

Sallamari Kanninen & Maiju Liikanen

## **PALVELUVIDAKKO TUTUKSI**

Oppimispeli maahanmuuttajanuorten tietoisuuden lisäämiseksi Oulun nuorille suunnatuista matkailun kynnyksen palveluista

## **PALVELUVIDAKKO TUTUKSI**

Oppimispeli maahanmuuttajanuorten tietoisuuden lisäämiseksi Oulun nuorille suunnatuista matalan kynnyksen palveluista

Sallamari Kanninen & Maiju Liikanen  
Opinnäytetyö  
Kevät 2024  
Sosiaali-alan tutkinto-ohjelma  
Oulun ammattikorkeakoulu

## TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu  
Sosiaalialan tutkinto-ohjelma

---

Tekijät: Sallamari Kanninen & Maiju Liikanen

Opinnäytetyön nimi: Palveluvidakko tutuksi - Oppimispeli maahanmuuttajanuorten tietoisuuden lisäämiseksi Oulun nuorille suunnatuista matalan kynnyksen palveluista

Työn ohjaajat: Sanna Kurttila & Päivi Tervasoff

Työn valmistuslukukausi ja -vuosi: Kevät 2024

Sivumäärä: 40 + 10 liitesivua

---

Vuonna 2018 tehdyn nuorisobarometritutkimuksen mukaan nuorten kokema tiedonpuute, leimautumisen ja häpeän pelko sekä kankeat palvelurakenteet heikentävät tai jopa estävät kokonaan nuorten avunsaantia ja vaikeuttavat palveluiden piiriin hakeutumista. Tiedon puute näyttäytyy siten, ettei nuori välttämättä tiedä kuinka eri palveluissa toimitaan ja millaisten huolien kanssa niihin voi hakeutua. Myös yksi maahanmuuttajien keskeisimmistä haasteista palveluiden piiriin pääsyssä on tiedon puute, sillä tietoa saatavissa olevista palveluista ei ole tarjottu riittävän järjestelmällisesti ja ymmärrettävästi.

Opinnäytetyömme toimeksiantajana toimi Oulun Tuirassa sijaitseva Merikosken koulu. Opinnäytetyömme tarkoituksena oli luoda oppimispeli Merikosken koulun valmistavan opetuksen (VALO) oppilaille. Oppimispelien on todettu olevan tehokas apu tiedon lisäämiseen leikkisällä ja mielekkäällä tavalla. Valitsimme oppimispelin toteutustavaksi lautapelin, sillä se sisältää vuorovaikutusta muiden pelaajien kanssa sekä mahdollistaa oppimisen sekä tiedonhankkimisen myös kokemusten vaihdon kautta.

Oppimispelin tavoitteena oli lisätä VALO-luokan oppilaiden tietämystä Oulun seudun nuorille suunnatuista matalan kynnyksen palveluista. Opinnäytetyön pitkän aikavälin tavoitteena on edistää maahanmuuttajanuorten kotoutumista ja osallisuutta lisäämällä yhdenvertaisuutta palveluiden piiriin pääsemisessä. Tavoitteena oli myös lisätä VALO-luokan oppilaiden yhteisöllisyyttä yhdessä tekemisen kautta.

Opinnäytetyöprojektin tuotoksena syntyi oppimispeli lautapelin muodossa. Lautapelin kehittämisprosessissa hyödynsimme työn taustalla Jämsän ja Mannisen osaamisen tuotteistamisen teoriaa. Asetimme oppimispelimme laatutavoitteiksi saavutettavuuden, ajankohtaisuuden, opettavuuden ja uudelleenpelattavuuden. Laatutavoitteiden täyttymistä arvioitiin sekä palautekyselyllä, johon vastasivat peliä pelanneet oppilaat, että toimeksiantajaltamme saadun palautteen avulla. Palautteessa ilmeni, että suurin osa oppilaista koki pelin pelaamisen mielekkäänä ja oppi peliä pelatessa jotain uutta Oulun seudun nuorille suunnatuista matalan kynnyksen palveluista. Jatkokehitysprojektina voisi tutkia esimerkiksi sitä, onko luomallamme oppimispelillä ollut konkreettisia vaikutuksia palveluiden piiriin pääsemisessä ja kotoutumisen edistämisessä VALO-luokan oppilaiden osalta.

---

Asiasanat: oppimispeli, nuorille suunnatut matalan kynnyksen palvelut, maahanmuuttajanuoret, osallisuus, yhteisöllisyys, perusopetukseen valmistava opetus

## ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences  
Degree Programme in Social Services

---

Authors: Sallamari Kannianen & Maiju Liikanen

Title of thesis: Get to know the Service Jungle – A learning game to increase the awareness of immigrant youth about low-threshold services for young people in Oulu

Supervisors: Sanna Kurttila & Päivi Tervasoff

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2024

Number of pages: 40 + 10 appendix pages

---

According to an annual Finnish Youth Barometer survey conducted in 2018, the lack of information experienced by youths and the rigid service structures weaken or even prevent access to services and make it more difficult to even seek them. The lack of information may appear so that a young person may not know how to act in different services and what kind of concerns they can seek help to. One of the key challenges for immigrants in accessing services is also the lack of information, as information on available services has not been provided in a sufficiently systematic and understandable manner.

This thesis was assigned to us by Merikoski school, located in Oulu. The purpose of our thesis was to create a learning game for the preparatory education (VALO) students at Merikoski school. Learning games have been found to be an effective way in increasing knowledge in a playful and pleasant manner. We chose to implement the learning game as a board game, as it includes interaction with other players as well as enabling learning and obtaining information also through the exchange of experiences.

The aim of the learning game was to increase the knowledge of students in the VALO-class about low-threshold services for young people in the Oulu region. The long-term aim of the thesis was to promote the integration and inclusion of immigrant youth by increasing equality in accessing services. The aim was also to increase the sense of community among students in the VALO- class through working together.

The product of this thesis was a learning game in the form of a board game. As quality objectives, we had set the game to be accessible, topical, educational, and re-playable. The satisfaction of the quality objectives was assessed both by the feedback survey, which was answered by the students who played the game, and by the feedback received from the teacher of the class. The feedback showed that most of the students learned something new about low-threshold services for young people in the Oulu region when playing the game.

---

Keywords: learning game, low-threshold services for young people, immigrant youth, inclusion, sense of community, preparatory education for basic education

# SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	6
2	TUOTTEENA MAAHANMUUTTAJANUORILLE SUUNNATTU LAUTAPELI OULUN MATALAN KYNNYKSEN PALVELUISTA.....	8
2.1	Nuorille suunnatut matalan kynnyksen palvelut.....	8
2.2	Maahanmuuttajanuoret ja kotoutuminen .....	9
2.3	Osallisuus ja yhteisöllisyys .....	11
2.4	Oppimispeli.....	12
3	PELIN TOTEUTUS.....	14
3.1	Kohderyhmä .....	14
3.2	Ideointivaihe .....	15
3.3	Luonnosteluvaihe .....	17
3.4	Kehittelyvaihe .....	19
4	PALVELUVIDAKKO-LAUTAPELI .....	22
4.1	Pelin säännöt ja kulku .....	22
4.2	Pelin testaus.....	24
4.3	Palaute ja arviointi .....	25
5	TULOKSET .....	30
6	EETTISYYS JA LUOTETTAVUUS .....	32
7	POHDINTA .....	33
	LÄHTEET.....	35
	LIITTEET .....	42

# 1 JOHDANTO

Yksi maahanmuuttajataustaisten henkilöiden keskeisimmistä rajoitteista palveluiden piiriin pääsemisessä on tiedon puute. Tietoa palveluista ei ole joko tarjottu järjestelmällisesti tai tarpeeksi ymmärrettävästi. (Hiitola ym. 2018, 9.) Opinnäytetyönä tehdyn tutkimuksen mukaan maahanmuuttajataustaiset henkilöt kokevat, ettei heillä ole tarpeeksi tietoa tai ymmärrystä suomalaisen yhteiskunnan palvelujärjestelmästä ja toimintaperiaatteista. Haasteita tuottivat erityisesti palveluissa asiointi sekä palveluista toiseen siirtyminen ja palveluiden välisen yhteyden ymmärtäminen. Tutkimuksessa todettiin, että maahanmuuttajataustaisella henkilöllä tulee olla tietoisuus olemassa olevista palveluista, jotta hän voi saada palvelujärjestelmältä tarpeitaan vastaavaa tukea. Tarkemmin tällä tarkoitetaan palvelujärjestelmäkokonaisuuden hahmottamista sekä riittävää tietoa ja ymmärrystä yksittäisestä palvelusta. Tämän lisäksi maahanmuuttajataustaisen henkilön tulisi myös osata hakeutua oikeisiin palveluihin oikeaan aikaan. (Hallikainen 2011, 95, 121.)

Toteutimme opinnäytetyömme toiminnallisena työnä ja sen tuotoksena syntyi oppimispeli, joka esittelee ja avaa Oulun kaupungin nuorille suunnattuja matalan kynnyksen palveluita. Pelin tavoitteena on lisätä Merikosken koulun valmistavan opetuksen oppilaille tietoa Oulun seudun nuorille suunnatuista matalan kynnyksen palveluista. Opinnäytetyömme pitkän aikavälin tavoitteena on edistää maahanmuuttajanuorten kotoutumista ja osallisuutta oppimispelin avulla sekä lisätä yhdenvertaisuutta palveluiden piiriin pääsemisessä. Lisäksi tavoitteena on edistää VALO-luokan oppilaiden yhteisöllisyyttä yhdessä tekemisen kautta. Tavoitteena on, että peliä käytetään Merikosken koulun VALO-luokan oppilaiden opetuksessa edistämään nuorten tietoisuutta Oulun seudun nuorille suunnatuista matalan kynnyksen palveluista.

Opinnäytetyömme toimeksiantajana toimi Merikosken koulu, joka on Oulussa Tuiran kaupunginosassa sijaitseva yläkoulu. Koulussa järjestetään perusopetukseen valmistavaa opetusta maahanmuuttajataustaisille nuorille. Toiminnalliseen opinnäytetyöhön ja oppimispeliin päädyimme toimeksiantajan ehdotuksesta sekä oman lautapeliharrastuneisuuden kautta. Opinnäytetyönä luomamme oppimispeli on myös toimeksiantajallemme ajankohtainen ja tarpeellinen, sillä työn aihe ja idea on tullut suoraan heiltä. Valmistavasta opetuksesta vastaava opettaja kokee, etteivät vasta Suomeen muuttaneet nuoret ymmärrä tai tiedä mihin matalan kynnyksen palveluihin he ovat oikeutettuja,

eivätkä välttämättä osaa etsiä tietoa netistä. Lisäksi Suomen palvelujärjestelmä on monikerroksinen ja pirstaleinen, eikä maahanmuuttajilla ole useinkaan tietoa heille kuuluvista palveluista ja oikeuksista (Kotouttaminen sosiaali- ja terveydenhuollossa 2014, 8).

Pelejä voidaan käyttää oppimisen kannustajana. Pelien mukaan ottamisella opetettavaan asiaan, opiskelijat saavat välitöntä palautetta toiminnastaan, joka puolestaan motivoi opiskelijaa paremmin. Erilaisia oppimislejy yhdistää niiden viihdyttävyyks sekä opettavat näkökulmat. (Keskiniemi 2018, 7–8.) Aikaisempien tutkimusten perusteella oppimislejyillä on suuri vaikutus tiedon lisäämisen opetettavan asian aihepiiristä. Pelit ovat tehokkaita myös muihin tavoitteisiin kuin tiedon lisäämiseen; erityisesti lautapelit voivat olla mielekäs ja motivoiva menetelmä edistämään sisällönoppimista, ryhmävuorovaikutusta ja hauskanpitoa. Lautapelit opettavat opetettavaa asiaa leikkisällä ja mielekkäällä tavalla ja ne sisältävät vuorovaikutusta muiden pelaajien kanssa, joten ne mahdollistavat oppimisen sekä tiedonhankkimisen myös kokemusten vaihdon kautta. Tämän perusteella voidaan todeta, että lautapelejä voidaan käyttää välineenä oppimisen kannustamiseen, motivaation ja sekä vuorovaikutustaitojen lisäämiseen. (Noda ym. 2019, 3, 19.) Lautapeliy vuorovaikutuslisuuden vuoksi valitsimme opinnäytetyömme tuotteeksi nimenomaan lautapeliy, emmekä digitaalista oppimislejy. Totesimme myös lautapeliy soveltuvan hyvin hauskaksi tavaksi opettaa ja lisätä tietoisuutta Oulun seudun palveluista.

## **2 TUOTTEENA MAAHANMUUTTAJANUORILLE SUUNNATTU LAUTAPELI OULUN MATALAN KYNNYKSEN PALVELUISTA**

Sosiaali- ja terveydenhuoltopalvelut ovat yhtäläisesti kaikille kansalaisille tarjottuja palveluita, jonka päätöksistä vastaa valtio. Lainsäädäntö luo raamit ja rahoittaa julkista palvelujärjestelmää. Palveluita järjestetään monin eri tavoin. (Hedman 2018, 14.) Vastuu sosiaali- ja terveydenhuollon palveluiden järjestämisestä siirtyi kunnilta hyvinvointialueille 1.1.2023. Hyvinvointialueiden on myös mahdollista ostaa sosiaali- ja terveystalvuuja muilta kunnilta, järjestöiltä tai yksityisiltä palveluntuottajilta. (Valtioneuvosto 2022.)

Tämänhetkinen sosiaali- ja terveyshuollon palvelujärjestelmä on pirstaleinen, joka aiheuttaa palveluiden toimimattomuutta sekä epätasa-arvoa. Asiakkaan näkökulmasta pirstaleisuus näkyy siten, että hänen asiansa hoitaminen vaatii useita eri käyntejä ja kontakteja useille eri ammattilaisille. (Sinervo ym. 2019, 36, 38.) Palvelujärjestelmän kokonaisuuden hahmottaminen on monelle suomalaisellekin haastavaa, mutta erityisen vaikeaa se voi olla vastikään toisesta maasta Suomeen muuttaneelle. Lisäksi haasteita voivat tuoda kielimuuri sekä kulttuuriset erot.

### **2.1 Nuorille suunnatut matalan kynnyksen palvelut**

Nuorisotyön ja siten nuorille suunnattujen palvelujen järjestämisestä ovat vastuussa kunnat. Nuorisotyön tarkoituksena on tukea nuorten kasvua, itsenäisyyttä ja osallisuutta yhteiskunnassa. Kunnat tekevät yhteistyötä eri tahojen, kuten nuorisolan järjestöjen ja seurakuntien kanssa. Kuntien nuorisotyön palveluihin kuuluvat esimerkiksi liikunnallinen, kulttuurinen ja kansainvälinen nuorisotoiminta, etsivä nuorisotyö sekä harrastusmahdollisuuksien sekä tieto- ja neuvontapalveluiden tarjoaminen. Nuorten palveluiden järjestämisestä säädetään nuorisolaissa. (Kuntaliitto 2022.)

Matalan kynnyksen palveluilla tarkoitetaan palveluja, joihin pääsyyn on matalampi kynnyks kuin normaaleissa palveluissa. Matalan kynnyksen palveluiden tarkoituksena on saavuttaa erityisesti asiakkaita, jotka ovat jostain syystä jääneet palvelujärjestelmän ulkopuolelle. Mahdollisuus asioida anonymisti, maksuttomasti ja ilman lähetettä ovat matalan kynnyksen periaatteita. Palveluiden matala kynnyks palvelun käyttäjien ja palvelujärjestelmän näkökulmasta ei ole aina yhtenäinen, sillä



kokemus kynnyksen mataluudesta on aina henkilökohtainen. (Leemann & Hämäläinen 2016, 590–591.)

Nuorten palvelusolmut auki -julkaisu perustuu Nuoret palvelujen pauloissa – Nuorten elinolot -vuosikirjaan 2018, jossa tarkasteltiin muun muassa nuorten palveluja ja palvelukokemuksia sekä palvelujen saatavuutta. Tämän tutkimuksen mukaan nuoret kokevat hyötyvänsä eniten sellaisista palveluista, jotka vastaavat yksilöllisesti ja kattavasti heidän tarpeisiinsa. Ohjaaminen tarpeidenmukaisiin palveluiden piiriin on merkittävä osa nuorten tukemista, sillä nuoret odottavat ja toivovat tulevansa autetuiksi yksilöllisine tarpeineen. (Kekkonen, Känkänen, Gissler 2018, 12.) Nuorten kokemusten mukaan tiedonpuute, leimautumisen ja häpeän pelko, luottamuksen puute sekä kankeat palvelurakenteet heikentävät tai jopa estävät kokonaan nuorten avunsaantia. Tiedon puute näyttäytyy nuorten mukaan siten, ettei nuori välttämättä tiedä kuinka eri palveluissa toimitaan ja millaisien huolien kanssa niihin voi hakeutua. (Pajamäki & Okker 2018, 73–74, 76.)

Vuoden 2020 nuorisobarometritutkimus tarkastelee nuorille tarjottavia palveluita niiden käytön, tarpeen ja riittävyyden näkökulmista. Nuorisobarometri selvitti myös nuorten kokemuksia kohtelusta ja kohdatuksi tulemisesta palveluissa ja siitä, luottavatko he palvelujärjestelmään. Tutkimuksen mukaan nuorille suunnatut palvelut eivät aina toimi asiakaslähtöisesti ja nuoret kohtaavat ongelmia palvelujen jatkuvuudessa. Tutkimuksessa myös todettiin, että äidinkielenään muuta kuin suomea tai ruotsia puhuvien kokemukset palvelujen riittävyydestä olivat kantaväestöä heikommat. Vaikka tutkimuksessa ei suoraan kysytty nuorilta heidän tietämyksestään oman asuinalueensa palveluista, esimerkiksi päihdepalveluiden ja etsivän nuorisotyön riittävyydestä kysyttäessä voitiin huomattavan suuren määrän ”en osaa sanoa” -vastauksista päätellä, etteivät nuoret tiedä näistä palveluiden saatavuudesta tarpeeksi. Nuorten palveluja on kehitetty ja kehitetään edelleen monella tapaa. Palveluiden hajanaisuus on huomioitu siten, että toimijoita on koottu saman katon alle esimerkiksi Ohjaamo-toiminnan avulla. Lisäksi palveluihin on lisätty nuorisotyöllinen näkemys, jolloin nuori kohdataan kokonaisvaltaisesti aitona omana itsenään. (Berg & Myllyniemi 2020, 5, 33, 94.)

## **2.2 Maahanmuuttajanuoret ja kotoutuminen**

Nuoruudella tarkoitetaan lapsuuden ja aikuisuuden välistä ikävaihetta, joka on jaksona erityisen tärkeä yksilön identiteetin, vuorovaikutustaitojen ja yhteiskunnassa vaadittavien tietojen ja taitojen kehityksen kannalta. Nuoruus on käsitteenä moninainen, sillä nuorten elämäntilanteet ja tarpeet

vaihtelevat aivan niin kuin muillakin ikäluokilla. YK:n määritelmän mukaan nuoreksi lasketaan kaikki 15–24-vuotiaat henkilöt. (Suomen nuorisolan kattojärjestö Allianssi.) Nuorten osallisuutta, vaikuttamismahdollisuuksia ja vapaa-ajantoiminnan mahdollisuuksia tukemaan on säädetty nuorisolaki, jonka yhtenä tavoitteista mainitaan myös monikulttuurisuuden ja kansainvälisyyden edistäminen. Nuorisolaki määrittelee nuoren alle 29-vuotiaaksi. (Nuorisolaki 1285/2016, 1:3.1 §, 1:2.8 §). Tässä opinnäytetyössä kohderyhmäämme kuuluvat noin 13–18-vuotiaat nuoret, sillä Merikosken koulun VALO-luokan oppilaat kuuluvat tähän ikähaarukkaan.

Maahanmuuttajalla tarkoitetaan henkilöä, joka on eri perustein muuttanut maasta toiseen ja asettunut asumaan eri maahan, kuin missä on syntynyt tai mistä hänen vanhempansa ovat kotoisin. Sekä maahanmuuttaja- että ulkomaalaistaustainen -käsitteet kattavat kaikkiin eri perustein Suomeen muuttaneet ihmiset. Tällaisia perusteita voivat olla esimerkiksi perhesyyt, työ, opiskelu tai pakolaisuus. (Castaneda ym. 2018, 29.) Käsitteenä maahanmuuttaja pitää sisällään todella heterogeenisen joukon ihmisiä eikä käsite itsessään kerro mitään henkilöstä. Maahanmuuttajat kuitenkin jakavat keskenään kokemuksen muutosta pois kotimaastaan sekä elämisestä kahden erilaisen kulttuurin ja yhteiskunnan välillä. (Mustonen 2007, 4.) Käytämme tässä opinnäytetyössä maahanmuuttajanuori -käsitettä kuvaamaan kohderyhmäämme, sillä VALO-luokan oppilaat ovat maahanmuuttajataustaisia oppilaita, jotka ovat asuneet Suomessa useimmiten enintään vuoden verran.

Maahanmuuttajaväestön tarpeet tulee huomioida julkisia palveluja järjestettäessä ja maahanmuuttajille tulee tarjota kotoutumista edistäviä toimenpiteitä sekä palveluja. Sosiaali- ja terveysministeriö huolehtii maahanmuuttajien perusturvasta, kotoutumisen kannalta olennaisista sosiaali- ja terveyspalveluista ja omaan toimialueeseensa kuuluvista muista tuista. Maahanmuuttajan oikeus sosiaali- ja terveyspalveluihin riippuu oleskeluluvan luonteesta. Henkilöllä, jolla on Suomessa vakituinen asuinkunta, on oikeus sosiaali- ja terveyspalveluihin kansalaisuudesta riippumatta. Myös välttämätön toimeentulo turvataan kaikille sitä tarvitseville maahanmuuttajille. (Sosiaali- ja terveysministeriö.)

Opinnäytetyömme yksi pitkän aikavälin tavoitteista on edistää maahanmuuttajanuorten kotoutumisprosessia lisäämällä heidän tietoisuuttaan nuorille suunnatuista palveluista. Kotoutumisella tarkoitetaan maahan muuttaneen integroitumista osaksi yhteiskuntaa. Maahanmuuttajan kotoutumista maahan voidaan käsitellä kaksisuuntaisena prosessina, jossa niin maahanmuuttaja kuin vastaanottava yhteiskunta joutuvat kohtaamaan muutoksia sekä integroimaan omaa kulttuuria vallitsevaan yhteiskuntaan. Maahanmuuttajan omalla sitoutumisella ja motivaatiolla on suuri merkitys

kotoutumisprosessin onnistumiseen. Kotoutumisen tavoitteena on, että maahanmuuttaja tuntee olevansa osa yhteiskuntaa ja omaksuu yhteiskunnassa ja työelämässä tarvittavia tietoja ja taitoja. Vaikka tavoitteena on tutustua uuden asuinmaan kielelliseen ja kulttuuriseen ympäristöön, tuetaan myös oman kielen ja kulttuurin ylläpitämistä. (Työ- ja elinkeinoministeriö 2021.) Kotoutumista kuvataan maahanmuutto- ja vähemmistöpoliittisessa keskustelussa usein tilana tai prosessina, jossa vähemmistökulttuurien edustajat ovat vahvasti vuorovaikutuksessa enemmistökulttuuriin huomioiden kuitenkin oman kulttuuri-identiteettinsä (Mäkikalli ym. 2000, 79).

Kotoutumista ohjaa laki kotoutumisen edistämisestä, jonka tarkoituksena on edistää tasa-arvoisuutta sekä yhdenvertaisuutta eri väestöryhmien välillä. Kotoutumista edistäviä toimenpiteitä ja palveluja järjestetään osana kunnallisia peruspalveluja, työ- ja elinkeinohallinnon palveluja, hyvinvointialueen järjestämävastuulla olevia sosiaali- ja terveydenhuollon palveluja sekä muina kotoutumista edistävinä toimenpiteinä. (Laki kotoutumisen edistämisestä 1386/2010 1:1.1 §, 2:6.1 §.)

### **2.3 Osallisuus ja yhteisöllisyys**

Opinnäytetyönä luomamme oppimispelin pitkän aikavälin tavoitteena on edistää maahanmuuttajanuorten osallisuutta ja yhteisöllisyyttä yhdessä tekemisen kautta. Sosiaalista osallisuutta (social inclusion) voidaan käsitteenä tarkastella eri näkökulmista. Osallisuudella on juuret yhteiskuntatieteellisessä teoriassa, jossa käsitettä tarkastellaan inkluusio ja ekskluusio -termien kautta. Inkluusiolla tarkoitetaan yhteisöön liittymistä ja mukanaoloa ja ekskluusiolla puolestaan poissulkemista tai syrjäytymistä. (Romakkaniemi & Rätty 2017, 23.) Sosiaalipoliittisesta näkökulmasta sosiaalinen osallisuus nähdään valtion velvollisuutena mahdollistaa sekä tukea kansalaisten osallistumista yhteiskuntaan. Tällöin sosiaalinen osallisuus voidaan käsittää syrjäytymisen vastakohtana. (Lee-  
mann, Kuusio & Hämäläinen 2015, 1.) Lasten ja nuorten osallisuudella palveluissa tarkoitetaan muun muassa kokemusta jouhevasta palvelujen piiriin pääsemisestä ja niissä toimimisesta, kuuluksi tulemisesta, miellyttävistä kohtaamiskokemuksista sekä aidoista vaikutusmahdollisuuksista (Peltola & Moisio 2017, 21, 46).

Osallistuminen (participation) on toimimista ja aktiivista tekemistä, osan ottamista johonkin (Stenvall 2013, 75). Osallistuminen voidaan siis nähdä eräänlaisena alakäsitteenä osallisuudelle. Verrattuna osallistumiseen, osallisuus edellyttää lähtökohtaisesti, että asiakkaalla on jonkinlainen vaikutus palveluprosessiin. Aktiivinen osallistuminen ei tarkoita, että yksilö kokisi olevansa osallinen

esimerkiksi päätöksenteossa, mutta vastaavasti osallisuuden tunto ei myöskään aina edellytä osallistumista. (Leemann & Hämäläinen 2015, 2; Stenvall 2013, 75.)

Yhteisöllisyys liittyy keskeisesti yhteisön jäsenyyden kokemukseen sekä siihen, miten jäsenyys koetaan tunnetasolla ja kuinka se käytännössä näyttäytyy. Yhteisöllisyys on pohjimmiltaan sitä, että henkilö kokee yhteisön itselleen merkitykselliseksi, pystyy vaikuttamaan yhteisön toimintaan sekä kokee emotionaalista tunneyhteyttä yhteisön muiden jäsenten kanssa. Yhteisöllisyydellä viitataan ennen muuta sosiaalisen vuorovaikutuksen ominaisuuteen, tapaan tai toimintaperiaatteen. Käsitteenä se voidaan ymmärtää myös ideaksi tai tavoitteeksi. Yhteisöllisyys käsittää jo olemassa olevat vuorovaikutusprosessit ja mielikuvat näistä prosesseista. (McMillan & Chavis 1986, 8–10.)

Yhteisöllisyys tuntuu ryhmän jäsenissä, sillä se sisältää liittymisen aspektin. Yhteisöön voi kuulua, vaikka ei toimitakaan siinä aktiivisesti. Yhteisö eroaa satunnaisesta ryhmästä siten, että sillä on yhteiset tavoitteet ja arvot. Arvojen ja tavoitteiden saavuttamiseksi yhteisöltä vaaditaan yhteisiä sopimuksia, mikä taas edellyttää vuorovaikutusta yhteisön jäsenten välillä. Tämä vahvistaa yhteisöön liittymisen kokemusta, mikä taas ohjaa yhteisöllisyyden kehittymistä. Yhteisön myönteiset ominaisuudet luovat halun kuulua ja toimia yhteisössä, ja tästä muodostuu yhteisön yhteisöllisyys. (Raina 2012, 11–12; Paasivaara & Nikkilä 2010, 8–15.)

## **2.4 Oppimispeli**

Opinnäytetyömme tuotoksena syntyi oppimispeli Oulun seudun nuorille suunnatuista matalan kynnyksen palveluista. Pelillä tarkoitetaan kahden tai useamman toimijan välistä vuorovaikutustapah-  
tumaa, joita ohjaavat säännöt ja useimmiten myös jonkinlainen tavoite. Oppimispelien tarkoituk-  
sena on lisäksi harjoitella opiskelun kohteena olevia tietoja tai taitoja turvallisessa, todellisuutta  
jäljittelevässä ympäristössä. Keskeisimpänä oppimispeleissä onkin pelin kautta opittavat asiat. Pe-  
lejä on mahdollista käyttää pedagogisesti muun muassa opiskeltavien asioiden havainnoimisessa,  
aikaisemmin opitun asian soveltamisessa ja toiminnan mallintamisessa. (Hyppönen & Lindén  
2009, 52.) Pelien kautta tapahtuva oppiminen voidaan myös jakaa kolmeen eri osa-alueeseen:  
pelin sisältämien tehtävien oppimiseen, tietojen kehittymiseen pelin sisällön avulla ja uusien taito-  
jen syntymiseen pelaamisen tuloksena. (McFarlane, Sparrowhawk & Heald 2002.) Pelit ovat hyviä

välineitä kehittämään erilaisia taitoja, kuten kriittistä ajattelua, ongelmanratkaisukykyä sekä yhteistyötaitoja, sillä pelien mekaniikka onkin yleensä rakennettu siten, että pelaajalle esitetään jokin tilanne, johon ei ole valmista ratkaisua (Varjosalo 2021, 13). Oppimispelit voivat auttaa myös dialogin eli vuoropuhelun kehittämisessä sekä sosiaalisten ja kulttuuristen rajojen rikkomisessa (Pivec 2007, 392.)

Oppimispeliä voidaan kuvailla vapaaksi kokeilukentäksi, jossa riskienotto on vaaratonta ja epäonnistumista ei tarvitse pelätä. Peliin sitoutuminen voi toimia rohkaisuna tehdä asioita, mitä ei muuten uskaltaisi yrittää; kyse on kuitenkin vain pelistä, jossa todellisen elämän riskejä ei ole. (Viita & Alkio 2014, 227.) Peleihin sisältyvät oppimistavat ovat monille nuorille luontaisia, sillä pelien parissa vietetään yhä enemmän vapaa-aikaa (Vesterinen & Mylläri 2014, 57). Pelit myös mahdollistavat op-piainerajoja ylittävän oppimisen sekä osallistavat pelaajia rohkaisemalla aktiiviseen tiedon tuottamiseen ja yhteisölliseen oppimiseen (Krokkfors ym. 2014, 67).

Oppimispelin tulee olla sisällöllisesti, teknisesti ja visuaalisesti laadukkaasti toteutettu, jotta se lisää oppijoiden motivaatiota aihetta kohtaan; pelaaja ei välttämättä ajattele pelaamista ensisijaisesti oppimistapahtumana vaan oppiminen tapahtuu huomaamatta. Tavoitteena on, että oppimispelissä korostuvat yhteisöllisyys, keskeinen sisältö opittavasta asiasta, ulkoasun houkuttelevuus sekä haasteiden tarjoaminen erilaisille oppijoille. Oppimispelit ovat vallanneet yhä suuremman roolin opetuksessa tarjoten elämyksellisyyttä, vaihtelua sekä uudenlaisia kokemuksia käyttäjilleen. (Ok-sanen ym. 2011, 21, 23.)

### 3 PELIN TOTEUTUS

Opinnäytetyön tarkoituksena oli luoda Merikosken koulun VALO-luokan oppilaille oppimispeli, jonka tavoitteena on lisätä nuorten palvelujärjestelmätietoisuutta Oulun alueen nuorille suunnatuista matalan kynnyksen palveluista. Opinnäytetyömme pitkän aikavälin tavoitteena on myös edistää maahanmuuttajanuorten kotoutumista ja osallisuutta oppimispelin avulla sekä lisätä yhdenvertaisuutta palveluiden piiriin pääsemisessä. Lisäksi tavoitteena on edistää VALO-luokan oppilaiden yhteisöllisyyttä yhdessä tekemisen avulla. Toteutimme opinnäytetyömme toiminnallisena opinnäytetyönä ja käytimme työn taustalla Jämsän ja Mannisen (2000) osaamisen tuotteistamisen teoriaa. Sosiaali- ja terveysalalla osaamisella tarkoitetaan kykyä tunnistaa asiakkaan tarpeet asiakaslähtöisesti, kykyä valita tarkoituksenmukainen menetelmä työskentelyyn sekä osaamista toteuttaa ja arvioida suunnitelman toteutumista. (Jämsä & Manninen 2000, 23–24.) Opinnäytetyömme tuotoksena syntyi oppimispeli fyysisen lautapelin muodossa. Avaamme oppimispelin luomisen eri vaiheita opinnäytetyömme tuotoksena syntyynyttä lautapeliä ideointi-, luonnostelu, kehittäely- ja viimeistelyvaiheiden avulla.

#### 3.1 Kohderyhmä

Pelin kohderyhmän määrittämisellä pyritään rajaamaan pelin suunnittelua ja toteutusta palvelemaan juuri kohderyhmän tarpeita. Tuntemalla pelin tulevat käyttäjät, peli voidaan painottaa jo suunnitteluvaiheessa kohderyhmän näköiseksi. (Manninen 2007, 142–143.) Opinnäytetyömme kohderyhmänä ovat Oulun Merikosken koulun valmistavan opetuksen eli VALO-luokan oppilaat. Perusopetukseen valmistava opetus on suunnattu esi- ja perusopetusikäisille maahanmuuttajataustaisille lapsille ja nuorille, joilla ei ole tarvittavia kielellisiä valmiuksia osallistua opetussuunnitelman mukaiseen esi- tai perusopetukseen. Valmistavan opetuksen keskeisimpiä tavoitteita ovat oppilaan kielitaitojen kehittäminen, edellytysten luominen perusopetukseen osallistumiselle tai muihin jatko-opintoihin sekä kotoutumisen edistäminen. Valmentavaan opetukseen voivat osallistua myös vasta Suomeen muuttaneet lapset ja nuoret, eikä opetukseen osallistuminen edellytä oleskelulupaa. (Opetushallitus 2017, 3.)

Valmistavan opetuksen oppilaat ovat iältään, opiskeluvalmiuksiltaan ja taustaltaan erilaisia, joten nämä tulee ottaa huomioon opetuksen tavoitteiden määrittelyssä, sisältöjen valinnassa ja opetusjärjestelyissä (Opetushallitus 2015, 5). Valmistavan opetuksen oppilaille laaditaan oma yksilöllinen opinto-ohjelma, jossa määritellään tavoitteet, opiskeltavat oppiaineet, tuntimäärät ja sisällöt sekä oppilaan tarvitsemat tukitoimet. Valmentavassa opetuksessa hyödynnetään toiminnallisia ja kokemuksellisia oppimisympäristöjä ja monipuolisia opetusmenetelmiä ja monipuolista kielenkäyttöä. Valmistavan opetuksen järjestäjä määrittelee VALO-luokan ryhmäkoon, mutta Opetushallituksen suosituksena on, ettei ryhmäkoko ylitä 8–10 oppilasta. (Opetushallitus 2017, 3–5.)

Kohderyhmämme lisäksi oppimispelistämme hyötyvät myös valmistavan opetuksen opettajat, sillä tuote jää heidän käyttöönsä. Oppimispeliä voi hyödyntää aina tarpeen mukaan riippuen siitä, minkä tasoisia oppilaita luokalla on juuri sillä hetkellä. Pelistä voivat hyötyä VALO-luokan oppilaiden lisäksi myös muut maahanmuuttajanuoret, jotka eivät itse ole pelanneet kyseistä peliä, mutta ovat kuulleet siinä esitetyistä palveluista esimerkiksi kaverin kautta. Peli voi parhaimmillaan edistää monen maahanmuuttajanuoren palvelujärjestelmätietoisuutta Oulun alueen matalan kynnyksen palveluista, sillä nuoret välittävät tietoa toinen toisilleen. Näemme, että pelistä voivat hyötyä mahdollisesti myös VALO-luokan oppilaiden perheet, sillä oppilailla voi olla esimerkiksi sisaruksia, jotka voivat hyötyä näistä palveluista.

### **3.2 Ideointivaihe**

Tuotteen ideointivaihe tarkoittaa sopivan vaihtoehdon löytämistä, eli miten kehittämistarpeeseen voidaan parhaiten vastata. Ideointivaiheessa pyritään löytämään ratkaisuja ajankohtaisiin ongelmiin, joko kehittämällä ja uudistamalla jo olemassa olevaa tuotetta tai luomalla jotain täysin uutta. (Jämsä & Manninen 2000, 35.) Myös pelisuunnittelu lähtee aina ideasta. Idea voi olla valmiiksi annettu toimeksianto, jonka jälkeen tehtäväksi jää kehittää ideaa eteenpäin. (Manninen 2007, 96.) Ideoimme oppimispeliä yhteisissä tapaamisissa toimeksiantajamme kanssa, jotta tuote vastaa mahdollisimman hyvin heidän tarpeisiinsa. Näissä tapaamisissa muodostui jo melko selkeä ajatus siitä, mitä lähdemme tekemään ja saimmekin vapaat kädet toteuttaa oppimispeli omalla tavallamme.

Tuotteen käyttäjän näkökulmasta laadukas tuote on sellainen, joka vastaa hänen tarpeisiinsa ja sen tuoma vaikutus täyttää odotukset mahdollisimman hyvin. Laadukas tuote myös saa mahdollisimman vähän negatiivista palautetta ja korjausehdotuksia. (Jämsä & Manninen 2000, 127.) Tuotteen laatutavoitteiden määrittelyssä otimme huomioon, millaisen tuotteen toimeksiantajamme on meiltä toivonut sekä mietimme myös itse, millaisen pelin haluamme luoda kohderyhmällemme. Asetimme lautapelimme laatutavoitteiksi saavutettavuuden, ajankohtaisuuden, opettavuuden ja uudelleenpelattavuuden. Laitimamme laatutavoitteet ohjasivat meitä luomaan sellaisen pelin, joka ottaa huomioon myös kohderyhmämme tarpeet mahdollisimman hyvin.

Laatutavoitteiden täyttymiseksi ajatuksenamme oli käyttää peliin sisältyvissä korteissa selkeitä lauserakenteita ja helposti ymmärrettävää kieltä, jolloin se on helpommin saavutettavissa eritasoisille suomen kielen osaajille. Pelikorteissa käytimme QR-koodeja, jotka mahdollistavat sen, että tuote on helposti muokattavissa ajankohtaiseksi. QR-koodit ovat kaksiulotteisia viivakoodeja, joita voi lukea älypuhelimien kameralla, tablettitietokoneella tai tavanomaisella tietokoneella. QR-koodin sisältämä tieto mahdollistaa nopean pääsyn esimerkiksi yrityksen nettisivuille tai uutissyötteeseen ja koodin voi kiinnittää mihin tahansa kohteeseen, josta halutaan saada lisätietoa. (Pihkala 2018, 10–11.) Ajatuksenamme oli luoda pelikortit digitaalisesti ja lähettää ne myös Merikosken koulun opettajalle, jotta hän voi muokata korttien QR-koodeja tarpeen mukaan. Asetimme myös opettavuuden yhdeksi laatutavoitteeksi, sillä oppimispelien idea on opettaa pelaajilleen jotain uutta. Viimeiseksi laatutavoitteeksi asetimme uudelleenpelattavuuden, sillä halusimme pelin olevan useammankin pelikerran jälkeen mielenkiintoinen ja opettava.

Jo ideointivaiheessa pelilautamme oli Oulun kaupungin muotoinen, sillä halusimme sijoittaa pelissä esiintyvät palvelut pelilaudalle niiden todellisen sijainnin mukaan. Suunnittelimme ideointivaiheessa lautapeliin sisältyvän pelilaudan, kahdentyyppisiä pelikortteja, pelinappulat, nopan sekä säännöt. Ajatuksena oli, että pelin tärkeimmissä, nuorten matalan kynnyksen palveluita koskevissa korteissa käyttäisimme QR-koodeja, joiden avulla pelaaja pääsee kunkin palvelun nettisivulle. Halusimme, että peli sisältäisi nuorille suunnattujen matalan kynnyksen palveluiden lisäksi myös arkisia palveluita, kuten esimerkiksi kaupat, apteekit ja hammaslääkäri. Nämä palvelut olisivat kuitenkin pelin tehtäväkortteja, ja ne olisivat pelissä mukana luomassa sisältöä peliin. Pelin pääpaino olisi kuitenkin QR-koodillisissa sosiaalialan palveluita koskevissa pelikorteissa ja peli etenee vain niiden avulla. Itse pelin kulku, kuinka pelin voittaa ja miten se päättyy, oli meillä vielä ideointivaiheessa täysin auki. Luotimme prosessiin ja ajattelimme sen selkiytyvän, kunhan pääsemme vauhtiin.



### 3.3 Luonnosteluvaihe

Tuotteen luonnosteluvaihe alkaa, kun on tehty päätös siitä, millainen tuote on aikomus suunnitella ja luoda. Luonnosteluvaiheella tarkoitetaan siis vaihetta, jossa analysoidaan, mitkä eri tekijät ja näkökulmat ohjaavat tuotteen suunnittelua ja valmistamista. Luonnosteluvaiheessa myös tarkennetaan tuotteen ensisijaiset hyödynsaajat, jotta tiedetään millaisia he ovat tuotteen käyttäjinä. Tässä vaiheessa myös tutustutaan tutkimusaineistoon ja kirjallisuuteen, eli selvitetään ja rajataan asiasisältö. Tuotteen kehittäminen etenee luonnosteluvaiheessa valittujen ratkaisuvaihtoehtojen, periaatteiden ja rajausten mukaisesti. (Jämsä & Manninen 2000, 43–44, 47.)

Opinnäytetyömme luonnosteluvaiheessa keräsimme tietoa aiheeseemme liittyvistä ajankohtaisista tutkimuksista, julkaisuista ja kirjallisuudesta. Näiden pohjalta loimme opinnäytetyömme suunnitelman ja raportin tietoperustan. Luonnosteluvaiheessa listasimme myös kaikki Oulun seudun nuorille suunnatut matalan kynnyksen palvelut ja valikoimme niistä ne, jotka sopivat parhaiten kohderyhmällemme. Käytimme palveluiden kartoittamisessa hyödyksi Nuorten Oulu -sivustoa, johon on kattavasti listattu nuorille suunnattuja palveluita. Valintakriteereinä olivat muun muassa kohderyhmämme ikähaarukkaa vastaavat palvelut sekä palveluiden helppo saatavuus ja keskeinen sijainti. Rajasimme peliin mukaan otettavia palveluja myös sijainnin mukaan, sillä suunnittelimme pelilaudamme kattavan Oulun keskustan ja sen lähialueet.

Teimme suurpiirteisen hahmotelman ruutupaperille Oulun kartan muotoisesta pelilaudasta ja asetimme valitsemamme palvelut hahmotelmaan niiden oikean sijainnin mukaan. Hahmottelimme myös pelireittiä, mitä pitkin pelaaja etenee pelilaudalla. Huomasimme pian, että iso osa valitsemiamme palveluista sijaitsi Oulun keskustan alueella. Totesimme, ettei palveluiden keskittyminen yhdelle alueelle ei ole pelin pelattavuuden kannalta optimi. Päätimme, että palvelut, joilla ei ole tarkkaa vakituista sijaintia Oulussa, siirretään pelilaudalla niille alueille, joissa on enemmän tyhjää tilaa. Keskustaan sijoittuvat palvelut pysyvät jotakuinkin niillä alueille, missä ne todellisuudessa ovatkin. Jouduimme kuitenkin hieman siirtämään pelilaudalla keskustaan sijoittuvia palveluita kauemmas toisistaan, jotta palvelut ovat tarpeeksi kaukana toisistaan suhteessa muihin palveluihin. Halusimme, että palvelut pelilaudalla on sijoitettu tasaisesti ympäri Oulua, jotta pelin kulku on tasapuolinen ja reilu kaikille pelaajille.



Kuva 1. Ensimmäisiä luonnostelmia lautapelistä.

Jokaisella pelillä on oltava jonkinlainen tavoite, johon pelaaja pyrkii. Tavoitteen määrittely on olennainen osa pelin määrittelmää, sillä pelin tavoitteet ajavat pelaajan pyrkimään kohti päämäärää pelin sääntöjen puitteissa. Tavoitteen tulee olla riittävän haastava, mutta silti saavutettavissa oleva sekä riittävän yksinkertainen ja selkeä, jotta pelaaja ymmärtää mitä kohti pelissä edetään. (Manninen 2007, 154–155.) Pelin idea ja tavoite alkoi hahmottua vaihe vaiheelta. Syntyi ajatus, että pelilaudalla sekä -korteissa olevat palvelut voitaisiin jakaa viiteen erivärisen alueeseen, jolloin pelaajan tulisi käydä jokaisessa viidessä palvelussa, jotka on sijoitettu eri puolelle Oulua. Tällöin pelaaja ei voisi käydä viidessä lähimmässä palvelussa, vaan joutuisi siirtymään pelilaudalla laajemmalle alueelle. Pelin alussa jokaiselle pelaajalle jaettaisiin sattumanvaraisesti viisi eriväristä palvelukorttia, joista pääsee eroon käymällä pelilaudalla korteissa esiintyvissä palveluissa. Pelin tavoitteena olisi siis päästä eroon kädessä olevista korteista.

Halusimme saada palautetta kohderyhmältämme lautapelistä ja sen toimivuudesta. Loimme selkokielisen Google Formsilla tehdyn sähköisen palautelomakkeen (Liite 1), jonka tarkoituksena oli saada palautetta kohderyhmältämme pelin testauksen jälkeen. Käytimme palautekyselyssä havainnollistavia kuvia parantaaksemme kyselyn ymmärrettävyyttä ja selkeyttä. Pidimme kyselyn mahdollisimman yksinkertaisena, jotta kysely olisi mahdollisimman ymmärrettävä ja saisimme

mahdollisimman todenmukaisia vastauksia. Palautekyselyyn vastattiin anonyymisti, jotta nuoret uskaltaisivat antaa rehellistä palautetta tuotteesta. Palautteen keräämisellä hankimme tietoa siitä, miten mielekkääksi nuoret ovat kokeneet pelin ja oppivatko he pelin kautta jotain uutta.

Halusimme vapaamuotoisen, kirjallisen palautteen myös toimeksiantajaltamme ja laadimme palautetta varten muutamia apukysymyksiä, jotta saamme kattavan palautteen muun muassa siitä, oliko pelimekaniikka hänen mielestään toimiva ja tuote odotusten mukainen. Palautteen saaminen on myös oppimistavoitteidemme arvioinnin toteutumisen kannalta tärkeää, sillä saamme oppilailta sekä toimeksiantajaltamme tietoa siitä, mikä oppimispelissä onnistui ja mitä olisi voinut mahdollisesti tehdä toisin.

### **3.4 Kehittelyvaihe**

Jämsän & Mannisen (2000, 85) mukaan kehittelyvaiheessa luodaan mallikappale, joka mahdollistaa palautteen keräämisen ja mahdollisten kehitysehdotusten saamisen. Mallikappaleen avulla voidaan siis varmistua tuotteen laadusta. Aloitimme pelin kehittämisen materiaalihankinnoilla. Olimme saaneet toimeksiantajaltamme luvan hankkia lautapeliin tarvittavat materiaalit itse ja laskuttaa ne heiltä jälkikäteen. Tarvitsimme lautapelin luomiseen pelilaudan sekä pelilautaan liimattavat tarrapaperit, sillä ajatuksenamme oli tehdä lautapelin kuvitus tietokoneella ja tulostaa se tarrapapereille. Halusimme pelilaudasta riittävän ison, joten tilasimme 55 x 38 cm kokoisen neliosaisen pelilaudan. Pelinappulat ja noppa löytyivät Merikosken koululta, joten uusia ei tarvinnut hankkia. Tilausta odotellessa aloimme luomaan pelin muita komponentteja, eli palvelu- ja tehtäväkortteja.

Palvelukorttien (Liite 3) luomiseen käytimme Canva-verkkotyökalua, joka sopii erinomaisesti graafiseen suunnitteluun. Valitsimme Canvan, sillä se on helppokäyttöinen ja meille molemmille entuudestaan tuttu. Canva sisältää myös ilmaisen kuvapankin, jonka sisältämiä kuvia saa käyttää vapaasti. Halusimme kaikkien palvelukorttien olevan visuaalisesti erilaisia ja uniikkeja. Päätimme, että palvelukortteja tulee yhteensä 25 kappaletta, viisi jokaiselle alueelle. Teimme jokaiseen palvelukorttiin lyhyen esittelytekstin kyseisestä palvelusta. Jokaisessa palvelukortissa on myös kysymys, johon pelaajan on tarkoitus etsiä vastaus QR-koodin takaa. Palvelukortit sisältävät siis myös QR-koodit palvelun nettisivuille sekä muutaman havainnoivan kuvan, jotta pelaaja saa käsityksen, millainen palvelu on kyseessä.

Loimme Canvalla myös pelin tehtäväkortit (Liite 4). Tehtäväkortit sisältävät arkisia tilanteita, kuten kirjan palauttamista kirjastoon tai bussista myöhästymisen ja niiden tarkoituksena on joko nopeuttaa tai hidastaa pelaajan etenemistä pelilaudalla. Tehtäväkorttien seurauksena pelaaja etenee pelilaudalla vaihtoehtoisesti jonnekin arkiseen palveluun, kuten kirjastoon, saa ylimääräisen heittovuoron tai joutuu siirtämään määrätyn luvun verran pelinappulaansa pelilaudalla joko eteen- tai taaksepäin. Tehtäväkorttien lopulliseksi määräksi tuli 35 erilaista korttia. Halusimme, että tehtäväkortteja on tarpeeksi, jotta todennäköisyys erityylisten tehtäväkorttien nostoon eri pelikertojen aikana nousisi.

Huomasimme pian, että tarvitsemme vielä askartelukartonkia korttien värikoodaamiseen, joten teimme uudet materiaalihankinnat saadaksemme korteille eriväriset taustat. Tässä vaiheessa päädyimme myös värikoodaamaan pelin tehtäväkortit vihreällä taustavärillä. Tulostimme ja askartelimme pelikortit valmiiksi.



Kuva 2. Keltaiset palvelukortit.

Löysimme netistä Oulun karttapalvelun kartan, jota käytimme alun perin lautapelin luonnosteluun. Otimme kartasta kuvankaappauksen ja muokkasimme karttaa kuvanmuokkausohjelmalla esimerkiksi poistamalla kartasta isoja tekstejä sekä rajaamalla karttaa keskustaan ja sen lähialueille. Tämän jälkeen tulostimme muokatun kartan neljässä osassa lopulliseen kokoonsa. Piirsimme ja sijoitimme kartalle eri palvelut ja tehtäväkorteissa esiintyneet arkiset palvelut värikoodien mukaan. Jaoimme palvelut sinisiin, pinkkeihin, keltaisiin, oransseihin ja violetteihin ympyröihin. Arkiset palvelut, kuten kaupat ja apteekit, merkkasimme pelilaudalle vihreillä ympyröillä. Hahmotelimme pelilaudalle mustilla pisteillä myös useita eri reittejä, mitä pitkin pelaaja voi edetä pelilaudalla. Piirtäessämme pelilautaa huomasimme, että muokattu kartta toimii hyvin sellaisenaan pelilaudan kuvituksena. Oulun karttapalvelun kartan omistaa Oulun yhdyskunta- ja ympäristöpalvelut ja pyysimme heiltä lupaa käyttää karttaa opinnäytetyössämme. Saimme luvan kartan käyttöön, joten päädyimme pitämään tämän luonnostelman lautapelimme pohjana. Testasimme pelin pelattavuutta kolmeen kertaan peliä luodessa eikä pelattavuudessa ilmennyt ongelmia minkään testikierroksen aikana. Pelin kestoa oli tässä vaiheessa vaikea arvioida, sillä tiesimme että kohderyhmällämme menee kortteja lukiessa ja tehtäviä suorittaessa paljon enemmän aikaa kuin meillä. Arvioimme pelin kokonaiskestoksi noin 30–40 minuuttia riippuen pelaajamäärästä.

Laminoimme pelikortit Merikosken koululla ja esittelimme vielä muokattavissa olevaa, paperille tulostettua lautapeliä koulun henkilökunnalle. Tarkoituksena oli, että mikäli pelissä ilmenee jotain puutteita tai korjattavaa, voisimme tehdä peliin tarvittavat muokkaukset ennen kuin tulostaisimme sen tarrapapereille ja liimaisimme ne pelilautaan. Oppimispelin vastaanotto oli erittäin positiivinen ja toimeksiantajamme piti tuotetta sellaisenaan valmiina. Paikalla oli myös useita Merikosken koulun opettajia, jotka olivat kiinnostuneita pelistä ja kertoivat haluavansa testata lautapeliä myös heidän luokkalaistensa kanssa. Emme saaneet kehitysideoita tai korjausehdotuksia lautapeliin, jolloin totesimme, että voimme viimeistellä tuotteen ja tuoda pelin testattavaksi.

## 4 PALVELUVIIDAKKO-LAUTAPELI

Tuotteen viimeistelyyn kuuluu yksityiskohtien hiominen ja mahdolliset korjaustoimenpiteet. Viimeistelyvaiheeseen sisältyy myös tuotteen käyttöohjeiden laatiminen ja projektin loppuraportin kirjoittaminen. (Jämsä & Manninen 2000, 85.) Valmis peli tarvitsee aina säännöt, jotka määrittävät rajat, joiden puitteissa pelaaja pyrkii kohti pelin tavoitetta. Säännöt määrittävät mitä pelissä saa tehdä ja miten peli etenee. Säännöissä esitellään myös peliin liittyviä käsitteitä. (Manninen 2007, 156–157.)

Onnistuneen pelin esittelyn jälkeen skannasimme pelilaudan tietokoneelle ja tulostimme lopullisen version pelilaudasta tarrapapereille, jotka liimasimme pahviseen pelilautaan. Laadimme myös pelin säännöt (Liite 2) ja tulostimme ne. Lopuksi merkkasimme Oulun yhdyskunta- ja ympäristöpalveluiden tekijänoikeusmerkinnän pelilaudan taakse sekä pelin säilytyslaatikkoon. Tuote oli nyt valmis testattavaksi kohderyhmällemme. Yllättävän työlääksi tehtäväksi osoittautui lautapelin nimeäminen ja pelin nimi muodostuikin vasta tuotteen valmistuessa. Vuorelan (2007, 53) mukaan pelin nimi tulisi olla lyhyt, ytimekäs ja kuvaava, jotta se muistetaan helpommin. Nimen tarkoituksena onkin herättää kiinnostus peliin. Lautapelimme nimeksi tuli *Palveluviidakko*, joka kuvastaa mielestämme hyvin palveluiden moninaisuutta sekä kohderyhmämme haasteita toisinaan monimutkaisessa palvelujärjestelmässä. Nimi on myös ytimekäs ja helposti mieleen jäävä.

### 4.1 Pelin säännöt ja kulku

Pelin alussa jaetaan jokaiselle pelaajalle sattumanvaraisesti viisi eriväristä palvelukorttia. Nämä ovat pelaajan käsikortteja. Pelilaudalla on kaksi eri puunmuotoista aloituspaikkaa, joista saa valita, kumpaan pelinappulansa asettaa. Pelin aloittaa suurimman silmäluvun heittänyt pelaaja ja seuraavat vuorot etenevät pelaajien mukaan myötöpäivään.

Pelaajan tavoitteena on käydä pelilaudalla jokaisessa käsikorteissa löytyvistä viidestä palvelussa ja suorittaa korttiin liittyvä tehtävä. Vastaus tehtävään löytyy kortissa olevan QR-koodin takaa. Tehtävän saa suorittaa vasta silloin, kun pelaaja on siirtänyt pelilaudalla pelinappulansa kortissa olevan palvelun kohdalle. Tehtävien suorittamiseen saa pyytää apua muilta pelaajilta ja opettajalta. Oikea

vastaus tulee kertoa myös muille pelaajille. Pelilaudalla edetään nopan silmäluvun mukaisesti ha-  
luttuun suuntaan. Omissa käsikorteissa oleviin palveluihin saa pysähtyä käyttämättä kaikkia nopan  
osoittamia silmälukuja.

Pelilaudalla on palveluiden lisäksi myös arkisia palveluita, kuten kauppa tai kirjasto. Nämä on mer-  
kattu pelilautaan vihreällä ympyrällä. Kun pelaaja pysähtyy tällaiseen ympyrään, hänen on nostet-  
tava tehtäväkortti. Tehtäväkortti kertoo, mitä pelaajan tulee tehdä. Peli päättyy, kun pelaaja saa  
kaikki käsikortit pois kädestään ja pelin voittaa se pelaaja, joka onnistuu tässä ensimmäisenä.



Kuva 3. Esimerkki pelitilanteesta.

## 4.2 Pelin testaus

Pelin testaus on erityisen tärkeää, jotta mahdolliset ongelmakohdat tulisivat ilmi. Pelin tekijöiden ei tule osallistua itse pelaamiseen, vaan heidän tehtävänsä on havainnoida pelitilannetta ja kirjoittaa muistiinpanoja esimerkiksi pelin yleisestä tunnelmasta, mahdollisista vioista ja tietenkin hyvistä ja onnistuneista hetkistä. (Vuorela 2007, 69–70.)

Testasimme lautapeliä Merikosken koulun VALO-luokan oppilaiden kanssa. Saimme erittäin lämpimän vastaanoton VALO-luokan oppilailta paikalle saapuessamme. Esittelimme itsemme oppilaille. Myös oppilaat saivat kertoa oman nimensä, kotimaansa ja kauan he ovat asuneet Suomessa. Opetusluokka oli kaksiosainen, joista toinen luokka varattiin pelaamiselle ja toinen opiskelulle. Emme pelanneet itse peliä, vaan tarkkailimme vieressä pelin kulkua ja kirjasimme ylös pelin aikana syntyneitä huomioita. Pelin testaukseen osallistui neljä oppilasta sekä heidän opettajansa. Testauksessa oli siis mukana kaikki palvelukortit, sillä peliin osallistui maksimipelaajamäärä eli viisi pelaajaa. Pelin testaukseen osallistuneet oppilaat eivät olleet meille entuudestaan tuttuja. Emme avanneet pelin kulkua tai sääntöjä pelaajille etukäteen, sillä halusimme nähdä, ovatko laatimamme säännöt ovat tarpeeksi selkeitä pelikulun ymmärtämiseen. Halusimme kuitenkin varmistaa, että QR-koodien luku on kaikille pelaajille tuttua. Oppilaat tunsivat QR-koodin käytön ja heillä oli omat älypuhelimet, mutta opettaja tarjosi myös omaa puhelintaan QR-koodien lukemiseen, mikäli omaa puhelinta ei halunnut käyttää. Säännöistä oli kaksi kopiota ja testaukseen osallistuneet pelaajat kävivät säännöt läpi ensin pareittain ja toisen kerran opettajan lukemana. Pelaajat kävivät myös pelilaudalla näkyviä paikkoja läpi ja seasta löytyikin muutama entuudestaan tuttu paikka. Pelin säännöt olivat pelaajille selkeät ja peli saatiin laitettua alulle ilman meidän apuamme.

Pelin ensimmäinen kierros oli verkkainen, mutta pelin edetessä kierrokseen tuli lisää vauhtia. Huomasimme kuitenkin, että peli etenee hitaasti, sillä vasta 20 minuutin kohdalla ensimmäinen pelaaja oli saanut kaksi palvelukorttia pois kädestään. Lisäsimme peliin toisen nopan uuden kierroksen alkaessa, jotta pelilaudalla kulkeminen etenisi nopeampaa eikä kokonaispelaiaika venyisi liian pitkäksi. Pelin vihreät tehtäväkortit olivat hyvä lisä pelinkulkuun, sillä se toi jännitystä ja sattumanvaraisuutta peliin joko vauhdittamalla tai hidastamalla pelaajan etenemistä laudalla ja antoivat siten tasoitusta muille pelaajille. Huomioimme, että oppilaat lukivat sekä palvelu- että tehtäväkortteja rohkeasti ääneen muille pelaajille ja auttoivat toisiaan löytämään palveluita pelilaudalta. Palvelukorteissa olevien tehtävien suorittaminen sujui oppilaan kielitason mukaan vaihtelevasti; osa oppilaista löysi vastauksen nopeasti ja osa tarvitsi opettajan apua nettisivun tarkasteluun ja vastauksen



etsimiseen. Vastaukset löytyivät kunkin palvelun kohdalla kuitenkin sujuvasti ja peli jatkui nopeasti. Keskustelua syntyi niiden palveluiden kohdalla, joissa oppilas oli jo aikaisemmin käynyt. Peli oli sopivan tasainen tehtäväkorttien ansioista, eikä voittaja ollut liian ilmeinen kuin vasta pelin loppumetreillä.

Pelin testaus sujui kokonaisuudessaan hyvin. Olimme arvioineet pelin kestoksi noin 30–40 minuuttia ja tämä arvio heitti, sillä kokonaispeliajaksi tuli tällä testausryhmällä 60 minuuttia. Huomioimme, että vaikka peliin mahtuu viisi pelaajaa, se venyttää pelin keston turhan pitkäksi. Testauksen jälkeen totesimme, että optimipelaajamäärä pelille on 3–4 pelaajaa. Tällöin kahdella nopalla pelaessa arvioimme pelin kesto pitäisi myös paikkaansa. Yleinen tunnelma pelaamisen aikana oli rento, hauska ja paikoittain levoton. Levottomuuteen saattoi vaikuttaa viereisestä luokkatilasta kantautuvat äänet ja puheensorina sekä yhden oppilaan ramppaus peliluokan ja viereisen luokan välillä. Luokkien välillä edestakaisin kulkeminen saattoi liittyä oppilaan uteliaisuuteen lautapeliä kohtaan, sillä havainnoimme, että hän osoitti kiinnostusta peliin, eikä hän ei päässyt pelin ensimmäiseen testaukseen mukaan.

Pelin päätyttyä keräsimme jokaiselta pelaajalta sähköisesti palautetta lautapelistämme. VALO-luokan opettaja auttoi tarvittaessa kyselyssä esiintyneiden kysymysten tulkinnassa. Lähetimme lautapelin testauksen jälkeen muokattavan digitaalisen korttipohjan toimeksiantajallemme, jotta hän voi lisätä tai poistaa pelissä käytettäviä kortteja, sitä mukaa kun palveluita tulee lisää tai kun niiden toiminta on lopetettu. Jätimme myös lautapelin Merikosken koululle, jotta he voivat mahdollisuuksien mukaan pelata peliä vielä toisen kerran saman viikon aikana.

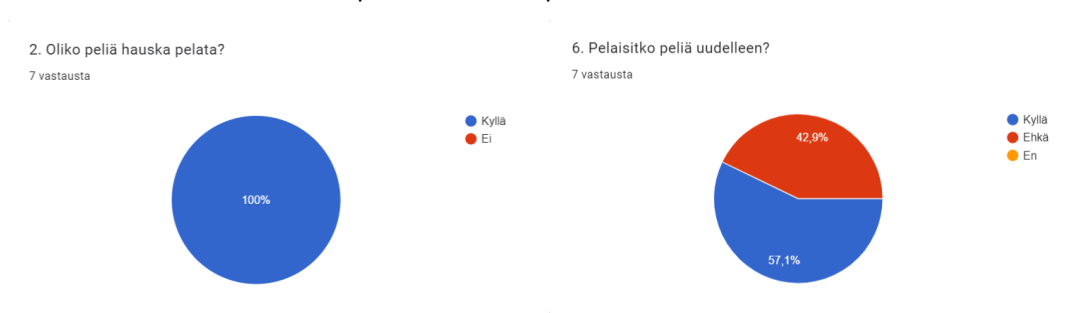
### **4.3 Palaute ja arviointi**

Pelin testaus meni niin hyvin, että totesimme pelin olevan sellaisenaan valmis. Itse pelilaudassa tai -korteissa ei ilmennyt sellaisia puutteita, joita olisi pitänyt korjata tai muuttaa. Muokkasimme ainoastaan sääntöjä siten, että peliä pelataan kahdella nopalla yhden sijaan ja muutimme maksimipelaajamääräksi neljä pelaajaa. Muokkasimme pelaajamäärää, sillä vaikka peliä pystyy käytännössä pelaamaan viidellä pelaajalla, se venyttää pelin keston liian pitkäksi.

Sovimme VALO-luokan opettajan kanssa, että toinen oppilasryhmä voi pelata lautapeliä vielä ennen joululomaa, mikäli aikaa löytyy. Peliä pelattiin vielä toisen kerran Merikosken koululla VALO-

luokan opettajan ja kolmen eri oppilaan toimesta muutaman päivän päästä ensimmäisestä pelin testauksesta. Emme olleet tässä pelikerrassa mukana, sillä tämä pelikerta ei ollut ennalta sovittu ja saimme pelin testauksessa riittävästi tietoa pelin sujuvuudesta ja kulusta. Saimme palautteen sähköisesti kuitenkin myös näiltä kolmelta pelaajalta.

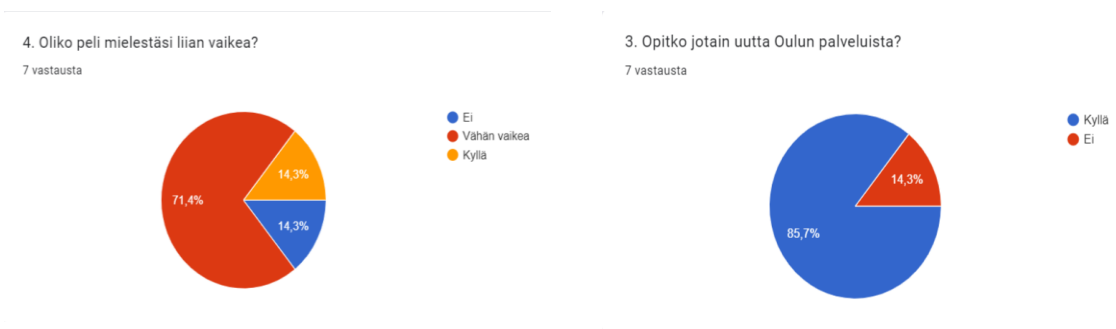
Pelin pelaamisen jälkeen nuoret saivat antaa palautetta selkokiehisen Google Formsilla tehdyn sähköisen palautelomakkeen kautta. Palautteen avulla voimme tehdä päätelmiä siitä, ovatko tuottemme laatutavoitteet täyttyneet. Palautekyselyssä kysyimme oppilaita, miten mielekkääksi he kokivat pelin pelaamisen ja pelaisivatko he peliä uudelleen. Näillä kysymyksillä haimme suuntaa antavia vastauksia siitä, onko pelillä uudelleenpeluuarvoa.



Kaavio 1. Vastaukset pelin mielekkyydestä ja uudelleenpelattavuudesta.

Palautekyselyn vastauksissa ilmeni, että kaikki seitsemän pelaajaa koki pelaamisen mielekkäänä ja heistä neljä voisivat pelata peliä uudelleen. Loput vastaajista valitsivat vaihtoehdon ehkä. Tästä voimme päätellä, että pelillä on uudelleenpeluuarvoa ja kohderyhmä koki pelin miellyttäväksi pelata.

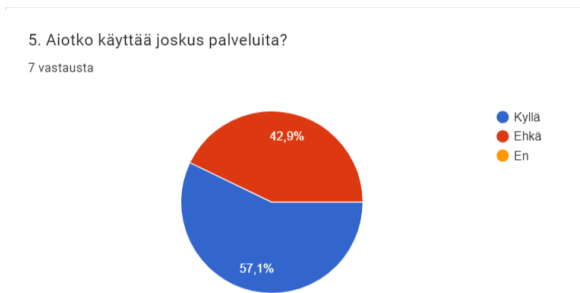
Palautekyselyssä kysyimme myös pelin vaikeustasosta, jotta saisimme tietoa pelin saavutettavuudesta. Oppimispelin idea on opettaa uusia asioita tai antaa uutta tietoa jostain ja pelin opettavuus olikin yksi pelille asettamistamme laatutavoitteista. Tämän vuoksi kysyimme palautekyselyssä oppilailta myös sitä, oppivatko he jotain uutta.



## Kaavio 2. Vastaukset pelin vaikeustasosta ja opettavuudesta.

Vastauksista ilmeni, että suurin osa vastaajista, eli viisi pelaajaa, koki pelin hieman vaikeaksi pelata. Vain yksi pelaajista koki pelin liian vaikeaksi pelata. Vastauksista voimme päätellä, että oppilaille oli välillä haasteita ymmärtää peliä. Tähän olimme osanneet varautua, sillä kohderyhmän suomen kielen taso on vaihteleva. Vastaajista kuusi kertoi kyselyssä oppineensa jotain uutta Oulun seudun palveluista. Vain yksi vastaaja vastasi, ettei oppinut mitään uutta. Tästä voimme myös päätellä, että peli pääsääntöisesti opettaa uusia asioita tai antaa uutta tietoa Oulun seudun nuorille suunnatuista matalan kynnyksen palveluista.

Lopuksi kysyimme, aikovatko oppilaat joskus käyttää pelissä ilmenneitä palveluita. Haimme kysymyksellä tietoa pelin ajankohtaisuudesta kohderyhmämme näkökulmasta.



## Kaavio 3. Vastaukset pelaajien aikomuksista käyttää pelissä ilmenneitä palveluita.

Vastaajista neljä kertoi aikovansa joskus käyttää pelissä ilmenneitä palveluita. Loput kolme valitsivat vastausvaihtoehdon ehkä. Vastauksista voimme päätellä, että peliin valitsemamme palvelut ovat kohderyhmällemme ajankohtaisia ja sopivia.

Pyysimme toimeksiantajaltamme vapaamuotoisen palautteen kirjallisena. Halusimme palautteella saada tietoon toimeksiantajan näkemyksen ja arvioinnin siitä, kuinka hyvin tuotteemme laatutavoitteet täyttyivät. Koemme vapaamuotoisen palautteen ja palautekeskustelun arvokkaampana ja informatiivisempänä tapana saada palautetta toimeksiantajaltamme, kuin kyselyllä saadun palautteen. Esitimme palautteenannon tueksi muutaman apukysymyksen, joihin toivoimme toimeksiantajaltamme vastauksia. Kysyimme toimeksiantajaltamme seuraavat apukysymykset:

1. Vastasiko lautapeli odotuksiasi ja toiveitasi?
2. Mitä mieltä olit lautapelin ulkoasusta?

3. Oliko peli pelattavuudeltaan toimiva ja säännöt tarpeeksi selkeät?
4. Näkemykseksi pelikorttien sisällöstä. Olemmeko valinneet mielestäsi riittävästi olennaisia ja kohderyhmälle sopivia palveluita peliin mukaan?
5. Olemme asettaneet lautapelimme laatutavoitteiksi saavutettavuuden, ajankohtaisuuden, opettavuuden ja uudelleenpelattavuuden. Täyttääkö valmis peli mielestäsi nämä tavoitteet? Olisiko jotain voinut huomioida paremmin?
6. Voisiko lautapeli mielestäsi edistää maahanmuuttajanuorten kotoutumista sekä edistää osallisuutta ja yhteisöllisyyttä?
7. Huomasitko pelissä jotain kehitettävää tai asioita, joita olisi voinut tehdä toisin?

Toimeksiantajaltamme saimme seuraavanlaisen palautteen:

*”Lautapelistä tuli erittäin tervetullut apu Oulun palveluviidakon esittelyyn uusille oululaisille nuorille. Lautapeli on värikkydessään erittäin vetovoimainen ja innostaa pelaamaan. Korttien kuvallisuus ja värikkyys toimivat hyvin ja auttavat hahmottamaan ja ryhmittelemään erityyppisiä palveluja.*

*Peli toimii ja on joka pelikerralla erilainen. Yksittäinen oppilas voi pelata peliä useamman kerran kyllästymättä, koska uutta opittavaa riittää eri kerroille. Sattumanvaraisuus, kuten kierrettävien paikkojen etäisyys toisistaan ja vihreät kortit, tuo jännitystä. Joka kerta kuitenkin kaikki pelaajat hyötyvät pelaamisesta saadessaan uutta tietoa tai huomatessaan, miten paljon jo tietää Oulusta.*

*Palvelut on valittu hyvin. Monipuolisuus on loistava asia. Oppilaat ovat huomanneet, miten eri elämäntilanteisiin löytyy apua ja tukea. Korttien infoteksti on valo-oppilaille vielä haastava yksin selvitettäväksi, mutta opettaja/ohjaaja voi avata sitä. Pidemmälle suomea oppineet selviävät jo itsekkin tekstistä. Kysymykset ovat alkuvaiheen suomenoppijoidenkin helppo ymmärtää, ja vastaukset on mahdollista selvittää. Liika helppous olisi miinusta, joten se, että mennään vähän vaikeamman puolella, on hyvä eteenpäin työntävä haaste.*

*Riippuen ryhmästä aiomme peliä pelanneiden oppilaiden kanssa tutustua joihinkin heille ajankohtaisiin palveluihin. Peliä pelanneet ovat myös peliä pelattaessa kertoneet käyneensä johonkin toimintaan jo tutustumassa. On siis syntynyt porinoita ja jaettu kokemuksia. Pelistä tulee meille hyvä väline juuri kotoutumista silmällä pitäen.*

*On erittäin hyvä, että pelikorttien päivitys onnistuu. Tämä vaatii pelin käyttäjältä, tässä tapauksessa opettajalta, aktiivisuutta ja valmiutta muokata tietoja/kortteja. Peli tuleeekin nähdä opetusmateriaalina, jota tulee aina päivittää. Lautapelipohja on mielestäni juuri sopivanlainen. Liian helposti ei pääse korteista eroon, mutta vihreät "sattumat" mahdollistavat pelionnen kääntymisen. Pelikortteja voi pelaamisen jälkeen pitää esillä muutenkin ikään kuin infokortteina.*

*Tällaisen materiaalin työstäminen olisi opettajalta jäänyt vain idean tasolle. Olemme koulussa pelistä erittäin kiitollisia ja huolehdimme, että peli pysyy käytössämme pitkään.”*

## 5 TULOKSET

Asetimme oppimispelimme laatutavoitteiksi saavutettavuuden, opettavuuden, uudelleenpelattavuuden sekä ajankohtaisuuden. Kohderyhmältämme ja toimeksiantajaltamme saadun palautteen sekä oman arviomme mukaan laatutavoitteemme täyttyivät hyvin opettavuuden, uudelleenpelattavuuden sekä ajankohtaisuuden osalta. Palautekyselyssä lähes kaikki oppilaat kertoivat oppineensa jotain uutta peliä pelatessaan, jolloin voimme todeta pelin olleen pääsääntöisesti opettava. Sekä toimeksiantajamme että peliä pelanneet oppilaat arvioivat pelin hauskaksi pelata ja palautekyselyssä suurin osa kertoi aikovansa pelata peliä joskus uudelleen. Peli on myös ajankohtainen palvelukorttien päivitysmahdollisuuden sekä muokattavuuden ansiosta. Palautekyselyssä oppilaat kertoivat joko aikovansa tai harkitsevansa käyttää pelissä ilmenneitä palveluita tulevaisuudessa, jolloin peli on myös kohderyhmällemme ajankohtainen.

Saavutettavuus onnistui osaltaan hyvin, mutta palvelukorttien esittelytekstit olivat joidenkin korttien osalta pitkiä ja toisinaan hieman vaikeita lauserakenteiltaan. Korttien tehtävät olivat puolestaan hyvin yksinkertaisia sekä lauseenrakenteeltaan että tehtävänannoltaan. Tehtäväkorteissa käyttämämme kieli oli puolestaan helposti ymmärrettävää ja yksinkertaista. Toisaalta pohdimme, että korttien sisältämä tietoisku ei ole pelin etenemisen kannalta merkittävä, vaan tuottaa lisäsisältöä palvelukortteihin informaatiota tuottavana tekijänä, joten peli on siitä huolimatta pelattava eritasoisille suomen kielen osaajille. Toimeksiantajamme piti myös hyvänä asiana sitä, että pelissä on myös haastetta kehittyneemmille suomen kielen osaajille. Toimeksiantajamme nosti myös palautteessaan esille, että palvelukortteja voi käyttää sellaisenaan myös pelin ulkopuolella eräänlaisina infokortteina erilaisista palveluista.

Opinnäytetyömme tarkoituksena oli luoda oppimispeli, jonka tavoitteena on lisätä maahanmuuttajanuorten tietämystä Oulun seudun nuorille suunnatuista palveluista. Onnistuimme mielestämme luomaan lautapelin, joka täyttää oppimispelin määritelmän. Asetimme opinnäytetyömme tavoitteeksi VALO-luokan oppilaiden yhteisöllisyyden edistämisen yhdessä tekemisen kautta ja lautapeli onkin jo itsessään työkalu yhteiselle tekemiselle. Pelin testauksessa yhdessä tekeminen näkyi siten, että pelaajat muun muassa auttoivat toisiaan löytämään oikeat palvelut pelilaudalta sekä keskustelivat tutuista palveluista. Asetimme opinnäytetyömme pitkän aikavälin tavoitteeksi edistää maahanmuuttajanuorten kotoutumista ja osallisuutta oppimispelin avulla sekä lisätä yhdenvertai-

suutta palveluiden piiriin pääsemisessä. Tätä tavoitetta on mahdotonta vielä parin pelikerran jälkeen arvioida, mutta kysyimme toimeksiantajamme näkemystä siitä, voisiko peli edistää maahanmuuttajanuorten osallisuutta, palveluiden piiriin pääsemistä sekä kotoutumista pitkällä aikavälillä. Toimeksiantajamme näkemyksen mukaan oppimispeli voi olla hyvä väline palveluihin tutustumiseen ja kokemusten jakamiseen muiden nuorten kesken myös kotoutumista ajatellen.

## 6 EETTISYYS JA LUOTETTAVUUS

Olemme sitoutuneet Oulun ammattikorkeakoulun opiskelijoina Tutkimuseettisen neuvottelukunnan (TENK) Hyvä tieteellinen käytäntö -ohjeistukseen. Korkeakoulujen opinnoissa ja niihin liittyvissä opinnäytetöissä tulee noudattaa hyvän tieteellisen käytännön menettelytapoja ja peruseriaatteita. Näihin periaatteisiin kuuluvat eurooppalaisen tutkimuseettisen ohjeistuksen mukaan luotettavuus, rehellisyys, arvostus ja vastuunkanto. Eettiseen toimintatapaan kuuluu huolehtia mahdollisista tarvittavista luvista, suostumuksista ja eettisestä ennakoarvioinnista ennen tutkimusaineiston hankkimisen aloittamista. Sitoudumme myös kunnioittamaan muiden työtä viittaamalla muiden tekijöiden kirjoituksiin, julkaisuihin ja tutkimuksiin asianmukaisella tavalla. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2023, 9, 11, 13–14.)

Eettisen näkökulman olemme huomioineet käyttämällä laadukkaita ja luotettavia lähteitä opinnäytetyömme raportoinnissa ja viitanneet niihin asianmukaisesti kunnioittaen alkuperäisten tekijöitä. VALO-luokan oppilaille suunnattu palautekysely on anonyymi eikä siinä kysytä arkaluontoisia asioita. Kyselyssä käytimme Kehitysvammaliitto ry:n ylläpitämän Papunet-kuvapankin kuvia ja kuvat ovat tarkoitettu epäkaupalliseen vapaaseen käyttöön. (Kehitysvammaliitto ry 2023.) Kuvien lähteet merkkasimme selkeästi palautekyselyn loppuun. Kyselyyn valikoituneet kuvat valittiin niiden selkeyden ja kuvaavuuden perustella. Valitsemillamme kuvilla pyrimme siis helpottamaan kysymysten ymmärrettävyyttä. Käytimme lautapelin pohjana itse muokkaamaamme versiota Oulun karttapalvelun kartasta ja saimme luvan muokatun version käyttöön opinnäytetyömme tuotteen kuvituksessa. Pelilautaan merkkasimme asianmukaisesti Oulun yhdyskunta- ja ympäristöpalveluiden tekijänoikeusmerkinnän pelilaudan kartan kuvituksen osalta.

Opinnäytetyön luotettavuuden varmistamiseksi olemme koko opinnäytetyöprosessin ajan pyrkineet perustelemaan päätöksemme ja valintamme huolellisesti. Olemme kuvanneet rehellisesti opinnäytetyön eri vaiheita sekä lisänneet raporttiin kuvia ja liitteitä havainnollistamaan ja lisäämään työn luotettavuutta. Olemme arvioineet rehellisesti laatimienne laatutavoitteiden täyttymistä siinä määrin kuin se on mahdollista. Tulosten luotettavuutta heikentää se, että pelaajia oli vain seitsemän henkilöä. Luotettavuuden lisäämiseksi peliä pitäisi pelata useamman kerran ja kerätä palautetta myös näistä pelikerroista. Parin pelikerran jälkeen on myös mahdotonta arvioida sitä, onko oppimispeli edistänyt maahanmuuttajanuorten kotoutumista ja osallisuutta sekä lisännyt yhdenvertaisuutta palveluiden piiriin pääsemisessä.



## 7 POHDINTA

Opinnäytetyöprosessi on kokonaisuudessaan ollut opettavainen, antoisa ja paikoitellen haastavaakin. Opinnäytetyöprosessimme alkoi keväällä 2023 opinnäytetyön suunnitelman kirjoittamisella. Suunnitelman kirjoittaminen oli pitkä ja paikoitellen haastava prosessi, mutta lopputuloksena syntyi mielestämme selkeä ja johdonmukainen suunnitelma, joka on auttanut meitä opinnäytetyöprosessin eri vaiheissa. Hyödynsimme opinnäytetyön ohjausta jo suunnitelmavaiheessa useita kertoja, mutta pelin luominen ja raportin kirjoittaminen sujui melko itsenäisesti. Hyödynsimme suunnitelmavaiheessa ohjauksen lisäksi myös opinnäytetyöpajoja, joissa käsiteltiin muun muassa hyvää tieteellistä kirjoittamista ja laadukkaita lähteitä.

Opinnäytetyön suunnitelman valmistuessa aloimme suunnittelemaan tuotettamme eli itse oppimispeleä. Pelin suunnittelu- ja toteuttamisvaihe osoittautuikin pitkäksi projektiksi ja teimme sitä loppuvuoden 2023. Lautapelin suunnittelu ja toteuttaminen vaati runsaasti aikaa ja ajatustyötä, jotta pelin idea ja visuaalinen ilme selkeni meille lopullisesti. Haasteellisimmaksi vaiheeksi osoittautui pelin tavoitteen keksiminen, miten pelissä edetään ja kuinka se voitetaan. Pelikulku selkenikin vaiheelta yhdessä ideoiden ja näkemyksiä jakaen. Laadimme useita eri versiota pelilaudasta parhaimman ja laadukkaimman lopputuloksen saamiseksi. Koimme lautapelin toteuttamisvaiheen kuitenkin erittäin mielenkiintoisena ja opettavaisena, sillä emme olleet kumpikaan tehneet aikaisemmin lautapeliä ja kaikki sen eri vaiheet olivat meille uusia.

Lopputuloksena syntynyt oppimispeleä on mielestämme laadukas, toimiva ja täyttää tarkoituksensa. Pelin idea on mielestämme tarkkaan harkittu, monivaiheinen ja ainutlaatuinen. QR-koodien käyttö pelikorteissa tuo mielenkiintoisen ja modernin yksityiskohdan peliin. Olemme tyytyväisiä myös lautapelin sekä pelikorttien visuaaliseen ilmeeseen. Myös VALO-luokan oppilaiden mielenkiinto ja kiinnostus peliä kohtaan oli pelin testauksessa silmin nähtävää, joka kertoo mielestämme siitä, että lautapeli on myös kohderyhmän mielestä kiinnostava ja onnistunut.

Yhteistyö toimeksiantajamme kanssa on ollut vaivatonta. Olemme pitäneet tiivistä yhteydenpitoa koko prosessin ajan sekä vaihtaneet ajatuksia ja näkemyksiä oppimispeleistämme useaan otteeseen, jotta tuote vastaa heidän tarpeitaan mahdollisimman hyvin. Olemme olleet avoimia myös aikataulullisista haasteista, joten toimeksiantajamme oli perillä siitä, missä vaiheessa prosessia olemme. Myös meidän keskinäinen yhteistyömme on ollut saumatonta, ja kumpikin on käyttänyt

projektiin aikaa tasapuolisesti aikataulullisista haasteista huolimatta. Projektimme aikataulutus ei onnistunut kaikilta osin niin kuin suunnittelimme, mutta meille tärkeämpää oli kuitenkin se, että lautapeli ja raportti ovat huolellisesti tehtyjä.

Oppimistavoitteenamme oli saada ymmärrystä siitä, kuinka oppimispeli luodaan kohderyhmän tarpeet huomioiden. Sosiaalialan kompetensseista (Suomen ammattikorkeakoulujen sosiaalialan koulutuksen verkosto (SOAMK) 2023) opinnäytetyössämme korostuivat sosiaalialan palvelujärjestelmäosaaminen sekä asiakastyöosaaminen. Palvelujärjestelmäosaaminen näkyi työssämme erityisesti lautapelin sisällössä, jossa esittelimme julkisen, yksityisen ja kolmannen sektorin palveluita. Opinnäytetyöprojektin aikana toimimme kulttuurisensitiivisesti ja moninaisuutta tukien sekä lisäsimme nuorten tietoisuutta erilaisista nuorten palveluista. Sosiaalialan kompetensseista myös kriittinen ja osallistava yhteiskuntaosaaminen näkyi työssämme siten, että pyrimme työllämme edistämään yhdenvertaisuutta palveluiden piiriin pääsemisessä. Tavoitteenamme oli myös oppia opinnäytetyöprosessin aikana lisää Oulun seudun nuorille suunnatuista matalan kynnyksen palveluista, sillä tulemme tarvitsemaan tätä tietoa myös tulevassa työssämme. Tavoitteenamme oli myös oppia lisää projektityöskentelystä, sen eri vaiheista, siihen liittyvistä haasteista ja niiden ratkaisemisesta.

Opinnäytetyön aikana huomasimme, että työmme aihetta on mahdollista jatkaa tulevissa opinnäytetöissä. Aihetta voisi lähestyä tutkimalla onko oppimispeli lisännyt matalan kynnyksen palveluiden käyttöä VALO-luokan oppilaiden keskuudessa. Opinnäytetyömme pitkän aikavälin tavoitteena oli VALO-luokan oppilaiden kotoutumisen ja osallisuuden edistäminen ja aihetta voisikin tutkia esimerkiksi siitä näkökulmasta, onko luomallamme oppimispelillä ollut konkreettisia vaikutuksia osallisuuden ja kotoutumisen edistämisessä VALO-luokan oppilaiden osalta.

## LÄHTEET

Berg, Päivi & Myllyniemi, Sami 2020. Palvelu pelaa! Nuorisobarometri 2020. Valtion nuorisoneuvosto. Nuorisotutkimusseura/Nuorisotutkimusverkosto. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Hakupäivä 1.2.2023. <https://tietoanuorista.fi/wp-content/uploads/2021/03/nuorisobarometri-2020-web-1.pdf>.

Castaneda, Anu E., Mäki-Opas, Johanna, Jokela, Satu, Kivi, Nina, Lähteenmäki, Minna, Miettinen, Tanja, Nieminen, Satu, Santalahti, Päivi ja PALOMA-asiantuntijaryhmä 2018. Pakolaisten mielen-terveyden tukeminen Suomessa - PALOMA-käsikirja. Helsinki: Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. Hakupäivä 18.1.2023. [https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/136193/PALOMA\\_K%C3%84SIKIRJA\\_WEB2.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/136193/PALOMA_K%C3%84SIKIRJA_WEB2.pdf?sequence=4&isAllowed=y).

Hallikainen, Minna 2011. Maahanmuuttajat suomalaisen palvelujärjestelmän asiakkaina – ”Hukassa olemisen tunne on suurin silloin, kun ei tiedä mitä pitäisi kysyä”. Mikkelin ammattikorkeakoulu. Sosiaali- ja terveysalan ylempi ammattikorkeakoulututkinto. Opinnäytetyö. Hakupäivä 8.3.2023. [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/26407/Hallikainen\\_Minna.pdf](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/26407/Hallikainen_Minna.pdf).

Hedman, Anne 2018. Asiakas sosiaali- ja terveydenhuollon palvelujärjestelmässä - Diskurssi-analyysi asiakkuudesta Sote-uudistuksen valmisteluraporteissa. Tampereen yliopisto. Yhteiskuntatieteiden tiedekunta. Pro gradu -tutkielma. Hakupäivä 18.1.2023. <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/104100/gradu07454.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Hiitola, Johanna, Anis, Merja & Turtiainen, Kati 2018. Maahanmuutto, palvelut ja hyvinvointi - Koh-taamisissa kehittyviä käytäntöjä. Tampere: Vastapaino.

Hyppönen, Olli & Lindén Satu 2009. Opettajan käsikirja – Opintojaksojen rakenteet, opetusmenetelmät ja arviointi. Teknillisen korkeakoulun Opetuksen ja opiskelun tuen julkaisuja 4/2009. Hakupäivä 25.1.2023. <https://aaltodoc.aalto.fi/bitstream/handle/123456789/4670/isbn9789522480637.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Jämsä, Kaisa & Manninen, Elsa 2000. Osaamisen tuotteistaminen sosiaali- ja terveysalalla. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Kehitysvammaliitto ry 2023. Papunet-verkkopalvelu. Kuvapankki. Hakupäivä 6.4.2023. <https://papunet.net/materiaalia/kuvapankki>.

Kekkonen, Marjatta, Känkänen, Päivi & Gissler, Mika 2018. Tieto nuorten asiakaskokemuksista ja palveluiden käytöstä – liian tärkeää hukattavaksi. Teoksessa: Nuoret palveluiden pauloissa – Nuorten elinolot -vuosikirja 2018. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Hakupäivä 30.1.2023. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-343-200-0>.

Keskiniemi, Matti 2018. Oppimispelien ja pelillistämisen käyttö opetuksessa. Jyväskylän yliopisto. Informaatioteknologian tiedekunta. Kandidaatintutkielma. Hakupäivä 22.3.2023. <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/58196/URN%3aNBN%3afi%3ajyu-201805292868.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Kotouttaminen sosiaali- ja terveydenhuollossa 2014. Valtiontalouden tarkastusviraston tuloksellisuustarkastuskertomus 3/2014. Helsinki: Edita Prima Oy. Hakupäivä 30.1.2023. <https://www.vtv.fi/app/uploads/2018/06/26085144/kotouttaminen-sosiaali-ja-terveydenhuollossa-3-2014.pdf>.

Krokkfors, Leena, Kangas, Marjaana & Hyvärinen, Reetta 2014. Oppimispelit rajoja ylittävinä ja osallistavina oppimisympäristöinä. Teoksessa Oppiminen pelissä – Pelit, pelillisyyt ja leikkisyys opetuksessa. Tampere: Vastapaino.

Kuntaliitto 2022. Nuorisotyö ja -politiikka. Hakupäivä 25.1.2023. <https://www.kuntaliitto.fi/opetus-ja-kulttuuri/nuorisotyö>.

Laki kotoutumisen edistämisestä 1386/2010. Hakupäivä 18.1.2023. <https://finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2010/20101386#L2P11>.

Leemann, Lars & Hämäläinen, Riitta-Maija 2015. Asiakasosallisuus. Sosiaalisen osallisuuden edistämisen koordinaatiohanke (Sokra). Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Hakupäivä 25.1.2023. [https://thl.fi/documents/966696/3775621/Tietopaketti\\_Asiakasosallisuus.pdf/6d5b8baf-d5e4-4618-add6-ca0b9a81f214](https://thl.fi/documents/966696/3775621/Tietopaketti_Asiakasosallisuus.pdf/6d5b8baf-d5e4-4618-add6-ca0b9a81f214).

Leemann, Lars & Hämäläinen, Riitta-Maija 2016. Asiakasosallisuus, sosiaalinen osallisuus ja matalan kynnyksen palvelut. Yhteiskuntapolitiikka 81 (2016):5. Hakupäivä 25.1.2023. [https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/131350/YP1605\\_Leemann&Hamalainen.pdf](https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/131350/YP1605_Leemann&Hamalainen.pdf).

Leemann, Lars, Kuusio, Hannamaria & Hämäläinen, Riitta-Maija 2015. Sosiaalinen osallisuus. Sosiaalisen osallisuuden edistämisen koordinaatiohanke (Sokra). Terveystieteiden tutkimuskeskus. Hakupäivä 25.1.2023. [https://thl.fi/documents/966696/3775621/Tietopaketti\\_Sosiaalinen\\_Osallisuus.pdf](https://thl.fi/documents/966696/3775621/Tietopaketti_Sosiaalinen_Osallisuus.pdf).

Manninen, Tony 2007. Pelisuunnittelijan käsikirja – Ideasta eteenpäin. Tallinna: Kustannus Oy Rajalla.

McFarlane, Angela, Sparrowhawk, Anne & Heald, Ysanne 2002. Report on the educational use of games. TEEM: Teachers Evaluating Educational Multimedia. Hakupäivä 25.1.2023. [http://questgarden.com/84/74/3/091102061307/files/teem\\_gamesined\\_full.pdf](http://questgarden.com/84/74/3/091102061307/files/teem_gamesined_full.pdf).

McMillan, David & Chavis, David 1986. Sense of community: a definition and theory. Journal of Community Psychology, 14, 8–10. Hakupäivä 25.1.2023. <https://iranarze.ir/wp-content/uploads/2015/01/Sense-of-Community.pdf>.

Mustonen, Päivi 2007. Pompottelua ja osallisuuden kaipuuta: Maahanmuuttajien kokemuksia asiakaslähtöisyydestä ja sen toteutumisesta sosiaalityössä ja muissa julkisissa hyvinvointipalveluissa. Tampereen yliopisto. Sosiaalipolitiikan ja sosiaalityön laitos. Pro gradu -tutkielma. Hakupäivä 1.2.2023. <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/78000/gradu01839.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Mäkikalli, Maija, Siivonen, Katriina, Forsander, Annika 2000. Muuttuvat asemat - Kompassi integraation arkeen. Turku: Kirja-Aurora.

Noda, Shota, Shirotzuki, Kentaro & Nakao, Mutsuhiro 2019. The effectiveness of intervention with board games: a systematic review. BioPsychoSocial Med 13, 22 (2019). Hakupäivä 8.3.2023. <https://doi.org/10.1186/s13030-019-0164-1>.

Nuorisolaki 1285/2016. Hakupäivä 8.3.2023. <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2016/20161285#Pidm45053757638512>.

Oksanen, Kimmo, Mannila, Birgitta & Hämäläinen, Raija 2011. Game Bridge - Kohti ammatillisia avaintaitoja. Jyväskylän yliopisto. Koulutuksen tutkimuslaitos. Hakupäivä 8.3.2023. <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/37472/1/978-951-39-4458-2.pdf>.

Opetushallitus 2015. Perusopetukseen valmistavan opetuksen opetussuunnitelman perusteet 2015. Määräykset ja ohjeet 2015:49. Hakupäivä 6.2.2023. [https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/perusopetukseen\\_valmistavan\\_opetuksen\\_opetussuunnitelman\\_perusteet\\_2015.pdf](https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/perusopetukseen_valmistavan_opetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2015.pdf).

Opetushallitus 2017. Perusopetukseen valmistava opetus. Opetushallitus 4/2017. Hakupäivä 6.2.2023. <https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/perusopetukseen-valmistava-opetus.pdf>.

Paasivaara, Leena & Nikkilä, Juhani 2010. Yhteisöllisyydestä työhyvinvointia. Helsinki: Kirjapaja.

Pajamäki, Tatjana & Okker, Anna-Maija 2018. ”Pitäis jaksaa, uskaltaa luottaa ja odottaa” – nuorten kokemuksia palveluista. Teoksessa: Nuoret palveluiden pauloissa – Nuorten elinolot -vuosikirja 2018. Terveystieteiden tutkimuskeskus. Hakupäivä 31.1.2023. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-343-200-0>.

Peltola, Marja & Moisio, Jenni 2017. Ääniä ja äänettömyyttä palvelukentillä - Katsaus lasten ja nuorten palvelukokemuksia koskevaan tietoon. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura Verkkojulkaisuja 112. Helsinki: Unigrafia. Hakupäivä 25.1.2023. [https://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/aania\\_ja\\_aanettomytta\\_palvelukentilla.pdf](https://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/aania_ja_aanettomytta_palvelukentilla.pdf).

Pihkala, Juhani 2018. Mikä ihmeen QR-koodi? - QR-koodi – tiedon portti. Helsinki: BoD – Books on Demand.

Pivec, Maja 2007. Editorial. Play and learn potentials of game-based learning. British Journal of Educational Technology. Vol 38, No 3/2007, 387–393. Hakupäivä 18.1.2023. <https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/j.1467-8535.2007.00722.x>.

Raina, Liisa 2012. Uusi yhteisöllisyys: kasvatusyhteisön rakentamisen ammattitaito. Helsinki: Arator.

Romakkaniemi, Marjo & Rätty, Rauni 2017. Lappilaisen nuoren tulevaisuutta tukemassa. Soku - hankkeessa tehtyä, koettua ja uusia visioita. Lapin ammattikorkeakoulun julkaisuja. Sarja B. Tutkimusraportit ja kokoomateokset 1/2017. Hakupäivä 25.1.2023. <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/122735/B%201%202017%20Raty%20Pietilainen.pdf?sequence=1#page=25>.

Sinervo, Timo, Juujärvi, Soile, Niiranen, Vuokko, Laulainen, Sanna & Keskimäki, Ilmo 2019. Mitä palveluiden yhteensovittaminen tarkoittaa sosiaali- ja terveyshuollon työssä? Talous ja yhteiskunta 2, 36, 38. Hakupäivä 18.1.2023. <https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/138824/ty22019SinervoJuujarviNiiranenLaulainenKeskimaki.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Sosiaali- ja terveysministeriö. Maahanmuuttajien sosiaaliturva, hyvinvointi ja terveys. Hakupäivä 1.2.2023. <https://stm.fi/maahanmuuttajien-hyvinvointi>.

Stenvall, Elina 2013. Osallistu, osallista, ole osallinen – mistä oikein on kyse? Alue Ja Ympäristö 42(1), 75. Hakupäivä 25.1.2023. <https://aluejaymparisto.journal.fi/article/view/64770>.

Suomen ammattikorkeakoulujen sosiaalialan koulutuksen verkosto (SOAMK) 2023. Sosiaalialan tutkinnot ja kompetenssit. Hakupäivä 3.4.2023. <https://www.sosiaalialanamkverkosto.fi/sosiaalialan-tutkinnot-ja-kompetenssit/>.

Suomen nuorisovaltuustojen kattojärjestö Allianssi. Tietoa nuorista – Kuka on nuori? Hakupäivä 8.3.2023. <https://www.ilmannuoria.fi/tietoa-1>.

Tutkimuseettinen neuvottelukunta (TENK) 2023. Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 2/2023. Hakupäivä 4.4.2023. [https://tenk.fi/sites/default/files/2023-03/HTK-ohje\\_2023.pdf](https://tenk.fi/sites/default/files/2023-03/HTK-ohje_2023.pdf).

Työ- ja elinkeinoministeriö 2021. Kotoutumisen sanasto: 1. laitos. Helsinki: Työ- ja elinkeinoministeriön julkaisuja 2021:54. Hakupäivä 18.1.2023. [https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/163545/TEM\\_2021\\_54.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/163545/TEM_2021_54.pdf?sequence=1&isAllowed=y).

Valtioneuvosto 2022. Sote-uudistus – Sosiaali- ja terveydenhuollon ja pelastustoimen uudistus. Hakupäivä 18.1.2023. <https://soteuudistus.fi/hyvinvointialueet->.

Varjosalo, Jeri 2021. Digitaalisten oppimispelien opetuksellisen hyödyn arviointi. Jyväskylän yliopisto. Informaatioteknologian tiedekunta. Pro gradu -tutkielma. Hakupäivä 18.1.2023. <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/75814/1/URN%3ANBN%3Afi%3Aju-202105203076.pdf>.

Vesterinen, Olli & Mylläri, Jarkko 2014. Peleistä pelillisyyteen. Teoksessa Oppiminen pelissä – Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino.

Viita, Aija & Alkio, Riku 2014. Pelilautana koko kaupunki. Teoksessa Oppiminen pelissä – Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino.

Vuorela, Ville 2007. Pelintekijän käsikirja. Helsinki: BTJ Finland Oy.



## **LIITTEET**

Palautekysely liite 1

Pelin säännöt liite 2

Palvelukortit liite 3

Tehtäväkortit liite 4

# Palautekysely oppimispelistä VALO- luokan oppilaille

Kysely on anonymi.



1. Miltä sinusta tuntuu pelin jälkeen?



1

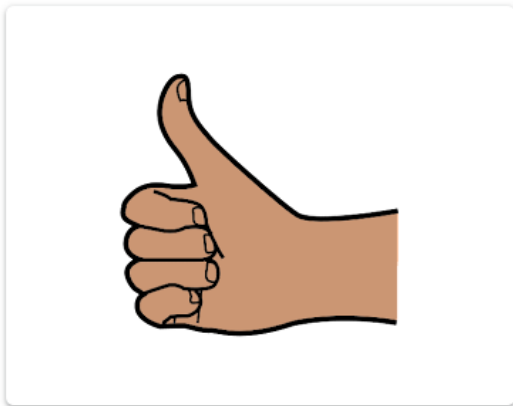


2

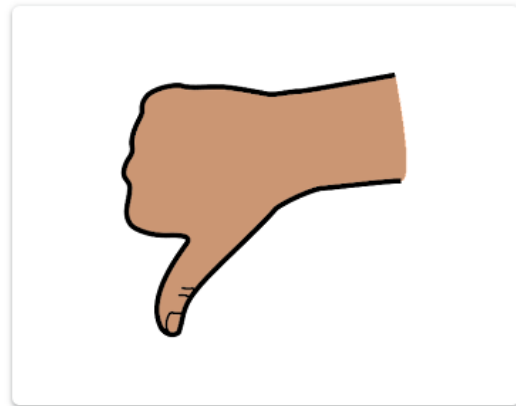


3

2. Oliko peliä hauska pelata?



Kyllä



Ei

---

3. Opitko jotain uutta Oulun palveluista?



Kyllä

Ei

4. Oliko peli mielestäsi liian vaikea?



- Ei
- Vähän vaikea
- Kyllä

---

5. Aiotko käyttää joskus palveluita?



- Kyllä
- Ehkä
- En

6. Pelaisitko peliä uudelleen?



Kyllä



Ehkä



En

---

Kiitos vastauksista!

Palautekyselyn kuvat:  
<https://kuvapankki.papunet.net/>

Kysymys 1 kuvat: © Toisto / Aleksei Zamiatin

Kysymys 2 kuvat: © Kuvako, muokkaus Sari Kivimäki, Mahdollisuus lapselle ry,

© Sergio Palao / ARASAAC, muokkaus Papunet

Kysymys 3 kuvat: © Sclera, muokkaus Heidi Ahlström

Kysymys 4 kuva: © Kuvako

Kysymys 5 kuva: © Sclera, muokkaus Ritva Hämäläinen Savas

Kysymys 6 kuvat: © Sergio Palao / ARASAAC, muokkaus Papunet

**PALVELUVIIDAKKO****SÄÄNNÖT****2–4 pelaajalle****Peliin tarvitset:**

Noppa, pelinappulat, vähintään yksi älypuhelin QR-koodin lukemista varten sekä internetyhteys

**Pelivalmistelut:**

Pelin alussa jaetaan jokaiselle pelaajalle sattumanvaraisesti viisi eriväristä palvelukorttia. Nämä ovat pelaajan **käsikortteja**. Pelilaudalla on kaksi eri puunmuotoista aloituspaikkaa, joista saa valita, kumpaan pelinappulansa asettaa. Pelin aloittaa suurimman silmäluvun heittänyt pelaaja ja seuraavat vuorot etenevät pelaajien mukaan myötäpäivään.

**Pelin kulku:**

Pelaajan tavoitteena on käydä pelilaudalla jokaisessa **käsikorteissa** löytyvistä viidestä palvelussa ja suorittaa korttiin liittyvä tehtävä. Vastaus tehtävään löytyy kortissa olevan QR-koodin takaa. Tehtävän saa suorittaa vasta silloin, kun pelaaja on siirtänyt pelilaudalla pelinappulansa kortissa olevan palvelun kohdalle. Tehtävien suorittamiseen saa pyytää apua muilta pelaajilta ja opettajalta. Oikea vastaus tulee kertoa myös muille pelaajille.

Pelilaudalla edetään nopan silmäluvun mukaisesti haluttuun suuntaan. Omissa käsikorteissa oleviin palveluihin saa pysähtyä käyttämättä kaikkia nopan osoittamia silmälukuja.

Pelilaudalla on palveluiden lisäksi myös arkisia palveluita, kuten kauppa tai kirjasto. Nämä on merkattu pelilautaan **vihreällä ympyrällä**. Kun pelaaja pysähtyy tällaiseen ympyrään, hänen on nostettava tehtäväkortti. Tehtäväkortti kertoo, mitä pelaajan tulee tehdä.

Esimerkki: Pekka pysähtyy Oulun teatteriin. Hän nostaa heti tehtäväkortin: "*Vatsasi kumii. Olet nälkäinen. Mene kauppaan.*" Pekka siirtää pelinappulansa valitsemansa kaupan kohdalle. Pelivuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle ja Pekka jatkaa seuraavalla vuorollaan tästä ympyrästä valitsemaansa suuntaan.

**Pelin päättyminen:**

Peli päättyy, kun pelaaja saa kaikki käsikortit pois kädestään. Pelin voittaa siis se pelaaja, joka onnistuu tässä ensimmäisenä.

**QR-koodin lukeminen puhelimella:**

QR-koodeja voi lukea joko puhelimen kameralla tai puhelimeen ladattavalla sovelluksella. Avaa kamera tai QR-koodisovellus ja kohdistaa kamera QR-koodiin. Näyttöön ilmestyy linkki, joka ohjaa pelaajan palvelun internetsivulle. Vastaus tehtävään löytyy tämän linkin takaa.

## TYTTÖJEN TALO

Tyttöjen talo on 10-29 -vuotiaille tytöille ja naisille tarkoitettu kohtaamispaikka. Tyttöjen talolla on tarjolla yksilötapaamisia sekä ryhmätoimintaa.

Kysymys: Mitä Tyttöjen talolla tapahtuu tänään?



## POIKIEN TALO

Poikien talo on 12-29 -vuotiaille pojille ja miehille suunnattu kohtaamispaikka.

Kysymys: Mitä Poikien talolla voi tehdä? Kerro yksi asia.



## WALKERS

Walkers on 13-18 -vuotiaille tarkoitettu kohtaamispaikka. Walkersin työntekijöitä voit tavata myös kaduilla ja kauppakeskuksissa.

Kysymys: Milloin Walkers-kohtaamispaikka on avoinna?



## D-asema

D-asema on kaikille avoin kohtaamispaikka. Siellä toimitaan yhdessä Tuuran alueen asukkaiden, vapaaehtoisten ja ammattilaisten kanssa.

Kysymys: Millaista toimintaa D-asema tarjoaa?



## Nuorten Bysis

Nuorten Bysis järjestää avointa nuorisotilatoimintaa sekä erilaisia ryhmätoimintoja.

Kysymys: Mitä Bysiksellä voi tehdä?



## Tiistai Olkkari

Tiistai Olkkarin toiminta on ilmaista ja avointa palvelua alle 30-vuotiaille tiistaisin klo 15.00-17.00.

Kysymys: Mitä voit tehdä Olkkarissa?



## SPR Monikulttuurinen toiminta

Kaikenikäiset maahanmuuttajat ja ulkomaalaistaustaiset ihmiset ovat tervetulleita mukaan saamaan tukea opintoihinsa sekä suomen kielen oppimiseen.

Tehtävä: Mitä läksykerhossa tehdään?



## Netari



Netari on Suomen suurin nettinuorisotalo. Siellä voi viettää aikaa, tavata kavereita ja jutella nuorisotyöntekijöiden kanssa.

Kysymys: Mikä Netari on?



## Byströmin OHJAAMO

Byströmin ohjaamo on nuorille suunnattu palvelu, jonne voi mennä pienellä kynnyksellä keskustelemaan mieltä askarruttavista asioista.

Kysymys: Milloin on seuraava Byströmin esittelyaika?



**Nuorten ACTION liikunta Oulu**



Action-liikunta on ohjattua, maksutonta, monipuolista ja eri puolilla kaupunkia tapahtuvaa liikuntaa 13-19-vuotiaille.

Tehtävä: Mitä urheilua on tänään tiedossa?




**OULU MONIKULTTUURIKESKUS VILLA VICTOR**

Villa Victor järjestää erilaisia monikulttuurisuuteen liittyviä tapahtumia.

Kysymys: Mitä Villa Victor järjestää? Kerro yksi esimerkki.





**NURKKA**

Nurkka on nuorille tarkoitettu tila, jossa voi hengailaa vapaasti, juoda kupin kahvia ja pelata vaikka kortti- tai lautapelejä.

Kysymys: Missä Nurkka sijaitsee?




**iVAMOS! Vamos Oulu**

Vamos Oulu tarjoaa yksilö- ja ryhmävalmennusta oululaisille 16-29-vuotiaille työn ja koulutuksen ulkopuolella oleville nuorille.

Kysymys: Millaisiin asioihin valmennus tarjoaa apua?




**Kaasitoiminta**

Kaasin ohjaajat liikkuvat Oulun keskustan alueella ja kohtaavat nuoria. Heidän kanssaan voi jutella kaikenlaisista asioista.

Kysymys: Milloin Kaasin nuorisotyöntekijät liikkuvat Oulun keskustassa?





**VUOLLE Ystävyykeskus**

Ystävyykeskuksessa voi kohdata turvallisessa ympäristössä ihmisiä eri kulttuureista, saada uusia ystäviä ja oppia toimimaan suomalaisessa yhteiskunnassa.

Kysymys: Mitä Ystävyykeskus tarjoaa?




**Terveydenhoitaja**

Merikosken koulun terveydenhoitaja on koululla joka päivä. Terveydenhoitajan luona tehdään esimerkiksi terveystarkastuksia.

Tehtävä: Kuka on koulunne terveydenhoitaja?




**Koulukuraattori**

Merikosken koulun koulukuraattori on paikalla maanantaisin ja tiistaisin. Koulukuraattori tarjoaa tukea koulunkäyntiin, kaverisuhteisiin ja perhetilanteeseen liittyviin pulmiin.

Tehtävä: Missä koulukuraattorin työhuone sijaitsee?




**Koulupsykologi**

Merikosken koulun koulupsykologi on paikalla maanantaina ja perjantaina. Koulupsykologiin voi olla yhteydessä esimerkiksi itsetunnon, mielialan ja ihmissuhteisiin liittyvissä asioissa.

Tehtävä: Kuka on koulunne koulupsykologi?








**Yökoris** on vapaa-ajan toimintaa 15-35 -vuotiaille, jossa pelataan esimerkiksi koripalloa, jalkapalloa ja sulkapalloa. Toimintaa järjestetään iltaisin eri puolella Oulua.

**Tehtävä:** Mitä ohjelmaa on tällä viikolla tiedossa?




## Nuorisotila Nuotti

Nuorisotila Nuotti sijaitsee Karjasillan Kirjaston yhteydessä. Nuottiin voit tulla viettämään aikaa, askartelemaan tai vaikka pelailemaan kavereiden tai ohjaajien kanssa.

**Tehtävä:** Mitä nuorisotilalla tapahtuu perjantaisin?




## Kastellin nuorisotila Huudi

Hoodi sijaitsee Kastellin monitoimitalon yhteydessä. Huudiin voit tulla viettämään aikaa, pelailemaan tai juttelemaan ohjaajien kanssa.

**Tehtävä:** Milloin voit tulla viettämään aikaa Huudiin?





## Toppilan nuorisotalo

Toppilan nuorisotalolla voi tulla viettämään aikaa tai osallistua ohjattuun ruuanlaittoon. Sieltä löytyy myös bändihuone, jossa voi soittaa eri soittimia tai laulaa karaokea.

**Tehtävä:** Ketä ohjaajia nuorisotalolla työskentelee?




## Rikosuhripäivystys - RIKU-chat

Voit olla yhteydessä RIKU-chatin kautta ammattilaiseen, jos olet nähnyt tai sinä, ystäväsi tai perheenjäsenesi on joutunut rikoksen uhriksi.

**Tehtävä:** Milloin RIKU-chat on avoinna?




## Avoin taidetila

Avoin taidetila on torstaisin klo 14-16 Kulttuuritalo Valveella. Sinun ei tarvitse osata mitään. Taidetilasta löytyvät tarvikkeet taiteen tekemiseen. Voit tulla yksin tai kaverin kanssa.

**Tehtävä:** Missä osoitteessa taidetila sijaitsee?






## Etsivä nuorisotyö

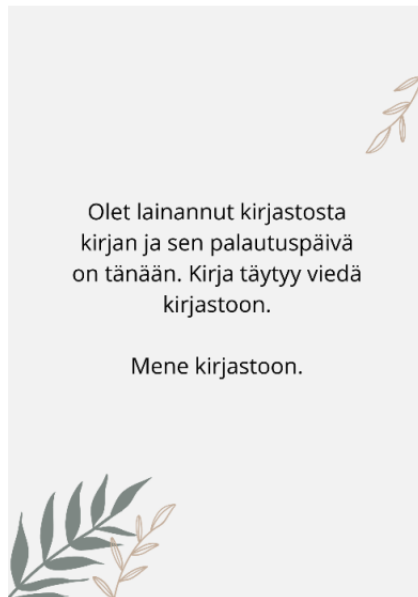
Etsivä nuorisotyö on tarkoitettu alle 29-vuotiaille työn tai koulutuksen ulkopuolelle jääneille nuorille.

**Tehtävä:** Milloin voit keskustella työntekijän kanssa ilman ajanvarausta?

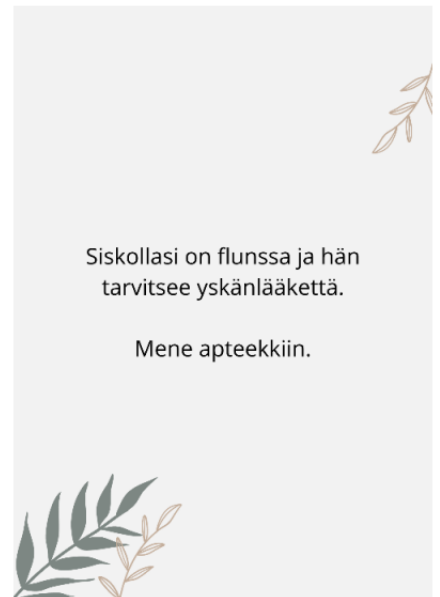




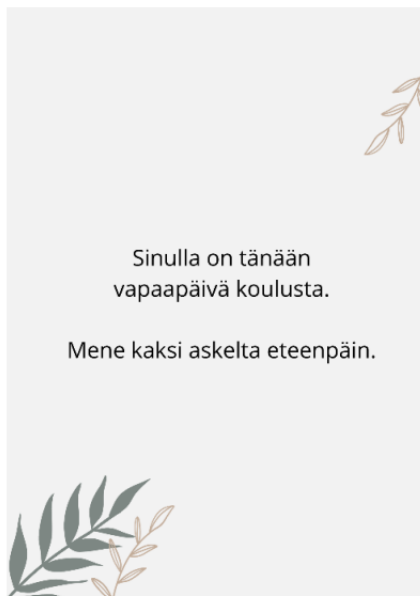


Tarvitset uuden passin.  
Mene poliisiasemalle.



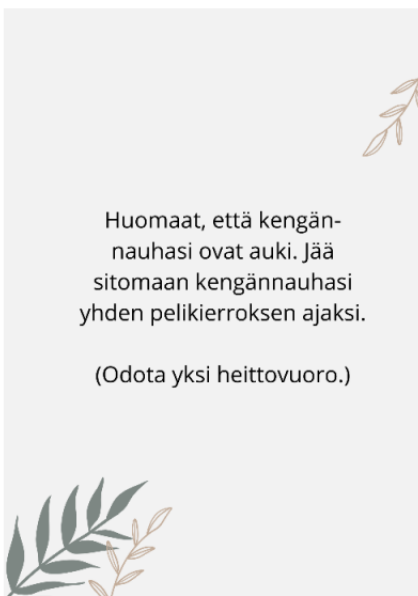

Olet lainannut kirjastosta  
kirjan ja sen palautuspäivä  
on tänään. Kirja täytyy viedä  
kirjastoon.  
Mene kirjastoon.




Siskollasi on flunssa ja hän  
tarvitsee yskänlääkettä.  
Mene apteekkiin.



Sinulla on tänään  
vapaapäivä koulusta.  
Mene kaksi askelta eteenpäin.



Huomaat, että kengän-  
nauhasi ovat auki. Jää  
sitomaan kengännauhasi  
yhden pelikierroksen ajaksi.  
(Odota yksi heittovuoro.)



Pudotit avaimesi.  
Mene kaksi askelta taaksepäin.

