



# **TURVATALO PELISSÄ**

Nuorten turvatalon esittely lautapelinä

Ammattikorkeakoulututkinnon opinnäytetyö

Sosionomi (AMK)

Kevät 2024

Reetta Helin

Ulla Siniranta

Sosionomi (AMK)

Tekijä Reetta Helin, Ulla Siniranta

Työn nimi Turvatalo pelissä, Nuorten turvatalon esittely lautapelinä

Ohjaaja Mari Unkuri

Tiivistelmä

Vuosi 2024

---

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli kehittää tiedon jakamiseen lautapeli nuorille. Tavoitteena oli toiminnallisella tavalla jakaa tietoa SPR:n Nuorten turvatalosta sekä osallistaa nuoret tiedon saajana kysymään ja miettimään millaista tietoa SPR:n Nuorten turvatalosta vielä pelin kautta saamansa lisäksi tarvitsevat. Opinnäytetyön tilaajana oli SPR:n Nuorten turvatalo, joka halusi kehittää erilaisia menetelmiä tiedon jakamiseen toiminnastaan. Opinnäytetyö toteutettiin toiminnallisena opinnäytetyönä.

Opinnäytetyössä kuvataan nuoruutta ja siihen liittyviä haasteita, joiden vuoksi nuoret hakeutuvat SPR:n Nuorten turvatalon palveluihin. Opinnäytetyössä käytettiin sekä laadullista että määrällistä tutkimusmenetelmää ja aineisto kerättiin kyselylomakkeilla, joissa oli monivalintakysymyksiä ja avoimia kysymyksiä. Kyselylomakkeisiin vastasi viisi SPR:n Nuorten turvatalon työntekijää/vapaaehtoista, jotka olivat täysi-ikäisiä. Aineisto analysoitiin sisällönanalyysinä, jossa aineistoa analysoitiin tilastollisesti sekä pelkistämällä ja vertaamalla vastauksia keskenään.

Kyselylomakkeiden vastausten perusteella lautapeli toimii menetelmänä tiedon jakamiseen nuorille. Kehitetty lautapeli tarvitsee paljon lisää kehittämistä kaikilla osa-alueilla: ulkoasu, pelin selkeys, pelin kysymykset ja pelin käytettävyys. Pelin jatkokehittämisessä tulisi huomioida esteettömyys ja saavutettavuus. Jatkotutkimuksia voisi tehdä edellä mainituilla osa-alueilla sekä laajentaa tutkimuksen tekemisen muidenkin ammattialojen piiriin kuin vain sote-ala. Jatkotutkimuksissa voisi selvittää nuorten mielipiteen pelin toimivuudesta tiedon jakajana sekä toimisiko muunlainen peli paremmin tiedonjakajana.

Avainsanat Haasteet, nuoret, peli, tiedon jakaminen, turvatalo

Sivut 23 sivua ja liitteitä 3 sivua

Social Services

Author Reetta Helin, Ulla Siniranta

Subject Safe house in a game, Introducing the Youth safe house using a board game

Supervisors Mari Unkuri

Abstract

Year 2024

---

The purpose of this thesis was to develop a knowledge sharing board game for young people. The goal was to share information about the Finnish Red Cross Youth Shelters in a functional way. As well as involve young people as recipients of information to ask think about what kind of information about the Youth Shelters they will need in addition to the game. The thesis was commissioned by the Finnish Red Cross Youth Shelter, who wanted to develop different methods of sharing information about their activities. The thesis was carried out as a practice- based thesis.

The thesis describes youth and youth-related challenges, which cause young people to seek support from the Youth Shelters. The thesis used both qualitative and quantitative research methods, and the material was collected using questionnaires, with multiple-choice questions and open-ended questions. The questionnaires were answered by five Finnish Red Cross Youth Shelter employees/volunteers, who were of age. The material was analyzed using content analysis, whereby the data were of age. The material was analyzed using content analysis, whereby the data were analyzed statistically as well as by reducing and by comparing the answers with each other.

Based on the questionnaire replies, the game serves as a method for sharing information with young people. The developed board game needs a lot more development in all areas, including layout, clarity, game issues and usability. Accessibility should be taken into account in further development of the game. Further studies could be carried out in the above areas and the scope of research could be extended to other professional fields. Further studies could find out the views of young people on the functionality of the game as a knowledge sharer and whether a different kind of game would work better as a knowledge sharer.

Keywords Challenges, youth, game, knowledge sharing, safe house

Pages 23 pages and appendices 3 pages

## Sisällys

1	Johdanto .....	1
2	Opinnäytetyön lähtökohdat.....	2
2.1	Opinnäytetyön tilaajana SPR Pirkanmaan Nuorten turvatalo .....	2
2.1.1	Suomen Punainen Risti .....	2
2.1.2	Nuorten turvatalot .....	3
2.1.3	Toimintaa ohjaavat periaatteet.....	4
2.2	Nuoruus kehitysvaiheena .....	4
2.3	Pelillisyyden mahdollisuudet .....	5
2.4	Aiemmat tutkimukset aiheesta .....	6
3	Toiminnallisena tuotoksena Turvis-lautapeli.....	7
3.1	Opinnäytetyön ideointi, tarkoitus ja tavoitteet .....	8
3.2	Lautapelin suunnittelu .....	9
3.3	Valmis lautapeli.....	11
4	Opinnäytetyön tutkimuksellinen osuus .....	12
4.1	Tutkimustehtävä ja tutkimuskysymykset .....	13
4.2	Kysely lautapelin toimivuudesta turvatalon työntekijöille .....	13
4.3	Kyselyn toteuttaminen.....	15
4.4	Aineiston analysointi .....	16
5	Johtopäätökset ja pohdinta .....	18
5.1	Kyselyn tulosten tarkastelu .....	18
5.2	Opinnäytetyön eettisyys ja kestävyys.....	19
5.3	Kehittämis ehdotus ja jatkotutkimukset .....	21
6	Pohdinta.....	21
	Lähteet .....	24

## Kuvat ja taulukot

Kuva 1. Ensimmäinen hahmotelma pelilaudasta .....	10
Kuva 2. Valmis pelilauta.....	12
Taulukko 1. Kyselyn tulokset lautapelistä.....	17
Taulukko 2. Esimerkki kyselyn avointen vastausten pelkistämisestä.....	17
Taulukko 3. Esimerkki kyselyn avointen vastausten luokittelusta .....	18

## **Liitteet**

- Liite 1. Kyselylomake
- Liite 2. Opinnäytetyön aineistonhallintasuunnitelma
- Liite 3. Tietosuojailmoitus: Tutkimusluvut

# 1 Johdanto

Nuorten turvatalosta saa apua ja neuvontaa nopeasti, helposti, maksutta ja ilman ajanvarausta vuoden jokaisena päivänä. Turvatalolla ammattilaiset ja vapaaehtoiset auttavat ja neuvovat nuorten lisäksi myös nuorten läheisiä. Ensimmäinen Helsingissä vuonna 1990 avattu Nuorten turvatalo tarjosi kaduilla kulkeville nuorille mahdollisuuden yöpymiseen ja peseytymiseen sekä siellä tarjottiin ruokaa. Pian huomattiin, että nuoret tarvitsivat fyysisten perustarpeiden lisäksi myös apua elämänsä järjestämiseen ja turvatalon toimintaa alettiin kehittämään. Nykyään Nuorten turvatalon tarjoaa muun muassa tilapäistä majoitusta, keskusteluapua, unirytmitystä, tukea itsenäistymiseen, tukea verkossa, tukikummitoimintaa, ryhmätoimintaa sekä alueellista toimintaa. (Punainen Risti, 2024a)

Nuorten turvatalon toiminta on toiminut pitkään ja sen toiminta on laajaa. Silti kaikki nuoret eivät välttämättä tiedä ja tunne sen toimintaa eivätkä siksi osaa hakeutua tarvittaessa Nuorten turvatalon avun piiriin. On tärkeää, että nuorten keskuudessa tieto Nuorten turvatalosta lisääntyisi ja tarvittaessa nuoret osaisivat hakea apua myös sieltä ja varsinkin mahdollisimman varhaisessa vaiheessa.

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on Nuorten turvatalon toiminnan kehittäminen, sillä tavoitin, että tietoisuus toiminnasta leviää ja nuoret tavoitetaan paremmin. Keinona tiedon jakamiseksi kehitetään toiminnallisena tuotoksena lautapeli, jonka avulla Nuorten turvatalon toiminta tulisi tutuksi ja madaltaisi nuorten kynnystä hakea apua elämän haastekohdissa. Lautapelin tarkoitus oli luoda Nuorten turvatalolle helppo, kiinnostava ja toiminnallinen tapa esittää Nuorten turvatalon toimintaa esimerkiksi kouluissa ja oppilaitoksissa. Opinnäytetyön tilaajana on Pirkanmaan Nuorten turvatalo, joka on yli 30 vuotta antanut tukea, turvaa ja tuottanut toimintaa 12–29-vuotiaille nuorille.

Opinnäytetyön teoreettisessa osassa kuvataan nuoruutta ja siihen liittyviä haasteita, joiden vuoksi nuoret tavallisesti hakeutuvat Nuorten turvatalon toimintaan. Lautapelissä tarkoituksena on käsitellä myös näitä aiheita Nuorten turvatalon esittelyn lisäksi. Tietoperustassa tarkastellaan myös pelillisyyttä ja sitä, miten se voisi toimia tiedon jakamisessa nuorilla.

## 2 Opinnäytetyön lähtökohdat

Opinnäytetyön tekijöitä kiinnosti SPR:n Nuorten turvatalon toiminta ja opinnäytetyö aloitettiin ottamalla yhteyttä Pirkanmaan Nuorten turvataloon ja sovittiin tapaaminen turvatalon koordinaattorin kanssa. Koordinaattorin kanssa selvitettiin, millaisia kehittämistarpeita Pirkanmaan Nuorten turvatalon työntekijöillä on, joita opinnäytetyössä voisi toteuttaa. Työntekijät käyvät esittelemässä turvatalon toimintaa esimerkiksi peruskouluissa sekä toisen asteen oppilaitoksissa, ja työntekijät toivoivat jotakin nuoria kiinnostavaa toiminnallista tapaa jakaa tietoa. Yhteisessä tapaamisessa päädyttiin sopimaan opinnäytetyön tekemisestä, ja Pirkanmaan Nuorten turvatalo on opinnäytetyön tilaaja.

### 2.1 Opinnäytetyön tilaajana SPR Pirkanmaan Nuorten turvatalo

Suomen Punaisen Ristin yhtenä toimintamuotona on Nuorten turvatalot. Tässä luvussa kuvataan opinnäytetyömme tilaajan Pirkanmaan Nuorten turvatalon sekä Suomen Punaisen Ristin toimintaa. Suomen Punaisen Ristin toimintaa ohjaa periaatteet, eettiset ohjeet ja omat toimintaperiaatteet, joita Suomen Punainen Risti on historiansa alusta asti omassa toiminnassaan noudattanut.

#### 2.1.1 Suomen Punainen Risti

Suomen Punainen Risti on toiminut vuodesta 1877 alkaen. Yhdistyksen historia alkaa ajanjaksolla, jolloin Suomi oli vielä osana Venäjän keisarikuntaa ja Venäjä ja Turkki olivat sodassa keskenään. Suomeen perustettu Venäjän Punaisen Ristin alaosasto pyysi auttamaan Turkin sodassa haavoittuneita sotilaita. Suomalaisten uhkana oli, että myös suomalaisia sotilaita lähetettäisiin rintamalle ja Suomessa pelättiin, että avustustyö olisi suuntautunut vain Venäjän armeijan lääkehuollon tukemiseen. Suomessa päätettiin perustaa oma yhdistys, Suomen Punainen Risti, SPR, jonka päätehtäväksi nousi sairaiden ja haavoittuneiden sotilaiden auttamisen lisäksi myös kotimaan apu. Yhdistys toimi yhteistyössä Venäjän Punaisen Ristin kanssa, mutta oli silti itsenäinen. SPR toimi tehokkaasti ja sai kahdessa kuukaudessa kerättyä varat 50-paikkaisen kenttäsairaalan lähettämiseksi rintamalle. Kenttäsairaala eli ambulanssissa pystyttiin tekemään jopa vaativampiakin kirurgisia toimenpiteitä ja hoitamaan potilaat terveeksi asti. (SPR, 2024b)

Suomen Punainen Risti on Suomen valtion tunnustama ja sen toiminnasta on säädetty laki Suomen Punaisesta Rististä, joka muun muassa määrittelee sen tehtäväksi tukea

viranomaisia heidän tarvitsemisissaan tilanteissa (Laki Suomen Punaisesta Rististä 238/2000). Suomen Punaisella Ristillä on noin 470 paikallisosastoa, joiden toiminnasta vastaa osaston hallitus. Osastoissa paikallisesta toiminnasta ja toimintaryhmistä vastaavat pääsääntöisesti vapaaehtoiset. Suomi on jaettu kahteentoista alueelliseen piiriin, jossa koordinoidaan ja tuetaan alueellista osastojen toimintaa. Piireillä on omat piiritoimistonsa sekä hallitus. Valtakunnan tasolla keskustoimisto sijaitsee Helsingissä, ja sillä on oma jäsenistä koostuva järjestön hallitus. SPR:n piiriin kuuluvat myös muun muassa Veripalvelu, Kontti ja Nuorten turvatalot sekä ensiapukoulutuksia järjestävä Punainen Risti Ensiapu Oy. (SPR, 2024b)

Nykyään SPR on yksi Suomen suurimmista kansalaisjärjestöistä. Jäseniä on yli 35 000. Punaisella Ristillä on yli 190 kansallista yhdistystä ympäri maailman. Tärkein tehtävä on auttaa avun tarpeessa olevia ihmisiä kotimaassa ja maailmalla. (SPR, henkilökohtainen tiedonanto, 18.3.2024)

### **2.1.2 Nuorten turvatalot**

Nuorten turvatalot ovat kaikille alle 29-vuotiaille nuorille tai heidän läheisilleen tarkoitettuja kriisi- ja konsultaatiopisteitä, joiden toiminta perustuu avoimeen dialogin kautta tehtävään yksilö-, perhe- ja verkostotyöhön. Alan ammattilaisten lisäksi, toiminnassa on mukana myös vapaaehtoisia työntekijöitä. SPR:n Nuorten turvataloja on viidellä eri paikkakunnalla ja ne sijaitsevat Tampereella, Espoossa, Helsingissä, Vantaalla sekä Turussa. Nuorten turvatalo aukesi Tampereella vuonna 1993, ja sen toiminta on laajentunut paljon kolmessakymmenessä vuodessa alun majoitustoiminnan, kriisipäivystyksen ja keskusteluavun lisäksi. Turvatalosta saa apua esimerkiksi yksinäisyyteen, arjenhallinnan haasteisiin, opiskeluun, perheen sisäisiin haasteisiin ja seksuaalisuuteen liittyviin kysymyksiin. Itsenäistyville nuorille on tarjolla apua ja ohjausta itsenäiseen asumiseen. Menetelminä on muun muassa keskustelu, majoitus, erilaiset toiminnot turvataloissa sekä verkossa tapahtuva ohjaus ja neuvonta. Turvatalosta saa apua ympäri vuorokauden ja palvelut ovat maksuttomia. (SPR, 2024a)

Pirkanmaan Nuorten turvatalossa työskentelee tällä hetkellä yhteensä kymmenen työntekijää. Kuusi kriisi- ja perhetyöntekijää, johtaja, koordinaattori sekä kaksi ohjaajaa, jotka sijaistavat välillä kriisi- ja perhetyöntekijöitä. Aktiivisia vapaaehtoisia Pirkanmaan Nuorten turvatalolla on 79 ja 19 ammatillista harjoittelijaa: majoitus, Sekaisin-chat, tukikummitoiminta, taideryhmä ja Liikkuva Turvis. (Pirkanmaan Nuorten turvatalo, henkilökohtainen tiedonanto, 18.3.2024)

### 2.1.3 Toimintaa ohjaavat periaatteet

Suomen Punaisen Ristin sekä Nuorten turvatalon toimintaa ohjaa seitsemän periaatetta: ykseys, riippumattomuus, puolueettomuus, inhimillisyys, tasapuolisuus, vapaaehtoisuus ja yleismaailmallisuus. Punaisen Ristin tärkein tehtävä on inhimillisen kärsimyksen estäminen ja lievittäminen sekä elämän, terveyden ja ihmisarvon suojeleminen tasapuolisesti kansallisuudesta, uskonnosta, rodusta, poliittisista mielipiteistä tai yhteiskunnallisesta asemasta riippumatta. Lisäksi sen tavoitteena on edistää ihmisten välistä ymmärrystä, yhteistyötä, ystävyyttä sekä pysyvää rauhaa. Punaisen Ristin toiminta on maailmanlaajuista, puolueetonta, yhtenäistä sekä riippumatonta ja tasapuolista. Tämä mahdollistaa avun ja tuen tarjoamisen monenlaisissa tilanteissa ja humanitaarisissa avustustehtävissä. (SPR, henkilökohtainen tiedonanto, 18.3.2024)

## 2.2 Nuoruus kehitysvaiheena

Nuoruudella tarkoitetaan tärkeää kehitysvaihetta lapsuuden ja aikuisuuden välillä, jolloin nuori kokee monenlaisia fyysisiä, psyykkisiä ja sosiaalisia muutoksia (Suomen Mielen terveys ry, 2023). Nuoruudessa ihminen kehittyy itsenäiseksi toimijaksi, joka on yksi osa aikuisuuden käsitettä. Nuoruudessa käydään läpi lapsuuden asioita ja kehitytään niiden avulla. Aivojen plastisuuden ansiosta on mahdollisuus korjata tämän ikävaiheen aikana lapsuudessa tapahtuneita kehityksen vaurioita. Nuoruuteen kuuluu puberteetti, jolloin hormonaaliset muutokset aiheuttavat nopeaa muutosta, joka vaikuttaa stressitekijöihin ja impulsiiviseen käyttäytymiseen. Itsenäistyminen kuuluu myös tähän vaiheeseen, ja se voi tuoda haasteita nuorelle, jos elämänvaiheeseen liittyy paljon ulkoisia tekijöitä, joita ei pysty itsenäisesti käsittelemään tai ei saa riittävästi tarvitsemaansa tukea tähän kehitysvaiheeseen. (Pulkkinen ym., 2023, ss.182–184)

Nuoruuteen kuuluu ammatinvalinnan tekeminen ja sen myötä koulutukseen hakeutuminen, joka määrittelee elämää pidemmälle eteenpäin sekä taloudellisesti että yhteiskuntaan sopeutumisen muodossa. Koulutuksen ulkopuolelle jääminen vaikeuttaa työelämään pääsyä ja siellä pysymistä, ja voi johtaa pidemmällä aikavälillä syrjäytymiseen. Nuorilla on paineita sekä koulutuksiin hakeutumisissa, että niissä pärjäämisessä. Hyvä koulumenestystään ei aina takaa mieleiselle alalle pääsyä tai työn pysyvyyttä. Koulu-uupumus on yleistynyt ja vaikeuttaa jatko-opintoihin pääsyä tai niiden loppuun saattamista. Hyvät sosiaaliset suhteet auttavat nuoria jaksamaan opinnoissa sekä ylläpitämään arjen toimintakykyä, jotka vaikuttavat suoraan toimintakykyyn sekä työ- ja opiskelukykyyhin. (Pulkkinen ym., 2023, ss. 208–209)

Nuoruus on itsenäistymisen, persoonallisuuden ja tunne-elämän kehityksessä merkityksellinen ja myllertävä ajanjakso. Nuoren identiteetti jäsentyy ja se määrittää nuoren käsityksen itsestään, mihin ryhmiin hän samaistuu sekä tulevaisuuden haaveet. Nuoren ajattelu syventyy ja ymmärrys lisääntyy sekä nuori alkaa hakemaan seksuaalista identiteettiään. (MLL, 2023) Aikuisuuteen siirtyessään nuori kohtaa suuria elämänmuutoksia. Nuoruuteen kuuluvat omilleen muuttaminen, opiskelu, taloudellinen itsenäisyys, omien asioiden hoitaminen ja työelämään siirtyminen tapahtuvat usein samanaikaisesti ja tämä tekee muutoksista enemmän kuormittavia. Moni nuori kokee itsenäistymisen positiivisena aikana, mutta osalle nuorista siirtymät ovat vaikeita. Vaikeat tuntemukset vaihtelevat ja voivat aiheuttaa syrjäytymistä, päihteiden väärinkäyttöä ja taloudellisia huolia. (Mäkäräinen, 2024)

Nuorten turvatalon asiakkailla haasteita on aiheuttanut muun muassa koulukiusaaminen, omaan kotiin muuttamisen haasteet, asunnon hankinnan vaikeudet, huoli toimeentulosta, lapsuuden perheolot, henkinen tasapainoilu vastuun ja tarvitsevuuden välillä sekä arjen hallinnan vaikeudet. Nuoren aikuisuuden elämänvaiheessa omaan kotiin muuttaminen on yksi tärkeä askel. Kaikki nuoret eivät saa itsenäistymisen prosessissa tarvittavien taitojen kehittämiseen riittävästi tukea lähiyhteisöltään ja tarvitsevat siihen ulkopuolista tukea. Koulukiusaamisen jättämät arvet aiheuttavat haasteita, joita yhteiskunnassamme tunnustetaan vielä liian vähän. Tämä näkyy esimerkiksi sosiaalisten tilanteiden pelkona sekä vaikeutena luoda vertaissuhteita ja nuoren tuki itsenäistymiseen jää saamatta. Lapsuuden perheolot ovat saattaneet olla myös nuorella vaikeita ja siksi nuoren käsitys vaikuttamisen ja osallistumisen mahdollisuuksista voi olla kapeutunut. Rikkinainen elämäntapa, hoivan, turvan ja tuen puute aiheuttavat nuorella voimattomuuden ja toiseuden kokemuksia sekä lamauttavat nuoren toimintakykyä. Nuoren oman perheen taloudellisen tuen resurssitkin voivat olla rajallisia, eikä vanhemmat pysty tukemaan riittävästi itsenäistyvää lastaan. (Honkatukia ym., 2020, ss. 62–77)

### **2.3 Pelillisyyden mahdollisuudet**

Digitalisaation myötä kiinnostus erilaisiin peleihin sekä pelillisyyteen on kasvanut jo usean vuoden ajan. Pelien käyttö on lisääntynyt opetuksessa ja oppimisen välineenä, koska hyötypelejä ja pelialustoja on käytössä sekä tarjolla enemmän. Pelien tarkoituksena ei ole pelkästään viihdyttää, vaan edistää tietynlaista käyttäytymistä ja muuttaa pelaajien asenteita. (Järvensivu, 2017, ss. 256–258). Kirjallisuudessa pelejä ja pelillistämistä käsitetään eri tavoilla. Pelillistämällä tarkoitetaan pelin kaltaisten elementtien käyttöä muussa kuin pelien

yhteydessä. Yhteisnimitystä pelillisyyttä käytetään peleistä ja pelillistämisestä. (Kalmi ym., 2020)

Pelillistämistä määritellään monella eri tavalla, koska sen maailma on laaja ja täynnä mahdollisuuksia. Usein sitä kuvataan tekniikaksi, jossa hyödynnetään peleistä tuttuja elementtejä tilanteissa, jotka eivät perinteisesti kuulu pelaamiseen. Niiden tavoitteena on esimerkiksi sitouttaa, kannustaa ja motivoida osallistujaa uusien asioiden oppimiseen tai toimintaan. Pelillistämisen elementtinä voi olla esimerkiksi pistelasku, tavoitteiden asettaminen, sattumat, tarinat tai palkinnot. (Haasio, 2020) Pelaaminen mielletään hauskaksi ja viihdyttäväksi ajanvietteeksi ja pelillistämisen ajatuksena onkin tehdä mistä tahansa järjestelmästä tai aiheesta pelin kaltaista, hauskaa ja mielekästä toimintaa. Pelillistämisen hyötyinä ovat muun muassa osaamisen, onnistumisen ja hallinnan tunteiden syntyminen. Lisäksi se tuo mukanaan jännitystä, kokemuksia ja sosiaalista kanssakäymistä. (Aurava ym., 2013, ss. 115–116)

Pelejä ja pelillisyyttä on hyödynnetty viime aikoina monipuolisesti eri tilanteissa, joissa halutaan käsitellä asioita konkreettisella ja mielekkäällä tavalla. Pelilliset menetelmät valitaan asiakkaiden tarpeen mukaan ja niitä voi käyttää niin yksilö- kuin ryhmätyöskentelyssä. Pelillisyyttä voidaan käyttää ja hyödyntää kaikenikäisten ihmisten kanssa niin yksilö- kuin ryhmätyöskentelyssäkin. (THL 2023)

## 2.4 Aiemmat tutkimukset aiheesta

Toiminnallisten menetelmien sekä lautapeliin käytöstä nuorten opetuksessa ja merkityksestä on tehty vähän tutkimuksia ennen vuotta 2023. Laitalan (2023) Pro-gradu-tutkimuksesta selviää, että opettajien mielestä lautapeli on mielekäs opetusväline ja sillä on paljon etuja opetuksen osana. Tutkimuksen tuloksena voitiin päätellä, että lautapelit ovat tehokkaita ja mielekkäitä opetusvälineitä.

Arkilla ja Shnoro (2023) selvittivät pro gradu- tutkielmassaan yläkoulussa toteutettuun toiminnalliseen opetukseen vaikuttaneita tekijöitä. Tutkimustuloksena oli, että ryhmätila, ryhmäkoko, ajankohta sekä toiminnan yksinkertaisuus ja selkeys, vaikuttavat toiminnallisen opetuksen onnistumiseen. Tutkimustulokset osoittivat myös, että opettajien oma toiminta ja valinnat, vaikuttivat toiminnallisen opetuksen säännöllisyyteen ja onnistumiseen.

Aliisa Sinkkosen (2013) Pro-gradu tutkimuksessa, Tehdään seminaariin ohjelmanumero – ei kun tehdäänkin oikea peli! Off Topic -pelin suunnittelu ja testaus 2010–2011, keskittyi

pelisuunnittelun kehityskaaren vaiheiden- ja prosessikuvauksen kautta. Lisäksi tutkimuksessa käsiteltiin pelin kehittämisprosessi idean syntymisestä valmiin pelin tuotantovaiheeseen asti.

ALL-YOUTH tutkimushankkeessa tutkittiin ja analysoitiin itsenäistymistä, hyvinvointia ja yhteiskunnallista toimijuutta nuoren aikuisen elämänvaiheessa. Tutkimushankkeessa haastateltiin seitsemäätoista turvakodin palvelun piirissä ollutta nuorta. Tässä tutkimuksessa tuli vahvasti esiin se, että itsenäistymiseen tukea tarvitsevat nuoret ovat yhteiskunnan aktiivisija toimijoita, itsenäistyminen ei tarkoita yksin pärjäämistä sekä, että itsenäistyviin nuoriin vaikuttaa yhteiskunnan asettamat odotukset aikuisuuteen. (Honkatukia ym., 2020)

Liimataisen (2018) opinnäytetyössä Miten ja miksi nuorisotyön ammattilaiset käyttävät lautapelejä työssään? ilmeni, että nuorisotyöntekijät käyttävät lautapelejä muun muassa tutustumiseen, sosiaalisen kynnyksen madaltamiseen ja ryhmätaitojen opetteluun. Nuorisotyön ammattilaiset näkivät lautapeleissä myös kasvatuksellisia ja opetuksellisia mahdollisuuksia ja jossakin tapauksissa lautapelaaminen olikin jo osa suunniteltu ohjausta. Opinnäytetyöntekijä toivoi, että lautapelin käyttömahdollisuuksia laajennettaisiin ja tuotaisiin esiin uusia nuorisotyön käyttöön soveltuvia pelejä.

Lautapelejä on tehty toiminnallisten opinnäytetöiden tuotoksena eri organisaatioiden tarkoituksiin verrattain paljon. Esimerkiksi Liikanen ja Kanninen (2024) ovat tuotteistaneet oppimispelin lautapelin muodossa Oulun Merikosken koulun VALO-luokan oppilaille Oulun seudun matalan kynnyksen palveluista. Toisena esimerkkinä Sahlberg ja Siivonen (2023) kehittivät lautapelin, jonka tavoitteena on Green Care tietouden lisääminen sote-järjestöille.

### **3 Toiminnallisena tuotoksena Turvis-lautapeli**

Toiminnallinen opinnäytetyö on työelämän tarpeesta syntynyt työelämän kehittämistyö, jonka tavoitteena on käytännön toiminnan kehittäminen, ohjeistaminen, järjestäminen ja tehostaminen. Työn tarkoituksena on kehittää, toteuttaa ja arvioida esimerkiksi uusia tuotteita, palveluja, toimintatapoja ja työkäytäntöjä. Syntyvä tuotos voi olla esimerkiksi opas, sähköinen aineisto, näyttely, tapahtuma tai tuote. Painopiste on kehittämistoiminnassa, jossa tarvittaessa käytetään tutkimuksellisia asetelmia, periaatteita ja menetelmiä. Opinnäytetyön tulosten perustana tulee olla ammattialan tietopohja. (Vilka & Airaksinen, 2003, s. 9)

Tämä toiminnallinen opinnäytetyö sisältää sekä tiedollisen että toiminnallisen osuuden. Opinnäytetyöraportissa kerrotaan Suomen Punaisesta Rististä ja Nuorten turvatalosta ja sen

toiminnasta sekä pelillistämisestä ja nuoruudesta ja nuorten kokemista haasteista, joiden takia nuoret hakeutuvat Nuorten turvatalon avun piiriin. Tuotoksena eli produktiona kehitetään nuorille suunnattu lautapeli, jolla esitellään Nuorten turvatalon toimintaa ja sen palveluja sekä nuoruuteen liittyviä haasteita.

Opinnäytetyön tilaajana oli Suomen Punaisen Ristin Pirkanmaan Nuorten turvatalo, jonka työntekijä käy esittelemässä nuorten turvatalon palveluita toisen asteen oppilaitoksissa. Nuorten turvatalon haasteena on nuorten löytäminen mahdollisimman varhaisessa vaiheessa nuorten turvatalon palveluihin, ennen kuin ongelmat nuorilla kasaantuvat. Tietoa on saatavilla esimerkiksi SPR:n Nuorten turvatalon internet-sivuilla, mutta ne eivät saavuta kaikkia kohderyhmään kuuluvia riittävästi. Työntekijöiden toive oli saada jokin ”työkalu”, jolla tietoa nuorten turvatalon toiminnasta voisi jakaa nuorille kohdennetulla ja mielenkiintoa herättävällä toiminnallisella menetelmällä.

### **3.1 Opinnäytetyön ideointi, tarkoitus ja tavoitteet**

Toiminnallisessa opinnäytetyössä määritellään ensin tavoitteet ja toteutus sekä valitaan menetelmä, jolla kehitetään haluttua asiaa. Kehittämistyöhön laaditaan aikataulu ja päätetään, miten syntynyt tuotosta tai tuloksia arvioidaan. Lisäksi valitaan menetelmä millä palautetta kerätään. (Kostamo ym., 2022, s. 15) Seuraavassa kuvataan toiminnallisen opinnäytetyön tuotoksen kehittämisprosessia sekä prosessin etenemistä ideointivaiheesta, valmiin pelin palautteen keräämiseen asti.

Opinnäytetyöntekijät tapasivat Pirkanmaan Nuorten turvatalon työntekijän syyskuussa 2023 ja keskustelivat turvatalon kehittämistarpeista, ajatuksista ja toiveista opinnäytetyötä kohtaan. Työntekijät käyvät esittelemässä nuorten turvatalon palveluita toisen asteen oppilaitoksissa sekä kouluilla. Haasteena on nuoren löytäminen turvatalon palveluihin mahdollisimman varhaisessa vaiheessa, ennen kuin nuoren ongelmat kasaantuvat. Tietoa on saatavilla esimerkiksi SPR:n Nuorten turvatalon internetsivuilla, mutta ne eivät saavuta riittävästi kaikkia kohderyhmään kuuluvia. Perinteisen luennon sijasta työntekijät toivoivat, että opinnäytetyön tekijät kehittäisivät innostavan tavan toiminnan esittelemiseen. Työntekijöiden toive oli siis saada jokin ”työkalu”, jolla tietoa voisi jakaa nuorille kohdennetulla ja mielenkiintoa herättävällä toiminnallisella menetelmällä.

Opinnäytetyöntekijät jäivät miettimään erilaisia keinoja tiedon jakamiseen ja melko pian päätyivät pelillistämiseen, koska pelillisuus on mielekäs tapa käsitellä hausalla ja konkreettisella tavalla asioita. Pelit ovat vuorovaikutuksellisia, innostavia ja tehokkaita

menetelmiä uuden asian oppimiseen sekä positiivisen mielikuvan muodostamiseen (THL, 2023). Toinen opinnäytetyön tekijöistä on omassa työssään asiakkaiden kanssa käyttänyt erilaisia lautapelejä tiedonjakamisen välineenä. Asiakkailta saadun palautteen mukaan lautapelit olivat olleet toimiva ja mielenkiintoinen keino uuden asian oppimisessa ja käsittelemisessä. Opinnäytetyön tuotoksena voitaisiin siis tehdä Nuorten turvatalosta lautapeli. Lautapelit ovat edelleen suosittuja nuorten keskuudessa, ja lisäksi ne on helppo ottaa mukaan oppilaitoksiin tai muihin nuorille suunnattuihin tilaisuuksiin, joissa turvataloa on tarkoitus tulevaisuudessa esitellä. Toisena vaihtoehtona tekijät pohtivat sarjakuvatyöskentelyä, mutta jättivät sen aikataulullisista syistä heti pois, koska menetelmän opetteluun ei olisi ollut tarpeeksi aikaa.

Työelämäkumppanin kanssa on hyvä sopia ennen opinnäytetyön aloittamista opinnäytetyön aihe, tehtävä tuotos, mahdolliset aineistot, aikataulut sekä mahdollisten kustannusten korvaamisesta (Kostamo ym. 2022, s. 30). Sovimme nopeasti uuden palaverin toimeksiantajan kanssa, ja myös Nuorten turvatalon työntekijä hyväksyi myös idean lautapelistä. Nuorten turvatalon työntekijä lupasi toimittaa opinnäytetyön tekijöille tarvittavat aineistot Suomen Punaisesta Rististä sekä Nuorten turvatalosta. Seuraava nuorille suunnattu esittäytymisvierailu oppilaitoksen kanssa oli sovittuna jo marraskuun alkuun 2023 ja sovittiin, että peli olisi mahdollisesti tuolloin valmiina. Kustannuksista osapuolet sopivat, että opinnäytetyöntekijät ovat tarvittaessa yhteydessä Nuorten turvataloon.

Opinnäytetyön tuotoksena päätettiin siis kehittää lautapeli, joka olisi työväline Nuorten turvatalon työntekijöille, kun he käyvät esittelemässä toimintaansa nuorille esimerkiksi toisen asteen oppilaitoksissa. Lautapelin avulla Nuorten turvatalon toiminta ja palvelut tulevat tutuksi nuorille, joilla voisi olla tarvetta näille palveluille. Tiedon jakamisella oli tarkoitus madaltaa kynnystä palveluihin hakeutumiselle ja ennaltaehkäistä ongelmien kasaantumista.

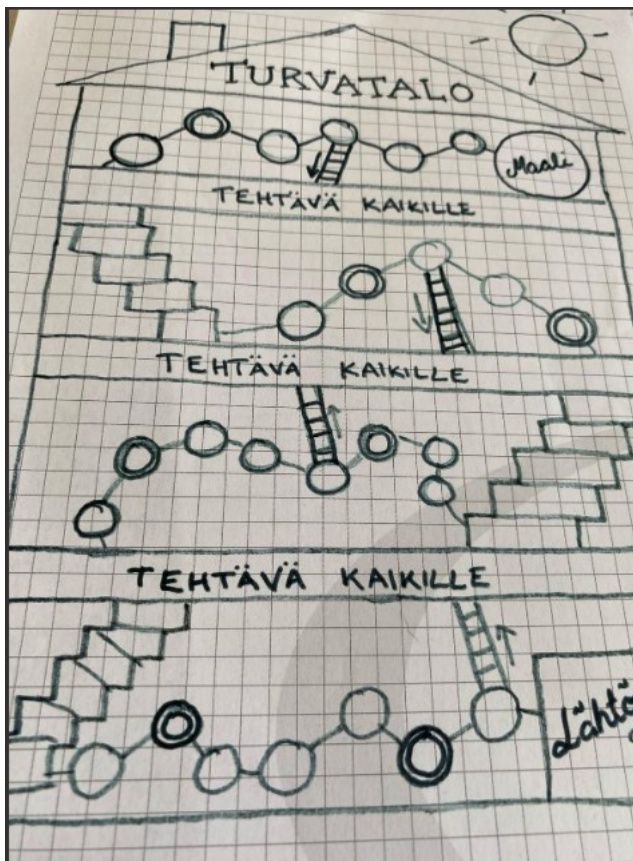
## **3.2 Lautapelin suunnittelu**

Aika lautapelin suunnitteluun oli tiukka, ja siksi materiaaleihin perehtyminen sekä lautapelin kehittämisprosessi ja suunnittelu aloitettiin heti. Opinnäytetyön tekijät ajattelivat, että kysymyksillä saisi jaettua parhaiten tietoa Suomen Punaisesta Rististä sekä Nuorten turvatalosta. Lisäksi haluttiin tehdä kaikille osallistujille yhteisiä toiminnallisia tehtäviä, joissa käsiteltäisiin myös nuorten kokemia haasteita. Tekijät tutustuivat saamaansa ja muuhun keräämäänsä materiaaliin, joiden pohjalta pelin kysymykset laadittiin. Aikaa pelin pelaamiseen on tavallisesti yhdellä esittelykerralla oppitunnin verran eli noin 40 minuuttia ja

tämä rajasi pelin kysymysten määrää. Kysymysten oli tarkoitus myös herättää ajatuksia ja vuorovaikutusta osallistujien kesken.

Pelilaudan suunnittelu aloitettiin ensimmäisestä hahmotelmasta (kuva 1). Oli aika luontevaa, että pelissä kuljettaisiin talossa ja edettäisiin kohti maalia. Pelin sääntöjen opetteluun ei ole esittelyissä paljoo aikaa, joten tarkoituksena oli tehdä säännöiltään ja ulkomuodoltaan mahdollisimman selkeä ja yksinkertainen peli. Peliin lisättiin elementeiksi tikapuita, jotka tekivät pelistä mielenkiintoisemman ja sattumanvaraisemman osallistujien kesken. Nopeasti suunnittelun edetessä lautapeli sai työnimekseen Turvis, joka vakiintui myös pelin lopulliseksi nimeksi.

Kuva 1. Ensimmäinen hahmotelma pelilaudasta



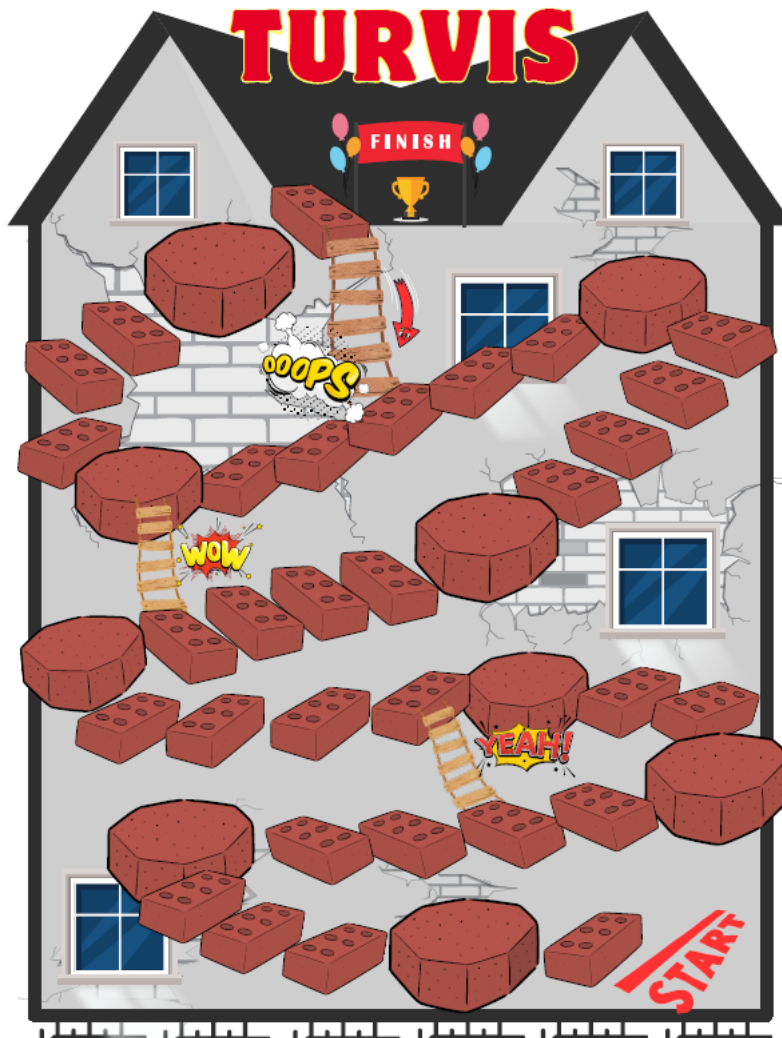
Kysymyskorttien valmistuttua opinnäytetyöntekijät hankkivat tarvittavat pelivälineet ja testasivat peliä keskenään. Uudet ajatukset pelilaudasta syntyivät ja pelin säännöt tarkentuivat.

### 3.3 Valmis lautapeli

Valmis pelilauta tehtiin Canva -ohjelmalla (kuva 2). Peliruudut päätettiin rakentaa tiilistä ja isommista laatoista. Pienemmissä laatoissa oli tarkoitus esittää kysymys kysymyskortista, ja isommissa laatoissa oli kaikille osallistujille yhteinen osallistava toimintatehtävä.

Opinnäytetyöntekijät askartelivat itse kysymyskortit, joissa kortin toisella puolella oli kysymys ja toisella puolella siihen vastaus. Kysymykset ja vastaukset tulostettiin valkoiselle kartongille, jonka jälkeen ne liimattiin lopuksi yhteen. Kysymyskorteissa kysyttiin esimerkiksi, millaista apua Nuorten turvatalo tarjoaa nuorille ja heidän läheisilleen, missä ikäryhmässä koetaan eniten yksinäisyyttä, miten Nuorten turvatalolta voi tarvittaessa hakea apua sekä tarvitseeko tilapäismajoitukseen ottaa omat eväät mukaan. Toimintatehtävät tehtiin erikseen, eikä niihin ole väärää vastausta. Toimintatehtävissä oli esimerkiksi, ryhmäytymiseen liittyviä tehtäviä ja kehu vieressä olevaa kaveria-tehtävä. Kaikki kortit laminoitiin lopuksi. Pelille valmistettiin oma säilytyslaatikko. Valmiin pelin ohjeet ja säännöt tehtiin myös Canva-ohjelmalla, jotta ulkoasu olisi mahdollisimman yhteneväinen pelilaudan kanssa.

Kuva 2. Valmis pelilauta



#### 4 Opinnäytetyön tutkimuksellinen osuus

Toiminnallisen opinnäytetyön raportti eroaa perinteisestä tutkimustuloksiin perustuvaan opinnäytetyön raportista. Toiminnallisella opinnäytetyöllä tuotetaan tietoa työelämän ja tässä tapauksessa tilaajan tarpeisiin. Tarkoituksena on osoittaa taito soveltaa osaamistaan tilaajalle suunnittelemassa ja toteuttamassa tuotoksessa. Toiminnallisessa opinnäytetyössä kehitetään yhdessä tilaajan kanssa tilaajan työhön liittyvää asiaa. Määritellään kehittämistehtävä tai toiminnallinen pulma, josta voidaan tehdä kysymys. Raportti kirjoitetaan sekä tilaajalle että ammattikorkeakoululle, ja se tuo raportin kirjoittamiselle haasteet. (Kostamo ym., 2022, ss. 107–108)

## 4.1 Tutkimustehtävä ja tutkimuskysymykset

Kuten edellä on todettu, opinnäytetyön tarkoitus on kehittää toiminnallinen menetelmä tiedon jakamiseen Nuorten turvatalon toiminnasta ja madaltaa nuorten kynnystä hakeutumaan Nuorten turvatalon palveluiden piiriin. Menetelmäksi valikoitui lautapeli, jolla Nuorten turvatalon työntekijät voivat esitellä toimintaa. Opinnäytetyön tuloksena syntyneitä lautapeliä pystyy hyödyntämään perinteisen tiedonjakamisen tukena ja mielenkiinnon herättäjänä. Edellä kuvatun Turvis- lautapelin kehittämisen jälkeen tutkittiin turvatalon henkilökunnalle toimitetuilla kyselylomakkeilla, onko tuotos käyttökelpoinen tiedon jakamiseen nuorille.

Opinnäytetyön tutkimuskysymykset:

- Millaisia mahdollisuuksia työntekijöiden mielestä lautapeli tarjoaa tiedon jakajana?
- Millaisia ajatuksia toiminnallinen menetelmä herättää työntekijöissä?

## 4.2 Kysely lautapelin toimivuudesta turvatalon työntekijöille

Aineiston keruun yksi tapa on kysely. Kontrolloidussa kyselyssä on kaksi erilaista muotoa. Informoidussa kyselyssä tutkija menee tutkimukseen osallistuvien luokse ja kertoo tutkimuksen tarkoituksesta sekä vastaa tutkimukseen osallistuvien kysymyksiin ja jakaa kyselylomakkeet. Lomakekyselyyn vastaajat palauttavat kyselyt joko postitse tai johonkin sovittuun paikkaan. Henkilökohtaisesti tarkistetuissa kyselyssä tutkija on postittanut kyselylomakkeet ja noutaa ne sovittun määrääjän kuluttua. Tutkija voi tarvittaessa keskustella tutkimukseen liittyvistä kysymyksistä tutkimukseen osallistuvien kanssa. Kyselylomakkeiden avulla voidaan kerätä tietoa asenteista, arvoista, tiedoista, tosiasioista, käyttäytymisestä sekä toiminnasta, uskomuksista, käsityksistä ja mielipiteistä. Myös arvioiteja ja mielipiteitä voidaan kysyä lomakkeilla. Täsmällisiä asioita kysytään yksinkertaisilla kysymyksillä. Lomakkeissa voidaan kysyä myös ikää koulutusta, sukupuolta, ammattia ja perhesuhteista taustakysymyksinä. (Hirsjärvi ym., 2016, ss. 193–198)

Likertin asteikolla tehty asteikkoihin ja skaaloihin perustuvassa monivalintakyselyssä kyselyssä esitetään väittämiä ja vastaaja valitsee tason, miten samaa tai eri mieltä on kuin väittämä. Avoimissa kysymyksissä esitetään kysymys ja vastaaja vastaa vapaamuotoisesti kysymykseen. Monivalintakyselyn kyselyn edut ovat tutkijan näkökulmasta aineiston helppo analysointi ja käsittely, tuottaa vähemmän kirjavia vastauksia ja vastauksia on helppo vertailla. Haasteena on oikean tiedon saaminen, jos vaihtoehtoina ei ole vastaajalle sopivia

vaihtoehtoja. Avoimien kysymysten etu on, että ne auttavat monivalintakysymysten poikkeavien vastausten tulkinnassa, ei ehdota vastauksia vaan vastaaja saa osoittaa oman tietämyksensä ja näkemyksensä asiasta. (Hirsjärvi ym., 2016, ss. 200–201)

Hirsjärvi ym. (2016 ss. 193–198) mukaan kyselylomakkeen laatiminen vaatii perehtymistä ja taustoittamista tutkittavaan aiheeseen. Kyselyitä tulee ihmisille paljon, ja vastausten saamisen tehostamiseksi kyselylomakkeet tulisi laatia hyvin, jotta niihin vastattaisiin ja saataisiin riittävästi aineistoa tutkimusta varten. Varsinkin postitettujen kyselyiden osalta kato voi olla suuri ja yleensä vastusprosentti on 30–40 %. Kyselyiden karhuaminen voi nostaa vastausprosentin 70–80 prosenttiin.

Likert-asteikot ovat hyviä mittaamaan mielipiteitä, koska niillä saatu tieto on tarkempaa kuin kyllä/ei kysymyksillä saatu tieto. Kyselylomakkeen asteikossa on useita vastausvaihtoehtoja joko sanallisina tai numeerisina. Vastaajille annetaan valmiit vastausvaihtoehdot eli suljetut kysymykset, joista vastaajat valitsevat itselle sopivimman vaihtoehdon. Kysymysten vastausvaihtoehtoja on viidestä seitsemään ja niillä voidaan mitata muun muassa tyytyväisyyttä. Vastausvaihtoehdot vaihtelevat ääripäästä toiseen esimerkiksi täysin samaa mieltä, täysin eri mieltä ja niiden välillä on neutraalimpia vaihtoehtoja. Likert asteikko on luotettava mittari mitattaessa mielipiteitä, käyttäytymistä ja käsityksiä tutkittavasta aiheesta verrattuna kyllä/ ei vaihtoehdoin tehtyyn kyselyyn. Likert-asteikon käytöllä vältetään liian laajat kysymykset, joita vastaajien on vaikea ymmärtää ja turhauttaa. Tämä voi johtaa siihen, että vastataan nopeasti asiaa miettimättä tai jätetään kokonaan vastaamatta, jolloin aineisto ja tutkimustulos voi heikentyä. Kysymykset on muotoiltava tarkasti, jotta niiden ymmärtämisessä on mahdollisimman vähän tulkinnan varaa ja niiden avulla saadaan mahdollisimman luotettavaa tietoa tutkittavasta asiasta. Myönteinen vastausvinouma voi tulla, jos asteikon vastausvaihtoehdot ovat toteamuksia, koska suurin osa ihmisistä haluaa olla kohteliaita. Jos vastausvaihtoehtoja on enemmän kuin seitsemän, vaarana on vastausten sattumanvaraisuus. (Hirsjärvi ym., 2016, ss. 197–200)

Opinnäytetyön kyselylomakkeen laatiminen aloitettiin miettimällä mitä lomakkeella pitää kysyä, jotta saadaan vastaukset tutkimuskysymyksiin. Kyselylomakkeella oli tarkoitus kysyä Nuorten turvatalon henkilökunnalta, onko Turvis-lautapeli toimiva menetelmä tiedon jakamiseen turvatalon palveluista nuorille. Lomake haluttiin pitää mahdollisimman yksinkertaisena, jotta vastaamiseen ei menisi paljon aikaa ja siten kynnys vastaamiseen olisi mahdollisimman matala. Opinnäytetyön tekijät etsivät erilaisia malleja kirjallisuudesta sekä internetistä kyselylomakkeen laatimiseen. Kyselylomakkeeseen valikoitui monivalintakysymyksiä ja avoimia kysymyksiä. Monivalintakysymykset valikoituivat sen

vuoksi, että vastaaminen on nopeaa ja avoimet kysymykset valittiin laajemman näkökulman saamiseksi pelin toimivuudesta toiminnan esittelyn näkökulmasta. (liite 1)

### 4.3 Kyselyn toteuttaminen

Opinnäytetyön tekijät pitivät SPR:n Nuorten turvatalon koordinaattorin kanssa tapaamisen, jossa kerrottiin tutkimuksen tarkoitus, sisältö ja toteutus. Tutkimustiedote (liite 2) oli liitteenä opinnäytetyöluvassa. Aluksi suunnitelmana oli pelata yhden toisen asteen oppilaitoksen opiskelijoiden kanssa Turvis- peliä ja kysyä opiskelijoiden mielipidettä pelin toimimisesta tiedon saamisesta sekä pelinä. Tästä luovuttiin yhteisymmärryksessä tilaajan ja opinnäytetyön tekijöiden kanssa, koska opinnäytetyölle oli tiukka aikaraja ja lupien saamiseen olisi mennyt paljon aikaa. Opinnäytetyön tuotoksen tuli olla valmiina jo samalle syksylle sovittuun Nuorten turvatalon esittämishetkeen yhdessä tamperelaisessa oppilaitoksessa. Toinen syy oli se, että alaikäiset nuoret olisivat tarvinneet huoltajien luvat tutkimukseen osallistumiseen, ja siinä olisi voinut paljastua huoltajille sellaisia asioita nuorten elämästä, joita eivät halua jakaa huoltajien kanssa. Tämä katsottiin opinnäytetyön tekijöiden näkökulmasta eettiseksi ongelmaksi, minkä vuoksi päädyttiin esittelemään peli SPR:n Nuorten turvatalon työntekijöille ja keräämään kyselylomakkeella työntekijöiden mielipide pelistä. SPR:n Nuorten turvatalon työntekijät ovat kaikki täysi-ikäisiä ja voivat näin ollen päättää itsenäisesti osallistuvatko tutkimukseen vai eivät. Erillistä suostumusta ei vastaajilta pyydetty, koska kyselylomakkeessa ei kysytä taustakysymyksiä eikä henkilötietoja. Kyselyyn vastanneille kerrottiin tutkimustiedotteessa, että vastaaminen kyselyyn on anonyymiä ja opinnäytetyöstä ei pysty tunnistamaan yksittäisiä vastaajia. Ennen opinnäytetyön aloittamista tehtiin tilaajan ja Hämeen ammattikorkeakoulun kanssa sopimus opinnäytetyöstä. Tutkimustiedotteessa kerrottiin opinnäytetyön olevan julkinen ja löytyvän Theseus-tietokannasta. Kyselylomakkeet toimitettiin Pirkanmaan Nuorten turvatalon koordinaattorille ja ohjeistettiin lomakkeen täyttö ja palauttaminen. Koordinaattori kertoi henkilökunnan yhteisessä viikkopalaverissa tutkimuksesta ja kyselylomakkeista. Sovittiin, että opinnäytetyön tekijät hakevat lomakkeet tietyinä päivinä.

Kyselylomakkeessa kysyttiin Nuorten turvatalon työntekijöiden mielipiteitä lautapelistä. Alustavasti arvioitiin kyselylomakkeeseen vastaavan noin 10 henkilöä. Hirsjärven ym. (2016) mukaan kyselytutkimuksen etuna on, että aikataulu ja kustannukset voidaan arvioida tarkasti sekä aineiston analyysi on nopeaa, jos kyselylomake on hyvin laadittu. Haittoina saattaa olla, miten tutkittavat ovat ymmärtäneet kysymykset ja ovatko olleet tosissaan vastatessaan kysymyksiin. Monivalintakysymysten etuna on se, että niitä voidaan helposti vertailla

keskenään, toisaalta vaihtoehdot on annettu vastaajalle valmiiksi, eikä hänellä ole mahdollisuutta esittää omaa näkemystään asiasta. Avoimissa kysymyksissä edellä mainittu asia on mahdollinen. Haittana voi olla, että tutkittava vastaa niihin hyvin lyhytsanaisesti tai ei ollenkaan. (Hirsjärvi ym., 2016. ss 193–201) Kyselylomakkeessa tarkoituksena oli olla sekä monivalintakysymyksiä että avoimia kysymyksiä. Tutkimus on laadullinen eli kvalitatiivinen ja määrällinen eli kvantitatiivinen, ja sen aineisto analysoidaan aineistolähtöisellä sisällönanalyysillä. Toiminnallisissa opinnäytetöissä riittää suuntaa antava tieto ja aineiston määrä ei ole tärkeä vaan laatu. Kriteerinä on monipuolinen aineisto ja miten aineisto vastaa kohderyhmän tarpeisiin. (Vilkkä ym., 2003. ss 63–64)

#### 4.4 Aineiston analysointi

Hirsjärven ym. (2016 s. 221) mukaan tutkimuksen yksi tärkeä osa on aineiston analyysi, tulkinta ja johtopäätösten tekeminen. Opinnäytetyön tekijät keräsivät aineiston kyselylomakkeilla, jotka Pirkanmaan Nuorten turvatalon työntekijät täyttivät tutustuttuaan peliin. Osa työntekijöistä oli pelannut peliä ennen kyselyyn vastaamista. Saarassen-Kauppinen & Puusniekan (2006) mukaan sisällönanalyysillä voidaan eritellä, hakea yhtäläisyyksiä ja eroja sekä tiivistää aineistoa. Tutkittavasta ilmiöstä pyritään saamaan tiivis kuvaus. Sisällönanalyysissä voi käyttää sekä kvalitatiivista eli laadullista ja kvantitatiivista eli määrällistä menetelmää aineiston analysoinnissa. Tässä opinnäytetyössä käytettiin kvantitatiivista ja kvalitatiivista tapaa, koska ne soveltuivat kyselylomakkeiden analysointiin. Kun aineistona on kyselylomake, niin yleensä se on määrällisen tutkimuksen aineiston keruumenetelmä. Aineiston analysoinnissa käytettiin tilastollisia menetelmiä kuvaamalla se frekvensseinä ja prosentteina.

Tässä opinnäytetyössä kyselylomakkeiden Likertin asteikon väittämien tulokset esitettiin prosentteina ja frekvensseinä sekä taulukkona (taulukko 1). Vastauksessa kysymykseen pelin ulkoasusta, vastaajista 80 % (n=4) olivat samaa mieltä siitä, että pelin ulkoasussa on kehitettävää ja 20 % (n=1) pelin ulkoasussa on paljon kehitettävää. Vastaajista 60 % (n=3) oli samaa mieltä, että pelin selkeydessä on kehitettävää, 20 % (n=1) mielestä pelin selkeys oli hyvä ja 20 % (n=1) mielestä pelin selkeydessä on paljon kehitettävää. Pelin kysymykset olivat 60 % (n=3) mielestä hyviä ja 40 % (n=2) mielestä niissä oli paljon kehitettävää. Pelin käytettävyys toiminnan esittelyssä kysymykseen vastasi 40 % (n=2) kehitettävää, 20 % (n=1) hyvä ja 40 % (n=2) en osaa sanoa.

Taulukko 1. Kyselyn tulokset lautapelistä

(n = 5)	1 = Paljon kehittävää		2 = Kehittävää		3 = En osaa sanoa		4 = Hyvä		5 = Erittäin hyvä	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
	Pelin ulkoasu	1	20	4	80					
Pelin selkeys	1	20	3	60			1	20		
Pelin kysymykset	2	40					3	60		
Pelin käytettävyys toiminnan esittelyssä			2	40	2	40	1	20		

Kvalitatiivisessa tutkimuksessa aineiston keruu tapahtuu todellisissa tilanteissa ja tutkimukseen osallistujat on tarkoin valikoitu. Kvalitatiivisessa tutkimuksessa kerätään tietoa ihmisten kokemuksista ja näkemyksistä tutkittavasta asiasta. Tarkoituksena on saada tutkimukseen osallistujan oma näkökulma esiin. (Hirsjärvi ym. 2016, s 164). Tässä opinnäytetyössä tutkimuksen kvalitatiivinen osuus on kyselylomakkeen avoimet kysymykset. Opinnäytetyön avointen kysymysten vastaukset pelkistettiin yksinkertaisempaan muotoon, jolloin kyselylomakkeiden täyttäjien mielipiteet tutkittavasta ilmiöstä kuvautuvat yksinkertaisemmin ja niitä on helpompi verrata keskenään. (taulukko 2)

Taulukko 2. Esimerkki kyselyn avointen vastausten pelkistämisestä

ALKUPERÄISILMAUS	PELKISTETTY ILMAUS
”Voisin hyvin käyttää pienten ryhmien ja yksilön kanssa turviken toimintaan tutustumiseen.”	Ryhmälle sopiva
”Varsinkin ryhmätoiminnassa hyvä!”	Ryhmälle sopiva
”Jos sopiva ryhmä.”	Ryhmälle sopiva

Pelkistetyt vastaukset luokiteltiin eli yhdistettiin samaa tarkoittavat käsitteet (taulukko 3), jolloin niistä muodostuu looginen kokonaisuus (ks. Kananen, 2014, s. 113). Tutkimuksen tulokset muodostettiin sekä kyselylomakkeen avointen kysymysten että monivalintakysymysten analysointien perusteella.

Taulukko 3. Esimerkki kyselyn avointen vastausten luokittelusta

ALKUPERÄISILMAUS	PELKISTETTY ILMAUS
”Jos kysymyksiä kehittää ja lisää niin toki!”	Voisin käyttää peliä
”Voisin hyvin käyttää pienten ryhmien ja yksilön kanssa turviksen toimintaan tutustumiseen.”	Voisin käyttää peliä

## 5 Johtopäätökset ja pohdinta

Opinnäytetyön tutkimuksen tuloksia on reflektoitu kyselylomakkeista saatuihin vastauksiin sekä opinnäytetyöntekijöiden omiin pohdintoihin pelin toimivuudesta Nuorten turvatalon toiminnan esittelyyn. Opinnäytetyön tutkimustuloksia arvioitiin kriittisesti, puolueettomasti sekä eettisesti kestäväällä tavalla. Viimeisessä alaluvussa mietittiin lisäksi opinnäytetyön jatkotutkimusaiheita sekä kehittämisehdotuksia.

### 5.1 Kyselyn tulosten tarkastelu

Opinnäytetyön kyselylomakkeen täytti viisi Pirkanmaan Nuorten turvatalon työntekijää. Pirkanmaan Nuorten turvatalolla työskentelee yhteensä kymmenen työntekijää sekä 79 vapaaehtoisia. Nuorten turvatalon vapaaehtoiset voivat olla mukana monessa eri Nuorten turvatalon toiminnassa muun muassa viestinnässä ja vaikuttamisessa, osallisuutta mahdollistavassa toiminnassa, Sekaisin-chatissa, ilta- ja yöpäivystyksessä sekä tilapäismajoituksessa. Nuorten turvatalolla on edellä mainittujen lisäksi paljon muitakin toimintoja, joissa työskentelee sekä työntekijöitä että vapaaehtoisia.

Kyselyn tuloksista ilmenee, että Turvis-lautapeliä voi käyttää Nuorten turvatalon toiminnan esittelyyn muun esittelyn tukena ja kiinnostuksen herättäjänä. Tämä edellyttää pelin kehittämistä kaikilla osa-alueilla eli pelin ulkoasua ja kysymyskortteja sekä pelistrategiaa pitää kehittää. Kyselylomakkeiden vastauksista käy myös ilmi, että vastaajista kaikki eivät olleet saaneet riittävästi tietoa pelin tarkoituksesta ja siitä, että Pirkanmaan Nuorten turvatalon henkilökunta oli poistanut virheellisiä kysymyskortteja pelistä.

Opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää, mikä olisi sopiva menetelmä Nuorten turvatalon esittelemiseen nuorille muun muassa toisen asteen oppilaitoksissa. Tavoitteena oli kehittää toiminnallinen menetelmä esittelyn tueksi. Opinnäytetyön tavoite saavutettiin siltä osin, että todettiin lautapelin olevan hyvä menetelmä tiedon jakamiseen nuorille, mutta

kokonaisuudessaan tavoite jäi kehitysasteelle, koska toimivaa ja täysin valmista lautapeliä ei opinnäytetyön tekijöiden aikataulun puitteissa saatu tehtyä. Opinnäytetyön tekijät huomasivat lautapeliä kehittäessään, että pelin tekemiseen testauksineen ja strategian yms. luomiseen menee paljon enemmän aikaa kuin opinnäytetyössä on mahdollista käyttää. Tämä käy ilmi kyselylomakkeen vastauksista sekä opinnäytetyön tekijöiden omasta näkökulmasta pelin suunnittelun ja toteutuksen perusteella. Opinnäytetyön kyselylomakkeen tuloksista ilmenee, että Turvis-lautapeliä voi käyttää Nuorten turvatalon toiminnan esittelyyn muun esittelyn tukena ja kiinnostuksen herättäjänä. Tämä edellyttää pelin kehittämistä kaikilla osa-alueilla eli pelin ulkoasua ja kysymyskortteja sekä pelistrategiaa pitää kehittää. Kyselylomakkeiden vastauksista käy myös ilmi, että vastaajista kaikki eivät olleet saaneet riittävästi tietoa pelin tarkoituksesta ja siitä, että Pirkanmaan Nuorten turvatalon henkilökunta oli poistanut virheellisiä kysymyskortteja pelistä.

Kyselylomakkeiden vastausten perusteella opinnäytetyön tekijöiden olisi kannattanut pitää tiiviimpää yhteyttä tilaajaan ja käydä esittelemässä peli henkilökohtaisesti henkilökunnalle. Vastausten pienen määrän perusteella tutkimustulos jää heikoksi, vaikka vastausten perusteella saadulla tiedolla pelin käytettävyydestä tuli hyvin tietoa ja kehittämistarpeet nousivat myös esiin. Konkreettisia kehitysehdotuksia saatiin kyselylomakkeiden tuloksena.

## 5.2 Opinnäytetyön eettisyys ja kestävyys

Käytettäessä hyvää tieteellistä tutkimustapaa tutkimus on tieteellisesti luotettava ja eettisesti hyväksyttävä. Toimitaan rehellisesti, tarkasti ja huolellisesti kaikissa tutkimuksen vaiheissa. Tiedonhankinta ja tutkimus- sekä arviointimenetelmät ovat eettisesti kestäviä ja saatu aineisto tallennetaan tieteelliselle tutkimukselle vaaditulla tavalla. Tässä opinnäytetyössä aineisto tallennetaan opinnäytetyön tekijöiden tietokoneelle, johon ei ole muilla pääsyä ja aineisto tallennetaan anonyymisti. Opinnäytetyön tutkimusta varten on hankittu tarvittavat luvat. (Varantola ym., 2023)

Tutkimukseen osallistui täysi-ikäisiä Nuorten turvatalon työntekijöitä. Opinnäytetyössä noudatettiin eettisiä periaatteita. TENK:n (2019) mukaan tutkimuksesta ei saa aiheutua siihen osallistuville haittaa, vahinkoa tai riskejä, näin ei saa tapahtua myöskään yhteisölle. Silloin kun tutkimus liittyy siihen osallistuvan työhön, pitää työntekijällä olla oikeus päättää itse osallistuuko tutkimukseen ja ettei siitä koidu ongelmia työntekijälle. Luvat ja sopimukset hankittiin tilaajalta, tutkimukseen osallistuvilta Nuorten turvatalon työntekijöiltä sekä Hämeen ammattikorkeakoululta. Tutkimukseen osallistuville työntekijöille kerrottiin opinnäytetyön tarkoitus, tavoite ja menetelmä ennen toiminnallista osuutta ja heille tuotiin ilmi, että

osallistuminen opinnäytetyön tutkimukseen on vapaaehtoista. Ennen lautapeliin tutustumista ja lomakekyselyyn vastaamista kerrottiin tutkimukseen osallistuville, että lomakekyselyt tehdään anonyymeinä ja kyselylomakkeet tuhoetaan, kun opinnäytetyö julkaistaan Theseuksessa. Aineistoa analysoidessa ja johtopäätöksiä tehdessä varmistetaan, että haastateltavien anonymiteetti säilyy. (Ruusuvuori ym., 2014).

Aineistoa alettiin analysoida heti aineiston keruun jälkeen, koska silloin aineisto on muistissa opinnäytetyön tekijöillä. Teoriaosuus opinnäytetyössä on hankittu kirjallisuudesta sekä sähköisistä lähteistä saadun tiedon perusteella, noudattamalla lähdekritiikkiä. Hämeen ammattikorkeakoulu on määritellyt kriteerit, miten opinnäytetyön kirjallinen toteutus tulee tehdä ja sitä opinnäytetyön tekijät noudattivat. Opinnäytetyön edetessä opinnäytetyön tekijät pitävät yhteyttä Hämeen ammattikorkeakoulun opinnäytetyön ohjaajaan sekä tilaajaan. Opinnäytetyön kirjallisessa tuotoksessa avataan opinnäytetyön prosessi ja siinä on kuvattu tutkittava ilmiö sekä millainen lopputulos aineiston perusteella tulee. (Tuomi & Sarajärvi, 2018)

THL:n (2021) mukaan sosiaalisella kestäväällä kehityksellä tarkoitetaan, että kaikilla on yhtäläiset mahdollisuudet hyvinvointiin ja ne siirtyvät sukupolvilta toiselle. Kehityksen tulisi olla sosiaalisesti oikeudenmukaista ja ekologisesti kestävää. Jokaisella ihmisellä tulisi olla riittävä toimeentulo, mahdollisuus saada hyvinvointipalveluita ja elää turvallisessa ympäristössä. Osallisuuden kokemus ja vaikuttamismahdollisuudet omassa elämässä sekä yhteisöissä ja yhteiskunnassa. Opinnäytetyön tarkoitus tukee sosiaalista kestäväää kehitystä jakamalla tietoa Nuorten turvatalon toiminnasta, jonka palveluiden avulla nuoret voivat parantaa mahdollisuuksiaan elää omaa yksilöllistä elämäänsä, saada tarvittavia palveluita sekä tulla osalliseksi yhteiskuntaan.

Ylen uutisen (Pohjonen, 2022) mukaan nuorten pahoinvointi on lisääntynyt ja nuorten kokemat ongelmat uhkaavat kasaantua, ellei ongelmiin puututa ajoissa. Ongelmien ennaltaehkäisyllä ja varhaisella puuttumisella nuori saa keinoja vaikuttaa omaan terveyteensä sekä hyvinvointiinsa. Uutisen mukaan nuoret ovat viestittäneet, että avun hakeminen mielenterveysongelmiin pitäisi normalisoida. Lautapelin avulla nuoret saavat tietoa, mielen hyvinvoinnista ja mielenterveydestä ja osaltaan auttaa nuoria hakeutumaan avun piiriin heitä itseään askarruttavissa asioissa ja ongelmissa.

### 5.3 Kehittämisehdotus ja jatkotutkimukset

Opinnäytetyön tulosten perusteella opinnäytetyön tekijät ehdottavat, että Nuorten turvatalo voisi jatkossa olla tilaajana Turvis- pelin ulkoasun, pelistrategian ja pelattavuuden kehittämiseen liittyvissä opinnäytetöissä. Opinnäytetyön tekijöinä voisi olla monen eri alan opiskelijoita esimerkiksi viestinnän, markkinoinnin, sote-alan ja pelialan opiskelijat. Pelin kehittämisen voisi jakaa osiin eri opinnäytetöihin, jokainen osa olisi yksi opinnäytetyö, koska kehittämiseen menee paljon aikaa. Esteettömyys ja saavutettavuus olisi hyvä huomioida peliä kehitettäessä. Opinnäytetyön tulosten mukaan pelissä on vielä paljon kehitettävää monella eri osa-alueella. Jatkotutkimusaiheeksi ehdotamme nuorten mielipiteen selvittämistä pelin toimivuudesta tiedon saamisessa sekä pelistrategiasta. Toisena tutkimusaiheena voisi olla toimisiko jokin muunlainen peli tiedonjakajana paremmin kuin lautapeli.

## 6 Pohdinta

Tämän opinnäytetyön aihe nousi keskustelusta opinnäytetyön tekijöiden kesken sekä SPR:n nuorten turvatalon koordinaattorin kanssa. Koordinaattori tarvitsi nuorten turvatalon toiminnan esittelyyn jotakin muutakin keinoa kuin perinteinen paperinen esite tai PowerPoint-esityksen. Opinnäytetyön tekijät pohtivat mikä tällainen menetelmä voisi olla ja melko pian päädyttiin toiminnalliseen menetelmään, joka toteutetaan lautapelinä. Tactic gamesin toimitusjohtaja Olli Kivelän mukaan lautapeli myynti on kasvanut, ja ne tarjoavat mahdollisuuden yhdessäoloon sekä vuorovaikutukseen (Välimäki, n.d.) Opinnäytetyön tarkoituksena oli kehittää toiminnallinen menetelmä toiminnan esittelyyn. Tulosten perusteella lautapeliä täytyy vielä kehittää paljon, jotta sitä voisi pelata nuorten kanssa ja käyttää toiminnan esittelyyn.

Sotkanetin tilastojen (2023) mukaan nuoret kokevat kiusaamista lisääntyvässä määrin ja SPR:n nuorten turvatalo tarjoaa palveluita mm. kiusatuille nuorille. Tutkimuksesta käy ilmi, että Turvis-lautapeliä voisi käyttää, kunhan sitä on ensin riittävästi kehitetty ja työntekijöillä on tieto, missä siihen sopiva nuorten ryhmä on. SPR:n nuorten turvatalo tarjoaa monipuolisesti erilaisia palveluita nuorille ja heidän lähiomaisilleen. Edellä mainittujen lisäksi SPR:n nuorten turvatalosta saa muun muassa keskusteluapua sekä nuoret että heidän läheisensä, tilapäismajoitusta, unirytmitystä, tukea itsenäistymiseen sekä erilaista nettipalvelua.

Sosionomin koulutukseen kuuluu muun muassa opinnot sosiaaliohjaus elämänkulun eri vaiheissa sekä yhteisöt ja osallisuus voimavarana, joiden avulla työskennellään mm. nuorten

sekä heidän perheidensä kanssa. Nuorten ja perheiden kanssa toimiessa voi käyttää toiminnallisia menetelmiä ja niiden hyödytä kirjoittaa alakouluikäisten opetuksessa pro gradu tutkielmassa Jaakko Aninko seuraavaa ” Tutkimuksessa ilmeni, että toiminnallinen opettaminen tukee monipuolisesti erilaisia oppijoita. Toiminnallinen opettaminen tuki myös sisäisen motivaation rakentumista paremmin kuin siihen verrattu luennoiva opetustyyli. Sosionomi voi työskennellä esim. SPR:n nuorten turvatalossa ja olla Turvis-pelin käyttäjä, silloin kun työnkuvaan kuuluu toiminnan esittely nuorille jossakin ryhmässä.

Kyselylomakkeeseen vastaajat ymmärsivät pelin käyttötarkoituksen eri tavoin, joka johtui luultavasti siitä syystä, että opinnäytetyön tekijät eivät ole henkilökohtaisesti tavoittaneet kaikkia kyselyihin vastanneita ja kertoneet riittävän selkeästi lautapelin tarkoitusta. Opinnäytetyön tekijöiden aktiivisempi yhteydenpito ja vierailu SPR:n nuorten turvatalolla olisi auttanut kyselyihin vastanneiden tietämykseen lautapelin tarkoituksesta sekä helpottanut arviota lautapelin käytettävyydestä ja sopivuudesta tiedon jakamiseen.

Opinnäytetyön tekijät olivat ensimmäisen kerran tekemässä kyselylomaketta ja monivalintakysymysten sekä avointen kysymysten tekeminen koettiin haasteelliseksi sen vuoksi, että oli vaikea arvioida millä lomakkeen kysymyksillä saadaan tarpeeksi tietoa tutkimuskysymyksiin. Kyselylomakkeen etuna oli monivalintakysymysten helppo ja nopea analysointi, jolloin aikaa ei mennyt esim. litterointiin tai haastatteluajkojen sopimiseen. Opinnäytetyön aikataulu piteni alkuperäisestä suunnitelmasta, sillä matkan varrella tuli sairastumisia, opinnäytetyön tekijät kävivät tutkimusta tehdessään samanaikaisesti töissä ja ohjaava opettaja vaihtui sekä loma-ajat toivat oman haasteensa käytännön asioiden lupien ym. osalta. Yhteistyö SPR:n nuorten turvatalon koordinaattorin kanssa sujui erittäin hyvin, koordinaattori antoi ideoita ja ehdotuksia sekä täysin vapaat kädet toteuttaa toiminnallinen osio. Koordinaattori ehdotti pelin testausta nuorilla ja kohderyhmä sekä yhteistyökumppanikin löytyi koordinaattorin avustuksella. Tätä ei kuitenkaan toteutettu, koska alun perin opinnäytetyön piti olla opinnäytetyön tekijöiden aikataulun mukaan valmis vuoden 2023 lopussa ja siinä aikataulussa ei olisi pystytty hankkimaan tutkimuslupia alaikäisten nuorten huoltajilta. Tämä nuorten pelin testaajien osuus jätettiin myös toisesta syytä tekemättä, koska osa nuorista oli mukana toiminnassa, josta eivät olleet välttämättä kertoneet huoltajille tai välit huoltajiin olivat sellaiset, että luvan saanti olisi ollut haasteellista. Koordinaattori ja HAMK:n opinnäytetyötä ohjaava opettaja ehdottivat tutkimuksen rajaamista nuorten turvatalon työntekijöihin, jotka ovat täysi-ikäisiä ja voivat siten tehdä itse päätöksen tutkimukseen osallistumisesta.

Kyselylomakkeisiin vastasi kolme työntekijää, joka ei vastannut alkuperäistä suunnitelmaa, jossa vastaajien määräksi arvioitiin kymmenen. Näin pienen otoksen vuoksi olisi mielenkiintoista saada lisää vastauksia kyselylomakkeilla, jotta nähtäisiin, onko mielipide pelistä yhteneväinen vai löytyykö suuria eroja vastausten välillä. Opinnäyteyöstä tulee kuitenkin aiheena käsitys, että toiminnalliselle menetelmälle lautapelin muodossa on kiinnostusta nuorten turvatalon työntekijöiden puolelta ja toimivalla menetelmällä on merkitystä tilaajalle. Yhteistyöstä SPR:n nuorten turvatalon kanssa jäi positiivinen kokemus opinnäytetyön tekijöille, ja voimme varmasti jatkaa sekä hyödyntää yhteistyötä nykyisissä ja tulevaisissa työtehtävissä.

## Lähteet

- Arkkila, T. & Shnorro, N. (2023). Toiminnallisen opetuksen onnistumisen ydinkohtia aineenopettajien kokemana [pro gradu -tutkielma, Oulun yliopisto].  
<https://urn.fi/URN:NBN:fi:oulu-202305171860>
- Aurava, R., Hamari, J., Harviainen, J., Hentonen, E., Huttunen, T., Hernesniemi, S., Kataja, E., Koulu, S., Kähkönen, R., Laakso, M., Lehtonen, M., Marjomaa, H., Markkula, T., Meriläinen, M., Sihvo, R., Silvennoinen, I., Sjölund, A., Tenkanen, T. & Tossavainen, T. (2013). *Pelikasvattajan Käsikirja*. <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>
- Haasio, A., (8.5.2020). *Pelillistämisen monet mahdollisuudet*. @SeAMK-verkkolehti.  
<https://lehti.seamk.fi/muut-artikkelit/pelillistamisen-monet-mahdollisuudet/>
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. (2016). *Tutki ja kirjoita*. Tammi.
- Honkatukia, P., Kallio, J., Lähde M. & Mölkänen J. (2020). *Omana itsenä osa yhteiskuntaa – Itsenäistyvät nuoret aikuiset kansalaisina*. ALL-YOUTH-tutkimushanke, Punaisen Ristin Nuorten turvatalo ja tekijät. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1731-7>
- Järvensivu, A. (2017). Pelillistäminen ja digitaaliset pelit työelämän kehittämismenetelminä. *Aikuiskasvatus*, 37(4), 256–269. <https://doi.org/10.33336/aik.88440>
- Kalmi, P., Eronen, S. & Jaskari, M-M. (27.10.2020). Pelillisyyttä kiinnostaa - kokemuksia Vaasan yliopistosta. *Yliopistopedagogiikka*, 1.  
<https://lehti.yliopistopedagogiikka.fi/2020/10/27/pelillisyyss-opetuksessa/>.
- Kananen, J. 2014. *Laadullinen tutkimus opinnäytetyönä. Miten kirjoitan kvalitatiivisen opinnäytetyön vaihe vaiheelta*. Jyväskylän ammattikorkeakoulu.
- Kanniainen, M. & Liikanen, S. (2024). Palveluviidakko tutuksi: oppimispeli maahanmuuttajanuorten tietoisuuden lisäämiseksi Oulun nuorille suunnatuista matalan kynnyksen palveluista. [opinnäytetyö, Oulun ammattikorkeakoulu]  
<https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-202401282068>
- Kostamo, P., Airaksinen, T. & Vilka, H. (2022). *Kirjoita itsesi asiantuntijaksi – opas toiminnalliseen opinnäytetyöhön*. Art House.
- Laitala, J. (2023). Lautapelit osana peruskoulun opetusta: Mixed methods -tutkimus opettajien käsityksistä lautapeliin opetuskäytöstä [pro gradu -tutkielma, Turun yliopisto].  
<https://www.utupub.fi/handle/10024/175194>
- Laki Suomen Punaisesta Rististä 238/2000.  
<https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2000/20000238>
- Liimatainen, J. (2018). Miten ja miksi nuorisotyön ammattilaiset käyttävät lautapelejä työssään? [opinnäytetyö, Humanistinen ammattikorkeakoulu]  
<https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2018091115039>

- MLL. (14.11.2023). *15–18-vuotiaan persoonallisuuden kehitys*. Mannerheimin Lastensuojeluliitto. <https://www.mll.fi/vanhemmille/lapsen-kasvu-ja-kehitys/15-18-v/15-18-vuotiaan-persoonallisuuden-kehitys/>
- Mäkäräinen, S. (2024). *Itsenäistyminen*. Nuortenlinkki. A-klinikkasäätiö. <https://nuortenlinkki.fi/tietopiste/tietoartikkelit/mielenterveys/itsenaistyminen/>
- Pohjonen, S. (13.1.2022). Nuoret voivat pahoin ja ongelmat uhkaavat kasaantua - mielenterveystyön perustasolle kaivataan lisää työntekijöitä. Yle. <https://yle.fi/a/3-12268587>
- Pulkkinen, L., Ahonen, T. & Ruoppila, I. (2023). *Ihmisen psykologinen kehitys*. PS-Kustannus.
- Sahlberg, M. & Siivonen, S. (2023). *Lautapeli apuna Green Care tietouden lisäämisessä sote-järjestöille*. [opinnäytetyö, Laurea-ammattikorkeakoulu] [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/811883/Sahlberg\\_Siivonen.pdf?sequence=2](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/811883/Sahlberg_Siivonen.pdf?sequence=2)
- Sinkkonen, A. (2013). *Tehdään seminaariin ohjelmanumero - ei kun tehdäänkin oikea peli! Off Topic -pelin suunnittelu ja testaus 2010–2011*. [pro gradu -tutkielma, Turun yliopisto] <https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/90047/sinkkonen2013gradu.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- SPR. (2024a). *Apua Nuorten turvatalosta*. Suomen Punainen Risti. <https://www.punainenristi.fi/hae-apua-ja-tukea/nuortenturvatalot/>
- SPR. (2024b). *Punainen Risti – työmme*. Suomen Punainen Risti. <https://www.punainenristi.fi/tyomme/>
- Suomen Mielenterveys ry. (2023). *Nuoruusikä*. Suomen Mielenterveys ry. <https://mieli.fi/materiaalit-ja-koulutukset/tietoa-mielenterveyden-vahvistamisesta/perheet/vanhemmuus/nuoruusika/>
- TENK. 2021. *Ihmistieteiden eettisen ennakoarvioinnin ohje*. Tutkimuseettinen neuvottelukunta. [https://tenk.fi/fi/ohjeet-ja-aineistot/ihmistieteiden-eettisen-ennakoarvioinnin-ohje#3\\_3](https://tenk.fi/fi/ohjeet-ja-aineistot/ihmistieteiden-eettisen-ennakoarvioinnin-ohje#3_3)
- THL. (2023). *Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalityössä*. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. <https://thl.fi/aiheet/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-edistamisen-mallit/uudista-asiakastyota-luovasti-ja-leikkisasti/pelillisyyden-hyodyntaminen-sosiaalityossa>
- THL. (n.d.-a) *Koulukiusattuna vähintään kerran viikossa, % ammatillisen oppilaitoksen 1. ja 2. vuoden opiskelijoista*. [Tulokset kaaviona - Sotkanet.fi, Tilasto- ja indikaattoripankki](https://www.sotkanet.fi/tilasto-ja-indikaattoripankki)

- THL. (n.d.-b) *Koulukiusattuna vähintään kerran viikossa, % lukion 1. ja 2. vuoden opiskelijoista*. [Tulokset kaaviona - Sotkanet.fi. Tilasto- ja indikaattoripankki](#)
- Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Kustannusosakeyhtiö Tammi
- Varantola, K. Launis, V. Helin, M. Spoo, S.K. & Jäppinen, S. (2023). *Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa*. Tutkimuseettinen neuvottelukunta. <https://tenk.fi/fi/ohjeet-ja-aineistot/HTK-ohje-2012>
- Vilka & Airaksinen. (2003). *Toiminnallinen opinnäytetyö*. Helsinki.
- Välimäki, M. (n.d.). Lautapelit tarjoavat aitoa vuorovaikutusta. *Insinööri-lehti* <https://insinööri-lehti.fi/digilehti/in0520/lautapelit-tarjoavat-aitoa-vuorovaikutusta>

## Liite 1. Kyselylomake

# KYSELYLOMAKE

## Turvis- lautapelistä Turvatalon työntekijöille

Olethan ystävällinen ja vastaat kyselyyn 22.2.2024 mennessä.

Vastauksia voi tarvittaessa jatkaa lomakkeen toisella puolella.

	Paljon kehitet- tää	Kehitet- tävää	En osaa sanoa	Hyvä	Erittäin hyvä
Pelin ulkoasu	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelin selkeys	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelin kysymykset	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelin käytettävyys toiminnan esittelyssä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Mitä ajatuksia toiminnallinen menetelmä tiedon jakajana Sinussa herättää?

Voisitko itse käyttää Turvis -lautapeliä esittäessäsi Turvatalon toimintaa?

Miten kehittäisit peliä? Mitä muuta haluat sanoa pelin tekijöille?

Lämmin kiitos osallistumisestasi kyselyyn!

## **Liite 2. Opinnäytetyön aineistonhallintasuunnitelma**

### **1 Tutkimusaineiston tallennus ja säilytys**

Opinnäytetyön tutkimusaineisto kerätään anonyymeinä lomakekyselyinä ja havaintoina. Tutkimusaineisto tallennetaan mahdollisimman pian sähköiseen muotoon skannaamalla kyselylomakkeet opinnäytetyön tekijöiden tietokoneen tiedostoon, johon ei ole muilla pääsyä. Kirjalliset havainnot ovat anonyymejä, jolloin niistä ei pysty tunnistamaan tutkittavia. Aineistoa säilytetään tietoturvallisesti yhden vuoden ajan siitä, kun opinnäytetyö julkaistaan Theseus- tietokannassa ja heti sen jälkeen aineisto tuhoetaan.

### **2 Henkilötietojen ja arkaluonteisten tietojen käsittely**

Opinnäytetyössä ei kerätä henkilötietoja. Muuta salassa pidettävää tietoa on suostumus tutkimukseen. Suostumus säilytetään yksi vuosi opinnäytetyön julkaisemisesta. Tutkimukseen osallistuvilla jaetaan tietosuojailmoitus.

### **3 Opinnäytetyöaineiston omistajuus**

Opinnäytetyön aineiston omistaa opinnäytetyön tekijät. Opinnäytetyön osana kehitetyn lautapelin omistaa opinnäytetyön tekijät ja toimeksiantaja.

### **4 Opinnäytetyöaineiston jatkokäyttö työn valmistumisen jälkeen**

Opinnäytetyön tutkimusaineisto tuhoetaan yhden vuoden kuluttua opinnäytetyön hyväksymisestä. Peliä voi jatkokehittää, mutta aikaisempi tutkimusaineisto ei ole käytettävissä.

### **Liite 3. Tietosuojailmoitus: Tutkimusluvut**

## **Tietosuojailmoitus Turvatalo pelissä, toiminnan esittely lautapelin avulla**

### **Henkilötietojen käsittelyn tarkoitus**

Opinnäytetyössä ei kerätä henkilötietoja. Tutkimuslupa kysytään suullisesti osallistujilta sitä ei tallenneta mihinkään.

### **Yhteyshenkilö tutkimusta koskevissa asioissa**

Reetta Helin

[reetta.helin@student.hamk.fi](mailto:reetta.helin@student.hamk.fi)

Ulla Siniranta

[ulla.siniranta@student.hamk.fi](mailto:ulla.siniranta@student.hamk.fi)

### **Tutkimuksen suorittajat**

Reetta Helin ja Ulla Siniranta

### **Rekisterin suojauksen periaatteet**

#### **A Manuaalinen aineisto**

Siirretään mahdollisimman pian sähköiseen muotoon ja paperiset kyselylomakkeet tuhoetaan. Aineistossa ei ole tunnistetietoja.

Tutkimuksen jälkeen:

Tutkimusaineisto hävitetään