

Kia Lahenius
Sani Saijets

LEIKKIÄ TUKEVIEN OPPIMISYMPÄRISTÖJEN KEHITTÄMINEN VARHAISKASVATUKSESSA

Opinnäytetyö

Sosiaali- ja terveystieteiden ammattikorkeatutkinto

Sosionomikoulutus

2024



**Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu**

Tutkintonimike	Sosionomi AMK
Tekijä/Tekijät	Kia Lahenius & Sani Saijets
Työn nimi	Leikkiä tukevien oppimisympäristöjen kehittäminen varhaiskasvatuksessa
Toimeksiantaja	Päiväkoti Murut
Vuosi	2024
Sivut	33 sivua, liitteitä 1 sivua
Työn ohjaaja(t)	Lea Saari-Kääriäinen

TIIVISTELMÄ

Tässä opinnäytetyössä tehtiin kehittämistyönä leikkiä tukevia oppimisympäristöjä Päiväkoti Murut Olariin. Päiväkoti Murut Olari on kolmiryhmäinen pieni kyläpäiväkoti Espoossa. Muruissa panostetaan erityisesti lasten yksilölliseen huomioimiseen ja pedagogiseen toimintaan.

Opinnäytetyön keskiössä oli lasten leikin tukeminen ja pitkäkestoisen leikin edistäminen oppimisympäristön avulla. Opinnäytetyön tavoitteena oli kehittää laadullisen tutkimuksen ja tuotekehityksen avulla oppimisympäristöjä, jotka innostavat lapsia leikkimään pitkäkestoisemmin ja tukemaan heidän kehitystään.

Menetelminä opinnäytetyössä käytettiin haastattelua, aivorihtä ja tuotekehitystä. Haastattelua hyödynnettiin lasten mielenkiinnonkohteiden selvittämisessä sekä loppupalautteen keräämisessä. Ideoita oppimisympäristöjen rakentamiseen kysyttiin kasvattajilta aivoriihen avulla. Aivoriihen ideat koottiin luokittelun avulla tiiviiksi ja selkeäksi paketiksi.

Kerätyn palautteen perusteelle, kehitetyt oppimisympäristöt olivat onnistuneita. Oppimisympäristöt kannustivat lapsia osallistumaan leikkeihin pitkäkestoisesti ja mahdollistivat monipuolisia tapoja leikin ja oppimisen yhdistämiseen. Oppimisympäristöt saivat positiivista palautetta kasvattajilta.

Opinnäytetyö korostaa oppimisympäristöjen merkitystä leikin tukemisessa ja sen ymmärtämisessä, että leikki on tärkeä osa lapsen kehitystä ja oppimista. Tämä opinnäytetyö antaa esimerkkejä siitä, miten oppimisympäristöjä voidaan suunnitella ja kehittää niin, että ne tukevat lasten kehitystä ja oppimista. Saadun palautteen perusteella, voidaan suositella vastaavien oppimisympäristöjen hyödyntämistä varhaiskasvatuksessa.

Asiasanat: oppimisympäristö, leikki, pedagogiikka, varhaiskasvatus, varhaiskasvattaja, osallisuus

Degree title	Bachelor of Social Services
Author (authors)	Kia Lahenius & Sani Saijets
Thesis title	Developing a play-supportive learning environment in early childhood education
Commissioned by	Daycare Murut
Time	2024
Pages	33 pages, 1 pages of appendices
Supervisor	Lea Saari-Kääriäinen

ABSTRACT

In this thesis was developed a learning environment to supports children's play. The kindergarten we worked in was Kindergarten Murut Olari. It has three groups, and their main interests are pedagogical activity and individualized attention to children.

Supporting children's play and promoting sustained play with a learning environment were the main themes of this thesis. The aim of the study was to develop learning environments that motivate children to engage in play for longer durations and to enhance their growth. The development of the environments was executed by using qualitative research and product development methods.

The methods used in this thesis were interview and brainstorming. An interview was used to find out the children's interests and to gather feedback from the educators. Brainstorming was used to get ideas from educators regarding the implementation of learning environments.

The results of the study show that the developed learning environments were successful. The learning environments courage children to partake in play and allow versatile ways to combine learning and playing. Educators gave positive feedback about the learning environment.

The study highlights the meaning of learning environments in supporting play and understanding that children's play plays an important role in children's development and learning. This study gives examples of how learning environments can be planned and developed in a way that supports children's development and learning. Based on the results of this study, it can be recommended to use similar learning environments in early childhood education.

Keywords: learning environment, play, pedagogy, early childhood education, early childhood educator, participation

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	PEDAGOGINEN OPPIMISYMPÄRISTÖ VARHAISKASVATUKSESSA	6
2.1	Varhaiskasvatus	6
2.2	Varhaiskasvattaja	6
2.3	Pedagogiikka	7
2.4	Oppimisympäristö.....	8
3	LEIKKI	9
4	OSALLISUUS VARHAISKASVATUKSESSA.....	11
5	TEHTÄVÄ JA TARKOITUS.....	11
6	TYÖNTOTEUTUS.....	13
6.1	Lähestymistapa.....	13
6.2	Tuotekehitys	14
6.3	Tuotekehityksen vaiheet.....	14
6.4	Aineisto.....	15
7	TYÖVAIHEET.....	16
7.1	Lasten haastattelu	16
7.2	Aivoriihi	18
7.3	Oppimisympäristön rakentaminen	20
7.4	Kasvattajien loppuhaastattelu.....	26
8	ARVIOINTI JA POHDINTA.....	28
8.1	Valmiin oppimisympäristön arviointi.....	28
8.2	Luotettavuus ja laatu	29
8.3	Käyttökelpoisuus.....	30
	LÄHTEET	32
	LIITTEET	

Liite 1. Aivoriihen suunnitelma

1 JOHDANTO

Huolella suunnitellut oppimisympäristöt tukevat lasten kasvua sekä kehitystä. Oppimisympäristöt rikastavat leikkiä sekä saavat siitä pitkäkestoisemman. Ne eivät kata ainoastaan fyysistä ympäristöä, vaan niitä voidaan rakentaa myös päiväkodin sisäisillä käytännöillä ja ilmapiirillä. (Surma-aho 2020.) Tässä opinnäytetyössä keskityimme kehittämään vain fyysistä ympäristöä.

Päiväkoti Murut on yksityinen päiväkotijärjestö ja toimii opinnäytetyön työelämäkumppanina. Opinnäytetyö tehdään kehitystyönä päiväkotijärjestö Muruihin 1–3-vuotiaiden ryhmään. Toiminnallisessa opinnäytetyössä rakennettiin oppimisympäristöjä. Pitkäkestoinen leikki tukee lapsen kehitystä ja oppimista, joten opinnäytetyössä pyrittiin luomaan oppimisympäristö, jossa pitkäkestoinen leikki olisi mahdollista. Lasten mielenkiinnonkohteet huomioon ottaen ja tarpeita tukeva oppimisympäristö tukee pitkäkestoista leikkiä. (OPH 2022.)

Opinnäytetyössä rakennettiin oppimisympäristöjä, juuri tämän päiväkodin tarpeita palvelemaan. Osallistimme lapsia oppimisympäristöjen suunnittelussa, kysymällä heidän lempileikkejensä, saadaksemme tietoa lasten mielenkiinnon kohteista. Lähdimme kehittämään oppimisympäristöjä lähes tyhjältä pohjalta, koska ryhmä oli juuri muuttanut uusiin tiloihin. Työelämäkumppani mahdollisti tarvikkeet oppimisympäristöjen muokkausta varten. Toivomme, että valitsemamme päiväkotijärjestö sai tästä hyvät oppimisympäristöt, kuin myös lisätietoa heidän lastensa mielenkiinnonkohteista ja tarpeista.

Idea oppimisympäristöjen kehittämisestä syntyi siitä, että aiemmissa työpaikoissamme varhaiskasvatuksessa huomasimme joidenkin oppimisympäristöjen olevan suhteellisen vaisuja ja sieltä puuttui leikkiin inspiroivia tekijöitä. Tämän takia halusimme nyt selvittää, millainen on hyvä oppimisympäristö varhaiskasvatuksessa sekä, miten sellaisia rakennetaan.

2 PEDAGOGINEN OPPIMISYMPÄRISTÖ VARHAISKASVATUKSESSA

2.1 Varhaiskasvatus

Nykyisen varhaiskasvatuksen juuret ovat lasten päivähoitolaissa 1900-luvulla. Uusi laki astui voimaan 2010-luvulla, jolloin termi muuttui varhaiskasvatukseksi ja laki muuttui varhaiskasvatuslaiksi. Tämän nimen käyttö sopi paremmin, sillä koettiin päivähoito-oikeuden olevan huoltajien oikeus ja varhaiskasvatuksen olevan lapsen oikeus. Varhaiskasvatukseen siirryttäessä lapsen oikeus alkoi painottua entistä enemmän ja varhaiskasvatuspalveluiden lähtökohdaksi asetettiin pedagogiikka ja sen kehittäminen. Suomessa jokaisella alle kouluikäisellä lapsella on oikeus pedagogiseen ja sisällöllisesti laadukkaaseen varhaiskasvatukseen. (Ranta ym. 2021, 64.)

Varhaiskasvatuksella on useita tehtäviä, mutta ensisijaisesti sen tarkoitus on tukea lapsen kehitystä, oppimista sekä kasvua. Näitä tehtäviä toteutetaan päiväkodissa, perhepäivähoidossa ja avoimessa varhaiskasvatuksessa. Päiväkodissa, perhepäivähoidossa sekä avoimessa varhaiskasvatuksessa toiminta on pedagogisesti perusteltua ja pyrkii ehkäisemään lapsen syrjäytymistä sekä tukemaan yhdenvertaisuutta ja tasa-arvoa. Varhaiskasvatus pyrkii myös tukemaan huoltajia kasvatustyössä sekä mahdollistamaan heidän työ- tai kouluelämänsä. (OPH 2023.)

2.2 Varhaiskasvattaja

Varhaiskasvatuksessa työskentelee varhaiskasvattajia, joiden pätevyysvaatimukset on määriteltävä varhaiskasvatuslaissa. Jokaisessa yksikössä toimii varhaiskasvatuksen johtaja, joka vastaa toiminnasta. Lisäksi varhaiskasvatuksessa työskentelee opettajia, jotka ovat tehneet kandidaatin tutkinnon. Varhaiskasvatuksessa voi myös työskennellä sosionomeja, joiden kelpoisuusvaatimuksena on sosiaali- ja terveysalan ammattikorkeakoulututkinto, jossa on suoritettu 60 opintopistettä varhaiskasvatukseen liittyviä opintoja. Varhaiskasvatuksen lastenhoitajat ovat suorittaneet kasvatus- ja ohjausalan perustutkinnon, sosiaali- ja terveysalan perustutkinnon tai muun vastaavan tutkinnon, johon sisältyy riittävästi hoidon, kasvatuksen ja opetuksen opintoja. (Varhaiskasvatuslaki 13.6.2018/540, 25–31. §.)

2.3 Pedagogiikka

Pedagogiikka varhaiskasvatuksessa tarkoittaa käytännön toimintaa, jota hyödynnetään niin arjen käytännöissä kuin myös varhaiskasvatuksen henkilöstön ja lasten välisessä vuorovaikutuksessa. Se rakentuu opetuksen, kasvatuksen ja hoidon ympärille eli se ilmenee jokaisessa päivän tilanteessa. Pedagoginen toiminta on tavoitteellista ja suunnitelmallista, joten lasten arki täytyy rakentaa varhaiskasvatuslaissa ja –suunnitelmassa esitettyjä tavoitteita, arvolähtökohtia ja painotuksia tukevaksi. Kaikki päiväkodissa tapahtuva toiminta on kyettävä perustelemaan pedagogisesti ja lasten oppiminen sekä hyvinvointi on toteuttava kasvatushenkilöstön toiminnassa. (Karila 2017.)

Alila ja Ukkonen-Mikkola (2018) ovat tuoneet kirjoituksessaan esille pedagogiikan määrittelyn viisi näkökulmaa. Yksi näistä näkökulmista on rakenteellinen, jossa korostuu varhaiskasvatuksen laitoksellisuus. Varhaiskasvatuksen päätoteuttajina pidetään päivähoidon yksiköitä. Myös kulttuurisuus pedagogiikassa tulee näkyviin tässä näkökulmassa.

Tieteenalan näkökulma on toinen näistä näkökulmista ja siinä pedagogiikassa korostuu sen tiede- ja tutkimusperusta. Siinä varhaiskasvatustiede sekä kasvatustiede ovat ytimessä ja samalla esiin tuodaan monitieteisyys. (Alila & Ukkonen-Mikkola 2018.)

Tavoitteellinen näkökulma pitää sisällään niin lapsen, vanhempiin sekä yhteiskuntaan liittyviä tavoitteita. Lapsen liittyvät tavoitteet kattavat lapsen kehityksen, kasvun, hyvinvoinnin sekä oppimisen. Vanhempiin liittyvät tavoitteet pitävät sisällään heidän kanssaan yhdessä toimimisen. Yhteiskunnalliset tavoitteet sen sijaan sisältävät pedagogiikan uudistavan tehtävän yhteiskunnassa. (Alila & Ukkonen-Mikkola 2018.)

Ammatillisen näkökulman mukaan pedagogisen toiminnan edellytyksiin kuuluu kasvattajan tiedot sekä taidot, kasvatusyhteisön toiminta, käytännöt ja toimintakulttuuri sekä varhaiskasvatusajattelu. Myös dokumentointi, havainnointi, kehittäminen, arviointi sekä monitahoinen yhteistyö ovat osa ammatillista näkökulmaa. (Alila & Ukkonen-Mikkola 2018.)

Viimeisenä on toiminnallinen näkökulma, jossa pedagogiikka toteutuu kokonaisuudessa, jonka muodostaa kasvatusta, opetus ja hoito. Lapsilähtöisyys ja lapsen aktiivinen toimijuus sekä osallisuus ovat avaintekijöitä pedagogisessa toiminnassa. Myös kasvattajan ja lapsen välinen vuorovaikutus ja interaktiivisuus korostuu. (Alila & Ukkonen-Mikkola 2018.)

2.4 Oppimisympäristö

Varhaiskasvatuksessa pyritään luomaan oppimisympäristö, jossa kaikki lapset voivat oppia ja kehittyä turvallisesti parhaalla mahdollisella tavalla. Tavoitteena on varmistaa terveellinen, turvallinen, esteetön ja oppimista edistävä ympäristö. Oppimisympäristöt muodostavat pedagogisia sekä joustavia kokonaisuuksia. Oppimisympäristö sijaitsee siellä, missä lapsiryhmä sillä hetkellä toimii. Oppimisympäristöillä tarkoitetaan tiloja, ilmapiiriä, yhteisöjä, käytäntöjä sekä tarvikkeita, jotka ovat osa lasten jokapäiväistä oppimista (OPH 2022). Laadukas oppimisympäristö tarjoaa lapsille vaihtoehtoja, jotka mahdollistavat mieluisan tekemisen, monipuolisen ja aktiivisen liikkumisen, leikit ja pelit sekä rauhallisen oleilun ja lepoa. Hyvin suunniteltu oppimisympäristö edistää lasten osallisuutta, tasa-arvoa ja yhdenvertaisuutta. Lasten ideoita, leikkejä ja tekemiä töitä arvostetaan ja ne näkyvät konkreettisesti oppimisympäristöissä. (OPH 2023.)

Oppimisympäristöt rakennetaan tukemaan varhaiskasvatuksen tavoitteiden saavuttamista. Varhaiskasvatuksen tavoitteena on edistää jokaisen lapsen kokonaisvaltaista kehitystä ja kasvua sekä hyvinvointia ja terveyttä. Lisäksi sillä pyritään tukemaan lapsen oppimista ja oppimisen edellytyksiä monipuolisten pedagogisten toimintojen, kuten leikin, liikunnan, taiteiden ja kulttuurin kautta. Tämä mahdollistaa myönteisten oppimiskokemusten syntymisen ja varmistaa oppimista edistävän, kehittävän ja turvallisen varhaiskasvatusympäristön. (OPH 2023.)

Varhaiskasvatuksen tavoitteena on myös luoda toimintatavat, jotka kunnioittavat lasta ja, jotka mahdollistavat lapsen ja varhaiskasvattajien välille pysyvien vuorovaikutussuhteiden syntymisen. Tärkeä aspekti varhaiskasvatukselle on

lasten yhdenvertaisuuden tukeminen ja tasa-arvon ylläpito sekä lapsen yksilöllisen tuen tarpeen tunnistaminen ja sen toteuttaminen. Tämä on tärkeää, jotta jokainen lapsi saa yhdenvertaisen mahdollisuuden kehittyä optimaalisella tavalla sekä saavuttaa täyden potentiaalinsa varhaiskasvatuksen aikana. Varhaiskasvatushenkilöstön tulee toimia yhdessä lasten vanhempien tai huoltajien kanssa lapsen kehityksen sekä hyvinvoinnin parantamiseksi. Heidän tulee myös ottaa lasten osallisuuden ja vuorovaikutustaitojen kehittäminen huomioon toiminnassaan, mikä auttaa lasta toimimaan vertaisryhmässä sekä ohjaamaan itseään. (Varhaiskasvatustalaki 540/2018, 25–31. §). Raittilan ja Siippaisen (2017) mukaan kasvattajien on pyrittävä huolehtimaan fyysisestä oppimisympäristöstä, koska se on osa tavoitteellista pedagogiikkaa.

Oppimisympäristöjä suunnitellessa ja rakentaessa tulisi ottaa lasten näkemykset huomioon, koska he itse toimivat siinä ympäristössä. Aikuisten suunnittelemat oppimisympäristöt eivät vastaa lasten mielikuvaa hyvästä oppimisympäristöstä. Oppimisympäristön tulisi rakentua lasten ajatuksista sekä heidän omista kokemuksistaan. Aikuisen onkin tärkeää tunnistaa ja tarjota lasten mielenkiinnon kohteita vastaavia kokemuksia ja materiaaleja. (Sahimi & Said 2012). Raittila ja Siippainen (2017) kirjoittavat, että kaikki aikuiset ja lapset, jotka osallistuvat päiväkodin arjen käytäntöihin, vaikuttavat siihen millaiseksi toimintaympäristö muovautuu.

3 LEIKKI

Leikki on lasten luomaa toimintaa, johon he keräävät aineksia ympäröivästä maailmasta. Leikin avulla lapset pyrkivät hahmottamaan ja kokemaan, mikä heille on tärkeää ja tarpeellista omassa elämässään ja ympäristössään. Vaikka lapset hyödyntävätkin leikissä ympäristöstä keräämiään tietoja ja kokemuksia, eivät lapset jäsennä tietoa aikuisen tavoin. Lapset eivät tietoisesti aseta leikille päämääriä, joita tavoitella. (Hakkarainen 2008.) Leikin avulla lapsi kasvaa monipuolisesti, ja sillä on merkittävä vaikutus kuvittelukyvyyn, empatia taitojen, sosiaalisten taitojen, kielenkehityksen ja motoristen taitojen kehittymiseen. Leikki on vahvasti kytköksissä kaikkeen lapsen tekemään toimintaan. (Jantunen 2011.) Sandberg (2006) tutkimuksessa vanhemmat ovat mää-

ritelleet leikin hauskaksi ja fantasiaksi, eli aikuisille leikki on keksittyä ja teeskentelyä. Tutkimuksessa lapset taas määrittivät leikin nimeämällä leikkejä, esimerkiksi perheleikki.

Lapsen leikkiminen ei ole ainoastaan esimakua elävästä elämästä vaan se on lapsen elämää tässä hetkessä. Siksi siihen on syytä suhtautua vakavasti, koska aikuisella on suuri vaikutus siihen, millaiseksi lapsen leikkivä elämä muodostuu. Leikin eri muotojen kautta lapsen kyvyt sekä taidot kehittyvät. Lisäksi leikillä on monia eri merkityksiä lapsen persoonallisuuden ja oppimisen kehittymisessä. Esimerkiksi sosiaalinen älykkyys kehittyy toisen asemaan asettumisen kautta, jota muun muassa roolinotto leikit pitävät sisällään. (Helén & Lumme 2013, 13–15.)

Alle kouluikäisen lapsen leikki kehittyy vaiheittain rinnakkaisleikistä vuorovaihteeseen roolileikkiin. Alle kolmevuotiaan lapsen toiminnassa korostuvat erityisesti jäljittely ja jatkuva toistaminen. (Jantunen 2011. 8–9) Lapsi pyrkii matkimaan aikuisen konkreettisia toimintoja esimerkiksi tekemällä ruokaa omilla leluilla. Lapselle toiminta on ensisijaisen tärkeää, ei niinkään lopputulos. Lapsi ei tee ruokaa syödäkseen vaan, koska vanhempikin tekee ruokaa. Pienelle lapselle myös toimintojen jatkuva toistaminen on merkittävää, joten hän saattaa tehdä ruokaa aikuiselle monta annosta aina vain uudelleen. (Jantunen 2011. 8–9)

Lapsen mielikuvitus aktivoituu yleensä ensimmäisen uhmakauden jälkeen, yleensä noin kahden ja puolen vuoden ja kolmen ikävuoden välillä. Tällöin lapsen mielikuvitus ja leikki voi olla levotonta. Aikuinen saattaa ajatella tämän olevan keskittymättömyyttä. Kuitenkin leikissä on alkanut syntyä jo vastavuoroisuutta sekä yhteisleikkiä. (Jantunen 2011. 8–9)

Kun lapsi on viisivuotias, hän leikkii yleensä jo roolileikkejä sujuvasti. Roolileikissä lapset toimivat vastavuoroisesti ja suunnittelevat leikkiä yhdessä. Lasten leikit syventyvät ja monimutkaistuvat. (Jantunen 2011. 8–9) Leikkivaiheet eivät ole tarkkarajaisia vaan ne sekoittuvat helposti. Kun eri-ikäiset lapset leikkivät yhdessä, he tarjoavat toisilleen sopivia virikkeitä. Isommat lapset voivat ottaa pienemmät mukaan kotileikkiin vauvoiksi tai koiriksi. (Jantunen 2011. 8–9)

4 OSALLISUUS VARHAISKASVATUKSESSA

Viimeisten vuosikymmenten aikana on annettu merkitys lasten äänen kuulemiselle ja heidän osallisuudelleen eri yhteiskunnan palveluissa, myös varhaiskasvatuksessa (Turja & Vuorisalo 2022). Lapsilähtöistä pedagogiikkaa ja arvoperustaa korostetaan myös varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen opetussuunnitelmissa. Keskeistä tulisi olla lasten osallisuus, kuulemalla ja huomioimalla heidän mielipiteensä sekä näkemykset. Lapsille tulisi tarjota mahdollisuus aktiiviseen toimijuuteen omassa ryhmässään. Aktiiviset ja läsnä olevat varhaiskasvattajat huomioivat lasten mielenkiinnon kohteet sekä ottavat vastaan lasten aloitteet. (OPH 2023.)

Karlsson ym. (2020, 503–518) ovat tutkineet, mitkä tekijät ovat keskeisiä osallistumiskulttuurin kehittämisessä ja rakentamisessa. Tutkimuksen mukaan ymmärrys aktiivisesta lapsesta mahdollistaa lasten kohtelun yksilöinä, huomioiden heidän aloitteensa ja osallistaen heidät toimintojen suunnitteluun ja toteuttamiseen. Lapsuuden arvojen sisäistäminen, auttoi ymmärtämään osallistumiskulttuurin merkitystä arkipäivän rutiineissa varhaiskasvatuksessa. Varhaiskasvattajat näkivät lapsuuden ainutlaatuisena vaiheena, jota heidän olisi tuettava. Varhaiskasvattajat näkivät lapset aktiivisina toimijoina, jotka kykenevät tekemään merkityksellisiä asioita yhdessä varhaiskasvattajien kanssa. Varhaiskasvattajat näkivät lasten tiedon merkityksellisenä. Tutkimuksen perusteella lapset osaavat tuottaa tietoa monin eri tavoin. Varhaiskasvattajien täytyy vain tunnistaa lapsille merkityksellisiä asioita ja tehdä ne näkyväksi lapsiryhmälle.

5 TEHTÄVÄ JA TARKOITUS

Opinnäytetyön ensimmäisenä tehtävänä on kehittää työelämäkumppanille oppimisympäristö, joka tukee lasten pitkäkestoista leikkiä sekä kehitystä. Toisena tehtävänä on lisätä lasten osallisuutta oppimisympäristöjä suunnitellessa.

Ryhmä, jossa toteutimme opinnäytetyömme, on juuri vuoden alussa muuttanut uuteen ryhmätilaan, jonne me teimme leikkialueisiin ja -tilanteisiin sopivia rajauksia sekä lapsia leikkiin motivoivia somisteita.

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on hyödyttää päiväkotiryhmän varhaiskasvattajia, koska sen avustuksella he voivat myös itse kehittää ympäristöä jatkossa, kun lasten mielenkiinnonkohteet vaihtuvat. Muokkaamalla oppimisympäristöä tuemme heidän kasvatustyötään tukemalla rakenteellisesti leikkiä ja lasten leikkimotivaatiota. Tutkimuksessaan Anttila (2022) tuo esille, että ympäristöllä ja rakenteilla on keskeinen rooli leikin tukemisessa. Hyvä leikkiympäristö motivoi lapsia leikkimään sekä samalla rikastuttaa ja rauhoittaa leikkiä. Se tarjoaa niin leikkirauhaa kuin myös leikkiin soveltuvat tilat, joita voi muunnella tarpeen mukaan. Anttila myös ilmaisee, että ihanteellisessa tilanteessa leikit voisi tarvittaessa jättää odottamaan leikkien jatkumista. Näillä elementeillä on vaikutusta leikin valintaan, pitkäkestoisuuteen sekä leikkiin sitoutumiseen. Myös Sahin (2012) tuo tutkimuksessaan esille, että lapset mielellään leikkivät rauhallisessa nurkkauksessa.

Opinnäytetyössämme teimme ryhmätilaan eri leikeille omat rauhalliset ja rajatut paikat, joissa leikit voivat olla koko ajan, mikä osaltaan edistää näitä elementtejä. Viljamaa ym. (2017) korostaa tutkimuksessaan, että esillä olevat materiaalit kutsuvat leikkiin. Lelujen tulisi siis olla esillä ja helposti lapsien saatavilla, eikä piilossa kaapeissa tai laatikoissa.

Myös päiväkodin ryhmä itsessään oli yksi hyödynsaajista, sillä muokkasimme yhdestä kokonaisesta tilasta mahdollisimman ideaalisen heidän tarpeisiinsa. Tämän myötä myös muut päiväkodin ryhmät hyötyivät, koska he saavat esimerkin ideaalisesta oppimisympäristöstä ja voivat hyödyntää ideoita myös omia oppimisympäristöjään suunnitellessa.

Opinnäytetyön kehittämistiimiin muodostivat me opiskelijat, päiväkotiryhmän varhaiskasvattajat ja lapset. Haastattelimme ryhmän lapsia kuvien avulla, siitä millaisia leikkejä he haluaisivat. Pidimme myös aivoriihen ryhmän varhaiskasvattajien kanssa, siitä miten oppimisympäristöt toteutetaan.

6 TYÖNTOTEUTUS

Toiminnallisessa opinnäytetyössä pyrittiin rakentamaan laadukas oppimisympäristö, jonka tarkoituksena on vastata mahdollisimman hyvin sen käyttäjien tarpeisiin. Toiminnallisessa opinnäytetyössä yhdistyivät teoreettinen tieto ja käytännön soveltaminen. Toiminnallisessa opinnäytetyössä ei pelkästään analysoida tietoa, vaan pyritään aktiivisesti ottamaan teoria käytäntöön tai ratkaisemaan jokin käytännön ongelma. Opinnäytetyössä voi olla esimerkiksi tutkimusosuus, jonka pohjalta kehitetään uusi menetelmä, tuote tai projekti. (Vilka & Airaksinen 2004, 9–15.) Tässä opinnäytetyössä kehitettiin päiväkodille oppimisympäristö. Opinnäytetyömme on sekoitus kehittämistä ja tutkimista. Kehittäminen näkyy työssämme paremman oppimisympäristön luomisen kautta ja tutkiminen taas siinä, kun kysymme ryhmän työntekijöiltä palautetta oppimisympäristöstä.

6.1 Lähestymistapa

Opinnäytetyö on laadullinen, sillä siinä tehdään yhteistyötä kasvattajien ja lasten kanssa, muun muassa haastattelujen muodossa. Laadullinen tutkimus on tutkimusmuoto, jossa keskeisessä osassa on kiinnostus tutkittavien ajatuksista ja kokemuksista. Siinä tutkimuskohteet ovat monesti abstrakteja, näkymättömiä, ihmisten vuorovaikutuksesta syntyneitä ja aikaan tai paikkaan sidonnaisia. (Puusa & Juuti 2020). Grönfors ym. (2011) on kirjoittanut, että tälle tutkimusmuodolle on ominaista ei-tilastolliset kenttätutkimukset sekä aineiston hankinta. Se ei kuitenkaan tarkoita, että laadulliset tutkimusmenetelmät olisivat vähemmän tieteellisiä, kuin matemaattiset ja tilastolliset menetelmät.

Laadullisessa tutkimuksessa myös erilaiset haastattelut ovat usein käytetty tapa kerätä tietoa. Tässä opinnäytetyössä aineiston keräämiseen käytettiin haastatteluja sekä aivoriihen pohjalta toteutettua ryhmäkeskustelua. Ryhmäkeskustelua kannattaa käyttää silloin, kun halutaan tietää tutkimukseen osallistuvien henkilöiden yhteisestä kannasta asiaan. (Puusa & Juuti 2020). Ryhmäkeskustelussa tärkeintä on osallistujien välinen vuorovaikutus sekä yhteisen tiedon tuottaminen. Siinä myös neuvotellaan eri näkemyksistä ja ilmaistaan mahdollisia erimielisyyksiä. (Pietilä 2017.)

6.2 Tuotekehitys

Lähestymistavaksi valittiin tuotekehitys. Tämä lähestymistapa soveltuu hyvin tutkimus-/kehityskohteeseemme, sillä opinnäytetyössä tarvitaan työyhteisökumppanin ideointi- ja suunnitteluapua kehittämistyössä. Tässä tutkimuksessa työyhteisökumppanimme on päiväkodin varhaiskasvattajat sekä lapset.

Tuotekehitys tarkoittaa toimintaa, jolla kehitetään kokonaan uusi tuote tai parannetaan jo olemassa olevaa tuotetta. Tuotekehitysprosessi on monivaiheinen. Tuotekehitysprosessi alkaa tuoteidean löytämisestä ja jatkuu kehitysnäkymien, markkinoiden ja muiden tarvittavien tietojen tutkimisella tuotekehityshankkeen käynnistämiseksi. Tämän jälkeen siirrytään varsinaisen tuotteen luonnosteluun, jossa ideoita muutetaan konkreettisiksi suunnitelmiksi. Seuraavaksi tulee yksityiskohtainen suunnittelu, jossa huomioidaan tuotteen toiminnallisuus, ulkonäkö ja käyttöominaisuudet. Tämän vaiheen jälkeen tehdään optimointia, jossa pyritään parantamaan tuotteen laatua, kustannustehokkuutta ja muita suorituskykyyn liittyviä tekijöitä. Työpiirustusten avulla tarkennetaan tuotteen tekniset yksityiskohdat ja valmistusprosessi. Lisäksi laaditaan käyttöohjeita, jotka auttavat asiakkaita tuotteen oikeanlaisessa käytössä ja ylläpidossa. Lopuksi kehitetään tuotantomenetelmiä, jotta varmistetaan tuotteen tehokas ja laadukas valmistus suuremmassa mittakaavassa. (Jokinen 2010.)

6.3 Tuotekehityksen vaiheet

Tuotekehitys voidaan jakaa seitsemään päävaiheeseen. Aluksi etsitään ideoita ja arvioidaan niiden potentiaalia. Parhaat ideat valitaan jatkokehitystä varten, ja niitä tarkennetaan toisessa vaiheessa.

Toisessa vaiheessa asetetaan selkeät tavoitteet aikataulujen, resurssien, teknologian ja markkinoiden suhteen. Tämä käynnistää varsinaisen tuotekehitysprosessin, jossa ideaa muokataan kohti lopullista tuotetta. (Rissanen 2002, 187–189.) Opinnäytetyön ideaa on yhdessä keskustellen pohdittu työelämäkumppanin kanssa syksyllä 2023 ennen opinnäytetyön suunnitelman tekoa vastaamaan molempien tarpeita.

Kun idea on tarkennettu, siirrytään ensisuunnitteluun. Ensisuunnittelussa tehdään tarkat suunnitelmat, jotta kehitystiimi voi arvioida tuotteen käyttökelpoisuutta ja toteuttamiskelpoisuutta. (Rissanen 2002, 187–189.) Ensisuunnittelua tehtiin, kun opinnäytetyöstä koottiin suunnitelmaa.

Neljännessä vaiheessa tarkennetaan tuotteen suunnittelua edelleen samalla kun valmistusprosessin valmistelu jatkuu. Tässä vaiheessa tarkastellaan resursseja, tutkitaan valmistusprosessia ja mahdollisesti laaditaan markkinointisuunnitelma. (Rissanen 2002, 187–189.) Kun opinnäytetyösuunnitelma oli saatu valmiiksi 18.2.2024 ja lapsia oli haastateltu 20.2.2024, voitiin alkaa suunnittelemaan oppimisympäristöjä.

Viidennessä vaiheessa valmistetaan prototyyppi tai demo, joka testataan perusteellisesti. Samalla, jos tuote on kaupallinen, valmistuvat markkinointisuunnitelmat. (Rissanen 2002, 187–189.) Suunnittelun jälkeen ryhdyimme rakentamaan oppimisympäristöä.

Kuudennessä vaiheessa tuote on valmis ja se tuodaan markkinoille. Kun oppimisympäristö oli valmis, luovutimme sen ryhmän käyttöön.

Seitsemännessä vaiheessa, kun tuotetta oli käytetty jonkin aikaa, kerätään palautetta, joka voi johtaa tarvittaviin lisäkehitystoimenpiteisiin. (Rissanen 2002, 187–189.) Kun oppimisympäristö on ollut kaksi viikkoa käytössä, pidimme loppuhaastattelun kasvattajille päiväkodissa oppimisympäristön toimivuudesta.

6.4 Aineisto

Tässä opinnäytetyössä kerättiin pohja-aineistoa kirjoista sekä etsimällä tutkimuksia, joissa on käsitelty esimerkiksi lasten leikkiä sosiaalisen vuorovaikutuksen kannalta ja lasten osallistamista varhaiskasvatukseen toteutukseen ja suunnitteluun. Tutkimuksia haettiin Google Scholarilla käyttämällä hakusanoina muun muassa seuraavia: varhaiskasvatus, oppimisympäristö, leikkiympäristö, lapsen leikki ja osallisuus sekä hakusanojen yhdistelmiä ja englanninkielisiä käännöksiä. Lisäksi aineistoa kerättiin haastatteleamalla lapsia kuvien avulla. Lapset saivat valita kuvista suosikkileikkinsä ja niiden leikkien pohjalta

rakennettiin oppimisympäristöjä. Yhdessä ryhmän kolmen varhaiskasvattajan kanssa pidettiin aivoriihi päiväkodilla, jossa he pystyivät jakamaan omia ajatuksiaan ja ideoitaan oppimisympäristöä koskien.

Aivoriihi on menetelmä, missä osallistujat kokoontuvat ryhmänä pohtimaan ideoita ja ratkaisuja ongelmaan tai aiheeseen. Aivoriihessä pyritään hyödyntämään osallistujien monipuolista osaamista, saadakseen aikaan mahdollisimman paljon ideoita. Aivoriihessä kaikki osallistujat ovat tasa-arvoisia ja jokaisen ideaa arvostetaan ja kuunnellaan. Osallistujia kannustetaan rohkeasti tuomaan ajatuksiaan ja ideoitaan esille. Aivoriihi koostuu yleensä useammista vaiheista. Aluksi osallistujille esitetään ongelma tai aihe, joihin tulisi keksiä mahdollisimman monta ideaa tai ratkaisua. Ideoinnin jälkeen arvioidaan yhdessä parhaat ideat jatkokehitystä varten. (Innokylä 2024.)

Lisäksi oppimisympäristöistä otettiin ennen ja jälkeen kuvat, jotta nähtiin, miten niiden ulkoasu on muuttunut. Nämä kuvat ovat liitetty myös osaksi opinnäytetyötämme. Lopuksi kasvattajilta pyydettiin vielä vapaamuotoista palautetta oppimisympäristöistä ja niiden toimivuudesta.

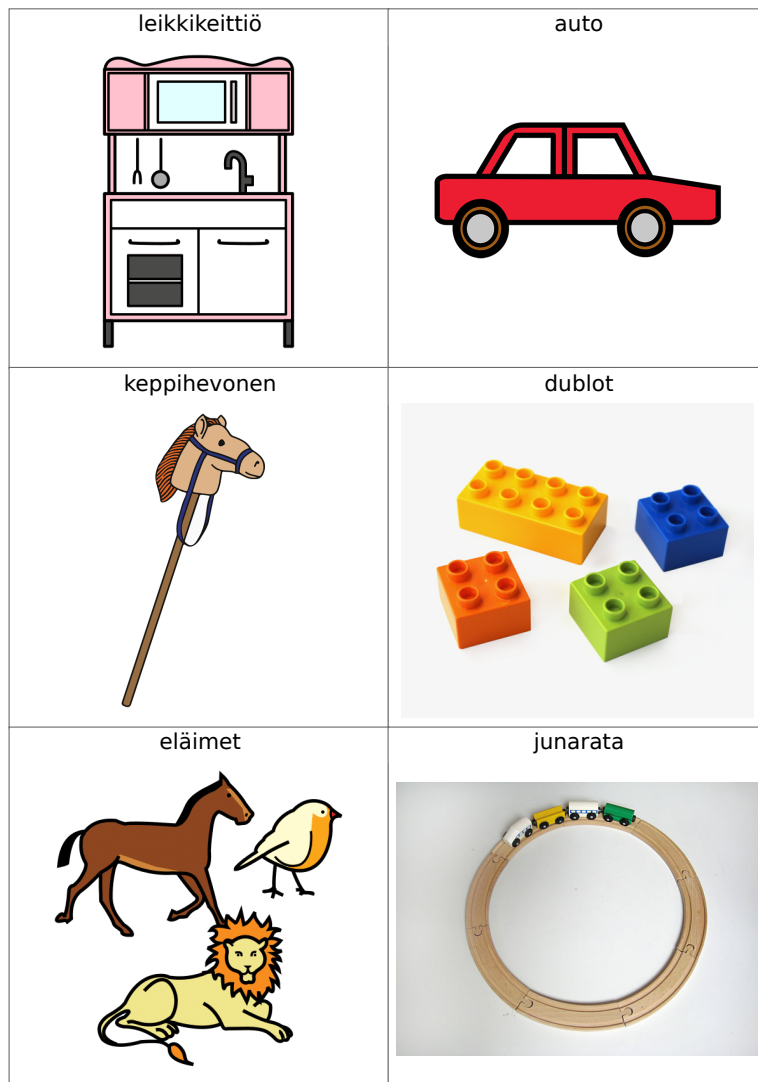
7 TYÖVAIHEET

7.1 Lasten haastattelu

Tutkijan suunnitellessa lasten haastattelua, tulee hänen ottaa huomioon haastattelun ajankohta. Tutkijan täytyy miettiä, toteutetaanko haastattelu koulu- tai päiväkotipäivän aikana tai sen jälkeen, viikonloppuna tai lomalla. Tutkijan tulee myös ottaa huomioon lasten vireystila. Tutkimuksen ajoitus vaikuttaa myös paljon haastattelujen ajankohtaan. Haastattelupaikkaa valitessaan tutkijan tulee ottaa huomioon käytännön järjestelyt, turvallisuus, luottamus ja mahdollisuus saada tietoa. Tärkeintä on kuitenkin, että haastattelupaikka on rauhallinen. (Kalinen & Pirskanen 2022.)

Ryhmän lapsia haastateltiin kuvatuen avulla, koska haluttiin kaikkien pystyvän osallistumaan, vaikka he eivät puhuisikaan. Haastattelun tarkoituksena oli sel-

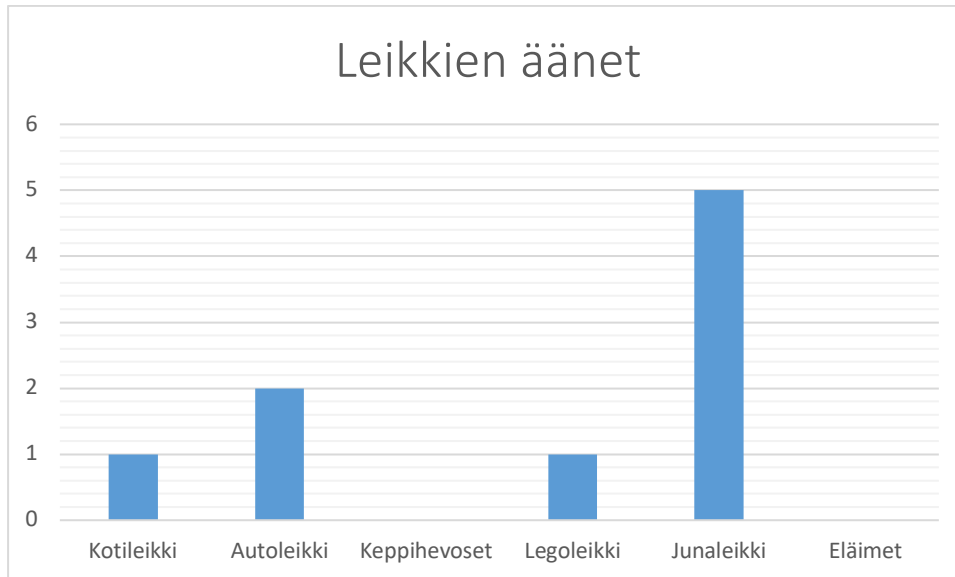
vittää lasten suosikkileikit. Vaihtoehtoina olivat kotileikki, autoleikki, keppihevokset, legoleikki, junaleikki ja eläinleikki. Vaihtoehdot valittiin päiväkodista jo valmiiksi löytyvien lelujen ja materiaalien perusteella, mikä rajoitti vastausvaihtoehtojen määrää. Vastausvaihtoehdoista tulostettiin kuvat, jotka on esitetty kuvassa 1.



Kuva 1. Lasten haastattelun vaihtoehdot (Papunet 2024).

Haastattelupäivänä 19.2.2024 paikalla oli yhdeksän ryhmän lasta. Aluksi lapsille selitettiin selkeästi haastattelun tarkoitus, eli lasten suosikkileikkien kartointus leikkiympäristöjen kehittämistä varten. Jokainen lapsi sai aamupäivällä päiväkodin rauhallisessa huoneessa valita kuvista mieluisen leikin, jonka ympäristöä lähdetäisiin mahdollisesti kehittämään. Osa lapsista näytti kuvasta leikkiä, kun taas osa vastasi suullisesti. Lasten vastaukset on esitetty taulu

Taulukko 1. Leikkien äänet kyselyssä



Haastattelussa eniten ääniä sai junaleikki, joka sai viisi pistettä. Autoleikki keräsi kaksi pistettä ja Legot sekä kotileikki keräsivät kummatkin yhden pisteen. Lasten suosikkileikkejä olivat siis kyselyn perusteella kotileikki, junaleikki, autoleikki sekä Legot.

7.2 Aivoriihi

Aivoriihen tavoitteena oli kerätä ideoita siitä, miten oppimisympäristöjä voisi kehittää, sekä saada näkökulmia, mitkä asiat voisivat toimia ja mitkä eivät. Koimme, että kasvattajat osaavat parhaiten kertoa, mitkä asiat voisivat toimia käytännössä, koska he näkevät lastensa toimintaa päivittäin. Aivoriihi toteutettiin varhaiskasvattajien kanssa, kun lasten valitsema leikki oli selvillä.

Ryhmän kasvattajat kutsuttiin koolle 20.2.2024 päiväkodin toimistoon. Toimisto valikoitui tilaksi, koska siellä voi keskustella rauhassa. Aivoriiehen osallistui ryhmästä kaksi kasvattajaa sekä opinnäytetyön tekijät. Tilaisuus aloitettiin kertomalla tavoitteet ja miten aivoriihi toimii. Aivoriihen alussa varhaiskasvattajille kerrottiin leikit, jotka lapset olivat valinneet edellisen

päivän haastatteluissa., päiväkodin toimistoon. Toimisto valikoitui tilaksi, koska siellä saatiin olla rauhassa. Tilaisuus aloitettiin kertomalla tavoitteet ja miten aivoriihi toimii. Aivoriihen alussa varhaiskasvattajille kerrottiin myös leikit, jotka lapset olivat valinneet. Lisäksi korostettiin luovuuden ja mielikuvituksen merkitystä sekä ohjeistettiin osallistujia olemaan arvostelematta muiden ideoita.

Kun tavoite ja säännöt olivat osallistujille selviä, aloitettiin ensimmäinen ideointisession. Jokainen sai kirjoittaa tai piirtää omalle paperilleen ideoita 10 minuutin ajan. Lopuksi käytiin läpi kaikkien ajatukset ja kirjoitettiin niistä parhaimmat ylös yhteiselle isolle paperille. Seuraavaksi pidettiin pieni tauko. Tauon jälkeen pidettiin vielä toinen 10 minuutin ideointisessio.

Toisen ideointisession jälkeen käytiin uudestaan läpi kaikkien ajatukset ja kirjoitettiin taas parhaimmat ylös yhteiselle paperille. Lopuksi vielä keskusteltiin yhdessä kerätyistä ideoista ja ajatuksista ja valittiin niistä parhaimmat, jotka kirjoitettiin Word-tiedostoon. Näiden ideoiden pohjalta lähdettiin toteuttamaan oppimisympäristöjen kehittämistä.

Aivoriihen aikana kasvattajilta nousi muun muassa idea rikastuttaa kotileikkiä tekemällä tilasta kodikkaamman ja laittamalla seinille esimerkiksi maustepurkkien kuvia. Kasvattajat toivoivat myös, että tavarat olisivat helposti lasten saatavilla. Kotileikki päätettiin sijoittaa ”porina nurkkaukseen”, jotta se olisi helposti otettavissa käyttöön myös muuhun toimintaan, kuten esimerkiksi lukemiseen.

Autoleikkiin kasvattajat ideoivat autopesulaa, koska ryhmän lasten suosikiksi oli noussut eräs autopesula-laulu. Autoleikkiin toivottiin myös muita kulkuneuvoja rikastuttamaan ympäristöä. Toiveena oli, että oppimisympäristöstä ei tehtäisi täysin valmista, koska kevään ajan ryhmän teemana on kulkuneuvot ja askarteluja voitaisiin hyödyntää myöhemmin oppimisympäristön jatkokehityksessä.

Kasvattajat toivoivat myös, että junaleikin ympäristöä rikastettaisiin niin, että se voisi toimia lisäksi eläinleikissä. Ideoimme kasvattajien kanssa, että taustalle voisi tehdä esimerkiksi metsämaiseman kartongeista.

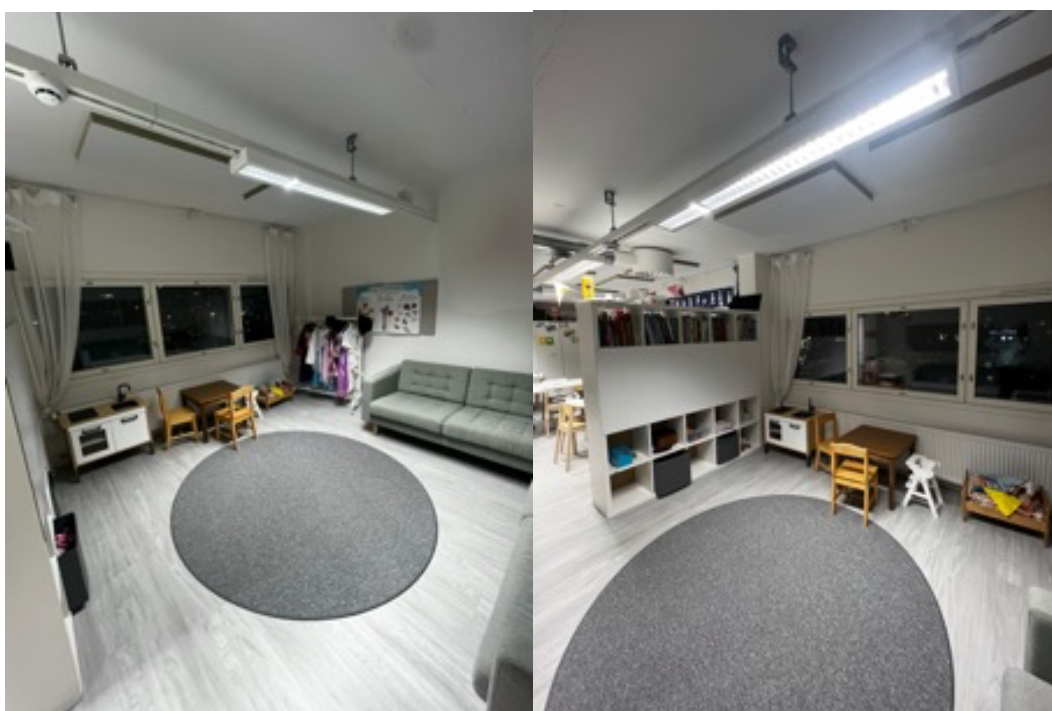
Legoleikkiin taustaseinälle haluttiin värien lisäämistä, koska vanhan leikkiympäristön tausta oli väriltään täysin valkoinen. Kasvattajien mukaan visuaalisempi tausta voisi innostaa lapsia paremmin legoleikkeihin.

Kun tavoite ja säännöt olivat osallistujille selviä, aloitettiin ensimmäisen ideointisession. Jokainen sai kirjoittaa tai piirtää omalle paperilleen ideoita 20 minuutin ajan. Lopuksi vielä käytiin läpi kaikkien ideat ja ajatukset ja kirjoitettiin niistä parhaimmat ylös yhteiselle isolle paperille. Seuraavaksi pidettiin pieni tauko. Tauon jälkeen pidettiin vielä toinen 20 minuutin ideointisessio.

Toisen ideointisession jälkeen käytiin uudestaan läpi kaikkien ideat ja ajatukset sekä kirjoitettiin parhaimmat ylös. Lopuksi vielä keskusteltiin yhdessä kerätyistä ideoista ja valittiin niistä parhaimmat ideat, joita lähdettiin toteuttamaan.

7.3 Oppimisympäristön rakentaminen

Kotileikki oli aluksi hyvin pelkistetty. Huonekalut olivat sijoitettu seinille ja keskelle huonetta jäi laaja tyhjätila. Leikkialueelta, joka näkyy kuvassa 2, löytyi keittiö, pöytä ja tuolit sekä nuken sänky. Astiat ja ruoat olivat kuitenkin laatoissa poissa näkyvistä. Roolivaatteet olivat esillä rekissä.



Kuva 2. Kotileikille suunniteltu alue ennen muutostöitä

Aloitimme kotileikin rakentamisen etsimällä keittiön ”hyllyille” sopivista mausteista ja kuiva-aineista kuvia, jotka laminoimme. Rakensimme seinälle teipistä hyllyt, minne asettelimme laminoidut kuvat. Keittiön astiat asettelimme esille hyllylle, joka oli lasten tasolla. Ruokat laitoimme esille pieneen koriin, josta ne ovat helposti otettavissa ja näkyvissä. Nukkejen potat otimme myös esille hyllylle, jotta kaikki oli helposti saatavilla. Tätä havainnollistetaan kuvassa 3. Päiväkodeista löytyy yleensä paljon tarvikkeita, välineitä ja materiaalia lapsille, mutta ne ovat usein sijoitettuna niin, etteivät lapset pääse niihin vapaasti käsiksi (Kokljuschkin 2001, 69). Myös Helenius ja Lummelahki (2013, 221–227) kannustavat toiminnan suunnittelussa huomioimaan, että leikkivälineet ovat lasten saatavilla.

Kotileikissä lapsi voi tehdä ruokaa omilla astioilla ja leikkiruoilla ja matkia näin ollen aikuisten tekemistä. Lapsi voi myös hoitaa ja työntää nukkea rattaissa ja hoitaa näin vauvaa. Lapsi harjoittelee kotitöiden tekoa ja vauvan hoitoa tulevaisuutta varten. Roolileikissä lapsi pyrkii toteuttamaan jotain aiemmin näkemäänsä tai kokemaansa, kuten arkipäivän tilanteita arkipäiväntilanteita (Riihonen 1991, 15.).

Kotileikissä lapsi pääsee harjoittelemaan myös vuorottelua ja tavaroiden jakamista, koska esimerkiksi kaikki eivät mahdu samaan aikaan keittiön ääree tekemään ruokaa eikä esimerkiksi nukkeja riitä kaikille samaan aikaan.

Leikkiympäristön tavoitteena on siis antaa lapselle mahdollisuus kokeilla arkipäivän tilanteita leikin kautta. Kotileikissä lapsi voi tehdä esimerkiksi ruokaa omilla astioilla ja leikkiruoilla ja näin matkia aikuisten toimintaa keittiössä sekä ruokailutilanteessa.



Kuva 3. Kotileikin tila valmiina

Kodikkuutta tilaan loimme asettamalla pöydän keskelle tilaa. Pöytä on helposti liikuteltavissa, joten tilassa on yhä mahdollista tehdä muitakin toimintoja. Kodikkuutta lisää myös kuvassa 4 näkyvä maalattu takka. Vähäsen (2004, 43) mukaan leikki-ikäiset lapset tarvitsevat materiaalia, joka tukee lasta kuvitteellisen roolin rakentamisessa. Esineet johdattelevat lasta toiminnassa ja tarjoaa lapselle ideoita etenemiseen. Frost ym. (1998) mukaan tila kertoo lapselle, mitä siellä on mahdollista tehdä tai mitä tilassa odotetaan tekevän. Tämän takia, ympäristöstä pyrittiin luomaan mahdollisimman kodin omainen ja kodikas.



Kuva 4. Kotileikin takka

Autoleikkiin askartelimme autopesulan pahvilaatikosta. Autoleikissä oli jo valmiina rakennuksia liimattuna seinille ja tieteippiä lattiassa. (Kuva 6.) Päätimme kuitenkin lisätä vielä helikopterin ja lentokoneen kuvat seinälle. Autoleikkiin askartelimme pahvilaatikosta kuvassa 5 näkyvän autopesulan. Muuten leikkiympäristö jätettiin hieman tyhjemmäksi, jotta ryhmä voi jatkaa sen koristelua myöhemmin omilla projekteillaan.



Kuva 5. Autoleikki ennen oppimisympäristön kehittämistä

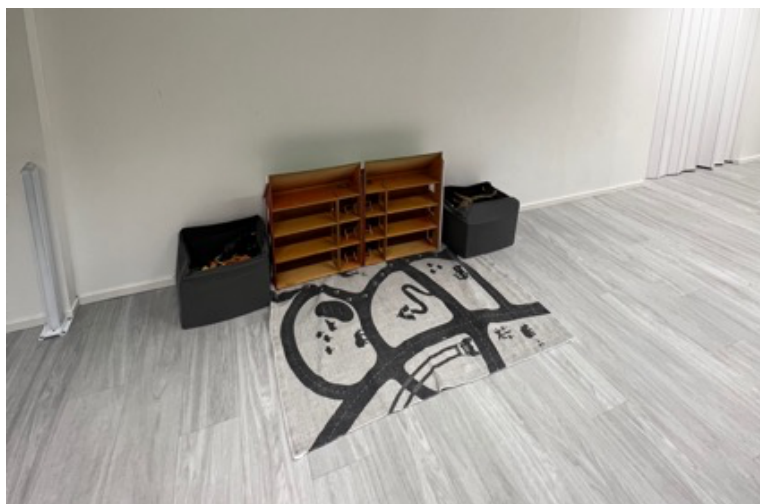


Kuva 6. Autoleikki valmiina

Junaleikki alueella oli aluksi kuvassa 7 näkyvä talo ja matto. Talo ja matto päätettiin poistaa, jotta saatiin seinälle ja lattialle enemmän tilaa. Juna-/eläinleikkiä lähdettiin toteuttamaan rakentamalla kuvien avulla maisemaa seinälle.

Metsä ja sen eläimet mahdollistavat taustan monipuolisen käytön sekä juna-että eläinleikissä. Seinälle tulostettiin kuvassa 8 näkyviä eläinten kuvia sekä askarreltiin puita. Kuvassa 8 näkyvän seinän alaosaan laitettiin junarata teippiä, sekä askarreltiin juna kulkemaan raidetta pitkin.

Katajan (2020) mukaan leikkitilat pysyvät yleensä muuttumattomina koko lukuvuoden riippumatta lasten toiveista. Me halusimme, että ympäristö olisi mahdollisimman monikäyttöinen ja helposti muokattavissa lasten mielenkiinnon kohteiden mukaan. Näin ollen leikin taustaa ei maalattu pysyvästi, vaan tausta toteutettiin tulostetuilla kuvilla, jotka ovat tarvittaessa helppo irrottaa.



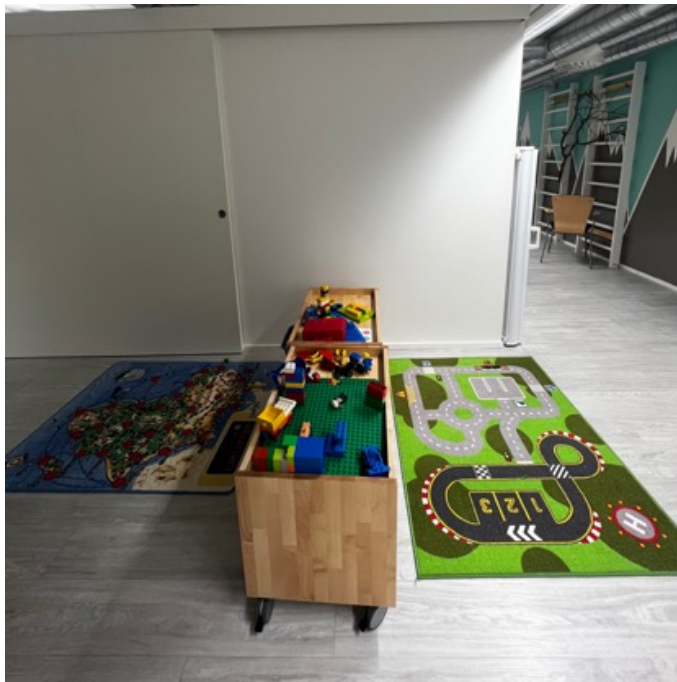
Kuva 7. Juna/eläinleikki ennen kehittämistä.

Junaleikki alueella oli aluksi kuvassa 7 näkyvä talo ja matto. Talo ja matto päätettiin poistaa, jotta saatiin seinälle ja lattialle enemmän tilaa. Juna/eläinleikkiä lähdettiin toteuttamaan rakentamalla kuvien avulla maisemaa seinälle. Seinälle tulostettiin kuvassa 8 näkyviä eläinten kuvia sekä askarreltiin puita. Metsä ja sen eläimet mahdollistavat taustan monipuolisen käytön sekä juna-että eläinleikissä. Katajan (2020) mukaan leikkitilat pysyvät yleensä muuttumattomina koko lukuvuoden riippumatta lasten aloitteista. Me halusimme, että ympäristö olisi mahdollisimman monikäyttöinen ja helposti muokattavissa lasten mielenkiinnon kohteiden mukaan. Leikkialueen saa nyt helposti vaihdettua eläinleikiksi tai junaleikiksi. Kuvassa 8 näkyvän seinän alaosaan laitettiin junarata teippiä, sekä askarreltiin juna kulkemaan raidetta pitkin.



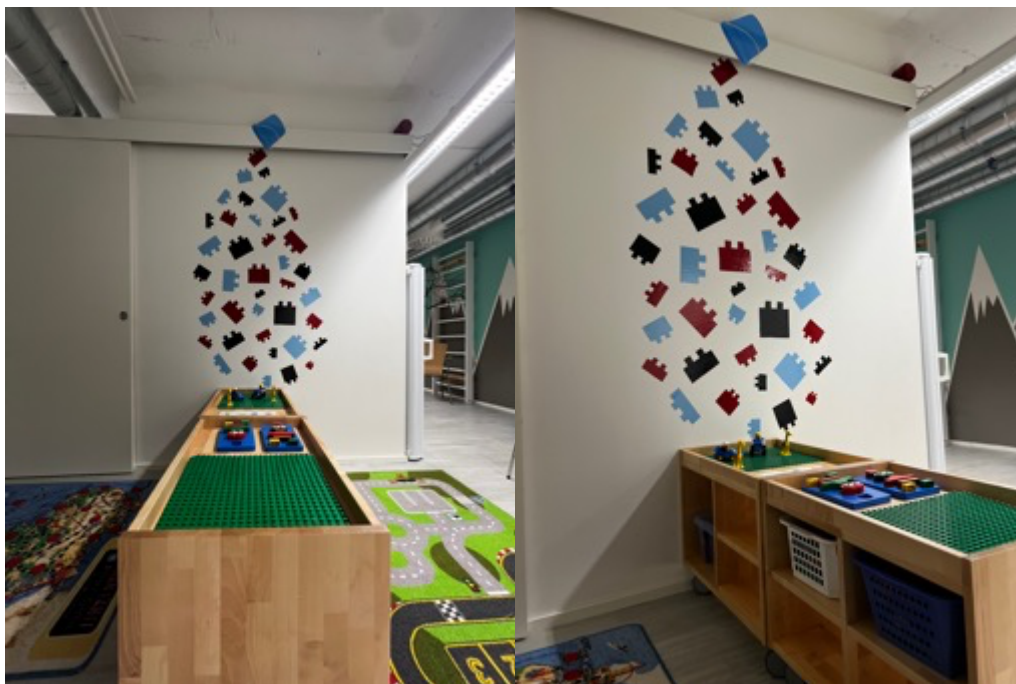
Kuva 8. Juna/eläinleikki valmiina

Kuvassa 9 näkyvässä Legoleikissä oli valmiiksi jo hyvät rakentelupöydät, mutta seinä oli valkoinen ja siihen kaivattiin lisää värejä. Kuvissa 9 näkyvässä Legoleikissä oli valmiiksi jo hyvät rakentelupöydät, mutta seinä oli valkoinen ja siihen kaivattiin lisää värejä. Kallialan (2008, 207) mukaan varhaiskasvatuksen asenteissa on takerruttu lapsen oman mielikuvituksen käyttämiseen ja sen takia leikkiympäristöt ovat jätetty pelkistetyiksi.



Kuva 9 Legoleikin seinä ennen muokkausta

Kasvattajien toivomia värejä seinälle tuotiin liimaamalla seinään kuvassa 10 näkyviä legopalikan muotoisia D-C-FIX-paloja. D-C-FIX-palat ovat helposti seinästä irrotettavia, jotta tilaa pystyy jatkossa muokkaamaan helposti.



Kuva 10. Legoleikin seinä valmiina

Kasvattajien toivomia värejä seinälle tuotiin liimaamalla seinään kuvassa 10 näkyviä legopalikan muotoisia D-C-FIX-paloja. D-C-FIX-palat ovat helposti seinästä irrotettavia, jotta tilaa pystyy jatkossa muokkaamaan helposti.

Legoleikin alustana olevat rakentelupöydät, joiden ääressä lapsi voi rakentaa seisten, säilytettiin. Rakentelupöydät toimivat samalla legojen säilytyshyllynä ja ne mahdollistavat leikkialueen jaon useampaan osaan. Myös leikkialueen matot säilytettiin, jotta lapsi voi halutessaan istua lattialla rakentamassa Legoilla.

7.4 Kasvattajien loppuhaastattelu

Lopuksi suoritettiin loppuhaastattelu, jonka tarkoituksena oli arvioida oppimisympäristön kehittämiseksi asetettuja tavoitteita. Loppuarviointi suoritettiin haastatteleamalla kahta ryhmän kasvattajaa kahden viikon kuluttua oppimisympäristön käyttöönoton jälkeen. Haastattelussa kasvattajilta pyydettiin pa-

lautetta siitä, miten ympäristö on toiminut ja onko ympäristöllä ollut jotain positiivisia tai negatiivisia vaikutuksia. Loppuhaastattelun vastaukset kirjattiin Word-tiedostoon.

Tuotekehityksen arviointi lähtee yleensä yrityksen johdon halusta kehittää ja lisätä ymmärrystään tuotekehityksestä. Arvioinnin käynnistää välillä myös ongelmatilanteet, joiden taustalla olevia syitä pyritään selvittämään. Systemaattinen kehitystyö edellyttää arviointi ja asioiden selkeyttämistä. (Berg ym. 2001, 49–50)

Tuotekehityksen arvioinnissa ei ole vain yhtä mittaria. Sopivat mittarit vaihtelevat tuotekehityksen luonteesta, toimialasta, yrityksen koosta ja rakenteesta sekä tuotekehityksen strategisesta roolista ja yrityskulttuurista. Yleisesti käytetyt mittarit keskittyvät tehokkuuteen, mutta arvioinnin tulisi myös kohdistua liiketoiminnallisiin vaikutuksiin, kuten liikevaihdon kasvuun. (Berg ym. 2001, 49–50)

Kasvattajat kokivat, että oppimisympäristöjen toteutuksessa oli hyvin huomioitu lasten mielipiteet, ja oppimisympäristöt vastasivat hyvin lasten mielenkiinnon kohteisiin. Kasvattajat olivat myös tyytyväisiä heidän ajatuksiensa ja mielipiteidensä huomioon ottamisessa oppimisympäristöjä toteuttaessa. Palautteessa korostui se, että oppimisympäristöt mahdollistavat oppimisen ja kehityksen leikin kautta monipuolisesti. Esimerkiksi lasten sosiaaliset taidot kehittyvät roolileikeissä, ja hienomotoriset taidot muun muassa Legoilla leikkiessä.

Kotileikki koettiin toimivaksi ja innostavaksi. Kasvattajat olivat huomanneet lasten juurtuvan kotileikkiin paremmin uudessa oppimisympäristössä. Lapset hyödynsivät astioita ruoan tekemisessä enemmän, koska ne olivat näkyvillä ja helposti saatavilla. Kotileikin takkaa oli myös hyödynnetty tulipalona, palomiesleikissä. Kasvattajille oli myös tärkeää, että kotileikissä sijaitseva ”porinsohva” säilyisi paikkana, jossa kokoontua koko ryhmänä esimerkiksi lukemaan. Kasvattajat ovat kokeneet, että pöytä on helppo siirtää vain sivuun, kun kokoonnutaan sohvalle.

Autoleikissä autopesula on koettu kivaksi lisäksi rikastuttamaan leikkiä. Kasvattajat olivat myös tyytyväisiä, että ympäristö jätettiin helposti muokattavaksi ja paranneltavaksi yhdessä lasten kanssa keväällä tehtäviä askarteluja varten.

Legoleikin seinällä olevat ”tipuvat legopalikat” ovat olleet lapsista hauskoja katsottavia ja niiden ihmettely on saanut lapset kokoontumaan entistä enemmän legopöytien ääreen ja samalla rakentamaan.

Juna/eläinleikki on innostanut lapsia pitkäkestoiseen leikkiin. Kasvattajat ovat kokeneet hyväksi, että eläin- ja junaleikkiä pystyy yhdistelemään ja vaihtelevaan hyödyntäen kuitenkin samaa oppimisympäristöä. Ryhmä on myös junaleikistä saaneet idean rakentaa pahvilaatikoista junan.

8 ARVIOINTI JA POHDINTA

Opinnäytetyön tavoitteena oli kehittää lasten pitkäkestoista leikkiä ja kehitystä tukeva oppimisympäristö. Lisäksi oppimisympäristön suunnittelussa pyrimme tukemaan lasten osallisuutta varhaiskasvatuksessa. Kehitimme oppimisympäristön tuotekehityksen prosessin avulla. Aineistoa kerättiin lapsilta kuvatuettuna haastattelun avulla ja kasvattajien kanssa hyödynnettiin haastattelua sekä aivoriittä.

8.1 Valmiin oppimisympäristön arviointi

Koemme, että oppimisympäristön luominen onnistui ja saimme luotua tilat, jotka kertovat lapselle mitä siellä tehdään tai mitä siellä oletetaan tekevän. Luodut oppimisympäristöt ovat sisällöltään riittävän monipuolisia ja innostavia säilyttämään lasten mielenkiinnon samassa leikissä pidemmän aikaa.

Opetushallitus (2023) määrittelee, että laadukkaassa oppimisympäristössä on tarjolla lapsille vaihtoehtoja, jotka mahdollistavat lapsille mieluisan tekemisen, monipuolisen liikkumisen, leikit ja pelit. Jotta oppimisympäristö tarjoaisi lapsille mieluista tekemistä, otettiin lasten mielipiteet huomioon osallistamalla lapsia kehitettävien leikkien valintaan. Myös varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen opetussuunnitelmissa korostetaan lapsilähtöistä pedagogiikkaa. Monipuolista

liikkumista emme ottaneet huomioon tässä opinnäytetyössämme, koska päiväkodin tilat ovat rajalliset ja päiväkodissa on erillinen liikunta-alue.

Helenius ja Lummelahti (2013, 221–227) kannustavat huomioimaan, että leikkivälineet ovat helposti lasten saatavilla. Tämä otettiin huomioon esimerkiksi kotileikissä ottamalla tavarat esiin hyllyille. Opetushallituksen (2023) mukaan laadukkaaseen oppimisympäristöön kuuluu myös mahdollisuus rauhalliseen oleiluun ja lepoon sekä arvostus lasten tekemiä töitä kohtaan. Lasten töiden arvostaminen otettiin huomioon jättämällä tilaa lasten töille ja niiden esille asettamiselle. Jälkeenpäin ajateltuna kuitenkin kotileikin paikkaa olisi voinut pohtia uudelleen, jotta “porinasohva” olisi saanut olla spontaaniin rauhalliseen oleiluun tarkoitettu paikka.

Lasten haastattelussa pystyimme huomioimaan lasten viireystilan järjestämällä haastattelut aamupäivällä. Saimme päiväkodista käyttöön rauhallisen tilan, jossa haastattelut voitiin toteuttaa ilman häiriötekijöitä.

Aivoriihen suunnitelma oli toimiva ja onnistuimme pysymään hyvin aikataulussa. Saimme hyödyntää myös aivoriihessä rauhallista tilaa, jolla vältimme häiriötekijöitä ja pystyimme keskittymään oleelliseen.

Saimme aivoriihessä päätetyt ideat ja lasten toiveet sekä mielenkiinnonkohteet sisällytettyä kehittämistyöhön, minkä lisäksi yhteistyö sujui saumattomasti. Päiväkotiryhmä pääsi testaamaan uutta oppimisympäristöä kahden viikon ajan, jonka jälkeen pyysimme palautetta kasvattajilta suullisesti päiväkodilla. Palautetta antoi ryhmän kaksi kasvattajaa. Kasvattajilta saatu palaute oli positiivista, mikä osoittaa sen, että kasvattajat olivat tyytyväisiä luomaamme oppimisympäristöön.

8.2 Luotettavuus ja laatu

Arvioimme opinnäytetyön luotettavuutta ja eettisyyttä hyvän tieteellisen käytännön kautta. Tutkimus on luotettava, vakuuttava sekä eettisesti kelvollinen, mikäli se on toteutettu hyvän eettisen käytännön mukaisesti. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2012, 6.)

Tietoa haettiin esimerkiksi kirjoista, lakiteksteistä, tieteellisistä artikkeleista, opetushallituksen verkkosivuilta sekä vanhoista opinnäytetöistä. Hakuja tehtiin esimerkiksi Google Scholarilla käyttämällä hakusanoina muun muassa seuraavia: varhaiskasvatus, oppimisympäristö, leikkiympäristö, lapsen leikki ja osallisuus sekä hakusanojen yhdistelmiä ja englanninkielisiä käännöksiä. Lähteitä valittaessa pyrimme ottamaan huomioon niiden uutuuden ja ajankohtaisuuden. Käytettyihin lähteisiin on viitattu asianmukaisella tavalla, kuten Tutkimuseettinen neuvottelukunta (2012) ohjeistaa. Tausta-aineistoa päiväkodin ryhmän työntekijöiltä ja lapsilta keräsimme lasten haastattelun sekä kasvattajien aivoriihen avulla.

Tutkimuslupien hankkiminen sekä tietosuojaa koskevat kysymykset ovat tutkimuksen luotettavuuden ja eettisyyden kannalta erittäin tärkeää, kuten Tutkimuseettinen neuvottelukeskus (2012) ilmaisee. Tässä tutkimuksessa käytettiin vain tutkimuslupalomaketta sekä päiväkodin informoimista tutkimuksesta. Muita lupia ei tarvittu, koska haastatteluissa ei kerätty henkilötietoja ja aineisto kerättiin niin, ettei vastaajaa voida tunnistaa. Tutkimus kohdistui oppimisympäristöön ja sen kehittämiseen, eikä sen käyttäjiin. Haastatteluista kerätty aineisto säilytettiin yksityisessä Word-tiedostossa, johon vain tutkijoilla on pääsy. Tutkimuksen valmistuttua tausta-aineisto hävitettiin. Luotettavuutta työhömme tuo myös se, että olemme raportoineet kaikki tutkimuksen suorittamisvaiheet opinnäytetyöhömme. Myös Tutkimuseettinen neuvottelukunta (2012) toteaa hyvän raportoinnin olevan hyvän tieteellisen käytännön mukaista.

8.3 Käyttökelpoisuus

Saadun palautteen mukaan oppimisympäristöt ovat olleet toimivia ja innostaneet lapsia leikkiin. Olisimme voineet kuitenkin osallistaa lapsia enemmän oppimisympäristöjen rakentamiseen, esimerkiksi ottamalla heidät mukaan ideoimaan ja toteuttamaan. Olisimme voineet hyödyntää lasten osallisuutta askarteluissa.

Opinnäytetyö prosessi on ollut kummallekin opettavainen kokemus. Olemme oppineet lisää oppimisympäristön merkityksestä lapsen kehitykseen. Olemme myös kehittyneet laadukkaiden oppimisympäristöjen kehittämisessä niin, että lasten osallisuus tulee huomioiduksi. Opinnäytetyöprosessin aikana olemme

päässeet tutustumaan tuotekehitykseen konkreettisesti. Oivalsimme, että etenkin suunnittelulla on suuri vaikutus lopulliseen tuotokseen. Lähteitä etsiessä tiedonhakutaitomme vahvistuivat. Tiedonhaun kautta kehityimme myös lähdekriittisyydessä.

Aloitimme opinnäytetyöprosessin marraskuussa 2023 ideoimalla aihetta. Tammi-kuussa 2024 ryhdyimme suunnittelemaan opinnäytetyötä ja kun suunnitelma hyväksyttiin, aloimme toteuttamaan ja kirjoittamaan opinnäytetyötä. Aikataulu on ollut suhteellisen tiukka, joten sen suunnittelussa olisi ollut varaa parantaa. Pidemmällä aikataululla olisi myös jäänyt enemmän aikaa havainnoida oppimisympäristön vaikutuksia käyttöönoton jälkeen.

Varhaiskasvatuksessa tehdään tiivistä yhteistyötä myös huoltajien kanssa ja perheillä tulee olla mahdollisuus osallistua päiväkodin toiminnan suunnitteluun, arviointiin ja kehitykseen (OPH 2022). Jatkokehitys ideanamme on, että myös perheitä voisi osallistaa oppimisympäristöjen suunnittelussa ja toteutuksessa. Perheiden osallistaminen voitaisiin toteuttaa esimerkiksi kyselyillä tai haastatteluilla, joissa he voivat kertoa mielipiteitään siitä, millaisia aktiviteetteja he haluaisivat oppimisympäristöihin ja miten he haluaisivat osallistua lastensa oppimiseen. Lisäksi perheille voisi järjestää tilaisuuksia, joissa vanhemmat pääsevät osallistumaan oppimisympäristöjen suunnitteluun.

LÄHTEET

- Alila, K. & Ukkonen- Mikkola, T. 2018. Käsiteanalyysistä varhaiskasvatuksen pedagogiikan määrittelyyn. *Kasvatus* 49 (1), 75–81. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://www.researchgate.net/publication/337137007_Kasiteanalyysista_varhaiskasvatuksen_pedagogiikan_maarittelyyn [viitattu 2.2.2024].
- Berg, P., Leivo, V., Pihlajamaa, J. & Leinonen, M. 2001. Tuotekehitystoiminnan laadun ja kypsyyden arviointi. Helsinki: Metalliteollisuuden kustannus, 49–50
- Elo, S., Kajula, O., Tohmola, A. & Kääriäinen, M. 2022. Laadullisen sisälönanalyysin vaiheet ja eteneminen. *Hoitotiede* 34 (4), 215–225. PDF-dokumentti. Saatavissa: <nbnfioulu-202402061597.pdf> [viitattu 9.4.2024].
- Grönfors, M. & Vilkkä, H. (toim.) 2011. Laadullisen tutkimuksen kenttätömenetelmät. PDF-tiedosto. Saatavissa: https://vilkka.fi/books/Laadullisen_tutkimuksen.pdf [viitattu 3.4.2024].
- Frost, J.L., Shin, D. & Jacobs P.J. 1998. Physical Environments and Children’s Play. Teoksessa O.N Saracho & B. Spodek. (toim.) Multiple Perspectives on Play in Early Childhood Education, 255-284.
- Hakkarainen, P. 2008. Leikki ja leikin ohjaus varhaiskasvatuksessa. Teoksessa Helenius, A. & Korhonen, R. Pedagogiikan palikat: Johdatus varhaiskasvatukseen ja -kehitykseen. 1. Helsinki: WSOY Oppimateriaalit Oy, 99–100
- Helenius, A. & Lummelahti, L. 2013. Leikin käsikirja. Jyväskylä: PS-kustannus, 221–227.
- Hyysalo, S. 2009. Käyttäjä tuotekehityksessä - tieto, tutkimus, menetelmät. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu. E-kirja. Saatavissa: <https://aalto-doc.aalto.fi/server/api/core/bitstreams/1d31cac3-9c87-4d42-bdec-075e9f3dbfaf/content> [viitattu 14.2.2024].
- Innokylä. 2024. Aivorihi. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://innokyla.fi/fi/tyokalut/aivorihi> [viitattu 13.3.2024].
- Jantunen, M. 2011. Lapsilähtöinen kasvatus. Teoksessa Jantunen, T. & Lautela, R. (toim.) Lapsilähtöinen esiopetus. Helsinki: Tammi, 8–9
- Jokinen, T. 2010. Tuotekehitys. 6. painos. Helsinki: Aalto-yliopisto. E-kirja. Saatavissa: <http://lib.tkk.fi/Reports/2010/isbn9789526033204.pdf> [viitattu 14.2.2024].
- Kalinen, K. & Pirskanen, H. 2022 Lasten ja nuorten tutkimushaastattelu. Gaudamus Oy. E-Kirja. Saatavissa: <https://www.elliibrary.com/reader/9789523457430> [viitattu 2.4.2024]

- Kalliala, M. 2008. Kato mua! Kohtaako aikuinen lapsen päiväkodissa? Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press, Oy Yliopistokustannus, HYY Yhtymä, 2007
- Karila, K. 2017. Mitä on varhaiskasvatuksen pedagogiikka? *Pedagogiikan aika* 6 (1), 9–11. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://www.vol.fi/uploads/2018/10/31eded03-pedagogiikanaikajulkaisu-6.pdf> [viitattu 7.2.2024].
- Karlsson, L., Lastikka, A., Pöllänen, S. & Weckström, E. 2020. *Creating a culture of participation: Early childhood education and care educators in the face of change*. *Children & Society* 35, 503–518. Saatavissa: <https://web-p-ebscohost-com.ezproxy.xamk.fi/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=0&sid=d5181549-814a-43a2-b799-90cd2099af6e%40redis> [viitattu 1.2.2024].
- Kataja, E. 2020. Yhteinen osallisuus varhaiskasvatuksen pedagogiikassa. Teoksessa Heikka, J., Fonsen, E., Elo, J., Leinonen, J. (toim.) *Osallisuuden pedagogiikkaa varhaiskasvatuksessa*. Suomen varhaiskasvatus ry. E-kirja, Saatavissa: <https://www.ellibslibrary.com/reader/9789528020721> [viitattu 2.4.2024]
- Kokljuschkin, M. 2001. Unelmien päiväkotii. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi. (69–70) [viitattu 2.4.2024]
- Opetushallitus. 2022, Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/Varhaiskasvatussuunnitelman_perusteet_2022_2.pdf [viitattu 1.4.2024]
- Opetushallitus. 2023. Mitä on varhaiskasvatus? WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/mita-varhaiskasvatus> [viitattu 29.1.2024].
- Opetushallitus. 2023. Oppimisympäristö varhaiskasvatuksessa. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/oppimisymparisto-varhaiskasvatuksessa> [viitattu 14.1.2024].
- Opetushallitus. 2023. Lasten osallisuus. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.oph.fi/fi/opettajat-ja-kasvattajat/lasten-osallisuus> [viitattu 1.2.2024].
- Papunetin kuvapankki, papunet.net, Elina Vanninen, Sergio Palao / ARASAAC ja Sclera.
- Puusa, A. & Juuti, P. 2020. Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät. Helsinki: Gaudeamus. E-kirja. Saatavissa: <https://www.ellibslibrary.com/reader/9789523456167> [viitattu 6.2.2024].
- Ranta, S., Sajaniemi, N., Eskelinen, M. & Lämsä, T. 2021. *Kasvatus & Aika* 15(2), 60–72. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://doi.org/10.33350/ka.103194> [viitattu 29.1.2024].

- Raittila, R. & Siippainen, A. 2017. Varhaiskasvatuksen pedagoginen toimintaympäristö. Teoksessa Koivula, M., Siippainen, A. & Eerola-Pennanen, P. Valloittava varhaiskasvatus. 3. Tampere: Kustannusosakeyhtiö Vastapaino Oy. E-kirja. Saatavissa: <https://www.ellibslibrary.com/reader/9789523970540> [viitattu 24.3.2024].
- Riihonen, E. 1991. Lapsi ja lelu. 1. Helsinki: Tammi.
- Rissanen, T. 2002. Kehityshankkeen toteuttaminen yrityksessä. 1. painos. Saarijärvi: Kustannusosakeyhtiö Pohjantähti, Saarijärven Offset Oy, 187–189
- Sahimi, N. N. & Said, I. 2012. Young children selections of the physical elements in the preschool environment. *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 38, 176–183. Saatavissa: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042812008178> [viitattu 4.2.2024].
- Surma-aho, A. 2020. Varhaiskasvatuksen työntekijöiden käsityksiä lasten osallisuuden toteutumisessa päiväkodin oppimisympäristön suunnittelussa ja muokkaamisessa. Tampereen yliopisto. Kasvatustieteellinen tiedekunta. Kandidaatintutkielma. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/123845/Surma-ahoAnu.pdf?sequence=2&isAllowed=y> [viitattu 22.2.2024].
- Tutkimuseettinen neuvottelukunta. 2012. Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa. PDF-dokumentti. Saatavissa: HTK_ohje_2012.pdf (tenk.fi) [viitattu 8.4.2024].
- Turja, L. & Vuorisalo, M., 2022. Lasten oikeudet, toimijuus ja osallisuus oppimisessa. Teoksessa Koivula, M., Siippainen, A. & Eerola-Pennanen, P. (toim.) Valloittava varhaiskasvatus. Tampere: Vastapaino. E-kirja. Saatavissa: <https://www.ellibslibrary.com/reader/9789523970540> [viitattu 24.3.2024]
- Varhaiskasvatuslaki (540/2018), Saatavissa: <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2018/20180540> [viitattu 1.2.2024].
- Vähänen, L. (2004). Leikki on totta. Teoksessa M. Hintikka, A. Helenius & L. Vähänen. Leikistä totta: omaehtoisen leikin merkitys. Helsinki: Tammi, 43
- Vilka, H. & Airaksinen, T. 2004. Toiminnallinen opinnäytetyö. 1.–2. painos. Jyväskylä: Gummerus kirjapaino Oy, 9–15.

Tavoite: Tavoitteena on kerätä ideoita siitä, miten oppimisympäristöjä voisi kehittää, sekä saada näkökulmia, mitkä asiat voisivat toimia ja mitkä eivät.

Osallistujien valinta: Kutsutaan yhteen ryhmän varhaiskasvattajat.

Aikataulu:

- 12:00-12:15: Johdanto, tavoitteiden esittely sekä aivoriihen säännöt
- 12:15-12:35: Ideointisessio 1
- 12:35-12:55: Tauko
- 12:55-13:10: Ideointisessio 2
- 13:10-13:40: Yhteenveto

Tarvittavat tilat ja välineet:

- Rauhallinen huone
- Fläppitaulu
- Kyniä ja paperia
- Tietokone

Ohjeistus ja johdanto:

- Kerrotaan osallistujille työpajan tavoitteet ja miten aivoriihi toimii.
- Korostetaan luovuuden ja mielikuvituksen merkitystä.
- Ohjeistetaan osallistujia olemaan arvostelematta muiden ideoita.

Aivoriihen toteutus:

- Käynnistetään ensimmäinen ideointisessio ja annetaan aikaa osallistujille kirjoittaa tai piirtää omia ideoitaan.
- Käydään läpi kaikkien ideat ja mietitään, miten ne voitaisiin toteuttaa.
- Toistetaan prosessi uudelleen

Yhteenveto ja seuraavat askeleet:

Keskustellaan yhdessä kerätyistä ideoista ja valitaan ne, jotka vaikuttavat luopaavimmilta tai joita halutaan viedä eteenpäin.