

Opinnäytetyö (AMK)

Toimintaterapeuttikoulutus

Kevät 2025

Sina Leppälä, Vilma Paavola & Krista Salonen

# Kadonneet värit -pakopeli

— Pakopeli 7–12-vuotiaiden lasten

toimintaterapeuttiseen arviointiin lastenpsykiatrialle

Opinnäytetyö (AMK) | Tiivistelmä

Turun ammattikorkeakoulu

Toimintaterapeuttikoulutus

Kevät 2025 | 39 sivua, 26 liitesivua

Sina Leppälä, Vilma Paavola & Krista Salonen

## Kadonneet värit -pakopeli

- Pakopeli 7–12-vuotiaiden lasten toimintaterapeuttiseen arviointiin lastenpsykiatrialle

Pakopelit ovat pelejä, joissa on tarkoitus ratkaista pulmia ja suorittaa erilaisia tehtäviä pelin tavoitteen saavuttamiseksi. Pelaaja kohtaa pelin aikana erilaisia pulmia, kuten lukkoja, arvoituksia ja ristikoita. Pakopelit voivat rakentua tarinan tai teeman ympärille ja pakenemisen sijaan tavoitteena voi olla myös mysteerin ratkaiseminen.

Opinnäytetyön tavoitteena oli kehittää pakopeli arviointivälineeksi 7–12-vuotiaiden lasten toimintaterapeuttiseen arviointiin Seinäjoen keskussairaalan lastenpsykiatrialle. Toimeksiantajana opinnäytetyössä toimi Etelä-Pohjanmaan hyvinvointialue, Kuntoutuksen palvelualueen Toimintaterapiayksikkö. Kehittämistyö lähti toimeksiantajan tarpeesta monipuolistaa toimintakyvyn arvioinnissa havainnointiin käytettäviä toimintoja lastenpsykiatrialla.

Teoriapohjaan haettiin tietoa psyykkisestä kehityksestä keskilapsuudessa, toimintakyvyn arvioinnista, pakopeleistä ja pelillistamisestä. Etsityn teorian tiedon ja opinnäytetyöryhmän omien kokemusten pohjalta luotiin pakopelin tehtävät toiminnan analyysiä hyödyntäen. Pakopeli koottiin mahdollisimman kestävästi laminointia ja kierrätettyjä välineitä hyödyntäen.

Kehittämisprosessi koettiin onnistuneeksi, ja valmis pakopeli sai positiivista palautetta sen käytettävyydestä ja tarkoituksenmukaisuudesta. Opinnäytetyö antaa esimerkin siitä, kuinka pelillistetyt työkalut voivat rikastuttaa lasten toimintakyvyn arviointia, ja tarjota uudenlaisen näkökulman toimintaterapeuttiseen havainnointiin.

Asiasanat:

toimintaterapia, toimintakyvyn arviointi, lastenpsykiatria, pakopeli

Bachelor's Thesis | Abstract

Turku University of Applied Sciences

Degree Programme in Occupational Therapy

Spring 2025 | 39 pages, 26 appendices

Sina Leppälä, Vilma Paavola & Krista Salonen

## "The Lost Colors" Escape Game

- Escape Game for Occupational Therapy Assessment of 7–12-Year-Old Children in Child Psychiatry

Escape games are games where you must solve puzzles and perform various tasks to achieve the objective of the game. During the game, the player encounters various puzzles such as locks, riddles and crosses. Escape games can be based around a story or theme, and the objective may be to solve a mystery rather than to escape.

The aim of the thesis was to develop an escape game as an assessment tool for the occupational therapy assessment of 7-12-year-old children at the child psychiatry department of Seinäjoki Central Hospital. The thesis was commissioned by The Wellbeing Services County of South Ostrobothnia, Rehabilitation Service Area, Occupational Therapy Unit. The development work was based on the client's need to enrich the functions used for observation in the assessment of functional capacity in child psychiatry.

The theoretical basis was sought in the areas of psychological development in middle childhood, occupational performance assessment, escape games and gamification. Based on the theoretical knowledge sought and the thesis team's own experiences, escape game tasks were created using activity analysis. The escape game was assembled as sustainably as possible using lamination and recycled equipment.

The development process was considered successful, and the finished escape game received positive feedback on its usability and relevance. The thesis provides an example of how gamified tools can enrich the assessment of children's occupational performance and offer a new perspective on occupational therapy observation.

Keywords:

occupational therapy, occupational performance assessment, child psychiatry, escape game

# Sisältö

<b>1 Johdanto</b>	<b>6</b>
<b>2 Kehittämistyön lähtökohdat</b>	<b>8</b>
2.1 Toimeksiantaja ja toimintaympäristö	8
2.1.1 Lastenpsykiatrin osastotutkimus yleisesti	8
2.1.2 Toimintaterapeutin tekemä arvio yleisesti	9
2.2 Tarkoitus ja tavoite	10
2.3 Kehittämistyön malli	10
<b>3 Lastenpsykiatria</b>	<b>12</b>
3.1 Kehitys keskilapsuudessa	12
3.2 Keskeisimpiä psyykkisen kehityksen käsitteitä pakopelin kannalta	14
<b>4 Toimintakyvyn arviointi</b>	<b>17</b>
4.1 Toimintakyvyn arviointimenetelmän valinta	17
4.2 Havainnointi	18
4.3 Toimintakyvyn arviointimittarin luominen	18
<b>5 Pakopelit</b>	<b>19</b>
5.1 Pakopelien rakenne	19
5.2 Pelillistäminen	19
5.3 Pelillistämisen ja pakopelien hyödyntäminen toimintaterapiassa	20
5.4 Pakopelien potentiaali toimintaterapian arviointivälineenä	20
5.5 Pelillistämisen ja pakopelien hyödyntäminen terveydenhuoltoalan koulutuksissa	21
<b>6 Kehittämistyön eteneminen</b>	<b>23</b>
6.1 Kehittämistarpeen tunnistaminen ja ideointi	23
6.2 Suunnittelu	23
6.3 Toteutus	24
6.3.1 Näytönhaku ja teoriapohjan luominen	24
6.3.2 Pakopelin tehtävien ideointi	25

6.3.3 Havainnointilomakkeen luominen	26
6.3.4 Pakopelin kokoaminen ja toimeksiantajan edustajan palaute	26
6.4 Tuotos ja arviointi	28
6.5 Päätös	29
<b>7 Pohdinta</b>	<b>30</b>
7.1 Eettisyys kehittämistyössä	30
7.2 Kehittämistyön arviointi	31
7.3 Pohdintaa kehittämisprosessista ja pakopelistä	32
<b>Lähteet</b>	<b>35</b>

## **Liitteet**

Liite 1. Välineet

Liite 2. Pelin valmistelu

Liite 3. Pelin kulku

Liite 4. Vihjeet

Liite 5. Pakopelin tulostettavat materiaalit

Liite 6. Havainnointilomake

Liite 7. Tutkimuslupa

## **Kuvat**

Kuva 1. Kehittämistoiminnan konstruktivistinen malli (mukaillen Salonen 2013)

(Salonen ym. 2017, 54) 11

Kuva 2. Pakopelin tulostetut materiaalit 27

Kuva 3. Valmis koottu pakopeli 28

# 1 Johdanto

”Olet etsivätoimiston kahvihuoneessa työkaverisi kanssa. Nauratte vitseille, ja syötte vaaleanpunaisia munkkeja. Yhtäkkiä huomaat jotain outoa. Kaikki värit ympärilläsi alkavat haalistua ja tilalle tulee harmaus.” Näin alkaa tässä opinnäytetyössä syntynyt pakopeli, joka tulee käyttöön 7–12-vuotiaiden lasten toimintaterapeuttiseen arviointiin Seinäjoen keskussairaalan lastenpsykiatrialle.

Opinnäytetyö on toteutettu kehittämistyönä, jonka tarpeellisuus perustuu Seinäjoen keskussairaalan toimintaterapeuttien tarpeeseen monipuolistaa arviointiin käytettävien toimintojen vaihtoehtoja. Opinnäytetyön toimeksiantaja on Etelä-Pohjanmaan hyvinvointialue, Kuntoutuksen palvelualueen Toimintaterapiayksikkö. Toimeksiantajan edustajana toimii Seinäjoen keskussairaalassa lastenpsykiatrialla työskentelevä toimintaterapeutti. Kehittämistyö toteutettiin konstruktivistisen mallin mukaan. Mallin ydin on yhteistyötekemisessä ja jatkuvassa reflektiossa (Salonen ym. 2017, 53).

Kehittämistyön tuotoksena on mukaan otettava pakopeli ohjeineen ja havainnointilomake. Valmis pakopeli on nelivaiheinen ja rakenteeltaan peräkkäinen. Pakopelin teemana on tunnetaidot. Jokaisessa vaiheessa pelaajan pitää etsivän roolissa selvittää tunne, väri ja nelinumeroinen koodi päästäkseen pelissä eteenpäin. Pelaajan tavoitteena on tuoda takaisin maailmasta kadonneet tunteet ja värit.

Leikki säilyy osana ihmisen elämää koko eliniän, ja pelaaminen on yksi sen muodoista. Pelillistämässä tuodaan pelien elementtejä osaksi muita ympäristöjä ja toimintoja. (Koiranen 2019, 21.) Pelit on todettu tehokkaaksi keinoksi lisätä osallistujien motivaatiota ja sitoutumista, minkä lisäksi pelaaminen voi edistää luovaa ajattelua, ongelmanratkaisutaitoja sekä aktivoida osallistujia toimimaan ja tekemään yhteistyötä keskenään (Fan 2023; Molina-Torres ym. 2021, 2, 7). Pakopelin avulla on tarkoitus havainnoida toiminnanohjausta, sinnikkyyttä, tunnetaitoja ja tunteiden säätelyä. Toimeksiantajan edustaja määritteli havainnoitavat osa-alueet alkupalaverissa.

Tähän raporttiin on kirjattu kehittämistyön lähtökohdat, teoriapohja ja kehittämistyön eteneminen. Opinnäytetyön teoriapohja kattaa opinnäytetyön kannalta oleellisten aiheiden osalta psyykkisen kehityksen keskilapsuudessa, toimintakyvyn arvioinnin, pakopelit ja pelillistämisen. Lopussa on pohdintaa eettisyydestä, kehittämisprosessista ja valmiista pakopelistä.

## 2 Kehittämistyön lähtökohdat

### 2.1 Toimeksiantaja ja toimintaympäristö

Kehittämistyön toimeksiantaja on Etelä-Pohjanmaan hyvinvointialue, Kuntoutuksen palvelualueen Toimintaterapiayksikkö. Kehittämistyönä tehtävä pakopeli on tarkoitus ottaa käyttöön hyvinvointialueen lastenpsykiatrian osastolla.

Etelä-Pohjanmaan hyvinvointialueella lastenpsykiatrian poliklinikka ja osasto sijaitsevat Seinäjoen keskussairaalan M-talossa. Lastenpsykiatria on osa erikoissairaanhoidon osastoa. Lastenpsykiatrian potilaat ovat 3–12-vuotiaita lapsia. Yleisimpiä syitä tutkimuksiin ja hoitoon hakeutumiselle ovat mm. masennus, ahdistus, syömishäiriöt, vaikeat käytöshäiriöt, psykoottiset tai traumaperäiset oireet tai kehitykselliset neuropsykiatriset häiriöt. Tutkiminen ja hoito toteutetaan moniammatillisesti erikoislääkärin johtamana ensisijaisesti avohoitona poliklinikalla ja tarvittaessa osastohoitona. (Etelä-Pohjanmaan hyvinvointialue 2022.)

#### 2.1.1 Lastenpsykiatrisen osastotutkimus yleisesti

Muutaman viikon mittaisia lastenpsykiatrisia osastotutkimusjaksoja voidaan tarjota niille tarkoitetuissa yksiköissä, kun avohoito ei riitä keinona antamaan riittävää ymmärrystä lapsen ja perheen tilanteesta tai polikliinisiä tutkimuksia ei voida toteuttaa. Osastojaksolla lasta pääasiassa tutkitaan, mutta osastojakso on aina myös hoidollinen. Osastotutkimusjakso voidaan toteuttaa joko viikko- tai kokovuorokausiosastolla tai niin, että lapsi on päiväpotilaana arkipäivisin. Tutkimusjakson aikana lapsesta on mahdollista saada kokonaisvaltainen käsitys pohjautuen monen eri ammattilaisen havaintoihin ja arviointeihin. On oleellista kerätä tietoa myös lapsen perheeltä ja läheisiltä sekä hänen arkiympäristöstään. (Koskinen ym. 2025, 743–744.)

Lapsen käyttäytymistä ja toimintaa havainnoidaan ja arvioidaan lapsiryhmissä sekä kahdenkeskisissä tilanteissa. Lapsen kehitystasoa ja sen eri osa-alueita, kuten kognitiivisia valmiuksia, keskittymiskykyä, toimintakykyä ja toiminnanohjaustaitoja arvioidaan erilaisissa arjen tilanteissa.

Havainnointitilanteissa keskitytään myös lapsen psyykkisten oireiden, kuten mielialan, tunne-elämän oireiden, tunteiden ilmaisemisen, tunteiden ja käyttäytymisen säätelyn sekä pettymysten sietokyvyn ilmenemiseen. Lisäksi huomioidaan lapsen vuorovaikutustaidot, tapa olla vuorovaikutuksessa sekä sosiaaliset kyvyt, jotka kaikki tulevat hyvin esiin monissa erilaisissa tilanteissa. (Koskinen ym. 2025, 744–745.)

Osastotutkimusjakson aikana lapselle tehdään yleensä lastenpsykiatrinen yksilötutkimus, jossa käytettävät menetelmät vaihtelevat lapsen iän ja kehitystason mukaan. Tarpeen tullen käytetään myös psykologisia tai somaattisia tutkimuksia sekä muita lisätutkimuksia. Joissakin yksiköissä on mahdollisuus saada fysio- tai toimintaterapeutin tekemä arvio. Tarvittaessa on hyvä konsultoida myös muiden erikoisalojen ammattilaisia. (Koskinen ym. 2025, 745.)

### 2.1.2 Toimintaterapeutin tekemä arvio yleisesti

Jos lapsella epäillään esimerkiksi aistitiedon käsittelyn, motoriikan tai toiminnanohjauksen vaikeuksia, hänet voidaan ohjata toimintaterapeutin tutkimukseen. Tutkimuksessa lapsi suorittaa erilaisia tehtäviä, joiden avulla voidaan kartoittaa esimerkiksi lapsen koordinaatiota, motoriikkaa ja toiminnanohjausta. Lisäksi tutkitaan esimerkiksi lapsen kykyä ottaa vastaan ja noudattaa ohjeita sekä ohjata ja monitoroida omaa toimintaansa. Toimintaterapeutti voi arvioida myös lapsen arjen taitoja ja kehollista hahmottamista. (Korhonen 2021.) Toimintakyvyn arviointia avataan lisää luvussa neljä.

## 2.2 Tarkoitus ja tavoite

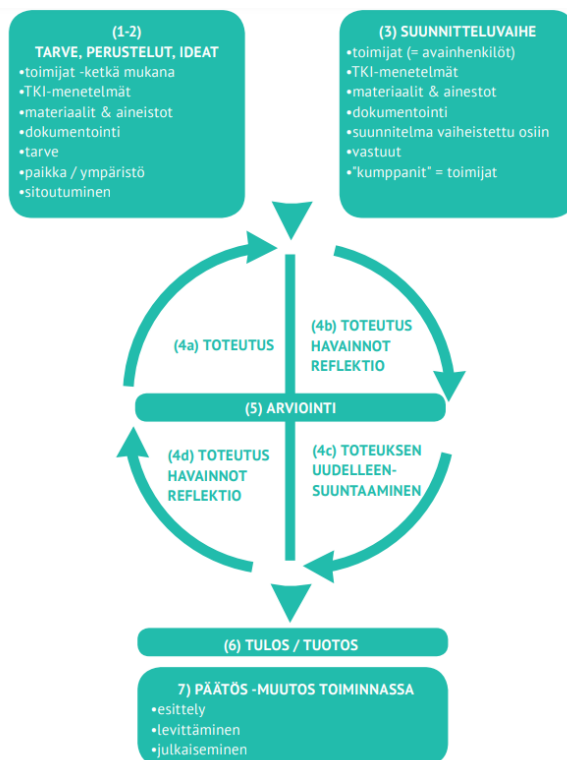
Tutkittua tietoa pakopelien hyödyntämisestä toimintaterapeuttisena arviointimenetelmänä ei ole. Pakopelejä on kuitenkin hyödynnetty terveydenhuoltoalan koulutuksissa (Dugnol-Menéndez ym. 2021, 11; Fan 2023). Pakopelien hyödyntämisestä terveydenhuoltoalan koulutuksissa avataan lisää luvussa viisi. Tämän kehittämistyön toteutus lähtee toimeksiantajan tarpeesta saada lastenpsykiatrialle toimintakyvyn arvioinnin tueksi uudenlainen soveltava arviointityökalu havainnointiin. Tavoitteena on monipuolistaa toimintaterapeuttisessa arvioinnissa hyödynnettäviä toimintamahdollisuuksia lastenpsykiatrialla.

Pelien on nähty olevan osallistujia motivoiva ja sitouttava väline. Pelikokemukset voivat mahdollistaa luovaa ajattelua, uppoutumista, ongelmanratkaisua, osallistujien aktivointia sekä yhteistyötä osallistujien välillä. (Fan 2023; Molina-Torres ym. 2021, 2, 7.) Tässä opinnäytetyössä tarkoituksena on kehittää mukaan otettava pakopeli, joka soveltuu käytettäväksi 7–12-vuotiaiden lasten arvioinnissa sekä ohjeet pakopelin toteutukseen. Pelin ja ohjeiden lisäksi kehitetään lomake havainnoinnin tueksi.

## 2.3 Kehittämistyön malli

Kehittämistyön malleista opinnäytetyöhön valittiin konstruktivistinen malli, sillä sen ydin on yhteistyötekemisessä ja jatkuvassa reflektiossa (Salonen ym. 2017, 53). Tämä sopii tähän opinnäytetyöhön, koska se on tarkoitus toteuttaa tiiviissä yhteistyössä toimeksiantajan kanssa ja tehden väliarvioita niin suunnittelussa kuin toteutusvaiheessakin.

Yleisesti kehittämistyön malleissa kehittämistyön vaiheet ovat kehittämistarpeen tunnistaminen, ideointi, suunnittelu, toteutus, tuotos, arviointi ja päätös. Nämä vaiheet menevät konstruktivistisessa mallissa sekä lineaarisesti että syklisesti eri vaiheissa (Kuva 1). (Salonen ym. 2017, 52–53.) Mallin mukainen eteneminen tässä opinnäytetyössä kuvataan tarkemmin luvussa kuusi.



Kuva 1. Kehittämistoiminnan konstruktivistinen malli (mukaillen Salonen 2013)  
(Salonen ym. 2017, 54)

### 3 Lastenpsykiatria

Lastenpsykiatria on lääketieteen erikoisala, joka nimensä mukaan keskittyy lasten mielenterveyshäiriöiden tutkimiseen, ehkäisyyn ja hoitoon. Lapsuudessa tapahtuu paljon sekä fyysistä että psyykkistä kehitystä, joihin vaikuttavat monet tekijät. Lastenpsykiatrinen tutkimus ja hoito edellyttävät lasten normaalin kehityksen tuntemista, mitä tukevat monet eri teoriat ja viitekehykset. (Sourander & Aronen 2023.)

Lapsen psyykkisen kehityksen perustana ovat aivojen kehittyminen, fyysinen kehitys sekä perinnölliset ja ympäristötekijät. Lapsen psyykkinen kehitys alkaa jo raskauden aikana. Lapsen synnyttyä psyykkiseen kehitykseen vaikuttavat vahvasti lapsen tarpeisiin reagoiminen sekä vanhempien ja lapsen välinen vuorovaikutus. Lapsen psyykkisen kehityksen osa-alueita ovat kognitiivisten kykyjen, tunteiden ja käyttäytymisen säätelyn, sosiaalisten ja kommunikaatiotaitojen sekä seksuaalisuuden ja moraalin kehittyminen. Näiden osa-alueiden kehittymisen tahti on yksilöllistä, ja se voi tapahtua hyppäyksittäin. Psyykkinen kehitys tapahtuu vuorovaikutuksessa ympäristön kanssa, ja aikuisen tuella ja ohjauksella on siinä merkittävä rooli. (Mäntymaa ym. 2025, 26.)

#### 3.1 Kehitys keskilapsuudessa

Alakouluikäisenä lapsi alkaa ymmärtämään paremmin erilaisten tilanteiden ja tehtävien asettamia vaatimuksia sekä hahmottamaan omia kykyjään vaikuttaa toimintaansa ja tavoitteisiinsa. Hän kiinnostuu enemmän oikean ja väärän merkityksistä, ja tulee myös tietoisemmaksi omasta kognitiivisesta toiminnastaan, mikä kertoo metakognitiivisten kykyjen kehittymisestä. Tämän kehityksen myötä lapsi kykenee työskentelemään aiempaa jäsentyneemmin ja tavoitteellisemmin. Lapsi alkaa miettimään ennalta, miten hän toimii, ja mitä vaiheita tehtävässä tarvitaan, ja hän käyttää oppimiaan taitoja harkitummin, ja osaa hyödyntää niitä eri tilanteissa. (Aro 2011, 28.)

Kouluun siirtyessä lapset kohtaavat paljon uusia asioita, ja heidän odotetaan suoriutuvan monista asioista, kuten koulutehtävistä ja siirtymisistä sekä huolehtivan omista tavaroistaan. Lapsen kokemus siitä suoriutuuko hän asioista, joista hänen odotetaan suoriutuvan, vaikuttaa lapsen minäpystyvyyden ja itsetunnon kehitykseen. Keskilapsuudessa lapset suosivat pelejä, joissa on sääntöjä, ja pystyvät pelaamaan ongelmanratkaisua ja abstraktia ajattelua vaativia pelejä. Lapset pystyvät abstraktiin päättelyyn, ja mielensisäiset toiminnot eivät vaadi enää fyysistä tukea. Ongelmanratkaisu on joustavampaa ja edistyneempää mahdollistaen monimutkaisempien ongelmien ratkaisemisen. Lapsi ymmärtää, että samaan ongelmaan voi olla useita eri ratkaisuja. Sosiaalisuuden kehityksessä näkyy keskilapsuudessa huomattavia muutoksia. Pienille lapsille tyypillinen egosentrisyys vähenee, ja lapset yrittävät miellyttää muita. Käyttäytymisen säätelyn kehittyminen näkyy muun muassa impulsiivisuuden vähenemisenä. Keskilapsuuteen liittyy myös vahvasti itsensä vertaaminen vertaisiin ja toisten kanssa kilpaileminen. Kokemukset vertaissuhteissa vaikuttavat vahvasti lapsen kehittyvään käsitykseen itsestään. (Case-Smith 2015, 95–96.)

Seitsemään ikävuoteen mennessä normaalisti kehittyneen lapsen tulisi kyetä tiedostamaan ja ymmärtämään, että itsellä ja muilla ihmisillä on mielentiloja, jotka vaikuttavat käyttäytymiseen ja tekoihin (Mäntymaa ym. 2025, 33). Tätä kykyä kutsutaan mentalisaatioksi. Mentalisaation kehittymisen on todettu olevan merkittävä suojaava tekijä lapsen psyykkiselle kehitykselle. Mentalisaatioon kuuluvat omien ja muiden tunteiden, ajatusten, näkökulmien ja uskomusten huomiointi. Mentalisaatio mahdollistaa terveiden ihmissuhteiden luomisen ja ylläpitämisen. Lapsen mentalisaatiokyvyn kehittyminen on riippuvaista vanhemman mentalisaatiokyvystä suhteessa lapseen. Mentalisaation kehittymisen häiriintyminen altistaa psyykkisille häiriöille, kuten persoonallisuushäiriöille, vakavalle masennukselle, syömishäiriöille sekä päihderiippuvuudelle. Näiden lisäksi mentalisaation häiriintymisen on todettu olevan yhteydessä haasteisiin elämänhallinnassa ja ihmissuhteissa. Kouluikäisellä mentalisaatiokyky mahdollistaa ymmärryksen siitä, miten toisten ihmisten tunteet ja käytös vaikuttavat itseän sekä päinvastoin. Mentalisaatio

toimii siten perustana tunteiden säätelylle, ja tukee sen kehittymistä. (Pajulo ym. 2025, 84–91.)

### 3.2 Keskeisimpiä psyykkisen kehityksen käsitteitä pakopelin kannalta

#### **Toiminnanohjaus**

Toiminnanohjauksella tarkoitetaan useiden eri kognitiivisten prosessien ja taitojen käyttämistä oman käyttäytymisen säätelyä. Toiminnanohjaukseen luetaan kuuluvaksi työmuisti, inhibiitio ja joustavuus. Työmuisti tarkoittaa aktiivista muistiaineksen käsittelyä mielessä. Inhibitiolla taas tarkoitetaan kykyä ehkäistä ja poissulkea toimintaa. Tämä voi ilmetä esimerkiksi epämiellyttävien tai epäolennaisten ajatusten tarkoituksellisena unohtamisena tai impulssien kontrollointina. Joustavuus mahdollistaa ympäristön vaatimuksiin mukautumisen, toiminnan muokkaamisen ja tehtävästä toiseen siirtymisen. Nämä kognitiiviset prosessit ja taidot yhdessä muodostavat toiminnanohjauksen, joka mahdollistaa tavoitteellisen toiminnan suorittamisen. (Pulkkinen ym. 2023.)

Toiminnanohjaus kehittyy yksilöllisesti, ja siihen kuuluvat toiminnot kehittyvät eri ikävaiheissa. Niiden kehittyminen ajallaan on normaalille psyykkiselle kehitykselle tärkeää. (Mäntymaa ym. 2025, 32.) Keskilapsuudessa toiminnanohjauksen ja itsesäätelyn taidot helpottavat lapsen sopeutumista koulun vaatimuksiin, kuten erilaisten tehtävien tekemiseen ja joustavaan siirtymiseen asioiden välillä. Näiden taitojen kehittyminen ennustaa hyvää koulumenestystä, kun taas haasteet toiminnanohjauksessa ja itsesäätelyssä heikentävät oppimista. (Ahonen & Pulkkinen 2023, 121.) Keskilapsuuteen siirryttäessä, 6–7-vuotiaana, lapsen toimintaa ohjaava eli eksekutiivinen tarkkaavaisuusmekanismi kehittyy liittäen tunteiden säätelyn visuaaliseen tarkkaavaisuuteen ja kognitiivisten toimintojen suorittamiseen. Toiminnan suunnittelun ja ohjauksen sekä ongelmanratkaisutaitojen kehittämisessä myönteiset tunteet ja tunnekokemukset ovat merkittäviä, sillä ne mahdollistavat tarkkaavaisuuden uudelleen suuntaamisen ja uusien haasteiden kohtaamisen.

Jatkuvat kielteiset tunnekokemukset, stressi ja epäonnistumiset oppimistilanteissa vaurioittavat itsesäätelyn kehittymistä. (Ahonen & Pulkkinen 2023, 123–124.)

7–8-vuotiailla lapsilla kehittyvät erityisesti tarkkaavaisuuskyky, työmuisti ja inhibitio. Niihin liittyvät kehitysvaikeudet ovat altistava tekijä psyykkisille haasteille. Lapsuuden eri vaiheiden aikainen stressi voi vaikuttaa heikentävästi aivojen kehitykseen, ja näin ollen vaikuttaa negatiivisesti myös lapsen toiminnanohjaukseen ja muistiin. (Mäntymaa ym. 2025, 32)

### **Sinnikkyys**

Jokainen meistä omaa erilaisia luontevahvuuksia, jotka vaikuttavat tapamme toteuttaa itseämme (Aktan-Collan & Eerola 2023).

Luontevahvuudet ovat moraalisesti arvokkaita positiivisia piirteitä, jotka näkyvät yksilön ajatuksissa, tunteissa ja käyttäytymisessä (Azañedo ym. 2021). Luontevahvuuksien ilmeneminen on yksilöllistä. Niitä voi käyttää ja hyödyntää elämän eri osa-alueilla. Luontevahvuuksien luokittelussa voidaan käyttää VIA-luokitusmenetelmää, jossa esitellään kuusi hyvettä ja 24 niihin johtavaa yleismaailmallista luontevahvuutta. Sinnikkyys on yksi näistä luontevahvuuksista. (Aktan-Collan & Eerola 2023.)

Sinnikkyys on yksi emotionaalinen vahvuus, joka on tarpeellinen päämäärien saavuttamisessa sisäistä ja ulkoista vastarintaa kohdattaessa (Uusitalo-Malmivaara & Vuorinen 2016, 33). Sinnikkyys on päättäväisyyttä ja periksiantamattomuutta. Siihen liittyy intohimo ja sitkeys saavuttaa omia tavoitteita. Sinnikkyys vaatii toiveikkuutta, jotta epäonnistumisia tai haasteita kohdatessa on mahdollista löytää uusia reittejä ja mahdollisuuksia.

Vastoinkäymisistä palautuminen ja epävarmuuden sietäminen ovat myös osa sinnikkyyttä. (Vuorinen 2017.) Sinnikäs yksilö jatkaa tehtävän tekoa myös epäonnistumisen, moka tai pettymyksen jälkeen, ja vie asiat loppuun.

Sinnikkyys auttaa siis työskentelemään pitkäjänteisesti tavoitteen saavuttamiseksi. (Uusitalo-Malmivaara & Vuorinen 2016, 99–100.)

Sinnikkyydellä viitataan lapsen sisäisiin piirteisiin, jotka mahdollistavat lapsen

hyvinvoinnin ja kehityksen myös haastavissa tilanteissa ja ympäristöissä. Sinnikkyys toimii suojaavana tekijänä kehitykselle. Keskilapsuudessa sinnikkäät lapset pystyvät kehittyneiden ongelmanratkaisu- ja kommunikaatiotaitojen avulla hallitsemaan stressiä. (Case-Smith 2015, 75–76.)

### **Tunnetaidot ja tunteiden säätely**

Tunnetaitoihin kuuluu erilaisten tunteiden havaitseminen, tunnistaminen ja nimeäminen, niiden ilmaiseminen ja ymmärtäminen sekä tunteiden säätely. Lapset oppivat tunnetaitoja vanhempien tuella ja mallioppimisen kautta. Hyvät tunnetaidot luovat pohjaa uusien taitojen oppimiselle ja arjen toimivuudelle sekä yleisesti hyvinvoinnille. (Mieli ry 2023.) Lapsen tunneälykkyyden on tutkittu edistävän merkittävästi lapsen psyykkistä sopeutumista ja hyvinvointia. Myös itsesäätely- ja selviytymiskeinoilla on näihin positiivinen vaikutus. (Pauletto ym. 2021.) Vaikka lapsuuden kokemukset ja tunnekasvatus luovatkin pohjan myöhemmälle tunne-elämälle ja tunnetaidoille, voi tunnetaitoja työstää ja kehittää läpi elämän. Tunteiden käsittelyyn, kokemiseen ja ilmaisuun vaikuttavat temperamentti ja persoonallisuus. (Seppänen 2021, 35, 44.)

Tunteiden säätely tarkoittaa ihmisen kykyä käsitellä omat tunteensa hyväksyvästi ja reagoida niihin siten, että tunteet eivät ohjaa käytöstä liikaa (Myllyviita 2024). Tunteiden keston ja voimakkuuteen voidaan vaikuttaa säätelemällä tunteita. Ihminen pystyy esimerkiksi rauhoittamaan itseään, vahvistamaan haluttuja tunnekokemuksia sekä oppimaan vaikeiden tunteiden sietämistä ja hyväksymistä. Tunteiden säätely ei ole tunteiden tukahduttamista tai liiallista hillitsemistä. On tärkeää tiedostaa, että tunteiden tarkoitus on kertoa ihmiselle jotain tärkeää hänestä itsestään tai ympäristöstä. (Seppänen 2021, 60–61.)

## 4 Toimintakyvyn arviointi

Toimintakyvyn arvioinnin tekee tavallisesti sosiaali- ja terveystieteiden ammattilainen, kuten toimintaterapeutti. Toimintakyvyn arvioinnissa on tarkoitus kuvailla asiakkaan toimintakykyä ja koota yhteen arviointitietoa hänen toimintakyvystään. Asiakkaan arviointiin osallistuvat ammattilainen, asiakas ja mahdollisesti asiakkaan läheinen/läheiset. Tulokset muun muassa antavat pohjaa mahdollisten jatkotoimenpiteiden suunnitteluun, ja niiden perusteella voidaan analysoida hoidon vaikuttavuutta. (THL 2024a.)

Lasten toimintakyvyn arvioinnin pohjana toimii lasten normaalin kehityksen tunteminen. Saadakseen arvioinnin kannalta oleellista tietoa toimintaterapeutit tarkastelevat, millaisia kehitysvaiheita lapsuudessa tapahtuu, ja miten jokainen lapsi kehittyy yksilönä. Näiden tietojen pohjalta toimintaterapeutit pystyvät valitsemaan lapselle sopivat arviointimenetelmät ja interventiot sekä tukemaan lapsen kehitystä ja osallistumista. (Case-Smith 2015, 65.)

### 4.1 Toimintakyvyn arviointimenetelmän valinta

Arviointimenetelmä valitaan siten, että se sopii käytettäväksi kyseiseen arviointitilanteeseen; sen tulee mitata haluttua asiaa (THL 2024b).

Arviointimenetelmän pitää myös sopia sille asiakasryhmälle, johon asiakas kuuluu. Usein on hyvä käyttää useampaa arviointimenetelmää, jotta saadaan laaja kuva asiakkaan tilanteesta ja toimintakyvystä. (TOI 2021, 12.) Yksi arviointikerta antaa tietoa asiakkaan toimintakyvystä juuri sillä hetkellä ja juuri siinä ympäristössä (Richardson 2015, 187). Lapsen toimintakyvyn arvioinnissa arviointimenetelmän valinta lapsen yksilöllisen kognitiivisen kehitystason mukaan on tärkeää (Case-Smith 2015, 66).

## 4.2 Havainnointi

Lapsen toimintakyvyn arvioinnissa tulisi olla standardoitujen menetelmien lisäksi standardoimattomia arviointimenetelmiä, kuten havainnointia (Richardson 2015, 187). Havainnointi on laadullista eli kuvailevaa arviointia, ja sen avulla saadaan toimintakyvystä lisätietoa, jota ei voi muuten saada (THL 2024b). Havainnointi voi olla standardoimaton eli vakioimaton menetelmä, mutta samalla strukturoitu eli jäsenelty ja uusittavissa oleva. Strukturoidussa havainnoinnissa havaintojen kirjaaminen on systemaattista. (TOI 2021, 14) Havainnointi arviointimenetelmänä perustuu toimintaan, mutta siinä on otettava huomioon ympäristön ja itse toiminnan vaikutukset arviointituloksen laatuun. Suomalaisessa toimintaterapiassa hyvien arviointikäytäntöjen mukaan havainnoinnin lisäksi toimintaterapeutin tulisi selvittää asiakkaan oma kokemus toiminnastaan havainnointitilanteen jälkeen, koska sen avulla voidaan saada tietoa mahdollisesta ristiriidasta toimintaterapeutin arvion ja asiakkaan oman kokemuksen välillä. (TOI 2021, 10, 15.)

## 4.3 Toimintakyvyn arviointimittarin luominen

Arviointimittarin luominen voidaan jakaa kuuteen eri vaiheeseen, jotka sisältävät mittarin tarkoituksen määrittelyn, mittausmenetelmän valinnan, mitattavien käsitteiden määrittelyn, pisteytyksen luomisen, pilottitutkimuksen ja kenttätutkimuksen. Arviointimittaria luodessa voidaan haastatella asiantuntijoita, mikä esimerkiksi helpottaa mittarin käsitteiden määrittelyä. Asiantuntijoita voivat olla niin ammattilaiset kuin mittarin kohderyhmän jäsenet. (de Vet ym. 2011, 31, 38.)

## 5 Pakopelit

Pakopeleillä tarkoitetaan fyysisiä tosielämän ryhmäpelejä, joissa pelaajien on tarkoitus johtolankojen avulla ratkaista pulmia sekä suorittaa yhdessä erilaisia tehtäviä rajoitetussa ajassa. Pulmien ratkaisut johtavat pelaajia kohti uusia pulmia. Vastassa voi olla esimerkiksi lukkoja, arvoituksia, sudokuja, ristikoita tai palapelejä. Pakopelit voivat sisältää jonkin teeman tai kertomuksen tai olla vain erilaisten pulmien ja tehtävien kokoelmia. Pakopelin tavoitteena voi itse pakenemisen sijaan olla myös esimerkiksi jonkin mysteerin ratkaiseminen. (Nicholson 2015, 1–2, 13; Koironen 2019, 14, 202.)

### 5.1 Pakopelien rakenne

Pakopelit voivat olla rakenteeltaan avoimia, peräkkäisiä, tai niissä voi olla rinnakkaisia polkuja. Rinnakkaisten polkujen rakenne on näistä yleisin. Tällöin pelissä on useita polkuja, joiden pulmia voidaan ratkaista samanaikaisesti, ja kun kaikki polut on ratkaistu, päästään seuraavaan vaiheeseen tai loppuratkaisuun. Peräkkäisessä rakenteessa pulman ratkaisu avaa seuraavan ratkaistavan pulman, jonka ratkaisu taas avaa seuraavan, kunnes päästään loppuratkaisuun. Avoimessa rakenteessa suurin osa pelin pulmista on heti pelaajien saatavilla, ja niiden ratkaisu on osa pelin loppuratkaisua. (Nicholson 2016.)

### 5.2 Pelillistäminen

Ihmiset pitävät koko elinikänsä ajan leikkimisestä, ja yksi leikkimisen muoto onkin pelaaminen. Pelillistäminen tarkoittaa peleistä tuttujen ominaisuuksien soveltamista erilaisissa ympäristöissä. (Koironen 2019, 21.) Pelillistäminen voi lisätä toimintoon liittyvää nautintoa, ja täten sitouttaa sekä motivoida osallistujaa. Pelillistämiseen liittyviä elementtejä voidaan soveltaa monissa eri yhteyksissä, kuten esimerkiksi terveydenhuollossa, jokapäiväisissä toiminnoissa ja koulujen opetussuunnitelmissa. (Zlotnik ym. 2023, 52.)

### 5.3 Pelillistämisen ja pakopelien hyödyntäminen toimintaterapiassa

Pelejä on vuosisatojen ajan käytetty motivoivana työkaluna. Viime vuosina pelien motivoivia ominaisuuksia on sisällytetty useisiin kuntoutusjärjestelmiin, jotta toimintakyvyn haasteita omaavien osallistumista voitaisiin parantaa. Erityisesti teknologiapohjaiset interventiot ovat olleet suuressa roolissa tässä. (Zlotnik ym. 2023, 51.)

Toimintaterapeutit etsivät jatkuvasti ratkaisuja parantaakseen asiakkaiden motivaatiota ja suorituskyykyä. Yksi potentiaalinen ratkaisu, jota ei ole vielä riittävästi tutkittu, on pelillistäminen. Pelillistämiseen liittyvät elementit voivat edesauttaa tavoitteiden saavuttamista, kannustaa hyviin suorituksiin, palkita yksilöä, parantaa hänen kykyjään, yksilöidä tehtäviä osallistujalle sopivaksi sekä varmistaa juuri oikean vaikeustason yksilölle. Pelillistämisen myönteisistä vaikutuksista toimintaterapiassa löytyy jo näyttöä. (Zlotnik ym. 2023, 52, 54.)

Pakopeli voi hauskan ajanvietevälineen lisäksi toimia terapeuttisena välineenä, joka haastaa osallistujan mieltä, lisää hänen itseluottamustaan ja auttaa häntä voittamaan itsensä. Pakopelin käytöstä terapiamaailmassa voidaan käyttää nimitystä pakoterapia (escape therapy). Pakoterapia on erityisesti mielenterveysalalla tunnettu innovatiivinen lähestymistapa, johon sisältyy itse pakohuoneisiin liittyvä jännitys sekä psykologisen intervention parantava vaikutus. (NeuroLaunch 2024.)

### 5.4 Pakopelien potentiaali toimintaterapian arviointivälineenä

Pakopelit voivat tarjota pelaajille intensiivisiä kokemuksia. Ne ajavat keskittyneisyyden virtaan, ja motivoivat pelaajia haastamaan itseään sekä läpäisemään itse pelin. Pelien antama elämyksellisyys tarjoaa mahdollisuuden niihin uppoutumiseen ja keskittymiseen tosissaan. (Koiranen 2019, 19, 24.)

Peleihin sisältyy aina jokin selkeä tavoite, joka kertoo pelaajille, mihin heidän on tarkoitus pyrkiä pelissä. Tavoitteen myötä pelaajat saavat jonkinlaisen haasteen, joka itsessään on myös tärkeä tekijä pelaajien motivoinnissa.

(Koiranen 2019, 22.) Lisäksi pakopelien tarjoama leikkisyys voi lisätä pelaajien uteliaisuutta ja täten motivoida pelaajia (Willis 2020).

Pakopeleissä pelaajilta vaaditaan ryhmätyöskentelytaitoja, yksityiskohtien huomioimista sekä kriittistä ja luovaa ajattelua (Nicholson 2015, 2). Pelaajat asetetaan tilanteeseen, jossa heidän on seulottava ja yhdisteltävä etsimäänsä ja saamaansa tietoa sekä osattava arvioida, mitkä tiedoista ovat oikeita ja oleellisia. Pelaajilta vaaditaan monessa suhteessa itseohjautuvuutta ja aktiivisuutta. Pelien säännöt ja logiikat antavat pelaajille toimintaohjeita, mutta pelit jättävät tilaa myös pelaajan omalle harkinnalle ja luovuudelle. (Koiranen 2019, 23, 184, 186.)

Pakopelit vaikuttavat pelaajien tunteisiin. Voidaan ajatella, että useimmiten ne saavat aikaan positiivisia tunteita, kuten innostusta. Pelien aikana voidaan seurata pelaajan kehittymistä sekä kykyjen paranemista, mikä mahdollistaa onnistumisen kokemuksia. Haasteita kohdatessaan pelaaja voi myös alkaa epäilemään omia kykyjään sekä kokea negatiivisia tunteita, kuten turhautumista ja pettymystä. (Koiranen 2019, 20, 23.)

#### 5.5 Pelillistämisen ja pakopelien hyödyntäminen terveydenhuoltoalan koulutuksissa

Pelillistämistä käytetään laajasti koulutuksissa edistämään oppimista (Dugnot-Menéndez ym. 2021, 11). Pakopelien suosio innovatiivisena opetusmuotona terveydenhuoltoalan koulutuksissa kasvaa jatkuvasti (Fan 2023). Niiden käyttö toimintaterapiakoulutuksissa herättää myös yhä enemmän kiinnostusta tutkijoiden ja opiskelijoiden keskuudessa (Dugnot-Menéndez ym. 2021, 11). Pakopelien on osoitettu auttavan opiskelijoiden motivaation lisäämisessä sekä johtavan positiivisiin oppimistuloksiin. Fanin (2023) tutkimus osoittaa myös, että pakopelit auttavat parantamaan aktiivista oppimista, kriittistä ajattelua ja tiimityötä sekä edistämään eri ammattien välistä yhteistyötä. Tutkimuksen osallistajat olivat erittäin motivoituneita ja sitoutuneita

oppimisprosessiin. Pakopelit auttoivat oppilaita lisäksi opitun tiedon säilyttämisessä. (Fan 2023.)

## 6 Kehittämistyön eteneminen

### 6.1 Kehittämistarpeen tunnistaminen ja ideointi

Kehittämisprosessi alkaa kehittämistarpeen tunnistamisesta, joka on tehty tässä opinnäytetyössä toimeksiantajan toimesta; toimeksiantajalla on noussut tarve monipuolistaa toimintaterapeuttisessa arvioinnissa hyödynnettäviä toimintamahdollisuuksia lastenpsykiatrialla. Ideointivaihe on aloitettu toimeksiantajan puolelta ennen opinnäytetyön toimeksiantoa, sillä toimeksiannossa on valmiiksi ehdotettu mukaan otettavan pakopelin kehittämistä havainnointityökaluksi.

### 6.2 Suunnittelu

Opinnäytetyöryhmä tuli mukaan ideointi-/suunnitteluvaiheeseen. Nuo vaiheet toteutuvat konstruktivistisessä mallissa samanaikaisesti (Salonen ym. 2017, 54). Opinnäytetyön toimeksiantajan edustajan kanssa pidettiin alkupalaveri, jossa sovittiin alustavasti aikataulusta ja käytiin läpi toimeksiantajan edustajan toiveita kehittämistyötä koskien. Palaverissa keskusteltiin siitä, kuuluuko toteutukseen havainnointilomakkeen lisäksi pelkät ohjeet pakopelin kokoamisesta, vai kootaanko pakopeli konkreettisesti. Lisäksi keskusteltiin mahdollisen konkreettisen pakopelin osien hankinnoista ja budjetista. Nämä jäivät suunnitteluvaiheessa vielä avoimeksi.

Suunnitteluvaiheessa tehtiin alustavaa näytönhakua, laadittiin kehittämistyölle kirjallinen suunnitelma, ja määriteltiin aikataulu. Opinnäytetyösuunnitelmaan kirjattiin kehittämistyön tarve, tavoite ja tarkoitus sekä toimintaympäristö.

Suunnitelmassa avattiin näiden lisäksi kehittämistyön mallia ja kehittämisprosessin suunniteltua etenemistä mallin mukaan sekä kehittämistyön arviointia ja siihen liittyviä eettisiä kysymyksiä. Suunnitelmaan lisättiin myös alustavassa näytönohjaussa kerättyä teoriapohjaa. Kun opinnäytetyönohjaaja ja toimeksiantajan edustaja hyväksyivät valmiin opinnäytetyösuunnitelman, se

esitettiin opinnäytetyöseminaarissa. Suunnitteluvaiheen aikana hyödynnettiin paljon dialogista keskustelua.

### 6.3 Toteutus

Konstruktivistisessa mallissa toteutusvaihe alkaa heti suunnitelman valmistuttua ja sen saatua hyväksynnän (Salonen ym. 2017, 62). Hyväksyntä tälle opinnäytetyösuunnitelmalle saatiin joulukuussa 2024 sen jälkeen, kun opinnäytetyösuunnitelma oli esitelty suunnitelmaseminaarissa, ja suunnitelmaan oli tehty korjaukset seminaarissa saatujen ehdotusten perusteella. Tässä opinnäytetyössä toteutusvaiheeseen kuului näytönhaku ja teoriapohjan luominen, pakopelin tehtävien ideointi teoriapohjaan ja toiminnananalyysiin pohjaten sekä havainnointilomakkeen luominen. Toteutusvaiheessa hyödynnettiin dialogista keskustelua, aivoriitä, kuvia ja piirroksia. Tammikuussa haettiin ja saatiin tutkimuslupa opinnäytetyön tekemiseen Etelä-Pohjanmaan hyvinvointialueelta (Liite 7). Tämän jälkeen allekirjoitettiin sekä Turun ammattikorkeakoulun että hyvinvointialueen opinnäytetyösopimus.

#### 6.3.1 Näytönhaku ja teoriapohjan luominen

Tammikuussa aloitettiin kattava näytönhaku hyödyntäen kirjallisuuskatsauksen elementtejä. Eri tietokantojen hyödyntämisen lisäksi tehtiin manuaalista tiedonhakuja hyödyntäen eri kirjaistoista löytyviä kirjoja. Artikkeleiden karsimisessa hyödynnettiin osittain tekoälyä. Koska näyttöä piti hakea kattavasti useasta eri aiheesta, opinnäytetyöryhmän kesken jaettiin jokaiselle jäsenelle omat aihepiirit. Aiheista löytyi luotettavaa ja uutta näyttöä vaihtelevasti. Näytöhaun aikana opinnäytetyöryhmä keskusteli löytämistään materiaaleista. Näyttöä haettiin kattavasti lastenpsykiatriasta ja keskilapsuuden aikaisesta kehityksestä, pakopeleistä ja pelillistämisestä toimintaterapiassa sekä toimintakyvyn arvioinnista ja havainnoinnista arviointimenetelmänä. Kun näyttöä oli haettu kattavasti, ja opinnäytetyöraporttiin oli kirjattu teoriapohja, pidettiin

palaveri opinnäytetyön ohjaavan opettajan kanssa teoriapohjan riittävydestä ja lähteiden laadusta. Palaverin jälkeen aloitettiin itse pakopelin ideointi.

### 6.3.2 Pakopelin tehtävien ideointi

Pakopelin tehtävien ideoinnissa hyödynnettiin dialogista keskustelua, kuvia ja piirroksia. Keskustelussa pidettiin aina mielessä luotu teoriapohja ja kehittämistyön tarkoitus. Toimeksiantajan edustajan toiveen mukaan lähdettiin suunnittelemaan pakopeliä helposti kuljetettavaan muotoon. Päätös siitä, että pakopeli rakennetaan sisäkkäisistä osioista, ja että pakopelissä on vain yksi mahdollinen polku, jota edetä eli pakopeli on rakenteeltaan peräkkäinen, tehtiin nopeasti. Pakopelin teeman ja tarinan ideoinnissa hyödynnettiin tekoälyä. Tekoälyn tarjoamista teemoista valittiin se, joka sopi opinnäytetyöryhmän mielestä parhaiten niihin asioihin, joita pakopelin avulla halutaan havainnoida.

### **Toiminnan analyysi**

Pakopelin tehtävien suunnittelussa ja valitsemisessa pohdittiin tehtävien vaatimuksia sekä pelaajan että tarvittavien tavaroiden osalta hyödyntäen toiminnan analyysia. Toiminnan analyysia hyödynnettiin myös silloin, kun määriteltiin pakopelin tehtäville porrastusmahdollisuuksia ja vihjeitä. Toiminnan analyysin avulla on tarkoitus tarkastella toimintaa ja sen vaatimuksia sekä potentiaalia yksityiskohtaisesti (Kielhofner & Forsyth 2009, 92).

Toiminnan analyyseistä valittiin tehtäväsuuntautunut toiminnan analyysi, koska sen avulla pakopeliin pystyttiin valikoimaan asiakasryhmälle sopivimmat tehtävät, ja niitä pystyttiin tarkastelemaan yksityiskohtaisesti.

Tehtäväsuuntautuneessa toiminnan analyysissa keskitytään siihen, miten analysoitava toiminta yleensä suoritetaan. Tehtäväsuuntautunut toiminnan analyysi sisältää toiminnan tiivistämisen selkeästi, toimintakokonaisuuksien, taitojen ja toiminnallisten valmiuksien sekä kontekstien, tottumusten ja roolien analysoinnin. (Herch ym. 2005, 45–46.) Pakopeliä ja sen tehtäviä muokattiin useita kertoja toimivan ja selkeän kokonaisuuden saavuttamiseksi.

### 6.3.3 Havainnointilomakkeen luominen

Havainnointilomake luotiin havainnoitsijan muistiinpanojen tekemisen yksinkertaiseksi tukivälineeksi, koska opinnäytetyössä ei ollut tarkoitus luoda varsinaista arviointimittaria arviointiasteikkoineen. Niin sanotun muistiinpanolomakkeen luomisesta löytyi niukasti teorian tietoa, joten tähän sovellettiin teorian tietoa arviointimenetelmien luomisesta. Lomakkeessa on ruudukko, jonka vasempaan reunaan on kirjoitettu pakopelin vaiheet ja apukysymyksiä havainnointiin, ja oikeassa reunassa on tyhjät ruudut havainnoitsijan muistiinpanoja varten. Apukysymykset on luotu teoriapohjaan perustuen.

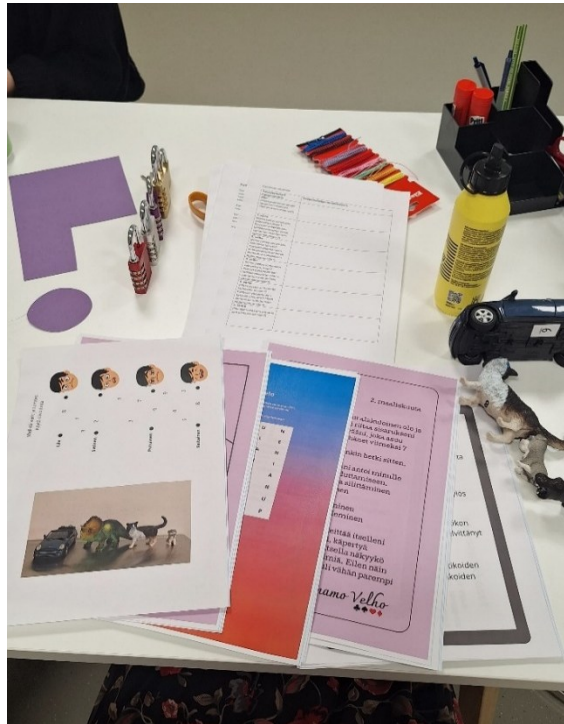
### 6.3.4 Pakopelin kokoaminen ja toimeksiantajan edustajan palaute

Pakopelin ensimmäisen version esittely toimeksiantajan edustajalle tapahtui suunnitelman mukaisesti Teams-kokouksessa helmikuun lopulla 2025. Toimeksiantajan edustajalle esiteltiin pakopelin teema, tehtävät ja suunnitelma tarvittavista hankinnoista pakopelin kokoamiseksi. Toimeksiantajan edustaja oli pakopeliin tässä vaiheessa todella tyytyväinen. Tässä vaiheessa arvioitiin, että pakopelin tehtävät eivät ole liian vaikeita, ja että pakopeli olisi kestoaltaan sopivan mittainen sekä tarkoituksenmukainen. Kyseisessä palaverissa sovittiin, että opinnäytetyöryhmä matkustaa huhtikuun alussa Seinäjoelle, jotta fyysinen pakopeli voidaan kasata yhdessä. Tarkoituksena olisi testata pakopeliä opinnäytetyöryhmän ja toimeksiantajan edustajan kesken sekä mahdollisesti lapsiasiakkaan kanssa. Palaverin jälkeen pakopelin yksityiskohtien suunnittelua jatkettiin, ja yksittäisiä tehtäviä vaihdettiin helpommin toteutettaviin. Raportin lopussa on liitteenä lista tarvittavista välineistä, ohjeet pelin valmisteluun ja kulkuun, vihjeet pelin tehtäviin sekä pakopelin tulostettavat materiaalit (Liitteet 1–6).

Hankintojen osalta sovittiin, että opinnäytetyöryhmä suunnittelee hankintalistan pakopeliä varten, ja ilmoittaa maaliskuun aikana toimeksiantajan edustajalle

hankinnoista, jotka täytyisi tehdä ennakkoon. Osa tarvittavista välineistä löytyi valmiiksi toimeksiantajalta tai opinnäytetyöryhmältä, ja osa ostettiin uutena.

Opinnäytetyöryhmä matkusti Seinäjoelle suunnitellusti huhtikuun alussa, jolloin fyysinen pakopeli kasattiin. Tätä prosessia dokumentoitiin valokuvaten. Ennen pakopelin kasaamista valmiit tulostettavat materiaalit tulostettiin ja laminoitiin, sekä valmisteltiin loput pakopelin osista (Kuva 2).



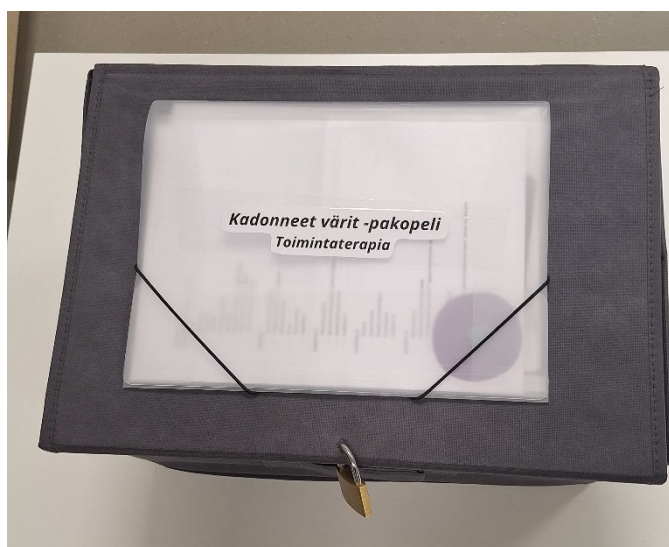
Kuva 2. Pakopelin tulostetut materiaalit.

Pakopeli kasattiin sen lopulliseen muotoon, ja toimeksiantajan edustaja pelasi sen läpi (Kuva 3). Näin varmistettiin pakopelin toimivuus, ja löydettiin mahdolliset ongelmakohdat tehtävissä. Pienet virheet materiaaleissa korjattiin nopeasti. Myös havainnointilomake esiteltiin tässä vaiheessa. Havainnointilomakkeen apukysymyksistä keskusteltiin toimeksiantajan edustajan kanssa.

Toimeksiantajan edustaja oli edelleen tyytyväinen pakopeliin. Testausvaiheessa todettiin, että osa pakopelin tehtävistä on liian haastavia kohderyhmän nuorimmille lapsille yksin pelattavaksi. Hän arvioi käyttävänsä sitä erityisesti käynneillä, joilla lapsi voi pelata pelin yhdessä vanhempansa tai toisen lapsen

kanssa. Toimeksiantajan edustaja korosti, että pakopeli tulee tarpeeseen. Toimeksiantajan edustaja koki havainnointilomakkeen selkeäksi ja arvioi, että siitä on hyötyä etenkin pakopeliä ensimmäisiä kertoja käyttäessä.

Tapaamisen aikaan toimeksiantajan edustajalla ei ollut sopivaa lapsiasiakasta testaamaan pakopeliä, joten toimeksiantajan edustaja testaa pakopeliä lapsiasiakkaan kanssa myöhemmin. Pakopeli jäi toimeksiantajalle käyttöön, ja toimeksiantajan edustajan kanssa sovittiin yhteydenpidosta pakopelin



käyttökokemusten osalta.

Kuva 3. Valmis koottu pakopeli.

#### 6.4 Tuotos ja arviointi

Opinnäytetyön tuotoksena syntyi konkreettinen koottu pakopeli ja havainnointilomake. Pakopelistä tuli rakenteeltaan peräkkäinen, nelivaiheinen ja mukaan otettava. Pakopelin teemaksi muodostui tunnetaidot. Pakopelissä pelaaja toimii etsivän roolissa, ja ratkaisee erilaisia pulmia. Pelaajan tavoitteena on palauttaa maailmaan kadonneet tunteet ja värit. Pakopeliä varten tehtiin kirjalliset ohjeet sen kulusta, tarvittavista valmisteluista ja tehtäväkohtaisista vihjeistä (Liitteet 2–4). Suurin osa pakopelin tehtävistä tehtiin tulostettavaan muotoon Canva-sovelluksella, ja muista tarvittavista välineistä tehtiin kirjallinen listaus (Liitteet 1 ja 5).

Valmista tuotosta ja sen suunnittelua arvioitiin monipuolisesti koko prosessin ajan. Opinnäytetyöryhmä reflektoi tuotosta jatkuvasti aiemmin kerättyyn näyttöön pohjaten. Opinnäytetyöryhmän reflektoinnin lisäksi toimeksiantajan edustaja ja opinnäytetyön ohjaava opettaja antoivat tuotoksesta palautetta opinnäytetyöryhmälle useampaan otteeseen prosessin aikana. Palautetta saatiin dialogisen keskustelun kautta.

Tuotoksen valmistuttua opinnäytetyöraporttiin kirjattiin kehittämistyön etenemisen viimeiset vaiheet sekä pohdintaa pakopelistä ja kehittämisprosessista. Raporttiin lisättiin pakopeliin kuuluvat liitteet.

## 6.5 Päätös

Viimeistely opinnäytetyöraportti lähetettiin ohjaavalle opettajalle tarkistettavaksi esityslupaa varten. Suunnitelman mukaisesti opinnäytetyöraportti esitettiin toukokuussa 2025 opinnäytetyöseminaarissa, jossa saatiin palautetta ja korjausehdotuksia ohjaavalta opettajalta sekä opponoiijilta. Tässä vaiheessa saatiin toimeksiantajan edustajalta palautetta toimeksiantajan lausunnon muodossa. Seminaarin jälkeen korjattu ja hyväksytty opinnäytetyöraportti julkaistiin Theseuksessa.

## 7 Pohdinta

### 7.1 Eettisyys kehittämistyössä

Opinnäytetyöprosessin aikana toimittiin ammattikorkeakoulujen opinnäytetöiden eettisten suositusten sekä hyvän tieteellisen käytännön mukaisesti. Nämä pitävät sisällään suunnitelmallisuuden, huolellisuuden, avoimuuden, rehellisyyden ja muiden tutkijoiden kunnioittamisen koko prosessin ajan (Arene ry 2020, 8–9). Hyvään tieteelliseen käytäntöön kuuluvat rehellisyys, luotettavuus, vastuunkantaminen ja arvostus esimerkiksi kollegoita, tieteellisen toiminnan osapuolia ja ympäristöä kohtaan. Tieteellisen toiminnan alkaessa yhteistyökumppanien kanssa sovitaan tavoitteista, oikeuksista ja velvollisuuksista. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2023, 11, 14.) Hyvään tieteelliseen käytäntöön perustuen tietoa haetaan luotettavista lähteistä, ja varmistetaan suunnittelussa sekä menetelmissä tieteellisen toiminnan laatu (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2023, 12).

Näiden periaatteiden mukaan toimiminen näkyi opinnäytetyöprosessin aikana esimerkiksi luotettavien ja laadukkaiden lähteiden käyttämisellä sekä toiminnan avoimena ja rehellisenä toteuttamisena ja dokumentointina. Prosessin mukana olevien osapuolien arvostus näkyi esimerkiksi avoimena keskusteluna, kunnioittavana kommunikointina ja toisten tarpeiden huomiointina. Prosessin alussa tehtiin opinnäytetyösopimus, jossa annettiin toimeksiantajalle rinnakkainen käyttöoikeus opinnäytetyöhön ja sen tuotokseen.

Pakopelin luomisen suhteen pyrittiin toimimaan mahdollisimman eettisesti. Aiemmin mainittu arvostus ympäristöä kohtaan huomioitiin pakopelin luomisessa alusta alkaen. Pakopeleissä saatetaan usein käyttää kertakäyttöisiä osia tai esineitä, mikä on epäekologista. Pakopeli koostettiin mahdollisimman eettisesti kestävästä ja ympäristöystävällisistä osista eli uudelleen käytettävistä osista ja kierrätetyistä materiaaleista. Vaikka pakopelin tehtävien ideoinnissa ja suunnittelussa hyödynnettiin opinnäytetyöryhmän aiempia kokemuksia pakopeleistä sekä netistä haettua inspiraatiota, tekijänoikeuksien

kunnioittamisesta oltiin tarkkoja. Mitään pakopeliin tai opinnäytetyöraporttiin liittyvää materiaalia ei kopioitu muilta.

## 7.2 Kehittämistyön arviointi

Kehittämistoiminnan konstruktivistisen mallin mukaan kaikissa kehittämisprosessin vaiheissa olisi hyvä tapahtua arviointia, vaikka se voidaan nimetä myös omaksi vaiheekseen. Arviointia tehdään suhteessa asetettuihin tavoitteisiin. Tätä voidaan toteuttaa esimerkiksi itse- ja vertaisarviointina tai keräämällä palautetta kehittämisprosessissa mukana olleilta osapuolilta. Myös arviointimenetelmien tai -työkalujen käyttö voi olla hyödyllistä. (Salonen ym. 2017, 64–65.)

Kehittämisprosessin aikana työskentelyä arvioitiin vaihe vaiheelta suhteessa tavoitteeseen, tarkoitukseen ja laadittuun suunnitelmaan. Kehittämisprosessin toteutumisen ja tuotoksen arviointi koostui itse- ja vertaisarvioinnista sekä ohjaavalta opettajalta ja toimeksiantajan edustajalta saaduista palautteista. Toimeksiantajan edustajalta pyydettiin kirjallista palautetta sähköpostitse opinnäytetyön suunnitelmasta. Tuotoksen ensimmäisen version valmistuessa se esiteltiin toimeksiantajan edustajalle, ja siitä keskusteltiin hänen kanssaan Teamsin välityksellä. Saadun palautteen perusteella tehtiin tarvittavia muutoksia, minkä jälkeen arviointikeskustelu toistettiin toimeksiantajan edustajan kanssa. Valitettavasti pakopelin pilotointia ei pystytty tekemään opinnäytetyöprosessin aikana. Toimeksiantajan edustaja arvioi prosessia ja tuotosta opinnäytetyöraportin perusteella sekä pelaamalla pakopelin itse läpi.

Itsearviointinnissa hyödynnettiin Motorola-arviointityökalua, jonka avulla pohditaan, mikä on mennyt hyvin ja huonosti, sekä mitä on opittu, ja mitä viedään käytäntöön. Opinnäytetyöryhmä reflektoi omaa toimintaansa arvioiden tavoitteen saavuttamisen lisäksi työskentelyn eettisyyttä ja kestävyyttä läpi kehittämisprosessin. Opinnäytetyöseminaarissa opinnäytetyötä arvioivat ohjaavan opettajan lisäksi opponoijat. Opponoijat arvioivat työtä opinnäytetöihin liittyvien ohjeistusten ja toimintaterapeuttikoulutuksessa omaksutun tiedon

pohjalta. He näkevät tuotoksen ja opinnäytetyöraportin uusin silmin, ja pystyvät siten huomaamaan asioita, joita opinnäytetyöryhmä ei tekijän roolissa välttämättä huomaisi. Ohjaava opettaja arvioi kehittämisprosessia opinnäytetyön arviointikriteerien mukaisesti.

Yhteenvedona voidaan todeta, että kehittämistyönä toteutettu pakopeli vastasi toimeksiantajan tarpeeseen saada uusi, soveltava havainnointityökalu 7–12-vuotiaiden lasten toimintakyvyn arviointiin. Pakopelin pelillinen rakenne tukee lasten motivaatiota, ja luo potentiaalisen tilanteen toiminnanohjauksen, sinnikkyuden, tunnetaitojen ja tunteidensäätelyn havainnointiin. Kehittämistyö osoittaa, että pelillistäminen voi tuoda uudenlaisia keinoja toimintaterapeutttiseen arviointityöhön.

### 7.3 Pohdintaa kehittämisprosessista ja pakopelistä

Alusta lähtien oli selkeää, mitä kehittämisprosessin aikana tehdään, ja miksi tehdään. Kehittämistyön aihe koettiin opinnäytetyöryhmässä alusta lähtien mielekkääksi ja mielenkiintoiseksi. Mahdollisuus käyttää omaa luovuutta prosessin aikana koettiin innostavana tekijänä. Motivoivaa prosessissa oli myös käytännönläheinen työskentely, jonka tuloksena luotiin uusi ja käyttöön tuleva tuotos.

Kehittämisprosessin ajan yhteistyö opinnäytetyöryhmän sisällä ja yhteistyötahojen kanssa oli sujuvaa. Kehittämisprosessin aikataulut onnistui hyvin, ja sovitussa aikatauluissa pysyttiin. Opinnäytetyöryhmä jakoi tehtäviä kehittämisprosessin aikana tasaisesti ja selkeästi. Avoin keskustelu opinnäytetyöryhmän sisällä teki työskentelystä helppoa ja hauskaa. Yhteydenpito toimeksiantajan edustajaan ja ohjaavaan opettajaan oli mutkatonta, ja ohjausta saatiin aina tarvittaessa.

Opinnäytetyöraportin kirjoittamista helpotti huolellisesti kirjoitettu suunnitelma ja yhteisen työskentelypäiväkirjan pitäminen – sieltä oli helppo varmistaa, mitä on tehty milloinkin. Opinnäytetyön aiheisiin liittyvä tiedonhaku oli välillä haastavaa. Hyödyllisten tutkimuksien vähäisyys ja jopa puuttuminen vaikeutti teoriapohjan

luomista. Esimerkiksi pakopelien käytöstä toimintaterapiassa löytyi hyvin vähän tutkimuksia – pakopelejä ei ole tutkittu vielä toimintaterapeuttisena arviointivälineenä. Myös havainnoinnista ja havainnointilomakkeista löytyi tutkittua tietoa niukasti.

Pakopelin kasaaminen konkreettisesti oli erittäin palkitsevaa. Lopulliseen pakopeliin oltiin tyytyväisiä, ja siitä tuli toimeksiantajan edustajan toiveiden mukainen. Pakopelin tehtäviin sisällytettiin paljon tulostettavia ja laminoitavia osia, jotta pakopelin kasaaminen olisi mahdollisimman ekologista, kestävä ja helppoa. Laminoiduista tehtävistä saatiin luotua monipuolisia, mielenkiintoisia ja motivoivia. Toimeksiantajan edustajan kanssa pohdittiin, että näin laajalle kohderyhmälle on mahdotonta luoda kaikkia täydellisesti palveleva paketti. Osa tehtävistä voi olla joillekin lapsille liian vaikeita yksin ratkottavaksi, kun taas lähempänä teini-ikää olevat lapset voivat kokea pakopelin tarinan lapselliseksi. Pakopeliä voidaan kuitenkin hyödyntää kohderyhmälle erilaisissa tilanteissa tapauskohtaisesti – lapsi voi pelata pakopelin yksin tai ikätoverin tai vanhemman kanssa. Opinnäytetyöryhmä oli iloinen toimeksiantajan edustajan antamasta positiivisesta palautteesta pakopeliin liittyen. Toimeksiantajan edustaja korosti pakopelin kokoamisen jälkeen sitä, että pakopeli tulee varmasti käyttöön. Opinnäytetyöryhmäläiset ovat myös pohtineet haluavansa mahdollisesti koota pakopelin itselleen hyödyntääkseen sitä työelämässä.

Opinnäytetyöprosessin aikana opinnäytetyöryhmä syvensi osaamistaan lastenpsykiatriasta ja kehittämistyön tekemisestä. Kehittämistyön aikana opinnäytetyöryhmän jäsenten tiedonhaku-, yhteistyö- ja suunnittelutaidot kehittyivät. Pakopelin tehtävien ideoinnin ja analysoinnin kautta jäsenet kehittyivät toiminnan vaatimusten analysoinnissa sekä arviointiin vaikuttavien tekijöiden huomioimisessa. Kehittämistyön tekeminen laajensi opinnäytetyöryhmän käsitystä siitä, miten erilaisia toimintoja voidaan hyödyntää ja soveltaa toimintakyvyn arvioinnissa.

Pakopeliä voisi jatkojalostaa myös nuorisopsykiatrian puolelle. Toimeksiantajan edustajan mukaan pakopeli voisi haastetasoltaan olla sopiva myös nuorisopsykiatrialle, mutta sen tarinaa pitäisi muokata ikätasoa

palvelevammaksi. Tässä opinnäytetyössä on tuotu esiin pakopelien potentiaalia toimintaterapeutin tekemässä arvioinnissa, mutta jatkoa ajatellen aiheesta tarvittaisiin luotettavaa tutkimustietoa.

## Lähteet

Ahonen, T. & Pulkkinen, L. 2023. Keskilapsuus. Teoksessa Pulkkinen, L.; Ahonen, T.; Ruoppila, I. & Aunola, K. (toim.) 2023. Ihmisen psykologinen kehitys. 10. uudistettu painos. Jyväskylä: PS-kustannus, 103–181.

Aktan-Collan, K. & Eerola, H. 2023. Luontevahvuudet. Lääkärikirja Duodecim. Kustannus Oy Duodecim. Viitattu 27.1.2025.

<https://www.terveyskirjasto.fi/dlk01323>.

Arene ry 2020. Ammattikorkeakoulujen opinnäytetöiden eettiset suositukset. Ammattikorkeakoulujen rehtorineuvosto. Viitattu 12.11.2024.

<https://arene.fi/julkaisut/raportit/opinnaytetoiden-eettiset-suositukset/>.

Aro, T. 2011. Itsesäätelytaitojen kehitys ja biologinen perusta. Teoksessa Aro, T. & Laakso, M-L. (toim.) 2011. Taaperosta taitavaksi toimijaksi: itsesäätelytaitojen kehitys ja tukeminen. Jyväskylä: Niilo Mäki Instituutti, 20–40.

Azañedo, C. M.; Artola, T.; Sastre, S. & Alvarado, J. M. 2021. Character Strengths Predict Subjective Well-Being, Psychological Well-Being, and Psychopathological Symptoms, Over and Above Functional Social Support. *Front. Psychol.* 12/2021. Viitattu 27.1.2025.

<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.661278>.

Case-Smith, J. 2015. Development of Childhood Occupations. Teoksessa Case-Smith, J. & Clifford O'Brien, J. 2015. Occupational Therapy for Children and Adolescents. Seventh Edition. St. Louis: Elsevier Mosby, 65–101.

Dugnol-Menéndez, J.; Jiménez-Arberas, E.; Ruiz-Fernández, M.L.; Fernández-Valera, D; Mok, A. & Merayo-Lloves, J. 2021. A collaborative escape room as gamification strategy to increase learning motivation and develop curricular skills of occupational therapy students. *BMC Medical Education* 2021/21, 1–13. Viitattu 21.1.2025. <https://doi.org/10.1186/s12909-021-02973-5>.

Etelä-Pohjanmaan hyvinvointialue 2022. Lastenpsykiatrian poliklinikka ja osasto. Viitattu 7.10.2024. <https://www.hyvaep.fi/palvelu/lastenpsykiatria/>.

Fan, C.-W. 2023. Using Escape Rooms to Promote Active Learning & Intraprofessional Collaboration: A Pilot Study. *The American Journal of Occupational Therapy*, 2023 (liite 2). Viitattu 11.12.2024.

<https://doi.org/10.5014/ajot.2023.77S2-PO165>.

Farreras, M.; Bofill, P.; Armengol, J. & Asensio A. 2022. An Escape Room for an Alternative Evaluation System. Portugal: Universidade do Minho. 126–133. Viitattu 12.11.2024.

[https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/380674/PAEE\\_ALE\\_2022\\_126.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/380674/PAEE_ALE_2022_126.pdf?sequence=3&isAllowed=y).

Hersch G.; Lamport N. & Coffey M. 2005. *Activity Analysis: Application to Occupation*. 5. painos. Thorofare: SLACK Incorporated.

Kielhofner G. & Forsyth K. 2009 *Activity Analysis*. Teoksessa E. Duncan (toim.) *Skills for Practice in Occupational Therapy*. Elsevier, Edinburgh: Churchill Livingstone.

Koiranen, J. 2019. *Pedagogiset pakopelit*. Helsinki: Ääres eduEscape.

Korhonen, L. 2021. *Lasten ja nuorten psykiatrinen arvio*. Lääkärikirja Duodecim. Kustannus Oy Duodecim. Viitattu 21.1.2025.

<https://www.terveyskirjasto.fi/pla00036>.

Koskinen, M.; Borg, A. & Sourander, A. 2025. *Lastenpsykiatrinen osastohoito ja -tutkimus*. Teoksessa Kumpulainen, K.; Aronen, E.; Ebeling, H.; Laukkanen, E.; Marttunen, M.; Puura, K. & Sourander, A. (toim.) 2025. *Lastenpsykiatria ja nuorisopsykiatria*. 4. uudistettu painos. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim, 742–748.

Mieli ry 2023. *Tunnetaidot perheessä*. Viitattu 3.2.2025.

<https://mieli.fi/materiaalit-ja-koulutukset/tietoa-mielenterveyden-vahvistamisesta/perheet/vanhemmuus/tunnetaidot-perheessa/>.

Molina-Torres, G.; Sandoval-Hernández, I.; Ropero-Padilla, C.; Rodriguez-Arrastia, M.; Martínez-Cal, J. & Gonzalez-Sanchez, M. 2021. *Escape Room vs.*

Traditional Assessment in Physiotherapy Students' Anxiety, Stress and Gaming Experience: A Comparative Study. *Int. J. Environ. Res. Public Health*, 23/2021. Viitattu 11.12.2024. <https://doi.org/10.3390/ijerph182312778>.

Myllyviita, K. 2024. Tunteet ja tunteiden säätely. Lääkärikirja Duodecim. Kustannus Oy Duodecim. Viitattu 4.2.2025. <https://www.terveyskirjasto.fi/dlk01398/tunteet-ja-tunteiden-saately?q=myllyviita#s10>.

Mäntymaa, M.; Puura, K.; Aronen, E. & Carlson, S. 2025. Lapsuusiän psyykinen kehitys. Teoksessa Kumpulainen, K.; Aronen, E.; Ebeling, H.; Laukkanen, E.; Marttunen, M.; Puura, K. & Sourander, A. (toim.) 2025. Lastenpsykiatria ja nuorisopsykiatria. 4. uudistettu painos. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim, 26–37.

NeuroLaunch. 2024. Escape Therapy: Innovative Approach to Mental Health and Stress Relief. Viitattu 20.1.2025. <https://neurolaunch.com/escape-therapy/>.

Nicholson, S. 2016. The State of Escape: Escape Room Design and Facilities. Viitattu 7.3.2025. <https://scottnicholson.com/pubs/stateofescape.pdf>

Nicholson, S. 2015. Peeking Behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities. Viitattu 12.11.2024. <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>.

Pajulo, M.; Salo, S. & Pyykkönen, N. 2025. Mentalisaatio ja reflektiivinen funktio. Teoksessa Kumpulainen, K.; Aronen, E.; Ebeling, H.; Laukkanen, E.; Marttunen, M.; Puura, K. & Sourander, A. (toim.) 2025. Lastenpsykiatria ja nuorisopsykiatria. 4. uudistettu painos. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim, 84–91.

Pauletto, M.; Grassi, M.; Chiara Passolunghi, M. & Penolazz, B. 2021. Psychological well-being in childhood: The role of trait emotional intelligence, regulatory emotional self-efficacy, coping and general intelligence. *Clinical Child Psychology and Psychiatry* 26/2021, 1284–1297.

Richardson, P. K. 2015. Use of Standardized Tests in Pediatric Practice.

Teoksessa Case-Smith, J. & O'Brien, J.C. (toim.) 2016. Occupational Therapy for Children and Adolescents – E-Book. 7. painos. St.Louis, Missouri: Mosby.

Salonen, K.; Eloranta, S.; Hautala, T. & Kinosh, S. 2017. Kehittämistoiminta ja kehittämisen menetelmiä ammatillisessa korkeakoulutuksessa. Turun ammattikorkeakoulun oppimateriaaleja 108. Turku: Turun ammattikorkeakoulu. Viitattu 3.2.2025.

<https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/817817/isbn9789522166494.pdf?sequence=2&isAllowed=y>.

Seppänen, M. 2021. Tunnetaidot voimavarana – opas sosiaali- ja terveysalalle. Jyväskylä: PS-kustannus.

Sourander, A. & Aronen, E. 2023. Lastenpsykiatria. Teoksessa Lönnqvist, J.; Henriksson, M.; Marttunen, M.; Partonen, T.; Aalberg, V. & Seppälä, O. (toim.) 2021. Psykiatria. 15. uudistettu painos. Helsinki: Duodecim.

THL. 2024a. Toimintakyvyn arviointi. Viitattu 27.1.2025.

<https://thl.fi/aiheet/toimintakyky/toimintakyvyn-arviointi>.

THL. 2024b. Miten valitsen toimintakyvyn mittarin? Viitattu 27.1.2025.

<https://thl.fi/aiheet/toimintakyky/toimintakyvyn-arviointi/arviointimenetelma-valinta>.

TOI. 2021. Hyvät arviointikäytännöt suomalaisessa toimintaterapiassa. Viitattu 27.1.2025.

[https://www.toimintaterapeuttiliitto.fi/site/assets/files/2411/toi\\_hyvat\\_arviointikaytannot\\_2021.pdf](https://www.toimintaterapeuttiliitto.fi/site/assets/files/2411/toi_hyvat_arviointikaytannot_2021.pdf).

Tutkimuseettinen neuvottelukunta. 2023. Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 2/2023. 1.painos. Helsinki: Tutkimuseettinen neuvottelukunta. Viitattu 19.11.2024. [https://tenk.fi/sites/default/files/2023-03/HTK-ohje\\_2023.pdf](https://tenk.fi/sites/default/files/2023-03/HTK-ohje_2023.pdf).

Uusitalo-Malmivaara, L. & Vuorinen, K. 2016. Huomaa hyvä! Näin ohjaat lasta ja nuorta löytämään luontevahvuutensa. Jyväskylä: PS-kustannus.

de Vet, H.; Terwee, C.; Mokkink, L. & Knol, D. 2011. Measurement in Medicine. Practical guides to biostatistics and epidemiology. Cambridge: Cambridge University Press.

Vuorinen, K. 2017. Sinnikkyys. Lääkärikirja Duodecim. Kustannus Oy Duodecim. Viitattu 24.11.2024. <https://www.terveyskirjasto.fi/Inv00004>.

Willis, S. 2020. Chapter 13: Escape Rooms: An Alternative to Traditional Forms of Assessment. Teoksessa Asino, T. I. (toim.) 2020. Learning in the Digital Age. Oklahoma State University Libraries. Viitattu 12.11.2024. <https://open.library.okstate.edu/learninginthedigitalage/>.

Zlotnik, S.; Weiss, P. L.; Raban, D. E. & Houldin-Sade, A. 2023. Use of Gamification for Adult Physical Rehabilitation in Occupational Therapy; A Novel Concept? Hong Kong Journal of Occupational Therapy 2/2023, 51–56. Viitattu 20.1.2025. <https://doi.org/10.1177/15691861231179037>.

## Välineet

### Yleiset: Tavarat säilytyskotelossa

- Tussi
- Käsipaperi
- A4-paperi
- Viivoitin
- Morseaakkostaulu
- Alkuteksti
- Pakopeli ja siihen kuuluvat laatikot
- Avain ensimmäiseen lukkoon
- Vastausten koonti -lappu

### Laatikko 1:

- Kuulustelupöytäkirja
- Sekavat sanat -tehtävä
- Suikalepalapeli (7 palaa)
- Lelut (4 tai 5 lelua)
- Kuva leluista
- Laatikko 2

### Laatikko 2:

- Päiväkirjateksti
- Geometrinen palapeli ja kirjainlappu
- Salakirjoitustaulukko
- Laatikko 3

### Laatikko 3:

- Putkilo
- Kirjainliuska
- Salakirjoitustehtävä
- Korttipakka
- Laatikko 4

### Laatikko 4:

- Sanasokkelo
- Helminauha (avaimenperä)
- Yhdistä värit ja tunteet -tehtävä kirjekuoren sisällä
- Laatikko 5

### Laatikko 5 (sininen pussukka):

- Loppuratkaisu-lappu
- Halutessaan voi laittaa pienen palkinnon esim. tarran tai tikkarin

## Pelin valmistelu

1. Laita siniseen pussukkaan Loppuratkaisu-lappu sekä mahdollinen palkinto. Lukitse laatikko punaisella numerolukolla. Muista sekoittaa numerot (ratkaisu: "1738").
2. Laita laatikkoon "4" sininen pussukka (lukko alaspäin), helminauha, sanasokkelotehtävä ja suljettu kirjekuori ("B"), jossa on Yhdistä tunteet ja väri -tehtävä. Lukitse laatikko hopeisella numerolukolla. Muista sekoittaa numerot (ratkaisu: "9436").
3. Laita laatikkoon "3" laatikko "4", salakirjoitustehtävä, kirjainsuikale, putkilo ja korttipakka. Lukitse laatikko lilalla numerolukolla. Muista sekoittaa numerot (ratkaisu: "2753").
4. Laita laatikkoon "2" laatikko "3", salakirjoitustaulukko, päiväkirjateksti ja geometrisen palapelin osat (kirjainlappu ja palapelin palat). Lukitse laatikko kultaisella numerolukolla. Muista sekoittaa numerot (ratkaisu: "6184").
5. Laita laatikkoon "1" laatikko "2", kuulustelupöytäkirja, Sekavat sanat -tehtävä, suikalepalapeli, neljä lelua ja kuva leluista. Lukitse laatikko kultaisella lukolla, johon on avain.
6. Valitse pelialueeksi tila, jossa on pöytä ja pöydän ympärillä tuolit osallistujille. Aseta pöydälle valmiiksi alkuteksti, tussi, käsipaperi, Vastausten koonti -lappu, A4-paperi, viivoitin, morseaakkostaulu, laatikko "1" ja avain ensimmäiseen lukkoon.
7. Kiinnitä pöydän alle lila täplä sinitarralla tai teipillä.

## **Pelin kulku**

### **Alku**

1. Aikuinen antaa lapselle alkutekstin luettavaksi tai lukee alkutekstin ääneen lapselle. Lapselle kerrotaan myös pelin säännöt.
2. Aikuinen antaa lapselle yleiset välineet.

### **1. vaihe**

- Ensimmäisestä laatikosta löydettävien lelujen pohjassa on numerot tarvittavaan koodiin. Laatikosta löytyvä kuva kertoo lelujen järjestyksen. Lapsi järjestää lelut kuvan mukaisesti, ja saa oikean koodin "6184".
- Lapsi lukee kuulustelupöytäkirjan, joka avaa enemmän pelin juonta. Mikäli lapsi jättää kuulustelupöytäkirjan huomiotta, kehota häntä lukemaan se.
- Sekavat sanat -tehtävässä lapsen on saatava sanojen kirjaimet oikeaan järjestykseen (esim. meipä = pimeä). Sanojen laatikoidut kirjaimet muodostavat sanan "pelko".
- Lapsi kokoaa suikalepalapelin, josta muodostuu vihje "katso pöydän alle". Pöydän alta löytyy lila väritäplä.
- Tunne ja väri kirjoitetaan Vastausten koonti –lapulle, ja seuraava laatikko avataan koodilla.

### **2. vaihe**

- Lapsi lukee päiväkirjatekstin, josta lapsen on tarkoitus löytää koodi "2753" ja päätellä tunne "suru". Varmistetaan, että lapsi kirjoittaa vastauslappuun "suru" eikä "surullinen".
- Lapsi koostaa geometrisen palapelin kirjainlapun päälle. Aukoista näkyvistä kirjaimista muodostuu sana "sininen".
- Lapsi saa tästä laatikosta salakirjoitustaulukon, jota hän tarvitsee seuraavassa vaiheessa.
- Tunne ja väri kirjoitetaan Vastausten koonti –lapulle, ja seuraava laatikko avataan koodilla.

### 3. vaihe

- Lapsen on tarkoitus hoksata, että hän tarvitsee salakirjoitustaulukkoa selvittääkseen salakirjoitustehtävän. Lapsi katsoo taulukosta tarvitsemansa kirjaimet, ja muodostaa lapulle sanan "punainen".
- Lapsen on tarkoitus hoksata, että kirjainliuska tulee pyöräyttää putkilon ympärille. Pyöräyttämällä liuskaa putkilon ympärille lapsen on tarkoitus saada muodostettua sana "viha".
- Lapsi löytää laatikosta kasan pelikortteja. Neljästä kortista löytyy merkintä "X" (pata-4, ruutu-6, risti-9, hertta-3). Edellisen laatikon päiväkirjatekstilapusta löytyy rivi pelikorttien maista (risti-pata-hertta-ruutu), josta lapsen tulee päätellä oikea koodi "9436".
- Tunne ja väri kirjoitetaan Vastausten koonti –lapulle, ja seuraava laatikko avataan koodilla.

### 4. vaihe

Tämä laatikko koostuu kahdesta osasta. Lapsen on ensin selvitettävä tunne ja väri, jonka jälkeen hän saa avata kirjekuoren. Kirjekuoresta löytyy tehtävä, jolla lapsi saa viimeisen koodin.

#### A-osio

- Laatikosta löytyy helminauha. Helmet muodostavat morseaakkosin sanan "ilo".
- Sanasokkelotehtävässä lapsi yliviivaa aiemmin löytämänsä neljä tunnetta ja kolme väriä. Jäljelle jäävät kirjaimet muodostavat sanan "keltainen".
- Tunne ja väri kirjoitetaan Vastausten koonti –lapulle. Seuraavaksi lapsi voi avata kirjekuoren.

#### B-osio

- Lapsen tulee yhdistää viivalla värit oikeisiin kasvoihin aiemmin löydettyjen tunteiden perusteella. Viivat ylittävät neljä numeroa, joista saadaan viimeinen koodi "1738".

### **5. vaihe/loppuratkaisu**

Kun lapsi on saanut viimeisen laatikon auki, paljastuu lopputeksti ja kuva, jossa värit ja tunteet ovat palanneet maailmaan. Lapsi voi mahdollisesti myös löytää pienen palkinnon esim. tarran tai tikkarin.

## Vihjeet

**Tarvittaessa anna lapselle alla olevasta listasta tehtäväkohtainen vihje.  
Käytä terapeuttista harkintaa.**

### Alku

1. "Miten voisit saada laatikon auki?"
2. "Mihin tämä avain voisi sopia?"

### 1. vaihe

#### Lelut järjestykseen

1. "Löydätkö joistain laatikon esineistä numeroita?"
2. "Mistä voisit löytää lelujen oikean järjestyksen?"

#### Sekavat sanat -tehtävä

1. "Kuvituksesta saat vinkkejä sanojen teemaan."

#### Sanakohtaiset vihjeet:

- Pimeä: "Kun valot laitetaan pois päältä"
- Aave: "Ei kummitus vaan..."
- Luuranko: "Sillä on pääkallo"
- Peikko: "Ilman hampaidenpesua voi tulla hammas..."
- Zombi: "Hirviö, joka pitää aivoista"

#### Suikalepalapeli

1. "Muodostuisiko suikaleista jokin kuva?"

#### Kuulustelupöytäkirja

Mikäli lapsi jättää kuulustelupöytäkirjan huomiotta, kehoita häntä lukemaan se.

## 2. vaihe

### Päiväkirjateksti

#### Koodi:

"Löydätkö tekstistä numeroita?"

#### Tunne:

1. "Mikä tunnetila velholla on ollut tekstiä kirjoittaessa?"
2. Jos lapsi ehdottaa ratkaisuksi sanaa "surullinen"

-> "Velho on siis surullinen. Mikä tunne siis on kyseessä?"

### Geometrinen palapeli

1. "Voisiko palaset koota kirjainalustan päälle?"
2. "Mitkä palat sopivat kulmiin?"
3. "Voit katsoa tästä kuvasta mallia palasten asetteluun"
4. "Muodostuuko rei'istä näkyvistä kirjaimista jokin sana?"

### Salakirjoitustaulukko

Jos lapsi jumiutuu salakirjoitustaulukkoon: "Ehkä tarvitset sitä myöhemmin."

## 3. vaihe

### Kirjaintehtävä

1. "Löytyisikö sinulta jokin väline, joka voisi auttaa sinua tehtävän ratkaisemisessa?"

### Kirjainliuska putkilon ympärille

1. "Kuuluisivatko nämä kaksi (osoita kirjainliuskaa ja putkiloa) yhteen?"
2. "Mitä tapahtuu, jos pyöräytät kirjainliuskan putkilon ympärille?"

### Pelikortit

1. "Erottuvatko jotkin kortit muiden joukosta?"
2. "Oletko nähnyt pelikorttien maiden muotoja jossain aikaisemmassa vaiheessa?"

## **4. vaihe**

### **A-osio**

#### **Helminauha**

1. "Löytyisikö sinulta jokin väline, joka voisi auttaa sinua tehtävän ratkaisemisessa?"
2. "Löydätkö jostain lapusta samanlaisia kuvioita kuin helminauhassa on?"

#### **Sanasokkelotehtävä**

1. Lue tehtävänanto lapselle ääneen.
2. Jos lapsi ei edelleenkään pääse alkuun tehtävässä, mallinna lapselle yliviivaamalla sana "SURU".

### **B-osio**

#### **Yhdistä värit ja kasvot**

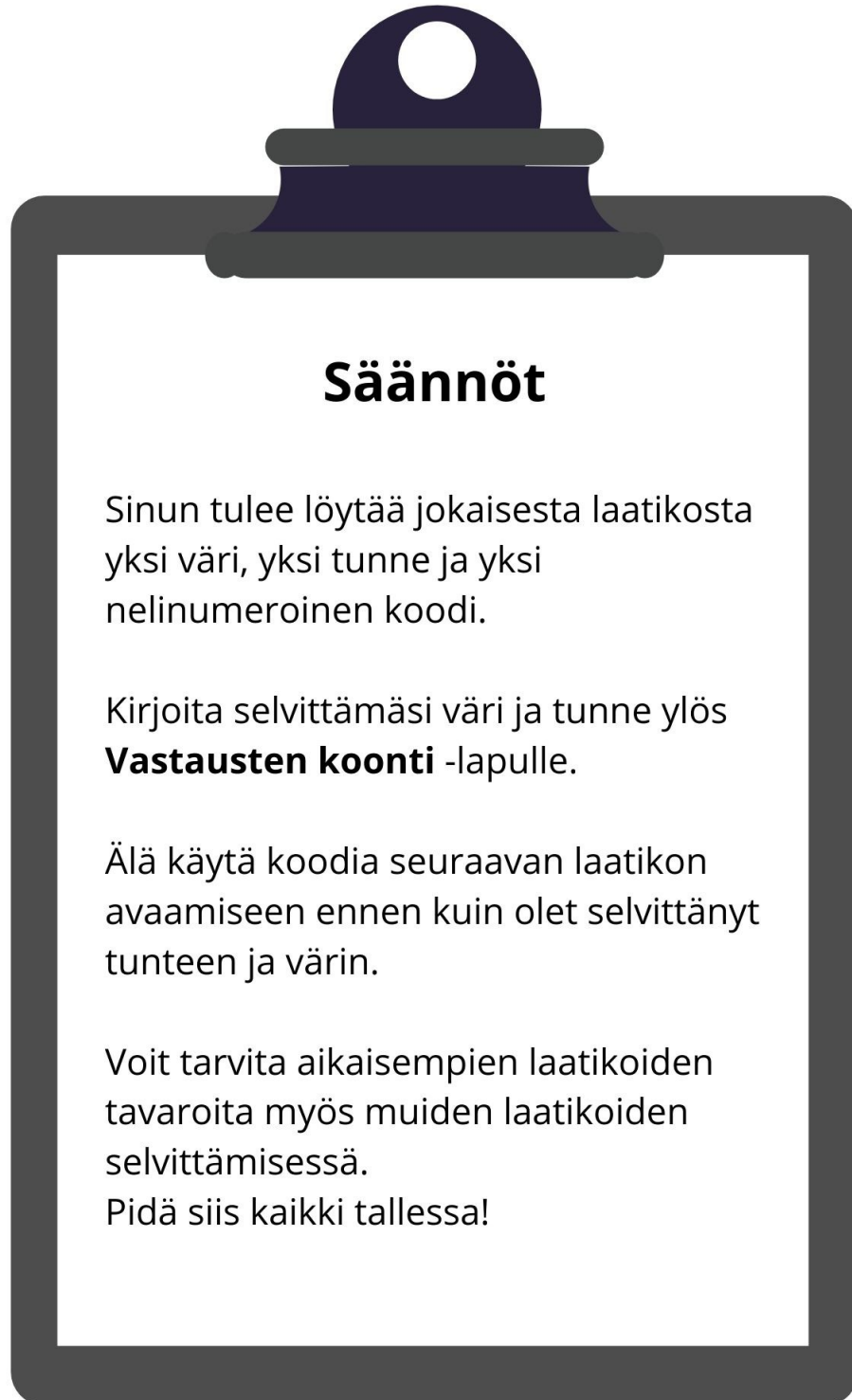
Värien ja kasvojen yhdistämiseen:

"Käytä apunasi Vastausten koonti -lappua."

Numeroiden järjestykseen:

"Missä järjestyksessä värit on lueteltu?"

## Pakopelin tulostettavat materiaalit

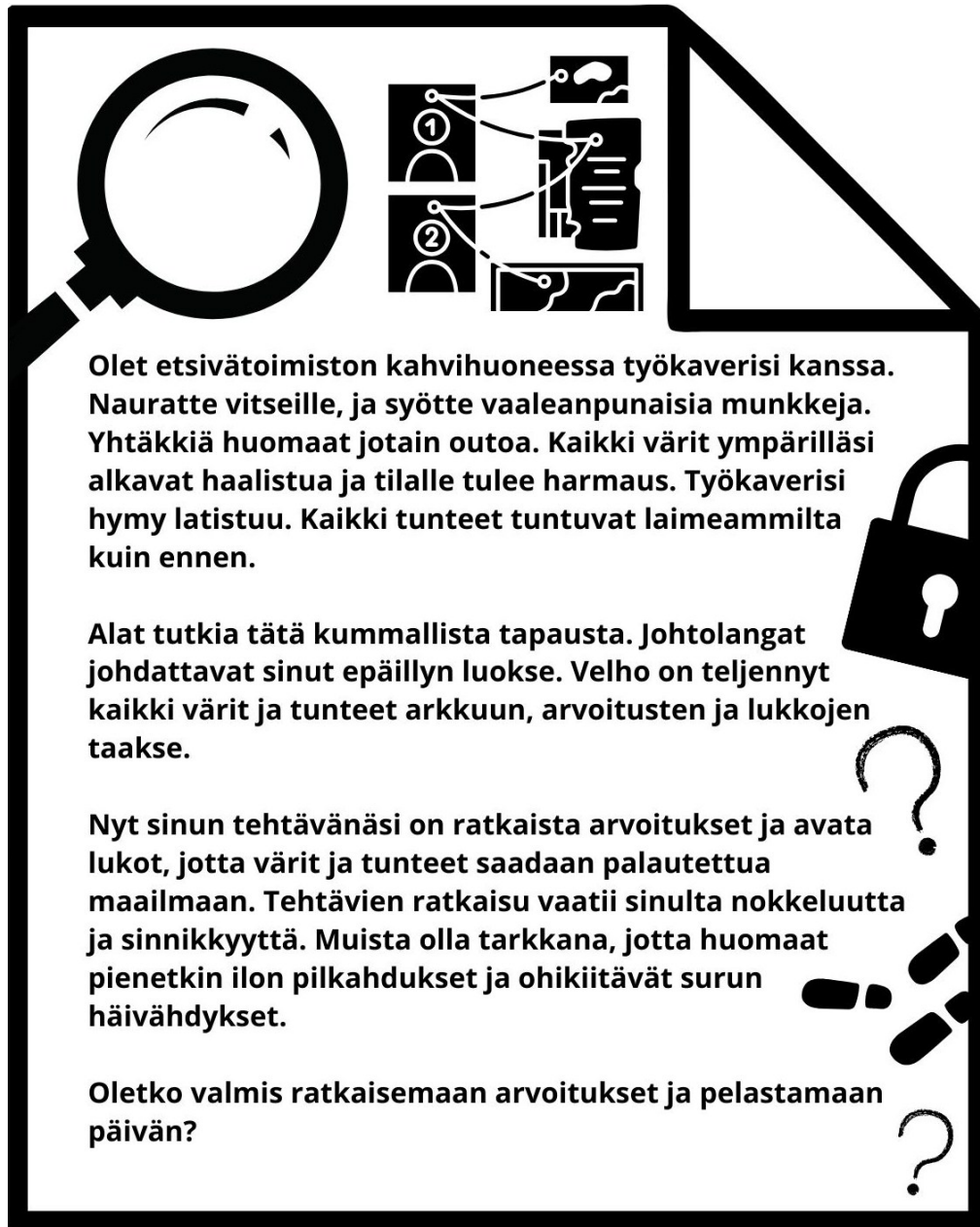


**Vastausten koonti -lappu**  
Kirjaa tähän laatikoista löytämäsi värit ja tunteet

	Väri	Tunne
<b>Laatikko 1</b>		
<b>Laatikko 2</b>		
<b>Laatikko 3</b>		
<b>Laatikko 4</b>		

## Morseaakkoset

A	●●	N	●●●●
B	●●●●	O	●●●●●
C	●●●●●	P	●●●●●●
D	●●●●	Q	●●●●●●●
E	●	R	●●●●●
F	●●●●	S	●●●●
G	●●●●●	T	●●●
H	●●●●●	U	●●●●
I	●●	V	●●●●●
J	●●●●●●	W	●●●●●●
K	●●●●●●	X	●●●●●●●
L	●●●●●●	Y	●●●●●●●●
M	●●●●	Z	●●●●●●●●



Olet etsivätoimiston kahvihuoneessa työkaverisi kanssa. Nauratte vitseille, ja syötte vaaleanpunaisia munkkeja. Yhtäkkiä huomaat jotain outoa. Kaikki värit ympärilläsi alkavat haalistua ja tilalle tulee harmaus. Työkaverisi hymy latistuu. Kaikki tunteet tuntuvat laimeammilta kuin ennen.

Alat tutkia tätä kummallista tapausta. Johtolangat johdattavat sinut epäilyyn luokse. Velho on teljennyt kaikki värit ja tunteet arkuun, arvoitusten ja lukkojen taakse.

Nyt sinun tehtävänäsi on ratkaista arvoitukset ja avata lukot, jotta värit ja tunteet saadaan palautettua maailmaan. Tehtävien ratkaisu vaatii sinulta nokkeluutta ja sinnikkyyttä. Muista olla tarkkana, jotta huomaat pienetkin ilon pilkahdukset ja ohikiitävät surun häivähdykset.

Oletko valmis ratkaisemaan arvoitukset ja pelastamaan päivän?



## Ote kuulustelupöytäkirjasta

### Tapaus Kadonneet värit

**Etsivä:** Kaikki värit ja tunteet ovat kadonneet. Tiedätkö sinä tästä jotain?

**Velho:** En.

**Etsivä:** Kaikki johtolangat viittaavat sinuun. Haluatko muuttaa vastaustasi?

**Velho:** Hyvä on. Tunnustan, se olin minä. En halunnut enää tuntea vahvoja ikäviä tunteita. Niinpä lukitsin ne pois. En kuitenkaan tajunnut, että ikävien tunteiden poissulkeminen vaikuttaisi myös mukavien tunteiden kokemiseen.



## Sekavat sanat

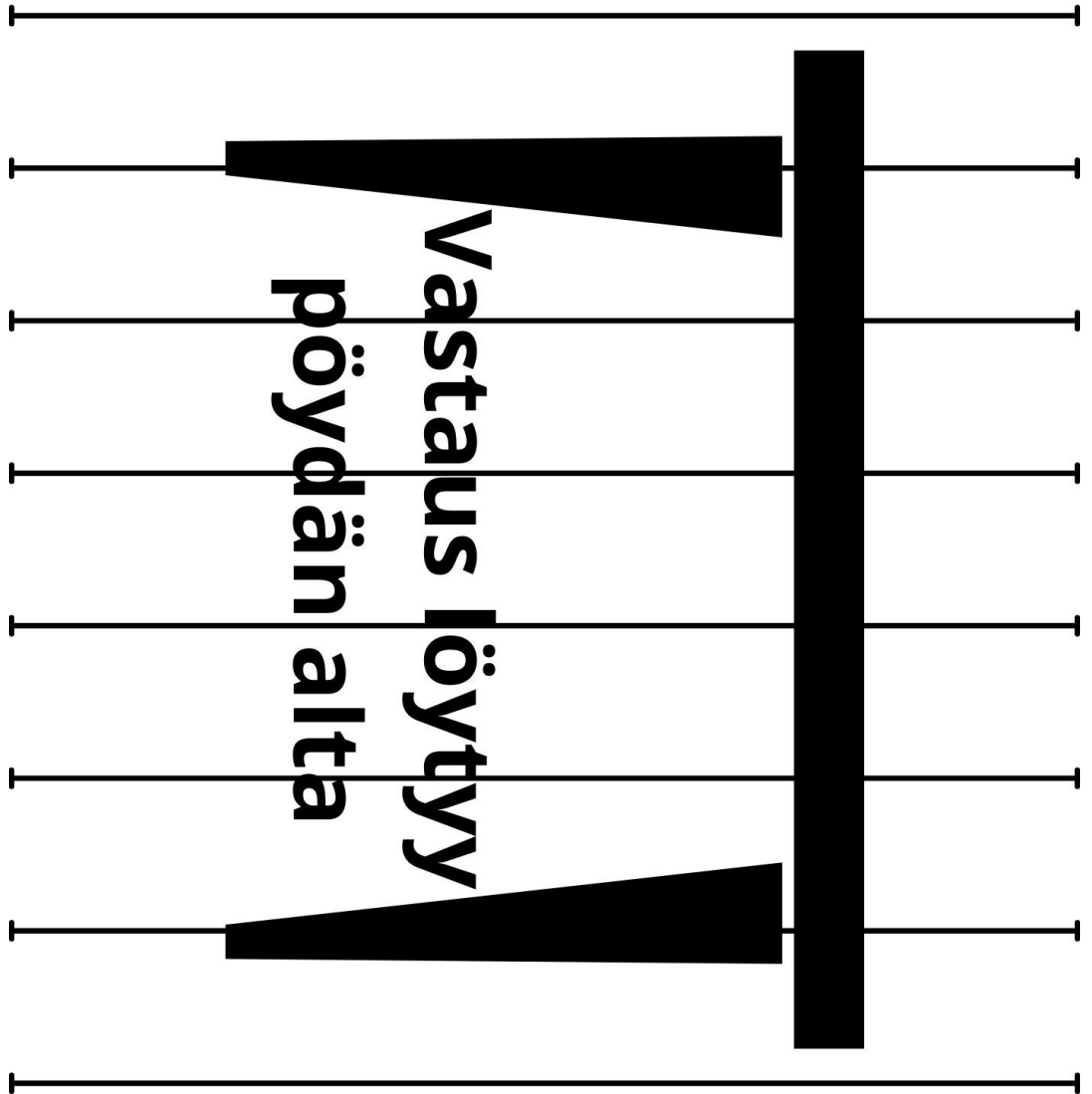
meipä  \_ \_ \_ \_

eava \_ \_ \_

kuluoran  \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_


epkoki \_ \_ \_  \_ \_

ibozm \_  \_ \_ \_



Yhdistä värit ja tunteet.  
Käytä viivoitinta.

Lila ●	8 ●	●	1	●
		3		
Sininen ●	2 ●	●	1	●
		3	7	
Punainen ●	9 ●	●	9	●
			4	5
		6		
Keltainen ●	8 ●	●		●



2. maaliskuuta

Rakas päiväkirjani,

Tänään minulla on ollut alakuloinen olo ja paha mieli. Minulla oli riitaa sisarukseni kanssa ja ikävöin ystävääni, joka asuu kaukana. Olen nähnyt hänet viimeksi 7 kuukautta sitten.

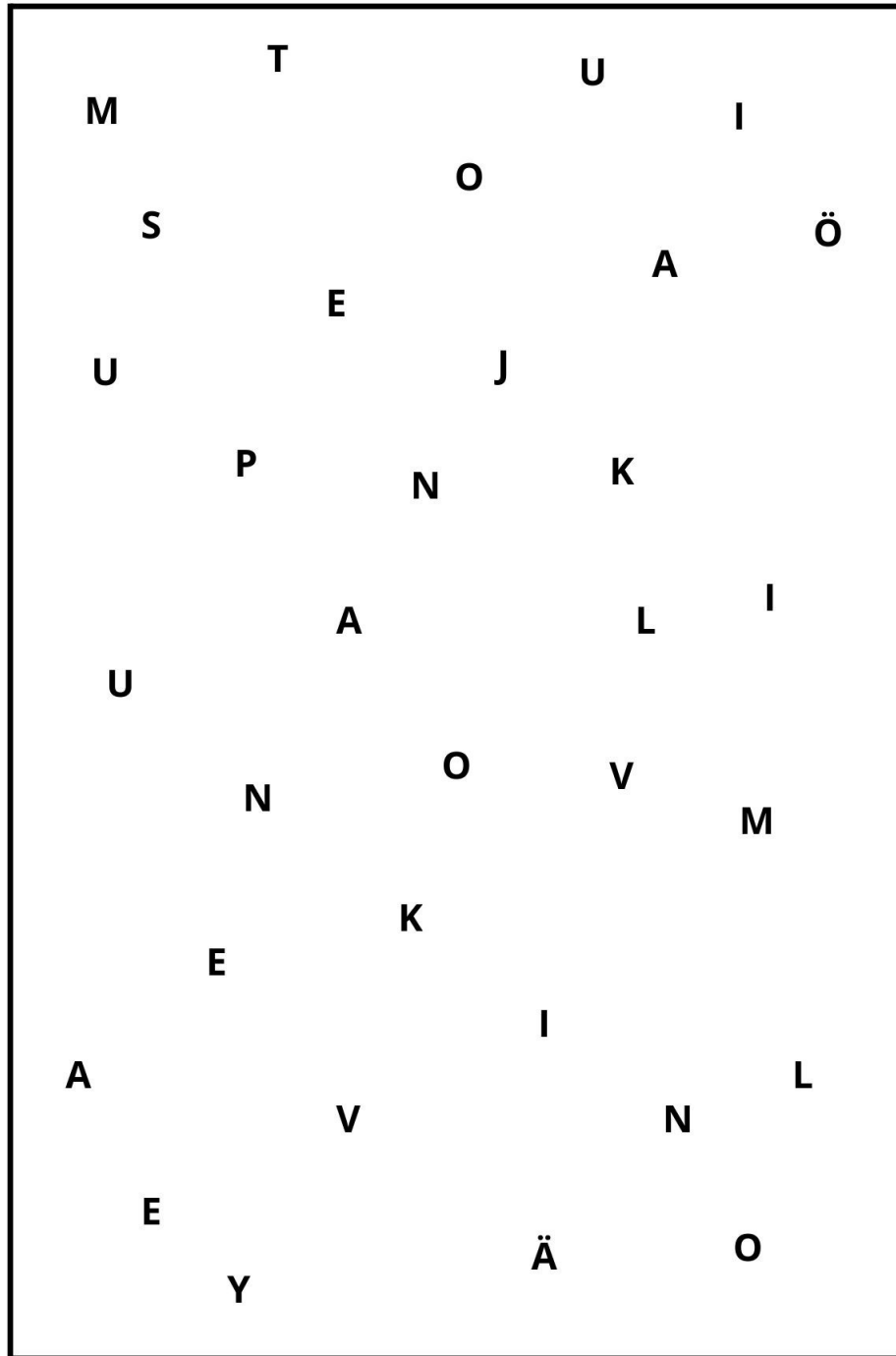
Oloni on levoton ja itkinkin hetki sitten.

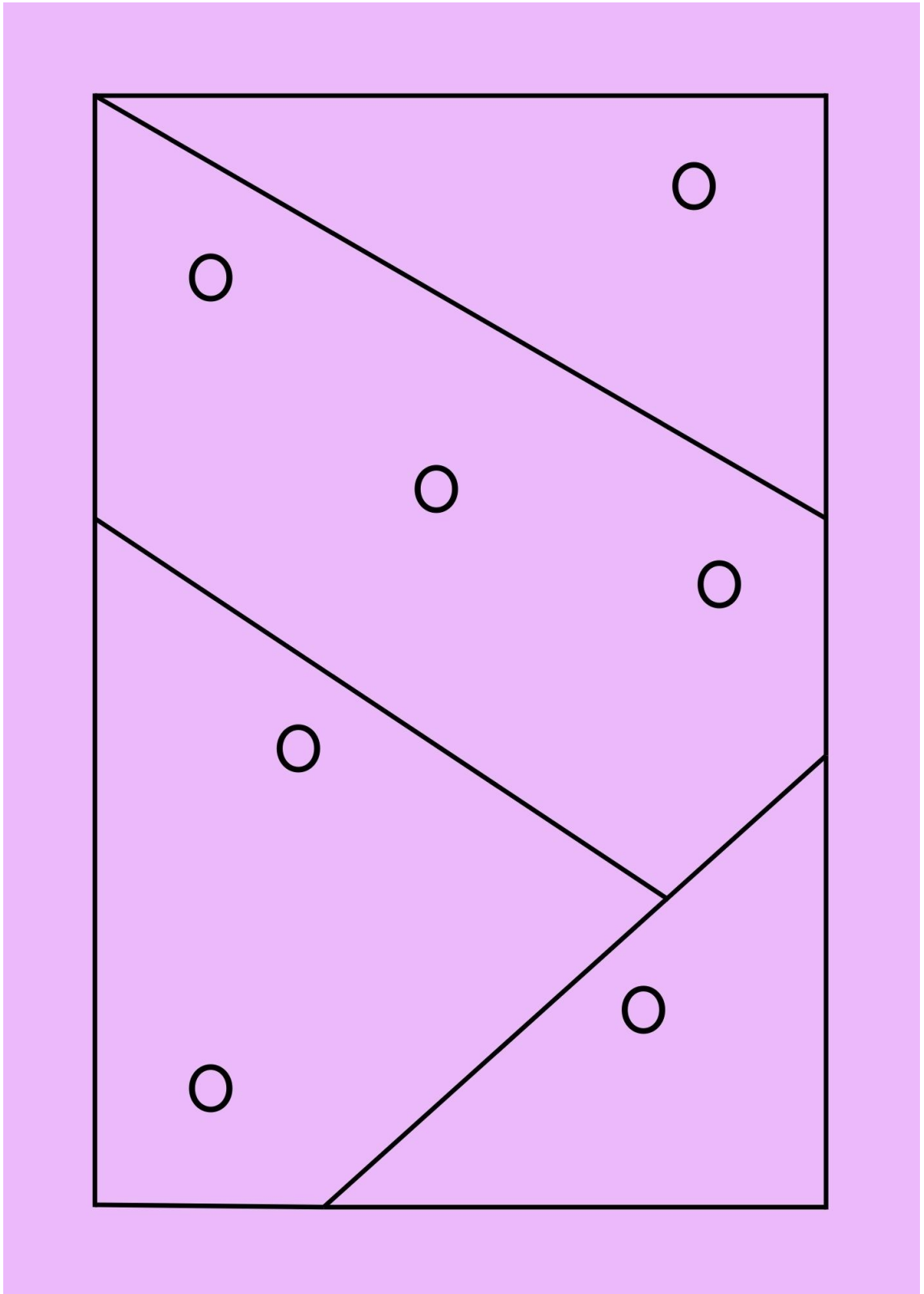
Ennen lähtöään ystäväni antoi minulle viisi vinkkiä itseni lohduttamiseen.

- Itseni halaaminen ja silittäminen
- Vilttiin kääriytyminen
- Lämmin juotava
- Musiikin kuunteleminen
- Yhteiskuvien katseleminen

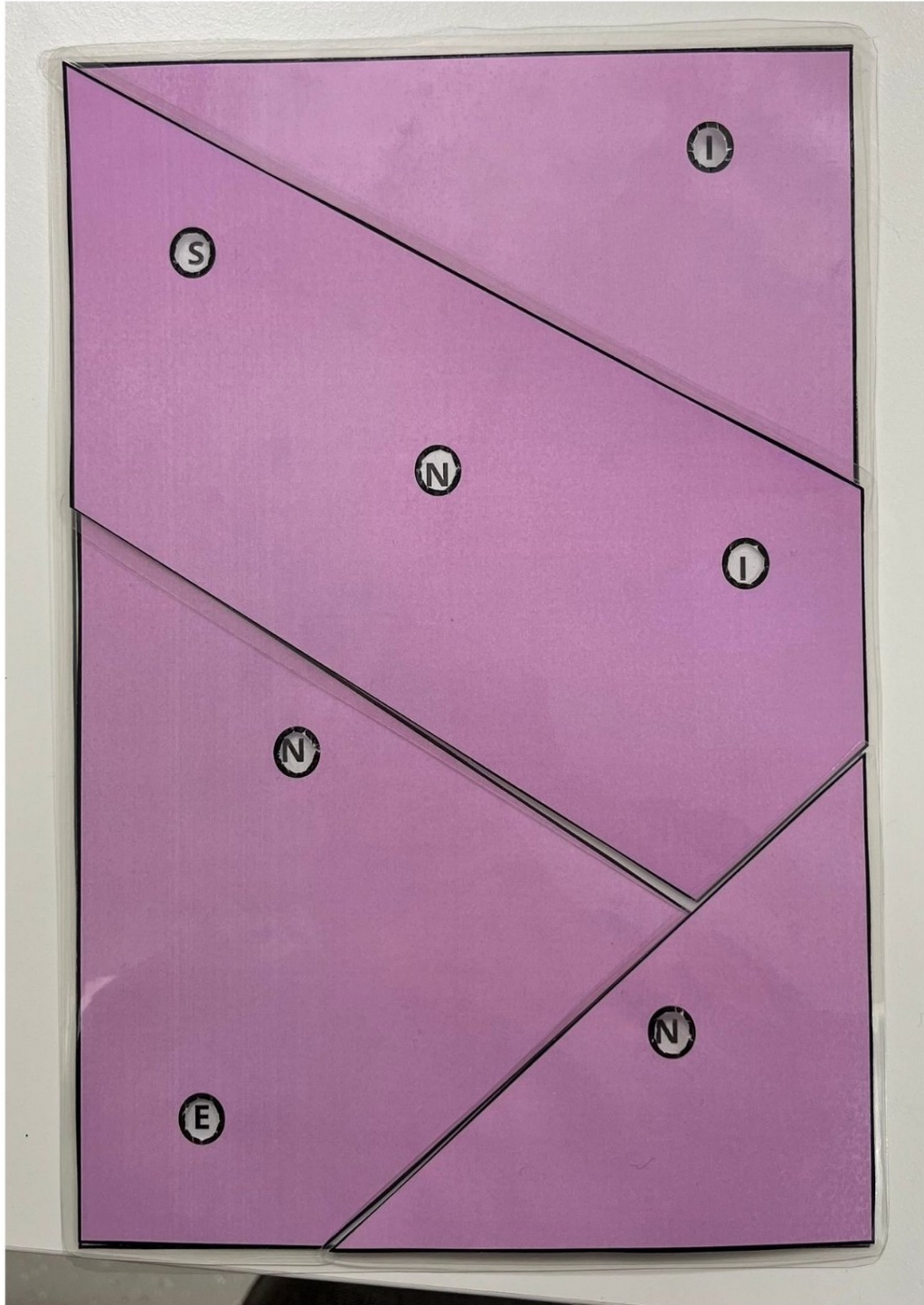
Seuraavaksi ajattelin keittää itselleni kolmannen kupin teetä, käpertyä pehmeään vilttiin ja katsella näkykö takapihalla metsäneläimiä. Eilen näin oravan! Siitä minulle tuli vähän parempi mieli :)

*Vanamo Velho*  
♣♠♥♦





**Vihje:**  
**Geometrinen palapeli**



	1	2	3	4	5
a	A	B	C	D	E
b	F	G	H	I	J
c	K	L	M	N	O
d	P	Q	R	S	T
e	U	V	W	X	Y

<b>d1</b>	<b>e1</b>	<b>c4</b>	<b>a1</b>	<b>b4</b>	<b>c4</b>	<b>a5</b>	<b>c4</b>
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

## Sanasokkelo

Yliviivaa sanasokkelosta aiemmin löytämäsi tunteet ja värit.  
Sanat voivat olla pysty- ja vaakasuunnassa oikein- tai  
väärinpäin.

Minkä sanan jäljelle jäävät kirjaimet muodostavat?

S	U	R	U	N
K	E	S	L	E
T	P	I	A	N
A	E	N	I	I
H	L	I	L	A
I	K	N	O	N
V	O	E	I	U
N	E	N	N	P

**Hienoa työtä etsivä! Löysit kaikkien  
laatikoiden värit ja tunteet!**

**Värit ovat palanneet maailmaan. Velho opettelee  
tunteiden hyväksymistä ja hallintaa  
toimintaterapiassa.**



**Iloitset onnistumisestasi! On aika palata toimistolle  
jatkamaan vaaleanpunaisten munkkien syömistä ja  
odottamaan seuraavia arvoituksia.**



# ***Kadonneet värit -pakopeli Toimintaterapia***

## Havainnointilomake

Apukysymyksiä havainnointiin	Havainnoitsijan muistiinpanot
<b>Alku</b> (Osoittaako kiinnostusta tavaroihin? Pystyykö aloittamaan toiminnan?)	
<b>1. vaihe</b> (Miten pystyy siirtymään vaiheesta toiseen? Pystyykö ylläpitämään tarkkaavaisuutta? Miten suhtautuu mahdollisiin epäonnistumisiin?)	
<b>2. vaihe</b> (Miten pystyy siirtymään vaiheesta toiseen? Pystyykö ylläpitämään tarkkaavaisuutta? Miten suhtautuu mahdollisiin epäonnistumisiin?)	
<b>3. vaihe</b> (Miten pystyy siirtymään vaiheesta toiseen? Pystyykö ylläpitämään tarkkaavaisuutta? Miten suhtautuu mahdollisiin epäonnistumisiin?)	
<b>4. vaihe</b> (Miten pystyy siirtymään vaiheesta toiseen? Pystyykö ylläpitämään tarkkaavaisuutta? Miten suhtautuu mahdollisiin epäonnistumisiin?)	
<b>5. vaihe</b> (Millaisen reaktion lopetus saa aikaan lapsessa?)	

johtajaylihoitaja 6 / 2025

27.1.2025

HYVAEP/533/2025

425070

Julkinen

**Tutkimusluvan myöntäminen, Pakopeli 7–12-vuotiaiden lasten toimintaterapeuttiseen arviointiin lastenpsykiatrialle, Leppälä Sina, Paavola Vilma ja Salonen Krista****Päätöserustelut**

Turun ammattikorkeakoulussa toimintaterapeutti AMK -koulutusohjelmassa opiskelevat Sina Leppälä, Vilma Paavola ja Krista Salonen hakevat tutkimuslupaa opinnäytetyölle "Pakopeli 7-12-vuotiaiden lasten toimintaterapeuttiseen arviointiin lastenpsykiatrialle".

Opinnäytetyön tavoitteena on monipuolistaa toimintaterapeuttisessa arvioinnissa hyödynnettäviä toimintamahdollisuuksia lastenpsykiatrialla. Opinnäytetyön tarkoituksena on kehittää mukaan otettava pakopeli, joka soveltuu käytettäväksi 7-12-vuotiaiden lasten arvioinnissa sekä ohjeet pakopelin toteutukseen. Tuotoksena on joko ohjeet mukaan otettavan pakopelin kokoamiseksi ja havainnointilomake tai konkreettinen koottu pakopeli ja havainnointilomake. Pelin ja ohjeiden lisäksi kehitetään lomake havainnoinnin tueksi.

Opinnäytetyötä ohjaa Tuija Suominen-Romberg. Yhteyshenkilönä hyvinvointialueella toimivat Anna-Julia Puuri ja Henna Mäkipelto.

**Päätös**

Myönnetään tutkimuslupa Etelä-Pohjanmaan hyvinvointialueella.

Kaija-Riitta Suonsyrjä  
johtajaylihoitaja

**Lisätietojen antaja**

Päätöksen allekirjoittanut viranhaltija, etunimi.sukunimi@hyvaep.fi,  
puh. 050 474 4301.

**Tiedoksi**

Anna-Julia Puuri  
Krista Salonen  
Sina Leppälä  
Tuija Suominen-Romberg  
Vilma Paavola  
Henna Mäkipelto  
Anne Pauliina Isoniemi  
Reetta Syri

johtajaylihoitaja 6 / 2025

27.1.2025

HYVAEP/533/2025

425070

Julkinen

**Muutoksenhaku****Oikaisuvaatimusohjeet**

Tähän päätökseen tyytymätön voi tehdä kirjallisen oikaisuvaatimuksen. Päätökseen ei saa hakea muutosta valittamalla tuomioistuimeen.

**Oikaisuvaatimusoikeus**

Oikaisuvaatimuksen saa tehdä:

- se, johon päätös on kohdistettu tai jonka oikeuteen, velvollisuuteen tai etuun päätös välittömästi vaikuttaa (*asianosainen*), sekä
- hyvinvointialueen jäsen

**Oikaisuvaatimusaika**

Oikaisuvaatimus on tehtävä 14 päivän kuluessa päätöksen tiedoksisaannista.

Oikaisuvaatimus on toimitettava Etelä-Pohjanmaan hyvinvointialueen kirjaamoon määräajan viimeisenä päivänä ennen kirjaamon aukioloajan päättymistä.

*Asianosaisen* katsotaan saaneen päätöksestä tiedon, jollei muuta näytetä, seitsemän päivän kuluttua kirjeen lähettämisestä. Käytettäessä tavallista sähköistä tiedoksiantoa *asianosaisen* katsotaan saaneen päätöksestä tiedon, jollei muuta näytetä, kolmantena päivänä viestin lähettämisestä.

*Hyvinvointialueen jäsenen* katsotaan saaneen päätöksestä tiedon seitsemän päivän kuluttua siitä, kun pöytäkirja on nähtävänä yleisessä tietoverkossa.

Tiedoksisaantipäivää ei lueta oikaisuvaatimusaikaan. Jos oikaisuvaatimusajan viimeinen päivä on pyhäpäivä, itsenäisyyspäivä, vapunpäivä, joului- tai juhannusaatto tai arkilauantai, saa oikaisuvaatimuksen tehdä ensimmäisenä arkipäivänä sen jälkeen.

**Oikaisuvaatimusviranomainen**

Viranomainen, jolle oikaisuvaatimus tehdään, on Etelä-Pohjanmaan hyvinvointialueen aluehallitus.

Kirjaamon yhteystiedot:

Postiosoite: Hanneksenrinne 7, 60220 Seinäjoki

johtajaylihoitaja 6 / 2025

27.1.2025

HYVAEP/533/2025

425070

Julkinen

Sähköpostiosoite: kirjaamo@hyvaep.fi

Faksinumero: 06 415 4351

Puhelinnumero: 06 415 4111 (vaihde)

#### Oikaisuvaatimuksen muoto ja sisältö

Oikaisuvaatimus on tehtävä kirjallisesti. Myös sähköinen asiakirja täyttää vaatimuksen kirjallisesta muodosta.

Oikaisuvaatimuksessa on ilmoitettava:

- päätös, johon haetaan oikaisua
- miten päätöstä halutaan oikaistavaksi
- millä perusteella oikaisua vaaditaan.

Oikaisuvaatimuksessa on lisäksi ilmoitettava tekijän nimi, kotikunta, postiosoite ja puhelinnumero.

Jos oikaisuvaatimus päätös voidaan antaa tiedoksi sähköisenä viestinä, yhteystietona pyydetään ilmoittamaan myös sähköpostiosoite.

#### Pöytäkirja

Päätöstä koskevia pöytäkirjan otteita ja liitteitä voi pyytää Etelä-Pohjanmaan hyvinvointialueen kirjaamosta.

#### Tiedoksianto

Annettu tiedoksi sähköisesti

Päivämäärä: 28.1.2025

Vastaanottajat: