



LAUREA
AMMATTIKORKEAKOULU
Yhdessä enemmän

Muistipeli kuvaohjeineen osallisuuden ja kielen kehityksen tukemiseksi varhaiskasvatuksessa

Koskinen, Sanna Meeri Johanna

Puistola, Aija-Maarit

2017 Laurea



LAUREA
AMMATTIKORKEAKOULU
Yhdessä enemmän

Laurea-ammattikorkeakoulu

Muistipeli kuvaohjeineen
osallisuuden ja kielen kehityksen tukemiseksi varhaiskasvatuksessa

Koskinen Sanna Meeri Johanna

Puistola Aija-Maarit

Sosionomi AMK

Opinnäytetyö

Syyskuu, 2017

Koskinen Sanna Meeri Johanna
Puustola Aija-Maarit

**Muistipeli kuvaohjeineen osallisuuden ja kielen kehityksen tukemiseksi varhaiskasvatuk-
sessa**

Vuosi 2017

Sivumäärä 53

Opinnäytetyömme toteutettiin toiminnallisen opinnäytetyön muodossa. Työn tarkoituksena oli luoda muistipeliin pelikortit sekä kuvaohjeet selkokieltä ja selkokuvia hyödyntäen. Tavoitteenamme oli luoda etenkin suomea toisena kielenä puhuville sekä tukea tarvitseville lapsille mahdollisen selkeät ja teoriaan pohjautuvat kuvakortit. Halusimme luoda hyödyllisen työkalun varhaiskasvatuksen työkentälle sekä välineen, joka mahdollistaa lapselle uusia kanavia oppimisen tukemiseksi.

Teoreettinen viitekehys muodostuu graafisista kommunikointimenetelmistä, selkosuomesta, selkokuvista sekä osallisuuden, kehityksen sekä oppimisen tukemisesta. Opinnäytetyön tiedonkeruu ja arviointi tehtiin laadullisia tiedonkeruu- ja arviointimenetelmiä käyttäen. Muistipelin tuotteistaminen tehtiin yhteistyössä Espoon kaupungin päiväkodin kanssa, jossa muistipelin toimivuutta havainnoitiin päiväkodin kokoaman testiryhmän kanssa. Testiryhmään kuului neljä lasta, jotka olivat sekä suomea äidinkielenä että suomea toisena kielenä puhuvia lapsia.

Muistipeliin sisältyy kolme eri teemaa, jotka ovat ruuat, vaatteet ja tunteet. Jokainen teema sisältää yhteensä 15 pelikorttiparia. Muistipelin mukana tulee myös A4-kokoiset kuvaohjeet, jossa jokainen pelin vaihe näkyy askel askeleelta samalla sivulla sekä pienemmät yksittäiset, selattavat ohjekortit. Havainnoinnin perusteella voidaan todeta, että kuvaohjeet sekä pelikortit ovat toimivia ja selkeitä. Kehitysehdotuksiin lukeutuu muun muassa pelin jatkotyöstäminen ja laajempi käyttöönotto. Opinnäytetyön arviointi pohjautui saatuun palautteeseen, SWOT-nelikenttäanalyysiin sekä itsereflektioon.

Koskinen Sanna Meeri Johanna
Puistola Aija-Maarit

Memory game with picture instructions for supporting involvement and language development in early childhood education

Year	2017	Pages	53
------	------	-------	----

The purpose of this functional Bachelor's thesis was to create a memory game with picture instructions by using plain Finnish language. The aim was to provide simple and easily understandable game cards especially for children with learning difficulties and for children speaking Finnish as a second language. The objective was to create a clear learning instrument for early childhood education and a tool which allows new ways to support children's learning.

The theoretical framework of the thesis consists of graphical communication methods, plain Finnish, simple pictures and supporting children's inclusion and learning. The data collection and evaluation of the thesis was carried out by using qualitative methods. The memory game was made in cooperation with a day care center in the city of Espoo.

The memory game has three different themes: food, clothes and emotions. Each theme contains 15 pairs of cards. The memory game comes with two different kinds of picture instructions where each stage of the game is displayed step by step. One instruction shows all the rules on same page and the other one separately thus children can focus on one step at a time.

During observation, the picture instructions and game cards were found out to be functional and clear for children to use. Ideas for further development include for example making new games with the same methods and a wider use of the memory game in early childhood education. The thesis evaluation was based on the received feedback, SWOT-analysis and self-reflection.

Keywords: plain Finnish, simple pictures, picture instructions, memory game, early childhood education

Sisällys

1	Johdanto.....	7
2	Opinnäytetyön tausta	8
	2.1 Opinnäytetyön tarkoitus ja tavoitteet.....	9
	2.2 Selkokielellä ja -kuvilla tehdyt ohjeet muistipeliin.....	9
3	Lapsen kielen kehitys.....	10
	3.1 Lapsen monikielisyyden tukeminen	11
	3.2 Suomi toisena kielenä -opetus	11
	3.3 Audittiivinen ja visuaalinen oppiminen	12
4	Selkokieli ja puhetta tukeva kommunikointi tekstissä ja puheessa.....	12
	4.1 Puhetta tukeva kommunikointi	13
	4.2 Graafinen kommunikointi	14
	4.3 Selkokuvat	14
5	Tutkimusmenetelmät ja prosessin kuvaus	15
	5.1 Laadullinen ja toiminnallinen opinnäytetyö.....	15
	5.2 Prosessin kuvaus.....	16
	5.2.1 Opinnäytetyön aiheen valitseminen ja yhteistyöpäiväkodin etsiminen	17
	5.2.2 Yhteistyöpäiväkodin ja työelämäkumppanin tapaaminen	17
	5.2.3 Tutkimusluvut ja huoltajien suostumus	18
	5.2.4 Pelikorttien teemojen valinta.....	18
	5.2.5 Pelikorttien ja kuvaohjeiden laatiminen & tekeminen	19
	5.2.6 Muistipelin testaus testiryhmän kanssa	20
6	Havainnointi.....	21
	6.1 Havainnointilomake.....	21
	6.2 Havainnointitilanne	22
	6.2.1 Ensimmäinen pelihetki	22
	6.2.2 Toinen pelihetki	23
	6.3 Havainnoinnin tulokset.....	23
7	Arviointi ja arviointimenetelmät	24
	7.1 Arviointimenetelmät.....	25
	7.2 Muistipelin arviointi.....	27
	7.2.1 Pelin kuvaohjeet sekä pelikortit.....	27
	7.2.2 Pelin ulkoasu ja materiaalit	28
	7.2.3 Kuvaohjeiden ja pelikorttien sisältö	28
	7.2.4 Työelämäkumppanilta saatu palaute muistipelistä ja sen ohjeista....	28
	7.2.5 SWOT-analyysin johtopäätökset	29
8	Eettisyys ja luotettavuus	30
9	Kehittämisehdotukset	31

10	Pohdinta	32
	Lähteet	34
	Kuviot	36
	Taulukot	37
	Liitteet	38

1 Johdanto

"Leikki on lapsen työtä", sanoo vanha suomalainen sananlasku. Yhä tänäkin päivänä sananlasku pitää paikkansa, sillä leikin ja leikillisyyden merkitys varhaiskasvatuksessa on valtava. Sen vaikutusta lapsen kehitykseen ei tulisi vähätellä missään merkityksessä, koska leikin aikana lapsi oppii paljon tärkeitä taitoja. Leikin aikana lapsi muun muassa kehittää kielellisiä ja sosiaalisia taitojaan, oppii noudattamaan sääntöjä, ratkomaan ristiriita- ja ongelmatilanteita, käsittelemään pettymyksiä sekä harjoittelemaan ennen kaikkea itsenäisyyttä sekä itsenäisten valintojen tekoa (THL 2010).

Leikillisuus on hyvin monimuotoinen käsite, joka rinnastetaan hyvin usein pelillisyyden kanssa. Englannin kielessä nämä sanat nimittäin pohjautuvat yhteiseen käsitteeseen "playfulness". Leikillisuus-termi kytkeytyy sekä leikkimiseen että pelaamiseen, koska ne voivat olla hyvin useinkin limittyneinä toisiinsa: pelaaminen voi olla suuri osa leikkiä ja toisin päin. (Kangas 2014, 74.) Uudessa varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016 -päätöksessä (2016, 31 & 39) korostetaan leikin ohella myös pelaamisen merkitystä - kuinka oppimisympäristön tulisi tukea monipuolisia vaihtoehtoja mieluisaan tekemiseen kuten pelaamiseen ja kuinka pelit tarjoavat lapsille monenlaisia mahdollisuuksia varhaiskasvatuksessa.

Kun lapset opettelevat uusia taitoja, heille tulisi tarjota oikeanlaiset eväät opettelemisen tueksi. Varhaiskasvatuksen työkentällä olemme huomanneet, etteivät pelien ohjeet mahdollista itsenäistä oppimista ja osallisuutta päiväkotikäisten lasten keskuudessa. Lasten kokeillessaan uutta peliä täytyy mukana olla aina varhaiskasvattaja, joka lukee ja käy läpi pelin ohjeet. Koska nämä monisivuiset ja pientä tekstiä sisältävät ohjeet on usein suunnattu aikuisten luettavaksi, on sellaisten oppijoiden niitä vaikea käsitellä, jotka vasta korkeintaan opettelevat lukemista. Vielä enemmän tästä ilmiöstä kärsivät ne oppijat, jotka tarvitsevat erityistä tukea tai vasta harjoittelevat suomen kieltä. Koska nämä lapset jäävät muutenkin helposti toiminnan ulkopuolelle kielellisten tai muiden esteiden takia, koimme, että olisi tarpeellista kehittää jokin selkeyttä ja osallisuutta tukeva ratkaisu varhaiskasvatuksen työkentälle.

Opinnäytetyön aihe valikoitui aikaisemman varhaiskasvatuskurssimme pohjalta, jossa kehittimme erälle päiväkodille kuvaohjeistuksia yleisiin peleihin, kuten Afrikan Tähteen ja Lottoon (Kuvio 1). Päiväkodin henkilökunta antoi hyvää palautetta työstämme, mistä saimme idean kehittää tätä kuvaohjeistuksen hyödyntämistä pidemmälle. Tavoitteena on luoda ohjeistuksien lisäksi myös opettavainen muistipeli, jonka teema opettaisi lapsille tärkeitä arjen sanoja. Suunnitteilla on teettää kolme eri teemaista muistipeliä. Näin peliin tulee vaihtelevuutta ja oppiminen ulottuu useampaan eri arjen aihealueeseen.



Kuvio 1: Lotto-ohjeistus

2 Opinnäytetyön tausta

Olemme kohdanneet opintojemme ja työharjoitteluidemme aikana useita tilanteita, joissa osa lapsista jää huomiotta ja taka-alalle yhteisissä tuokioissa. Näihin tilanteisiin on joutunut useimmiten erityistä tukea tarvitsevia lapsia. Tämä johtuu usein siitä, että työntekijän ohjeistukset ovat kielellisesti liian monimutkaisia erityistä tukea tarvitseville lapsille. Jotta he pystyisivät osallistumaan edes jotenkuten tuokioon, tulee heidän seurata muita ja matkia siten heidän toimintaansa. Tämä ilmiö on verrattavissa esimerkiksi siihen, kun syystä tai toisesta liitymme itse pelihetkeen hieman muita pelaajia myöhemmin. Säännöt on jo käyty läpi, jonka vuoksi muut pelaajat tietävät jo, miten peliä pelataan. Turhautumisen tunne muodostuu väkisininkin, kun ohjeet täytyy selvittää pelihetken aikana eikä pelistä pääse nauttimaan heti sen alkaessa. Tämä ilmiö saattaa olla arkipäivää useallekin lapselle myös pelitilanteiden ulkopuolella, kuten aamupiireissä ja yhteislauluhetkissä.

Koska aikaisemmalla varhaiskasvatuksen kurssilla totesimme kuvaohjeiden olevan toimiva työväline emmekä ole havainneet selkeitä kuvaohjeita markkinoilla olevien pelien yhteydessä, halusimme lähteä jatkokehittämään ideaa pelien kuvaohjeistuksista. Halusimme kehittää toimintaamme entisestään tuotteistamalla tällä kertaa koko pelin kuvaohjeiden lisäksi. Fogelholmin mukaan (2009, 28 & 30) tuotteistaminen on osa tuotekehitystä, joka taas koostuu useammasta eri prosessista. Tuotteistusprosessin kulkee useimmiten ideoinnin ja tuotekehityksen

kanssa päällekkäin. Pääasiassa tuotteistaminen kuuluu markkinoinnin ja liiketalouden piiriin, jossa painottuu kaupallistaminen. Me emme tällä tuotteistamisella pyri saamaan taloudellista hyötyä, vaan kehittämään uuden työtä helpottavan työkalun varhaiskasvatukseen.

Tutustuimme myös opinnäytetyöprosessin aikana entistä tarkemmin selkokuvien ja -kielen teoriaan. Tämä teoriatieto auttoi meitä tekemään muistipelin kuvista ja ohjeista tuotteen tavoitteita tukevia sekä mahdollisimman selkeitä lasten tarpeet huomioiden. Piirsimme myös kaikki pelissä ja ohjeissa käytetyt kuvat itse, kun aikaisemmalla varhaiskasvatuskursilla hyödynsimme Papunetin kuvapalvelusta löytyneitä kuvia.

2.1 Opinnäytetyön tarkoitus ja tavoitteet

Opinnäytetyön tarkoituksena on mahdollistaa osallisuus pelihetkiin etenkin niille lapsille, joille kielellisten ohjeistuksien ymmärtäminen voi olla syystä tai toisesta hankalampaa. Tavoitteenamme on kehittää muistipeli tukea tarvitsevien lapsien tarpeisiin selkeiden kuvaohjeistuksien kera. Syy puheen ymmärtämisen vaikeuteen voi kummuta esimerkiksi oppimisvaikeudesta, kielellisen kehitystason heikkoudesta tai siitä, ettei suomi ole lapsen äidinkieli. Pitkien ja monimutkaisten lauserakenteiden ymmärtäminen voi olla näille lapsille haastavaa, minkä vuoksi heidän voi olla vaikea seurata yleisiä ohjeistuksia. Tämän vuoksi heidän kanssaan tulisi suosia lyhyitä ja selkeitä lauseita sekä selkosuomea. Myös kuvien avulla pystytään selkiinnyttämään konkreettisia asioita, käsitteellisiä sanoja tai luomaan tukea pitkän viestin muistamiseksi. (Papunet 2014, 4.) Yhdistämällä selkosuomen ja kuvakommunikaation mukaiset kuvaohjeet luomme tukea tarvitseville lapsille mahdollisuuden pelin ymmärtämiseen ja heidän osallisuuden lisäämiseen.

Vaikka opinnäyte tehdäänkin tukea tarvitsevien lasten tarpeita huomioiden, muistipeliä ja ohjeistuksia voi luonnollisesti hyödyntää myös muiden lasten kanssa. Kun pelin kuvaohjeet ovat selkeät, voivat lapset oppia pelaamaan peliä myös itsenäisesti ilman aikuisen opastusta. Selkeiden kuvaohjeistusten ansiosta myös entistä nuoremmilla pelaajilla on mahdollisuus liittyä mukaan pelihetkeen.

2.2 Selkokielellä ja -kuvilla tehdyt ohjeet muistipeliin

Kehitimme muistipelin, johon kuuluu kuvaohjeiden lisäksi kolmesta eri teemasta tehdyt pelikortit. Teemoiksi valitsimme ruuat, vaatteet sekä tunteet, joista jokainen kategoria sisältää yhteensä 15 pelikorttiparia. Kuvaohjeistukset käyvät läpi askel askeleelta, kuinka muistipeli etenee ja miten sitä pelataan. Teimme muistipelille kahdet erilaiset ohjeet: A4-kokoiset kuvaohjeet, johon on koottu kaikki pelin ohjekohdat samalle sivulle sekä selattavat irto-ohjeet,

joissa on yksittäisiä pelitapahtumia voi tarkastella erikseen. Varhaiskasvattaja tai lapset voivat valita ohjeen pelaajien tarpeiden mukaan tai käyttää vaihtoehtoisesti molempia samaan aikaan.

Muistipelin pelikortit sekä kuvaohjeet tehtiin selkokuvien ja -kielen sekä graafisen ja yleisesti puhetta tukevan kommunikoinnin teorian ja lähteiden pohjalta. Piirsimme niissä käytettävät kuvat itse, jotta saimme pelikortteihin sekä kuvaohjeisiin lasten tarpeisiin sopivia kuvia. Näin meillä on myös tekijänoikeudet tekemiimme kuviin, minkä ansiosta niitä ei saa käyttää muissa töissä ilman meidän antamaa lupaa (Kuvasto).

3 Lapsen kielen kehitys

Sikiövaiheen aikana ja syntymän jälkeen lapsi alkaa jo reagoimaan puheeseen sekä rauhoittumaan kuullessaan esimerkiksi äidin puhetta tai musiikkia. Ennen ensimmäistä ikävuotta lapsi kommunikoi muun muassa jokeltaen, äännellen sekä ilmeiden ja eleiden avulla. Jo puolen vuoden iässä lapsi oppii myös erottamaan äidinkieltä ominaispiirteitä, jolloin hän myös saattaa jättää reagoimatta esimerkiksi vieraskieliseen puheeseen. Ensimmäiset merkitykselliset sanat lapsi oppii kuitenkin vasta ensimmäisen ikävuoden jälkeen, jolloin myös asioiden nimeäminen on hyvin yleistä. Sanojen tuottaminen alkaa usein vasta, kun lapsi oppii ymmärtämään sanojen merkityksiä - ei ole siis ihme, että lapsen ensimmäiset sanat liittyvät yleensä perheenjäseniin tai vaihtoehtoisesti arjessa usein käytettyihin esineisiin. (Ojanen ym. 2013, 135 - 137.)

Lapsi oppii äidinkielen usein lähes itsestään. Tämä vaatii kuitenkin lasten vanhempien, perheenjäsenten ja läheisten suurta panosta: jos lapsi ei saa tarpeeksi ärsykeitä äidinkielestään tai hänen kanssaan ei kommunikoida, voi puheen tuottamisen kanssa tulla myöhemmin ongelmia. Lapsen kielellisiä kykyjä saatetaan vähätellä silloin, kun hän ei vielä kykene kommunikoimaan muuten kuin jokeltamalla tai tavuja jäljittelemällä. Tällöin vauvan kanssa usein kommunikoidaan jokeltelemalla takaisin, ikään kuin matkimalla lapsen kommunikointitapaa. Ennen ensimmäistä ikävuotta lapsen kielenkehitys on kuitenkin hyvin kriittisessä vaiheessa, minkä vuoksi hänelle tulisi puhua mahdollisimman paljon nimenomaan kokonaisilla sanoilla ja rikkaalla kielellä. Tässä vaiheessa lapsi ymmärtää puhetta paremmin kun tuottaa sitä, minkä vuoksi hänen on hyvä totutella sanoihin oppiakseen itse sanomaan niitä myöhemmässä vaiheessa. (Ojanen ym. 2013, 135 - 136.) Täten esimerkiksi asioiden sanoittaminen on erityisen tärkeää, jotta lapsi oppisi tunnistamaan arkensa tärkeitä esineitä ja läheisiään, vaikkei hän pystyisi vielä sanoilla kommunikoimaan.

3.1 Lapsen monikielisyyden tukeminen

Lapsi voi oppia puhumaan kahta eri kieltä lapsuutensa aikana joko simultaanisti eli samanaikaisesti tai vastaavasti sukseksiivisesti eli peräkkäin. Kun oppimisympäristö tukee samanaikaista oppimista, lapsi oppii kaksi eri kieltä kuin itsestään kolmeen ikävuoteen mennessä. Samanaikainen oppiminen on yleistä etenkin perheissä, jossa vanhemmat puhuvat kahta eri kieltä. Vaikka oppimisen alussa lapsi saattaa sekoittaa eri kieliä keskenään, oppii hän myöhemmässä vaiheessa pitämään kielet erillään ja vaihtamaan käyttämäänsä kieltä vanhempansa mukaan. Kahden eri kielen sanojen sekoittaminen puheessa johtuu usein joko siitä, ettei toisella äidinkielellä ole termiä jollekin sanalle tai lapsi ei ole vastaavasti kokenut tiettyä tapahtumaa vielä toisella äidinkielellään. Lapsella saattaa olla myös alkuvaiheessa hiljainen kausi, jolloin lapsi käsittelee uutta opeteltavaa kieltä mielessään ilman varsinaista puheentuottamista. (Halme 2011, 90; Halme & Vataja 2011, 14.)

Monikulttuuristen lasten keskuudessa yleisempää on kuitenkin sukseksiivinen eli peräkkäinen oppiminen. Tämä on erityisen yleistä tilanteessa, jossa lapsi puhuu äidinkieltään kotona ja päiväkodissa puolestaan toista kieltä. Vaikka lapsella onkin kriittinen kielen oppimisen vaihe noin 1-2 vuoden iässä, tulisi hänelle puhua eri kielillä mahdollisimman varhaisessa vaiheessa. Vaikka uuden kielen kuuleminen saattaa aluksi hämmentää lasta, välttytään tällä toimintatavalla mahdollisilta myöhemmiltä ongelmilta. Kun lapselle on puhuttu hänen äidinkieltään ja päiväkodissa puhuttua kieltä tasavertaisesti ja rikasta kieltä käyttämällä, on hänen todennäköisempää oppia uusi kieli helpommin. Lapsen on helpompi siirtyä toiseen kieliympäristöön noin neljävuotiaana hallitessaan ensimmäisen kielensä äänne- ja lauserakenteet. (Halme & Vataja 2011, 14 - 15.)

3.2 Suomi toisena kielenä -opetus

Suomi toisena kielenä -opetus eli S2-opetus on monikulttuurisille lapsille annettavaa tehostetua ja säännöllistä suomen kielen opetusta. S2-opetus aloitetaan jo varhaiskasvatuksessa ja sen tavoitteena on tukea lapsen monikulttuurista identiteettiä, toiminnallista kaksikielisyyttä sekä tietoisuutta suomalaisesta kulttuurista. Leikillisuus, lapsilähtöisyys ja toiminnallisuus ovat tärkeitä lähtökohtia S2-opetukselle varhaiskasvatuksessa, minkä vuoksi sitä ei tulisi erottaa jokapäiväisistä arjen hetkistä. Vaikka erikseen voi siis olla S2-toimintatuokioita, tulisi toiminnan tukea kaikkea monikulttuurisen lapsen toimintaa. Oli siis kyse leikkihetkestä, pukeutumistilanteesta tai pelituokiosta, tulee ammattilaisen olla valppaana ja tarttua opettavaisiin hetkiin yllättävissäkin tilanteissa. (Halme & Vataja 2011, 24.)

3.3 Audiitiivinen ja visuaalinen oppiminen

Muistipelimme ja kuvaohjeistuksien avulla lapsi pääsee prosessoimaan pelin sääntöjä ja kulua molempien aivopuoliskojen avulla. Vasemman aivopuoliskon käsitellessä auditiivisia ja kielellisiä ärsyksiä oikean aivopuoliskon tehtävänä on prosessoida visuaalisia eli graafisia ärsyksiä. Kun peliohjeet tulevat sekä visuaalisina että auditiivisina ärsyksinä, on oppiminenkin paljon helpompaa ja sujuvampaa. Tällä ilmiöllä voidaan esimerkiksi perustella sitä, miksi opimme niin helposti tunnettujen laulujen sanoja. Koska laulun sanat prosessoidaan vasemmassa ja melodia puolestaan oikeassa aivopuoliskossa, opimme laulun sanat kuin itsestään, vaikkamme välttämättä yritäkään opetella niitä tarkoituksenmukaisesti. (Prashnig 2000, 39 - 40.) Kun siis tehostamme muistipelin ja sääntöjen oppimista eri oppimisreittien avulla, oppivat tukea tarvitsevat lapset todennäköisemmin pelin säännöt ja kulun. Näin myös nämä lapset, jotka normaalisti jäisivät tarkkailemaan peliä ulkopuolelta, pääsevät nauttimaan pelistä.

Muistipelin kuvaohjeistukset ja itse muistipelikortit on kuvitettu selkeästi sekä niihin on myös lisätty yksinkertaista tekstiä. Koska se sisältää kolme eri teemaista muistipeliä, mahdollistaa se myös uuden oppimissisällön oppimisen (Mylläri & Vesterinen 2014, 57). Muistipeli siis tukee hauskan pelihetken ohella kielellistä kehitystä ja sanojen oppimisensa yhdistämällä visuaalisen ärsyksen auditiiviseen. Etenkin kielellistä sekä erityistä tukea tarvitsevat lapset hyötyvät tästä, kun heidän kielellinen oppiminen hyödyntää molempia aivopuoliskoja ja erilaisia ärsyksiä.

4 Selkokieli ja puhetta tukeva kommunikointi tekstissä ja puheessa

Selkokieli on yleiskielestä mukautettua kirjoitettua tai puhuttua kieltä. Se on suunnattu erityisesti henkilöille, joilla on vaikeuksia lukemisessa, kielen ymmärtämisessä tai molemmissa. Yleiskieli on puolestaan kieli, jota suurin osa kieliyhteisöstä käyttää. Se seuraa kirjakielen sääntöjä, käyttää kieliyhteisössä tunnettua sanastoa ja on rakenteeltaan yksinkertaista. Selkokieli eroaa yleiskielestä siten, että se on rakenteeltaan, sanastoltaan ja sisällöltään helpompilukuisempaa kuin yleiskieli. Selkokielen käyttäjiä ovat muun muassa lukemis- tai kirjoitushäiriöiset henkilöt, iäkkäät henkilöt, henkilöt jotka eivät puhu suomea äidinkielenään ja henkilöt, jotka saattavat kuulua eri vammaisryhmiin. Osalle henkilöistä selkokieli saattaa olla liian helppoa, osalle taas liian hankalaa. Selkokieltä käyttäessä ei saa vähätellä lukijaa eikä kirjoittaa liian naivisti. (Virtanen 2002b, 8 & 13 - 14; Kulkki-Nieminen 2002, 39 - 41.)

Selkokieltä voidaan käyttää joko tekstissä tai puheessa. Vaikka se seuraa suomen kielen kielioppisääntöjä, sitä on yksinkertaistettu paljon kielen ymmärtämisen helpottamiseksi. Selkokiessä on kiinnitetty huomiota tekstissä tai puheessa käytettävään rakenteeseen, sanastoon, sanojen ja lauseiden pituuteen. Kun selkokieltä käytetään, on vältettävä liian pitkiä sanoja ja lauseita, liian monimutkaisia verbi- ja taivutusmuotoja, tekstin aiempiin kohtiin viittaamista

ja negatiivista ulosantia. On erittäin tärkeää, että tekstissä käytettäisiin konkreettisia esimerkkejä ja kuvia sekä sidottaisiin teksti aikaan ja paikkaan. Selkokieltä kirjoittaessa tai muuten käyttäessä olisi hyvä, että kirjoittajalla olisi tiedossa kenelle hän tekstiä kirjoittaa, mitkä ovat hänen tekstinsä ydinasiat ja että hänellä olisi aikaa tekstin kirjoittamiselle sekä hiomiselle. Selkokieltä käyttäessä tekstin kirjoittajalla on vastuu siitä, että hänen tekstinsä tulee ymmärretyksi. (Sainio & Rajala 2002, 24 - 32.)

Selkokielen ulkoasun kuuluu olla tyylikäs ja helppolukuinen. Selkokielen helppolukuisuutta vaikeuttaa tai helpottaa muun muassa kirjaintyypit, väripohjat ja tekstin asettelu. Kirjoittaessa selkokieltä on huomioitava pienaakkoset, koska ne ovat luettavampia kuin suuraakkoset. Selkokieltä käyttäessä tulisi myös suosia mustaa kirjainväriä, joka on helppo tunnistaa valkoiselta tai muun vaalean sävyiseltä pohjalta. Tekstissä tulisi käyttää korkeintaan kahta tai kolmea eri kirjaintyyppiä sekä olla käyttämättä kursiivia tai liian isoa kirjainkokoja. (Virtanen 2002a, 57.)

4.1 Puhetta tukeva kommunikointi

Kun henkilö tarvitsee apukeinoja puheen tuottamista tai ymmärtämistä varten, puhutaan puhetta tukevista sekä korvaavista kommunikointimenetelmistä. Tämä tarkoittaa sitä, että puhekielen tukena tai korvikkeena käytetään vaihtoehtoisia kommunikoinnin muotoja. Jos henkilöllä ei ole mahdollisuutta käyttää puhekieltä, voidaan häntä opettaa käyttämään puhetta korvaavaa kommunikointitapaa, kuten esimerkiksi viittomakieltä. Opinnäytetyömme tavoitteena ei ole kuitenkaan tarjota työkalua puhekielen korvaamisesta varten, vaan hyödyntää nimenomaan puhetta tukevia ja täydentäviä keinoja, jotka edistävät lapsen puheen oppimista. (von Tetzchner & Martinsen 2000, 20.) Sen lisäksi, että kehittelemämme muistipelin kuvaohjeet auttavat lasta ymmärtämään pelin ohjeet paremmin, auttaa se myös sanoittamaan kuvakorteissa esiintyviä asioita. Tämä on erityisen hyödyllistä etenkin niissä tilanteissa, jossa lapsella on haasteita kielen oppimisessa, puheen tuottamisessa tai sen ymmärtämisessä.

Puhetta tukevista ja korvaavista kommunikointimenetelmistä voidaan löytää kaksi erilaista päälinjaa. Ei-avusteisessa kommunikoinnissa avusteet luodaan keholla manuaalisesti, jolloin erillisiä apuvälineitä ei tarvita. Kommunikointi tapahtuu tällöin viittomien tai muiden luonnollisten reaktioiden ja eleilmaisujen avulla. Avusteisessa kommunikoinnissa puolestaan käytetään konkreettisia apuvälineitä, jotka ovat fyysisesti erillään itse apukeinon käyttäjästä. Apuväline voi olla esimerkiksi tietokone tai kuvakansio, johon kootaan sanoja yksilön tarpeita huomioiden. Myös esimerkiksi kuvan tai graafisten merkkien käyttäminen lukeutuu avusteisten kommunikointikeinojen piiriin. (Heister Trygg 2010, 25; von Tetzchner & Martinsen 2000, 20 - 21.) Tässä opinnäytetyössä keskitytään nimenomaan avusteiseen kommunikointiin, jossa käytetään apuna graafista kommunikointia, selkokuvia sekä selkosuomea.

Kun puhetta tukevia tai korvaavia menetelmiä hyödynnetään, olisi lapsen tärkeimpien ja läheisimpien vuorovaikutuskumppaneiden myös osattava kommunikoida niiden avulla (Heister Trygg 2010, 25). Tämä on tärkeä huomio oikeastaan minkä tahansa kielen oppimisen kannalta, koska lapsi oppii kielen pääasiassa ollessaan vuorovaikutuksessa muiden ihmisten kanssa. Emme oppisi puhumaan omaa äidinkieltämme, jos läheisemme eivät sitä meille puhuisi ollessamme lapsia. Jos lapsi siis tarvitsee puheen avuksi täydentävän tai korvaavan kommunikointimenetelmän, on lapsen päästävä harjoittelemaan sen käyttöä myös muidenkin kuin pelkkien ammattilaisten seurassa. Menetelmä ei saa myöskään haitata puheen kehitystä, minkä vuoksi on tärkeää sovittaa oikea menetelmä juuri henkilön tarpeiden mukaan. (Heister Trygg 2010, 25 - 26.)

4.2 Graafinen kommunikointi

Graafisessa kommunikoinnissa olennaista on se, että kommunikoinnin tukena käytetään visuaalisia avusteita. Moniin manuaalisiin kommunikointikeinoihin sekä puhuttuun kieleen verrattanu graafinen kommunikointi eroaa kahdella erityisellä tavalla. Kuten meidänkin tuotteistamisprojektissamme, on sanasto usein yhdistettynä visuaaliseen elementtiin esimerkiksi kuva-ärsykkeen tueksi. Manuaalisia kommunikointikeinoja käytettäessä haluttu sana on haettava omasta muistista, mikä saattaa olla haastavaa minkä tahansa kielen harjoitteluvaiheessa. Graafinen kommunikointi on toisaalta hyvin riippuvainen apuvälineistä, kuten kommunikointikansiosta. Vuosien varrella se voi kasvaa hyvinkin laajaksi, kun taas manuaalisissa kommunikointikeinoissa tieto tallentuu harjoittelun myötä muistiin. (Heister Trygg 2010, 27.)

Tuotteistamisprojektimme tarkoituksena on nimenomaan hyödyntää graafisia kommunikointikeinoja muun oppimisen tukena. Vaikka peli onkin suunniteltu varsinkin erityistä tukea tarvitsevien lapsien tarpeita huomioiden, ei sen tavoitteena ole opettaa lapsille varsinaisesti avusteisten kommunikointikeinojen käyttöä kommunikointitilanteissa. Graafisten elementtien tarkoituksena on tukea muistipelin sääntöjen ymmärtämistä ja hallitsemista sekä helpottaa pelikorttien kuvien sanoittamista.

4.3 Selkokuvat

Selkokuvien käytöstä on saatavilla suhteellisen vähän materiaalia. Selkokuvat ovat kuitenkin tarkoitettu kommunikoinnin apuvälineeksi esimerkiksi lapsille ja nuorille, jotka tarvitsevat apua puheen tuottamisessa, lukemisessa sekä ajatusten jäsentämisessä. Selkokuvassa käytetään asiasta tai esineestä yksinkertaista kuvaa, johon liitetään myös sitä kuvaava sana tai hieman pidempi teksti. Selkokuvien ja niissä käytettävien tekstien täytyy olla selkeitä ja liittyä toisiinsa. Selkokuvissa on tärkeää kuvan tai piirroksen pelkistäminen, jolloin kuvissa käytettyjen hahmojen ja esineiden kuuluisi olla selkeitä ja yksinkertaisia.

Piirros on yleensä helpompi hahmottaa kuin valokuva, koska valokuvassa on mukana varjoksia ja eri valonlähteitä, jotka saattavat luoda epäselvyyttä kuvaan. Piirroksissa värien kontrastilla ja paksuilla ääri viivoilla saadaan selkokuvaa selkeämmäksi. Selkokuvista kannattaa rajata kaikki epäoleellinen pois, keskittyä väreihin ja selkeisiin ääri viivoihin, joilla korostetaan kuvassa esimerkiksi nähtävää etäisyyttä tai liikettä. (Laukka 2002, 48 & 50 - 51.)

5 Tutkimusmenetelmät ja prosessin kuvaus

Tässä osiossa kerromme tarkemmin opinnäytetyöstämme ja sen prosessista. Kerromme muun muassa, mikä on toiminnallinen opinnäytetyö, mitä se pitää sisällään ja millaisia tiedonkeruumenetelmiä käytimme. Opinnäytetyömme oli toiminnallinen opinnäytetyö, jossa korostuu laatu, käytännönläheisyys sekä työn levittäminen.

5.1 Laadullinen ja toiminnallinen opinnäytetyö

Opinnäytetyömme on toiminnallinen opinnäytetyö, jonka tiedonkeruussa on käytetty laadullisen tutkimuksen menetelmiä. Toiminnallinen opinnäytetyö on pääsääntöisesti ammattikorkeakoulujen käytössä ja se on luotu muun muassa tuotteistamista ja ohjaamista varten. Toiminnallisen opinnäytetyön tarkoituksena on luoda ammatilliselle kentälle ohjeistuksia, tuotteita tai tapahtumia. Tämän kaltaisessa opinnäytetyössä laatu on tärkeämpi kuin määrä, koska opinnäytetyön kirjallisen osuuden tarkoituksena on raportoida käytetty teoria ja käytännössä tehdyt asiat. Pääpaino toiminnallisessa opinnäytetyössä on itse tekemisessä, eli esimerkiksi tehdyssä tuotteessa, kirjassa tai kokouksessa. Tehdyistä asioista raportoidaan kirjallisesti. (Airaksinen & Vilka, 2004, 9 & 83.)

Laadullinen tiedonkeruu

Toiminnallisen opinnäytetyömme tiedonkeruu noudatti kvalitatiivisen eli laadullisen tutkimuksen elementtejä. Se ei kuitenkaan ollut tutkimuksellinen opinnäytetyö, koska kyseessä oli muistipelin ja sen kuvaohjeiden tuotteistamisprojekti. Vaikka Vilkan ja Airaksisen mukaan (2003, 56) tutkimuksellisten menetelmien käyttö ei olekaan välttämätöntä toiminnallisissa opinnäytetyöissä, koimme aiheelliseksi käyttää laadullisen tutkimuksen elementtejä muistipelin ja sen kuvaohjeiden toimivuuden arvioimisen tueksi.

Laadullisissa tutkimusmenetelmissä olennaista on se, että tietoa hankitaan kokonaisvaltaisesti todellisissa sekä luonnollisissa tilanteissa. Tarkoituksena on kerätä kirjoittamatonta tietoa tai oletuksia ja ajatuksia kohderyhmältä tai vaihtoehtoisesti työkentän ammattilaisilta. Tiedon keruun kohteena suositaan ihmistä sekä sellaisia metodeja, joissa tutkittavan kohderyhmän ääni ja mielipiteet pääsevät oikeuksiinsa. Toisin kun kvantitatiivisissa eli määrällisissä tutkimuksissa, kohdejoukko muodostuu tarkoituksenmukaisesti. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara

2012, 164.) Nämä piirteet olivat nähtävissä myös opinnäytetyömme tiedonkeruussa, joka suoritettiin havainnoinnin avulla.

5.2 Prosessin kuvaus

Jokainen opinnäytetyö kulkee tiettyjä kaavoja ja ohjeita pitkin. Meidän opinnäytetyömme oli tuotteistamista. Opinnäytetyömme eteni viiteen eri vaiheeseen jaetun kehittämisprosessin mukaisesti. Nämä vaiheet ovat perustelu, organisointi, toteutus, arviointi ja tulosten kehittäminen.

Perustelu, joka on prosessin ensimmäinen vaihe, vastaa kysymykseen ”mitä kehitystä tarvitaan”. Tämä kehityksen tarve kumpuaa yleensä ongelmasta tai huomiosta. Kyseisen ongelman tai huomion avulla rajataan kehitystyön tavoitteet, jotka on hyvä pitää selkeinä ja ytimekkäinä. Perusteluvaiheen jälkeen prosessi tulee organisoida. Tässä vaiheessa määritellään toimijat ja kerrotaan kaikille mukana oleville työyhteisöille ja asiakkaille, mitä ollaan tekemässä ja miksi. Näiden vaiheiden jälkeen kehittämisprosessi siirtyy itse työntekoon eli toteutukseen. Toteutus alkaa ideoinnilla, joka on tosin yleensä alkanut jo prosessin alussa. Toteutusvaiheen tarkoituksena on selvittää, miten kehittämistyölle asetetut tavoitteet saavutetaan. Tavoitteiden saavuttaminen vaatiikin jo toteutusvaiheessa kokeilua, arviointia sekä tulosten analysointia. (Toikko & Rantanen 2009, 57 - 61.)

Nämä edellä mainitut vaiheet johtavat varsinaiseen arviointiin sekä tulosten levittämiseen. Arviointivaiheessa voidaan ohjata kehittämistyön kulkua ja arvioida, miten tavoitteet on saavutettu. Tärkeänä tehtävänä on siis selvittää, onko asetetut tavoitteet saavutettu, ja jos ei ole niin miksi? Arvioinnilla vahvistetaan kehitystoiminnan toimivuutta. Tässä vaiheessa on tärkeää kuulla mielipiteitä niiltä toimijoilta, johonka kehitystoiminta kohdistuu. Kehittämistyön viimeinen vaihe on tulosten levittäminen, joka on tehdyn työn juurruttamista ja valtavirtaistamista käytäntöön. Tulosten levittäminen on useimmiten markkinointia, mutta sosiaalialalla se on pääasiassa työmallien kokeilua, koulutuspäiviä sekä tuotteistamista. (Toikko & Rantanen 2009, 61 - 63.)

Muistipelin kehittämistoiminta seurasi lineaarista mallia, eli kehitystoiminta eteni seuraavasti: tavoitteiden määrittely, suunnittelu, toteutus ja päättäminen ja arviointi. Päädyimme lineaariseen malliin, koska kehittämistoiminnalla oli ennalta määrätty ongelma sekä selkeä tavoite. (Toikko & Rantanen 2009, 64.)

Opinnäytetyömme perusteluvaiheeseen kuului ongelman, eli selkokuvien ja selkosuomella tehtyjen pelien puuttuminen. Tavoitteenamme oli luoda muistipeli, johon kuuluu selkosuomella ja selkokuvilla tehdyt ohjeet ja pelikortit. Organisoinninvaiheessa hankimme yhteistyöpäiväkodin, kävimme muistipeli-idean heidän kanssaan läpi ja kerroimme, mitä muistipelin

tekeminen vaatii meiltä ja heiltä. Toteutusvaiheessa ideoimme yhdessä yhteistyöpäiväkodin kanssa muistipelin teemoja, korttien ulkonäköä sekä muistipelin testaamista. Ideoinnin jälkeen pääsimme tekemään muistipelin ohjeita sekä kortteja tiiviissä yhteistyössä päiväkodin kanssa. Arviointivaiheessa testasimme muistipeliä pienen testiryhmän kanssa, joka koostui päiväkotikiikaisista lapsista. Testiryhmän tarkoituksena oli selvittää, ovatko ohjeet sekä kortit asiakasryhmälle selkeitä ja ymmärrettävissä olevia. Saimme palautetta sekä päiväkodin työntekijöiltä että testiryhmän jäseniltä. Viimeinen vaihe pitää sisällään muistipelin antamisen päiväkodille ja opinnäytetyön jakamisen julkiseen käyttöön. Toivomme yhteistyöpäiväkodin hyötyvän muistipelistä ja että saisimme itse käytettyä sitä työkentällä.

5.2.1 Opinnäytetyön aiheen valitseminen ja yhteistyöpäiväkodin etsiminen

Valitsimme opinnäytetyömme aiheen koulussa tekemämme tuotteistamistehtävän innoittamana. Teimme vuonna 2016 eräälle päiväkodille kuvitetut ohjekortit muistipelille, Afrikan tähdelle sekä Lotto-pelille. Tämän lisäksi teimme kuvaohjeet myös yleisille pelisäännöille, joita voi käyttää minkä tahansa pelin ja pelitilanteen tukena. Tuotteistamistehtävä sai meidät pohtimaan idean jatkokehittämistä ja oman pelin sekä kuvaohjeiden tekemistä selkokuvien ja -kielen tukemana.

Kun ohjaajamme oli hyväksynyt opinnäytetyöideamme, lähdimme hakemaan yhteistyöpäiväkotia. Haimme sellaista päiväkotia, jossa pääsisimme testaamaan muistipeliä mahdollisimman monipuolisen lapsiryhmän kanssa. Opinnäytetyömme ohjaaja auttoi meitä löytämään yhteistyöpäiväkodin, joka sijaitsee Espoossa. Emme mainitse sen tarkempaa paikkaa tai sijaintia, koska se ei ole opinnäytetyön kannalta olennaista tietoa. Haluamme myös suojella opinnäytetyömme lopulliseen testaamiseen osallistuneiden lapsien henkilöllisyyttä.

5.2.2 Yhteistyöpäiväkodin ja työelämäkumppanin tapaaminen

Otimme yhteyttä yhteistyöpäiväkodin johtajaan, joka keskusteli päiväkodin eri ryhmien työntekijöiden kanssa. Tämän jälkeen hän nimesi meille ryhmän, jonka kanssa pääsimme tekemään yhteistyötä. Saimme samalla työelämäkumppanimme yhteystiedot, jonka kanssa sovimme tapaamisajankohdan opinnäytetyöstä keskustelua varten.

Ennen muistipelin tekemistä tapasimme yhteistyöpäiväkodin henkilökunnan sekä työelämäkumppanin kanssa ja sovimme käytännön asioista. Keskustelimme muun muassa siitä, mitä muistipeli voisi sisältää, mitkä teemat voisivat esiintyä muistipelin pelikorteissa, kuinka tulemme kokoamaan muistipelin testiryhmän ja kuinka meidän tulisi hoitaa opinnäytetyön lupasiat. Sovimme, että testaisimme muistipeliä 3-6 lapsen testiryhmän kanssa, koska tämän kokoista ryhmää on helpompi tarkkailla ja ohjata. Näin myös pelin ohjaajan on helpompi pitää yllä testiryhmän lasten mielenkiintoa ja keskittymistä. Sovimme myös, että jos yli kuusi lasta

saa luvan osallistua muistipelin testaamiseen, voisimme toteuttaa kaksi erillistä pelihetkeä samaan aikaan, jotta saisimme enemmän havainnointimateriaalia.

Pidimme ensimmäisen tapaamiskerran jälkeen yhteistyöpäiväkodin henkilökunnan ja työelämäkumppanin kanssa aktiivisesti yhteyttä sähköpostin välityksellä. Kävimme myös päiväkodilla ennen varsinaista testipäivää opinnäytetyön sopimuksen allekirjoittamista varten. Samalla keskustelimme tulevasta muistipelin testauksesta ja muista opinnäytetyöhön liittyvistä ajankohtaisista asioista.

5.2.3 Tutkimusluvut ja huoltajien suostumus

Ennen muistipelin tekemistä ja testaamista haimme Espoon kaupungilta tutkimuslupaa sekä lapsien huoltajilta suostumuksia muistipelin testaukseen osallistumista varten. Teimme huoltajille lupalaput (Liite 1), jotka jaettiin päiväkodissa. Lupalappu takaa päiväkodille ja lapsille anonymiteetin, minkä vuoksi emme saa opinnäytetyössämme kertoa lasten nimiä tai päiväkotia, jossa havainnointi suoritettiin. Koska tämä tieto ei ole opinnäytetyön kannalta tärkeää informaatiota, emme koe päiväkodin tai lasten nimien vaikuttavan millään tavalla opinnäytetyömme laatuun.

Kun vierailimme uudestaan päiväkodissa, työelämäkumppanimme antoi meille huoltajien allekirjoittamia lupalappuja. Pidimme niitä hyvässä säilössä opinnäytetyön ajan lasten yksityisyyden suojaamiseksi. Yksityisyyttä suojataan myös siten, että lupalaput tuhotaan opinnäytetyön valmistumisen jälkeen. Lupalapuissa pyysimme huoltajilta lupaa heidän lastensa osallistumiseen muistipelin testaamiseen ja lasten havainnointiin. Halusimme lisäksi painottaa, että tarkoituksenamme on havainnoida muistipelin toimivuutta, ei lasten taitoja tai osaamista.

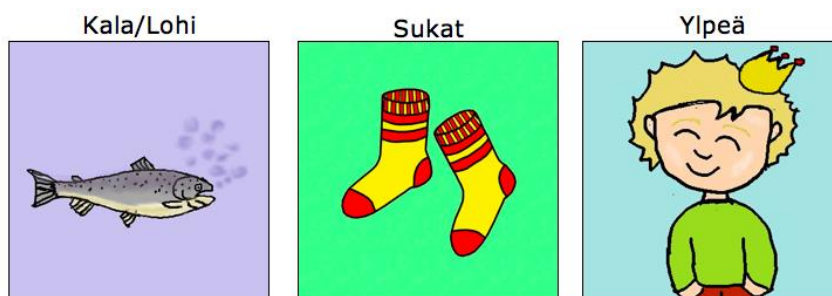
5.2.4 Pelikorttien teemojen valinta

Puhuimme alustavasti muistipelin pelikorttien teemasta tavatessamme työelämäkumppanimme sekä muita yhteistyöpäiväkodin työntekijöitä. Olimme yhtä mieltä siitä, että teeman olisi hyvä olla sinänsä sukupuolisensitiivinen, että pelikortit miellyttäisivät tasapuolisesti sekä tyttö- että poikapelaajia. Koimme, että teeman olisi myös hyvä olla opettavainen, jotta kuvaohjeiden lisäksi lapsella olisi mahdollisuus sanoittaa kuvakortteja ja oppia tärkeää sanastoa. Tämä oli tärkeä huomio etenkin yhteistyöpäiväkotimme kannalta, koska siellä moni lapsi puhuu suomea toisena kielenä ja vaatii toisinaan tukea suomen kielen oppimisessa.

Opinnäytetyömme alkuvaiheessa suunnittelimme tekevämme kuvaohjeiden lisäksi 15 kuvallista pelikorttiparia. Pelikorttien teemaa miettiessä mieleemme tuli kuitenkin kolme hyvää ja tärkeää päiväkodin arkeen liittyvää teemaa, minkä takia päädyimmekin tekemään pelikortteja kolmesta eri aiheesta. Näin yhdessä pelikokonaisuudessa on kuvaohjeiden lisäksi kolme

erilaista sekä eritasoista peliteemavaihtoehtoa, joista pelihetkeen voi valita yhden tai useamman pelaajien iän ja taitojen perusteella. Muistipeliä ei toisaalta tarvitse pelata kaikilla 15 parilla, vaan voidaan niitä myöskin vähentää, jos 15 paria on liikaa peliporukalle.

Muistipelimme kuvallisten pelikorttien teemoiksi valikoituivat ruuat, vaatteet sekä tunteet (Kuvio 2). Koimme ruuan teemana tärkeäksi, koska se kuuluu päiväkodin jokapäiväiseen arkeen aamiaisen, lounaan sekä välipalan merkeissä. Ruoka on myös yksi niistä asioista, jotka seuraavat lasta myös koulumaailmaan. Tämän vuoksi niiden tunnistaminen ja sanoittaminen on tärkeää oppia ennen koulutielle astumista. Myös vaatteet kuuluvat lapsen jokapäiväiseen elämään olemalla suuressa osassa lapsen kehitystä hänen oppiessaan pukeutumaan itse sekä tunnistamaan ja sanoittamaan omia vaatteitaan. Valitsimme kolmanneksi teemaksi tunteet, koska se on aiheena lapsille hieman haastavampi mutta sitäkin tärkeämpi. Vaikka lapsi ei kuuluisikaan erityisen tuen piiriin, voi tunteiden tulkitseminen ja tunnistaminen olla hyvinkin haastavaa. Näin muistipeli voi olla myös oiva opetushetki sekä omien että muiden ihmisten tunteiden tunnistamisen ja ymmärtämisen kannalta.



Kuvio 2: Esimerkkikuvia teemoista

5.2.5 Pelikorttien ja kuvaohjeiden laatiminen & tekeminen

Kun kuvaohjeiden sekä pelikorttien suunnitelmat valmistuivat, aloimme piirtää kuvia tietokoneella GIMP-kuvanmuokkausohjelman avulla. Luonnostelimme kuvia ensin piirtopöydän ja lyijykynäluonnoksien avulla, jonka jälkeen viimeistelimme kuvat tietokoneella. Tietokoneohjelmalla piirrettäessä kuvista saatiin mahdollisimman selkeitä kirkkaiden värien sekä paksujen ja tarkkojen ääriviivojen avulla. Näin ne mukailivat selkokuvien olennaisia piirteitä yksinkertaisuudellaan, värikkyydellään sekä selkeydellään.

Aikaisemmassa kuvaohjeistusprojektissa teimme myös kuvaohjeet muistipelille, josta otimme jonkin verran mallia tehdessämme päivitettyjä ohjeita. Vanhoissa ohjeissa emme olleet piirtäneet kuvia itse, vaan käytimme vapaasti käytettäviä Sclera-kuvia. Uusissa ohjeissa halusimme käyttää itsepiirrettyjä kuvia, jotta pelin jokainen välivaihe olisi mahdollisimman hyvin ymmärrettävissä ja jotta meillä olisi kuviin täydet tekijänoikeudet.

Halusimme tuoda jokaiseen pelikorttiteemaan sekä tuttuja ja turvallisia kuvia että vähän vieraampia ja suomalaista päiväkotikulttuuria lähellä olevia aiheita. Ruokakuvista löytyy muun muassa kaikille tuttuja vihanneksia ja hedelmiä, mutta myös sellaisia ruokia, mitkä ovat muiden maiden päiväkodeissa vieraita. Jouduimme karsimaan joitakin tärkeitä ja jokapäiväisiä ruokia pois muistipelistä, sillä niitä oli hankala piirtää selkeästi eivätkä lapset olisi välttämättä tunnistaneeet niitä kuvista.

Vaatekortteihin halusimme tuoda jokapäiväisten vaatteiden lisäksi erikseen myös kesä- että talvivaatteita. Halusimme piirtää pelikortteihin vaatteita, joita lapset käyttävät päivähoitossa yleensä. Kuvien joukosta löytyy myös vaatekappaleita, jotka ovat enemmän vain toisen sukupuolen käytössä. Tunnekortit noudattivat myöskin samaa teemaa sisältäen sekä helposti tunnistettavia että haastavampia tunteita. Kaikki pelikorteissa esiintyvät tunteet ovat kuitenkin osana lasten elämää ja siten useimmiten myös osana päiväkotiarkea.

Kun kuvat viimein valmistuivat, pyysimme niistä palautetta yhteistyökumppaniltamme, sosiaalialan tai varhaiskasvatuksen puolella opiskelevilta tai työskenteleviltä tuttaviltamme. Näin pääsimme vielä ennen kuvien teettämistä muokkaamaan epäkohtia, jotka olivat meiltä jääneet huomaamatta. Tämän jälkeen tulostimme kuvat ja aloimme askartelemaan niistä sekä ohje- että pelikortteja. Laitoimme jokaisen kuvan alle värillistä paperia, jotta kortteihin tulisi ilmettä eikä pelikorttien läpi näkyisi, että mikä kuva on kyseessä. Laminoimme jokaisen kuvan, jotta kortit saisivat suojaa ja säilyisivät pitkäikäisinä.

Kun pelikokonaisuus oli vihdoinkin valmis, päätimme vielä testata peliä läheistemme kanssa nähdäksemme, onko pelissä edelleen joitakin epäkohtia. Näin meillä oli vielä mahdollisuus tehdä peliin muutoksia ennen virallista testipäivää yhteistyöpäiväkodillamme. Teetimme kortteille myös säilytuspussit, jotta peli- sekä ohjekortit pysyisivät tallessa ja peliä olisi helppo säilyttää päiväkodissa.

5.2.6 Muistipelin testaus testiryhmän kanssa

Pääsimme testaamaan kehittelemäämme muistipeliä ja sen kuvaohjeistuksia yhteistyöpäiväkodillamme pienen 4-5-vuotiaista lapsista lapsiryhmän kanssa. Lapsista suurin osa ei puhunut suomea äidinkielenään, minkä vuoksi testi- ja kohderyhmä oli oivallinen muistipelimme ja sen kuvaohjeistuksien testaamista varten, joka on kehitelty etenkin tukea tarvitsevien lasten tarpeita ajatellen. Saimme alustavasti luvan kahdeksalta lapselta osallistua muistipelin testaukseen. Muistipelin testauspäiväksi oli sovittu 30.5.2017, mutta jouduimme siirtämään sen 7.6.2017 johtuen viivästyneestä tutkimuslupahakemusprosessista. Tämän vuoksi kolme lapsista ei päässyt osallistumaan testihetkeen, koska he olivat jääneet jo kesälomalle päivähoitosta. Testipäivänä ilmeni myös, ettei yksi lapsista päässyt tulemaan päivähoitoon, minkä

vuoksi testitilanteeseen osallistui yhteensä neljä lasta. Vaikka tämä olikin ideaalein pelaajamäärä muistipelin kannalta, olisimme luonnollisesti saaneet enemmän päätelmiä sekä näkökulmia, jos lapsista olisi saanut muodostettua kaksi erillistä havainnoitavaa peliryhmää.

Tutkimustilanteessa päädyimme havainnoimaan yhteensä kahta pelihetkeä, joissa lapset pelasivat työelämäkumppanimme opastuksella. Näin pystyimme keskittymään paremmin havainnointiin ja takaamaan lapsille mahdollisimman luonnollisen testitilanteen tutun aikuisen ohjauksella pelihetkeä. Pääsimme myös samalla näkemään, kuinka kuvaohjeiden käyttö vaikuttaa varhaiskasvattajan työhön pelihetken aikana.

6 Havainnointi

Havainnointi on tilanteiden ja ihmisten seuraamista, jonka tarkoituksena on tutkia autenttisia eli aitoja tilanteita ja vuorovaikutusta. Havainnointi sopii erinomaisesti laadullisen opinnäytetyön menetelmäksi, koska sitä käyttämällä voidaan saada välitöntä tietoa havainnoitavasta kohteesta. (Hirsjärvi ym. 2012, 213 - 214.)

Havainnointi suoritettiin muistipelin testitilanteen yhteydessä. Havainnoinnin tarkoituksena oli selvittää, kuinka pelikortit sekä kuvaohjeet toimivat pelitilanteessa. Emme suorittaneet osallistuvaa havainnointia, koska halusimme pitää pelihetken mahdollisimman luonnollisena. Koska olimme vieraita aikuisia lapsille, olisi meidän ohjaama pelihetki voinut vaikuttaa lopputulokseen todennäköisesti negatiivisesti. Näin pääsimme myös havainnoimaan sitä, kuinka ammattilainen käyttää kuvaohjeita muistipelin tukena. Havainnointiamme tuki laatimamme havainnointilomake (Liite 2), jonka avulla havaintojen ja muistiinpanojen merkitseminen oli sujuvampaa.

6.1 Havainnointilomake

Havainnointilomake kehitettiin testitilanteen havainnoinnin helpottamiseksi ja tueksi. Havainnointilomakkeen tarkoituksena on toimia havainnoinnin punaisena lankana. Se oli muistutuksena niistä aihealueista, joihin halusimme erityisesti kiinnittää huomiota sekä niistä kysymyksistä, jotka olivat oleellisia muistipelin ja sen kuvaohjeiden arvioinnin kannalta. Lomakkeella oli myös tyhjää tilaa havainnoinnin aikana heränneille huomioille, joita emme välttämättä tulleet ajatelleeksi havainnointilomaketta tehdessämme.

Havainnointilomakkeen tekeminen vaati aikaa sekä hienosäätöä moneen otteeseen, koska olimme aiemmin tehneet vain määrällisessä tutkimuksessa käytettäviä kyselylomakkeita. Koska emme löytäneet mistään ohjeita tai neuvoja laadullisen havainnointilomakkeen laatimista varten, jouduimme muokkaamaan jo kertaalleen tekemäämme lomaketta opinnäytetyön ohjaajan antaman palautteen perusteella.

6.2 Havainnointitilanne

Havainnointitilanteesta haluttiin tehdä mahdollisimman mukava testiryhmän lapsille. Testitilanne järjestettiin mahdollisimman neutraalissa mutta tutussa tilassa, jossa ei ollut muita ärsykejä, kuten esimerkiksi muita leluja ja esineitä. Tila oli varattu meidän käyttöömme, minkä vuoksi siellä ei ollut häiriötekijöitä.

Pelihetkeen osallistui neljä lasta sekä työelämäkumppani. Osallistuvat lapset olivat suomea äidinkielenä tai suomea toisena kielenä puhuvia lapsia. Työelämäkumppani ohjasi pelihetkeä, jotta me pystyimme samalla tarkkailemaan lasten reaktioita ja huomioita pelistä ja sen kuvaohjeista. Pelihetki oli jaettu kahteen eri tuokioon. Tämän ansiosta pääsimme seuraamaan kahden eri teeman pelaamista. Tuokiot pidettiin ilman taukoja, mutta ne mitoitettiin lasten jaksamisen ja keskittymisen mukaan.

6.2.1 Ensimmäinen pelihetki

Ensimmäisellä pelihetkellä pelasimme muistipeliä tunnekorteilla. Päädyimme tämän teeman kokeilemiseen, koska koimme sen olevan haastavin kaikista teemoista. Näin pääsimme näkemään, kuinka hyvin lapset tunnistavat pelikorteilla esiintyviä tunteita. Lapset pelasivat muistipeliä 15 tunnekorttiparilla.

Lapset istuivat lähekkäin toisiaan pöydän äärellä ja me asetuiimme puolestaan pöydän päähän tarkkailemaan pelihetkeä. Työelämäkumppanimme ohjeisti lapsia pelihetken aikana, jotta pelihetkestä tulisi mahdollisimman luonnollinen, koska emme olleet tuttuja aikuisia heidän keskuudessaan. Saimme myös kunnolla keskittyttyä pelin havainnointiin.

Työelämäkumppanimme aloitti hetken kertomalla lapsille, että he tulisivat pelaamaan muistipeliä. Hän otti esille yksittäiset muistipelin ohjeet ja alkoi käymään pelin kulkua vaihe vaiheelta läpi lapsien kanssa. Lapset tarkkailivat mielenkiinnolla ohjeita, seurasivat niitä hyvin ja osasivat toimia niiden mukaisesti: he muun muassa laittoivat kortit pöydälle, sekoittivat niitä sekä laittoivat siististi järjestykseen.

Työelämäkumppani käytti yksittäisiä, selattavia muistipelin ohjekortteja kohtaan ”käännä kaksi korttia ympäri” saakka. Tämän jälkeen hän koki mieluisammaksi vaihtaa A4-kokoiseen ohjeeseen, jossa kaikki siirtymäkohdat näkyivät samalla pohjalla. Tämä johtui siitä, että ensimmäinen lapsi ei löytänyt kukaan paria, mikä aiheutti hämmennystä irto-ohjeiden kanssa: ”käännä kaksi korttia ympäri” -kohdan jälkeen tuli ”jos löysit parin” -kohta eikä ”jos et löytänyt paria” -kohta. Työelämäkumppani koki, että tässä tilanteessa oli helpointa osoittaa sor-

mella oikeaa kohtaa A4-kokoiselta ohjekortilta, koska vaiheet saattoivat loikata parinkin ohjekortin yli. Tällöin ei ollut käytännöllistä selata irto-ohjeita, koska se vei aikaa ja aiheutti turhaa odottamista pelihetkessä.

Osa lapsista ei ollut pelannut ennestään muistipeliä, minkä vuoksi he käänsivät samoja jo ennestään käännettyjä kortteja uudelleen ja uudelleen. Tämän vuoksi työelämäkumppani joutui vinkkaamaan, että kannattaa kääntää myös muitakin kortteja, jotta pareja löytyisi. Muistipelin aikana on myös strategisesti järkevää seurata, mitä kortteja muut ovat kääntäneet ja sen perusteella löytää pareja. Lapset laittoivat myös käännettyjä pelikortteja eri paikoille, missä ne on aikaisemmin sijainneet. Tämä vaikeutti pelin pelaamista, kun lapsien oli joka kierroksen jälkeen muistettava käännettyjen korttien uudet sijainnit.

Ensimmäinen pelihetki ”epäonnistui” siinä mielessä, että laitoimme aivan liikaa pareja pöydälle. Käytimme kaikkia 15 paria eli 30 korttia. Kaikki lapset löysivät pareja, mutta heidän keskittyminen alkoi herpaantumaan, kun pareja ei löytynyt niin helposti. Tästä syystä työelämäkumppanimme päätti lopettaa pelin, vaikka kaikkia pareja ei ollut vielä löytynyt. Tämän jälkeen hän ja lapset laskivat yhteensä löydettyjen parien määriä ja selvittivät, kuka voitti tämän kierroksen. He myös käänsivät loput kortit vielä ympäri ja nimesivät korteista paljastuvia tunteita.

6.2.2 Toinen pelihetki

Ensimmäisen pelihetken jälkeen lapset pääsivät pelaamaan vielä toistamiseen muistipeliä. Tällä kertaa otimme käyttöön vaatepelikortit, joista valitsimme ainoastaan seitsemän paria. Vaikka toisellakin pelikerralla esiintyi vilkkautta, huomasimme selvän kehityksen lapsissa seuraavalla pelihetkellä. He osasivat sanoittaa vaatteita hienosti sekä seurasivat ohjeita paremmin. Pelihetki sujui huomattavasti paremmin sekä tasavakisemmin luultavasti siksi, että pareja oli vähemmän. Peli myös päättyi nopeammin, muttei kuitenkaan liian nopeasti. Näin lapsille ei muodostunut turhautumisen tunnetta liian suuresta korttimäärästä.

Viimeisen parin löydyttyä oli taas aika laskea löydettyjen parien määrää. Pelihetkistä ei jäänyt uupumaan lasten naurua, ja heillä vaikutti olevan hauskaa pelihetken aikana. He vaikuttivat olevan tosissaan kiinnostuneita ohjeista ja korteista sekä itse pelihetkestä. Korteissa olleet kuvat herättivät intoa ja naurua lapsissa.

6.3 Havainnoinnin tulokset

Havainnoinnin tuloksena voi todeta, että niin kuvakortit kuin kuvaohjeetkin olivat selkeitä ja tunnistettavissa olevia. Lapset osasivat sanoittaa pelikorteissa esiintyneitä kuvia sekä edetä pelissä kuvaohjeiden mukaisesti. Kuvaohjeiden joukossa oli kuitenkin kuvaohje, joka aiheutti

väärinkäsityksiä. Tämä kyseinen kortti oli "käännä kaksi korttia" , joka aiheutti osalle lapsista vaikeuksia pelin aikana. Työelämäkumppanin täytyi tarkentaa lapsille pelihetkien aikana, mitä tällä säännöllä tarkoitettiin. Tuloksiin vaikuttaa myös se, että testasimme pelkästään tunne- ja vaatekortteja, joten emme tiedä, olivatko ruokakortit yhtä tunnistettavia kuin muutkin kortit.

Huomasimme myös, että pelinvetäjän on hyvä tutustua kuvaohjeisiin ennen niiden käyttöä. Tällöin niiden käyttäminen on sujuvampaa. Etenkin yksittäisten kuvaohjeiden käyttäminen vaatii harjoitusta pelituokion vetäjältä johtuen yksittäisten ohjeiden järjestyksestä. Toisinaan varhaiskasvattajan täytyy hypätä tai vaihtaa ohjetta eri järjestyksessä.

7 Arviointi ja arviointimenetelmät

Jotta opinnäytetyön prosessi olisi kokonaisuutena mahdollisimman ammatillinen, vaatii se onnistuakseen kokonaisvaltaista sekä laadukasta arviointia. Toiminnallisen opinnäytetyön arviointi voidaan raa'asti jakaa kolmeen eri osa-alueeseen. Niitä ei voida kuitenkaan erottaa toisistaan, sillä osa-alueet tukevat aktiivisesti toisiaan koko opinnäytetyöprosessin aikana.

Ensimmäiseksi tulisi arvioida opinnäytetyön perimmäistä ideaa, tavoitteita sekä käytettyä teoriapohjaa. Tässä vaiheessa tulisi pohtia, ovatko opinnäytetyön idea sekä sille asetetut tavoitteet realistisia ja toteutettavissa olevia. Lisäksi olisi hyvä arvioida, ovatko viitekehys ja tietoperusta olleet asianmukaisia ja täsmällisiä opinnäytetyön alusta saakka. (Vilkkä & Airaksinen 2004, 154 - 155.)

Tämän jälkeen arviointi jatkuu opinnäytetyön toteutustavan sekä teorian luotettavuuden arviointiin. Tässä vaiheessa arviointi siirtyy tehdyn työn ja siihen käytettyjen menetelmien tarkasteluun. Onkin hyvä pohtia, että oliko työ tehty teorian pohjalta ja oliko lähteistä saatu tieto ajankohtaista sekä tarpeeksi kattavaa. (Vilkkä & Airaksinen 2004, 157 - 158).

Toiminnallisen opinnäytetyön viimeinen arviointiosuus koskee opinnäytetyön kieliasua sekä sen raportointia. Koska kyse on laadukkaasta sekä ammatillisesta tuotteistamisprojektista, on erityisen tärkeää, että siitä tehty raportti noudattaa hyvää ja asiallista kielioppia sekä ulkoasua. (Vilkkä & Airaksinen 2004, 159 -160.) Hyvä opinnäytetyö seuraa asiatekstin kriteereitä, joita ovat muun muassa selkeys, täsmällisyys, kielioppi sekä oikeinkirjoitus (Vilkkä & Airaksinen 2004, 151).

7.1 Arviointimenetelmät

Jotta opinnäytetyön prosessista saataisiin mahdollisimman kattava kuva, on arvioimiseen käytettävä erilaisia arviointimenetelmiä. Kun arviointia tehdään monen eri menetelmän pohjalta, saadaan siihen monipuolisesti näkökulmia sekä saatetaan oivaltaa sellaisia asioita, joita ei olisi pelkän yhden näkökulman avulla oivaltanut. Käytimme opinnäytetyötä tehdessämme SWOT-analyysia, itsearviointia ja -reflektiota ja arvioimme laajasti muistipelin eri puolia.

SWOT-analyysi

SWOT-analyysi on nelikenttäinen arviointityökalu, jonka avulla selvitetään jonkin asian tai toiminnan kehittämiskohtia. Näitä tarkastellaan sekä sisäisten että ulkoisten tekijöiden kannalta niin, että vahvuuksia ja heikkouksia analysoidaan sisäisen toiminnan näkökulmasta ja mahdollisuuksia ja uhkia puolestaan ulkoisen toimintaympäristön pohjalta. SWOT-analyysi tulisi koota siten, etteivät taulukon kohdat ole toistensa kanssa ristiriidassa, vaan pikemminkin loogisia ja toisiaan tukevia. On myös hyvin tärkeää, ettei SWOT-analyysin teon jälkeen unohdeta analysoida lopputuloksia, koska niiden pohjalta kummunneet johtopäätökset tulisi konkretisoida kehittämisehdotuksiksi tai -toimenpiteiksi. (Opetushallitus; Virtanen 2007, 189 - 190.)

Teimme SWOT-analyysin sekä opinnäytetyön suunnitteluvaiheessa että muistipelihetkien havainnointien jälkeen. Näin pääsimme vertailemaan taulukkoja keskenään opinnäytetyön arviointivaiheessa sekä analysoimaan sitä, kuinka prosessi eteni kokonaisuudessaan opinnäytetyömme aikana. Pääsimme myös näkemään, miten näkemyksemme opinnäytetyömme aiheesta sekä prosessista oli kehittynyt opinnäytetyön edetessä.

	Hyödyllinen	Haitallinen
Sisäinen ympäristö	<p><u>S = Vahvuudet</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aiempaa kokemusta kuvaohjeiden tekemisestä (aiemman kokemuksen pohjalta tullut positiivista palautetta päiväkodin erityistuen työntekijöiltä) 2. Nykyinen työelämäkumppani on motivoitunut opinnäytetyömme kehittämisessä 	<p><u>W = Heikkoudet</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aiheesta niukasti kirjallisuutta
Ulkoinen ympäristö	<p><u>O = Mahdollisuudet</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jos idea toimii, tätä voi jatko kehittää muun muassa uusilla peleillä tai laajentaa muiden päiväkotien käyttöön 2. Lisää lasten osallisuutta 	<p><u>T = Uhat</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Testiryhmässä on vain S2-lapsia, jonka vuoksi emme saa kunnolla käsitystä, miten peli toimisi muiden tukea tarvitsevien lasten parissa

Taulukko 1: SWOT-analyysi suunnitteluvaiheessa

	Hyödyllinen	Haitallinen
Sisäinen ympäristö	<p><u>S = Vahvuudet</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Toimiva sekä motivoitunut yhteistyö sekä opinnäytetyön tekijöiden, että päiväkodin kanssa 2. Aiempi kokemus opinnäytetyön aiheesta selkeytti prosessia 3. Opinnäytetyöaiheen mieluisuus 4. Kattava taustatyö 5. Hyvin suunniteltu sekä realistinen aikataulu 	<p><u>W = Heikkoudet</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Uusi ja vähän testattu työkalu 2. Testiryhmän suppeus 3. Pelikorttien yksittäinen tarkasteleminen testiryhmän kanssa ei mahdollistunut 4. Lapset olivat vieraita opinnäytetyön tekijöille 5. Selkokielen ja -kuvien lähteet toistivat itseään
Ulkoinen ympäristö	<p><u>O = Mahdollisuudet</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kuvaohjeiden jatkokehittäminen sekä soveltaminen muihin peleihin 2. Uusi työkalu varhaiskasvatuksessa sekä pelimarkkinoilla 3. Voi lisätä osallisuutta sekä myös pelaamista ilman ulkopuolisen apua 4. Pelin teemat ovat suunnattu kaikille kohderyhmille 5. Pelikortteja voi myös käyttää pelin ulkopuolella 	<p><u>T = Uhat</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lapsen kiinnostus peliä kohtaan 2. Varhaiskasvattajan kiinnostus kuvaohjeiden käyttöä kohtaan 3. Pelikorttien ja kuvaohjeiden tulkinnanvaraisuus

Taulukko 2: SWOT-analyysi havainnoinnin jälkeen

Itsearviointi sekä palautekeskustelu työelämäkumppanin kanssa

Testitilanteen havainnoinnin jälkeen kävimme palautekeskustelun työelämäkumppanimme kanssa. Kyseessä ei ollut virallinen haastattelu, vaikka pyysimmekin vastauksia ennalta mietityihin kysymyksiin sekä palautetta kehittämästämme muistipelistä ja sen kuvaohjeista. Kirjoitimme muistiinpanoja palautekeskustelun aikana, jotta pystyimme ottamaan myös työelämäkumppanimme huomiot mukaan reflektiokeskusteluun. Pyysimme myös vapaamuotoisesti palautetta muistipelistä sekä sen kuvaohjeista havainnointiin osallistuneilta lapsilta pelihetken päätteeksi.

Vaikka täytimmekin toimintatuokioiden aikana laatimaamme havainnointilomaketta arvioinnin tueksi, koimme kuitenkin, että niiden jälkeen olisi hyvä käydä myös reflektiokeskustelu. Näin saimme koottua ajatuksia välittömästi toiminnan jälkeen eikä mikään tärkeä huomio vahingossakaan päässyt unohtumaan. Pidimme reflektiokeskusteluita oikeastaan koko opinnäyteprosessimme ajan uusien ideoiden oivaltamiseksi sekä oman toiminnan kehittämiseksi. Opinnäytetyömme perusidea säilyi siis samana alusta loppuun saakka, mutta hienosäätöä tapahtui koko prosessin ajan tasaisin väliajoin.

Päätimme pitää reflektiokeskustelun välittömästi testihetken jälkeen, jolloin myös arvioimme kehittämäämme muistipeliä sekä sen kuvaohjeita. Keskustelimme tapaamisen aikana yleisesti käydyistä testihetkistä, muistipelin ja sen kuvaohjeiden toimivuudesta sekä refleктоimme myös opinnäytetyöprosessiamme kokonaisuudessaan. Kirjasimme myös tästä tapaamisesta muistiinpanoja ylös, jottei mikään tärkeä huomio jäisi valmiin opinnäytetyön ulkopuolelle.

7.2 Muistipelin arviointi

Muistipeliä arvioidessa otimme huomioon itse pelin, käytetyt materiaalit, pelin ulkonäön, eettisyyden, luotettavuuden ja saadun palautteen. Palaute on saatu työelämäkumppaniltamme pelihetkien havainnoinnin jälkeen sekä myös jälkikäteen sähköpostin kautta.

7.2.1 Pelin kuvaohjeet sekä pelikortit

Teimme pelin kuvaohjeet sekä pelikortit itse alusta loppuun. Piirsimme korteissa käytettävät kuvat tietokoneella, minkä vuoksi kuvien käyttöoikeus on meillä. Näin emme loukkaa tekijänoikeuksia lainaamalla muiden kuvia. Käytimme kuvien teossa apunamme ilmaista GIMP-kuvankäsittelyohjelmaa, jonka avulla saimme tehtyä kuvista selkeitä ja helposti hahmotettavia.



Kuvio 3: Valmis muistipeli ja sen kuvaohjeet

Pyrimme pitämään pelikortit samankokoisina, jotta kortit olisivat mahdollisimman identtisiä ja samannäköisiä. Koska teimme kortit alusta asti itse, täytyi meidän keskittyä tarkkaavaisesti korttien valmistusvaiheeseen laadun takaamiseksi. Päätimme teettää pelikorteille eriväriset

taustapohjat teemojen mukaan: tunnekortit ovat keltaisia, vaatekortit punaisia ja ruokakortit puolestaan oransseja.

7.2.2 Pelin ulkoasu ja materiaalit

Muistipelin kuvaohjeissa että pelikorteissa on käytetty selkeitä värejä ja ääri viivoja. Kuvaohjeet ja pelikortit on tehty teorian pohjalta ja asiakasryhmä eli lapset on otettu huomioon tekemällä pelistä mahdollisimman värikäs ja selkeä. Päätimme piirtää ja värittää kuvaohjeiden sekä pelikorttien kuvat tietokoneella, jotta värien kontrastit ja kuvien ääri viivat korostuisivat entisestään. Laadukkaan tulostimen ja laminoinnin avulla kuvien selkeys ja tarkkuus säilyivät aina valmiisiin kortteihin asti.

Teimme muistipelin kestäväksi laminoimalla sekä kuvaohjeet että pelikortit. Lisäksi koko muistipeliä varten valmistettiin suuri kangaskassi sekä teemakohtaisia pelikortteja varten pieniä kangaspusseja. Näin peliä on helppo säilyttää ja osat pysyvät tallessa.

7.2.3 Kuvaohjeiden ja pelikorttien sisältö

Testitilanteen jälkeen vakuutuimme siitä, sekä kuvaohjeet että pelikorttien kuvat olivat helposti tunnistettavissa ja sanoitettavissa. Lasten oli helppo seurata pelin eri vaiheita kuvaohjeistusten avulla. Se, että lapset saivat ärsykkeen seuraavasta välivaiheesta sekä visuaalisesti että auditiivisesti, auttoi heitä etenemään pelissä. Lyhyet selkosuomella kirjoitetut ohjeistukset helpottivat pelin etenemistä.

Myös pelikortit havaittiin selkeiksi ja tunnistettaviksi lasten sanoittaessa korteilla esiintyviä asioita. Pelikorttien ulkonäkö oli tehty teorian pohjalta lapsille suunnaten. Kuvissa käytettiin muun muassa vahvoja ääri viivoja, selkeitä kontrasteja väriyksessä sekä lapsille tuttuja esineitä ja asioita. Emme havainnointitilanteessa pystyneet todistamaan lapsien hyötyvän kuvan yhteydessä olleesta selkotekstistä, koska niiden luomat vaikutukset ovat kauaskantoisia eikä välittömästi nähtävistä. Huomasimme kuitenkin, että työelämäkumppanimme hyötyi niistä paljonkin.

7.2.4 Työelämäkumppanilta saatu palaute muistipelistä ja sen ohjeista

Testitilanteen sekä sen havainnoinnin jälkeen pääsimme pitämään palautekeskustelun työelämäkumppanimme kanssa. Hän kehui tekemiämme muistipelikortteja sekä pelin kuvaohjeita etenkin niiden selkeydestä ja helppokäyttöisyydestä. Työelämäkumppani oli positiivisesti yllättynyt ja tyytyväinen siitä, kuinka hyvin lapset osasivat sanoittaa kuvaohjeita sekä nimeämään pelikorteissa esiintyviä tunteita ja vaatteita. Tämä vahvisti myös omat havaintomme kuvaohjeiden sekä pelikorttien tunnistettavuudesta, koska lapset eivät olleet meille entuu-

destaan tuttuja. Hän kuitenkin huomasi, että yksi kuvaohjeiden kohdista tuotti lasten keskuudessa vaikeuksia. Kyseessä on kohta, jossa neuvotaan kääntämään kaksi korttia ympäri. Vaikka ohje oli työelämäkumppanille selkeä ja itsestäänselvä, oli lapsen vaikea hahmottaa kuvassa esiintynyttä toimintaa. Työelämäkumppanin antaman pienen avustuksen jälkeen lapset osasivat kuitenkin toimia kuvaohjeen mukaan, minkä vuoksi kuvaa ei tarvitse muuttaa.

Työelämäkumppanimme antoi palautetta myös varhaiskasvattajan näkökulmasta, joka oli pääsääntöisesti positiivista. Hänen mielestään kuvaohjeita oli helppo käyttää pelihetken aikana. Hän kuitenkin huomasi, että kuvaohjeiden käyttäminen on helpompaa, kun tutustuu niihin hetken aikaa. Hänen mielestään esimerkiksi selattavien irto-ohjeiden käyttö oli hieman haastavaa niissä pelin vaiheissa, kun ohjeissa ei edetty järjestyksessä. Hän kuitenkin koki, että osa lapsista hyötyi erityisen paljon selattavista irto-ohjeista, koska niiden avulla pystytään keskittymään yksittäiseen pelivaiheeseen.

7.2.5 SWOT-analyysin johtopäätökset

Teimme nelikenttä- eli SWOT-analyysin opinnäytetyöprosessin alussa ja lopussa. Huomasimme näiden SWOT-analyysien välillä yhtäläisyyksien lisäksi selkeitä eroja ja lisäyksiä. Ensimmäinen SWOT-analyysi käsitteli opinnäytetyön aikana tehtyä muistipeliä ja sen kuvaohjeita, kun taas jälkimmäinen käsitteli opinnäytetyöprosessia kokonaisuutena.

SWOT-analyysissä esintyneet vahvuudet lisääntyivät ja selkeytyivät suunnitteluvaiheesta opinnäytetyöprosessin loppuvaiheeseen. Työelämäkumppani pysyi koko prosessin ajan motivoituneena, joka selkeytti ja nopeutti opinnäytetyön etenemistä. Työelämäkumppanin innokkuus myös motivoi meitä opinnäytetyöntekijöitä entisestään. Aiheen mieluisuus ja yhteistyö tukivat työn tekemistä sekä aikataulussa pysymistä. Koimme aikataulun heikkoudeksi ensimmäisessä SWOT-analyysissä johtuen paperityön aiheuttamista viivästyksistä sekä muista ulkopuolisista tekijöistä, mutta sisäisten tekijöiden ja toimeliaisuutemme ansiosta se siirtyi vahvuuksiin toisessa SWOT-analyysissä.

Mahdollisuuksia aukesi meille enemmän työn loppupuolella, koska suunnitteluvaiheessa työn sisältö ja laatu eivät olleet vielä niin hyvin selvillä kuin työn loppuvaiheessa. Koemme esimerkiksi, että idean kuvaohjeistuksista sekä selkokuvin varustellusta pelisarjasta voisi myös markkinoida ja kaupallistaa. Koska peliohjeet ovat peleissä usein hyvin monimutkaisia, voisi idealle olla kysyntää pelimarkkinoilla. Selkokuvilla ja -kielellä varustelluilla peleillä olisi myös varmasti kysyntää etenkin pelaamista aloittavien sekä kielellistä tai erityistä tukea tarvitsevien lasten keskuudessa. Näin ideaa voisi myös jatkotyöstää uusien pelien muodossa.

Uhat SWOT-analyysien välillä muuttuivat hieman prosessin aikana. Yksi uhista oli testiryhmä, koska testiryhmässä oli pieni otanta erityistuen lapsia. Olisimme halunneet testata peliä useampien lapsiryhmien kanssa, jotta opinnäytetyömme lopputulos olisi ollut luotettavampi. Pidimme lasten ja työntekijöiden mielenkiinnon ja motivaation säilymistä peliä kohtaan suurimpana uhkana työn tekemiselle, käyttämiselle sekä jatkotyöstämiselle.

Työn heikkoudet tulivat esiin prosessin lopussa, jonka takia ensimmäisessä SWOT-analyysissä on vain kaksi heikkoutta. Heikkoudet liittyivät testitilanteeseen sekä korttien tulkintaan. Pidimme suurimpana heikkoutena testikertojen määrää, koska pääsimme testaamaan peliä ja ohjeita vain kaksi kertaa. Toinen mukana kulkeutunut heikkous oli korttien ja kuvaohjeiden tulkinnanvaraisuus, eli miten lapset ja työntekijät tulkitsevat ja käyttävät niitä.

SWOT-analyysin tekeminen auttoi meitä sekä hahmottamaan tuotteistamisprojektin että prosessin eri puolia, muun muassa opinnäytetyön eettisyyttä, luotettavuutta sekä kehittämisehdotuksia. Vaikka SWOT-analyysi on pääsääntöisesti tarkoitettu liiketoiminnan ja talouden arviointiin, sitä voidaan soveltaa erinomaisesti myös sosiaalialan projekteihin.

8 Eettisyys ja luotettavuus

Opinnäytetyöprosessi piti sisällään alusta alkaen pohdintaa ja keskustelua työn eettisyydestä sekä luotettavuudesta. Eettisyys oli koko työn ajan pinnalla, koska työskentelimme alaikäisten kanssa. Heidän parissaan vaitiolovelvollisuus on ehdottoman tärkeää ja sovimmekin erikseen päiväkodin kanssa, ettemme mainitse heidän nimiään opinnäytetyössämme.

Eettistä pohdintaa herättivät myös pelihetkeen osallistumiseen vaadittavat lupalaput sekä Espoon kaupungilta anottava tutkimuslupa. Lupalappujen nojalla opinnäytetyöprosessimme säilyi edelleen eettisenä emmekä ottaneet mukaan pelihetkeen sellaisia lapsia, joilta emme saaneet lupalappua. Koska hallussamme olleilla lupalapuilla oli nähtävillä myös pelihetkeen osallistuvien lasten nimet, hävitimme ne asianmukaisesti opinnäytetyöprosessin jälkeen. Näin säilytimme lasten anonyymiteetin.

Espoon kaupungilta anottu tutkimuslupahakemus salli työn testaamisen päiväkodissa: ilman tutkimuslupahakemusta työ olisi ollut eettisesti väärin. Vaikka haimme tutkimuslupaa hyvissä ajoin, sen saaminen viivästyi meistä riippumattomista syistä. Tämä siirsi pelimme testaamisajankohtaa myöhemmäksi sekä vaikutti työmme luotettavuuteen, koska osa testiryhmän lapsista oli ehtinyt jäämään kesälomalle myöhäisen ajankohdan takia. Työn eettisyys pysyi eheänä, koska testasimme peliä vasta luvat saatuamme.

Peliä havainnoidessa oli hankalaa tuoda lapsille esiin se asia, ettemme havainnoi heitä vaan peliä. Tämä aiheuttaa eettistä ristiriitaa, koska on tärkeä kertoa havainnoinnin kohteelle mitä

havainnoidaan ja miksi (Hirsjärvi ym. 2012, 214). Koimme toimineemme tilanteeseen nähden oikealla tavalla ja lapsia kunnioittaen.

Opinnäytetyömme luotettavuus herätti eniten keskustelua. Siihen vaikuttivat muun muassa käytetty teoria ja tuotteen testauksen määrä. Ensinnäkin muistipelin kuvaohjeiden ja pelikorttien tekeminen vaati teoretietoa, mutta valitettavasti selkokielestä ja selkokuvista löytyy vain rajallisesti lähteitä. Koska selkokuvia on montaa eri laatua ja niitä käytetään eri tarkoituksiin, selkokuvatyyppin valitseminen vaatii ensin yleensä tutustumista niin asiakasryhmään kuin asiakkaaseenkin. Selkokuvia käytetään yleisesti siten, että asiakkaiden kanssa kerätään yhdessä heille sopivat kortit. (Papunet 2017.) Koska teimme muistipelin kuvaohjeet sekä pelikortit yhteistyössä työelämäkumppanimme kanssa, emme saaneet lasten ääntä kuuluviin ennen testausvaihetta. Koimme kuitenkin, että valitsemamme teemat olivat lapsille sopivia, sukupuolineutraaleja ja päiväkodin arkeen viittaavia. Näin ollen teemat olivat mielestämme hyvin valittuja ja opettavaisia lapsen nykyiseen elämänvaiheeseen nähden.

Opinnäytetyömme luotettavuutta laski muistipelin testikertojen pieni määrä. Kuten aikaisemmassa kappaleessa mainittiin, jouduimme siirtämään havainnointipäivää tutkimuslupahakemuksen viivästymisen vuoksi. Tämän takia testiryhmän koko ja testauskertojen määrä väheni puolella suunnitellusta. Jos havainnointipäivä ei olisi siirtynyt, olisimme päässeet havainnoimaan yhteensä neljää pelihetkeä. Sen lisäksi testiryhmässä ei ollut lainkaan erityistä tukea tarvitsevia lapsia, minkä vuoksi emme saaneet näkemystä siitä, miten kortit ja kuvaohjeet toimivat heidän parissaan.

Pidämme työtämme kokonaisuudessaan luotettavana ja eettisesti korrektina huolimatta opinnäytetyön aikana kummunneista luotettavuuteen vaikuttavista epäkohdista. Vaikka havainnointikertoja olikin suunniteltua vähemmän eikä testiryhmässä ollut erityistä tukea tarvitsevia lapsia, teoretieto ja toteuttamamme pelintestaus kuitenkin todistivat, että muistipelimme ja sen kuvaohjeet ovat toimivia varhaiskasvatuksen työkentällä.

9 Kehittämisehdotukset

Jokainen työ ja tuote on kehitettävissä ja vaatii parantelua ajan saatossa. Tekemämme muistipelin kuvaohjeita, pelikortteja sekä ulkomuotoa täytyy kehittää, jotta peli olisi kaikille selkeä ja helposti käytettävissä. Kehittämiskohtien pohtiminen on myös yksi tärkeä osa-alue opinnäytetyöprosessin ja ammatillisen kasvun kannalta.

Tekemämme muistipelin kuvaohjeita voidaan jatkotyöstää muiden pelien käyttöön, esimerkiksi palapelin, bingon tai muiden pelin ohjeille sopiviksi. Muistipelin teemoja voitaisiin joko laajentaa tai tehdä kokonaan uusia. Koska työelämäkumppanillamme oli hieman haasteita selattavien irto-ohjeiden käytössä, voisimme päivittää pelin saatekirjettä ja lisätä sinne

enemmän tietoa kuvaohjeista. Ohjeiden käyttäminen saattaa vaatia harjoitusta ja tutustumista.

Kehitysehdotuksista osa liittyy muistipelin ulkomuotoon, kuten säilytykseen, kuvaohjeisiin ja pelikortteihin. Muistipelin säilytystä pitäisi selkeyttää tekemällä siihen uudet laatikot tai nimeämällä pussit, jotta käyttäjälle ilmenisi paketin sisältö. Tämä myös houkuttelisi pelaajia todennäköisemmin valitsemaan muistipelin pelihetkeen, kun säilytysratkaisusta voi päätellä, mikä peli on kyseessä. Laadukas säilytysratkaisu on myös esteettinen, mikä herättää myöskin pelaajien mielenkiintoa. Muistipelin kortit voisivat olla paksumpia. Tämä muutos helpottaisi korttien kääntämistä ja olisi lapsille miellyttävämpää. Myös "käännä kaksi korttia" -kuvaohje pitäisi päivittää tai selkeyttää, koska sen ymmärtäminen tuotti haasteita lapsille.

Pelihetkeä havainnoidessa huomasimme myös lasten keskuudessa toistuvan ongelman, jota emme osanneet huomioda muistipelin kuvaohjeiden laatimisvaiheessa. Pareja käännettäessä lapset ottivat pelikortit usein käteensä eivätkä kääntäneet niitä pöydällä niiden alkuperäisillä paikoillaan. Näin ollen lapset saattoivat laittaa käännetyt kortit eri paikkaan kuin mistä ne oli aikaisemmin nostettu. Muistipelissä on tärkeää, että käännetyt kortit laitetaan samalle paikalle, mistä ne on alun perin nostettu - onhan kyseessä kuitenkin muistipeli, minkä vuoksi on vaikea muistaa parien sijaintia, jos niiden paikat vaihtelevat jatkuvasti.

10 Pohdinta

Toiminnallisen opinnäytetyömme lähtökohtana oli luoda osallisuutta ja kielen kehitystä tukeva apuväline varhaiskasvatukseen. Olimme alusta asti hyvin innoissamme ideastamme luoda muistipelikonaisuus kuvaohjeistuksien kera. Koska tiesimme jo aikaisemman varhaiskasvatuskurssin pohjalta aiheen potentiaalin, oli opinnäytetyöprosessi kokonaisuudessaan mukava ja mielenkiintoinen. Koimme aiheen valinnan olevan myös siksi onnistunut, koska emme löytäneet kovinkaan monia samankaltaisia opinnäytetöitä tai muita projekteja aiheesta.

Toiminnallinen opinnäytetyö ja tuotteistaminen osoittautuivat hyvin opettavaisiksi mutta työntäyteisiksi menetelmiksi. Pyrimmekin kuitenkin koko prosessin ajan panostamaan laadukkaaseen ja teoriaan pohjautuvaan kädenjälkeen. Löysimme asianmukaisia lähteitä aiheeseen liittyen, joiden pohjalta pystyimme luomaan kattavan ja laadukkaan tietoperustan. Etsimme tietoa muun muassa selkokuvista, selkokielestä, kielen kehityksestä sekä erilaisista puhetta korvaavista menetelmistä.

Opinnäytetyöprosessimme oli kaiken kaikkiaan onnistunut: pysyimme alkuperäisessä aikataulussamme, loimme onnistuneen pelikonaisuuden teorian tietoon pohjautuen sekä välttyimme suuremmilta vastoinkäymisiltä. Vaikka pelin testauskerrat jäivätkin vähäisiksi

viivästyneen tutkimuslupahakemusprosessin takia, saimme luotettavan käsityksen pelin ja sen kuvaohjeiden toimivuudesta etenkin suomea äidinkielenä sekä suomea toisena kielenä puhuvien lasten keskuudessa. Emme kuitenkaan saaneet mahdollisuutta kokeilla peliä muiden erityisen tuen piiriin kuuluvien lasten parissa.

Saimme onneksemme yhteistyöhaluisen ja innokkaan yhteistyöpäiväkodin sekä työelämäkumppanin, jonka kanssa teimme työtä yhdessä. Annoimme vastavuoroista palautetta ja jaoimme mielipiteitä ja ehdotuksia puolin toisin. Hyväksytimme jokaisen prosessin askeleen työelämäkumppanilla sekä huomioimme hänen antamaa palautetta muistipelin ja sen kuvaohjeiden valmistusvaiheessa. Hyvästä palautteesta ja onnistuneesta opinnäytetyöstä huolimatta olisimme kuitenkin kaivanneet kattavampaa ja rakentavampaa palautetta työelämäkumppaniltamme.

Muistipelin kuvaohjeiden ja pelikorttien tekeminen voidaan mieltää helpoksi prosessiksi - et joudu tekemään muuta kuin piirtämään tai valitsemaan kuvat ja peli on kasassa. Todellisuudessa se vaati kuitenkin teoriaan tutustumista sekä pitkän kehittämisprosessin. Muistipelin tekeminen vaati teemojen, korttimäärien ja monien muiden aspektien rajaamista ja valitsemista. Meidän piti valita teemat, jotka herättävät mielenkiintoa sekä tytöissä että pojissa. Teimme siis mahdollisemman sukupuolineutraaleja valintoja. Jotta saimme luotua pelikokonaisuudesta laadukkaan, jouduimme käyttämään paljon aikaa pelin valmistukseen. Aiheen mielekkyys motivoi meitä kuitenkin toimimaan tehokkaasti koko prosessin alusta loppuun.

Toteuttamamme opinnäytetyö on hyödynnettävissä muissakin varhaiskasvatuksen toimipisteissä. Opinnäytetyömme tarjoaa myös monipuolisesti jatkokehittämismahdollisuuksia. Kuvaohjeistuksia voidaan esimerkiksi valmistaa muille peleille tai muistipelin teemoja laajentaa päiväkotisanaston ulkopuolelle. Toisaalta myös päiväkodissa riittää edelleen paljon sanastoa, jota voitaisiin tuoda esille muistipelin teemojen muodossa. Mahdollisuudet ovat rajattomat.

Lähteet

Painetut lähteet

Fogelholm, C-M. 2009. Tuoteideasta innovaatioksi. Tuoteideoiden ja keksintöjen kaupallistaminen suomalaisessa innovaatiojärjestelmässä. Tampere: Mediapinta.

Halme, K. & Vataja, A. 2011. Monikulttuurinen varhaiskasvatus ja esiopetus. Helsinki: Tammi.

Heister Trygg, B. 2010. Graafinen kommunikointi - Esineet, kuvat ja symbolit puhetta tukevassa ja korvaavassa kommunikoinnissa. Kehitysvammaliitto. Oppimateriaalikeskus Opike. Kouvola: Solver Palvelut.

Huhtanen, K. 2012. Puhetta tukevat ja korvaavat kommunikointimenetelmät Suomessa. Uudistettu laitos. Kehitysvammaliitto. Kouvola: Solver Palvelut.

Kangas, M. 2014. Leikillisyyttä peliin: Näkökulmia leikillisyyteen ja leikilliseen oppimiseen. Teoksessa Krokfors, L., Kangas, M. & Kopisto, K. (toim.) Oppiminen pelissä. Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino, 73 - 92.

Kulki-Nieminen, A. 2002. Selkokielen ja yleiskielen eroista. Teoksessa Virtanen, H. (toim.) Selko-opas. 2. painos. Helsinki: Kehitysvammaliitto, 33 - 45.

Laukka, M. 2002. Havannoista selkokuvaan - kuvanlukemisen aakkosia. Teoksessa Virtanen, H. (toim.) Selko-opas. 2. painos. Helsinki: Kehitysvammaliitto, 47 - 53.

Mylläri, J. & Vesterinen, O. 2014. Peleistä pelillisyyteen. Teoksessa Krokfors, L., Kangas, M. & Kopisto, K. (toim.) Oppiminen pelissä. Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino, 56 - 66.

Ojanen, T., Ritmala, M., Sivén, T., Vihunen, R. & Vilén, M. 2013. Lapsen aika. Helsinki: Sanoma Pro.

Prashnig, B. 2000. Erilaisuuden voima - Opetustyyli ja oppiminen. PS-kustannus. Juva: WS Bookwell.

Toikko, T. & Rantanen, T. 2009. Tutkimuksellinen kehittämistoiminta - näkökulmia kehittämisprosessiin, osallistamiseen ja tiedonantoon. Tampere: Tampere University Press.

Vilka, H. & Airaksinen, T. 2004. Toiminnallinen opinnäytetyö. 1.-2. painos. Jyväskylä: Gummerus kirjapaino.

Virtanen, H. 2002a. Selkojulkaisujen ulkoasusta. Teoksessa Virtanen, H. (toim.) Selko-opas. 2. painos. Helsinki: Kehitysvammaliitto, 55 - 69.

Virtanen, H. 2002b. Selkokielen määritelmä, tarve ja käyttäjäryhmät. Teoksessa Virtanen, H. (toim.) Selko-opas. 2. painos. 7 - 21.

Virtanen, P. 2007. Arviointi - Arviointitiedon luonne, tuottaminen ja hyödyntäminen. Helsinki: Edita.

von Tetzchner, S. & Martinsen, H. 2000. Johdatus puhetta tukevaan ja korvaavaan kommunikointiin. 2. painos. Helsinki: Hakapaino.

Sähköiset lähteet

Halme, K. 2011. Maahanmuuttajataustaisten lasten kielikasvatus varhaiskasvatuksesta esiopetukseen. Teoksessa Nurmilaakso, M. & Välimäki, A-L. (toim.) Lapsi ja kieli. Kielellinen kehittyminen varhaiskasvatuksessa. Viitattu 28.4.2017. <https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/80046/d9e0eb99-ef75-4704-a185-14aa8cbf9366.pdf?sequence=1>

Kuvasto. Kuvaoikeuksien ABC. Viitattu 9.8.2017. <http://kuvasto.fi/kuvaoikeuksien-abc/>

Opetushallitus. SWOT-Analyysi. Viitattu 6.8.2017. http://www.oph.fi/saadokset_ja_ohjeet/laadunhallinnan_tuki/wbl-toi/menetelmia_ja_tyovalineita/swot-analyysi

Papunet. 2014. Kuvat kommunikoinnissa. Tietotekniikka- ja kommunikaatiokeskus. Helsinki: Kehitysvammaliitto. Viitattu 28.4.2017. http://papunet.net/sites/papunet.net/files/materiaalia/Julkaisut/kuvat_kommunikoinnissa_2014.pdf

Papunet. 2017. Kuvapankki. Viitattu 15.8.2017. <http://papunet.net/materiaalia/kuvapankki>

THL. 2010. Leikki - Oletteko te vain leikkineet tänään? Viitattu 4.5.2017. <https://www.thl.fi/documents/605877/747474/leikissa+lapsen+sisainen+ja+ulkoinen+maailma+kohtaavat.pdf/8acaf3f2-4379-4016-b3b6-7b9cca34b7ff>

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet. 2016. Määräykset ja ohjeet 2016:17. Opetushallitus. Viitattu 5.5.2017. http://www.oph.fi/download/179349_varhaiskasvatussuunnitelman_perusteet_2016.pdf

Kuviot

Kuvio 1: Lotto-ohjeistus	8
Kuvio 2: Esimerkkikuvia teemoista	19
Kuvio 3: Valmis muistipeli ja sen kuvaohjeet	27

Taulukot

Taulukko 1: SWOT-analyysi suunnitteluvaiheessa	25
Taulukko 2: SWOT-analyysi havainnoinnin jälkeen	26

Liitteet

Liite 1: Lupalappu vanhemmille	39
Liite 2: Havainnointilomake	40
Liite 3: Muistipeli ja sen kuvaohjeet	41

Liite 1: Lupalappu vanhemmille

Maaliskuu 2017

Hei xxxxxxxxx vanhemmat!

Olemme kaksi sosionomiopiskelijaa Laurea ammattikorkeakoulusta ja olemme suorittamassa opinnäytetyötämme xxxxxxxxx päiväkodissa xxxxxxxxx ryhmässä.

Pyydämme teiltä lupaa, että lapsenne saisi osallistua muistipelin testaamiseen ja havainnointiin jonka suoritamme keväällä 2017. Havainnoimme muistipelin toimivuutta.

Päiväkodin eikä lasten nimiä ei tulla julkaisemaan missään. Emme siis ota lapsilta nimiä tai muita vastaavia tietoja ylös.

Yhteistyöterveisin

Aija-Maarit Puistola

Sanna Koskinen

Sosionomiopiskelijat, Laurea-ammattikorkeakoulu Otaniemi

Leikkaa alaosa viivaa pitkin ja palauta ryhmään.

Lapseni

saa osallistua muistipelin testaamiseen ja havainnointiin

Kyllä

Ei

Päiväys: ____/____2017

Huoltaja(t)

Allekirjoitus _____

Nimenselvennys _____

Liite 2: Havainnointilomake

Havainnointirunko

1. Miten lapset reagoivat pelin materiaaleihin (peli- ja sääntökortteihin)?

Negatiivisesti	Osittain negatiivisesti	Osittain positiivisesti	Positiivisesti

Kommenteja:

5. Oppivatko pelaajat pelin aikana uusia taitoja (kuten sanoja tai pelin ohjeistuksia)?

En osaa sanoa	Ei lainkaan	Osittain	Kyllä

Kommenteja:

2. Kuinka peli- ja sääntökortit vaikuttavat pelaajien osallisuuteen?

Negatiivisesti	Osittain negatiivisesti	Osittain positiivisesti	Positiivisesti

Kommenteja:

6. Kuinka peli- ja sääntökortit vaikuttavat varhaiskasvattajan työaakkaan?

Vaikeuttaa sitä	Vaikeuttaa osittain sitä	Helpottaa osittain sitä	Helpottaa sitä

Kommenteja:

3. Kuinka peli- ja sääntökortit vaikuttavat pelin etenemiseen?

Hidastaa sitä paljon	Hidastaa sitä vähän	Nopeuttaa sitä vähän	Nopeuttaa sitä paljon

Kommenteja

Muita huomioita?

4. Kuinka peli- ja sääntökortit vaikuttavat pelaajien innostuneisuuteen ja mielenkiintoon peliä kohtaan?

Negatiivisesti	Osittain negatiivisesti	Osittain positiivisesti	Positiivisesti

Kommenteja:

Liite 3: Muistipeli ja sen kuvaohjeet

Kuvitettu Muistipeli

S. Koskinen & A-M. Puustola

Muistipelin mukana tulee:

- 15 paria **Tunne**kortteja
- 15 paria **Ruoka**kortteja
- 15 paria **Vaate**kortteja
- 2 eri kuvaohjeet: A4-kokoinen ohje ja pienet yksittäiset ohjekuvat.

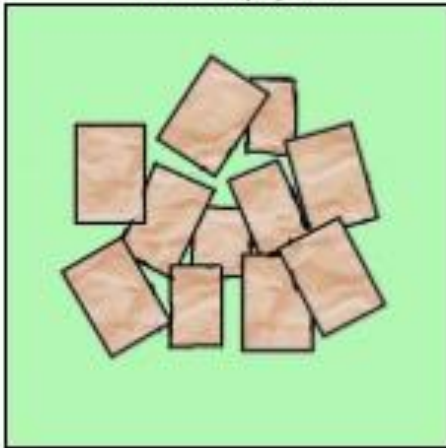
Muistipeli säilytetään kangaspusseissa, jokaiselle eri teemalle on oma pussinsa.

Muistipelin mukana tulee kuvitetut ohjeet kahdessa eri koossa, A4 ja yksittäisinä kortteina. Kuvitettujen ohjeiden tarkoituksena on helpottaa lasten osallistumista muistipelin pelaamiseen. Niiden avulla lapsi voi hahmottaa muistipelin askeleet erikseen entistä paremmin. Ohjeita käytetään kuten muitakin puhetta tukevia kuvakortteja tai -ohjeita.

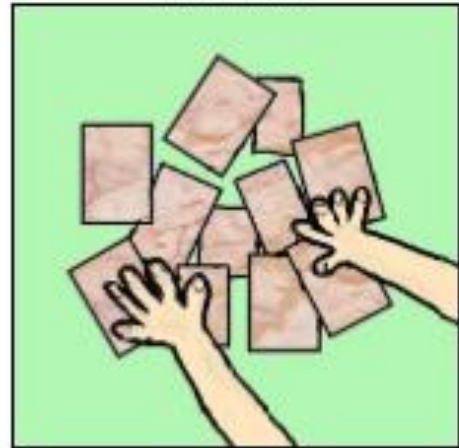
Ohjeiden lisäksi muistipelin mukana tulee kolme eri teemaista korttikokonaisuutta, joiden tarkoituksena on opettaa lapselle arjen tärkeitä sanoja. Parien määrää voi muokata pelaavien lasten taitojen mukaan.



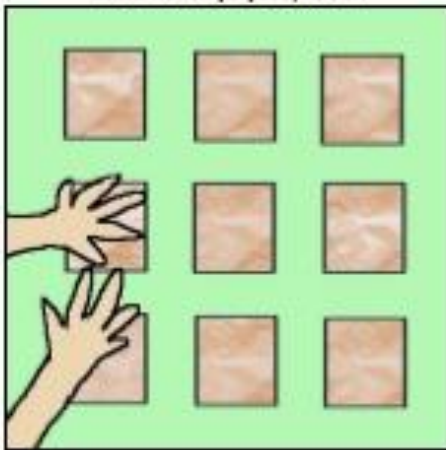
Laita kortit pöydälle



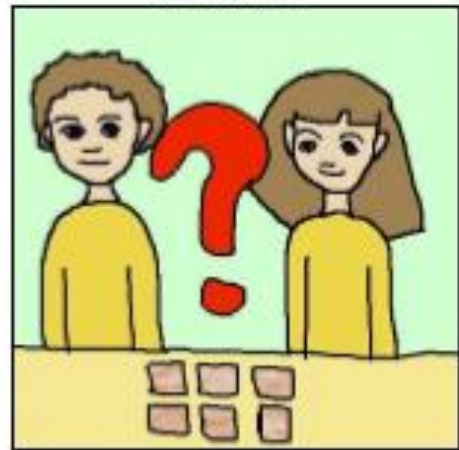
Sekoita kortit



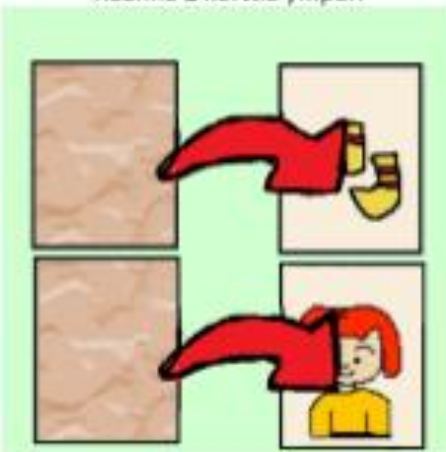
Laita kortit järjestykseen



Kuka aloittaa?



Käännä 2 korttia ympäri



Jos löydät kortille parin



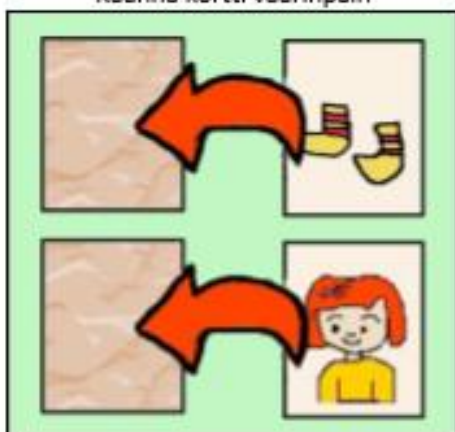
Saat kortin itsellesi



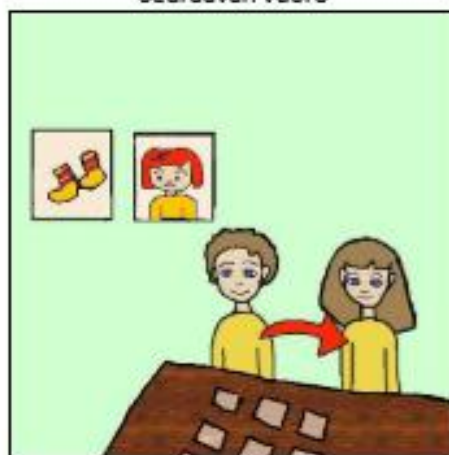
Jos löydät väärän parin



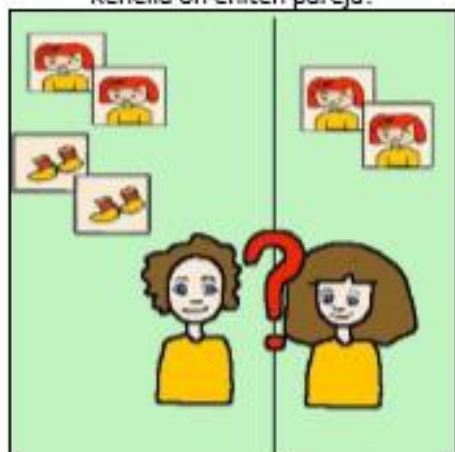
Käännä kortti väärinpäin



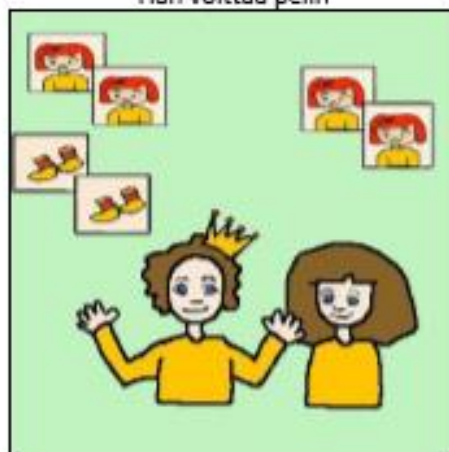
Seuraavan vuoro

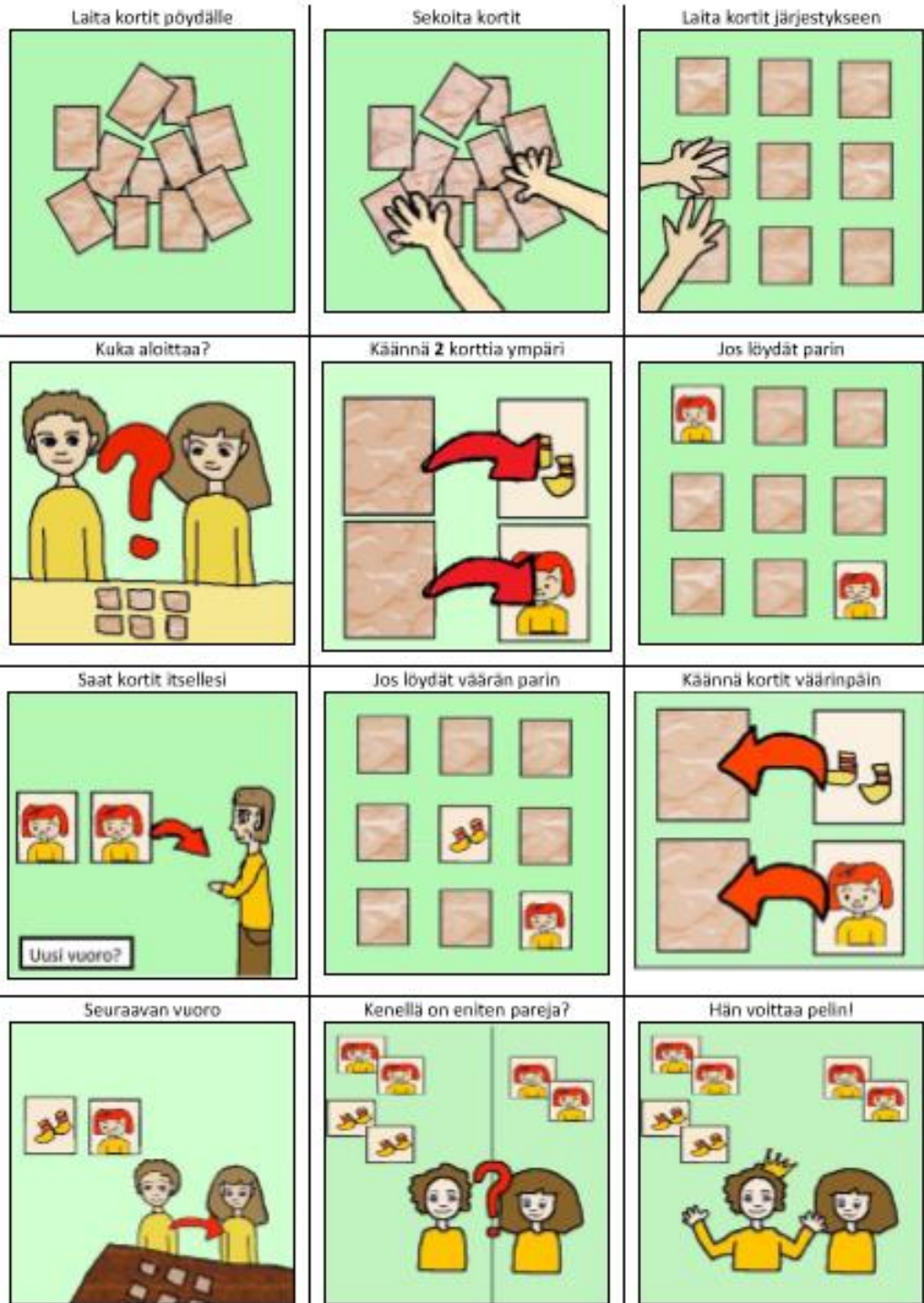














Kenellä on eniten pareja?



Hän voittaa pelin





<p>Alushousut</p> 	<p>Alushousut</p> 	<p>Hame</p> 
<p>Hame</p> 	<p>Housut</p> 	<p>Housut</p> 
<p>Kaulahuivi</p> 	<p>Kaulahuivi</p> 	<p>Kengät</p> 
<p>Kengät</p> 	<p>Lapaset</p> 	<p>Lapaset</p> 

Lippalakki



Lippalakki



Mekko



Mekko



Paita



Paita



Pipo



Pipo



Shortsit



Shortsit



Sormikkaat



Sormikkaat



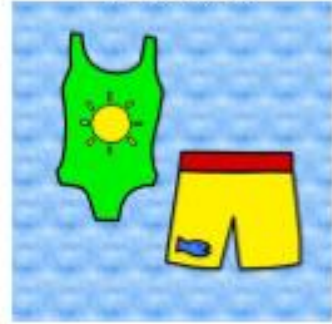
Sukat



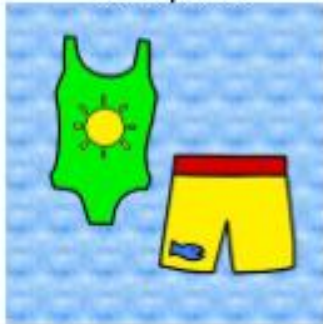
Sukat



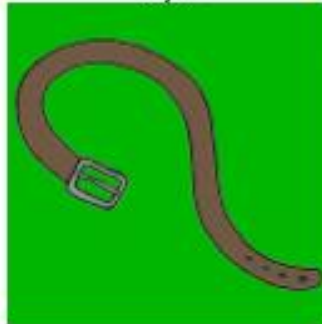
Uimapuku



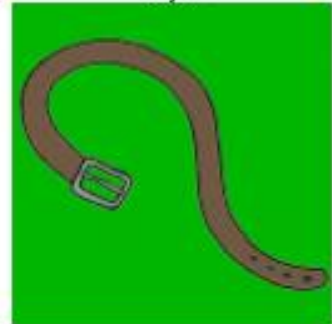
Uimapuku

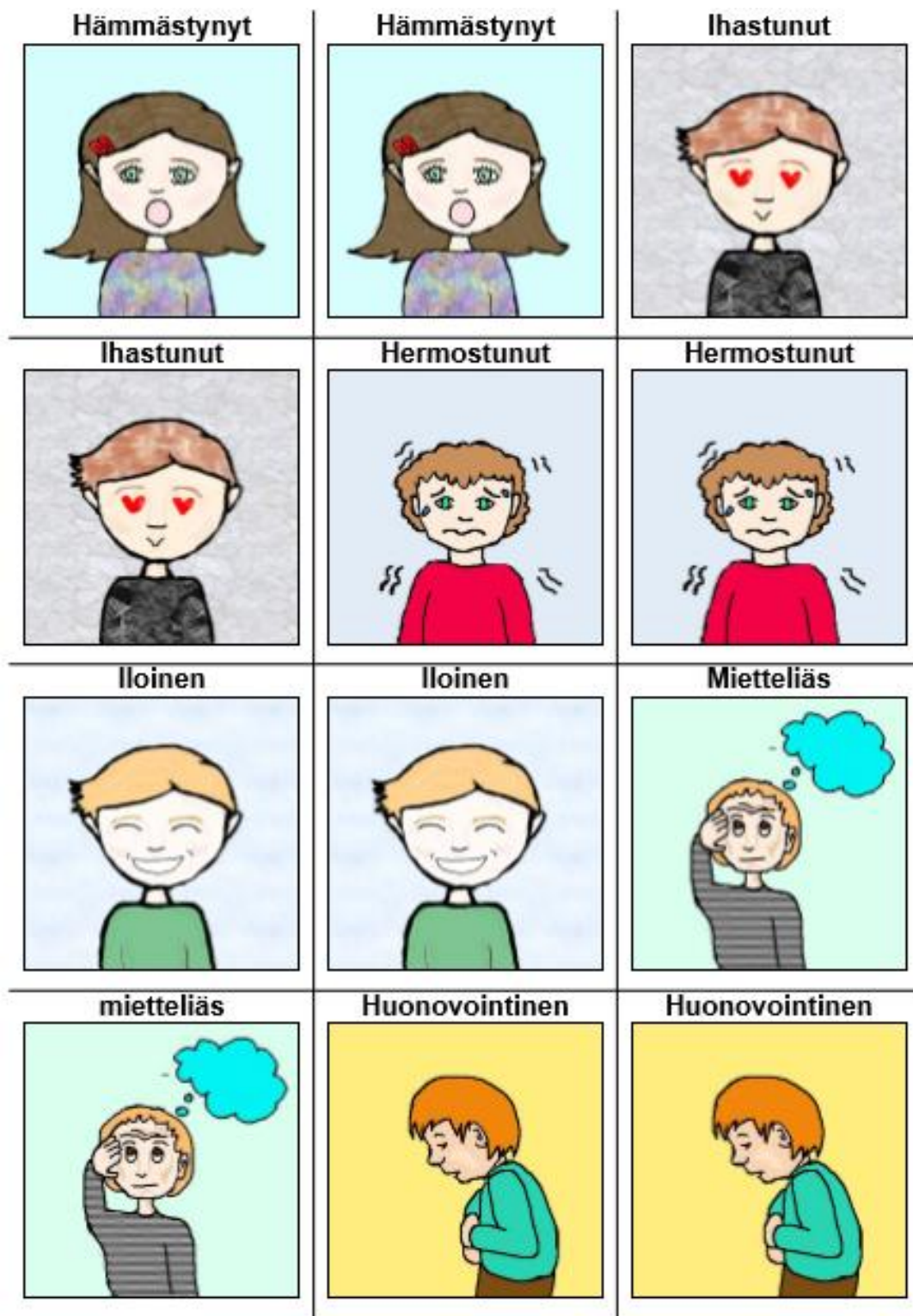










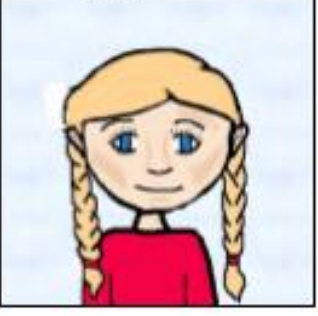
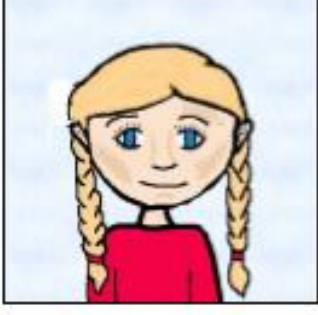


Vyö



Vyö





<p>Pettynyt</p> 	<p>Pettynyt</p> 	<p>Punastunut</p> 
<p>Punastunut</p> 	<p>Surullinen</p> 	<p>Surullinen</p> 
<p>Tylsistynyt</p> 	<p>Tylsistynyt</p> 	<p>Tyytyväinen</p> 
<p>Tyytyväinen</p> 	<p>Unelias</p> 	<p>Unelias</p> 

Vihainen



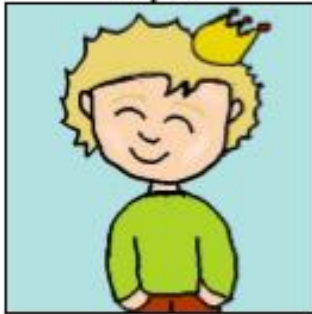
Vihainen



Ylpeä



Ylpeä



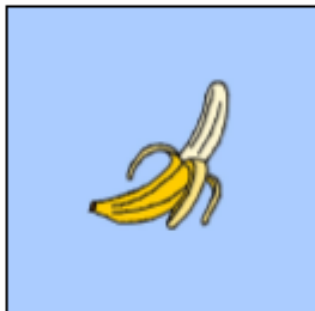
Arsyynyt



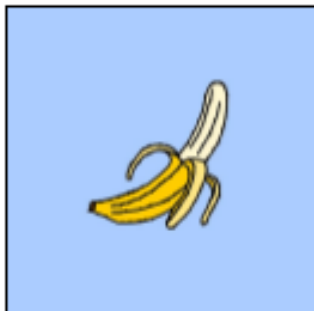
Arsyynyt



Banaani



Banaani



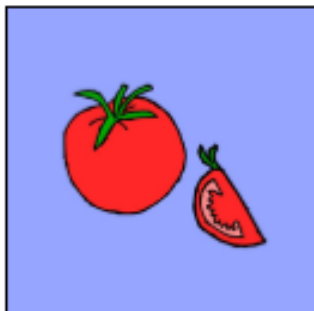
Juusto



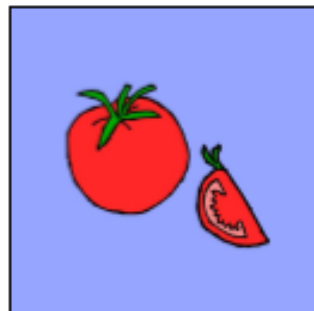
Juusto



Tomaatti



Tomaatti



Voileipä



Voileipä



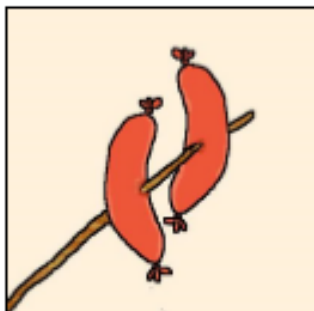
Maitoa



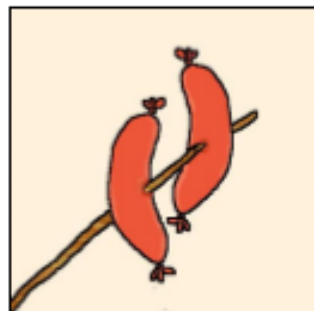
Maitoa





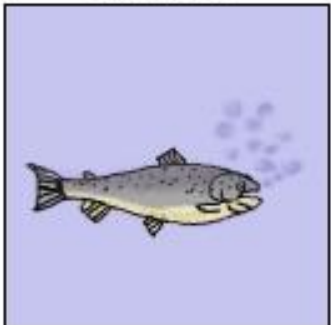
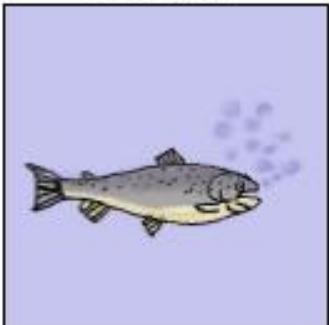
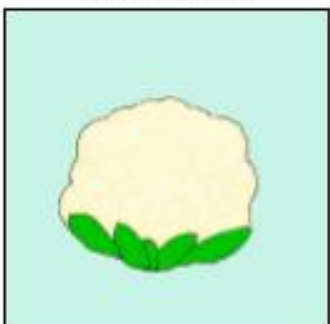
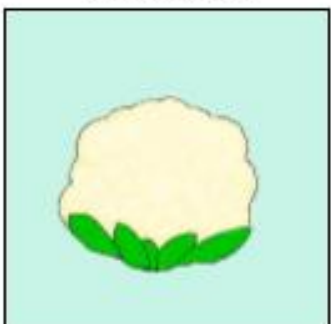


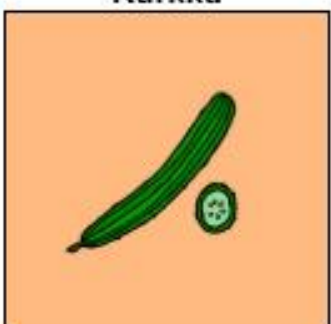
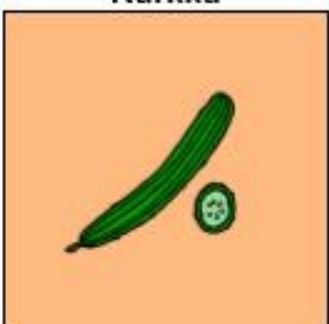







Makkara



Makkara



<p>Herne</p> 	<p>Herne</p> 	<p>Jäätelo</p> 
<p>Jäätelo</p> 	<p>Kala/Lohi</p> 	<p>Kala/Lohi</p> 
<p>Kukkakaali</p> 	<p>Kukkakaali</p> 	<p>Maissi</p> 
<p>Maissi</p> 	<p>Kurkku</p> 	<p>Kurkku</p> 

<p>Porkkana</p> 	<p>Porkkana</p> 	<p>Salaatti</p> 
<p>Salaatti</p> 	<p>Tikkari</p> 	<p>Tikkari</p> 