

**”ME KAIKKI VOITETAAN YHDESSÄ” -  
MITALIJAHTI-PELI VARHAISKASVATUKSEN  
LIIKUNNAN APUVÄLINEENÄ**



Jukka, Maiju

Moilanen, Mikko

LAUREA-AMMATTIKORKEAKOULU

Laurea Hyvinkää

**”ME KAIKKI VOITETAAN YHDESSÄ” - MITALIJAHTI-PELI VARHAISKAS-  
VATUKSEN LIIKUNNAN APUVÄLINEENÄ**

Maiju Jukka  
Mikko Moilanen  
Opinnäytetyö  
Joulukuu, 2010

Jukka, Maiju ja Moilanen, Mikko

**”Me kaikki voitetaan yhdessä” - Mitalijahti-peli varhaiskasvatuksen liikunnan apuvälineenä**

Vuosi 2010 Sivumäärä 52

---

Tämän opinnäytetyön aiheena on 3 - 5 -vuotiaan lapsen kehityksen tukeminen Mitalijahti liikuntapelin avulla. Mitalijahti on pieniin tiloihin soveltuva liikuntapeli, jonka avulla voidaan tukea lapsen kokonaisvaltaista kehitystä. Se on suunniteltu kasvatustieteiden ammattilaisten kanssa vuoden 2009 alussa. Pelin aikana tehdään erilaisia liikuntatehtäviä ja pohditaan liikunnan merkitystä. Tavoitteena on ollut luoda peli, joka tukee lasten yhteisöllisyyttä ja motivaatiota liikuntaa.

Opinnäytetyön ensimmäinen tutkimusongelma oli, miten lapsen motorista, kognitiivista ja sosio-emotionaalista kehitystä voidaan Mitalijahti -pelin avulla tukea. Toinen tutkimusongelma oli, miten Mitalijahti-peliä voidaan kehittää toimivammaksi varhaiskasvatuksen liikunnan apuvälineeksi.

Tutkimus toteutettiin uusimaalaisessa päiväkodissa. Opinnäytetyö on laadullinen tutkimus, jonka aineistonkeruumenetelminä käytettiin havainnointia ja teemahaastattelua. Havainnointi toteutettiin analysoimalla kahdessa pelitilanteessa kuvattua videomateriaalia. Haastattelu-aineisto kerättiin kahdelta päiväkodin työntekijältä, jotka olivat ohjaajina pelitilanteissa.

Tutkimustulosten perusteella Mitalijahti-pelin avulla voidaan tukea lapsen motorista, kognitiivista ja sosio-emotionaalista kehitystä. Kehitystä ei saavuteta yhden pelikerran aikana, vaan siihen tarvitaan toistoja. Lapsen kehityksen tukemisen edellytyksenä on, että pelin ohjaajan tulee olla valmistautunut pelitilanteeseen huolellisesti. Tutkimusaineiston perusteella voidaan todeta, että yhteisöllisyyttä painottavia pelejä tarvitaan. Mitalijahti-peli tukee yhteisöllisyyden kasvua.

Mitalijahti-peliä tulee tutkimuksen mukaan vielä kehittää lisää. Pelilaudasta pitää kehittää tukevampi. Pelaamisen sujuvuuden, lasten mielenkiinnon ylläpitämisen ja yhteisöllisyyden tukemisen kannalta pelin sääntöjä tulee muuttaa siten, että tarvittaessa kaikki pelaajat voivat osallistua kaikkien tehtävien tekemiseen. Lisäksi peliin olisi hyvä liittää pieni tietopaketti liikunnan merkityksestä.

Asiasanat: liikunta, motorinen kehitys, kognitiivinen kehitys, sosio-emotionaalinen kehitys, peli oppimisen tukena, yhteisöllisyys

Jukka, Maiju & Moilanen, Mikko

### Mitalijahti- game as an aid in physical education in early childhood

Year	2010	Pages	52
------	------	-------	----

---

Mitalijahti is a game planned to support the development of 3 to 5-year-old children. The game is suitable for small places and it can be used to support children's holistic development. It is designed with professionals of education at the beginning of 2009. During the game players execute various physical functions and discuss the importance of physical activity. The aim has been to make the game to support children's sense of community and motivation to take exercise.

The main question of the study was how Mitalijahti-game could support children to develop their motor, cognitive and socio-emotional skills. Another question was how this game could be made a better tool for early childhood education.

The research was carried out in a day care centre in southern Finland. The data was gathered by observation and interviews. Observation was conducted by analyzing video material, which was filmed in two playing sessions. The interview data were collected from two day care workers who guided playing of the game.

The results showed that Mitalijahti-game supported children's motor, cognitive and socio-emotional development. Development could not be achieved by playing it once. Repetitions were required. The instructor had to be acquainted with the game so that he or she could support the development of children. The results also showed that there is need for games that emphasize communality. Mitalijahti-game supported the increase of communality.

It appeared that Mitalijahti-game still needs further improvement. The game board has to be solid. The rules should be changed so that all the players can participate in all activities. It makes the playing comfortable and contributes to children's interest and communality. In addition, it would be a good idea to attach a small data package to the game to tell the players about the importance of physical education.

Key words: physical education, motor development, cognitive development, socio-emotional development, educational games, communality

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO .....	5
2 MITALIJAHTI LIIKUNTAPELINÄ.....	6
3 VARHAISKASVATUS JA LIIKUNTA.....	10
3.1 Motorinen kehitys .....	12
3.2 Kognitiivinen kehitys.....	12
3.3 Sosioemotionaalinen kehitys .....	14
4 PELI OPETUSVÄLINEENÄ .....	16
5 SOSIAALIPEDAGOGINEN NÄKÖKULMA YHTEISÖLLISYYTEEN .....	18
6 VIKTOR PAPANEK JA TUOTTEEN FUNKTIOANALYYSI .....	20
6.1 Mitalijahti-pelin käyttö.....	21
6.2 Mitalijahti-pelin tekemisessä käytetyt työmenetelmät ja materiaalit .....	21
6.3 Mitalijahti-pelin tarve .....	22
6.4 Ajan, paikan ja kulttuurin erityispiirteet Mitalijahti-pelissä .....	23
6.5 Mitalijahti ja estetiikka .....	24
6.6 Assosiaatiot Mitalijahdissa .....	24
7 OPINNÄYTETYÖN TOTEUTUS .....	26
7.1 Tutkimusongelmat.....	27
7.2 Teemahaastattelu .....	28
7.3 Havainnointi .....	29
7.4 Triangulaatio .....	30
7.5 Eettisyys ja luotettavuus.....	30
7.6 Opinnäytetyö prosessi .....	32
8 TULOKSET .....	35
8.1 Miten pelin pelaamisen avulla voidaan tukea lasten kehitystä? .....	35
8.2 Miten peliä voidaan kehittää toimivammaksi varhaiskasvatuksen liikunnan apuvälineeksi? .....	40
9 YHTEENVETO .....	45
LÄHTEET .....	48
LIITTEET .....	51
Liite 1: Teemahaastattelun kysymykset .....	51
Liite 2: Videohavainnoinnin kysymykset .....	52

## 1 JOHDANTO

Mitalijahti-liikuntapeli suunniteltiin vuoden 2009 keväällä osana Lapsen ja nuoren hyvä arki - hanketta. Peli pyrkii osaltaan vaikuttamaan lasten liikuntatottumuksiin ja liikunnan mielekkääksi kokemiseen. Opinnäytetyön tekijät halusivat kehittää pelistä varhaiskasvatuksen työvälineen, koska uskoivat pelin toimivan liikuntakasvatuksen apuvälineenä eivätkä halunneet jättää pelintekoprosessia keskeneräiseksi. Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää tukeeko Mitalijahti-pelin pelaaminen lasten kehitystä. Lisäksi tutkittiin, miten peliä voidaan kehittää, jotta se olisi entistä toimivampi varhaiskasvatuksen liikunnan apuväline.

Lapsi tarvitsee päivittäiseen hyvinvointiinsa liikuntaa. Liikunta edesauttaa lapsen normaalia fyysistä kasvua ja kehitystä. Vuosi vuodelta julkaistaan lisää tutkimuksia, joiden mukaan yli-painoisten lasten määrä Suomessa kasvaa. Ylipainon myötä riski sairastua varsinkin erilaisiin sydän- ja verisuonisairauksiin kasvaa. Kansallisesti tämä on erittäin vakava ongelma, johon tulisi puuttua. (Sosiaali- ja terveysministeriö 2005:17, 10.) *Varhaiskasvatuksen liikunnan suositusten* (2005:17, 20 - 21) mukaan lasten tulisi liikkua päivittäin vähintään kahden tunnin ajan. Mitalijahti-peli tarjoaa helppoa ja vaivatonta liikkumista sisällä pienissä tiloissa eikä sen käyttöönotto ei vaadi suuria resursseja.

Opinnäytetyö toteutettiin uusimaalaisen päiväkodin esikouluryhmässä. Aineistonkeruumenetelminä käytettiin teemahaastattelua ja havainnointia. Teemahaastattelussa haastateltiin ryhmän lastentarhaopettajaa ja lastenhoitajaa, jotka molemmat ohjasivat pelitilanteita erikseen. Havainnointi tapahtui pelitilanteista kuvatuista videoista. Videoituja pelikertoja oli kaksi ja niiden välillä on ollut aikaa noin kuukausi.

Opinnäytetyön alussa esitellään Mitalijahti-peli. Pelin kirjallisen esittelyn välissä on valokuva Mitalijahti-pelistä ja tehtäväkorteista. Tämän jälkeen kerrotaan teoreettisesta viitekehuksesta, joka rajattu liikuntakasvatukseen, yhteisöllisyyteen ja pelaamisen pedagogiikkaan liittyvään pohdintaan sekä Victor Papanekin kehittämän tuotteen funktioanalyysin kuvaukseen. Opinnäytetyön toteutuksessa esitellään tutkimusongelmat, käyttävät metodit ja opinnäytetyöprosessi sekä pohditaan opinnäytetyön etiikkaa ja luotettavuutta. Tutkimusongelmat ja opinnäytetyöprosessi havainnollistetaan kuvioissa. Haastatteluiden ja havainnointien tulokset jaetaan kahteen tutkimusongelmien perusteella. Opinnäytetyön lopussa on pohdinnallinen yhteenveto kokonaisprosessista.

## 2 MITALIJAHTI LIIKUNTAPELINÄ

Mitalijahti on suunniteltu ensisijaisesti päivähoitoon ja perhepäivähoitoon. Tavoitteena on korostaa yhdessä tekemistä ja oppimista sekä innostaa lapsia liikkumaan. Pelissä ei ole yhtä voittajaa tai häviäjää, vaan kaikki pelaajat voittavat yhdessä. Peli on suunniteltu niin, että sitä voidaan pelata pienissä tiloissa. Teoksessa *Opi liikkuen, liiku leikkien Pulli* (2001, 79) toteaa, että kilpailun liiallinen korostaminen vie liikunnasta ilon ja saattaa kiinnittää lasten huomion epäolennaisiin asioihin, kuten toisiin vertaamiseen ja suorittamiseen. Hänen mukaansa pahinta mitä kilpailuttamisella voidaan saada aikaan, on lapsen itsetunnon nujertaminen ja liikuntatilanteiden välttely.



*Kuva 1: Mitalijahti-peli: Pelilauta, tehtäväkortit, hernepussi, tennispallot, häntäpallot, säännöt ja pelin kuljetusta varten oleva kassi.*

Mitalijahti-peliä voidaan ajatella eräänlaisena liikunnan virikkeenä. Pelin tarkoituksena on suorittaa liikuntaan liittyviä tehtäviä viidestä eri kategoriasta, jotka ovat silmän ja käden koordinaatio, notkeus, tasapaino, kehonhallinta ja tieto. Kategorioiden määrä rajattiin viiteen, koska sen uskottiin olevan sopiva määrä pelin mielenkiinnon ja pelaajien keskittymisen kannalta. Numminen ja Sääkslahti (2008, 14 - 17) jakavat motorisen kehityksen tasapainotaitoihin, liikkumistaitoihin, käsittelytaitoihin sekä fyysisiin kykyihin, jotka on vielä jaettu voimaan, kestävyYTEEN, reaktiokykyihin, koordinaatiokykyihin, nopeuteen, ketteryYTEEN ja not-

keuteen. Motorinen kehitys riippuu virikkeistä ja vuorovaikutuksista, joita ympäristö tarjoaa (Kronqvist & Pulkkinen 2007, 79).

Perustaitoja harjaannuttamalla luodaan edellytykset oppia lajitaitoja. Elleivät perustaidot ole kunnossa, lajitaitojenkaan ei ole mahdollista kehittyä. (Pulli 2001, 41.) Liikkumisen perustaitojen harjoitteluvaihe on vahvimmillaan varhaisessa leikki-iässä eli kaksivuotiaasta seitsemänvuotiaaksi (Kronqvist & Pulkkinen 2007, 85). Mitalijahdissa keskitytään liikunnan perustaitoihin juuri edellä mainittujen syiden vuoksi. On tarpeetonta tehdä tehtävistä liian haasteellisia, koska lasten pelaamisen motivaatio saattaa silloin kärsiä.

Mitalijahti-pelissä *Silmän ja käden koordinaatio* -kategorialla halutaan painottaa motorisen kehityksen käsittelytaitoja. Nämä ovat taitoja, joiden avulla opitaan käsittelemään erilaisia välineitä ja telineitä vartalolla ja raajoilla joko paikoillaan tai liikkuen. (Numminen & Sääkslahti 2008, 16.) Välineitä pelissä ovat häntäpallot, tennispallot ja hernepussit. Kyseisiin välineisiin päädyttiin, koska niiden valmistus oli helppoa ja materiaalit olivat helposti saatavilla. Peliin haluttiin yleisiä liikunnassa käytettäviä välineitä, joita löytyy yleensä päiväkodeista tai jotka on helppo valmistaa itse.

Koska hyvä liikkuvuus luo perustan lihastasapainolle ja vähentää vammautumisen riskiä, yhdeksi kategoriaksi valittiin *Notkeus*. Lapsilla venyttelyn tulisi yhdistyä luonnollisesti muuhun toimintaan. (Numminen & Sääkslahti 2008, 17.) Tähän kategoriaan oli helppo keksiä erilaisia tehtäviä ja pidimme sitä tärkeänä liikunnallisten taitojen kehityksen kannalta. Myös joissain notkeustehtävissä käytetään pelissä mukana olevia välineitä. Lisäksi joissain tehtävissä tarvitaan pelikaverin apua.

Tasapainotaito on yksi motorisen kehityksen osa-alueista. Tasapainotaidot tarkoittavat kykyä mukauttaa kehon painopiste paikallaan olevaan tai liikkuvaan tukeen niin, että keho pysyy tasapainossa. (Numminen & Sääkslahti 2008, 14.) Kyseinen taito haluttiin ottaa osaksi peliä, koska se on tärkeä arkielämän liikkumisen kannalta. Erilaisia tasapainoharjoitteita päiväkotikässä pidettiin tärkeinä. Kategorian tehtävät on tarkoitettu tehtäväksi ilman aikuisen apua. Mikäli lapsen kyvyt sitä vaativat, on avun käyttäminen mahdollista.

*Kehonhallinta*-kategoriaan voidaan ajatella kuuluvan fyysisten kykyjen voima, kestävyys, reaktiokyky sekä ketteryys (Numminen & Sääkslahti 2008, 16). Tehtäväkorttien avulla lapset oppivat liikunnassa käytettäviä termejä. Esimerkiksi tehtävien ”Tee silta” tai ”Tee viisi x-hyppyä” kohdalla, tekijät ovat ajatelleet, että *kehonhallinta*-kategoria yhdistää monta tärkeää motorisen kehityksen aluetta.



*Tieto*-kategoriolla halutaan tukea lapsen kognitiivista kehitystä. Kysymyksiin ei ole olemassa oikeita vastauksia, vaan niiden tavoitteena on herätellä keskustelua liikunnasta ja siihen liittyvistä asioista. Tästä voidaan myös käyttää termiä ohjattu oivaltaminen. Pullin (2001, 47) mukaan ohjattu oivaltaminen on ohjaustyylä, jossa lapselle ei anneta valmista mallia, vaan kysymysten avulla lasta ohjataan oivaltamaan oikea ratkaisu. Ohjattu oivaltaminen tukee lapsen ajattelun kehittymistä ja edistää kykyä arvioida omaa toimintaa.



*Kuva 2: Esimerkit tehtäväkortteista. Punaiset kortit ovat Kehonhallinta-kategoriaan kuuluvia tehtäviä ja keltaiset kortit ovat tasapainokategoriaan kuuluvia.*

Liikkumaan oppiminen on helpompaa, mikäli liikkeitä toistetaan useasti. Lapsi tarvitsee ohjausta ja apua oppiakseen mahdollisimman hyvin. Aikuisen tehtävä on varmistaa, että liikettä toistetaan riittävästi. Lisäksi aikuisen tulee huolehtia siitä, että tehtävät ja harjoitteet ovat sellaisia, että ne edistävät tarvittavan taidon oppimista. (Pulli 2001, 51.) Joihinkin tehtäväkortteihin on merkitty toistojen määrä selvästi ja joidenkin korttien kohdalla ohjaaja voi käyttää omaa harkintaansa toistojen määrän määrittelyssä. Peliä ohjaavan henkilön on myös hyvä valvoa, että pelaajat tekevät liikkeet oikein. Aikuisen on tärkeää opastaa pelaajia liikkeissä, mikäli he eivät niitä kunnolla osaa sekä toimia pelissä ohjaajana ja rohkaisijana. Tehtäväkorttien yksinkertaiset ohjeet kertovat, miten tehtävät suoritetaan. Jotta pelaajien on helpompi ymmärtää tehtävät, voi aikuinen kuvailla niitä laajemmin.

Mitalijahti soveltuu 3 - 5 -vuotiaille lapsille, mutta myös sitä vanhemmille. Peliä voi samanaikaisesti pelata 2 - 6 pelaajaa. Koska peli on suunniteltu pieniin tiloihin, ei ole viisasta pelata sitä isolla lapsimäärällä. Lapset tarvitsevat aikuista tehtäväkorttien lukemiseen pelatessaan peliä ensimmäisiä kertoja. Tehtäväkorteissa on myös kuvat, jotta lapset voivat pelata peliä myöhemmin itsenäisesti.

### 3 VARHAISKASVATUS JA LIIKUNTA

Liikunnallinen leikki on lapselle luonnollinen tapa oppia. Liikkeen vaikutus kaikkiin kehityksen osa-alueisiin on merkittävä; se tukee niin motorista, tiedollista, taidollista kuin tunne-elämänkin kehitystä. Ei sovi myöskään unohtaa, että liikunnan avulla lapsella on mahdollisuus hankkia minäkuvan kehittymisen kannalta tärkeitä onnistumisen kokemuksia. (Autio & Kaski 2005, 54.) Liikunnan määrä lapsen päivittäisessä toiminnassa on kuitenkin viimeisten parinkymmenen vuoden aikana vähentynyt dramaattisesti. Yhteiskunnalliset muutokset ovat mahdollistaneet leikki-ikäisten lasten tietoteknisten laitteiden käytön. Leikkien liikkuva lapsi on ainakin osittain muuttunut paikallaan istuvaksi ruudun tuijottajaksi. (Sosiaali- ja terveysministeriö 2005:17, 7.)

Liikunta lisää lasten kognitiivista, motorista ja sosio-emotionaalista kehitystä, joiden kehittyminen on hyvin tärkeää lapsen ollessa 3 - 5 -vuotias. Varhaislapsuudessa liikunnalla on kaksi tavoitetta, oppia liikkumaan ja oppia liikunnan avulla. Oikein suunnitellun ja ohjatun liikunnan avulla lapsi oppii tuntemaan oman vartalonsa ja sen osat sekä näiden käytön eli motoriset perustaidot, joiden avulla hän pystyy selviämään jokapäiväisen elämän vaatimuksista. Liikunta voi toimia tukena myös kognitiivisten ja sosio-emotionaalisten toimintojen kehittämisessä. Liikunnalla on siten suuri merkitys lapsen persoonallisuuden kehitykselle, sillä sen avulla voidaan luoda perusta varhaiskasvatuksen yleisten tavoitteiden saavuttamiselle. (Numminen 1997, 11.) Lapset viettävät suurimman osan päivästänsä päivähoitossa, joten sen tehtävänä on tarjota liikunnallisia haasteita ja innostaa lasta monipuoliseen liikuntaan. Mitalijahti-liikuntapelin on tarkoitus auttaa päivähoitoa tässä tehtävässä.

Kotikasvatus ja siinä esiintyvät arvot ovat tärkeässä osassa lapsen rakentaessa itselleen kuvaa liikunnasta ja itsestä liikkujana. Liikunnallisen toimintakulttuurin omaksumiseen vaikuttaa suuresti myös päivähoito, jonka yhtenä tärkeänä osa-alueena on fyysinen kasvatus. (Hakala 1999, 105.) 3 - 6 -vuotiaan lapsen aktiivisen liikunnan minimimäärä on noin kaksi tuntia päivässä. Liikunnan tulisi sosiaali- ja terveysministeriön *Varhaiskasvatuksen liikunnan suositusten* (2005:17, 10 - 11) mukaan koostua ”useista lyhyemmistä aktiviteettijaksoista koko päivän ajalta”. Toisin sanoen lapselle tärkeää on nimenomaan luontaisesta toiminnasta kuten leikistä aiheutuva halu liikkua. Päiväkodeissa olisikin tärkeää pyrkiä luomaan liikunnallinen toimintakulttuuri, joka edesauttaa lapsen oppimista mahdollisimman laajalla alueella. Ohjattujen liikuntatuokioiden tulisi tukea lasten toimintatuokioiden ulkopuolella tapahtuvaa liikkumista ja luoda heille myönteinen kuva liikunnasta. (Karvonen, Siren-Tiusanen & Vuorinen 2003, 97.) Mitalijahti-peli tuo päivähoidolle uudenlaisen mahdollisuuden toteuttaa fyysistä kasvatusta. Sen avulla pienet tilat voidaan muuttaa pelikentiksi. Peliä pystytään muokkaamaan ohjauksen avulla, koska peliä voi lyhentää tai pitkittää lasten sen hetkisen motivaation mukaan.

Millä tavoin aikuisen on mahdollista luoda lapselle liikkumista tukeva oppimisympäristö? Tärkeintä lienee yksilöllisen lapsilähtöisen kasvatusnäkemysomaksuminen. Liikunnan ohjaajan tulisi tarkkailla lasten yksilöllistä kehitystä ja toimintaa. Tämän avulla ohjaajan tulisi pyrkiä luomaan lapselle mahdollisuudet toteuttaa itseään omien vahvuuksiensa avulla mutta kuitenkin niin että vielä harjoittelua vaativat liikuntataidot kehittyvät. Monipuolinen ja kyllin haastava liikkumisympäristö tuo lapselle merkittäviä oppimiskokemuksia. Yhteisiin sääntöihin perustuvat liikuntaleikit ja -pelit kehittävät lasten tunteiden säätelyä ja yhteistoimintataitoja. Näiden taitojen kehittyessä lapsi oppii luomaan sääntöjä omiin leikkeihinsä, mikä edesauttaa lapsen menestymistä edessä olevissa elämäntilanteissa. (Numminen 2000, 50 - 51.) Mitalijahti-pelin tehtäviä voidaankin vaikeuttaa tai helpottaa lapsen kykyjä vastaaviksi. Monipuolisten liikuntaan liittyvien tehtävien avulla pyritään yhteiseen lopputulokseen, jolloin jokaisen pelaajan panos on yhtä tärkeä. Pelin säännöt on laadittu yksinkertaisiksi, jotta lapset voivat pelata peliä ilman ohjaajaa tutustuttuaan siihen.

Klassikkoteoksessaan *Mind in society* Lev Vygotski (1978, 57) esitti sosiaalisen toiminnan olevan oppimisprosessissa tärkeässä roolissa ihmisen kehityksen mahdollistajana. Vygotskin (1978, 57) mukaan ihminen kykenee tekemään asioita itsenäisesti vasta sen jälkeen, kun häntä on siihen sosiaalisessa tilanteessa opastettu. Vygotski (1978, 86) toteaaakin, että opetuksessa tulisi keskittyä niihin lapsen toimintoihin, jotka ovat kulloisellakin hetkellä kehittymässä. Tätä ajatustaan tukemaan Vygotski lanseerasi termin *lähikehityksen vyöhyke*.

Mitalijahti-pelin suunnittelun keskeisenä elementtinä on ollut Lev Vygotskin klassinen teoria lähikehityksen vyöhykkeestä. Lapsi kykenee suoriutumaan tietyistä tehtävistä itsenäisesti. Tätä kutsutaan Vygotskin ajattelun mukaan aktuaaliseksi kehitystasoksi. Lapsella on myös potentiaalinen kehitystaso. Potentiaalisen kehitystason tehtävistä lapsi ei vielä kykene selviytymään itsenäisesti. Aikuisen avustuksella tämä kuitenkin onnistuu. Lähikehityksen vyöhykkeeksi kutsutaan kehitystasoa, joka jää aktuaalisen ja potentiaalisen kehitystason väliin. (Eronen ym. 2001, 92 - 93.) Kun lapsi esimerkiksi osaa mennä kuperkeikan tekoasentoon mutta kaatuu aina kuperkeikkaa yrittäessään kyljelleen, on kuperkeikka-asentoon meneminen silloin aktuaalisen kehitystason tehtävä ja kuperkeikan tekeminen potentiaalisen kehitystason tehtävä. Aikuisen auttaessa lasta pitämällä tämän niskasta ja jaloista kiinni lapsi kykenee kuperkeikan tekoon. Toiminta tapahtuu tuolloin lähikehityksen vyöhykkeellä. Lähikehityksen vyöhykkeellä tapahtuva toiminta kehittää lasta siten, että hän oppii vähitellen tekemään suorituksen itsenäisesti. Mitalijahti-pelin tehtävät on suunniteltu niin, että lapsi suoriutuu niistä aikuisen avustuksella. Pelissä lapset suorittavat lähikehityksen vyöhykkeellä olevia toimintoja, mikä auttaa lasta oppimaan uusia taitoja.

### 3.1 Motorinen kehitys

Motorisella kehityksellä tarkoitetaan vartalon ja raajojen toiminnallisia muutoksia. Hermolihasjärjestelmän, luuston ja lihaksiston kehityksellä on erittäin suuri vaikutus motoriseen kehitykseen. Aivan samalla tavalla kuin on ympäristöstä tulevan tiedon määrällä ja laadulla. Motoriset perustaidot jaetaan tasapainotaitoihin, liikkumistaitoihin ja käsittelytaitoihin. Fyysisiin kykyihin kuuluvat voima, kestävyys, reaktiokyky, koordinaatiokyky, nopeus, ketteruus ja liikkuvuus. Motoriset perustaidot ovat taitoja, jotka jokaisen tulisi oppia selviytyäkseen jokapäiväisessä elämässä. Ne muodostavat perustan lajitaitojen kuten pituushyppy, aitajuoksu ym. kehitykselle. Motoristen perustaitojen lisäksi oleellisia asioita ovat erilaiset reaktiot, fyysinen kunto sekä motoristen perustaitojen laatu. (Numminen & Sääkslahti 2008, 14.) Mitalijahtipelissä toteutettavat liikuntatehtävät perustuvat näiden kykyjen hallintaan.

Liikkuminen antaa lapselle mahdollisuuden oppia mukauttamaan vartalon ja raajojen asentoja tasapainon ylläpitämiseksi erilaisissa ympäristöissä. Tätä asennon mukauttamista kutsutaan tasapainoreaktioksi. Se on automaatio ja mahdollistaa tasapainon säilyttämisen ja saavuttamisen erilaisissa tilanteissa ja toiminnoissa läpi elämän. (Numminen 1997, 23.)

Liikuntakasvatuksen yhtenä keskeisenä tavoitteena on lisätä lapsen kykyä ja motivaatiota toimia myös sellaisessa ympäristössä, joka edellyttää ja samalla kehittää fyysistä kuntoa. Fyysinen kunto tarkoittaa kykyä suoriutua jokapäiväisistä tehtävistä uupumatta ja sitä, että on energiaa viettää vapaa-aikansa mielekkäästi. (Numminen 1997, 11.)

Yksi keskeisimmistä alueista itsetunnon kehittymisessä on fyysinen itsearvostus. Fyysinen pätevyys toimii välittävänä tekijänä positiivisen itsearvostuksen kehittymisessä. Motoriikaltaan taitavammat lapset ovat riippumattomampia, pelottomampia ja itsenäisempiä kuin motoriikaltaan heikommat lapset. Jos liikunta toteutetaan niin, että se tarjoaa onnistumisen kokemuksia, parantaa se lasten sosiaalista vuorovaikutusta ja lisää heidän luottamustaan omiin kykyihinkin. (Koljonen 2000, 13.) Mitalijahti-pelin eräs keskeisimmistä tavoitteista on lisätä lasten myönteisiä kokemuksia liikunnasta.

### 3.2 Kognitiivinen kehitys

Kognitiivisella eli tiedollisella kehityksellä tarkoitetaan havaitsemisen, ajattelun, kielen ja muistin kehitystä. Kehitys etenee vaiheittain siten, että seuraavaan vaiheeseen siirtyminen edellyttää edellisen vaiheen sisäistämistä. Kognitiivisella kehityksellä ja liikunnalla on suuri yhteys toisiinsa. Erilaisilla liikuntavariaatioilla pystytään hyvin kehittämään esimerkiksi ajattelun ja muistin kehitystä. Liikuntatilanteissa lapset joutuvat olemaan valppaina, jolloin ympäristöhavainnointikyky kehittyy. Lapset voivat esimerkiksi harjoitella erilaisten pallojen

järjestämistä niiden ominaisuuksien kuten koon, värin tai muodon mukaan. Tällä tavalla lapsi oppii luokittelemaan asioita. Lapsen tiedollisen kehityksen kannalta oleellisia ovat havaitseminen, aistitoiminnot, sensorinen integraatio ja ajattelu. (Numminen & Sääkslahti 2008, 10 - 11.)

Havaitsemisessa lapsi alkaa tutustua vartalonsa ja sen osiin hyvin varhain. Hän tekee näistä havaintoja sekä hankkii niistä ja niiden toiminnasta tietoa liikkeiden välityksellä. Omaan kehoon tutustuminen antaa lapselle mahdollisuuden luoda todellinen kuva omista taidoistaan. Lapsi kokee itsensä yksilöksi silloin, kun hän kokee vartalonsa ja sen osat fyysiseksi kokonaisuudeksi ja pystyy liikkumaan tahtonsa mukaan. (Numminen 1997, 12.) Mitalijahti-pelissä on tehtäviä, jotka on jaettu eri kategorioihin. Kategoriat ovat silmän ja käden koordinaatio, notkeus, tasapaino, kehonhallinta ja tieto. Kehonhallintaan liittyvissä tehtävissä lapsi tutustuu omaan kehoonsa ja omiin kykyihinsä. Tavoitteena on, että omat taidot parantuvat peliä pelattaessa.

Sensorisella integraatiolla tarkoitetaan aistitoimintojen yhdentymistä eli aistitiedon järjestymistä käyttöä varten. Se edesauttaa liikkeiden ohjausjärjestelmän kehitystä, mikä taas luo lapsen toimintaan mielekkyyttä. Silloin kun tehtävän haasteellisuus vastaa lapsen suoritus-  
soa, hän pystyy keskittymään toimintaan ajallisesti kauan. Sensorisen integraation kehityksessä on neljä vaihetta, jotka kehittyvät samanaikaisesti siten, että alkeellisempien toimintojen kehitys johtaa monimutkaisempaan kehitykseen. Ensimmäisellä vaiheella tarkoitetaan tuntoaistia ja erityisesti kosketusaistimuksia, joita tulee kaikkialta ihosta. Ne kulkevat miltei kaikkiin aivojen osiin: selkäyttimeen, aivorungon kerroksiin ja viimein isoihin aivoihin. Toisessa vaiheessa lapsen perusaistit alkavat integroitua. Tuntoaistin, painovoiman ja liikeaistin sekä lihas-jänneaistin välittämä tieto yhdentyy jokapäiväisissä hoito- ja leikkitoiminnoissa. Tällä vaiheella on suuri merkitys lapsen kehonhahmotuksen kanssa. Kolmannessa vaiheessa lapsen toiminnot muuttuvat aikaisempaa huomattavasti tarkoituksenmukaisemmiksi. Tarkoituksenmukaisesta toiminnasta syntyvien ärsykkeiden kautta lapsi oppii hahmottamaan ympärillä olevaa tilaa ja toimintaansa siinä. Neljännessä vaiheessa alkavat aivojen eri puoliskot erikoistua käsittelemään aistiärsykeitä eri tavoin. (Numminen 1997, 72.) Mitalijahti-peliä pyritään muokkaamaan niin, että tehtävät ovat sopivan haasteellisia jokaiselle pelaajalle. Tämä vaatii taitoa myös peliä ohjaavalta henkilöltä, jolla on mahdollisuus helpottaa tai vaikeuttaa tehtävää lasten kykyjen mukaan.

### 3.3 Sosioemotionaalinen kehitys

*Varhaiskasvatuksen liikunnan suosituksissa* (2005:17, 20 - 21) sanotaan yksiselitteisesti, että lapsen tulee saada liikuntakasvatuksessa onnistumisen kokemuksia, joiden toteutuminen toisinaan vaatii eriyttämistä. Vapaan liikunnan lisäksi tulee järjestää ohjattuja tuokioita, jolloin ohjaajat esimerkeillään voivat edesauttaa lapsen kehittymistä eri osa-alueilla. Oikein ohjatut liikuntatuokiot edistävät myös lapsen sosio-emotionaalista kehittymistä (Karvonen, Siren-Tiusanen & Vuorinen 2003, 31 - 34).

Monet liikuntaa ohjaavat kasvattajat pitävät liikunnan sosiaalista kehitystä tukevia vaikutuksia itsestään selvinä. Niitä ei välttämättä korosteta, koska ajatellaan, että sosiaalisen kehityksen tukeminen ja emotionaalisen alueen kehittyminen ovat sisäänrakennettuina liikunnan toteutuksessa. (Pulli 2001, 24.)

Yhteisöllinen liikuntaharrastus edistää tunnetaitojen kehittymistä ja myötäelämisen kykyä. Aikuisen esimerkillä on tunteiden kehittymiseen suuri vaikutus. Ympäristön ollessa salliva lapsen on mahdollista kokea, oppia tunnistamaan ja ilmaista tunteitaan. Hyväksyvässä ympäristössä lapsi oppii empatiaa, joka on yksi tärkeimmistä ihmissuhdetaidoista. Empatian oppiminen edesauttaa myös moraalien kehittymistä. Empatia muita kohtaan luo pohjaa eettisesti ja moraalisesti oikeille ratkaisuille. Taitavan ohjaajan luomat peli- ja leikki-tilanteet ovat omiaan kehittämään edellä mainittuja kykyjä. (Autio & Kaski 2005, 36 - 38.)

Liikunnanohjauksessa ohjaajan tulisi omaksua tasa-arvoisuuteen pohjautuva näkökulma. Tämä ei suinkaan tarkoita sitä, että kaikilta ryhmän jäseniltä odotettaisiin samanlaisia suorituksia ja toimintaa. Tasa-arvoinen liikuntakasvatus on yksilöllistä ja pyrkii eroavaisuuksien huomioon ottamiseen ja hyväksymiseen. (Hakala 1999, 136 - 139.) Ohjaajan ollessa kannustava ja huomioidessa lasten erityistarpeet hän samalla antaa lapsille esimerkin suvaitsevaisuudesta. Suvaitsevaisuuden kehittyminen ja erilaisuuden hyväksyminen ovat välttämättömiä ihmissuhdetaitoja globalisoituvassa maailmassa.

Lapsen psykologisen minän määrittäminen on vaikeaa. Useimpien tutkijoiden mukaan minän avulla voidaan kuvata lapsen kokemuksia ja selittää hänen toimintaansa, päätöksentekoaan ja tulkintojaan. Liikunnan avulla voidaan kehittää lapsen psykologista minää. (Numminen & Sääkslahti 2008, 12.) Liikuntasuoritusten oppiminen ja niissä onnistuminen vahvistavat lapsen minäkuvaa ja antavat lapselle tunteen, että hän pärjää itse. Mitalijahti-liikuntapelin yhtenä tavoitteena on yhteisöllisyys, jolla on selvä yhteys lasten sosio-emotionaaliseen kehitykseen. Yhteisissä pelihetkissä lapset toimivat toistensa kanssa, jolloin heidän sosiaalinen kanssakäyminen kehittyy. Nummisen ja Sääkslahden (2008, 13) mukaan liikuntatilanteissa tulisi vallita myönteinen ja lämmin ilmapiiri, jossa lapsella on mahdollisuus oppia säätelemään tunteiden

ilmaisua. Konkreettisen tunteiden ilmaisemisen avulla lapsi voi myös oppia tuntemaan vastaavia käsitteitä.



#### 4 PELI OPETUSVÄLINEENÄ

Päivähoidossa on perinteisesti pidetty tärkeänä käsitteiden sekä hienomotoristen ja sosiaalisten taitojen opettelua. Työskentely on tällöin tapahtunut pääosin pöydän ääressä. Kokopäiväisen päivähoidon tultua osaksi kasvatuskulttuuria on myös liikuntataitojen opettelu tullut tärkeäksi osaksi päivähoitoa. Liikkuminen on lapselle luontainen tapa toimia, mutta aikuiset rajoittavat päiväkodissa liikkumista. Usein tällöin vedotaan turvallisuuden vaarantumiseen. (Siren-Tiusanen 1995, 102 - 104.) Mitalijahti-peli soveltuu päivähoitoon myös siksi, että sitä pelaamalla lapsi voi opetella liikkumaan turvallisessa ympäristössä. Mitalijahdin tehtävät on suunniteltu siten, että lapsen on turvallista suorittaa niitä. Aikuinen voi myös valvoa tehtävien suorittamista, koska niiden tekeminen on mahdollista pienessä tilassa.

Pelkkä liikuntataitojen opettaminen ei välttämättä saa lasta kiinnostuneeksi liikuntaleikeistä. Mielekkyyden kokemus liittyy olennaisesti leikkiin siirtyvien taitojen oppimiseen (Hakkarainen 2008, 106 - 107). Pelin pelaaminen on hyvä keino nostaa lapsen motivaatiotasoa, koska pelaaminen on ihmiselle luonnollista toimintaa. Yleensä ihminen myös kokee pelin hauskaksi tavaksi oppia, mikä osaltaan edistää motivaation kehittymistä. (Salakari 2009, 41.)

Prensky (2001, 106 - 144) luettelee teoksessaan *Digital game-based learning* pelitilanteessa toteutuvia oppimista tukevia tekijöitä. Näitä ovat hauskuus ja motivaatio, toimintaa ohjaavat rakenteet, sosiaaliset tilanteet, tunteiden kokeminen ja luova toiminta. Varhaislapsuuden peleissä voidaan harjoitella edellä mainittuja elämässä tarvittavia taitoja turvallisessa ympäristössä. Pelien avulla lapset harjoittelevat sääntöjen noudattamista, yhteistyötä toisten kanssa, tunteiden säätelyä sekä luovuutta. Nämä neljä tekijää ovat läheisessä suhteessa toisiinsa. Pelitilanteissa tapahtuvat konfliktit liittyvät usein sääntöjen rikkomiseen, josta seuraa tunteenpurkauksia. Ratkaisut konflikteihin luodaan yhteistyössä toisten kanssa. Myös epäonnistumisen ja onnistumisen kokemisen opettelu nousevat esiin pelitilanteissa (Game pedagogy).

Ehdoton edellytys pelin toimimiselle opetuskäytössä on, että peliä pidetään hauskana. Tähän vaikuttaa osaltaan myös pelin valmistelu. Hyvin valmisteltu pelitilanne luo edellytykset mukavalle pelihetkelle. Pelissä on lisäksi oltava vaihtelua, jotta pelaajien motivaatio säilyy riittävän pitkään. Pelaaminen ei kuitenkaan saa kestää liian kauan, koska silloin pelaajat saattavat kyllästyä. Mikäli peli tai pelitilanne osoittautuu epämiellyttäväksi pelaajalle, on lopputulos juuri päinvastainen kuin mitä on tarkoitettu. Huono peli ja siinä saadut kokemukset muistetaan yleensä vielä paremmin kuin positiiviset kokemukset. (Game pedagogy.)

Mitalijahti-pelissä lasten motivaatiota pyritään edistämään sillä, että peli on suunniteltu kiinnostavan näköiseksi. Motivaatioon vaikuttaa positiivisesti myös se, että Mitalijahdissa lapsi pääsee tekemään kehitystasoonsa nähden sopivia tehtäviä. Peli perustuu siihen, että lapsi saa itse pyörittää nuolta, joka osoittaa tehtäväkortin värin. Bymanin (2002, 30 - 31) mukaan juuri tällaiset pienet osallistavat asiat vaikuttavat motivaation kehittymiseen yleensä positiivisesti.

Mitalijahti-pelin sääntöjen opettelu tukee osaltaan lapsen yhteisöllisyyden kehittymistä. Suurimmassa osassa liikuntapeleistä, pelaaja kilpailee muita vastaan. Mitalijahti-pelin erikoisuutena on se, että kaikki voittavat yhdessä. Tämän oppiminen saattaa joillekin lapsista olla vaikeaa, koska jotkut ovat jo nuorena todella kilpailuorientoituneita. Mitalijahti-pelissä pelaajilta vaaditaan myös kärsivällisyyttä, koska tehtäviä suoritetaan vuorotellen.

Tunteiden säätelyn opetteleminen Mitalijahti-pelissä liittyy tehtävien suorittamiseen. Toiset tehtävistä ovat vaikeampia ja toiset helpompia. Tämä aiheuttaa sen, että tehtävien tekemisessä tapahtuu myös epäonnistumisia. Pelin avulla lasten on tarkoitus oppia niin omien epäonnistumisten kuin muidenkin lasten epäonnistumisten sietämistä.

Peli on suunniteltu niin, että yhden pelikerran pituudeksi muodostuu noin 45 minuuttia. Pelintekijät uskovat tämän ajan olevan sopiva pelin mielenkiinnon ylläpitämiseksi. Tekijät ovat halunneet korostaa pelissä yhteisöllisyyttä ja yhdessä voittamista, koska näiden asioiden toivotaan edesauttavan liikunnan mielekkääksi kokemista. Tavoitteena on, että myös liikunnallisesti vähemmän lahjakkaat lapset voivat pelissä saada onnistumisen kokemuksia ja kokea liikunnan mielekkääksi.

Luovuuden edistäminen Mitalijahti-pelin avulla on pitkälti kiinni tilanteen ohjaajasta ja tämän antamista vapauksista tehtävien suorittamisessa. Tehtäväkorteissa on kuvat, joista lapsi voi katsoa, kuinka vaadittu toiminta tehdään. Ohjaaja voi avustaa lasta tarpeen mukaan. Lapsen olisikin tärkeää saada kannustusta ja ohjausta oikeassa suhteessa omiin taitoihinsa, jotta motivaatio säilyy. Tämän vuoksi ohjaajan tilanneäly ja lasten tunteminen vaikuttavat paljon siihen, minkälaista oppimista pelitilanteessa tapahtuu ja kuinka mielekkääksi se koetaan. Mitalijahti-pelin testaamisen ja kehittämisen tavoitteena on, että pelistä saadaan mahdollisimman sujuva. Tällöin lasten mielenkiinto peliä kohtaan säilyy. Kehittämisen tavoitteena on luoda liikuntakasvatuksen apuväline, mutta ohjaajan on tunnettava peli, jotta pelitilanne pysyy hallinnassa. Onkin pelitilanteen onnistumisen kannalta äärimmäisen tärkeää, että Mitalijahti-pelin ohjaaja tutustuu peliin huolellisesti ennen ensimmäistä käyttökertaa.

## 5 SOSIAALIPEDAGOGINEN NÄKÖKULMA YHTEISÖLLISYYTEEN

Sosiaalipedagogiikkaa pidetään yksilön sosiaalisen muotoutumisen oppina. Tällöin painotus kohdistuu erityisesti lapsuuteen ja nuoruuteen, koska ihmisen sosiaalinen kehitys tapahtuu pääosin noina ikäkausina. Sosiaalipedagogisen ajattelun mukaan ihmiselle luontainen tila elää on yhteisö, ja ihminen kehittyy yhteisöissä. Yhteisön avulla ihminen kehittyy sekä yksilönä että osana yhteiskuntaa. (Kurki 2002, 38.)

Yhteisöllisyyden käsite mainitaan nykyään usein tiedotusvälineissä ja mediassa. Vaikka lähes kaikki ovat kuulleet yhteisöllisyydestä, on termin yksinkertainen selittäminen haastavaa. Jotta olisi mahdollista ymmärtää yhteisöllisyyden käsite, on aluksi tärkeää määritellä yhteisö. Sosiaali- ja terveysministeriön selvityksessä vuodelta 1994 todetaan seuraavaa:

”Yhteisö kuvataan usein ryhmäksi ihmisiä, jotka ovat keskenään vuorovaikutuksessa ja jotka tuntevat yhteenkuuluvuutta. Yhteisöllisyys syntyy yhteisön jäsenten vuorovaikutuksen ja konkreettisen toiminnan kautta”.

(Aloitteellisuus ja osallistuminen yhteiskunnan uudistamisessa 1994, 13.) Raina ja Haapaniemi (2007, 34) määrittelevät 13 vuotta edellä mainitun selvityksen jälkeen, että ”yhteisöllisyys on siis ryhmän kehittyvä ominaisuus. Tavoitteena on kasvattaa yhteistä tietoisuutta vuorovaikutuksen avulla, kun ryhmä pyrkii yhteisiin tavoitteisiin”.

Yhteisöllisyyden voidaan siis sanoa olevan ryhmän ominaisuus, jonka avulla ryhmän jäsenet oppivat hyväksymään ja ymmärtämään toistensa toimintaa. Yhteisöllisyyteen sisältyy myös vahvasti ajatus erilaisuuden hyväksymisestä ja kokemisesta voimavarana. Avoimen vuorovaikutuksen ja dialogin avulla yhteisöllisyys toteutuu ja ryhmän toiminta tehostuu. (Manka, Kaikkonen & Nuutinen 2007, 16 - 17.) Tässä opinnäytetyössä yhteisöllisyydestä puhuttaessa korostetaan sosiaalipedagogista näkökulmaa. Sen mukaan yhteisöllisyyttä voidaan pitää erilaisuuden hyväksyvänä ryhmätoimintaa, jonka tavoitteena on ryhmän ja sen yksilöiden kehittyminen (Hirvonen, Hyppönen, Kannelsuo, Kiviharju, Luotonen, Norokorpi, Pitkäniemi, Rautiainen, Reijonen, Räsänen & Valtonen 2005, 96).

Vaikka yhteisöllisyyteen liittyvässä sosiaalipedagogisessa tarkastelussa päärooli on yhteisön kehittymiseen liittyvässä ajattelussa, ei yksilön kehittymistä voida sulkea sen ulkopuolelle. Yksilön identiteetti rakentuu yhteisöissä tapahtuvassa vuorovaikutuksessa. (Hirvonen ym. 2005, 96.) Yksilöiden hyvinvointi ja itsetuntemus kasvavat yhteisöllisen toiminnan myötä. Näin ollen voidaan sanoa, että yhteisöllinen työskentely kehittää yksilöiden ryhmätyö- ja yksilöitäi-

toja sekä valmiuksia toimia erilaisten ryhmien jäsenenä. (Hännikäinen & Rasku-Puttonen 2006, 12 - 13.)

Yhteisöllisyyden toteutumisella on monia hyötyjä. Yhteisöllinen toiminta mahdollistaa avoimen ja turvallisen ilmapiirin, rohkean kokeilemisen, jossa virheitä ja epäonnistumisia ei pelätä sekä vuorovaikutuksellisen toimintatavan. (Haapamäki 2000, 84.) Kokemusten vastavuoroinen jakaminen antaa usein uudenlaista näkökulmaa ja luo positiivista yhteishenkeä. Toisen ymmärrys, arvostus, halu ja kyky olla läsnä, kokemusten jakaminen, kuunteleminen, välittäminen, vastuu toisesta sekä molemminpuolinen hyvän olon ja yhteisyyden kokemus ovat peruspilareita yhteisöllisyyden toteutumiselle. (Haapamäki 2000, 59.)

Sosiaalipedagogisen mallin mukaan yhteisöllisyys vahvistuu vuorovaikutuksessa, johon kuuluvat olennaisina osina elämyksellisyys, luovuus ja yhteistoiminnallisuus (Hirvonen ym. 2005, 97). Mitalijahti-pelin pelaamisessa nämä asiat ovat peruselementtejä. Pelissä tapahtuva yhdessä voittaminen on oppinäytetyön tekijöiden mielestä hyvä keino yhteistoiminnallisuuden korostamiseen. Elämyksellisyys puolestaan toteutuu silloin, kun lapset innostuvat pelin tehtävistä ja saavat niiden avulla positiivisia oppimiskokemuksia. Pelitilanteen luovuuteen ohjaaja voi vaikuttaa omalla ammattitaidollaan ja tilanneälyllään, kuten jo edellisessä kappaleessa todettiin.

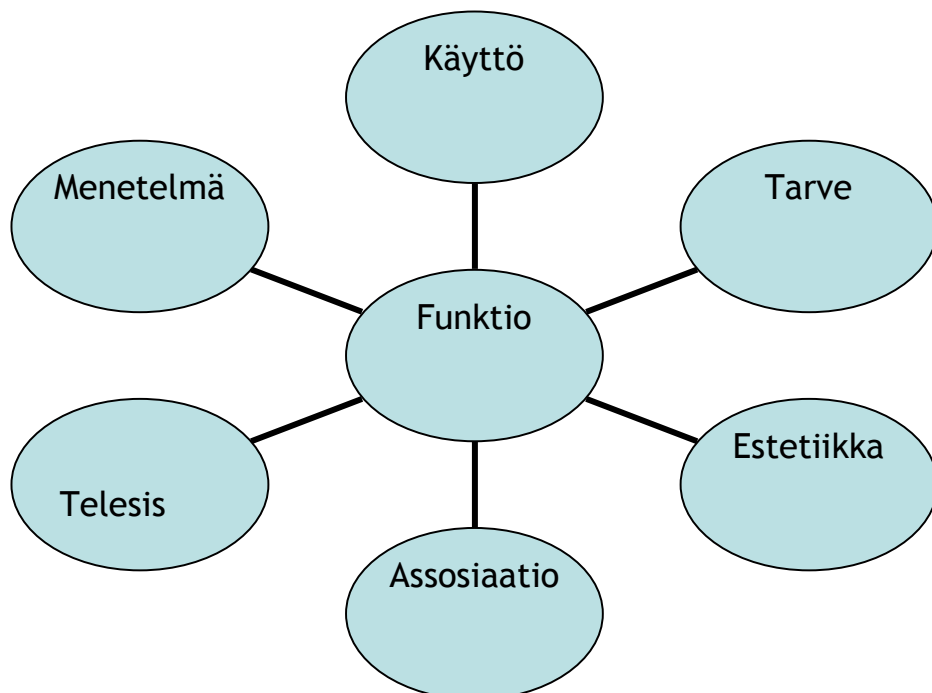
Mitalijahti-pelissä pelaajien on mahdollisuus saavuttaa pelin päämäärä vain siten, että kaikki pelaajat suorittavat tehtäviä. Tämä pelintekijöiden ratkaisu perustuu siihen, että tällöin kaikki pelaajat pääsevät osallistumaan pelaamiseen. On myös oletettu, että positiivisen keskinäisriippuvuuden luominen saa lapset kannustamaan toisiaan. Yhteistoimintaa voidaan oppimistilanteessa vahvistaa luomalla positiivinen keskinäisriippuvuus oppijoiden välille. Tämä tarkoittaa sitä, että oppimisen päämäärä voidaan saavuttaa vain yhdessä toimimalla. Tällöin myös menestys koetaan yhteiseksi, mikä parantaa oppijoiden yhteishenkeä. Kun kaikki ryhmän jäsenet tuntevat itsensä tärkeiksi, on heillä paremmat mahdollisuudet saada positiivisia oppimiskokemuksia. (Saloviita 2006, 46 - 48.)

Mitä aikaisemmassa vaiheessa ihminen omaksuu yhteisöllisen työskentelymallin, sitä helpompi hänen on jatkossa toteuttaa sitä. Teoksessaan *Yhteisö ja pedagogia* Raina ja Haapaniemi (2007, 139) toteavat, että yhteistyötaidot kehittyvät erilaisiin ihmisiin ja toimintatapoihin tutustumisen myötä. Tämä tulisi ottaa huomioon kasvatuksessa ja opetuksessa. Vertaiskeskustelut ja vertaisilta oppiminen ovat tehokas keino erilaisten taitojen oppimisessa (Saloviita 2006, 45 - 46). Kasvatuksen ammattilaisten olisikin syytä lisätä kasvatustyöhönsä yhä enemmän ryhmätyötä ja yhteistoiminnallista ongelmanratkaisua. Mitalijahti-peli on kehitetty apuvälineeksi tähän vaativaan tehtävään.

## 6 VIKTOR PAPANEK JA TUOTTEEN FUNKTIOANALYYSI

Viktor Papanekin (1971, 5) mukaan muotoilun tulee aina olla merkityksellistä. Tämä tarkoittaa sitä, että esine määrittyy sen merkityksen kautta. Kuitenkaan esimerkiksi taideteoksia ei voida pitää merkityksettöminä, koska ihmisten reagointi antaa niille merkityksen. (Papanek 1971, 5.) Viktor Papanek työskenteli myös alkuperäiskulttuurien parissa ja ammensi esineiden valmistukseen liittyviä ajatuksia näiltä. Hän piti tuotekehittämissä tärkeänä alkuperäiskansojen ajattelutapaa, joka liittyi tuotteiden käytännölläisyyteen. Valmista tuotetta tulee Papanekin mukaan kehittää siihen suuntaan, että se vastaa mahdollisimman hyvin eri paikoissa elävien ihmisten tarpeisiin. (Alho 1969.)

Teoksessaan *Design for the real world* (1971) Victor Papanek esittelee kehittämänsä funktioanalyysin. Tuotteen funktioanalyysi on analyysi, joka tehdään tuotesuunnittelun alkuvaiheessa. Sen tarkoituksena on osoittaa tuotteen merkitykset. Analyysin tekoon kuuluu kuuden osa-alueen tarkastelu. Näitä ovat käyttö, menetelmä, tarve, telesis, estetiikka ja assosiaatio. Seuraavassa tarkastellaan Mitalijahti-peliä Victor Papanekin funktioanalyysin pohjalta. Luku etenee siten, että funktioanalyysi käydään läpi kohta kohdalta. Jokaisen alaluvun alussa kerrotaan, mitä Papanek tarkoittaa termillä, ja annetaan siitä esimerkki. Tämän jälkeen hänen ajattelunsa liitetään koskemaan Mitalijahti-peliä. Kuviossa 1 kuvataan Victor Papanekin funktioanalyysin osa-alueet.



Kuvio 1: Funktioanalyysin osa-alueet (Papanek 1971)

## 6.1 Mitalijahti-pelin käyttö

Papanekin mukaan tuotteen käytön tulee perustua siihen, että se toimii. Eri olosuhteissa toimivuus kuitenkin määräytyy eri tavalla. (Papanek 1971, 9.) Esimerkiksi lasipullo on hyvä säilytyspaikka nesteelle, koska se pysyy pystyssä. Toisaalta pullo tulisi rakentaa jostain muusta materiaalista, mikäli sitä käytetään ympäristössä, jossa sillä on suuri mahdollisuus särkyä.

Mitalijahti-pelin suunnittelu lähti siitä, että tekijät alkoivat pohtia sitä, millainen peli halutaan tehdä. Tekijät päätyivät peliin, jonka tarkoitus on vahvistaa liikuntataitoja varhaiskasvatuksessa. Tätä voidaan pitää pelin pääpiirteenä olevana käyttötarkoituksena. Seuraavaksi tekijät alkoivat pohtia pelille kohderyhmää. Kronqvistin ja Pulkkisen (2007, 84) mukaan liikumisen perustaitojen harjoitteluvaihe on vahvimillaan leikki-iässä, joten kohderyhmäksi valittiin 3 - 5-vuotiaat lapset.

Pelin toimivuutta voidaan perustella sillä, että siinä esiintyvät tehtäväkortit on suunniteltu 3-vuotiaiden liikuntataidoille sopiviksi. Pelin ulkoasu on tehty värikkääksi, koska värit ovat lapselle luontainen erotteluperuste. Pelilauta ja kortit on päällystetty kontaktimuovilla, jotta peli olisi mahdollisimman pitkäikäinen. Pelilauta on suunniteltu siten, että peliä mahdollaan pelaamaan mahdollisimman pienessä tilassa ja että lattialla pelaaminen mahdollistuu. Mitalijahti-pelissä ei ole pieniä osia tai mitään muuta, joka voisi vaarantaa lasten terveyden.

## 6.2 Mitalijahti-pelin tekemisessä käytetyt työmenetelmät ja materiaalit

Materiaalien ja työvälineiden käytön tulee Papanekin mukaan olla aina tarkoituksenmukaista. Materiaalien valinnan tulisi perustua taloudellisuuteen ja tehokkuuteen. (Papanek 1971, 6.) Tämä tarkoittaa sitä, että esimerkiksi joulukorttien valmistus kannattaa suorittaa itse niin kauan, kun se ei vie liikaa aikaa ja siihen ei käytetä liian paljon materiaaleja.

Mitalijahti-pelin korteissa esiintyvät esimerkkikuvat on piirretty itse. Pelilauta ja kortit on valmistettu käsityönä paperista ja pahvista, joiden päälle on liimattu kontaktimuovi. Tähän kului aikaa neljältä hengeltä muutamia tunteja. Valinta oli taloudellinen, mutta mikäli peliä valmistetaan enemmän, on järkevää miettiä teollista valmistamista. Rahallisesti pelin tekeminen maksoi noin 15 euroa. Papanekin korostamaa tarkoituksenmukaisuutta vastaan sotii pelilaudan päällystyksessä käytetty marmorinvärinen kontaktimuovi. Sen käyttöä perustellaan sillä, että pelistä oli sen avulla tarkoitus tehdä ulkoisesti hieno. Loppujen lopuksi kontaktimuovin käyttö oli kuitenkin ehkä virhe, koska pelin tekijöiden mielestä marmorinvärinen muovi tekee pelilaudasta hieman sekavan näköisen.

Ensimmäisiä prototyyppiejä valmistettaessa on otettu huomioon myös kierrätys; hernepusit ommeltiin jätekankaasta, häntäpallot tehtiin sanomalehdistä ja vanhoista pusseista, tennispallot olivat vanhoja ja pelin säilytuspussiksi valittiin luontoystävällinen pussi. Tämän avulla tekijät halusivat korostaa kestävä kehityksen periaatteita. Mikäli peli tullaan myöhemmin tuotteistamaan, mietitään materiaalien käyttöä myös tällöin kestävä kehityksen näkökulmasta.

### 6.3 Mitalijahti-pelin tarve

Tuotteen tarve määrittyy siitä, kuinka ihmiset sitä käyttävät. Nyky-yhteiskunnassa markkinoille tuodaan jatkuvasti tuotteita, jotka eivät palvele ihmisten tarvetta vaan ainoastaan markkinataloutta. (Papanek 1971, 11.) Esimerkiksi voidaan nostaa vaikkapa pullovedet. Suomessa pullovesien myyntiä perustellaan sillä, että vesi on varmasti puhdasta ja myös terveellisempää. Suomessa on kuitenkin niin hyvin kehittynyt hanavesijärjestelmä, että pulloveden käyttöä Suomessa voi pitää lähes turhana. Toisaalta maissa, joissa ei ole kehittyntä vesijohtojärjestelmää, pulloveden myynti on kannattavuuden lisäksi perusteltavaa. Tuotteen myyntiä ja valmistusta ei pitäisi Papanekin (1971, 11) mukaan perustella pelkällä kannattavuudella.

Mitalijahti-pelistä voidaan löytää neljä suurempaa kokonaisuutta, jotka vastaavat varhaiskasvatuksen tarpeisiin. Näitä ovat:

- liikuntakasvatus ja liikuntatietoisuuden lisääminen pelaamisen avulla
- liikunnan mahdollistaminen pienissä tiloissa
- yhteisöllisyyden tukeminen
- toimiminen varhaiskasvatuksen ammattilaisten työvälineenä.

Mitalijahti-pelin ensisijainen tavoite on rohkaista ja kannustaa lapsia liikkumaan. Lapsen tulisi harrastaa liikuntaa myös päivähoiton ulkopuolella (Sosiaali- ja terveysministeriö 2005:17, 32). Myönteiset kokemukset liikunnasta tukevat sen harrastamista. Lisäksi ne luovat edellytykset elinikäisen liikuntaharrastuksen syntymiselle (Vuolle 2000, 23). Tämä luo sekä henkistä että fyysistä hyvinvointia yhteiskuntaan ja ennen kaikkea siinä eläville yksilöille. Mitalijahti-pelin on tarkoitus antaa positiivisia oppimiskokemuksia liikunnasta kaikille lapsille lahjakkuudesta riippumatta.

Mitalijahti-peli on suunnattu 3 - 5 -vuotiaalle lapsille. Tuohon ikäkauteen tyypillisesti yhdistettäviä liikuntataitoja ovat havaintomotoriset taidot eli rytmi ja jäljittely sekä motoriset taidot eli tasapaino ja käsittely. Lisäksi sosiaalisten taitojen kehitys kyseisenä ikä kautena on oleellista lapsen kokonaisvaltaisen kehittymisen kannalta. (Sosiaali- ja terveysministeriö 2005:17, 23 - 24.) Pelin avulla näitä taitoja voi opetella pienissä tiloissa. Pelin tehtävät on suunniteltu

siten, että ne voi toteuttaa olohuoneessa tai päiväkodin leikkihuoneessa, mikäli lattialle tekee hiukan tilaa. Tämä seikka luo edellytykset liikkumiselle myös silloin, kun isojen tilojen käyttö ei ole mahdollista.

Ihmisten sosiaaliset suhteet määrittävät osaltaan hyvinvointia. Ryhmään kuulumisen ja osallisuuden kokeminen ovat tärkeitä hyvinvoinnin osatekijöitä. (Siltaniemi, Eronen, Perälähti & Londén 2005, 124.) Ystävyysuhteiden ja vertaisryhmän tuen avulla lapsi kehittyy kokonaisvaltaisesti, mutta lapsen syrjäytyessä vertaisryhmästä hänen kehityksensä hidastuu (Laine 2002, 15 - 20). Mitalijahti-pelin tavoitteena on edistää yhteisöllisyyttä. Mitalijahdissa on tarkoituksena kerätä kortteja yhdessä, jotta peli edistyisi. Tämän toiminnan tarkoituksena on edesauttaa toisten suoritusten kannustamista ja vähentää ryhmässä vallitsevaa kilpailuhenkisyttä.

Mitalijahti-pelin yhtenä tarkoituksena on toimia varhaiskasvatuksen ammattilaisten työvälineenä. Peliä voi käyttää niin liikuntakasvatuksen apuvälineenä kuin ryhmäyttämistävälineenä. Lapset luovat usein omat leikkinsä oppimiensa asioiden ympärille (Prاملin-Samuelsson & Sheridan 2009, 138), joten pelin avulla voidaan tukea myös lasten omien liikuntapohjaisten leikkien syntymistä. Mitalijahti on peli, joka yhdistää liikuntakasvatuksen, pienet tilat ja yhteisöllisyyden tukemisen. Tähän tarpeeseen eivät aiemmat pelit ole vastanneet.

#### 6.4 Ajan, paikan ja kulttuurin erityispiirteet Mitalijahti-pelissä

Järkevään esineiden tuottamiseen liittyy myös se näkökulma, että valmistetun esineen on oltava aikaan, paikkaan ja kulttuuriin sopiva (Papanek 1971, 12 - 13). Aikasidonnaisuudesta voidaan ottaa esimerkiksi vaikkapa kirjoituskoneiden valmistaminen, joka on nykyään lähes tarpeetonta, koska tietokone on käytännöllisempi työväline tekstiä tallennettaessa. Paikka ja kulttuurisidonnaisuus tulevat esiin kuumavesipullojen myynnissä - Suomessa liikeidea ei toimisi, mutta Brittein saarilla tilanne on toinen.

Pelaamista voidaan pitää nykyajalle tyypillisenä toimintana. Alun perin pelaaminen kehittyi vapaa-ajan toiminnaksi. Esimerkiksi villissä lännessä työn tekeminen korvattiin usein iltaisin pokerin pelaamisella. Nyttemmin pelaamista on alettu käyttää myös opetusvälineenä, koska pelaamisen on huomattu olevan hyvä väline arjessa elämisen opetteluun. Kaikissa peleissä on säännöt (Vuorela 2007, 17). Sääntöjen opettelu lisää pelaajien kärsivällisyyttä ja lojaalisuutta sekä asettaa rajoja (Panelius 1988, 47). Näiden taitojen opiskelu on tärkeää lakeihin ja sopimuksiin perustuvassa yhteiskuntajärjestelmässä.

Pelin materiaaleja valittaessa on korostettu kestäväää kehitystä, koska vihreiden arvojen korostaminen on nykyään tärkeä asia. Pelin valmistuksessa käytetyt materiaalit ovat halpoja ja helppoja löytää. Nyky-Suomessa nuorten liikkuminen on vähentynyt (Sosiaali- ja terveysminis-



teriö 2005:17, 7). Mitalijahdin liikuntaa korostavaa luonnetta voidaan perustella tällä seikalla. Pelin paikkasidonnaisuus tulee esiin kysymyskorteissa, joiden kysymyksissä on otettu huomioon Suomen sääolosuhteet.

### 6.5 Mitalijahti ja estetiikka

Estetiikkaa ei tule mystifioida eikä sen pidä kuvitella olevan pelkkää suurenmoista taidetta. Papanek näkee tuotteen esteettisten ominaisuuksien ilmenevän myös käytännössä. (Papanek 1971, 17.) Esimerkiksi kirkkojen ikkunamaalauksen tarkoitus on olla taidetta. Toisaalta niillä on muitakin merkityksiä. Ikkunamaalaukset toimivat myös uskonnon kuvittajina, koska niihin on usein maalattu jokin Raamatun tapahtuma. Lisäksi niillä on vieläkin käytännöllisempi merkitys. Ne toimivat valon kanavina kirkkorakennukseen.

Mitalijahdissa estetiikka näkyy värikkäässä ulkoasussa ja liikuntatehtävien esimerkki- ja ohjeissa. Ennen kouluikää lapsi alkaa oppia käsitteitä, joiden perusteella hän tekee luokituksia. (Eronen ym. 2001, 67.) Eräs lapselle tyypillisistä luokittelun keinoista on värien erottelu, joten kysymyskorttien tekeminen erivärisistä kartongeista on perusteltua. Kuhunkin korttiin on piirretty lapsi tekemässä kortissa kuvattua toimintaa. Tähän ratkaisuun päädyttiin, koska pelaajat näkevät kuvan avulla, miten tehtävä tulee suorittaa.

Mitalijahdin pelilauta on suunniteltu mielenkiintoisen näköiseksi. Pelilaudassa on nuoli, jonka pyörittäminen määrittää sen, minkä värinen tehtäväkortti valitaan. Tähän ratkaisuun on päädytty pelin jännityksen lisäämiseksi. Myös pelivälineiden tekoon on käytetty värikkäitä materiaaleja.

### 6.6 Assosiaatiot Mitalijahdissa

Assosiaatiot ovat mielle yhtymiä, jotka ihminen johtaa näkemästään ja kokemastaan (Papanek 1971, 15). Tuotteiden mainonnassa käytetään nykyään paljon assosiaatioita. Automainoksissa käytetään kaunista säätä silloin, kun halutaan kuvata mukavuutta. Lumimyrskyssä ajaminen taas antaa kuvan auton kestävydestä ja suorituskyvystä. Myös tuotteiden näkyvät ominaisuudet tuovat ihmisille assosiaatioita. Esimerkiksi vaaleanpunaiseksi värjätty makeinen on houkuttelevampi kuin harmaa.

Mitalijahti-pelin avulla liikunnasta pyritään luomaan pelaajille mukava kokemus, jossa kaikki onnistuvat yhdessä. Pelin ulkoasu on suunniteltu siten, että peli näyttää mielenkiintoiselta 3-vuotiaiden näkökulmasta kuten värit, liikkuva nuoli, pallot ja hernepussit. Yhteiskunnallisesti tärkeämpi rooli on kuitenkin sillä, että pelillä pyritään luomaan pelaajille onnistumisen tunteita liikunnassa ja ryhmätoiminnassa. Kun pelaaja saa pelatessaan positiivisen oppimiskoke-

muksen liikunnasta, saattaa hän kokea samankaltaiset liikuntatilanteet positiivisina myöheminkin. Liikunnan kokeminen epämiellyttäväksi johtuu usein aiemmista negatiivisista kokemuksista, jotka ovat aiheutuneet ryhmäliikunnan kilpailutilanteista (Koljonen 2010).

Mitalijahti-pelin teossa on otettu huomioon lapsen mielenkiinnon kohteet, mutta myös se, mitä lapsi kokee peliä pelatessaan. Tämän takia pelaamiskerrasta on pyritty rakentamaan leikinomainen oppimistapahtuma, jonka avulla lapsille voidaan liikuntataitojen lisäksi opettaa, suvaitsevaisuutta, yhteistoimintataitoja sekä sääntöjen noudattamista.

## 7 OPINNÄYTETYÖN TOTEUTUS

Lapsen ja nuoren hyvä arki -hanke on Laurea-ammattikorkeakoulun organisoima hanke, joka toteutetaan Euroopan sosiaalirahaston rahoituksella vuosina 2008 - 2010. Toteutus tapahtuu Keski- ja Pohjois-Uudenmaan alueella. Rahoituksen on myöntänyt Etelä-Suomen lääninhallitus. Mukana olevat opiskelijat kehittävät työelämän tarpeisiin erilaisia työkaluja ja menetelmiä. Tavoitteena on, että työelämään siirtyvät opiskelijat osaavat jatkossa työskennellä osana verkostomaista monialaista tiimiä, tarttua arjen haasteisiin ja etsiä niihin ratkaisuja. Hankkeessa keskitytään lapsen ja nuoren hyvään arkeen liittyviin teemoihin, joita ovat esimerkiksi ravitsemus, lepo ja liikunta. Hankkeen päätavoite on kehittää ammattikorkeakoulun työelämävastaavuutta oppilaitosten ja työelämän yhteisten toimintaprosessien avulla. (Lapsen ja nuoren hyvä arki.) Ensimmäisen kerran Lapsen ja nuoren hyvä arki -hanke tuli tämän opinnäytetyön tekijöille tutuksi syksyllä 2008, jolloin sen toimintaa oltiin käynnistämässä. Tuolloin tekijät suunnittelivat yhdessä kahden muun opiskelijan kanssa Mitalijahti-pelin, joka valmistui keväällä 2009. Mitalijahti annettiin kokeiltavaksi Hyvinkään kaupungin päivähoitoon ja perhepäivähoitoon. Tuolloin pelin toimimisesta varhaiskasvatuksen liikuntavälineenä saatiin lupaavia ennakkotietoja.

Opinnäytetyön tutkimusaineisto muodostui Mitalijahti-peliä ohjaavien henkilöiden teemahaastatteluilta ja havainnoista, jotka tehtiin pelitilanteissa kuvatuista videoista. Toinen opinnäytetyön tekijöistä suoritti sekä haastattelut että videoinnit. Teemahaastatteluiden vastaukset purettiin, vastauksia verrattiin toisiinsa ja koottiin yhdeksi. Haastattelut litteroitiin, mutta videoita ei. Videoista opinnäytetyöntekijät tekivät kumpikin omat havaintonsa, jonka jälkeen niitä verrattiin toisiinsa.

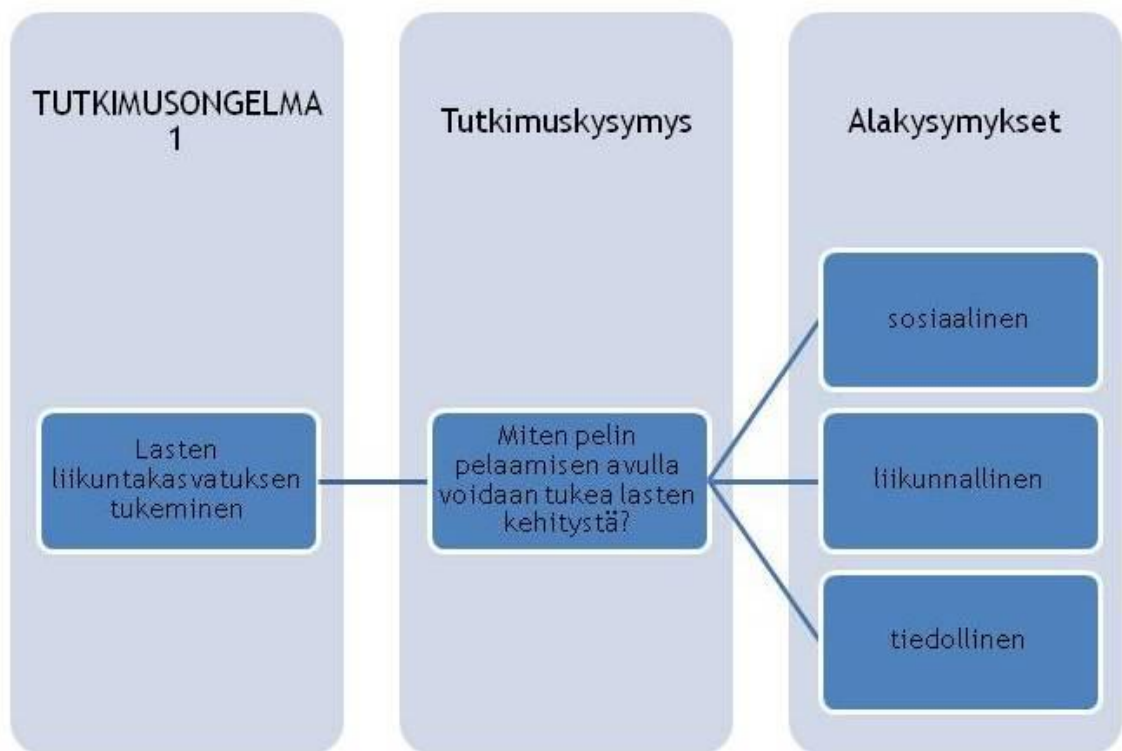
Tutkimusaineisto kerättiin uusimaalaisessa päiväkodissa. Opinnäytetyön toteutuskunnan varhaiskasvatuspäälliköltä pyydettiin tutkimusluvat päiväkotiin, jossa toteutus järjestettiin. Päiväkodilla asiasta kerrottiin henkilökunnalle ja lasten vanhemmille. Jokaisen pelitilanteisiin osallistuvan lapsen vanhemmalta kysyttiin tutkimuslupalomakkeella, saako lapsi osallistua pelin kehittämistä koskevaan opinnäytetyöprosessiin. Vanhemmille kerrottiin myös pelitilanteiden videoinnista ja heiltä pyydettiin lupa lapsensa videointiin.

Päiväkodin kahdelta työntekijältä prosessi vei työaikaan noin kaksi tuntia henkilöä kohden. Suurin osa kahdesta tunnista kului pelatessa Mitalijahti-peliä lasten kanssa, joten edellä mainittu aika kului suurelta osin lasten liikuntataitojen tukemiseen. Lisäksi työntekijöiden aikaa kului pelin sääntöihin tutustumiseen ja teemahaastatteluihin. Kaupunkia opinnäytetyöprosessin tukeminen hyödytti siten, että sen avulla työntekijät pääsivät vaikuttamaan suoraan lii-

kuntakasvatukseen suunniteltavan pelin kehittämiseen. Myöhemmin peli todennäköisesti tuotetaan ja siitä saadaan konkreettinen apuväline lasten liikuntakasvatukseen.

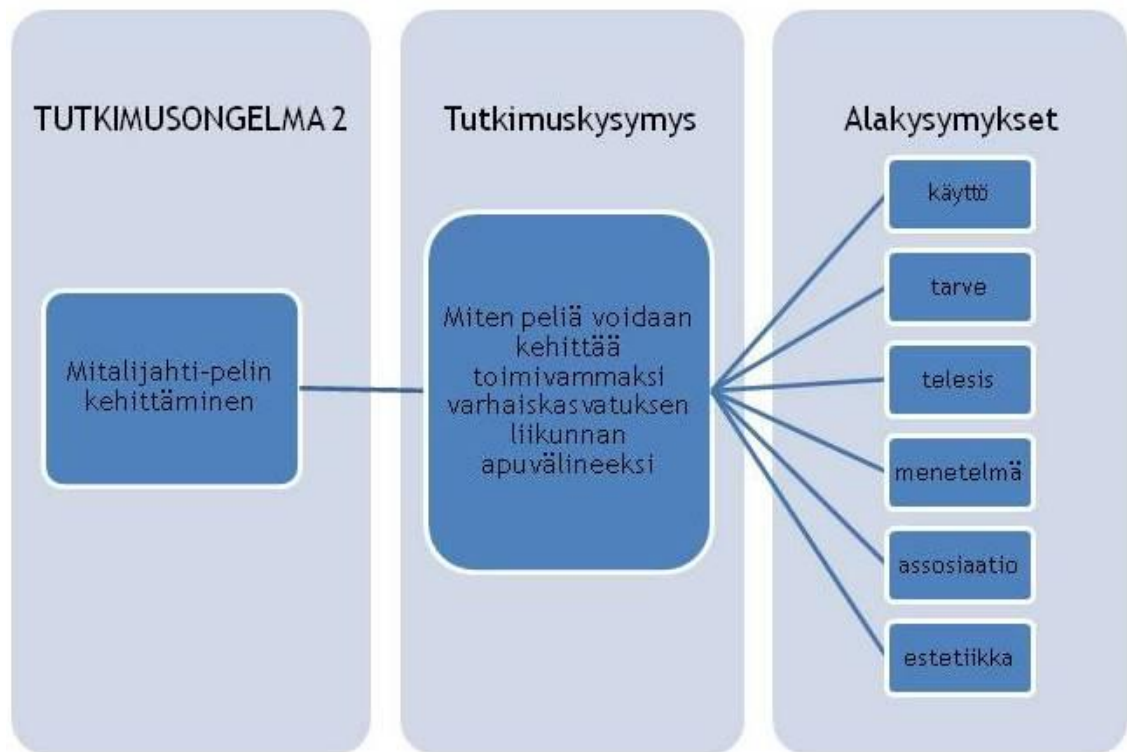
## 7.1 Tutkimusongelmat

Opinnäytetyössä tarkastellaan kahta tutkimusongelmaa. Ensimmäinen tutkimusongelma on lasten liikuntakasvatuksen tukeminen. Tätä tutkimusongelmaa selvitetään tutkimuskysymyksellä ”Miten Mitalijahti-pelin pelaamisella voidaan tukea lasten kehitystä?” Tutkimuskysymystä tarkennetaan vielä niin, että arvioidaan lasten sosiaalista, liikunnallista ja tiedollista kehitystä.



Kuvio 2: Tutkimusongelma 1

Toinen tutkimusongelma on Mitalijahti-pelin kehittäminen, jota selvitetään seuraavalla tutkimuskysymyksellä: ”Miten Mitalijahti-peliä voidaan kehittää toimivammaksi varhaiskasvatuksen liikunnan apuvälineeksi?” Tutkimuskysymystä on tarkennettu aiemmin kuvatun Papanekin funktioanalyysin perusteella. Analyysin mukaan tuotteen merkitystä voidaan perustella kuu- den eri osa-alueen avulla. Näitä osa-alueita ovat käyttö, tarve, menetelmä, telesis, assosiaatio ja estetiikka. Funktioanalyysin osa-alueiden mukaan laadittiin teemahaastattelun ja videoanalyysin tarkentavat kysymykset, joilla pyrittiin selvittämään, millaisia kehitystarpeita pelissä on.



Kuvio 3: Tutkimusongelma 2

## 7.2 Teemahaastattelu

Teemahaastattelu on puolistrukturoitu haastattelu, jossa tutkijat ovat luoneet kysymysrunгон, jonka mukaan haastattelu etenee. Teemahaastattelussa olennaista on, että haastateltavien mielipiteet pääsevät kuuluviin. Tämän seikan vuoksi haastattelussa ei vastaajille anneta vastausvaihtoehtoja, vaan he saavat kertoa kokemuksistaan omin sanoin. Tällä tavoin saadaan näkyviin tutkittavien yksilöllisiä kokemuksia, ajatuksia, tunteita ja uskomuksia. (Hirsjärvi & Hurme 2000, 47 - 48.) Tässä opinnäytetyössä päätettiin käyttää haastattelumetodina teemahaastattelua, koska opinnäytetyön tekijät halusivat saada varhaiskasvatuksen ammattilaisten mielipiteet kuuluviin mahdollisimman yksilöllisesti. Lisäksi oletettiin, että strukturoitujen haastattelumenetelmien käytön seurauksena osa haastateltujen subjektiivisista kokemuksista saattaisi jäädä haastattelun ulkopuolelle siksi, että kysymysten laatijat eivät olisi osanneet ottaa kaikkia asioita huomioon. Toisaalta teemahaastattelun käyttö antoi opinnäytetyön tekijöille mahdollisuuden rajata haastatteluiden kysymykset siten, että ne vastasivat tutkimuskysymysten sisältöä.

Teemahaastattelussa edetään tiettyjen teemojen mukaisesti kiinnittämättä huomiota yksityiskohtaisiin kysymyksiin tai niiden järjestykseen (Hirsjärvi & Hurme 2001, 48). Vaikka haastattelutilannetta tukemaan laadittiin kysymysrunko, noudatettiin runkoa haastattelussa ainoastaan näennäisesti. Teemahaastattelulle ominaisesti haastattelutilanteesta pyrittiin luomaan

keskustelunomainen tuokio, jotta haastateltavien henkilökohtaiset mielipiteet saataisiin kuuluviin.

Teemahaastattelussa pyritään löytämään merkityksellisiä vastauksia tutkimuksen tarkoituksen ja ongelmanasettelun tai tutkimustehtävän mukaisesti (Tuomi & Sarajärvi 2009, 75). Tässä opinnäytetyöprosessissa haastattelut aloitettiin laajoilla kysymyksillä, jotka liittyivät pelin kehittämiseen käyttäjän näkökulmasta ja tuotteena. Näillä kysymyksillä oli tarkoitus virittää haastattelu alkamaan. Tämän jälkeen siirryttiin tarkentaviin kysymyksiin, jotka liittyivät lapsen kehityksen tukemiseen Mitalijahti-pelin avulla ja Papanekin funktioanalyysin pohjalta laadittuihin pelin kehittämiseen liittyviin kysymyksiin. Osan haastattelukysymyksistä voidaan katsoa liittyvän sekä lapsen kehityksen tukemiseen että pelin kehittämiseen. Esimerkiksi kysymyksellä ”miten pelaaminen vahvistaa liikuntatietoisuutta ja halua liikkua”, on selvästi suhde molempiin tutkimuskysymyksiin.

Haastattelujen purkaminen tapahtui siten, että ensin opinnäytetyön tekijät kuuntelivat nauhoitteet läpi muutamia kertoja. Sen jälkeen haastattelut litteroitiin ja luettiin läpi. Lukemisen jälkeen aineistosta alettiin etsiä toistuvia asioita ja vastaukset teemoiteltiin haastattelukysymysten mukaan. Seuraavassa vaiheessa haastatteluissa esiintyneitä asioita vertailtiin ja haastatteluaineistoa yhdisteltiin.

### 7.3 Havainnointi

Havainnointi on yksi tieteellisen tutkimuksen perusmetodeista, jota käytetään havaintojen keräämiseen tutkimuksessa (Vilkkä 2006, 37). Havainnointi on erinomainen menetelmä vuorovaikutuksen tutkimuksessa kuin myös tilanteissa, jotka ovat vaikeasti ennakoitavissa ja nopeasti muuttuvia. Se sopii metodiksi erityisesti kun tutkittavat henkilöt ovat lapsia. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 1997, 202.) Osittain juuri edellä mainitun syyn vuoksi opinnäytetyön tekijät päätyivät havainnointiin. Opinnäytetyön tekijät uskoivat pelitilanteita havainnoimalla saavansa totuudenmukaisempia vastauksia kuin esimerkiksi myöhemmin toteutettavilla lasten haastatteluilla.

Havainnointi tapahtui aiemmin kuvatuilta videotallenteilta. Havainnointimenetelmiä on kritisoitu eniten siitä, että havainnoija saattaa häiritä tilannetta tai jopa suorastaan muuttaa sen kulkua (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 1997, 202). Osittain tästä syystä pelitilanteet videoitiin, jotta havainnoitsija ei häiritse lasten keskittymistä itse asiaan eli pelin pelaamiseen. Toisaalta taas videotallenteet mahdollistavat pelitilanteisiin palaamisen aina uudestaan. Myös kuvaajan mahdollista vaikutusta lapsiin arvioitiin. Kuvaajan mukaan lapset unohtivat videokameran hyvin nopeasti, eivätkä juuri kiinnittäneet huomioita siihen pelin aikana.

Tässä opinnäytetyössä käytetään tarkkailevaa havainnointia, jolla tarkoitetaan kohteen ulkopuolista havainnointia. Tällöin tutkija ei osallistu tutkimuskohteen toimintaan, vaan asettuu tutkimuskohteeseen nähden ulkopuoliseksi tarkkailijaksi. (Vilka 2006, 43.) Tarkkaileva havainnointi oli helppo toteuttaa, sillä varsinainen havainnointi tapahtui paljon myöhemmin kuin itse pelitilanne. Pelitilanteen kuvasi toinen opinnäytetyön tekijöistä, mutta hän ei puuttunut pelin kulkuun millään tavalla. Videoita havainnoitaessa taas oli mahdotonta vaikuttaa tilanteeseen.

Videotallenteiden havainnointia varten suunniteltiin havainnointikysymykset (LIITE 2), joiden avulla yritettiin löytää vastauksia tutkimusongelmiin. Ensimmäinen havainnointikysymys oli jaettu kolmeen alakysymykseen ja koski ensimmäistä tutkimusongelmaa. Toista tutkimusongelmaa varten oli laadittu kymmenen erilaista alakysymystä.

#### 7.4 Triangulaatio

Tutkimuksen luotettavuutta voidaan lisätä käyttämällä useita eri tutkimusmetodeja samassa tutkimuksessa. Tästä menetelmästä käytetään termiä triangulaatio. (Hirsjärvi, Remes & Sajaavaara 1997, 218.) Denzin mukaan on olemassa neljä triangulaation perustyyppiä joita ovat aineistotriangulaatio, tutkijatriangulaatio, teoriatriangulaatio ja metodologinen triangulaatio. Tässä opinnäytetyössä käytetään metodologista triangulaatiota, jolloin tutkimusta tehdessä käytetään kahta tai useampaa eri metodia. (Denzin 1988, 511.) Metodologista triangulaatiota sovellettaessa on tärkeää, että arvioidaan sekä asetetun tutkimustehtävän ja siihen vastaamiseksi valitun tutkimusmenetelmän että tutkimusmenetelmän ja teoreettisen viitekehyksen yhteensopivuus (Viinamäki 2007, 185).

Triangulaatioon päädyttiin, koska arveltiin, että havainnoimalla lapsia saataisiin tarkemmat vastaukset kuin esimerkiksi haastatteleamalla heitä. Pelin toimivuuden ja kehittämisen kannalta, peliä ohjaavien henkilöiden mielipidettä pidettiin hyvin tärkeänä. Mielipiteitä olisi ollut kuitenkin vaikea saada selville vain havainnoimalla, joten opinnäytetyössä päädyttiin myös käyttämään myös haastattelua.

#### 7.5 Eettisyys ja luotettavuus

Tieteen etiikalla tarkoitetaan niiden eettisten kysymysten tarkastelua, jotka tulevat esille tutkimuksen suorittamisen eri vaiheissa, kuten suunnittelussa, menetelmien valinnassa, aineiston kokoamisessa, luokittelussa ja julkaisemisessa, tai jotka liittyvät tutkittavan kohteen erityislaatuun (Pietarinen & Launis 2002, 42). Opinnäytetyötä tehtäessä on erityisesti kiinnitetty huomiota haastateltavien ja havainnoitavien henkilöiden tunnistamattomuuteen. Haastateltavien eli peliä ohjaavien henkilöiden nimiä ei mainita missään, ainoastaan teemahaas-

tatteluissa ilmitulleita asioita käytettiin pelin kehittämiseen. Teemahaastatteluissa haastateltavat henkilöt pysyivät täysin anonyymeinä. Myöskään päiväkodin nimeä ei mainita missään. Nauhoitettuja haastatteluja kuuntelivat ainoastaan opinnäytetyön tekijät. Haastatteluiden litteroinnin jälkeen nauhat hävitettiin. Videoilla pelaajat olivat täysin tunnistettavissa ja heitä puhuteltiin oikeilla nimillä. Nämä videot olivat ainoastaan opinnäytetyön tekijöiden käytävissä. Videot tallennettiin molempien tekijöiden kotikoneille, jolloin ei ollut vaaraa, että ulkopuoliset pääsisivät niihin käsiksi. Myöhemmin videot hävitettiin.

Pelaajien vanhemmille kerrottiin hyvin tarkasti opinnäytetyöprosessista. Heillä oli mahdollisuus keskeyttää lapsensa osallistuminen pelin testaamiseen, mikäli tulivat toisiin aatoksiin. Vanhemmilla oli koko ajan mahdollisuus saada ajankohtaista tietoa opinnäytetyön tekemisestä, sillä toinen opinnäytetyön tekijöistä suoritti harjoittelua kyseisessä päiväkodissa.

Ruoppilan (1999, 28) mukaan on tärkeää ottaa huomioon, mitä haittoja tai vaivaa tutkimuksesta on lapsille sekä mitä hyötyjä siitä on. Opinnäytetyöhön osallistuminen ei vahingoittanut mukana olleita lapsia millään tavalla. Päinvastoin he saivat pelata Mitalijahti-peliä yhdessä ja harjoitella liikunnallisia taitojaan. Pelin pelaaminen lisäsi lasten päivittäistä liikunnan määrää, josta lapsille ei ollut mitään haittaa.

Päiväkotiryhmän sisällä toimi opinnäytetyön aineiston keräämisen aikana kolme pienoisryhmää. Näistä yksi valittiin ryhmäksi, jonka kanssa videointi suoritettiin. Pelaava ryhmä valittiin sen perusteella, että siinä olevat lapset olivat sopivan ikäisiä pelaamaan Mitalijahtia. Videointikertojen aikana ryhmän koko ja kokoonpano muuttui jonkin verran sairastapausten vuoksi. Suurin osa pelaajista pysyi samana.

Kuten jo aiemmin mainittiin, opinnäytetyön luotettavuutta pyrittiin lisäämään triangulaation avulla. Ilmi tulleet tulokset on saatu sekä haastatteluista että havainnoista. Toisaalta joistain tuloksista ei voitu olla täysin varmoja vaan saatettiin tehdä joitain oletuksia tulosten perusteella. Esimerkiksi lasten kehityksen mittaaminen näin pienellä aikavälillä on hyvin hankalaa. Toisaalta taas pidemmällä aikavälillä tulisi ottaa huomioon kaikki ulkopuoliset tekijät kuten lasten luonnollinen kehitys.

Luotettavuutta pyrittiin lisäämään siten, että peliä pelaavat lapset olivat jokaisella kerralla samat. Tällöin voidaan kehitystä seurata paremmin, sillä 6-vuotiaana lasten kehityksessä on suuriakin eroja. Toisella videoidulla pelikerralla pelaajista puuttui kaksi eli pelaajamäärä muuttui kuudesta neljään. Toisaalta tämä oli hyvä, sillä näin pelikertoihin saatiin eroja ja huomattiin, miten pelaajamäärä vaikuttaa pelaamiseen. Toisaalta lasten kehityksen havainnoinnin kannalta olisi ollut parempi, jos molemmilla kerroilla olisi ollut kaikki kuusi lasta.



Myös se, että opinnäytetyön tekijöitä oli kaksi, lisää tutkimuksen luotettavuutta. Taustoiltaan erilaiset tekijä toivat tutkimukseen kumpikin oman näkökulmansa. Haastatteluiden ja havainnoiden purkamisessa kiinnitettiin huomiota eri asioihin ja näitä vertaamalla ja yhdistämällä uskottiin saavan luotettavimmat tutkimustulokset.

## 7.6 Opinnäytetyö prosessi

Opinnäytetyön tekijät sopivat yhteisestä opinnäytetyöstä jo syksyllä 2009, mutta varsinainen opinnäytetyöprosessi aloitettiin tammikuussa 2010. Tuolloin rajattiin lopullinen aihe ja valittiin suuntaa-antavat tutkimusongelmat, jotka tarkentuivat myöhemmin opinnäytetyöprosessin aikana. Heti tämän jälkeen aloitettiin tutkimussuunnitelman kirjoittaminen. Valmis tutkimussuunnitelma esitettiin opinnäytetyöseminaarissa 23.3.2010.

Maaliskuun 2010 aikana pyydettiin tutkimuslupa kunnan varhaiskasvatuspäälliköltä. Myös lasten vanhemmilta kysyttiin luvat videointia ja opinnäytetyöprosessia varten. Videointi ja teemahaastattelut toteutettiin huhtikuussa 2010.

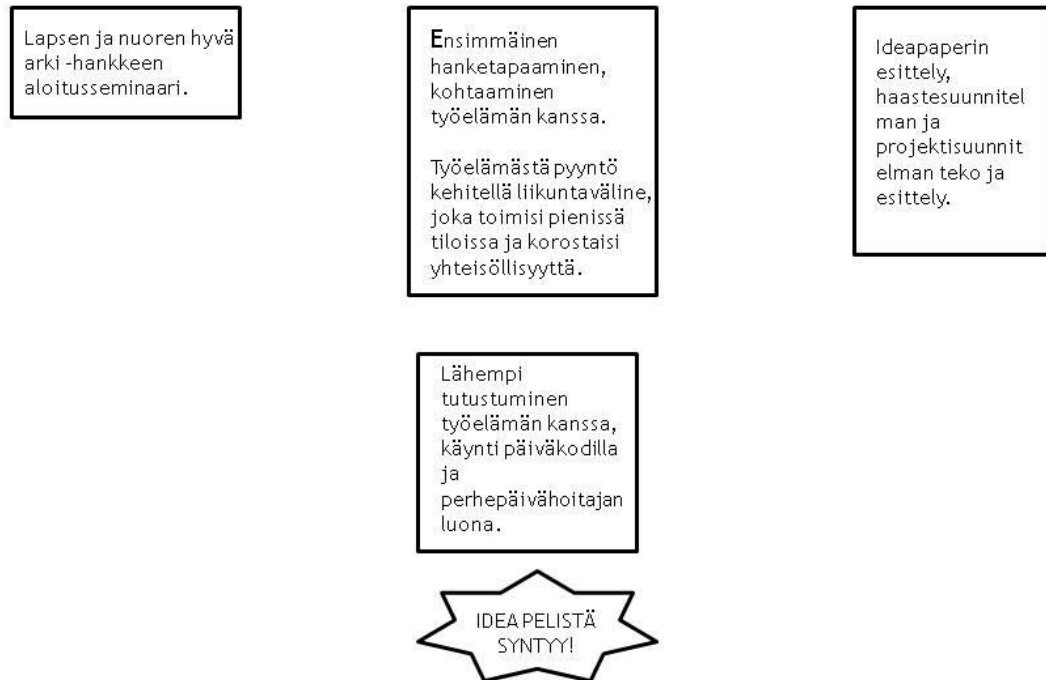
Teemahaastatteluiden purku ja videotallenteiden havainnointi tapahtui kesän 2010 aikana, jonka jälkeen alkoi varsinaisen opinnäytetyön kirjoittaminen. Opinnäytetyön kirjoittaminen ja viimeistely jatkui syksyn 2010 ajan. Valmis opinnäytetyö esitettiin Lapsen ja nuoren hyvä arki-hankkeen kehittämistiimin kokouksessa 19.10.2010.

Seuraavalla sivulla oleva kuvio kuvaa Mitalijahti-pelin prosessia kokonaisuudessaan. Kuvio alkaa vuodesta 2008, jolloin opinnäytetyön tekijät kuuluivat ensimmäisen kerran Lapsen ja nuoren hyvä arki hankkeesta.

2008

lokakuu

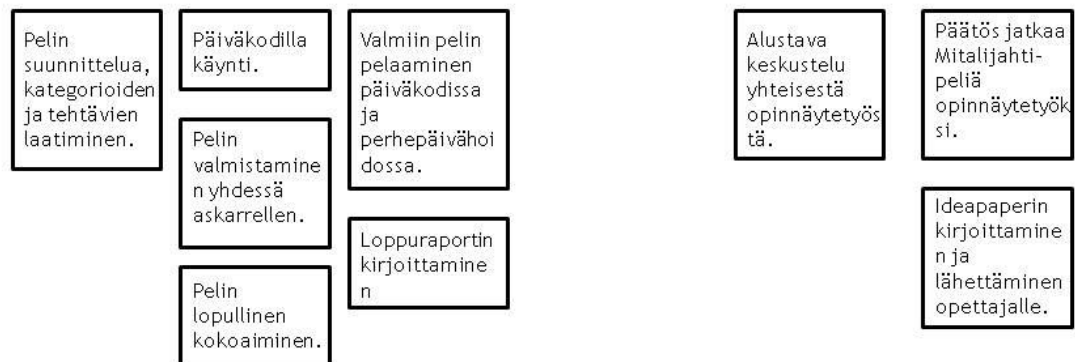
joulukuu



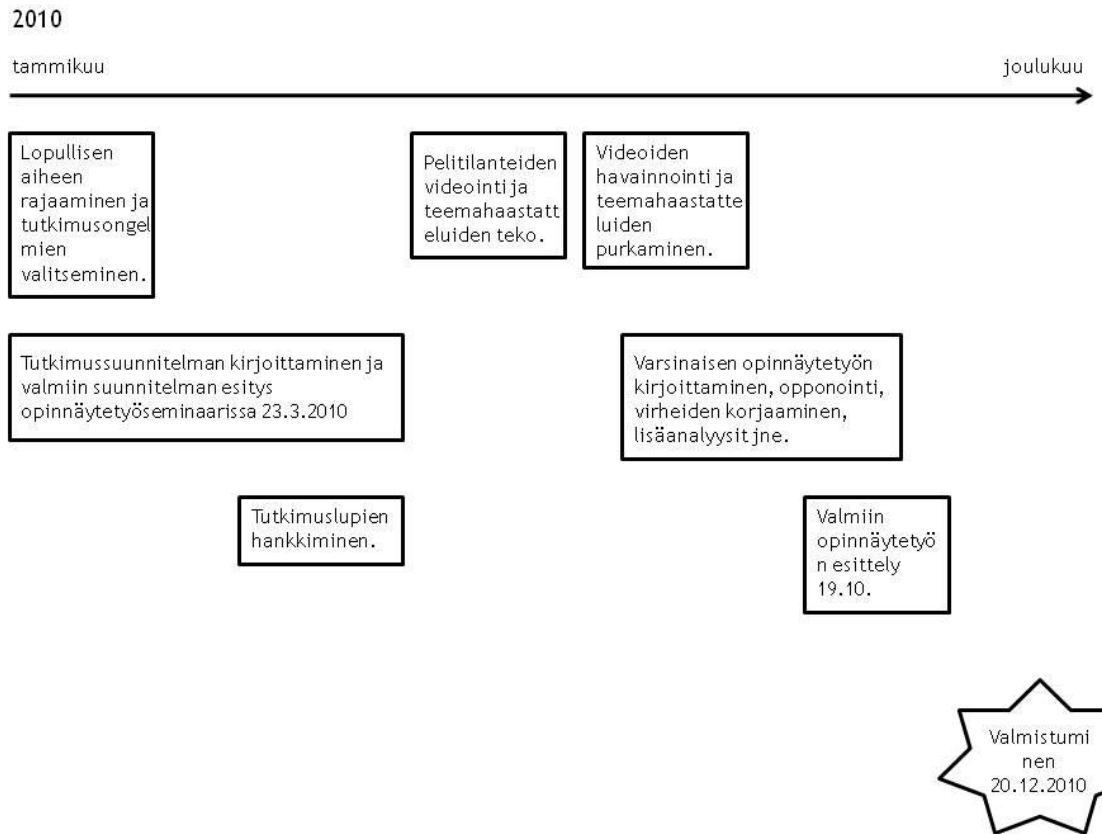
2009

tammikuu

joulukuu



MAALISKUUSSA 2009 VALMIS PELI JÄTETTIIN PÄIVÄKOTIIN JA PERHEPÄIVÄHOITAJALLE.



Kuvio 4: Mitalijhti-pelin kehittämisen kokonaisprosessi.

## 8 TULOKSET

Opinnäytetyön tutkimustulokset esitellään tässä luvussa. Otsikointi on tehty tutkimuskysymysten mukaisesti. Alaluvut etenevät siten, että ensin kerrotaan teemahaastattelujen tuloksista ja sen jälkeen siirrytään videoinnin tuloksiin. Alalukujen lopussa haastattelujen ja videoinnin tuloksia verrataan toisiinsa.

### 8.1 Miten pelin pelaamisen avulla voidaan tukea lasten kehitystä?

Teemahaastattelua varten laadittiin lomake (LIITE 1), jonka avulla haastattelut saatiin vastaamaan tutkimuskysymysten sisältöä. Orientaatiokysymysten jälkeen haastateltavia pyydettiin arvioimaan, kuinka heidän mielestään Mitalijahtin avulla voidaan kehittää lapsen motorisia, kognitiivisia ja sosio-emotionaalisia taitoja. Videotallenteen havainnointia varten opinnäytetyön tekijät hahmottelivat lomakkeen (LIITE 2), jonka avulla saatiin oleelliset asiat analysoitua. Videoista haluttiin havainnoida, millä tavalla Mitalijahti-pelin pelaaminen tukee lapsen motoristen, kognitiivisten ja sosioemotionaalisten taitojen kehittymistä.

Molemmat haastateltavat nostivat esiin sen, että tehtäväkorttien tehtävät tukevat monipuolisesti lapsen motorista kehitystä. Toinen haastateltavista totesi myös, että peliin tutustuttuaan hänelle oli tullut tunne, ettei pelissä ole liikettä kovin paljon. Hän kuitenkin jatkoi, että ”eilen sitte olin tyttöjen pelissä mukana ja seurasin sitä nii tytöt ainaki sai siihen motorista liikettä”.

Kahden videoidun pelikerran jälkeen on hyvin vaikea sanoa, miten Mitalijahti tukee juuri videoilla pelaavien lasten motoristen taitojen kehittymistä. Molemmissa pelitilanteissa ohjaajat seurasivat lapsien liikkeiden tekemistä ja opastivat tarvittaessa. Tällöin lapselle luultavasti jäi mieleen ajatus, kuinka jokin liike suoritettiin oikein. Ohjaamista ei kuitenkaan tapahtunut kovin paljon, sillä suurin osa tehtävistä oli lapsille helppoja. Molemmat ohjaajat kehuivat lapsia useaan otteeseen, mikä vaikuttaa lasten fyysiseen itsearvostukseen, joka taas tukee motorista kehitystä. Samalla lapsen itsetunto nousee ja hän tulee varmemmaksi itsestään ja omista kyvyistään. Esimerkiksi tehtävässä ”Nouse seisomaan varpaillesi ja kohota kätesi ilmaan” ohjaaja kannusti ja kehui jokaista pelaajaa henkilökohtaisesti ja vielä erikseen nimeltä mainiten. Lähes kaikilla Mitalijahti-pelin tehtävillä on mahdollisuus tukea lasten liikunnallista kehitystä, ainoastaan *Tieto*-kategorian kysymykset eivät vaadi minkäänlaisia liikunnallisia suorituksia. Se tukeeko tehtävä juuri tietyn lapsen liikunnallista kehitystä, riippuu lapsen liikunnallisista taidoista. Jos esimerkiksi lapsen tasapainotaidot ovat jo kehittyneet niin, että yhdellä jalalla seisominen onnistuu hyvin, ei tehtävänä oleva yhdellä jalalla seisominen tuke lasta oppimaan uutta. Kertauksesta ei kuitenkaan koskaan ole mitään haittaa. On myös mah-

dollista, että lapsi joutuu tekemään useita toistoja Mitalijahti-pelin avulla, jolloin juuri opittu taito harjaantuu ja parantuu. Voidaan kuitenkin olettaa, että pelin pelaaminen useasti tukee lasten motorista kehitystä.

Kognitiivisten taitojen kehitykseen liittyvässä kysymyksessä molemmat haastateltavat nostivat esiin kysymyskorttien merkityksen. Lisäksi he totesivat pelitilanteessa tapahtuvan myös paljon ”piilo-oppimista”, esimerkiksi vasemman ja oikean ja eri värien harjoittelua. Toinen ohjaajista oli kuitenkin sitä mieltä, että tiedollista oppimista voisi tukea enemmänkin ja ehdotti peliin liitettävän liikuntatietoisuutta kasvattavan vihkosen laatimista.

Vaikka Mitalijahti-peli on suunniteltu liikuntapeliksi, eivät aivan kaikki tehtävät ole liikuntaa koskevia. Tämän osoittaa jo yksi pelin viidestä kategoriasta, joka on tieto. *Tieto*-kategorian lisäksi monessa liikuntatehtävässä tarvitaan erilaista tietämystä. Tällainen tehtävä oli esimerkiksi ”Piirrä sormella lattiaan ympyrä, kolmio ja neliö.” Sekä *Tieto*-kategoria että edellä mainitut tehtävät tukevat lasten tiedollista eli kognitiivista kehitystä. Monessa tehtävässä on hyvin tärkeää tunnistaa kehonosat ja erottaa vasen ja oikea toisistaan. Suurin osa kehonosista on entuudestaan tuttuja lapsille ja tehtävät onnistuivat niiden osalta hyvin. Joitain poikkeuksia kuitenkin oli. Eräässä tehtävässä tuli laittaa kädet niskan taakse, jolloin eräs pelaaja ei ollut varma missä niska on. Pelikavereiden ja ohjaajan avustuksella niska kuitenkin löytyi. Molemmilla pelikerroilla tuli tehtäviä, joissa oli tärkeää tunnistaa oikea ja vasen. Joissain tilanteissa selvittiin omin avuin, kun taas välillä tarvittiin ohjaajan apua. Osassa tehtävistä oli selvästi mainittu, että tehtävä on suoritettava juuri vasemmalla tai oikealla kädellä. Jotkut lapset jäivät miettimään aluksi, kumpi käsistä on vasen, kun taas osa lapsista vain suoritti tehtävän välittämättä, oliko käsi vasen vai oikea. Myös *Tieto*-kategorian kysymyksissä oli kysymys ”Kummalla kädellä on helpompi heittää palloa?”, jolloin mietittiin, miksi oikealla kädellä syödään puuroa, kummalla kädellä siis heitetään ja mistä tämä johtuu. Jos peliä pelat-taisiin useita kertoja, lapset luultavasti alkaisivat ajan mittaan muistaa vastaukset kysymyk-siin.

Toinen haastateltava totesi, että ”Sosio-emotionaaliset taidot nii ne kehittyvät pelissä kun pelissä, tämmösessä varsinkin, jossa tavoitteena on, että me tehään tätä yhdessä...” Toisaalta molemmat haastatellut totesivat myös, että joidenkin lasten oli heidän näkemyksensä mukaan vaikea jättää kilpaileminen pelistä sivuun. Kilpailemisen uskottiin kuitenkin vähenevän useampien pelikertojen myötä.

Mitalijahti-pelin on tarkoitus korostaa yhdessä tekemistä ja yhdessä voittamista. Näillä asetelmilla jo itse pelitilanne on sosiaalinen tilanne, jossa pelaajien sosiaaliset taidot kehittyvät. Muiden pelaajien kanssa on toimittava, jotta päästään haluttuun lopputulokseen. Lasten sosiaalisten taitojen kehittymistä pyritään tukemaan myös joidenkin pelissä olevien tehtävien

avulla. Jotkut pelissä suoritettavat tehtävät vaativat toisen pelaajan apua. Tällaisia tehtäviä olivat muun muassa ”Muodosta vierustoverisi kanssa kottikärryasento” ja ”Heitä pallo vastapäätä istuvalle pelaajalle. Toista liike viisi kertaa”. Muutaman kerran joku pelaajista sanoi, ettei halua tehdä kyseistä tehtävää toisen pelaajan kanssa. Ohjaaja kuitenkin muistutti, että tehtäväkortissa sanotaan tarkasti, kenen kanssa tehtävä on suoritettava. Sosioemotionaalaisia taitoja Mitalijahti tukee myös myönteisen ilmapiirin ja yhteisöllisyyden avulla. Tehtävien tekemiseen ei suhtauduta vakavasti, vaan jokainen pelaaja saa tehdä omien taitojensa mukaan.

Molemmat ohjaajat pitivät tärkeänä sitä, että pelillä pyritään tukemaan yhteisöllisyyttä. Haastatellut näkivät lasten rajaamisen turhana, kun nämä alkoivat tehdä toisille tarkoitettuja tehtäviä, koska haastatellut pitivät yhdessä tekemistä nimenomaan yhteisöllisyyttä tukevana asiana. Toinen haastatelluista totesi asiaan liittyen seuraavasti: ”...jos tavoitteena on se yhteisöllisyyden tukeminen ja sen lisääminen niin niin, ite mä nään sillein, että jos jotain peliä pelataan, niin pelataan joukkueena ja mejän kaikkien tavoitteena on saada ne pinkat tyhjäksi niin sitte jos yks ottaa vuorollaan ja yks tekee ja muut istuu... Mä ite nään, niinkö ne tytöt eilen sen ratkas, että he tekeeki niinko yhdessä.” Opinnäytetyön tekijöiden mielestä idea tehtävien yhdessä tekemisestä on hyvä. On kuitenkin syytä muistaa, että tehtävien suorittaminen koko ryhmän voimin saattaa käydä hankalaksi tai vaaralliseksi, mikäli peliä pelataan pienessä tilassa. Molempien haastateltavien mielestä Mitalijahti-pelin pelaaminen pienessä tilassa onnistui ilman ongelmia, vaikka kaikki lapset tekivät tehtäviä samaan aikaan.

Peliä pelattaessa lapsia muistutettiin, ettei voittajaa tai häviäjää ole vaan kaikki voittavat yhdessä. Joidenkin lasten oli vaikea sisäistää sitä, ettei kukaan voita pelissä yksin, joten yhdessä pelaamisesta ja voittamisesta muistuttaminen on ajoittain hyvin tärkeää. Lapsia kummastutti, ettei voittajaa ole lainkaan ja jotkut alkoivatkin väittää olevansa itse voittaja, mikäli saivat mitalin näkyviin. Yksi pelaajista totesi pelin alussa: ”Se kuka saa sen viimeisen purnasen niin voittaa..” Muut pelaajat puuttuivat tähän ja yksi lapsista totesikin: ”Ei täs kukaan voita.” Ohjaaja korosti usein pelitilanteen aikana, ettei kukaan voita tai häviä yksin. Toisen pelikerran alussa ohjaaja kysyi lapsilta: ”Mikä on pelin tavoite?” Ohjaaja kertoi lapsille seuraavan: ”Meidän tehtävänä on se että me yhdessä yritetään suoriutua näistä tehtävistä ja saatais ne mitalit esille.” Kysymys yksilöllisestä voittamisesta nousi usein esille lasten keskuudessa, varsinkin pelin loppuvaiheessa. Ohjaaja joutui tämän tästä muistuttamaan lapsia, ettei kukaan voita peliä yksin. Erään tytön huudahdettua: ”Jee, mä sain mitalin esiin!” ohjaaja korosti: ”ME saatiin taas yks mitali esiin.”

Ensimmäisellä videoidulla pelikerralla peliä pelattiin siten, että lapset tekivät tehtävät vuorotellen. Toisella videoidulla pelikerralla kaikki tekivät kaikki tehtävät, koska pelaajia oli vähemmän. Myös ensimmäisellä pelikerralla mukana ollut ohjaaja totesi, että ”...joku halus

ihan välttämättä niinku itsekin suorittaa...”, vaikkei ollut oma vuoro. Molemmat ohjaajat korostivat sitä, että koska tämän pelin vahvuus on yhdessä tekeminen, olisi tehtävätkin hyvä tehdä aina yhdessä. Ohjaajien mukaan ujommat lapset suorittavat tehtävät ryhmässä helpommin ja lapset voivat ottaa toisiltaan mallia tehtävien suorittamisessa. Näin ollen liikuntataitojen oppiminen tehostuu.

Pelin yhteisöllisyys näkyy videoissa peliin valmistautumisessa, tehtävien tekemisessä ja loppuhudoissa. Ensimmäisellä pelikerralla ohjaaja asetti pelikortit pelilaudalle itse. Toisella pelikerralla ohjaaja antoi lasten osallistua peliin valmistautumiseen ja antoi heidän laittaa tehtäväkortit paikoilleen. Ensimmäistä ja toista pelikertaa verratessa huomasi selvästi, mikä ero oli sillä, tekikö tehtävän yksi pelaaja vai tekivätkö kaikki. Mikäli havainnoitsija olisi ollut ulkopuolinen eikä olisi tiennyt pelin ideaa, olisi hän saattanut ensimmäisellä pelikerralla luulla, että kyseessä on normaali yksilön voittoon tähtäävä peli. Yhteinen päämäärä ei korostunut peliä pelattaessa. Vasta pelitilanteen lopussa huomasi, että peli voitettiin yhdessä eikä kukaan pelaajista hävinnyt. Toisella pelikerralla tehtävät tehtiin yhdessä ilman keskinäistä kilpailua, jolloin selvästi tähdättiin johonkin yhteiseen päämäärään. Jokainen pelaaja sai itse nostaa vuorollaan tehtäväkortin, mutta tehtävä kerrottiin kaikille ja kaikki tekivät sen yhtä aikaa. Yhteiseen päämäärään tähtääminen tuli hyvin selväksi jo pelin alussa, jolloin käytiin läpi pelin sääntöjä ohjaajan kanssa. Kummallakaan pelikerralla ei sanottu suoraan, tuleeko tehtävät suorittaa yksin vai yhdessä. Ensimmäisen pelikerran alussa yhdessä tekemistä tai voittamista ei korostettu millään tavalla, kun taas toisen pelikerran alussa ohjaaja painotti näitä asioita hyvin tarkasti. Tästä saattoi johtua se, että pelaajat toisella kerralla alkoivat automaattisesti tehdä tehtäviä kaikki samaan aikaan ilman ohjaajan puuttumista asiaan.

Pelikertoja verrattaessa huomattiin, että ohjaajan asenteella saattaa olla merkitys lapsiin. Ensimmäisellä kerralla ohjaaja ei korostanut yhdessä tekemistä ja voittamista, jolloin lapset myös tekivät tehtävät yksitellen. Toisella kerralla ohjaaja korosti alussa, että kukaan ei ole voittaja yksin vaan yhdessä voitetaan. Tämän jälkeen lapset alkoivat automaattisesti tehdä tehtäviä yhdessä. On siis tärkeää, että peliä pelattaessa ohjaajalla on yhteisöllinen näkökulma peliin.

Molemmat haastatellut olivat sitä mieltä, että Mitalijahti-peli soveltuu hyvin varhaiskasvatuksen liikunnanopetuksen tukivälineeksi. Kumpikin haastatelluista piti ohjaavan aikuisen roolia pelitilanteessa tärkeänä. Toinen haastateltavista totesi, että ”aikuisella täytyy olla se tietämys niistä korteista, mitä ne on, jotta hän pystyy, voi ottaa sen niinku siihen, itelle siihen toimintaan mukaan ja tavallaan sitte myös ne kortit tukis sitä muuta toimintaa jossain taidon harjoittamisessa, että ne on sitte samansuuntasia”. Tätä kommenttia opinnäytetyön tekijät pitivät todella tärkeänä, koska se linkittää Mitalijahti-pelin yhteen päiväkotikasvatuksen kanssa. Haastateltava tuo tässä kommentissa esiin sen, että Mitalijahti-peliä voidaan käyttää var-

haiskasvatuksessa liikunnan opetusvälineenä, mutta ohjaajan rooli on tärkeä, jos pelillä halutaan tukea lapsen kehitystä. Haastateltujen mielestä pelissä eteen tulevat tehtävät soveltuvat hyvin kohderyhmän lapsille. Molemmat haastateltavat uskoivat, että lapset kykenevät pelaamaan peliä muutaman pelikerran jälkeen itsenäisesti. Pelin itsenäistä pelaamista voidaan toisen haastateltavan mukaan tukea sillä, että aikuinen pelin alussa valitsee lasten kehitystasolle sopivat tehtäväkortit.

Kuten jo aiemmin mainittiin, lähes kaikki liikunnalliset tehtävät olivat pelaajille helppoja eli tehtävien tekeminen onnistui ilman ohjaajan apua. Apua tarvittiin suurimmaksi osaksi liikuntakäsitteissä sekä tehtävissä, joissa mainittiin selvästi kummalla kädellä tai jalalla kyseinen tehtävä tulee tehdä. Esimerkiksi voidaan ottaa ensimmäisessä pelitilanteessa tullut tehtävä ”Nouse seisomaan, kurkota vasemmalla kädelläsi kohti oikeaa nilkkaa”. Tehtävää tehdessään pelaaja tiesi, että toinen käsi on vasen ja toinen oikea, mutta ei ollut varma kumpi on kumpi. Ohjaajan avustuksella selvisi, kumpi käsistä todella on vasen ja kummalla tuli kurottaa kohti nilkkaa. Tällaisissa tilanteissa pelaajan tietämys vaihtuu aktuaaliselta tasolta potentiaalisella, koska hän selviytyy tehtävästä ohjaajan avulla. Videoilla oli muutamia vastaavanlaisia tilanteita, jotka koskivat juuri vasemman ja oikean erottamista toisistaan. Tämän perusteella voidaan siis sanoa, että Mitalijahti-peliä pelattaessa toimintaa tapahtuu myös lähikehityksen vyöhykkeellä.

Joissain tehtäväkorteissa on selvästi mainittu, että tehtävä tulee toistaa esimerkiksi viidesti. Ideana pelin tekijöillä oli, että toistojen avulla pelaajat oppisivat liikkeet paremmin ja muistaisivat ne tulevaisuudessa helpommin. Ohjaajan tehtävänä on seurata, tehdäänkö toistoja oikea määrä. Ohjaajalla on myös mahdollisuus lisätä toistojen määrää, mikäli tilanne sitä vaatii. Videoilla toinen ohjaaja ei aina tarkistanut tehtiinkö toistoja juuri oikea määrä. Varsinkin ensimmäisen pelitilanteen alussa toistojen laskeminen unohtui ja tehtävät vaikuttivat ajoittain vain puoliksi tehdyiltä. Toistot ovat kuitenkin hyvin oleellisia tehtävien suorittamisen kannalta. Ihannetilanne olisi, jos toistot laskettaisiin yhdessä, samalla kun tehtävää tehdään. Tällaisia tehtäviä tuli toisella pelikerralla muutama.

Eniten ohjaajan apua tarvittiin suorissa kysymyksissä, vasemman ja oikean tunnistamisessa, toistojen laskemisessa ja joidenkin kehonosien tuntemisessa. *Tieto*-kategoria oli selkeästi ainoa, jossa apua tai pientä johdattelua tarvittiin lähes aina, muuten avun tarve ei ollut mitenkään sidottuna tiettyyn kategoriaan. Näin ollen voidaan sanoa, että *Tieto*-kategorian tehtävät osoittautuivat pelissä vaikeimmiksi, koska näihin tehtäviin vaadittiin useimmiten ohjaajan johdattelua aiheeseen. Voidaan myös todeta, etteivät motoriset tehtävät olleet haasteellisia pelaajille. Haasteena olivat tehtävät, joissa vaadittiin motoristen taitojen lisäksi myös kognitiivisia taitoja.



Mitalijahti-pelin voidaan olettaa kehittävän lasten motorisia taitoja, koska sen suunnittelutyö on toteutettu kyseistä asiaa ajatellen. Haastatellut totesivat pelin heidän mielestään tukevan lasten motorista kehitystä, mutta tätä käsitystä ei videohavainnoinnin avulla pystytty vahvistamaan. Mitalijahti-pelin pelaamisen vaikutusten näkymisen lasten motorisessa kehityksessä voidaankin ajatella tulevan esiin vasta pitkällä aikavälillä, mikäli kehitystä tapahtuu. Pelikerhoja tulisi olla useampia ja tehtävien teon tapahtua huolellisesti ja oikein, jotta mahdollinen motorinen kehitys voitaisiin havaita.

Lapsen kognitiivisen kehityksen tukijana Mitalijahti-peli toimii siten, että pelaamisen aikana lapset harjoittavat jatkuvasti erilaisia käsitetaitoja. Värit, vasen ja oikea tulevat useasti pelitilanteessa esiin. Ohjaajien kommenttien ja videoanalyysin perusteella voidaan sanoa, että pelitilanne tukee vahvasti käsitteiden oppimista ja käsiteoppimista sisältävät tilanteet toistuvat useita kertoja yhden pelitilanteen aikana. Esimerkiksi ensimmäisen pelikerran alussa ohjaajan asettaessa tehtäväkortteja pelilaudalle hän kysyi lapsilta: ”Minkäs värinen tää on?” Lapset tunnistivat värin ja suorastaan huusivat kuorossa: ”Punanen!” Samalla tavalla ohjaaja kävi läpi kaikki pelissä tarvittavat välineet.

Sekä ohjaajien haastatteluissa että videoanalyysissä nousi esiin lasten kilpailuorientoituneisuus. Lasten oli vaikea käsittää, että kukaan ei voita peliä yksin ja että toisten lasten suoriutuminen tehtävissä auttaa kaikkia pelaajia. Eräs pelaaja huomasi pelin lopulla, että jäljellä oli kaksi tehtäväkorttia, joista hänen tuli nostaa ensimmäinen ja vieruskaverille jäi viimeinen eli mitalin paljastava kortti. Pelaaja ei aluksi halunnut nostaa korttia, koska ”hän ei enää saa mitalia”. Tällöin ohjaaja muistutti, että ei ole väliä, kuka mitalin saa esille, sillä kaikki lopulta saavat mitalit. Tämän havainnon perusteella voidaan sanoa, että nykyaikainen kilpailuyhteiskunta on ilmeisesti juurtunut kulttuuriin sen verran syväälle, että lapset jo pienestä pitäen oppivat kilpailemaan pelitilanteissa. Opinnäytetyön tekijät näkevätkin, että Mitalijahti-pelin ehdoton vahvuus on kilpailuasetelmattoman pelitilanteen rakentuminen, jossa jokainen lapsi voi tutustua omaan liikunnallisuuteensa ilman häviämisen pelkoa.

## 8.2 Miten peliä voidaan kehittää toimivammaksi varhaiskasvatuksen liikunnan apuvälineeksi?

Haastateltavat toivat kommentteissaan esille sen, että tuotekehittelyn avulla pelistä voidaan heidän mielestään tehdä entistä käyttäjäystävällisempi. Haastateltavien totesivat, että pelin materiaaleja kehittämällä peli muuttuu sujuvammaksi. Toinen haastateltavista sanoi tähän asiaan liittyen, että tulisi olla ”napakampi pohjalevy että hyrrä pyörii”. Lisäksi hän nosti esiin sen, että pallotehtävissä ”pallo vois olla vähä isompi ko se ikähaarukka oli kumminki nii iso nii tennispallo voi olla hankala ottaa kiinni, mutta häntäpallo taas on toisaalta sitte helppo ottaa kiinni.” Tämän kritiikin opinnäytetyön tekijät ymmärsivät siten, että pelinkehittäessä ei ollut

haastatellun mielestä otettu tarpeeksi huomioon 3 - 5 -vuotiaiden lasten ikäkausikohtaista erityistarvetta. Tähän onkin Mitalijahti-pelin tuotteistamisvaiheessa kiinnitettävä huomiota. Toinen haastateltavista toi muutamaankin otteeseen esille sen, että pelissä olisi hyvä olla mukana jonkinlainen pienehkö tietopaketti, jossa olisi lueteltu erilaisia liikkumiseen liittyviä faktoja (esim. kuinka paljon päivässä tulisi liikkua, suosituksia ravinnosta jne.) Tietopaketin avulla voitaisiin hänen mukaansa vaikuttaa siihen, että peli vahvistaisi lasten liikuntatietoisuutta nykyistä enemmän. Tällaisen tietopaketin lisääminen peliin on opinnäytetyön tekijöiden mielestä hyvä idea.

Pelin ulkoasu sai kehuja molemmilta ohjaajilta. Erityisesti korttien liikkeiden tukena olevat kuvat saivat positiivista palautetta. Haastateltavien mukaan kuvat tukivat pelitilanteessa selvästi lasten liikkeiden suorittamista. Myös videoilla näkyy, että kuvia on käytetty tehtävien suorittamisen tukena. Joissain kohdin pelaajat suorittivat tehtäviä kuvan perusteella, ennen kuin ohjaaja ehti edes lukea tehtävän. Pelilauta sai haastateltavilta kiitosta erityisesti sen vuoksi, että sen värit ja muodot ovat selkeitä ja lapsille tuttuja.

Pelitilanteissa haluttiin havainnoida tehtävien soveltuvuutta pelaamassa olleille lapsille. Osa tehtävistä oli selvästi liian helppoja 5 - 6 -vuotiaille. Lasten keskittyminen ja mielenkiinto peliä kohtaan laskivat ajoittain. Toisaalta uudet tehtävät saivat lapset kiinnostumaan pelaamisesta uudelleen. Varsinaisesti liian vaikeita tehtäviä ei kummallakaan pelikerralla ollut. Joitakin hieman haasteellisempia oli, mutta yksikään tehtävä ei ollut ylitsepääsemättömän vaikea. Vaikeammat tehtävät olisi voitu kokea haasteena, mutta toisaalta liian vaikeat tehtävät olisivat saattaneet jättää lapsille negatiivisen vaikutuksen pelistä. Tehtäviä voitaisiin kehittää niin, että ne olisi jaoteltu lasten ikäkausien tai taitojen perusteella. Tällöin tehtäviä tulisi olla enemmän ja niiden testaaminen ennen lopullista valintaa tulisi olla tarkempaa. Peli on alun perin suunniteltu 3 - 5 -vuotiaille. Tämän ikäisten lasten liikunnallisissa taidoissa saattaa hyvinkin olla suuria eroja, joten tehtävien uudelleen arviointi ja jaottelu vaikeusasteiden mukaan on erittäin kehityskelpoinen idea.

Videoiduilla pelikerroilla pelaaminen oli sujuvaa, vaikka lasten mielenkiinto laski ajoittain. Molemmat ohjaajat hallitsivat ryhmän hyvin, mikä teki pelaamisesta entistä sujuvampaa. Tästä voidaan päätellä, että peliä ohjaavan henkilön on hyvä tuntea lapset ja heidän liikunnalliset taitonsa. Ohjaajat olivat selvästi tutustuneet ennalta peliin, eikä heidän tarvinnut kesken kaiken tarkastaa asioita pelin säännöistä. Mitä tutumpi peli ohjaavalle henkilölle on, sitä helpompaa ja sujuvampaa pelaaminen on. Pelin säännöissä on hyvä korostaa, että ohjaajalla on myös mahdollisuus helpottaa tai vaikeuttaa tehtäviä lasten taitojen mukaan. Toinen ohjaajista kokosi pelaajat hyvin yhteen huutamalla aina tehtävän jälkeen: ”Ja seikkailu jatkuu!”, jolloin lapset palasivat paikoilleen pelilaudan ympärille, mikäli olivat levittäytyneet tekemään tehtävää muualle.

Ensimmäisellä pelikerralla ohjaaja ei juuri näyttänyt kuvia lapsille, jolloin kuvilla ei oikeastaan ollut mitään merkitystä. Muutaman kerran yksi lapsista otti kortin ja katsoi kuvan itse ennen kuin antoi sen ohjaajalle luettavaksi. Toisella pelikerralla ohjaaja näytti lapsille kuvat ja ohjeisti lapsia tekemään kuvien mukaan. Joissain tapauksissa lapset katsoivat kuvat itse ja tekivät tehtävän jo ennen kuin aikuinen oli kerinnyt edes lukemaan tehtävää. Eräässäkin tehtävässä ohjaaja näytti pelaajille kuvaa ja kysyi lapsilta: ”Mitäs tässä tehdään?”. Kuvien käyttö pelissä olisi hyvin suotavaa, sillä näin lapset voivat oppia, mikä kuva tarkoittaa mitäkin tehtävää. Tämä taas antaisi mahdollisuuksia siihen, että lapset oppisivat palaamaan peliä itsenäisesti. Ohjaajan on kuitenkin hyvä tarkistaa, että lapsi tekee liikkeen oikein, mikäli hän vain katsoo kuvaa eikä kuuntele tehtävän ohjeita. Kuvilla on myös merkitystä siihen, tehdäänkö tehtävät oikein vai ei. Eräs tehtävä oli: ”Nosta jalkasi ilmaan ja yritä pyöriä ympäri”. Pelaaja suoritti tehtävän seisovillaan toinen jalka ilmassa, vaikka tehtävä oli tarkoitettu tehtäväksi lattialla istuen molemmat jalat ilmassa ja pepulla pyörien. Myös ohjaajan liikuntatiedolla on hyvin suuri merkitys. Ensimmäisessä pelitilanteessa tuli tehtäväksi tehdä silta (jalat ja kädet maassa, selkä kohti lattiaa jolloin napaa tulisi nostaa kohti kattoa) mutta lapsi tekikin tunnelin (jalat ja kädet maassa, naama kohti lattiaa). Mikäli ohjaaja ei tiedä, miten kyseinen liike tehdään, hän voi ainakin yrittää katsoa mallia kuvista. Kuvat ovat myös aikuisia varten, eikä ainoastaan lapsille.

Pelaajat eivät kannustaneet pelitilanteissa toisiaan, mutta molemmilla kerroilla loppuun oli otettu kannustushuuto. Lopussa oleva kannustushuuto on erittäin hyvä kehittämissuositus, joka hyvin suurella todennäköisyydellä otetaan käyttöön. Ohjeissa voisi olla joko valmis kannustushuuto tai vaihtoehtoisesti ohjeet oman kannustushuudon keksimiseen. Idea kannustushuutoon tuli ensimmäisellä pelikerralla peliä ohjaavalta henkilöltä. Toisella kertaa lapset muistivat tämän ja muistuttivat huudosta jo heti pelin alussa. ”Mitä me tehdään sit kun on löydetty ne mitalit? No huudetaan vaikka jotain..” Ensimmäisellä kerralla päätettiin yhdessä huutaa ”Hyvä me!” ja toisella kertaa joku lapsista ehdotti aluksi samaa huutoa. Idea ei kuitenkaan saanut täyttä kannatusta, vaan osa lapsista ilmoitti, ettei ainakaan huuda. Tämän jälkeen ohjaajan avustukselle päädyttiin huutamaan ”Hyvä Kukkaset!” Toisella pelikerralla kaikki pelaajat tekivät tehtävän samaan aikaan, joten kannustaminen saattoi jäädä pois, koska jokaisen oli keskittäydyttävä omaan suoritukseensa.

Ensimmäisellä pelikerralla oman vuoron odottaminen oli hankalampaa kuin toisella. Tämä saattoi johtua siitä, että ensimmäisellä kerralla pelaajia oli kuusi ja toisella neljä. Ensimmäisellä kerralla jokainen pelaaja teki vain oman tehtävänsä ja istui muuten paikallaan, kun taas toisella kerralla kaikki neljä pelaajaa tekivät tehtävät yhdessä. Lapsille mielekkäämpää oli luultavasti se, että he saivat tehdä koko ajan, eikä omaa vuoroa tarvinnut odottaa kauan. Sopivaa pelaajamäärää on siis syytä vielä harkita kuten myös sitä, tekevätkö kaikki pelaajat

kortissa olevan tehtävän vai ainoastaan kortin nostanut pelaaja. Se, että kaikki pelaajat tekevät tehtävän, korostaa hyvin yhdessä tekemistä. Tällöin lapsen yksilöllisellä suorituksella ei ole niin suurta merkitystä, vaan painotus on enemmän kaikkien yhdessä tekemisessä. Mikäli kaikki pelaajat tekevät tehtävän samanaikaisesti, on ohjaajan kuitenkin hyvin tärkeää tarkistaa jokaisen pelaajan suoritus.

Ensimmäisen pelikerran loppua oli hieman muutettu. Opinnäytetyön tekijät eivät tiedä, teki-  
kö ohjaaja erilaisen lopetuksen tietoisesti vai yksinkertaisesti muisti väärin. Ohjeissa kerrotaan seuraavasti: ”Jos pelaaja pyöräyttää värin jonka tehtävät on jo suoritettu, saa hän pyörittää uudestaan. Kun jäljellä on vain yhden värisiä tehtäväkortteja, lapset nostavat kortteja vuorotellen.” Peliä pelattiinkin niin, että jos pelaaja pyöräytti värin, jonka tehtävät oli jo suoritettu, hän sai valita, minkä värisen kortin seuraavaksi otti. Tällä ei sinänsä ole suurta merkitystä pelissä, mutta edellä kuvattu tapa saattaisi olla jopa toimivampi kuin alkuperäinen idea. Lopussa saattaa hyvinkin tulla useita niin sanottuja turhia pyöräytyksiä ja edellä mainitulla vaihtoehtoisella lopulla turhat pyöräytykset vältettäisiin.

Pelin säännöissä ei ole erikseen mainittu, montako tehtäväkorttia peliin tulisi ottaa. Säännöissä ei myöskään ole mainittu, ettei kaikkia tehtäväkortteja kannata valita pelattavaksi yhdellä kertaa. Opinnäytetyön tekijät opastivat peliä ohjaavia henkilöitä ottamaan yhdelle pelikerralle 6 - 8 tehtäväkorttia jokaisesta kategoriasta. Molemmat ohjaajat päätyivät ottamaan kuusi tehtäväkorttia jokaisesta viidestä kategoriasta eli yhteensä pelikortteja oli molemmilla kerroilla 30 kappaletta. Peliä voisi myös pelata niin, ettei tehtäväkortteja olisi alussa saman verran, vaan otettaisiin sen kategorian kortteja enemmän, mitä haluttaisiin eniten painottaa. Tehtäväkortteja on myös mahdollisuus valita lasten tieto- ja taitotasojen mukaan. Pelitilanteissa molemmat ohjaajat valitsivat vain kuusi päällimmäistä korttia.

Videoita havainnoitaessa oli vaikeaa arvioida vastausta seuraavaan kysymykseen: ”Millaisia reaktioita pelissä käytettävät materiaalit ja välineet herättävät?”. Materiaalien ja välineiden voidaan olettaa herättävän positiivisia reaktioita, sillä pelin pelaaminen vaikutti olevan lapsille mielekästä tekemistä. Varsinaisesti suoria reaktioita materiaalit eivät herättäneet lapsissa. Tähän kysymykseen olisi voitu saada jokin vastaus, mikäli peliä ohjaava henkilö olisi johdatellut keskustelua materiaaleja kohden.

Videoaineiston analyysin ja ohjaajien haastattelujen perusteella Mitalijahti-pelin tehtäväkortteja voidaan pitää onnistuneina. Molemmat ohjaajat kehuivat erityisesti korttien kuvia, joiden avulla lapset voivat katsoa, kuinka liikkeitä tehdään. Videoista voi myös havaita, että peli muuttui sujuvammaksi, kun ohjaaja muisti näyttää lapsille kortin kuvaa.

Pelissä mukana olevat liikuntavälineet saivat lapsilta paljon huomiota ja pelilauta oli mieluisa. Pelilautaa tulee kuitenkin vielä kehittää jämäkemmäksi, jotta pelitilanne muuttuisi sujuvammaksi. Lisäksi lasten oli toisinaan vaikeaa keksiä vastausta pelissä olevan *Tieto*-kategorian korttien kysymyksiin. Hyvänä keinona tämän alueen vahvistamiseen voisi toimia pieni pelissä mukana oleva tietokirjanen, jossa käytäisiin läpi yleisimpiä liikunnan suosituksia.

## 9 YHTEENVETO

Tässä opinnäytetyössä käytettiin metodologista triangulaatiota, jotta sekä pelitilanteiden havainnointi että ohjaajien mielipiteet saataisiin näkyviin tutkimusraportissa. Triangulaation avulla pyrittiin myös varmistamaan tutkimustulosten luotettavuus. Opinnäytetyön tekijät olivat tyytyväisiä tehtyyn tutkimukseen ja saatuihin tuloksiin. Metodologisen triangulaation käyttö tutkimuksessa oli tärkeää, koska sen avulla onnistuttiin löytämään vastaukset molempiin tutkimuskysymyksiin. Tulokset olisivat jääneet selvästi niukemmiksi, mikäli olisi käytetty vain yhtä tutkimusmenetelmää.

Videointimateriaalin kerääminen onnistui hyvin. Lapset eivät jännittäneet kameraa kummallakaan pelikerralla ja toimivat molemmissa pelitilanteissa luonnollisesti. Videomateriaalin analysointi oli paikoitellen todella haastavaa, koska videoihin oli tallentunut niin paljon päällekkäistä ääntä ja lasten liike oli videoinnin aikana vauhdikasta. Toisaalta tämä kertoo myös siitä, että lapset saatiin pelin avulla liikkumaan, mikä on pelin päätarkoitus. Videoiden havainnointiin tarvittiin pitkäjänteisyyttä sekä useita havainnointikertoja. Pelikerrat erosivat toisistaan melko paljon, koska jälkimmäisellä kerralla kaikki pelaajat toteuttivat annetut tehtävät. Kaikkien pelaajien osallistuminen tehtävien tekemiseen onnistui hyvin. Tämä idea on saanut kannatusta myös, kun peliä on esitelty kasvatusalan ammattilaisille koulutustilaisuuksissa.

Pelin ohjaajien haastattelut onnistuivat kohtalaisesti. Haastattelunauhojen avulla saatiin vastaukset laadittuun kysymysrunkoon ja ohjaajien omat mielipiteet ilmenivät nauhoilta selkeästi. Haastattelijan kokemattomuuden vuoksi kysymysrunko ohjasi keskustelua ehkä hieman liikaa. Muutaman kerran haastattelija siirtyi liian nopeasti seuraavaan aiheeseen, vaikka haastateltavalla olisi saattanut olla vielä jotain lisättävää edelliseen kysymykseen. Haastattelut kertoivat hyvin ohjaajien mielipiteet, joita taas ei videoilla näkynyt. Tulevaisuutta ajatellen ohjaajien mielipiteillä on suuri merkitys, sillä juuri he ovat pelin tulevia käyttäjiä.

Teoriatietoa käsitellyistä aiheista löytyi hyvin, eikä opinnäytetyön tekijöillä ollut vaikeuksia sen hankkimisessa. Lähteitä saatiin koottua monipuolisesti ja niiden lukeminen vahvisti tekijöiden ammattitaitoa ja syvensi molempien aiempaa tietoa. Pelaamiseen ja liikkumiseen liittyvän tiedon etsiminen ja omaksuminen oli opinnäytetyön tekijöille henkilökohtaisesti tärkeää, koska tutkimuksessa tarkasteltiin heidän kehittämänsä pelin käyttömahdollisuuksia. Oman pelin tutkiminen oli motivaation kannalta tärkeää koko opinnäytetyöprosessin ajan.

Lapsen ja nuoren hyvä arki -hanke ja siihen liittyneet aiemmat opintotehtävät tukivat opinnäytetyöprosessin onnistumista. Erityisen tärkeitä ja uusia näkökulmia avaavia tapahtumia

olivat toisten opiskelijoiden kehittämien pelien esittelyt hankkeen kokouksissa. Lapsen ja nuoren hyvä arki -hankkeen kokouksissa oli mahdollista keskustella myös kasvatusalan ammattilaisten kanssa, joiden tarpeesta koko Mitalijahti-pelin kehittäminen aloitettiin. Alussa ollut negatiivinen suhtautuminen hanketyöskentelyyn muuttui opinnäytetyöprosessin aikana päinvastaiseksi.

Opinnäytetyön tekeminen vahvisti tekijöiden ammatillista osaamista ja loi uskoa omaan kykyihin. Teoriatiedon etsimisen ”sivutuotteena” tekijät lukivat paljon sellaista materiaalia, jota ei tämän opinnäytetyön kirjallisessa osuudessa koskaan käytetty. Videoinnin ja haastattelun suorittaminen sekä aineiston analysoiminen olivat tekijöille uusia asioita, jotka tulivat tämän prosessin myötä tutuiksi.

Opinnäytetyöprosessin alkaessa tekijät asettivat tavoitteeksi oman ammattitaidon vahvistamisen ja ammattilaisten tarpeeseen vastaavan pelin kehittämisen. Opinnäytetyön tekijät halusivat työllään saada aikaan konkreettisen apuvälineen lasten liikuntakasvatukseen. Molemmilla tavoitteilla onnistuttiin. Pitkäkestoinen pelin kehittämisprosessi antoi tekijöille mahdollisuuden toisinaan olla pitkiäkin aikoja erossa pelin tekemisestä. Taukojen jälkeen uusia ideoita syntyi runsaasti ja kehittäminen tehostui. Toisaalta muutaman viikon tauko päätettiin pitää aina, kun ajatukset alkoivat liiaksi kiertää kehää.

Opinnäytetyön tekijät uskovat, että suurin hyöty tämän työn tekemisessä liittyi innovaatioosaamiseen kehittymiseen. Uuden pelin kehittäminen, testaaminen ja tulosten analysointi olivat mielekkäitä asioita, koska kyseessä oli oman keksinnön mahdollisuuksien kartoittaminen. Innovaatioon pohjautuvan opinnäytetyön laatiminen oli tekijöiden mielestä tärkeää ja perusteltua, koska tekijät uskovat tulevaisuuden työelämässä joutuvansa toimimaan yhä useammin innovaattoreina.

Mitalijahti-peli kehitettiin alun perin osana toisen opiskeluvuoden opintojaksoa. Peliä kehitettäessä tekijöille ei tullut mieleen, että se etenisi opinnäytetyöksi asti. Opinnäytetyötä tehdessään tekijät miettivät monesti, kuinka jokin peliä koskeva asia olisi pitänyt suunnitella paremmin tai tehdä erilailla. Tämä saattoi johtua myös ammatillisesta kasvusta koko prosessin aikana. Aiemmin selvältä tuntuvia asioita alettiin kyseenalaistaa. Esimerkiksi pelin kategorioiden valintaa ei missään vaiheessa kyseenalaistettu. Kyseiset kategoriat valittiin, koska niiden oletettiin olevan hyviä ja tärkeitä. Jos kategoriat valittaisiin nyt uudelleen, valitsemisessa harkittaisiin varmasti muitakin vaihtoehtoja. Myös pelissä olevien pallojen koko olisi ollut hyvä testata etukäteen. Tekijät olettivat, että tennispallot sopivat peliin hyvin. Haastatteluissa tuli kuitenkin ilmi, että pallojen olisi hyvä olla suurempia.

Haastatteluista ja havainnoinneista nousi yllättävän paljon erilaisia kehittämis ehdotuksia. Mikäli Mitalijahti-peliä aletaan tuotteistamaan, on hyvin tärkeää, että nämä kehittämis ehdotukset todella otetaan huomioon. Ne ovat tulleet suoraan pelin tulevilta käyttäjiltä. Kaikki ehdotukset eivät välttämättä ole toteutuskelpoisia, mutta jokainen niistä on ainakin arvioinnin arvoinen. Yhtenä kehittämis ehdotuksena nousi esiin ohjaajien kaipaama liikuntatietopaketti. Ennen kuin peliä lähdetään tuotteistamaan, tulisi peliin laatia mukaan liikuntatietoutta vahvistava vihkonen pelaamisen tueksi. Seuraava pelin kehityksessä tapahtuva vaihe voisikin olla kyseisen vihkonen laatiminen esimerkiksi ”Varhaiskasvatuksen liikunnan suositusten” pohjalta.

Kokonaisuudessaan opinnäytetyöprosessi on ollut pitkä ja vaativa mutta samalla myös antoisa ja opettava. Kuten aiemmin jo kerrottiin, tekijät ovat kasvaneet ammatillisesti paljon ja syventäneet aiempaa osaamistaan prosessin aikana. Opinnäytetyötä tehdessä koettiin ajoittain epätoivon hetkiä, jotka pohdintojen ja ohjauksen jälkeen muuttuivat kuitenkin onnistumisiksi.



## LÄHTEET

Alho, O. 1969. Aikamme profeettoja - Victor Papanek. Yle. Luettu 17.2.2010.  
[http://www.yle.fi/player/player.jsp?name=El%E4v%E4+arkisto%2F01334\\_1](http://www.yle.fi/player/player.jsp?name=El%E4v%E4+arkisto%2F01334_1)

Aloitteellisuus ja osallistuminen yhteiskunnan uudistamisessa. Sosiaali- ja terveysministeriön selvityksiä 1994. Helsinki: Painatuskeskus.

Autio, T & Kaski, S. 2005. Ohjaamisen taito. Liikunta tukemassa lapsen ja nuoren kasvua. Helsinki: Edita.

Byman, R. 2002. Voiko motivaatiota opettaa? Teoksessa P. Kansanen & K. Uusikylä (toim.) Luovuutta, motivaatiota, tunteita. Opetuksen tutkimuksen uusia suuntia. Jyväskylä: PS-kustannus, 25 - 41.

Denzin, N. 1988. Triangulation. Teoksessa JP Keeves (toim.) Educational research, methodology, and measurement. An International Handbook. 511 - 513

Eronen, S., Kalakoski, V., Kanninen, K., Katainen, S., Kauppinen, L., Laarni, J., Lähdesmäki, M., Oksala, E., Paavilainen, P. & Penttilä, M. 2001. Persoonaa. Kehityspsykologia. Helsinki: Edita.

Game pedagogy. Luettu 23.2.2010.  
<http://www.youthwork-practice.com/youthworker-training/game-pedagogy-education.html#Game-Education-Remarks-Tips>

Game pedagogy. Luettu 23.2.2010.  
<http://www.youthwork-practice.com/youthworker-training/game-pedagogy-education.html#Significance-Educational-Games>

Haapamäki, J., Kaipio, K., Keskinen, S., Uusitalo, I. & Kuoksa, M. 2000. Yhteisö kasvattaa: Päivähoito oppimis- ja kasvatusympäristönä. Helsinki: Tammi.

Hakala, L. 1999. Liikunta ja oppiminen. Mitä merkitystä on kuperkeikalla. Jyväskylä: PS-kustannus.

Hakkarainen, P. 2008. Leikki ja leikin ohjaus varhaiskasvatuksessa. Teoksessa A. Helenius ja R. Korhonen (toim.) Pedagogiikan palikat. Johdatus varhaiskasvatukseen ja -kehitykseen. Helsinki: WSOY, 99 - 107.

Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 2000. Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Yliopistopaino.

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 1997. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Tammi.

Hirvonen, A., Hyppönen, T., Kannelsuo, M., Kiviharju, E., Luotonen, A., Norokorpi, I., Pitkäniemi, M., Rautiainen, A., Reijonen, M., Räsänen, J & Valtonen, T. 2005. Yhteisöllisyyden tukeminen. Teoksessa A. Rautiainen (toim.) Koulu yhteisöllisenä toimijana. Helsinki: Stadia. 93 - 113.

Hännikäinen, M. & Rasku-Puttonen, H. 2006. Johdanto: Päiväkoti ja koulu vuorovaikutuksellina yhteisöinä. Teoksessa K. Karila, M. Alasuutari, M. Hännikäinen, A. R. Nummenmaa & H. Rasku-Puttonen (toim.) Kasvatusvuorovaikutus. Tampere: Vastapaino.

Karvonen, P., Siren-Tiusanen, H. & Vuorinen, R. 2003. Varhaisvuosien liikunta. Lahti: VK-kustannus.

- Koljonen, L. 2010. Koululiikunta: Älä koskaan ikinä muutu. Luettu 19.2.2010.  
<http://suomenkuvalehti.fi/blogit/kiintiojuntti/koululiikunta-ala-koskaan-ikina-muutu>
- Koljonen, M. 2000. ”Uskallan ja osaankin”. Psykomotorinen harjaannuttaminen itsetunnon ja motoriikan tukemisessa, kun lapsilla on oppimisvaikeuksia. Helsinki: LIIKES - Liikunnan ja kansanterveyden julkaisuja 129.
- Kronqvist, E-L & Pulkkinen M-L. 2007. Kehityopsykologia. Matkalla muutokseen. Helsinki: WSOY.
- Kurki, L. 2002. Persoonaa ja yhteisö. Personalistinen sosiaalipedagogiikka. Jyväskylä: Kopijyvä.
- Laine, K. 2002. Vertaisryhmä ja syrjäytyminen. Teoksessa K. Laine & M. Neitola (toim.) Lasten syrjäytyminen päiväkodin vertaisryhmästä. Suomen kasvatustieteellinen seura, 13 - 37.
- Lapsen ja nuoren hyvä arki. Luettu 17.2.2010.  
<http://www.lapsenjanuorenhyvaarki.fi/index.html>
- Manka, M-L., Kaikkonen, M-L. & Nuutinen, S. 2007. Hyvinvointia työyhteisöön. Eväitä kehittämistyön avuksi. Tampere: Tutkimus- ja koulutuskeskus Synergos, Tampereen yliopisto & Euroopan Sosiaalirahasto.
- Numminen, P. 1997. Kuperkeikka. Varhaiskasvatuksen liikunnan didaktiikkaan. Helsinki: Gummerus.
- Numminen, P. & Sääkslahti, A. 2008. 3-4 -vuotiaiden lasten motorinen kehitys ja ohjaaminen. Liikuntaleikkikouluohjaajan kansio. Helsinki: Nuori Suomi.
- Numminen, P. 2005. Avaa ovi lapsen maailmaan. Tampere: Pilot-kustannus.
- Panelius, M. 1988. Opitaan pelaamalla. Suom. P. Hallikainen. Sairaanhoidtajien koulutussäätiö.
- Papanek, V. 1971. Design for the real world. Human ecology and social change. New York: Pantheon books.
- Pietarinen, J & Launis, V. 2002. Etiikan luonne ja alueet. Teoksessa S. Karjalainen, V. Launis, R. Pelkonen & J. Pietarinen (toim.) Tutkijan eettiset valinnat. Helsinki: Gaudeamus, 42 - 57.
- Pramling-Samuelsson, I. & Sheridan S. 2009. Play and learning in Swedish early childhood education. Teoksessa I. Pramling-Samuelsson & M. Fler (toim.) Play and learning in early childhood settings. International Perspectives. Springer.
- Prensky, M. 2001. Digital game-based learning. New York: McGraw-Hill
- Pulli, E. 2001. Opi liikkuen, liiku leikkien. Liikuntaa esiopetukseen. Helsinki: Tammi.
- Raina, L & Haapaniemi R. 2007. Yhteisöllinen pedagogia. ”...ettei tarvitse tehdä yksin.” Arator.
- Ruoppila, I. 1999. Lasten tutkimuksen eettisiä kysymyksiä. Teoksessa I. Ruoppila, E. Hujala, K. Karila, J. Kinon, P. Niiranen & M. Ojala (toim.) Varhaiskasvatuksen tutkimusmenetelmiä. Atena kustannus, 26 - 51.
- Salakari, H. 2009. Toiminta ja oppiminen - koulutuksen kehittämisen tulevaisuuden suuntaviivoja ja menetelmiä. Eduskills Consulting.
- Saloviita, T. 2006. Yhteistoiminnallinen oppiminen ja osallistava kasvatusta. Jyväskylä: PS-kustannus.

- Siltaniemi, A., Eronen, A., Perälähti A. & Londén P. 2005. Hyvinvointi, palvelut & elämänlaatu KUUMA-KUNNISSA. Helsinki: Sosiaali- ja terveysturvan keskusliitto.
- Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2009. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi.
- Varhaiskasvatuksen liikunnan suositukset. 2005. Helsinki: Sosiaali- ja terveysministeriön op-paita 2005:17.
- Viinamäki, L. 2007. Triangulatiivisen tutkimusasetelman soveltamismahdollisuudet. Teoksessa Viinamäki, L. & Saari, E. (toimi.) Polkuja soveltavaan yhteiskuntatieteelliseen tutkimukseen. Helsinki: Tammi.
- Vilka, H. 2006. Tutki ja havainnoi. Helsinki: Tammi.
- Vuolle, P. 2000. Liikunnan merkitys rakentuu elämänkaarella. Teoksessa M. Miettinen (toim.) Haasteena huomisen hyvinvointi - Miten liikunta lisää mahdollisuuksia? Jyväskylä: Liikunnan ja kansanterveyden edistämissäätiö, 23 - 46.
- Vuorela, V. 2007. Pelintekijän käsikirja. Helsinki: BTJ Finland.
- Vygotsky, L. 1978. Mind in society: The development of higher psychological processes. Cambridge: Harvard University press.

## LIITTEET

### Liite 1: Teemahaastattelun kysymykset

Miten Mitalijahti- peliä voidaan kehittää

- a) käyttäjän näkökulmasta
- b) tuotteena

2. Miten

- a) motoristen
  - b) kognitiivisten
  - c) sosio-emotionaalisten
- taitojen kehittyminen ilmenee pelitilanteessa?

#### OPETUKSEN APUVÄLINE:

3. Miten korttien tehtävät soveltuvat lapsille?

4. Miten pelin ulkoasu tukee pelaamista?

5. Mitä reaktioita pelin ulkoasu herättää pelaajissa?

-----

6. Mitä reaktioita pelissä käytettävät materiaalit herättävät?

-----

7. Miten pelaaminen vahvistaa liikuntatietoisuutta ja halua liikkua?

-----

8. Miten pelaaminen onnistuu pienessä tilassa?

9. Miten pelitilanne tukee yhteisöllisyyttä?

10. Miten peli toimii varhaiskasvatuksen työvälineenä?

-----

11. Miten peli vahvistaa kärsivällisyyttä?

12. Miten peli opettaa rajojen asettamista?

-----

13. Miten korttien kuvat edistävät pelaamista?

14. Innostuvatko lapset pelistä?

## Liite 2: Videohavainnoinnin kysymykset

Millä tavalla Mitalijahti-pelin pelaaminen tukee lapsen

- a) motoristen
- b) kognitiivisten
- c) sosio-emotionaalisten taitojen kehittymistä?

a)

Ovatko tehtävät liian vaikeita tai helppoja? Jos ovat, miten tämä ilmenee?

Onko pelitilanteessa esimerkkejä lähikehityksen vyöhykkeellä tapahtuvasta toiminnasta?

Jos on, millaisia?

b)

Onko pelaaminen sujuvaa? (SÄÄNNÖT, LUOKITTELU JNE.) Jos ei, mihin ongelmat liittyvät?

Millaisia reaktioita pelissä käytettävät materiaalit ja välineet herättävät?

Edistävätkö kuvat pelin kulkua? Jos edistävät, miten tämä ilmenee?

c)

Miten lapset suhtautuvat siihen, että pelissä ei ole yhtä voittajaa?

Millaisia ristiriitatilanteita pelaajien välille muodostuu?

Kannustavatko pelaajat toisiaan? Jos kannustavat, miten?

Innostuvatko lapset pelistä? Jos innostuvat, miten tämä ilmenee?

Onnistuuko vuoron odottaminen ja pelin sääntöjen noudattaminen?