

Opinnäytetyö (AMK)  
Toimintaterapian koulutusohjelma  
2013

Pirjo Repo

# TUETUN LEIKIN PÄIVÄ ON PERJANTAI



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU  
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Pirjo Repo

## TUETUN LEIKIN PÄIVÄ ON PERJANTAI

Tämä opinnäytetyö on prosessikuvaus siitä, miten leikin havainnointia ja tukemista kehitettiin päiväkodin arjessa. Tarve havainnoida ja tukea lasten leikkiä moniammatillisesti perustuu toimeksiantaneen kunnan varhaiskasvatussuunnitelmaan, jossa leikki kuvataan varhaiskasvatuksen keskeisimmäksi toimintamuodoksi. Lasten toimintaterapiassa leikki nähdään lapsen tärkeimpänä toimintamuotona. Viitekehukseksi valittiin australialaisen, toimintaterapian tohtorin Karen Stagnittin kehittämä Learn to play -menetelmä, joka soveltuu toimintaterapeuttien, puhe-terapeuttien, varhaiserityiskasvattajien sekä varhaiskasvattajien käyttöön.

Opinnäytetyön tavoitteena oli herättää varhaiskasvattajien kiinnostusta Learn to Play -menetelmää kohtaan ja osallistaa heitä leikin monipuoliseen havainnointiin ja tukemiseen menetelmän avulla. Leikin havainnoimisen myötä varhaiskasvattajat voivat tukea lapsen leikkitaitojen kehittymistä yksilöllisemmin juuri niillä osa-alueilla, joissa tuen tarvetta leikissä havaitaan. Teoreettinen viitekehys avaa Learn to play -menetelmän sisältöä, leikkiä, leikin kehittymistä, kuvitteellisesta leikkiä ja leikin tukemista.

Raportti kuvaa sitä, miten havainnoiden, reflektoiden sekä uutta menetelmää kokeillen ja soveltaen kehitettiin yhteistyössä varhaiskasvattajien kanssa Tuetun leikin päivän leikkilaatikoineen. Kehittämistyön toinen vaihe tulee olemaan sosionomiopiskelijan opinnäytetyö menetelmän käytännön kokemuksista ja soveltuvuudesta päiväkodin käyttöön.

ASIASANAT: toimintaterapia, leikki, kuvitteellinen leikki, leikin kehitys, leikkitaidot, tuettu leikki

BACHELOR´S THESIS | ABSTRACT  
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES  
Degree Programme Occupational therapy  
December 2013 | 39 pages, 2 appendices  
Instructor: Helena Tigerstedt

Pirjo Repo

## FRIDAY AS THE SUPPORTED DAY OF PLAY

This thesis is a process description illustrating how observation and supporting the play was developed in daycare routine. The multiprofessional need to observe and to support children's play is based on the municipality assignment of the early childhood education scheme, in which the play is described as the essential form of activity in early childhood education. Hence, within children occupational therapy the play is regarded as the most significant occupational form in children. Australian PhD and Occupational therapist Karen Stagnitti's creation Learn to play - technique has been selected as a framework in this study, thus through its suitable usage among occupational therapists, speech therapists, early childhood special educators and early childhood educators.

The aim of this thesis was to pique the interest of the early childhood educators towards the Learn to play -method, and additionally encourage them to apply the technique to cover diversely the observation and support in children's play. Through observation early childhood educators can support the development of children's play skills individually and particularly in the sections, wherein the need for support is perceived.

The theoretical framework clarifies the contents of the Learn to play – method, such as the play itself, developmental play, imaginative and supportive plays.

This report illustrates how the co-operation with early childhood educators using observation, reflection, new techniques testing, rehearsing and applying the new methods have resulted to the development of supported day of play containing play box for day care routine. The second phase of the development work is going to be a thesis written by a socionom student. In that particular thesis the experiments in practice and suitability in a use of day care are covered.

**KEYWORDS:** occupational therapy, play, imaginative play, development of play, play skills, supported play

TURUN AMIK:N OPINNÄYTETYÖ Pirjo Repo

# SISÄLTÖ

<b>1</b>	<b>JOHDANTO</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>VARHAISKASVATUS</b>	<b>6</b>
2.1	Varhaiskasvatuksen perusteet	7
2.2	Todentuva Vasu ja esimerkkikunnan Vasu	7
<b>3</b>	<b>TYÖN TAUSTA JA TARKOITUS</b>	<b>9</b>
<b>4</b>	<b>TOIMINNALLINEN KEHITTÄMISTYÖ</b>	<b>11</b>
<b>5</b>	<b>PEO-MALLI</b>	<b>12</b>
<b>6</b>	<b>LEIKKI</b>	<b>15</b>
6.1	Leikin mahdollisuudet	15
6.2	Kuvitteellinen leikki	16
<b>7</b>	<b>LEARN TO PLAY</b>	<b>19</b>
<b>8</b>	<b>LEIKIN TUKEMINEN</b>	<b>22</b>
<b>9</b>	<b>LEIKIN KEHITTÄMINEN PÄIVÄKODISSA</b>	<b>25</b>
9.1	Oma rooli kehittäjänä	25
9.2	Leikin tila	26
9.3	Ohjaava ote mallintaen	27
9.4	Leikin havainnoinnin kehittäminen	27
<b>10</b>	<b>TUETUN LEIKIN PÄIVÄ ON PERJANTAI JA LEIKKILAATIKOT</b>	<b>28</b>
10.1	Mielenkiinto herää	28
10.2	Mallinnus ja muistiinpanot	29
10.3	Elokuu oli leikkikuu	29
10.4	Leikkilaatikoiden synty	30
10.5	Työkoneleikkilaatikko	32
<b>11</b>	<b>POHDINTA</b>	<b>34</b>
<b>12</b>	<b>LÄHTEET</b>	<b>37</b>

## **LIITTEET**

Liite 1. Hei, meillä leikitään

Liite 2. Leikkilaatikot

## **KUVIOT**

Kuvio1. PEO-malli 12

Kuvio 2. Kehittämistyön sykli 26

Kuvio 3. Kehittämistyön prosessi ja tuotos 31

## **TAULUKOT**

Taulukko 1. Kuvitteellisen leikin kehitys 21

# 1 JOHDANTO

Opinnäytetyön tarve havainnoida ja tukea lasten leikkiä moniammatillisesti juontaa toimeksiantaneen kunnan tuoreeseen (2013) varhaiskasvatussuunnitelmaan, jossa keskeisimmäksi toimintamuodoksi nostetaan leikki. Varhaiskasvatussuunnitelmaa lainaten lapsi saa leikkitoiminnoissaan mahdollisuuden kokeilla, tutkia ja jäsentää maailmankuvaansa. Leikki kehittää mielikuvitusta, kielenkehitystä, ajattelua ja luovuutta. Leikki tarjoaa mahdollisuuden harjoitella kaikkia edellä mainittuja osa-alueita, joita lapsi myöhemmin tulee tarvitsemaan elämässään. (Sivistyslautakunta 2013, 17.)

Leikin systemaattinen havainnoiminen ja sen myötä mahdollisesti havaittu tukemisen tarve muodostuu usein haasteelliseksi hektisessä päiväkodin arjessa. Riittävän ajan, tilan ja huomion järjestäminen lasten leikille vaatii varhaiskasvatustajilta järjestelykykyä ja sitoutumista, sekä tavoitteiden selkeyttämistä, joita havainnoinnilla on tarkoitus saavuttaa.

Omaa motivaatiota lähteä implementoimaan australialaisen toimintaterapian tohtorin Karen Stagnittin Learn to Play menetelmän soveltuvuutta päiväkodin arkeen lisäsi pitkäaikainen työskentely varhaiskasvattajana ja nytemmin toimintaterapian opiskelijana. Kaupungin varhaiserityiskasvatus tarjosi mahdollisuuden tähän opinnäytetyöhön, jossa tarkoitus on hyödyntää kahden eri ammattialan osaamista todellisessa toimintaympäristössä, päiväkodissa. Implementoinnilla tarkoitetaan tässä työssä leikin havainnoimismallin käyttöönottoprosessia ja toimintamuodon juurruttamista päiväkodin arkeen (Nevalainen 2007, 16–17).

Käyttöönottoprosessin toteutus on toiminnallista, vuorovaikutteista reflektointia ja osallistuvaa kehittämistyötä. Reflektointia tapahtuu konkreettisessa käytännön työssä, jonka avulla mahdollistuu työyhteisön kommunikoinnin ja valintapäätösten muuntaminen tarvittaessa. Kehittämistyön tuotos on varhaiskasvattajien kanssa yhteistyössä suunniteltu ja käytäntöön pantu Tuetun leikin päiväleikkilaatikoineen Learn to play -menetelmää soveltaen.

## 2 VARHAISKASVATUS

Sana varhaiskasvatus ja sen määrittely on elänyt ajan ilmiöiden ja tekijöiden muutoksessa viimeisen kolmenkymmenen vuoden ajan. Kirjallisuudessa varhaiskasvatus on määritelty käytännöksi, oppiaineeksi ja jopa tieteenksi. (Härkönen 2003, 34-36.)

### 2.1 Varhaiskasvatuksen perusteet

Varhaiskasvatuksen valtakunnallisia linjauksia käsittelevässä valtioneuvoston periaatepäätöksessä vuonna 2002 Stakesin (nykyään Terveyden ja Hyvinvoinninlaitos, THL) nimeämä ohjausryhmä, apunaan Stakesin varhaiskasvatuksen asiantuntijatiimi sai tehtäväkseen varhaiskasvatustieteen, opin ja käytännön yhteensovittamisen. Varhaiskasvatussuunnitelman eli Vasun perusteet valmistuivat ensimmäisen kerran vuonna 2003. Valtakunnallisten linjausten päätavoitteena on edistää varhaiskasvatuksen yhdenvertaista toteuttamista koko maassa, ja olla siten kehittämässä varhaiskasvatuksen laatua ja sisältöä. Valtakunnallisen Vasun perusteiden pohjalta kunnat saivat tehtäväkseen arvioida omien varhaiskasvatuspalveluidensa sen hetkistä toteutumista. Kuntiin perustettiin Stakesin näyttämän malliin mukaan laatu- ja varhaiskasvatustyöryhmiä, joiden tarkoituksena oli konkretisoida kuntien omiin suunnitelmiin varhaiskasvatuksen sisällöt ja toimintatavat eri toimintamuodoissaan. Vasun perusteet yhdessä esi- ja perusopetuksen opetussuunnitelmien perusteiden kanssa ovat muodostamassa kattavasti lasten hyvinvointia, kasvua ja oppimista edistävän kokonaisuuden valtakunnan tasolla. (Stakes 2005. 7-8.)

### 2.2 Todentuva Vasu ja esimerkkikunnan Vasu

Varhaiskasvatussuunnitelmasta käytetään myös ilmaisua Todentuva Vasu. Todentavuudella tarkoitetaan valtakunnallisen asiakirjan tekstin avaamista yleiselle ja käytännönläheiselle tasolle, jossa voidaan huomioida kuntien, jopa kunnan sisällä olevien erilaisten varhaiskasvatusyksiköiden erilaiset lähtökohdat ympäristötekijöineen ja henkilökunnan rakenteineen. Ei ole olemassa yhtä oikeaa ratkaisua, vaan lukuisia näkökulmia, joita todennetaan yhdessä. (THL 2007.)

Helmikuussa 2013 hyväksytty ja tarkastettu toimeksiantokunnan oma Vasu määrittelee leikin näin: *"Keskeisin toimintamuoto varhaiskasvatuksessamme on leikki. Leikissä lapsi oppii luonnostaan. Leikkitoimintojen kautta lapsi tutkii, kokeilee sekä jäsentää omaa maailmankuvaansa. Leikki kehittää mielikuvitusta, kieltä, ajattelua ja luovuutta. Lapsen tietoisuus maailmasta, itsenäisyys ja omatoimisuus lisääntyvät leikissä. Leikissä lapsi voi harjoitella ja kehittää kaikkia niitä valmiuksia, joita hän myöhemmin elämässään tarvitsee. Leikki on oppimisen perusta."* (Sivistyslautakunta 2013, 17.)

Kuntien erilaisuus niin seudullisesti, alueellisesti kuin yksikkökohtaisesti on merkittävää suunnitelmia laadittaessa ja tarkasteltaessa. Kuntakohtaisten Vasujen tarkoitus on, että ne soveltavat valtakunnallisten perusteiden yhteisesti sovittuja päämääriä konkreettisemmin käytännön tasolle. Vasu on käytännönläheinen ja konkreettinen työväline toiminnan kehittämiseksi. Todentuvalla tarkoitetaan tässä tapauksessa myös sitä, ettei Vasu ole lopullisesti koskaan valmis. Jatkuva todentuvuuden mahdollisuus tarjoaa kunnille paremmat mahdollisuudet organisoida varhaiskasvatuspalvelunsa juuri omia perheitään tarkastellen. (THL 2007.)



### 3 TYÖN TAUSTA JA TARKOITUS

Opinnäytetyön tarve on lähtöisin helmikuussa 2013 sivistyslautakunnassa hyväksytystä kuntakohtaisesta Vasusta. Kunnan varhaiskasvatuksessa on jo useita vuosia panostettu varhaiskasvattajien erilaisiin leikin havainnoimiskoulutuksiin. Pedagogisen tarkastelun ohelle eri ammattialan näkökulmasta leikkiä tarkasteleva Learn to play -menetelmä on tervetullut lisä täydentämään leikin havainnointia ja tukemista. Menetelmän on kehittänyt australialainen toimintaterapian tohtori Karen Stagnitti. Leikin merkitys keskeisempänä toimintamuotona on seikka, jota ei kaupungin varhaiskasvatusjohtajan mukaan koskaan voi tukea liikaa. Kunnasta osoitettiin yksikkö, jonne menetelmän vieminen konkreettisesti käytäntöön voisi olla tuomassa helpotusta hektiseen arkeen.

#### **1. Työn tarkoituksena on kehittää kuvitteellisen leikin havainnointia ja tukemista päiväkodissa Learn to Play –menetelmän avulla.**

Pyrkimyksenä on lisätä varhaiskasvattajien kiinnostusta leikin monipuoliseen havainnoimiseen, koska menetelmä soveltuu toimintaterapeuttien, puheterapeuttien, varhaiserityiskasvattajien sekä päiväkodin varhaiskasvattajien käyttöön. Havaintojen pohjalta leikkitaitoja voidaan tukea monipuolisemmin ja yksilöllisemmin juuri niillä osa-alueilla, joissa havaitaan tuen tarvetta.

#### **2. Työn toisena tarkoituksena on konkreettisesti kokeilla toimintaterapian ja varhaiskasvatuksen yhteistyötä päiväkodin arjessa ja nähdä onko tällaisella yhteistyöllä mahdollisuudet kunnallisessa varhaiskasvatuksessa.**

Kunnassa toimii useita moniammatillisia työryhmiä, joissa varhaiskasvatus on myös mukana. Näitä ovat esimerkiksi neuvolan, puheterapian, perhetyön ja yhteisöjen kanssa tehtävä yhteistyö. Lasten yksilöllisten tarpeiden huomioiminen ja varhainen puuttuminen edellyttää tällaista moniammatillista yhteistyötä. Usein työryhmässä mietitty tuki on kuitenkin kaukana lapsen tavallisesta arkipäivästä.

#### **3. Kehittämistyöllä tavoitellaan kohdennetun päiväkodin käyttöön soveltuvaa leikin havainnoimis- ja tukemismallin implementointia eli juurruttamista käytäntöön.**

Kehittämistyö on kaksivaiheinen, josta ensimmäinen vaihe on tässä raportissa esitelty toiminnallinen kehittämistyö. Kehittämistyössä Learn to play -menetelmää harjoitellaan ja sovelletaan konkreettisesti käytännössä. Työn toinen vaihe tulee olemaan sosionomiopiskelijan opinnäytetyö menetelmän toimivuudesta käytännössä ja sen soveltuvuudesta päiväkodin käyttöön.

## 4 TOIMINNALLINEN KEHITTÄMISTYÖ

Tämä opinnäytetyö on toiminnallinen työelämän kehittämistyö. Työelämää käytännönläheisellä tavalla kehittävä opinnäytetyö pyrkii ohjeistamaan, järjeistämään tai järjestämään uudelleen työelämän toimintatapoja tai toimintamalleja yhteistyössä työyhteisön kanssa (Vilka & Airaksinen 2004, 10). Vilkan mukaan toiminnallisessa opinnäytetyössä opiskelijan tulee osoittaa ammatillista tietoa, taitoa, sivistystä ja käyttää tiedonhankinnassa tutkimuksellista asennetta etsiessään toiminnalleen teoreettista pätevyyttä (2006, 123).

Toiminnallinen kehittämistyö sisältää produktin eli toiminnallisen osuuden sekä opinnäytetyöraportin, jossa kuvataan itse prosessi ja sen arviointi. Toiminnallinen osuus suoritetaan yhteistyössä työelämän kanssa huomioiden työyhteisön resurssit, toiveet ja tarpeet. Kehittämistyön suunnittelu ja edistäminen tapahtuu sekä vertais- että moniammatillisissa ryhmissä, joissa vaihdetaan osaamista, kokemuksia ja ideoita. Yhteisen suunnittelun tarkoituksena on saada kehittämistyö vastaamaan toivottua tavoitetta kohdennettuun ympäristöön. Kehittämistyö toimii parhaimmillaan ympäristössä, jossa sekä yksilö että yhteisö ovat valmiita pohtimaan, jopa kyseenalaistamaan rakentavassa hengessä uudenlaisia näkökulmia omaan työhönsä. (Engeström 2002, 12–13.)

Kehittämistyön edellytyksenä on vuorovaikutuskulttuurin luominen ja yhteistyötoiminta, koska kehittämistyölle on määrätty rajallinen aika. Rajallinen aika määrittelee työn tarpeen konkretisoinnin, reflektoinnin suunnittelun ja uusien toimintatapojen implementoinnin kokeiluineen. Kehittämistyön viitekehys antaa tietoa leikinkehityksen merkityksestä ja erityisesti kuvitteellisen leikin kehittymisen vaikutuksista lapsen kasvuun. Opinnäytetyön toimintaympäristönä on päiväkoti varhaiskasvatushenkilöstöineen, joten merkittävää on käsitellä ympäristön merkitystä osana toimintaa. Ihminen on aina yhteydessä johonkin ympäristöön ja se tekee ympäristöstä merkityksellisen osan toimintaa.

## 5 PEO-MALLI

Toimintaympäristön merkitys on esitelty selkeästi Person-Environment-Occupation, PEO -mallissa, joka pohjautuu kanadalaiseen toiminnallisuuden ja sitoutumisen malliin Canadian Model of Occupational Performance and Engagement. Sitoutumisella tarkoitetaan osallistumista ja itselleen mieluisan toiminnan löytämistä (Strong ym. 1999, 125).

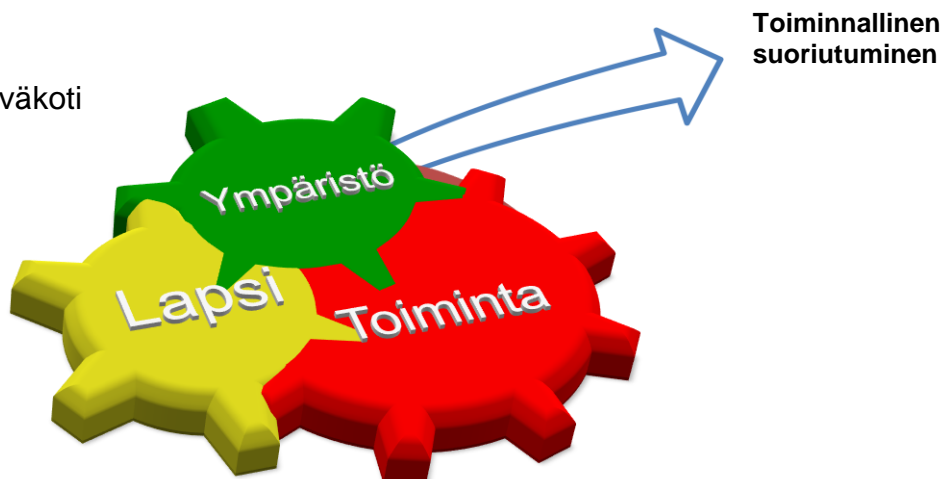
Päiväkodista on tullut yksi nykylasten aktiivisen ajan pääasiallinen arkipäivän ympäristö (Koivikko & Sipari 2006, 112). Sipari korostaa, että lapset tulee nähdä yksilöinä ja heidän tuen tarpeensa ovat erilaisia eri vaiheissa. Päiväkoti saattaa olla perheen ensimmäinen tukimuoto, kun huoli lapsesta tai perheen hyvinvoinnista herää ja otetaan puheeksi (2008,108). Tämän on mahdollistanut subjektiivinen päivähoito-oikeus, jolla tarkoitetaan vanhempien oikeutta päivähoitopaikkaan alle kouluikäiselle lapselleen (Valtioneuvoston periaatepäätös 2002:9). Päiväkoti ympäristönä voi olla joko edistävä, virikkeellinen ja esteetön tai ympäristön vaikutus voi olla myös täysin päinvastainen, kuten rajoittava tai jopa estävä lapsen toimintaa ajatellen (Sipari 2008, 109).

PEO-malli (kuvio 1) on toimintaterapian teoreettinen malli, jonka kehitti Mary Law kolleegoineen vuonna 1996.

ihminen = lapsi

ympäristö = päiväkot

toiminta = leikki



**Kuvio 1.** PEO-malli (mukaellen Law ym. 1996,18)

PEO-mallissa huomioidaan kolme dynaamista toisiinsa vaikuttavaa tekijää: ihminen, toiminta ja ympäristö. Tässä työssä niistä käytetään termejä: lapsi, toiminta ja ympäristö. Kolme kiinteästi toisiinsa yhteydessä olevaa tekijää kuvataan lomittaisilla ympyröillä, joiden avulla pyritään selittämään, että muutos yhdelläkin osa-alueella vaikuttaa aina kaikkiin muihinkin osiin. Esimerkiksi ympäristön erilaisuus voi saada lapsen toimimaan samassa toiminnossa aivan eri tavoin. (Strong ym. 1999, 124, 126.) Vanhempien ja varhaiskasvattajien keskustelut lapsen erilaisista tavoista toimia vaikkapa pukeutumistilanteessa päiväkodissa ja kotona voivat tyypillisestikin poiketa merkittävästi toisistaan.

**Lapsi** on helppo kuvata dynaamiseksi, motivoituneeksi ja koko ajan kehittyväksi yksilöksi, jolla on mahdollisuus omaksua useitakin rooleja samanaikaisesti. Lapsuuden tärkeimpiä rooleja ovat perheenjäsenen, kaverin, leikkijän ja oppijan roolit. Kun kyseessä on lapsi, niin kykyihin, ominaisiin piirteisiin, luontaisiin ja opittuihin tapoihin ei vaikuta vielä juurikaan elämäkokemus, mutta ne rakentuvat ja kehittyvät joka päivä juuri siinä ympäristössä ja kulttuurissa, jossa lapsi toimii vaikuttajana. (Ziviani & Muhlenhaupt 2009, 242.) Lapsen kannalta mallia voisi soveltaa niin, että lapsi on osa perhettään, ja sosiokulttuurillista ympäristöä, jotka kaikki ovat kiinteästi vaikuttamassa hänen kasvuunsa ja kehitykseen.

**Toiminnat** ovat puolestaan sisäisiä tarpeita. Kun kyseessä on lapsi, niin on olemassa vielä tunnistamattomiakin tarpeita, joiden kautta lapsi oppii muun muassa ilmaisemaan itseään ja myöhemmin huolehtimaan itsestään. Lapsella on sisäsyntyinen halu oppia, joten toimintaa edesauttaa, kun suunnittelussa on huomioitu lapsen yksilölliset taidot ja hänen kiinnostuksen kohteet. Toiminnaksi kehittyvät myös kaikki ne tehtävät ja aktiviteetit, joita lapsi motivoituu tekemään ja myöhemmin sitoutuu noudattamaan erilaisissa elämänsä ympäristöissään ja rooleissaan. (Law ym. 1996, 16.) Lasten toimintaterapiassa leikki tekee oppimisesta luontaista, joten leikin katsotaankin olevan lasta motivoivaa ja siten hauskaa.

**Ympäristö** on määritelty PEO-mallissa laaja-alaisesti. Ympäristöä tarkastellaan eri näkökulmista, kuten kulttuurinen, taloudellinen, institutionaalinen, fyysinen ja sosiaalinen ympäristö. Ympäristön merkitys korostuu, koska lapsen toiminta tapahtuu aina jonkinlaisessa ympäristössä. Ympäristö ei siis voi olla vaikuttamatta lapsen käyttäytymiseen, eikä lapsen käyttäytyminen vaikuttamatta ympäristöön. Ympäristöä muuntamalla voidaan tukea lapsen leikkiä ja hänen toiminnallista suoriutumistaan. (Law ym. 1996, 17.) Tämä on tärkeä lähtökohta, kun tarkastellaan itse toimintoa eli leikkiä, kuvitteellista leikkiä ja sen mahdollistamista lapselle mielekkääksi. Varhaiskasvatusympäristön moniammatillisuus voisi olla merkittävä voimavara tässä laaja-alaisessa työssä, koska ympäristön merkitys korostuu lapsen elämässä (Sipari 2008, 109).

**Toiminnallinen suoriutuminen** on lapsen, hänen ympäristönsä ja itse toimintana näkyvän jatkuvan vuorovaikutuksen yhteensovittamista. Viitekehyksen merkityksellisin toimintamuoto on leikki, kun kyseessä on lapsi. Ominaisinta toiminnallista suoriutumista PEO-mallin mukaan voidaan tarkastella leikin mahdollistamisen kautta. Onnistuakseen leikki vaatii puitteet eli sellaisen leikkiympäristön, joka sallii lapsen tempautumisen mukaan leikin maailmaan. (Rigby & Rodger 2009, 182–183.) Päiväkoti ympäristönä tarjoaa toiminnan puitteet. Toimintaterapeutti puolestaan voi tarjota uudenlaisia toimintamalleja kehittää lapsen kykyjä ja mahdollisuuksia leikkijänä. Rigbyn ja Rodgerin mukaan toimintaterapeutin osaamisaluetta on toimintaympäristöön puuttuminen siten, että se tarjoaisi leikkiä edistävämät puitteet. Toimintaterapeutin tehtävänä on kehittää myös lapsen kykyjä ja mahdollisuuksia leikkijänä sekä mahdollistaa itse leikkiminen tuoden leikkiä mahdollistavia tekijöitä lapsen saataville (2009, 178). Leikkitoimintojen ja leikkiympäristön tarkastelu moniammatillisesti voi edistää lapsen toiminnallista suoriutumista lapsen jokapäiväisessä arjessa.

## 6 LEIKKI

Leikki jos mikä on toimintaa. Sturgessin mukaan: "Leikki hallitsee pienten lasten elämää", sillä leikin on sanottu olevan lapsen tarkoituksenmukaisinta toimintaa (2003, 104). Leikin merkitys korostuu siten sekä varhaiskasvatuksessa että toimintaterapiassa. Vaikka leikkiä on tutkittu useiden lasten parissa työskentelevien ammattilaisten taholta sekä sisällöllisesti että itse toimintamuotona, leikki on yhä käsite, jota ei voi yksiselitteisesti määritellä. Eri näkökulmista leikkiä määrittelevät teoriat puoltavat kuitenkin sitä, että leikki on aina vapaaehtoista ja siihen ei voi pakottaa. Leikkiä saattavat rajoittaa fyysiset tai psyykkiset seikat, mutta nekin eivät kykene estämään leikkiä. (Lyytinen & Lautamo 2004, 204.) Leikki on yksinkertaisesti lapsen ominaisin tapa harjoitella myöhemmin elämässään tarvitsemiaan taitoja (Aro & Adenius-Jokivuori 2004, 254).

### 6.1 Leikin mahdollisuudet

Yhteiskunnallisesti ajateltuna on merkityksellistä, että lasten on huomattu leikeissään kykenevän asioihin, joihin he muissa tilanteissa eivät vielä ole kykeneviä. Leikin hyödyntäminen saattaisi lisätä ymmärrystä yhteiskunnan odotuksiin ja elämäntapojen muutokseen lapsen näkökulmasta tarkasteltuna. (Cooper 2009, 22.) Lapsen päivittäiset toiminnot ovat muuttaneet sisältöään tietokoneiden, konsolipelien ja television ottaessa yhä enemmän ajallista tilaa arjesta. Riskialttiisti ajateltuna konkreettinen leikki ja sen myötä niin leikkitaitojen kuin sosiaalisten tilanteiden vähentyminen eivät voi olla vaikuttamatta lapseen ja hänen kehitykseensä. Median käyttö ei saisi viedä aikaa leikiltä, liikunnalta, vuorovaikutuksessa olemiselta tai nukkumiselta, koska ne ovat lapsen terveellisen kehityksen perusta. (Lehtipuu 2006, 61.)

Leikin havainnoimisen tekee haasteelliseksi se seikka, että suurin osa leikistä tapahtuu leikkijän mielikuvituksessa tai vuorovaikutuksessa leikkijöiden välillä. Varhaisesti tarkasteltuna leikin kehityksen katsotaan alkavan lapsen ja vanhemman välisestä varhaisesta vuorovaikutuksesta ja kehittyvän yksinleikin kautta kohti vertaisryhmässä tapahtuvaa leikkiä. Leikki yhdistetään lähes kaikissa tutkimuksissa heijastamaan lapsen yleistä kehitystasoa, joten leikkiä on alet-

tu käyttämään arviointimenetelmissä kehitystason mittarina. Leikin arviointimenetelmät ovat pääosin kehitetty käytettäväksi strukturoituihin tilanteisiin. Leikin havainnoimisen, arvioinnin ja sen myötä tukemisen tuominen varhaiskasvattajien käyttöön osaksi päivähoitoa toisivat menetelmän lähemmäksi lapsen arkea ja varhaiskasvattajat saisivat kaipaamaansa tukea päivittäiseen työhönsä (Helenius & Korhonen 2004, 8).

Haastetta lisää, että lapsen toiminta ei välttämättä aikuisen silmissä näytä aina leikiltä, vaan on ennemminkin riehumista tai niin sanotusti "päättöntä menoa". Kysyttäessä lapselta mitä hän tuolloin tekee, niin vastaus on lähes aina: "Leikin!" Leikin havainnoiminen nähdyn hetken perusteella ja useimmiten vielä rajoitetussa tilassa, johtaa tekemään yleistäviä päätelmiä (Sturgess 2009, 22). Leikin mahdollistamiseksi, aikuisen on tärkeää havainnoida ja tunnistaa lapsen valmiuksia ja kiinnostuksen kohteita keskittyen leikkitapahtumiin niin yksilöllisesti kuin toisten lasten kanssa systemaattisesti havainnoiden (Hujala 2002, 11; Viittala 2006, 22–24).

## 6.2 Kuvitteellinen leikki

Kirjallisuudessa kuvitteellista leikkiä kutsutaan myös nimillä mielikuvitus-, fantasia- tai symbolinen leikki (Stagnitti 2007, 60). Kuinka kuvitteellinen leikki eroaa sitten "tavallisesta" leikistä? Yksi tärkeä ominaisuus, joka erottaa kuvitteellisen leikin muista leikkityyleistä, on symbolien käyttö. Symboleilla tarkoitetaan lapsen kykyä antaa esineelle leikissä tarvittavia uudenlaisia käyttötarkoituksia, kuten laatikko voi toimia ensin autonä, sitten sänkynä ja lopulta vaikka rumpuna. Symboleiden käyttö alkaa kehittyä leikeissä lapsen ollessa noin kaksi ja puoli-vuotias. (Stagnitti 2009, 62–63.)

Teoriassaan Stagnitti jakaa kuvitteellisen leikin kolmeen ominaispiirteeseen, joita ovat **esineen korvaaminen toisella**, kuten esimerkiksi kynä kännykkänä, **ominaisuuden antaminen toiminnolle**, kuten esimerkiksi nukella on nälkä ja kolmantena **ei näkyvässä olevan esineen tai poissaolevan paikan nimeäminen**, kuten esimerkiksi käden heiluttaminen kertoo avaruudesta (2009, 60). Lapsen leikkitaitojen tulee olla kehittyneet, jotta nämä kolme ominaispiirrettä



voivat näkyä hänen leikeissään. Stagnittin mukaan lapsen kuvitteellisen leikin kehityksen kannalta on tärkeää, että lapsella on mahdollisuus leikkiä sekä esittävien lelujen että muidenkin esineiden, kuten esimerkiksi luontomateriaalien kanssa (2004, 60).

Kuvitteellinen leikki edellyttää lapselta taitoja kyetä leikkimään yhdessä toisten lasten kanssa jakaen niin omia ajatuksiaan kuin leikkitoimintojaan. Kuvitteellinen roolileikki taas sisältää arkielämän tapahtumia, kuten ruoanlaittamista, vauvan hoitoa tai työssä käymistä. Arkielämän harjoittelu kuvitteellisen leikin kautta heijastaa lapsen vallitsevaa kulttuurillista ympäristöä. Näin lapsi oppii omaksumaan elinympäristönsä toimintoja ja oman kulttuurinsa tapoja ja arvoja. (Kronqvist & Pulkkinen 2007, 120.)

Fantasialeikit johdattavat lapset kuvitteellisiin rooleihin sankareiksi ja satuhahmoiksi. Vuorovaikutusta vaativat kuvitteelliset leikit ovat erittäin merkittäviä lapsen taitojen oppimiselle. Fiktiivisen leikin mahdollisuus tarjoaa leikkijälle turvallisuuden tunteen kokemista, koska esimerkiksi leijonan metsästyskään ei ole leikissä vaarallista. Kuvitteellinen leikki on merkittävää lapsen kokonaisvaltaisen kehityksen kannalta, sillä sen on todettu vaikuttavan lapsen kehityksen kaikkiin osa-alueisiin. Kuvitteellinen leikki vaatii niin kognitiivisia taitoja, kuten tarkkaavaisuuden suuntaamista, keskittymistä ja muistia, kuin myös sosiaalisia ja emotionaalisia taitoja. Se mahdollistaa erilaisten roolien ottamisen toisten lasten kanssa vuorovaikutusleikeissä. Roolien kautta lapsi tulee tietoiseksi käyttäytymisen normeista ja säännöistä. (Stagnitti 2004, 106–107) Kuvitteellinen leikki tarjoaa myös tilanteita oppia pois itsekeskeisestä ajattelusta ja ymmärtämään sekä huomioimaan niin ympäristön kuin kanssalleikkijöiden näkökulmia leikin avulla. (Stagnitti 2004, 108)

Kyky olla vuorovaikutuksessa kuvitteellisen leikin avulla vahvistaa lapsen tietoisuutta niin itsestään kuin sosiaalisista normeista. Leikkiessään sosiaalisia tilanteita lapsen tietoisuus ympäröivästä maailmasta laajenee, ja hän kokee olevansa osa ympäristöään. Sosiaalisen pätevyuden niin ikätovereiden kuin aikuisten kanssa on todettu vaikuttavan lapsen koulumenestykseen. Kuvitteellisessa leikissä lapsi toimii keskellä fiktiivistä leikkimaailmaa, mutta työskentelee saman-

aikaisesti ratkaisten ongelmia, suunnitellen ja neuvotellen. Nämä ovat kaikki tärkeitä osa-alueita koulutehtävistä suoriutumisessa. (Swindells & Stagnitti, 2006, 315.)

Kuvitteellinen leikki toimintaterapian interventiona ei ole aina ollut itsestäänselvyys. Tutkimukset kuvitteellisen leikin vaikutuksesta lapsen kokonaisvaltaiseen kehittymiseen johtivat arviointimenetelmien kehittämisen myös toimintaterapian kannalta merkittävästi, koska leikki on lapsen ominta toimintaa. Toimintaterapeuttien lisäksi myös puheterapeutit ja psykologit pitävät kuvitteellisen leikin arviointia merkittävänä, sillä kuvitteellisen leikin ja lapsen kielen kehittyminen ovat vahvasti yhteydessä toisiinsa. (Stagnitti & Unsworth 2000, 124; Stagnitti & Jellie 2004.) Kuvitteellista leikkiä leikkivät lapset ovat yleensä taitavampia käyttämään kieltä ollen taitavampia keksimään tarinoita ja juonia tapahtumille. He omaavat myös paremmat ongelmanratkaisutaidot, verrattuna leikkijöihin, jotka eivät kykene kuvitteelliseen leikkiin. (Jennings & Stagnitti 2007.) Alle kouluikäisten lasten leikin on todettu edistävän sitoutumista toimintaan sekä tarkoituksenmukaiseen oppimiseen edistäen luku- ja kirjoitustaitoa (Christie & Roskos 2009, 1–2).

## 7 LEARN TO PLAY

Learn to play on kokonaisuudessaan interventio-ohjelma, jonka avulla on mahdollista havainnoida lapsen leikkiä leikkitaitojen kehityksellisestä näkökulmasta ja siten saada tietoa lapsen kokonaisvaltaisesta kehityksestä. Siten leikin tukeminen voisi kohdentua juuri niihin osa-alueisiin, joissa lapsi tarvitsee tukea. Learn to play on jatkumoa Stagnittin arviointimenetelmälle SIP-DC (Symbolic and Imaginative Play Developmental Checklist). SIP-DC on tarkastuslista, jonka avulla on mahdollista arvioida lapsen leikin kehityksen tasoa. (Stagnitti 2004, 113, 178.)

Kuvitteellinen leikki kehittyy **18 kuukauden ja seitsemän ikävuoden välissä**. Kehittyäkseen se vaatii useiden eri toimintojen yhteensovittamista, kuten kielen kehityksen, motoristen taitojen, sensorisen tietoisuuden, sosiaalisten taitojen, emotionaalisen tietoisuuden ja kognition alueilla. Lapsen ja leikin kehittymisen havainnoimiseksi on tärkeää ymmärtää lapsen normaali kehitys. (Mulligan 2003, 29; Stagnitti 2009, 61.)

**18 kuukauden ikään mennessä** lapsi alkaa yhdistää esineitä toisiinsa, kuten esimerkiksi laittaa lusikan kuppiin. **Kahden ensimmäisen vuoden** aikana leikkitoiminnot ovat usein epäloogisia, yksinkertaisia ja lapsi toistaa toimintoja hivin vuoksi tai oppimansa taidon vahvistamiseksi, kuten esimerkiksi auton työntämistä. (Stagnitti 2009, 62.) Jo kuvitteellista leikkiä edeltävässä vaiheessa lapselle selkiytyy esineiden ominaisuudet käsittelyn kautta ja ymmärrys esineistä ja niiden tarkoituksenmukaisesta käyttötarkoituksesta monipuolistuu (Hughes 2010, 67).

**Kolmantena ikävuotena** näkyy yhä sujuvampaa esineiden käyttöä. Palikoista syntyy torneja, aitoja ja seiniä. Vaikka leikin teemat koostuvat pääosin päivittäisistä tapahtumista, kuten syömisestä tai auton korjaamisesta, niin **kolmas ikävuosi** laajentaa leikkejä tv:ssä tai kirjoissa esiintyviin hahmoihin. Leikkiteemat voivat olla myös harvemmin koettuja tapahtumia, kuten esimerkiksi neuvolakäyntiin liittyviä. Symbolit tulevat mukaan leikkiin lapsen kolmantena ikävuote-

na. Esineet, jotka muistuttavat haluttua esinettä, esimerkiksi laatikko sänkyä, lisäävät leikkiin mahdollisuuksia ja sama esine alkaa sopia useaan eri tarkoitukseen leikissä. (Stagnitti 2009, 62; Hughes 2009, 75–76.)

**Neljään ikävuoteen mennessä** lapsen kyky sarjoittaa leikkitoimintojaan monipuolistuu ja sama leikki voi jatkua useita päiviä. Leikeissä alkaa esiintyä sivujuonia ja nukke on yhä aktiivisemmin osana leikkiä. Lapsi antaa nukelle erilaisia ominaisuuksia, rooleja tai nimiä. Leikkiteemat laajenevat oman arkielämän ulkopuolelle, kuten esimerkiksi merirosvo- tai palomiesleikeiksi, joissa tapahtuu paljon, esimerkiksi ihmisiä voidaan kaapata tai pelastaa. **Neljää ikävuotta lähestyessä** lapsi kykenee käyttämään kehon osia esineinä, kuten esimerkiksi harjaamaan sormellaan hampaitaan. Lapsi alkaa viitata esineisiin jo mielikuvituksen tasolla, sillä kaiken leikkiin liittyvän ei tarvitse olla konkreettisesti näkyvää. (Stagnitti 1998, 20; 2009, 59–60; Hughes 2009, 75–76.)

**Viidennestä ikävuodesta eteenpäin** leikkitoiminnot muuntuvat koko ajan yhä loogisemmiksi. Lapsi osaa suunnitella monimutkaisia tarinoita leikin juoneksi ja leikkiteemat saattavat kestää päivästä toiseen. Lapsi käyttää useita erilaisia esineitä leikissään. Symbolien käyttö monipuolistuu niin, että tiettyyn toimintoon tarkoitettu esine sopii myös muuhun tarkoitukseen, eikä sen tarvitse muistuttaa ulkoisestikaan haluttua esinettä, vaan esimerkiksi kenkä voi olla laiva. (Stagnitti 2009, 62–63.) Tässä vaiheessa lapsi pystyy muuttamaan itsensä vaikka prinsessaksi tai lentäväksi mieheksi. (Stone & Stone 2007, 2). Yhteistyö toisten lasten kanssa alkaa sujua ja lapsi käyttää puhetta kuvailemaan toimintoja (Case-Smith 2001, 89). Kuvitteellisen leikin kehittyminen on esitetty taulukossa 1.

**Taulukko 1.** Kuvitteellisen leikin kehitys (Mukaiillen Karen Stagnitti 1998)

IKÄ	TEEMA	SARJAL- LISUUS	ESINE- KORVAA- VUUS	SOSIAALI- SUUS	ROOLIT	NUKKE/ NALLE
1½ v	minä itse/ oma keho	1 leikki- toiminto	käyttää esinettä toimiakseen	matkii toimintoa	matkii aiemmin näh- tyä	1 toiminto
20 kk	koti	2-3 toimintoa	samannäköinen esine voi korvata toisen	matkii esine- korvaavuutta	toteuttaa aiemmin nä- kemäänsä toimintoa	laittaa lelun esim. nukkumaan
2 v	koti sisällä/ ulkona	yksinkertaisia loogisia toimintoja	esineellä voi olla 2 merkitystä laatikko voi olla ensin auto, pian sänky	lapsi pyytää tarvitsemansa esineen	matkii muita	lelu tekee asioita (esim. kävelee/ syö)
2½ v	päivän tapahtumia	Yksityis- kohtaisia/ loogisia toimintoja	esineellä useita merkityksiä	rinnakkais- leikki	lyhyitä rooleja	lelulle ta- pahtuu asioita, (esim. nuk- ke herää)
3 v	tv-hahmot, pelien/ kirjojen tapahtumia	useita loogi- sia toimintoja	käsittelyn suju- vuus, käyttää palikoita tornin rakentamiseen	rinnakkais- leikki/ sosiaalinen leikki	roolileikki sujuvaa	lelut aktiivi- sessa roolissa
3½ v	tv-hahmot, pelien/ kirjojen tapahtumia	leikki strategia	kehon osat ja näkymättömät esineet	sosiaalinen leikki	roolileikki sujuvaa	lelulla oma luonne
4 v	leikki saa sivujuonia	ennalta suunniteltu juoni	oikean esineen korvaa mikä tahansa toinen esine	yhteistyöky- kyä/ neuvottelu- taitoa	useita rooleja	leluilla oma luonne
5 v	mitkä tahansa teemat/ juonet	etukäteen suunniteltu looginen sisältäen monimutkai- sia käänteitä	kieli/puhe antaa useita eri merkityksiä	yhteistyöky- kyä/ neuvottelu- taitoa	sama rooli pitkä- kestoisesti	lelut elävät omaa elämäänsä

## 8 LEIKIN TUKEMINEN

Leikin tukeminen edellyttää aina ensin leikin havainnointia ja sen vertaamista leikin kehitystason leikkitaitoihin (Stagnitti 2009, 63). Asiantuntemus lapsen leikin kehityksen eri vaiheista ja leikkikulttuurista auttaa aikuista rakentamaan monipuolisen ja rikkaan leikkiympäristön ja tukemaan lapsen leikin kehitystä. Leikkiympäristön monipuolisuus materiaaleineen ja muuntautumismahdollisuudet takaavat leikille runsaasti erilaisia vaihtoehtoja. (Helenius & Korhonen 2008, 26.) Valmiit leikinurkkaukset valmiine ja esittävine leluineen voivat jopa "tappaa" luovuuden ja lapselle tulee osaamattomuuden tunne, ettei hän osaa leikkiä. Leikin tukemista on, kun antaa lapsen käyttöön myös materiaaleja, joille hän itse voi keksiä merkityksiä ja käyttää niitä erilaisiin tarkoituksiinsa. (Helenius & Mäntynen 2001, 147.)

Lapselle on merkityksellistä, että hän voi kokea aikuisen hyväksynnän leikkiesänsä, sillä jo pienikin aikuisen ele voi joko sytyttää tai sammuttaa leikin (Hintikka 2004,11). Leikki on useimmiten riehakkaampaa ja äänekkäämpää kuin normaali elämä, joten "Ei saa huutaa" -sanoin puuttuminen vaikuttaa leikkiin kaikkea muuta kuin tukien. Leikin tukeminen voi tapahtua esimerkiksi mallintamalla jotain leikkitoimintoa eteenpäin ja kiinnittämällä näin lapsen huomio tekemiseen tai vaihtoehtoisesti esittää leikin kulusta tarkentavia kysymyksiä. Leikistä kiinnostunut lähestymistapa on leikkiin liittyvien kysymysten tai lasten sanojen toistaminen, kuten leikki tapahtumien kertaaminen edistää leikin kulkua paremmin kuin "Ei ja Älä" - sanat, jotka helposti voivat lopettaa koko leikin. (Hintikka ym. 2004, 15, 24.) Aikuinen voi tukea leikkiä myös mallintamalla mahdollisia leikkiin sopivia leikkitoimintoja tai ottamalla hetkeksi roolin leikistä. Tarkoituksena ei ole kuitenkaan jäädä ohjailemaan ja vaikuttamaan itse leikkiin ja leikin kulkuun, vaan tuettu leikki toteutuu parhaiten lapsen ideoimana ja hänen rinnallaan. (Vähänen, 2005, 64.)

Lapsen reaktioiden seuraaminen on aina erityisen tärkeää, koska leikin ollessa liian vaikeaa tai liian helppoa, lapsi lähtee leikistä useimmiten pois, käyttäytyä aggressiivisesti tai vaihtaa leikkiä. Lapsen leikeissä heijastuu tekemisen tasolla lapsen maailmankuva paljon paremmin, kuin mitä hän sanoilla pystyy vielä il-

maisemaan. (Vähänen 2005, 65.) Tavoitteiden tulee olla aina suhteessa lapsen leikkivalmiuksien ja -taitojen kanssa (Vähänen 2004, 44).

Tyypillisesti tutun ja usein liiankin helpon toiminnan valikoiminen kertoo leikin ideoinnin vaikeudesta. Liian helppo leikki ei säilytä lapsen mielenkiintoa pitkään. Tällöin aikuinen saattaa hyvää tarkoittaen ehdottaa jotain muuta leikkiä. Vaikka lapsi toistuvasti leikkisi samaa leikkiä, omavalintaisen leikin rikastuttaminen yhdelläkin lisätoiminnolla vie leikkiä ja lapsen itseohjautuvuutta eteenpäin huomattavasti enemmän kuin määrätty leikki, johon lapsen leikkivalmiudet eivät vielä riitä. (Ferland 2005, 75, 80-81.) Leikin valikoimisen vaikeus vaatii aikuiselta aina merkittävää tukea ja osaamista kannustaa lasta itse soveltamaan leikkitoimintojaan. Sekä aikuisen sensitiivistä kykyä mallintaa leikkitoimintaa vastaamaan juuri lapsen leikkitaitoja, jonka myötä lapsi voi saavuttaa mielihyvää leikistään ja osaamisestaan. Leikkisä asenne on Ferlandin mukaan oleellista leikissä (2005, 82).

Ferland korostaa, että lasta on aina syytä kannustaa kysymään apua vaikeuksiinsa. Kannustava tuki auttaa lasta käyttämään mielikuvitusta ongelman ratkaisemiseen. Leikin tukemisessa jatkuva havainnointi on jatkuvaa palautetta antava lapsen tunteiden reflektioija. Tämä mahdollistaa lapsen tukemisen myös epäonnistumisten kohdatessa ja sen myötä negatiivisten tuntemusten käsitteilyssä. (Ferland, 2005, 82.) Lapsen aktivoimista leikin ideointiin voidaan edesauttaa myös leikkipäiväkirjan avulla. Leikin loputtua tehdään piirros siitä, mitä on leikitty tai aikuinen kirjaa lapsen kertomuksen mukaan leikin tapahtumia. Se kehittää lapsen ajattelua ja kykyä suunnitella juonta ja näin aikuinen voi myös esittää lisäkysymyksiä. Päiväkirjaan voi aina palata ja kertaamalla voidaan seuraavan kerran leikin ideoimista tehdä helpommaksi. (Hintikka ym. 2004, 77- 79.)

Leikin tukemisen tavoitteena on saada lapsi innostumaan itse toiminnasta sen sijaan, että hän olisi vain leikin passiivinen kohde. Aikuisilla on halu auttaa lasta suoriutumaan toiminnoistaan mahdollisimman korkeatasoisesti, jolloin mallintaminen ja leikin ohjaavuus korostuvat ja lapsen rohkaiseminen leikkimään spontaanisti ja oma-aloitteisesti saattaa unohtua. (Hinojosa ja Kramer 2008, 330.)

Lapsen omaehtoinen leikki on välttämätöntä lapsen kasvun ja kehityksen kannalta. Leikki heijastaa lapsen yleistä kehitystä ja siten myös osaltaan edistää sitä. Leikkiä tukemalla on mahdollisuus tukea myös lapsen itsenäisyyttä, koska leikin avulla voidaan mahdollistaa sellaistenkin toimintojen suorittaminen, joihin lapsi ei vielä kykene arkielämän tilanteissa. Leikissä kaikki on mahdollista. On merkityksellistä, että aikuinen keskittyy leikin havainnoimiseen siten, että hän tukee eikä rajoita lapsen itsenäistä toimintaa. (Hinojosa & Kramer 2008, 330-331; Swinth & Tanta 2008, 305.)



## 9 LEIKIN KEHITTÄMINEN PÄIVÄKODISSA

Kehittämistyön kohteena on kunnallisen päiväkodin leikki. Ora-Hyytiäinen kuvaa implementointia innovatiivisena käytännön työprosessien kehittämismenetelmänä, koska siinä uutta toimintatapaa voidaan tuottaa ja ottaa käyttöön samanaikaisesti (2012, 21-22). Nevalainen puolestaan toteaa, että prosessia edistää, mikäli työyhteisö kokee kehitettävän asian työyhteisölle tärkeäksi, joten se motivoi jäsentämään omaa työtään käyttöönotettavan menetelmän avulla (2007, 17).

### 9.1 Oma rooli kehittäjänä

Oma rooli muodostui toimijatutkijan ja uudenlaisen menetelmän sisäänviejäksi työyhteisöön. Työntekijänä eli varhaiskasvattajana ja työn kehittäjänä kahdessa roolissa samaan aikaan herätti ymmärrettävästi ristiriitaisia tunteita työyhteisössä. Ulkopuolelta tulleen uutena työntekijänä työyhteisön autonomiaan tutustuminen oli ensiarvoisen tärkeää. Autonomialla tarkoitan tässä työssä jo vallitsevia työyhteisön käytäntöjä ja vastuun jakautumista. Anttila korostaa, että kehittämistyön ensimmäinen ja kenties tärkein vaihe on vastavuoroisen reflektiokulttuurin synnyttäminen (2007, 88). Tämä oli tärkeä lähtökohta työlleni. Saadakseni asianosaiset innostumaan itse kehitystyöstä olisi mahdollisuus päästä kaikkia tyydyttävään lopputulokseen.

Kahdessa roolissa toimiminen kehittämistyön toteuttajana muodostui ennako-odotusten vastaisesti organisaation sisäiseksi kehittäjäksi työkokemuksestani ja -taustastani johtuen. Seppänen-Järvelä kuvaa artikkelissaan organisaation sisäisen tutkijan roolia toiminnan herkkään luonteeseen puuttumisena. Hänen mukaan on ymmärrettävää, että usein pitkään samassa organisaatiossa työskennellyt löytää kehittämistyönsä juuri omalta alaltaan. Kehittämistarve on näin luonnollisesti myös sisäinen motivoija toiminnan kehittäjälle. (2003, 249.)

## 9.2 Leikin tila

Leikin uudenlainen tarkastelu ja sen kehittäminen työyhteisössä eteni vaihe vaiheelta. Hyödynsin empiirisen otteen metodeja: **toteava, ohjaava ja kehittävä** (Kuvio 2.) **Toteava ote** edesauttoi tutustumaan työyhteisöön ja sen leikkitilanteisiin mahdollisimman laajasti, realistisesti sekä neutraalisti. Toteavassa otteessa ei pyritä muuttamaan, vaan vain sananmukaisesti toteamaan (Routio, 2007).



**Kuvio 2.** Kehittämistyön sykli empiirisin kehittämistyön metodein

Toteamukseni leikin tilasta johtivat näkemykseen, ettei leikkiä havainnoitu ja tuettu systemaattisesti. Leikkiä sisältyi runsaasti jokaiseen päivään, mutta varhaiskasvattajat käyttivät siitä itsekkin nimitystä: vapaa leikki. Lapset valikoivat mihin leikkiin halusivat mennä ja kenen kanssa. Ristiriitatilanteissa aikuinen teki lopullisen päätöksen, esimerkiksi jos samaan leikkiin tahtoi liian moni samanaikaisesti. Varhaiskasvattajat kertoivat, että varsinaiseen leikin havainnoimiseen riittää arjessa harvoin aikaa. Leikin tilaa kuvaa parhaiten valvottu leikki, jossa aikuinen kiinnitti huomionsa leikkiin aina tarvittaessa, esimerkiksi ristiriitatilanteessa tai liian äänekkäässä leikin tilassa. Oma huomioni kiinnittyi myös muutamien lasten kohdalla lyhytkestoiseen, lähinnä toisten lasten leikkejä seuraavaan toimintaan. Näillä toteavilla määritelmillä näin tarpeelliseksi viedä leikin tilaa kohden ohjaavaa otetta.

### 9.3 Ohjaava ote mallintaen

**Ohjaava** lähestymistapa tarjoaa konkreettisesti näyttäen jo uudenlaista mallia. Roughton (2007) mukaan ohjaavassa otteessa vastaanottajapuolen passiivisuus on hyväksyttävää, ja työntekijä saa seurata, kun menetelmä alkaa konkretisoidua käytännössä. Tilanteen subjektiivisuus on vain hyväksi, sillä jokaisen oma henkilökohtainen näkökulma, josta hän asiaa tarkastelee, on arvokas ja sen pohjalta reflektion synnyttämiseen tähdätään.

Learn to play -menetelmä teorian kautta esiteltynä ja konsultoituna olisi vaatinut enemmän aikaa niin teoriassa kuin käytännössä ja siihen tämän päivän hektisessä päiväkotiympäristössä ei ole mahdollisuutta. Resurssit kuuluukin kohdistaa lapsiin. Konkreettinen menetelmän käyttäminen ja näyttäminen päiväkodin arjessa ei vie resursseja pois lapsilta ja siihen pyrin ohjaavassa otteessani. Käytin itse Learn to play -menetelmää kaikissa leikkitilanteissa ja pyysin varhaiskasvattajia seuraamaan näitä leikkitilanteita. Nähtyään tapaani toimia leikkitilanteissa mielenkiinto alkoi herätä ja reflektiokulttuuri leikin havainnoimisesta ja tukemisesta sai alkunsa työyhteisössä.

### 9.4 Leikin havainnoinnin kehittäminen

**Kehittävä ote** tuo jotain uutta ja vaatii vastaanottavalta taholta uudenlaista tapaa toimia tai käsitellä asiaa. Anttilan mukaan kehittämistyö yhdessä niiden henkilöiden kanssa, joiden elämään tämä kehittäminen tulee vaikuttamaan voi olla työlästä. Kaikkien osallistuminen yhteiseen kehittämiseen on usein käytännössä vaikeaa tai mahdotonta saada järjestetyksi. Hän toteaa, että kun asianosaisia saadaan riittävässä määrin osallistumaan itse kehitystyöhön, on hyvä mahdollisuus saavuttaa kaikkia tyydyttävä lopputulos. (2007, 88.)

Työn edetessä **kehittävä ote** menetelmän implementoinnille keskittyi niihin varhaiskasvattajiin, joiden kanssa oli mahdollisuus olla päivittäin yhteistyössä. Heidän rohkaiseminen, motivointi ja innostaminen kokeilemaan itse havainnoimaan ja tukemaan leikkiä Learn to play -menetelmän avulla muodostui työni tärkeimmäksi osuudeksi.

## 10 TUETUN LEIKIN PÄIVÄ ON PERJANTAI JA LEIKKILAATIKOT

Käytännössä kehittämistyö oli osallistumista ja osallistavaa yhteistyötä päiväkodin arjessa henkilökunnan kanssa kolmen ja puolen kuukauden ajan. Vastavuoroisen reflektiokulttuurin luominen työyhteisön kanssa oli tärkein työn lähtökohta viedä uudenlaista näkökulmaa ja toimintamallia päiväkodin arkeen. Menetelmää kohtaan osoitettiin kiinnostusta, mutta ajankohta uuden omaksumiselle ei ollut otollinen. Päiväkodin arkea teki hektiseksi uusien lasten tutustumiskäynnit, tulevan toimintakauden suunnittelutyö vanhempainkeskusteluineen ja runsaat henkilökuntamuutokset esimiestä myöten.

Ymmärrettävää on, ettei uuden omaksumiseen riittänyt voimavaroja, sillä muutokset työyhteisössä ovat aina merkittäviä. Omaehtoiseen muutokseen kuuluvat useimmiten toiveikkaat odotukset ja energia suuntautuu uuden luomiseen. Ulkoinen muutos puolestaan synnyttää lähes aina jonkinasteista muutosvastarintaa, ja energiaa kuluu ainakin aluksi vanhan puolustamiseen ja säilyttämiseen. Ihminen sietää kyllä muutoksia, mutta sopeutumiselle on annettava aikaa. Tämän päivän yhteiskunnassa työelämän muutokset tuntuvat seuraavan toinen toistaan. Tuskin edellisestä muutos uutisesta on selvitty, kun uusi muutos on käynnistymässä. (Tammi, 2012, 3.) Tällaiseen työyhteisöön uuden menetelmän viemisen ajankohta ei ymmärrettävästi ollut otollinen.

### 10.1 Mielenkiinto herää

Lähtökohta uuden menetelmän implementoinnille oli näin ollen haasteellinen. Viidentoista minuutin lyhyt mahdollisuus esitellä menetelmää henkilökunnan työillassa toukokuussa ei riittänyt kertomaan menetelmästä tarpeeksi. Reflektiokulttuurin synnyttäminen alkoi jo seuraavana päivänä normaalissa päiväkodin arjessa ja siitä tuli koko työtä merkittävästi ohjaava tekijä. Pystyin käyttämään ja näyttämään Learn to play -menetelmää systemaattisesti koko ajan sekä sisäettä ulkoleikkitalanteissa ja mallintamisen kautta syntyi ensimmäiset avartavat keskustelut varhaiskasvattajien kanssa. Yhä useampi varhaiskasvattaja halusi tulla seuraamaan leikin havainnointia ja tukemista käytännössä. Yhden leikkiti-

lanteen seuraaminen johti seuraavaan. Eräs varhaiskasvattaja sanoikin: "Hei, ehditäänkö vielä tällä viikolla katsoa Villen ja Kallen leikkiä?". Tämä kuvaa parhaiten menetelmän leviämistä työyhteisössä. Tuetun leikin havainnointitilanteita järjestyi ennen kesälomaa ja päiväkodin sulkeutumista kaksikymmentäkolme kertaa ja varhaiskasvattajista viisi oli seuraamassa Learn to play -menetelmällä toteutettuja leikkikertoja.

## 10.2 Mallinnus ja muistiinpanot

Menetelmänä oli mallinnus. Toimin tilanteissa leikin päähavainnoijana sekä -tukijana ja varhaiskasvattajat tekivät leikkitilanteista muistiinpanoja. Muistiinpanojen avulla kävimme leikkitilanteista keskustelua ja sain muistiinpanoista itselleni kopiot. Nämä olivat työn kannalta arvokkaita, sillä niiden avulla onnistuin vastaamaan varhaiskasvattajien kysymyksiin. Muistiinpanoja hyödyntäen pystyin myös mallintamaan seuraavassa leikkitilanteessa paremmin erityisesti leikin tukemista.

Muistiinpanot olivat merkittävä työväline reflektoinnin tukena, sillä niiden avulla selkeni millaiset seikat Learn to play -menetelmässä olivat varhaiskasvattajien mielestä haasteellisia. Jokainen menetelmää seurannut varhaiskasvattaja otti esille vaikeimmaksi hiljaa olemisen ja vähäisen puuttumisen leikkiin. Kävimme myös antoisia keskusteluja kahden varhaiserityiskasvattajan kanssa itse menetelmästä. Heitä kiinnosti toimintaterapian itseohjautuvuuden tukeminen suhteessa aiemmin tärkeänä pitämäänsä pedagogiseen ajatteluun, jossa leikkitaitoja aktiivisemmin ohjaten vietäisiin leikkiä eteenpäin ja niin sanotusti opetettaisiin leikkimään nopeammin. Harmillista oli, että molemmat, jotka eniten ehtivät seurata menetelmän käyttöä, siirtyivät elokuussa eli uuden toimintakauden alkaessa muualle töihin.

## 10.3 Elokuu oli leikkikuu

Implementointi eli juurruttaminen on verrannollisesti kuin siemen, joka tässä opinnäytetyössä toteutui konkreettisesti. Onnistuin keväällä kylvämään leikin havainnoimisen siemenen yhteen päiväkodin ryhmistä ja elokuussa se otettiin systemaattisesti käyttöön. Elokuun alussa uusi henkilökuntatiimi ja uusi esimies

aloittivat työnsä. Tehtävänäni oli opinnäytetyön vaiheen selventäminen uusille tiimiläisille ja esimiehelle. Esimieheltä sain tuen leikinhavainnoimis- ja tukemistyölle, joten menetelmää aloitettiin hyödyntämään elokuussa systemaattisesti erityisesti päiväkodissa hoitonsa aloittaneiden lasten kanssa, kuin myös "vanhojen" lasten kanssa. Tarkoituksena oli saada parempi tuntemus koko ryhmästä mahdollisimman nopeasti heti hoidon alettua. Lapsiryhmän systemaattinen leikkitaitojen havainnoiminen voisi helpottaa myös ryhmäytymisprosessia. Elokuuta voi kuvailla todelliseksi leikkikuukaudeksi, sillä elokuussa leikittiin, havainnoitiin ja tuettiin leikkiä päivittäin.

Ryhmän aikuisista jokainen havainnoi ja tuki leikkiä itsenäisesti lapsiryhmän kanssa. Lapsia leikkiryhmässä oli vaihtelevasti kolmesta kuuteen ja muistiinpanojen tekeminen leikin havainnoimistilanteista jatkui. Tiimiläiset ottivat käyttöönsä muistiinpanovihot, jotta he voisivat palata aiempiin leikkikertoihin, ja siten nähdä kirjattuna ovatko lasten leikkitaidot kehittyneet menetelmän myötä.

#### 10.4 Leikkilaatikoiden synty

Tuetun leikin päiväksi työ muuntui prosessin edetessä. Kävimme keskustelua varhaiskasvattajien kanssa siitä, miten systemaattisempi leikinhavainnoiminen voisi onnistua hektisessä päiväkodin arjessa jatkossakin, kun opinnäytetyön konkreettinen tekeminen päiväkodissa osaltani päättyi. Päiväkodin jokaiseen päivään kuuluu leikkiä, mutta myös paljon muuta.

Varhaiskasvattajien kysymykset leluista ja leikkivälineistä, joilla leikkitaitoja voitaisiin havainnoida, saivat pohtimaan lelujen merkitystä. Varhaiskasvattajat kokivat vaikeaksi havainnoida leikkiä esimerkiksi legoilla tai kotileikiksi kootuilla astia- ja nukketarvikkeilla, koska ne olivat säännöllisessä käytössä ryhmätiloissa. Learn to play -menetelmä ei tarvitse strukturoituja leikkivälineitä, vaan sitä voidaan havainnoida millä tahansa leluilla. Leikkilaatikoiden synty sai alkunsa yhden varhaiskasvattajan kysymyksestä: *"Millä ihmeellä minä voin tietää mitään esinekorvaavuutta lapsen leikkimisestä, jos kaikki lelut näyttää jo tietyltä tavarylta? Saako tässä menetelmässä olla jotain romuja, joista lapset voisivat keksiä mihin käyttää ja miten?"* Hän oivalsi merkittävän asian kuvitteellisen leikin havainnoinnista, ja hänen ideastaan lähdimme kehittämään leikinhavainnoimis- ja

tukemistyötä varten omia leikkilaatikoita, joita ei käytettäisi muussa kuin kyseisessä systemaattisessa leikinhavainnoimistyössä, eli perjantaisin.

Päiväkotiryhmän viikko-ohjelmaan mahtuu esiopetuksen lisäksi paljon erilaista toimintaa, ja leikki on aina ollut osa jokaista päiväkotipäivää, mutta tämän menetelmän myötä tiimi suunnitteli systemaattisen leikin havainnoimispäivän sopivan perjantaisiksi. Perjantaisin päiväkotiryhmä jaettaisiin kolmeen pienryhmään, ja jokaista ryhmää kohden olisi yksi aikuinen havainnoimaan, kirjaamaan sekä tukemaan leikkiä.

Leikkilaatikoita alkoi muodostua sekä henkilökunnan, että vanhempien avustuksella, kun he toivat kotoa esimerkiksi tyhjiä shampoopulloja, hiuskoristeita ja föönejä kauneushoitoleikkiin. Henkilökunta puolestaan inventoi roolileikeissä olleita välineitä, joista koottiin prinsessa-, lääkäri-, ja merirosvoleikki. Lapset pääsivät mukaan leikkilaatikoiden valmistamiseen askarrellen esimerkiksi kultakolikoita merirosvoleikkiin. Leikkilaatikoiden kokoamiseen osallistuminen oli merkityksellistä lapsille ja esimerkiksi kultakolikoita maallanneet pojat halusivat jatkuvasti päästä leikkimään juuri kyseisen laatikon tavaroilla. Kehittämistyön prosessi ja tuotos on esitelty kuviossa 3.



**Kuvio 3.** Kehittämistyön prosessi ja tuotos

## 10.5 Työkoneleikkilaatikko

Toiseksi viimeisenä työaamunani sain seurata vierestä, miten varhaiskasvattaja kehitti työkoneleikkilaatikon. Kaksi poikaa leikki päiväkodin traktoreilla ja niitto-koneella. Kolmannen pojan liittyessä leikkiin syntyi erimielisyyksiä, kun yksi pojista kertoi lähtevänsä maissipellolle ottaen käteensä yhden leikin traktoreista. Reaktiona oli: *"Et vie sitä traktoria!"* Lapselle harmia aiheutti traktorin varastaminen ja selvästi se, etteivät toiset ymmärtäneet, mikä on maissipelto ja minne poika oli menossa. Samassa lattialle ilmestyi vihreäkeltainen kangas ja sanottiin: *"Tässä teille maissipelto!"* Poikien huomio kiinnittyi varhaiskasvattajaan, joka antoi kankaan. Maissipelloksi kangasta ei tunnistanut kukaan pojista, mutta riita loppui ja huomio pysyi varhaiskasvattajassa, joka taitteli kartongista siltaa muistuttavan kaaren ja oli sanomassa, että: *"Tässä teille sil..."*. Pojat ajoivat jo kartonkitaitokselle traktorinsa nimeten sen **tunneliksi** ja yksi pojista kuljetti omaa traktoriaan nimeten samaisen taitoksen **vuoreksi**. Leikki jatkui innokkaasti, eikä kukaan pojista muistanut mikä traktori kullakin oli ollut. Uusia mielenkiinnon kohteita oli tullut lisää, kun komerosta niin sanotusti "lenteli" vielä keppejä, munakennoja ja lisää kankaita. Pojat leikkivät maatilaleikkiä reilusti yli puoli tuntia innokkaasti keskenään, joten näin syntyi yksi leikkilaatikko lisää.

Esinekorvaavuudet ovat lapsen omasta maailmasta olevia sanoja ja käsitteitä. Aikuisen tarjoamat sanat voivat olla liian vaikeita ja tästä kävimmekin varhaiskasvattajan kanssa myöhemmin keskustelua. Hän kertoi nauraen, että taisi viimeisinä päivinä oivaltaa jotakin. Oivalluksia tuli koko prosessin ajan puolin ja toisin. Itselleni tämän opinnäytetyön tekeminen on ollut erityisen merkittävä ja opettavainen kokemus. Kahden roolin työntekijänä, varhaiskasvattajana ja leikin havainnoijana toimintaterapian näkökulmasta päiväkodissa, on ollut kuin siirtymäriitti vanhasta ammatista uuteen.

Elokuun lopussa päättäessäni varhaiskasvattajan työni sekä opinnäytetyön tekemisen päiväkodissa, pidimme palaverin, johon kutsuttiin mukaan varhaiskasvatustyön osalta seuraajani. Tarkoituksena oli havainnollistaa hänelle Learn to play -menetelmää teoriassa, sekä käytännössä, koska hän oli aloittamassa työt ryhmässä, jossa menetelmää käytettäisiin perjantaisin.



Minun ei tarvinnut kertoa menetelmästä yksin, vaan tiimin varhaiskasvattajat osasivat vankasti ja ammattitaidolla jakaa lapset leikkitaidoiltaan pienryhmiin ja pystyivät hyvin perustelemaan, millä osa-alueella kullakin lapsella oli vielä haasteita leikissään. Näillä perusteilla henkilökuntatiimi jakoi lapset leikkiryhmiin, jotka tiimi päätti pitää muuttumattomina ainakin jouluuun saakka, jotta he voisivat paremmin havainnoida, tukea ja nähdä, onko leikin tukemisesta ollut apua. Yllättävän monella lapsella on leikissään haasteita, joten haasteen edessä varhaiskasvattajat ovat työssään.

## 11 POHDINTA

Kehittämistyöstä muodostui mielenkiintoinen ja opettavainen kokemus nähdä sekä kokea, miten arjen hektisessä päiväkotiympäristössä muutosprosessin on mahdollista edetä. Kehittämistyötä tehtiin varhaiskasvatustyönä täysipäiväisesti. Opinnäytetyön tarkoitus herättää varhaiskasvattajien kiinnostusta Learn to Play -menetelmää kohtaan onnistui kevään teorialähtöisten suunnitelmien saattamana paljon konkreettisempaan muotoon kuin osasin etukäteen edes kuvitella. Mahdollisuus seurata sivusta menetelmän käyttöä oli kaikkien varhaiskasvattajien mielestä havainnollistava tapa. He kuvasivat sitä käytännönläheiseksi tavaksi tutustua menetelmään. Ilman menetelmän konkreettista mallinnusta arjessa menetelmä olisi tuskin herättänyt mielenkiintoa niin hektisessä kasvatus- ja hoitotyön vaiheessa. Lisäkoulutusta menetelmästä toivottiin ja olen välittänyt toiveen Turun Ammattikorkeakoululle.

Tiivis, aktiivinen ja avoin vuorovaikutus varhaiskasvattajien kanssa nousi merkittäväksi tekijäksi yhteistyön onnistumiselle. Varhaiskasvattajien kyseenalaistukset ja ehdotukset puolestaan auttoivat etsimään lisää tietoa ja etsimään toteutustavan, jonka avulla Learn to play -menetelmän implementoiminen päiväkodin arkeen olisi mahdollista muutostenkin keskellä. Kehittämistyön toinen tarkoitus oli selvittää toimintaterapian ja varhaiskasvatuksen yhteistyön mahdollisuuksia kunnallisessa varhaiskasvatuksessa. Konkreettinen yhteistyö on laajentanut kahden eri ammattialan näkökulmaa ja tietoisuutta toinen toistensa työstä. Yhteistyön kehittäminen on vasta alussa, mutta toimintaterapia tuli lähemmäksi varhaiskasvatuksen arkea.

Kehittämistyön tuotoksena päiväkodin viikkosuunnittelussa otettiin käyttöön leikkipäivä, jolloin leikkiä havainnoidaan ja tuetaan systemaattisesti pienryhmissä. Tuetun leikin päivää eli perjantaita varten koottiin lapsilähtöisesti käyttökelpoinen kasa värikkäitä laatikoita pullollaan mitä ihmeellisimpiä tavaroita. Laatikoiden sisällön keräämiseen osallistui henkilökunta lasten vanhempien avustuksella.

Oma reflektiivisyyteni vaikuttaa asioiden kulkuun on ollut myös pohdinnan kohteena. Kun itse uskoo menetelmään, niin sen tietoinen eteenpäin vieminen ja vakuuttaminen voivat olla käänteisesti häiritsevääkin. Opinnäytetyön alkuvaiheessa into oli niin voimakas, että oma reflektiivisyys piti tietoisesti pitää tarkailun alaisena, etten vaikuttaisi lopputulokseen uuvuttamalla työtovereitani omalla innokkuudellani. Peilasin koko opinnäytetyön ajan omaa työskentelyä menetelmän avulla ja pyrin tuomaan näkyväksi seikkoja leikeistä, leikin vaiheista sekä teemoista, jotta menetelmä olisi vakiinnuttanut tavallisen arjen käytännöt päiväkodissa. Näin lyhyessä ajassa toteutettuna se on haasteellista. Itse olin tutustunut menetelmään yli vuoden ajan ja hyödyntänyt sitä päiväkotityössäni edellisenä syksynä. Menetelmän pilotoimisesta oli hyötyä. Pystyn samaisumaan varhaiskasvattajiin, sillä havainnointiin keskittyminen on haasteellista, koska päiväkodin arjessa tapahtuu koko ajan paljon ja tilanteisiin tulee väistämättä myös keskeytyksiä.

Opinnäytetyön tekemisen aikana olen kehittynyt Learn to play -menetelmän käyttäjänä olennaisesti, sekä havainnoinnissa että leikin tukemisessa. Oma oppimisprosessi on tapahtunut myös konsulttina. Konsultoinnin menetelmiä en osannut vielä hyödyntää viedessäni Learn to play -menetelmää kyseiseen yksikköön. Oppimiskokemuksena uuden menetelmän vieminen päiväkotiin ja yhteistyön luominen on antanut minulle valmiuksia tulevana toimintaterapeutina. Vastaavanlaisen menetelmän vieminen työyhteisöön olisi huomattavasti helpompaa seuraavalla kerralla. Osaisin hyödyntää konsultoivaa näkökulmaa eri tavalla, jota vasta opettelin tätä opinnäytetyötä tehdessäni. Oma näkemykseni opastavasta ja puuttuvasta pedagogisesta tarkastelusta muuntui täysin uudellaiseksi näkökulmaksi opinnäytetyötä tehdessä. Olen itsekin ollut nopeasti ja herkästi leikin etenemiseen puuttuva varhaiskasvattaja. Minulla on ollut täysi työ opetella antamaan tilaa lasten omille ajatuksille ja toiminnoille ja olla ohjaamatta liikaa. Tähän samaan seikkaan kiinnittivät huomiota myös työyhteisön varhaiskasvattajat. Vaikeinta on olla hiljaa ja olla johdattelematta leikkiä liian nopeasti. Tämä onkin yksi arvokkaimmista oppimiskokemuksistani. Koin, että lasten itseohjautuvuus parani ja muutamat heistä pystyivät ottamaan pelkästä mallinnuksesta leikkiinsä loogisesti eteenpäin vieviä vaihtoehtoja, joka lisäsi leikin kestoja.

Opinnäytetyön suunnitteluvaiheessa tärkeimpänä lähtökohtana oli löytää aiheeseen liittyvää teoretietoja ja sisäistää Learn to play -menetelmän hyödynnettävyys käytännössä. Tästä johtuen kehittämistyön raportti on teoriapainotteinen. Teoriaa sekä Learn to play -menetelmästä että uuden menetelmän viemisestä uuteen työyksikköön tarvittiin opinnäytetyötä tehdessä. Ammatillisuutta lisää, että pystyy perustelemaan käyttämiään menetelmiä ja valintoja teorian kautta. Tämän opinnäytetyön vaativin ja myös tärkein osuus on kuitenkin tehty päiväkodin arjessa kolmen ja puolen kuukauden aikana. Uskon, että käytännössä tapahtunut konkreettinen yhteistyö, kuten osaamisen ja kokemusten vaihtaminen luovat pohjaa moniammatillisen yhteistyön rakentamiselle tulevaisuuteen.

Se, miten hyvin leikin havainnoimis- ja tukemismallin implementointi onnistui ja millaisia kokemuksia varhaiskasvattajilla on menetelmän käytöstä päiväkodissa tulee selviämään sosionomi-opiskelijan tekemän jatkotutkimuksen myötä.

## 12 LÄHTEET

- Anttila, P. 2007. Realistinen evaluaatio ja tuloksellinen kehittämistyö. Hamina: Akatiimi.
- Aro, T. & Adenius-Jokivuori, M. 2004. Sosiaaliset taidot ja itsetunto. Teoksessa T. Siiskonen, T. Aro, T. Ahonen & R. Ketonen (toim.) *Joko se puhuu? Kielenkehityksen vaikeudet varhaislapsuudessa*. Juva: WS Bookwell Oy.
- Case-Smith, J. 2001. *Development of Childhood Occupations*. Teoksessa: Case-Smith, J. (toim.) *Occupational therapy for children*. St. Louis: Mosby.
- Christie, J. F. & Roskos, K. A. 2009. *Play's Potential in Early Literacy Development*. Viitattu 24.7.2013. <http://www.child-encyclopedia.com/pages/pdf/christie-roskosangxp.pdf>
- Cooper, R. 2009. *Play as Child-Chosen Activity*. Teoksessa K. Stagnitti & R. Cooper (toim.) *Play as Therapy*. Yhdysvallat: Jessiva Kingsley Publishers.
- Ferland, F. 2005. *The Ludic Model. Play, Children with physical disabilities and occupational therapy*. CAOT Publications ACE.
- Engeström, Y. 2002. *Kehittävä työntutkimus. Perusteita, tuloksia ja haasteita*. Helsinki: Edita Prima Oy.
- Helenius, A. & Korhonen, R. 2008. *Leikin aika. Lastentarhanopettajaliitto*. Viitattu 20.9.2013 <http://www.lastentarha.fi/pls/portal/docs/PAGE/LTOL/01LTOL/00LTOL/06JULKAISUT/ESITTEET/LEIKINAIKA.PDF>
- Helenius, A & Mäntynen, P. 2001. *Leikin aakkoset*. Teoksessa Helenius, A., Karila, K., Munter, H., Mäntynen, P. & Siren-Tiusanen, H. *Pienet päivähoitossa. Alle kolmivuotiaiden lasten varhaiskasvatuksenperusteita*. Helsinki: WSOY
- Hinojosa, J. & Kramer, P. 2008. Teoksessa Parham, L. D & Fazio, L. S. (toim.) *Play in Occupational Therapy*. Yhdysvallat: Mosby Elsevier.
- Hintikka, M., Helenius, A. & Vähänen, L. 2004. *Leikistä totta. Omaehtoisen leikin merkitys*. Helsinki: Tammi.
- Hujala, E. 2002. *Uudistuva esiopetus. Varhaiskasvatus 90*. Jyväskylä. Gummerus.
- Hughes, F. 2010. *Children, play and development*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Härkönen, U. 2003. *Mitä termit varhaiskasvatus ja esiopetus tarkoittavat? Kasvatustieteiden tiedekunnan tutkimuksia 86*. Joensuu: Joensuun yliopisto. Viitattu 20.9.2013 [jyx.joensuu.fi/~uharkone/verkot/tutkimus2003.pdf](http://jyx.joensuu.fi/~uharkone/verkot/tutkimus2003.pdf)
- Jennings, C. & Stagnitti, K. 2007. *Early childhood education & care. From little things, big things grow*. EQA. Viitattu 18.7.2013. <http://www.eqa.edu.au/site/fromlittlethingsbigthingsgrow.html>
- Kaupungin varhaiskasvatussuunnitelma. Kaupungin sivistyslautakunta. Hyväksytty 27.2.2013§1
- Koivikko, M. & Sipari, S. 2006. *Lapsen ja nuoren hyvä kuntoutus*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Kronqvist, E-L. & Pulkkinen, M-L. 2007. *Kehityopsykologia, matkalla muutokseen*. Porvoo: Werner Söderström.

- Law, M., Cooper, B., Strong, S., Steward, D., Rigby, P., Letts, L. 1996. The Person-Environment-Occupation Model: A transactive approach to occupational performance. *The Canadian Journal of Occupational Therapy* Vol. 63 No.1, 9–23
- Lehtipuu, U. 2006. Ruuturitari ja Digidonna. Lapsi matkalla mediaan. Helsinki: WSOY.
- Nevalainen, M 2007. Hyvä Implementointi. Pro-gradu tutkielma. Terveystieteiden laitos. Liikunta- ja terveystieteiden tiedekunta. Jyväskylä. Viitattu 18.7.2013  
[https://www.kuntoutusportti.fi/data/attachments/kuntoutuslehden\\_artikkelit/2007/hyva\\_implementointi.pdf](https://www.kuntoutusportti.fi/data/attachments/kuntoutuslehden_artikkelit/2007/hyva_implementointi.pdf)
- Mulligan, S. 2003. *Occupational Therapy Evaluation for Children. A pocket guide.* Philadelphia: Lippincott Williams & Wilkins.
- Ora-Hyytiäinen, E., Ahonen, O., Partamies, S. 2012. Hoitotyön kehittäminen juurruttamalla. Tutkimus- ja kehittämistoimintaa ammattikorkeakoulun ja työelämän yhteistyönä. Vantaa. Laurea julkaisut.
- Rigby, P. & Rodger, S. 2009. Developing as a player. Teoksessa Rodger, S & Ziviani, J. (toim.) *Occupational Therapy with Children. Understanding Children's Occupations and Enabling Participation.* Oxford: Blackwell Publishing Ltd.
- Routio, P. 2007. Tuote ja tieto. Tuotteiden tutkimuksen metodiikka. Virtuaaliyliopisto. Viitattu 20.9.2013 <http://www2.uiah.fi/projects/metodi/f00.htm>
- Seppänen-Järvelä, R. 2003. Yhteiskuntapolitiikka 68/4. Viitattu 20.9.2013. [http://www.julkari.fi/bitstream/.../034seppanen\\_jarvela.pdf](http://www.julkari.fi/bitstream/.../034seppanen_jarvela.pdf)
- Sipari, S. 2008. Kuntouttava arki lapsen tueksi. Kasvatuksen ja kuntoutuksen yhteistoiminnan rakentuminen asiantuntijoiden keskusteluissa. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Stagnitti, K. 1998. Learn to play. A practical program to develop a Child's Imaginative play skills. Australia: Co-ordinates Publications.
- Stagnitti, K. & Unsworth, C. 2000. The Importance of Pretend Play in Child Development: An Occupational Therapy Perspective. *British Journal of Occupational Therapy* 63/3
- Stagnitti, K. 2004. Occupational Performance Issues in Pretend Play: Implications for Paediatric Practice. Teoksessa M. Molineux (toim.) *Occupation for Occupational Therapists.* Oxford: Blackwell Publishing Ltd.
- Stagnitti, K. & Jellie, L. 2004. Talking English. Play and literacy: What is the connection? Viitattu 14.7.2013. <http://www.eqa.edu.au/site/playandliteracy.html>.
- Stagnitti, K. 2007. *The Child-Initiated Pretend Play Assessment (ChIPPA) manual.* Brunswick: Co-ordinates Publications.
- Stagnitti, K. 2009. Children and Pretend Play. Teoksessa Stagnitti, K. & Cooper, R. (toim.) *Play as Therapy.* Yhdysvallat: Jessica Kingsley Publishers.
- Stakes. 2005. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet, Oppaita 56. Saarijärvi: Gummerus.
- Stone, S. & Stone, W. 2007. Symbolic Play and Emergent Literacy. *International Council for Children's Play, Brno Conference 2007.* Viitattu 18.7.2010. <https://www.iccp.play.org/documents/brno/stone1.pdf>
- Strong, S., Rigby, P., Stewart D., Law, M., Leits, L., Cooper, B. 1999. Application of the Person-Environment-Occupation Model: A practical tool. *The Canadian Journal of Occupational Therapy* Vol. 66 No.3, 122-133

- Sturges, J. 2009. Play as Child-Chosen Activity. Teoksessa K. Stagnitti & R. Cooper (toim.) Play as Therapy. Yhdysvallat: Jessica Kingsley Publishers.
- Swindells, D. & Stagnitti, K. 2006. Pretend play and parents view of social competence: The construct validity of the Child-Initiated Pretend Play Assessment. Australian Occupational Therapy Journal 53,4. Viitattu 16.8.2013 <http://www.uta.fi/kirjasto/vaitokset/2004/2004034.html>
- Swinth, Y. & Tanta, K. J. 2008. Play, Leisure, and Social Participation in Educational Settings. Teoksessa Parham, L. D. & Fazio, L. S. Play in Occupational Therapy. Yhdysvallat: Mosby Elsevier.
- Tammi, O. 2012. Esimies tukee muutoksessa. Kuntatyö kunnossa. Helsinki: KEVA.
- THL 2007. Viitattu 2.9.2013 [http://www.thl.fi/fi\\_FI/web/kasvunkumppanit.fi/lait/varhaiskasvatus/linjaavat/vasu-asiakirja](http://www.thl.fi/fi_FI/web/kasvunkumppanit.fi/lait/varhaiskasvatus/linjaavat/vasu-asiakirja)
- Valtioneuvoston periaatepäätös varhaiskasvatuksen valtakunnallisista linjauksista. 2002:9. Sosiaali- ja terveysministeriö.
- Viittala, K. 2006. Lasten yhteinen varhaiskasvatus. Erityisestä moninaisuuteen. TamPub Julkaisuarkisto. Viitattu 18.8.2013 <http://tampub.uta.fi/handle/10024/68140>
- Vilka, H. & Airaksinen, T. 2004. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki: Tammi.
- Vilka, H 2006. Tutki ja havainnoi. Helsinki: Tammi.
- Vähänen, L. 2004. Mitä on omaehtoinen leikki? Teoksessa Hintikka, M., Helenius, A. & Vähänen, L. (toim.) Leikistä totta. Omaehtoisen leikin merkitys. Helsinki: Tammi.
- Vähänen, L. 2005. Leikin tukeminen perhepäivähoidossa. Teoksessa Parrila, S. (toim.) Villistä valvottuun, valvotusta ohjattuun. Perhepäivähoidon ohjauksen historia ja nykyhetken haasteet. Sosiaali- ja terveysministeriö. Helsinki: Yliopistopaino.
- Ziviani, J. & Muhlenhaupt, M. 2009. Student participation in the classroom. Teoksessa Rodger, S & Ziviani, J. (toim.) Occupational Therapy with Children. Understanding Children's Occupations and Enabling Participation. 4. painos. Oxford: Blackwell Publishing

## Hei, meillä leikitään

Varhaiskasvatuksessa leikki on yksi tärkeimmistä kasvun ja kehityksen osa-alueista. Lasten Toimintaterapiassa leikki nähdään terapian tärkeimpänä toimintamuotona. Uusimpien tutkimusten mukaan leikin sanotaan kehittävän mielikuvitusta, kielenkehitystä, ajattelua ja luovuutta.



**Toivomme, että voimme havainnoida ja tukea lastenne leikkiä** [redacted] **päiväkodissa kesällä 2013** (toukokuu – syyskuu) australialaisen lasten toimintaterapeutti Karen Stagnittin kehittämän Learn to play -menetelmän avulla.

**Leikin havainnoiminen ja tukeminen on osa sosionomi (AMK) –opiskelijan Mervi Laineen ja toimintaterapeutti (AMK) -opiskelijan Pirjo Revon opinnäytetyötä.**

Havainnoiminen tulee tapahtumaan aivan luonnollisissa leikkitilanteissa päiväkodin arjessa, niin ulkona kuin sisällä seuraavalla sivulla olevan leikin havainnointirungon mallin avulla. **Havainnoinnin tarkoituksena on löytää arjen haasteet, joita tuetaan Learn to play –menetelmän avulla.**

**Havainnoinnit auttavat meitä kehittämään** [redacted] päiväkotiin ja [redacted] kaupungin varhaiserityiskasvatuksen käyttöön **leikin havainnoimisen ja tukemisen avuksi mallin**, jossa esimerkein avataan leikkitilanteita ja niihin vaihtoehtoisia tukemismalleja.

Uskomme mallista olevan hyötyä myös teille vanhemmille esimerkiksi vanhempainiltojen tai varhaiskasvatuskeskustelujen osana. Leikin merkitystä ei korosteta koskaan liikaa.

---

Lastani saa havainnoida ja tukea hänen leikkiessään [redacted] päiväkodissa kesällä 2013

[redacted], \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, 2013



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU  
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES



## Kuvitteellisen leikin havainnoiminen ja tukeminen osana päiväkotipäivää

*Vaikka leikki näyttyy usein meille aikuisille yksinkertaisena toimintona, niin lapselle se on monimutkainen käyttäytymisen muoto. Lapsen kuvitteellisen leikin leikkitaidot auttavat ja monipuolistavat hänen toiminnallista osallistumistaan. Leikki antaa mahdollisuuden harjoitella kaikkia niitä taitoja, joita lapsi myöhemmin tulee elämässään tarvitsemaan.*

### Mitä on kuvitteellinen leikki?

Kuvitteellinen leikki on ihan tavallista leikkiä,  
mutta sitä **tarkastellaan useasta eri leikin osa-alueesta**

- **Leikin juonet** kehittyvät ja monipuolistuvat, kun lapsen tietoisuus omasta ympäristöstään kasvaa
- **Leikin sarjallisuus, eli etenevyys** pieniksi tapahtumasarjoiksi kehittyä, kun lapsi alkaa yhdistellä eri leikkitoimintoja yhteen kokonaisuksi tapahtumasarjoiksi. Tällöin hänen looginen ajattelunsa ja suunnitelmallisuutensa kehittyvät.
- **Leikkivälineitä voidaan korvata toisella**, kuten esimerkiksi laatikko voi toimia autonä ja kun lapsi antaa **leikkivälineille ominaisuuksia**, kuten esimerkiksi kertoo nukken olevan nälkäinen. Nämä seikat edesauttavat ajattelun ja ongelmaratkaisukyvyyn kehitystä
- **Vuorovaikutus** saa leikissä tärkeän osan. Leikki toisten lasten kanssa matkien ja imitoiden kehittää lapsen itseluottamusta ja itsetuntoa sekä kykyä kommunikoida.
- Lapsen kehittyessä **nuket/nallet**, sekä **erilaiset roolit alkavat elää erillisinä olentoina** ”omaan elämäänsä” leikissä. Leikit eivät kohdistu enää pelkästään lapseen itseensä, joka auttaa kehittämään lapsen kykyä ymmärtää että on olemassa erilaisia rooleja/tehtäviä ja hän osaa hyödyntää tätä leikkiesseen. Kun lapsi oppii ymmärtämään paremmin ympäristönsä tapahtumia, on hän varmempi itsestään myös leikkijänä.

Lisätietoa asiasta Pirjo Repo [REDACTED], Mervi Laine [REDACTED]



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU  
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES



# Leikki laatikot

