



samk



Satakunnan ammattikorkeakoulu
Satakunta University of Applied Sciences

ANNA-KRISTIINA PÖSÖ

Ammattilaisten käyttäjäkokemukset Fölis-pelistä sosiaalisessa kuntou- tuksessa

KUNTOUTUKSEN OHJAUKSEN TUTKINTO-OHJELMA
2022

Tekijä(t) Anna-Kristiina Pösö	Julkaisun laji Opinnäytetyö, AMK	Päivämäärä huhtikuu 2022
	Sivumäärä 46 Liitteet: 3	Julkaisun kieli Suomi
Julkaisu Ammattilaisten käyttäjäkokemukset Fölis-pelistä sosiaalisessa kuntoutuksessa		
Tutkinto-ohjelma Kuntoutuksen ohjauksen tutkinto-ohjelma (AMK)		
<p>Fölis-peli on uudenlainen puheeksi ottamisen työväline asiakastyöhön. Opinnäytetyö tarkoituksena oli selvittää miten Fölis-peli toimii erilaisten asiakkaiden kanssa, yksilö- tai ryhmätapaamisella. Kohderyhmä oli sosiaalialan ammattilaiset, jotka toimivat yli 16-vuotiaiden henkilöiden kanssa. Fölis-peliä lähti pelattavaksi ympäri Suomea.</p> <p>Fölis-pelin lähetettiin työvälineeksi erilaisiin sosiaalialan työpaikkoihin mm. perusturvapalveluihin, kuntoutuspalveluihin, työllistämisyksiköihin, lastensuojelun itsenäistämisyksiköihin, vankilatyöhön, seurakuntatyöhön, maahanmuuttajatyöhön sekä päihde- ja mielenterveyspalveluihin.</p> <p>Tutkimuksen tuloksen mittaamiseen käytettiin nettitutkimuskyselyä, joka lähetettiin Fölis-pelin tilanneille sosiaalialan ammattilaisille. Tutkimusaineisto kerättiin nettitutkimuskyselyn avulla. Kyselyssä kävi ilmi alue, ikäryhmä sekä pelitapa, jolla Fölis-peliä oli pelattu.</p> <p>Nettitutkimuskyselyn mukaan Fölis-peli on toimiva työväline erilaisten asiakkaiden kanssa työskentelyyn. Fölis-pelin avaa keskustelua vaikeistakin aiheista ja niiden puheeksi ottaminen helpottuu pelin avulla. Tutkimus osoitti, että Fölis-peli toimii ryhmäpelinä paremmin kuin yksilöpelinä.</p>		
Avainsanat Sosiaalinen kuntoutus, puheeksi ottaminen, pelillisuus		

Author Anna-Kristiina Pösö	Type of Publication Bachelor's thesis	Date April 2022
	Number of pages 46 Inset: 3	Language of publication: Finnish
Title of publication Professional user experience for Fölis-game in social rehabilitation		
Degree programmed Rehabilitation Instructor Degree Program (Bachelor of Science)		
<p>The Fölis-game is a new kind of discussion tool for customer work. The purpose of the thesis was to find out how the Fölis-game works with different clients, in a single or group meeting. The target group was socialwork professionals working with people over 16 years of age. The Fölis game was played all over Finland.</p> <p>The Fölis-game was sent as a tool to various social workplaces, e.g., welfare services, rehabilitation services, employment units, child welfare independence units, prison work, parish work, migrant work and substance abuse and mental health services.</p> <p>To measure the outcome of the study, i used an online survey questionnaire sent to social professionals who had subscribed to the Fölis-game. I collected research material using an online survey. The survey revealed the area, age group and way of playing Fölis.</p> <p>According to an online survey, the Fölis-game is a working tool with different customers. The Fölis-game opens a discussion on difficult topics, and the game makes it easier to talk about them. The study showed that the Fölis game performed better as a group game than as an individual game.</p>		
Keywords Social rehabilitation, discussion, playfulness		

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	6
2	SOSIAALINEN KUNTOUTUS	7
2.1	Pelillisyyys ja leikillisyyys sosiaalisessa kuntoutuksessa	7
2.2	Laki sosiaalisesta kuntoutuksesta	9
3	PUHEEKSI OTTAMINEN	10
4	PORIN SEUDUN TYÖTTÖMÄT RY	11
5	FÖLIS-HANKE.....	12
5.1	Tavoitteena	13
5.2	Fölis-hankkeen prosessikuvaus	13
6	ASIAKASTAPAAMISET FÖLIKSESSÄ.....	14
6.1	Yksilötapaamiset	14
6.2	Ryhmätapaamiset ja muu toiminta	15
7	ETSIVÄTYÖ.....	15
8	AKTIIVIPAJAT	16
9	FÖLIS-PELI	16
9.1	Fölis-pelin tavoitteet	17
9.2	Fölis-pelin käyttötavat	17
9.3	Vinkkejä Fölis-pelin ohjaamiseen	18
9.4	Yksilöpelit korteilla	20
9.5	Yksilöpelit pelilaudalla	20
9.6	Pienryhmäpelit pelilaudalla	20
10	FÖLIS-PELIN ELÄMÄN ALUEET.....	21
11	TUTKIMUKSEN TAVOITE JA TARKOITUS.....	23
11.1	Tutkimuskysymykset	23
12	TUTKIMUSMENETELMÄT.....	24
12.1	Kohderyhmä	24
12.2	Tutkimuksen eettisyys.....	24
12.3	Aineiston keruumenetelmät.....	25
12.3.1	Nettikyselylomakkeen laatiminen	25
12.3.2	Raportointi.....	25
12.4	Aineiston analyysi	26
13	TUTKIMUSTULOKSET.....	26
13.1	Yleistä tutkimustietoa nettitutkimuskyselystä.....	26
13.2	Tutkimuskysymyksiin liittyvät vastaukset:	29

13.3	Nettitutkimuskyselystä esiin nousseet Fölis-pelin kehittämisehdotukset	
	35	
14	JOHTOPÄÄTÖKSET	37
15	POHDINTA.....	38
15.1	Jatkokehitysehdotuksen Fölis-pelille	40

LÄHTEET

LIITTEET

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni tilaaja oli Porin seudun työttömät ry. Yhdistys halusi saada Fölis-peleistä käyttäjäkokemuksia sosiaalisessa kuntoutuksessa. Fölis- peli on uudenlainen sosiaaliseen kuntoutumiseen luotu työskentelyväline.

Fölis-peli on kehitelty Fölis-hankkeessa osallistujalähtöisesti. Föliksen toimintaan osallistunut henkilö Janne Pietikäinen suunnitteli Fölis-pelin yhdessä hanketyöntekijöiden Leena Aurion ja Henna Karinen-Räihän kanssa vuonna 2019. Grafiikan Fölis-peliin suunnitteli Porin nuoren työpajan toimintaan osallistunut henkilö Tytti Anttila 2019. Pelin saatiin valmiiksi vuonna 2020. Fölis-peliä esiteltiin keväällä 2020 aikuis-sosiaalipäivillä Tampereella. Fölis-peliä painettiin kaksi kappaletta. Peleistä toinen lahjoitettiin aikuissosiaalityöhön työskentelyvälineeksi. (Aurio., Haapaniemi., Karinen-Räihä., Klink., Korpiahkola., Paija-Aho., Peltonen. & Pösö. 2021.)

Vuonna 2021 Fölis-peliä kehitys jatkui pelillisyyden ja leikillisyyden näkökulmasta, jotta peli olisi mahdollisimman monikäyttöinen. Pelin kehitys tehtiin Fölis-hankkeessa, yhdessä pelin suunnittelija Pietikäisen, graafisen suunnittelijan Anttilan, Föliksen toiminnanohjaajan Kasper Peltosen sekä Fölis-hanketyöntekijöiden Paula Paija-Ahon ja Anna-Kristiina Pösön kanssa. (Aurio., Haapaniemi., Karinen-Räihä., Klink., Korpiahkola., Paija-Aho., Peltonen. & Pösö. 2021.)

Opinnäytetyön kohderyhmä oli sosiaalialan ammattilaiset, jotka toimivat yli 16-vuotiaiden henkilöiden kanssa. Fölis-pelin lähetettiin työvälineeksi sosiaalialan ammattilaisille mm. perusturvapalveluihin, kuntoutuspalveluihin, työllistämisyksiköihin, lastensuojelun itsenäistymisyksiköihin, vankilatyöhön, seurakuntatyöhön, maahanmuuttajatyöhön sekä päihde- ja mielenterveyspalveluihin.

2 SOSIAALINEN KUNTOUTUS

Sosiaalinen kuntoutus on osana kuntoutusjärjestelmää. Sosiaalinen kuntoutus on tavoitteellista toimintakyvyn parantamista ja sen ylläpitämistä. Ihmisen sosiaalisen toimintakyvyn ja sen ylläpitäminen vaatii sosiaalityön ja sosiaalihojauksen tavoitteellista työskentelyä. (Kostilainen & Nieminen, 2018, s.11.)

Ihmisen toimintakyky määritellään siitä, miten hän selviytyy jokapäiväisistä tehtävistään ja haasteistaan. Toimintakykyä on myös, että henkilö kykenee vuorovaikutukseen ympäristönsä kanssa sekä hänellä on tavoitteita elämässä, joihin hän pyrkii. (Kähäri-Wiik, Niemi, Rantanen 2006, s.13.)

Sosiaalisen toimintakyvyn alentumisella voi olla todella merkityksellisetä vaikutusta sosiaalisissa suhteissa, tiedonsaannissa, esiintymisessä, opiskelussa, työssä, vapaa-ajan toiminnoissa, asumisessa tai liikkumisessa. Sosiaalisen kuntoutuksen tavoitteena on edistää kuntoutujan ja hänen elinympäristönsä välistä vuorovaikutusta siten, että kuntoutuja suoriutuisi erilaisista sosiaalisista tilanteista ja voisi osallistua yhteiskunnan toimintaan. (Kähäri-Wiik, Niemi, Rantanen 2006, s. 58.)

2.1 Pelillisuus ja leikillisuus sosiaalisessa kuntoutuksessa

Pelillisuus voi helpottaa henkilön sosiaalista kuntoutumista. Pelien avulla voidaan käsitellä vaikeitakin asioita ja helpottaa niiden käsittelyä. Pelaamisen kautta voidaan luoda uusia ihmissuhteita, rentouttaa tunnelmaa, oppia uusia ihmissuhdetaitoja ja saada onnistumisen kokemuksia. Pelillisuus voi auttaa myös ohjaajan ja asiakkaan välistä luottamus suhteen muodostumista helpolla tavalla. Pelillisuus ja leikillisuus luovat myös asiakkaan ja ammattilaisen kohtaamisesta tasa-arvoisempaa. (Terveiden ja hyvinvoinninlaitos, 2021.)

Leikillisuus kuuluu pelaamiseen. Leikillisyyden on tutkittu auttavan myönteisempään ajattelutavan luomiseen sekä ongelmaratkaisukyvyn paranemiseen. Leikillisyydellä ja pelillisyydellä voi vahvistaa omia kykyjensä, oppia kohtaamaan paremmin vaikeuksia

ja voimavarakeskeinen ajattelu lisääntyy. Pelillisten ja leikillisten menetelmien avulla voidaan kohdata asiakkaan kanssa vaikeitakin asioita. Pelien avulla voidaan motivoida asiakasta palveluiden piiriin. (Terveyden ja hyvinvoinninlaitos, 2021.)

Pelaamisen avulla luodaan rennompaa ja turvallisempaa ilmapiiriä. Peleihin on silloin helpompi osallistua sekä omista asioista kertominen helpottuu. Leikillisten ja pelillisten menetelmiä voi hyödyntää monikäyttöisesti, yksilö- tai ryhmätyössä. (Terveyden ja hyvinvoinninlaitos, 2021.)

PRO SOS on pääkaupunkiseudulla oleva hanke, jossa kehiteltiin leikillistä ja pelillisyyttä hyödyntäviä sosiaalisen kuntoutumisen toimintatapoja. Näitä toimintatapoja käytettiin yksilötyössä sekä erilaisissa ryhmissä. (Terveyden ja hyvinvoinninlaitos, 2021.)

Tytti Hytti on erikoissuunnittelija PRO SOS -hankkeessa. Hän on tutkinut - Miksi leikillisyyttä ja pelillisyyttä kannattaa hyödyntää sosiaalisessa kuntoutuksessa ja sosiaalityössä? Hän avaa hyvin tutkimuksessaan ajatuksia siitä miten paljon erilaisia asioista pelillisyydellä ja leikillisyydellä pystytään saavuttamaan sosiaalisessa kuntoutuksessa. Hän kuvaa työssään tutkimustietoon peilaten millaisia mahdollisuuksia leikillisyydellä ja pelillisyydellä on sosiaalityössä ja sosiaalisessa kuntoutuksessa. (Terveyden ja hyvinvoinninlaitos, 2021.)

Tytti Hytin tutkimuksessa tulleista tuloksista sai huomata, että leikillisuus lisää hyvinvointia sekä onnellisuutta. Pelillisuus ja leikillisyyden avulla osallistujien voimavara- lähtöisyys ja omat vahvuudet huomattiin paremmin. Tutkimuksessa kävi myös ilmi, sekä osallistujien sosiaaliset- että itseilmaisutaidot vahvistuivat ja lisääntyivät. Myös pelillisuus ja leikillisuus loivat tasa-arvoisempaa kohtaamista sekä mukavaa yhdessä oloa. (Hytti, 2021, s.13.)

Tutustuin Pauliina Laukkasen tekemään tutkimukseen. Pauliina tutki millaisia pelejä on kehitetty sosiaalityöhön ja millaisia hyötyjä niistä on tullut esille. Tutkimuksesta nousi esille monia positiivisia vaikutuksia pelillisyydestä ja leikillisyydestä, joita hyötypelien ja pelillisten menetelmien käytöllä on. Pelien positiiviset vaikutukset näyttäytyivät aineiston perusteella kahdensuuntaisilta siinä mielessä, sillä hyötyjä koitui sekä

asiakkaalle että ammattilaiselle. Hyötypelit eivät siis ainoastaan helpottaneet ammattilaisten työtä, vaan myös asiakkaat kokivat ne mielekkäiksi. (Laukkanen, 2020, s.12.)

Pauliina oli nostanut tutkimuksessa esille ympäri maailmaa käytettyjä pelejä, joita on hyödynnetty sosiaalisessa kuntoutuksessa. Itseäni kiinnosti peleistä eniten uusimmat Suomessa käytetyt pelit, joita oli käytetty asiakkaiden kuntoutuksessa. (Laukkanen, 2020, s10.)

Pelitarina on kehitelty PRO SOS -hankkeessa. Pelin ideana on, että asiakas avaa omaa elämää pelaamisen avulla. Tavoitteena on saada parempi yhteys asiakkaaseen. Pelin avulla pyritään löytämään asiakkaan elämän voimavarat, tarpeet ja haasteet. Pelitarinaa voi hyödyntää asiakastilanteissa joko tutustumiskeskustelussa tai syvemmissäkin työskentelyssä. (Laukkanen, 2020, s.11.)

SPIRAL-lautapeli on luotiin asiakkaan kuntoutus tavoitteiden asettamisen ja tunnistamisen apuvälineeksi. Asiakkaan tavoitteet ja toimintakyky ovat tärkeää huomioida. Pelin avulla myös asiakas voi vaikuttaa tavoitteiden luomiseen. Pelissä on kysymys – kortteja, joissa käsitellään asiakkaan toimintakykyä sekä joitakin niihin aktivoitua tehtäviä. (Peltonen, Saarinen, Niittymäki, Poutiainen & Aro-Pulliainen, 2019, s.14.)

2.2 Laki sosiaalisesta kuntoutuksesta

Sosiaalihuoltolaki 17. pykälä (L 1301/2014) määrittelee sosiaalisen kuntoutuksen seuraavasti: ” Sosiaalisella kuntoutuksella tarkoitetaan sosiaalityön ja sosiaaliohjauksen keinoin annettavaa tehostettua tukea sosiaalisen toimintakyvyn vahvistamiseksi, syrjäytymisen torjumiseksi ja osallisuuden edistämiseksi.” (Sosiaalihuoltolaki 2014, §17.)

”Sosiaalisella kuntoutuksella tarkoitetaan sosiaalityön ja sosiaalihojauksen keinoin annettavaa tehostettua tukea sosiaalisen toimintakyvyn vahvistamiseksi syrjäytymisen torjumiseksi ja osallisuuden edistämiseksi. Sosiaaliseen kuntoutukseen kuuluu sosiaalisen toimintakyvyn ja kuntoutustarpeen selvittäminen, kuntoutus neuvonta ja ohjaus

sekä tarvittaessa kuntoutuspalveluiden yhteensovittaminen, valmennus arkipäivän toiminnoista suoriutumiseen ja elämänhallintaan, ryhmätoiminta ja tuki sosiaalisiin vuorovaikutussuhteisiin ja muut tarvittavat sosiaalista kuntoutumista edistävät toimenpiteet” (Sosiaalihuoltolaki 2014, 17§.)

Sosiaalihuollon asiakaslain mukaan ”Tämän lain tarkoituksena on edistää asiakaslähtöisyyttä – –.” (Asiakaslaki 812/2000 1 §). Lisäksi ”Sosiaalihuoltoa toteutettaessa on otettava huomioon asiakkaan toivomukset, mielipide, etu ja yksilölliset tarpeet” (Asiakaslaki 812/2000 4 §). Sosiaalihuoltolaissa taas todetaan, että ”Asiakkaan etua arvioitaessa on kiinnitettävä huomiota siihen, miten eri toimintatavat ja ratkaisut parhaiten turvaavat mahdollisuuden osallistumiseen ja vaikuttamiseen omissa asioissaan” (Sosiaalihuoltolaki 1301/2014 4 §.)

3 PUHEEKSI OTTAMINEN

Puheeksi ottaminen tarkoittaa tapaa, jolla otetaan tietty asia, jopa hankalakin asia, puheeksi toista ihmistä arvostaen ja hänen mielipiteitään kunnioittaen. Asian puheeksi ottaminen vaatii hyvää ja avointa vuorovaikutusta. Tärkeää on, että asia otetaan puheeksi kunnioittavalla tavalla. Yhteistyö ja luottamus rakentuvat paremmin, kun asiasta ollaan avoimia ja asiasta puhutaan rohkeasti. (Terveysten ja hyvinvoinninlaitos, 2021.)

Puheeksi ottamisen kautta asiakkaan oikea-aikaisen tuen tarpeen määrittäminen on helpompaa, asiakas saa hänen tarpeidensa mukaista apua ja tukea oikeaan aikaan. Tärkeää on ottaa rohkeasti haastavatkin asiat asiakkaan kanssa puheeksi. Fölis-pelin avulla on tarkoitus kartoittaa osallistujalle itselleen tärkeitä asioita ja myös sellaisia asioita, joihin hän tarvitsisi apua sekä tukea. Osalle asiakkaista voi avun pyytäminen tai sen tuen määrittäminen vaatii kuitenkin pitkäjänteisyyttä ja mahdollisesti useampiakin pelikertoja. (Aurio., Haapaniemi., Karinen-Räihä., Klink., Korpiahkola., Paija-Aho., Peltonen. & Pösö. 2021.)

Fölis-pelin avulla on tarkoitus luoda asiakkaan kanssa luottamussuhdetta. Peli luotiin niin, että sen avulla olisi helpompi avata keskustelua haastavistakin elämäntilanteista asiakkaan kanssa. Haastavista asioista puhuminen vaatii tilannelukua ja oikea-aikaisuutta. (Aurio, Karinen-Räihä, Paija-Aho, Pietikäinen & Pösö, 2019, 2021)

4 PORIN SEUDUN TYÖTTÖMÄT RY

Porin seudun työttömät ry toimii työttömyyden vähentämiseksi sekä työttömien toimeentulon, toimintakyvyn ja työllistämisen edistämiseksi. Yhdistys perustettiin vuonna 1992. (Porin seudun työttömät, 2021.)

Porin seudun työttömissä sijaitsee lounas ruokala (toistaiseksi suljettu), pukuvuokraamo, ompelimo, kutomo, kirpputori sekä syksyisin tuoremehu asema. Yhdistys vuokraa kokoustiloja sekä myös muutto tai muihin kuljetuksiin perävaunua. (Porin seudun työttömät, 2021.)

Yhdistys toimii välityömarkkinatoimena. Yhdistyksessä työskentelee kuntouttavassa työtoiminnassa, työkokeilussa, työharjoittelussa, palkkatuella ja palkallisesti olevat henkilöitä, joiden työtehtävät vaihtelevat moninaisesti. Yhdistys tekee yhteistyötä toisen asteen koulutuksen tarjoajien kanssa. Yhdistyksessä voi opiskelija suorittaa alaansa liittyviä harjoitteluita tai tutkintonsa osia (Porin seudun työttömät, 2021).

Yhdistys jakaa päivittäin ylimääräistä kouluruokaa sekä kolme kertaa viikossa kauppojen ylijäämä ruokaa (maanantaisin, keskiviikkoisin ja perjantaisin). Yhdistys jakaa myös EU:n ruoka-apua kasseja kaksi kertaa viikossa (tiistaisin ja torstaisin). (Porin seudun työttömät, 2021.)

Yhdistyksen jäseneksi voi liittyä käymällä yhdistyksessä. Yhdistyksen jäsenille järjestetään koulutusta, virkistys- ja harrastustoimintaa. Yhdistyksen jäsen hinta on 10 e/vuosi. (Porin seudun työttömät, 2021.)

5 FÖLIS-HANKE

Fölis-hanke oli kolmevuotinen hanke vuonna 2019–2021. Kolmivuotisen Fölis-hankkeen rahoitus tuli STEA:lta (sosiaali- ja terveystyöjärjestöjen avustuskeskus) Porin Seudun Työttömät Ry:n (yhdistys) hakemuksen perusteella. Fölis-hanke toimi Porin seudun työttömät ry:n toimitiloissa. Fölis jatkaa toimintaansa vielä vuonna 2022, minkä tarkoituksena on ohjata osallistuja hänelle sopivien palveluiden piiriin. (Aurio., Haapaniemi., Karinen-Räihä., Klink., Korpiahkola., Paija-Aho., Peltonen. & Pösö. 2021.)

Vuoden 2019 alusta vuoden 2020 kevääseen hankekoordinaattorina toimi Eija Korpiahkola ja vuonna 2020 kesä-marraskuussa Jari Haapaniemi. Joulukuun alusta hankekoordinaattorina aloitti Kasper Peltonen. (Aurio., Haapaniemi., Karinen-Räihä., Klink., Korpiahkola., Paija-Aho., Peltonen. & Pösö. 2021.)

Hanketyöntekijöinä on ollut Leena Aurio ja Henna Karinainen-Räihä vuoden 2019 alusta marraskuuhun 2020 asti. Leena Aurion opintovapaan sijaisena toimi Sari Klink. Joulukuusta 2020 hanketyöntekijänä aloitti Paula Paija-Aho ja vuoden 2021 alusta Anna-Kristiina Pösö. (Aurio., Haapaniemi., Karinen-Räihä., Klink., Korpiahkola., Paija-Aho., Peltonen. & Pösö. 2021.)

Fölis oli matalan kynnyksen kohtaamispaikka kaikille työikäisille. Toiminta oli osallistujille maksutonta ja vapaaehtoista. Fölis käytti etsivää työmuotoa, jossa jalkauduttiin osallistujien luokse. Tarkoituksena oli tavoittaa ihmisiä mukaan hyvinvointia tukeviin toimintoihin yksin tai ryhmässä. Fölixen toiminta perustui myös sosiaaliseen kuntoutumiseen. (Aurio., Haapaniemi., Karinen-Räihä., Klink., Korpiahkola., Paija-Aho., Peltonen. & Pösö. 2021.)

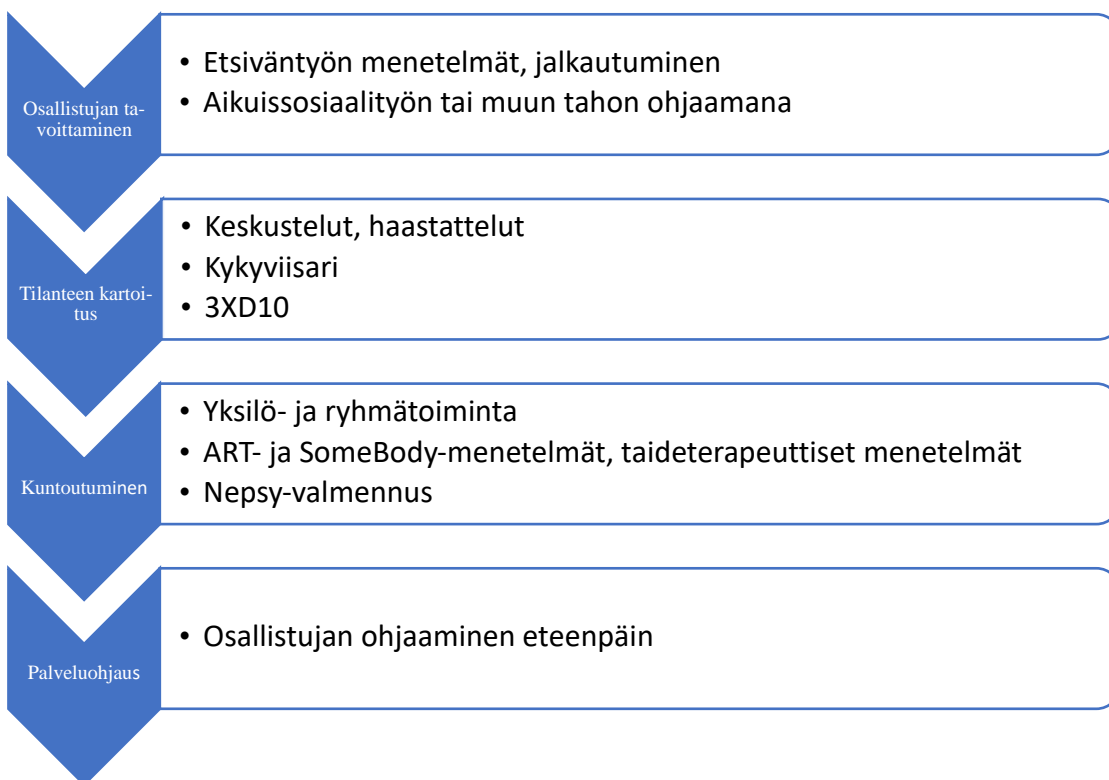
Tavoitteena oli osallisuuden lisääminen, syrjäytymisen ehkäisy, kokonaisvaltaisen hyvinvoinnin sekä toimintakyvyn edistäminen ja tukeminen. Toiminta oli osallistuja lähtöistä ja toiminta räätälöitiin aina osallistuja kohtaisesti, osallistujan tarpeiden sekä tavoitteiden mukaan. Fölis käytti myös etsivää työmuotoa, jossa jalkauduttiin osallistujien luokse. (Aurio., Haapaniemi., Karinen-Räihä., Klink., Korpiahkola., Paija-Aho., Peltonen. & Pösö. 2021.)

5.1 Tavoitteena

- Työikäisten tavoittaminen etsivällä työllä
- Sosiaalisen osallisuuden edistäminen ja lisääminen
- Toimintakyvyn kohentaminen
- Syrjäytymisen ennaltaehkäisy
- Yksilöllisten toimintamallien kehittäminen jokaiselle osallistujalle

(Aurio., Haapaniemi., Karinen-Räihä., Klink., Korpihalkola., Paija-Aho., Peltonen. & Pösö. 2021.)

5.2 Fölis-hankkeen prosessikuvaus



Kuvio 1.

(Aurio., Haapaniemi., Karinen-Räihä., Klink., Korpihalkola., Paija-Aho., Peltonen. & Pösö. 2021.)

6 ASIAKASTAPAAMISET FÖLIKSESSÄ

Osallistujatapaamiset ja ryhmien kokoontumiset suunniteltiin etukäteen osallistujien aikataulujen mukaisesti. Akuutissa tapauksessa Fölis pyrki järjestämään nopeastikin apua osallistujalle. (Aurio., Haapaniemi., Karinen-Räihä., Klink., Korpiahkola., Paija-Aho., Peltonen. & Pösö. 2021.)

Fölis etsi yhdessä osallistujan kanssa hänelle sopivimman tavan saada onnistumisen kokemuksia ja lisätä itsetuntemusta sekä luottamusta elämään. Painopisteenä oli ihmisen kohtaaminen. (Aurio., Haapaniemi., Karinen-Räihä., Klink., Korpiahkola., Paija-Aho., Peltonen. & Pösö. 2021.)

Osallistujan vahvuuksia ja osaamista kartoitettiin keskusteluiden ja erilaisten harjoitusten avulla. Tärkeää oli tuoda esille osallistujan omat kyvyt ja taidot, sekä vahvistaa niitä. Föliksen kuntoutumiseen liittyy myös vertaistuellinentuki pienryhmätyöskentelymenetelmin. Pienryhmätyöskentelyn kautta voitiin lisätä myös osallistujan osallisuutta ja sosiaalisia taitoja erilaisten ryhmätoimintojen avulla. (Aurio., Haapaniemi., Karinen-Räihä., Klink., Korpiahkola., Paija-Aho., Peltonen. & Pösö. 2021.)

6.1 Yksilötapaamiset

Yksilölliset tapaamiset järjestettiin aina osallistujan tarpeiden ja tavoitteiden mukaisesti. Osallistujan tuen tarvetta arvioitiin hankkeessa säännöllisesti ja tarvittaessa yhdessä osallistujan ja hänen kanssaan toimivien henkilöiden kanssa. Lisätukea ja palveluohjausta tehtiin, jos sen nähtiin olevan osallistujan kuntoutumiselle hyväksi. (Aurio., Haapaniemi., Karinen-Räihä., Klink., Korpiahkola., Paija-Aho., Peltonen. & Pösö. 2021.)

6.2 Ryhmätapaamiset ja muu toiminta

Fölis-hanke järjesti erilaisia ryhmätoimintoja. Kuten videopajakurssi, arkiruokakurssi, saliryhmä ym. Fölis järjesti myös teema- ja hyvinvointipäiviä sekä erilaisia tapahtumia. Ne olivat kaikille työikäisillä avoimia ja maksuttomia. (Aurio., Haapaniemi., Karinen-Räihä., Klink., Korpiahkola., Paija-Aho., Peltonen. & Pösö. 2021.)

Toimintojen ajatuksena oli osallistaminen, yhteisöllisyys ja mielenkiinnonkohteiden kartoittaminen. (Aurio., Haapaniemi., Karinen-Räihä., Klink., Korpiahkola., Paija-Aho., Peltonen. & Pösö. 2021.)

Fölis teki tiivistä yhteistyötä tapahtumien ja toimintojen järjestämisessä Satakunnan alueella toimivien oppilaitoksien, tahojen ja hankkeiden kanssa. (Aurio., Haapaniemi., Karinen-Räihä., Klink., Korpiahkola., Paija-Aho., Peltonen. & Pösö. 2021.)

7 ETSIVÄTYÖ

Föliksen toimintamalliin kuului etsivä työmuoto. Etsivä työmuoto mahdollisti osallistujien tapaamisen heidän turvallisessa ja tutussa ympäristössä kodin ulkopuolella. Fölis kohtasi henkilöitä Porin Seudun Työttömien yhdistyksen toimintakeskuksessa, teemapäivissä, hyvinvointipäivillä, pop-up pisteillä, kävelykadulla, vankimessuilla sekä yhteistyöverkostojen kautta. (Aurio., Haapaniemi., Karinen-Räihä., Klink., Korpiahkola., Paija-Aho., Peltonen. & Pösö. 2021.)

Etsivä työmuoto oli toiminut ja muovautunut ajan hermolla toimivaksi sekä osallistujia palvelevaksi toiminnaksi. Koronan tuomasta sulkutilasta huolimatta asiakassuhteita pidettiin yllä Skypellä, WhatsAppilla, Teamsilla sekä yksittäisiä osallistujia tavattiin sen aikaisten koronarajoitusten mukaisesti. (Aurio., Haapaniemi., Karinen-Räihä., Klink., Korpiahkola., Paija-Aho., Peltonen. & Pösö. 2021.)

8 AKTIIVIPAJAT

Lakimuutos Työttömien keskusjärjestön alaisten yhdistysten oikeudesta tuottaa aktiivimallin mukaisia koulutuksia astui voimaan 1.4.2019. Porin Seudun Työttömät ry ryhtyi tarjoamaan yhdessä Fölis-hankkeen ja Ahkerasti yhdessä ESR- hankkeen kanssa alueensa työttömille mahdollisuutta täyttää aktiivisuusehtonsa osallistumalla yhdistyksen järjestämiin koulutuksiin. Aktiivipajoja järjestettiin 8.5. ja 11.12.2019 välisenä aikana. (Aurio., Haapaniemi., Karinen-Räihä., Klink., Korpiahkola., Paija-Aho., Peltonen. & Pösö. 2021.)

Aktiivipajoja oli 94, joista Föliksen osuus oli 47. Föliksen vastuulla oli järjestää teemaan sopivat aiheet kuten oman osaamisen markkinointi, onnistunut työhaastattelu, työelämätaidot ja työllistymisen esteet. Osallistumisia kertyi 100 ja ne jakautuivat 35 henkilölle. (Aurio., Haapaniemi., Karinen-Räihä., Klink., Korpiahkola., Paija-Aho., Peltonen. & Pösö. 2021.)

Aktiivipajoihin voi ilmoittautua vielä edellisenä päivänä lukujärjestyksen mukaan. Jokaisesta aktiivipajaan osallistumisesta annettiin oma todistus, jossa ilmeni koulutuksen sisältö. Osallistuja toimitti todistuksen maksajataholleen ja välttyi näin päivärahan leikkaamiselta. (Aurio., Haapaniemi., Karinen-Räihä., Klink., Korpiahkola., Paija-Aho., Peltonen. & Pösö. 2021.)

9 FÖLIS-PELI

Fölis-pelin on kehittänyt sosiaaliseen kuntoutumiseen itse osallistunut asiakas. Hän on luonut pelien omasta ajatuksestaan ja tarpeita, joita hän on huomionnut sosiaalisessa kuntoutumisessa kaipaavansa. (Aurio., Karinen-Räihä., Paija-Aho. & Pösö. 2019–2021, s. 2–4.)

” Peli on sosiaalisen kuntoutumisen puheeksi ottamisen väline yksilö tai pienryhmätyöskentelyyn.” (Aurio., Karinen-Räihä., Paija-Aho. & Pösö. 2019, 2021, s.1–4.)

Pelissä tavoite on kahdensuuntainen: osallistujan on mahdollista luoda paremmin luottamussuhdettaan ohjaajan kanssa sekä ohjaaja pystyy helpommin luomaan suhdetta osallistujaa. Pelin tarkoituksena on myös kohdata ihminen aidosti ja läsnä olevasti. (Aurio., Karinen-Räihä., Paija-Aho. & Pösö. 2019–2021, s.2–4.)

” Pelissä kuljetaan pelilaudalla olevien elämänalueiden läpi noppaa heittämällä. Tarkoitus on kerätä yhdessä sovittu määrä eri elämänalueiden kortteja vastaamalla niissä esitettyihin kysymyksiin. Kortteja voi myös hyödyntää keskustelun avauksiin monikäyttöisesti.” (Aurio., Karinen-Räihä., Paija-Aho. & Pösö. 2019–2021, s.2–4.)

9.1 Fölis-pelin tavoitteet

Fölis-pelissä on tavoitteena haastaa osallistujaa pohtimaan elämäntilannettaan pelissä esitettyjen kysymysten kautta. Peli antaa osallistujalle mahdollisuuden pelata omia ajatuksiaan pienryhmässä tai ohjaajan kanssa. Tavoitteena on myös auttaa ohjaajaa saamaan syvällisempää ymmärrystä omasta sekä osallistujan arvomaailmasta. (Aurio., Karinen-Räihä., Paija-Aho. & Pösö. 2019, 2021, s.1–4.) ”Peli edistää mahdollisuutta ohjata ja tukea osallistujan kuntoutumista hänen omista tarpeistaan lähtien.” (Aurio., Karinen-Räihä., Paija-Aho. & Pösö. 2019, 2021, s.1–4.)

9.2 Fölis-pelin käyttötavat

Tarkoitus on luoda keskustelevaa puhetta eri elämän alueista ja niiden merkityksestä osallistujan elämässä. Samalla osallistuja saa vertaistuellista tukea ja joutuu reflektoi-
maan omaa elämäntilannettaan. Pelin aikana käytyjen keskusteluiden avulla osallistuja saa itsellensä uusia näkökulmia. (Aurio., Karinen-Räihä. & Pietikäinen. 2019–2021, s.1–4.)

Peliä voi pelata kolmella eri tavalla ja niistä voi tehdä erilaisia variaatioita. Ohjaajan tehtävä on miettiä sopiva pelitapa omaan työskentelyyn ja omiin osallistuja tilanteisiin. (Paija-Aho., Pietikäinen. & Pösö. 2021, s.1–4.)

9.3 Vinkkejä Fölis-pelin ohjaamiseen

1. *"Suosittelemme pelin pelaamista ryhmässä kahden ohjaajan johdolla. Tutustu pelin kysymyksiin etukäteen, jotta voit miettiä, mihin voit vastata säilyttäen oman ammatillisen otteesi."* (Aurio., Karinen-Räihä., Paija-Aho. & Pösö. 2019, 2021, s.1–4.)
2. *"Varmista pelitilan rauhallisuus ja mieti osallistujien istumajärjestystä jo etukäteen, jos se on mahdollista. Esimerkiksi vetäytyvämpi osallistuja lähelle ohjaa."* (Aurio., Karinen-Räihä., Paija-Aho. & Pösö. 2019, 2021, s.1–4.)
3. *"Muistuta aluksi osallistujia pelin vapaaehtoisuudesta ja luottamuksellisuudesta. Pelin aikana jaettuja kokemuksia ei kerrota ulkopuolisille. Ennen peliä muistutetaan, että jokaisella on oikeus omiin ajatuksiin, mielipiteisiin ja tunteisiin."* (Aurio., Karinen-Räihä., Paija-Aho. & Pösö. 2019, 2021, s.1–4.)
4. *"Pyri luomaan turvallinen ja lämmin ilmapiiri pelatessa. Positiivinen ja kannustava työote on pelaamisessa tärkeää. Osallistujien tasapuolinen huomioiminen ja ilmapiirissä tapahtuvien muutosten huomiointi ovat ohjaajan tehtäviä peliä pelatessa."* (Aurio., Karinen-Räihä., Paija-Aho. & Pösö. 2019, 2021, s.1–4.)
5. *"Voit esittää osallistujalle lisäkysymyksen tai pyytää osallistujaa perustelemaan vastaustaan. Tarkennuksia voidaan pyytää myös avoimin kysymyksin tai toteamuksiin."* (Aurio., Karinen-Räihä., Paija-Aho. & Pösö. 2019, 2021, s.1–4.)
6. *"Keskustelun kehittyessä sinun on huomioitava, että jokainen osallistuja saa puheenvuoron. Sinä huolehdi pelin etenemisestä toteamalla aiheen käsitellyksi sopivaksi näkemässäsi kohdassa."* (Aurio., Karinen-Räihä., Paija-Aho. & Pösö. 2019, 2021, s.1–4.)

7. *”Tietyt kysymykset saattavat ahdistaa joitakin osallistujia. Tilanteisiin tarttuminen koostuu sinun ammattitaidostasi, osaamisestasi ja persoonastasi.”* (Aurio., Karinen-Räihä., Paija-Aho. & Pösö. 2019, 2021, s.1–4.)

8. *”Sinun tulee kiinnittää erityistä huomiota jokaisen osallistujan mielipiteitä kunnioittavaan kommentointiin, vaikka ne olisivat vastaan yleistä moraalikäsitystä. Sannattomalla viestinnällä vahvistat hyväksyvää ilmapiiriä. On tärkeä osoittaa ymmärtävänsä toisen mielipidettä.”* (Aurio., Karinen-Räihä., Paija-Aho. & Pösö. 2019, 2021, s.1–4.)

9. *”Sinä huolehdit vaikeiden tunteiden sanoittamisesta ja jokaisen osallistujan turvallisuudesta. Loukkauksiin ja aggressiiviseen käyttäytymiseen on puututtava välittömästi. Tarvittaessa peli keskeytetään. Sinun tehtäväsi on varmistaa, ettei pelistä jää negatiivista tunnetilaa osallistujille.”* (Aurio., Karinen-Räihä., Paija-Aho. & Pösö. 2019, 2021, s.1–4.)

10. *”Sinun tulee pysyä rauhallisena osallistujan mahdollisesta kiihtymistilasta huolimatta. Kiinnitä esimerkiksi huomiota omaan puheääneen ja kehonkieleeseen.”* (Aurio., Karinen-Räihä., Paija-Aho. & Pösö. 2019, 2021, s.1–4.)

11. *”Tarvittaessa kiihtynyt osallistuja ohjataan toiseen tilaan. Ellei hän suostu siirtymään, muu ryhmä poistuu pelitilasta. Varmista ettei kiihtynyt jää yksin. Pyri lieventämään kiihtymystä keskustelun ja läsnä olemisen avulla. Osallistujan on tärkeä saada kokemus kiukun laantumisesta ja normaaliin vuorovaikutukseen palaamisesta ohjaajan läsnä ollessa.”* (Aurio., Karinen-Räihä., Paija-Aho. & Pösö. 2019, 2021, s.1–4.)

12. *”Sinulla on velvollisuus ohjata osallistuja muiden palveluiden piiriin, jos huomaat siihen tarvetta.”* (Aurio., Karinen-Räihä., Paija-Aho. & Pösö. 2019, 2021, s.1–4.)

9.4 Yksilöpelit korteilla

Pelin ajatus on toimia puheeksi ottamisen apuvälineen yksilötapaamisilla. Korteilla pelaaminen on nopeampaa kuin laudalla pelaaminen ja sopiikin siitä syystä asiakastapaamisiin, joissa aikaa on vähän käytettävissä. Ammattilainen voi valita pelikorteista aihealueet, joista haluaa luoda keskustelua asiakkaan kanssa tai ottaa kaikki aihealueet peliin mukaan. Myös ammattilainen nostaa vuorollaan kortin ja vastaa kysymykseen. Tarkoitus on saada aikaa vastavuoroista keskustelua aiheista ja luoda luottamussuhdetta asiakkaan kanssa. (Paija-Aho., Pietikäinen. & Pösö. 2021, s.1–4.)

9.5 Yksilöpelit pelilaudalla

Yksilöpelit pelilaudalla on tarkoitus käyttää yksilötapaamisissa. Pelilaudalla pelaaminen luo peliin enemmän pelillisyyden tunnetta. Pelilaudan laattoja voi koota miten haluaa. Halutessaan voi myös poistaa yhden tai useamman elämänalueen kysymykseen pelilaudasta. Näin voi toimia esimerkiksi silloin, jos elämäalue aihe ei sovellu asiakkaan elämäntilanteeseen tällä hetkellä tai ammattilainen ei halua ottaa kyseistä elämän aluetta mukaan peliin. (Paija-Aho., Pietikäinen. & Pösö. 2021, s.1–4.)

Pelin ajatus on, että elämäalue aiheet kehittävät vastavuoroista keskustelua avoimesti aiheista yhdessä ohjaajan kanssa. Tarkoitus on luoda syvyyttä asiakassuhteeseen pelillisyyden avulla. Myös ammattilainen osallistuu peliin mukaan. Asiakas ja ammattilainen saavat itse määritellä vastauksensa tason. Jatkokysymyksiä voi kumpikin osapuoli esittää toiselle. (Paija-Aho., Pietikäinen. & Pösö. 2021, s.1–4.)

9.6 Pienryhmäpelit pelilaudalla

Pienryhmä pelilaudalla on tarkoitus käyttää ryhmätapaamisissa. Ryhmään mahtuu pelaamaan enintään viisi asiakasta ja ohjaaja. Peliässä olisi hyvä, että ryhmäläiset tuntevat toisiaan jo vähän. Pelissä on hyvä kiinnittää huomiota siihen, että jokaisella on oma vastaamisvuoro ja puheenvuoro. Elämänaluista puhuminen voi aiheuttaa kiivastakin keskustelua, jossa ohjaajan roolin tärkeä. Hänen tavoite on luoda turvallinen pelitalanne, ohjata peliä sekä rajata tarvittaessa peliä/keskusteluita. (Paija-Aho., Pietikäinen. & Pösö. 2021, s.1–4.)

Pelilaudalla pelaaminen luo peliin enemmän pelillisuuden tunnetta. Pelilaudan laattoja voi koota miten haluaa. Halutessaan voi myös poistaa yhden tai useamman elämänalueaan kysymyksineen pelilaudasta. Näin voi toimia esimerkiksi silloin, jos elämäalue aihe ei sovellu asiakkaan elämäntilanteeseen tällä hetkellä tai ammattilainen ei halua ottaa kyseistä elämän aluetta mukaan peliin. (Paija-Aho., Pietikäinen. & Pösö. 2021, s.1–4.)

Pelin ajatus on, että elämäalue aiheet kehittävät vastavuoroista keskustelua avoimesti aiheista yhdessä ohjaajan kanssa. Tarkoitus on luoda syvyyttä asiakassuhteeseen pelillisyyden avulla. Myös ammattilainen osallistuu peliin mukaan. Asiakas ja ammattilainen saavat itse määritellä vastauksensa tason. Jatkokysymyksiä voi kumpikin osapuoli esittää toiselle. (Paija-Aho., Pietikäinen. & Pösö. 2021, s.1–4.)

10 FÖLIS-PELIN ELÄMÄN ALUEET

Fölis-pelissä on kahdeksan eri elämän aluetta ja bonus alue. Jokaisesta elämäalueesta ja bonus alueesta on oman kysymyskortit. Elämän alueet ja bonus alue on värikoodattu eri elämän alueiden mukaan (Aurio., Karinen-Räihä., Paija-Aho., Pietikäinen. & Pösö. 2019–2021.)

- **Arjen hallinta.** Kysymyksiä asiakkaan arkeen liittyvistä aiheista

Kuten: Miten suoriudun yllättävistä muutoksista? Onko minulla päiväryhtiini? Tiskaanko päivittäin?

- **Sosiaalinen elämä.** Kysymyksiä sosiaalisista suhteista ja asiakkaan sosiaalisuudesta. Kuten: Millainen on hyvä ystävä? Millainen rooli minulla on ryhmässä? Tapaanko ystäviäni usein?
- **Vapaa-aika.** Kysymyksiä asiakkaan vapaa-ajanvietosta ja yleisesti vapaa-ajasta. Kuten: Pitääkö vapaa-ajalla tehdä aina jotain? Mitä on vapaa-aika? Mitä teen vapaa-ajallani?
- **Mistäs nyt tuulee?** Kysymyksiä tunteista.
Kuten: Miten ilo näkyy minussa? Tunnistanko tunnetilojani? Häpeänpökö joidenkin tunteiden näyttämistä?
- **Päihdepuisto.** Kysymyksiä päihteiden käytöstä ja päihteistä.
Kuten: Mistä tiedän, että olen juonut liikaa alkoholia? Mitä on päihderippuvuus? Olenko käyttänyt päihteitä, jotta kuuluisin porukkaan?
- **Terveyskylpylä.** Kysymyksiä terveydestä ja elämäntavoista.
Kuten: Mitä tarkoitetaan terveellisellä ruokavaliolla? Miksi hampaita pitää hoitaa? Mikä on riittävä unen määrä?
- **Peliluola.** Kysymyksiä lautapelistä ja rahapeleistä.
Kuten: Miten paljon käytän aikaani päivässä pelaamiseen? Onko minulla lautapeli, jota vihaan? Kulutanko paljon rahaa veikkaus- online- tai konsolipelaamiseen?
- **Minä itse.** Kysymyksiä omasta elämästä.
Kuten: Käynkö pitkällä vai lyhyillä lenkeillä? Uskallanko kokeilla uusia asioita? Mikä auttaa minua jaksamaan?
- **Bonus.** Kysymyksiä kevyemmin ja sekalaisesti aiemmista elämän alueista

Kuten: Mikä on inhokki ruokani? Miten hemmottelen itseäni? Mistä vuoden-ajasta pidän eniten?

(Aurio., Karinen-Räihä., Paija-Aho., Pietikäinen. & Pösö. 2019-2021.)

11 TUTKIMUKSEN TAVOITE JA TARKOITUS

Opinnäytetyöni tavoitteena oli selvittää sosiaalialan ammattilaisten käyttäjäkokemuksia Fölis-pelistä. Tutkimuskysymysten kautta oli tarkoitus saada selville, miten Fölis-peli toimii työvälineenä sosiaalisessa kuntoutuksessa ja puheeksi ottamisenvälineenä yksilö tai pienryhmässä.

Tutkimuskysymykset liittyvät pelin pelattavuuteen ja sen hyödyntämiseen vuorovaikutuksessa sekä sen toimivuuteen toimia puheeksi ottamisen välineenä. Fölis-pelillä on kolme erilaista peli tapaa; yksilöpelit korteilla, yksilöpelit laudalla ja pienryhmäpelit laudalla. Keräsin kaikista pelitavoista ammattilaisten käyttäjäkokemuksia tutkimuskysymysten kautta.

11.1 Tutkimuskysymykset

1. Miten Fölis-peli toimii puheeksi ottamisen välineenä asiakastyössä?
2. Miten Fölis-peli toimii ammattilaisten työvälineenä sosiaalisessa kuntoutuksessa yksilö ja pienryhmätilanteissa?

12 TUTKIMUSMENETELMÄT

Tutkimukseni oli laadullinen tutkimus eli kvalitatiivinen, jossa tutkin Google Forms nettikyselylomakkeen kautta tietoa siitä, miten Fölis-peli toimii sosiaalialan ammattilaiset työväliseinä asiakastyössä.

Fölis-peliä lähti erilaisiin sosiaalialan työpaikkoihin ammattilaisille pelattavaksi. Fölis-peliä lähetettiin 271 kappaletta, jokaisesta Fölis-pelistä oli odotettavissa vastaus nettitutkimuskyselyyn.

12.1 Kohderyhmä

Opinnäytetyön kohde ryhmä oli sosiaalialan ammattilaiset, jotka työskentelevät 16–65-vuotiaiden kanssa sosiaalisessa kuntoutuksessa. Tällaisia paikkoja oli mm. sosiaalista kuntoutumista tarjoavat palvelut, ammatilliset kuntoutumispalvelut, organisaatiot, vankilat, maahanmuuttoon liittyvä kuntoutuminen, nuorten kuntoutumista tukevat palvelut sekä kolmannen sektorin palvelut.

Sosiaalisen kuntoutuksen ammattilaisten kohderyhmät oli jaettu suomen aluehallinnon mukaan: Etelä-Suomi, Länsi-Suomi, Keski-Suomi, Itä-Suomi ja Pohjois-Suomi.

12.2 Tutkimuksen eettisyys

Eettisen toimikunnan lausuntoa tälle tutkimukselle ei tarvinnut hakea. Nettitutkimuskyselyn kautta tutkittavien anonymitteetti ei vaarannu, eikä vastauksista käy ilmi toimipaikka tai muut henkilötiedot. Sähköiseen kyselyyn vastattiin anonyymisti. Nettitutkimuskyselyn vastauksia käytettiin vain opinnäytetyössä.

Opinnäytetyössä käytettiin vain tutkimukseen suostumuksen antaneiden vastuksia. Nettitutkimuskyselyyn vastannut ammattilainen oli tietoinen nettitutkimuskyselyyn vastauksien käyttämisestä opinnäytetyön tutkimuksessa.

12.3 Aineiston keruumenetelmät

Keräsin tutkimusaineistoa sähköisen Google Forms nettitutkimuskyselyn avulla. Sähköinen nettitutkimuskysely lähetettiin sosiaalialan ammattilaistaholle, jotka olivat tilanneet Fölis-pelin työvälineeksi. Vastausaikaa sähköiseen kyselyyn oli 1.6.2021-31.11.2021.

Sähköisessä kyselyssä oli 10 kysymystä, joiden avulla selvitettiin Fölis-Pelin käyttäjäkokemuksia sosiaalialan ammattilaisilta. Kyselyssä kävi ilmi alue, ikäryhmä sekä pelitapa, jolla Fölis-peliä oli pelattu.

Fölis-peliä lähetettiin sosiaalialan ammattilaisille 271 kappaletta. Vastauksia nettitutkimuskyselyyn tuli 120 kappaletta

12.3.1 Nettikyselylomakkeen laatiminen

Nettikyselylomake laadittiin Google Formsin kautta, yhdessä Porin Seudun Työttömät Ry:n toiminnan ohjaajan Kasper Peltosen sekä pelin suunnittelija Janne Pietikäisen kanssa.

Google Formsin kyselyn kautta pystyin seuraamaan, kuinka moni sosiaalialan ammattilainen oli vastannut kyselyyn ja millä pelitavalla he ovat peliä pelanneet. Sosiaalialan ammattilaiset vastasivat Google Formsin nettitutkimuskyselyyn anonyymisti.

Tutkimuskyselyn koostui yhdeksästä monivalintakysymyksestä ja yhdestä avoimesta palautekyselystä. Kysely oli helposti ja nopeasti täytettävä, jonka tarkoituksena oli mahdollistaa hyvän vastausprosentin.

12.3.2 Raportointi

Nettitutkimuskysymykset liittyvät pelin pelattavuuteen ja sen hyödyntämiseen vuorovaikutustilanteissa sekä sen toimivuuteen toimia puheeksi ottamisen välineenä.

Keräsin nettitutkimuksessani tietoa siitä, onko Fölis-peli hyvä työväline sosiaalisessa kuntoutuksessa. Tiedon keruulla sosiaalialan ammattilaisilta oli iso merkitys pelin toimivuudella sosiaalisessa kuntoutumisessa, joka auttaa myös pelin mahdollisessa jatkokokehittelyssä.

Tuloksista raportoitiin tutkimuksen tilaajalle Porin Seudun Työttömät Ry:lle sekä pelin suunnittelijalle Janne Pietikäiselle.

12.4 Aineiston analyysi

Tutkimukseni oli kvalitatiivinen tutkimus, jossa selvitin prosentuaalista otantaa nettitutkimuskyselyn kautta. Keräsin tutkimuksellista tietoa Google Forms nettikyselylomakkeella, jossa oli 9 monivalintakysymystä, ja 1 avoin palautekysely. Palautekysymyksellä pyrin keräämään uutta tietoa ja sellaisia huomioita, joita ammattilainen haluisi antaa; mielipiteitä sekä havaintoja Fölis-pelin käytettävyydestä.

Google Forms keräsi automaattisesti vastaukset kaavioihin. Kaavioista pystyin tulkitsemaan tutkimustuloksia selkeästi. Forms kaavio osoitti minulle vastauksien määrät, prosentit sekä pelikerrat.

Nettitutkimuskysymyksiä tutkien avoimien vastauksien toistuvuutta ja laadin niistä yhteenvedon tutkimuskysymyksiini.

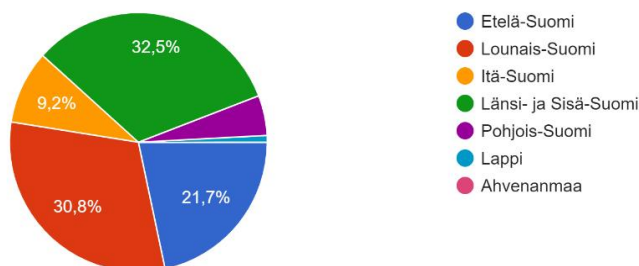
13 TUTKIMUSTULOKSET

13.1 Yleistä tutkimustietoa nettitutkimuskyselystä

Tuloksissa kuvataan yleisiä tietoja Fölis-pelistä, jonka jälkeen tutkimuskysymyksiin. Nettitutkimuskyselyn piirakkakaavio otettiin suoraan Google Formsin grafiikan tulostasiosta.

Ryhmäpeli toimi hyvin asiakastyössä. Sen palaaminen asiakastyössä oli helppoa ja ammattilaiset kertoivat, että asiakkaat kokivat pelin toimivan hyvänä työvälineenä. Yksilöpeleissä haasteelliseksi koettiin asiakastapaamisten rajallinen aika. Tapaamis-aika ei riittänyt pelilaudalla pelaamiseen yksilötapaamisissa, mutta kuitenkin kysymyskortteja käyttäminen koettiin hyväksi lyhyillä tapaamisilla.

1. Millä alueella pelasit Fölis-peliä?
120 vastausta

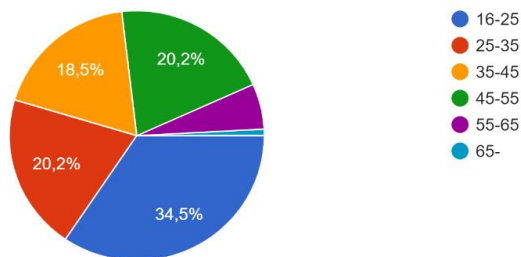


Kuvio 2. Millä alueella pelasit Fölis-peliä.

Ensimmäisen tutkimuskysymyksellä kartoitettiin aluetta, jossa Fölis-peliä on pelattu eniten.

Tuloksissa kautta selvisi, että Fölis-peliä oli eniten pelattu Länsi- ja Sisä-suomen alueilla 32,5 % (39 kertaa). Lounais-Suomen alueella Fölis peliä oli pelattu 30,8 % (37 kertaa). Etelä-Suomi oli käyttänyt Fölis-peliä 21,7 % (26 kertaa). Vähiten peliä oli pelattu Itä-Suomen 9,2 % (11 kertaa), Pohjois-Suomen 5 % (6 kertaa) ja Lapin alueella 1 %, jossa peliä oli pelattu vain yhden kerran.

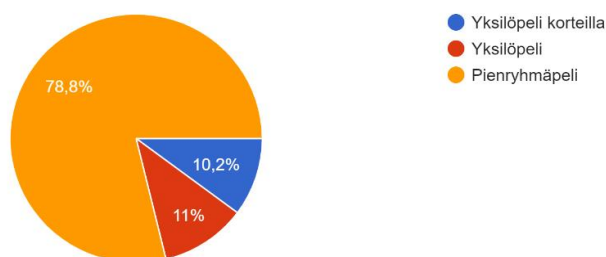
2 Minkä ikäryhmän kanssa pelasit Fölis-peliä?
119 vastausta



Kuvio 3 Minkä ikäryhmän kanssa pelasit Fölis-peliä.

Fölis-pelin on tarkoitettu pelattavaksi eri 16+ ikäryhmien kanssa. Tuloksissa selvisi, että Fölis-peliä oli eniten pelattu 16–35-ikäryhmien kanssa 34,5 % (41 kertaa). 25–35-vuotiaiden ja 45–55-vuotiaiden ikäryhmien kanssa peliä oli pelattu saman verran, joka oli 20,2 % (24 kertaa). 35–45-vuotiaiden ikäryhmän kanssa peliä oli pelattu 18,5 % (22 kertaa). Vähiten peliä oli pelattu 55–65-vuotiaiden ja yli 65-vuotiaiden kanssa. 55–65-vuotiaiden kanssa peli oli pelattu seitsemän kertaa, joka oli 5,9 % ja 65- tai yli vuotiaiden kanssa 0,8 %, joka oli vain yhden kerran.

3. Miten pelasit Fölis-peliä?
118 vastausta



Kuvio 4 Miten pelasit Fölis-peliä.

Fölis-peliä pystyi pelaamaan kolmella eri tavalla; yksilöpeli korteilla, yksilöpelinä tai pienryhmäpelin. Tulokset osoittivat, että peliä oli pelattu eniten pienryhmäpelinä 78,8 %, (93 kertaan). Yksilöpelinä peliä oli pelattu 11 %, (13 kertaan). Yksilöpelillä korteilla oli pelattu 10,2 %, (12 kertaa).

Avoimen kysymysten vastauksia Fölis-pelin toimivuudesta:

”Hieno toteutus, tuo useita elämänalueita mukavalla tavalla käsittelyyn. Kiitos!”

”Hieno sisältö, kivat nimet korteilla, terveyskylpylä esimerkiksi ihana nimi. Kaunis visuaalinen toteutus! Toimiva kokonaisuus!”

”Fölis -pelissä erityisen hyvää on vapaaehtoisuus, vastata ei tarvitse, ellei halua. Kysymykset ovat monipuolisia ja sopivat käytettäväksi monenlaisessa elämäntilanteessa olevien eri-ikäisten ihmisten kanssa.”

”Palautteena vain ISOSTI kiitos pelin luomisesta. Nuoret aikuiset täällä pajalla pyysivät kertomaan kiitoksen tekijöille ja me ohjaajat tähän kyllä yhdyimme. HYVÄ TE SIELLÄ! Ja tsemppiä opinnäytetyön tekemiseen.”

”Hyvää työtä Fölis-pelin kehittäjät! Koin pelin paremmaksi, kuin ”klassisemmat” väittämäkortit. Käytin peliä kahden 10-vuotiaan lapsen ja kahden aikuisen kanssa osana perhekuntoutusta ja perhe olisi halunnut pelin itselleen. Peli on mielenkiintoinen ja keston voi määrittää itse. Kysymykset ovat myös todella hyviä.”

”Pelaaminen vaatii aikaa ja sen järjestäminen voi olla hankalaa asiakastyössä, ryhmämuotoisessa toiminnassa onnistuu hyvin.”

”Kaikin puolin mukava peli, sekä työntekijän että asiakkaiden mielestä. Ulkoasu hauska ja pelin idea selkeä :)”

”Loistava pelin idea. Toimii myös yläkouluikäisillä, kunhan vaan poistaa aikuisille tarkoitettut kysymykset. Hienoa olisikin, jos kortteihin tulisi myös yläkouluikäisille soveltua kysymyksiä lisää.”

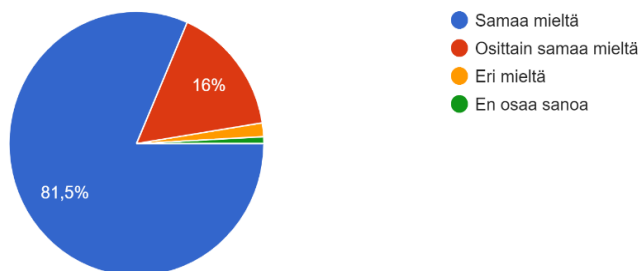
13.2 Tutkimuskysymyksiin liittyvät vastaukset:

1. Miten Fölis-peli toimi puheeksi ottamisen välineenä asiakastyössä?

Tutkimuksen kautta tuli esille, että Fölis-pelin avulla, oli saatu hyviä keskusteluja aikaiseksi asiakkaan/asiakkaiden kanssa. Pelissä olevat kysymykset koettiin hyväiksi ja keskustelua eteenpäin vieviksi. Tutkimuksessa tuli esille, että Fölis-peli herätti asiakkaissa avointa, pohtivaa ja syvällistäkin keskustelua ryhmän sekä ammattilaisen kanssa. Haastavista asioista oli helpompi keskustella pelatessa.

4. Fölis-peli on riittävän helppokäyttöinen puheeksi ottamisen välineenä asiakastyössä?

119 vastausta

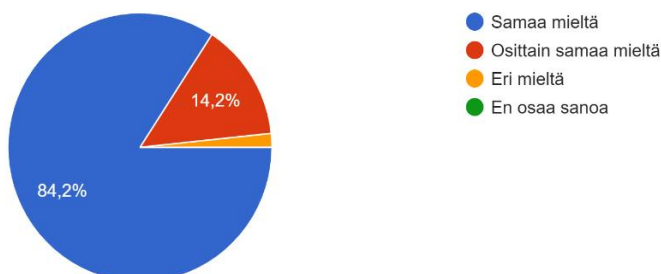


Kuvio 5 Fölis-peli on riittävän helppokäyttöinen puheeksi ottamisen välineenä asiakastyössä.

Tutkimuskysymyksen avulla selvitettiin miten ammattilaiset ovat kokeneet pelin helppokäyttöisyyden heidän asiakkaiden kanssa. 81,5 % (n=97) vastanneista oli sitä, meiltä että Fölis-peli on helppokäyttöinen puheeksi ottamisen väline asiakastyössä. 16 % (n=19) vastanneista kokivat pelin olevan osittain helppokäyttöinen puheeksi ottamisen väline. Vain 1,7 % (n=2) eri mieltä asiasta ja 0,8 % (n=1) ei osannut sanoa.

5. Fölis-peli toimii puheeksi ottamisen työvälineenä eri elämäalueilla?

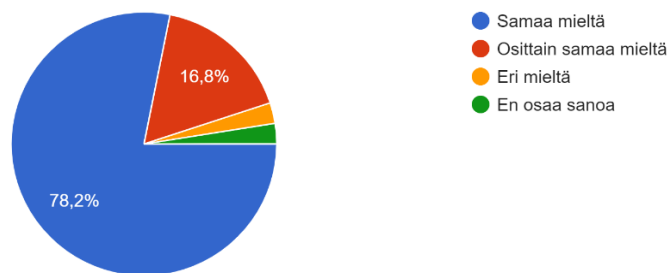
120 vastausta



Kuvio 6 Fölis-peli toimii puheeksi ottamisen työvälineenä eri elämäalueilla.

Tutkimuskysymyksen avulla selvitettiin miten Fölis-peli toimii puheeksi ottamisen välineenä asiakastyössä. Vastanneista 84,2 % (n=101) kokivat pelin toimivaksi puheenottamisen työvälineeksi eri elämänaalueilla. 14,2 % (n=17) vastanneista olivat asiasta osittain samaa mieltä. Kaksi vastanneista 1,7 % olivat eri mieltä asiasta.

9. Fölis-peli on miellyttävä puheeksi ottamisen työväline asiakastyössä ammattilaisille?
119 vastausta



Kuvia 7 Fölis-peli on miellyttävä puheeksi ottamisen työväline asiakastyössä ammattilaisille.

Tutkimustuloksista käy ilmi että 78,2 % (n=93) piti Fölis-peliä miellyttävä puheeksi ottamisen välineenä asiakastyössään. Vastanneista 16,8 % (n=20) oli asiasta osittain samaa mieltä. Vain 2,5 % (n=3) vastanneista oli eri mieltä ja 2,5 % (n=3) ei osannut sanoa.

Avoimen kysymysten vastauksia Fölis-pelin toimivuudesta puheeksi ottamisen välineenä:

”FÖLIS-peli on hyvä keskusteluiden käynnistäjä. Osalle asiakkaista kysymykset olivat melko vaikeita, mutta näen, että ohjaajana tehtäväni on helpottaa niitä.”

”Pienryhmän kanssa pelatessa, emme onnistuneet kovin hyvin puheeksi ottamisessa. Yksilötyöskentelyssä ehkä parempi ja pääsisi syvemmälle keskusteluissa.”

”Oli hauska huomata kuinka kortit toimivat hyvin keskustelunaloituksena, ja useasti huomasimme kysymyskorttien avartaneen keskustelua toiseen aiheeseen ja näin ollen keskustelua syntyi paljon.”

”Peli koettiin helpoksi. Peli sai aikaan hyvää, innostunutta ja pohtivaa sekä erilaisia mielipiteitä esiin tuovaa keskustelua. Vetäjän kannalta helppo peli pelata ja ohjeistaa.”

”Loistava ja mielenkiintoinen peli. Nuoret itse pyytävät, että pelataan tätä (nuokkari ikäiset). Itse kutsuivat ”tää on semmonen tutustumispeli”. Vastasin osaan ”ositain samaa mieltä”, koska ohjaajan rooli on merkittävä. Peli suoraan ei esim. kartoita nuoren arvomaailmaa, vaan toimii ohjaajalle pohjana avata keskustelua ja ”kaivaa” tietoa uudella tavalla.”

”Peli on loistava ja ainakin meillä kuntouttavassa työtoiminnassa sen avulla saatiin hyviä ja syvällisiä keskusteluja aikaan asiakkaiden kanssa. Kiitos! Mahtava peli!!”

”Peli toimi pienryhmällä pelaten oikein hyvin. Osallistujat hokasivat pelin säännöt ja idean nopeasti ja pelin edetessä kysymyksiin vastattiin jo monisanaisemmin ja keskustelua jatkettiin. Peli tuo tavallaan asiakkaan ja ohjaajan suhdetta tasa-arvoisemmaksi, kun molemmat vastaavat kysymyksiin koskien omaa elämäänsä.”

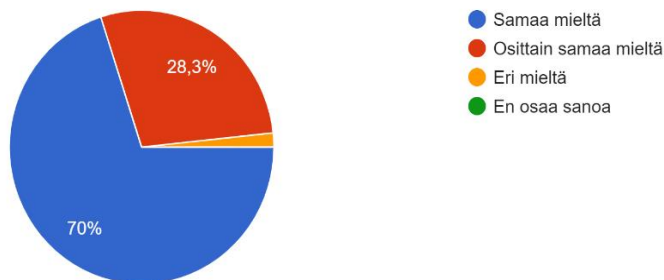
”Joskus saattaa ryhmässä olla vaikea puhua omista asioista ja vaatii ammattilaiselta ”pelisilmää” tilanteen käsittelyssä. Peliä voi kivasti varioida.”

”Luontevaa keskustelua pelin avulla. Ei tarvitse ajatella erityisesti mitään puheeksiottoa, vaan ihan puhua.”

2. Miten Fölis-peli toimii ammattilaisten työvälineenä sosiaalisessa kuntoutuksessa?

6. Fölis-peli helpottaa keskustelun avaamista haastavistakin elämäalueista?

120 vastausta

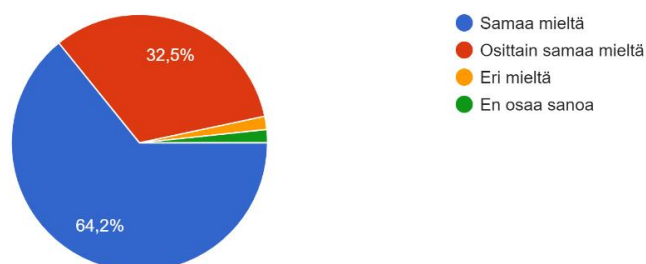


Kuvio 8 Fölis-peli helpottaa keskustelun avaamista haastavistakin elämäalueista?

Tällä kysymyksellä haluttiin selvittää, miten ammattilaiset kokivat pelin avaavan keskusteluista haastavistakin aiheista. Vastanneista 70 % (n=84) oli sitä mieltä, että Fölis-peli helpottaa keskustelun avaamista. Osittain samaa mieltä asiasta oli 28,3 % (n=34). Vain kaksi vastanneista, joka oli 1,7 %, koki ettei peli helpota keskustelun avaamista haastavista aiheista.

7. Fölis-pelin avulla saa ymmärrystä osallistujan ajatuksista ja arvomaailmasta?

120 vastausta

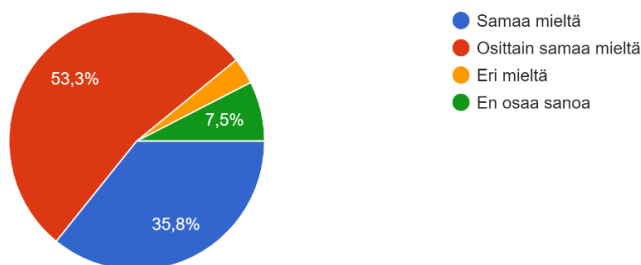


Kuvio 9 Fölis-pelin avulla saa ymmärrystä osallistujan ajatuksista ja arvomaailmasta?

Tämän kysymyksen avulla saatiin tietoa siitä, miten Fölis-peli avaa asiakkaan ajatuksia ja arvomaailmaan. 64,2 %, (n=77) vastanneista olivat sitä mieltä, että he ovat pelin kautta saaneet enemmän ymmärrystä asiakkaan ajatuksista ja arvomaailmasta. 32,5 %, (n=39) vastanneista, oli asiasta osittain samaa mieltä. 1,7 % (n=2) vastanneista olivat

eri mieltä sekä samoin 1,7 % (n=2) vastanneista ei osannut sanoa avaako peli asiakkaan ajatuksia ja arvomaailmaa.

8. Fölis-pelin pelaaminen auttaa määrittämään osallistujan tuen tarvetta?
120 vastausta



Kuvio 10 Fölis-pelin pelaaminen auttaa määrittelemään osallistujan tuen tarvetta?

Tämän kysymyksen kautta selvitettiin, pystyykö Fölis-pelin kautta määrittelemään asiakkaan tuen tarvetta. 53,3 % (n=64) vastanneista koki, että Fölis-pelin kautta pystyi määrittelemään asiakkaan tuen tarvetta osittain. 35,8 % (n=43) vastanneiden mielestä Fölis-pelin kautta pystyi määrittelemään asiakkaan tuen tarvetta. 7,5 % (n=9) vastanneista ei osannut sanoa pystyykö Fölis-peli määrittelemään tuen tarvetta ja 3,3 % (n=4) oli eri mieltä asiasta.

Avoimen kysymysten vastauksia Fölis-pelin toimivuudesta työvälineenä sosiaalisessa kuntoutumisessa:

”Peli toimii hyvin sosiaalisten nuorten kanssa, jotka muutenkin ovat avoimia kokeilemaan uusia yhteisiä juttuja eivätkä ole ennakkoluuloisia, tai ajattele ”pelin” olevan liian tehty tilanne. Toimii hyvin myös niin, että ryhmän nuoret tutustuvat toisiinsa. Etenkin bonus kysymys, johon vastasi kaikki, sai aikaan keskustelua. Hyvä peli 😊”

”Olen kokeillut peliä sekä yksilö- että ryhmätapaamisella. Palaute oli pelkästään positiivista ja kaikilta tuli kommentti, että haluaa pelata peliä vielä uudelleen. Pe-

laajat vastasivat rohkeasti ja avoimesti ja sanoivat myös, jokin teema tuntui henkilökohtaisesti vaikealta. Pelin kysymykset sopivat kenelle tahansa ja uskon, että tulen käyttämään peliä paljon työssäni.”

”Toimii hyvin! Tärkeintä on, että pelaaja saa olla subjekti omassa elämässään ja keskustella pelin parissa tasa-arvoisesti toisten kanssa. Pelaaja itse päättää, mitä kertoo. Peli rohkaisee jakamaan asioita ja tekee siitä luontevaa.”

” Jos avaa myös omaa kokemus ja aromaailmaansa, niin peliin saa asiakkaiden kanssa uutta syvyyttä.”

”Monikäyttöinen, keskustelun avaaja, ”jään rikkoja”. Asettaa työntekijän ja asiakkaan samalle viivalle, jos pelataan yhdessä.”

”Kysymyksiä pidettiin hyvinä ja toimivina keskustelun avaajina ja itseensä tutustumisen välineinä.”

”Hyviä kysymyksiä, joilla voi saada keskustelua aikaiseksi hiljaisemmankin osapuolen kanssa.”

13.3 Nettitutkimuskyselystä esiin nousseet Fölis-pelin kehittämisehdotukset

Nettitutkimuskyselyn avoimen kysymyksen kohdasta tuli ammattilaisilta palautetta Fölis-pelin kehittämisestä ja siitä mikä ei toiminut pelissä. Alla olevista anonyymisti jätetyistä kommentteista nousi seuraavia asioista esille.

Fölis-pelin ohjeet koettiin tutkimuskyselyn mukaan jokseenkin epäselväksi. Ammatillaiset kertoivat, että pelilaudalla liikkuminen toi hieman haastetta eikä ohjeista selvinnyt miten pelilaudalla voi liikkua. Pelilaudasta oli ollut vaikea hahmottaa liikkumisruutuja.

Kysymyskorttien grafiikan väritys koettiin liian haaleiksi, varsinkin keltaisen värin kohdalla tekstiä oli ollut vaikea lukea. Kysymyskortteihin osa ammattilaisista olisi toivonut tarkennusta.

Avoimien kysymyksien kehittämisehdotuksia.

”Fölis-peli on hyvä ja asiakkaat tykkäsivät sitä pelata. Osa tämän kyselyn kysymyksistä olisi kaivannut tarkennusta sekä selvyyttä.”

”Ohjeet olivat epäselvät. Peli oli visuaalisesti kiinnostava.”

”Säännöissä mietimme, että voiko pelilaudalla kulkea samalla heittovuorolla sekä vaaka-, että pystyasennossa vai onko yhdellä vuorolla kuljettava vain jompaa kumpaan suuntaan?”

”Pelilaudalla liikkuminen jäi vähän sekavaksi. Pelaaminen tarvitsee kahden työntekijän osallistumisen, pelaamiseen ei ole mahdollisuutta irrottaa kahta työntekijää. Kysymyskortteilla pelaaminen ilman pelilautaa oli mielekästä. Jatkossakin kortteja voi hyödyntää asiakastyössä.”

”Pelilaudalla liikkuminen aluksi hieman epäselvää, mutta peli oli oikein hyvä! Hyviä kysymyksiä, ei ollut helppoa kaikkiin vastata, vaan piti oikein pohtia kysymystä! Hienoa!”

”Osallistujien huomioita: - pelilaudalla liikkuminen oli aluksi hankala hahmottaa, pitääkö mennä valkoisia pitkin vai miten sekä pelilaudan järjestelystä olisi voinut olla esimerkkikuvia - kuvitus ja nimet olivat kivoja – aluksi, oli epäselvää, kenen kuuluu kysyä kysymykset - kysymykset herättivät hyvin keskustelua ”

”Peliä voi myös pelata sitten, että eri elämän osa-alueet jaetaan kasoihin ja sitten ringissä jokainen osallistuja kysyy vuoron perään kysymyksen ja vastaa siihen, jonka jälkeen muut ringissä vastaavat myös järjestyksessä. Näin saadaan aikaiseksi ryhmäpeli pelkillä korteilla.”

”Vielä voisi olla korttipakkoja lisää eri elämän alueilta, esim. parisuhde ja perhe, talous, työelämä, suru jne. Nykyisilläkin korteilla valitsen sopivat kortit/korttipakat pelaajille, mutta olisi hyvä, jos aihealueita olisi vielä enemmän. Fölis on mahtava peli. Kaikki, joiden kanssa olen pelannut, ovat olleet tosi tyytyväisiä. Monet ovat kysyneet, mistä peliä voi ostaa.”

”Ainoana kehitysehdotuksena tuli se, että kysymyskorttien kategoriat voisi lukea isommalla siinä pelilaudassa, koska kun lähtee liikkumaan pelilaudalla voisi miettiä mihin kategoriaan haluaisi mennä. (Tämä palaute tuli nuorilta) ”

”Asiakas toivoi, että kortissa 1,2, X ja B kohdat olisivat eri kohdissa jokaisen aihealueen kortissa, etteivät olisi säännöllisesti kaikki samassa paikassa. Itse toivon enemmän kysymyksiä ja osa kysymyksistä oli liian samankaltaisia.”

Kesäkuussa 28.6.2021 Fölis-peliä esiteltiin Ylen uutisissa sekä tutkimuksen tuloksista informoitiin Yle uutisissa huhtikuussa 12.4.2022. Fölis-pelistä tiedottaminen mediassa lisäsi pelin kysyntään ympäri Suomea.

14 JOHTOPÄÄTÖKSET

Johtopäätöksenä voidaan todeta, että Fölis-peli toimii laaja-alaisesti erilaisissa asiakasympäristöissä ja ammattilaisten työvälineenä sosiaalisessa kuntoutuksessa. Fölis-pelin pelaaminen asiakastyössä koettiin myös miellyttäväksi peliksi. Fölis-pelistä saatu palaute oli todella positiivista ja sen vastaanotto asiakastyöhön oli myönteistä. Tutkimustulokset osoittivat, että Fölis-peli auttaa määrittelemään joissain määrin myös asiakkaan tuen tarvetta.

15 POHDINTA

Opinnäytetyötä oli mielenkiintoinen ja mukava tehdä. Se jännittävään nähdä millaisen vastaanoton Fölis-peli oli saanut sosiaalialan ammattilaisilta. Nettitutkimuskysely osoitti, että Fölis-peli toimiin sosiaalisen kuntoutumisen asiakkaiden kanssa puheeksi ottamisen välineenä.

Huomasin kuitenkin, että nettitutkimuskysely olisi voinut olla laajempi, jonka kautta olisi voinut saada lisää täsmällisempää tietoa Fölis-pelin pelaamisesta ja sen toimivuudesta eri ammattilaisten tai eri asiakasryhmien kanssa.

Tutkimustulokset olivat todella positiivisia ja peli oli toiminut monen ammattiryhmän kanssa. Tulokset eivät kuitenkaan olleet pelistä yllätyksellisiä koska Fölis-hankkeessa pelin positiivinen vaikutus sekä sen toimivuus oli havaittu toimivaksi. Fölis-peliä on käytetty myös hankkeen asiakkaiden kanssa yksilöpelinä. Yksilöpelinä peli toimiin heidän asiakkaiden hyvin ja keskustelun kautta oli asiakas saanut uusia oivalluksia omasta elämästä; kuten päivärytmin muuttamisesta.

Opinnäytetyö nettitutkimuskyselyyn vastasi 120 ammattilaista. Nettitutkimuskyselyyn vastaajien määrän oli kuitenkin vähemmän mitä oli odotettavissa. Koska Fölis-peliä oli tilattu 271 kappaletta, toivottiin vastaajien määrän olevan isompi. Kuitenkin 120 vastausta oli otollinen määrä, josta pystyttiin analysoimaan tutkimuksen tuloksia. On hyvin mahdollista, että vastaamatta jättäneet ammattilaiset eivät olleet vielä ehtineet pelaamaan Fölis-peliä asiakkaidensa kanssa ja tästä syystä myös kyselyyn vastaaminen on jäänyt tekemättä. Myös Korona tilanne varmasti rajoittanut asiakastapaamisia, joissa Fölis-peliä oli voinut pelata.

Haastavaa opinnäytetyössä koin sen, että Fölis-pelin kyselyyn vastaamista piti muistuttaa ammattilaisille tietyn väliajoin, jotta saisin mahdollisimman paljon vastuksia kyselyyn.

Osa ammattilaisista oli kokenut Fölis-pelin kysymykset liian henkilökohtaisiksi. Pohdin voisiko se olla tietyn asiakasryhmän kanssa toimivien henkilöiden keskuudessa

vaikeampaa, jonka kanssa ammattilainen oli kokenut kysymykset liian henkilökohtaisiksi vai oliko pelitilanne siinä kohtaa haasteellinen. Olisi ollut hienoa kuulla näistä tilanteista enemmän ja tästä kohtaa nettitutkimuskysely olisi voinut olla laajempi, jotta kyseiset asiat olisivat olleet selkeämmin tulkittavissa. Tätä kautta hanke pystyisi kehittämään Fölis-peliä paremmaksi sieltä osin, että kysymykset olisivat kaikille mielekkäitä ja sopivia.

Toisaalta ajattelen, että henkilökohtaisten asioiden kertominen asiakkaille ei välttämättä ole mieluisaa, koska samalla pitäisi pitää ammattiroolia yllä. Ammattilaisen on hyvä tutustua peliin/kysymyksiin aina etukäteen ja hän voi ottaa tietyt kysymykset pois pelistä, jos kokee niihin vastaamisen olevan vaikeaa tai ei halua jakaa henkilökohtaiseksi kokemaansa asiaa muille. On mielestäni muistettava, että jokainen pitää eri asioita henkilökohtaisena kuin toiset. Hyvä huomio on myös, että pelissä ei ole määriteltä mitä tai miten kysymyksiin vastataan ja miten laajasti. Ohjaajan on mielestäni hyvä käyttää henkilökohtaisissa kokemisissa kysymyksissä yleispätevää vastausta, joka tarkoittaa laaja-alaista vastausta siitä mitä ajattelee asiasta. Pelissä saa olla myös vastaamatta kysymyksiin. Itse uskon että tapa pelin pelaamiseen syntyy jokaiselle ammattilaiselle, kun peliä pelaa säännöllisesti.

Peliä oli sovellettu eri työpaikoilla eri tavalla sellaiseksi, miten se heidän asiakasryhmälleen toimi parhaiten. Tutkimustuloksista kävi kuitenkin ilmi, että Fölis-peli toimii paremmin ryhmäpelinä kuin yksilöpelinä. Yksilöpelaamisen haasteena on ollut aika. Asiakastapaamisella aika on rajallista ja monesti voi olla, että tapaamisesta suurin osa käytetään asiakkaan tämänhetkisen tilanteen kartoittamiseen sekä kuulumisten kyselyyn/asioiden hoitamiseen. Pohdin, voisiko kuitenkin kuulumisten kysely ja asiakkaan tilanteen kartoittamisen tehdä Fölis-pelin kautta? Tämä kuitenkin vaatisi ammattilaiselta sen, että Fölis-pelin pelaaminen asiakastapaamisella olisi jo etukäteen suunniteltu. Pohdin myös, että osalle asiakkaita pelin nostaminen esille ilman etukäteen suunnittelua voisi tuoda ahdistuksen tunteen. Ajattelen että ammattilaisen on hyvä tuntee asiakkaansa, jonka kanssa peliä voisi pelata ja sitä kautta nostaa esille kiperiäkin asioita.

Peli voi toimia mielestäni myös tutustumisvälineenä asiakkaiden kesken, kuitenkin ajattelen, että kyseisen ryhmän olisi hyvä olla toisilleen jokseenkin tuttuja. Pelillisen

työvälineet ottaminen ryhmätapaamisiin heti ensimmäisellä kerralla voi olla joillekin asiakkaille liikaa. Tärkeää on mielestäni muistaa, että pelitilanne on rauhallinen sekä ympäristö on turvallinen. Tarkoitus on, että pelissä jaetut asiat jäävät vain pelaajien tietoon eikä niitä jaeta ulkopuolisille.

15.1 Jatkokehitysehdotuksen Fölis-pelille

Tämän tutkimuksen kautta nousi esiin uusia jatkokehitysehdotuksia. Fölis-peliä käytiin esittelemässä ja opettamassa Satakunnan alueella eri sosiaalialan ammattilaisille, jossa huomattiin, että Fölis-pelillä olisi jatkokehitysmahdollisuuksia. Näissä pelitilanteissa nousi esille uusia asioita ja ideoista, miten peliä voisi kehittää paremmaksi ja toimivammaksi eri tilanteisiin sekä asiakasryhmille. Yhtenä ajatuksena oli toinen pelinoppa, jonka kyljet olisivat eri elämän alue väreillä merkittynä. Nopan väri osoittasi elämänalueen, jos kysymys tulisi pelaajalle. Tuli myös ehdotus, että laattoja voisi asettaa limittäin niin, että se muodostaisi polun, jota pitkin pelaajan tulisi liikkua eteenpäin. Idea tuli myös Fölis-pelin nettipelistä.

Ammatillisen kuntoutumisen puolelta tuli puolestaan ajatus, taloudenhallinnan elämänalueelta. Tämä on monelle vaikea aihe ja siitä puheeksi ottaminen voisi olla pelin kautta helpompaa. Lastensuojelunalalla työskentelevät kokivat pelin olevan oiva työskentelyväline perhetyöhön sekä itsenäistyvien nuoret kanssa työskentelemiseen. Myös alle 16-vuotiaille lapsille toivottiin kyseistä peliä.

Palautteiden pohjalta nousi esille tarve uusille elämän alueille kuten parisuhde, perhe, työ/opiskelu ja taloudenhallinta. Jokainen palaute ja huomio pelistä olisi varteen otettava, koska niiden kautta Fölis-peliä pystyttäisiin jatkokehittämään niin, että se palvelisi mahdollisimman montaa eri ammattilaista heidän työssään. Näiden palautteiden ja ideoiden kautta lähti hankkeessa ajatus suunnitella uusi Fölis-peli tai tehdä lisäosia peliin.

LÄHTEET

Aurio, L., Haapaniemi, J., Karinen-Räihä, H., Klink, S., Korpiahkola, E., Paija-Aho, P., Peltonen, K. & Pösö, A-K. (2021). Fölis-hankeraportti. Fölis-hanke. Porin seudun työttömät Ry.

Aurio, L., Karinen-Räihä, H. & Pietikäinen, J. (2019). Fölis-pelin ohjekirja. Fölis-Hanke. Porin Seudun Työttömät Ry.

Aurio, L., Karinen-Räihä, H., Paija-Aho, P., Pietikäinen, J. & Pösö, A-K. (2021). Fölis-peli. Fölis-Hanke. Porin Seudun Työttömät Ry.

Aurio, L., Karinen-Räihä, H., Pietikäinen, J., Paija-Aho, P. & Pösö, A-K. (2019–2021). Fölis-pelin ohjaajan käsikirja. Porin seudun työttömät Ry.

Hytti, T. & Kukkonen, M. (2021). Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalityössä. Terveyden ja hyvinvoinninlaitos. Haettu 5.7.2021 osoitteesta <https://thl.fi/fi/web/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-edistamisen-mallit/uudista-asiakastyota-luovasti-ja-leikkisasti/pelillisyyden-hyodyntaminen-sosiaalityossa>

Hytti, T. (2018). ”Painavaa kepeyttä asiakastyöhön” – Miksi leikkisyyttä ja pelillisyyttä kannattaa hyödyntää sosiaalisessa kuntoutuksessa ja sosiaalityössä? ProSos-Hanke. http://www.socca.fi/files/8126/Painavaa_kepeytta_asiakastyohon_-kat_saus_tutkimukseen_ja_palautteeseen_leikkisyydesta_ja_pelillisyydesta.pdf

Hytti, T., Kähkönen, P. & Oinonen, M. (2018). Pelitarina sosiaalityön menetelmänä - opas. ProSos-Hanke. http://www.socca.fi/files/7962/Pelitarina_sosiaalityon_menetelmana_-opas.pdf

Kostilainen, H. & Nieminen, A. (2018). Sosiaalisen kuntoutuksen näkökulmia ja mahdollisuuksia. [AMK-Opinnäytetyö, Diakonia-Ammattikorkeakoulu]. Theseus. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-493-307-0>

Kähäri-Wiik, K., Niemi, A. & Rantanen, A. (2006). Kuntoutuksella toimintakykyä. Laukkanen, P. (2020). Pelit osallisuutta rakentamassa- Pelillisyyden mahdollisuudet sosiaalityössä. Yhteiskuntatieteiden tiedekunta. [Kandidaatin tutkielma, Tampereen yliopisto] <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/122075/Laukkanen-Pauliina.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Paija-Aho, P., Pietikäinen, J. & Pösö, A-K. (2021). Fölis-pelin ohjekirja. Fölis-Hanke. Porin Seudun Työttömät Ry.

Peltonen, K., Niittymäki, K., Aro-Pulliainen, P., Saarinen, M. & Poutiainen, E. (2019). Kela. Spiral -pelistä vauhtia kuntoutuksen tavoitteenasetteluun. Kuntoutusta kehittämässä 6/2019. [kausiulkaisu]. https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/300011/Kuntoutustakehittamassa6_saavutettava.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Porin Seudun työttömät Ry. (2021). Toiminta. Haettu 7.6 2021 osoitteesta <https://porinseuduntyottomat.fi/toiminta/>

Sosiaalihuoltolaki 30.12.2014/1301 muutoksineen. Haettu 7.6.2021 osoitteesta <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2014/20141301>

Terveyden ja hyvinvoinninlaitos. (2022). Dialoginen huolen puheeksi ottaminen. Haettu 19.1.2022 osoitteesta <https://thl.fi/fi/web/lapset-nuoret-ja-perheet/kehittyvat-kaytannot/dialogiset-toimintavat/dialoginen-huolen-puheeksi-ottaminen>

LIITE 1

PELIN IDEOIJAN JA SUUNNITTELIJAN ESITTELY

Moro, olen Pietikäisen Janne.

Harrastan lautapelejä, streamausta ja ulkoilen koiran kanssa. Aloin tosissani kiinnostumaan lautapeleistä vuonna 2013. Minun mielestäni lautapeliä pelaaminen on sosiaalinen harrastus. Lautapelit ovat tapahtumarikkaita ja niistä löytyy jokaiselle jotakin.

Tämä Fölis-peli lähti osittain minun vitsinä heittäjästä ideasta kesäkuussa 2019. Sain Fölis-hankkeen innostumaan aiheesta ja sen jälkeen peliä alettiin tekemään. Ensimmäinen projektipalaveri pidettiin Shellin kahvilassa. Tiesin heti, miltä pohjalta lähden toimimaan ja suuntaviivat olivat minulle selkeät. Aluksi tein peliä kotona, mutta lokakuussa siirryin Fölixen toimistolle kahtena päivänä viikossa työstämään peliä.

Olen jo kauan haaveillut, että saisin oman lautapelin aikaiseksi. Tämä oli omaa mieltä prosessia samalla. Ajattelen myös, että peli antaa ohjaajille enemmän ymmärrystä siitä, että ihminen pitäisi kohdata kokonaisuutena. Myös asiakaslähtöisyydestä puhutaan paljon, mutta se ei aina näy käytännössä, siihen pitäisi minun mielestäni panostaa.

Tässä pelissä tavoite on siis kahdensuuntainen: asiakas saa enemmän luottamusta ohjaajiin ja ohjaajat pystyvät helpommin luomaan suhdetta asiakkaaseen. Pelissä asiakas tulee kuulluksi ja nähdyksi omana itsenään.

Idea muokkautui peliksi vajaassa puolessa vuodessa. Peli esiteltiin ensimmäisen keran vuoden 2020 tammikuussa aikuissosiaalityön päivillä Tampereella. Tämän jälkeen peli eli hiljaiseloa, mutta vuoden 2021 alusta pelin kehittäminen jatkui ja markkinointi otti tuulta purjeisiinsa.

Minä olen nyt Fölis ja tämä peli on minun suunnittelema!

Ja muille, kuin satakuntalaisille tiedoksi, että Fölis tarkoittaa mukana olemista.

Isot kiitokset Fölis-väelle tämän pelin mahdollistamisesta.

Kuten myös kiitos Tytille pelin kuvituksen tekemisestä.

LIITE 2

FÖLIS-PELIN PELITAVAT:

Yksilöpelit korteilla

pelialue n. 5 minuuttia Jos aikaa on vähän, peliä voi pelata vain kysymyskorteilla. Ohjaaja valitsee osallistujalle kysymyskorteista sopivat aihealueet, joita hän haluaa käyttää osallistujan kanssa. Kysymyskortit asetetaan tasaiselle alustalle kysymyspuoli alaspäin. Osallistuja nostaa sovitun määrän kortteja, joihin hän vastaa. Peli toimii keskustelunavauksena (Paija-Aho, Pietikäinen, Pösö, 2021, s.1–4).

Yksilöpelit laudalla pelialue n. 30 minuuttia

1. ALOITUS/LOPETUS-laatta asetetaan keskelle ja kahdeksan elämänaluelueta sen ympärille pelaajien haluamalla tavalla. Näin pelilauta muodostaa 3x3 ruudun. Kysymyskortit asetetaan kyseisen elämänaluelueta viereen kysymys puoli alaspäin. Bonuskortit sijoitetaan niin, että kumpikin pelaaja ylettyy hyvin pakkaan.
2. Ohjaaja ja osallistuja päättävät, kuinka monta korttia pelissä kerätään (4–8) Kortit saavat olla samalta elämänalueelta.
3. Osallistuja ja ohjaaja laittavat valitseman pelinappulan ALOITUS/LOPETUS-laatalle. Pelissä liikutaan vuorotellen.
4. Ohjaaja aloittaa heittämällä noppaa ja liikkumalla silmäluvun antaman määrän askelia haluamaansa pysty- tai vaakasuuntaan.

5. Pelaaja toimii pelilaudalla olevan symbolin mukaan. Kortin kysymys luetaan ääneen ja halutessaan pelaaja vastaa siihen. Bonus-kortin kohdalla kysymykseen vastaavat molemmat pelaajat. Vastauksen laajuuden ja syvällisyyden määrittelee pelaaja itse.
6. Pelaaja saa pitää kortin, jos hän vastaa kysymykseen. Bonus-kortin kysymykseen vastaaminen ei kerrytä korttisaldoa.
7. Kortin kysymyksestä voidaan keskustella.
8. Kun pelaaja on kerännyt sovitun määrän kortteja, on hänen palattava ALOITUS/LOPETUS-laatalle (Paija-Aho, Pietikäinen, Pösö, 2021, s.1–4).

Pienryhmä peli, peliaika n. 1 h

1. ALOITUS/LOPETUS-laatta asetetaan keskelle ja kahdeksan elämänaluetaattaa sen ympärille pelaajien haluamalla tavalla. Näin pelilauta muodostaa 3x3 ruudukon. Kysymyskortit asetetaan kyseisen elämänaluetaatan viereen kysymys puoli alaspäin. Bonuskortit sijoitetaan niin, että kaikki pelaajat ylettyvät hyvin pakkaan.
2. Pelaajat päättävät, kuinka monta korttia pelissä kerätään (4–8). Kortit saavat olla samalta elämänalueelta.
3. Pelaajat laittavat valitsemansa pelinappulan ALOITUS/LOPETUS-laatalle.
4. Ohjaaja aloittaa heittämällä noppaa ja liikkumalla silmäluvun antaman määrän askelia haluamaansa pysty- tai vaakasuuntaan.
5. Pelivuorot kiertävät myötäpäivään.
6. Pelaaja toimii pelilaudalla olevan symbolin mukaan. Kortin kysymys luetaan ääneen ja halutessaan pelaaja vastaa siihen. Bonus-kortin kohdalla kysymykseen vastaavat kaikki pelaajat. Vastauksen laajuuden ja syvällisyyden määrittelee pelaaja itse.
7. Kortteja kertyy omalla vastausvuorolla, jos pelaaja vastaa kysymykseen. Bonus-kortin kysymykseen vastaaminen ei kerrytä korttisaldoa.
8. Kortin kysymyksestä voidaan keskustella myös koko ryhmän kesken, mikäli muilla pelaajilla on aiheesta sanottavaa.
9. Kun pelaaja on kerännyt sovitun määrän kortteja, on hänen palattava ALOITUS/LOPETUS-laatalle (Paija-Aho, Pietikäinen, Pösö, 2021, s.1–4).

VINKKEJÄ OHJAAJALLE PELIN PELAAMISEEN

Peliä suositellaan pelattavaksi ryhmässä kahden ohjaajan johdolla. Pelin kysymyksiin kannattaa tutustua etukäteen, jotta voit miettiä, mihin voit vastata säilyttäen oman ammatillisen otteesi. Varmista myös pelitilan rauhallisuus ja mieli on mietittävä osallistujien istumajärjestystä jo etukäteen, jos se vain on mahdollista. Esimerkiksi vetäytyvämpi osallistuja lähelle ohjaajaa (Aurio, Karinen-Räihä, Paija-Aho, Pösö, 2019, 2021, s. 2–4).

On muistutettava aluksi osallistujia pelin vapaaehtoisuudesta ja luottamuksellisuudesta. Sekä tuoda esille, ettei pelin aikana jaettuja kokemuksia ei kerrota ulkopuolisille. Pelissä jokaisella on oikeus omiin ajatuksiin, mielipiteisiin ja tunteisiin. Tärkeä on luoda turvallinen ja lämmin ilmapiiri peliä pelatessa. Positiivinen ja kannustava työote on pelaamisessa tärkeää. Osallistujien tasapuolinen huomioiminen ja ilmapiirissä tapahtuvien muutosten huomiointi ovat ohjaajan tehtäviä. Kysymyksissä lisäksi voit esittää osallistujalle lisäkysymyksen tai pyytää osallistujaa perustelemaan vastaustaan. Tarkennuksia voidaan pyytää myös avoimin kysymyksin tai toteamuksiin. Keskustelun kehittyessä on huomioitava, että jokainen osallistuja saa puheenvuoron. Pelin on kuitenkin huolehdittava sen etenemisestä toteamalla aiheen käsitellyksi sopivaksi näkemässäsi kohdassa, jotta peli etenee jouhevasti (Aurio, Karinen-Räihä, Paija-Aho, Pösö, 2019, 2021, s. 2–4).

Tietyt kysymykset pelissä saattavat ahdistaa joitakin osallistujia. Tilanteisiin tarttuminen koostuu ohjaajan ammattitaidostasi, osaamisestasi ja persoonastasi. Ohjaajan tulee kiinnittää erityistä huomiota jokaisen osallistujan mielipiteitä kunnioittavaan kommentointiin, vaikka ne olisivat vastaan yleistä moraalikäsitystä. Sanattomalla viestinnällä vahvistetaan hyväksyvää ilmapiiriä. On tärkeä osoittaa ymmärtävänsä toisen mielipidettä (Aurio, Karinen-Räihä, Paija-Aho, Pösö, 2019, 2021, s. 2–4).

Ohjaaja huolehtii vaikeiden tunteiden sanoittamisesta ja jokaisen osallistujan turvallisuudesta. Loukkauksiin ja aggressiiviseen käyttäytymiseen on puututtava välittömästi. Tarvittaessa peli keskeytetään. Ohjaajan tulee varmistaa, ettei pelistä jää negatiivista tunnetilaa osallistujille. Ohjaajan tulee pysyä rauhallisena osallistujan mahdollisesta kiihtymistilasta huolimatta. Huomiota on kiinnitettävä puheääneen ja kehonkieleen.

Tarvittaessa kiihtynyt osallistuja ohjataan toiseen tilaan. Tärkeä on pyrkiä lieventämään kiihtymystä keskustelun ja läsnä olemisen avulla. Osallistujan on tärkeä saada kokemus kiukun laantumisesta ja normaaliin vuorovaikutukseen palaamisesta ohjaajan läsnä ollessa. Ohjaajan on velvollisuus ohjata osallistuja muiden palveluiden piiriin, jos huomaat siihen tarvetta (Aurio, Karinen-Räihä, Paija-Aho, Pösö, 2019,2021, s. 2–4).



(Paija-Aho, Pietikäinen, Pösö, 2021, s.1–4).

