LAPIN AMK
Lapland University of Applied Sciences

”Taikataivas”

Ratkaisukeskeinen peli 6-7 -vuotiaiden lasten arjen tukijana

Heidi Lumiaho
Sosiaalialan koulutusohjelman opinnäytetyö
Lapsi – ja nuorisotyö
SOSIONOMI (AMK)
KEMI 2014

Opinnäytetyön tiivistelmä

LAPIN AMK
Lapland University of Applied Sciences

Sosiaalialan koulutusohjelma
Sosionomi (AMK)

Tekijä Heidi Lumiaho Vuosi 2014
Ohjaaja Arola Heli ja Vinkki Kaisu
Toimeksiantaja NN-palvelut, Niina Nevala
Työn nimi ”Taikataivas” ratkaisukeskeinen peli 6-7 -vuotiaiden lasten arjen tukijana
Sivu- ja liitemäärä 62+8

Tarkastelen toiminnallisessa opinnäytetyössäni ratkaisukeskeistä lautapeliä Taikataivas, joka on suunnattu alle 10 –vuotiaille lapsille. Tavoitteenani on selvittää, millä tavalla lautapeli soveltuu käytettäväksi päiväkoti – ja esikouluarjessa psykososiaalisen tuen muotona. Selvitän, minkälaista apua peli antaa lapselle arkeen. Tutkimustehtävänä oli selvittää, saavutetaanko lapsen kanssa pelin aikana asetetut tavoitteet, onko pelaaminen lapselle mielekästä ja mikä on lapsen oma palaute pelistä. Pelasin Taikataivas peliä kahden kuukauden ajan kolmen 6-7 –vuotiaan lapsen kanssa kokoontuen heidän kanssaan neljästä kuuteen kertaan.

Teoreettisena viitekehyksenä käytän työssäni lasten sosiaalisten taitojen kehittymistä ja varhaiskasvatuksen mahdollisuutta tukea sosioemotionaalista kasvua. Pohdin ratkaisukeskeisen otteen toimivuutta toimiessa lasten kanssa, ja esittelen varhaiskasvatuksen menetelmiä ja työkaluja psykososiaaliseen tukeen.

Kuvaan opinnäytetyössäni tarkasti Taikataivas pelin sisällön ja käyn läpi syyt, joiden vuoksi lapsi ohjautui peliin mukaan. Käyn läpi pelaamiskertoja haasteineen ja onnistumisineen.

Taikataivas – peli osoittautui oivalliseksi välineeksi käytettäväksi varhaiskasvatuksen sektorilla. Peliä voi käyttää niin yksilö – kuin ryhmätoiminnoissa, joko pelaamalla sitä kertaluonteisesti tai osittamalla sitä useampaan pelikertaan. Peliin voi liittää erilaisia toiminnallisia harjoituksia, jolloin siitä saa toiminnallisemman ja näin ollen lapselle kiinnostavamman. Lapset saivat vaihtelevasti apua arkeensa pelin kautta. Opinnäytetyö osoitti sen, että lapsen pulmasta riippuen pelaamiskertoja kannattaa suunnitella sen suhteen, että lapsi hyötyisi niistä eniten.

Asiasanat: Lapsen psykososiaalinen tukeminen, ratkaisukeskeisyys, varhaiskasvatuksen psykososiaalisen tuen menetelmät

LAPIN AMK
Lapland University of Applied Sciences

Abstract of Thesis

Lapland university of applied sciences
Social service

Author	Heidi Lumiaho	2014
Supervisors	Arola, Heli & Vinkki, Kaisu	
Commissioned by	NN-Product, Niina Nevala	
Subject of thesis	"Taikataivas" solution-focused game for 6-7 years-old children to aid their daily life	
Number of pages	62+8	

In my functional thesis I study the solution-focused board game Taikataivas, which is aimed at children under 10 years. My goal is to find out how suitable the game is as a form of psycho-social support in day care centre and preschool. I find out what kind of help the game gives for everyday life. Research tasks were to find out if the goals with children were achieved, if playing is fun and what is child's own feedback about the game. I played Taikataivas during two months with three children between 6 and 7 years of age and we gathered 4-6 times.

The theoretical frame of the study consists of the social skills of children and socio-emotional ways to support children in early childhood education. I also discuss the solution-focused way of working with children. I introduce appropriate methods of early childhood education and tools of psycho-social support.

In my thesis I will descripe the content of Taikataivas and the reasons why children came to play the game. I tell about the challenges and successes with children during the game.

Taikataivas is a good tool for early childhood education. It can be used individually or in group activity. It can be played once or many times. You can add functional exercises to the game, so it is more interesting for children. Children got help in varied ways to their daily lives. My thesis showed that meetings with children must be planned so that individual child will benefit from the game.

Key words: The psycho-social support of the child, solution-focus, psycho-social support methods in early childhood education

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ……...2
ABSTRACT……3
SISÄLLYS……..4
ALKUSANAT……6
1 JOHDANTO……7
2 OPINNÄYTETYÖN TOTEUTTAMINEN……8
2.1 Opinnäytetyön vaiheet ……8
2.2 Opinnäytetyön tavoite ja tutkimuskysymykset ……..10
2.3 Toiminnallinen opinnäytetyö ……..11
3 LAPSEN SOSIAALINEN JA EMOTIONAALINEN KEHITYS …….14
3.1 Sosiaalinen kehitys ja itsetunto……..14
3.2 Emotionaalinen kehittyminen ……16
4 VARHAISKASVATUKSEN JA ESIOPETUKSEN SOSIOEMOTINAALINEN TUKI LAPSELLE……18
4.1 Varhaiskasvatus sosiaalisten taitojen tukijana……...18
4.2 Opinnäytetyöni päiväkodin ja esiopetusryhmän toteuttama sosioemotionaalinen tuki…….21
4.3 Menetelmiä sosioemotionaalisen kasvun tukemiseen…….23
5 RATKAISUKESKEISET MENETELMÄT LAPSEN SOSIOEMOTIONAALISEN TUKEMISEN MUOTONA……...26
5.1 Ratkaisukeskeisyys…… 26
5.2 Ratkaisukeskeisyys lasten kanssa toimiessa……27
6 RATKAISUKESKEINEN TAIKATAIVAS -PELI …….29
6.1 Taikataivas -pelin esittely ……...29
6.2 Lasten esittelyt ja pelaamistavoitteet……...32
6.3 Pelituokiot lasten kanssa …….34
7 AINEISTON ANALYYSI ……....44
7.1 Opinnäytetyön tavoitteen ja tutkimustehtävän toteutuminen……44
7.2 Palautteet pelaajilta, vanhemmilta ja esikoulun opettajalta ……..48
7.3. Yhteenveto …….. 52
8 POHDINTA……56
9 LÄHTEET ……..59

10 LIITTEET …….63

ALKUSANAT

Kiitos Siikalatvan päiväkodin ja esikoulun henkilökunnalle, lapsille, jotka osallistuivat pelaamaan Taikataivasta sekä heidän vanhemmilleen. Kiitos NN- Palveluiden toimitusjohtaja Niina Nevalalle, joka suunnitteli ja valmisti Taikataivas – ratkaisukeskeisen lautapelin testattavakseni opinnäytetyöhöni. Sain opinnäytetyöni prosessin aikana hyviä kokemuksia ja varmuutta lasten kanssa tehtävään työhön.

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni tarkoituksena on koekäyttää uutta julkaisematonta lautapeliä Taikataivas ja testata, kuinka hyvin se soveltuu psykososiaalisen tuen työmuodoksi 6-7 –vuotiaiden lasten arkeen. Tein toimeksiantosopimuksen Niina Nevalan sekä esikoulun opettaja Satu Porkan kanssa. Tarkastelen pelituokioiden kulkua sekä suoraa vaikutusta lasten arkeen kotona, päiväkodissa, esikoulussa ja vapaa-ajalla. Haastattelen työssäni lasten arjen ihmisiä pelin mukanaan tuomista myönteisistä kokemuksista. Tarkoituksena on myös kartoittaa, millä tavalla Taikataivas – peliä voi käyttää arjessa varhaiskasvatuksen sektorilla lasta myönteisesti tukien myös haasteellisissa asioissa, kuten käyttäytymiseen ja sosiaalisiin taitoihin liittyvissä pulmissa.

Teoreettisessa viitekehyksessä pohdin varhaiskasvatuksen roolia sosiaalisten taitojen kehittäjänä. Taikataivas – peli on suunniteltu tukemaan lapsen sosiaalista kasvua ja kehitystä ja siksi se asettuu hyvin myös osaksi varhaiskasvatuspalveluiden arkea. Tarkemmassa tarkastelussa työssäni on ratkaisukeskeiset menetelmät toimiessa lasten kanssa. Ratkaisukeskeisyys on myönteistä ja vuorovaikutuksellista kasvatusta, joka nostaa esiin lapsen olemassa olevia vahvuuksia.

Työskentelen koulukuraattorina peruskoulu – ja lukioikäisille oppilaille. Halusin opinnäytetyöni kautta saada myös omaan työhöni hyvän ja toimivan työkalun, jonka avulla voin tukea ja auttaa lapsia. Taikataivas osoittautui oivaksi työvälineeksi myös kuraattorin työhön ja soveltaen sitä pystyy käyttämään monen ikäisille asiakkaille. Taikataivasta käyttää työntekijä oman persoonansa kautta. Siihen voi lisätä toiminnallisia harjoituksia kuten sadun lukemista, tunnekortteja sekä askartelua. Näin ollen se sopisi oivallisesti myös toimintaterapiatyöhön.

2 OPINNÄYTETYÖN TOTEUTTAMINEN

2.1 Opinnäytetyön vaiheet

Loppusyksyyn 2013 saakka olin ajatellut, että teen opinnäytetyöni omaan tämän hetkiseen työhöni, eli koulukuraattorin työhön liittyen. Ajatuksissa oli koota esimerkiksi työkalupakki kuraattorille, jossa testailisin eri työkaluja kuten pelejä ja tunnekortteja käytännön työssä ja kasaisin niistä parhaimmat kuuluvaksi päivittäiseen työhöni, ja miksei myös muiden kuraattorien käytettäväksi. Joulun alla pohdimme luokkakavereiden kanssa mahdollisuutta suorittaa lastentarhanopettajan pätevyys osana sosionomiopintoja, ja se alkoi pikkuhiljaa kiinnostaa ajatellen tulevaisuutta. Suoranaista kiinnostusta varhaiskasvatussektorille ei ollut, mutta tulin siihen tulokseen, että haluan suorittaa lastentarhanopettajan tutkinnon, koska siihen on mahdollisuus ja opintojen mukanaan tuoma tieto ja kokemus työharjoittelun kautta ovat hyödyllistä omaan työhöni.

Opinnäytetyön teon halusin sijoittuvan osaksi työharjoitteluani loppukeväällä 2014, ja halusin sen toteutuvan niin, että se hyödyttäisi jotenkin työtäni. Työnohjaajani kanssa käydyssä keskustelussa pohdimme ennen joulua 2013 mahdollisuutta, josko hän suunnittelisi minulle työkaluksi alle 10-vuotiaille suunnatun ratkaisukeskeisen lautapelin, jota voisin myöhemmin hyödyntää työssäni alakouluikäisten oppilaiden kanssa. Tällä hetkellä minulla ei ole toimivia ja hyväksi testattuja työkaluja tunnekorttien lisäksi käytettäväksi 1.-3. luokan oppilaille. Työpäivien aikana minulla ei ole niin sanottua ”toimistoaikaa”, jotta ehtisin kerätä ideoita työtäni helpottamaan. Työnohjaajallani on yritys NN- Project Ky, joka tuottaa ratkaisukeskeisiä tuotesarjoja apuvälineeksi erilaista ohjaustyötä tekeville sosiaali - ja terveysalalle, opetus- ja esimiestyöhön, työnohjaus/terapiatyöhön sekä työhyvinvointiin. Ohjauskortti - tuoteperheeseen kuuluu tällä hetkellä tunne ja olotilan-, muutos & mahdollisuus-, tunne työsi ja mahdollisuutesi -, tunne kumppanisi & paranna parisuhdetta - ja TOIVO kuvalliset ohjauskortit. Muita ohjauksen välineitä ovat ajatusneliöt, MAGIC -huiska ja yli 12-vuotiaiden ohjaustyöskentelyyn Puuttuva tähti – lautapeli. (NN-palvelut 2014, hakupäivä 26.4.2014). Osaksi innostuin pelin kokeilusta myös sen vuoksi, että olin

testikäyttäjänä syksyllä 2013 Niinan kehittämään ratkaisukeskeiseen peliin ”Puuttuva Tähti”, jonka koin hyväksi avuksi etenkin 5.-9. luokan oppilaiden kanssa tehtävään työhön. Niina teki tästä pelistä omiin psykoterapiaopintoihinsa päättötyön. Koulutukseltaan hän on ratkaisukeskeinen ET yksilöpsykoterapeutti, sosionomi (AMK) ja ratkaisu – ja voimavarakeskeinen työnohjaaja. Yrittäjänä ja ohjaustyön palvelun tuottajana hän on toiminut vuodesta 1997. (NN-palvelut 2014, hakupäivä 26.4.2014).

Olin yhteydessä tammikuussa 2014 Siikalatvan esiopetusryhmän opettajaan ja kysyin, olisiko mahdollista tehdä opinnäytetyö yhteistyössä esikoulun kanssa. Opinnäytetyöhön valittiin alustavasti kolme lasta Siikalatvan esiopetusryhmästä: kaksi tyttöä ja yksi poika. Olin jo etukäteen valinnut pelituokioihini tytön, jonka äidin kanssa olin jutellut aiemmin ajatuksistani testata peliä esikoululaisilla. Hän innostui ajatuksesta, ja sovimme, että ottaisin hänen tyttärensä mukaan pelaamaan Taikataivasta. Heidän perheessään oli ollut juuri haasteellinen tilanne yllättävän avioeron takia, jonka vuoksi tytöllä oli pulmia tunnehallinnassa. Esimerkiksi kiukku ja raivo olivat huolestuttavia ja purkautuivat pitkään kestävin raivokohtauksin kotona.

Helmikuussa 2014 kävin esikoululla opettajan kanssa sopimassa pelituokioihin mukaan otettavista lapsista. He olivat henkilökunnan kanssa miettineet, että ehdottaisivat minulle arkaa ja hiljaista poikaa sekä tyttöä, joka on puolestaan voimakastahtoinen, mutta jää useasti sivuun kaveriporukasta voimallisen luonteensa vuoksi. Esikoulun opettaja antoi minulle perheiden yhteystiedot ja sovimme, että tutkimusluvan saatuani otan yhteyttä perheen äiteihin ja sovin siitä, saavatko lapset lähteä mukaan opinnäytetyöhöni.

Huhtikuun alussa aloitin työharjoitteluni päiväkodilla ja samalla aloitin yhteydenoton opinnäytetyöni lasten vanhempiin. Ensimmäisen viikon aikana harjoittelussa havaitsin, että päiväkotiryhmässä on lapsia, jotka myös hyötyisivät pelituokioista. Päätinkin muuttaa suunnitelmia, ja ottaa esikouluryhmästä vain kaksi lasta ja ottaa sittenkin yhden lapsen päiväkodilta, jotta voisin itse päiväkotiarjessa seurata tuoko pelituokiot hänelle myönteistä muutosta. Kohderyhmäksi siis muotoutui kaksi poikaa ja yksi tyttö iältään 6-7 -vuotiaita.

Olin kaikkien lasten vanhempiin yhteydessä ja he täyttivät lomakkeen, jolla lupasivat lapsensa tulla mukaan pelituokioihin (liite 1). Sopimuksessa painotetaan muun muassa sitä, että lapsi ei tule tunnistettavaksi missään opinnäytetyön vaiheessa. Yhdessä vanhempien kanssa keskustelimme syistä, miksi lapsi valikoitui kohderyhmään. Kerroin henkilökunnan ajatuksista ja vanhemmat saivat kertoa oman huomionsa ja mahdolliset huolen aiheet ja vahvuudet lasta ajatellen. Esittelin opinnäytetyöni tavoitteen siten, että tutkin ratkaisukeskeisen lautapelin sopimista esikouluarjen tukemiseen lapsille, joilla olisi hyvä kehittää joitakin sosioemotionaalisia taitoja kuten itsehillintää, rohkeutta tai ryhmässä toimimisen taitoja. Vanhemmilta kyselin myös tilanteita kotona; minkälaisissa asioissa kotona on ollut huolta. Sovimme puhelinkeskustelussa tavoitteen, jota lähdemme lapsen kanssa tapaamiskerroilla työstämään ja kerroin, että tapaamisia on kahden kuukauden aikana 4-6 kappaletta, joiden aikana pelataan lautapeliä ja tehdään siihen liittyviä harjoituksia. Kerroin myös, että viimeisellä kerralla palkitsen lapsen herkuilla ja mukavilla touhuilla. Kaikki vanhemmat olivat suostuvaisia ja suhtautuivat myönteisesti lapsen pelituokioihin. Myös sekä esikoulun että päiväkodin henkilökunta pitivät peliä mielenkiintoisena uutena työkaluna lasten kanssa toimiessa. Varsinkaan päiväkodin puolella ei ole kovin yleistä tehdä yksilötason työtä lasta tukiessa. Lapsi saa tarvittaessa puhe –tai toimintaterapiaa, mutta psykososiaalista tukemismuotoa ei ainakaan Siikalatvalla ole säännöllisenä tarjolla. Siikalatvan päivähoidon johtaja Ulla-Maija Hepo-ojan mukaan (sähköpostihaastattelu 24.9.2014) pääasiallinen yksilötuki lapselle tulee tarvittaessa erityislastentarhanopettajalta. Muutoin lasta tuetaan lapsiryhmässä joko hoitajan tai lastentarhanopettajan avulla esimerkiksi avustaen toiminnoissa tai keskustellen ja ohjaten. Jos henkilökunnan osaaminen ei riitä, otetaan asiantuntijalausunto joltakin muulta taholta, joka antaa ehdotuksia päiväkotiarjen sujumiseen.

2.2 Opinnäytetyön tavoite ja tutkimuskysymykset

Opinnäytetyössäni siis testasin ratkaisukeskeistä lautapeliä säännöllisesti käytettynä kolmen 6-7 vuotiaan kanssa. Opinnäytetyö tehtiin hankesopimuksella työnohjaajani Niina Nevalan kanssa. Noin kahden kuukauden aikana pelasin Niinan suunnittelemaa peliä lasten kanssa, jonka tavoitteena on sosiaalisten taitojen tukeminen ratkaisukeskeisiä menetelmiä käyttäen. Sosiaalisilla taidoilla tarkoitan kykyä toimia

ryhmässä maltillisesti, hillitä omia voimakkaita negatiivisia tuntemuksia kuten kiukkua ja vihaa ja taitoa toimia itselle epämiellyttävissä tilanteissa.

Tavoitteena pelituokiossa oli saada selville, millä tavalla lautapeli soveltuu käytettäväksi sosiaalisten taitojen tukijana 6-7 –vuotiaille lapsille päiväkoti –ja esikouluarjessa. Pystyykö pelatessa juttelemaan arjen asioista ja ottamaan pieniä tavoitteita lapsen kanssa. Voiko ratkaisukeskeistä menetelmää käyttää Taikataivas – pelissä kääntäen arjen ongelmat opeteltaviksi taidoiksi kuten opetella taitoa hillitsemään kiukkua.

Tavoitteena oli myös selvittää, minkälaista apua peli antaa arkeen, miten lapset siitä hyötyvät ja miten pelituokioiden tulokset näkyvät sekä lapsen arjessa päiväkodissa/esikoulussa ja kotona. Esimerkiksi millä tavalla lapsen opettelema taito tulee esille arjen tilanteissa.

Tutkimustehtävänä oli selvittää, millä tavalla ratkaisukeskeistä menetelmää eli peliä apuna käyttäen lapsi saa tukea arkeensa. Saavutetaanko lapsen kanssa asetetut tavoitteet tapaamistuokioiden avulla ja kokeeko lapsi pelaamisen ja tapaamiset mielekkäinä sekä mikä on lasten oma palaute lautapelistä.

2.3 Toiminnallinen opinnäytetyö

Toiminnallisessa opinnäytetyössä yhdistyy toiminnallisuus, teoreettisuus, tutkimuksellisuus ja raportointi. Tieto kootaan ilmiöstä siten, että sen voi yleistää ja soveltaa vastaavanlaisiin tapauksiin. Aineistoa tulkitaan teoreettisen viitekehyksen avulla ja tiedon mahdolliset käyttäjät tulkitsevat saatuja tuloksia haluamallaan tavalla. (Vilkka 2010, hakupäivä 18.6.2014). Tärkeimpiä keinoja kerätä tietoa toimintatutkimuksiin on osallistuva havainnointi, jonka pohjalta kirjoitetaan päiväkirjaa sekä toiminnassa mukana olevien haastattelu. Aineistoja voi olla myös muistiot, pöytäkirjat tai sähköpostiviestit. Lisäksi voidaan hyödyntää kyselylomakkeiden kautta saatua tietoa. Uutta tietoa tuodaan pohtimalla omia kokemuksia ja käsittelemällä aineistoa. (Heikkinen, Rovio & Syrjälä 2007, 104-105). Opinnäytetyö tavoittelee sellaista tietoa, jota tekijä täsmentää, kehittää tai uudistaa perustellusti.

Toiminnallinen osuus tapahtuu toteuttaen se saatavalla olevan tiedon ja teorian avulla, ja tutkimustieto saadaan kohderyhmän arviointina. (Vilkka 2010, hakupäivä 18.6.2014).

Toiminnallinen opinnäytetyö voi olla ammatilliseen käytäntöön liittyvä ohje, opastaminen, toiminnan järjestäminen tai järkeistäminen. Se voi olla myös perehdytysopas tai turvallisuusohjeistus. Myös tapahtuman voi toteuttaa osana toiminnallista opinnäytetyötä esimerkiksi messuosaston tai kansainvälisen kokouksen toteuttaminen. Kohderyhmästä riippuen työ voi olla kirja, vihko, opas tai kotisivut tai vaikka tiettyyn tilaan järjestetty näyttely. Toiminnallisessa opinnäytetyössä yhdistyy toteutus käytännössä ja raportointi. Opinnäytetyön tulisi olla käytännönläheinen, työelämälähtöinen ja toteutettu siten, että siinä on nähtävissä tiedon ja taidon hallinta. (Airaksinen & Vilkka 2003, 9-10).

Toiminnallisessa tutkimuksessa käytäntöä kehitetään tuottamalla tietoa toiminnan kautta. Toimintatutkimus kohdistuu erityisesti sosiaaliseen toimintaan, joka pohjautuu vuorovaikutukseen. Toimintatutkimus on yleensä ajallisesti rajattu tutkimusprojekti, jossa kokeillaan uutta toimintatapaa. (Heikkinen ym. 2007, 16-17). Toiminnallisen opinnäytetyön tapahtuma ei itsessään riitä ammattikorkeakoulun opinnäytetyöksi, koska opintojen idea on, että opiskelija osoittaa kykenevänsä yhdistämään teoreettisen tiedon ammatilliseen käytäntöön, osaa pohtia ratkaisuja ja kehittää ammattikulttuuria. Opinnäytetyössä tulee hyödyntää alan teorioiden tarkastelutapaa, käsitteitä sekä valintoja. (Airaksinen & Vilkka 2003, 41-42).

Heikkisen ym. (2007, 106-110) mukaan osallistuvassa havainnoinnissa toiminnallinen tutkija on sekä osallinen että ulkopuolinen. Välillä tutkija vetäytyy ulkopuolelle ja välillä hän on aktiivisesti mukana toiminnoissa. Tarkkailijana hän tekee muistiinpanoja tilanteesta ja itse toiminnan aikana mukana ollessaan painaa asioita mieleen ja tekee muistiinpanot myöhemmin. Tutkimuspäiväkirjaa käyttäessään tutkija kirjaa ylös päivittäistä toimintaa ja keskusteluja ja peilaa niitä ennalta määriteltyihin tutkimusongelmiin. Lisäksi kirjataan tutkimuksen etenemiseen liittyvä tieto, tunnelmat ja ajatukset omat havainnot ja esiin tulevat kysymykset. Tutkijan kannattaa myös aika ajoin haastatella toiminnassa mukana olevia. Haastattelu palauttaa mieleen alkuperäisen tilanteen ja tapahtumaa käydään läpi muistelun kautta.

Toiminnallisen opinnäytetyöstäni teki se, että järjestin lapsille toiminnallisia pelituokioita, jotka olin suunnitellut mielekkäiksi, myönteisiksi ja lapselle luontaisiksi tuokioiksi. Toiminnallisen opinnäytetyön kriteerit täyttyvät työssäni, koska tapaamiset lasten kanssa voi nähdä eräänlaiseksi projektiksi, tapahtumaksi. Tapahtuman voisi otsikoida halutessaan Taikataivas – projektiksi. Projekti sisältää useita pieniä tapahtumia lasten kanssa, kun he pelailevat ja tekevät harjoitteita yksilötyössä kanssani. Tätä projektituotosta ja tietoa yhdistän kirjoittamaani teoreettiseen viitekehykseen ja näin ollen saan projektilleni myös lopun eli analyysin onnistumisesta ja tuloksista. Opinnäytetyöni tuotos on käytettävissä esimerkiksi Taikataivas – pelin käyttäjille. Halutessaan he voivat käyttää samoja toiminnallisia harjoituksia pelin lomassa, mitä itse käytin lasten kanssa.

Käytän opinnäytetyössäni viitekehystä, jossa keskiössä on lapsen sosiaalisten taitojen kehittyminen ja varhaiskasvatuksen rooli sosiaalisten taitojen tukijana. Viitekehyksessäni kerron myös lyhyesti ratkaisukeskeisestä otteesta lasten kanssa toimiessa. Palautteen keräsin itse pelistä lapsilta, lapsen myönteisistä muutoksista tiedon huoltajilta sekä esikoulun opettajalta. Analysoin viitekehykseeni nojaten pelin antamia mahdollisuuksia ja sitä, kuinka Taikataivas – peli toimii 6-7 -vuotiaiden kanssa.

3 LAPSEN SOSIAALINEN JA EMOTIONAALINEN KEHITYS

3.1 Sosiaalinen kehitys ja itsetunto

Sosiaalinen kehitys tarkoittaa niitä vuorovaikutuksellisia taitoja, joiden avulla toimitaan ryhmässä ja yhdessä toisen ihmisen kanssa. Lapsi kehittyy vauvasta asti osana omaa kulttuuriympäristöään ja hänellä on valmius sosiaalisiin suhteisiin. Lapsi kasvaa omaan kulttuuriympäristöönsä havaitsemalla, tarkkailemalla ja toimimalla oman ympäristön arvojen mukaisesti. Kaiken persoonallisen ja sosiaalisen kehityksen pohjana on pienen lapsen kiintymyssuhteen merkitys, eli kiintymyssuhdeteoria. Lapsi tuntee jo varhaislapsuudessa kuuluvansa osaksi ympäristöään ja ymmärtää elävänsä muiden kanssa. (Kronqvist & Pulkkinen 2007, 36, 116-117).

Ihminen sosiaalistuu ja osallistuu yhteisöönsä sosiaalisten roolien avulla. Sosiaalinen toiminta vaatii toisen huomioon ottamista. Sosiaalinen toiminta on minäkäsityksen perusta. Kehitymme sosiaalisen peilin avulla, koska toimiessamme muiden kanssa, koemme itsemme määrätyllä tavalla. Näin ylläpidämme ja muokkaamme tuntoa itsestämme. (Kronqvist & Pulkkinen 2007, 37).

Syntymästään asti lapsella on valmius toimia älyllisesti ja tunteisiin pohjautuen. Mitä enemmän vanhemmat antavat lapselleen huomiota, sitä luottavaisemmaksi ja turvallisemmaksi lapsi tuntee ympäristönsä. Sosiaalisuus kehittyy siis myönteiseen suuntaan. Jos vanhemmat eivät ole riittävästi saatavilla, saattaa lapsi alkaa tuntemaan negatiivisia tunteita kuten vihaa, avuttomuutta ja epävarmuutta. Lapsen sosiaaliset taidot tulla toimeen ryhmässä saattavat heikentyä. (Friis, Mannonen & Seppänen 2006, 44).

Sosiaalisella kompetenssilla tarkoitetaan kykyä olla toisen ihmisen kanssa. Sosiaalisuus taas on halua ja tarvetta olla ihmisten seurassa. Ihmisen perimä ja temperamentti vaikuttaa siihen, miten luontevaa sosiaalisen kanssakäymisen oppiminen on. Sosiaalisiin taitoihin ja kompetenssiin liittyy myös kyky ymmärtää mielialoja sekä kyky

ratkaista pulmia ja sovitella. Pienellä lapsella nämä ilmenee kiinnostuksena muihin ihmisiin. (Keltikangas-Järvinen 2012, 49-50).

Ikävuosia ajatellen 3-6 – vuotiaalla lapsella on vaihe nimeltään sosialisaatio. Sillä tarkoitetaan sitä, että lapsella kehittyy sellaiset taidot, joita tarvitaan ryhmätoiminnoissa ja sopeutumisessa yhteiskuntaan. Lapsi liittyy ympäröivään kulttuuriin ja yhteiskuntaan. Aluksi lapsella on käsitys, että koko ympäristö on vain häntä varten, ja siinä voi toimia siten kuin haluaa. Kehitystehtävänä lapsella on tuolloin matkia oikeat teot. Normit ja arvot tulisi piirtyä lapsen mielikuviksi, jotka voi tarvittaessa palauttaa mieliin. Sosialisaation onnistuessa lapsella vahvistuu käsitys hyväksytyksi tulemisesta. Hän alkaa ymmärtää myös sen, että hän on riippuvainen lähiympäristönsä muista ihmisistä ja osaa toimia odotusten mukaan ja erottaa hyvän sekä pahan toiminnassaan. Tässä vaiheessa lapsi saavuttaa myös sukupuolisen identiteetin. (Nordling & Toivio 2011, 154-155).

Itsetunto on sitä, kuinka paljon hyviä ominaisuuksia ihminen näkee omassa itsessään. Jos on hyvä itsetunto, on positiiviset ominaisuudet vahvoina. Hän kuitenkin tunnistaa myös heikot kohtansa ja puutteensa, eikä niiden ääneen sanominen horjuta hänen itsetuntoaan. Kuitenkin huonoista ominaisuuksista ja heikkouksista halutaan päästä eroon. Hyvään itsetuntoon kuuluu myös kyky arvostaa muita. Hän tietää ja tunnistaa oman osaamisensa, mutta ei koe, että on ainoa osaaja. Heikkoitsetuntoinen kokee taas jokaisen kanssamenestyjän vaaraksi. Hän kritisoi toista ja vähättelee hänen menestymistä. Itsetunnoltaan hyvä ihminen sietää pettymyksiä ja epäonnistumista. Tilanteita pystyy jälkikäteen pohtimaan, mitä tuli tehtyä oikein ja mitä väärin. (Keltikangas-Järvinen 1994, 17-19, 22-23).

Keltikangas-Järvisen (1994, 123, 132) mukaan itsetunto rakentuu ympäristön avulla kokemuksista. Lapsuudessa ensimmäinen tekijä on vanhemmat ja heidän antama hoito ja minkälaisena he lasta pitävät ja miten epäonnistumisiin ja onnistumisiin suhtaudutaan. Myöhemmin koulu ja harrastukset auttavat itsetunnon kehittymisessä. Lapsen tulisi saada paljon kiitosta ja vähän arvostelua omasta toimimisestaan

Lapsi pystyy ilmaisemaan itseään jo hyvin 6-vuotiaana ja myös tunteisiin löytyy sanoja. Tässä iässä pystytään näkemään lapsista ne, joiden kanssa on keskusteltu paljon ja joille luetaan säännöllisesti. Tämän ikäisille lapsille kuitenkin luontevin tapa oppia on leikki, jonka kautta myös tunne-elämän taidot ja vuorovaikutus kehittyvät. Aikuisen pitää ohjata lasta vuorovaikutukseen ja keskusteluihin, näin ollen kielelliset taidot ja minäkuva vahvistuu. Lapselle uusi tieto ja uusi kokemus avautuvat vuorovaikutuksen avulla. Esimerkiksi moraalin, mikä on oikein ja mikä väärin, lapsikin oppii kokemuksen kautta. Mitä saa ja mitä ei saa tehdä opitaan empatian avulla. (Alijoki 1998, 69-70).

5-7 – vuotias lapsi tunnistaa kuuluvansa sosiaaliseen yhteisöön. Minän kehittymiseen vaikuttaa siis kaikki ympärillä olevat ihmiset. Hän osaa sopeutua erilaisiin rooleihin ja alkaa ymmärtämään myös ympäristön odotuksia hänestä. Esimerkiksi kotona sallitut käyttäytymismallit eivät olekaan soveliaita kyläpaikassa. Lapsi osaa tarkastella pikkuhiljaa asioita myös toisen kannalta. (Keltikangas-Järvinen 1994, 108).

3.2 Emotionaalinen kehittyminen

Empatia on kyky ymmärtää toisen tunteita ja asettua toisen ihmisen asemaan. Alle kouluikäisellä empatian taito kehittyy jatkuvasti vuorovaikutuksessa muihin ja on vielä hyvin minäkeskeistä. Tultuaan kuulluksi ja ymmärretyksi hän alkaa itsekin huomata muiden tarpeita. Kun empatiaa saa, niin sitä myös oppii. Lapsi oppii tunnistamaan aikuisten eleistä tunteita, jos lapsen kasvuympäristössä kiinnitetään niihin huomiota. Empatian kehittymisen kannalta tärkeää on myös se, että lapsella on selkeät rajat. Kasvattajien ja aikuisten tehtävänä on opettaa lapselle empatiaa ja olla empaattinen, koska lapsi ei opi sitä itsestään. (Kronqvist & Pulkkinen 2007, 128-129). Empatia tarkoittaa myötäelämistä, tunteen kokemista ja jakamista muiden kanssa. Empatiataidot vahvistavat osaamista vuorovaikutustilanteissa ja ystävyyssuhteissa. Empatian avulla kuunnellaan läsnäolevasti toista ihmistä. (Hannukkala & Erkko 2013, 103)

Jotta empatia ja myötäelämisen kyky kehittyisi, on kyky muodostaa mielikuvia välttämätön. Empatia edellyttää, että ihminen pystyy muodostamaan mielikuvan toisen ihmisen tunteista. Näin ollen hän asettuu toisen ihmisen asemaan. Varhaisissa ihmissuhteissa tiivis ja läheinen vuorovaikutus edesauttaa empatian kehittymisessä.

Synnynnäinen sensitiivisyys vaikuttaa siihen mitä asioita lapsi poimii ympäristöstään ja kuinka ne vaikuttavat häneen. (Keltikangas-Järvinen 2010, 134-135).

4 VARHAISKASVATUKSEN JA ESIOPETUKSEN SOSIOEMOTIONAALINEN TUKI LAPSELLE

4.1 Varhaiskasvatus sosiaalisten taitojen tukijana

Varhaiskasvatus on pienille lapsille tarjottavaa kasvatuksellista vuorovaikutusta, jonka tavoitteena on edistää oppimista, kasvua ja kehitystä. Varhaiskasvatuksessa lapsen omaehtoisella leikillä on suuri merkitys. Keskeinen voimavara varhaiskasvatuksessa on ammattitaitoinen henkilöstö. Varhaiskasvatuspalvelut järjestetään päiväkotitoimintona, perhepäivähoitona ja avoimena toimintona ja palveluita tuottavat kunnat, yksityiset palveluntuottajat, järjestöt ja seurakunnat. Varhaiskasvatuksen kasvatuspäämäärät ohjaavat toimintaa ja kasvattajat huolehtivat, että ihmisenä kasvamisen kolme päämäärää viitoittaa toimintaa. Nämä päämäärät ovat: edistää henkilökohtaista hyvinvointia, vahvistaa toimintamuotoja, joissa toiset otetaan huomioon sekä lisätä pikkuhiljaa itsenäisyyttä. Jokaisen lapsen yksilöllisyyttä ja omaa persoonallisuutta kunnioitetaan. Varhaiskasvatus kehittää omalta osaltaan hyvää yhteiskuntaa. Varhaiskasvatuksen ensisijainen tavoite on edistää lapsen hyvinvointia. Hän oppii sosiaalisia taitoja ja hänet kohdataan yksilöllisesti. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2005, 11-15).

Lapsi harjoittelee jatkuvasti uusia taitoja ja näin olleen on utelias synnynnäisesti. Oppiminen on kokonaisvaltaista ja hän käyttää oppimiseen kaikkia aistejaan. Parhaiten lapsi oppii ollessaan innostunut, jolloin hän itsekin toimii mielekkäällä ja merkityksellisellä tavalla. Turvalliset vuorovaikutussuhteet luovat myönteistä oppimisasennetta. Kun kasvattaja on sitoutunut, näkyy se lapsen tunteissa ja emotionaalisessa hyvinvoinnissa herkkyytenä ja lapsi kokee iloa onnistumisestaan. Varhaiskasvatus luo myönteiset asenteet oppimiselle. Lapselle luonteva toiminta vahvistaa hyvinvointia. Leikkiminen, liikkuminen ja tutkiminen ovat tapoja, jotka ovat lapselle luonnollisia ja luontevia. Nämä toiminnot ilmentävät myös lapsen tunteita ja ajattelua. Leikki opettaa lasta ja se on sosiaalista toimintaa, jolloin jäljitellään ja luodaan uutta. Kasvattajat ymmärtävät leikin merkityksen kuvittelun kyvyn, toisen asemaan

asettumisen sekä sosiaalisten taitojen kannalta. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2005, 18-21).

Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteiden (2010, 6-8) mukaan esiopetuksen tehtävänä on edistää lapsen kasvua inhimillisyyteen ja eettisesti vastuukykyisen yhteiskunnan jäsenyyteen. Lasta ohjataan vastuullisessa toiminnassa noudattamaan yhteisesti hyväksyttyjä sääntöjä ja arvostamaan toista ihmistä. Keskeisenä tehtävänä on edistää kasvu –kehitys –ja oppimisedellytyksiä. Fyysistä, psyykkistä, sosiaalista, kognitiivista ja emotionaalista kehitystä tuetaan ja ennalta ehkäistään vaikeuksia. Lapsen tervettä itsetuntoa vahvistetaan myönteisten vuorovaikutusten ja oppimiskokemusten avulla. Esiopetuksen tavoitteena on minäkuvan vahvistaminen lapsella myönteiseen suuntaan ja perus tietojen ja valmiuksien opettaminen ikätason mukaisesti. Oikeasta ja väärästä puhuminen ja pohtiminen ovat tärkeitä taitoja ja elämän pelisääntöjä opetellaan sitoutumalla niihin. Itsensä hallitsemista ja tasavertaisuuden hyväksymistä harjoitellaan.

Lapsen emotionaalisen kehityksen tukeminen vaatii lapsen kehitysprosessin tuntemista. Myös kasvattajan oma itsetuntemus tulee olla hyvä. Jos lapsi tuntee tulevansa ymmärretyksi ja hyväksytyksi tunteineen, se antaa hyvän mahdollisuuden kehittää empatiataitoja. Lapsiryhmään kuuluu kaikkia tunteita ilosta suruun ja tunteiden hallinta ja sanoittaminen on tärkeää työntekijöille. Tunteiden näyttäminen vaatii joskus harjoittelua ja sitä voi tehdä esimerkiksi draaman avulla. Toisen asemaan menemistä voi myös harjoitella, jotta lapsi oppisi miltä eri tilanteissa tuntuisi itsestä. Jos lapsi ei hallitse omia tunteitaan, tulee aikuisen keskustella siitä lapsen kanssa ja ohjata lasta miten tulisi käyttäytyä missäkin tilanteessa. Lapsi saa näin ollen mallin ja kannustusta oikein käyttäytymiseen.

Valvonta, ennakointi, ohjaus ja auttaminen ovat interventiota. Aikuisen tulee aina olla turvallinen ja ylläpitää rajat. Pedagogisia toimintoja ja tilanteita suunniteltaessa tulee huomio kiinnittää sosioemotionaalista tukea tarvitsevien lasten ohjaukseen ja myönteiseen palautteeseen. Aggressiivista lasta tulee jututtaa aina siitä, kuinka toisten kanssa ollaan ilman väkivaltaa ja ristiriitatilanteet käydään läpi. Arkaa lasta kannustetaan ja lasta saattaa auttaa esimerkiksi jokin kiinnostuksen kohde, josta hän saa

mielekkäitä elämyksiä. Lapsen itseluottamusta vahvistetaan onnistumisen kokemuksilla. Ryhmä – ja opetustilanteet tulisi suunnitella siten, että lapsi voi toimia mielekkäästi aktiivisena. Lapselle tulee antaa rohkaisua, kannustusta, aikuisen huomiota ja kiittämistä. Omien valintojen tekemiseen tulee lasta kannusta ja opettaa näin ollen itsenäistymistä. (Hujala & Turja 2011, 266-268).

Pihlaja (2005,6) tutki väitöskirjassaan varhaiserityiskasvatusta suomalaisessa päivähoidossa. Hän tutki 23 lapsiryhmää kahdeksassa kunnassa ja lapsia tutkimukseen valikoitui yhdeksän sosiaalisemotionaalisen tuen tarvitsijaa sekä 14 kielen kehityksen tuen tarvitsijaa. Erityisryhmien pedagogiset erot kohdistuivat pienryhmätoimintojen erityistä tukea tarvitseviin lapsiin. Pedagogiikka oli osissa ryhmissä jopa puutteellista, mutta perushoito oli laadukasta. Suomalaisissa päiväkodeissa erityispedagogiikkaan vaikuttaa asenteet, medikalisaatio ja selitysmallit vammaisuudelle.

Pihlaja pohtii väitöskirjassaan rajanvedon vaikeutta siihen, milloin lapsen kohdalla on kysymys normaalista kehittymisestä tai sitten lapsen vaikeuksista. Jokin piirre voi olla osa kasvuprosessia eli kehityksellinen. Lapsella voi olla eri ammattilaisen mukaan eri tilanne: depressio lasten psykiatrian mukaan, koulun mukaan käytöshäiriö tai päivähoidon mielestä sosiaalis-emotionaalinen ongelma. Voimme olla huolissaan jos sosiaalisen elämän sekä tunne-elämän vaikeudet käyvät haastaviksi lapselle tai ympäristölle. Häiritsevimpiä tunteita on viha ja kiukku. Aggressiivisuus on yksi eniten esillä olevista tunteista. (Pihlaja 2005, 63-64). Sosioemotionaalista tukea tarvitsevat lapset aiheuttivat tutkimuksessa olleiden päiväkodin henkilökuntaan voimakkaita tunteita. Johtajan asennoituminen ja rooli vaikuttavat työyhteisöön. Yhteistyö johtajien ja työntekijöiden välillä on tärkeää. (Pihlaja 2005, 143).

Taustaideologioita sosioemotionaalisen kasvun tukemiseen oli erilaisia riippuen ryhmästä. Pihlaja (2005, 207-208) on kuvannut tavallisten ryhmien ideologiaa, joissa ei ole erityistä tukea tarvitsevia lapsia:

- Turvallinen paikka, hellyyttä, huomiota ja syliä
- Onnistumista, kavereita, uusien perustaitojen oppimista, säännöt ja rajat tärkeitä
- Hyväksytään erilaisuutta eikä kiusata ketään

- Yhteistyö vanhempien kanssa tärkeää
- Sosiaaliset tavoitteet ja leikin kautta oppiminen
- Myönteinen ajattelutapa, yhteishenki ja tunnelma
- Pysyvä henkilökunta ja lapsilähtöisyys
- Pienryhmätoiminnot
- Stimuloiva ympäristö
- Toisen kunnioittaminen

Huilla & Isokoski (2013,2) ovat tutkineet pro - gradu työssään esiopetuksen ja alkuopetuksen opettajien näkemyksiä lasten tunnetaidoista ja itsetunnosta sekä niiden käsittelystä. Tulokset osoittivat, että esi- ja alkuopetuksen tunnetaitokäsittely pidetään tärkeänä. Tunnetaitoja harjoittelemalla vahvistetaan itsetuntoa ja eritoten empatian kokeminen ja omien tunteiden tunnistaminen nousi esille. Kun omat tunteet tunnistetaan, selviää myös hankalista tilanteista. Esiopetuksessa tunteita käsitellään arjen tilanteissa, tuokioilla ja keskusteluissa. Eniten haasteita tulee vastaan siirtymävaiheissa, uusissa ympäristöissä ja ihmisissä sekä toimintatavoissa. Lapsen hyvä itsetunto ilmenee lapsessa myönteisen minäkäsityksen kautta ja sosiaalisissa suhteissa. Hyvän itsetunnon merkkeinä opettajat näkivät myös myönteisyyden, avoimuuden sekä sopeutuvuuden. Itsetuntoa vahvistaa opettajien mielestä kannustaminen, yksilöllinen huomioiminen ja kehuminen. Lisäksi käytetään pelejä, harjoitteita ja leikkejä.

4.2 Opinnäytetyöni päiväkodin ja esiopetusryhmän toteuttama sosioemotionaalinen tuki

Siikalatvan kunnan esiopetussuunnitelman mukaan (2013, 4-13) opettajan tehtävänä on vaalia lapsuutta niin, että lapsi oppii ja kasvaa kehitystasonsa mukaisesti. Myönteisesti itseensä suhtautuva lapsi ottaa huomioon muita ja välittää toisistaan. Esiopetuksen työntekijöiden tavoitteena on luoda luottamuksellinen ja avoin yhteistyösuhde perheiden kanssa. Esikoulutoiminnassa lapsi pohtii syyseuraussuhteita ja tekee johtopäätöksiä. Esiopetuksen sisältöön kuuluu etiikka ja katsomus, jossa lasta ohjataan ymmärtämään toista ihmistä ja kunnioittamaan toisen koskemattomuutta. Eettinen kasvatus on osa kaikkea esikoulun toimintaa ja ajatuksena on pyrkimys inhimillisyyteen sekä oikeudenmukaisuuteen. Eettinen kasvatus on osa itsetunnon kehittämistä ja siihen

kuuluu myös sosiaalisten taitojen tukeminen. Menetelminä eettisessä kasvatuksessa käytetään muun muassa lauluja ja kirjallisuutta sekä keskusteluja lasten kanssa. Myös terveys sisältyy esiopetuksen sisältöihin ja sen tavoitteena on edistää muun muassa sosiaalista terveyttä. Psyykkistä terveyttä opetetaan huolehtimaan muun muassa hyväksymällä erilaisuus, ohjaamalla minäkuvan tasapainoista kehittymistä ja opastaa fyysiseen koskemattomuuteen. Sosiaaliseen terveyteen liittyy hyvät tavat, ystävyyssuhteiden solmimiseen ja yhteistyöhön liittyvät ohjeet sekä myönteisten keinojen käyttäminen erimielisyyksien ratkomisessa.

Jos esiopetusryhmän lapsella ilmenee tuen tarvetta oppimisessa, pyritään ne arvioida varhain. Varhainen tuki ehkäisee ongelmien syvenemistä. Lapsen saama tuki on joustavaa, suunniteltua ja tarvittaessa muuttuvaa. Jokaisen lapsen oikeus on saada laadukasta esi- ja perusopetusta kaikkina työpäivinä. Esiopetuksen tuki jaetaan tuen kolmiportaisella mallilla yleiseen, tehostettuun ja erityiseen tukeen. Esiopetuksen henkilökunta puuttuu välittömästi kiusaamiseen ja väkivaltaiseen käyttäytymiseen. Ennaltaehkäisevä työ on osa arkea ja se näkyy keskusteluissa lasten kanssa. Lapsia kasvatetaan sosiaaliseen vastuullisuuteen ja toisista välittämiseen huolenpidon ja myönteisyyden avulla. Oppilashuoltoryhmän työllä on roolinsa edistää terveyttä ja turvallisuutta. Moniammatillisesti jaetaan vastuuta perheiden ja lasten tukemiseen. (Siikalatvan kunnan esiopetussuunnitelma 2011, 23-38)

Siikalatvan seutukunnan varhaiskasvatussuunnitelman mukaan (2011, 18-31) tukea tarvitsevan lapsen yksilölliset tarpeet, tukipalveluiden riittävyys ja jatkuvuus on tärkeää ja lapselle laaditaan kuntoutussuunnitelma muiden asiantuntijoiden kanssa. Varhaiskasvatuspalvelut noudattaa samalla tavalla tuen muotoja kuin esiopetuskin, ja varhainen puuttuminen on eriarvoisen tärkeää. Leikki tuottaa lapselle iloa ja leikin avulla lapsi käsittelee tunteitaan ja kokeilee osaamista ja taitojaan. Yleensä lapsen leikissä tulee esiin asiat, joita hän miettii. Sen avulla lapsi ilmaisee itseään ja harjoittelee oikean elämän asioita. Leikki on hyvä keino kehittää sosiaalisuutta, pettymysten sietoa, riitojen selvitystaitoja, toisten huomioimista ja ohjeiden mukaan toimimista. Kasvattaja luo mahdollisuudet leikille ja toimii turvan tuojana. Varhaiskasvatuksessa eettisen kasvatuksen päämäärä on kehittää lapsen itsetuntoa ja sosiaalisia taitoja. Opetellaan

erottamaan hyvää ja pahaa, oikeaa ja väärä, noudattamaan sääntöjä ja pyytämään ja antamaan anteeksi.

Siikalatvan esiopetusryhmässä tuetaan lapsen sosiaalista kasvua monin keinoin. Esikouluarki on jo itsessään lapsen kasvua tukevaa. Alkuun lapsi saattaa olla uupunut esikouluarjen mukanaan tuomasta muutoksesta verrattuna kodin arkeen. Aikuisen täytyy silloin tukea lasta huomaamalla lapsen tarpeet ja kannustaa lasta. Ohjatut yhteiset leikkituokiot ovat keino kasvattaa lapsen sosiaalisia taitoja ja tunteiden hallintakykyä. Leikin lomassa lapsi omaksuu sääntöjä, vuorottelee, huomioi toiset, hyväksyy erilaisuuden, uskaltaa suorittaa tekemisiä toisten katsoessa, osaa hävitä ja sietää pettymyksiä, toimii hyvien tapojen mukaisesti ja on ystävällinen. Sosioemotionaalista tukea tulee kaikissa esikoulun toiminnoissa opetustuokiolla, ruokailussa ja ulkoilussa. Henkilökunnan toimintojen yhdenmukaisuus on tärkeää kun puututaan lapsen käyttäytymiseen. Pedagogisia menetelmiä esiopetusryhmässä työskentelyssä on muun muassa porrastukset siirtymätilanteissa, päivä – ja toimintarutiinit tuomassa turvallisuutta, asioista keskusteleminen rauhoittumalla, jäähypenkki tarvittaessa, palkitseminen ja päivänlopetus. (Siikalatvan esiopetuksen opettaja, 25.6.2014 sähköpostiviesti).

4.3 Menetelmiä sosioemotionaalisen kasvun tukemiseen

Aikuisen merkitys esimerkin antajana lapselle on tärkeä tukipilari lapsen kasvatustyössä. Aikuisen tulee olla tietoinen esimerkki lapselle, pyrkiä elämässään hyvään ja luottaa itseensä. Luottamuksellisuus on yksi esimerkillisyyden iso osa. Kun lapsi havaitsee aikuisten olevan luottavaisia, se sisäistyy myös hänen toiminnakseen. Läheiset aikuiset siis asennoituvat aina kunnioittavasti lapsen tunteisiin ja asioihin. Vastuullisuutta lapsi oppii aikuisilta. Asennoituminen ja reagoiminen lapsen tilanteisiin sekä oma vastuunkanto on tärkeitä seurattavia asioita lapselle. Elämän valinnat eivät aina ole helppoja ja aikuisten tulee kantaa niistä vastuu. Myös virheellisiä valintoja tehtyään aikuinen kantaa niistä vastuun, mutta lapsi näkee ja oppii, että elämä tuo tullessaan haastetta. Toisten ihmisten arvostamisen lapsi oppii ajan myötä seuratessaan aikuisten puheita ja toimia. Jos aikuisen esimerkissä on ivaa ja vihaa saattaa lapsi seurata sellaista esimerkkiä. Lapsen tulee oppia erottamaan toisistaan ilon ja ylpeyden.

Ylpeys estää avautumisen elämänilolle, kun taas aito ilo saavutuksista aiheuttaa elämäniloa. Elämän haavoittuvuuden lapsi kokee surun, luopumisen ja pettymysten kautta. Lapsi tarvitsee näissä tilanteissa turvallisen aikuisen luomaan toivoa ja luottamusta. Hän oppii aikuiselta, että vaikeuksien kautta päästään voittoon ja epäonnistumiset kuuluvat elämään. Epätoivon hetkellä tärkeintä on välttää se, ettei lapsi ole yksinäinen. (Mattila 2011, 75-81).

Kun lasta kannustetaan omien tunteiden hyväksymiseen ja kohtaamiseen, tuntee hän olevansa hyväksytty. Tunteista tulee hänelle tuttuja, eivätkä aiheuta ihmetystä ilmaantuessaan. Tunteiden vaikeus lapsella saattaa osittain johtua siitä, että hän on huolissaan siitä onko hän hyväksytty tunteineen myös hänelle läheisille aikuisille. Omista vanhemmista ja lähikasvattajista lapsi huomaa tunteiden kestettävyyden ja hyväksyttävyyden. Lapsi tarkastelee heitä ja tekee omia päätelmiään tunteiden hankaluudesta tai rikastuttavuudesta. (Mattila 2011, 83).

Toiminnallisia välineitä, kuten tunnekortteja ja kirjoja tuottaa muun muassa Pesäpuu ry. Yhdessä tekeminen ja toiminnallisuus auttavat lapsia ilmaisemaan itseään ja tulemaan tietoisiksi omista tunteistaan, ajatuksistaan ja tavoistaan. Toiminnallinen menetelmä on vuorovaikutuksen tukemista ja se virittää tunneyhteyteen ja luo selviytymiskeinoja. Pesäpuun toiminnalliset menetelmät tähtäävät lapsen osallisuuden lisäämiseen ja välineet on kehitetty ajatellen lapsen etua. (Pesäpuu 2014, hakupäivä 25.6.2014).

Erilaisia tunne - ja vuorovaikutuskortteja on muun muassa Nallekortit, joissa nallejen kuvat ilmaisevat tunteita. Korttien avulla voi käsitellä ongelmallisia tilanteita. Vahvuuskortit vahvistavat eläinkuvineen itsetuntoa ja luovat uskoa positiiviseen muutokseen ja opettavat selviytymiskeinoja. Elämän tärkeät asiat – kortit tukevat oman tarinan tuottamisessa ja tavoitteena on löytää keinoja voimavarojen vahvistamiseksi. Pesäpuulla on myös tarjolla pelejä. Esimerkiksi Selviytymissieni merkit –pelin avulla kartoitetaan turvallisuutta ja ihmissuhteita. Nukkeperhe on vuorovaikutusleikkimenetelmä muun muassa lapsen arjen käsittelyyn. Lisäksi on erilaisia kirjoja, jota on tarkoitettu eri tilanteisiin käsittelemään tunteita tai asioita. Ville Vilkastuksen tunneseikkailu kertoo apinanpojan seikkailusta ja tunteista. (Pesäpuun tuotteet vihkonen 2014, hakupäivä 25.6.2014).

Taikalamppu on valtakunnallinen lastenkulttuurikeskuksen verkosto, joka kehittää kulttuuripalvelua lapsille ja nuorille. Se on opetus – ja kulttuuriministeriön tukemaa toimintaa. Taikalampun Internet -sivuilla on ladattavissa erilaisia aineistoja ja menetelmäoppaita. Menetelmäoppaan avulla opettaja, ohjaaja tai muu lasten ja nuorten kanssa toimiva saa ideoita toteuttaakseen toimintaa. Menetelmäoppaissa on muun muassa Synkeän louhoksen seikkailupeli, joka on yhteistoiminnallinen sosiaalisten taitojen kehittämiseen tarkoitettu peli. Siinä on toiminnallisia tehtävärasteja, draama – ja elämysharjoituksia, jotka vahvistavat lapsen tunteiden tunnistamistaitoa. Lisäksi peli antaa valmiuksia toimia ristiriitatilanteissa. (Taikalamppu 2014, hakupäivä 3.10.2014).

5 RATKAISUKESKEISET MENETELMÄT LAPSEN SOSIOEMOTIONAALISEN TUKEMISEN MUOTONA

5.1 Ratkaisukeskeisyys

Ratkaisukeskeinen terapiamuoto on kehittynyt perheterapian muotona USA:ssa 1980 – luvulla. Siinä huomio kiinnitetään asiakkaan toiveisiin ja tavoitteisiin ongelmien sijasta. Taustalla voidaan ajatella olevan ajatus, että asiakas tietää ratkaisun ongelmiinsa, vaikka ei vielä tiedä sitä tietävänsä. Asiakas huomaa olevansa oikealla tiellä, kun suuntaa katseensa tulevaisuuteen ja osaa käyttää voimavaransa oikein. Nykyään ratkaisukeskeisyyttä hyödynnetään lisäksi muun muassa työyhteisöjen kehittämisessä, johtamisessa, sosiaalityössä ja urheilussa. Ongelmakäyttäytymisen syiden pohtiminen sivuutetaan ja niinkään tärkeää ei ole selvittää mistä ongelma johtuu. Valitukset ja ongelma muutetaan tavoitteiksi ja etsitään tilanteita, joissa on toimittu oikein. Mietitään mitä silloin on tehty eritavalla ja etsitään onnistuneita tilanteita menneisyydestä, nykyisyydestä tai tulevaisuudesta. Tavoitteista rakennetaan pieniä ja konkreettisia, jotta edistymistä pystytään seuraamaan. (Ahola & Hirvihuhta 2002, 13-14).

Ratkes -yhdistyksen verkkosivujen mukaan (hakupäivä 24.6.2014) ratkaisu – ja voimavarasuuntautuneelle työlle on ominaista:

Asialähtöisyys eli asiakas asettaa itse tavoitteensa sen sijaan, että joutuisi hyväksymään asiantuntijoiden tavoitteet. Asiakkaana voi olla perhe, yksilö tai ryhmä.

Tavoitelähtöisyys ja tulevaisuudensuuntautuneisuus, joita asiakas pohtii keskusteluissaan.

Voimavarakeskeisyys, jolloin hyödynnetään asiakkaan kykyjä, taitoja ja osaamista käsillä olevan pulman ratkaisemiseksi. Menneisyys on voimavara ongelman sijaan.

Poikkeuksien ja edistymisten huomioiminen eli tutkitaan aikoja, jolloin vaikeudet olivat hallinnassa.

Myönteisyys, luovuus, leikillisyys ja huumori, joka tukee asiakkaan vahvuuksia.

Hyödyntäminen ja konstruktiivinen näkemys, jolla tarkoitetaan sitä, että ratkaisukeskeinen työtapa on salliva ja siihen voidaan liittää ideoita muistakin työmuodoista kuten tarinoita ja tekniikoita.

Yhteistyö ja kannustus eli asiakkaan verkostot nähdään voimavarana, jotka voi auttaa pulmassa. Aito myönteinen palaute on tärkeää.

5.2 Ratkaisukeskeisyys lasten kanssa toimiessa

Lapsilla on aina jossakin vaiheessa lapsuuttaan ongelmia kasvunsa tai kehityksensä kanssa. Ongelmat voivat olla muun muassa pahoja tapoja, pelkoja, raivokohtauksia tai painajaisia. Ongelmat liittyvät usein toveruuteen, nukkumiseen, käyttäytymiseen tai ruokailuun. Lapset eivät mielellään keskustele ongelmistaan, mutta harjoittelevat mielellään erilaisia taitoja. Siksipä lasten kanssa kannattaakin harjoitella taitoja sen sijaan, että pohdittaisiin ongelmia. Lapsen ongelmaan löytyy aina jokin taito jota harjoittelemalla ongelmakin helpottuu. Aluksi lapsen kanssa pohditaan, mikä taito olisi hyvä oppia, jotta ongelma voitettaisiin. Sen jälkeen mietitään suunnitelma, jonka avulla taitoa harjoitellaan. (Furman 2012, 82-83).

Muksuoppi kehitettiin leikki-ikäisten päivähoito-ongelmien ratkaisun tueksi, mutta huomattiin sen soveltuvan myös alakouluikäisille. Menetelmä sopii kaikenikäisille leikkimielisille. Muksuopin käyttöönotto vaatii ajattelumaailman muuttamista ja vaivannäköä. Aikuisten välinen keskinäinen syyttely ja syiden pohtiminen unohdetaan ja aloitetaan taidon harjoittelu lapsen kanssa. Sillä on myönteinen vaikutus kaikkiin lapsen ympärillä oleviin ihmisiin, sillä se opettaa yhteen hiileen puhaltamista, kannustamista ja kunnioittamista. Se laittaa meidät miettimään sitä, millä tavalla teemme yhteistyötä lasten kanssa. Muksuoppia leimaa avoimuus, koska lapsen opeteltava taito kerrotaan lähipiirille avoimesti. (Furman 2003; 9, 17-18).

Furmanin mukaan (2012, 84-85) menetelmä etenee askel askeleelta:

1. Selvitetään itselle lapsen ongelma
2. Käännetään ongelma taidoksi
3. Selitetään lapselle opeteltava taito
4. Keskustellaan lapsen kanssa ja kerrotaan mitä hyötyä taidosta on
5. Lapsi nimeää taidon
6. Lapsi miettii ketkä voisi häntä kannustaa taidon oppimisessa
7. Miten taitoa voisi juhlistaa

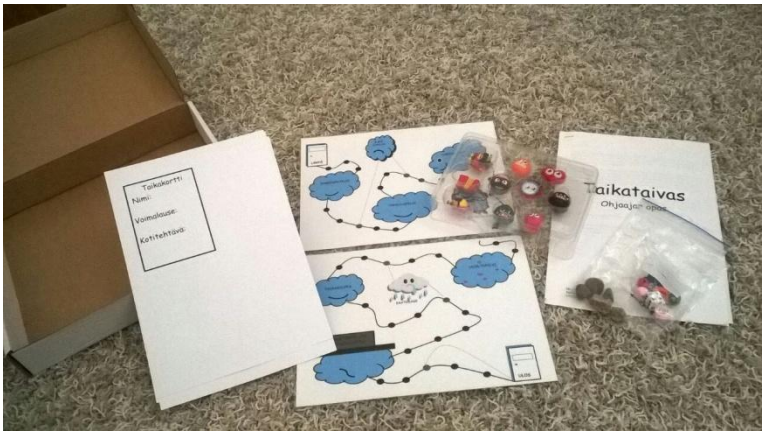
8. Pohditaan lapsen kanssa kuinka taitoa harjoitellaan ja miten muut voivat kannustaa oppimista
9. Lapsi päättää kuinka kannustajat muistuttavat häntä taidon muistamisesta
10. Taidon oppimisen jälkeen toteuta juhlat ja pyydä lasta kiittämään kannustajiaan

Ennen kun Muksuoppia ryhdytään käyttämään lapsen kanssa, tulee miettiä muutamia tärkeitä seikkoja. Kontakti lapseen tulee olla hyvä ja kunnossa. Muksuoppi on yhteistyötä, ja lapsen ja työntekijän välillä tulee olla luottamus. Sitä voi rakentaa lapselle mieluisella tavalla; pelaamalla ja leikkimällä. Lapsen halu oppia uusi taito on tärkeää. Jos hän itse ehdottaa taitoa, jota haluaa opetella, on hän silloin erityisen motivoitunut. Jos ehdotus tulee vanhemmalta, on tärkeää että lapsi hyväksyy sen. Tässä vaiheessa on hyvä käyttää kannustajia eli lapsen vanhempia ja muita verkostoja hyödyksi, jotta hekin juttelevat lapsen kanssa opeteltavasta taidosta. Taidon tulee myös olla harjoiteltavissa käytännössä. Menetelmän askelien paikka voi halutessaan vaihtaa, ja aloittaa lapsen kanssa eristä kohtaa, jos se tuntuu oikealta. Takapakkeihin on myös hyvä varautua, koska esimerkiksi alkuinnostus voi laantua tai yhteistyö vanhempien tai päiväkodin/koulun kanssa voi horjua. Mukaan saattaa tulla myös hoidollisia keinoja lapsen tilannetta helpottamaan. Muksuoppi on keino työskennellä lasten ja hänen verkoston kanssa tavalla, joka herättää toivoa, luo puitteet yhteistyölle ja hyödyntää lasten luontaista kykyä ratkoa ongelmia. (Furman 2010, 153-156).

6 RATKAISUKESKEINEN TAIKATAIVAS – PELI

6.1 Taikataivas – pelin esittely

Lapsilla ilmenee kasvunsa vaiheessa pulmallisia tilanteita käyttäytymiseen liittyen. Lapset eivät aina keskustele mielellään asioistaan, mutta harjoittelevat erilaisia taitoja. (Furman 2012, 82). Kun käytetään ratkaisukeskeistä menetelmää, sivutetaan pääosin ongelmakäyttäytymisen syiden pohtiminen. Valitukset ja ongelma muutetaan tavoitteiksi ja keskitytään onnistuneisiin tilanteisiin, joissa on toimittu oikein. Mietitään mitä silloin on tehty hyvin. Tavoitteista rakennetaan pieniä ja edistymistä seurataan. (Ahola & Hirvihuhta 2002, 14).



Taikataivas – peli on suunniteltu pelattavaksi alle 10 – vuotiaiden lasten kanssa. Pelin tarkoituksena on ratkoa pulmallisia tilanteita ja ratkaisukeskeisten menetelmien avulla vahvistaa lapsen olemassa olevia myönteisiä taitoja. Pelin avulla löydetään myönteinen tapa ongelmien kohtaamiseen. Pelin kulussa lapset itse keksivät ratkaisuja ongelmiinsa. Peli on lapsilähtöinen, koska siinä kuunnellaan lapsen mahdollisia ideoita ja lapsen kykyihin uskotaan. Lähestymistapa pelissä on huumoripitoinen ja mielikuvituksellinen sekä tietenkin leikkisä. Pelilauta on kuvitettu ynhdeksällä pilvellä. Ennen aloittamista lapsen, huoltajien ja varhaiskasvatuksen henkilöstön kanssa on pohdittu muutosta tarvitsevia seikkoja lapsen elämässä kuten itsehillinnän tai rohkeuden lisäämistä tai ryhmässä toimimistaitoja eli sosiaalisia taitoja (toisen huomioon ottaminen). Ohjaajan on oltava innostava ja kannustava luottohenkilö. Pelilaudan jokaiselle pilvelle pysähdytään ja näin ollen jokainen pelilaudan tehtävä tulee tehdyksi.

Lapsi valitsee itselleen LÄHTÖ – ruudussa haluamansa värisen pelinappulan, heittää

noppaa ja etenee ensimmäiseen pilveen.

IHMEIDEN PILVI toimii aloituspilvenä, jossa lapsen ongelmallisesta käyttäytymisestä tehdään myönteinen asia. Ihmeiden pilvessä pohditaan yhdessä lapsen kanssa mitä taitoja tarvitaan, jotta pulmasta päästään ja voidaan ruveta kehittämään tarvittavaa taitoa. (Nevala 2014, Taikataivas ohjaajan opas). Furmanin (2003, 23-37) mielestä taitojen opettamisen taustalla on ajatus, että ongelmallisen käyttäytymisen taustalla on vajavaisesti kehittynyt taito toimia erillä tavalla tietyissä tilanteissa. Kun lapsen ongelmia käännetään taidoiksi, tulisi kysymys esittää siten, että mitä lapsen pitäisi oppia, jotta ongelmasta päästäisiin. Pienille lapsille voi ilmoittaa, että aikuiset haluavat hänen opettelevan jonkun taidon, mutta isompien lasten kanssa tulee asiasta keskustella. Silloin usein selviää, että lasta itseäänkin harmittaa, kun tietyt tilanteet eivät onnistu.

Ihmeiden pilvessä saa valita VOIMAKIVEN. Valittavana on usean värisiä ja kokoisia sekä tuntuisia kiviä. Voimakivi auttaa vastaantulevan sähäkkäsalama – pilven tunnekysymyksissä.

Myös HAHMOESINE valitaan hauskoista pikkuhahmoista. Se antaa hyvää mieltä pelin ajaksi ja myös vaikeita kysymyksiä voi kysellä hahmolta. Ihmeiden pilvestä lähtee pelaajan mukaan myös pieni taikaviisari, joka antaa tietoa ja rohkeutta vastata haastaviin kysymyksiin sähäkkäsalamassa, ilkiökoriläässä sekä kaatosade-pilvessä. (Nevala 2014, Taikataivas ohjaajan opas). Muksuopissa Furman (2003, 53-54) suosittelee valitsemaan lasten kanssa voimahahmon, joka auttaa harjoittelemaan taitoa. Se voi auttaa muistuttamaan harjoiteltavasta taidosta, antaa neuvoja ja antaa onnistumisen keinoja.

ILKIÖKÖRILÄS – pilveen päädytään nopan osoittamana joko ennen tai jälkeen VAHVUUSPILVEÄ. Ilkiökoriläs pilvellä on surunaama ja sille kerrotaan omia neuvoja

ja oppeja kuinka ongelmasta päästään. Ohjaaja voi esittää kysymyksiä liittyen pulmaan, kuten mitä pitäisi tehdä kavereiden kiusaamisen sijaan tai mitä pitäisi tehdä jos alan lyömään toista. Tässä pilvessä pyritään käyttämään lapsen tuottamia sanoja ongelmasta. Tässä pilvessä luovuus ja mielikuvitus ohjaajan puolelta otetaan käyttöön ja ohjaaja voi esim. kysellä ilkiökörilään roolissa. (Nevala 2014, Taikataivas ohjaajan opas).

Mielikuvitus ja satuhahmot ovat hyviä tapoja toimiessamme lasten kanssa. Mielikuvitusolentoja voidaan ongelmista puhuttaessa käyttää syntipukkeina ja ne tuovat luovuutta ja leikkisyyttä hankalista asioista puhumiseen. (Ahola & Furman 1993, 68-70). Ilkiököriläs on mielikuvituksellinen pilvi, jota voidaan pelissä käyttää syynä jutellessa ongelmasta. Pilvi haluaa ikikuriseen tyyliin udella lapselta käyttäytymiseen liittyvistä asioista. Jännitys ja mielikuvitus tuovat tähän pilveen ja pelaamiseen lapselle mielekästä otetta.

VAHVUUSPILVI on hyvänmielen pilvi, jossa etsitään lapsen myönteisiä vahvuuksia, hyviä puolia ja mielenkiinnon kohteita. (Nevala 2014, Taikataivas ohjaajan opas).
Lapsen itsetuntoa voimme tarkkailla sen mukaan miten hän arvostaa itseään ja miten hän viihtyy ihmisten kanssa. Hän suhtautuu toiveikkaasti tulevaisuuteen ja itseensä sekä ympäristöön. Tärkeää on keskittyä lapsen vahvuuksien tukemiseen, ei heikkouksien etsimiseen. Myönteisen ja kannustavan palautteen etsiminen auttaa lasta kehittämään sopeutumiskykyään. (Huovinen & Cacciatore & Korteniemi-Poikela 2008 , 14-17).

HARJOITTELUPILVESSÄ painotetaan lapselle, että kaikki onnistuu harjoittelemalla. Hän saa piirtää oman kuvan jostakin asiasta, joka antaa hänelle voimaa. Pilvessä voidaan myös keskustella tilanteista, jolloin vahvuus on ollut käytössä ja millaista se on ollut.

SÄHÄKKÄSALAMA on tunnepilvi ja siinä vieraillessa pohditaan erilaisia tunteita. Tunteista voi keskustella miettimällä millaisia tunteita on, missä kohti kehoa ne tuntuvat tai minkä värisiä ne ovat. Sähäkkäsalamassa opetellaan tunteiden nimeämistä. (Nevala 2014, Taikataivas ohjaajan opas). Tunnetaitoja harjoitellaan syntymästä lähtien aluksi vanhempiensa ja muiden läheisten avulla. Iän karttuessa kodin ulkopuolisten virikkeiden osuus kasvaa. Lapset tarvitsevat tunnetaitojen kehittämiseen aikuisen mallia

siitä, kuinka tunteita tunnistetaan, sanoitetaan ja käsitetään. Lapsille täytyy osoittaa turvaa tunteita harjoitellessa. Tunnekäsittelytaidot vahvistavat itsetuntemusta ja auttavat ylläpitämään ihmissuhteita sekä ennakoimaan tilanteita. (Erkko & Hannukkala 2013, 75-76).

HUOLTOPILVI palaa ihmeiden pilven harjoiteltavaan taitoon ja lapsen kanssa pohditaan, kuinka sitä taitoa voisi huoltaa.
KAATOSATEESSA mietimme suojan tärkeyttä elämässä. Lapsen kanssa mietitään pulmatilanteen tullessa omia turvapaikkoja ”sateenvarjoja”, turva-asentoja ja keinoja hillitä itseä.

TAIKAKAUPPA – pilvi on paikka, jossa tilataan juhlat tai mietitään jokin muu keino palkita kuljettu matka taitojen harjoittamisessa. Pelikerrat suunnitellaan siten, että viimeisellä kerralla juhlitaan opittua taitoa ja lapsi saa esimerkiksi pienet juhlat tai jotakin muuta kivaa palkintoa. (Nevala 2014, Taikataivas ohjaajan opas). Furmanin (2003, 69-70) mukaan taidon oppimisen juhlistaminen toimii kannustimena ja lisää motivaatio opiskella taitoa. Samalla se kasvattaa lapsen luottamusta taidon oppimiseen. Me otimme Taikataivas – pelituokioissa palkinnoksi pienen herkkuhetken viimeiselle kerralle, joka toimi kannustimena koko tapaamisketjun ajan.

Viimeinen pilvi on MIETINTÄ – JA TAIKAHATTU. Se on rauhoittumisen pilvi. Siellä lapsen kanssa voidaan pohtia taikalause, josta saisi lisää voima kiperiin tilanteisiin. Rentoushetki tai hengitysharjoituksen toimivat myös oivallisesti tässä pilvessä.

Lopuksi astutaan ULOS – ruutuun ja annetaan lapselle taikakortti mukaan. Keskustellaan lapsen kanssa matkasta ja voidaan halutessaan miettiä tehtävä, joka auttaa kehittämään taitoa. (Nevala 2014, Taikataivas ohjaajan opas).

6.2 Lasten esittelyt ja pelaamistavoitteet

Niin kuin jo aiemmin mainitsin, olivat lapset valikoituneet yhdessä henkilökunnan kanssa ja jokaisella on jokin ongelma tai haaste liittyen päiväkoti- tai esikouluarkeen. Esittelen nyt pääpiirteittäin lapset ja heidän ongelmansa arjessa sekä tavoitteet, mitä

lähdimme pelituokioilla työstämään.

Milla (nimi muutettu) on esikoululainen innokas ja iloinen temperamenttinen neiti. Hänen ongelmanaan on kotitilanteista johtuvat tunnehallinnan pulmat. Millan isä ja äiti erosivat ja tämä aiheutti Millalle haastetta silloin, kun hänen piti lähteä isälleen sovittuina viikonloppuina. Milla reagoi voimakkaasti saamalla jo edellisenä iltana pahoja raivokohtauksia, jotka saattoivat kestää yli tunninkin. Perheen äiti joutui näin ollen rauhoittelemaan lasta muun muassa pitämällä sylissä, ettei lapsi hajottaisi tavaroita tai satuttaisi itseään tai muita. Raivokohtauksia ja kiukkuja tuli usein puhuttaessa isästä ja etenkin isän luo menemisestä. Myös esikoulussa oli huolta tytöstä, koska hänellä oli ollut selkeää aikuisiin takertumista ja huomion hakemista sekä pulmaa myös kaverisuhteissa. Hän oli voimakastahtoinen ja saattoi valita kavereitaan olemalla hieman ilkeäpuheinen. Millan sekä hänen äidin kanssa jutellessa päädyimme pelitavoitteeseen, että saataisiin kehitettyä taitoa hillitä kiukkua ja vihaa. Pelin toivottiin auttavan pulmallisiin hetkiin kotona, jolloin pitäisi lähteä isän luokse. Sovimme, että juttelemme isä-asiasta siten, että saamme käännettyä sen myönteiseksi ja suunnattua Millan mielenkiinto isällä oleviin hyviin asioihin ja mukaviin juttuihin, kuten touhut ulkona ja mukavat ihmiset joita isän luona kohdataan.

Jesse on esikoululainen mukava ja iloinen poika, jolla ei ole isoja ongelmia sosiaalisissa taidoissa. Hän käy reippaasti esikoulua ja on innokas ja kaverillinen. Jessen pulmat näkyivät ryhmätilanteissa, kun oli esimerkiksi tuokio tai opetustilanne ja Jessen olisi ollut hyvä osallistua siihen ja kertoa oma mielipiteensä, niin hän ei siihen pystynyt, vaan oli opettajan mukaan hiljainen ja vetäytyvä. Kotona tämä asia tuli yllätyksenä ja kotioloissa ei ollut minkäänlaista pulmaa. Äiti piti kuitenkin hyvänä ideana lähteä vahvistamaan Jessen itseilmaisua ja rohkeutta pelin keinoin. Jessen kanssa sovimme, että pelissä harjoittelemme taitoa rohkeus.

Kalle on päiväkodin puolella esikoulun aloittamista odotteleva 6 –vuotias poika. Hän on todella aktiivinen, impulsiivinen ja touhukas. Kallen ongelmat näkyvät päiväkotiryhmässä juuri tunnehallinnan ja voitontahdon puolella sekä uhmakkuudessa sääntöjä vastaan. Kalle ei pysty olemaan tuokiolla paikallaan, vaan aloittaa yleensä välittömästi juttelun tai pelleilyn kaverin kanssa, paikaltaan poistumisen ja tuokion

häiritsemisen. Kaikissa päiväkotiarjen tilanteissa Kalle haluaa olla ensimmäinen esimerkiksi lautapeleissä, jonotustilanteissa ja ruokailussa. Se aiheuttaa paljon pulmaa päiväkotiarkeen. Lisäksi voimakkaat tunteet purkautuvat näissä tilanteissa itkuna ja kiukutteluna hoitajia tai kavereita kohtaan, joka taas vaikuttaa leikkeihin ja kaveruussuhteisiin. Vanhemmat olivat tietoisia pulmista, ja suostuivat hyvillä mielin pelikokeiluun. Kallen kanssa valitsimme kehitettäväksi taidoksi sen, että hillitään itseä ja opetellaan sitä, että aina ei tarvitse olla joka asiassa ensimmäinen. Kalle tosin itse ei meinannut olla samaa mieltä tavoitteesta alussa, mutta ymmärsi kuitenkin pitkän keskustelun jälkeen tavoitteen idean.

6.3 Pelituokiot lasten kanssa

Pelituokioita oli lapsesta riippuen 4-6 kertaa. Tapaamiset toteutettiin esikoulun ja päiväkodin arjen ja toimintojen mukaan, pääosin esikoululaisten kanssa kello 11 jälkeen ja päiväkotilapsen kanssa päivälevon jälkeen noin kello 13. Pelikerta kesti noin 40 - 60 minuuttia. Tapasimme lasten kanssa esikoulun viereisen päiväkodin tiloissa, jonne hain lapsen. Tilana oli yläkerran rauhallinen huone, jota käytetään vain terapiakäyttöön (puheterapia). Pyrin suunnittelemaan tapaamiset siten, että jokaisella lapsella tapaaminen oli eri päivinä. Joka kerralla tehtiin jotakin eri harjoituksia liittyen pelin mukanaan tuomiin tehtäviin. Lisäksi mietin jokaiselle kerralla alku - ja lopetustilanteen, joka olisi lapsen mielestä mielekäs ja mukava harjoittaen samalla sosioemotionaalisia taitoja. Joka kerralla kannustin lasta ja etsimme hyviä ja myönteisiä puolia hänestä.

Tapaamiskerroilla käytimme aikaa siihen, että mietimme, kuinka kehiteltävä taito on näkynyt vapaa-ajalla ja esikouluarjessa. Kotona, päiväkodilla ja esikoulussa kannustettiin taidon kehittymisen vaiheissa. Tapaamiskerroilla oli erilainen sisältö tai teema.

Ensimmäinen tapaaminen

Ensimmäinen tapaamiskerta oli tutustumiskerta. Tutustuimme toisiimme ja tein lapsille alkuhaastattelun, jossa kyselin perustietoja lapsesta, kuten lempileikit ja touhut, perhetiedot ja mielenkiinnon kohteet. Kerroin lapsille, että miksi he ovat valikoituneet

pelin pelaajaksi. Selitin heille, että pelin tarkoituksena on, että rupeamme harjoittelemaan sellaista taitoa, jota lapsen olisi hyvä harjoitella, jotta arki esikoulussa, päiväkodissa ja kotona olisi vieläkin onnistuneempaa. Erkon ja Hannukkalan (2013, 100-101) mukaan vuorovaikutuksessa tarvitaan niin tunne –kuin sosiaalisia taitoja. Taitojen avulla lapsi pystyy tekemään tuttavuutta ihmisten kanssa ja oppii ratkaisemaan myös haasteellisia tilanteita. Sosiaalisia taitoja käyttäessä tarvitaan myös empatiaa ja ymmärrystä. Sosiaaliset taidot opitaan kokemuksen ja kasvatuksen kautta.

Esitin asian pelin tarkoituksesta siten, ettei lapsella tulisi siitä negatiivinen kuva. Tutustuimme Pesäpuu ry:n Nallekortteihin, joita käytimme joka kerralla alkutunnelman kartoittamiseen. Nallekortit ovat Pesäpuu ry:n markkinoimat vuorovaikutuskortit, joissa 50 nallekarhua ilmaisee tunteita erilaisin ilmein ja asennoin. Kortit toimii keskustelun tukena ja niiden avulla voi käsitellä ongelmia, muutoksia ja edistää itsetuntemusta. (Pesäpuu ry, hakupäivä 18.5.2014). Nallekorteilla ”pelasimme” aina yhdessä siten, että levitin kortteja pöydälle ja sekä minä että lapsi valitsimme korteista omaa mielentilaan sopivan kortin. Ensimmäisellä kerralla askartelimme lasten kanssa pelivihon. Olin etukäteen leikellyt lehdistä tyttöjä ja poikia kiinnostavia kuvia, ja he saivat koristella vihkonsa kannet sellaisilla kuvilla, jotka tuovat hyvää mieltä ja iloa. Kuvina oli muun muassa traktoreita, autoja, leluja, eläimiä ja kukkia. Myös lapsen alkuhaastattelu kirjattiin hänen omaan vihkoonsa. Joka kerta vihkon viimeiselle sivulle lapsi sai valita tarran palkinnoksi reippaudesta pelituokioissa. Tarrat olivat myös tytöille kirkkaita sydäntarroja ja pojille autoaiheisia. Vihkon sai halutessaan viedä tapaamisten välillä kotiin, kunhan sen muisti tuoda seuraavalle kerralle sen mukanaan. Siihen oli lupa piirtää tai liimata kotoa omia kivoja kuvia ja tarroja. Tarkoitus oli saada lapsille voimakas mielenkiinto pelituokioihin, jotta ne motivoisivat osallistumaan. Ensimmäisellä kerralla emme pelanneet Taikataivas – peliä, mutta esittelin pelin heille mukaan lukien hahmot ja kivet, jotta peli jäisi mielen päälle ja seuraavaa kertaa odottaisi innolla.

Vaikeudet, joita ensimmäiseen pelikertaan liittyi, olivat muun muassa lapsen kiire päästä takaisin ryhmään kavereiden luo ja ihmettely siitä, miksi juuri hän pääsi tai joutui luokseni pelailemaan. Myös keskittymisvaikeutta oli havaittavissa jo ensimmäisellä kerralla. Se osaksi selittyi myös sillä, että kaikki lapsista eivät olleet aiemmin olleet

yksilökohtaisessa työssä mukana esim. puheterapian tai vastaavan puitteissa. Ensimmäinen kerta kesti noin 30 - 45 minuuttia. Kuitenkin kaikille lapsille jäi mielestäni hyvä tunne ensimmäisen tapaamisen jälkeen. He lähtivät touhukkaina vihkojensa kanssa lapsiryhmään.

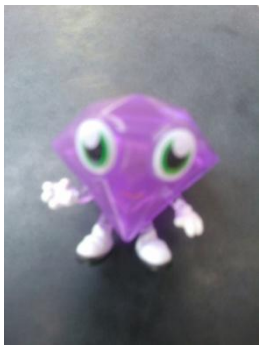
Ensimmäisen tapaamiskerran teemana oli siis tutustuminen. Teeman ympärille keräsin itselle omasta kuraattorityöstä hyväksi koettuja asioita, joita toteutin lasten kanssa. Olen pyrkinyt aina työssäni saamaan lapselle hyvän ensivaikutelman yksilökohtaamisissa. Pyrin työntekijänä olemaan ystävällinen, avoin ja ymmärtäväinen. Siikalatvan esiopetussuunnitelman (2011, 6-8) mukaan lapsen tervettä itsetuntoa vahvistetaan myönteisten vuorovaikutusten ja oppimiskokemusten avulla ja lapselle tulee antaa rohkaisua, kannustusta, aikuisen huomiota ja kiittämistä. Mattilan (2011, 24-70) mukaan aikuisen ja lapsen hyvä kohtaaminen on sitä, että lapsi kokee olevansa tasavertainen, huolehdittu ja olemassaoloon oikeutettu. Lapsi saa tulla kohtaamiseen omana itsenään eikä lapsen tarvitse esittää tunteita ja ajatuksia varmistaakseen aikuisen läsnä pysymistä. Lapsi tarvitsee viestiä hyväksytyksi tulemisesta. Lapsen kohtaamisessa ammattilaisena on tärkeää työntekijän ammatillinen itseluottamus osaamiseensa ja taitoihin.

Toinen ja kolmas tapaamiskerta, Taikataivas – pelin pelaamista

Toisen ja kolmannen tapaamiskerran aiheena oli itse Taikataivas – peli. Kaikkien kanssa aloitimme pelaamisen toisella kerralla. Edellisellä kerralla oli jo tutustuttu ulkoisesti peliin: katseltu pelilautaa ja ehkä hieman hahmoja ja juteltu pilvistä. Toinen kerta varattiin alkujuttelun jälkeen kokonaisuudessaan pelin pelaamiseen. Aluksi aina kertasimme edellisen kerran tekemisiämme, kurkistimme vihkoon ja tunnelmoimme alussa nallekorteilla ja kyselin kuulumisia. Kehuin kovasti edellisen kerran onnistunutta tapaamista ja loin myönteistä ilmapiiriä. Pelasimme Taikataivasta noin 45 minuutin ajan. Olin jo etukäteen pohtinut, että en halua edetä pelissä kiireellä, joten suunnittelin, että pelaamme pysähtymättä kaikkiin pilviin, vaan keskitymme tiettyihin harjoituksiin kunnolla. Riippui hieman lapsesta, miten rakensin ensimmäisen pelituokion. Pääsääntöisesti kuitenkin pysähdyimme kaikkien kanssa ensimmäisellä pelikerralla ainakin ihmeiden pilveen, vahvuuspilveen ja ilkiökörilääseen tai sähäkkäsalamaan.

Lisäksi saatoimme ohittaa hieman nopeammin harjoitus – tai huoltopilven. Tämä sen takia, että aikaa tapaamisiin oli varattu maksimissaan 60 minuuttia ja pienen lapsen mielenkiinto ja jaksaminen ei riitä pidempään aikaan, ja silloin peli menettäisi merkityksen. Vireystilan tulee olla hyvä koko ajan, jotta pystyy keskittymään.

Ensimmäiseen pilveen eli ihmeiden pilveen pysähdyttyämme pohdimme lapsen kanssa sitä pulmaa, miksi hän on ohjautunut peliini. Kohderyhmäni lapsilla kehitettävät taidot olivat kiukunpuuskien hallitseminen, rohkeuden ja reippauden lisääminen sekä sosiaalisten taitojen opetteleminen hallitsemalla voimakasta voitontahtoa, ettei joka pelissä ja leikissä tarvitse olla ensimmäinen. Lisäksi harjoiteltavana ”sivutuotteina” oli sääntöjen noudattaminen ja pettymysten sietäminen. Kun nämä käännettiin ihmeiden pilvessä harjoiteltavaksi taidoksi, saimme lasten kanssa aikaan kehittää reippautta ja rohkeutta, kehittää kykyä antaa muidenkin voittaa välillä, kehittää tunnetta sietää pettymystä. Ihmeiden pilven hahmot ja kivet valittiin myös. Siihen saimme lisää jännitystä, kun kerroin että kivet sisältävät taikuutta. Tunnustelemalla kiviä lapsi pystyi valitsemaan kiven, jossa oli hänen mielestään eniten taikaa. Useasti se oli se suurin kivi. Hahmoista suosituin oli timantin näköinen hahmo. Lapset saivat nimetä halutessaan hahmot pelikerroille. Yhdellä lapsista oli suurin mielenkiinto kiviin ja hahmoihin. Hän varmisteli, että hänen kivensä on varmasti se kaikista eniten taikaa sisältävä ja hahmo voimakkain. Hänen kanssaan myös mielikuvitus pelin kuluessa toi ihan selvästi lisää intoa. Saatoimme pelilaudalla leikkiä hahmoilla, jolloin otin itselleni hahmon, jonka avulla kyselin pelaajan hahmolta esim. tilanteista kavereiden kanssa.



Ihmeiden pilvessä taidon nimeäminen ja ongelmallisesta käyttäytymisestä puhuminen meni pääasiassa lasten kanssa hyvin. Yksi lapsista ei olisi halunnut jutella ongelmastaan, vaan käänsi keskustelua kokoajan muuhun: oli kiinnostuneempi pelihahmoista, kivistä ja aivan muista asioista, joista yritti kysellä kaikkea, ettei tarvitsisi jutella pulmasta. Hänkään ei kuitenkaan halunnut liueta tilanteesta, että lähtisi huoneesta pois, tai että olisi liiemmin ryhtynyt tivaamaan poispääsyn mahdollisuutta. Tuossa vaiheessa juttelin hetken niistä asioista, mistä hän haluaa, ja myönteisen kautta palasin pulmasta keskusteluun, kuitenkin jo sitten painottaen, että asioista on juteltava,

koska se on osa pelin henkeä. Yleensä lapsi sitten myöntyi ja omalla tavallaan hyväksyi asian ja myönsi ongelmallisen käytöksen häiritsevän jopa itseäänkin. Aholan & Hirvihuhdan (2002,29) mukaan kun selvitellään esimerkiksi lasten välisiä riitoja, yrittää tekijä viimeiseen asti kiistää tekonsa, ja päästä pois tilanteesta. Hän saattaa syyttää toista tai hän voi vähätellä tapahtumaa. Lyöminen voi olla tönimistä ja kiusaaminen leikkiä. Usein tekijä miettiikin seuraamuksia, että mitä siitä seuraa, jos kerron tehneeni väärin. Tässä tapauksessa tuleekin muistuttaa helpotuksen tunteesta, joka tulee asioiden selvittämisen jälkeen. Minä juttelin käyttäytymisasioissa lasten kanssa paljon siitä, mihin huono käyttäytyminen saattaa johtaa, jos siihen ei tee muutosta. Furman (2003, 47) toteaa, että lapsen on tärkeä huomata ja ymmärtää, että hänen harjoittelemastaan taidosta on hyötyä. Sen takia pohdimme sitä paljon tuokioillamme. Kaverit ovat tärkeitä lapsille. Juttelimme siitä, että kaveritkaan eivät tykkää esimerkiksi sellaisesta, että ei anneta periksi missään asioissa ja ruvetaan aina itkemään raivokkaasti silloin, jos jotakin asiaa ei saa periksi. Puhuimme ongelmista niin, että samalla kehuin lasten hyviä puolia ja korostin, mitä he voisivat milläkin hetkellä tehdä sen sijaan, että käyttävät pulmallista käyttäytymisen mallia. Juttelimme etenkin anteeksipyynnön tärkeydestä, pohdimme miltä toisesta tuntuu silloin, jos hänelle ollaan hurjan kiukkuisia ilman aihetta. Empatiakyvyn kehittyminen vie lapsilla oman aikansa ja se kehittyy vuorovaikutussuhteissa. Kasvattajien ja aikuisten tehtävänä on opettaa lapselle empatiaa ja olla empaattinen, koska lapsi ei opi sitä itsestään. (Kronqvist 128-129).

Toisessa pilvessä eli vahvuuspilvessä oli ohjeena etsiä vahvuuksia ja myönteisiä puolia lapsesta. Peliohjeet eivät anna selkeitä malleja siitä, kuinka myönteisiä puolia käydään läpi. Jos pelikertoja on sovittu lapsen kanssa vain yksi, kannattaa suunnitella etukäteen hyvin jokaisen pilven sisältö ja mahdolliset toiminnalliset harjoitukset, jotta pelistä saa eniten irti. Me teimme lasten kanssa vahvuusharjoituksia parilla tyylillä. Toinen tavoista oli sellainen, että lapsi piirsi vihkoonsa oman kätensä ääriviivat ja sormien

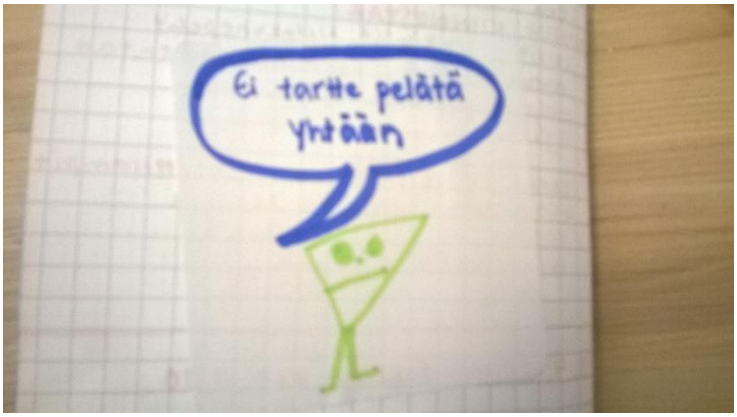
väleihin keräsimme hänen taitojaan ja keskustelimme niistä. Koska lapset eivät osanneet vielä kirjoittaa, toimin minä kirjurina. Lapsi sai kuitenkin valita tussien värit, joilla kirjoitin. Sormien väleihin kirjattiin ne vahvuuden, joita lapsi itsestään löysi. Lapsen oli aluksi haasteellista löytää itsestään hyviä puolia ja osaamisen kohteita. Saimme kuitenkin kasattua paljon taitoja: juoksu, uiminen, piirtäminen, laskutehtävät, leipominen, kuperkeikat, askartelu, kärrynpyörät, jalkapallo ja rakentaminen. Hyvin siis konkreettisia taitoja, joissa lapsi huomasi olevansa hyvä.

Toinen tapa käydä vahvuuksia läpi oli perinteinen keskustelu. Kyselin lapselta, missä hän tuntee olevansa taitava ja mitä hyviä piirteitä hänessä on. Monesti lapsi piti johdatella kertomaan asioita, hänen oli vaikea niitä itse keksiä etenkään luonteeseen tai persoonaan liittyviä puolia. Sitten kun lapsi oli löytänyt vahvuuksiaan, huomasi hänestä kuinka ylpeys pääsi valloilleen ja lapsi säteili siitä, että on hyvä jossakin ja sai jutella niistä asioista. Etenkin ensimmäisellä pelaamiskerralla vahvuuksien löytäminen oli haastavampaa. Lapsi ikään kuin nolostui kehuttuaan itseään.

Ilkiökoriläs kiinnosti lapsia, koska se oli hieman jännittävä. Ilkiökorilääseen joutui vihreän hymynaaman kautta. Siinä pohdimme lasten kanssa niitä tilanteita, joissa hänen kehiteltävää taitoaan tarvitaan. Niitä oli muun muassa lautapelitilanteet, joissa kiukunpuuskat valtaa häviön hetkellä, jonotustilanteet, kun haluaisi aina olla se ensimmäinen, kotioloissa epämiellyttävät hetket esim. isän asuessa eri taloudessa isän luokse lähteminen, koululla jännittäminen esimerkiksi tuokioiden aikana, jolloin omaa sanottavaa ei uskalla sanoa tai tuokiolla toisten häiritseminen ja tottelemattomuus. Pohdimme, kuinka tilanteissa voisi hyödyntää harjoiteltavaa taitoa. Aika hienosti tuli lapsilta itseltään ideoita siihen, kuinka tilanteesta selviää myönteisin keinoin. Lapsen kanssa oli näistä varmasti juteltu jo aiemminkin päiväkoti – tai esikouluarjessa sekä kotona.

Ilkiökörilään aikana teimme Millan kanssa viimeisellä pelikerralla ideakarttaa vihkoon ja mietimme hänellä esiin nousevasta negatiivisesta asiasta mahdollisimman monia myönteisiä asioita, jotta asia tuntuisi mukavammalta. Lopun viimein negatiivisia asioita nousikin aika vähän. Ensimmäisellä ilkiököriläs – pysähdyksellä aiemmin oli keskusteluissa tullut vain negatiivisia asioita.

Tästä huomaa sen, että kun asioihin suhtaudutaan myönteisesti, alkavat ne muuttumaan myönteiseen suuntaan. Milla sai purkaa ahdistustaan isä – vierailuihin liittyen. Minä aikuisena kuuntelin ja ohjasin hienovaraisesti keskustelua pois negatiivisesta otteesta. Taikataivas peli toteuttaa ratkaisukeskeistä lähestymistapaa: asia – ja tavoitelähtöisyyttä, tulevaisuussuuntautuneisuutta, voimavarakeskeisyyttä, edistysten huomioimista, myönteisyyttä, luovuutta ja leikillisyyttä.
Lisäksi kannustus nousee isoon rooliin kohdatessa lapsia pelitilanteissa. Milla sai kannustusta siitä, että osasi nimetä niin paljon positiivisia asioita isällä käymiseen liittyen.

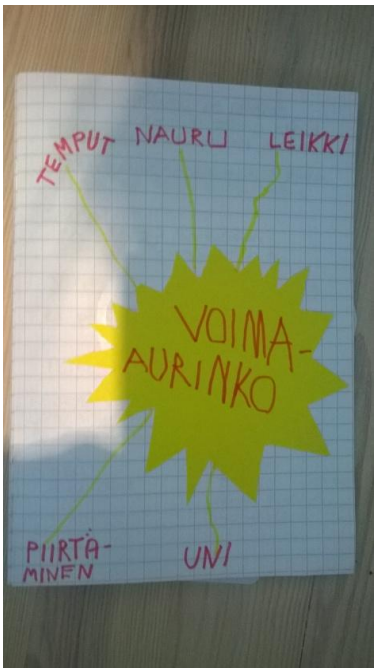


Harjoittelupilvessä lapset saivat piirtää oman voimaa antavan kuvan. Hassua, mutta kaksi lapsista piirsi timantin, niin kuin hahmoissakin oli valittavana. Lisäksi keskustelimme arjesta, että millaisissa tilanteissa harjoiteltava taito on esillä. Yksi lapsista osasi selkeästi kertoa onnistuneita tilanteita, yksi taas ei millään keksinyt ja halusi usein välttää nämä kysymykset.

Sähäkkäsalaman ohjeena oli jutella tuntemuksista. Ajattelin, että halusin siihenkin jonkin toiminnallisen mukavan lisän, ja luimme Sähäkkäsalaman pilvessä Pesäpuu ry:n Ville Vilkastuksen tunneseikkailu – tarinaa. Tarinassa Ville – gorilla seikkailee viidakossa ja kohtaa monenlaisia tunteita. (Pesäpuu, hakupäivä 18.6.2014). Kirja kuvaa selkeästi missä kohtaa kehoa tunne tuntuu. Yhdellä sivulla on aina yksi tarina ja siihen

liittyvä kuva gorillasta siinä tunnetilassa mikä hänellä tarinan kohdassa on valloillaan. Luimme aina yhdellä kertaa 1-3 tarinaa ja lyhkäisesti juttelimme siitä tunteesta. Lapsi sai muun muassa kertoa, milloin hänellä on ollut sellainen tunne omassa arjessaan. Leikkasimme lisäksi joihinkin tunteisiin mieluisan kuvan vihkoon ja juttelimme tunteesta kuvan kautta. Ville Vilkastus toimi mielestäni lasten kanssa hyvin. Siinä on vaan se harmillinen puoli liittyen peliin, että kirjassa on 10 tarinaa, ja jos aikoo lukea vain yhden tarinan yhdellä pelikerralla, tulisi pelata 10 kertaa. Minä tein siten, että luin ensimmäisellä kerralla vain yhden tarinan, ja sitten luimme noin kaksi tai kolme sivua yhdellä kerralla. Viimeisellä kerralla luimme loppuun mitä oli jäänyt kesken. Jossakin kohtaa etsimme myös nallekorteista sopivan kuvan kuvaamaan tunnetta. Tässä kuitenkin käytettävä aika ratkaisee paljon.

Pelin voisi organisoida niin, että joka kerta käyttää vaikka kolmanneksen ajasta (15 minuuttia) Sähäkkäsalamaan, koska tunnetyö on tärkeä osa lapsen sosioemotionaalista tukemista.



Huoltopilvessä pohdimme lasten kanssa, miten hän voi huoltaa omaa harjoiteltavaa taitoaan. Tämä pilvi oli lapsille vaikea. Johdattelemalla lapset hoksasivat, että taitoa voi huoltaa pitämällä itseään virkeänä ja onnellisena. Yhden lapsen kanssa teimme tässä pilvessä voima-auringon vihkoon. Hän askarteli iloisen auringon ja kirjasimme auringon ympärille, mistä hän saa päiviinsä pirteyttä ja voimaa. Hänestä voimaa saa tempuista, naurusta, leikistä, piirtämisestä ja unesta.

Kaatosadepilvessä lapset kertoivat kotonaan olevista paikoista, joihin he voivat mennä halutessaan rauhoittumaan. Pääasiassa oma rauha oli omassa huoneessa, jonne sisarukset eivät saaneet tulla ”häiritsemään”. Tässä pilvessä kävimme myös läpi esimerkiksi rauhoittumiskeinoja. Lasten itsensä oli haastavaa keksiä keinoja itsehillintään, mutta joidenkin kanssa niistä oli selvästi juteltu aiemminkin, koska osasivat nimetä muun muassa, että tulee ajatella jotakin mukavaa. Kerroin heille

rauhoittumiskeinoiksi rauhallisen hengittämisen, laskemiseen kymmeneen ennen hermostumista ja pohtia niitä asioita, jotka ovat tilanteen jälkeen myönteisiä. Esim. isälle lähtemisen vaikeuteen liittyen koetimme keksiä paljon mukavia ja myönteisiä asioita isällä olemiseen. Rauhoittumista tarvitsisi myös lapsi, jolla on kova voittamisen tahto. Hänen on hankala pidätellä tunneryöppyään itse tilanteessa lapsiryhmässä. Hänen kanssa yritin pelituokioiden ulkopuolella ollessani mukana lapsiryhmässä (työharjoittelu) muistuttaa ”mitä olemme vintissä jutelleet”, jotta esim. ryhmässä hankalan tilanteen tullessa muistuisivat mieleen opit rauhoittumisesta. Jossakin tilanteessa se toimi, toisessa taas ei.

Taikakauppapilvessä vierailimme aikaisintaan toisella pelikerralla. Lupasin lapsille palkinnoksi taidon harjoittelusta ja pelailemassa käymisestä jäätelön tai suklaata sekä mehun viimeiselle kerralle. Sanoin myös, että tekisimme silloin jotain kivaa kuten värityskuvien värittämistä. Lapset saivat itse valita minkä pillimehun ja jäätelön haluavat.

Yksi lapsista ei meinannut alussa innostua viimeisen kerran suunnittelusta, koska silloinen pelikerta oli venynyt aika pitkäksi, ja hän odotti pihalle pääsyä. Seuraavalla kerralla kuitenkin onnistui paremmin.

Taikakauppapilveä käytin myös siten, että muistutin lapsia, että aina kun jokin asia tuntuu kurjalle, voi sen suorittamisen palkita joko itse itselleen, tai ehdottamalla vanhemmille pientä palkinnon saamista. Korostin kuitenkin, ettei kaikesta voi saada palkintoa, vaan se on erityisiä tilanteita varten.

Mietintä – ja taikahattupilvi jäi viimeiselle pelikerralle. Siellä rauhoituimme ja mietimme taikalauseen tilanteita helpottamaan. Yksi lapsista keksi ihanan *lauseen ”Ei tarvitse pelätä yhtään!”* lause liittyi hänen tavoitteeseensa saada lisää rohkeutta ja uskaltaa imaista itseään. Yhden eloisan lapsen kanssa teimme tässä pilvessä rentoutumisharjoituksen. Kyselin häneltä ensin lempipaikkoja, rakkaimpia ihmisiä ja lempitouhuja ja kirjasin ne paperille. Sitten pyysin lasta makaamaan rentona lattialla tyynyjen päällä ja kerroin hänelle rentoutustarinan, jossa pääosassa oli hän ja hänen

omat mukavat asiansa. Tässä pilvessä pohdimme myös, miten muuten arjessa kannattaa rentoutua ja huokaista, myös lapsien.

Jokaisen lapsen kanssa mietimme kuljettua peliä ja miten taito on ruvennut kehittymään. Yksi lapsista osasi itsekin aika hyvin määritellä taidon kehittymisen, kahdella oli siinä haastetta. Yksi lapsista ei oikein ollenkaan halunnut jutella siitä asiasta, vaan vaihtoi taitavasti aina puheenaihetta ja kyseli muita asiaankuulumattomia kysymyksiä. Hänen kanssaan työskentelyä olisi pitänyt olla paljon enempi, jotta haluttuun tulokseen olisi päästy.

Peli on sinällään suunniteltu siten, että sen voi pelata yhdellä kerralla alusta loppuun, mutta koska suunnitelmanani oli pelata lasten kanssa useamman kerran, koin että on järkevämpää jaotella peli useampaan osioon.

Viimeinen tapaamiskerta

Viimeinen kerta oli lasten kiitosjuhlakerta. He saivat valitsemansa herkut, tein heille palautekyselyn haastattelemalla heitä ja lisäksi luimme kesken olevan Ville Vilkastus – kirjan loppuun. Lisäksi he saivat halutessaan värittää värityskuvan. Annoin heille myös omatekemäni kiitoskortin pelituokioista. Vihkot jätin itselleni, jotta pystyin työstämään kirjallisen osion. Vein vihkot ja pienen muiston kotiin lapsille lokakuussa.

7 AINEISTON ANALYYSI

7.1 Opinnäytetyön tavoitteen ja tutkimustehtävän toteutuminen

Tavoitteena pelituokiossa oli saada selville kuinka hyvin kyseessä oleva lautapeli soveltuu käytettäväksi 6-7 -vuotiaiden lasten kanssa, minkälaista apua peli antaa, miten lapset siitä hyötyvät ja miten pelituokioiden tulokset näkyvät sekä lapsen arjessa päiväkodissa/esikoulussa ja kotona.

Tutkimustehtävänä oli selvittää, millä tavalla ratkaisukeskeistä menetelmää eli peliä apuna käyttäen lapsi saa tukea arkeensa. Saavutetaanko lapsen kanssa asetetut tavoitteet tapaamistuokioiden avulla ja kokeeko lapsi pelaamisen ja tapaamiset mielekkäinä sekä mikä on lasten oma palaute lautapelistä.

Taikataivas – peli on yksi mahdollisuus lapsen sosiaalisten taitojen kehittämiseen yksilökohtaamisen muotona. Se voi olla osa päiväkotiarkea henkilökunnan käyttämänä, tai se voidaan ajatella tukimuodoksi tukea tarvitseville lapsille varhaiskasvatuksessa tai kouluarjessa. Peliä voi käyttää kuka vaan, joka on työskennellyt lasten kanssa ja on saanut alalle koulutuksen.

Varhaiskasvatuksessa lapsen tuen tarpeet tulevat hyvin esille toiminnan lomassa. Henkilöstö ja vanhemmat arvioivat lapsen tarvitsemaa tukea ja perustana on arvioijan näkemys siitä, mikä käyttäytymisessä on tavallista ja mitä tulee tukea. Lapsen tuen tarve saattaa liittyä kehitykselliseen ominaisuuteen tai kasvuympäristön vaikutukseen. (Heinämäki 2004, 22-23). Lapsen tarvitessa tukea sosiaalisiin vuorovaikutustaitoihin on tuki tällöin sosiaalista ja pedagogista. Käyttäytymisen ohjaamiseen osallistuu koko henkilöstö ja se on mietitty siten, että yksilölliset tavoitteet ja menetelmät toteutuvat. Lapsen empatiataitoja vahvistetaan ja häntä ohjataan tunnistamaan omia tunteita ja hallitsemaan niitä. Pyritään auttamaan lasta löytämään myönteisiä keinoja tunteiden ilmaisemiseen tukien lapsen itsetuntoa ja vahvuuksia. Yhteistyötä tehdään tiiviisti muiden auttajatahojen ja kuntouttajien kanssa. (Heinämäki 2004, 27). Lapsen kokonaiskehityksen kannalta itsetunnon tukeminen on tärkeää, etenkin jos lapsen

kehityksessä, oppimisessa tai käyttäytymisessä on huolta aiheuttavia piirteitä. Persoonallisuuden kehittymistä ja turvallista kasvua tuetaan minäkäsitystä vahvistamalla, jolloin lapsi tunnistaa vahvuutensa. Aikuisen myönteinen suhtautuminen lapseen on kehityksen kannalta merkittävää. Lapsi muodostaa minäkäsityksen häneen suhtautumisen pohjalta. Myös tukea annettaessa tulee lapsen kokea, että hänen läsnäolonsa on iloinen asia eikä rasite. (Heinämäki 2004, 36).

Taikataivas -pelissä lapsi saa rauhallisessa ja turvallisessa ympäristössä keskittyä leikinomaisin keinoin pohtimaan käyttäytymistään ja mahdollisia pulmatilanteita myönteisessä hengessä. Ohjaajan positiivinen ja huomaavainen rooli antaa lapselle myönteistä kokemusta vuorovaikutuksesta aikuisen kanssa. Yksilötyö kaikissa muodoissaan lapsen kanssa on erilaista, mitä ryhmässä toimiminen. Lapsella ei ole roolia ja hän voi olla oma itsensä. Hänen ei tarvitse pelätä sanojaan ja tekemisiään kavereiden silmissä, eikä tarvitse olla muuta kuin mitä hän on. Hän saa aikuiselta täyden huomion ja häntä kuunnellaan keskeytyksettä. Heinämäen (2004,70) mukaan säännöllisyys, toimivuus ja kiireettömyys sekä henkilökohtainen huomio ovat tärkeässä asemassa lasta tuettaessa.

Taikataivas – peli on suunniteltu käytettäväksi alle 10 – vuotiaille lapsille. Pelituokiossa mukana olevat lapset olivat 6-7 – vuotiaita. Tavoitteena oli saada selville, soveltuuko peli käytettäväksi sen ikäisille lapsille. Mukana olevien lasten luonteet olivat erilaisia; eloisa ja temperamenttinen, rauhallinen ja ujo sekä voimakastahtoinen ja herkkä. Sukupuolella en katsoisi olevan merkitystä pelin kulkuun. Kaksi pelaajista oli poikia ja yksi tyttö, mutta en havainnut siinä eroja pelaamisen suhteen. Ehkä oman käyttäytymisen pohdinta onnistui tytöltä paremmin. Pelin kuvitus on tehty lapselle mielekkääksi. Sinertävät pilvet ovat joko iloisia tai hieman jännittävän näköisiä pelilaudalla, ja se innostaa lasta menemään eteenpäin sillä ajatuksella, että mitähän seuraavassa pilvessä on. Pelihahmot ja kivet tuovat leikinomaisuutta peliin, ja samalla lapsi saa antaa tilaa mielikuvitukselle ja yhdessä ohjaajan kanssa uskoa, että kivi oikeasti sisältää hieman taikaa ja hahmo antaa todellakin voimia pelin kulussa. Tässä on suuri merkitys sillä, millä tavalla ohjaaja kertoo asian lapselle, ja kuinka hän itse mukautuu ajatukseen. Ohjaaja voi säädellä pelin mielekkyyttä kovasti eläytymällä itse voimakkaasti. Tein itse sitä, että yritin innostaa ja kannustaa ja luoda jännittävää

ilmapiiriä pelin ajaksi. Lapset nauttivat jännityksestä, sadusta ja eläytymisestä. Huomasin, että peliin pystyi tuomaan hauskuutta sillä, että käytti hahmoja leikkimiseen pelin edetessä. Valitsin itselle hahmon, joka kysyi kysymyksiä lapsella olevalta hahmolta. Yksi lapsista koki selvästi helpommaksi vastata kysymyksiin hahmonsa kautta.

Taikataivas – peli sopii mielestäni käytettäväksi jo 6 – vuotiaiden kanssa ja nuorempienkin kunhan sitä soveltaa. Pelin ohjaajan on hyvä asettua selkeästi lapsen tasolle ja kulkea peliä ajatellen koko ajan lapsen ongelmaa, minkä vuoksi pelataan. Kun syyt ovat mielessä, pystyy pelin pilvissä käyttämään ratkaisukeskeistä otetta ja nostamaan vastaavia taitoja esille ja myönteisessä hengessä etsiä lapsen vahvuuksia ja niitä keinoja, joita lapsi voisi käyttää ongelmatilanteissaan.

Tavoitteena oli myös selvittää, minkälaista apua peli antaa pelaajalleen ja miten pelin tulokset näkyvät arjessa. Kokoonnuimme lasten kanssa 4-6 kertaa, joista pelikertoja oli vähintään kahdella kerralla. Kaikki pelaajat tulivat peliin jonkun ongelman vuoksi, joka liittyi käyttäytymiseen ja sosiaalisiin taitoihin yleisesti. Mikään työkalu ei vaikuta siten, että yksi kerta ratkaisisi käyttäytymiseen liittyvät pulmat. Sosiaalisiin tilanteisiin liittyvä ongelma johtuu aina jostakin; kasvuympäristö, persoona, kehitysvaihe tai muut henkilökohtaiset asiat saattavat laukaista lapsella poikkeuksellista käyttäytymistä, joka näkyy esimerkiksi ryhmätilanteissa. Taikataivas – peli on kuitenkin hyvä ”pysähtymispaikka” arjen keskellä, jolloin lapsen kanssa pystyy keskustelemaan tilanteista lapsilähtöisin menetelmin ratkaisukeskeistä ja myönteistä keinoa käyttäen.
Millan tilanteessa lähtötasona oli se, että vanhempien avioeron jälkeen isän muuttaminen toiselle paikkakunnalle aiheutti sen, ettei hän halunnut lähteä isän luokse ja sai voimakkaita raivon puuskia kotona. Pelaaminen Millan kanssa avasi hänelle sen näkökannan, että isän tykönä on mukavia asioita enemmän mitä ikäviä asioita. Tavoitteena oli kehittää taitoa hillitä kiukkua ja vihan tunteita. Millan äiti sanoi, että hän huomasi tytössä eron melko pian pelaamistuokioiden alettua. Hän ei enää saanut raivonpuuskia ja pystyi menemään isälleen kohtuullisen hyvillä mielin. Lapset, joilla on voimakkaita kiukkupuuskia hyötyvät tunnetasotyöstä. Tunteita voi harjoitella nimeämään eri tavoilla muun muassa tunnekorttien avulla. Tyttöjen kanssa on helppo käyttää toiminnallisina työkaluina esimerkiksi nukkeja. Nukella voi harjoitella sitä, että

missä mikäkin tunne tuntuu. Lapsi voi aina osoittaa nukesta sen kohdan, missä tuntuu vaikkapa rakkaus tai pettymys. Siihen liittyen voi tehdä harjoituksena vaikka taulun, johon leikataan lehdistä eri tunteisiin liittyviä kuvia. Kauniit kuvat kuvastavat myönteisiä tunteita ja ikävämmät kuvat negatiivisia, raskaita tunteita kuten surua ja ikävää. Taikataivas – peliä ajatellen kiukkukohtauksia kannattaa puntaroida ilkiökoriläässä siten, että ilkiökoriläs kyselee lapselta vaihtoehtoisia toimintatapoja kiukun kertomiseen. Pelin kulussa jatkoa ajatellen suunnittelisin siten, että painottaisin tunne – pilveen eli sähäkkäsalamaan ainakin pari pelikertaa tehden siitä erinäisiä harjoituksia. Myös ilkiökoriläs – ja vahvuuspilvi ovat tärkeitä kohteita käyttää aikaa.

Jesse valikoitui pelihetkiin esikoulun puolelta hänen ujoutensa vuoksi. Henkilökunnalla oli toiveena, että Jessen kanssa voisi pelin avulla tuoda esille rohkeutta ja itsevarmuutta osallistua esimerkiksi opetustuokioissa keskusteluun kertomalla oma mielipide asioihin tai vastaamalla tuokiossa esitettyihin kysymyksiin. Jesse oli puhelias ja avoin kahden kesken käytävissä keskusteluissa ja selvästi jännittämistä tapahtui vain ryhmätilanteissa, koska kotonakaan siitä ei ollut kokemusta. Opettajan palautteen mukaan Jesse oli rohkeasti kertonut kavereilleen yllätyksellisesti mielipiteensä joukkuepelitilanteessa, minkä opettaja uskoi johtuneen Taikataivas – pelin mukanaan tuomista vaikutuksista. Näin ollen pääsimme ainakin askeleen lähemmäs tavoitetta Jessen kanssa rohkeuden saamisesta. Ujon lapsen kanssa pelissä kannattaa paneutua eniten vahvuuspilveen ja koittaa saada lapsen itsetuntoa vahvistettua. Koskaan lasta ei voi kehua liikaa. Hiljainen ja ujo lapsi hyötyy siitä, että ihan konkreettisesti harjoittelee vaikka draaman avulla itseilmaisua kuvitteellisissa ryhmätilanteissa. Voi miettiä konkreettisesti mitä voi sanoa silloin, kun opettaja kysyy jotakin kysymystä, ja kuinka pystyisi rauhoittamaan itsensä jännittämiseltä. Rauhallisen ja hiljaisen lapsen kanssa pelituokioita voisi olla enempi siten, että tekee yhdellä kerralla aina esimerkiksi yhden pilven harjoituksen perusteellisesti, ja kertaisi vielä loppuajasta kaiken mitä on saatu kasaan.

Kallen ongelmat olivat ryhmätilannekäyttäytymisessä sosiaalisten vuorovaikutustaitojen osalta. Periksi antamattomuus, halu olla kaikessa ensimmäinen itkuiset kiukkukohtaukset päiväkotiarjessa vaikuttivat jo kaverisuhteisiinkin. Kallella oli hankaluuksia myöntää edes pelituokioissa, että olisi hyvä kehittää taitoa hillitä kiukunpuuskia ja antaa muillekin mahdollisuus olla ensimmäisiä tasavertaisesti

esimerkiksi jonotilanteissa. Hän helposti lähti viemään keskustelua muuhun suuntaan, kuin hänen kehitettävästä taidosta puhumiseen. Kalle oli ainoa, jonka arkea pääsin itse seuraamaan, koska olin silloin päiväkodissa työharjoittelussa. Pääsin itse haastavissa tilanteissa muistuttamaan Kallea pelituokion tavoitteista ja kannustamaan onnistumisen hetkellä. Kalle hyötyi silminnähden positiivisesta palautteesta. Haastavissa itkuisissa ryhmätilanteissa ei kuitenkaan taidon muistelusta ollut apua. Kalle vei tilanteen aina ”loppuun asti” eli siihen, että ryhmätoiminto jouduttiin katkaisemaan Kallen käyttäytymisen takia, leikit saivat ikävän käänteen kiukkupuuskien takia tai hoitotädit joutuivat nuhtelemaan Kallea huonosta käyttäytymisestä. Tilanteen mentyä ohi Kalle ei mielellään halunnut jutella siitä, kuinka olisi voinut toimia kyseisissä tilanteissa, mutta palasimme niihin pelituokioilla. Silloin hän kuunteli omalla tavallaan ja koitti itsekin löytää ratkaisuja tilanteisiin. Kallen kanssa en mielestäni päässyt haluttuun tavoitteeseen ryhmätuokioiden osalta. Äidin mukaan kotona oli positiivista kehittymistä tapahtunut, mikä on hyvä asia. Uskoisin kuitenkin, että Kallen kanssa yksilötapaamisia olisi hyvä olla enempi ja ryhmätilanteissa pitäisi aina haasteellisen hetken jälkeen jutella kahdestaan rauhallisesti siitä, mitä olisi voinut tehdä toisin. Lisäksi hänen kanssa voisi ottaa ihan pieniä tavoitteita, päivä kerrallaan ja palkita hyvin menneestä päivästä taidon harjoittelun suhteen. Impulsiivinen ja eloisa lapsi tarvitsee paljon kehua ja kannustusta sen sijaan, että joutuu niin sanottuun negatiiviseen kierteeseen huonon käyttäytymisen takia. Kalle myös varmasti kasvaa ja kehittyy koko ajan ja temperamentti rauhoittuu varmasti koulun alaluokilla.

7.2 Palautteet pelaajilta, vanhemmilta ja esikoulun opettajalta

Tein palautekyselyn pelaajille, vanhemmille sekä esikoulun opettajalle siitä, miten he ovat huomanneet pelin vaikutukset. Lapsille käytin palautteen kyselyyn suullista haastattelua. Viettäessämme viimeistä tapaamiskertaa kyselin pelikokemuksista samalla kun herkuttelimme jäätelöllä ja vietimme mukavaa viimeistä tapaamiskertaa. 6-7 – vuotiaan lapsen ei ole helppo antaa palautetta ja kertoa kokemuksistaan mielipidettä. Kerroin lapsille, että pelin valmistaja haluaa tietää mitä mieltä pelaaja on ollut pelistä, ja siksi kyselen muutamia kysymyksiä. Lapset vastasivat pääasiassa hyvin lyhyesti kysymyksiin. Peli oli koettu mukavaksi ja osittain jännittäväksi ja kivaa oli kun sai

tarroja. Pääasiassa lapset kuvastivat pelituokioita sanoilla: mukavaa, kivaa, jännittävää ja palaute liittyi konkreettisiin asioihin kuten hahmoihin, kiviin ja tarroihin.

”Pelissä tapahtui hauskoja juttuja!”
”Hahmot oli hassuja ja kivoja!”
”Pyöreä sininen hahmo oli paras!”
”Pelin jälkeen oon ollu paremmalla mielellä!”
”Peli on tullu mieleen ku oon teheny temppuja!”

Vanhemmat saivat postin kautta oman palautelomakkeensa täytettäväksi (liite 2), kuten myös esikoulun opettaja (liite 3). Vanhemmat vastasivat lyhkäisesti kysymyksiini. Yhden vanhemman kanssa keskustelin tuloksista lisäksi puhelinkeskustelussa.

Vanhemmilta ja esikoulun opettajalta kysyttiin, mitä lapsi on puhunut pelituokioista.

”Pelituokiot on kuulemma olleet hauskoja!”

”Peli on lapsen mielestä ”hyvä”, koska sai tarroja. Pelissä oli mukavaa olla mukana, koska siinä sai kavereita.”

Esikoulussa lapset olivat kertoneet tuokioista vaihtelevasti:

”Kysyttäessä, mitä teette tuokiolla, vastasi kaverille, että pelataan yhtä sellaista peliä. Muuten ei puhunut mitä oli tehty.”
”Lapsi lähti reippaasti tuokioille ja oli otettu, että hänet oli valittu osallistumaan.”

”Kertoi mielellään, että pelataan Heidin kanssa peliä, mutta puhumistaan asioista ei juurikaan. Ihmetteli mukamas joskus aivan asiasta tehden, miksi hänen tulee mennä tuokiolle. Siinäkin näkyi huomionhakuisuus ja kokeilevuus miten ryhmän aikuiset suhtautuvat siihen, että hän käy tuokiolla ja muut eivät. Minulle tuli kuva, että hän kertoili kotiasioista, jotka olivat olleet muutoksessa koko esikouluvuoden ajan. Aivan kevään lopulla oli vielä

muuttamassa uuteen kotiin. Viimeisellä viikolla esikoulussa kertoili isästään ja mainitsi esikoulun kevätretkellä, että oli puhunut pelituokiolla asioista. Ja hän oli erityisen jännittynyt pelituokioiden päättäjäisistä ja jätskistä.”

Riippuen lapsesta omista asioista kerrotaan joko jonkin verran tai varauksella, joku taas saattaa olla hyvin avoin ja kertoa kaiken mahdollisen. Pelituokioiden alussa painotin lapsille, että en kerro kenellekään yksittäisiä esiin tulevia asioita, vaan pidämme tuokiot ”meidän juttuna”. Sanoin lapsille, että puhun yleisesti esikoulun opettajan ja päiväkodin henkilökunnan kanssa pelituokioista ja juttelen lopuksi vanhempien kanssa. Lapset kokivat ilmeisesti pelaamisen mahdollisuutena, jolloin voi luottavaisin mielin jutella aikuisen kanssa hieman vaikeistakin asioista. Näin ollen esikoulun palautteen mukaan aukesi pelin vuoksi puheväylä myös esikoulun henkilökuntaan, koska kevätretkellä lapsi oli ottanut haastavaa asiaa puheeksi esikoulun henkilökunnan kanssa.

Toisena kysymyksenä oli, että minkälaisia myönteisiä muutoksia lapsessa olet huomannut pelituokioiden aikana ja niiden päättymisen jälkeen.

”En nyt ainakaan kotona ehkä ole huomannut mitään eroa käyttäytymisessä yms. Lapselle ehkä olleetkin ne ryhmätilanteet hankalampia, tai siis ei ole ainakaan suuna päänä, joten varmaan eskarissa huomanneet paremmin maholliset muutokset. ”

”Huomioi paremmin muita.”

”Lapsi osaa nykyään paremmin hillitä itseään ja pyytää anteeksi”

”Arki päiväkodilla on sujunut koko ajan paremmin.”

”Ei saa enää kotona raivareita ennen isälle lähtöä. Oli jutellu mummulassa avoimemmin isä –asioista. Lähtee isälle, jos ei mielellään, niin paremmin kuin ennen!”

Esikoulun opettaja näki arjen näin:

”Loppukeväästä lapsi oli rohkeampi opetustilanteissa ja tehtävissä yrittämään ja vastaamaan. Rohkeni sanoa omia mielipiteitä kaikkien kuullen haastavassa joukkuepelitilanteessa.”

”Toisen lasten hyväksyminen oli syksyllä ja talvella vaikeaa, mutta loppukeväästä hän ei ollut niin valikoiva kavereiden suhteen. Seestyi ja reipastui keväällä. Keskustelutilanteet auttoivat, kun hän sai tilaisuuden puhua muutoksistaan. Kertoili asioistaan myös eskarissa avoimemmin.”

Lapsella, jonka sosiaalisten tilanteiden pulmat näkyivät ryhmätuokioissa, eivät ne välttämättä näkyneet ollenkaan kotona ja arkitilanteissa. Tässä tapauksessa pelituokiotkin keskittyi paljon siihen, että etsimme lapsen kanssa vahvuuksia ja myönteisiä asioita liittyen esikouluarkeen. Kuitenkin myös vahvuuksia pohdittiin yleensäkin elämässä, ja usein lapsen vahvuuden tulee esiin mieluisissa puuhissa esimerkiksi leikeissä ja turvallisessa ympäristössä vanhempien kanssa.

Emme voi sanoa, että pelitilanteet yksistään olisivat esimerkiksi muutostilanteessa olevan lapsen arkea helpottaneet, mutta olivat varmasti yksi tärkeä väylä. Avoimet keskustelut ulkopuolisen tahon kanssa ovat yleensä aina hyvä väylä auttaa lasta. Myös yksilökohtaaminen lapsen kanssa tuo jo varhaisessa vaiheessa luottavaisuutta aikuisiin työntekijöihin, jolloin kouluiässä mahdollinen avun vastaanottaminen voi olla helpompaa.

Esikoulun opettajalta kysyin palautteessa, olisiko pelille käyttöä hänen esiopetusryhmässään.

”Näkisin, että eskarissa voisi hyödyntää peliä, koska pelin avulla pystyi keskustelemaan vaikeista asioista. Peli toimisi lapsen tunnepuolen havainnoinnissa. Sosiaalis-emotionaalisessa tukemisessa peli voisi toimia: avaamaan lasta, tietoa lapsen tunteista.”

Päiväkoti –ja esikouluarki on hektistä rutiinein ja toimintoineen. Usein käy niin, että henkilökuntaa ei ole kuin juuri sen verran, että normaalit arkiset toiminnot saadaan

hoidettua. Jos henkilökuntaa olisi enempi, tai organisoimalla päivän kulku uudelleen, voisi joku ottaa hoitaakseen yksilökohtaamista lasten kanssa. Hyvin toimiessaan tällainen pelaamisaika toimisi ennaltaehkäisevänäkin muotona päiväkodin tai esikoulun toimintoja tukien.

7.3 Yhteenveto

Lasten oma palaute pelistä ja tuokiosta oli hyvin konkreettista. Ehkä tuon ikäisten lasten on vaikeaa pohtia pelin kaltaisia keskusteluhetkiä antaen niille palautetta. Palautteen kyselemiseen piti antaa paljon lisäkysymyksiä ja vaihtoehtoja. Kuitenkin he antoivat vain myönteistä palautetta ja sain sen kuvan, että he aina tulivat ”vinttiin” pelaamaan mielellään. Taikataivas – peli siis oli onnistunut ja ilmeisemmin myös muu toiminta, jota tuokioilla teimme, kuten oman vihkon täyttäminen, kirja sekä tunnekortit

.

Aikataulullisesti pelituokiot tiivistyivät noin seitsemän viikon ajalle. Jotta pääsisimme yksilötason työssä parempiin tuloksiin, tulisi käyntejä olla tilanteesta tietysti riippuen useampia, ehkä harvemmin, mutta pidemmällä aikavälillä. Yksilökäynnit sosionomin tai vastaavan luona eivät varhaiskasvatuksen arjessa ole kovin yleisiä. Koulukuraattorityön tapaista yksilökohtaamiskäytäntöä ei ole päiväkodeissa. Joissakin esiopetusryhmissä kuraattori on käytettävissä, jos ryhmä kuuluu koulun alaisuuteen. Mielestäni vastaavanlaisesta työntekijästä olisi hyötyä myös varhaiskasvatuksen sektorilla. Päiväkodeissa on paljon lapsia, joilla on puutteita sosiaalisissa taidoissaan tai heidän elämäntilanteensa on sellainen, että lapsi saattaisi hyötyä yksilötuesta. Oman kokemukseni on, että joissakin tapauksissa puheterapeutti ja toimintaterapeutti toimivat hyvänä tukena ajatellen psykososiaalista tukea. Heidän tuen saaminen vaatii kuitenkin aina terveydenhuollon lähetteen. Kuraattorin kaltaisen työntekijän apu vaatisi vain päivähoidon henkilöstön, vanhempien tai muun lähipiirin ihmisen huolen. Toki joissakin suuremmissa kunnissa ja kaupungeissa saattaa esimerkiksi erityislastentarhanopettaja antaa yksilötukea lapsille, mutta niin ei ole ainakaan Siikalatvan päiväkodeissa. Tähän varmaan suurin syy on taloudellinen. Erityislastentarhanopettajan palvelua ei pystytä ostamaan niin paljoa, että sitä riittäisi myös säännölliseen yksilölliseen tukemiseen. Mielestäni Siikalatvan kunnan tulisi pohtia oman erityislastentarhanopettajan palkkaamista, jolloin se olisi vain Siikalatvan

kunnan varhaiskasvatuspalveluiden käytössä esimerkiksi yhden päivän viikossa tietyllä kylällä viidestä Siikalatvan kyläkeskuksista. Päiväkoteja ja ryhmäperhepäiväkoteja on kylittäin muutama mukaan lukien esiopetusryhmät. Lisäksi joka kylällä on perhepäivähoitajia, jotka myös hyötyisivät palvelusta.

Ratkaisukeskeisyys on oleellinen osa Taikataivas – peliä. Pelissä ei lähdetä pohtimaan ongelmallisen käyttäytymisen syytä, vaan lähdetään työstämään sille vastaavan taidon kehittämistä. Toisin sanoen ongelma nähdään puutteellisesti kehittyneenä taitona, jonka lapsi voi opettelemalla oppia. Menetelmällä autamme lasta oppimaan taitoa (esimerkiksi hillitsemään kiukkua) ja samalla vaikutamme lapsen ympärillä olevaan arkeen ja myös aikuisiin. Ratkaisukeskeinen ote auttaa puhaltamaan yhteen hiileen, ohjaa meitä suhtautumaan lapseen kannustavasti ja kunnioittavasti. (Furman 2003, 17-18).

Ratkaisukeskeinen ote olisi oivallinen käytettäväksi päiväkodeissa ja esikouluissa. Toki sitä paljon varmasti käytetäänkin, mutta oma kokemukseni on, että nykyään valitettavan usein kasvatetaan vielä perinteisellä tavalla, jolloin lapsen negatiiviseen käyttäytymiseen puututaan esim. puhuttelulla ja pienillä rangaistuksilla (jäähypenkki). Syksyn 2014 aikana mediassa tuli esille asia, että jäähyn käyttäminen rangaistusmenetelmänä hankaloittaa lapsen tunnetaitojen kehittymistä joissakin tapauksissa. Pelastakaa lapset ry:n ylilääkäri Jari Sinkkonen on sitä mieltä, että kurinpidossa tulee välttää kaikkea, mikä on lapselle nöyryyttävää ja haavoittavaa. Tavoitteena ei saa olla rankaiseminen, vaan opettaminen arjen tilanteissa. (Sinkkonen 2014, hakupäivä 22.10.2014). Ylen uutiset oli suomentanut Time – lehden artikkelista tiivistelmän Yhdysvaltalaisesta tutkimuksesta, jonka mukaan jäähyn jälkeinen aivoissa tapahtuva muutos näyttää samalta kuin fyysisen pahoinpitelyn seuraus. Lapsen ja aikuisen välinen kurinpidollinen vuorovaikutus muodostaa ison osan lapsuusajan kokemuksista. Jäähy saattaa aiheuttaa lapsille tunteen yksinjäämisestä haasteellisten tuntemusten kanssa. Aikuiset lähettävät lapsia yksin huoneeseen miettimään asioita ja rauhoittumaan silloin, kun lapsella on ahdistava olo. Lapsi saattaa käyttäytyä odottamattomalla tavalla, kun hänen tunteensa ovat ylirasittuneet. Tällainen käytös todistaa sen, ettei lapsi hallitse itsesäätelyn kykyä. Huono käytös on merkki siitä, että lapsi tarvitsee rauhoittamista ja tukea. Kun vanhempi tai aikuinen vastaa tähän eristämällä lapsen jää vaistonvarainen psykologinen tarve täyttämättä. Vahingollisuuden

lisäksi jäähyt ovat tehoton väline, jos tarkoituksena on muuttaa käyttäytymistä. Lapsi saattaa jäähyllä ollessaan vihaisena suunnata ajatuksiaan siihen kuinka epäreiluja aikuiset ovat, sen sijaan, että hänen tulisi pohtia miten olisi hyvä käyttäytyä. Time-lehdessä Yhdysvaltalaistutkijat kehottavat jäähyn sijaan pohtimaan lapsen kanssa rajojen asettamista ja samalla yhteistyötä ja keskustelua, joiden avulla lapsen empatia ja päätöksenteko kehittyy. Jäähyn sijaan aikuisten tulisi antaa syli ja keskusteluhetki. (Yle 2014, hakupäivä 22.10.2014).

Ratkaisukeskeistä otetta tulisi käyttää voimakkaammin, eli kehua lasta hieman jopa liioitellustikin aina tilaisuuden tullen, etenkin jos se toiminta on silloin juuri sitä, mihin suuntaan haluamme lasta kasvattaa. Erilaisia toiminnallisia ja pedagogisia menetelmiä löytyy kasapäin, joita pystyisi ryhmissä vielä aktiivisemmin hyödyntämään. Minulla itselläni ei ole tietoa minkä verran esimerkiksi Furmanin muksuoppia käytetään varhaiskasvatuksen sektorilla. Ehkä teemaviikkoja on jonkin verran, joissa koko lapsiryhmä saa palkintoja hyvin sujuneesta ajasta. Muksuoppi yksilötasolla vaatii kuitenkin aina melko paljon aikaa ja paneutumista. Kuitenkin se olisi hyvä vaihtoehto saada toivottuja tuloksia lapsiryhmässä sosiaalisten taitojen kehittymisen suhteen. Yleensä kasvattajankin tulee harjoitella ja asennoitua käyttääkseen myönteistä ratkaisukeskeistä otetta. Jos on jo vuosia ohjannut ja kasvattanut lapsia pääsääntöisesti puuttumalla negatiiviseen käytökseen komentamisen ja rangaistuksen avulla, voi olla haasteellista muuttaa omaa toimintatapaa. Se onnistuisi pienin harppauksin ottamalla esimerkiksi kehumista ja kannustamista enempi arkiseen työhön. Lapselle kehun ja kannustuksen ei tarvitse tulla vaan erityisen ponnistelun tuloksena, vaan se voi liittyä ihan pieniin asioihin ja myönteiseen kohtaamiseen. Aurinkoinen aamutervehdys ja pieni kannustaminen pitkin päivää antavat hyvää mieltä arkeen.

Varhaiskasvatuksen merkitys lapsen sosiaalisten taitojen kehittäjänä on suuri. Ryhmätoiminnoissa ja leikeissä lapsi oppii huomioimaan toisia, hallitsemaan omia tunteita ja toimimaan vuorovaikutuksessa niin omaikäisten kuin aikuisten kanssa. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden (2005, 15) mukaan varhaiskasvatuksen pääsääntöinen tehtävä on edistää lapsen hyvinvointia. Lapsen terveyttä ja toimintakykyä vaalitaan ja perustarpeista huolehditaan. Turvallisessa ja viihtyisässä ympäristössä lapsi nauttii ja viihtyy ja oppii sosiaalisia taitoja.

Taikataivas – peli sopisi käytettäväksi oivallisesti varhaiskasvatuksen sektorilla. Sitä voisi pelata yksilökohtaamisissa tai pienissä ryhmissä, jolloin pelin sisältö avautuisi uudella tavalla, jos pelaajia olisi ohjaajan lisäksi vaikka kaksi tai kolme. Toisen vastaus saattaisi auttaa toista lasta vastaamaan omiin kysymyksiin. Tällainen pienryhmäpelaaminen toimisi lapsen kohdalla myös vertaistukiajatuksella: myös muilla saattaa olla samanlaisia pulmia, joihin haetaan apua pelaamisen kautta. Se voi olla yksilötason työn alkupelinä, jossa kartoitetaan lapsen, tai vaikkapa nuorenkin elämässä hänen sen hetkistä elämäntilannettaan: Ihmeidenpilvessä voi keskustella elämästä yleensä, vahvuuspilvessä samalla tavalla miettiä vahvuuksia, sähäkkäsalamassa pohtia tunteita jne. Peliä voi soveltaa moneen eri tarkoitukseen, eikä taustalla tarvitse olla aina muutoksen tarve tai kehitettävän taidon opettelu.

Kehitysideana itsellä pelaamisen ja raportoinnin lomassa heräsi ajatus, että pelin yhteyteen voisi liittää listan työkaluista ja toiminnallisista välineistä, joita milläkin pilvellä voisi käyttää. Listassa voisi olla esimerkkejä pienistä askarteluista tai toiminnan ideoista pilvityöskentelyyn tai lista kirjoista tai harjoituksista, jotka auttaa pelissä.

8 POHDINTA

Opinnäyteyön valinta oli oma prosessinsa. Kuten alussa mainitsin, oli suunnitelmissa tehdä työkalupakki kuraattorityöhön, mutta halusin lastentarhanopettajan pätevyyden ja sen vuoksi opinnäytetyön tuli kohdentua varhaiskasvatuksen sektorille. Aluksi aihevalinta tuntui todella helpolle toteuttaa. Mutta kuinka ollakaan, näin jälkikäteen ajateltuna se oli melko haastavaa. Työharjoitteluni aikana keräsin aineistoni pelaamalla lasten kanssa Taikataivas – peliä. Oli oma haasteensa sovittaa pelituokiot työharjoitteluarkeen usealle päivälle viikossa. Myös siten, etteivät pelituokiot häiritse normaalia arkea pelaajien osalta päiväkodissa ja esikoulussa.

Pelaajat valikoituivat helposti esikoululta ja päiväkodilta. Oli hyvä, että esikoulun väki valitse pelaajia siten, että heillä oli toisistaan poikkeavia pulmia, ja kaikki eivät olleet saman ongelman edessä. Peliä sai näin ollen testattua kolmenlaisen taidon kehittämiseen. Yhteistyö esikoulun ja päivähoidon henkilökunnan kanssa oli onnistunutta koko opinnäytetyön ajan. Lisäksi osan vanhemmista kanssa juttelin peliasioissa aina heitä nähdessään. Sai vaihtaa siten viime hetken kuulumiset. Pelipaikkana päiväkodin vintti oli hyvä, siellä oli rauhallista kohdata lapsi ja tiesimme, ettei meitä tulla sinne häiritsemään. Päiväkodin ”melu” ei kantautunut sinne asti, ja lapsi pystyi keskittymään pelaamiseen siltä osin.

Opinnäytetyön tavoite ja tutkimustehtävät oli vähän vaikeaa puntaroida. Toisaalta olisi voinut keskittyä vaan pariin yksityiskohtaan pelissä, mutta nyt tuli raapaistua isompi osa pelikokonaisuutta, kun selviteltiin useampia asioita. Ehkä vastaukset jäivät laimeaksi, koska oli monta selvitettävää seikkaa. Mielenkiintoista olisi ollut tehdä sellainen Taikataivas –kokeilu, johon olisi ottanut enemmän kotijoukkoja ja henkilökuntaa mukaan. Se olisi saattanut tuottaa parempia tuloksia yksilön sosiaalisten taitojen kehittymisen kannalta. Se olikin itse asiassa ajatuksena alussa, mutta jouduin luopumaan siitä aikapulan takia. Samanaikainen työharjoittelujaksoni verotti kuitenkin sen verran, ettei vanhempien kanssa tehtävälle yhteistyölle olisi jäänyt aikaa. Tuossa tapauksessa olisi pitänyt lohkaista oma opintovapaa – aika opinnäytetyön tekemiselle. Silloin siitä olisi saanut enemmän irti ja sen olisi voinut toteuttaa toiveidensa

mukaisena. Huomasin myös aineiston keruun aikana sen, etten juuri ehtinyt tekemään päivittäisiä muistiinpanoja tutkimuspäiväkirjaani. Muistiinpanot jäivät lyhkäisiksi, ja näin ollen oli haasteellista muistella omia ajatuksia ja kokemuksia raportointivaiheessa. Tähänkin on yksinomaan syynä arjen kiireellisyys. Valitsin kaksi isoa osaa opinnoista suoritettavaksi samaan aikaan: viimeisen työharjoitteluni ja opinnäytetyöni aineiston keruun.

Halusin opinnäytetyön avulla kokemusta ja työkaluja alakoulun ensimmäisten luokkien lasten kanssa tehtävään työhön. Minulla ei ollut olemassa olevia säännöllisiä työkaluja toiminnalliseen kohtaamiseen ”pikkuoppilaiden” kanssa. Nyt minulla on hieno tuore Taikataivas – peli, jota soveltaen voin käyttää monen ikäisten kanssa! Lisäksi opin intensiivisessä työssä pelaajien kanssa toimimaan varhaiskasvatusikäisten lasten kanssa yksilötason työssä. Kokemus tuo minulle varmuutta kohdata alaluokkalaisia työssäni kuraattorina ja uskoa siihen, että jokaisella hyvällä kohtaamiskerralla on merkitys! Se jää ihan varmasti lapsen mieleen ja se saattaa synnyttää luottamuksellisen väylän aikuisiin auttajiin myös tulevaisuutta ajatellen. Tulevaisuutta ajatellen opinnäytetyöni saattaa auttaa myös näitä kolmea lasta siirtyä kouluikäisenä mahdollisen yksilötuen piiriin tarvittaessa. Jos lapsella jäi näistä kokemuksista lämmin muisto, on avun piiriin mukaan siirtyminen helpompaa ja jopa mielekästä, riippuen tietenkin sen hetkisestä tilanteesta. Keskustelin lokakuussa esikoulun opettajan kanssa, ja mietimme muutaman esikoulun oppilaan tukemista Taikataivas – pelin avulla. Voisimme opettajan kanssa pohtia, ottaisinko minä kuraattorina lapset pelituokiolle, vai voisiko kenties esikouluun hankkia oman pelin, jolloin henkilökunnasta joku voisi toimia yksilökohtaisen tuen antajana ja pelata lapsen kanssa.

Ennen opinnäytetyöni tekemistä olin ajatellut, että suoritan lastentarhanopettaja opinnot muuten vain, ja omaa työtä tukeakseni, mutten ajatellut innostuvani lastentarhanopettajan töistä. Nyt kuitenkin voisin aivan hyvin ajatella työskenteleväni lastentarhanopettajana jonkin aikaa. Vaikka suurin kutsumus työskentelyyn onkin nuorten kanssa, koin kuitenkin pärjääväni myös varhaiskasvatuksen sektorilla.

Tämä on toinen tekemäni opinnäytetyö. Vuonna 2002 valmistuin yhteisöpedagogiksi ja silloin tutkin eläinaktivismia nuorisokulttuurisena ilmiönä. Olin silloin nuori 22-vuotias.

Nyt 34-vuotiaana tehty opinnäytetyö on laadukkaampi ja parempi johtuen elämänkokemuksesta, joka näkyy työssäni. Vaikka varhaiskasvatuksen sektorilta minulla ei ole liiemmin kokemusta, auttaa kolmen vuoden kuraattorityön kokemus kertomaan jotakin yksilökohtaisesta lasten ja nuorten tukemistyöstä.

Toiminnallisia sosiaalisten taitojen tukemiseen tarkoitettuja pelejä on tehty jonkin verran, joista muun muassa Taikalamppu – sivustolla oli kerrottu. Kyseisestä sivustosta en tiennyt, ennen kuin opinnäytetyötä ohjaava opettaja siitä kertoi. Myös Pesäpuulla on välineitä kohtaamiseen etenkin tunnekorttien muodossa, joita käytin myös osana pelituokioita.

Mielestäni työntekijä, joka lapsen kanssa pelaa voi omalla persoonallaan vaikuttaa vahvasti pelin kulkuun. Rauhallinen työntekijä edesauttaa turvallisen ja rauhallisen ilmapiirin syntymistä ja auttaa mukavasti keskustelun alkuun pelin myötä. Innokas ja tarmokas työntekijä saa rohkaistua lapsen heittäytymään peliin ja kannustaa luovuuteen ja siihen, että lapsi voi reilusti ja rohkeasti olla oma itsensä. Toiminnallisuus, mielikuvitus ja myönteisyys on mielestäni aina hyvä tapa ja käytäntö auttaessa lapsia. Aikuisen heittäytyminen leikin ja mielikuvituksen maailmaan saattaa yksilökohtaamisessa viedä eteenpäin paljon enemmän mitä puolituntinen tiivis asiapitoinen keskustelu.

”Mielikuvitus on pikkulasten tuttu kaveri.
Mielikuvituksen avulla voi matkata maailman ympäri.
Mielikuvitusta ei kannata heittää isompaankaan nurkkaan.
Se on hyvä apuri ja käyttökelpoinen työkalu.
Heittäydy rohkeasti kuvittelemaan!”
(Cacciatore & Karukivi 2014, 180).

LÄHTEET

Ahola, Tapani & Hirvihuhta, Harri 2002. Vääryydestä vastuuseen. Miten ohjata lapset ja nuoret ottamaan vastuu teoistaan? 2. korjattu painos. Painorauma oy.

Alijoki, Eila 1998. Pesästä pieni ponnistaa. Lasten varhaisten vuorovaikutustaitojen tukeminen. Rauma: Kirjapaino oy West Point.

Airaksinen, Tiina & Vilkka, Hanna 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Tammi. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Cacciatore, Raisa & Karukivi, Max 2014. Mieletön fiilis. Hyvän mielen käsikirja. Tammi. Painettu EU:ssa.

Cacciatore, Raisa, Huovinen, Maarit & Korteniemi-Poikela, Erja 2008. Miten tuen lapsen ja nuoren itsetuntoa. Juva: WS Bookwell Oy.

Friis, Leila, Mannonen, Marjatta & Seppänen, Raija 2006. Lasten ja nuorten mielenterveystyö. 1.-2. painos. Helsinki:WSOY.

Erkko, Anna & Hannukkala, Marjo 2013. Mielenterveys voimaksi. Käsikirja nuorisotyön ammattilaisille. 2. uudistettu painos. Suomen mielenterveysseura. Kirjapaino Jaarli Oy.

Forsberg, Tiina 27.9.2014. Sinkkonen: Tavoite ei ole rankaiseminen vaan opettaminen. Hakupäivä 22.10.2014. www.yle.fi/uutiset/sinkkonen_tavoite_ei_ole_rankaiseminen:vaan_opettaminen/7494042

Forsberg, Tiina 27.9.2014. Jäähy on tehoton ja jopa vahingollinen lapsen kehitykselle. Hakupäivä 22.10.2014 www.yle.fi/uutiset/jaahy_tehoton_ja_jopa_vahingollinen_lapsen_kehitykselle/7491005

Furman, Ben 2003. Muksuoppi. Ratkaisun avaimet lasten ongelmiin. Tammi. Keuruu: Otavan kirjapaino Oy.

Furman, Ben 2010. Muksuopin lumous. Uusi tapa auttaa lapsia valloittamaan psyykkiset ongelmat. Tammi. Falun: Scandbook Ab.

Furman, Ben 2012. Olen ylpeä sinusta. Ratkaisukeskeisiä keinoja vanhemmille ja muille lasten kasvattajille. Tammi. Liettua: BALTO print.

Heikkinen, Hannu, Rovio, Esa & Syrjälä, Leena 2007. Toimmiasta tietoon. Toimintatutkimuksen menetelmät ja lähestymistavat. 2. tark. painos. Vantaa: Dark Oy.

Heinämäki, Liisa 2004. Erityinen tuki varhaiskasvatuksessa. Erityispäivähoito lapsen mahdollisuus. Saarijärvi: Gummerus kirjapaino Oy.

Hepo-oja, Ulla-Maija 2014. Erityislto. Email heidi.lumiaho@siikalatva.fi. 24.9.2014.

Hujala, Eeva &Turja, Leena 2011. Varhaiskasvatuksen käsikirja. PS-kustannus.

Huilla, Mira & Isokoski, Susanna 2013. Lapsen tunnetaitojen ja itsetunnon vahvistaminen esi –ja alkuopetuksessa. Jyväskylän yliopisto. Opettajankoulutuslaitos. Pro gradu –tutkielma. Hakupäivä 25.6.2014. https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/42716/URN%3aNBN%3afi%3ajyu-201312202861.pdf?sequence=1

Keltikangas-Järvinen, Liisa 1994. Hyvä itsetunto. Juva: WSOY.

Keltikangas-Järvinen, Liisa 2010. Sosiaalisuus ja sosiaaliset taidot. Juva: WS Bookwell Oy.

Keltikagas-Järvinen, Liisa 2012. Pienen lapsen sosiaalisuus. Painettu EU:ssa

Kronqvist, Eeva-Liisa & Pulkkinen Minna-Leena 2007. Kehityspsykologia. Matkalla muutokseen. Sanoma Pro Oy.

Mattila, Kati-Pupita 2011. PS-kustannus. Juva: Bookwell Oy.

Nevala, Niina 2014. NN-palvelut. Hakupäivä 18.6.2014. www.nn-palvelut.fi

Nevala, Niina 2014. Taikataivas ohjaajan opas.

Nordling, Esa & Toivio, Timo 2011. Mielenterveyden psykologia. 1.-2. painos. Helsinki: Edita Prima Oy.

Opetushallitus 2010. Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet.

Pesäpuu ry. Pesäpuun tuotteet. Hakupäivä 25.6.2014.
www.pesapuu.fi/media/uploads/dokumentit/materiaalit/tuote_vihko.pdf

Pihlaja, Päivi 2005. Varhaiserityiskasvatus suomalaisessa päivähoidossa. Erityisen tuen tarpeet sosiaalis-emotionaalisella ja kielellisen kehityksen alueilla. Turun yliopisto. Kasvatustieteiden laitos. Väitöskirja. Helsinki: XGS, Kuntatalo.

Porkka, Satu esiopetuksen opettaja 2014. Vastaus kysymykseen. Email. heidi.lumiaho@siikalatva.fi. 25.6.2014

Ratkes 2014, Ratkaisukeskeisyys pähkinänkuoressa. Hakupäivä 24.6.2014. www.ratkes.fi/tietoa-ratkaisukeskeisyystae/artikkeleita/ratkaisukeskeisyys-paekinankuoressa

Siikalatvan kunta 2013, Esiopetussuunnitelma.

Siikalatvan kunta 2011, Varhaiskasvatussuunnitelma.

Stakes, 2005. Oppaita: 56. Varhaiskasvatussuunnitelman perustee

Taikalamppu 2014, hakupäivä 3.10.2014 www.taikalamppu.fi

Vilkka, Hanna 2010. Toiminnallinen opinnäytetyö. Hakupäivä 18.6.2014 www.vilkka.fi/hanna/Toiminnallinen_ont.pdf

LIITTEET

Liite 1. Taikataivas – pelituokioihin osallistuminen
Liite 2. Palautelomake Taikataivas – pelituokioihin osallistuneen lapsen huoltajille
Liite 3. Palautelomake Taikataivas – pelituokioihin osallistuneen lapsen opettajalle

Liite 1

Rantsila 15.4.2014

Taikataivas -pelituokioihin osallistuminen

Teen opinnäytetyötä sosionomi -opintoihini Lapin ammattikorkeakouluun. Tavoitteenani on valmistua viimeistään keväällä 2015. Suoritan opinnoissani lastentarhanopettajan pätevyyden.

Opinnäytetyössäni kokeilen käytännössä *NN-Project Ky Niina Nevalan* suunnittelemaa ratkaisukeskeistä lautapeliä ”Taikataivas”, joka on suunnattu alle 10-vuotiaille lapsille. Pelin avulla pohditaan lapsen kanssa esikoulu/päiväkotiarkeen, vapaa-aikaan ja sosiaalisiin taitoihin liittyviä asioita myönteisessä hengessä, joita pelin edetessä pyritään ratkomaan ratkaisukeskeisiä metelmiä käyttäen.

Ohjauksessa, jossa käytetään ratkaisukeskeisyyttä, pyritään saada aikaan rakentava ja arvostava yhteys ja vuorovaikutus lapseen. Lapsen näkemyksiä, tavoitteita ja tarpeita pyritään kuuntelemaan. Ohjaajan avulla lapsi ymmärtää, että haastavissakin tilanteissa hänellä on mahdollisuuksia ja vaihtoehtoja toimia eri tavoin. Keskeisiä elementtejä on tavoitteiden asettaminen, voimavarojen löytyminen, vaihtoehtojen lisääminen ja myönteinen palaute. Lapsen taidot ja kyvyt pyritään nostamaan esille. (Lähde: http://www.taitolaji.fi/ammattilaiselle/ohjauksesta/ratkaisukeskeinen-laehestymistapa)

Taikataivas -peli on lautapeli, jossa edetään nopan ja pelinappulan avulla. Miellekkäät lisäosat kuten voimaeläimet ja kivet tuovat lapselle innoistusta peliin. Pelin aikana pysähdytään pilville miettimään myönteisiä asioita kuten lapsen vahvuuksia osaamista. Pelissä on myös sähäkkäsalamoita ja kaatosadetta, joissa pohditaan lapsen kehitettävän taidon kannalta asioita kuten miten muulla tavalla voi toimia kaverin kanssa lelusta riidellessä kuin huutaa kaverille ja vaatia lelua itselleen.

Käytännön järjestelyt

– Ennen pelituokioiden alkua on mietitty päiväkodin ja esikoulun henkilökunnan sekä vanhempien kanssa minkälaisia tavoitteita ja taitoja lapsen kanssa harjoitellaan. Lapsella saattaa olla esim. ryhmätilanteita ajatellen joku kehitettävä taito, jota ryhdymme harjoittelemaan esim. pettymysten sietäminen tai ryhmässä toimiminen ilman huutamista ja väkivaltaa
– Tapaamiskerrat suunnitellaan yksilöllisesti ja ne sijoittuu huhti -ja toukokuun ajalle, vähintään kuitenkin kolme kokoontumiskertaa per lapsi ja maksimissaan kuusi kertaa.
– Haen lapsen esikouluryhmästä ja tapaamme Lastentalon tiloissa
– Yksi tapaamiskerta kestää noin 45-60 minuuttia, jonka aikana jutellaan kuulumisia, pelataan lautapeliä ja mietitään tavoitteiden toteutumista
– Lapselle annetaan vihko, joka toimii tapaamiskertojen välissä viestivihkona, johon voi kirjoittaa kotona esiintulleita keskusteluita, kysymyksiä ym. tapaamisiin liittyen. Siihen saatetaan myös joskus sisällyttää lapselle jokin pieni mielekäs hyvän mielen kotitehtävänä.
– Ennen viimeistä pelituokiota soitan vanhemmille ja keskusteten henkilökunnan kanssa ja katsomme onko tavoitteet edenneet ryhmätoiminnoissa
– Loppussa vanhemmat saavat koosteen tavoitteiden toteutumisesta ja toteutuneiden tapaamisten sisällöstä

Tapaamiset suunnitellaan miellekkäiksi ja ne pohjautuu myönteiseen palautteseen ja kannustamiseen! Lapsi itse pohtii vaihtoehtoisia käyttäytymistapoja tilanteissa ja pyrimme miettimään sitä kautta, miten käyttäytymisen muuttuminen vaikuttaa positiivisesti monessa eri tilanteessa.

Voit milloin vain olla yhteydessä peliin liittyvissä asioissa:

Heidi Lumiaho
Rinnetie 8
92500 RANTSILApuh. 044-2857755, heidi.lumiaho@gmail.com

LAPIN AMK
Lapland University of Applied Sciences

Yhteistyösopimus lapsen osallistumisesta Taikataivas -pelituokioihin

Teen opinnäytetyötä sosionomi -opintoihini Lapin ammattikorkeakouluun. Opinnnäytetyössä pohdin ratkaisukeskeisten menetelmien käyttämistä päiväkoti -ja esikouluikäisillä lapsilla. Testaan käytännössä NN Project ky:n valmistamaa Taikataivas -peliä, ja tapaan pelin merkeissä lapsia 3-6 kertaa huhti – toukokuun 2014 aikana. Pelituokio kestää 45-60 minuuttia.

Valmiissa opinnäyteyössä ei julkisteta lasten nimiä, eikä sen pohjalta lapsia pysty tunnistamaan. Opinnäytetyö on kuitenkin julkinen ja se tulee luettavaksi Lapin ammattikorkeakoulun kirjastoon sekä Theseus -opinnäytetyöjärjestelmään internettiin. Yksilötasolla opinnäyteyössä käsitellään pelituokiota päällisin puolin ja pohditaan kuinka peli on auttanut lasta tavoitteiden saavuttamisessa.

Lapseni _____ saa osallistua Taikataivas -pelituokioihin.

Päiväys ___.____. 2014

Huoltajan allekirjoitus ja nimenselvennys:

_____

Liite 2.

Palautelomake Taikataivas -pelituokioihin osallistuneen lapsen huoltajille

Lapsesi osallistui huhti-toukokuun aikana sosionomiopintoihin liittyvän testattavan ratkaisukeskeisen lautapelin ”Taikataivas” pelin testaamiseen. Pelikertoja oli 4-6, jotka koostuivat seuraavista osioista:

- Tutustuminen
- Lapsen haastattelu ja pelistä kertominen sekä tavoitteen asettaminen pelikerroille
- Pelivihkon askartelu
- Pelin pelaaminen ja keskustelut sekä siihen liittyvät käytännön tehtävät
- Palaute ja palkitseminen
- Loppukeskustelu

Haluaisin opinnäytetyöhöni palautetta huoltajilta siitä, miten olette nähneet kotona pelin mukanaan tuomat mahdolliset muutokset. Ratkaisukeskeisessä lautapelissä asetettiin lapselle taitotavoite, johon hän pelissä pyrkii, eli käänsimme kehitettävän asian mahdollisimman myönteiseksi, jotta pelaaminen olisi mielekästä. Esim. kehittyä rohkeammaksi, kehittyä reippaaksi tai kehittää itsehillintää. Peliin kuului olennaisena osana positiivinen palaute, palkitseminen tarroilla pelituokion päätteeksi ja positiivisten ja myönteisten asioiden etsiminen lapsen arjesta.

Vastaisitteko liitteenä oleviin avoimiin kysymyksiin ja postittaisitteko oheisella vastauskuorella vastauksen viimeistään 15.7.2014. Tiedot tulen käsittelemään luottamuksellisesti, enkä julkista niitä tunnistettavasti opinnäytetyössäni.

Terveisin Heidi Lumiaho puh. 044 285 77 55, heidi.lumiaho@gmail.com

1. Mitä lapsi on puhunut pelituokioista kotona?

_____
_____
_____
_____
_____

2. Minkälaisia myönteisiä muutoksia lapsessa olet huomannut pelituokioiden aikana ja niiden päättymisen jälkeen?

Vuorovaikutustaitojen kehittyminen (sisarusten ja perheenjäsenten kanssa)

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Käyttäytyminen (esim. kiukkukohtausten vähentyminen, maltillisuus, uskallus jne)

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Arki kotona yleisesti

_____
_____
_____
_____

Havaitsemasi arki esikoulussa/päväkodilla?

_____

_____

_____

_____

_____

3. Muu mahdollinen palaute

_____

_____

_____

_____

_____

Tarvittaessa voitte jatkaa vastauksia kääntöpuolelle.

Kiitos vastauksistanne!

Liite 3.

Palautelomake Taikataivas -pelituokioihin osallistuneen lapsen opettajalle

Esikouluryhmäsi lapsi osallistui huhti-toukokuun aikana sosionomiopintoihin liittyvän opinnäytetyön testattavan ratkaisukeskeisen lautapelin ”Taikataivas” pelin testaamiseen. Pelikertoja oli 4-6, jotka koostuivat seuraavista osioista:

- Tutustuminen
- Lapsen haastattelu ja pelistä kertominen sekä tavoitteen asettaminen pelikerroille
- Pelivihkon askartelu
- Pelin pelaaminen ja keskustelut sekä siihen liittyvät käytännön tehtävät
- Palaute ja palkitseminen
- Loppukeskustelu

Haluaisin opinnäytetyöhöni palautetta opettajalta siitä, miten olette nähneet esikouluarjessa pelin mukanaan tuomat mahdolliset myönteiset muutokset. Ratkaisukeskeisessä lautapelissä asetettiin lapselle taitotavoite, johon hän pelissä pyrkii, eli käänsimme kehitettävän asian mahdollisimman myönteiseksi, jotta pelaaminen olisi mielekästä. Esim. kehittyä rohkeammaksi, kehittyä reippaaksi tai kehittää itsehillintää. Peliin kuului olennaisena osana positiivinen palaute, palkitseminen tarroilla pelituokion päätteeksi ja positiivisten ja myönteisten asioiden etsiminen lapsen arjesta.

Vastaisitteko liitteenä oleviin avoimiin kysymyksiin ja postittaisitteko oheisella vastauskuorella vastauksen viimeistään 15.7.2014.

Terveisin Heidi Lumiaho puh. 044 285 77 55, heidi.lumiaho@gmail.com

1. Mitä lapsi on puhunut pelituokioista esikoulussa?

_____

_____

_____

2. Minkälaisia myönteisiä muutoksia lapsessa olet huomannut pelituokioiden aikana ja niiden päättymisen jälkeen?

_____

_____

_____

_____

_____

3. Olisiko vastaavanlaiselle pelille käyttöä esikouluryhmässäsi?

_____

_____

4. Muu palautteesi:

_____

_____

Tarvittaessa voitte jatkaa vastauksia kääntöpuolelle. Kiitos vastauksistanne!