

PITKÄKESTOISEN LEIKIN JA  
LEIKILLISEN OPPIMISYMPÄRISTÖN KEHITTÄMINEN  
PÄIVÄKOTI TOUHULA AARREARKUSSA

Satu Puumalainen

Opinnäytetyö, kevät 2018

Diakonia-ammattikorkeakoulu,

Pieksämäki

Sosiaalialan koulutusohjelma

Sosionomi (AMK)+

lastentarhanopettajan

virkakelpoisuus

## TIIVISTELMÄ

Puumalainen, Satu. Pitkäkestoisen leikin ja leikillisen oppimisympäristön kehittäminen Päiväkoti Touhula Aarreakussa. Kevät 2018. 57 sivua. 4 liitettä. Diakonia-ammattikorkeakoulu, Sosionomin koulutusohjelma, Sosionomi (AMK), Lastentarhanopettajan virkakelpoisuus.

Kehityspainotteinen opinnäytetyö toteutettiin Varkaudessa, Päiväkoti Touhula Aarreakussa. Opinnäytetyön tavoitteena oli tuoda uusia näkökulmia pitkäkestoiseen leikkiin sekä tilojen tarkoituksenmukaiseen käyttöön leikillisessä oppimisympäristössä. Päiväkodissa haluttiin lähteä kehittämään leikkiä niin, että siitä tulisi pedagogisten painotusten yksi keskeinen työmenetelmä uuden varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden hengessä. Päiväkodissa oli paljon tiloja, mutta niiden monikäyttöisyyden vuoksi leikki piti korjata pois ennen seuraavaa toimintaa.

Tietoa kerättiin helmikuussa 2017 toteutetun sähköisen kyselyn kautta. Kyselyn vastaukset analysoitiin teemoittelun avulla. Kyselyn teemat olivat leikin esivalmistelut, tilojen käyttö leikkiin, varhaiskasvattajan ja lapsen osallisuus leikkiin, sekä muut asiat ja pohdinnat. Varhaiskasvattajat arvioivat huoneiden ominaisuuksia leikin järjestämiseen sijainnin, koon, leikin välineistön ja toiminnan näkökulmasta. Pitkäkestoisen leikin varhaiskasvattajat toivoivat kestävän useamman viikon tai kuukauden ajan. Roolileikki sai eniten kannatusta varhaiskasvattajilta.

Kyselyn pohjalta toteutettiin toukokuussa 2017 merenalainen leikkimaailma pitkäkestoisena leikkinä. Kohderyhmä oli 5-vuotiaiden lasten ryhmä. Merenalainen leikkimaailma oli aikuisten ja lasten yhteinen pedagogisesti painottunut pitkäkestoisen leikin leikkimaailma rakennettiin kahteen eri huoneeseen, joista toinen soveltui paremmin pitkäkestoiseen leikkiin. Yhteiseen tilojen käyttöön tarvittiin sopimuksia ja toimintakulttuurin muutosvalmiutta. Leikkimaailmaan liitetyt projektit mahdollistivat varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden mukaisen oppimisen eri alueiden sisällyttämisen leikkiin. Haasteena oli leikin kehittyminen lapsen oma-aloitteisessa leikissä sekä leikin yhdistäminen ryhmän omaan toimintaan. Aikuisen sensitiivinen läsnäolo oli edellytys leikin kehittymiseen. Merenalainen leikkimaailma oli elämyksellinen kokemus lapsille ja varhaiskasvattajille.

Asiasanat: varhaiskasvatus, leikki, pitkäkestoisen leikki, leikillinen oppimisympäristö, leikkipedagogiikka

## ABSTRACT

Puumalainen, Satu. The development of a long-lasting play and a playful learning environment at the day care centre Touhula Aarrearkku. Spring 2018. 57 pages. 4 appendices. Diaconia University of Applied Sciences, Bachelor of Social Services + kindergarten teacher qualification.

The development-oriented thesis was carried out in Varkaus, Päiväkoti Touhula Aarrearkku. The aim of this thesis was to introduce new perspectives for long-lasting play and the appropriate use of premises in a playful learning environment. In the day-care centre one wanted to start developing play so that it would become one of the key working methods of pedagogic emphasis in the spirit of the new early childhood education plan. The day-care centre had a lot of facilities, but because of their versatility, the play had to be corrected before the next activity.

Information was collected through an electronic survey conducted in February 2017. The responses of the questionnaire were analysed through the themes. The themes of the questionnaire were pre-preparations of play, use of spaces for play, early childhood and child involvement, and other issues and reflections. Early educators evaluate the features of the rooms to arrange the play on the location, size, play equipment and the operation point of view. The long-lasting play, the early educators hoped, should last for several weeks or months. The role play was the most supportive according to the early educators.

Based on the questionnaire, in May 2017, the underwater world of play was performed as a long-lasting play. The target group was a group of 5-year-old children. The underwater world of play was a pedagogically focused, long-lasting play for adults and children. The play world was built in two different rooms, one of which was best suited for long-lasting play. The use of common premises required contracts and a readiness to change the culture of operation. The projects involved in the play world allowed the learning of the early childhood education plan to be included in the play area. The challenge was to develop play in a child's own initiative and to combine the play with the group's own activities. The sensitive presence of the adult was a prerequisite for the development of the play. The underwater world of play was an experiential experience for children and early educators.

Keywords: early childhood education, play, long-lasting play, Playful learning environment, play-pedagogy

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO .....	6
2 VARHAISKASVATUS LEIKIN MAHDOLLISTAJANA .....	8
3 MITÄ LEIKKI ON?.....	10
3.1 Kehityopsykologiset leikkiteoriat .....	10
3.2 Leikin eri vaiheet ikäkausittain .....	12
3.3 Pitkäkestoinen leikki ja leikillinen oppimisympäristö.....	14
3.4 Leikkipedagogiikka .....	15
3.5 Aikaisemmat kehitystyöt ja tutkimukset.....	16
4 OPINNÄYTETYÖN TAVOITE JA TARKOITUS .....	19
4.1 Tavoite ja tarkoitus .....	19
4.2 Yhteistyökumppanin esittely.....	20
5 KYSELYTUTKIMUS TIEDONKERÄÄMISEN MENETELMÄNÄ .....	21
5.1 Sähköinen kysely.....	21
5.2 Kyselyn analysointi .....	22
6 KYSELYN TULOKSET.....	23
6.1 Leikin esivalmistelut.....	23
6.2 Tilojen käyttö leikkiin.....	25
6.3 Varhaiskasvattajien ja lasten osallisuus leikkiin .....	27
6.4 Muut ajatukset ja pohdinnat .....	28
7 LEIKIN TOTEUTTAMINEN PÄIVÄKODISSA.....	30
7.1 Leikin suunnittelu .....	30
7.2 Leikin toteutus.....	32
7.3 Varhaiskasvattajien palaute toteutuksesta .....	34
7.4 Lasten mielipide leikistä .....	35
8 ARVIOINTI JA JOHTOPÄÄTÖKSET .....	36
8.1 Tilojen käytön arviointi .....	36
8.2 Pitkäkestoisen leikin arviointi .....	37
8.3 Johtopäätökset .....	38
9 OPINNÄYTETYÖPROSESSIN KUVAUS .....	40
10 POHDINTA.....	42
10.1 Ammatillinen kasvu.....	42

10.2 Eettisyys ja luotettavuus .....	43
10.3 Opinnäytetyön hyödyntäminen ja jatkotutkimukset.....	44
LÄHTEET .....	45
LIITE 1. SÄHKÖINEN KYSELY VARHAISKASVATTAJILLE.....	49
LIITE 2. LASTEN KANSION LIITE .....	52
LIITE 3. SADUTUS .....	56
LIITE 4. VARHAISKASVATTAJIEN ARVIOINTILOMAKE .....	57

## 1 JOHDANTO

Pitkäkestoisen leikin ja leikillisen oppimisympäristön rakentaminen ovat oleellinen osa varhaiskasvatusta, joka unohdetaan helposti päiväkodeissa joko ajanpuutteen, osaamisen tai motivaation vuoksi. Toiminnassa siirrytään yksittäisten toimintahetkien sijaan kokonaisvaltaiseen suunnitteluun. Sen ei tarvitse olla aikuisten omaa toimintaa, vaan lapset otetaan mukaan suunnittelemaan. Toimintaympäristö muokkaantuu lasten tarpeiden ja kiinnostuksen kohteiden mukaan. Näin varhaiskasvatuksen sisältöalueiden toteuttaminen on luonteva osa arkea. (Kataja 2016, 74–75.)

Pitkäkestoinen leikki on tavoiteltavaa erityisesti leikissä oppimisen kannalta. Heleniuksen ja Korhosen (2008) mukaan Elkonin käsittelee vaativan ja haasteellisen leikin mahdollisuuksia oppimisen edellytysten luojana. Leikillä on vaikutusta lapsen motivaatioon, jolloin lapsi haluaa toimia roolin edellyttämällä tavalla. Leikissä opitaan hahmottamaan toisen ihmisen näkökulmaa, mikä on tarpeen myöhemmissä opetustilanteissa. Leikissä kehittyy mielikuvien käyttö ja lapsi oppii erottamaan toisistaan asioiden ja esineiden merkityksen sekä korvaamaan esineitä toisilla. Leikki kehittää tahtomista ja itsesäätelyä, ja lapsen on otettava huomioon roolien toteuttamiseen liittyvät kirjoittamattomat säännöt. (Helenius ja Korkonen 2008, 109, 111.)

Yhteistyökumppani opinnäytetyössäni on Varkaudessa sijaitseva, Päiväkotitouhula Aarrearkku. Opinnäytetyön tavoitteena on tuoda uusia näkökulmia pitkäkestoiseen leikkiin sekä tilojen tarkoituksenmukaiseen käyttöön leikillisessä oppimisympäristössä. Tavoitteen saavuttamiseksi tietoa kerätään päiväkodin varhaiskasvattajille tehdyllä sähköisellä kyselyllä, sekä kyselyn pohjalta toteutetulla pitkäkestoisella leikillä. Toiminnallinen kokonaisuus mahdollistaa lapsen ja aikuisen yhteisen leikin merenalaisessa leikkimaailmassa. Kohderyhmänä leikissä on 5-vuotiaiden lasten ryhmä.

Opinnäytetyön teoreettisena viitekehyksenä edetään valtakunnallisen varhaiskasvatuksen ohjeistuksen kautta leikkiin. Leikin kehityspsykologiset teoriat sekä leikin kehitysvaiheet eri ikäkausina luovat ymmärrystä leikin kehittämiseen. Pitkäkestoinen leikki, leikillinen oppimisympäristö, sekä leikkipedagogiikka käsittelevät leikin kehittyneempää muotoa.

Osallistava ja tutkiva kehittäminen ovat osa Diakin opiskelijan opinnäytetyöpolkua. Työelämästä ja yhteiskunnasta tulee haasteita, joita pitää ennakoida, havaita ja joihin tulee vastata. Tutkivassa ja kehittävässä oppimisessa on kyse uuden tiedon ja toimintatapojen rakentamisesta, joka syntyy yhdessä kokeilemalla ja arvioimalla. (Diakonia-ammattikorkeakoulu. Osallistuvan- ja tutkivan kehittämisen opas 2017a.) Uudet varhaiskasvatussuunnitelman perusteet ovat varhaiskasvatuslain asettamia vaatimuksia, jotka haastavat varhaiskasvattajat kehittämään toimintaa aivan uudella tavalla. Kehitystyötä tarvitaan, jolloin uusia toimintatapoja voidaan kokeilla ja arvioida. Näin uudet ja toimivat toimintatavat saadaan juurrutetuksi osaksi uutta varhaiskasvatuksen toimintamallia.

## 2 VARHAISKASVATUS LEIKIN MAHDOLLISTAJANA

Varhaiskasvatus on varhaiskasvatuslain (L580/2015) mukaan kasvatuksen, opetuksen ja hoidon muodostama pedagogisesti painottunut kokonaisuus. Sen lähtökohta on lapsilähtöisyys, joka on suunnitelmallista ja tavoitteellista tukea lapsen kasvuun, kehitykseen, oppimiseen sekä hyvinvointiin (Opetushallitus 2016a). Varhaiskasvatukseen osallistuminen on lapselle merkityksellistä, koska hänestä kasvaa osa yhteisöä ja yhteiskuntaa. Varhaiskasvatusta pidetään tärkeänä lapsen elämänlaadulle sekä lyhyen että pidemmän ajan kognitiiviselle kehitykselle. Positiivinen kehittyminen vaikuttaa kouluoppimiseen, sekä positiiviseen ja mielekkään elämän rakentamiseen. (Karila 2016, 5.)

Varhaiskasvatusta säätelee varhaiskasvatuslaki. Varhaiskasvatuslain (L580/2015) velvoittamat ja opetushallituksen laatimat uudet varhaiskasvatussuunnitelman perusteet astuivat voimaan 1.8.2017. Valtakunnallisen määräyksen mukaan varhaiskasvatussuunnitelmat toteutetaan valtakunnallisella, paikallisella ja lapsen henkilökohtaisella tasolla. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden tarkoituksena on tukea ja ohjata varhaiskasvatuksen järjestämistä, toteuttamista ja kehittämistä. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet edistävät koko maassa laadukkaan ja yhdenvertaisen varhaiskasvatuksen toteuttamista. (Opetushallitus 2016b, 8.)

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet ja varhaiskasvatuslaki nostavat pedagogiikan yhä tärkeämmäksi varhaiskasvatuksessa. Varhaiskasvatuksen pedagogiikkaa esiintyy sekä arjen kulttuurisissa käytännöissä, että lasten ja aikuisten välisessä vuorovaikutuksessa. Suomalaisessa varhaispedagogiikassa korostuu kokonaisvaltainen näkemys varhaiskasvatuksesta, jossa pedagogiikka rakentuu kasvatuksen, opetuksen ja hoidon ympärille. Lasten arki tulee rakentaa varhaiskasvatuslaissa ja varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa esitettyjä arvolähtökohtia, tavoitteita ja painotuksia tukien. Pedagogisen toiminnan kannalta merkityksellisiä ovat tilanteet, jotka tapahtuvat arkisissa tilanteissa. Ratkaisevaa on mitä toiminnassa tapahtuu, eikä niinkään itse toiminta. Varhaiskasvatuksen pedagogiikkaan liittyy toiminnan tavoitteellisuus, joka vastaa kysymyksiin miksi ja millä perustein jokin tilanne toteutetaan. (Karila 2017, 9-11.)



Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden mukaan pedagoginen viitekehys ohjaa päiväkodin kokonaisvaltaista toimintaa. Sen tavoitteena on lasten hyvinvoinnin, oppimisen ja laaja-alaisen osaamisen edistäminen. Pedagogisen viitekehysten mukaan lapsi oppii liikumisen, tutkimisen, ilmaisemisen ja ennen kaikkea leikin kautta oppimisen alueet, joita ovat kielten rikas maailma, ilmaisun monet muodot, minä ja meidän yhteisömme, tutkin ja toimin ympäristössäni sekä kasvan, liikun ja kehityn. (Opetushallitus 2016b, 36.)

Varhaiskasvatuksessa on tiedostettava leikin itseisarvo lapselle sekä pedagoginen merkitys sekä oppimiselle että lapsen kokonaisvaltaiselle kehitykselle ja hyvinvoinnille. Leikki on merkityksellistä, koska se motivoi ja tuottaa iloa. Lapsi omaksuu leikin kautta uusia tietotaitoja. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden (2016) mukaan pitkäkestoinen leikki on pedagogisessa toiminnassa korostuvaa leikin juonen kehittelyä, leikkimaailmojen rakentamista sekä draaman, improvisaation ja sadun yhdistämistä leikkiin. (Opetushallitus 2016b, 20, 38–39.)

Leikin merkitys lapselle tunnustetaan leikkiin kannustavassa varhaiskasvatuksen toimintakulttuurissa. Toimintakulttuuri luo raamit erilaisten oppimisympäristöjen rakentamiseen, työtapoihin, vuorovaikutukseen, sekä yhteistyön eri muotoihin. Varhaiskasvatuksen toimintakulttuurin on oltava tavoitteita tukevaa, mikä vaikuttaa oleellisesti varhaiskasvatuksen laatuun. Toimintakulttuuriin vaikuttavat kaikki yhteisön jäsenet, joiden arvot ja asenteet välittyvät mallina lapsille. (Opetushallitus 2016b, 29.)

Varhaiskasvatuksen henkilöstöltä vaaditaan lasten ohjauksessa omien taitojen jatkuvaa kehittämistä ja leikin ymmärtämistä (Helenius & Korhonen 2016, 77). Leikki ei saa olla itsestäänselvyys. Helposti ajatellaan, että leikki on lapsen yksityisaluetta ja siihen ei tule puuttua. Leikki ei kuitenkaan kehity itsestään, vaan hyvinvointia ja oppimista edistävän leikin turvaaminen kuuluu varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden mukaan henkilöstön tehtäviin. (Tarkka.)

### 3 MITÄ LEIKKI ON?

Leikin määrittelyminen on inhimillisen elämän vaikeimmin kuvattavia elämän alueita. Jokaisella on jonkinlainen kuva ja omakohtainen kokemus leikistä. Syitä lasten leikkimiseen on haettu eri suunnista. Hakkarainen (2008, 100) ryhmittelee vastauksia kolmesta eri suunnasta, jotka eivät sulje pois toisiaan.

1. Leikin avulla lapset hallitsevat ja kontrolloivat elämää tai ainakin sitä osaa, jonka leikki muodostaa (Garvey, Paley, Corsaro).
2. Leikki on lapsen ensimmäinen itsenäinen toiminta, ja lapset kokevat leikin omakseen (Hakkarainen).
3. Leikki on kokonaisvaltaisesti luovaa ja esteettistä toimintaa, josta muut inhimillisen toiminnan muodot saavat alkunsa. Leikki voi vaikuttaa merkittävästi lapsen kehitykseen sen lähteenä ja välineenä samanaikaisesti, koska leikki luo lähikehityksen vyöhykkeen (Vygotsky).

#### 3.1 Kehityopsykologiset leikkiteoriat

Nykyaikaiset leikkiteoriat pohjautuvat yleisiin psykologisiin teorioihin. Eri teoreetikot ovat yhtä mieltä useimmista leikin näkyvistä piirteistä, mutta he tulkitsevat niitä eri tavoin. (Bredikyte & Hakkarainen 2013, 14.)

Tarkasteltavaksi valittiin Piaget'n, Fröbelin ja Vygotskyn leikin teoriat. Fröbeliä pidetään varhaiskasvatuksen sekä leikkipedagogiikan esi-isänä perustuen hänen opetusleikkiensä kehittelyyn (Helenius 2001, 51.) Viime vuosisadan kahden merkittävän psykologin Piaget'n ja Vygotskyn käsitykset leikin edellytyksistä, synnystä ja olemuksesta eroavat toisistaan. Piaget'lla on käsitys lapsesta itsekeskeisenä, jopa autistisena oliona. Hänen mielestään kuvitteluleikki on yksilön luovuutta, josta vasta myöhemmin kehittyy yhteinen sosiaalinen leikki. Vygotsky taas tarkastelee leikkiä lapsen kulttuurisen ja tietoisuuden kehityksen näkökulmasta. (Hakkarainen 2008, 102.)

Piaget'n kongitiivis-konstruktiivisen teorian mukaan leikki kehittyy sensomotorisen kauden harjoitusleikistä esioperationaalisen kauden symbolileikkiin, josta edelleen konkreettisten operaatioiden kautta sääntöleikkiin (Hännikäinen & Rasku-Puttonen 2001, 163). Piaget'n mukaan lapsen ajattelukyvyyn kehittyminen edellyttää omaa toimintaa sosiaalisessa ympäristössä. Lapsella on aktiivinen rooli oppimisessa. Leikki kehittää taitoja, joiden avulla hän voi ymmärtää kokemuksiaan ja ympäröivää maailmaa. Lapsi huomaa kognitiivisissa konflikteissa oman ajattelunsa puutteellisuuden korvaamalla ne uusilla (akkommodaatio) tai muokkauttamalla uudella tiedolla (assimilaatio). Oppiminen on jatkuvaa kokonaisuuksien eli skeemojen tarkistamista ja korjaamista. Tähän luo edellytykset samalla tiedollisen tasolla olevien lasten vuorovaikutus. Piaget'n teoriassa aikuisten ja lasten välistä yhteisleikkiä ei juurikaan ole. Aikuiset toimivat leikeissä lähinnä leikkitoimintojen kohteena. (Hännikäinen 2004, 360-362.)

Fröbelia pidetään leikkipedagogiikan esi-isänä perustuen opetusleikkien kehittelyyn. Fröbel tunnistaa lasten oman luovan leikin arvon ja merkityksen. Hän kehottaa vanhempia pitämään huolen siitä, että lapsi saa leikkiä. (Helenius 2001, 51.) Fröbelin johtava ajatus on lasten omatoimisuuden tukeminen ja leikki. Leikki on puhtain ja herkistynein toiminnan muoto. Kaikki lastentarhan toiminnot ovat leikkiä, laulaminen, tanssiminen, puutarhanhoito, sadun kertominen ja harjoitukset. Fröbelin lahjaksi nimitetään 20-tasoista pelien sarjaa, joka koostuu tavanomaisista leikkivälineistä, palloista, tikuista, kepeistä, väripaperista, langoista ja savesta. Fröbelin ajatus on kehittää tapa, jolla välineitä käytetään leikkiin uudella tavalla. (Piironen 2004, 314.)

Vygotskyn kulttuurihistoriallisen teorian mukaan leikki on luovaa toimintaa, johon sisältyy luovaa pedagogista käyttäytymistä. Vygotsky kutsuu lapsen luomiskykyä mielikuvi-tukseksi, jossa todelliset tilanteet saavat uusia merkityksiä. Leikissä luodaan kuviteltu tilanne, jossa lapsen tunteet, ajatukset ja ulkoinen todellisuus kohtaavat. Vygotsky liittää puheen ja toiminnan kiinteästi toisiinsa, jossa kieli tulkitsee maailmaa. (Lindqvist 1998, 66–68). Leikki luo lapselle lähikehityksen vyöhykkeen, joka on alue sen hetkisen kehityksen ja mahdollisen kehitystason välillä. Itsenäinen osaaminen viittaa lapsen sen hetkiseen kehityksen. Lapsi voi yltää mahdolliseen kehitystasoon aikuisen tai osaavampien leikkitoimintoverien ohjauksessa. Vygotskilaiset tutkijat korostavat, että leikin pedagoginen päämäärä on lasten itsenäinen leikki. Aikuiset eivät suunnittele leikin sisältöä, vaan avustavat leikin aiheiden etsimisessä, roolin ottamisessa ja vuorovaikutuksessa. (Hännikäinen 2004, 362–363.)

### 3.2 Leikin eri vaiheet ikäkausittain

Ikäkaudelle tyypillisen leikkikäyttäytymisen tunteminen auttaa aikuisia ymmärtämään lasten leikkikäyttäytymistä. Ahonen, Lyytinen, Lyytinen, Pulkkinen, Nurmi & Ruoppinen (2014, 65) määrittelevät leikin eri sisältöjä esine- ja toimintaleikiksi (½-3-v), rakenteluleikiksi (yli 3-v), roolileikiksi (yli 4-v) ja sääntöleikiksi (yli 5-v). Fyysistä aktiivisuutta vaativia leikkejä on kaikissa ikävaiheissa.

Lapsi leikkii kolmen ensimmäisen vuoden aikana toiminta- ja esineleikkejä. Leikit ovat liikkuvia, kestoltaan lyhytaikaisia ja teemoiltaan vaihtuvia. Lapsen tarttuessa esineisiin hän heiluttelee sitä, kääntelee, tunnustelee ja laittaa välillä suuhun. Näin hän saa palautetta esineen ominaisuuksista ja toimintatavoista. Lapsi oppii varhaisten kokemusten kautta jäsentämään havaintoja. Lapsen toiminnat suuntautuvat aluksi yksittäisiin esineisiin ja häneen itseensä. Hiljalleen hän siirtyy symboliseen leikkiin, jossa lapsi korvaa esineitä toisilla ja antaa niille uusia merkityksiä. Leikit monipuolistuvat, kun lapsi ilmaisee toimintaa kielellisesti ja yhdistää loogisesti eteneväksi tapahtumaksi. (Ahonen ym. 2014, 66.)

Lapset kiinnostuvat kolmevuotiaana ja sitä vanhempana rakennusleikeistä. Leikin onnistuminen edellyttää, että lapsella on perusvalmiudet käsitellä materiaaleja, tarvittavasti aikaa käytettävissä, sekä riittävästi välineitä toteuttaa leikkiä. Rakentelu voi olla yksinleikkiä tai rinnakkain leikkiä, jossa leikkijöillä on omat välineet, mutta sama yhteinen teema leikille. Teema voi olla myös monelle lapselle yhteinen, jolloin leikkiä suunnitellaan ja toteutetaan yhdessä. Rakenteluleikeillä voi harjoitella tilan ja suhteiden ymmärtämistä, materiaalien tuntemusta, käden motoriikan taitoja, pitkäjänteisyyttä, tarkkaavaisuutta, luovuutta ja kekseliäisyyttä. Lisäksi leikin neuvottelutilanteet kehittävät kielellisiä ja vuorovaikutustaitoja. (Ahonen ym. 2014, 68.)

Lapsen siirtyessä roolileikkiin kolmannen vuoden loppupuolella, tapahtuu myös askel leikin kehittämisessä. Lapsi havaitsee ympärillään asioita, joita hänkin haluaa tehdä, mutta todellisuudessa ei voi. Leikki antaa mahdollisuuden tehdä asioita kuvitteellisen tilanteen avulla. Hänelle syntyy leikin motivaatio, joka synnyttää kuvitteellisen roolileikin. Roolileikin kehittyessä lasten välinen vuorovaikutus alkaa työntyä yhteisleikissä etualalle, jolloin mielikuva lasten kanssa leikistä jaetaan selkeämmin. Roolileikki muuttuu yhä monipuolisemmaksi ja pitkäjänteisemmäksi. (Helenius & Lummelahti 2014, 87–88.)

Roolileikkiä pidetään esikoulua edeltävän vaiheen *johtavana toimintana*, jota käytetään kulttuurihistoriallisen teoriasuuntauksen käsitteenä. Johtavalla toiminnalla tarkoitetaan elämänvaiheen toimintoja, joilla on ratkaiseva merkitys persoonallisuuden kehittymiseen. Johtava toiminta jaetaan roolileikissä kolmeen eri osaan. Ensimmäisenä roolileikissä kehittyvät uusia ominaisuuksia. Lapsen mielikuvitus, oman toiminnan hallinta ja suunnittelu kehittyvät. Toisena koko lapsen persoonallisuus muovautuu uudelleen kehitysprosessissa, jossa taaperosta tulee esikoululainen. Kolmantena luodaan seuraavan kehitysvaiheen perusta, jolloin roolileikissä kehittyvät perustuvat kouluvalmiudet. (Helenius & Lummelahti 2014, 89–90.)

Roolileikissä lapsi kokeilee niitä rooleja, joita hän näkee ympärillään. Roolileikin edistyneemmässä muodossa lähellä kouluikää hän siirtyy mielikuvituksen, satujen ja tarinoiden eli näytelmäleikkien pariin. Lapsi samaistuu mielikuvitushahmojen rooleihin. Näytelmäleikkeihin sisältyy luovaa leikkiä, roolileikkiä, sääntöleikkiä sekä mielikuvitusleikkiä. Tarinoiden ja satujen kautta lapset kokevat erilaisia tunteita ja roolien kautta oppivat havaitsemaan, käsittelemään ja hallitsemaan niitä. (Helenius & Lummelahti 2014, 123–124.)

Lapsen lähestyessä esikouluikää, hän alkaa kiinnostua sääntöleikeistä. Lapsi kiinnostuu vuorottelusta, kaavoista ja siitä miten pelissä edetään. Sääntöleikkejä edustavat erilaiset muisti-, kortti- ja lautapelit. Sääntöjä tarvitaan sisä- ja pihaleikeissä, joihin lapsi osallistuu. Säännöt siirtyvät lapsille opettamalla tai spontaanisti leikin mukaan. (Ahonen ym. 2014, 69.)

Fyysinen aktiivisuus on ominaista kaikissa leikin vaiheissa, tosin aktiivisuus voi vaihdella lasten välillä. Tyypillistä leikin mukana tuomaa fyysistä aktiivisuutta ovat vauvaiässä käsien ja jalkojen heiluttelu, leikki-ikäiselle hyppy ja musiikin tahtiin tanssiminen, esikouluikäisellä ja koululaisella juokseminen, pallon potkiminen ja kiipeileminen. Leikin ilmeminen fyysisenä aktiivisuutena näyttää olevan yhteydessä lapsen neurologiseen kehitykseen ja lihasten toiminnan koordinoimiseen. Lapset leikkivät fyysisiä leikkejä yksin, yhdessä toisten lasten tai aikuisten kanssa. Toiminnan ohella mahdollistuu tunteiden, mielialojen, sekä leikkijöiden keskinäisen kiintymyksen ilmaisemisen. (Ahonen ym. 2014, 69.)

Ympäristössä ja kulttuurissa tapahtuvat muutoksen näkyvät lasten leikissä. Erityisesti keskustellaan siitä, miten tietoteknologia ja media vaikuttavat lapsen arkeen. Tietotekniiksessä maailmassa eläneet vanhemmat tarjoavat sen lapselle luonnollisena osana elämää. Ahonen ym. (2014, 70) esittää Salokosken (2005) ajatuksen miten pelaaminen voi tukea lapsen kehitystä, kun otetaan huomioon vaaratekijät. Kohtuullinen pelaaminen ja valvottu peliaika voivat kehittää lapsen avaruudellista hahmottamista ja päättelykykyä. Digitaalisen ympäristön tarjoama vuorovaikutteinen toiminta voi tukea lapsen sosiaalista kehitystä ja vaikuttaa oppimiseen myönteisesti. Tämä ei kuitenkaan saa vaarantaa muita lapsen arjen tärkeitä toimintoja, esimerkiksi leikkiä. (Ahonen ym. 2014, 70.)

### 3.3 Pitkäkestoinen leikki ja leikillinen oppimisympäristö

Pitkäkestoiselle leikille on vaikea antaa yhtä yksiselitteistä määritelmää. Yhteistä määritelmille on, että pitkäkestoisessa leikissä leikin on mahdollisuus jatkua pidemmän aikaa kuin aamu- tai iltapäivän ajan. Pitkäkestoista leikkiä on kuvattu eri lähteissä määritteillä muun muassa kehittynyt juonellinen leikki (Bredikyte & Hakkarainen 2013, 42), juonellinen, sitoutunut kuvitteluleikki (Kalliala & Tahkokallio 2017) tai ohjattu leikki, jolla on pedagogisia tavoitteita (Martinez-Abarca & Nurmi 2013, 9.)

Bredikyte ja Hakkarainen (2013, 42) esittävät kehittyneen juonellisen roolileikin, joka kehittyy pitkäkestoiseksi leikiksi. Leikkiä kehittävät yksittäiset lapset, ryhmä tai aikuiset. Se on luonteeltaan sosiaalista ja mukana on useita leikkijöitä. Leikki on mielikuvitusrikkasta perustuen luovaan mielikuvitukseen. Leikki ei ole toistuvaa tai kaavamaisista, vaan luovaa. Leikin haasteellisuus edellyttää kehittyneitä leikkitaitoja ja sen juonta kehitetään leikin edetessä. Keskeisenä piirteenä on leikkijöiden kyky kehittää yhteistä ideaa ja rakentaa yhdessä leikkiä.

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa pitkäkestoinen leikki on varhaiskasvatuksen pedagogisessa toiminnassa korostuva leikin juonen kehittäminen, leikkimaaailmojen rakentaminen, sekä draaman, improvisaation ja sadun yhdistäminen leikkiin. Henkilöstön tulee turvata leikin osallistumisen edellytykset jokaiselle lapselle hänen valmiuksiensa mukaan. Henkilöstö osallistuu leikkiin aktiivisesti olemalla mukana leikissä. (Opetushallitus 2016b, 38–39.) Pitkäkestoisessa leikissä lasten käyttöön annetaan aikaa, tilaa sekä henkistä ja materiaalista pääomaa runsaasti tarjolle. Pitkäkestoisimmat ja monimuotoisimmat

leikit leikitään päiväkodeissa, joissa aikuinen on suunnittelemassa ja tukemassa leikkiä vuorovaikutuksessa lasten kanssa. (Siren-Tiusanen 2004.)

Oppimisympäristöllä tarkoitetaan tiloja tai paikkoja, jossa käytännöt ja leikkivälineet yhdessä edistävät oppimista ja vuorovaikutusta. Tavoitteena on luoda terveellinen ja turvallinen oppimisympäristö sisältäen fyysisen, psyykkisen ja sosiaalisen ulottuvuuden. Oppimisympäristöjä suunnitellaan ja rakennetaan yhdessä lasten kanssa. Lasten omat ideat, luontainen uteliaisuus ja oppimisen halut esiintyvät suunnittelussa ja toteutuksessa. Oppimisympäristöt antavat mahdollisuuden vaihtoehtoiseen mieluisaan tekemiseen, monipuoliseen ja vauhdikkaaseen liikkumiseen, leikkeihin ja peleihin sekä rauhalliseen oleiluun ja lepoon. (Opetusministeriö 2016b, 31–32.)

Tieto- ja viestintäteknologia ovat osa nykyajan oppimisympäristöä. Teknologian käyttö oppimisympäristössä ei takaa oppimisen kokemusta, jos sille ei ole määritelty pedagogisia tavoitteita. On tärkeää, että lapset oppivat teknologisten välineiden kautta älyllisiä ja sosiaalisia toimintoja. Toimintakulttuurin tehtävänä on huolehtia, että lapset oppivat käyttämään teknologiaa vastuullisesti sekä hyvinvointia, oppimista ja aktiivista osallistumista tukevasti. (Kronqvist & Kumpulainen 2011, 99.)

### 3.4 Leikkipedagogiikka

Leikkipedagogiikan perustan muodostaa lasten ja aikuisten yhteinen juonellinen toiminta ja siihen liittyvä leikki. Sen teoreettisena perustana pidetään kulttuurihistoriallista teoriasuuntausta, sekä psykologista käsitystä kehityksen luonteesta ja siirtymistä. Leikkipedagogiikan olennaisena piirteenä on, että siinä luodaan aikuisia ja lapsia kehittäviä toimintaympäristöjä. Leikin ydin on aikuisen aito osallistuminen leikkiin. Aikuisen pedagoginen haaste on toimia luovasti ja mielikuvituksellisesti. Aikuisilta vaaditaan tarinan kerroksen taitoja, dramatisointivalmiuksia, sekä taitoa improvisoida muuttuneiden tilanteiden mukaan. On yleistä, että aikuiset yrittävät opettaa lapsia leikkimään oikeasti tai tarkkailevat vapaata leikkiä puuttuen siihen tarvittaessa. Leikkiin puututaan, jos sitä halutaan parantaa ja viedä eteenpäin. Pitkäkestoisen leikin aikaansaaminen tulisi olla leikin tavoitteena ja kannustaa osanottajia luoviin tekoihin. (Bredikyte & Hakkarainen 2013,1–2, 243.)

Bredikyte ja Hakkarainen (2013, 4, 32) ovat vakuuttuneita leikin opettamisen ja leikkipedagogiikan välttämättömyydestä. Leikkipedagogiikan merkityksestä ja tarpeesta on olemassa kuitenkin erilaisia mielipiteitä. Vapaalla leikillä on Pohjoismaissa perinteisesti vaikiintunut asema. Lapsia kannustetaan yhteiseen leikkiin, mutta aikuiset eivät osallistu leikkiin. Opettamisen lisäksi tulee varata aikaa lapsen omaehtoiselle vapaalle leikille, joka auttaa omaksumaan yhteisessä leikkimaailmassa koettujen asioita. Vapaa leikki voi vaikuttaa positiivisesti lasten kehitykseen, kunhan siinä on perusteltuja näkyviä muutoksia lasten omaehtoisiin leikkeihin. Käytän jatkossa käsitettä lasten oma-aloitteinen leikki vapaan leikin sijaan, koska se on mielestäni kuvaavampi ilmaisu.

Gunilla Lindqvist (1998, 66–68) määrittelee leikkipedagogiikan luovaksi työskentelytavaksi, jossa taideaineet ovat keskeisinä. Hän käyttää käsitettä luova leikkipedagogiikka, jossa lapsille luodaan mahdollisuuksia uusien merkitysten luomisessa todellisuuden ja kuviteltujen tilanteiden välille. Lingvistin ajatusten taustalla on Vygotskyn teoreettinen näkemys kaiken esteettisen ilmaisun alkukotina. Luomalla pitkäjänteisesti leikkimaailmoja erilaisia keinoja käyttäen, voidaan ratkaista lasten oma-aloitteisen leikin ongelma. Lasten oma-aloitteisen leikin merkityksenä pidetään lasten omaa toimintaa ja jossakin määrin aikuisen vetäytymistä kasvattajan vastuusta. Leikin esteettisen muodon esiintyminen leikkiä rikastamalla voi tapahtua ilman lasten oma-aloitteisen leikin riistämistä. Ongelmana ei ole aikuisen osallisuus, vaan oikean osallistumisen muodon löytäminen leikkiin.

### 3.5 Aikaisemmat kehitystyöt ja tutkimukset

Reunamo (2014) esittelee Helsingin yliopiston Orientaatioprojektin 2011–2012 tuottamia mittareita varhaiskasvatuksen arjen kehittämiseksi. Reunamo tutkii muun muassa tuettua leikkiä, jota hän pitää pedagogisesti tärkeänä. Tutkimustuloksena todetaan, että suomalaisessa varhaiskasvatuksessa on paljon lasten oma-aloitteista leikkiä. Aikuisen tukeman leikin määrä on taas vähäinen. (Reunamo 2014, 9, 84.)

VKK-Metron eli pääkaupunkiseudun varhaiskasvatuksen kehittämissuunnitelmassa 2014–2016 kehitetään pääkaupunkiseudun varhaiskasvatuksessa leikkiä ja leikillisiä oppimisympäristöjä. Kehitystyön ydintavoitteena on kehittää varhaiskasva-



tuksen leikillisiä oppimisympäristöjä sekä aikuisen aktiivista ja sensitiivistä roolia leikissä. Lisäksi tavoitteena on vahvistaa päiväkotien henkilökunnan kehittämisosaamista, sekä lisätä leikin arvostusta lapsiperheissä. Projektin lopputuloksena on julkaisuja, videoita, julkaisuja, tutkimuksia sekä amk-opinnäytetöitä. Leikki astuu varpaille-teos sisältää VKK-Metron leikin kehittämiskauden keskeiset kokemukset. (Socca 2016.)

VKK-Metron kehittämissuunnitelmaan liittyen Saija Turunen tutkii tutkielmassaan, *Nyt me tiedetään, että aikuisenkin kuuluu leikkiä*, mikä on kasvattajan rooli leikkiä edistävissä ja rajoittavissa tekijöissä. Tuloksena tutkielmaan Turunen löytää tekijöitä asenteellisella, rakenteellisella ja toiminnallisella ulottuvuudella. Kehityskauden aikana kasvattajien asenne ja arvostus leikkiä kohtaan paranee. Rakenteita muutetaan leikkiä rajoittavista tekijöistä edistäviksi tekijöiksi. (Turunen 2016.)

Marjaana Kankaan väitöskirjassa (2010) *Leikkiä ja luovuutta tulevaisuuden kouluun* tarkastellaan oppimista luovuuden ja leikin mahdollistamissa oppimisympäristöissä. Tutkimuskohteina ovat Lappset Group Oy:ssä kehitetty leikillinen liikunta- ja oppimisympäristö ja uutta teknologiaa hyödyntävä älykäs leikkikenttä. Tutkimustuloksena leikillisen oppimisympäristön nähdään, etenkin tulevaisuudessa, palvelevan monia oppimisen tavoitteita.

Bredikyte (2011) selvittää tutkielmassaan *The Zones of Proximal Development in Children's play* leikin ja lasten kehityksen välistä yhteyttä. Tutkimuksen tulokset vastaavat kysymyksiin: Millaisissa olosuhteissa narratiivinen interventio yhteisessä leikkiympäristössä voi johtaa luoviin tekoihin? Miten yhteinen leikki voi kehittyä ja kehittää? Millainen vastavuoroisuus aikuisen ja lasten leikissä tukee kehitystä? Mitkä asiat ovat välttämättömiä leikin pedagogiikassa ja ammatillisessa kasvussa? Tutkimuksen teoriaosuus perustuu Vygotskin ja hänen seuraajiensa kehittämään kulttuurihistorialliseen teoriaan, jossa keskeisenä käsitteenä on lähikehityksen vyöhyke

Pitkäkestoisesta leikistä ja leikillisestä oppimisympäristöstä on tehty useampia opinnäytetöitä. Esimerkiksi Nieminen (2016) tarkastelee opinnäytetyössään *Vapaan ja pitkäkestoisen leikin mahdollisuuksia ja rajoituksia päiväkodissa*. Niemisen (2016) opinnäytetyön tuloksena rajoituksia leikille ovat muun muassa päiväkodin aikataulut, rutiinit, tilat ja välineratkaisut. Mahdollisuuksina hän näkee päiväkotimaailman pitävän sisällään monia leikin mahdollisuuksia, joita kasvattajat voivat luoda yhä enemmän. Hännisen ja Westerbergin (2016) opinnäytetyön *Lapset leikillisen oppimisympäristön kehittäjinä* nousevat

lapset keskiöön toiminnan suunnittelussa. Yhteisen leikillisen oppimisympäristön rakentaminen vahvistaa lasten toimijuuden ja osallisuuden toteutumista päiväkodissa. Hänninen ja Westerberg (2016) toteavat sen olevan tärkeää lapsen kokonaisvaltaisen hyvinvoinnin, kehittymisen ja oppimisen näkökulmasta.

## 4 OPINNÄYTETYÖN TAVOITE JA TARKOITUS

Kehitystyön tavoite ilmaisee, mitä hyötyä ja osaamista opinnäytetyöstä on yhteistyökumppanille. Opinnäytetyön tarkoitus on kartoittava, joka Hirsjärven, Remeksen & Sajavaaran (1997, 134) mukaan etsii uusia näkökulmia, löytää uusia ilmiöitä ja selvittää vähän tunnettuja ilmiöitä. Ammatillisen kehittymisen tavoitteet liittyvät sosionomin kompetensseihin ja lastentarhanopettajan kelpoisuuteen, joiden kautta syntyy laaja-alaista sosiaalialan osaamista sekä syventävää erityisosaamista (Diakonia-ammattikorkeakoulu. Osallistuvan- ja tutkivan kehittämisen opas 2017b).

### 4.1 Tavoite ja tarkoitus

Uudet varhaiskasvatussuunnitelman perusteet ovat aiheuttaneet pohdintaa päiväkodissa, kuinka kehittää leikkiä pitkäkestoisemmaksi. Tiloja on paljon, mutta ne muuntuvat päivän aikana eri toimintoihin. Ryhmille ei ole merkittyjä tiloja, vaan ne jaetaan ryhmien kesken. Leikkien jättäminen paikoilleen on ollut haastavaa, koska leikit puretaan pois ennen seuraavaa toimintaa. Tämä on johtanut siihen, etteivät leikit ole olleet tiloissa pitkäkestoisia.

Opinnäytetyön tavoitteena on tuoda uusia näkökulmia pitkäkestoiseen leikkiin, sekä tilojen tarkoituksenmukaiseen käyttöön leikillisessä oppimisympäristössä. Tarkoituksena on kyselyn, toiminnallisen toteutuksen ja teoreettisen aineiston avulla vahvistaa varhaiskasvattajien pedagogisuutta leikin suunnitteluun sekä toteutukseen. Päiväkodissa halutaan kehittää leikkiä, niin että se nousee päiväkodin oman painopistealueen eli seikkailun rinnalle varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden määrittelemäksi tärkeimmäksi työmenetelmäksi.

Ammatillisen osaamisen tavoitteenani on opinnäytetyön kautta kehittää varhaiskasvatusalan osaamista niin asiakastyön menetelmien, työkäytäntöjen kuin työprosessien kautta. Tavoitteenani on soveltaa kehittämis- ja tutkimustoimintaa uusien toimintatapojen kehittämiseksi. Kehitystyötäni ohjaa uudet varhaiskasvatussuunnitelman perusteet niin leikin, oppimisympäristön kuin leikin pedagogisuuden suhteen. Tarkoitukseni on saada sosionomin ammattitutkinnon lisäksi lastentarhanopettajan kelpoisuus. Opinnäytetyöni liittyy

varhaiskasvatuksen teoriaan ja toimintaympäristöön, joka syventää ammatillista osaamistani.

#### 4.2 Yhteistyökumppanin esittely

Päiväkoti Touhula Aarreakku on vuonna 2012 rakennettu, Touhula Varhaiskasvatuksen Oy:n omistuksessa oleva päiväkoti. Touhula Varhaiskasvatus Oy on Suomen suurin yksityinen päiväkotiyritys. Päiväkoteja on yhteensä yli 150 ympäri Suomen. Lapsia päiväkodeissa on yli 9000 sekä työntekijöitä yli 2000. Touhula Varhaiskasvatus Oy:n päiväkodit ovat painottuneet liikuntaan, kieleen, seikkailuun tai taiteeseen ja kulttuuriin. (Touhula 2017. Touhula yrityksenä.) Touhula Aarreakku on seikkailuun painottunut päiväkotikoti.

Päiväkoti Touhula Aarreakkussa oli keväällä 2017 hoidossa lähes 80 lasta 1-vuotiasta esikari-ikäisiin viidessä ryhmässä. Päiväkodissa tilat on suunniteltu muunneltavaksi erilaisiin toimintoihin. Ryhmille ei ole päiväkodissa omia tiloja, vaan ne muuntuvat toiminnan ja tarpeen mukaan. Päiväkodissa työskentelee kuusi lastentarhanopettajaa ja kuusi lastenhoitajaa, sekä päiväkotiapulainen ja ryhmäavustaja.

Päiväkodin merihenkisyys on hiljalleen jäämässä taka-alalle toiminnassa seikkailupainotteisuuden vahvistuessa. Kyselyn ja toiminnallisen toteutuksen aikana merihenkisyys oli vielä vahvasti mukana, joten se näkyy myös opinnäytetyössä.

## 5 KYSELYTUTKIMUS TIEDONKERÄÄMISEN MENETELMÄNÄ

Kysely tunnetaan survey-tutkimuksen keskeisenä menetelmänä. Survey-tutkimuksessa ihmisjoukosta kerätään otos yksilöitä, joilta kerätään aineistoa strukturoidussa muodossa. Aineiston avulla kuvaillaan, vertaillaan ja selitetään ilmiöitä. Kysely toteutettiin kokonaistutkimuksena, koska vastaajat koostuivat koko perusjoukosta (Hirsjärvi ym. 1997, 130, 174–175).

### 5.1 Sähköinen kysely

Varhaiskasvattajilta kerättiin tietoa Webpropolin sähköisellä kyselyllä. Sähköiseen kyselyyn päädyttiin sen käytännöllisyyden vuoksi. Sähköisen kyselyn hyötynä vastaukset tallentuvat suoraan sähköiseen muotoon, eikä niitä tarvitse enää erikseen tallentaa (Vehkalahti 2008, 48). Kysymysten sisältö pohdittiin yhdessä yhteistyökumppanin kanssa, joten oli yhteinen ymmärrys siitä, mihin kysymyksiin haluttiin vastauksia. Kyselyssä käytettiin avointen kysymysten lisäksi monivalintakysymyksiä sekä näiden välimuotoa. Jokaiseen monivalintakysymykseen oli mahdollisuus vastata avoimena vastauksena. Avoimessa kysymyksessä esitetään kysymys ja jätetään tila vastausta varten. Monivalintakysymyksissä laaditaan valmiit vastausvaihtoehdot, joista vastaaja valitsee yhden tai useamman vaihtoehdon. Kolmantena on strukturoidun ja avoimen kysymyksen välimuoto. Valmiiden vastausvaihtoehtojen jälkeen jätetään tilaa avoimeen vastaukseen. (Hirsjärvi ym. 1997, 193–194.)

Kysymyslomakkeen ulkoasuun kiinnitettiin huomiota, jotta se oli mahdollisimman selkeä ja ymmärrettävä. Hirsjärven ym. (1997, 197–198) mukaan kyselylomakkeen laadinnassa tulee kiinnittää huomiota selvyyteen, rajattuihin kysymyksiin sekä kysymysten pituuteen. Rajatut kysymykset tuovat vähemmän erilaisia tulkinnan mahdollisuuksia, kun taas lyhyitä kysymyksiä on helpompi ymmärtää. Kysymysten määrää ja järjestystä tulee harkita, niin että alkuun tulevat yleisimmät ja loppuun tarkemmat kysymykset. Lisäksi sanojen valinnassa tulee välttää ammattikieltä tai sanoja, joita ei ymmärretä.

Kyselylomakkeen alkuun laadittiin saatekirje, jossa selvitettiin kyselyn yhteys opinnäytetyöhön, sen tavoitteeseen sekä tarkoitukseen. Lisäksi selvitettiin käsitteet pitkäkestoinen leikki sekä leikillinen oppimisympäristö. Käsitteet pohjautuivat varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden määritelmiin. Kyselyssä käytettävä saatekirje on julkisivu kyselyyn, sillä sen perusteella vastaaja motivoituu tai ei motivoitu vastaamaan kyselyyn. Saatekirjeestä käy ilmi kyselyn perustiedot, kuka tekee kyselyn, mitä tietoa sillä halutaan saada ja mikä on sen tarkoitus. (Vehkalahti 2008, 49.)

Valmiin kyselylomakkeen linkki lähetettiin testattavaksi yhteistyökumppanille. Korjausten ja lomakkeen hyväksynnän jälkeen linkki lähetettiin päiväkodin yleiseen sähköpostiosoitteeseen. Päiväkodin johtaja puolestaan huolehti henkilökunnan ohjeistamisen kyselyyn.

## 5.2 Kyselyn analysointi

Kyselyn valmis aineisto sisälsi monivalinta- ja avoimia vastauksia. Monivalintakysymysten vastaukset kuvattiin graafisena kuviona, jotka saatiin suoraan Webpropolin raportointityökalun kautta. Sanalliset vastaukset analysoitiin teemoittelun avulla. Teemoittelussa aineisto paloitellaan osiin ja järjestellään eri teemojen alle. Tällöin voidaan toteuttaa vertailua teemojen esiintymisen kesken. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 93.)

Kysymysten vastaukset siirrettiin Word-ohjelmaan muokkaamista varten. Samaan aiheyhteyteen liittyviä ilmaisuja koodattiin yhteisellä värillä ja siirrettiin leikkaa-liitä toiminnalle omiin kokonaisuuksiin. Puusniekan ja Saaranen-Kauppinen (2006) mukaan teemojen muodostamiseen voidaan käyttää koodausta, jonka jälkeen havainnoidaan aineistolle yhteisiä nimittäjiä eli teemoja. Kysymysten vastaukset koottiin neljän eri teeman alle, joita olivat leikin esivalmistelut, tilojen käyttö leikkiin, varhaiskasvattajien ja lapsen osallisuus leikkiin sekä muut ajatukset ja pohdinnat.

Vastauksista kerättiin sitaatteja, joissa oli jokin merkityksellinen ajatus tai havainnointi. Raportissa voidaan käyttää sitaatteja, joiden tarkoituksena on antaa havainnollistavia esimerkkejä. Sitaattien tulee olla harkittuja ja liittyä tutkimuksessa saatuun aineistoon. (Puusniekka & Saaranen Kauppinen 2006.)

## 6 KYSELYN TULOKSET

Sähköinen kysely (Liite 1.) toteutettiin helmikuussa 2017 ja tulokset analysoitiin maaliskuussa 2017. Kysely sisälsi kymmenen kysymystä, joista neljä oli monivalintakysymystä ja kuusi avointa kysymystä. Kaikkiin monivalintakysymyksiin oli mahdollista vastata sanallisesti. Kyselyyn saatiin vastauksia kaikilta 12 varhaiskasvattajalta, jolloin koko henkilökunnan mielipiteet ja näkökulmat tulivat selvitettyksi.

### 6.1 Leikin esivalmistelut

Vastaaajista 11 näki pitkäkestoisen leikin kehittämisen hyödyllisenä. Perusteina hyödyllisyydelle olivat uudet varhaiskasvatussuunnitelman perusteet, jotka korostivat leikin merkitystä ja lapsen osallisuutta leikkiin. Pitkäkestoisen leikin hyödyllisyyttä tuotiin esiin lapsen kehittymisen ja yhteiskunnan asettamien vaatimusten kannalta.

Leikki on lapselle luontainen tapa toimia, analysoida ja hahmottaa ympärillä olevaa maailmaa. Pitkäkestoinen leikki kehittää lasten leikkitaitoja ja motivoi lapsia luomaan mielikuvituksellisempia ja monisyisempiä leikkejä.

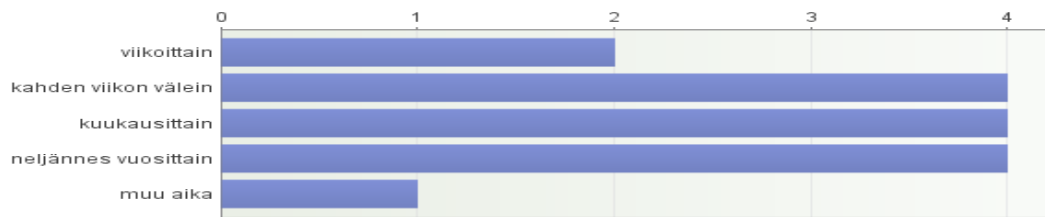
Kiireellisessä yhteiskunnassa on koko ajan suorittamisen paine ja lapsen olemus on häilyvämpi, lyhytjänteisempi ja levottomampi.

Useamman päivän kestoista leikkiä ei päiväkodissa ole juurikaan toteutettu, joten kyselyn kautta toivottiin uusia ideoita työn kehittämiseen. Yhden vastaajan mielestä leikin kehittäminen päiväkodissa oli tärkeää, mutta päiväkodin tilojen rajallisuus nähtiin epäkohtana.

Tilat ovat rajalliset päiväkodissamme, jokaista huonetta käytetään tehokkaasti muussa käytössä muun muassa nukkumiseen, liikuntaan ja askarteeluun. Leikit joutuisi korjaamaan muun toiminnan tieltä.

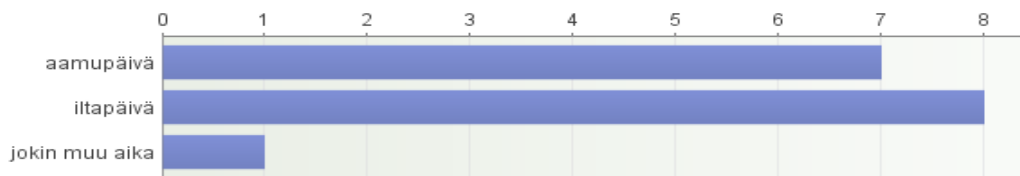
Pitkäkestoisen leikin pituuden arvioinnissa oli hajontaa eri vaihtoehtojen välillä. Neljä vastaajaa oli kahden viikon välein, kuukausittain tai neljännes vuosittain järjestettävän leikin kannalla. Kaksi vastaajaa kannatti viikon pituisia leikkiä. Avoimena vastauksena

haluttiin leikin olevan aina jossakin päin taloa, niin että sitä ei tarvitse korjata pois päivittäin.



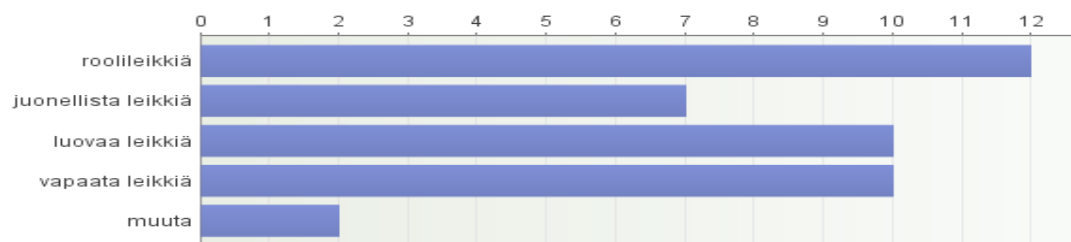
Kuvio 1. Pitkäkestoisen leikin pituus

Aamupäivän leikkiä kannatti seitsemän ja iltapäivän leikkiä kahdeksan vastaajaa. Jotain muuta aikaa kannatti yksi vastaaja ja avoimena vastauksena oli aamupäivä sekä iltapäivä.



Kuvio 2. Pitkäkestoisen leikin ajankohta

Leikin valinnassa roolileikkiä kannatti 12, juonellista leikkiä 7, luovaa leikkiä 10, vapaata leikkiä 10 ja muuta leikkiä 2 vastaajaa.



Kuvio 3. Pitkäkestoisen leikin valinta

Leikin valinnassa annettiin avoimena vastauksena ehdotuksia eri leikkeihin. Vastauksissa oli huomioitavaa, että samaa leikkiä ehdotettiin useampaan ryhmään. Roolileikki oli suosituin leikin muoto ja vastauksissa oli myös yksilöityinä roolileikin eri muotoja, esimerkiksi prinssi -ja prinsessaleikit, merirosvoleikki ja kotileikki. Muuna leikkinä todettiin, että ”leikin valinnassa kaikki on mahdollista, kun katsotaan ympäristöä uusin silmin”, joka kuvastaa hyvin henkilökunnan positiivista asennetta leikin kehittämiseen.



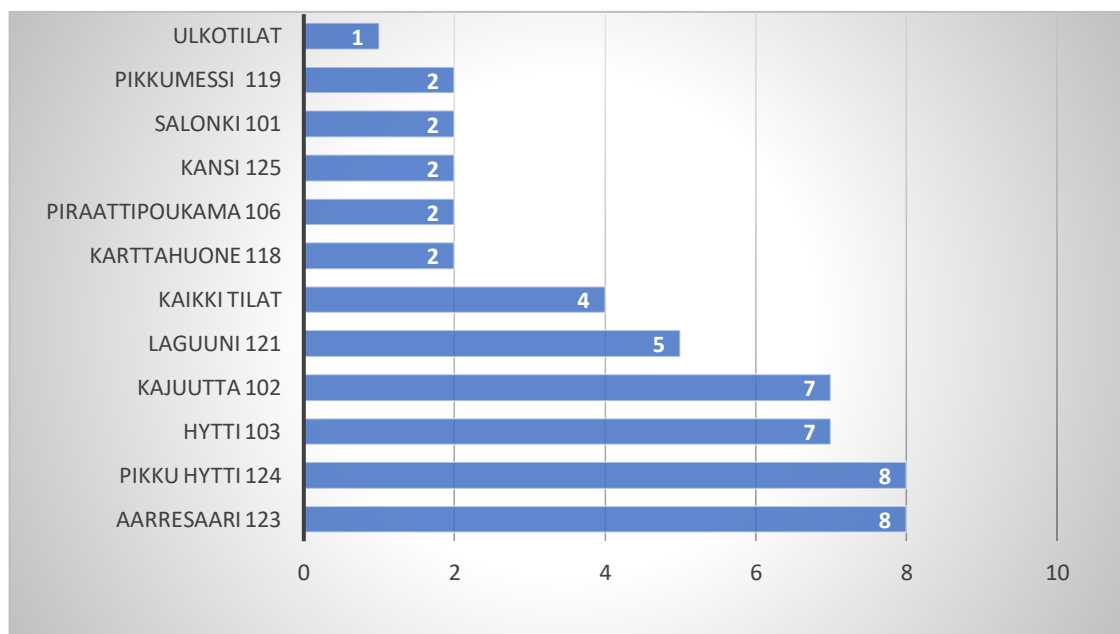
Taulukko 1. Varhaiskasvattajien ehdotukset pitkäkestoiseksi leikiksi

Roolileikki	<ul style="list-style-type: none"> <li>- prinssi- ja prinsessaleikit</li> <li>- kotileikki</li> <li>- roolileikki roolivaatteissa</li> <li>- merirosvoleikki</li> <li>- merenneitoleikki</li> <li>- ammattileikki</li> <li>- eläinleikki</li> </ul>
Juonellinen leikki	<ul style="list-style-type: none"> <li>- roolileikki</li> <li>- kotileikki</li> <li>- eläinleikki</li> <li>- eväsretket</li> <li>- metsäleikki</li> <li>- seikkailu sisä- ja ulkotiloissa</li> <li>- pitkäkestoinen juonellinen leikki</li> </ul>
Luova leikki	<ul style="list-style-type: none"> <li>- roolivaatteet ja mielikuvituksen käyttö</li> <li>- rakenteluleikki</li> <li>- lapsille materiaalit ja päätösvalta</li> <li>- aika ja tila lapsille</li> <li>- luova leikkiympäristö voi olla mikä vaan</li> <li>- luovalle leikille myös raamit</li> <li>- lähimetsän hyödyntäminen</li> </ul>
Vapaa leikki	<ul style="list-style-type: none"> <li>- legoleikki</li> <li>- junanrataleikki</li> <li>- koti- ja nukkeleikit</li> <li>- lapsen valinta ja aikuisen kannustus</li> <li>- barbieleikit</li> <li>- muumileikki</li> <li>- kotileikki</li> <li>- autoleikki</li> </ul>
Muut	<ul style="list-style-type: none"> <li>- junaleikki</li> <li>- rakenteluleikki</li> <li>- kaikki on mahdollista, kun katsotaan ympäristöä uusin silmin</li> </ul>

## 6.2 Tilojen käyttö leikkiin

Päiväkodin huoneilla on merihenkiset nimet, joita käytettiin hyväksi pohjapiirustuksen ohella huoneiden arvioinnissa. Huoneista Aarresaaren, Pikku hytin, Hytin, Kajuutan ja Laguunin arvioitiin soveltuvan parhaiten leikin järjestämiseen. Aarresaari oli hyvä vaihtoehto teemaleikin toteuttamiseen, sekä toimivan hyvänä leikkiympäristönä pehmustetun lattian ja pehmopalojen ansiosta. Pikku Hytissä sijaitsi jo entuudestaan pieni keittiö, jossa

voi leikkiä monenlaisia leikkejä. Huoneeseen voi rakentaa leikkiympäristön, jota ei tarvitse purkaa muun toiminnan ajaksi. Hytti, Kajuutta ja Laguuni saivat useamman äänen perustuen tilojen toimivuuteen. Mielipiteitä tuli siitä, että kaikkia päiväkodin tiloja käytetään leikin järjestämiseen, mutta toisaalta tilojen käytössä nähtiin haasteita. Kannella nukutaan päiväunet, joten leikit pitää siirtää syrjään päiväunien ajaksi. Karttahuoneen todettiin olevan epäkäytännöllinen usean oven vuoksi, sekä Piraattipoukaman sijainnin olevan epäkäytännöllinen. Tilojen valinnassa esitettiin ulkotilojen käyttöä pitkäkestoisen leikin järjestämiseen, sekä sisätilojen rauhallisuutta, joka luo mahdollisuuden pitkäkestoiseen leikkiin.



Kuvio 4. Varhaiskasvattajien arviointi tilojen soveltuvuudesta leikkiin

Leikin rajaamiseen muulta toiminnalta oli useampia ideoita ja ehdotuksia. Leikkejä voidaan rajata huoneluilla, esimerkiksi pöydillä, tuoleilla, hyllyillä ja sänkytinoilla. Lisäksi tilaa voidaan rajata isoilla kankailla, koristepalmuilla, matoilla, pehmopaloilla, irtosermeillä sekä laittamalla teippejä lattiaan. Leikin rajaaminen vaati vastaajilta yhteisiä sopimuksia rajaamisen välineiden käytöstä tähän tarkoitukseen.

Pöytätasot ovat hyviä leikkialustoja, mutta vaatii suunnittelua ja organisointia ja yhteisiä sopimuksia. Lisäksi pienet siirreltävät pöydät tai kankailla/vilteillä tapahtuva leikki mikä on helppo siirtää sivuun tilan muun käytön edestä. Tai sitten ihan sopimalla, että joku tila on hetkellisesti esim. muuttaman viikon tarkoituksellisesti normaalista poikkeavassa käytössä joka tässä tapauksessa olisi siis leikkiympäristö ja sen rakentaminen ja säilyttäminen.

### 6.3 Varhaiskasvattajien ja lasten osallisuus leikkiin

Kasvattajan osallisuutta leikkiin pidettiin tärkeänä, koska hän antaa läsnäolollaan mahdollisuuden ja raamit leikkiin.

Kasvattaja tukee läsnäolollaan leikin kulkua. Kasvattaja voi omalla läsnäolollaan olla leikin alussa, jotta leikki lähtee käyntiin. Läsnäolo tukee myös sitä, että leikki sujuu, eikä leikki lähde ei toivottuun suuntaan. Kasvattaja näkee myös leikin lomassa mitä lasten ajatuksissa pyörii milloinkin. Leikissä tulleita tunteita tai ajatuksia pystyy helposti keskustelemaan niiden ilmaantuessa.

Vastaajat pitivät tärkeänä, että kasvattaja keksii leikkiin tarinoita, antaa lisäjuonta ja heittäytyy koko persoonallaan leikkiin. Etenkin juonellisessa leikissä vastaajat korostivat kasvattajan luovuutta, mikä puolestaan lisää lapsen mielikuvituksen kautta muodostuvaa luovaa käyttäytymistä. Kasvattajan sitoutumista leikkiin, leikin rikastamista ja lasten toiveiden sekä kiinnostuksen kohteiden huomioonottamista pidettiin leikin muodostamisen kannalta tärkeänä. Kasvattajalle toivottiin rauhaa osallistua sensitiivisesti lasten leikkiin. Leikkiin haluttiin osallistua enemmän, mutta haasteena pedagogiseen otteeseen nähtiin päivärytmin hektisyys sekä erilaiset haasteet lapsilla.

Varhaiskasvattajien vastauksissa korostuivat lapsen ja aikuisen vuorovaikutuksen tärkeys ja yhteistyö leikin valintaan, suunnitteluun ja toteutukseen. Lapsen osallisuutta korostettiin valitsemalla yhdessä projekteiksi heidän lempileikkejään. Lasten havainnointi vahvisti varhaiskasvattajien tietoutta lasten mielenkiinnon kohteista. Yhteiset keskustelut leikistä vahvistivat ja pitivät mielenkiintoa yllä.

Lapsia tulee kuulla, heidän ideoitaan tulee ottaa huomioon ja niillä tulee olla suuri merkitys. Mahdollisuus on pitää lasten kokouksia, jossa lapsilta kysellään ideoita tai sadutetaan, tai arjessa lähdetään vain spontaanisti rakentamaan leikkiä ja katsotaan mitä siitä syntyy. Joskus hetkeen tarttuminen on paras tapa innovatiivisesti saada uusia toimintakulttuureja aikaan.

Leikin lopussa ihannoidaan yhdessä leikin työn tulosta ja nautitaan siitä leikin voimalla.

Ryhmien jakamisen tai lapsiryhmien yhdistämisen katsottiin tukevan yhteistä osallisuutta leikkiin. Isommat lapset järjestävät pienimmille leikkitilaa ja auttavat leikkiroolin kehityksessä. Lasten osallisuutta leikkiin ehdotettiin myös sisustuksen kautta.

Esimerkiksi tuottamalla leikkimateriaaleja. Jos vaikkapa pöytien alle kiinnitetään paperisia leikkiympäristöjä (piirrettyjä tai maalattuja), voivat lapset osallistua niiden tuottamiseen ja ideoimiseen. Lastenkulttuurin näkyminen leikeissä on tärkeää. Lasten omat ideat ja kiinnostuksenkohteet tulee tuoda näkyviin vaikkapa sisustuksessa.

Leikin rikastamisen välineiksi ehdotettiin roolivaatteita, tyhjiä ruokapurkkeja, huiveja, kankaita, musiikkia, valaistusta, rakennustarvikkeita ja pahvilaatikoita. Lelujen suhteen ehdotettiin lupaa yhdistellä erilaisia leluja leikkiin. Toisaalta taas toivottiin vain valittujen lelujen olevan saatavilla. Konkreettisia ehdotuksia välineiden käytölle olivat majan rakentaminen pahvilaatikoista tai kankaista. Materiaalit ovat leikkiin houkuttelevia ja niitä otetaan hiljalleen lisää käyttöön. Kasvattajien mielestä pitkäkestoisen leikin rikastamisen kannalta olennaista oli ennen kaikkea leikin määrä ja pituus.

Mitä useammin ja pidempiä aikoja leikitään jotakin leikkiä, sen monipuolisemmin sitä osattaisi leikkiä.

#### 6.4 Muut ajatukset ja pohdinnat

Vastauksissa korostuivat pitkäkestoisen leikin merkitys lapselle ja työyhteisön kiinnostus asiaan. Pitkäkestoisen leikin merkitystä perusteltiin vielä lopuksi lapsen kehityksen kannalta.

Se auttaa mielikuvituksen kehittymisessä, jolloin leikki saa uusia näkökulmia. Leikki auttaa lasta keskittymään ja pitämään ajatukset yhdessä asiassa lisäten pitkäjännitteisyyttä. Leikissä kehittyvät lapsen luovuus ja sosiaaliset taidot. Leikin kautta lapsi käynnistyy, rentoutuu ja latautuu.

Leikkiympäristön käytännön toteutuksen kannalta varhaiskasvattajien vastauksissa ilmeni päiväkodin tehokas tilojen käyttö, jonka katsottiin olevan esteenä pitkäkestoiselle leikille. Asioista oli puhuttu työyhteisössä ja asioiden uskottiin kääntyvän parempaan suuntaan. Pitkäkestoista leikkiä toivottiin järjestettävän enemmänkin. Leikkiympäristöä kuvattiin esimerkiksi näin:

Leikkiympäristö on parhaimmillaan aikuisen järkevästi ja suunnitelmallisesti rakentama, lasten "värittävä" tila. Suunnitelmallisuus ja pedagogisuus varmistavat sen, että kasvattaja ohjaa lasten leikkiä yhä luovimpaan suuntaan. Lapsen leikki ei kuitenkaan synny itseksensä vaan se vaatii pal-

jon harjoitusta ja tukea. Pitkäkestoinen leikki on tavoiteltavaa sen monipuolisuuden vuoksi.

Kiitoksia annettiin opiskelijan osallisuudelle, jolloin päiväkodille oli mahdollisuus kehittää pedagogiikkaa ja leikillistä oppimisympäristöä uudelle tasolle. Opinnäytetyö avasi pedagogista vuoropuhelua työyhteisössä liittyen elokuussa 2017 voimaan tuleviin uusiin Varhaiskasvatussuunnitelman perusteisiin.

Vastaajat toivoivat, että pitkäkestoinen leikki ei ole pelkästään aamupäivään keskittynyt leikki. Leikkiin voidaan palata uudelleen saman päivän tai seuraavan päivän aikana. Lisäksi pitkäkestoisesta leikistä haluttiin kuvata vanhemmille leikkipassien, leikkikertomusten ja kuvien kautta.

## 7 LEIKIN TOTEUTTAMINEN PÄIVÄKODISSA

Päiväkodissa toteutettiin toukokuussa 2017 opinnäytetyön toiminnallinen leikkikokonaisuus, jossa edellytettiin tekijältä tutkivaa ja kehittävää otetta. Teoreettisen lähestymistavan sekä opinnäytetyöprosessissa tehtyjen ratkaisujen perustellut valinnat näkyvät tutkivana työotteena. Toiminnallinen kokonaisuus perustuu teoreettiseen tietoon ja sen kokonaisilmeestä voidaan viestinnällisin ja visuaalisin keinoin tunnistaa tavoitellut päämäärät. (Virtuaali Ammattikorkeakoulu.)

Pitkäkestoisen leikin toteutukseen hyödynnettiin sähköisen kyselyn tuloksia leikin pituudesta, leikin valinnasta, sekä lasten ja aikuisen osallisuudesta. Leikiksi valittiin yhden kuukauden pituinen juonellinen roolileikki. Leikissä hyödynnettiin lasten osallisuutta juonen kehittelyyn, sekä leikillisen oppimisympäristön suunnitteluun. Aikuiset olivat mukana roolihahmoina, ohjaamassa ja kehittämässä lasten kanssa juonta eteenpäin. Leikilliseksi oppimisympäristöksi valittiin eniten kannatusta saaneet tilat. Kyselyn vastauksessa painotettiin leikin pedagogisuutta. Leikkiin liitettiin yhtenäistävän juonen lisäksi projekteja, joiden kautta leikkiin saatiin lisää pedagogista sisältöä.

### 7.1 Leikin suunnittelu

Pitkäkestoinen leikki toteutettiin leikkimaailmana, jossa yhdistyivät pitkäkestoisen leikin vaatimukset. Leikkimaailma tarkoittaa aikuisten ja lasten yhteistä leikkiä, jonka tärkeimmät osa-alueet ovat kiehtova ja tärkeäksi koettu leikkiteema, juoni sekä juonen toteutus. Leikkimaailman tavoitteena on lasten mielikuvituksen, luovuuden ja kehityksen edistäminen. Aikuiset ja lapset ovat yhdenvertaisia leikkijöitä leikkimaailmassa. Leikkimaailmassa korostuu prosessin pitkäkestoisuus, jonka keskeisinä osina ovat leikin kehittäminen ja toteutus. Leikkimaailman rakentaminen yhdessä avaa mahdollisuuden omaksua jaettua kokemusta sekä kehittää uutta ymmärrystä leikkiin. Lähikehityksen vyöhykettä soveltaen osallistujat pakottavat toinen toisiaan tutkimaan leikissä uudenlaisia ideoita ja mahdollisuuksia. (Bredikyte ym. 2013, 130–131, 246.)

Leikkimaailma soveltui hyvin päiväkodin seikkailupainotteiseen toimintaan. Leikki toteutettiin 5-vuotiaiden Rubiiniryhmässä, jossa oli 17 lasta. Heidän lisäksi muiden ryhmien lapset pääsivät tutustumaan leikkimaailmaan. Leikki suunniteltiin opiskelijan, varhaiskasvattajien ja lasten yhteisesti toteutettuna kokonaisuutena. Leikin toteutukseen osallistuivat roolihahmoina opiskelijan lisäksi kolme varhaiskasvattajaa. Leikkimaailmassa aikuiset esittävät henkilöihahmoja ja toimintoja (Lindqvist 1998, 15).

Leikkimaailmatoteutus dokumentoitiin valokuvoin, joiden tarkoitus oli havainnollistaa toteutusta. Valokuvien merkitys analysoitavana tutkimusaineistona voi olla vähäinen, kun taas tutkimusympäristön havainnollistaja se voi olla merkittävä. Kuvan sisältämää narratiivista voimaa voidaan kuvata sanonnalla, jossa kuvan kerrotaan sisältävän enemmän informaatiota kuin tuhat sanaa. (Karvinen 2012.) Leikkimaailmavierailujen sekä leikin eri vaiheiden suunnittelu ja arviointi kirjattiin opinnäytetyöprosessin päiväkirjaan. Kirjaukset päiväkirjaan olivat yksittäisiä havaintoja lasten näkökulmista leikkiin. Toimintaan osallistuneiden varhaiskasvattajien yhteydenpitoon käytettiin ryhmäviestittelyä, jossa jaettiin ideoita aiheesta ja kerättiin käyntikertojen oleelliset tapahtumat ja aiheet. Ryhmässä jaettiin kuvia toteutuksista, jotta päiväkodin varhaiskasvattajat olivat tietoisia toteutuksen eri vaiheista. Leikistä kerättiin liite lasten kansioihin (Liite 2.), jotka jäävät lapsille muistoksi päiväkotiajasta. Huoltajia tiedotettiin leikkimaailmavierailusta heidän hakiessaan lapsia hoidosta sekä erillisellä tiedotteella päiväkodin ilmoitustaululla. Lisäksi merenalaiseen maailmaan tehtyjä töitä oli esillä päiväkodin eteisessä.

Leikillinen oppimisympäristö toteutettiin merenalaisena leikkimaailmana. Leikin aihe saatiin lasten havainnoinnin tuloksena. Lapset selasivat päiväkodin kirjoja merenelävistä ja kyselivät aiheesta. Päiväkoti on sisustukseltaan ja toiminta-ajatukseltaan seikkailu- ja merihenkinen, joten aihe sopi siihen luontevasti. Juonta ohjaavaksi teemaksi valittiin ”erilainen ystävyys”. Teeman tarkoituksena oli käsitellä ystävyyssuhteita, riitojen sopimista ja kaikkien hyväksymistä leikkiin. Teemalla oli yhteyksiä lasten sählypeliin, joka oli aiheuttanut erimielisyyttä lasten kesken. Yhteisen teeman valinta perustuu lasten havainnointiin leikissä. Teema voi olla yleinen aihe, esimerkiksi turvallisuus, ystävyys, pelot tai valehtelu. Se voi olla myös päiväkodissa sen hetkiseen tilanteeseen sopiva teema. (Bredikyte ja Hakkarainen 2013, 149.)

Leikkiä pohjustettiin sadulla, joka oli kuunnelma Merisatu osa 1: Merenalainen elämä (Salonen 2015). Teeman jälkeen valitaan aiheeseen sopiva satu tai tarina, jota käytetään teemaa avaavana ja selittävänä välineenä. Motivoivassa sadussa on jokin kiehtova tapahtuma, joka toimii lapsia yhdistävänä välineenä. Satu auttaa lasta tutkimaan turvallisesti tuskallisiakin tapahtumia. (Bredikyte ja Hakkarainen 2013, 149-150.) Sadun jälkeen lapset piirsivät ajatuksistaan merenalaisesta maailmasta. Lasten ajatukset kerättiin miellekarttaan, joka oli piirustusten ohella esillä päiväkodin eteisessä. Lasten piirustuksista poimittiin hahmoja, joita aikuiset esittivät roolihahmoina merenalaisessa leikkimaailmassa. Hahmoiksi valikoituivat *Vihreä outho otus*, *Merenneito* sekä *Pingviinikaksoset*. Roolihahmot jaettiin ja hahmojen luonnekuvaukset päätettiin varhaiskasvattajien kesken. Päiväkodin lastentarhanopettaja Suvi Koponen piirsi lasten piirustusten pohjalta pienoishahmot, joita käytettiin juonen havainnointiin.

Merenalainen leikkimaailma rakennettiin Aarresaarihuoneeseen. Huoneen haasteena oli sen sijainti toisella puolella taloa pienten puolella ja käyttö osaltaan nukkumistilana. Huone rakennettiin opiskelijan toimesta ensimmäistä käyntikertaa varten. Lasten osallisuutta huoneen merenalaisen maailman luomiseen hyödynnettiin juonen edetessä. Toisaalta lapsille haluttiin yllätyksellinen elämys heidän saapuessa ensimmäisellä kerralla huoneeseen. Leikkimaailma siirrettiin käytännön syistä kahden viikon jälkeen pienempi muotoisempana lähemmäksi isompien tiloja, Hyttiin.

## 7.2 Leikin toteutus

Leikkimaailma vierailuja oli neljä kertaa viikon välein toukokuun 2017 aikana. Lapset saapuivat 4-5 lapsen ryhmänä Aarresaari-huoneeseen aikuisen seurassa, merenalaisen tunnelin kautta. Tunnelman luojana taustalla soi merenalaisia ääniä. Ensimmäisellä käyntikerralla merimaailmassa heitä odotti *Vihreä Outo-Otus* hahmo. Lapset ihastelivat yhdessä hahmon kanssa merimaailmaa ja pohtivat, kuinka meduusat liikkuvat meren alla. Hahmo kertoi heille pienoishahmojen avulla erilaisista ystävistään *Pingviinikaksosista* ja *Merenneidosta*. *Vihreä Outo Otus* riitautui pelissä ystävien kanssa ja hän kyseli lapsilta neuvoja, miten riidat selvitettäisi.

Toisella viikolla lapset tapasivat huoneessa *Merenneidon*, joka oli rauhaa rakastava ja riitoja välttävä hahmo. Lapset saivat *Merenneidon* kanssa aistielämyksiä arkussa olevasta



hiekaista ja simpukoista. *Merenneito* kertoi heille meressä olevista meritähdistä, merimakaroista ja koralleista. *Merenneito* kertoi heille samalla tarinaa jakamisesta ja sovussa elämisestä ja ystävydestä.

Kolmannella viikolla vierailut siirrettiin toiseen huoneeseen lähemmäksi lasten omia tiloja. Lapset osasivat jo odottaa *Pingviinien* vierailua, koska lapset olivat tutustuneet heihin jo aikaisemmin kerrotun tarinan ja pienoismallien kautta. Sovittelevat *Pingviinit* keskustelivat lasten kanssa ystävyden merkitystä ja erilaisten mielipiteiden kunnioittamista. Lapset opettelivat *Pingviinien* kanssa kala- ja pingviiniaiheiset laulut.

Neljännän viikon vierailun tarkoitus oli kerätä lapsilta aiheita ja ideoita toteutukseen. Ryhmän kaksi tyttöä osallistuivat sadutukseen, jossa heitä pyydettiin kertomaan tarinalle päätös. (Liite 3.) Sadutus nauhoitettiin ja kirjattiin ylös sellaisenaan, kun se oli kerrottu. Tytöt piirsivät sadutuksen yhteydessä sadun mukaisen kuvan. Viimeinen vierailu toteutettiin sadutuksen mukaan talon suurimmassa Kansi-huoneessa, jonne kaikki vierailuilla ja toiminnassa olleet lapset kokoontuivat. Kannelle ilmaantuivat hahmot pöydän ääreen keskustelemaan ja syömään kakkua. Juhlassa palattiin lasten kanssa hahmojen luona käytyihin vierailuihin ja pohdittiin opittuja asioita ja riitojen selvittämistä. Juhlassa laulettiin ja leikittiin vierailuilla opittuja lauluja. Loppujuhla oli päätös merenlaiseen maailmaan.

Merenalainen maailma oli lasten käytössä oma-aloitteisen leikin aikaan aamupäivisin ennen ryhmän omaa toimintaa, sekä iltapäivisin. Huoneessa oli leikkivälineenä hahmojen pienoismallit, sekä aiheeseen soveltuvia leikkivälineitä. Lapset oppivat merenalaisessa maailmassa ja sitä tehostettiin askartelujen, laulujen, nukketatterin sekä merenalaisen lorupussin kautta. Projektit ovat leikkimaailman eri osasia, joissa lapset tutkivat toimintanurkkauksissa valitun teeman erityispiirteitä. Tuettujen tai ehdotettujen toimintojen tarkoituksena on esitellä lapsille tehtäviä, materiaaleja, tukea lasten omia ideoita ja tukea lapsen kykyjä. Lapset kehittävät oma-aloitteisessa leikissä teemoja edelleen, jolloin syntyy uusia osateemoja. Lasten oma-aloitteinen leikki paljastaa, miten lapsi soveltaa yhteisesti käsiteltyjä aiheita. (Bredikyte ja Hakkarainen 2013, 150–151.)

### 7.3 Varhaiskasvattajien palaute toteutuksesta

Leikkiin osallistuneilta kolmelta varhaiskasvattajalta pyydettiin palautetta kyselylomakkeella. (Liite 4.) Palautteessa kysyttiin päiväkodin tilojen soveltuvuudesta pitkäkestoiseen leikkiin ja leikilliseen oppimisympäristöön, suunnittelun ja toteutuksen onnistumisesta, toiminnan kehittämisestä jatkossa ja kokemusten hyödyntämisestä tulevaisuudessa.

Varhaiskasvattajien arvioinnin mukaan Aarresaareen sai rakennettua upean tunnelmallisen tilan, mutta tila oli toisella puolella taloa. Tämä ei mahdollistanut leikin jatkumista käyntien ulkopuolella. Lisäksi huonetta käytettiin osana nukkumatilaa. Palautteen mukaan Hytti oli huoneista parempi vaihtoehto, sen koon, muunneltavuuden ja sijainnin mukaan. Hytissä ryhmää voitiin suurentaa, jolloin käytännön järjestelyt sujuivat juohevammin.

Varhaiskasvattajat olivat tyytyväisiä hyvään suunnitteluun ja yhteydenpitoon, jonka kautta hahmojen roolit ja ohjattujen käyntien sisällöt sovittiin etukäteen. Lasten osallisuutta suunnitellussa pidettiin erinomaisena. Lasten ilo ja innostus näkyivät lasten kasvoilta, kun oma suunnittelema hahmo heräsi henkiin. Sisustus ja huoneen tunnelma ohjasivat lapsia vapaaseen leikkiin ja mielikuvituksen käyttöön ohjattujen leikkimaailmankäyntien mieleen jäävistä asioista. Huoneessa oli mahdollisuus saada myös ne lapset, jotka eivät olleet mukana ohjatuissa hetkissä ottamaan osaa leikkiin. Lisäksi lasten kehittämää loppujuhlaa sadutuksen pohjalta pidettiin onnistuneena.

Varhaiskasvattajat toivoivat aktiivisempaa otetta lasten leikittämisessä ja teeman rohkeammin esiin ottamisessa kaikessa lasten toiminnassa. Aikuisen läsnäoloa leikin alulle laitossa ja materiaalien tuomisessa leikkiin pidettiin tärkeänä, jolloin se olisi enemmän mukana leikeissä, askarteluissa, loruissa ja kuvissa. Teema oli laaja ja siitä saisi enemmän hyötyä, jos toiminta linkitettäisi ryhmän toimintasuunnitelmaan. Varhaiskasvattajien mielestä oli ajankäytöllisesti haastavaa antaa riittävästi tukea tähän prosessiin. Vuosisuunnitelmarunko kulki pohjalla ja keväällä toteutusaikaan toukokuussa, oli paljon vuodenaikaan sidoksissa olevia toimintoja, jotka toteutettiin lapsiryhmässä opinnäytetyön tuomista toiminnanmuutoksista huolimatta. Tätä kokonaisuutta ei vielä vuoden alussa tehdyissä suunnitelmissa osattu aikatauluttaa riittävästi, kun prosessi eteni kevään aikana omalla painollaan.

Huoneen nimeämistä merimaailmaksi aiottiin hyödyntää jatkossa. Tämä toi ideoita tehdä leikkimaailmahuoneita myös muilla ideoilla. Palautteessa varhaiskasvattajat pohtivat sitä, että vastaavanlaisissa suunnitelmissa ”vain taivas on rajana.” Varhaiskasvattajat haluavat tuoda jatkossa enemmän esiin lasten osallisuutta leikin suunnittelussa. Lasten piirustusten ”henkiin heräämistä” hahmoina kaikki varhaiskasvattajat halusivat käyttää jatkossakin. Varhaiskasvattajat pitivät leikkiä onnistuneena ja tuovan ideoita jatkossa omaan toimintaan.

#### 7.4 Lasten mielipide leikistä

Lasten näkökulma leikistä kerättiin opinnäytetyön päiväkirjaan tehdyistä merkinnöistä. Lapset osallistuivat innokkaasti leikin alkuvaiheen suunnitteluun, sadun kuunteluun ja piirtämiseen sadun pohjalta. Lapset osallistuivat leikkimaailman luomiseen askartelemalla kaloja ja meritähtiä.

Lapset vierailivat pienryhminä leikkimaailmassa. Merenalainen sisustus, siniset valot ja meren äänet johdattivat lapset tunnelmalliseen merenalaiseen maailmaan. Lapset suhtautuvat merenalaiseen maailmaan eri tavoin. Osa lapsista kuunteli hiljaa ja tarkkaavaisena roolihahmoksi pukeutunutta aikuista. Osa lapsista osallistui innokkaasti vuoropuheluun roolihahmon kanssa ja toisia taas kiinnosti enemmän roolihahmona olevan aikuisen henkilöllisyys tai leikkimaailman sisustus. Lapset saivat vierailujen jälkeen roolihahmolta pohdittavaa ystävyysteemaan liittyen, jota heillä oli tarkoitus työstää koko ryhmän kanssa. Lapset odottivat innokkaasti seuraavaa vierailua ja aihe herätti ihmetystä lasten keskuudessa. Aikuisia roolihahmoina haluttiin leikkiin mukaan muulloinkin, kun leikkimaailma vierailujen aikana. Lapset halusivat leikille vielä jatkoa ja heidän ilmestymistään toivottiin vielä vierailujen päätyttyä.

Lapsilla oli mahdollisuus aamun, sekä iltapäivän oma-aloitteisen leikin aikaan päästä pienryhminä leikkimään leikkimaailmaan. Leikkimaailman leikkivälineiden avulla lapset keksivät omia juonteita leikkiin. Lapset tarvitsivat teeman juonen etenemiseen ja leikin rikastamiseen aikuista, jolloin leikkiä kehitettiin eteenpäin. Yhteiset pohdinnat, laulut, nukketeatterit, askartelut ja sadutus veivät juonta eteenpäin. Erityisesti pienoismallien käyttö leikissä havainnoi juonta ja teemaa.

## 8 ARVIOINTI JA JOHTOPÄÄTÖKSET

Arvioinnin ja johtopäätöksen tarkoitus on peilata tavoitteiden toteutumista saavutettuihin tuloksiin sekä teoreettiseen viitekehykseen. Kehitystyön tavoitteet liittyvät tilojen ja pitkäkestoisen leikin kehittämiseen leikillisessä oppimisympäristössä, sekä varhaiskasvattajien pedagogisuuden vahvistumiseen.

### 8.1 Tilojen käytön arviointi

Kyselyssä huoneet arvioitiin sijainnin, koon, leikkivälineistön ja toiminnan sujuvuuden näkökulmasta. Lisäksi varhaiskasvattajat arvioivat, miten pitkäkestoista leikkiä voidaan edistää rajaamalla sitä muusta toiminnasta. Hietalan, Reunamo ja Virkin (2014, 111) mukaan lainsäädäntö määrittää varhaiskasvatuksen tilat, joita henkilöstö ja lapset yhdessä muokkaavat toimintaan sopivaksi. Toiminnallisessa toteutuksessa valittiin leikkimaailmatilaksi eniten kannatusta saanut huone. Huone oli tunnelmallinen, mutta se ei täyttänyt leikin jatkumisen kannalta vaadittavia ominaisuuksia. Leikille ei ollut mahdollisuutta jatkaa siellä pitkäkestoisesti. Toinen käytetty huone oli isompien lasten puolella, mutta huoneen käytön haasteena oli käyttö nukkumatiloina. Lapsille käytettiin sänkyinä yksittäisiä lattiapinta-alalle levitettäviä sänkyjä, jotka nostettiin pinoon nukkuma-ajan päätyttyä. Huoneeseen rakennettiin uusi leikkimaailma huoneen reunaan, jolloin se ei ollut esteenä nukkumatilana käyttöön. Käytetty tila soveltui leikkimaailmaksi ja mahdollisti tilan käytön kaikkina aikoina. Varhaiskasvatuksessa henkilöstön tulee kehittää leikkiä edistäviä toimintatapoja ja oppimisympäristöjä, sekä samalla tunnistaa sitä rajoittavia tekijöitä (Opetushallitus 2016b, 29). Oppimisympäristö ei ole pysyvä, vaan sen muuttuu lapsiryhmän tarpeiden ja kiinnostuksen kohteiden mukaan. Sitä voidaan muuttaa toimivuuden tai vuodenaikojen mukaan. (Hietala ym. 2014, 118.)

## 8.2 Pitkäkestoisen leikin arviointi

Kyselyssä päiväkodin varhaiskasvattajat arvioivat erilaisten leikkien soveltuvuutta pitkäkestoiseksi leikiksi. Lisäksi he arvioivat leikin pituutta ja ajankohtaa päivässä, leikin pedagogisuutta sekä lasten ja aikuisen osallisuutta leikkiin. Leikin valinnassa eniten kannatusta sai roolileikki, joka mahdollisti parhaiten pitkäkestoisen leikin. Roolileikissä lapsi haluaa leikkiä sitä, mitä hän näkee. Roolileikki nähdään kouluun johtavana toimintana. (Helenius ym. 2014, 89–90.) Merenalaisessa leikkimaailmassa aikuiset esiintyivät rooli-hahmoina, joka toi uusia näkökulmia leikkiin. Roolihahmona esiintyminen kehittää aikuisen ammatillisia kykyjä (Bredikyte 2011, 203). Leikki toteutettiin ajallisesti yhden kuukauden aikana, mutta sen kesto olisi voinut olla lyhyempikin. Viikon tai kahden viikon pituinen leikki leikkimaailmana olisi ollut sujuvampi sisällyttää ryhmän omaan toimintaan.

Leikkimaailma vierailujen tarkoituksena oli siirtää leikki lapsen oma-aloitteiseksi leikiksi. Lasten oma-aloitteinen leikki on tärkeää, koska sen avulla lapsi siirtää leikkiin omaa tulkintaa ja luovaa toimintaa. (Bredikyte ym. 2013, 147). Haasteena oli kohderyhmän lasten valikoituminen huoneeseen lasten oma-aloitteisen leikin aikana, jolloin isompien puolen lapset olivat samoissa tiloissa. Lapsia oli leikkimaailmahuoneessa kaikista kolmesta isompien lasten ryhmistä. Tämä aiheutti pohdintaa, kenelle lapsista leikki oli pitkäkestoista? Tein osittain toiminnallisen toteutuksen aikana päiväkodissa sijaisena palkallisessa työssä. Mahdollisuus osallistua leikin pitkäkestoisuuteen oli hankalampaa työntekijänä kuin opiskelijan roolissa, koska olin yksi vahvuudessa olevista työntekijöistä. Toisaalta jo vakiintuneet työtavat eivät tukeneet lasten oma-aloitteisen leikin aikana vaadittavaa aikuisen läsnäoloa pienryhmissä, jolloin pitkäkestoista leikkiä olisi voinut kehittää eteenpäin.

Huomioitavaa oli, että varhaiskasvattajat ennakoivat leikin laajentumisen siivoamisen näkökulmasta. Leikki oli rakennettu ja vasta oikeastaan alkamassa, kun lapsille annettiin kehoitus siivota leikki pois. Kallialan & Tahkokallion (2004, 18) mukaan siivoaminen ja leikkiminen ovat usein törmäyskurssilla, jolloin leikkiminen nähdään sotkemisena. Tämä johtaa siihen, että lapset eivät enää yritä leikkiä pitkäkestoisesti. Leikin teemaa ja leikkiä olisi voitu viedä eteenpäin ryhmän oman toiminnan kautta. Toiminta oli kuitenkin jo etukäteen suunniteltua, joten liian nopea aikataulu ei antanut tähän mahdollisuutta. Toisaalta

leikin jatkuvuus nähtiin opiskelijan omana projektina, jota ei osattu täysin hyödyntää. Ajankohta leikkimaailman toteutukselle oli haaste, koska toukokuussa on paljon mukavaa puuhaa, kuten kevätretket, juhlat, äitienpäivä ja ajankohtaan liittyviä tapahtumia, jotka myös tarvitsevat aikaa ja resursseja. Tästä syystä pelkkään pitkäkestoisen leikin teemaan keskittyminen ei ollut mahdollista.

### 8.3 Johtopäätökset

Tavoite löytää näkökulmia päiväkodin tilojen käyttöön pitkäkestoiseen leikkiin ja leikkiliseen oppimisympäristöön toteutuivat. Päiväkodilla löytyi tiloja pitkäkestoiseen leikkiin, mutta tilan valinnassa oli huomioitava sijainti sekä tilojen toimivuus. LandiN ja Hannafin tutkimusten mukaan oppimisympäristöjen suunnittelussa on otettava huomioon psykologinen, pedagoginen, tekninen, kulttuurillinen ja käytännöllinen näkökulma. (Kronqvist ym. 2011, 46.) Jos leikin halutaan jatkuvan pidemmän aikaa, pitää tila rajata ja muokata soveltuvaksi leikkiin. Toiminnan edellytyksenä oli suunnittelun, yhteisten sopimusten ja päiväkodin toimintakulttuurin huomiointi.

Tavoitteet toteutuivat uusien näkökulmien tuomisessa pitkäkestoiseen leikkiin. Päiväkodin varhaiskasvattajien pedagogisuus vahvistui opinnäytetyön teoreettisen tiedon, kyselyn, leikin suunnittelun, sekä leikkimaailmavierailujen kautta. Lasten ideoiden tuominen juonen kehittelyyn ja roolihahmojen luomiseen antoi lapsille osallisuuden kokemuksen. Toimintaan liitetyt projektit; askartelut, laululeikit, nukketeatterit, sadutus veivät leikin juonta eteenpäin. Bredikytten (2011, 202) mukaan projektit ovat toiminnan yhteisiä tuotteita, jotka kehittävät kaikkia osallistujia. Lapset oppivat leikkimaailmavierailujen aikana merenalaisesta maailmasta. Lisäksi yhtenäistävä tema ”erilaisesta ystävydestä” innoitti pohdintaan ja vuorovaikutukseen. Varhaiskasvatussuunnitelman mukaista toimintaa toteutettiin leikkimaailmakokonaisuudella. Bredikytten (2011, 200) mukaan leikkimaailma luo mahdollisuuden saada yhteisiä kokemuksia ja ymmärrystä. Jaetut kokemukset edistävät ja siirtävät ihmisen uudelle tasolle, jota kutsutaan lähikehityksen vyöhykkeeksi.

Leikkimaailma oli pedagoginen tapa järjestää pitkäkestoista leikkiä. Bredikyte (2011, 202) toteaa väitöskirjassaan, että aikuisen tulee keskittää leikin pedagogisuutta leikin ke-

hittämiseen, jossa yhdistyvät leikkiminen ja oppiminen. Kun pedagoginen toiminta keskittyy leikkiin, luodaan yhteisiä kuvitteellisia ja helposti käsiteltäviä leikkimaailmoita (Lindqvist 1998, 79). Leikkimaailman avulla oli mahdollista sisällyttää leikki oppimisen alueisiin, sekä lapsen laaja-alaiseen osaamiseen. Oppimisen alueet ovat varhaiskasvatuksen ja pedagogisen toiminnan keskeisiä tavoitteita ja sisältöjä (Opetushallitus 2016b, 39). Toteutus vaatii ajankohdan valintaa, sekä leikkimaailman yhdistämistä ryhmän omaan toimintaan. Näin leikistä on mahdollisuus muodostua pitkäkestoinen, kehittyvä ja lapsia sitouttava yhteinen leikki (Kalliala ym. 2017). Turusen (2014, 31) mukaan leikille on tietoisesti raivattava tilaa päiväjärjestyksessä. Leikki on asetettava omalle ensisijaiselle paikalleen kaikkeen varhaiskasvatukseen.

## 9 OPINNÄYTETYÖPROSESSIN KUVAUS

Opinnäytetyön kesto ajoittui joulukuu 2016 - tammikuu 2018 välille. Opinnäytetyö tehtiin yksin, koska oli sovittu työharjoittelusta Päiväkoti Touhula Aarrearkussa keväällä 2017. Harjoittelu mahdollisti toiminnallisen toteutuksen ja suunnittelun sen aikana. Yksin tehdessä aikataulut oli helppo sovittaa kaikille osapuolille sopivaksi. Valintoja oli mahdollista tehdä itsenäisesti eri opinnäytetyön vaiheissa. Toisaalta kirjallisten töiden aikana olisi tarvittu vertaistukea ja toista mielipidettä.

Opinnäytetyöprosessi aloitettiin joulukuussa 2016 kysymällä päiväkodilta ehdotusta opinnäytetyöaiheeseen. Aiheeksi valittiin yhdessä päiväkodin johtajan kanssa pitkäkestoisien leikin kehittäminen leikillisessä oppimisympäristössä. Tapaamisia oli joulukuussa kaksi kertaa, jotka sisälsivät opinnäytetyön suuntaviivoista, sähköisestä kyselystä ja toimintatavoista sopimista.

Tammikuussa 2017 perehdyttiin aiheeseen liittyvään kirjalliseen, tutkimustietoon, uusiin varhaiskasvatussuunnitelman perusteisiin, sekä varhaiskasvatuksen lainsäädäntöön. Leikistä löydettiin paljon kirjallista tietoa, sen sijaan pitkäkestoisesta leikistä tiedon löytäminen oli hankalampaa. Tiedon kerääminen rajattiin mahdollisimman uusiin lähteisiin, koska varhaiskasvatus on ollut muutoksessa viimeisen kahden vuoden aikana. Uudistuneet varhaiskasvatussuunnitelman perusteet loivat opinnäytetyön teoreettisen rungon. Osa jo varsin tuoreistakin lähteistä olivat osittain vanhentunutta, joten käytettiin kriittistä arviointia valitessa teorialähteitä. Esimerkiksi uusista varhaiskasvatussuunnitelman perusteita ei löytynyt kirjallista tietoa, vaan lähinnä internet-lähteitä. Keskeisin teos oli Bredikytten ja Hakkaraisen (2013) Kehittyvän leikkipedagogiikan perusteet. Teos sisälsi teoriaa, joka antoi jo viitettä uusista leikkiin liittyvistä painotuksista. Tammikuun 2017 lopussa valmistui kuvaileva kirjallisuuskatsaus aiheen teoreettisesta ja tutkimuksellisesta tiedosta.

Helmikuussa 2017 laadittiin päiväkodin varhaiskasvattajille sähköinen kysely Webropol-kyselytyökalulla. Vastausaikaa sähköisen kyselyyn oli kaksi viikkoa. Maaliskuussa 2017 analysoitiin kyselyn vastaukset ja tehtiin niistä kirjallinen raportti. Raportti lähetettiin päiväkodille luettavaksi.



Työharjoittelu päiväkodissa alkoi huhtikuun 2017 alussa. Lapsien mielenkiinnon kohteiden havainnoin jälkeen päädyttiin merenalaisen maailman toteutukseen leikkimaailmana. Huhtikuun viimeisellä viikolla rakennettiin merenalainen leikkimaailma.

Toukokuussa 2017 toteutettiin merenalaisen leikkimaailman vierailut yhdessä varhaiskasvattajien ja lasten kanssa. Vierailut toteutettiin viikon välein ja niiden välissä toteutettiin aiheeseen liittyviä projekteja. Kolmannella viikolla leikkimaailma siirrettiin Hytti-huoneeseen. Kesä-elokuussa 2017 koottiin raportti leikin toteutuksesta. Varhaiskasvattajat antoivat oman arvioinnin leikistä.

Syys- ja lokakuu 2017 olivat haasteellisia opinnäytetyön suhteen. Opinnäytetyön oli tarkoitus valmistua lokakuun alussa. Uusi työ ja siihen perehtyminen veivät paljon aikaa ja voimavaroja. Opinnäytetyön valmistumista päätettiin siirtää tammikuulle 2018.

Marras- ja joulukuun 2017 aikana koottiin opinnäytetyöraportti. Opinnäytetyön eri vaiheissa oli tehty jo mittavat raportit, mutta niiden kokoaminen ja tiivistäminen yhdeksi kokonaisuudeksi oli raskasta työn ohella. Loppuvaiheessa oli yllättävää huomata, kuinka paljon tekstiä, lukuja ja kappaleita oli muokattava luontevamman lopputuloksen saavuttamiseksi. Lopulta ponnistelut tuottivat tulosta ja opinnäytetyöraportti valmistui tammikuussa 2017.

Opinnäytetyöprosessi on herättänyt keskustelua syksyn aikana päiväkodissa leikistä, sen merkityksestä ja tilojen käytöstä. Kehitystyö jatkuu edelleen päiväkodin omassa toiminnassa.

## 10 POHDINTA

Pohdinta sisältää ammatillisen kasvun, eettisyyden ja luotettavuuden sekä jatkotutkimusehdotukset opiskelijan näkökulmasta katsottuna. Pohdinta kokoaa ajatukset koko opinnäytetyöprosessista.

### 10.1 Ammatillinen kasvu

Ammatillista kasvua tapahtui paljon opinnäytetyöprosessin aikana. Sosionomin kompetensseihin kuuluvat osallistuva kehittäminen ja tutkiva työote sekä toiminnan reflektiivisyys, jota tapahtui teoreettisella, että toiminnallisella tasolla. Opinnäytetyön teoreettisen tarkastelun kautta perehdyttiin valtakunnallisiin varhaiskasvatuksen määräyksiin, ohjeistuksiin ja lainsäädäntöön. Leikki on varhaiskasvatuksen tärkein työmenetelmä, joten lapsen ikäkausittain tapahtuva leikinkehitys kuuluu varhaiskasvattajan perustietouteen. Tietoisuutta leikistä syvennettiin kehitysteorioiden ja siitä tehtyjen tutkimusten kautta. Teoreettisen tiedon hakeminen ja sen soveltaminen aiheeseen toi ammatillista varmuutta rakentaa johdonmukaista kirjallista tuotosta.

Kyselyn kautta opittiin teknistä toteutusta sähköisen kyselyn laadinnasta ja siihen liittyvästä prosessista. Sähköiset kyselyt ovat yleistyneet ja taito tehdä niitä antaa lisäarvoa ammatilliseen kokemukseen. Kyselyn analysoinnin kautta opittiin jäsentämään tietoa ymmärrettäväksi ja selkeäksi kokonaisuudeksi.

Toiminnallinen kokonaisuus toi ammatillista varmuutta lähteä rohkeasti toteuttamaan ajatuksia leikin kehittämisessä. Kokemattomuus oli tässä suhteessa vahvuus, koska ei osattu etukäteen asettaa toiminnalle esteitä, vaan niiden ilmaantuessa etsittiin ratkaisua toisesta suunnasta. Toimintaa pohdittiin reflektiivisesti eri näkökannoista, koska näin suurella kokonaisuudella oli vaikutusta koko päiväkodin toimintaan. Vahvuutena kehitystyössä oli suunnitelmallisuus ja organisointikyky, joka on syntynyt aikaisemman työhistorian kautta toiselta alalta. Haasteena toiminnalle oli lapsiryhmän hallinta, sekä ammatillinen varmuus toimia spontaanista leikin kehittämisessä. Hyväkään suunnitelma ei takaa toiminnan onnistumista, vaan vaaditaan taitoa toimia yllättävissä tilanteissa.

Päiväkoti Touhula Aarrearkussa on ammattitaitoinen henkilökunta, jolta opittiin paljon toiminnallisen kokonaisuuden aikana. Päiväkodissa toimitaan paljon yhteisöllisesti, ilman ryhmärajoja. Tämän tyylinen toiminta voi tuoda rajoitteita pitkäkestoisen leikin toteuttamiseen, mutta toisaalta se voidaan nähdä vahvuutena ja soveltaa leikki toimintaan sopivaksi.

Opinnäytetyön kautta hankittu kokemus varhaiskasvatusympäristöstä antaa varmuutta lähteä jatkamaan ammatillista uraa. Ammatillinen työ lasten parissa on jatkuvaa työn kehittämistä ja soveltamista, jonka tarkoituksena on kasvattaa lapsista vastuuntuntoisia ja toisiaan kunnioittavia tulevaisuuden aikuisia.

## 10.2 Eettisyys ja luotettavuus

Opinnäytetyöprosessin aikana noudatettiin periaatteita, joita olivat rehellisyys, huolellisuus ja tarkkuus. Opinnäytetyö toteutettiin yhteistyössä yhteistyökumppanin kanssa, jota pidettiin ajan tasalla työn etenemisessä. Työelämäyhteistyökumppania kohtaan esitettiin rehellisyyttä esittämällä kirjalliset työt luettavaksi ennen niiden palautusta. Kirjallisiin töihin tehtiin muutoksia yhteistyökumppanin toiveita kunnioittaen. Päiväkodilla on omat vaihtoehtoisuuteen liittyvät ohjeet, joita noudatettiin kirjallisten töiden sekä toiminnallisen kokonaisuuden aikana.

Kyselyksi valittiin eettisesti kestävä tiedonhankintamenetelmä. Webropol on valtakunnallisesti luotettava ja Diakonia ammattikorkeakoulun ohjeistama tiedonhankintamenetelmä. Webropol-kyselyssä ei kysytty vastaajan nimeä, joka mahdollisti mahdollisimman rehellisen mielenpiteen kysymyksiin. Kyselyn analysoinnin kautta tulokset julkaistiin tarkasti ja huolellisesti. Kyselyn raportissa käytettiin sitaatteja niiden sisältöä muuttamatta.

Toiminnallisen toteutuksen aikana noudatettiin päiväkodin toimintaohjeita. Leikkimaailman vierailut toteutettiin päiväkodin päiväohjelmaa mukaillen, kuitenkin molemmin puolin joustuen. Toiminnassa esiintyneistä haasteista keskusteltiin ja pohdittiin yhdessä ratkaisuja tilanteisiin. Yhteisistä suunnitelmista keskusteltiin ryhmäviestinnän kautta, johon jokaisella päiväkodin varhaiskasvattajilla oli vapaasti mahdollisuus ilmaista oma mieli-

piteensä. Toiminnassa noudatettiin lasten kuvauslupia, joita ei kaikista lapsista ollut. Täten katsottiin täten parhaaksi jättää lapsista otetut kuvat pois opinnäytetyöstä. Sadutukseen pyydettiin erikseen lupaa toimintaan osallistuneiden lasten huoltajilta. Tässäkin tapauksessa lupa ei antanut lasten nimien tuloa julkisuuteen.

### 10.3 Opinnäytetyön hyödyntäminen ja jatkotutkimukset

Pitkäkestoisen leikin ja erilaisten oppimisympäristöjen kehittäminen on tärkeää lapsen kehityksen, hyvinvoinnin ja oppimisen kannalta. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet määrittelevät ne varhaiskasvattajia varhaiskasvatuslain velvoittaviksi työtehtäviksi. Varhaiskasvattajilta vaaditaan muutosvalmiutta oman työn kehittämiseen. Ammattikorkeakouluista valmistuu sosionomeja lastentarhanopettajan pätevyydellä, joten varhaiskasvatustyöympäristöön kohdistetut opinnäytetyöt ovat mahdollisuus tuoda uutta varhaiskasvatuksen kehitystyötä julkiseksi.

Opinnäytetyön julkaisemisen kautta työ on jokaisen aiheesta kiinnostuneen saatavilla. Työelämäyhteistyökumppani on saanut tulostetut versiot luettavaksi opinnäytetyön kirjallisista töistä. Opinnäytetyön valmistumisen jälkeen linkki valmiiseen työhön lähetetään päiväkotiin, jossa varhaiskasvattajat voivat käydä siihen tutustumassa. Päiväkodin omassa harkinnassa on, jakavatko he opinnäytetyötä yrityksessä eteenpäin. Kyselyn ja toiminnallisen toteutuksen aikana toimittiin tiiviissä yhteistyössä Päiväkotitouch Aarrearkun kanssa, joten opinnäytetyön hyödyllisyys kehityksen kannalta toteutui koko prosessin aikana. Valmis opinnäytetyö kerää kaiken muodostuneen tiedon yhteen ja antaa kokonaiskuvan koko prosessille.

Jatkotutkimusehdotuksena ehdotetaan päiväkodin toimintakulttuurin mahdollisuuksien ja rajoitusten tutkimista pitkäkestoisen leikin toteutumiseen. Pitkäkestoisen leikin toteuttamisen rajoitteena nähtiin etukäteen tilojen monikäyttöisyys. Suurempana haasteena nähtiin kuitenkin varhaiskasvattajan sensitiivinen läsnäolo leikissä ja toimintaan liittyvät esteet leikin edistämiseen. Pitkäkestoisen leikin ei tarvitse rajoittua tiettyyn tilaan, vaan sen kehittäminen vaatii kokonaisuuden hahmottamista sekä toimintakulttuurin kautta toimintatapojen muokkaamista leikkiin.

## LÄHTEET

- Ahonen, T., Lyytinen, H., Lyytinen, P., Nurmi, J., Pulkkinen, L & Ruoppila, I. (2014). *Ihmisen psykologinen kehitys*. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Bredikyte, M. (2011). *The Zones of Proximal Development in Children's Play*. (Tutkimus. Oulun yliopisto. Kasvatustieteiden tiedekunta). Saatavilla 25.12.2017 <http://jultika.oulu.fi/files/isbn9789514296147.pdf>
- Bredikyte, M. & Hakkarainen, P. (2013). *Kehittävän leikkipedagogiikan perusteet*. Majavesi: Kogni Oy
- Diakonia Ammattikorkeakoulu (2017a). *Osallistavan ja tutkivan kehittämisen opas: Työelämälähtöinen osallistava kehittäminen*. Saatavilla 22.11.2017 <http://libguides.diak.fi/c.php?g=389856&p=2793492>
- Diakonia Ammattikorkeakoulu (2017b). *Osallistavan ja tutkivan kehittämisen opas: Sosiaali-, terveys- ja kirkon alan perustutkintojen opinnäytetyöt*. Saatavilla 14.1.2017 <http://libguides.diak.fi/c.php?g=389856&p=2813225>
- Hakkarainen, P. (2008). Leikki ja leikin ohjaus varhaiskasvatuksessa. Mitä leikki on? Teoksessa Helenius, A. & Korhonen, R. (toim.), *Pedagogiikan palikat. Johdatus varhaiskasvatukseen ja-kehitykseen* (s. 99–108). Helsinki: WSOY Oppimateriaalit Oy.
- Helenius, A. (2001). Varhaiskasvatuksen juurilla. Teoksessa Karila, K. (toim.), Kinon, J. & Virtanen, J. *Varhaiskasvatuksen teoriasuuntauksia* (s. 40–57). Jyväskylä: PS-kustannus.
- Helenius, A. & Korhonen, R. (2008). *Pedagogiikan palikat. Johdatus varhaiskasvatukseen-ja kehitykseen*. Helsinki: WSOY Oppimateriaalit Oy.
- Helenius, A. & Korhonen, R. (2016). Leikin ensi askeleita. Teoksessa Hujala, E. & Turja, L. (toim.), *Varhaiskasvatuksen käsikirja* (3.painos) (s. 68-77). Jyväskylä: PS-kustannus.
- Helenius, A. & Lummelahti, L. (2014). *Leikin käsikirja*. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Hietala, M., Reunamo, J & Virkki, S. (2014). Oppimisympäristön kehittäminen. Teoksessa Reunamo, J. (toim.), *Varhaiskasvatuksen kehittäminen. Kehitystehtäviä ja ratkaisumalleja* (s. 93-119). Jyväskylä: PS-kustannus.
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. (1997). *Tutki ja kirjoita*. Helsinki: Tammi.

- Hännikäinen, M. (2004). Leikki lasten oppimisympäristönä. Teoksessa Piironen, L. (toim.), *Leikin pikkujättiläinen* (s. 360–367). Helsinki: WSOY.
- Hännikäinen, M. & Rasku-Puttonen, H. (2001). Piaget'n ja Vygotskin merkitys varhaiskasvatuksessa. Teoksessa Karila, K. (toim.), Kinno, J. & Virtanen, J., *Varhaiskasvatuksen teoriasuuntauksia* (s. 158–183). Jyväskylä: PS-kustannus.
- Hänninen, A. & Westerberg, S. (2016). *Lapset leikillisen oppimisympäristön kehittäjinä*. (Opinnäytetyö, Diakonia-ammattikorkeakoulu, Sosiaalialan koulutusohjelma). Saatavilla 16.12.2017  
<http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2016112316998>
- Kalliala, M. & Tahkokallio, L. (2017). *Leikkipäivä. Kutsu leikkiin-seminaari* 16.8.2017. Saatavilla 6.12.2017  
<https://www.leikkipäivä.fi/kutsu-leikkiin-seminaari/>
- Kalliala, M. & Tahkokallio, L. (2004). Mitä aikuinen voi tehdä lasten leikin hyväksi? Teoksessa Lastentarhanopettajaliiton julkaisuja (toim.). *Leikin aika* (s.17–19). Saatavilla 14.1.2017 <http://www.lastentarha.fi/cs/ltol/Esitteet>
- Kangas, M. (2010). *The School of The FuTure: Theoretical and Pedagogical Approaches for Creative and Playful Learning Environments*. (Väitöskirja. Lapin yliopisto. Kasvatustieteiden tiedekunta). Saatavilla 16.12.2017  
<http://urn.fi/URN:NBN:fi:ula-2011291055>
- Karila, K. (2016). *Vaikuttava varhaiskasvatus*. Tilannekatsaus toukokuu 2016. (Raportit ja selvitykset 2016:6). Opetushallitus. Saatavilla 2.12.2017  
[http://www.oph.fi/download/176638\\_vaikuttava\\_varhaiskasvatus.pdf](http://www.oph.fi/download/176638_vaikuttava_varhaiskasvatus.pdf)
- Karila, K. (2017). Mitä on varhaiskasvatuksen pedagogiikka? Teoksessa Lastentarhanopettajaliiton julkaisuja (toim.). *Pedagogiikan aika* (s. 9-11). Saatavilla 14.1.2017 <http://www.lastentarha.fi/cs/ltol/Esitteet>
- Karvinen, I. (2012). *Valokuva-analyysi kulttuurilähtöisen tutkimuksen alueella – esimerkki henkisen ja hengellisen terveyden tutkimuksesta*. KvaliMOTV. Menetelmäopetuksen tietovaranto. Saatavilla 20.1.2018  
[www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/artikkelit/valokuva-analyysi.html](http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/artikkelit/valokuva-analyysi.html)
- Kataja, E. (2016). Yhteinen osallisuus varhaiskasvatuksen pedagogiikassa. Teoksessa Elo, J., Fonsen, E., Johanna, H. & Leinonen, J. (toim.), *Osallisuuden pedagogiikka varhaiskasvatuksessa*. (s. 56–79). Tampere: Suomen Varhaiskasvatus.

- Kronqvist, E. & Kumpulainen, K. (2011). *Lapsuuden oppimisympäristöt. Eheä polku varhaiskasvatuksesta kouluun*. Helsinki: WSOYpro Oy.
- L 580/2015. Varhaiskasvatuslaki. Saatavilla 3.12.2017  
<http://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2015/20150580>
- Lindqvist, G. (1998). *Leikin mahdollisuudet*. Jyväskylä: Koulutuksen tutkimuslaitos.
- Martinez- Abarca, T. & Nurmi, R. (2015). *Loikaten leikkiin-rohkeasti rooliin!* Helsinki: Lasten Keskus.
- Nieminen, A. (2016). *Vapaan ja pitkäkestoisen leikin mahdollisuudet ja rajoitukset päiväkotiryhmässä*. (Opinnäytetyö, Laurea-ammattikorkeakoulu, sosiaalialan koulutusohjelma). Saatavilla 16.12.2017  
<http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2016110415751>
- Opetushallitus (2016a). Kasvatus, koulutus ja tutkimus. Varhaiskasvatus. Saatavilla 5.11.2017 [http://www.oph.fi/koulutus\\_ja\\_tutkinnot/varhaiskasvatus](http://www.oph.fi/koulutus_ja_tutkinnot/varhaiskasvatus)
- Opetushallitus (2016b). *Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016. Määräykset ja ohjeet 2016:17*. Saatavilla 5.11.2017  
[http://www.oph.fi/saadokset\\_ja\\_ohjeet/opetussuunnitelmien\\_ja\\_tutkintojen\\_perusteet/varhaiskasvatus/perusteet](http://www.oph.fi/saadokset_ja_ohjeet/opetussuunnitelmien_ja_tutkintojen_perusteet/varhaiskasvatus/perusteet)
- Piironen, L. (toim.) (2004). *Leikin pikkujättiläinen*. Helsinki: WSOY.
- Puusniekka, A. & Saaranen-Kauppinen, A. (2006). *KvaliMOTV. Menetelmäopetuksen tietovaranto. Teemoittelu*. Saatavilla 9.12.2017 [http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L7\\_3\\_4.html](http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L7_3_4.html)
- Reunamo, J. (toim.) (2014). *Varhaiskasvatuksen kehittäminen. Kehitystehtäviä ja ratkaisumalleja*. Juva: Bookwell Oy.
- Salonen, J. (2015). YLE. *Merisatu osa I: Merenalainen maailma*. Saatavilla 19.11.2017  
<http://areena.yle.fi/1-2791096>
- Siren-Tiusanen, H. (2004). Leikki ja oppiminen. Teoksessa Lastentarhanopettaja liiton julkaisuja (toim.). *Leikin aika* (s.14-16). Saatavilla 14.1.2017  
<http://www.lastentarha.fi/cs/ltol/Esitteet>
- Socca. Pääkaupunkiseudun sosiaalialan osaamiskeskus (2016). *Leikki ja leikilliset ympäristöt*. Saatavilla 19.11.2017  
[http://www.socca.fi/kehittaminen/aiempaa\\_kehittamista/varhaiskasvatus\\_vkk-metro/leikki\\_ja\\_leikilliset\\_oppimisymparistot](http://www.socca.fi/kehittaminen/aiempaa_kehittamista/varhaiskasvatus_vkk-metro/leikki_ja_leikilliset_oppimisymparistot)
- Tarkka, K. Leikkipäivä. *Vasu-perusteet leikin asialla*. Saatavilla 1.1.2018  
<https://www.leikkipäivä.fi/vasu-perusteet-leikin-asialla/>

- Tuomi, J. & Sarajärvi, A. (2009). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Helsinki: Tammi.
- Touhula päiväkodit (2017). *Touhula yrityksenä*. Saatavilla 6.12.2017  
<https://www.touhula.fi/touhula/touhula-yrityksena/>
- Turunen, S. (2016). ”*Nyt me tiedetään, että aikuisten kuuluukin leikkiä*” *Kasvattajan rooli leikkiä edistävissä ja rajoittavissa tekijöissä*. *Socca - Pääkaupunkiseudun sosiaalialan osaamiskeskus. Työpapereita 2016:2*. Saatavilla 12.11.2017 [http://www.socca.fi/files/5859/Nyt\\_me\\_tiedetaan\\_etta\\_aikuisten\\_kuuluukin\\_leikkia\\_-\\_Kasvattajan\\_rooli\\_leikkia\\_edistavissa\\_ja\\_rajoittavissa\\_tekijoissa.pdf](http://www.socca.fi/files/5859/Nyt_me_tiedetaan_etta_aikuisten_kuuluukin_leikkia_-_Kasvattajan_rooli_leikkia_edistavissa_ja_rajoittavissa_tekijoissa.pdf)
- Vehkalahti, K. (2008). *Kyselytutkimuksen mittarit ja menetelmät*. Vammala: Vammalan Kirjapaino oy.
- Virtuaali Ammattikorkeakoulu. *Opinnäytetyön ohjausprosessi. Monimuotoinen / toiminnallinen opinnäytetyö*. Saatavilla 20.1.2017  
<http://www2.amk.fi/digma.fi/www.amk.fi/opintojak-sot/030906/1113558655385/1154602577913/1154670359399/1154756862024.html>



## LIITE 1. SÄHKÖINEN KYSELY VARHAISKASVATTAJILLE

### SAATEKIRJE

Olen Satu Puumalainen ja opiskelen Sosionomiksi lastentarhanopettajan kelpoisuudella Pieksämäen Diak Ammattikorkeakoulussa. Teen opinnäytetyötä Päiväkoti Aarrearkkuun

### **PITKÄKESTOISEN LEIKIN JA LEIKILLISEN OPPIMISYMPÄRISTÖN KEHITTÄMISESTÄ.**

Kohderyhmänä päiväkodissa ovat 3-5 vuotiaat lapset.

Uudet varhaiskasvatuksen suunnitelman perusteet painottavat leikin merkitystä.

*”Varhaiskasvatuksessa tulee ymmärtää leikin itseisarvo lapselle sekä sen pedagoginen merkitys oppimisessa ja lasten kokonaisvaltaisessa kehityksessä ja hyvinvoinnissa.”*

*”Leikki on keskeinen toimintatapa varhaiskasvatuksessa. ja sen tehtävänä on tarjota mahdollisuuksia erilaisiin leikkiin.”*

*”Leikki on lasta motivoivaa ja iloa tuottavaa toimintaa, jossa lapset samalla oppivat monia taitoja ja omaksuvat tietoa.”*

*”Leikissä lapsi oppii, mutta lapselle itselleen leikki ei ole tietoisesti oppimisen väline vaan tapa olla ja elää sekä hahmottaa maailmaa.”*

Kyselyn tarkoituksena on kartoittaa Päiväkoti Aarrearkun varhaiskasvattajien näkemyksiä, ajatuksia ja ideoita aiheisiin:

#### **1. Päiväkodin tilojen tarkoituksen mukainen käyttö leikilliseen oppimisympäristöön (käytä apuna päiväkodin pohjakuvaa ja huonenumeroitinta)**

#### **2. Pitkäkestoisen leikin toteuttaminen**

Määrittelen **leikillisen oppimisympäristön** tässä kyselyssä huoneeksi, tilaksi tai alueeksi, jossa lapsilla ja henkilöstöllä on mahdollisuus yhdessä suunnitella, rakentaa ja toteuttaa leikkiä. Oppimisympäristössä leikkimiseen tarvitaan aikaa, rauhaa, tilaa, sopivia ja lasten saatavilla olevia leikkivälineitä ja materiaaleja.

**Pitkäkestoisella leikillä** tarkoitan tässä kyselyssä leikilliseen oppimisympäristöön sijoittunutta leikkiä, joka on mahdollista jättää paikoilleen useamman päivän/viikon ajaksi. Leikkiä voidaan jatkaa joko esim. ulkoilun tai seuraavan päivän aikana. Pitkäkestoisella leikillä kannustetaan yhdessä tekemällä kaikkia kekseliäisyyteen, mielikuvituksen käyttöön, omaan ilmaisuun ja luovuuteen.

Kyselyn tavoitteena on löytää uusia näkökulmia Päiväkodin varhaiskasvattajien oman työn ja päiväkodin tilojen käytön suhteen. Lisäksi tavoitteena on vahvistaa Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden mukaista pedagogisuutta leikin suunnittelussa.

Toivon kyselyyn mahdollisimman monelta vastauksia, jotta pääsemme yhdessä kehittämään toimintaa!

Toteutamme yhdessä Päiväkoti Aarrearkussa kyselystä tulleiden ideoiden pohjalta pitkäkestoisen leikin leikilliseen oppimisympäristöön loppukevään/kesän aikana.

Sosionomi/LTO-opiskelija Satu Puumalainen

## KYSELYLOMAKE

**1. Kuinka hyödylliseksi koet pitkäkestoisen leikin ja oppimisympäristön kehittämisen Päiväkoti Aarrearkussa? \***

- Koen hyödylliseksi, koska
- En koe hyödylliseksi, koska
- Näen kehittämisen hyödylliseksi, mutta

**2. Mitkä päiväkodin tilat soveltuvat mielestäsi parhaiten leikillisen oppimisympäristön toteuttamiseen? Voit käyttää apuna päiväkodin pohjapiirustusta ja huonenumerointia. \***

**3. Jos pitkäkestoiseen leikkiin tarkoitettua tilaa käytetään myös muihin toimintoihin (esim. askarteluun, legoilla rakenteluun, vapaaseen leikkiin), niin kuinka tilan voi rajata? \***

**4. Miten ajankäytöllisesti pitkäkestoisen leikin toteuttaminen olisi mahdollista? \***

- viikoittain
- kahden viikon välein
- kuukausittain
- neljännes vuosittain
- muu aika

**5. Mikä vuorokauden aika on mielekkäin leikin toteuttamiseen? \***

- aamupäivä
- iltapäivä
- jokin muu aika

**6.** Millaista pitkäkestoista leikkiä Päiväkoti Aarrearkussa voi toteuttaa? Voit valita useamman vaihtoehdon. Kirjoita tyhjäan kenttään ehdotuksia leikeille. \*

- roolileikkiä
- juonellista leikkiä
- luovaa leikkiä
- vapaata leikkiä
- muuta

**7.** Kuinka pitkäkestoista leikkiä voi rikastuttaa? Mitä siihen tarvitaan?

**8.** Mikä on päiväkodin varhaiskasvattajien pedagoginen osuus leikissä? \*

**9.** Millä tavoin lapset saadaan osalliseksi leikin ja oppimisympäristön suunnitteluun ja toteutukseen? Voit antaa esimerkin, kuinka sen voisi toteuttaa. \*

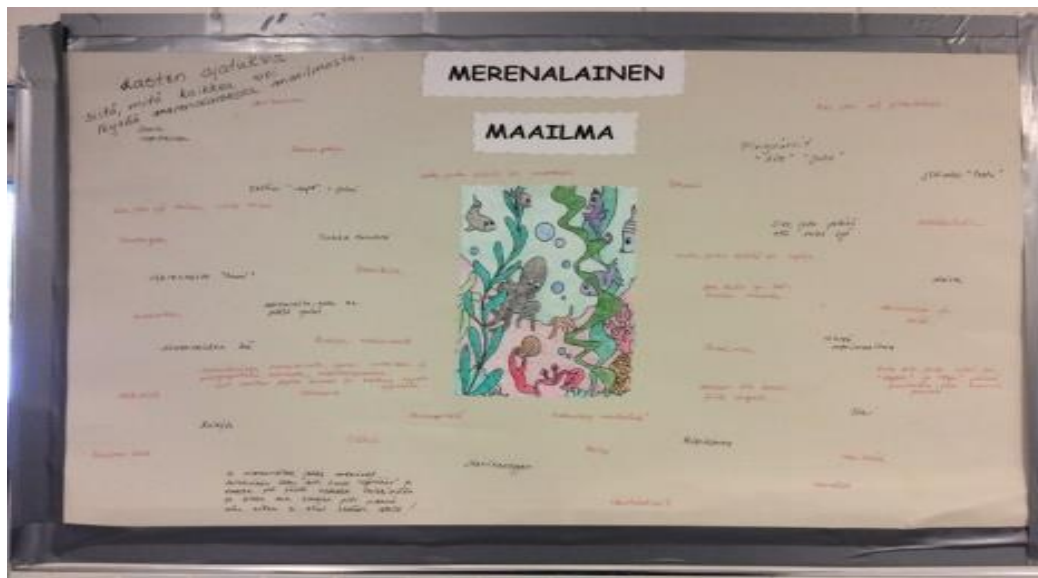
**10.** Mitä muita ajatuksia sinulla on pitkäkestoisesta leikistä ja leikillisestä oppimisympäristöstä? \*

## LIITE 2. LASTEN KANSION LIITE

### Hei kotisataman väki!

Suunnittelimme ja toteutimme yhdessä rubiinien, sekä ohjaajien kanssa merenalaisen maailman osana opiskelijan opinnäytetyötä pitkäkestoisen leikin ja leikillisen oppimisympäristön kehittämisestä.

Toiminnan aloituksena kuuntelimme sadun merenalaisesta maailmasta. Sadun jälkeen lapset piirsivät ajatuksistaan merenalaisesta maailmasta. Ajatukset ja ideat keräsimme yhteiseen miellekarttaan.



Kuva 1. Miellekartta lasten ajatuksista merenalaisesta maailmasta



Kuva 2. Merenalainen leikkimaailma

Piirustusten perusteella neljä eri hahmoa ”heräsi henkiin”. Hahmot ”Vihreä outo otus” ja merenneito ”Emmi”, sekä pingviinikaksoset ”Juho” ja ”Atte” vierailivat merenalaisessa maailmassa viikoittain. Hahmoista lastentarhanopettajamme Suvi pienten puolelta piirsi pienoishahmot, joita käytimme havainnollistamaan tarinaa. Merenalaisen maailmaan tutustumisen lisäksi käsitelimme yhtenäistävänä teemana erilaisten ystävien hyväksymistä.



Kuva 3. Merenalaiset hahmot (Koponen, Suvi)

Ensimmäisen viikon aikana Vihreä outo otus -vierailulla ihmettelimme, mitä kaikkea kummallisen meren alta voi löytääkään. Otus kertoi, kuinka meduusat elävät ja liikkuvat meressä. Lisäksi otus esitteli ystävänsä ”haaveilija” merenneidon ja ”sovittelevat” pingviinikaksoset. Heille oli tullut riitaa pelissä ja näin hän oli suutuksissaan karkottanut ystävänsä merenpohjasta. Lapsille annettiin tehtäväksi pohtia, kuinka voitaisi saada taas sopu aikaan.



Kuva 4. Vihreä, outo otus



Toisella viikolla merenneito Emmen- vierailulla lapset saivat aistituntemuksia tunnuksella merenpohjassa olevaa hiekkaa, simpukoita ja kauniita kiviä. Samalla heille kerrottiin teeman mukaista tarinaa jakamisesta, sovussa elämisestä, sekä ystävydestä.



Kuva 5. Merenneito

Kolmannen viikon pingviinikaksoset olivat iloisia veikkoja ja heidän vierailullaan leikittiin pingviini- ja kala-aiheisia laululeikkejä. Pingviinit laitoivat lapset myös pohtimaan jokaisen lempiväriä ja sitä, että jokaiselle oikeus omaan mielipiteeseen.



Kuva 6. Pingviinikaksoset

Toukokuun lopussa järjestimme esityksen, jossa kaikki hahmot esiintyivät. Juhlassa palasimme kuukauden aikana käsiteltyihin aiheisiin ja pohdimme yhdessä ratkaisuja riitatilanteisiin. Esityksessä pohdimme yhdessä lasten kanssa ystävysten eroamista eri paikkoihin ja kuinka yhteyden voi silti säilyttää. Esitys päättyi yhteisiin laululeikkeihin.

Merenalainen maailma, sekä erilaiset ystävät teema olivat toukokuussa mukana toiminnassa askartelujen, metsäretkien, liikunta- ja laululeikkien, sekä vapaan leikin aikana.



Kuva 7. Hahmot pöydän ääressä loppujuhlassa

## LIITE 3. SADUTUS

*”Ne tapaa siellä merenalaisesta ja sitten pyydetään niitä vähän puhumaan. Ja sitten pyytää ne lopuksi anteeksi. Minä keksin. Minä suunnittelen. Kokoonnutaan ja sitten ja sitten ne yrittää ystäväystyä taas. Ne tulee yhdessä semmoiseen pöytään ja siellä on ruokaa pöydässä. Niille tulee siellä semmoinen juttu, että ne juttelee semmosesta riidasta ja sitten sitten me kuunnellaan, että miten siinä riidassa käy. Ja se vihree pyytää sit anteeks. Sitten siellä on jättikakku ja kynttilät on kakussa. Ja mukit on pöydässä, Atelle vaaleenpunanen ja Juholle sinine. Onkohan siellä synttärarit? Ne juttelee siellä pöydässä eikö niin. Niillä on ollu sitä riitaa, kun ne pelas siellä merenpohjassa. Miks se oli niin vihanen? Eikä sillä ollu niitä ystäviä, ku ne suuttu sille. Oli se kyllä aika vihane. Vähä niiku pojat josku pihalla suuttuu ja huutaa. Sählyyhä ne siellä pelaa, eikä Juho pääse mukaa. Miksiköhä tytöt ei pelaa? Mutta se on hyvä juttu se pöytä, eikö nii?” (Kirjoitettu kahden päiväkodin tytön sadutuksesta)*



Kuva 8. Tyttöjen piirustus loppujuhlan toteutuksesta



## LIITE 4. VARHAISKASVATTAJIEN ARVIOINTILOMAKE

Merenalaisen maailman toteutuksen arviointi toukokuu 2017

1 Kuinka päiväkodin tilat soveltuivat pitkäkestoiseen leikkiin ja leikilliseen oppimisympäristöön?

2 Kuinka suunnittelu ja toteutus onnistuivat?

3 Miten kehittäisin jatkossa toimintaa? Arvioi kehittämistä tilojen ja leikin suhteen.

4 Miten voin hyödyntää tulevaisuudessa saatuja kokemuksia pitkäkestoiseen leikkiin?

Kiitos palautteestasi.