

Niemelä Jonna

Leikitäänkö?

Havainnointivideo lapsen vapaasta leikistä

Leikitäänkö?

Havainnointivideo lapsen vapaasta leikistä

Niemelä Jonna
Opinnäytetyö
Kevät 2020
Toimintaterapian tutkinto-ohjelma
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Toimintaterapian tutkinto-ohjelma

Tekijä: Jonna Niemelä

Opinnäytetyön nimi: Leikitäänkö? Havainnointivideo lapsen vapaasta leikistä

Työn ohjaaja: Lappalainen Pirjo ja Virtanen Maarit

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2020

Sivumäärä: 39 + 6

Leikki on lapsille erityisen tärkeää. Leikin kautta lapset oppivat ja harjoittelevat uusia taitoja sekä kehittävät ystävyyssuhteita. Vapaassa leikissä lapsi toimii leikin ohjaajana itse ja tekee leikkiin liittyviä päätöksiä. Toimintaterapiassa leikin ajatellaan olevan lapsuuden ensisijainen toiminta ja leikin itsessään ajatellaan olevan lapselle tärkeää ja merkityksellistä. Terapiassa leikkiä voidaan hyödyntää eri tavoin. Leikin havainnoinnin harjoittelu on osa toimintaterapeuttien koulutusta.

Projektini välittömänä tavoitteena oli suunnitella, toteuttaa ja koekäyttää havainnointivideo kolmen lapsen vapaasta leikistä. Tavoite saavutettiin projektin aikana ja projektin tuotoksena syntyi Leikitäänkö? -Havainnointivideo vapaasta leikistä. Video syntyi yhteistyössä Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian tutkinto-ohjelman opettajien kanssa sekä yhteistyöperheiden kanssa. Kehitystavoitteena oli antaa Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian tutkinto-ohjelman opiskelijoille kuvaa aidoista leikki-tilanteista ja mahdollistaa leikin havainnoinnin harjoittelu. Toisena kehitystavoitteena oli että Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian opettajat käyttävät havainnointivideota opettaessaan leikin havainnointia toimintaterapian ja sosiaalialan opiskelijoille. Lisäksi kehitystavoitteena oli, että videon käyttö vakiintuu osaksi toimintaterapiaopiskelijoiden ammattiopintoja.

Videon laatukriteereitä olivat lapsilähtöisyys, selkeys ja leikin vapaus. Videon laatukriteerit saavutettiin projektin aikana. Videon laatukriteerien tarkastelemiseksi havainnointivideoista kerättiin palautetta toimintaterapian tutkinto-ohjelman lehtoreilta, sosiaalialan lehtorilta ja -opiskelijoilta. Video viimeisteltiin heiltä saadun palautteen perusteella. Palautteen perusteella opettajat kokivat voivansa hyödyntää videota opetuskäytössä. Myös Leikisti vai oikeesti -opintojaksolle osallistuneet sosiaalialan opiskelijat kokivat, että video on hyödyllinen leikin havainnoinnin harjoittelussa.

Opinnäytetyöprojektin toimeksiantajia olivat Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian lehtorit Pirjo Lappalainen ja Maarit Virtanen. Projekti toteutui syksyn 2017–kevään 2020 aikana. Opinnäytetyöprojektin tuotoksina syntyivät opinnäytetyö ja vapaan leikin havainnointivideo, johon on taltioituna sähköiseen muotoon aitoa videomateriaalia lasten sisä- ja ulkoleikeistä. Videon kesto on noin 22 minuuttia. Lopullinen video sisältää vain ulkoleikkimateriaalia yhteistyöperheen toiveiden mukaisesti. Videon leikit on jaoteltu toisistaan erilleen leikkien teemojen mukaan. Jatko-tutkimusaiheena olisi mielenkiintoista saada tietoa miten vapaan leikin havainnointi voi tukea lapsen yksilöllistä toimintaterapiaprosessia.

Asiasanat: toimintaterapia, leikin arviointi, oppimateriaali

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Occupational therapy

Author: Niemelä Jonna

Title of thesis: Shall we play?

Supervisors: Lappalainen Pirjo and Virtanen Maarit

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2020 Number of pages: 39 + 6

Play is an important occupation, especially to children. While playing children learn and practice new skills and form friendships. In a free play, child itself leads the play and makes decisions about the play. In occupational therapy, play itself is seen as an important and meaningful for child and as a primary occupation of childhood. There are many ways to use play in occupational therapy. During occupational therapy studies, occupational therapy students need to rehearse observation of play.

One of the goals of this project was to plan, develop and test use video about children's free play. During the project, the video "Shall we play?" was developed in cooperation with Oulu University of applied sciences and with two families. The long-term goal was to provide real footage about children's play and enable assessment of play for occupational therapy students in Oulu University of Applied Sciences. The other long-term goal was to develop a video which could be used as a part of the teaching system.

Quality criterias of my video were child-centeredness, clarity and freedom of play. To assess achievement of the quality criterias, I collected feedback from the video from occupational therapy teachers, bachelors of social services and their teacher. I modified my video based on their feedback. All the teachers thought they can use the video during the learning sessioins. Also the students thought video is useful while practising play observation.

Principals of this thesis were Pirjo Lappalainen and Maarit Virtanen. The project was completed during autumn 2017–spring 2020. Video includes a real footage about children's free play. Play material is filmed indoors and outdoors. Themes of the play are separated. Overall, the video is about 22 minutes long. The final version of the video includes only play material which was filmed outdoors.

Keywords: occupational therapy, play assessment, learning material

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	6
2	PROJEKTIN TAUSTA.....	8
2.1	Projektin tavoitteet ja hyödynsaajat.....	8
2.2	Projektiorganisaatio.....	9
2.3	Projektin työvaiheet.....	11
3	LEIKKI TIENÄ OSALLISUUTEEN.....	14
3.1	Leikin määrittelyä.....	14
3.2	Vapaa leikki.....	15
3.3	Leikki toimintaterapiaprosessissa.....	16
3.4	Leikkitoiminnan teoria.....	18
4	VIDEON SUUNNITTELU JA TOTEUTUS.....	20
4.1	Videon laatukriteerit.....	20
4.2	Videon luonnostelu ja kehittäminen.....	22
4.3	Palautteen keruu ja videon viimeistely.....	24
5	PROJEKTIN JA VIDEON ARVIOINTI.....	26
5.1	Projektin työvaiheiden toteutumisen arviointi.....	26
5.2	Projektin tavoitteiden saavuttamisen arviointi.....	30
5.3	Videon laatukriteerien saavuttamisen arviointi.....	31
6	POHDINTA.....	34
	LÄHTEET.....	36
	LIITTEET.....	40

1 JOHDANTO

Leikki on yleisin terapeuttisen intervention menetelmä, jota lasten kanssa työskentelevät toimintaterapeutit käyttävät (Mulligan 2014, 120). Toimintaterapiainterventiossa leikkiä voidaan hyödyntää eri tavoin. Toimintaterapeutti voi terapiainterventiossa käyttää leikkiä välineenä tai toimintaterapian tavoitteena, johon pyritään. Toimintaterapeutti voi hyödyntää leikkiä myös leikkisyyden edistämiseen. Useimmiten leikkiä hyödynnetään terapian välineenä, jolloin lapselle pyritään opettamaan erityisiä taitoja tai autetaan lasta kohti erityisiä tavoitteita. (Knox 2010, 548–549.) Koko terapiaprosessin ajan toimintaterapeutin on tärkeää työskennellä lapsi- ja perhekeskeistä käytäntöä noudattaen, jolloin lapsen ja perheen huolet ja prioriteetit tulevat huomioiduksi prosessin jokaisessa vaiheessa (Case-Smith 2010, 2).

Amerikan toimintaterapiayhdistyksen (AOTA) mukaan toimintaterapia on ala, joka käyttää terapeuttisia toimintoja auttaakseen ihmisiä tekemään asioita, joita he haluavat tehdä tai heidän tarvitsee tehdä (American Occupational Therapy Association 2019, viitattu 26.8.2019). O'Brien (2018, 3) toteaa toimintaterapian olevan käytäntö, joka hyödyntää päämääräsuuntautunutta toimintaa lisätäkseen sitoutumista ihmiselle merkitykselliseen toimintaan. Leikki on toimintaterapeuttien kiinnostuksen kohde, koska se on lasten ensisijainen toiminta (Mulligan 2014, 236).

Kaikenikäiset ihmiset leikkivät, mutta lapsille leikki on erityisen tärkeää. Leikki voi edistää tunnetta fyysisestä- sekä henkisestä hyvinvoinnista ja se tarjoaa yksilöllisiä mahdollisuuksia oppia, sosiaalistua, tai olla fyysisesti hyvässä kunnossa. (Henry 2008, 95.) Leikkimisen kautta lapset oppivat taitoja ja kehittävät kiinnostuksen kohteita, jotka myöhemmin vaikuttavat valintoihin ja menestykseen työssä ja vapaa-ajalla (Knox 2010, 543). Vapaassa leikissä lapsi saa itse päättää leikin muodon ja kenen kanssa leikkii (Reunamo 2014, 67). Leikki vie monelta lapselta ison osan ajasta (Smith 2009, 1; Mulligan 2014, 120).

Leikki opinnäytetyön aiheena tuntui minusta luontevalta, joten päätin ottaa Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian opettajilta vastaan toimeksiannon tehdä video lasten vapaasta leikistä. Oulun ammattikorkeakoulussa toimintaterapiaopintoihin kuuluu opintojakso, jossa käsitellään lasten ja nuorten toimintaterapian periaatteita. Tähän opintojaksoon sisältyy myös leikki, jonka havainnointia harjoitellaan. Havainnointia varten tarvitaan videoita lasten leikki tilanteista, jotta opiskelijat saisivat mahdollisimman aidon kuvan lasten leikistä. Oulun ammattikorkeakoulussa on

opinnäytetöiden tuotoksina tehty aiempina vuosina videoita, mutta juuri vapaasta leikistä videota ei ole tehty. Videon hyödynsaajia olivat Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian opettajat ja -opiskelijat, sosiaalialan koulutusohjelman opettajat ja -opiskelijat ja yhteistyöperheet.

Opinnäytetyö on projektimuotoinen ja toteutui syksyn 2017 ja kevään 2020 välisenä aikana. Opinnäytetyöprojektin tuotoksina syntyivät opinnäytetyö ja havainnointivideo vapaasta leikistä. Videon kuvaus toteutettiin yhteistyöperheen kotona ja kesämökillä syksyn 2019 aikana. Prosessissa huomioitiin lait, kuten tekijänoikeuslaki, joka vaikuttavat videon tekoon. Videon käytöstä sovittiin yhteistyösopimuksessa.

2 PROJEKTIN TAUSTA

2.1 Projektin tavoitteet ja hyödynsaajat

Tavoitteiden avulla voidaan kuvata niitä nykytilanteeseen verrattavia parannuksia tai muutoksia, joihin projektilla pyritään. Tavoitteet jaetaan usein **välittömiin tavoitteisiin** ja **kehitystavoitteisiin**. Välittömällä tavoitteella kuvataan konkreettista lopputulosta, johon suunnitteilla olevalla hankevaiheella kulloinkin pyritään. Usein välitön tavoite kuvaa muutosta, joka voi näkyä esimerkiksi välittömän kohderyhmän parantuneena toimintana. Mahdollisuuksien mukaan välitön tavoite määritellään alku- ja lopputilanteen erona. (Silfverberg 2007, 40–41, 80.) Projektin välittömänä tavoitteena oli suunnitella, toteuttaa ja koekäyttää havainnointivideo kolmen lapsen vapaasta leikistä.

Hankkeen toteuttamisen perusta eli **kehitystavoite** kuvaa pitkän ajan muutosvaikutusta, johon projektilla pyritään, erityisesti tärkeimmän hyödynsaajaryhmän, eli kohderyhmän, kannalta. Kehitystavoitteen toteutumiseen vaikuttavat myös muut tekijät kuin hanke itse ja se toteutuu hankkeen lopussa tai vasta vuosien päästä hankkeen loppumisesta. (sama, 40–41.) Projektin kehitystavoitteena oli antaa Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapeuttiopiskelijoille kuvaa aidoista leikkiläntilanteista ja mahdollistaa leikin havainnoinnin harjoittelu. Toisena kehitystavoitteena oli, että Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian opettajat käyttävät videota opettaessaan leikin havainnointia toimintaterapeuttiopiskelijoille ja sosiaalialan opiskelijoille Leikisti vai oikeesti -opintojaksolla. Näiden lisäksi kehitystavoitteena oli, että toimintaterapian opettajat käyttävät videota vakituisesti osana toimintaterapeuttiopiskelijoiden ammattiopintoja.

Videon käyttämisen opetusvälineenä voidaan Hakkaraisen ja Kumpulaisen (2011, 11–14, 138) mukaan nähdä tukevan neljää oppimisen ulottuvuutta: näkeminen, sitoutuminen, tekeminen ja kertominen. Näkemiseen liittyen liikkuva kuva auttaa oppijaa näkemään asioita, joita hän ei muuten näkisi tai hänen olisi vaikea nähdä. Sitoutuminen taas on voima, joka vetää ihmisiä aiheen tai tilanteen pariin ja saa heidät pysymään siinä. Tekemiseen voidaan liittää oppimistavoitteeksi esimerkiksi taitojen oppiminen. Tähän tavoitteeseen voidaan päästä mallintamisen avulla, missä videolla on olemassa rooli mallin esittäjänä. Kertomiseen oppimisen ulottuvuutena voidaan liittää tavoitteeksi

faktojen oppiminen ja videon avulla voidaan tukea faktojen muistamista. Opinnäytetyöprojektin tuotoksena syntynyt video tarjoaa opiskelijoille mahdollisuuden nähdä leikkiä ja harjoitella leikin arviointimenetelmien käyttöä yhteisessä opetustilanteessa ilman tarvetta siirtyä lapsen luonnolliseen leikkiympäristöön itse. Video voi herättää opiskelijoiden kiinnostuksen vapaata leikkiä kohtaan. Videolla leikkivät lapset toimivat mallina siitä, miten heidän ikäisensä lapset voivat leikkiä vapaata leikkiä ja millaisia leikit voivat olla heidän iässänsä.

Oppimistavoitteenani oli oppia lisää vapaasta leikistä ja siihen liittyvästä teoretiedosta sekä videon kuvaamis- ja käsittelytaitojen oppiminen. Koska projektityöskentely oli minulle uutta, oppimistavoitteenani oli myös oppia projektityöskentelyä ja projektityön hyödyntämistä tulevassa toimintaterapeutin ammatissa. Lisäksi tavoitteenani oli oppia videon kuvaamisen hyödyntämistä toimintaterapeutin työssä.

Projektin hyödynsaajia ovat ne tahot, joille projektin hyödyt on suunnattu. **Välittömillä hyödynsaajilla** tarkoitetaan henkilöitä tai ryhmiä, joille projektissa tuotettu tieto, menetelmät tai ratkaisumallit on suoraan suunnattu. (Silfverberg 2007, 148.) Projektin välittömiä hyödynsaajia olivat Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian opettajat ja -opiskelijat, sosiaalialan opettajat ja -opiskelijat sekä opinnäytetyöprojektin yhteistyöperheet.

Lopullisilla hyödynsaajilla tarkoitetaan tahoja, joille hankkeen synnyttämät positiiviset pitkän aikavälin vaikutukset pyritään suuntaamaan. Kohderyhmä on käsite, jota usein käytetään lopullisista hyödynsaajista. (em.) Lopullisia hyödynsaajia ovat Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian opiskelijat ja heidän tulevat asiakkaansa. Toimintaterapian opettajat voivat lisäksi hyödyntää videota osana sosiaalialan koulutusohjelman varhaiskasvatukseen suuntaavien opiskelijoiden opetusta, joten heidät ja heidän tulevat asiakkaansa voidaan siten myös nähdä projektin lopullisina hyödynsaajina.

2.2 Projektiorganisaatio

Kun työskennellään projektimaiseen tapaan, projektilla kuuluu olla selkeä organisaatio. Organisaatiossa eri osapuolten roolit ja vastuut on selkeästi määritelty. (Silfverberg 2007, 98.) Projektiorganisaatio on tarkoituksenmukainen organisaatio, joka muodostettu projektin toteuttamiseksi ja

jossa henkilöt ovat mukana vain määräajan (Pelin 2011, 63). Organisaation avulla asetetut tavoitteet pyritään saavuttamaan (Ruuska 2012, 126).

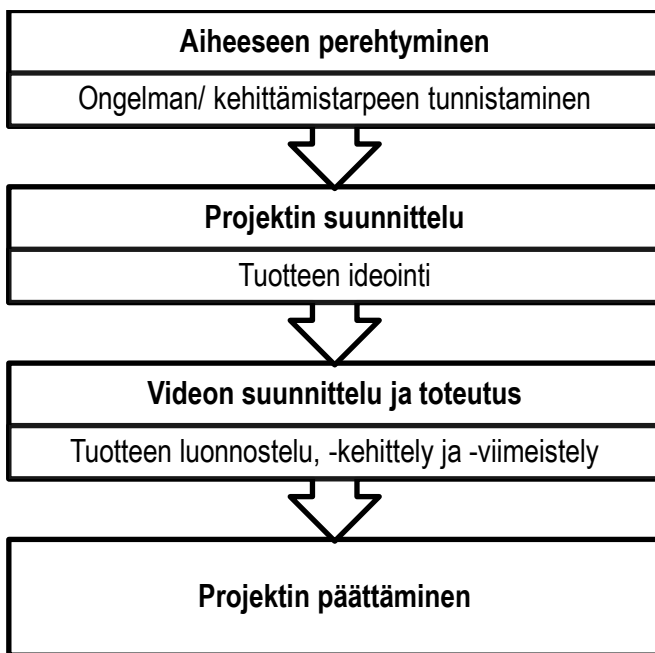
Johtoryhmä, josta käytetään usein myös nimeä ohjausryhmä, on projektin korkein päätöksiä tekevä elin. Projektipäällikkö taas on henkilö, jonka tehtävänä on saavuttaa asetetut tavoitteet annetuilla resursseilla. (Ruuska 2012, 137, 144, 150.) Opinnäytetyöprojektin ohjausryhmän muodostivat Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian lehtorit Maarit Virtanen ja Pirjo Lappalainen. He seurasiivat projektin etenemistä ja arvioivat projektin. Tämän lisäksi he hyväksyivät projektin väli- ja lopputulokset. Projektipäällikkönä toimi opinnäytetyön tekijä tehtävänä saavuttaa projektille asetetut tavoitteet ja huolehtia projektin käytännön toteutuksesta ja raportoinnista ohjausryhmälle. Myös projektin seuranta ja arviointi olivat osa projektipäällikön tehtäviä.

Ruuskan (2012, 129) mukaan tukihenkilöstön muodostavat esimerkiksi erityisalueiden asiantuntijat, joiden puoleen voi kääntyä projektin laatua varmistaessa. Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian opettajat, sosiaalialan opiskelijat ja -opettaja, Oulun Ammatillisen opettajakorkeakoulun media-asiantuntija sekä videolla esiintyvät lapset ja heidän vanhempansa olivat projektini tukihenkilöitä. Toimintaterapian opettajat ovat toimintaterapia-alan ammattilaisia ja toivat projektiin muun muassa tietotaitonsa videon hyödynnettävyydestä toimintaterapeuttiopiskelijoiden opetuskäytössä. Myös sosiaalialan opiskelijat toivat näkökulmansa videon hyödynnettävyydestä opetuksessa. Media-asiantuntija antoi käytännön opastusta videon työstämiseksi ja viimeistelemiseksi. Yhteistyöperheen lapset ja vanhemmat toimivat asiantuntijoina esimerkiksi kuvauksiin lapsille sopivaa leikkiympäristöä valitessa.

Viestintää voidaan pitää liitännätekijänä, jonka avulla hallitaan projektin eri vaiheita, sen sisäistä toimivuutta ja tehokkuutta sekä sidos- ja intressiryhmiä. (Ruuska 2012, 212). Opinnäytetyöprosessin aikana johtoryhmän ja projektipäällikön yhteydenpito tapahtui sähköpostitse ja yhteisten tapaamisten merkeissä. Näillä tavoilla mahdollistui keskustelu esimerkiksi projektin etenemisestä ja erilaisista projektiin liittyvistä tekijöistä. Videon yhteistyöperheisiin oltiin yhteydessä viestin välityksellä, soittamalla tai tapaamalla kasvotusten. Näillä tavoilla sovittiin muun muassa videon kuvausajankohdista ja tarkennettiin videon lupa-asioita. Sähköpostin välityksellä perheille jaettiin linkit videoon ennen videon esittämistä koekäyttäjille.

2.3 Projektin työvaiheet

Projektin työvaiheita olivat **aiheeseen perehtyminen**, **projektin suunnittelu**, **videon suunnittelu ja -toteutus** ja **projektin päättäminen**. Silfverbergin (2007, 42, 44.) mukaan työsuunnitelma voidaan suunnitella prosessin prosessikuvauksen pohjalta. Työsuunnitelmassa käy ilmi, mitä konkreettisia toimenpiteitä projektissa on tehtävä, jotta saataisiin aikaan tuotoksia. Toimenpiteet kertovat sen mitä projektissa tehdään, tuotokset taas ovat tekemisen konkreettisia loppu- tai välituloksia, jotka on saatava aikaiseksi projektille asetettuihin tavoitteisiin pääsemiseksi. Eri työvaiheet aikataulutetaan ja tarpeen vaatiessa pilkotaan tarkempiin työvaiheisiin. Koska havainnointivideo on sosiaali- ja terveysalan tuote, sen kehittäminen tapahtui tuotekehityksen perusvaiheiden mukaisesti (Jämsä & Manninen 2000, 28). Projektin työvaiheiden eteneminen suhteessa tuotekehityksen perusvaiheisiin on kuvattu *kuviossa 1*.



KUVIO 1. Projektin työvaiheiden eteneminen suhteessa tuotekehityksen perusvaiheisiin.

Aiheeseen perehtyminen toteutui syksyn 2017–syksyn 2019 välisenä aikana. Tämän vaiheen toimenpiteitä olivat aiheen valinta ja opinnäytetyölle alustavan tietoperustan luominen. Tässä vaiheessa toteutui tuotekehittelyprosessin ensimmäinen vaihe; ongelman tai kehittämistarpeen tunnistaminen (Jämsä ja Manninen 2000, 28). Opinnäytetyön aihe valikoitui opinnäytetyön tekijän mielenkiinnonkohteiden ja toimintaterapian opettajien tunnistaman kehittämistarpeen mukaan.

Tietoperustan kokoamiseksi opinnäytetyöhön etsittiin tarvittavaa tietoa monipuolisesti toimintaterapian ja muiden alojen kirjallisuudesta, esimerkiksi varhaiskasvatuksen kirjallisuudesta, ja internetin tietokannoista. Erityisesti tietoa koottiin leikistä ja vapaasta leikistä. Videon suunnittelun ja -toteutuksen tueksi etsittiin tietoa videon hyödynnettävyydestä opetuskäytössä. Tämän vaiheen välituloksena syntyi valmis opinnäytetyön tietoperusta.

Projektin suunnitteluvaihe toteutui tammikuun 2018–elokuun 2019 välisenä aikana. Toimenpiteenä tähän vaiheeseen kuului projektisuunnitelman laatiminen. Silfverbergin (2007,12) mukaan projektisuunnitelmaa voidaan kutsua projektin johtamisen työkaluksi. Projektisuunnitelmassa tulee ilmi projektin tavoitteet, organisointi, toimintamalli, tärkeimmät tuotokset ja karkea työsuunnitelma. Opinnäytetyöprojektin suunnitteluvaiheessa alkoi myös **tuotteen ideointivaihe**, jolloin pyritään löytämään ratkaisuja ongelmiin, jotka ovat sillä hetkellä ajankohtaisia (Jämsä & Manninen 2000, 35). Projektisuunnitelman tekeminen toteutettiin Oulun ammattikorkeakoulun ohjeistaman tavan mukaisesti opinnäytetyötä ohjaavien opettajien palautetteen avulla. Toimintaterapian opettajilla oli jo valmiina idea siitä, että vapaata leikkiä voitaisiin havainnollistaa opiskelijoille videon avulla. Välituloksena syntyi valmis projektisuunnitelma.

Videon suunnittelu- ja toteutusvaihe toteutui tammikuun 2018–maaliskuun 2020 välisenä aikana. Tämän vaiheen aikana toteutuivat tuotteen luonnostelu-, kehittely- ja viimeistelyvaiheet. Videon suunnitteluun liittyviä toimenpiteitä olivat kuvausvälineiden lainaus, videoinnin ja videon editoinnin harjoittelu, yhteistyökumppanin hankkiminen, kuvattaviin lapsiin ja kuvausympäristöihin tutustuminen sekä kuvausluvan, saatekirjeen ja palautelomakkeen laatiminen. Videointiin tarvittavat välineet, eli videokamera, jalusta ja gimbal-kuvanvakain, lainattiin Oulun ammattikorkeakoulusta. Videoinnin harjoittelu toteutettiin kuvaamalla harjoitusvideoita eri ympäristöissä ja tilanteissa, kuten juhlissa. Editoinnin harjoittelu toteutettiin harjoitusvideoiden avulla opinnäytetyöntekijän tietokoneesta valmiiksi löytyvällä editointiohjelmalla. Yhteistyöperheeksi videolle saatiin perhe, jossa on videolle sopivan ikäisiä lapsia. Toinen yhteistyöperhe löydettiin heidän kauttaan. Kuvausympäristöihin ja kuvattaviin lapsiin tutustuttiin käymällä toisen yhteistyöperheen luona. Videon toteutukseen liittyviä toimenpiteitä olivat videon kuvaus -editointi ja -koekäyttö, palautelomakkeen teko ja palautteen läpi käyminen. Tarkempi kuvaus videon suunnittelu ja -toteutusvaiheeseen liittyvistä toimenpiteistä löytyy luvuista 4. Videon suunnittelu ja -toteutusvaiheen välituloksina syntyivät harjoitusvideo ja videon käsikirjoitus ja tuotoksena valmis havainnointivideo.

Projektin päättäminen tapahtui toukokuussa 2020. Vaiheen toimenpiteitä olivat opinnäytetyöraportin kirjoittaminen, opinnäytetyöprosessin ja opinnäytetyön arvioiminen, opinnäytetyön esittäminen ja kypsyysnäyte. Silfverberg (2007, 49) toteaa, että projektin seurannan ja -arvioinnin sekä projektin raportoinnin kuvaus ovat osa hyvin tehtyä projektisuunnitelmaa. Projektin raportoinnin lisäksi seurantaan ja arviointiin saattaa sisältyä ulkopuolisia väliarvioiteja ja lopuarviointi sekä säännöllisesti järjestettäviä seurantakokouksia. Opinnäytetyöprosessia arvioitiin päätehtävien ja tavoitteiden toteutumisen tiimoilta sekä laatukriteerien mukaisesti. Projektin arviointi tapahtui itse- ja vertaisarviointina sekä opinnäytetyötä ohjanneiden opettajien toimesta. Projektin seurannasta vastasi opinnäytetyön tekijä yhdessä ohjaavien opettajien kanssa. Projektiin liittyen pidettiin yhteisiä ohjauskeskusteluja, jolloin selvitettiin projektin etenemistä opinnäytetyön tekijän ja ohjaavien opettajien toimesta. Projektissa oli myös ryhmässä tapahtuvaa ohjausta. Valmis opinnäytetyö esitettiin koronapandemian vuoksi etäyhteyden välityksellä Microsoft Teams -ohjelmalla. Opinnäytetyöraportti ja kypsyysnäyte kirjoitettiin Oulun ammattikorkeakoulun ohjeistaman tavan mukaisesti. Hyväksytyt opinnäytetyö raportoitettiin Theseukseen opinnäytetyön tekijän toimesta. Konkreettisina välituloksina syntyi valmis opinnäytetyöraportti ja kypsyysnäyte.

3 LEIKKI TIENÄ OSALLISUUTEEN

3.1 Leikin määrittelyä

Käsitettä "leikki" on vaikea määritellä (Parham 2008, 3; Bryze 2008, 43). Leikki voidaan nähdä lapsen itse valitsemina toimintoina, joihin lapsi sitoutuu leikkisästi ja pitää niitä leikkinä (Stagnitti & Cooper 2009, 22). On olemassa piirteitä, jotka yleisesti liitetään sanaan "leikki" sitä määriteltäessä. Yksi useimmiten hyväksyty piirre leikin määrittelyssä on sisäinen motivaatio. Sillä tarkoitetaan, että leikki itsessään motivoi lasta, eikä mikään leikin ulkopuolinen palkkio. Tähän liittyy ajatus siitä, että leikki painottaa enemmän tekemisen prosessia kuin lopputulosta. Toinen sisäiseen motivaatioon liitettävä leikin kriteeri on valinnan vapaus. Tämän mukaan toiminta, joka suoritetaan vaatimuksesta ei ole leikkiä, vaan ennemminkin työtä. Leikin voidaan käsittää tuottavan lapselle iloa ja nautintoa, mutta lapsi voi leikkiessään kokea myös muita tunteita, kuten vihaa, ja tunteet voivat vaihdella leikin aikana. (Parham 2008, 4-5.) Smithin (2009, 5-6, 9) mukaan sisäisen motivaation ja leikin lapselle tuottaman nautinnon lisäksi yksi leikin kriteereistä on "ei-kirjaimellisuus", jonka mukaan lapsen leikkiessä hänen käyttäytymisellään ei ole normaalia tai kirjaimellista merkitystä. Joustavuus leikin kriteerinä taas tarkoittaa, että leikin muoto ja sisältö voi vaihdella. Leikki voidaan jakaa hänen mukaansa esineleikkiin, kielileikkiin, fyysisen aktiviteetin leikkiin ja kuvitteelliseen- tai fantasialeikkiin.

Lapsen voidaan katsoa hyötyvän leikkimisestä. Leikkiminen ja käsillä tekeminen rakentavat lapsen minää ja maailmaa ja lapsi käsittelee kokemuksiaan leikkiessään ja käsillä tehdessään (Vehkalahti & Urho 2013, 37). Liikunnallinen leikki kehittää lapsen voimakkuutta ja kuvitteellinen leikki lisää lapsen luovuutta (Smith 2009, 4-5). Leikin kautta lapset oppivat ja harjoittelevat uusia taitoja ja jalostavat jo aiemmin oppimiaan taitoja. Leikkiessään lapsi kokeilee sosiaalisia rooleja ja kehittää ystävyysuhteita. (Mulligan 2014, 120.) Leikki tarjoaa lapselle mahdollisuuksia kehittää omaa sensomotorista-, kognitiivista- ja sosiaalis-emotionaalista kapasiteettiä ja leikin hyödyt jatkuvat lapsuudesta aikuisuuteen (Henry 2008, 95). Lasten leikkitoiminnot eivät pysy aina samanlaisina, vaan muuttuvat ajan kuluessa ja heijastavat lapsen kehitystä (Knox 2010, 540).

Leikkimistä ilmenee erilaisissa sosiaalisissa tilanteissa, kuten yksin tai ryhmässä, fyysisissä ympäristöissä, esimerkiksi kotona tai leikkipuistossa, ja tunteellisissa- tai psykologisissa olosuhteissa,

esimerkiksi muutoksen tai siirtymän aikana. Sitä ilmenee aikoina, jotka ovat edeltä määriteltyjä, satunnaisia ja/tai leikkiin hyödynnettävissä. Leikkiä ilmenee eri konteksteissa ja monen eri ärsyksen tuloksena. (Sturgess 2009a, 23.) Syntyäkseen leikki tarvitsee turvallisen paikan ja lapsen kokemuksen siitä, että hänellä on turvallisia aikuisia ympärillään (Hintikka 2009, 143). Leikkisyys on yksi leikin näkökulmista ja sen voidaan määritellä olevan taipumusta leikkiä. Leikkisyyden voidaan myös ajatella olevan tapa, jolla lapsi lähestyy leikkiä. (Bundy & Skard 2008, 71.) Leikkisyyttä ja leikkiä edistäviä ympäristöllisiä tekijöitä ovat tutut kaverit, lelut ja muut materiaalit, kun taas liika haasteellisuus ja vaihtoehtojen rajallisuus voivat ehkäistä leikkiä (Knox & Tanta 2015, 487).

3.2 Vapaa leikki

Vapaa leikki on nimensä mukaisesti vapaata. Vapaalta leikiltä ei voi edellyttää mitään. (Vehkalahti & Urho 2013, 19.) Vapaa leikki on luontaisesti motivoitua, hauskaa ja sitä leikitään leikin itsensä vuoksi. Vapaassa leikissä lapsi itse ohjaa leikkiä. (Knox & Tanta 2015, 491.) Lapsi saa vapaassa leikissä päättää itse mitä leikkiä leikkii ja tavan, jolla leikkii. Päätösvalta siitä, kenen kanssa leikkiä leikitään, kuuluu vapaassa leikissä lapselle. (Reunamo 2014, 67.) Leikkiessään vapaata leikkiä, lapset neuvottelevat paljon keskenään tai käyvät neuvotteluja aikuisen kanssa. Vapaan leikin yhteydessä aikuisella on erityisen paljon tilaisuuksia harjoitella lapsen kanssa demokraattisen yhteiselämän taitoja, muun muassa neuvottelemisen taitoja ja kaikkien osapuolten kuulemista. (Smids 2018, 36.)

Vapaan leikin säännöt syntyvät leikkitilanteessa ja myös kehittyvät leikkitilanteen mukaisesti. Tämän vuoksi lasten vapaa leikki voi olla katkonaista ja epäjohdonmukaista, pysähtynyttä tai kaaosmaista, mutta silti toimivaa leikkiä. Leikin aikana lapsi ottaa haltuun tilaa itselleen ja leikilleen sekä rakentaa tilaa ympärillään. Lapsi poimii omaan leikkiinsä lähtökohtia, virikkeitä ja ideoita kaikkialta ympäriltään, joten vapaa leikki ei tämän vuoksi ole koskaan puhdas vaikutteista. Esimerkiksi kauppareissu tai televisio-ohjelmat voivat toimia sytykkeinä lapsen vapaalle leikille. Aikuinen voi tietoisesti antaa virikkeitä lapsen vapaaseen leikkiin yksinkertaisellakin yhteisellä tekemisellä, esimerkiksi yhteisellä pyöräretkellä. (Vehkalahti & Urho 2013, 18, 47–48.) Leikkiessään omaehtoista leikkiä lapsi ei kopioi, vaan tulkitsee arkea ja sovittaa arjen tapahtumia leikkiinsä sopivaksi. Tämä tapahtuu lapsen omien kokemusten, käsitysten, elämysten ja konkreettisten tietojen perustalta. (Vähänen 2004, 41.)

Leikkiympäristö vaikuttaa leikin sisältöön ja kehittää leikkiä. Esimerkiksi isot puut ja kivenkolot tuovat leikkiin uudenlaisia käänteitä. Jos lapselle annetaan mahdollisuus muuttaa ja rakentaa leikkiympäristöä, leikin virikkeellisyys lisääntyy. Riippuen lapsen leikistä, leikki voi tarvita paljon tilaa, tai vain pienen kolon poissa muiden katseilta. Virikkeellinen piha-alue innostaa lasta liikkumaan ja tutkimaan ympäristöään. (Vehkalahti & Urho 2013, 60–62.)

3.3 Leikki toimintaterapiaprosessissa

Lasten kanssa työskentelevät toimintaterapeutit keskittyvät lapselle merkityksellisiin päivittäisiin toimintoihin. Toimintaterapiassa leikki nähdään ensisijaisena lapsuuden toimintana. Leikin itsessään ajatellaan olevan lapselle tärkeää ja merkityksellistä. (Stagnitti 2004, 103–104.) Parham (2008, 16–17) toteaa, että toimintaterapeutit pitävät leikkiä usein arvokkaana siksi, koska sen voidaan olettaa auttavan lasta taitojen ja valmiuksien saavuttamisessa.

Knox ja Tanta (2015, 489) tuovat ilmi, että leikin arvioinnin pitäisi olla osa jokaista toimintaterapia-arviointia, jotta toimintaterapeutti voisi saada kokonaiskuvan lapsen pätevyydestä hänen toiminnallisuudessaan ja suunnitella interventio, joka keskittyy auttamaan lasta osallistumaan merkityksellisiin ja itseä tyydyttäviin toimintoihin. Swinth ja Tanta (2008, 306) toteavat, että toimintaterapiaprosessin alussa toimintaterapeutti luo lapsen toiminnallisen profiilin yhteistyössä lapsen ja lapselle läheisten ihmisten kanssa. Tässä vaiheessa toimintaterapeutti määrittelee toiminnat tai tehtävät, jotka sujuvat lapselta hyvin tai ovat lapselle haastavia, ja ottaa huomioon asiakkaan tarpeet, toiveet, prioriteetit ja tavoitteet. Näiden pohjalta toimintaterapeutti muodostaa käsityksen siitä, onko toimintaterapian aloittaminen lapsen tilanteessa tarpeellista. Leikkiin liittyen lapsen leikkihistoria, leikkiin liittyvät kokemukset, toiveet, kiinnostuksen kohteet ja arvot, ovat asioita, jotka terapeutti huomioi toiminnallista profiilia luodessaan.

Leikin arvioinnista toimintaterapeutti saa kuvaa siitä, miten lapsi sitoutuu leikkiin päivittäisessä elämässä ja toimintaterapeutin tekemä leikin analyysi on hyödyllistä muun muassa itsenäisyyttä, sosiaalista osallistumista ja fyysisiä- tai kognitiivisia kykyjä arvioitaessa (Knox & Tanta 2015, 489). Leikkiä arvioimalla toimintaterapeutti voi saada tietoa lapsen nousevista taidoista ja hankittujen taitojen spontaanista käytöstä. Myös lapsen itsesäätelyn kehittymistä ja ongelmanratkaisukykyä, motivaatiota ja merkityksellisyyttä terapeutin on mahdollista arvioida leikin kautta. (Sturgess 2009b,

102–103.) Sen selvittäminen mitä lapsi voi leikissä tehdä mahdollistaa toimintaterapeutin keskittymisen lapsen kykyihin ennemmin kuin lapsen vammaan. Leikin arviointi voi tapahtua rutiinomaisissa, itsevalituissa tutuissa toiminnoissa lapselle luonnollisissa olosuhteissa, mikä luo terapeutille kuvaa päivittäisestä osaamisesta. Toimintaterapeutti voi arvioida leikkiä myös arviointiin tarkoitetuissa olosuhteissa. (Knox & Tanta 2015, 489.)

Terapeutti voi käyttää arviointimenetelmään havainnointia, haastattelua ja mittaamista. Toisiaan täydentävien menetelmien käyttö on toimintaterapia-arvioinnissa tarpeen. (Hyvät arviointikäytännöt suomalaisessa toimintaterapiassa 2014, viitattu 18.2.2019). Leikkiä voidaan havainnoida usealla eri arviointimenetelmällä. Yksi näistä on ryhmässä tapahtuva lapsen leikin arviointi RALLA. Sen ovat kehittäneet Tiina Lautamo ja Vilja Laaksonen (2017, 17,19). RALLA:ssa leikin teorettinen viitekehys (ks. luku 3.4) muodostuu klassista ja moderneista leikin teorioista sekä toiminnan teoriasta. RALLA mahdollistaa lapsen toiminnan ja käyttäytymisen havainnoinnin lapsen omassa ympäristössä. Menetelmä sisältää kriteeriperustaiseen havainnointiin perustuvat leikki- ja kaveritaitojen havainnointityökalut, joita käyttämällä ammattilaisen on mahdollista saada kokonaisvaltainen kuva lapsen vahvuuksista ja tuen tarpeesta. Havainnointi toteutetaan lapselle arkisissa tilanteissa vapaan leikin tai ohjattujen ryhmätuokioiden aikana. Toinen lapsen vapaan leikin tilanteessa käytetty arviointimenetelmä on Bundyn Test of playfulness, joka on kaikenikäisille lapsille hyödynnettäväksi tarkoitettu havainnoinnin työkalu (Mulligan 2014, 184).

Yleensä lasten leikin arviointeihin kerätty tieto on saatu lapsen leikkikäyttäytymistä havainnoimalla tai vanhempia haastatteleamalla (Henry 2008, 96). Luotettavinta tietoa toimintaterapeutti saa havainnoimalla lasta tämän omassa toimintaympäristössä (Hyvät arviointikäytännöt Suomalaisessa toimintaterapiassa 2014, viitattu 18.2.2019). Luonnolliset havainnoinnit tapahtuvatkin lapsen normaaleissa toiminnoissa ja ympäristöissä. Todelliset luonnolliset havainnoinnit vaativat myös, että havainnointia tekevä toimintaterapeutti on niin huomaamaton kuin mahdollista, jotta hänen läsnäolonsa ei vaikuta tapaan, jolla lapsi tai muut ympäristössä olevat tavallisesti toimisivat. (Mulligan 2014, 232–233.) Toimintaterapeutin tekemät havainnot lapsen leikkimisestä voivat kuvata minkä tyyppisiin leikkitoimintoihin lapsi osallistuu, kuten osallistuuko lapsi esimerkiksi rakennusleikkiin. Tai havainnot voivat kuvata tapaa, jolla lapsi osallistuu leikkiin, esimerkiksi osallistuuko lapsi leikkiin leikkisästi ja iloisesti. Havainnot voivat myös kuvata kognitiivista-, sosiaalista- tai fyysistä kehityksen tasoa, jota lapsi osoittaa leikin aikana. Tästä voidaan saada selville osoit-

taako lapsi iänmukaisia taitoja. (Henry 2008, 96). Tieto lapsen leikkitaidoista, kiinnostuksen kohteista ja leikkityylistä auttaa toimintaterapeuttia terapiaintervention suunnittelussa (Knox & Tanta 2015, 489).

Toimintaterapeutin tulee olla tietoinen leikin normaalista kehityksestä suunnitellakseen terapiaintervention tai arvioidakseen leikkiä tehokkaasti. Tapaan, jolla leikkiä hyödynnetään terapiassa vaikuttaa usea tekijä. Näitä tekijöitä ovat muun muassa terapeutin käyttämä viitekehys, paikka, jossa terapeutti työskentelee ja asiakkaana olevan perheen arvot ja huolet. Leikki voi olla toimintaterapeutin käyttämä väline opetettaessa lapselle erityisiä taitoja, tai se voi olla terapiaintervention päämäärä, jolloin leikkiä toimintana pyritään edistämään. Leikin avulla terapeutti voi myös pyrkiä edistämään lapsen leikkisyyttä. Lapsen tulisi terapiainterventiossa kokea, että hän itse voi tehdä valintoja ja ohjata leikkiä, jolloin leikin käyttäminen on menestyksekkästä. (Knox & Tanta 2015, 491, 495.)

3.4 Leikkitoiminnan teoria

Leikkiä voidaan tarkastella leikin viitekehysten mukaan. Leikin viitekehyksessä leikki havainnoitavana toimintana on käsitteellistetty. Leikkitoiminnan käsitteellistäminen tapahtuu viitekehyksessä kolmen toisiinsa dynaamisesti vaikuttavan pääelementin kautta. Näitä pääelementtejä ovat lapsen sisäinen palo, taidot ja ympäristö. Merkityksellinen tekeminen, leikkisä leikki ja mielekäs tekeminen ovat asioita, joita tulee havainnoida suhteessa pääelementteihin. (Lautamo 2012, 21.)

Leikkijän sisäinen palo on lapsen syvimmän olemuksen ilmentymä, jota lapsi pyrkii toimintansa kautta tuomaan ilmi. Sisäinen palo voidaan havaita lapsen jännittyneisyytenä, varmuutena ja vaivannäköinä, jota lapsi tuo leikkitilanteeseen löytäessään sopivan haasteen tekemisen prosessissa. Taidot ovat opittuja tekoja, joita lapsi tekee osallistuessaan arkisiin toimintoihin. Leikkiä havainnoimalla voidaan havainnoida erillisiä tietoisia tavoitteisiin suuntaavia tekoja. Nämä havainnoitavat teot viittaavat lapsen taitoihin. (sama, 22.) Leikkiessään lapsi voi hankkia taitoja tai osoittaa jo oppimiaan taitoja. Leikki vaatii lapselta motorisia- ja prosessitaitoja sekä sosiaalisia vuorovaikutustaitoja. Motoriset taidot ovat havaittavissa olevia taitoja, esimerkiksi liikkumiseen liittyviä tekoja. Prosessitaidot taas ovat esimerkiksi toiminnan vaiheiden järjestämiseen liittyviä taitoja. Sosiaalisia vuorovaikutustaitoja tarvitaan muun muassa omien ajatusten ilmaisemiseen. Näiden

taitojen lisäksi leikki vaatii erityisiä leikkimisen taitoja, jotka tekevät leikistä leikillistä ja mahdollistavat mielikuvituksen. (Lautamo & Laaksonen 2017, 21.)

Ympäristö käsittää lapsen fyysisen-, sosiaalisen- ja kulttuurisen ympäristön. Ympäristö haastaa lasta osallistumaan oman elämässä alueilla. Jos ympäristön vaatimukset ovat lapselle liian haastavat, lapsi saattaa vetäytyä pois leikistä tai pysytellä sivusta katsojana. (Lautamo 2012, 22.) Lapsen vertaisympäristön ollessa kannustava, lapsi uskaltaa ottaa riskejä ja leikkiä taitojensa ääri rajoilla. Leikkimällä lapsi oppii miten voi vaikuttaa ympäristöönsä ja saada asioita tapahtumaan. Leikkiympäristö mahdollistaa, rajoittaa ja vaatii lapselta sosiaalisesti ja fyysisesti. Sopivan haastava ympäristö mahdollistaa lapselle turvallisen leikkiympäristön, jolloin lapsi löytää merkityksellistä tekemistä itselleen ja leikkisyyden leikkiinsä. Leikkisä leikki näkyy tunteiden ilmaisuna, huumorintajuisuutena, uteliaisuutena ja spontaanisti toimintaan osallistumisena. (Lautamo & Laaksonen 2017, 21–22.)

Mielekäs tekeminen on tarkoituksenmukaista toimintaa, jossa vastataan ja vaikutetaan ympäristön asettamiin haasteisiin. Lapsi ottaa leikkiessään oppimansa taidot käyttöön, hankkii uutta tietoa ja luo uusia tarinoita omassa leikkimaailmassaan. Toiminnallisen pätevyyden tunne kehittyy lapselle itse tekemisen kokemuksesta, henkilökohtaisen vaikuttamisen tunteesta ja henkilökohtaisten mielenkiintojen heräämisestä. Leikkitoimintoihin osallistumalla lapsi voi kokea pätevyyttä saadessaan omalla toiminnallaan asioita tapahtumaan. Pätevyyden tunne näkyy lapsen iloitessa onnistumisistaan ja kuvaillessa saavutuksiaan. (Lautamo & Laaksonen 2017, 22.)

4 VIDEON SUUNNITTELU JA TOTEUTUS

4.1 Videon laatukriteerit

Ruuskan (2012, 234) mukaan laatu voidaan määritellä seuraavasti: "laatu on todettua yhdenmukaisuutta vaatimusten kanssa". Laatukriteerit ovat laadun määrittämisen perusteiksi valittuja ominaisuuksia (Jämsä & Manninen 2000, 128). Videon laatukriteerejä olivat **lapsikeskeisyys**, **selkeys** ja **leikin vapaus**.

Lapsikeskeisyys toimi yhtenä videon laatukriteerinä. Case-Smithin (2015, 2) mukaan lapsikeskeisessä käytännössä käytetään lapsen haluamia ja lapselle merkityksellisiä toimintoja, jotka kytkeytyvät lapsen pyrkimyksiin. Rodger ja Kennedy-Behr (2017, 49) toteavat lapsilähtöisen käytännön sisältävän lapsen kuuntelemisen ja kunnioittamisen, lapsen tarpeisiin keskittymisen, lapsen näkökulmaan asettumisen ja lapsen näkemisen yksilönä ja osana ryhmää. Havainnointivideon suunnitteluvaiheessa huomioitiin lasten leikkittoukset ja tämän ikäisille tavalliset leikkiympäristöt. Tällä tavalla pyrittiin mahdollistamaan lasten haluama ja heille merkityksellinen vapaa leikki. Tarvittaessa lapsia rohkaistiin leikkimään videointitilanteessa, mutta ei pakotettu. Valmiissa videossa pyrittiin lapsikeskeiseen käytäntöön perustuen tuomaan näkyville lapsille tärkeää leikkiä, leikin muotoon tai sisältöön liikaa takertumatta.

Videon toinen laatukriteeri oli **selkeys**. Jonesin (2003,18) mukaan kuvattaessa kameran tulee olla oikeassa paikassa ja vakaa, jotta idea, jota varten kuvataan, tulisi nauhalle ja tallennetut kuvauskohteet olisivat selkeät. Ennen havainnointivideon kuvauksen aloittamista ja kuvauksen aikana huomioitiin videoinnin perusteet, jotta videon idea, eli kuvamateriaali lasten aidoista leikitilanteista, välittyisi mahdollisimman hyvin valmiissa videossa. Huomioitavia asioita olivat kameroiden vakaus, äänen kuuluvuus, valaistus, liikkeen suunta, kuvakoko ja sommittelu.

Välikylän (2005, 18, 25–27, 51–52) mukaan vakaa kuva toimii lähtökohtana katselukelpoiselle videolle. Oleellista kuvattaessa on saada kameralle mahdollisimman monia tukipisteitä ja jalustan hankkiminen on suositeltavaa. Huonot äänet taas voivat pilata videon tunnelman, eikä kameran sisäänrakennettuja mikrofoneja kannata moninaisten ongelmien vuoksi käyttää, sillä kameran koineiston äänet tallentuvat herkästi nauhalle. Mikrofonin on saatava tarpeeksi lähelle äänenlähdettä.

Kuvattaessa valonlähteenä voi Jonesin (2003, 20, 25, 59-60) mukaan toimia aurinko tai erityyppiset sisävalaistukset. Valon tullessa suoraan kohteen takaa puhutaan vastavalosta, jolloin kuvattava kohde voi muuttua tummaksi tai mustaksi. Kameraa ja pääasiallista valon lähdettä siirtämällä voidaan päästä haluttuun lopputulokseen. Liikkeen suuntaan on kiinnitettävä huomiota ja kuvaamisen tulee tapahtua aina kuvitteellisen suojaviivan samalta puolelta videon jatkuvuuden säilyttämiseksi. Suojaviiva on esimerkiksi kohteen liikkeen suuntaisesti kulkeva linja. Kuvauksessa hyödynnettäviä kuvakokoja on useita ja esimerkiksi laajakuvassa näkyy kokonaan kohde ja tapahtumaympäristö. Kuvien sommittelussa valitaan Välikylän (2005, 38–41.) mukaan käytettävä kuvakoko. Sommiteltaessa taustaan on syytä kiinnittää huomiota, jotta tautalla oleva terävä linja, kuten horisontti, ei leikkaa kohteen päätä. Luonnollisimman näköinen kohde niin sanotun kultaisen leikkauksen pisteissä. Normaalitylanteissa kohdetta kuvataan tavallisesti silmien korkeudelta.

Kuvaustilanteessa kamerat asetettiin vakaille alustoille ja huolehdittiin, että aurinko ei pimentänyt kuvauskohteita. Leikkijöiden äänen kuuluvuudesta huolehdittiin ja suojaviiva sekä sommittelu huomiointiin. Valmiissa videossa pyrittiin siihen, että videoiden kuvauskohteet, eli lapset ympäristöineen, erottuvat selkeästi ja että videon kuva ja äänet ovat selkeät. Videosta pyrittiin tekemään ehyt kokonaisuus ja videon loogiseen etenemiseen kiinnitettiin huomiota. Jotta leikit olisivat selkeitä kokonaisuuksia, koko leikki pyrittiin tuomaan esille sen suunnittelusta jonkinlaiseen lopetukseen. Leikin teemat erotettiin toisistaan.

Koska videolle tallennettu leikki on vapaata leikkiä, videon kolmas laatuksiteeri oli **leikin vapaus**. Vehkalahti ja Urho (2013, 18) tuovat esille, että leikkiessä lapsi hyödyntää ja muokkaa ympäristöään leikin mukaisesti. Reunamon (2014, 67) mukaan vapaassa leikissä lapsi saa itse tehdä päätökset mitä ja miten leikkii. Tässä videossa leikin vapaudella tarkoitettiin, että leikki sai edetä ja kehittyä vapaasti leikkijöiden haluamaan suuntaan. Lasten myös annettiin spontaanisti vaihtaa leikkiä heidän niin halutessaan. Leikki oli lasten itsensä ohjaamaa, eikä esimerkiksi opinnäytetyön tekijän tai lasten vanhempien ohjaamaa. Aikuisten tehtävänä oli varmistaa lasten turvallisuus kuvaustilanteessa seuraamalla kuvaustilannetta ja tarvittaessa puuttuttava mahdollisiin vaaratilanteisiin. Valmiissa videossa leikin vapauden tuli näkyä siten, että lapsi saa tehdä leikkiin liittyviä päätöksiä, esimerkiksi valita leikkiin haluamiaan leluja.

4.2 Videon luonnostelu ja kehittäminen

Luonnosteluvaiheessa tehdään analyysia siitä, mitkä tekijät ja näkökohdat ohjaavat tuotteen suunnittelemista ja valmistamista. Tässä vaiheessa turvataan myös tuotteen laatu. (Jämsä & Manninen 2000, 43.) Luonnosteluvaiheessa videon käsikirjoituksesta tehtiin alustavia luonnoksia ja käsikirjoitusta korjattiin opettajilta saadun palautteen perusteella. Saadun palautteen perusteella käsikirjoitukseen lisättiin esimerkiksi enemmän teoriaa leikin viitekehystä. Videon kuvaamista käsittelevään kirjallisuuteen ja videon tekemistä ohjaaviin lakeihin kuten tekijänoikeuslakiin, tutustuttiin. Tekijänoikeuslain mukaan henkilöllä, joka on teoksen luoja, joko kirjallisen- tai taiteellisen teoksen, on oikeus teokseensa (Tekijänoikeuslaki 404/1961 1.1§). Videon kokonaispituudeksi suunniteltiin tässä vaiheessa 10-15 minuuttia.

Tuotteen kehittäminen etenee Jämsän ja Mannisen (2000, 54, 80–81) mukaan luonnosteluvaiheessa tehtyjen päätösten mukaisesti. Tässä vaiheessa videota voidaan arvioida ja siitä voidaan antaa palautetta. Parhaiten tämä onnistuu tuotteen esitestaamisella tai koekäytöllä tuotteen valmisteluvaiheessa. Opinnäytetyöprojektissa tuotteen kehittäminen jatkui videon kuvaamisella luonnosteluvaiheessa tehdyn käsikirjoituksen mukaisesti. Jämsän ja Mannisen (sama, 59) mukaan videon käsikirjoitus rakennetaan videon kohderyhmästä, tavoitteista, käyttötarkoituksesta ja -tilanteista, videon aiheesta ja suunnitellusta sisällöstä saadun tiedon avulla. Käsikirjoituksesta selviää videon sisältö, -rakenne ja -tyyli. Käsikirjoitusvaiheessa päätökset tehdään yhdessä tilaajan, toimeksiantajan ja videon asiantuntijoiden kanssa.

Käsikirjoituksen tekeminen tarkasti oli mahdotonta, sillä lasten vapaa leikki-tilanne on spontaani. Käsikirjoituksen tekemistä ohjasivat kuitenkin tietoperustaan kootut asiat vapaasta leikistä ja leikin viitekehystä sekä toimeksiantajilta saatu palaute. Vapaan leikin määritelmän mukaisesti videolle kuvatut leikit ja niiden muodot olivat lasten itsensä valitsemia. Lapset ohjasivat itse leikkiä ja tekivät siihen liittyviä päätöksiä, esimerkiksi kenen kanssa kuvaushetkellä leikkivät. Leikkiympäristöinä videossa toimivat lasten luonnolliset leikkiympäristöt, joissa on leikkiä edistäviä elementtejä, kuten lapselle tuttuja leikkikavereita ja leluja.

Leikkitoiminnan teorian (ks. luku 3.4) käsitteiden avulla käsikirjoitukseen pyrittiin tuomaan leikki havainnoitavana toimintana. Videolla lasten sisäinen palo leikkiä näkyy esimerkiksi lapsen jännittyneisyytenä leikkihetken aikana. Videolla lapset käyttävät motorisia- ja prosessitaitojaan sekä vuo-

rovaikutustaitojaan. Vuorovaikutustaidot ja prosessitaidot tulevat ilmi esimerkiksi lasten keskustellessa toistensa kanssa tai miettiessä ääneen leikin etenemistä. Motoriset taidot näkyvät esimerkiksi lasten poimiessa simpukoita ja keppejä käsiinsä. Lapset saavat videolla vaikuttaa ympäristöönsä leikkiessään, esimerkiksi muokata sitä haluamansalaiseksi siirtämällä ylimääräisiä leluja syrjään.

RALLA: n leikkitaitojen havainnointityökalun leikkitekoja kuvaavista osoittimista videolta on havaittavissa useita. Videolla lapsi muun muassa osoittaa pätevyyden tunnetta leikkiessään, mikä näkyy lapsen tyytyväisyytenä tekemäänsä "ötökän kotiin". Leikin osoittimista videossa näkyy myös lapsen antautuminen leikkimisen prosessiin keskittyen, esimerkiksi lasten keskittyessä etsimään simpukoita. Videolle valikoitujen lasten leikkitaitoja ei tarvinnut määrittää etukäteen. Tätä voidaan perustella esimerkiksi sillä, että Lautamon ja Laaksosen (2017, 16) mukaan RALLA ei kartoita pelkästään lasten pulmia, vaan tuo esille myös heidän vahvuuksiaan.

Videon kuvaus toteutettiin pääasiassa puhelimella, joka oli asetettu gimbal-kuvanvakaimen. Gimbal-kuvanvakain mahdollisti puhelimen hyödyntämisen käsikamerana vakauttaen ja vaimentaen puhelimen tärinää. Myös kuvausasennon oli mahdollista olla vakainta hyödynnettäessä vapaamuotoisempi. Käsikameralla kuvattiin lyhyempiä otoksia kerrallaan, jotta esimerkiksi epäolennaiset keskustelut jäivät valmiiksi pois. Videokamera taas kiinnitettiin jalustaan vakaan asennon turvaamiseksi ja sitä pidettiin kuvaustilassa lähes koko kuvaustilanteen ajan. Videota kuvattaessa huomioitiin, että leikkijöiden ääni tulee hyvin kuuluviin. Erillistä mikrofonia ei tarvittu, sillä kameroiden sisäänrakennettu mikrofoni tallensi äännet riittäväällä tavalla. Liikettä kuvattaessa suoja- viivaan kiinnitettiin huomiota. Videolla ei nähdä aikuisia, koska toimeksiantajalla oli toive saada käyttöönsä video lasten vapaasta leikistä, jossa ei ole aikuisia mukana. Videolle kuvattiin kaksi vapaata leikitilannetta; sisäleikki ja ulkoleikki.

Sisäleikki kuvattiin yhteistyöperheen kotona lastenhuoneessa. Kuvaukseen käytettiin videokameraa ja gimbal-jalustaan kiinnitettyä puhelinta. Käsikameralla kuvattiin huoneen seinämältä kohti huoneen keskustaa, jossa lapset leikkivät. Kamerasta näkyi kuvattava kohde ympäristöineen ja kamera seurasi automaattisesti lasten liikkeitä. Toinen kamera taas asettiin kiinteälle jalustalle kuvaamaan ensimmäisen kameran oikeanpuoleiselta seinustalta suoraan kohti lapsia niin, että kuvassa näkyi kohde ympäristöineen kokonaan. Kuvatessa huomiottiin, että huoneen valaistus on riittävä kuvausta varten. Leikkimateriaalia kuvattiin nauhalle noin 60 minuuttia.

Ulkoleikkimateriaali kuvattiin yhteistyöperheen kesämökin pienellä hiekkarannalla ja sen lähiympäristössä. Perheen lapset olivat tottuneet leikkimään rantaviivalla ja rannalla olevan ison kiven luona. Kiinteällä jalustalla oleva kamera asetettiin rannalle niin, että se kuvasi isoa kiveä suoraan edestäpäin. Kameran asettelussa huomioitiin esimerkiksi auringonvalon suunta, jotta kuvauskohteet eivät olleet pimeitä. Käsikameran avulla kuvattiin, kun leikki siirtyi paikoillaan olevan videokameran kuvausalueen ulkopuolelle tai halutessani saada kuvamateriaalia toisesta kuvakulmasta. Molemmista kameroista näkyi kohde kokonaan ympäristöineen. Kuvasin leikkimateriaalia noin 60 minuuttia.

Tämän jälkeen video editoitiin HitFilm Express –editointiohjelmalla. Jones (2002, 85) toteaa, että karkeasti määriteltynä editointi tarkoittaa prosessia, jossa valitaan ja kootaan raakamateriaalista lopullinen video- tai ääniteos. Havainnointivideon editointi aloitettiin poistamalla kuvatusista videomateriaalista tarpeettomat kohdat, kuten leikin keskeytykset ja lasten kuvaajan kanssa käymät keskustelut. Tämän jälkeen siirryttiin poistamaan videomateriaali, jossa ei ilmennyt niin hyvin vapaan leikin ja RALLA:n leikkitaitojen havainnointityökalun leikkitekoja kuvaavat osoittimet. Ennen koekäyttöä ja palautteen keruuta, video annettiin katsottavaksi yhteistyöperheiden lapsille ja vanhemmille, jotka hyväksyvät videon sisällön.

4.3 Palautteen keruu ja videon viimeistely

Videon palaute koostui perheen ja koekäyttäjien antamasta palautteesta. Yhteistyöperheet antoivat videosta palautetta spontaanisti, kun video oli esitetty heille. Erityisesti ulkoleikkivideo oli yhteistyöperheelle mieleen. Koekäyttäjiltä palaute kerättiin heti videon katsomisen jälkeen. Koekäyttäjinä ja palautteen antajina toimivat Leikisti vai oikeesti -opintojakson sosionomiopiskelijat, heidän opettajansa ja toimintaterapian opettajat. Opiskelijoita oli yhteensä 23 ja opettajia kolme. Kirjalliset palautelomakkeet (litteet 2 ja 3) sisälsivät väittämiä, jotka oli koottu muun muassa videon laatukriteereiden ja projektin tavoitteiden pohjalta sekä valmiit vastausvaihtoehdot: “täysin samaa mieltä”, “osittain samaa mieltä”, “osittain eri mieltä” ja “täysin eri mieltä”. Myös vapaan palautteen antamisen mahdollisuus oli lomakkeessa huomioitu.

Vapaassa palautteessa videota kuvailtiin hienoksi ja havainnollistavaksi. Muutamassa palautteessa video sai kritiikkiä äänen tason vaihtelusta sekä tuulesta ja kohinasta. Tekstityksen

koettiin palautteen perusteella helpottavan hetkiä, jolloin videon ääni oli hiljaisempi. Useassa palautteessa ehdotettiin tekstityksen lisäämistä myös toiseen ulkoleikkiin ja sisäleikkiin. Palaute videon pituudesta oli ristiriitainen, sillä video koettiin liian pitkäksi ja toisaalta sopivan pituiseksi. Leikkijöiden iän sekä esittelytekstin lisäämistä videoon ehdotettiin. Kokonaisuutena video koettiin selkeäksi.

Tuotteen kehittälyvaihetta seuraa **tuotteen viimeistelyvaihe**, jossa tuotetta viimeistellään saatujen palautteiden tai koekäyttökokemusten pohjalta. Viimeistely voi sisältää esimerkiksi yksityiskohtien hiomista. (Jämsä & Manninen 2000, 54, 80–81.) Palautteet koottiin taulukkoon, mikä auttoi hahmottamaan kokonaiskuvaa siitä, miten vastaukset jakoutuivat väittämien kesken. Palautteen perusteella videoon tehtiin tarvittavia viimeistelyjä, kuten äänen tasojen säätelyä ja lisättiin ulkoleikkiosioihin tekstityksiä. Videoon lisättiin myös leikkijöiden iät sekä tuotiin esille kuka videossa puhuu.

Viimeistelyn jälkeen valmis video luovutettiin toiminterapian tutkinto-ohjelman opettajille käytettäväksi. Projektissa syntyi havainnointivideo, johon on talletettuna kolmen lapsen vapaata leikkiä sähköiseen muotoon. Video on pituudeltaan noin 22 minuuttia pitkä sisältäen sisä- ja ulkoleikkimateriaalia. Yhteistyöperheen lapsen toiveesta, lopullinen video sisältää vain ulkoleikkimateriaalia. Videota ei tulla jakamaan tai näyttämään julkisesti, sillä video on tarkoitettu ainoastaan Oulun toimintaterapian opettajien opetuskäyttöön käytettäväksi tunneilla, joilla leikin havainnointia harjoitellaan. Leikin havainnoinnin harjoittelu tapahtuu yhteistyösopimuksen mukaisesti luokassa, jossa opettaja näyttää videon omalta tietokoneelta videotykin kautta screenille heijastaen.

Tuotteen elinkaaren pituuteen vaikuttavat Jämsän ja Mannisen (2000, 110) mukaan muun muassa tuotteen ajankohtaisuus, ainutlaatuisuus ja rinnakkaiskilpailijat. Tuotoksena syntynyt video on ainutlaatuinen leikin havainnointivideo, jollaista toimeksiantajilla ei ole ollut käytössä. Videon voidaan sanoa olevan ajankohtainen aina uuden opiskelijaryhmän harjoitellessa leikin havainnointia. Videota tullaan hyödyntämään opetuskäytössä, kunnes esimerkiksi uusi vastaava video saadaan käyttöön.

5 PROJEKTIN JA VIDEON ARVIOINTI

5.1 Projektin työvaiheiden toteutumisen arviointi

Aiheeseen perehtyminen toteutui syksyn 2017–syksyn 2019 välisenä aikana. Aiheen valinta sujui helposti poimiessani aiheen opettajani kokoamalta aihelistalta. Valitsin mielestäni aiheen, joka tulee pysymään ajankohtaisena vuosi toisensa jälkeen uusien opiskelijoiden tutustuesssa leikkiin. Aiheeseen perehtyminen alkoi syksyllä kahden opiskelijan voimin, mutta päätimme jättää varsinaisen aiheeseen perehtymisen keväälle. Aloitin aiheeseen perehtymisen hakemalla tietoa leikistä toimintaterapian tietokannoista. Jaoimme aiheeseen perehtymiseen liittyen työtehtäviä keskenämme ja järjestimme tapaamisia, joissa työstimme kumpikin omia tehtäviämme eteenpäin. Koska opinnäytetyön työstäminen oli meille molemmille uutta, meidän oli haastava arvioida kuinka syvällistä ja laajaa perehtymistä aiheeseen perehtymiseen tarvittiin. Tämän takia yhdessä kokoamamme tietoperusta jäi suppeaksi. Toisen opiskelijan jättäytyessä pois projektista kevään 2018 jälkeen, jatkoin aiheeseen perehtymistä yksin.

Jatkoin aiheeseen perehtymistä etsimällä tietoa toimintaterapian tietokannoista ja kirjoista sekä muun muassa varhaiskasvatuksen kirjallisuudesta. Myös toisten opinnäytetöiden lähdeluettelot auttoivat minua etsimään opinnäytetyötä varten tarvitsemaani kirjallisuutta. Aiheeseen perehtyessäni pyrin etsimään mahdollisimman uusia julkaisuja, jotta tieto olisi mahdollisimman ajantasaista. Leikistä kertovia julkaisuja oli useita, sen sijaan vapaasta leikistä tiedon etsiminen osoittautui haastavammaksi. Koen, että kokoamani tietoperusta käsitteenmäärittelyineen auttoi projektin käytännön toteutuksessa; esimerkiksi leikki havainnoitavana toimintana selkeytyi minulle tietoperustan avulla. Sain tietoperustasta palautetta opettajiltani, minkä perusteella tein tarvittavia muutoksia tietoperustan sisältöön ja rakenteeseen. Onnistuin mielestäni hyödyntämään lähteitä monipuolisesti ja kokoamaan tietoperustasta niin kattavan, kuin oli projektin kannalta tarpeellista.

Projektin suunnittelu toteutui tammikuun 2018–elokuun 2019 välisenä ajanjaksona. Myös projektin suunnittelu alkoi kahden opiskelijan toimesta ja jatkui minun toimestani kevään 2018 jälkeen. Tutustuin projektityöskentelyä kuvaavaan kirjallisuuteen ja aloitin projektisuunnitelman työstämisen käsitteen määrittelyllä. Aivan kuten aiheeseen perehtyessä, jaoimme projektisuunnitelman osiota

keskenämme ja sovimme tapaamisia, joissa työstimme kumpikin omia osioitamme. Käsitteen määrittely sujui hyvin, sen sijaan konkreettisten työvaiheiden kuvaaminen oli minulle alussa haastavaa. Arvioin tämän johtuneen puuttuvasta kokemuksesta projektityöskentelyn saralla. Saimme tehtyä projektisuunnitelmasta ensimmäisen version, josta saimme opettajiltamme palautetta. Kevään jälkeen jatkoin suunnitelman työstämistä opettajiltamme saadun palautteen perusteella itsenäisesti. Koen, että sain lopulta koottua suunnitelmaan projektin toteutuksen kannalta olennaisimmat asiat ja projektia oli helppo lähteä toteuttamaan suunnitelman pohjalta.

Palautteen perusteella keskityin erityisesti konkreettisten työvaiheiden kuvaamiseen projektisuunnitelmassa ja jatkoin käsitteiden tarkentamista ja -määrittelyä. Mielestäni sain määriteltyä projektin keskeiset käsitteet riittävällä tarkkuudella. Käsitteen määrittelyn jälkeen siirryin konkretisoimaan omaa työskentelyäni käsitteisiin liittyen. Määrittelin projektille tavoitteet ja hyödynsaajat ja tarkensin niitä opettajalta saamani palautteen perusteella. Tavoitteiden muodostaminen tuntui minusta haastavalle, sillä en ollut varma, miten tavoitteet olisi hyvä muotoilla vastaamaan projektia. Sain tähän apua ohjauskeskustelussa. Projektin hyödynsaajia oli useita ja koen, että projektin hyödyt toteutuvat kaikkien osapuolten kohdalla. Opettajien oli videon avulla mahdollista edistää opiskelijoiden oppimista esittämällä video koekäyttötilanteessa ja opiskelijoille mahdollistui vapaan leikin havainnoinnin harjoittelu. Videolla esiintyvät lapset taas saivat videon kuvaamisen puitteissa viettää hetkiä yhdessä leikkien ja vanhemmat tavata toisiaan. Määrittelin projektille myös projektiorganisaation, joka koostui minulle tutuista henkilöistä. Projektiorganisaatiota määritettäessäni huomioin, että suurin vastuu projektista oli toisen opiskelijan jäädessä pois minulla itselläni. Koin tämän olevan sekä etu että haaste; pystyin itse pitkälti vapaasti määrittelemään projektin suunnittelua ja -toteutusta, mutta välillä olisin kaivannut toisen opiskelijan tukea ja neuvoa esimerkiksi projektin käytännönjärjestelyjen miettimiseen.

Projektin suunnitteluvaiheeseen kuului työsuunnitelman ja -aikataulun suunnittelu. Pieni projektiorganisaatio antoi minulle vapaat kädet työsuunnitelman ja aikataulun tekemiseen, minkä koin hyväksi. Työsuunnitelman ja -aikataulun suunnittelu ja suunnitelmien seuraaminen oli kuitenkin haastavaa, sillä etukäteen minun oli hankala arvioida ja määritellä eri vaiheisiin menevää aikaa. Projektisuunnitelman teko eteni pikkuhiljaa muiden opintojeni ohessa, ja jouduin muuttamaan ja venyttämään aikatauluja useampaan kertaan. Tietotekniset haasteet sekä yhteydenpidon hitaus toivat omat haasteensa projektin suunnitteluun ja aikatauluihin. Koen, että projektin aikataulu toteutui niin hyvin kuin mahdollista, mutta joihinkin projektin vaiheisiin käyttämäni aika olisi voinut

mahdollisesti olla lyhyempi. Koska projektin suunnitteluvaiheeseen kuului riskien- ja muutosten hallinta, olin edeltä käsin tietoinen projektin mahdollisista riskitekijöistä. Koen, että projektini suurimmat riski- ja muutostekijät olivat aikatauluihin ja tietotekniisiin haasteisiin liittyvät riskit, jotka myös toteutuivat projektin aikana. Pysin näitä riskejä parhaani mukaan kitkemään projektin aikana. Projektin kustannusarvion ja rahoitussuunnitelman teko oli nopeaa, sillä projektille ei esimerkiksi haettu rahoitusta. Koska projektissa ei tullut yllättäviä kuluja, suunnitteluvaiheessa tekemäni kustannusarvio ja rahoitussuunnitelma oli pitävä. Projektin suunnitteluvaiheessa toteutui myös videon ideointivaihe. Kävimme toimeksiantajani kanssa keskustelua videoon liittyen ja kirjasin keskustelussa saamiani ideoita ylös. Koin hyväksi saada toimeksiantajaltani konkreettisia ideoita videota varten. Ideoiden avulla projektin tarkoituksen hahmottaminen ja suunnitseminen tuntui minusta helpommalta.

Videon suunnittelu- ja toteutusvaihe toteutui tammikuun 2018–maaliskuun 2020 aikana. Videon suunnittelu ei ollut minulle tuttua, joten alan kirjallisuuteen syventyminen oli tärkeää tässä vaiheessa. Tutustuin eri teoksiin, joista sain monipuolisesti tietoa muun muassa kuvauslaitteista, videon käsikirjoittamisesta ja videokuvauksissa huomioitavista sekoista. Koin saaneeni lukemani kirjallisuuden perusteella hyvän teoriapohjan videoinnin toteuttamiseen. Kirjallisuuteen perehtyminen auttoi huomioimaan seikkoja, joihin en olisi välttämättä luonnostani osannut kiinnittää kuvatessani huomiota, kuten kuvakulmiin. Videokuvauksen ja videon editoinnin harjoittelemiseksi tein harjoitusvideon, josta jäi mukava muisto projektista itselle. Harjoituskuvauksista sain hyvän alun varsinaisen videon kuvaukseen ja editointiin perehtymiseksi.

Yhteistyökumppanin hankkiminen oli olennainen osa videon suunnitteluvaihetta. Pohdin aluksi mahdollisuutta kysyä yhteistyökumppanikseni jotakin päiväkodeista. Yhteistyöperheen etsiminen tuntui minusta kuitenkin järkevämmältä ja sopivat perheet löytyivätkin lopulta mielestäni helposti. Koin yhteistyön sujumisen kannalta hyväksi ja sujuvaksi, että vanhemmat ja heidän lapsensa olivat toisilleen ennestään tuttuja. Tutustuin perheisiin ja kuvausympäristöihin käymällä vierailulla toisen perheen luona, mikä auttoi videon käsikirjoittamisessa ja antoi lapsille aikaa tottua minuun ja kameran läsnäoloon. Olin luonnostellut videolle alustavaa käsikirjoitusta ennen vierailuani, mikä auttoi kiinnittämään huomiota olennaisiin asioihin, kuten mahdollisiin kuvausympäristöihin, vierailun aikana. Kuvausluvan ja saatekirjeen annoin ennen kuvausta lasten vanhemmille täytettäväksi. Koen, että vanhemmat saivat saatekirjeen lukiessa paremman käsityksen projektin tavoitteista ja

videoiden käyttötarkoituksesta. Tarvittavien kuvausvälineiden lainaus sujui muutaman puhelinsoiton jälkeen kätevästi Oulun ammattikorkeakoulusta. Tekemäni palautelomake vastasi projektin tavoitteita ja laatukriteereitä mielestäni hyvin.

Havainnointivideon kuvaaminen tapahtui pääasiassa käsikameralla. Ulkona kuvattaessa lasten leikki laajeni kuvausalueen ulkopuolelle ja pysytteli siellä pääosin, jolloin käsikamera mahdollisti liikkuvan, mutta mielestäni laadukkaan kuvaamisen. Varsinaisessa videossa käsikameran ja paikallaan olevan videokameran kuvamateriaalien yhdistelmä mahdollisti eri kuvakulmien hyödyntämisen ja sain mielestäni tällä tavalla hieman vaihtelua videon kuvamateriaaliin. Koska videokamera oli kuvaustilassa lähes koko ajan, sen kuvamateriaalista oli mahdollista poimia editointivaiheessa kohtia, joita en ollut saanut tallennettua käsikameraan. Jaoin kuvaamani videot toimeksiantajalleni, joka katsoi videot läpi, ja kertoi oman mielipiteensä videoiden hyödynnettävyydestä. Lähetin katsottavaksi vain ne videot, jotka olivat mielestäni tarkoituksenmukaisia videota ajatellen.

Editoin videota aluksi koneestani löytyvällä ilmaisohjelmalla. Ohjelma kuitenkin osoittautui liian yksinkertaiseksi muokkaustarpeitani ajatellen, ja jouduin lataamaan useita ilmaisohjelmia ennen kuin löysin tietokoneellani toimivan ja tarpeisiini sopivan editointiohjelman. Lopullisen videon editointi tapahtui HitFilms Express -ohjelmalla, ja sain sen käyttämiseen ohjeistusta Oulun Ammatillisen opettajakorkeakoulun media-asiantuntijalta sekä verkkosivustolta. Käytännön ohjeistus auttoi minua paljon editoidessani videota, sillä sain muun muassa neuvoa näppäinyhdistelmiin, jotka nopeuttivat editointia. Videon editointi oli kuitenkin hidasta, sillä editointiohjelma ja sen käyttö oli minulle uutta ja oppiminen vei aikaa. Erityisesti äänen käsittely ja tekstitysten lisääminen veivät minulta aikaa. Videoiden editointia toteutin tekemäni editointisuunnitelman mukaisesti, mikä auttoi jäsentämään editointia paremmin. Onnistuin mielestäni editoidessani jättämään jäljelle ne kohtaukset missä näkyi parhaiten videon käsikirjoitukseen kirjoittamani asiat sekä RALLA:n leikkitekoja kuvaavat osoittimet. Koin aluksi haastavaksi karsia videolta kohtauksia pois, sillä hyvää leikkimateriaalia oli mielestäni enemmän kuin oli videoon tarpeellista ottaa mukaan. Koen, että sain editoidua videosta kuitenkin niin hyvän kuin oli kuvamateriaalin ja omien käsittelytaitojeni puolesta mahdollista.

Projektin päättäminen tapahtui toukokuussa 2020. Vaiheen toimenpiteitä olivat opinnäytetyöraportin kirjoittaminen, opinnäytetyöprosessin- ja opinnäytetyön arvioiminen, opinnäytetyön esittäminen ja kypsyysnäyte. Opinnäytetyöraportin kirjoittaminen eteni mielestäni nopeasti, sillä tekemäni projektisuunnitelma toimi hyvänä pohjana opinnäytetyöraportille.

Opinnäytetyöni itse- ja vertaisarviointi ja opettajieni suorittama arviointi toteutuivat mielestäni pikaisella aikataululla projektin päätösvaiheessa. Koronapandemia muutti alkuperäisiä suunnitelmiani esittää opinnäytetyö ammattikorkeakoulullani opiskelijoille, mutta opinnäytetyön esittäminen mahdollistui kuitenkin etäyhteyden välityksellä Microsoft Teams -ohjelmalla. Varasin sopivan ajan opinnäytetyöni esittämiseksi ja laitoin kutsun osallistua opinnäytetyöni esitykseen sähköpostin välityksellä Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian opettajille. Toinen opettajista jakoi kutsun Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapeuttiopiskelijoille. Kypsyysnäytteen kirjoittamisen toteutin ammattikorkeakouluni ohjeistamalla tavalla.

5.2 Projektin tavoitteiden saavuttamisen arviointi

Projektin välittöminä tavoitteina oli suunnitella, toteuttaa ja koekäyttää havainnointivideo kolmen lapsen vapaasta leikistä. Mielestäni oli hyvä, että videota koekäyttävä ryhmä oli samalla osa projektin hyödynsaajia. Tällöin sain mielestäni aidompaa kuvaa vastaako video hyödynsaajien tarpeita. Opiskelijat saivat koekäyttötilanteessa harjoitella vapaan leikin havainnointia ja antaa palautetta siitä, mitä muokkauksia videoon voisi tehdä. Myös toimeksiantajanani toimineet toimintaterapian opettajat saivat antaa palautetta videosta, ja siitä, miten videota voisi viimeistellä heidän käyttöönsä sopivammaksi.

Kehitystavoitteena oli antaa toimintaterapeuttiopiskelijoille kuvaa lasten aidoista leikki-tilanteista ja mahdollistaa leikin havainnoinnin harjoittelu. Toisena kehitystavoitteena oli, että videon käyttö vaikeutuisi osaksi heidän ammattiopintojaan toimintaterapian opettajien toimesta. Kehitystavoitteena oli myös, että toimintaterapian opettajat käyttävät videota leikistä vai oikeesti -opintojaksolla opettaessaan leikin havainnointia toimintaterapian- ja sosiaalialan opiskelijoille. Leikistä vai oikeesti -opintojakson puitteissa saadun palautteen perusteella opettajat kokivat voivansa hyödyntää havainnointivideota osana opetusta tulevaisuudessa. Väitteeseen ”Voisin hyödyntää videota osana opetusta” kaikki opettajat vastasivat ”täysin samaa mieltä”. Palautelomakkeen väitteeseen ”video on hyödyllinen leikin havainnoinnin harjoittelussa” 23 koekäyttäjää vastasi ”täysin samaa mieltä” ja kolme vastaajista oli valinnut vaihtoehdon ”osittain samaa mieltä”. Koekäyttäjistä 17 oli ”täysin samaa mieltä” siitä, että video on mielenkiintoinen. Seitsemän koekäyttäjistä oli vastannut tähän väittämään ”osittain samaa mieltä” ja kaksi koekäyttäjistä ”osittain eri mieltä”. Palautteen perusteella kehitystavoite tulee toteutumaan projektin päättymisen jälkeen.

Ensimmäisenä oppimistavoitteenani oli oppia lisää vapaasta leikistä ja siihen liittyvästä teorialiedosta sekä videon kuvaamis- ja käsittelytaitojen oppiminen. Ennen projektia olin tutustunut leikkiin oppitunneilta saamiini materiaalien avulla. Tietoperustaa kootessani syvennyin tarkemmin vapaaseen leikkiin eri tietolähteitä hyödyntäen. Koen oppineeni paljon uutta vapaasta leikistä sekä sen tärkeydestä ja hyödynnettävyydestä toimintaterapiassa. Videota kuvatessani ja myöhemmin editoidessani minulle mahdollistui hyvä oppimistilaisuus havainnoida mitä vapaa leikki voi konkreettisesti olla. Koen sekä tietoperustan kokoamisen että kuvamateriaalin kuvaamisen ja työstämisen auttaneen minua pääsemään tavoitteeseeni oppia lisää vapaasta leikistä ja siihen liittyvästä teorialiedosta. Perehdyin myös useisiin videokuvausta käsitteleviin teoksiin ja harjoittelin videon editointia usealla eri editointiohjelmalla alussa ilmenneiden teknisten haasteiden vuoksi. Koen oppineeni projektin aikana uusia asioita videon kuvauksesta ja etenkin videon käsittelystä, joten arvioni mukaan tavoite on toteutunut.

Toisena oppimistavoitteenani oli oppia projektityöskentelyä ja projektityön hyödyntämistä tulevassa toimintaterapeutin ammatissa. Projektityöskentely ei ollut minulle ennestään tuttua, mutta tuli projektin aikana vähitellen tutummaksi ja koen saavuttaneeni tavoitteeni. Koen oppineeni projektityöskentelystä tutustuessani projektityöskentelyä käsitteleviin lähteisiin ja toteuttaessani projektia vaihe vaiheelta eteenpäin. Uskon, että voin hyödyntää saamaani tietoa projektityöskentelyn mahdollisuuksista myös tulevana toimintaterapeutina, joten viimeinen oppimistavoitteeni oppia videon kuvaamisen hyödyntämistä toimintaterapeutin työssä toteutui. Koen, että vaikka minulla on vielä paljon opittavaa videokuvauksesta ja videoiden käsittelystä, minun on oppimani perusteella hyvä lähteä kokeilemaan näitä taitoja tarvittaessa tulevien asiakkaideni kanssa.

5.3 Videon laatukriteerien saavuttamisen arviointi

Havainnointivideon laatukriteereitä olivat lapsikeskeisyys, selkeys ja leikin vapaus. Lapsikeskeisyys toteutui oman arvioni mukaan videon eri vaiheessa hyvin ja lasten iät huomioiden. Otin huomioon lapsien ja heidän vanhempiansa toiveet esimerkiksi kuvausaikataulua ja -ympäristöä suunnitellessa. Selvitin esimerkiksi mitä ja missä lapset yleensä leikkivät kysymällä lapsilta ja heidän vanhemmiltaan. Kuvauspaikoiksi valikoituivat ne paikat, joissa lapset yleensä mielellään leikkivät. Lapset saivat vapaasti päättää leikin muodon ja sisällön minun niihin puuttumatta. Kannustin lapsia tarvittaessa leikkimään, mutta en pakottanut. Koen, että valmiissa videossa näkyy näiden seikkojen pohjalta lapsille tärkeää ja merkityksellistä leikkiä. Ennen videon koekäyttöä sekä luovuttamista

opetuskäyttöön, lapset ja heidän vanhempansa saivat myös katsoa valmiin videon ja hyväksyä videon sisällön. Yhteistyöperheet antoivat videosta palautetta spontaanisti videon esittämisen jälkeen ja heiltä saamani palautteen perusteella esimerkiksi sisäleikkimateriaali jätettiin videolta pois.

Toinen laatukriteeri oli selkeys. Arvioni mukaan tämä tavoite toteutui hyvin. Huomioin ennen kuvaustilannetta ja sen aikana videoinnin perusteet, mikä auttoi mielestäni tekemään videosta selkeän. Mielestäni valmiissa videossa videon kuva on selkeä, sillä kuvattavat kohteet ja kuvausympäristö näkyvät videolla hyvin, eikä kuva ole heiluva. Joissakin käsikameralla kuvatuissa pätkissä kameran liike olisi mielestäni tosin voinut olla hitaampi, jotta videon tapahtumien seuraaminen voisi olla helpompaa. Palautelomakkeen väitteeseen ”videon kuva on selkeä” 25 koekäyttäjää vastasi ”täysin samaa mieltä” ja yksi koekäyttäjä ”osittain samaa mieltä”.

Videon äänien pitäminen selkeänä videota kuvattaessa ja editoidessa oli minulle haastavin osuus videon toteutusvaiheessa. Kuvattaessa muun muassa ympäristöstä kantautuvat äänet ja tuuli heikensivät lasten äänten kuuluvuutta. Editointivaiheessa kaikkiin ääntä heikentäviin tekijöihin ei ollut enää mahdollista vaikuttaa ja koin äänen käsittelyn tämän takia erityisen haastavaksi. Palautelomakkeen väitteeseen ”videon ääni on selkeä” koekäyttäjistä 11 vastasi ”osittain samaa mieltä”. Vaihtoehdon ”täysin samaa mieltä” valitsi koekäyttäjistä kahdeksan ja ”osittain eri mieltä” seitsemän koekäyttäjää. Äänen käsittelyn viimeistelyyn kiinnitin näiden palautteiden pohjalta erityistä huomiota ja koen videon äänen olevan viimeistelyn jälkeen selkeämpi.

Suojaviivan huomiointi tuki mielestäni videon loogista etenemistä ja sommittelun avulla videosta saatiin mielestäni karsittua pois erikoiset kuvakulmat. Väitteeseen ”video etenee loogisesti” koekäyttäjistä 22 vastasi ”täysin samaa mieltä” ja neljä heistä vastasi ”osittain samaa mieltä”. Ehyt kokonaisuus videosta tuli mielestäni muun muassa videon editoinnin avulla. Videolla käytettiin esimerkiksi samaa tekstityyliä ja visuaalista ilmettä kaikkia leikkejä editoidessa. Väitteeseen ”video on ehyt kokonaisuus” koekäyttäjistä 21 vastasi ”täysin samaa mieltä” ja viisi heistä oli ”osittain eri mieltä” asiasta.

Ulkoleikeistä toisen olin koekäyttöön mennessä ennättänyt tekstittää videon selkeyttämiseksi ja palautteen perusteella päätin lisätä tekstityksen myös toiseen ulkoa kuvattuun leikkiin. Videon tekstittäminen tukee myös videon saavutettavuuskriteereitä. Palautelomakkeen väitteeseen ”videon tekstitys selkeyttää videota” kaikki palautteen antajat vastasivat ”täysin samaa mieltä”. Väitteeseen ”videon tekstitys on helppolukuinen”, koekäyttäjistä 24 vastasi ”täysin samaa mieltä” ja ”osittain

samaa mieltä” vastasi yksi koekäyttäjää. Media-asiantuntijalta saamani vinkit muun muassa tekstin ajastuksesta ja sijoittelusta auttoivat. Haastetta tekstittämiseen toi lasten puhekielisyys ja sen ymmärrettävyys, mutta uskon että onnistuin poimimaan tekstin muotoon asioista olennaisimmat. Sisäleikkien ääni oli ulkoleikkejä parempi, minkä takia en lisännyt niihin tekstitystä. Toinen syy tekstityksen pois jättämiselle sisäleikeistä oli se, että koin videolla tällöin olevan aidompi kuvaus leikki-tilanteesta. Vaikka havainnointivideon kuva ja äänimateriaali voisi olla mielestäni joiltain osin vielä selkeämpää, videon idea välittyi mielestäni tuottamani videon kautta hyvin. Väitteeseen “videolta voi havainnoida vapaata leikkiä” kaikki koekäyttäjät olivat vastanneet “täysin samaa mieltä”.

Jotta leikit olisivat selkeitä kokonaisuuksia, pyrin kuvaamaan videolle leikin kokonaisuudessaan sen alusta loppuun. Onnistuin mielestäni tässä pääosin, mutta esimerkiksi ulkoleikissä lapset olivat jo aloittaneet leikin ennen kuin ehdin heitä kuvaamaan. Väitteeseen “videossa näkyy koko leikki alun suunnittelusta jonkinlaiseen lopetukseen” 14 koekäyttäjää vastasi “täysin samaa mieltä” ja “osittain samaa mieltä” vastasi yhdeksän koekäyttäjää. Myös kolme koekäyttäjää oli valinnut vaihtoehdon “osittain eri mieltä”. Leikin teemojen erottelu sekä sisäleikkien että ulkoleikkien erottaminen toisistaan sujuivat mielestäni helposti ja toivat mielestäni lisää selkeyttä videolle. Väitteeseen “videon teemat on esitetty videolla selkeästi” vastanneista 24 olivat valinneet vaihtoehdon “täysin samaa mieltä”. Kaksi vastasi väitteeseen ”osittain samaa mieltä”.

Viimeinen laatukriteeri oli leikin vapaus. Mielestäni tämä laatukriteeri toteutui videon suunnittelussa ja toteutuksessa hyvin. Lapset saivat kuvaustilanteessa tehdä leikkiin liittyviä päätöksiä, mikä näkyi myös valmiilla videolla. Lapset saivat päättää itse mitä leikkivät, miten ja missä. Koska kuvaus vaikutti sisällä kuvattaessa rajoittavan leikin vapautta eikä leikki lähtenyt kuvaustilanteesta etene-mään, lapsille annettiin pahvilaatikoita, joista lapset saivat “kipinän” leikkiin. Laatikoita lapset saivat hyödyntää halutessaan. Leikki oli lapsijohtoista, eivätkä aikuiset puuttuneet leikin kulkuun muuta kuin puuttuessaan vaaratilanteisiin. Palautelomakkeen kohtaan “lapsi saa tehdä leikkiin liittyviä päätöksiä” opettajista ja opiskelijoista 24 vastasi “täysin samaa mieltä”, ja kaksi vastaajista oli valinnut vaihtoehdon “osittain samaa mieltä”.

6 POHDINTA

Leikki on luonnollinen osa lasten elämää, eikä sen arvoa välttämättä osaa arjessa tunnistaa. Opin- näytetyöprojektin kautta leikkiin perehtyminen auttoi minua ymmärtämään, kuinka tärkeää leikki on lapselle ja siten myös olennainen osa toimintaterapiaprosessia. Toimintaterapeutin työhön kuuluu auttaa lasta osallistumaan lapselle merkityksellisiin toimintoihin. Vaikka leikkiä usein käytetään toimintaterapiassa välineenä kohti terapian tavoitteita, leikki itsessään on toimintaterapeutin ajattelutavan mukaan lapselle merkityksellistä. Toimintaterapeutti voi olla omalta osaltaan mahdollistamassa lapsen osallistumista leikkiin esimerkiksi lapsen sairaudesta tai vammasta huolimatta huolellisen toiminnan analyysin ja sovelluksen avulla.

Leikkiessään lapsi hyödyntää jo oppimiaan taitoja tai kehittää uusia taitoja, on vuorovaikutuksessa ikätovereidensa kanssa ja kehittää mielenkiinnonkohteita. Näitä tietoja tarvitaan, jotta toimintaterapeutti voi toteuttaa lapsi- ja perhekeskeistä työskentelytapaa. Esimerkiksi lapsen iänmukaisen kehityksen arviointi ja terapiaan valittavien toimintojen valinta leikistä ilmenneiden mielenkiinnonkohteiden avulla on leikin arvioinnin avulla mahdollista. Mielekkään leikin kautta toteutuva taitojen harjoittelu taas voi olla lapselle motivoivampi tapa harjoitella esimerkiksi hienomotorisia taitoja osana toimintaterapiaprosessia.

Vapaa leikki antaa tilaa lapsen luovuudelle ja mahdollisuuden tehdä leikkiin liittyviä päätöksiä, esimerkiksi leikin sisältöön liittyen. Lasten vapaa leikki voi tuntua aikuisesta sekavalta ja katkonaiselta, mutta lapsi itse voi olla tyytyväinen leikkiinsä ja saada siitä iloa ja nautintoa. Aikuisen ei siis tulisi tuomita tai vähätellä lapsen vapaata leikkiä, vaan antaa sille tilaa ja mahdollisuuksia levittyä ja kehittyä.

Leikki ei ole irrallinen ympäristöstään, vaan ympäristön vaikutukset näkyvät leikissä. Lapset esimerkiksi tulkitsevat arkea leikkiessään ja monet arkiset askareet voivat toimia leikin lähtökohtana. Toimintaterapeutti voi edistää leikin syntymistä luomalla lapselle turvallisen leikkiympäristön ja kannustamalla aikuisia yhteiseen tekemiseen lasten kanssa. Erityisesti vapaan leikin aikana lapsi hyödyntää ja muokkaa ympärillään olevaa tilaa ja samalla leikin virikkeellisyys lisääntyy. Lapselle tulisi tarjota niin arjessa kuin toimintaterapiassa mahdollisuuksia olla itse rakentamassa leikkiympäristöään.

Leikin vaikutukset yltyvät lapsen nykytilanteen lisäksi myös hänen tulevaisuuteensa. Esimerkiksi lapsena leikitty palomiesleikki voi antaa kipinän ryhtyä palomieheksi myöhemmin ja vapaassa leikissä opitut neuvottelutaidot tukea yleisesti lapsen yhteiskunnassa elämisen taitoja. Nykyään lapset käyttävät paljon aikaa esimerkiksi harrastusten ja sosiaalisen median parissa, mikä saa pohtimaan, onko leikille tarpeeksi aikaa. Toimintaterapeutti voi olla herättelemässä lapsia ja heidän vanhempiaan huomaamaan leikin tärkeys ja tukea heitä konkreettisilla menetelmin järjestämään arkiin, että aikaa jää myös tälle tärkeälle toiminnalle; leikille.

Aiheena leikki oli minulle mieluinen, sillä olen aina kokenut luonnolliseksi lasten kanssa toimimisen. Olen tyytyväinen valintaani suunnitella ja toteuttaa toiminnallinen opinnäytetyö leikkiin liittyen, sillä koin konkreettisen tuotteen työstämisen motivoivaksi ja mielekkääksi itselleni. Videon teko ei ollut minulle ennestään tuttua ja toimeen tarttuminen tuntui jännittävältä. Olin halunnut kokeilla erilaisten videoiden työstämistä jo ennen opinnäytetyöprojektia, mutta en ollut saanut kokeilua alulle. Havainnointivideota tehdessäni opin paljon videon kuvauksesta ja työstämisestä, mistä uskon olevan hyötyä tulevaisuudessa niin työssä kuin vapaa ajallakin.

Opinnäytetyöprojekti kehittyi ja eteni vähitellen. Projektimainen työskentely oli minulle uutta, ja vei oman aikansa oppia siihen. Toisen opiskelijan jättäytyessä pois projektista, minulle jäi enemmän mahdollisuuksia vaikuttaa projektin muun muassa projektin etenemiseen, minkä toi omat mahdollisuutensa ja haasteensa projektiin. Omien opiskelujeni kannalta esimerkiksi mahdollisuus määrittää projekti-ajataulu itselle omiin opintoihin sopivaksi tuntui hyvältä. Uskon, että toisen opiskelijan mukanaolo olisi voinut nopeuttaa projektin etenemistä ja rikastuttaa videon sisältöä. Olen kuitenkin tyytyväinen projektin lopputuloksiin ja mahdollisuuteen saattaa projekti loppuun itsenäisesti.

Kaiken kaikkiaan opinnäytetyöprosessi oli opettavainen. Jatkossa minusta olisi mielenkiintoista kokeilla projektityöskentelyä tulevana ammattilaisena ja hyödyntää opinnäytetyöprosessin varrella oppimiani tietoja ja taitoja. Jatkotutkimusaihetta ajatellen näkisin mielenkiintoisena saada tietoa miten vapaan leikin havainnointi voi tukea lapsen yksilöllistä toimintaterapiaprosessia.

LÄHTEET

American Occupational Therapy Association, 2019. Patients & Clients: Learn about Occupational Therapy. Viitattu 28.8.2019. <https://www.aota.org/About-Occupational-Therapy/Patients-Clients.aspx>

Bryze, K. 2008. Narrative Contributions to the Play History. Teoksessa Parham, D. & Fazio, L. Play in Occupational Therapy for Children. Second edition. Missouri: Mosby Elsevier Inc. 43–54.

Bundy A. & Skard, G. 2008. Test of Playfulness. Teoksessa Parham, D. & Fazio, L. Play in Occupational Therapy for Children. Second edition. Missouri: Mosby Elsevier Inc. 71–93.

Case-Smith, J. 2010. An Overview of Occupational Therapy for Children. Teoksessa Case-Smith, J. & O'Brien, J. 2010. Occupational therapy for children. Sixth edition. Missouri: Mosby Inc, Elsevier Inc. 1–27.

Case-Smith, J. 2015. An Overview of Occupational Therapy for Children. Teoksessa Case-Smith, J. & Cliffort O'Brien, J. 2015. Occupational Therapy for Children and Adolescents. Mosby Elsevier Inc. 1–27.

Hakkarainen, P. & Kumpulainen, K. Liikkuva kuva–muuttuva opetus ja oppiminen. 2011. Kokkola

Henry, A. 2008. Assessment of Play and Leisure in Children and Adolescent. Teoksessa Parham, D. & Fazio, L. Play in Occupational Therapy for Children. Second edition. Missouri: Mosby Elsevier Inc. 95–193.

Hintikka, M. 2009. Kuningasvuosi: leikin kultta-aika. Helsinki: Tammi.

Hyvät arviointikäytännöt Suomalaisessa toimintaterapiassa. 2014. Viitattu 18.2.2019. http://www.toimintaterapeuttiliitto.fi/site/assets/files/2411/toi_arviointijulkaisu.pdf

Jones, F. 2004. Digivideoijan käsikirja. 1. painos. Helsinki: Edita Prima Oy.

Jämsä, K. & Manninen E.2000. Osaamisen tuotteistaminen sosiaali- ja terveysalalla. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Knox, S.2010. Play. Teoksessa Case-Smith, J. & O'Brien, J.2010.Occupational therapy for children.Sixth edition. Missouri: Mosby Inc, Elsevier Inc. 540–554.

Knox, S. & Tanta, K. 2015. Play. Teoksessa Case-Smith, J. & Clifford O'Brien, J.Occupational therapy for children and adolescents. Mosby, Elsevier Inc.s. 483–493.

Lautamo, T. 2012. Play assessment for group settings (PAGS): Validating A Measurement Tool for Assessment of Children's Play Performance in the Day-Care Context. Jyväskylän yliopisto.

Lautamo, T. & Laaksonen V. 2017. Ralla: Leikki- ja kaveritaitojen havainnointimenetelmät. Ralla Oy.

Mulligan, S. 2014.Occupational Therapy Evaluation for Children: A Pocket Guide. Second Edition. Philadelphia.

Parham, L. 2008. Play and Occupational Therapy. Teoksessa Parham, D. & Fazio, L. Play in Occupational Therapy for Children. Second edition. Missouri: Mosby Elsevier Inc.3–39.

Pelin, R. 2011. Projektihallinnan käsikirja. Seitsemäs uudistettu painos. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

Reunamo, J. 2014. Varhaiskasvatuksen kehittäminen: Kehitystehtäviä ja ratkaisumalleja. Juva: Bookwell Oy.

Rodger, S. & Kennedy-Behr, A.2017. Occupation-Centered Practice with Children: A Practical Guide for Occupational Therapists.

Ruuska, K. 2012. Pidä projekti hallinnassa. Suunnittelu, menetelmät, vuorovaikutus. 7. painos. Talentum Media Oy.

Silfverberg, P. 2007. Ideasta projektiksi: Projektityön käsikirja. Helsinki: Edita Prima Oy.

Smids, S. 2012. Varhaiskasvatuksen vapaan leikin pelikentät. Teoksessa Fonsén, E. & Kangas, J. 2018. Leikin ammattilaiset: Leikki ilmiönä ja varhaiskasvatuksen toimintamuotona. Helsingin yliopisto.35–46.

Smith, P. 2009. Children and Play: Understanding Children's Worlds. A John Wiley & Sons, Ltd.

Stagnitti K. 2004. Occupational Performance Issues in Pretend Play: Implications for Pediatric Practice. Teoksessa Molineux, M. 2004. Occupation for occupational therapists. Iso-Britannia: Blackwell Publishing Ltd.

Stagnitti, K. & Cooper, R. 2009. Play as therapy: Assessment and Therapeutic Interventions. London: Jessica Kingsley Publishers.

Sturgess J., 2009a. Play as Child-Chosen Activity. Teoksessa Cooper, R. & Stagnitti, K. 2009. Play as therapy: Assessment and Therapeutic Interventions. London: Jessica Kingsley Publishers. 20–31.

Sturgess J., 2009b. Play Skill Assessment for Middle Childhood. Teoksessa Cooper, R. & Stagnitti, K. 2009. Play as therapy: Assessment and Therapeutic Interventions. London: Jessica Kingsley Publishers. 102–115.

Suomen toimintaterapeuttiliitto Ry. 2017. Toimintaterapianimikkeistö. Viitattu 19.2.2018. file:///C:/Users/Asiakas/Downloads/1868toimintaterapianimikkeisto%20(1).pdf

Swinth, Y. & Tanta, K. 2008. Play, Leisure, and Social Participation in Educational Settings. Teoksessa Case-Smith, J. & Clifford O'Brien, J. 2015. Occupational therapy for children and adolescents. Mosby, Elsevier Inc.

Tekijänoikeuslaki 8.7.1961/404.

Vehkalahti, R. & Urho, T. 2013. Leikki on totta! Näkökulmia vapaan leikin tukemiseen. Lasten keskus: Helsinki.

Vähänen, L., Hintikka M. & Helenius, A. 2004. Leikistä totta. Omaehtoisen leikin merkitys. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Välkylä, J. 2005. Digivideokoulu. 1. painos. Jyväskylä: Docendo Finland Oy.

LIITTEET

- Liite 1: Kuvauslupa ja saatekirje
- Liite 2: Opiskelijan palautelomake
- Liite 3: Opettajan palautelomake

Hei,

Olen toimintaterapian opiskelija Oulun ammattikorkeakoulusta. Teen opinnäytetyöhöni liittyen opetusvideota Oulun ammattikorkeakoulun opettajille ja opiskelijoille käytettäväksi.

Videoni aiheena on vapaa leikki. Videoni tarkoituksena on antaa opiskelijoille kuvaa siitä, mitä lapsen leikki on aidoissa leikkitalanteissa ja mahdollistaa lapsen leikin havainnoinnin harjoittelu. Leikin havainnoinnin harjoittelu on tärkeä osa toimintaterapian koulutusta, mutta opetustilanteessa leikin simulointi on hankalaa. Tähän tarpeeseen pyrin videon avulla vastaamaan.

Videointi toteutetaan syyskuun 2019 aikana videolle lupautuneen perheen kotona ja kesämökillä. Videolle kuvataan kaksi leikkiä; sisäleikki ja ulkoleikki. Videolla lasten henkilöllisyyttä ei mainita, vaan kaikki henkilötiedot pidetään salassa. Ennen videon julkaisua, video näytetään videolla esiintyville henkilöille ja heidän vanhemmilleen, jotka hyväksyvät sen sisällön.

Video ei tule vapaaseen jakoon, vaan sitä voivat hyödyntää vain seuraavat tahot:

- Oulun ammattikorkeakoulun opettajat,
- Opinnäytetyön tekijä (Jonna Niemelä)

Tällä lomakkeella pyydän suostumustanne kuvata lastanne ja käyttää kuvausmateriaalia videon tekoon. Jos teillä on kysyttävää, otattehan yhteyttä puhelimitse tai sähköpostitse.

Jonna Niemelä
Toimintaterapian opiskelija
Oulun ammattikorkeakoulu

Pirjo Lappalainen
Lehtori, Toimintaterapia
Oulun ammattikorkeakoulu

Maarit Virtanen
Lehtori, Toimintaterapia
Oulun ammattikorkeakoulu

Annan luvan videon kuvaamiselle ja kuvamateriaalin käyttämiselle videolla (rastita sopiva vaihtoehto):

Oppilaitoksen luokkatilassa	
Videovälitteisesti oppilaitoksen luokkatilassa	
Suljetulla ja rajatulla verkko-oppimisalustalla.	

Allekirjoitus ja nimenselvennys

Tämä lomake tullaan hävittämään opinnäytetyön valmistuttua.

Hei,

Tämä on opinnäytetyöprojektini tuotoksena syntyneen "Leikitäänkö?" -videon palautelomake. Videon tarkoituksena on havainnollistaa opiskelijoille mitä lasten vapaa leikki on aidoissa leikki tilanteissa ja mahdollistaa leikin havainnoinnin harjoittelu. Tavoitteenani on, että videota hyödynnetään toiminta- ja sosionomiopiskelijoiden opetuskäytössä.

Videoni laatukriteereitä ovat lapsikeskeisyys, selkeys ja leikin vapaus. Alla olevat kysymykset on tehty mm. näiden kriteerien pohjalta.

Lue alla olevat väittämät ja rastita vaihtoehto, joka kuvaa mielestäsi videota parhaiten.

Vastausvaihtoehtoja ovat:

- Täysin samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- Osittain eri mieltä
- Täysin eri mieltä

	Täysin samaa mieltä	Osittain samaa mieltä	Osittain eri mieltä	Täysin eri mieltä
Videolta voi havainnoida vapaata leikkiä.				
Leikin teemat on esitetty videolla selkeästi.				
Videossa näkyy koko leikki alun suunnittelusta jokinlaiseen lopetukseen.				
Videon kuva on selkeä.				
Videon ääni on selkeä.				
Video on ehyt kokonaisuus				
Video etenee loogisesti.				
Videon tekstitys selkeyttää videota.				
Videon tekstitys on helppoluokkuinen.				

Videossa lapsi saa tehdä leikkiin liittyviä päätöksiä (esim. Valita haluamiaan leluja).				
Video on mielenkiintoinen				
Video havainnollistaa vapaata leikkiä.				
Video on hyödyllinen leikin havainnoinnin harjoittelussa.				

Vapaa palaute (esim. tarkennuksia vastauksiin, korjausehdotuksia, onnistumisia) :

Annan luvan palautteeni hyödyntämiseen videon kehittämiseksi **kyllä** () / **ei** ().

Lämmin kiitos palautteestasi!

Hei,

Tämä on opinnäytetyöprojektini tuotoksena syntyneen "Leikitäänkö?" -videon palautelomake. Videon tarkoituksena on havainnollistaa opiskelijoille mitä lasten vapaa leikki on aidoissa leikki tilanteissa ja mahdollistaa leikin havainnoinnin harjoittelu. Tavoitteenani on, että videota hyödynnetään toiminta- ja sosionomiopiskelijoiden opetuskäytössä.

Videoni laatukriteereitä ovat lapsikeskeisyys, selkeys ja leikin vapaus. Alla olevat kysymykset on tehty mm. näiden kriteerien pohjalta.

Lue alla olevat väittämät ja rastita vaihtoehto, joka kuvaa mielestäsi videota parhaiten.

Vastausvaihtoehtoja ovat:

- Täysin samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- Osittain eri mieltä
- Täysin eri mieltä

	Täysin samaa mieltä	Osittain samaa mieltä	Osittain eri mieltä	Täysin eri mieltä
Videolta voi havainnoida vapaata leikkiä.				
Leikin teemat on esitetty videolla selkeästi.				
Videossa näkyy koko leikki alun suunnittelusta jonkinlaiseen lopetukseen.				
Videon kuva on selkeä.				
Videon ääni on selkeä.				
Video on ehyt kokonaisuus.				
Video etenee loogisesti.				
Videon tekstitys selkeyttää videota.				

Videon tekstitys on helppolu- kuinen.				
Videossa lapsi saa tehdä leikkiin liittyviä päätöksiä (esim. Valita haluamiaan leluja).				
Video on mielenkiintoinen				
Video havainnollistaa va- paata leikkiä.				
Video on hyödyllinen leikin havainnoinnin harjoittelussa.				
Voisin hyödyntää videota osana opetusta.				

Vapaa palaute (esim. tarkennuksia vastauksiin, korjausehdotuksia, onnistumisia) :

Annan luvan palautteen hyödyntämiseen videon kehittämiseksi **kyllä** () / **ei** ().

Lämmin kiitos palautteestasi!