

Outi Heikkinen & Pinja Kallela

LISÄPELIT JA -HARJOITUKSET LEGO®-BASED THERAPY -RYHMÄÄN

Ryhmävuorovaikutustaitojen edistäminen 7–9-vuotiailla koululaisilla

LISÄPELIT JA -HARJOITUKSET LEGO®-BASED THERAPY -RYHMÄÄN

Ryhmävuorovaikutustaitojen edistäminen 7–9-vuotiailla koululaisilla

Outi Heikkinen & Pinja Kallela
Opinnäytetyö
Syksy 2020
Toimintaterapian tutkinto-ohjelma
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Toimintaterapian tutkinto-ohjelma

Tekijät: Outi Heikkinen & Pinja Kallela

Opinnäytetyön nimi: Lisäpelit ja -harjoitukset LEGO®-based therapy -ryhmään

– Ryhmävuorovaikutustaitojen edistäminen 7–9-vuotiailla koululaisilla

Työn ohjaajat: Pirjo Lappalainen & Kaija Nevalainen

Työn valmistuslukuukausi ja -vuosi: Syksy 2020

Sivumäärä: 61 + 8 + tuotteen
materiaalit 73

Alakouluikäisen lapsen yksi arjen tärkeimmistä sosiaalisista ympäristöistä on koulu, joka mahdollistaa ja vaatii lapselta sosiaalisia taitoja, kuten ryhmävuorovaikutustaitoja. Lapsi, jolla on haasteita vertaissuhteissa, voi hyötyä toimintaterapeuttisesta ryhmästä, jossa ryhmävuorovaikutustaitoja harjoitellaan. Ryhmässä lapsi saa kokemuksia, jotka muovaavat hänen sosiaalisen pätevyyden tunnettaan. Koulussa toteutettu ryhmä edistää sosiaalisten taitojen harjoittelua myös ryhmän ulkopuolella ja antaa hyvän pohjan kaverisuhteiden syntymiselle. Hyvät sosiaaliset suhteet vaikuttavat ihmisen hyvinvointiin kokonaisvaltaisesti ja sosiaalisesti pätevä lapsi uskaltaa etsiä uusia sosiaalisia kokemuksia.

Projekti sai alkunsa tekijöiden omasta kokemuksesta, jonka mukaan koulussa toteutettuun Lego-ryhmään oli tarve kehittää toimintaterapian teoriaan perustuvia toimintoja, jotka vastaavat ryhmän tarpeita. Lisäksi tekijöiden kiinnostus koulussa toteutettavaa toimintaterapiaa kohtaan innosti projektin aloittamisessa. Projektimuotoisen opinnäytetyön välittömänä tavoitteena oli suunnitella, toteuttaa ja julkaista työväline LEGO®-based therapy -ryhmään soveltuvista lisäpeleistä ja -harjoituksista toimintaterapeuteille kouluympäristössä käytettäväksi. Projektin kehitystavoitteena oli, että tuotteen myötä toimintaterapeutit ottavat LEGO®-based therapy –menetelmän ja Toiminnallisen ryhmätyömallin ohjaamaan käytännön työtään. Toisena kehitystavoitteena oli tuotteen vakiintuminen koulussa toteutettuihin toimintaterapiaryhmiin.

Näyttöön perustuvan LEGO®-based therapy –menetelmän lisäksi tuotteen tietoperusta koostui toiminnan analyysistä ja sovelluksesta, Toiminnallisesta ryhmätyömallista ja 7–9-vuotiaan lapsen ryhmävuorovaikutustaitojen kehityksestä. Pelit ja harjoitukset on suunnattu 7–9-vuotiaille koululaisille ryhmävuorovaikutustaitojen harjoitteluun. Lisäksi tuote sisältää kuvalliset ohjeet LEGO®-based therapy –menetelmän sääntöihin sekä ohjeet toimintaterapeuteille tuotteen käyttämiseksi. Tuotteen julkaisukanavaksi kehitettiin verkkosivut.

Tuotteen laatuksiteerit olivat helppokäyttöisyys, kouluympäristöön soveltuvuus ja teoriaperusteisuus. Toimintaterapeuteilta kerätyn palautteen perusteella laatuksiteerit toteutuivat tuotteessa hyvin. Tuotteen varsinainen kohderyhmä oli 7–9-vuotiaat koululaiset, joten jatkossa tuotetta voisi kehittää niin, että toiminnot sopivat 10–12-vuotiaille koululaisille. Lisäksi suomalaisissa kouluissa tapahtuvaa toimintaterapiaa tulisi tutkia, jotta kouluympäristöön soveltuvia työkaluja voidaan kehittää lisää. Tutkimus on tärkeää myös siksi, että toimintaterapeutin ammattiosaamista osattaisiin hyödyntää moniammatillisessa oppilashuollossa.

Asiasanat: Lasten toimintaterapia, sosiaaliset taidot, ryhmät, kouluympäristö

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Degree Programme in Occupational Therapy

Authors: Outi Heikkinen & Pinja Kallela

Title of thesis: Additional Games and Exercises for LEGO®-Based Therapy Group for Children Aged 7-9 Years

Supervisors: Pirjo Lappalainen & Kaija Nevalainen

Term and year when the thesis was submitted: Autumn 2020

Number of pages: 61 +
8 appendix pages +
product 73

One of the most important social environments for a primary school aged child in everyday life is school. The school enables and requires a child to use social skills, including group interaction skills. A child with difficulties in a peer relationship can benefit from an occupational therapy group where group interaction skills are practiced.

This thesis was executed as a project. The objective of the project was to plan, implement and publish a product called Additional Games and Exercises for LEGO®-Based Therapy Groups. The product is aimed for children aged 7-9 years and it is meant to be used in school environment. The product consists of Lego®-themed games and exercises to practice group interaction skills, pictorial instructions to the rules of Lego®-group and "How to use"-instructions for occupational therapists. A part of this project was to create a website where the product was published.

The product is based on the method of LEGO®-based therapy, occupational analysis and adaptation, a functional group model and the development of group interaction skills. Occupational analysis and adaptation is one of four core processes of occupational therapy. Therapists can analyze occupations or activities within a specific framework or using a model, which in this project was functional group model. All the games and exercises have been analyzed with the following five elements of the functional group model: purposeful action, self-initiated action, spontaneous (here-and-now) action, group-centered action, and adaptation to the environment. LEGO®-based therapy was used to make sure that the games, exercises, and pictorial instructions were suitable for the Lego-group.

The quality requirements of the product were user-friendliness, theory-based approach, and applicability for school environment. A questionnaire was made to get feedback from occupational therapists about how the product met the quality requirements. The feedback included some development proposals that concerned the appearance of the product, the content of the text and the functionality of some games and exercises. Overall, the results of the questionnaire showed that the product met all the quality requirements well.

Our product was made for children aged 7-9, so in the future it would be appropriate to develop our product for children aged 10-12 to practice their group interaction skills. Further information about school-based occupational therapy in Finland is needed to make sure that the tools which therapists use are purposeful for the school environment.

Keywords: school-based occupational therapy, social skills, groups

SISÄLLYS

1	PROJEKTIN TAUSTA JA TAVOITTEET	6
1.1	Projektin tausta.....	6
1.2	Projektin tavoitteet	9
2	PROJEKTIN SUUNNITTELU.....	11
2.1	Projektioorganisaatio	11
2.2	Projektin päätehtävät	13
3	TOIMINTATERAPIARYHMÄ EDISTÄMÄSSÄ LAPSEN RYHMÄVUOROVAIKUTUSTAITOJA KOULUSSA	16
3.1	Toimintaterapeutti koulussa	16
3.2	Alakouluikäisen lapsen ryhmävuorovaikutustaidot	19
4	TOIMINTATERAPEUTTISET RYHMÄT	22
4.1	Toiminnan analysointi ja soveltaminen.....	22
4.2	Toiminnallinen ryhmätyömalli.....	22
4.3	LEGO®-based therapy	25
5	TUOTTEEN SUUNNITTELU JA TOTEUTUS.....	27
5.1	Tuotteen laatukriteerit	27
5.2	Tuotteen luonnostelu ja kehittäminen.....	28
5.2.1	Tuotteen toimintojen ja materiaalien luonnostelu ja kehittäminen	30
5.2.2	Verkkosivun luonnostelu ja kehittäminen	37
5.3	Palautteen keruu ja tuotteen viimeistely	40
5.4	Tuotteen markkinointi	44
5.5	Tuotetta koskevat tekijänoikeudet.....	45
6	PROJEKTIN ARVIOINTI.....	47
6.1	Projektin tavoitteiden toteutumisen arviointi	47
6.2	Projektin päätehtävien toteutumisen arviointi	49
6.3	Tuotteen laatukriteerien toteutumisen arviointi	50
7	POHDINTA.....	53
	LÄHTEET	56
	LIITTEET	62

1 PROJEKTIN TAUSTA JA TAVOITTEET

1.1 Projektin tausta

Toimintaterapiassa edistetään ihmisten osallistumista elämän merkityksellisiin toimintoihin. Lapsen arki koostuu erilaisista toimintakokonaisuuksista, kuten koulussa käymisestä, leikistä, vapaa-ajasta, sosiaalisesta osallistumisesta ja itsestä huolehtimisesta. Toimintaterapeutin tehtävänä on tukea lasta ja perhettä, jotta lapsi suoriutuu näistä päivittäisistä toiminnoista. (AOTA 2013; AOTA 2020a; AOTA 2020b.) Alakouluikäisen lapsen yksi tärkeimmistä ympäristöistä on koulu, jossa suhteet vertaisiin nousevat aiempaa suurempaan rooliin (Case-Smith 2015, 94–97).

Lapsi, jolla on hyvät sosiaaliset taidot, kykenee osallistumaan erilaisiin kouluympäristön vaatimiin sosiaalisiin toimintoihin ja luomaan kaverisuhteita. Kouluympäristössä tapahtuvalla toimintaterapialla voidaan tukea lapsen sosiaalista osallistumista ja sosiaalisia taitoja. Sosiaalisten taitojen oppimisen myötä lapsi tuntee itsensä sosiaalisesti päteväksi. Sosiaaliset taidot vaikuttavat lapsen itsetuntoon ja selviytymiskeinoihin ja sosiaalinen hyvinvointi edistää lapsen toimintakykyä, terveyttä ja elämänlaatua. (Hilton 2015, 321.)

Toimintaterapian tarkoituksena on edistää asiakkaan hyvinvointia ja terveyttä toiminnan avulla. Toimintaterapeutit toimivat kaikenikäisten ihmisten kanssa yksilö-, ryhmä- ja yhteisötasolla. Toimintaterapeutit työskentelevät terveyskeskuksissa, sairaaloissa tai muissa kuntoutusympäristöissä sekä ihmisen omassa ympäristössä, kuten kotona, koulussa tai työpaikalla. Toimintaterapeutit hyödyntävät työssään eri tieteisiin pohjautuvaa tietoa, kuten lääketiedettä, psykologiaa, toiminnantiedettä sekä sosiaalisen käyttäytymisen tieteitä. (WFOT 2010, viitattu 28.7.2020.) Toimintaterapian teoria pohjautuu pääosin toiminnantieteeseen, joka tutkii ihmisen jokapäiväisiä toimintoja ja niiden vaikutusta ihmisen terveyteen ja hyvinvointiin sekä ympäristöön, jossa ihminen elää (WFOT 2012, viitattu 29.7.2020).

Toimintaterapeutit edistävät asiakkaan jokapäiväisiin toimintoihin osallistumista harjoittelemalla toimintaan tarvittavia taitoja asiakkaan kanssa, vaikuttamalla toiminnan ominaisuuksiin tai vaikuttamalla ympäristön ominaisuuksiin (WFOT 2010, viitattu 28.7.2020). Toimintaterapia koostuu neljästä ydinprosessista, joita toimintaterapeutti hyödyntää niin, että asiakas kykenee suoriutumaan toiminnasta. Ydinprosessit ovat minän käyttäminen tietoisesti, toimintakyvyn

arviointi, toiminnan analyysi ja soveltaminen sekä ympäristön analyysi ja soveltaminen. Minän tietoinen käyttäminen tarkoittaa sitä, että terapeutti käyttää ympäristöä ja erilaisia vuorovaikutuksen keinoja niin, että ne edistävät terapeutin yhteistyösuhteen muodostamista asiakkaan kanssa. Toimintakyvyn arviointi tarkoittaa ihmisen mahdollisuuksien, kykyjen ja tarpeiden arviointia suhteessa toimintaan ja ympäristöön. Ympäristön analyysin ja soveltamisen avulla terapeutti voi muuttaa ympäristön vaatimuksia niin, että ne mahdollistavat tai lisäävät ihmisen suoriutumista. (Hagedorn 2000, 17–18.)

Toiminnan analyysissa toimintaterapeutti tarkastelee osia, joista toiminta koostuu sekä toiminnan vaatimuksia yksilön, toiminnan ja ympäristön näkökulmasta. (Hagedorn 2000, 17–18, 61–63.) Toimintaterapeutti voi siis analysoida esimerkiksi sosiaalisia taitoja, joita lapsella on (yksilö), vaatimuksia ja mahdollisuuksia, joita ryhmätyönä tehty tehtävä asettaa (toiminta) sekä sosiaalista vuorovaikutusta sisältäviä tilanteita, joita luokkahuone vaatii tai mahdollistaa (ympäristö) (ks. Hagedorn 2000, 62–63).

Koulutoimintaterapeutilla tarkoitetaan toimintaterapeuttia, joka työskentelee opetustoimessa oppilashuollossa. Koulutoimintaterapeutti on koululaisen toimintakyvyn asiantuntija, jonka tavoitteena on edistää koululaisten hyvinvointia, toimintakykyä ja osallisuutta. Työnkuvaan sisältyy yksilö- ja yhteisötasolla tapahtuvaa asiakastyötä, koulu yhteisön hyvinvoinnin edistämistä oppilashuollossa, konsultointia, kouluttamista ja yhteistyötä huoltajien, koulun henkilökunnan sekä eri ammattilaisten kanssa. (Toimintaterapeutti 2019, viitattu 28.7.2020.) Koulutoimintaterapia on matalan kynnyksen palvelu, johon koululainen pääsee ilman lääkärin lähetettä (Toimintaterapeuttiliitto 2019b, viitattu 29.7.2020).

Suomessa toimintaterapeuttien osaamisen hyödyntäminen kouluissa on vielä harvinaista. Espoon kaupungilla on hyviä kokemuksia siellä työskentelevästä koulutoimintaterapeutista. Espoon lisäksi Raumalla on vuoden kestävä kokeilu ohjaavasta koulutoimintaterapeutista. Muualla maailmassa toimintaterapeutit työskentelevät yleisesti kouluissa osana koulun henkilökuntaa. Esimerkiksi Amerikassa, Australiassa, Uudessa-Seelannissa ja Kanadassa toimintaterapeuttien ammattiosaamista hyödynnetään kouluissa. Myös Ruotsissa koulutoimintaterapeuttien määrä on kasvussa. (Pallasto 2019; Toimintaterapeuttiliitto 2019a; Toimintaterapeuttiliitto 2019b, viitattu 10.3.2020.) Suomen Toimintaterapeuttiliiton mukaan koulun oma toimintaterapeutti tukisi oppilaiden ja opettajien pärjäämistä koulussa, kun toimintaterapeutti toimisi tiiviinä osana oppilaiden kouluarkea (Toimintaterapeuttiliitto 2019a, viitattu 10.3.2020).

Sveitsiläisen tutkimuksen mukaan toimintaterapeutit kokivat, että toimintaterapeutin näkökulman vieminen kouluympäristöön edisti lasten osallistumista koulun toimintoihin. Toimintaterapeutin näkökulman tuominen kouluun edellytti toimintaterapeuteilta koulun toimintojen ja rutiinien ymmärtämistä sekä ymmärrystä opettajien näkökulmasta. (Echsel, Price, Josephsson & Schulze 2019, 4–6.) Australialaisen tutkimuksen mukaan opettajat kokivat, että toimintaterapeuttien pitäisi kertoa omasta roolistaan paremmin, ymmärtää vaihtelevat luokkahuonetilanteet ja nähdä lapsen toiminta useammassa tilanteessa, sekä tuntea opettajien rooli ja vastuut paremmin. Näin toimintaterapeutti voi antaa realistisempia neuvoja kouluarkeen. (Rens & Joosten 2014, 148, 152–155.)

Tämä projekti on saanut alkunsa Ryhmän ohjaajana toimintaterapiaryhmässä -harjoittelussa. Kyseisellä opintojaksolla projektiryhmä ohjasi alakoululaisten ryhmää käyttäen LEGO®-based therapy -menetelmää. Menetelmään kuuluvia toimintoja sovellettiin, jotta ne vastaisivat paremmin alakoululaisten tarpeita ja kouluympäristön vaatimuksia. Tämän toimintojen soveltamisen tuloksena syntyi uusia pelejä ja harjoituksia, jotka innoittivat toteuttamaan toiminnoista tuotteen opinnäytetyönä.

LEGO®-based therapy on tutkimustietoon pohjautuva toimintaterapeuteille soveltuva menetelmä, jossa lapset harjoittelevat sosiaalista vuorovaikutusta ryhmässä. Menetelmässä tavoitteena on sosiaalisen pätevyyden edistäminen hyödyntämällä Legoja, jotka motivoivat lapsia harjoittelemaan sosiaalisia taitoja. Menetelmään kuuluu myös rooliharjoituksia ja tehtäviä, jotka edistävät yhteistyötä. (LeGoff ym. 2014.) Lego-terapiasta on todettu olevan hyötyä lapsille ja nuorille, joilla on autismikirjon häiriö, ja menetelmän on myös todettu edistävän sosiaalisia ja vuorovaikutustaitoja sekä lisäävän ystävyysuhteita. Lisäksi Lego-terapian vaikutukset on todettu pitkäkestoisiksi. (LeGoff & Sherman 2006, 317; Lindsay, Hounsell & Cassiani 2017, 173, 175.) LEGO®-based therapy -menetelmästä on aiemmin opinnäytetyönä toteutettu käsikirja, joka sisältää ohjeet menetelmän käyttöön sekä näyttöön perustuvaa tietoa menetelmän käyttämisestä toimintaterapiassa (Kulju & Mäki 2017).

Amerikkalaisessa tutkimuksessa tutkittiin koulussa työskentelevien toimintaterapeuttien strategioita ja käytäntöjä sosiaalisen osallistumisen edistämiseksi. Tutkimuksen mukaan alle puolet vastaajista ymmärsi oman roolinsa toimintaterapeutina oppilaiden sosiaalisen osallistumisen huomioimisessa. Lisäksi suurin osa koki, ettei heillä ole osaamista terapiaan, joka koskee sosiaalista osallistumista. (Leigers, Myers & Schneck 2016, 1–4.)

Terapiassa, jossa harjoitellaan sosiaalista vuorovaikutusta, voidaan käyttää ryhmämuotoisia toimintaterapian lähestymistapoja (Hagedorn 2000, 176, 180). Tällainen lähestymistapa on Schwartzbergin, Howen & Barnesin (2008) Toiminnallinen ryhmätyömalli, jossa toimintaa analysoidaan sen tarkoituksenmukaisuuden, itseohjautuvuuden, spontaaniuden ja ryhmäkeskeisyyden mukaan. Lisäksi mallissa huomioidaan, kuinka toiminta edistää ihmisen kykyä mukautua ympäristöönsä.

1.2 Projektin tavoitteet

Projektin tavoitteilla kuvataan sitä muutosta, joka projektilla pyritään saamaan aikaan hyödynsaajien kannalta. Projektille voidaan määrittellä välittömät tavoitteet ja kehitystavoite. Välittömät tavoitteet kuvaavat projektin konkreettista lopputulosta ja ne voidaan määrittellä projektin alku- ja lopputilanteen erona. Kehitystavoitteella tarkoitetaan pitkän ajan muutosvaikutusta erityisesti kohderyhmän kannalta. Kehitystavoite toteutuu vasta projektin lopussa tai jokin aika sen päättymisen jälkeen. (Silfverberg 2007, 6, 40–41.)

Projektin välittömänä tavoitteena on suunnitella, toteuttaa ja julkaista työväline LEGO®-based therapy -ryhmään. Työväline koostuu toimintaterapeutille tarkoitetuista käyttöohjeista, sosiaalisten taitojen harjoitteluun tukevista peleistä ja harjoituksista sekä kuvallisista ohjeista LEGO®-based therapy -menetelmän sääntöihin. Työvälineen toiminnot on suunnattu 7–9-vuotiaille koululaisille, joilla on haasteita ryhmävuorovaikutustaidoissa. Toiminnot perustuvat LEGO®-based therapy -menetelmään, toiminnan analyysiin ja soveltamiseen Toiminnallisen ryhmätyömallin mukaan sekä teoriaan 7–9-vuotiaan lapsen ryhmätyötaitoista. Tuotteen laatukriteerit ovat helppokäyttöisyys, kouluympäristöön soveltuvuus ja teoriaperusteisuus.

Projektin kehitystavoitteena on, että työvälineen käyttäminen vakiintuu kouluympäristössä toteutettuihin toimintaterapeuttisiin Lego-ryhmiin. Toisena kehitystavoitteena on, että työvälineen myötä toimintaterapeutit ottavat LEGO®-based therapy -menetelmän ja Toiminnallisen ryhmätyömallin ohjaamaan käytännön työtään.

Ensimmäisenä oppimistavoitteenamme oli oppia soveltamaan toimintaterapian teoriaa niin, että osaamme suunnitella ryhmävuorovaikutustaitojen edistämiseen tarkoituksenmukaisia pelejä ja toimintoja. Suunnittelun lisäksi tavoitteenamme oli toteuttaa peleihin ja harjoituksiin sopivat materiaalit. Toisena oppimistavoitteenamme oli oppia tuotekehittelyä sekä sitä, kuinka suunnitella

ja toteuttaa verkkosivut tuotteelle sekä kuinka julkaista tuote verkkosivuilla. Kolmas oppimistavoittemme oli oma ammatillinen kehittymisemme. Halusimme oppia projektinomaista, pitkäaikaista työskentelyä ja projektin vaiheita sekä kuinka hyödyntää omaa luovuuttamme tuotekehittelyssä. Lisäksi halusimme kerätä ajankohtaista ja tutkittua tietoa koulutoimintaterapiasta.

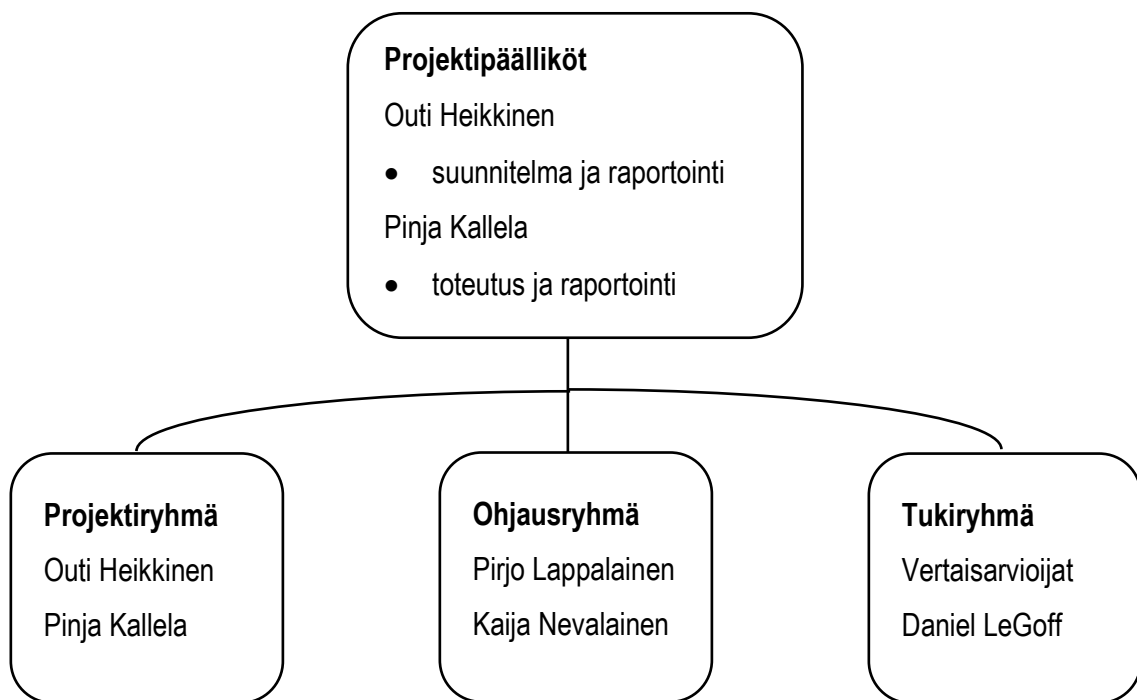
Hyödynsaajilla tarkoitetaan ihmisiä, jotka hyötyvät projektista. Kohderyhmällä tarkoitetaan sitä ryhmää, joka hyötyy projektista eniten ja jolle hyödyt kohdistetaan. Välitön kohderyhmä on se ryhmä, jota hyödyt koskevat ensisijaisesti. Varsinaisella kohderyhmällä tarkoitetaan ryhmää, joka hyötyy projektista välittömän kohderyhmän kautta. (Silfverberg 2007, 39.) Sosiaali- ja terveysalalla asiakkaat ovat usein varsinainen kohderyhmä, joka hyötyy tuotteesta välillisesti tuotetta käyttävän henkilökunnan kautta (Jämsä & Manninen 2000, 43–44).

Projektin välitön kohderyhmä on toimintaterapeutit, jotka toteuttavat toimintaterapiaa kouluympäristössä ja joille tuotetta markkinoidaan. Projektin varsinaisena kohderyhmänä ovat 7–9-vuotiaita koululaiset, joilla on haasteita ryhmävuorovaikutustaidoissa ja joiden kanssa toimintaterapeutti käyttää tätä tuotetta. Projektin hyödynsaajia ovat lisäksi koulun henkilökuntaan kuuluvat ammattilaiset, kuten opettajat, erityisopettajat ja avustajat, kun toimintaterapeutti käyttää tuotetta kouluympäristössä. Projektin hyödynsaajiin kuuluvat myös Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian opiskelijat, sillä tuote annetaan Oulun ammattikorkeakoululle opetuskäyttöön.

2 PROJEKTIN SUUNNITTELU

2.1 Projektioorganisaatio

Projektiin kuuluvien osapuolten vastuut tulee olla selkeästi määritelty (Silfverberg 2007, 48–51). Projektioorganisaatio koostuu projektipäälliköstä, projektiryhmästä, ohjausryhmästä ja tukiryhmästä (Ruuska 2012, 129; Mäntyneva 2016, 20–24). Projektioorganisaatio on esitetty kuviossa 1.



KUVIO 1. Projektioorganisaatio

Projektiryhmällä tarkoitetaan projektissa työskenteleviä ihmisiä, jotka ovat sitoutuneet projektin tavoitteisiin. Projektiryhmän jäsenten tehtäviin kuuluu omien tehtävien suunnittelu, tekeminen ja edistymisestä raportointi sekä oman osaamisen ylläpitäminen ja kehittäminen. Projektiryhmän jäsenten tulee tukea toisiaan projektiin liittyvissä tehtävissä. (Mäntyneva 2016, 21, 24.) Projektiryhmän muodostivat Outi Heikkinen ja Pinja Kallela, jotka toimivat myös projektipäälliköinä. Projektiryhmän toteuttamista tehtävistä kerrotaan tuotteen suunnittelun ja toteutuksen sekä projektin arvioinnin kohdalla.

Projektipäällikkö vastaa projektin sisäisestä johtamisesta, hankkeen seurannasta ja sisäisestä arvioinnista (Silfverberg 2007, 48–51). Projektipäällikön tehtäviin kuuluu projektisuunnitelman laatiminen ja projektin aikatauluttaminen, projektiryhmän työskentelyn ohjaaminen ja tehtävien edistymisen seuraaminen, projektin dokumentointi ja loppuraportin tekeminen, projektin tuotosten laadunvarmistus, yhteistoiminta ohjausryhmän kanssa sekä projektin päättäminen (Mäntyneva 2016, 21, 38). Projektipäällikön vastuut jaettiin vahvuuksien mukaan niin, että projektin suunnittelun projektipäällikkönä toimi Outi Heikkinen ja toteutuksen projektipäällikkönä Pinja Kallela. Projektipäälliköt jakoivat vastuun projektin raportoinnista. Projektin suunnitteluvaiheessa Heikkinen ohjasi projektin tietoperustan toteuttamista sekä ajankäyttöä. Toteutusvaiheessa Kallela ohjasi verkkosivujen ja tuotteen tuotekehittelyä. Näin molemmat saivat kokemuksen projektipäällikkönä toimimisesta itsenäisesti ja pääsivät hyödyntämään omia vahvuuksiaan. Raportointivaiheessa projektipäällikön vastuu jaettiin, jotta raportti kuvastaisi molempien tekemää työtä tasapuolisesti ja todenmukaisesti.

Ohjausryhmä vastaa projektin edistymisen seuraamisesta ja hankkeen tuloksien arvioinnista (Silfverberg 2007, 48–51). Ohjausryhmän tehtäviin kuuluu projektisuunnitelman läpikäyminen ja hyväksyminen, tavoitteita ja toteutusta koskevien muutosten hyväksyminen, projektin toteuttamisen seuraaminen, johtamisen valvominen ja ohjaaminen, projektin päättämisen hyväksyminen sekä projektipäällikön tukeminen. Ohjausryhmä voi koostua asiantuntijoista, joilla on sellaista asiantuntemusta ja verkostosuhteita, jotka auttavat pääsemään projektin tavoitteeseen. (Mäntyneva 2016, 20–21.) Ohjausryhmään kuuluivat ohjaavat opettajat Pirjo Lappalainen ja Kaija Nevalainen. Edellä mainittujen tehtävien lisäksi ohjausryhmä arvioi projektin loppuraportin.

Tukiryhmään kuuluivat vertaisarvioijat, joilta saimme tarvittaessa palautetta projektin eri vaiheisiin liittyen. Tukiryhmän tehtäviin kuuluu laadun varmistaminen (Ruuska 2012, 129). Lisäksi tukensa ja kiinnostuksensa tähän projektiin antoi LEGO®-based therapy -menetelmän kehittänyt neuropsykologi Daniel LeGoff. LeGoffia tiedotettiin projektista sähköpostitse ja valmiista tuotteesta lähetettiin hänelle esimerkit, jotka kuvasivat tuotteen sisältöä.

Projektiin kuuluvia ryhmiä, niiden toimintaa ja projektin vaiheiden toteutumista hallitaan toimivan viestinnän avulla (Ruuska 2012, 212). Suurimman osan projektista projektiryhmän jäsenet työskentelivät etänä, sillä he asuivat eri paikkakunnilla. Projektiryhmän sisäinen viestintä hoidettiin niin, että yhteistä pohdintaa ja päätöksentekoa vaativissa tilanteissa sovittiin videopuheluyhteys Microsoft Teamsin, Skypen tai Zoomin kautta. Projektin työstämistä tehtiin etänä niin itsenäisesti

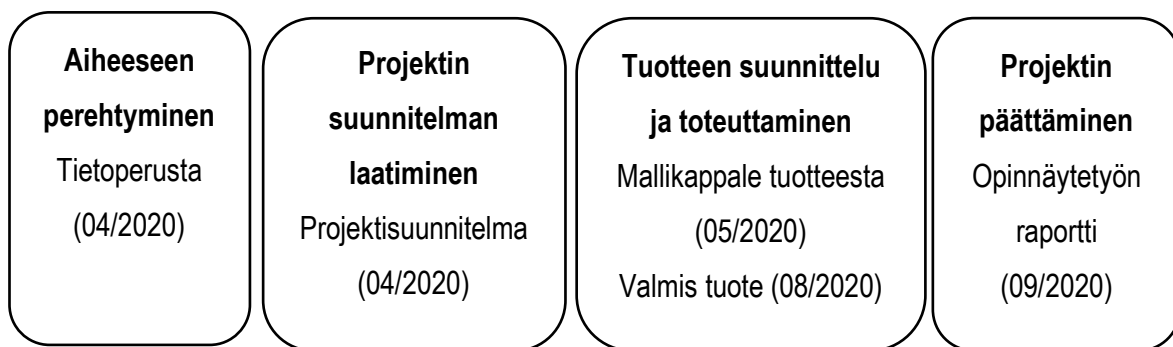
kuin yhtä aikaa, jolloin tarvittaessa otettiin videoyhteys toiseen osapuoleen. Kiireellisissä asioissa projektiryhmä viesti toisilleen WhatsAppissa. Ohjausryhmän kanssa viestintä tapahtui pääsääntöisesti sähköpostitse, jolloin projektiryhmä sopi yhdessä viestien sisällön ja viestit lähetettiin kaikille osapuolille. Tukiryhmään yhteyttä pidettiin sähköpostitse ja vertaisarvioijien kanssa viestittiin myös WhatsAppin avulla.

2.2 Projektin päätehtävät

Projektin jakaminen vaiheisiin lisää projektin hallittavuutta (Mäntyneva 2016, 59). Vaiheet kattavat koko projektin alusta loppuun saakka (Ruuska 2012, 33). Projektille asetetaan **päätehtävät**, joiden avulla voidaan seurata ja valvoa projektin kulkua. Päätehtävien avulla kuvataan sitä, miten toivottuun lopputulokseen päästään. (Ruuska 2008, 178.) Projektille asetettuja päätehtäviä olivat aiheeseen perehtyminen, projektin suunnitelman laatiminen, tuotteen suunnittelu ja toteuttaminen sekä projektin päättäminen.

Projektin päätehtävät on hyödyllistä pilkkoa pienempiin ja helpommin hallittaviin osaprojekteihin eli **osatehtäviin**. Lisäksi projektille tulee asettaa selkeät **välitavoitteet**, jolloin voidaan arvioida, kuinka projekti on siihen mennessä toteutunut, tehdä korjauksia ja saada palautetta. Välitavoitteet ovat konkreettisia saavutuksia. (Ruuska 2012, 52–53.)

Projekti aikataulutettiin sen toivotun päättämisaikankohdan mukaan, joka oli elokuu 2020. Tällöin projektin aikataulu rakennetaan taaksepäin eli päättämisaikankohdasta siihen päivään, kun aikataulu tehdään. Tähän liittyen huomioidaan lyhin mahdollinen polku projektin toteuttamiseksi, eli niin kutsuttu kriittinen polku. Kriittinen polku sisältää kaikki ne tehtävät, jotka ovat oleellisia aikataulussa pysymisen kannalta. Kriittiset tehtävät tehdään ensin tai rinnakkain muiden tehtävien kanssa, jotta projektin aikataulu ei kärsisi. (Mäntyneva 2016 69–71.) Projektin päätehtävät, välitavoitteet sekä välitavoitteiden valmistumisen tavoiteaika on esitetty kuviossa 2.



KUVIO 2. Projektin päätehtävät, välitavoitteet ja välitavoitteiden valmistumisen tavoiteaika

Aiheeseen perehtyminen aloitettiin syksyllä 2019 Ryhmän ohjaajana toimintaterapiaryhmässä -harjoittelun kautta, jolloin tutustuimme syvemmin LEGO®-based therapy -menetelmään. Harjoittelun myötä heräsi idea lisäpeleistä ja -harjoituksista kyseisen menetelmän käyttämisen tueksi. Aiheeseen perehtyminen jatkui etsimällä tietoa lasten koulutoimintaterapiasta toimintaterapian alan kirjallisuudesta ja Suomen Toimintaterapeuttiliiton julkaisuista. Opinnäytetyön tietoperustaa varten perehdyttiin toiminnan analyysiin ja soveltamiseen, Schwartzbergin, Howen ja Barnesin (2008) Toiminnalliseen ryhmätyömalliin sekä 7–9-vuotiaan lapsen sosiaalisten taitojen kehitykseen. Tietoperustan kirjoittaminen aloitettiin syksyllä 2019 ja se jatkui kevääseen 2020 asti. Aiheeseen perehtymiseen kuului myös aiheen rajaaminen, jotta projekti olisi helpompi toteuttaa tarkoituksenmukaisesti, eikä se olisi liian laaja. Tietoperusta lähetettiin ohjausryhmälle maaliskuussa 2020 ja palautteen avulla rajattiin, täydennettiin ja tarkennettiin tietoperustaa. Tietoperusta oli valmis huhtikuussa 2020.

Seuraavaksi **projektille laadittiin suunnitelma**. Suunnittelu aloitettiin laatimalla projektille aikataulu ja määrittelemällä projektille tavoitteet sekä tuotteelle laatukriteerit. Tässä vaiheessa toteutettiin myös projektioorganisaation tehtävien jakaminen, projektin riskianalyysi ja budjetin laatiminen. Tekijänoikeusmääräyksiä selvitettiin liittyen LEGO Group –tavaramerkkiin. Vaiheen välituloksena syntyi projektin suunnitelma, joka lähetettiin samaan aikaan tietoperustan kanssa ohjausryhmälle maaliskuussa 2020. Ohjausryhmän palautteen perusteella suunnitelmaan tehtiin tarvittavat korjaukset, jonka jälkeen projektin suunnitelma oli valmis huhtikuussa 2020.

Projektin kolmas päätehtävä oli **tuotteen suunnittelu ja toteuttaminen**. Tuotteeseen sisältyvien pelien ja harjoitusten ideointi ja luonnostelu oli aloitettu jo syksyllä 2019 Ryhmän ohjaajana toimintaterapiaryhmässä -harjoittelun aikana. Varsinaisesti opinnäytetyön projektia varten olevan

tuotteen toteuttaminen aloitettiin keväällä 2020. Kun projektin tietoperusta ja suunnitelma oli laadittu, oli tuotteen suunnittelu ja toteuttaminen helpompaa ja tarkoituksenmukaisempaa. Suunnittelu- ja toteuttamisvaiheeseen kuuluivat tuotteen sisällön ja rakenteen suunnittelu, harjoittelussa käytettyjen materiaalien kokoaminen ja uusien materiaalien ideointi ja suunnittelu. Olennainen osa tätä vaihetta oli toimintojen analysointi Toiminnallisen ryhmätyömallin mukaan. Lisäksi toimintojen suunnittelussa huomioitiin niiden soveltuvuus LEGO®-based therapy -ryhmään ja se, että ne sopivat käytettäväksi kouluympäristössä. Suunnitteluun ja toteuttamiseen kuului myös toteutustavan miettiminen, eli miten materiaali tuotetaan, miten se julkaistaan sähköisenä ja kuinka sen saa myös tulostettua paperisena. Materiaalin tuottaminen tapahtui erilaisilla tietokoneohjelmilla ja valokuvia ottamalla. Tuotteen julkaisukanavaksi valittiin verkkosivut.

Projektiryhmä toteutti suunnittelu- ja toteuttamisvaiheen etänä lukuun ottamatta kolmea päivää, jonka aikana tuotetta varten otettiin valokuvia ja kuvattiin videoita tuotteen käyttämisestä. Suunnittelu- ja toteuttamisvaiheen ensimmäisenä välitavoitteena oli mallikappale tuotteesta, joka oli valmis kesäkuun 2020 alussa. Mallikappaleesta kerättiin palaute Webropol-kyselyn avulla. Palaute oli kerätty heinäkuussa 2020, jonka jälkeen palaute käsiteltiin ja sen avulla tuotetta viimeisteltiin lopulliseen muotoonsa. Vaiheen toisena välitavoitteena oli valmis tuote, joka oli valmis elokuussa 2020.

Viimeinen projektin päätehtävistä oli **projektin päättäminen**. Vaiheeseen kuului opinnäytetyön raportin kirjoittaminen sekä laatukriteerien ja tavoitteisiin pääsemisen arviointi. Tuotteen osalta projektin päätösvaiheeseen kuului tuotteen markkinointi, joka jatkuu vielä tulevaisuudessa projektin päätyttyä. Suunnittelu- ja toteuttamisvaiheessa kuvatuista videoista on tarkoitus muokata syksyllä 2020 mainosvideo, jonka avulla tuotetta markkinoidaan.

RYHMÄVUOROVAIKUTUSTAITOJA KOULUSSA**3.1 Toimintaterapeutti koulussa**

Suomalaisessa koulussa työskentelevän koulutoimintaterapeutin tulee tuntea oppilas- ja opiskelijahuoltolaki sekä erilaiset tuen muodot, jotka on määritelty perusopetuslaissa. Oppilas- ja opiskelijahuoltolain tarkoituksena on edistää sekä oppilaiden että oppilaitosyhteisön ja opiskeluympäristön hyvinvointia. Lain tarkoituksena on edistää oppilaiden osallisuutta ja turvata varhainen tuki sitä tarvitseville. Lain mukaan yksittäiselle oppilaalle voidaan antaa monialaista yksilökohtaista opiskeluhoitoa. (Oppilas- ja opiskelijahuoltolaki 1287/2013; Opetushallitus 2020b, viitattu 13.3.2020.)

Perusopetuslaissa määritellään kolme tasoa, jolla oppilas voi saada tukea oppimiseen ja koulunkäyntiin. Ensimmäinen taso on yleisen tuen taso. Jos yleinen tuki ei riitä, oppilas saa tehostettua tukea. Päätös tehostetusta tuesta tehdään oppilashuollossa moniammatillisessa yhteistyössä. Viimeinen tuen porras on erityinen tuki, jossa oppilaalle luodaan henkilökohtainen opetuksen järjestämistä koskeva suunnitelma eli HOJKS. (Perusopetuslaki 628/1998 4. 16a§, 17§; Opetushallitus 2020a, viitattu 11.3.2020.)

Samoin, kuin perusopetuslain kolmiportaisessa tuessa, myös koulussa toteutuvalla toimintaterapialle voidaan määritellä kolme tasoa. Kolmitasoisien koulutoimintaterapian avulla jokainen oppilas saa tukea ja palveluita. Ensimmäisellä eli yleisellä tasolla kohteena voivat olla kaikki koulun oppilaat tai kokonainen luokka, jonka toiminnallista osallisuutta pyritään lisäämään. Toinen taso on tehostettujen ja kohdennettujen palvelujen taso, jossa pyritään ehkäisemään syrjäytymistä. Palvelut on kohdistettu pienien oppilasryhmien tarpeille. Kolmannella tasolla kyseessä on erityisten, intensiivisten ja yksilöllisten palveluiden tarjoaminen sellaisille oppilaille, joilla on toimintakykyyn liittyviä vaikeuksia. (Bazyk & Cahill 2015, 669–670; Aronpuro, Laitinen & Metsäranta 2019.)

Kolmitasoisien koulutoimintaterapian yleinen taso tarkoittaa varhaista ja ennaltaehkäisevää seulontaa, johon kuuluu arviolta 80 % oppilaista. Tällä tasolla toimintaterapeutti voi tukea

oppilaiden osallistumista toimintakokonaisuuksiin, kuten opetukseen, sosiaaliseen osallistumiseen, leikkiin ja vapaa-aikaan, itsestä huolehtimisen toimintoihin ja työhön. Yleisellä tasolla toimintaterapeutti on mukana ennaltaehkäisevissä, koko koulun kattavissa toimenpiteissä, kuten koulukiusaamista ehkäisevissä ohjelmissa. Toimintaterapeutti tekee yhteistyötä koulun henkilökunnan kanssa ja on mukana luomassa mielenterveyttä ja hyvinvointia edistävää ympäristöä. Yleisellä tasolla toimiessaan toimintaterapeutti tekee epävirallista havainnointia kaikista oppilaista tunnistaakseen riskiryhmissä olevien oppilaiden haasteet. (Bazyk & Cahill 2015, 669, 683, 693.)

Kohdennettujen interventioiden tasolle kuuluu noin 15 % oppilaista. Nämä oppilaat ovat tavallisen opetuksen ja erityisopetuksen välissä tai he kuuluvat johonkin riskiryhmään, mutta heillä ei ole vielä tarvetta terveydenhuollon palveluille. Riskiryhmiin voi kuulua oppilaita, joilla on jokin toiminnanvajavuus tai esimerkiksi oppilaita, jotka ovat kokeneet kiusaamista. Toimintaterapeutti voi koota ja ohjata ryhmiä, jotka on kohdistettu näille oppilaille. Oppilaille, joilla on käytöshaasteita ja haasteita sosiaalisessa kanssakäymisessä luokkatovereiden kanssa, toimintaterapeutti voi perustaa ryhmän, jossa sosiaalisia taitoja harjoitellaan. Toimintaterapeutin on hyvä arvioida oppilaiden sosiaalista osallistumista koulutoimintojen aikana mukaan lukien välitunnilla ja ruokatauolla sekä analysoida koulutehtävien vaatimia sosiaalisia taitoja. Lisäksi toimintaterapeutti voi suositella tarvittavia soveltamiskeinoja ja konsultoida opettajaa tarvittavista muutoksista sekä antaa tietoa vanhemmille siitä, kuinka kotona voidaan tukea lapsen sosiaalista osallistumista. Kohdennettujen interventioiden tasolla yhteistyötä tehdään opettajien kanssa, jotta oppimisen vaatimukset ja akateemiset rutiinit voidaan mukauttaa oppilaille sopiviksi. (Bazyk & Cahill 2015, 669–670, 683, 692–693, 698.)

Koulussa toteutettu LEGO®-based therapy -ryhmä voi olla kohdennettu interventio oppilaille, joilla on sosiaalisia haasteita. Tarvittaessa toimintaterapeutti voi toteuttaa Lego-ryhmän myös oppilaille, jotka ovat haasteidensa takia terveydenhuollon palveluiden piirissä. Tällöin ryhmä kuuluu intensiivisten ja yksilöllisten interventioiden tasolle.

Kolmannelle, intensiivisten ja yksilöllisten interventioiden tasolle, kuuluu noin 5 % oppilaista. Tällä tasolla toimintaterapeutti yksilöllistää palveluitaan sellaisille oppilaille, joiden haasteisiin toisella tasolla tehdyt toimenpiteet eivät vastaa. Taso sisältää yksilöllisiä interventioita tai ryhmäinterventioita oppilaille, joilla on jo todettu mielenterveysongelmia tai muita terveydenhuollon

palveluita vaativia haasteita. Yhteistyö tapahtuu tällä tasolla oppilashuollon kanssa. (Bazyk & Cahill 2015, 669, 683, 693.)

Hemmingssonin, Egilsonin, Hoffmanin ja Kielhofnerin mukaan kouluympäristö vaatii oppilaalta seuraavia toimintoja: kirjoittaminen, lukeminen, puhuminen, asioiden muistaminen, matematiikan tehtävien tekeminen, kotitehtävien ja kokeiden tekeminen, urheileminen ja liikunta, luokkatyöskentelyyn osallistuminen, välituntien viettäminen, luokkaretkiin osallistuminen, avun pyytäminen, koulumatkojen kulkeminen sekä vuorovaikutus ikätovereiden ja henkilökunnan kanssa (Dunbar 2007, 82–87). Toiminnot voidaan jakaa akateemisiin toimintoihin, ei-akateemisiin toimintoihin sekä lukujärjestyksen ulkopuolisiin toimintoihin. Matematiikka, kirjoittaminen ja lukeminen ovat akateemisia toimintoja. Välitunnit, ruokailu ja muu itsestä tai esimerkiksi omista oppimisvälineistä huolehtiminen kuuluvat ei-akateemisiin toimintoihin. Lukujärjestyksen ulkopuolisia toimintoja ovat voivat olla urheilu, bänditoiminta ja kerhot sekä koulumatkojen kulkeminen. Koulussa toteutettu toimintaterapia koskee kaikkia näitä toimintakokonaisuuksia ja toimintoja. (Bazyk & Cahill 2015, 668, 685–686.)

Taidot kehittyvät vuorovaikutuksessa ympäristön kanssa (Mosey 1986, 418). Koulutoimintaterapeutti tukee myös ei-akateemisia taitoja, joten hän työskentelee hyödyntäen laajasti lapsille luonnollista kouluympäristöä, kuten luokkahuonetta, koulun pihaa, käytäviä ja ruokalaa. Välituntien ja ruokataukojen huomioiminen ovat tärkeitä sosiaalisen osallistumisen edistämässä. (Bazyk & Cahill 2015, 673, 686–687.)

Sveitsiläisen tutkimuksen mukaan kaksi kolmasosaa toimintaterapeuteista toteutti koulussa tapahtuvaa terapiaa luokkahuoneessa, liikuntasalissa, taideaineiden luokissa tai muissa koulun tiloissa. 28 % toteutti terapiaa kahdestaan lapsen kanssa tai lapsiryhmässä erillisessä huoneessa. (Kaelin, Ray-Kaeser, Moiola, Kocher Stalder, Santinelli, Echsel & Schulze 2019, 4–5.) Toisessa tutkimuksessa 61 % koulussa tapahtuvasta toimintaterapiasta toteutui arkisten tilanteiden ulkopuolella erillisessä huoneessa (Spencer, Turkett, Vaughan & Koenig 2006, 82, 84–85). Kouluarkeen liitetty terapia on todettu tehokkaammaksi kuin luonnollisista ympäristöistä ja tilanteista erillään tapahtuva terapia. Luonnollisen ympäristön vaatima ongelmanratkaisu ja päivittäiset rutiinit mahdollistavat jatkuvan harjoittelemisen, joka saa aikaan toiminnallisia muutoksia. (Bazyk & Cahill 2015, 686.)

Kouluun integroitu terapia vaatii toimintaterapeutilta yhteistyötä opettajien ja muiden ammattilaisten kanssa (Bazyk & Cahill 2015, 685) Tutkimuksissa koulutoimintaterapeutit ovat pitäneet yhteistyötä ja kommunikointia opettajien kanssa helppona ja mutkattomana ja tasavertainen asiantuntijuus opettajien kanssa koetaan tärkeänä. (Rens & Joosten 2014, 148, 152–155; Echsel ym. 2019, 4–6.) Toimintaterapeutti voi yhdessä opettajan kanssa mukauttaa toimintaa tai ympäristöä, kun hän on havainnoinut oppilaan taitojen, toiminnan vaatimusten ja ympäristön suhdetta. Koulussa tapahtuvan toimintaterapian avulla opettajat ja erityisopettajat saavat käsityksen siitä, mitä toimintaterapia on ja millaista osaamista toimintaterapeutilla on. (Bazyk & Cahill 2015, 687.)

3.2 Alakouluikäisen lapsen ryhmävuorovaikutustaidot

Lapsen leikki on 7–9 vuoden iässä strukturoitua ja järjestelmällistä. Siihen kuuluvat sääntöpelit, jotka ovat usein fyysisiä ja sosiaalisia. Ryhmässä lapset sopivat rooleista sekä selittävät ja luovat sääntöjä keskenään. Sääntöjen tasavertaisuus ymmärretään 9–10 vuoden iässä. Psykososiaalisista taidoista lapsilla kehittyä alakouluikässä yhteistyötaidot, kyky miellyttää muita, halu olla/omata paras ystävä sekä halu kuulua pienempään kaveriporukkaan. Lisäksi alakouluikäisten kyky säädellä käyttäytymistään kehittyä, joten he ovat vähemmän impulsiivisia. Kilpailu vertaisten kanssa on tavallista. (Case-Smith 2015, 94–97.)

Lapsen sosiaalisten ja ryhmävuorovaikutustaitojen kehittymistä voidaan tarkastella Moseyn (1986, 407, 411, 416) kehityksellisen viitekehysten avulla. Kehityksellinen viitekehys pohjautuu erilaisiin kehitysteorioihin ja se sopii käytettäväksi lasten kanssa. Viitekehysten mukaan ihmisen toimintakyky koostuu kuudesta adaptiivisesta taidosta eli perustaidoista, joiden avulla ihminen on vuorovaikutuksessa ympäristönsä kanssa. Tässä opinnäytetyössä adaptiivisista taidoista tarkastellaan tarkemmin sosiaalisiin taitoihin kuuluvia ryhmävuorovaikutustaitoja.

Sosiaalisilla taidoilla tarkoitetaan kykyä tehdä aloitteita, vastata toisen vuorovaikutukseen ja ylläpitää vuorovaikutusta, jotta omat ja toisen tarpeet, kuten tarve saada apua tai mielihyvää toisen seurasta, täyttyvät. Sosiaaliseen vuorovaikutukseen sisältyy viisi vuorovaikutuksen osa-aluetta, jotka ovat oleellisia ihmisen ympäristöön sopeutumisen kannalta. Näitä ovat yhteistyö, kilpailu, kompromissi, neuvottelu ja vakuuttavuus. **Yhteistyö** tarkoittaa työskentelyä ja toimimista yhteistä päämäärää kohti. **Kilpailulla** tarkoitetaan henkilöiden tai ryhmien välistä kiistaa tai kilpailuhenkisyttä paremmuudesta, palkinnosta, kunniaista tai etuudesta. **Kompromissi** on erimielisyyksien ratkaisu, joka saavutetaan molempien osapuolien muuttaessa vaatimuksiaan.

Kompromissilla ei tarkoiteta sitä, että toinen osapuoli luovuttaa ja hyväksyy toisen ehdotuksen sellaisenaan. **Neuvottelussa** tehdään kauppaa suoran keskustelun kautta tai kolmannen osapuolen avulla oman aseman tai hyödyn edistämiseksi. **Vakuuttavuudessa** on kyse oman mielipiteen esittämisestä tai annetun tehtävän suorittamisesta rohkeasti, itsevarmasti ja hellittämättömästi. Vakuuttavuus ei tarkoita vihamielistä vuorovaikutusta. (Mosey 1986, 61, 63.)

Ryhmävuorovaikutustaitojen oppimisen myötä ihmisestä tulee tuottava jäsen useissa perusryhmissä. 5–7 vuoden iässä ryhmävuorovaikutustaidoista kehittyy **kyky osallistua minäkeskeiseen yhteistyöryhmään**. Tämän taidon oppiminen näkyy kykyä osallistua pitkäkestoiseen tehtävään lapsen omien mielenkiintojen mukaan. Lapsi huomaa, että hänen oikeuksiaan kunnioitetaan ja hänen tarpeensa huomioidaan, kun hän itse kunnioittaa ja huomioi ryhmän muita lapsia. Lapsi oppii tunnistamaan ryhmän normeja ja tavoitteita ja hyödyntämään tätä tietoa omassa toiminnassaan. Lapsi saa kokemuksia erilaisista ryhmärooleista. Taidon kehittyessä lapsi myös näkee itsensä ryhmän jäsenenä, jolla on oikeus kuulua ryhmään. Ryhmässä lapsi kykenee vastaamaan muiden tarpeeseen saada arvostusta ja myös hänen oma tarpeensa saada arvostusta tyydyttyä. (Mosey 1986, 435–436.)

Kyky osallistua minäkeskeiseen yhteistyöryhmään kehittyy ympäristössä, joka mahdollistaa toisten lasten kanssa jaettujen ja pitkäaikaisten tehtävien valitsemisen, suunnittelemisen ja toteuttamisen. Lisäksi ympäristön tulee mahdollistaa yhteistyö ja kilpailu sekä useiden roolien harjoittelu. Terapeutin rooli ryhmässä on antaa tukea mahdollisimman vähän eli terapeutti kannustaa lapsia valitsemaan, suunnittelemaan ja toteuttamaan tehtäviä yhdessä muiden lasten kanssa. Terapeutti on ryhmässä ikään kuin varahenkilönä. (Mosey 1986, 435–436.)

Kun lapsi on oppinut minäkeskeiseen yhteistyöryhmään osallistumisen, hän oppii 9–12-vuotiaana **kyvyn osallistua yhteistyöryhmään**. Tällöin lapsen toiminta ei ole enää omista mielenkiinnoista lähtöisin olevaa, vaan hän ymmärtää ryhmän muiden jäsenten tarpeita ja kykenee kohtaamaan niitä. Ominaista tälle kehitystasolle on se, että lapsille ryhmän tehtävä on toissijainen, kun taas tärkeämpää on se, että omat ja toisten tarpeet tulevat kohdatuksi. Taidon oppimisesta kertoo kyky ilmaista positiivisia ja negatiivisia tunteita ryhmässä. Taidon oppimisen edellytyksenä on se, että jäsenet ovat samankaltaisia ja heillä on vaaditut taidot siirtyä kyseiselle kehitystasolle. Tällöin taidon oppimista edellyttävät ominaisuudet lähtevät ryhmän sisältä, ja liian vahva ohjaaminen voi haitata taidon kehittymistä. Terapeutti voi edistää taidon kehittymistä ohjaamalla lapsen sellaiseen ryhmään, jossa taidon oppiminen mahdollistuu. Tällainen ryhmä voi tarkoittaa terapian ulkopuolista

ryhmää. (Mosey 1986, 436.) Koulussa toimiva toimintaterapeutti voikin kannustaa lasta löytämään sopivia ryhmiä esimerkiksi välitunneilla tai ruokatauoilla.

Sosiaalisten taitojen kehittymisen kannalta on tärkeää, että ryhmässä opitut taidot yleistyvät kouluympäristöön ja lasten vapaa-aikaan. Koulussa toteutetut sosiaalisten taitojen ryhmät kannustavat ryhmän jäseniä ystävyysuhteisiin sekä jatkuvaan sosiaalisten taitojen harjoitteluun (Hilton 2015, 339). Ryhmävuorovaikutustaitojen harjoittelulla tuetaan koululaisen sosiaalista osallistumista. Sosiaalinen osallistuminen on toimintakokonaisuus, johon koulussa tapahtuvalla toimintaterapialla voidaan vaikuttaa (Bazyk & Cahill 2015, 668).

Sosiaalinen osallistuminen tarkoittaa sellaisiin toimintoihin sitoutumista, joiden tuloksena ihminen on onnistuneessa vuorovaikutuksessa yhteisönsä kanssa sekä onnistuneessa vuorovaikutuksessa ikätovereidensa ja kavereidensa kanssa. Sosiaalinen osallistuminen tarkoittaa myös hyvää vuorovaikutussuhdetta omaan perheeseen ja kykyä toteuttaa siihen kuuluvia rooleja. (American Occupational Therapy Association 2014, S21). Kun oppilaan sosiaalisessa osallistumisessa ei ilmene ongelmia, hän kykenee olemaan hyvässä vuorovaikutuksessa opettajien, koulun muun henkilökunnan ja vertaisten kanssa sekä luomaan heihin ihmissuhteita. Myös osallistuminen lukujärjestyksen ulkopuolisiin toimintoihin katsotaan merkiksi hyvästä sosiaalisesta osallistumisesta. (Bazyk & Cahill 2015, 673).

4 TOIMINTATERAPEUTTISET RYHMÄT

4.1 Toiminnan analysointi ja soveltaminen

Toiminnan analyysi on yksi toimintaterapian ydinprosesseista (Hagedorn 2000, 17–18). Toiminnan analyysia tehdessään toimintaterapeutit käyttävät tietämystään toiminnoista ja sen vaiheista prosessinomaisesti läpi terapian. Toimintaterapeutit analysoivat tekijöitä, joita asiakkaan toiminnallinen suoriutuminen vaatii ja soveltavat toimintaa niin, että toiminnallinen suoriutuminen ja osallistuminen on mahdollista. (O'Brien 2013, 17.)

Toiminnan analyysi voidaan jakaa perus-, vaatimus- ja sovellusanalyysiin. Perusanalyysissa kuvaillaan, kuinka toimintaa tehdään, missä järjestyksessä toiminnan vaiheet etenevät ja mitä materiaaleja toimintaan tarvitaan. Vaatimusanalyysissa kuvaillaan tehtävän tai tekemisen vaatimukset. Sovellusanalyysissa huomioidaan, mitä ihmisen toimintakykyä parantavia hyötyjä toiminnalla saadaan aikaan. Sovellusanalyysin kautta toimintaa voidaan mukauttaa niin, että se edistää yksilön suoriutumista. Toimintoja voidaan soveltaa myös niin, että niiden avulla saadaan tuotettua tietynlaista terapiaa. (Hagedorn 2000, 169–170, 173.)

Toiminnan analyysi voidaan tehdä rajatun viitekehyksen mukaan, joka ohjaa analyysia asiaankuuluvaan suuntaan. Sosiaalisen vuorovaikutuksen harjoittelua varten ryhmämuotoiset lähestymistavat ovat tarkoituksenmukaisia. Tällaisissa lähestymistavoissa toiminnan analyysi keskittyy vuorovaikutuksen ja kommunikaation määrään, jota toiminta vaatii tai jota toiminnassa esiintyy. (Hagedorn 2000, 176, 180.) Ryhmämuotoinen lähestymistapa, jota tässä opinnäytetyössä käytettiin, on Toiminnallinen ryhmätyömalli.

4.2 Toiminnallinen ryhmätyömalli

Ryhmiin kuuluminen on osa yhteiskuntamme rakennetta ja ihminen on osa jotakin ryhmää koko elämänsä ajan. Koulussa lapsi on osa luokkaansa, harrastuskerhoja ja sosiaalisia ryhmiä. Ryhmistä saadut kokemukset muovaavat ihmisen sosiaalista kehitystä. Kun ihminen on vuorovaikutuksessa toisten kanssa, hän oppii myös itsestään muodostaen omaa identiteettiään ja roolejaan. Ryhmäterapiassa ihminen voi saada kokemuksia useista ihmissuhteista verrattuna yksilöterapiaan. (Finlay 1997, 3–5.)

Toimintaterapeuttisen ryhmästä tekee se, että toimintaterapeutti huomioi asiakkaan tarpeet ja mahdollistaa asiakkaan tarpeisiin sopivan ryhmäkokemuksen. Toimintaterapeutti tekee ryhmästä asiakasta tukevan ja hänen oppimistaan edistävän ympäristön. Ryhmät voivat olla toiminnallisia tai tukevia tai näiden sekoituksia. Toiminnallisissa ryhmissä painottuu tehtävän lopputulos, kun taas tukevissa ryhmissä painottuu ryhmän prosessi. Sosiaalisten taitojen harjoitteluun sopii ryhmä, joka on toiminnallinen. Toiminnan tulee olla jäsenten mielestä hauskaa niin, että se kannustaa sosiaaliseen vuorovaikutukseen. (Finlay 1997, 7–8.)

Schwartzbergin, Howen ja Barnesin (2008, 84–86) **Toiminnallisen ryhmätyömallin** tieteellinen perusta on ryhmädynamiikassa, vaikuttavuudessa, Maslow'n tarvehierarkiassa, tarkoituksenmukaisessa toiminnassa ja mukautumisessa. **Ryhmädynamiikkaan** kuuluvat seuraavat ryhmiä kuvaavat pääperiaatteet: Ryhmällä on yhteinen tavoite ja vuorovaikutus jäsenten välillä on dynaamista. Jäsenet tuottavat monenlaista palautetta ja tukea toisilleen, lisäksi he tukevat toistensa kasvua ja muutosta. Ryhmän kehittyessä sen toiminta muuttuu itsenäisemmäksi, eikä se tarvitse ulkopuolelta valittua johtajaa enää niin paljon. Tällainen ryhmä kykenee itseohjaukseen. Ryhmä kykenee vastaamaan yksilöllisiin tarpeisiin tehtävän tasolla, sekä yksilöiden emotionaalisiin ja sosiaalisiin tarpeisiin. (Schwartzberg ym. 2008, 84–86.)

Schwartzberg ym. viittaa Whiten (1959, 1971) määritelmään **vaikuttavuudesta**, jolla tarkoitetaan toiminnan vetovoimaa ja siihen liittyvää käyttäytymistä, joka on lähtöisin ihmisen omasta motivaatiosta toimintaa kohtaan. Schwartzberg ym. viittaa Maslow'n (1970) **tarvehierarkiaan**, jossa ihmisen fysiologiset tarpeet, turvallisuuden tarve, kuulumisen ja rakastetuksi tulemisen tarve, arvostuksen tarve ja itsensä toteuttamisen tarve ovat ihmisen perustarpeita, joiden tyydyttämiseksi ihminen hakeutuu ryhmiin, joissa tarpeiden tyydyttäminen on mahdollista. (Schwartzberg ym. 2008, 84–88.)

Toiminnallisessa ryhmätyömallissa toiminta nähdään tarkoituksenmukaisena toimintana, itseohjautuvaa toimintana, spontaanina toimintana ja ryhmäkeskeisenä toimintana. Nämä neljä toiminnan muotoa vaikuttavat ryhmänjäsenten osallistumiseen. Lisäksi kyky mukautua ympäristöön on yksi Toiminnallisen ryhmätyömallin keskeisistä tekijöistä. (Schwartzberg ym. 2008, 92, 95.)

Tarkoituksenmukainen toiminta on toimintaa tai tekemistä, jonka ihminen kokee merkitykselliseksi, mikä näin ollen tyydyttää jotain hänen tarpeistaan. Kun toiminta on tarkoituksenmukaista ja ihmisellä on siihen sisäinen motivaatio, hänen on mahdollista saavuttaa flow-tila, jossa toiminnan vaatimukset kohtaavat yksilön taidot sopivassa suhteessa. Tarkoituksenmukainen toiminta on tavoitesuuntautunutta ja siinä hyödynnetään ryhmän jäsenille merkityksellisiä toimintoja, joiden kautta jäsenet oppivat tunnistamaan tarpeitaan ja tavoitteitaan. (Schwartzberg ym. 2008, 86–87, 95.)

Itseohjautuva toiminta kuvaa tapaa, jolla yksilö pyrkii tulemaan osaksi ryhmää. Itseohjautuva toiminta parantaa yksilön taitoja tai itseymmärrystä. Itseohjautuva toiminta nousee esiin tarkoituksenmukaisen toiminnan avulla. (Schwartzberg ym. 2008, 92–95.)

Spontaani toiminta on ”tässä ja nyt” tapahtuvaa ja keskeinen osa toiminnallista ryhmää, sillä ryhmän turvallinen ja toisia tukeva ympäristö auttaa jäseniään saamaan kokemuksia, joiden kautta he oppivat. Yksilö toimii ryhmässä spontaanisti taitotasonsa mukaan. Spontaani toiminta mahdollistaa toimintaan osallistumisen aktiivisesti ja se vaikuttaa oppimiseen. (Schwartzberg ym. 2008, 92–95.)

Ryhmäkeskeistä toimintaa syntyy, kun ryhmällä on yhteinen tehtävä ja tavoite. Ryhmäkeskeinen toiminta korostaa ryhmää kokonaisuutena ja jäsenien keskinäistä riippuvuutta toisiinsa. Ryhmävuorovaikutuksen kautta ryhmä kehittyy ja jäsenet kehittyvät sen mukana. Ryhmänohjaaja käyttää keinoja, jotka mahdollistavat ryhmän jäsenten keskinäistä riippuvuutta toiminnassa. Ryhmäkeskeinen toiminta voi sallia, mahdollistaa tai tehostaa tarkoituksenmukaista, itseohjautuvaa ja spontaania toimintaa, sillä se vaikuttaa sekä yksilön kokemaan identiteettiin sekä ryhmäidentiteettiin. (Schwartzberg ym. 2008, 92–95.)

Ihmisen **adaptaatio** eli kyky mukautua on toiminnan lisäksi toiminnallisen ryhmätyömallin keskeisiä käsitteitä. Adaptaatio tarkoittaa sopeutumisprosessia sekä yksilön mukautumista ympäristöön. Mukautumista tapahtuu toiminnan avulla ja mukautuminen vaatii roolin, jonka kautta jäsen osallistuu aktiivisesti ryhmään. Toiminnallisen ryhmätyömallin mukaan tämä tapahtuu sitoutumalla ryhmän yhteiseen tavoitteeseen. Muutosta tapahtuu sekä ryhmäidentiteetissä että yksilön identiteetissä. Mukautuminen vaatii myös sen, että yksilö kohtaa ympäristön vaatimukset ryhmässä, kuten muiden ryhmänjäsenten tarpeet ja turvallisuuden. Turvallisessa ryhmässä yksilö voi saada kokemuksia, joiden kautta tapahtuu oppimista. Jäseniään tukeva ryhmä lisää myös

jäsenten itsenäisyyttä ja itseohjautuvuutta sekä tukee toiminnallisista rooleista suoriutumista ja sosiaalista osallistumista. Ryhmän tuottama palaute tukee myös jäsenten oppimista. (Schwartzberg ym. 2008, 92–93.)

4.3 LEGO®-based therapy

LEGO®-based therapy on käytännönläheinen menetelmä, jota voidaan käyttää sosiaalisten taitojen harjoitteluun ryhmässä. Menetelmän on kehittänyt 1990-luvun puolivälissä lasten neuropsykologi Daniel LeGoff (Bricks for autism 2020, viitattu 10.3.2020). Alun perin menetelmä kehitettiin edistämään sosiaalista pätevyyttä lapsilla, joilla on autismikirjon häiriö tai muita sosiaalisen kommunikoinnin vaikeuksia, ahdistusta tai esimerkiksi sosiaalisten tilanteiden pelkoa, masennusta tai sopeutumisvaikeuksia. Tutkimustietoon perustuvan menetelmän on tarkoitus olla tuloksia aikaansaava ja lapsien mielestä hauska. Menetelmän työskentelymuodot, kuten aikuisten strukturoimat rooliharjoitukset sekä sääntöihin ja ohjeisiin liittyvät tehtävät sopivat autistisille lapsille. LEGO®-based therapy -menetelmää voivat käyttää ammattilaiset, joilla on ymmärrys autismikirjon piirteistä sekä työkokemusta lapsista, joilla on kehityksellisiä tai sosiaalisen oppimisen haasteita. Menetelmä sopii toimintaterapeuttien käytettäväksi. (LeGoff, Gomez De La Cuesta, Krauss & Baron-Cohen 2014, 9–12, 27, 30.)

LEGO®-based therapy -menetelmässä hyödynnetään Legoja materiaalina kehittämään sosiaalista kanssakäymistä. Lapsille annetaan erilaisia rooleja ja tehtäviä ja harjoitellaan esimerkiksi roolien vaihtamista keskenään, yhteistyön tekemistä, sanallista kommunikointia ja jakamista. Ryhmäkertaan kuuluu strukturoitua yhteisrakentelua, jolloin lapset toimivat rooleissa ja vapaata rakentelua, jolloin lapset saavat hakeutua itselle mieleisen Lego-rakentelun pariin. (LeGoff ym. 2014, 13, 27–28, 59–62.)

Lego-terapiasta on todettu olevan hyötyä lapsille ja nuorille, joilla on autismikirjon häiriö. Lindsayn, Hounsellin ja Cassianin (2017, 173, 175) tutkimuksessa Lego-terapia vaikuttaa edistävästi autismikirjon häiriöön liittyvän käyttäytymiseen, kuulumisen tunteeseen, perhesuhteisiin, elämänhallintaan sekä sosiaalisiin ja vuorovaikutustaitoihin, mikä näkyi esimerkiksi ystävyysuhteen rakentamisessa ja sosiaalisen pätevyyden kehittymisenä. Lisäksi terapia vaikutti yksin leikkimisen vähenemiseen. Lego-terapian todettiin myös olevan lapsille mielekästä ja vanhempien mielestä hyödyllistä.

Lego-ryhmän on todettu myös vähentävän ei-toivottua käytöstä lapsilla, joilla on autismin kirjon häiriö tai Aspergerin syndrooma. Ei toivotulla käyttäytymisellä tarkoitetaan esimerkiksi kiusaamista, haasteita hallita tunteita tai vetäytymistä ja katsekontaktin välttelyä. Tutkimuksessa saatiin myös viitteitä siitä, että Lego-ryhmään osallistuneiden lasten taidot yleistyvät, mikä näkyi vuorovaikutuksen keston pidentymisenä, kun lapsia havainnoitiin koulun pihalla. (Owens, Granader, Humphrey & Baron-Cohen 2008, 1944, 1950, 1954.)

LeGoffin (2004, 557, 568–570) tutkimuksessa tutkittiin Lego-terapian tuloksellisuutta sosiaaliseen kompetenssiin 12 ja 24 viikon päästä interventiosta. Sosiaalinen kompetenssi määriteltiin tutkimuksessa kolmen osa-alueen kautta, jotka olivat motivaatio aloittaa sosiaalinen kanssakäyminen vertaisten kanssa, kyky ylläpitää vuorovaikutusta vertaisten kanssa sekä autististen piirteiden, kuten jäykkyyden ja etäisyyden ylittäminen. Kaikilla kolmella osa-alueella oli mitattavissa merkittävää edistystä 12 ja 24 viikon päästä interventiosta. Tulokset olivat riippumattomia lasten sukupuolesta ja iästä. Lego-terapian pitkäaikaisia vaikutuksia tutkittaessa todettiin, että Lego-terapiaan osallistuneet lapset saivat paremmat tulokset kuin verrokkiryhmä (LeGoff & Sherman 2006, 317).

Iso-Britanniassa Child Oriented mental Health Intervention Centre (COMIC) on aloittanut tutkimuksen vuonna 2017, jossa tutkitaan satunnaistetun kontrollitutkimuksen keinoin Lego-terapian vaikutuksia kouluympäristössä. Tutkimuksen tavoitteena on selvittää, onko LEGO-terapiaryhmillä vaikutusta lapsen sosiaaliseen ja emotionaaliseen kompetenssiin. Tutkittavat ovat 7–15-vuotiaita lapsia ja nuoria, joilla on autismin kirjon häiriö. Tutkittavat jaetaan satunnaisesti Lego-terapiaryhmään ja toiseen ryhmään, joka saa tavanomaisen intervention. Terapia toteutuu kouluissa kerran viikossa 12 viikon ajan, ja tutkimuksen on määrä valmistua vuonna 2021. (COMIC 2020, viitattu 15.3.2020.) LEGO®-based therapy -menetelmää siis tutkitaan ja kehitetään edelleen.

5 TUOTTEEN SUUNNITTELU JA TOTEUTUS

5.1 Tuotteen laatuksiteerit

Projektin laadunhallinta on sekä asiakkaan että projektiryhmän jäsenten etu. Laadunhallinta on projektin toteuttamista asiakkaan odotusten mukaisesti. Konkreettiset laatuksiteerit auttavat projektiryhmää ymmärtämään, mihin projektilla pyritään. Laadunvarmistukseen kuuluu sekä tekemisen laadun seuraaminen että lopputuloksen laadun varmistaminen. (Mäntyneva 2016, 102–103, 38.)

Laatuksiteerillä tarkoitetaan laadun määrittelemisen perusteeksi valittua ominaisuutta, joka on tärkeä ja oleellinen tuotteen laadun kannalta. Laatuksiteerit voi laatia itse, ne voi muodostaa ottamalla oppia muilta tai ne voi hankkia kirjallisuudesta tai valmiista kriteeristöistä. (Idänpään-Heikkilä, Outinen, Nordblad, Päivärinta & Mäkelä 2000, 6–7, 19, viitattu 9.4.2020.) Tuotteen laatuksiteerit määriteltiin toimintaterapian kirjallisuudesta sekä muusta soveltuvasta kirjallisuudesta. Tuotteen laatuksiteerit ovat helppokäyttöisyys, kouluympäristöön soveltuvuus ja teoriaperusteisuus.

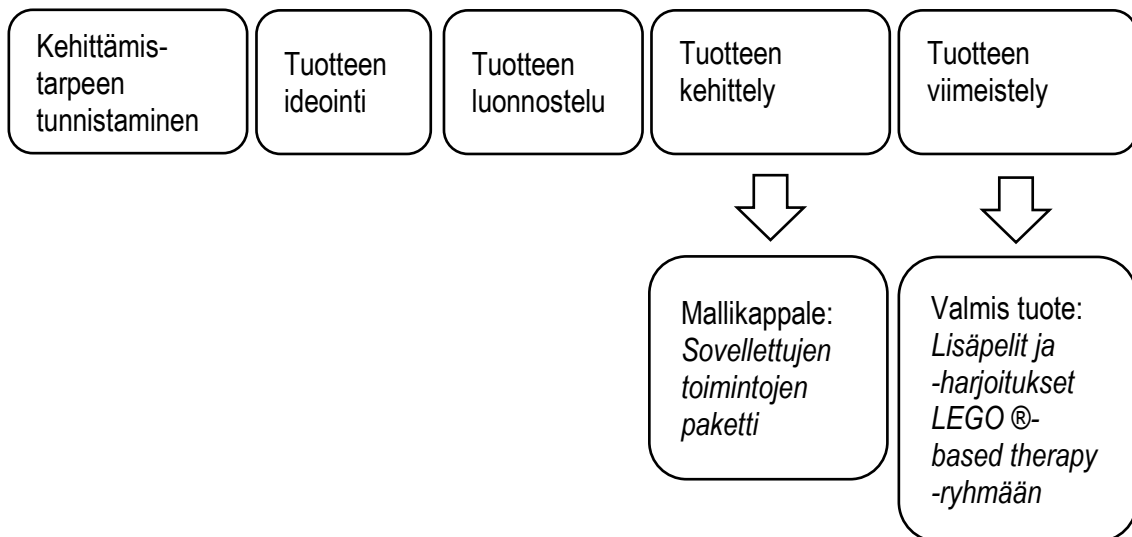
Helppokäyttöisyys on valittu laatuksiteeriksi, koska lisäpeleillä ja -harjoituksilla LEGO®-based therapy –ryhmään halutaan tavoittaa tuotteen käyttäjän tarpeet ja toiveet niin, että ne ovat helposti saavutettavissa. Helppokäyttöisyys koskee tuotteen julkaisukanavaa eli verkkosivuja. Helppokäyttöinen verkkosivu on ulkoasultaan ymmärrettävä ja selkeä, eli esimerkiksi tekstit ovat muotoiltu helppolukuseksi sekä linkit, painikkeet ja tekstit ovat tunnistettavissa ja erotettavissa toisistaan. Informaation määrä on pidettävä kohtuullisena, sillä liian suuri määrä sivulla näkyvää materiaalia vaikeuttaa käyttäjän käyttökokemusta. Sivustolla liikkumisen tulisi olla selkeää ja ennakoitavaa. Helppokäyttöisyyteen kuuluu myös, että käyttäjälle näytetään esimerkiksi navigaatiovalikon otsikkoa korostamalla tämänhetkinen selaussijainti sivulla. Sivulla olevan lomakkeen lähettämisen onnistumisesta tai virheestä tulisi saada ilmoitus. Lomakkeen kentissä tulee kertoa kenttään vaadittavat tiedot selkeästi. (Papunet 2019a, viitattu 27.4.2020.) Pystysuuntaista sivua kannattaa suosia, sillä pystysuuntaisen sivun käyttäminen on helpompaa verrattuna vaakasuuntaisen sivun käyttämiseen ja selaamiseen (Kalbag & Pickering 2017).

Suosittelaa, että lapsen toimintaterapia toteutetaan lapselle luontaisessa ympäristössä, kuten kouluympäristön luokkahuoneessa tai leikkikentällä. Tutkimukset ovat osoittaneet, että mielekkäiden toimintojen harjoittelu luonnollisessa ympäristössä on tehokkainta uusien taitojen hankkimiseksi. Merkityksellisten toimintojen suorittaminen luonnollisessa ympäristössä vaatii lapselta ongelmanratkaisua sekä mukautumista erilaisiin vaihteluihin. Tämä auttaa vahvistamaan lapsen oppimista. (Case-Smith 2015, 686–687.) Tuotetta ideoidessa laatukriteeriksi määriteltiin **kouluympäristöön soveltuvuus**, sillä koulu on olennainen ja tärkeä osa lapsen arkea ja ympäristöjä. Tuotteessa huomioidaan esimerkiksi koulussa tapahtuvia yleisiä tilanteita ja tapahtumia, sekä harjoitellaan kouluympäristössä vaadittavia taitoja.

Toimintaterapia perustuu käytäntöön, mutta myös tieteeseen. Pätevän terapeutin odotetaan osaavan perustella sitä, miten hän terapeutina toimii sekä miksi hän niin toimii. Terapeutin tulee myös tietää, miten ja miksi toiminnot suoritetaan. Se mitä tehdään, pitää pystyä perustelemaan toimintaterapian perusteilla. (Hagedorn 2000, 4–5.) LEGO®-based therapy sekä Schwartzbergin, Howen ja Barnesin (2008) Toiminnallinen ryhmätyömalli toimivat tuotteen teoreettisena pohjana, eli Lisäpelit ja -harjoitukset LEGO®-based therapy -ryhmään toteutettiin **teoriaperusteisesti**, jotta tuotteen käyttäminen olisi tarkoituksenmukaista ja teoriaan perustuvaa.

5.2 Tuotteen luonnostelu ja kehittäminen

Tuotekehitysprosessi etenee viiden vaiheen kautta. Ensin tunnistetaan ongelma tai kehittämistarve. Sitten tulee ideavaihe, jossa valitaan ratkaisu, joka vastaa ensimmäisessä vaiheessa todettuun tarpeeseen. Ideavaihetta seuraa luonnostelu. Luonnosteluvaihetta seuraa tuotteen kehittäminen, jonka tuloksena on mallikappale. Viimeinen vaihe on tuotteen viimeistely, jonka tuloksena on valmis tuote. (Jämsä & Manninen 2000, 85.) Tuotekehittäminen on esitetty kuviossa 3.



KUVIO 3. Lisäpelit ja -harjoitukset LEGO®-based therapy -ryhmään tuotekehittely mukailten Jämsä ja Manninen (2000, 85)

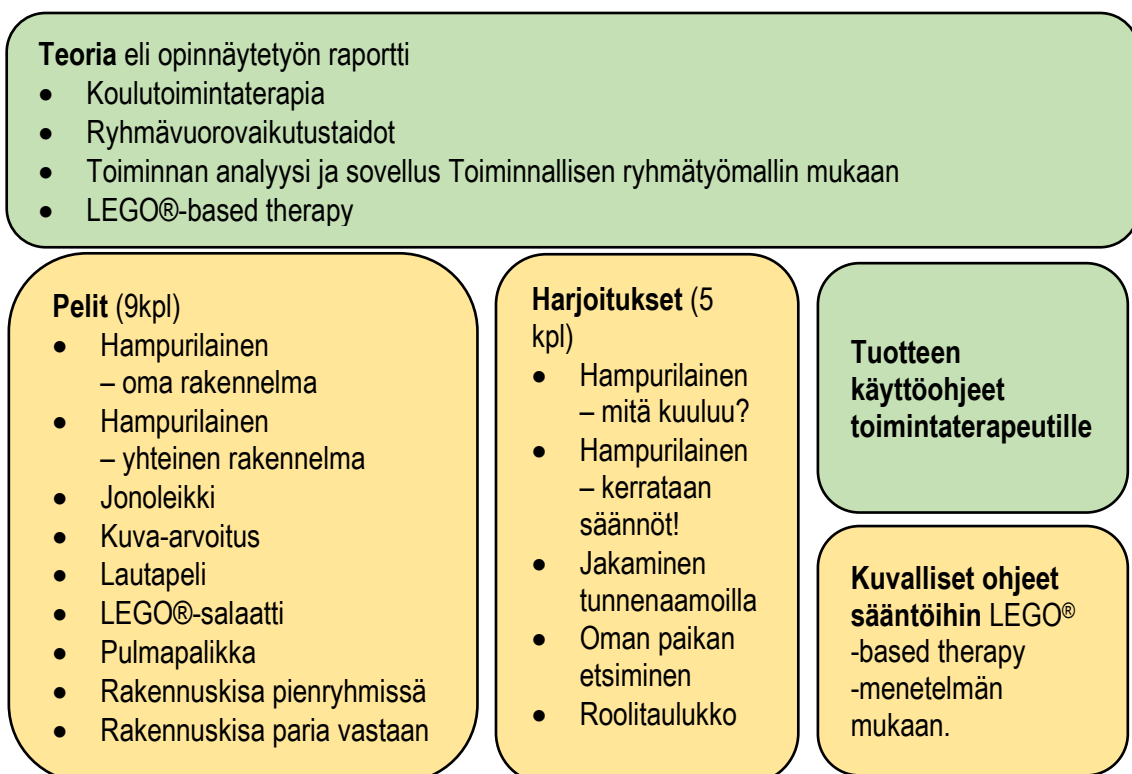
Kehittämistarpeen tunnistaminen tapahtui osana Ryhmän ohjaajana toimintaterapiaryhmässä – opintojaksoa syksyllä 2019. Opintojaksolla käytettyä LEGO®-based therapy -menetelmää täytyi soveltaa, jotta se sopi käytettäväksi koulussa ryhmään osallistuneiden lasten kanssa. Tarve menetelmään perustuville, sovelletuille toiminnoille nousi siis omasta käytännön kokemuksestamme.

Kehittämistarpeen tunnistamisen jälkeen projekti jatkui **ideointivaiheella**, jossa ratkaisukeinoja etsittiin aivoriihen ja ideapankkimenetelmän keinoin. Aivoriihi on keino löytää luovuuden avulla mahdollisimman monta ideaa ja ratkaisuehdotusta. Ideapankkimenetelmässä kuullaan esimerkiksi asiakkaiden tai muiden työntekijöiden ehdotuksia ja kokemuksia. Ideapankissa esille tulleet ratkaisukeinot voivat myös toimia pohjana uusille ideoille. (Jämsä & Manninen 2000, 35–37.) Tuotteen sisältöä, kuten pelejä ja harjoituksia, ideoitiin projektiryhmän kesken vapaasti. Ideapankkimenetelmää hyödynnettiin, kun Ryhmän ohjaajana toimintaterapiaryhmässä - opintojakson aikana projektiryhmän tuottamat tai alakoulun opettajilta saadut ideat toimivat pohjana uusille ratkaisuehdotuksille. Näistä ideoista projektiryhmällä oli käyttökokemusta, jota he hyödynsivät tuotteen kehittämisessä.

5.2.1 Tuotteen toimintojen ja materiaalien luonnostelu ja kehittäminen

Luonnosteluvaiheessa tiedetään, millainen tuote on aikomus tehdä. Tuotekehittäminen etenee luonnosteluvaiheessa tehtyjen ratkaisujen mukaan. Käyttäjryhmä eli hyödynsaajat huomioidaan myös tässä vaiheessa. (Jämsä & Manninen 2000, 43–44, 54.) Koska ensisijaisena kohderyhmänä toimi toimintaterapiaa toteuttavat toimintaterapeutit, tuli tuotteen sopia heidän käyttöönsä. Varsinaisena kohderyhmänä ovat 7–9-vuotiaat koululaiset, joilla on haasteita sosiaalisessa osallistumisessa. Tuotteesta haluttiin myös heidän tarpeitaan vastaava. Luonnosteluvaihe tapahtui alkukeväästä 2020.

Lisäpelit ja -harjoitukset LEGO®-based therapy -ryhmään koostuu teoriasta, peleistä, harjoituksista, kuvallisista ohjeista ja toimintaterapeutin ohjeista (katso kuvio 4). Teoria ja toimintaterapeutin ohjeet on kohdennettu tuotetta käyttäville toimintaterapeuteille. Teoriatieto on koottuna opinnäytetyön raportissa, josta se on kaikkien vapaasti luettavissa. Tuotteen sisältämät toiminnot eli pelit, harjoitukset ja kuvalliset ohjeet LEGO®-based therapy -menetelmän sääntöihin on suunnattu projektin varsinaiselle kohderyhmälle eli 7–9-vuotiaille koululaisille, joilla on haasteita sosiaalisessa osallistumisessa.



KUVIO 4. Tuotteen rakenne: keltaisella pohjalla olevat osiot on suunnattu lapsille, vihreällä pohjalla olevat toimintaterapeuteille

Tuotteen sisällön rakentamisessa tärkeänä nähtiin myös toiminnan analyysi ja soveltaminen, joka on osa tuotteen teoriaperustaa. Toiminnan analyysiä tehtiin Toiminnallisen ryhmätyömallin mukaan, eli tuotteen pelit, harjoitukset ja kuvalliset ohjeet on analysoitu toiminnan tarkoituksenmukaisuuden, itseohjautuvuuden, spontaaniuden ja ryhmäkeskeisyyden avulla (taulukko 1). Toiminnallisen ryhmätyömalliin kuuluu myös adaptaatio eli mukautuminen ympäristöön, joten pelien, harjoitusten ja kuvallisten ohjeiden sopivuus kouluympäristöön on otettu huomioon toiminnan analyysissä. Toiminnan analyysin avulla tuotteeseen suunniteltiin ja toteutettiin tarkoituksenmukaisia toimintoja, joiden avulla sosiaalisten taitojen harjoittelu ryhmässä on mahdollista.

TAULUKKO 1. Esimerkki toiminnan analyysistä Toiminnallisen ryhmätyömallin mukaan

Rakennuskisa pienryhmissä				
Tarkoituksenmukainen toiminta	Itseohjautuva toiminta	Spontaani toiminta	Ryhmäkeskeinen toiminta	Adaptaatio
Kisailu vastaa lapsen haluun kilpailla. Kisassa lapsi pääsee myös ideoimaan yhdessä toisten kanssa, mikä voi vastata lapsen tarpeisiin tehdä yhteistyötä ja kokea itsensä tärkeäksi ryhmässä. Lapsi voi saada onnistumisen kokemuksia, sekä lapsi oppii mahdollisesti sietämään pettymyksiä ja häviämistä.	Toiminnassa lapsi harjoittelee yhteistyötaitoja, kompromissien tekemistä, nopeaa reagointia, toisten huomioimista ja itsensä ilmaisemista. Kun lapsi ottaa sopivasti huomioon muiden ehdotukset ja osallistuu toimintaan sopivalla tavalla, hän kokee hyväksyntää muulta ryhmältä.	Kisailun aikapaine pakottaa lapsen tekemään nopeita päätöksiä omassa toiminnassaan. Lapsi käyttää spontaanisti omia yhteistyötaitojaan ja vahvuuksiaan saadakseen yhteisen rakennuksen valmiiksi.	Kisa yhdistää pienryhmää toisiinsa, sillä heillä on yhteinen tavoite päihittää kuluva aika ja toinen pienryhmä.	Yhteistyön onnistuessa lapsi saa kokemuksen siitä, mikä merkitys omalla työpanoksella oli lopputulokseen ja kuinka toiset ryhmäläiset tukivat lopputulokseen pääsemistä. Tätä kokemusta lapsi voi hyödyntää koulun ryhmätöissä.

Loppukeväästä 2020 luonnosteluvaiheesta siirryttiin **tuotekehittelyvaiheeseen**. Tämän vaiheen lopputuloksena oli mallikappale tuotteesta, joka valmistui kesäkuussa 2020. Mallikappaleen kehittäminen alkoi Ryhmän ohjaajana toimintaterapiaryhmässä -opintojakson aikana tuotettujen peli- ja

harjoitusmateriaalien kokoamisella, niiden muokkaamisella sekä uusien materiaalien tuottamisella. Materiaalit kerättiin Word-tiedostoihin, joissa ne muokattiin valmiiksi asti. Microsoft Word -ohjelman lisäksi kuvia ja valokuvia muokattiin Paint-ohjelmalla ja Adobe Photoshop CS6 -ohjelmalla. Kaikki materiaalit muunnettiin Word-tiedostoista PDF-tiedostoiksi.

Suurin osa tuotekehitysprosessista tapahtui projektiryhmän työskennellessä etänä. Tuotekehittelyvaiheessa projektiryhmä piti kuitenkin kolme lähityöskentelypäivää, jolloin otettiin valokuvia, kuvattiin videoita sekä muokattiin ja editoitiin niitä. Kuvalliset ohjeet sääntöihin sekä peleistä esimerkiksi rakennuskisan ohjeet (katso kuvio 5) on toteutettu lähipäivinä otettujen valokuvien avulla. Lähipäivinä projektiryhmä myös testasi lautapelin toimivuutta, sillä kyseisestä toiminnosta ei vielä ollut käyttökokemuksia. Testaamisen pohjalta lautapeliä muokattiin toimivammaksi.

Tuotteen muut valokuvat on otettu etätyöskentelyn aikana ja valokuvia on täydennetty netistä ilmaiseksi löytyvillä kuvilla, joita saa käyttää kaupalliseen tarkoitukseen. Valmiina löytyviä kuvia käytettiin esimerkiksi peliohjeiden reunoissa (katso kuvio 6) ja täydentämään roolitaulukon yhteydestä löytyviä Lego®-hahmoja.

RAKENNUSKISA PIENRYHMISSÄ

1

VALMISTELUT: Valmistelemme neljä astiaa Legoista hyvissä ajoin: A1, A2, B1, B2. Astioihin tulee reilusti Legoja. Astioihin A1 ja B2 tulee keskenään samantyylliset Legot. Tämä tarkoittaa sitä, että Legoja on sama määrä, ne ovat samanmallisia, seassa on sama määrä samanlaisia erikoislegoja eli esimerkiksi renkaita, ikkunoita, hahmoja jne. Legojen väreillä ei ole väliä. Myös astioihin B1 ja A2 tulee keskenään samanlaiset Legot. Lisäksi tarvitaan ajanottoväline.



KUVIO 5. Esimerkki lähityöskentelypäivinä otetuista valokuvista

HAMPURILAINEN – YHTEINEN RAKENNELMA

VALMISTELUT: Erilaisia Legoja, joita voi asetella päällekkäin hampurilaiseksi. Pussi Legoja varten. Piirin keskelle asetettava alusta halutessaan.

OHJEET: Pelaajat asettuvat piiriin. Omalla vuorollaan jokainen ottaa pussista Legon, kertoo jonkin asian itsestään ja asettaa Legon piirin keskelle. Tämän jälkeen seuraava pelaaja kertoo itsestään asian ja asettaa Legon piirin keskellä olevan Legon päälle. Kun jokainen on kertonut itsestään tämän saman asian ja asettanut Legonsa piirin keskelle, aloitetaan uusi kierros. Uudella kierroksella kerrotaan itsestä uusi asia ja asetetaan Lego keskelle muiden Legojen päälle. Kun kierroksia on pelattu haluttu määrä, on piirin keskelle muodostunut yksi yhteinen hampurilainen.

Itsestä kerrottavia asioita voivat olla esimerkiksi: Nimi, ikä, asuinpaikka, lempieläin, lempiväri, lempiruoka, lempikouluaine, mitä harrastaa, millaisia Legoja omistaa tai haluaisi omistaa.



KUVIO 6. Esimerkki peliohjeen reunoista

Tuotekehittelyvaiheessa tulee huomioida tuotteen asiasisällön tyyli. Tekstin tulee viestiä ammattikunnan kulttuuriin, arvoihin ja ihmiskäsitykseen sopivia ajatuksia. Tämä näkyy esimerkiksi tavassa perustella asioita ja antaa esimerkkejä. Tekstin tulee olla asiatyylistä ja informoivaa, tiedon jäseneltyä, ja ydinajatuksen täytyy tulla hyvin esille. (Jämsä & Manninen 2000, 56–57.) Tuotekehittelyvaiheessa oikeinkirjoitukseen ja tekstien oikolukemiseen kiinnitettiin erityistä huomiota. Tietoa jäseneltiin ja tarvittaessa tarkennettiin, jotta tuote olisi selkeä ja asianmukainen. Erityistä huomiota kiinnitettiin peli- ja harjoitusohjeisiin, jotka ovat lapsien luettavaksi tarkoitettuja. Toimintaterapeuteille suunnatuissa ohjeissa huomioitiin, että perustelut toimintojen käyttämiselle ovat riittävät, ja ohjeissa annettiin myös esimerkkejä toimintojen soveltamisesta.

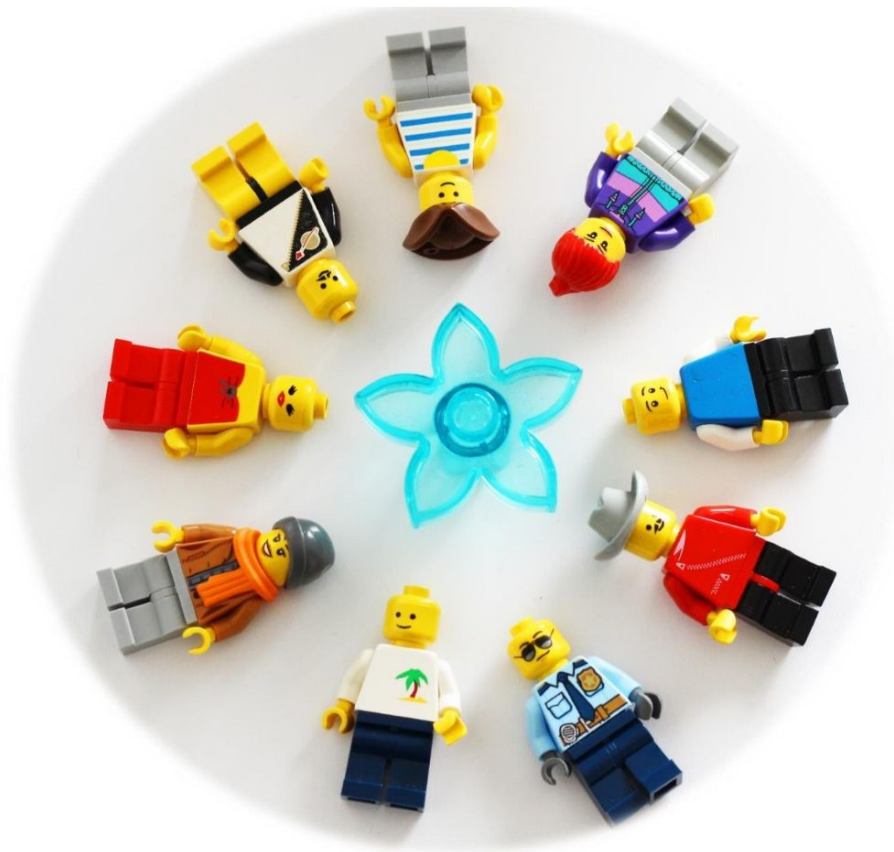
Ulkoasua koskevat lopulliset ratkaisut tehtiin tuotekehittelyvaiheessa ja ulkoasusta haluttiin mahdollisimman visuaalisesti miellyttävä. Ulkoasua koskevat esimerkiksi kirjaintyytit, kirjainten koko, palstoitus ja kuvitus, tehostekeinot ja värien käyttö (Jämsä & Manninen 2000, 57). Visuaalisuuden keinoin tuotteelle luodaan kokonaisilme, joka auttaa käyttäjää tunnistamaan tavoitellut päämäärät. Tuotteen tulisi olla persoonallinen ja yksilöllinen. (Vilka & Airaksinen 2003, 53.) Ensivaikutelma tuotteesta syntyy heti, kun käyttäjä vilkaisee ja silmäilee sitä. Ratkaisevaa ensivaikutelman kannalta on se, minkälainen näkymä on sivuston etusivulla eli ensimmäisellä avattavalla sivulla. Kiinnostava ja sisältöön orientoiva sisältö saa lukijan jatkamaan sivuston selaamista. (Alasilta 1999, 59–63.)

Tuotekehittelyssä visuaalisuus huomioitiin tuotteen värivalinnoilla, teemoilla, muodoilla, fonteilla sekä aseteluilla. Tuotteessa käytettiin paljon perusvärejä eli keltaista, sinistä, punaista ja lisäksi vihreää. Näillä väreillä haluttiin ilmaista tuotteen kohdistumista lapsille ja toivottiin sen herättävän lasten mielenkiinnon. Perusvärit sopivat myös Lego-teemaan. Myös muita värejä käytettiin, jotta peliohjeet erottuvat toisistaan. Samoja värejä käytettiin samankaltaisissa peleissä. Värien käyttämistä haluttiin jatkaa myös toimintaterapeuttien ohjeissa, jotta tyyli säilyy yhtenäisenä tuotteen eri osissa (kuvio 7).

Fonttia koskevat päätökset olivat osa tuotekehittelyä siten, että lopulliset valinnat fonttien sopivuudesta tehtiin, kun tiedostoja muunnettiin Word-tiedostosta PDF-muotoon ja materiaalien tulostuminen testattiin. Fonttien tuli näkyä selkeästi niin sähköisenä kuin paperisena. Aluksi fontiksi valittiin otsikoihin Bahnschrift (fonttikoko 16, 20 ja 36) ja muuhun tekstiin Yu Gothic UI Semilight (fonttikoko 12, 14 ja 18). Tekstien lihavoidut kohdat muokattiin fontista Yu Gothic UI Semilight fonttiin Calibri (Leipäteksti) (fonttikoko 16), jotta teksti näkyi selkeästi PDF-tiedostoissa. Roolitaulukossa käytettiin fonttia Arial (fonttikoko 18).

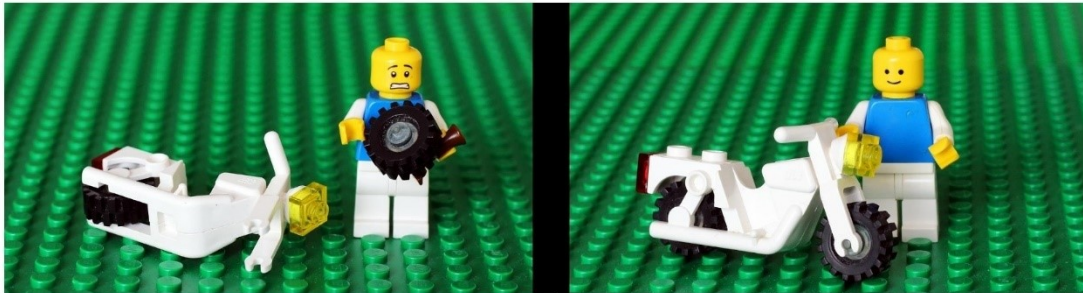
Kokonaisuudessaan tuotteen ulkoasulla haluttiin luoda vaikutelma nykyaikaisesta tuotteesta, joka saa katsojan kiinnostumaan siitä ja ostamaan sen. Tuotteen visuaalista miellyttävyyttä haluttiin lisätä itse otetuilla valokuvilla, joita lisättiin sopivassa suhteessa tekstiin nähden peli- ja harjoitusohjeisiin sekä toimintaterapeutin ohjeisiin (kuvio 7).

TOIMINTATERAPEUTIN OHJEET LISÄPELEIHIN JA -HARJOITUKSIIN



KUVIO 7. Toimintaterapeutin ohjeissa on käytetty värejä ja valokuvia

Visuaalisuutta haluttiin tuoda esille myös sääntöjen kuvallisten ohjeiden toteuttamisessa (kuvio 8). Kuvalliset ohjeet toteutettiin Lego®-hahmoja hyödyntämällä. Kuvista haluttiin katsojaa miellyttävät ja informatiiviset.



JOS RIKOT, MYÖS KORJAAT

KUVIO 8. Esimerkki kuvallisista ohjeista sääntöihin.

5.2.2 Verkkosivun luonnostelu ja kehittäminen

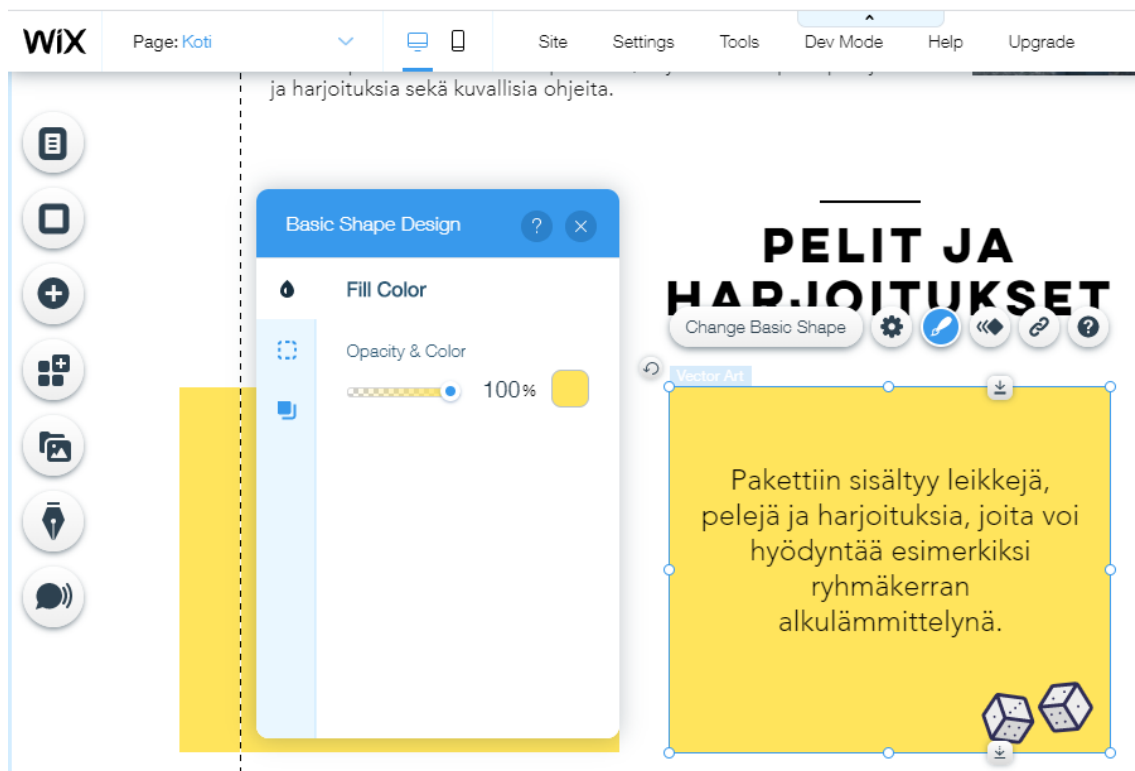
Luonnosteluvaiheessa Lisäpelit ja -harjoitukset LEGO®-based therapy –ryhmään päätettiin toteuttaa sähköisenä Wix.com –verkkosivulle. Vaiheeseen kuului eri verkkosivualustojen vertailua, ja vaihtoehtojen joukosta Wix.com vaikutti parhaalta valinnalta. Wix.com (2020, viitattu 17.4.2020) on kotisivukone, jonka avulla käyttäjä voi luoda ja suunnitella oman verkkosivun ilmaiseksi. Alustana Wix.com tarjoaa yli 1000 ominaisuutta, joita verkkosivujen luomisessa voi hyödyntää. Wix.comin avulla verkkosivun luominen on helppoa, vaikka käyttäjällä ei olisi aiempaa kokemusta verkkosivun luomisesta. Wix.comilla on maailmanlaajuisesti yli 150 miljoonaa käyttäjää.

Luonnosteluvaiheessa päätettiin, että tuote on sähköisessä muodossa, mutta myös tulostettavissa ja käyttäjä saa sen haltuunsa verkkosivun maksulliselta alustalta. Tuotteen ominaisuuksia varten Wix.comin alustaan tutustuttiin ja sinne luonnosteltiin tuotteen verkkosivut. Verkkopalustan luominen tapahtui Wix Editorilla (kuvio 9). Luonnoksessa verkkosivun etusivu mukaili tuotteen rakennetta (kuvio 10).

Kun verkkopalustan käyttöä oli harjoiteltu ja sivustoa suunniteltu, avattiin varsinainen sivusto keväällä 2020 osoitteeseen <https://sovelluspaketti.wixsite.com/toimintaterapia>. Tuotekehittelyprosessin edetessä sivustoa kehitettiin ja sinne lisättiin ominaisuuksia. Maksullinen tuote ei ollut missään vaiheessa vapaasti esillä sivuilla, vaan maksulliseen tuoteosioon pääsi vain

salasanan avulla. Näin varmistettiin se, että projektin ulkopuoliset henkilöt eivät päässeet käsiksi keskeneräiseen tuotteeseen.

Tuotteen ja verkkoalusta kehittäelyvaiheessa projektipäälliköt päättivät, että tuote on verkkosivulla kahdessa muodossa: Käyttäjä voi ladata koko tuotteen omalle koneelleen, jotta hänen ei tarvitse jatkossa salasanaa tai käyttäjä voi avata yksittäisiä tiedostoja ja ladata niistä haluamansa. Koko tuotteen lataamista varten materiaaleista muodostettiin zip-kansio, jotta tiedostojen siirtäminen verkkosivulle ja sieltä jälleen lataaminen onnistuisi. Kaikki yksittäiset tiedostot ovat pdf-muodossa, jotta ne avautuvat uudelle välilehdelle. Näin tiedostoja pääsee heti silmäilemään ja käyttäjä pääsee valikoimaan niistä tarkoituksenmukaisimmat.



KUVIO 9. Verkkoalustan luonnoksen muokkaaminen Wix Editorilla



KUVIO 10. Keskenikäisen verkkosivun etusivun luonnos ja rakenne

5.3 Palautteen keruu ja tuotteen viimeistely

Viimeistelyä varten tuotteen mallikappaleesta kerättiin palautetta toimintaterapeuteilta. Palautekyselyyn etsittiin osallistujia lähettämällä sähköpostitse kutsu kahdeksalle toimintaterapeutille sekä vertaisarvioijille. Toimintaterapeuttien yhteystiedot saimme ohjausryhmältä. Palautekyselyyn vastasi viisi toimintaterapeuttia ja vertaisarvioijat, yhteensä vastaajia oli siis seitsemän. Mallikappale ladattiin tuotteen verkkosivuille ja halukkaille osallistujille lähetettiin tunnukset, joiden avulla he saivat ladattua tuotteen itselleen verkkosivuilta. Osallistujat saivat tutustua tuotteeseen, jonka jälkeen he vastasivat Webropolin kautta palautekyselyyn (liite 1).

Paras keino hankkia palautetta on testata koekäyttäjillä tuotetta kehittelyn eri vaiheissa. Tuotteen testaajilta on mahdollista kerätä myös avointa palautetta muutosehdotuksista ja ratkaisuvaihtoehdoista. (Jämsä & Manninen 2000, 80–81.) Projektin aikataulun vuoksi tuotteelle ei hankittu koekäyttäjiä, jotka olisivat testanneet tuotetta käytännössä. Sen sijaan projektiryhmällä oli aiempaa kokemusta useiden pelien ja harjoitusten käyttämisestä ja lisäksi projektiryhmä testasi itse lautapelin toimivuutta, josta käyttökokemusta ei ollut. Palautteen kerääminen keskitettiin vain yhteen vaiheeseen sen sijaan, että sitä olisi kerätty useammin. Palautekyselyssä vastaajien oli mahdollista antaa avointa palautetta Likert-asteikollisten kysymysten lisäksi (liite 1).

Palautteet käytiin läpi, jonka jälkeen aloitettiin tuotteen viimeistely. Viimeistely sisältää esimerkiksi yksityiskohtien hiomista (Jämsä & Manninen 2000, 80–81). Palautteiden perusteella viimeistelyä tehtiin tuotteen ulkoasuun, tekstisisältöön sekä pelien ja harjoitusten toimivuuteen. Ulkoasuun tehtäviä muutoksia olivat esimerkiksi hampurilaisharjoitusten selkeämpi erottaminen toisistaan pienten kuvien avulla. Lisäksi toimintaterapeutin ohjeissa teoriaviittaukset ja tekijöiden kommentit erotettiin toisistaan niin, että viittaukset ovat tietyn värisellä ja muotoisella pohjalla ja kommentit tietyn värisellä ja muotoisella pohjalla (kuvio 11). Tekstisisältöön tehtiin muutoksia liittyen lähdeviitteiden käyttöön ja peliohjeiden tarkentamiseen.

Rakennuskisa paria vastaan



10-15min

Tämä peli on sovellus ryhmässä tapahtuvasta rakennuskisasta. Paria vastaan tapahtuva kisailu sopii lapsille, joiden on haastavaa toimia yhteistyössä useamman kuin yhden lapsen kanssa. Pelissä lapsi oppii huomioimaan parin toimintaa ja toimimaan kilpailussa hyväksyttävällä tavalla.

Soveltaminen:

Peliä voi soveltaa yksinpeliksi, jos toimintaterapeutti katsoo sen tarkoituksenmukaiseksi. Yksinpelissä lapsi toteuttaa pelin A-osan, eli hän rakentaa aikaa vastaan tietyn rakennelman.

Pelaaja kannattaa muistuttaa siitä, että pelissä rakennettavan rakennelman ei tarvitse olla tismalleen samanlainen kuin malli. Tärkeintä on yhteistyö!

Kilpailu on yksi sosiaalisen vuorovaikutuksen osa-alueista. Kilpailu on alakouluikäisillä lapsilla tavallista.

(Case-Smith 2015, 94–97; Mosey 1986, 63.)

KUVIO 11. Tekijöiden kommentti on merkitty punaisella timantilla, teoriaviittaus vihreällä pallolla

Harjoitusten toimivuutta koskevia muutoksia olivat yksittäisiin peleihin tai harjoituksiin annetut sovellusehdotukset sekä toive pelien ja harjoitusten vaatimustason ilmaisemisesta. Vaatimustasosta tehtiin kolmiportainen: Yhdellä Lego®-palikalla merkityt toiminnot tarkoittivat helppoja sosiaalisten taitojen harjoitteluun toimintoja. Kahdella palikalla merkityt ovat keskitasoa olevia toimintoja, jotka vaativat hieman enemmän sosiaalisia taitoja tai sosiaalisten taitojen lisäksi muita taitoja. Kolmella palikalla merkityt toiminnot ovat vaativia niin, että ne sisältävät monivaiheisia ohjeita ja taitoa tehdä vaativia rakennelmia. (Kuvio 12.)

Pelit ja harjoitukset on luokiteltu vaatimustasoltaan kolmeen eri luokkaan:



1 palikka= Helppo toiminto sosiaalisten taitojen harjoitteluun, ohje on helposti ymmärrettävä ja muistettava. Toiminto sopii aloittavalle ryhmälle.



2 palikka= Keskitasoa oleva toiminto, jossa vaaditaan hieman enemmän sosiaalisia taitoja tai sosiaalisten taitojen lisäksi muita taitoja.



3 palikka= Vaativa toiminto, jossa vaaditaan kykyä sisäistää monivaiheisia ohjeita sekä taitoa rakentaa vaativia Lego-rakennelmia. Toiminto sopii kauan yhdessä toimineelle ryhmälle. Toiminnot sopivat yli 9-vuotiaille.

KUVIO 12. Pelien ja harjoitusten vaatimustaso selitettynä toimintaterapeutin ohjeissa

Verkkosivujen helppokäyttöisyydestä kerättiin myös palautetta. Tuotteen mallikappale ladattiin verkkosivuille, jotta palautekyselyyn osallistuneet toimintaterapeutit pystyivät testaamaan verkkoalustan toimivuuden. Toimintaterapeutit saivat käyttöönsä salasanan, jonka avulla he pystyivät lataamaan tuotteen mallikappaleen omalle tietokoneelleen. Palautteiden perusteella verkkoalustaa paranneltiin tuotteen viimeistelyvaiheessa, jonka jälkeen verkkosivu oli valmis loppukesästä 2020. Maksullisessa osiossa muun muassa terapeutin ohjeet siirrettiin näkymässä ensimmäiseksi, jotta tuotteen käyttäminen olisi selkeämpää ja loogisempaa. Lisäksi aloitussivun esittelytekstiä kohdennettiin koskemaan tuotetta ja kaikki teoria siirrettiin aloitussivun alaosaan (kuvio 13).

LISÄPELIT JA -HARJOITUKSET LEGO®-BASED THERAPY -RYHMÄÄN

Tilaa nyt

LISÄPELIT JA - HARJOITUKSET LEGO®-BASED THERAPY -RYHMÄÄN

Lisäpelit ja -harjoitukset Lego®-based therapy -ryhmään on työväline toimintaterapeuteille. Työväline perustuu Lego®-based therapy -menetelmään ja se on valmistettu toimintaterapian opinnäytetyönä.

Lisäpelit ja -harjoitukset sisältää Lego®-based terapiaryhmään sopivia toimintoja, joiden avulla harjoitellaan ryhmävuorovaikutustaitoja. Pelien ja harjoitusten lisäksi tuote sisältää kuvalliset ohjeet Lego®-ryhmän sääntöihin ja ohjeet toimintaterapeuteille.

Pelit ja harjoitukset soveltuvat pääasiassa 7-9 vuoden ikäisille lapsille, joiden ensisijaisena haasteena ovat yhteistyötaidot ryhmässä. Työväline on suunniteltu käytettäväksi kouluympäristössä ja se edellyttää Lego®-based therapy -menetelmän tuntemista.



9 PELIÄ

Kisailua pareittain ja pienryhmissä, kuva-arvoituksia, lautapeli ja hampurilaisrakennelmia.

Pelien tarkoituksena on edistää lasten yhteistyötaitoja ja tuoda vaihtelua Lego®-based terapiaryhmän toimintoihin.



5 HARJOITUSTA

Harjoitukset tukevat ryhmäkerran rakennetta: alkuorientaatiota, jakamista ryhmäläisten kesken ryhmäkerran lopussa sekä Lego®-based terapiaryhmän roolien jakamista strukturoidussa yhteisrakentelussa.



KUVALLISET SÄÄNNÖT

Lego®-based terapiaryhmään kuuluu kahdeksan sääntöä. Tuote sisältää Lego®-hahmoilla toteutetut kuvalliset ohjeet näihin sääntöihin.



TERAPEUTIN OHJEET

Ohjeiden tarkoituksena on tukea ryhmän ohjaajaa. Jokaisen pelin ja harjoituksen käyttömahdollisuudet sosiaalisten taitojen harjoitteluun on avattu. Ohjeet sisältävät toimintojen analyysia ja sovellusta.

Mukavia hetkiä Lego®-ryhmään lisäpelien ja -harjoitusten parissa!


Outi Heikkinen & Pinja Kallela

OPINNÄYTETYÖN TEOREETTINEN PERUSTA

Koulu on yksi 7-9-vuotiaan lapsen tärkeimmistä toimintaympäristöistä. Koulussa suhteet vertaisiin nousevat aiempaa suurempaan rooliin. Lapsi, jolla on haasteita ryhmävuorovaikutustaidoissa, saattaa kokea itsensä ulkopuoliseksi tai hän ei kykene toimimaan ryhmän normien tai roolien mukaan, jolloin vaarana on ryhmän ulkopuolelle jääminen. Koulussa työskentelevä toimintaterapeutti voi vahvistaa ryhmävuorovaikutustaitoja ja lapsen sosiaalista osallistumista. (Bazyk & Cahill 2015; Case-Smith 2015; Mosey 1986.)

Toimintaterapeutin ydinosaamiseen kuuluu toiminnan analysointi ja soveltaminen. Toiminnan soveltamisen avulla toimintoja voidaan käyttää yksilöllisenä terapian välineenä. Kun terapia kohdistuu ryhmään, voi toimintoja soveltaa Toiminnallisen ryhmätyömallin avulla. Toiminnallisen ryhmätyömallin mukaan toiminnan tulee olla tarkoituksenmukaista, itseohjautuvaa, spontaanista ja ryhmäkeskeistä sekä edistää mukautumista ympäristöön. (Hagedorn 2000; Schwartzberg, Howe & Barnes 2008.) Lisäpelien ja -harjoitusten on tarkoitus edistää lapsen osallistumista koulun sosiaaliseen ympäristöön.

Toimintaterapeuteille soveltuva käytännönläheinen menetelmä on Lego®-based -terapia. Menetelmän on kehittänyt 1990-luvun puolivälissä lasten neuropsykologi Daniel LeGoff.

 Opinnäytetyö
linkki tulossa
syksyllä 2020

Tuotteen nimeä mietittiin ja ideoitiin läpi tuotekehitysprosessin. Tuotteen luonnostelu- ja kehittelyvaiheessa projektiryhmä kutsui tuotetta nimellä Sovelluspaketti. Mallikappaleen nimeksi annettiin kuitenkin Sovellettujen toimintojen paketti. Viimeistelyvaiheessa palautteen perusteella tuotteen nimi päätettiin muuttaa enemmän sisältöä ja Lego-teemaa kuvaavammaksi, jolloin nimeksi valikoitui palautteen antajan ehdotuksesta Lisäpelit ja -harjoitukset LEGO®-based therapy –ryhmään.

Tuotteen viimeistely oli valmis elokuussa 2020 ja valmis tuote saatiin ladattua verkkosivulle 11.8.2020. Tässä vaiheessa tuote oli valmis myytäväksi. Lisäpelit ja -harjoitukset LEGO®-based therapy –ryhmään hinta määräytyi kustannusarvion avulla, joka tehtiin opinnäytetyön suunnitelmassa. Tuotteen hintaan vaikutti myös muiden vastaavien tuotteiden hintojen vertailu sekä palautteessa saadut näkemykset siitä, paljon toimintaterapeutti tai hänen työnantajansa olisi valmis maksamaan tuotteesta. Kustannusarvion ja vertailun jälkeen tuotteen hinnaksi päätettiin 10 euroa.

5.4 Tuotteen markkinointi

Tuotteen luonnostelu- ja kehittämissä vaiheissa on suunniteltu vaiheet ja aikataulu tuotteen markkinoinnille (liite 2). Markkinointi on aloitettu keväällä 2020 ja se jatkuu varsinaisen projektin jo päättyttyä. Tarkoituksena on markkinoida tuotetta sosiaalisen median kanavissa kohderyhmälle eli toimintaterapeuteille ja toimintaterapiayrityksille. Sosiaalisen median kanaviksi valittiin Facebook ja Instagram, sillä Facebookissa on lasten parissa työskentelevien toimintaterapeuttien ryhmä ja Instagramissa eräällä koulutoimintaterapeutilla on oma tili. Lisäksi Facebook ja Instagram ovat tunnettuja markkinointikanavia, joiden avulla tuotetta on helppo markkinoida. Toimintaterapeutteja ja alan yrityksiä tavoitellaan myös sähköpostitse tuotetta markkinoiden. Projektin aikana tuotteesta kuvattiin videoita, jotka jäävät julkaisematta tämän projektin aikana. Projektin päättymisen jälkeen videoista editoidaan mainosvideo Movie Studio Platinum 15.0-editointiohjelmalla, jonka jälkeen se ladataan YouTubeen ja lopulta julkaistaan tuotteen verkkosivuilla elokuussa 2020.

Tuotteen markkinointiin kuuluu myös tuotteen esitleminen osana opinnäytetyön esittämistä Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian opettajille ja toimintaterapeuttiopiskelijoille. Oulun ammattikorkeakoulun kanssa solmitun yhteistyösopimuksen mukaan korkeakoulu saa tuotteen käyttöönsä opetuksessa hyödynnettäväksi, jolloin tuote saa lisänäkyvyyttä.

5.5 Tuotetta koskevat tekijänoikeudet

Tuotekehitysprosessiin kuuluu tuotetta koskevien säädösten ja ohjeiden huomiointi, kuten lainsäädäntö (Jämsä & Manninen 2000, 47–50). Lisäpelit ja -harjoitukset LEGO®-based therapy –ryhmään -tuotetta koskevat ohjeistukset liittyvät tekijänoikeuslakiin. Tekijänoikeudet huomioitiin tarkasti, sillä Lisäpelit ja -harjoitukset LEGO®-based therapy –ryhmään on kaupallinen tuote. Tekijänoikeudet koskevat sekä projektiryhmän itse tekemiä materiaaleja, että muiden tekemiä materiaaleja, joita projektiryhmä hyödyntää tuotteessaan. Prosessin aikana tekijänoikeuslakiin tutustuttiin selvittämällä esimerkiksi The LEGO Groupin tekijänoikeuskäytäntöjä.

Lego-tavaramerkin käyttöön liittyy erilaisia tekijänoikeusohjeita. The LEGO Groupin (2020, viitattu 17.3.2020) mukaan tavaramerkki tarkoittaa sanaa, symbolia, muotoilua, logoa tai tuotteen tai tuotteen pakkauksen muotoa. Punaista LEGO-logoa ei saa käyttää epävirallisilla nettisivuilla. LEGO-tavaramerkkiä ei saa käyttää osana internetosoitetta. Lisäksi projektia koskevat seuraavat LEGO Groupin määrittelemät tekijänoikeusohjeet:

LEGO tavaramerkin oikea käyttö verkkosivulla
Jos LEGO tavaramerkkiä käytetään, sitä tulee aina käyttää määritteenä, ei sellaisenaan. Oikea tapa olisi näin ollen sanoa ”LEGO PALIKOISTA RAKENNETUT MALLIT”. Älä koskaan sano ”MALLI ON RAKENNETTU LEGOISTA”. Lisäksi tavaramerkin tulisi olla kirjoitettu samalla fontilla kuin sitä ympäröivä teksti, eikä sitä saa eristää tai erottaa ympäröivästä tekstistä. Toisin sanoen tavaramerkkejä ei tule korostaa tai painottaa. Lisäksi LEGO tavaramerkkien jäljessä tulisi olla ®-symboli aina, kun niitä käytetään. (The LEGO Group 2020, viitattu 17.3.2020.)

Käytä vastuunrajausilmoitusta
Vastuunrajausilmoitusta tulisi käyttää, jos verkkosivulla on käytetty LEGO tavaramerkkiä. Asianmukainen vastuunrajausilmoitus olisi ”LEGO® on LEGO Groupin tavaramerkki, eikä LEGO Group sponsoroi, ole valtuuttanut tai kannata tätä sivua”. (The LEGO Group 2020, viitattu 17.3.2020.)

Tekijänoikeudella varustetun materiaalin skannaaminen verkkosivulle
LEGO Group omistaa tekijänoikeudet rakennusohjeisiinsa, julkaisuihinsa sekä kuvastoissaan ja pakkauksissaan käytettyihin valokuviin. Näiden materiaalien kopiointi, skannaaminen ja levittäminen internetissä on tekijänoikeuksiemme loukkaamista. (The LEGO Group 2020, viitattu 17.3.2020.)

Itse tuotettuja materiaaleja tuotteessa ovat valokuvat, tietokoneella muokatut kuvat ja taulukot sekä markkinointivideo. Tekijänoikeuslaissa (404/1961) mainitut tekijänoikeudet suojaavat opinnäytetyötämme ja näistä oikeuksista sovittiin opinnäytetyön aiesuunnitelmassa

yhteistyötahojen kanssa. Tuotteessa hyödynnettiin itse tuotettujen materiaalien lisäksi myös muiden tuottamia kuvia. Ilmaisia kuvia etsittiin niille tarkoitetuista kuvapalveluista. Tuotteessa tulee käyttää vain sellaisia kuvia, joita saa muunnella ja käyttää kaupallisesti (Creative Commons Suomi 2020, viitattu 14.4.2020).

6 PROJEKTIN ARVIOINTI

6.1 Projektin tavoitteiden toteutumisen arviointi

Projektin **välittömänä tavoitteena** oli suunnitella, toteuttaa ja julkaista työväline Lisäpelit ja -harjoitukset LEGO®-based therapy –ryhmään. Tavoite toteutui suunnitellusti ja aikataulun mukaisesti. Saimme tuotteen kehitysprosessissa yhdistettyä omia osaamisalueitamme ja vahvuuksiamme, ja olimme lopputulokseen tyytyväisiä.

Projektin **kehitystavoitteena** oli, että työvälineen käyttäminen vakiintuu kouluympäristössä toteutettuihin toimintaterapeutisiin Lego-ryhmiin. Toisena kehitystavoitteena oli se, että työvälineen myötä toimintaterapeutit ottavat LEGO®-based therapy -menetelmän ja Toiminnallisen ryhmätyömallin ohjaamaan käytännön työtään. Näitä tavoitteita ei voi vielä arvioida, sillä tuote on vasta julkaistu myytäväksi. Näin ollen tuotteesta ei ole vielä saatu käyttökokemuksia toimintaterapeuteilta. Mallikappaleesta saadun palautteen avulla saimme kuitenkin arvokasta palautetta tuotteen hyödyllisyydestä terapeuttien työssä. Tuote esimerkiksi koettiin hyödylliseksi LEGO®-based therapy –menetelmän tueksi. Lisäksi tuote koettiin soveltuvaksi kouluun 7–9-vuotiaiden ryhmäterapiaan.

Oppimistavoitteenamme oli oppia soveltamaan toimintaterapian teoriaa niin, että osaamme suunnitella ryhmävuorovaikutustaitojen harjoitteluun tarkoituksenmukaisia pelejä ja harjoituksia. Suunnittelun lisäksi tavoitteenamme oli toteuttaa peleihin ja harjoituksiin sopivat materiaalit. Mielestämme tavoite toteutui hyvin, ja laatimamme pelit ja harjoitukset sopivat 7–9-vuotiaille lapsille nimenomaan ryhmävuorovaikutustaitojen harjoitteluun. Kuitenkin toimintaterapeuteilta saadussa palautteessa kävi ilmi, että jotkin toiminnot ovat liian haastavia, jos lapsella on ryhmävuorovaikutustaitojen lisäksi muitakin haasteita. Palautteessa ehdotettiin pelien ja harjoitusten vaatimustason merkitsemistä. Toteutimme tämän ehdotuksen lisäämällä toimintaterapeutin ohjeisiin kolmiportaisen asteikon pelien ja harjoitusten vaatimustasosta.

Toisena oppimistavoitteenamme oli oppia tuotekehittelyä sekä sitä, kuinka suunnitella ja toteuttaa verkkosivut tuotteelle sekä kuinka julkaista tuote verkkosivuilla. Tämän oppimistavoitteen saavuttaminen vaati paljon käytännön kokeiluja tietokoneella, kuten tiedostojen muuntamista niin, että fontit pysyvät selkeinä sekä ulkoasuun liittyviä kokeiluja, jotta verkkosivut ovat helppokäyttöiset

mutta visuaalisesti houkuttelevat. Tuotteen kohdalla ulkoasun tuli miellyttää peli- ja harjoitusohjeiden osalta lapsia ja viestiä Lego-teemaa. Tuotekehittelyn osalta opimme, kuinka yhden osan muuttaminen tuotteessa vaikuttaa tuotteen muihin osiin. Tämän myötä opimme kärsivällisyyttä ja työskentelyä, jossa samoihin asioihin joutuu palaamaan useaan otteeseen, ennen kuin lopputulos koetaan tarpeeksi hyväksi. Oppimistavoite toteutui hyvin.

Kolmas oppimistavoitteemme oli oma ammatillinen kehittymisemme. Halusimme saada kokemusta projektinomaisesta pitkäaikaisesta työskentelystä ja sen vaiheista sekä oman luovuutemme käyttämisestä tuotekehittelyssä. Lisäksi halusimme saada ajankohtaista ja tutkittua tietoa koulutoimintaterapiasta. Koulutoimintaterapiaan meillä oli henkilökohtainen kiinnostus jo toisen opintovuoden lopulla, ennen opinnäytetyöprosessin alkamista. Pidimme koulutoimintaterapiaa tärkeänä, mutta Suomessa uutena ilmiönä. Ajankohtaisen ja tutkitun tiedon etsiminen koulutoimintaterapiasta sekä Suomen ja muiden maiden tilanteiden vertailu kehitti meitä ammatillisesti. Lisäksi pystyimme yhdistämään tämän tiedon aiempaan kokemukseemme, sillä Ryhmän ohjaajana toimintaterapiaryhmässä -harjoittelu oli toteutettu koulussa.

Projektinomainen työskentely kehitti meitä monipuolisesti, sillä projektissa toimimme sekä päättävänä että toteuttavana osapuolena. Mahdollisuus päättää monista projektiin liittyvistä ratkaisuista antoi meille vapautta ja mahdollisti luovuuden käyttämisen tuotteen toteuttamisessa. Luovuuden käyttäminen auttoi jaksamaan pitkän prosessin aikana. Vapaus päättää toi myös vastuuta, joten tiukka tavoite projektin valmistumisajasta ohjasi projektin etenemistä. Aikataulun saimme tämän tavoitteen puitteissa päättää itse, joten opinnoista ja muusta elämäntilanteesta riippuen työskentelimme välillä erittäin intensiivisesti, välillä löyhemmin ja välillä pidimme taukoa. Työskentelyä tapahtui niin samanaikaisesti kuin eri aikaankin.

Oppimiskokemuksena projekti oli antoisa, sillä se antoi meille vapautta ja vastuuta kehittää itseämme. Koemme, että projektille asettamamme oppimistavoitteet toteutuivat hyvin. Onnistuimme projektissa, sillä saimme luotua tuotteen, joka saatiin myös myyntiin. Tuotteen laatukriteerit toteutuivat ja saimme tuotteesta hyvää palautetta, esimerkiksi kehuja materiaalien ulkoasusta. Palautteenantajien kehitysehdotusten avulla pystyimme tarkastelemaan omaa tuotettamme kriittisesti ja tekemään tarkoituksenmukaiseksi katsomiamme muutoksia. Tuotetta tehdessämme yllätyimme siitä, kuinka pitkät toimintaterapeutin ohjeista sivumäärällisesti tuli. Jos tämä olisi osattu ennakoida, ohjeet olisi voitu tehdä jollain toisella ohjelmalla Microsoft Wordin

sijaan. Oppaiden tai kirjan mallisten tuotteiden tekemiseen tarkoitettu ohjelma olisi lisännyt tuotteemme laatua.

6.2 Projektin päätehtävien toteutumisen arviointi

Projektille asetetut päätehtävät olivat aiheeseen perehtyminen, projektin suunnitelman laatiminen, tuotteen suunnittelu ja toteuttaminen sekä projektin päättäminen. **Aiheeseen perehtymisen** välitavoitteena oli valmis tietoperusta. Tietoperustan kirjoittamisessa meitä hyödytti aikaisemmin suoritettu Ryhmän ohjaajana toimintaterapiaryhmässä -opintojakso, sillä sen aikana olimme käyneet läpi jo muutamia tämän projektin lähteitä sekä saaneet käytännön kokemusta, joka ohjasi projektin toteuttamisessa. Tietoperustan kirjoittaminen lähti hyvin käyntiin ja tähän vaiheeseen panostettu ajankäyttö osoittautui helpotukseksi projektin päätösvaiheessa.

Projektin suunnitelman laatimisen välitavoitteena oli projektisuunnitelma, jossa projektin etenemistä jäsennettiin kirjallisuuden avulla. Tarkoituksenmukaisten lähteiden löytämisen koimme haastavaksi, sillä lähteitä täytyi soveltaa koskemaan juuri tätä projektia. Sopivia teoksia projektityöstä etsimme vielä raporttia kirjoittaessamme. Alun sekasotkusta huolimatta onnistuimme tekemään jäsenytyneen suunnitelman, mikä edellytti sopivien lähteiden lisäksi tuotteen luonnostelua. Luonnostelun eli tuotteen rakenteen, sisällön ja toteutustavan miettiminen auttoi projektisuunnitelman selkiyttämässä. Aiheeseen perehtyminen ja projektisuunnitelman laatiminen alkoi maaliskuussa ja päättyi toukokuussa. Näihin vaiheeseen aikaa käytettiin yhteensä 170 tuntia.

Tuotteen suunnittelun ja toteuttamisen vaiheessa meillä oli kaksi välitavoitetta. Ensimmäinen oli mallikappale tuotteesta, josta keräsimme palautetta ja palautteen perusteella viimeistelimme tuotteen valmiiksi. Tämä oli luova vaihe, joka imaisi meidät mukaansa. Vaihe oli myös työläin, mikä näkyi ajankäytössä. Tämä vaihe aloitettiin jo maaliskuun puolen välin jälkeen, ja se päättyi elokuussa. Aikaa tähän vaiheeseen käytettiin yhteensä noin 270 tuntia. Mallikappaletta tehdessämme tiedostimme, että tuotetta voisi korjailla ja viilaila loputtomiin, joten ajankäytön seuraaminen ja aikataulun sopiminen palautteen keräämiselle auttoi meitä rajaamaan tuotteen kehittelyä. Myös palautekyselyyn käytimme paljon aikaa, sillä testasimme kyselyä niin, että ohjaavat opettajat ja opiskelukaverit täyttivät testikyselyn. Mietimme, onko kysely liian pitkä, mutta kukaan ei nähnyt tarpeelliseksi lyhentää kyselyä. Lisäksi kaikki toimintaterapeutit, jotka aikoivat antaa palautteen, vastasivat kyselyyn. Mallikappale osoittautui palautteen perusteella kuitenkin jo

melko valmiiksi, vaikka joitain tärkeitä tarkennuksia tehtiin tekstisisältöön ja ulkoasua paranneltiin. Palautteen lisäksi teimme valmiiseen tuotteeseen joitain omia muokkauksia, mitkä koimme tärkeiksi tuotteen laadun kannalta.

Projektin päättämisen välitavoitteena oli opinnäytetyön raportti. Raportin aloittamiseen täytyi etsiä motivaatiota, sillä tuntui raskaalta palata projektisuunnitelman ja tietoperustan äärelle. Raportin kirjoittaminen näyttäytyi epäselvänä mörkönä ja oli hankala tietää, mistä tulisi aloittaa. Tämä vaihe aloitettiin heinäkuussa, mutta molempien henkilökohtaisen aikataulut vaihtelivat, minkä vuoksi raporttia työstettiin satunnaisesti. Intensiivisin työ sijoittuikin elokuun alkuun. Raportin valmistuminen ja ohjaajille palauttaminen viivästyi alkuperäisestä aikataulusta viikolla. Päätösvaiheeseen aikaa käytettiin yhteensä noin 100 tuntia. Tässä vaiheessa opimme ehdottomasti sen, että selkeä suunnitelma vaiheen osatehtävistä ja siitä, mihin projekti päättyy, olisi helpottanut vaiheen aloittamista.

6.3 Tuotteen laatuksiteerien toteutumisen arviointi

Tuotteen laatuksiteereiksi määriteltiin helppokäyttöisyys, kouluympäristöön soveltuvuus ja teoriaperusteisuus. Kriteereiden perusteella laadittiin Webropol-kyselylomake, jolla keräsimme palautetta tuotteesta. Kysymykset oli jaoteltu koskemaan verkkosivua, pelejä, harjoituksia, sääntöjen kuvallisia ohjeita sekä toimintaterapeutin ohjeita. Kysely sisälsi avoimia kysymyksiä ja Likert-asteikkollisia kysymyksiä, jossa vastausvaihtoehdot olivat 1= täysin eri mieltä, 2= eri mieltä, 3= ei samaa eikä eri mieltä, 4= samaa mieltä ja 5= täysin samaa mieltä. Likert-asteikkollisten kysymysten väittämät oli laadittu tuotteen laatuksiteerien pohjalta niin, että helppokäyttöisyys koski tuotteen verkkosivua, kun taas kouluympäristöön soveltuvuus ja teoriaperusteisuus koskivat pelejä, harjoituksia ja sääntöjen kuvallisia ohjeita. Toimintaterapeutin ohjeita koskevat kysymykset liittyivät teoriaperusteisuuteen. Palautekyselyyn vastasi viisi toimintaterapeuttia sekä tämän opinnäytetyön vertaisarvioijat, yhteensä vastaajia oli siis seitsemän. Palautekyselylomake löytyy kokonaisuutena liitteestä 1.

Helppokäyttöisyys koski tuotteen verkkosivua. Helppokäyttöisyyttä koskevien väittämien keskiarvo oli 4,4 eli vastaajat kokivat verkkosivut helppokäyttöisiksi. Tiedostojen lataaminen ja materiaalien avaaminen omalla tietokoneella oli onnistunut kaikilta vastaajilta. Toisaalta palautetta tuli siitä, että joistain linkeistä oli auennut väärä harjoitus tai peli. Kun latasimme valmiin version tuotteesta verkkosivulle, varmistimme, että linkkien takana on oikea tiedosto. Tässä vaiheessa

projektia emme itse olleet vielä varmistaneet materiaalien tulostettavuutta, joten jätimme sen helppokäyttöisyyden ulkopuolelle.

Kouluympäristöön soveltuvuudesta kerättiin palautetta niin pelien ja harjoitusten kuin sääntöjen kuvallisten ohjeiden osalta. Kouluympäristöön soveltuvuutta koskivat väittämät ”sopivat kouluympäristössä käytettäväksi” sekä ”tukevat lapsen sosiaalista osallistumista koulussa” tai ”tukevat sosiaalisia taitoja, joita lapsi tarvitsee koulussa”. Pelien osalta näiden väittämien keskiarvo oli 4,3, harjoitusten ja kuvallisten ohjeiden osalta 4,7. Tuotteen toimintojen koettiin soveltuvan kouluympäristöön hyvin.

”Lautapeli jäi päällimmäisenä mieleen. Se oli aivan mahtava, olette hyvin tavoittaneet menetelmän monimuotoisuuden ja sen, miten sosiaalisia taitoja voidaan harjoitella lapsia kiinnostavalla ja mieluisalla tavalla.”

Teoriaperusteisuus koski pelejä ja harjoituksia, sääntöjen kuvallisia ohjeita ja toimintaterapeutin ohjeita. Teoriaperusteisuuteen liittyi väittämä ”sopii käytettäväksi LEGO®-based therapy -menetelmän kanssa”, jonka keskiarvo pelien osalta oli 4,3 sekä harjoitusten ja kuvallisten ohjeiden osalta 4,7. Teoriaperusteisuuteen liittyi myös väittämä ”ovat 7–9-vuotiaalle lapselle sopivia”, millä tarkoitettiin sitä, että pelit ja harjoitukset sopivat tämän ikäisen lapsen sosiaalisten ja ryhmävuorovaikutustaitojen harjoitteluun. Väittämä oli aseteltu harhaanjohtavasti niin, että jokainen vastaaja saattoi tulkita sen eri tavalla. Vastauksien keskiarvojen perusteella toiminnot kuitenkin koettiin kyseiselle ikäryhmälle sopiviksi.

Toimintaterapeutin ohjeisiin liittyvä väittämä ”Toiminnan analyysi näkyy toimintaterapeutin ohjeissa” koski myös teoriaperusteisuutta. Tähän väittämään pystyi vastaamaan kyllä tai ei, joista kaikki vastaajat olivat valinneet kyllä. Lisäksi yksi vastaajista toivoi, että teoria olisi näkynyt ohjeissa enemmän.

Roolitaulukkoon liittyen saatiin kaksi palautetta siitä, onko roolitaulukko yhteneväinen LEGO®-based therapy -menetelmän kanssa. Lasten on tarkoitus merkitä roolitaulukkoon itse roolit, joissa he ovat ryhmäkerran aikana toimineet. Vastaajat kokivat, että roolit vaihtuvat yhden ryhmäkerran aikana niin usein, ettei roolitaulukko ole tarkoituksenmukainen. Oman kokemuksemme mukaan roolitaulukko voi auttaa tilanteissa, joissa roolit jakautuvat epätasa-arvoisesti tai kaikki lapset haluavat olla esimerkiksi rakentajia. Palautteen myötä pyrimme perustelemaan roolitaulukkoa

enemmän toimintaterapeutin ohjeisiin. Lisäksi vaihtoehdoksi annettiin se, että terapeutti voi käyttää taulukkoa ryhmän havainnoinnin tukena.

Laatukriteerien lisäksi kysely sisälsi väittämiä, joiden avulla saatiin yleistä palautetta tuotteen toimivuudesta. Näitä väittämiä olivat esimerkiksi ”Toimintaterapeutin on helppo ymmärtää ohjeet” ja ”Lapsen on helppo ymmärtää pelien/harjoitusten idea”. Pelien ymmärtäminen lasten osalta koettiin hieman heikommaksi kuin harjoitusten ja sääntöjen kuvallisten ohjeiden ymmärtäminen. Tästä syystä peleihin merkittiin vaatimustaso, jota palautteenantajat ehdottivat.

Kysely sisälsi paljon avoimia kysymyksiä, joihin saimme suoria korjausehdotuksia sekä positiivista palautetta tuotteen hyvistä puolista. Etenkin tuotteen ulkoasu sai kehuja. Alla koottuna kommentteja tuotteesta.

” Värejä on käytetty mukavasti erottelemaan eri kokonaisuuksia.”

” Visuaalisesti kiinnostavia ja houkuttelevia peliohjeita.”

” Hieno ulkoasu ja värit. ”

” Ohjeissa voisi olla jonkinlainen ”tasoluokitus” tms. viitoittamaan toiminnan haasteellisuutta, vaikkapa 1–3 tähteä. ”

” Haluan nämä [kuvalliset ohjeet] heti tulostettuna oman työhuoneeni seinälle. IHANIA! Selkeitä ja ilmeikkäitä. Vau! ”

7 POHDINTA

Projektin välittömänä tavoitteena oli suunnitella, toteuttaa ja julkaista tuote, joka sisältää LEGO®-based therapy -ryhmässä käytettäviä pelejä, harjoituksia sekä kuvalliset ohjeet ryhmän sääntöihin. Tuotteeseen kuuluu myös ohjeet toimintaterapeutille, joissa perustellaan pelien ja harjoitusten käyttötarkoitusta sekä annetaan vinkkejä toimintojen käyttämiseen. Lisäksi tarkoituksena oli suunnitella ja toteuttaa verkkosivut, joilla tuote julkaistaan.

Tuotteen idea lähti omasta kokemuksesta, joka meillä oli Lego-ryhmän ohjaamisesta. Ryhmää varten sovelsimme LEGO®-based therapy -menetelmän toimintoja ja rakennetta tälle ryhmälle tarkoituksenmukaisemmaksi. Ryhmä toteutui koulussa, mikä innoitti tekemään opinnäytetyön liittyen koulutoimintaterapiaan.

LEGO®-based therapy -menetelmä edistää tutkitusti autismin piirteitä omaavien lapsien sosiaalista pätevyyttä. Omalla tuotteellamme halusimme tukea menetelmän käyttämistä myös muiden kuin autismikirjoon kuuluvien lasten kohdalla. Tuotteen varsinaiseksi kohderyhmäksi valikoituivat 7–9-vuotiaat koululaiset, joilla on haasteita ryhmävuorovaikutustaidoissa. LEGO®-based therapy -menetelmä ei yksin ollut riittävä tukemaan tuotetta teoreettisesti, joten keräsimme tietoperustaa lapsen sosiaalisten taitojen ja erityisesti ryhmävuorovaikutustaitojen kehityksestä sekä Toiminnallisesta ryhmätyömallista. Toimintaterapia-alan lähteet tukivat tuotteen suuntaamista projektin välittömälle kohderyhmälle eli toimintaterapeuteille, sekä lähteiden käyttö kehitti meitä myös ammatillisesti.

Projektin myötä opimme, kuinka paljon hyötyä teoreettisesta tiedosta on omien valintojen perustelemiselle, sekä kuinka tämä tieto tarjoaa rakenteen omalle työskentelylle toimintaterapeuttina. Mallien ja menetelmien käyttäminen ohjaa toimintaterapian toteuttamista asiakkaan kannalta tarkoituksenmukaiseen suuntaan. Toivomme, että tämä välittyy tuotteessamme ja toimintaterapeutit alkavat tuotteen myötä käyttämään työssään Toiminnallista ryhmätyömallia sekä LEGO®-based therapy -menetelmää.

Projektissa halusimme tuoda esille uutta näkökulmaa koulussa tapahtuvasta toimintaterapiasta eli koulutoimintaterapiasta. Aihe kiinnosti meitä henkilökohtaisesti ja se osoittautui ajankohtaiseksi Suomen Toimintaterapeuttiliiton tuodessaan aiheen esille julkaisukanavissaan keväällä 2019.

Koulutoimintaterapiassa on kyse laajasta yhteiskunnallisesta muutoksesta, jossa Suomen koulujen oppilashuollossa toimintaterapeutti olisi yhtenä ammattilaisena vaikuttamassa lasten ja nuorten hyvinvointiin. Koska aihe on Suomessa uusi, tietoa ja tutkimuksia opinnäytetyöhön haettiin ulkomaisista lähteistä. Tutkimusten mukaan koulussa työskentelevä toimintaterapeutti saa vahvemman ymmärryksen kouluympäristön vaatimuksista ja ymmärtää opettajien työnkuvaa paremmin. Lisäksi koulussa tapahtuva toimintaterapia mahdollistaa varhaisen ja matalan kynnyksen puuttumisen lapsen toimintakykyä tai toiminnallista osallistumista uhkaaviin tekijöihin.

Haasteita projektille loivat sekä ulkopuoliset tekijät että oma toimintamme. Koronaviruksen takia kirjastot ja koulut sulkeutuivat, minkä takia kirjaston kirjoihin ei päästy niin kätevästi käsiksi. Onneksi opiskelutoverit auttoivat ja laittoivat kuvia kirjoista, joita heillä oli lainassa. Oma toimintaamme olisimme voineet parantaa niin, että raportin tekeminen olisi aloitettu aikaisemmin. Nyt raportin viimeistely tehtiin pikaisella aikataululla, sillä toisella opinnäytetyön tekijällä oli kiire valmistua. Onneksi tässäkin vaiheessa saimme tukea opiskelutovereilta, sillä tämän opinnäytetyön vertaisarvioijat lukivat keskeneräisen raporttimme ja antoivat siitä palautetta nopeasti.

Merkittävää projektin onnistumiselle oli tasapuolinen osallistuminen projektin eri vaiheissa sekä kompromissien tekeminen. Tiesimme toistemme heikkoudet ja vahvuudet hyvin, sillä olimme tehneet yhdessä useita koulutöitä. Tästä syystä pystyimme ennakoimaan, mitä toinen projektilta haluaa ja kompromissien tekeminen onnistui hyvin. Projektin myötä luottamus toisen näkemyksiin ja ratkaisuihin kasvoi, mikä ammatillisen kehittymisen kannalta auttaa tulevaisuudessa jakamaan vastuuta toisten ammattilaisten kanssa. Tasapuolisen työskentelyn varmistamiseksi ja projektiin käytetyn ajan seuraamiseksi pidimme kirjaa molempien työtunneista. Tämä oli tärkeää etenkin siksi, että työtä tehtiin paljon etänä omalla ajalla.

Raportin kirjoittamisen loppuvaiheessa saimme kuulla eräältä palautetta antaneelta toimintaterapeutilta, että hän oli ottanut tuotteemme käyttöön Lego-ryhmässä. Tämä lisäsi onnistumisen kokemustamme, vaikka kyseinen Lego-ryhmä ei toteudukaan kouluympäristössä. Projektin kehitystavoitteiden myötä toivomme, että tuotettamme tullaan tulevaisuudessa käyttämään myös koulussa. Koska koulutoimintaterapia on Suomessa vielä harvinaista muualla kuin erityiskouluissa, kehitystavoitteen toteutuminen jää nähtäväksi. Toivomme, että koulutoimintaterapiaa tuodaan jatkossakin keskusteluun niin ammattikuntamme sisällä kuin yhteiskunnankin tasolla. Suomalaisen koulutoimintaterapian tutkiminen on tärkeää, jotta toimintaterapeutin ammatillista osaamista voidaan tulevaisuudessa hyödyntää moniammatillisessa

oppilashuollossa. Toimintaterapian teoriaan sekä tutkittuun näyttöön perustuvien käytännön työkalujen kehittäminen on edellytys toimintaterapeutin työn laadulle ja työkaluja tulisikin kehittää nimenomaan kouluympäristöön sopiviksi.

Oma kokemuksemme Lego-ryhmän ohjaamisesta rajautui alle 9-vuotiaisiin alakoululaisiin, mikä rajasi tuotteemme kohderyhmää. Lisäksi toiminnot oli helpompi suunnitella muutaman vuoden ikäero huomioiden ja ryhmissä jäsenten väliset suuret kehitykselliset erot eivät ole ryhmälle eduksi. Jatkossa tuotetta voisi kehittää niin, että toiminnot sopivat 10–12-vuotiaille koululaisille. Lisäksi suomalaisissa kouluissa tapahtuvaa toimintaterapiaa tulisi tutkia, jotta kouluympäristöön soveltuvia työkaluja voidaan kehittää lisää. Tutkimus on tärkeää myös siksi, että toimintaterapeutin ammattiosaamista osattaisiin hyödyntää moniammatillisessa oppilashuollossa.

Tekijänoikeudet tuotteeseen Lisäpelit ja -harjoitukset LEGO ®-based therapy -ryhmään kuuluvat Outi Heikkiselle ja Pinja Kallelle. Tuote on annettu Oulun ammattikorkeakoululle opetukselliseen käyttöön. Tuote on ostettavissa osoitteesta <https://sovelluspaketti.wixsite.com/toimintaterapia>. Tuotteen hinta on 10 €.

LÄHTEET

Alasilta, A. 1999. Näin kirjoitat tehokkaasti. Tampere: Tammer-Paino Oy.

American Occupational Therapy Association. 2014. Occupational therapy practice framework: Domain and process. 3. painos. American Journal of Occupational Therapy, 68 (1), S1– S48. Viitattu 30.7.2020, <http://dx.doi.org/10.5014/ajot.2014.682006>.

OTA. 2013. What is the role of the School-Based Occupational Therapy Practitioner? Viitattu 21.4.2020, <https://www.ota.org/~media/Corporate/Files/Practice/Children/ParentsBrochure>.

OTA. 2020a. About Occupational Therapy. Viitattu 21.4.2020, <https://www.ota.org/About-Occupational-Therapy.aspx>.

OTA. 2020b. Learn About Occupational Therapy for Children & Youth. Viitattu 21.4.2020, <https://www.ota.org/About-Occupational-Therapy/Patients-Clients/ChildrenAndYouth.aspx>.

Aronpuro, A., Laitinen, A. & Metsäranta, A. 2019. Koulutoimintaterapeutti toimii koulun arjessa. Toimintaterapeutti 38 (2), 4–8. Viitattu 10.3.2020, http://www.toimintaterapeuttiliitto.fi/site/assets/files/2703/koulutoimintaterapeutti_toimii_kouluarjessa.pdf.

Bazyk, S. & Cahill, S. 2015. School-based occupational therapy. Teoksessa J. Case-Smith (toim.) Occupational Therapy for children and adolescents. 7. painos. St. Louis, Mo.: Elsevier Mosby. 664-703.

Bricks for autism 2020. About LEGO® therapy. Viitattu 10.3.2020, <https://bricks-for-autism.co.uk/about-lego-therapy/>.

Case-Smith, J. 2015. Development of Childhood Occupations. Teoksessa J. Case-Smith & J. C. O'Brien (toim.) Occupational therapy for children and adolescents. 7. painos. St. Louis, Mo.: Elsevier Mosby. 94-97.

COMIC. 2020. Investigating Social Competence and Isolation in children with Autism taking part in LEGO-based therapy clubs In School Environments (I-SOCIALISE). Viitattu 15.3.2020, <https://www.comic.org.uk/research/lego>.

Creative Commons Suomi 2020. Lisenssien käyttöohje. Viitattu 14.4.2020, <https://creativecommons.fi/lisenssien-kayttoohje/>.

Dunbar, S. B. 2007. Occupational therapy models for intervention with children and families. Thorofare, NJ: SLACK, 82-87.

Echsel, A., Price, L., Josephsson, S. & Schulze, C. 2019. "Together on the Way": Occupational Therapy in Mainstream Education—A Narrative Study of Emerging Practice in Switzerland. *Occupational Therapy International* 2019, 1-10. Viitattu 27.4.2020, <https://doi.org/10.1155/2019/7464607>.

Finlay, L. 1997. *Groupwork in occupational therapy*. Cheltenham: Stanley Thornes Ltd: Nelson Thornes Ltd.

Hagedorn, R. 2000. *Tools for Practice in Occupational Therapy: A structured approach to core skills and processes*. Edinburgh: Churchill Livingstone.

Hilton, C. L. 2015. Interventions to Promote Social Participation for Children with Mental Health and Behavioral Disorders. Teoksessa J. Case-Smith & J. C. O'Brien (toim.) *Occupational therapy for children and adolescents*. 7. painos. St. Louis, Mo.: Elsevier Mosby. 321–345.

Idänpään-Heikkilä, U., Outinen, M., Nordblad, A., Päivärinta, E. & Mäkelä, M. 2000. Laatuksiteerit – Suuntaviivoja tekijöille ja käyttäjille. Aiheita-monistesarja 20/2000, Stakes. Helsinki: Stakesin monistamo. Viitattu 9.4.2020, <https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/75158/Aiheita20-2000.pdf?sequence=1>.

Jämsä, K. & Manninen, E. 2000. *Osaamisen tuoteistaminen sosiaali- ja terveysalalla*. Vantaa: Tammi.

Kaelin, V. C., Ray-Kaesler, S., Muioli, S., Kocher Stalder, C., Santinelli, L., Echsel, A. & Schulze, C. 2019. Occupational Therapy Practice in Mainstream Schools: Results from an Online Survey in Switzerland. *Occupational Therapy International* 2019, 1-9. Viitattu 27.4.2020, <https://doi.org/10.1155/2019/3647397>.

Kalbag, L. & Pickering, H. 2017. *Accessibility for Everyone. A Book Apart*.

Kulju, L. & Mäki, E. 2017. Lego®-Based Therapy tukemassa lasten sosiaalista osallistumista toimintaterapian ryhmässä: Toimintaterapeutin käsikirja. Oulun ammattikorkeakoulu. Toimintaterapian tutkinto-ohjelma. Opinnäytetyö. Viitattu 16.9.2019, <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2017112317887>.

LeGoff, D. 2004. Use of LEGO® as a Therapeutic Medium for Improving Social Competence. *Journal of Autism and Developmental Disorders* 34, 557-571. Viitattu 15.3.2020, <https://doi.org/10.1007/s10803-004-2550-0>.

LeGoff, D. B., Gomez De La Cuesta, G., Krauss, G. W. & Baron-Cohen, S. 2014. *LEGO®-based therapy: How to build social competence through LEGO®-based clubs for children with autism and related conditions*. London: Jessica Kingsley Publishers.

LeGoff, D. & Sherman, M. 2006. Long-term outcome of social skills intervention based on interactive LEGO® play. *Autism*, 10 (4), 317-329. Viitattu 15.3.2020, <https://doi.org/10.1177/1362361306064403>.

Leigers, K., Myers, C. & Schneck, C. 2016. Social Participation in Schools: A Survey of Occupational Therapy Practitioners. *American Journal of Occupational Therapy* 70 (5), 1-9. Viitattu 26.4.2020, <https://doi.org/10.5014/ajot.2016.020768>.

Lindsay, S., Hounsell, K. G. & Cassiani, C. 2017. A scoping review of the role of LEGO® therapy for improving inclusion and social skills among children and youth with autism. *Disability and Health Journal* 10 (2), 173-182. Viitattu 15.3.2020, <https://doi.org/10.1016/j.dhjo.2016.10.010>.

Mosey, A. C. 1986. *Psychosocial Components of Occupational Therapy*. New York: Raven Press, 433-436.

Mäntyneva, M. 2016. Hallittu projekti: Jäntevästä suunnittelusta menestykselliseen toteutukseen. 1. painos. Helsinki: Kauppakamari.

O'Brien, J. C. 2013. Activity Analysis. Teoksessa J. C. O'Brien & J. W. Solomon (toim.) Occupational analysis and group process. St. Louis: Elsevier/Mosby, 17.

Opetushallitus. 2020a. Oppimisen ja koulunkäynnin tuki. Viitattu 11.3.2020, <https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/oppimisen-ja-koulunkaynnin-tuki>.

Opetushallitus. 2020b. Oppimisen ja koulunkäynnin tuki ja oppilashuolto. Viitattu 13.3.2020, <https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/oppimisen-ja-koulunkaynnin-tuki-ja-oppilashuolto>.

Oppilas- ja opiskelijahuoltolaki 30.12.2013/1287.

Owens, G., Granader, Y., Humphrey, A. & Baron-Cohen, S. 2008. LEGO® Therapy and the Social Use of Language Programme: An Evaluation of Two Social Skills Interventions for Children with High Functioning Autism and Asperger Syndrome. *Journal of Autism and Developmental Disorders* 38 (1944). Viitattu 15.3.2020, <https://doi.org/10.1007/s10803-008-0590-6>.

Pallasto, U. 2019. Toimintaterapeutti apuna koulun arjessa Raumalla. *Toimintaterapeutti* (3), 12–14. Viitattu 11.3.2020, http://erityismuksut.fi/wp-content/uploads/2019/10/Toi_3-19_s_12-14.pdf.

Papunet 2019a. Verkkosivujen helppokäyttöisyys. Viitattu 27.4.2020, <https://papunet.net/saavutettavuus/helppokayttoiset-verkkosivut>.

Papunet 2019b. Mitä on käytettävyys? Viitattu 27.4.2020, <https://papunet.net/saavutettavuus/mita-on-kaytettavyys>.

Perusopetuslaki 21.8.1998/628.

Rens, L. & Joosten, A. 2014. Investigating the experiences in a school-based occupational therapy program to inform community-based paediatric occupational therapy practice. *Australian*

Ruuska, K. 2008. Pidä projekti hallinnassa. Helsinki: Talentum.

Ruuska, K. 2012. Pidä projekti hallinnassa. Helsinki: Talentum.

Schwartzberg, S. L., Howe, M. C. & Barnes, M. A. 2008. Groups: Applying the functional group model. Philadelphia: F. A. Davis Company.

Silfverberg, P. 2007. Ideasta projektiksi. Viitattu 9.4.2020, http://www.helsinki.fi/urapalvelut/materiaalit/liitetiedostot/ideasta_projektiksi.pdf.

Spencer, K. C., Turkett, A., Vaughan, R. & Koenig, S. 2006. School-based practice patterns: a survey of occupational therapists in Colorado. Bethesda, Maryland: American Occupational Therapy Association. American Journal of Occupational Therapy 60 (1), 81-91. Viitattu 27.4.2020, <https://doi.org/10.5014/ajot.60.1.81>.

Tekijänoikeuslaki 8.7.1961/404.

The LEGO Group 2020. Reilu peli. Viitattu 17.3.2020, <https://www.lego.com/fi-fi/legal/notices-and-policies/fair-play/>.

Toimintaterapeutti. 2019. Toimintaterapeutti kouluarjen asiantuntijana -työnkuvien vertailua. Toimintaterapeutti 38 (2), 9–11. Viitattu 10.3.2020, <http://www.toimintaterapeuttiliitto.fi/site/assets/files/2674/2-toi-2-19-toimintaterapeutti-kouluarjen.pdf>.

Toimintaterapeuttiliitto. 2019a. Jokainen koululainen on tärkeä – kouluarjen pitää olla enemmän kuin pelkkää pärjäämistä ja siksi opiskeluhuollon palveluita pitää uudistaa. Viitattu 10.3.2020, <http://www.toimintaterapeuttiliitto.fi/ajankohtaista/jokainenkoululainenontarkea/>.

Toimintaterapeuttiliitto. 2019b. Kouluarjen pitää olla enemmän kuin pelkkää pärjäämistä. Viitattu 10.3.2020, <http://www.toimintaterapeuttiliitto.fi/ajankohtaista/kouluarjen-pitaa-olla-enemman-kuin-pelkkaa-parjaamista/>.

Vilkkä, H. & Airaksinen, T. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki: Tammi.

Wix.com 2020. About us. Viitattu 17.4.2020, <https://www.wix.com/about/us>.

WFOT, World Federation of Occupational Therapists 2010. Statement on Occupational Therapy. Viitattu 28.7.2020, <https://www.wfot.org/resources/statement-on-occupational-therapy>.

WFOT, World Federation of Occupational Therapists 2012. Position Statement – Occupational Science revised. Viitattu 29.7.2020, <http://www.toimintaterapeuttiliitto.fi/site/assets/files/2352/occupational.pdf>.

Sovellettujen toimintojen paketti toimintaterapeuteille

PERUSTIEDOT

Tähdellä merkityt kysymykset ovat pakollisia.

1. Oletko käyttänyt LEGO®-based therapy -menetelmää? *

- Olen käyttänyt menetelmää työssäni.
- Olen tutustunut menetelmään, mutta en ole käyttänyt sitä.
- En ole käyttänyt menetelmää, eikä se ole minulle tuttu.

2. Toteutatko toimintaterapiaa kouluympäristössä? *

- Kyllä
- En

3. Toteutatko toimintaterapiaryhmiä alakoululaisille? *

- Kyllä
- En

VERKKOSIVU

Seuraavat väittämät koskevat verkkosivua, jolta Sovellettujen toimintojen paketin voi tilata ja ladata.

Tähdellä merkityt kysymykset ovat pakollisia.

4. Millainen on verkkosivu?

1= täysin eri mieltä, 2= eri mieltä, 3= ei samaa eikä eri mieltä, 4= samaa mieltä, 5= täysin samaa mieltä. *

	1	2	3	4	5
Verkkosivun ulkoasu on selkeä.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	1	2	3	4	5
Tekstit ovat ymmärrettävästi muotoiltu.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Linkit erottuvat hyvin.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Informaation määrä verkkosivulla on riittävä.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Liikkuminen verkkosivulla on helppoa.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Materiaali ovat loogisessa järjestyksessä.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

5. Mitä haluaisit muuttaa verkkosivulla?

6. Millaista on käyttää Sovellettuja toimintojen pakettia?

1= täysin eri mieltä, 2= eri mieltä, 3= ei samaa eikä eri mieltä, 4= samaa mieltä, 5= täysin samaa mieltä. *

	1	2	3	4	5
Tiedostojen lataaminen oli helppoa.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Löysin kaikki materiaalit ladattuani ne tietokoneelle.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Materiaalit avautuivat tietokoneellani.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

PELIT

Kysymyksissä lapsilla tarkoitetaan 7-9-vuotiaita alakoululaisia. Tähdellä merkityt kysymykset ovat pakollisia.

7. Millaisia ovat Sovellettujen toimintojen paketin pelit?

1= täysin eri mieltä, 2= eri mieltä, 3= ei samaa eikä eri mieltä, 4= samaa mieltä, 5= täysin samaa mieltä. *

	1	2	3	4	5
Pelit sopivat kouluympäristössä käytettäväksi.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelit tukevat lapsen sosiaalista osallistumista koulussa.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Toimintaterapeutin on helppo ymmärtää peliohjeet.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lapsen on helppo ymmärtää pelien idea.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kuvailisin lautapelin materiaaleja, kuva-arvoituksia ja peliohjeita lapsia kiinnostavaksi.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelit ovat 7-9 -vuotiaalle lapselle sopivia.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelit sopivat käytettäväksi Lego Based Therapy -menetelmän kanssa.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

8. Mikä peleistä oli mielestäsi toimiva, miksi? *

9. Mitä peliä tulisi mielestäsi kehittää, miksi? *

--

10. Mitä muuta haluaisit sanoa peleistä?

HARJOITUKSET

**Kysymyksissä lapsilla tarkoitetaan 7-9-vuotiaita alakoululaisia.
Tähdellä merkityt kysymykset ovat pakollisia.**

11. Millaisia ovat Sovelletujen toimintojen paketin harjoitukset?

1= täysin eri mieltä, 2= eri mieltä, 3= ei samaa eikä eri mieltä, 4= samaa mieltä, 5= täysin samaa mieltä. *

	1	2	3	4	5
Harjoitukset sopivat kouluympäristössä käytettäväksi.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Harjoitukset tukevat sosiaalisia taitoja, joita lapsi tarvitsee koulussa.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Toimintaterapeutin on helppo ymmärtää harjoitusten ohjeet.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lapsen on helppo ymmärtää harjoitusten idea.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kuvailisin lego-naamoja ja roolitalukkoa lapsia kiinnostavaksi.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Harjoitukset ovat 7-9 -vuotiaalle lapselle sopivia.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Harjoitukset sopivat käytettäväksi Lego Based Therapy -menetelmän kanssa.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

12. Mikä harjoituksista oli mielestäsi toimiva, miksi? *

13. Mitä harjoitusta tulisi mielestäsi kehittää, miksi? *

14. Mitä muuta haluaisit muuttaa harjoituksissa?

KUVALLISET SÄÄNNÖT

**Kysymyksissä lapsilla tarkoitetaan 7-9-vuotiaita alakoululaisia.
Tähdellä merkityt kysymykset ovat pakollisia.**

15. Millaisia ovat kuvalliset säännöt?

1= täysin eri mieltä, 2= eri mieltä, 3= ei samaa eikä eri mieltä, 4= samaa mieltä, 5= täysin samaa mieltä. *

	1	2	3	4	5
Kuvalliset säännöt sopivat kouluympäristössä käytettäväksi.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kuvalliset säännöt tukevat lapsen sosiaalista osallistumista koulussa.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	1	2	3	4	5
Kuvat ovat yhteneväiset sanallisten sääntöjen kanssa.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lapsen on helppo ymmärtää kuvat.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kuvalliset säännöt sopivat käytettäväksi Lego Based Therapy -menetelmän kanssa.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

16. Mitä haluaisit muuttaa kuvallisissa säännöissä?

TOIMINTATERAPEUTIN OHJEET

Tähdellä merkityt kysymykset ovat pakollisia.

17. Toiminnan analyysi näkyy toimintaterapeutin ohjeissa.

- Kyllä
 Ei

18. Haluaisitko, että toimintaterapian teoria näkyy toimintaterapeutin ohjeissa enemmän. *

- Kyllä
 Ei

19. Mitä haluaisit muuttaa toimintaterapeutin ohjeissa?

20. Onko Sovellettujen toimintojen paketti mielestäsi kuvaava nimi? Mitä muuta nimeä ehdottaisit?

21. Mikä on mielestäsi sopiva hinta Sovellettujen toimintojen paketille?

Vaiheet	Aikataulu
Tuotteen verkkoalustan luominen	03/2020–05/2020
Sosiaalisen median kanavien luominen: Facebook ja Instagram	08/2020
Valmiin tuotteen julkaiseminen verkkoalustalla	08/2020
Kohderyhmän markkinointi: toimintaterapeutit ja toimintaterapeuttiopettajat • sosiaalinen media • sähköposti	09/2020
Opinnäytetyön esitleminen Oamkin toimintaterapian opettajille ja opiskelijoille	08/2020 tai 09/2020
Markkinoinnin jatkaminen	tulevaisuus