



Kuvitteellisen leikin tukeminen toimintaterapiassa

Kuvaileva kirjallisuuskatsaus

Viivi Salminen

Opinnäytetyö, AMK

Huhtikuu 2022

Terveys- ja hyvinvointialat

Toimintaterapeutti

Salminen, Viivi

Kuvitteellisen leikin tukeminen toimintaterapiassa. Kuvaileva kirjallisuuskatsaus

Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu. Huhtikuu 2022, 50 sivua

Terveys- ja hyvinvointialat. Toimintaterapeutin tutkinto-ohjelma. Opinnäytetyö AMK.

Julkaisun kieli: suomi

Verkkojulkaisulupa myönnetty: kyllä

Tiivistelmä

Leikki on lapsuuden merkityksellisimpiä toimintoja ja tärkeä lapsen terveen kasvun ja kehityksen kannalta. Erityisen tärkeänä voidaan pitää kuvitteellista leikkiä, jolla on yhteys esimerkiksi kognitiivisten kykyjen, puheen sekä sosiaalisten taitojen kehityksen kanssa. Toimintaterapian tarkoituksena on tukea yksilön kykyä osallistua hänelle merkitykselliseen toimintaan, ja siksi leikin tukemisen voidaan nähdä olevan looginen osa lasten kanssa työskentelevien toimintaterapeuttien työtä.

Opinnäytetyön yhteistyökumppanina ja aiheen ideoijana toimivat Keski-Suomen seututerveyskeskuksen toimintaterapeutit. Työn tarkoituksena oli etsiä tietoa siitä, miten toimintaterapiassa voidaan tukea kuvitteellista leikkiä. Tavoitteena oli, että työn tulokset tarjoaisivat yhteistyökumppanille näyttöön perustuvia menetelmiä ja hyödyttäisivät heitä tulevaisuudessa käytännön työssä. Lisäksi työn tavoitteena on lisätä leikin arvostusta sekä ymmärrystä leikkiä kohtaan ylipäätään toimintaterapian kentällä.

Opinnäytetyö toteutettiin kuvailevana kirjallisuuskatsauksena. Aineisto haettiin EBSCOhost CINHAL Plus with full text- ja ProQuest central -tietokannoista sekä manuaalisella haulla. Aineistoksi valikoitui viisi tutkimusartikkelia. Aineiston analysoinnin apukeinona käytettiin teoriaohjaavaa sisällönanalyysiä, jossa pohjana oli Toimintaterapian intervention prosessimalli OTIPM.

Tutkimuksista löydettiin kuvitteellista leikkiä tukevia puuttuvien taitojen hankkimiseen tähtääviä, koulutuksellista lähestymistapaa hyödyntäviä ja kompensoivia keinoja. Tutkimus osoittaa, että toimintaterapeuteilla on useita keinoja tukea kuvitteellista leikkiä. Pääosin tutkimusten keinot ovat hyödynnettävissä sellaisinaan käytännön työhön. Tuloksissa yhdeksi tärkeäksi huomioksi nousi muistutus siitä, että toiminta, ihminen ja ympäristö ovat kokonaisuus, joka tulee muistaa jokaista osa-aluetta tarkasteltaessa.

Avainsanat (asiasanat)

Kuvitteellinen leikki, lapset, toimintaterapia, kirjallisuuskatsaus, leikin tukeminen

Muut tiedot (salassa pidettävät liitteet)

-

Salminen, Viivi

Occupational therapy methods in pretend play promotion. Descriptive literature review

Jyväskylä: JAMK University of Applied Sciences, April 2022, 50 pages.

Health and welfare. Degree Programme in Occupational Therapy. Bachelor's thesis.

Permission for web publication: yes

Language of publication: Finnish

Abstract

Play is one of the most important occupations for a child and vital for child's healthy grow and development. Pretend play can be seen as an especially important type of play. It has been linked for example with development of cognitive, language and social skills. The main idea of occupational therapy is to support individuals to take part in their meaningful occupations. Thus, supporting play can be seen as a logical part of the work of pediatric occupational therapists.

This thesis was assigned by Regional Health Care Centre and their occupational therapists. The aim of the thesis was to investigate what kind of interventions were used to promote pretend play in occupation therapy and provide this information for the collaboration partner of this thesis. It was hoped that the results could give them methods for everyday use and support the idea of evidence-based practice. In a bigger picture this thesis aimed to support the general understanding of the importance of play and play interventions.

The method of this thesis was descriptive literature review. EBSCOhost CINHALL Plus with full text and ProQuest central databases and manual collecting were used for data collection. Five studies were included in the review. The data was analyzed with theory-driven content analysis. The theory used behind was Occupational Therapy Intervention Process Model OTIPM.

The findings showed that pretend play can be supported by acquiring performance skills, implementing educational programs and compensation. This shows that, there are many strategies for occupational therapists to promote pretend play. Most of the interventions found could be straightly put into practice. One of the most important discoveries, was the familiar reminder that occupation, individual and the environment are tied tightly together, and occupational therapists should always consider the whole complexity.

Keywords/tags (subjects)

Pretend play, children, occupational therapy, literature review, supporting play

Miscellaneous (Confidential information)

-

Sisältö

1	Johdanto	3
2	Kuvitteellinen leikki	4
2.1	Leikin ja kuvitteellisen leikin määritelmät	4
2.2	Kuvitteellisen leikin merkitys	5
2.3	Kuvitteellisen leikin taidot ja kehitys	6
2.4	Kuvitteellinen leikki aikaisemmissa tutkimuksissa.....	9
3	Leikki osana toimintaterapiaa	11
3.1	Toimintaterapiaprosessi.....	12
3.2	Leikin arviointi	12
3.3	Interventio ja uudelleenarviointi	13
4	Opinnäytetyön tarkoitus ja tavoitteet	14
5	Opinnäytetyön toteutus.....	15
5.1	Menetelmä.....	15
5.2	Aineiston valinta.....	16
5.3	Aineiston esittely.....	19
5.4	Aineiston laadun arviointi	23
5.5	Aineiston analyysi.....	25
6	Tulokset.....	27
6.1	Taitojen hankkiminen kuvitteellisen leikin tukena	28
6.2	Kouluttamisen ja opettamisen toimet kuvitteellisen leikin tukena.....	31
6.3	Kuvitteellisen leikin tukeminen kompensoivilla keinoilla	32
7	Pohdinta.....	35
7.1	Tutkimustulosten vertailu teoriaosaan	36
7.2	Pohdinta työn tarkoitusten ja tavoitteiden toteutumisesta.....	38
7.3	Tutkimuksen eettisyys ja luotettavuus	39
7.4	Yhteenveto ja jatkotutkimusehdotukset	40
	Lähteet	42
	Liitteet	46
	Liite 1. Aineistoon valittujen tutkimusten esittely.....	46
	Liite 2. Aineistoon valittujen tutkimusten vahvuudet ja heikkoudet	49

Kuviot

Kuvio 1. Kuvaus aineiston haun prosessista	19
Kuvio 2. Sisällönanalyysin toteutus (Tuomi & Sarajärvi 2018, 104, muokattu).....	26
Kuvio 3. Koonti tutkimuksen tuloksista	28
Kuvio 4. Puuttuvien leikkitaitojen hankkiminen	31
Kuvio 5. Kouluttamisen ja opettamisen toimet kuvitteellisen leikin tukena.....	32
Kuvio 6. Kuvitteellisen leikin tukeminen kompensoivilla keinoilla	35

Taulukot

Taulukko 1. Aineistonhaussa käytetyt hakulausekkeet ja rajaukset	17
Taulukko 2. Aineiston sisäänotto- ja poissulkukriteerit.....	18
Taulukko 3. Esimerkkejä aineiston teemoittelusta.....	27

1 Johdanto

Leikki on lapsille toiminnoista kaikkein tärkein. Se tuottaa lapselle mielihyvää ja tarjoaa alustan oppimiseen ja kehittymiseen. Leikin sujumisella on väliä, sillä leikin kautta opittujen taitojen merkitys näkyy pitkällä tulevaisuudessa, jopa koulu- tai työmenestyksessä. (Järvinen 2019.) Leikin tyypeistä kuvitteellinen leikki nostetaan usein esille erityisen tärkeäksi leikin osa-alueeksi, koska kuvitteellisella leikillä on todettu yhteys esimerkiksi lapsen kykyyn ratkaista ongelmia, sosiaaliseen taitavuuteen, luovuuteen sekä puheen kehittymiseen (Stagnitti 2009, 59).

Tehtyjen havaintojen ja tutkimusten mukaan vaikuttaa kuitenkin siltä, että toimintaterapeutit käyttävät leikkiä useammin terapiavälineenä kuin terapian varsinaisena tavoitteena (Tanta & Kuhnaneck 2020, 255). Herääkin kysymys, voitaisiinko toimintaterapiassa kiinnittää enemmän huomiota juuri leikin arviointiin ja tukemiseen. Toimintaterapeuttien nähdään olevan nimenomaan asiakkaan merkityksellisen toiminnan mahdollistajia, joten työ leikin edistämiseksi soveltuisi hyvin lasten kanssa työskentelevien toimintaterapeuttien työnkuvaan. Leikin tukeminen mahdollistaisi lapselle merkitykselliseen toimintaan osallistumisen sekä vaikuttaisi samalla positiivisesti lapsen terveeseen kasvuun ja hyvinvointiin.

Tämä opinnäytetyö rajattiin kuvitteelliseen leikkiin sen erityisen roolin sekä työelämästä nousseen tarpeen vuoksi. Opinnäytetyön yhteistyökumppanina ja aiheen ideoijana toimi Keski-Suomen seututerveyskeskus ja heidän toimintaterapeuttinsa. Yhteistyökumppani toi esiin asiakkaiden parissa näkyvän tarpeen kuvitteellisen leikin tukemiselle, ja heidän toiveenaan oli saada opinnäytetyöyhteistyön kautta käytännön työhön lisää keinoja kuvitteellisen leikin tukemiseen. Opinnäytetyö toteutettiin kirjallisuuskatsauksena, jonka päämääränä oli kerätä tietoa siitä, millä menetelmillä toimintaterapeutit ovat tutkimusten mukaan tukeneet kuvitteellista leikkiä. Lisäksi opinnäytetyöllä halutaan osaltaan korostaa leikin asemaa ja arvostusta niin, että leikki saisi tulevaisuudessa osakseen yhä enemmän huomiota lasten kanssa työskentelevien ammattilaisten keskuudessa.

2 Kuvitteellinen leikki

2.1 Leikin ja kuvitteellisen leikin määritelmät

Usein leikki mielletään epämääräiseksi käsitteeksi, jota on vaikea sanallisesti selittää. Määrittelyn vaikeuteen vaikuttaa esimerkiksi se, että leikki voi olla muodoltaan monenlaista ja vaihdella leikkijän iän mukaan. Leikin määritelmiä on tehty monia ja ne muistuttavat hyvin paljon toisiaan. (Tanta & Kuhaneck 2020, 239.) Weisbergin (2015, 250) mukaan leikin määrittämisessä oleellisinta on huomata se, ettei leikissä välttämättä ole muuta merkittävämpää tavoitetta kuin hauskanpitiäminen. Toisaalta leikkiä on kuvailtu myös yksinkertaisimmillaan vain toiminnaksi, joka tapahtuu kuvittelussa tilassa (Helenius & Lummelahti 2013, 61; Helenius 2004, 35). Helenius (2004, 35) lisää määritelmään, että kuvittelun keskellä leikin aiheet syntyvät kuitenkin aina todellisen maailman tuottamina. Todellisen maailman asiat ja tilanteet vaikuttavat leikkiin ja synnyttävät leikkiaiheita, joten leikkiä voidaan kuvata myös tilaksi käsitellä koettuja asioita (mts. 35).

Smith puolestaan (2009, 6) esittää leikin määrittelyyn Krasnorin ja Peplerin (1980) näkökulmat, joiden mukaan leikki lähtee leikkijän sisältä ilman ulkoa tulevia määräyksiä ja siinä on mukana kuvittelua. Lisäksi leikki tuottaa leikkijälle iloa ja on muodoltaan muuntuva (Smith 2009, 6; viitattu lähteeseen Krasnor & Pepler 1980). Tanta ja Kuhaneck (2020, 239) esittävät leikin määritelmäksi Vygotskin (1978) kolme kriteeriä, joilla leikkiä kuvataan lapsen halusta lähteväksi kuvitteelliseksi sääntöjä sisältäväksi toiminnaksi. Useassa määritelmässä näyttää siis toistuvan leikin syntyminen itsestään, sen tarkoituksen liittyminen puhtaasi pelkkään ilonpitoon ja monesti siihen näyttää liittyvän myös asioiden tai tilanteiden kuvittelua.

Kuvitteellinen leikki puolestaan on yksi leikin tyyppi. Sitä voidaan kutsua myös esimerkiksi nimillä symbolinen leikki, mielikuvitusleikki tai fantasialeikki (Stagnitti 2009, 59). Kuvitteellinen leikki on monimutkaista ajatteluun liittyvää leikkiä, joka tapahtuu kuvitteellisessa tilanteessa. Varhaisessa vaiheessa kuvitteellinen leikki on uusien merkitysten antamista esineille. Kehittyneimmässä kuvitteellisen leikin muodossa lapsi kehittää mielikuvituksellaan jopa kokonaisen monimutkaisen maailman leikkinsä ympärille. (Weisberg 2015, 250.) Weisbergin (2015, 250) näkemyksen mukaan kuvitteellinen leikki alkaa kehittyä noin puolentoista vuoden iässä, mutta Stagnitti (2020, 24–29)

puolestaan kuvaa kuvitteellisen leikin alkuvaiheita jo yhden vuoden iässä. Molemmat kuvaavat kuvitteellisen leikin saavuttavan kehittyneimmän muotonsa viiden ja kuuden vuoden välissä (Weisberg 2015, 250; Stagnitti 2020, 24–29).

2.2 Kuvitteellisen leikin merkitys

Kuvitteellinen leikki on tärkeää lapsen terveen kasvun ja kehityksen kannalta. Stagnittin (2009, 59) mukaan se on yhteydessä erityisesti lapsen kognitiivisten kykyjen, ongelmaratkaisutaitojen, puheen, luovuuden sekä sosiaalisten taitojen kehityksen kanssa. Kuvitteellisen leikin havainnointi antaa kuvan lapsen sisäisestä maailmasta. Ensimmäinen kuvitteellisessa leikissä tarvittava kognitiivinen kyky on leikkitoimintojen sarjallisuus. Leikissä lapsi yhdistelee leikkitoimintoja yhtenäiseksi sarjaksi. Varhaisessa vaiheessa lapsi matkii muiden tekoja ja luo lyhyitä sarjoja, mutta leikin kehityksessä lapsi suunnittelee monimutkaisia tarinoita, joita lapsi saattaa leikkiä jopa viikkoja. Sarjojen määrä tuo leikkiin pituutta. Näin ollen leikin pituudesta voidaan tehdä havaintoja leikin tasokkuudesta. Tämän kaltaisen leikin nähdään kehittävän lapsen loogista ajattelukykyä sekä kykyä ennakoita ja suunnitella tulevia asioita. (Stagnitti 2009, 59–62.)

Toinen kuvitteellisessa leikissä tarvittava kognitiivinen kyky on kyky käyttää symboleja. Sillä tarkoitetaan toimintaa, jossa lapsi erottaa esineen sen oikeasta tarkoituksesta ja luo esineelle uuden merkityksen. Varhaisessa vaiheessa käytetyt esineet muistuttavat läheisesti alkuperäistä esinettä, mutta leikin kehittyneimmässä muodossa esineet muistuttavat yhä vähemmän alkuperäistä esinettä. (Mts. 62–63.) Tämän kaltaisen leikin on nähty olevan myös yhteydessä lapsen kykyyn ymmärtää toisen mielentilaa. Leikissä toinen leikkijä saattaa antaa omia merkityksiään esineille, ja lapsen on silloin kyettävä ymmärtämään leikkikumppanin mieltä kyetäkseen leikkimään yhteistä leikkiä toisen leikkijän kanssa. Toisen mielentilan ja ajatusten ymmärtäminen on tärkeä taito myös leikin ulkopuolella. (Weisberg 2015, 253.) Kun lapsi osallistuu leikkiin muiden kanssa, täytyy rooleista, tarinoista ja leikin esineistä neuvotella yhdessä (Stagnitti 2009, 63). Stagnitti (2009, 63) tuo esiin Peterin (2003) ja Russin (2005) näkemyksen, että tällaisessa leikissä tarvitaan jo mainittujen kognitiivisten taitojen lisäksi sosiaalisia- ja kielellisiä taitoja sekä kykyä säädellä tunteita ja selvittää ongelmista. Näiden näkökulmien pohjalta kuvitteellisen leikin taitojen kehittymisen voidaan nähdä olevan erittäin tarpeellista edellytykselle leikkiä yhdessä.

Kuvitteellisella leikillä on yhteyksiä myös puheen kehittymisen kanssa. Kuvitteellisen leikin taitaminen on yhdistetty monipuoliseen, pidempään ja kuvailevampaan kielenkäyttöön (Stagnitti 2009, 66; viitattu lähteeseen Jellie 2007). Kuvitteellisen leikin kautta lapsi oppii myös ajattelemaan, mitä seuraavaksi tapahtuu. Tästä taidosta on hyötyä esimerkiksi sosiaalisissa tilanteissa. (Stagnitti 2009, 66; viitattu lähteeseen Peter 2003.)

Kuvitteellinen leikki on lapselle myös tilaisuus oppia uusia asioita. Vaikka leikki tapahtuu kuvitteellisessa maailmassa, tuo leikkijä siihen aina mukanaan jotakin todellisesta maailmasta. Leikissä jokainen teko ei tietenkään ole aina totta, jolloin lapsen on kyettävä ymmärtämään leikin maailman ja todellisen maailman ero. Esimerkiksi vanhempi leikkikumppani voi tuoda leikkiin mukanaan todellisesta maailmasta jotakin totta olevaa, joka on nuoremmalle leikkijälle uutta. Tällöin nuorempi leikkijä oppii uusia asioita, jotka ovat myös todellisessa maailmassa tosia. (Weisberg 2015, 255.)

2.3 Kuvitteellisen leikin taidot ja kehitys

Stagnitti (2020) on tuonut esiin kuvitteellisen leikin taidot ja taitojen kehityksen PPE-DC -arviointimenetelmän yhteydessä, ja tätä käytettiin opinnäytetyössä pohjana kuvaamaan taitoja ja niiden kehitystä. Stagnittin (2020, 9) mukaan kuvitteellisen leikin varhaisinta vaihetta kutsutaan esikuvitteelliseksi leikiksi. Tätä esiintyy silloin, kun lapsi alkaa tutkia ympäristöään ja sen sisällään pitämiä erilaisia esineitä. Tämän jälkeen alkaa kehkeytyä varsinainen kuvitteellinen leikki, jolloin lapsi alkaa käyttämään esineitä, tutkimaan erilaisia käyttömahdollisuuksia ja vähitellen etenee mielikuvituksen avulla kohti uusien merkitysten luomista. PPE-DC -arviointimenetelmä (Pretend play enjoyment developmental checklist) eli suomennettuna Kuvitteellisen leikin ilo -arviointimenetelmä jakaa kuvitteellisen leikin taidot *juoneen, sarjallisuuteen, esinekorvaavuuteen, nukke- ja nalleleikkiin, roolileikkiin* sekä *sosiaaliseen kanssakäymiseen*. Nämä taidot kehittyvät vähitellen ikävuosien 1–5 aikana. (Stagnitti 2020, 6–9.) Taitojen jaottelu auttaa ymmärtämään selkeämmin, mitä kuvitteellinen leikki tarkemmin ottaen tarkoittaa.

Lapsen leikkiin luomaa tarinaa voidaan kutsua *leikin juoneksi*. Varhaisimmassa vaiheessa eli 12–19 kuukauden välillä juoni pyörii tiiviisti vain lapsen oman kehon ympärillä. Ennen kahden vuoden ikää lapsi alkaa kehittämään kotiin liittyvää juonta matkien leikissä esimerkiksi kotiaskareita. Kaksi-vuotiaana juonessa alkaa näkyä lisääntyvässä määrin lapsen itsensä kokemia asioita, jotka eivät enää kumpua vain kodin sisältä. Näitä leikin juonia voivat olla esimerkiksi matkustus tai kaupassa

käyminen. Kahden ja puolen vuoden ikäisenä lapsi alkaa kehittämään juonia jokapäiväisen arjen ulkopuolelta, mutta leikissä nähtävät asiat ovat kuitenkin tapahtuneet lapsen omassa elämässä. Noin kolmen vuoden iässä leikkiin saattaa tulla mukaan satunnaisesti ei todenmukaisia juonia, joita lapsi poimii esimerkiksi kirjallisuudesta tai televisiosta. Kolmen ja puolen vuoden iässä lapsi alkaa kehittää leikkiin mukaan haasteita, kuten sairastuminen tai onnettomuus. Haasteet ja uudet käänteet lisääntyvät vähitellen, mikä lisää myös leikin pituutta. Neljän vuoden iässä leikin juoni saattaa kantaa jo usean päivän ajan ja viisivuotiaana jopa viikkoja. Lisäksi leikistä tulee näiden vuosien aikana entistä suunnitelmallisempaa. Viisivuotiaan juonet ovat monimutkaisia, jopa yhtäaikaisia, ja niiden aiheet saattavat syntyä mistä vain. (Mts. 24.)

Sarjallisuudella tarkoitetaan yksittäisten leikkitoimintojen muotoutumista sujuvasti eteneväksi useita peräkkäisiä toimintoja sisältäväksi pidemmäksi sarjaksi. Alle kahden vuoden iässä toiminnat jäävät yksittäisiksi. Lapsi saattaa toteuttaa samoja toimintoja mutta vain lyhyesti. Kaksivuotiaan leikissä sarjallisuus alkaa jo ilmetä muutaman peräkkäisen toiminnan mittaisena sarjana. Tässä iässä toiminnalla näyttää olevan tarkoitus ja logiikka, mutta leikki on muodoltaan vielä hyvin yksinkertaista. Lähestyttäessä kolmea ikävuotta sarjaan alkaa liittyä jatkuvasti lisää toimintoja, ja leikki muuttuu yhä yksityiskohtaisemmaksi. Leikki pitenee, mutta leikin välineet vaihtuvat tiuhaan sen mukaan, mitä lapsi sattuu ympäristöstään huomaamaan. Kolmannen vuoden aikana leikin sarjat pidentyvät, monipuolistuvat ja ovat suunniteltuja. Neljän vuoden iässä leikin sarjallisuus on sujuvaa, sillä leikit kestävät jopa useita päiviä. Sarjan sisällä on havaittavissa erilaista variointia leikkitoiminnoissa. Viiden vuoden iässä sarjallisuus on selkeää ja entistäkin monipuolisempaa. (Mts. 25.)

Esinekorvaavuudella tarkoitetaan lapsen kykyä antaa esineille uusia tarkoituksia. Esimerkki esinekorvaavuudesta voisi olla pähkilaatikon käyttäminen kulkuvälineen lailla. 12–19 kuukauden ikäinen lapsi ei vielä osoita taitoa korvata esineitä muilla esineillä. Esineitä käytetään usein niiden oikeisiin tarkoituksiin kahteen vuoteen saakka. Leikissä kuitenkin alkaa näkyä jonkin verran esineiden korvaamista saman tyyppisillä esineillä kahta ikävuotta lähestyttäessä. Kaksivuotiaalla taito kehittyy siten, että lapsi alkaa keksimään samalle esineelle toisenkin merkityksen. Kahden ja puolen vuoden iässä lapsi käyttää esinettä jo useammassa merkityksessä. Kolmevuotiaalle esineiden korvaaminen alkaa olemaan helppoa. Lähestyttäessä neljää vuotta esineitä voidaan korvata jopa käyttämällä omaa kehoa korvaamiseen. Mielikuvituksen käyttäminen on yhä laajempaa, ja lapsi selittää

useita asioita mielikuvituksen avulla. Neljän ja viiden vuoden iässä esineitä voi korvata millä vain, ja viisivuotias osaa sepittää runsaita tarinoita kehitetyille esineille. (Mts. 26.)

Neljäs leikkitaito on *nukke- tai nalleleikki*. Nuken tai nallen tilalla voi olla jokin muukin leikkikalua. Taito alkaa kehittyä, kun lapsi alkaa kiinnostua yhä enemmän kyseisellä lelulla leikkimisestä ja osoittamaan lyhyitä toimintoja sitä kotoaan. Kahta ikävuotta lähestyttäessä lapsi alkaa laittamaan lelua eri paikkoihin, ja pikkuhiljaa lapsi kehittää ajatteluaan siitä, että lelu on elävä. Kaksivuotias kykenee jo leikkimään lelulla yksityiskohtaisemmin ja aktiivisemmin. Lelu muuttuu eläväisemmäksi ja alkaa toimimaan yhä enemmän itse. Lähempänä kolmea ikävuotta vuorovaikutus lelun kanssa tiivistyy entisestään. Kolmen vuoden iässä lapsi kiinnostuu nukkeleikistä, jolloin lapsi kiinnostuu rakentelemaan tarkemmin myös lelun ympäristöä. Samaan aikaan on havaittavissa, että lelulla on tunteet ja se toimii leikissä yhä enemmän itsenäisesti. Nämä kolme piirrettä lisääntyvät tämän vuoden aikana. Neljäntenä ikävuotena lapsi osaa jo kertoa tarkemmin tarinaa lelusta ja sen piirteistä, ja viiden vuoden iässä se elää yhä selvemmin. (Mts. 27.)

Roolileikin taito alkaa kehittyä muiden ihmisten jäljittelyllä. Kahteen ikävuoteen saakka lapsi jäljittelee näkemäänsä toimintaa, mutta kahden ikävuoden kohdalla jäljittelyyn alkaa ilmaantua mukaan myös toisten ihmisten ominaispiirteitä. Kahden ja puolen vuoden ikäinen lapsi kykenee ottamaan lyhyesti muiden henkilöiden rooleja leikissä, mutta käväisy roolissa saattaa kestää vain hetken ja roolien ilmeneminen on epäloogista. Vähitellen rooli alkaa selkeytyä ja sen leikkiminen jatkumaan pidempään. Roolileikkien käyttö alkaa kasvamaan lapsen päivittäisessä leikissä noin kolmen ja puolen vuoden iässä. Neljän ikävuoden kohdalla leikin roolit onnistuvat jo muiden kanssa ja erilaisin roolein. Viisi vuotiaana roolin säilyttäminen on pitkäaikaista ja muiden leikkijöiden rooleihin sopivaa. (Mts. 28.)

Sosiaalinen vuorovaikutus leikissä tarkoittaa lapsen taitoa leikkiä yhdessä muiden leikkijöiden seurassa. Aluksi tämä toteutuu aikuisen kanssa esimerkiksi hakemalla aikuista mukaan leikkiin ja vähitellen ottamalla kontaktia aikuiseen toimintaa jäljittelemällä. Kaksivuotias lapsi siirtää huomionsa aikuisesta muihin lapsiin, mutta leikki on silti lapsen omaa leikkiä. Vähitellen muiden lasten tarkkailu muuttuu heidän toimintojensa jäljittelyksi. Kolmen vuoden iässä lapset ottavat leikissä kontaktia toisiinsa tekemällä samaa asiaa tai keskustelemalla leikin aikana. Neljäntenä ikävuotena

leikki muuttuu selkeästi yhteiseksi leikiksi, jolla on yhteisiä päämääriä ja juonia. Viisivuotiaana yhteistyö muuttuu jo sujuvaksi, ja asioita ratkotaan yhdessä yhä sujuvammin. (Mts. 29.)

Kuvitteellisen leikin taitojen voi nähdä linkittyvän useisiin elämässä tarvittaviin taitoihin, ja on helppo ymmärtää leikin kehittävän niitä. On myös helppo ymmärtää, millaisia haasteita lapsen sen hetkisessä tai tulevassa elämässä voi ilmetä, jos hän ei pääse harjoittelemaan ja kehittämään taitojaan leikissä. Leikin haasteiden havaitsemisen ja haasteisiin puuttumisen voidaan todeta tämän vuoksi olevan ensiarvoisen tärkeää.

2.4 Kuvitteellinen leikki aikaisemmissa tutkimuksissa

Lähdeaineiston etsimisen tuloksena näkyi, että kuvitteelliseen leikkiin liittyvää kansainvälistä tutkimusta löytyy runsaasti. Kansainvälistä tutkimusta on tehty esimerkiksi kuvitteellisen leikin taidoista liittyen eri diagnooseihin, kuten Prader-Willi -oireyhtymä, autismi, CP-oireyhtymä ja hankittu aivovamma (Zyga, Russ, Ievers-Landis & Dimitropoulos 2015; Pfeifer, Pacciulio, Santos, Santos & Stagnitti 2011; Dooley, Stagnitti & Galvin 2019). Esimerkiksi Zyga ja muut (2015, 977) toteuttivat tutkimuksen Prader-Willi-oireyhtymän ja autismikirjon lasten leikkitaidoista verraten taitoja tyypillisesti kehittyneiden lasten leikkitaitoihin. Tutkimuksen perusteella lasten leikkitaidot olivat selkeästi heikommat verrokkiryhmään nähden ja erityisesti esiin nostettiin kuvitteellisen leikin haasteet ja tuen tarjoamisen tarve. (Zyga ym. 2015, 983.)

CP-oireyhtymän diagnoosin omaavien lasten kuvitteellisen leikin taitoja tutkineessa tutkimuksessa ilmeni, että erityisesti ne lapset, joilla oli oireyhtymään liittyviä vaikeita motorisia haasteita tarvitsivat tukea kuvitteelliseen leikkiin (Pfeifer ym. 2011, 8). Dooley ja muut (2019, 589) puolestaan tutkivat kuvitteellisen leikin taitoja lapsilla, joilla oli hankittu aivovamma. Tutkimuksessa todettiin lapsilla olevan haasteita sitoutua kuvitteelliseen leikkiin, ja haasteiden uskottiin liittyvän yhteen aivovaurioon liittyvän alentuneen kognitiivisen toimintakyvyn kanssa (Dooley ym. 2019, 594). Näistä esimerkkitutkimuksista päätellen tarvetta kuvitteellisen leikin tukemiselle on selkeästi havaittavissa, ja haasteiden takana voi olla hyvin erilaisia diagnooseja.

Opinnäytetyötasolla kuvitteelliseen leikkiin liittyvää tutkimusta ovat tehneet muun muassa Lehtimäki ja Saari (2012) opinnäytetyössään, jossa tutkittiin tyypillisen kielenkehityksen ja poikkeavan

kielenkehityksen omaavien lasten kuvitteellisen leikin taitojen eroa. Lisäksi työssä pyrittiin selvittämään kielenkehityksen ja kuvitteellisen leikin taitojen välistä yhteyttä. Tutkimuskysymyksille ei tässä tutkimuksessa saatu vedettyä selkeitä johtopäätöksiä tutkimuksen pienen otoskoon vuoksi. (Mts. 29, 41.)

Kuvitteellisen leikin interventioita sivuttiin joissakin aikaisemmissa opinnäytetöissä. Esimerkiksi Repo (2013, 9) toteutti toiminnallisen kehittämistyön, jossa Learn to play -ohjelmaa vietiin käytäntöön opinnäytetyön yhteistyökumppanina toimineessa päiväkodissa. Työn tuloksena oli kasvanut kiinnostus ohjelmaa kohtaan sekä konkreettisten leikin tukitoimien syntyminen (Mts. 9). Learn to play -ohjelma esiintyi myös Leskisen, Miettisen ja Warvaksen (2013, 1–2, 39) opinnäytetyössä, jossa tutkittiin ohjelman pohjalta tehtyjen leikkikorttien hyötyjä lasten mielikuvitusleikin tukemisessa, ja saatujen tulosten pohjalta leikkikortit nähtiin hyödyllisinä.

Opinnäytetöitä on tehty useita myös kuvitteellisen leikin arviointiin liittyen. Esimerkiksi Petälä (2015, 6) tutki opinnäytetyössään, kuinka kuvitteellista leikkiä arvioivan ChIPPA (The Child-initiated Pretend Play Assessment) -arviointimenetelmän leikkityylit soveltuvat suomalaiseen käyttöön. Medeiros ja Savenius (2018, 1) selvittivät opinnäytetyössään ChIPPA-2-arviointimenetelmän suomenkielisen käännöksen luomisen tarpeellisuutta. Työssä toteutetun kyselyn tulosten mukaan suomenkielinen versio koettiin tarpeelliseksi, ja opinnäytetyön tuotoksena syntyi menetelmän osittainen raakakäännös (Medeiros & Savenius 2018, 20). Näistä opinnäytetöistä näkyi, että leikin arvioinnin kehittämiseksi on selkeästi kiinnostusta Suomessa. Arvioinnin kehittyessä myös toimivien interventioiden kehittäminen on siten tarpeellista.

Tutkimukseen tutustuminen vahvisti ajatusta siitä, että yhteiskunnallisella tasolla leikin arvostuksen korostaminen näyttäisi tärkeälle. Esimerkiksi Manninen ja Nurmi (2017) kehittivät opinnäytetyönään Oulun seudulla työskenteleville lasten toimintaterapeuteille koulutustilaisuuden, jossa käsiteltiin leikin merkitystä lapsen kasvulle sekä toimintaterapeutin roolia leikkiin kohdistuvissa interventioissa. Työstä näkyi, että toimintaterapiassa osataan arvostaa leikkiä, mutta yhteiskunnan tasolla leikin arvostus on heikompaa. Tämä ilmenee siten, että leikin haasteet eivät yleensä tuo lasta toimintaterapeutin vastaanotolle, vaan ohjautumisen syy on jokin muu. (Mts. 8, 26, 41.)

Aikaisempia tutkimuksia tarkasteltaessa voidaan todeta, että leikki on aiheena kiinnostusta herättävä. Kuvitteellisen leikin haasteita on selkeästi havaittavissa ja arviointia on kehitetty. Interventioille on selkeästi nähtävissä tarvetta. Näyttäisi kuitenkin sille, että selkeää koontia toimintaterapeuttien kuvitteellisen leikin tukemiseen käyttämistä menetelmistä ei vaikuta löytyvän. Näin ollen tähän liittyvään tutkimukseen on selkeä tarve.

3 Leikki osana toimintaterapiaa

Toimintaterapian perustana on toiminnantiede, joka tarkastelee toiminnan edellytyksenä olevia tekijöitä. Toimintaterapian pyrkimys on tukea asiakasta toimijana ja tehdä täydestä osallisuudesta asiakkaalle mahdollista. (Toimintaterapia n.d.) Toimintaterapeutti pohtii työssään asiakkaan toiminnallisia tarpeita ja puntaroi asiakkaan mahdollisuuksia toteuttaa niitä. Toimintaterapeutti voi työssään toimia tarpeiden mahdollistajana. Työ voi tarkoittaa esimerkiksi jonkin ulkoisen esteen poistamista, minkä kautta haetaan positiivista muutosta ja edistetään toiminnallista osallisuutta. (Parham 2008, 32.)

Toiminnan nähdään olevan sellaista, jolla on ihmiselle jokin tarkoitus ja merkitys. (Hautala, Hämäläinen, Mäkelä & Rusi-Pyykkönen 2019, 22–23). Toiminnan on todettu vaikuttavan lukuisin tavoin ihmisen terveyteen ja hyvinvointiin. Toiminnan kautta toimija kokee elämässä olevan tarkoitusta ja sisältöä sekä saa toiminnan kautta itselleen hyvää mieltä. Positiivisia vaikutuksia luova toiminta on toimijan itsensä valitsemaa, turvallisen tuntuista sekä sellaista, mikä liittyy toimijan osaksi muita. (Hautala ym. 2019, 73; viitattu lähteeseen Wilcock 2010.) Toiminnan ammattilaisena toimintaterapeutin voidaan siis nähdä toimivan asiakkaan terveyden ja hyvinvoinnin edistäjänä. Lapsi asiakkaan kohdalla voidaan ajatella, että mahdollisuus osallistua leikkiin tuottaa merkityksellisyyttä, hyvää oloa sekä kokemuksen ryhmään kuulumisesta. Leikin ulkopuolelle jääminen puolestaan vaikuttaa lapseen päinvastoin, ja laajemmassa kuvassa vaikutuksen ulottuvat terveyteen ja hyvinvointiin saakka.

Toimintaterapiassa leikki voi olla interventiokeino, jonka avulla päästään johonkin muuhun tavoitteeseen. Tällöin leikki voi toimia motivaationa tai auttaa asiakasta terapiaan sitoutumisessa, jolloin terapian tavoitteet on helpompi saavuttaa. Leikki voi olla myös terapian tavoite, jolloin tavoitteena on leikin kehittäminen. (Parham 2008, 30–31.)

3.1 Toimintaterapiaprosessi

Toimintaterapiaprosessissa tarkoitus on selvittää asiakkaan toiminnallinen tilanne, ja toteuttaa sen pohjalta mahdollinen kuntoutusvaihe asettaen kuntoutuksen tavoitteet yhdessä asiakkaan kanssa. Työssään toimintaterapeutin tulee tarjota tutkittuun tietoon perustuvaa kuntoutusta. Työn päämääränä on pyrkiä saavuttamaan asetetut tavoitteet asiakkaan toimintakyvyn parantamiseksi. Työskentelyä ohjaavat tutkimustiedon lisäksi erilaiset teoriat, mallit ja viitekehykset, jotka antavat toimintaterapeutin työlle tietyt raamit. Lasten kanssa työskentelevän toimintaterapeutin yksi tärkeimmistä tavoitteista on lapsen täyden osallisuuden tukeminen. Lapsen tulee saada osallistua ikätovereidensa kanssa yhdenvertaisena arjessa tapahtuvaan toimintaan. (Kuhaneck & Case-Smith 2020, 5–7.)

Tässä opinnäytetyössä useiden toimintaterapiassa käytettävien mallien joukosta käyttöön valittiin Toimintaterapian intervention prosessimalli OTIPM (Occupational Therapy Intervention Process Model). Fisherin ja Marterellan (2019) mukaan OTIPM-malli antaa ohjeet toimintaterapiaprosessin toteuttamiseen ja ohjaa toimintaterapeuttia työskentelemään asiakaslähtöisesti sekä toimintakeskeisesti läpi prosessin. Lisäksi se korostaa nimenomaan huomion keskittämistä asiakkaalle merkitykselliseen toimintaan. OTIPM-mallin mukainen toimintaterapiaprosessi koostuu kolmesta vaiheesta; arviointi ja tavoitteen asettaminen, interventio sekä uudelleen arviointi. OTIPM-mallin sisään on rakennettu Toiminnan transaktionaalinen malli TMO (Transactional Model of Occupation), jota voidaan hyödyntää selittämään ihmisen, toiminnan ja ympäröivien tekijöiden välistä yhteyttä. Malli toimii myös arvioinnin vaiheessa muistuttamaan, että työtä tehdessä on huomioitava kaikki toimintaan mahdollisesti vaikuttavat tekijät. (Fisher & Marterella 2019, 16, 64, 132.) Tähän tarkoitukseen voidaan tuki käyttää myös muita malleja, mutta tässä opinnäytetyössä päädyttiin valitsemaan TMO-malli.

3.2 Leikin arviointi

Fisherin ja Marterellan (2019, 133) mukaan OTIPM-mallin arvioinnin ja tavoitteen asettamisen vaihe pitää sisällään asiakkaan tietojen keräämisen, toiminnan arvioinnin, arvioinnin viimeistelyn sekä tavoitteiden asettamisen yhdessä asiakkaan kanssa. Tässä vaiheessa on hyvä hyödyntää asiakkaan toiminnan tarkastelun apuna myös TMO-mallia, jossa toiminta on jaettu kolmeen osaan;

toiminnallinen suoriutuminen, toiminnallinen kokemus ja osallistuminen. Ensimmäisellä tarkoitetaan sitä, miten ihmisen havaitaan suoriutuvan tarkasteltavasta toiminnasta. Toiminnallisella kokemuksella puolestaan tarkoitetaan ihmisen omaa toiminnan aikaista kokemusta. Osallistuminen kuvaa sitä, miten ihminen osallistuu toimintaan. TMO-mallissa toiminnan ympärille on kuvattu kaikki toimintaan vaikuttavat tekijät. Näitä tekijöitä ovat; sosiokulttuuriset-, geopoliittiset-, ympäristön-, tehtävän-, asiakkaan-, ajalliset- ja sosiokulttuuriset elementit. Malli painottaa, että kaikki tekijät ovat jatkuvasti yhdessä läsnä ihmisen toiminnassa. Se auttaa pitämään mielessä kokonaisuuden ja varmistamaan, että toiminta on nimenomaan työn keskiössä. (Mts. 16–22.)

Leikin arvioinnin yhteydessä toimintaterapeutti saa tilaisuuden nähdä lapsen leikkiosaamista ja taitojentasoja. Lapsen osaamisista tulisi käyttää hyödyksi interventioiden suunnittelussa. Arvioinnilla saadaan tietoa myös lapsen käyttämistä leikin tyyleistä sekä kiinnostuksista. Lisäksi leikki kertoo paljon muutakin lapsen toiminnasta, kuten lapsen mielikuvituksesta, kognitiivisista, fyysisistä ja sosiaalisista taidoista. (Tanta & Kuhaneck 2020, 253.)

Leikin arvioinnin on todettu jäävän usein sivuun muiden arviointien tieltä. Leikin arvioinnin tulisi kuitenkin olla suuremmissa roolissa, sillä leikin arviointi osana arviointikokonaisuutta auttaa toimintaterapeutteja saamaan kokonaisvaltaisen kuvan lapsen toimintakyvystä sekä luomaan merkityksellisen toiminnan tukemiseen tähtäviä interventioita. (Mts. 253.) Myös Stagnitti (2009) painottaa leikin arvioinnin tärkeyttä, jotta ammattilainen kykenee huomaamaan ajoissa leikin sujumattomuuden ja tarjoamaan siihen tarvittavan tuen. Leikin arvioinnissa on tärkeää, että arvioinnissa pystytään olemaan mahdollisimman tarkkoja, jotta tuen toimet kohdentuvat juuri oikeaan asiaan. Leikin arviointi voi antaa myös tulevaisuudenarviota mahdollisista muiden taitojen alueella ilmenevistä haasteista. Arvioimalla leikkiä ajoissa, voidaan näihinkin alueisiin mahdollisesti vaikuttaa tarpeeksi ajoissa. (Stagnitti 2009, 72–73.)

3.3 Interventio ja uudelleenarviointi

Fisher ja Marterella (2019, 221) jakavat interventiovaiheen neljään erilaiseen lähestymistapaan eli malliin, joista valitaan tilanteeseen sopivin yhdessä asiakkaan kanssa. *Kompensaatiomallissa* toimintaa pyritään mukauttamaan siten, että toiminnasta suoriutuminen on asiakkaalle mahdollista. Tapa mukauttaa toimintaa voi esimerkiksi olla toimintaan liittyvien tekijöiden muokkaaminen, jolla

voidaan tarkoittaa vaikkapa ympäristön muutostöitä. Toteutustapana voidaan käyttää myös apuvälineiden, avustamisen tai uuden vaihtoehtoisen toimintastrategian hyödyntämistä sekä asiakkaan ja läheisten ohjaamista eli konsultointia. Kompensaatiomallissa muutosta ei varsinaisesti toteuteta asiakkaassa itsessään, vaan toiminnasta suoriutuminen tehdään mukautuksen avulla.

Taitojen hankkimismallissa pyrkimyksenä on hankkia, palauttaa tai ylläpitää toiminnassa tarvittavat taidot. Taitojen hankkimiseen pyritään asiakkaan konsultoinnin, opetuksen ja toiminnan porrastamisen avulla. Tällainen voisi olla esimerkiksi sosiaalisia taitoja harjoittava interventio, jossa vähitellen edetään helposta kohti vaikeaa esimerkiksi vähentämällä avustamista sekä lisäämällä vähitellen haasteita ja toiminta-aikaa. (Mts. 97, 107–108.)

Kouluttamisen ja opettamisen mallissa toimintaterapeutti kohdentaa suoriutumista edistävän koulutuksen tai koulutusohjelman kokonaisuudelle ryhmälle. Tämä voidaan toteuttaa esimerkiksi asiakkaan vanhemmille, asiakkaalle tai kouluhenkilökunnalle toteutetun työpajan tai luennon muodossa. *Restoratiivisella mallilla* toimintaterapeutti pyrkii vahvistamaan tai palauttamaan asiakkaaseen liittyviä elementtejä ja kehon toimintoja. Tätä mallia voidaan toteuttaa esimerkiksi harjoittamalla asiakkaan liikkuvuutta tai tasapainoa. Tavoitteena harjoittelulla on se, että asiakas pystyy pitämään kiinni hänelle tärkeästä toiminnasta. Keinoina tässä mallissa voidaan käyttää konsultointia, opettamista ja toiminnan porrastamista. (Mts. 103–104, 113–114.)

Interventiovaiheen jälkeen OTIPM-malli ohjaa arvioimaan asiakkaan tilanteen uudestaan uudestaan arvioinnin vaiheessa. Tässä vaiheessa arvioidaan tapahtunutta muutosta, tavoitteiden saavuttamista sekä kuntoutuksen jatkon tarvetta. Vaihe saattaa päättää toimintaterapiaprosessin tai mikäli jakamisen nähdään hyödyttävän asiakasta, palataan uudestaan mahdolliseen arviointiin ja tavoitteiden asettamiseen. (Mts. 247.)

4 Opinnäytetyön tarkoitus ja tavoitteet

Opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää kuvailevan kirjallisuuskatsauksen avulla, miten toimintaterapialla voidaan tukea lapsen kuvitteellista leikkiä. Tarkoituksena oli kerätä näyttöön perustuvaa tietoa, jota opinnäytetyön yhteistyökumppanina toimiva Keski-Suomen seututerveyskeskus voisi hyödyntää käytännön kuntoutustyössään. Opinnäytetyön tutkimuskysymys oli:

1. Millaisia menetelmiä toimintaterapiassa on tutkimusten mukaan käytetty kuvitteellisen leikin tukemiseksi?

Opinnäytetyön yhteistyökumppanina toimi Keski-Suomen seututerveyskeskus, joka on Keski-Suomen sairaanhoitopiirin omistuksessa oleva kahdeksan keskisuomalaisen kunnan alueella toimiva perusterveydenhuollon palveluita tuottava liikelaitos (Seututerveyskeskus 2021). Seututerveyskeskuksen kuntoutuspalvelut muodostuvat toimintaterapiasta, puheterapiasta, fysioterapiasta sekä apuvälinepalveluista (Toimintaterapia 2021). Seututerveyskeskuksen toimintaterapian pääpaino on lasten ja nuorten toimintakyvyn arvioinneissa, mutta lisänä toimintaterapeuteilla on myös interventiovaiheen asiakkaita sekä aikuisasiakkaita.

Idea opinnäytetyön aiheelle syntyi seututerveyskeskuksen toimintaterapeuttien esiin nostaman tarpeen pohjalta. Heidän mukaansa asiakastyössä on selkeästi havaittavissa, että lapsilla on yhä yleisemmin haasteita leikin taidoissa ja työssä vaaditaan kykyä arvioida leikin taitoja sekä luoda toimivia keinoja leikin tukemiselle. Yhteistyökumppani toivoi opinnäytetyön tarjoavan heille näyttöön perustuvaa tietoa siitä, millaiset keinot ovat toimivia, kuin asiakkaalla on haasteita kuvitteellisessa leikissä. Menetelmien yhteen kokoaminen nähtiin erittäin hyödyllisenä, jotta asiakkaiden tarpeisiin voidaan vastata yhä paremmin.

5 Opinnäytetyön toteutus

5.1 Menetelmä

Opinnäytetyön toteutukseen käytettiin kirjallisuuskatsausta, koska sen nähtiin soveltuvat opinnäytetyön tavoitteisiin. Suhosen, Axelinin ja Stoltin (2016) mukaan kirjallisuuskatsaus on menetelmä, jolla tehdään hakua aiheesta jo olemassa olevasta tutkimustiedosta. Kirjallisuuskatsaus etenee prosessimaisesti, ja sitä voidaan pitää erityisen systemaattisena menetelmänä. Lisäksi kirjallisuuskatsaus on mainittu päteväksi keinoksi silloin, kun jotakin asiaa halutaan muokata enemmän näyttöön perustavaan suuntaan. Koska kirjallisuuskatsausta voidaan käyttää hyödyksi hyvin laajoihin tarkoituksiin, on kirjallisuuskatsauksista olemassa monia eri tyylejä. (Suhonen ym. 2016, 7–8.)

Kirjallisuuskatsaus voidaan jakaa esimerkiksi seuraaviin kolmeen tyyliin; systemaattisiin ja kuvaileviin kirjallisuuskatsauksiin sekä metatutkimuksiin (Kangasniemi, Utriainen, Ahonen, Pietilä, Jääskeläinen & Liikanen 2013, 293). Tämän opinnäytetyön tyyliksi valittiin kuvaileva kirjallisuuskatsaus. Kangasniemen ja muiden (2013) mukaan kuvaileva kirjallisuuskatsaus on tutkimusmenetelmä, jonka pyrkimyksenä on tarkoituksenmukaisen kirjallisuuden avulla luoda jäsenneily, perusteltu ja rajattu laadullinen kuvaus tutkitusta ilmiöstä. Päämääränä on siis kartoittaa jo olemassa olevaa tietoa ja tuoda ilmi, mitä tutkimuksen ilmiöstä sillä hetkellä tiedetään. Kuvaileva kirjallisuuskatsaus etenee siten, että ensin työssä luodaan tutkimuskysymys, toisena valitaan tutkimuksen aineisto, kolmantena luodaan kuvailu ja neljäntenä tarkastellaan tuloksia. (Mts. 291–293.) Tämä opinnäytetyö noudatti mainitun mukaista etenemistä ja työn luotettavuutta pyrittiin lisäämään vaiheiden läpinäkyvän kuvaamisen avulla.

5.2 Aineiston valinta

Kuvailevan kirjallisuuskatsauksen työskentelyprosessi alkaa tutkimuskysymyksen muodostamisella, mikä on työlle erityisen tärkeä vaihe, sillä koko muu työ rakentuu juuri kysymyksen ympärille. Kysymyksen tulee olla täsmällinen mutta antaa riittävästi mahdollisuutta aiheen tarkastelulle. (Kangasniemi ym. 2013, 294–295.) Tässä opinnäytetyössä tutkimuksen tarkoitukseksi määriteltiin luoda kuvailu siitä, miten toimintaterapiassa tuetaan lapsen kuvitteellista leikkiä. Tutkimuskysymykseksi rajattiin ”millaisia menetelmiä toimintaterapiassa on tutkimusten mukaan käytetty kuvitteellisen leikin tukemiseksi”. Tämä kysymys nähtiin riittävän väljänä, mutta silti täsmällisenä, jotta työssä saadaan mahdollisuus tulosten tarkasteluun. Kysymyksen muotoilun jälkeen kirjallisuuskatsauksessa edetään aineiston valintaan (Mts. 295). Aineistona kirjallisuuskatsauksessa toimii jo olemassa oleva tutkimustieto, joka etsitään elektronisista tieteellisistä tietokannoista ja manuaalisella haulla. Aineiston valintaa tehdessä jokaista löydettyä tutkimusta tarkastellaan aineistolähtöisesti suhteessa asetettuun kysymykseen. (Mts. 295.)

Kuvailen kirjallisuuskatsauksen aineiston valinnanprosessia voi ohjata implisiittinen tai eksplisiittinen valintatapa. Molemmat tavat ohjaavat hakemaan aineistoa tieteellisesti soveltuvista lähteistä, mutta tapojen systemaattisuudessa ja raportointitavassa on eroavaisuuksia. Implisiittinen valintatapa ei ohjaa raportoimaan aineiston valintaan käytettyjä tietokantoja tai aineiston arviointi- ja sisäänottokriteerejä erillisesti. Lähdekritiikki sekä perustelut lähteiden valinnalle esitetään tekstin

sisällä tuomalla siinä esiin esittelyä lähteistä sekä niiden valinnan perusteista tutkimuskysymykseen suhteutettuna. (Mts. 295.)

Eksplisiittisen valintatavan mukaan aineiston valinta kuvataan hyvin tarkasti. Aineiston valinnassa käytetään hakukeinoina manuaalisia hakuja sekä systemaattista hakuja elektronisista tietokannoista. Apuna käytetään kieli- sekä aikarajauksia. Tutkimuskysymys ohjaa hakuprosessia, mutta kuvailevassa kirjallisuuskatsauksessa määritellyistä hakurajauksista tai -sanoista voidaan haun yhteydessä tarpeen tullen poiketa, mikäli se nähdään tarpeelliseksi tutkimuskysymyksen kannalta. Ensisijainen peruste aineiston sisään ottamiselle on aineiston sisältö sekä sen suhde muihin katsaukseen valittuihin tutkimuksiin. (Mts. 295–296.) Tähän opinnäytetyöhön valittiin eksplisiittinen tapa.

Opinnäytetyön aineisto kerättiin sosiaali- ja terveystieteiden käyttöön soveltuvista sähköisistä tietokannoista joulukuun 2021 ja tammikuun 2022 aikana. Aineiston hakemisen alussa tehtiin useita testihakuja, jonka jälkeen varsinaisessa haussa päädyttiin käyttämään EBSCOhost CINHAL Plus with full text- ja ProQuest central -tietokantoja. Tietokannat päädyttiin rajaamaan kahteen, koska testihakujen perusteella koettiin kahden tietokannan tarjoavan riittävästi aineistoa ja samat aineistot näyttivät toistuvan muissa tietokannoissa. Testihakujen perusteella määriteltiin myös lopulliset hakulausekkeet, jotka ovat esiteltyinä taulukossa 1.

Taulukko 1. Aineistonhaussa käytetyt hakulausekkeet ja rajaukset

TIETOKANTA	HAUN RAJAUKSET	HAKULAUSEKE
EBSCOhost CINHAL Plus with full text	Boolean/Phase Apply equivalent subjects Peer reviewed Julkaisupäivä: tammikuu 2011–joulukuu 2021 Kieli: englanti ja suomi	pretend play OR imaginative play OR symbolic play OR representational play OR fantasy play OR make-believe play AND intervention* OR strateg* OR best practice* OR improv* OR promot* OR support* AND occupational therapy OR occupational therapist OR ot
ProQuest Central	Peer reviewed Julkaisupäivä: 1.1.2011–31.12.2021 Kieli: englanti ja Suomi Lähde tyyppi: Scholarly journals	"pretend play" OR "imaginative play" OR "symbolic play" OR "representational play" OR "fantasy play" OR "make-believe play" (abstraktissa) AND "occupational therap*" (missä vain) AND intervention* OR strateg* OR best practice* OR improv* OR promot* OR support* (missä vain)

Molemmissa tietokannoissa aineiston rajaamiseksi käytettiin vuosiväliä 2011–2021, kielirajausta englanti ja suomi sekä rajausta vain vertaisarvioituihin aineistoihin. EBSCOhost CINHAL Plus with full text tietokannassa valittiin lisäksi Boolean/Phase ja Apply equivalent subjects kohdat. ProQuest Central tietokannassa lähdetyyppien kohdassa haku rajattiin vain tieteellisiin julkaisuihin.

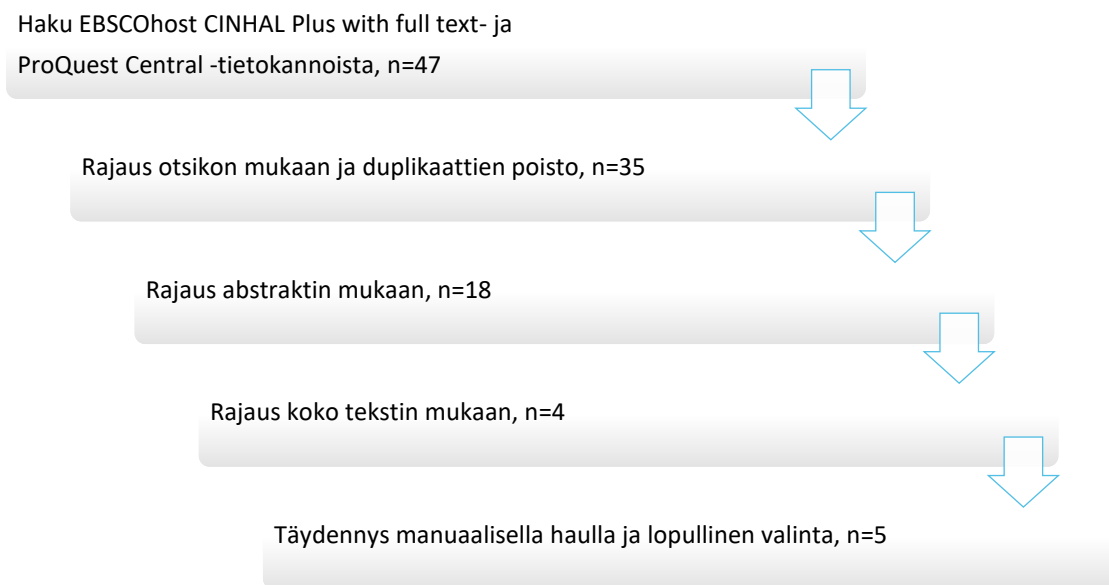
Lisäksi kirjallisuuskatsauksessa on tyypillistä luoda aineiston hakemisen ohjenuoraksi tietyt kriteerit. Selkeät kriteerit sille, mitkä aineistot otetaan mukaan tai jätetään työn ulkopuolelle, auttavat pysymään asiassa ja hallitsemaan aineiston laajuutta. Määriteltyjä kriteerejä hyödyntäen löydettyjä tutkimuksia tutkitaan kolmessa vaiheessa: otsikko, abstrakti ja kokoteksti. (Niela-Vilèn & Hamari 2016, 26–27.) Tähän opinnäytetyöhön laaditut sisäänotto- ja poissulkukriteerit on esitetty taulukossa 2.

Taulukko 2. Aineiston sisäänotto- ja poissulkukriteerit

SISÄÄNOTTOKRITEERIT	POISSULKUKRITEERIT
Aineisto vastaa tutkimuskysymykseen ja kuvitteellinen leikki on tutkimuksen keskiössä	Aineisto ei vastaa tutkimuskysymykseen tai kuvitteellinen leikki on liian pienessä roolissa tutkimuksessa
Aineisto on vertaisarvioitu tieteellinen artikkeli	Aineisto on jokin muu kuin vertaisarvioitu tieteellinen artikkeli
Aineisto on julkaistu vuosina 2011–2021	Aineisto on julkaistu ennen vuotta 2011
Julkaisukieli on englanti tai suomi	Julkaisukieli on muu kuin englanti tai suomi
Aineistosta on saatavilla koko teksti	Aineistosta ei ole saatavissa koko tekstiä
Toimintaterapeutti on mukana aineiston tutkimuksessa	Toimintaterapeutti ei ole mukana aineiston tutkimuksessa

EBSCOhost CINHAL Plus with full text -tietokanta tuotti 16 hakutulosta ja ProQuest central -tietokanta 31 hakutulosta. Yhteensä aineistonhaku tuotti 47 hakutulosta, joista jokaista tarkasteltiin tutkimuskysymyksen ja sisäänotto- ja poissulkukriteerien kautta aloittaen otsikkotasolta ja edeten koko tekstin tasolle. Mikäli tutkimus ei vastannut kysymykseen tai sopinut sisäänottokriteereihin, se karsittiin pois. Otsikoiden tarkastelun yhteydessä tuloksista karsitiin pois duplikaatit eli samat tulokset. Otsikoiden ja duplikaattien perusteella karsiutui pois yhteensä 12 julkaisua, minkä jäl-

keen jäljelle jääneitä 35 julkaisua tarkasteltiin abstraktitasolla. Abstraktin lukemisen jälkeen 18 julkaisua luettiin kokonaan. Kokotekstin lukemisen jälkeen jäljelle jäi 4 tutkimuskysymykseen ja sisäänottokriteereihin vastaavaa julkaisua. Aineistonhaun yhteydessä hakutuloksena löytyi kirjallisuuskatsaus, joka ei sopinut opinnäytetyön tutkimuskysymykseen ja sisäänottokriteereihin. Katsauksen lähdeluettelosta kuitenkin valikoitui manuaalista hakua käyttäen yksi opinnäytetyön tutkimuskysymykseen ja sisäänottokriteereihin vastaava artikkeli, joka sisällytettiin mukaan lopulliseen valintaan. Kuvaus opinnäytetyön aineiston hakuprosessista on esitetty kuviossa 1.



Kuvio 1. Kuvaus aineiston haun prosessista

5.3 Aineiston esittely

Aineistoksi valikoitui viisi vuosien 2011–2020 välillä julkaistua sisäänottokriteerit täyttävää tutkimusta, joista 1 oli laadullinen tutkimus ja 4 määrällisiä tutkimuksia. Kaikissa tutkimuksissa kuvitteellisella leikillä oli sisäänottokriteerien mukaisesti oleellinen rooli, mutta rinnalla käsiteltiin myös muita aiheita. Muita aiheita olivat lapsen kokonaisvaltainen kehitys, toiminnallinen leikki, osallisuuden ja itsenäisyyden rajoitteet, käyttäytyminen sekä kielelliset ja sosiaaliset taidot. Valittu aineisto koottiin taulukkoon, joka esittelee tutkimukset tiivistetyssä muodossa (liite 1).

Adamsin, Rincònin, Puyon, Cruzin, Medinan, Cookin ja Encarnacãon (2017, 217) tutkimuksessa kyseessä oli määrällinen kokeellinen tutkimus vaihtovuoroisella tutkimusasetelmalla. Tarkoituksena oli tutkia kauko-ohjattavan robotin vaikutusta terveiden lasten kuvitteelliseen ja toiminnalliseen

leikkiin. Tavoitteena oli, että robottia voitaisiin tulevaisuudessa hyödyntää tuenkeinona sellaisten lasten leikissä, joilla on motoristen haasteiden vuoksi vaikeuksia osallistua leikkiin. Tutkimuksessa haluttiin selvittää, lisääntyykö kuvitteellinen leikki iän mukana tutkimukseen luoduissa erilaisissa leikkiasetelmissa, robotin vaikutuksia leikkiin ikäryhmittäin sekä robotin vaikutuksia leikin juoneen. Osallistujina oli 30 tervettä 3–8-vuotiasta lasta. Lapset osallistuivat interventioon, jossa he leikkivät tyyppillisillä ja ei-tyypillisillä leluilla ilman robottia ja robotin kanssa. Interventio toteutettiin 1–2 tapaamisen aikana ja tapaaminen koostui robotin hallinnan harjoittelusta sekä varsinaisesta leikkiosiosta, jossa lapsi sai leikkiä vapaasti mainituissa neljässä eri asetelmassa. 3–4-vuotiaiden lasten leikkiaika jokaisessa asetelmassa oli 3 minuuttia ja vanhempien 5 minuuttia. Leikin arviointiin käytettiin tutkimusta varten luotua koodaussysteemiä, jolla mitattiin kuvitteellisen ja toiminnallisen leikin kestoa ja monimuotoisuutta jokaisessa asetelmassa. Tulosten mukaan robotti ja sopivat leikkiolosuhteet voivat tukea kuvitteellista leikkiä ja mahdollistaa motorisia haasteita omaavan lapsen leikin havainnoinnin. Tyyppillisillä leluilla ja robotilla leikittäessä näytti sille, että kuvitteellisen leikin monimuotoisuus lisääntyi iän mukana, ja toiminnallisessa leikissä se puolestaan laski. Ei-tyypillisillä leluilla kuvitteellisessa leikissä tapahtui samankaltaista kehitystä sekä robotin kanssa, että ilman. Toiminnallisessa leikissä iän myötä tapahtuvaa monimuotoisuuden vähenemistä tapahtui silloin, kun mukana oli robotti. 3–4-vuotailta lapsilla robotti vaikutti rajoittavasti kuvitteelliseen leikkiin. (Mts. 217–223.)

Anun, Sugin ja Rajendranin (2019) tutkimuksessa kyseessä oli määrällinen tutkimus, joka toteutettiin kvasikokeellisella tutkimusasetelmalla. Tarkoituksena oli tutkia intervention vaikutuksia autismin kirjon lasten kuvitteelliseen leikkiin sekä sitä, millaisia vaikutuksia kuvitteellisella leikillä olisi sosiaalisen osaamisen kehittymiseen. Osallistujina oli 42 lasta autismin kirjon diagnoosilla. Osallistujat jaettiin satunnaisesti interventio- ja kontrolliryhmään. Interventionryhmä osallistui Learn to play -ohjelmaan ja kontrolliryhmä tavanomaiseen leikkiin perustuvaan sosiaalisten taitojen harjoitteluun. 6 kuukauden aikana tapaamisia oli 80–100. Kaikille osallistujille toteutettiin alku- ja loppuarvioinnit. Arviointimenetelminä olivat Child-Initiated Pretend Play Assessment, Communication DEALL Developmental Checklist ja Symbolic and imaginative play developmental checklist. Tulokset osoittivat, että 19/21 interventioryhmän lapsilla oli intervention jälkeen kuvitteellisen leikin tyyppillisen tason piirteitä. Aiemmin heillä oli ollut selkeää alentumaa. Interventioryhmällä havaittiin huomattavaa kehitystä sosiaalisissa taidoissa ja jokaisessa kuvitteellisen leikin taidossa. Myös kontrolliryhmässä tapahtui kehitystä, mutta se oli huomattavasti vähäisempää. Tutkimuksen mukaan Learn to play -ohjelmaa voidaan pitää näistä kahdesta tavasta tehokkaampana autismin kirjon

lasten kuvitteellisen leikin kehittämiseen. Lisäksi kuvitteellisen leikin todettiin olevan toimiva tuki-keino autismikirjon lasten sosiaalisille taidoille. (Mts.)

Joaquimin, Silvan ja Lourencon (2018) tutkimus oli määrällinen tutkimus, joka toteutettiin kvasiko-keellisella tutkimusasetelmalla. Tarkoituksena oli tutkia annetun intervention vaikutuksia tutkimukseen osallistuneen lapsen kokonaisvaltaiselle kehitykselle. Tutkimukseen osallistui 4-vuotias tyttö, jolla oli havaittavissa kehityksessä laajaa viivästymää mutta ei diagnooseja. Erityisesti haasteita oli puheen alueella, ja leikissä esiintyi haasteita toimintaan osallistumisessa, esineiden käsittelyssä sekä levottomuutta. Interventiona toteutettiin 3 kuukauden mittainen jakso, joka sisälsi 10 viikoittaista yksilötapaamista. Lisäksi lapsen äidille kohdennettiin ohjausta, mutta tästä tutkimuksessa ei kerrottu tietoja. Yksilötapaamiset sisälsivät ADL-taitojen harjoittelua, pelejä, kuvitteellista leikkiä sekä jäljittelyä sisältäviä leikkejä. Tulosten mittaamiseen käytettiin havainnointia ja Operationalized Portage Inventory -arviointimenetelmää, joka mittaa ikäryhmittäin sosiaalista osaamista, kognitiota, kieltä, itsestä huolehtimista ja motorista kehitystä. Tulosten mukaan positiivista kehitystä tapahtui jokaisella edellä mainitulla alueella. Kuvitteellisen leikin osalta todettiin kehitystä taidossa jäljitellä muiden toimintaa, ja ADL-taitojen harjoittelun todettiin tuottaneen kuvitteelliseen leikkiin uusia toimintoja, mikä vaikutti leikin repertuaariin positiivisesti. Myös kyky keskittyä leikkiin kehittyi. Tulosten mukaan interventiolla oli edistävä vaikutus lapsen kokonaisvaltaiseen kehitykseen. (Mts. 65–70.)

O'Connor ja Stagnitti (2011) toteuttivat määrällisen tutkimuksen kvasiko-keellisella asetelmalla. Tarkoituksena oli tutkia kouluympäristössä toteutetun Learn to play -ohjelman vaikutuksia kontrolliryhmään verraten lasten leikkiin, käyttäytymiseen sekä sosiaalisiin ja kielellisiin taitoihin. Osallistujina oli 35 lasta, joilla oli erilaisia diagnooseja. Lasten ikä oli 5 vuodesta 7 vuoteen ja 6 kuukauden. Osallistujat jaettiin interventio- ja kontrolliryhmään, joista interventioryhmä osallistui Learn to play -ohjelmaan ja kontrolliryhmä jatkoi tavallista koulun toimintaa. Learn to play -ohjelmassa harjoiteltiin kuvitteellisen leikin taitoja toimintaterapeutin opastuksella erilaisilla leikkipisteillä, jotka sisälsivät nukke-, liikenne-, rakennus- ja kotileikkiä. Tunnin mittaisia tapaamisia oli kahdesti viikossa 6 kuukauden ajan. Tutkimuksessa käytettiin Child-Initiated Pretend Play Assessment -arviointimenetelmää leikin arviointiin, Goal Attainment Scaling (GAS) -menetelmää käytöksen arviointiin, Preschool Language Scale 4th Edition -arviointimenetelmää kielen arviointiin sekä Penn Interactive Peer Play Scale -arviointimenetelmää sosiaalisten taitojen arviointiin. Arvioinnit suoritettiin

ennen ja jälkeen intervention. Alkutilanteeseen verrattuna Learn to play -ohjelman lasten leikkitaidoissa tapahtui merkittävää kehitystä. Lasten sosiaalinen käyttäytyminen oli vähemmän häiritsevää, ja he olivat aiempaa enemmän kontaktissa ikätovereihin. Molemmat ryhmät kehittivät kielellisiä taitojaan sekä GAS-menetelmän mukaan asetettuihin tavoitteisiin pääsyä. Tutkimuksessa suositeltiin Learn to play -ohjelmaa leikin, käytöksen, kielen sekä sosiaalisten taitojen tukemiseen. (Mts. 1205–1211.)

Stermanin, Villeneuve, Spencerin, Wyverin, Beethamin, Naughtonin, Tranterin, Ragenin ja Bundy (2020) tutkimus oli laadullinen tutkimus, joka toteutettiin puolistrukturoidun haastattelun avulla. Aineiston analysointi toteutettiin temaattisesti. Tarkoituksena oli selvittää voisiko tutkimuksessa käytetty interventio edistää vammaisten lasten rajoittuneita leikkimahdollisuuksia sekä lisätä heidän valtaa, itsenäisyyttä ja osallisuutta koulun leikkikentällä. Tutkimuksen interventio toteutettiin erityiskouluissa tai kouluissa, joissa oli erityisluokka. Haastatteluihin osallistui 27 henkilökunnanjäsentä yhteensä viidestä sydneyläisestä koulusta. Interventiossa koulujen leikkikentille vietiin kierrätetyistä materiaaleista (esim. renkaat, maitolaatikot, tynnyrit, putket) koottu leikkivälineiden kokoelma. Lapsille annettiin mahdollisuus käyttää välineitä leikin aikana, ja henkilökuntaa ohjattiin siirtymään taka-alalle leikin ajaksi, jotta he eivät ohjaisi tai rajoittaisi lasten leikkiä. Lisäksi interventio sisälsi henkilökunnalle ja vanhemmille tarkoitetun riskien huomiointia koskevan workshop tilaisuuden. Tuloksissa todettiin, että kyseessä ollut ympäristöön liittyvä ei-typillisiä materiaaleja hyödyntävä interventio tukee vammaisten lasten leikkiä kouluympäristössä. Ennen interventiota henkilökunta osallistui voimakkaasti lasten leikkiin tarkoituksenaan tukea leikkiä ja huomioida lasten tarpeita. Aikuinen johtamassa ja valvomassa leikkiä auttoi henkilökunnan mukaan ennakoimaan riskejä ja haastavia tilanteita ja synnyttämään leikkiä helpommin. Luottamus lasten kykyyn luoda leikkiä tai huomioida riskejä oli matala. Intervention jälkeen henkilökunta huomasi muutoksia omassa roolissaan leikin aikana. He huomasivat, että uusi leikkimateriaali ja aikuisen vähäisempi osallistuminen lisäsi lasten leikkitekoja, luovuutta ja mielikuvituksen käyttöä. Lapset kehittivät entistä enemmän kuvitteellista, sosiaalista sekä itsenäistä leikkiä. Myös henkilökunnan käsitys lasten kyvyistä muuttui positiivisesti. (Mts. 62, 64–66, 71.)

5.4 Aineiston laadun arviointi

Kuvailevissa kirjallisuuskatsauksissa ei ole välttämätöntä ottaa kantaa tutkimusten laatuun, mutta haluttaessa laatu näkökulmaa voidaan nostaa esiin. Laadun arviointi ei tavallisesti johda kuvailevissa katsauksissa aineiston karsintaan. Arvioinnin esiin tuominen luo kuitenkin lukijalle käsitystä tutkimusartikkelien luotettavuudesta sekä tulosten painoarvosta, ja siksi sitä pidetään toivottavana. Arvioinnille ei ole asetettu tiettyjä ohjeita, joita tulisi suoraan noudattaa, vaan arviointi voidaan toteuttaa eri tavoin. Arviointiin voidaan käyttää esimerkiksi erilaisia tarkistuslistoja tai se voidaan toteuttaa vain yleisiä ohjeita noudattaen. Laadun arvioinnin tyyliin vaikuttaa esimerkiksi se, millaisiin tarkoituksiin katsausta tehdään. (Niela-Vilèn & Hamari 2016, 9, 28–29.) Tässä opinnäytetyössä laadun arviointi haluttiin tuoda näkyväksi. Arviointiin ei käytetty tiettyjä listoja, vaan arviointia tehtiin Niela-Vilènin ja Hamarin (2016) avaamien yleisten ohjeiden avulla. Tämä tyyli nähtiin opinnäytetyöhön sopivaksi ja tarkoituksenmukaiseksi. Tutkimuksia ei karsittu arvioinnin perusteella.

Yleisesti tutkimuksia arvioidessa on hyvä pohtia sitä, kuka tutkimuksen on toteuttanut, milloin se on toteutettu, missä tutkimus on julkaistu ja millaisia heikkouksia ja vahvuuksia sillä on. On hyvä tarkastella tutkimusasetelmaa, tutkimusongelmaa, otantaa, tutkimuksen ryhmien jakoa, aineiston keräämisen sekä analysoinnin tapaa. Tarkastelun kautta saadaan tietoa siitä, kuinka edustavaa ja kattavaa tieto on. Tutkimusryhmän tarkastelu auttaa näkemään, kuinka kattavasti se edustaa yleisesti tutkimuksen kohderyhmää, eli tällöin voidaan puhua tutkimuksen yleistettävyydestä. Usein tutkimusartikkelit sisältävät valmista pohdintaa tutkimuksen luotettavuudesta, ja sitä voidaan hyödyntää osana arviointia. Näitä seikkoja pohtien voidaan arvioida, onko tutkimus pätevä vai onko jokin mainituista seikoista voinut vaikuttaa sen tuloksiin heikentävästi. (Mts. 28–29.) Opinnäytetyön aineiston laadun arviointi tehtiin mainittuja seikkoja tarkastellen ja näistä näkökulmista koottiin taulukko, joka esittelee tutkimusten vahvuudet ja heikkoudet tiivistetysti (liite 2).

Yleisesti katsauksen tutkimuksista nousi esiin keskeisiä laatua tukevia tekijöitä. Jokainen tutkimuksista oli vertaisarvioitu, alan ammattilaisten tekemä ja tieteellisen lehden julkaisema. Tutkimusten tarjoama tieto oli myös kohtalaisen ajantasaista, sillä tutkimuksista vanhin oli julkaistu vuonna 2011 ja tuorein 2020. Jokaisessa tutkimuksessa kerrottiin selkeästi tutkimuksen aihe, tarkoitus, toteutus ja tulokset, ja ne vaikuttivat kaikissa yhteensopivilta. Tutkimukset oli toteutettu Australiassa, Brasiliassa, Intiassa ja Kanadassa. Maita tarkasteltaessa nähtiin tutkimusten tietojen olevan

osittain siirrettävissä myös suomalaiseen kulttuuriin. Brasilian ja Intian kulttuurit poikkeavat eniten suomalaisesta, joten näiden osalta tiedon soveltamista suomalaiseen kulttuuriin on syytä pohtia. Yhteisenä laatua heikentävä seikkana nähtiin jokaisen tutkimuksen pieni otos.

Myös tutkimusten eettistä puolta tarkasteltaessa nousi esiin huomioitavia seikkoja. Jokaisessa tutkimuksessa oli maininta eettisen toimikunnan hyväksynnästä. Tutkimuksista kaksi toi selkeästi esille tekstissä, ettei tutkijalla ollut tutkimuksessa eturistiriitoja eli sidonnaisuuksia (Adams ym. 2017; Anu ym. 2019). Kolmessa muussa tutkimuksessa asiaa ei tuotu selkeästi esiin, mutta tarkastelun perusteella vaikutti sille, ettei sidonnaisuuksia olisi. Yhdessä tutkimuksessa huomiota herätti se, että toinen tutkijoista Karen Stagnitti oli tutkimuksessa käytetyn Learn to play -ohjelman kehittäjä (O'Connor & Stagnitti 2011). Tutkimuksessa kuitenkin mainittiin, että Stagnitti toimi tutkimuksessa vain Learn to play -ohjelman sekä ChIPPA-arviointimenetelmän kouluttajana muille, jotka toteuttivat ohjelman sekä arvioinnin (Mts. 1208). Näin ollen vaikutti sille, ettei tässä tutkimuksessa tutkijalla ollut sidonnaisuuksia. Kolmessa tutkimuksessa mainittiin selkeästi, miten tutkimus oli rahoitettu (Adams ym. 2017; Sterman ym. 2019; Joaquim ym. 2018). Näiden näkökulmien valossa kaikki tutkimukset vaikuttivat eettisesti laadukkaille.

Jo mainittujen seikkojen lisäksi tutkimusten yksityiskohtaisemmassa tarkastelussa huomattiin, että Adamsin ja muiden (2017) tutkimuksessa pidemmän ajan tavoitteena oli soveltaa robottia motorisia haasteita omaavien lasten käyttöön, mutta tutkimuksessa kohteena olivat terveet lapset. Näin ollen tämä tutkimus ei riitä selvittämään vielä sitä, miten robotti soveltuu motorisia haasteita omaavien lasten käyttöön. Tosin tutkimuksessa tuotiin ilmi, että kyseessä oli alustava tutkimus. Ikäryhmien välisen vertailun haasteena Adams ja muut (2017, 222) näkivät ikäryhmien pienen otoskoon, jolla saattoi olla vaikutusta tutkimuksen tuloksiin. Lisäksi he toivat esiin myös lasten yksilöllisten taitojen, vireystilan sekä rajallisen leikkiajan mahdolliset vaikutukset tuloksiin (Mts. 222–223). Vaihtovuoroisessa tutkimuksessa voidaan haasteena nähdä myös se, että lapsi saattaa oppia esimerkiksi robotin hallintataitoja aikaisemmissa leikeissä, jolloin taito saattaa siirtyä seuraavaan leikkihetkeen ja vaikuttaen näin jälkimmäisen leikkihetken tuloksiin.

Anun ja muiden (2019) tutkimuksesta nousi esiin kaksi tutkijoiden esiintuomaa mahdollista tuloksiin vaikuttavaa seikkaa. Tutkimus sijoittui maantieteellisesti rajatulle alueelle ja tutkimusympä-

ristö poikkesi lasten tavallisesta leikkiympäristöstä (Anu yms. 2019). Lisäksi tutkimuksessa ajanjaksona oli 6 kuukautta, mikä on kohtalaisen lyhyt aika. Lyhyt aika voidaan nähdä tutkimuksen heikkoutena.

Joaquimin ja muiden (2018) tutkimuksessa laadun kannalta heikkoutena nähtiin se, että tutkimus toteutettiin vain yhdelle lapselle, joten sen tulos ei ole yleistettävissä. Lisäksi tutkimuksen tulokset, etenkin leikin osalta, perustuivat osittain havaintoihin. Tutkijat itse toivat esiin tutkimuksen lyhyen ajanjakson, jolloin oli vaikea nähdä tulosten pysyvyyttä ja siirtymistä osaksi lapsen arkea (Joaquim ym. 2018, 70).

O'Connorin ja Stagnittin (2011) tutkimuksen vahvuuksina nähtiin maininta tutkijoiden sokeutuksesta ennako-oletuksien välttämiseksi ja tarkka selostus kaikkien toteutukseen osallistuneiden henkilöiden roolista. Lisäksi tutkimuksessa kerrottiin, että alku- ja loppuarviointien ajankohdat pidettiin samoina. Tämä vaikutti positiivisesti siihen, että arviointitilanteet olivat mahdollisimman samankaltaiset. Tutkijat nostivat tutkimuksen heikkoutena esiin, että interventio- ja kontrolliryhmän lasten leikki-aidot olivat lähtötilanteessa erilaiset (O'Connor & Stagnitti 2011, 1210). Lisäksi O'Connor ja Stagnitti (2011, 1210) eivät pitäneet käyttäytymistä mitannutta mittaria parhaiten tarkoitukseen soveltuvana.

Stermanin ja muiden (2020) tutkimuksen laadukkuutta tuki aineiston analysoinnin ja analysoinnin kautta tulleiden teemojen selkeä esittely. Laadullinen tutkimus ei menetelmänä toki kerro tutkimuksen näytönastetta, minkä voidaan nähdä olevan jonkinlainen heikkous. Pohdittaessa tutkimuksen antamien tulosten siirrettävyyttä muualle, nähtiin mahdollisena, että ne ovat siirrettäviä ja tukevat tutkimuksen laadukkuutta. Yhtenä mahdollisena tuloksiin vaikuttaneena heikkoutena tutkijat mainitsivat, etteivät vanhemmat osallistuneet järjestettyihin workshop tilaisuuksiin jokaisessa koulussa (Adams ym. 2020, 69).

5.5 Aineiston analyysi

Kirjallisuuskatsauksen päämääränä on rakentaa kerätyn tiedon pohjalta tutkimuskysymykseen vastaava kuvailu. Kuvailun tarkoituksena on tuottaa uusia johtopäätöksiä, eikä ainoastaan selostaa uudestaan kerätyn aineiston sisältöä. Jotta kuvailun rakentamiselle saataisiin luotua selkeä runko, voidaan apuna käyttää piirteitä laadullisen tutkimuksen aineiston analyysistä. Näin kerätty aineisto

saadaan ryhmiteltyä selkeämmin tarkasteltavaan muotoon, mikä auttaa tutkijaa sen käsittelyssä. (Kangasniemi ym. 2013, 297.) Sisällönanalyysi valittiin aineiston järjestämisen apuvälineeksi tähän opinnäytetyöhön. Sisällönanalyysin kautta tavoitteena oli selkeyttää ja tiivistää kerättyä aineistoa, jotta siitä saataisiin parempi ote kuvailun rakentamiseen.

Sisällönanalyysi voidaan toteuttaa eri näkökulmista, ja niiden mukaan sisällönanalyysi voidaan jakaa teorialähtöiseen, teoriaohjaavaan ja aineistolähtöiseen analyysitapaan (Tuomi & Sarajärvi 2018, 108). Tähän opinnäytetyöhön valittiin teoriaohjaava sisällönanalyysi, jonka taustalla on OTIPM-malli. Teoriaohjaavassa sisällönanalyysissä teoria liitetään mukaan siten, että aineistoa analysoidaan ensin aineistolähtöisesti, mutta teoria tuodaan siihen mukaan myöhemmin ja tulokset raportoidaan teorian ohjaamana (Mts. 112). Opinnäytetyössä seurattiin mukailen Timo Lai-
neen luomaa sisällönanalyysin toteutustapaa, joka on esitetty kuviossa 2.



Kuvio 2. Sisällönanalyysin toteutus (Tuomi & Sarajärvi 2018, 104, muokattu)

Tässä opinnäytetyössä sisällönanalyysi aloitettiin päättämällä, että viidestä valitusta tutkimuksesta kerätään ainoastaan ne asiat, jotka käsittelevät kuvitteellisen leikin tukemisen menetelmiä. Kaikki tämän ulkopuolinen aineisto jätettiin huomiotta. Analyysiä jatkettiin niin, että jokainen tutkimus luettiin lävitse ja halutut kohdat merkittiin koodein ja alleviivauksin. Koodatut kohdat leikattiin erilliselle leikepöydälle, jossa ne suomennettiin ja ilmauksista luotiin pelkistetty muoto. Tämän jälkeen pelkistettyjä ilmauksia alettiin koodaaja hyväksikäyttäen yhdistellä samankaltaisiin ryhmiin eli teemoitella. Teemoittelun tarkoituksena on tuoda aineistosta esiin erilaisia teemoja, jotka kuvaavat tutkittua asiaa (Mts. 105–107).

Koska näkökulmaksi valittiin teoriaohjaava analyysi, analyysin loppuvaiheessa aineistosta syntyneet teemat lajiteltiin OTIPM-mallin tarjoamien valmiiden yläteemojen alle. OTIPM-mallin mukaan luodut yläteemat olivat taitojen hankkimismalli, kouluttamisen ja opettamisen malli, restoratiivinen malli sekä kompensatiomalli. Taitojen hankkimismallin alle aineistosta muodostui kolme alateemaa, kouluttamisen ja opettamisen mallin alle yksi alateema ja kompensatiomallin alle neljä

alateemaa. Restoratiivisen mallin alle ei muodostunut alateemoja, joten se jätettiin lopulta pois. Taulukossa 3 esitellään opinnäytetyön sisällönanalyysistä esimerkkejä, miten löydetyistä ilmauksesta edettiin pelkistykseen, alateemoihin ja yläteemoihin. Työssä sisällönanalyysin viimeinen vaihe oli yhteenvedon luominen saadun materiaalin pohjalta. Kirjallisuuskatsauksessa yhteenvedo tarkoittaa tarkemmin ottaen raportin kirjoittamista ja etenemistä teemoja hyödyntäen kohti kirjallisuuskatsauksen tulosten kirjoittamista (mts. 104, 140).

Taulukko 3. Esimerkkejä aineiston teemoittelusta

Alkuperäinen ilmaus	Suomenнос	Pelkistys	Alateema	Yläteema
Placing recycled materials on the playground - - to create increased playground choice, control, independence, and inclusion for all children.	Kierrätysmateriaalin sijoittaminen leikkikentälle luomaan lisää leikkikentän valinnan mahdollisuuksia, hallintaa, itsenäisyyttä ja osallisuutta kaikille lapsille.	Leikkivälineiden muuttaminen leikin tukemiseksi	Leikkivälineiden muokkaaminen	Kompensaatiomalli
The schemes in which children engaged were influenced by the kinds of toys they had.	Se millaisia leikkikaluja lapsilla oli, vaikutti lasten tuottamiin leikin juoniin.	Lelujen tyyppien vaikutus leikkiin	Leikkivälineiden muokkaaminen	
They allowed children increased independence while using recycled materials and learned to navigate how much independence to give the children. Children engaged in increased imaginative and social play, and school staff adopted higher expectations.	Kierrätysmateriaalien käytön yhteydessä he sallivat lasten toimia itsenäisemmin ja opettelivat navigoimaan sopivan itsenäisyyden määrän kanssa. Lapset leikkivät enemmän kuvitteellista ja sosiaalista leikkiä ja kouluhenkilökunta omaksui aiempaa korkeammat odotukset.	Lasten itsenäisyyden lisääminen ja aikuisten odotusten muuttaminen leikin tukena	Ympäristön toiminnan muokkaaminen	
School staff were instructed to "step back" and see what the children did with the materials, rather than warning them about dangers or directing play.	Kouluhenkilökuntaa ohjattiin "astumaan sivuun" ja seuraamaan lasten toimintaa materiaalin kanssa, eikä varoittelemaan vaaroista tai ohjaamaan leikkiä.	Aikuisten kontrollin vähentäminen leikissä	Ympäristön toiminnan muokkaaminen	

6 Tulokset

Aineistoon valituissa tutkimuksissa esiintyi erilaisia kuvitteellista leikkiä tukevia interventioita. Aineiston analyysillä niistä löytyi erilaisia alateemoja, jotka OTIPM-mallin näkökulmasta tarkasteltuna jakautuivat kolmen interventiovaiheen lähestymistavan alle; taitojen hankkimismallin, kouluttamisen ja opettamisen mallin sekä kompensatiomallin. Tiivistetty koonti tuloksista eli kuvitteellisen leikin tukemisen keinoista on esitelty kuviossa 3.



Kuvio 3. Koonti tutkimuksen tuloksista

6.1 Taitojen hankkiminen kuvitteellisen leikin tukena

Taitojen hankkimismallin tarkoituksena on hankkia puuttuvia taitoja tai palauttaa niitä ennalleen. OTIPM-mallin mukaan päämäärien saavuttamiseksi lähestymistavassa käytetään keinoja asiakkaan konsultoimista, opettamista ja toiminnan porrastamista. (Fisher & Marterella 2019, 107.) Lasten kohdalla kyseessä on pääosin puuttuvien taitojen hankkiminen, kun kyseessä on taito, joka ei ole vielä kehittynyt. Opinnäytetyön aineistosta nousi esiin kolme alateemaa, jotka asettuivat tämän lähestymistavan alle. Kolme alateemaa, joilla kuvitteellista leikkiä tuettiin, olivat *leikkitoimintojen harjoittelu toistojen avulla*, *aikuisen antaman esimerkin avulla harjoittelu* ja *harjoittelu yksinkertaisesta vaikeampaan*. OTIPM-mallin taitojenhankkimisen lähestymistavan keinojen kanssa yhteen peilaten kahden ensimmäisen alateeman voidaan nähdä sopivan yhteen opettamisen keinon kanssa ja viimeisimmän toiminnan porrastamisen kanssa. Viidestä tutkimuksesta kolmessa esiintyi tämän lähestymistavan alle asettuvia alateemoja. Tutkimuksista esiin nousseet puuttuvien leikkitaitojen hankkimisen keinot sekä esimerkit keinoista on esitetty tiivistetysti kuviossa 4.

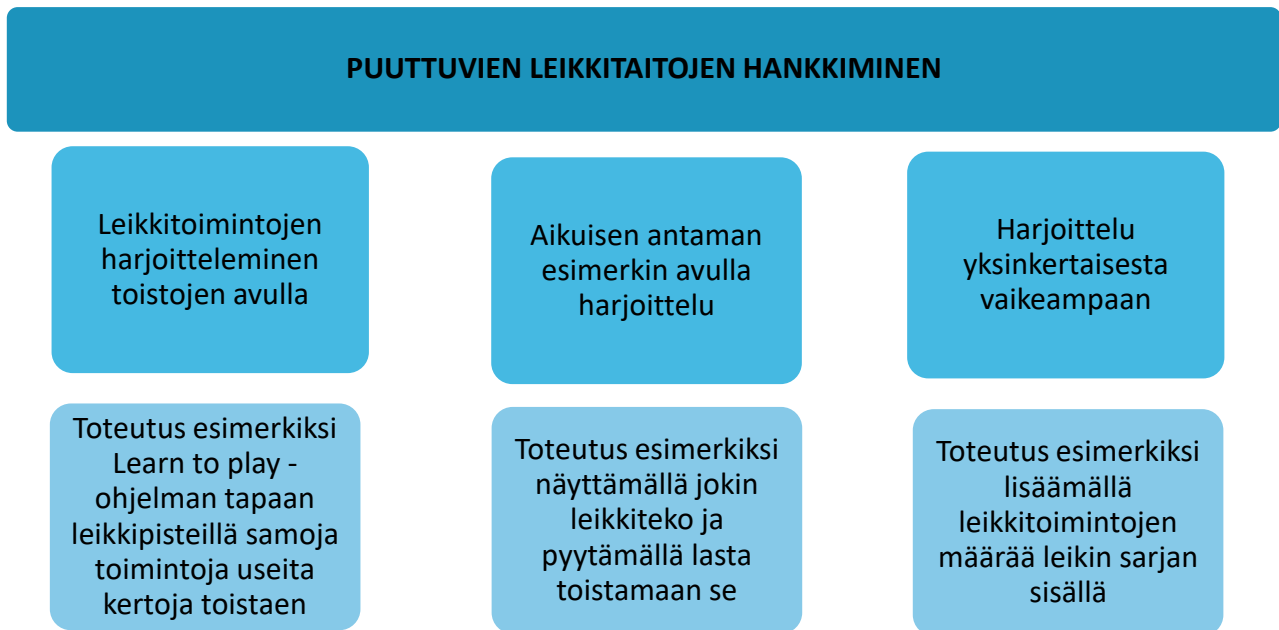
Anun ja muiden (2019) sekä O'Connorin ja Stagnittin (2011) tutkimuksissa kuvitteellisen leikin taitoja pyrittiin hankkimaan leikkitoimintojen harjoittelulla toistojen avulla sekä etenemällä harjoittelussa yksinkertaisesta kohti vaikeampaa. Molemmissa tutkimuksissa toteutettiin Learn to play -ohjelman mukainen kuuden kuukauden mittainen interventio (Anu ym. 2019; O'Connor & Stagnitti 2011, 1208). Anun ja muiden (2019) tutkimuksessa osallistujat olivat autismikirjon lapsia, ja tarkoituksena oli tutkia ohjelman vaikutuksia kuvitteelliseen leikkiin sekä sosiaalisiin taitoihin. O'Connor ja Stagnitti (2011, 1205) puolestaan tarkastelivat ohjelman vaikutuksia kuvitteellisen leikin lisäksi käyttäytymiseen, kieleen sekä sosiaalisiin taitoihin. Tutkimuksen kohderyhmänä olivat lapset, jotka kävivät erityiskoulua, ja taustalla oli erilaisia diagnooseja, kuten autismi, kehityksen viivästyminen, Downin syndrooma, heikentynyt kuulo tai näkö, ADHD tai älyllinen kehitysvamma (O'Connor & Stagnitti 2011, 1206).

Ohjelmassa harjoiteltiin kuutta eri kuvitteellisen leikin taitoa; esinekorvaavuutta, leikin toimintojen sarjallisuutta, leikin juonta, sosiaalista kanssakäymistä, roolileikkiä sekä nukke- ja nalleleikkiä. Harjoittelun tukena käytettiin asteittaista harjoittelua, jossa tarkoituksena on edetä omien taitojen tasolta kohti haasteellisempaa tasoa haasteen lisäämisen, leikkisarjan pidentämisen sekä tuen määrän asteittaisen vähentämisen kautta. (Anu ym. 2019.) O'Connorin ja Stagnittin (2011, 1208) tutkimuksessa taitojen harjoittelun kuvataan toteutuneen leikkipisteillä, joissa leikittiin nukke-, liikenne-, rakennus- tai kotileikkiä. Toimintaterapeutti ohjasi lasten leikkiä, ja leikissä käytettiin samaa asteittaista etenemistä. Lisäksi mainitaan, että asteittainen eteneminen sisälsi etenemisen yksinleikistä kohti rinnakkaisleikkiä ja yhteisleikkiä. Tutkimuksessa harjoittelun tuloksena lapsista tuli aiempaa itsenäisempiä leikkijöitä, mikä sai aikaan sen, että lapsille muodostui mahdollisuus kehittää kuvitteellisen leikin taitojaan. (O'Connor & Stagnitti 2011, 1208, 1210.)

Kumpikin tutkimus tukee Learn to play -ohjelman käyttöä kuvitteellisen leikin taitojen kehittämiseksi (Anu ym. 2019; O'Connor & Stagnitti 2011, 1211). Lisäksi Anu ja muut (2019) totesivat ohjelman vaikuttaneen positiivisesti lasten sosiaalisiin taitoihin. O'Connor ja Stagnitti (2011, 1211) puolestaan totesivat lisäksi positiivisia vaikutuksia sosiaalisiin taitoihin, lasten käyttäytymiseen ja kieleen.

Joaquim ja muut (2018) käyttivät tutkimuksessaan puuttuvien taitojen hankkimiseen leikkitoimintojen harjoittelua toistojen avulla ja aikuisen antaman esimerkin avulla. Tutkimuksessa osallistujana oli 4-vuotias lapsi, jolla oli havaittu viivästymää kehityksen eri osa-alueilla (Joaquim ym. 2018, 63). Lapsen leikissä näkyi levottomuutta sekä haasteita hyödyntää esineitä ja yleisesti sitoutua toimintoihin. Tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää ADL-taitojen harjoittelua ja leikkiä yhdistävän intervention vaikutuksia kokonaisvaltaiseen kehitykseen, johon osaltaan kuului myös kuvitteellinen leikki. Tuloksia mitattiin kehityksen osa-alueisiin liittyvällä mittarilla ja havainnoinnilla. Kuvitteelliseen leikkiin liittyvät huomiot tehtiin pääosin havainnoinnilla. Interventio sisälsi ADL-taitojen harjoittelua, kuvitteellista leikkiä ja muita leikillisiä harjoituksia. Kuvitteellisen leikin harjoitteluun kuului esimerkiksi nukella leikkimistä, prinsessaksi pukeutumista, hevosella leikkimistä sekä kirjojen hyödyntämistä. Lisäksi leikkiä tuettiin aikuisen antamalla mallilla, sanallisilla vihjeillä ja rohkaisulla. Mallin antaminen toteutettiin siten, että terapeutti näytti lapselle leikissä jonkin teon, jonka lapsi tämän jälkeen toisti. Intervention aikana tapaamisia oli kerran viikossa kolmen kuukauden ajan. (Mts. 65–66.)

Mittauksissa kehitystä todettiin jokaisella osa-alueella ja erityisesti itsestä huolehtimisen alueella. Havaintojen kautta leikin osalta todettiin, että lapsen suoriutuminen parani selkeästi. Kehitys ilmeni siten, että lapsi kykeni keskittymään pidempiä aikoja leikkiin, jäljittelemään toimintoja aiempaa enemmän ja tuottamaan aiempaa monipuolisempaa leikkiä. Kyvyllä jäljitellä muiden toimintaa nähdään olevan tärkeä rooli kuvitteellisen leikin kehityksessä, joten tämän taidon kehittymisen intervention kautta nähtiin erittäin positiivisena vaikutuksena lapsen kuvitteellisen leikin kehittymiselle. ADL-taitojen harjoittelu vaikutti positiivisesti lapsen päivittäiseen arjen suoriutumiseen ja samalla myös kuvitteelliseen leikkiin, sillä useat ADL-aidot esiintyvät myös leikissä. Harjoittelun kautta lapsi omaksui ADL-taitoja käytettäväksi osana leikkiä, ja näin hän monipuolisti leikkirepertuaariaan. (Mts. 64, 68, 70.)



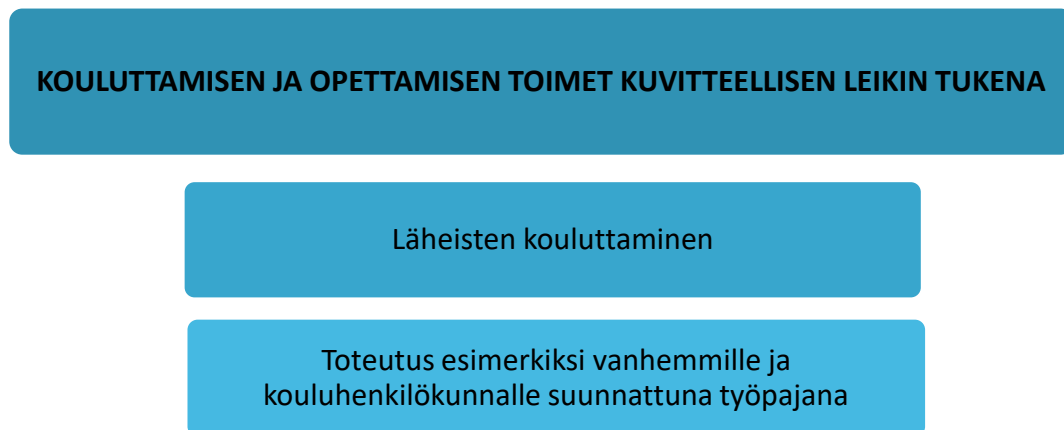
Kuvio 4. Puuttuvien leikkitaitojen hankkiminen

6.2 Kouluttamisen ja opettamisen toimet kuvitteellisen leikin tukena

Kouluttamisen ja opettamisen mallissa pyritään asiakkaan suoriutumista edistämään erilaisin koulutuksellisin keinoin. Lähestymistavassa kohteena on tyypillisesti ryhmä, jolla voidaan tarkoittaa itse kuntoutujien ryhmää tai läheisiä, kuten vanhemmat tai hoito- ja kouluhenkilökunta. Kouluttamalla pyritään vaikuttamaan ryhmään, jotta he pystyisivät toimivaan tavalla, joka tukee yksilön toiminnasta suoriutumista. Keinoina voidaan käyttää konsultointia, opetusta tai työpajoja. (Fisher & Marterella 2019, 103–104.) Opinnäytetyön aineistosta nousi esiin *läheisten kouluttaminen* alateemana. Alateema asettui kouluttamisen ja opettamisen mallin alle ja mallin keinoista tämän voidaan nähdä sopivan yhteen työpajatoiminnan kanssa. Yhdessä aineiston tutkimuksessa esiintyi mainittu alateema. Kouluttamisen ja opettamisen toimien käyttäminen kuvitteellisen leikin tukena on esitetty visuaalisesti kuviossa 5.

Stermanin ja muiden (2020) tutkimuksessa hyödynnettiin läheisten kouluttamista toisena osana interventiota, jonka ensimmäinen osa oli ei-tyypillisten leikkimateriaalien koulun pihalle tuominen yhdessä henkilökunnan uudenlaisten ohjeistusten kanssa. Sterman ja muut (2020) toteuttivat tilaisuuden koulun henkilökunnalle ja lasten vanhemmille herättääkseen keskustelua leikkiin liittyvistä riskeistä. Tarkoituksena oli jakaa ajatuksia siitä, kuinka riskienhallintaa voitaisiin muovata niin, että se tukisi paremmin lasten itsenäisyyttä ja omaa vastuuta riskien suhteen. Kouluhenkilökunnan

tiukkaa ajatusta lasten varjelemisesta ja leikin tarkasta valvonnasta vaikutti ohjaavan ajatus siitä, että henkilökunta tunsivat olevansa suuressa vastuussa vanhemmille, mikäli lapsille sattuisi jotakin. Työpajassa vanhemmat jakoivat ajatuksiaan siitä, millaiset riskit ovat heistä normaaleja ja sallittuja lasten leikissä. Ajatusten vaihtaminen ja uusien yhteisten linjojen luominen vaikutti tutkimuksessa tehdyn haastattelun perusteella henkilökuntaan siten, että he kokivat olevansa vapaampia sallimaan lasten itsenäisempää toimintaa koulun pihaympäristössä. Tutkimuksessa todettiin, että tämännäköinen yhteinen säännöistä sopiminen ja tiedon jakaminen voi olla yksi keino vähentää pelkoja, jotka liittyvät vammaisten lasten heikkoon riskien arviointikykyyn ja henkilökunnan vastuuseen. Interventiolla pystyttiin vaikuttamaan siihen, että lapset saivat entistä paremmat mahdollisuudet ottaa enemmän valtaa leikistä. Aiempaa suurempi valta lisäsi heidän mahdollisuuksiinsa kehittyä leikissä. (Serman ym. 2020, 64, 67, 69–70.)



Kuvio 5. Kouluttamisen ja opettamisen toimet kuvitteellisen leikin tukena

6.3 Kuvitteellisen leikin tukeminen kompensoivilla keinoilla

Kompensoimallisissa pyritään vaikuttamaan toimintaan kompensoimalla sitä siten, että yksilön on mahdollista suoriutua hänelle merkityksellisestä toiminnasta madaltuneesta toimintakyvystä huolimatta. Kompensaatiomallisissa vaikuttamisen keinoina ovat toimintaan liittyvien tekijöiden muokkaaminen, apuvälineen hyödyntäminen ja avustavat ratkaisut. (Fisher & Marterella 2019, 97.) Viidestä tutkimuksesta kahdessa hyödynnettiin kompensoimallia. Opinnäytetyön aineistosta nousi esiin neljä teemaa, jotka asettuivat kompensoimallin alle alateemoiksi. Nämä alateemat olivat; *leikkivälineiden muokkaaminen, ympäristön toiminnan muokkaaminen, apuväline leikin tukena ja leikin avustaminen*. OTIPM-mallin kompensoimallin keinoihin peilaten kahden ensimmäisen alateeman voidaan nähdä liittyvän toimintaan liittyvien tekijöiden muokkaamiseen,

apuväline leikin tukena voidaan liittää apuvälineen hyödyntämisen keinoon ja leikin avustaminen voidaan liittää avustavien ratkaisujen keinoon. Tutkimuksista esiin nousseet kompensoivat keinot ja esimerkit niiden käyttämisestä on esitetty tiivistetysti kuviossa 6.

Stermanin ja muiden (2020) tutkimuksesta esiin nousi kaksi alateemaa kuvitteellisen leikin tukemiseen; ympäristön toiminnan ja leikkivälineiden muokkaaminen. Tarkennettuna heidän tutkimuksessaan ympäristön toiminnan muokkaamisessa nähtiin kaksi tapaa; ympärillä olevien ihmisten tekojen ja ajattelutavan muokkaamista. Sterman ja muut (2020) pyrkivät tutkimuksessaan edistämään vammaisten lasten leikkiin liittyvää osallisuutta ja valtaa kouluympäristössä, sillä tavallisesti erityisesti tässä ympäristössä aikuiset ohjaavat leikkiä sekä kontrolloivat tarkasti lasten turvallisuutta ja riskienhallintaa. Tutkimuksessa todetaan, että juuri riskien ottaminen ja valta ohjata leikkiä antavat lapselle mahdollisuuden saada kokemuksia sekä kehittyä leikissä. Liian suurella kontrolloinnilla ja ohjaamisella on vaara rajoittaa lapsen leikkiä. Liialliseen valvontaan liittyy käsitys siitä, että lapsi ei pärjää itse ja häntä täytyy auttaa. Tämä ajatus muuttui tutkimuksessa, kun aikuisia ohjeistettiin siirtymään valvojasta tarkkailijan rooliin ja lasten sallittiin toimia entistä vapaammin. Tutkimuksessa toteutettujen haastatteluiden mukaan tarkkailijan roolista tehdyt havainnot muuttivat aikuisten käsityksiä lasten kyvyistä ja heidän omasta roolistaan. Aikuiset löysivät sopivan tasapainon liiallisen leikin valvomisen ja toiminnan turvallisena pitämisen välillä, jolloin lasten mahdollisuudet osallistua leikkiin lisääntyivät. Mahdollisuuksien lisääntyessä lapset pääsivät kokeilemaan ja harjoittamaan leikkitaitojaan aiempaa paremmin. (Mts. 62–63, 70.)

Leikkivälineisiin Stermanin ja muiden (2020) tutkimuksessa toteutettiin muutos muokkaamalla koulun pihan leikkiolosuhteita. Pihaan tuotiin leikkivälineiksi ei-tyypillisiä materiaaleja, kuten renkaita, maitolaatikoita, tynnyreitä sekä putkia, ja henkilökuntaa ohjeistettiin antamaan lapsille tilaa siirtymällä leikistä sivuun. Uusi leikkimateriaali vaati lapsia käyttämään mielikuvitusta uudella tavalla, koska ne eivät tarjonneet mitään valmista leikkiin. Materiaalin kanssa havaittiin entistä enemmän ja monipuolisempaa kuvitteellista leikkiä sekä uusia leikkitekoja ja juonia. Lisäksi materiaali sai aikaan uusia yhteyksiä lasten välillä. Leikissä ilmeni uutena ilmiönä lasten keskinäistä neuvottelua, toisten tukemista ja uusia leikkikumppaneita. (Mts. 63, 69–71.)

Adamsin ja muiden (2017) tutkimuksessa esiintyi kolmea alateemaa; leikkivälineiden muokkaamista, apuvälineitä leikin tukena sekä leikin avustamista. Adams ja muut (2017, 216) hyödynsivät

myös ei-typillisiä leikkimateriaaleja tutkimuksessa, jossa 3–8-vuotiaiden terveiden lasten leikkiä tarkasteltiin tyypillisten ja ei-typillisten lelujen parissa kauko-ohjattavaa robottia hyödyntäen sekä ilman robottia. Tarkastelun kohteena oli kuvitteellisen ja toiminnallisen leikin määrä ja monimuotoisuus. Kuvitteelliseksi leikiksi merkittiin leikki, joka sisälsi jonkinlaista kuvittelua, esinekorvaavuutta sekä puuttuvien esineiden kuvittelua ja korvaamista. Lisäksi tarkasteltiin leikissä esiintyviä juonia. (Mts. 219)

Tutkimuksessa todettiin positiivisia vaikutuksia ei-typillisillä leikkimateriaaleilla. Tutkijat mainitsivat, että nuoremmille lapsille ei-typillisten leikkimateriaalien käyttäminen voi olla haastavaa, ja siksi ikä tulee ottaa huomioon tämän kaltaisessa interventiossa. Tällaisten materiaalien käyttäminen vaatii kehittyneitä kognitiivista kykyä, joka ei vielä ole tarpeeksi korkealla tasolla lapsista nuorimmilla. (Mts. 219–222.) Myös Serman ja muut (2020, 70) sivusivat kehityksen aihetta siten, että taitavampien lasten mainittiin havaintojen mukaan tempaisseen vähemmän taitavat lapset mukanaan leikkiin ja auttaneen heitä leikissä ei-typillisten materiaalien kanssa. Adamsin ja muiden (2017) tutkimuksessa vanhempien lasten kohdalla ei-typillinen materiaali näytti vapauttavan lasten mielikuvituksen ylimääräisistä rajoituksista ja toimivan positiivisesti kuvitteellisen leikin edistäjänä. Tutkimuksessa tuotiin esiin lelujen suuri vaikutus leikkiin ja siinä näkyviin juoniin. Toisaalta nuorempien lasten kanssa nämä materiaalit voivat toimia samanlailla kuvitteellisen leikin innoittajina, mutta lapset tarvitsevat luultavasti silloin enemmän aikaa leikin luomiseen. (Mts. 222–223).

Eri materiaalien lisäksi Adamsin ja muiden (2017) tutkimuksessa testattiin kauko-ohjattavan LEGO Mindstorm EV3 robotin käyttöä terveillä 3–8-vuotiailla lapsilla. Tarkoituksena oli selvittää robotin mahdollisuuksia avustaa leikissä lapsia, joilla on motorisia haasteita. Motoriset haasteet saattavat tuottaa vaikeuksia esimerkiksi leikin esineiden käsittelyssä, ja siksi estää lapselta mahdollisuuden toteuttaa tätä osaa leikistä. Tulosten mukaan robotti vaikutti vanhempien lasten kuvitteelliseen leikkiin positiivisesti, ja nuorempien lasten leikin puolestaan havaittiin olevan enemmän toiminnallista. Toisaalta tutkimuksessa mainittiin, että robotin hallinnan onnistuessa paremmin myös nuorempien lasten leikki saattaisi muuttua toiminnallisesta kohti kuvitteellista leikkiä (Mts. 216–217, 222–223).

Leikin avustamista Adams ja muut hyödynsivät robotin käsittelyn yhteydessä. Robotin kanssa leikkittäessä tutkija näytti lapselle mallia, mikäli lapsi ei osannut itse luoda kuvitteellista leikkiä robotin kanssa. Mallintaminen todettiin toimivaksi keinoksi rohkaisemaan lasta leikkimään kuvitteellista leikkiä (Mts. 223).



Kuvio 6. Kuvitteellisen leikin tukeminen kompensoivilla keinoilla

7 Pohdinta

Opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää, millä keinoilla jo olemassa olevan tutkimustiedon mukaan toimintaterapiassa voidaan tukea kuvitteellista leikkiä. Vastaukseksi löydettiin useita keinoja, joista löydettiin yhteys myös OTIPM-mallin kolmeen interventiomalliin. Pohdinta osuudessa on esitetty tutkimustulosten ja teorianosan vertailua, jossa tuodaan esiin seikkoja tutkimuksen tulosten ja teoriaosuuden yhteneväisyyksistä. Lisäksi pohdinnassa otetaan kantaa työn tarkoituksen ja tavoitteiden toteutumiseen sekä eettisyyteen ja luotettavuuteen. Pohdinnan lopussa on tiivistetty yhteenveto työn tuloksista ja ehdotuksia siitä, kuinka tästä tutkimuksesta voitaisiin jatkaa kohti seuraavia tutkimuksia.

7.1 Tutkimustulosten vertailu teoriaosaan

Tiedonhaun yhteydessä löytyi runsaasti tutkimuksia, joissa leikki oli jollakin tavalla mukana. Useassa tutkimuksessa leikki oli keino vaikuttaa johonkin muuhun taitoon. Kuvitteelliseen leikkiin keskittyviä tutkimuksia vaikutti olevan niukemmin, ja aineistoon valikoitui lopulta vain viisi tutkimusta, joissa kuvitteellinen leikki oli tarpeeksi merkityksellisessä osassa täyttääkseen sisäänottokriteerit. Havainnot vaikuttavat tukevan Tantan ja Kuhaneckin (2020) sekä Mannisen ja Nurmen (2017) ajatuksia siitä, että leikki on harvoin toimintaterapian keskiössä tai vastaanotolle saapumisen syynä.

Tutkimuksen tulokset tukevat Stagnittin (2009) ja Weisbergin (2015) sanomaa kuvitteellisen leikin tärkeydestä ja yhteydestä lapsen muuhun kehitykseen. Yhden alueen haasteet näyttävät vaikuttavan myös muihin alueisiin, ja yhden alueen kehittäminen voi vaikuttaa toisen alueen kehitykseen. Esimerkiksi Anu ja muut (2019) totesivat Learn to play -ohjelman vaikuttaneen myös sosiaalisiin taitoihin, ja O'Connor ja Stagnitti (2011, 1211) havaitsivat vaikutuksia myös käyttäytymiseen sekä kielellisiin taitoihin. Joaquim ja muut (2018, 70) puolestaan huomasivat vieläkin kokonaisvaltaisempaa kehitystä.

Aineiston tutkimuksissa esiintyi osittain suoraan PPE-DC -arviointimenetelmän mukaisia kuvitteellisen leikin taitoja (juoni, sarjallisuus, esinekorvaavuus, nukke- ja nalleleikki, roolileikki ja sosiaalinen kanssakäyminen). Osassa tutkimuksista puolestaan ei puhuttu kuvitteellisen leikin yksittäisistä taidoista, joten näiden tutkimusten osalta käytettiin omaa pohdintaa niiden antamien tietojen liittämässä PPE-DC -menetelmän esittämiin taitoihin. Anun ja muiden (2019) sekä O'Connorin ja Stagnittin (2011) tutkimuksissa puhuttiin PPE-DC -menetelmän kanssa samoista kuvitteellisen leikin taidoista ja interventioiden todettiin vaikuttaneen positiivisesti niistä jokaiseen.

Joaquimin ja muiden (2018) tutkimus oli yksi niistä tutkimuksista, joissa suoria kuvitteellisen leikin taitoja ei mainittu. Tutkimuksen tuloksissa mainittiin kuitenkin leikin monipuolistuneen, jäljittelyn lisääntyneen ja ADL-taitojen harjoittelun antaneen lapselle uusia tekoja leikkiin ja laajentaneen lapsen leikkirepertuaaria (Joaquim ym. 2018, 68, 70). Näin ollen voidaan nähdä yhteyksiä ainakin leikkitoimintojen sarjallisuuden kehittymiseen, kun leikin tekojen määrä nivoutuu yhä pidemmäksi sarjaksi. Lisäksi positiivisia vaikutuksia voidaan nähdä leikin juonessa harjoittelun kautta monipuolistuneen leikin myötä.

Myöskään Sterman ja muut (2020) eivät maininneet tarkkaan tiettyjä kuvitteellisen leikin taitoja. Tutkimuksessa puhuttiin vain kuvitteellisen leikin lisääntymisestä ja monipuolistumisesta, uusista leikkiteoista ja juonista sekä lisääntyneistä yhteyksistä lasten välillä (Sterman & muut 2020, 69–71). Omaa pohdintaa käyttäen heidän interventiolla voidaan nähdä olevan yhteyksiä esinekorvaavuuden, leikin juonen, roolileikin, sarjallisuuden ja sosiaalisen kanssakäynnin kanssa.

Adamsin ja muiden (2017) tutkimuksessa mainittiin, että tuloksia tarkasteltiin tutkimusta varten luodun oman koodaussysteemin avulla, jolla laskettiin toiminnallisen ja kuvitteellisen leikin esiintymistä leikkitekojen kautta. Tutkimuksessa kuvitteelliseksi leikiksi merkittiin leikki, joka sisälsi jonkinlaista kuvittelua, esinekorvaavuutta sekä puuttuvien esineiden kuvittelua ja korvaamista. (Adams ym. 2017, 219.) Oman päättelyn avulla positiivisia yhteyksiä voidaan nähdä esinekorvaavuuden, leikin juonen, sarjallisuuden sekä nukke- ja nalleleikin kanssa. Ei-tyypilliset materiaalit voivat mahdollisesti toimia esinekorvaavuuden ja juonen innoittajina. Robotin avulla lapsi pääsee toteuttamaan leikkiä itse esineitä käsittelemällä ja mahdollisesti toteuttamaan nukke- ja nalleleikkiä robotin muodossa, jolloin leikin toimintojen sarjalla on myös mahdollisuus kehittyä. Tutkimuksessa lapset leikkivät yksin, mutta interventiolla voisi olla vaikutus myös sosiaaliseen kanssakäyntiin, jos robotti mahdollistaisi motorisia haasteita omaavan lapsen leikkiin osallistumisen yhteisleikissä.

Tulokset ovat yhdenmukaisia Fisherin ja Marterellan (2019) esittämän TMO-mallin ajatusten kanssa siitä, että toiminta, ihminen ja ympäristö ovat jatkuvassa keskinäisessä vuorovaikutuksessa. Stermanin ja muiden (2020) toteuttama koulun pihaympäristön interventio näytti hyvän esimerkin siitä, miten ympäristön fyysiset ja asenteelliset tekijät sekä muiden ihmisten toiminta voivat vaikuttaa lapsen toimintaan rajoittaen. Interventiossa näkyi hyvin se, että tarkasteltavana oli elementtien kokonaisuus. Toimintaterapeutin on siis työssään huomattava tarkastella tilannetta laajasta näkökulmasta ja tuen tarjoamisen lisäksi työskenneltävä myös mahdollisten rajoitteiden poistamiseksi. Erityisesti lapsiasiakkaiden kohdalla tulee muistaa, että lapsen elämässä vaikuttavilla ihmisillä on suuri rooli myös toimintaterapiassa tapahtuvassa työskentelyssä.

Stagnitti (2009) sekä Tanta ja Kuhaneck (2020) painottavat leikin arvioinnin tärkeyttä lapsen taitojen tason selvittämiseksi ja oikeanlaisen interventio rakentamiseksi. Myös OTIPM-mallissa arviointi ja intervention toteuttaminen ovat kokonaisuus (Fisher & Marterella 2019, 50). Tulokset tukevat

myös näitä näkemyksiä. Kompensoivissa keinoissa tietämys auttaa valitsemaan leikkiin oikeanlaiset materiaalit ja tuen. Leikin alussa voi olla helpompaa leikkiä tyyppillisillä leluilla aikuisen avustuksen saattelemana. Myöhemmin ei-tyypilliset lelut puolestaan voivat herättää kuvitteellista leikkiä tyyppisiä leluja paremmin. Ei-tyypilliset leikkimateriaalit tai robotti eivät toki ole nuoremmilta tai muuten matalalla kehityksen tasolla olevalta lapselta poissuljettuja keinoja, mutta niiden kanssa tarvitaan pidempi aika sujuvan leikin aikaansaamiseksi (Adams & muut 2017; Sterman & muut 2020). Anun ja muiden (2019) sekä O'Connorin ja Stagnittin (2011) tutkimuksissa lapsen taitojen lähtötaso oli myös tiedostettu, jolloin leikkiin voitiin lisätä sopiva määrä haastetta harjoittelun edetessä.

Fisherin ja Marterellan (2019) OTIPM-mallin interventiovaiheen lähestymistapoihin verrattuna tuloksissa on nähtävissä kolmea eri lähestymistapaa. Asiakkaaseen liittyviä elementtejä ja kehontointoja palauttamaan pyrkivä restoratiivinen lähestymistapa jäi tuloksissa kokonaan pois. Tuloksista voidaan havaita, että taitojen hankkiminen sekä kompensoivat keinot vaikuttavat olevan vahvimmin esillä kuvitteellisen leikin tukemisessa. Kun kyse on lapsista, on taitojen kehittymiselle usein erittäin hyvät edellytykset. Näin ollen taitojen hankkimisen lähestymistavan voidaan ajatella olevan keinoista luultavasti tärkein ja ensisijaisin.

7.2 Pohdinta työn tarkoitusten ja tavoitteiden toteutumisesta

Työn tavoitteena oli löytää keinoja kuvitteellisen leikin tukemiseen ja siirtää löydetty tieto yhteistyökumppanin käytettäväksi. Ylemmällä tasolla työllä haluttiin tuoda esiin kuvitteellisen leikin merkitystä ja vaikuttaa osaltaan sen asemaan lasten kanssa työskentelevien ammattilaisten keskuudessa. Jälkimmäisen tavoitteen saavuttamista on mahdotonta mitata, joten sen toteutuminen jää tässä työssä arvioimatta. Ensimmäisen tavoitteen puolestaan voidaan todeta toteutuneen. Työssä löydettiin useita keinoja kuvitteellisen leikin tukemiseen toimintaterapiassa. Keinot myös kuvattiin aineiston tutkimuksissa kohtalaisen tarkasti, mikä auttaa niiden käyttöönottamista. Työssä nähdään potentiaalia sille, että Keski-Suomen seututerveyskeskuksen toimintaterapeutit voivat saada työstä käyttöönsä toteutettavissa olevia interventioita.

Tutkimuksen leikki-interventiot voidaan toteuttaa lähes missä vain. Myös kouluun suunnatut interventiot ovat käytännössä mahdollisia, koska lasten kanssa työskentelevät toimintaterapeutit tekevät jo tavallisesti yhteistyötä koulujen ja varhaiskasvatuksen kanssa. Erityisen hyvässä asemassa

tämän tyyppisten interventioiden toteuttamisessa voisivat olla varsinaiset koulutoimintaterapeutit. Ei-tyypillisten materiaalien hyödyntämisen ei välttämättä tarvitse liittyä nimenomaan koulun pihaympäristöön, vaan niiden käyttö voi olla mahdollista myös vastaanottoympäristössä. Robotti apuvälineenä on erittäin ajankohtainen vaihtoehto, vaikkakin ei välttämättä jokaisen hyödynnettävissä vielä tällä hetkellä. Tulevaisuudessa robotiikka tulee varmasti olemaan entistäkin käyttökelpoisempi ratkaisu toiminnan mahdollistamiseksi teknologian kehittymisen myötä. Tutkimusten tarjoaman tiedon liittäminen työn teoriaosaan, kuten OTIPM-malliin tai kuvitteellisen leikin taitoihin, voi hyödyttää toimintaterapeutteja luomaan arvioinnista ja kuntoutusvaiheesta yhä yhtenäisemmän kokonaisuuden.

7.3 Tutkimuksen eettisyys ja luotettavuus

Eettisesti luotettava ja hyväksyttävä tutkimustyö toteutetaan hyviä tieteellisiä käytäntöjä noudattaen. Tällä tarkoitetaan sitä, että tutkija toimii tutkimustyössään ja tutkimuksen tulosten käsittelyssä tarkasti, rehellisesti ja huolellisesti. Lisäksi tutkimustyötä tulee tehdä avoimesti ja muiden tutkijoiden työtä arvostaen. Hyviin käytänteisiin kuuluvat myös tarpeellisten lupa-asioiden hoitaminen ja aineistojen oikeanlainen säilyttäminen. (Hyvä tieteellinen käytäntö n.d.)

Tässä opinnäytetyössä huolellisuus näkyi erityisenä tarkkuutena tutkimustiedon hakemisessa. Koska tutkimustyötä tehtiin yksin, aineistohaut toistettiin ja tarkistettiin useamman kerran. Ennen virallista hakua toteutettiin testihakua, joilla saatiin määriteltyä tarkat hakusanat ja hakukoneet. Testihakua tehtiin useissa hakukoneissa, jolloin samojen tulosten huomattiin toistuvan. Tästä syystä hakukoneet rajattiin lopulta virallisissa hauissa vain kahteen, ja hakua täydennettiin manuaalisella haulilla. Ideaalitulanteessa aineiston hakua olisi tehty kaikista mahdollisista hakukoneista, mutta käytännössä se ei ollut mahdollista tämän kaltaisessa tutkimustyössä ajan rajallisuuden vuoksi. Tämä saattoi osaltaan karsia joitakin tuloksen kannalta oleellisia tutkimuksia pois, mikä saattoi vaikuttaa työn tulokseen vääristäen.

Aineistonvalinnan vaiheessa tutkimusten laadunarviointi toteutettiin huolellisesti. Laadun arvioinnin läpinäkyvällä kuvaamisella pyrittiin antamaan lukijalle mahdollisuus arvioida aineistoon valittujen tutkimusten tarjoaman tiedon laatua ja yleistettävyyttä. Haussa kriteereinä käytettiin englannin ja suomen kieltä, mutta lopulta kaikki tutkimukset olivat englanninkielisiä. Tutkimusten

lukemiseen käytettiin tarkkuutta ja aikaa, jotta vieras kieli ei johtaisi virheellisiin valintoihin tai tuloksiin. Kielen rajaaminen saattoi jättää joitakin työn kannalta oleellisia tutkimuksia työn ulkopuolelle, millä saattoi olla työn tulokseen vääristävä vaikutus. Sisäänottokriteereiden mukaisesti tutkimuksessa tuli olla mukana toimintaterapeutti ja kuvitteellisen leikin tuli olla tutkimuksen keskiössä. Tutkimuksia etsittäessä huomattiin, että kuvitteellista leikkiä tukevia menetelmiä käyttivät myös muut ammattilaiset. Kriteeri toimintaterapeutin mukanaolosta karsi tällaiset tutkimukset kuitenkin työn ulkopuolelle. Tästä syystä joitakin myös toimintaterapiaan soveltuvia menetelmiä saattoi karsiutua työstä pois. Työn tulos olisi saattanut olla erilainen, jos myös muiden ammattilaisten käyttämät keinot olisi otettu mukaan. Jälkimmäisen kriteerin ongelmana on se, että eri tutkija voi ymmärtää sen erilailla. Sana ”keskiössä” on hieman epämääräinen, ja kriteerillä on myös saattanut olla vaikutus työn tulokseen.

Muiden tutkimusten tapaan kirjallisuuskatsaus tulee pystyä toistamaan, ja siksi sen avoin raportoiminen on erittäin tärkeää (Suhonen ym. 2016, 7). Tässä työssä jokainen kohta pyrittiin raportoimaan mahdollisimman tarkasti, jotta toistaminen olisi mahdollista. Selkeyttä ja avoimuutta pyrittiin luomaan erilaisilla taulukoilla ja kuvioilla, joissa esitettiin työn toteutusta sekä tuloksia. Muita tutkijoita työssä pyrittiin arvostamaan toteuttamalla viittaukset heihin tarkasti ja noudattamalla tarkkuutta muiden tutkimuksia lukiessa, jotta heidän tietonsa raportoitaisiin oikein. Tutkimuslupaa tässä opinnäytetyössä ei tarvittu kirjallisuuskatsauksen tyylin vuoksi. Käytössä ei myöskään ollut aineistoa, joka olisi vaatinut erityisen varoivaista säilytystapaa.

Niela-Vilèn ja Hamari (2016) muistuttavat, että tutkijan toiveet tai näkökulmat eivät saa päästä ohjaamaan aineiston valinnan vaihetta. Tutkijan tulee suhtautua työhön objektiivisesti, sillä tiettyjen tulosten toivominen voi ohjata aineiston valitsemista. Tällöin työhön valikoituvat vain tietynlaiset tutkimukset ja tällainen toiminta vääristää tuloksen todellisuutta. (Niela-Vilèn & Hamari 2016, 24.) Työn toteutuksessa tämä pidettiin tarkasti mielessä huolehtien siitä, että aineistoon ei valittu ainoastaan hyviä menetelmiä.

7.4 Yhteenveto ja jatkotutkimusehdotukset

Tutkimuksen tulokset osoittivat, että toimintaterapeuteilla on useita erilaisia keinoja tukea lasta kuvitteellisessa leikissä ja keinoilla voidaan saavuttaa positiivisia tuloksia. Tukea kuvitteelliseen leikkiin voidaan tulosten mukaan tarjota kolmen OTIPM-mallin mukaisen lähestymistavan kautta.

Kolme tuloksissa havaittua lähestymistapaa ovat taitojen hankkimismalli, kouluttamisen ja opettamisen malli sekä kompensatiomalli. Tutkimuksen tulosten mukaan taitojen hankkimiseen voidaan hyödyntää leikkitoimintojen harjoittelua toistojen avulla, harjoittelua aikuisen mallin avulla sekä portaittaista etenemistä helposta kohti vaikeampaa. Kouluttamisen ja opettamisen lähestymistapaa käytettiin yhdessä aineiston tutkimuksessa, jossa toteutettiin kouluhenkilökunnalle ja vanhemmille suunnattu riskien hallintaan liittynyt työpajatilaisuus. Kompensoiava lähestymistapa näkyi tuloksissa leikkivälineiden ja ympäristön toiminnan muokkaamisena, apuvälineiden käyttämisena sekä leikin avustamisena.

Yhteisesti kaikkien keinojen osalta voidaan todeta, että tuen suunnittelu vaatii toimintaterapeutilta lapsen taitojen tason lähtötilanteen tietämystä sekä lapsen tilanteen ja tilanteeseen vaikuttavien tekijöiden kokonaisuuden ymmärtämistä. Näiden tietojen avulla toimintaterapeutti voi rakentaa oikeanlaisen tuen lapsen ympärille ja edistää lapsen kykyä osallistua yhteen lapsuusiän merkityksellisimmistä toiminnoista.

Jatkotutkimusta tästä aiheesta voisi tehdä testaamalla käytännössä kuvitteellista leikkiä tukevia menetelmiä. Tutkimus voitaisiin toteuttaa esimerkiksi ryhmätoimintana, jonka aikana mitattaisiin ryhmätoiminnan vaikutuksia lasten leikkiin. Ryhmätoiminnan kehittäminen ja käynnistäminen voisi hyödyntää myös tämän opinnäytetyön yhteistyökumppania. Lisäksi olisi mielenkiintoista tarkastella ryhmätoiminnan pitkäaikaisvaikutuksia ja saavutettujen taitojen siirtymistä lapsen arkeen. Tämä voisi olla erillinen aihe toiselle jatkotutkimukselle. Toiminnallisena opinnäytetyönä kuvitteellisen leikin tukikeinoista voisi rakentaa myös oppaan esimerkiksi toimintaterapeuteille tai varhaiskasvatuksen työntekijöille. Lisäksi voisi olla tarpeellista tutkia tarkemmin leikkiin kohdentuvien interventioiden tämän hetkistä tarvetta tai käyttöastetta toimintaterapian työkentällä Suomessa. Tutkimusta voitaisiin toteuttaa esimerkiksi haastattelemalla lasten kanssa työskenteleviä toimintaterapeutteja.

Lähteet

Adams, K., Rincòn, A., Puyo, L., Cruz, J., Medina, M., Cook, A. & Encarnação, P. 2017. An exploratory study of children's pretend play when using a switch-controlled assistive robot to manipulate toys. *British Journal of Occupational Therapy*, 80, 4, 216–224. Viitattu 17.2.2022. <https://janet.finna.fi>, Sage journals premier 2021.

Anu, N., Sugi, S. & Rajendran, K. 2019. Pretend play as a therapeutic modality to enhance social competence in children with autism spectrum disorder: a quasi-experimental study. *The Indian journal of occupational therapy*, 51, 3, 96–101. Viitattu 14.2.2022. <https://www.ijotonweb.org/article.asp?issn=0445-7706;year=2019;volume=51;issue=3;spage=96;epage=101;aulast=Anu>.

Dooley, B., Stagnitti, K. & Galvin, J. 2019. An investigation of the pretend play abilities of children with an acquired brain injury. *British journal of occupational therapy*, 82, 9, 588–596. Viitattu 14.1.2022. <https://janet.finna.fi>, Sage journals premier 2021.

Fisher, A. & Marterella, A. 2019. *Powerful practice. A Model for authentic occupational therapy.* USA, Colorado: Center for innovative OT solutions.

Hautala, T., Hämäläinen, T., Mäkelä, L. & Rusi-Pyykönen, M. 2019. *Toiminnan voimaa. Toimintaterapia käytännössä.* 3–5. p. Helsinki: Edita.

Helenius, A. & LummeLahti, L. 2013. *Leikin käsikirja.* Jyväskylä: PS-Kustannus.

Helenius, A. 2004. *Leikki ja lapsen kehitys. Julkaisussa Leikistä totta. Oma ehtoisen leikin merkitys.* Helsinki: Tammi, 35–40.

Hyvä tieteellinen käytäntö. N.d. Tutkimuseettinen neuvottelukunta TENK. Viitattu 16.2.2022. <https://tenk.fi/fi/tiedevilppi/hyva-tieteellinen-kaytanto-htk>.

Joaquim, R., Silva, F. & Lourenco, G. 2018. The make-believe and games as an intervention strategy for an infant with delay in child development. *Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional*, 26, 1, 63–71. Viitattu 14.2.2022. <https://janet.finna.fi/>, ProQuest Central.

Järvinen, V. 2019. Paljon leikkineet lapset pärjäävät muita paremmin opinnoissaan ja työelämässä. *Verkkoartikkeli. Tehy-lehti. Sosiaali-, terveys- ja kasvatusalan ammattijärjestö Tehy.* Julkaistu 7.5.2019. Viitattu 1.1.2022. <https://www.tehylehti.fi/fi/terveys/paljon-leikkineet-lapset-parjaavat-muita-paremmiin-opinnoissaan-ja-tyoelamassa>.

Kangasniemi, M., Utriainen, K., Ahonen, A., Pietilä, A., Jääskeläinen, P. & Liikanen, E. 2013. *Kuvailuva kirjallisuuskatsaus: eteneminen tutkimuskysymyksestä jäsenneltyyn tietoon.* *Hoitotiede*, 25, 4, 291–301. Viitattu 30.12.2021. <https://janet.finna.fi>, Doria.

Kuhaneck, H. & Case-Smith, J. 2020. The occupational therapy process in pediatrics: overview of essential concepts. Julkaisussa *Occupational therapy for children and adolescents*. 8. p. Saint Louis: Elsevier, 1–17.

Lehtimäki, M. & Saari, M. 2012. Leikin kieli -kuvitteellisen leikin ja kielen välinen yhteys. Opinnäytetyö, AMK. Turun ammattikorkeakoulu, toimintaterapian tutkinto-ohjelma. Viitattu 13.1.2022. <https://www.theseus.fi/handle/10024/49237>.

Leskinen, H., Miettinen, T. & Warvas, S. 2013. Mielikuvitusleikin hersyttäminen leikki korttien avulla. Opinnäytetyö, AMK. Metropolia ammattikorkeakoulu, toimintaterapian tutkinto-ohjelma. Viitattu 13.1.2022. <https://www.theseus.fi/handle/10024/66029>.

Manninen, S. & Nurmi, K. 2017. Tuukkonää leikkiin? Koulutustilaisuus leikin merkityksestä lapsen toiminnalliselle kehitykselle. Opinnäytetyö, AMK. Oulun ammattikorkeakoulu, toimintaterapian tutkinto-ohjelma. Viitattu 13.1.2022. <https://www.theseus.fi/handle/10024/121912>.

Medeiros, M. & Savenius, M. 2018. ChIPPA-2-arviointimenetelmän kehittäminen: Käännöksen tarpeellisuuden selvittäminen Suomessa ja manuaalin osittainen raakakäännös. Opinnäytetyö, AMK. Metropolia ammattikorkeakoulu, toimintaterapian tutkinto-ohjelma. Viitattu 13.1.2022. <https://www.theseus.fi/handle/10024/155383>.

Niela-Vilèn, H. & Hamari, L. 2016. Kirjallisuuskatsauksen vaiheet. Julkaisussa *Kirjallisuuskatsaus hoitotieteessä*. 2. korjattu painos. Turku: Turun yliopisto, 23–34.

O'Connor, C. & Stagnitti, K. 2011. Play, behaviour, language, and social skills: The comparison of a play and a non-play intervention within a specialist school setting. *Research In Developmental Disabilities*, 32, 3, 1205–1211. Viitattu 17.2.2022. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/38834444/OConnor_Stagnitti_special_school_public_version-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1645623448&Signature=YJtUaq2qucAHqUGQr5KEOHI0MiWS5RCR-WiOBCZ4Le04GydGFPLUD-9UoFqQ4SuRuHlgQ7bBuwS~TN0WTIK23ldBF7iv~H7IZA6~Fv396ocL5vJlFK79~hPyUB-dgMcFyqBXSjR6-AuljAW0tzBD4TDYSSkAy4mrd-hEJ6tj3lQ7YFGa375b1lshI2uvYn7bcCK2G~eSusnTHxnYA7~VoeVlqrAruOH~gmRZ2leUgZUohSDLPPK-Z7UxMuMk~1YkmtjHNEV2a6NJ7e3e~j7NnixwSx4bgW0uzJ9md-aSnVAn7gncQ3OmBGYszwAQyzKy7gURAxynYvfgii2~fdM8DA__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA.

Parham, D. 2008. Play and occupational therapy. Julkaisussa *Play in occupational therapy for children*. 2.p. Saint Louis: Mosby Elsevier, 3–39.

Petälä, A 2015. Tarinan kertojista lelujentutkijoihin -analyysi suomalaisten lasten leikkityyleistä. Opinnäytetyö, AMK. Turun ammattikorkeakoulu, toimintaterapian tutkinto-ohjelma. Viitattu 13.1.2022. <https://www.theseus.fi/handle/10024/96881>.

Pfeifer, L., Pacciulio, A., Santos, A., Santos, J. & Stagnitti K. 2011. Pretend play of children with cerebral palsy. *Physical & Occupational Therapy in Pediatrics*, 32, 4, 390–402. Viitattu 13.2.2022. https://www.researchgate.net/profile/Luzia-Pfeifer/publication/51129300_Pretend_Play_of_Children_with_Cerebral_Palsy/links/0046351bb346b9a26c000000/Pretend-Play-of-Children-with-Cerebral-Palsy.pdf.

Repo, P. 2013. Tuetun leikin päivä on perjantai. *Opinnäytetyö, AMK*. Turun ammattikorkeakoulu, toimintaterapian tutkinto-ohjelma. Viitattu 13.1.2022. <https://www.theseus.fi/handle/10024/71488>.

Seututerveyskeskus. 2021. Keski-Suomen seututerveyskeskuksen verkkosivut. Julkaistu 18.4.2016. Viitattu 28.11.2021. <https://www.seututk.fi/fi-FI/Seututerveyskeskus>.

Smith, P. 2009. *Children and play*. Malden: Wiley-Blackwell. Viitattu 26.1.2022. <https://janet.finna.fi>, Ebook Central.

Stagnitti, K. 2009. *Children and pretend play*. Julkaisussa *Play as therapy*. Lontoo & Philadelphia: Jessica Kingsley Publishers, 59–71.

Stagnitti, K. 2020. *Kuvitteellisen leikin ilo: Kehityksellinen arviointi: käsikirja, arviointilomakkeet, huoltajien lomakkeet*. Turku: Turun ammattikorkeakoulu.

Sterman, J., Villeneuve, M., Spencer, G., Wyver, S., Beetham, K., Naughton, G., Tranter, P., Ragen, J. & Bundy, A. 2020. Creating play opportunities on the school playground: Educator experiences of the Sydney playground project. *Australian occupational therapy journal*, 67, 1, 62–73. Viitattu 15.2.2022. <https://jyu.finna.fi>, Wiley online library.

Suhonen, R., Axelin, A. & Stolt, M. 2016. *Erilaiset kirjallisuuskatsaukset*. Julkaisussa *Kirjallisuuskatsaus hoitotieteessä*. 2. korjattu painos. Turku: Turun yliopisto, 7–22.

Tanta, K. & Kuhaneck, H. 2020. *Assessment and treatment of play*. Julkaisussa *Occupational therapy for children and adolescents*. 8. p. Saint Louis: Elsevier, 239–266.

Toimintaterapia. 2021. Keski-Suomen seututerveyskeskuksen verkkosivut. Viitattu 22.2.2022. <https://www.seututk.fi/fi-FI/Palvelut/Toimintaterapia>.

Toimintaterapia. N.d. Toimintaterapialiiton verkkosivut. Viitattu 10.1.2022. <http://www.toimintaterapeuttiliitto.fi/toimintaterapia/>.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2018. *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Uudistettu laitos. Helsinki: Tammi.

Weisberg, D. 2015. Pretend play. *WIREs Cognitive Science*, 6, 3, 249–261. Viitattu 25.1.2022. https://www.researchgate.net/profile/Deena-Weisberg/publication/271590259_Pretend_Play/links/5a98a6f8aca27214056d58e0/Pretend-Play.pdf.

Zyga, O., Russ, S., Ievers-Landis, C. & Dimitropoulos, A. 2015. Assessment of pretend play in Prader–willi syndrome: a direct comparison to autism spectrum disorder. *Journal of autism and developmental disorders*, 45, 4, 975–987. Viitattu 13.1.2022. <https://janet.finna.fi>, ProQuest Central.

Liitteet

Liite 1. Aineistoon valittujen tutkimusten esittely

Tekijät, julkaisuvuosi ja toteutusmaa	Tutkimuksen nimi	Tutkimuksen tarkoitus	Menetelmät	Aineisto ja interventio	Käytetyt arviointimenetelmät	Keskeiset tulokset
Adams, K., Rincón, A., Puyo, L., Cruz, J., Medina, M., Cook, A. & Encarnação, P. 2017. Kanada.	An exploratory study of children's pretend play when using a switch-controlled assistive robot to manipulate toys	<p>Tutkia kauko-ohjattavan robotin vaikutusta kuvitteelliseen ja toiminnalliseen leikkiin. Tarkastelun kohteena vaikutukset eri ikäryhmissä ja leikkiasetuksissa.</p> <p>Lisäksi tarkoituksena oli tehdä alustavaa selvitystä robotin mahdollisuuksista tukea sellaisten lasten leikkiä, joiden on vaikea osallistua leikkiin motoristen haasteiden vuoksi.</p>	<p>Määrällinen kokeellinen tutkimus</p> <p>Vaihtovuoroinen tutkimus asetelma</p>	<p>N=30. Tyypillisesti kehittyneitä 3–8-vuotiaita lapsia.</p> <p>Interventio koostui neljästä leikkitilanteesta, joissa hyödynnettiin kahta erilaista leikkivälineiden kokoelmaa; tyypilliset ja eityypilliset lelut. Molempien kokoelmien kanssa leikittiin Lego Mindstrom robotin kanssa ja ilman robotia. Intervention toteutus tapahtui 1–2 tapaamisella.</p>	<p>Tutkimukseen luotu koodaussysteemi, jolla tarkasteltiin leikin tyyppien (kuvitteellinen ja toiminnallinen leikki) monimuotoisuutta ja kestoja.</p> <p>Menetelmän pohjana ChIPPA ja muu leikin luokitus.</p>	<p>Robotti ja sopivat leikkiosuhteet voivat tukea kuvitteellista leikkiä ja mahdollistaa motorisia haasteita omaavien lasten leikin havainnoinnin.</p>
Anu, N., Sugi, S. & Rajendran, K. 2019. Intia.	Pretend play as a therapeutic modality to enhance social competence in children with autism spectrum disorder: a quasi-experimental study	Tutkia intervention vaikutuksia autismin kirjon lasten kuvitteelliseen leikkiin ja kuvitteellisen leikin vaikutuksia sosiaalisen osaamisen kehittymiseen.	<p>Määrällinen tutkimus</p> <p>Kvasikokeellinen tutkimusasetelma</p>	<p>N=42. 3–7-vuotiaita autismin kirjon lapsia.</p> <p>Interventioyryhmä, Learn to play -ohjelma. Kontrolliryhmä, tavallinen leikkiin perustuva sosiaalisten taitojen harjoittelu. Molemmilla ryhmillä samat</p>	<p>ChIPPA, CDDC, SIPDC</p> <p>Arviointi toteutettiin ennen ja jälkeen interventiojakson.</p>	<p>Interventio ryhmällä havaittiin huomattavaa kehitystä jokaisessa kuvitteellisen leikin taidossa ja sosiaalisissa taidoissa. Kontrolliryhmän kehitys oli vähäisempää.</p>

				harjoittelumäärät yhteensä 6kk ajan.		
Joaquim, R., Silva, F. & Lourenco, G. 2018. Brasilia.	The make-believe and games as an intervention strategy for an infant with delay in child development	Tarkastella millaisia vaikutuksia toteutulla interventiolla on lapsen, jolla on viivästymää kehityksessä.	Määrällinen tutkimus Kvasikokeellinen tutkimusasetelma	N=1. 4-vuotias tyttö, jolla kehityksessä havaittavaa viivästystä, ei diagnooseja. Leikkissä haasteita hyödyntää esineitä, osallistua toimintaan ja yleistä levottomuutta. Yhteensä 10 50min mittaista tapaamista 3 kuukauden sisällä. Sisältäen ADL-taitojen harjoittelua, kuvitteellista leikkiä, matkimisleikkejä sekä muita leikkisiä pelejä.	Operational Portage Inventory -arviointimenetelmä ja havainnointi. Arviointi toteutettiin ennen ja jälkeen interventiojakson.	Interventio vaikutti positiivisesti lapsen kokonaisvaltaiseen kehitykseen. Kehitystä tapahtui erityisesti itsestä huolehtimisen taidoissa, leikkien ja pelien aikaisessa suoriutuvuudessa ja taidossa jäljitellä muiden toimintaa.
O'Connor, C. & Stagnitti, K. 2011. Australia.	Play, behaviour, language, and social skills: The comparison of a play and a non-play intervention within a specialist school setting	Tutkia kouluympäristössä toteutetun intervention vaikutuksia leikkiin, käyttöön, kieleen ja sosiaalisiin taitoihin kontrolliryhmään verrattuna.	Määrällinen tutkimus Kvasikokeellinen tutkimusasetelma	N=35. 5 vuotta - 7 vuotta ja 6 kuukautta ikäisiä lapsia erilaisilla diagnooseilla. Osallistujat jaettiin interventio- ja kontrolliryhmiin. Interventio-ryhmälle Learn to play -ohjelma, jossa harjoiteltiin kuvitteellisten leikin taitoja. Tapaamisia oli 1 h kahdesti viikossa yhteensä 6 kuukauden ajan. Kontrolliryhmä jatkoi koulun tavallisessa toiminnassa.	CHIPPA leikin arviointiin, GAS käytöksen arviointiin, PLS-4 kielen arviointiin, PIPPS sosiaalisten taitojen arviointiin. Arviointi toteutettiin ennen ja jälkeen interventiojakson.	Learn to play -interventiota suositeltiin lapsen leikin, käytöksen, kielen sekä sosiaalisten taitojen tukemiseen.

<p>Sterman, J., Ville-neuve, M., Spencer, G., Wyver, S., Beetham, K., Naughton, G., Tranter, P., Ragen, J. & Bundy, A. 2020. Australia.</p>	<p>Creating play opportunities on the school playground: educator experiences of the Sydney playground project</p>	<p>Selvittää voiko interventio edistää vammaisten lasten rajoituneita leikkimahdollisuuksia kouluympäristössä ja lisätä heidän valtaa, itsenäisyyttä ja osallisuutta koulun leikkikentällä.</p>	<p>Laadullinen tutkimus</p>	<p>N=27. Interventioon osallistuneista kouluista 4 oli erityiskouluja, 1 oli koulu, jossa oli erityisluokat. Koulujen henkilökunta osallistui haastatteluihin.</p> <p>Koulun leikkikentille tuotiin kierrätetyistä materiaaleista koottu leikkivälineiden kokoelma. Lapset saivat käyttää välineitä leikin aikana. Henkilökunta ohjattiin sivuun, jotta he eivät ohjaisi lasten leikkiä. Lisäksi järjestettiin riskien huomiointia koskeva workshop koulun henkilökunnalle ja lasten vanhemmille.</p>	<p>Puolistrukturoitu haastattelu ja temaattinen aineiston analysointi.</p> <p>Haastattelut toteutettiin 1 kuukauden kulluttua interventiosta.</p>	<p>Uuden leikkimateriaalin ja aikuisten vähemmän leikkiin osallistumisen todettiin lisäävän lasten leikkitekoja, luovuutta ja mielikuvituksen käyttöä. Lapset kehittivät aiempaa enemmän kuvitteellista, sosiaalista ja itsenäistä leikkiä. Henkilökunnan käsitys lasten kyvyistä muuttui positiivisemmaksi.</p>
---	--	---	-----------------------------	---	---	--

Liite 2. Aineistoon valittujen tutkimusten vahvuudet ja heikkoudet

TUTKIMUS	VAHVUUDET	HEIKKOUEDET
Adams. ym. 2017. An exploratory study of children' s pretend play when using a switch-controlled assistive robot to manipulate toys.	<ul style="list-style-type: none"> -Tieteellisen lehden julkaisema -Alan ammattilaisten toteuttama -Tuore -Vertaisarvioitu - Sisäänotto- ja poissulkukriteerit ilmoitettu -Molempia sukupuolia otoksessa -Aihe kuvattu -Tarkoitus, toteutus ja tulokset selkeästi kerrottu ja yhteensopivia -Eettinen hyväksyntä kerrottu -Sidonnaisuudet ja rahoitus kerrottu -Leikin koodauksen toteutti kaksi henkilöä. Koodaukset 85 % samankaltaiset. 	<ul style="list-style-type: none"> -Pieni otos, n=30 -Ikäryhmien välisen vertailun kannalta lapsia oli vähän eri ikäryhmissä -Tuloksia mitattiin tutkimusryhmän luomalla koodaus systeemillä -Vaihtovuoroinen asetelma -Leikkiaika lyhyt -Yksilölliset taidot saattoivat vaikuttaa tuloksiin -Vireystila saattoi vaikuttaa tuloksiin -Tutkimusolosuhteiden ero tavalliseen leikkitalanteeseen -Otoksessa terveet lapset eikä lapset, joilla on motorisia haasteita
Anu ym. 2019. Pretend play as a therapeutic modality to enhance social competence in children with autism spectrum disorder: a quasi-experimental study.	<ul style="list-style-type: none"> -Tieteellisen lehden julkaisema -Alan ammattilaisten toteuttama -Tuore -Vertaisarvioitu - Sisäänotto- ja poissulkukriteerit ilmoitettu -Molempia sukupuolia otoksessa -Aihe kuvattu -Tarkoitus, toteutus ja tulokset selkeästi kerrottu ja yhteensopivat -Eettinen hyväksyntä kerrottu -Sidonnaisuudet ja rahoitus kerrottu -Interventio- ja kontrolliryhmä -Arviointiin käytetty olemassa olevia menetelmiä - Käytetty satunnaistamista ryhmien jakamisessa -Arviointi tehty alussa ja lopussa 	<ul style="list-style-type: none"> -Pieni otos, n=42 -Maantieteellisesti tutkimus sijoittui vai tietylle alueelle -Tutkimusympäristöllä mahdollinen vaikutus leikkiin -Intian kulttuurin ero Suomeen -Kohtalaisen lyhyt seuranta, 6kk
Joaquim ym. 2018. The make-believe and games as an intervention strategy for an infant with delay in child development.	<ul style="list-style-type: none"> -Tieteellisen lehden julkaisema -Alan ammattilaisten toteuttama -Tuore -Vertaisarvioitu -Aihe kuvattu -Tarkoitus, toteutus ja tulokset selkeästi kerrottu ja yhteensopivat -Eettinen hyväksyntä kerrottu 	<ul style="list-style-type: none"> -Pieni otos, n=1 -Brasilian kulttuurin ero Suomeen -Tutkimusympäristön mahdollinen vaikutus -Lyhyt seuranta, 12 vko -Tulokset pohjautuvat osittain havainnointiin

	<ul style="list-style-type: none"> -Rahoitus kerrottu -Arviointi tehty alussa ja lopussa 	
O'Connor & Stagnitti. 2011. Play, behaviour, language, and social skills: the comparison of a play and a non-play intervention within a specialist school setting.	<ul style="list-style-type: none"> -Tieteellisen lehden julkaisema -Alan ammattilaisten toteuttama -Kohtalaisen tuore -Vertaisarvioitu -Sisäänotto- ja poissulkukriteerit ilmoitettu -Molempia sukupuolia otoksessa -Aihe kuvattu -Tarkoitus, toteutus ja tulokset selkeästi kerrottu ja yhteensopivat -Eettinen hyväksyntä kerrottu -Kerrottu tarkasti mitä kukin teki tutkimuksessa -Toinen tutkija sokeutettiin leikin arviointia varten -Toinen tutkija osallistui vain menetelmien kouluttamiseen -Tieto osallistujien pois jäämisestä esitettiin selkeästi -Interventio- ja kontrolliryhmä -Arviointiin käytetty olemassa olevia menetelmiä -Arviointi tehty ennen ja jälkeen -Alku ja loppuarvioinnit toteutettiin samaan vuorokauden aikaan 	<ul style="list-style-type: none"> -Pieni otos, n=35 -Ei mainintaa satunnaistamisesta ryhmien jaossa -Kontrolliryhmän lapset selvästi vanhempia kuin interventio-ryhmän -Osa kontrolliryhmän lapsista osallistunut aiemmin Learn to play -ohjelman kokeiluun -Ryhmät lähtötilanteessa leikkitaidoiltaan erilaiset -Käyttäytymistä mitannut menetelmä ei soveltuvin -Kohtalaisen lyhyt seuranta, 6kk
Sterman ym. 2020. Creating play opportunities on the school playground: educator experiences of the Sydney playground project.	<ul style="list-style-type: none"> -Tieteellisen lehden julkaisema -Alan ammattilaisten toteuttama -Tuore -Vertaisarvioitu -Aihe kuvattu -Tarkoitus, toteutus ja tulokset selkeästi kerrottu ja yhteensopivia -Eettinen hyväksyntä kerrottu -Rahoitus kerrottu -Haastatteluissa ja analysoinnissa eri tutkijat kuin interventiossa 	<ul style="list-style-type: none"> -Laadullinen tutkimus ei kerro tietoa näytön asteesta -Tulokset perustuvat osallistujien subjektiiviseen kokemukseen -Intervention kestoa ei kerrottu -Joissain kouluissa vanhemmat eivät osallistuneet workshop tilaisuuteen