

LEIKKIVIDEON KUVAAMINEN RALLA-LEIKINARVIOINTI- MENETELMÄN KOULUTUKSEEN

Eeva Haukkavaara
Milla Jylhä

Opinnäytetyö
Marraskuu 2014

Toimintaterapian koulutusohjelma
Sosiaali-, terveys- ja liikunta-ala





Tekijä(t) Haukkavaara, Eeva Jylhä, Milla	Julkaisun laji Opinnäytetyö	Päivämäärä 10.11.2014
	Sivumäärä 43	Julkaisun kieli Suomi
		Verkojulkaisu- lupa myönnetty: x
Työn nimi Leikkivideon kuvaaminen RALLA-leikinarviointimenetelmän koulutukseen		
Koulutusohjelma Toimintaterapian koulutusohjelma		
Työn ohjaaja(t) Lautamo, Tiina		
Toimeksiantaja(t) Lautamo, Tiina		
Tiivistelmä <p>Lapsen leikin luotettava arviointi vaatii pätevän arviointimenetelmän, jonka käyttöön arvioija on perehtynyt. Arviointimenetelmän koulutuksella on tärkeä merkitys, jotta arvioinnilla saataisiin mahdollisimman yhdenmukaisia tuloksia ja jotta sillä voidaan mitata lapsen toiminnassa tapahtuvaa muutosta.</p> <p>Opinnäytetyön tavoitteena oli toteuttaa Ryhmätilanteessa tapahtuva lapsen leikin arviointi -arviointimenetelmän koulutukseen laadukas video, joka mahdollistaa menetelmän harjoittelun. RALLA on 2-6 –vuotiaiden lasten ryhmäleikin arviointiin soveltuva strukturoitu menetelmä, jossa lapsen leikkiä arvioidaan pisteyttämällä vapaissa leikkitalanteissa esiintyviä leikkitekkoja. Opinnäytetyön toimeksiantaja on RALLA-arviointimenetelmän kehittäjä Tiina Lautamo.</p> <p>Opinnäytetyö on toiminnallinen opinnäytetyö, joka koostuu videosta sekä teoriaosuudesta. Videolle kuvattiin kolme erilaista leikkitalannetta, joilta löytyvät RALLA-arviointimenetelmässä tarkasteltavat leikin osa-alueet. Itse videota ei voida tietosuojaan takia julkaista, mutta kuvaukset siitä löytyvistä leikkitalanteista löytyvät opinnäytetyön teoriaosuudesta. Videon tarkoituksenmukaisuus on varmistettu analysoimalla leikkitalanteet RALLA:n käsikirjaa käyttäen. Opinnäytetyön teoriaosuudessa kuvataan opinnäytetyöprosessia sekä käsitellään luotettavaa leikin arviointia ja videon käyttöä kehitysmenetelmänä</p>		
Avainsanat (asiasanat)		
Toimintaterapia, arviointimenetelmä, koulutus, videot, videointi		
Muut tiedot		



Author(s) Haukkavaara, Eeva Jylhä, Milla	Type of publication Bachelor's thesis	Date 10.11.2014
	Number of pages 43	Language of publication: Finnish
Permission for web publication: x		
Title of publication Making a video to support the training of the PAGES assessment method		
Degree programme Degree programme in Occupational Therapy		
Tutor(s) Lautamo, Tiina		
Assigned by Lautamo, Tiina		
Abstract <p>The reliable assessment of a child's play performance requires a valid assessment method that is familiar to those using it. Training people how to use assessment methods correctly is important for gaining the most consistent results when evaluating the changes in child's actions.</p> <p>The purpose of the thesis was to provide a video featuring children's play performances. The aim was to produce a video that would enable the training of the PAGES (Play Assessment for Group Setting) method. PAGES is a structured method for the assessment of the group play of 2-6-year-old children where the children's play performances in free play situations are scored. The thesis was assigned by Tiina Lautamo, the developer of the PAGES method.</p> <p>The thesis was executed by using a functional approach. The thesis consists of the product – the video and a written theory section. Three different play situations were videotaped, and the parts of play presented in the PAGES method can be found in each situation. Due to privacy protection, the video cannot be published, but written descriptions of each play situation are included in the theory section of the thesis. The suitability of the video was ascertained by analyzing the play performances according to the PAGES-handbook. The theory part of the thesis describes the thesis process and deals with the reliable assessment of children's play as well the use of videos as a method of development.</p>		
Keywords/tags (subjects)		
Occupational therapy, assessment method, videos		
Miscellaneous		

Sisältö

1 JOHDANTO	3
2 TOIMINNALLINEN OPINNÄYTETYÖ	4
3 RYHMÄTILANTEESSA TAPAHTUVA LAPSEN LEIKIN ARVIOINTI	6
4 LEIKIN VIIITEKEHYS	6
5 LEIKIN ARVIOINTI	9
5.1 Arvioinnin luotettavuus.....	10
5.2 Luotettava havainnointi	11
6 VIDEO KOULUTUKSEN TUKENA	12
7 TOIMINNALLISEN OSUUDEN TOTEUTTAMINEN	13
8 TUOTOKSENA ANALYSOIDUT VIDEOT	17
8.1 Leikkitilanteet.....	17
9 POHDINTA	19
9.1 Tavoitteen toteutuminen.....	19
9.2 Haasteet	20
9.3. Opinnäytetyön eettisyys	21
9.4 Jatkokehitysmahdollisuudet.....	22
LÄHTEET	23
LIITTEET	25
Liite 1. Videoanalyysit	25
Liite 2. RALLA-arviointimenetelmän leikin osoittimet	40
Liite 3. Kuvauslupahakemus lasten huoltajille	42
Kuviot	
Kuvio 1. Leikin viitekehys	9

Taulukot

Taulukko 1. Esimerkki leikkitalanteesta löytyvistä leikin osoittimista	16
--	----

1 JOHDANTO

Ryhmätilanteessa tapahtuva lapsen leikin arviointi (RALLA) on opinnäytetyömme toimiksiantajan Tiina Lautamon kehittämä leikin arviointimenetelmä. Menetelmä on tunnettu kansainvälisesti nimellä the Play Assessment for Group Settings (PAGS), mutta tässä työssä viittaamme siihen suomalaisella tuotenimellä RALLA. Menetelmä on tarkoitettu 2-6-vuotiaiden lasten ryhmämuotoisen leikin arviointiin ja sillä voidaan arvioida lapsen leikkitoimintaa sekä sen laatua. RALLA koostuu 38:sta leikin osoittimesta, joilla leikin eri osa-alueita voidaan arvioida. Jotta RALLA – arviointimenetelmää voi käyttää, tulee arvioijan perehtyä sen taustateoriaan ja pisteytyskriteereihin. (Lautamo 2013, 14-15.) Luotettavan tuloksen saavuttamiseksi tulee arvioijan käydä RALLA-menetelmän koulutus.

Opinnäytetyönä kuvasimme RALLA-arviointimenetelmän koulutukseen videon, joka sisältää erilaisia leikkitalanteita. Videon avulla koulutukseen osallistuvat voivat harjoitella leikin arviointia RALLA:a käyttäen. Tavoitteena oli toteuttaa asianmukainen ja kohderyhmälle sopiva videokokonaisuus, jolta löytyy monipuolisia leikkitalanteita. Videoiden toteutuksessa hyödynsimme RALLA:n taustateoriaa ja pyrimme siihen, että videolla esiintyy kaikki 38 RALLA:n leikin osoitinta. Opinnäytetyön teoriaosuudessa avaamme leikin arviointiin, havainnointiin sekä videoon käyttöön kehitysmenetelmänä liittyvää teoriaa ja kuvaamme opinnäytetyön prosessia.

Leikki on yksi lapsen ensisijaisista toiminnoista, joissa lapsi voi harjoitella ja kehittää taitojaan (Bundy 2005, 129). Suurin osa lapsen ajasta kuluu leikkien ja leikin kautta lapsi alkaa ymmärtää, kuinka omalla toiminnallaan voi vaikuttaa ympäröivään maailmaan (Lautamo 2013, 8; Stagnitti 2004, 9). Leikin ollessa merkittävä osa lapsuutta, on myös sen arviointi tärkeää. Leikkiä arvioimalla voidaan saada kuva lapsen motorisista, kognitiivisista ja sosiaalisista taidoista. (Knox 1998, 215) Leikin arvioinnilla voidaan seurata myös lapsen kehitystä ja kartoittaa lapsen toiminnan haasteita (Brown & McDonald 2009, 72).

Brownin ja McDonaldin (2009, 76) mukaan Parham ja Fazio (2008) kuvaavat, että leikin arvioinnissa voidaan käyttää sekä vapaata havainnointia että strukturoituja arviointimenetelmiä. Strukturoidun arviointimenetelmän käytön etuja ovat sekä tulosten vertailtavuus ikäryhmään että lapsen toiminnassa tapahtuvan muutoksen mittaamisen mahdollistaminen. (Brown & McDonald 2009, 76.) Arviointimenetelmän luotettavuus perustuu sen reliabiliteettiin sekä validiteettiin, mutta mahdollisimman luotettavan arvioinnin tekemiseksi arvioijan tulee tuntea arviointimenetelmän teoria ja se, mitä menetelmällä halutaan leikistä selvittää. Näin ollen arviointimenetelmän koulutuksella on suuri merkitys, kun halutaan saavuttaa mahdollisimman luotettavia tuloksia. (Richardson 2005, 268; Stagnitti 2004, 9.)

Opinnäytetyömme on ajankohtainen, sillä videointi tarjoaa nykypäivänä paljon mahdollisuuksia opetukselle. Lyhyt video antaa usein enemmän informaatiota kuin pitkä kirjallinen teoriatieto ja videomateriaali osana koulutusta voi antaa ammattimaisen vaikutelman. (Alessi & Trollip 2001, 72.) Erilaiset tekniset ratkaisut ovat kaikille arkipäivää ja nykyään uusia asioita opitaan mm. tietokoneen tai television välityksellä. (Poikkimäki & Säkkinen 2011). Videolta toteutetun arvioinnin on todettu antavan enemmän informaatiota, kuin paikan päällä tapahtuvan havainnoinnin. Videolla tilanteisiin voi palata uudestaan, kun taas paikan päällä voi tilanteesta jäädä tärkeitä elementtejä huomaamatta. (Vienola 2005).

Opinnäytetyönä toteuttamallamme videolla pyrimme mahdollistamaan kattavaa koulutusta lasten kanssa työskenteleville eri alojen ammattilaisille, jotka haluavat käyttää RALLA-arviointimenetelmää lapsen kehityksen seuraamisessa leikin arvioinnin kautta.

2 TOIMINNALLINEN OPINNÄYTETYÖ

Opinnäytetyömme koostuu kahdesta osasta: RALLA-arviointimenetelmän koulutukseen toteuttamastamme videosta ja videoanalyysistä sekä kirjallisesta raportista. Kirjallisessa osuudessa avaamme opinnäytetyön teoreettista viitekehystä ja kuvaamme

opinnäytetyön prosessia. Näin ollen opinnäytetyöstämme voidaan käyttää nimeä toiminnallinen opinnäytetyö.

Toiminnallinen opinnäytetyö on ammattikorkeakoulun lopputyö, joka koostuu toiminnallisesta osasta eli tuotteesta sekä kirjallisesta raportista. Opinnäytetyön toiminnallisella osuudella voidaan tarkoittaa ammatilliseen käytäntöön suunnattua tuotetta, kuten perehdyttämispasta tai ohjetta. Toiminnallinen osuus voi olla myös tapahtuman, kuten konferenssin tai koulutuspäivän, järjestäminen. Opinnäytetyön aiheen ja kohderyhmän perusteella valitaan toteutustapa, joka voi olla esimerkiksi kirja, opas, tapahtuma tai näyttely. (Airaksinen & Vilka 2003, 9.) Tässä opinnäytetyössä tuotettu tuote on leikin arvioinnin harjoitteluun soveltuva video, joka on suunnattu RALLA-arviointimenetelmän koulutuskäyttöön. Tuotos koostuu sekä kuvatuista leikkitalanteista että kirjallisista videoanalyysistä.

Opinnäytetyön toiminnallisen osuuden ollessa tuote, tulee sitä suunniteltaessa ja toteutettaessa ottaa erityisesti huomioon tuotteen asianmukaisuus. On hyvä miettiä, vastaako tuote tarkoitustaan ja sopiiko se käytettäväksi halutun kohderyhmän kanssa. Asiasisällön tulee olla kohderyhmälle sopivaa ja tuotteen tulisi olla informatiivinen, selkeä ja johdonmukainen. (Airaksinen & Vilka 2003, 53.) Oman tuotteemme ollessa opetusvideo, olemme päättäneet pitää sen mahdollisimman selkeänä ja yksinkertaisena. Video on tarkoitettu kuvaamaan leikkitalanteita, joista leikin arviointia on helppo harjoitella. Näin ollen leikkitalanteet ovat videossa keskiössä.

Toiminnallisissa opinnäytetöissä tuotteen tekijänoikeudet omistaa aina tekijä, ellei asiasta ole tehty erillistä sopimusta (Airaksinen & Vilka 2003, 162). Itse olemme tehneet kirjallisen sopimuksen, jolla luovutamme tekijänoikeudet työn tilaajalle, Tiina Lautamolle.

3 RYHMÄTILANTEESSA TAPAHTUVA LAPSEN LEIKIN ARVIOINTI

Ryhmätilanteessa tapahtuva lapsen leikin arviointi eli RALLA on arviointimenetelmä, jonka on kehittänyt Tiina Lautamo. RALLA on tarkoitettu käytettäväksi päivähoidon ja kuntoutuksen arviointivälineenä. RALLA keskittyy arvioimaan 2-6 -vuotiaiden lasten leikillisyyttä ja leikkitoimintoja ryhmätilanteessa. Sen tausta perustuu toiminnan ja toimintaterapian tieteeseen, mutta menetelmä sopii käytettäväksi toimintaterapeuttien lisäksi kaikille lasten kanssa työskenteleville ammattilaisille. (Lautamo 2013, 5; 10.)

RALLA:n tavoitteena on lapsen toiminnan haasteiden tunnistaminen mahdollisimman aikaisessa vaiheessa arvioiden lapsen toimintaa tälle luonnollisessa ympäristössä. Näin voidaan mahdollistaa myös lapsen kehitystä tukevien toimien aloittaminen aikaisin. (Kottorp ym. 2005, 137.) RALLA on strukturoitu, kriteeriperustainen ja validi arviointimenetelmä (Lautamo 2013, 10).

Käytännössä RALLassa on 38 leikkiosoitinta, jotka on menetelmässä kuvattu havainnoitavina leikkitekoina. Kuvattavat leikkiteot kuvataan menetelmässä konkreettisina leikissä tapahtuvina asioina, kuten osoittimessa ”3. Aloittaa leikin ilman aikuisen tukea”. Näiden leikkitekojen toteutumista lapsen leikkitoiminnassa havainnoidaan systemaattisesti ja pisteytetään sen mukaisesti, miten usein tietty leikin osoitin esiintyy lapsen leikkitoiminnassa. (Lautamo 2013, 14; 19.)

4 LEIKIN VIITEKEHYS

RALLA-arviointimenetelmän avulla tarkasteltavat leikkiteot pohjautuvat Tiina Lautamon kehittämään leikin viitekehukseen. Teoriapohja voidaan nähdä yhdistelmänä erilaisia toimintaterapian ja leikin teorioita. (Lautamo 2013, 10.)

Pääelementit leikin viitekehysten taustalla ovat leikkijän **sisäinen palo**, leikkijän **taidot** sekä **ympäristö**, jossa leikki tapahtuu. **Sisäinen palo** tarkoittaa lapsen omaa luonnetta, jota hän ilmaisee toiminnan avulla. Lautamo (2013, 10) viittaa Bundyn ja Murrayn (2008) ajatukseen siitä, että leikkijän sisäinen palo näkyy lapsen toiminnassa mm. tämän tahdon ilmaisuna ja reagoitina leikissä tapahtuviin asioihin. **Taidot** tarkoittavat leikin viitekehyksessä Lautamon (2013, 10) mukaan Kielhofnerin (2008) ja Fisherin (2009) määritelmää, joka jakaa taidot motorisiin taitoihin, prosessitaitoihin sekä vuorovaikutustaitoihin. Lautamo (2013, 10) viittaa taidoilla myös Struggessin (2009) ajatukseen erityisistä leikkitaidoista. **Ympäristöllä** tarkoitetaan leikkitilanteissa olevaa fyysistä, sosiaalista ja kulttuurista ympäristöä, joka joko rohkaisee tai vaikeuttaa lapsen leikkiä. (Lautamo 2013, 10-13.)

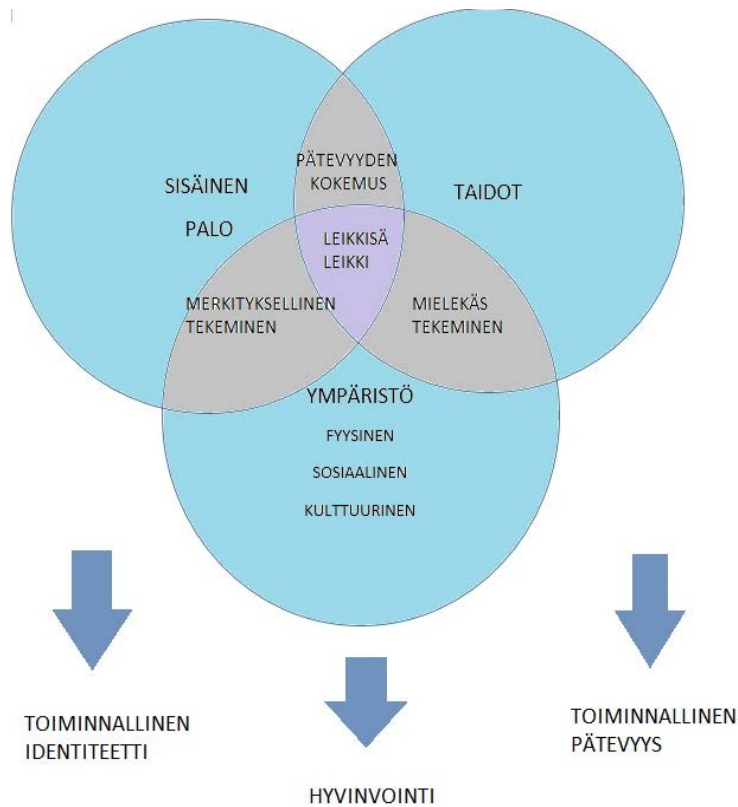
Leikin viitekehysten kolme pääelementtiä (sisäinen palo, taidot ja ympäristö) jakautuvat edelleen kolmeen RALLA:n teoreettiseen elementtiin: **merkityksellinen tekeminen, mielekäs tekeminen ja pätevyden kokemus**. Näiden kolmen elementin pohjalta muodostuvat RALLA-menetelmällä arvioitavat leikin osoittimet.

Lautamo (2013, 13) kuvaa **merkityksellistä tekemistä** Fisherin (2009) määritelmällä, jonka mukaan toiminnan ollessa merkityksellistä ihmiselle, on toiminta myös sitoutunut. Merkityksellinen tekeminen toteutuu, kun leikkijän sisäinen palo on vuorovaikutuksessa leikkiympäristön kanssa. Lautamo (2013, 13) viittaa Bundyn (1997), Ferlandin (1997) ja Kielhofnerin (2008) näkemyksiin siitä, että leikkiessään lapsi ymmärtää, kuinka hän voi omilla teoillaan vaikuttaa ympäristöönsä. Merkityksellisessä tekemisessä Lautamo (2013, 12) kuvaa leikkijän mielialan ilmaisemisen olevan tärkeässä asemassa. Merkityksellistä tekemistä kuvataan RALLA-menetelmässä havainnoitavilla osoittimilla, jotka kuvaavat mm. lapsen aktiivisuutta, tunteiden ja uteliaisuuden ilmaisemista sekä päätöksentekoa. Merkityksellistä tekemistä kuvataan RALLA-arvioinnissa esimerkiksi osoittimella ”9. Osallistuu yhteiseen leikkiin aktiivisena toimijana”. (Lautamo 2013, 12; 15).

Mielekkäässä tekemisessä lapsi yhdistää opittuja taitoja ympäristön tarjoamiin haasteisiin. Tässä elementissä lapsi suunnittelee ja mukauttaa omaa toimintaansa tarkoituksenmukaisesti. Lautamo (2013, 13) viittaa Leslien (1987) ajatukseen siitä, että lapsi ymmärtää myös toisten leikkijöiden merkityksen ja kykenee leikkimään yhteistä leikkiä. Mielekkäässä tekemisessä lapsi rakentaa leikkitarinoita ja pystyy omaksumaan kuvitteellisia rooleja. Lautamo onkin kuvannut leikkitarinoiden luomisen ja niihin sitoutumisen olevan merkityksellisessä roolissa leikin viitekehysessä. Mielekästä tekemistä kuvaavia leikin osoittimia RALLA:ssa ovat mm. mielikuvien käyttäminen, sääntöjen luominen, leikkitilanteiden rakentaminen ja muiden leikkijöiden huomioiminen neuvottelemalla leikin säännöistä. Mielekästä tekemistä kuvataan RALLA-arvioinnissa esimerkiksi osoittimella ”20. Keksii itse omia leikki-ideoita”. (Lautamo 2013, 12-13.)

Pätevyyden kokemus muodostuu, kun lapsi saa onnistumisen kokemuksia leikkiesseen. Lapsi kokee pystyvänsä vaikuttamaan leikin kulkuun ja näin tuntemaan tyytyväisyyttä omaan toimintaansa. Kun lapsella on taitoja leikkiä, on hänellä paremmat edellytykset osallistua leikkiin sosiaalisena toimijana. (Lautamo 2013, 13.) Lautamon mukaan Kielhofner (2008) kuvaa pätevyyden tunteen ilmenevän leikissä esimerkiksi lapsen osoittaessa ilon tunteita tai kertoessa saavutuksistaan. Pätevyyden osoittamista kuvataan RALLA-arvioinnissa esimerkiksi osoittimella ”14. Ottaa riskejä ja etsii itselleen haasteellista toimintaa”.

Leikin viitekehysten mukaan kaikkien näiden edellä olevien elementtien yhdistyessä tapahtuu leikkisä leikki (Lautamo 2013, 11).



Kuvio 1. Leikin viitekehys

5 LEIKIN ARVIOINTI

Leikki on lapselle tärkeä toiminta, jossa tämä oppii ja kehittää arjessa tarvittavia erilaisia taitoja (Bundy 2005, 129). Leikin arvioinnilla voidaan saada selville lapsen toiminnan haasteita, jotka saattavat vaikuttaa lapsen myöhempään kehitykseen sekä kykyyn toimia ikätasonsa mukaisissa tehtävissä. Lapsen leikkiä arvioimalla voidaan seurata lapsen kehitystä ja arvioinneista saaduilla tuloksilla voidaan tukea lapsesta jo saatuja subjektiivisia havaintoja. (Brown & McDonald 2009, 72.) Hakkarainen (2002, 270) kuvaa, että lapsen kehitystä arvioivat menetelmät antavat vain rajallisen käsityksen lapsen toiminnasta ja kyvyistä, kun taas leikin arvioinnissa lapsen kehitysalueet näkyvät toisiinsa kytkeytyneinä.

Terapeutilla on ammatillinen sekä eettinen vastuu arvioida asiakkaan toimintakykyä ja näin perustella päätöksentekoa asiakkaan terapiaan liittyen. Arviointi on tarpeel-

lista, kun halutaan suunnitella ja toteuttaa asiakkaan suorituskykyä vastaavia ja kehitettäviä interventioita. Arvioinnin tuloksilla voidaan niin perustella päätöksentekoa koko terapiaprosessin suunnittelussa kuin arvioida terapian vaikuttavuutta prosessin aikana. (Brown & McDonald 2009, 72-73.)

5.1 Arvioinnin luotettavuus

Bundyn (2005, 130) mukaan luotettavan ja riittävän monipuolisen arvioinnin perustaksi tulee valita erilaisia arviointimenetelmiä. Arviointimenetelmän valinta riippuu siitä, mitä arvioitavan asiakkaan toiminnasta halutaan saada selville arvioinnin avulla. Leikin arviointimenetelmiä voi olla yhden lapsen kohdalla useita riippuen siitä, missä vaiheessa terapiaprosessi on. Erilaisia arviointimenetelmiä voidaan käyttää useissa eri ympäristöissä, kuten lapsen kotona, päiväkodissa tai kliinisissä olosuhteissa. (Brown & McDonald 2009, 74.)

Brownin ja McDonaldin (2009, 76) mukaan Parham ja Fazio (2008) kuvaavat, että leikin arvioinnissa voidaan käyttää niin standardoituja ja ei-standardoituja menetelmiä. Standardoiduille ja virallisille arviointimenetelmille on olemassa vakiintuneet pisteytyskäytännöt, joiden avulla voidaan esimerkiksi tarkastella yhden lapsen testituloksia verrattuna lapsen ikäluokalta odotettaviin standardeihin. Viralliset arviointimenetelmät sisältävät yleensä myös manuaalin, eli eräänlaisen käsikirjan, jossa ohjeistetaan menetelmän käytössä ja pisteytyksessä huomioon otettavia asioita. Käytännössä myös epävirallisia arviointimenetelmiä käytetään laajasti, mutta niiden ei voida olettaa olevan yhtä luotettavia kuin virallisten arviointimenetelmien. (Brown & McDonald 2009, 76.) Stagnitin (2004, 8) mukaan vähäiseen standardoitujen menetelmien käyttöön voivat vaikuttaa leikin vaikea määrittely, terapeutin ajanpuute sekä kliiniseen käyttöön tarkoitettujen arviointimenetelmien vaikea saatavuus.

Standardoituja arviointimenetelmiä voivat olla esimerkiksi standardoitu haastattelu, havainnointi tai testi. Verrattuna pelkkään vapaaseen haastatteluun tai havainnointiin standardoidun menetelmän käytöllä on useita etuja: standardoitu menetelmä on objektiivinen, toistettavissa oleva ja vertailukelpoinen. Jotta standardoidun menetelmän käyttö olisi luotettavaa, tulee menetelmän *reliabiliteetin* ja *validiteetin* olla osoitettu. Arviointimenetelmän *reliabiliteetilla* tarkoitetaan menetelmän toistettavuutta, eli jos esimerkiksi jokin testi tehdään useamman kerran, tulisi tulosten olla samat. *Validiteetti* kuvaa sitä, arvioidaanko testillä sitä, mitä sillä on tarkoitus arvioida. (Asher 2007, 14.) Arviointimenetelmän reliabiliteettiin ja validiteettiin viittaa myös Stagnitti (2004, 5), jonka mukaan mahdollisimman luotettavan arvioinnin tekemiseksi terapeutin tulee tuntea arviointimenetelmän teoria ja se, mitä menetelmällä halutaan leikistä selvittää.

Asherin (2007) mukaan luotettavan arvioinnin tekeminen edellyttää aina myös perehtymistä käytössä olevaan arviointimenetelmään. Perehtyminen voi tarkoittaa vain menetelmään etukäteen tutustumista, mutta useat standardoidut toimintaterapian arviointimenetelmät edellyttävät virallisen koulutuksen tai lisenssin suorittamista ennen arviointimenetelmän käyttöönottoa omassa työssä. (Asher 2007, 20-21.) Myös Richardson (2005, 268) korostaa arviointitilanteeseen valmistautumisen tärkeyttä luotettavien tulosten saamiseksi: arvioijan tulisi mielellään harjoitella arviointimenetelmän käyttöä etukäteen.

5.2 Luotettava havainnointi

Kun arviointimenetelmä perustuu havainnointiin, on oleellista miettiä myös havainnointia tiedonkeruumenetelmänä. Havainnointi voidaan Vilkan (2006, 38) mukaan määritellä Uusitalon (1996) kuvauksella tietoisesta tarkkailusta pelkän ilmiöiden näkemisen sijaan. Havainnointi on yksi tieteellisessä tutkimuksessa käytetyistä menetelmistä, joilla pyritään keräämään tietoa tarkasteltavasta ilmiöstä (Vilka 2006, 37).

Havainnointi tutkimusmenetelmänä sopii tilanteisiin, joissa halutaan selvittää yksittäisen ihmisen toimintaa suhteessa muihin (Vilka 2006, 38). Havainnoimalla voidaan saada paljon tietoa, mutta siihen liittyy myös haasteita. Havainnointi on ainutkertainen tapahtuma, eikä siihen voida palata myöhemmin. Tällöin havainnoinnista saadut tiedot on havainnoijan varassa. Myös havainnoijan omat näkemykset saattavat vaikuttaa arviointitilanteeseen, mikä heikentää tulosten luotettavuutta. (Vilka 2006, 38.) Leikin havainnoinnissa tämän tyyliä tilanteita voi tulla, jos arvioivalla henkilöllä on lapsista ennakkokäsityksiä ja tietoa lasten luonteenpiirteistä tai ominaisuuksista (Vilén ym. 2006, 167).

6 VIDEO KOULUTUKSEN TUKENA

Poikkimäen ja Säkkinen (2011) mukaan videoiden hyödyntämistä opetusmateriaalina ja koulutuksissa pidetään toimivana, sillä erilaiset tekniset ratkaisut ovat nykyään kaikille arkipäivää. Nykypäivänä uutta tietoa opitaan paljon mm. television tai internetin välityksellä. (Poikkimäki & Säkkinen 2011.) Videomateriaalit ja toistolaitteet ovat entistä helpommin saatavilla ja nykyaikaisten tekniikoiden avulla niiden käyttäminen on helppoa (Pierce 2005, 9).

Alessin ja Trollipin (2001, 73) mukaan Swan (1996) kuvailee, että visuaaliset yksityiskohdat sekä emotionaaliset elementit tekevät videoista usein mieleenpainuvia, mikä takia videot toimivat hyvin opetuskäytössä. Myös Pierce (2005, 12) korostaa videoiden vaikuttavuutta katsojan tunteisiin: video voi viedä eri tavalla mukaansa tarkasteltavaan ilmiöön kuin luettava teksti. Kun tehdään videoita opetusmateriaaliksi, on kuitenkin tärkeää tarkistaa, että kuvattu materiaali vastaa koulutuksen tavoitteita (Alessi & Trollip 2001, 424).

Arviointimenetelmän koulutuksessa videon käyttöä voidaan pitää perusteltuna monesta syystä. Richardsonin (2005, 264) mukaan arviointimenetelmän käyttöä tulisi

harjoitella etukäteen sekä mahdollisesti seurata kokeneen arvioijan tekemää arviointia. Video mahdollistaa arviointimenetelmän käytön harjoittelun yhdessä kouluttajan kanssa. Tällöin arvioija pääsee myös keskustelemaan mm. pisteytyksestä kouluttajan kanssa käytännön esimerkkiä käyttäen.

7 TOIMINNALLISEN OSUUDEN TOTEUTTAMINEN

Kehittämismenetelmänä toteutimme opetusvideon käyttäen suunnitelmallista videoanalyysiä koko prosessin ajan. Videoanalyysiä tekemällä varmistimme, että tuotteenme olisi mahdollisimman laadukas, luotettava ja koulutuksen tarkoitusta vastaava. Tässä kappaleessa pyrimme havainnollistamaan prosessin kulkua sekä kehittämismenetelmän toteutusta.

Suunnitteluvaihe

Kun lähdetään kuvaamaan videoita tutkimus- tai opetuskäyttöön, on oleellista perehtyä kuvattavaan ilmiöön liittyvään tausta- ja teoriatietoon (Vienola 2005). Opinnäytetyömme tuotoksen teoriapohja pohjautuu RALLA-arviointimenetelmään ja sen taustalla olevaan Leikin viitekehykseen. Videon suunnitteluvaiheessa tutustuimme RALLA-arviointimenetelmään ja niihin leikin elementteihin, joita menetelmällä pyritään arvioimaan. Tämä oli oleellista myös opinnäytetyömme tavoitteen toteutumisen kannalta. Perehdyimme myös yleisesti videoiden kuvaamiseen ja havainnoinnissa huomioitaviin asioihin.

RALLA-arviointimenetelmää käytettäessä leikkiympäristön tulisi olla lapselle mahdollisimman tuttu (Lautamo 2013, 14). Yhteistyöpäiväkodin löydyttyä lähetimme päiväkodille kattavan tietopaketin opinnäytetyömme tarkoituksesta sekä lupalomakkeen huoltajille kirjoitettavaksi koskien lasten kuvaamista (liite 3). Päiväkodin lisäksi saimme mukaan myös vapaaehtoisen perheen, jonka kotiin pääsimme kuvaamaan.

Kuvausvaihe

Kuvasimme videomateriaalin yhden päivän aikana. Päiväkodissa selvitimme ensin, kenelle lapsista oli annettu kuvauslupa. Sisällä tapahtuvaa leikkiä kuvasimme suljetussa luokahuoneessa, jossa oli leikkimässä ainoastaan luvat saaneita lapsia. Näin varmistimme, ettei videoille päädy sellaisia lapsia, joiden huoltajat eivät olleet antaneet lupaa kuvaukseen. Ulkona tapahtuvan leikin kuvaaminen oli haastavampaa, sillä pihalla olivat lähes kaikki päiväkodin lapset. Koska kaikilla ei ollut lupia, jäi useita otollisia leikkitalanteita videoiden ulkopuolelle.

Videokuvan lisäksi oli tärkeää, että myös lasten äänet kuuluisivat hyvin videolla. Alessin ja Trollipin (2001, 75) mukaan hyvälaatuisen äänen saaminen videolle on haastavampaa kuin laadukkaan videokuvan tuottaminen, ja äänen tallentaminen vaatii ammattimaisia laitteita. Laadukkaiden äänentaltiointiin tarkoitettujen laitteiden hankkiminen ei kuitenkaan sopinut opinnäytetyön budjettiin, joten käytimme ainoastaan videokamerassa olevaa mikrofonia. Editointivaiheessa valitsemamme menetelmä osoittautui riittäväksi.

Kuvaustilanteessa on varmistuttava siitä, että videot vastaavat tarkoitusta (Alessi & Trollip 2001, 424). Varmistuaksemme siitä, että videot sopivat RALLA-menetelmän koulutukseen, pidimme RALLA:n manuaalia mukana kuvaustilanteessa. Näin pysyimme seuraamaan kuvaustilanteessa, että RALLA:n leikin osoittimet esiintyivät videolla. Kehittämismenetelmän mukaisesti analysoimme videoille taltioituvaa materiaalia jo kuvausvaiheessa. Lista kaikista leikin osoittimista löytyy liitteestä 2.

Pyrimme keräämään videoille mahdollisimman paljon materiaalia lasten leikistä, emmekä puuttuneet lasten leikkiin leikkitalanteissa. Lasten sekä yhteistyökumppaneiden kanssa oli helppoa tehdä yhteistyötä ja saimme videoille tarvittavan materiaalin kokoon nopeammin, kuin olimme etukäteen ajatelleet.

Editointivaihe ja videoanalyysi

Videokameran lisäksi videon tuottamiseen tarvitaan myös editointiohjelma (Alessi & Trollip 2001, 538). Saatuaamme videomateriaalit kuvattua, edessä oli editointivaihe. Editoinimme videot Adobe Premiere Pro CC -ohjelmalla. Kummallakaan meistä ei ollut aiempaa kokemusta editoinnista, joten hyödynsimme ohjelman omia opetusvideoita sekä lähipiiristä löytyvän tietotekniikan ammattilaisen apua.

Alessin ja Trollipin (2001, 74) mukaan opetuskäyttöön tulevien videoiden tulisi olla mahdollisimman yksinkertaisia ja helposti seurattavia. Jos videoissa on liikaa informaatiota kerralla, saattaa katsojan mielenkiinto kiinnittyä epäoleellisiin asioihin. Myös videon pituus tulee ottaa huomioon, jotta katsoja jaksaa seurata sen loppuun asti. (Alessi & Trollip 2001, 74.) Päädyimme jakamaan videon kolmeen eri leikkitalanteeseen, joiden lopusta löytyy kuvaus videoilla esiintyvistä leikin osoittimista. Yksi leikkitalanne kestää videolla noin 10 minuuttia ja kesto koko videolla on noin 30 minuuttia. Pyrimme tällä jaottelulla siihen, että leikkitalanteita voi käyttää RALLA-arviointimenetelmän koulutuksessa myös erikseen.

Videota editoidessa oli haastavaa pohtia, mitä otamme mukaan lopullisille videoille. Halusimme tuottaa mahdollisimman laadukasta materiaalia, joka vastaisi niin omia tavoitteita kuin toimeksiantajan odotuksia. Meille oli tärkeää huomioida myös se, että videoista olisi mahdollisimman paljon hyötyä RALLA:n koulutuksessa oleville. Halusimme luoda mahdollisimman monipuolisen kokonaisuuden ja tästä syystä valitsimme videolle kolme täysin erilaista leikkitalannetta. Videolle valitut leikkitalanteet osoittavat, kuinka vaihtelevaa leikki voi olla. Esimerkiksi viimeisessä leikkitalanteessa yhteistä leikkiä ei meinannut syntyä. Näin voi käydä myös oikeassa arviointitalanteessa, sillä RALLA-menetelmän tarkoituksena on arvioida lapsen vapaata leikkiä eikä arvioija voi vaikuttaa leikin kulkuun (Lautamo 2013, 14).

Varmistaaksemme videon tarkoituksenmukaisuuden, oli meidän tarpeellista tarkastella videolla esiintyviä leikkitalanteita RALLA-arviointimenetelmässä esiintyvien leikin osoittimien kautta. Analysoimme videon siten, että kirjasimme ylös esimerkinomaisesti videolla esiintyviä RALLA-arviointimenetelmästä löytyviä leikin osoittimia (liite. 1.). Näin saatoimme luottaa siihen, että videolta on mahdollista nähdä kaikki RALLA:n leikin osoittimet ja luotettavan arvioinnin harjoittelu videolta on mahdollista.

Esimerkki videoanalyysistä löytyy taulukosta 1.

Taulukko 1. Esimerkki leikkitalanteesta löytyvistä leikin osoittimista.

Leikkijä	Osoitin	Esimerkki
Lapsi A	1. Nauttii toiminnasta ja leikistä; hänellä on hauskaa leikkisään.	Lapsi on innokas leikkitelemään ja hän nauttii leikistä.
Lapsi B	19. Antaa esineille ominaisuuksia, esim. nukke on kipeä, auto on rikki	Tilanteessa, jossa toinen lapsi tuo hevosille ruokaa, lapsi kertoo hevosten olevan jo kylläisiä.
Lapsi C	8. Päättää itse mitä tekee ennemmin kuin matkii toisten tekemistä.	Lapsi keksii itse uusia leikkitekoja meneillään olevaan leikkiin ja toteuttaa niitä aktiivisesti. Esimerkiksi kotileikin aikana lapsi ottaa nukan syliinsä ja alkaa ilman muiden esimerkkiä pesemään tätä.
Lapsi D	23. Jakaa leluja toisten kanssa sovussa.	Lapsi kykenee leikkimään yhteisillä leluilla muiden lasten kanssa. Tämä on nähtävissä tilanteessa, jossa hän leikkii piknikleikkiä toisen lapsen kanssa.

Editointivaiheen aikana näytimme myös pätkiä valmiista videosta toimeksiantajalle. Näin varmistimme, että video vastaa toimeksiantajan toiveita. Ennen virallisen tuotoksen valmistumista toimeksiantaja käytti yhdessä RALLA-menetelmän koulutustilaisuudessa koeversiota, jolla esiintyi vain yksi leikkitalanne. Tämän jälkeen saimme lyhyesti palautetta videon toimivuudesta tilaajalta, jonka mukaan tuotos soveltui käytettäväksi koulutuksessa. Palautteen saaminen helpotti myös lopullisen version viimeistelyä.

Toimeksiantaja toivoi, että lopullinen video saataisiin DVD:lle ja myöhemmin mahdollisesti myös verkko-oppimisympäristössä katsottavaksi verkkomateriaaliksi. Lopullinen tuotos on sellaisessa tiedostomuodossa, että sen siirtäminen Internetiin tai DVD:lle on mahdollista.

8 TUOTOKSENA ANALYSOIDUT VIDEOT

Kuvasimme opinnäytetyön tuotokseen videon, joka koostuu kolmesta erilaisesta leikkitilanteesta. Nämä kolme leikkitilannetta olivat kotileikki päiväkodissa, ulkoleikki päiväkodin pihalla ja leikki kotona. Yksi leikkitilanne kestää videolla noin 10 minuuttia. Video on ainoastaan RALLA-arviointimenetelmän koulutuskäyttöön tarkoitettua salattua materiaalia, joten tässä luvussa esitellään lyhyet kuvaukset jokaisesta videolla esiintyvistä leikkitilanteista.

8.1 Leikkitilanteet

Leikkitilanne 1: kotileikki päiväkodissa

Videon ensimmäisessä leikkitilanteessa on mukana neljä 4-vuotiasta leikkijää. Leikki tapahtuu päiväkodin luokassa, johon on rakennettu valmiiksi kotileikkiin sopiva ympäristö. Tilanteen alussa lapset orientoituvat leikkiin ja lähinnä tutkivat ympäristöä ja leluja. Yksi lapsista leikkii itsekseen keppihevosella, toinen esiintyy kameralle ja kolmas lapsi tutkii ympäristöä. Kotileikki saa alkunsa, kun neljäs lapsista kertoo olleensa kaupassa. Tässä vaiheessa lapset jakaantuvat kahteen ryhmään, joista toinen jatkaa kotileikkiä ja toinen alkaa leikkiä keppihevosilla. Kotileikkiä jatkaneet lapset alkavat laajentaa leikkiympäristöä myös muualle luokkaan sijoittamalla huoneen toiselle seinustalle kotileikkiin kuuluvia leluja, kuten nuken sängyn. Sillä välin toinen keppihevo-

silla leikkivistä lapsista yhtyy kotileikkiin jättäen toisen lapsen leikkimään itseksensä. Kotileikissä lapset hoitavat kodinhoitoon liittyviä tehtäviä, kuten pesevät ja siirtävät vaatteita sekä hoitavat nukkeja. Kolme kotileikkiin osallistuvaa lasta leikkivät aktiivisesti omaksuen leikkiin ominaisia rooleja ja leikkitekoja, kun taas neljäs lapsi jää tilanteen ulkopuolelle ja jatkaa leikkiään yksin.

Leikkitalanne 2: ulkoleikki päiväkodin pihalla

Videon toisessa leikkitalanteessa kaksi 3-vuotiasta lasta leikkivät päiväkodin pihalla. Tilanteen alussa lapset leikkivät itsenäisesti hiekkalaatikolla ottaen kuitenkin kontaktia toisiinsa. Toinen lapsista tekee hiekkakakkuja ja hetken kuluttua myös toinen lapsi liittyy mukaan toimintaan. Tämän jälkeen lapset siirtyvät toisaalle tutkimaan pihalta löytyviä muurahaisia. Tutkimisen lisäksi leikin tarkoituksena on säilyttellä muurahaisia ja juosta niitä pakoon. Muuten leikki sujuu sopuisasti, mutta lapset kiistelevät hetken leikkisästi toisella lapsella olevasta ämpäristä. Tämän jälkeen leikki saa uuden muodon, kun lapset alkavat leikkiä kissaa ja sen omistajaa. Leikin rooleja lapset ilmentävät käyttäytymisellään: toinen lapsista konttaa ja naukuu, kun taas toinen kävelee ja kertoo kissastaan. Leikin lopuksi "kissan omistaja" alkaa tehdä kissalle ruokaa ja tilanne päättyy, kun molemmat lapset alkavat lakaista hiekkalaatikon reunaa. Leikkiin yrittää liittyä myös kolmas lapsi, mutta tätä ei oteta mukaan.

Leikkitalanne 3: leikki kotona

Kolmannessa leikkitalanteessa leikkijöitä on kaksi. Toisin kuin kahdessa ensimmäisessä tilanteessa, leikkijät ovat eri ikäisiä: toinen leikkijä on 3- ja toinen 5-vuotias. Asetelma on siitäkin syystä erilainen, että leikkijät ovat sisaruksia ja vanhemmalla sisaruksella on jonkinlainen kehityksen häiriö, josta meillä ei ole tarkempaa tietoa.

Lapsilla kestää pitkään, ennen kuin syntyy yhteistä leikkiä. Aluksi molemmat esittelevät leluja ja kertovat niihin liittyviä tarinoita. Jonkin ajan päästä vanhempi lapsi alkaa tuottamaan leikkitarinaa puheessaan, jolloin nuorempi lapsi lähtee mukaan leikkiin.

Leikki kertoo kilteistä rosvoista, jotka kulkevat rullalaudoilla. Lapset kuitenkin toistavat samoja leikkitekoja läpi tilanteen, eikä leikki ole kovin johdonmukaista. Koska uusia leikkitekoja ei tuoda leikkiin, se hiipuu vähitellen tilanteen loppua kohden.

9 POHDINTA

Tämän opinnäytetyöprosessin aikana olemme saaneet mahdollisuuden syventää taitojamme arvioijina ja arvokasta kokemusta yhden standardoidun arviointimenetelmän käytöstä. Siitä huolimatta, että opinnäytetyöprosessi on haastanut meitä, on mielenkiinto opinnäytetyön aihetta kohtaan säilynyt läpi koko työskentelyvaiheen.

9.1 Tavoitteen toteutuminen

Opinnäytetyön tavoitteena oli toteuttaa RALLA-arviointimenetelmän koulutukseen soveltuvaa videomateriaalia lasten ryhmämuotoisesta leikistä. Videoiden tullessa opetusmateriaaliksi, on niiden oleellista vastata koulutuksen tavoitteita (Alessi & Trollip 2001, 424). Toiminnallisessa opinnäytetyössä tuotteen valmistaminen tulee perustella työn taustalla olevaan teorian tietoon pohjautuen (Airaksinen & Vilkkä 2003, 42). Ennen videoiden kuvaamista perehdyimme RALLA-menetelmän taustateoriaan ja suunnittelimme käytännön kuvausjärjestelyjä siten, että täyttävät RALLA:n käyttöä edellyttävät vaatimukset. RALLA-menetelmää tulee käyttää lapselle tutussa ympäristössä ja leikin tulisi olla vapaata (Lautamo 2013, 14). Tämän takia päädyimme kuvaamaan leikkiä päiväkodissa ja kotiympäristössä. Päiväkodissa kuvaaminen tarjosi mahdollisuuden rakentaa tilanteen, jossa oli useampi leikkijä. Ryhmässä tapahtuvan leikin kuvaaminen vastasi RALLA:n tarkoitusta ja tarjosi monipuolisia leikin elementtejä. RALLA-menetelmä on kehitetty 2-6 -vuotiaiden lasten arviointiin, ja tähän ikäluokkaan kuulumisen pidimme kriteerinä videoilla näkyville lapsille. (Lautamo 2013, 14.)

Varmistaaksemme videoiden validiuden, arvioimme lasten leikkiä sekä kuvaustilanteissa että myöhemmin editointivaiheessa käyttäen RALLA-menetelmän manuaalia. Kirjasimme videoanalyysiin leikki-tilanteista löytyviä käytännön esimerkkejä siitä, kuinka RALLA:n leikin osoittimet näkyvät videoilla. Leikkiympäristöjen ollessa lapsille tuttuja, emme valitettavasti saaneet videolle leikin osoitinta, jolla mitattiin lapsen innostumista toimintaan uusissa ympäristöissä.

9.2 Haasteet

Vaikka pyrimme videolla toteuttamaan mahdollisimman realistisia leikki-tilanteita, ei videolla pystytä täysin korvaamaan todellista arviointitilannetta. Lautamon (2013, 14) mukaan arvioitavan lapsen tulisi olla arvioijalle tuttu ja saman lapsen leikkiä olisi hyvä arvioida useissa eri ympäristöissä. Leikkiä tulisi myös arvioida kerralla vähintään 15 minuuttia, kun taas videolla olevat tilanteet kestävät n. 10 minuuttia (Lautamo 2013, 14).

Jotta standardoituja arviointimenetelmiä voi käyttää omassa työssä, tulee niihin perehtyä ja usein niiden käyttö vaatii virallisen koulutuksen (Asher 2007, 20-21). Videolla esiintyviä leikki-tilanteita analysoidessamme huomasimme, mikä merkitys arviointimenetelmän koulutuksella on. RALLA:ssa leikin osoittimia on paljon ja niiden ymmärtäminen vaatii taustateorian sisäistämistä (Lautamo 2013, 14). Useiden osoitinten ollessa samankaltaisia, oli meidän vaikea erotella, miten jotkut osoittimet eroavat toisistaan. Pystyimme kuitenkin koko prosessin ajan konsultoimaan itse arviointimenetelmän kehittäjää.

Itse tuotoksen valmistuksessa haasteelliseksi osoittautui videon editointi. Kummallakaan meistä ei ollut aikaisempaa kokemusta editointiohjelman käyttämisestä, joten turvauduimme lähipiiristä löytyvään tietotekniikan osaajaan. Yhtenä ratkaisumahdollisuutena tähän ongelmaan meille nousi idea yhteistyöstä vastaavanlaisesta opinnäytetyöstä esimerkiksi tietotekniikan opiskelijan kanssa. Tällöin vähäinen tekninen

osaaminen ei vaikuttaisi tuotoksen laatuun ja molemmat osapuolet pääsisivät hyödyntämään osaamistaan.

Videoitavan kohteen ja tilanteen rajaaminen voi olla hankalaa, eikä videolle saada taltioitua kaikkea (Hakkarainen 2002, 272). Meillä kuvaajina on leikkitalanteista todennäköisesti erilainen käsitys kuin videon katsojalla. Kuvauspaikalla olo antoi meille informaatiota, jota oli mahdotonta tallentaa videolle. Myös se, että olemme katsooneet videota lukuisia kertoja, on saattanut vaikuttaa tulkintoihimme leikkiteoista. On vaikeaa arvioida, vaikuttivatko nämä seikat tekemiimme analyysiin leikeistä.

Vaikka oman käsityksemme mukaan video on tarkoitukseen sopiva, on tätä vaikea todentaa ennen kuin videota on kokonaisuudessaan käytetty sen kohteena olevalla asiakasryhmällä. Olisi ollut mielenkiintoista näyttää video koeryhmälle, mutta tässä nousee esiin opinnäytetyön tuotoksen salassapidettävyys.

9.3. Opinnäytetyön eettisyys

Eettisiä kysymyksiä tässä opinnäytetyössä herättää erityisesti pienten, 2-6 -vuotiaiden lasten videokuvaaminen tuotokseen. Vilka (2006, 63) viittaa Grönforsin (1985), jonka mukaan pienten lasten ollessa mukana tutkimuksessa tulisi siihen saada aina lupa sekä lapsen huoltajalta että lapselta itseltään. Tästä huolehdimme pyytämällä kirjalliset luvat sekä videoilla esiintyvien lasten huoltajilta että yhtenä kuvauspaikkana toimineen päiväkodin johdolta (liite 3). Lasten informoiminen kuvaamisesta osoittautui hankalammaksi. Tätä pohtii Vilkan (2006, 63) mukaan myös Grönfors (1985), jonka mukaan pienelle lapselle voi olla vaikeaa ymmärtää mitä esimerkiksi tutkimukseen osallistuminen tarkoittaa. Kerroimme kuvauksen kohteena oleville lapsille keitä olemme ja mitä varten kuvaamme.

Toinen eettinen kysymys liittyy myös aineiston, eli tässä tapauksessa videoiden, käyttöön säilytykseen. Kuulan (2011, 87-88) tutkittaville tulee aina selvittää sekä materiaalin käyttötarkoitus että säilytys jatkossa. Myös henkilötietojen käsittelyyn liittyvät

asiat tulee selvittää tutkittaville etukäteen (Kuula 2011, 87). Näitä periaatteita noudatimme omassa työssämme siten, että kerroimme materiaalin kuvaamisesta ja henkilötietojen käsittelystä kirjallisesti kuvauslupien yhteydessä lasten huoltajille sekä yhteistyöpäiväkodille (liite 3). Videomateriaalin tulevat siis näkemään ainoastaan toimeksiantajamme Tiina Lautamo sekä RALLA-arviointimenetelmän koulutuksessa olevat ammattilaiset. Emme myöskään julkaise videolla esiintyvien lasten henkilötietoja tai yhteistyöpäiväkodin nimeä missään opinnäytetyön vaiheessa. Oleellista on Kuulan (2011, 104) mukaan myös antaa tutkittaville tutkimusta suorittavien tahojen yhteystiedot, joista saa halutessaan lisätietoja tutkimuksesta. Me ilmoitimme kuvauslupien yhteydessä yhteystietomme sekä lasten huoltajille että yhteistyöpäiväkodille.

9.4 Jatkokehitysmahdollisuudet

Tällä hetkellä ei ole tietoa, toimiiko RALLA-arviointimenetelmään kehittämämme video menetelmän opetuskäytössä. Jatkotutkimusehdotuksena voisimme esittää selvitystä videon käyttökokemuksista RALLA:n koulutuksessa. Tutkimuksessa voitaisiin kartoittaa, vastaako videomateriaali koulutuksen tavoitteita ja millä tavoin materiaalia voidaan käyttää. Koska emme ole päässeet näyttämään lopullista tuotosta koulutukseen osallistuville, olisi kiinnostavaa tietää, soveltuuko materiaali osaksi koulutusta kohderyhmän ja arviointimenetelmän kouluttajan kannalta. Laajempuna jatkotutkimusehdotuksena voisi olla erilaisten toimintaterapian arviointimenetelmien koulutuksien vertailu.

LÄHTEET

- Airaksinen, T. & Vilkkä, H. 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki: Tammi.
- Alessi, S.M. & Trollip, S.R. 2001. Multimedia for Learning. Methods and Development. 3. p. Massachusetts, USA: Allyn & Bacon.
- Asher, I. 2007. Assessment: An overview. Teoksessa Occupational therapy assessment tools: An annotated index. Toim. Asher, I. 3. p. Bethesda, MD: AOTA Press.
- Bundy, A. 2005. Measuring Play Performance. Teoksessa Measuring Occupational Performance. Toim. Baum, C., Dunn, W. & Law, M. 2. p. USA: Slack Incorporated.
- Brown, T. & McDonald, R. 2009. Play Assessment: A Psychometric Overview. Teoksessa Play as Therapy. Toim. Cooper, R. & Stagnitti, K. USA: Jessica Kingsley Publishers.
- Hakkarainen, P. 2002. Kehittävä esiopetus ja oppiminen. Juva: PS-kustannus.
- Kottorp, A., Lautamo, T. & Salminen, A-L. 2005. Play assessment for group settings: A pilot study to construct an assessment tool. Scandinavian Journal of Occupational Therapy, 12, 136-144.
- Knox, S. 1998. Evaluation of Play and Leisure. Teoksessa Willard's & Spackman's Occupational Therapy. Toim. Crepeau, E. & Neistadt, M. 9. p. USA: Lippincott Williams & Wilkins.
- Kurvinen, A., Neuvonen, S., Sivén, T., Vartiainen, J., Vihunen & R., Vilén, M. 2007. Lapsuus: erityinen elämänvaihe. Helsinki: WSOY.
- Kuula, A. 2011. Tutkimusetiikka. Aineistojen hankinta, käyttö ja säilytys. 2. p. Jyväskylä: Vastapaino.
- Lautamo, T. 2013. RALLA - Ryhmätilanteessa tapahtuva lapsen leikin arviointi. Jyväskylän ammattikorkeakoulun julkaisuja.
- Pierce, D. 2005. The Usefulness of Video Methods for Occupational Therapy and Occupational Science Research. American Journal of Occupational Therapy, 59, 9-19. Viitattu 24.9.2014. <http://ajot.aota.org/article.aspx?articleid=1872069>.
- Poikkimäki, S. & Säkkinen, E. 2011. Videointi osallistavan kehittämisen ja yhteistoiminnallisen oppimisen välineenä. ePooki. Oulun ammattikorkeakoulun tutkimus- ja kehittämistyön julkaisut 9. Viitattu 20.9.2014. <http://urn.fi/urn:nbn:fi-fe201106221795>.

Puusniekka, A. & Saaranen-Kauppinen, A. 2006. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Verkkojulkaisu. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Viitattu 3.4.2014. http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L6_4.html.

Richardson, P. 2005. Use of Standardized Tests in Pediatric Practice. Teoksessa Occupational Therapy for Children. Toim. Case-Smith, J. 5. p. USA: Mosby.

Stagnitti, K. 2004. Understanding play: The implications for play assessment. Australian Occupational Therapy Journal, 51, 3-12. Viitattu 24.9.2014. <http://www.jamk.fi/kirjasto>, Nelli-portaali, Cinahl.

Vienola, V. 2005. Videoiden käyttö tutkimuksen apuvälineenä. Julkaisu Savonlinnan opettajakoulutuslaitoksen verkkosivustolla. Viitattu 3.4.2014. <http://sokl.uef.fi/verkojulkaisut/tutkivaope/vienola.htm>.

LIITTEET

Liite 1. Videoanalyysit

Leikkutilanne 1: kotileikki päiväkodissa

Lapsi A (oranssi hame, vaalea paita):

1. Lapsi on innokas leikkitelemään ja hän nauttii leikistä.
2. Lapsi kiertää ympäri leikkutilaa ja osoittaa uteliaisuutta ympäristöä kohtaan. Ympäristö on hänelle tuttu ja hän kerää erilaisia leikkivälineitä määrätietoisesti.
3. Alussa lapsen on vaikea ryhtyä leikkiin. Videokamera ja opiskelijat leikkihuoneessa aiheuttavat levottomuutta ja esiintymisen halua, mutta lopulta lapsi antautuu leikkiin ilman aikuisen tukea.
4. Lapsella on haasteita keskittyä toimintaan ja hän levittää eri leikkivälineitä ympäri tilaa. Sen sijaan, että hän keskittyisi omaan leikkiin, hän puuttuu toisten lasten tekemiseen. Lapsen leikki seuraa kuitenkin samaa leikkiteemaa koko tilanteen ajan.
5. Lapsi tutkii ympäristön tarjoamia mahdollisuuksia ja tarttuu niihin keräämällä erilaisia esineitä ja leikkivälineitä sekä laajentamalla leikkiä ympäri leikkutilaa. Ympäristö on kuitenkin tuttu, joten lapsen toiminta on suunnitelmallista.
6. Lapsi osoittaa uteliaisuutta uusia leikkejä kohtaan ja ottaa osaa muiden aloittamaan kotileikkiin.
7. Erityisesti leikkutilanteen alussa lapsi hassuttelee ja vitsailee. Hassuttelu on kuitenkin selkeästi kytköksissä kuvaustilanteen aiheuttamaan jännitykseen ja paikoitellen häiritsee muiden lasten leikkiä.
8. Lapsi rakentaa itsenäisesti leikkiä keräämällä uusia leikkivälineitä ja asettamalla niitä ympäri tilaa. Lapsi ottaa osaan yhteiseen leikkiin, mutta ei niinkään matki toisten tekemisiä. Ainoastaan toisten lasten leikkiessä hevosilla lapsi toistelee muiden lasten mukana "koppotikoppotikoo"-ääntä.
9. Aluksi lapsi ei osallistu yhteiseen tekemiseen, vaan pelleilee ja esiintyi kameralle sekä kulkee ympäri tilaa. Lopulta hän ottaa osaa vapaaseen kotileikkiin.

11. Lapsi ei osoita tunteitaan selkeästi, mutta esimerkiksi alun jännitys purkautuu kameralle esiintymisenä ja levottomuutena. Lapsi ilmaisee iloa leikin aikana hymyilemällä ja nauramalla.
13. Lapsi mukauttaa leikkiä laajentamalla sitä ympäri huonetta sekä keksimällä uusia elementtejä leikkiin, kuten "nukella on pipi. siihen täytyy laittaa laastari". Leikin teema tai tarina ei kuitenkaan juuri muutu näistä elementeistä huolimatta.
16. Osoitin ei juurikaan näy lapsen toiminnassa, mutta kotileikissä nukkejen sijaan hän ehdottaa, että pieni paita voitaisiin pukea koiralle. Näin leikki saa uuden elementin.
17. Lapsen leikillä on tarkoitus ja lapsi leikkii yhtenevästi muiden lasten kanssa kotileikkiä. Lapsen toiminta ei ole tilanteessa jäsentynyttä, vaan hän saattaa jättää meillä olevan tekemisen ja keskittyä toisen lapsen leikkiin. Esimerkiksi tilanne, jossa lapsi pukee nukkea ja tutkii vaatelaatikkoa, hän löytää laastarin ja alkaa laittamaan sitä toisen lapsen nukelle.
18. Lapsi hyväksyy toisten lasten leikkitekoja osaksi yhteistä leikkiä, mutta ei kuitenkaan jatkuvasti taivu toisten tahtoon. Esimerkiksi toisen lapsen tarjotessa hänelle pientä nukkea, hän ilmoitti, ettei halua tätä, sillä hänellä on iso nukke.
19. Lapsi antaa esineille ominaisuuksia, esimerkiksi nukkevauvalla on haava.
20. Lapsi keksii itse omia leikki-ideoita. Tämä näkyy esimerkiksi leikissä, jossa hän vie leikkiruokaa pyyhkeen sisällä toiselle puolelle luokkahuonetta ja pitää toisen lapsen kanssa piknikä. Hän myös ehdottaa toiselle lapselle, pitäisikö ruuat piilottaa liinan alle.
21. Lapsi kerää ja käyttää paljon erilaisia leikkivälineitä, joilla leikistä tulee monimuotoisempaa. Kotileikki sisältää mm. silitysraudan, sängyn, kylpyaltaan sekä erilaisia nukkenvaatteita.
22. Lapsi voitelee leipää veitsellä kuvitellen siinä olevan voita.
23. Lapsella ei tule kiistaa kenenkään kanssa yhteisistä leluista vaan hän jakaa leluja toisten kanssa sovussa. Ainoastaan yhdessä tilanteessa lapsi lainaa toiselta lapselta harjaa, jolloin toinen lapsi ottaa sen takaisin ja kieltää käyttämästä sitä. Lapsi ei kuitenkaan provosoitunut tästä ja tilanne pysyi rauhallisena.

24. Vaikka lapsen on alussa vaikeaa ottaa osaa yhteiseen leikkiin, lapsi ymmärtää hyvin yhteisen leikin säännöt ja sitoutuu niihin. Esimerkiksi kotileikissä lapsi silittää vaatteita sillä välin kun toinen lapsi kylvettää nukkea. Lasten leikissä vallitsee yhteinen teema, kulku sekä säännöt.
25. Tämä osoitin toteutuu lapsen toiminnassa todella hyvin, sillä hän rakentaa leikkiympäristöä niin leikin alussa kuin sen aikanakin. Kotileikissä lapsi rakentaa kotia asettelemalla esineitä, kuten silityslauta ja sänky, eri puolille leikkitilaa muodostaen kodinomaisen ympäristön.
26. Lapsi sitoutuu hyvin yhteiseen kotileikkiin ja leikkii sen teemaa sekä tarinaa esittäen äitiä. Lapsi toteuttaa toimintoja, jotka ovat kotileikin teemaan ja omaan rooliinsa sopivia. Esimerkiksi silittää vaatteita tai pukee nukkea.
27. Lapsen leikki ilmentää arkielämän tapahtumia ja kotileikistä löytyy perinteisen kotielämän elementtejä.
28. Lapsi esittää leikissä äitiä. Rooli tulee toiselta lapselta, joka aloittaa leikin sanomalla lapsi A:lle: "Äiti tulit jo kaupasta."
29. Lapsen leikissä ei juuri esiinny symbolista leikkiä, mutta alussa hän soittaa kahvipannua ikään kuin se olisi torvisoitin.
30. Lapsi ei osoita juurikaan luovuutta esineitä käyttäessään, sillä kotileikin välineistö on niin kattava, että niitä voi käyttää siihen tarkoitukseen mihin ne on suunniteltu.
31. Lapsi liittyy meneillään olevaan leikkiin sen sääntöjä noudattaen.
32. Lasten leikki on keskittynyt kotileikkiin, joten tämä osoitin ei toteudu lapsen leikissä.
33. Lapsi ei juurikaan kerro leikin tapahtumia vaan ne ilmenevät hänen eläytyessään leikkiin, esimerkiksi sanomalla: "Koiralle pitää laittaa laastari, sillä muuten siitä tulee verta."
35. Lasten leikissä on selkeät säännöt eikä niistä juurikaan puhuta. Lapsi kuitenkin saattaa ehdottaa uusia elementtejä leikkiin odottaen toisen hyväksyntää, ennen kuin toteuttaa niitä. Tämä näkyy esimerkiksi lapsen kysyessä toiselta leikkijältä piiloteaanko piknik-ruuat, mikä on säännöistä neuvottelua.

36. Lapsi siirtyy luontevasti leikin vaiheesta toiseen muiden lasten leikkiin ja toimintaan mukautuen. Lapsi ei jumitu vain yhteen tilanteeseen, vaan muuttaa toimintaansa leikin edetessä.

37. Lapsi jakaa ja ehdottaa leikki-ideoitaan muille. Esimerkiksi piknik-leikissä lapsi ehdottaa toiselle yhteisten leikkiruokien piilottamista liinan alle. Myöhemmin leikissä lapsi ehdottaa, kuinka koiralle voitaisiin pukea paita.

38. Lapsi ymmärtää hyvin toisten lasten asettamia sääntöjä.

Lapsi B (mustat housut, violetti paita):

1. Lapsi ei juurikaan näytä nauttivansa leikistä ja on hieman vetäytynyt. Hevosleikissä lapsi hieman antautuu leikin prosessiin, mutta vaikuttaa silti varautuneelta, eikä juurikaan osoita ilon tunteita.

2. Lapsi ei osoita uteliaisuutta ympäristöä ja sen esineitä kohtaan. Hän valitsee esineistä keppihevosen ja leikkii sillä koko tilanteen ajan. Lapsi osoittaa uteliaisuutta muita leikkijöitä kohtaan, mutta ei osallistu yhteiseen leikkiin.

3. Lapsi ei aloita leikkiä omatoimisesti, mutta hän yhtyy toisen lapsen leikkiin ilman, että tarvitsee siihen aikuisen tukea.

4. Lapsi antautuu leikkimisen prosessiin kahden lapsen hevospelissä. Leikki loppuu kuitenkin nopeasti toisen lapsen alkaessa leikkiä kotileikkiä, johon lapsi ei halua ottaa osaa.

8. Lapsi leikkii mieluummin omaa leikkiään, eikä lähde matkimaan muita lapsia. Lyhyessä hevospelissä lapsi kuitenkin seuraa mitä toinen lapsi tekee ja mukauttaa omaa toimintaansa sen mukaan.

9. Lapsi leikkii hetken toisen tytön kanssa keppihevosilla, mutta yhteiseen kotileikkiin hän ei ota osaa. Sen sijaan hän vetäytyy huoneen nurkkaan seuraamaan mitä muut lapset tekevät.

11. Lapsi osoittaa eleillään ja vetäytymällä erilleen, ettei ole kiinnostunut osallistumaan yhteiseen kotileikkiin.

12. Lapsi kertoo tyytyväisenä, kuinka hänen kotonaan on hevonen jolla on "sydän päässä". Lapsi tuo esiin omaa pätevyyttään, kun hän korjaa toiselle lapselle appelsiinin olevan sitruuna. Lapsi korjaa myös toisen lapsen ratsastusta sanoen "eikun näin ne ratsastaa" ja demonstroi toimintaa.
13. Lapsi ottaa leikkiin toisen hevosen, jonka jälkeen lapset ratsastavat kuvitteellisesti kahdella hevosella.
16. Lapsi ottaa mukaan toisen hevosen, mikä mukauttaa leikkiä.
17. Leikissä on selkeitä tapahtumia, kuten se, että toinen lapsi tuo hevoselle ruokaa, jota tämä syö. Varsinaista tarkoitusta lapsen hevosleikillä ei ole.
18. Lapsi hyväksyy toisen lapsen leikkitekoja osaksi leikkiä. Kun toinen lapsi tuo hevoselle ruokaa, lapsi ei kyseenalaista tätä, vaan yhtyy heti leikkitekoon antamalla hevosen syödä ruokia.
19. Tilanteessa, jossa toinen lapsi tuo hevosille ruokaa, lapsi kertoo hevosten olevan jo kylläisiä.
20. Lapsi alkaa aluksi itsenäisesti leikkiä hevosella ja hoivaa tätä. Hän myös ottaa leikkiin mukaan toisen keppihevosen.
23. Lapsi jakaa leluja sovussa muiden kanssa eikä yhteisistä leluista tule kiistaa.
24. Leikissä ei ole varsinaisia sääntöjä, mutta lapsi mukailee leikin kulkua ja noudattaa ns. sanomattomia sääntöjä.
26. Lapsi leikkii teemaa, mutta varsinaista tarinaa leikillä ei ole. Lapsi kuitenkin seuraa leikin yhteistä kulkua.
28. Lapsi leikkii olevansa hevosen omistaja. Toisinaan hän myös puhuu hevosen äänellä, jolloin roolina on hevonen.
31. Lapsi liittyy meneillään olevaan leikkiin ja sopeutuu sen sääntöihin. Lapsi noudattaa leikin kulkua ja leikkii vuorovaikutuksessa toisen lapsen kanssa.
36. Leikki on lyhyt eikä siinä ole paljoa eri vaiheita, mutta lapsi siirtyy luontevasti leikin osasta toiseen mukaillen leikkitoimin toimintaa.
37. Lapsi jakaa hevosleikin idean toisen lapsen kanssa, mikä mahdollistaa heidän yhteisen ryhmäleikin.
38. Lapsi ymmärtää toisen lapsen rakentamia sääntöjä.

Lapsi C (Vaaleanpunainen haalari):

1. Lapsi osoittaa selkeästi nauttivansa leikkimisestä. Hän ottaa aktiivisesti osaa leikkiin ja innostuu erilaisista leluista ja ympäristöstä. Hän juttelee muiden kanssa ja osoittaa tyytyväisyyttä hymyilemällä ja nauramalla.
2. Lapsi innostuu kotileikin molemmista ympäristöistä ja käyttää erilaisia leluja monipuolisesti. Lapsi ei keskity vain yhteen leluun, vaan poimii leikkiin myös muita esineitä.
3. Lapsi ei tarvitse aikuista mukaan ohjaamaan leikkiä. Leikki kulkee omalla painollaan lasten luomien sääntöjen mukaisesti.
4. Lapsi keskittyy kulloinkin meneillään olevaan leikkiin eikä keskity muualla ympäristössä tapahtuviin asioihin. Esimerkiksi samassa tilassa oleva päiväkodin ohjaaja tai kahden opiskelijan ja videokameran läsnäolo eivät näkyvästi häiritse lasta leikin aikana.
5. Lapsi kerää selkeästi eri leikkeihin sopivia leluja ja tutkii ympäristön tarjoamia mahdollisuuksia monipuolisesti. Tässä leikkitalanteessa ympäristö on kuitenkin lapselle tuttu, joten uusien asioiden tutkimista ei niinkään leikistä löydy.
6. Lapsi osallistuu innolla sekä omiin että muiden ehdottamiin leikkeihin. Lapsi ottaa rohkeasti osaa esimerkiksi keppihevosteikkiin sekä huoneen toisella laidalla alkaneeseen lastenhoitoleikkiin.
7. Lapsi hassuttelee ja vitsailee esimerkiksi lennättämällä nukkea samalla lauleskellen.
8. Lapsi keksii itse uusia leikkitekoja meneillään olevaan leikkiin ja toteuttaa niitä aktiivisesti. Esimerkiksi kotileikin aikana lapsi ottaa nukken syliinsä, ja alkaa ilman muiden esimerkkiä pesemään ja pukemaan tätä.
9. Lapsi osallistuu leikkiin aktiivisesti ja vie leikkiä eteenpäin keksimällä siihen uusia leikkitekoja.
11. Lapsi osoittaa leikin aikana tunteitaan lähinnä hymyilemällä ja nauramalla, eli leikki vaikuttaa hänelle mieluisalta. Aivan leikkitalanteen alussa hän yrittää innostaa

toista lasta mukaan leikkiin, mutta tämä pysyy vain hiljaa. Sitten lapsi kertoo päiväkodin ohjaajalle harmistuneella äänellä, että "toinen lapsi ei vastaa".

12. Lapsi ei leikin aikana juurikaan sanallista kokemuksiaan, mutta osoittaa tyytyväisyyttään eleillä ja ilmeillä.

13. Lapsi vie leikkiä eteenpäin koko ajan ja keksii siihen muutamia haastavia tilanteita, esim. "vauva itkee" tai "mistä saataisiin vauvalle housut".

17. Tämä osoitin on hyvin nähtävissä kotileikissä. Lapsen leikkiteoilla on järkevä tarkoitus ja järjestys: esimerkkinä lapsi pesee, kuivaa ja pukee nukkevauvan.

18. Lapsi leikkii koko leikin ajan yhdessä muiden leikkijöiden kanssa ja huomioi muiden lasten leikkiteot omassa toiminnassaan. Esimerkiksi kun toinen lapsi sanoo että "koiralla on pipi", lapsi antaa laittaa koiralle laastarin.

19. Lapsi selostaa leikin aikana esimerkiksi nukkevauvaan liittyviä asioita: "vauva itkee" tai "vauvalla ei ole pöksyjä".

20. Lapsi keksii koko leikkitalanteen ajan omia ideoita meneillä olevaan leikkiin.

21. Lapsi käyttää monipuolisesti huoneesta löytyviä leluja ja tavaroita.

22. Lapsi osoittaa mielikuvituksellista leikkitoimintaa mm. juomalla kupista sinne kuvittelemaansa juomaa tai pesevänsä nukkevauvaa ammeessa leikisti olevalla vedellä.

23. Lapsi ei osoita omivansa mitään leluja itselleen leikkitalanteen aikana, vaan jakaa niitä sopuisasti muiden lasten kanssa.

24. Lapsi osoittaa ymmärtävänsä lasten yhdessä luoman leikin säännöt ottamalla muut lapset ja heidän leikkitekonsa huomioon koko leikin ajan. Lapsi ei näytä vastustavansa muiden keksimiä leikin käänteitä.

26. Lapsi leikkii selkeästi koti-teemaista leikkiä, jonka juoni ilmenee kodin tapahtumina.

27. Lapsi leikkii yhdessä muiden lasten kanssa kotileikkiä, jossa on yksi äiti ja tämän lapsia.

28. Toisen lapsen kanssa keppihevosilla leikkiessä lapsi eläytyy hevosen rooliin, ja juttelee tälle kuuluvalla kimeällä äänellä.

31. Lapsi liittyy hieman myöhemmin huoneen toisella laidalla olevaan kotileikkiin ja hyväksyy jo muiden ottamat roolit ja säännöt.

33. Lapsi sanallistaa omaa leikkiään vahvasti. Hän esimerkiksi selostaa nukelle tapahtuvia asioita näin: "vauva lentää" ja "vauva itkee".
34. Lapsi keksii itse leikitapahtumia, jotka vaikuttavat leikin etenemiseen: esimerkiksi nuken peseminen tai vaatteiden kuivumaan laittaminen ovat tällaisia leikkitekoja.
35. Lapsi ottaa muut lapset huomioon keskustelemalla heidän kanssaan leikin tapahtumista ja kuuntelemalla heidän mielipiteitään ja ehdotuksiaan.
36. Lapsi seuraa oman leikkimisensä ohella myös muiden lasten toimintaa. Lapset vähitellen siirtävät leikkiään eteenpäin huoneessa, ja näin yhteinen leikki menee eteenpäin.
37. Lapsi kertoo muille lapsille hänen leikissään tapahtuvista muutoksista, esimerkiksi siitä mitä vauvanukelle tapahtuu.
38. Lapsi seuraa muiden leikkijöiden toimintaa ja mukauttaa myös omaa toimintaansa muiden leikkiin sopivaksi.

Lapsi D (kukallinen mekko):

1. Lapsi osallistuu yhteiseen leikkiin aluksi hieman tarkkaillen, mutta sitten osoittaa nauttivansa leikistä ilmeillä ja eleillä.
2. Lapsi tutkii ympäristöä ja keräilee haluamiaan leluja mukaan leikkiin.
3. Lapsi ei tarvitse leikin aloittamiseen aikuisen apua, vaan pystyy aloittamaan leikin itseksensä.
4. Lapsi keskittyy meneillään olevaan leikkiin tiiviisti, eikä hänen huomionsa juurikaan kiinnity muihin aikuisiin tai videokameraan huoneessa.
5. Ympäristö on tässä tapauksessa lapselle tuttu huone, mutta lapsi osoittaa silti kiinnostusta huoneessa oleviin erilaisiin paikkoihin ja tavaroihin.
7. Lapsen hassuttelu näkyy esimerkiksi kohdassa, jossa he piilottavat toisen leikkijän kanssa leluja muilta lapsilta.
8. Lapsi keksii jatkuvasti omia leikkitekoja, eikä katso mallia muilta leikin aikana.
9. Alussa lapsi hieman tarkkailee leikkitalannetta, mutta lopulta innostuu mukaan kotileikkiin aktiivisena leikkijänä.
11. Lapsi osoittaa tunteitaan ilmeillä ja eleillä leikin aikana.

15. Lapsi kiusoittelee muita leikkijöitä selkeästi positiivisella tavalla esimerkiksi kohdassa, jossa leikillään piilottavat leluja muilta leikkijöiltä.
17. Lapsi kerää leikkiin tarkoituksenmukaisia leluja ja leikkii järjestelmällisesti, esimerkiksi laittaa nukelle housut.
18. Lapsi ottaa huomioon muiden leikkijöiden mielipiteet leikin kulusta.
20. Lapsi esimerkiksi siirtyy itse toiseen tilaan leikkimään kotileikkiä ja keksii näin leikkitekoja itse.
23. Lapsi kykenee leikkimään yhteisillä leluilla muiden lasten kanssa. Tämä on nähtävissä tilanteessa, jossa hän leikkii piknik-leikkiä yhdessä toisen lapsen kanssa.
24. Lapsi sopeutuu hyvin yhteisten sääntöjen mukaiseen kotileikkiin, jossa kaikilla on omat roolit.
26. Lapsi leikkii olevansa piknik-retkellä toisen lapsen kanssa (tarinallinen leikki).
27. Koko leikitilanteen ajan on nähtävillä kotileikki, jossa lapsi on aktiivisena leikkijänä.
28. Lapsi leikkii selkeästi koti-leikkiin liittyvää roolia hoitaessaan nukkea, mutta leikistä ei käy ilmi, mikä rooli on.
35. Lapsi neuvottelee leikin kulusta esimerkiksi tilanteessa, jossa lapset piilottavat piknik-eväät.
37. Lapsi hyväksyy muut lapset mukaan kotileikkiin.
38. Lapsi ymmärtää muiden leikkiehdotukset ja ottaa ne vastaan sopuisasti.

Leikitilanne 2: ulkoleikki hiekkalaatikolla

Lapsi A (poika)

1. Lapsi nauttii leikistä ja osoittaa pätevyden tunnetta ja iloa leikin aikana.
2. Lasten pihaleikin teemana on tutkia hiekkalaatikon vieressä olevia muurahaisia ja lapsi tutkii aktiivisesti ympäristöä sekä sen elementtejä.
3. Lapsi aloittaa leikin omatoimisesti eikä tarvitse aikuisen tukea leikin aikana.
4. Lapsi antautuu leikkimisen prosessiin ja keskittyy siihen intensiivisesti koko leikin ajan.

5. Lapsi tutkii ympäristöä, mutta ei juurikaan sen tarjoamia mahdollisuuksia. Hän ei ole esimerkiksi kovinkaan kiinnostunut pihan leikkivälineistä vaan keskittyy muura- haisten tarkasteluun.
6. Lapsi osallistuu uteliaana uusiin leikkeihin. Pihaleikki alkaa tavallisesta hiekkakak- kujen teosta, mutta lapsi osallistuu muurahaisten tutkimiseen ja säilyttelyyn innok- kaasti.
7. Lapsi säilyttelee leikkimielisesti muurahaisia huutamalla "pöö" niitä kohden.
8. Lapsi pääasiassa seuraa ja matkii toisen lapsen toimintaa, sillä toinen lapsista on selkeästi dominoivampi. Lapsi tekee kuitenkin myös itsenäisiä päätöksiä, kuten ottaa maasta lautasen, jolla alkaa säilytellä muurahaisia.
9. Lapsi osallistuu aktiivisena toimijana yhteiseen leikkiin säilyttelemällä ja tutkimalla muurahaisia, tekemällä hiekkakakkuja sekä esittämällä kissaa.
11. Lapsi osoittaa tunteitaan leikin kuluessa. Hän näyttää säikähtävänsä muurahaisia ja hän mm. sulkee yhden leikkiin pyrkivän lapsen ulos olemalla välinpitämätön ja siir- tymällä tilanteessa toisaalle. Lapsi osoittaa myös ilon tunteita ilmein ja elein.
14. Lapsi konttaa kissaleikissä kapeiden ja painavien lelulaatikoiden välistä, vaikka rako on ahdas. Toiminta on lapselle haastava, mutta silti lapsi ei kierrä laatikoita vaan ottaa riskin menemällä niiden välistä.
15. Lapsi kiistelee leikkisästi ämpäristä toisen lapsen kanssa.
17. Leikin tarkoitus on seurata ja tutkia muurahaisia sekä säilytellä niitä. Lapsi osallis- tuu leikkiin jäsentyneesti ja tarkoituksenmukaisesti. Kissaleikissä lapsi poistuu roolis- taan ja alkaa tekemään muuta, mutta palaa rooliinsa naukumalla. Kissaleikissä lapsen toiminta ei vastaa leikin teemaa eikä toiminta ole jäsentynyttä.
18. Lapsi hyväksyy toisen lapsen leikkitekoja osaksi leikkiä. Leikkiteot tulevatkin pää- asiassa toiselta lapselta sen sijaan, että lapsi olisi keksinyt niitä itse.
19. Lapsi ilmaisee hiekkalaatikon hiekan olevan kakkaa. Muuten hän ei anna esineille ominaisuuksia.
21. Lapsi käyttää leikissään lautasta, ämpäriä, rekka-autoa, hiekkakakkumuotteja ja lapiota sekä harjaa. Jokaista välinettä lapsi käyttää kuitenkin vain lyhyen aikaa.
23. Yhdessä vaiheessa leikkiä lapset kiistelevät ämpäristä, mutta kyseessä on enem- mänkin leikkisä kiusoittelu.

24. Lapsi ymmärtää ja oppii helposti yhteisen leikin säännöt, jossa on tarkoituksena säikäyttää muurahaisia ja lähteä karkuun. Kissaleikissä lapsi ei pysy roolissa, eikä leikki kulje jäsenyneesti eteenpäin.
27. Arkipäivän tapahtumiin perustuvaa leikkiä ilmenee tilanteessa, jossa lapset leikkivät kissaa ja kissan omistajaa.
28. Lapsi esittää kissaa leikissä, jossa kissan omistaja kuvitteellisesti taluttaa lemmikkiään päiväkodin pihalla. Lapselle on kuitenkin haasteellista pysyä roolissaan.
31. Lapsi pitää kiinni muurahaisleikin yhteisistä säännöistä, mutta kissaleikissä lapsen keskittyminen herpaantuu ja hän poistuu kissan roolista tehden muita toimintoja. Hän esimerkiksi lakaisee hiekkalaatikon reunaa. Naukumista lapsi jatkaa kuitenkin koko leikin ajan.
34. Lapsi muuttaa leikin teemaa tilanteessa, jossa muurahaisten tutkiminen vaihtuu kissaleikiksi.
36. Lapsella ei ole haasteita siirtyä leikin vaiheesta toiseen, vaan siirtyminen tapahtui sujuvasti ilman toiminnan jumittumista.

Lapsi B (tyttö)

1. Lapsi keskittyy leikkimiseen ja nauttii toiminnasta.
2. Lapsi tutkii hiekkalaatikkoa ja sen ympäristöä uteliaana, esimerkiksi muurahaiset kiinnostavat kovasti.
3. Leikkitilanteessa ei ole mukana aikuisia, vaan lapsi pystyy oma-aloitteisesti aloittamaan leikin ja jatkamaan sitä.
4. Lapsi keskittyy leikkiin eikä anna muiden tilassa olevien häiritä toimintaan keskittymistä.
5. Lapsi esimerkiksi rakentelee hiekkakakkuja ja tutkii hiekkalaatikon reunassa kulkevia ötököitä.
6. Lapsi leikkii tilanteen ajan toisen lapsen kanssa, ja innostuu myös tämän aloittamista leikeistä, esimerkiksi hiekan lakaisusta.
7. Lapsi osoittaa hassuttelua esimerkiksi säikäyttelemällä hiekkalaatikon vieressä kulkevia muurahaisia.

8. Lapsi osoittaa oma-aloitteista toimintaa esimerkiksi rakentamalla hiekkakakkuja ilman muiden esimerkkiä.
9. Tämä osoitin tulee ilmi esimerkiksi lasten leikkimässä kissa ja omistaja -leikissä, jossa lapsi toimii aktiivisena leikkijänä.
11. Lapsi osoittaa tunteitaan lähinnä hymyilemällä ja nauramalla leikin aikana.
15. Lapsi kiistelee selkeästi leikkimieliseen sävyyn ämpäristä toisen lapsen kanssa.
17. Koko tilanteen aikana on nähtävissä muutamia lyhyitä leikkejä, joissa on selkeä tarkoitus. Selkein esimerkki näistä on tilanne, jossa lapset leikkivät kissaa ja tämän omistajaa.
18. Lapsi ottaa huomioon toisen leikkijän ja tämän keksimät leikkiteot.
20. Lapsi toimii aktiivisena leikkijänä keksien itse uusia leikissä tapahtuvia asioita.
24. Tämä osoitin näkyy muutamassa lyhyessä tilanteessa. Lapsi esimerkiksi menee mukaan lakaisemaan hiekkaa toisen lapsen esimerkistä.
27. Arkipäivän tapahtumiin perustuvaa leikkiä ilmenee tilanteessa, jossa lapset leikkivät kissaa ja kissan omistajaa.
28. Lyhyessä kissa ja omistaja -leikissä lapsi ottaa kissan omistajan roolin.
31. Tilanteen loppuvaiheen lyhyessä hiekan lakaisu -leikissä lapsi liittyy toisen leikkijän keksimään leikitilanteeseen.
33. Lapsi selostaa leikkiessään esimerkiksi hiekkakakun tekemistä.
36. Lapsi siirtyy sujuvasti leikin vaiheesta toiseen toisen leikkijän kanssa.
37. Lapsi pyytää toista leikkijää mukaan esimerkiksi muurahaisten säilyttelyyn.
38. Lapsi osoittaa leikin aikana ymmärtävänsä toisen leikkijän keksimiä yhteisen leikin sääntöjä.

Leikitilanne 3: leikki kotona

Lapsi A (tyttö):

1. Lapsi osoittaa nauttivansa leikistä kertomalla siitä ja näyttämällä ilon tunteita.
2. Lapsi esittelee ympäristöstään löytyviä esineitä, mutta tilan ollessa ennestään tuttu lapsi ei osoita varsinaista uteliaisuutta sitä kohtaan.

3. Leikin aloittaminen on haastavaa ja lapsi ennemmin kertoo mitä voisi leikkiä sen sijaan, että antautuu leikin prosessiin. Lopulta lapsi lähtee mukaan leikkiin, toiminta ei ole kovinkaan pitkäjaksoista.
4. Lapsella on haasteita antautua leikkimisen prosessiin ja hän saattaa jumittua toimintoihin lopettaen leikin. Lapsi leikkii, mutta leikki on paikoitellen katkonaista eikä se etene johdonmukaisesti.
5. Lapsi valitsee leluja huoneesta, mutta ei osoita uteliaisuutta ympäristöä kohtaan.
8. Lapsi päättää itse mitä tekee ja johdattelee yhteistä leikkiä eteenpäin.
9. Osallistuu yhteiseen leikkiin aktiivisena toimijana, vaikka leikki ei olekaan pitkäkestoisista. Lapsi esimerkiksi ehdottaa elementtejä leikkiin ja ottaa kantaa myös toisen lapsen ehdotuksiin.
12. Lapsi kertoo ylpeänä leluista, esimerkiksi siitä mistä on lelut saanut. Keksiessään uusia leikki-ideoita, kuten lentävän talon, lapsi osoittaa pätevyyden tunteita.
16. Lapsi muokkaa leikin kulkua mukauttaakseen leikin sääntöjä. Esimerkiksi lentävä talo tai ehdottamalla ominaisuuksia leikin hahmoille: "Olisiko ne rosvot kilttejä?".
18. Lapsi hyväksyy toisen lapsen leikkitekoja osaksi leikkiä.
19. Lapsi antaa esineille tai hahmoille ominaisuuksia. Esimerkiksi talo lentää tai "ukkelit on kilttejä rosvoja".
20. Lapsi keksii omia leikki-ideoita ja tuo niitä esiin esimerkiksi ehdottaessaan: "Jooko, että on kaunis päivä ja nää olis menossa ulos."
21. Lapsi esittelee paljon erilaisia leluja, mutta itse leikissä hän ei juurikaan käytä kuin pikku-ukkelia sekä taloa.
23. Lapsi jakaa leluja sovussa. Lapsilla on omat lelut, joilla he leikkivät koko tilanteen ajan, ja näin ollen riitaa ei synny. Yhteisillä leluilla, kuten talolla leikitään sovussa.
26. Leikillä on tarina, mutta se ei ole kovinkaan johdonmukainen. Lapsi kuitenkin pysyy tarinassa leikin ajan. Tarina toistaa itseään.
30. Lapsi ei juurikaan käytä luovuutta. Luovuus näkyy hetkellisesti kohdassa, jossa lapsi lennättää taloa leikin aikana.
31. Lapsi liittyy meneillään olevaan leikkiin sopeutuen sen sääntöihin.
32. Lapsi leikkii seikkailuleikkiä, joka kertoo kilteistä rosvoista.

33. Lapsi kuvaa leikin tapahtumia leikin aikana. Lapsi esimerkiksi kertoo Emilia-nuken olevan rekkakuski.

35. Lapsi neuvottelee säännöistä toisen lapsen kanssa esimerkiksi kysyessään "onko ne ukkelit rosvoja? mitä jos ne olisi kilttejä rosvoja?"

37. Lapsi jakaa leikin idean toisen lapsen kanssa kertomalla niistä hänelle ja odottaen vastausta omiin ehdotuksiinsa.

Lapsi B (poika):

1. Lapsi osoittaa nauttivansa leikistä ilmeillä ja eleillä.

2. Lapsi tutkii ympäristöä ja huoneessa olevia leluja ja esittelee niitä innoissaan.

3. Tilanteen alussa leikkiin innostuminen on vaikeaa, mutta lopulta lapsi aloittaa leikin ilman aikuisen ohjausta.

4. Lyhyissä leikkitilanteissa lapsi innostuu leikistä eikä anna tilassa olevien häiriötekijöiden vaikuttaa leikkiin.

5. Lapsi tutkii ympäristössä olevia asioita, esimerkiksi nukketaloa.

6. Tilanteessa on nähtävissä yhdessä toisen leikkijän kanssa aloitettu uusi leikki, johon lapsi osallistuu aktiivisesti.

7. Lapsi osoittaa hassuttelua esimerkiksi lennättämällä leikkiautoa.

8. Lapsi keksii omia leikkitekoja ilman toisen leikkijän esimerkkiä.

9. Lapsi leikkii yhdessä toisen lapsen kanssa ja keksii leikkiin omia käännteitä, esimerkiksi lelut tulevat tapahtumapaikalle rullalautoilla.

11. Lapsi osoittaa tunteitaan lähinnä elein ja ilmein leikin aikana.

12. Tämä osoitin ei näy niinkään yhteisessä leikissä, mutta tilanteen alussa lapsi ilmaisee osaavansa hypätä kahden sängyn välistä ja pyytää kiinnittämään tähän huomiota.

13. Lapsi keksii leikkiin haasteen esimerkiksi viemällä leikkihahmon lelutalon katolle rullalautailemaan.

16. Leikin aikana lapsi rikkoo toiminnan sääntöjä viemällä rullalautailevat leikkihahmot lelutalon katolle.

17. Yhdessä lyhyessä leikkitilanteessa leikkihahmo rullalautailee ja menee toisen leikkijän luo käymään. Tätä kuitenkin toistetaan useaan kertaan.

18. Lapsi hyväksyy toisen leikkijän leikkitekoja menemällä mukaan tämän keksimään leikkutilanteeseen.
19. Lapsi selittää leikin aikana hänen lelunsa olevan "kiltti rosvo".
20. Lapsi ei ota juurikaan mallia toiselta leikkijältä, vaan keksii itse uusia leikkitekoja meneillään olevaan leikkiin.
24. Lapset leikkivät samaa teemaa, ja tästä näkyy, että lapsi ymmärtää yhteisen leikin säännöt.
26. Lapsella on leikissä lyhyt tarina, jossa rosvo tulee yhteisessä leikissä olevaan ta-
loon.
31. Lapsi siirtyy toisen lapsen luo leikkimään yhteistä leikkiä, ja sopeutuu näin yhteisen leikin sääntöihin.
32. Tämä osoitin on hieman nähtävissä leikissä, jossa lapsen lelu on rosvo. Tämä ta-
rina ei kuitenkaan leikissä kehity eteenpäin.
33. Lapsi selostaa leikkiessään vahvasti leikin tapahtumia, esimerkiksi "nyt tämä me-
nisi tänne" tai "tämä menee katolle rullalautailemaan".
35. Lapsi neuvottelee leikin säännöistä hyväksymällä toisen lapsen ehdotuksia osaksi
leikkiä.
37. Lapsi kertoo toiselle leikkijälle mitä on tekemässä, esimerkiksi rullalautailevasta
hahmosta.
38. Lapsi ymmärtää toisen leikkijän rakentamia leikin sääntöjä.

Liite 2. RALLA-arviointimenetelmän leikin osoittimet

1. Nauttii toiminnasta ja leikistä; hänellä on hauskaa leikissään
2. Osoittaa uteliaisuutta ympäristöä ja sen esineitä kohtaan
3. Aloittaa leikin ilman aikuisen tukea
4. Antautuu leikkimisen prosessiin keskittyen toimintaan
5. Tutkii uteliaana ympäristön tarjoamia mahdollisuuksia
6. Uteliaana osallistuu uusiinkin leikkeihin
7. Hassuttelee ja vitsailee
8. Päättää itse mitä tekee ennemmin kuin matkii toisten tekemistä
9. Osallistuu yhteiseen vapaaseen leikkiin aktiivisena toimijana
10. Innostuu toimintaan uusissa leikkiympäristöissä
11. Osoittaa tunteitaan leikin kuluessa
12. Osoittaa pätevyyden tunnetta, esim. kertomalla onnistumisistaan tai osoittamalla tyytyväisyyttään
13. Mukauttaa omaa toimintaansa tehdäkseen leikistä haasteellisempaa tai haus-kempaa
14. Ottaa riskejä ja etsii itselleen haasteellista toimintaa
15. Kiusoittelee positiivisesti ja leikkisästi
16. Rikkoo leikillisesti toiminnan sääntöjä
17. Leikkii jäsentyneesti, leikissä on selkeä tarkoitus
18. Hyväksyy toisen lapsen leikkitekoja osaksi yhteistä leikkiä
19. Antaa esineille ominaisuuksia, esim. nukke on kipeä, auto on rikki
20. Keksii itse omia leikki-ideoita
21. Käyttää leikissään monenlaisia/vaihtelevia leluja ja esineitä
22. Korvaa puuttuvia esineitä jollain leikisti olevalla (näkyvämmällä), esim. katti-lassa on ruokaa leikisti
23. Jakaa leluja toisten kanssa sovussa
24. Oppii/ymmärtää uuden leikin säännöt
25. Rakentaa leikkiympäristöä leikin aluksi tai edetessä, esim. koteja, majoja
26. Leikkii teemaa tai tarinaa

27. Leikkii arkipäivän tapahtumiin perustuvia roolileikkejä, esim. kotileikkiä tai kaup-
paleikkiä
28. Ottaa itselleen roolin, on leikisti joku muu kuin on
29. Käyttää esineitä symbolisesti, esim. laatikkoa pöytänä, palikkaa autona
30. Käyttää esineitä luovalla ja omaperäisellä tavalla
31. Liittyy meneillään olevaan leikkiin sopeutuen sen sääntöihin
32. Leikkii seikkailuleikkejä, esim. prinsessaa, merirosvoa tai avaruusmiestä
33. Kertoo leikkiessään leikin tapahtumia
34. Aktiivisesti muuntaa tai mukauttaa teemaa leikin edetessä
35. Neuvottelee leikin säännöistä toisten leikkijöiden kanssa
36. Siirtyy joustavasti leikin vaiheesta toiseen yhteisessä leikissä
37. Jakaa leikin ideansa toisten leikkijöiden kanssa
38. Ymmärtää toisten lasten rakentamia leikin sääntöjä

(Lautamo, T. 2013)

Liite 3. Kuvauslupahakemus lasten huoltajille

Lupa lapsen videokuvaamiseen ja videomateriaalin käyttämiseen RALLA -leikin arviointimenetelmän opetuskäytössä

Hei!

Olemme toimintaterapeuttiopiskelijoita Jyväskylän ammattikorkeakoulusta. Kuvaamme opinnäytetyöhömme videoita Ryhmätilanteessa tapahtuvan lasten leikin arviointimenetelmän (RALLA) opetusta varten ja pyydämme lupaa kuvata lapsenne leikkiä eri ryhmätilanteissa päiväkotinä _____ arjessa. Videomateriaalia käytetään ainoastaan arviointimenetelmän opetuksessa, joka tapahtuu sekä verkko- että kontakti- uennoilla. Videoita kuvataan _____ ja kuvauskertoja on useita, jotta saamme materiaalia mahdollisimman kattavasti. Lapsenne näkyy videolla, mutta mitään muita tunnistetietoja ei julkaista. Opinnäytetyön tilaajana toimii arviointimenetelmän kehittäjä Tiina Lautamo. Lisäkysymysten herätessä voitte olla yhteydessä Tiina Lautamoon tai meihin. Yhteystiedot löytyvät tämän kirjeen lopusta.

Annan luvan kuvata lastani _____ ja käyttää hänestä saatua materiaalia RALLA-arviointimenetelmän opetuksessa.

Allekirjoitus ja nimenselvennys: _____

Ystävällisin terveisin,

Milla Jylhä
(sähköposti ja puhelinnumero)

Eeva Haukkavaara
(sähköposti ja puhelinnumero)

Tiina Lautamo
Jyväskylän ammattikorkeakoulu
Hyvinvointiyksikkö
Yliopettaja, FT
(yhteystiedot)