

**PRO  
SOS**

..... HANKE

# Pelillisuus aikuissosiaalityössä

Tytti Hytti & Pekko Kähkönen  
14.9.2018



# MISTÄ ALOITETAAN?

- OTA ESIIN PUHELIMESI JA HAE SIVU **KAHOOT.IT**
- SITTEEN PELATAAN 😊

# Miksi pelillisuus ja leikillisuus?



# Kaikki tykkäävät pelaamisesta?

## KYLLÄ, AINAKIN SUURIN OSA MEISTÄ

- Jos huomioidaan kaikki erilaiset pelimuodot ja satunnainenkin pelaaminen, **97,4 % suomalaisista pelaa ainakin jotakin**. Aktiivisia, eli vähintään kerran kuukaudessa jotain peliä pelaavia suomalaisia on noin 89 prosenttia. (Pelaajabarometri 2015)



# Pelaaminen on poikien ja nuorten miesten touhua?

## EI PIDÄ PAIKKAANSA

- Pelaajat eivät suinkaan ole pelkästään nuoria miehiä tai poikia, v. 2015 Pelaajabarometrin mukaan:
- **Kaikkien suomalaisten pelaajien keski-ikä on hieman yli 42 vuotta, ja keskimääräinen digitaalinen pelaaja on 38-vuotias.**
- **Miesten ja naisten pelaaminen on kaikki pelaamisen tyypit huomioiden samalla tasolla:** niin naisista kuin miehistäkin satunnaisesti ainakin jotain kertoo pelaavansa n. 97 % vastaajista.

# Pelaaminen on poikien ja nuorten miesten touhua?

## HUOM!

- **Digitaalisen pelaamisen aktiivisuus** on kuitenkin miesten ja poikien keskuudessa tyttöjä ja naisia suurempaa (Pelaajabarometri 2015).

# Vaikeita ja ristiriitaisia tilanteita voi ratkoa leikin avulla?

## KYLLÄ

- Filosofi Kai Alhasen mukaan leikin hyödyntäminen **on erityisesti tarpeen** käsiteltäessä seikkoja, joista **tiedetään hyvin vähän** tai joihin **liittyy paljon ristiriitoja osallistujien kesken**
- Leikki siirtää keskustelun lähes huomaamatta **tässä ja nyt-hetkeen.**

# Vaikeita ja ristiriitaisia tilanteita voi ratkoa leikin avulla?

Leikkiin antautuva ihminen näyttää itsestään usein jotain sellaista, **jota hänestä ei muutoin tule esiin**.  
Leikissä jokaiselle tarjoutuu myös hetkeksi **mahdollisuus muuttua joksikin toiseksi** kuin mitä hän aiemmin on ollut. (Alhanen 2016)

# Leikillisyydellä voi edistää vastoinikäymisistä selviytymistä?

## KYLLÄ

- **Resilienssi** on kykyä kestää ja selvitä stressistä sekä traumaattisista tilanteista. Tutkimuksissa on osoitettu esimerkiksi, että **säännöllinen leikillisuus edistää resilienssin kasvua**. (esim. Chang, Yarnal, & Chick, 2016).
- → Parempi viihtyminen, rentous ja huumori vapauttavat voimavaroja ja auttavat jaksamaan (Mäyrä 2015)

# ERILAISIA TAPOJA PELILLISTÄÄ AIKUISSOSIAALITYÖTÄ





# Pelataan viihdepelejä

- Esim. Vantaan sosiaalisen kuntoutuksen tiimin eli Stepin peliryhmä, joka oli kuntouttavan ryhmätoiminnan kokeilu nuorille, joilla haasteita sosiaalisten tilanteiden kanssa
- *"Pelien myötä heräsi paljon keskusteluja mm. arvoista, perhesuhteista, tunteista ja vuorovaikutustavoista ja –tyyleistä. Mikä tahansa pelielementti teemojen käsittelyssä (kortit, lautapeli ym.) helpotti keskustelemista."*
  - Stepin työntekijä

# Pelataan hyötyp pelejä

- Digitaaliset hyötypelit: esim. e-työnhakupeli tai HowZitBro
- Analogiset pelit: esim. Kepeli-hankkeessa kehitetyt, KRITS:in Asumisen monopoli tai Vamoksen Taloustaito-peli
- Voidaan hyödyntää yksilö- ja ryhmätyössä sekä kehittää itse
- Lisätietoa: [http://www.socca.fi/files/7161/Hyotypeli-listaus\\_PRO\\_SOS\\_-hanke.pdf](http://www.socca.fi/files/7161/Hyotypeli-listaus_PRO_SOS_-hanke.pdf)

# Kehitetään pelejä

- Maahanmuuttajanaيسille tarkoitettu ryhmä oli sosiaalista kuntoutusta, jonka tavoitteena oli kehittää peli yhteistyössä osallistujien kanssa. Mukana vertaisohjaajia aikaisemmasta sosiaalisen sirkuksen ryhmästä.
- Ensimmäiseksi tutustuttiin leikillisiä ja pelillisiä keinoja hyödyntäen. Ryhmäläiset pitää tuntea, että voi edetä pelin kehittämisessä ja pääsee tutkimaan syvemmin teemoja.
- Naiset pohtivat, että olisi tärkeää kehittää työväline, jonka avulla työntekijät voisivat tutustua paremmin asiakkaisiin.

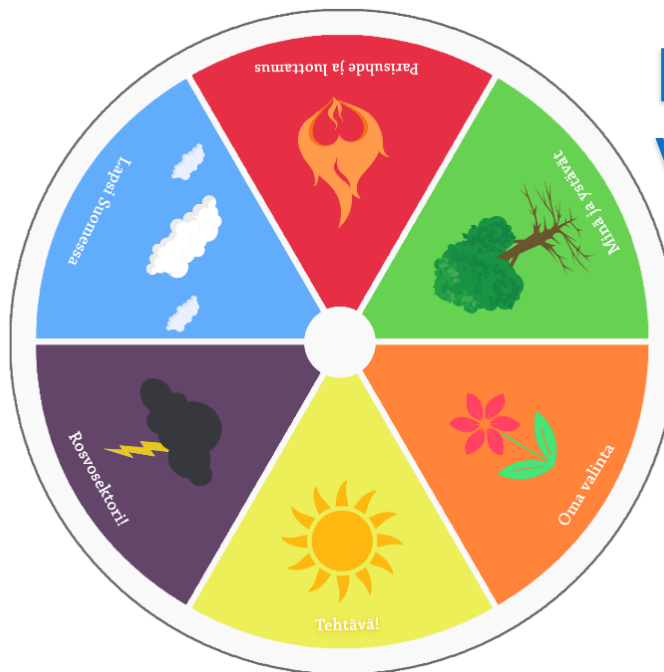
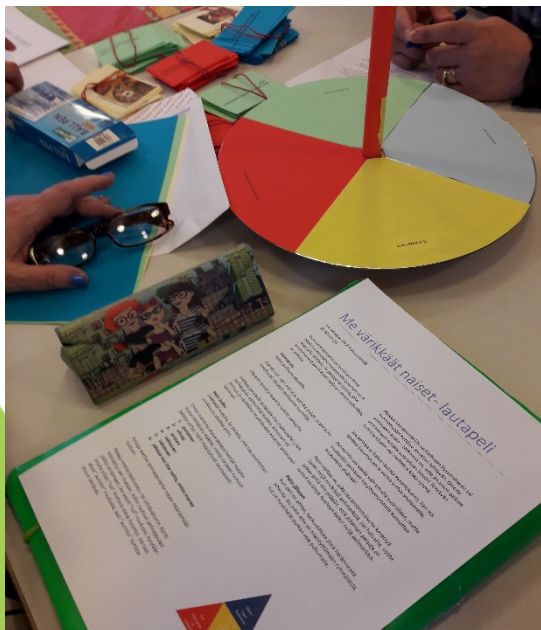
# Kehitetään pelejä

- Jatkoimme aiheen parissa kysellen ja keskustellen. Saimme esille teemoja, joita pelin pitäisi käsitellä.
- Olemme kehitelleet ja testanneet peliin kysymyksiä, muun muassa pienryhmätyöskentelyä ja draamaharjoituksia voidaan hyödyntää tässä.
- Keväällä 2018 aiomme pohtia yhdessä lisää sitä, miltä peli näyttää ja millaiset pelisäännöt pelissä on. Saimme apua PRO SOS –hankkeen pelillisyyden kokemusasiantuntijalta.
- Tärkeää on myös rajaaminen ja yhdessä fokusoiminen. Lopuksi kokeiltiin ja kehitettiin peliä palautteen pohjalta.

# Pelin kehittämisen hyötyjä

- "Tunne että mä teen jotakin hyödyllistä...että autan jotakin tehdä jotain hyvää. Se on minulle tärkeää." –asiakasosallistuja
- ".. Pelin kautta tulee mukava tunne ja turvallinen olo, uskaltaa sanoa mitä muuten ei sanoisi tuntemattomille ihmisille, todella tärkeä toiminnassa." – asiakasosallistuja.
- Pelinkehittämisryhmään osallistunut nainen kertoi voineensa vähentää masennuslääkitystä. Suurin osa naisista aktivoitui ryhmän jälkeen.
- Sirkus- ja pelinkehittämisryhmään osallistunut ammattilainen kommentoi, ettei voisi enää palata konventionaaliseen sosiaalityöhön. Ammattilaiset kokevat toiminnan erittäin mielekkääksi ja tärkeäksi. Lisää ymmärrystä ja uutta tietoa asiakkaiden elämäntilanteista.





# ELÄMÄN VÄRIT –PELI

## Taivas: Lapsi Suomessa

Mitä on hauska tehdä lasten kanssa?

## Metsä: Minä ja ystävät

Kerro jokin hyvä muisto, kun vietit aikaa ystävän kanssa

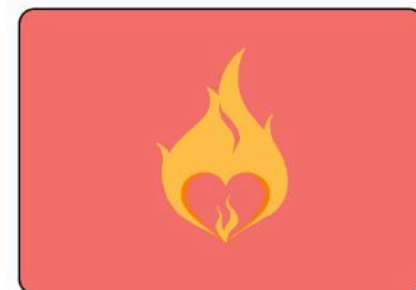
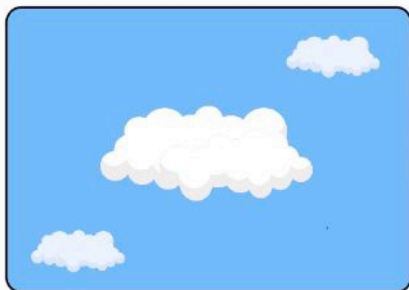
## Aurinko: Tehtäväkortit

Tee tai tehkää ryhmässä patsas rakkaudesta



## Punainen: Parisuhde ja luottamus

Miten parisuhde muuttuu lasten saannin jälkeen?



# Elämän värit –pelin tavoitteena

- Asiakkaaseen tutustuminen ja luottamuksen kasvattaminen.
- Pelaamalla halutaan kasvattaa myös voimavaroja (nauru, omien vahvuuksien esittely, sosiaalisuus, sanavaraston kasvattaminen).
- Erilaisten näkökulmien jakaminen ja keskustelu teemoista.

## OHJAAJAN ROOLINA:

- Peliä on tarkoitus pelata yhdessä. Työntekijän heittäytyminen auttaa luottamuksen syntymistä.
  - Työntekijä on pelaamisen ohessa toiminnan sujuvoittaja, joka tarjoaa lisäkysymyksiä ja ohjausta.
  - Kun peli on ohitse, keskustelkaa siinä heränneistä ajatuksista.
- Pelaaminen vaatii tietyn ilmapiirin, lämmittelyä ja luottamusta.

# Hyödynnetään pelillisiä ja leikillisiä elementtejä –case Kielistartti

Kehitimme ryhmämuotoisen palvelutarpeen arvioinnin mallin **Kielistartin**, jossa kokeilimme teemojen käsittelyä ja tietojen esille nostamista asiakaslähtöisesti pelillisyyden ja toiminnan kautta. Hyödynsimme myös itsearviointimenetelmää (Elämäntilanteen selvittämisen ympyrä, ESY).

Tavoitimme 35-64 vuotiaita maahanmuuttajanaisia, joilla on heikko suomen kielen taito. Monella luku- ja kirjoitustaidottomuutta ja taustalla erilaisia haasteita.



# Hyödynnetään pelillisiä ja leikillisiä elementtejä–case Kielistartti

Pelillistimme palvelutarpeen arvioinnin teemojen (esim. terveys, ihmissuhteet, arki ja asuminen, harrastukset, rahankäyttö, työ ja tulevaisuuden tavoitteet) käsittelyä.

Keskustelujen virittäjinä toimivat esim. terveys- ja asumisbingo, pullonpyöritys-talousvisa tai onnenpyörällä palvelut tutuksi.

*"Ryhmä lähti keskustelemaan vilkkaasti ja nousi paljon asioita. Samalla tehtiin myös palveluohjausta."*

# Hyödynnetään pelillisiä ja leikillisiä elementtejä—case Kielistartti

- Luo turvallisen ja rennon ilmapiirin.
- Auttaa osallistumaan ja kertomaan itsestä, syntyy keskustelua. "Paikka ilmaista itseään".
- Pelit ja leikit ovat tasavertaisia kaikille. Ei ole kielen tuomaa muuria niin paljon.
- Tuo iloa ja naurua, mikä helpottaa vaikeiden asioiden käsittelyä.
- Lähentää ihmisiä ja tukee vertaistuellista keskustelua.
- Sitouttaa toimintaan.
- Lisää rohkeutta ja itsetuntoa.

# Hyödynnetään pelillisiä ja leikillisiä elementtejä–case Kielistartti

SAADA ASIAKAS MUKAAN ARVIOINTIIN JA POHTIMAAN OMAA ELÄMÄÄ

*" Osallistujat pystyvät enemmän omasta elämästään käsin tuottamaan jotakin itsestään. Eikä se ole pelkästään työntekijästä lähtevää. **Ihmisellä tulee lupa miettiä ihan itse ja tilaa siihen että kuullaan ja huomataan.** " -työntekijä*

TYÖNTEKIJÖILLÄ MAHDOLLISUUS HUOMATA:

*"Paljon tietoa asiakkaiden toimintakyvystä, vahvuuksista, tuen tarpeista" – työntekijä*

# Hyödynnetään pelillisiä ja leikillisiä elementtejä–case Kielistartti

- Pelillistimme palautteen keräämisen:



# Hyödynnetään pelillisiä ja leikillisiä elementtejä—case Kielistartti

## TYÖNTEKIJÄT:

*"Varmempi olo vetää Kielistartti 2:ssa. Ryhmän vetämisen tapa ja leikillisyyden ideologiaan oli helppo mennä, muistui mieleen ja rohkeammin käytti menetelmiä ja kokeili juttuja. Pystyi soveltamaan pelejä. "*

*"Nyt kun on tuo opas tehty ihmiset pystyy menemään siitä askeleen eteenpäin ja omilla intresseillä."*

*"Itselle jäi energinen ja voimaantunut olo. "*

# Tehdään



## PELITARINOITA

**PRO  
SOS**  
..... HANKE

SeAMK  
SEINÄJOEN AMMATTIOPETTAJAKOULU  
SEINÄJOEN UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Socca  
Pääkaupunkiseudun  
sosiaalialan osaamiskeskus

SONet BOTNIA

SOCOM  
Koulutus- ja  
osaamiskeskus

VASSO

PIKASSOS

Sosiaalialan osaamiskeskus  
Vero- ja  
tullitietä

KOSKE  
Koulutus- ja  
osaamiskeskus

Yhteiskunnan  
osaamiskeskus

**PRO  
SOS**  
..... HANKE  
Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014–2020  
Euroopan unioni  
Euroopan sosiaalirahasto

” Jokaisella meistä on oma, yhtä arvokas, pelihistoria. Lapsuudesta nuoruuteen ja aikuisuudesta vanhuuteenkin asti vietämme aikaa lelujen, leikkien ja pelien parissa. Pelit eivät ole koskaan olleet elämästä irrallaan oleva saareke, vaan osa arkea. Miettiessämme pelihistorioitamme käymme läpi henkilöhistorioitamme. Pelit kietoutuvat elämän erilaisiin hetkiin.”

”Pelit ovat hyvin henkilökohtaisia ja kokemuksellisia.”

Kultima, Annakaisa ja Stenros, Jaakko (2018) Minun pelihistoriani : Henkilökohtaisia tarinoita suomalaisten pelaamisesta ja leikkimisestä





# Mitä?

- Pelitarinaa kertoessaan asiakas kertoo omaa elämäntarinaansa pelaamisen kautta: mitä on pelannut, milloin, miksi, kenen kanssa...
- Ollaan kiinnostuneita asiakkaasta ja tämän harrastuksista
- Voimavaralähtöinen lähestymistapa paljon pelaavien asiakkaiden palvelutarpeiden tunnistamiseen ja kuntouttavaan sosiaalityöhön

# Miksi?

- Pelaaminen on merkittävä osa monen ihmisen arkea
- Pelaamisesta puhuessaan pelaajat kertovat samalla muusta elämästään: tunteista sekä yksinäisyyden, erilaisuuden ja turvattomuuden kokemuksista (Hiltunen 2017)

# Hyödyt työntekijälle?

- Pelaamiseen liittyvän tiedon lisääntyminen
- Ongelmalähtöisestä voimavaralähtöiseen
- Tutustuminen asiakkaaseen: pelaaminen on tulokulma, jonka tarkoituksena on helpottaa muista asioista puhumista
- Uusi mahdollisuus asiakkaiden tavoittamiseen?
- Harjoituksen jälkeen työntekijällä on kokonaisvaltaisempi kuva asiakkaan tilanteesta, tämän voimavaroista, mahdollisista ongelmista ja suunnitelmista tulevaisuutta varten

# Työntekijöiden kertomaa

- Menetelmä on tuonut lisää ulottuvuutta omaan työhön.
- Helpolla tavalla tutustuu asiakkaan elämään todella monipuolisesti.
- On helppo asiakkaan kanssa palata myöhemmin aiheen kautta esiin tulleisiin asioihin.
- Lisännyt asiakkaan motivaatiota sekä saapua tapaamisiin että tarttua terveydellisiin ja päihteisiin liittyviin haasteisiin aiempaa tavoitteellisemmin.
- Oli yllättävää, miten syviin muisteluihin nuoret lähtivät Pelitarinan kautta.

# Hyödyt asiakkaalle?

- Pelaaminen on pelaajille aihe, josta usein pystyy puhumaan vapautuneesti ja tietää paljon
- Mahdollisuus puhua omista kiinnostuksen kohteista ja pohtia omaa pelaamista jonkun sellaisen kanssa, joka ei tuomitse ja on kiinnostunut
- Keskustelun kautta asiakas voi löytää omasta harrastuksestaan ja itsestään uusia puolia
- Asiakasta tuetaan hänen omien unelmiensa ja tavoitteidensa löytämisessä
- Oman elämän jäsentäminen

# Mitä pelitarina voi kertoa?

- Taidoista, vahvuuksista ja osaamisesta: pelimaailmassa vs. reaaliaikaisessa
- Pelaamisen merkityksistä: selviytymiskeino, ajanviete, pakkomielle...? Muutokset näissä?
- Läheisistä ihmisistä ja elämän käännekohdista
- Tarpeista, arjesta, sosiaalisista suhteista
- Identiteetistä
- Onko pelaaminen ongelmallista

# SITTEN EI MUUTA KUN PELITARINOITA TEKEMÄÄN...



# PELAAMISEN ELÄMÄNJANA

- Pyydä kertojaa piirtämään paperille oma elämänjана ja merkitsemään janelle 1-3 tärkeintä peliä kuhunkin elämänvaiheeseen
- Kertoja voi myös alkaa kertomaan omaa tarinaansa ilman paperia ja työntekijä voi toimia kirjaajana
- Pelitarinan kertominen kannattaa ajatella prosessina ja palastella sen tekeminen useammalle tapaamiselle
- Voitte hyödyntää myös kuvia, ääntä, videota
- Tärkeintä on asiakkaan omaehtoinen kerronta, jota työntekijä auttaa tekemällä tarkentavia kysymyksiä sekä aktiivinen kuuntelu



# ERILAISIA IDEOITA KYSYMYSKORTTIEN HYÖDYNTÄMISEEN

- **TYÖNTEKIJÄ KYSELEE KORTTIEN AVULLA PELAAMISESTA** (pelaamisen aloittamisesta tulevaisuuden haaveisiin)
- **SAMOJA KYSYMYKSIÄ VOI KYSYÄ KAIKKIEN PELIEN KOHDALLA** (muistot ja tilanteet ovat voineet olla erilaisia)
- **KORTIT PÖYDÄLLÄ KÄÄNTÖPUOLI YLÖSPÄIN**  
Asiakas nostaa sattumanvaraisesti yhden kortin ja siitä aloitetaan keskustelemaan
- **KORTIT PÖYDÄLLÄ KYSYMYSPUOLI YLÖSPÄIN**  
Asiakas saa itse valita mistä kortista haluaa kertoa

**VOITTE KIRJOITTA A JANALLE ASIAKKAAN KERTOMAA**

# PELITARINAOPAS JA KORTIT

- LÖYTYVÄT TÄÄLTÄ:  
[http://www.socca.fi/kehittaminen/pro\\_sos/materiaalit](http://www.socca.fi/kehittaminen/pro_sos/materiaalit)

# MITÄ ON VIELÄ LUVASSA?

- Syntyy leikillisyyttä ja pelillisyyttä hyödyntävän sosiaalisen kuntoutuksen toimintamalli yhteistyössä THL:n SOKRA- hankkeen kanssa Osallisuuden palas-työnä
- Toimintatavat viedään Innokylään ja SOKRA-hankkeen nettisivuille tuotetaan Osallisuuden edistämisen malli aikuissosiaalityön pelillistämisestä
- Toimintamalli julkaistaan Soccan osahankkeen loppuraportissa sekä syntyy erillisiä oppaita aiheesta
- Pelillisuus uudenlaisen sosiaalityön välineenä - kokemuksia PRO SOS –hankkeesta seminaari 23.11. Helsingissä

# Löydät meidät netistä ja somesta - käy tsekkaamassa!

Soccan osahanke:

- [www.socca.fi/kehittaminen/pro\\_sos](http://www.socca.fi/kehittaminen/pro_sos)
- <https://www.facebook.com/PROSOSpks/>

Valtakunnallinen PRO SOS- hanke:

- <http://www.prosos.fi/>
- [www.facebook.com/PROSOSvaltakunnallinen](http://www.facebook.com/PROSOSvaltakunnallinen)

Juttu meistä Talentia-lehdessä:

<https://www.talentia-lehti.fi/pelit-aikuissosiaalityon-kayttamaton-mahdollisuus/>

# PRO SOS

Uudenlaista sosiaalityötä  
yhdessä rakentamassa

..... HANKE

14.9.2018

