

”TÄÄL ON JÄTSKIMAA JA TÄN LÄTKÄNPELAAJAN VOI
SYÖDÄ” – Leikkiä tukevat oppimisympäristöt esikouluikäisten
lasten näkökulmasta

Katariina Metsäranta

Laura Niemi

Opinnäytetyö, syksy 2015

Diakonia-ammattikorkeakoulu

Sosiaalialan koulutusohjelma

Sosionomi (AMK)

+ Lastentarhanopettajan virkakelpoisuus

TIIVISTELMÄ

Metsäranta, Katariina & Niemi, Laura. ”Tääl on jätskimaa ja tän lätkänpelaajan voi syödä” – Leikkiä tukevat oppimisympäristöt esikouluikäisten lasten näkökulmasta. Helsinki, syksy 2015, 90 s., 8 liitettä. Diakonia-ammattikorkeakoulu, Sosiaalialan koulutusohjelma, sosionomi (AMK) + lastentarhanopettajan virkakelpoisuus.

Opinnäytetyön tavoitteena oli tutkia, millaiset ominaisuudet oppimisympäristössä tukevat lapsen mielekästä ja laadukasta leikkiä lasten omasta näkökulmasta. Tutkimus oli luonteeltaan laadullinen, ja se toteutettiin esikouluikäisten lasten kanssa Helsingin kaupungin päiväkotit Korallissa. Tutkimusaineisto kerättiin pienryhmätoimintana kevään 2015 aikana. Pienryhmissä lapset piirsivät maailman parhaan leikkitilan. Tutkimusaineistona käytettiin pienryhmätilanteissa syntynyttä videoitua materiaalia lasten keskusteluista. Aineisto litteroitiin ja analysoitiin teemoittain.

Opinnäytetyön teoreettisena viitekehyksenä toimivat leikillisen oppimisympäristön ominaisuudet, joita ovat ruumiillisuus, emotionaalisuus, toiminnallisuus, oivaltaminen, yhteisöllisyys, narratiivisuus ja luovuus. Teoreettisessa viitekehyksessä käsiteltiin lisäksi leikkiä ja leikin eri muotoja leikin pedagogisen jaottelun mukaan. Leikillisen oppimisympäristön seitsemän ominaisuutta muodostavat pääteemat tutkimusaineistolle. Niillä oli tässä opinnäytetyössä keskeinen rooli teoreettisesta viitekehyksestä tulosten johtopäätöksiin saakka. Leikillisen oppimisympäristön ominaisuudet antoivat tutkimusaineiston analysoimiselle kattavat ja monipuoliset mahdollisuudet. Koko tutkimuksen aikana korostui lapsen äänen kuuleminen, ja se tehtiin lasta kunnioittaen.

Opinnäytetyön tulosten perusteella voidaan todeta, että lapset kaipaisivat leikillisiin oppimisympäristöihin mahdollisuutta luovalle, mielikuvitukselliselle ja kokonaisvaltaisen liikkumisen mahdollistavalle leikille. Oppimisympäristöjä muokattaessa lasten ajatusten huomioiminen leikillisen oppimisympäristön ominaisuuksiin liittyen lisäisi lasten äänen kuulemistä. Oppimisympäristö, jossa lapsella olisi turvallista tutkia ja tarkastella asioita uusista näkökulmista, tukisi lapsen kokonaisvaltaista oppimista ja kehitystä.

Asiasanat: leikillinen oppimisympäristö, leikki, varhaiskasvatus, lapsen osallisuus

ABSTRACT

Metsäranta, Katariina and Niemi, Laura. "Here is the Ice cream wonderland and you can eat this hockey player" – Supporting environments for playing from preschool children's perspective. 90 p., 8 appendices. Language: Finnish. Helsinki, Autumn 2015. Diaconia University of Applied Sciences. Degree Programme in Social Services. Option in Social Services and Education. Degree: Bachelor of Social Services + early childhood education teacher qualification.

The purpose of the thesis was to study the most supporting learning environment for children's meaningful and high quality play from their point of view. The study was qualitative and it was carried out with preschool children in the kindergarten Koralli, one of the kindergartens of the city of Helsinki, Finland. The research data was collected through small groups of children during spring 2015. In these small groups, the children made a drawing of an imaginary kindergarten that in their mind represented the best kindergarten in the world. The children's discussions during the small group situations were videotaped and the collected video material was used as the research data. The data were transcribed, after which the data were analyzed thematically.

The theoretical framework of the thesis consists of the features of the playful learning environment, which are embodiment, emotion, action, insight, collaboration, narration and creation. The theoretical framework processed also play and the different forms of play according to the pedagogic classification of play. The research data was themed mainly according to the seven features of the playful learning environment. These features had a key role in forming the thesis extending from the theoretical framework to the conclusions of the research. The features of the playful learning environment offered a comprehensive framework to analyze the research data. During the entire research process, hearing of the children's voice was emphasized and the research was conducted with a great respect towards the children.

The results of the study lead to the conclusion that according to the children's opinions, children are longing for an environment that makes it possible to be creative, use one's own imagination and have the possibility to move freely while playing. Improving the learning environments according to the features of playful learning environment as presented by the children themselves, would help bringing out the children's voice. A learning environment that enables a child to study and explore things in a safe way from new perspectives supports child's comprehensive learning and development.

Keywords: playful learning environment, play, early childhood education, child participation

SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	6
2 MONINAISIA OPPIMISYMPÄRISTÖJÄ VARHAISKASVATUKSESSA.....	8
2.1 Oppimisympäristö.....	8
2.2 Esiopetuksen oppimisympäristö.....	9
2.3 Leikillinen oppimisympäristö.....	10
2.4 Leikillisen oppimisympäristön ominaisuudet.....	11
2.5 Varhaiskasvatuksen merkitys oppimisympäristöjen rakentajana.....	14
3 LEIKKI JA LAPSEN OSALLISUUS.....	16
3.1 Leikin määrittely.....	16
3.2 Leikin merkityksestä lapselle.....	18
3.3 Kuusivuotiaan lapsen leikki.....	20
3.4 Lapsen osallisuus toiminnassa.....	22
4 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS.....	24
4.1 Tarkoitus ja tutkimuskysymykset.....	24
4.2 Tutkimusympäristö ja kohderyhmä.....	24
4.3 Laadullinen tutkimus.....	26
4.4 Tutkimuksen kulku.....	27
4.5 Aineiston analyysi.....	30
5 TULOKSET.....	34
5.1 Ruumiillisuus.....	34
5.2 Emotionaalisuus.....	36
5.3 Toiminnallisuus.....	37
5.4 Oivaltaminen.....	39
5.5 Yhteisöllisyys.....	41
5.6 Narratiivisuus.....	43
5.7 Luovuus.....	45
5.8 Vapaa- ja sääntöleikki.....	47
6 POHDINTA.....	52
6.1 Tutkimuksen eettisyys.....	52
6.2 Tutkimuksen luotettavuus.....	53
6.3 Ammatillinen kasvu.....	55

6.4 Tutkimustulosten tarkastelua	58
6.5 Jatkotutkimusehdotukset	64
LÄHTEET	67
LIITE 1: Kirje lapsille.....	73
LIITE 2: Tutkimuslupakaavake lasten vanhemmille.....	74
LIITE 3: Lupakirje vanhemmille esitestaukseen osallistumisesta	75
LIITE 4: Pienryhmien alkutarina.....	76
LIITE 5: Ohjeet piirtämiseen	77
LIITE 6: Haastattelukysymyksiä pienryhmätilanteisiin	78
LIITE 7: Leikillisen oppimisympäristön ominaisuudet lasten vastauksissa	79
LIITE 8: Vapaa- ja sääntöleikki lasten vastauksissa	88

1 JOHDANTO

Opinnäytetyömme aiheena ovat leikkiä tukevat oppimisympäristöt päiväkodissa lasten näkökulmasta. Tarkoituksena on selvittää, millaiset ominaisuudet oppimisympäristössä tukevat lapsen mielekästä ja laadukasta leikkiä. Tutkimus on luonteeltaan laadullinen, ja sen aineistonkeruu toteutettiin päiväkotiki Korallin esikouluryhmässä pienryhmätoimintana. Opinnäytetyön aihe on työelämälähtöinen. Päiväkotiki Korallissa yhtenä kehittämisteemana toimintavuotena 2015 on leikki, ja opinnäytetyömme tukee tätä teemaa. Olemme rajanneet opinnäytetyömme sisätiloihin, emmekä erikseen käsittele päiväkodin seinien ulkopuolisia oppimisympäristöjä, kuten pihaa ja lähiympäristöä.

Aihepiiri on ajankohtainen, sillä leikki kuuluu vahvasti varhaiskasvatukseen ja esiopetukseen. Esiopetuksessa mahdollistetaan tila lasten leikeille, aloitteille ja kokeiluille. Leikillä on iso merkitys lapsen kehitykselle, se auttaa esimerkiksi uusien taitojen oppimisessa ja tunteiden käsittelyssä. (Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014, 23.) Ei ole siis samantekevää, millaisessa oppimisympäristössä leikkiä pääsee toteuttamaan. Tällä hetkellä leikistä ja oppimisympäristöistä omaa tutkimustaan tekee varhaiskasvatuksen kehittämissyksikkö, VKK-Metro. Tarve leikin ja oppimisympäristöjen kehittämiseksi on siis huomattu yleisellä tasolla, mikä antaa vahvistusta aiheemme tärkeydelle.

Työelämästä saamamme kokemuksen mukaan oppimisympäristöjä muokataan pitkälti kasvattajien näkemysten perusteella, eikä välttämättä huomioida lapsilähtöisesti lapsien omia toiveita tiloihin liittyen. Lapsilähtöisyydessä korostuvat usein lapsen tarpeet ja kiinnostuksen kohteet, sekä lapsen aktiivisuuden huomioon ottaminen. Aktiivisuuden määrä vaihtelee kuitenkin lapsen itse keksimästä toiminnasta aikuisen ohjaamaan toimintaan. Sekä aikuinen että lapsi voivat omasta näkökulmastaan tarkastella asioita lapsilähtöisesti. (Karlsson 2012, 21–22.)

Tulevina lastentarhanopettajina koemme tärkeäksi, että lapsi otetaan entistä enemmän mukaan häntä koskeviin päätöksiin ja osallisuutta tuetaan lapsen ikä- ja kehitystason mukaisesti. Vaikka opinnäytetyömme ei ole täysin lapsinäkökulmainen, näemme käsitteen työmme kannalta tärkeäksi, sillä tutkimusaineistomme sisältö on lasten itsensä

tuottamaa. Lapsinäkökulmaisella tutkimuksella pyritään tuomaan esiin lasten näkemyksiä ja toimintatapoja, lapsen toimiessa ennemmin tutkimuksen subjektina kuin objektina. Tarkoituksena on tuottaa tietoa lasten omista näkökulmista heidän viestejään kuunnellen sekä nostamalla esiin ja analysoimalla heidän kokemuksiaan ja tapoja toimia sekä ilmaista asioita. Lapsinäkökulmaisuuuden saavuttamiseksi ei riitä, että lapset pelkästään tuottavat tutkimusaineistoa, vaan aihetta on myös lähestyttävä lasten näkökulmista aikuisten näkökulmien lisäksi. Lapsinäkökulmaisessa tutkimuksessa lapsinäkökulma kantaa läpi koko tutkimusproessin, tutkimustehtävän muotoilusta johtopäätösten tekoon. (Karlsson 2012, 22–23.)

Sosionomina ymmärrys oppimisympäristön ja sen muokkaamisen merkityksellisyydestä lapsen ääntä kuunnellen voi paremmin mahdollistaa lapsen osallisuuden lisäämisen ja mielekkäämmän leikin, joka osaltaan lisää oppimista. Tämän opinnäytetyön kautta tapahtuva ammatillinen kehittyminen lisää lastentarhanopettajan työssä vaadittavaa osaamista. Tutkimuksen avulla saamme tietoa lapsen kokemusmaailmasta ja näin pääsemme lähemmäs lasta. Varhaiskasvatuksen ammattilaisena leikin ja oppimisympäristön merkityksen ymmärtäminen vaatii laajaa teoretietoa lapsen kehityksestä, leikistä ja oppimisympäristöstä. Uskomme, että tutkimuksen avulla pystymme laajentamaan ammattiosaamistamme näillä osa-alueilla.

2 MONINAISIA OPPIMISYMPÄRISTÖJÄ VARHAISKASVATUKSESSA

2.1 Oppimisympäristö

Oppimisympäristö on paikka, jossa lapset, aikuiset, erilaiset oppimistyyliä ja näkemykset sekä toiminta ja teknologia kohtaavat. Oppimisympäristö voidaan nähdä fyysisenä, psyykkisenä, sosiaalisena, kognitiivisena ja kulttuurisena kokonaisuutena. Tällainen oppimista tukeva ympäristö voi olla esimerkiksi luokkahuone, kirjasto, leikkipuisto mutta myös virtuaalinen ympäristö. (Hyvönen, Kangas, Kultima & Latva 2007, 9.) Konkreettisen paikan lisäksi oppimisympäristö voi siis olla myös yhteisö tai toiminta, joka mahdollistaa oppimista (Kronqvist & Kumpulainen 2011, 45).

Mikään ympäristö ei itsessään ole tae oppimiselle, vaan se tapahtuu opiskelun avulla. Leikkiessä lapsen oppiminen mahdollistuu. Ympäristö voi tukea leikkimistä, mutta toisaalta se voi estää tai vaikeuttaa leikin toteutumista. Lapsen kohdalla voidaankin puhua, että leikki on lapsen opiskelua, pelien pelaamista tai muuta leikin kautta tapahtuvaa toimintaa. (Hyvönen ym. 2007, 9.) Oppimisympäristön tarjoamien mahdollisuuksien kautta opitaan ja luodaan uutta, sekä ratkotaan haasteita (Kronqvist & Kumpulainen 2011, 45).

Leikkiminen, liikkuminen ja tutkiminen ovat lapselle ominaista toimintaa. Toiminta, jossa lapsi pääsee ilmaisemaan itseään esimerkiksi taiteiden keinoin, tukee hyvinvointia ja lisää lapsen osallistumismahdollisuuksia. Mielekäs tekeminen lisää lapsen ajattelua ja tunteiden ilmaisua. Keskustelut lapsen kanssa ja havaintojen tekeminen lasten toiminnasta avaavat kasvattajalle lasten ajatuksia ja heidän maailmaansa. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2005, 20.)

Ympäristö voidaan jakaa kolmeen tekijään: fyysiseen ympäristöön, yksilöllisesti tulkittuun ympäristöön sekä yhteiskunnallisesti ja kulttuurisesti määriteltyihin tiloihin. Fyysinen ympäristö on kaikkea sitä, mitä tilassa on näkyvillä, esimerkiksi huonekalut ja lelut. Yksilöllisesti tulkitussa ympäristössä ihmisen omat kokemukset ja havainnot ympäristöstä tuovat tilaan jokaisen yksilön oman merkityksen. Nämä omiin havaintoihin ja tuntemuksiin perustuvat kuvaukset eivät ole siis objektiivisia ja ne ovat kaikilla omanlaisi-

aan. Fyysisen ympäristön tuomia kokemuksia ei voida irrottaa ihmisestä. Fyysinen ympäristö voi nostaa esiin ihmisessä esimerkiksi erilaisia tunteita ja muistoja. (Raittila 2008, 16; Raittila 2011, 60.)

Raittilan tekemän tutkimuksen mukaan ympäristö ei rakennu pelkästään fyysisyydestä ja lapsen kokemuksista, vaan myös lapsen ja ympäristön välisestä vuorovaikutuksesta (Raittila 2008, 16). Varhaiskasvatuksessa tämän asian ymmärtäminen on tärkeää oppimisympäristön muokkaamisen kannalta. Lasten oppimisympäristöä mietittäessä lapsen omien kokemusten ja mielipiteiden huomioiminen pitäisi nähdä yhtenä tärkeimpänä oppimista tukevana tekijänä. Tutkimusta lasten kokemuksista fyysiseen ympäristöön liittyen on toistaiseksi tehty varsin vähän. (Raittila 2011, 60.)

2.2 Esiopetuksen oppimisympäristö

Perusopetuslakia on muutettu vuonna 2014 esiopetuksen osalta ja se määrää, että lapsen on osallistuttava vuoden kestävään esiopetukseen tai muuhun esiopetuksen tavoitteet saavuttavaan toimintaan. Huoltajan vastuulla on, että lapsi osallistuu esiopetukseen. (Perusopetuslaki 1998/628.) Lain muuttumisella vahvistetaan lapsen oppimista ja oppimisvalmiuksia. Esiopetuksessa tuetaan tarpeen mukaan lapsen kasvua sekä oppimista. (Esiopetuksen velvoittavuus -tiedote 2015, 1.)

Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteissa oppimisympäristö määritellään pedagogisesti monitahoiseksi ja joustavaksi kokonaisuudeksi. Oppimisympäristöjen tarkoituksena on edistää vuorovaikutusta ja yhteisöllisyyden kehittymistä. Lapset osallistuvat myös oppimisympäristöjen muokkaamiseen. Lasten mukaanotto oppimisympäristöjen suunnitteluun vahvistaa lapsen osallisuuden ja onnistumisen kokemuksia, lisäten samalla vuorovaikutusta vertaisten kanssa. (Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014, 23–24.)

Esiopetuksessa käytettävät tilat, paikat, välineet sekä yhteisöt ja käytännöt rakentavat oppimisympäristön. Näiden oppimisympäristöjen tulisi tarjota lapselle mahdollisuus leikkiin ja luovuuteen sekä antaa tilaisuus asioiden monipuoliseen tarkasteluun. Nämä tukevat lapsen kasvua, oppimista sekä vuorovaikutusta. Oppimisympäristön tulisi olla

sellainen, jossa hyödynnetään lasta motivoivia ja toiminnallisia työtapoja. (Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014, 23.)

2.3 Leikillinen oppimisympäristö

Leikillistä oppimisympäristöä voidaan kuvata oppimisympäristön tavalla fyysisenä, psyykkisenä, sosiaalisena, kognitiivisena ja kulttuurisena kokonaisuutena. Näissä kokonaisuuksissa otetaan huomioon vahvasti lapsen näkökulma. Leikillisessä oppimisympäristössä lapsen äänen kuuleminen erilaisten keskusteluiden, leikkien ja pelien kautta vievät lähemmäs lapsen sisäistä maailmaa. (Hyvönen ym. 2007, 12, 139.)

Lapsen toiminta ja leikki voidaan nähdä tiloja muuttavana sekä tilat leikkien muovaajina. Tilojen laaja tarkastelu lapsen kokemuksista ja toimintamahdollisuuksista käsin avaa tärkeän näkökulman. (Kullman, Strandell & Haikkola 2012, 11.) Tutkimuksemme yhtenä tavoitteena on päästä lähemmäs lapsen kokemuksia ja ajatuksia. Leikillisen oppimisympäristön tarkastelu lapsen näkökulmasta on siksi perusteltua.

Kangas (2010, 7–8) on tutkinut väitöskirjassaan leikillistä oppimisympäristöä luovan ja leikillisen oppimisen näkökulmasta. Luova ja leikillinen oppiminen on teoreettinen ja pedagoginen tutkimuksessa kehitetty lähestymistapa. Tutkimuksessa esitellään myös esi- ja perusopetukseen sovellettava luovaan ja leikilliseen oppimiseen pohjautuva pedagoginen malli. Tutkimuksen avainasemassa ovat 6–12-vuotiaiden lasten ajatukset, näkemykset sekä toiminnan prosessit erilaisissa leikillisissä oppimisympäristöissä. Väitöskirjan ensimmäinen osatutkimus on keskeinen omaa tutkimustamme tukeva taustatutkimus, sillä siinä tarkasteltiin lasten toiveita leikin ympäristöille. Tutkimus tarjoaa perustan leikin kautta oppimisen määrittelylle sekä leikillisten oppimisympäristöjen suunnittelulle. Tutkimustuloksista ilmenee muun muassa emotionaalisten tekijöiden olevan keskeisiä lasten leikeissä ja toiminnassa.

Hyvösen (2008, 7–8) väitöskirja käsittelee sitä, millaisia mahdollisuuksia leikillinen oppimisympäristö luo esi- ja perusopetukseen. Tällaisia tarjoumia eli affordansseja tässä tutkimuksessa ovat ohjaaminen, leikkiminen sekä oppiminen, joita voidaan toteuttaa eri vuorovaikutustilanteissa. Leikillistä oppimisympäristöä tarkastellaan tutkimuksessa tek-

nologisen leikkikentän avulla. Tutkimus koostuu viidestä osatutkimuksesta. Ensimmäisessä tutkimuksessa kehitettiin ohjaamisen-, leikkimisen- ja oppimisen malli sekä avattiin leikillisyyden käsitettä. Toisessa tutkimuksessa tutkittiin lasten ajatuksia ja ideoita leikin ympäristöistä. Lasten tuottamista heille mieleisistä leikin ympäristöistä näkyi erityisesti toiminnallisuus, luonto sekä tunteisiin liittyvät asiat. Kolmannessa osatutkimuksessa leikillisen oppimisympäristön mahdollisuuksia tarkasteltiin esi- ja peruskoulun opettajien näkökulmasta. Tulosten perusteella opettajien ajatukset leikillisistä oppimisympäristöistä ovat, että ne edistävät lapsen ymmärrystä ja oppimista, sekä antavat erilaisia mahdollisuuksia luoda toimintaa, verrattuna siihen mitä luokkahuoneessa pystytään toteuttamaan. Neljäs osatutkimus koski leikkiä koulussa; minkälaisia mahdollisuuksia leikille on kouluympäristössä. Viidennessä osatutkimuksessa käsiteltiin tyttöjen ja poikien yhteisöllistä leikkiä, joka tutkimuksen mukaan vaatii onnistuakseen harjoittelua ja oppimista. Opettajan vastuu nähdään tässä tärkeänä tekijänä.

2.4 Leikillisen oppimisympäristön ominaisuudet

Leikillisen oppimisympäristön ominaisuudet voidaan jakaa seitsemään erilaiseen tekijään. Nämä tekijät ovat ruumiillisuus, emotionaalisuus, toiminnallisuus, oivaltaminen, yhteisöllisyys, narratiivisuus ja luovuus. (Hyvönen ym. 2007, 148.) Esiopetuksessa nämä ominaisuudet näyttäytyvät lapsen aktiivisena oppimisena, jossa lapsi rakentaa oppimiaan asioita aikaisemman, kokemansa tiedon päälle. Lasten keskinäinen vuorovaikutus lisää oppimista ja kehittää ajattelua sekä mielikuvitusta. (Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2010, 10.) Seuraavassa taulukossa (TAULUKKO 1) esittelemme leikillisen oppimisympäristön ominaisuuksien piirteitä niiden kuvauksen ja vaikutusten kautta.

TAULUKKO1. Leikillisen oppimisympäristön ominaisuudet

Leikillisen oppimisympäristön ominaisuudet	Kuvaus	Vaikutuksia
Ruumiillisuus	<ul style="list-style-type: none"> • Psyykkinen, fyysinen ja sosiaalinen kokonaisuus, jossa ihmisen kasvu ja kehitys ovat vuorovaikutuksessa yhteiskunnan ja ympäristön kanssa (Kuukka 2009, 117–118). • Kuvausta siitä, miltä jokin näyttää. Tähän liittyy ihmisen sukupuoli ja persoona. (Hyvönen ym. 2007, 94.) • Toimijan yksilölliset ominaisuudet ja vahvuudet vaikuttavat (Lehtinen 2009, 93). 	<ul style="list-style-type: none"> • Oppimista tapahtuu koko kehossa. • Leikkien ja pelien kautta lapsi pystyy eläytymään erilaisiin rooleihin, joiden kautta opetellaan vuorovaikutusta ja tunteiden ilmaisua. (Hyvönen ym. 2007, 149.) • Monet tavat, esimerkiksi syöminen, päivälepo ja hygieniasta huolehtiminen, edistävät lapsen ruumiillisuutta ja heijastuvat siihen joko suoraan tai epäsuorasti (Kuukka 2009,121).
Emotionaalisuus	<ul style="list-style-type: none"> • Ihminen arvioi ja arvottaa asioita, liittäen niihin erilaisia tunteita ja tuntemuksia. • Tunteiden kokemukset ja voimakkuus vaihtelevat. • Tunteiden tietoinen ohjaaminen on harvoin mahdollista, ne kumpuavat syvältä ihmisestä. (Kronqvist & Kumpulainen 2011, 48.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Erilaiset emootiot vaikuttavat siihen, miten käsittelemme, otamme huomioon ja priorisoimme asioita. • Vaikutusta oppimiseen → miellyttävät tunteet edistävät oppimista. (Kronqvist & Kumpulainen 2011, 48.)
Toiminnallisuus	<ul style="list-style-type: none"> • Fyysistä ja aktiivista toimintaa, johon liittyy aina kokemuksellisuutta. • Vuorovaikutus ympäristön kanssa koko keholla tärkeää. (Hyvönen ym. 2007, 152.) • Liikkumisen mahdollistaa ihmiskehon luomat edellytykset, sekä ympäristön ja tilan luomat mahdollisuudet (Paju 2013, 158). 	<ul style="list-style-type: none"> • Liikkuminen ja toiminta lisäävät lapsen elämyksellisiä kokemuksia (Hyvönen ym. 2007, 152).

Oivaltaminen	<ul style="list-style-type: none"> • Ihmetellään. • Tehdään kysymyksiä. • Tutkitaan ja ratkotaan ongelmia. (Hyvönen ym. 2007, 155.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Kokeilemalla ja tekemällä asioita oivalletaan. • Tiedot ja taidot kehittyvät. (Lehtonen 2004, 38.) • Roolinotto ja uusien tilanteiden kohtaaminen leikissä lisäävät lapsen oivaltamista (Hyvönen ym. 2007, 155).
Yhteisöllisyys	<ul style="list-style-type: none"> • Yhdessä toimimista sosiaalisessa vuorovaikutuksessa (Hyvönen 2007, 151). • Yhdessä harjoitellaan sosiaalisia suhteita → kokemukset ja elämykset yhteisöön kuulumisesta rakentuvat (Ikonen 2006, 149). 	<ul style="list-style-type: none"> • Harjoittaa vuorovaikutusta, kykyä kohdata toisia, itseilmaisua ja erilaisten roolien ottamista (Ikonen 2006, 149). • Opitaan neuvottelemaan säännöistä (Hyvönen 2007, 151).
Narratiivisuus	<ul style="list-style-type: none"> • Lasten leikeissä ja peleissä luomaa tarinaa. • Leikit muodostavat juonellisia tarinoita. Näitä tarinoita syntyy esimerkiksi roolileikien ja näytelmien kautta. (Hyvönen ym. 2007, 152–153.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Lasten itsensä kehittämä leikki lisää luovuutta ja mielikuvista → mahdollistaa pitkäkestoisen leikin (Hyvönen ym. 2007, 152–153).
Luovuus	<ul style="list-style-type: none"> • Luomisprosessin tuotosta. • Yksilön yksi ominaisuus. • Osa luovuudesta tulee perimästä, mutta ympäristöllä on vaikutusta siihen miten pystymme käyttämään luovuutta. (Uusikylä 1999, 12–13.) • Luovuudessa lapsi ideoi, kuvittelee ja leikkii. • Luovuus on ajattelua, näkyy myös itse toiminnassa. (Hyvönen ym. 2007, 154.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Leikissä lapsi pystyy toteuttamaan luovuuttaan. • Luovuus tuottaa iloa ja onnistumisen kokemuksia vahvistaen itsetuntoa. (Vehkalahti & Urho 2013, 21.)

Laadukas oppimisympäristö herättää lapsen uteliaisuuden ja halun kokeilla sekä oppia uutta. Samalla lapsen aktiivisuus ja itseohjautuvuus lisääntyy. Motivoivassa ympäristössä mahdollistuu tilaisuus leikille, mutta se antaa myös tilaisuuden muuhun tekemiseen. Tällaisessa ympäristössä oman tilan ottamiseen on annettu riittävästi mahdollisuuksia. Oppimista tapahtuu mukavassa ja rennossa ilmapiirissä, jossa lasta tuetaan riittävästi

ajan kanssa. Lasten saatavilla olevat materiaalit ja erilaiset välineet tukevat osaltaan lapsen toimintaa ja leikkiä. (Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2010, 10.)

2.5 Varhaiskasvatuksen merkitys oppimisympäristöjen rakentajana

Kalliala tuo esiin kuinka tärkeä vastuu kasvattajalla varhaiskasvatuksessa on laadukkaana leikkiympäristön luojana. Fyysinen oppimisympäristö, joka tukee lapsen leikkiä ja mahdollistaa toimintaympäristön muunneltavuuden, edistää lapsen vastuuta ja itsenäisyyttä sekä tukee oppimista. (Kalliala 2012, 216.) Edellä kuvatut leikillisen oppimisympäristön ominaisuudet muodostavat toteutuessaan laadukkaana leikkiympäristön, jossa lapsen ääni, toiminta ja kokemuksellisuus ovat keskiössä. Varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa nämä leikillisen oppimisympäristön ominaisuudet näyttäytyvät päällekkäin ja limittäin, eikä niitä pystytä välttämättä kovin hyvin erottamaan toisistaan.

Oppimisympäristö muuttuu lapsen ja päiväkotiryhmän mukaan. Kaikki toimintavuodet ovat aina erilaisia, jolloin lasten tarpeet ja kiinnostuksen kohteet eroavat myös edellisistä vuosista. Toimivassa oppimisympäristössä lapsella on mahdollisuus saada kokemuksia itsensä ylittämisestä, yhteisöllisyydestä sekä ryhmäytymisestä. Näiden kokemusten saanti antaa lapselle onnistumisen kokemuksia ja edistää lapsen kykyä toimia mahdollisissa ongelmatilanteissa. Onnistuakseen nämä asiat vaativat aina vuorovaikutusta. Aikuisella on vastuu riittävän laadukkaana oppimisympäristön luomisesta. Tämä vaatii havainnointia ja keskustelua lapsiryhmän sen hetkistä tarpeista. (Reunamo, Virkki & Hietala 2014, 118–119.)

Näihin yhteiskunnallisesti määriteltyihin tiloihin vaikuttavat kulttuuriset asiat, politiikka sekä erilaiset arvot ja säännöt. Eri aikakausina on esimerkiksi rakennettu erilaisia päiväkoteja, joissa on sen ajan tärkeimpinä pidettyjä ominaisuuksia. Päiväkodin sisätilat pitäisi järjestää niin, että ne olisivat lapsille turvallisia, mutta samalla tukisivat lapsen kehittymistä sekä oppimista. Päiväkotien sisä- ja ulkotilojen rakentamisella on merkitystä siihen, minkälaisiin leikkeihin lapsella on mahdollisuus. Varhaiskasvatuksen ympäristö vaikuttaa lasten elämään. Lasten erilaiset toimintamahdollisuudet muokkaavat aina lasten leikkejä ja mahdollisuuksia yhteiseen tekemiseen. Ympäristön kuvaaminen yksiselitteisesti ei ole helppoa, koska sen hetkiset käyttäjät määrittävät ympäristön aina uu-

delleen subjektiivisista kokemuksistaan käsin. (Raittila 2011, 60–61.) Yhteiskunnan rakenteiden muuttuminen vaikuttaa eri tilojen suunnitteluun ja rakentamiseen. Tilojen rakentaminen vaikuttaa siihen, miten tiloja voidaan käyttää. (Raittila 2008, 27.)

Varhaiskasvatuksessa lapset ovat päiväkodin tilojen käyttäjiä ja heidän kokemusmaailmansa rakentuvat käytettävissä oleviin tiloihin. Lapset käyttävät näitä tiloja leikissä ja muussa toiminnassa. Aikuinen katsoo näitä asioita omasta näkökulmastaan, yhdistäen pedagogisen osaamisen ja kokemukset. Lapsen näkökulman ja kokemuksen lähelle voi päästä vain aidosti kuuntelemalla, kuulemalla ja havainnoimalla lasta. Sekä aikuisen että lapsen voimien yhdistäminen voisi lisätä oppimisympäristön arvoa lapsen toimintaa paremmin tukevaksi. Koemme, että kasvattajana oppimisympäristön muokkaamisessa täytyisi käyttää omaa ammattitaitoaan ja ymmärrystään pedagogisesti hyvin palvelevasta kokonaisuudesta, johon kuulu se, että tilojen käyttäjät, eli lapset, pystyvät myös osaltaan vaikuttamaan tilojen muokkaamiseen.

3 LEIKKI JA LAPSEN OSALLISUUS

3.1 Leikin määrittelyä

Leikille ei ole olemassa yhtä ja oikeaa määrittelyä, siihen vaikuttaa aina näkökulma ja subjektiivinen kokemus siitä mitä kukakin näkee (Helenius & LummeLahti 2013, 14). Leikkiä on hankala määrittellä niin, että siihen saisi sisällytettyä kaiken mitä leikki on ja samalla suljettua pois kaiken mitä se ei ole. Leikin käsitteellinen määrittely onkin epätarkkaa. Leikin keskeisiksi tunnusmerkkeiksi on kuitenkin toistuvasti nähty vapaaehtoisuus, sisäinen motivaatio, tyydytys ja prosessin ensisijaisuus verrattuna tuotokseen. (Kalliala 2008, 40.)

Yksi arkinen leikin luonnehdinta korostaa sen oleellisena piirteenä kuvittelua. Lapsi muodostaa mielikuvia todellisuuden ja kuvittelun välille. Kuvittelun ja oikean tekemisen lapset erottavat toisistaan 2–3 vuoden ikäisinä. Yhteisen kuvittelun kautta lapset oppivat yhteistoiminnallisen tekemisen taitoja. Kuvittelu onkin leikin kehityksen kannalta keskeistä. Lapsi voi toistaa samaa leikkiteemaa koko lapsuutensa läpi kokien sen silti mielekkääksi. Eri ikävaiheissa lapsi ratkoo eri leikkitehtäviä ja tämän takia sama leikki voi jatkua useita vuosia. (Hakkarainen 2008, 105–107.)

Lapsi leikkii itse leikin vuoksi ja parhaimmillaan se tuottaa lapselle mielihyvää. Samanlainen toiminta voi toiselle olla leikkiä ja toiselle ei. Leikin voikin määrittellä enemmän asenteeksi kuin tietynlaiseksi toiminnaksi. Lapsi hyödyntää leikissään kokemaansa, kuulemaansa ja näkemäänsä, luoden uutta ja jäljitellen. Lapsi poimii merkittäviä asioita sekä reaali- että kuvitteellisesta maailmasta ja kääntää ne leikin kielelle. (Stakes 2005, 20–21.)

Leikin luokittelua voi tehdä esimerkiksi kehityksen näkökulmasta, mutta kasvatuksen tarpeisiin sellainen jaottelu ei ole riittävä. Leikin laadulliset ja sisällölliset erityispiirteet voidaan ottaa paremmin huomioon leikin pedagogisessa jaotellussa. (Helenius 1993, 85.) Tässä opinnäytetyössä luokittelemme leikkejä tämän jaotellun mukaan. Pedagogisen jaotellun mukaan leikit voidaan jakaa luoviin leikkeihin ja sääntöleikkeihin. Luovia leikkejä kutsutaan usein myös vapaaksi leikiksi. (Helenius 1993, 85.) Luovassa leikissä

keskeistä on vapaa improvisointi ja keksiminen. Sääntöleikeissä säännöt määrittelevät toiminnan, esineiden käytön, fyysisen tilan ja ajan. (Kalliala 2006, 187.)

Päiväkotiympäristössä luovan leikin merkittäviä muotoja ovat roolileikki, joka on luovien leikkien päämuoto, sekä rakentelu- ja näytelmäleikit. Rakentelu- ja näytelmäleikkejä esiintyy erityisesti kouluikää lähestyvillä lapsilla, säilyen pitkälle kouluikään. (Helenius 1993, 85–86.) Rakenteluleikin tuotoksena on näkyvä lopputulos ja kehittyneessä muodossaan se muistuttaaakin työtä. Rakentelussa toimitaan mittasuhteiden kanssa koerojen, korkeuksien, pituuksien ja leveyksien konkretisoituessa lapselle. Rakentelu-leikki vaatii aikuiselta erityistä paneutumista, sillä leikki ei onnistu ilman siihen tarvittavia materiaaleja. Päiväkodista tulisi löytyä sisäleikkejä varten perusvälineistö riittävine materiaalein, niin että useampi lapsi voi kerrallaan leikkiä yhdessä ilman että materiaalit loppuvat kesken. (Helenius & LummeLahti 2013, 135–136.)

Näytelmäleikeissä lapsi kokeilee erilaisia rooleja toteuttaen näkemäänsä ja kuulemaansa. Sadut ja tarinat edesauttavat lapsen samaistumista mielikuvitusrooleihin ja antavat näytelmäleikille pääpiirteittäin alun ja lopun sekä tapahtumat ja sävyn. Roolileikki on yleistystä lapsen kokemasta, mutta näytelmäleikissä lapsi sovittaaakin toimintansa ennalta annetun roolin kanssa. (Helenius & LummeLahti 2013, 123.)

Varhaiskasvatuksessa rakentelu- ja näytelmäleikit kuuluvat läheisesti roolileikkeihin, joissa lapset esittävät vapaamuotoisesti eri rooleissa kohtauksia tarinoista luoden itse niihin dialogin (Helenius 1993, 86). Roolileikeissä lapsi asettuu toisen asemaan ja on vastavuoroisessa suhteessa toisiin leikkijöihin nähden. Omaksuttu rooli määrittää suhteiden laadun. Rooli voi olla esimerkiksi toinen ihminen, jokin eläin tai luonnonilmiö. (Helenius & LummeLahti 2013, 93.)

Sääntöleikkeihin lukeutuu erityyppisiä leikkejä perinneleikeistä oppimistarkoituksiin laadittuihin didaktisiin leikkeihin. Sääntöleikkeihin voidaan laskea kuuluvaksi liikuntaleikit, laulu- ja lattialeikit, kielelliset leikit, pienille lapsille suunnatut leikkittelyt sekä pelit. (Helenius 1993, 86, 88.) Sääntöleikit rakennetaan kaikkia koskevien sääntöjen ympärille. Silloin kun säännöt ovat aikuisten laatimia, puhutaan todennäköisesti peleistä. Lasten itse määritellesä säännöt, kysymys on varsinaisemmin leikistä. (Kalliala 2006, 201.)

Sääntöleikeissä aikuisen osuus korostuu pelien ja leikkien ohjaajana. Sääntöleikissä, jossa kullakin lapsella on oma roolinsa tai tehtävänsä, pyritään tiettyyn tavoitteeseen kullekin leikille ominaisin tavoin. Aikuinen auttaa lapsia omaksumaan leikin säännöt, mutta oppimista tapahtuu myös kavereita seuraamalla. Aikuinen auttaa lasten oppimista ja tuo esille uusia leikkejä sekä innostaa lapsia itseohjautuvuuteen. Sääntöleikeissä korostuu oppiminen, osallistuminen, yhdessä toimiminen ja vuorovaikutus. (Helenius & Lummelahti 2013, 155, 157–158.)

3.2 Leikin merkityksestä lapselle

Kehitys leikin edellytyksille alkaa lapsen elämässä varhain. Lapsella on havaittavissa tarve sosiaalisiin kontakteihin ja kokemusten jakamiseen toisen kanssa jo kahden kuukauden ikäisenä. Tällöin lapsen toiminnassa näkyy jo yhteisyyden ja vastavuoroisuuden perustan alkua lapsen kommunikoidessa vanhemman kanssa. Luonteeltaan leikki on eri vaiheiden kautta tapahtuvaa yksilöiden vuorovaikutusta ja yhteisyyden rakentelua. (Hakkarainen 2008, 101.)

Piaget'n leikin tutkimuksen pääjaottelun mukaan leikin kehityksen voi jakaa kolmeen kehitysvaiheeseen, jotka ovat pikkulapsivaihe, koulua edeltävä roolileikkivaihe ja pääasiassa kouluikään liittyvä sääntöleikkivaihe (Helenius & Lummelahti 2013, 59). Leikki on lapselle tärkeä kehitystehtävä, jonka kautta lapsi harjaantuu niin fyysisesti, psyykkisesti kuin sosiaalisestikin. Taaperoiässä lapsi tutustuu kehoonsa, ympäristöön ja siinä oleviin tavaroihin, sekä seuraa toisten toimintaa mallista oppien. Kielen kehittyessä mielikuvitusleikit tulevat mukaan. (Koivunen 2009, 40.)

Lapsi leikkii aluksi paljon yksin, mutta neljännen ikävuoden tienoilla leikki muuttuu rinnakkaisleikiksi, eli lapset leikkivät omia leikkejään rinnakkain. Vähitellen leikki muuttuu yhdessä leikkimiseksi, rinnakkaisleikin ja yhteisleikin vielä vuorotellessa. Aluksi tavaroiden pitäminen omina on tärkeää, mutta neljännen ikävuoden aikana kyky lainata niitä toisille ja toisilta itselle kehittyy. Neljännen ikävuoden jälkeen leikin ollessa jo selvästi yhdessä leikkimistä, roolileikit tulevat mukaan. (Koivunen 2009, 40.) Kuvitteluun perustuva varsinainen roolileikki alkaa usein kuitenkin jo 2–3 ikävuoden välillä (Hakkarainen 2008, 101).

Esikouluikässä ryhmäleikit alkavat muodostaa suuren osan leikistä ja lapset tekevät paljon yhteistyötä. Leikille asetetaan sääntöjä ja kesken jäänyttä leikkiä voidaan jatkaa seuraavana päivänä pitkäjänteisyyden lisääntyttyä. (Koivunen 2009, 40.) Kouluikäisen lapsen leikissä pelit ja sääntöleikit ovat keskeisiä (Airas & Brummer 2003, 174), joten niiden merkitys kouluikää lähestyvälle esikoululaiselle on suuri.

Leikin maailmassa lapsen voi kohdata aidoimmin, sillä leikillä on kiinteä yhteys lapsen olemukseen, ja se on kieli jonka avulla lapsen kanssa voi kommunikoida (Kahri 2003, 41). Leikki voikin toimia hyvänä vuorovaikutuksen sisältönä lapsen ja aikuisen välillä. Leikki on luonteeltaan sosiaalista toimintaa vaikka se onnistuu yksinkin. Lapsen elämästä puuttuu jotain olennaista ilman leikkiä, joten on tärkeää, että päiväkotiympäristössä leikille luodaan parhaat mahdolliset edellytykset. Lapsen arvoiseen elämään kuuluu mielihyvää tuova leikki myös päivähoitossa. (Kalliala 2008, 39.)

Leikki voidaan nähdä lapsen parhaana oppimisympäristönä. Leikki käsitetään kasvatus-työssä usein omaksi toiminnakseen jota tuetaan, mutta jota ei järjestelmällisesti kehitetä. Lasten omasta leikistä voidaan erottaa ”vakava leikki”, jossa aikuiset asettavat oppimistai kehitystehtäviä leikkiympäristölle ja prosessille. Siinä leikin tulos painottuu enemmän kuin leikkiprosessi, joka lasten vapaassa leikissä on tärkeä. Ilman selviä oppimistavoitteita leikki nähdään lapsen hupina ja hauskanpitona. Jotta oppimista tapahtuu, tarvitaan motivaatiota ja emotionaalista latautumista oppimistehtäviä kohtaan. Tästä huolimatta näyttöä on saatu siitä, että oppiminen perustuu leikkiin, on juonellista ja tapahtuu leikissä. (Hakkarainen 2008, 109–110.)

Leikki on lapselle tapa elää. Lapsi harjaantuu leikkiessään usealla tavalla, sillä leikissä mukana ovat monet asiat kuten aistit, tunteet, mielikuvitus, muistot, ajattelu, toiveet ja keho. Leikki vaikuttaa persoonallisuuden kehittymiseen ja antaa lapselle keinoja käydä läpi häntä mietityttäviä asioita. (Kahri 2003, 41.) Leikin avulla omien tunteiden, elämysten ja kokemusten käsittely sekä itseilmaisuus tulevat lapselle mahdolliseksi. Leikki on lapsen tapa hallita elämäänsä. Siinä lelu voi kokea ja tuntea lapsen puolesta, eli lapsi voi siirtää sisäisen kokemusmaailmansa leikkiin ja siten tarkastella ja jäsenellä sitä itsensä ulkopuolelta. Kyky omien kokemusten hallintaan ja käsittelyyn paranee leikin avulla lapsen sisäisen maailman laajentuessa. (Airas & Brummer 2003, 163–166.)

Ajalla ei ole lapselle merkitystä leikkiessä, vaan hän on leikkiä varten läsnä hetkessä (Kahri 2003, 6). Lapsi näkee leikin erilailla kuin aikuinen. Leikki on lapsen itse rakentamaa toimintaa, jossa lapsi ei tietoisesti luo itselleen leikin tavoitteita. Leikki on toimintaympäristö, jossa lapsi hankkii tietoa ja kokemusta todellisuudesta, mutta ei hahmota sitä jäsentyneenä tietona, kuten aikuinen. Leikin avulla lapsi pyrkii ymmärtämään mikä on mielekästä ja merkityksellistä hänen elämässään. Ymmärtäminen ei tapahdu hankkimalla tietoa suoraan ympäristöstä, vaan luomalla oma todellisuus ja omaksuen se kokonaisvaltaisten kokemusten kautta. (Hakkarainen 2008, 99–100.)

Leikkiin tarvitaan taitavia leikkijöitä, joilla on mielikuvitusta ja kykyä sovittaa omat mielikuvansa yhteen muiden leikkijöiden mielikuvien ja toiveiden kanssa. Leikin välineet, joita ovat aika, tila ja materiaalit, täytyy kyetä valmistamaan. Leikin avuksi lapsi tarvitsee leikkiä ymmärtävän aikuisen, joka ei tunkeile mutta tukee. Ilman aikuisen välittömyyttä ja välillistä tukea on leikin hankala täysinmittäisesti toteutua, vaikka se onkin lasten omin asia. (Kalliala 2006, 205.)

3.3 Kuusivuotiaan lapsen leikki

Iän perusteella leikin kehitysvaiheet voidaan määritellä vain suuntaa antavasti. (Kalliala 2008, 41). Kuusivuotiaan kasvu on nopeaa niin fyysisesti kuin psyykkisesti. Nopea kasvu saattaa saada lapsen liikkeen vaikuttamaan kömpelöltä, eikä liikkeitä välttämättä hallita yhtä hyvin kuin edellisenä ikävuotena. Erilaiset liikuntamuodot kiehtovat silti lasta ja liikkuminen on tärkeää. Liikkeiden hallinta ja tuntuma muuttuvaan kehoon harjaantuu liikkumisen avulla. (Kahri 2003, 35–36.)

Roolileikillä on lapselle keskeinen merkitys ennen kouluikää. Se nähdään koulua edeltävän vaiheen johtavana toimintana. Jokaiseen elämänvaiheeseen voidaan olettaa kuuluvan tietty erityisen merkityksen omaava toiminnan muoto persoonan kehitystä ajatellen. Roolileikin johtavan toiminnan vaiheessa mielikuvitus sekä oman toiminnan hallinta ja suunnittelu kehittyvät. Lapsen persoonallisuus muovautuu uudelleen kehitysprosessissa, jossa taaperosta tulee esikoululainen. Lisäksi lapsi luo perustaa seuraavalle kehitysvaiheelle, eli hän kehittää roolileikin kautta perustaa kouluvalmiuksille. (Hele-

nius & Lummelahti 2013, 89–90.) Rooli- ja mielikuvitusleikeissä todellisesta elämästä tulevat vaikutteet lisääntyvät (Kahri 2003, 39).

Kuusivuotiaana lapsen tiedonhalu kasvaa. Kiinnostuksen kohteina voivat olla esimerkiksi eläimet, avaruus tai muut maat. Pelit ovat usein tässä iässä kiehtovia. Pelaamisen kautta lapsi opettelee vuoron odottamista, sääntöjä ja toisten huomioon ottamista. Lauhlaminen, tanssiminen, soittaminen ja musiikin kuunteleminen koetaan usein kuusivuotiaan elämässä hauskaksi. Lisäksi erilaiset askartelut, kuten leikkaaminen, liimaaminen ja muovailu, ovat yleensä mieleisiä. (Kahri 2003, 37, 39.)

Leikkitaitojen kehitys on välttämätön ehto lasten välisten suhteiden muodostumisessa. Lapset luovatkin keskinäiset suhteensa leikkitaitojen kautta ennen kouluikää. Idearikkaan lapsen nähdään saavan helposti leikkikavereita. Kouluikäisen on selvittävä toisten lasten kanssa ja ystävystyttävä, ohjattava itseään kielen ja ajattelun avulla sekä suunniteltava, toteutettava ja arvioitava omaa toimintaansa. Koululaiselta edellytetään myös fyysisiä voimia, kätevyyttä ja kestävyyttä. Kaikkeen tähän lapsi harjaantuu leikkiessään. Varhaiskasvatuksessa tarkoituksena on auttaa lasta kehittämään näitä kykyjä monipuolisesti. (Helenius & Lummelahti 2013, 90.) Oppimisympäristöillä voikin olla suuri merkitys siinä, millaiset mahdollisuudet taitojen kehittymiselle varhaiskasvatuksessa luodaan.

Esikouluikäisellä lapsella on kokemusta leikistä. Leikkimisen taidot riippuvat siitä, millaisia kokemuksia lapsi on saanut vauvasta alkaen. Lapsen leikkitaitoja tukevat toiset leikkivät lapset ja aikuiset, sekä ympäristö, joka houkuttelee lasta leikkiin. Lapsen oikeus leikkiin myös esiopetuksessa on välttämätöntä. (Kalliala 2011, 29.)

Esikouluikäisessä lapsi keksii leikin ideoita, sisältöjä ja puitteita entistä luovemmin sekä suunnittelee ja valmistelee korvaavia välineitä. Tavoitteellisuus tulee niiden avulla leikkiin mukaan. Leikin valinta ja yhteistoiminta sujuu yleensä kuusivuotiaalta jo hyvin. Vapaata leikkiä määrittävät entistä enemmän kertomukset, sadut, tarinat, näytelmät ja elokuvat. Olennaiseksi osaksi leikin sisältöä ja ideoita sekä leikkiä motivoivaksi ominaisuudeksi tulevat todelliset työt, kuten kirjoittaminen ja lukeminen. Kuusivuotiaiden leikissä yhteinen suunnittelu ja uudet keksinnöt korostuvat. Leikissä alkaa ilmetä ideointia, suunnittelua, tehtävän ehtojen tutkimista ja lopputuloksen arviointia. Nämä voidaan nähdä työtoiminnalle ominaisina piirteinä, jotka korostuvat myös rakentelussa ja näy-

telmäleikeissä. Leikkien perusteemassa ja ideoissa alkaa näkyä entistä enemmän sukupuolisidonnaisuus. (Helenius & Lummelahti 2013, 100–101, 103.)

3.4 Lapsen osallisuus toiminnassa

Lapsen oikeus vaikuttaa itseään koskeviin asioihin kehitystään vastaavasti on turvattu perustuslaissa (Suomen perustuslaki 1999/731) ja ammattilaisen velvollisuus on huomioida lapsen näkökulma arjen toiminnassa (Karlsson & Karimäki 2012, 7). Varhaiskasvatuksessa lasten kuulemista ja nähdyksi tulemistä sekä osallisuuden kokemusta voidaan pitää laadukkaan päivähoiton yhtenä tärkeimpänä piirteenä. Lapsen kokonaisvaltainen hyvinvointi vaatii, että lapsen mielipiteet, ajatukset ja kokemukset otetaan huomioon koko toiminnan suunnittelussa. Lapsen osallisuuden mahdollistaminen ikä- ja kehitystason mukaan rohkaisee lasta kertomaan tunteistaan ja ajatuksistaan sekä tuomaan esiin mielipiteitään. Aikuisen ohjaus ja kannustus lisää lapsen kasvua yhteisön jäseneksi sekä vuorovaikutustaitoja. (Heikka, Hujala & Turja 2009, 81.)

Lapsen kasvaessa ja kehittyessä on tärkeää, että hän saa ikä- ja kehitystasolleen sopivia kokemuksia ja että hän pystyy vaikuttamaan toiminnallaan asioihin. Tämä osallisuuden mahdollistaminen edistää lapsen vastuunottoa ja rohkeutta tuoda omia mielipiteitään esille. (Vilpas & Tast 2011, 146.) Voidaan puhua lapsen aktiivisesta toimijuudesta. Toimijuuden näkökulmasta lapsi ei ole pelkästään erilaisten aikuisten toimintojen ja kasvatuksen kohteena, vaan lapsi nähdään päätöksentekijänä häntä koskevissa asioissa. Toimijuudessa korostuvat yksilön mahdollisuudet valita ja tulla kuulluksi. Lasta koskevia asioita on käsitelty ja tutkittu paljon aikuisten näkökulmasta, lasten ajatuksia ei ole totuttu aikaisemmin kysymään. Toimijuuden mahdollistaminen nostaa esiin lapsen omaaloitteellisuutta ja ajatuksia. Lisäksi lapsen kuuleminen edistää lapsen kokemusta siitä, että asioihin pystyy itse vaikuttamaan. Toimijuudessa tukeminen lisää lapsen kokonaisvaltaista hyvinvointia. (Kronqvist & Kumpulainen 2011, 43–44; Lehtinen 2009, 92.)

Varhaiskasvatuksessa lapsen osallisuuden toteutuminen vaatii aina kasvattajalta sitoutuneisuutta tukea lapsen osallisuutta (Leinonen, Venninen & Ojala 2011, 83). Kasvattajan rooli on suuri. Lapsen ja hänen perheensä yksilöllisten tarpeiden huomiointi, sekä heidän osallistumisensa mahdollistaminen varhaiskasvatuksen monipuoliseen kehittämiseen.

seen, tukevat perheen osallisuutta päivähoiton arjessa. Toimiva kasvatus luo lapselle nämä toimijuuden ja osallisuuden mahdollisuudet. Lapsen kokemukset siitä, että hänet hyväksytään, häntä rakastetaan ja hänen oikeuksiaan kunnioitetaan, lisäävät lapsen hyvinvointia, sekä edistävät hänen kehitystään. (Kronqvist & Kumpulainen 2011, 14–15.)

4 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

4.1 Tarkoitus ja tutkimuskysymykset

Tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää, millaiset ominaisuudet oppimisympäristössä tukevat lapsen mielekästä ja laadukasta leikkiä. Tavoitteena oli tutkia ja selvittää, millaisia elementtejä lapset itse kokevat hyvässä, toimivassa ja leikille hedelmällisessä oppimisympäristössä olevan.

Tutkimuskysymyksiä olivat:

- Millainen oppimisympäristö tukee lapsen mielekästä ja laadukasta leikkiä?
- Miten leikkilisen oppimisympäristön seitsemän ominaisuutta näkyvät lasten vastauksissa koskien maailman parasta leikkiympäristöä?

Lapsille tutkimuskysymys esitettiin heille ymmärrettävässä muodossa:

- Millainen on maailman paras leikkiätila?

Halusimme tuottaa aiheesta uutta tietoa, emme niinkään verrata sitä jo olemassa olevaan tietoon aiheesta. Toivomme, että valmis opinnäytetyömme tukisi Korallin leikkiin liittyviä tavoitteita ja auttaisi kehittämään ja rikastuttamaan oppimisympäristöjen leikkilisiä puolia. Tutkimuksemme tavoitteena oli osaltaan tarjota ideoita siihen, millaisia lapsilta itseltään tulleita ajatuksia voitaisiin tulevaisuudessa ottaa huomioon oppimisympäristöjä suunniteltaessa, luodessa ja muokatessa.

4.2 Tutkimusympäristö ja kohderyhmä

Opinnäytetyömme tutkimusympäristönä toimi päiväkotikoralli Koralli, joka on vuonna 1978 perustettu päiväkotikoralli Vuosaarella (Helsingin kaupunki 2014a). Päiväkotikoralli toimii uudistiloissa, jotka ovat valmistuneet vuonna 2011. Korallissa toimii toimintakautena 2014–2015 seitsemän lapsiryhmää (Helsingin kaupunki 2014b). Päiväkodin tavoitteita ovat muun muassa oppimisen ilo, lapsen itsenäisen ajattelun kehittäminen, itsetunnon vah-

vistaminen, vuorovaikutustaitojen oppiminen ja kehittyminen. Painotusalueena tavoitteissa on leikki. Korallissa järjestetään päivittäin mahdollisuus antoisille leikkikokeuksille sekä vapaalle leikille. Aikuinen havainnoi leikkiä ja on siinä tarvittaessa läsnä leikkiä mahdollistaen, tukien, innostaen ja sitä rikastuttaen. Didaktista leikkiä Korallissa tuetaan musiikki- liikunta- ja draamaleikkien kautta. Myös uusia perinne- ja sääntöleikkejä opetetaan lapsille. Korallissa leikki nähdään yhtenä tapana ja mahdollisuutena käsitellä esiopetuksen sisältöalueita, joita ovat kieli ja vuorovaikutus, matematiikka, ympäristö- ja luonnontiede, uskonto ja etiikka, musiikki, liikunta, sekä kuvallinen ilmaisu. (Päiväkoti Korallin varhaiskasvatussuunnitelma 2008, 5, 20–21, 29.)

Koralli valikoitui työelämäyhteistyötahoksi tutkimuksellemme siksi, että se oli toiselle meistä entuudestaan tuttu ja toimivaksi havaittu ympäristö, aikaisemman työsuhteen ja työharjoitteluiden kautta. Ehdotimme yhteistyötä aluksi päiväkodin johtajalle, joka lähti mielellään ajatukseen mukaan. Johtaja ehdotti meille kahta eri aihepiiriä, joista toivoi opinnäytetyötä. Toinen aihepiireistä koski leikkiä ja toimitiloja, joita olimme itsekin pohtineet tutkimuksemme mahdollisiksi aiheiksi.

Johtaja esitteli opinnäytetyömme alustavan idean työyhteisölle päiväkodin omassa kokouksessa. Sovimme ryhmän kanssa tehtävästä yhteistyöstä ja lähetimme sekä johtajalle että kyseisen ryhmän henkilökunnalle kirjallista tietoa opinnäytetyömme tarkoituksesta ja toteutustavasta. Saimme hyvin vapaat kädet tutkimuksemme toteutukselle sekä johtajan että ryhmän henkilökunnan taholta. Kävimme kuitenkin tutkimuksen toteutukseen liittyvää keskustelua ryhmän lastentarhanopettajan kanssa saaden häneltä hyviä ideoita toteutukselle. Opinnäytetyön valmistuttua ilmoitimme siitä päiväkodille ja annoimme tarvittavat tiedot siitä, mistä opinnäytetyömme löytyy luettavaksi.

Korallissa jokaisella lapsiryhmällä on pääasiallisesti käytössään kaksi ryhmähuonetta. Tilavia eteistiloja sekä pitkää käytävää, joka sijaitsee kaikkien ryhmätilojen varrella, hyödynnetään toiminnassa. Korallissa on erillinen vesileikkihuone sekä askartelutila, jossa tällä hetkellä on käytössä muun muassa hiekkaleikkimurkkaus. Korallissa on iso liikuntasali, jota jokainen lapsiryhmä pääsee hyödyntämään viikoittain. Salin päädyssä sijaitsee parvi, joka on aktiivisessa lasten käytössä. Korallista löytyy myös kotikeittiö, jota hyödynnetään etenkin esikoululaisten toiminnassa. Kotikeittiön vieressä on oma pieni tilansa leikille.

Lapsiryhmässä, jonka kanssa tutkimus toteutettiin, oli yhteensä 19 esikouluikäistä lasta. Poikia ja tyttöjä ryhmässä oli lähes saman verran. Ryhmää voi luonnehtia kuvataiteellisilta taidoiltaan ikätasoisekseen ryhmäksi. Muutamat lapset olivat piirtämisestä kovasti innostuvia lapsia, jotka kykenevät sitoutumaan toimintaan pitkiksi ajoiksi. Osalle lapsista piirtäminen saattaa näyttäytyä hankalana itseilmaisun muotona. Osa lapsista saattaa herkästi hermostua, jos piirustuksesta ei synny sellainen kuin lapsi itse haluaisi. Lapsiryhmässä on kokeiltu pienryhmissä yhteiselle paperille piirtämistä ja se on sujunut hyvin. Pienryhmäpiirtämisessä joitakin lapsia on häirinnyt se, jos toiset lapset ovat piirtäneet samalle paperille asioita eri suunnista, jolloin piirrookset ovat saattaneet näyttäytyä lapselle esimerkiksi ylösalaisina. (Esikoululaisten ryhmän lastentarhanopettaja 2015.)

4.3 Laadullinen tutkimus

Laadullisen tutkimuksen tarkoituksena on tuottaa tutkittavasta aiheesta tietoa, jossa käsiteltävää ilmiötä pyritään ymmärtämään monipuolisesti. Laadullinen tutkimus kuvailee ja kertoo lausein tuloksista, kun taas määrällisessä tutkimuksessa käytetään erilaisia lukuja kertomaan tuloksista. (Kananen 2014, 18.) Laadullisissa ja määrällisissä tutkimuksissa on myös yhteneväisiä piirteitä. Molemmissa pyritään kuvaamaan havaintoaineistojen kautta tutkimuksen tuloksia, ilman tutkijan mielipidettä tai mieltymyksiä asiasta. (Alasuutari 2011, 32.)

Laadullisessa tutkimuksessa olennaista on sen syklimäinen prosessi, eikä siinä pystytä etukäteen määrittämään kerättävän aineiston määrää. Prosessin tarkoituksena on että tutkimusongelma ratkeaa ja ilmiötä ymmärretään laajasti. Laadullinen tutkimus tapahtuu aina tutkimusympäristössä, jossa tarkasteltavaa ilmiötä pääsee tutkimaan läheltä. Laadullisessa tutkimuksessa ollaan kiinnostuneita ihmisten kokemuksista ja näkemyksistä ympäröivästä maailmasta. Tutkimusmenetelminä laadullisessa tutkimuksessa voidaan pitää esimerkiksi haastatteluja sekä havainnointia. (Kananen 2014, 19.)

4.4 Tutkimuksen kulku

Tutkimusaineisto koostuu lasten mielipiteistä koskien leikkiä tukevia oppimisympäristöjä. Jotta saimme vastauksia tutkimuskysymykseemme, päädyimme toteuttamaan aineiston tuottamisen käyttämällä piirtämistä välineenä lasten keskinäisen keskustelun syntymiselle. On osoitettu, että lapset vastaavat usein kysymyksiin yhdellä tai kahdella sanalla. Perinteinen haastattelutilanne ei ole lapselle luonteenomainen. Haastattelutilanteissa lapset usein vastaavat niin kuin olettavat aikuisen haluavan kuulla. Kun halutaan saada lapsen itsensä tuottamaa tietoa, on löydettävä sellaisia tutkimustapoja, joilla lapsen on luontaista ilmaista itseään ja tuoda esiin ajatuksiaan. (Karlsson 2012, 45–46.)

Toteutimme aineistonkeruun 11 esikouluikäisen lapsen kanssa toukokuussa 2015. Jaoin lasten vanhemmille lupakirjeet tutkimukseen osallistumisesta kaksi viikkoa ennen tutkimuksen toteuttamisen aloittamista (LIITE 2). Vastausaikaa vanhemmille annoimme viikon. Vastauksia palautettiin 13 kappaletta ja niissä kaikissa annettiin lupa tutkimukseen osallistumiselle. Kaksi luvan saanutta lasta oli poissa päiväkodista molempina aineistonkeruupäivinä. Lapset jaettiin kahteen neljän hengen, ja yhteen kolmen hengen pienryhmään. Emme halunneet itse vaikuttaa ryhmäkokoontamisiin ja sen vuoksi annoimme ryhmän kasvattajien tehdä jaot puolestamme. Koimme, että tämä lisäsi tutkimuksemme luotettavuutta ja tuki parempaa aineistonkeruuvaiheen onnistumista, kuin jos olisimme jakaneet ryhmät esimerkiksi arpomalla. Lapsiryhmän kasvattajat tietävät ja tuntevat lasten yksilölliset tavat toimia ryhmissä ja kykenivät muodostamaan pienryhmiä, joissa edellytykset aineistonkeruun onnistumiselle olivat parhaat.

Kirjoitimme ryhmän lapsille kirjeen jonka toimitimme ryhmän kasvattajille, lapsille luettavaksi ennen toimintamme aloittamista (LIITE 1). Pyysimme ryhmän kasvattajia lukemaan kirjeen lapsille toiminnan aloittamista edeltävänä viikkona. Kirjeen tarkoituksena oli tehdä itseämme ja tutkimuksen ideaa lapsille tutuksi jo ennen varsinaista toiminnan aloittamista. Selitimme lapsille heille suunnatussa kirjeessä mistä tutkimuksesamme oli kyse, ja kerroimme ymmärrettävällä tavalla mihin pyydämme heitä osallistumaan. Emme keränneet lapsilta kirjallisesti suostumuksia osallistumiselle. Pyrimme esittelemään lapsille heidän roolinsa tutkimuksesamme niin innostavasti, että he lähtisivät tutkimukseen mielellään mukaan. Aineistonkeruussa annoimme lapsille mahdolli-

suuden kieltäytyä toiminnasta sen kaikissa vaiheissa. Yksikään lapsi ei halunnut siitä kuitenkaan kieltäytyä.

Ennen varsinaista pienryhmätoimintaa pidimme koko ryhmälle alkukeskustelun aiheeseen, pienryhmiä edeltävällä viikolla. Tällöin paikalla oli yhdeksän osallistumiseen luvun saanutta lasta. Keskustelimme lasten kanssa siitä, minkälaisia leikkejä he mielellään leikkivät päiväkodissa ja millaisia ovat heille mieluisat leikkipaikat. Alustuksen ideana oli johdatella lapset aiheeseen ja varmistaa että kaikki ymmärtävät mistä tutkimuksessa on kyse. Alustus videoitiin, sillä ajattelimme että jo siinä saattaa ilmetä asioita, joita voimme hyödyntää tutkimusaineistossamme. Lapsille suunnattu tutkimuksesta kertova kirje oli luettu heille edellisellä viikolla aamupiirissä, ja moni lapsi muistikin hyvin kirjeen sisällön alkukeskustelussa.

Jotta saimme tuotettua lapsille luettavaksi toimitetun kirjeen, koko ryhmälle pidettävän alkukeskustelun, sekä itse pienryhmätuokiot mahdollisimman lapsia innostavalla tavalla, käytimme draamaa niissä apuna. Kirjoitimme kirjeen siten, että esittäydyimme siinä rakennusnaisina, jotka tarvitsevat lasten apua ja tietoa hyvästä leikkiympäristöstä. Alkukeskustelussa tapasimme lapset näinä hahmoina ja pohdimme yhdessä maailman parhaan leikkiympäristön piirteitä. Pienryhmäpäivinä palasimme takaisin remonttinaisina, jolloin lapset tuottivat rakennuspiirustukset leikkiympäristöille. Loimme lapsille käsityksen siitä, että he ovat tärkeässä asemassa auttaessaan meitä kehittämään maailman parasta leikkiympäristöä. Tästä syntyi toteutukselle samalla teema, joka saattoi auttaa lapsia ymmärtämään eri vaiheiden toisiinsa nivoutumisen paremmin.

Pienryhmiä oli yhteensä kolme. Pienryhmätilanteet alkoivat työskentelyyn johdattelevalla tarinahetkellä. Lapset saivat kuunnella heille lukemamme alkutarinan (LIITE 4) lattialla patjoilla maaten. Alkutarinan tarkoitus oli rauhoitella lapset keskittymään pienryhmätilanteeseen ja herätellä heidän ajatuksiaan ja ideoitaan piirtämistä kohtaan. Tämän jälkeen siirryttiin itse toimintaan, eli piirtämiseen. Toiminnan aluksi kerroimme lapsille ohjeet siitä, mitä toivomme heidän piirtävän (LIITE 5). Piirtämisen aikana pidimme aiheeseen liittyvää keskustelua yllä esittämällä lapsille aiheeseen liittyviä kysymyksiä (LIITE 6).

Jokainen pienryhmä piirsi yhden yhteisen piirustuksen unelmiensa leikkitilasta. Piirtämisen yhteydessä kävimme lasten kanssa keskustelua leikkitiloista. Pyrimme siihen, että lapset saivat olla mahdollisimman paljon äänessä, puutuimme keskusteluun tarpeen mukaan esittämällä aiheeseen johdattelevia kysymyksiä ja pitämällä keskustelua itse aiheessa. Itse piirtämisen päätyttyä lapset saivat kertoa vielä kokoavasti piirustuksen sisällöstä.

Yhteistoiminnan avulla yksittäinen lapsi voi innostua kokeilemaan uutta ja kilvoittelemaan voimillaan, aikuisen tarvittaessa toimiessa apuna (Helenius & Lummelahti 2013, 90). Koimme, että pienryhmien avulla meidän oli mahdollista saada kattavampi aineisto, verrattuna siihen että jokainen lapsi olisi piirtänyt oman piirustuksen. Piirustukset toimivat pienryhmissä syntyvän keskustelun tukena ja osana aineistoamme. Tutkimme siis pääsääntöisesti lasten keskusteluja, mutta tuimme tuloksia ja johtopäätöksiämme piirustusten avulla.

Videokuvasimme pienryhmätilanteet ja vuorottelimme rooleissamme tilanteessa; toinen toimi yhdellä kertaa taustahenkilönä huolehtien videoinnista ja kirjallisten muistiinpanojen kirjaamisesta, toisen toimiessa pienryhmän kanssa lasten keskusteluun osallistuen ja tilanteen ylläpidosta huolehtien. Kerroimme lapsille että videoimme heidän piirustus-tilanteen, jotta meidän olisi helpompi muistaa jälkeenpäin mitä he ovat piirtäneet ja sanoneet. Pohdimme, että videokameran luoma jännitys voi näkyä aluksi lapsissa, mutta kameran toimiessa vain taustalla, uskoimme sen läsnäolon unohtuvan nopeasti. Näin kävikin, eivätkä lapset kiinnittäneet videokameraan juurikaan huomiota.

Tutkimusta suunniteltaessa on otettava huomioon toteutuksen ajankohta, kesto, sekä se miten aineisto kootaan. Tehdyt valinnat vaikuttavat suoraan lasten tuottamiin tietoihin. (Niiranen 1999, 242.) Pienryhmätoiminta pidettiin aamupäiväulkoilun aikana, jolloin muut ryhmän lapset olivat ulkona tai muissa tiloissa sisällä. Näin tila saatiin rauhoitettua pienryhmälle. Ajankohdaksi valitsimme aamupäivän siksi, että uskoimme lasten olevan silloin virkeimmillään ja siten osallistuvan sitoutuneemmin toimintaan. Toiminta toteutettiin kahden aamupäivän aikana. Ensimmäisenä päivänä toiminta tehtiin kahden eri pienryhmän kanssa ja toisena päivänä yhden ryhmän kanssa. Tuokioiden kestoksi arvioimme noin 30–50 minuuttia yhtä pienryhmää kohden. Tarkkailimme lasten vireysti-

laa sekä innostuneisuutta ja otimme ne huomioon tuokioiden kestossa. Jokainen tuokio kesti lopulta keskimäärin 40 minuuttia.

Tutkimuksen tekeminen ei aiheuttanut rahallisia kustannuksia. Lasten piirustuksia varten tarvittavat välineet, paperit ja kynät saimme käyttöön päiväkodilta. Videokameran lainaus onnistui oppilaitoksemme kautta.

4.5 Aineiston analyysi

Käytimme tutkimusaineistomme analyysimenetelmänä sisällönanalyysiä. Se on perusanalyysimenetelmä, jota voidaan käyttää laadullisen tutkimuksen kaikissa perinteissä ja sen avulla on mahdollista tehdä monenlaisia tutkimuksia. Lyhyesti sanottuna laadullisessa sisällönanalyysissä päätetään ensin aihe jota aineistosta tutkitaan, seuraavaksi litteroidaan tai koodataan aineisto ja tämän jälkeen luokitellaan, teemoitellaan tai tyypitellään aineisto. Lopuksi analyysistä kirjoitetaan yhteenveto. Aineisto hajotetaan aluksi osiin, käsitteellistetään ja kootaan sitten uudella tavalla loogiseksi kokonaisuudeksi. Analyysin tarkoituksena on luoda tutkittavasta ilmiöstä sanallinen ja selkeä kuvaus, jossa tutkimuksen aineisto kuvaa tutkittavaa ilmiötä. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 91–93, 108.)

Käytimme sekä teorialähtöistä että aineistolähtöistä analyysin muotoa. Lasten tuottamat piirustukset toimivat videolle tallennettavien keskustelujen tukena. Analysoimme piirustuksia havainnoinnin kautta, emme siis hyödyntäneet metodipohjaisia piirrosanalyyssejä niiden tulkinnassa.

Teorialähtöisessä analyysissä tutkittava ilmiö määritellään jonkin jo tunnetun mukaisesti, jolloin aineiston analyysiä ohjaa aikaisemman tiedon perusteella tuotettu kehys. Analyysin taustalla on usein aikaisemman tiedon testaaminen uudessa kontekstissa. Tutkimuksen teoriaosuudessa on usein kuvattu valmiiksi ne teemat tai kategoriat, joihin tutkimusaineisto suhteutetaan. Aluksi muodostetaan analyysirunko, jonka sisälle muodostetaan erilaisia luokituksia aineistosta teoreettisen sisällönanalyysin mukaisesti. Samalla analyysirungon ulkopuolelle jäävistä asioista voidaan muodostaa uusia luokkia. Analyysirunko voi myös koostua vain sellaisista asioista jotka siihen sopivat, jolloin aikaisem-

man teorian testaaminen uudessa kontekstissa on mahdollista. Tällöin puhutaan strukturoidusta analyysirungosta. Analyysirungon valitsemisen jälkeen aineisto pelkistetään, eli siitä poimitaan systemaattisesti analyysirunkoon kuuluvia ilmiöitä. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 113–114.)

Aineistolähtöisessä analyysissä analyysiyksiköt valitaan tutkimuksen tarkoituksen mukaisesti aineistosta, jolloin analyysiyksiköitä ei ole sovittu etukäteen. Tarkoituksena aineistolähtöisessä analyysissä on luoda tutkimusaineistosta teoreettinen kokonaisuus. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 95.) Aineistolähtöisen sisällönanalyysin vaiheessa aineisto ensin pelkistetään, sitten se ryhmitellään, ja lopuksi luodaan aineistolle teoreettiset käsitteet. Pelkistäminen tapahtuu koodaamalla aineistosta tutkimustehtävälle olennaisia asioita. Ryhmittelyssä aineistosta etsitään samankaltaisuuksia ja eroavaisuuksia kuvaavia käsitteitä ja teemoitellaan niitä eri luokkiin. Aineistosta erotetaan tutkimuksen kannalta olennainen tieto, jonka perusteella muodostetaan teoreettisia käsitteitä. Pelkistämisen ja käsitteiden yhdistelemisen kautta saadaan lopulta vastauksia tutkimustehtävään. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 111–112.)

Mielestämme näiden kahden analyysitavan käyttö oli tutkimuksessamme perusteltua, jotta saimme analysoitua tulokset mahdollisimman kattavasti. Tutkimuksemme pääkohteenä on lasten itsensä tuottama aineisto, joten pelkän teorialähtöisen analyysin käyttö ei välttämättä olisi mahdollistanut lasten äänen esille pääsemistä kattavalla tavalla. Leikillisen oppimisympäristön ja leikin toimiessa tutkimuksemme keskeisenä teoreettisena viitekehysenä, koimme että teemoittelemalla aineistoa pääsääntöisesti teorialähtöisesti, saimme kattavammin luotettavaa aineistoa tutkimuskysymykseemme. Teorialähtöisiksi teemoiksi olemme valinneet leikillisen oppimisympäristön ominaisuudet sekä leikin pedagogiset muodot. Nämä teemat toimivat aineistomme pääteemoina. Koemme, että näiden teemojen kautta saimme aineistosta keskeisesti tutkimuskysymystämme vastavia vastauksia, joten oli perusteltua analysoida aineistoa niiden avulla.

Aluksi litteroimme koko aineiston, eli kirjoitimme videoimamme keskustelut sana sanalta kirjalliseen muotoon. Tämä auttoi meitä jäsentämään tutkittavaa aineistoa ja helpotti tutkimuksen eteenpäin viemistä. Teemoittelimme aineiston, eli pilkoimme ja ryhmittelimme sen teorialähtöisestä nostamiemme käsitteiden alle. Poimimme aineistosta aluksi pääteemoja, jonka jälkeen loimme jokaiselle pääteemalle sille sopivat alateemat.

Alateemat loimme aineistolähtöisin menetelmin, eli teemoittelimme aineistoa sen itsensä antamissa puitteissa etsien siitä uusia teemoja, jotka soveltuvat pääteemojen alle. Uudet teemat näyttäytyvät aineistossamme siis alateemojen muodossa. Teemoittelun avulla on mahdollista vertailla tiettyjen teemojen esiintymistä aineistossa, painottaen sitä mitä kustakin teemasta on sanottu (Tuomi & Sarajärvi 2009, 93).

Tutkimusaineiston teemoittelun teimme värikoodaamalla litteroidun materiaalin leikillisten oppimisympäristöjen ominaisuuksien sekä leikin pedagogisen jaottelun mukaan. Me molemmat teimme alustavan teemoittelun tutkimusaineistosta sovittujen teemojen mukaan ja siten varmistimme, että tutkimuksen luotettavuus lisääntyy ja säilyy. Tämän jälkeen kävimme yhdessä läpi aineiston teemoittelun vertaillen ja yhdistellen omia teemoittelujamme. Teemoittelu auttoi meitä hahmottamaan tutkimuksemme kannalta siihen kuuluvat olennaiset asiat ja järjestämään keskeiset asiat omiksi kokonaisuuksikseen.

Teemoitellusta materiaalista kokosimme taulukoita (LIITE 7–8), joissa näkyy pääteemojen mukaisesti kaikki leikillisen oppimisympäristön ominaisuudet sekä vapaa- ja sääntöleikki. Jokaisen pääteeman alle kokosimme kuhunkin ominaisuuteen liittyviä alateemoja, jotka muodostimme lasten tuottamien keskustelujen perusteella.

Otimme tuloksiin mukaan alkukeskustelun, sillä varsinaisia pienryhmiä aineistonkeruuta varten pääsimme toteuttamaan vain kolme. Koemme alkukeskustelussa ilmenneen jo asioita, jotka tukevat ja täydentävät pienryhmistä saamiamme tuloksia. Olemme luoneet taulukot (LIITE 7–8) oman tulkintamme mukaan siitä, mikä asia mielestämme kuuluu mihinkin teemaan. Olemme jättäneet tulosten ulkopuolelle sellaiset vastaukset, joissa lapsi selvästi on kertonut siitä fyysisestä päiväkodista, jossa aineistonkeruun suoritimme. Koemme, että näiden vastausten mukaan ottaminen olisi vääristänyt tuloksia. Litteroinnin ja taulukoinnin myötä karsimme kaiken tutkimukselle epäolennaisen materiaalin aineistosta. Vastaukset, joissa selvästi johdattelimme lasten vastauksia omilla kysymyksillämme, on myös jätetty pois aineistosta eettisistä syistä. Olemme käsitelleet tulokset teemakohtaisesti.

Olemme erotelleet tulosten autenttisten lainausten sanojat sulkumerkkien sisällä aakkostamalla lapset, esimerkiksi ”Poika A” ja ”Tyttö B”. Siten lainauksista voi halutessaan tarkastella yksilöllisemmin sitä, mitä kukakin sanoi, ilman että lasten henkilöllisyyden

paljastuminen kuitenkin vaarantuisi. Aakkostuksessa on huomioitu alkukeskustelu ja kaikki kolme pienryhmää siten, että aakkostus etenee ensimmäisen ryhmän lapsista liukuvana seuraaviin ryhmiin. Koska kaikki lapset ovat kuusivuotiaita, emme kokeneet tarpeelliseksi ilmoittaa ikää suluissa lainauksen perässä, vaikka niin vanhemmille toimittamassamme lupakirjeessä (LIITE 2) kirjoitimme tekevämme.

5 TULOKSET

5.1 Ruumiillisuus

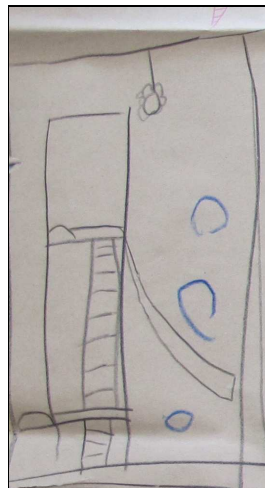
Lasten tuottamassa aineistossa ruumiillisuus näkyy tapana liikkua, roolinottona, kokemuksellisuutena ja ruumiillisuuden kuvauksena. Tapaan liikkua sisältyy kaikki lasten vastaukset, jotka liittyvät liikkumiseen ja liikkeeseen.

Lapset piirsivät pienryhmätilanteissa paljon erilaisia liukumäkiä, joissa oli mahdollista laskea, liukua ja keinua. Hyppiminen, pomppiminen ja kiipeäminen olivat lasten piirtämisen aiheena kaikissa pienryhmissä. Lapset piirsivät veteen liittyviä aktiviteetteja kuten uimahallin, hyppytornin ja vesiliukumäen.

Liukumäki, sillä voi kipee ylös. Siel voi pyörii yhdessä paikassa.
(Poika B.)

Joka paikassa on liukumäkiä. Ei tartteis kävellä minnekään. Voi vaa painais jotain nappulaa ni se veis se. (Tyttö C.)

Kato tää liukumäki tulee täältä, ja se menee suoraan tästä ovesta sisään ni ei tartte mennä portaita alas ja mennä tästä tänne vaan tää liukuu suoraan tonne. Suoraan leikkipaikkaan. (KUVA 1) (Tyttö D.)



KUVA 1. Liukumäki jolla pääsee suoraan leikkipaikkaan

Kiikkulauta. Se on sellanen jos pystyy vähän niinku kiikkua. (Poika D.)

Yhden lapsen ajatus siitä, että dinosauruksen luurangolla pystyisi kiipeämään:

Tässä on dinosauruskatsomo. Tässä voi katsoa dinosauruksen luita. Ylhäällä on dinosauruksen luuranko jossa voi kiipeä. (Poika A.)

Roolinotossa lapsen ajatukset maailman parhaasta leikkitilasta liittyivät leikkeihin, joissa pystyi vaihtamaan roolia ja olemaan joku muu henkilö. Jokainen pienryhmä piirsi ja kertoi erilaisista roolinottoon liittyvistä leikeistä. Kotileikissä tytöt ja pojat pystyivät yhdessä leikkimään kotia tai päiväkotia. Kauhutarinoita pystyi kuuntelemaan ja niistä pystyi tekemään myös varjokuvia. Silmälasien ja viiksien laittaminen itselle roolivaatteiksi auttoi roolileikkiin ryhtymisessä. Mielenkiintoinen havainto oli yhden lapsen kehittämä roolinvaihtokone, jossa nappia painamalla pystyi muuttumaan esimerkiksi Supermaniksi.

Tää nurkkaus, me aina välillä leikitään poikien kans ja tyttöjen kans kotii, tarhaa. (Tyttö C.)

Nyt mä keksin tän hyvän jutun. Jos ihminen menee siihen sä painat johonkin nappiin, Se vaihtaa asun. Se vaihtaa vaikka superman asuksi, sit se voi lentää. Sä meet yhteen paikkaan. Siin on tällainen lasi, sä avaat sen sit sä meet ensin. Sit sä painat yhtä nappii. Sit sun vaatteet vaihtuu, vaikka Supermanvaatteeks. Sit sä voit lentää. Sä voit tehdä mitä Superman voi tehdä. (Poika B.)

Kokemuksellisuuteen sisältyy kaikki ne lasten kuvaamat asiat, joissa lapsi pystyy itse olemaan osallisena ja saamaan elämyksiä sekä kokemuksia ympäröivästä maailmasta kokonaisvaltaisesti koko kehollaan. Tällaisia olivat erilaiset kulkuvälineet, esimerkiksi vene, auto ja sähköauto, joita lapset pystyisivät käyttämään itse. Hienomotorisia taitoja kehittävinä asioina mainittiin askartelu ja piirtäminen.

Vaikka sähköautolla. Kaikki ihmettelee miks lapsi ajaa autolla. (Tyttö E.)

Oikeita, oikeita autoja mitä voi ajaa. Lapset voi ajaa. (Poika C.)

Auto mikä pystyy menee ihan missä vaan haluaa. Ja autoa pystyy ajaa ihan vaikka vauva. (Poika E.)

Kokonaisvaltaiseen kehon kokemuksellisuuteen, joka vaatii lapsilta monien aistien yhtäaikaista käyttöä, sisältyi muun muassa hyppytorni, josta saattoi hypätä veteen, vesiliu-

kumäki, kolo ja rappuset joissa pystyi leikkimään, tunneli johon saattoi mennä säilyttämään dinosaurusta, dinosauruskatsomo, jossa voi katsoa luita sekä kiipeillä ja Hoplop.

Monet lapset keskustelivat siitä, miten kivaa olisi jos leikkutilassa voisi syödä jäätelöä ja karkkia sekä yksi lapsi toivoi saavansa maistaa elävää popkornia. Näitä pystyi syömään esimerkiksi karkkimaailmassa ja jäätelökioskissa.

Ruumiillisuuden kuvaukseen sisältyy lasten kuvaukset siitä miltä leikkiympäristössä näyttää. Moni lapsi kertoi leikkutilan olevan värikäs ja iso paikka. Joidenkin lasten leikkutila näytti sotkuiselta, pinkiltä, kirkkaalta, kultaiselta ja hopealta. Piirustuksista löytyi myös sellainen leikkipaikka, jossa ei ollut ollenkaan värejä.

Öö sotkuiselta. (Tyttö C.)

Pinkiltä! (Tyttö D.)

Ei vaan kirkkaalta ja kultaiselta ja hopeelta. (Tyttö E.)

Pääsääntöisesti melkein kaikki lasten ruumiillisuuteen liittyvät ajatukset voidaan jakaa luovaan leikkiin. Sääntöleikkeihin lukeutui yhteisiin sääntöihin perustuvia pelejä, esimerkiksi Uno ja Kimble -pelit. Sählyn ja jalkapallon pelaaminen oli yhden pienryhmän ehdoton suosikki, joten se näkyi monissa heidän tekemissään piirustuksissa. Tässä pienryhmässä piirrettiin myös karkkimaailma, jossa pystyi pelaamaan sählyä syötävillä välineillä.

5.2 Emotionaalisuus

Lasten vastauksissa emotionaaliset piirteet ilmenivät pääsääntöisesti joko jännitystä ja kauhua, tai mielihyvää ja positiivisia tunteita tuottavien elementtien kautta. Lapset kertoivat monenlaisista roboteista, joilla on erilaisia tehtäviä:

Tää on pahisrobo. Tää voi jumittaa teidän kaikkia...tää on pahis. Tää on hyvis, tää voi pelastaa. (Poika B.)

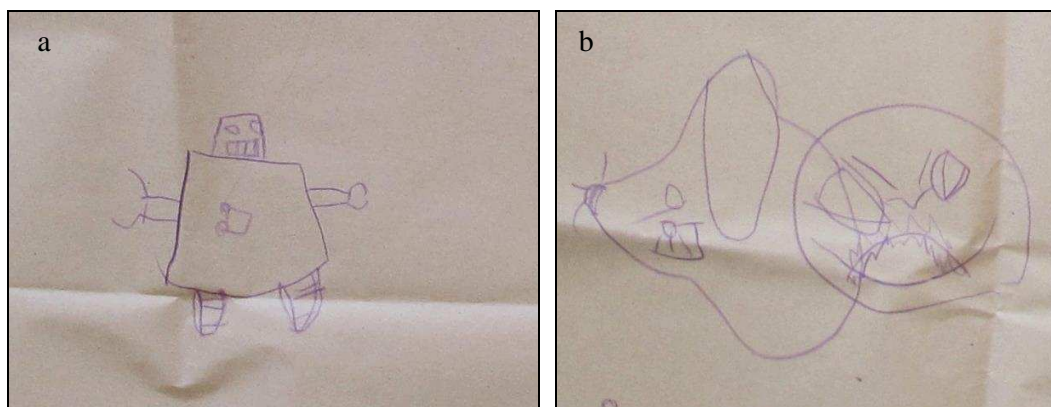
Robottien kautta lapset käsittelivät hyvän ja pahan eroja, joka liittyy vahvasti emotionaalisuuteen. Pahat robotit näyttäytyivät joko tuhoa tekevinä tai pelottavina, hyvät robotit avuliaina tai pelastavina. Kauhu ilmeni vastauksissa turvallisten yhteyksien kautta:

Kauhutarinoita voi kuunnella. Tehdä varjokuvia kauhusta. Voi tehdä kauhupöytäkin. (Poika A.)

Lasten kertomuksissa vilahtelivat erilaiset kuvitteelliset olennot ja eläimet, jotka ovat yhdistettävissä mielihyvän kokemiseen. Eräs lapsi käsitteli emootioita halikoneen ja ystäväyden avulla:

Halikone. Jos joku on suuttunut se saa se menee halaamaan. Ja samalla kauniita sanoja. (KUVA 2a) (Poika D.)

Sillon jos leikkii kavereiden kaa ni tulee hymymieli. Mutta jos kavereita ei ole, sitten tää menee näin... sitten tulee kiukkunen. Ekaks on hymyilme siten muka suruilme jos kukaan ei halua. (KUVA 2b) (Poika D.)



KUVA 2. a) Halikone ja b) Hymyilme ja suruilme

Aineistossa esiintyvät leikkilisen oppimisympäristön emotionaalisia piirteitä sisältävät asiat lukeutuvat vastauksissa pääsääntöisesti vapaan leikin alle. Halikoneen voi nähdä kuuluvan sääntöleikkiin, lapsen luodessa sille omat säännöt.

5.3 Toiminnallisuus

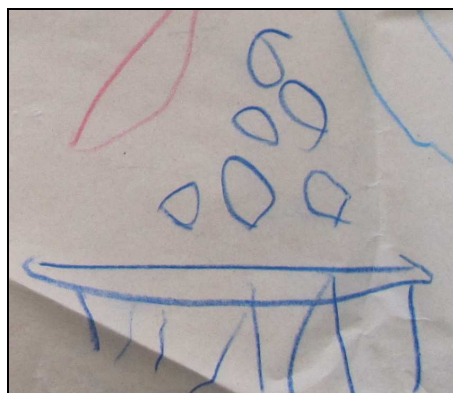
Toiminnallisuus näyttäytyi lasten vastauksissa liikuntana ja erilaisena aktiivisena toimintana. Toiminnallisuudessa näkyi myös lasten mielikuvitusta.

Liikunnallisuus ja erilainen aktiivinen toiminta näkyi kaikissa kolmessa pienryhmässä. Liikunnallisuus kehittää lapsen motorisia taitoja. Näistä taidoista lapset luettelivat muun muassa kiipeämisen, hyppimisen, pomppimisen, keinumisen, laskemisen ja uimisen. Näitä taitoja harjoiteltiin esimerkiksi liukumäissä, keinuissa ja kiipeilytelineissä.

Aineiston erilaiset joukkuepelit; sähly, jalkapallo, jääkiekko ja koripallon pelaaminen, innostavat haastamaan itseään ja samalla lisäävät liikunnallisuutta. Näitä joukkuelajeja voitiin lasten piirustuksissa pelata myös erilaisissa mielikuvitusmaailmoissa, kuten karkkimaailmassa.

Lasten piirustuksissa liikunnallisuudessa oli mukana myös mielikuvitusta. Esimerkiksi dinosauruksen luurangolla kiipeäminen ja trampoliini, josta pääsee keijun luokse, kertovat siitä, kuinka liikuntaan voidaan yhdistää myös mielikuvituksellisia elementtejä. Lapsen keksimällä roolinvaihtokoneella pystyi muuttamaan omaa aktiivisuutta, kun nappia painamalla saattoi saada supersankarin voimat.

Mä teen sellasen trampoliinin josta pääsee suoraan tänne keijun luo.
(KUVA 3) (Tyttö E.)



KUVA 3. Trampoliini jolla pääsee suoraan keijun luo

Kognitiivisia taitoja kehittävinä toiminnallisuuden ominaisuuksina voidaan aineistossa nähdä askartelu, piirtäminen ja erilaisten lautapelien pelaaminen. Englanninkielisen kirjainlyhenteen SPICE (social play, physical play, intellectual play, creative play, emotional play) mukaan leikin voi kapeasti jakaa sosiaaliseen- fyysiseen-, älylliseen-, luovaan-, ja emotionaaliseen leikkiin (Andrews 2012, 31). Kaikessa lasten toiminnassa on

mukana kognitiivisuutta, mutta tässä alateemassa halusimme korostaa sellaista tekemistä jossa ajattelu korostuu, eli SPICE –jaottelun mukaista älyllistä leikkiä. Se tarkoittaa leikkiä joka aktivoi ongelmien ratkaisukykyä, tai sisältää pulmapelejä ja kognitiivista kehittymistä (Andrews 2012, 31). Lapset tuottivat enemmän aineistoa liikunnallisuudesta ja liikkeestä, kuin näistä perinteisistä pöydän äärellä tapahtuvista, ongelmanratkaisutaitoja vaativista puuhasteluista.

5.4 Oivaltaminen

Oivaltaminen näkyy tuloksissa roolileikkien, pelien, tutkimisen ja uusiin tilanteisiin johtavan toiminnan kautta. Kotileikki ja erilaiset välineet, joilla voi pukeutua toiseksi henkilöksi tai hahmoksi, kuten supersankariksi, edustavat tuloksissa oivaltavuutta roolileikin kautta:

Jos ihminen menee siihen sä painat johonkin nappiin, se vaihtaa asun. Se vaihtaa vaikka superman asuksi, sit se voi lentää. Sä meet yhteen paikkaan. Siin on tällainen lasi, sä avaat sen sit sä meet ensin. Sit sä painat yhtä nappii. Sit sun vaatteet vaihtuu, vaikka supermanvaatteeks. Sit sä voit lentää. Sä voit tehdä mitä superman voi tehdä. (Poika B.)

Erilaisten pelien kautta lapsi joutuu ratkomaan ongelmia ja kohtaamaan uusia tilanteita. Ne voidaan siten laskea kuuluvaksi oivaltavuuteen. Tuloksissa esiintyi sekä pöytäpelejä että liikunnallisia joukkuepelejä. Pöytäpeleistä lapset mainitsivat muun muassa Unon, Kimblen ja Locuksen. Liikunnallisista joukkuepeleistä lapset mainitsivat esimerkiksi jalkapallon, sählyn ja jääkiekon. Ongelmien ratkominen ilmeni tuloksissa myös luovilla, mielikuvituksellisilla tavoilla, kuten zombien vaarattomaksi tekemisellä maissien avulla:

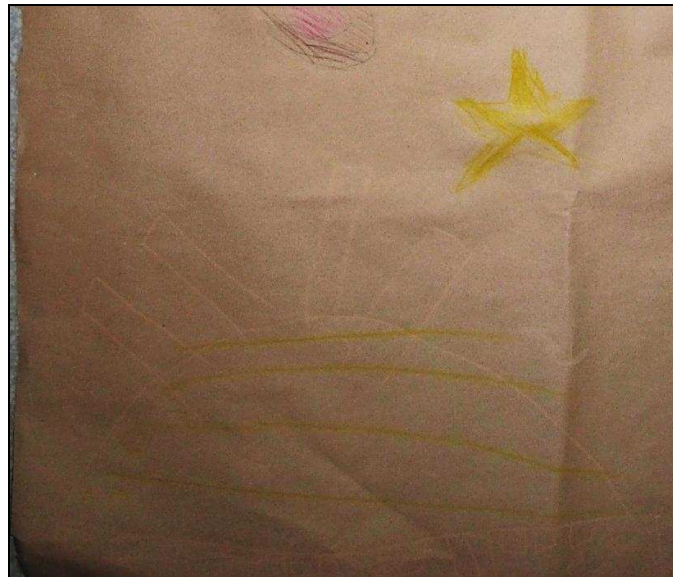
Laitetaan tänne sitten zombejakin. Se (maissikatapultti) heittelee niitä maissilla. Silleen, sitte plöts. Ni ne ei pääse liikkuu. (KUVA 4) (Tyttö F.)



KUVA 4. Maissikatapultti ja zombeja kasvimaassa

Oivaltaminen tutkimisen kautta näyttäytyi esimerkiksi avaruuden ja dinosaurusten tutkimisena:

Mä tein avaruustieteilijän. Tässä voi avaruuden tietää. Tässä on ihminen joka tiesi kaikki avaruuden. Nämä ovat kaukoputkia. Sillä voi tähtiäkin tietää. (KUVA 5) (Poika A.)



KUVA 5. Avaruudentutkimuslaitos

Tässä on dinosauruskatsomo. Tässä voi katsoa dinosauruksen luita. (Poika A.)

Vastauksissa ilmenevä ympäristössä liikkuminen totutusta poikkeavilla tavoilla, kuten liukumäkien avulla, ilmentää omalla tavallaan oivaltamista ja ympäristön tutkimista. Samalla siinä näyttäytyy ongelmien ratkominen; miten päästä tilasta toiseen. Oivaltamisen erilaiset piirteet, kuten roolinotto, tutkiminen ja uusien tilanteiden kohtaaminen yhdistyvät useissa lasten vastauksissa. Niitä ei voi täysin erottaa toisistaan, vaan ne näyttyvät monissa lasten kuvailemissa leikillisissä oppimisympäristöissä yhtäaikaaisesti.

Uusia tilanteita lapset kuvasivat erilaisten ympäristöjen kautta. Tällainen oli muun muassa jäätelömaa, jossa voi pelata jääkiekkoa. Pelaajat ja välineet ovat jäätelöä, jotka voi syödä. Lapset nimesivät myös eläinaiheisia ympäristöjä, kuten kilpikonnamaailman ja eläinmaailman. Uusissa tilanteissa yhdistyi tutkimisen ja roolinoton piirteitä:

Oikeita, oikeita autoja mitä voi ajaa. Lapset voi ajaa. Sisällä. Ja ulkona. Ja vedessä. Ja nurmikolla. Ihan kaikissa paikoissa. (Poika E.)

Oivaltavuuden piirteiden osalta vapaa leikki korostui lasten vastauksissa. Sääntöleikkiin kuuluvia oivaltavuuden ominaisuuksia ovat lasten mainitsemat pelit, sekä aikuisten kahvipaikka:

Mä teen aikuisille kahvipaikan mis voi juoda kahvia ja robotti tekee toisille tosi hyvää kahvia... mä teen kaikkia kahveja, kun sanot jotai erikoiskahvia, tämä tekee hetkessä. (Poika B.)

5.5 Yhteisöllisyys

Leikkiminen yhdessä kavereiden kanssa tarjoaa mahdollisuuden vuorovaikutustaitojen opetteluun. Lapset kertoivat, että kavereiden kanssa voidaan leikkiä sekä sisällä että ulkona. Lapset pitivät tärkeänä että leikkejä pystytään leikkimään yhdessä. Useisiin lasten piirtämiin leikkiympäristöihin voidaan ajatella liittyvän sosiaalisten taitojen opettelu ja yhteisten pelisääntöjen luomista sekä niistä neuvottelua. Yksi lapsi kertoi, että yhdessä leikkiminen saa hymymielelle:

Sillon jos leikkii kavereiden kaa ni tulee hymymieli. Mutta jos kavereita ei ole, sitten tää menee näin... sitten tulee kiukkunen. Ekaks on hymyilme sitten muka suruilme jos kukaan ei halua. (Poika D.)

Ristiriitojen selvittäminen ja niiden ratkaiseminen on leikin sujumuuden kannalta tärkeä taito osata. Yksi lapsi ratkaisi mahdollisten riitojen syntymisen piirtämällä paljon liukumäkiä, jolloin niitä riittäisi kaikille:

Edelleenki liukumäki. Kaikkialla on liukumäki. Ja taas liukumäki. Eikä tuu liukumäistä kinaa. (Tyttö C.)

Leikkitiloissa oli myös jonkin verran aikuisia mukana, joka osaltaan kertonee siitä, että lapset kokevat aikuiset yhtenä osana leikin maailmaansa. Lapset toimivat kuitenkin pääosin isommassa roolissa, aikuisten ollessa enemmän taustahenkilöinä.

Yks ope. (Tyttö F.)

Ja se on toi koira. (Tyttö C.)

Jaaa toi papukaija on toinen. (Tyttö F.)

Hei täst tulee viel kolmas. (Tyttö C.)

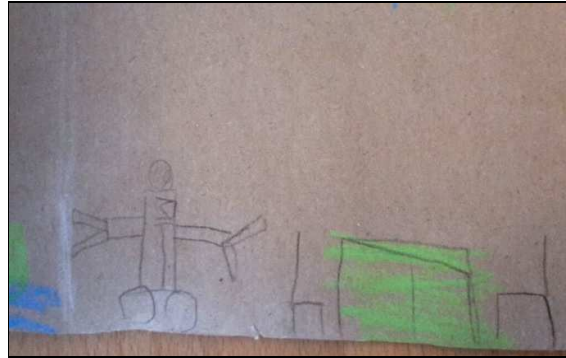
Aikuisiiki. Aikuiset on tuomareita. (Poika C.)

Yhdessä tekeminen ja leikkiminen vaativat lapsilta neuvottelutaitoja sekä toisten huomioimista. Useissa lasten piirtämissä leikkiympäristöissä voidaan ajatella olevan lasten keskinäistä leikkiä ja vuorovaikutusta. Tähän olemme valinneet ne, joissa lapsi selkeästi ilmaisee että ympäristö tai toiminta tapahtuu yhdessä kavereiden kanssa. Tällaisia olivat kotileikki jossa tytöt ja pojat voivat yhdessä leikkiä kotia, lentokone jolla voi matkustaa ympäri maailmaa, kiikkulauta, verkkokeinu (KUVA 6), johon mahtuu kaksi lasta ja kiipeilyteline.



KUVA 6. Verkkokeinu ja kiikkulauta

Useat näistä leikeistä lukeutuivat vapaaseen leikkiin. Sääntöleikkeihin voidaan ajatella kuuluvan kahvipaikka, jossa robotti pystyy tekemään haluttua kahvia (KUVA 7) aikuisen toiveesta.



KUVA 7. Robotti joka tekee kahvia

Eräs lapsi piirsi diskon, jonka käytölle oli omat sääntönsä; se oli erilaisten merkkipäivien ja muiden juhlien viettämistä varten. Tässä yhteisöllisyys näkyy yhteisten sääntöjen ja käytänteiden kautta. Erilaisten pelien pelaaminen, esimerkiksi Uno, sähly ja jalkapallo, vaativat yhteisten sääntöjen opettelua sekä niiden mukaan yhdessä toimimista.

Lapset loivat myös omia sääntöjä leikkeihinsä. Yhtenä tällaisena esimerkkinä voidaan pitää kauhumaan elokuvaa, jota sai lapsen mukaan katsoa vain kerran. Useamman kerran käynnistä tulisi painajaisia. Lapset myös kertoivat että aikuiset pystyvät toimimaan tuomareina leikkitilassa, jolloin aikuinen voidaan nähdä rajojen asettajana sekä sääntöjen ylläpitäjänä.

Mä teen kauhumaan elokuvaa. Tänne tulee kauhuelokuva. Tänne ei saa tulla aina, kun tulee painajaisia. Tänne saa tulla vain yks kertaa. Ei aina. (Poika A.)

5.6 Narratiivisuus

Mielikuvitushahmoja ja satuolentoja esiintyi runsaasti jokaisen pienryhmän piirustuksissa ja kertomuksissa. Näiden hahmojen ja olentojen ympärille lapset loivat tarinoita:

Tässä on robo. Tämä on tuhatrobo. Se ei ole vanha vaan nuori. Tuhat nuori. 11-vuotta, Pelastajarobo, se pelastaa kaikkia. Se ei pelasta ikinä jotain pahiksia. Tämäkin on hyvis, tää voi pelastaa kaikkia (KUVA 8). Jos te ootte jääny johonki jumiin paikkaan, tää voi pelastaa. Tää on pahisrobo. Tää voi jumittaa teidän kaikkia. Se on isossa puun vuoressa. Siellä on kuoppa ja siel on tää pahis. (Poika A.)



KUVA 8. Hyvisrobo

Ja sit tos on maissi. Siel on myös kaaliörkkei, mut se on tosi vaikee piirtää. Siel on myös toi salaattikatapultti. Mä piirrän sen tohon. Ku tämmöselle antaa lehen, yhen lehen, ni sitte se laittaa monta ja ite räjähtää. Maissikatapultti, ja tää oli...oota mä mietin, nii tää oli toi, joku katapultti myös. Ja tää oli se herneampuja. Ja täs on zombeja. (Tyttö F.)

Eiku tästä tulee kummitteleva vauva. Joka on zombin vauva. Se voi olla lähteny karkuun sieltä. (Tyttö D.)

Narratiivisuus ilmeni hahmojen ja olentojen lisäksi mielikuvituksellisina piirteinä oppimisympäristön ominaisuuksissa, joiden kautta narratiivisuus tehdään mahdolliseksi:

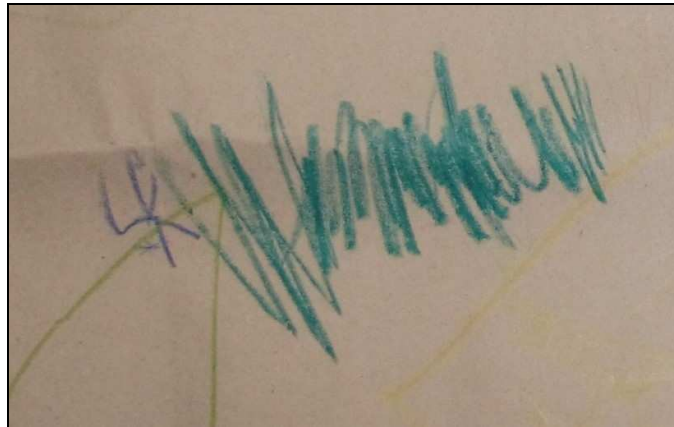
Kauhutarina, mutta ne on hauskoja tarinoita. Kauhutarinoita voi kuunnella. (Poika A.)

Tehdä varjokuvia kauhusta. (Poika D.)

Yksi lapsi ideoi esimerkiksi omia Ninjago- elokuvia ja avaruudesta kertovaa elokuvaa. Narratiivisuuden kolmas alateema, eli tapahtumaympäristöt, sulautuivat aineistossa kahden edellä mainittuun alateemaan. Esimerkiksi avaruudesta kertovan elokuvan ympärille rakentui kokonainen avaruusmaailma tähtineen, avaruusaluksineen ja avaruuden tut-

kimisineen. Yksi ympäristö oli kauhumaata, jossa esitetään kauhumaan elokuvaa. Mielikuvitus näkyi rikkaana tapahtumaympäristöistä kerrottaessa:

Mä teen tornaadon. Se on Afrikassa. Siellä voi kuelea. Jos menee alas tulee tosi hurja. Alus tuhoutuu. Jos menee tähän viivan, tarkoittaa että hän ihminen palasee, repii. Jos menee tänne ylös, se menee alas. Tää on aikuisille, se on lapsillekin. (KUVA 9) (Poika A.)



KUVA 9. Tornado vaakatasossa

Vapaa leikki korostui tuloksissa narratiivisuuden osaltakin. Sääntöleikkiä ilmeni vain tapahtumaympäristöt -alateeman alla lasten itse muodostamien sääntöjen kautta.

5.7 Luovuus

Ympäristöjä miettiessään lapset käyttivät mielikuvitustaan ja luovuuttaan keksimällä uusia ”maailmoja”, muun muassa tunnelin, josta voi säikäyttää dinosauruksen, jäätelömaan, jossa kaikki on jäätelöä sekä lumilinnan, joka oli tehty leikkilumesta.

Pieni tunneli. Tästä voi mennä tunneliin ja säikäyttää yks dinosaurus. (KUVA 10) (Poika A.)



KUVA 10. Tunneli, jossa voi säikäyttää dinosauruksen

Lapset myös kehittivät jo olemassa olevia leikkipaikkoja leikkeihinsä sopivaksi. Liukumäkien uudelleen rakentaminen paremmin palvelevaksi toistui useita kertoja lasten puheissa.

Ei tarteis kävellä minnekään. (Tyttö D.)

Voi vaa painais jotain nappulaa ni se veis se. (Tyttö C.)

Kato tää liukumäki tulee täältä, ja se menee suoraan tästä ovesta sisään ni ei tarte mennä portaita alas ja mennä tästä tänne vaan tää liukuu suoraan tonne. Suoraan leikkipaikkaan. (Tyttö D.)

Lapset loivat uusia erilaisia satuhahmoja leikkimaailmoihinsa. Tällaisia olivat esimerkiksi popkorni, jota voi syödä ja siitä kasvaa uusi tilalle, sekä elävät pompulat. Erilaiset karkki- ja jäätelömaiden hahmot vilahtelivat lasten keskusteluissa. Myös perinteisiä lasten satuihin ja mielikuvitushahmoihin liittyviä hahmoja piirrettiin, esimerkiksi keijuja, yksisarvisia ja erilaisia robotteja, joilla kaikilla oli joku tehtävä leikkimaailmassa. Lasten maailmaan tällä hetkellä kuuluvat suosituimmat animaatiohahmot näkyivät lasten tuottamassa aineistossa, esimerkkinä tällaisesta ovat Olaf -lumiukko ja zombit.

Mielikuvitus ja luova toiminta voivat saada aikaan myös jotain konkreettista, jonka olemme teemoitelleet luomisprosessin tuotoksen alateeman alle. Kauhutarinoiden kuunteleminen ja niistä varjokuvien ja kauhupöydän tekeminen luo näkyväksi lapsen tuottaman ajatuksen. Myös lapsen tuottamat piirustukset ja askartelut tuovat aikuistakin lähemmäs lapsen sisäistä, luovaa maailmaa.

Lapsen luovan toiminnan voidaan ajatella olevan aina vapaata, mutta myös lapsen itsensä asettamia sääntöjä voi esiintyä luovuudessa. Aineistoissa tällainen oli esimerkiksi kauhunmaa, jonne ei saanut mennä kuin kerran. Useamman kerran käynti aiheutti painajaisia. Toinen esimerkki on jäätelömaailma, jossa pystyi pelaamaan syötävillä jäätelömailoilla. Roolinvaihtokoneen (KUVA 11) käyttämistä ja tekoviiksien sekä silmälasien pukemista miettiessään lapsi itse määrätti, minkälaiseen rooliin hän halusi asettua. Roolin vaihtaminen loi lapselle jotain sellaisia ominaisuuksia, joiden mukaan hänen oletetaan käyttäytyvän toimiessaan kyseisessä roolissa.



KUVA 11. Roolinvaihtokone

5.8 Vapaa- ja sääntöleikki

Jokaisessa pienryhmässä korostui vapaan leikin rooli verrattuna sääntöleikkiin. Sääntöleikki jakautui vastauksissa pääsääntöisesti peleihin, joille on olemassa yleisesti määritellyt säännöt, ja sellaisiin leikin ominaisuuksiin, joille lapsi on itse keksinyt säännöt. Kysyttäessä onko maailman parhaassa leikkitalassa aikuisia, eräs lapsi totesi aikuisten olevan tuomareita. Sama lapsi piirsi jäätelömaata, jossa voi pelata sählyä. Lapsi saattoi tarkoittaa, että aikuiset ovat tuomareita sählyssä. Tämä oli ainoa vastaus koko tutkimusaineistossa, jossa lapsi määrätti aikuiselle jonkinlaisen sääntöihin liittyvän roolin. Yhden lapsen piirustuksessa aikuiset näyttivät eläinten muodossa:

Yks ope. (Tyttö F.)

Ja se on toi koira. (Tyttö C.)

Ja toi papukaija on toinen. (Tyttö F.)
 Hei täst tulee viel kolmas! (Tyttö C.)

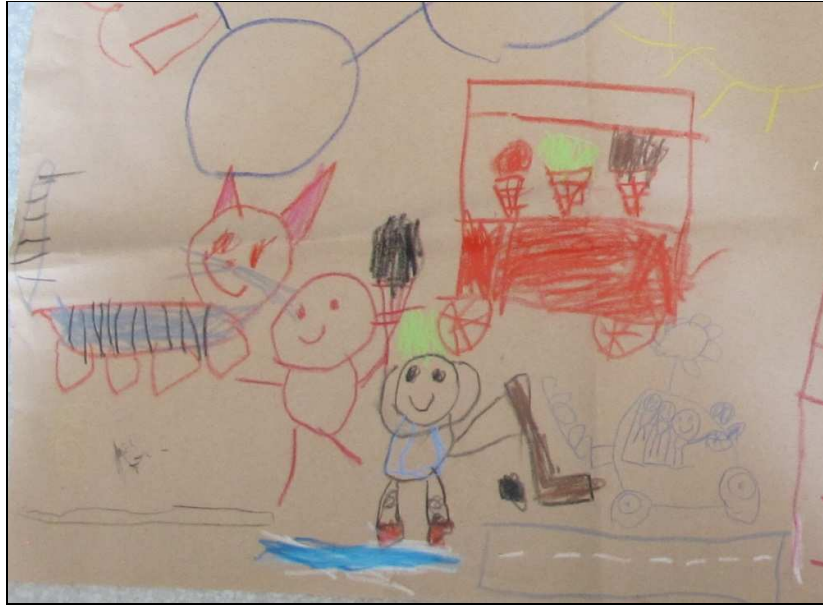
Lasten itsensä määrittelemiä sääntöjä aineistossa ilmeni yleisesti määriteltyjä sääntöjä enemmän. Ne koskivat pääasiassa sitä, miten leikkiympäristössä saa toimia. Esimerkiksi kauhumaassa oli omat sääntönsä kauhumaan elokuvan katselemiseen:

Mä teen kauhumaan elokuvaa. Tänne tulee kauhuelokuva. Tänne ei saa tulla aina, kun tulee painajaisia. Tänne saa tulla vain yks kertaa. Ei aina. (KUVA 12) (Poika A.)



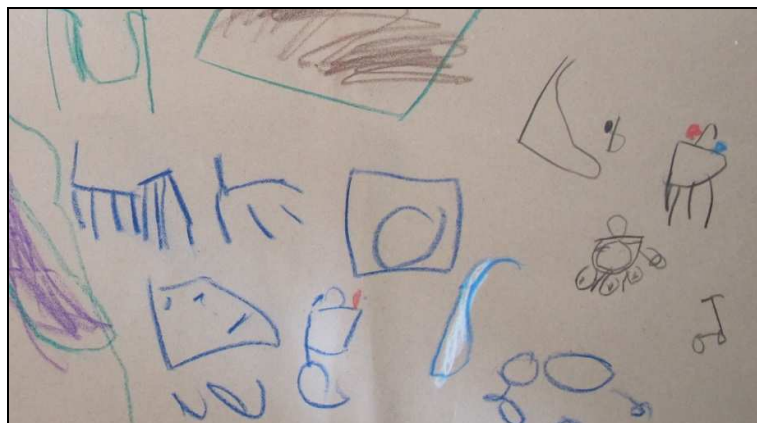
KUVA 12. Kauhuelokuvapaikka

Lasten määrittelemiin sääntöihin lukeutuu myös muun muassa halikone ja sen käyttö, kone jonka avulla voi vaihtaa asuja ja muuttua vaikka supersankariksi, ja aikuisten kahvipaikkaa koskevat asiat. Yksi lapsen määrittelemä sääntö liittyi jäätelömaailmaan, jossa sählyä pelatessa pelivälineitä saattoi syödä. Toinen sääntö koski oikeita autoja (KUVA 13), joita lapset voivat ajaa ihan missä vain ympäristössä, kuten vedessä tai ilmassa.



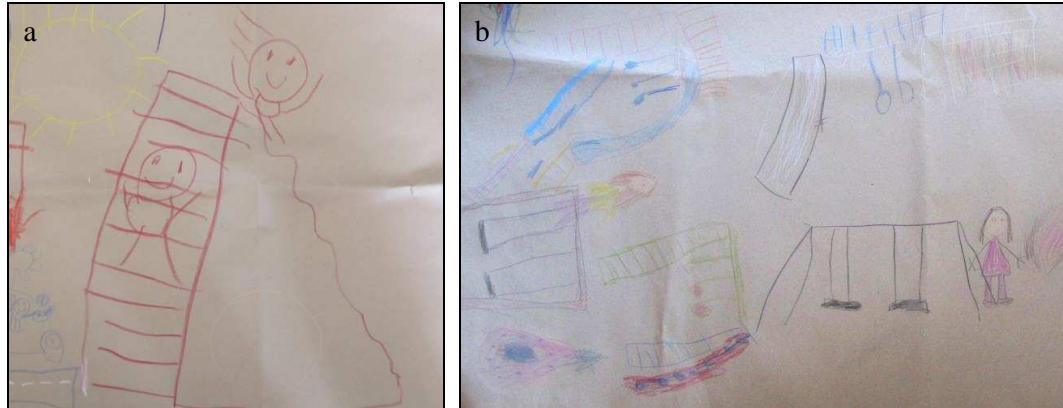
KUVA 13. Kissa, jäätelökioski, jäätelölätkänpelaaja ja auto jota lapset voivat ajaa missä vain

Suurin osa tutkimusaineiston vastauksista on luokiteltavissa vapaaseen leikkiin. Jaoinme vapaan leikin seuraaviin alateemoihin; roolileikki ja improvisointi, fyysiset leikit, kuvitteluleikit ja hahmot, sekä luovan leikin paikat. Roolileikkiä ja improvisointia näkyi vastauksissa muun muassa kotileikin (KUVA 14) ja erilaisten roolivaatteiden muodossa. Eri tavoin toteutettavat kauhutarinat ilmentävät improvisointia. Avaruudentutkinta ja elokuva tähdistä ilmentävät myös roolinottoa.



KUVA 14. Kotileikki

Aineistossa ilmenneitä fyysisiä leikkejä olivat esimerkiksi monenlaiset keinumiseen, hyppimiseen, kiipeämiseen, liukumiseen ja pyörimiseen liittyvät leikit (KUVA 15a ja b). Niille mahdollisuuden antoivat lasten piirtämät ja kuvailemat kiipeilytelineet, vuoret, keinut, liukumäet, hyppytornit ja muut liikkeen mahdollistavat välineet. Fyysiset leikit liittyivät pääsääntöisesti koko keholla koettavaan liikkeeseen. Esimerkiksi askartelun ja piirtämisen lapset mainitsivat vain muutaman kerran ja legot ja palikat kerran.



KUVA 15. a) Kiipeilyteline ja b) Keinuja, kiipeilytelineitä ja liukumäkiä

Kuvitteluleikkien ja hahmojen -alateemaan lukeutuvat kaikki lasten keksimät mielikuvitusleikit ja -hahmot. Näitä aineistossa ilmeni runsaasti, esimerkkinä zombit, erilaiset robotit, haltiat ja keijut, syötävä jäätelöukkeli, jäätelökoira, lohikäärme (KUVA 16) sekä kasvit ja kaaliörkit. Monet hahmot esiintyivät lasten piirustuksissa pelkkinä hahmoina ilman hahmon ympärille rakentuvaa roolia tai tarinaa. Useisiin hahmoihin liittyi myös mielikuvituksellinen tarina koskien sitä, mitä hahmo tekee.



KUVA 16. Lohikäärme jolla noita ratsastaa

Luovan leikin paikat muodostavat aineistossa oman laajan kokonaisuutensa. Siihen kuuluvat kaikki lasten keksimät, niin sanotusti tavanomaisesta poikkeavat elementit leikkiympäristössä. Näitä olivat esimerkiksi karkkitalo, kukkaniitty (KUVA 17), jäätelömaa ja sisällä oleva jäätelökioski, sekä avaruusmaailma tähtineen ja elokuvineen. Dinosauruskatsomo jossa voi katsella dinosauruksen luita, kiipeillä dinosauruksen luurangolla ja säikäyttää dinosauruksen tunnelissa, muodostavat oman maailmansa. Luovan leikin paikaksi lukeutuu yhden lapsen keksintö kolosta, josta pääsee ryömimään ihan minne vain. Erilaiset liukumäet, joita pitkin voi siirtyä leikkiutilasta toiseen, ilmentävät niin ikään luovan leikin paikkoja. Yksi liukumäki johti lapsen piirustuksessa esimerkiksi vessaan. Autot ja veneet joita lapset voivat itse ajaa, kuuluvat nekin luovan leikin paikkoihin.



KUVA 17. Kukkaniitty

6 POHDINTA

6.1 Tutkimuksen eettisyys

Lasten äänen kuuleminen ja osallisuuden lisääminen käytännön työssä näkyy erilaisissa tutkimuksissa, jossa lapsi otetaan mukaan tiedontuotantoon. Lasten tutkiminen nostaa esiin eettisiä kysymyksiä. On mietittävä, onko lapsella oikeasti mahdollisuus aitoon osallisuuteen ja kenen ääntä tutkimuksessa kuullaan. Elämme ajassa, jossa lasten vaikutusmahdollisuuksia korostetaan, mutta samalla pitäisi muistaa lapsen erityisyys tutkittavana. Tutkimukseen suostuminen aiheuttaa jo itsessään kysymyksen, kuka päättää ja kenen mielipiteellä on väliä? Alaikäinen lapsi on aina sidoksissa johonkin, jolloin lapsi itse ei voi aina päättää tutkimukseen osallistumisesta. (Vehkalahti, Rutanen, Lagström & Pösö 2010, 15–16.)

Lapselle tulee antaa mahdollisuus kieltäytyä tutkimukseen osallistumisesta myös tutkimuksen ollessa käynnissä. Aineistonkeruun aikana tulee ottaa huomioon lapsen mahdollinen vastustus, kuten itkeminen ja nonverbaalit viestit. (Karlsson 2012, 47.) Annoimme jokaiselle lapselle mahdollisuuden kieltäytyä toiminnasta tutkimuksen kaikissa vaiheissa, ja kaikki toiminta perustui vapaaehtoisuuteen. Pienryhmätilanteessa jokainen lapsi sai kertoa omat ajatuksensa muiden kuunnellessa.

Lastentarhanopettajan eettiset periaatteet korostavat, että työn tärkein osa-alue on lapset ja heidän kohtaamisensa. Tutkimuksen aikana toimimme näiden eettisten periaatteiden mukaan. Yhtenä tutkimuksen kannalta tärkeimmistä lastentarhanopettajan eettisistä periaatteista pidämme lapsen arvokasta kohtaamista. Sen mukaan lasta kohdellaan tasarvoisesti ja kunnioittavasti sekä luodaan toimintaan ilon ja leikin ilmapiiri. Työssä lapsiryhmä nähdään voimavarana, joka voi kannatella yksittäistä lasta tukien samalla yhteisöllisyyttä. (Lastentarhanopettajan ammattietiikka 2005, 5.)

Lapselle alkaa muodostua muistikuvia tutkimukseen osallistumisesta 5–6 ikävuoden tienoilla. Tästä syystä on tärkeää, että mielikuvat eivät olisi negatiivisia. Ensimmäiset kokemukset osallistumisista tutkimuksiin vaikuttavat siihen, millaisiksi asenteet tutkimuksia kohtaan muodostuvat jatkossa. (Ruoppila 1999, 39.) Ennen aineiston keruun

aloittamista lapsille toimittamassamme kirjeessä (LIITE 1) kerroimme lasta innostavalla tavalla tulevasta toiminnasta. Koimme, että kirjeen avulla onnistuimme luomaan lapsille positiivisia mielikuvia tutkimusta kohtaan jo ennen sen alkamista sekä kunnioitimme lasten osallisuutta tutkimukseen.

Tarvitsimme tutkimuksemme tutkimusluvan Helsingin kaupungin varhaiskasvatusvirastolta. Haimme luvan maaliskuussa 2015. Saatuaamme luvan kaupungilta pyysimme lasten vanhemmilta luvat lasten tutkimukseen osallistumiselle esikoululaisten ryhmään palautettavalla kirjeellä (LIITE 2) ja teimme päiväkodin johtajan kanssa sopimuksen opinnäytetyöyhteistyöstä. Vanhemmilta pyydettiin myös luvat lasten piirustusten julkaisemiseen opinnäytetyössä sekä lasten videokuvaamiseen. Itse aineistonkeruun ja siihen liittyvät vaiheet aloitimme vasta saatuaamme kaikki edellä mainitut luvat. Aineistonkeruu toteutettiin toukokuussa 2015. Yhteistyötä teimme esikouluryhmän aikuisten ja lasten kanssa. Perehdyimme aiheeseen laajan teoriakirjallisuuden avulla. Tietolähteiden kriittinen tarkastelu sekä yhteistyö lapsiryhmän henkilökunnan kanssa lisäsi tutkimuksen luotettavuutta ja eettisyyttä.

Käsittelimme tutkimustulokset siten, että yksittäiset lapset eivät ole tunnistettavissa tutkimusmateriaalista. Videoitu materiaali tuhottiin opinnäytetyön valmistuttua. Henkilötietolain (1999/523) nojalla tutkimuksen aineisto, jossa on käsitelty henkilötietoja, pitää hävittää tai arkistoida tai tiedot pitää muuttaa sellaiseen muotoon, että asiakas ei ole niistä tunnistettavissa sen jälkeen, kun näitä tietoja ei enää tarvita. Tuhosimme vanhemmilta keräämämme tutkimuslupakaaavat sekä litteroimamme videomateriaalin analysoitua aineiston. Tutkimuksen aikana säilytimme tutkimusmateriaalin siten, että se ei ollut kenenkään muun nähtävissä.

6.2 Tutkimuksen luotettavuus

Tutkimuksemme perusjoukkona toimivat esikouluikäiset lapset eliittiotantaan perustuen. Eliittiotanta tarkoittaa sitä, että tutkimuksen tiedonantajiksi valitaan henkilöt, joilta tietoa tutkittavasta ilmiöstä oletetaan saatavan parhaiten. Kriteereitä valinnalle ovat esimerkiksi ilmaisemisen taito, puhekyky ja orientaatio maailmaan. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 86.) Kuusivuotiaana lapsen ajattelu, mielikuvitus ja luovuus kehittyvät ja lapsi

oppii harkitsemaan mitä jonkun asian tekeminen hänelle merkitsee. Lapsi pystyy neuvottelemaan ja muuttamaan omaa näkökulmaansa vuorovaikutustilanteissa. Lapsi pystyy kuvittelemaan tulevan tuotoksen tai aikomuksen, ja tekemään siihen päästäkseen tarvittavia tavoitteita. (Hakkarainen 2002, 45, 55.) Esikouluikäiset ovat päiväkodin vanhimpia lapsia, jolloin he ovat taitotasoiltaan oletetusti päiväkodin osaavimpia.

Esitestasimme tutkimusaineiston keruumenetelmän yhden kerran ennen aineiston keräämisen aloittamista. Tämä tapahtui esikoululaisten kanssa samassa päiväkodin lapsiryhmässä toimivien nelivuotiaista koostuvan pienryhmän kanssa, jossa itse tutkimuskin toteutettiin. Esitestaukseen osallistuvien lasten vanhemmilta pyydettiin lupa siihen osallistumiseen kirjallisesti (LIITE 3). Saimme kaikilta vanhemmilta luvat lasten osallistumiselle. Teimme esitestauksen neljän lapsen kanssa. Videoimme esitestauksen, jotta saimme kokemuksen videokameran käytöstä jo ennen varsinaista aineiston keruuta. Samalla saimme kokemuksen siitä, miten alkutarinan kertominen (LIITE 4) ja itse maailman parhaan leikki-tilan piirtämisen ohjeistus (LIITE 5) onnistuu meiltä. Esitestauksen avulla saimme käsitystä siitä, onko aineistonkeruumenetelmämme toimiva, ja millaisia asioita siinä kannatti vielä huomioida. Esitestauksen avulla tulimme itse valmiimmiksi ja varmemmiksi varsinaista aineistonkeruuta ajatellen, kun olimme jo testanneet sen lapsien kanssa. Esitestauksesta syntyneitä materiaaleja ei ole huomioitu itse tutkimustulosten analysoinnissa.

Pohdimme aluksi, olisiko ollut järkevämpää toteuttaa esitestaus päiväkodin toisen esikouluryhmän kanssa, jolloin esitestaukseen osallistuvat lapset olisivat olleet saman ikäisiä kuin varsinaiseen aineistonkeruuseen osallistuvat lapset. Päädyimme kuitenkin toteuttamaan esitestauksen nelivuotiaiden kanssa, jolloin pystyimme sopimaan aikatauluista ja käytännönjärjestelyistä yhden lapsiryhmän henkilökunnan kanssa. Koimme esitestauksessa tärkeimmäksi asiaksi sen, että saimme sen kautta kokemuksen omasta toiminnastamme. Tällöin lasten iällä ja kehitystasolla ei ollut esitestauksessa niin suurta merkitystä.

Kerätessä tutkimusaineistoa lapsilta, ongelma ei ole välttämättä siinä osaavatko lapset kertoa, vaan osaammeko tutkijan asemassa kuunnella lapsia ja käsitellä heiltä saamaamme tietoa (Karlsson 2012, 50). Oli tärkeää, että emme tehneet omia tulkintojamme siitä mitä lapset sanovat tai johdatelleet heitä kysymyksillämme vastaamaan tietyytyyp-

pisesti. Koska olimme mukana itse toiminnassa pienryhmiä ohjatessamme, voidaan puhua osallistuvasta havainnoinnista. Osallistuvassa havainnoinnissa tutkija osallistuu tutkittavien maailmaan ja ottaa usein jonkin roolin ryhmässä. Tutkijan osallistumisen taso voi vaihdella. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 216.)

Tutkimuksen luonne vaati, että olimme mukana tutkimuksen kulussa viemässä toimintaa eteenpäin siten, että lapsilla säilyi ote omaan toimintaan. Tutkijoina teimme tärkeitä kysymyksiä, keskustelimme ja olimme vuorovaikutuksessa lasten kanssa. Emme voineet etukäteen tarkasti määrittellä, miten viemme keskustelua pienryhmätilanteissa eteenpäin, sillä tarkoituksena oli saada aikaan lasten vapaata aiheeseen liittyvää keskustelua. Laadimme kuitenkin muutamia kysymyksiä, joihin ainakin halusimme saada lapsilta vastauksia (LIITE 6).

Pienryhmien videointi lisäsi tutkimuksen luotettavuutta, koska videoituun materiaaliin pystyi palaamaan uudestaan tarpeen mukaan. Lisäksi lasten piirustukset toimivat luotettavuuden lisääjänä, sillä ne ovat selkeä lasten tuottama dokumentti tehdystä tutkimuksesta. Valitsimme aineiston analyysimenetelmä yhdessä teoretiedon kanssa tukeen monipuolista tutkimustuloksen saavuttamista.

Valmiiksi laatimiemme kysymysten lisäksi osa lapsille esittämistämme kysymyksistä nousi sen hetkistä lasten tekemistä piirustuksista. Pyysimme lapsia myös kertomaan lisää aiheesta tarkentaaksemme, että olimme ymmärtäneet asian oikein. Pienryhmätilanteissa olimme määrittäneet piirtämisen aiheen, mutta itse piirroksen sisällön lapset saivat vapaasti itse päättää.

6.3 Ammatillinen kasvu

Tutkimuksen tekeminen on prosessina tukenut meidän molempien ammatillista kasvua. Teoretieto leikkilisestä oppimisympäristöstä ja leikistä on lisännyt lastentarhanopettajan työssä tarvittavaa ammatillista osaamista. Kankaan (2010) ja Hyvösen (2008) leikkilisiä oppimisympäristöjä käsittelevät väitöskirjat ovat avanneet tutkimuksellemme tärkeitä teoreettisia näkökulmia sekä ymmärrystä aihetta kohtaan. Samalla ne antoivat suuntaa oppinnäytetyömme tekemiselle ja toivat esiin sen tekemisen tarpeellisuuden. Nämä tut-

kimukset olivat tärkeitä suunnannäyttäjiä opinnäytetyöllemme, kun tarkoituksenamme oli löytää uusia tuloksia ja näkökulmia lasten itsensä tuottamana.

Sosionomin (AMK) kompetenssit rakentuvat sosiaalialan eettisestä osaamisesta, asiakastyön osaamisesta, sosiaalialan palvelujärjestelmäosaamisesta, kriittisestä ja osallistavasta yhteiskuntaosaamisesta, tutkimuksellisesta kehittämisosaamisesta ja johtamisosaamisesta. (Sosiaalialan ammattikorkeakouluverkosto 2010, 2–3). Tätä tutkimusta tehdessä on erityisesti kasvanut ja vahvistunut eettisen ja asiakastyön osaaminen. Lisäksi tutkimuksellinen kehittämisosaaminen on lisääntynyt opinnäytetyöprosessin aikana.

Eettisyydessä korostuvat sosiaalialan arvot ja ammattieettiset periaatteet. Sosionomina toimitaan näiden arvojen ja periaatteiden mukaan. Asiakastyön osaamisessa sosionomi luo osallisuuden mahdollistavan ammatillisen kohtaamisen, vuorovaikutuksessa ja yhteistyössä asiakkaan kanssa. (Sosiaalialan ammattikorkeakouluverkosto 2010, 2.) Tutkimus, jossa lapset ja heidän ajatuksensa olivat tutkimuksen kohteena, vaati erityistä eettistä herkkyyttä. Koko tutkimuksen ajan kävimme keskustelua siitä, miten lapsen tuottamat ajatukset pääsevät työssä esiin ja lapsen ääni varmasti kuuluville. Koimme tärkeäksi työmme kannalta että lasten autenttisia lainauksia ja kuvia piirustuksista on valmiissa työssä paljon. Näin pystyimme tuomaan lasten omaa ääntä esille. Lapset saivat pienryhmätilanteissa tuottaa omaa ajatustaan aiheesta, joten näin voimme ajatella, että lapsen osallisuus kasvoi toiminnan aikana.

Tutkimuksellisessa kehittämisosaamisessa korostuu reflektiivinen, tutkiva ja kehittävä työskentelytapa, jossa on käytännönläheistä tutkimuksellista osaamista. Lisäksi tähän kuuluu uuden tiedon tuottamista. (Sosiaalialan ammattikorkeakouluverkosto 2010, 2). Opinnäytetyössä olemme käyttäneet reflektiivistä otetta, jossa uuden tutkimustiedon tuottaminen lasten näkökulmasta on ollut kokonaisuudessaan ammatillista osaamista kehittävä.

Tutkimuksemme antaa mahdollisuuksia päiväkodin oppimisympäristöjen uudelleenlaiselle kehittämiselle, jossa otetaan entistä enemmän huomioon lapsen kokonaisvaltainen, leikin kautta tapahtuva oppiminen. Uskomme että tutkimuksemme voi lisätä lasten osallisuutta ja vaikutusmahdollisuuksia omaan oppimisympäristöönsä. Haasteeksi saattaa

muodostua se, miten lasten mielikuvitusrikkaat ideat pystytään käytännössä toteuttamaan.

Tutkimuksen tekeminen opetti meille paljon laadullisen tutkimuksen tekemisestä. Tärkeimpänä oppina näimme kuitenkin lasten kohtaamisen ja heidän ajatusten kuulemisen. Kaikki valinnat joita teimme prosessin aikana, tehtiin lapsen ajatusta kunnioittaen.

Keskinäinen refleктоiva ote on lisännyt keskustelua aiheeseen ja lastentarhanopettajan ammattiin liittyen. Olemme saaneet toisistamme koko opinnäytetyöprosessin ajan tukea ja olemme pystyneet peilaamaan ajatuksiamme keskenämme. Tämä keskinäinen ajatustenvaihto on lisännyt osaltaan meidän molempien ammatillista kasvua ja varmuutta tulevaan työelämään.

Koemme, että olemme ottaneet toistemme mielipiteet huomioon ja pyrkineet jakamaan tehtäviä tasaisesti ja kummankin osaamisen sekä kiinnostuneisuuden mukaan. Kaikki valinnat joita olemme joutuneet tekemään, on tehty yhdessä keskustellen. Omia mielipiteitä on perusteltu ja asioita on pyritty katsomaan tarpeen mukaan myös eri näkökulmista.

Tutkimusaineiston keruun toteuttaminen pienryhmätilanteina toimi onnistuneesti lisäten ja mahdollistaen lapsen äänen kuulemista. Draaman käyttäminen helpotti meidän heittäytymistä lapsen maailmaan ja lasten oli helpompi ottaa myös meidät vastaan. Tällainen työskentelymuoto olisi hyvin sovellettavissa koko päiväkodin arkeen.

Kokemuksiemme mukaan päivähoidossa aikuiset tekevät paljon oletuksia esimerkiksi siitä, mistä lapset pitävät. Oletuksia tehdään kysymättä siitä lapsilta, eli asiantuntijoilta itseltään. Toivomme, että tutkimuksemme vahvistaisi lapsen mielipiteen kysymistä ja aitoa keskustelua. Antamalla valmiin opinnäytetyömme luettavaksi työelämän yhteistyökumppanillemme, päiväkotiki Korallille, toivomme, että työ lisäisi vielä entisestään lasten mielipiteiden huomioimista ainakin tässä päiväkodissa. Pääsimme esittelemään opinnäytetyömme myös VKK-Metron järjestämään leikkiin ja leikillisiin oppimisympäristöihin liittyvään seminaariin, joka lisäsi tutkimuksemme näkyvyyttä.

Tämä tutkimus on osoittanut, että aina omat ennakoajatukset eivät pidä paikkaansa. Meidät yllätti lasten ehtymätön mielikuvitus, jota on sanoin vaikea kuvailla. Kuinka kiehtovaa onkaan päästä kurkistamaan lapsen sisäiseen maailmaan. Tämä vaatii, että lapsen äärelle on pysähdyttävä aina uudelleen ja uudelleen. Tämän haluamme tulevina ammattilaisina työssämme muistaa.

6.4 Tutkimustulosten tarkastelua

Teoriatieto leikillisen oppimisympäristön ominaisuuksista ja leikin pedagogista muodoista toimi tärkeänä pohjana ja peilauksen kohteena aineistoamme tutkiessa. Tulosten analysoinnissa pyrimme tuomaan lapsen ajatuksen esille niin kuin hän oli sen tarkoittanut. Aineiston perusteella voidaan nähdä, että tuloksista löytyy kaikkia leikillisen oppimisympäristön ominaisuuksia sekä leikin pedagogisia muotoja.

Pienryhmät ja alkukeskustelu, joissa aineiston keräsimme, olivat kaikki yksilöllisiä hetkiä, joissa näkyi erilaisten persoonien vaikutus aineistonkeruutilanteisiin ja tuloksiin liittyen. Kaikkien ryhmien aineistossa ilmeni samansuuntaisia elementtejä, mutta myös paljon eroja. Sillä keitä kavereita lapsilla oli tuokioissa seuranaan, oli varmasti vaikutusta siihen, mitä lapset piirustuksissaan ja kertomuksissaan tuottivat. Oli selvästi nähtävissä, että lapsien kertomalla oli vaikutusta toistensa tuotoksiin. Lapset keksivät itse elementtejä oppimisympäristöön, mutta saivat ideoita myös toisiltaan.

Lasten vireystilalla, keskinäisen kommunikaation vahvuudella ja tutkimushetkeä edeltävillä tapahtumilla oli varmasti paljon vaikutusta siihen, miten lapset ryhmissä toimivat. Vaikka kaikki ryhmät pidettiin aina aamupäivän aikana, oli yhdelle ryhmistä selkeästi muita haastavampaa sitoutua toimintaan, keskittyä siihen mihin oli tarkoitus ja ylipäätään ymmärtää mitä piti tehdä. Ohjeistimme kaikki ryhmät samalla tavalla. On tärkeää ymmärtää ympäristön ja yksilöllisyyden vaikutus tuloksiin. Toisena päivänä, toisenlaisessa pienryhmässä, lapset olisivat saattaneet tuottaa aivan erilaista aineistoa.

Roos ja Rutanen kertovat metodologisessa artikkelissaan alle kouluikäisten lasten yksilöhaastattelun prosessista ja sen kulusta. Lasten haastattelututkimuksissa on tärkeää pohtia kysymystä lapsen äänestä, kuinka se tutkimuksessa ja itse raportoinnissa näkyy.

Haastattelu on aina vuorovaikutusta, jossa tutkija on mukana omilla tulkinnoillaan. (Roos & Rutanen 2014, 44.) Tutkimusta toteuttaessa olimme vuorovaikutuksessa lasten kanssa, joten olimme osaltamme vaikuttamassa tutkimuksen kulkuun. On vaikea arvioida, miten meidän läsnäolomme lopulta vaikutti tuotettuun materiaaliin. Pienryhmissä useat lapset keskittyivät todella hyvin piirtämiseen, välillä tuntui että lapset unohtivat piirtäessään meidät kokonaan. Koemme, ettemme johdatelleet lapsia piirtämään mitään tiettyä asiaa, vaan lapset saivat itse määrittää mitä piirsivät leikilliseen oppimisympäristöönsä.

Uskomme että tutkimuksen toteutus pienryhmätilanteina tuki lasten toimintaa. Tiedostimme että pienryhmätyöskentely ei kuitenkaan sovi kaikille lapsille. Tutkimuksen toteutus yksilötasolla olisi tuonut varmasti erilaisen tutkimustuloksen. Koemme että toteuttamamme pienryhmätilanteet soveltuivat parhaiten tähän tutkimukseen. Lapset pystyivät keskustelemaan ja jakamaan ajatuksiaan, jolloin tuotettu materiaali sai uusia ulottuvuuksia.

Luovuuden flow-tila, jossa ihmisen ajatukset, tunteet ja aistit suuntautuvat jotain asiaa kohti, mahdollistaa elämyksellisen oppimisen. Tällainen flow-tilassa työskentely kehittää itseä ja antaa samalla mahdollisuuden toimia aktiivisessa roolissa. Toimintaan selkeästi asetetut säännöt ja tavoitteet helpottavat flow-tilaan pääsyä. (Hyvönen ym. 2007, 158.) Pienryhmätilanteissa suurin osa lapsista tuntui päässeensä tähän flow-tilaan, jossa keskittyminen ja sitoutuminen annettuun toimintaan oli pitkäkestoista. Maailman parhaan leikkitilan ideointi ja suunnittelu vei lapset nopeasti leikin ja mielikuvituksen maailmaan, jossa leikin avulla flow-tilan saavuttaminen mahdollistuu.

Leikillisessä oppimisympäristössä on tärkeää ottaa huomioon se, että lapsi pystyy olemaan vuorovaikutuksessa ympäristön kanssa koko kehollaan. (Hyvönen ym. 2007, 152). Lapset toivoivat maailman parhaaseen leikkitilaan mahdollisuutta monenlaiseen liikkumiseen käyttämällä koko kehoa kokonaisvaltaisesti hyväkseen. Ympäristössä tulee olla paljon tilaa liikkumiselle. Ruumiillisuus ja toiminnallisuus ilmenivät lähes kaikessa lasten kertomassa. Lapset piirsivät paljon erilaisia kiipeilytelineitä, liukumäkiä ja keinoja. Useimmat niistä olivat piirretty sisälle leikkitilaan. Tämä kertoo siitä, että lapset pystyvät luovasti yhdistelemään jo olemassa olevia leikkivälineitä uusiin ympäristöihin, ei välttämättä sen totuttuun tavanomaiseen paikkaan, kuten ulkotiloihin. Aineis-

ton pohjalta voidaan ajatella, että lapset kaipaisivat maailman parhaaseen leikki-tilaan enemmän mahdollisuuksia muunnella leikkivälineiden ja -kalusteiden paikkoja.

Lasten piirustuksissa näkyy toive leikki-tilasta toiseen siirtymiselle yllättävillä tavoilla. Piirustuksissa esimerkiksi liukumäkien tuominen leikki-tiloihin mahdollistaisi liikkumisen suoraan leikkiin ja leikki-tilasta toiseen. Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteiden (2010, 37) mukaan esiopetuksessa yhtenä tavoitteena on innostaa lapsia monipuoliseen liikkumiseen ja liikunnan ilon kokemiseen. Lasten yhdessä toimimisen taidot kehittyvät liikkumisen ja leikin ohessa. Lapsilla tulee olla mahdollisuus omaehtoiseen päivittäiseen liikkumiseen niin sisällä kuin ulkona.

Esiopetuksen ja varhaiskasvatuksen yhteisenä ajatuksena on, että monipuolinen ja hyvin suunniteltu ympäristö kannustaa lasta liikkumaan ja toimimaan useilla eri tavoilla. Liikkuminen lisää lapsen hyvinvointia ja tukee lapsen kasvua. Liikkumisen kautta lapsi pysyy ilmaisemaan tunteitaan ja oppimaan uusia asioita. Liikkuminen on lapselle luontaista toimintaa, jossa tapahtuu itseen, toisiin ja ympäristöön tutustumista. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2005, 18, 22.)

Maailman parhaan leikki-tilan nähtiin olevan sekä väritön että värikäs. Lapset kuvailivat leikki-tilaa muun muassa hopeiseksi, kultaiseksi ja pinkiksi. Tästä voisi päätellä, että lapset toivovat sekä tavanomaisia, usein valkoseinäisiä tiloja, mutta myös tiloja, joissa värit pääsevät valloilleen. Värien avulla voi rikastuttaa lasten leikkejä ja luoda syvyyttä mielikuvituksen sekä luovuuden käytölle lasten leikeissä.

Maailman parhaassa leikki-tilassa tulee olla tilaa erilaisille tunteille ja niiden käsittelylle. Aineistossa korostui kauhun, mielihyvää tuottavien leikkien sekä hyvän ja pahan välisen erojen käsittely. Erään lapsen kertomus ”halikoneesta” on hyvä esimerkki siitä, kuinka lapsi tarvitsee lohdutusta pahaa mieltä kokiessaan, tai tavan purkaa tunteitaan. Lohdun tuoja voi olla aikuisen lisäksi jokin siihen tarkoitettu lelu tai tavara. Mahdollisuus tunteiden käsittelyyn ilmeiden tai kuvien kautta, ilmeni yhden lapsen piirustuksessa hymy- ja surunaamana. Erilaiset emootiot vaikuttavat myös oppimiseen. Ihmisen yksilöllisesti kokemat miellyttävät tunteet edistävät oppimista, kun taas vastenmieliseksi koetut asiat eivät edistä sitä (Kronqvist & Kumpulainen 2011, 48).

Kankaan (2010, 105–106) väitöskirjan ensimmäisen osatutkimuksen tuloksissa, jossa tarkasteltiin lasten toiveita leikin ympäristöille, lapset loivat ympäristöjä joissa fyysiset aktiviteetit kavereiden kanssa, luonnon läheisyys ja emotionaalisuus, olivat keskeisessä asemassa. Tutkimuksessa painotettiin lasten luomia emotionaalisia leikkiympäristöjä. Erilaiset emootiot näyttäytyivät onnellisuutena, pelottavuutena, huolenpitona, väkivaltaisuutena ja kilpailuna. Tuloksissa ilmeni myös jännittävyyden ja hauskanpidon tunteita. Tuloksissa ilmenee lasten kiinnostus emotionaalisesti herätteleville seikkailuille, jotka ovat kauhistuttavia, mutta samalla hauskoja ja turvallisia. Samankaltaisia emootioita oli löydettävissä myös oman tutkimuksemme aineistosta.

Emotionaalisuus tulee osaltaan ilmi lasten luomien oppimisympäristön fyysisten ominaisuuksien kautta. Esimerkiksi erilaiset kolot ja tunnelit, joita pitkin on mahdollista kulkea ”ihan minne vaan”, tai joissa voi säikäyttää lapsia tai dinosauruksia, luovat jännitystä oppimisympäristöön. Samalla tavalla kuin liukumäet, joiden avulla lasten piirustuksissa ja kertomuksissa voi liikkua tilasta toiseen, toimivat kolot ja tunnelit yllättävinä, jännittävinä oppimisympäristön elementteinä.

Narratiivisuuden kautta lapsi voi käsitellä erilaisia tunteitaan. Lasten mainitsemat erilaiset kauhutarinat, sekä elokuvat esimerkiksi avaruudesta, voivat antaa lapselle mahdollisuuden tunteiden ilmaisuun tarinan kerronnan, kuuntelun tai katselun kautta. Tarinat voivat antaa lapselle mahdollisuuden käsitellä esimerkiksi omaa elämäänsä koskevia hankalia asioita, joille muuten on vaikea löytää sanoja.

Lapsilla tarinallisuus voidaan nähdä prosessina, jossa lapset voivat tuoda esiin omia kokemuksiaan useilla tavoilla, kaikkia aisteja käyttäen. Kertomukset ovat aina sidoksissa myös kulttuuriin. Päiväkodissa lasten kertomuksiin tulee kokemukset muualta lapsen ympäristöistä. Päiväkotimaailmassa lapsella on erilaisia mahdollisuuksia tuottaa kertomuksia, erityisesti vapaan leikin aikana mahdollisuudet tähän kasvavat. Estola ja Puroila tuovat esiin, että juuri vapaan leikin aikana lapset tuottavat paljon omaa sisäistä maailmaa. Aikuisena näissä tilanteissa on siis hyvä mahdollisuus kuulla lapsen ajatuksia ja kertomuksia. (Estola & Puroila 2013, 57, 64–65.)

Lasta tulee rohkaista ilmaisuun sekä kehon että kielen kautta leikkiä ja monipuolisia menetelmiä hyödyntäen. Tavoitteena on tuottaa lapselle kokemus siitä, miten kielen ja

kehon avulla voi viestiä monipuolisesti. Lasten mielikuvituksesta tai omasta elämästä kumpuavia asioita tulisi yhdessä työstää ilmaisun keinon. Kokemuksia tulisi kartoittaa lapselle sekä spontaanista ilmaisusta, että yhteisesti suunnitelluista prosesseista. (Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2010, 32.)

Lapsiryhmän yhteisöllisyys rakentuu erilaisista arvoista ja säännöistä neuvotellen. Yhteisöllisyyden rakentuminen kasvattaa vähitellen lapsen aktiivista osallisuutta ryhmässä. Lasten yhteiset leikit ja kiinnostuksen kohteet rakentavat yhteisöä. (Ikonen 2006, 149; Koivula 2013, 23.) Tuloksissa näkyivät erilaiset lautapelit ja fyysiset joukkuepelit. Niiden kautta oivaltaminen tulee ongelmien ratkomisen ja uusien tilanteiden kautta mahdolliseksi. Erilaiset pelit antavat myös mahdollisuuden yhdessä tekemiseen. Maailman parhaassa leikkitalassa on oltava mahdollisuus kavereiden kanssa leikkimiselle, mutta myös yksinleikille. Toimivassa leikkitalassa lapsille luodaan ympäristön kautta vapaus leikkiä yhdessä tai yksin tilojen ja välineiden avulla. Yhteisöllisyyttä lisää lasten itse määrittelemät toimintaa ja tiloja koskevat säännöt.

Aineiston perusteella oivaltavuudelle olisi annettava mahdollisuus myös tutkimisen kautta. Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteissa (2010, 36) todetaan, että lapsia tulee rohkaista tekemään kysymyksiä ja etsimään niihin ratkaisuja, sekä tekemään päätelmiä, keksimään ratkaisuja arkisiin ongelmiin ja kokeilemaan niiden toimivuutta. Lasta itseään kiinnostavien aiheiden kautta tutkimisesta tehdään lapselle mielekästä. Aineiston perusteella lapset haluavat tutkia sekä katsellen, kuunnellen, liikkuen että koskien. Maailman parhaassa leikkitalassa oivaltavuutta tapahtuu tutkimisen rinnalla uusien tilanteiden kautta. Lapset kuvasivat ympäristöön tavanomaisesta poikkeavia elementtejä, kuten mielikuvituksen jätelömaan, jossa jääkiekonpelaajat on tehty jätelöstä ja niitä voi syödä. Yllätyksellisyys ja uudenlaisten asioiden kokeminen tutkimisen kautta näkyy lasten kuvaamassa leikkitalassa.

Mahdollisuus näyttelyyn ja roolinottoon ilmenee lasten vastauksissa. Nämä ovat vapaan leikin piirteitä, joiden kautta lapsi voi toteuttaa itseään ja oivaltaa uusia asioita. Lapsen keksimä ”roolinvaihtokone” kuvaa aineistossa parhaiten tarvetta voida irtaantua omasta persoonasta ja esittää jotakin toista. Erilaisten roolien kautta tunteiden monipuolinen käsittely mahdollistuu osaltaan.

Lasten piirroksiin ja keskusteluihin sisältyi paljon mielikuvitusta ja luovuutta. Lasten mahdollisuus käyttää pienryhmätilanteissa omaa luovuuttaan ja mielikuvitustaan varmasti lisäsi sitoutumista itse toimintaan, ja loi näin maailman parhaan leikkitilan ideoiden luomiseen hyvät edellytykset. Tästä lasten valtavasta mielikuvituksen määrästä kertoo muun muassa lasten luomat karkkimaailmat, maissikatapultit zombeineen, erilaiset robotit ja ulkotiloihin miellettyjen välineiden, kuten liukumäkien sijoittaminen sisätiloihin. Useita lapsia kiehtoi ajatus siitä, että he pystyisivät käyttämään leikeissään oikeita kulkuvälineitä, esimerkiksi autoja ja lentokoneita. Näihin kulkuvälineisiin liittyi samalla mielikuvituksellisia elementtejä, kuten mahdollisuus ajaa autolla vedessä ja ilmassa. Lapsen luovuutta tukee ilmapiiri, joka mahdollistaa rentouden ja hauskuuden. (Hyvönen ym. 2007, 154.)

Aineiston perusteella näyttää, että lapset kaipaavat maailman parhaaseen leikkitilaan elementtejä, joiden avulla runsas mielikuvituksen käyttö tulee mahdolliseksi ja rikastuu. Nämä elementit tukevat mielikuvituksen lisäksi leikin luovuutta ja narratiivisuutta. Narratiivisia piirteitä maailman parhaassa leikkitilassa tulee olla paljon. Mahdollisuus tarinoiden luomiselle ja leikkivälineiden vieminen mielikuvituksellisiin ympäristöihin on toivottua.

Ajan ja tilan antaminen lapsen mielikuvitukselle on tärkeää. Lapsen luovuuden ja mielikuvituksen monipuolinen hyödyntäminen eri taiteiden avulla, esimerkiksi piirtämisen, rakentamisen ja satujen keksimisen kautta, lisää lapsen oppimisen iloa. Eri taiteissa lapsen kokema mielikuvitusmaailma tekee mahdottomasta mahdollista. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2005, 23–24.)

Aineistossa lapset loivat omia sääntöjä liittyen siihen mitä joillakin välineillä, esineillä tai leluilla kuuluu tehdä, tai miten niiden avulla liikutaan. Varsinainen sääntöleikki esiintyi vastauksissa lähinnä pelien kautta. Vapaan leikin merkittävä muoto, roolileikki, ilmeni lasten vastauksissa useasti. Lasten tuotoksissa vapaa leikki korostui selkeästi sääntöleikkeihin nähden. Aikuisten luomia sääntöjä maailman parhaaseen leikkitilaan ei vastausten perusteella juurikaan kaivattu. Aikuisen tehtävä oli toimia järjestyksen ylläpitäjänä, ”tuomarina”. Tästä voisi päätellä, että lapset arvostavat leikissä luovuutta ja vapautta luoda leikille itse omat sisältönsä ja sääntönsä.

Kuten tuloksista on luettavissa, nivoutuvat leikillisen oppimisympäristön ominaisuudet tiiviisti toisiinsa ja samojen aineistossa olevien esimerkkien avulla voi havainnollistaa useampaa eri ominaisuutta. Yksi ja sama lapsen piirtämä elementti saattaa siis ilmentää useampaa leikillisen oppimisympäristön ominaisuutta samaan aikaan. Oppimisympäristöjä suunniteltaessa olisikin tärkeää ottaa huomioon kaikki leikillisen oppimisympäristön seitsemän ominaisuutta ja muistaa niiden linkittyminen lasten leikeissä toisiinsa. Aineiston pohjalta näyttää siltä, että lapset kaipaavat ympäristöltä tilaa luovuudelle, mielikuvitukselle ja kokonaisvaltaiselle liikkumiselle. Lapselle mieleinen tapa liikkua ei aina välttämättä ole se kaikista perinteisin. Ympäristön yllätyksellisyys lisää mielenkiinnostusta liikkumiseen ja leikkimiseen. Aineiston perusteella mahdollisuus roolileikkiin, tutkimiseen ja tunteiden kokemiseen leikin kautta, kiinnostaa lasta.

Tarjoamalla lapselle hänen toiveitaan vastaava oppimisympäristö, kyetään lapselle antamaan mahdollisuuksia mielekkään leikin kautta tapahtuvalle kehittymiselle, kasvulle ja oppimiselle. Ei riitä, että yhden tutkimuksen tai lapsilta tehdyn haastattelun perusteella muokataan lasten toiveita vastaava oppimisympäristö leikille. Lasten kasvaessa ja ryhmien muuttuessa, muuttuvat myös lasten mielipiteet leikkiä ja oppimisympäristöjä koskien. Päiväkodeissa olisi tärkeää muokata oppimisympäristöä esimerkiksi aina uuden toimintakauden alkaessa silloisen lapsiryhmän toiveita vastaavaksi. Perusopetuslain (1998/628) tavoitteena on lapsen kasvun ja kehityksen tukeminen, tarjoamalla hänelle elämässä tarvittavia kokemuksia ja osaamista, lapsen kasvaessa näin yhteiskunnan täysivaltaiseksi, vastuulliseksi jäseneksi. Esiopetuksen ja varhaiskasvatuksen yhtenäisenä tarkoituksena on kehittää lapsen oppimista ja luoda sille edellytyksiä.

6.5 Jatkotutkimusehdotukset

Tutkimuksemme ollessa lapsilähtöinen ja sen yhtenä tarkoituksena lapsen äänen esiin tuominen, toivoisimme, että jatkotutkimukset aiheen ympäriltä olisivat lapsen ääntä kunnioittavia ja heidän osallisuuttaan parantavia. Opinnäytetyömme pidempiaikaisia vaikutuksia voisi arvioida jatkossa. Olisi mielenkiintoista saada tietää, miten tutkimus on mahdollisesti muuttanut tutkimuspäiväkodin leikillisen oppimisympäristön suunnittelua, toteutusta ja arviointia, sekä miten lasten toiveita ja ajatuksia toteutetaan, ja kuinka lapset itse kokevat tulevansa kuulluiksi oppimisympäristöjä suunniteltaessa.

Jatkotutkimuksena voisi toteuttaa produktin, jossa toteutettaisiin lasten kanssa syntyneitä leikilliseen oppimisympäristöön liittyviä ideoita ja tutkittaisiin miten ne käytännössä toimisivat. Tutkimuksessa voisi keskittyä myös yksityiskohtaisemmin muutamaankin leikillisen oppimisympäristön ominaisuuden piirrekokonaisuuteen, joita tutkimuksemme pohjalta lähtisi kehittelemään lasten kanssa käytäntöön tai käytännönmateriaaleiksi. Samalla voisi tutkia miten varhaiskasvatussuunnitelman perusteisiin (2005) kirjatut lapselle ominaiset tavat toimia; leikkiminen, liikkuminen ja tutkiminen, näkyisivät käytännössä leikillisessä oppimisympäristössä.

Leikillisen oppimisympäristön ominaisuuksien ilmenemisestä tämän hetkisissä oppimisympäristöissä voisi tutkia vielä lisää esimerkiksi vertailemalla lasten leikkiä eri päiväkodeissa tai päiväkotiryhmissä. Siten saisi käsitystä muun muassa siitä, painottuvatko tietyt leikillisen oppimisympäristön ominaisuudet säännönmukaisesti eri ryhmissä ja oppimisympäristöissä. Tämän kaltainen tutkimus voisi osaltaan auttaa oppimisympäristöjen kehittämisessä tulevaisuudessa.

Tutkimuksen voisi tehdä myös siitä, mitä jokin valittu leikillisen oppimisympäristön ominaisuus merkitsee lapselle, esimerkiksi mitä lapselle merkitsee emotionaalisuus tai toiminnallisuus leikissä. Tämänkaltaiset tutkimukset voisivat omaa tutkimustamme konkreettisemmalle tasolle, jossa syntynyttä aineistoa voisi testata lapsen oman kokemuksen kautta.

Lasta ja lapsen maailmaa tutkittaessa on otettava huomioon kokonaisuus, jossa lapsi elää. Siihen vaikuttavat niin vanhemmat ja muut aikuiset, joiden kanssa lapsi viettää aikaansa, kuin myös elinympäristö. Näihin peilaavat tutkimukset avaisivat uusia näkökulmia aiheeseen liittyen.

Uskoisimme, että henkilökunnan kouluttaminen aiheeseen liittyen lisäisi kasvattajien tietoisuutta siitä, minkälaiset vaikutukset oppimisympäristöllä on lasten kasvuun ja kehitykseen, ja kuinka lapsen mielipiteet voitaisiin ottaa huomioon tiloja suunniteltaessa ja muokatessa. Esimerkiksi hankkeena toteutettava opinnäytetyö liittyen kasvattajien kouluttamiseen, voisi olla hyödyllinen työhömme liittyvä jatkotutkimus.

Kasvatuskumppanuus on tärkeä osa päivähoitossa tapahtuvaa yhteistyötä. Jatkotutkimuksen voisi tehdä kasvatuskumppanuudesta ja vanhempien mielipiteistä leikkiin ja oppimisympäristöihin liittyen. Vaikka lapset ovat oman oppimisympäristönsä pääkäyttäjiä, ja heidän äänensä siihen liittyen tärkeä, ei kasvatuskumppanuutta ja vanhempien mielipiteitä aiheeseen liittyen tule väheksyä.

Tämän tutkimuksen keskittyessä sisätiloihin, olisi mielenkiintoista saada sen tueksi tutkimus koskien lasten kokemuksia ulkotiloista ja lähiympäristöistä. Oppimisympäristöjä suunniteltaessa ja muokatessa lapsen näkemykset koko heidän elinympäristöstä palvelisi niin lapsia, päiväkodin henkilökuntaa, kuin tulevia koulun opettajia.

LÄHTEET

- Airas, Christel & Brummer, Kaarina 2003. Leikki on ikkuna lapsen sisäiseen maailmaan. Teoksessa Jari Sinkkonen (toim.) Pesästä lentoon: Kirja lapsen kehityksestä vanhemmille. Helsinki: Wsoy, 162–209.
- Alasuutari, Pertti 2011. Laadullinen tutkimus 2.0. Tampere: Vastapaino.
- Andrews, Mandy 2012. Exploring play for early childhood studies. London: Sage.
- Esikoululaisten ryhmän lastentarhanopettaja 2015. Päiväkoti Korallin esikouluryhmän lastentarhanopettajan haastattelu Päiväkoti Korallissa 12.3.2015.
- Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2010. Määräykset ja ohjeet 2010:27. Helsinki: Opetushallitus. Viitattu 19.1.2015.
http://www.oph.fi/download/131115_Esiopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2010.pdf.
- Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014. Määräykset ja ohjeet 2014:94. Helsinki: Opetushallitus. Viitattu 26.8.2015.
http://www.oph.fi/download/163781_esiopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf.
- Esiopetuksen velvoittavuus -tiedote 2015. Opetushallitus. Viitattu 26.8.2015.
http://www.oph.fi/download/164381_tiedote_17_2015_esiopetuksen_velvoittavuus.pdf.
- Estola, Eila, & Puroila, Anna-Maija 2013. Kertomuksina rakentuva päiväkotilapsuus. Teoksessa Kirsti Karila & Lasse Lipponen (toim.) Varhaiskasvatuksen pedagogiikka. Tampere: Vastapaino, 53–68.
- Hakkarainen, Pentti 2002. Kehittävä esiopetus ja oppiminen. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Hakkarainen, Pentti 2008. Leikki ja leikin ohjaus varhaiskasvatuksessa. Teoksessa Aili Helenius & Riitta Korhonen (toim.) Pedagogiikan palikat: Johdatus varhaiskasvatukseen ja -kehitykseen. Helsinki: Wsoy, 99–107.
- Heikka, Johanna; Hujala, Eeva & Turja, Leena 2009. Arvioinnista opiksi. Havainnointi, arviointi ja suunnittelu varhaispedagogiikassa. Vantaa: Printel.
- Helenius, Aili & Lummelahti, Leena 2013. Leikin käsikirja. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Helenius, Aili 1993. Leikin kehitys varhaislapsuudessa. Helsinki: Kirjayhtymä.
- Helsingin kaupunki 2014a. Päiväkoti Koralli. Viitattu 30.1.2015.
http://www.hel.fi/hki/Vaka/fi/P_iv_kotihoito/P_iv_koti+Koralli.

- Helsingin kaupunki 2014b. Ryhmät toimintakautena 2014–2015. Viitattu 30.1.2015.
http://www.hel.fi/hki/Vaka/fi/P_iv_kotihoito/P_iv_koti+Koralli/ryhmat.
- Henkilötietolaki 523/1999. Viitattu 22.2.2015.
<http://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/1999/19990523?search%5Btype%5D=piika&search%5Bpika%5D=henkil%C3%B6tietolaki#Pidm2211520>.
- Hirsjärvi, Sirkka; Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula 2009. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Tammi.
- Hyvönen, Pirkko 2008. Affordances of Playful Learning Environment for Tutoring Playing and Learning. Rovaniemi: Lapin yliopisto.
- Hyvönen, Pirkko; Kangas, Marjaana; Kultima, Annakaisa & Latva Suvi 2007. Let`s play! Tutkimuksia leikkillisistä oppimisympäristöistä. Lapin yliopiston kasvatustieteellisiä raportteja 2. Rovaniemi: Lapin yliopisto, kasvatustieteiden tiedekunta, mediapedagogiikkakeskus.
- Ikonen, Merja 2006. Lasten vuorovaikutus ja leikki yhteisöllisyyden rakentajana. Teoksessa Kirsti Karila, Maarit Alasuutari, Maritta Hännikäinen, Anna Raija Nummenmaa & Helena Rasku-Puttonen (toim.) Kasvatusvuorovaikutus. Tampere: Vastapaino, 149–165.
- Kahri, Mari 2003. Leikin merkityksestä. Teoksessa Mari Kahri (toim.) Lapsen arki on leikkiä 2: 3–6-vuotiaat leikin maailmassa. Helsinki: Pienperheyhdistys, 40–41.
- Kalliala, Marjatta 2006. Korvaamaton leikki. Teoksessa Jari Sinkkonen (toim.) Pesästä lentoon: Kirja lapsen kehityksestä kasvattajille. Helsinki: Wsoy, 184–209.
- Kalliala, Marjatta 2008. Kato mua!: Kohtaako aikuinen lapsen päiväkodissa? Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press.
- Kalliala, Marjatta 2011. Leikkivä kuusivuotias. Teoksessa Timo Jantunen & Raija Lautela (toim.) Lapsilähtöinen esiopetus. Helsinki: Tammi, 12–30.
- Kalliala, Marjatta 2012. Lapsuus hoidossa? Aikuisten päätökset ja lasten kokemukset päivähoidossa. Helsinki : Gaudeamus Helsinki University Press.
- Kananen, Jorma 2014. Laadullinen tutkimus opinnäytetyönä: Miten kirjoitan kvalitatiivisen opinnäytetyön vaihe vaiheelta. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu.
- Kangas, Marjaana 2010. The School of The FuTure: Theoretical and Pedagogical Approaches for Creative and Playful Learning Environments. Viitattu 22.2.2015. Saatavana: <http://www.doria.fi/handle/10024/67115>.

- Karlsson, Liisa & Karimäki, Reeli 2012. Lukijalle. Teoksessa Liisa Karlsson & Reeli Karimäki (toim.) Sukelluksia lapsinäkökulmaiseen tutkimukseen ja toimintaan. Turku: Suomen kasvatustieteellinen seura, 7–8.
- Karlsson, Liisa 2012. Lapsinäkökulmaisen tutkimuksen ja toiminnan poluilla. Teoksessa Liisa Karlsson & Reeli Karimäki (toim.) Sukelluksia lapsinäkökulmaiseen tutkimukseen ja toimintaan. Turku: Suomen kasvatustieteellinen seura, 17–63.
- Koivula, Merja 2013. Yhteisöllisyyden rakentuminen päiväkodin arjessa. Teoksessa Päivi Marjanen, Marjaana Marttila & Marjo Varsa (toim.) Pienten piirissä. Yhteisöllisyyden merkitys lasten hyvinvoinnille. Jyväskylä: PS-kustannus, 19–46.
- Koivunen, Pirjo-Leena 2009. Hyvä päivähoito: Työkaluja sujuvaan arkeen. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Kronqvist, Eeva-Liisa & Kumpulainen Kristiina 2011. Lapsuuden oppimisympäristöt. Eheä polku varhaiskasvatuksesta kouluun. Helsinki: WSOYpro.
- Kullman, Kim; Strandell, Harriet & Haikkola, Lotta 2012. Lapsuuden muuttuvat tilat. Näkökulmia lapsuuteen 2000-luvulla. Teoksessa Harriet Strandell, Lotta Haikkola & Kim Kullman (toim.) Lapsuuden muuttuvat tilat. Tampere: Vastapaino, 9–26.
- Kuukka, Anu 2009. Lasten ruumiillisuus päiväkodissa. Teoksessa Leena Alanen & Kirsti Karila (toim.) Lapsuus, lapsuuden instituutiot ja lasten toiminta. Tampere: Vastapaino, 115–137.
- Lastentarhanopettajan ammattietiikka 2005. Viitattu 25.1.2015.
<http://www.lastentarha.fi/cs/Satellite?blobcol=urldata&blobheader=application%2Fpdf&blobheadername1=Content-Disposition&blobheadername2=Content-Type&blobheadername3=no-cache&blobheadername4=no-cache&blobheadervalue1=attachment%3B+filename%3DLastentarhanopettajan%2Bammattietiikka0.pdf&blobheadervalue2=application%2Fpdf&blobheadervalue3=Cache-Control&blobheadervalue4=Pragma&blobkey=id&blobtable=MungoBlobs&blobwhere=1409185492144&ssbinary=true>.

- Lehtinen, Anja-Riitta 2009. Lasten toiminta, toimintaresurssit ja toimijuus päiväko-
tiympäristössä. Teoksessa Leena Alanen & Kirsti Karila (toim.) Lapsuus,
lapsuuden instituutiot ja lasten toiminta. Tampere: Vastapaino, 89–114.
- Lehtonen, Miika 2004. Leikki ja simulaatiot ajattelun työvälineinä. Sosiokonstruktiivis-
neuropsykologinen näkökulma leikilliseen ja simulaatioperustaiseen ope-
tukseen, opiskeluun ja oppimiseen. Teoksessa Pirkko Hyvönen & Miika
Lehtonen & Raimo Rajala (toim.) Let`s play. Lapset-seminaarin julkaisu-
sarja. Viitattu 9.8.2015. <http://ktk.ulapland.fi/ISBN951-634-930-7/ISBN951-634-930-7.pdf>.
- Leinonen, Jonna; Venninen, Tuulikki & Ojala, Mikko 2011. Osallisuuden kulttuurin
kehittäminen. Päivähoitohenkilöstön näkemyksiä lasten osallisuuden tu-
kemisestä. Teoksessa Anna-Riitta Mäkitalo, Saila Nevanen, Mikko Oja-
nen, Tuulikki Venninen & Birgitta Vilpas (toim.) Löytöretkellä osallisuus-
teen. Kehittämistä ja tutkimista päiväkodin arjessa 2. Helsinki: Socca, 83–
98.
- Niiranen, Pirkko 1999. Lasten vuorovaikutuksen havainnointi päiväkodissa. Teoksessa
Isto Ruoppila, Eeva Hujala, Kirsti Karila, Jarmo Kinos, Pirkko Niiranen &
Mikko Ojala (toim.) Varhaiskasvatuksen tutkimusmenetelmiä. Jyväskylä:
Atena. 234–254.
- Paju, Elina 2013. Lasten arjen ainekset. Etnografinen tutkimus materiaalisuudesta, ruu-
miillisuudesta ja toimijuudesta päiväkodissa. Helsinki: Tutkijaliitto.
- Perusopetuslaki 1998/628. Viitattu 26.7.2015.
[http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1998/19980628?search\[type\]=pika&search\[pika\]=perusopetuslaki](http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1998/19980628?search[type]=pika&search[pika]=perusopetuslaki).
- Päiväkoti Korallin varhaiskasvatussuunnitelma 2008. Viitattu 30.1.2015.
<http://www.hel.fi/wps/wcm/connect/5a840a3e-ae0e-402d-b062-d568bc486f38/Pk+Korallin+vasu2008.pdf?MOD=AJPERES&CACHEID=5a840a3e-ae0e-402d-b062-d568bc486f38>. Saatavilla:
http://www.hel.fi/hki/Vaka/fi/P_iv_kotihoito/P_iv_koti+Koralli.
- Raittila, Raija 2008. Retkellä. Lasten ja kaupunkiympäristön kohtaaminen. Viitattu
9.2.2015. <https://jyx.jyu.fi/dspace/handle/123456789/18551>.
- Raittila, Raija 2011. Varhaiskasvatuksen oppimisympäristö on lapsen arkea. Teoksessa
Kirsi Alila & Sanna Parrila (toim.) Lapsen arki ja vuorovaikutus varhais-

- kasvatuksessa. Katsaus varhaiskasvatuksen väitöskirjoihin vuosilta 2006–2010. Oulu: Ediva, 57–68.
- Reunamo, Jyrki; Virkki, Sanna & Hietala Merja 2014. Oppimisympäristön kehittäminen. Teoksessa Jyrki Reunamo (toim.) Varhaiskasvatuksen kehittäminen. Kehitystehtäviä ja ratkaisumalleja. Jyväskylä: PS-Kustannus, 93–143.
- Roos, Piia & Rutanen, Niina 2014. Metodologisia haasteita ja kysymyksiä lasten tutkimushaastattelussa. Viitattu 12.10.2015. <http://jecer.org/fi/wp-content/uploads/2014/10/Roos-Rutanen-issue3-2.pdf>.
- Ruoppila, Isto 1999. Lasten tutkimuksen eettisiä kysymyksiä. Teoksessa Isto Ruoppila, Eeva Hujala, Kirsti Karila, Jarmo Kinos, Pirkko Niiranen & Mikko Ojala (toim.) Varhaiskasvatuksen tutkimusmenetelmiä. Jyväskylä: Atena, 26–51.
- Sosiaalialan ammattikorkeakouluverkosto 2010. Viitattu 5.10.2015. <http://www.diak.fi/opiskelu/harjoittelu/Documents/Sosiaaliala.pdf>. Saatavilla: <http://www.diak.fi/opiskelu/harjoittelu/Sivut/default.aspx>.
- Stakes 2005. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet. Oppaita 56. Helsinki: Stakes.
- Suomen perustuslaki 1999/731. Viitattu 30.1.2015. <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1999/19990731#L2P6>.
- Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli 2009. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi.
- Uusikylä, Kari 1999. Luova yksilö, luova yhteisö. Teoksessa Kari Uusikylä, Jane Piirto. Luovuus. Taito löytää, rohkeus toteuttaa. Jyväskylä: Atena, 12–19.
- Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2005. Sosiaali- ja terveysalan tutkimus- ja kehittämiskeskus. Oppaita 56. Viitattu 4.10.2015. <http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/77129/Varhaiskasvatussuunnitelmanperusteet.pdf?sequence=1>.
- Vehkalahti, Kaisa; Rutanen Niina; Lagström, Hanna & Pösö, Tanja 2010. Kohti eettisesti kestävästä lasten ja nuorten tutkimuksesta. Teoksessa Hanna Lagström, Tanja Pösö, Niina Rutanen & Kaisa Vehkalahti (toim.) Lasten ja nuorten tutkimuksen etiikka. Helsinki: Nuorisotutkimusseura: Nuorisotutkimusverkosto, 25–42.
- Vehkalahti, Reetta & Urho, Tuomas 2013. Leikki on totta! Näkökulmia vapaan leikin tukemiseen. Helsinki: Lasten Keskus.

Vilpas, Birgitta & Tast, Sylvia 2011. Osallisuutta ja näkkileipää. Kehittämisen ja käytännön tutkimuksen rajapinnalla. Teoksessa Anna-Riitta Mäkitalo, Saira Nevanen, Mikko Ojanen, Tuulikki Venninen & Birgitta Vilpas (toim.) Löytöretkellä osallisuuteen. Kehittämistä ja tutkimista päiväkodin arjessa 2. Helsinki: Socca, 145–158.

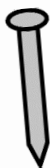
LIITE 1: Kirje lapsille

HAUDIHAU! VASARA JA NAULA LAPSET!

OLEMME REMONTTINAISET LATE JA KATA. TYÖSKENTELEMME UDELLA PÄIVÄKOTIRAKENNUSTYÖMAALLA JA MEILLÄ ON PULMA, JOHON TARVITSEMME TEIDÄN APUANNE. HALUATTEKO AUTTAA MEITÄ?

RAKENNUSPOMOT VAATIVAT MEITÄ RAKENTAMAAN HIENOIMMAN JA UPEIMMAN LEIKKISÄN PÄIVÄKODIN, MUTTA ME EMME TIEDÄ MILLAINEN SEN KUULUISI OLLA. OLEMME KUULLEET, ETTÄ TE LAPSET TIEDÄTTE LEIKISTÄ KAIKEN JA TARVITSEMMEKIN TEIDÄN APUA PÄIVÄKODIN LEIKKITILOJEN SUUNNITTELUSSA! ME TARVITSEMME TIETOA SIITÄ, MINKÄLAINEN LEIKKIPAikka ON TEIDÄN MIELESTÄNNE MAAILMAN PARAS JA MINKÄLAISIA LEIKKEJÄ SIELLÄ VOISI LEIKKIÄ.

TULEMME KÄYMÄÄN SIELLÄ TEIDÄN PÄIVÄKODISSA LÄHIAIKOINA JA JUTUSTELEMME HETKEN TEIDÄN KANSSANNE. TOIVOTTAVASTI SAAMME TEILTÄ PALJON NEUVOJA TÄHÄN MEIDÄN KINKKISEEN PULMAAN! ODOTAMME JO INNOLLA TEIDÄN NÄKEMISTÄNNE, SILLÄ TEILTÄ TULEE VARMASTI PALJON HIENOJA IDEOITA!



TERVEISIN REMONTTINAISET LATE JA KATA



LIITE 2: Tutkimuslupakaavake lasten vanhemmille

Hei esikoululaisten vanhemmat!

Opiskelemme sosionomeiksi Diakonia-ammattikorkeakoulussa ja teemme opinnäytetyönämme tutkimuksen, jonka tarkoituksena on selvittää, minkälainen on lapsen unelmien leikkiympäristö päiväkodissa.

Keräämme aineiston tutkimukseemme *ryhmän nimi* esikouluikäisten kanssa toteutettava pienryhmätoimintana. Pienryhmissä lapset piirtävät yhdessä kuvan mieleisestään leikkiympäristöstä. Pienryhmätuokiot videoidaan. Pidämme eskareille aloitustuokion 18.5. joka myös videoidaan. Käytämme videoilla käytyjä keskusteluja tutkimusaineistona, materiaali tulee ainoastaan meidän nähtäväksi ja tutkimuksen valmistuttua se tuhoetaan. Valokuvaamme lasten piirtämät piirustukset ja liitämme ne osaksi opinnäytetyötämme. Lasten tunnistetietoja ei julkaista opinnäytetyössä. Tutkimuksen tuloksissa suorien lainausten yhteydessä lapsesta käy ilmi ikä ja sukupuoli, esimerkiksi: ”poika 6v.” Tutkimuksessa mainitaan päiväkodin nimi. Pienryhmätoiminta toteutetaan 20.5. ja 25.5.2015. Opinnäytetyömme on tarkoitus valmistua loppuvuodesta 2015. Valmis opinnäytetyö julkaistaan internetissä.

Tarvitsemme huoltajan luvan siihen saako lapsi osallistua videokuvattavaan tutkimukseen ja saako lapsen tuottamasta piirustuksesta liittää kuvan opinnäytetyöhömmе. Pyydämme teitä ystävällisesti vastaamaan jokaiseen kolmeen kohtaan:

1. Lapsen nimi: _____ (etu- ja sukunimi)

2. **Saa** osallistua videoitavaan tutkimukseen: _____

Ei saa osallistua videoitavaan tutkimukseen: _____

3. Lapseni piirustuksen **saa** julkaista opinnäytetyössä: _____ Lapseni piirustusta **ei saa** julkaista opinnäytetyössä: _____

Toivomme, että mahdollisimman moni lapsi saisi osallistua tutkimukseen. Pyydämme teitä palauttamaan vastauksenne *ryhmän nimi* henkilökunnalle **12.5.2015** mennessä.

Aika ja paikka

Lapsen huoltajan allekirjoitus ja nimenselvennys

Lisätietoja tutkimuksesta saat ottamalla meihin yhteyttä sähköpostitse.

Yhteistyöterveisin ja kiittäen

Laura Niemi

Katariina Metsäranta

LIITE 3: Lupakirje vanhemmille esitestaukseen osallistumisesta

Hyvät vanhemmat!

Opiskelemme sosionomeiksi Diakonia-ammattikorkeakoulussa ja teemme opinnäytetyönämme tutkimuksen, jonka tarkoituksena on selvittää, minkälainen on lapsen unelmien leikkiympäristö päiväkodissa. Ennen varsinaista aineistonkeruuta esitestaamme aineistonkeruumenetelmän toimivuutta *ryhmän nimi* 4-vuotiaiden kanssa. Varsinainen aineistonkeruu toteutetaan *ryhmän nimi* esikouluikäisten lasten kanssa, mutta haluamme testata menetelmän varsinaista toteutushetkeä varten.

Lapset saavat piirtää pienryhmässä unelmiensa leikkiympäristön. Videoimme toiminnan oman oppimisemme tueksi. Videomateriaali tulee vain meidän nähtäväksi. Videointi on osa esitestausta, eikä materiaalia käytetä varsinaisessa opinnäytetyössämme. Materiaali tuhotaan esitestausvaiheen jälkeen.

Tarvitsemme huoltajan luvan siihen, saako lapsi osallistua menetelmän esitestaukseen, joka pidetään 18.5.2015.

Lapsen nimi _____

Lapseni **SAA** osallistua esitestaukseen _____

Lapseni **EI SAA** osallistua esitestaukseen _____

Aika ja paikka

Lapsen huoltajan allekirjoitus ja nimenselvennys

Lisätietoja tutkimuksesta saat ottamalla meihin yhteyttä sähköpostitse. Palautathan täytetyn lomakkeen *ryhmän nimi* henkilökunnalle tiistaihin **12.5.2015** mennessä.

Yhteistyöterveisin ja kiittäen

Laura Niemi

Katariina Metsäranta

LIITE 4: Pienryhmien alkutarina

On varhainen aamu, kun remonttinaiset Late ja Kata heräilevät yöniltaan haukotellen ja venytellen. Uusi työpäivä rakennustyömaalla on pian alkamassa. Remonttinaisten kasvoille kohoaa leveä hymy, kun haukottelu ensin loppuu. Remonttinaiset tietävät, että tänään on se päivä kun maailman parhaalle leikkipaikalle piirretään vihdoinkin rakennuspiirustukset. Remonttinaiset odottavat innoissaan että he tapaavat reippaat eskarilapset. Lapset tietävät leikistä kaiken ja nyt he ovat luvanneet auttaa Latea ja Kataa piirtämään piirustuksen maailman parhaasta leikkipaikasta. Sen avulla Late ja Kata pääsevät vihdoinkin rakentamaan unelmien leikkisää päiväkotia, jossa voi leikkiä juuri niitä leikkejä, joita kaikki lapset ovat aina halunneet leikkiä. Late ja Kata syövät aamupalaksi juustoleipiä maidon kanssa. He pesevät hampaat, pukevat työvaatteet päälleen ja laittavat rakennuskypärät päähänsä. Sitten on aika lähteä kohti Päiväkoti Korallia. Matkalla Late ja Kata mietiskelevät, että mitähän lapset mahtavat tänään piirtää maailman parhaaseen leikkipaikkapiirustukseen; Kata: *”Mitähän sellaisessa maailman parhaassa leikkipaikassa voi leikkiä? Onkohan siellä paljon erilaisia leluja?”* Late: *”Niin. Mitähän kaikkea siellä voi tehdä? Leikitäänköhän siellä pöytien ympärillä, lattioilla tai vaikka kipeillä ja juoksennellaan?”* Kata: *”Ja miltähän siellä näyttää kun katselee ympärilleen? Onkohan siellä eri värejä tai kuvia, vai ihan valkoista vaan?”* Laura: *”Onkohan siellä paljon vai vähän tilaa liikkua, ja leikitäänköhän siellä yksin vai kavereiden kanssa?”* Kata: *”Eskareilta tulee varmasti paljon hienoja ideoita, he ovat niin taitavia piirtämään.”* Late: *”Onneksi he auttavat meitä, olisimme ihan pulassa ilman heitä!”* Late ja Kata saapuvat perille, ja sitten onkin jo aika aloittaa mukava päivä lasten kanssa. Värikynät ja suuri paperi odottavat jo lattialla lapsia, niiden avulla lapset pääsevät yhdessä piirtämään unelmiensa leikkipaikkaa kuunneltuaan ensin tarkasti Laten ja Katan ohjeet.

LIITE 5: Ohjeet piirtämiseen

Edessänne lattialla on iso paperi. Piirtäkää yhdessä tälle paperille kuva maailman parhaasta leikkipaikasta. Saatte piirtää kaikkea leikkipaikkaan liittyvää mitä mieleenne tulee. Koska te kaikki piirrätte samalle paperille, on hyvä jos juttelette piirtäessä vähän toistenne kanssa siitä mitä piirrätte. Kaikki saavat osallistua, eikä haittaa jos piirustuksesta ei tule ihan sellainen kuin sinä itse haluaisit. Tärkeintä on että meillä kaikilla on kivaa ja että saamme yhdessä tehtyä hyvät rakennuspiirustukset. Käsi ylös kuka haluaisi vielä kertoa kaikille, että mitä nyt pitää tehdä? (*Lapsi kertoo ohjeet.*) Nosta käsi ylös, jos ymmärsit mitä pitää tehdä. Nyt olemme valmiit aloittamaan!

LIITE 6: Haastattelukysymyksiä pienryhmätilanteisiin

1. Mitä maailman parhaassa leikkitalassa voi leikkiä?
2. Mitä kivaa/kaikkea siellä voi tehdä?
3. Onko siellä leluja? Millaisia leluja?
4. Onko siellä muita tavaroita? Mitä?
5. Minkä verran siellä on tilaa, onko se iso vai pieni paikka?
6. Onko siellä muita ihmisiä kuin sinä/te itse?
7. Leikitäänkö siellä yksin vai yhdessä?
8. Miltä siellä näyttää kun katselee ympärilleen?

LIITE 7: Leikillisen oppimisympäristön ominaisuudet lasten vastauksissa

Ruumiillisuus	Luova leikki	Sääntöleikki
Tapa liikkua	<ul style="list-style-type: none"> • laskeminen, liukuminen ja keinuminen erilaisissa liukumäissä • Hoplop • hyppiminen, kiipeäminen, pomppiminen ja pyöriminen • kiipeäminen dinosauruksen luurangolla • kiikkuminen kiikkulaudalla • keinuminen verkkokeinussa • pomppiminen patjalla • kiipeäminen kiipeilytelineessä • liukutanko • kiipeäminen vuorelle ja sen alas laskeminen • trampoliini • keinut • uimahalli • hyppiminen hyppytornista • vesiliukumäki 	<ul style="list-style-type: none"> • sähly • jalkapallo • karkkimaailma, jossa sählyvälineitä voi syödä ja samalla pelata
Roolinotto	<ul style="list-style-type: none"> • kotileikki • varjokuvat kauhusta • viikset ja silmälasit joilla voi esittää miestä • ”roolinvaihtokone” eli nappia painamalla voi muuttua esimerkiksi Supermaniksi, joka osaa lentää (myöhemmin viitataan pelkkänä roolinvaihtokoneena) 	
Kokemuksellisuus	<ul style="list-style-type: none"> • vene, jota voi ajaa • hyppytorni, josta voi hyppiä • vesiliukumäki • oikea auto, jota lapsi voi ajaa • sähköauto • hiekkalaatikko • askartelu • piirtäminen • kolo ja rappuset, jossa voi leikkiä • jäätelökioski • varjokuvien tekeminen kauhusta • elävä popkorni, jonka voi syödä • jäätelöukkeli, jonka voi syödä • syödä jäätelöä ja karkkia • Hoplop • dinosauruskatsomo; voi katsoa luita ja kiivetä dinosauruksen 	<ul style="list-style-type: none"> • Unon ja Eläinunon, Kimblen, Locus ja Corona pelien pelaaminen • lätkäkorteilla pelaaminen • karkkimaailma, jossa sählyvälineitä voi syödä ja samalla pelata

	<p>luurangossa</p> <ul style="list-style-type: none">• tunneli johon voi mennä ja säikäyttää dinosaurusen• hyppytorni• ”roolinvaihtokone”• auto joka voi mennä missä vaan, jota voi ajaa vaikka vauva, ja se voi lentää	
Ruumiillisuuden kuvaus	<ul style="list-style-type: none">• värikäs leikkitila• leikkitila näyttää sotkuiselta, pinkiltä, kirkkaalta, kultaiselta ja hopealta• paljon värejä• iso tila• kuu ja puolikuu, ovat koristeita• ei värejä	

Emotionaalisuus	Vapaa leikki	Sääntöleikki
Kauhu, jännitys, mielipaha	<ul style="list-style-type: none"> • pahisrobo, joka voi jumittaa kaikki • jättipahishirviö • hirviö • tornado, kaikista vaarallisin tuuli • kauhutarina • kauhutarinat joita voi kuunnella • varjokuvat kauhusta • kauhupöytä • kauhumaan elokuva, eli kauhuelokuva • jos ei ole kavereita, tulee kiukuinen • ensin on hymyilme, sitten suruilme jos kukaan ei halua leikkiä 	
Mielihyvä, positiivinen	<ul style="list-style-type: none"> • nelikätkäinen Sankarirobo, • Tuhatrobo, Pelastajarobo, joka pelastaa kaikki • kahvia tekevä Hyvisrobo, • hauskat tarinat • kun leikkii kavereiden kanssa, tulee hymyilevä 	<ul style="list-style-type: none"> • halikone, jota voi halata jos on suuttunut ja se sanoo samalla kauniita sanoja (jatkossa ilmaisuna halikone)

Toiminnallisuus	Vapaa leikki	Sääntöleikki
Liikunnallisuus ja aktiivinen toiminta	<ul style="list-style-type: none"> • keinuminen ja kiipeäminen liukumäessä • Hoplop • kiikkuminen kiikkulaudalla • keinuminen verkkokeinussa • pomppiminen patjalla • hyppiminen, kiipeäminen, pomppiminen ja pyöriminen • kiipeilyteline • liukutanko • kiipeäminen vuorelle ja sen alas laskeminen • trampoliini • liikkuminen erilaisten liukumäkien kautta • keinuminen • uiminen • hyppiminen hyppytornista • vesiliukumäki 	<ul style="list-style-type: none"> • sählyn, jalkapallon, jääkiekon ja koripallon pelaaminen (ulkona ja sisällä salissa) • uima-allas, jossa kesäisin vettä, siellä pystyisi pelaamaan myös jalkapalloa
Mielikuvitus toiminnallisuudessa	<ul style="list-style-type: none"> • dinosauruksen luuranko, jota pitkin voi kiivetä • vene, jota voi ajaa • ”roolinvaihtokone” • trampoliini, josta pääsee keijun luo • liukumäki, josta voi liukua suoraan leikkipaikkaan • oikeat autot, joita voi ajaa • kolo ja rappuset joissa voi leikkiä • sähköauto 	<ul style="list-style-type: none"> • karkkimaailma, jossa voi pelata sählyä
Kognitiivisia taitoja kehittävä toiminnallisuus	<ul style="list-style-type: none"> • askartelu • piirtäminen 	<ul style="list-style-type: none"> • Unon ja eläinUnon, Kimblen, Locus ja Coronan pelaaminen • lätkäkorteilla pelaaminen

Oivaltaminen	Vapaa leikki	Sääntöleikki
Roolinotto	<ul style="list-style-type: none"> • kotileikki • kotileikki, jossa on tuoli, pöytä, astianpesukone ja vaatteiden pesukone • ”roolinvaihtokone” • viikset ja silmälasit joilla voi esittää miestä • vaatejuttu, roolivaatteet, voi pukeutua koiraksi 	
Pelit ja ongelmien ratkominen		<ul style="list-style-type: none"> • Uno, Eläinuno, Kimble, Locus, Corona • pelata lätkäkorteilla • sähly, jalkapallo • zombit joita heitellään maissilla, niin ne eivät pääse liikkumaan
Tutkiminen	<ul style="list-style-type: none"> • avaruustutkimus ja avaruusmaailma, avaruustieteilijä • tähtien katsominen • dinosauruskatsomo, jossa voi katsoa dinosauruksen luita • kolo, josta pääsee ryömimään 	
Uudet tilanteet	<ul style="list-style-type: none"> • oikeat autot joita lapset voivat ajaa kaikissa paikoissa • jäätelömaa • jätskimaa ja lätkänpelaaja jonka voi syödä (jäätelöä) • eläinpäivä • kilpikonnamaailma • muurahaismaailma • vessa, jossa on liukumäki • kolo, jonka vieressä rappuset josta pääsee leikkimään • jäätelökioski, joka on sisällä • kypärä joka on päärynää 	<ul style="list-style-type: none"> • aikuisten kahvipaikka, jossa robotti tekee kaikille hetkessä kaikenlaista hyvää kahvia

Yhteisöllisyys	Vapaa leikki	Sääntöleikki
Vuorovaikutustaitojen opettelu	<ul style="list-style-type: none"> • leikitään kavereiden kanssa yhdessä (sisällä ja ulkona) • kavereiden kanssa leikkimiestä tulee hymyilevä, jos ei ole kavereita tulee kiukkuseksi • paljon liukumäkiä, ettei tule kinaa • leikkutilassa on myös aikuisia • leikkejä leikitään yhdessä 	<ul style="list-style-type: none"> • kauhumaan elokuvan säännöt: maahan ei saa tulla aina, kun tulee painajaisia, sinne saa tulla vain kerran • aikuiset ovat tuomareita
Yhdessä tekeminen	<ul style="list-style-type: none"> • kotileikki, jossa kaikki lapset leikkivät kotia ja tarhaa • lentokone, jossa voi lentää yhdessä kavereiden kanssa ympäri maailmaa • verkkokeinu, johon mahtuu kaksi lasta keinumaa • kiipeilyteline, jossa voi leikkiä kavereiden kanssa • vene, jonka kyytiin voi tulla ja toinen ajaa sitä 	<ul style="list-style-type: none"> • aikuisten kahvipaikka, jossa robotti tekee kaikille hetkessä kaikenlaista hyvää kahvia • disko, jossa juhlitaan esimerkiksi syntymäpäiviä • Unon pelaaminen

Narratiivisuus	Vapaa leikki	Sääntöleikki
Mielikuvitushahmot ja satuolennot	<ul style="list-style-type: none"> • Superhero, jossa Salamamies ja Vihreä sormus yhdistävät voimansa, voittaa Spidermanin • Tuhatrobo • Pelastajarobo • Pahisrobo • Hyvisrobo • nelikätkäinen Sankarirobo • keiju, joka tykkää maissista • keijut • pikkuhaltija • noita, joka ratsastaa lohikäärmeellä • lumiukko (Olaf) • keijuarmeija • zombiumumio • zombit • zombivauva • elävä popkorni • maissikatapultti, maissipommi ja katapulttisinko • kaaliörkit • luurangot 	
Mielikuvitus	<ul style="list-style-type: none"> • itse tehdyt Ninjago –elokuvat • elokuva tähdistä • avaruudentutkinta • avaruusalus • maissit, joita voi oikeasti syödä • kauhutarinat • hauskat tarinat • kauhutarinat joita voi kuunnella • varjokuvia kauhusta • jäätelömaa, jäätelölätkänpe-laaja ja jäätelökoira 	
Tapahtumaympäristöt	<ul style="list-style-type: none"> • avaruusmaailma tähtineen ja elokuvineen 	<ul style="list-style-type: none"> • kauhumaanelokuva, jonne saa tulla vain kerran • ”roolinvaihtokone” • tornado ja miten siinä toimitaan • halikone

Luovuus	Vapaa leikki	Sääntöleikki
Ympäristöt	<ul style="list-style-type: none"> • lasten säilytyspaikka /tunneli jossa voi säikäyttää dinosauruksen • jäätelömaa, jossa kaikki on jäätelöä • erilaiset liukumäet, joista mahdollisuus päästä suoraan leikkipaikkaan <ul style="list-style-type: none"> - liukumäki vessassa - liukumäki keinussa • piilopaikka • lumilinna leikkilumesta • disko, jossa juhlietaan nimipäiviä tai synttäreitä • sähköauto • apinakeinu • dinosauruskatsomo ja luuranko jossa voi kiivetä • kukkaniitty • trampoliini josta pääsee suoraan keijun luo • tornado jossa hirviö asustaa, ja jossa voi kuolla • karkkitalo • tunneli josta pääsee suklaakauppaan/ karkkikauppaan • maissikatapultti ja katapultti-sinko • kolo, josta pääsee ihan mihin vaan 	<ul style="list-style-type: none"> • karkkimaailma, jossa sali; siellä voi pelata sählyä, sählyt ja mailat ovat syötävää karkkia • aikuisten kahvipaikka, jossa robotti tekee kaikille hetkessä kaikenlaista hyvää kahvia • oikeat autot joita lapset voivat ajaa missä vaan • halikone • ”roolinvaihtokone”
Satuolennot ja mie-likuvitushahmot	<ul style="list-style-type: none"> • popkorni, joka syödään ja siitä kasvaa uusi • jäätelölätkänpelaaja, jonka maila on päärynäjäätelöä, vartalo mansikkajäätelöä ja kypärä suklaata • jäätelökoira • lakuihminen • keijut • keijuarmeija • yksisarviset • lohikäärmeet • elävät pompulat • vaahtokarkki • erilaiset robot (nelikätkäinen Sankari, Pelastava, Hyvis, Tuhat, Robo2, Pahisrobo) • sydän joka elää • pikkuhaltija • kummitteleva vauva • kääliörkit • zombit ja zombiumio 	<ul style="list-style-type: none"> • maissikatapultti, joka heittelee maisseja zombeihin niin, että ne eivät pääse liikkumaan • roolivaatteet joilla pystyy pu-keutumaan koiraksi

	<ul style="list-style-type: none"> • lohikäärmeellä ratsastava noita • jäästä tehty lumiukko, joka on muutettu oikeaksi • avaruusalus • Olaf -lumiukko • erilaiset puput (mada, kani, jättipupu) • magnusti 	
Luomisprosessin tuotos	<ul style="list-style-type: none"> • kauhutarinat, niitä voi kuunnella tai niistä voi tehdä varjokuvia • kauhupöytä • askartelu • piirtäminen 	<ul style="list-style-type: none"> • kauhumaan elokuvan säännöt: maahan ei saa tulla aina, kun tulee painajaisia, sinne saa tulla vain kerran • tekoviikset ja silmälasit joilla pystyy esittämään miestä

LIITE 8: Vapaa- ja sääntöleikki lasten vastauksissa

Vapaa leikki	Roolileikki, improvisointi	Fyysiset leikit	Kuvitteluleikki ja hahmot	Luovan leikin paikat
<ul style="list-style-type: none"> askartelu ja piirtäminen (jos tekee vapaasti) 	<ul style="list-style-type: none"> ”roolinvaihtokone” kotileikki viikset ja silmälasit joilla voi esittää miestä roolivaatteet, voi pukeutua koiraksi kauhutarinat kuunneltavat kauhutarinat varjokuvat kauhusta kauhupöytä kauhumaan elokuva, eli kauhuelokuva hauskat tarinat itse tehdyt Ninjago – elokuvat elokuva tähdistä avaruudentutkinta 	<ul style="list-style-type: none"> legot ja palikat magneettileikki Hoplop keinuminen, kiikkuminen liukuminen hyppely pyöriminen kiipeäminen pomppiminen uiminen ajella veneellä ja hyppiä hyppy-tornista laskea vuorta liukumäki hiekkalaatikko vesiliukumäki verkko jossa keinutaan kiikkulauta jolla voi kiikkua tähtien katsominen 	<ul style="list-style-type: none"> zombit, zombiumio, zombivauva kasvit ja kaaliörkit maissikatapultti, maissipommi ja katapulttisinako elävä popkorni Robo2 Pahisrobo, joka voi jumittaa kaikki nelikäinen Sankarirobo Tuhatrobo Pelastajarobo, joka pelastaa kaikki kahvia tekevä Hyvisrobo Superhero erilaiset puput (mada, kani, jättipupu, lemmikki) magnusti Olaf -lumiukko vahtokarkki pikkuhaltija keijut keijuarmeija yksisarviset lohikäärme elävä sydän elävät pomput yksisarvinen jättipahishirviö hirviö avaruustieteilijä pikkuhaltija noita, joka ratsastaa lohii- 	<ul style="list-style-type: none"> karkkitalo kukkaniitty nukketalo piilopaikka jätelömaa jätelökioski oikeat autot jota lapset voivat ajaa tornado, kaikista vaarallisin tuuli avaruusmaailma tähtineen ja elokuvineen avaruusalus dinosauruskatosomo, jossa voi katsoa dinosauruksen luita dinosauruksen luuranko tunneli jossa voi säikäyttää dinosauruksen lasten säikytyspaikka kolo, josta pääsee ryömiin kolo, josta pääsee ihan mihin vaan kilpikonnamailma muurahaismaailma vessa, jossa on liukumäki kolo, jonka vieressä rappuset josta pääsee leikkimään erilaiset liukumäet

			käärmeellä • luurangot • jäätelöukkeli, jonka voi syödä • jäätelökoira • lakuihminen	• vene, jota voi ajaa • hyppytorni • vesiliukumäki • sähköauto • hiekkalaatikko • hyppytorni • trampoliini, josta pääsee keijun luo • lentokone • lumilinna leikkilumesta • apinakeinu • tunneli josta pääsee suklaakauppaan/ karkkikauppaan
--	--	--	---	---

Sääntöleikki	Pelit, yleisesti määritellyt säännöt ja aikuisen määrittelemät säännöt	Lapsen määrittelemät säännöt
<ul style="list-style-type: none"> • askartelu ja piirtäminen (jos aikuinen ohjaa) 	<ul style="list-style-type: none"> • lätkäkorteilla pelaaminen • sähly • jalkapallo • jääkiekko • Uno • Eläinuno • Kimble • Locus • Corona • lapset jotka pelaa Unoa • aikuiset ovat tuomareita 	<ul style="list-style-type: none"> • kauhumaan elokuvan säännöt: maahan ei saa tulla aina, kun tulee painajaisia, sinne saa tulla vain kerran • ”roolinvaihtokone” • tornado ja miten siinä toimitaan • halikone • aikuisten kahvipaikka, jossa robotti tekee kaikille hetkessä kaikenlaista hyvää kahvia • maissikatapultti, joka heittelee maisseja zombeihin niin, että ne eivät pääse liikkumaan • karkkimaailma, jossa sählyvälineitä voi syödä ja samalla pelata • uima-allas, jossa on kesäisin vettä, siellä pystyisi pelaamaan jalkapalloa • disko, jossa juhlietaan esimerkiksi syntymäpäiviä • oikeat autot joita lapset voivat ajaa missä vaan • roolivaatteet joilla pystyy puukeutumaan koiraksi • tekoviikset ja silmälasit joilla pystyy esittämään miestä