

Sosiaalisen osallisuuden edistämisen koordinaatiohanke – Sokra (THL)

12.4.2019

(Päivitys 21.8.2019 Zet-hanke, Päivitys 5.8.2019

Siä päätät –hanke

Arki-hanke 2.6.2020)

Arvio toimintamallista: Pelin kehittäminen toimijuuden mahdollistajana

Sosiaalisen kuntoutuksen ryhmässä kehitetään peli osallistujien kanssa. Pelin kehittämisen avulla ammattilaiset tutustuvat asiakkaisiin. Tavoitteena on, että asiakkaat voimaantuvat ryhmässä ja saavat uuden roolin kehittäjinä.

Tässä dokumentissa arvioidaan pelin kehittämisen käyttöä maahanmuuttajille tarkoitettussa sosiaalisen kuntoutuksen ryhmässä ja erityisesti maahanmuuttajataustaisten naisten ryhmässä.

Kehittäjä:

PRO SOS – uudenlaista sosiaalityötä yhdessä rakentamassa, Pääkaupunkiseudun osahanke, Espoo, Helsinki, Vantaa. Socca - Pääkaupunkiseudun sosiaalialan osaamiskeskus (ESR 1.8.2016–31.7.2019 asti). Malli on arvioitu¹ osana Sosiaalisen osallisuuden edistämishanke Sokran ja ESR TL5 -hankkeiden Osallisuuden palaset -kehittämistyötä.

Kehittäjän yhteyshenkilö: Tytti Hytti, Socca - Pääkaupunkiseudun sosiaalialan osaamiskeskus, tytti.s.hytti(a)hus.fi

Samankaltaista toimintaa on kehitetty myös:

- Siä päätät – ratkaisuja nuorten osallisuuden tukemiseen peli-innovaatiolla ja palvelumuotoilulla -hankkeessa, Kaakkois-Suomen Ammattikorkeakoulu Oy (ESR 1.1.2015–30.6.2017).

¹ Malli on arvioitu osallisuuden osa-alueiden ja lupaavan käytännön kriteerien näkökulmista Sokran toimesta hankkeen dokumentaatiota hyödyntäen.



Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



- Zet-hanke, Reptilian Overlords : Osallistavaa pelinkehitystä, Laurea-ammattikorkeakoulu Oy. Osatoteuttaja Valaa Oy, (ESR 1.8.2015–31.5.2017).
- Monopoli-arkihanke (ESR 1.6.2017–31.11.2017)

Mallin kuvaus

Pelinkehittämisryhmän toiminta alkaa toisiin tutustumisella asiakaslähtöisesti. Osallistajat voivat tuoda ryhmään itselleen tärkeitä leikkejä ja kertoa itsestään ja esimerkiksi synnyinpaikastaan valokuvien, ruoan tai tanssin avulla. Leikilliset menetelmät auttavat kertomaan itsestään muille. Ne myös mahdollistavat vähän suomen kieltä osaavien yhteiseen toimintaan osallistumisen. Samalla edistetään keskustelua helpottavaa luottamuksellista ilmapiiriä ryhmässä. Luottamuksen syntymiseen on tärkeää varata aikaa. Kun siinä edetään, voidaan alkaa kehittämään peliä. Ryhmässä tapahtuvien keskustelujen kautta osallistajat nostavat esiin itselleen tärkeitä teemoja, joita peli voi käsitellä. Peliin keksitään kysymyksiä teemoittain ja niitä arvioidaan pienryhmissä, jotta kaikki pääsevät osallistumaan. Kysymysten kehittäminen ja itse kehitetyn pelin kokeileminen tarjoaa vertaistukea ja tilaa kertoa arjen haasteista. Lisäksi ryhmä suunnittelee pelin muodon, rakenteen, säännöt, nimen ja kuvituksen.

Vertaisohjaajat ja kokemososaaja mukana fasilitoimassa ryhmän toimintaa

Toimintaan voi kutsua mukaan vertaisohjaajiksi aiemmin ryhmätoiminnassa tai yhteiskehittämisessä mukana olleita. He voivat antaa ideoita pelinkehittämiseen mm. ehdottamalla aiheita, joita pelissä käsiteltäisiin. Vertaisohjaajat voivat tulkata toiminnan aikana osallistujille, joilla on vähäisempi suomen kielen taito. Osallistujien kanssa samasta kulttuuritaustasta tulevat vertaisohjaajat voivat myös toimia kulttuuritulkkeina palvelujärjestelmän, suomalaisen yhteiskunnan sekä osallistujien välillä, ja mikäli ammattilaiset ja osallistajat ovat eri kulttuuritaustasta, vertaisohjaajat voivat neuvoa ammattilaisia kulttuurisissa kysymyksissä, jotta nämä osaavat ottaa hienovaraisesti esille herkempiäkin osallistujia askarruttavia aiheita. Pelaamisesta kiinnostuneelta kokemososaajalta voi saada apua pelin kehittämiseen ryhmässä, jossa osallistujilla tai ohjaajilla ei välttämättä ole paljon osaamista peleistä. Kokemososaaja voi tukea mm. pelimateriaalien suunnittelussa.

Toiminta auttaa ammattilaisia tutustumaan asiakkaisiin

Työntekijät oppivat osallistujista yhteisen tekemisen kautta, mitä voidaan hyödyntää myös pelin kehittämisessä. Ryhmässä on tärkeää olla tarpeeksi ohjaajia, jotka varaavat aikaa ryhmän tapaamisten ympärille suunnittelutyöhön, materiaalien työstämiseen ja tapaamiskertojen purkuun. Lisäksi ryhmänohjaustaidot ovat tärkeitä. Keskustelua on



Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



osattava fasilitoida niin, että kaikilla on tilaa ja aikaa esittää mielipiteitään. Ammatillaiset voivat oppia kokemuksista, jotka ovat työntekijän oman kokemusmaailman ulkopuolelta. Läsnäolo on tärkeää ja ryhmässä kannattaa pysähtyä keskustelemaan juuri sillä hetkellä kuohuttavista asioista. Työntekijän osaamista on kyetä sanoittamaan vaikeita kokemuksia selviytymistarinoiksi. Huolien lisäksi keskustelussa tuodaan esiin osallistujien taitoja ja vahvuuksia. Lisäksi työntekijöiden on osattava heittäytyä leikkeihin ja annettava omasta persoonastaan, jotta tutustuminen asiakkaaseen onnistuu paremmin.

Kohderyhmä

Toiminta sopii paljon palveluita käyttäville tai palveluiden ulkopuolella oleville. Toimintamalli sopii maahanmuuttajataustaisten asiakkaiden ohjaamiseen, koska toimintamalli tarjoaa ammatillisille uusia menetelmiä, joiden avulla asiakkaaseen voidaan tutustua paremmin ja ottaa hänen erityistarpeensa huomioon. Tämä ehkäisee maahanmuuttajien näkemistä yhtenäisenä ryhmänä.

Ryhmä on hyvä toteuttaa tilassa, kuten asukastalolla, jonne tullakseen ei tarvitse olla sosiaalipalveluiden asiakas. Näin mukaan saadaan myös palveluiden ulkopuolella olevia. Osallistajat voivat esimerkiksi tuoda mukanaan ystäviään.

PRO SOS -hankkeessa toiminta suunnattiin naisille, jotka olivat saattaneet asua jo pitkään Suomessa ja jotka olivat syystä tai toisesta jääneet kotiin. Osalla oli melko matala suomen kielen taito. Usealla heistä saattoi olla yksinäisyyden kokemuksia, huolta ja stressiä, vaikka he olisivatkin aktiivisia arjessaan.

Naisille järjestetyn pelinkehittämissuunnitelman tavoitteena oli kehittää peli, jonka avulla maahanmuuttajat uskaltaisivat puhua toiveistaan sekä elämästään Suomessa. Maahanmuuttajanaisten kehittämässä pelissä haluttiin vastata naisten kokemaan epäkohtaan siitä, etteivät sosiaalityöntekijät tunne maahanmuuttaja-asiakkaita kunnolla. Naisten kehittämää Elämän värit -peliä voidaan hyödyntää esimerkiksi maahanmuuttajaryhmissä (maa)kuntien sosiaalisessa kuntoutuksessa ja järjestöissä tutustumisessa ja osallistujien voimaantumisen osana.

Työskentelyssä käytettävistä menetelmistä

Pelaamisen lisäksi ryhmätapaamisissa voidaan käyttää jumppaa, rentoutumisharjoituksia ja mindfulnessia rentoutumiseen ja mielialan nostamiseen. Keskustelun tukena ja pelin kysymyksien keksimiseen voidaan hyödyntää esimerkiksi kuvia, keskustelukortteja, erilaisia hyötypelejä sekä erilaisia teeman työstämiseen sopivia työvälineitä. Maahanmuuttajanaisten ryhmässä hyödynnettiin mm. parisuhteen ja vanhemmuuden roolikarttoja. Roolikartat



Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



auttavat parisuhteen ja vanhemmuuden roolien selkeää hahmottamista ja aiheista puhumista.

Draamaesitykset helpottavat käsittelemään sellaisia aiheita, jotka voidaan kokea tabuiksi ja joista voi olla vaikea kertoa omana itsenään. Esityksen roolien myötä vaikeita aiheita etäännytetään yksittäisistä henkilöistä. Aiheet esityksiin valitaan yhdessä ja vapaaehtoiset ryhmään osallistuvat näyttelevät esityksen muille. Esityksiin on helppo osallistua matalammallakin suomen kielen taidolla. Ryhmän harjoitteita voi muokata sopivaksi myös lukutaidottomille osallistujille.

Yhteiskehittävän ryhmän ohjaamisesta

Kaikkien työntekijöiden kiinnostus, innostuneisuus ja keskinäinen luottamus ovat tärkeitä toiminnan onnistumiselle. Yhteiskehittäminen kannustaa ammattilaisia keräämään tietoa kehittämistyön tueksi ja auttaa oppimaan erilaisten asiakkaiden elämäntilanteista. Pelinkehittäminen ja yhteiskehittävä työote eivät ole perinteisiä sosiaalityön menetelmiä. Ne voivat aiheuttaa innostuksen lisäksi epävarmuutta ja siksi onkin tärkeää antaa osallistujille tilaa ideoida mutta myös ohjeita toteuttamiseen, jottei tavoitteesta eksytä.

Ammattilaiset saavat yhteiskehittämisen myötä varmuutta vetää ryhmiä ja toimia erilaisten asiakkaiden kanssa. 10 henkilön ryhmässä ryhmäytyminen ja osallistuminen onnistuvat hyvin, ja suljettu ryhmä mahdollistaa luottamuksen ilmapiirin syntymisen. Tietoa peleistä ja pelinkehittämisestä voi pyytää mm. opiskelijoilta sekä pelaamisesta kiinnostuneilta kokemusasajilta. Mikäli tulkkauksia tarvitaan, siihen on tärkeää varata aikaa.

Yhteiskehittämisessä on tärkeää, että osallistujat tietävät, mikä toiminnan tarkoitus on ja että ohjaajat suunnittelevat ja pitävät kehittämisen ajan mielessä, miten tuotos saadaan myös muiden tietoon ja hyödyksi. Jos mahdollista, osallistujille kerrotaan myöhemmin, miten heidän kehittämälleen tuotokselle on käynyt tai mihin sitä on käytetty.

PRO SOS -hankkeessa pelinkehittämistoiminnan lisäksi ryhmän osallistujia tuettiin muilla tavoilla. Osallistujille tehtiin palvelutarpeen arviointi, jotta he pääsevät tarvittaessa oikeiden palveluiden piiriin. Lisäksi on tärkeää mahdollistaa yksilötapaamisia ryhmätapaamisten lisäksi. Yksilötapaamisilla voi myös nousta esiin kehittämistarpeita ryhmän toimintaa ajatellen. Ryhmän lopuksi annettiin usein sosiaaliohjausta.



Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Mallin arviointi

Osallisuuden toteutuminen mallissa

PRO SOS -hankkeen keräämän palautteen mukaan maahanmuuttajataustaisilla naisilla on ollut kokemusta siitä, että heitä pidetään palveluissa yhtenä samanlaisena massana. PRO SOS -hankkeen toiminnassa on kehitetty keinoja, joilla saadaan kotiin jääneitä mukaan toimintaan, jossa heidät pyritään kohtaamaan kunnioittaen ja kategorisoimatta. Osallistujiin ja heidän arkeensa tutustuttaessa hyödynnetään pelejä ja leikkejä viranomaiskeskustelun ja järjestelmän määrittelemien termien sijaan. Toiminnallisuuden kautta ryhmään saadaan luotua rennompia ja turvallisempia tunnelmia, jotka helpottavat eri aiheista puhumista omin sanoin ja vapautuneemmin. Ammatillaiset pääsevät tutustumaan osallistujiin enemmän heidän omien kiinnostustensa ja huolen aiheidensa kautta.

Osallistuminen pelin kehittämisen eri vaiheissa kannustaa omien ajatusten esiin tuomiseen ja toimijuuteen. Omien ideoiden tuonti ryhmään vahvistaa osallistumista ja ryhmään sitoutumista. Näin voidaan parantaa luottamusta ammattilaisiin ja palveluja kohtaan. Palautteen mukaan osallistujat kokivat pelin kehittäjänä toimimisen voimaannuttavaksi. Ryhmässä toimiminen mahdollistaa omien vahvuuksien löytämisen ja muille näkyviksi tekemisen. Osallistujia aktivoitui ryhmän jälkeen mm. palkkatuettuun työhön, kielikurssille tai työpajatoimintaan. Ryhmässä kehittyvän kielitaidon ansiosta on helpompaa osallistua esimerkiksi muihin toimintoihin tai palveluihin.

Myös ammatillaiset kokivat pelin yhteiskehittämisen vaikuttavaksi ja innostavaksi.

Myös vertaisohjaajien toimijuus vahvistuu

Jo aiemmin maahanmuuttajille suunnatussa ryhmätoiminnassa mukana olleet vertaisohjaajat auttoivat toiminnan aikana ammattilaisia ottamaan keskusteluun mukaan vaikeita osallistujia askarruttavia aiheita eri kulttuureista tulevat huomioivalla tavalla. Samalla vertaisohjaajat pääsivät toimimaan palvelussa uudessa roolissa, jossa he ovat toimijoita eivätkä autettuja.

Pelikehittäjäryhmä on kohtaamispaikka

PRO SOS -hankkeen kohderyhmään kuuluu naisia, jotka ovat jääneet kotiin ja joilla voi olla perheen hoitoon liittyvää stressiä. Ryhmään osallistuneiden antaman palautteen mukaan heille voi olla tärkeää saada omaa aikaa perheen ja kodin ulkopuolella. Lisäksi monet saattavat kokea yksinäisyyttä. Ryhmässä osallistujat saattoivat vaihtaa ajatuksia itselleen tärkeistä aiheista muiden samassa tilanteessa olevien kanssa.



thl

Diak

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Ulkomaista syntyperää oleville, kotiin jääneille naisille on hyvä olla oma ryhmänsä, koska heillä voi olla erilaisia kokemuksia ja haasteita kuin Suomessa syntyneillä naisilla. Toteutetussa ryhmässä palveluihin liittyvien sekä vanhemmuuden ja ihmissuhdehaasteiden lisäksi osallistujat olivat kiinnostuneet ryhmässä keskustelemaan ja tietämään lisää esimerkiksi terveydestä sekä lainsäädännöstä.

Tapaamiskertojen sisältöjä voidaan muokata osallistujilta tulevan palautteen mukaan.

Keskustelut fasilitoidaan osallistujien tarpeet huomioiden

Keskustelua ja eri aiheiden esille nostamista helpotetaan eri menetelmin. PRO-SOS-hankkeessa kehitetyssä pelissä jokaisella osallistujalla on oma vuoro, joten puheenvuoroa ei joudu pyytämään tai puheenvuorosta ei tarvitse kilpailla samalla tavalla kuin vapaassa ryhmäkeskustelussa. Pelinkehittämisen kautta päästään tuomaan keskusteluun vaikeitakin asioita, kun pelin kysymyksiä ja tehtäviä kehitellään yleisellä tasolla eivätkä asiat henkilöidy kehenkään tiettyyn ryhmän osallistujaan.

Tapaamisissa käytetyt harjoitteet räätälöidään osallistujien tilanteiden mukaan, myös yksilölliset tarpeet huomioiden. Leikillisyyden ja pelien sijaan voidaan käyttää kehollisia rentoutumismenetelmiä, jotka voivat toimia paremmin, jos osallistuja on surullinen tai ahdistunut. Kuvallinen ilmaisu ja draamaharjoitukset mahdollistavat muunlaisen ilmaisun kuin normaalin dialogin. Draamaharjoituksessa voi esiintyä matalammalla suomen kielen taidolla, pantomiimina tai omalla äidinkielellään, joka tulkitaan muille osallistujille.

Pelin kehittämisen kautta osallistujat pääsevät kertomaan viranomaisille itselle tärkeistä asioista ehkä ensimmäistä kertaa sekä kokeilemaan erilaisia tapoja löytää omia vahvuuksia kannustavassa ilmapiirissä.

Toimintamalli lupaavana käytäntönä

PRO SOS –hankkeessa pelinkehittämisryhmällä vastattiin ammattilaisten tarpeeseen päästä tutustumaan yksilöllisemmin maahanmuuttajataustaisten asiakkaiden arkeen ja palvelutarpeeseen. Osallistuneilla maahanmuuttajanaisilla taas saattaa olla epävarmuuksia suomalaisessa yhteiskunnassa toimimiseen ja epäluottamusta viranomaisia kohtaan, varsinkin heillä, jotka ovat palveluiden ulkopuolella. Ryhmästä saa sekä vertaistukea että tietoa eri teemoista. Lisäksi osallistujat pääsevät itse toimimaan palvelun kehittäjinä.



Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



Ryhmää ohjanneilta ammattilaisilta, vertaisohjaajilta ja osallistuneilta naisilta kerättiin palautetta toiminnasta. Siitä selvisi, että tarpeisiin on saatu vastattua. Ryhmä oli suosittu ja mukaan olisi tullut enemmänkin osallistujia. Osallistuneet suosittelisivat ryhmää muille samassa tilanteessa oleville ja kokivat hyvinvointinsa parantuneen osallistumisen myötä. Ryhmällä on ollut vaikutusta myös osallistujien lähipiiriin, ja osallistujien lähipiiristä on myös saatu positiivista palautetta toiminnasta. Työskentelyn myötä ammattilaisten käsitys maahanmuuttajataustaisten naisten elämäntilanteista on monipuolistunut.

Toiminnassa on tärkeä miettiä, minkälaisia leikkejä käytetään, niin että kaikkien on helppo ja mukava osallistua niihin. Ryhmässä heittäytyminen leikkeihin onnistui hyvin mutta sitä varten on kehitettävä luottamusta ryhmän jäsenten ja ammattilaisten välille. Työntekijät saattoivat huomata, että joistakin asioista oli vaikea puhua. Sellaisia asioita on hyvä lähestyä hienovaraisesti ja yksilöistä etäännyttäen, minkä pelinkehittäminen sekä rooliharjoitukset mahdollistavat. Joissakin tilanteissa työntekijöille saattaa olla vaikeaa tietää, mitkä ovat tabualueita. Tässä voivat olla avuksi vertaisohjaajat, jotka ovat mukana ryhmän toiminnan suunnittelussa.

Mitä parempi kielitaito osallistujilla on, sitä syvemmälle meneviin keskusteluihin on mahdollista edetä. Toiminnan haasteena saattaa olla osallistujien hyvin eritasoinen kielitaito. Osallistujilla voi muutenkin olla erilaisia elämäntilanteita ja esimerkiksi osallistujien ikähaarukka voi olla suuri. Ryhmän jäsenten erilaisuus on otettava huomioon toiminnan suunnittelussa.

Toiminnan kehittämiseksi on hyödynnetty tutkimustietoa peleistä työvälineenä sosiaalialalla, pelin hyödyntämisestä palvelumuotoilussa, pelillisyydestä osallisuuden tukemisessa, yhteistutkimisesta sekä osallistavasta pelinkehittämisestä.

Pelin kehittämisessä hyödynnettiin myös kokemusosaajaa. Ryhmän ohjaajat eivät välttämättä ole pelaamisen asiantuntijoita, joten pelaamisesta kiinnostuneen sosiaalisen kuntoutuksen kokemusosaajan pelituntemuksella on tärkeä rooli toiminnassa sosiaalisen kuntoutuksen kokemuksen lisäksi. Kokemusosaajan hyödyntäminen tällä tavalla on uusi kumppanuuden muoto sosiaalisen kuntoutuksen kehittämisessä.

Esimerkkinä tämän toiminnan kehittämiselle on käytetty Metropolian Kepeli-hankkeen Jouni Piekkarin pelinkehittämismallia, jota on käytetty apuna kotoutumisessa ja kielenoppimisessa. PRO SOS on ensi kertaa hyödyntänyt pelinkehittämistä maahanmuuttajille suunnatussa



Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



sosiaalisessa kuntoutuksessa tavoitteena ennen kaikkea osallistujien voimaantuminen ja uudenlainen toimijuus kehittäjänä.

Pelinkeskeistä voi tehdä sosiaalisesti kuntouttavana monien erilaisten asiakasryhmien kanssa niin järjestö- kuin viranomaistyönä.

PRO SOS hankkeen ryhmän kehittämä peli tuotetaan loppuun graafikon kanssa yhteistyössä muiden sosiaalityön maahanmuuttajaryhmien käyttöön. Pelinkeskeisistä ja siihen liittyvistä leikkisistä harjoituksista työstetään opas, joka on valmis kesällä 2019.

PRO SOS Pääkaupunkiseudun osahanke oli päätymässä joulukuussa 2018, mutta jatkoaikaa saatiin 2019 heinäkuun loppuun, jotta menetelmää voitiin levittää pääkaupunkiseudulla ja valtakunnallisesti. Tätä ja hankkeen muita pelillisyyteen liittyviä menetelmiä esitellään erilaisissa alan tilaisuuksissa sekä hankkeen tekemässä julkaisussa.

Lopuksi

Pelinkeskeisyhteisö on voimaannuttava ja toimijuutta vahvistava, asiakkaiden tarpeista lähtevä työväline sosiaalityöhön. Pelinkeskeistä voi tehdä minkä asiakasryhmän kanssa tahansa.

Menetelmää levitetään valtakunnallisesti muun muassa esittelemällä sitä erilaisissa tilaisuuksissa.

Samankaltaista toimintaa on kehitetty myös

Siä päätät -hankkeen nuoret kehittivät N€uvoton-lautapelin tukemaan taloudenhallintaa. Pelin sisällöissä, tapahtumissa ja pelihahmoissa näkyy erityisesti nuorten kohtaamat haastavat rahankäyttötilanteet. Pelatessa syntyvät päätökset ja niiden seuraukset voivat toimia oppimiskokemuksena ja tukea päätöksentekoa nuoren reaalielämässä. Peli kehitettiin Kaakkois-Suomen sosiaalipsykiatrisessa yhdistyksessä. Pelia kehitettiin nuorten rytmisissä, kehittämistyö eteni heidän voimavarojensa mukaan. Nuoret kokivat pelin kehittämisen kiinnostavaksi ja miellyttäväksi sekä uskoivat pelin sopivan palvelutarpeeseensa.

Zet-hankeessa nuoret kehittivät yhdessä pelialan ammattilaisten kanssa nuorille suunnatun digitaalisen pelin. Pelin tarkoitus on auttaa nuoria hahmottamaan omaa elämänsä ja tulevaisuuden suunnitelmiaan. Peli tukee nuorta arjen hallinnassa ja siten edistää myös työ- ja toimintakykyä. Pelin kehittämistyöpajoista tiedotettiin erityisesti koulutuksen ja työelämän ulkopuolella oleville nuorille. Tiedotuksessa hyödynnettiin



Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



palveluita, joiden piirissä nuoret ovat. Kehittämispajoihin oli kuitenkin tervetullut kuka tahansa nuori. Ajatuksena oli saada kehittämiseen mukaan nuoria erilaisista taustoista.

Kehittämistyössä pureuduttiin nuorten osaamiseen ja kokemuksiin, jotta peli vastaisi nuorten todellisiin arjen haasteisiin. Kehittämisprosessilla saattaa olla positiivinen vaikutus osallistuvien nuorten itsetuntoon, kun he huomaavat, että heidän työnsä tuloksena on syntynyt peli, mikä auttaa muita nuoria. Pelinkehittäminen tarjoaa nuorille onnistumisen kokemuksia ja mahdollisuuksia osallistua ja vaikuttaa. Pelaamalla käsitellään esimerkiksi työnhakua ja valmistaudutaan työhaastatteluun. Lisäksi peli ohjaa ajattelemaan yhteisöllisyyttä ja hyvää käytöstä, rahankäyttöä sekä oikeaa ja väärää. Peliä voi pelata itsenäisesti tai sen voi sisällyttää osaksi nuorten palveluita. Peli edistää asiakkaan ja ammattilaisen tutustumista toisiinsa ja auttaa käsittelemään arkojakin aiheita. Hankkeessa mallinnettiin osallistava pelinkehittämisprosessi tulevaisuutta varten muiden toimijoiden avuksi.

Monopolipeli arkihanke 1.6.2017–31.11.2017

Asunnottomuuden kokeneet rakensivat yhdessä ohjaajien kanssa asunnottomuuden Monopolipelin Tampereella. Pelin kaikki askeleet ja pysähdykset liittyvät asunnottomien käyttämiin palveluihin ja paikkoihin. Peli tuottaa tietoa konkreettisesti virallisista ja epävirallisista palveluista, tiloista ja paikoista sekä asunnottomana arjessa selviämisestä. Kuva asunnottomuuden moninaisista näkökulmista selkiää ja osallisuus lisääntyy peliä kehitettäessä ja pelattaessa.

Asunnottomuuden kokeneiden osallisuus omassa elämässä kasvaa, kun he pääsevät kertomaan omaa tarinaa asunnottomuudesta ja siitä selviämisestä konkreettisesti työntekijöille jalkautuen asunnottomuuden kannalta merkittäville paikoille. Osallisuus vahvistuu roolien muutoksessa, kun asunnottomat pääsevät kehittämään peliä eivätkä ole vain toiminnan kohteita. Ammattilaisten ymmärrys asiakkaista vahvistuu, kun he pääsevät tutustumaan asunnottomien tilanteisiin.

Jos peliä on pelaamassa monitoimijainen porukka ja kehittäjäasiakkaat yhdessä, syntyy uutta ymmärrystä ja tietoa asunnottomuuden haasteista ja ongelman hoitamisesta. Keskeistä on keskustelu toimijoiden välillä.

Peliä on pelattu sosiaalisen kuntoutuksen ryhmissä, joissa on ollut mukana asunnottomuutta kokeneita henkilöitä, ja se sai hyvän vastaanoton.

Pelejä voi kehittää yhdessä kohderyhmän kanssa mihin tahansa tyhjän monopolipelin avulla. Monopolipeliä on ostettavissa tyhjänä versiona lelukaupoista (n. 30 €/peli).

Yhteyshenkilö: Pekka Matilainen, etunimi.sukunimi (at) viadia.fi



Kestävä kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020

