

Arvio toimintamallista: Komppaa-pelit tukevat oppimisvaikeuksien tuomissa haasteissa

Oppimisen vaikeuksia kokevat saavat tukea ja apukeinoja arjen, opintojen ja työelämän haasteisiin pelaamalla aiheeseen kehitettyjä Komppaa-pelejä yhdessä vertaisten ja koulutetun ohjaajan kanssa.

Malli on arvioitu¹ osana Sosiaalisen osallisuuden edistämisen koordinaatiohanke – Sokran ja Euroopan sosiaalirahaston toimintalinjan 5 hankkeiden yhteistä Osallisuuden palaset -kehittämistyötä. Arvio on tehty Sokra-hankkeen päätoteuttaja Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksessa.

Kehittäjä

Komppaa! Kompensaatiokeinoista apuaskelmia työtehtäviin -hanke (ESR TL 5 2018–2020), Jyväskylä, Saarijärvi, Laukaa.

Yhteistyössä olivat mukana:

- Jyväskylän ammattikorkeakoulun (JAMK) Hyvinvointiyksikkö
- Jyväskylän Ammatillinen opettajakorkeakoulu
- Sovatek-säätiö
- Jyväskylän kaupungin työllisyyspalvelut
- Honkalampi Kaski Jyväskylä
- Visio-säätiö
- Nuorten Ystävät ry
- Puustellin työkyä
- Komppaa-ryhmiin osallistuneet ryhmäläiset sekä JAMKin opiskelijat.

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



Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



Toimintaa kehitettiin käytännön yhteistyössä kuntouttavan työtoiminnan, sosiaalisen kuntoutuksen ja työllisyyspalveluiden kanssa.

Kehittäjän yhteyshenkilö(t): Aino Alaverdyan, JAMK, Aino.Alaverdyan@jamk.fi ja Liisa Mattila, JAMK, liisa.mattila@jamk.fi

Samankaltaista toimintaa on kehitetty myös

- TUKEE!-hankkeessa (ESR 1.9.2017–31.5.2020): Työpajatyöskentelystä apukeinoja neuropsykiatrisia häiriöitä kokeville nuorille.
- PRO SOS – uudenlaista sosiaalityötä yhdessä rakentamassa -hankkeessa (ESR 2016–2019). Sokran arvioimat toimintamallit: [Pelin kehittäminen toimijuuden mahdollistajana](#) ja [Pelillisuus ja leikillisuus arvioinnin apuna](#)

Mallin kuvaus

Oppimisen vaikeuksien ja esimerkiksi tarkkaavuuden häiriöiden aiheuttamiin toiminnallisiin haasteisiin on kehitetty Komppaa-pelikokonaisuus, jonka tarjoamien harjoitteiden avulla haasteita voidaan lievittää ryhmässä tai yksilötapaamisissa ohjaajan tuella.

Pelin aikana pelaajat tunnistavat, ideoivat ja jakavat toistensa kanssa keinoja arjen, työn ja oppimisen tilanteissa kohtaamiensa haasteiden ratkaisemiseksi. Pelien avulla he oppivat tietoisesti hyödyntämään vahvuuksiaan, erilaisia apukeinoja ja muilta saamaansa tukea myös omassa toiminnassaan. Pelejä voidaan pelata omatoimisesti tai soveltaa eri tarkoituksiin ohjaus-, valmennus- ja opetustyössä.

Toimivuuden ja käyttöönnoton ehdot

Pelikokonaisuuteen kuuluu kolme eri vaikeusasteista peliä: muistipeli, Kaverille keinoja -peli ja Komppaa-lautapeli. Lautapelissä yhdistyvät pelillisuus ja osallisuus ryhmätyöskentelyssä. Sitä pelataan peliin ja sen tarkoitukseen perehtyneen ohjaajan tuella pelin haastavuuden vuoksi. Peli on kehitetty pelattavaksi ensisijaisesti ryhmässä, jotta kokemuksia ja ideoita on mahdollista jakaa. Myös muistipelistä ja Kaverille keinoja -pelistä saadaan ohjatusti pelaamalla enemmän hyötyä pelaajille, koska reflektointia ja vuorovaikutusta tapahtuu ohjaajan johdolla todennäköisesti enemmän, ohjaajalta saatavan emotionaalisen tuen lisäksi.

Kokonaisuuteen kuuluvat pelit

Helpoin versio eli **muistipeli** on useimmille tuttu periaatteeltaan. Peliä pelataan apukeinokorteilla perinteisen muistipelin tapaan, keskustellen samalla apukeinojen käyttömahdollisuuksista. Apukeinot on koottu kortteihin Komppaa-ryhmäläisten* ideoiden ja kirjallisuuden pohjalta.



thl

Diak

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



* Katso apukeinot teemoittain: [Ryhmänohjaajan opas : Kompensaatiokeinoista apua arkeen, työhön ja oppimiseen](#)

Kaverille keinoja -pelissä hyödynnetään apukeinokorttien lisäksi pelihahmoja, joiden tarinan avulla pohditaan ratkaisuja erilaisiin haasteisiin hahmon arjessa. Hahmoilla on erilaisia ominaisuuksia: vahvuuksia, mielenkiintoja ja oppimisen vaikeuksia. Ryhmäläiset voivat samaistua näihin hahmoihin ja havaita itsellään samoja ominaisuuksia. Toisaalta he voivat pohtia ja huomata, miten hahmoille sopivat ratkaisut voisivat toimia myös heidän omassa päivittäisessä arjessaan.

Lautapelissä käytetään korttien ja hahmojen lisäksi pelilautaa, noppaa ja pelimerkkejä, keinokortteja, hahmoja sekä ns. Konstikortteja. Konstikorttiin (vrt. Komppaa-kortti) pelaaja voi pelin aikana kerätä löytämiään apukeinoja, omia vahvuuksiaan ja muilta saatavia tukikeinoja.

Komppaa-lautapeliin on olemassa ohjekirja. Peli mahdollistaa apukeinojen löytämisen lisäksi keskustelun oppimisen vaikeuksien ilmenemisestä arjen eri ympäristöissä sekä ratkaisujen pohtimista ja löytämistä niihin. Pelilaudalla on esimerkiksi pysäkki, jossa pohditaan, kuinka vahvuudet voivat auttaa pelihahmoa (pelaajaa) selviytymään haastavasta tilanteesta sekä pysäkki, jossa pohditaan, miten toisilta ihmisiltä saatava tuki voisi olla avuksi pelihahmolle (pelaajalle). Peliä voi siis pelata ohjekirjan eri hahmojen tai muiden keksittyjen hahmojen avulla tai omana itsenään.

Resurssit ja ohjeet

Pelien materiaalit ja ohjeet sekä Ryhmänohjaajan opas ovat avoimesti saatavilla Komppaa-hankkeen sivuilta. Ryhmänohjaajan oppaan avulla ohjaajat voivat opiskella käyttöönottoa myös omatoimisesti. Välineet, kuten pelilauta ja kortit, voi tulostaa käyttöön. Käyttöönotto edellyttää ohjaajan perehtymistä, osallistujien kokoamista ja yhteistä tilaa pelaamiseen. Pelien materiaaleja voi hyödyntää myös yksilötyössä: esimerkiksi apukeinokortit soveltuvat hyvin myös yksilöohjaukseen.

Komppaa-peli ja sen kehittäminen on kuvattu opinnäytetyössä (Häyrinen & Pelttari 2019) ja pelin toiminta sekä materiaalit löytyvät pelin ohjekirjasta. Tarvikkeisiin kuuluvat: peliohjeet, seitsemän pelihahmoa (s. 5-11), ympäristökuvaukset (s. 4), keinotaulukko, Konstikortti-pohja (s. 12), 40 apukeinokorttia ja pelilauta.

Lisäksi voi hyödyntää Ryhmänohjaajan oppaassa kuvattua Komppaa-korttia ja -päiväkirjaa sekä vahvuuskortteja omien vahvuuksien tunnistamiseen. Ryhmänohjaajan oppaasta saa tukea ohjaamiseen.



thl

Diak

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



Pelaamisen tueksi on tehty myös yleisvideo sekä video liittyen muistipeliin, hahmokorteilla pelaamiseen ja pelilaudalla pelaamiseen.

[Komppaa-hankkeen sivut \(Jamk.fi\)](#)

[Komppaa-hankkeen materiaalipankki \(Jamk.fi\)](#)

[Komppaa-pelin esittely \(YouTube\)](#)

[Komppaa-pelin pelaaminen \(YouTube\)](#)

Toimintaympäristö

Komppaa-peli ja muut pelikokonaisuuden materiaalit on kehitetty työvalmennuksen ja sosiaalisen kuntoutuksen kontekstissa ja pelejä on pelattu kuntouttavan työtoiminnan yhteydessä toteutettujen Komppaa-ryhmien* aikana. Pelit ovat sovellettavissa eri asiakasryhmätilanteissa ammattilaisen harkinnan mukaan. Pelien ideaa ja välineitä voidaan hyödyntää myös yksilöohjauksessa.

* Katso myös toimintamalli: [Komppaa-ryhmätoiminnasta keinoja oppimisvaikeuksien kompensoimiseen](#)

Kohderyhmä ja asiakasymmärrys

Pelikokonaisuus on kehitetty erityisesti auttamaan henkilöitä, jotka kokevat oppimisvaikeuksien rajoittavan heidän toimintaansa esimerkiksi työtehtävissä tai arkitoimissa.

Oppimisvaikeuksia kokevilla on tarvetta löytää haasteita helpottavia apukeinoja arkeen, työhön tai opiskeluun. Haasteina voivat olla muun muassa lukivaikkeudet, matemaattiset vaikeudet, muistaminen, keskittyminen, tarkkaavuus, toiminnanohjaus, hahmottaminen, jännitys ja ahdistus.

Pelit ja materiaalit kehitettiin yhdessä asiakkaiden kanssa ja lisäksi kehittämistyössä hyödynnettiin oppimisvaikeuksia koskevaa kirjallisuutta. Kehittämistyön keskiössä oli ratkaisujen ja kompensaatiokeinojen löytäminen asiakkaiden eri tavoin ilmeneviin haasteisiin. Pelien kehittämisessä pyrittiin vastaamaan näihin kohderyhmälähtöisesti.

Vinkit toimintamallin soveltajalle

Ryhmänohjaajan oppaassa ja ohjevideoissa opastetaan pelitoimintaan, taustatietoihin ja harjoituksiin sekä hyödyntämisen mahdollisuuksiin. Katso kohta Tietoa muualla.

Komppaa-pelin apukeinokortteja voi hyödyntää myös sellaisenaan yksilö- ja ryhmäkeskusteluissa esimerkiksi ryhmäytymisen tai tavoitteiden asettamisen tukena. Pelilaudan eri toimintaympäristöjä voi myös soveltaa eri keskustelutarkoituksiin esimerkiksi



thl

Diak

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



miettimällä erilaisia onnistumisen kokemuksia suhteessa pelilaudan eri toimintaympäristöihin, kuten koti, kauppa, virasto, koulu, työ ja vapaa-aika.

Peli pohjautuu vahvasti toimintaterapian ammatilliseen viitekehykseen, joten sen tuntemuksesta tai toimintaterapeutin konsultoisesta voi myös olla apua alkuun pääsemisessä.

Pelit ja materiaalit kehitettiin yhdessä kohderyhmän kanssa

Komppaa-peli on kehitetty oppimisvaikeuksia kokevien ryhmissä osana Komppaa-ryhmätoimintaaⁱ. Pelin kehittämisessä käytettiin ryhmien osallistujien ideoimia keinoja oman toiminnan helpottamiseksi. Keinot jalostettiin ensin ryhmäläisten kanssa ns. Komppaa-korteiksi. Yhteiskehittäminen toteutui siten, että ryhmien ohjaajat välittivät ryhmissä esille nousseita eri keinoja (n=114) kehittäjille sähköpostitse listoina ja valokuvina. Kerätyt keinot ryhmiteltiin oppimisvaikeuksien perusteella kategorioihin ja aineistoa täydennettiin kirjallisuudesta, internet-sivustoilta ja tutkimuksista löydetyillä apukeinoilla. Apukeinoja listattiin Flinga-kaavioonⁱⁱ 112 kappaletta ja luokiteltiin. (Häyrynen & Peltari 2019, 34.ⁱⁱⁱ)

Komppaa-korttien kehittämistä jatkettiin ja työstettiin pelilauta^{iv}, jossa toiminnan rajoitteiden eri toimintaympäristöt tulevat esille. Pelilaudan ympäristöjen suunnittelussa hyödynnettiin hanketyöntekijöiden ammatillista osaamista ryhmien ohjauksessa esille tulleista seikoista. Esimerkiksi kaupassa käynnin haasteita kuvaamaan valittiin hedelmävaaka, jossa on paljon numeroita, joita voi olla vaikea hahmottaa.

Osana Komppaa-peliä on kehitetty vahvuuskortit^v, jotka voivat auttaa tunnistamaan omia vahvuuksia. Ne voivat auttaa huomaamaan, missä tilanteissa näistä tunnistetuista vahvuuksista voi olla apua. Vahvuudet voivat toimia mm. apukeinoina, jotta oppimisvaikeus ei olisi este toiminnalle arjessa, työssä tai opiskelussa. Vahvuudet voivat olla persoonallisia ominaisuuksia, osaamisia, valmiuksia tai selviytymiskeinoja, joita jokainen voi myös itse kehittää tai vahvistaa erilaisilla menetelmillä. Korteista löytyykin keinoja vahvuuksien kehittämiseen.

Korteista voidaan printata itselle sopivat kortit ja tuunata ne mieleiseksi esimerkiksi liimaamalla vahvuustekstin värikkäälle kartongille. Toiselle puolelle kartonkia voidaan liimata aiheeseen sopiva kuva, esimerkiksi etsimällä sellainen aikakausilehdestä, tulostamalla itseotettu kuva tai koristelemalla kortti piirroksin. Kortit voidaan tallentaa myös sähköisessä muodossa hyödynnettäviksi.

Komppaa-hankkeessa toimineet opiskelijat työstivät kehittämistehtävänä Komppaa-pelin ohjeistuksen^{vi} ja esittelyvideon^{vii}.



thl

Diak

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



Samankaltaista toimintaa myös TUKEE!- ja PRO SOS -hankkeissa

TUKEE!-hankkeen (ESR 1.9.2017–31.5.2020) pelipajoissa oli mahdollisuus kokeilla erilaisia luovia ja pelillisiä, psyykkisen hyvinvoinnin tueksi kehitettyjä menetelmiä. Pajoissa oli mm. virtuaalitodellisuuden testausta, lautapelin ideointia ja liikuntapelin kokeilua. Pelaaminen on elämyksellistä, luovaa, ja siinä pääsee käyttämään mielikuvitusta. Pelaaminen tarjoaa myös mielekästä tekemistä ja haasteita. Pelaamisen avulla opittiin ratkomaan ongelmia ja haasteellisia tilanteita ja tekemään päätöksiä yhteisen edun hyväksi sekä kehitettiin vuorovaikutustaitoja. Pelaaminen antoi onnistumisen kokemuksia ja sai ajatukset irti hetkeksi omista elämän haasteista.

[TUKEE!-hankkeen verkkosivut \(tukee.fi\)](http://tukee.fi)

[Hankkeen loppuraportti](#)

PRO SOS – uudenlaista sosiaalityötä yhdessä rakentamassa -hankkeessa (ESR 2016–2019) on kehitetty pelillisyyteen ja leikillisyyteen liittyviä harjoitteita ja menetelmiä oppaineen. Esimerkiksi KieliStartti-mallissa tarjotaan ryhmämuotoista sosiaalista kuntoutusta maahanmuuttajanaisille leikkien ja pelien avulla. Pelitarina-mallissa hyödynnetään voimavaralähtöistä menetelmää asiakkaan elämäntarinan avaamiseen ja sosiaalialan asiakastyöhön pelaamisen kautta. Elämän värit -peli on tarkoitettu ulkomaalaistaustaisten aikuisten kanssa työskentelyyn.

[Pelillisuus ja leikillisuus \(Prosos.fi\)](http://prosos.fi)

Katso myös Sokran arvioimat toimintamallit: [Pelin kehittäminen toimijuuden mahdollistajana](#) ja [Pelillisuus ja leikillisuus arvioinnin apuna](#)

Mallin arviointi

Osallisuuden kokemus vahvistuu pelaamalla

Pelaamisen avulla osallistujat löytävät uusia tapoja kompensoida oppimisen vaikeuksien aiheuttamia toiminnallisia haasteita, esim. arjessa, työssä ja opinnoissa. Oppimisen vaikeuksista keskustelu, vaikeuksien tunnistaminen ja toimintaa kompensoivien apukeinojen löytäminen vahvistavat pelaajien toimijuutta ja osallisuutta omassa elämässä ja arjen eri toiminnoissa.

Ryhmän muodostumisvaiheessa pelaaminen auttaa keskustelemaan sekä suuntaamaan toimintaa ja ajatuksia ryhmän tarkoituksen kannalta keskeisiin näkökulmiin ilman, että ryhmäläisten tarvitsee kertoa omista henkilökohtaisista asioistaan heti alussa. Kun ryhmän ilmapiiri muodostuu luottamukselliseksi, pelaaja voi pelata peliversioita myös omana itsenään, jolloin pelaaminen tukee keskustelua ryhmäläisten omista oppimisen vaikeuksista ja ratkaisuista eri tilanteissa sekä ympäristöissä.



thl

Diak

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



Pelillisuus vuorovaikutuksen muotona

Pelillisuus luo ryhmätilanteisiin rentoa ja turvallista rakennetta ja ilmapiiriä helpottaen osallistumista. Pelin avulla on mahdollista tarkastella haasteellisia tilanteita pelihahmojen kautta ja madaltaa kynnystä puhua myös omista oppimisen vaikeuksista ja niihin liittyvistä kokemuksista. Pelaajat voivat huomata, etteivät ole yksin kokemustensa kanssa. Pelaaminen rohkaisee ja edistää vuorovaikutusta pelaajien välillä kannustaen omien ideoiden jakamiseen sekä muilta saatavien ideoiden hyödyntämiseen. Pelin avulla on mahdollista huomata, että toiminnan haasteet ovat ratkaistavissa erilaisten apukeinojen ja muilta saatavan tuen avulla sekä hyödyntämällä tietoisesti omia vahvuuksia. Pelaajat oppivat tunnistamaan haasteiden lisäksi omia vahvuuksiaan monipuolisesti. Esimerkiksi pelaamisen yhteydessä täytettyyn Konsti-korttiin (vrt. Komppaa-korttiin) kootut omat vahvuudet, apukeinot ja tuen tarve muilta ovat tukeneet ryhmäläisiä haasteiden nimeämisessä eri yhteyksissä kuten opinnoissa, kuntoutuksessa tai työharjoittelussa.

Pelit kehitettiin yhdessä

Pelien sisällöt ja ilmeet kehitettiin yhdessä osallistujien kanssa. Komppaa-pelin apukeinokorttien apukeinot on kerätty Komppaa-ryhmien osallistujilta eli henkilöiltä, joilla itsellään on koettuja tai/ja tunnistettuja oppimisen vaikeuksia. Komppaa-peliä pilotoitiin eri Komppaa-ryhmissä ja kehitettiin osallistujien sekä ohjaajien palautteen perusteella.

Pelien yhteiskehittäminen ja uusien haasteiden sekä apukeinojen täydentäminen pelien aikana omia kokemuksia kertomalla tai hahmon toimintaan liittämällä auttaa osallistumaan täysipainoisesti vaikuttamisen prosesseihin ja tukemaan myös muita samankaltaisessa elämäntilanteessa olevia.

Komppaa-peliä voi soveltaa myös muissa toimintaympäristöissä.

Ohjaajien ammatillinen osallisuus vahvistuu

Ohjaajien osallisuus oman työhön vahvistui, kun pelien kehittäminen ja pelaaminen antoi välineitä oppimisen vaikeuksien käsittelyyn yhdessä niitä kokevien kanssa. Ohjaajat huomioivat ja nimesivät ryhmäläisten erilaisia taitoja ja kokemuksia, jotka valjastettiin koko pelaajaryhmän käyttöön.

Ohjaajille pelaaminen tarjoaa uudenlaisia keinoja työstää haastavia asioita yhdessä kohderyhmän kanssa. Pelaamisen apuvälineet tarjoavat hyödyllistä tietoa ja konkreettisia keinoja tukea ihmisiä työ- ja opintopoluilla, kun kompensatiokeinot konkretisoituvat ja niitä käsitellään esimerkiksi oppimisen vaikeuksia kokevien, pelien ohjaajan ja opiskeluhoiton kanssa. Katso myös Sokran arvioima toimintamalli [Komppaa-ryhmätoiminnasta keinoja oppimisvaikeuksien kompensoimiseen](#).



thl

Diak

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Komppaa-pelit osaksi eri rakenteita

Komppaa-pelien pelaaminen auttaa huomioimaan oppimisen ja työelämätaitojen haasteita ja ratkaisuja osana esimerkiksi sosiaalisen kuntoutuksen ja kuntouttavan työtoiminnan sekä opintojen- ja työelämän konteksteja. Komppaa-pelit voidaan helposti ottaa käyttöön uusissa toimintaympäristöissä.

Toimintamalli lupaavana käytäntönä

Kuvakorteille ja pelillistämiselle nousi tarve hankkeen aikana, kun oppimisen vaikeuksien kompensatio- eli apukeinoja haluttiin konkretisoida. Komppaa-peliä on kehitetty ja pelattu Komppaa-ryhmissä ja sen eri sovelluksia on integroitu hyödynnettäväksi myös Komppaa-ryhmän ohjaamiseen.

Komppaa-peleissä hyödynnetään ratkaisukeskeisyyttä ja valmennuksen periaatteita yhdistettynä toiminnallisen kompensatian lähestymistapaan. Kompaa-ryhmätoimintamallin teoreettinen viitekehys rakennettiin määrittelemällä osallisuuden, toimijuuden ja minäpystyvyyden käsitteitä toiminnan- ja sosiaalitieteen näkökulmista.

Pelitoimintaa on arvioitu hanketoiminnan aikana ryhmissä ja toimintaterapian tutkimus- ja kehittämissymposiumissa. Pelit ovat havaintojen mukaan edistäneet keskustelua ja vuorovaikutusta peliryhmissä. Komppaa-pelin eri versiot on koettu hyviksi niiden monipuolisten käyttömahdollisuuksien ja sovellustapojen ansiosta. Tutkimustietoa on hyödynnetty kiitettävästi mallin kehittelyvaiheessa. Mallista on julkaistu kehittämistyön aikana ammatillisia sekä tieteellisiä julkaisuja.

Malli edustaa uudenlaista toimintaa alueella ja hanketoiminnassa. Toimintaterapian osaamisen ja kompensatioiden näkökulman tuominen kuntouttavaan työtoimintaan Komppaa-pelin avulla on ollut uudenlainen ja tervetullut avaus. Toiminnallisen kompensatian ja mukauttamisen näkökulma ovat Komppaa-pelien ja ryhmätoimintamallin uutuusarvo. Toiminta on tuonut uudenlainen näkökulman ohjausotteeseen.

Peliä on esitelty ammattilaisverkostoissa valtakunnallisesti mm. toimintaterapian tutkimuspäivillä Helsingissä 2019 ja valtakunnallisilla TYP-päivillä 2019 sekä muissa seminaareissa. Pelimateriaalia on jaettu eri tahoille. Malli on herättänyt kiinnostusta pelin soveltamisesta eri kohderyhmille kuten ikäihmisille, lapsille, nuorille ja työllisyyspalveluita käyttäville työikäisille. Komppaa-peli onkin helppo ottaa käyttöön erilaisessa valmennus- ja ohjaustyössä työikäisten parissa. Ohjaajan tulee vain tutustua ohjeisiin etukäteen sekä tulostaa pelilautaa ja kortit pelaamista varten.



thl

Diak

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Lopuksi

Komppaa-pelien pelaaminen vahvistaa ihmisen osallisuutta omaan elämään, vuorovaikutukseen ja kiinnittymiseen yhteisöihin, kun oppimisen vaikeudet ja työelämäarjen haasteet kuvataan ja nimetään, ja niihin etsitään yksilöllisiä ratkaisuvaihtoehtoja eli kompensatiokeinoja. Osallistujien kyvyt ja mahdollisuudet opinto- ja työelämäpoluille vahvistuvat.

Pelien pelaaminen osana Komppaa-ryhmätoimintaa vahvistaa pelaamisen vaikuttavuutta, kun osallistujat pääsevät työskentelemään haasteiden selättämiseksi luottamuksellisessa ja tutussa ryhmässä. Katso myös Sokran arvioima toimintamalli [Komppaa-ryhmätoiminnasta keinoja oppimisvaikeuksien kompensoimiseen](#).

Kehittämistyöstä saatujen palautteiden perusteella Komppaa-pelien harjoituksista on hyötyä ja niiden juurtumiselle on leviämispotentiaalia kentän asiakastyöhön. Peliin on koottu tietoa ja konsteja oppimisen vaikeuksien selättämiseksi arjessa. Näin pelaajat saavat uusia konkreettisia keinoja omien toiminnallisten haasteiden ratkomiseen.

Komppaa-hanke päättyi 31.tammikuussa 2020. Kehittäjäkumppanit jatkavat toimintaa ja mallin erinomaiset materiaalit mahdollistavat mallin käyttöönoton laajasti.

ⁱ Katso toimintamalli: [Komppaa-ryhmätoiminnasta keinoja oppimisvaikeuksien kompensoimiseen](#)

ⁱⁱ [Komppaa-keinot \(Flinga.fi\)](#)

ⁱⁱⁱ [Häyrinen, M. & Peltari, P. 2019. Komppaa-peli: Keinoja oppimisvaikeuksien tuomiin haasteisiin ja arjessa selviytymiseen, opinnäytetyö](#)

^{iv} [Komppaa-pelilauta \(pdf\)](#)

^v [Komppaa-pelin vahvuuskortit \(pdf\)](#)

^{vi} [Komppaa-pelin ohjekirja \(pdf\)](#)

^{vii} [Komppaa-pelin esittelyvideo \(YouTube\)](#)



thl

Diak

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto