

# UUDENMAAN SOSKU- VERKOSTON MENETELMÄ- AAMUKAHVIT

PELITARINA



Tytti Hytti, erikoissuunnittelija, 26.2. 2024

# Menetelmäamukahvit

## Uudenmaan sosiaalisen kuntoutuksen verkosto



Aamukahveilla esitellään toiminnallisia ja asiakkaan osallisuutta lisääviä työvälineitä yhtä kerrallaan, kokeillaan menetelmää ja keskustellaan siitä.

Kohderyhmä

Työikäisten palveluiden suunnitelmallisen sosiaalityön ja sosiaalisen kuntoutuksen ammattilaiset Uudenmaan hyvinvointialueilla ja Helsingissä.

Järjestäjät

[Uudenmaan sosiaalialan osaamiskeskus Socca](#) ja [Uudenmaan sosiaalisen kuntoutuksen verkosto](#)

Lisätietoa ja materiaalit

[www.socca.fi/menetelmakahvit](http://www.socca.fi/menetelmakahvit)

Esittelyosuus videoidaan.



Pääkaupunkiseudun PRO SOS -hanke yhteistyössä VAMOS Helsinki ry:n ja Sosped-säätiön Digipelirajat'on -hankkeen kanssa.

Menetelmä on yhteiskehitetty kokemusasiantuntijoiden kanssa.

- Pelitarinan avulla asiakas kertoo ammatilliselle elämäntarinaansa pelaamisen ja pelimuistojen kautta.
- Pelaamista ja elämää lähdetään tarkastelemaan asiakkaan näkökulmasta
- Pelitarina sopii esimerkiksi eri-ikäisten paljon pelaavien asiakkaiden palvelutarpeiden tunnistamiseen ja kuntouttavaan sosiaalityöhön.
- Voimavaralähtöinen lähestymistapa, jota voi hyödyntää yksilö -ja ryhmätyössä. Menetelmän avulla tutustutaan ja rakennetaan luottamusta.
- Pelitarinaa voi käyttää keskustelun tukena ammatillisen ja asiakkaan välillä joko kevyessä tutustumiskeskustelussa tai syvemmälle menevässä työskentelyssä.



Lue lisää: Pelitarina [www.socca.fi/pelitarina](http://www.socca.fi/pelitarina)

”Jokaisella meistä on oma, yhtä arvokas pelihistoria. Pelit eivät ole koskaan olleet elämästä irrallaan oleva saareke vaan osa arkea. Miettiessämme pelihistorioitamme käymme läpi henkilöhistorioitamme. Pelit kietoutuvat elämän erilaisiin hetkiin.”

Kultima, Annakaisa & Stenroos, Jaakko 2018.  
Minun pelihistoriani: henkilökohtaisia tarinoita suomalaisten pelaamisesta ja leikkimisestä

# TARVITSET VAIN KYNÄN JA PAPERIA

- Pelitarinassa piirretään elämänjana lapsuudesta tähän hetkeen ja merkitään eri ikävaiheisiin itselle tärkeitä pelejä.
- Et tarvitse laajaa pelituntemusta. Avoin asenne pelimaailmaa kohtaa on tärkeää.
- On hyvä olla riittävästi aikaa kuunnella ja keskustella
- Apuna ovat Pelitarina-opas ja Pelitarina-kortit
- Menetelmän ydin on purkukeskusteluissa, jolloin asiakas voi löytää yhdessä työntekijän kanssa asiayhteyksiä omasta elämästään.
- Voi hyödyntää myös kuvia, videoita yms. mikäli kertoja haluaa.
- Esimerkki digitaalisesta pelitarinasta [Esimerkkinä Miron pelitarina \(prezi.com\)](https://prezi.com/Esimerkkinä-Miron-pelitarina/)



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

*Annakaisa Kultima ja Jaakko Stenros, 2018*



- Miten pelaaminen alkoi ja millä tavalla siitä tuli osa elämääsi?
- Mitkä pelit ovat olleet tärkeitä ja miksi?
- Millaisia pelaamiseen liittyviä muistoja sinulla on?
- Pelaatko yksin vai jonkun kanssa?
- Mitä pelaaminen merkitsee sinulle?
- Onko joku yrittänyt rajoittaa pelaamista? Miltä se on tuntunut?
- Millaisia taitoja, vahvuuksia ja osaamista peliharrastukseesi liittyy?
- Onko pelaaminen muuttunut jossain elämäsi käännekohdissa erilaiseksi?
- Mitä hyviä ja huonoja puolia pelaamiseen liittyy tai on liittynyt?
- Miten haluaisit pelata tulevaisuudessa? Millaisia asioita tarvittaisiin, että pääset tähän tavoitteeseen?

# NARRATIIVISUUS TYÖSKENTELYSSÄ



- Tärkeää on ihmisen omaehtoinen kerronta & työntekijän aktiivinen kuuntelu ja kysymykset. Yhdessä asiakkaan elämäntapahtumille luodaan merkityksiä ja havainnollistetaan elämäntapahtumiin vaikuttaneiden eri tekijöiden välisiä suhteita. **-uusia näkökulmia ja vaihtoehtoja!**
  - Sosiaaliset, kulttuuriset ja yhteiskunnalliset tekijät: Yksilöllinen kokemus on aina sidoksissa ympäröivään yhteiskuntaan ja kulttuuriin.
  - Etsitään tietoisesti vahvuuksia ja selviytymiskeinoja -ratkaisukeskeisyys ja voimavaralähtöisyys
  - Katse menneeseen, nykyisyyteen tai tulevaisuuteen. Niiden yhteys toisiinsa.
  - Elämänkäännekohtat ja selviytymistarinat, sattuman merkitys
  - Millaisia tunteita herää?
  - Arvoja, unelmia, toiveita - uudenlaisia mahdollisuuksia toimia
  - Oma toimijuus - miten elämäntilanne on vaikuttanut omiin valintoihini?
  - Muut henkilöt ja heidän toiminta, ihmissuhteet

# Pelitarinavideo

<https://www.youtube.com/watch?v=aJohcgayGBs> 5 min.



# Hyötyjä Pelitarinan tekemistä asiakastyössä

# Hyötyjä Pelitarinasta

- ❖ Pelitarinassa asiakkaan ja työntekijän roolit vaihtuvat- tasa-arvoinen kohtaaminen mahdollistuu
  - ❖ Työntekijä on kuuntelija ja kysyjä. Hän auttaa oivaltamaan. Voidaan purkaa ennakkoluuloja ja osoittaa kiinnostusta asiakkaalle tärkeään asiaan.
  - ❖ Pelaaja on asiantuntija
  - ❖ Rakentaa luottamusta ja yhteistyösuhdetta

*“Jos ammattilainen suhtautuu kielteisesti pelaamiseen, silloin asiakas ei välttämättä uskalla kertoa pelaamisesta.”-asiakas*

- ❖ Peleistä on helppoa puhua, voi myös soveltaa esim. musiikkitarina jne.

*“Oli yllättävää, miten syviin muisteluihin nuoret lähtivät Pelitarinan kautta.”-työntekijä*

# Hyötyjä Pelitarinasta

- ❖ *Konkreettinen keskustelun avaaja, väylä jutella elämästä*
- ❖ *Hyvä tapa oppia tuntemaan asiakas , erityisesti heidän vahvuudet, osaaminen ja taidot, verkostot, ystävyysuhteet sekä tarpeet, huolet*
- ❖ *Pelaamisesta puhuessaan pelaajat kertovat samalla muusta elämästään.*
  - ❖ *Voi keskustella vaikeista elämän asioista kuten yksinäisyydestä, koulukiusaamisesta, erilaisuudesta, masennuksesta*
  - ❖ *Pelitarinan avulla voi myös pohtia asiakkaan kanssa onko pelaaminen ongelmallista*
    - ❖ **Digipelaamisen ongelmallisuutta pohdittaessa erityisen tärkeäksi nousee pelaajan oma henkilökohtainen kokemus tilanteesta: Mikä merkitys pelaamisella on elämässäni, miksi pelaan ja mitä se tuo elämään? (dipelipelirajaton)**
- ❖ *Löytyy muistoja tilanteista, joista on selviytynyt ja verkostoja. Voi löytyä tukea nykyhetkeen.*
- ❖ *Pelitarina on auttanut jäsentämään kertojan elämää*
- ❖ *On löytynyt jatkopolkuja ja lisääntynyt motivoituminen palveluihin*

# Materiaaleja

- [www.socca.fi/pelitarina](http://www.socca.fi/pelitarina)
  - Pelitarina-video <https://www.youtube.com/watch?v=aJohcgayGBs> 5 min.
  - [Pelitarina sosiaalityön välineenä -opas \(pdf\)](#)
  - [Tulostettavat Pelitarina-kortit \(pdf\)](#)
  - [Seminaaritallenne Pelitarina sosiaalityön välineenä - työntekijä ja kokemusasiantuntija kertovat \(youtube.com\)](#)
- Pelitarina Innokylässä: <https://innokyla.fi/fi/toimintamalli/pelitarina-sosiaalityon-valineena>
  - Pelitarinan arviointi: [https://innokyla.fi/sites/default/files/2020-03/Sokran%20arvio%20toimintamallista\\_Pelitarina%20sosiaality%C3%B6n%20v%C3%A4lineen%C3%A4\\_14.9.2018.pdf](https://innokyla.fi/sites/default/files/2020-03/Sokran%20arvio%20toimintamallista_Pelitarina%20sosiaality%C3%B6n%20v%C3%A4lineen%C3%A4_14.9.2018.pdf)
- [Pelillisyyden ja leikillisyyden aikuissosiaalityössä-opas](#)
- [Elina Hiltunen \(2017\): Viisi tarinaa uppoutuvan digitaalisen pelaamisen merkityksistä - relationaalinen näkökulma -pro gradu \(helda.fi\)](#)
- <https://digipelirajaton.fi/ammattilaiselle/ilmiotietoa/>

# KIITOS!

Tytti Hytti

Erikoissuunnittelija

Socca - Uudenmaan sosiaalialan  
osaamiskeskus

040 334 0821

tytti.s.hytti@hus.fi

[www.socca.fi/sosiaalinenkuntoutus](http://www.socca.fi/sosiaalinenkuntoutus)

