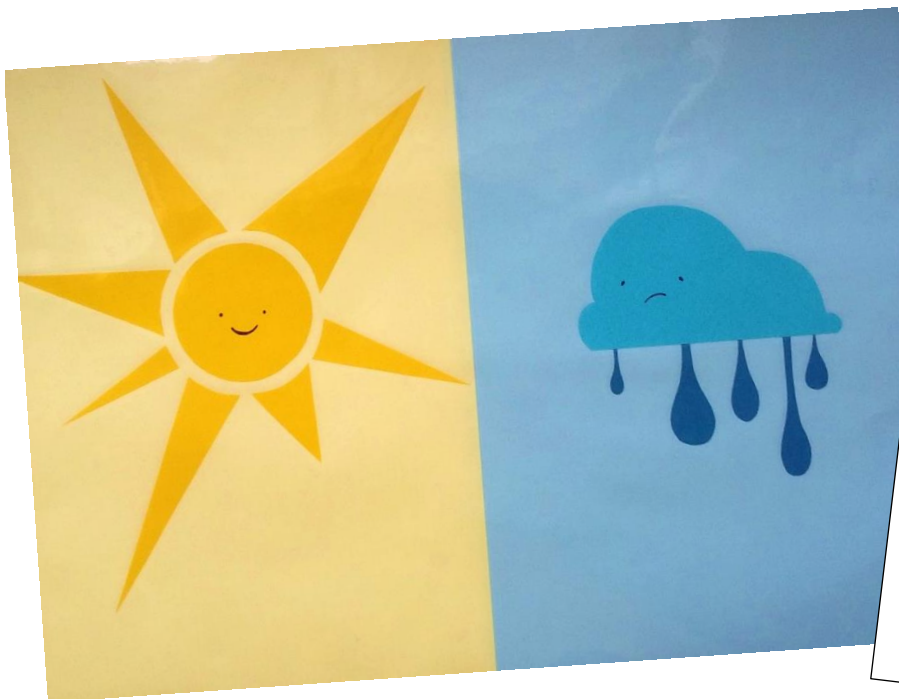


MITÄ PIDÄT PÄIVÄKODISTA? -peli

Tyyppi: lapsen kuulemisen menetelmä

Käyttötarkoitus: lapsen näkemyksen selvittäminen esim. varhaiskasvatussuunnitelmaa laadittaessa

Kohderyhmä: yli kolmevuotiaat, soveltaen 2v.



Kuva 1 Alkuasetelma eli tyhjä A3-kokoinen pelilauda

TARVIKKEET:

- A3-kokoinen paperi
- Auringon ja sadepilven kuvat tai kynä niiden piirtämistä varten
- Pienehköiksi skaalatut päiväohjelmakuvat
- Lapsen valokuva
- Sinitarraa
- Muistiinpanovälineet
- Kamera tms. tallennuslaite
- (Laminointikalvoa tai kontaktimuovia pelialustan ja päiväohjelmakuvien päällystämiseen)

Taustaa: Menetelmä on kehitetty vastaamaan erityisesti seuraavaan Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa (2016, 10) määritettyyn velvoitteeseen: *”Lapsen mielipide ja toiveet tulee selvittää ja huomioida suunnitelmassa. Henkilöstön vastuulla on etsiä sopivat keinot lapsen näkökulmien selvittämiseksi. Lasten varhaiskasvatussuunnitelmista nousevat tavoitteet otetaan huomioon lapsiryhmän toiminnan suunnittelussa ja oppimisympäristöjen kehittämisessä.”*

Tavoitteena oli luoda peli, jonka kautta yksittäisen lapsen kokemuksen äärelle olisi mahdollista pysähtyä siten, että tilanne olisi lapselle mukava, leikinomainen ja helppo. Pelissä käytettävien tuttuja päiväohjelmakuvien avulla lapsen kokemus saadaan pilkottua luontevasti osiin, jolloin hänen viihtymisestään, mielipiteistään ja toiveistaan saadaan hyvinkin yksityiskohtaista informaatiota. Kuvien avulla myös niiden lasten on mahdollista tulla kuulluksi, joiden kielitaito tai verbaliset kyvyt eivät täysipainoisesti riitä heidän kokemustaan sanoittamaan. Lopputulos voidaan valokuvata, jolloin se on mahdollista tallentaa osaksi lapsen varhaiskasvatussuunnitelmaa ja siitä voidaan keskustella myös huoltajien tai muiden lapselle tärkeiden ihmisten kanssa. Tallennuksen myötä lapsen vastauksissa tapahtuvia muutoksia voidaan uudelleenarvioida ja vertailla – miten kokemus on muuttunut kasvattajien vuoden aikana tekemien toimien seurauksena?

Pelin kulku: Lapsen kanssa istuudutaan mahdollisimman rauhalliseen tilaan. Aikuinen asettaa pelilaudan lapsen eteen ja pyytää lasta kertomaan tai kertoo tarvittaessa itse, mitä laudalla näkyy: toisella puolella on iloinen aurinko ja toisella surullinen sadepilvi (ymmärrystä voi vielä vahvistaa näyttämällä peukkuja ylös ja alas).

Tämän jälkeen lapsi saa kiinnittää oman valokuvansa pelilaudan keskelle. Aikuinen kertoo, että seuraavaksi katsotaan tuttuja päiväohjelmakuvia yksi kerrallaan ja lapsi saa päättää, kummalle puolelle kukin kuva kuuluu. Jokaista kuvaa tarkastellaan ennen niiden sijoittamista ja lasta voidaan pyytää nimeämään, mitä kussakin kuvassa on. Näin varmistetaan, että lapsi ymmärtää, mitä tilannetta tai toimintoa kyseinen kuva symbolisoi.

Kuvat on hyvä käydä läpi siinä järjestyksessä, kuin ne muutoinkin päivän aikana esiintyisivät, esim. päiväkotiin tulo – aamupala – aamupiiri – kädentaidot – musiikki – jumppa – retket – ulkoilu – lounas – satuhetki – päivälepo – välipala – leikki – kotiinlähtö – koti: ”Mitähän tässä kuvassa mahtaa olla? No päiväkoti, kyllä! Onkos sinusta päiväkodissa kivaa vai kurjaa, kummalle puolelle tämä kuva kuuluu? Ahaa, sinä laitoit sen auringon luokse, taidat siis viihtyä täällä? Katsotaanpa sitten seuraavaa kuvaa. Kyllä, olet oikeassa, aamupalaahan tämä tarkoittaa! Ai, sinä laitoit sen sadepilven puolelle. Olen huomannutkin, ettei puuro sinulle aina maistu, kertoisitko lisää? Mitä pitäisi tapahtua, että tämän voisikin siirtää tuon auringon viereen?” jne.

Lopuksi lopputulosta tarkastellaan yhdessä lapsen kanssa ja siitä otetaan valokuva, joka tulostetaan jatkokäyttöä varten. Tuotokseen on hyvä merkitä myös päivämäärä. Lasta kiitetään yhteistyöstä ja kokemuksensa jakamisesta.



Kuva 2 Lopputulos ja erään lapsen näkemys päiväkotipäivästä. Keskusteltuamme lapsen vastauksesta vasukeskustelussa selvisi, ettei lapselle maistu aamupala myöskään kotona, mutta lounas sitten sitäkin paremmin – ei huolta. Ulkoilun osalta lapsen vastaus tuki kasvattajien havaintoja, joten neuvottelimme paremmin soveltuvien varusteiden hankinnasta, jotta lapsen olisi mukavampi nauttia ulkoiluistaan. Kielen kehityksen tueksi päätettiin etsiä mm. lisää kirjoja, joissa tarina ei etene pelkän tekstin varassa; näin lapsenkin on niitä kiinnostavampi seurata.

Käyttökokemukset: On ollut mielenkiintoista huomata, että vaikka tuotokset vahvistaisivat kasvattajien tekemiä havaintoja, myös yllätyksiä on. Vaikka aikuisen silmin näyttäisi, että lapsi viihtyy tiettyssä tilanteessa, voi lapsen kertomus olla lopulta täysin toinen. Ristiriidan analysointi on tällöin paikallaan ja myös huoltajilta on hyvä kysyä, miten asia näyttäytyy heille. Onko lapsi kertonut kotona jotain sellaista, joka päiväkodissakin olisi hyvä tietää, jotta tilannetta voitaisiin parantaa? Joskus lapsen tuottamat tiedonmuruset ovat olleet hyvinkin merkityksellisiä – eräs lapsi kuvasi esimerkiksi, että päiväkodissa on vaikeampi nukahtaa kuin kotona, koska päivänvalo paistaa täällä verhojen raosta silmiin. Onneksi moinen tuli pelin äärellä puheeksi, niin asia saatiin korjattua!

Sovellusmahdollisuudet: Kuvia vaihtamalla lapsen mielipidettä voidaan tutkia hyvinkin spesifeistä teemoista aina ruoka-aineista retkikohteisiin. Myös sosiaalisen ulottuvuuden ja kaverisuhteiden tarkastelu voi olla antoisaa esim. erilaisten leikkikuvien kautta – mitkä leikit sujuvat hyvin, missä saattaa tulla kiistaa ja mitä asialle voisi tehdä? Tilannekuvien avulla voi haastaa lapsen ajattelua erilaisten toimintamallien ja/tai ristiriitatilanteiden ratkaisuvaihtoehtojen sekä moraalikysymysten puntaroinnissa. Kuvituksena voidaan käyttää valmismateriaalia, piirroksia tai vaikkapa otoksia oman päiväkotiryhmän arjesta.

”Tavoitteena on, että lapsi voittaa.”