

This is a self-archived version of an original article. This version may differ from the original in pagination and typographic details.

Author(s): Raitio, Katja; Sevón, Eija; Rönkä, Anna

Title: Digitaalinen oppimispeli VauvaPolku : Vanhemmuuteen valmistautumista pelillisen oppimisen keinoin

Year: 2019

Version: Published version

Copyright: © Kirjoittajat & Kunnallisan kehittämissäätiö, 2019.

Rights: In Copyright

Rights url: <http://rightsstatements.org/page/InC/1.0/?language=en>

Please cite the original version:

Raitio, K., Sevón, E., & Rönkä, A. (2019). Digitaalinen oppimispeli VauvaPolku : Vanhemmuuteen valmistautumista pelillisen oppimisen keinoin. Kunnallisan kehittämissäätiö. Kunnallisan kehittämissäätiön Julkaisut-sarja, 21. https://kaks.fi/wp-content/uploads/2019/04/vauvapolku_julkaisu.pdf

JULKAISU

Raitio Katja, Sevón Eija & Rönkä Anna

**Digitaalinen oppimispeli VauvaPolku:
Vanhemmuuteen valmistautumista
pelillisen oppimisen keinoin**

**Digitaalinen oppimispeli VauvaPolku:
Vanhemmuuteen valmistautumista
pelillisen oppimisen keinoin**

Raitio Katja, Sevón Eija & Rönkä Anna

**Digitaalinen oppimispeli VauvaPolku:
Vanhemmuuteen valmistautumista
pelillisen oppimisen keinoin**

**KAKS – Kunnallisalan
kehittämissäätiö**

Kunnallisalan kehittämissäätiön Julkaisu 21
2019

ISBN 978-952-349-025-3
ISSN 2489-9631

Sisällys

1	Johdanto	7
2	Vanhemmuuteen valmistautuminen – perinteisiä ja uusia keinoja	7
2.1	Vanhemmuuden tukeminen perheen perustamisvaiheessa on tehokasta	7
2.2	Tukea vanhemmuuteen sosiaalisesta mediasta ja neuvolasta	8
2.3	Perhevalmennukseen kaivataan uusia oppimismenetelmiä	9
3	Pelillisyyden hyödyntäminen perheiden tukemiseksi.....	10
3.1	Pelillisuus ja pelillinen oppiminen	10
3.2	3.2 Mitä jo tiedetään pelillisyydestä sosiaali- ja terveysalalla?	11
3.3	VauvaPolku oppimispeli: vanhemmuuteen valmistautumista pelillisen oppimisen keinoin.....	11
4	VauvaPolku-tutkimuksen toteuttaminen.....	14
4.1	Tutkimukseen osallistujat	14
4.2	Tutkimuksen interventioasetelma	15
4.3	Vanhempien ja työntekijöiden haastattelut osana tutkimusta	16
4.4	Oppimispelin pelaaminen tutkimuksessa	16
4.5	Tutkimuksen eettisyys.....	17
5	Vanhempien kokemukset VauvaPolku-oppimispeleistä.....	18
5.1	Miten oppimispeliä pelattiin?	18
5.2	Oppimispelin hyödyt vanhemmuuteen siirtymävaiheessa	21
6	Ammattilaisten kokemukset VauvaPolku-oppimispeleistä	25
6.1	Ammattilaisten suhtautuminen ja mielikuvat pelillisyydestä vielä varautuneita 26	
6.2	Ensireaktiot oppimispeliin työmenetelmänä.....	26
6.3	Ajan puute ja osaaminen esteenä uusille, digitaalisille työmenetelmille	27
6.4	Työntekijän muuttuva asiantuntijuus	28
6.5	Oppimispelin hyödyt motivoivat sen käyttöä työmenetelmänä	29
6.6	Työnantajan tuki arvokasta uuden työmenetelmän hyödyntämisessä	30
6.7	Perheiden erilaiset tarpeet ja tilanteet oppimispelin käyttöönoton haasteena 31	
7	Pohdinta: pelillisuus on lupaava keino tukea vanhemmuuteen valmistautumista.....	32
7.1	Digitaalinen oppimispeli aktivoi ja taipuu moninasiin tarpeisiin	33
7.2	Työntekijä uuden edessä.....	34

7.3	Tutkimuksen arviointia.....	34
7.4	Oppimispelin juurruttaminen käytäntöön: kehittämisideoita.....	35
	Lähteet.....	36

1 Johdanto

Tässä tutkimuksessa selvitettiin digitaalisen VauvaPolku-oppimispelin soveltuvuutta perhevalmennukseen sekä oppimispelin hyötyjä asiakkaiden ja työntekijöiden näkökulmista. Vanhemmuuteen valmentava oppimispeli kehitettiin Tieteen tiedotus ry:n rahoituksella ja tutkimuksen rahoitti Kunnallisalan kehittämissäätiö (1.10.2017–28.2.2019).

Oppimispelin uutuusarvona oli soveltaa pelillistä oppimista koskeva tutkimustieto ja osaaminen vanhemmuuden ja perheen arjen tukemiseen. Uuden työvälineen tavoitteena oli hyödyttää vanhempia lisäksi myös ammattilaisia ja perhepalvelujen tuottajia. VauvaPolku-oppimispeli syntyi aikana, jolloin perhepalveluja oltiin kehittämässä aiempaa ennaltaehkäisevämpään suuntaan. Sosiaali- ja terveysministeriön johtamassa Lapsi- ja perhepalveluiden muutosohjelmassa (Sosiaali- ja terveysministeriö, 2016) haluttiin lisätä näyttöön perustuvien menetelmien käyttöä, hyödyntää digitaalisia menetelmiä, parantaa palvelujen saatavuutta ja kehittää työtä asiakkaiden osallisuutta tukevaan suuntaan.

Digitalisaatio sote-alalla haastaa kuntia kehittämään myös perhevalmennusta vastaamaan tämän päivän perheiden tarpeisiin. Kansainvälisissä perhevalmennusohjelmissa (ks. Alakärppä, Sevón & Rönkä, 2019) kasvokkaisten menetelmien rinnalla käytetään yhä enenevästi erilaisia teknologisia sovelluksia. Näiden etuina on helppo saavutettavuus, riippumattomuus ajasta ja paikasta sekä monipuolisuus. Tutkimukset osoittavat, että digitaaliset menetelmät ovat tehokkaita, varsinkin yhdistettynä ammattilaisilta saatuun henkilökohtaiseen ohjaukseen (Gilmer ym., 2016).

Tässä tutkimusraportissa kuvataan, onnistuiko VauvaPolku-oppimispeli ajanmukaistamaan kuntien perhevalmennusta, ja mitä vanhemmat sekä työntekijät tästä uudenlaisesta perhevalmennuksen menetelmästä ajattelivat.

2 Vanhemmuuteen valmistautuminen – perinteisiä ja uusia keinoja

2.1 Vanhemmuuden tukeminen perheen perustamisvaiheessa on tehokasta

Vanhemmuuteen siirtymävaihe on tärkeä käännekohta aikuisten elämässä. Lapsen syntymä saa vanhemmat pohtimaan omaa rooliaan äitinä tai isänä ja vanhemmuuden ja työn yhdistämisen kysymyksiä. Parisuhteessa olevat

pohtivat puolisoiden välistä työnjakoa, vanhemmuuden jakamista ja parisuhteen muutoksia. Uusi elämänvaihe tuo paljon iloa ja läheisyyttä vanhempien elämään, mutta tutkimusten (esim. Sevón, 2012) mukaan monissa perheissä myös väsymys ja oma jaksaminen ovat keskeisiä huolenaiheita. Kuormittava ja epävarma työelämä, globaali taloustilanne ja sen vaihtelut, perhepolitiikkaa koskevat muutokset sekä perhesuhteiden katkoksellisuus ovat tekijöitä, jotka välittyvät myös vanhemmaksi tulovaiheeseen (Mills & Blossfeld, 2013). Parisuhteessa vauvan syntymä näkyy tyytyväisyyden alenemisena, johon liittyvät lisääntyneet riidat työnjaosta, ajankäytöstä ja lasten kasvatuksesta. Ääritapauksessa parisuhde voi kriisiytyä, mikä ilmenee myös perhetilastoissa alle kolmevuotiaiden lasten vanhempien korkeana avioeroriskinä (Tilastokeskus, 2015). Lisääntyneen individualisaation myötä vanhemmaksi myös tullaan eri-ikäisinä, erilaisissa perhemuodoissa ja moninaisissa elämäntilanteissa (Mills & Blossfeld, 2013).

2.2 Tukea vanhemmuuteen sosiaalisesta mediasta ja neuvolasta

Ensimmäistä lastaan odottavat vanhemmat ovat otollisessa vaiheessa vanhemmuuden tukemisen suhteen: he tarvitsevat tietoa ja tukea oman vanhemmuutensa rakentamiseen (Mitnick, Heyman & Smith, 2009; Kluwer, 2010) ja toisaalta ovat myös valmiita ottamaan sitä vastaan ja soveltamaan omaan perhe-elämäänsä (Deave, Johnson & Ingram, 2008; Entsieh & Hallström, 2016). Uudessa elämänvaiheessa vanhemmilta vaaditaan kykyä tehdä eri elämänrooleihin liittyviä päätöksiä ja neuvotella näistä päätöksistä puolison kanssa.

Vaikka perhetutkimusta tehdään nykyisin enemmän kuin koskaan, tieto ei useinkaan tavoita perheitä ja perheiden kanssa työskenteleviä, eli niitä, jotka tästä tiedosta suoraan hyötyisivät (Daly, 2003). Perheet etsivät nykyisin paljon tietoa sosiaalisesta mediasta. Tämä tieto sisältää paljon arvokasta kokemusperäistä tietoa, mutta osin myös haitallisia asenteita ja nk. mututietoa. Vanhemmuuden alkuvaiheessa saatu riittävän intensiivinen ja pitkäkestoinen tuki ja ohjaus lisäävät perheen hyvinvointia ja ennalta ehkäisevät ongelmia ja ristiriitoja (Halford & Petch, 2010; Svensson, Barclay & Cooke, 2008).

Suomessa neuvola on ollut perinteisesti se paikka, joka tukee vanhempia uudessa elämänvaiheessa osana neuvolatyössä ja perhevalmennuksessa (Raatikainen, Heiskanen & Heinonen, 2007). Kuntien perhevalmennustarjonta vaihtelee verkkopohjaisesta tuesta asiantuntijaluentoihin ja matalan kynnyksen kohtaamispaikoista pitkäkestoiseen ryhmätoimintaan (esim. Tuominen ym., 2014). Yhtäältä neuvoloiden toimintaa rasittaa resurssipula, toisaalta neuvolatyön toimintamuodot ja sisällöt eivät täysin tavoita

moninaisissa elämäntilanteissa eläviä nykyvanhempia: sekä sisältö että toimintatavat kaipaavat uudistamista. Nuoremmat sukupolvet ovat tottuneet etsimään itse aktiivisesti tietoa ja käyttämään erilaisia tukikanavia kuin aiemmat sukupolvet. He eivät tule enää pelkästään tiedon vuoksi neuvolan perheryhmiin, vaan ryhmiltä odotetaan enemmän.

2.3 Perhevalmennukseen kaivataan uusia oppimismenetelmiä

Perhevalmennuksen hyötyjä ja vaikutuksia selvittävässä tutkimuksessa on kiinnitetty huomiota siihen, että perhevalmennus ja saatavilla oleva tuki koetaan monissa maissa riittämättömäksi (LaRossa & Sinha, 2006; McKellar, Pincombe & Henderson, 2002), eikä tuki aina tavoita niitä, jotka sitä erityisesti tarvitsivat (Gilmer ym., 2016). Haasteena on ollut yksinhuoltajavanhempien, samaa sukupuolta olevien vanhempien, matalamman koulutustason perheiden ja maahanmuuttajaperheiden osallisuus. Myös miehet kokevat saavansa liian vähän tukea isyyteensä ja tuntevat itsensä ulkopuoliseksi tai sivustakatsojiksi perhevalmennuksessa (Deave & Johnson, 2008; Entsieh & Hallström, 2016).

Yksi puute perhevalmennuksissa on ollut, ettei vanhempien tiedon ja tuen tarpeita kartoiteta riittävästi (esim. Svensson ym., 2008) eikä aikuisen oppimisen tapoja ja taitoja tunneta eikä hyödynnetä riittävästi työmenetelmiä valittaessa. Tällaisia aikuisen oppimisen tärkeitä lähtökohtia ovat elämäkokemuksen ja tarpeiden hyödyntäminen sekä aikuisen kyky kriittiseen ajatteluun, itseohjautuvuuteen ja moninäkökulmaisuuuteen (Entsieh & Hallström, 2016; Svensson ym., 2008). Perhevalmennuksessa toimivina oppimisen muotoina pidetään esimerkiksi vertaisoppimista, kokemuksellista oppimista, ongelmaperustaista oppimista ja erilaisia harjoitteita (ks. Alakärppä ym., 2019; Halford & Petch, 2010). Viime vuosina on yhä enenevästi alettu hyödyntämään myös teknologisia sovelluksia ja mediaa (Gilmer ym., 2016). Perhevalmennuksessa olisikin hyvä tarjota tuleville vanhemmille kasvokkaisten tapaamisten rinnalla ja lisäksi mahdollisuuksia joustavaan ja itsenäiseen, ajasta ja paikasta riippumattomaan työskentelyyn (Halford & Petch, 2010). Tällainen itsenäinen työskentely tarvitsee kuitenkin tueksi työntekijöiden tarjoamaa ohjausta ja tukea.

3 Pelillisyyden hyödyntäminen perheiden tukemiseksi

3.1 Pelillisuus ja pelillinen oppiminen

Oppimista tukevien pelien ja pelaamisen tutkimus on ollut kasvavan mielenkiinnon kohteena (Khenissi, Essalmi, & Jemni, 2015) ja näyttö pelillisestä oppimisesta (esim. Clark, Tanner-Smith & Killingsworth, 2016) ja pelillisyyden käytöstä sosiaali- ja terveysalalla kasvaa jatkuvasti. Verkkopohjaisia ohjelmia on hyödynnetty perheiden tukemisessa jo pitkään (esim. Salonen ym., 2011), mutta oppimispelien käytöstä tai pelillisestä oppimisesta ei ole juurikaan näyttöä perheiden kanssa työskentelyssä.

Pelillistäminen viittaa laajempaan kulttuurin ja yhteiskunnan muutokseen, jonka tavoitteena on järjestelmien, palveluiden, organisaatioiden ja aktiviteettien muuntaminen pelin kaltaiseksi. Pelillistämiseen liittyviä elementtejä ovat muun muassa ongelmien ratkaiseminen, sisäisen motivaation herättäminen, tarinallisuus ja erilaisten roolien kokeileminen. Yhtenä pelillistämisen muotona ovat hyötypelit, joiden tavoitteena on kouluttaa, simuloida, markkinoida tai harjoitella erilaisia taitoja (mm. Michael & Chen, 2005). Pelillisyyden elementtejä, joita pelillistämässä usein hyödynnetään, ovat esimerkiksi pisteet, haasteet, oman edistymisen seuraaminen, kilpaileminen, hauskuus ja tavoitteellisuus (esim. Majuri, Koivisto & Hamari, 2018).

Pelaamisen ja oppimisen yhteydestä tehtyjen tutkimusten perusteella pelaamisella on myönteisiä vaikutuksia oppimiseen (Sitzman, 2011; Wouters ym., 2013). Pelillisessä oppimisessa keskeisiä ovat motivaatioon, vuorovaikutteisuuteen, hauskuuteen ja houkuttelevuuteen liittyvät elementit (Abdul Jabbar & Felicia, 2015). Pelaaminen on aikaan ja paikkaan sitomatonta ja omatahtista ja se tukee näin hallinnan tunnetta ja itseohjautuvuutta. Pelissä eteneminen tuo onnistumisen kokemuksia, vahvistaa minäpystyvyyttä ja motivoi pelaajaa (Dichev ym., 2014; Kim & Lee, 2015). Pelilliset elementit lisäävät omakohtaisuutta, elämyksellisyyttä sekä uteliaisuutta ja sitä kautta kannustavat jatkamaan pelaamista. Pelin kautta voi saada välitöntä palautetta suorituksesta, ja peli on ympäristönä turvallinen paikka harjoitella uusia taitoja, koska virheitä ei tarvitse pelätä. Pelissä on mahdollisuus myös kokeilla erilaisia rooleja pelkäämättä epäonnistumista, ja sitä kautta pelaaminen voi vahvistaa asioiden tarkastelua eri näkökulmista.

3.2 Mitä jo tiedetään pelillisyydestä sosiaali- ja terveysalalla?

Erilaisia hyötypelejä ja pelillisiä ratkaisuja on tutkittu muun muassa itsehoidon tukemisessa (mm. Reichlin ym., 2011) ja hoitoon sitoutumisessa (mm. Kato ym., 2008). Esimerkiksi Re-Mission -peli on syöpää sairastaville nuorille ja nuorille aikuisille suunniteltu peli. Pelissä pelaaja ”tuhoaa” avattarella omassa kehossa olevia syöpäsoluja ja saa lisää voimia taisteluun saamastaan lääkehoidosta. Pelin tavoitteena on auttaa ymmärtämään lääkehoidon merkitys syövän hoidossa ja sitä kautta auttaa nuorta sitoutumaan hoitoonsa (Khalil, 2016). Samoja mekanismeja on käytetty masennuksen hoitoon kehitetyissä peleissä, joissa tavoitteena on hävittää masennukseen liittyviä kielteisiä ajatuksia (esim. Fleming, Frampton, & Merry, 2012)

Yhä useammalla palveluntuottajalla on käytössä pelillistettyjä ratkaisuja, joiden avulla voi tutustua palveluketjuihin tai toimenpiteisiin pelin avulla. Yhtenä konkreettisenä esimerkkinä on Lapsipotilas päiväkirurgiassa ”Päiki Pöriäinen-peli”, jonka avulla seikkaillaan hoitopäivä läpi vaihe vaiheelta. Peli on suunnattu pienille lapsille, mutta samalla aikuinenkin saa tietoa sairaalan tapahtumista. Pelejä, etenkin simulaatiopelejä voidaan käyttää myös terveydenhoitoalan ammatilliseen koulutukseen (mm. Baby Bakery ja CareMe®) ja esimerkiksi sote-alan johtamisen arviointi- ja kehittämistyökaluksi (BosSi-johtamispeli).

Pelit ja virtuaalitodellisuus voivat tarjota myös uusia, nykyaikaisia ja mielekkäitä keinoja usein melko yksitoikkoiseen kuntoutukseen. Esimerkiksi AVH (aivoverenkiertohäiriö) kuntoutuksessa hyödynnetään enenevässä määrin virtuaalitodellisuuden sekä liikekameran mukanaan tuomia mahdollisuuksia pelillistää kuntoutusta. Terveiden edistämisen näkökulmasta pelit voivat tarjota runsaasti erilaisia käyttömahdollisuuksia. Lin ja kollegoiden (2011) mukaan liikuntapeleillä voisi olla myönteisiä vaikutuksia ikäihmisten masennusoireisiin. Myös esimerkiksi kaatumisten ehkäisemiseksi on kehitetty AR (=augmented reality) pelejä, joissa voi harjoitella erilaisissa ympäristöissä liikkumista. Lisäksi pelillistetyillä itsehoito-ohjelmilla on todettu olevan vaikutusta masennus- ja ahdistusoireiden vähenemiseen (esim. Roepke ym., 2015).

3.3 VauvaPolku oppimispeli: vanhemmuuteen valmistautumista pelillisen oppimisen keinoin

Digitaalinen oppimispeli VauvaPolku kehitettiin ensimmäistä lastaan odottaville sekä vauvaperheen vanhemmille tarkoituksena valmentaa heitä vanhemmuuteen ja vauvaperhe-elämään pelillisen oppimisen keinoin. Pelin

sisältö perustuu tutkittuun tietoon vauvaperheiden hyvinvoinnista ja pelin toiminnallisuus pelillisen oppimisen (esim. haastavuus ja interaktiivisuus) ja aikuisen oppimisen periaatteisiin (esim. itseohjautuvuus ja reflektion herättäminen). Peli on tarkoitettu sekä äideille että isille perhemuodosta riippumatta, ja jotta peli sopisi moninaisille perheille, kiinnitettiin erityistä huomiota neutraaliin kieleen ja vältettiin stereotyyppisiä ilmaisuja. Pelin alussa on hahmoeditori, jossa vanhempi voi luoda itselleen ja halutessaan myös kumppanilleen sopivan hahmon.

Peliä pelaamalla vanhempi saa tietoa vanhemmuudesta ja perhe-elämästä sekä pohtii perheen hyvinvointiin ja omaan vanhemmuuteen vaikuttavia tekijöitä voimavaralähtöisesti. Pelin keskiössä ovat myös vauvaperhearjen haasteiden normalisointi, vaikeidenkin asioiden puheeksi ottaminen ja avun hakeminen.

Oppimispelissä pohditaan ja ratkotaan erilaisia kysymyksiä, tehdään harjoitteita, saadaan vinkkejä sekä palautteita ja vastataan visailuihin. Peli ei ole vain tiedon jakoa: keskeistä on vauvaperhe-elämään liittyvien asioiden pohdinta ja niistä keskustelu eri osapuolten näkökulmista. Tarinallisuus on pelissä tärkeässä roolissa: peli tarjoaa elämyksiä ja on motivoiva tapa oppia. Vanhempia kannustetaan heittäytymään ja oppimaan vanhemmuuden polulle. Peliä voi pelata yksin, puolison tai ystävän kanssa tai ryhmässä, itsenäisesti tai ohjatusti.

Peli jakautuu odotusaikaan ja vauvavuoteen ja siinä on viisi eri tasoa. Eteneminen tapahtuu tasolta toiselle, samalla oppien ratkomaan yhä haastavampia tilanteita. Pelin teemat (tienviitat) perustuvat perhevalmennuksissa ja tutkimustiedon valossa tärkeiksi koettuihin aihepiireihin (Kuvio 1):

1. **Vauvapuisto** - Myönteinen vanhempi-lapsi suhde ja vanhemmuus
2. **Vanhemmuustaipale** - Perheen perustaminen ja omannäköinen vanhemmuus erilaisissa perheissä
3. **Kumppanuuspolku** - Yhteisvanhemmuus ja parisuhde
4. **Verkostokuja** - Perheiden sosiaaliset verkostot ja ennaltaehkäisevän tuen saatavuus
5. **Työraitti** - Työn ja perheen yhteensovittaminen ja perheen toimeentulo



Kuvio 1. VauvaPolku-oppimispelin teemat.

Vauvapuiston taustalla on tutkimustieto myönteisen vanhempi-lapsi suhteen ja vanhemmuuden merkityksestä lapsen kehitykseen ja hyvinvointiin. Teemaa pelatessa opitaan lapsen ja vanhemman välistä vuorovaikutusta sekä herkkyyttä tunnistaa ja ymmärtää lapsen tarpeita. Vanhemmuustaipale pohjautuu tietoon vanhemman oman hyvinvoinnin ja pystyvyyden tunteen tärkeydestä. Vanhempia rohkaistaan omannäköiseen vanhemmuuteen ja pohditaan, miten vanhemman omaa hyvinvointia voisi edistää. Verkostokujalla kannustetaan vanhemmuuden ilojen ja surujen jakamiseen sekä tuen ja avun hakemiseen. Pelin kysymykset kartoittavat perheiden sosiaalisia verkostoja ja antavat tietoa ennaltaehkäisevän tuen saatavuudesta. Kumppanuuspolun keskiössä ovat yhteisvanhemmuus ja parisuhteen hoitaminen. Peli kannustaa vanhempia tukemaan toisiaan, jakamaan vastuuta kotitöissä ja vanhemmuudessa sekä huomioimaan parisuhdetta arjessa. Työraitin sisältöinä ovat työn ja perheen yhteensovittaminen sekä perheen toimeentulo. Pelissä kannustetaan tekemään omalle perheelle sopivia valintoja työn- ja lasten hoidon yhteensovittamisessa, sekä pohditaan perhe-elämään vaikuttavia taloudellisia seikkoja.

Peli on kehitetty 1.1. 2017-31.12. 2018 ja kehittämistä on rahoittanut Tieteen tiedotus ry. Pelin kehittämiseen osallistuivat Jyväskylän yliopisto (tutkimustieto, pelin sisältö), Family Support House Oy (pelin sisällöt, asiakasrajapinta) ja Caffeine Overdose Oy (pelin tekninen toteuttaminen). Yhteistyökumppaneina toimivat Mannerheimin Lastensuojeluliitto, Terveyden ja hyvinvoinnin laitos, Games For Health Finland sekä LAPE-hankkeet Keski- ja Pohjois-Suomessa sekä Pohjois-Savossa. Vanhemmille tarkoitetun oppimispelin lisäksi päättäjille kehitettiin oma versio, joka tarjoaa tälle kohderyhmälle tietoa vauvaperheiden hyvinvoinnista ja palveluista. Pelit löytyvät osoitteesta: www.babytrail.fi

4 VauvaPolku-tutkimuksen toteuttaminen

KAKS - Kunnallisalalan kehittämissäätiön rahoittama VauvaPolku-tutkimus toteutettiin monimenetelmäisenä interventiotutkimuksena, 12:ssa kunnassa eri puolella Suomea. Tutkimuksessa selvitettiin oppimispelin soveltuvuutta perhevalmennukseen sekä pelaamisen hyötyjä asiakkaiden ja työntekijöiden näkökulmista. Tarkoituksena oli mallintaa pelin käyttö tutkimuksessa, testata VauvaPolku-oppimispeliä osana neuvolan perhevalmennusta ja selvittää:

- Miten ensi kertaa vanhemmaksi tulevat vanhemmat kokevat pelillisen perhevalmennuksen ja mitkä ovat pelin koetut hyödyt vanhemmille? Missä määrin oppimispeli vastaa perheiden tiedon ja tuen tarpeisiin?
- Miten ammattilaiset arvioivat pelin hyötyjä ja kehittämiskohtia?

4.1 Tutkimukseen osallistujat

Tutkimukseen toivottiin mukaan perhevalmennukseen osallistuneita, ensimmäistä lastaan odottavia vanhempia, perhemuodosta riippumatta. Osassa tutkimuskuntia perhevalmennus toteutui kertaviikkoisena ryhmämuotoisena valmennuksena 3-6 viikon aikana, osassa kuntia valmennus tapahtui kahtena peräkkäisenä iltana. Pienemmissä kunnissa perhevalmennus tapahtui yksilövastaanottokäyntien yhteydessä. Johtuen näistä kuntien perhevalmennuskäytänteiden eroavaisuuksista tutkimusperheiden vanhemmat olivat tutkimukseen osallistumisen aikaan eri vaiheissa odotustaan.

Koe- ja kontrolliryhmän vanhemmat satunnaistettiin tutkimuksessa perhevalmennusryhmittäin, eli kaikista kunnista osallistui tutkimukseen sekä koe-, että kontrolliryhmän vanhempia. Tutkimuksen alkaessa kuntien aloittavat perhevalmennusryhmät olivat koeryhmiä ja seuraavat ryhmät toimivat kontrolliryhminä.

Kaikki tutkimukseen osallistuneiden kuntien perhevalmennusta pitävät terveydenhoitajat perehdytettiin VauvaPolku-oppimispeliin sekä tutkimukseen ennen perhevalmennuksen alkua. Perehdytyksessä käytiin läpi pelin taustateoria ja sisältö, tutkimuksen konkreettinen toteuttaminen ja aikataulu. Lisäksi terveydenhoitajat pääsivät testaamaan pelin sen hetkistä versiota sekä antamaan siihen liittyviä kehittämissuhteita. Terveydenhoitajat olivat avainasemassa rekrytoimassa odottavia vanhempia mukaan tutkimukseen. He jakoivat perhevalmennuksen alussa pyyntöjä osallistua tutkimukseen sekä siihen liittyvät dokumentit (tiedote

tutkimuksesta, peliohje, suostumuslomake, aloituskyselylomake ja palautuskuori). Jaettavat dokumentit oli valmiiksi niputettu pariskunnittain sekä koodattu tutkimuskunnan mukaan.

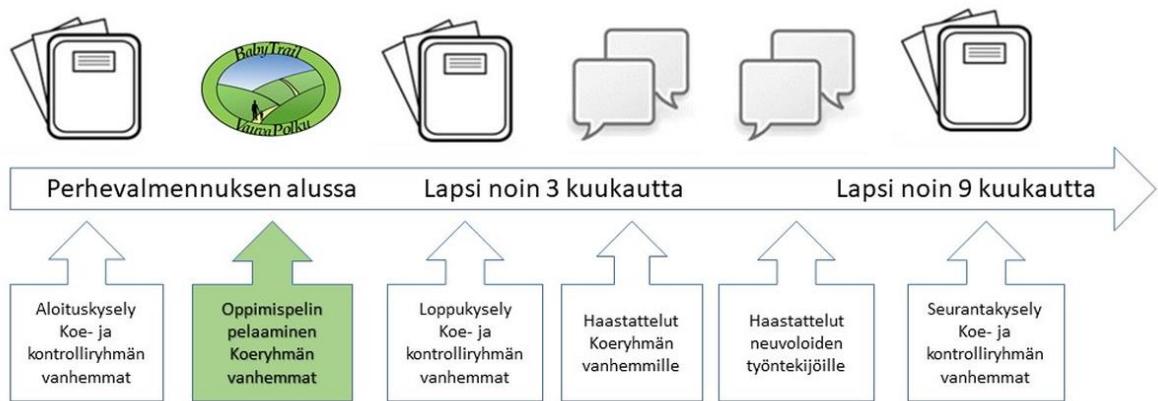
Koe- (n=65) ja kontrolliryhmän (n=55) vanhemmat eivät eronneet taustaltaan eli ryhmät olivat taustamuuttujien (ikä, perhemuoto, työtilanne ja koulutus) suhteen samankaltaisia. Molemmissa ryhmissä noin puolet pelaajista oli miehiä ja puolet naisia. Pelaajien keski-ikä oli koeryhmässä 28.8 vuotta (vaihteluväli 18-37 vuotta) ja kontrolliryhmässä 29.9 vuotta (vaihteluväli 18-51 vuotta). Aineiston keruu on tätä raporttia kirjoitettaessa vielä osin kesken, joten tässä raportissa keskitytään vain koeryhmän vanhempien kokemuksiin pelaamisesta.

4.2 Tutkimuksen interventioasetelma

Sekä koe-, että kontrolliryhmän vanhemmille tehtiin perhevalmennuksen alussa alkumittaus (aloituskysely), jossa selvitettiin vanhempien taustatietoja (esim. koulutus, työtilanne, perhemuoto ja parisuhdetilanne) sekä odotuksia vanhemmuuteen ja kotitöiden jakamiseen sekä parisuhteen hoitamiseen ja parisuhdetyytyväisyyteen liittyen. Kyselyn lopussa oli myös avoin kysymys: ”Onko jotakin muuta tulevaan vanhemmuuteesi liittyen, josta haluaisit kertoa”. Aloituskysely kerättiin paperisena, ja tutkimukseen osallistuneet vanhemmat palauttivat suostumuksensa osallistua tutkimukseen kyselyn mukana.

Tämän jälkeen koeryhmän vanhemmat pelasivat VauvaPolku-oppimispeliä perhevalmennuksen aikana tutkimuksessa mallinnetun pelitavan mukaisesti. Kontrolliryhmän vanhemmat osallistuivat normaaliin perhevalmennukseen.

Vauvan ollessa n. 3 kuukauden ikäinen molempien ryhmien vanhemmat vastasivat loppukyselyyn. Lisäksi kysyttiin taustatietoja perhevalmennukseen osallistumisesta, synnytyksestä sekä tämän hetkisestä perhetilanteesta. Koeryhmän vanhemmilta kysyttiin myös kokemuksia VauvaPolku-oppimispelin pelaamisesta. Loppukysely toteutettiin Webropol-kyselynä, johon vanhemmat vastasivat saamallaan henkilökohtaisella vastauskoodilla. Webropol-kyselyssä ei kerätty vanhempien tausta- tai tunnistetietoja (Kuvio 2).



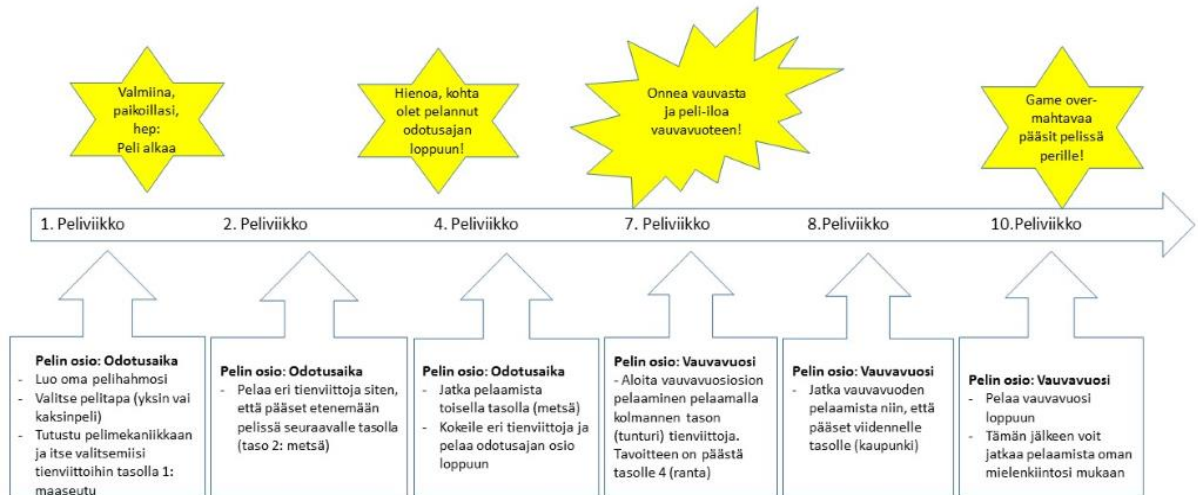
Kuvio 2. VauvaPolku-tutkimuksen toteuttaminen

4.3 Vanhempien ja työntekijöiden haastattelut osana tutkimusta

Osa tutkimukseen osallistuneista interventioryhmän vanhemmista ($n=12$) ja yli puolet tutkimukseen osallistuneista työntekijöistä ($n=21$) haastateltiin. Vanhempien haastattelut toteutettiin puhelinhaastatteluina, joko yksilö- tai parihaastatteluina. Haastattelujen teemat liittyivät vanhemmuuteen, kokemuksiin VauvaPolku-oppimispelistä sekä ideoihin pelillisyyden hyödyntämisestä perheiden tukemiseksi. Työntekijöiden haastattelut toteutettiin yksilöhaastatteluina puhelimitse tai ryhmähaastatteluina. Haastattelujen teemat liittyivät kokemuksiin VauvaPolku-oppimispelin käyttöön otosta sekä ideoihin pelillisyyden hyödyntämisestä perheiden tukemiseksi (Kuvio 2).

4.4 Oppimispelin pelaaminen tutkimuksessa

Pelaaminen rytmitettiin tutkimuksessa kuudelle pelikerralle. Koeryhmän vanhemmat pelasivat peliä yhteensä noin 11 viikon ajan ja tavoitteena oli käydä läpi kaikki pelin tasot. Vanhemmat saivat henkilökohtaisia sähköpostimuistutuksia pelaamisesta säännöllisesti (Kuvio 3). Pelaaminen ja muistutukset alkoivat siitä, kun tutkimusryhmä oli vastaanottanut vanhemman postittaman aloituskyselyn ja suostumuslomakkeen. Samalla viikolla palautuneet lomakkeet muodostivat aina yhden pelaajien ryhmän ja tutkimuksessa oli lopulta 12 pelaajaryhmää.



Kuvio 3. Oppimispelin pelaaminen tutkimuksessa

4.5 Tutkimuksen eettisyys

Tutkimuksen lähtökohtana on ollut hyvän tieteellisen käytännön noudattaminen läpi koko tutkimuksen. Prosessin aikana noudatettiin rehellisyyttä, yleistä huolellisuutta ja tarkkuutta sekä käytettiin eettisesti kestäviä tiedonhankintamenetelmiä (TENK 2012). Jokaisesta tutkimuskunnasta haettiin ja saatiin tutkimusluvut tutkimuksen toteuttamiseksi.

Keskeistä tietojen käsittelyssä on ollut luottamus ja anonymiteetti. Ennen tietoisesta suostumuksesta allekirjoittamista tutkimukseen osallistuvilla kerrottiin tutkimuksesta sekä annettiin siihen liittyvä tiedote. Ammattilaisille tutkimuksesta kerrottiin perehdyttämistilaisuudessa. Vanhemmille kertominen tapahtui videon kautta. Tiedotteessa kuvattiin tutkimusta, osallistumisen vapaaehtoisuutta, anonymiteetin varmistamista sekä haastatteluiden luotettavuutta. Tiedotteessa oli myös tutkimusryhmän yhteystiedot mahdollisten kysymysten varalle. Kaikki tiedon keruuseen liittyvä materiaali on säilytetty lukitussa paikassa Jyväskylän yliopiston tiloissa. Sähköisessä muodossa säilytetty aineisto (litteroidut haastattelut) on yliopiston suojatulla asemalla, johon on pääsy vain tutkimusryhmällä. VauvaPolku-oppimispeli ei kerää tunnistetietoja tai pelaamiseen liittyviä tietoja pelaajista. Kaikki tutkimukseen osallistuneet perheet pelasivat peliä samalla koodilla ja näin ollen yksittäistä pelaajaa ei voi millään tavoin tunnistaa pelidatasta.

5 Vanhempien kokemukset

VauvaPolku-oppimispeleistä

5.1 Miten oppimispelejä pelattiin?

Raportin kirjoittamishetkellä koeryhmän vanhemmista 72 prosenttia (n=47) oli vastannut tutkimuksen loppukyselyyn, jossa kartoitettiin vanhempien kokemuksia VauvaPolku-oppimispeleistä. Yli puolet vastanneista (55 %) pelasi peliä noin kerran kuukaudessa ja lähes kolmannes (30 %) 2-3 kertaa kuukaudessa. Kolme vastaajaa ilmoitti, että ei ole pelannut peliä lainkaan. Keskimääräinen peliaika yhdellä pelikerralla on noin 30 minuuttia, yksittäisen pelikerran pelaamisaika vaihteli kymmenestä minuutista tuntiin. 62 prosenttia vastanneista kertoi pelanneensa peliä aina puolison tai kumppanin kanssa ja noin 30 prosenttia oli pelannut sekä yksin tai kaksin. Pelin tavoitteena on herättää keskustelua puolisoitten kesken, ja tämä näyttäisikin toteutuneen.

Oppimispelin teemoista eniten vanhemmat raportoivat pelanneensa Vanhemmuustaipaletta (ka=3.2) ja Vauvapuistoa (ka=3.2). Näitä teema-alueita oli kolme neljästä vanhemmasta pelannut vähintään melko paljon. Vähiten pelattiin Työraittia (ka=2.3), jota vähintään melko paljon oli pelannut 38 prosenttia vanhemmista. Huomionarvoista on se, että eri henkilöt olivat hyödyntäneet pelin teemoja eri tavoin. Suosituimpien teemojen lisäksi tai sijaan osa vanhemmista oli kuitenkin esimerkiksi pelannut paljon tai melko paljon Kumppanuuspolkua ja Verkostokujaa (Taulukko 1).

Taulukko 1. VauvaPolku-pelin teemojen pelaaminen

Missä määrin olet pelannut pelin teemoja?	1= en lainkaan	2	3= jonkin verran	4	5= erittäin paljon	yht.	ka
Vauvapuisto	0	10	20	10	4	44	3.2
Vanhemmuustaipale	2	8	18	11	5	44	3.2
Kumppanuuspolku	6	7	20	5	6	44	3.0
Verkostokuja	9	13	13	6	3	44	2.6
Työraitti	12	15	10	4	3	44	2.3

Teemoista keskimäärin hyödyllisimmiksi vanhemmat kokivat Vauvapuiston (ka=3.4) ja Kumppanuuspolun (ka=3.2), eli ne teemat, joita oli myös pelattu melko paljon. Yli puolet pelaajista koki nämä teema-alueet vähintään melko hyödyllisiksi. Vaikka keskiarvotasolla eri teema-alueiden välillä ei ollut suuria eroja, oli yksilöiden välillä paljon vaihtelua siinä, mitkä teemoista oli koettu

hyödyllisimmäksi. Vastaajista vajaa 10 prosenttia ei kokenut mitään pelin teema-alueista itselleen hyödyllisiksi (Taulukko 2).

Taulukko 2. VauvaPolku-oppimispelin teemojen hyödyllisyys

Kuinka hyödylliseksi olet kokenut pelin teemat?	1=ei lainkaan hyödyllinen	2	3=	4	5=erittäin hyödyllinen	yht.	ka
Vauvapuisto	5	6	15	18	3	44	3.4
Vanhemmuustaipale	3	9	14	15	3	44	3.1
Kumppanuuspolku	2	10	15	12	5	44	3.2
Verkostokuja	4	11	17	10	2	44	2.9
Työraitti	4	13	14	12	1	44	2.8

Pelin osa-alueista hyödyllisimmäksi koettiin mahdollisuus valita pelitapa (ka=3.5), odotusaika-osion pelaaminen (ka=3.4) ja pohdintatehtävät (ka=3.3). Näitä toimintoja valtaosa vastaajista piti vähintään melko hyödyllisinä ja liki puolet vastaajista hyvin tai erittäin hyödyllisinä. Vähiten hyödylliseksi koettiin oman pelihahmon luominen (ka=2.3). Kokemukset pelin eri ominaisuuksista olivat moninaiset: kun moni vastaajista piti pohdintatehtävistä, oli joukossa myös niitä, joille nimenomaan monivalinnat ja visailut olivat mieluisimpia. Tämä vahvistaa huomiota siitä, että pelaaminen on hyvin yksilöllinen kokemus, ja VauvaPolku-oppimispeli tarjosi mielekkäitä toimintoja erilaisille pelaajille (Taulukko 3).

Taulukko 3. VauvaPolku-oppimispelin osa-alueiden hyödyntäminen

Kuinka hyödylliseksi olet kokenut pelin osa-alueet?	1=ei lainkaan hyödyllinen	2	3	4	5=erittäin hyödyllinen	yht.	ka
Mahdollisuus valita peli-tapa (yksin- tai kaksinpeli)	5	3	11	14	11	44	3.5
Odotusaika	3	2	19	17	3	44	3.4
Pohdintatehtävät	2	7	15	17	3	44	3.3
Vauvavuosi	3	7	16	16	2	44	3.2
Monivalinnat	2	8	21	11	2	44	3.1
Vinkkirja	6	6	19	9	4	44	3.0
Pöllön visailut	6	6	17	12	3	44	3.0
Harjoitteet	4	10	18	11	1	44	2.9
Tasolta toiselle siirtyminen	4	12	15	11	2	44	2.9

Oman pelihahmon luominen	16	11	9	4	4		44	2.3
--------------------------	----	----	---	---	---	--	----	-----

Olimme kiinnostuneita siitä, miten vanhemmat kokivat VauvaPolku-oppimispelin ja minkälaista tukea he olivat pelistä saaneet. HavaitSIMME, että valtaosalle vanhemmista oli jäänyt kokemus siitä, että pelissä heidän vanhemmuudestaan ollaan kiinnostuneita. Valtaosa pelaajista myös koki ainakin jossain määrin, että heidät hyväksytään juuri sellaisina vanhempina kuin ovat ja peli tarjosi myös myönteistä palautetta vanhemmuudesta. Näin ollen oppimispelin yhtenä lähtökohtana oleva voimavaralähtöisyys näytti toteutuvan. Peli kannusti myös useimpia vastaajia pohtimaan vanhemmuuden jakamista ja oli lisännyt varmuutta toimia vanhempina.

On huomioitavaa, että vastaukset vaihtelivat paljon. Vaikka useimmat olivat hyötyneet omasta mielestään pelaamisesta ainakin jonkun verran, oli vastaajien joukossa pieni joukko niitä, jotka eivät pelistä olleet saaneet ollenkaan tukea vanhemmuuteen ja niitä, jotka kokivat hyötyneensä erittäin paljon. Myös yksittäisen vastaajan kokemukset saattoivat vaihdella paljon kysymyksestä toiseen (Taulukko 4)

Taulukko 4. Kokemukset VauvaPolku-oppimispelin pelaamisesta

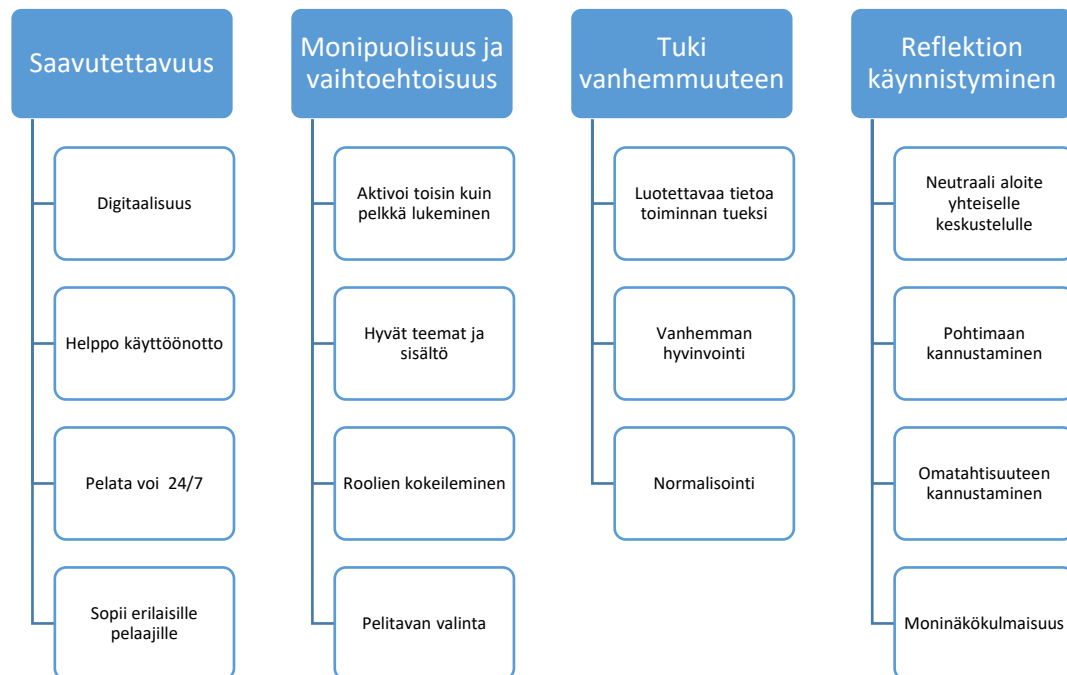
Missä määrin olet...	1= en lainkaan	2	3	4	5	6= todella paljon	Yht.*	KA
1. Saanut tukea vanhemmuuteesi?	4	4	14	14	3	0	39	3.2
2. Saanut vinkkejä vauvaperheen arkeen?	3	6	11	15	5	0	40	3.3
3. Saanut tietoa vauvanhoitoa koskevien ratkaisujesi pohjaksi?	3	5	15	10	3	0	36	3.1
4. Kokenut, että vanhemmuudestasi ollaan kiinnostuneita?	3	2	8	17	7	3	40	3.8
5. Kokenut, että sinut hyväksytään juuri sellaisena vanhempina kuin olet?	5	3	5	13	9	2	37	3.6
6. Saanut myönteistä palautetta vanhemmuudestasi?	3	5	8	11	7	2	36	3.6
7. Saanut varmuutta toimia vanhempina?	4	5	8	11	9	1	38	3.5
8. Saanut vinkkejä parisuhteesi tueksi?	4	7	9	14	4	2	40	3.3
9. Saanut tietoa vauvaperheiden palveluista?	5	8	11	6	3	1	34	2.9

10. Saanut voimia jaksaa vauvaperheen arjessa?	8	6	6	9	5	1	35	3.0
11. Saanut tietoa työn ja perheen yhteensovittamisesta?	5	6	11	7	3	1	33	3.0
12. Saanut rohkaisua omannäköiseen vanhemmuuteen?	5	5	12	8	6	2	38	3.3
13. Pohtinut vanhemmuuden jakamista	3	3	7	16	6	2	37	3.6
14. Pohtinut sosiaalisia verkostojasi?	3	6	11	10	6	2	38	3.4

*Tässä taulukossa on poistettu vastausvaihtoehto 0 (=ei koske minua), sen vuoksi vastaajien määrä / kysymys vaihtelee.

5.2 Oppimispelin hyödyt vanhemmuuteen siirtymävaiheessa

Haastatteluiden perusteella vanhemmat (n=12) pitivät oppimispelin hyötyinä sen helppoa saavutettavuutta, monipuolisuutta ja sen tarjoamia vaihtoehtoisia pelaamisen tapoja pelaajalle. Lisäksi he kertoivat pelin tarjoavan tukea omalle vanhemmuudelleen vanhemmaksi tulon vaiheessa ja käynnistävän pohdiskelua (Kuvio 4.).



Kuvio 4. VauvaPolku-oppimispelin hyödyt vanhemmaksi tulovaiheessa

Pelin helppo saavutettavuus koettiin pelin ehdottomana hyötynä. Peli on siellä missä suurin osa vanhemmista jo on, eli verkossa ja erilaisten laitteiden äärellä. Vanhemmat kuvasivat pelin käyttöönottoa helpoksi eikä pelin pelaaminen vaadi erityistä osaamista tai aiempaa pelikokemusta. Koska peli on verkossa, se ei ole sidoksissa aikaan eikä paikkaan. Tämä mahdollistaa pelaamiseen myös niille vanhemmille, jotka eivät esimerkiksi voi toisen vanhemman työaikojen vuoksi osallistua perhevalmennukseen. Pelin koettiin sopivan monenlaisille ja ikäisille pelaajille, myös isien kerrottiin olleen aktiivisia pelaajia. Pelaamisen nähtiinkin soveltuvan yhdeksi vaihtoehtoiseksi tavaksi oppia vanhemmuutta.

"Ei se vanhemmuus teemana sinänsä erota sitä oppimista muusta eli ihan niin kuin kaikessa oppimisessa pelaaminen voi olla tukena, niin samalla tavalla se voi opettaa myös siihen vanhemmuuteen" V0115A

Pelin hyödyiksi nousivat myös pelin sisällöllinen monipuolisuus ja pelitapojen vaihtoehtoisuus. Pelin teemat ja sisältö koettiin tärkeiksi. Pelin koettiin aktivoivan omaa ajattelua ja toimintaa paremmin kuin esimerkiksi pelkkä lukeminen. Pelissä voi valita itselleen merkitykselliset teemat ja pelata juuri niitä asioita, mitkä tuntuvat pelaamisen hetkellä tärkeiltä. Koska pelitapa ei ole vakio, myös sitä voi vaihdella ja pelata tilanteen mukaan yksin tai kaksin. Ja vaikka peliä pelaisi yksin, asioita voi käsitellä myöhemmin kumppanin kanssa. Peli mahdollistaa myös erilaisten roolien kokeilemisen ja asioiden tarkastelun ulkopuolisen silmin.

Haastatellut vanhemmat kokivat, että peli tarjoaa tukea vanhemmuuteen. Pelin sisältöjen tutkimusperustaisuus koettiin tärkeäksi. Haastatteluissa vanhemmat toivat myös esiin, että he haluavat ja tarvitsevat luotettavaa tietoa, koska arki ensimmäisen lapsen kanssa on täysin uusi elämänvaihe. Vanhemmat kokivat hyvänä, että peli huomioi vauvan lisäksi myös vanhemman ja korostaa vanhemman hyvinvoinnin merkitystä. Myös omien tunteiden ja ajatusten normalisointi koettiin tärkeäksi, koska vanhemmuus ja siihen valmistautuminen herätti paljon kysymyksiä.

"Että voiko jostain tietystä asiasta vanhemmuudessa esimerkiksi puhua? Ja sitten kun huomaa, että sitä on siellä pelissä käsitelty, niin huomaa, että se on ihan oikea asia." V0502A

Pelin koettiin tarjoavan tukea oman elämäntilanteen pohtimiseen eri näkökulmista, esimerkkeinä nousivat työhön paluuseen, vauvan hoitoon ja parisuhteen hoitamiseen liittyvät kysymykset.

"Varsinkin se oli se työ...työ... se työjuttu. Niin mun mielestä se oli tosi hyvä, kun sitä mieltii hirveenä jo heti sillon kun jää äitiyslomalle, että apua mitä sitten tapahtuu ja missä järjestyksessä asiat mennee, ja sillai sai niin sille ajatukselle tukea..." V1003B

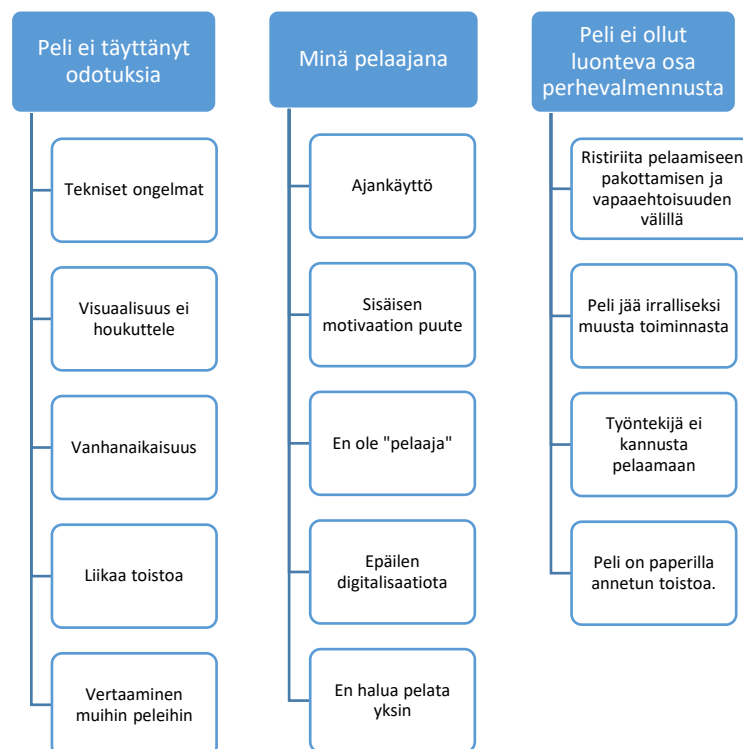
Vanhemmat kuvasivat VauvaPolku-oppimispeliä haastatteluissa reflektion käynnistäjänä. Peli mahdollistaa yhteisen keskustelun puolueettomuuden,

koska peli tarjoaa keskustelun pohjaksi teemat ja kysymykset sen sijaan, että ne nousevat vain toisen keskustelijan tarpeista. Peli tarjoaakin mahdollisuuden tarkastella erilaisia näkökulmia tasapuolisesti. Pelin koettiin kannustavan pohtimaan omaa ja yhteistä vanhemmuutta sekä tarkastelemaan asioita jo odotusaikana myös tulevan vauvan näkökulmasta. Haastateltavat korostivat sen tärkeyttä, että peliä voi pelata itselleen sopivina aikoina. Peli kannustaa rauhalliseen pohdintaan eikä se edellytä nopeaa reagointia tai vastaamista.

”En usko, että ilman VauvaPolkua olisi tullut pohdittua asioita niin syvällisesti. Pohdinnat herättivät ajatuksia ja koen sen positiivisena asiana. Oli hyvä, että pohdimme puolisoni kanssa yhdessä.” V0301A

5.3 Vanhempien pelikokemusta heikentäneet tekijät

Haastatteluissa nousi esille myös seikkoja, jotka heikensivät vanhempien pelikokemusta ja motivaatiota oppimispeliä kohtaan. Innostus saattoi lopahtaa, mikäli peli ei täyttänyt vanhemman odotuksia pelistä, vanhempi koki pelaamisen itselle vieraaksi tai pelaaminen ei ollut luonteva osa perhevalmennusta. (Kuvio 5.).



Kuvio 5. Vanhempien pelikokemusta heikentäneet tekijät

Vanhemmat toivat haastatteluissaan esiin, että pelikokemus heikkeni, jos peli ei vastannut pelaajan odotuksia pelistä tai vakuuttanut ensinäkemältä. Osa vanhemmista kertoi, että pelissä (tutkimuksen aikana kokeiluversio) esiintyi teknisiä ongelmia ja ne hankaloittivat pelaamista. Peli saattoi esimerkiksi ”pakottaa” aloittamaan pelin joka kerralla alusta ja näin ollen pelissä ei päässyt etenemään.

Pelin visuaalinen ilme jakoi mielipiteitä. Osan mielestä visuaalisuudella ei ollut merkitystä, koska sisältö koettiin merkitykselliseksi. Osa koki pelin visuaalisen maailman sopivana, mutta osan mielestä visuaalisuuden ”lapsenomaisuus” ei herättänyt riittävää mielenkiintoa peliä kohtaan. Nettiselaimen kautta pelaaminen koettiin vanhanaikaiseksi ja hankalaksi. Toisaalta se, että kaikki pelasivat peliä samalla koodilla, teki pelistä laitekohtaisen. Näin ollen peliä pääsi jatkamaan sujuvasti vain, jos pelasi aina samalla laitteella.

”Pelin tulisi olla pelattavissa mobiililaitteella, mieluiten sovelluksena. Nykyään erilaisia raskaus- ja vauvasovelluksia on niin paljon, että luotettava suomalainen sovellus sopisi joukkoon. Monella ei enää ole tietokonetta.”
VA0501A

Osa vastaajista koki, että pelissä kysyttiin samoja asioita monta kertaa hieman eri sanankääntein ja toisto vaikutti motivaatioon pelata. Myös omat aiemmat pelikokemukset vaikuttivat pelikokemukseen. Jos vanhempi oli tottunut pelaamaan nk. viihdepelejä, kokemukset peleistä ja vaatimukset esimerkiksi peligrafiikalle saattoivat olla ristiriitaisia suhteessa oppimispeliin.

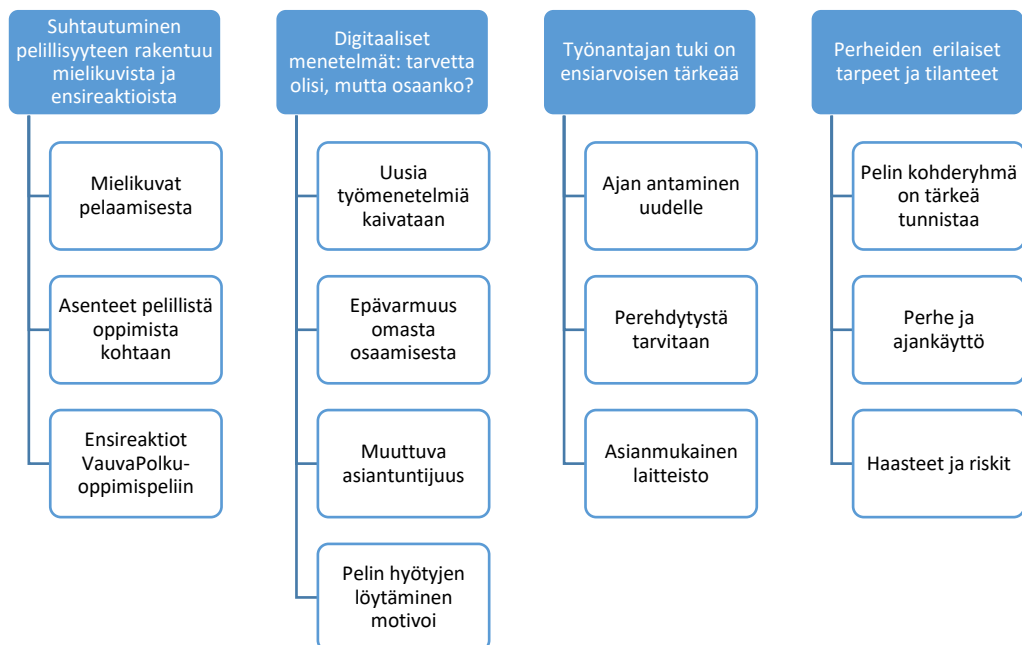
Vanhempien haastatteluissa tähdennettiin myös pelaajaan liittyviä, pelikokemusta heikentäneitä tekijöitä. Vaikka peli tarjosi tietoa ja kannusti keskustelemaan, samanaikaisesti pelin pelaaminen vei aikaa, jonka koettiin olevan pois jostain muusta. Parhaaksi pelaamisen ajankohdaksi koettiin odotusaika, koska silloin ehti keskittymään peliin ja pelaaminen tuntui mielekkäältä. Vauvan syntymän jälkeen aika meni uuden opetteluun ja VauvaPolku-pelin pelaaminen tuntui toissijaiselta.

Vastaajat pohtivat myös pelaamisen aikana tapahtunutta motivaation hiipumista. Pelin tulisi olla riittävän houkutteleva, jotta sitä muistaisi omatoimisesti pelata. Vanhemmat kokivat, että tutkimuksen aikaiset muistutusviestit olivat tärkeitä, koska peli olisi saattanut muuten unohtua. Vanhemmat korostivatkin kehittämisehdotuksena, että pelissä olisi hyvä olla muistutusominaisuus. Osa vanhemmista kertoi, että oli pelaamisen myötä oivaltanut, että ei ole pelaajatyyppejä ja pelaaminen ei tuntunut omalta jutulta. Haastatteluissa nousi myös esiin, että palveluiden digitalisoituminen ei kaikkia kiinnosta ja digitaalisten menetelmien käyttöönotto tuntuu sen vuoksi vieraalta. VauvaPolun koettiin olevan tarkoitettu pelattavaksi kahdestaan kumppanin kanssa ja jos kumppani ei halunnut pelata tai keskustella pelin teemoista, pelaaminen jäi.

Pelin käyttöönotto osana perhevalmennusta mietitytti tutkimukseen osallistuneita vanhempia. Haastatteluissa nousi ristiriita pelaamisen vapaaehtoisuuden ja pelaamiseen ”pakottamisen” välillä. Samanaikaisesti vanhemmat kokivat, että peli oli jäänyt irralliseksi muusta perhevalmennuksesta ja neuvolakäynneistä, koska sen pelaamisesta ei koskaan kysytty tai muistutettu neuvolasta eikä oma työntekijä kannustanut pelaamaan. Vanhempia ihmetytti myös se, että peliä vastaavat sisällöt annettiin neuvolasta myös paperilla (esimerkkinä mainittiin voimavarakysely). Se koettiin turhana ja päällekkäisenä työnä.

6 Ammattilaisten kokemukset VauvaPolku-oppimispeleistä

Ammattilaisten haastatteluiden (n=21) perusteella oppimispelein käyttöönottoon perhevalmennuksessa vaikuttavat monet tekijät. Näitä tekijöitä ovat työntekijän suhtautumiseen pelillisyyteen, työntekijän näkemys roolistaan oman työn kehittäjänä, työnantajan tarjoama tuki sekä perheiden erilaiset tarpeet ja tilanteet (Kuvio 6).



Kuvio 6. Ammattilaisten kokemukset VauvaPolku-oppimispelein käyttöönottoon vaikuttavista tekijöistä

6.1 Ammattilasten suhtautuminen ja mielikuvat pelillisyydestä vielä varautuneita

Haastatteluissa nousi esiin, että pelaamiseen liittyy vielä yleisesti paljon ennakkoluuloja ja -ajatuksia. Mielikuvat pelaamisesta kuvattiin usein ristiriitaisina ja jopa kielteisinä. Pelaamiseen liittyvät keskustelut käydään usein neuvoloissa "haitta" -näkökulmista ja pelaaminen otetaan puheenaiheeksi niissä tilanteissa, kun työntekijällä on huoli asiakkaan pelaamisesta. Muu mediakeskustelu, kuten sosiaalisen median ja puhelinten käyttö, nousivat haastatteluissa toistuvasti esiin pelaamisesta puhuttaessa. Älylaitteisiin liittyvät ilmiöt sekä mediassa käyty keskustelu värittivät myös pelaamiseen liittyviä mielikuvia ja siitä käytävää keskustelua haastattelutilanteessa.

"Olen huomannut, että viedään lapsia puheterapeutille, et on sitä puheen pulmaa ihan silleen, et se pue ei oo löytyny vielä 3-4 vuotiaana ja hän istuu siinä siinä jakkaralla tai odotusaulassa ja äiti on kännykkä kädessä, niin kyllä se nyt vähän näyttää siltä, että miks sitä puhetta ei oo tullu, kun ei lueta satuja tai ei puhuta." 07Y_tt1

Oman suhtautumisen ja mielikuvien lisäksi haastatteluissa nousi esiin työntekijöiden ja työyhteisöjen asenteet pelillistä oppimista kohtaan. Työntekijät kertoivat, että ensimmäisen kerran oppimispelistä kuulleessa mieleen heräsi epäily *"nettipelin"* soveltuvuudesta omaan työhön. Ajatus pelin käytöstä tuntui aluksi vieraalta ja pelien käyttö työmenetelmänä kyseenalaiselta: *"mutta on siinä sekin puoli vielä, että se semmonen se asenne siihen pelaamiseen, et onks se oikeeta oppimista tai onks se niin ku oikeeta jotakin terveysneuvontaa tai asiakkaiden tukemista." 01R_tt3.*

Eräs haastateltava korosti, että *"eihän se voi mitään oikeeta asiatietoa olla, jos pelataan jotain peliä jossain..." 08Ytt2,* vaikka samanaikaisesti haastatteluissa nousi esiin, että pelin kautta oppiminen voisi olla yksi varteenotettava vaihtoehto oppia myös vanhemmuutta: *"Niinku vaikka ajatellen vaikka tätä VauvaPolkua niin tämä on...kun sen tekee mielenkiintoiseksi tuleville vanhemmille. Kyllä se heille natsaa. Se vois olla hauska. 10Y_tt2"* Osa haastateltavista korosti pelaamiseen liittyviä, myönteisiä puolia (esimerkiksi rentoutuminen). He myös tunnistivat, että hyötypuhe liittyy usein koululaisten oppimispeleihin, mutta aikuisten pelaamisen hyödyistä ei juuri keskustella.

6.2 Ensireaktiot oppimispeliin työmenetelmänä

Haastattelussa kartoitettiin myös työntekijöiden ensivaikutelmia VauvaPolku-oppimispelin testaamisesta perehdytystilaisuuksissa. Digitaalinen oppimispeli oli tutkimukseen osallistuneiden neuvoloiden työntekijöille

työmenetelmänä uusi. Pelillisiä menetelmiä oli aiemmin ollut käytössä (esimerkiksi kuvakortteina ja satunnaisina lautapeleinä), mutta digitaalisista peleistä kenelläkään ei ollut työssään kokemusta. Haastatteluissa nousi esiin, että pelaaminen aiheutti aluksi hämmennystä ja pelaamista saatettiin oudoksua. Uudet työmenetelmät haastavat myös vanhat tavat toimia: *”Mut sit oppimispelit meillä täällä niin kun terveydenhuoltoapuolella... niin kyllä se on aika uutta vielä. Et heitän kysymysmerkin, et mitä? Täälläkö pelejä? Et mitäs ne pittää sisällään?” 12Y_tt1*

Samanaikaisesti osa haastateltavista tunnisti, että pelaaminen voi olla vanhemmille hyvin luonnollinen oppimisympäristö ja olisi tärkeää osata pohtia työmenetelmiä myös asiakkaan näkökulmasta. Osa haastateltavista kuvasi olevansa kiinnostuneita ja uteliaita näkemään, mitä mahdollisuuksia oppimispelin käytöllä voisi olla. He korostivat, että työntekijän tulisi suhtautua myönteisesti oppimispeliin, koska asiakkaat aistivat, jos työntekijät eivät pidä menetelmää itse tärkeänä.

Haastatteluissa työntekijät olivat huolissaan myös oppimispelin liiallisesta koukuttavuudesta ja siitä, että pelin pelaaminen veisi aikaa perheen kanssa olemiselta. Samanaikaisesti työntekijät kuitenkin tunnistivat, että oppimispelit ovat harvoin niin koukuttavia, että ne veisivät mielenkiintoa vauvasta tai olisivat haaste lapsen kanssa vietetylle ajalle. VauvaPolku-oppimispelin visuaalinen ilme jakoi myös työntekijöiden mielipiteet. Osan mielestä pelin visuaalinen ilme oli liian yksinkertainen. Samalla kuitenkin ymmärrettiin pelin tärkeys työvälineenä, jota voi hyödyntää sisällön osalta, vaikka visuaalinen ilme ei miellyttäisi omaa silmää.

6.3 Ajan puute ja osaaminen esteenä uusille, digitaalisille työmenetelmille

Haastatteluissa nousi esiin tarve uusille, digitaalisille työmenetelmille. Ammattilaiset painottivat, että terveydenhoitajan työnkuva on hyvin itsenäinen ja vastuu on suuri. Työn tekemisen tavat kuitenkin muuttuvat ja etenkin digitaalinen maailma tuo jatkuvasti mukanaan uutta. Toisaalta muutokset nähtiin hyvinä, työtä rikastuttavina tai helpottavina tekijöinä. Osa haastateltavista kuitenkin kuvasi digitalisoitumiseen mukanaan tuomia muutoksia haasteina ja työtä hankaloittavina asioina.

Eräs haastateltavista kuvasi, että *”paperilapuilla pelataan kyllä erittäin paljon yhä edelleenkin” (08Y_tt1)*, ja näin ollen digitalisoituminen on tarkoittanut lähinnä yksittäisten lomakkeiden täyttämistä internetin kautta. Haastatteluissa nousikin esiin, että uusia, konkreettisia tapoja tehdä työtä digitaalisesti tarvitaan. Haastateltavien mukaan tutkimuskunnissa tällä hetkellä käytössä olevia perhevalmennuksen digitaalisia menetelmiä ovat muun muassa verkossa täytettävät kyselyt ja lomakkeet, netistä katsottavat

videot, yleisesti tunnetut sivustot (Terveyskylä, MLL, Perheaikaa, Väestöliitto) sekä tulostettavat materiaalit. Samanaikaisesti perhevalmennukseen osallistuvilla perheillä on jo paljon erilaisia sovelluksia aktiivisesti käytössään esimerkiksi raskauden seurantaan. Ammattilaisten mukaan sovelluksia ei kuitenkaan suositella neuvolassa, vaan asiakkaat ovat löytäneet ne itse.

Osa haastateltavista kuvasi oman kuntansa ilmapiiriä myönteiseksi uudentalaisille, myös pelillisille työmenetelmille. Osa taas tunnisti, että muutostarpeesta huolimatta työ on niin tiukkaan määriteltyä, että väljyyttä uusien menetelmien käyttöönottoon ei löydy tai muutosten pitäisi tapahtua todella hitaasti. Esimerkiksi perhevalmennukset ovat haastateltavien mukaan usein tarkkaan suunniteltuja eikä niihin mahdu enempää sisältöä. Uudet sisällöt vaatisivatkin muuttamaan koko perhevalmennuksen rakennetta: *"Jaa, ei ehkä tässä. No en tiiä. Pitäis varmaan vähän muuttaa varmaan työskentelytapoja. Äkkiseltään en osaa sanoa, että miten sais istutettua jonkun pelin tähän. Mut toisaalta varmaan saisi."* 08Y_tt1.

Haastatteluissa ammattilaiset kuvasivat myös epävarmuutta omasta osaamisesta ja siitä, vaatiiko pelin käyttöönotto kohtuuttomasti uuden oppimista ja opettelua. Työntekijät kuvasivat myös sukupolvien välistä kuilua digitaalisuudessa sekä pohtivat iän vaikutuksia taitoihin ja kykyihin ottaa uusia menetelmiä käyttöön. Oppimispelien käyttöönoton nähtiin sopivan paremmin nuorille kuin vanhemmille työntekijöille. Haastateltavat pohtivat, että omakohtainen tutustuminen oppimispeliin oli tärkeää ennen sen käyttöönottoa, se lisäsi uskoa omaan osaamiseen. Toisaalta haastateltavat korostivat myös oppimispelin helppokäyttöisyyttä ja sitä, että on tärkeää uskaltaa kokeilla uutta: *"Et, jos minä osasin sitä käyttää, niin kyllä sitä osaa sitten kuka tahansa käyttää"* 02Y_tt1.

Oppimispeli herätti työntekijöissä myös kiinnostusta ja etenkin pelit sisällöt koettiin omaan työhön sopivina sekä työtä tukevina. Samanaikaisesti pelillisten työmenetelmien suurimmaksi haasteeksi nähtiin olemassa olevat asenteet. Ammattilaiset tunnistivat hämmennystä ja vastarintaa työyhteisöissään: *"Meidän työyhteisössä on niin paljon semmoisia, jotka ovat kaikkea kehitystä vastaan, et ihan sama mitä ehdottaa, niin ei - mennään samalla tyylillä. Niin ihan sellaista asennemuutosta kaikkea uutta kohtaan."* 10Y_tt1

6.4 Työntekijän muuttuva asiantuntijuus

Ammattilaiset pohtivat paljon omaa rooliaan asiantuntijoina ja siihen liittyvää ristiriitaisuutta. Haastatteluissa he kertoivat, että enää ei riitä, että vanhemmille annetaan esite ja pyydetään lukemaan se. Tänä päivänä tietoa on valtavasti tarjolla, ja varsinkin ensimmäistä lastaan odottavat vanhemmat hankkivat sitä aktiivisesti. Ammattilaiset kertoivatkin tasapainoilevansa

vastaanotolla ja perhevalmennuksessa annettavan tiedon sekä vanhempien itse hankkiman tiedon välillä. Haastatteluissa työntekijät olivat huolissaan siitä, mikä on oikeaa tietoa, kuka sitä (saa) antaa tai miten ammattilaiset voivat olla varmoja perheen riittävästä tiedonsaannista, jos vanhemmat vain pelaavat itsenäisesti peliä. Ammattilaiset pohtivat, pitäisikö työntekijällä olla VauvaPolku-pelissä ylläpitäjätoiminto, jonka avulla voisi havaita onko perhe pelannut peliä ja miten he ovat edenneet pelissä. Samalla vastuu-kysymys herätti myös hämmennystä. Työntekijät pohtivat omaa vastuutaan silloinkin, kun pelaamisen on sovittu tapahtuvan itsenäisesti perheen omalla vastuulla. He miettivät, kenelle kuuluu vastuu tilanteissa, joissa paljastuukin, ettei peliä ole pelattu tai siitä on valittu vain osa teemoista.

Toisaalta haastatteluissa nousi esiin myös se, että perheitä ei haluta holhota ja kaiken toiminnan tulisi perustua heidän omaan motivaatioonsa pelata. Työntekijät kokivat oman roolinsa pelin markkinoijana ja pelaamiseen motivoijina keskeiseksi, vaikka pelaamiseen ei ketään haluttu pakottaa. Haastatteluissa korostui, että työntekijöiden täytyy itse kokea oppimispeli hyödylliseksi, jotta he voivat suositella sitä myös asiakkaille. Työntekijät nostivat esiin, että pelin sisältö on kattava, monipuolinen ja koostuu samoista asioista, joita neuvolassa ja perhevalmennuksessa käydään läpi jo nyt. Ajan puutteen vuoksi aiheita opiskellaan kuitenkin melko pintapuolisesti eikä kaikkia teemoja ehditä aina valmennuksessa keskustella huolellisesti. Peli voisikin auttaa aiheiden syvällisemmän käsittelyn välineenä ja näin toimia apuna työntekijälle.

6.5 Oppimispelin hyödyt motivoivat sen käyttöä työmenetelmänä

Työntekijät näkivät pelin suurimmaksi hyödyksi sen, että se käynnistää ja mahdollistaa vanhempien välisen yhteisen keskustelun ja pohdinnan. Haastatteluissa työntekijät pohtivat vanhempien eroavaa vanhemmuuteen valmistautumista. Usein naiset valmistautuvat äitiyteen jo odotusaikana lukemalla ja etsimällä tietoa raskaudesta ja vanhemmuudesta miehiä enemmän. Peli voisikin tasapuolistaa keskustelua ja auttaa vanhempia valmentautumaan yhdessä vanhemmuuteen sekä pohtimaan vanhemmaksi tuloa molempien näkökulmista.

"Mie jotenkin ajattelen, et se puhuminen on kuitenkin aika hankalaa aika monelle. Niin sit se on kuitenkin aika turvallinen ympäristö se... voidaan tuijottaa sitä ruutua, jos ei haluta niin ku tuota vastakkain niin... Jotenkin mie aattelen, et siellä on niitä kysymyksiä ja ne tulee aika satunnaisessa järjestyksessä eikä siinä voi sillä lailla niin ku ajatella et toi toinen olis mitenkään niin ku valmistautuneempi siihen kuin itekään tai niin ku aika semmonen luonteva pohja niin ku jutella asioista.11Y_tt1"

Työntekijät nostivat esiin, että pelin kautta voi valmistautua vauvan syntymän aikaansaamiin muutoksiin, parisuhteen muuttumiseen ja ajankäytön muutoksiin. Pelin hyödyiksi nähtiin myös konkreettiseen harjoitteluun kannustaminen ja sen nähtiin tehostavan perhevalmennuksessa opiskeltuja asioita. Oppimispeli voi mahdollistaa myös asioiden etäännyttämisen, jos asiakas kokee omasta tilanteestaan puhumisen hankalaksi: *”Neuvolakäynnillä tää nuori äiti on ollut hyvin hiljainen ja vastaa hyvin lyhyesti. Mut sit sen pelin kautta hän rupes puhumaan, että hän tavallaan puhu siitä pelistä, mut hän puhukin oikeestaan sit niinku itsestään.”* 07Y_tt1.

Haastatellut työntekijät pohtivat, että oppimispeli voisi tarjota asiakaslähtöisyyttä palveluihin ja voisi jopa madaltaa kynnystä avun hakemiseen. Oppimispelin hyödyiksi nähtiin mahdollisuus olla tukena tässä hetkessä sekä oman etenemisen visuaalinen seuranta. Myös pelilliset elementit, kuten tasolta toiselle siirtyminen ja pisteiden kerääminen, koettiin tärkeiksi.

6.6 Työnantajan tuki arvokasta uuden työmenetelmän hyödyntämisessä

Työntekijät kokivat pelin sisältöjen vastaavan työn tarpeisiin, mutta samanaikaisesti oman työn priorisointi ja ajan jakaminen eri tehtävien välillä vaikutti pelin testaamiseen ja siihen tutustumiseen. Oman työn resurssit koettiin usein riittämättöminä. Haastateltavat kuvasivat, että joutuvat valitsemaan, mitä työtehtäviä ehtivät tehdä. Uusien asioiden omaksumiselle ja perehtymiselle ei jäänyt riittävästi aikaa. Ammattilaiset korostivat, että työnantajan tuki ja resursointi olisi tärkeää, koska se mahdollistaisi työntekijöiden ajan käyttämisen tutustumiseen eikä uuden omaksuminen jäisi yksittäisen työntekijän vastuulle.

Pelin käyttöönotto perheiden kanssa työskentelyyn koettiin aikaa vieväksi. Varsinkin ensimmäisillä kerroilla pelin pelaaminen saattoi olla hidasta. Haastatteluissa nousi esiin, että perheen kanssa pelaamiseen täytyi olla rauhallinen tilanne ja siihen piti varata riittävästi aikaa. Toisaalta ammattilaiset tunnistivat, että joissain tilanteissa riittämättömän ajan taakse oli myös helppo paeta, jos ei ollut motivoitunut hyödyntämään uutta menetelmää: *”Mä olen tosi huonosti sitä käyttänyt (VauvaPolkua). Mulla ei ole oikein ollut tilaisuutta tai aikaa tai sillä lailla. Mutta tääkin on ihan tekosyy, myönnän sen. Et se olis vaan pitänyt repiä se aika jostain.”* 02Y_tt1

Kaikissa haastatteluissa painotettiin, että perehdytys uusien menetelmien käyttöönottoon on tärkeää. Ammattilaiset korostivat sekä tiedon saamisen tärkeyttä, että mahdollisuuksia riittävästi harjoitella uuden menetelmän käyttöä. Tietoa tarvittiin myös siitä, kuka auttaa ongelmatilanteen sattuessa. Ammattilaisten mukaan VauvaPolku-oppimispelin kokeileminen auttoi heitä

ymmärtämään pelin merkitystä ja sisältöjä. Uuden menetelmän käyttöönotossa korostui perehdytyksen tärkeys. Huolellinen perehdytys ja työnantajan varmistama riittävä resursointi auttavat uusien menetelmien juurruttamisessa: *"Et se niin kuin ilmaistaan sillä tavalla, että pitäis tulla siitä että työntekijällä on jo semmoinen ajatus, että tämä on meidän työtapana. Tämän on meidän yhteinen asia ja tätä käytetään."*08Y_tt1

Digitaalisten menetelmien käyttöönoton vaatimus on haastateltavien mukaan kuitenkin ristiriidassa myös käytössä olevan laitteiston kanssa. Osalla haastateltavista ei ollut älypuhelinta työpuhelimenä, eikä yksiköissä ollut esimerkiksi tablettikoneita pelin testaamiseen. Myös avoin, langaton verkko puuttui monesta yksiköstä. Lisäksi neuvoloiden aulatiloihin toivottiin esimerkiksi tietokonetta, jossa perheet voisivat vastaanottoa odotellessaan testata peliä.

6.7 Perheiden erilaiset tarpeet ja tilanteet oppimispelin käyttöönoton haasteena

Työntekijät pohtivat haastatteluissa, että pelin "paras" kohderyhmä olisi tärkeää tunnistaa. Haastateltavat olivat melko yksimielisiä siitä, että suosittelisivat peliä ensisijaisesti nuorille, jotka tykkäävät muutenkin pelata. Muita ehdotettuja kohderyhmiä olivat ensisynnyttäjät, yllätysvauvaa odottavat (jotka eivät ole ennen raskautta valmistautuneet ajatukseen vauvan tulosta), erityisen tuen tarpeessa olevat odottajat sekä ennen kaikkea he, jotka eivät tule perhevalmennuksiin. Haastateltavat tunnistivat myös muutamia tilanteita, joihin oppimispeli ei heidän mielestään sovi. Näitä olivat monikulttuuriset perheet, joille suomen kieli on este, perheet, joissa ei ole kiinnostusta digitaalisiin menetelmiin tai osaamista niiden käyttöön sekä monilapsisten perheiden iäkkäämmät vanhemmat. Samaan aikaan ammattilaiset totesivat, että toisaalta peli sopii ihan kaikille vanhemmille eikä pelaaminen ole välttämättä iästä kiinni.

Haastatteluissa ammattilaiset olivat huolissaan perheiden ajankäytöstä. Vanhemman valinta viettää aikaa älylaitteella kuvattiin usein haasteeksi lapsen ja vanhemman yhteiselle ajalle ja ennen kaikkea vuorovaikutussuhteen rakentumiselle. Toisaalta haastatteluissa nousi esiin, että olisi hyvä, jos osa sosiaaliseen mediaan käytetystä ajasta käytettäisiinkin oppimispelin pelaamiseen. Siitä voisi olla konkreettisia hyötyjä perheelle.

"Jos on se lapsi tai lapsia siellä perheessä ja jos siellä perheessä muutenkin on ongelmana, että siellä koko ajan vain räplätään puhelinta, niin se, se lapsen kanssa olemisen kärsii jo muutenkin siitä. Niin jos siellä ruvetaan vielä pelaamaan tämmöistä peliä, niin se voi vain vähentää sitä lapsen kanssa olemista ja sitä varhaista vuorovaikutusta ja sitä kaikkea. Se vie niin kuin aikaa pois siltä lapselta." 08Y_tt2

Ammattilaiset tunnustivat myös perheiden pelaamiseen liittyviä haasteita ja riskejä. Kaikissa perheissä ei ole varaa hankkia tarvittavia laitteita, ja haastateltavat pohtivat kuinka se vaikuttaa pelin käyttöönottoon: *"Ruokkiiko se sitä, että kaikki ei oo niin kuin tasavertaisia?"* 07Y_tt1. Pelaamisen riskinä nähtiin myös se, että vanhemmat saattaisivat jäädä kokonaan ilman ammattilaiskontaktia. Ammattilaiset olivat sitä mieltä, että vanhemmat eivät saa jäädä pelkästään pelin varaan, vaan asioista pitäisi keskustella ammattilaisen tukemana. Peli ei saisi myöskään olla pakollinen suorite vanhemmille.

"Ja jotenkin mie toivon, et se ois semmosta, et se ei ois niin ku semmosta tupututupupu- niin ku tämän pelinkään kanssa. Vaan semmonen, niin ku yks juttu mitä voi näyttää, että tämmöstäkin on. Ja että sitä keskustelua käy" 11Y_tt1.

7 Pohdinta: pelillisyyden on lupaava keino tukea vanhemmuuteen valmistautumista

Soveltuuko digitaalinen oppimispeli kuntien perhevalmennukseen? Voidaanko vanhempien valmistautumista vanhemmuuteen tukea pelillisen oppimisen keinoin? Kysyimme tutkimuksessamme näitä asioita sekä neuvoloitten työntekijöiltä, että vanhemmilta, jotka pelasivat oppimispeliä. Vaikka kyseessä on yksi tietty ja omalla alueellaan uusi digitaalinen oppimispeli, kertoo tutkimus myös laajemmin digitaalisten välineiden hyödyistä ja juurruttamisen ehdoista sosiaali- ja terveysalalla.

Tutkimustulosten perusteella VauvaPolku-oppimispeli on lupaava menetelmä tukea vanhemmuuteen valmistautumista sekä vanhempien, että työntekijöiden mielestä. Suurin osa vanhemmista koki pelin hyödylliseksi ja työntekijät näkivät uudenlaisen menetelmän tarpeelliseksi. Oppimispeli tavoittaa perheet helposti, se on ajasta ja paikasta riippumattomana joustava ja helppo käyttää. Osa vanhemmista ja erityisesti työntekijät näkivät kuitenkin peliin liittyvän kehittämistarpeita. Lisäksi osa työntekijöistä suhtautui hieman varautuneesti pelin käyttöönottoon. Juurtuakseen osaksi kuntien perhevalmennusta oppimispeli tarvitsee selkeän paikan palvelutarjonnassa sekä motivoituneen ja osaavan työntekijän tarjoamaan peliä vanhemmille. Pelaaminen ei sovi kaikille ja osa tutkimukseen osallistuneista vanhemmista kertoi hakevansa tietoa mieluummin muilla tavoin. VauvaPolku-oppimispeli ei korvaakaan muita menetelmiä, vaan sen tarkoitus on monipuolistaa kuntien tarjontaa. Kasvokkaisten menetelmien rinnalle ja niitä täydentämään on kaivattu sähköisiä menetelmiä (kts

Alakärppä ym., 2019), ja digitaalinen oppimispeli sopii siihen tarkoitukseen hyvin.

7.1 Digitaalinen oppimispeli aktivoi ja taipuu moninaisiin tarpeisiin

Tutkimuksemme mukaan VauvaPolku-oppimispeli vastasi hyvin vanhempien tarpeisiin saada sekä tietoa että emotionaalista tukea vanhemmuuden alkutaipaleella. Useimmat vanhemmista kokivat oppimispelin sisällöt hyödyllisinä ja luotettavina. Peli tarjosi myös emotionaalista tukea rohkaisemalla ja normalisoimalla vanhempien huolia. Tämä on linjassa aiemman tutkimustiedon kanssa (esim. Deave, Johnson & Ingram, 2008; Entsieh & Hallström, 2016) - ensimmäistä lasta odottavat vanhemmat tarvitsevat ja ovat halukkaita ottamaan tietoa vastaan. Pelin kysymykset ja tehtävät olivat voimavaralähtöisiä, ja vanhempien palautteen perusteella tämä lähtökohta oli toimiva: he kokivat saaneensa rohkaisua ja varmuutta omaan vanhemmuuteensa.

Oppimispelin vahvuudeksi osoittautui myös se, että se taipuu moninaisten nykyvanhempien yksilöllisiin tarpeisiin ja arjen rytmeihin, sillä peliä voi pelata monin tavoin ja silloin kun se itselle sopii. Vanhempien oma elämäntilanne ja senhetkiset tarpeet vaikuttivat siihen, mitä ja miten vanhemmat olivat pelanneet. Pelissä vanhempi saa valita itseään kiinnostavia sisältöjä ja tehtävätyyppejä, ja peli antaa palautteita vanhempien vastausten mukaisesti. Vanhemman ja vauvan väliseen suhteeseen ja omannäköiseen vanhemmuuteen liittyvät sisällöt olivat kaikkein suosituimpia, ja oppimispelin osa-alueista odotusvaihe koettiin kiinnostavampana kuin vauvavuosi. Vanhempien haastatteluissa nousi esiin, että kun odottava pari valmistautui ja odotti vauvan syntymää, työn ja perheen yhteensovittamiseen liittyvät pelin sisällöt eivät tuntuneet ajankohtaisilta. Jos peliä olisi pelattu myöhäisemmässä vaiheessa, myös työelämään liittyvät kysymykset olisi ehkä koettu hyödyllisemmiksi.

Oppimispeli ei tarjoa valmiita vastauksia, vaan kannustaa vanhempia pohtimaan itse. Tutkimus osoitti, että näin myös tapahtui: peli sai aikaan omakohtaista pohdiskelua ja keskustelua vanhempien kesken, ja siten myös pelin pyrkimys vahvistaa puolisoiden kumppanuutta toteutui. Useimmat vanhemmista kokivat vanhemmuuden jakamista koskevat tehtävät hyödyllisiksi ja tulosten mukaan peli lisäsi pyrkimystä vanhemmuuden jakamiseen. Pelillisyyden eri elementit kuten interaktiivisuus, haastavuus ja keskustelun herättäminen näyttävät aktivoivan enemmän kuin esimerkiksi lukeminen tai tehtäväkirjan täyttäminen.

7.2 Työntekijä uuden edessä

Työntekijöiden haastatteluissa nousi selkeästi esille, että oppimispelisiin ja pelaamiseen työmenetelmänä liittyy vielä paljon ennakkoluuloja. Pelaamista koskeva keskustelu on herkästi pelaamisen ongelmia ja haittoja korostavaa. Myös sosiaalinen media ja älylaitteiden yleistynyt käyttö nousivat esiin tässä keskustelussa. Kaikki digitaalisilla laitteilla vietetty aika nähdään helposti uhkana ja asiana, joka on pois lapselta ja perheeltä.

Työntekijöillä oli samanaikaisesti kuitenkin kiinnostus uusia työmenetelmiä kohtaan. Haastatellut kuvasivat, että perhevalmennuksen toimintatavat ovat paikoitellen jäykkiä ja on vaikeaa löytää tilaa uusille menetelmille. Oppimispelin nähtiinkin tarjoavan uudenlaisen, kaivattu vaihtoehto perheiden tukemiseksi. Samanaikaisesti pelko oman osaamisen riittävydestä, asiantuntijan roolin muutos sekä ajan riittäminen herättivät kysymyksiä. Asenteet ja pelko oman roolin muutoksesta peijä käyttöönotettaessa tulee esiin myös aiemmissa tutkimuksissa (esim. Hopia & Raitio, 2016).

Tutkimuksemme mukaan pelin käyttöönotto ei vaadi erityisosaamista, vaan myönteistä asennoitumista ja asiaan vakavasti suhtautumista. On syytä pohtia työntekijöiden motivaatioon liittyviä seikkoja uusien digitaalisten työmenetelmien käyttöönotossa. Oppimispelin tulisi olla luonteva osa perheiden kanssa tehtävää tavoitteellista työskentelyä, johon myös työntekijät olisivat sitoutuneita. Sen mahdollistamiseksi työntekijöillä olisi asianmukainen laitteisto sekä mahdollisuus ja aikaa kokeilla peliä omakohtaisesti. Haastatteluissa nousi esiin myös perehdytyksen tarve ja työnantajan tehtävä edistää sitoutumista uusiin menetelmiin riittävällä resursoinnilla.

7.3 Tutkimuksen arviointia

Tutkimusraportin valmistuessa interventiotutkimuksen aineistonkeruu vielä jatkui erityisesti kontrolliaineiston ja seurantakyselyjen osalta. Tässä raportissa toimme esiin koettuja hyötyjä, mutta VauvaPolku-oppimispelin vaikuttavuudesta nämä tulokset eivät vielä kerro. Interventiotutkimuksen tulokset tullaan raportoimaan erillisissä artikkeleissa myöhemmin. Tutkimuksemme rajoitteena on myös aineiston pienuus. Vastausprosentti loppukyselyissä oli kuitenkin melko korkea (72 %), mikä parantaa tulosten luotettavuutta. Vastausprosentti kertoo myös vastaajien hyvästä sitoutumisesta pelaamiseen, mikä on myös hyvä signaali pelin toimivuudesta. Tutkimuksen aikana käytetty versio oppimispelistä ei ollut vielä lopullinen. Peliin tehtiin vanhempien ja työntekijöiden palautteiden perusteella vielä korjauksia. Oppimispelin sisältöä karsittiin poistamalla liian samankaltaisia

kysymyksiä ja tehtäviä. Lisäksi kysymysten, harjoitteiden ja vinkkien järjestystä parannettiin siten, että teemojen ensimmäiset kysymykset eri tasoilla olisivat mahdollisimman relevantteja. Näin pyrimme parantamaan oppimispeliä koskevaa ensivaikutelmaa. Myös hahmoeditoria parannettiin. Mikäli nämä muutokset olisivat olleet jo tutkimusversiossa, palaute esimerkiksi hahmoeditoriin olisi voinut olla myönteisempi.

7.4 Oppimispelin juurruttaminen käytäntöön: kehittämisideoita

Digitaalisuus ja pelillisuus osana neuvolan työmenetelmiä vaatii ammattilaisilta avoimuutta, ennakkoluulottomuutta sekä motivaatiota ottaa käyttöön uusia tapoja kohdata ja ohjata perheitä. Pelien liittäminen osaksi perheiden kanssa tehtävää työtä haastaa olemassa olevat toimintatavat, koska pelaamisessa korostuu asiakkaan omatoimisuus ja itseohjautuvuus.

Neuvoloiden työntekijöillä oli ideoita, kuinka VauvaPolku-oppimispeliä voisi kehittää ja hyödyntää perhevalmennuksessa. Se voisi toimia perheille itsenäisenä, matalan kynnyksen palveluna (esim. vanhempien välisen keskustelun herättäjänä). Tällöin työntekijän roolina olisi ohjata perheet pelin äärelle ja motivoida pelaamaan sitä. Peli voisi olla myös aktiivinen osa neuvolatoimintaa. Tällöin perheet voisivat pelata esimerkiksi tiettyjä teemoja ennen neuvolakäyntejä ja teemoihin palattaisiin käyntien yhteydessä. Kolmantena vaihtoehtona haastatteluissa nousi esiin perhevalmennuksen uudistaminen. Työntekijöiden mielestä VauvaPolku-oppimispeli voisi tehdä perhevalmennuksesta vastavuoroisempaa ja osallistavampaa. Yhdessä pelaaminen valmennusryhmissä voisi auttaa käynnistämään ryhmän vuorovaikutuksen ja peliä voisi pelata myös valmennuskertojen välissä.

Tutkimuksessa käytettiin pelin ensimmäistä versiota, jota on kehitetty edelleen tutkimuksen aikana saadun palautteen perusteella. Sekä työntekijöillä, että vanhemmilla oli moninaisia kehitysideoita pelin ulkoasusta ja toimivuudesta. Muun muassa pelin visuaalisuus jakoi mielipiteitä. Osa vastaajista koki pelin visuaalisen ilmeen liian yksinkertaiseksi, kun taas osa koki sisällön olevan niin merkityksellinen, että visuaalisuus on toissijaista. Lee (2016) korostaakin käyttäjien moninaisuutta ja sen tuomia haasteita hyötypelin suunnittelussa. Vanhemmat pohtivat, voisiko pelissä olla tulevaisuudessa muistutusominaisuus tai saisiko siihen liitettyä myös sosiaalisen ulottuvuuden, esimerkiksi Chat-mahdollisuutta ehdotettiin. Pelin toivottiin myös olevan nopeampoisempi, siihen haluttiin vaihtoehtoisia pelireittejä sekä mahdollisuutta jatkaa peliä laitteesta riippumatta. Kehityshaasteena onkin saada oppimispeliin riittävästi pelillisiä elementtejä, jotta vanhemmat vielä nykyistä kattavammin motivoituvat pelaamisesta ja työntekijät kokevat oppimispelin edistävän vanhemmaksi kasvamista.

Lähteet

Abdul Jabbar, A.I. & Felicia, P. (2015). Gameplay engagement and learning in game-based learning: a systematic review. *Review of Educational Research* 85(4), 740–779.

Alakärppä, O., Sevón, E. & Rönkä, A. (2019). Tukea vanhemmuuteen valmistautumiseen: Kirjallisuuskatsaus perhevalmennusohjelmien sisällöistä ja työmuodoista. *Perheterapia* 35 (1), 24-33.

Clark, D., Tanner-Smith E. & Killingsworth S. (2016). Digital games, design, and learning: a systematic review and meta-analysis. *Review of Educational Research* 86(1), 79-122.

Daly, K. (2003). Family theory versus the theories families live by. *Journal of Marriage and Family* 65, 771-784.

Deave, T. & Johnson, D. (2008). The transition to parenthood: what does it mean for fathers? *Journal of Advanced Nursing* 63(6), 626–633.

Deave, T., Johnson, D. & Ingram, J. (2008). Transition to parenthood: the needs of parents in pregnancy and early parenthood. *BMC Pregnancy and Childbirth*, 8.

Dichev, C., Dicheva, D., Angelova, G., & Agre, G. (2014). From gamification to gameful design. *Cybernetics and Information Technologies* 14, 80–100.

Entsieh, A.A. & Hallström, I.K. (2016). First-time parents' prenatal needs for early parenthood preparation-A systematic review and meta-synthesis of qualitative literature. *Midwifery* 39, 1–11.

Fleming, T., Dixon, R., Frampton, C. & Merry, S. (2012). A pragmatic randomized controlled trial of computerized CBT (SPARX) for symptoms of depression among adolescents excluded from mainstream education. *Behavioral and Cognitive Psychotherapy* 40(5), 529–541.

Gilmer, C., Buchan J.L., Letourneau, N., Bennett, C.T., Shanker, S.G., Fenwick, A., Smith-Chant, B. (2016). Parent education interventions designed to support the transition to parenthood: A realist review. *International Journal of Nursing Studies* 59, 118–133.

Halford, W.K. & Petch, J. (2010). Couple psychoeducation for new parents: observed and potential effects on parenting. *Clin Child Fam Psychol Rev* 13,164–180.

Hopia, H. & Raitio, K. 2016. Gamification in healthcare: perspectives of mental health service users and health professionals. *Issues in Mental Health Nursing* 37(12), 894–902.

Kato, P., Cole, S., Bradlyn, A. & Pollock B. (2008). A video game improves behavioral outcomes in adolescents and young adults with cancer: A randomized trial. *Pediatrics* 122(2), 305–317.

Khalil, G. (2016). Change through experience: How experiential play and emotional engagement drive health game success. Teoksessa: Novák, D., Tulu, B. & Brendryen, H. (toim.), *Handbook of research on holistic perspectives in gamification for clinical practice*, 10-34, Hershey PA: IGI Global.

Khenissi, M., Essalmi, F. & Jemni, M. (2015). Comparison between serious games and learning version of existing games. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 191, 487–494.

Kim, J. T. & Lee, W.-H. (2015). Dynamical model for gamification of learning (DMGL). *Multimed Tools Appl* 74, 8483–8493.

Kluwer, E. (2010). From partnership to parenthood: a review of marital change across the transition to parenthood. *Journal of Family Theory & Review* 2, 105-125.

LaRossa, R. & Sinha, C.B. (2006). Constructing the Transition to Parenthood. *Sociological Inquiry* 76, 433–457.

Lee, MD. (2016). Gamification and the psychology of game design in transforming mental health care. *Journal of the American Psychiatric Nurses Association* 22(2), 134–136.

Li, W., Chung, J., Ho, E. & Chiu S.Y. (2011). Effectiveness and feasibility of using the computerized interactive virtual space in reducing depressive symptoms of Hong Kong Chinese children hospitalized with cancer. *Journal for Specialists in Pediatric Nursing* 16, 190-198.

Majuri, J., Koivisto, J. & Hamari, J. (2018). Gamification of education and learning: A review of empirical literature. Teoksessa: Koivisto J. & Hamari J. (toim.), *Proceedings of the second International GamiFIN Conference*, 11-19, CEUR Workshop Proceedings vol. 2186.

McKellar, L.V., Pincombe, J. & Henderson, A.M. (2002). Congratulations you're a mother: A strategy for enhancing postnatal education for first-time mothers investigated through an action research cycle. *The Australian Journal of Midwifery* 15, 24-31.

Michael, D. & Chen S. (2005). *Serious games – Games that educate, train, and inform*. Boston, MA, USA: Course Technology.

Mills, M. & Blossfield, H.-P. (2013). The second demographic transition meets globalization: A comprehensive theory to understand changes in family formation in an era of rising uncertainty. Teoksessa: Evans, A. & Baxter, J. (Toim.), *Negotiating the Life Course: Stability and Change in Life Pathways*, *Life Course Research and Social Policies* 1, 9-33. NL:Springler.

Mitnick, D. M., Heyman, R. E., & Smith, A. M. (2009). Changes in relationship satisfaction across the transition to parenthood: A Meta-analysis. *Journal of Family Psychology* 23, 848-852.

Raatikainen, K., Heiskanen, N. & Heinonen, S. (2007). Under-attending free antenatal care is associated with adverse pregnancy outcomes. *BMC Public Health* 7:268. doi: 10.1186/1471-2458-7-268.

Reichlin, L., Mani, N., McArthur, K., Harris, A., Rajan, N. & Dacso, C. (2011). Assessing the acceptability and usability of an interactive serious game in aiding treatment decisions for patients with localized prostate cancer. *Journal of Medical Internet Research* 13(1). doi: 10.2196/jmir.1519.

Roepke, A., Jaffee, S., Riffle, O., McGonigal, J., Broome, R. & Bez, M. (2015). Randomized controlled trial of SuperBetter, a smartphone-based/Internet-based self-help tool to reduce depressive symptoms. *Games Health Journal* 4(3), 235–46.

Rotkirch, A., Tammissalo, K., Miettinen, A. & Berg, V. (2017). Perhebarometri 2017. Miksi vanhemmuutta lykätään? Nuorten aikuisten näkemyksiä lastensaannista. Väestöliitto, Väestöntutkimuslaitos.

Salonen, A., Kaunonen, M., Åstedt-Kurki, P., Järvenpää, A-L., Isoaho, H. & Tarkka, M.-T. (2011). Effectiveness of an internet-based intervention enhancing Finnish parents' parenting satisfaction and parenting self-efficacy during the postpartum period. *Midwifery* 27(6), 832-841.

Sevón, E. (2012). "My life has changed, but his life hasn't": Making sense of the gendering of parenthood during the transition to motherhood. *Feminism & Psychology* 22, 60–80.

Sitzmann, T. (2011). A meta-analytic examination of the instructional effectiveness of computer-based simulation games. *Personnel Psychology* 64, 489–528.

Sosiaali- ja terveystieteiden ministeriö. (2019). Lapsi- ja perhepalveluiden muutosohjelma (LAPE). Sosiaali- ja terveystieteiden ministeriö [viitattu 24.2.2019]. Saantitapa: <http://stm.fi/hankkeet/lapsi-ja-perhepalvelut>.

Svensson, J., Barclay, L. & Cooke, M. (2008). Effective antenatal education: strategies recommended by expectant and new parents. *Journal of Perinatal Education* 17(4), 33–42.

Suomen virallinen tilasto (SVT): Siviilisäädyn muutokset [verkkójulkaisu]. ISSN=1797-6413. 2015, Liitekuvio 3. Avioeronneisuus iän mukaan 1990, 2000, 2014 ja 2015. Helsinki: Tilastokeskus [viitattu: 24.2.2019]. Saantitapa: http://www.stat.fi/til/ssaaty/2015/ssaaty_2015_2016-04-21_kuv_003.fi.html.

Tutkimuseettinen neuvottelukunta. (2012). Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohje 2012 [viitattu: 24.2.2019]. Saantitapa: https://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK_ohje_2012.pdf.

Tuominen, M., Kaljonen, A., Ahonen, P., & Rautava, P. (2014). Does the organizational model of the maternity health clinic have an influence on women's and their partners' experiences? A service evaluation survey in Southwest Finland. *BMC Pregnancy and Childbirth*, 12:96. <https://doi.org/10.1186/1471-2393-12-96>.

Wouters, P., van Nimwegen, C., van Oostendorp, H., & van der Spek, E. D. (2013). A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games. *Journal of Educational Psychology* 105, 249–265.

Kunnallisalan kehittämissäätiön Julkaisut- sarjassa ovat ilmestyneet

1 Sami Borg & Sari Pikkala

KUNTAVAALITRENDIT (2017)

2 Toim. Soile Pohjonen & Marika Noso

KANSALAINEN KESKIÖÖN! NÄKÖKULMIA SOTE-UUDISTUKSEEN (2017)

3 Markku Lehto

MIKSI HANKE EI ONNISTUNUT – VAI ONNISTUIKO SE? (2017)

4 Tapio Häyhtiö

OSALLISUUTTA SOTE-PALVELUIHIN PALVELUMUOTOILEIMALLA? (2017)

5 Veera Värtinen

TUTKIJAT JA SOSIAALISEN MEDIAN KÄYTTÖ (2017)

6 Esko Hussi, Esa Mäkinen & Erkki Vauramo

IKÄÄNTYVÄ VÄESTÖ JA TOIMINTAKYVYN YLLÄPITO (2017)

7 Matti Wiberg (toim.)

FAKTAT JA POLITIIKKA (2017)

8 Antti Mykkänen

VALTUUTETTUJEN ILMAPUNTARI 2017- KUNNAT, MAAKUNNAT JA
YHTEISTYÖ (2017)

9 Sanna Laulainen, Helena Taskinen, Jere Rajaniemi, Erja Rappe, Päivi Topo &
Sari Rissanen

KUMPPANUUDELLA KUNTOON–KUNTIEN JA JÄRJESTÖJEN YHTEISTYÖ
IÄKKÄIDEN TERVEYDEN EDISTÄMISESSÄ (2017)

10 Auli Valli-Lintu

SOTE- JA KUNTARAKENTEEN PITKÄ KUJANJUOKSU (2017)

11 Esa Ahonen, Maire Ahopelto, Matti Heikkinen, Marjo Huovinen-Tervo &
Eeva Mäntymäki

NÄIN TEHDÄÄN SAUMATON SOTE -KAINUUN HILJAINEN TIETO 2003–2017
(2017)

12 Anneli Hujala & Johanna Lammintakanen

PALJON SOTE-PALVELUJA TARVITSEVAT IHMISET KESKIÖÖN (2018)

13 Anita Kangas

AKTIIVISET OSALLISTUJAT – KUNTALAISET KULTTUURI- JA
LIIKUNTAPALVELUJEN KEHITTÄJINÄ (2018)

14 Juha Talvitie

100 VUOTTA KAAVOITUSTA – MUUTTUVA MAANKÄYTTÖ (2018)

15 Erkki Vauramo, Seppo Ranta, Jonna Taegen & Ira Verma

Sote-palvelut muuttuvat uudistuksesta huolimatta- Konsortion työn tulokset
2015–2017 ja kehittämissuositukset (2018)

16 Kaija Saranto, Eija Kivekäs, Sari Palojoki, Ulla-Mari Kinnunen, Olli Sjöblom
& Reima Suomi

TIEDONKULUN VAIKUTUS SOTE-PALVELUJEN MAINEESEEN (2018)

17 Jasmin Penttinen

ARVIO KUNTIEN KOTISIVUISTA (2018)

18 Tomi Venho

KABINETIN PUOLELLA

SÄÄTIÖT JA PUOLUERAHOITUS SUOMESSA (2018)

19 Niina Laine, Paula Timonen, Anne Halmetoja, Suvi Hakoinen, Heini Kari &
Hanna Kortejärvi

HOIVAYKSIKÖISSÄ LÄÄKEHUOLLON JA -HOIDON PITÄISI OLLA
JOUKKUEPELIÄ (2018)

20 Roosa Talvitie, Hannu Rantanen & Eeva Hämäläinen

KUNNAN ROOLI TURVALLISUUDESSA KOROSTUU (2018)

21 Raitio Katja, Sevón Eija & Rönkä Anna

DIGITAALINEN OPPIMISPELI VAUVAPOLKU: VANHEMMUUTEEN
VALMISTAUTUMISTA PELILLISEN OPPIMISEN KEINAIN (2019)

Raitio Katja, Sevón Eija & Rönkä Anna

Digitaalinen oppimispeli VauvaPolku: Vanhemmuuteen valmistautumista pelillisen oppimisen keinoin

Voiko digitaalisen oppimispelin pelaamisesta olla hyötyä odottaville vanhemmille? KAKS – Kunnallisan kehittämissäätiön rahoittamassa tutkimuksessa esikoistaan odottavat vanhemmat pelasivat VauvaPolku-oppimispeliä. Asenteita pelaamiseen ja pelin hyötyjä selvitettiin kyselytutkimuksella ja haastattelemalla vanhempia sekä neuvoloiden työntekijöitä.

Vanhemmat kokivat saavansa rohkaisua ja varmuutta omaan vanhemmuuteensa sekä helpotusta huoliinsa. Osaavien ja innostuneiden työntekijöiden avulla peli on mahdollista vakiinnuttaa osaksi kuntien perhevalmennusta.