

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; Sillanpää, Susanna; Rönkä, Anna

Title: VauvaPolku : digitaalinen oppimispeli ensimmäistä lastaan odottaville vanhemmille

Year: 2019

Version: Published version

Copyright: © Kirjoittajat ja Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. 2019

Rights: In Copyright

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

Please cite the original version:

Raitio, K., Sevón, E., Sillanpää, S., & Rönkä, A. (2019). VauvaPolku : digitaalinen oppimispeli ensimmäistä lastaan odottaville vanhemmille. In T. Hakulinen, T. Laajasalo, & J. Mäkelä (Eds.), *Vanhemmuuden ja parisuhteen tuen vahvistaminen : Teoriasta käytäntöön* (pp. 128-130). Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. Ohjaus, 9/2019. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-343-357-1>

VauvaPolku – digitaalinen oppimispeli ensimmäistä lastaan odottaville vanhemmille

Katja Raitio, Eija Sevón, Susanna Sillanpää & Anna Rönkä

Vanhemmuuteen siirtymävaihe on tärkeä käännekohta aikuisen elämässä. Ensimmäistä lastaan odottavat vanhemmat tarvitsevat tietoa ja tukea omannäköisen vanhemmuuden rakentamiseen. Tarjottu tuki ei kuitenkaan aina vastaa vanhempien tarpeita, ja tarvitaan uudenlaisia, joustavia palveluita. Teknologisia sovelluksia on jo hyödynnetty jonkin verran perheiden tukemisessa, mutta pelillisiä työmenetelmiä ei juuri ole käytössä. Samanaikaisesti näyttö pelillisen oppimisen mahdollisuuksista lisääntyy jatkuvasti.

Digitaalinen oppimispeli VauvaPolku on suunnattu erityisesti ensimmäistä lastaan odottaville vanhemmille. Peli, joka sopii monimuotoisille perheille, kannustaa vanhempia löytämään oman tapansa toimia vanhempana, huomioimaan vauvan tarpeita sekä jakamaan vanhemmuutta tiiminä. Peliä pelaamalla vanhempi saa tietoa vanhemmuudesta ja perhe-elämästä, sekä pohtii perheen hyvinvointiin ja omaan vanhemmuuteen vaikuttavia tekijöitä voimavara- ja lähtökohtaisesti. VauvaPolku on kehitetty tutkijoiden, perheyön ammattilaisten sekä pelikehittäjien yhteistyönä, ja pelin viisi teemaa pohjautuvat tutkimusnäyttöön (esim. Feinberg 2012):

- 1) Vauvapuistossa vanhemmat oppivat vauvan tarpeista ja luomaan hyvän suhteen vauvaan.
- 2) Vanhemmuustaipale kannustaa vanhempia omasta hyvinvoinnista huolehtimiseen ja omannäköiseen vanhemmuuteen.
- 3) Verkostokujalla vanhemmat pohtivat sosiaalisia verkostojaan.
- 4) Kumppanuuspolulla vanhemmat oppivat hoitamaan parisuhdetta ja jakamaan vanhemmuutta yhdessä kumppanin kanssa.
- 5) Työraitti antaa eväitä työn ja perheen yhteensovittamiseen ja tietoa perhe-etuuksista.

VauvaPolku-oppimispeliä koskevassa interventiotutkimuksessa pelin käyttöä on testattu osana nykyistä perhevalmennusta. Tutkimus on toteutettu yhteistyössä Keski-Suomen ja Lapin LAPE-hankkeiden kanssa useassa kunnassa eri puolilla Suomea. Vanhemmat ovat pelanneet peliä perhevalmennuskertojen välillä.

Tutkimuksen yhtenä tavoitteena on ollut selvittää pelin hyötyjä sekä pelanneiden vanhempien, että perhevalmennuksen ammattilaisten näkökulmista. Alustavien tulos-

ten mukaan pelin hyödyiksi nousevat mielekäs sisältö, helppo saavutettavuus ja se, että peli taipuu eri pelaajien tarpeisiin. Haastatteluiden perusteella pelin tutkimusperustaisuus on tärkeää pelin luottavuuden kannalta ja pelin teemat koetaan olennaisiksi vauvaperhe-elämään valmistautumisessa. Ammattilaisten mukaan teemoja käydään osin jo nyt läpi perhevalmennuksissa, mutta niiden syvälliselle käsittelylle tai keskustelulle ei ole aikaa.

Vanhempien mukaan peli on herättänyt keskustelua perheissä ja aktivoinut pohtimaan yhdessä myös sellaisia aiheita, jotka olisivat muuten saattaneet jäädä pohtimatta. Vanhemmat ovat myös kokeneet, että pohdintatehtävät ovat auttaneet pitämään vauvan mielen omassa mielessä, väheksymättä kuitenkaan vanhemman omia sekä parisuhteen tarpeita. Lisäksi pelin tarjoama tieto on auttanut normalisoimaan vanhemmuuteen liittyviä tunteita ja ajatuksia.

”Mut sellaisia hyviä arkisia kahvipöytäkeskusteluja tuli niin ku just siitä tukiverkosta, töistä, ja sit esim. toisaalta just siitä, että miten jaetaan kotona hommia. Toisaalta sellaisia ikuisuus aiheita, joista on aina keskusteltu, mut se niin ku sit auttoi miettimään niitä myös vauvan kannalta, että miten sit jatkossa.” Äiti 115A

”Että voiko niin ku jostain tietystä asiasta vanhemmuudessa esimerkiksi puhua? Ja sitten kun huomaa, että sitä on siellä pelissä käsitelty, niin huomaa, että se on ihan oikea asia.” Äiti 502A

Ammattilaisten haastatteluissa on noussut esille tarve uusille, aikaan ja paikkaan sitomattomille työmenetelmille. He toivat esille huolta siitä, että kaikki vanhemmat eivät osallistu perhevalmennukseen ja myös heille on tärkeää tarjota palveluita. Samaan aikaan vanhemmat ovat korostaneet pelin etuna sen 24/7 saavutettavuutta, joka ei ole sidottu perheen ulkopuolelta määrättyihin aikatauluihin. Vanhemmat toivoivat, että pelin teemoihin palattaisiin kuitenkin neuvolakäyntien yhteydessä eikä pelaaminen jäisi irralliseksi muusta neuvolatyöstä. Myös ammattilaisten haastatteluissa nousi esiin, että parhaimmillaan peli voisi virittää vanhempia pohtimaan teemoja jo etukäteen ja ohjata näin työskentelyä vastaanottokäynneillä.

”Et se pistäis heitä ehkä vähän miettimään ja hoksaamaan asioita... Ai että tällein? Eipä ollakaan tätä ajateltu...” Terveydenhoitaja 8E

VauvaPolku on yksi esimerkki joustavasta sekä helposti saavutettavissa olevasta digitaalisen perhepalvelusta. Alustavien tulosten pohjalta voidaan sanoa, että pelin sisältö on relevantti. Se vastaa sekä vanhempien tuen tarpeisiin, että ammattilaisten ajatuksiin perhevalmennuksen keskeisistä sisällöistä. Peli ei voi kuitenkaan tulla jo kaiken olemassa olevan työn päälle vaan se tulisi nivoa luontevaksi osaksi perheiden kanssa tehtävää työtä.

”Oppimispeli on kehitetty Tieteen tiedotuksen apurahalla, ja sen hyötyjä vanhemmille ja ammattilaisille tutkitaan Kunnallisalan kehittämissäätiön rahoituksella”

Lisätietoa: Baytrail-oppimispeli. Polku hyvinvoivaan vauvaelämään.