

Marianna Hokkanen 1500782

Pelit työvälineenä sosiaalialalla

Metropolia ammattikorkeakoulu
Sosiaalinen hyvinvointi
Sosionomi AMK
Kirjallisuuskatsaus
22.08.2016

Sisälllys

| | | |
|-----|--|----|
| 1 | Johdanto | 1 |
| 2 | Pelillistäminen ja leikkisyys pelissä | 1 |
| 3 | Oppimispelit | 3 |
| 3.1 | Mikä on oppimispeli? | 3 |
| 3.2 | Uudenlaista oppimista pelien avulla | 4 |
| 4 | Osallisuus ja yhteisöllisyys pelissä | 6 |
| 5 | Pelien voimauttava vaikutus | 8 |
| 5.1 | Voimaantumisen käsitteellistä hahmottamista | 8 |
| 5.2 | Ryhmän voimauttava vaikutus | 9 |
| 6 | Pelillisyyssosiaalisialalla | 10 |
| 7 | Pelit ja leikit maahanmuuttajatyössä | 12 |
| 7.1 | Pelit ja leikki kotouttamisen tukena | 12 |
| 7.2 | Pelit maahanmuuttajien kielenopetuksessa | 13 |
| 7.3 | Maahanmuuttajien kielenopiskeluun kehitettyjä menetelmiä | 15 |
| 8 | Pohdinta | 16 |
| | Lähteet | 17 |
| | Liitteet | 21 |
| | Liite 1: Pelejä maahanmuuttajatyöhön | 21 |

1 Johdanto

Erilaisia pelejä käytetään opetuksessa yhä enemmän ja kiinnostus oppimispelejä kohtaan kasvaa jatkuvasti (Kangas - Koskinen - Krokfors 2014: 23). Tämä kirjallisuuskatsaus on osa Metropolian ammattikorkeakoulun koordinoimaa ja Amifin rahoittamaa Kepeli -hanketta (2016-18), jossa kehitetään kotoutumista edistäviä kehollisia ja pelillisiä menetelmiä maahanmuuttajien ryhmiin. Kepeli - hanke rakentuu merkittävästi Metropolian KAMU - hankkeen kokemusten pohjalta. Hankkeen tavoitteena on luoda innostavia ja vaikuttavia menetelmiä, joiden yhteydessä sekä vahvistetaan maahanmuuttajien suomen kielitaitoa ja yhteiskuntatietoutta että lisätään elämänhallintaa ja itsetuntemusta. Menetelmistä järjestettyjen koulutusten lisäksi niistä laaditaan materiaalipaketteja, menetelmäohjeet ja videotutoriaalit. Kepelissä kehitetään sosiaalisia pelejä jotka perustuvat läsnäoloon, fyysiseen liikkumiseen ja kasvokkaiseen vuorovaikutukseen. Tästä johtuen myös tässä kirjallisuuskatsauksessa on digitaaliset pelit jätetty aiheerajauksen ulkopuolelle.

Tässä kirjallisuuskatsauksessa avaan pelien käyttöä ja pelillisyyttä laajemmin sosiaalialalla ja opetuslalla. Tarkastelen millaista tutkimustietoa pelien käytöstä löytyy sosiaalialalta, maahanmuuttajien parissa tehtävän työn parista ja maahanmuuttajien kielenopetuksesta. Pohdin pelien osallistavaa ja voimauttavaa vaikutusta ja tarkastelen miten ryhmä vaikuttaa yksilön voimantumiseen. Käyn läpi viimeaikaisia ja meneillään olevia hankkeita, joissa kehitetään pelejä sosiaalialalle. Lisäksi esittelen muutamia mielenkiintoisia pelejä, joiden käytöstä on saatu hyviä tuloksia.

2 Pelillistäminen ja leikkisyys pelissä

Alunperin muista kielistä suomeksi käännetyn pelillisyyden käsite on haastava ja se voidaan määritellä monella tavalla (Mylläri - Vesterinen 2013: 58). Pelillisyyden on yksinkertaisimmillaan pelimekaniikan käyttämistä pisteiden, tasojen ja erilaisten palkintojen avulla. Pidemmälle kehitettynä pelillisyyden pitää sisällään tarinoita,

simulaatioita ja erilaisten strategioiden käyttöä ongelmien ja haasteiden ratkaisemiseksi. (Laakso 2013, 91.) Pelillisyyden lisäksi on käytetään pelilähtöisen oppimisen ja pelillistämisen käsitteitä (Mylläri - Vesterinen 2013: 58).

Peliprofessori Frans Mäyrän mukaan pelillisuus on lisääntynyt yhteiskunnassa. Pelillisyyttä on opittu käyttämään opetuksessa, markkinoinnissa ja politiikassa. Leikkisyys tuo mukanaan elämyksellisyyden, miellyttävyyden ja herättelee luovuutta. Leikkisyyttä saadaan pelien avulla niihinkin palveluihin, jotka tavallisesti ovat vakavia ja näennäisen tehokkaita. Leikin ja pelien avulla voidaan kehittää hausempia, tehokkaampia ja osallistavampia tapoja tehdä samat asiat. (Hakala 2011.)

Peli ja leikki voidaan nähdä limittäisinä ja peräti toisensa sisältävinä. Pelaaminen on osa leikkiä ja leikki osa peliä. Monet tutkijat yhdistävät leikkisyyden ja luovuuden toisiinsa. Leikkisyyttä voidaan kuvata tilaksi, jossa leikkijä osoittaa fyysistä, sosiaalista ja kognitiivista spontaaniutta ja hänen toimintansa ilmentää huumoria ja tekemisen riemua. Yhteinen leikkittely ja hassuttelu vähentää jännitteitä, lisää yhteistä luottamusta ja antaa raamit yhteiselle tekemiselle. (Kangas 2013: 75-76.)

Leikillinen asenne antaa mahdollisuuden irrottautua vakiintuneista kaavoista ja rooleista. Näin se tarjoaa uusia näkökulmia maailmaan. Kehityopsykologiassa leikkiminen yhdistetään luovuuteen ja uusien asioiden oppimiseen. Työ- ja koulumaailmassa näihin pyritään usein pelillistämisen avulla. Valitettavan usein pelillistäminen kuitenkin yksinkertaistuu kilpailamiseen ja toimintojen pisteyttämiseen. Pelillistämässä olisikin tarvetta korostaa leikillistä asennetta. (Arjoranta 2015: 2.) Leikkisyydelle ei ole olemassa yksiselitteistä määritelmää. Se voidaan rinnastaa leikkiin, luovuuteen ja emotionaalisiin tekijöihin. Leikkisyys on oppimisen prosessi. Se rinnastetaan pelillisyyteen termiin joka pohjautuu englanninkieliseen käsitteeseen *playfulness*. Pedagogisessa viitekehyksessä leikkisyyttä kuvaa leikillinen oppiminen, joka kuvaa hyvin monimuotoista ja omaehtoista oppimista. (Kangas 2013: 74.)

Peleissä kiehtovat monet tekijät. Prensbyn (2001) mukaan kahdentoista tekijän yhdistelmä tekee peleistä erityisen kiehtovia:

1. Pelit ovat hauskoja. Niistä saamme nautintoa ja mielihyvää.
2. Pelit tuottavat intensiivistä ja innostavaa osallistumisen tunnetta.
3. Peleillä on säännöt, jotka luovat toimintaa ohjaavia rakenteita.
4. Pelit sisältävät tavoitteita jotka lisäävät motivaatiota.

5. Pelit ovat interaktiivisia ja luovat tekemistä.
6. Pelit tarjoavat tuotoksia ja palautetta joista opimme.
7. Pelit ovat mukaansatempaavia ja tuottavat flow-tilaa.
8. Pelit tarjoavat voittamistilanteita ja onnistumisen tunteita.
9. Peleissä on kilpailua, haastetta ja vastakkainasettelua, jotka nostavat adrenaliinitasoa.
10. Pelit luovat ongelmanratkaisutilanteita ja edistävät luovuutta.
11. Pelit edistävät sosiaalisten ryhmien muodostumista.
12. Peleihin liittyy tarinoita ja edustavuutta, jotka luovat emootioita.

(Salakari 2009: 40-41.)

Pelit ylittävät rajoja tilan näkökulmasta ja pelialustana voi huoneen sijaan toimia piha tai kokonainen kaupunki. Kehollisuus liittyy fyysisiin peleihin ja oppiminen on kokonaisvaltaista ottaen huomioon kehon, mielen, ajattelun ja emootiot. (Hyvärinen - Kangas - Krokfors 2013: 69.) Kun oppiminen tapahtuu muualla kuin luokassa, voi oppimiskokemus olla vahvempi (Ängeslevä 2013: 127).

Leikki on ollut näkyvillä Suomessa järjestetyissä kansainvälisissä tapahtumissa. Tampereella järjestetyssä *Adult play* -seminaarissa toukokuussa 2015 keskityttiin erilaisiin aikuisten leikkeihin. Teemoja olivat muun muassa leikki- ja pelaaminen työpaikoilla, esine- ja leluleikki sekä vanhempien leikki ja pelaaminen. Marraskuussa 2015 Jyväskylässä järjestettiin *Sharing the Play* -seminaari, jossa tarkasteltiin aikuisten ja lasten yhteistä pelaamista. Digitaalisten pelien tutkimuksen ohella perinteisten lautakortti ja pihapelien tutkimus on lisääntynyt. (Arjoranta - Friman - Harviainen - Koskimaa - Mäyrä - Suominen 2015: 2.)

3 Oppimispelit

3.1 Mikä on oppimispeli?

Pelit perustuvat ennalta sovittuihin sääntöihin, vuorovaikutukseen sekä mahdolliseen taustatarinaan. Peleissä säännöt ovat osa pelimekaniikkaa. Pelien keskiössä on

palauterakenne. Kun pelaaja tekee pelissä jotain, aiheuttaa se reaktion ja pelaaja saa välitöntä palautetta. Samat asiat motivoivat pelaamaan, kuin mitkä motivoivat arjessa tai koulussa. Luontaisia motivaatiotekijöitä ovat muun muassa hyväksyntä, uteliaisuus, sosiaalisuus, kilpailu ja oman kompetenssin parantaminen. Motivaatio toimii energian lähteenä pelaamisessa ja ohjaa käyttäytymistä. (Ängelevä 2013a: 5.)

Oppimispelit ovat yksinkertaisimmillaan muunnelmia klassisista tehtävistä, kuten peruslaskutoimituksista tai kirjainten tunnistamisesta. Oppimispeli voidaan luoda periaatteessa kahdella tavalla. Ensimmäinen tapa on pelillistäminen. Siinä oppiaineeseen lisätään pelillisiä elementtejä. Oppimisprosessi voidaan pelillistää ottamalla käyttöön tyypillisiä pelielementtejä, kuten tasoja, pisteytyksiä ja sääntöjä. Toisessa tavassa oppiaines integroidaan peliin niin, että pelissä eteneminen riippuu opetettavasta sisällöstä. Tämä voidaan tehdä esimerkiksi käyttämällä arvoituksia, joiden ratkaiseminen vie peliä eteenpäin ja joihin liittyy oppiaineen ymmärtäminen. (Järvilehto 2014: 134, 140.)

Pelit sekä ovat että luovat erilaisia rajoja ylittäviä oppimisympäristöjä. Ne mahdollistavat oppiaineiden rajojen ylittämisen ja pelaajien välisen vuorovaikutuksen. Monet oppimispelit ovat osallistavat ja rohkaiset aktiiviseen tiedon tuottamiseen sekä yhteisölliseen oppimiseen. (Hyvärinen - Kangas - Krokfors 2013: 67.) On osoitettu, että ihmiset jotka leikkivät ja säilyttivät tutkivan asenteen elämää kohtaan, kärsivät vähemmän dementiasta ja neurologisista ongelmista vanhuusiässä. Leikkiminen yhdistyy sisäisiin motivaatiotekijöihin. Leikki antaa mahdollisuuden tutkia rajojamme, on vapaata ja ruokkii autonomian tunnetta. Lisäksi leikki vahvistaa yhteenkuuluvuuden ja osallisuuden tunnetta, kun leikkii muiden kanssa. (Järvilehto 2014: 133.)

3.2 Uudenlaista oppimista pelien avulla

Pelit luovat oppimisympäristön, jossa käsitykset itsestä ja elämästä saavat uusia näkökulmia (Hyvärinen - Kangas - Krokfors 2013: 68). Oppiminen on kiinnostuksen ja oppiaineelle altistuksen yhdistelmä. Löytääkseen kiinnostuksen kohteita yksilön on tutkittava elämän eri osa-alueita ja löydettävä erilaisia tapoja tutkia niitä. Leikkiessä ja pelatessa voi kokeilla rennosti erilaisia asioita ja löytää itseään kiinnostavat osa-alueet. (Järvilehto 2014: 120.)

Oppimispelit yhdessä muiden menetelmien kanssa saattavat saada aikaan oppimisen vallankumouksen. Tällöin aiemmin vallalla olleen passiivisen oppijan tilalle nousee itseohjautuva oppija. Oppijalle syntyy sisäinen motivaatio oppia. Peliin avulla oppija voi tarttua monimutkaisiin sisältöihin joissa yhdistyvät eri oppiaineet. (Järvilehto 2014: 133.) Kiinnostava peli on muutakin kuin sääntöjä ja pistetaulukoita. Ihmiset reagoivat eri tavoin palkintoihin ja kilpailuun. Toisille paremmuustaulukko ei tee oppimisesta pelimäisempää ja kourkuttavampaa vaan johtaa motivaation hiipumiseen, kun taas toisten motivaatio voi kasvaa. (Ängeslevä 2013b: 121.) Erilaiset palkitsemisjärjestelmät aktivoivat pelaamista ja synnyttävät uusia hermoverkostoja. (Järvilehto 2014: 133.)

Peleissä opimme tekemällä. Parhaimmillaan pelien vuorovaikutteisuus tarttuu pelaajalta toiselle ja kourkuttaa peliin. (Järvilehto 2014: 133.) Oppimispeljä hyödynnetään kouluissa monien eri oppiaineiden opiskelussa. Sosiaalialalla oppimispelit ja pelien käyttö on vielä suhteellisen uutta. Eniten aineistoa löytyy pelien käyttämisestä lasten ja nuorten kanssa. Oppimispeljä hyödynnetään monien eri oppiaineiden opiskelussa kouluissa. Eniten oppimispeljä käytetään matematiikanopiskeluun, mutta myös kielten, maantiedon, luonnontiedon, terveystiedon ja historian opiskeluun käytetään oppimispeljä. Hyvä oppimispeli tarjoaa niin oppimisympäristön kuin tietoja ja taitoja oppimiselle ja avaa mahdollisuuksia laajempaan yhteiskunnalliseen keskusteluun. (Kangas - Koskinen - Krokfors 2014: 27, 33.)

Pelit mahdollistavat ongelmien esittämisen tarinan muodossa tai muuten rajatussa kontekstissa, jolloin niitä on helpompi käsitellä. Sonja Ängeslevä (2013) on avannut miten peleillä opitaan:

1. Peleissä on rakenne ja sisältö.
2. Peleissä vaikean kohdan uudelleen pelaaminen on osa pelaamisen viehätystä. Pelejä voi käyttää harjoitteluun ja oppimisongelman tunnistamiseen.
3. Pelit ovat vuorovaikutteisia kokemuksia. Pelaaja itse vaikuttaa pelin etenemiseen.
4. Pelit pakottavat aktiivisuuteen. Peli tarvitsee pelaajaansa.
5. Pelit painottavat motivaatiotekijöitä: kilpailu, eteneminen, sisällön muokkaaminen, uudet sisällöt, yhdessä tekeminen, roolien ottaminen sekä sosiaalisuus ovat esimerkkejä pelien motivaatiotekijöistä.

(Ängeslevä 2013a: 3.)

Kiinnostava oppimispeli pitää sisällään vaihtelevaa ja keskittynyttä toimintaa. Vaihtelevuus ylläpitää mielenkiintoa. Keskittyminen mahdollistaa oppisisällön syvemmän tarkastelun ja ruokkii osaamista, kun taas helppojen ja vaikeiden tehtävien yhdistely ja vuorottelu lisäävät ja ylläpitävät pelin mielenkiintoisuutta. Näin jatkuva taistelu ei väsytä pelaajaa, mutta vaikeat tehtävät koettelevat pelaajan osaamista ja taitoja. Oppiaines ei voi olla pelissä vain sen itsensä vuoksi vaan sillä on oltava välitöntä arvoa pelissä esimerkiksi pelissä menestymisen kannalta. Jos opetettava asia ei sovi peliin, tulee oppimisesta ikävää ja turhaa. (Järvinen 2014: 143-145.)

Ohjaajan aktiivin rooli oppimispeleissä korostuu monessa oppimispelejä käsittelevässä artikkelissa. Varsinkin ennen varsinaista pelitilannetta ohjaajan rooli korostuu. Tämä tarkoittaa, että ohjaaja ennen pelin aloittamista esittelee pelin, kertoo pelin tavoitteet ja takaa riittävät perustiedot pelaajille. Myös pelin aikana on ohjaajan rooli merkittävä. Ohjaaja voi johdatella pelin kulkua ja auttaa tiedon rakentumisessa. Kun pelaajia on useampia, ohjaajalla on keskeinen rooli vuorovaikutuksen ohjaamisessa. Pelin tavoitteet ja luonne vaikuttavat mihin ohjaus pelin aikana kannattaa kohdistaa. Pelitilanteen jälkeen on ohjaajan pelistä riippuen hyvä käydä läpi pelaajien kohtaamat haasteet ja avata niitä yhdessä pelaajien kanssa. (Kangas - Koskinen - Krokfors 2014: 27-30.)

4 Osallisuus ja yhteisöllisyys pelissä

Osallisuus on monitahoinen käsite. Sen voidaan käsittää olevan ihmisen sosiaaliseen perusluonteeseen liittyvää kuulumista johonkin, elämistä ja toimimista yhteydessä muihin ihmisiin. Osallistuminen on toimintaa, joka voi edistää osallisuutta suhteessa muihin ihmisiin. Se siis toteutuu yksilön ja yhteisön välillä. Osallisuus on kuulumista johonkin ja sitä voidaan hahmottaa kolmen ulottuuden avulla. Ihminen on osallinen yhteisössä, kun hän:

- On osa yhteisöä
- Toimii osana yhteisöä
- Kokee olevansa osa yhteisöä

Osallisuuden kokeminen edellyttää näitä kaikkia kolmea. Osallisuus voi tapahtua suhteessa hyvin erilaisiin ja erikokoisiin yhteisöihin. Voidaan puhua niin pienistä paikallisista yhteisöistä kuin esimerkiksi kansallisvaltioista. (Nivala - Ryynänen 2013: 26.)

Sosiaalipedagogisessa osallisuuden edistämiseen tähtäävässä toiminnassa lähtökohtana on ymmärtää, että osallisuuden edistämistä ei voi pelkistää osallistumisen edistämiseksi. Osallistuminen johonkin toimintaan ei automaattisesti tuota osallisuutta. Osallisuutta ei voi myöskään saada aikaiseksi muuttamalla vain yksilöä tai yhteisöä vaan osallisuus edellyttää muutosta molemmissa. Osallisuutta lisää yksilön tarpeellisuuden ja arvostetuksi tuleminen kokemus ja hän voi jakaa kokemuksiaan vuorovaikutuksellisessa suhteessa. Osallisuutta tukeva toiminta on yhteistoiminnallista, reflektiivistä ja dialogista. Osallistuminen sosiaalipedagogisessa toiminnassa on sekä tavoite että toiminnan muoto. Ihmisten saaminen liikkeelle ja osallistumaan yhteiseen toimintaan on jo arvokasta ja vahvistaa osallisuuden sosiaalista perustaa. (Nivala - Ryynänen 2013: 30-32.)

Yhteistoiminnallisen oppimisen peruselementti on oppilaiden keskinäinen puhe. Oppilas rakentaa keskustelussa omaa sisäistä tietorakennetta ja uusi tieto omaksutaan paremmin vuorovaikutusprosessissa. Yhteistoiminta edellyttää, että ryhmän jäsenet tuntevat toisensa tarpeeksi hyvin, jotta keskinäinen luottamus voi rakentua. (Hellström - Johanson - Leppilampi - Sahlberg 2015: 67, 72.)

Yhdessä pelaaminen tarjoaa mahdollisuuksia jakaa kokemuksia ja elämyksiä muiden kanssa. On kyseessä sitten jalkapallopelejä tai lautapelejä, siihen liittyy monia mielihyvä tuottavia ominaisuuksia. Sosiaaliset ominaisuudet ovat yksi pelaamisen keskeisistä vetovoimatekijöistä. Lisäksi pelit tarjoavat oppimiskokemuksia ja mahdollisuuden itsensä kehittämiseen. (Ermi - Heliö - Mäyrä: 2004: 75.) Oppiminen on tehokkaimmillaan silloin kun se on monikanavaista ja sosiaalista. Kirjat, pelit ja videot voivat vahvistaa oppimiskokemusta ja kohottaa sosiaalisen oppimisympäristön aivan uudelle tasolle, jossa ihmiset ovat kiinnostuneita oppimaan ja opettamaan toisiaan. (Järvinen 2014: 152.)

Pelin ja pelaajien suhde on tiivis ja erityinen. Peli herää eloon vasta pelaajien kautta. Pelaaminen vahvistaa osallisuuden tunnetta. Vuorovaikutus pelin kanssa vaatii monipuolisesti erilaisia tietoja ja taitoja, joita ilman peli ei avaudu. Mukaansatempaava

pele tarjoaa riittävästi haastetta ja mahdollisuuksia pelaajan taitojen kehittymiseen, mutta se ei vaikuta liian monimutkaiselta kun peliä vasta aloitellaan. Jotta peli olisi mielenkiintoinen, tulisi siinä olla jonkinlainen tavoite jonka saavuttaminen riippuu pelaajista. Peli voi joko määrittellä tavoitteen pelaajille tai antaa pelaajille mahdollisuuden luoda omia tavoitteita. (Ermi - Heliö - Mäyrä 2004: 29, 61.)

Reflektiivinen ajattelu ja oppiminen vaativat aikaa. Keskustelu kavereiden kanssa pelin aikana tai sen jälkeen edistävät reflektiivistä ajattelua. Opetuspeleissä olisi hyvä olla osioita, jotka vaativat erilaista vuorovaikutusta ja aktiivisuutta pelaajilta. Vähemmän aktiivisuutta ja enemmän tilaa omille ajatuksille antavat osiot yhdistettynä aktiivisiin ja nopeisiin osioihin vahvistavat oppimista ja pelaajien reflektiota. Nopeatempoiseen peliin voidaan lisätä pelin jälkeen ajattelua vaativaa toimintaa, jotta käsitteellinen muutos vahvistuu. (Ketamo - Kiila - Suominen 2009: 98.)

5 Pelien voimauttava vaikutus

5.1 Voimaantumisen käsitteellistä hahmottamista

Kuronen kuvaa voimaantumista prosessina, jonka tavoitteena on parantaa ihmisen elämänhallintaa ja -kontrollia (Kuronen 2004: 279). Prosessiajattelussa voimaantuminen on keino, jolla päämäärä saavutetaan. Prosessi on tavoitteellista toimintaa, johon kuuluu vahvasti toimijoiden kollektiivisuus ja omaehtoisuus. Voimaantumisen avulla yksilöiden, ryhmien ja yhteisöjen on mahdollista vaikuttaa elinolosuhteisiinsa, saavuttaa haluamiaan asioita, kohentaa elämänsä laatua ja auttaa toisia näissä pyrkimyksissä. (Hokkanen 2009: 317.) Siitosen (1999) mukaan voimaantuminen koostuu osaprosesseista, joita ovat ihmisen oman toiminnan päämäärät, kyvyt, uskomukset, kontekstiuskomukset ja tunteet. Nämä vaikuttavat niin ihmisen sitoutumiseen kuin kokemaan hyvinvointiin. Hänen mukaansa voimaantuminen on ihmisestä lähtevä henkilökohtainen ja sosiaalinen prosessi. Tämä tarkoittaa, ettei se ole sellaista, mitä toinen henkilö voi antaa. Prosessi edellyttää soveliaista toimintaympäristöä, vaihtelee ajan ja paikan kontekstissa eikä ole pysyvä tila. (Siitonen 1999: 161-162.)

Voimaantuminen liittyy läheisesti voiman käsitteeseen. Thompson (2007) on eritellyt kolme tasoa, joilla voidaan työskennellä voimaantumisen prosessissa. Ensimmäinen taso on yksilötaso tai psykologinen taso. Tämä taso pitää sisällään itsevarmuuden ja itsetunnon kohottamisen. Kulttuurisella tasolla voimaantuminen pitää sisällään alistavien ja syrjivien rakenteiden purkamista, kuten stereotyyppien haastamisen. Kolmas taso on rakenteellinen taso. Tämä taso pitää sisällään sosiaalisen ja poliittisen ulottuvuuden liittämistä voimaantumiseen. Näiden kolmen tason kautta saadaan kuva siitä, miten monipuolinen käsite voimaantuminen on ja kuinka monella tasolla sitä voidaan työstää. (Thompson 2007: 21, 22.)

5.2 Ryhmän voimauttava vaikutus

Voimaantuminen ryhmässä pitää sisällään monen tasoista osallisuutta ja voiman antamista. Olennaisena osana ryhmiä on ryhmäläisten kesken muodostuvat sosiaaliset suhteet ja heidän toisiltaan saama vertaistuki. Vertaistuki vahvistaa voimaantumista tai valtaistumista sekä uuden identiteetin löytymistä. Jantunen (2010) nimeää voimaantumisen alakäsitteiksi tilan löytymisen kokemuksille, uskon omiin mahdollisuuksiin ja kanssaeläjänä olemisen. Tilan löytyminen mahdollistaa muutoksen. Ihmiset rentoutuvat, alkavat puhua ja saada vahvistusta omille kokemuksille. Mahdolliset kielteiset käsitykset itsestä alkavat vaihtua itsensä ymmärtämiseksi. (Jantunen 2010, 91, 94–95.)

Yksilön ja ryhmän voimaantuminen vaikuttavat toisiinsa. Ryhmän voimaantuessa myös yksilö voimaantuu ja toisinpäin. Ylipäänsä osallistuminen jonkinlaiseen ryhmätoimintaan ja sen tosiasian tunnustaminen, että ihminen on riippuvainen muista ihmisistä, voidaan nähdä perustana yksilölliselle ja kollektiiviselle voimaantumiselle. Voimaantuneille ihmisille on kehittynyt tunne kuulumisesta, yhteisöllisyydestä ja sitoutumisesta. Voimaantumisprosessi on riippuvainen ihmisten välisistä suhteista. (Christens 2011: 117-121.) Ekman (2015) toteaa, että maahanmuuttajat ovat usein sosiaalista porukkaa. Heille tulisi järjestää toimintaa, jossa he pääsevät kontaktiin kantaväestön ja muiden maahanmuuttajien kanssa. (Ekman 2015.)

6 Pelillisuus sosiaalialalla

Pelejä ja leikkejä on käytetty sosiaalialan työssä apuna jo pidemmän aikaa. Ammattikorkeakoulujen, yliopistojen ja muiden tahojen hankkeissa on kehitetty pelejä, joita voi käyttää sosiaalialan työssä eri ihmisryhmien parissa. Eniten pelejä löytyy lasten ja nuorten kanssa tehtävään työhön. Erilaisia korttipelejä ja taidekortteja käytettäväksi sosiaalialan työssä löytyy useita. Esimerkkinä Ateneumin taidekortit, Oh - kortit mielikuvituksen, ymmärryksen ja viestinnän parantamiseen, Cope -kortit kriisistä parantumiseen, Tandoo -kuvakortit parisuhteen ongelmiin, Persona -kortit kulttuurien ja erilaisuuden ymmärtämiseen. Maahanmuuttajien kanssa tehtävän työn tueksi löytyy kuvakortteja muun muassa papu.net verkkosivulta. (ks. Liite 1.)

Erilaisia draaman keinoja on käytetty jo pitkään opetus- ja sosiaalialalla. Osallistavan draaman keinoa on käytetty hyvin tuloksin eri aloilla kuten terveydenhuollossa, sosiaalialalla ja koulumaailmassa. Se perustuu draaman menetelmään missä näytellen luodaan tilanteita. Osallistavaa draamaa voidaan varioida erilalla. Katsojat voivat keskustella näkemästään ja päästä vaikuttamaan tarinan kulkuun tai he voivat itse osallistua näytelmään. Osallistavan draaman menetelmä muistuttaa roolipelejä ja näyttelemistä. Menetelmässä puhuttaa oppilaiden laittaminen näyttelemään tarinan roistoa tai pahista ja kuinka hyvin oppilas joka ei ole tottunut näyttelemään pystyy samaistumaan tarinaan ja pysymään roolissa. On havaittu paremmaksi käyttää oikeita näyttelijöitä mukana menetelmässä, jotta he voivat näytellä tarinan pahiksia. Oikeiden näyttelijöiden käyttäminen myös lisätä tilanteen todentuntuisuutta ja näin vaikuttavuutta. (Boggs - Holtom - Mickel 2007: 835-836, 851-853.)

Opiskelijat, jotka ovat käyttäneet osallistavan draaman menetelmää osana opintojaan ovat antaneet positiivista palautetta menetelmästä. Heidän mielestään on ollut opettavaista päästä harjoittelemaan tosielämän tilanteita turvallisessa luokkaympäristössä. Menetelmällä voidaan käsitellä esimerkiksi kulttuurien kohtaamista, päätöksentekoa kriisitilanteessa ja syrjinnän ymmärtämistä. (Boggs - Holtom - Mickel 2007: 835-836, 851-853.)

Tiedonhankintataidot ovat merkittäviä nyky-yhteiskunnassa, koulussa ja työelämässä pärjäämiseen. Tiedonhankinnasta on kehitetty erilaisia pelejä, joissa tiedonhankintaa voidaan harjoitella pelillisyyden keinoin. Oppimispeliesimerkkejä tiedonhankinnasta

ovat muun muassa geokätköily -tiedonhankinta, roolipeli tiedonhankinta ja käsitellomeri tiedonhankintapeli. Tiedonhankintapelit ovat osa pelioppimista, jossa korostetaan elämyksellisyyttä ja viihdepelien periaatteita. (Holström - Karevaara 2014: 191, 198-201.) Tiedonhankinta taidot ovat merkittäviä myös maahanmuuttajille, joiden täytyy tutustua uuden yhteiskunnan ja kulttuurin rakenteisiin sekä mahdollisuuksiin. Tiedonhakupeliä voisi kehittää ja käyttää hyväksi esimerkiksi maahanmuuttajien työpaikkojen ja opintopolkujen pohdinnassa. Tiedonhakupelit vastuuttavat etsimään ja käsittelemään tietoa itse ja opettavat miten tietoa haetaan.

Perinteisiä tunnettuja lautapelejä voidaan muokata ja käyttää hyväksi oppimisessa. Esimerkiksi Monopoli ja Afrikan tähti voidaan valjastaa oppimispeleiksi ja pelata rooleissa puhuen pelatessa tai pelin jälkeen. Lautapeli luo tarinan ja tarina voidaan purkaa roolipäiväkirjaksi tai purkaa vaikka saduttamalla. Yhteistoiminnalliset työtävät tukevat pelistä saadun kokemuksen purkua ja oppimista. (Laakso 2012: 3.)

Kymenlaakson ammattikorkeakoululla on meneillään Siä päätät! - hanke, jossa rakennetaan uudenlaisia palvelumalleja ja peli-innovaatioita joilla voitaisiin tukea nuorten osallisuutta. Hankkeen toteuttavat Kymenlaakson ammattikorkeakoulu, Sotek-säätiö ja Kaakkois-Suomen Sosiaalipsykiatrinen yhdistys ry. Rahoittajina ovat Euroopan sosiaalirahasto (ESR), Kymenlaakson ammattikorkeakoulu, Haminan kaupunki, Sotek-säätiö ja Kaakkois-Suomen sosiaalipsykiatrinen yhdistys. Hankkeessa nuoret ovat mukana kehittämistyössä. Kehitystyön kohteena ovat sekä digitaaliset että asiakkaan kohtaamisessa hyödynnettävät peli-innovaatiot. Hankkeen tarkoituksena on kehittää pelejä, jotka lisäävät nuorten osallisuuden ja yhteisöllisyyden kokemusta ja antavat mahdollisuuden käsitellä heille tärkeitä teemoja. (Siä päätät 2015.)

Siä päätät! - hankkeen asiakasraatiin on valittu kohderyhmän nuoria, jotka valitsivat viisi menetelmää jatkokehitettäväksi. Jatkoon valitut menetelmät ovat Tulevaisuuden muistelu, eläinavusteinen menetelmä, Ihmefilmi, Rahakramppi sekä Nyytin nettiryhmät ja Verkkari. Hankkeen merkittävä innovaatio on suunnittelutyön siirtäminen asiakkaille. Sitä ei ole aiemmin testattu Suomessa tässä mittakaavassa. (Kirvesniemi - Wass 2016.)

7 Pelit ja leikit maahanmuuttajatyössä

7.1 Pelit ja leikki kotouttamisen tukena

Maahanmuuttajien ja kantaväestön erilaisuus sekä kyvyttömyys ylittää tämä erilaisuus konkretisoituvat jatkuvasti arkipäivän vuorovaikutustilanteissa. Erilaisuus ei ole seurausta vain kielitaidon puutteesta tai kulttuurieroista, vaan siihen vaikuttavat syvemmät rakenteelliset tekijät. Muun muassa Kielo Brewis ja Sari Hammar-Suutari ovat tutkineet sosiaali-, työvoima- ja maahanmuuttoviranomaisten kokemuksia kulttuurienvälisestä ja monikulttuurisesta vuorovaikutuksesta. Heidän mukaansa usein vuorovaikutusta määrittävät rakenteisiin institutionalisoituneet valtaväestön käytännöt. Kohtaamistilanteet ovat haastavia paitsi maahanmuuttajille myös heitä palvelevalle valtaväestön edustajalle. (Hammar-Suutari - Pitkänen - Raunio - Säävälä 2012: 22.)

Siellä, missä vuorovaikutus on sujuvaa ja kulttuurisia rajoja on helpompi läpäistä, voivat instituutiot mahdollistaa ja edistää maahanmuuttajien integroitumista. Luontevien vuorovaikutustilanteiden vähäisyys ja eristäytyminen on tyypillistä monille toimintaympäristöille. Monet olisivat valmiita luontevaan monikulttuuriseen sosiaalisuuteen, mutta olosuhteet harvoin kannustavat siihen. (Hammar-Suutari ym. 2012: 23.)

Kotoutustoimilla lisätään maahanmuuttajien voimaantumista, edistetään maahanmuuttajien osallisuutta yhteiskuntaan ja kannustetaan ottamaan vastuuta omasta elämästään. Voimaantumista maahanmuuttajilla hidastaa usein suomalaisten kontaktien vähyys. Monilla maahanmuuttajilla ei ole lainkaan suomalaisia ystäviä eikä luontevaa mahdollisuutta tutustua suomalaisiin ihmisiin. (Leikkanen 2013: 99-100.)

Pelit luovat luontevan toimintaympäristön, jossa kantaväestö ja maahanmuuttajat voivat toimia vuorovaikutuksessa helpommin. Erityisesti liikunnan ja urheilun on nähty olevan yksi keskeisimpiä ihmisten kohtaamisten edistäjiä. Liikunnan on ajateltu edistävän maahanmuuttajien suomen kielen oppimista, auttavan heitä tutustumaan suomalaisiin ja verkostoitumaan, kohottavan itsetuntoa vieraassa kulttuuripiirissä sekä antavan mielekästä tekemistä ja mahdollisuuden kokea itsensä hyväksytyksi. Urheilussa sosiaalisilla luokituksilla ei katsota olevan suurta merkitystä, ja liikunnan

pelisäännöt ovat kaikille samat. Liikunta ja urheilu mahdollistavat maahanmuuttajien identiteetin määrittämisen liikuntaharrastuksen kautta pelkän ulkomaalaisuuden sijaan. (Zacheus 2010: 216-217.) Turun yliopiston kasvatustieteiden laitoksen tekemän tutkimuksen mukaan lähes puolet (45%) maahanmuuttajista uskoi liikunnan ja urheilun edistävän omaa sopeutumista Suomeen (Zacheus 2011: 13).

Maahanmuuttajille ja kotoutumiseen suunniteltuja pelejä löytyy melko vähän. Muutamia verkkopohjaisia pelejä kotoutumisen edistämiseksi löytyy. Verkossa toimiva Ekapeli maahanmuuttajille on peli, jonka avulla maahanmuuttajat voivat opetella Suomen kieltä (Maahanmuuttajien lukemaan oppiminen n.d.). Lisäksi verkosta löytyy Työnhakupeli, josta on tehty versio maahanmuuttajille. Työnhakupelistä löytyy myös perinteinen lautapeliversio, mutta lautapeliversiosta ei löydy maahanmuuttajaversiota. Työnhakupelissä pelaaja etenee vastaamalla työnhakuun liittyviin kysymyksiin ja voittaja saa työpaikan. Pelissä kerätään suosittelijoita ja arvioidaan muiden vastauksia. (Työnhakupelit n.d.) Metropolian ammattikorkeakoulun aikaisemmin toteuttama KAMU -hanke sisältää kokoelman maahanmuuttajien kanssa työskenteleville tarkoitettuja pelejä. (Piekkari- Räsänen n.d. 20.) KAMU -hankkeen kaikkia pelejä ja materiaaleja ei löydy käännettynä englanniksi, mikä vaikeuttaa pelien käyttöä maahanmuuttajien kanssa.

7.2 Pelit maahanmuuttajien kielenopetuksessa

Ihmisen ja kielen suhde on moninainen. Sitä ei tule ajatelleeksi, ellei muuta uuteen maahan. Tällöin itsestäänselvyydet kyseenalaistuvat ja kielitaito näyttäytyy uudessa valossa. Aluksi uusi kieli on osa uuden identiteetin rakentamista, työkalu tai moottori. Tämän jälkeen uusi kieli voi tulla rakentuvan identiteetin osaksi tai jäädä sen ulkopuolelle. Kolmannessa vaiheessa kielen oppija pyristelee irti kielen ja kielitaidon tuomista rooleista. Neljännessä vaiheessa kieli ja identiteetti muodostavat ehjän kokonaisuuden, jossa on tilaa vanhalle ja uudelle kielelle ja kulttuurille. Kielitaito ja kielten suhteet kulttuureissa vaikuttavat merkittävästi ihmisten identiteettiin. (Martin 2002: 39-42.)

Maahanmuuttajien kanssa työskenneltäessä on tärkeä pyrkiä vahvistamaan heidän autonomiaansa. Ekmanin (2015) mukaan maahanmuuttajien kotouttamisen tulisi alkaa perusasioista: heille tulee selvittää Suomen lait ja tavat sekä opettaa suomen kieltä.

Maan tapojen ja kielen oppiminen helpottaisi viranomaisten ja kantaväestön kanssa asioimista ja vahvistaisi maahanmuuttajien autonomiaa. (Ekman 2015.)

Suomen kielen opintoja tulisi kehittää työelämälähtöisempään suuntaan, jotta se palvelisi kouluttautuneiden maahanmuuttajien tarpeita ja parantaisi maahanmuuttajien sijoittumista työelämässä. Työelämäsanastoa tulisi ottaa opetukseen mukaan jo kielenopetuksen alkuvaiheessa. Opetusmuotojen tulisi olla monipuolisia ja kieliopinnoissa tulisi tarjota riittävästi valmiuksia suulliseen kommunikointiin ja kirjoitetun tekstin hallintaan. Opetuksen kielioppikeskeisyyttä tulisi vähentää ja kieliopinnoissa voisi keskittyä käytännönläheisiin oppimisprojekteihin esimerkiksi yhdistämällä kielenopiskelu Kela-käyntiin. Asiantuntijoiden mukaan pelillisuus sitouttaa oppimisprosessiin ja sitä sekä monikanavaisuutta hyödyntämällä voidaan edistää kielitaidon käytänteitä funktionaalisesti opettaessa Suomea toisena kielenä maahanmuuttajille. (Hietanen - Toivonen 2013: 6-9.)

Yhtenä keskeisenä oppimista edistävänä tekijänä peleissä korostetaan niiden tuomaa iloa, joka korreloi kielenoppimiseen sitoutumisen kanssa. Pelien avulla voidaan keskittyä myös kohdemaan kulttuurin, historian ja jokapäiväisen elämän oppimiseen ja ymmärtämiseen. Olisi tärkeää saada pelaajat oppimaan myös kuinka toimia nonverbaalisesti oikein kohdemaassa. (Lehtonen - Vaarala 2015.)

Pelejä on käytetty kielenopiskelun tukena jo kauan: korttipelit, sanaselityspelit, assosiaatiopelit, draamat, roolipelit, tietovisat ja laitepelit ovat opettajille ja oppilaille tuttuja. Kielenoppimisen tutkimuksista tiedetään, että pelien aikana syntyvät tunteet vahvistavat ja tukevat kielen oppimista. Kieli omaksutaan huomaamatta ja vaikeuksista pelitilanteessa. (Lehtonen - Vaarala 2015.) Kerrontapelit antavat hyvän mahdollisuuden opetella kieltä. Kielenopettajat käyttävät esimerkiksi peliä nimeltä *Once upon the time*. Pelissä jokainen pyrkii kertomaan ja viemään eteenpäin tarinaa pakasta nostetun kortin perusteella. Pelaajat yrittävät käyttää loppuun kädessään olevat kuva- ja sanakortit ja lopettaa lopetuskortissa olevaan kuvaan ja lauseeseen. (Laakso 2012: 3.)

Oikeanlaisten menetelmien käyttäminen auttaa oppilaita voimaantumaan. Hyödyllisiä ovat erityisesti taideaineiden käyttö opetuksessa, pelit, leikit, itseilmaisu ja vuorovaikutteisuus kuten pari- ja ryhmätyöskentely. Oikeanlaiset ja omalle kielen osaamisen tasolle sopivat tehtävät, visuaalisuus ja sopiva haasteellisuus ovat tärkeitä. Hyvät oppimateriaalit ovat yhteydessä positiivisen tunnelatauksen syntymiseen.

Rohkeus käyttää kieltä on tärkeää ja peleillä kielen käyttäminen tapahtuu rennosti pelailun lomassa, jolloin myös rohkeus kielen käyttöön kasvaa. (Leikkanen 2013: 98.)

7.3 Maahanmuuttajien kielenopiskeluun kehitettyjä menetelmiä

Suomen kielen opiskeluun pelillisyyden avulla kehitettiin syksyllä 2015 toistoon perustuva menetelmä. Menetelmä kehitettiin vastaamaan turvapaikanhakijoiden lisääntyneen määrän tuomaan kielenopetuksen tarpeeseen vastaanottokeskuksissa. *Suomen kieli sanoo tervetuloa* on Helsingin yliopiston kehittämä suomen kielen oppimiseen tarkoitettu menetelmä, jota voidaan käyttää turvapaikanhakijoiden suomen kielen opetukseen. Kielioppisääntöjen sijaan menetelmä perustuu puhutun mallin toistamiseen. Sitä voi käyttää kuka tahansa ilman erillistä koulutusta ja tarvittava materiaali löytyy verkosta. Materiaalipaketti koostuu kymmenestä erilaisesta suullisesta oppimistuokiosta. Menetelmän sivuilta löytyvät näytevideot, ohjeet menetelmän käyttöön ja tarvittava materiaali. Peruseriaatteita menetelmässä ovat yhteisöllisyys, turvallinen ilmapiiri, rauhallinen eteneminen, opettajien apu ja keskittyminen puhumisen opetteluun. (Toistometodi auttaa kielioppaita ja oppijoita n. d.)

TOSSU -koulutuksessa eli Nuorten maahanmuuttajien luku- ja opiskelutaitojen koulutuksessa painotetaan suullisen kielen käyttöä. Oppiminen on tilanteista ja tapahtuu sosiaalisessa yhteydessä muihin opiskelijoihin. Kieltä opetetaan mahdollisimman autenttisten tilanteiden kautta ja näkökulmaa laajennetaan omasta lähipiiristä kauemmas yhteiskunnallisiin asioihin. Kaikki oppiminen rakentuu aitojen tilanteiden ympärille. Menetelmässä käytetään paljon parityöskentelyä ja pienryhmätyöskentelyä. Koko prosessi ohjeiden lukemisesta lopputulokseen asti on opiskelijoiden kädessä. Opetuksessa käytetään kahta opettajaa, jotka varmistavat oppilaiden riittävän huomioinnin ja auttamisen. Lisäksi opettajien toisilleen antama tuki auttavat jaksamisessa ja innovoinnissa. TOSSU pitää sisällään kielenopetuksen lisäksi matematiikkaa, ATK:N, oman äidinkielen ja terveystiedon opetusta. Opetus perustuu toiminnallisuuteen, tasoryhmiin ja yksilölliseen etenemiseen. Myös opiskelijoiden jatko ja siirtyminen muihin koulutuksiin määräytyy yksilöllisesti. (Huttunen 2013.)

8 Pohdinta

Tämä kirjallisuuskatsaus avaa tämän hetken keskustelua peleihin, pelaamiseen ja pelillisyyteen laajemmin pedagogisessa tutkimuksessa ja sosiaalialalla. Tutkimustieto pelien käytöstä eri aloilla on vielä melko hajanaista ja sosiaalialan tutkimustieto pelien käytöstä on vielä melko vähäistä. Tällä hetkellä suurin osa pelitutkimuksesta käsittelee digitaalisten pelien kehittämistä ja mahdollisuuksia opetus- ja sosiaalialalla.

Muutamia mielenkiintoisia pelejä käytettäväksi sosiaalialalla ja maahanmuuttajien parissa tehtävässä työssä on kehitetty ja kehitteillä. Suomen kieli sanoo tervetuloa - menetelmä on puhuttanut ja saanut hyvää palautetta viimeisen vuoden aikana. Se on helppo omaksua sekä opettajana että oppilaana. Sen yksinkertainen toistoon perustuva menetelmä on helppo ottaa käyttöön ilman suurempaa kouluttautumista ja sen käyttäminen onnistuu vaikka oppilaalta ja opettajalta ei löydy yhteistä kieltä. Tämä on suuri etu moniin muihin menetelmiin verrattuna.

Maahanmuuttajien määrän koko ajan lisääntyessä Suomessa on uuden tutkimustiedon saaminen pelien käytöstä sekä pelien kehittäminen ajankohtaista ja tarpeellista. Maahanmuuttajien kotoutuksessa ja nopeassa saamisessa koulutuksen sekä työelämän pariin on kehitettävää. Pelit jotka avaisivat Suomen koulutusjärjestelmää, työelämän sääntöjä ja erilaisia urapolkuja voisivat olla hyödyllisiä maahanmuuttajien parissa työskenteleville.

Haasteita pelien kehittämiseen tuo yhteisen kielen puuttuminen. Kuvien ja visuaalisuuden käyttäminen peleissä lisää pelattavuutta yhteisen pelaajien yhteisen kielen puuttuessa. Kotoutumisen sanotaan lähtevän kielenopiskelusta. Kaikki pelit jotka tukevat suomenkielen oppimista ovat merkittäviä. Vähäiset kontaktit suomalaisiin ovat maahanmuuttajien voimaantumisen ja kotoutuksen esteenä. Ryhmäpelit joita suomalaiset ja maahanmuuttajataustaiset voivat pelata keskenään lisäävät maahanmuuttajien voimaantumista, integroitumista ja osallisuutta.

Lähteet

Arjoranta, Jonne - Friman, Usva - Harviainen, Tuomas - Koskimaa, Raine - Mäyrä, Frans - Suominen, Jaakko 2015. Leikin ja pelin rajankäynti. Teoksessa Arjoranta, Jonne - Friman, Usva - Harviainen, Tuomas - Koskimaa, Raine - Mäyrä, Frans - Suominen, Jaakko (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2015.

<<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/ptvk2015.pdf>>. Luettu 1.8.2015.

Christens, Brian 2011. Towards relational empowerment. American journal Psychol 2012 (50) 114-128.

<http://www.researchgate.net/profile/Brian_Christens/publication/51806922_Toward_Relational_Empowerment/links/54fb55400cf270426d0dcb9e.pdf> Luettu 10.8.2016.

Boggs, James G. - Holtom, Brooks C. Mickel, Any E. 2007. Experimntal learning trough interactive drama: An alternative to student role plays. Journal of management educations. 832-858. Saatavilla myös sähköisesti osoitteessa

<<http://www18.georgetown.edu/data/people/bch6/publication-39529.pdf>>. Luettu 3.8.2016.

Ekman, Nytte 2015. Nada Hope puheenjohtaja. Kauniainen. Haastattelu 25.9.2015.

Ermi, Laura - Heliö, Satu - Mäyrä, Frans 2004. Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurin toimijoina. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisu 6 Tampereen yliopiston hypermedialaboratorio.

<<http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65503/951-44-5939-3.pdf?sequence=1>>. Luettu 10.8.2016.

Hakala, Jarkko 2011. Pelillisyyys voi parantaa maailmaa. Tampereen yliopiston tiede- ja kulttuurilehti Aikalainen. Tampere: Tampereen yliopisto.

<<http://aikalainen.uta.fi/2011/02/18/pelillisyyys-voi-parantaa-maailmaa/>>. Luettu 2.8.2016.

Hammar-Suutari, Sari - Pitkänen, Pirkko - Raunio, Mika - Säävälä, Minna 2012. Monikulttuurisuus ja kulttuurien väliset areenat. Teoksessa Pitkänen, Pirkko (toim.) 2012. Kulttuurien kohtaamisia arjessa. Tampere: Vastapaino 17-55.

Hellström, Martti - Johansson, Peter - Leppilampi, Asko, Sahlberg, Pasi 2015. Yhdessä oppiminen. Yhteistoiminnallisuuden käytöntä ja periaatteet. Helsinki: Into kustannus.

Hietanen, Minka - Toivonen, Mikko 2013. Kielimuurin yli - Suosituksia korkeakoulutettujen maahanmuuttajien suomen kielen oppimisen ja työllistymisen edistämiseksi pääkaupunkiseudulla.

<http://www.helsinki.fi/urapalvelut/ONE_BSR/kielimuurin_yli_raportti.pdf>. Luettu 26.7.2016.

Hokkanen, Liisa. 2009. Empowerment valtaistumisen ja voimaantumisen dialogina.

Teoksessa Mäntysaari, Mikko - Pohjola, Anneli - Pösö, Tarja 2011: Sosiaalityö ja teoria s. 315 - 337. Jyväskylä:PS-kustannus.

Holström, Anna-Liisa - Karevaara, Katja 2014. Pelit tiedonhankinnan apuna. Teoksessa Kangas, Marjaana - Kopisto, Kaisa - Leena Krokfors (toim.) Oppiminen pelissä - Pelit, pelillisyyys ja leikkisyys opetuksessa. Tampere: Vastapaino. s.191-207.

Huttunen, Marja 2013. Maahanmuuttajanuorille räätälöityä luku- ja kirjoitustaidon koulutusta Tampereella. Verkkodokumentti.
<<http://www.kieliverkosto.fi/article/maahanmuuttajanuorille-raataloitya-luku-ja-kirjoitustaidon-koulutusta-tampereella/>>. Luettu 10.8.2016.

Hyvärinen, Reetta - Kangas, Marjaana - Krokfors, Leena 2013. Oppimispelit rajoja ylittävinä ja osallistavina oppimisympäristöinä. Teoksessa Kangas, Marjaana - Kopisto, Kaisa - Leena Krokfors (toim.) Oppiminen pelissä - Pelit, pelillisuus ja leikkisyys opetuksessa. Tampere: Vastapaino. 67-72.

Jantunen, Eila 2010: Vertaistuki masentuneiden osallisuuden vahvistajana. Teoksessa Hokkanen, Liisa. Autetuksi tuleminen - Valtaistavan sosiaalisen asianajon edellyttämät toimijuudet. Rovaniemi: Lapin yliopisto.

Järvilehto, Lauri 2014. Hauskan oppimisen vallankumous. Jyväskylä: PS-Kustannus.

Kangas, Marjaana. Leikkisyyttä peliin - Näkökulmia leikkisyyteen ja laikilliseen oppimiseen. Teoksessa Kangas, Marjaana - Kopisto, Kaisa - Leena Krokfors (toim.) Oppiminen pelissä - Pelit, pelillisuus ja leikkisyys opetuksessa. Tampere: Vastapaino. 73-87.

Kangas, Marjaana - Koskinen, Antti - Krokfors, Leena 2014. Oppimispelien tutkimus pedagogisesta näkökulmasta. Teoksessa Kangas, Marjaana - Kopisto, Kaisa - Leena Krokfors (toim.) Oppiminen pelissä - Pelit, pelillisuus ja leikkisyys opetuksessa. Tampere: Vastapaino. 23-38.

Ketamo, Harri - Kiila, Kristian - Suominen, Marko 2009. Käsiterakenteet ja sosiaaliset verkostot oppimispelien tutkimuksessa. Teoksessa Suominen, Jaakko (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2009. Tampere: Tampereen yliopisto. s.91-99. Saatavilla myös sähköisesti osoitteesta: <<http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-08.pdf>>. Luettu 10.8.2016.

Kirvesniemi, Tiina - Wass, Tiina 2016. Palvelumuotoilu ja pelillisuus nuorten osallisuuden tukena. AMK-lehti. Verkkodokumentti.
<<https://uasjournal.fi/tag/sosiaaliala/>>. Luettu 1.8.2016.

Kuronen, Marjo 2004. Valtaistumista vai voimavaraistumista - Feministisiä näkökulmia empowermentiin sosiaalityön käsitteenä ja käytäntönä. Teoksessa Marjo Kuronen - Granfelt Riitta - Nyqvist Leo & Petrelius Päivi (toim.) Sukupuoli ja sosiaalityö. Sosiaalityön tutkimuksen vuosikirja. Jyväskylä: PS-kustannus. 277-296.

Laakso, Mauri 2012. Pelillisuus oppimisympäristönä. Verkkodokumentti.
<<https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/40245/pelillisuus-oppimisymparistona.pdf?sequence=1>>. Luettu 10.8.2016.

Laakso, Mauri 2013. Pelillisuus pedagogisessa toimintakulttuurissa. Teoksessa Silander, Pasi (toim.) Johtajuudella toimintakulttuurin muutokseen (91-105.) Helsingin kaupungin opetusviraston mediakeskus.
Verkkodokumentti. <<http://www.hel.fi/wps/wcm/connect/66101d804a15b6dfb959fdb546fc4d01/Johtajuudella+toimintakulttuurin+muutokseen.pdf?MOD=AJPERES&CACHEID=66101d804a15b6dfb959fdb546fc4d01>>. Luettu 1.8.2016.

Lehtonen, Tuija - Vaarala Heidi 2015. Pelisilmää - pelaaminen osana kielenopetusta.

Verkkodokumentti. <<http://www.kieliverkosto.fi/article/pelisolmaa-pelaaminen-osana-kielenopetusta/>>. Luettu 2.8.2016.

Leikkanen 2013. Maahanmuuttajanuorten voimaantumisen perusopetukseen valmistavassa opetuksessa. Pro gradu. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Maahanmuuttajain lukemaan oppiminen N.d. Niilo Mäki Instituutti. Verkkodokumentti. <<http://www.nmi.fi/fi/projektit/maahanmuuttaja-hanke>>. Luettu 10.8.2016.

Martin, Maisa 2002. Suomen kielen oppijasta sen käyttäjäksi. Teoksessa Dufva, Hannele - Laihiala-Kankainen, Sirkka - Pietikäinen, Sari (toim.) Moniääninen Suomi - Kieli, kuttuuri ja identiteetti. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. s.39-53.

Mylläri, Jarkko - Vesterinen, Olli 2013. Peleistä pelillisyyteen. Teoksessa Kangas, Marjaana - Kopisto, Kaisa - Leena Krokfors (toim.) Oppiminen pelissä - Pelit, pelillisyyttä ja leikkisyys opetuksessa. Tampere: Vastapaino. 56-66.

Nivala, Elisa - Ryyänen, sanna 2013. Kohti sosiaalipedagogista osallisuuden ideaalia. Sosiaalipedagoginen aikakauskirja. Vuosikirja vol 3. <<http://www2.uef.fi/documents/1381035/2330652/NivalaRyyn%C3%A4nen2013.pdf/c137b4d0-ce69-4f4d-b57d-e27dacf4a0e9>>. Luettu 1.8.2016.

Piekkari, Jouni - Räsänen, Juho n.d. Plisuunnittelijan opas - kamu pelejä kotoutumiseen ja kohtaamiseen. Verkkodokumentti. <http://kamu.metropolia.fi/wp-content/uploads/2014/11/Pelisuunnittaja_web.pdf>. Luettu 18.8.2016.

Salakari, Hannu 2009. Toiminta ja oppiminen - koulutuksen kehittämisen tulevaisuuden suuntaviivoja ja menetelmiä. Helsinki: Eduskills Consulting.

Siitonen, Juha 1999. Voimaantumisteorian perusteiden hahmottelua. Oulu: Oulun Yliopisto.

Siä päätät 2015. Kymenlaakson ammattikorkeakoulu. Verkkodokumentti. <<http://www.kyamk.fi/Ty%C3%B6el%C3%A4m%C3%A4lle/Projektit/Si%C3%A4%20p%C3%A4%C3%A4t%C3%A4t>>. Luettu 1.8.2016.

Thompson, Neil 2007. Power and empowerment. Oxford: Russell House Publishing Ltd.

Toistometodi auttaa kielioppaita ja oppijoita. Verkkosivu. Suomen kieli sanoo tervetuloa. <<http://suomenkielisanootervetuloa.fi/metodi/>>. Luettu 3.8.2016

Työnhakupelit - Hyötypelien perhe n.d. Verkkosivu. <<http://www.tyonhakupeli.fi/3>>. Luettu 11.8.2016.

Zacheus, Tuomas 2010. Liikunnan ja urheilun merkitys maahanmuuttajien kotoutumiselle. Kasvatus & Aika 4 (2) 203-235.

Zacheus, Tuomas 2011. Liikunta monen kulttuurin kohtaamispaikaksi? Liikunta ja tiede 48 (4) 10-15.

Ängeslevä, Sonja 2013a. Mikä ei sovi yhteen - Oppimispelit, pelimäiset rakenteet ja kaupalliset pelit opetuksessa. <<http://docplayer.fi/7959507-Mika-ei-sovi-yhteen-y-pelit>>

y-oppiminen-oppimispelit-pelimaiset-rakenteet-ja-kaupalliset-pelit-opetuksessa.html>.
Luettu 12.8.2016.

Ängeslevä, Sonja 2013b. Tosielämän midcraftaaminen. Teoksessa Kangas, Marjaana -
Kopisto, Kaisa - Leena Krokfors (toim.) Oppiminen pelissä - Pelit, pelillisyyys ja leikkisyys
opetuksessa. Tampere: Vastapaino. 118-132.

Liitteet

Liite 1: Pelejä maahanmuuttajatyöhön

Assosisaatio kortteja:

http://www.oh-cards.com/files/flyer_finn.pdf

Ekapeli Maahanmuuttaja:

<http://www.lukimat.fi/lukeminen/materiaalit/ekapeli/ekapeli-maahanmuuttaja/ekapeli-maahanmuuttaja/>

KAMU-pelit:

<http://kamu.metropolia.fi/materiaalit/>

Papunet -pelit:

<http://papunet.net/pelit/pelit>

Suomen kieli sanoo tervetuloa:

<http://suomenkielisanootervetuloa.fi/>

Tulevaisuusvertas menetelmä:

<http://www.valtikka.fi/ohjaajille/menetelmapankki/prosesseja-ja-toimintamalleja/tulevaisuusverstas>

Työnhakupeli maahanmuuttajille:

<http://www.tyonhakupeli.fi/tuotteet.html?id=0/5>

Vyyhti peli:

<http://vyyhti.metropolia.fi/vyyhti-peli/>