



Resurssiopas

Hanke: Erasmus+ 2018 – KA204 – Aikuiskoulutusalan strategiset kumppanuushankkeet

“Co-Happiness: Happy and Safe in Community”

Hankkeen numero: 2018-1-NL01—KA204-038991

IO5-tuotos

Resurssiopas yhteisöille lapsiin kohdistuvan hyväksikäytön ja pahoinpitelyn ennaltaehkäisemiseksi ja tietoisuuden lisäämiseksi

Asiakirjan tiedot

IO:n vetäjä

KMOP

Laatiminen ja tarkastaminen

Kaikki kumppanit

Asiakirjan julkisuus

PU	Julkinen	X
PP	Rajoitettu muihin ohjelman osallistujiin (mukaan lukien komission yksiköt)	
RE	Rajoitettu konsortion määrittelemään ryhmään (komission yksiköt mukaan luettuina)	
CO	Luottamuksellinen, ainoastaan konsortion jäsenille (komission yksiköt mukaan luettuina)	

Co-Happiness-hanke nro 2018-1-NL01—KA204-038991 on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämän raportin sisältö edustaa ainoastaan laatijan näkemyksiä, ja se on yksin hänen vastuullaan. Euroopan komissio ei ota vastuuta raportin sisältämästä tiedosta.

Sisältö

1. Johdanto	3
2. Co-Happiness-koulutus yhteisötoimijoille	4
2.1. Koulutuksen rakenne	4
2.2. Tärkeimmät seikat koulutuksen toteuttamisessa	6
2.3. Koulutuksen keskeiset menestystekijät (mitä haluamme koulutettavien oppivan)	8
2.4. Paikallisyhteisöjen osallistuminen koulutukseen	10
2.5. Siirrettävyyttä ja kestävyyttä koskevat menetelmät (hyödyntäminen täysimääräisesti)	13
2.6. Koulutuksen arviointi	14
3. Co-Happiness-peli	23
3.1. Pelin säännöt	23
3.2. Tärkeimmät asiat, jotka on otettava huomioon pelin aikana	24
3.3. Pelin kulku (askel askeleelta)	25
3.4. Usein kysytyt kysymykset	28
3.5. Siirrettävyyttä ja kestävyyttä koskevat menetelmät	29
Pelin kestävyys	29
Strateginen yhteistyö	29
Strategiset yhteydet muihin <i>hyvien käytäntöjen</i> menetelmiin	29
Hyödyntämismenetelmät ammatillisissa yhteyksissä	30
3.6. Koulutuksen arviointi	30
4. Johtopäätökset	35
5. Lähteet	36

1. Johdanto

Lasten hyväksikäyttö ja pahoinpitely on ilmiö, jota esiintyy koko Euroopan alueella, jossa 55 miljoonalla lapsella on omakohtaisia kokemuksia. Ilmiö kattaa emotionaalisen ja fyysisen laiminlyönnin ja hyväksikäytön sekä seksuaalisen hyväksikäytön. Edellä mainituista väärinkäytöksistä ja laiminlyönneistä aiheutuu lyhyen ja pitkän aikavälin seurauksia, jotka vaikuttavat lapsen koko elämän ajan, korostavat tarvetta toteuttaa toimia, jotta ilmiötä voidaan ennaltaehkäistä ja torjua¹.

Kuten Maailman terveysjärjestön (WHO) laatimassa raportissa lasten pahoinpitelyn ehkäisemisestä todetaan, lasten hyväksikäytön riski- ja suojelutekijät voidaan eritellä yksilötason tekijöihin, perhe- ja hoivasuhdetekijöihin sekä yhteisön tason ja yhteiskunnallisiin tekijöihin. Ensimmäiset riskitekijät liittyvät hoitajien ja/tai kaltoinkohtelijoiden yksilöllisiin ominaisuuksiin, kuten alkoholin ja muiden päihteiden väärinkäyttöön ja psyykkisiin sairauksiin. Kun tarkastellaan perhe- ja hoivasuhdetekijöitä, heikot vanhemmuuteen liittyvät taidot, vanhemman hyväksyntä ruumiillisille rangaistuksille, huono perhesiteet ja -suhteet, taloudellinen stressi, parisuhdeväkivalta ja se, jos lapsi on syntynyt suunnittelemattomasta raskaudesta, voivat lisätä pahoinpitelyn riskiä. Toisaalta vahvat perhesiteet, vanhempien selviytymiskyky, vahvat sosiaaliset kontaktit ja tuki sekä tietämys vanhemmuudesta ja lapsen kehityksestä voivat toimia suojelevina tekijöinä ilmiön ehkäisemisessä. Lapsen lähipiirin ja asianosaisten yksilöllisten ominaisuuksien lisäksi yhteisöllä on tärkeä rooli sekä pahoinpitelyn riskin lisäämisessä että tämän todennäköisyyden pienentämisessä. Erityisesti yhteisöt, joilla on huonon sosiaalisen pääoman kaltaisia ominaisuuksia, voivat vaikuttaa lasten pahoinpitelyn todennäköisyyteen, kun taas vahvat sosiaaliset verkostot voivat vaikuttaa päinvastaisesti. Sukupuolten epätasa-arvolla sekä sillä, että huono-osaisilla lapsilla ja heidän perheillään ei ole tarvittavia palveluita, voi myös olla kielteinen vaikutus, ja se voi vaikuttaa pahoinpitelyn esiintymisen todennäköisyyteen, kun taas tasa-arvoiset arvot ja organisoidut tukipalvelut voivat edistää ilmiön ehkäisemistä ja torjuntaa².

Lasten pahoinpitelyn ehkäisemisessä olisi otettava mukaan terveydenhuollon, koulutuksen, oikeuden, hyvinvoinnin, työllisyyden, kaupallisen alan ammattilaisia sekä kansalaisyhteiskunnallisesti tärkeitä henkilöitä. Ennalta ehkäiseviin ohjelmiin olisi sisällyttävä kiusaamisen torjunta, kotikäynnit, vanhemmuuskoulutus, ensimmäisen asteen koulutus ja sairaalassa tapahtuva vanhempien koulutus, jotta ilmiötä voitaisiin ehkäistä kokonaisvaltaisemmin; kaikki mukana olevat toimijat voivat antaa panoksensa, mitä niiden tulisi tehdäkin³. Kotikäyntiohjelmat, vanhemmuuskoulutus ja ensimmäisen asteen koulutukseen liittyvät ohjelmat

¹Sethi, Yon, Parekh, Anderson, Huber, Rakovac & Meinck, *European status report on preventing child maltreatment*, 2018.

²Ks. edellinen alaviite.

³Ks. edellinen alaviite.

ovat osoittaneet, että WHO:n Euroopan alueella oli vuonna 2017 edistytty huomattavasti vuoteen 2013 verrattuna⁴.

Kun otetaan huomioon edellä mainittu sekä se, että kaikkien lasten kanssa tekemisissä olevien tai lasten kanssa työskentelevien toimijoiden on tärkeää osallistua ilmiön ehkäisemiseen ja torjuntaan, Euroopan unionin Erasmus+-ohjelmasta rahoitetulla ”Co-Happiness – Happy and Safe in the Community” -hankkeella pyritään edistämään lasten hyväksikäytön ja pahoinpitelyn ehkäisemistä. Tätä varten hankkeessa noudatetaan monialaista ennaltaehkäisyä koskevaa lähestymistapaa, jossa on mukana eri sidosryhmiä, kuten kouluja, oikeusalan ammattilaisia, paikallisviranomaisia, alan toimijoita ja kansalaisjärjestöjä, jotta lopulta voitaisiin vähentää lapsiin kohdistuvaa hyväksikäyttöä, pahoinpitelyä ja laiminlyöntejä. Sosiaalisen pääoman ja yhteisöllisen pystyvyyden lähestymistavan mukaisesti Co-Happiness-hanke sisältää tutkimusraportin osallistujamaiden parhaista käytänteistä. yhteisön toimijoille suunnatun koulutussuunnitelman, jonka tarkoituksena on parantaa näiden taitoja asiaankuuluvien tapausten tunnistamiseksi ja ennaltaehkäisemiseksi, sekä lapsille suunnatun Co-Happiness-pelin, jossa lapsille pyritään antamaan mahdollisuus tunnistaa pahoinpitely-, hyväksikäyttö- ja laiminlyöntitapaukset, jotta ympäristöstä saataisiin turvallisempi ja olisi kyky antaa tukea niille, jotka saattavat olla uhreja. Hankkeen tärkeimmät kohderyhmät ovat 6–9-vuotiaat lapset sekä lasten kanssa tekemisissä olevat yhteisön toimijat. Hanketta koordinoi alankomaalainen St. Dona Daria, ja sitä toteutetaan kuudessa maassa yhdeksän organisaation voimin.

<i>Alankomaat</i>	<i>St. Dona Daria</i>
	Inthecity Project Development
	Coöp. vereniging Pressure Line U.A.
<i>Kreikka</i>	KMOP
<i>Portugali</i>	Aproximar Cooperativa de Solidariedade Social
	Amadora Inova
<i>Suomi</i>	Diakonia-Ammattikorkeakoulu
<i>Italia</i>	San Giuseppe Onlus
<i>Romania</i>	Asociatia Start pentru Performanta

2.1 Co-Happiness-koulutus yhteisötoimijoille

2.1.1 Koulutuksen rakenne

Co-Happiness-koulutuksen sisältö koostuu kuudesta istunnosta ja tervetuliaistilaisuudesta, jossa tutustutaan osallistujiin, kouluttajiin ja koulutusohjelmaan ja annetaan tietoa hankkeesta. Co-Happiness-koulutus yhteisötoimijoille voidaan järjestää seuraavassa esitetyn rakenteen mukaisesti:

⁴Sethi, Yon, Parekh, Anderson, Huber, Rakovac & Meinck, *European status report on preventing child maltreatment*, 2018.

A) Tervetuliaisistilaisuus (odotettu kesto: 1 tunti)

B) Lasten hyväksikäyttö ja pahoinpitely (odotettu kesto: 3 tuntia)

- ! Lasten hyväksikäytön ja pahoinpitelyn määrittely
- ! Väärinkäytön ja pahoinpitelyn muotojen määrittely
- ! Hyväksikäytön ja huonon kohtelun uhreiksi joutuneiden lasten ja nuorten tarpeet (lyhyen ja pitkän aikavälin vaikutusten mukaisesti)
- ! Epidemiologiset tutkimukset kentällä

C) Oikeudellinen kehys ja suojajärjestelmä (odotettu kesto: 4 tuntia)

- ! Riski- ja vaaratilanteiden väliset erot
- ! Eurooppalainen ja kansallinen lainsäädäntökehys
- ! Keskeiset toimijat
- ! Suojatoimenpiteet
- ! Lapsen ottaminen mukaan prosessiin

D) Lapset ja perhe (odotettu kesto: 4 tuntia)

- ! Perheen rooli
- ! Hyväksikäyttö- ja pahoinpitelytilanteet perheessä – vaikutukset lapsen kehitykseen ja perheeseen
- ! Normaalit ja häiritsevät käyttäytymismallit/asenteet lapsen ikätason mukaisesti
- ! Positiivinen vanhemmuus
- ! Vanhempien koulutus (esim. strategiat, ohjelmat)

E) Lasten pahoinpitelyn todellisuus (odotettu kesto: 4 tuntia)

- ! Riski- ja suojatekijät
- ! Hälytysmerkit
- ! Pahoinpidellyn lapsen äänen/näkökulman huomioiminen
- ! Interventio lapsen kanssa (esim. tekniikat uhrin kanssa puhumiseen)
- ! Interventio perheeseen

F) Sosiaalinen vastuu (odotettu kesto: 4 tuntia)

- ! Sosiaalisen pääoman määrittely
- ! Yhteisöllisen pystyvyyden määrittely ja sen suhde sosiaaliseen pääomaan sekä lasten hyväksikäytön ja pahoinpitelyn ehkäisyyn
- ! Tapoja parantaa sosiaalista pääomaa yhteisössämme
- ! Hyväksikäyttö- ja pahoinpitelytilanteista ilmoittaminen – miten ja kenelle ilmoittaa lasten hyväksikäyttö- ja pahoinpitelytilanteista

- ! Eurooppalainen lainsäädäntö ja menestyksekkäät käytännöt
- ! Yhteistyön merkitys: Miten keskeiset toimijat ja koko yhteisö saadaan mukaan lasten hyväksikäytön ja pahoinpitelyn ehkäisemiseen
- ! Hyödyllisen tiedon levittäminen yhteisön kautta

G) Ennaltaehkäisy ja interventio (odotettu kesto: 4 tuntia)

- ! Ennaltaehkäisyä koskevien lähestymistapojen kehittäminen
- ! Sosiaalinen kyky ehkäistä lasten hyväksikäyttöä ja pahoinpitelyä
- ! Interventiota ohjaavat periaatteet
- ! Yhteistyö yhteisen asian hyväksi – systemaattinen toiminta – verkostot vanhempien kanssa
- ! Yhteisön resurssit

2.2. Tärkeimmät seikat koulutuksen toteuttamisessa

- ! Kuvaile ja selitä koulutuksen asialista. Esittele istunnon pääaihe ja lyhyt katsaus koulutusaiheen tärkeimpiin kohtiin (tämä voidaan tehdä tarkastelemalla aiempia istuntoja).
- ! Anna riittävät tiedot. Selitä istunnon keskeiset kohdat, käy läpi teoreettinen viitekehys ja konkretisoi se liittämällä siihen esimerkkejä tai todellisia tilanteita, jotka sopivat ryhmän kokoonpanoon, ja tarjoa muita tietoja, jotka koulutettavien tulisi tietää.
- ! Tarjoa lopuksi yhteenveto avauskatsauksesta. Käytä toistoa auttaaksesi koulutettavia ymmärtämään ja omaksumaan tietoja. Toisto on myös hyvä tapa tarkistaa, onko kaikki kussakin moduulissa mainitut kohdat katettu.
- ! Selosta istunnon aikana aina, mitä osallistujat tulevat näkemään, ennen kuin näytät heille materiaalin. Tämä käytäntö varmistaa, että osallistujia ohjataan koko oppimisprosessin ajan, joten he tietävät, mitä etsiä ja mitä muistaa. Multimedian tarkoituksenmukaisuuden selittäminen takaa tehokkaamman viestinnän ja edistää siten tiedon ymmärtämistä ja omaksumista.
- ! Pysy aikataulussa. Aloita ja lopeta ajoissa. Anna itsellesi 15 minuutin puskuri ennen jokaista istuntoa ja sen jälkeen. Jos saat osallistujilta palautetta siitä, että tiettyyn aiheeseen on kiinnitettävä enemmän huomiota, ehdota erillistä istuntoa kyseisestä aiheesta.
- ! Yritä olla empaattinen (kuvittele itsesi koulutettavien asemaan). Järjestä taukoja ja tarjoa virvokkeita erityisesti pidempien istuntojen (4–8 tunnin) aikana.

- ! Tarjoa turvallinen ympäristö, jossa on mahdollista ilmaista tunteita ja tarpeita, ja luo ympäristö ymmärtää ja löytää ratkaisuja väärinkäytösten ehkäisyyn ja hallintaan. Turvallinen ympäristö (esitellään ja käsitellään koulutuksen moduuleissa) antaa työkalut siihen, että syyttelyn ja tuomitsemisen sijaan luodaan yhteys ja lähestytään toista myötätuntoisesti.
- ! Tarjoa mahdollisimman paljon käytännön koulutusta ja käytännön tietoa sellaisista ilmiön näkökohdista, joista ei löydy kirjallisuutta tai jotka esitellään epämääräisesti. Koulutusistunnon tai kokonaiskoulutuksen tehokkuus koostuu kouluttajan kyvystä luoda ilmapiiri, jossa koulutettavat voivat käyttää kaikkia aistejaan. On tärkeää pystyä välittämään koulutuksen pääkohdat ja soveltaa niitä, mikä parantaa edellä mainittujen aiheiden ymmärtämistä ja tuntemusta.
- ! Osallista koulutettavia. Luo hetkiä, joiden aikana koulutettavat voivat jakaa kokemuksiaan aiheista. Useimmat koulutettavat ovat ammattilaisia, joilla on arvokasta tietoa, mikä voi parantaa yleistä oppimiskokemusta.
- ! Varmista, että tiedot, jotka haluat välittää, ovat selkeitä. Toista kysymykset ennen niihin vastaamista, hyödynnä tunteita ja yhteenvetoja, käytä avoimia kysymyksiä kontekstin ja selkeyden luomiseksi.
- ! Ole joustava. Istuntosuunnitelmat ovat suuntaviivoja. Analysoi istuntoja jo niiden aikana. Pidä mielesi avoinna ja tarkkaile tilannetta (mikä toimii parhaiten). Tämä voi olla loistava tilaisuus rikastuttaa koulutusmateriaalejasi tulevaisuutta varten. Joustavuus voi myös lisätä ryhmän moraalista tukea ja yhteistyötä, mikä lisää ryhmän yhteenkuuluvuutta.
- ! Testaa usein. Testit ovat tehokkaimpia, kun koulutettavat tietävät, että heitä tullaan testaamaan, koska tällöin he kiinnittävät erityistä huomiota materiaaliin. Testaus on objektiivinen tapa määrittää, onko koulutus saavuttanut tavoitteensa.
- ! Pyydä palautetta koulutustilaisuudesta. Kritiikkiä saa kerättyä parhaiten, kun koulutettavat saavat antaa sitä anonymisti, elleivät he vapaaehtoisesti halua jakaa ajatuksiaan henkilökohtaisesti. Koulutettavan panos on elintärkeä seuraavan istunnon ja yleisen koulutusohjelman kannalta.

2.3. Koulutuksen keskeiset menestystekijät (mitä haluamme koulutettavien oppivan)

Co-Happiness-koulutusohjelman tavoitteena on antaa yhteisön ja alan toimijoille mahdollisuus toteuttaa toimia lasten pahoinpitelyn ehkäisemiseksi, mikä tekee yhteisöistä kestävämpiä ja turvallisempia lapsille. Koulutuksessa hyödynnetään kokemusten jakoa ja innovatiivisia strategioita, joiden avulla yhteisön ja alan toimijat voivat toimia nopeammin lasten hyväksikäyttöä ja pahoinpitelyä koskevissa tapauksissa, tunnistaa lasten tarpeet sekä riski- ja suojelutekijät, ymmärtää sosiaalisen pääoman merkitys lasten hyväksikäytön ja pahoinpitelyn ehkäisemisessä, laatia strategioita, joilla puututaan tehokkaasti lasten hyväksikäyttöön ja pahoinpitelyyn, ja ymmärtää sen oikeudellinen ja sosiaalinen tausta.

On olemassa useita yleisiä onnistumisen kannalta keskeisiä menestystekijöitä. Yhteisön toimijoiden ja alan toimijoiden olisi osallistuttava koulutusohjelmaan, jossa

- ! kuvaillaan lasten hyväksikäyttöön ja pahoinpitelyyn liittyvät eri tilanteet ja annetaan työkaluja niiden seurausten parempaan ymmärtämiseen
- ! autetaan tunnistamaan huonoon kohteluun liittyvät merkit, jotta tällaisista tilanteista voidaan ilmoittaa ajoissa
- ! tarjotaan tehokasta tukea hyväksikäytetyille lapsille ja heidän perheilleen
- ! tarjotaan mahdollisuus työskennellä yhdessä muiden yhteisön jäsenten/organisaatioiden kanssa, jotta lasten hyväksikäytön ja pahoinpitelyn ehkäisemistä ja lapsen oikeuksien edistämistä voidaan huomioida tehokkaammin.

2.3.1 Moduulien keskeiset menestystekijät

Koulutusohjelma koostuu kuudesta koulutusmoduulista. Kuudessa koulutusmoduulissa on erilaisia pienempiä onnistumisen kannalta keskeisiä menestystekijöitä, jotka kaikki edistävät koko koulutusohjelman omaksumista.

Moduuli 1: Lasten hyväksikäyttö ja pahoinpitely

Moduuliin 1 osallistuvat yhteisön toimijat

- ! osaavat selkeästi lasten hyväksikäyttö ja pahoinpitely
- ! osaavat nimetä väärinkäytöksen ja pahoinpitelyn muodot ja tunnistaa väärinkäytön ja pahoinpitelyn paljastavia merkkejä
- ! ymmärtävät lasten ja nuorten henkisen trauman muodostumisen mekanismit

Moduuli 2: Oikeudellinen kehys ja suojelujärjestelmä

Moduuliin 2 osallistuvat yhteisön toimijat

- ! tunnistavat maassaan käytössä olevan oikeudellisen kehyksen ja suojelujärjestelmän
- ! osaavat arvioida maansa tilannetta
- ! osaavat korostaa yhteisöllisen pystyvyyden merkitystä lasten hyväksikäytön ja pahoinpitelyn ehkäisemisessä ja torjumisessa
- ! osaavat määritellä mahdolliset keinot puuttua lasten hyväksikäyttöön ja pahoinpitelyyn

Moduuli 3: Lapset ja perhe

Moduuliin 3 osallistuvat yhteisön toimijat

- ! osaavat määritellä väkivallan ja mukauttaa käsitteen perheympäristöön
- ! osaavat tunnistaa autoritaarisen ja normatiivisen perhemallin
- ! osaavat suunnitella lapselle uusiutuvan perhemallin

Moduuli 4: Lasten pahoinpitelyn todellisuus

Moduuliin 4 osallistuvat yhteisön toimijat

- ! ymmärtävät prosessin, miksi lapset ovat uskollisia vanhemmilleen
- ! osaavat vertailla tervettä ja epätervettä sosioemotionaalista kehitystä
- ! ymmärtävät traumatietoista viestintää ja lapsille suunnattuja viestintätapoja
- ! pohtivat omia aiempia toimiaan lapsille suunnatussa viestinnässä

Moduuli 5: Sosiaalinen vastuu

Moduuliin 5 osallistuvat yhteisön toimijat

- ! osaavat määritellä sosiaalisen pääoman ja yhteisöllisen pystyvyyden
- ! osaavat ilmoittaa lasten hyväksikäyttö- ja pahoinpitelytilanteista
- ! tunnistavat eri puolilla Eurooppaa toteutettavia aloitteita ja ohjelmia, joilla pyritään ehkäisemään lasten hyväksikäyttöä ja pahoinpitelyä

Moduuli 6: Ennaltaehkäisy ja interventio

Moduuliin 6 osallistuvat yhteisön toimijat

- ! ymmärtävät väärinkäytöksen ja trauman välisen suhteen
- ! osaavat tunnistaa väärinkäytön merkkejä ja laukaisevat tekijät
- ! ymmärtävät reframing-tekniikan perusteet
- ! ymmärtävät ARC-mallin perustan systeemisellä tasolla
- ! ymmärtävät, mitä välillinen trauma tarkoittaa ja ymmärtävät itsehoidon merkityksen

2.3.2 Indikaattoreita keskeisten menestystekijöiden osoittamiseksi

Jotta voidaan selvittää, onko edellä mainitut keskeiset menestystekijät onnistuttu omaksumaan, käytetään määrällisiä ja laadullisia koulutuksen arviointimenetelmiä. Koulutuksen päätyttyä yhteisön toimijoiden täyttävät itsearviointikyselyn, jossa arvioidaan Likert-asteikkoa käyttäen, onko keskeiset menestystekijät. Lisäksi koulutettavat tekevät osallistujille suunnatun tyytyväisyysarviointin ja täyttävät kyselylomakkeen kustakin moduulista. Heidän tulee arvioida moduulin laadukkuus Likert-asteikolla ja täytettävä laadulliset kommentit (ks. koulutusohjelman liitteet 2, 3 ja 4). Seuraavien indikaattorien avulla voidaan arvioida, onko keskeiset menestystekijät saavutettu:

Koulutusohjelmaa pidetään onnistuneena, kun 70 prosenttia osallistujista:

- ! piti koulutusta heille tärkeänä ammatillisesta näkökulmasta, mutta myös jokapäiväisessä elämässä
- ! oli sitä mieltä, että sisältö vastasi heidän odotuksiaan, ja he luokittelivat tavoitteet ja oppimistulokset hyväksi
- ! suosittelisi koulutusta muille
- ! piti (kaikista moduuleista) saatuja tietoja hyödyllisinä
- ! antoivat kokonaistyytyväisyydessä arvosanaksi vähintään 4 (Likert-asteikolla)
- ! antoivat kullekin moduulille arvosanaksi vähintään 4 (Likert-asteikolla)
- ! antoivat itsearviointissa arvosanaksi vähintään 4 (Likert-asteikolla)

2.4. Paikallisyhteisöjen osallistuminen koulutukseen

Co-Happiness-hankkeella on tärkeä rooli lasten hyväksikäytön ehkäisemisessä. Sillä on mahdollisuus innostaa ja edistää kansalaisten ja yhteisöjen osallistumista eri tasoilla. Pilottivaiheen aikana oli selvää, että yhteistyö mahdollistaa merkittävät ja mielekkäät muutokset. Hankkeen avulla osallistuvien organisaatiot toimivat linkkinä hallitusten, yhteisön toimijoiden, poliittisten päättäjien ja etulinjassa toimivien työntekijöiden välillä sekä ennen kaikkea lasten ja heidän perheidensä välillä.

Interventio-ohjelmien toteuttamisessa on haasteellista saattaa perinteiset ja ei-perinteiset kumppanit yhteen ja luoda niiden välille kestäviä liittoja, jotta paikallisella ja kansallisella tasolla voidaan vaikuttaa käytössä oleviin lasten hyväksikäytön ehkäisystrategioihin. Näin ollen hankkeessa pyrittiin luomaan turvallinen ja osallistava ympäristö, jossa kumppaneilla oli mahdollisuus toimia luovasti ja tuoda ennaltaehkäisystrategioita yhteisöihin.

Kun halutaan luoda kestävä linkki eri toimijoiden välille lapsille ja perheille suunnatuissa palveluissa, olemme luoneet seuraavat ohjeet:

- ! Toimi johtajana ennaltaehkäisyn kehittämisen suunnittelussa ja liikkeelle panevana voimana. Tämä edellyttää laajaa verkostoitumista ja eri toimijoiden osallistamista yhteisöllisellä ja kansallisella tasolla.
- ! Käy vuoropuhelua tarpeiden ja arvojen arvioimiseksi.
- ! Selkeytä näkökulmia ja neuvottele yhteinen perusta käyttäen kaikkia hankkeessa syntyneistä tuotoksista saatavia tietoja (tutkimus, koulutusohjelma, peli jne.). Näin voidaan varmistaa, että kaikki organisaatiot, jotka haluavat osallistua tähän hankkeeseen, tuntevat itsensä tärkeiksi ja arvostetuiksi. Tämä konsensus antaa motivaatiota toimia, puhua lasten suojelun puolesta ja antaa siten aktiivisesti arvokasta tietoa lasten hyväksikäytön ehkäisystrategioista yhteisön keskeisille osa-alueille (kaupunkineuvosto, koulut, lapset ja perhepalvelut, viitehenkilöt).
- ! Luo ja välitä viesti, joka vastaa yhteisön tarpeita. Tarjoa väylä, jonka avulla osallistujat voivat kuulla, nähdä ja kokea lasten hyväksikäyttöön ja pahoinpitelyyn liittyvä todellisuus (esim. käyttämällä ilmapalloa työvälteenä).
- ! Anna lasten ja vanhempien äänen tulla kuulluksi. Korosta heidän kokemuksensa äänen arvoa.
- ! Ole muille liittolainen, olkapää, johon apua tarvitsevat voivat nojata.
- ! Anna niille ihmisille tunnustusta, jotka ovat (olleet) mukana ennaltaehkäisytoimissa. Näin annat arvoa heidän sitoutumiselleen ja tarjoat muille esimerkin.
- ! Lisää yleistä tietoisuutta ja tarjoa työkaluja, miten lasten hyväksikäyttöä ja pahoinpitelyä voidaan ehkäistä (käyttämällä Co-Happiness-hankkeen tuotoksia).
- ! Tarjota tietoa ja materiaalia (Co-Happiness-hankkeen tuotokset) kaikille yhteisön jäsenille käyttäen eri kanavia (tiedotusvälineet, kasvokkain käytävät keskustelut, uskonnolliset järjestöt, kansalaisjärjestöt jne.).
- ! Luo yhteistyökalupakki käyttäen lähtökohtana Co-Happiness-hankkeen tuotoksia ja verkkosivustoa. Tämän jälkeen kokoa yhteen kaikki edellä mainittujen laitosten tai organisaatioiden tarjoamat käytännön vinkit ja työkalut, jotta yhteisöt voivat osallistua luomaan turvallisemman, hellävaraisen ja terveen yhteisön.

Kun luodaan linkki erilaisten lapsille ja perheille suunnattujen palvelujen välille, Co-Happiness-hankkeen ohjelma pannaan täytäntöön. Yksi tärkeimmistä täytäntöönpanoon liittyvistä kysymyksistä on saada mukautettua hankkeen tuotokset ja sisältö sen yhteisön erityistarpeisiin, jossa ohjelma pannaan täytäntöön. Co-Happiness-hankkeen pilottivaiheen aikana on tullut esiin joitakin vaihtoehtoja. Alla esitetään joitakin hyötyjä ja haittoja kunkin toteutusvaihtoehdon osalta:

A.! Hankkeen tuotosten mukauttaminen yhteisön tarpeisiin.

Yhteisön omavastuullisuus ja tuki	Ohjelman alkuperäistä rakennetta ja sisältöä ei ole noudatettu.
Tuotosten suurempi omaksuminen yhteisössä	Tuotosten keskeisiä osatekijöitä saatetaan muuttaa, joten jotkin odotetut tulokset saattavat olla heikompia tai niitä ei saavuteta ollenkaan.
Vaikutusten toteutumisen todennäköisyyden kasvu	Ohjelman jokin keskeinen näkökohta ei välttämättä tunnu selkeältä (esim. lapsen pään koskettaminen).
Tuotokset soveltuvat paremmin yhteisön tarpeisiin, kun huomioidaan kieli, etninen alkuperä ja kulttuuri.	

B.! Tuotosten toteuttamista ohjaa yhteisö.

Paremmat mahdollisuudet suureen yhteisön hyväksyntään	Rahoitushaasteet ainutlaatuisen ohjelman ylläpitämiseksi.
Paremmat mahdollisuudet laajentaa täytäntöönpanoaluetta eri instituutioissa ja organisaatioissa sekä niiden palveluyhteisössä (kuten pilottihankkeista käy ilmi)	Mahdollinen tehottomuus, joka johtuu alkuperäisen hankkeen rakenteen muokkaamisesta.
Erinomainen tilaisuus arvioida näyttöön perustuvien ohjelmien ja yhteisölähtöisten ohjelmien tuloksia	Yhteisen vision kehittämiseen kuluu enemmän aikaa, minkä jälkeen syntyy mukautettu tuotos, joka voi vaikuttaa motivaatioon.

Yhteisötason ennaltaehkäisyohjelmat, kuten Co-Happiness-hanke, voivat tarjota tietoa ja resursseja erilaisten kohderyhmien tarpeisiin vastaamiseksi. Siinä korostetaan ennaltaehkäisyn merkitystä ja tuodaan esiin erilaisia arkaluonteisia aiheita, kuten seksuaalinen hyväksikäyttö tai fyysinen hyväksikäyttö, ja lisätään siten tietoisuutta siitä, mikä on sopimatonta ja lapsille vahingollista.

Vastaamalla yhteisöjen yksilöllisiin tarpeisiin (suuremmassa mittakaavassa) ja lapsen tarpeisiin yhteisössä (mikrotasolla) Co-Happiness-hanke auttaa ammattilaisia, vanhempia ja ennen kaikkea lapsia kehittämään olennaisia taitoja lasten hyväksikäytön ehkäisemisessä ja suojaavan ympäristön luomisessa.

2.5. Siirrettävyyttä ja kestävyyttä koskevat menetelmät (hyödyntäminen täysimääräisesti)

a) Kesto

Kun Co-Happiness-hanke on saatu päätökseen (elokuu 2021), hankesivusto on aktiivinen seuraavien viiden vuoden ajan eli vuoteen 2026 saakka. Tänä aikana tuotoksen 2 (IO2) aikana kehitetyt ja pilotoidut koulutuksen kuusi moduulia on saatavilla ja ladattavissa englanniksi, portugaliaksi, hollanniksi, italiaksi, romaniaksi ja kreikaksi Powerpoint-tiedostoina. Kunkin moduulin lopussa on mahdollista löytää koulutuksen sisällön tärkeimmät referenssit, joiden avulla aiheeseen voi perehtyä syvällisemmin.

b) Oppimistapa

Kurssin oppimismenetelmät ovat erittäin mukautettavissa, ja ne voidaan toimittaa lähiopetuksena, yhdistelmäopintoina tai 100-prosenttisesti verkkomuodossa. Näin ollen saatavilla oleva sisältö voidaan mukauttaa organisaatioihin ja osallistujien tarpeisiin.

Esimerkiksi yhdistelmäopinnoissa materiaaleja voidaan muokata opiskeltavaksi verkkoalustalla, jonka avulla osallistujat voivat tutustua moduuleihin verkossa. Tämä antaa osallistujille mahdollisuuden järjestää osallistua koulutukseen milloin ja missä tahansa. Koulutustavoitteita voidaan täydentää myös muilla tärkeillä resursseilla (esim. Word-asiakirjoilla, tieteellisillä artikkeleilla, uutisartikkeleilla, opetusvideoilla ja arvioinneilla).

Verkkomuotoiselle oppimateriaalille voi tarjota taustaselostuksen, ja kun sisältöön liitetään houkuttelevia kuvia, videoita, videoleikkeitä (vapaa käyttöoikeus), animoituja selostuksia ja tosielämän esimerkkejä, käsitteet on helpompi selittää.

Jos harkitset koulutuksen antamista yhdistelmäopintoina, anna osallistujille mahdollisuus osallistua synkroniseen ja asynkroniseen opetukseen. Vaikka asynkroninen opetus tarjoaa osallistujalle tilaisuuden käydä sisältö läpi omassa rytmissä ja aikataulussa, synkroninen opetus (joka voidaan toteuttaa kasvotusten tai verkossa) tarjoavat mahdollisuuden yksilöllisempään ja aikataulutettuun hetkeen esittää kysymyksiä, käydä keskustelua ammattilaisten kesken, vahvistaa ryhmädynamiikkaa, helpottaa verkostoitumista sekä antaa aikaa käytännön aktiviteeteille osallistujien kesken. Synkronisessa opetuksessa voidaan soveltaa asynkronisten/online-istuntojen aikana kerättyä tietoa.

Yhteistyö

Yhteistyö asiaankuuluvien yhteiskunnallisten organisaatioiden kanssa lastensuojelun alalla on olennainen keino levittää hankkeen sanomaa, vaikuttaa prosessiin ja saada enemmän toimijoita mukaan prosessiin. Käytä paikallisia yhteyksiäsi kouluihin, kuntiin, paikallisiin sosiaalitoimiin ja

yhteisöpohjaisiin organisaatioihin. Yhteistyö asiaankuuluvien organisaatioiden kanssa kannustaa osallistujia osallistumaan koulutukseen tai muuhun toimintaan, edistämään koulutusta ja lisäämään tietoisuutta lasten hyväksikäytöstä ja pahoinpitelyn ehkäisemisestä.

Koulutuksen levittäminen

Harkitse tiedotusryhmän perustamista sekä postituslistaa asianomaisten sidosryhmien tiedottamiseksi. Koska hankkeessa ja koulutuksessa keskitytään sosiaaliseen pääomaan ja yhteisölliseen pystyvyyteen ja yhteisöjen voimaannuttamiseen lasten pahoinpitelyn ja hyväksikäytön ehkäisemiseksi, tulosten levittämistoimien tärkein kohderyhmä voi olla koulut, lasten ammatillista toimintaa edistävät järjestöt, järjestöt, lapsiin kohdistuvan hyväksikäytön ja pahoinpitelyn ehkäisemiseksi toimivat järjestöt sekä muut instituutiot, joilla on vahvat yhteydet yhteisöön. Kohderyhmään voi kuulua myös laitoksia, joilla on valtuudet vaikuttaa julkiseen politiikkaan ja/tai jopa edistää koulutusta suosituksina ja hyvinä käytäntöinä kansallisella tasolla. Tällaisia ovat esimerkiksi lastensuojeluvirastot, paikallisviranomaiset ja poliittiset päättäjät. Eri toimijoiden rekrytoimiseksi mukaan toimintaan voi laatia esitteen, jossa on tärkeimmät koulutuksen tiedot (oppimismenetelmä, aikataulu, kesto jne.), ja joka voidaan julkaista sosiaalisen median kanavilla tai lähettää sähköpostilla aiemmin luodun, keskeisten sidosryhmien ja asiaankuuluvien organisaatioiden postituslistan kautta.

2.6. Koulutuksen arviointi

Koulutuksella on useita arviointimenetelmiä:

- 1.! Itsearviointilomake (osallistajat täyttävät **ennen** koulutusta ja sen **jälkeen**). Itsearvioinnin tarkoituksena on auttaa osallistujia ja kouluttajia tietämään, missä määrin osallistujilla on tietoa aiheesta, ja pohtimaan, mitä parannuksia koulutusmateriaaliin voisi tehdä.
- 2.! Osallistujien tyytyväisyysarviointi (osallistajat täyttävät koulutuksen **päätyttyä**). Auttaa kouluttajia ymmärtämään, kuinka tyytyväisiä osallistajat ovat koulutuksen järjestämiseen (esim. koulutusmahdollisuudet ja käytettävissä olevat resurssit, koulutuksen kesto suhteutettuna osallistujan tarpeisiin, aikataulut ja käytetty aika jne.), koulutuksen sisältöön (esim. tavoitteet ja oppimistulokset, käytännön soveltaminen jne.) ja kouluttajaan (esim. aihepiirin ja aiheiden tuntemus jne.). Arviointi sisältää myös osallistujien ehdotuksia ja kommentteja koulutukseen liittyen.
- 3.! Moduulin arviointi (täytetään **kunkin viiden moduulin jälkeen**). Tämä arviointi on tärkeä, jotta saadaan yksityiskohtaista tietoa kustakin moduulista. Se auttaa kouluttajaa ymmärtämään, onko sisältöä mukautettu tarpeeksi osallistujien tarpeisiin, tai tarvitseeko jotain moduulia muokata tai syventää taustatiedolla.

Arviointivälineet:

•! Itsearviointikysely

NIMI: ____

PÄIVÄYS: ____

Täytän tämän kyselylomakkeen...

- Ennen pilottihanketta
- Pilottihankkeen jälkeen

Tämän itsearvioinnin tarkoituksena on auttaa kouluttajaa tunnistamaan yhteisön tietämys ja osaaminen koskien lasten hyväksikäytön ja pahoinpitelyn ennaltaehkäisyä.

Arviointi auttaa myös arvioimaan sinun henkilökohtaisia vahvuuksiasi ja kehittymismahdollisuuksiasi.

OHJEET:

Vasemmanpuoleisessa sarakeessa nimetään jokainen yksittäinen kompetenssi. Arvioi oma osaamisesi kunkin kompetenssin kohdalta. Käytä seuraavaa asteikkoa:

1 = Ei lainkaan	2 = Erittäin vähän	3 = Jonkin verran	4 = Paljon	5 = Erittäin paljon
----------------------------------	-------------------------------------	------------------------------------	-----------------------------	--------------------------------------

Kiitos osallistumisestasi tähän arviointiin!

Valitse sopiva vaihtoehto rastilla (X).

Jos sinulla on kysyttävää, kysy kouluttajaltasi.

Minulla on tiedot, taidot ja/tai kyky:	1 = Ei lainkaan	2 = Erittäin vähän	3 = Jonkin verran	4 = Paljon	5 = Erittäin paljon
...määrittellä lapsiin kohdistuva hyväksikäyttö ja pahoinpitely					
...määrittellä ja yksilöidä selkeästi lapsiin kohdistuvan hyväksikäytön ja pahoinpitelyn eri muodot.					
...yksilöidä hyväksikäytön ja pahoinpitelyn uhreiksi joutuneiden lasten ja nuorten tarpeet ja tekojen vaikutukset.					
...erottaa riski- ja vaaratilanteet					
...ymmärtää lapsiin kohdistuvaan hyväksikäyttöön ja pahoinpitelyyn koskeva lainsäädäntö					
...tunnistaa keskeiset toimijat suojelujärjestelmässä					
...yksilöidä suojatoimenpiteet oikeudellisessa kehyksessä					
...ymmärtää lapsen osallistamisen/kuulemisen tärkeys prosessissa					
...ymmärtää perheen rooli					
...tunnistaa väärinkäytökset ja pahoinpitelytilanteet perheessä					
...ymmärtää hyväksikäytön ja pahoinpitelyn vaikutukset lasten kehitykseen ja perheeseen					

...tunnistaa ja erottaa normaalit ja häiritsevät käyttäytymismallit/asenteet lapsen ikätason mukaisesti.					
...tunnustaa positiivisen vanhemmuuden indikaattorit ja käsitteet					
...tunnistaa asianmukaiset strategiat ja ohjelmat vanhempien koulutusta varten					
...tunnistaa, ymmärtää ja erottaa riski- ja suojelutekijät					
...tunnistaa hyväksikäytön ja pahoinpitelyn hälytysmerkit					
...lisätä tietoisuutta lapsiin kohdistuvasta hyväksikäytöstä ja pahoinpitelystä					
...ymmärtää hyväksikäytetyn lapsen näkökulma					
...ymmärtää sopivat tekniikat kommunikoida lasten kanssa ja puuttua tilanteeseen					
...tietää sopivia strategioita uhrin perheen kanssa toimimiseen					
...ymmärtää sosiaalisen pääoman käsite					
...osata selventää yhteisöllisen pystyvyyden käsitettä ja sen suhdetta sosiaaliseen pääomaan sekä lapsiin kohdistuvan hyväksikäytön ja pahoinpitelyn ehkäisyyn					
...osata toteuttaa strategioita sosiaalisen pääoman kasvattamiseksi yhteisössä					
...tietää, miten ja kenelle raportoida hyväksikäytöstä ja pahoinpitelystä					

...tunnistaa eurooppalaisia toimintalinjoja ja hyviä käytäntöjä					
...yksilöidä asianmukaiset strategiat, joiden avulla voidaan ottaa keskeiset toimijat mukaan toimintaan					
...ymmärtää yhteisön kanssa tehtävän yhteistyön tärkeys lapsiin kohdistuvan hyväksikäytön ja pahoinpitelyn ehkäisemiseksi					
...osata jakaa hyödyllistä tietoa yhteisössä					
...ymmärtää ammattilaisten ja yhteisön käytettävissä olevat resurssit					
...ymmärtää näyttöön perustuvan lähestymistavan merkitys lasten pahoinpitelyn ehkäisemisessä					
...kohdentaa sosiaalisia kykyjä lapsiin kohdistuvan hyväksikäytön ja pahoinpitelyn ehkäisemiseksi					
...tunnistaa ja ymmärtää interventiota ohjaavat periaatteet					
...ymmärtää, kuinka tärkeää on työskennellä yhdessä vanhempien kanssa systemaattisten toimintatapojen avulla					
...tunnistaa yhteisön käytettävissä olevat resurssit					

Kiitos ajastasi!

●! **Osallistujien tyytyväisyyden arviointi**

Koulutustapahtuman nimi: Co-Happiness: Tietojen kierrätys & uudet lähestymistavat lapsiin kohdistuvan hyväksikäytön ja pahoinpitelyn ehkäisyssä

Kouluttaja:

Päiväys:

Paikka:

Kysely on anonymi, mutta vastauksiasi voidaan käyttää koulutuksen kehittämiseen. Kiitos yhteistyöstäsi.

Täytä ohjeet

Erittäin huono

Erittäin hyvä



Merkitse rastilla (X) mielestäsi sopivin vaihtoehto.

1. Miten arvioit koulutuksen järjestämiseen liittyvät seuraavat seikat?	1 Erittäin huono	2 Huono	3 Neutraali	4 Hyvä	5 Erittäin hyvä
Käytettävissä olevat koulutustilat ja -resurssit					
Koulutuksen kesto suhteutettuna tarpeisiin					
Aikataulutus ja aika					
Hallinnollinen ja logistinen tuki					
2. Miten arvioit ohjelmasisältöä?	1 Erittäin huono	2 Huono	3 Neutraali	4 Hyvä	5 Erittäin hyvä
Mitä odotin					
Tavoitteet ja oppimistulokset					
Sisällön käytännön soveltaminen					
3. Miten arvioit kouluttajan/kouluttajat?	1 Erittäin huono	2 Huono	3 Neutraali	4 Hyvä	5 Erittäin hyvä
Aihealueen ja aiheiden tuntemus					
Selkeän ja ymmärrettävän kielen käyttö					
Hyvän oppimisympäristön edistäminen					

4. Mielestäni koulutus oli (valitse yksi)

Hyvin teoreettinen Hyvin käytännönläheinen

Tasapainoinen, teoreettinen ja käytännöllinen

5. Suositteisitko tätä koulutusta muille?

Kyllä Ei

Muut kommentit tai ehdotukset koulutusohjelman parantamiseksi:

Kyselylomake kustakin moduulista

Käytä muutama minuutti aikaa täyttääksesi tämän lomakkeen ja antaaksesi palautetta siitä, kuinka hyvä tämä moduuli mielestäsi oli. Koulutuksen parantamiseksi **palautteesi on meille erittäin tärkeää**. Ole rehellinen ja avoin palautteessasi.

Ympyröi yksi vaihtoehto 1 😞 —5 😊.

1 on pienin pistemäärä, jonka voit antaa, 5 on korkein.

1. Kuinka hyödyllinen moduuli mielestäsi oli?

1: ei lainkaan hyödyllinen <—> 5: erittäin hyödyllinen

Pistemäärä: 1 😞 2 😟 3 😐 4 😊 5 😄

Kommentti:

2. Kuinka hyvin hallitset mielestäsi koulutuksessa käsitellyt aiheet?

Pistemäärä: 1 😞 2 😟 3 😐 4 😊 5 😄

Kommentti:

3. Kuinka hyvin tämä moduuli on mielestäsi edistänyt lapsiin kohdistuvaan hyväksikäytön ja pahoinpitelyn ehkäisyä ja siihen puuttumista?

1: ei lainkaan <—> 5: erittäin hyvin

Pistemäärä: 1  2  3  4  5 

Kommentti:

3. Pitäisikö tähän koulutusmoduuliin sisällyttää jotain, mikä siitä tällä hetkellä puuttuu?

Kyllä Ei

Kommentti:

4. Tunsitko, että sait tarpeeksi tukea kouluttajaltasi?

Kyllä Ei

Kommentti:

8. Jos sinulla on muita kommentteja tai palautetta, kirjoita alle:

Kiitos!

Vastauksistasi on meille paljon hyötyä.

PALAUTA TÄYTETTY LOMAKE KOULUTTAJALLES!

3. Co-Happiness-peli

3.1. Pelin säännöt

”Happy on a Mission” on yhden pelaajan seikkailupeli, joka koostuu minitilanteista. Pelissä pelaaja liikuttaa hahmoa ja tekee erilaisia tehtäviä yrittäen suorittaa pelin loppuun.

Peli seuraa päähenkilön Happyn päivää. Happyn täytyy käydä läpi erilaisia päivittäisiä tehtäviä olematta surullinen. Tehtävien suorittamiseksi saat apua Onni Opas -neuvojalta, joka ilmestyy aina, kun sinun on tehtävä päätös ja annettava neuvoja erilaisissa tilanteissa. Sinä pelaajana liikutat Happyä ja autat häntä suorittamaan tehtävät. Jokaisen tehtävän suorittamisen jälkeen saat kultaisen tähden. Kerää kaikki tähdet pelin loppuun saattamiseksi.

Voit liikuttaa Happyä kaupungin läpi näppäimistön WASD-näppäimillä. Näytön oikeassa yläkulmassa on minikartta, jonka avulla voit siirtää Happyä seuraavaan kohteeseen. Happy on merkitty karttaan valkoisella pisteellä. Happyn seuraava kohde näkyy minikartassa vihreänä pisteenä. Tehtävät on merkitty myös punaisella huutomerkillä. Nykyinen tehtävä näkyy minikartan vasemmalla puolella. Tehtävään kuuluvat tavoitteet näet siinä järjestyksessä, jossa ne on suoritettava.

Näytön oikeassa alakulmassa näet ONNELLISUUSTasosi, joka kertoo, kuinka hyvin sinulla menee. Älä anna onnellisuusmittarin tyhjentyä, koska silloin Happyä tulee surullinen ja joudut aloittamaan pelin alusta.

Tehtävissä sinun täytyy valita kahdesta mahdollisesta vastauksesta. Voit valita haluamasi vastauksen painamalla vastaavaa painiketta (1 tai 2) tai klikkaamalla hiiren VASENTA painiketta. Jos valitset oikean vastauksen, saat kultaisen tähden ja onnellisuustasosi nousee * (* tämä tapahtuu vain, jos valitset oikean vastauksen ensimmäisellä yritykselläsi). Jos valitset väärän vastauksen, onnellisuustasosi laskee ja sinut palautetaan edelliseen tallennuspisteeseen. Tällöin sinun on pelattava tilanne uudelleen.

Milloin tahansa pelin aikana, kun sinusta tuntuu, että onnellisuutesi on loppumassa, voit täydentää sitä. Kaupungissa on useita omenakauppoja, joista voit hakea omenoita ja lisätä onnellisuuttasi. Saat jokaisesta kaupasta vain YHDEN omenan, joten vaikka kävisit samassa kaupassa uudelleen, onnellisuustasosi ei nouse. Kaupat on merkitty minikarttaan omenoilla.

Näytöltä löydät myös MYKISTYS-painikkeen sekä EXIT-painikkeen. Voit painaa niitä milloin tahansa.

3.2. Tärkeimmät asiat, jotka on otettava huomioon pelin aikana

1) Esittely ja viestintä

- ! Pelin esittely: Peliä esiteltäessä on oltava neutraali, viestittävä yksinkertaisesti ja esiteltävä peliä sekä visuaalisesta että houkuttelevasta näkökulmasta.
- ! Pelin kirjallisten sääntöjen tulee olla yksinkertaisia, selkeitä ja lyhyitä.
- ! Käytä lapsiystävällistä kieltä ja huomioi lapsen kehitystaso.
- ! Ole tietoinen sanattomasta viestinnästä, emotionaalista sävystä ja ulkoisesta olemuksesta, hyväksy mahdolliset epäjohtonmukaisuudet, tiedon puute ja ristiriidat lapsen puheessa.
- ! Pyri edistämään lapsen spontaania puhetta luomalla luottamussuhde lapsen kanssa.
- ! Tee empaattisia lausuntoja, jotka auttavat lasta tuntemaan itsensä ymmärretyksi.
- ! Koska tämä peli käsittelee hyvin arkaluonteisia asioita, vanhempien/hoitajien tulisi olla tietoisia siitä, että se on tarkoitettu sovellettavaksi heidän lapsiinsa.
- ! Tätä peliä voidaan soveltaa myös luokassa annetun tietyn aiheen jatkona. Sitä voidaan soveltaa lasten kaltoinkohtelun ja pahoinpitelyn ehkäisemisen teeman yhteydessä.

2) Ammatilliset tekijät

- ! Lapsen tulisi pelata tätä peliä alalla kokeneen ammattilaisen kanssa.
- ! Ota huomioon lapsen ikä sekä emotionaalinen tilanne, joka johtuu mahdollisesta lapsen kokemasta kaltoinkohtelusta. Huomioi, että tämä peli voi synnyttää emotionaalista kuormitusta.
- ! On tärkeää tunnistaa hyväksikäyttöön ja pahoinpitelyyn liittyvät piirteet ja riskitekijät. Lisäksi on tärkeää ymmärtää hyväksikäytön ja pahoinpitelyn määritelmät ja niiden seuraukset lasten ja nuorten psykopatologisessa kehityksessä.
- ! On tärkeää tietää lasten ja nuorten kehitysvaiheet, vaikka tämän pitäisi kuulua kaikkien tähän hankkeeseen osallistuvien ammattilaisten osaamisalueelle.

3) Ympäristötekijät

- ! Kiinnitä huomiota ympäristöön. Sen on kunnioitettava lapsen kognitiivista ja emotionaalista kehitystasoa. Peliä tulisi pelata epävirallisessa, hiljaisessa, inhimillisessä, suojatussa, empaattisessa ja lämpimässä ympäristössä, josta välittyy turvallisuus ja luottamus. Tämä vähentää sitä mahdollisuutta, että peli luo ylimääräistä ahdistusta.
- ! On tärkeää istua lapsen vieressä kunnioittaen lapsen henkilökohtaista tilaa (mutta ei esimerkiksi pöydällä erotettuna).

- ! Tarjoa neutraali, rauhallinen ja mukava ympäristö, kunnioita lapsen aikaa ja anna hänelle tilaa tuntea olonsa vapaaksi ilman painostusta.

4) Lapsia koskevat tekijät

- ! Ota aina huomioon, että lapsen ja ammattilaisen väliseen suhteeseen vaikuttaa joukko eri tekijöitä: lapsen kognitiivinen, emotionaalinen, sosiaalinen ja moraalinen kehitys.
- ! Jos lapsi itkee tai hän näyttää negatiivisen tunteen/reaktion, anna hänelle hetki aikaa ennen pelin jatkamista.
- ! Jos lapsella on vaikeuksia sanallisessa ilmaisussa, auta häntä leikkisän materiaalin avulla.
- ! Pelin päätyttyä saattaa olla tarve kerrata, mitä pelissä puhuttiin ja mitä siinä tapahtui. Anna aina lapselle tilaisuus kertoa, kysyä ja epäillä. Päätä pelaaminen aina neutraalilla tai positiivisella puheenaiheella.
- ! Pelin päätyttyä kiitä lasta yhteistyöstä pelin parissa.

3.3. Pelin kulku (askel askeleelta)

Peli alkaa, kun Happy valmistautuu lähtemään kouluun. Pelaaja saa listan esineistä, jotka hänen on kerättävä ennen kouluun menoa. Tavaroiden keräämisen jälkeen Happy saa äidiltään päivän tehtävät. Videon jälkeen pelaaja lähtee liikkumaan kartalla.

Ensimmäisenä tehtävänä on palauttaa kirja Happyn ystävälle Claralle. Pelaajan on navigoitava Happy Claran talolle. Talon kohdalla alkaa video. Videolla Clara valittaa, että hän tuntee itsensä laiminlyödyksi, koska hänen vanhempansa menevät töihin ja hän joutuu jäämään isoäitinsä kanssa kahden. Happyn on valittava, mitä neuvoja hän antaa Claralle. Vaihtoehto 1 on: "Sinulla on oikeus valittaa. Vanhempiesi tulisi viettää enemmän aikaa kanssasi." Vaihtoehto 2 on: "Ei ole oikein valittaa. Vanhempasi rakastavat sinua, mutta heidän täytyy tehdä töitä." Jos valitset vaihtoehdon 1, näyttöön ilmestyy tieto, että olet antanut väärän vastauksen, onnellisuustasosi vähenee ja sinun on aloitettava tehtävä alusta. Sinut palautetaan Happyn kotitalon eteen. Jos valitset vaihtoehdon 2, näyttöön ilmestyy ilmoitus, että olet valinnut oikean vastauksen, ja voitat tähden; jos valitset oikean vaihtoehdon ensimmäisellä yrittämällä, onnellisuustasosi kasvaa. Tämän jälkeen palaat takaisin Claran talon eteen ja seuraava tehtävä ilmestyy.

Toinen tehtävä on mennä kouluun. Sinun on navigoitava Happy Claran talolta koululle. Matkalla sinne saatat ohittaa vanhan miehen. Jos kohtaat hänet, hän pyytää sinua mukaansa etsimään kadonnutta koiranpentuaan. Jos lähestyt häntä, saat valita vaihtoehdoista. Vaihtoehto 1 on kieltäytyä: "Ei, myöhästyn koulusta". Vaihtoehto 2 on hyväksyä: "Joo, autan sinua etsimään koiranpentusi". Jos valitset vaihtoehdon 1, näyttöön ilmestyy tieto, että olet tehnyt oikean päätöksen ja voit jatkaa koulunkäyntiä. Jos valitset vaihtoehdon 2, näyttöön ilmestyy tieto, että olet

tehnyt väärän päätöksen, ja näkyviin tulee kuva julisteessa, jossa Happyn kerrotaan kadonneen. Tällöin sinun on aloitettava peli uudelleen ja aloitettava ensimmäisestä tehtävästä.

Kun pääset kouluun, sinun on suoritettava muistipeli päästäksesi sisään. Kun olet suorittanut sen, näet lukujärjestyksesi. Sinun on klikattava ensimmäistä luokkaa, ja video käynnistyy. Videolla opettaja pahoinpitelee henkisesti yhtä Happyn luokkakaveria. Sinun, Happyn, on lohdutettava oppilasta. Vaihtoehto 1 on: "Olen pahoillani. Kaikki hermostuvat joskus. Opettaja ei olisi saanut suuttua. Sinun kannattaa puhua opinto-ohjaajalle." Vaihtoehto 2 on: "Älä itke! Ei tämä ole iso juttu. Opettajat voivat joskus suuttua, se on normaalia ja sitä tapahtuu koko ajan". Tässä tapauksessa vaihtoehto 2 on väärä valinta. Jos valitset sen, näyttöön ilmestyy tieto, että olet väärässä, ja onnellisuustasosi laskee. Tämän jälkeen palaat takaisin luokan eteen katsomaan lukujärjestystäsi. Jos valitset vaihtoehdon 1, näyttöön ilmestyy ilmoitus, että olet valinnut oikean vastauksen, voitat tähden, ja jos valitset oikean vaihtoehdon ensimmäisellä yrittämällä, onnellisuustasosi kasvaa. Tämän jälkeen palaat luokan eteen katsomaan lukujärjestystäsi, josta sinun on valittava toinen luokka.

Kun olet valinnut liikuntatunnin, näet Happyn pukuhuoneessa. Happy katsoo ympärilleen ja näkee muiden luokkatovereiden vaihtavan vaatteita. Näyttöön ilmestyy Happyn siluetti ja kysymys, jossa kysytään: "Mihin kehosi paikkoihin voi koskea tai näyttää muille ihmisille?" Käsiä, jalkoja, päätä ja vartaloa napsauttamalla kyseiset osat muuttuvat vihreiksi. Jos kosketat jalkoväliä, se muuttuu punaiseksi ja näkyviin tulee selitys. Tämän jälkeen voit jatkaa liikuntatunnille.

Näytölle tulee video, jossa koripalloa pelaava Happy huomaa, että kentän laidalla on surullinen poika. Kun poika kertoo, että hänen vanhempansa eivät ole hakeneet häntä vaan ovat myöhässä, kuten aina, Happyn täytyy antaa hänelle neuvoja. Vaihtoehto 1 on: "Tämä on normaalia vanhempien kanssa. Tiedätkö, kuinka pääset kotiin? Sinuna lähtisin kävelemään yksin kotia kohti." Vaihtoehto 2 on: "Tämä ei ole oikein. Sinun ei pitäisi odottaa yksin niin kauan. Mennään takaisin kouluun kertomaan opettajalle." Jos valitset vaihtoehdon 1, näyttöön ilmestyy tieto, että olet väärässä, ja onnellisuustasosi laskee. Tämän jälkeen palaat takaisin katsomaan lukujärjestystäsi. Jos valitset vaihtoehdon 2, näyttöön ilmestyy ilmoitus, että olet valinnut oikean vastauksen, voitat tähden, ja jos valitset oikean vaihtoehdon ensimmäisellä yrittämällä, onnellisuustasosi kasvaa.

Tämän jälkeen pääset takaisin kartalle. Uusi tehtävä tulee näkyviin. Sinun on suunnistettava Happy näytelmäkerhoon ensin bussilla. Sinun on siis mentävä koulusta bussipysäkille. Kun pääset bussipysäkille, alkaa video, jossa Happy nousee bussiin. Bussissa tuntematon henkilö koskettaa Happyä. Sinun on valittava, miten Happy reagoi. Vaihtoehto 1 on: "Pyydät heti apua, kerrot bussinkuljettajalle." Vaihtoehto 2 on: "Kävelet pois, menet kotiin etkä kerro kenellekään tapahtuneesta." Jos valitset vaihtoehdon 2, näyttöön ilmestyy tieto, että olet valinnut väärän vastauksen, ja onnellisuustasosi laskee. Sitten sinut palautetaan viimeiseen tarkistuspiisteeseen, koripallokentän viereen, ja sinun on päästävä uudelleen linja-autoasemalle. Jos valitset vaihtoehdon

1, näyttöön ilmestyy ilmoitus, että olet valinnut oikean vastauksen, voitat tähden, ja jos valitset oikean vaihtoehdon ensimmäisellä yrittämällä, onnellisuustasosi kasvaa. Jäät pois seuraavalla bussipysäkillä ja sinun on käveltävä teatteriin.

Kun pääset teatterin luo, näet sen vieressä naisen, joka kysyy, haluatko karkkia. Jos päätät lähestyä häntä, sinun on tehtävä valinta. Vaihtoehto 1 on ottaa karkki vastaan: "Joo, se näyttää hyvältä ja nainen vaikuttaa kivalta." Vaihtoehto 2 on kieltäytyä: "Ei kiitos. En tunne sinua." Jos valitset vaihtoehdon 1, näyttöön ilmestyy ilmoitus, että olet tehnyt väärän päätöksen, ja näkyviin tulee kuva ambulanssista. Sinun on aloitettava peli uudelleen ensimmäisestä tehtävästä. Jos valitset vaihtoehdon 2, näyttöön ilmestyy ilmoitus, että olet tehnyt oikean päätöksen, ja voit jatkaa näytelmäkerhoon.

Kun astut sisään teatteriin, video alkaa. Happy näkee, kuinka erästä lasta kiusataan. Sinun on valittava, mitä Happy tekee. Vaihtoehto 1 on: "Ei, on parempi olla puuttumatta asiaan." Vaihtoehto 2 on: "Aion kertoa tapahtuneesta opettajalle". Jos valitset vaihtoehdon 1, näyttöön ilmestyy tieto, että olet väärässä, ja onnellisuustasosi laskee. Sinut palautetaan bussipysäkillä ja sinun on käveltävä teatteriin uudelleen. Jos valitset vaihtoehdon 2, näyttöön ilmestyy ilmoitus, että olet valinnut oikean vastauksen, voitat tähden, ja jos valitset oikean vaihtoehdon ensimmäisellä yrittämällä, onnellisuustasosi kasvaa. Sen jälkeen alkavat harjoitukset.

Alkaa video, jossa Happy ja toinen lapsi harjoittelevat kohtausta. Tony, toinen lapsi, ei ole oppinut repliikkejään, ja opettaja moittii häntä, minkä jälkeen Tony menee verhojen taakse itkemään, koska hän uskoo, että opettaja teki sen tahallaan. Happyn täytyy lohduttaa häntä. Vaihtoehto 1 on: "Opettaja on oikeassa. Jos et tiedä vuorosanojasi, siitä on haittaa harjoituksissa. Jutellaan opettajalle ja katsotaan, kuinka voisimme oppia vuorosanat paremmin." Vaihtoehto 2 on: "Olen samaa mieltä, opettaja teki sen tahallaan." Jos valitset vaihtoehdon 2, näyttöön ilmestyy tieto, että olet valinnut väärän vastauksen, ja onnellisuustasosi laskee. Sitten sinut palautetaan teatterin eteen. Jos valitset vaihtoehdon 1, näyttöön ilmestyy ilmoitus, että olet valinnut oikean vastauksen, voitat tähden, ja jos valitset oikean vaihtoehdon ensimmäisellä yrittämällä, onnellisuustasosi kasvaa. Tällöin pääset taas kartalle ja seuraava tehtävä tulee näkyviin.

Viimeinen tehtävä on mennä ystäväsi Alexin luokse, jotta voitte leikkiä yhdessä. Sinun on ohjattava Happy teatterista Alexin talolle. Kun pääset talolle, alkaa video. Happy leikkii Alexin kanssa, kun he kuulevat Alexin vanhempien riitelevän, minkä jälkeen isä tulee vihaisena lasten luo ja läimäyttää Alexia. Happy palaa nopeasti kotiin. Ennen kotiin menoa Happy joutuu valitsemaan, pitäisikö hänen kertoa vanhemmilleen, mitä Alexin kotona tapahtui. Vaihtoehto 1 on: "Tämä oli kurja juttu. Pidän salaisuuden enkä kerro kenellekään mitä tapahtui." Vaihtoehto 2 on: "Kerron vanhemmilleni, mitä ystäväni kotona tapahtui. Meidän pitäisi kutsua joku apuun." Jos valitset vaihtoehdon 1, näyttöön ilmestyy tieto, että olet väärässä, ja onnellisuustasosi laskee. Sinut palautetaan viimeiseen tarkistuspisteeseen, teatterin eteen. Jos valitset vaihtoehdon 2, näyttöön ilmestyy ilmoitus, että olet

valinnut oikean vastauksen, voitat tähden, ja jos valitset oikean vaihtoehdon ensimmäisellä yrittämällä, onnellisuustasosi kasvaa.

Viimeisen tehtävän jälkeen peli päättyy. Näytölle tulee video, jossa Happy juhlii muiden lasten kanssa.

3.4. Usein kysytyt kysymykset

K	Voiko useampi lapsi pelata peliä samanaikaisesti?
V	Ei. Peliä on pelattava yksitellen, koska ammattilaisen on noudatettava useita varotoimia lapsen ja pelin välisessä vuorovaikutuksessa. Lisäksi on tärkeää, että lapsi samaistuu pelin hahmoon ja asettuu sen rooliin, ja tämä olisi tehtävä yksilöllisesti.
K	Voivatko sellaiset lapset, joilla ei ole aiheesta aiempaa tietoa, pelata peliä?
V	Kyllä. Yksi pelin tavoitteista on tarjota lapsille uutta tietoa lapsiin kohdistuvasta hyväksikäytöstä ja pahoinpitelystä leikkimielisellä tavalla.
K	Voiko lapsi hävitä pelissä?
V	Ei. Joka kerta, kun lapsi antaa väärän vastauksen siitä huolimatta, että hänen onnellisuustasonsa laskee, hän palaa edelliseen tarkistusasteeseen. Tällöin lapsi voi suorittaa tehtävän uudelleen.
K	Jos lapsi ei anna oikeita vastauksia, pitäisikö opettajan/ammattilaisen kertoa aiheesta enemmän?
V	Kyllä. Opettaja pystyy paremmin selittämään, miksi vastaus oli väärä, kun hän käyttää tietämystään aiheesta ja huomioi lapsen kehitysvaiheen.
K	Jos lapsi pyytää apua, pitäisikö opettajan/ammattilaisen puuttua asiaan?
V	Opettaja/ammattilainen voi puuttua asiaan neutraalisti ja saada lapsen tuntemaan olonsa ymmärretyksi. Siksi ammattilaisen aiempi tietämys tietyistä aiheista on välttämätöntä.
K	Voivatko lapset pelata peliä kotona?
V	Kyllä, mutta on suositeltavaa pelata sitä sellaisen henkilön valvonnassa, jolla on kokemusta kyseiseltä alalta.
K	Voiko lapsi lopettaa pelin kesken?
V	Kyllä, mutta opettajan/ammattilaisen on ymmärrettävä, miksi lapsi ei halua pelata peliä loppuun.
K	Jos lapsi antaa aina väärän vastauksen tilanteeseen, pitäisikö opettajan/ammattilaisen puuttua asiaan?
V	Kyllä. Opettajan/ammattilaisen tulisi puuttua asiaan ja selvittää asiaa lapselle, jotta lapsi ymmärtäisi oikean vastauksen.
K	Mitä voin tehdä, jos peli kaatuu?
V	Tarkista internet-yhteys. Pelin pelaaminen edellyttää hyvää internet-yhteyttä. Kun yhteys on hyvä, sinun on käynnistettävä peli uudelleen.
K	Jos lapsi ei pääse seuraavaan skenaarioon, koska peli on mennyt jumiin, mitä voin tehdä?
V	Tarkista internet-yhteys ja käynnistä peli uudelleen.
K	Voidaanko pelin jättää kesken ja jatkaa myöhemmin?
V	Jos jätät pelin auki laitteelle, jolla sitä pelaat, sitä voidaan jatkaa; peliä ei ole mahdollista tallentaa, joten sulkemisen jälkeen se pitää aloittaa alusta.
K	Voiko pelin tallentaa?
V	Peliä ei ole yhdistetty henkilökohtaisiin tileihin, joten yksilöllistä edistymistä ja tuloksia ei voi tallentaa.
K	Jos peli kaatuu, onko se aloitettava alusta?
V	Kyllä, peli täytyy aloittaa alusta. Peliä ei ole yhdistetty henkilökohtaisiin tileihin, joten se ei tallenna yksilöllistä edistymistä ja tuloksia. Jos peli kaatuu jatkuvasti, tietokoneesi nykyinen grafiikka-asetukset eivät ehkä ole yhteensopivat pelin kanssa. Kokeile ladata uusin näytönohjainajuri, tarkista tietokoneesi päivitykset tai säädä koneen grafiikka-asetuksia.

3.5. Siirrettävyyttä ja kestävyyttä koskevat menetelmät

Pelin kestävyys

Peli on käytettävissä vähintään viiden vuoden ajan Co-Happiness-hankkeen virallisen päättymisen (elokuu 2021) jälkeen.

Strateginen yhteistyö

Peliä voidaan hyödyntää täysimääräisesti tekemällä strategista yhteistyötä useiden eri soveltuvien alojen organisaatioiden ja avainhenkilöiden kanssa. Alat, joilla peli on tehokas ja vaikuttava, ovat kaikki alat, joiden avulla tavoitetaan 6–9-vuotiaat lapset. Strategisia yhteistyömuotoja voisivat olla 1) yhteistyö eri sosiaalisissa ja kulttuurisissa yhteyksissä toimivien organisaatioiden kanssa, joissa avainhenkilöitä voidaan kouluttaa (kouluttajakoulutus) käyttämään peliä ja soveltamaan sitä omassa verkostossaan, 2) yhteistyö koulutusalan kattojärjestöjen kanssa, jotka voisivat levittää peliä ja kouluttaa kouluja ja opettajia, 3) yhteistyö hoito- ja hyvinvointialan kattojärjestöjen kanssa, jotka voisivat levittää peliä, ja 4) yhteistyö kuntien kanssa, jotka voisivat käyttää peliä osana ohjelmiaan lapsiin kohdistuvan hyväksikäytön ja pahoinpitelyn ehkäisemiseksi ja levittää peliä laajalti esimerkiksi kuntien yhteisökeskuksissa. Lisäksi peli on saatavilla kaikilla kielillä, jotta sitä voidaan hyödyntää muissa lapsiin kohdistuvaa hyväksikäyttöä ja pahoinpitelyä käsittelevissä EU-hankkeissa.

Strategiset yhteydet muihin *hyvien käytäntöjen* menetelmiin

Jotta voidaan tarjota kokonaisvaltaisempi lähestymistapa, jolla lapset saadaan tietoisiksi rajoista ja siitä, miten lapsiin kohdistuva hyväksikäyttö ja pahoinpitely tunnistetaan, voidaan luoda strategisia yhteyksiä muihin *hyviin käytäntöihin*, jotka pyrkivät samaan tavoitteeseen toisen menetelmän avulla. Esimerkkejä näistä ovat: (1) *Kiku ja käsi*, joka tunnetaan myös nimellä *alusvaatesääntö*. Tämän avulla vanhemmat voivat selittää lapsilleen, mihin ruumiinosiin saa tai ei saa koskea, ja lapsi oppii leikin kautta. (2) Lautapeli ”Let’s Prevent! Buzion ja Coralin seikkailut”, jossa opetetaan lapsille seksuaalisesta hyväksikäytöstä ja siitä, tällaisiin tilanteisiin tulisi reagoida. (3) Lapsille suunnatut TV-ohjelmat ja kouluissa esitettävät ohjelmat. Esimerkiksi hollantilainen ”Het Klokhuis”-ohjelma keskittyy lasten valistamiseen ja tietoisuuden lisäämiseen eri aiheista ja vaikuttaa erittäin tehokkaalta tämän tavoitteen saavuttamisessa.

Pelin käyttö yhdessä näiden aiemmin kehitettyjen *hyvien käytäntöjen* kanssa – jotka kaikki keskittyvät lasten hyvinvoinnin parantamiseen, lapsiin kohdistuvan hyväksikäytön ja pahoinpitelyn ehkäisemiseen ja lasten tietoisuuden lisäämiseen siitä, miten näissä tilanteissa voidaan toimia viisaasi – saattaa auttaa vahvistamaan lapsissa tarvittavaa tietämystä, jotta he voisivat tunnistaa hyväksikäytön ja pahoinpitelyn varhaisessa vaiheessa ja toimia asianmukaisella tavalla.

Hyödyntämismenetelmät ammatillisissa yhteyksissä

Peliä voidaan levittää monenlaisissa ammatillisissa yhteyksissä. Pelin levittämiseksi (esim. opettajaliitoissa, vanhempainyhdistyksissä, alueellisissa/paikallisissa opetusviranomaisissa tai muissa verkostoissa tai järjestöissä) on useita vaihtoehtoja. Ammatillaiset, liitot tai organisaatiot voisivat esimerkiksi sijoittaa verkkosivulleen pelin linkin sekä sen käyttöä koskevan koulutusoppaan, molemmat haluamallaan kielillä. Peli ja koulutusopas löytyvät verkkosivuilta www.co-happiness.eu. Haluttaessa tai tarvittaessa jotakuta Co-Happiness-konsortion (kansallisista) kumppaneista voidaan myös pyytää antamaan koulutusta pelin käytöstä, jakamaan lisätietoja Co-Happiness-hankkeesta tai pelin käytöstä tai vastaamaan pelin levittämiseen liittyviin kysymyksiin. Co-Happiness-hankkeen koordinaattori St. Dona Daria (Alankomaat) on aina avoin kysymyksille ja antaa tarvittaessa tukea.

3.6. Koulutuksen arviointi

Itseraportointiasteikot mielipiteiden ja objektiivisten arvioiden keräämiseksi ovat yleinen menetelmä eri tutkimusaloilla. On mahdollista esimerkiksi käyttää asteikkoja, joissa yksilöt arvioivat peliä ilman ulkopuolista vaikutusta kyselylomakkeessa annettujen vastausten avulla. Yksi käytetyimmistä tällaisista on Likert-asteikko, jossa vastaaja ilmoittaa kunkin kysymyksen kohdalla viisiportaisen asteikon avulla, missä määrin hän on samaa mieltä tai eri mieltä annetun väittämän kanssa (yleisimmät portaavat ovat: täysin eri mieltä, eri mieltä, neutraali/välinpitämätön, samaa mieltä, vahvasti samaa mieltä). Pelisuunnittelussa nämä asteikot ovat väline, jolla kerätään arvioita pelistä joko tuotantoprosessin aikana, jolloin arviot kerätään tiimiltä pelin parantamiseksi tai korjaamiseksi, tai sitten kun peli on julkaistu, jolloin voidaan analysoida, kuinka se on otettu vastaan.

Kyselylomakkeiden rakenne koostuu seuraavista osista: 1) alustavat ohjeet kyselyn täyttämiseksi, 2) kysymykset ja 3) avoin kenttä, johon vastaajat voivat kirjoittaa huomioita itse kyselylomakkeesta ja antaa palautetta sen käytöstä.

Co-Happiness-pelin tapauksessa olisi mielenkiintoista, että opettajat/ammattilaiset arvioisivat alla olevia koulutukseen ja peliin liittyviä kriteerejä käyttämällä viisiportaista arviointiasteikkoa. Arviointi keskittyy siihen, kuinka tyytyväisiä he ovat peliin (1 = erittäin tyytymätön, 5 = erittäin tyytyväinen).

Ammattilaiset voivat luoda esimerkiksi:

- ! **Opettajille suunnattu kyselylomake, jolla arvioidaan heidän tyytyväisyyttään peliin "Happy on a Mission"**

Arvioi alla luetellut kriteerit pelin "Happy on a Mission" osalta käyttäen 5-portaista arviointiasteikkoa kertoaksesi, missä määrin olet tyytyväinen tai tyytymätön kaikkiin alla kuvattuihin seikkoihin. Valitse sopiva numero.

1 = Erittäin tyytymätön, 2 = Tyytymätön, 3 = Neutraali, 4 = Tyytyväinen, 5 = Erittäin tyytyväinen

Ympyröi esimerkiksi 5 ("erittäin tyytyväinen") kohdasta "Opettajille/ammattilaisille suunnatun aineiston tarkkuus" tai 1 ("erittäin tyytymätön") kohdasta "Sisällön hyödyllisyys opettajille/ammattilaisille".

1. Arvioitavat näkökohdat					
Opettajille/ammattilaisille suunnatun aineiston tarkkuus	1	2	3	4	5
Sisällön hyödyllisyys opettajille/ammattilaisille	1	2	3	4	5
Pelin asianmukaisuus suhteessa pahoinpitelyyn ja seksuaaliseen hyväksikäyttöön liittyviin kysymyksiin	1	2	3	4	5
Pelin tehtävien merkityksellisyys tämän aiheen kannalta	1	2	3	4	5
Pelin eri vaiheiden helppokäyttöisyys	1	2	3	4	5
Pelin metodologia ennaltaehkäisyntietoisuuden lisäämisen ja lasten suojelun kannalta	1	2	3	4	5
Pedagogiikka/tiedot, joita peli antaa lapsille	1	2	3	4	5

2. Käyttäisitkö tätä peliä työkaluna työpaikallasi ja lasten kanssa, joiden kanssa työskentelet? Jos vastasit myöntävästi, perustelee.	KYLLÄ EI
---	----------

KIITOS!

●! **Lapsille suunnattu kyselylomake, jolla arvioidaan heidän tyytyväisyyttään peliin "Happy on a Mission"**

Arvioi alla luetellut kriteerit pelin "Happy on a Mission" osalta käyttäen 5-portaista arviointiasteikkoa kertoaksesi, missä määrin olet tyytyväinen tai tyytymätön kaikkiin alla kuvattuihin seikkoihin. Valitse sopiva numero.

1 = Erittäin tyytymätön, 2 = Tyytymätön, 3 = Neutraali, 4 = Tyytyväinen, 5 = Erittäin tyytyväinen

1. Arvioitavat näkökohdat					
Nautin pelin pelaamisesta.	1	2	3	4	5
Peliä on helppo pelata	1	2	3	4	5
Opin tänään jotain tämän pelin avulla	1	2	3	4	5
Opettaja/ammattilainen auttoi minua pelin aikana	1	2	3	4	5

2. Ehdottaisitko ystävällesi, että hän voisi pelata tätä peliä opettajansa kanssa? Miksi?	
--	--

KIITOS!

Koulutusohjelmien tehokkuutta voitaisiin arvioida paitsi osallistujien tyytyväisyyden perusteella myös analysoimalla, onko sen avulla saavutettu tavoitteet, joita varten se oli suunniteltu.

Siksi ohjelman toteutumista voidaan arvioida muun muassa sen perusteella, onko peliä pelanneiden henkilöiden tietämys muuttunut. Kyselylomake voidaan laatia sen tiedon perusteella, jota pelillä pyritään antamaan lapsille. Kysymysten sisältö voi liittyä pelin teemoihin.

Tiedonkeruuta varten voidaan käyttää monivalintakysymyksistä rakennettua kyselylomaketta, jotta voidaan arvioida lapsen ennakkotietoja kaltoinkohtelusta ja seksuaalisesta hyväksikäytöstä. Prosessi

koostuu kolmesta vaiheesta: Ensin käytetään kyselylomaketta (esitesti) lasten ennakkotiedon selvittämiseksi. Toisessa vaiheessa pelataan lasten kanssa Co-Happiness-peliä. Lopuksi käytetään taas kyselylomaketta (jälkitesti), mikä voi tapahtua kolmen kuukauden kuluessa pelin pelaamisesta. Tarkoituksena on mitata, kuinka paljon lapsi on oppinut lasten hyväksikäyttöä koskevista tärkeistä uskomuksista ja tosiasioista sekä omaksunut tietoja ja taitoja, joilla voitaisiin mahdollisesti ehkäistä hyväksikäyttöä.

Ammattilaiset voivat luoda esimerkiksi:

- ! **Lapsille suunnattu kyselylomake, jolla arvioidaan heidän tietämystään (ennen pelin pelaamista ja sen jälkeen):**

*Näet joitakin lauseita, jotka edustavat muiden lasten ajatuksia. Haluaisimme, että kerrot jokaisen lauseen kohdalla, ovatko ajatukset mielestäsi **oikein** vai **väärin**. Valitse kirjoittamalla rasti (X) mielestäsi oikeaan kohtaan. Jos **et tiedä**, voit valita vastauksen "En tiedä" kirjoittamalla rastin X sille varattuun kohtaan.*

	Oikein	Väärin	En tiedä
1.! Tuntematon ihminen on joku, jonka tunnemme.			
2.! Tuntematon ihminen voi olla mies tai nainen, vanha tai nuori, minkä tahansa värinen tai mihin tahansa sosiaaliseen ryhmään kuuluva.			
3.! Jos eksyn kadulla tai muualla, minun pitäisi pyytää aikuiselta apua.			
4.! Kaikki tuntemattomat ihmiset voivat mahdollisesti vahingoittaa sinua, mutta jos joku, johon luotat, esittelee sinut tuntemattomalle, tuosta tuntemattomasta voi tulla ystäväsi. Jos tuntemattomasta ei ole esiteltyt sinulle kukaan läheisesi, sinun ei pitäisi puhua hänelle yksin.			

5.! Jos joku tuntematon sanoo: "Äitisi pyysi minua hakemaan sinut koulusta, koska hän on myöhässä", menen hänen mukaansa.			
6.! Voin antaa henkilökohtaisia tietojani (esim. nimi, osoite, koulun nimi) jollekulle, jota en tunne.			
7.! Voin sanoa "ei" aikuiselle, jos hän tekee jotain, mikä saa minut tuntemaan oloni huonoksi.			
8.! Kehossani on yksityisasia, joita alusvaatteet suojaavat ja joihin kukaan ei saa koskea.			
9.! On ok, joku ottaa kuvia yksityisostasi.			
10.!Jos joku koskettaa minua tavalla, josta en pidä, minun pitäisi kertoa siitä heti aikuiselle, johon luotan.			
11.!Minun on aina pidettävä kaikki salaisuudet.			
12.!Koulussa, jos jotain paha tapahtuu ystävälle tai minulle aikuisen toimesta, minun ei pitäisi mennä puhumaan toisen luottamusaikuisen (esimerkiksi neuvonantajan tai vanhempien) kanssa.			
13.!Jos joku aikuinen satuttaa ystävääni, minun pitäisi mennä puhumaan vanhemmilleni ja selittää, mitä tapahtui.			

Kiitos!

4. Johtopäätökset

Yhteisön toimijoille suunnatun koulutuksen ja Co-Happiness-pelin yleistavoitteena oli tarjota yhteisölle innovatiivisia ja hyödyllisiä välineitä lapsiin kohdistuvan hyväksikäytön ja pahoinpitelyn ehkäisemisen ja torjunnan tukemiseksi. Sosiaalisen pääoman ja yhteisöllisen pystyvyyden periaatteiden mukaisesti näillä välineillä pyritään lisäämään yhteisön osallistumista ilmiön ennaltaehkäisyyn ja torjuntaan ja korostamaan, että lasten hyväksikäyttö ja pahoinpitely eivät ole yksityinen vaan julkinen asia ja että ihmisten ei pitäisi jäädä passiivisiksi sivustakatsojiksi vaan ryhtyä toimiin lapsen hyvinvoinnin ja edun edistämiseksi.

Kehitetty koulutus suunnitelma sisältää tietoa ja resursseja ilmiön eri osa-alueilta, kuten yleistä tietoa lasten hyväksikäytöstä ja pahoinpitelystä, eurooppalaisesta ja kansallisesta oikeudellisesta kehyksestä ja suojelujärjestelmästä, lapsen ja perheen välisestä dynamiikasta, lapsen näkökulmasta, yhteiskunnallisesta vastuusta sekä ennaltaehkäisystä ja puuttumisesta. Kun otetaan huomioon, että koulutus on suunnattu monille erilaisille yhteisön toimijoille, kuten varhaiskasvattajille, ammattilaisille, vanhemmille, opettajille, perheille, naapurustoille, paikallisyhteisöille ja muille lasten kasvatukseen osallistuville, oli erittäin tärkeää sisällyttää siihen kaikki tarvittavat tiedot, jotta kohdeyleisö saisi tietoa, käytännön tietoa ja taitoja, joiden avulla se voisi tunnistaa ja käsitellä lasten hyväksikäyttö- ja pahoinpitelytapauksia.

Koulutus tarjoaa ammattilaisille perustan perehtyä ilmiön eri näkökohtiin ja tutkia sen osatekijöitä sekä valmistautua käsittelemään asiaan liittyviä tapauksia. Co-Happiness-hankkeen tavoitteena on kattaa mahdolliset puutteet koulutuksessa ja jatkuvassa ammatillisessa kehityksessä lasten pahoinpitelyn ehkäisyn alalla, paitsi edellä mainitun koulutuksen avulla, myös Co-Happiness-pelin avulla, joka on hyödyllinen väline lasten osallistamiseksi keskusteluun. Peli, jota lapset pelaavat aikuisten ohjauksessa, antaa virikkeitä asiaankuuluvien keskustelujen aloittamiseen ja valmistaa lasta tunnistamaan ja käsittelemään asiaankuuluvia tilanteita. Se on innovatiivinen, lapsiystävällinen väline, joka tukee lapsen oppimista leikin kautta. Pelaamalla peliä lapsi oppii erilaisista hyväksikäytön muodoista ja pystyy erottamaan lapsen pahoinpitelyyn liittyvät tapaukset niistä tapauksista, joihin hyväksikäyttöä ei liity. Lisäksi se valmistaa lapsia reagoimaan näissä tapauksissa sekä tukemaan ikätovereitaan, jotka ovat (mahdollisia) uhreja. Lisäksi se tarjoaa ammattilaisille työkalun, joka auttaa heitä lasten ohjauksessa ja ilmiön opettamisessa älykkäällä tavalla.

Molemmat tässä oppaassa esitetyt välineet ovat varhaiskasvatuksen ammattilaisille ja yhteisön aktiivisille jäsenille suunnattua tukimateriaalia, jonka avulla he voivat ottaa kantaa lasten kaltoinkohtelun, laiminlyönnin ja pahoinpitelyn ehkäisemiseen. Sosiaalista pääomaa ja yhteisöllistä

pystyvyyttä vahvistamalla sekä vanhempien taitoja ja perhesiteitä lisäämällä voimistetaan myös ilmiötä ehkäiseviä tekijöitä⁵.

Esitetyillä välineillä pyritään myös lisäämään tapausten ilmoittamista, jotta lastensuojeluviranomaiset voisivat puuttua tapauksiin ja käsitellä niitä nopeammin. Co-Happiness asettaa lapselle keskeisempään asemaan ja rohkaisee lasta reagoimaan ja toimimaan aktiivisesti paitsi pahoinpitelytapausten tunnistamisessa myös ikätovereidensa tukemisessa, jos nämä ovat potentiaalisia uhreja. Lisäksi hankkeessa korostetaan ja seurataan sitä, miten tärkeää on panostaa avoimiin ja innovatiivisiin käytäntöihin digitaalisella aikakaudella päätavoitteen saavuttamiseksi. Pelatessaan hankkeen puitteissa kehitettyä peliä lapset kehittävät kriittisiä, teknologisia ja digitaalisia taitojaan ja hahmottavat samalla siirrettävää tietoa. Co-Happiness-peli, jota voidaan pelata luokkahuoneessa, tukee kasvattajia parantamaan lasten viestintäkykyjä ja ennaltaehkäiseviä taitoja.

5.1 Lähteet

Aguiar, Bernardo, Walter Correia, and Fábio Campos. "Uso da escala likert na análise de jogos." Salvador: SBC-Proceedings of SBGames Anais 7 (2011): 2.

Alvarez, Maria-João, et al. "Avaliação do Projecto Integrado para a Prevenção do Abuso Sexual (PIPAS): estudo preliminar." *Psychologica* 52 (2010): 231–252.

Ana Sequeira, *A audição da criança vítima de abuso sexual no sistema judicial português: as práticas atuais e as modificações necessárias, na perspetiva de magistrados e psicólogos forenses* (2014).

Ângela Rodrigues, "A audição da criança: desenho, implementação e avaliação de uma formação a magistrados portugueses". Väitöskirja. (2016).

Camargo, Elisana Ágatha Iakmiu, and Rosângela Aparecida Pimenta Ferrari. "Adolescentes: conhecimentos sobre sexualidade antes e após a participação em oficinas de prevenção." *Ciência & Saúde Coletiva* 14 (2009): 937–946.

Cezario, Taynara Lais Pereira, and Catiana Leila Possamai Romanzini. "Escala de satisfação para uso de jogos de videogame ativo de estudantes." *Caderno de Educação Física e Esporte* 12.2 (2014): 31–37.

⁵Dinesh Sethi, Yongjie Yon, Nikesh Parekh, Thomas Anderson, Jasmine Huber, Ivo Rakovac & Franziska Meinck, *European status report on preventing child maltreatment* (Denmark, World Health Organisation – Regional Office for Europe, 2018).

Dalmore, Marlon, and Kelmara Mendes Vieira. "Dilemas na construção de escalas Tipo Likert: o número de itens e a disposição influenciam nos resultados?" *Revista gestão organizacional* 6.3 (2013).

Sethi, Dinesh, Yon, Yongjie, Parekh, Nikesh, Anderson, Thomas, Huber, Jasmine, Rakovac, Ivo and Franziska Meinck, European status report on preventing child maltreatment. Denmark: World Health Organisation – Regional Office for Europe, 2018, https://www.euro.who.int/__data/assets/pdf_file/0017/381140/wh12-ecm-rep-eng.pdf

Exemplos de escalas de likert. s.d. Acedido a 7 de Maio de 2021. <https://www.questionpro.com/blog/pt-br/exemplos-de-escalas-likert/>.

Figueiredo, Nicole Christine Alves. *Vamos prevenir! As aventuras do Búzio e da Coral: jogo de prevenção primária do abuso sexual para crianças entre os 6 e os 10 anos*. Diss. (2015).

Joana Conceição, "Ética e Prática Profissional nas Comissões de Proteção de Crianças e Jovens" (Pro gradu -tutkielma, Community Psychology, Protection of Children and Youth at Risk. Lisbon: ISCTE – Instituto Universitário de Lisboa, 2017).

Jones, Christian, et al. "A serious-game for child sexual abuse prevention: an evaluation of orbit." *Child Abuse & Neglect* 107 (2020): 104569.

José Duarte, "O jogo e a criança" (Väitöskirja, 2009).

Luiziana Schaefer, Silvana Rossetto and Christian Kristensen, "Perícia psicológica no abuso sexual de crianças e adolescentes" *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 28(2), (2012): 227–234.

Magda Franco and Margarete Zampieri, et. al. *Jogos como ferramenta para favorecer a aprendizagem (Brasil: Congresso Nacional da Educação)* Retirado de: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO_EV117_MD1_SA17_ID7680_07092018192407.pdf

Nadima Toscani, António Santos, Leonardo Tonial, Marcio Chazan, Adília Wiebelling and Adelina Mezzari. "Desenvolvimento e análise de jogo educativo para crianças visando à prevenção de doenças parasitológicas" *Interface-Comunicação, Saúde, Educação*, 11, (2007): 281–294.

Questionários de satisfação. s.d. Acedido a 7 de Maio de 2021. <https://mindminers.com/blog/perguntas-de-pesquisa-de-satisfacao/>

Rute Agulhas and Joana Alexandre, *Audição da Criança - Guia de Boas Práticas* (Conselho Regional de Lisboa da Ordem dos Advogados, 2017).

Tutty, Leslie M. "The revised Children's Knowledge of Abuse Questionnaire: Development of a measure of children's understanding of sexual abuse prevention concepts." *Social Work Research* 19.2 (1995): 112–120.

Yılmaz, Yasin, and Fulya Cenkseven Önder. "The Adaptation of children's knowledge of abuse questionnaire-revised (CKAQ-R) to Turkish: Validity and reliability study." *Elementary Education Online* 19.1 (2019): 384–392.