

Koulutusala Sosiaali-, terveys- ja liikunta-ala	
Koulutusohjelma Sosiaalialan koulutusohjelma	
Työn tekijä(t) Sirpa Kämäräinen & Marjo Vornanen	
Työn nimi "Ei tunnu missään!" -tunnekasvatuspeli nuorille	
Päiväys	Sivumäärä/Liitteet
Ohjaaja(t) Mira Polón	
Toimeksiantaja/Yhteistyökumppani(t) Iisalmenvapaa-aikapalvelukeskus/nuorisopalvelut	
<p>Tiivistelmä</p> <p>Opinnäytetyön "Ei tunnu missään!" –tunnekasvatuspelin alaikärajana on 13 vuotta. Idea pelistä oli oma ja toimeksiantajana opinnäytetyölle toimi Iisalmen kaupungin vapaa-aikapalvelukeskus/nuorisopalvelut. Opinnäytetyön tarkoitus oli tuottaa nuorisotyölle tunnekasvatukseen väline ja tarjota nuorille mielekästä ryhmässä tekemistä. Työn tavoitteena oli kehittää nuorten tunneälyä. Tämä tarkoittaa sitä, että nuoret oppisivat tunnistamaan ja ymmärtämään eri tunteita itsessään ja muissa sekä kehittäisivät vaikeiden tunteiden käsittelytaitoja ja tunteisiin reagoimistaitoja. Tunnekasvatuspelin tavoite oli myös herättää tunteisiin liittyviä ajatuksia ja keskustelua ryhmässä. Tutkimuskysymyksenä oli miten nuoret voisivat kehittää tunneälyyn liittyviä taitojaan lautapelin avulla ja kuinka siitä voisi saada mieluisan nuorille.</p> <p>Opinnäytetyön vaiheet menivät tuotekehitysprosessin mukaisesti. Suunnitteluvaiheessa tuotetta ideoitiiin luovasti teorian pohjalta, minkä jälkeen pelistä toteutettiin ensimmäisen versio. Pelin ensimmäistä versiota testattiin kahdessa nuorista koostuvassa pienryhmässä. Ensimmäinen testaus toteutettiin nuorisotalon avointen ovien illassa, jonka ryhmä muodostui toisen asteen juuri aloittaneista tytöistä ja pojista. Toinen testaus suoritettiin suljetussa Tytöt toimii -ryhmässä, joka muodostui yläkoulun yhdeksäsluokkalaisista ja toisen asteen koulutuksen juuri aloittaneista tytöistä. Testauksista palautetta kerättiin kyselylomakkeilla nuorilta ja nuorisopalveluiden ohjaajilta, minkä jälkeen peliin tehtiin tarvittavat muutokset. Jatkokehittelyn jälkeen peliä testattiin vielä kerran ohjaajista koostuvassa ryhmässä, minkä jälkeen se teetätettiin lautapelin muotoon. Peliä teetätettiin kaksi kappaletta, joista molemmat jäivät nuorisopalveluiden käyttöön.</p> <p>Opinnäytetyö onnistui vastaamaan työelämän tarpeeseen ja pelistä kehittyi tarkoituksenmukainen ja nuoria kiinnostava. Toiminnallisen tunnekasvatuksen merkitystä nuorille todettiin teorian avulla. Testauksista nousi esille, että tunnekasvatuspelin merkitys tunnesanaston luojana on suuri, peli on sovellettavissa moniin eri ryhmiin ja peli ei ole sukupuolisidonnainen. Peli on suunniteltu suljetussa, luottamuksellisissa ryhmissä pelattavaksi, mutta myös avoimissa ryhmissä pelaaminen on mahdollista.</p>	
Avainsanat tunteet, tunneäly, tunnekasvatus, nuoruusikä	

Field of Study Social Services, Health and Sports			
Degree Programme Degree Programme in Social Services			
Author(s) Sirpa Kämäräinen & Marjo Vornanen			
Title of Thesis "Can't feel a thing!" – emotional education game for young people			
Date		Pages/Appendices	
Supervisor(s) Mira Polón			
Client Organisation/Partners City of Iisalmi, leisure time services / youth services			
<p>Abstract</p> <p>We developed a "Can't feel a thing!" – Emotional education game for over 13 yearold youngsters as our thesis. We designed and created the game for the City of Iisalmi, leisure time services / youth services. The purpose of the thesis was to create a tool for emotional education for youth work and to offer a pleasant common activity for adolescents. The aim of the board game was to develop the emotional intelligence of the youngsters which includes learning how to recognise and understand their own emotions and the emotions of others, developing tools to deal with difficult emotions and ways to react to emotions. The aim of the game was also to provoke thoughts and discussion about emotions. We wanted to find out how could youngsters develop their emotional intelligence with the help of the game and how could the game be made to be pleasant for them.</p> <p>We developed the game with the help of the product development process according to the Deming cycle. In the planning stage we sought the theory, generated an idea of the game and produced the first version of the game. We tested the first version with youngsters in two different groups. One was placed in the youth centre when it was open for everyone and the other in a small closed group of girls. The youngsters were 16-17 years old. We developed a form to fill in for the youngsters and for the youth workers. The form included questions about the game. After this we made some changes to the game according to the results of the forms. Before we had the completed final product we tested the game one more time in a small group with youth workers. We had two games done, both for the youth centre.</p> <p>We managed to develop a game that served its purpose and which youngsters found interesting and pleasant. The meaning of emotional education that uses active tools was authenticated as true based on theory and action. We also noticed that the meaning of the game as a vocabulary for emotions was significant. It's also possible to apply the "Can't feel a thing!" game for different groups and it's not constrained by gender.</p>			
Keywords emotions, emotional intelligence, emotional education, adolescence			