

Tabletin hyödyntäminen päiväkodissa ja lasten kanssa

Case Folkhälsan

LAHDEN
AMMATTIKORKEAKOULU
Liiketalouden ja matkailun ala
Tradenomi
Palveluliiketoiminta
Opinnäytetyö
Syksy 2016
Laura Issakainen

Lahden ammattikorkeakoulu
Liiketalous

ISSAKAINEN, LAURA:

Tabletin hyödyntäminen päiväkodissa
ja lasten kanssa

Palveluliiketoiminnan opinnäytetyö, 48 sivua, yksi liitesivu

Syksy 2016

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyön tavoitteena oli löytää digitaalisia ehdotuksia siitä, kuinka ruotsinkielisen päiväkodin työntekijät voisivat hyödyntää tablettia työssään, apuna lasten oppimisessa sekä dokumentointivälineenä. Opinnäytetyön aikana suoritettiin benchmarkingia ja osallistava haastattelu, joiden avulla saatiin erilaisia mobiilisovellusehdotuksia, joita ruotsinkielisen päiväkodin työntekijät voivat hyödyntää työssään. Opinnäytetyön aikana suunniteltiin päiväkodin oman sovelluksen ulkoasu.

Kolme tärkeintä tulosta, jotka saavutettiin tämän työn aikana ovat E-kirja, opetuspeliehdotukset sekä päiväkodin oma sovellus. Näiden kolmen ehdotuksen avulla päiväkodin työntekijät pystyvät hyödyntämään tablettia enemmän työssään.

Asiasanat: Digitalisaatio, tabletti, iPad, mobiilisovellus, palvelumuotoilu, benchmarking, päiväkot

Lahti University of Applied Sciences
Degree Programme in Bachelor of Business Administration in Service
Management

ISSAKAINEN, LAURA:

Using tablets in day-care center and
with children

Bachelor's Thesis in Service Management, 48 pages, one pages of
appendices

Autumn 2016

ABSTRACT

The goal of the thesis was to acquire new information on how the employees of a day-care center could use tablets in their work as documentation tools and to help children learn. The study was conducted at Swedish day-care center Lahti.

The study is based on benchmarking and participatory interview. These methods provided various ideas for mobile applications, which the day-care center employees could use in their work. During this thesis are designed layout of application for the day care center.

The three most important results of this thesis are the following: An e-book, suggestions for educational games and the day-care centers own mobile application. As a result, the day-care center's employees can use tablets more effectively in their work.

Keywords: Digitalization, tablet, iPad, mobile application, service design, benchmarking, day care center

SISÄLLYS

| | | |
|-----|---|----|
| 1 | JOHDANTO | 1 |
| 1.1 | Yleistä digitalisaatiosta | 1 |
| 1.2 | Toimeksiantaja | 2 |
| 1.3 | Työn tavoite | 3 |
| 2 | PALVELUMUOTOILU | 4 |
| 2.1 | Laadullinen tutkimus | 6 |
| 2.2 | Osallistava haastattelu | 7 |
| 2.3 | Benchmarking menetelmänä | 7 |
| 3 | DIGITALISAATIO PÄIVÄKODISSA | 9 |
| 3.1 | Tablettitietokone | 10 |
| 3.2 | Mobiilisovellus | 11 |
| 3.3 | E-kirja | 13 |
| 4 | TYÖN ETENEMINEN | 15 |
| 4.1 | Työnkulku | 15 |
| 4.2 | Yhteenveto työn kulusta | 16 |
| 5 | TYÖN TULOKSET | 18 |
| 5.1 | Palvelumuotoilun tulokset | 18 |
| 5.2 | Benchmarking tulokset | 21 |
| 5.3 | Osallistavan haastattelun tulokset | 24 |
| 5.4 | Sovellus ehdotukset päiväkodille | 24 |
| 5.5 | Opetuspelien ehdotukset | 28 |
| 5.6 | Ruotsinkielisen päiväkodin sovellus | 33 |
| 5.7 | Yhteenveto työn tuloksista | 39 |
| 6 | JOHTOPÄÄTÖKSET | 41 |
| 6.1 | Oma oppiminen ja kehittymismahdollisuus | 42 |
| | LÄHTEET | 43 |
| | LIITTEET | 49 |

1 JOHDANTO

Mobiililaitteet ovat kehittyneet viimeisen viiden vuoden aikana. Tämän seurauksena moni asia tehdään nykyään teknologian tuomien välineiden avulla. Näitä välineitä ovat muun muassa tietokoneet ja mobiililaitteet (älypuhelimet, tablettitietokoneet), näiden välineiden avulla pystytään helpottamaan ja monimuotoistamaan työskentelyä.

Tietokoneita sekä tabletteja on alettu hyödyntämään kouluissa, sillä opetuksen on mukauduttava teknologian tuomiin muutoksiin. Koulun on opetettava lapsille ja nuorille kyky käyttää ja hyödyntää teknologiaa nyt ja tulevaisuudessa. Lapset osaavat hyödyntää jo näppärästi mobiililaitteita nuorina, joten miksei niiden käyttöä voisi aloittaa jo päiväkodissa.

1.1 Yleistä digitalisaatiosta

Gartner konsulttitalo (2016) kuvaa digitalisaatiota siten, että se on digitaalisen tekniikan hyödyntämistä liiketoiminnassa, tästä johtuen liiketoimintamallit muuttuvat. Digitalisaatio tuo mukanaan paljon uusia mahdollisuuksia, mikä puolestaan saattaa tuoda yritykselle kilpailuetua. Digitalisaation teknologiatrendejä tällä hetkellä ovat muun muassa sosiaalinen media (SOME), mobiiliteknologia, pilvipalvelut ja Big Data (Valtionkonttori 2016).

Digitalisaation myötä painettujen teosten, kuten kirjojen ja lehtien lukeminen on vähentynyt, koska x- ja z-sukupolvi ei halua maksaa painetusta mediasta, sillä he osaavat hakea tiedot ja uutiset ilmaiseksi internetistä. Monet mediat ovat tästä syystä julkaisseet omat verkkolehtensä ja -sivunsa, joita ihmiset pystyvät lukemaan tietokoneilla, tableteilla ja älypuhelimilla. Samoin on olemassa E-kirjoja, eli sähköisiä kirjoja, joita pystyy niin ikään lukemaan tietokoneilla, tableteilla ja älypuhelimilla. (Lintulahti 2014.)

Vaaranan (2016) kirjoittamassa artikkelissa; ”Tylsistä sähköisistä teksteistä jännittäviin opetuspeleihin” kerrotaan, että pelkät digitaliset oppimismateriaalit eivät enää riitä, vaan opiskelijat vaativat pelillisyyttä.

Tämäkään ei vielä riitä, vaan halutaan ja odotetaan laatua ja toimivuutta. Digitaaliset oppimateriaalit ovat yleistyneet viimeisten vuosien aikana. Digioppikirjat ovat osittain syrjäyttäneet printtikirjat. Digioppikirjoissa on se hyvä puoli, että niitä voidaan päivittää tarvittaessa ja päivitykset muuttuvat suoraan digikirjoihin, eli ei niitä tarvitse joka vuosi uusia, toisin kuin printtikirjoja.

Digitalisaatio vaikuttaa vahvasti työelämässä, esimerkiksi robotit ovat ottaneet osan teollisuuden työpaikoista. Digitalisaatio on mahdollistanut uudet työnteon muodot, esimerkiksi etätyöskentelyn ja videoneuvottelut. Digitalisaation ansiosta tiedostojen tallentaminen ja edelleen lähettäminen on helppoa sähköpostin välityksellä. (Alasoini 2016, 31-31.) Nykyään lähes kaikesta löytyy teknologiaa, esimerkiksi automaattiovet, tabletit, televisiot ja muissa kodinkoneissa kuten jääkaappi ja uuni.

1.2 Toimeksiantaja

Toimeksiantajana tässä opinnäytetyössä toimii Folkhälsan Vålfärd Ab. Folkhälsan on vuonna 1921 perustettu julkisen sosiaali- ja terveydenhuollon organisaatio. Organisaatiossa toimii 1 500 työntekijää, Folkhälsanin paikallisyhdistyksen jäsenmäärä on n. 18 500 jäsentä. Folkhälsan tarjoaa palveluja läpi asiakkaan elämän, sillä heiltä löytyy palveluja lapsista senioreihin. (Folkhälsan 2016.)

Folkhälsanilla on kolme eri painopistettä toiminnassaan: terveyttä edistävä toiminta, sosiaali- ja terveydenhuoltopalvelut ja tutkimus. Folkhälsan (2016) toimii 63 eri kaupungissa Suomen länsirannikolla ja Ahvenanmaalla, se toimii muualla Suomessa muun muassa Helsingissä, Lahdessa ja Jyväskylässä.

Lahdessa toimivassa päiväkodissa on paikka 43 lapselle. Päiväkodissa on kolme ryhmää: Papukaijat (1-3 vuotiaat), Ankat (3-5 vuotiaat) ja Pingviinit (3-5 vuotiaat). Ankkujen ja Pingviinien lapset on jaettu kielitaitonsa mukaan. Ryhmien koko on noin 10–15 lasta. Päiväkoti toimii Teinintie 4:ssä, Lahden Kiveriössä. Samoissa tiloissa toimii Pelastusarmeijan

päiväkoti sekä ruotsinkielinen ja Kristillinen koulu. Folkhälsanin toimenkuvaan Lahdessa kuuluu iltapäiväkerho (Eftis), joka toimii ruotsinkielisen koulun tiloissa.

1.3 Työn tavoite

Opinnäytetyön tavoitteena on löytää uutta tietoa päiväkodin työntekijöille, siitä kuinka he voisivat hyödyntää tablettia työssään, apuna lasten oppimisessa ja dokumentointivälineenä. Työn tarkoituksena on löytää ehdotuksia digitaalisista työvälineistä. Työssä perehdytään siihen, kuinka päiväkodin työntekijät pystyisivät hyödyntämään tablettia mahdollisimman tehokkaasti työssään, erilaisissa tilanteissa ja lasten kanssa. Työssä tutkinta painottuu Applen iPadille sopiviin mobiilisovelluksiin, koska kyseinen laite on käytössä päiväkodissa.

Tässä opinnäytetyössä benchmarkataan muita Lahdessa toimivia päiväkoteja, sekä muutamassa muussa kaupungissa, kuten Jyväskylässä, Hyvinkäällä ja Helsingissä. Työn aikana benchmarkingin avulla selvitetään, sitä miten muut päiväkodit ovat ottaneet tabletit käyttöön ja kuinka he sitä hyödyntävät. Opinnäytetyö on toiminnallinen, jossa on käytetty laadullisia menetelmiä hyödyksi osallistavan ryhmäkeskustelun ja benchmarkingin muodossa. Opinnäytetyö tehdään työntekijän näkökulmasta, riippumatta heidän koulutustaustastaan. Opinnäytetyön aihe löytyi suorittaessani monikulttuurista työyhteisöjaksoa ruotsinkielisessä päiväkodissa Lahdessa.

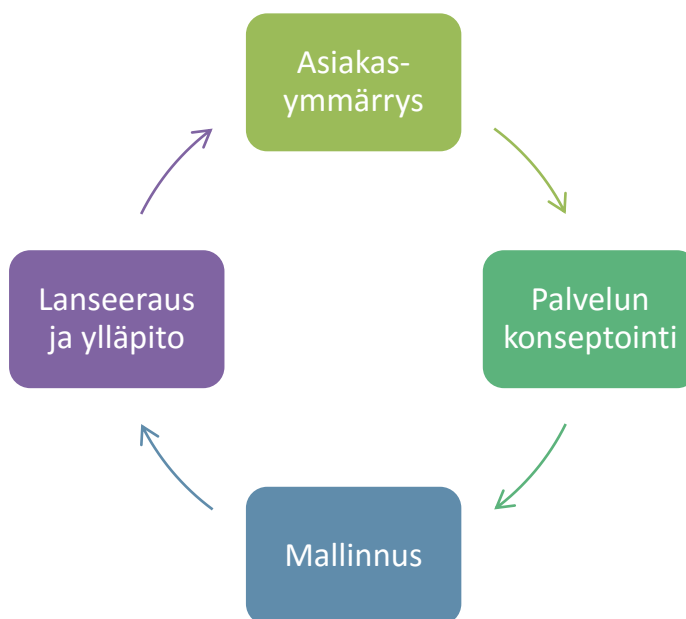
Benchmarkingista saaduista tuloksista räätälöidään ruotsinkieliseen päiväkotiin oma strategia siitä, kuinka tablettia voitaisiin käyttää. Tässä opinnäytetyössä hahmottellaan visuaalisesti, se miltä päiväkodille tarkoitettu mobiilisovellus näyttää, mitä kaikkea siinä on ja miten sitä pystytään hyödyntämään. Työssä pyritään vastaamaan kysymyksiin: 1. Miten tablettia voidaan hyödyntää enemmän päiväkotityössä? 2. Miten laite vaikuttaa lasten oppimiseen ja käyttäytymiseen? ja 3. Millaisia ratkaisuja laite ja sen eri sovellukset antavat työskentelyyn?

2 PALVELUMUOTOILU

Palvelumuotoilulla tarkoitetaan palveluiden kehittämistä hyödyntäen palvelun menetelmiä (Kulmat.fi 2016). Palvelumuotoilun avulla palvelu muokataan asiakkaan tarpeet täyttäväksi. Palvelumuotoilussa tutkitaan kaikki pisteet, jotka asiakas kokee palvelun aikana. Näitä pisteitä on esimerkiksi kaikki toiminta, viestintä, ihmiset ja materiaali, jotka vaikuttavat asiakkaan kokemaan palveluun. Edellä mainittuihin asioihin perehtyminen ja niihin vaikuttaminen parantaa palvelun laatua. Palvelumuotoilulla luodaan uusia palveluja tukemaan olemassa olevia palveluja. (Interaction Design Foundation 2016.)

Vuonna 1982 Lynn Shostack keksi palvelumuotoilun käsitteen. Silloin yrityksille ehdotettiin, että he loisivat palvelu suunnitelman, jossa on yksityiskohtaisesti kaikki prosessit yrityksen sisällä, sekä miten prosessit ovat vuorovaikutuksessa keskenään ja eri prosessit vaikuttavat loppukäyttäjän kokemaan palveluun. Palvelumuotoilu antaa systemaattisen ja luovan lähestymistavan muun muassa asiakkaiden tarpeiden täyttämiseen, teknologian hyödyntämiseen (digitalisaatio), kestäväan kehitykseen ja tiedonjakamiseen sekä oppimiseen. (Interaction Design Foundation 2016.)

Palvelumuotoilun avulla pyritään luomaan palveluita, jotka ovat hyödyllisiä ja käyttökelpoisia loppukäyttäjälle eli asiakkaalle. Palvelumuotoilussa keskitytään erityisesti asiakaskokemukseen ja palvelun laatuun. Palvelumuotoilu on monivaiheinen prosessi, mikä yhdistää käyttäjälähtöiset, tiimimäiset ja monitieteiset lähestymistavat ja menetelmät. Palvelua luodessa (Kuva 1) aloitetaan asiakasymmärryksen luomisesta, jonka jälkeen konseptoidaan uusi palvelu. Konseptoinnin jälkeen mallinetaan uusi palvelu ja viimeisenä lanseerataan ja ylläpidetään palvelua. Palvelua ylläpidetään jatkuvalla asiakasymmärryksen päivittämisellä, koska asiakkaiden mieli ja tarpeet muuttuvat, joten palvelun on mukauduttava asiakkaan tarpeisiin.



Kuva 1 Palvelun luominen palvelumuotoilun keinoin.

Palvelumuotoilun avulla palvelu visualisoidaan. Palvelumuotoilussa tarkkaillaan ja tulkitaan asiakkaan tarpeet sekä hänen käyttäytymistään eri prosessien aikana. Tarkkailun tuloksen jälkeen pystytään muokkaamaan eri prosessin kohtia, asiakasta palvelevammaksi. (Interaction Design Foundation 2016.)

Palvelumuotoilun avulla saadaan liiketoiminnallista lisäarvoa yritykselle. Keskeisimpiä alakäsitteitä palvelumuotoilussa ovat palvelupolku, palvelutuokiot ja palvelun kontaktipisteet. Näiden avulla saadaan luotua asiakkaalle kokonaisvaltainen palvelukokemus. (Oinonen 2011.) Asiakkaan palvelukokemusta pystytään ohjaamaan haluttuun suuntaan, tunnistamalla kaikki kontaktipisteet, joihin pystytään vaikuttamaan. (Kulmat.fi 2016.)

Palvelumuotoilussa on tärkeää kuunnella mitä asiakkaat sanovat, tekevät tai unelmoivat, näihin asioihin saadaan vastaus havainoimalla ja haastatteleamalla asiakkaita. Mielestäni asiakas kannattaisi aina ottaa mukaan kehittämään palvelua, koska he ovat loppukäyttäjää, joiden mielipiteellä pitäisi olla väliä.

Asiakkaalle saadaan luotua lisäarvoa, kun hänet osallistetaan prosessiin ja kehittämiseen. Esimerkiksi Finnairin sloganin muutos Designed for you

(ennen) ja Designed with you (jälkeen). Kehittämistyössä kannattaa kokeilla ja mallintaa eri kehityskohteita. (Oinonen 2011.) Visualisointi on hyvä keino tuoda oma asiansa esille, usein kuva tai kuviot kertovat enemmän kuin sanat, esimerkiksi on helpompi esitellä esimerkiksi päiväkodin sovellus päiväkodin työntekijöille, kun on näyttää kuvat miltä sovellus voisi näyttää, kuin vain kertoa mitä se voisi pitää sisällään.

2.1 Laadullinen tutkimus

Laadullisen tutkimuksen eli kvalitatiivisen tutkimuksen avulla selvitetään kohderyhmä ja tai ilmiö (Inspirans 2016). Laadullisessa tutkimuksessa tutkitaan kohteen laatua, ominaisuuksia ja sen merkitystä holistisesti. (Koppa 2015). Laadullisessa tutkimuksessa vastataan kysymyksiin miksi, millainen ja miten. Laadullisessa tutkimuksessa on laaja menetelmien kirjo: ryhmäkeskustelut, syvähaastattelut, online yhteisöt, havainnointi, etnografiset menetelmät ja kohderyhmän itsetuottama aineisto. (Inspirans 2016.)

Laadullisessa tutkimuksessa on rajattu määrä osallistujia, jolloin saadaan laadukasta tietoa, juuri niiltä ihmisiltä, keneltä halutaan saada vastauksia. Yleisimpiä laadullisen aineiston analysointitapoja ovat: teemoittelu, tyypittely, taulukointi, sisältöerittely, diskurssianalyysi, keskusteluanalyysi, grounded theory ja käsitetutkimus (Hiltunen 2016.)

Opinnäytetyön aikana järjestetään osallistava haastattelu päiväkodin työntekijöiden kanssa. Osallistavan haastattelun tarkoituksena on selvittää mitä mieltä työntekijät ovat tabletin käyttämisestä ja siitä onko heillä ideoita, kuinka tablettia voitaisiin hyödyntää. Keskustelussa kerrotaan opinnäytetyöntekijän omat ideat. Siellä esitellään visuaalisesti, millainen olisi Folkhälsanin oma sovellus, jonka avulla saadaan uusi kommunikointi väline kodin ja päiväkodin välille. Osallistava haastattelu järjestetään ryhmähaastatteluna, jolloin saadaan aikaan keskustelua ja erilaisia mielipiteitä asiasta.

2.2 Osallistava haastattelu

Osallistava haastattelu menetelmän etuna on se, että vastaajaa pystytään osallistamaan ja virittämään vastaaja käsiteltävän aiheen sisään, mikä mahdollistaa sen syvemmän käsittelyn. Jokaisessa menetelmässä on haasteensa, tässä se on, se että ihmiset käsittävät asiat eri tavalla. Menetelmä on hyvä palvelun kehityksessä, sillä siinä otetaan loppukäyttäjä mukaan palvelun kehittämiseen. Tämän menetelmän avulla palvelunkehittäjä luo käyttäjäymmärryksen (Pohjanen 2012.)

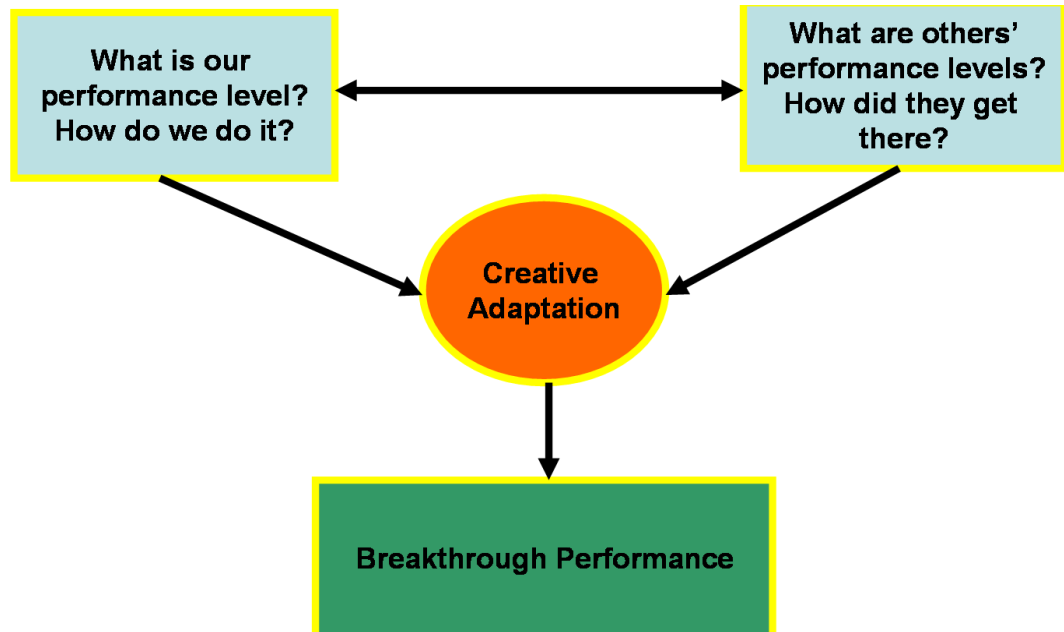
Osallistavan haastattelun avulla pystytään hyvin määrittelemään loppukäyttäjän mielipide siitä, kuinka he kokevat itse laitteen käyttämisen päiväkotityössä. Kokevatko he sen vain yhtenä työvälineenä, mikä olisi paras vaihtoehto vai onko sen käyttö rasitteena. Ja saadaan selville se, onko työntekijöillä jo tiedossa tai omia ideoita siitä mitä sovelluksia voisi käyttää työssään. Haastattelun aikana tiedustellaan se mitä mieltä he olisivat Folkhälsanin omasta sovelluksesta tai verkkosivusta (vertaa Wilma ja Muksunetti). Tällaisen osallistavan haastattelun tai keskustelun etuna on se, että pystytään yhdessä haastateltavien kanssa pohtimaan asioita, ja saamaan erilaisia näkökulmia asiaan.

Tämän työn aikana osallistavaa haastattelua hyödynnetään päiväkodin työntekijöiden kanssa, jolloin opinnäytetyön tekijä keskustelee ja haastattelee päiväkodin työntekijöitä ryhmänä. Ryhmänä sen takia, että saadaan useita näkökulmia ja keskustelua asiasta paremmin, kuin vain yhden henkilön haastattelussa. Haastattelussa esitellään työn tuloksia, eli jo olemassa olevia sovelluksia ja pelejä sekä uuden sovelluksen ulkoasun esitleminen. Osallistavassa haastattelussa oli mukana neljä henkilöä, kolme lastentarhaopettajaa ja päiväkodin johtaja.

2.3 Benchmarking menetelmänä

Benchmarking eli vertailuanalyysillä tarkoitetaan yrityksen toimintaa, siihen miten muut yritykset ovat saavuttaneet tuloksensa. Benchmarkingilla haetaan vastausta kuvan 2 kysymyksiin: 1. Mikä on yrityksen suoritustaso,

ja kuinka saavutimme sen? 2. Mikä on muiden yritysten suoritustaso ja kuinka he ovat saavuttaneet sen? ja 3. läpimurrot. (Ross & Besterfield 2008.)



Kuva 2 Creative Adaption (Ross & Besterfield 2008)

Kehitys vertailu on yksi benchmarkingin osa, joka kehittyi 1950-luvun alkupuolella, jolloin W. Edward Deming opetti japanilaisten ajatuksen laadunvalvonnasta. Benchmarking termi syntyi silloin, kun Xerox, Ford ja Motorolasta tuli edelläkävijöitä Yhdysvalloissa 1980-luvulla. (Ross & Besterfield 2008.) Rossin ja Besterfieldin (2008) mukaan hyvä esimerkki on Toyota Motor yhtiö, joka seurasi Ford Motor yhtiön jalanjälkiä, mukauttaen heidän olemassa olevaa konseptia omaansa.

Benchmarking on oman yrityksen tekemisiä muihin yrityksiin, tutkia kuinka muut ovat päässeet siihen pisteeseen missä ovat nyt ja yrittää soveltaa niitä ratkaisuja oman yrityksen tarpeiden mukaisesti. Benchmarkingilla haetaan jotain sellaista, mitä ei ole vielä keksitty. Työssä hyödynnetään benchmarkingia, koska sen avulla pystytään selvittämään, miten muut päiväkodit ovat ottaneet tabletit käyttöönsä ja kuinka he sitä hyödyntävät työssään.

3 DIGITALISAATIO PÄIVÄKODISSA

"Digitalisaatiota päiväkodeissa ei voi estää" (Varkamo 2016). Lapset ovat innokkaita, ennakkoluulottomia opettelemaan ja käyttämään uusia laitteita. Päiväkodeissa ja varhaiskasvatuksessa yleisesti näiden laitteiden käyttö pitäisi olla laitteiden käsittelyssä, oppimisen tukemisena sekä sisällön tuottamisena. (Varkamo 2016.)

Digitalisaatio on laaja käsite, joka sisältää kaikkea liukuovista hienoimpiin teknologisiin ratkaisuihin, siksi sen määrittäminen on vaikeaa.

Valtionkonttori (2016) määrittelee digitalisaation seuraavasti: se on kokonaisvaltaista toimintatapojen muutosta ja uudistamista, mikä sisältää uuden teknologian käyttöä.

DNA:n (2016) julkaisemassa artikkelissa kerrotaan, että tabletin käyttö saatetaan aloittaa jo yhden vuoden iässä, lapsi on yleensä innoissaan tabletin käytöstä, sillä ruudun näkymä muuttuu hipaisemalla näyttöä.

Tabletilla pelaamisesta ja räpläämisestä on hyötyä lapselle, jos pelit ovat hänen ikäryhmälleen suunniteltuja. Tabletin näytön hipaisu on interaktiivisempi toiminto kuin television tuijottaminen. Pelit kehittävät lapsen matemaattista ja loogista päättelyä. (Santaharju 2014.)

Eräiden tutkimusten mukaan tabletin käyttö opettaa tarkkaavaisuuden ja huomion jakamista sekä kokonaisuuskian ymmärtämistä. Tabletin käyttöä tulee kuitenkin rajata, on kysessä sitten pieni taapero tai teini-ikäinen nuori, sillä sen käyttö ja tuijotus vaikuttavat vireystilaan. Viime vuosina digitaalisten pelien pelaaminen on yleistynyt, ja pelaaminen aloitetaan paljon nuorempana. Vuonna 2010 ainoastaan neljä prosenttia alle kolme vuotiaista pelasi digitaalisia pelejä, jo vuonna 2013 joka viides eli 20 prosenttia pelasi näitä pelejä. (DNA 2016.)

3.1 Tablettitietokone

Yksi suosituimmista tabletin valmistajista on Apple, jolla on tällä hetkellä valikoimissa viisi eri iPad-mallia: 12,9” iPad Pro, 9,7” iPad Pro, iPad Air 2, iPad mini 4 sekä iPad mini 2. Jokaisessa näissä tableteissa on pääperiaatteiltaan samat ominaisuudet, kokoa ja muistin määrää lukuun ottamatta. Molemmissa iPad Pro -malleissa on enemmän muistia kuin muissa iPadeissa. Kaikissa viidessä iPadissa on Wi-Fi sekä malleja joihin saa sim-kortin, jolloin laitteessa itsessään on internetti, eikä näin ollen ole riippuvainen langattomasta verkosta. (Apple Inc 2016.)

Lahdessa toimivassa ruotsinkielisessä päiväkodissa on 10 kappaletta iPad Air 2 -mallisia tabletteja. Kaikissa muissakin Folkhälsanin toimipisteissä on sama Air 2 -mallinen iPad, tällöin kaikille Folkhälsanin työntekijöille pystytään järjestämään samanlaisia koulutuksia ja tabletteihin saa samat sovellukset ja työkalut. Alla olevasta kuvasta 3 näkee Apple iPad Air 2:n ominaisuudet.

| Ominaisuudet | |
|--|-----------------------------------|
| Takuu | TAKUU 1 VUOSI/GARANTI 1 ÅR |
| Näytön koko (tuuma) | 9.7 |
| Mallisto | iPad |
| Materiaali | Alumiini/lasi |
| Malli | MGLW2KN/A |
| Tyyppi | iPad |
| Max resoluutio | 2049 x 1536 |
| Tuoteperhe | Tablet |
| Laitteen mukana tulevat ohjelmistot | iOS 8 |
| Liitännät / Yhteydet | Lightning ja 3,5mm stereo |
| Prossessorin tyyppi | A8X |
| Kiintolevyn tyyppi | Flash |
| Kosketusnäytön tyyppi | Kapasitiivinen |
| Näyttö | LED |
| Käyttöjärjestelmä | iOS |
| Muistikorttipaikka | Ei |
| Langaton yhteys | Kyllä |
| Kiintolevyn kapasiteetti (GB) | Alle 25 |
| Sisäänrakennetut kaiuttimet | Kyllä |
| Sisäänrakennettu web-kamera | Kyllä |
| Korkeus (cm) | 24 |
| Leveys (cm) | 16.95 |
| Syvyyys (cm) | 0.61 |
| Paino (g) | 437 |

Kuva 3 Apple iPad air 2 ominaisuudet (S-Verkkopalvelut Oy 2016).

Tablettitietokone on yksinkertaisesti tietokone, jossa on seitsemän tuumainen tai isompi näyttö ja se käyttää erilaisia käyttöjärjestelmiä. Tabletti on näin ollen isompi kuin älypuhelin ja muistuttaa kirjaa. Tabletteihin on saatavissa lisävarusteita, kuten näppäimistö, suojakuori, ulkoinen kaiutin ja niin edelleen. Tabletti voidaan liittää joko lähiverkkoon (Wi-Fi) tai 3G nykyään ja jopa 4G verkkoon, jolloin tablettia voi käyttää samalla tavoin kuin tietokonettakin. Yleisimpiä tabletin käyttötapoja ovat internetin sekä sosiaalisen median selailu, sähköpostien lukeminen, videoiden katseleminen sekä pelaaminen. Kaikissa tableteissa on kosketusnäyttö, jolloin laitetta käytetään sormilla tai kosketusnäytöille suunnitellulla kosketusnäytökynällä (Stylus Pen). Tableteissa on vain muutama fyysinen painike: lukitus näppäin, virtanäppäin sekä äänenvoimakkuuden säätö. (Computer Hope 2016.)

Tällä hetkellä kaksi yleisintä käyttöjärjestelmää ovat Apple iOS sekä Google Android. Tablettiin pystyy lataamaan mobiilisovelluksia, esimerkiksi Safari, joka on iPadissä toimiva selain, jonka avulla pystyy selailemaan internetiä, Androidilla vastaava sovellus on Chrome tai Candy Crush Saga -peli, jonka pystyy lataamaan molemmille käyttöjärjestelmille. (Computer Hope 2016.)

3.2 Mobiilisovellus

Ruotsinkielisellä päiväkodilla käytetään tällä hetkellä muutamaa mobiilisovellusta: sähköposti, youtube sekä iMovie. Applikaatio eli mobiilisovellus on mobiililaitteisiin (esim. älypuhelimet, tabletit, smart-tv) ladattava ohjelmisto, joka helpottaa ja monipuolistaa sen käyttöä (laskin, sähköpostisovellus) tai ihan vain hovin vuoksi ladattava esimerkiksi pelit (Angry Birds) tai apuohjelmat kuten sähköposti sovellus tai taskulamppu.

Mobiililaitteita valmistavia suurimpia yrityksiä ovat Apple, Samsung, Microsoft, Sony ja Huawei (Haltia 2013). Yleisimmät käyttöjärjestelmät ovat Android ja iOS. Mobiilisovelluksen pystyy lataamaan mobiilikaupasta, joita ovat App Store (Apple), Google Play -kauppa (Android) ja Kauppa (Microsoft -pohjaiset laitteet kuten Windows Phone tai Surface).

Käyttökohteena sovelluksissa on esimerkiksi tuotteiden ja palveluiden tilaaminen, asiakas- ja markkinointikanava. Sovelluksen hyötyjä ovat muun muassa mobiililaitteelle optimoitu käyttökokemus, helppo ylläpitää (sovelluksen kehittäjälle) ja se sitouttaa käyttäjän, mikä tärkeintä ja kaikki on yhden painalluksen päässä, esimerkiksi KotiPizzasta pystyy tilaamaan pizzan kolmella klikkauksella. (Suni 2016.)

Suurin osa mobiilisovelluksista ovat ilmaisia, jotkut ovat maksullisia ja ne pystyy lunastamaan itselleen kertamaksua vastaan. Ilmaisisissa sovelluksissa voi kuitenkin olla maksullista lisäsisältöä (Sanoma 2016). Mobiilisovellukset ovat yleistyneet viimeisen vuoden aikana mielettömästi, tästä syystä monet yritykset ovat luoneet omia mobiilisovelluksia. Yritysten mobiilisovellusten tarkoitus on tarjota asiakkaalle, henkilöstölle tai kumppaneille yhden painalluksen palvelu esimerkiksi Punaisen ristin sovellus (kuva 4). Verkkopalveluihin verrattuna mobiilisovellus tarkoittaa parempaa käyttöiheyttä. (Suni 2016.)



Kuva 4 Punaisen ristin virallinen mobiilisovellus (Mobile Means 2013).

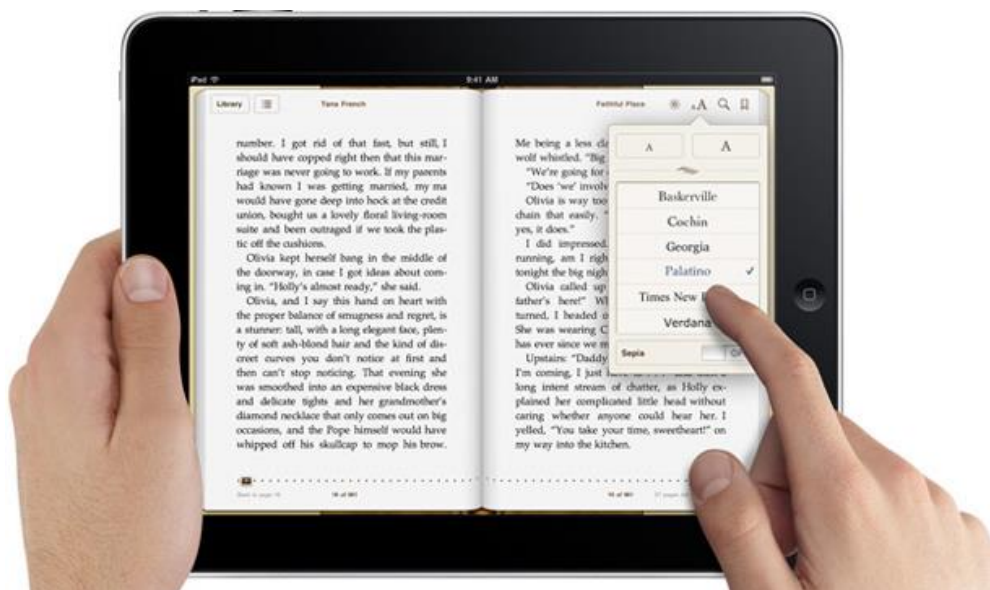
Päiväkodin omasta sovelluksesta olisi hyötyä sekä työntekijöille, lapsille että lasten vanhemmille. Sovellukseen voi liittää vastaavanlaisen käyttöominaisuuden kuin kouluilla olemassa olevassa Wilmassa, tämän ominaisuuden avulla työntekijät voivat olla yhteydessä lasten vanhempiin. Tämän käyttöominaisuuden avulla lapsen tiedot pysyvät paremmin salaisina, kun työntekijöiden ei tarvitse välttämättä kertoa arkaluontoisia asioita päivän päätteeksi vanhemmille, esimerkiksi mitä päivä on

sisältänyt, jos päivällä on sattunut jokin vahinko, vaan he kirjaavat ne asiat ylös päiväkodin omaan sovellukseen.

3.3 E-kirja

Tällä hetkellä päiväkodissa ei käytetä E-kirjaa tai -kirjoja. Kudlerin (2015) mukaan E-kirja on digitaalinen tiedosto tai asiakirja, jonka voi lukea digitaaliselta laitteelta kuten tietokoneelta, tabletilta ja älypuhelimelta. Mutta kaikki digitaaliset tiedostot eivät ole E-kirjoja, esimerkiksi Microsoft Word ja Excel -tiedostot, eivätkä pdf -tiedostotkaan ole E-kirjoja. PDF ei ole sen takia E-kirja, koska se säilyttää aina paperikirjaversioon koon, tämän takia pdf:n lukeminen pienemmällä näytöllä saattaa olla hankalaa.

Todellinen E-kirja (kuva 5) esittää tekstit ja kuvat sellaisenaan, riippumatta näytön koosta. E-kirjoja kirjoittaessa ei katsota paperisivuja vaan ruutuja, eli jokainen sivu on yksi ruutu, toisin sanoen E-kirjojen ruudut ovat soviteltavissa. Jos teos on suunniteltu ja tehty oikein, se mukautuu jokaisen laitteeseen näyttökoon mukaan, jolloin se on miellyttävää lukea pienemmiltä näytöiltä kuten älypuhelimesta. E-kirjoissa on se hyvä puoli, jos ei meinaa nähdä kunnolla, niin sitä voi aina zoomata eli suurentaa. E-kirjaa voi huoletta suurenella, pienennellä sekä vaihtaa fonttia, jos se ei miellytä silmää, sillä nämä muutokset tapahtuvat vain sovelluksen sisällä, eivätkä ne muuta alkuperäistä E-kirjaa. (Kudler 2015.)

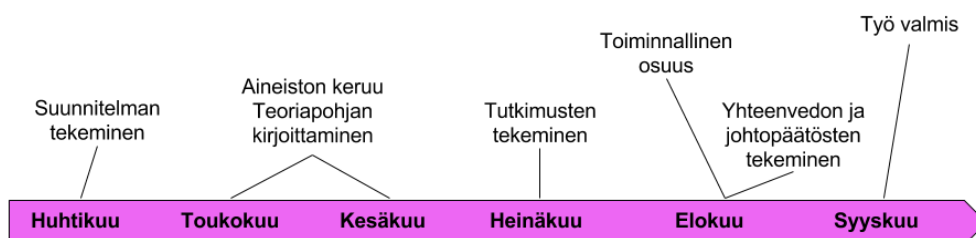


Kuva 5 Ebook (Cull 2013).

E-kirja tuotannon alussa oli monia kilpailevia E-kirja muotoja, joita eri kustantajat ja jakelijat pyrkivät käyttämään. Näitä muotoja oli muun muassa PDF, Mobi pocket (alkuperäinen Kindle muoto), Microsoftin LIT (HTML-pohjainen formaatti) ja muutamia muita. Nykyään on tullut yksi standardi muoto, joka on epub -tiedostomuoto. Epub tiedostomuoto sisältää: Applen E-kirjat, Barnes ja Noble Nook, Rakutenin Kobo sekä monia muita. Lyhyesti sanottuna E-kirja on verkkosivu laatikossa. (Kudler 2015.) iPadille suositeltuja tiedostomuotoja on Adlibriksen (2016) mukaan: Epub tai PDF (vesileimattu), Adobe DRM sekä rikastettu Epub: iBooks, joka on ladattavissa iPadin App storesta.

4 TYÖN ETENEMINEN

Tämä opinnäytetyö prosessi alkoi (kuva 6) maaliskuun vaihteessa, jolloin keskusteltiin toimeksiantajan kanssa tulevasta työstä. Keskustelun jälkeen tehtiin opinnäytetyön suunnitelma, jossa kerrottiin työn tavoitteet ja mitä opinnäytetyö pitäisi sisältää. Tietoperustaa varten aineistoa kerättiin internetistä. Tietoperustan jälkeen tehtiin tutkimusta jo olemassa olevista mobiilisovelluksista, joita päiväkodin työntekijät voivat hyödyntää työssään. Osallistava haastattelu järjestettiin päiväkodilla Teinintie 4:ssä päiväkodin työntekijöille. Osallistavassa haastattelussa keskusteltiin heidän mielipiteistään kyseiseen asiaan. Lopuksi tehtiin yhteenveto työn aikana tulleista tuloksista ja johtopäätöksistä.



Kuva 6 Opinnäytetyön kulku

4.1 Työnkulku

Huhtikuun alussa sovittiin toimeksiantajan kanssa työn tekemisestä Folkhälsanille. Tämä opinnäytetyö prosessi, niin kuin kaikki muutkin opinnäytetyö prosessit alkavat suunnitelman tekemisellä, joka valmistui huhtikuun loppupuolella ja toimitettiin se toimeksiantajalle. Tämän jälkeen opinnäytetyön laadittiin toimeksiantosopimus toukokuun alussa.

Toukokuun puolessa välissä alkoi tietoperustan kerääminen.

Ensimmäisenä digitalisaatio käsitteenä ja miten se on muuttanut maailmaa, miten sitä hyödynnetään muualla. Sen jälkeen selvitettiin mikä on tablettitietokone ja mitkä ovat iPad 2 airin ominaisuudet, koska kyseinen tabletti on käytössä ruotsinkielisessä päiväkodissa, kuten kaikissa Folkhälsanin toimipisteissä (Moberg-jokinen 2016) ja esitellään mikä on E-kirja.

Tietoperustan valmistuttua kesäkuun lopussa tutkittiin olemassa olevia sovelluksia, jotka soveltuisivat päiväkodin käyttöön. Näitä valmiita päiväkotikäyttöön sopivia sovelluksia on paljon, joten niitä rankattiin sen mukaan, jotka ovat opettavia eli opetuspelejä ja -sovelluksia. Siinä samalla tutkien, löytyykö jotain sopivaa sovellusta, josta voisi ottaa mallia päiväkodin omaa sovellusta varten. Näitä sovelluksia tai internet sivuja löytyi kaksi, eli Wilma sekä Muksunetti, molemmat toimivat samankaltaisesti, Wilma sovellus on lähinnä kouluikäisille ja muksunetti taas päiväkotikäisille. Näiden kahden pohjalta lähdettiin suunnittelemaan päiväkodille omaa sovellusta, kuunnellen kuitenkin toimeksiantajan toiveita.

Tutkimuksen tuloksia esiteltiin toimeksiantajalle elokuun alussa. Tässä tapaamisessa keskusteltiin siitä, että voisivatko he hyödyntää löydettyjä sovelluksia päiväkodissa ja mitä mieltä olivat niistä. Toimeksiantaja antoi vihreää valoa esitellyille opetuspelejä -sovelluksille.

Opinnäytetyön aikana järjestettiin osallistava haastattelu päiväkodin työntekijöille. Osallistava haastattelu järjestettiin elokuun alussa, jolloin päiväkodilla oli henkilöstöpalaveri. Haastatteluun osallistui neljä päiväkodin työntekijää eli, päiväkodin yksikön vastaava sekä kolme lastentarhaopettajaa. Kaikilla haastatteluun osallistuvilla on useamman vuoden kokemus lastentarhan opettajan työstä. Osallistava haastattelu suoritettiin ryhmähaastatteluna, jolloin saatiin erilaisia mielipiteitä ja hyvää keskustelua. Haastattelun tarkoituksena oli luoda käyttäjäymmärrystä palveluiden ja tuotteiden kehityksen tueksi. Osallistavassa haastattelussa, haastattelijalla oli havainnollistavia kuvia, tässä tapauksessa ne olivat kuvia mahdollisista sovelluksista, joita voi hyödyntää päiväkotityössä. (Pohjanen 2012.)

4.2 Yhteenveto työn kulusta

Työn edistyi aluksi ripeasti, kun etsittiin tietoa tietoperustaa varten. Tietoperustan kasaaminen oli nopea vaihe, joka kesti noin kuukauden verran. Tietoperustan jälkeen tutkittiin olemassa olevia sovelluksia. Tämä

vaihe sujui suhteellisen vaivattomasti, koska pystyttiin tutkimaan iPadiltä, millaisia sovelluksia ja opetuspelejä Appstoresta löytyy ja tietenkin internetistä löytyvistä artikkeleista ja tutkimuksista.




Päiväkodin oman sovelluksen suunnittelemiseen ja osallistavan ryhmäkeskustelun järjestämiseen meni enemmän aikaa, koska täytyi tutkia ja keskustella toimeksiantajan kanssa, mitä siinä pitäisi olla. Näitä asioita hankaloitti, se että päiväkotia oli kiinni koko heinäkuun. Elokuun aikana saatettiin loppuun kaikki jäljellä olleet vaiheet, kuten osallistava ryhmähaastattelu ja yhteenvedon sekä johtopäätösten kirjaaminen. Loppujen lopuksi opinnäytetyön eteneminen sujui hyvin.

5 TYÖN TULOKSET

5.1 Palvelumuotoilun tulokset

Jotta pystytään ennalta arvioimaan, kuinka asiakas käyttäytyy, täytyy kehittää asiakasprofiili, jonka kautta pystytään tarkastelemaan hänen palvelupolkuaan. Asiakasprofiilin tulee olla mahdollisimman tarkka, muttei välttämättä oikea henkilö, vaan voi olla ihan tekaistu. Tämän asiakasprofiilin kautta voidaan tarkastella palvelupolkua. (Oinonen 2011.) Alla olevassa kuvassa (kuva 7) lapsen vanhemman asiakasprofiili, jonka kautta lähdettiin tutkimaan asiakkaan palvelupolkua, uuden sovelluksen käyttöön otosta.

Asiakasprofiili esimerkki on fiktiivinen, eli ei ole oikea henkilö. Asiakasprofiilin henkilö Mauri Meikäläinen, joka Lahdessa asuva 32-vuotias Talouspäällikkö, joka työskentelee Hämeenmaalla. Hänellä on vaimo Minna sekä kaksi lasta Anna 3 vuotta ja Matti 8 vuotta. Hän omistaa Röhkö nimisen Ranskanbulldoggin ja harrastaa juoksemista ja golfia. Koko perhe tykkää risteillä.

| | |
|---|--|
| <p>Mauri Meikäläinen 32-vuotias Vaimo: Minna Meikäläinen Kaksi lasta: Anna 3-vuotias (ruotsinkielisessä päiväkodissa), Matti 8-vuotias (koulussa) Talouspäällikkö Hämeenmaalla Hänellä on Ranskanbulldoggi, Röhkö Harrastukset: juokseminen ja Golf Tykkää matkustella laivoilla.</p> |    |
|  | |

Kuva 7 Lapsen vanhemman asiakasprofiili

Palvelupolulla tarkoitetaan asiakkaan kokema sarjaa. Asiakkaan kokemaan palvelupolkuun kuuluu suunniteltu palvelu, sen tuotantoprosessit sekä asiakkaan omat valinnat. Palvelutuokio on palvelun olennainen kohtaamispiste, missä asiakas ja palveluntarjoaja ovat tiivissä kanssakäymisissä toistensa kanssa. Palvelutuokio koostuu useasta kontaktipisteestä. Kontaktipisteitä ovat muuan muassa tilat, esineet ja henkilökunta, minkä kautta asiakas kokee palvelun.

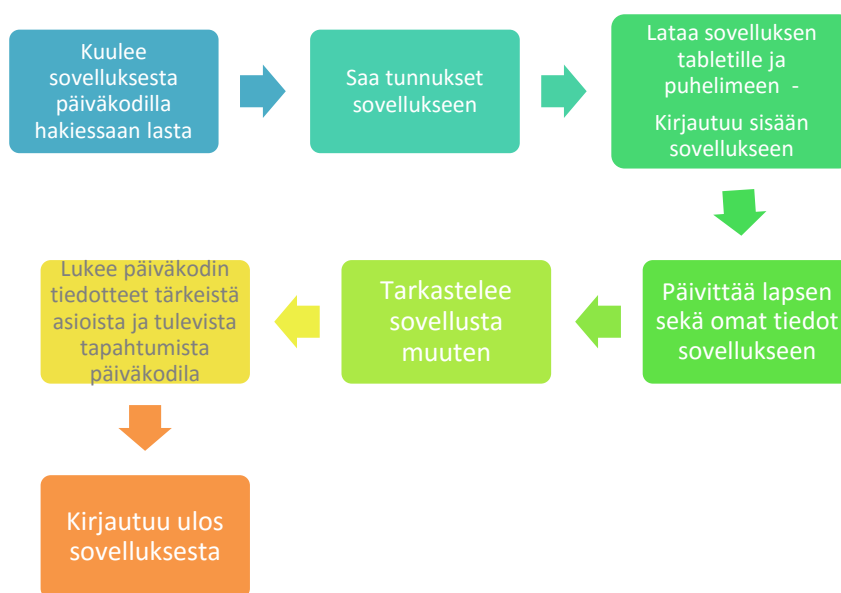


Kuva 8 Päiväkodin työntekijän palvelupolku

Ensimmäisessä esimerkki palvelupolussa (kuva 8) esitellään päiväkodin työntekijän palvelupolku: Työntekijä saapuu töihin ja ottaa vastaan muutaman saapuvan lapsen, jotka alkavat leikkiä heti keskenään. Työntekijällä on näin ollen aikaa kirjautua päiväkodin omaan sovellukseen ja tarkistaa onko sitä kautta tullut viestejä, esimerkiksi onko sairastapauksia tai tuleeko joku lapsista myöhemmin hoitoon, vastaa samalla niihin. Päiväkodilla aloittaa uusi lapsi, joka saapuu viestien tarkastamisen jälkeen päiväkodille, hoitaja ottaa lapsen vastaan. Lapsi jää itkemään vanhemman poistuttua, mutta lopettaa sen hetken päästä, kun muut lapset pyytävät lasta leikkimään heidän kanssaan. Hoitaja lataa kaikki lataamattomat kuvat ja videot sovellukseen. Lähettää videon uudesta lapsesta vanhemmalle viestin kera, ”Täällä lapsi jo leikkii iloisilla mielillä, vaikka jäi itkemään, kun lähdit”. Kuvien lataamisen ja lähettämisen

jälkeen hoitaja kirjaa uuden tiedotteen sovelluksen etusivulle: "Metsäretket alkavat taas keskiviikkona, muistakaa eväät!". Tiedotteen kirjoittamisen jälkeen kirjautuu ulos sovelluksesta ja alkaa leikkiä lasten kanssa.

Toinen esimerkki palvelupolusta koskee lapsen vanhemman palvelupolkuja, (kuva 9) joka kulkee seuraavasti: Mauri kuulee sovelluksesta päiväkodilla hakiessaan lastaan kotiin, ja saa samalla tunnukset sovellukseen. Kotiin päästyään Mauri lataa sovelluksen tabletille ja puhelimeen. Tutkii sovellusta tarkemmin tablettiltaan, jossa kirjautuu ladattuun sovellukseen. Sovellukseen päästyään Mauri päivittää Annan tiedot sovellukseen, sekä päivittää omat ja lapsen Äidin Minnan tiedot myös sinne. Päivitettyään tiedot sovellukseen Mauri alkaa tutkia sovellusta ja sen sisältöä tarkemmin. Mauri näyttää samalla Minnalle, miten sovellusta käytetään ja he lukevat päiväkodin tiedotteet sovelluksen etusivulta, jossa muistutetaan tulevasta valokuvauksesta. Tämän jälkeen he kirjautuvat ulos sovelluksesta ja sammuttavat sen.



Kuva 9 Lapsen vanhemman palvelupolku

5.2 Benchmarking tulokset

Taulukko 1 Benchmarkingin tulokset

| Kohde | Tabletti käytössä? | Miten hyödyntää? |
|---|---|--|
| Touhula Karisto Lahti | Ei ole käytössä | Mahdollisesti tulevaisuudessa |
| Lahden kaupungin päiväkodit | Käytössä, vaihtelee eri päiväkotien välillä riippuen työntekijöiden taidoista ja mielenkiinnosta laitetta kohtaan | Dokumentointiin (kuvien ja videoiden ottaminen) ja erilaisissa projekteissa. Työntekijöille järjestetty koulutuksia tabletin käyttöön. |
| Tampere | Käytössä | Hanke: Digitalista teknologiaa päiväkoteihin |
| Jyväskylä | Käytössä | Hanke: Digitalista teknologiaa päiväkoteihin |
| Oulu | Käytössä | Hanke: Digitalista teknologiaa päiväkoteihin |
| Villa Piippari (Lahti) | Käytössä, yksi tabletti esikoulun opettajalla ja kaksi esikoululaisilla | Muksunetti, opetus- ja dokumentointiväline |
| Ruotsinkielinen koulu (Lahti) | On käytössä | Monissa aineissa ei ole käytössä kirjoja, vaan he työskentelevät tablettien ja tietokoneiden kanssa |
| Folkhälsanin pääkaupunkiseudun päiväkodit | Käytössä | Muksunkirja |
| Ruotsi | Ei tietoa | Menty toiseen suuntaan: Otetaan lapsi viereen katsomaan, kun vanhempi tiskaa |

Opinnäytetyön aikana benchmarkattiin Lahdessa toimivia kunnallisia sekä yksityisiä päiväkoteja, Folkhälsanin muita toimipisteitä, ruotsinkielistä koulua (Lahti) sekä muita kaupunkeja: Tampere, Jyväskylä ja Oulu. Edellä mainituissa tutkimuskohteista tutkittiin, käytetäänkö niissä tabletteja ja kuinka he niitä hyödyntävät, jos käyttävät niitä (Taulukko 1).

Benchmarkingista saadut tiedot ovat luotettavia, koska on tuoreita ja ne on saatu ja löydetty luotettavilta lähteiltä.

Lahden Karistossa toimiva Touhula päiväkoti ei tällä hetkellä käytä tabletteja, mutta tulevaisuudessa ehkä (Kauppinen 2016). Villa Piiparin johtaja kertoi, että päiväkodissa on käytössä yksi tabletti esikoulun opettajalla ja kaksi tablettia esikoululaisilla. Päiväkodin ja kotien välillä on käytössä Muksunetti (Turja-Harjula 2016).

Lahden päiväkotien työntekijöille on järjestetty koulutusta tablettien käyttöön, ja he ovat innokkaita jatkamaan koulutusta sen tiimoilta. Tablettien käyttö on vaihtelevaa, riippuen työntekijän taidoista ja mielenkiinnosta laitteen käyttöä kohtaan. Tabletteja käytetään Lahden kaupungin päiväkodeissa muun muassa dokumentointiin eli kuvien ja videoiden ottamiseen sekä erilaisissa projekteissa. (Halme 2016.)

Tablettien käyttö on yleistymässä päiväkodeissa, esimerkiksi Tampereella, Oulussa, ja Jyväskylässä on olemassa hankkeita, jotka tekevät digitaalista teknologiaa juuri päiväkoteihin (Santaharju 2014). Jyväskylässä tabletteja on hyödynnetty koulussa ja esikoulussa niin, että jokaisella lapsella tai parilla oli oma tabletti, jotka sitten liitettiin isoon televisioon. Television välityksellä pystyttiin näkemään muiden ottamat kuvat sekä jakamaan niitä toisten kesken. Kyseisessä tilanteessa opeteltiin kuvankäsittelyä, kuinka niitä pystytään käsittelemään. (Mäkinen 2016.) Samalla lapset oppivat, että kaikki mikä on sosiaalisessa mediassa, ei välttämättä ole totta, vaan kuvia on saatettu muokata. Mielestäni tämä asia on hyvä tiedostaa, kannattaa harkita mitä sinne sosiaaliseen mediaan laittaa.

Govenius-Thim (2016) kertoi, että Ruotsissa on menty vähän toiseen suuntaan, eli ei annettaisi lapselle tablettia tai älypuhelinia, siksi aikaa, kun vanhempi esimerkiksi tiskaa, vaan siirretään syöttötuoli tiskipöydän viereen, jotta lapsi näkee mitä oma vanhempi tekee ja oppii tätä kautta käytäntöä.

Tietokoneiden ja mobiililaitteiden käyttö on arkipäivää opetuksessa. Tietotekniikkaa pyritään käyttämään opetuksen tukena. Mobiililaitteet kulkevat helposti mukana oppitunneilla sekä oppilailla, että opettajilla. Laitteita hyödynnetään tiedonhakemiseen ja erilaisten projektien tekemiseen. Eskarilaiset käyttävät laitteita jo näppärästi ja kykenevät tekemään asioita, sillä oma-aloitteisesti. Esimerkiksi lapset kokoontuvat rinkiin laitteen ympärille käyttävät eri sovelluksia samalla neuvovat ja auttavat toisiaan, tämän kautta lasten sosiaalisuus on parantunut (Korhonen 2016.)

Ruotsinkielisessä koulussa Lahdessa ei ole kaikissa aineissa konkreettisia kirjoja, vaan he käyttävät sähköisiä oppimateriaaleja ja ovat tehneet useita projekteja pelkästään tablettien ja tietokoneiden avulla (Kullström 2016). Tästä syystä olisi hyvä, jos lapset tutustuisivat tablettien maailmaan jo päiväkodissa, jolloin kouluun siirtyessä hyppäys teknologian maailmaan ei olisi niin suuri.

Lahden yksikönvastaavan (2016) kanssa keskustelussa tuli ilmi, että Folkhälsanin pääkaupunkiseudulla toimivissa päiväkodeissa on käytössä *Muksunkirja*. Lahdessa eikä Hyvinkäällä ole tätä käytössä, koska se on aiemmin toiminut vain tietokoneella, jolloin se on todella haastava käyttää, koska päiväkodeissa ei ole kuin yksi pöytäkone ja yksi kannettavatietokone, eli tämä tarkoittaisi sitä, että yksi työntekijä poistuu lasten luota tietokoneelle ja kirjaisi tiedot muksunkirjaan. Tällä hetkellä ohjelma ei tue täysin tabletteja ja älypuhelimia (Rovaniemen kaupunki 2016).

Muksunkirja on palvelu, joka helpottaa kodin ja päiväkodin välistä vuorovaikutusta. Muksunkirjan saa käyttöön päiväkodin kautta. Muksunkirja tukee varhaiskasvatusta. Muksunkirja on helppokäyttöinen ja ympäri Suomea käytössä oleva palvelu, joka sisältää esimerkiksi tapahtuma toiminnon, reissuvihkon, muksukansion, kalenterin ja jopa kirpputorin. (Muksunkirja 2016.)

Lahdessa toimivissa päiväkodeissa on käytössä *Muksunetti*, joka on tietoturallinen viestintäväline lasten vanhempien ja päiväkodin välillä, sen tavoitteena onkin vahvistaa päiväkodin ja perheiden yhteistyötä, eli päiväkotitoimintaa tehdään läpinäkyvämmäksi kodin suuntaan. Muksunetissä on neljä eri ominaisuutta, jotka ovat: sähköinen viestintä vanhempien ja päiväkodin välillä, lasten dokumentit mm. varhaiskasvatussuunnitelma, tapahtumakalenteri, päiväjärjestys sekä tietoa päiväkodin toiminnasta eri muodoissa esimerkiksi blogi tai valokuvat. Muksunetin tarkoitus on tarjota uusi viestintäkanava päiväkodin ja kodin välillä. Muksunetin avulla vanhemmat voivat seurata lasten arkea päiväkodissa ja viestittää kasvattajille silloin kun heillä on aikaa. (Varhaiskasvatuspalvelut 2015.)

Kun puhutaan internetin yli toimivasta palvelusta, tulee mieleen tietoturva, kuinka pystytään takaamaan tietoturva niin, ettei sinne pääse ulkopuoliset ja kaappaa esimerkiksi lasten tietoja. Muksunetti on täysin suojattu ja sitä pääsee käyttämään ainoastaan kirjautumalla palveluun henkilökohtaisilla tunnuksilla. Selain suojaa yhteyden salatulla yhteydellä, jolloin selaimen ja

palvelun väliset sanomat, päädy kolmannelle osapuolelle. Mutta uloskirjaututtua kannattaa kuitenkin tyhjentää sivuhistoria ja välimuisti, ainakin niillä koneilla, joita muutkin ihmiset käyttävät. (Varhaiskasvatuspalvelut 2015.)

5.3 Osallistavan haastattelun tulokset

Osallistavassa haastattelussa oli mukana neljä päiväkodin työntekijää, joiden kanssa keskusteltiin tableteista ja peleistä ja niiden pelaamisesta. Pelaamisesta päästiinkin kysymykseen, saako tai kannattaako sanaa peli ja pelata käyttää lasten tai vanhempien kuullen. Kaikki oli samaa mieltä siitä, että peli sanan käyttäminen on harhaan johtavaa, sekä lasten että vanhempien kuullen. Päiväkodissa ei haluta antaa sitä vaikutusta, että päiväkodissa vaan pelattaisiin pelejä. Enemmän käytettäisiin sanoja sovellus tai ohjelmisto. Tabletin kanssa työskentely olisi parempi vaihtoehto. Näin ollen saataisiin vanhemmille sellainen kuva, että tabletti on vain yksi opetusväline muiden joukossa. (Moberg-Jokinen, Kullström, Govenius-Thim 2016.)

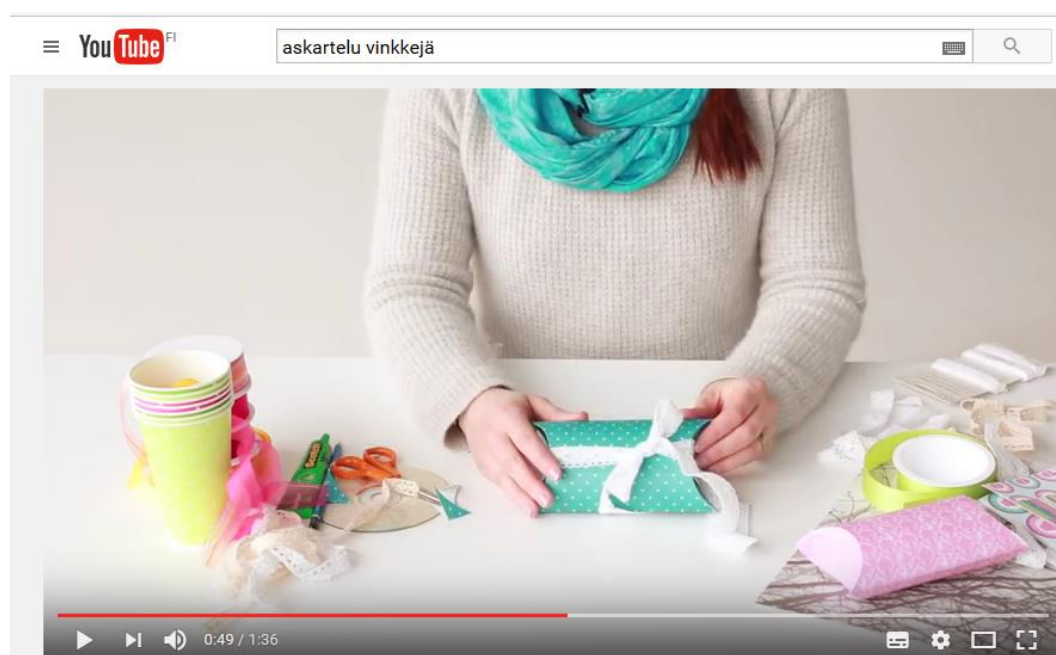
Hyvä keskustelun aihe ryhmäkeskustelun aikana oli tablettien käyttäminen lasten kanssa. Se sai aikaan odotetun reaktion, eli moni arastelee ja pitää sitä pelottavana ajatuksena (Govenius-Thim 2016). Jos päiväkodissa käytetään jotain opetuspelejä pedagogisessa tarkoituksessa, tabletti toimii yhtenä välineenä muiden joukossa. Tällä hetkellä tablettia käytetään pääsääntöisesti kuvien ja videoiden ottamiseen, eli se on yksi dokumentointiväline.

5.4 Sovellus ehdotukset päiväkodille

Uusien sovellusten esittelemine lapsille voisi tapahtua kaikille yhtä aikaa siten, että työntekijä liittyy iPadin videotykkiin ja esittelee sovelluksen vaiheet lapsille neuvoen samalla, jokainen lapsi voisi tällöin tulla kokeilemaan, ja tekemään vaikka yhden siirron tai ratkaisemaan jonkin sovelluksessa olevan pulman. Toiset lapset voisivat auttaa lasta, jos hän ei itse osaa. (Moberg-Jokinen 2016.)

Jatkossa tablettia käytettäisiin lähes aina pareittain, jolloin mukaan astuu vuorovaikutus ja jakamisen taito, tällöinkin lapset voivat auttaa toisiaan sovelluksessa. Työntekijä on kuitenkin aina läsnä ja neuvoo tarvittaessa. Näiden sovellusten ja ohjelmien avulla lapset saavat kielellistä opastusta samalla, kun sovellukset neuvovat ja puhuvat ruotsiksi. (Moberg-Jokinen 2016.)

Googlen omistama *Youtube* on videopalvelu, joka toimii internetissä, Youtube on suosituin suoratoistovideopalvelu internetissä. Sivustoa pystyy käyttämään 25 eri kielellä, mukaan lukien suomi ja ruotsi. Youtuben avulla pystyy katsomaan videoita sekä lisätä omia videoita palveluun. Sivuston on perustanut helmikuussa 2005 Chad Hurley, Stee Chen sekä Jawed Karim, jotka kaikki ovat PayPalin työntekijöitä. Youtube hyödyntää videoiden formaattina Adoben Flash Video -muotoa (FLV). (Web-opas 2011.)



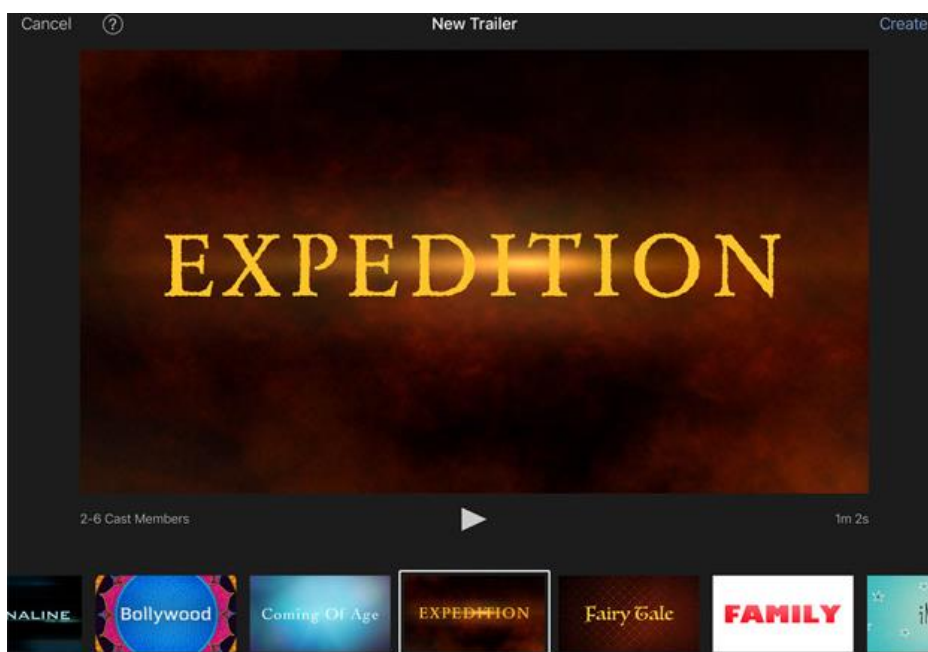
Kuva 10 Youtube, askartele lahjapakkauksia (Yhteishyvä 2015)

Tällä hetkelläkin Lahden ruotsinkielisessä päiväkodissa hyödynnetään Youtubea erilaisten ruotsinkielisten videoiden ja lastenpiirrettyjen katselemiseen, kielellisenä tukena lapsille. Sitä voisi laajentaa muun muassa etsiessä ohjeita ja ideoita erilaisiin leikkeihin, lauluihin, joiden mukana lapset voisivat laulaa mukana ja tanssia samalla, peleihin ja

askarteluun kuvan 10 mukaan (Govenius-Thim 2016). Youtuben kautta voisi mielestäni kuunnella satuja lasten päiväuniaikaan.

Päiväkodilla on jo käytössä *iMovie* sovellus, jonka avulla pystytään luomaan elokuvia ja muokkaamaan niitä. *iMovie* avulla pystyy luomaan elokuvia ja videoita Hollywood tyylistä. Videot ovat helppo tehdä ja ne ovat näyttäviä. Videoiden ja elokuvien resoluutioita pystyy muokkaamaan mielensä mukaan, ja valmiita videoita pystyy katsomaan, milloin ja missä vain *iMovie Theater*issa. Jo valmiita videoita pystyy leikkaamaan *iMovie* avulla, tämä on nopea ja hauska tapa löytää omat suosikki clipit ja jakaa ne. (Apple Inc 2016.)

iMovie on ratkaisu, jos on paljon videoita ja haluaa tehdä niistä elokuvan. *iMovie*ssa pystyy tekemään trailereita omista videoista. Päiväkodissa on tehty juuri tämän traileri -ominaisuuden (kuva 11) avulla elokuvia lähes jokaisesta lapsesta, esimerkiksi prinsessa ja palomies. Jokaisessa elokuvassa on pyritty löytämään jokaisen lapsen vahvuuksia ja sen mukaan tehty elokuva. He ovat tehneet elokuvat heidän kevätjuhlastaan. Lapset tykkäävät katsoa itsestä ja muista tehtyjä videoita. (Govenius-Thim 2016.)

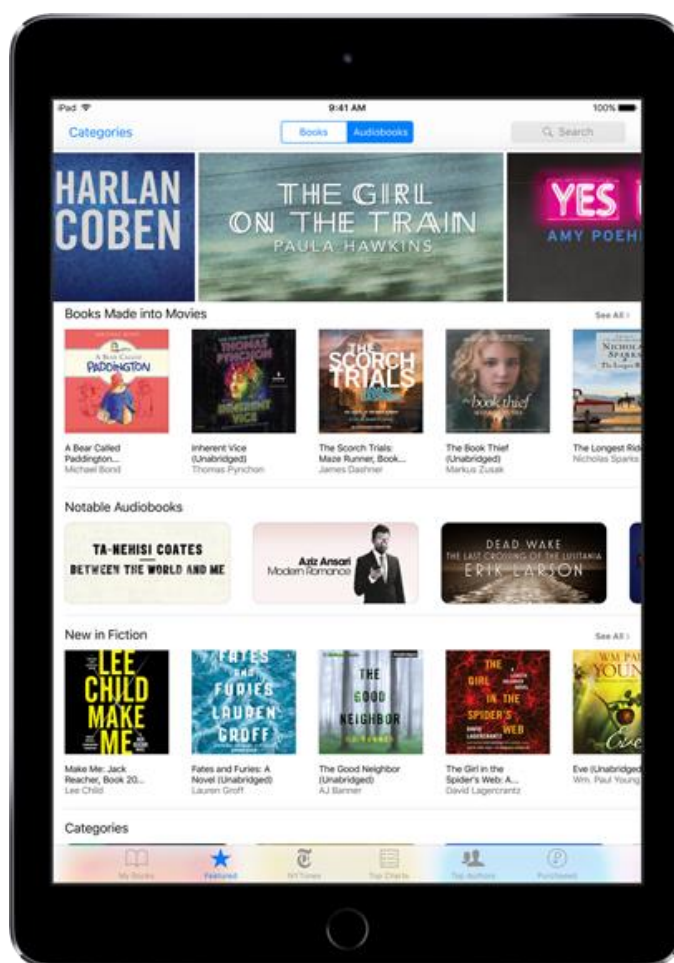


Kuva 11 Create trailers (Apple Inc 2016).

Ruotsinkielinen päiväkotikiitos voisi käyttää *E-kirjoja* lasten käydessä päiväunille, tabletilla voisi lukea sadun tai useammankin. E-kirjojen kirjo on todella laaja, sieltä on, varaa valita millaisia satuja haluaa lukea. Ilmaisia lasten e-kirjoja löytyy esimerkiksi E-kirjastosta, josta pystyy lainaamaan E-kirjoja kirjastokortin numerolla, Päijät-Hämeen alueella toimii Lastukirjasto. Adlibriksellä on erittäin laaja valikoima E-kirjoja, ne voi ostaa pientä korvausta vastaan, hinta haarukka on parista eurosta 10 euroon. (Adlibris 2016). Lapset voisivat itse selailla ja katsella satukirjojen kuvia E-kirjoista, samalla tavalla, kun he katselevat tavallaisia printtikirjoja.

Applen iPadeissa ja muissa iOS laitteissa on oletuksena iBook (kuva 12), jonka avulla löytää aina mieluistaan lukemista paikasta riippumatta. iBookista löytyy klassikoista myydyimpiin ja luetuimpiin teoksiin. iBookissa kirjan lukeminen on paljon muutakin kuin pelkkää lukemista, sillä siinä pystyy muokkamaan fonttia mielensä mukaan. Kaikki ostetut ja ilmaiseksi ladatut kirjat tallentuvat omaan iCloudiin, josta ne ovat kätevästi luettavissa aina kun haluaa.

iBookissa on automaattinen ilta-teema, jolloin se muuttaa taustan tummaksi, ettei se häikäise lukijaa. (Apple Inc 2016.) Tämän ilta-teema soveltuu hyvin nukkariin, jossa on muutenkin pimeää tai hämärää, tabletin näytössä oleva valo ei valaise niin paljon, kuin valkoinen näyttö. iPadiltä lukiessa, ei tarvitse sytyttää valoja, joka saattaa piristää lapsia. iBookissa on äänikirjoja, joita pystyy kuuntelemaan, äänikirjat löytyvät iTunesin puolelta, joka löytyy oletuksena kaikista iOS laitteista. (Apple Inc 2016.)



Kuva 12 iBooks ipadissä (Apple Inc 2016).

5.5 Opetuspelien ehdotukset

Lapset oppivat nopeasti, mutta aina heitä ei kiinnosta oppia, siksi onkin hyvä, että nykyaikana on olemassa opetuspelejä ja -sovelluksia, joiden avulla lapset oppivat lähes huomaamattaan asioita. Tarjontaa löytyy, vaikka kuinka paljon, haluaa sitten lapselle opetettavan väreistä, kirjaimista tai numeroista. (Kuningaskuluttaja 2015.) Sovelluksia löytyy eri-ikäisille ja tasoille lapsille, ihan pienistä aina kouluikäisiin asti. Joissain sovelluksissa on vaikeusasteita, jolloin ne käyvät monen ikäiselle lapselle. Päiväkotiin soveltuvia sovelluksia ja pelejä ovat kaikki oppimiseen liittyvät sovellukset ja pelit, kuten numero, kirjain, kuva ja sana -sovellukset ja -pelit.

Kuningaskuluttaja (2015) on listannut viisi suosituinta kotimaista opetussovellusta: Nuottiniitty, Ekapelialku, Smartkid Maths, 10 Monkeys kertotaulu ja Lolan ABC-juhlat. Mielestäni, näistä viidestä neljä soveltuisi hyvin päiväkotij- ja esikouluikäiselle lapselle.

Nuottiniitty sovellus on tarkoitettu perheen pienimmille lapsille eli alle 5-vuotiaille. Pelissä leikitään väreillä ja sävelillä (kuva 13). Sovelluksen avulla lapsi oppii sen, kuinka melodiat syntyvät yksittäisistä sävelistä. Sovelluksen avulla lapsen on helppo tutustua ja oppia kosketusnäyttöjen maailmaan. Nuottiniitty on Ylen Pikku Kakkosen ja BUU-klubbenin kehittämä ilmainen sovellus. Sovelluksen pystyy lataamaan ilmaiseksi iOS sekä Android pohjaisiin laitteisiin. (Kuningaskuluttaja 2015.)



Kuva 13 Nuottiniitty (Kuningaskuluttaja 2015).

Kotimainen *Ekapeli* soveltuisi ainakin esikouluikäiselle, miksei nuoremmille lapsille. Ekapelin on luonut Professori Heikki Lyytinen yhdessä Jyväskylän Yliopiston ja Niko Mäki instituutin kanssa. Ekapelin tarkoituksena on opetella sovelluksen kirjan-äänteiden harjoittelua. Sovelluksessa harjoitellaan kuvan 14 mukaisesti: sukelletaan meren alle, roikutaan taivaalla ilmapalloilla, seuraten sammakon touhuj- ja katsellen tähtiä, kaikkien näiden avulla lapsi oppii lukutaidon alkeita. Ekapeli on tarkoitettu lapsille, joille lukeminen tuottaa hieman hankaluuksia tai muuten vain haluavat oppia lukemaan paremmin. Tämän takia sovellus soveltuu mielestäni alle esikouluikäiselle lapselle. Tämä ilmainen sovellus on

ladattavissa iOS, Android, Windows ja MAC- pohjaisiin laitteisiin.
(Kuningaskuluttaja 2015.)



Kuva 14 Ekapeli (Hensku 2015).

Smartkid maths sovelluksen on luonut Skillpixels Ltd vuonna 2013 (Apple Inc 2016). *Smartkid maths* sovelluksessa autetaan hiirtä voittamaan kissat ratkaisemalla erilaisia matemaattisia ongelmia. Peli soveltuu hyvin 4-8-vuotiaille, pelissä nuorimmat lapset pystyvät harjoittelemaan numeroita (kuva 15), perusmuotoja ja yksinkertaisempia laskuja. Vähän vanhemmat lapset voivat harjoitella muun muassa kellonaikoja, yksiköitä ja lukusuoria. Varttuneimmat lapset pääsevät ratkomaan geometriaa ja jakolaskuja. Sovelluksen voi ladata windows-puhelimeen 3,49 eurolla ja iOS laitteille 4,99 eurolla, iOSkseen on olemassa ilmainen versio, joka on tarkoitettu vain kokeiluun. (Kuningaskuluttaja 2015.)



Kuva 15 Smartkid maths (Nay 2014).

Suomalainen *Lola Panda* opetuspelejä kehittävä yritys Beiz on luonut opetuspelisarjan, jossa seikkailee Lola niminen panda. Yksi sarjan peleistä on *Lolan ABC-juhlat* -peli (kuva 16), joka on tarkoitettu 3-6 vuotiaille lapsille. Sovelluksessa lapsi opettelee vokaalien tunnistusta ja kirjoitustehtäviä ja jatkuu aina konsonanttien kautta sanojen tunnistus ja kirjoitustehtäviin. Lapsi saattaa nähdä ja/tai kokea sovelluksen pelkkänä juhlien järjestämisenä-, tilan koristeluna, ilmapallojen puhaltamisena sekä jäätelöannosten tekemisenä. Tämä on hyvä asia, sillä lapsi oppii lähes huomaamatta kirjaimia ja sanoja.

Sovellukseen pystyy tekemään useimpia tunnuksia, jolloin jokainen lapsi saa oman tunnuksensa ja pystyy täten pelaamaan omalla tasollaan. Sovellukseen on sisäänrakennettu kehityksen seuraaja, jonka avulla jokaisen lapsen kehitystä yksilöllisesti. Sovelluksen pystyy lataamaan kertamaksulla iOS:lle hintaan 4,99 euroa ja Androidille 4,49 euroa. (Kuningaskuluttaja 2015.)



Kuva 16 *Lolan ABC-juhlat*, opi aakkoset leikkien. (iTunes preview 2016).

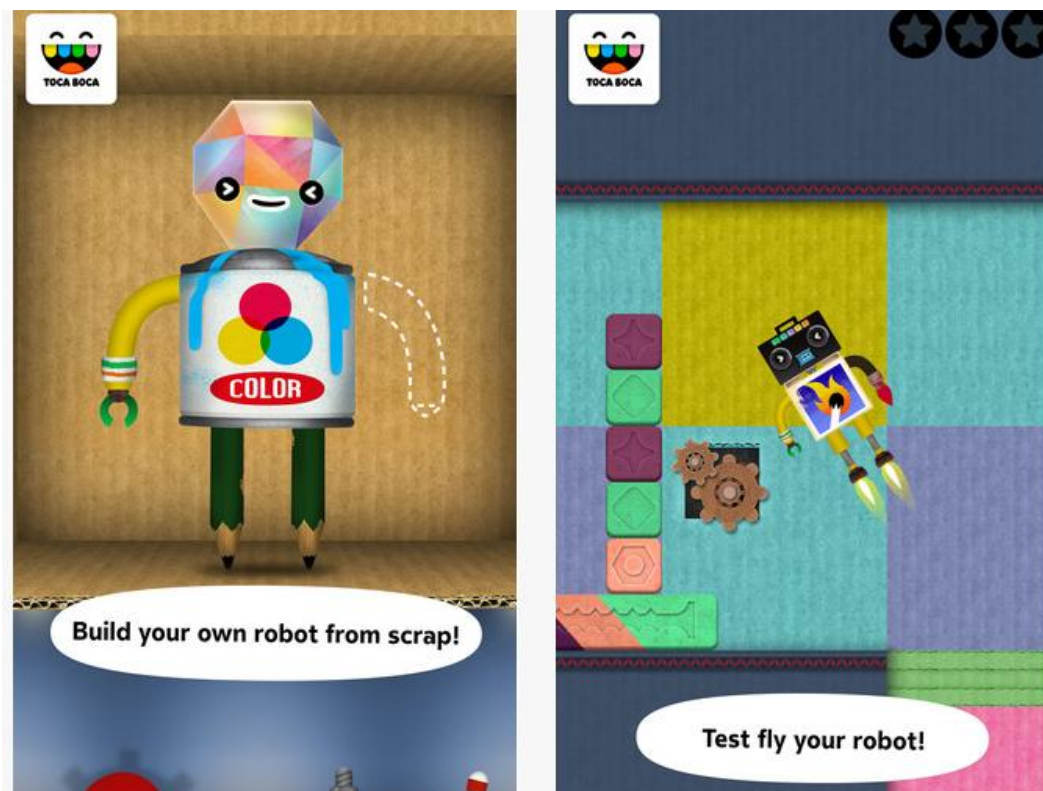
Sago Mini sarjan on luonut Sago Mini -yritys. Sarja soveltuisi päiväkodin pienimmille eli 1-3 vuotiaille, koska niissä ei tarvita mitään erityistaitoja vaan lapsi saa vapaasti oman mielensä mukaan tehdä mitä haluaa, tietysti pelin tarjoamien vaihtoehtojen puitteissa. Sago Mini sarjaan kuuluu 17 erilaista sovellusta (kuva 17), jotka kaikki ovat tarkoitettuja 2-4 vuotiaille lapsille, mielestäni alle kaksi vuotiaat voisivat hyvin pelata pelejä hoitajan kanssa ja opetella värejä, muotoja ja esineitä.

Esimerkiksi uudessa Sago Mini Toolbox sovelluksessa rakennetaan talo yhdessä hamsterin kanssa. (ViihdeVintiöt 2016.) Sovellussarjan pystyy lataamaan iOS-, android ja Windows pohjaisiin laitteisiin hintaan 2,99 euroa per peli.



Kuva 17 Sago Mini sovellukset (Sago Mini 2016).

Toca Robot lab on yksi Toca Bocan sovellussarjasta. Sovelluksessa luodaan oma robotti, alueelta löytyvistä osista, esimerkiksi talosta löytyvästä televisiosta saa robotilleen oivan pään ja putkista saa hyvät kädet ja jalat (kuva 18). Toca Robot labin avulla lapset saavat olla luovia ja suunnitella omat robotit haluamallaan materiaaleilla ja työkaluilla. (Apple inc 2016.) Toca robot lab kehittää lapsen luovuutta ja päättelykykyä.



Kuva 18 Toca Robot Lab (Apple Inc 2016).

Toca Boca on peli studio, joka kehittää ja tekee digitaalisia pelejä ja leluja lapsille. Toca Bocan kehittäjien mielestä pelaaminen ja hauskan pitäminen ovat paras tapa oppia maailmasta. Toca Bocan kehittämät sovellukset ja lelut kehittävät ja auttavat stimuloimaan lapsen (miksei myös aikuisen) mielikuvitusta. Toca Boca tekee pelit ja lelut turvallisesti, ilman kolmansiä osapuolia, kuten mainontaa tai sovelluksen sisäisiä ostoksia. (Apple 2016.)

Toca Robot Labin ja muut Toca Bocan kehittämät sovelluksen pystyy lataamaan sekä iOS -pohjaisiin laitteisiin että Android pohjaisiin tabletteihin 2,99 eurolla. Windows pohjaisiin laitteisiin on muutama Toca Bocan kehittämä sovellus, joiden hankintahinta on sama 2,99 euroa.

5.6 Ruotsinkielisen päiväkodin sovellus

Sovellus suunnitellaan yhdessä Lahden ruotsinkielisen päiväkodin yksikön vastaavan Anna Moberg-Jokisen sekä työntekijöiden kanssa. Pohditaan, sitä onko kyseisellä sovelluksella käyttöä. Mitä kaikkea siinä pitäisi olla,

että se olisi hyödyllinen sekä työntekijöille, että lasten vanhemmille. Sovellukseen otetaan mallia kouluissa käytettävästä Wilma sovelluksesta (kuvat 19 ja 20) ja muksunetistä.

| | Mon 18.05. | Tue 19.05. | Wed 20.05. | Thu 21.05. | Fri 22.05. |
|----|------------|------------|------------|------------|------------|
| 8 | | | | | |
| 9 | ENA | | HI | | |
| 10 | ENA | HI | | ET | OP |
| 11 | BI | ET | | HI | RUA |
| 12 | FY | | GE | | ENA |
| 13 | | | VTS | | ENA |

Kuva 19 Wilma sovellus, Schedule, iPad (Apple Inc 2016).

| From | Subject | Time |
|--------------------------|-------------------------------------|------------------|
| Leppärousku Leevi (L...) | Terveiset Esimerkkilän yläkoulusta! | 13.11.2014 11:18 |
| Svensson Stina (SVS) | Hälsningar från sommaruniversitet! | 13.11.2014 11:16 |
| Shakespeare Sharon (...) | Greetings from Sampleshire school! | 13.11.2014 11:13 |
| Shakespeare Sharon (...) | Lorem ipsum | 13.11.2014 10:55 |
| Leppärousku Leevi (L...) | Lorem ipsum | 13.11.2014 10:49 |
| Svensson Stina (SVS) | Lorem ipsum | 13.11.2014 10:40 |

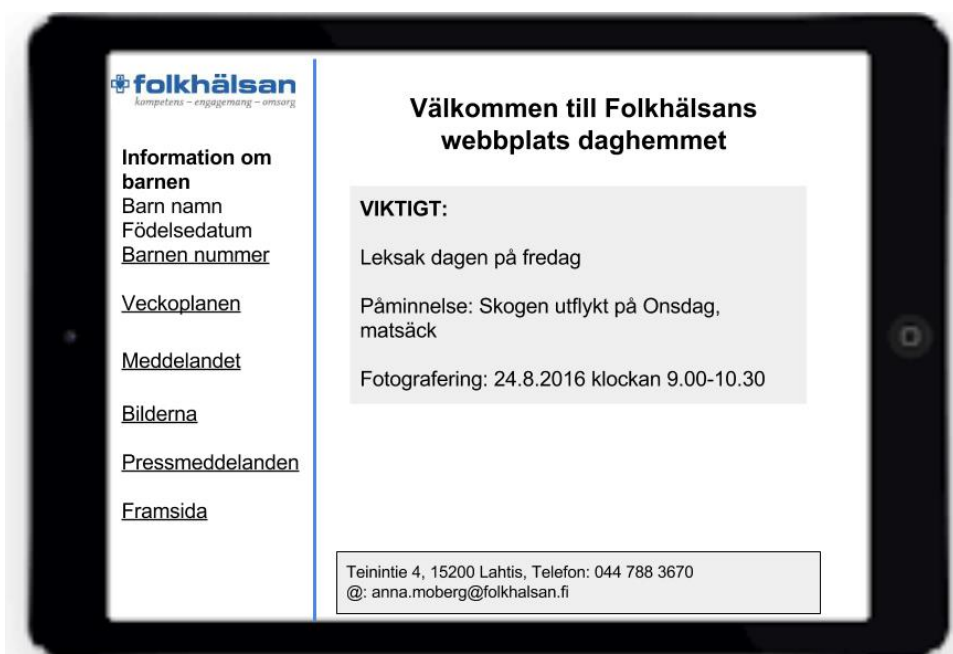
Kuva 20 Wilma sovellus, message, iPad (Apple Inc 2016).

Päiväkodin omaan sovellukseen (kuva 21) kirjaudutaan omilla tunnuksilla, jotka saadaan päiväkodilta, kun lapsi on kirjattu päiväkodin kirjoille. Kirjautumissivu on yksinkertainen, siinä näkyy Folkhälsanin logo sekä kirjautumispalkki. Kirjautumissivulle syötetään päiväkodilta saatu tunnus ja salasana. Salasana tulee vaihtaa ensimmäisen kirjautumisen jälkeen.



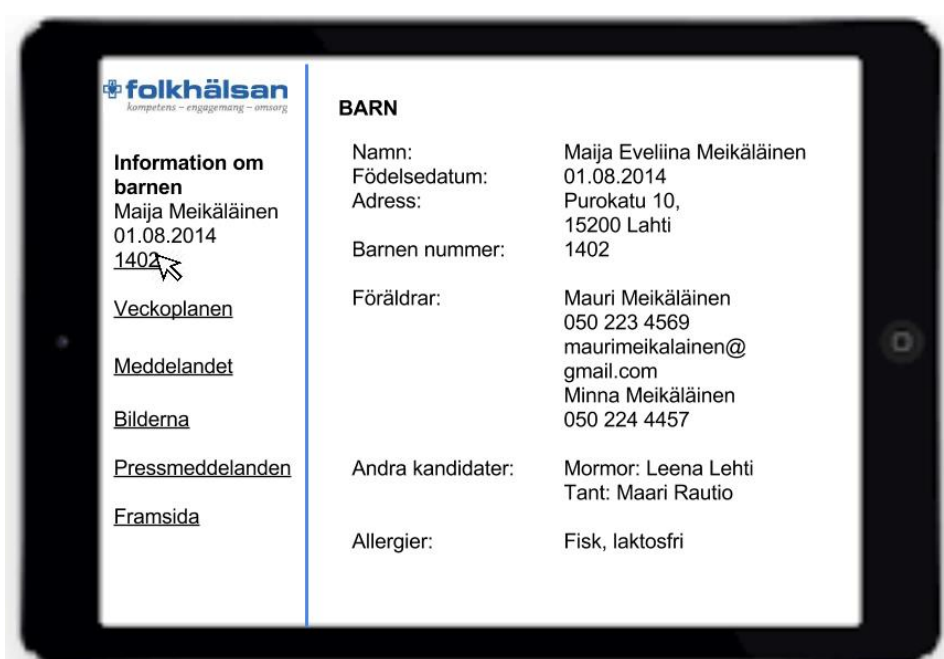
Kuva 21 Päiväkodin oman sovelluksen kirjautumissivu

Päiväkodin oman sovelluksen etusivulta (kuva 22) löytyy päiväkodin ja päiväkodin yksikönjohtajan tärkeimmät tiedot, kuten osoite, puhelinnumero. Siellä näkyy tärkeimmät ja ajankohtaisimmat asiat ja tiedotteet, esimerkiksi ensi keskiviikkona alkavat taas metsäretket, muistakaa eväät mukaan ja toinen esimerkiksi 24.8 valokuvaus 9.00-10.30 välisenä aikana.



Kuva 22 Päiväkodin oma sovellus, etusivu

Päiväkodin omaan sovellukseen jokaiselle lapselle luodaan oma tili. Tilin käyttöoikeus on molemmilla lapsen vanhemmilla. Tilissä näkyy lapsen tärkeimmät tiedot, kuten nimi, syntymäaika, osoite, vanhempien nimet ja yhteystiedot. Sieltä löytyy myös tiedot niistä henkilöistä, jotka voivat tarvittaessa noutaa lapsen kotiin päiväkodista, jos vanhemmat eivät jostain syystä pääse hakemaan lastaan kotiin. Sivulla näkyy lapsen mahdolliset allergiat ja käytössä olevat lääkkeet, mikäli se on tärkeää lapsen terveyden kannalta. Kuvan 23 esimerkissä on Maija Eveliina Meikäläisen tiedot, Maija on aiemmin esitetyn Maurin nuorimmainen lapsi.



Kuva 23 Päiväkodin oma sovellus, lapsen tiedot

Sovelluksesta löytyy päiväkodin viikkosuunnitelma, missä näkyy tuntikohtaisesti mitä tapahtuu mitäkin minäkin päivänä tiettyyn kellon aikaan (kuva 24). Esimerkiksi maanantai: Päiväkoti aukeaa 7.00 (tarvittaessa aikaisemmin). Aamupala on tarjolla 8.00-9.00 välisenä aikana, niille lapsille, jotka ovat tulleet siihen mennessä päiväkodille. Viikkosuunnitelman mukainen toiminta alkaa kello 9.00, jolloin on yhdessä oloa ja leikkimistä. Kymmenen aikaan on ulkoilu aika joka kestää tunnin verran. Ulkoilun jälkeen on lounas (11.00-12.00). Lounaan jälkeen on päiväunien ja rauhottumisen aika, tämä kestää 12.00-14.00. Päiväunien ja rauhottumisen jälkeen on välipalan aika, joka kestää noin puol tuntia.

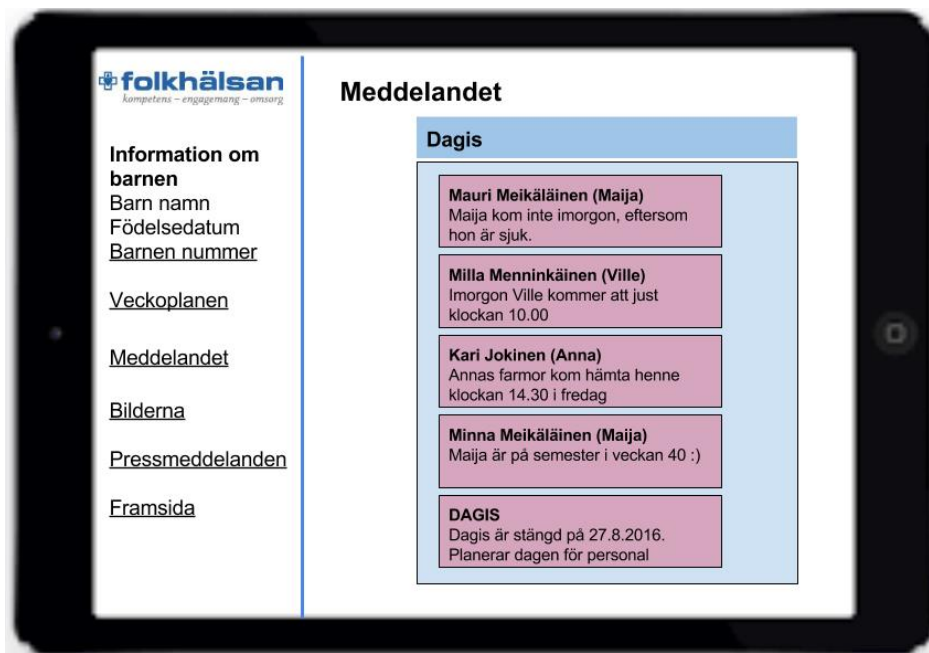
Välipalan jälkeen on hetki aikaa leikkiä ennen kuin lapset menevät taas ulkoilemaan. Päiväkoti sulkeutuu kello 17.00.

| | Måndag | Tisdag | Onsdag | Torsdag | Fredag |
|---------------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| 9.00 - 10.00 | Gemensam Samling | Tema | Rörelse / Sångstund | Tema | Gemensam Sångstund |
| 10.00 - 11.00 | Utevistelse | Utevistelse | Utevistelse | Utevistelse | Utevistelse |
| 11.00 - 12.00 | Lunch | Lunch | Lunch | Lunch | Lunch |
| 12.00 - 14.00 | Sovtid /vilan Tysta leken | Sovtid /vilan Tysta leken | Sovtid /vilan Tysta leken | Sovtid /vilan Tysta leken | Sovtid /vilan Tysta leken |
| 14.00 - 14.30 | Mellanmål | Mellanmål | Mellanmål | Mellanmål | Mellanmål |
| 14.30 - 15.00 | Läsa en bok Spela spel | Läsa en bok Spela spel | Läsa en bok Spela spel | Läsa en bok Spela spel | Läsa en bok Spela spel |
| 15.00 - 17.00 | Utevistelse | Utevistelse | Utevistelse | Utevistelse | Utevistelse |

Kuva 24 Päiväkodin oma sovellus, viikkosuunnitelma

Sovelluksessa toivottiin olevan viestiominaisuus (kuva 25), jonka avulla lasten vanhemmat voivat olla kätevästi yhteydessä päiväkotiin, silloin kun heillä on siihen aikaa, esimerkiksi ilmoittaa, että lapsi tulee seuraavana päivänä myöhemmin, tai lapsen isoäiti tulee hakemaan hänet perjantaina kello 14.30. Viesti ominaisuuden avulla päiväkodin työntekijät pystyvät kätevästi laittamaan sovelluksen kautta viestiä lasten vanhemmille. Viesti tulee näkyviin vain sovellukseen.

Sovelluksen kautta pystyisi laittamaan viestiä kiireellisemmissä asioissa vanhemmalle siten, että sovelluksesta lähtevä viesti tulee vanhemmalle joko teksitviestinä tai sähköpostina, riippuen vanhempien valinnasta. Sovellus ei kuitenkaan lakkauta puhelimella soittoa kaikista kiireellisimmistä asioissa, kuten sairastapaus tai muu vakavampi asia.



Kuva 25 Päiväkodin oma sovellus, viestiominaisuus

Moberg-Jokinen (2016) toivoi, että sovelluksessa olisi dokumenttien eli kuvien ja videoiden jakaminen vanhemmille iPadillä reaaliajassa (kuva 26). iPadilla sen takia, että koneella lähettäminen olisi hankalaa, koska päiväkodilla ei ole kuin yksi pöytäkone ja yksi kannettavatietokone, mutta ne ovat täysin eripuolella rakennusta, jolloin yhden työntekijän, tulisi poistua lasten keskuudesta ja jättää kaikki vastuu toiselle työntekijälle.



Kuva 26 Päiväkodin sovellus, kuvat

Sovelluksessa kuvan pystyisi parilla klikkauksella lähettämään kuvan lapsesta vanhemmalle tai lasten vanhemmat voisivat ladata oman lapsensa kuvia sovelluksesta itselleen. Esimerkkitapauksessa lähettää video tai kuva leikkivästä lapsesta, joka on juuri aloittanut päiväkodissa, tällöin lapsen vanhempi pystyy näkemään, että lapsi viihtyy päiväkodissa, vaikka olikin jäänyt itkemään vanhemman poistuessa (Moberg-Jokinen 2016).

Sovellus täytyy olla hyvin suojattu, koska siellä on lasten kuvia, se asia täytyisi miettiä tarkoin, jos ja kun sovellusta joskus oikeasti lähdettaisiin toteuttamaan. Kuvien ei ikinä pidä päätyä kolmannelle osapuolelle. Tästä aiheesta saatiin hyvää keskustelua työntekijöiden kanssa. Eli miten estetään se, että lasten kuvat eivät päätyisi nettiin esimerkiksi, jos joku lasten vanhemmista ottaa kuvan esimerkiksi päiväkodin joulujuhlissa ja laittaa sen facebookiin tai muuhun sosiaaliseen mediaan (Moberg-Jokinen 2016). Monet vanhemmat eivät halua lapsensa näkyvän missään muodossa sosiaalisessa mediassa, mikä tuottaa ongelman. Ratkaisuksi tähän mietittiin, että vanhemmat keskustelisivat ryhmissä, kuinka tällaisissa tilanteissa toimitaan.

5.7 Yhteenveto työn tuloksista

Työn aikana saatiin esiin useita vaihtoehtoja siitä, miten päiväkodissa voitaisiin hyödyntää tablettia. Ruotsinkielisessä päiväkodissa hyödynnetään tablettia jo vähän, sillä sitä käytetään kuvien ja videoiden ottamisen välineenä, sekä etsitään Youtubesta videoita erilaisista leikeistä ja lauluista. Opinnäytetyön aikana saaduista tuloksista valittiin uudet tulokset, joiden avulla päiväkotito voi hyödyntää tablettia entistä enemmän päiväkotityössään. Tulokset, jotka haluttiin tuoda esille ovat E-kirja, opetuspelit ja päiväkodin oma sovellus, koska ne ovat päiväkodille parhaat sovellus ehdotukset, joiden avulla päiväkodin työntekijät voivat hyödyntää tablettia enemmän työssään sekä lasten kanssa.

Päiväkodin omaa sovellusta kannattaa lähteä kehittämään eteenpäin, koska siitä hyötyvät niin lapset, lasten vanhemmat ja päiväkodin

työntekijät. Sovelluksen avulla saataisiin uusi kommunikointi väline kodin ja päiväkodin välille. Päiväkodin sovelluksen kautta pystyttäisiin kätevästi lähettämään kuvia lapsesta lapsen vanhemmalle.

6 JOHTOPÄÄTÖKSET

Opinnäytetyön tavoitteena oli löytää erilaisia digitaalisia ehdotuksia, siitä miten Lahdessa toimivan ruotsinkielisen päiväkodin työntekijät voisivat hyödyntää tablettia työssään sekä lasten kanssa. Työn tavoitteena oli löytää erilaisia ratkaisuja tabletin hyödyntämiseen päiväkotityössä sekä lasten kanssa. Työn aikana benchmarkattiin muita päiväkoteja, miten he hyödyntävät tablettia päiväkodissa. Tässä opinnäytetyössä hahmoteltiin visuaalisesti, se miltä päiväkodille tarkoitettu mobiilisovellus näyttää, mitä kaikkea siinä on ja miten sitä pystytään hyödyntämään.

Tuloksiksi tutkimuksista jo olemassa olevista sovelluksista löydettiin iMovie -sovellus, opetuspelejä, E-kirjoja, mistä kaikkialta niitä voi lukea, ja Youtube. Nykyään on olemassa jo paljon digitaalista opetusmateriaalia, mutta nekään eivät enää riitä, vaan kaivataan opetuspelejä, tällä tarkoitetaan peliä, jossa on opetussisältöä. Näiden opetuspelien myötä lapsi oppii huomaamattaan asioita. Ehdotuksia opetuspeleistä ovat Nuottiniitty, Ekapeli, Smartkid maths, Lolan ABC -juhlat, Sago Mini -sarja ja Toca Robot Lab ja muut Toca Boca -sarjan opetuspelit

Tässä työssä pyrittiin vastaamaan kolmeen kysymykseen: 1. Miten tablettia voidaan hyödyntää enemmän päiväkotityössä? *Tähän kysymykseen löytyi kolme digitalista ratkaisua, E-kirja, opetuspelit sekä päiväkodille suunniteltu oma sovellus ja ne sovellukset, jotka ovat jo päiväkodin käytössä eli Youtube ja iMovie.* 2. Miten laite vaikuttaa lasten oppimiseen ja käyttäytymiseen? *Tabletilla on vaikutusta lapsen käyttäytymiseen ja oppimiseen, mutta tabletin käyttöä tulee rajata, sillä tabletin tuijottaminen ja pitkään sen kanssa työskentely vaikuttaa sekä lapsen että nuoren vireystilaan. Lapsen oppimiseen pystytään vaikuttamaan lapsen ikäiselle ja tabletille suunnitelluilla opetuspeleillä, jotka kehittävät lapsen loogista päättelyä, opettaa numeroita, kirjaimia värejä ja niin edelleen.* Ja 3. Millaisia ratkaisuja laite ja sen eri sovellukset antavat työskentelyyn? *Tabletin avulla pystytään monimuotoistamaan työskentelyä, sen avulla pystytään ratkaisemaan ongelmia ja etsimään esimerkiksi uusia leikkejä ja askarteluohjeita.*

Näiden kolmen digitaalisen sovellus ehdotuksen avulla kehitetään lasten oppimista, saadaan uusia välineitä työhön ja saadaan kaivattu uusi kommunikointi väline kodin ja päiväkodin välille. Työlle asetettu päätavoite löytää digitaalisia ehdotuksia päiväkodin työntekijöille saavutettiin, koska löydettiin kolme erilaista ratkaisua, siihen miten he voivat hyödyntää tablettiaan enemmän työssään sekä lasten kanssa.

6.1 Oma oppiminen ja kehitysmahdollisuus

Opinnäytetyön tavoitteiden asettaminen ja työn rajaaminen onnistuivat mielestäni suhteellisen helposti, koska siitä keskusteltiin yhdessä toimeksiantajan kanssa, että mikä olisi heille paras mahdollinen tapa tehdä työ. Prosessin aikana pyrin pitämään toimeksiantajan ajan tasalla siitä missä ollaan menossa, tästä seurasi se hyvä puoli, että toimeksiantaja pystyi kertomaan mielipiteensä jo varhaisessa vaiheessa.

Toimeksiantajalta sain hyviä ohjeita ja ideoita työn edetessä. Suurin haaste tämän opinnäytetyön tekemisessä on ollut aika, koska päiväkotia oli kesäajan kiinni, mikä osaltaan on vaikuttanut siihen, että aika on ollut kortilla.

Jatkotutkimus ehdotukseni olisikin IT-puolen opiskelijalle, eli joku voisi lähteä oikeasti toteuttamaan ja koodaamaan päiväkodin oman sovelluksen BETA-versiota ja testata sitä, sitten päiväkodin työntekijöiden ja lasten vanhempien kanssa. Toinen jatkotutkimus ehdotus on, lähteä tutkimaan sitä mitä mieltä lasten vanhemmat ovat tabletin käyttämisestä päiväkodissa yhtenä dokumentointi- ja opetusvälineenä.

LÄHTEET

Adlibris. 2016. Digitaaliset kirjat ja Letto Frontlight – näin ne toimivat. [viitattu 10.8.2016]. Adlibris. Saatavissa:

<http://www.adlibris.com/fi/asiakaspalvelu/ebooks-ios>

Adlibris. 2016. e böcker. [viitattu 10.8.2016]. Adlibris. Saatavissa:

http://www.adlibris.com/se/sok?q=e+b%3%b6cker&filter=format_sv:e-bok&filter=categoryfacet:b%3%b6cker%2fbarn+%26+ungdom&filter=age_group:10

Alasoini, T. 2015. Digitalisaatio muuttaa työtä. [viitattu 13.4.2016].

Työpoliittinen Aikakauskirja 2/2015. Saatavissa:

<https://www.tem.fi/files/43130/alasoini.pdf>

Apple Inc. 2016. iBooks. [viitattu 10.8.2016]. Apple Inc. Saatavissa:

<http://www.apple.com/ibooks/>

Apple Inc. 2016. Imovie for iOS. [viitattu 7.8.2016]. Apple Inc. Saatavissa:

<http://www.apple.com/ios/imovie/>

Apple Inc. 2016. Vertaile iPad-malleja. [viitattu 20.6.2016]. Apple Inc.

Saatavissa: <http://www.apple.com/fi/ipad/compare/>

Apple Inc. 2016. Smartkid maths. [viitattu 11.7.2016]. Apple Inc.

Saatavissa:

<https://itunes.apple.com/fi/app/smartkid/id661639471?l=fi&mt=8>

Apple Inc. 2016. Toca Robot Lab. [viitattu 31.7.2016]. Apple Inc.

Saatavissa: <https://itunes.apple.com/us/app/toca-robot-lab/id434826169?mt=8>

Apple Inc. 2016. Wilma. [viitattu 2.8.2016]. Apple Inc. Saatavissa:

<https://itunes.apple.com/fi/app/wilma/id937159637?mt=8>

Computer Hope. 2016. Tablet. [viitattu 20.6.2016]. Computer Hope.

Saatavissa: <http://www.computerhope.com/jargon/t/tablet.htm>

Cull, J. 2013. European Commission Accepts Proposal by Penguin to End Apple E-Book Pricing Deal. [viitattu 10.8.2016]. MacRumors. Saatavissa: <http://www.macrumors.com/2013/07/25/european-commission-accepts-proposal-by-penguin-to-end-apple-e-book-pricing-deal/>

DNA. 2016. Tabletin käyttö aloitetaan jo 1-vuotiaana. [viitattu 31.8.2016]. DNA. Saatavissa: <https://www.dna.fi/dna-oy/tabletin-kaytto-aloitetaan-jo-1-vuotiaana>

Folkhälsan. 2016. Om oss. [viitattu 20.6.2016]. Folkhälsan. Saatavissa: <http://www.folkhalsan.fi/startside/Om-oss/>

Folkhälsan. 2016. Toimintamme. [viitattu 20.6.2016]. Folkhälsan. Saatavissa: <http://www.folkhalsan.fi/fi/startside/Toimintamme/>

Gartner. 2016. Digitalization. [viitattu 7.4.2016]. IT Glossary. Saatavissa: <http://www.gartner.com/it-glossary/digitalization/>

Govenius-Thim, A. 2016. Sijaistava lastentarhanopettaja. Folkhälsan Valfärd Ab. Haastateltu 9.8.2016.

Halme, H. 2016. Itäisen alueen aluepäiväkodinjohtaja. Lahden kaupunki. Haastateltu 2.8.2016.

Hensku. 2015. Ekapeli. [viitattu 11.7.2016]. Henskunblogi. Saatavissa: <http://henskublogi.blogspot.fi/2015/01/ekapelin-esittely.html>

Hiltunen, L. 2016. Graduaineiston analysointi. [viitattu 14.4.2016] Jyväskylän Yliopisto. Saatavissa: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&ved=0ahUKEwiRr-vcvI7MAhWK3SwKHVIPDakQFggpMAI&url=http%3A%2F%2Fwww.mit.jyu.fi%2Fope%2Fkurssit%2FGraduryhma%2Fesitysmateriaali%2F5%2520aineiston_analysointi.ppt&usq=AFQjCNEkBF0IMWaM9pa9ETZg1Eu9TIsibw&sig2=Jjb9NylVeVdceg5ulyx52g&cad=rja

Inspirans. 2016. Kvalitatiivinen tutkimus luo aina uutta. [viitattu 14.4.2016]
Inspirans Oy. Saatavissa: <http://www.inspirans.fi/kvalitatiivinen-tutkimus/>

Interaction Design Foundation. 2016. Service Design - Design is Not Just for Products. [Viitattu 4.10.2016]. Interaction Design Foundation.
Saatavissa: <https://www.interaction-design.org/literature/article/service-design-design-is-not-just-for-products>

iTunes preview. 2016. Lolan ABC-juhlat FREE - Opi lukemaan. [viitattu 11.7.2016]. Apple Inc. Saatavissa: <https://itunes.apple.com/fi/app/lolan-abc-juhlat-free-opi/id665857713?l=fi&mt=8>

Kauppinen, S. 2016. Päiväkodin johtaja. Touhula Liikuntapäiväkoti Karisto. Haastateltu 2.8.2016.

Koppa. 2015. Laadullinen tutkimus. [viitattu 14.4.2016] Jyväskylän Yliopisto. Saatavissa:
<https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimusstrategiat/laadullinen-tutkimus>

Kudler, D. 2015. What IS an Ebook? [viitattu 10.8.2016]. The Book Designer. Saatavissa: <http://www.thebookdesigner.com/2015/06/what-is-an-ebook/>

Kulmat.fi. 2016. Palvelumuotoilu. [viitattu 13.4.2016] Kulmat.fi. Saatavissa: <http://www.kulmat.fi/tutkimustietoa/palvelumuotoilu>

Kullström, M. 2016. Lastentarhaopettaja. Folkälsan Välfärd Ab. Haastateltu 9.8.2016.

Kuningaskuluttaja. 2015. 5 kotimaista opetuspeleä lapsille. [viitattu 11.7.2016]. Yleisradio. Saatavissa: <http://yle.fi/aihe/artikkeli/2015/05/16/5-kotimaista-opetuspeleja-lapsille>

Lehtiniitty, M. 2013. Parhaita mobiilipalveluja Suomesta: erityisesti lapsille sopivassa Joining Hands 2:ssa yhdistellään käsiä. [Viitattu 11.7.2016]. Mobiili.fi Saatavissa: <http://mobiili.fi/2013/11/24/parhaita-mobiilipalveluja->

[suomesta-erityisesti-lapsille-sopivassa-joining-hands-2ssa-yhdistellaan-kasia/](#)

Lintulahti, M. 2014. Median tulevaisuus ja 13 trendiä – mitä media on vuonna 2030? [viitattu 31.7.2016]. Digitalistnetwork. Saatavissa: <http://digitalistnetwork.com/median-tulevaisuus-ja-13-trendia-mita-media-vuonna-2030/>

Moberg-Jokinen, A. 2015. Yksikön vastaava. Folkhälsan Välfärd Ab. Haastateltu 2.8.2016.

Mobile Means. 2013. Suomen Punainen Risti – virallinen mobiilisovellus. [viitattu 27.6.2016]. Mobile Means. Saatavissa: <http://mobilemeans.com/punainen-risti/>

Muksunkirja. 2016. Ominaisuudet. [viitattu 6.10.2016]. Muksunkirja. Saatavissa: <http://www.muksunkirja.fi/muksunkirja/>

Mäkinen, T. 2016. Lastentarhaopettaja. Folkhälsan Välfärd Ab. Haastateltu 9.8.2016.

Nay, J. 2014. Kid's Corner: Learning Math With SmartKid Maths for Windows Phone. [Viitattu 11.7.2016]. 1800 Pocket / PC. Saatavissa: <http://www.1800pocketpc.com/educational-app-for-children-smartkid-maths-appdeals/>

Oinonen, S. 2011. Mitä palvelumuotoilu on. [viitattu 13.4.2016]. HUB. Saatavissa: <http://videonet.fi/web/thl/tervesos2011/ke2/oinonen.pdf>

Pohjanen, M. 2012. Osallistava haastattelu. [viitattu 14.4.2016] Finnish Network of Living Labs. Saatavissa: <https://fnoll.wordpress.com/2012/05/22/osallistava-haastattelu/>

Ross, J. & Besterfield, D. 2008. benchmarking. [viitattu 27.6.2016]. Total Quality Management. Saatavissa: <https://totalqualitymanagement.wordpress.com/2008/09/12/benchmarking/>

Rovaniemen kaupunki. 2016. Sähköinen asiointi. [viitattu 2.8.2016].

Rovaniemen kaupunki. Saatavissa: <http://www.hyvinkaa.fi/kasvatus-ja-koulutus/varhaiskasvatus/paivahoito/muksunetti/>

Sago Sago Toys Inc. 2016. Sago Mini. [viitattu 21.7.2016]. Sago Sago Toys Inc. Saatavissa: <http://www.sagomini.com/>

Sanoma. 2016. Mobiilisovellukset. [viitattu 8.4.2016]. Sanoma. Saatavissa: <https://sanoma.com/fi/tietosuoja/tuotekohtaiset-tarkennukset/mobiilisovellukset>

Santaharhu, T. 2014. Pienten lasten pelaaminen on sosiaalisempaa kuin huolipuhe antaa ymmärtää. [Viitattu 31.8.2016]. Yle. Saatavissa: http://yle.fi/uutiset/pienten_lasten_pelaaminen_on_sosiaalisempaa_kuin_huolipuhe_antaa_ymmartaa/7548044

Suni, S. 2016. Mobiilikehitys – applkaatiot. [viitattu 8.4.2016]. Valu. Saatavissa: <http://www.valu.fi/mobiilikehitys-aplikaatiot>

S-Verkkopalvelut Oy. 2016. Apple iPad Air 2 Wi-Fi 16GB Silver. [viitattu 20.6.2016]. Prisma.fi. Saatavissa: <https://www.prisma.fi/fi/prisma/apple-ipad-air-2-wi-fi-16gb-silver>

Turja-Harjula, M. 2016. Villa Piiparin päiväkodinjohtaja. Lahden kaupunki. Haastateltu 2.8.2016.

Vaarala, N. 2016. Tylistä sählöisistä teksteistä jäänittäviin oppimispeleihin [viitattu 11.8.2016]. Etelä-Suomen Sanomat, A10, 7.8.2016.

Valtionkonttori. 2016. Digitalisaatio. [viitattu 7.4.2016]. Valtionkonttori. Saatavissa: http://www.valtiokonttori.fi/fi-FI/Virastoille_ja_laitoksille/Digitalisaatio

Varhaiskasvatuspalvelut. 2015. Muksunetti. [viitattu 2.8.2016]. Hyvinkään kaupunki. Saatavissa: <http://www.hyvinkaa.fi/kasvatus-ja-koulutus/varhaiskasvatus/paivahoito/muksunetti/>

Varkamo. 2016. Digitalisaatio päiväkodeissa. [viitattu 16.9.2016].

Varhaiskavatus muuttuvissa oppimisympäristöissä. Saatavissa:

<https://varkamo.wordpress.com/2016/01/20/digitalisaatio-paivakodeissa/>

ViihdeVintiöt. 2016. Nuori työkonefani pääsee hamsterin kanssa

kaivuuhommiin. [viitattu 21.7.2016]. Viihdevintiöt. Saatavissa:

<http://viihdevintiot.com/2016/02/17/pieni-tyokonefani-paasee-hamsterin-kansssa-kaivuuhommiin/>

Web-opas. 2011. Mikä on Youtube? [Viitattu 31.7.2016]. Web-opas.net.

Saatavissa: http://www.webopas.net/mika_youtube.html

Yhteishyvä. 2014. Askartele lahjapaukkauksia. [Viitattu 31.7.2016].

Yhteishyvä. Saatavissa:

<https://www.youtube.com/watch?v=kNxd52A9NxY>

LIITTEET

| Sovellus | Kehittäjä | Kohderyhmä | Hinta | Käyttöjärjestelmä | Ominaisuudet |
|------------------|--|-----------------|--|------------------------------|---|
| Nuottitiitty | Pikku Kakkonen BUU-klubben | alle 5 vuotiaat | ilmainen | iOS, Android | Pelissä leikittään väreillä ja säveillä, lapsi oppii kuinka yksittäiset sävelet muodostavat melodioita. Sovellus on myös hyvä tapa oppia kosketusnäyttöjen maailmaan |
| Ekapeli | Professori Heikki Lyytinen yhdessä Jyväskylän yliopiston ja Niko Mäki instituutin kanssa | Esikouluikäiset | ilmainen | iOS, Android, Windows ja MAC | Pelissä harjoitellaan kirjain-äänteitä. Äänteitä opetellaan esimerkiksi roikkuen taivaalla ilmapalloilla tai seuraten sammakon toimia. Pelin avulla lapsi oppii lukutaidon alkeita. |
| Smartkid maths | Skillpixels Ltd | 4-8 vuotiaat | Windows: 3,49, iOS: 4,99 Olemassa myös ilmainen kokeilu versio | Windows-phone, iOS | Pelissä nuorimmat lapset voivat opetella numeroita ja yksinkertaisimpia laskuja. Vanhemmat lapset voivat harjoitella kellonaikoja, yksiköitä ja lukusuoria. |
| Lolan ABC-juhlat | Beiz | 3-6 vuotiaat | iOS: 4,99€, Android: 4,49€ | iOS- ja Android p | Pelissä lapsi opettelee vokaalien tunnistusta ja kirjoitustehtäviä ja jatkuu aina konsonanttien kautta sanojen tunnistus ja kirjoitustehtäviin |
| Sago mini | Sago Mini | 1-3 vuotiaat | iOS, Android ja Windows: 2,99€/peili | iOS, Android ja Windows | Sago Mini Toolbox pelissä rakennetaan talo yhdessä hamsterin kanssa |
| Toca Robot Lab | Toca Boca | 1-6 vuotiaat | iOS, Android ja Windows: 2,99€/peili | iOS, Android ja Windows | Pelissä luodaan oma robotti, alueelta löytyvistä osista, esimerkiksi talosta löytyvästä televisioista saa robotilleen oivan pään ja putkista saa hyvät kädet ja jalat |