



TAMPEREEN
AMMATTIKORKEAKOULU

TIETO- JA VIESTINTÄTEKNOLOGIA SEKÄ MEDIAKASVATUS OSANA VARHAISKASVA- TUKSEN OPPIMISYMPÄRISTÖJÄ

Digitaalisen oppimisympäristön mahdolli-
suudet ja haasteet

Katariina Jokipaltio

Jonna Larvos-Taalikka

Opinnäytetyö
Toukokuu 2018
Sosionomikoulutus



TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Sosionomikoulutus

JOKIPALTIO, KATARIINA & LARVOS-TAALIKKA, JONNA:

Tieto- ja viestintäteknologia sekä mediakasvatus osana varhaiskasvatuksen oppimisympäristöjä.

Digitaalisen oppimisympäristön mahdollisuudet ja haasteet

Opinnäytetyö sivua 101, joista liitteitä 22 sivua

Toukokuu 2018

Tämän toiminnallisen opinnäytetyön tarkoituksena oli tuoda uusia näkökulmia tieto- ja viestintäteknologian hyödyntämiseen varhaiskasvatuksen oppimisympäristöissä sekä osoittaa mahdollisuuksia laitteiden ja sovellusten pedagogiseen käyttöön. Yhteistyökumppanina oli tamperelainen päiväkotit. Opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää, millaisia haasteita ja mahdollisuuksia päiväkodin digitaalisessa oppimisympäristössä on sekä miten lapsen omaehtoista mediatuottamista voidaan tukea digitaalisessa oppimisympäristössä.

Tutkimus oli laadullinen eli kvalitatiivinen. Opinnäytetyön luonteesta johtuen työhön kuuluu kaksi tuotosta, jotka ovat opinnäytetyöraportti ja opas. Osana opinnäytetyötä toteutettiin toiminnallinen Mediaetsiväkerho, jonka tarkoituksena oli antaa käytännönläheistä tietoa siitä, miten tieto- ja viestintäteknologiaa voidaan hyödyntää osana pedagogista toimintaa. Kerhoon osallistui päiväkodin neljä lastentarhanopettajaa ja kahdeksan 5-vuotiasta lasta. Kerhokertoja oli yhteensä kuusi. Kerhokerroilla käytettiin tieto- ja viestintäteknologiaa osana mediakasvatusta. Tutkimusmenetelmänä käytettiin kyselyä, jolla kartoitettiin päiväkodin digitaalisen oppimisympäristön lähtötilannetta sekä osallistuvaa havainnointia Mediaetsiväkerhon aikana. Havainnoinnin apukeinona käytettiin videointia.

Opinnäytetyö toi esille digitaalisen oppimisympäristön mahdollisuudet ja haasteet. Tulosten perusteella digitaalisen oppimisympäristön haasteeksi nousivat erityisesti tieto- ja viestintäteknologisten laitteiden toimivuus ja sijainti oppimisympäristössä. Haasteita ilmeni myös kasvattajien tieto- ja viestintäteknologisissa taidoissa. Tutkimuksen mukaan kasvattajan roolilla on suuri merkitys digitaalisessa oppimisympäristössä. Parhaimmillaan tieto- ja viestintäteknologian käyttäminen digitaalisessa oppimisympäristössä tukee ja innostaa oppimista sekä mahdollistaa näkemään oppimisympäristön laajemmassa kontekstissa. Tieto- ja viestintäteknologisten laitteiden hyödyntäminen mahdollistaa mediakasvatuksen yhdistämisen osaksi laitteiden käyttöä luontaisella ja lasta innostavalla tavalla. Digitaalisen oppimisympäristön mahdollisuuksiksi nousivat dokumentointi ja yhdenvertaisten tieto- ja viestintäteknologisten taitojen kehittyminen. Omaehtoista mediatuottamista tukee erityisesti lapsen toimijuuden ja osallisuuden mahdollistaminen.

Tuloksista voidaan päätellä, että tieto- ja viestintäteknologiaa voidaan käyttää digitaalisessa oppimisympäristössä oppimisen välineenä ja oppimisen kohteena. Digitaalista oppimisympäristöä kehitettäessä tulee huomioida tieto- ja viestintäteknologisten laitteiden fyysinen sijainti, helppokäyttöisyys, aikuisen rooli sekä lapsen toimijuus. Nämä ovat edellytyksiä sujuvalle ja oppimista tukevalle toiminnalle.

Asiasanat: digitaalinen oppimisympäristö, tieto- ja viestintäteknologia, mediakasvatus, omaehtoinen mediatuottaminen

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Social Services

JOKIPALTIO, KATARIINA & LARVOS-TAALIKKA, JONNA:

Information and Communication Technology and Media Education as part of Digital Learning Environments.

Opportunities and Challenges in Digital Learning Environments.

Bachelor's thesis 101 pages, appendices 22 pages

May 2018

The purpose was to examine how information and communication technology and education technology can be used for early childhood educational purposes. The aim was to show new opportunities for pedagogical use of equipment and applications.

This study was carried out as a project called Mediaetsiväkerho ("the media detective group"). The project pointed out what challenges and opportunities can be found in the day-care center's digital learning environment. The study was qualitative in nature, and based on the data collected through observations in the Mediaetsiväkerho group and from the questionnaires received from the kindergarten teachers. The material was analyzed using qualitative content analysis.

Based on the results, the challenge of the digital learning environment was the ITC skills of the educator and the functionality and location of information and communication technology devices in the learning environment. Furthermore, the results show that the role of the educator is important in the digital learning environment.

These results indicate that developing a digital learning environment, the physical location of the equipment, ease of use, the role of the adult and the child's agency need to be taken into account. At best, using information and communication technology in a digital learning environment supports and inspires learning and enables the learning environment to be seen in a broader context.

Key words: digital learning environment, media education, information and communication technology, self-contained media production

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	7
2	OPINNÄYTETYÖN TOTEUTUS	10
2.1	Aiheen valinta	10
2.2	Yhteistyötaho	11
2.3	Tutkimuksen tavoite ja tutkimuskysymykset	11
2.4	Tutkimusmenetelmät ja aineiston kerääminen.....	12
2.4.1	Kysely	13
2.4.2	Havainnointi	14
2.5	Aineiston analyysi.....	15
3	DIGITAALINEN OPPIMISYMPÄRISTÖ	18
3.1	Oppimisympäristö varhaiskasvatuksessa.....	18
3.2	Tieto- ja viestintäteknologia varhaiskasvatuksessa	19
3.3	Pedagoginen osaaminen tieto- ja viestintäteknologiassa	21
4	MEDIAKASVATUS VARHAISKASVATUKSESSA.....	24
4.1	Mediakasvatus	24
4.2	Varhaiskasvatus mediakasvatuksen perustana.....	25
4.3	Mediakasvatustietoisuus	27
4.4	Mediataidot	27
4.5	Omaehtoinen mediatuottaminen	29
5	DIGITAALISEN OPPIMISYMPÄRISTÖN ALKUKARTOITUS PÄIVÄKODISSA	30
6	MEDIAETSIVÄKERHON TOIMINTATUOKIOT	35
6.1	Toiminnallisen osuuden suunnittelu	35
6.2	Käytetyt työmenetelmät	36
6.3	Mediaetsiväkerhon toteutus	38
6.3.1	Valokuvaus.....	39
6.3.2	Digitaalinen kirja.....	40
6.3.3	Äänisuunnistus	41
6.3.4	Pelaaminen	41
6.3.5	Uutinen.....	42
6.3.6	Dokumentointi	43
7	DIGITAALISEN OPPIMISYMPÄRISTÖN HAASTEET.....	44
8	DIGITAALISEN OPPIMISYMPÄRISTÖN MAHDOLLISUUDET	50
9	OMAEHTOISEN MEDIATUOTTAMISEN TUKEMINEN.....	61
10	JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA	64
10.1	Tulosten yhteenvettoa	64

10.2 Ajatuksia opinnäytetyöprosessista	67
10.3 Tutkimuksen eettisyys ja luotettavuus	71
LÄHTEET	75
LIITTEET	80
Liite 1. Lastentarhanopettajille suunnattu kysely	80
Liite 2. Lastentarhanopettajille suunnattu havainnointilomake.....	82
Liite 3. Vanhemmille suunnattu tiedote	83
Liite 4. Toiminnallisen osuuden pedagogiset tavoitteet	85
Liite 5. Opas	87

LYHENTEET JA TERMIT

TVT Tieto- ja viestintäteknologia

.

1 JOHDANTO

Ympäröivä maailma ja teknologia kehittyvät hurjaa vauhtia, joten yhteiskunnassamme tarvitaan yhä enemmän tieto- ja viestintäteknologista osaamista ja ymmärrystä sen laajoista mahdollisuuksista. Tieto- ja viestintäteknologia sekä digitaaliset oppimisympäristöt ovat nousseet viime vuosina vahvasti esiin myös varhaiskasvatuksessa, mutta niistä on vain vähän tutkimustietoa. Lisäksi kasvattajien tietotaito tieto- ja viestintäteknologisten laitteiden pedagogisesta käytöstä ja niiden mahdollisuuksista on monella varhaiskasvatuksessa työskentelevällä kapea- alainen. Tämän keskustelun innoittamina halusimme lähteä tuomaan esille tieto- ja viestintäteknologian pedagogisia mahdollisuuksia haittojen sijaan. Emme halunneet kuitenkaan lähteä kokeilemaan uusia teknologisia ihmeitä vaan halusimme selvittää, millaisia mahdollisuuksia ja haasteita digitaaliseen oppimisympäristöön liittyy, ja miten voimme käytännönläheisellä toiminnalla kehittää tieto- ja viestintäteknologista osaamista käyttäen jo olemassa olevia resursseja. Tavoitteena on löytää sellaisia toimintatapoja ja menetelmiä, jotka tukevat lapsen osallisuutta ja lapsen omaehtoista mediatuottamista digitaalisessa oppimisympäristössä.

Koemme tärkeäksi nostaa tieto- ja viestintäteknologian rinnalle myös mediakasvatuksen, koska tieto- ja viestintäteknologia luo koko ajan uutta mediakulttuuria, jonka kanssa lapset ovat jatkuvassa vuorovaikutussuhteessa. Varhaiskasvatuksessa tämä näkyy osana lasten leikkejä ja toimintaa. Tarvitsemmekin valmiuksia ja taitoa käsitellä lasten kokemia mediasisältöjä. Mediaan suhtautumisessa on kuitenkin suuria eroja varhaiskasvatuksessa. Mediatutkimuksen suurin väittelyn aihe liittyy siihen, nähdäänkö mediankäyttö vaarallisenä vai nähdäänkö siinä mahdollisuuksia.

Tieto- ja viestintäteknologia sekä mediakasvatus eivät saa olla kuitenkaan riippuvaisia kasvattajien kiinnostuksesta. Tämän sijasta kasvattajien tulee pyrkiä etsimään keinoja edistää erilaisten mediataustojen omaavien lapsien mahdollisuuksia käyttää mediaa vastuullisesti ja monipuolisesti (Ahonen 2017, 24). Tätä näkökulmaa korostaa se, että lapsilla saattaa olla hyvinkin erilainen tausta median parista. Mediatutkimukset ovat osoittaneet, että mahdollisuus käyttää digitaalisia laitteita riippuu osittain yksilön kotimaasta, asuinalueesta, iästä, sukupuolesta, etnisyydestä ja sosioekonomisesta asemasta. (Mustola & Rissanen 2017, 309–310.)

Uusi Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet velvoittaa nyt ensi kertaa tutustumaan tietojen ja viestintäteknologian rooliin ja erilaisiin välineisiin, sovelluksiin ja peleihin sekä tuottamaan erilaisia sisältöjä itse hyödyntäen tietojen- ja viestintäteknologiaa varhaiskasvatuksen arjessa. Perusteet näkevät tietojen- ja viestintäteknologisen osaamisen tärkeänä lasten ja perheiden arjessa, ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa, sekä yhteiskunnallisessa osallistumisessa. Niiden osaaminen edistävät myös koulutuksellista ja kasvatuksellista tasa-arvoa. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016, 23–24.)

Opinnäytetyömme on työelämälähtöinen ja se toteutettiin osana Tampereen kaupungin Digiohjelma- hanketta, jonka tavoitteena on kehittää varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen oppimisympäristöjä erilaisilla digitaalisilla kokeiluilla. Hankkeen kautta opinnäytetyön työelämätahon yhteistyökumppaniksi määräytyi eräs tamperelainen päiväkotijoukko, jonka kanssa toteutimme opinnäytetyömme.

Opinnäytetyömme on toiminnallinen opinnäytetyö, joka sisältää kvalitatiivisen eli laadullisen tutkimuksen. Tarkoituksena on lastentarhanopettajille suunnatun kyselyn, toiminnallisen Mediaetsiväkerhon, havainnoinnin ja teoreettisen aineiston avulla vahvistaa varhaiskasvattajien pedagogista osaamista digitaalisten oppimisympäristöjen kehittämisessä. Tavoitteena on tuoda esiin digitaalisen oppimisympäristön mahdollisuuksia ja haasteita sekä sitä, miten lapsen omaehtoisen mediantuottamisen taitoja voidaan tukea digitaalisessa oppimisympäristössä. Valitsimme toiminnalliseksi osuudeksi mediakasvatukselliset toimintatuokit, koska näemme mediakasvatuksen kuuluvan oleellisesti tietojen- ja viestintäteknologiseen osaamiseen. Toiminnallisen opinnäytetyön konkreettisena tuotoksena teimme oppaan varhaiskasvattajien käyttöön. Oppaaseen on koottu tietoa ja erilaisia toimintamalleja, joissa hyödynnetään tietojen- ja viestintäteknologiaa osana pedagogista toimintaa.

Toiminnallisella opinnäytetyöllä pyrimme käytännönläheiseen toimintaan hyödyntäen erilaisia toimintamuotoja. Tavoitteissamme otimme huomioon valtakunnallisen Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet ja lapselle luontaiset tavat oppia ja toimia. Keskeisinä käsitteinä opinnäytetyössämme on mediakasvatus ja digitaalinen oppimisympäristö. Loimme tutkimukselle teoreettisen pohjan selvittämällä mediakasvatuksen ja digitaalisen oppimisympäristön yleisiä piirteitä ja lähtökohtia.

Opinnäytetyössämme käytämme tieto- ja viestintäteknologiasta lyhennettä TVT. Määritelmä on peräisin Varhaiskasvatussuunnitelman perusteista. Lastentarhanopettajille suunnatussa alkukartoituskyselyssä käytimme tieto- ja viestintäteknologisista laitteista nimitystä digilaitteet, koska tämä oli heille selkeämpi ja tutumpi käsite. Opinnäytetyössämme käytämme kuitenkin yhdenmukaisesti käsitettä tieto- ja viestintäteknologia.

2 OPINNÄYTETYÖN TOTEUTUS

2.1 Aiheen valinta

Digitaalisesta oppimisympäristöstä ja tieto- ja viestintäteknologian käytöstä varhaiskasvatuksen kontekstissa on vain vähän tutkimustietoa. Tutkimuksien sijasta viime vuosina on käynnistetty lukusia erilaisia kokeiluita ja hankkeita, joiden tavoitteena on kehittää digitaalisia oppimisympäristöjä. Aiheemme onkin erittäin ajankohtainen, koska Valtakunnallinen Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet velvoittavat käyttämään mediakasvatusta sekä tieto- ja viestintäteknologiaa osana monipuolista ja lasta osallistavaa oppimisympäristöä sekä laaja-alaista toimintaa, jossa lapsella tulee olla mahdollisuus tuottaa sisältöjä itse ja yhdessä muiden lasten kanssa. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016, 24.) Tästä syystä varhaiskasvattajien tulee miettiä, millä tavalla mediakasvatusta toteutetaan toiminnassa.

Mediakasvatuksesta on tehty paljon erilaisia tutkimuksia ja projekteja, jotka ovat mahdollistaneet uuden tiedon ja uudenlaisten toimintamallien syntymisen. Mediakasvatuksella on myös siten tärkeä osa tieto- ja viestintäteknologisten laitteiden käytössä. Mediakasvatuksen avulla tutustutaan lasten kanssa erilaisiin medioihin, mediasisältöihin ja niiden todenmukaisuuteen sekä kokeillaan median tuottamista leikinomaisissa ja turvallisissa ympäristöissä. Tavoitteena on harjoitella kehittyvää lähde- ja mediakriittisyyttä. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016, 44.) Varhaiskasvatuksessa tulisi myös entistä enemmän kiinnittää huomiota lasten leikkeihin ja niissä esiintyviin mediakokemuksiin sekä niiden käsittelemiseen yhdessä aikuisen ja muiden lasten kanssa. Tämä estää lasta jäämästä yksin mediakokemusten äärelle, jotka voivat olla haitallisia lapsen kehitykselle. (Mustola & Rissanen 2018, 310.)

Useat tutkimukset perustelevat mediakasvatuksen ja TVT tärkeyttä. Eräs näistä on uusin mediabarometritutkimus, jonka mukaan mediankäyttö alkaa jo vauvasta lähtien erilaisten kuvaohjelmien katselulla. Lisäksi erilaisten internetpalveluiden käyttö ja digitaalinen pelaaminen ovat yleistyneet lasten keskuudessa. Tutkimuksen mukaan varhaiskasvatuksessa tulisi huomioida erityisesti runsas audiovisuaalisten mediasisältöjen kulutus erilaisten kuvaohjelmien ja digitaalisten pelien muodossa, koska median tulkintataidot ovat tärkeitä jo alle kouluikäiselle lapsille. (Suoninen 2014, 93.)

2.2 Yhteistyötaho

Toteutimme opinnäytetyön yhteistyössä Tampereen kaupungin kanssa. Tampereen kaupungilla on Digiohjelma-hanke, jonka yhtenä tavoitteena on löytää tapoja hyödyntää digitalisaatiota oppimisen välineinä päiväkodeissa ja esikouluissa. Digiohjelman myötä varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen oppimisympäristöjä digitalisoidaan pienillä pedagogisilla kokeiluilla ympäri Tamperetta syksystä 2017 alkaen. Digitaalisten oppimisympäristöjen kehittäminen vastaa uuden Valtakunnallisen Varhaiskasvatussuunnitelman tavoitteita. (Varhaiskasvatuksen viestintä ja digitaaliset oppimisympäristöt 2017.) Hankkeen kautta määräytyi opinnäytetyön työelämätahon yhteistyökumppaniksi eräs tampere-lainen päiväkotitoiminta, jonka kanssa toteutimme opinnäytetyömme.

2.3 Tutkimuksen tavoite ja tutkimuskysymykset

Opinnäytetyön tavoitteena on tukea kasvattajia digitaalisen oppimisympäristön kehittämisessä sekä lisätä henkilökunnan valmiuksia suunnitella ja toteuttaa mediakasvatusta itse hyödyntäen erilaisia TVT-laitteita ja sovelluksia. Tavoitteena on tuoda esille mitä digitaalinen oppimisympäristö tarkoittaa ja mitkä ovat sen haasteita ja mahdollisuuksia. Tavoitteena on, että digitaaliset sisällöt ja välineet tulevat luontevaksi osaksi oppimisympäristöä ja pedagogista toimintaa tukien lasta osallistavaa oppimisympäristöä. Tutkimustulosten ja teorian pohjalta laadimme digitaalisten oppimisympäristöjen kehittämiseen soveltuvan mediakasvatuksellisen toimintamallin, jota voidaan käyttää mediakasvatuksen toteuttamisessa luonnollisena osana arkea hyödyntäen varhaiskasvatussuunnitelman eri sisältöalueita ja laaja-alaista osaamista.

Tutkimuksen tarkoituksena oli antaa analysoitua tietoa siitä, millaisista tekijöistä digitaalinen oppimisympäristö rakentuu, sekä millaisia haasteita ja mahdollisuuksia digitaalisessa oppimisympäristössä on. Tuotimme myös analysoitua tietoa siitä, miten lapsen omaehtoista mediatuottamista voidaan tukea. Lastentarhanopettajille suunnatulla kyselyllä (liite 1) saimme selville päiväkodin digitaalisen oppimisympäristön tilanteen lastentarhanopettajien näkökulmasta, ja heidän käsityksiä digitaalisesta oppimisympäristöstä, TVT-laitteiden käytöstä ja niiden haasteista sekä mahdollisuuksista. Kyselyllä saimme vastuksia myös lapsen omaehtoiseen mediatuottamiseen. Toiminnallisella osuudella

saimme selville digitaalisen oppimisympäristön haasteita ja mahdollisuuksia päiväkodissa. Tutkimuskysymyksinä olivat seuraavat kysymykset:

1. Millainen on päiväkodin digitaalinen oppimisympäristö ja kasvattajien tietotaito tällä hetkellä?
2. Millaisia kehittämishaasteita ja mahdollisuuksia päiväkodin digitaalisessa oppimisympäristössä on?
3. Miten lapsen omaehtoisen mediantuottamisen taitoja voidaan tukea digitaalisessa oppimisympäristössä?

2.4 Tutkimusmenetelmät ja aineiston kerääminen

Opinnäytetyömme on toiminnallinen opinnäytetyö, joka pitää sisällään laadullisen eli kvalitatiivisen tutkimuksen. Vilkan ja Airaksisen (2003, 9) mukaan toiminnallinen opinnäytetyö tavoittelee käytännön toiminnan ohjeistamista, opastamista tai toiminnan järjestämistä. Toiminnallisessa opinnäytetyössä yhdistyvät käytännön toteutus ja sen raportointi. Opinnäytetyön luonteesta johtuen työhömmme kuuluu kaksi tuotosta, jotka ovat opinnäytetyöraportti ja opas. Toiminnallisen opinnäytetyön tulisi olla työelämälähtöinen, käytännönläheinen ja tutkimuksellinen, jossa yhdistyvät tieto ja taito. Tavoitteena on, että opinnäytetyössä yhdistyvät ammatillisuus, teoria sekä tutkimuksellinen asenne työskentelyssä ja opinnäytetyön kirjoittamisessa. (Vilkka & Airaksinen 2004, 10.)

Laadullisessa tutkimuksessa pyritään tulkitsemaan ja ymmärtämään tutkimusaineistoa kokonaisvaltaisesti ja viemään se käsitteellisemmälle tasolle (Ronkainen, Pehkonen, Lindblom-Yläne & Paavilainen 2013, 83). Laadullinen tutkimus palvelee toiminnallista opinnäytetyötä etenkin, kun tavoitteena on toteuttaa kohderyhmän näkemyksiin nojautuva idea. Laadullisessa tutkimuksessa havainnoilla ja haastattelulla on tärkeä merkitys. (Vilkka & Airaksinen 2004, 63.) Toiminnallinen osuus koostui kuudesta mediakasvatuksesta toimintakerrasta, joissa hyödynnettiin TVT-laitteita ja sovelluksia. Toiminnallisen osuuden avulla pyrimme selvittämään digitaalisen oppimisympäristön mahdollisuuksia ja haasteita, sekä miten lapsen omaehtoisen mediantuottamisen taitoja voidaan tukea. Tutkimuksessamme käytämme laadulliselle kyselylle ominaisia aineistonkeruumenetelmiä, joita ovat kysely ja osallistuva havainnointi.

Opinnäytetyössä on myös toimintatutkimukselle ominaisia piirteitä, jotka on mielestämme otettava huomioon. Toimintatutkimuksessa yhdistyy käytännön kehittämistyö ja tutkimus. Toimintatutkimusta ohjaa käytännön intressi eli halutaan tietää miten asiat voisi tehdä paremmin. Sen avulla pyritään löytämään tietoa, jonka avulla voidaan kehittää käytänteitä. (Heikkinen 2015, 204.) Toimintatutkimus kuvataan sykliseksi prosessiksi, jossa asioita suunnitellaan, kehitetään ja muutetaan kokeilujen kautta. Tutkimusprosessi alkaa toiminnan suunnittelulla, siirtyen toteutukseen, havainnointiin ja arviointiin. Tarkoituksena on saada aikaan muutosta, uudenlaista tietoa ja ymmärrystä. Toimintatutkimuksessa tutkitaan erityisesti sosiaalista toimintaa, joka pohjautuu vuorovaikutukseen. Huomioon otettavia asioita on erityisesti se, mikä ihmisiä suuntaa toimintaan. Näitä voivat olla yhteinen tulkinta, näkemys ja merkitys yhteisestä toiminnasta ja sen tavoitteista. (Heikkinen 2007, 16–17.) Toimintatutkimus edellyttää pitkäaikaista ja ajallisesti vaativaa tutkimusta. Tutkija saattaa joutua opettelemaan myös tutkimuskohteen ajattelu- ja toimintatapoja, mikä vie todella paljon aikaa. Opinnäytetyön suppeus on kuitenkin rajoite toimintatutkimuksen käytölle. (Vilka 2006, 76–77.)

2.4.1 Kysely

Laadullisen tutkimusaineiston toiminnalliseen osuuteen keräsimme kyselylomakkeilla, jotka oli osoitettu päiväkodin lastentarhanopettajille. Kyselyn tarkoituksena oli antaa meille ideoita toiminnalliseen osuuteen ja tuoda esille kehittämiskohteita, joihin lastentarhanopettajat toivoivat tukea. Kyselyllä kartoitimme päiväkodin digitaalisen oppimisympäristön tilannetta lastentarhanopettajien näkökulmasta, ja heidän käsityksiä digitaalisesta oppimisympäristöstä, TVT käytöstä ja niiden haasteista sekä mahdollisuuksista. Kyselyllä selvitimme myös, miten lapsen omaehtoisen mediatuottamisen taitoja on tuettu ryhmissä. Kyselylomakkeen kysymykset olivat avoimia kysymyksiä, jotka mahdollistivat teeman käsittelemisen mahdollisimman laajasti, tuoden esiin vastaajan oman spontaanin mielipiteen. (Vilka 2015, 107.)

Kyselylomaketta laatiessamme käytimme hyväksi tutkimussuunnitelmaamme ja kyselylomake laadittiin teoreettisen kirjallisuuden pohjalta. Vilkan (2015, 37) mukaan tutkimukseen valitut käsitteet ja teoreettinen viitekehys tulee määritellä lukijalle ymmärrettävästi. Tästä syystä avasimme digitaalisen oppimisympäristön ja omaehtoisen mediatuottamisen käsitteitä kyselylomakkeessa. Lähetimme kyselyn kaikille projektissa mukana

oleville lastentarhanopettajille sähköpostitse saatekirjeen kera. Annoimme lastentarhanopettajille mahdollisuuden palauttaa kysely joko sähköpostitse tai siten, että me noudamme ne tiettyyn päivämäärään mennessä. Kaikki vastasivat kyselyyn sähköpostitse.

2.4.2 Havainnointi

Toisena tutkimusmenetelmänä käytimme havainnointia. Valitsimme havainnoinnin tiedonkeruumenetelmäksi, koska havainnointi mahdollistaa kuvailemaan toisten toimintaa ja tavoittamaan ns. hiljaisen tiedon. Havainnointi mahdollistaa saamaan monipuolisen tiedon tutkittavasta ilmiöstä. (Kananen 2014, 94.) Havainnointi yhdistää muita tutkimusmenetelmiä paremmin teorian ja saadun tiedon sen kontekstiin. Tämän lisäksi varhaiskasvatus on kovin monimuotoista, jonka vuoksi siitä on vaikea saada syvällistä ja monipuolista tietoa muilla keinoilla kuin havainnoimalla. (Grönfors 2015, 149–150.)

Mediaetsiväkerhon tutkimusaineiston keräsimme osallistuvan havainnoin avulla. Osallistavassa havainnoinnissa tutkija on mukana toiminnassa ja samalla kirjaa havaintoja tutkittavasta kohteesta systemaattisen havainnoin tukemiseksi. Tutkijan tulee myös ennalta päättää, mitä kaikkea havainnoidaan. (Ronkainen ym. 2013, 5.) Yhdistimme havaintojen tekemisen osallistumiseen siten, että joissakin tilanteissa osallistuja vain havainnoi ja toisissa tilanteissa vain osallistui toiminnan ohjaukseen. Molempien osallistumista toimintaan edellyttivät hetket, joissa meidän kummankin ohjausta ja tukea tarvittiin toiminnassa. Näitä olivat toiminnassa ohjeistaminen ja tiloihin jakautuminen. Jaoin toimintakertojen havainnoinnin niin, että Jonna havainnoi 3, 5 ja Katariina 1, 2,4 ja 6 toimintakerrat.

Käytimme strukturoitua havainnointia, jossa havainnoitsija tietää, mitä hän seuraa havainnoitavassa (Kananen 2014, 96). Havainnoinnin työkaluina käytössämme oli tutkimuspäiväkirja, johon olimme kirjanneet asiat, joita havainnoimme. Tämä helpotti kiinnittämään huomioita tutkimuksen kannalta oleellisiin asioihin ja helpotti myöhemmin aineiston analysointia. Kiinnitimme havainnoinnissa huomiota vuorovaikutukseen eli lasten toimintaan, reaktioihin, mitä lapset ja aikuiset sanovat sekä erilaisiin olosuhdetekijöihin, joita olivat TVT-laitteet ja sovellukset sekä niiden hallinta. Kirjasimme päiväkirjaan havaintoja jokaisen toimintakerran kerran aikana ja sen jälkeen. Tämä oli tärkeää, koska myös toiminnassa mukana oleva teki havaintoja. Aineiston analyysin helpottamiseksi ja monipuolisen aineiston saamiseksi käytimme apukeinona toimintakertojen videointia.

Videoiminen mahdollistaa nonverbaalisen viestinnän tallentamisen, joka on tärkeä puheen merkityksen ymmärtämiseksi (Vilka 2006, 101). Videoiminen mahdollisti palautteeseen havaintoihin yhä uudelleen, tarkistamaan havaintoja ja löytämään uudenlaisia merkityksiä.

Saadaksemme mahdollisimman monipuolisen ja kattavan tutkimusaineiston, pyysimme myös lastentarhanopettajia havainnoimaan ja kirjaamaan omia vapaamuotoisia havaintojaan heille jaettuihin havainnointilomakkeisiin (liite 2). Vaikka havainnot saivat olla vapaamuotoisia, halusimme helpottaa lastentarhanopettajien havainnointien tekemistä kirjaamalla lomakkeisiin konkreettisia tekijöitä, joihin lastentarhanopettajat kiinnittäisivät eritoten huomiota. Lastentarhanopettajilla oli myös mahdollisuus kirjoittaa palautetta ja kehittämisehdotuksia lomakkeisiin. Tämän lisäksi ohjeistimme lastentarhanopettajia havaintojen tekemisessä vielä suullisesti mahdollisten tulkintojen välttämiseksi.

Osallistuvan havainnoinnin edellytyksenä voidaan pitää tutkijan ja tutkittavien sosiaalisia suhteita. Osallistuvassa havainnoinnissa suositellaankin käytettävän avainhenkilöä, joka tuntee yhteisön ja auttaa luottamussuhteen luomisessa yhteisön ja tutkijan välillä. Tämä helpottaa tutkimuskohteen lähelle pääsemistä. (Vilka 2006, 45.) Pidimme tutkimuksen kannalta tärkeänä, että tutustuimme lapsiin ennalta. Kävimme ennen toiminnallisen osuuden alkamista havainnoimassa lapsiryhmää ja keskustelemassa lasten kanssa. Lastentarhanopettajien mukanaolo toiminnassa edesauttoi luottamussuhteen syntymistä meidän ja lasten välillä.

2.5 Aineiston analyysi

Analysoimme aineistoa laadullisesti käyttäen sisällönanalyysin keinoja. Tarkoituksena on järjestää aineisto tiiviiseen ja selkeään muotoon niin, ettei aineiston informaatio katoa. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 110.) Sisällönanalyysissä hyödynsimme aineistolähtöistä analyysia, mutta tutkimuksessa on nähtävissä myös teoriaohjaavaa sisällönanalyysia. Aineistolähtöisessä sisällönanalyysissä teoreettinen kokonaisuus luodaan kerätyn aineiston pohjalta. Aikaisemmilla tiedoilla, havainnoilla tai teorioilla ei siten ole tekemistä analyysin toteuttamisen tai lopputuloksen kannalta. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 98.) Teoriasidonnai-

sessä sisällönanalyysissa on teoreettisia kytkentöjä, jotka toimivat apuna analyysin etenemisessä. Yläluokat muodostetaan teorian pohjalta ja alaluokat muodostetaan aineistolähtöisesti. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 98.)

Aineistolähtöinen sisällönanalyysi jaetaan kolmivaiheiseksi prosessiksi, jossa aineisto ensin pelkistetään, ryhmitellään ja viimeiseksi luodaan teoreettiset käsitteet. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 110–111.) Etenimme laadullisessa tutkimuksessamme yleisen tutkimusprosessin mukaan, jossa tiedonkeruu ja analyysi vuorottelivat. Analysoimme saatua aineistoa ja keräsimme uutta aineistoa, joka analysoitiin. Sisällönanalyysissa aineistoa lähestytään tutkimusongelman ja tutkimuskysymysten näkökulmasta. Aineistosta etsitään ne kokonaisuudet, jotka liittyvät tukittavaan ilmiöön. (Kananen 2014, 99.) Pelkistimme aineiston etsimällä aineistosta samaa tarkoittavia käsitteitä ja ilmaisuja. Lajittelimme havainnot väriteemoittain tutkimuskysymysten alle. Tämän jälkeen ryhmittelimme pelkistetyt ilmaisut samankaltaisuuden perusteella alaluokiksi, jotka nimesimme sisältöä kuvaavalla käsitteellä. Alaluokista muodostimme teoreettisia käsitteitä erottamalla aineistosta tutkimuksen kannalta olennaisen tiedon. Sisällönanalyysissa edetään empiirisestä aineistosta kohti käsitteellisempää näkemystä tutkittavasta ilmiöstä. Uutta teoriaa muodostettaessa teoriaa ja johtopäätöksiä verrataan aineistoon. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 115–117.)

Havainnointiaineistot koostuivat lastentarhanopettajille suunnatun kyselyn vastauksista, meidän omista kirjallisista strukturoiduista havainnoista ja lastentarhanopettajien kirjaimista vapaamuotoisista havainnoista. Analysoimme luokittelun myötä saatuja tuloksia tutkimuskysymys kerrallaan. Kyselyaineiston vastaukset kävimme läpi hyvissä ajoin ennen toiminnallisen osuuden lopullista suunnitelmaa. Analyysissa kävimme jokaisen kyselyn läpi lomake kerrallaan, jonka jälkeen luokittelimme aineiston muodostuneiden käsitteiden alle. Esiin nousseet teemat olivat: lähtökohdat laitteiden käytölle, TVT- taidot, TVT- laitteiden toimivuus ja sijainti, kasvattajan rooli, sekä omaehtoinen mediatuottaminen.

Jokaisen toiminnallisen kerran jälkeen pyrimme käymään havaintomateriaalia läpi, purkamaan videotallenteet, tarkastelemaan materiaalia tutkimuskysymyksiin pohjaten ja tekemään tarvittavia muutoksia seuraavaa toimintakertaa ajatellen. Videotallenteiden purkaminen toimi omien havaintojemme tukena. Videotallenteissa kiinnitimme erityistä huomiota lasten ja aikuisten sanattomaan ja sanalliseen viestintään. Videotallenteista tuli esille asioita, joita emme olleet havainnoineet toimintakertojen aikana.

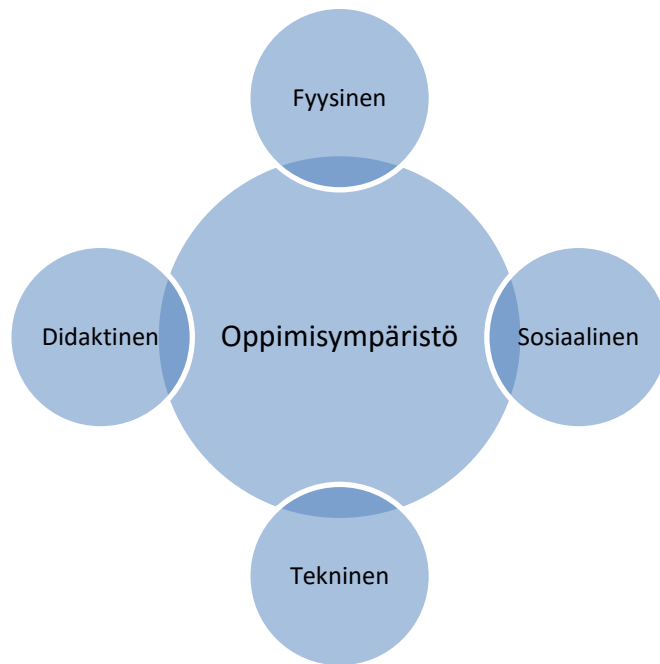
Toiminnallisen osuuden havainnointiaineisto muodostuu omista sekä lastentarhanopettajien havaintomateriaaleista, jotka yhdistimme yhdeksi aineistoksi. Luokittelun jälkeen teemoiksi muodostuivat: Yhdenvertaiset TVT-taidot, TVT- laitteiden ja sovellusten toimivuus sekä sijainti, aikuisen rooli, TVT oppimisen tukena ja dokumentointi. Yhdistimme lopuksi kyselyaineiston ja havainnointiaineiston pohjalta esiin nousseet teemat yhdeksi aineistoksi, jota tulkitsemme johtopäätös osiossa.

3 DIGITAALINEN OPPIMISYMPÄRISTÖ

3.1 Oppimisympäristö varhaiskasvatuksessa

Oppiminen liitetään yleensä siihen kontekstiin, missä oppimista tapahtuu. Valtakunnallisissa varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa oppimisympäristöllä tarkoitetaan paikkoja, tiloja, käytäntöjä, yhteisöjä, välineitä ja tarvikkeita, jotka edistävät oppimista sekä ovat turvallisia ja terveellisiä. Oppimisympäristön tehtävänä on tukea lapsen luontaista uteliaisuutta, halua oppia uutta ja ohjata lasta leikkiin, fyysiseen aktiivisuuteen ja tutkimiseen sekä taiteelliseen ilmaisuun ja kokemiseen. Varhaiskasvatuksen perusteet määrittelevät oppimisympäristön fyysisten, psyykkisten ja sosiaalisten tekijöiden kokonaisuudeksi, jota tulisi kehittää ja rakentaa yhdessä lasten kanssa niin, että varhaiskasvatukselle asetetut tavoitteet voidaan saavuttaa, ja ne tukevat lasten terveen itsetunnon ja sosiaalisten ja oppimisen taitojen kehittymistä. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016, 31–32.)

Kirjallisuudessa oppimisympäristöjä kuvataan usein fyysisen, sosiaalisen, teknisen ja didaktisen ulottuvuuksien kautta (kuvio 1). Fyysinen ulottuvuus kuvaa fyysisen ympäristön merkitystä eli tilojen mukavuutta ja esimerkiksi huonekalujen asettelua oppimisympäristössä. Sosiaalinen kuvaa ryhmän roolia, vuorovaikutusta, yhteistyön ja mielihyvän ilma-
piiriä. Teknisen ulottuvuuden kriteereinä pidetään teknisten laitteiden ja sovellusten helpokäyttöisyyttä, luotettavuutta, edullisuutta, nopeutta ja ihmisläheisyyttä. Didaktinen ulottuvuus tarkastelee oppimista tukevia tavoitteita eli sitä, minkä varaan oppiminen ja opettaminen rakentuu. Ilman didaktista ulottuvuutta oppimisympäristöä ei voida nähdä oppimisympäristönä. (Manninen, Burman, Koivunen, Kuittinen, Luukannel, Passi & Särkkä 2007, 16.) Oppimisympäristöiden tulisi muuttua tarpeiden mukaan. Valmiin oppimisympäristön sijasta aikuisen tehtävänä on havainnoida lasten toimintaa ja mielenkiinnon kohteita sekä tarjota lapsille mahdollisuuksia ja välineitä tutkimiseen, kokeilemiseen ja omiin pohdintoihin. (Hietala, Ovaska, Sommers-Piironen, Tanhua-Piironen & Birksted 2005, 166.)



Kuvio 1. Oppimisympäristön rakentuminen. (Manninen ym. 2007,16.)

Oppimisympäristöä tulisi arvioida säännöllisesti sen kannalta, että vastaako oppimisympäristö lasten tarpeisiin ja kykenevätkö ne tukemaan lapsen kehitystä ja oppimista. Ympäristön kautta lapset rakentavat ymmärrystään maailmasta sekä lapsen kokemukset positiivisesta ympäristöstä rohkaisevat lasta kohtaamaan erilaisia ympäristöjä. (Lindberg 2014, 21.)

3.2 Tieto- ja viestintäteknologia varhaiskasvatuksessa

Oppimisympäristöjä, joissa hyödynnetään tieto- viestintäteknologiaa kutsutaan yleisimmin digitaalisiksi oppimisympäristöiksi. Käsitettä voidaan kuvata kahdella eri tavalla. Fyysistä oppimisympäristöä voidaan kehittää tieto- ja viestintäteknologian avulla, jolloin tilaan tuodaan tietojenkäsittelyä ja vuorovaikutusta tukevia välineitä. Näitä voivat olla esimerkiksi tietokone, digikamera ja puhelimet. Toisaalta oppimisympäristönä voidaan nähdä teknologian mahdollistama opetukseen soveltuva tuote tai ohjelmisto, joka mahdollistaa erilaisten vuorovaikutustyökalujen ja teksti-, -kuva-, -tai äänipohjaisten materiaalien käytön. (Manninen 2007, 73.) Kuusikorpi kuvaa digitaalista oppimisympäristöä oppimisympäristöksi, jossa verkkoteknologia, mobiililaitteet ja erilaiset sähköiset oppisi-

sällöt ovat yhdistettävissä toimivaksi kokonaisuudeksi, jossa mahdollistuu lapsen oppiminen ja tietojen ja taitojen syventäminen lapselle luontaisessa ympäristöissä (Kuusikorpi 2015,3).

Tietotekniikka itsessään tarkoittaa laitteistoja ja ohjelmia, jotka mahdollistavat tiedon saannin, sen tallettamisen, järjestelemisen, muuntamisen ja esittämisen sähköisessä muodossa. Viestintäteknologia tarkoittaa sähköisiä viestintävälineitä, joita ovat puhelimet, tietoverkot ja tietokoneet, jotka mahdollistavat informaation etsimisen. (Manninen ym. 2007, 34.) Tieto- ja viestintäteknologian käyttö mahdollistaa tiedon käsittelyn, tallentamisen, muokkaamisen, esittämisen, oppijoiden välisen vuorovaikutuksen ja kommunikation. Teknologian vaikutus opetukseen katsotaan kuitenkin olevan riippuvainen siitä, millä tavalla sitä käytetään opetusmenetelmien tukena. Parhaimmillaan teknologia mahdollistaa oppimista tukevia ja omaa ajattelua ohjaavia tukirakenteita, jotka edesauttavat oppimista sekä tehostavat ja monipuolistavat oppimisympäristöjä. (Manninen ym. 2007, 76.)

Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen kuuluu osaksi monilukutaitoa varhaiskasvatussuunnitelma perusteissa. Sen tavoitteena on omaksua teknologian tarkoituksenmukaisia, turvallisia, vastuullisia ja ergonomisia käyttötapoja. (Media varhaiskasvatuksessa. Tukea tunne- ja vuorovaikutustaitojen vahvistamiseen 2017, 7.) Valtakunnallinen varhaiskasvatussuunnitelma velvoittaa käyttämään tieto- ja viestintäteknologiaa osana monipuolista ja lasta osallistavaa oppimisympäristöä. Tieto- ja viestintäteknologiaa käytetään tarkoituksenmukaisella tavalla, hyödyntäen lasten omia tieto- ja viestintäteknologisia laitteita varhaiskasvatuksen järjestäjän määräämällä tavalla. Tieto- ja viestintäteknologia on nimetty yhdeksi laaja-alaisen osaamisen alueeksi Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016, 31.) Tieto- ja viestintäteknologian hyödyntäminen varhaiskasvatuksessa mahdollistaa näkemään oppimisympäristön laajemmassa kontekstissaan rajoittumatta vain päiväkodin fyysisiin tiloihin. (Ahonen 2017, 58.)

Mertalan (2017, 2) näkemys laaja-alaisesta tieto- ja viestintäteknologiaosaamisesta rakentuu kolmen orientaatioalueen ympärille, joita ovat oppimisteknologia, mediakasvatus ja teknologiakasvatus. Nämä eroavat toisistaan tarkastelutavoiltaan. Oppimisteknologinen orientaatio tuo näkyväksi tieto- ja viestintäteknologiaa oppimisen välineenä ja tukena, kun teknologia- ja mediakasvatuksellisissa orientaatioissa tieto- ja viestintäteknologia on oppimisen kohde. Oppimisteknologisessa orientaatioissa TVT tukee oppimista ja

antaa mahdollisuuksia käyttää TVT hyödyksi toiminnassa esimerkiksi havaintojen kirjaamiseen. Mediakasvatuksellinen orientaatio sen sijaan tuo esiin mediakulttuurisen ulottuvuuden, jolloin esimerkiksi TVT tuottamaan mediakulttuuria käsitellään yhdessä lapsen kanssa. Teknoliogiakasvatuksellinen orientaation tavoitteena on, että lapset oppivat ymmärtämään ihmisten rakentamaa teknologiaa ja sen merkitystä ihmisten apuvälineenä. Pyrkimyksenä on oppia omaksumaan teknologiaa koskevia tietoja ja taitoja sekä asenteita, jotka edistävät lasta toimimaan teknologian parissa kokeilevasti, luovasti ja vastuullisesti itseensä luottaen. Tarkastelun kohteeksi tulisi nostaa siihen liittyvät kulttuuriset ja sosiaaliset aspektit sekä kasvattajan rooli pedagogiikan suunnittelijana ja toteuttajana. Tieto- ja viestintäteknologian tulee olla perusteltua ja tavoitteiltaan ja menetelmiltään muutakin kuin vain laitteiden käyttämistä. (Mertala 2015, 9.)

Uuden Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden mukaan TVT tulee hyödyntää osana laaja-alaista toimintaa. Laaja-alaisen osaamisen tavoitteet huomioiden varhaiskasvattajan tulee tutkia ja havainnoida yhdessä lasten kanssa tieto- ja viestintäteknologian roolia arjessa, sekä tutustua tieto- ja viestintäteknologisiin välineisiin, sovelluksiin ja peleihin. Lapsen luovan ajattelun ja yhteistoiminnan taitoja sekä lukutaitoa edistetään mahdollistamalla lapsen kokeilla ja tuottaa sisältöjä itse sekä yhdessä muiden lasten kanssa hyödyntäen tieto- ja viestintäteknologiaa. Tämän lisäksi esiin on nostettu digitaalisen dokumentoinnin merkitys kaikessa toiminnassa. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016, 23). Plowman (2016) on todennut, että tieto- ja viestintäteknologian käyttö ei ole vielä kehittynyt tarpeeksi varhaiskasvatuksessa. Lasten käyttötaidot ovat paljolti riippuvaisia lasten mahdollisuuksista käyttää näitä laitteita ympäristöissään. Varhaiskasvatuksella on tästä syystä tärkeä rooli olla edistämässä tasa-arvoa lasten viestintä- ja teknologiataidoissa mahdollistamalla niihin tutustuminen sekä oppimisen ja oman teknologiasuhteen rakentaminen.

3.3 Pedagoginen osaaminen tieto- ja viestintäteknologiassa

Tieto- ja viestintäteknologian käytön tulee vastata pedagogisia käytänteitä ja tavoitteita sen sijaan, että niiden käyttö olisi ensisijainen tavoite. Tieto- ja viestintäteknologiset laitteet eivät muodosta oppimisympäristöä, ellei siihen yhdistetä didaktista ulottuvuutta eli sitä, miten ympäristö vaikuttaa oppimiseen. (Manninen ym. 2007, 16.) Tieto- ja viestintä-

täteknologiaa tulisi tarkastella pedagogisessa kontekstissa, jossa sitä hyödynnetään oppimiskulttuurissa sisältäen yksilöiden oppimis- ja työskentelytavat. Tärkeää on myös ymmärtää oppimisen sosiaalisia ja affektiivisiä prosesseja sekä niiden yhdistymistä vuorovaikutus- ja oppimistapahtumaan oppimistilanteissa, joissa hyödynnetään tietotekniikkaa. Tällöin huomiota kiinnitetään lasten ja kasvattajien asenteisiin, tulkintoihin teknologiasta, minäkuvaan ja oppimismotivaatioon. (Kumpulainen 2001,137.) TVT tarkoituksena on toimia oppimisen tukena ja välineenä muiden välineiden joukossa. Teknisten laitteiden valinnassa ja käyttöön otossa tulee huomioida niiden sisältämät toimintatavat, sisällöt sekä ohjelmaa käyttävälle oppijalle annettu rooli oppimistehtävässä. Kaikki lapset eivät hyödy samanlaisista toimintamalleista, joten toimintamallit tulee sovittaa jokaisen oppijan yksilöllisiin tavoitteisiin. (Hietala ym. 2005, 165.)

Kasvattajan tehtävänä on mahdollistaa oppimisympäristössä sellaiset toimintatavat ja välineet, jotka kannustavat ja tukevat lasta tutkivaan ja yhteisölliseen oppimiseen. Oppimista voidaan tukea ottamalla huomioon esimerkiksi tieto- ja viestintäteknologisten laitteiden sijainti oppimisympäristössä, siirreltävyys ja tilojen muunneltavuus. Myös aikuisen roolilla, asenteilla, näkemyksillä sekä opetusmenetelmillä on vaikutusta lasten keskinäiseen vuorovaikutukseen ja oppimiseen. (Hietala ym. 2005, 168.)

Tutkimuksien mukaan tieto- ja viestintäteknologian integroimisessa kasvatustyöhön on selviä haasteita. Reunamo, Söderqvist ja Tanner (2014, 64) ovat tuoneet oppimisympäristöä koskevassa tutkimuksessaan esille tieto- ja viestintäteknologian käytön vähäisyyden varhaiskasvatuksessa. Opettajien pedagogiset uskomukset vaikuttavat käyttöön varsinkin niiden kasvattajien kohdalla, jotka uskovat oppilaskeskeiseen pedagogiikkaan. He käyttävät teknologiaa innovatiivisesti ja vaikuttavin keinoin verrattuna niihin, jotka ovat perinteisen pedagogiikan kannalla. (Blackwell, Lauricella, & Wartella 2014, 83.)

Koivula ja Mustola (2017) ovat tutkimuksessaan todenneet, että vaikka lapset ovat taitavia tabletin käyttäjiä ja usein taitavampia kuin kasvattaja, tarvitsee lapsi kasvattajan ohjauksesta etenkin niiden tarjoamien mahdollisuuksien pedagogiseen käyttöön ja osallisuuden hyödyntämiseen. Tästä syystä myös kasvattajat tarvitsevat oman teknologisen osaamisen kehittämistä ja haltuunottoa, jotta kasvattaja voi tukea lasta digitaalisessa oppimisympäristössä. Tutkimuksessa etenkin iäkkäämpi sukupolvi hallitsi teknisten laitteiden käytön nuorempaa sukupolvea heikommin, mutta heidän pedagoginen osaaminen oli kuitenkin vahvempaa. Varhaiskasvatuksessa tarvittaisiinkin aikaa yhteisille keskusteluille ja tiedon

jakamiselle sukupolvien välillä, jotta teknisiä laitteita osattaisiin hyödyntää paremmin varhaiskasvatuksessa.

Tuore mediabarometritutkimus osoittaa, että erilaiset mediasisällöt ja mediankäyttö kuuluvat yhä pienempien lasten elämään. Mediakokemukset tulisi huomioida myös varhaiskasvatuksessa, koska median tulkintataidot ovat tärkeitä myös alle kouluikäiselle lapselle ja varhaiskasvatuksen tehtävä on tukea myös vanhempia heidän kasvatustyössään. (Suoninen 2014, 74.) TVT tulisi nähdä varhaiskasvatusta laajemmassa kontekstissa. Varhaiskasvatuksessa tulisi hyödyntää sellaisia TVT- laitteita, jotka ovat saatavilla myös lasten arjessa. Samankaltaiset laitteet mahdollistavat lasten osaamisen hyödyntämisen jokapäiväisissä tilanteissa erilaisissa kasvu- ja oppimisympäristöissä. Mertala nostaa esille myös leikin tärkeyden varhaispedagogisena viitekehyksenä käytettäessä tieto- ja viestintäteknologisia laitteita. (Mertala 2015, 52.)

4 MEDIAKASVATUS VARHAISKASVATUKSESSA

4.1 Mediakasvatus

Kupiainen ja Sintonen (2009, 32) määrittelevät mediakasvatuksen tavoitteelliseksi vuorovaikutukseksi, jossa osapuolina ovat kasvattaja, kasvatettava ja mediakulttuuri. Mediakasvatuksen tarkoituksena on mediataitojen harjoittelu ja siten kriittisen medianlukutaidon kehittyminen. Mediamylly teoksessa mediakasvatus määritellään sisällöllisiksi ja pedagogisiksi ratkaisuksi joilla tavoitellaan oppijan mediatajunnan kehittymistä. Mediatajulla tarkoitetaan tietoisuutta median vaikutuksista ja mediakulttuurista. Konkreettisena tavoitteena voidaan pitää sitä, että lapsi oppii kertomaan mediakokemuksistaan ja sen herättämistä tunteista aikuiselle. Samalla lapsi oppii tunnistamaan omia tunteitaan, median vaikutusta tunteisiin ja omaan elämäänsä. Tärkeää on, että lapsi tulee tietoiseksi omasta mediaympäristöstään. (Kylmänen 2010, 10.)

Medianlukutaidolla tarkoitetaan taitoa arvioida mediasisältöjä ja niiden tavoitteita kriittisesti. Medianlukutaito on myös taitoa suodattaa erilaisia mediatekstejä ja käyttää erilaisia mediavälineitä. (Kylmänen 2010, 10.) Medianlukutaitoa tarvitsemme ollaksemme aktiivisia tulkitsijoita, tuottajia ja toimijoita. Medianlukutaidon avulla ihminen osaa ymmärtää ja hyödyntää mediakulttuurin mukanaan tuomia ilmiöitä ja medianlukutaitoa laajemmin, syvemmin, yhteisöllisemmin ja eettisemmin. (Niinistö & Ruhala 2007, 32.) Varhaiskasvatuksessa kriittisiin taitoihin voidaan lukea kyky olla tietoinen mediaympäristöstä, omista mediataidoista ja kyky tunnistaa mediasisältöä. Kriittisten taitojen kehittyessä kehittyy kyky keskustella mediasisällöstä muita kunnioittaen sekä itseilmaisuuksiin mediavälinein. Kyky nauttia mediasta kuuluu myös kriittisiin taitoihin. Tavoitteena on, että jo pienet lapset oppivat turvallisesti käyttämään median tuomia erilaisia mahdollisuuksia ja nauttimaan niistä. (Stakes ja opetusministeriön Mediamuffinssi-hanke 2008, 8.)

Tampereen yliopiston viestintätieteiden tiedekunnan mediakasvatusblogin artikkelin mukaan mediakasvatus on paras keino opettaa nuoria median käyttäjiä olemaan itsensä suojelejoita mediamaailmassa ja myöhemmässä iässä sosiaalisessa mediassa. (Tampereen Yliopiston viestintätieteiden tiedekunnan mediakasvatusblogi.)

Mediakasvatuksen keskeisimpinä elementteinä ovat sosiaalisen, emotionaalisen, kulttuurisen ja älyllisen kasvun tukeminen. Mediataitojen nähdään kehittyvän kasvatuksellisissa tilanteissa, vertaissuhteissa, vuorovaikutuksessa ja mediaa käytettäessä. Varhaiskasvatuksella on tärkeä tehtävä mahdollistaa lasten mediakokemusten huomioiminen ja tarjota mediasta sisältöjä, jotka rikastuttavat lasten mielikuvitusta, sosiaalisia taitoja ja leikkejä. (Mediatehtäviä varhaiskasvatukseen 2018, 6.) Merilammen (2014, 127) mukaan mediakasvatus ei saa olla välinepainotteista eikä tekniikkakeskeistä vaan esiin tulee nostaa funktionaaliset ja sisällölliset kysymykset. Mediakasvatus ei siten ole riippuvainen TVT-laitteista vaan mediakasvatusta voidaan toteuttaa myös ilman laitteita.

4.2 Varhaiskasvatus mediakasvatuksen perustana

Uuden varhaiskasvatussuunnitelman myötä mediakasvatuksen toteuttaminen varhaiskasvatuksessa ei saa olla enää riippuvainen kasvattajien osaamisesta tai mielenkiinnosta mediakasvatusta kohtaan. Uudet varhaiskasvatussuunnitelman perusteet velvoittavat varhaiskasvatusta uuden monilukutaidon osaamisalueen kautta suunnitelmalliseen ja tavoitteelliseen mediakasvatukseen. Mediakasvatuksen pedagogiikka sisältyykin Varhaiskasvatussuunnitelman perusteisiin laaja-alaisesti. (Huuhtanen 2016, 20.)

Perusteissa monilukutaidolla kuvataan kulttuurisesti moninaisten viestien ja ympäröivän maailman ymmärtämisen sekä vuorovaikutuksen näkökulmasta keskeiseksi taidoksi, jonka avulla pyritään harjoittelemaan erilaisten viestien tuottamisen ja tulkinnan taitoja. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016, 23.) Tämä edellyttää kasvattajia tutustumaan lasten kanssa erilaisiin medioihin ja kokeilemaan median tuottamista leikillisesti ja turvallisesti. Mediasisältöjä ja sen todenmukaisuutta pohditaan sekä käsitellään erilaisin keinoin. Tavoitteena on harjoitella kehittyvää lähde- ja mediakriittisyyttä. (Mertala & Salomaa 2016, 162.)

Mediakasvatuksen lähtökohtana tulisi olla lasten omat kulttuurilliset kokemukset. Tämä edellyttää varhaiskasvattajalta ammattitaitoa eli kulttuurillisen kasvatuskontekstin ja lapsen tuntemusta sekä kuulemista, pedagogista ja kasvatuksellista näkemystä ja harkintaa. (Mertala & Salomaa 2016, 162.) Tämän lisäksi Pekkala, Salomaa & Spîsak (2016, 157) toteavat, että mediakasvatusta kehitettäessä ja toteutettaessa tulee huolehtia mediakasva-

tuksellisten ja varhaiskasvatuksen yleisten kasvatustavoitteiden vahvasta yhteydestä. Mediakasvatus on siten tavoitteellista varhaiskasvatusta, mikäli osapuolina ovat kasvattaja, kasvatettava ja mediakulttuuri. Toiminnan tulee pohjautua jokaisen lapsen yksilöllisiin tarpeisiin ja kiinnostuksen kohteisiin huomioiden lapsien ikätason ja kehitysvaiheen (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016, 44).

Lapsen mediakulttuuri tulisi nähdä varhaiskasvatuksessa kasvatuksellisenä resurssina, jota voidaan hyödyntää toiminnan suunnittelussa ja sen toteuttamisessa. Puhuttaessa lapsen mediakulttuurin ymmärtämisestä käytetään ilmaisua kontekstuaalinen osaaminen. Se on yksi tärkeimmistä kasvatustietoisuuden kulmakivistä, jonka avulla pyritään ymmärtämään sitä, kuinka moninaisella tavalla media näyttäytyy ja vaikuttaa lasten elämässä ja yhteiskunnassa. (Pekkala, Salomaa & Spîsâk 2016, 166.) Mediakasvatusta ei saisi nähdä irrallisena osana muusta toiminnasta, vaan punaisena lankana kaikessa työskentelyssä, joka täyttää systemaattisen, analyyttisen opettamisen ja oppimisen vaatimukset. (Merilampi 2014, 129.)

Mediakulttuuri ei ole erillinen osa lapsen elämää, vaan mediakulttuuri on osa lapsen todellisuutta, joka muotoilee lapsen ymmärrystä, näkökulmia ja todellisuudelle annettuja merkityksiä. Mediakulttuuriin kuuluu erilaisten laitteiden, välineiden ja mediasisältöjen lisäksi paljon yksilöllisiä ja yhteisöllisiä kokemuksia, jotka muokkaavat lapsen arvomaailmaa ja edistävät vuorovaikutussuhteita. Varhaiskasvatuksen yksi tärkeimmistä tehtävistä onkin osata hyödyntää ajankohtaisia mediakulttuurillisia ilmiötä, jotka esiintyvät lasten arjessa ja ovat lapsiryhmän ja lapsen kannalta merkityksellisiä. Näitä merkityksellisiä asioita tuodaan mediakulttuurista varhaiskasvatukseen, jolloin yhdistyvät institutionaalinen ja ei institutionaalinen lapsen kasvu- ja oppimisympäristö. Tämän tuloksena mediakasvatusta voidaan hyödyntää osana kasvatustoimintaa. (Niinistö & Ruhala 2007, 23.)

Käyttämällä ja tutkimalla mediaa edistetään kuvallisen ilmaisun kehittymistä sekä yhteisön tuntemusta ja siinä toimimisen taitoja. Mediakasvatus myös tukee lapsen mahdollisuuksia toimia aktiivisesti yhteisössään. Kasvattajien näkökulmasta on tärkeää, että heidän asiantuntemuksensa mediakasvatuksesta laajenee, ja he ymmärtävät lasten mediakulttuuria ja sen vaikutuksia lasten elämään. (Mediataitokoulu 2017.)

4.3 Mediakasvatustietoisuus

Mediakasvatukseen vaikuttaa kasvattajien oman henkilökohtaiset näkemykset, asenteet ja arvot mediakulttuuria kohtaan sekä kasvatusinstituutioiden edustamiin arvoihin ja asenteisiin, joidenka pohjalta kasvattaja havainnoi ja tekee tulkintoja lasten mediasuhteista. (Pekkala, Salomaa & Spîsàk 2016, 168.) Tähän vaikuttaa suuresti myös se, että varhaiskasvatuksessa tällä hetkellä olevat lapset kasvavat erilaisimmissa mediaympäristöissä kuin heidän varhaiskasvattajansa. Varhaiskasvattajat saattavat kokea, etteivät hallitse lasten mediaympäristöä sen sijasta, että lapsikin voitaisiin nähdä omalta osaltaan asiantuntijana. (Mustola & Rissanen 2018, 312.) Media nähdäänkin usein joko hyvänä tai paha suhteessa lapsuuteen huomioimatta lapsen persoonaa, kasvuympäristöä, vuorovaikutusta, kasvatuksen roolia ja sen mukanaan tuomia mahdollisuuksia. (Pekkala, Salomaa & Spîsàk 2016, 168.)

Kasvattajan suhde lapsen kokemaan mediakulttuuriseen ilmiöön onkin osa kasvattajan ja lapsen välistä suhdetta. Suhtautuminen lapsen kokemaan ilmiöön vaikuttaa lapsen identiteettiin ja kokemuksiin. Lapsen mediatodellisuuden huomioiva, lasta kuunteleva ja osallistava mediakasvatus tulisikin nähdä mahdollisuutena, jossa pedagogiikan tehtävänä on välittää lapselle tunne siitä, että hänelle tärkeitä asioita arvostetaan. (Pekkala, Salomaa & Spîsàk 2016, 171.)

Mediakulttuuria kohtaan vallitseva suojelupuhe lisäksi estää näkemästä lasta aktiivisena toimijana, joka tutkivalla oppimisella omaksuu uutta tietoa. Lisäksi kasvattajat liian usein erehtyvät käyttämään työssään stereotyyppioita eli yleistämään lapsien oppimista, jotka estävät näkemästä lasta yksilönä. Jotta mediakulttuuriin ja siihen suhtautumiseen saadaan muutosta, vaaditaan kasvattajilta tietoista reflektiota eletyn lapsuuden ja tuotetun lapsuuden erottamiseksi sekä yhteistä linjaa mediakasvatuksen toteuttamiseksi. Mediakulttuuri on lisäksi jatkuvasti muuttuva, joten se vaatii myös työyhteisön ja käytettävien menetelmien kehittämistä. (Pekkala, Salomaa & Spîsàk 2016, 170.)

4.4 Mediataidot

Varhaiskasvatuksessa harjoitellaan laaja-alaisia mediataitoja. Mediataitoihin kuuluvat medialaitteiden- ja sisältöjen hallinta, kyky arvioida ja analysoida mediaa, kommunikoida

ja osallistua sekä hallita tunteita, omia tarpeita ja mediasuhteita. Tavoitteena on oppia turvallinen, tasapainoinen ja hallittu mediankäyttö, sen tuottaminen ja vastaanottaminen. Mediataitoja voidaan harjoitella tutustumalla erilaisiin mediasisältöihin ja harjoitella omien mediaesityksien tekoa leikinomaisin keinoin. Keskeistä on hiljalleen siirtyä kohti kriittistä medianlukutaitoa, jonka tulee toimia pitkän aikavälin tavoitteena. (Stakes ja opetusministeriön mediamuffinssi- hanke 2008, 17.) Mediakasvatussuuntauksia on monenlaisia, mutta uusi mediatehtäviä varhaiskasvatukseen teos (2018, 9) jaottelee mediataidot kuuteen eri osa-alueeseen.

1. Turvataidot, joiden tarkoituksena on suojella lapsia median haitallisilta vaikutuksilta ja opettaa, miten toimitaan, jos kohtaa pelottavia tai häiritseviä mediasisältöjä. Turvataitojen avulla tuetaan median sisältöjen ja palveluiden turvallista, tasapainoista ja hyvinvointia tukevaa käyttöä ja tietoa.
2. Tunnetaidot tarkoittavat median herättämistä tunteista keskustelemista, tunnistamista ja niiden käsittelemistä, jotta lapsi kykenee tunnistamaan median vaikutusta omiin tunteisiin.
3. Vuorovaikutustaidoilla tarkoitetaan taitoja, joiden avulla pidetään yhteyttä muihin ja joiden avulla hahmotetaan mediassa esiintyviä näkökulmia, arvoja ja merkityksiä sekä ymmärretään näitä omassa mediailmaisussa. Vuorovaikutustaidot liittyvät myös eettisyyteen ja kunnioittavaan kohtaamiseen median parissa sekä kulttuuristen ja sosiaalisten tilanteiden moninaisuuksien ymmärtämiseen.
4. Kriittisyyden taidoilla viitataan kykyyn ymmärtää ja tarkastella erilaisia mediasisältöjä sekä kykyyn hankkia ja arvioida tietoa. Kriittisyyteen kuuluu median monipuolinen ymmärtäminen sekä uteliaisuus ja avoimuus, jotka innostavat koeksimelemaan ja pohtimaan mediasisältöjä.
5. Luovilla- ja esteettisillä taidoilla viitataan kulttuurisiin taitoihin, median seuraamiseen ja sen tulkitsemiseen sekä omien mediasisältöjen luomiseen yksin tai yhdessä muiden kanssa. Luovilla ja esteettisillä taidoilla viitataan myös kykyyn nauttia mediasta.

6. Tekniset taidot ilmentävät erilaisten medialaitteiden, ohjelmien ja sovellusten käyttöä ja niiden osaamista. Useilla lapsilla voi olla teknistä taitoa käyttää erilaisia laitteita, mutta aikuisen tukea ja osaamista tarvitaan siihen, millä tavalla kyseisiä laitteita ja sovelluksia käytetään järkevästi, turvallisesti ja ergonomisesti. Tekniset taidot kehittyvät lukutaidon kehittymisen myötä. (Mediatehtäviä varhaiskasvatukseen 2018, 9.)

4.5 Omaehtoinen mediatuottaminen

Omaehtoinen mediatuottaminen määritellään siten, että lapsella on mahdollisuuksia tuottaa mediasisältöjä itse omista lähtökohdistaan käsin, silloin kun heille on annettu siihen riittävästi mahdollisuuksia. Lapselle annetaan mahdollisuus tehdä itse havaintoja, etsiä asioille merkityksiä ja siten oppia. Omaehtoista mediatuottamista verrataan lähiesesti tutkivaan oppimiseen. (Sintonen, Ohls, Kumpulainen & Lipponen 2015, 6.) Mediakasvatuksen tulisi olla varhaiskasvatuksessa käytännöllistä ja tietoista toimintaa, jonka avulla kehitetään sellaista mediakasvatuksen pedagogiikkaa, joka tukee lapsen omaehtoista eli lapsilähtöistä oppimista ja toimintaa median parissa. Etenkin lapsen osallisuudella katsotaan olevan suuri merkitys mediakasvatuksessa. (Stakes ja opetusministeriön Mediamufinssihanke 2008, 6.)

Omaehtoinen mediatuottaminen lisää lapsen mahdollisuuksia oppia ja ymmärtää asioita itse ja käsitellä lapsen omia mediakokemuksia. Siten se vahvistaa myös lapsen ja yhteisön oppimisen ja kehittymisen havainnointia. Omaehtoinen mediatuottaminen vahvistaa myös lapsen osallisuutta digitaaliseen kulttuuriin ja lasten toimijuutta. Omaehtoisen mediatuottamisen edellytykset ovat, että erilaisia mediavälineitä on saatavilla ja lapsilla on mahdollisuus käyttää niitä. Aikuisen tehtävänä on huolehtia, että lapset osaavat niiden asianmukaisen käytön. Toiminnan motiiveina on yleensä jokin lasta kiinnostava asia tai hänestä lähtevä ajatus, näkemys tai kokemus. (Sintonen ym. 2015, 6.) Omaehtoinen mediatuottaminen mahdollistaakin näkemään ja pääsemään lähemmäksi lasten mediakulttuuria. Lasten itseottamat videot ja valokuvat mahdollistavat aikuisen näkemään, miten mediasisällöt lomittuvat osaksi lasten leikkiä ja puhetta. Ne mahdollistavat tuomaan esille lasten arjen ulottuvuuksia, tärkeitä paikkoja, vuorovaikutusta ja lastenkulttuuria, jotka saattavat jäädä muutoin aikuiselta huomaamatta. (Mulari 2016, 90–93.)

5 DIGITAALISEN OPPIMISYMPÄRISTÖN ALKUKARTOITUS PÄIVÄKO- DISSA

Tässä luvussa esittelemme tutkimustulokset, jotka perustuvat lastentarhanopettajille suunnattuun kyselyyn. Tutkimustulokset mahdollistavat käsityksen siitä, millainen päiväkodin digitaalinen oppimisympäristö on, millä tavalla TVT-laitteita ja sovelluksia on hyödynnetty sekä millaisia käsityksiä ja kokemuksia lastentarhanopettajilla on digitaaliseen oppimisympäristöön liittyen. Tuloksien avulla saimme esille digitaalisen oppimisympäristön kehittämistarpeet. Kyselylomakkeeseen vastasivat kaikki neljä projektissa mukana olevaa lastentarhanopettajaa, joille kysely oli suunnattu. Kootusta aineistosta esiin nousseita teemoja olivat: kasvattajan TVT- taidot, TVT- laitteet ja niiden sijainti, lähtökohdat laitteiden käytölle, kasvattajan rooli, omaehtoinen mediatuottaminen.

Vastauksien mukaan kaikki lastentarhanopettajat näkivät digitaalisen oppimisympäristön monipuolisena kokonaisuutena, jossa lähtökohtana laitteiden käytölle pidettiin pedagogiikkaa. Digitaalisia laitteita ja sovelluksia käytetään pedagogisesti osana arkea. Näitä hyödynnetään monipuolisesti oppimisen tukena. Vastauksissa ei kuitenkaan eritelty, millä tavalla laitteita käytetään oppimisen tukena. Niiden katsottiin kuitenkin tarjoavan paljon mahdollisuuksia. Vastauksissa myös ilmeni, että laitteet tukevat ja innostavat oppimaan. Lastentarhanopettajat luonnehtivat laitteiden käytön lähtökohtia seuraavanlaisesti:

Ipadit antavat ryhmille mahdollisuuden toteuttaa lasten kanssa erilaisia digitaalisia menetelmiä esim. valokuvaus, animaatiot, elokuvat. Niihin voidaan palata myöhemmin, aina kun lapset haluavat.

Digitaalisuus ja erilaiset laitteet tarjoavat loputtomia mahdollisuuksia oppimisen tukemiseen.

Hyödynnetään erilaisia laitteita ja sovelluksia osana oppimista, kasvua ja kehitystä.

Pedagoginen osaaminen nähtiin myös kehittämistarpeena digitaalisessa oppimisympäristössä. Kehittämisen haluttiin olevan pedagogisesti perusteltua ja sen nähtiin haastavan

omaa pedagogista suhtautumista, ja toimimaan oman mukavuusalueen ulkopuolella. Pedagogisen osaamisen kehittämiseksi haluttiin koulutusta TVT-laitteiden hyödyntämiseen arjessa.

Laitteiden tulee olla pedagogisesti perusteltuja ja suunniteltuja, jotta ne hyödyttävät kasvattajia ja erityisesti niitä käyttäviä lapsia.

Uuden oppiminen on aina hyvä asia, kun sen tekee niistä lähtökohdista, että toimintaa kehitetään pedagogisin perusteluin, ei vain kehittämisen pakon vuoksi.

Toki pitää soveltaa lapsiryhmä kohtaisesti ja lapsien taidot ja ikä huomioiden.

Pedagoginen näkökulma tuli esiin myös aikuisen roolista digitaalisessa oppimisympäristössä. Lastentarhanopettajat näkivät oman roolin ennen kaikkea mahdollistajana ja mallintajana, jolla on pedagoginen vastuu digitaalisen oppimisympäristön luomisessa. Vastauksien mukaan digitaalisten laitteiden ja sovellusten käyttö edellyttää varmuutta niiden käytössä, jotta voi toimia mallina lapsille. Tätä vastaajat kuvailevat seuraavasti:

Tärkeä rooli mahdollistajana, mallina ja kasvattajana.

Kasvattaja on esimerkkinä ja tukena lapsille laitteita käytettäessä. Kasvattaja innostaa, luo mahdollisuuksia, antaa tilaa ja aikaa.

Laitteiden ja sovellusten käyttöön saattaa liittyä myös riskejä, esim. sopiva materiaali lasten ikätaso huomioiden. Kasvattaja opettaa lapsia laitteiden ja sovellusten kriittiseen käyttöön.

Kyselyn vastauksissa ilmeni, että käytetyimpiä TVT-laitteita olivat tabletti ja tietokone. Tablettia oli käytetty eniten musiikin kuunteluun ja valokuvaukseen. Vastauksissa nousi esiin myös interaktiivinen älytaulu, mutta sen käyttäminen oli vähäistä sen fyysisen sijoittumisen takia. Yksittäisissä vastauksissa tuli esiin, että vastaaja oli käynyt animaatio-

koulutuksessa, tenavanetin kautta oli jaettu valokuvia ja lyhyitä videoita sekä pelisovelluksia oli käytetty jonkin verran. Kysyttäessä tällä hetkellä käytössä olevista laitteista ja sovelluksista, lastentarhanopettajat vastasivat seuraavasti:

Ipadit, digikamera, kännykkä, tietokone, älytaulu, pelisovelluksia, piirto-ohjelmia, Youtube, Areena, Google.

Sovelluksista tällä hetkellä ei ole käytössä mikään. Tähän varmaankin on tulossa muutoksia, kun pääsemme hyödyntämään älytaulua kunnolla.

Enimmäkseen nettiä olemme käyttäneet, kun olemme tutkineet tietoa.

Oma osaaminen ja uusien asioiden omaksuminen koettiin haastavana, ja laitteiden käyttöön toivottiin koulutusta ja perehdytystä. Monen vastaajan mielestä osaamattomuus laitteiden käytössä lisää kynnystä ottaa laitteita käyttöön. Yksi vastaajista oli saanut aikaisemmin kolutusta animaation tekemiseen. Oman osaamisen haastavuutta luonnehdittiin seuraavanlaisesti:

Intoa olisi kehittää tätäkin puolta, mutta koulutusta kaipaisin vielä lisää. Erilaisten sovellusten etsiminen olisi helpompaa, jos siihen saisi vähän vinkkiä jostain.

Itselle uusien asioiden omaksuminen vaatii kyllä vielä kouluttautumista ja harjaantumista. Erilaiset laitteet ja sovellukset ovat vielä uusi maailma itselle. Mielenkiintoinen tosin, ja otan innolla vastaan kaiken uuden.

Tutkimustuloksissa korostuivat TVT-laitteiden toimivuus ja sijainti oppimisympäristössä. Nämä nousivat kaikissa vastauksissa esiin etenkin kehittämisen näkökulmasta. Laitteiden ajankohtaisuus, liikuteltavuus ja helppokäyttöisyys koettiin tärkeänä asiana, jolla on merkitystä niiden käyttöön. Vastauksien perusteella laitteiden sijoittuminen ryhmätiloihin helpottaisi niiden integroimista oppimiseen luontevasti sen sijaan, että ne olivat sijoittuneina vain yhteen kaikkien käytössä olevaan tilaan.

Laitteiden tulisi olla ryhmätiloissa ja helposti saatavilla

Ajanmukaiset laitteet ja henkilökunnalla hyvä osaaminen laitteiden käyttöön. Käyttämistä ja osaamista varten on oppimiseen varattava aikaa.

Oppimispelien käyttö pienryhmissä helpottuu siirrettävien tablettien ansiosta.

Laitteiden tulisi olla luonteva osa päivittäistä toimintaa. Tähän päästäksemme, laitteiden käytön tulisi olla rutiininomaista ja tuttua. Laitteiden tulisi olla ryhmätiloissa ja helposti käytettävissä.

Riittävästi koulutusta ja aikaa laitteiden käytön opetteluun.

Etenkin digitaalisten laitteiden käytössä oli ollut vastaajien mukaan haasteita. Laitteiden toimimattomuus ja niiden käyttäminen koettiin haasteellisena, monimutkaisena tai hankalana. Toisinaan internet yhteydet eivät toimineet tai laitteet lakkasivat toimimasta. Laitteiden käyttöönotto oli hidasta, kesti pitkään ja sen koettiin vievän aikaa lapsiryhmän ohjaamiselta. Laitteisiin ja sovelluksiin ei usein ollut aikaa perehtyä etukäteen. Näiden asioiden katsottiin vaikuttavan laitteiden käyttämiseen oleellisesti. Laitteiden käyttöönotto nähtiin haasteellisena ja aikaa vievänä, koska tavaroita joutui usein siirtämään laitteita käyttääkseen.

Laitteet on sijoitettu niin, että niiden käyttö on haastavaa ja vaatii paljon järjestelyjä. Esim. älytaulu on salin nurkassa, jossa edessä pöytiä ja tuoleja.

Laitteet ei toimi kun niitä käytetään.

Haluaisin saada laitteet osaksi omaa toimintaa kasvattajana, suunnittelutyötä ja pedagogiikkaa.

Laitteet eivät toimi halutulla tavalla, niiden käyttö on monimutkaista ja hankalaa. Laitteiden käyttöönotto ja valmistelu (laite käynnistyy, ohjelmat avautuvat, sisäänkirjautuminen jne.) kestää kauan ja vie aikaa lapsiryhmän ohjaamisesta pedagogiselta toiminnalta.

Omaehtoinen mediatuottaminen ymmärrettiin vastausten perusteella monella eri tavalla. Vastauksissa tuli esille ensisijaisesti median käyttö, kuten kirjojen katseleminen, laulaminen, tanssiminen, musiikin kuunteleminen, valokuvaaminen ja videoiminen sekä tuotosten katselu. Median käyttöä toteutettiin ryhmissä säännöllisesti. Osa lapsista oli saanut tuoda laitteen kotoa päiväkotiin ja kertonut kuulumisia laitteen avulla sekä ottanut valokuvia päivästä. Omaehtoista mediatuottamista luonnehdittiin mahdollisuutena kuulla lasten mediakokemuksia ja ottaa niitä huomioon toiminnassa. Vastauksissa korostui vahvasti mediakasvatuksellinen näkökulma. Näitä luonnehdittiin vastauksissa seuraavasti:

Piirillä lapset saavat päivittäin toivoa lauluja joita soitetaan pädillä.

Lapset kuvaavat omia leikkejään, mielenkiintoisia asioita esim. Metsäretkellä, juhlia ja esityksiä sekä heitä kiinnostavia kohteita sisällä ja ulkona.

Katselemme kirjoja joka päivä, luemme niistä kuvia. Lapset ovat niistä kiinnostuneita.

Lapset kuvasivat samalla erilaisia tunteita, joita toinen lapsi ilmensi kasvoillaan. Näistä kuvista tehtiin lasten oma valokuvanäyttely, jossa tuntekuvat olivat esillä.

6 MEDIAETSIVÄKERHON TOIMINTATUOKIOT

6.1 Toiminnallisen osuuden suunnittelu

Toiminnallisen osuuden suunnittelemien alkoi syksyllä, kun tapasimme päiväkodin lastentarhanopettajat ja päiväkodin johtajan. Esittelimme aiheen heille ja keskustelimme heidän näkemyksistään ja tarpeistaan opinnäytetyölle. Aihe oli henkilökunnan mielestä erittäin mielenkiintoinen ja mediakasvatuksellinen näkökulma koettiin tärkeäksi. Etenkin kriittinen medianlukutaito ja median herättämien tunteiden käsitteleminen koettiin tarpeelliseksi ryhmässä. Henkilökunta kertoi tapaamisessa myös nykyisten TVT-laitteiden saatavuudesta ja niiden hyödyntämisestä päiväkodin arjessa. Tapasimme lastentarhanopettajia vielä uudelleen syksyllä, kun opinnäytetyömme aihe oli päätetty ja rajattu. Sovimme tällöin käytännön asioista.

Alkutapaamisessa sovimme yhteisesti, että toiminnalliseen osuuteen osallistuisivat yhden ryhmän 5v lapset. Lapsia oli kahdeksan. Pienryhmässä toimiminen mahdollisti lasten yksilöllisen huomioimisen ja ohjaamisen erilaisten TVT-laitteiden käytössä. Hietarannan (2017, 16) näkemys tukee omaa ajatustamme siitä, että TVT-toiminnan alussa iso lapsiryhmä voi olla haasteellinen, koska aika ei riitä kaikkien lasten opastamiseen TVT-laitteiden käytössä. Alkuvaiheessa toimintaa olisi hyvä järjestää tarpeeksi pienissä ryhmissä, jotta toiminta pysyy hallittuna. Pidimme tärkeänä, että lastentarhanopettajat saisivat konkreettisia välineitä mediakasvatuksen toteuttamiseen ja TVT hyödyntämiseen. Tästä syystä päätimme, että kaikkien ryhmien lastentarhanopettajat osallistuisivat toimintaker-toihin.

Ensisijaisena tavoitteena toiminnallisten tuokioiden avulla oli selvittää digitaalisen oppimisympäristön mahdollisuudet ja haasteet, jotka antavat valmiuksia kehittää digitaalista oppimisympäristöä. Tässä hyödynsimme alkukartoituskyselyn tuloksia. Halusimme antaa valmiuksia lastentarhanopettajille käyttää TVT-laitteita ja sovelluksia osana mediakasvatusta. Toiminnallisille tuokioille asetimme pedagogiset tavoitteet. (Liite 4.) Tavoitteissa ja toiminnan suunnittelemisessa otimme huomioon myös lastentarhanopettajien toiveet, että lasten kanssa harjoiteltaisiin mediakriittisyyttä, käsiteltäisiin median herättämiä tunteita ja lasten pelikokemuksia. Otimme toimintaa suunniteltaessa huomioon tämän ikäisten lasten mediataidot ja mediantulkintataidot. Lasten mediantulkintataidot voivat

olla kovin erilaisia lasten kesken, joka on otettava huomioon toiminnan suunnittelussa ja toteutuksessa. Keskimäärin tämän ikäisillä lapsilla on kehittynyt kyky erottaa tosi ja taru sekä taitoa pohtia syy- ja seuraus suhteita. (5-6- vuotiaiden median käyttö).

Toiminnalliseen osuuteen osallistuivat myös päiväkodin neljän ryhmän lastentarhanopettajat. Näin saimme mahdollisuuden saada jokaiseen päiväkotiryhmään tieto- ja viestintä- teknologista- sekä mediakasvatuksellista osaamista. Tämä mahdollisti myös sen, että jokaista lapsiparia olisi ohjaamassa yksi kasvattaja.

Ennen tuokioiden toteutusta laadimme tiedotteet lasten vanhemmille toiminnallisesta osuudesta. (Liite 3.) Tiedotteissa pyysimme lasten vanhemmilta lupaa lasten osallistumiseen toimintakokonaisuuteen, lapsen kuvaamiseen ja havainnoimiseen käyttäen apukeinona videokuvaamista. Ryhmän lastentarhanopettaja jakoi tiedotteet lasten vanhemmille. Saimme kuvaus- ja osallistumisluvan kaikilta lasten vanhemmilta.

6.2 Käytetyt työmenetelmät

Toiminnallisen osuuden pedagogisena tavoitteena oli mahdollistaa lapsille mediaan tutustuminen ja mediataitojen kehittäminen hyödyntäen erilaisia TVT-laitteita ja sovelluksia. Toiminnan toteutuksella pyrimme antamaan henkilökunnalle konkreettisia välineitä ja toimintamalleja hyödyntää TVT-laitteita ja sovelluksia pedagogisesti. Mediakasvatuksen avulla tarjotaan lapsille mahdollisuuksia itseilmaisuun ja aktiiviseen toimintaan, sekä edistetään osallistumisen ja vaikuttamisen mahdollisuuksia. (Media varhaiskasvatuksessa Tukea tunne- ja vuorovaikutustaitojen vahvistamiseen 2017, 6.) Monipuolisella ilmaisemisella ja taiteellisella kokemisella edistetään lapsen kokonaisvaltaista oppimista, kasvua ja kehitystä. Käytimme toimintatuokioiden aikana toiminnallisia, osallistavia ja luovia menetelmiä, kuten valokuvaus, sadutus, draama, äänet, tarinallisuus ja kädentaidot.

Toiminnan suunnittelemisessa ja toteuttamisessa otimme huomioon myös lapselle luontaisen tavan oppia ja toimia. Kangassalo, Sommers-Piiroinen ja Tanhua-Piiroinen (2005, 145.) toteavat lapsen tutkivan toiminnan osoittautuneen toimivaksi mahdollisuudeksi tietotekniikan nivomisessa oppimistoimintaan. Varhaiskasvatuksessa lapsen oppimisen taitoja kehitetään parhaiten lapsilähtöisillä, leikinomaisilla ja virikkeellisillä toimintata-

voilla. Tavoitteena on antaa valmiuksia lapselle kehittää omaa toimintaa, ajattelua, ilmaisuja ja tunteita oppimisympäristössä, jossa TVT on luonnollinen osa lapsen leikkiä ja toimintaa. Leikin kautta lapsi saa mahdollisuuden kokeilla ja tutustua TVT-laitteisiin ja niiden mahdollisuuksiin luontevalla tavalla. Tällä tavalla lapsi saa valmiuksia käyttää laitteita myöhemmin niiden oikeassa tarkoituksessa. On tärkeää, että lapset oppivat TVT-olevan luonnollinen osa arkea ja mediamaisemaa. (Merilampi 2014, 190.) Uusi varhaiskasvatussuunnitelman perusteet velvoittaa tutkivaan ja kokeilevaan työtapaan huomioiden laaja-alaisen osaamisen tavoitteet. Toimintatuokioiden aikana innostimme ja mahdollistimme lapsia tutkimaan, käyttämään ja tuottamaan viestejä digitaalisessa ympäristössä. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016, 24.)

Konkreettisina TVT-laitteina käytimme tablettia ja interaktiivista älytaulua, jossa oli kosketusominaisuus. Alkukartoituksen perusteella näiden laitteiden hyödyntäminen arjessa oli jäänyt vähemmälle. Sovelluksista meillä oli käytössä Book-creator, QR-reader sovellus, tabletin kamerasovellus sekä pelisovelluksista Elder Goo Möllit, Molla-riimiparit ja Animal differences.

Book-Creator sovellus on työkalu, jonka avulla voidaan tehdä digitaalinen kirja, lehti tai vihko. Sen avulla voidaan yhdistää ääniä, tekstiä, kuvia ja videoita kirjan sivuille. Book-Creator luoman kirjan voi tallettaa sähköisesti tai tallentaa tietokoneelle PDF-tiedostona. (Joensuun mediakeskus 2018).

QR-reader on tablettiin ja puhelimeen ladattava sovellus, jonka avulla voidaan lukea QR-koodeja eli Quick Response -koodeja. Koodit sisältävät informaatiota ja ne ovat verrattavissa normaaleihin viivakoodeihin. QR-koodi voi johdattaa käyttäjän ohjaamiseksi haluttuun verkko-osoitteeseen, joka on liitetty koodiin. (QR-koodin käyttäminen ja tekeminen.) Koodeihin voi sisällyttää erilaisia sähköisiä tiedostoja tai linkkejä, jotka ohjaavat käyttäjän tietylle internetsivulle. QR koodeihin voi sisällyttää esimerkiksi itsetehtyjä videoita, joissa on tehtäviä lapsille. QR-koodeihin voi sisällyttää myös lasten töitä tai lasten videoita, mikäli käytössä on pilvitalennustila ja huoltajilta on suostumus.

Toimintakerroilla pyrimme TVT-laitteiden ja sovellusten toistuvuuteen ja säännöllisyyteen, jotta uusien laitteiden ja sovellusten käyttö tulisi luontevaksi. Joitakin sovelluksia kokeilimme toiminnallisen osuuden aikana vain kerran, mutta rohkaisimme lastentarhaopettajia jatkamaan niiden käyttöä ryhmissä.

Käytimme tuokioiden toteuttamisessa apuna draamallista työmenetelmää digitaalisessa muodossa esitettynä. Aihetta lähestyimme itse tuotetuilla videoilla, joissa esiintyi Lissu-lohikäärme käsinukke. Lissu toimi pedagogisena apuvälineenä, jonka tarkoituksena oli johdatella lapsia toimintaan lasta innostavalla ja mielekkäällä tavalla. Käsinukkea hyödyntämällä oli tarkoitus lisätä lapsen mielikuvitusta, mutta samalla johdatella lasta todellisuuden ja tarun erottamiseen. Matkan aikana Lissu-lohikäärme tutustutti lapsia Suomen eri kaupunkeihin, joissa hän vieraili. Kaupunkeihin tutustuttiin Lissun lähettämien korttien ja videoiden avulla. Tavoitteena oli luoda lapsilähtöinen ja elämyksellinen toimintatapa, joka antoi mahdollisuuden käsitellä erilaisia mediasisältöjä mahdollisimman monipuolisesti.

6.3 Mediaetsiväkerhon toteutus

Nimesimme toiminnallisen osuuden Mediaetsiväkerhoksi. Nimi kuvasi hyvin toimintaa, jossa lapset yrittivät mediaetsivinä selvittää mistä kaikesta mediassa on kyse. Lapset askartelivat itselleen mediaetsiväkortit, joihin keättiin leimoja jokaisen toimintakerran jälkeen.

Aloitimme kaikki toimintakerrat kokoontumalla yhteen ja katsomalla Lissun jättämän videon sekä kartasta kaupungin, johon Lissu oli matkustanut. Merkitsimme yhdessä karttaan reitin, mitä pitkin Lissu oli kulkenut. Jokaisella kerralla joku lapsista sai avata QR-koodin, johon oli liitetty Lissun video. Videoiden jälkeen keskustelimme yhdessä lasten kanssa videosta ja sen aiheesta. Näin varmistimme, että lapsilla oli käsitys tulevasta toiminnasta ja he olivat ymmärtäneet aiheen.

Lissun jättämien videoiden jälkeen harjoittelimme mediataitoja monipuolisesti erilaisten tehtävien avulla, joita Lissu oli jättänyt lapsille. Tutustuimme erilaisiin medioihin käyttämällä ja käsittelemällä näitä mahdollisimman monipuolisesti tuottamalla omia mediaesityksiä ja keskustelemalla median herättämistä tunteista ja kokemuksista, jossa hyödynsimme TVT-laitteita ja sovelluksia. Käsittelemällä mediaa mahdollisimman monipuolisesti, halusimme mahdollistaa mediataitojen kehittämisen. Selvensimme ennen toimintaan siirtymistä ohjeita, mutta rohkaisimme aikuisia ja lapsia kokeilevaan ja tutkivaan työtapaan. Toiminnan aikana ohjeistimme aikuisia ja lapsia TVT-laitteiden käytössä.

Toiminnan jälkeen kokoontuimme yhteiseen piiriin, jossa keskustelimme ja katselimme lasten tuotoksia. Annoimme lapselle mahdollisuuden itse kertoa omin sanoin. Tarvittaessa esitimme lapselle apukysymyksiä, joiden avulla lapsi sai kertoa. Tämän jälkeen jokainen lapsi sai kertoa mielipiteensä toimintakerrasta. Apuna käytimme kahdella ensimmäisellä kerralla peukkaa ja viimeisillä kerroilla hymiöitä, joissa vaihtoehtoina olivat iloinen ja surullinen. Kysyimme lapsilta perusteluita omille arvioilleen esimerkiksi: Mikä oli erityisen kivaa? Mitä olisit halunnut tehtävän toisin? Lasten arvosteluita käytimme apuna toimintakertojen suunnitteluun ja kehittämiseen. Jokaisen toimintakerran jälkeen pyrimme arvioimaan toimintaa kerättyjen havaintojen perusteella. Arvioinnin avulla kehitimme seuraavan kerran toimintaa tai toimintakertojen tavoitteita.

6.3.1 Valokuvaus

Ensimmäisen toimintakerran tarkoitus oli johdatella lapset Mediaetsiväprojektiin. Pehdyimme mediaan käsitteenä ja avasimme mitä se tarkoittaa. Tavoitteena oli harjoitella tabletin käyttötaitoja, median tuottamisen taitoja, vuorovaikutustaitoja sekä kuvanlukutaitoa. Kuvanlukutaitoa voidaan kehittää antamalla lapsen ottaa itse kuvia itselleen merkityksellisistä asioista. Kuvien avulla lapset rakentavat käsitystään ympäröivästä todellisuudesta ja luovat pohjaa mielikuvituksen kehittymiselle ja tunteiden käsittelemiselle. (Niinistö, Ruhala, Henriksson & Pentikäinen 2006, 42.) Tabletin mahdollisuuksiin ja sen käyttötaitoihin tutustuimme tutkimalla tablettia ja valokuvaamalla sekä käyttämällä QR-sovellusta.

Toimintakerran aiheena oli valokuvata omia mielileikkejä päiväkodissa. Jaoin lapset pareihin ja jokainen kasvattaja pääsi yhden parin kanssa valokuvaamaan. Lapset saivat vapaasti kierrellä päiväkodissa ottamalla haluamistaan mielileikeistä valokuvia. Ohjeitimme aikuisia huolehtimaan tasapuolisuudesta valokuvia otettaessa ja siitä, että lapsi saa vapaasti ottaa valokuvia mieluisista leikeistään. Lapset lähtivät innokkaasti valokuvaamaan mielileikkejään muihinkin ryhmätiloihin. Osalle lapsista tabletin käyttäminen oli vieraampaa, kun taas toisille tabletin käyttäminen oli tuttua. Toiminnan lopuksi harjoitimme kuvanlukutaitoa kertomalla kuvista niiden merkityksiä. Tällä kerralla monet lapsista olivat jännittyneitä, jonka johdosta ei syntynyt runsasta keskustelua.

6.3.2 Digitaalinen kirja

Toisen kerran tavoitteena oli harjoitella oman mediaesityksen sekä kuvankäsikirjoituksen tekemistä hyödyntämällä Book-Creator sovellusta. Sovelluksen avulla teimme lasten kanssa pareittain digitaalisen kirjan. Toimintakerran muut tavoitteet olivat median vastaanottamisen taitojen harjoittelu, faktan ja fiktion erottaminen sekä kielellisen kehityksen tukeminen. Lapsen mediaesitykselle antamat merkitykset heijastavat lapsen kokemusmaailmaa eli sitä mikä lapselle on merkityksellistä. Lisäksi sadut ja leikit tukevat lapsen kielenkehityksen ja maailmankuvan rakentumista. (Niinistö ym. 2006, 36–37.)

Toimintakerran alussa katselimme yhdessä videon ja pohdimme sen pohjalta faktan ja fiktion eroa. Videon katselemisen jälkeen keskustelimme myös videon herättämistä tunteista ja ajatuksista. Keskustelu oli kuitenkin sen verran niukkaa, että siirryimme yhdessä käytyjen keskusteluiden jälkeen ohjeistamaan digitaalisen kirjan tekemisessä. Varmistimme, että saduttaminen on henkilökunnalle tuttua kertaamalla saduttamisen säännöt. Jaoin lapset pareittain tai kolmen hengen ryhmään yhden työntekijän ollessa pois.

Saduttamisessa käytettiin apuna lasten itse ottamia valokuvia leluista. Valokuvia hyödyntäen lapset saivat kertoa oman tarinan. Aiheena oli lelujen yöllinen seikkailu päiväkodissa. Työskentelyrauhan takaamiseksi lapset saivat liikkua päiväkodin tiloissa vapaasti. Jokainen kasvattaja sadutti vuorollaan lasta heidän ottamien valokuvien pohjalta. Saduttamisessa hyödynsimme Book Creator-sovellusta, johon joko äänitettiin lapsen kertoma tarina, tai kasvattaja kirjoitti tarinan. Saduttamiseen kului melko paljon aikaa, joten emme ehtineet käymään yhdessä jokaisen omaa satua läpi. Äänittäminen ja oman äänen kuuleminen olivat lapsista erityisen hauskaa ja nauratti lapsia.

6.3.3 Äänisuunnistus

Toisen kerran havaintojen jälkeen huomasimme, että lapset olivat jännittyneitä tullessaan saliin. Myös lastentarhanopettaja oli tehnyt tämän havainnon, jonka johdosta muutimme toimintaa. Siirsimme toimintakerran pidettäväksi ryhmän omiin tiloihin ja annoimme lasten ottaa itse istuintyyny tullessaan alkupiiriin. Tämä lievensi selvästi lasten jännittyneisyyttä, joka näkyi keskusteluna ja nauruna lasten kesken.

Kolmannen kerran tavoite oli harjoitella äänimaiseman tulkintaa ja tuottamista sekä miettiä millaisia tunteita äänet herättävät. Äänimaisemaksi kutsutaan meitä ympäröivien äänien kokonaisuutta, joka koostuu luonnon äänistä, musiikista ja ihmisten sekä koneiden äänistä. Kykymme tulkita näitä äänellisiä viestejä on kuitenkin vähentynyt samanaikaisesti, kun kyky välittää tietoa ja vaikutelmia visuaalisin keinoin on lisääntynyt. Täten äänien kuuntelemisen taito ja niiden tulkinta ovat vähentyneet melun lisääntyessä. (Niinistö, Ruhala & Pentikäinen 2007, 57–58.)

Toimintakerran aikana lapset saivat pukeutua esille laitettuihin roolivaatteisiin ja askarrella itselleen kaukoputken. Roolivaatteet innostivat ja motivoivat lapsia toimintaan. Olimme piilottaneet lasten ryhmätiloihin QR -koodeja, joita lukemalla lapselle avautui kuultavaksi erilaisia ääniä. Koodien lukemiseen lapset käyttivät tablettia. Äänien verkkolinkit oli muutettu QR-generaattorin avulla QR-koodeiksi ja koodit oli tulostettu. Äänien etsintä oli lapsista hauskaa ja mahdollisti päiväkodin tilojen hyödyntämisen monipuolisesti. Lapset saivat mahdollisuuden myös itse tuottaa haluamiaan ääniä videolle käyttäen tabletin videointi ominaisuutta. Videotuotokset kuunneltiin ja kaverit saivat arvata, mikä ääni oli kyseessä. Keskustelimme äänistä, niiden herättämistä ajatuksista ja tunteista.

6.3.4 Pelaaminen

Tämän kerran pedagogisena tavoitteena oli median vastaanottamisen taitojen tukeminen sekä tunne ja turvataitojen harjoittelu, sekä pelaamiseen liittyvien mediakokemusten jakaminen. Tavoitteena oli luoda lapselle mielekäs ja turvallinen kokemus digitaalis-

ten pelien maailmassa. Toiminnan tavoitteena oli tukea kasvattajien osaamista digitaalisten pelien hyödyntämisessä pedagogisesti. Pelikokemukseen voidaan pelaamiseen lisäksi liittää paljon vuorovaikutteisuutta pelaajien ja aikuisen välillä.

Halusimme kartoittaa lasten pelikokemuksia ”laiva on lastattu” leikillä. Emme rajoittaneet leikkiä koskemaan vain digitaalisia pelejä vaan halusimme kartoittaa, minkälaisia pelejä lapset tuovat esiin. Moni lapsi nosti esiin tavallisen lautapelin, mutta esiin nousivat myös digitaaliset pelit, joita kerrottiin pelattavan useimmin yksin. Kartoittaaksemme lasten pelikokemuksia, annoimme lasten piirtää paperille oman pelihahmon. Pelihahmo sai olla todellinen tai lasten itse keksimä. Tämän jälkeen keskustelimme pelihahmoista, pelikokemuksista ja niiden herättämistä tunteista. Pelikokemukset herättivät lapsissa vilkasta keskustelua. Olimme piilottaneet saliin ikärajamerkkejä, joita etsimme ja joista keskustelimme. Jokaista merkkiä oli kaksi kappaletta, jolloin saman merkin löytäneistä lapsista muodostui pari. Jokainen pari pääsi yhdessä tutustumaan tableteilla oleviin peleihin ja sovelluksiin, jotka olimme aikaisempina kertoina ladanneet tableteille. Toimintakerrolla oli tarkoitus hyödyntää interaktiivista taulua pelaamiseen, mutta tällä kertaa taulu ei toiminut.

6.3.5 Uutinen

Toiminnan pedagogisena tavoitteena oli harjoitella median tulkintataitoja, faktan ja fiktion erottamista toisistaan sekä keskustella uutisten herättämistä mediakokemuksista ja tunteista. Harjoittelimme myös median tuottamisen taitoja ja tiedonhakuja. Lapset oppivat erottamaan faktan ja fiktion vähitellen. Helpointa se on piirroselokuvien ja animaatioiden kohdalla ja vaikeampaa kun asiat ovat realistisia. Lissun esittämä uutinen mahdollisti pohtimaan yhdessä muiden lasten ja aikuisten kanssa uutisen todenperäisyyttä sekä erottamaan se muista mediakerhokerrosta. Halusimme antaa konkreettisen keinon, jonka avulla lapsi voi itse tehdä omia mediaesityksiä itselleen tärkeistä asioista päiväkodin arjessa. Uutinen mahdollisti lapselle merkityksellisistä asioista kertomisen hänen omasta näkökulmastaan. Tavoitteena oli myös harjoitella median tuottamisen taitoja ja tiedonhakuja.

Tutustuimme leikkimielisiin uutisiin, jotka olimme kuvanneet hyödyntämällä Lissu lohikäärmettä. Videolla Lissu- lohikäärme kertoi uutisen kuningas Sauli-Niinistöstä ja tämän

perheestä. Uutisen jälkeen tehtävänä oli miettiä, oliko uutinen totta vai ei. Keskustelimme yhdessä lasten kanssa uutisesta, sen tarkoituksesta ja niiden herättämistä tunteista. Keskustelu mahdollisti tuomaan esille lasten omia mediakokemuksia uutisten katsomisesta ja niihin liittyvistä kokemuksista. Teimme omia mediaesityksiä ja uutisia sekä opettelimme etsimään tietoa Lissun uutisesta. Koska edellisellä kerralla interaktiivisen taulun käyttäminen ei ollut onnistunut, harjoittelimme taulun käyttöä lasten kanssa pelaamalla erilaisia pelejä neljän hengen ryhmässä. Pelaaminen pienryhmässä mahdollisti yhteistyö- ja vuorovaikutustaitojen harjoittelun ja mielekkään pelikokemuksen.

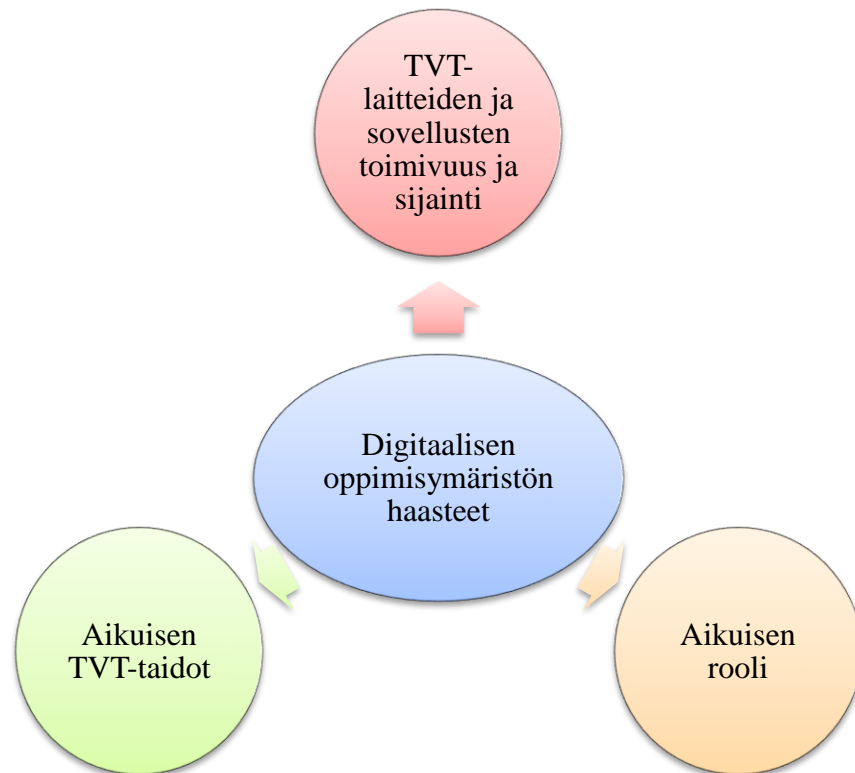
6.3.6 Dokumentointi

Viimeisen kerran tavoitteena oli dokumentointi ja lasten median vastaanottamisen taitojen harjoittelu. Koimme tärkeäksi palata lasten omien mediasisältöjen äärelle keskustelemaan niistä ja kuulemaan lasten kokemuksia niistä. Toiminnalla halusimme eritoten tuoda esille, millainen merkitys dokumentoinnilla on ja millaisia merkityksiä lasten omat mediasisällöt tuovat esiin.

Toiminnan aluksi ihmettelimme Lissun jättämään korttia ja pohdimme, mistä kortti oli peräisin. Lopulta lissu-lohikäärme tuli tapaamaan meitä käsinukkuna. Tämä herätti lapsissa keskustelua ja ihmetystä, koska lapset olivat selvästi pitäneet Lissua todellisena. Katsoimme yhdessä lasten kanssa Google Mapsilla reitin, jonka Lissu oli kulkenut. Reitin myötä kertasimme vielä kaikkea, mitä olimme tehneet ja oppineet. Kiersimme tabletteja pareittain ja katselimme omia ja muiden mediaesityksiä kerhon ajalta. Keskustelimme näiden esitysten herättämistä kokemuksista ja tunteista. Lapsille merkityksellisimmät hetket palautuivat mediasisältöjä katseltaessa mieleen ja herättivät tunteita. Kuvat saivat myös uusia merkityksiä ja osan kuvista lapset halusivat poistaa. Toimintakerralla lapset pääsivät muiden odotellessa vielä piirtämään älytaululle tietokoneen omalla ohjelmalla, Paint-sovelluksella. Toimintakerran lopuksi jaoin lapsille mediaetsiväkerho diplomit.

7 DIGITAALISEN OPPIMISYMPÄRISTÖN HAASTEET

Toiminnallisen osuuden tutkimustulokset pohjautuvat kolmeen eri aineistoon eli omiin strukturoituihin havaintoihimme, videotallenteisiin ja lastentarhanopettajien kirjaamiin vapaamuotoisiin havaintoihin. Aineistojen pohjalta nousi esiin konkreettisia haasteita tai ongelmallisia tekijöitä, jotka vaikuttavat oleellisesti digitaalisen oppimisympäristön toimivuuteen. Digitaalisen oppimisympäristön konkreettisiksi haasteiksi muodostuivat tutkimustuloksien pohjalta erityisesti TVT-laitteiden toimivuus ja sijainti, aikuisen rooli ja aikuisen TVT-taidot (kuvio 2.)



KUVIO 2. Digitalisen oppimisympäristön haasteet

Digitaalisen oppimisympäristön selväksi haasteeksi nousi aineiston mukaan TVT-laitteiden toimivuus. Aineiston mukaan tieto- ja viestintäteknologisten laitteiden toimivuudessa ja yhteyksissä oli ongelmia toiminnallisen osuuden alusta saakka. Ensimmäiset huomiot

teimme asentaessamme valittuja sovelluksia tabletteihin, joissa WIFI- yhteys toimi huonosti. Yhteyden toimivuudessa oli huomattavia eroja päiväkodin fyysisten tilojen sisällä, joka haittasi sovellusten asennusta ja toimivuutta toiminnallisen osuuden aikana. Kosketustaulun toimivuudessa oli epävarmuutta jokaisen toimintakerran yhteydessä. Ääni oli toisinaan heikko tai kosketustoiminto ei toiminut lainkaan. Havaintojen mukaan jokaisella toimintakerralla oli ongelmia laitteiden toimivuudessa. Kuvassimme ongelmia kenttäpäiväkirjassa seuraavanlaisesti.

Kosketustaulu ei toiminut. Lapset yrittävät painaa tauluissa erilaisia kohtia innostuneesti ja kilpaa, mutta taulu ei toiminut. Sammutimme ja käynnistimme uudelleen. Myös henkilökunta yritti saada toimimaan. Jätimme johtajalle viestiä, jotta voivat tilata jonkun katsomaan. Seuraavalla kerralla älytaulu toimi ilman, että kukaan oli tehnyt mitään.

Äänen saamisessa kovemmalle oli haasteita.

Emme saaneet asennettua kaikkia pelisovelluksia tableteille. Kiersimme päiväkodin eri tiloissa yrittäen saada internet yhteyttä toimimaan. Pyyssimme henkilökuntaa yrittämään myöhemmin uudelleen asentamaan.

Laitteiden toimimattomuus ja yhteysongelmat vaikuttivat suunnitellun toiminnan muuttumiseen. Suunnitelmien muutos ja pyrkimys korjata laitteita veivät aikaa toiminnalta ja aiheutti kiirettä. Tämä näkyi havainnoissa lasten hoputtamisena ja suunnitelmien äkillisenä muuttumisena. Tämä vaikutti havaintojen mukaan oleellisesti lasten mielenkiintoon, joka näkyi epävarmuutena lasten toiminnassa ja keskustelussa. Toimimattomat laitteet kuitenkin innostivat myös lapsia etsimään vastauksia laitteiden toimimattomuuteen. Tämä näkyi rohkeutena mm. kokeilla erilaisia tabletin toimintoja.

Toiminnallisen osuuden aikana teimme havainnon, että Tampereen kaupungilla ei ole tällä hetkellä pilvitalennustilaa, joka mahdollistaisi lasten töiden tallentamisen ja jakamisen siten, että ne olisivat valittujen henkilöiden esimerkiksi vanhemman saatavilla. Eri-laisten tiedostojen ja kuvien siirto laitteiden välillä oli havaintojen mukaan lähes mahdotonta pienellä aikaa. Koska toiminnallisessa osuudessa oli käytössä kaikkien ryhmien tabletit, kuvat sekoittuivat helposti muiden kuvien joukkoon, ellei kuville tehty heti omaa kansiota.

Lapsen näkökulmasta katsottuna konkreettiseksi ongelmaksi muodostui tabletteihin asennetut suojakuoret, jotka roikkuivat kameran edessä lapsen kuvatessa. Lapsen oli hankala löytää oikeanlaista otetta, jolla saisi otettua kuvan siten ettei läppä olisi edessä. Tämä hankaloitti lapsen mahdollisuutta ottaa itse kuvia tai videokuvaa. Tämä oli haaste myös lapsen omaehtoisen mediatuottamisen näkökulmasta, kun tablettia oli hankala käyttää suojakuoren takia. Lapsi ei voinut ilman apua ottaa kuvia. Aikuiset joutuivat auttamaan valokuvaamisessa ja videokuvaamisessa toiminnallisen osuuden aikana Tämä rajoitti myös lapsen mahdollisuuksia ottaa itse valokuvia haluamistaan ja itselleen tärkeistä asioista. Kuvien ja videokuvien siirtäminen ei ollut helposti siirrettävissä tablettilta kosketusnäytölle. Mahdollisuus esimerkiksi kuvien katselemiseen yhteisesti isolta näytöltä oli haastavaa, mikäli sen käytöltä toivotaan helppokäyttöisyyttä. Tablettien suojakuorien lisäksi, tablettien vähyydestä johtuen lapset joutuivat paljon vuorottelemaan, joka näkyi ajoittain toiminnan keskeytyksenä ja vuorottelutaukoina. Oman vuoron odottaminen aiheutti lapsissa ajoittain levottomuutta ja vaikeuksia keskittyä toimintaan. Kenttäpäiväkirjassa asioita oli kuvattu seuraavasti:

Tabletin läppä roikkui kuvatessa linssin edessä. Lapsi ihmetteli, kun näkyi vain tummaa. aikuinen tuli ja nosti tabletin toisin päin ja piti läpystä kiinni sen aikaa, kun lapsi kuvasi.

Lapset riehaantuivat kun muut kaverit ottivat kuvia. Lopulta kun aikuinen kehotti lapsia rauhoittumaan, lapset alkoivat leikkimään leluilla, joista olivat ottaneet valokuvia. Leikki olisi jatkunut pidempäänkin, ellei olisi tarvinnut kokoontua loppupiiriin.

Interaktiivinen taulu ja tabletti eivät ole helposti liitettävissä toisiinsa vaan tabletti tarvitsee virittää ylös älytaulun päälle. Tämä tarvitsee todennäköisesti, myös erillisen johdon. Toimenpide ei olisi edes turvallinen.

Laitteiden käyttöä hankaloittivat toimimattomuuden lisäksi niiden sijainti oppimisympäristössä, joka vaikutti niiden helppokäyttöisyyteen. Tämä oli havaittavissa omien ja lastentarhanopettajien havaintojen perusteella. Esimerkiksi kosketustaulu oli sijoitettu liikuntasalin toiseen nurkkaan, johon auringon valo osui häiritsevästi. Kosketustaulun

edessä oli myös paljon esineitä ja huonekaluja. Tämän johdosta asettuminen kosketustaulun äärelle, ja kosketustaulun tarkoituksenomainen käyttö oli hankalaa. Tällä hetkellä kosketustaulua hyödyntääkseen kasvattajan tehtävänä on ensin luoda puitteet sen helppokäyttöisyydelle, joka nostaa kynnystä kosketustaulun käyttämiselle. Kenttäpäiväkirjoissa tämä ilmeni seuraavasti:

Huomasimme toiminnan aluksi, että lapset eivät pääsisi toimimaan kosketustaululla, koska edessä oli pöytiä ja tuoleja. Jouduimme siirtämään huonekaluja pois kosketustaulun edestä.

Auringonvalo paistoi suoraan taululle, jolloin lapsilla oli vaikeuksia hahmottaa missä piirretty viiva menee taululla. Myös lapset katsoivat välillä ikkunaan, josta auringonvalo paistoi.

Tutkimuksen mukaan kasvattajien tieto- ja viestintäteknologiset taidot vaihtelivat, ja projektin edetessä tuli esille kasvattajan uskalluksen puute kokeilla laitteiden toimintoja rohkeasti. Tämä ilmeni pelokkuutena lähteä käyttämään itselle uutta sovellusta. Kasvattajilla oli kuitenkin intoa ja rohkeutta kysyä apua ja kokeilla erilaisia toimintoja tutkimuksen aikana. Opittavien asioiden toistaminen lisäsi tutkimuksen aikana selvästi kykyä oppia uusia asioita. Havaintojen mukaan aikuisten epävarmuus TVT-laitteiden ja sovellusten käytössä kuitenkin vaikutti ja loi epävarmuutta pedagogisiin toimintatapoihin ja toimintamallien käyttämiseen, jotka olivat ennestään tuttuja aikuisille. Tätä perustelivat seuraavat havainnot:

Kasvattajat ilmaisivat aluksi, että saduttaminen on tuttua kaikille. Ryhdyttämme toimii, jokainen kasvattaja keskittyi tarkasti Book-creator sovelluksen ominaisuuksiin ja kysyivät mistä erilaisia ominaisuuksia saa. Ohessa itse saduttaminen jäi varjoon ja moni saduttamisen kannalta oleellinen asia jäi toteuttamatta.

Laitteiden ja sovellusten käytön opettelu vei aikaa itse pedagogiselta toiminnalta, kun laitteiden hallinta oli vielä epävarmaa. TVT- taidot ja niiden hallinta kehittyivät toimintakertojen aikana ja lastentarhanopettajat kokivat oppivansa uusia asioita. Aineiston mukaan aikuisen TVT-taitojen hallintaa tuki lapsen TVT-osaaminen. Lapsen TVT- taidot saattoivat olla paremmat kuin kasvattajan, jolloin kasvattaja otti oppilaan roolin. Lapsi

saattoi näyttää kasvattajalle, mistä kohtaa tulee painaa, jotta valokuvan saa otettua. Tämä ilmeni havainnoissamme seuraavanlaisesti:

Kasvattaja pohtii, mitä tulee painaa saadakseen valokuvattua. Lapsi näyttää mitä kohtaa tulee painaa.

Digitaalista kirjaa tehtäessä lapsi oppi todella nopeasti, mistä tulee painaa, jotta saa äänitettyä puhetta. Lapsi neuvoi kasvattajaa tilanteessa.

Kasvattajan toiminnalla ja näkemyksillä on havaintojen mukaan merkittävä rooli digitaalisessa oppimisympäristössä. Havainnoissa nousi esiin kasvattajan roolin suuri merkitys toiminnan aikana. Lapsen toimijuutta ja osallisuutta tuki parhaiten toiminta, jossa kasvattaja ei keskeyttänyt, ohjannut tai korjannut lapsen toimintaa ja kertomaa kasvattajan mielestä paremmaksi. Havaitsimme, että kasvattaja saattoi puuttua helposti lapsen toimintaan esimerkiksi ohjaamalla lasta ottamaan tietynlaisia kuvia tietystä kuvakulmasta tai hän saattoi valita esitettävän videon lapsen puolesta. Analyysia tukevat seuraavat kommentit:

Ei sun tarvii ottaa samoista paikoista kuvia!

Tuottakaa ääntä sillain, että nauratte.

Ai jatkuuko se vielä? Mä kyllä lopetin kuvaamisen jo.

Havaintojen perusteella tämä vaikutti lapsen mahdollisuuteen itse kuvata tai kertoa lapsen näkökulmasta asioita. Kun kasvattaja oli valinnut lapsen puolesta esitettävän kuvan, lapsella ei ollutkaan kuvasta mitään kerrottavaa, sillä kuvaan ei liittynyt lapselle merkityksellisiä asioita. Sen sijaan toiminta, jossa lapsi sai mahdollisuuden tuoda näkyväksi itselleen tärkeitä asioita, olivat merkityksellisiä. Tämä tuli esiin havainnoissa seuraavanlaisesti:

Aikuinen tulee piiriin lasten takaa ja valitsee lasten puolesta esitettävän äänen. Lapset eivät kerro mitään äänen syntymisestä tai sen alkuperästä. Aikuinen kommentoi äänennauhoittamistilanteen olleen hauska.

Lapsi kuvaa lelua, joka on tuolin päällä. Aikuinen seisoo takana ja tekee havainnon, että kuva on kaukaa otettu. Aikuinen pyytää lasta ottamaan uuden kuvan lähempää. Lapsi astuu eteenpäin ja ottaa uuden kuvan.

Lapset yrittivät pitää kaksin käsin kiinni tabletista, kun aikuinen otti tabletin. Lapset olisivat halunneet vielä kuvata.

Havaintojen mukaan kasvattajan avoin ja innostava asenne innosti ja vapautti myös lapsia toimimaan ja kokeilemaan TVT-laitteita rohkeasti. Tämä näkyi esimerkiksi silloin, kun kasvattaja rohkaisi lasta kokeilemaan, mitä tapahtuu painaessa tiettyä kohtaa tabletissa. Kokeilemalla ja yhteisellä ihmettelyllä lapset saivat yhteisiä kokemuksia kasvattajan kanssa tablettien äärellä, jotka naurattivat ja ihmetyttivät. Tilanteita kuvattiin tutkimuspäiväkirjassa seuraavasti:

Lapsi kuvasi hidastetulla videokuvaamisen ominaisuudella omaa äänivideoa. Tämän katsominen yhdessä nauratti ja ihmetytti.

Tilanteet, joissa lapsi pääsi itse vaikuttamaan tekemiseen, koettiin mielekkäänä ja ne herättivät lapsissa mielenkiintoa, keskustelua ja innokkuutta:

Omien pelihahmojen piirtäminen herätti keskustelua lasten kesken. Lapset kertoivat millaisia pelihahmoja he ovat tehneet ja millaisia taitoja heillä on.

Lasten toiveita otettiin huomioon, saivat itse valita pelejä.

8 DIGITAALISEN OPPIMISYMPÄRISTÖN MAHDOLLISUUDET

Toiminnallisen osuuden tutkimustuloksilla saimme konkreettisia vastauksia siihen, millaisia mahdollisuuksia digitaalinen oppimisympäristö tarjoaa. Toiminnallisen osuuden tutkimustulokset pohjautuvat kolmeen eri aineistoon eli omiin havaintoihimme, videotallenteisiin ja lastentarhanopettajien kirjaamiin vapaamuotoisiin havaintoihin. Digitaalisen oppimisympäristön konkreettiseksi mahdollisuudeksi muodostuivat tutkimustuloksien pohjalta erityisesti sen mahdollisuus tukea oppimista ja mahdollistaa digitaalinen dokumentointi. Digitaalinen oppimisympäristö antaa myös mahdollisuuden tuoda näkyväksi lasten mediakokemuksia. Mahdollisuuksia on esitelty kaaviossa (kuvio 3).



Kuvio 3. Digitaalisen oppimisympäristön mahdollisuudet

Digitaaliseen oppimisympäristöön kuuluvat TVT- laitteet ja niiden sovellukset mahdollistavat oppimisympäristön rajattoman laajentamisen. Toiminnan aikana käytimme oppimisen tukena erilaisia tieto- ja viestintäteknologisia laitteita ja sovelluksia pääasiassa tabletilla. Tabletilla on opittu etsimään tietoa, dokumentoimaan, valokuvaamaan, äänittämään ja kokeilemaan pelaamista paikasta riippumatta. Digitaalinen oppimisympäristö mahdollisti lapsen ympäristöön tutustumisen esimerkiksi hyödyntämällä tablettia valokuvauksessa ja siirtymällä kuvaamaan päiväkodin muita tiloja, joihin hän halusi tutustua. Ympäristöä tutkimalla lapset löysivät paljon itseään ja kaveria kiinnostavia asioita, jotka tarjosivat lapsille ihmeteltävää. Erityisen mieluista lapselle oli QR-koodien etsiminen ja niiden avaaminen sekä niiden takaa löytyvien äänien tulkitseminen. Internettiä ja erilaisia sovelluksia voidaan mm. käyttää tiedonhaussa ja niiden avulla voidaan siirtyä katsomaan, missä muualla päin maailmaa näyttää. Lastentarhanopettajien havainnoissa ilmeni seuraavaa:

Lapset lähtivät valokuvaamaan muiden ryhmien tiloja valokuvaamisen varjolla.

Haettiin uutisen todentamiseksi tietoa suomen presidentistä.

Googlen tuloksia katseltiin innoissaan.

Havaintojemme perusteella tieto- ja viestintäteknologia toimii oppimisen välineenä lasta innostaen ja oppimista tukien. TVT- Laitteiden käyttö motivoi lapsia toimimaan, oppimaan sekä harjoittelemaan sellaisia taitoja, joita lapsi ei mielellään muuten harjoittelisi. Laitteiden käyttäminen hyödynsi ja helpotti toimintaa monella tapaa. Esimerkiksi interaktiivisen älytaulun avulla kykenimme yhteisesti katsomaan Lissun videoita ja havainnollistamaan asioita yhteisesti kaikille lapsille. Keskeisempiä näistä taidoista olivat kielelliset taidot, yhteistyö- ja vuorovaikutustaidot sekä erityisesti mediataidot. Tieto- ja viestintäteknologian innostava ja oppimista tukeva vaikutus näkyivät seuraavissa kenttäpäiväkirjan ja lastentarhanopettajien havainnoissa:

Lapset odottavat malttamattomina omilla paikoillaan, että pääsevät älytaululle. Poika kysyy, että pääseekö jo. En ehdi paikalle, kun lapset jo kokeilevat kosketusominaisuutta. Osa lapsista katsoo kannettavalta tietokoneelta, mitä älytaululla tapahtuu, kun sama kuva näkyy kannettavalla.

Lapset rakensivat itselleen kaukoputken, pukeutuivat rooliasuihin ja lähtivät innokkaasti etsimään ääniä omalla kaukoputkallaan. QR-koodin löytäminen sai aikaan iloisen naurun.

Lapsi pyrkii ymmärtämään peliä esim. Etsii säännönmukaisuuksia. Muita poikia innostaa pelin äänet ja parien löytäminen. Peli innostaa myös liikehdintään; hyppyjä, kurottamista, varpailla seisomista silmä-käsi koordinaatiota, osoittelua, kävelyä.

Video kiinnostaa ja kiinnittää kaikkien huomion. Lapsi haluaa jutella videosta toisen lapsen kanssa. Kuiskuttelua. Lasta naurattaa. Hakee kontaktia muihin lapsiin.

Ensimmäinen kirjan teko jännittää. Lapset innostuvat leikkimään kirjan teon jälkeen.

Omien äänien äänittäminen sai lapset innostumaan valtavasti, jopa riehumään.

QR-koodin lukeminen jännitti lapsia, etsiminen oli hauskaa ja innostavaa

Lapsilta kerättyjen mielipiteiden mukaan heistä mieluisimpia kertoja olivat ne, joissa he pääsivät itse tekemään ja toimimaan tablettien kanssa. Kaikki toimintakerrat olivat lasten mieleen, mutta lapset rohkenivat kertomaan myös, mikäli toiminta ei ollut mieleistä. Lapset vastasivat seuraavanlaisesti kysyttäessä toimintakertojen jälkeen, mikä oli kivointa:

Kun sai kuvata

Möllipeli. Kaikki oli kivaa.

Kun katsottiin Lissun video.

Laiva on lastattu leikki.

Mikään ei ollut kivaa. En olis halunnut tehdä mitää.

Nyt on sellainen et mulla on hirvee nälkä.

Tieto- ja viestintäteknologisten laitteiden hyödyntäminen mahdollistivat käsittelemään mediakasvatuksellisia tavoitteita luontevalla ja lasta innostavalla tavalla. TVT- laitteiden ja sovelluksien käyttäminen mahdollistivat median tuottamisen ja vastaanottamisen taitojen harjoittamisen, omien mediakokemusten jakamisen, omien mediaesityksien tekemisen sekä mediantulkintataitojen harjoittamisen. Laitteita ja sovelluksia hyödyntämällä saimme mahdollisuuden keskustella ikärajoista, median herättämistä tunteista, pelikokemuksista ja mediakokemuksista. Interaktiiviselta kosketustaululta katsoimme yhdessä Lissun videoita, joidenka avulla harjoiteltiin mediantulkintataitoja ja mediakriittisyyttä. Tablettia ja internetiä hyödynnettiin lasten spontaaniin tiedonhakuun, kun halusimme selvittää, onko uutinen totta. TVT-laitteiden ja sovellusten mahdollisuuksia oppimisen innostajana kuvattiin kenttäpäiväkirjassa seuraavanlaisesti:

Lapset katselivat keskittyneesti Lissun uutista. Eräs poika seurasi tarkoin myös kaverin ilmeitä. Uutisankka nauratti paljon.

Video kiinnostaa ja kiinnittää kaikkien huomion. Lapsi haluaa jutella videosta kaverin kanssa, kuiskuttelua. Lasta naurattaa, hakee kontaktia kaverin ja aikuisten kanssa.

Harjoittelimme tiedonhakua tabletilla. Yhdessä mietimme millä hakusanoilla voidaan etsiä tietoa Lissun uutisessa esiin tulleesta Sauli Niinistöstä. Lapset ehdottelivat ja aikuinen etsi. Yhdessä pohdimme tiedon luotettavuutta.

Digitaalinen oppimisympäristö ja siihen kuuluvat erilaiset laitteet sekä sovellukset mahdollistivat harjoittelemaan yhdessä mediantulkintataitoja. Mediantulkintataitoja harjoitel-

tiin katsomalla myös erilaisia videoita, jotka herättelivät lasta pohtimaan ja keskustelemaan faktasta ja fiktiosta sekä niiden tunnistettavuudesta. Lapset tekivätkin paljon omia tulkintojaan, joiden todenperäisyyttä pohdittiin yhdessä. Äänisuunnistuksessa lapset arvuuttelivat löytyneitä ääniä, jotka toivat esiin monia merkityksiä ja tunteita:

Joku tais vetää vessan.

Kuorsausta, varmaan Lissu lohikäärme kuorsaa.

Hyi, onko toi ampiainen. En mä tykkää ampiaisista.

Kaikki mediassa nähtävillä olevat asiat eivät aina todellisuudessa ole sellaisia miltä näyttävät ruudulla tai näytöllä. Havaitimme projektin edetessä, että lapset olivat pitäneet Lissua todellisena hahmona. Lissun näkeminen käsinukkeksi sai lapsissa aikaan hämmennyneisyyttä ja he pohtivat oliko Lissu ollut koko projektin ajan käsinukke. Lapset toivat esille omia havaintojaan, joiden avulla he perustelivat Lissun olemassaoloa.

Interaktiivisen taulun kautta saimme yhdessä katsoa videon leluista, jotka olivat alkaneet elämään omaa elämäänsä. Videon katselulla ja siitä yhdessä keskustelemalla harjoitimme mediakriittisyyttä. Pohdimme, mistä voidaan tietää, etteivät videolla tapahtuvat asiat ole totta. Lapset kommentoivat seuraavasti:

Mää tiän, miten se selvitetään. Jonkun täytyy olla yhen yön täällä tarhassa.

Siitä että sen näkee sen oikeasti.

Havainnointiaineiston mukaan TVT-laitteiden käyttäminen ja hyödyntäminen mediakasvatuksessa mahdollisti tuomaan esille lasten omia mediakokemuksia ja keskustelemaan niistä yhdessä luontevana osana toimintaa. Lasten omia mediakokemuksia tuli esille etenkin katsottaessa Lissun uutisia. Henkilökunnan havaintojen mukaan uutinen oli lapsille vaikea ymmärtää, mutta sen kautta lapset saivat mahdollisuuden pohtia turvallisessa ympäristössä todelliseen elämään liittyvää uutista. Uutisten käsitteleminen mahdollisti erään lapsen kertomaan kokemuksestaan ja toinen lapsi korjasi Lissun virheellisen uutisen:

Muistan mä ainakin yhden uutisen. Jossakin maassa oli semmoinen hirveä vesitulva. Oli niin iso, että oli mennyt yli sillankin. Se ei varmaan ollut kovin kivaa koska siellä oli hirveä tulva, koska oli satanut kaatamalla. Ja se oli niin voimakas se veden virta, että se pystyi katkaisemaan sähkötolpankin.

Mutta ei se oo kuningas, vaan presidentti.

Mediakokemuksia herättivät myös erilaisten pelien pelaaminen tabletilla ja mieleisten pelihahmojen suunnitteleminen. Tämä ilmeni vilkkaana keskusteluna lasten kanssa pelikokemuksista ja niiden herättämistä tunteista sekä ikärajamerkinnöistä ja niiden tarkoituksesta. Lapset kertoivat pelanneensa myös sellaisia pelejä, jotka eivät olleet heille sallittuja. Pelit eivät olleet kuitenkaan kyseisiä lapsia pelottaneet. Lapset kertoivat innoissaan omista pelihahmoistaan ja pelikokemuksistaan seuraavasti:

Se on peruna. Siinä pitää liiskata perunoita. Sen pitää murskata toisia pikkuperunoita. Se on hauska peli.

Tää on mun omasta päästäni. Tää on sellainen ukkeli, joka tota niin öö vaan on sellaisissa paikoissa.

Tää on sellainen minetyyppi. Se hakkaa pahiksia.

Havaintojen perusteella digitaalisessa oppimisympäristössä käytettävät TVT-laitteet, etenkin tabletti ja interaktiivinen älytaulu tukivat vuorovaikutus- ja yhteistyötaitoja. Aineiston mukaan digitaalisten laitteiden käyttö oli lapsille niin mielekästä, että yhteistyö sujui kaikkien lasten kesken. Kaikkeen toimintaan lähdettiin innolla mukaan, vaikka parina ei ollut ehkä mieluisin kaveri. Lapset seurasivat mielellään, kun kaveri esimerkiksi kuvasi tabletilla omia leikkejä. Toimiminen oppimisympäristössä ja TVT-laitteiden hyödyntäminen herättivät jatkuvasti vilkasta keskustelua lasten kesken. Omien kuvien tarkastelu oli lapsen mielestä hauskaa ja niihin haluttiin aina palata. Havaitsimme yhdessä kasvattajien kanssa, että kaverin töitä ei koskaan arvosteltu negatiivisesti. Kosketustaululla ja tabletilla pelaaminen pareittain oli havaintojen mukaan haastavaa ja yksilönä toimiminen oli luontevampaa. Pelaaminen kosketustaululla edellyttikin vuorottelua ja yhteistyötaitoja. Osa lapsista ei kyennyt hahmottamaan, mitä tapahtuu, jos koskettaa taulua

samaan aikaan kun toinen kaveri. Näitä kuvaavat lastentarhanopettajien tekemät havainnot:

Yksilönä toimiminen luontevampaa, toisten huomioiminen ja neuvottelu tuottavat vaikeuksia. Eivät osaa toimia yhteistuumin.

Lapset yrittivät yhdessä saada tehtyä kosketustaululla samanlaista kuviota kuin mallikuvio.

Lapset ohjaavat toisiaan välillä hermostuen.

Tabletilla pelaamisen aikana lapset ohjasivat ja neuvoivat kaveria pelin kulussa. Osa lapsista eivät tieneet, mitä pelissä kuuluu tehdä, mutta kokeilemalla, toista neuvomalla ja yhdessä ihmettelemällä tämä saatiin selville. Peleistä Möllit peli oli lapsille kaikkein mielenkiintoisin. Kyseinen peli oli peleistä ainoa, joka mahdollisti suoranaisesti yhdessä pelaamisen. Muitakin pelejä kykeni pelaamaan yhdessä, mutta tämä edellytti kasvattajan aktiivista läsnäoloa, jotta pelaaminen olisi ollut tasapuolista. Kenttäpäiväkirjassa tulivat esille seuraavat havainnot:

Kaksi lasta pelaavat yhdessä taitavasti Möllit peliä. Toinen lapsista neuvoo kaveria siirtämään mälliä tiettyyn paikkaan. Pelaaminen on sujuvaa ja lapset näppärästi liikuttavat möllejä ratkaistakseen tehtävän. Välillä ääni kovenee, kun yritetään neuvoa ja välillä nauretaan.

Kaksi lasta pelaavat. Toisella oli tabletti ja hän pelasi peliä. Toinen kaveri seurasi sivusta pelin kulkua. Siirsin tabletin keskelle, jolloin toinen kaveristakin alkoi pelaamaan. Lapset eivät tieneet, miten pelataan. Neuvoisin lapsia pelin kulussa, jonka jälkeen molemmat lapset alkoivat yhdessä pelata.

Toimintaa aloitettaessa lasten TVT- laitteiden käyttämisessä ja taidoissa oli eroja. Joillakin lapsista oli kotona oma puhelin, joilla he pelasivat, ja osa lapsista oli vain vähän käyttänyt tablettia. Hyödyntämällä TVT-laitteita toiminnassa, annettiin lapsille mahdollisuus yhdenvertaisten TVT-taitojen kehittymiseen. Ensimmäisellä toimintakerralla suurin osa lapsista ilmaisi tabletin olevan heille tuttu pelaamisen kautta. Lapset kertoivat, etteivät

ole käyttäneet tablettia ryhmässä valokuvaamiseen. Tästä aikuiset olivat toista mieltä. Pääsääntöisesti valokuvia oli kuitenkin otettu puhelimella. Lapset kertoivat omista käyttötaitoistaan seuraavasti:

Oli ihan helppoa, oon kuvannut ennenkin!

Mun omassa puhelimessa on peli.

Suurin osa lapsista oli jännittyneitä kuvatessaan tabletilla ensimmäisen toimintakerran aikana. Joukossa oli lapsia, jotka kertoivat, etteivät ole käyttäneet tablettia aikaisemmin. Heille tabletin käyttäminen ja sillä valokuvaaminen oli havaintojen mukaan haastavaa. Tämä ilmeni hankaluutena löytää tabletista oikeanlaista otetta tai kuljettaa sitä. Tabletintoimintojen käyttö oli myös epävarmempaa ja valokuvatessa oli vaikea kohdentaa tablettia valokuvattavaan kohteeseen. Lapset, jotka olivat käyttäneet tablettia vähemmän, ilmaisivat toimintakerran jälkeen, etteivät pitäneet valokuvaamisesta. Tabletintoimintatutuuksille ilmeni kenttäpäiväkirjassa seuraavasti:

Lapsi piti tablettia kädessä varovaiseen, eikä tuntunut löytävän tabletista itselleen oikeanlaista otetta. Käänteli tablettia ja yritti saada polvea tueksi.

Ipad ei vaikuttanut heti tutulta. Yhdessä muisteltiin, onko ryhmässä vastaavaa. Aikuiset kommentoivat, että tablettia oli käytetty ryhmässä. Sitten jo kaikki muistivat.

Lapsi tiesi, että kuvata ei saa ilman lupaa, kun kysyttiin, mitä pitää ottaa huomioon ennen valokuvan ottamista kaverista.

Toiminnallisen osuuden lyhyestä kestosta riippumatta, lasten taidot ja varmuus TVT-laitteiden käyttämisessä kehittyivät kerhon aikana. Tabletintoimintataitojen kehittyminen ilmeni havaintojen perusteella siten, että lapset pitivät luontevasti tablettia kädessään ja esittelivät pääsääntöisesti itse omia mediaesityksiään toimintakertojen jälkeen.

Padin käyttäminen tullut luontevammaksi.

Lapsi pitää itse tablettia kädessään ja näyttää kavereille ottamiaan kuvia.

Tabletin lisäksi interaktiivisen älytaulun käyttäminen oli kaikille lapsille uutta. Tämä ilmeni kysyttäessä lapsilta, ovatko he käyttäneet älytaulua. Lapset kuuntelivatkin tarkoin ja innostuneesti ohjeita, kuinka taulua käytetään. Poikien pelaamista interaktiivisen taulun luona kuvattiin seuraavasti:

Aluksi pojat ovat epävarmoja taulun käytössä, mutta tulevat rohkeammiksi liikkeissään, kun ovat pelanneet yhden pelin.

TVT- laitteita ja sovelluksia hyödyntämällä voidaan dokumentoida ja tehdä näkyväksi varhaiskasvatuksen arkea. Etenkin tabletin käyttömahdollisuudet olivat laajat toiminnallisen osuuden aikana. Tabletti toimi etenkin erinomaisena dokumentointivälineenä. Lapset ottivat tabletilla valokuvia ja videokuvia oppimisympäristöstään, mielenkiinnonkohteistaan ja mieleisistä leikeistään. Mahdollistamalla lapsen ottaa itse valokuvia tai videokuvia, saimme tietoa lapselle merkityksellisistä asioista. Valokuvaaminen ja videokuvaaminen mahdollistivat näkemään myös oppimisympäristön paljon laajemmassa kontekstissa. Valokuvaamisen varjolla lapsi saattoi lähteä kuvaamaan toisen ryhmän tiloja. Tabletin käyttäminen valokuvaamiseen mahdollisti lapset kokeilemaan mm. erilaisia kuvakulmia ja katselemaan ympäristöään linssin läpi. Tämä ilmeni havainnoissa seuraavanlaisesti:

Poika kuvaa lattiaa ja paperia vuoron perään. Kokeilee eri kuvakulmia oma-aloitteisesti: Nyt mä kuvaan lattiaa, nyt paperia.

Molemmat olivat innostuneita kuvaamaan omia leikkejään. Halusivat lähteä muille osastoille tutkimaan leluja ja leikkejä valokuvaamisen varjolla.

Käveleminen oli mielenkiintoista tabletin ja valokuva ruudun kautta katsottuna.

Havaintojen mukaan omien äänien kuunteleminen oli lapsista hauskaa ja niihin katsominen myöhemmin uudelleen oli merkityksellistä Tabletilla ja sen erilaisten sovellusten avulla tallennettiin lapsen satuja, uutisia, valokuvia, ääniä. Digitaalinen dokumentointi

mahdollisesti hyödyntämään tiedostoja esimerkiksi digitaalisen kirjan tekemisessä. Digitaalisen dokumentoinnin hyödyntäminen mahdollisti aikuisen keskittymään lapsen kuuntelemiseen ja nonverbaalisen viestinnän seuraamiseen. Havainnoissa tuli esiin, että esimerkiksi saduttamisessa äänittäminen mahdollisti lapsen kertomaan tarinan ilman keskeytyksiä ja korjaamista. Lapsen oli helppo kuunnella tarina lopuksi ja muuttaa tarinaa, mikäli hän ei ollut tyytyväinen siihen. Kuvien katseleminen oli mahdollista tabletin isolta näytöltä heti kuvien ottamisen jälkeen. Lapset saivat itse näyttää tabletilta ottamiaan valokuvia muille ja kertoa niistä omin sanoin. Omien valokuvien ja töiden esittäminen oli lapsista hauskaa ja kuvien tuomat muistot herättivät lapsissa erilaisia tunteita. Havainnoista tuli esille monesti kuvien merkityksellisyys lapselle. Näitä tilanteita oli kuvien katseleminen ja niistä keskusteleminen yhdessä. Lapsen tulkinta kuvasta saattoi olla kovinkin erilainen, mitä muut lapset tulkitsivat kuvista. Dokumentointi mahdollisti lapset tekemään omia havaintojaan kuvista ja luomaan uudenlaisia merkityksiä asioille. Valokuvien katseleminen yhä uudelleen sai lapset keksimään mitä erilaisempia tarinoita. Tarinat muuttuivat aina kertojen jälkeen.

Tyttö nauraa... tää oli tää kiva kuva, missä se lähti pois vaikka mä vielä kuvasin.

Poika alkaa nauramaan, kun kuulee oman äänensä. Hän haluaa kuunnella sen monta kertaa peräkkäin ja korjata sanomaansa.

Videointi ja valokuvaaminen mahdollistavat lapsen itse dokumentoimaan omaa arkeaan. Tämän lisäksi videointi ja valokuvaaminen aikuisen toimesta mahdollistavat tekemään havaintoja lapsen kasvusta, - kehityksestä ja oppimisesta. Toiminnallisen osuuden aikana teimme esimerkiksi havainnon, että eräs poika osasi jo lukea. Tämä tuli esille vuoropuhelussa kasvattajan kirjatessa lapsen satua. Kasvattaja aloitti vuoropuhelun seuraavasti:

Kasvattaja: Mä kirjoitan koko ajan, mitä sä kerrot

Lapsi: Laitoiksä etän tohon?

Kasvattaja: Se on koti, menee sitten ulos lenkille ja sitten vielä että.

Lapsi: Eeeiih, vaan vettä.

Kasvattaja: Mitä?

Lapsi: Ei vaan vettä! En mä halua että siihen.

Omien mediaesityksien katseleminen ja kuunteleminen olivat tutkimuksen mukaan suurimmalle osalle lapsista mielekästä ja niiden esittäminen koettiin tärkeäksi, mutta jännittäväksi. Niiden katseleminen nauratti ja sai aikaiseksi vilkasta keskustelua lasten kesken. Lapsen keskittymiskyky ei kuitenkaan riittänyt seuraamaan jokaisen lapsen kuvien ja töiden esittelyä isossa ryhmässä loppupiirin aikana:

Lasten kertoessa kuvista alkoi jo osaa kyllästyttää. Ei jaksettu kuunnella.

Oman työn kertominen oli mielekästä.

Oman kirjan katselu/kuuntelu naurattaa lapsia, on mieluinen kokemus. Innostaa.

Lapsi tykkäsi kuunnella omaa ääntään. Pyysi aikuista monta kertaa toistamaan omaa tarinaansa.

Keskittyminen katkeaa, kun katsotaan kaikkien ottamia valokuvia.

Lapset esittelivät ottamansa kuvat muulle ryhmälle, oli pieni ääni, kun joutui esiintymään.

9 OMAEHTOISEN MEDIATUOTTAMISEN TUKEMINEN

Digitaalinen oppimisympäristö tukee parhaimmillaan lapsen omaehtoista mediatuottamista. Toiminnallisella osuudella tuimme lapsen mahdollisuuksia oppia käyttämään etenkin tablettia ja sen tarjoamia sovelluksia yhdessä kasvattajan kanssa turvallisesti. Esimerkiksi tabletin käyttötaitojen opetteleminen ja tabletin pitäminen kädessä turvallisesti antaa lapselle rohkeutta kokeilla itse tablettia oma-aloitteisesti. Erilaisten TVT-laitteiden ja sovellusten käyttötaidot ja niiden hallinta kehittyivät toiminnallisen osuuden aikana, mikä antaa edellytyksiä kokeilla laitteita omatoimisesti ja turvallisesti. Toiminnallisen osuuden loppupuolella suurin osa lapsista osasi jo ottaa valokuvia omatoimisesti, avata QR-koodin, ja käyttää tabletin kosketusominaisuutta. Lasten TVT-laitteiden käyttötaitojen kehittymistä kuvattiin seuraavilla havainnoilla:

Lapset hyvin käsitteli padia- varmuutta.

Lapset oppivat nopeasti käyttämään ohjelmaa.

Padin käyttäminen tullut luontevammaksi.

Lapsen omaehtoista mediatuottamista tuki aineiston mukaan erityisesti lapsen osallisuuden ja toimijuuden mahdollistaminen. Toiminta oli lapsille mielekästä, kun lapset saivat ottaa itse valokuvia ja videokuvia haluamistaan kohteista. Tämä innosti lapsia havainnoimaan ja tutkimaan ympäristöään laajemmin sekä löytämään lapselle mielenkiintoisia kuvauskohteita. Lapsi saattoi lähteä tutkimaan päiväkodin tiloja tai kuvata kaikkea mahdollista, koska kuvaaminen oli lapsen mielestä hauskaa. Havaintojen mukaan lapset innostuivat ja kokeilivat tabletin ominaisuuksia ennakkoluulottomasti, kun heille annettiin siihen mahdollisuus.

Lapset saivat tuottaa itse omia ääniä. Lapsi kuvasi, kun kaveri roolivaatteissaan liikehti ja tuotti ääntä. Aikuinen ja lapset katsoivat yhdessä videota, ja huomasivat videokuvan olevan hidastettu. Lastentarhanopettaja pyysi minua selvittämään asiaa. Videon katsominen nauratti lapsia ja aikuisia. Oli aidosti iloinen ja hauska hetki. Tämä nauratti vielä myöhemmin.

Paljon yhteyksiä lasten omaan kokemuspiiriin ja kirjastokäynnit, Oulu... Video kiinnostaa ja kiinnittää kaikkien huomion.

Omaehtoista mediatuottamista tuki toiminta, joka oli lapselle jollakin tapaa merkityksellinen. Mikäli toiminta ei ollut lapselle tuttua tai aihe ei ollut lapsen maailmaa koskettava, lapsen oli vaikeaa keskittyä toimintaan ja keskustelua ei syntynyt.

Uutisen keksiminen on hieman vaikeaa: aikuinen johdattelee. lapset ymmärsivät, että uutinen täytyy olla totta (sitä ei voi itse keksiä). Lasten vaikea mieltää, mistä voisi kertoa uutisen. Sitten kun löytyy aihe uutiselle, sen kertominen, kuvaaminen sujuu helpommin.

Lapsen ääni oli joko liian hiljainen tai muuten ei oltu omia itseään. Roolihahmo vaikutti myös ilmaisuun. Molemmat olivat tyytyväisiä omaan uutiseen.

Tutkimuksen osoitti, että omaehtoinen mediatuottaminen ei rajoitu vain tieto- ja viestintäteknologisten laitteiden käyttämiseen vaan mediaa voidaan tuottaa myös ilman TVT-laitteita esim. ilmaisun ja leikin keinoin. Lapset kertoivat omista mediakokemuksistaan ja niiden herättämistä tunteista. Lapset piirsivät omia pelihahmojaan paperille, piirrosten avulla saimme tietoa siitä, millaisia pelejä lapset pelaavat sekä kenen kanssa ja miten he kokevat nämä pelit. Näistä syntyneiden keskusteluiden kautta lapset kertoivat toisilleen pelikokemuksistaan ja vertasivat kokemuksiaan keskenään. Lelun ja leikkien kuvaamisen sekä niistä kertomisen kautta lapset tuottivat omaa mediaa näkyväksi. Katkelma kenttäpäiväkirjasta:

Lapset piirsivät tarkkaavaisesti omia pelihahmojaan. Yksi lapsi mietti ja katseli muiden tekemisiä ennen kuin alkoi piirtämään. Kaksi lasta siirtyivät loitommalle piirtämään hahmoja. Välillä he keskustelivat ja katselivat kaverin työtä sekä kysyivät kaverin piirtämästä kuvasta. Lapset esittelivät vuorollaan työnsä ja kertoivat varmasti omista hahmoistaan. Osalla lapsista oli keksitty hahmo ja osa lapista oli piirtäneet hahmon, jotka kuuluivat johonkin peliin. Kaikki pelikokemukset olivat mieleisiä lapsille. Lapset odottivat malttamattomina omasta pelihahmosta kertomista, eivätkä olisi malttaneet kuunnella kaveria.

Kasvattajien mukaan lapset eivät ole juurikaan pyytäneet käyttää tieto- ja viestintäteknologisia laitteita muuna aikana, vaikka tablettia on tietoisesti pidetty esillä ryhmässä. Lasten innostuneisuus laitteita kohtaan on kuitenkin lisääntynyt. Tämä on ilmennyt ryhmässä innokkuutena aikuisen ehdotuksille kuvata leikkejä ja tehdä niistä oma kirja.

10 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

10.1 Tulosten yhteenvetoa

Tutkimuksemme mukaan digitaalinen oppimisympäristö tarjoaa enemmän mahdollisuuksia kuin haasteita. Digitaalisessa oppimisympäristössä yhdistyvät tiedot, taidot, asenteet ja näkemykset, jotka voivat antaa mahdollisuuksia tai rajoittaa digitaalista oppimisympäristöä.

Digitaalisessa oppimisympäristössä tieto- ja viestintäteknologian luo uudenlaisia toimintatapoja ja välineitä, jotka tutkimuksen mukaan tukevat lapsen uteliaisuutta ja innostavat sekä motivoivat lasta oppimaan siten, että oppiminen on lapselle mielekästä. Useimmat lapset pitivät TVT-laitteita mielenkiintoisina, ja laitteiden vetovoima innosti lapsia harjoittelemaan haastaviakin asioita. Esimerkiksi interaktiivisen älytaulun käyttäminen ja tabletilla pelaaminen yhdessä lasten kesken tukivat lasten vuorovaikutus- ja yhteistyötaitoja. Kentz, Sintonen ja Lipponen (2017) ovat tutkimuksen perusteella todenneet, että digitaaliset toimintaympäristöt esimerkiksi pelimaailmat opettavat pelitaitojen lisäksi sosiaalisia taitoja ja keskinäisten ristiriitojen sopimisen taitoja. Pelissä tarvittavat taidot ja tiedot ovatkin osallistumisen ja yhdessä pelaamisen tulos, eikä pelaamisen osaamisen edellytys. Pelien pelaamisen lomassa lapset oppivat keskinäisessä vuorovaikutuksessa toisiltaan omaehtoisesti eli tilanteet eivät ole ennalta suunniteltuja.

Tutkimuksen mukaan tieto- ja viestintäteknologia toimii oppimisen välineenä, mutta myös kohteena digitaalisessa oppimisympäristössä. TVT hyödyntäminen mahdollistaa monia mediakasvatuksellisia oppimistilanteita. Laitteet ja sovellukset mahdollistavat yhdistämään mediakasvatuksen luonnollisella tavalla laitteiden käyttämiseen. TVT-pedagoginen käyttö mahdollisti harjoittelemaan mediakriittisyyttä, median vastaanottamisen ja tuottamisen taitoja ja mediantulkintataitoja. Tieto- ja viestintäteknologian avulla saatiin näkyväksi lapsen mediakulttuuria ja lapselle merkityksellisiä mediakokemuksia, jotka ovat edellytys myös lasten leikkien ja lasten keskinäisen vuorovaikutuksen ymmärtämiselle.

Lasten omien mediakokemusten ja lapsille merkityksellisten asioiden tärkeys toiminnan ja TVT-laitteiden käytössä oli merkityksellistä. Mikäli toiminta ei koskettanut lapsen

kokemusmaailmaa tai se ei ollut lasta kiinnostavaa, lapset eivät myöskään kiinnostu teknologian tuomista mahdollisuuksista. Tutkimuksen mukaan uutiset olivat lapselle vaikea ymmärtää, ja ymmärryksen puute vaikutti oman uutisen tekemiseen negatiivisesti. Mertalan tekemän väitöstutkimuksen mukaan lapsen kiinnostuneisuus digitaalista teknologiaa ja mediaa kohtaan ovat riippuvaisia heidän mielenkiinnonkohteistaan. Kaikki digitaalisuus ei ole lapsia kiinnostavaa ja heille merkityksellistä. Tutkimuksen mukaan on tärkeää, että lapset ja aikuiset jakavat yhdessä toiminnan kohteen, esimerkiksi pelaamisen. Tämä edellyttää, että esimerkiksi digitaaliset pelit ymmärretään mediakulttuurituotteina, joita kohtaan kaikilla on eri mieltymyksiä. (Mertala 2018.) Mikäli kasvattajat tuovat ohjatulla toiminnalla tietyn sisällön toiminnan kentälle, johon lasten oma toiminta törmää, syntyy helposti jännite. Tällöin toiminta etenee aikuisen johdolla, ja toiminta ei ole lapselle merkityksellinen. (Vuorisalo 2013, 127.) Jännite on vältettävissä, mikäli kasvattaja ja lapsi jakavat toiminnan kohteen. Tällöin kasvattaja ymmärtää tietyn ilmiön merkityksellisyyden lapselle ja integroi pedagogiset tavoitteet ja menetelmät siihen. (Mertala 2015, 49–51.) Aikuisen tehtävänä on havainnoida lasten toimintaa ja mielenkiinnon kohteita sekä tarjota lapsille mahdollisuuksia ja välineitä tutkimiseen, kokeilemiseen ja omiin pohdintoihin. (Hietala ym. 2005, 166).

Tutkimuksen perusteella voimme todeta, että kasvattajan roolilla on keskeinen merkitys digitaalisessa oppimisympäristössä. Kasvattajan tärkein tehtävä on tukea lapsen toimijuutta ja osallisuutta. Keskeistä on aikuisen hyväksyvä ja sensitiivinen asenne lapsen toimintaan. Tällöin kasvattaja antaa tilaa lapsen omille näkemyksille, ideoille ja merkityksille. Tutkimus toi esille, kuinka kasvattaja toi helposti aikuisen näkökulman lapsen tekemiseen, jolloin toiminta oli aikuislähtöistä. Aikuislähtöisessä toiminnassa lapsi ei voinut vaikuttaa omaan oppimiseensa, sillä seurauksella, etteivät toiminta tai dokumentit olleet lapselle merkityksellisiä. Mertalan (2015,11.) mukaan lapsen toimijuuden tulee olla pedagoginen tavoite ja lähtökohta kaikessa toiminnassa. Tällöin kaikessa toiminnassa tulisi pyrkiä lähtemään liikkeelle lapsen kiinnostuksen kohteista ja lapselle merkityksellisistä aiheista ja toiminnoista.

Tutkimuksen aikana huomasimme, että lapsen toimijuuden mahdollistamisella on suora yhteys lapsen omaehtoiseen mediatuottamiseen. Tutkimuksen mukaan omaehtoisen mediatuottamisen toteutumista tukee parhaiten lapsen osallisuuden ja toimijuuden vahvistaminen. Tällöin lapsi voi vaikuttaa omaan toimintaansa ja kokea sen mielekkääksi. Tutkimus osoitti, että toiminta oli lapselle mielekästä, mikäli hän sai kuvata itse valitsemiaan

kohteita haluamallaan tavalla. Omaehtoisen mediatuottamisen edellytyksenä voidaan pitää myös sitä, että lapsi osaa käyttää tablettia luontevasti ja turvallisesti. Tilanteessa, jossa etenkin tabletit olisivat luonteva osa päiväkodin arkea ja lähes vapaasti lasten käytettävissä, voitaisiin parhaiten päästä tilanteeseen, jossa lapsen omaehtoinen mediatuottaminen voisi toteutua. Tutkimuksen aikana huomasimme, että lasten omaehtoinen median tuottaminen ei ole riippuvainen tekniikan hyödyntämisestä. Omaehtoista mediatuottamista tukevat luovat ja lapsilähtöiset menetelmät, kuten piirtäminen, saduttaminen sekä leikit ja keskustelut, jotka tuovat näkyväksi lapsen mediakulttuuria sekä mahdollistavat lapsen käsittelemään mediakokemuksiaan.

Tutkimukseen osallistuvien lasten tieto- ja viestintäteknologiset kokemukset ja taidot olivat erilaisia. Etenkin tabletin käyttötaidot paranivat kaikilla lapsilla toimintakertojen aikana. Tieto- ja viestintäteknologialla onkin merkittävä rooli varhaiskasvatuksessa, koska se luo yhdenvertaisuutta eri lähtökohdista tulevien lasten mahdollisuuksille oppia käyttämään laitteita. Voimmekin todeta, että digitaalinen oppimisympäristö tukee lasten yhdenvertaisten TVT-taitojen kehittymistä ja toimii tasa-arvoistavana oppimisen välineenä.

Tieto- ja viestintäteknologia mahdollistaa myös digitaalisen dokumentoinnin. Tablettien ja sen sovellusten avulla voidaan dokumentoida ja tehdä näkyväksi päiväkodin arkea lapsen näkökulmasta esimerkiksi vanhemmille. Dokumentoinnin kautta tuodaan konkreettisesti esille lapsen kasvua, kehitystä ja oppimista. Dokumentoinnissa voidaan hyödyntää monipuolisesti valokuvaamista, videokuvaamista ja äänittämistä, joita voidaan muokata ja yhdistää erilaisten sovellusten avulla esimerkiksi digitaaliseksi kirjaksi. Mahdollistamalla lapsen itse dokumentoida arkeaan, lapset muuttuvat dokumentoinnin objekteista sen subjekteiksi eli aktiivisiksi toimijoiksi. Tällöin lapset voivat vaikuttaa dokumenttien sisältöön ja tuoda niiden kautta näkyväksi itselleen merkityksellisiä asioita. (Rintakorpi & Vihmari- Henttonen 2017, 84.) Pedagoginen dokumentoinnin hyödyntäminen viestien tuottamisen, vastaanottamisen ja ymmärtämisen välineenä kehittää lasten monilukutaitoa. Median tulkinnan ja tarkastelun myötä kehittyä myös kriittinen medianlukutaito. (Rintakorpi & Vihmari- Henttonen 2017, 36.)

Digitaalinen oppimisympäristö antaa paljon mahdollisuuksia, mutta TVT-laitteiden käyttäminen on paljolti riippuvainen laitteiden toimivuudesta, niiden sijainnista ja henkilökunnan taidoista käyttää laitteita. Nämä vaikuttavat laitteiden helppokäyttöisyyteen ja toiminnan sujuvuuteen. Digitaalinen oppimisympäristö rakentuu asioista, joihin kasvattajat

eivät voi aina vaikuttaa kuten laitteiden toimivuus. Tulimme johtopäätökseen, että ennen TVT-laitteiden käyttöönottoa kasvattajan tulee tutustua niihin huolellisesti, jotta käyttö on varmaa. Tällöin kasvattaja voi keskittyä itse toimintaan ja lasten TVT-taitojen ohjaamiseen. Osaamattomuus voidaan Mertalan (2017, 12) mukaan nähdä myös mahdollisuutena ja hyvänä kokemuksena siitä, että aikuisetkaan eivät aina osaa kaikkea vaan joutuvat opettelemaan uusia asioita. Lasten tieto- ja viestintäteknologisten taitojen kehittyminen onkin mahdollistanut lapsen roolin muuttumisen passiivisesta roolista aktiiviseksi tiedonrakentajaksi. Teknologisesti taitavatkin lapset tarvitsevat kasvattajan tukea teknologian tuomiin mahdollisuuksiin ja sen avulla oppimiseen sekä osallisuuden hyödyntämiseen.

Tutkimustulosten pohjalta voimme todeta, että tieto- ja viestintäteknologiaa voidaan toteuttaa laaja-alaisesti digitaalisessa oppimisympäristössä. Tieto- ja viestintäteknologia tarjoaa uusia ja lasta innostavia mahdollisuuksia oppia asioita. Samalla se mahdollistaa lasta oppimaan itse laitteiden ja sovellusten käyttöä sekä aikuista yhdistämään mediakasvatukselliset tavoitteet osaksi tieto- ja viestintäteknologiaa. Tieto- ja viestintäteknologia tulisi integroida laaja-alaiseen toimintaan siten, että toiminnan pedagoginen tavoite on lapsen toimijuus. Siten toiminta lähtee lapselle merkityksellisistä asioista. Laaja-alainen tieto- ja viestintäteknologiaosaaminen voidaan nähdä rakentuvan kolmen orientaatioalueen ympärille, joita ovat oppimisteknologia, mediakasvatus ja teknologiakasvatus. (Mertala 2017, 2.)

Digitaalista oppimisympäristöä kehitettäessä huomiota tulisi kiinnittää etenkin tieto- ja viestintäteknologisten laitteiden fyysiseen sijaintiin, helppokäyttöisyyteen, aikuisen rooliin sekä lapsen toimijuuden vahvistamiseen digitaalisessa oppimisympäristössä. Nämä ovat edellytyksiä sujuvalle ja oppimista tukevalle toiminnalle.

10.2 Ajatuksia opinnäytetyöprosessista

Opinnäytetyön aihe on ajankohtainen ja mielipiteitä herättävä. Toivomme sen avartavan jokaisen näkemyksiä digitaalisen oppimisympäristön mahdollisuuksista ja mediakasvatuksen tärkeydestä. Digitalisaatiosta ja digitaalisiin oppimisympäristöihin liittyviä hankkeita ja projekteja on käynnistetty viime vuosina paljon. Digitaalinen oppimisympäristö on käsitteenä kuitenkin melko tuntematon varhaiskasvatuksessa, koska tutkimukset poh-

jautuvat paljolti koulumaailmaan. Opinnäytetyöhömmä tämä käsite tuli suoraan Tampereen kaupungin projektista, jonka tarkoituksena oli kehittää digitaalisia oppimisympäristöjä varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa. Käsitettä ei ollut avattu myöskään projektissa, mutta sen ensisijaisena ajatuksena oli tuoda varhaiskasvatukseen uudenlaisia pedagogisia toimintamalleja tieto- ja viestintäteknologiaa hyödyntäen. Mielestämme digitaalinen oppimisympäristö on käsitteenä laaja ja harhaanjohtava, sillä olemme eläneet jo pitkään digitaalisessa maailmassa, jossa TVT on osa jokaisen arkipäivää. Tästä syystä ajatelimme, että onko tarpeellista määritellä oppimisympäristöä digitaalisuuden perusteella. TVT-laitteiden tulisi olla varhaiskasvatuksessa luonnollinen osa arkea ja pedagogiikkaa muiden toimintavälineiden ohella.

Opinnäytetyöprosessi kesti keväästä 2017 kevääseen 2018 saakka. Opinnäytetyön toteuttamistapaa mietimme pitkään, koska halusimme olla mukana kehittämässä lastentarhanopettajien osaamista TVT-laitteiden hyödyntämisessä. Ymmärsimme kuitenkin, että taidot vaativat enemmän aikaa kehittyäkseen, mitä opinnäytetyöprosessin puitteissa voimme mahdollistaa. Täten halusimmekin antaa valmiuksia ja tietoa näiden taitojen kehittymiseen sekä hyödyntämiseen varhaiskasvatuksessa. Lastentarhanopettajien TVT-taitojen kehittämisen tukemista olisi hyödyntänyt enemmän työpajatoiminta, jossa lastentarhanopettajat olisivat saaneet rauhassa opetella käyttämään laitteita ja sovelluksia pedagogisesti. Halusimme kuitenkin ensisijaisesti tehdä opinnäytetyöllä näkyväksi digitaalisen oppimisympäristön tärkeyden, sen mahdollisuudet ja haasteet. Ensiarvoisen tärkeäksi nousivatkin lapsen toimijuus ja rooli digitaalisessa oppimisympäristössä, jota emme olisi voineet työpaja toiminnalla tehdä riittävän näkyväksi. Tällä toteuttamistavalla mahdollitimme käytännönläheisen toiminnan.

Opinnäytetyöprosessia ja tutkimusmenetelmiä pohdimme aluksi tarkoin. Halusimme ottaa tutkimusmenetelmäksi kyselyn, jotta saisimme konkreettista tietoa lastentarhanopettajien TVT-taidoista ja heidän käsityksistään sekä näkemyksistään digitaalisen oppimisympäristön suhteen. Pohdimme myös suuntaammeko kyselyn kaikille päiväkodin kasvatäjille vai ryhmien lastentarhanopettajille, joiden kanssa olimme aloittaneet projektia. Päädyimme suuntaamaan kyselyn lastentarhanopettajille, jotta voisimme huomioida konkreettisesti heidän kokemat haasteet ja tarpeet TVT-laitteiden käytössä myös toimintaa toteutettaessa. Lastentarhanopettajilla on myös pedagoginen vastuu lapsiryhmän toiminnan suunnittelemisessa, toteuttamisessa ja arvioinnissa, joten myös tästä syystä suun-

tasimme kyselyn heille. Kysely osoittautui toimivaksi menetelmäksi ja lastentarhanopettajat sopivaksi kohderyhmäksi. Saimme konkreettista tietoa kasvattajien TVT-taidoista ja näkemyksistä. Huomasimme kuitenkin, että käsitteitä saatettiin ymmärtää eri tavalla, miten olimme niitä avanneet. Tästä syystä pohdimmekin, olisiko esimerkiksi yksilö tai ryhmähaastattelu toiminut paremmin ja mahdollistanut avaamaan käsitteitä paremmin. Haastattelu olisi mahdollistanut keskustelun aiheesta, koska tieto- ja viestintäteknologiaan liittyy paljon erilaisia näkemyksiä sen tärkeydestä ja roolista arjessa. Tämä vaikuttaa konkreettisesti kasvattajien asenteisiin ja siihen millä tavalla tieto- ja viestintäteknologiaa käytetään.

Mediaetsiväkerhon avulla saimme paljon tietoa digitaalisen oppimisympäristön mahdollisuuksista ja haasteita sekä siitä, miten lapsen omaehtoista mediatuottamista voidaan tukea digitaalisessa oppimisympäristössä. Lastentarhanopettajat saivat uusia käytännön vinkkejä TVT-laitteiden hyödyntämiseen mediakasvatuksessa. Mediaetsiväkerhon avulla toimimme näkyväksi lasten mediamaailmaa, jossa lapsi elää ja jota lapsi ilmentää leikeissään. Toimintakerrat mahdollistivat käsittelemään mediaa monesta eri näkökulmasta ja ymmärtämään lasten välistä mediakulttuuria. Tämän lisäksi lastentarhanopettajat kertoivat, että lasten vuorovaikutus- ja yhteistyötaidot kehittyivät kerhon aikana. Kerhon myötä lapset ovat oppineet toimimaan ja leikkimään tasavertaisesti kaikkien ryhmässä olevien lasten kanssa. Lapset ovat myös rohkaistuneet, joka ilmennyt mm. rohkeutena ilmaista omia mielipiteitä. Ryhmissä on tietoisesti otettu menetelmiä käyttöön ja etenkin valokuvia on katseltu uudelleen ja reflektoitu. Mediaetsiväkerhon videointi mahdollisti tekemään tarkkoja havaintoja, jotka muuten olisivat voineet jäädä tekemättä. Videohavainnointia käyttämällä saimme kattavan tutkimusaineiston.

Mielestämme tuotimme opinnäytetyömme kautta aikuisille ja lapsille oppimisen iloa TVT avulla digitaalisessa oppimisympäristössä. Halusimme luoda turvallisen ja myönteisen ilmapiirin ja onnistuimme siinä mielestämme hyvin. Ihailimme toiminnan aikana lasten ja kasvattajien avointa ja arkailematonta suhtautumista tieto- ja viestintäteknologiaa kohtaan sekä yhdessä toimimiseen. Toiminnassa käyttämämme käsinukke Lissu-lohikäärme johdatteli videoiden avulla lapset mediamaailmaan lasta innostavalla tavalla. Lissu-lohikäärme osoittautui onnistuneeksi ja innostavaksi hahmoksi ja lapset odottivat Lissun videoita ennen jokaisen toimintakerran alkamista. Halusimme osoittaa itsetehdyillä videoilla kasvattajille, että myös omatekoinen ja huonolaatuinen video voi olla lap-

sille hyvin merkityksellinen. Ennen toiminnan suunnittelua tutustuimme lapsiin ja aikuisiin sekä selvitimme lapsille merkityksellisiä asioita median näkökulmasta ja aikuisten toiveita toiminnalle. Mahdollistimme toiminnan aikana sen, että lapset saivat uudenlaisia keinoja tuoda näkyväksi omia mielenkiinnonkohteitaan ja ideoitaan. Pyrimme toiminnan aikana, siihen lapsi voi tuottaa mediaa omista lähtökohdistaan. Tällöin lapsi sai esimerkiksi itse valita mitä kuvaa tai mistä kertoo oman uutisen. Toiminnallinen osuus oli pedagogisesti suunniteltu ja toteutettu sekä muutimme sitä lapsiryhmän ja aikuisten tarpeiden mukaan.

Opinnäytetyöprosessin myötä olemme oppineet paljon ja olemme kehittyneet ammatillisesti. Saimme myös itse lisää varmuutta TVT- laitteiden ja sovelluksien käytössä ja ideoita näiden laitteiden hyödyntämiseen pedagogisesti. Prosessin edetessä ymmärryksemme omaehtoisesta mediatuottamisesta kasvoi ja oivalsimme sen toteutumisen vaativan muutoksen toimintakulttuuriin. Toiminnan aikana huomasimme, ettei meidän tarvinnut tietää kaikista asioista kaikkea vaan yhdessä ihmettelemällä opimme kaikki jotakin uutta. Prosessi oli pitkä, mutta se opetti meitä pitkäjänteiseen työskentelyyn. Prosessi ajoittui vuoden mittaiselle aikavälille, jonka aikana useaan kertaan jouduimme palaamaan lähtöpisteeseen ja tarkastelemaan opinnäytetyön tavoitteita ja tutkimuskysymyksiä, jotta aiheemme pysyisi sille asetetuissa tavoitteissa. Haasteellisinta opinnäytetyöprosessissa onkin ollut aiheen rajaaminen ja tavoitteiden asettaminen opinnäytetyölle, joka vaikutti toiminnan suunnittelemiseen. Toiminnan havainnoinnissa käytetty videointi mahdollisti oman toiminnan kriittisen reflektoinnin. Videoiden avulla saimme mahdollisuuden muuttaa toimintatapojamme jokaisen toimintakerran jälkeen. Koemme kriittisen reflektoinnin olevan ammattitaidon ja ammatillisen-identiteetin kehittymisen näkökulmasta tärkeää.

Yhteistyömme on sujunut hyvin aikatauluongelmista huolimatta. Olemme kirjoittaneet opinnäytetyötä yhdessä ja erikseen. Haastetta on tuottanut itsellemme uuden asian työstäminen laajaksi opinnäytetyöksi. Huomasimme opinnäytetyötä tehdessämme, että käsityksemme asioista saattoivat olla eriävät. Aktiivisella keskustelulla ja pohdinnalla teimme näkyväksi omia ajatuksiamme ja käsityksiämme sekä laajensimme omaa näkökulmaamme asioista. Toiminnallisessa osuudessa haastetta omaan toimintaan toivat toimimattomat laitteet ja vikojen selvittäminen. Tämä oli samalla hyvä oppimiskokemus ja osoitus todellisuudesta, jossa kasvattajat tekevät töitä.

Toivomme opinnäytetyön avartavan digitaalisen oppimisympäristön mahdollisuuksia ja ottamaan digitaalisen oppimisympäristön haasteet kriittiseen tarkasteluun. Haluamme, että jokainen kasvattaja pysähtyisi pohtimaan omaa suhtautumistaan ja rooliaan digitaalisessa oppimisympäristössä ja mediakasvatuksessa Tieto- ja viestintäteknologian merkitys ja sen käyttäminen opetuksessa tulee lisääntymään yhä enemmän, joka edellyttää kasvattajien taitojen kehittämistä. Mielestämme varhaiskasvatuksessa tarvittaisiinkin enemmän käytännönläheistä tietoa ja opastusta tieto- ja viestintäteknologisten laitteiden pedagogiseen käyttämiseen. Tämä edellyttää ottamaan TVT- osaksi kasvattajien koulutusta. Tällä hetkellä varhaiskasvatuksessa työskentelevät lastentarhanopettajat eivät ole välttämättä saaneet minkäänlaista koulutusta TVT-laitteiden pedagogiseen hyödyntämiseen. Jatkossa olisi mielenkiintoista selvittää, millä tavalla lapset ottavat TVT-laitteita käyttöön toiminnassaan ja miten lapsen toimijuutta tuetaan näissä prosesseissa.

10.3 Tutkimuksen eettisyys ja luotettavuus

Tuomen ja Sarajärven (2009, 132) mukaan tutkimuksen pitää olla eettisesti hyväksyttävä, luotettava ja tuloksien uskottavia. Tämä voidaan saavuttaa vain, jos tutkimus on suoritettu hyvän ja tieteellisen käytännön edellyttämällä tavalla. Pyrimme tähän sekä noudatimme rehellisyyttä ja huolellisuutta kaikissa tutkimuksen vaiheissa. Saimme tutkimusluvan opinnäytetyöprosessin toteuttamiseen Tampereen kaupungilta, jossa kuvasimme opinnäytetyön prosessia yksityiskohtaisesti eritellen aineistonkeruutavat. Opinnäytetyön aineistonkeruussa on käytetty useita eri menetelmiä, jotka lisäävät tutkimuksen uskottavuutta.

Pidimme eettisesti tärkeänä sitä, että emme kerää minkäänlaista tutkimusaineistoa ilman havainnoitavien suostumusta. Lähetimme toiminnalliseen osuuteen osallistuvien lasten vanhemmille saatekirjeet, joissa pyysimme lupaa havainnoida lasta käyttäen apuna videokuvaamista ja valokuvaamista. Saatekirjeessä kerroimme, että käytämme havainnointiaineistoa ja videokuvaamista vain analysointiin ja hävitämme aineiston tutkimuksen päätyttyä.

Tiedostimme, että osallistuvalla havainnoinnilla on merkitystä tutkittavien elämään, koska tutkijan osallistuminen tutkittavien elämään rikkoo lähes aina tutkimuskohteen ar-

kea. Osallistava havainnointi mahdollistaa kuitenkin tuomaan esille tutkijan ja tutkimuskohteen elämään kuuluvia itsestäänselvyksiä ja siten säännönmukaisuuksia, joiden mukaisesti ihminen ei tiedosta toimivansa. (Vilkkä 2006, 57.) Tiedostimme poikkeavan toiminnan vaikuttavan tutkimustuloksiin, koska tutkimustilanne vaikuttaa toimintaan osallistuvien lastentarhanopettajien ja lasten toimintaan sekä rooleihin.

Koska tutkimuksen kohderyhmään kuului lapsia, pidimme eettisesti erittäin tärkeänä heidän tietoisuuttaan tutkimukseen osallistumisesta. Kerroimme lapsille mediaetsiväkerhosta ensimmäisellä kerralla ja siitä, että havainnoisimme ja videokuvaisimme toimintaa. Toiminnalliseen osuuden suunnittelussa ja toteuttamisessa huomioimme turvallisesta ja positiivisesta ilmapiiristä, jossa lapsella on mahdollisuus kokeilla ja osallistua haluamallaan tavalla. Lapsella oli myös mahdollisuus olla osallistumatta toimintaan. Pyrimme omalla käytöksellämme ja toiminnallamme tukemaan näitä tavoitteita. Kaikki toiminta oli vapaaehtoista. Lasten henkilöllisyyden suojelemiseksi emme liittäneet opinnäytetyöhön kuvia, joissa lapset olisivat tunnistettavissa. Lasten henkilöllisyys ei ole myöskään tunnistettavissa valmiissa opinnäytetyössä.

Halusimme mahdollistaa toiminnan läpinäkyvyyden lasten vanhemmille, joten sovimme, että vanhemmat saisivat mahdollisuuden katsoa toiminnan aikana tuotettuja materiaaleja tableteilta. Henkilökohtaisesti meillä ei ollut mahdollisuuksia siirtää kuvia itse tableteilta tietokoneille muiden, kuin henkilöstön tunnuksien taakse. Tästä syystä pyysimme ryhmän lastentarhanopettajaa siirtämään dokumentit siten, että ne voidaan näyttää vanhemmille. Pyrimme tekemään tutkimukseen osallistuvien lastentarhanopettajien kanssa saumatonta yhteistyötä. Lastentarhanopettajille jaettiin ennen Mediaetsiväkerhon alkua taulukko, johon oli kirjattu jokaisen toimintakerran sisältö, tavoitteet, käytetyt menetelmät sekä keinot.

Tutkimuksen laadukkuus edellyttää tutkijalta intensiivistä asioiden ja oman toiminnan tarkistamista, kyseenalaistamista, kysymistä ja teorisoimista (Ronkainen ym. 2013, 141). Käytimme havainnoinnin tukena havainnointikehikkoa eli runkoa, joka auttoi meitä kiinnittämään huomiota tutkimuksen kannalta oleellisiin asioihin. Näillä keinoilla varmistimme aineiston laadun. Havainnoinnissa käytimme apukeinona toimintakertojen videointia, joka toimi omien havaintojemme tukena ja mahdollisti havaintojen tarkistamisen videolta. Pyrimme videokuvaamaan toimintakertoja alusta loppuun saakka. Saimme tehtyä monipuolisia havaintoja vuorottelemalla ohjaajana ja havainnoijana. Haasteena

koimme, että meillä ei ollut mahdollisuutta videoida kaikkia tilanteita lasten ja aikuisen jakaantuessa eri tiloihin. Ryhmän jakaminen pienryhmiin oli kuitenkin toiminnan kannalta välttämätöntä.

Lastentarhanopettajien kirjaamat omat vapaamuotoiset havainnot lisäsivät tutkimuksen luotettavuutta. Tutkimuksen laadun takaamiseksi kehotimme jokaisen toimintakerran aikana lastentarhanopettajia välttämään mahdollisten tulkintojen tekemistä. Tämä oli kirjattu lastentarhanopettajille jaettuun havainnointikaavakkeeseen. Vastaajien ei tarvinnut laittaa nimeään lastentarhanopettajille suunnattuun kyselyyn, mutta annoimme heille mahdollisuuden vastata kyselyyn joko sähköpostitse tai kirjallisesti. Havaitsimme vasta kyselyn toteutuksen jälkeen, että sähköpostitse vastaaminen toi vastaajien henkilöllisyyden esille. Koemme kuitenkin, että tämä ei vaikuttanut tutkimuksen luotettavuuteen. Tätä tukee myös se, että kaikki vastaajat halusivat vastata kyselyyn sähköpostitse. Käsitelimme vastaukset tulostettuina ja nimettöminä.

Pyrimme lisäämään opinnäytetyön luotettavuutta kuvaamalla toiminnallista osuutta, aiheen valintaa, teoreettista osaamista ja aineiston keräämistä sekä analysointia mahdollisimman tarkasti. Tutkiessamme teoreettista aineistoa etsimme tietoa luotettavista lähteistä mahdollisimman laajasti saadaksemme ajankohtaista ja luotettavaa tietoa. Pyrimme käymään vuoropuhelua lähdemateriaalien kesken tehdessämme opinnäytetyötä. Vältimme käyttämästä lähteitä, joiden alkuperää emme pystyneet selvittämään. Digitaalisen oppimisympäristö käsitteen moninaisuus nousi olennaiseksi seikaksi tutkimuksen luotettavuuden kannalta. Käsitettä ei oltu paljon tutkittu ja aikaisemmat tutkimustulokset pohjautuvat lähinnä koulumaailmaan.

Opinnäytetyön toimintamalli on siirrettävissä, mutta tulosten yleistettävyys ei ole kuitenkaan mahdollista näin pienellä aikajaksolla ja otannalla. Tällä hetkellä päiväkotien digitaalisissa oppimisympäristöissä on alueellisia ja päiväkotikohtaisia eroja johtuen siitä, että tieto- ja viestintäteknologisia laitteita ei ole kaikkialla varhaiskasvatuksessa käytävissä samalla tavalla. Eroja on niin laitteiden laadussa, määrässä kuin myös niiden saatavuudessa. Tutkimuksemme on toteutettu kaupungissa, jossa päiväkotiryhmiin on hankittu tabletteja ja henkilökunnalle on tarjottu koulutusta laitteiden käyttämiseen. Mikäli tutkimus toteutettaisiin jossakin muualla, tutkimustulokset voisivat olla erilaisia.

Tiedostimme myös, että tulokset ovat sidoksissa ryhmän dynamiikkaan ja toimintakulttuuriin. Lapset saattoivat olla eri ryhmistä, kuin lastentarhanopettajat. Tämän voidaan katsoa vaikuttavan heidän väliseen vuorovaikutukseen ja suhteeseen. Uskomme kuitenkin, että samankaltaisia tutkimustuloksia voidaan saavuttaa muissakin digitaalisissa oppimisympäristöissä. Opinnäytetyömme tulosten ja toiminnallisen osuuden siirrettävyyteen vaikuttaa suuresti myös se, että mediaetsiväkerhoon osallistui meidän lisäksi neljä lastentarhanopettajaa. Varhaiskasvatuksen arjessa on lähes mahdotonta käyttää näin paljon työntekijäresursseja pienryhmää kohden. Olemme kuitenkin sitä mieltä, että pienemmällä työntekijäresurssilla on mahdollista ohjata pienryhmää samalla kaavalla. Tällöin toiminnan haasteeksi voisi osoittautua lasten yksilöllisiin tarpeisiin vastaaminen, TVT-laitteiden ja sovellusten käytön henkilökohtainen opastaminen sekä vuorovaikutus- ja yhteistyötaitojen tukeminen pienryhmässä. Täten pienryhmän kokoa tulisi pienentää huomattavasti, jotta tavoitteet toteutuisivat. Ryhmää voidaan suurentaa, kun laitteet ovat tulleet pienryhmälle tutuiksi.

Luottavuuteen vaikuttavia tekijöitä on myös tutkimukseen valikoituneen toimintaryhmän laajuus ja toiminnan kesto. Toimintaan osallistunut toimintaryhmä oli laajuudeltaan suhteellisen pieni ja jokaisen toimintakerran kesto oli n. yksi tunti, joka rajoitti aika ajoin toiminnan toteutumista ja siten vaikutti myös tutkimustuloksiin. Nämä olivat kuitenkin tarkoituksenmukaisia valintoja toiminnan laadun ja pedagogisen toiminnan kannalta. Toiminnan kesto oli tarkoituksenmukainen myös siltä osin, että kaikki lastentarhanopettajat pääsivät osallistumaan toimintakertoihin ilman, että se häiritsi heidän ryhmänsä toimintaa.

Tutkimuksemme on vain rajallista ymmärrystä ilmiöstä, mutta uskomme opinnäytetyön auttavan toiminnan tukemisessa ja tukevan varhaiskasvattajien ymmärrystä digitaalisesta oppimisympäristöstä. Toivomme, että tutkimuksen kautta saadun tiedon avulla voidaan suunnitella uudenlaisia toimintatapoja ja arvioida vanhoja. (Ronkainen ym. 2013, 153.) Opinnäytetyö on vapaasti päiväkodin ja muidenkin varhaiskasvattajien käytettävissä.

LÄHTEET

Ahonen, L. 2017. Vasun käyttöopas. Jyväskylä: PS- kustannus.

Blackwell, C. Lauricella, A. & Wartella, E. 2014. Factors influencing digital technology use in early childhood education. Luku 11 t al. /Computers & education 77. 82-90, 83 Luettu 21.2.2018.

<http://cmhd.northwestern.edu/wp-content/uploads/2011/06/Blackwell.Lauricella.Wartella.2014.Factors-influencing-digital-tech-use-in-early-education.pdf>

Heikkinen, H L.T. Toimintatutkimuksen lähtökohdat. 2007. Teoksessa: Heikkinen, HL.T., Rovio, E. & Syrjälä, L. Toiminnasta tietoon. Toimintatutkimuksen menetelmät ja lähestymistavat. 2. painos. Helsinki: Kansanvalistusseura. 15–38.

Heikkinen, H. 2015. Toimintatutkimus: Kun käytäntö ja tutkimus kohtaavat. Teoksessa Valli, R. & Aaltola, J. Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Metodien valinta ja aineistonkeruu: Virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. 4. painos. Jyväskylä: PS-kustannus. 204–205.

Hietala, P., Ovaska, S., Sommers-Piiroinen, J., Tanhua-Piiroinen, E. & Birkstedt, S-P. 2005. kenen ehdoilla tietotekniikkaa: kokemuksia päiväkodista ja koulusta. Teoksessa Lahikainen, A-R., Hietala, P., Inkinen, T., Kangassalo, M., Kivimäki, R. & Mäyrä, F. Lapsuus mediamaailmassa. Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan. Helsinki: Gaudeamus. 164–184.

Hietala, R. & Leena, P. 2007. Ääniä ja kuvia mediamaailmassa. Teoksessa Pentikäinen, L. Ruhala, A. & Niinistö, H. Mediametkaa! Osa2–Kasvattajan matkaopas lasten mediamaailmaan. Opetusministeriön Mediamuffinssi-hanke 2006–2007. 56–65

Hietaranta, V. 2017. Tieto- ja viestintäteknologiaa hyödyntävä varhaiskasvatus. Seinäjoki: VK Koulutuspalvelut.

Huuhtanen, E. 5/2016. Lasten mediamaailma pähkinänkuoressa. Mediakasvatusseuran julkaisuja.

<http://www.mediakasvatus.fi/wp-content/uploads/2016/12/Lasten-mediamaailma-pahkinankuoressa.pdf>

Joensuun mediakeskus. Book Creator. Peda.net. Luettu 3.1.2018.

<https://peda.net/joensuu/jm/oio/alakoulu/book-creator/obckl>

Kananen, J. 2014. Laadullinen tutkimus opinnäytetyönä. miten kirjoitan kvalitatiivisen opinnäytetyön vaihe vaiheelta. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu.

Kangassalo, M. Sommers-Piiroinen, J. & Tanhua-Piiroinen, E. 2005. Tekniikkaa ja tutkivaa oppimista lasten oppimisympäristöissä. Teoksessa Lahikainen, A-R., Hietala, P., Inkinen, T., Kangassalo, M., Kivimäki, R. & Mäyrä, F. Lapsuus mediamaailmassa. Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan. Helsinki: Gaudeamus.

Kentz, Sintonen & Lipponen. 2017. Vertaisoppiminen digitaalisessa toimintaympäristössä. tapaustutkimus kahden viisivuotiaan Minecraft- luomisesta. Kasvatus & Aika. 11(1). 54–68.

https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/179237/a4_0104171217.pdf?sequence=1

Koivula, M & Mustola, M. 2017. Varhaiskasvatuksen digiloikka ja muuttuva sukupolvi-järjestys? Jännitteitä lastentarhanopettajien ja lasten kohtaamisissa digitaalisen teknologian äärellä. *Kasvatus & Aika*, 11(3). Luettu 22.3.2018.

<https://journal.fi/kasvatusjaaika/article/view/68722>

Kumpulainen, K. 2011. Sosiaalinen vuorovaikutus ja oppiminen tietoyhteiskunnassa. Teoksessa Kangassalo, M. & Suoranta, J. Lasten tietoyhteiskunta. Tampere: Tampere University Press. 135– 143.

Kupiainen, R. & Sintonen, S. 2009. Medialukutaidot osallisuus mediakasvatus. Helsinki: Palmenia.

Kuusikorpi, M. 2015. Digitaalinen oppiminen ja oppimisympäristöt.

http://digi-ope.com/tablet/wp-content/uploads/2015/03/Digit_oppiminen_netti.pdf

Kylmänen, T. 2010. Mediamylly. Kasvattajan opas esi- ja alkuopetukseen. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Lindberg, P. 2014. In search of affordances and visual quality. Interpreting environment of children aged under three in seven Finnish day-care centres. Tampere: Juvenes Print. Luettu 18.3.2018.

http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/116285/URN_ISBN_978-952-302-254-6.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Manninen, J., Burman, A., Koivunen, A., Kuittinen, E., Luukannel, S., Passi, S. & Särkkä, H. 2007. Oppimista tukevat ympäristöt. Johdatus oppimisympäristöajatteluun. Helsinki: Opetushallitus.

Mediatehtäviä varhaiskasvatukseen. 2018. Mannerheimin lastensuojeluliitto. Luettu 8.3.2018.

https://dzmdrerwnq2zx.cloudfront.net/prod/2018/01/22105733/MLL_Mediatehtavia_varhaiskasvatukseen_www.pdf

Media varhaiskasvatuksessa. Tukea tunne- ja vuorovaikutustaitojen vahvistamiseen. 2001. Mannerheimin lastensuojeluliitto. 2.painos.

https://dzmdrerwnq2zx.cloudfront.net/prod/2017/06/28154551/media_varhaiskasvatuksessa_nettiin.pdf

Merilampi, R-S. 2014. Mediakasvatuksen perusteet. Helsinki: BTJ Finland OY.

Mertala, P & Salomaa, S. 2016. Kasvatuskeskeinen näkökulma mediakasvatuksen. Teoksessa: Monimuotoinen mediakasvatus. 15.6.2017

http://www.mediataitokoulu.fi/monimuotoinen_mediakasvatus.pdf

Mertala, P. 2017. Laaja-alainen tieto- ja viestintäteknologiaosaaminen varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa. Luettu 22.11.2017.

https://drive.google.com/file/d/0BwBnuKidq_50enN6RDh5TF9MMlk/view

Mertala, P. 2015. Esiopetuksen TVT-pedagogiikan ydintä etsimässä. Teoksessa Viteli, O. & Östman, A. Tuovi 13: Interaktiivinen tekniikka koulutuksessa 2015- konferenssin tutkijatapaamisen artikkelit. Internetsivusto. Luettu 13.2.2018.

https://www.researchgate.net/publication/277306737_Esiopetuksen_TVT-pedagogiikan_ydinta_etsimassa

Mulari, H. 2016. Solmukohtia. Näkökulmia lasten mediakulttuurien ja tutkimusmenetelmiin ja mediakasvatukseen. Luettu 5.8.2017.

<http://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/solmukohtia.pdf>

Mustola, M. & Rissanen, M-J. 2017. Mediaympäristö. Teoksessa Koivula, M. Siippainen, A. & Eerola-Pennanen, P. Valloittava varhaiskasvatus. Tampere: Vastapaino. 307-314.

Mulari, H. 2016. Solukohtia. Näkökulmia lasten mediakulttuurien tutkimusmenetelmiin ja mediakasvatukseen. Nuoristutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura. Verkkojulkaisuja 103.

<http://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/solmukohtia.pdf>

Niinistö, H & Ruhala, A. 2007. Pienten lasten mediakasvatus. Teoksessa: Näkökulmia mediakasvatukseen. Kynäslähti, H., Kupiainen, R. & Lehtonen, M. 2007.

<http://www.mediakasvatus.fi/publications/ISBN978-952-99964-1-4.pdf>

Niinistö, H., Ruhala, A., Henriksson, A. & Pentikäinen, L. 2006. Mediametkaa! Mediakasvattajan käsikirja kaikilla mausteilla. Opetusministeriön Mediamuffinssi-hanke2006. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy.

Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2013:11. Hyvä medialukutaito, Suuntaviivat 2013-2016. Luettu 5.6.2017.

<https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/75278/OKM11.pdf?sequence=1>

Pekkala, L., Salomaa, S. & Spisák, S. 2016. Monimuotoinen mediakasvatus. Luettu 20.7.2017.

http://www.mediataitokoulu.fi/monimuotoinen_mediakasvatus.pdf

Plowman, L. 2016. Learning technology at home and preschool. Teoksessa Rushby, N., Surry, D. Wiley Handbook of Learning Technology. Wiley-Blackwell, 96-112.

https://www.academia.edu/23486738/2016_Learning_technology_at_home_and_preschool

QR- koodin käyttäminen ja tekeminen. IT- palvelut. Pikaohjeet. Jyväskylän yliopisto. Luettu 3.1.2018.

<https://www.jyu.fi/itp/plone-ohjeet/pikaohjeet/qr-koodit>

Reunamo J., Söderqvist, H. & Tanner, K. 2014. Tietotekniikka ja mediakasvatus. Teoksessa J. Reunamo. Varhaiskasvatuksen kehittäminen: kehitystehtäviä ja ratkaisumaleja. Jyväskylä: PS- kustannus. 162–182.

Rintakorpi, K & Vihmari- Henttonen, E. 2017. Tää on meidän maailma. Pedagoginen dokumentointi varhaiskasvatuksessa. Helsinki: Lasten keskus ja kirjapaja OY.

Ronkainen, S., Pehkonen, L., Yläne-Lindblom, S & Paavilainen, E. 2013. Tutkimuksen voimasanat. 1.-2. painos. Helsinki: Sanoma Pro Oy. Tampere: Juvenes Print – Suomen yliopistopaino Oy.

Salomaa, S. Vasu on valmis – tervetuloa mediakasvatus. Mediataitokoulu. Luettu 15.1.2018.

http://www.mediataitokoulu.fi/index.php?option=com_content&view=article&id=1116:vasu-on-valmis-tervetuloa-mediakasvatus&catid=8&lang=fi&Itemid=400

Sintonen, S., Ohls, O., Kumpulainen, K. & Lipponen, L. 2015. Mobiilioppinen ja leikkivä lapsi. Helsingin yliopisto. Verkkojulkaisu. Luettu 2.11.2017.

https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/154779/Mobiilioppinen_ja_leikkiva_lapsi.pdf?sequence=1

Suoninen, A. 2013. Lasten mediaparametri. 0-8-vuotiaiden mediankäyttö ja sen muutokset vuodesta 2010. Nuorisotutkimusverkosto. Luettu 5.7.2017

<http://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/lastenmediabarometri2013.pdf>

Tampereen Yliopiston viestintätieteiden tiedekunnan mediakasvatusblogi. Children and social media. Protection or media education. Tampere. Luettu 21.2.2018.

<https://blogs.uta.fi/mediakasvatus/2016/04/28/children-and-social-media-protection-or-media-education/>

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2009. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Grönfors, M. 2015. Havaintojen teko aineistonkeräyksen menetelmänä. 2015. Teoksessa Valli, R. & Aaltola, J. Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Metodien valinta ja aineistonkeruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. 4.painos. Jyväskylä: PS-kustannus. 146–161.

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet. 2016. Opetushallitus. Verkkojulkaisu. Luettu 1.2.2018.

http://www.oph.fi/download/179349_varhaiskasvatussuunnitelman_perusteet_2016.pdf

Vilka, H. 2006. Tutki ja havainnoi. 1.-2.painos. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Vilka, H. 2015. Tutki ja kehitä. 4.painos. Jyväskylä: PS-kustannus.

Varhaiskasvatuksen viestintä ja digitaaliset oppimisympäristöt. Smart Tampere. Tampere. Luettu 11.2.2018.

<https://www.tampere.fi/smart-tampere/digiohjelma/varhaiskasvatuksen-viestinta-ja-digitaaliset-oppimisymparistot.html>

Vilka, H. & Airaksinen, T. 2004. Toiminnallinen opinnäytetyö. 1.–2. painos. Helsinki: Tammi.

Vuorisalo, M. 2013. Lasten kentät ja pääomat. Osallistuminen ja eriarvoisuuksien rakentuminen päiväkodissa. Jyväskylä studies in education, psychology and social research. Jyväskylä: University of Jyväskylä.

<https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/41398/978-951-39-5205-1.pdf?sequence=2>

5–6- vuotias ja median käyttö. Mannerheimin lastensuojeluliitto. Päivitetty 3.7.2017. Luettu 3.4.2018.

<https://www.mll.fi/vanhemmille/lapsen-kasvu-ja-kehitys/5-6-v/5-6-vuotias-ja-median-kaytto/>

LIITTEET

Liite 1. Lastentarhanopettajille suunnattu kysely

1(2)

ALKUKARTOITUSKYSELY

Kysely toteutetaan kehittämisprojektin alkukartoitusta varten. Kyselyllä pyrimme selvittämään digitaalisen oppimisympäristön tämän hetkistä tilannetta, kehittämismahdollisuuksia ja odotuksia kehittämishankkeelle. Käsittelemme vastauksia siten, että vastaajien henkilöllisyys ei ole tunnistettavissa. Vastatkaa alla oleviin kysymyksiin mahdollisimman käytännön läheisesti ja perustellusti. Jos sinulla tulee kysyttävää kysymyksiin tai opinnäytetyöhön liittyen, otathan yhteyttä meihin. Vastaamme mielellämme kaikenlaisiin kysymyksiin.

Toivomme teidän täyttävän lomakkeen 21.12.2017 mennessä. Täytetyn lomakkeen voitte palautta meille sähköpostitse alla olevaan sähköpostiosoitteeseen tai tulostaa lomakkeen ja vastata siihen kirjallisesti. Tulostetut lomakkeet noudamme 22.12.2017

Ystävällisin terveisin,

Katariina Jokipaltio

katariina.jokipaltio@soc.tamk.fi

Jonna Larvos-Taalikka

jonna.larvos-taalikka@soc.tamk.fi

1. Millainen on hyvä digitaalinen oppimisympäristö varhaiskasvatuksessa mielestäsi?

Tässä yhteydessä tarkoitamme digitaalisella oppimisympäristöllä fyysistä varhaiskasvatuksenympäristöä, jossa hyödynnetään teknologiaa ja erilaisia tietoverkkoja oppimisessa ja opettamisessa. Modernit digitaaliset ratkaisut, kuten kosketustaulut, tabletit ja ipadit liittyvät kiinteästi digitaalisiin oppimisympäristöihin

2(2)

2. Millaisia digitaalisia välineitä ja sovelluksia käytät tällä hetkellä ryhmässäsi?
3. Millaisia mahdollisuuksia näet digitaalisen toimintaympäristön kehittämisessä?
4. Millaisia haasteita olet kohdannut käyttäessäsi digitaalisia laitteita ja sovelluksia?
5. Miten haluaisit kehittää digitaalisten laitteiden käyttöä työssäsi?
6. Millainen rooli kasvattajalla on sinun mielestäsi digitaalisten oppimisympäristöjen luomisessa?
7. Miten lapsen omaehtoinen median tuottaminen toteutuu tällä hetkellä ryhmässäsi?

Osallisuusnäkökulma tuo esille lapsen omat valinnat, äänen ja arjen. Omaehtoisella toiminnalla tarkoitetaan lapsen itsenäistä ja vapaasta halusta johtuvaa toimintaa, joka voi olla joko spontaania tai suunniteltua. Motiivina voi olla esimerkiksi jokin lapsesta itsestä lähtevä ajatus, idea, näkemys, kokemus tai tarve.

Kiitos vastauksestasi!

Liite 2. Lastentarhanopettajille suunnattu havainnointilomake

TOIMINNAN HAVAINNOINTI

7.1.2018

Pyydämme sinua ystävällisesti havainnoimaan kokonaisuudessaan toimintaa vapaamuotoisesti. Pyri tuomaan havainnoissasi esille mahdollisimman **KONKREETTISIA** asioita ja välttämään omia tulkintojasi. Kiinnitä huomiosi erityisesti vuorovaikutukseen (**MITÄ OSALLISTUJAT SANOVAT TAI TEKEVÄT SEKÄ MAHDOLLISET REAKTIOT**) ja olosuhdetekijöihin (**TOIMINNAN PITUUS, TILA, KÄYTETTÄVÄT SOVELLUKSET JA LAITTEET SEKÄ MUUT OLOSUHDETEKIJÄT**). Kirjoita lisäksi omia ajatuksia ja kehittämis-ideoita toiminnasta.

Kiitos!

Liite 3. Vanhemmille suunnattu tiedote

1(2)

Hei vanhemmat!

Olemme kaksi sosionomiopiskelijaa Tampereen Ammattikorkeakoulusta. Teemme toiminnallista opinnäytetyötä aiheesta digitaalisten oppimisympäristöjen kehittäminen. Olemme mukana laajempaa Tampereen kaupungin digitaalisten oppimisympäristöjen kehittämisprojektia. Opinnäytetyömme lähtökohtana on tutkia, miten varhaiskasvatuksessa voidaan lisätä erilaisten digitaalisten laitteiden ja sovellusten käyttöä pedagogisesti sekä kuinka lapsen omaehtoisen median tuottamisen taitoja voidaan tukea. Tämän pohjalta tarkoituksenamme on toteuttaa kuusi mediakasvatukseen tukeutuvaa toimintatuokiota yhdessä lapsenne päiväkotiryhmän 5-vuotiaiden kanssa. Toimintatuokiot toteutetaan tammi-helmikuun aikana.

Toimintatuokioiden tavoitteena on erilaisiin digitaalisiin laitteisiin ja mediasisältöihin tutustuminen sekä turvallisten ja mukavien mediakokemusten tuottaminen lapsille yhdessä aikuisen kanssa. Toimintatuokioiden pohjalta työstämme päiväkodille oppaan mediakasvatukseen erilaisista mahdollisuuksista toimintatuokioiden ohjaamisesta. Opas on osa opinnäytetyötämme.

Tarkoituksemme on käyttää havainnoinnin tukena videointia, valokuvausta ja äänitystä. Havaintomateriaalia käytetään vain materiaalin analysointia varten. Tulemme tekemään havaintoja siten, ettei lapsen henkilöllisyys ole tunnistettavissa oppaassa, eikä opinnäytetyössämme. Opinnäytetyömme valmistuttua hävitämme materiaalin. Pyydämmekin ystävällisesti lupaa lapsenne osallistumiseen toimintatuokioihin ja valokuvaamiseen. Ilmoitattehan oheisella lomakkeella saako lapsenne osallistua toimintatuokioihin.

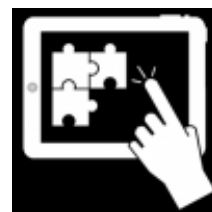
Otathan yhteyttä, mikäli herää kysyttävää.

Ystävällisin terveisin;

Katariina Jokipaltio ja Jonna Larvos-Taalikka

katariina.jokipaltio@soc.tamk.fi

jonna.larvos-taalikka@soc.tamk.fi



2(2)

LUPAKYSELY LAPSEN OSALLISTUMISESTA TOIMINTATUOKIOIHIN

Lapsen nimi _____

Rastita sopiva vaihtoehto

____ Lapseni saa osallistua toimintatuokioihin, jotka videoidaan/valokuvataan/
äänitetään

____ Lapseni ei saa osallistua toimintatuokioihin, jotka videoidaan/valokuvataan/
äänitetään

Paikka ja aika

Allekirjoitus

Palautattehan kyselyn lapsenne ryhmän kasvattajille viimeistään 21.12.2017.

KIITOS!

Liite 4. Toiminnallisen osuuden pedagogiset tavoitteet

1(2)

DIGITAALISTEN OPPIMISYMPÄRISTÖJEN KEHITTÄMINEN

MEDIAETSIVÄT PROJEKTI

kevät 2018

TOIMINTAKERRAT	TARKOITUS JA TAVOITE	KEINOT
1. TOIMINTAKERTA	<ul style="list-style-type: none"> – johdattelu Mediaetsivä-projektiin – mediaan tutustuminen -harjoitellaan tabletin käyttötaitoja – harjoitellaan median tuottamisen taitoja – harjoitellaan kuvanlukutaitoa 	<ul style="list-style-type: none"> – tutustutaan tablettiin ja sen mahdollisuuksiin valokuvaamalla ja käyttämällä QR-sovellusta -harjoitellaan kertomaan kuvista ja löytämään niistä merkityksiä. -kannustetaan lasta tabletin käyttöön ja kuvien ottamiseen
2. TOIMINTAKERTA	<ul style="list-style-type: none"> – harjoitellaan median vastaanottamisen taitoja – harjoitellaan erottamaan fakta ja fiktio – harjoitellaan omien mediaesitysten tekemistä ja rakentamaan esitykselle kuvakäsikirjoitusta. 	<ul style="list-style-type: none"> – sadutetaan valokuvista, jotka lapset ovat itse ottaneet – käytetään tarinan luomisessa Book creator sovellusta, johon lapsi saa itse kertoa tai aikuinen kirjoittaa – kosketustaulun hyödyntäminen tarinan kerrottavissa
3. TOIMINTAKERTA	<ul style="list-style-type: none"> – harjoitellaan äänimaiseman tulkintaa ja tuottamista – millaisia tunteita äänet herättävät 	

2(2)

4. TOIMINTAKERTA	<ul style="list-style-type: none"> - harjoitellaan median vastaanottamisen taitoja - tunne- ja turvataitojen harjoittelu - mediakokemusten jakaminen pelaamisesta - tutustutaan digitaaliseen pelaamiseen - turvallinen ja mielekäs kokemus pelaamisesta 	<ul style="list-style-type: none"> - tableteilla oleviin peleihin ja sovelluksiin tutustuminen - mietitään ja keskustellaan pelaamiseen liittyvistä kokemuksista ja tunnekokemuksista. - keskustellaan pelien ikärajoista - pelien lisääminen tabletteihin huomioiden ryhmien toiveet ja lasten iän sekä kehitysvaiheet.
5. TOIMINTAKERTA	<ul style="list-style-type: none"> - harjoitellaan erottamaan fakta ja fiktio - keskustellaan mediakokemuksista ja niiden herättämistä tunteita - harjoitellaan median tuottamisen taitoja - yhteistyö- ja vuorovaikutustaitojen harjoittelu - harjoitellaan tiedonhaku 	<ul style="list-style-type: none"> - tutustutaan leikkimielisiin uutisiin - keskustellaan uutisista sekä niiden herättämistä kokemuksista ja tunteista - tehdään omia mediaesityksiä ja uutisia - etsitään tietoa Lissun uutisesta - harjoitellaan älytaulun käyttöä lasten kanssa pelaamalla erilaisia pelejä
6. TOIMINTAKERTA	<ul style="list-style-type: none"> - dokumentointi - harjoitellaan medianvastaanottamisen taitoja 	<ul style="list-style-type: none"> - katsellaan omien ja muiden mediaesityksiä - keskustellaan mediaesityksien herättämistä tunteista ja niiden merkityksistä

OPAS TIETO- JA VIESTINTÄTEKNOLOGIAN PEDAGOGISEEN HYÖDYNTÄMISEEN VARHAISKASVATUKSEN DIGITAALISISSA OPPIMISYMPÄRISTÖISSÄ.



Jonna Larvos-Taalikka ja Katariina Jokipaltio

2018

Alkusanat

Tämä opas on osa opinnäytetyötämme. Sen tarkoituksena on antaa keinoja hyödyntää tieto- ja viestintäteknologiaa ja mediakasvatusta osana digitaalista oppimisympäristöä. Oppaan lähtökohtana on lapsen toimijuus ja osallisuus, joka on toiminnan pedagoginen lähtökohta. Kaikessa toiminnassa tulee pyrkiä lähtemään liikkeelle lapsen kiinnostuksen kohteista ja lapselle merkityksellisistä aiheista ja toiminnoista. Hyödynsimme oppaan teossa opinnäytetyön kirjallista ja toiminnallista osuutta sekä esiin nousseita kehittämistarpeita.

Tieto- ja viestintäteknologian käytön tulee vastata pedagogisia käytänteitä ja tavoitteita sen sijaan, että niiden käyttö olisi ensisijainen tavoite. Laitteita hyödynnetään toiminnassa siten, että ne antavat uusia ja innostavia mahdollisuuksia pedagogiselle toiminnalle. Kasvattajan rooli toiminnassa on mahdollistaa toiminnan mielekkyys lapselle vahvistamalla lapsen osallisuutta. Tällä edistetään lapsen omaehtoista mediantuottamista.

Oppaaseen on koottu erilaisia toiminnallisia malleja, joita voidaan toteuttaa varhaiskasvatuksessa. Suunnittelemamme toimintamallit on suunnattu 3–5-vuotiaille lapsille. Toimintamallit ovat jokaisen muokattavissa lapsiryhmän kiinnostuksen kohteiden mukaan. Toimintamallien on tarkoitus olla helposti lähestyttäviä ja toteutettavia kasvattajien tieto- ja viestintäteknologisista taidoista riippumatta. Oppaasta löytyy tietoa toiminnan suunnitteluun, toteuttamiseen ja arviointiin.

Toiminnan suunnittelun lähtökohdat

Mikä ryhmämme lapsia kiinnostaa?

Mitä lapset osaavat ja mitä he opettelevat?

Mitä keinoja ja välineitä heillä on tällä hetkellä käytössään?

Miten toimintakulttuurimme ja oppimisympäristömme tukevat ja kannattelevat lasten oppimista?

Mikä innostaa lapsia ja saa heidät sitoutumaan toimintaan?

Mitä ryhmämme lapset haluavat ja tarvitsevat?

Mitä lapset leikkivät, puhuvat, tarinoivat ja piirtävät?

YMPÄRISTÖ LAPSEN SILMIN

Toimintamallin tarkoituksena on tutustua ja havainnoida lasten oppimisympäristöä lapsen silmin sekä tuoda näkyväksi lapselle merkityksellisiä asioita. Lasten kanssa kuvaamiseen voi käyttää esimerkiksi tablettia tai muita mahdollisia laitteita, jotka tallentavat kuvaa. Lasten kanssa on hyvä harjoitella kuvauskohteena ja kuvaajana olemista. Tärkeintä on tulla tutuksi kameran ja kuvauksen kanssa.

TAVOITTEET:

Tabletin käyttötaitojen harjoittelu, median tuottamisen taidot, vuorovaikutus- ja yhteistyötaidot, kuvan- ja medianlukutaiton harjoittelu, oppimisympäristöön tutustuminen

VÄLINEET:

Tabletti, tietokone kuvien tallentamiseen ja interaktiivinen älytaulu tai projektori kuvien katselemiseen

HUOMIOI TOIMINNASSA:

Tutustu tablettiin hyvin etukäteen ja valmistaudu, jotta osaat käyttää tablettia.

Kasvattajalla on aikuisen näkökulma siitä, mikä on hyvä kuva. Lapsen ottama kuva saattaa olla aikuisen näkökulmasta esimerkiksi liian läheltä otettu tai koko kohde ei näy kuvassa. Keskity siihen, että annat lapsen ottaa hänen näkönsiään kuvia, joihin hän itse on tyytyväinen. Kannusta lasta kokeilemaan ja ottamaan rohkeasti kuvia. Kuvia voi ottaa paljonkin ja lapsi voi esimerkiksi lopuksi valita hänen mielestään parhaat kuvat. Pidä yllä positiivinen, innostava ilmapiiri.

TOIMINTA:

Keskustelkaa lasten kanssa valokuvaamisesta ja siitä, miten valokuvia otetaan. Keskustelkaa myös, miten tablettia pidetään kädessä turvallisesti ja miten päin. Lasten kanssa on hyvä käydä läpi kuvaussäännöt: mistä kuva otetaan, saako kuvia ottaa kavereista?

Anna lapsen ottaa kuvia itselleen merkityksellistä asioista oppimisympäristössä. Tärkeintä on, että lapsi on saanut itse valita kuvauskohteen.

Kuvat voidaan näyttää kaikille yhteisesti projektorin tai interaktiivisen älytaulun kautta. Keskustelkaa lasten kuvista ja niiden merkityksistä. Kirjoita kuviin mitä lapsi haluaa niistä kertoa. Keskustelu mahdollistaa tuomaan esille lapsen näkökulman oppimisympäristöstä ja lapselle merkityksellisistä asioista. Näitä merkityksellisiä asioita kasvattaja voi käyttää hyväkseen oppimisympäristöä kehittäessään.

Huomioithan, että lapsen ikä- ja kehitystasosta riippuen kaikki lapset eivät ehkä jaksakaan katsella kaikkien kuvia. Tällöin kannattaa miettiä, voisiko kuvia katsoa pienemmissä ryhmissä.

Lopuksi kuvat on hyvä tallentaa lapsen omaan kansioon tietokoneelle tai tabletille. Kuvia voi tulostaa esille tai tallentaa ne digitaaliseen valokuvakehykseen.

DIGITAALINEN KIRJA SADUTTAMALLA

Toimintamallissa kuvataan, miten saduttamista voidaan hyödyntää digitaalisessa kirjassa. Sadutuksessa hyödynnetään lasten itse ottamia valokuvia, jotka ovat sadutuksen pohja. Kuvat voidaan liittää tarinaan myös jälkepäin.

TAVOITTEET:

Tabletin käyttötaitojen harjoittelu, median tuottamisen taidot, kriittinen medianlukutaito, kielellisten taitojen ja valmiuksien vahvistuminen, itsetunnon vahvistuminen.

VÄLINEET:

Tabletti, jossa on sovellus digitaalisten kirjojen tekemiseen. Tämä voi olla Book creator tai muu vastaava sovellus. Book creator- sovellus löytyy osoitteesta:

<https://bookcreator.com/> tai tabletin sovelluskaupasta.

Tietokone ja interaktiivinen älytaulu tai projektori kirjojen katselemiseen.

HUOMIOI TOIMINNASSA:

Kertaa sadutuksen peruseriaatteet ja tutustu sovellukseen hyvin etukäteen. Näin tiedät, kuinka sovellus toimii ja millaisia mahdollisuuksia sovellus pitää sisällään. Ennen kirjan tekoa lapsille voi lukea sadun tai katsoa videon, joka herättää mielikuvituksen.

TOIMINTA:

Saduta lapsia yksittäin tai ryhmässä. Muista sadutuksen peruseriaate: ”Kerro satu. Kirjaan sen juuri niin kuin sen minulle kerrot. Lopuksi luen tarinasi ja voit muuttaa tai korjata sitä, mikäli haluat.”

Book creator- sovelluksen avulla voidaan äänittää lapsen kertoma satu tai kasvattaja voi kirjoittaa sadun kirjaan. Kuvita satu lapsen itse ottamilla valokuvilla, jotka liitetään Book Creator-sovellukseen lapsen kertomaan tarinaan. Lapsi saa keksiä tarinalle nimen, joka kirjoitetaan kirjan kanteen. Lopuksi lukekaa ja kuunnelkaa lasten tekemiä kirjoja yhdessä ja keskustelkaa sadusta, sen tapahtumista, henkilöistä ja siitä, voiko satu olla totta.

ÄÄNISUUNNISTUS

Toimintamallissa kuvataan, miten oppimisympäristöön ja erilaisiin ääniin voidaan tutustua lasta innostavalla tavalla. Äänisuunnistuksessa käytetään apuna QR-koodeja. QR- eli Quick Response -koodi on toiminnaltaan samanlainen kuin viivakoodi. QR-koodi poikkeaa viivakoodista siten, että se sisältää informaatiota sekä pysty- että vaakasuunnassa. QR-koodi pystyy sisältämään enemmän dataa viivakoodiin verrattuna, eniten sitä käytetään mobiilikäyttäjän ohjaamisessa haluttuun verkko-osoitteeseen. Lasten tehtävänä on kuunnella toimintaympäristöön QR-koodien taakse piilotettuja ääninäytteitä ja arvata mikä ääni on kyseessä.

Toimintamallissa voidaan hyödyntää netistä löytyviä maksuttomia QR-koodi generaattoreita, joiden avulla voi tehdä koodeja, jotka ohjaavat haluttuun nettiosoitteeseen. Ohjelmissa on helppokäyttöiset toimintaohjeet koodien tekemiseksi.

TAVOITTEET:

Tabletin käyttötaitojen harjoittelu, median tuottamisen taidot, vuorovaikutus- ja yhteistyötaidot, median vastaanottamisen taidot, äänimaiseman tulkintataidot

LAITTEET JA SOVELLUKSET:

Tabletti, joka on varustettu QR-koodeja lukevalla sovelluksella sekä nettiyhteydellä. Paperille tulostettuja QR-koodeja

HUOMIOI TOIMINNASSA:

Tutustu hyvissä ajoin QR-koodin tekemiseen ja testaa koodien avautumista ennen toimintaa.

TOIMINTA:

Tee QR-koodit etukäteen hyödyntäen esimerkiksi Papunetin sivustolta löytyviä ääniä. Osoite on: <http://papunet.net/materiaalia/äänipankki> tai avaa oheinen QR-koodi.

Tämän jälkeen tee äänistä QR-koodit QR- generaattorilla. Koodit tulostetaan ja piilotetaan päiväkodin ympäristöön. Lapset saavat pareittain tai yksin etsiä ympäristöön piilotettuja QR- koodeja. Kyseisistä paikoista voidaan ottaa myös valokuva, joka helpottaa niiden etsimistä ja tunnistamista. Lapset saavat koodit löydettyään avata ne QR-koodeja lukevalla sovelluksella. Lapset saavat arvata, mistä äänestä on kyse sekä millaisia ajatuksia ja tunteita ääni herättää.



IDEOITA

- Lapset voivat myös itse tuottaa ääniä, joita nauhoitetaan tabletin ääninauhuri ominaisuudella ja siirretään mahdolliseen pilvipalveluun.
- Lasten kanssa voidaan pohtia, millaisia kuvia, tehtäviä tai sivuja lapset haluaisivat liittää koodeihin.
- Qr-koodeja voi hyödyntää äänisuunnistuksen lisäksi lähes rajattomasti esimerkiksi etsimällä liikuntatehtäviä, matemaattisia tehtäviä, kuvia jne. Mahdollisuuksia on yhtä paljon kuin mielikuvitusta.

LASTEN OMA UUTINEN

Toimintamallin tarkoituksena on harjoitella median tuottamista ja kriittistä medianlukutaitoa. Toimintamallia voidaan hyödyntää myös muihin lasten tekemiin videoihin.

TAVOITTEET:

Median tuottamisen taidot, vuorovaikutus- ja yhteistyötaidot, kielellisten taitojen ja valmiuksien vahvistuminen, kriittinen medianlukutaito.

VÄLINEET:

Tabletti uutisten tekemiseen ja älytaulu tai projektori uutisvideon yhdessä katsomista varten. Mahdollisesti roolivaatteita ja rekvisiittaa eläytymistä varten.

HUOMIOI TOIMINNASSA:

Katsotaan tai kuunnellaan yhdessä uutinen, jossa kaikki ei ole totta. Tässä voi hyödyntää itsetehtyä uutista tai oheisesta linkistä löytyvää videota, jota käytimme opinnäytetyön toiminnallisessa osuudessa.

<https://www.youtube.com/watch?v=rYjoler2TOE>

TOIMINTA:

Keskustele lasten kanssa uutisesta ja uutiskokemuksista sekä niiden herättämistä ajatuksista ja tunteista. Mietitään mikä on uutinen, miksi uutisia tehdään ja mikä niiden tarkoitus on. Mietitään ovatko aikuisten uutiset lapsille sopivia ja mistä syystä.

Tämän jälkeen mietitään lasten kanssa yhdessä oman uutisen aihetta. Mikä tieto lapsien mielestä olisi tärkeää kertoa myös muille. Apuna voi käyttää leluja, käsinukkeja tai valokuvia, joista lapsi kertoo. Jakaudutaan pareittain tekemään omat uutisvideot. Toinen lapsista kuvaa ja toinen kertoo uutisen. Uutisen teossa voi hyödyntää tabletin omaa videokuvausominaisuutta. Siirretään videot tietokoneelle tai katsotaan uutisvideot tabletilta tai interaktiivista älytaulua hyödyntäen.

IDEAT

- Lapset voivat toteuttaa videon mm. esittelyvideona, jossa lapset esittelevät päiväkodin tiloja. Yksi lapsista kuvaa ja toinen kertoo päiväkodin tiloista ja niiden tarkoituksesta. Video toimii hyvänä esittelyvideona uusille lapsille.

PELAAMINEN

Pelaaminen on lähes kaikille lapsille mielenkiintoista ja mielekästä tekemistä. Tästä joh-
tuen pelaamisen varjolla on helppo harjoitella niitäkin taitoja, joiden harjoittelu olisi
muuten haastavampaa. Hyviä pelejä ja sovelluksia on todella paljon.

TAVOITTEET:

Vuorovaikutus- ja yhteistyötaidot, sovelluksista riippuen esimerkiksi kielellisten taitojen
ja valmiuksien vahvistuminen, turvataitojen harjoittelu, median vastaanottamisen taito-
jen harjoittelu, pelaamiseen liittyvien mediakokemusten jakaminen.

VÄLINEET:

Tabletti, johon on valmiiksi ladattu pelisovelluksia tai Interaktiivinen kosketustaulu ja
tietokone. Ikäraja-symbolit, jotka voi tulostaa netistä.

Esimerkkejä suomenkielisistä maksuttomista peleistä:

Pikku Kakkonen, maksuton
Ekapeli Alku- esikouluikäisille suunnattu kirjain-äänne harjoitteluun kehitetty oppimispeli
Möllit-älypeli- yhteistyömoninpeli
Mollan riimiparit ja Mollan muistipeli
Papunetin pelit- monenlaisia pelejä
Animal Differences- eroavaisuuksien harjoitteluun HUOMIOI

HUOMIO TOIMINNASSA:

Pelisovelluksiin on hyvä tutustua etukäteen. Valitse pelit lasten kanssa tai huomio lasten
mielenkiinnonkohteet.

TOIMINTA:

Keskustelkaa ikärajasymboleista ja tutustutaan miltä ne näyttävät ja mitä ne tarkoittavat

-Leikattuja ikärajasymboleja voi esimerkiksi piilottaa sopiva määrä ympäristöön ja lapset
saavat etsiä nämä piilossa olevat merkit. Saman symbolin löytäneet lapset voivat toimia
pelipareina. Ikärajasymbolien tarkoituksena on herättää keskustelua lapsen pelikoke-
muksista ja niiden herättämistä tunteista.

-Lapset pääsevät pelaamaan pareittain. Huomioi tasavertaisuus ja lasten keskinäisen
vuorovaikutuksen sujuminen pelitilanteessa.

GOOGLE- MAPSIN AVULLA YMPÄRISTÖ TUTUKSI

Toimintamallin avulla on tarkoitus tutustua lapsen toimintaympäristöön hyödyntämällä puhelimeen ja tablettiin ladattavaa Google- Maps & earth sovellusta. Google Mapsin avulla voidaan tarkastella etäisyyksiä ja kulkureittejä paikasta toiseen. Google maps & earth sovelluksen avulla voidaan tarkastella eri maiden sijainteja. Lapsien kanssa voi tehdä retkiä lapsille tärkeisiin paikkoihin.

TAVOITTEET:

Toimintaympäristöön tutustuminen, ympäristökasvatus, yhteistyö- ja vuorovaikutustaidot, tabletin tai puhelimen käyttötaidot.

VÄLINEET:

Tabletti tai puhelin, jossa on Google Maps tai Google & Earth sovellus.

TOIMINTA:

Suunnittele yhdessä lasten kanssa retket etukäteen. Selvitä mistä lapset ovat kiinnostuneita tai mihin lapset haluaisivat tutustua. Voitte selvittää yhdessä matkan pituuden ja matkan kulkuun käytettävän ajan. Retkeen voidaan yhdistää monia eri kohteita, jolloin useampi lapsi pääsee esittelemään omia retkikohteitaan. Lasten kanssa voi yhdessä mitata reitin pituuden käyttämällä Google Mapsin reittiopasta. Retken kohteita ja matkaa voidaan dokumentoida antamalla lapsen ottaa kuvia retkeltä. Ympäristön kuvaaminen antaa valmiuksia havainnoida, jäsentää ja ymmärtää ympäristöään.

JUHLITAAN! KUTSUKIRJE INTERAKTIIVISTA ÄLYTAULUA KÄYTTÄEN

Toimintamallin avulla voidaan toteuttaa ja suunnitella lasten kanssa kutsu päiväkodin erilaisiin tapahtumiin. Toiminnassa käytetään interaktiivista älytaulua.

TAVOITTEET:

Yhteistyö- ja vuorovaikutustaidot, tekniset taidot, kielellisten taitojen- ja valmiuksien harjoittelu, median tuottamistaidot.

VÄLINEET:

Interaktiivinen kosketustaulu. Tietokone, jossa on Paint- ohjelma tai vastaava sovellus, jolla voidaan mm. piirtää.

TOIMINTA:

Suunnittele yhdessä lasten kanssa esimerkiksi kevätjuhla. Hyödynnä suunnittelussa lasten ideoita ja näkemyksiä sekä laadi lasten kanssa kutsu vanhemmille. Mieti yhdessä lasten kanssa, mitä asioita kutsussa kuuluu olla, ja mitä lapset haluavat kertoa kutsussa. Lapset saavat toteuttaa kutsun käyttämällä Paint- sovellusta. Mikäli koko ryhmä osallistuu kutsun tekemiseen, on hyvä miettiä etukäteen jokaisen osuus kutsun tekemisessä.

TOIMINNAN ARVIOINTI

Mikä oli lasten mielestä tärkeintä, mukavinta ja parasta?

Mikä toiminnassa ei kiinnostanut lapsia ja miksi?

Miten toiminnassa tavoiteltiin laaja-alaiseen osaamiseen ja eri oppimisen alueisiin liittyviä

Miten aikuiset ohjasivat toimintaa ja miten ohjaamista voisi kehittää?

Miten lapset pystyivät vaikuttamaan tapahtumien muotoutumiseen?

Miten toiminta onnistui rakenteiden osalta esim. pienryhmät?

Mitä oppimista ja oivaltamista tai kehittymistä toimintaan sisältyi?

Mitä muokataan tai muutetaan?

Mihin suunnataan seuraavaksi? Mitä, miten ja missä tehdään seuraavaksi?

Verkkosivustoja tieto- ja viestintäteknologian hyödyntämiseen:

Molla- varhaiskasvatuksen verkkotaidot ja menetelmät.

<https://blog.edu.turku.fi/molla/oppimateriaaleja/>

Mediatehtäviä varhaiskasvatukseen. MLL. [https://dzmdrer-](https://dzmdrerwnq2zx.cloudfront.net/prod/2018/01/22105733/MLL_Mediatehtavia_varhaiskasvatukseen_www.pdf)

[wnq2zx.cloudfront.net/prod/2018/01/22105733/MLL Mediatehtavia varhaiskasvatukseen_www.pdf](https://dzmdrerwnq2zx.cloudfront.net/prod/2018/01/22105733/MLL_Mediatehtavia_varhaiskasvatukseen_www.pdf)

Media varhaiskasvatuksessa. Tukea tunne- ja vuorovaikutustaitojen vahvistamiseen.

MLL. https://dzmdrerwnq2zx.cloudfront.net/prod/2017/06/28154551/media_varhaiskasvatuksessa_nettiin.pdf

Mediatyökaluja varhaiskasvatukseen. Toimintavinkkejä sosiaalisten taitojen harjoitteluun ja kasvatuskumppanuuden tukemiseen. MLL

<https://dzmdrerwnq2zx.cloudfront.net/prod/2017/07/06170657/Mediatyökaluja-varhaiskasvatukseen.pdf>

Sävyisästi yhdessä.

<https://dzmdrerwnq2zx.cloudfront.net/prod/2017/07/06165756/Sävyisästi-yhdessä.pdf>

Papunet. Selkeää ja saavutettavaa viestintää.

<http://papunet.net/>

Oivalluksia eskarista! - monilukutaitoa ja mobiilia oppimista edistämässä.

<https://oivalluksiaeskarista.files.wordpress.com/2017/01/oivalluksia-juliste.pdf>

Lähteet:

Digitaaliset mediat ja teknologiat varhaiskasvatuksessa. Oulun yliopisto. Luettu 28.4.2018.

<https://digivaka.wordpress.com/vie-lapset-maailmanymparysmatkalle-digitaalisen-median-avulla/>

Kylmänen, T. 2010. Mediamylly. Kasvattajan opas esi- ja alkuopetukseen. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Rintakorpi, K & Vihmari-Henttonen, E. 2017. Tää on meidän maailma. Pedagoginen dokumentointi varhaiskasvatuksessa. Helsinki: Lastenkeskus ja kirjapaja OY.

Niinistö, H., Ruhala, A., Henriksson, A. & Pentikäinen, L. 2006. Mediametkaa! Mediakasvattajan käsikirja kaikilla mausteilla. Opetusministeriön Mediamuffinssi-hanke. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu OY.

Mediatehtäviä varhaiskasvatukseen. Mannerheimin lastensuojeluliitto. Lapset ensin. Luettu 11.3.2018.

https://dzmdrerwng2zx.cloudfront.net/prod/2018/01/22105733/MLL_Mediatehtavia_varhaiskasvatukseen_www.pdf

Mertala, p. 2015. Esiopetuksen TVT-pedagogiikan ydintä etsimässä. Teoksessa Viteli, O. & Östman, A. Tuovi 13: interaktiivinen tekniikka koulutuksessa 2015- konferenssin tutkijatapaamisen artikkelit. Internetsivusto. Luettu 13.2.2018.

https://www.researchgate.net/publication/277306737_esiopetuksen_tvt-pedagogiikan_ydinta_etsimassa

Mustola, M. & Rissanen, M-J. 2017. Lasten oikeudet, toimijuus ja osallisuus oppimisessa. Teoksessa Koivula, M. Siippainen, A. & Eerola-Pennanen, P. Valloittava varhaiskasvatus. Tampere: Vastapaino. 36–55.

QR- koodin käyttäminen ja tekeminen. IT- palvelut. Pikaohjeet. Jyväskylän yliopisto. Luettu 3.1.2018.

<https://www.jyu.fi/itp/plone-ohjeet/pikaohjeet/qv-koodit>