



# Työkalupakki 3–4-vuotiaiden mediakasvatuksen tueksi varhaiskasvatuksessa

Katariina Rytökari

OPINNÄYTETYÖ  
Helmi­kuu 2020

Elokuvan ja television ko.  
Tuottaminen

## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Elokuvan ja television koulutusohjelma  
Tuottaminen

Rytökari Katariina:  
Työkalupakki 3–4-vuotiaiden mediakasvatuksen tueksi varhaiskasvatuksessa

Opinnäytetyö 69 sivua, joista liitteitä 18 sivua  
Helmikuu 2020

---

Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen on yksi varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden laaja-alaisen osaamiseen alueista. Varhaiskasvatusikäisten lasten tulee saada tutkia ja havainnoida tieto- ja viestintäteknologian roolia arkielämässä ja tutustua erilaisiin tieto- ja viestintäteknologisiin välineisiin, sovelluksiin ja peleihin. Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli tutkia työpajamuotoisen toiminnan avulla pienten lasten kanssa toteutettavaa tieto- ja viestintäteknologian käytön harjoittelua, ja sen mahdollisia haasteita päiväkodissa. Tavoitteena oli myös lisätä varhaiskasvatuksesta vastaavien tietämystä tieto- ja viestintäteknologian käyttöön sekä muuhun varhaiskasvatuksen toimintaan liittyvistä tekijänoikeuksista. Yhteistyötahona toimi tamperelainen Villilän päiväkoti, ja yhteyshenkilönä päiväkodin puolelta toimi yksikön diginautti. Opinnäytetyön tarkoitus oli kehittää työkaluja tieto- ja viestintäteknologian harjoittelun toteuttamiseen kasvatettavien lasten kanssa sekä laatia selkeä opas varhaiskasvattajien tueksi hälventämään tekijänoikeuksiin liittyvää epätietoisuutta. Kohderyhmäksi valikoitui yhteistyöpäiväkodin diginautilta saatujen tietojen ja keskustelun pohjalta 3–4-vuotiaat lapset.

Keväällä 2019 toteutettiin neljä erilaista pajaa yhteensä 18 luvan saaneen 3–4-vuotiaan lapsen kanssa. Pajoihin osallistui kaksi Villilän päiväkodin lastenhoitajaa, joista toinen oli päiväkodin diginautti. Yksi pajoista yhdisti tablettitietokoneet liikuntaan, muut kolme liittyivät ilmaisuun. Pajojen tuloksena saatiin hyödyllistä tietoa siitä, millaiset lähestymistavat innostivat ja tukivat osallistujia tieto- ja viestintäteknologian harjoittelussa. Opinnäytetyön tuloksena syntyi opas tekijänoikeuksista sekä harjoittelussa hyödynnettävät työkalut. Lisäksi päiväkodille jäi pajoista QR-koodeja, sekä lasten kanssa tehty digitaalinen kirja myöhemmin hyödynnettäväksi.

Opinnäytetyön tuloksena syntynyt opasta tekijänoikeuksista ja kehitetyt työkalut voidaan hyödyntää joko sellaisenaan tai soveltaen. Työkalut ovat lisäksi käyttökelpoisia myös vanhempien lasten kanssa. Opinnäytetyöprosessin aikana ilmi käyneen varhaiskasvattajien eritasoisen tieto- ja viestintäteknologisen osaamisen tasapainottaminen, sekä yhtenäisen mediakasvatuskulttuurin luominen kasvatusyksikön sisällä ovat keskeisiä työssä esitettyjä kehitysehdotuksia.

---

Asiasanat: mediakasvatus, tieto- ja viestintäteknologia, tvt, tekijänoikeudet, varhaiskasvatus

## ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Tampere University of Applied Sciences  
Degree Programme in Film and Television  
Producing

Rytökari Katariina:

Toolkit to Support Media Education in Early Childhood Education With 3–4-Year Olds

Bachelor's thesis 69 pages, appendices 18 pages  
February 2020

---

In Finland the National Core Curriculum for Early Childhood Education and Care determines that the children in early childhood education and care need to learn about ICT (Information and Communication Technology). That includes studying the meanings and ways to utilize ICT in their daily lives with their selves and with other children. This thesis was made in co-operation with Villilä day care centre in Tampere and it examined different ways to offer the kind of education in ICT that agrees the regulations set to it by Finnish National Agency for Education. Also, copyrights in day care environment were told to be difficult for staff and a simple guide regarding those were ordered.

One purpose of this thesis was to study and create tools for early childhood education to help the staff to offer ICT related education for 3-4-year old children in day care centre. Other purpose of this study was to create a guide about copyrights that should be taken into account in day care environment.

For this study four different workshops were arranged in the day care center for total of eighteen children during spring 2019. One of the workshops combined tablet computers to exercise and three others combined the devices with self-expression. The results were evaluated with written and audio material from workshops and staff feedback. The material and feedback were utilized to create the final version of the tools and the guide about copyrights.

As a result of this thesis was gained useful knowledge about what kind of methods inspired and benefited participants in ICT-based learning. A toolkit for teaching about ICT to 3–4-year old children in early childhood education and a guide about crucial copyrights was created. In addition, for later use the day care centre was given QR-codes used in one workshop and a digital book that was made with children in other three workshops.

The guide about copyrights and the toolkit can be used as such or those can be varied other ways. The toolkit can also be used with older children. The main improvements suggested in this thesis are balancing the differences in technological knowledge among staff members and unifying the media education culture in day care environment.

---

Key words: media education, information and communication technology, ict, copyrights, early childhood education

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	6
2	TOIMEKSIANTO JA TUTKIMUSMENETELMÄT .....	8
	2.1 Opinnäytetyön tausta ja aiheen rajaus.....	8
	2.2 Mediakasvatus käsitteenä.....	9
	2.3 Opinnäytetyössä käytetyt tutkimusmenetelmät .....	9
	2.3.1 Erilaiset havainnoinnin muodot .....	10
3	MEDIAKASVATUS VARHAISKASVATUKSESSA.....	12
	3.1 Mediakasvatuksen osa-alueet ja erilaiset mediat varhaiskasvatuksessa ..	12
	3.2 Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016 .....	12
	3.2.1 Laaja-alainen osaaminen ja oppimisen alueet.....	13
	3.2.2 Mediakasvatus osana monilukutaidon ja tieto- ja viestintäteknologisen osaamisen kokonaisuutta .....	14
	3.2.3 Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen.....	15
	3.3 Lasten mediakulttuuri ja mediamaun kehittyminen.....	17
	3.4 Mediakasvattajan mahdollisuudet ja haasteet.....	18
4	KOHDERYHMÄNÄ 3–4-VUOTIAAT LAPSET.....	20
	4.1 3–4-vuotiaiden kasvu ja kehitys .....	20
	4.2 3–4-vuotiaat lapset mediankäyttäjinä .....	21
5	MEDIAPAJAT .....	24
	5.1 Pajojen suunnittelu.....	24
	5.2 Paja 1 – QR-jumppa viidakossa.....	25
	5.2.1 Toteutus.....	26
	5.2.2 Tulokset ja arviointi .....	27
	5.3 Paja 2 – Kirja lasten mielikuviutuspaikoista.....	31
	5.3.1 Toteutus.....	32
	5.3.2 Tulokset ja arviointi .....	32
	5.4 Paja 3 – Videointia.....	33
	5.4.1 Toteutus.....	34
	5.4.2 Tulokset ja arviointi .....	35
	5.5 Paja 4 – Ensi-ilta .....	38
	5.5.1 Tulokset ja arviointi .....	38
6	TYÖKALUPAKKI JA KASVATUSTYÖSSÄ HUOMIOITAVAT TEKIJÄNOIKEUDET .....	40
	6.1 Työkalupakki .....	40
	6.1.1 Palaute työkaluista .....	42
	6.2 Tekijänoikeudet .....	42

6.2.1 Palaute ohjeesta.....	44
7 POHDINTA.....	45
LÄHTEET.....	49
LIITTEET .....	52
Liite 1. Työkalupakki tieto- ja viestintäteknologian käytön harjoitteluun 3-4- vuotiaiden kanssa.....	52
Liite 2. Tekijänoikeudet varhaiskasvatuksessa .....	59
Liite 3. Henkilökunnan kuvauslupalomake .....	66
Liite 4. Lasten kuvauslupalomake.....	67
Liite 5. QR-jumpan rastien ohjeistukset.....	68

## 1 JOHDANTO

Oma kiinnostukseni mediakasvatustyötä kohtaan on kehittynyt opintojeni edetessä, sekä seurattessani omien lasteni varhaiskasvatus-, esikoulu- ja alakouluvuotia. Kiinnostus on kohdistunut erityisesti medialaitteisiin lasten elämässä. Nykyään sekä varhaiskasvatuksessa että alku- ja perusopetuksessa on velvoite järjestää mediakasvatusta. Päädyin tekemään opinnäytetyöni yhteistyössä tamperelaisen Villilän päiväkodin varhaiskasvattajien kanssa, sillä heillä on tunnustettu tarve löytää keinoja pienempien lasten mediakasvatukseen.

Lapset alkavat usein käyttämään perheenjäsentensä medialaitteita, esimerkiksi älypuhelimia tai tabletteja kuvaohjelmien katseluun ja erilaisten lapsille tarkoitettujen digitaalisten pelien pelaamiseen jo 3–4-vuotiaana. 0–8-vuotiaiden lasten mediabarometrin mukaan 3–4-vuotiaista 60 prosenttia käytti internetiä viikoittain ja digitaalisia pelejä pelasi vähintään kerran viikossa kolmannes (Suoninen 2014, 25). On siis selvää, että lasten tulee saada laadukkaan mediakasvatuksen kautta työkaluja alati muuttuvassa mediamaailmassa selviytyäkseen.

Vuonna 2016 voimaan astuneessa *Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa* (2017) yksi painotettu osaamisen osa-alue on tieto- ja viestintäteknologinen (TVT) osaaminen. Lasten tulee saada tutkia ja havainnoida tieto- ja viestintäteknologian roolia arkielämässä ja tutustua erilaisiin tieto- ja viestintäteknologisiin välineisiin, sovelluksiin ja peleihin. Mahdollisuus kokeilla ja tuottaa sisältöä itse ja yhdessä muiden lasten kanssa käyttäen apuna tieto- ja viestintäteknologiaa edistävät lasten luovan ajattelun ja yhteistoiminnan taitoja sekä lukutaitoa. (Tampereen kaupunki 2017, 22.) Varhaiskasvatussuunnitelman perusteisiin nojaten mediakasvatus ja tieto- ja viestintäteknologiasta opettaminen ei ole varhaiskasvattajan valinta vaan velvollisuus. Kun varhaiskasvatuksessa huomioidaan nämä oppimisen alueet, lisätään myös tasa-arvoa eri mediataustoista tulevien lasten keskuudessa. Opinnäytetyöni tarkoituksena oli kartoittaa Villilän päiväkodin kohtaamia haasteita mediakasvatuksen, ja varsinkin tieto- ja viestintäteknologian aihealueen saralla. Tavoitteena oli kehittää keinoja vastata näihin haasteisiin.

Päiväkodeissa on jo käytössä erilaisia tieto- ja viestintäteknologisia välineitä, muun muassa älytauluja, tablettitietokoneita, kameroita ja kännyköitä. Villilän päiväkodin digi-

nautin mukaan niiden käytön integroiminen varhaiskasvatuksen jokapäiväiseen toimintaan on kuitenkin koettu haasteeksi erityisesti pienempien lasten kanssa. Haasteita päiväkodissa muodostavat muun muassa yhtenäisten käytänteiden puuttuminen, työntekijöiden eritasoinen osaaminen sekä ideoiden puute tällä osa-alueella. Lisäksi tekijänoikeuksiin liittyvät asiat koetaan vaikeiksi. (Diginautti 2018)

Opinnäytetyöni on toiminnallinen opinnäytetyö, jonka tuloksena Villilän päiväkodin henkilökunnan käyttöön syntyi työkaluja tieto- ja viestintäteknologian hyödyntämiseen 3–4-vuotiaiden lasten kanssa (liite 1) sekä opas varhaiskasvatuksessa huomioon otettavista tekijänoikeuksista (liite 2). Toiminnallinen osuus piti sisällään neljä 3–4-vuotiaille Villilän päiväkodin lapsille järjestettyä pajaa, joissa hyödynnettiin päiväkodissa käytössä olevaa teknologiaa. Kolme pajoista pidettiin erikseen kahdelle ryhmälle, viimeinen pajakerta oli kaikille osallistuneille lapsille yhteinen. Pajoja suunnitellessani huomioin erityisesti sekä Opetushallituksen laatiman valtakunnallisen-, että Tampereen kaupungin paikallisen varhaiskasvatussuunnitelman perusteet, 3–4-vuotiaan lapsen tavanomaisen kehityksenkulun ja luontaiset oppimistavat sekä kyseisen päiväkodin ympäristönä ja osallistuvien lasten lukumäärän.

## 2 TOIMEKSIANTO JA TUTKIMUSMENETELMÄT

### 2.1 Opinnäytetyön tausta ja aiheen rajaus

Tampereen kaupunki on muuttanut mediavastaavan nimikettä uuden varhaiskasvatussuunnitelman myötä diginautiksi, ja jokaisessa Tampereen päiväkodissa on oma nimetty diginauttinsa. Villilän päiväkodin diginautin (2018) mukaan hänen tehtävänä on muistutella henkilökuntaa mediakasvatuksen järjestämisestä, koulutuksista saatujen ideoiden välittäminen muulle henkilökunnalle sekä henkilökunnan omien ideoiden vastaanottaminen. Diginautit osallistuvat erilaisiin Tampereen kaupungin tarjoamiin koulutuksiin ja tekevät yhteistyötä keskenään. Koulutuksissa ei Villilän päiväkodin diginautin (2018) mukaan kuitenkaan ole saatu konkreettisia ohjeita siihen, miten tieto- ja viestintäteknologian opetusta voisi käytännössä harjoittaa pienempien lasten kanssa. (Diginautti 2018.)

Kartoittaakseni Villilän päiväkodin tarpeita ja haasteita tarkemmin, keskustelin kyseisen yksikön diginautin kanssa. Tekijänoikeuksiin liittyvän hämmennyksen lisäksi uuden varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden mukaisen tieto- ja viestintäteknologian käytön harjoittelu varsinkin pienimpien lasten kanssa on diginautin (2018) mukaan haaste (Diginautti 2018). Opinnäytetyöni tavoitteena oli kehittää tapoja toteuttaa tieto- ja viestintäteknologian harjoittelua kasvatettavien lasten kanssa sekä selkeän oppaan avulla hälventää tekijänoikeuksiin liittyvää epätietoisuutta. Kohderyhmäksi valikoitui diginautilta (2018) saamieni tietojen ja keskustelun pohjalta 3–4-vuotiaat lapset (Diginautti 2018). Päiväkoti oli jo entuudestaan paikkana tuttu, samoin osa henkilökunnasta ja lapsista. En siis lähestynyt aihetta täysin ulkopuolisin silmin.

Työkaluja suunnitellessani tutustuin muun muassa varhaiskasvatussuunnitelman perusteisiin ja 3–4-vuotiaiden mediankäyttöä käsitteleviin ajantasaisiin tutkimuksiin. Näiden tutkimusten perusteella pystyin rajaamaan ne mediavälineet, joita on ylipäättään järkevää antaa tuon ikäisten lasten käyttöön, ja minkä laitteiden käytön harjoitteluun kannattaa suunnata resursseja. Lisäksi tutustuin 3–4-vuotiaiden lasten kasvuun ja kehitykseen.

Toteutin kevään 2019 aikana neljä erilaista pajaa yhteensä kahdeksantoista luvan saaneen 3–4-vuotiaan lapsen kanssa. Pajoissa oli mukana kaksi Villilän päiväkodin lastenhoitajaa, joilta myös pyysin kirjallisesti luvan pajojen tallentamiseen muun muassa videoimalla

(liite 3). Toinen hoitajista on Villilän päiväkodin diginautti, jonka kanssa kävin keskusteluja aiheen rajaamisen tiimoilta ja myöhemmin pajoihin suunnittelemistani sisällöistä. Yksi pajoista yhdisti tablettitietokoneet liikuntaan, muut kolme liittyivät ilmaisuun.

## 2.2 Mediakasvatus käsitteenä

Tutustuttuani useisiin lähteisiin, joissa käsitellään mediakasvatusta käsitteenä, kohtasin jatkuvasti saman ongelman. Tämän käsitteen yksioikoinen määrittely on hankalaa. Kansallisen audiovisuaalisen instituutin mediakasvatus- ja kuvaohjelmayksikön apulaisjohtaja Saara Salomaa (2016) toteaa artikkelissaan, että media käsitteenä on haastava, jopa mahdoton määriteltävä täysin yksiselitteisesti, sillä laajasti tarkasteltuna mikä tahansa välittävä elementti voidaan tulkita mediaksi. Samassa artikkelissa mediakasvatus määritellään mediasta opettamisen ja oppimisen prosessina, jonka tuloksena saavutetaan media-lukutaito (Salomaa 2016, 139–140). Lisäksi mediakasvatusta on kuvattu tavoitteellisena kasvatustoimintana, jonka osapuolina ovat kasvattajat, kasvatettavat ja mediakulttuuri, ja jonka tavoitteena on kehittyvän medialukutaidon myötä tukea varhaiskasvatuksen kokonaisvaltaisia tavoitteita (Mertala 2016, 103–104).

## 2.3 Opinnäytetyössä käytetyt tutkimusmenetelmät

Tämän opinnäytetyön kontekstissa on vaikea kehittää yksioikoisia ja luotettavia mittaus-tapoja, joten tulokset perustuvat havaintoihin ja ovat luonteeltaan laadullisia. Tutkimukset jaetaan yleensä kvalitatiivisiin ja kvantitatiivisiin, eli laadullisiin ja määrällisiin. Menetelmien määrittelystä ja toisistaan erottamisesta on lukemattomia tulkintoja. Yksi karkea, mutta myös kyseenalaistettu määrittely on, että määrällisessä tutkimuksessa usein mitataan numeerisia arvoja, kun taas laadullisessa tutkitaan merkityksiä (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 133). Määrittelyistä on keskusteltu vuosikausia, ja mielipiteitä on yhtä monta kuin julkaisujakin.

Työn tarkoitus on käytännön toteutus- ja toimintatapojen kehittäminen, kokeilu ja mahdollinen jatkokehittäminen. Kohderyhmän nuoren iän ja pienen otannan vuoksi määrällisen tutkimuksen tekeminen ei olisi ollut mahdollista. Tämä opinnäytetyö ei ole tieteellinen tutkimus, mutta siinä sivuttiin laadullista tutkimusta pajojen havainnoinnin kautta.

Opinnäytetyössä arvioidaan kohderyhmän kokemuksia, osaamista ja mediapajojen toteutuskelpoisuutta pajoihin osallistuneiden hoitajien palautteen, sekä pajoista kertyneen aineiston perusteella. Hyödynsin opinnäytetyön toiminnallisessa osuudessa havainnoinnin lisäksi tehtäväperustaista haastattelumenetelmää. Oheistoiminnan, opinnäytetyöni tapauksessa askartelun, on todettu voivan vähentää haastateltavan jännitystä ja tämän tyyppisen haastattelun olevan lapsille mieluisaa (Valkonen 2016, 75).

### 2.3.1 Erilaiset havainnoinnin muodot

**Systemaattinen eli jäsenneily havainnointi** viittaa tarkkaan ennalta suunniteltuun havainnointimenettelyyn. Tällöin tutkija suunnittelee etukäteen havainnoinnin kohteena olevan tapahtuman ja suunnittelee esimerkiksi taulukoita, lomakkeita, muistiinpanotekniikoita aineiston keräämiseen itse havainnointitapahtumassa. Menetelmä soveltuu tyypillisesti määrälliseen tutkimukseen. (Vilka n.d., 34)

**Vapaa havainnointi** kerryttää tutkijalle laajasti aineistoa, jonka tarkoituksenmukaisuutta on kyettävä arvioimaan itse tilanteessa. Tutkijalla tulee olla paljon tietoa ja hyvä ymmärrys tutkittavasta kohteesta, kerätäkseen tutkimuksen kannalta merkityksellistä aineistoa. Vapaa havainnointi soveltuu tyypillisesti laadulliseen tutkimukseen. (Vilka n.d., 35–36)

Matti Grönforsia (1985) mukailien sosiologi Hanna Vilka jaottelee seuraavat havainnointitavat:

- **Tarkkaileva havainnointi**, jossa havainnoitsija asettuu ulkopuoliseksi tarkkailijaksi. Tyypillisesti määrällisen tutkimuksen menetelmä, jossa havainnointi on enakkoon suunniteltua ja jäsenneilyä.
- **Osallistuva havainnointi**, jossa tutkija osallistuu kohteen toimintaan tietynä ajanjaksona. Läsnäolollaan ja vuorovaikutuksellaan tutkija myös vaikuttaa osaltaan tapahtumiin ja tarkastelee havaintoja tutkimuksensa näkökulmasta. Havainnointi voi olla ennalta suunniteltua tai suunnittelematonta.
- **Aktivoiva osallistuva havainnointi eli toimintatutkimus**, jossa osallistuvaan havainnointiin liittyy tarkoituksellista vaikuttamista tapahtumiin ja kohderyhmään. Vilka luonnehtiikin tätä enemmän tutkimusasetelmaksi, kuin –menetelmäksi.

- **Etnografia** eli kokemalla oppiminen on menetelmä, jossa tutkija asettuu tutkimuskohteen luonnollisiin olosuhteisiin, havainnoi kulttuuria, toimintaa, ajattelua ja toimintatapoja yhteisön sisällä. Yhteisössä eläen tutkija kokee tutkittavan ympäristön ja tapahtumat itse osana yhteisöä ja sen arkea.
- **Piilohavainnointi** on osallistuvaa havainnointia, joka jakautuu kahteen tyyppiin. Ensimmäisessä tyypissä tutkittavat eivät tiedä tutkijan osallistuvan tutkimustarkoituksessa. Tutkija pysyy ulkopuolisena, eikä vaikuta tapahtumiin. Toisessa tyypissä kohteen toimintaan osallistutaan ensisijaisesti muista syistä, ja toissijaisesti tutkimustarkoituksessa. Tutkija tutkii esimerkiksi työyhteisöään, johon kuuluu itsekin. (Vilka n.d., 38–39, 41–42, 44, 48–49.)

Tulkitsen opinnäytetyöni sivuavan nimenomaan aktivoivaa osallistavaa havainnointia, sillä vaikutin tilanteeseen mitä suurimmissa määrin roolissani pajan vetäjänä. Toisaalta kuten edellä mainittiin, ei ole täyttä yksimielisyyttä siitä, onko tämän tyyppinen havainnointi tutkimusmenetelmä vaiko tutkimusasetelma.

### 3 MEDIAKASVATUS VARHAISKASVATUKSESSA

#### 3.1 Mediakasvatuksen osa-alueet ja erilaiset mediat varhaiskasvatuksessa

Mediakasvatus pitää sisällään useita eri osa-alueita. Tällaisia ovat muun muassa ilmaisullinen-, teknologinen-, yhteiskunta- ja kulttuurikriittinen- sekä suojelullinen näkökulma. Ilmaisullinen näkökulma pitää sisällään oman tuottamisen ja median sisällöt. Teknologinen näkökulma sisältää tieto- ja viestintäteknologian hyödyntämisen kasvatustyössä opetuksen välineenä ja oppimisen kohteena. Yhteiskunta- ja kulttuurikriittisessä näkökulmassa analysoidaan median taustoja, rakenteita ja sisältöjä, sekä pohditaan median vaikuttavuutta. Suojelullisesta näkökulmasta käsin lasta suojellaan median haitallisilta vaikutuksilta. (Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa 2008, 7.) Opinnäytetyöni toiminnallisessa osuudessa eli 3–4-vuotiaille pitämässäni pajoissa sivuttiin ilmaisullista näkökulmaa sekä teknologista näkökulmaa, suojelullista näkökulmaa kuitenkin unohtamatta.

Lapsilla on varhaiskasvatuksessa käytössään tai vähintään näkyvillä useita erilaisia medioita. Medioiksi varhaiskasvatuksessa on luettavissa esimerkiksi tabletit, kirjat, lehdet, älytaulut, cd/kasettisoittimet, älypuhelimet ja tietokoneet. Villilän päiväkodin diginautti (2018) luetteli päiväkodissa käytössä oleviin medioihin kuuluvan muun muassa iPadeja, kirjastolaatikon, dokumenttikameran ja älytaulun (Diginautti 2018).

#### 3.2 Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016

Opinnäytetyön pajojen suunnittelun ja toteutuksen aikaan tuorein *Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet* (2016) oli astunut voimaan 18.10.2016 ja se oli määrätty otettavaksi käyttöön 1.8.2017 alkaen (Määräykset ja ohjeet 2016:17, 3). Elokuusta 2019 alkaen, ennen opinnäytetyön valmistumista, oli otettu käyttöön uudet perusteet (Määräykset ja ohjeet 2018:3a, 3). Uudet perusteet eivät kuitenkaan poikkea opinnäytetyön kannalta oleellisilta osin vuonna 2017 käyttöön otetuista perusteista, joten opinnäytetyön vanhaan varhaiskasvatussuunnitelman perusteisiin perustuva osuus on edelleen opinnäytetyön valmistumispäivänä pätevä.

*Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden* (2016) arvoperustan pohjana on YK:n lasten oikeuksien sopimus, varhaiskasvatustaki sekä YK:n vammaisten henkilöiden oikeuksia koskeva yleissopimus. Arvoperustassa painotetaan lapsen edun ensisijaisuutta, oikeutta hyvinvointiin, huolenpitoon, suojeluun sekä yhdenvertaiseen ja tasa-arvoiseen kohteluun. Arvoperustan mukaan lapsen mielipide tulee myös ottaa huomioon eikä lasta saa syrjiä. Arvoperustassa painotetaan lapsuuden itseisarvoa, johon myös varhaiskasvatustaki perustuu, eli lapsen oikeutta hyvään ja turvalliseen lapsuuteen. Tätä oikeutta tulee varhaiskasvatuksessa suojella ja edistää. (Määräykset ja ohjeet 2016:17, 15.)

*Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden* (2016) oppimiskäsityksen mukaan lapset kasvavat, kehittyvät ja oppivat vuorovaikutuksessa muiden ihmisten ja lähiympäristön kanssa muun muassa havainnoissaan ja tarkkaillessaan ympäristöään, mutta myös monin muin tavoin. Oppimiskäsityksessä lapsi nähdään lisäksi aktiivisena toimijana, joka on synnynnäisesti utelias ja oppimishaluinen. Varhaiskasvatussuunnitelmassa oppimisen lähtökohdiksi ovat mainittu lasten aiemmat kokemukset, heidän mielenkiinnonkohteensa ja osaamisensa. Siinä korostetaan myös leikin merkitystä oppimisen välineenä ja toisaalta sen itseisarvoa varhaiskasvatustakaiselle lapselle. (Määräykset ja ohjeet 2016:17, 17.)

### **3.2.1 Laaja-alainen osaaminen ja oppimisen alueet**

*Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa* (2016) kirjoitetaan laaja-alaisesta osaamisesta ja sen eri osa-alueista. Eri osa-alueet on jaettu viiteen osaan: ajattelu ja oppiminen, kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu, itsestä huolehtiminen ja arjen taidot, monilukutaito ja tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen sekä osallistuminen ja vaikuttaminen. Laaja-alaisen osaamisen tavoitteet otetaan huomioon toimintakulttuurin ja oppimisympäristöjen kehittämisessä sekä kasvatuksessa, opetuksessa ja hoidossa. Varhaiskasvatussuunnitelman myöhemmässä osassa kuvattujen oppimisen alueiden tehtävänä on edistää lasten laaja-alaista osaamista. Osaamiseen liittyy myös lapsen kyky käyttää opittuja tietoja ja taitoja sekä toimiminen tilanteeseen sopivalla tavalla. (Määräykset ja ohjeet 2016:17, 18–19.)

Oppimisen alueet on jaettu *Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa* (2016) seuraavasti:

- **Kielten rikas maailma**, joka pitää sisällään muun muassa kielellisten taitojen ja valmiuksien sekä kielellisten identiteettien kehityksen.
- **Ilmaisun monet muodot**, johon sisältyy musiikillinen, kuvallinen ja kielellinen kehitys.
- **Minä ja meidän yhteisömme**, joka käsittää lähiyhteisön ymmärryksen ja siinä toimimisen harjoittelua eettisen ajattelun, katsomuskasvatuksen, mediakasvatuksen sekä lähiyhteisön menneisyyden, nykyisyyden ja tulevaisuuden tuntemuksen kautta
- **Tutkin ja toimin ympäristössäni**, joka kattaa matemaattisen ajattelun, ympäristökasvatuksen ja teknologiakasvatuksen kehittäen lapsen valmiuksia havainnoida ja ymmärtää ympäristöään.
- **Kasvan, liikun ja kehityn** -osa-alueen keskiössä ovat liikkuminen, ruokakasvatus, terveellisyys ja turvallisuus. (Määräykset ja ohjeet 2016:17, 40–46.)

Nämä oppimisen alueet kuvaavat varhaiskasvatuksen pedagogisen toiminnan keskeisiä tavoitteita ja sisältöjä. Ne ohjaavat henkilöstöä monipuolisen ja eheytyneen pedagogisen toiminnan suunnittelussa ja toteuttamisessa yhdessä lasten kanssa. Varhaiskasvatuksessa oppimisen alueen aihepiirejä yhdistetään ja sovelletaan lasten mielenkiinnon kohteiden ja osaamisen mukaisesti. Perusteissa kirjoitetaan lisäksi, että tapa, jolla oppimisen alueiden tavoitteita käsitellään, vaihtelee valittujen aihepiirien, tilanteiden ja lasten oppimisen mukaan. Varhaiskasvattajien tehtävänä on varmistaa, että pedagoginen toiminta edistää eri-ikäisten lasten kehitystä ja oppimista. Perusteissa painotetaan, että lasten mielenkiinnon kohteet ja kysymykset ovat toiminnan keskeinen lähtökohta. (Määräykset ja ohjeet 2016:17, 35–36.)

### 3.2.2 Mediakasvatus osana monilukutaidon ja tieto- ja viestintäteknologisen osaamisen kokonaisuutta

*Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa* (2016) todetaan mediakasvatuksesta, että lasten kanssa tutustutaan eri medioihin, sekä kokeillaan median tuottamista leikinomaisesti. Lasten elämään liittyvää mediasisältöä tulee perusteiden mukaan pohtia yhdessä lasten kanssa ja näin harjoitella kehittyvää lähde- ja mediakriittisyyttä. (Määräykset ja ohjeet 2016:17, 40.) Perusteisiin on kirjattu vain yksi lyhyt kappale mediakasvatuksesta. Tämä

saattaa osaltaan vaikeuttaa varhaiskasvattajien työtä mediakasvattajina, sillä tietoa itse mediakasvatuksesta pitää hakea näiden perusteiden ulkopuolelta.

Mediakasvatuksen osiksi miellettäviä asioita on sen sijaan liitetty osaksi monilukutaidon ja tieto- ja viestintäteknologisen osaamisen osa-alueita. *Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa* (2016) monilukutaidolla tarkoitetaan erilaisten viestien tulkinnan ja tuottamisen taitoja. Monilukutaidon perustana on laaja tekstikäsitys, eli teksti voi olla puhuttua, kirjoitettua tai se voi olla audiovisuaalisessa tai digitaalisessa muodossa. Lisäksi monilukutaito sisältää erilaiset lukutaidot, kuten kuvanlukutaito, medialukutaito, numeerinen lukutaito ja peruslukutaito. Perusteissa painotetaan myös lasten tieto- ja viestintäteknologian käytön harjoittelua henkilöstön ohjauksessa. (Määräykset ja ohjeet 2016:17, 22–23.)

Varhaiskasvatuksessa toteutettavan mediakasvatuksen ajatuksen kirkastamiseksi koin mielekkääksi tarkastella, mitä tuorein perusopetuksen opetussuunnitelma määrää mediakasvatuksesta sekä tieto- ja viestintäteknologian käytöstä varsinkin alkuopetuksen (1. ja 2. luokka) suhteen. Uusimmat *Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet* (2014) otettiin käyttöön vuosiluokkien 1–6 osalta 1.8.2016 (Opetushallitus n.d.). Alkuopetusta koskevassa kokonaisuudessa mediakasvatusta mainitaan äidinkielen ja kirjallisuuden oppiaineiden alla ja sillä tähdätään mediasisältöjen tulkitsemiseen ja tuottamiseen ja niiden ymmärtämiseen kulttuurisena ilmiönä (Määräykset ja ohjeet 2014:96, 104). Näen hyödylliseksi peilata varhaiskasvatuksessa toteutettavaa mediakasvatusta perusopetukseen havainnoidakseni sitä, millaisten taitojen harjoittamiseen kannattaa ehkä erityisesti panostaa lapsen lähitulevaisuutta ajatellen.

### **3.2.3 Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen**

Yksi *Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa* (2016) painotettu osaamisen osa-alue on tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen ja se nähdään kasvatuksellista ja koulutuksellista tasa-arvoa edistävänä osaamisalueena. Lasten tulee saada tutkia ja havainnoida tieto- ja viestintäteknologian roolia arkielämässä ja tutustua erilaisiin tieto- ja viestintäteknologisiin välineisiin, sovelluksiin ja peleihin. Mahdollisuus kokeilla ja tuottaa sisältöä itse ja yhdessä muiden lasten kanssa käyttäen apuna tieto- ja viestintäteknologiaa edistävät lasten luovan ajattelun ja yhteistoiminnan taidot sekä lukutaitoa. (Määräykset ja ohjeet 2016:17, 22.)

Tieto- ja viestintäteknologia nähdään perusopetuksen opetussuunnitelmassa itsessään tärkeänä kansalaistaitona sekä osana monilukutaitoa. Perusopetuksessa TVT nähdään sekä oppimisen kohteena että välineenä. Opetussuunnitelmassa on lueteltu neljä pääaluetta, joiden tiimoilta TVT-osaamista kehitetään. Nämä pääalueet ovat seuraavat:

- Oppilaita ohjataan ymmärtämään tieto- ja viestintäteknologian käyttö- ja toimintaperiaatteita ja keskeisiä käsitteitä sekä kehittämään käytännön TVT-taitojaan omien tuotosten laadinnassa.
- Oppilaita opastetaan käyttämään tieto- ja viestintäteknologiaa vastuullisesti, turvallisesti ja ergonomisesti.
- Oppilaita opetetaan käyttämään tieto- ja viestintäteknologiaa tiedonhallinnassa sekä tutkivassa ja luovassa työskentelyssä.
- Oppilaat saavat kokemuksia ja harjoittelevat TVT:n käyttämistä vuorovaikutuksessa ja verkostoitumisessa. (Määräykset ja ohjeet 2014:96, 23.)

Kaikilla edellä mainituilla alueilla pidetään tärkeänä oppilaiden omaa aktiivisuutta ja mahdollisuutta luovuuteen, sekä opiskelumotivaatioon vaikuttavaa yhdessä tekemisen ja oivaltamisen iloa. Opetussuunnitelmassa mainitaan myös, että oppilaita opastetaan tuntemaan TVT:n erilaisia sovelluksia ja käyttötarkoituksia. (Määräykset ja ohjeet 2014:96, 23.)

Sekä varhaiskasvatussuunnitelman perusteet että perusopetuksen opetussuunnitelma korostavat tieto- ja viestintäteknologian käytössä siis samankaltaisia asioita. Lasten tulee saada itse käyttää laitteita monipuolisesti ja toisaalta lapsille tulee esitellä erilaisia mahdollisuuksia hyödyntää TVT:aa elämässään. Laitteiden käyttö nähdään positiivisessa valossa ja esimerkiksi keinona edistää lasten yhteistyötaitoja ja luovaa ajattelua. On kuitenkin syytä huomioida, että ergonomiseen työskentelyyn ohjaaminen puuttuu varhaiskasvatussuunnitelman perusteista, mutta siitä mainitaan erikseen opetussuunnitelmassa (Määräykset ja ohjeet 2014:96, 23). Hyvän ergonomian tärkeyttä ei pitäisi kuitenkaan unohtaa varhaiskasvatuksessakaan, jossa luodaan perustaa lasten tulevaisuudelle myös terveellisten elämäntapojen kautta.

### 3.3 Lasten mediakulttuuri ja mediamaun kehittyminen

Pienten lasten mediakulttuuri koostuu monesta palasta. Näitä palasia ovat muun muassa erilaiset laitteet, sisällöt ja ilmiöt. (Mediakasvatus 2019.) Omia havaintojani lasten mediakulttuurista päiväkodissa ovat esimerkiksi erilaisten media-aiheiden näkyminen lasten vaatteissa, repuissa, lelupäivänä päiväkotiin tuoduissa omista leluissa sekä naamiaispäivinä rooliasuissa. Myös oman nelivuotiaan tyttäreni leikit ja puheet päiväkodissa tehdyistä asioista värityivät usein esimerkiksi erilaisista suosikkihahmoista ja nähtyjen kuvaohjelmien teemoista.

Pienten lasten mediakulttuurista tai median käytöstä on olemassa vain vähän sellaista tutkimustietoa, jonka kerryttämiseen lapsilla itsellään olisi ollut mahdollisuus osallistua. Tämä selittyy usein sillä, että lukutaidon puuttuessa erilaisiin kyselyihin vastaaminen ei onnistu ja toisaalta haastattelu on hidas ja kallis tiedonkeruutapa. Niissä tutkimuksissa, jotka käsittelevät alle kouluikäisten lasten mediakulttuuria ja mediankäyttöä, tiedontuottajina ovat toimineet yleensä vanhemmat. (Valkonen 2016, 55.) Kuitenkin *Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa* (2016) oppimisen lähtökohdiksi on mainittu lasten aiemmat kokemukset, heidän mielenkiinnonkohteensa ja osaamisensa (Määräykset ja ohjeet 2016:17, 17). Tähän listaan nojaten myös lasten jo olemassa olevan mediakulttuurin merkitys tulisi huomioida varhaiskasvatuksessa toteutettavassa mediakasvatuksessa.

Lapsen oman mediamaun kehittyminen alkaa jo 3–4-vuoden iässä (Huhtanen 2016, 7). Mediamaun kehittyminen on jo selkeästi havaittavissa oman neljävuotiaan tyttäreni kohdalla. Tytöille suunnatut sisällöt ovat eniten mieluisia, vaikka myös neutraaleja ja ”poikien ohjelmia” taloudessa katsotaankin. Tämä seikka mediamaun kehittymisestä on mielestäni tärkeää ottaa huomioon myös varhaiskasvatuksessa mediakasvatuksen näkökulmasta, sillä lapset jakavat omia kokemuksiaan aktiivisesti myös päiväkotiympäristössä muiden lasten ja varhaiskasvattajien kanssa muovaten samalla omaa ja kanssaeläjien mediakulttuuria. Villilän päiväkodin diginautti (2018) kertoi lasten alkavan leikkiä medialeikkejä sekä kertomaan omista mediakokemuksistaan päiväkodissa varhain (Diginautti 2018).

Salomaa (2016) toteaa artikkelissaan Mertalaan (2015) viitaten, että lapsia puhuttelevia mediakulttuurin elementtejä voitaisiin tarkastella pedagogisena mahdollisuutena, liittäen ne tavoitteellisesti uusiin asiayhteyksiin osaksi institutionaalista kasvatusta. Esimerkiksi

Leinosta ja Sintosta (2014) mukailten medioiden oma tuottaminen ja tarkastelu voivat luoda puitteita monenlaisiin oppimisen osa-alueisiin. (Salomaa 2016, 139.)

### 3.4 Mediakasvattajan mahdollisuudet ja haasteet

Tampereella on vain yksi diginautti hoitoyksikköä kohden. Koulutusta saa käytännössä vain tämä nimetty henkilö, jonka tehtävänä on tuoda tietoa yksikön muille työntekijöille. Villilän päiväkodin diginautti (2018) kokee tämän haasteellisena. Lisäksi ongelmiksi diginautti (2018) nimesi vajaan laitteiston ja sen, että suuri osa yksikön hoitohenkilökunnasta on vanhempaa ikäluokkaa, joka kaihtaa teknisiä laitteita. Myös osa lasten huoltajista vastustaa medialaitteiden käyttöä päiväkodissa. Toisaalta myös monikulttuurinen ja -uskonnollinen ympäristö luo omat haasteensa tekemiselle. (Diginautti 2018.)

Salomaa (2016) näkee ongelmiksi varhaiskasvatuksessa toteutettavaa mediakasvatusta silmällä pitäen muun muassa sen, että mediakasvatus ja medialukutaito on otettu mukaan varhaiskasvatussuunnitelmaan vasta nyt ja sen, että varhaiskasvattajat eivät ole opiskelleet mediakasvatusta. Lisäksi ongelmaksi artikkelissa on nostettu lasten ja median suhteesta käytävä mustavalkoinen keskustelu, jossa kiistellään siitä, pitääkö lapsia kannustaa vai rajoittaa suhteessa mediaan, eikä tällainen keskustelu kehitä kasvattajien osaamista. Salomaa (2016) painottaa vedoten lapsuustutkimukseen, jonka mukaan lapsi tulee nähdä aktiivisena toimijana, että mediakasvatuksen tavoitteena tulisi olla medialukutaidon vahvistaminen pelkän medialta suojelemisen sijaan. (Salomaa 2016, 138.) Lisäksi hänen mukaansa suojellisuuden näkökulman ei pitäisi olla ensisijainen lähtökohta, vaan mediakasvatuksen tulisi lähteä medialukutaidon edistämisestä sekä valmiuksien tukemisesta mediakulttuurissa, kun otetaan huomioon varhaiskasvatuksen tavoitteet (Salomaa 2016, 146).

Salomaan (2016) artikkelin mukaan on havaittu, että varhaiskasvattajat saadaan suhtautumaan mediakasvatukseen myönteisemmin aiheeseen perehtymisen kautta, ja kun mediakasvatus saadaan kuvattua kasvatus työn kannalta merkityksellisenä ja helposti toteutettavana (Salomaa 2016, 138). Mediakasvattajan toiminnan lähtökohtana on aina myös kasvattajan oma mediasuhde, jonka tunnistaminen ja tiedostaminen on laadukkaan mediakasvatuksen kulmakivi. Mediasuhde on alati muovautuva, jokaisen oma tapa suhtautua erilaisiin mediaan ja mediakulttuuriin liittyviin asioihin. (Mediakasvatusseura n.d.)

Eli vaikka kasvattajan oma suhde mediaan ja mediakasvatukseen olisikin ristiriitainen esimerkiksi siksi että laitteiden käyttö koetaan liian vaikeaksi, voidaan erilaisilla perehdytyksen ja perehtymisen keinoilla muokata sitä myönteisempään suuntaan. Opinnäyte-työni toiminnallisen osan onkin tarkoitus osaltaan muokata kasvattajien mediasuhdetta esittelemällä konkreettisia tapoja esimerkiksi tablettitietokoneiden käyttöön ja yrittää in- nostaa rohkeuteen tarttua tekemiseen, vaikka tekniikka olisikin aluksi vierasta. Myös kas- vattaja voi huoletta asettua välillä oppilaan rooliin ja oppia teknologian käyttöä lapsilta, joiden tekniset taidot saattavat ylittää kasvattajan omat.

## 4 KOHDERYHMÄNÄ 3–4-VUOTIAAT LAPSET

### 4.1 3–4-vuotiaiden kasvu ja kehitys

Opinnäytetyöni pajojen suunnitteluvaiheessa oli tilojen ja resurssien lisäksi tärkeää ottaa huomioon, millaisia 3–4-vuotiaat ovat oppijoina, ja millainen on tämän ikäisen lapsen keskimääräinen kehityksen kulku. Mannerheimin lastensuojeluliiton verkkosivuilla (Lapsen kasvu ja kehitys 2019) esitellään lapsen kehitysvaiheita kussakin ikävaiheessa. 3–4-vuotiasta kuvaillaan seuraavalla tavalla:

- 3–4-vuotias lapsi leikkii mielellään muiden lasten kanssa ja lisääntynyt mielikuvitus tuo mukanaan esimerkiksi erilaisia kuvitteluleikkejä ja roolileikkejä. Usein myös oman vuoron odottaminen ja lelujen jakamisen taito kehittyvät paremmiksi lähestyttäessä neljän vuoden ikää. (3–4-vuotiaan sosiaalinen kehitys 2017.)
- 3-vuotiaan lapsen fyysiset taidot ovat usein jo melko kehittyneet ja sorminäppäryyden kehittyessä tämän ikäinen lapsi tekee mielellään asioita käsillään. Monenlaiset liikunnalliset puuhut sekä esimerkiksi askartelu ja piirtäminen ovat usein mieluisaa tekemistä. Tämän ikäiset lapset tarvitsevatkin niin tilaa kuin välineitäkin leikkeihinsä. (3–4-vuotiaan liikunnallinen kehitys 2019.)
- 3-vuotiaalle lapselle mielikuvien maailma on erityisen tärkeä. Tämän ikäisille onkin tärkeää tarjota monipuolisia kokemuksia tarinoiden kautta. Elämykset mediakulttuurista esimerkiksi satujen, musiikin ja teatterin parissa ovat hyväksi. Myös ohjelmat ja digitaaliset pelit ovat hyvä tapa tutustua mediaan, kunhan näiden parissa vietetty aika ei korvaa leikkimistä. Neljävuotiaan lapsen kyky ymmärtää erilaisia juonirakenteita ja hahmojen tarkoitusperiä ja toimintaa on kehittyneempää ja lapsi jaksaa keskittyä tarinoihin pidempiä aikoja. Neljävuotiaan lapsen mielikuvitusmaailma on aiempaa monipuolisempi, mikä näkyy lapsen käytöksessä. Ohjelmat, sadut ja digitaaliset pelit tarjoavat lapselle keinon käsitellä itseään askarruttavia asioita ja ne saattavatkin alkaa kiinnostaa lasta uudella tavalla. (3–4-vuotias ja median käyttö 2019.)
- Neljävuotias ujostelee yleensä aiempaa vähemmän muiden ihmisten seurassa ja onkin varsin puhelias ja touhukas. Myös omatoimisuus lisääntyy. (4–5-vuotiaan persoonallisuuden kehitys 2019.)

- Neljävuotias lapsi on jo hyvin taitava ilmaisemaan itseään puhumalla. Tässä iässä lapsi leikittelee sanoilla mielellään, loruilee ja satuilee. Kehittyvä mielikuvitus mahdollistaa asioiden luovan yhdistelyn. (4–5-vuotiaan älyllinen kehitys 2017.)
- Ikätoverit ovat neljävuotiaalle tärkeitä ja tässä iässä lapset leikkivät mielellään pienissä ryhmissä. Leikkeihin kuuluvat niin pukeutumisleikit kuin erilaiset majoileikit. Myös erilaiset sääntöleikit sekä joukkue- ja muut pelit alkavat kiinnostaa. Neljävuotiaana kyky erotella hyvää ja pahaa, oikeaa ja väärää sekä moraalikäsitkukset kehittyvät. (4–5-vuotiaan sosiaalinen kehitys 2017.)
- Neljävuotiaat alkavat vertailla itseään ja omia suorituksiaan muihin. Lapsi tarvitsee aikuisen tukea itsetuntonsa vahvistamiseen sillä tässä iässä huonommuuden tunteet alkavat nostaa päätään. Lasta on tärkeää muistuttaa hänen omista vahvuuksistaan ja toisaalta siitä, että erilaisia taitoja voi harjoitella. (4–5-vuotiaan sosiaalinen kehitys 2017.)
- Neljävuotiaana lapsen ketteryys ja liikunnalliset taidot sekä sorminäppäryys kehittyvät edelleen. Lapsi saattaa olla jopa uhkarohkea hyppiessään, kiipeillessään ja kokeillessaan erilaisia liikuntavälineitä. Lapsi pystyy keskittymään mielenkiintoiseen työhön, esimerkiksi askarteluun pidempään ja osaakin suunnitella töitään etukäteen. (4–5-vuotiaan liikunnallinen kehitys 2019.)

Huomioin nämä kehitysvaiheet sekä pajoja suunnitellessani että toteutusvaiheessa. Koska tämän ikäiset lapset ovat usein innostuneita liikunnallisesta tekemisestä, oli luontevaa rakentaa yksi paja erilaisten liikunnallisten tehtävien ympärille. Muissa pajoissa huomioin kolme-neljävuotiaiden kiinnostuksen roolileikkeihin, askarteluun ja kehittyvän mielikuvituksen mukanaan tuoman satuilun ja tarinoinnin taidon. Huomioin pajojen järjestystä pohtiessani osallistujien mahdollisen ujestelun ja tulin siihen tulokseen, että liikunnallinen paja on lapsille todennäköisesti ympäristönä helpoin minuun totumisessa ja tutustumisessa.

#### **4.2 3–4-vuotiaat lapset mediankäyttäjinä**

Mediankäyttöä 3–4-vuotiaiden lasten keskuudessa on tutkittu verrattain vähän, ja tutkimusten painopiste on usein vanhemmissa ikäryhmissä. Viimeisin kotimainen tutkimus on vuonna 2014 julkaistu Lasten mediabarometri 2013, jonka kohderyhmänä olivat 0–8-vuo-

tiaat lapset (Suoninen 2014, 5). Tutkimus on osin jo vanhentunutta tietoa nopeasti kehittyvässä teknologia- ja mediaympäristössä. Tutkimuksessa kuitenkin todetaan ajankohtaisen tiedon lasten mediankäytöstä olevan tarpeellista, jotta kunkin ikäryhmän mediakasvatustoimenpiteet voitaisiin kohdistaa ajankohtaisiin medioihin ja mediasisältöihin (Suoninen 2014, 8). Tutkimuksen ajantasaisuuteen liittyvästä ongelmasta huolimatta tutkimustuloksista voidaan vetää edelleen johtopäätöksiä suomalaisten lasten mediankäytöstä ja sen kehityssuunnasta.

Tutkimuksessa selvitettiin eri mediavälineiden ja -palveluiden saatavuutta, eli oliko lapsilla mahdollisuus käyttää eri mediavälineitä. Tutkimuksessa selvisi, että jopa 41 prosentilla 3–4-vuotiaista lapsista oli mahdollisuus käyttää tietokonetta kotonaan ja internetyhteys oli käytettävissä reilulla kolmanneksella tämän ikähaarukan edustajista. Osa vanhemmista ei oletettavasti tulkinnut internetin olevan lapsen käytettävissä, jos tämä ei käyttänyt sitä itsenäisesti. Tämän vuoksi vastaukset on muutettu analyysia varten niin, että internetin kautta tapahtuva kuvaohjelmien katselu on huomioitu myös internetin käyttökysymysten yhteydessä. Tablettitietokoneet olivat vielä vuonna 2013 suhteellisen harvinaisia lapsiperheissä, niitä löytyi vain 22 prosentissa kodeista lapsen käytössä ja ylipääntään kodeista niitä löytyi vain 38 prosentilta. Pelikonsoleita 3–4-vuotiaista pystyi kotona käyttämään viidesosa ja tallentava digiboksi oli vajaalla kolmanneksella käytössä. (Suoninen 2014, 12–13, 26.)

Kolme- ja neljävuotiaiden mediankäytöstä kerrottiin Mediabarometrissa, että useiden medioiden käyttö lisääntyi ja säännöllistyi tässä iässä. Tässä iässä luettiin vielä paljon, mutta viikoittain jo 60 prosenttia lapsista käytti internetiä. Iso osa netin käytöstä oli vielä kuvaohjelmien katselua, mutta myös digitaalisten pelien pelaaminen ja erilaisilla lapsille suunnatuilla puuha- ja pelisivustoilla käyminen aloitettiin kuvaohjelmien katselun rinnalla. Digitaalisia pelejä 3–4-vuotiaista pelasi ainakin joskus 62 prosenttia (Suoninen 2014, 58–59.) Kuvaohjelmien katselusta selvisi, että lähes kaikki (99 prosenttia) 3–4-vuotiaat katsoivat niitä ainakin joskus. Päivittäin katselijoita oli myös valtaosa kyselyyn vastanneista, 63 prosenttia. (Suoninen 2014, 16.) Kosketusnäytölliset laitteet olivat yleisin peliväline pienimmillä lapsilla (Suoninen 2014, 63).

Vuoden 2013 tuloksia verrattiin vuoden 2010 Lasten mediabarometriin, jossa kohderyhmänä olivat myös 0–8-vuotiaat lapset. Kuvaohjelmien katselua koskevat kysymykset eivät olleet täysin vertailukelpoisia keskenään, mutta vaikuttaisi kuitenkin siltä, että 0–4-

vuotiaiden lasten kuvaohjelmien katselu on lisääntynyt vuosien 2010 ja 2013 välillä. Suurin tapahtunut muutos oli internetin merkityksen kasvu kuvaohjelmien katselun lähteenä. Vuonna 2010 vain 10 prosenttia lapsista katseli tallenteita internetin videopalveluista, kun taas vuonna 2013 83 prosenttia lapsista katseli ainakin joskus ohjelmia internetin kautta. Samalla ostettujen, vuokrattujen ja itse tallennettujen ohjelmien katselu oli vähentynyt. Tulokset mukailevat muussa väestössä tapahtuneita katselutottumusten muutoksia. (Suoninen 2014, 64–65.)

Vertailtaessa Mediabarometrin 2013 tuloksia kansallisen audiovisuaalisen instituutin mediakasvatus- ja kuvaohjelmayksikkö MEKUn vuonna 2012 tekemään Lapsiperheiden mediakyselyn tuloksiin, huomattiin suuria eroavaisuuksia internetin käyttöä koskevissa tuloksissa. MEKUn tutkimuksen mukaan 0–3-vuotiaista lapsista vain 12 prosenttia käytti nettiä, kun taas Mediabarometri 2013 sai selville, että 81 prosenttia 0–2-vuotiaista käytti internetiä (Suoninen 2014, 67). Tulosten analysoinnissa päädytään jälleen siihen, että vanhemmat eivät miellä kuvaohjelmien katselua internetin käytöksi.

Näistä tutkimustuloksista päättelin, että monet kohderyhmäni lapsista ovat jo todennäköisesti saaneet kokemusta erilaisten laitteiden ja sovellusten käytöstä. Myös oma kokemukseni tämän ikäisistä lapsista tukee edellä mainittuja tuloksia. Lähdin toteuttamaan pajojen suunnittelua siitä oletuksesta, että 3–4-vuotiaille kosketusnäyttölliset laitteet eivät ole täysin vieraita ja niitä voi antaa lapsille käytettäväksi myös itsenäisesti valvonnan alla.

## 5 MEDIAPAJAT

### 5.1 Pajojen suunnittelu

Suunnitellessani mediapajoja 3–4-vuotiaille, kävin läpi muun muassa lukuisia menetelmäoppaita, pelejä ja sovelluksia. Lisäksi aiemman kokemuksen puute iPadeista ja IOS-käyttöjärjestelmästä yleensä vaati itseltäni näiden käytön harjoittelemista. Toisaalta saatoinkin käyttää suunnittelussa hyväksi omaa kokemustani 3–4-vuotiaista lapsista, sillä nuorin kolmesta lapsestani oli suunnittelun ja toteutuksen aikaan neljävuotias. Jouduin muokkaamaan suunnitelmiani useaan kertaan ja pajojen sisältöjen lukkoon lyöminen oli aikaa vievää ja vaikeaa. Esimerkiksi ilmoitetut täi- ja kihomatotartunnat päiväkodissa pajojen toteutuksen aikaan saivat minut luopumaan joistakin suunnitelmistani. Toteutetut pajat vaativat myös ennakkojärjestelyjä, joihin kului paljon aikaa.

Osallistuvien lasten lukumäärä yllätti minut myös. Olin pyytänyt henkilökuntaa jakamaan lupalapun (liite 4) ryhmiensä neljävuotiaiden, ja kevään 2019 aikana neljä vuotta täyttävien lasten lokeroihin. Osallistumislupia tuli enemmän kuin osasin odottaa. Lopulta päätin ottaa riskin ja pitää pajat yhteensä kahdeksalletoista ilmoittautuneelle lapselle, jotta lapsille tai luvan antaneille vanhemmille ei koituisi pahaa mieltä mahdollisesta pajojen ulkopuolelle jäämisestä. Pajojen jälkeen selvisi, että ainakin kaksi lapsista oli ikähaarukkaani nuorempia. Voin opinnäytetyössäni todeta ainoastaan, että oletettavasti kaikki osallistujat olivat vähintäänkin täyttäneet kolme vuotta.

Pajat saattavat osittain tuntua hieman korkealentoisilta ehdotuksilta siitä, miten tieto- ja viestintäteknologiaa voitaisiin hyödyntää tämän ikäluokan kanssa varhaiskasvatuksessa, mutta toisaalta halusin haastaa esittelemieni keinojen kautta kasvattajat pohtimaan monipuolisemmin erilaisia keinoja tieto- ja viestintäteknologian käyttöön lasten kanssa. Pajojen ideat ovat kuitenkin täysin toteutettavissa varhaiskasvatuksessa tällaisenaankin, ja eri kokonaisuuksia voi hyvin pilkkoa pienempiin osiin ja toteuttaa esimerkiksi pienryhmätoiminnassa, jota Villilän päiväkodissa jossain määrin harjoitetaan muutenkin.

## 5.2 Paja 1 – QR-jumppa viidakossa

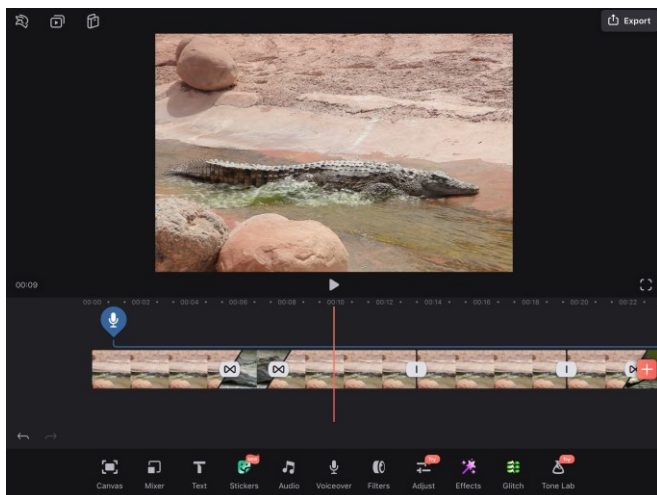
Ensimmäisen pajan idea oli testata TVT-laitteiden integroimista liikuntaan. Loin pajoja varten videoita, jotka sisälsivät erilaisia viidakkoaiheisia liikunnallisia tehtäviä ääneen kerrottuna. Latasin videot opinnäytetyötä varten luomalleni Google Drivelle ja loin niistä QR-koodit verkkopalvelussa. Sijoittelin tulostamani QR-koodit päiväkodin saliin erilaisille liikunnallisille rasteille. Rasteilla (liite 5) muun muassa tasapainoiltiin, hypittiin, kiipeiltiin ja venyteltiin. Videot avattiin iPadin kamerasovellusta käyttäen. Päädyin kamerasovelluksen käyttöön turvallisuussyistä, sillä testaamani QR-koodien lukemista varten kehitetyt sovellukset sisälsivät mainoksia sekä linkkejä, jotka ohjasivat mainostajien sisältöihin internetissä. Jumppa järjestettiin erikseen kahdelle ryhmälle päiväkodin salissa, jota koristelin hieman viidakkoaiheisesti päiväkodista löytyneitä välineitä hyödyntäen. Koodeja varten askartelin lehden muotoisia pohjia (kuva 1). Halusin tehdä tilasta mahdollisimman moniaistillisen ympäristön, joten soitin jumpan taustalla viidakon ääniä. Pajaa varten oli varattu aikaa tunti per ryhmä. Kehitin jumppaa varten kymmenen erilaista rastia.



KUVA 1. Tyttö lukemassa QR-koodia

Käytin pajan sisällön tekemiseen Videoleap -sovellusta, joka on ladattavissa maksutta Applen App Storesta. Aluksi sovellukseen tutustumiseen meni hieman aikaa, mutta kun toimintaidean ymmärsi, on sovellus mielestäni helppokäyttöinen ja se soveltuu monenlaiseen tekemiseen. Pidin sovelluksesta erityisesti siksi, että se mahdollistaa itse kuvattujen kuvien ja videoiden lisäksi ilmaisten, vapaasti käytettävien kuvien haun ja käytön

suoraan sovelluksen sisällä Pixabay -palvelusta. Pixabayn valikoimista löytyy englanninkielisillä hakusanoilla monipuolisesti kuvia ja videoita erilaisista aiheista. Lisäksi sovelluksessa sai tehtyä sanelut helposti suoraan työpöydälle ja kuvan tai videon pituus oli helppoa säätää samaan mittaan ääniraidan kanssa (kuva 2). Valmis video oli helppoa siirtää iPadin galleriaan jatkokäyttöä varten. Sovelluksella on mahdollista pitää useita projekteja samanaikaisesti tallennettuna, jolloin niihin on helppoa palata myöhemmin ja tarvittaessa jatkaa muokkaamista.



KUVA 2. Kuvakaappaus yhden rastin työstöstä Videoleap -sovelluksella

### 5.2.1 Toteutus

Ensimmäisen ryhmän kanssa käytin enemmän aikaa iPadin käytön harjoitteluun ja kiersin rastit ensin koko ryhmän kanssa. Tämän jälkeen jaoin lapset pareiksi, ja jokainen pari sai alkaa kiertää rasteja omaan tahtiinsa (kuva 3). Tietyille rasteille oli enemmän halukkaita menijöitä kuin toisille. QR-koodien lukemisessa päiväkodin iPadien kameroilla oli jostakin syystä häiriöitä, mikä aiheutti turhautumista osassa pajaan osallistuneista. Osa lapsista oli innostuneempia jumpasta kuin toiset. Eräs tyttö jäi vielä yksin kiertelemään rasteja, kun muut olivat saaneet tarpeekseen.



KUVA 3. Jumppaajia viidakossa

Toisen ryhmän kanssa käytin vähemmän aikaa perehdytykseen ja kävikin ilmi, että osa toisen ryhmän lapsista oli käyttänyt QR-koodeja aiemmin. Päästin parit kiertelemään yhden rastin harjoittelun jälkeen itsekseen ja autoin tarvittaessa koodin lukemisessa sekä neuvoin rastin tehtävän suorittamisessa, mikäli tehtävänantoa ei ymmärretty. Myös tällä kertaa QR-koodien lukemisessa oli ongelmia, mikä saattoi johtua liian vaaleasta tulostusjäljestä.

### 5.2.2 Tulokset ja arviointi

QR-jumppa oli pajoista ensimmäinen, ja se oli irrallaan kolmen muun, toisiinsa liittyvän pajan kokonaisuudesta. Videoin pajat myöhempää analysointia varten ja arvioin pajan onnistumista pajan jälkeen kirjoittamieni muistiinpanojen, ohjaajilta saamani palautteen ja havainnointitaulukon avulla. Keskityin videoiden havainnoinnissa siihen, osasivatko lapset käyttää laitetta ja oppivatko lapset käyttämään sitä. Lisäksi havainnoin sitä, ymmärsivätkö lapset videoiden ohjeet ja noudattivatko he niitä. Videoilta nousi lisäksi esiin sellaisia ilmiöitä, joita en ollut etukäteen suunnitellut havainnoivani, mutta jotka toistuksessaan oli mielestäni aiheellista kirjata havaintoihin. Videomateriaalista tehty ylimääräinen havainto oli, että useat lapset kävivät aikuisten huomaamatta ilmeilemässä pajojen kuvaamiseen tarkoitettulle laitteelle. Omien kasvojen näkeminen ja eri ilmeiden esittämi-

nen kameralle oli havaintojen perusteella lapsille mieluisaa ja kirvoitti naurua. Alla kuvaus eräästä tällaisesta tapahtumasta, joka oli tallentunut ensimmäisestä pajasta kuvaamani videoon:

Kaksi tyttöä tulee kameran luo.

Toinen tytöistä ilveilee kameralle.

Toinen tyttö sanoo ilveilevälle kavereilleen: *Nyt oot liian edessä ettei muut nää tiesitkö. Liian tiellä ei saa olla, nyt heti pois tieltä mu...*

Ilveilevä kaveri keskeyttää tytön: *Hei, mä näin sun posket, naurua, Mä näin sun hampaat.*

Keskeytetty tyttö nauraa ja peittää suunsa.

Kaveri ilveilee ja lähtee.

Tyttö jää tutkimaan hampaitaan kameran kuvasta.

Kolmaskin tyttö käy nopeasti ilveilemässä kameralle.

Tila oli kuvaamisen kannalta haastava eikä koko salia kaikkine rasteineen saanut mahtumaan kuvaan. Lisäksi tallennus oli katkennut ensimmäisen ryhmän kohdalla melko alussa ilman näkyvää syytä ja toisessa ryhmässä lapset olivat ehtineet aikuisen huomaamatta kuvauksessa käyttämäni iPadin luo katkomaan tallennusta. Ensimmäisestä ryhmästä oli tallentunut vain lyhyehköt videot pajan alusta sekä lopusta. Ensimmäisestä ryhmästä ei ollut pieneksi jääneen materiaalin vuoksi mahdollista havainnoida jälkikäteen juuri mitään. Toisen ryhmän jumpista tallentuneilta videoilta en pystynyt havainnoimaan jälkikäteen jokaista rastia muuten, kuin taustalta kuuluneiden keskustelujen kautta. Sen perusteella, mitä tallenteilta oli nähtävissä ja kuunneltavissa, sain alla esitetyn taulukon 1 mukaisia tuloksia. Tulokset ovat yhteneväisiä hoitajilta saamani palautteen sekä pajojen jälkeen kirjoittamieni muistiinpanojen kanssa.

TAULUKKO 1. QR-Jumppa, Ryhmä 2, havainnointitaulukko

Pari	Lapsi	Käyttääkö lapsi iPadia	Osaako lapsi käyttää iPadia	Oppiiko lapsi käyttämään iPadia	Noudattaako lapsi videon ohjeita	Osaako lapsi tehdä ohjeistetut tehtävät	Muut huomiot
Pari 1	Tyttö 1	Kyllä	Kyllä	-	Kyllä	Kyllä	
Pari 1	Tyttö 2	Kyllä	Kyllä	-	Kyllä	Kyllä	
Pari 2	Tyttö 3	Kyllä	Kyllä	-	Kyllä	Kyllä	
Pari 2	Poika 1	Kyllä	Kyllä	-	Kyllä	Kyllä	
Pari 3	Poika 2	-	-	-	Kyllä	Kyllä	Videolla ei havaittu iPadin käyttöä
Pari 3	Poika 3	Kyllä	-	Kyllä	Kyllä	Kyllä	Poika 3 käyttää pääasiassa iPadia
Pari 4	Tyttö 4	-	-	-	Kyllä	Kyllä	Videolla ei havaittu iPadin käyttöä
Pari 4	Poika 4	Kyllä	-	Kyllä	Kyllä	Kyllä	Poika 4 käyttää pääasiassa iPadia

Omissa pajojen jälkeen kirjoittamissani muistiinpanoissa totesin ensimmäisestä ryhmästä, että lapsia oli liian monta, ja odottelua myös. QR-koodit vaativat tuoreeltaan paljon aikuisen apua, mutta lapset oppivat itsenäisemmiksi harjoituksen myötä. Toiset rastit olivat suositumpia kuin toiset. Toisesta ryhmästä kirjoitin, että yhtä lasta lukuun ottamatta lapset olivat minulle vieraita, ja he olivat kuuliaisempia mutta myös ujompia. Koin myös toisen ryhmän kanssa, että lapsia oli liian monta. Toisen ryhmän lapsille neuvoin heti alkuun iPadien käyttöä ja päästin lapset nopeammin kiertelemään rasteja pareissa. Näin olisi kannattanut toimia jo ensimmäisen ryhmän kanssa, kiinnostus pysyi näin paremmin yllä. Myös toisen ryhmän keskuudessa toiset rastit olivat suositumpia kuin toiset. Lapset olivat käyneet katkomassa pajan tallennusta.

Hoitajat antoivat yhteisen palautteen sähköpostitse pajoista. QR-jumpan palautteessa hoitajat nostivat aluksi esiin saman asian mitä itsekkin huomioin pajaa pitäessäni: ensimmäisen ryhmän ohjeistus olisi ollut järkevämpää pitää lyhyempänä ja näyttää mallia koodin lukemiseen vain jokusen rastin verran. Toisen ryhmän kanssa alun ohjeistus oli lyhyempi. Lapsille annettua mahdollisuutta käyttää iPadia itsenäisesti pidettiin positiivisena asiana. Hoitajat arvelivat, että QR-koodien luku olisi ollut sujuvampaa erillisellä QR-koodien lukuun tarkoitettulla sovelluksella. He kuitenkin totesivat, että lapset oppivat nopeasti toimimaan ja pyytämään apua. Pajan loppupuolella lapset alkoivat tylsistymään, kun samaa

asiaa oli tehty niin kauan. Hoitajat antoivat kiitosta koristelusta, jossa oli huomioitu teema, sekä videoista, joita oli heidän mukaansa ollut hauskaa katsella ja kuunnella. Myös videoiden laatu oli arvosteltu hyväksi. Palautteessa kerrottiin pajan olleen lasten mielestä kiva ja parhaiksi rasteiksi lapset olivat nimenneet ainakin kiipeilyn ja tiikerit. Luolarasti oli ollut joidenkin lasten mielestä hieman jännittävä ja trampoliinilla hyppely olisi ollut joidenkin toive. (Diginautti 2019a.)

Oma arvioni pajoista on, että ne vastasivat tavoitettani ja tarkoitusta. TVT on yhdistettävissä liikuntaan testaamalla tavalla ja tulosten perusteella 3–4-vuotias on jo kykenevä oppimaan QR-koodien luvun iPadilla. Lapsilla oli mukavaa mutta pajan kesto venyi liian pitkäksi. Oletin hoitajien arvioivan sopivan keston enkä näin ollen itse keskeyttänyt toimintaa, kun huomasin lasten kiinnostuksen tekemistä kohtaan vähenevän. Minun olisi pitänyt ennalta sopia asiasta. Lisäksi arvioni on, että 3–4-vuotiaiden kanssa on täysin mahdollista käyttää QR-koodeja erilaisissa asiayhteyksissä, niiden käytössä vain mielikuvitus on rajana. Pitämäni pajan kaltaisen toiminnan järjestäminen alusta asti vaatii henkilökunnalta jonkin verran ajankäyttöä, varsinkin, jos tekniikka on vielä vierasta ja aikaa kuluu paljon harjoitteluun. Toisaalta käytettäessä sellaista QR-generaattoria, jonka tuottamat koodit eivät vanhene tietyn ajan kuluessa, on mahdollista käyttää kerran luotuja koodeja aina uudestaan ja uudestaan. Myös lapset voi ottaa mukaan koodien tekemiseen. Lapset olivat innoissaan saadessaan koodeja avatuksi, eikä kukaan menettänyt haluaan tekemiseen, vaikka koodien luku oli välillä haastavaa. Koodeja tulostettaessa on syytä kiinnittää huomiota tulosteen laatuun, sillä päiväkodin iPadit eivät meinanneet avata tulostusjäljeltään hieman haaleaksi jääneitä koodeja.

Lasten älylaitteiden käytöstä puhutaan usein passivoittavana asiana ja huolta kannetaan nimenomaan siitä, kuinka älylaitteiden käytön lisääntyminen on pois leikkiin ja liikkumiseen käytetystä ajasta. Tämän pajan tarkoitus olikin herätellä hoitohenkilökunnan mielikuvitusta TVT-laitteiden yhdistämisestä esimerkiksi osaksi liikuntaa jolloin laitteen käyttö ei ole staattista paikallaan oloa.

### 5.3 Paja 2 – Kirja lasten mielikuvituspaikoista

Tämän pajan tarkoituksena oli yhdistää TVT-laite osaksi lapsen omaa ilmaisua. Pajan aikana luotiin kirjapohja Book Creator -sovelluksella ja kirjaan tehtiin oma aukeama jokaiselle lapselle. Lapset saivat itse valita tekstin ja aukeaman sivujen värin ja lisäksi haastattelin jokaista lasta, samalla kirjaten ylös kirjan sivulle vastaukset odottamaan kolmannessa pajassa tehtäviä videoita. Kysyin lapsilta, mihin he haluaisivat matkustaa, jos he voisivat mennä mihin tahansa todelliseen tai kuvitteelliseen paikkaan, millaista paikassa olisi ja mitä he siellä tekisivät. Lisäksi olin askarrellut pajaa varten lapsille omat kiikarit tyhjästä WC-paperirullista, jotka lapset saivat kirjan teon ohella koristella käytettäväksi kolmannessa pajassa (kuva 4). Vaikka pajassa toteutettu lasten haastattelu ei ollutkaan millään tavalla aineistonkeruuta tieteellistä tutkimusta varten, koin silti mielekkääksi soveltaa kirjan teossa tehtäväperustaista haastattelumenetelmää, koska tiesin tuon ikäisten lasten mahdollisesti ujostelevan vieraan aikuisen tai muiden lasten seurassa. Paja pidettiin kahdelle ryhmälle samaan tapaan kuin ensimmäinenkin ja aikaa ryhmille varattiin tunti kummallekin.



KUVA 4. Lasten askartelema kiikareita

Book Creator on englanninkielinen, melko helppokäyttöinen sovellus ja lisäksi sovellus sisältää ohjeet sen käyttämiseen. Sovelluksen ilmaisversiossa voi luoda yhden kirjan kerrallaan, mutta sovelluksen täysversiossa kirjoja voi luoda rajattomasti. Moni lapsista paineli omatoimisesti sovelluksen valitsimia tekemisen ohella. Se ei varsinaisesti ollut tar-

koitus, koska käytössäni oli muualta lainattu iPad, eikä minulla ollut lupaa antaa sitä kenenkään muun käsiin. Tästä kuitenkin on huomattavissa, että jo 3–4-vuotiaat lapset pystyvät ainakin avustettuna osallistumaan kirjan tekemiseen kyseisellä sovelluksella.

### 5.3.1 Toteutus

Tilana pajassa toimi yhden ryhmän huone, jossa on pöydät ja tuolit ruokailua ja muuta toimintaa varten. Käytin pajojen kuvaamiseen tällä kertaa puhelinta iPadin ollessa käytössä kirjan teossa. Videolta ja tehdystä kirjapohjasta havainnoin myöhemmin sitä, onnistuiko annetun askartelutehtävän tekeminen lapsilta, sekä sitä, osasivatko lapset vastata omaa sivua koskeviin kysymyksiin. Videolle ei tallentunut mitään sellaista, mikä ei olisi käynyt ilmi pajojen jälkeen kirjoittamistani muistiinpanoista ja kirjapohjasta. Kaikki lapset onnistuivat askartelutehtävässä ja vastasivat kysymyksiin itsenäisesti, apukysymysten avulla tai kavereitaan seuraten. Lapset osasivat valita mieleisensä taustan ja tekstin värit omille aukeamilleen sovelluksessa.

### 5.3.2 Tulokset ja arviointi

Omissa muistiinpanoissani totesin lasten pitäneen askartelusta, jossa he kuitenkin tarvitsivat ajoittain apua. Näin ollen toisen aikuisen läsnäolo oli välttämätöntä. Kaikki lapset saivat mieleisensä aukeaman. Osalle lapsista oli helpompaa vastailta kysymyksiin, osa tarvitsi apukysymyksiä ja hieman johdattelua. Jotkut tytöt aikoivat vastata ensin samoin kuin vieruskaveri. Tunnelma säilyi rauhallisena, vaikka toisessa ryhmässä oli kahdeksan lasta, toisessa yhdeksän. Yhden lapsen aukeama tehtiin myöhemmin. Tyttöjen ja poikien vastauksissa oli havaittavissa eroja: tytöt suosivat muun muassa prinsessa-aiheita, kun poikien vastaukset olivat esimerkiksi dinosauruksia, meri ja Fröbelinpalikkasaari.

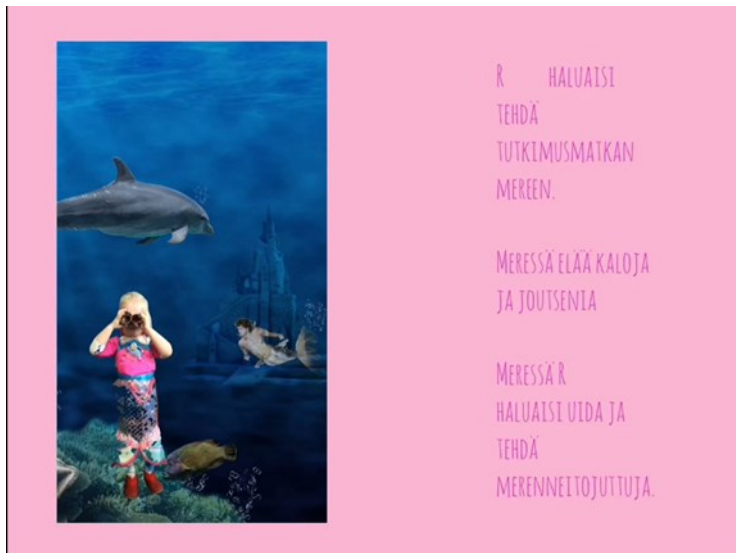
Hoitajat arvioivat yhteisessä palautteessaan askartelun olleen ehkä hieman haastavaa pienimmille lapsille, mutta kun antoi lapsille vapaat kädet kiikareiden koristeluun, oli lopputulos melko upea. Palautteen mukaan lapset tulivat hyvin huomioituiksi ja kuulluiksi yksilöhaastattelussa. Hoitajat kokivat, että lapsia olisi voinut osallistaa enemmän antamalla lasten esimerkiksi itse näpäyttää haluamansa värin iPadin ruudulta. Lisäksi hoitajat

kokivat, että ”digihommat” jäivät aika vähäiseksi tässä pajassa. Hoitajat totesivat palautteessaan, että odotusajalle olisi voinut suunnitella jonkin pelin pelaamista iPadilla. Lapset olivat kuitenkin pitäneet askartelusta ja olleet innoissaan. Jatkuvuus seuraavaan kertaan arvioitiin hyväksi. (Diginautti 2019a.)

Oma arvioni pajoista on, että ne vastasivat tavoitettani ja tarkoitusta. TVT on yhdistettävissä ilmaisuun testaamalla tavalla. Lapsilla oli mukavaa mutta tämän tyyllisen tekemisen hitaus suhteessa lasten isoon ryhmäkokoon venytti pajan kestoa liialti. Lisäksi arvioni on, että 3–4-vuotiaiden kanssa on täysin mahdollista käyttää Book Creator-sovellusta monipuolisesti hyväksi erilaisissa asiayhteyksissä. Tekemäni pajan kaltaisen toiminnan järjestäminen alusta asti ei vaadi henkilökunnalta juurikaan ajankäyttöä, myös lapset voi ottaa mukaan sovelluksen käytön harjoitteluun ja testaamiseen.

#### **5.4 Paja 3 – Videointia**

Tässä pajassa jatkettiin siitä, mihin edellisellä kerralla jäätiin. Pajan tarkoitus oli edelleen yhdistää TVT:n käytön harjoittelu osaksi ilmaisua. Lapsista kuvattiin lyhyet videot iPadin kameralla vihreän kankaan edessä ja kuvanmuokkaussovelluksella tausta vaihdettiin kunkin lapsen toiveiden mukaisesti heidän aiemmassa pajassa valitsemansa matkakohteen näköiseksi (kuva 5). Tätä pajaa varten ostin vihreän kankaan, joka mahdollistaa green screen -tekniikan hyödyntämisen. Lapset saivat päiväkodin puvustosta asuja käyttöönsä ja jokainen sai pukeutua valitsemaansa asuun videointia varten. Myös edellisessä pajassa askarrellut kiikarit olivat monella mukana omalla videolla. Oheistekemisenä annoin lapsille pahvilautasia, joista sai askarrella frisbeen. Käytin videoiden tekoon samaa Video-leap -sovellusta, jota hyödynsin QR-jumpan videoiden tekemisessä.



KUVA 5. Erään tytön aukeama, nimi sensuroitu

#### 5.4.1 Toteutus

Chroma key, myös green screeninä tunnettu menetelmä perustuu värien erotteluun, ja sillä voidaan yhdistää kaksi eri kuvaa toisiinsa. Kohdetta kuvataan yleensä vihreän tai sinisen taustan edessä ja myöhemmin erilaisia ohjelmistoja tai sovelluksia hyödyntäen voidaan yksivärinen tausta vaihtaa toiseksi. Pajaa varten olin kuvannut ja editoinut ufoille tanssivasta henkilöstä mallivideon, esitelläkseni lapsille millaisia videoita tässä pajassa oli tarkoitus tehdä. Videointia varten jaoin lapset taas pareiksi. Toinen sai avustaa minua kuvauksessa samalla, kun toinen esiintyi (kuva 6). Lasten suuri lukumäärä aiheutti sen, että odottelua tuli paljon ja minulle jäi videoiden liittäminen kirjaan myöhempään ajankohtaan.



KUVA 6. Parityöskentelyä videointipajassa

#### **5.4.2 Tulokset ja arviointi**

Aiempien pajojen tapaan hyödynsin pajasta taltioimaani videota analysointia ja pajan onnistumisen arviointia varten. Lisäksi hyödynsin muistiinpanojani ja pajasta kertynyttä kuvamateriaalia. Keskityin videoiden havainnoinnissa siihen, esiintyivätkö lapset kameralle, osallistuivatko lapset parin kuvaamiseen ja osallistuivatko lapset videon editointiin. Pyysin palautteen pajoista myös molemmilta mukana olleilta hoitajilta. Lisäksi videoilta nousi jälleen esiin sellaisia ilmiöitä, joita en ollut etukäteen suunnitellut havainnoivani, mutta jotka toistuessaan oli mielestäni aiheellista kirjata havaintoihin. Havainnoinnin tulokset on esitetty taulukossa 2.

TAULUKKO 2. Havainnointitaulukko, videointi

Ryhmä 1		Esiintyykö lapsi kameralle	Kuvaako lapsi itse paria	Osallistuuko lapsi editointiin	Muut huomiot
Pari 1	Tyttö 1	Kyllä	Kyllä	Kyllä	Tahtoo esiintyä omissa vaatteissaan
Pari 1	Tyttö 2	Kyllä	Kyllä	Kyllä	Editointi tehtiin yhdessä pajan jälkeen
Pari 2	Tyttö 3	Kyllä	Kyllä	Kyllä	
-	Tyttö 4	Ei	Ei	Ei	Lapsi ei tahdo osallistua toimintaan
Pari 2	Tyttö 5	Kyllä	Kyllä	Kyllä	Ilveilee kameralle myöhemmin
Pari 3	Tyttö 6	Kyllä	Kyllä	Kyllä	
Pari 3	Tyttö 7	Kyllä	Kyllä	Kyllä	
Pari 4	Poika 1	Kyllä	Ei	Kyllä	Lapsella ei paria kuvattavaksi, Esiintyy myöhemmin kameralle
Ryhmä 2		Esiintyykö lapsi kameralle	Kuvaako lapsi itse paria	Osallistuuko lapsi editoin- tiin	Muut huomiot
Pari 5	Tyttö 8	Kyllä	Kyllä	Kyllä	
Pari 5	Poika 2	Kyllä	Kyllä	Kyllä	
Pari 6	Tyttö 9	Kyllä	Ei	Kyllä	Ei kuvannut parin takia
Pari 6	Tyttö 10	Ei	Kyllä	Kyllä	Kirjaan saatiin valokuva
Pari 7	Poika 3	Kyllä	Kyllä	Kyllä	Ilveilee kameralle
Pari 7	Tyttö 11	Kyllä	Kyllä	Kyllä	Osoittelee kameraa kynällä keskittyneesti, lopussa käy ilveilemässä kameralle
Pari 8	Poika 4	Kyllä	Kyllä	Kyllä	Ilveilee kameralle kahdessa eri tilanteessa
Pari 8	Poika 5	Kyllä	Kyllä	Kyllä	
Pari 9	Poika 6	Kyllä	Ei	Kyllä	Ei kuvannut, saapui myöhässä

Omissa pajan jälkeen kirjoittamissani muistiinpanoissani ensimmäiseksi nousi esille kiire. Lapsia oli mielestäni samanaikaisesti liian monta ja tällainen työskentely vaatisi pienryhmän. Moni ujusteli kameralle esiintymistä. Yksi lapsi ei halunnut kuvattavaksi ollenkaan. Kuitenkin lapsilla tuntui olevan pääosin mukavaa. Lasten sormet hakeutuivat iPadin näytölle muun muassa taustakuvien valikoinnin aikana. Monet lapset osasivat näemmä jo selata kuvagallerioita.

Hoitajien palautteessa todettiin, että lapset olisivat tarvinneet enemmän ohjeistusta siitä, mitä videolle esiintyessä voi tehdä. Odottelua oli paljon ja pahvilautasen väritystä ja askartelua koettiin irralliseksi muusta sisällöstä. Palautteessa todettiin myös, että odottelujaksolle olisi lapsille voinut tarjota digitaalisia pelejä ja sovelluksia. (Diginautti 2019a.)

Oma arvioni pajoista on, että ne vastasivat tavoitettani ja tarkoitusta. TVT on yhdistettävissä ilmaisuun testaamalla tavalla. Lapsilla oli mukavaa mutta pajan kesto venyi liian pitkäksi suuren ryhmäkoon vuoksi. Kuten edellä mainitsin, en ehtinyt liittää videoita kirjapohjaan pajan aikana, vaan se työ jäi minulle kotiin. Lisäksi arvioni on, että 3–4-vuotiaiden kanssa on täysin mahdollista käyttää green screenin kaltaista tekniikkaa hyödyksi, lapset ymmärsivät toimintaperiaatteen. Pitämäni pajan kaltaisen toiminnan järjestäminen alusta asti vaatii ennakkojärjestelyjä ja ajankäyttöä henkilökunnalta. Videomuokkaussovellukseen tutustuminen on aikaa vievää, mutta toisaalta käytön oppimisen myötä sovelluksesta on varmasti iloa monissa muissakin asiayhteyksissä.

Pajasta olisi saanut enemmän hyötyä irti, jos sovelluksen lataamiseen päiväkodin iPadeille olisi saatu ajoissa lupa. Lupaa sovelluksen asentamiseen haettiin Tampereen kaupungilta helmikuussa ja lopulta kuulin toukokuun lopussa luvan myönnetyn. Jos sovellus olisi ollut ladattuna päiväkodin omille laitteille, olisi pajaan osallistunut hoitaja voinut odottelun lomassa tutustua siihen lasten kanssa. Tässä mittakaavassa toteutettuna pajaan osallistuvien lasten määrä kannattaa mahdollisesti jopa puolittaa, tällöin toimintatuokio pysyy järkevän mittaisena eikä tylsistyttävää odottelua tule. Tällaisenaan paja soveltuu siis paremmin pienryhmätoimintaan. Videomateriaalista tehty ylimääräinen havainto tässäkin pajassa oli, että useat lapset kävivät aikuisten huomaamatta ilmeilemässä pajojen kuvaamiseen tarkoitettulle laitteelle. Omien kasvojen näkeminen ja eri ilmeiden esittäminen kameralle oli havaintojen perusteella lapsille mieluisaa ja kirjoitti naurua.

## 5.5 Paja 4 – Ensi-ilta

Neljännän ja samalla viimeisen pajan tarkoitus oli tuoda näkyväksi kaksi edellistä pajaa ja samalla toimia pienenä palkintona osallistujille. Viimeisessä pajassa katsottiin yhdessä molempien ryhmien kanssa valmis kirja lävitse älytaulua hyödyntäen. Lisäksi tein nopeasti yhden lapsen kanssa videon omalle sivulle. Ostin lapsille popcornia ja mehua ensi-illan kunniaksi. Lapsilta kysyttiin pajan ohessa tuntemuksia pajoista, lasten kommentit on kerätty alle. Yllättäen moni entuudestaan tuntematon lapsi tuli spontaanisti halaamaan minua pajan päätteeksi. Mukana ollut hoitaja totesi halaajien joukossa olleen sellaisiakin lapsia, jotka eivät yleensä ota fyysistä kontaktia päiväkodin aikuisiin. Tästä päättelin, että lapsilla on ollut pajoissa ainakin pääosin mukavaa ja olen voittanut lasten luottamuksen puolelleni.

### 5.5.1 Tulokset ja arviointi

Tämänkin pajan arvioinnin ja analysoinnin pohjana toimivat videotallenne pajasta, omat muistiinpanoni ja hoitajien sähköpostitse toimittama palaute. Ensi-illan lopussa selvitimme diginautin kanssa lasten kokemuksia pajoista kysymysten avulla, alla pajasta kuvatulta videolta poimitut kysymykset ja vastaukset:

*Diginautti: Haluaako joku vielä kommentoida jotain? Et onko nää ollu kivoja mitä me ollaan Katariinan kanssa tehty tai? Tai mitä te muistatte et on ollut vaikka kivoin juttu tai..? Tai mikä on ehkä ollu vähän tylsää onko ollu tai..? Haluaako joku sanoa jotain semmosta?*

Lapsi 1: Tuli spontaanisti halaamaan ja kertoi, että on ollut kivaa.

Lapsi 2: Tuli halaamaan ja kertoi, että on ollut kivaa.

Lapsi 3: *Mullaki on ollu hirveesti kivaa kaikki!*

Lapsi 4: *Ja mulleikki!*

*Minä: Onko ollut kivaa tehdä näitä pajoja mun kanssa?*

Lapset: Yhteistuumaista *joo!* -huutelua

*Minä: Mikä on ollut kivointa, onko joku ollut?*

Lapset: *Tää!*

*Minä: Oliko hauskaa askarrella?*

Lapset: *Joo, (nyökyttelyä) mä haistoin nää popparit.*

Minä: *Oliko hauskaa tehdä niitä videoita?*

Lapset: *Joo, (nyökyttelyä) mä haistoin myös tän mehun.*

Minä: *Oliko hauskaa nyt katsella omat videot?*

Lapset: *Joo, (nyökyttelyä) mää en oo syöny vielä yhtään*

Minä: *Haluaako joku vielä kertoa omasta sivustaan jotain?*

Lapsi 5: *Siellä kotona on myös keittiö*

Lapsi 6: *Siellä oli merenneitoja ja mä näin siellä merenneitolinnan. Ja siellä oli kaikenlaisia merenneitoja, pinkkejäkin*

Lapsi 7: *Siellä on Annakin, ja Olaf*

Omat muistiinpanoni olivat melko lyhyet. Lapset olivat innoissaan popcornesta ja mehusta. Ensi-illan jälkeen monet lapset tulivat halailemaan ja kättelemään minua leikkisästi ravistellen kättä niin kovasti, että meitä nauratti. Lapset jaksoivat hyvin istua omilla paikoillaan koko kirjan lukemisen ajan.

Hoitajien palaute oli myös melko lyhyt. Sitä, että lapset saivat oman ensi-illan, pidettiin hienona. Lapset pitivät tapahtumasta. Palautteessa pohdittiin, olisiko lapsia voinut osallistaa enemmän esimerkiksi niin, että he olisivat itse saaneet käynnistää videonsa. Näin tilaisuus olisi myös kestänyt hieman pidempään. (Diginautti 2019a.)

Oma arvioni tästä pajasta on, että kokemus oli lapsille hyvin mieleinen, ja että tällainen tuokio tarjoanee ammattikasvattajalle hyvät puitteet käydä pedagogisesti merkityksellisiä keskusteluita lasten kanssa esimerkiksi siitä, että kaikki kuvassa näkyvä ei olekaan aina totta. Tässä tapauksessa lapset olivat itse nähneet ja eläneet työn eri vaiheet, eli tätä teemaa olisi voinut peilata olemassa oleviin kokemuksiin. Tekemäni pajan kaltaisen toiminnan järjestäminen ei vie henkilökunnalta juurikaan aikaa, isoin työ on kuitenkin ennalta tehty siinä kohtaa, kun on lasten luoman taiteen ihastelemisen aika. Tässä pajassa lasten runsas lukumäärä ei haitannut lainkaan eikä paja ollut kestoltaan liian pitkä. Tämän pajan kaltaista toimintaa voi päiväkodissa varmasti soveltaa muillakin tavoin, esimerkiksi järjestämällä taidenäyttelyn tai kuvagallerian.

## 6 TYÖKALUPAKKI JA KASVATUSTYÖSSÄ HUOMIOITAVAT TEKIJÄN-OIKEUDET

### 6.1 Työkalupakki

Tässä Villilän päiväkodille tekemässäni koosteessa (liite 1) pyrin esittelemään mahdollisimman yksinkertaisesti ja helppolukuisesti sekä mediapajoissa toteutettuja aktiviteetteja, että toistaiseksi toteuttamattomia, omia ja eri lähteiden innoittamia ehdotuksia 3–4-vuotiaiden lasten kanssa toteutettavaksi. Tarkoitukseni oli rohkaista varhaiskasvattajia käyttämään mielikuvitustaan ja haastaa heidät kehittämään omia ideoita TVT-laitteiden hyödyntämiseen. Kirjasin koosteeseen myös omia havaintojani ja kokemuksiani pitämistäni pajoista, sekä ohjeistin niiden toteutuksen.

Kamerankäyttöharjoituksissa havainnollistetaan ja harjoitellaan kameran käytön perusasioita. Kokemattomien 3–4-vuotiaiden lasten kanssa voidaan harjoitella ensin kamerasovelluksen avaamista ja toimintaa. Tämän jälkeen voidaan harjoitella kameran suuntaamista, vakaana pitämistä ja esimerkiksi kohteen etäisyyden vaikutusta kameran kuvaan. (Palsa, Alajärvi & Spišák 2019, 22.)

Sateenkaari yhdistää värien tunnistamisen harjoittelun TVT-laitteen käyttöön. Lasten kanssa keskustellaan väreistä, jotka he tuntevat. Tämän jälkeen lapset voivat etsiä ja kuvata värejä päiväkodissa tai ulkona. Lasten ottamat kuvat voidaan tämän jälkeen tulostaa, ja niistä voidaan koostaa sateenkaari päiväkodin seinälle. (Palsa ym. 2019, 22.)

Tiedon välittämisessä kuvien kautta tutustutaan päiväkotiin ja sen ympäristöön. Tutkitaan, millaisia symboleita löytyy päiväkodista tai sen läheisyydestä, esim. liikennemerkit, koirakieltomerkit tai arkisia toimintoja kuvaavat kuvat päiväkodin sisätiloissa. Lapset saavat kuvata merkit. Lopuksi katsotaan yhdessä lasten ottamia kuvia ja lapset saavat kertoa mitä symbolit heidän mielestään esittävät. Aikuiset voivat kertoa oikeat vastaukset tarvittaessa sekä ohjata keskustelua halutessaan esimerkiksi merkkien taustoihin. Keskustellaan lapsen ikätaso huomioiden siitä, kuinka kuvilla voi välittää tietoa. Lapset voivat myös itse suunnitella symboleita ryhmän käyttöön tai omia liikennemerkkejä.

Lasten itse piirtämät kuvatkin pitävät usein sisällään tarinan tai ne kuvaavat jotakin. Esimerkiksi älytaululle piirtelyn ohessa voidaan keskustella siitä, mitä he kuvallaan kertovat, mitä kuva esittää ja puhua viestinnästä kuvien välityksellä. Lasten kertomat tarinat voidaan kirjata ylös ja liittää kuvan yhteyteen.

Kamerakynä on pedagoginen malli, jonka tavoite on yksinkertaisten video- tai valokuvaustehtävien avulla muun muassa ohjata oppijan ajattelua, toimintaa ja vuorovaikutusta niin, että tapahtuu oppimista. Kamerakynä-työskentely ei edellytä luku- tai kirjoitustaitoa, siksi se sopii pienillekin lapsille. Kuvaamisen syy-seuraussuhteet ovat havainnollisia, jolloin kuvaaminen tukee lapsen toiminnanohjausta. Kamerakynässä on yleensä kaksi osiota, kuvaus- ja katselutehtävät. Kuvaamisen jälkeen voidaan esim. kysellä lapselta havaintoja otetuista kuvista. (Kiesiläinen 2017, 11–12, 55.)

Lisäksi nostin esiin ajatuksen pelimekaniikan tutkimisesta ilman digitaalitekniikkaa. Pelimekaniikkaa ja siihen liittyviä kokemuksia voidaan tarkastella varhaiskasvatuksen pedagogisin keinoin sen sijaan, että kehitettäisiin digitaalinen peli tai pelattaisiin jo olemassa olevia digitaalisia pelejä. Lasten itse suunnittelema peli voidaan toteuttaa esimerkiksi jumpparatana, jossa haasteet vaikeutuvat kierroksittain. (Mertala 2016, 109.) Pelien ja pelaamisen tuottamien kokemusten ja oman toiminnan ja mielialan välisen yhteyden tunnistamisen ja säätelyn harjoittelu on myös tärkeää. Erilaisten lapselle esitettävien kysymysten kautta voidaan käydä lasten kanssa läpi erilaisia peleihin ja pelaamiseen liittyviä kokemuksia ja tunteita (Mertala 2016, 104). Lasten itseilmaisun kautta voidaan saada tässä yhteydessä sellaista tietoa lasten mediasuhteista, kokemuksista, näkemyksistä, tulkinnoista ja arvoista, joita aikuiset eivät muuten välttämättä tavoita (Mertala 2016, 109).

Viimeisenä huomiona työkaluihin lisäsin muistutuksen ergonomiasta. Koska älylaitteiden käyttö lisääntyy iän karttuessa jo pelkästään koulumaailmassa, on kaikessa tieto- ja viestintäteknologisessa työskentelyssä hyvä muistaa samalla opettaa lapsille ergonomista työskentelyä, jossa huomioidaan laitteiden oikeaoppinen käsittely mm. oikean työskentelyasennon ja silmien rasittumisen kannalta.

### 6.1.1 Palaute työkaluista

Diginautti koosti palautteen useamman henkilökunnan jäsenen antaman palautteen pohjalta. Työkaluosiota pidettiin selkeänä ja hyvänä muistutuksena siitä, mitä pitämissäni pajoissa tehtiin. Esittämiäni ideoita pidettiin hauskoina sekä itselle ja lapsille sopivaksi muokattavina. Osa henkilökunnasta olisi toivonut listaa sovelluksista ja peleistä toiveenaan ilmeisesti saada selville, mitä sovelluksia ja pelejä voisi tutkia ja sen jälkeen pyytää lupaa niiden käyttöön Tampereen kaupungilta. Palautteessa todettiin myös, että peleistä ja pelaamisesta kertova osio on erittäin hyödyllinen varhaiskasvatuksen kannalta varsinkin heille, jotka eivät juurikaan laitteita tai pelejä käytä ja jotka vastustavat digitaalisten pelien pelaamista. Perusteena tähän todettiin, että pelit ovat ja tulevat olemaan osa lasten elämää ja meidän kulttuuriammekin nykypäivänä. (Diginautti 2019c.)

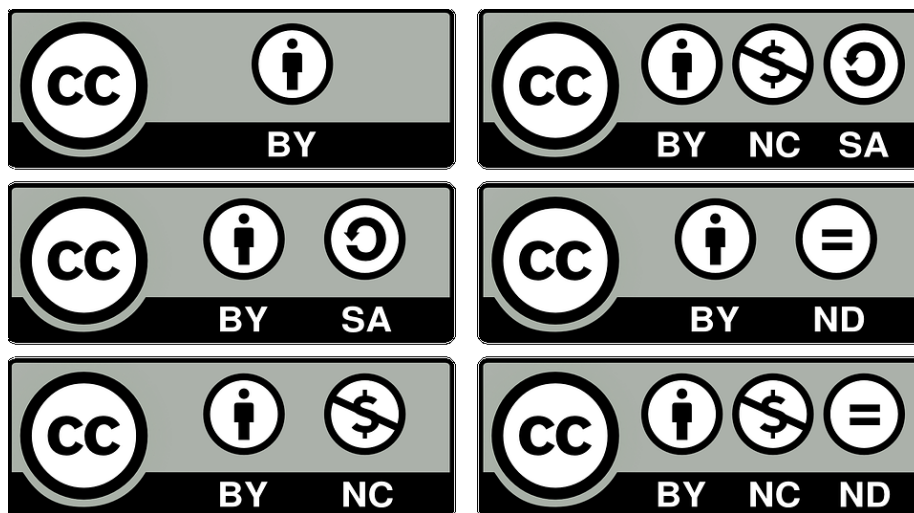
## 6.2 Tekijänoikeudet

Opinnäytetyön kirjoittamisen aikana varhaiskasvatus otettiin mukaan opetushallituksen maksamien lupien piiriin. Aiemmin Kopioston kopiointilupa koski vain esi- ja perusopetusta. Tämä helpottaa ja selkeyttää varhaiskasvatuksen työntekijöiden arkea, kunhan lupien sisältö tulee tutuksi. Osana opinnäytetyötä päiväkotia pyysi minua tuottamaan selkeän ohjeistuksen varhaiskasvatusta koskevista tekijänoikeudellisista asioista (liite 2).

Kopiointilupa mahdollistaa varhaiskasvattajille ja päiväkodin henkilökunnalle kopioiden valmistamisen painetuista julkaisuista tai internetistä löytyvien vapaasti saatavilla olevista aineistoista valokopiona, skannaamalla, tallentamalla ja tulostamalla. Ohjeessa rajasin, mitä luvalla saa kopioida, miten kopioita saa käyttää, ja mitä kopiointilupa ei koske. (Varhaiskasvatus n.d.) Lisäksi Kopioston julkaisema taulukko kopiointiluvan opetusryhmä- ja lukukausikohtaisista rajoituksista liitettiin osaksi ohjetta (Kuinka paljon saa kopioida... n.d.).

Opetushallituksen Kopiostolta, lähettäjäyhtiöiltä ja elokuvatuottajia edustavalta Audiovisual Producers Finland (APFI):lta hankkimalla luvalla päiväkodin henkilökunta saa tallentaa ja esittää erinäisiä TV- ja radio-ohjelmia varhaiskasvatuksessa (Tv-ohjelmien käyttö opetuksessa n.d.). Rajasin ohjeessa, mitä luvalla saa tallentaa tai esittää, mitkä tallennustavat ovat sallittuja ja miten pitkäksi aikaa, sekä mitä lupa ei koske.

Nämä luvat eivät koske musiikkitalenteita, ja niiden käyttöön on haettava erillinen maksullinen lupa esimerkiksi Teoston ja Gramexin yhteisestä musiikkiluvat.fi -palvelusta. Luvan hinta määräytyy mm. käyttötarkoituksen, käyttöajan ja ryhmän koon mukaan. (Musiikki oppilaitoksessa n.d.) Kopioston luvat eivät koske mm. Creative Commons -lisenssillä jaettuja aineistoja. Creative Commons –lisenssi (CC) ei poista tekijänoikeuksia vaan toimii niiden rinnalla. CC-lisenssit ovat kansainvälisesti jo laajasti käytössä. CC-lisenssillä jaettujen aineistojen käytössä tulee noudattaa niiden omia käyttöehtoja. (Varhaiskasvatus n.d.) Ohjeessa selostin lyhyesti eri CC-lisenssien merkitykset ja käyttöehdot. Kuvassa 7 on esitetty CC-lisenssien symbolit ja niiden tunnuksot.



KUVA 7. CC-lisenssien symbolit (Progressor / Pixabay / CC0)

Lisäsin ohjeeseen myös neuvoja siitä, miten yleisimmissä palveluissa, kuten Google ja YouTube, on mahdollista suodattaa hakutuloksista CC-lisenssillä jaetut aineistot. Esimerkiksi Googlen kuvahaussa on mahdollista suodattaa hakutulokset eri käyttöoikeuksien mukaan. Kokosin ohjeeseen myös listan verkosta löytyvistä ilmaisista kuvapankeista, jotka eivät vaadi käyttäjältä rekisteröitymistä. Päiväkotiympäristössä väritetään paljon kuvia, joten lisäsin esimerkkejä ja linkkejä vapaasti käytettävistä ja tulostettavista värityskirjoista. Päiväkodille toimitettu ohje tekijänoikeuksista on kokonaisuudessaan liitteessä 1.

### 6.2.1 Palaute ohjeesta

Saamani palaute tästä osiosta oli, että ohje on kaiken kaikkiaan selkeä ja tarpeeksi yksinkertainen päiväkodin käyttöön, ja se vastasi toiveita. Palautteessa esitettiin joitakin tarkentavia kysymyksiä esimerkiksi YouTubeen liittyen. (Diginautti 2019b.) Näiden kysymysten osalta pyrin antamaan lisätietoa sähköpostitse ja lisäksi muokkasin opasta entistä yksityiskohtaisemmaksi näiltä osin.

## 7 POHDINTA

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli kehittää työkalupakki tieto- ja viestintäteknologian käytön harjoittelun 3–4-vuotiaiden lasten kanssa varhaiskasvatuksessa (liite 1), sekä laatia opas varhaiskasvatuksessa huomioitavista tekijänoikeuksista (liite 2). Kaikkia päiväkodille toimitetun ”työkalupakin” työkaluja ei käytännössä testattu, mutta se ei ollut tarkoituskaan. Tavoitteeni oli kehittää keinoja hyödyntää tieto- ja viestintäteknologiaa osana muuta toimintaa niin, että itse laite ei kuitenkaan ole tekemisen keskiössä siten, kuin esimerkiksi digitaalisia pelejä pelattaessa. Pitämissäni pajoissa yhdistettiin iPad liikuntaan ja lasten omaan ilmaisuun.

Opinnäytetyön tuloksena syntyi edellä mainitsemani työkalupakki (liite 1) sekä opas tekijänoikeuksista (liite 2). Lisäksi päiväkodille jäi pajoista QR-koodeja, sekä lasten kanssa tehty digitaalinen kirja myöhemmin hyödynnettäväksi. Pajoissa testattiin kehittelemiäni työkaluja käytännössä, ja tuloksena saatiin pääosin onnistunut kokonaisuus, jonka sisältöä päiväkodin henkilökunta pystyy halutessaan soveltamaan monenlaisiin tarkoituksiin.

Suunniteltaessa mediakasvatuksellista projektia varhaiskasvatuksikäisille lapsille, varhaiskasvatussuunnitelman perusteet määrittelevät paljon huomioon otettavia asioita. Opinnäytetyöprojektin tarkoitus ei kuitenkaan ollut liittyä jokaiseen varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa esitettyyn osaamisen ja oppimisen alueeseen. Koska en ole kasvatustieteiden ammattilainen, täytyi minun lähestyä aihetta siitä kulmasta, että mitä apua minä media-alan osaajana voisin tarjota pedagogisen alan asiantuntijoille, eli lastentarhanopettajille ja lastenhoitajille. Tämän näkökulman, sekä diginautin kanssa käytyjen keskustelujen kautta päädyin rajaamaan aiheeni koskemaan nimenomaan tieto- ja viestintäteknologian käyttöä 3–4-vuotiaiden lasten kanssa, sekä varhaiskasvatusta koskeviin tekijänoikeuksiin.

Saamani palautteen perusteella, tekemäni opas tekijänoikeuksista oli sellainen kuin päiväkodista oli toivottu. Pajoissa saatiin toteutettua se, mitä oli etukäteen suunniteltu. Lapset antoivat ikätasoisensa mukaisesti palautetta, ja palaute oli positiivista. Pienten lasten haastattelu on toki aina haastavaa, kun verbaliset taidot eivät ole vielä täysin kehittyneet. Toisaalta ujostelu ja se, että lapsi saattaa haluta olla kysyjälle mieliksi, saattaa vaikuttaa vastauksiin.

Osa toisen ryhmän lapsista oli ennalta jo hieman tuttuja ja yksi pajoihin osallistuneista lapsista oli tuohon aikaan neljävuotias tyttäreni. Tässä asetelmassa tuntui näyttäytyvän tuttuuden ja ns. vieraskoreuden vaikutus työskentelyyn. Tutumman ryhmän kanssa lapset olivat villimpiä, toisaalta avoimempia, mutta myös esiintyivät jonkin verran, mikä kävi ilmi muun muassa puolittotisena uhmana minua kohtaan joissain tilanteissa. Vieraiden lasten kanssa kohtasin enemmän ujostelua ja lasten luottamuksen voittaminen pajojen edetessä alkoi näkyä lisääntyneenä rohkeutena ja puheliaisuutena. Näin pienellä otannalla en voi tehdä yleistyksiä siitä, onko lasten tuntemisella tai vieraudella merkitystä toimintatuokioiden sujuvuuden kannalta. Pohdin, sattuiko kohdalleni nyt vain sellainen tilanne, missä toinen ryhmistä oli luontaisesti rauhallisempi, kuin toinen, ja mikä vaikutus ryhmien ohjaajilla suhteessa lapsiin oli. Viimeisen pajan jälkeen minua riensivät halaamaan nimenomaan vieraat lapset, ja henkilökunnan mukaan joukossa oli useampi sellainen lapsi, joka ei yleensä ota fyysistä kontaktia päiväkodin henkilökuntaan. Tästä päättelin, että lapsilla oli mukavaa ja toisaalta turvallinen olo pajoissa.

Haasteita pajojen toteuttamiselle asetti lasten melko suuri määrä. Tämä johti erityisesti kahdessa pajassa siihen, että odottelua tuli väijäämättä toivottua enemmän. Lisäksi näissä pajoissa tuli aikaraja vastaan, vaikka tekemiseen oli molemmille ryhmille varattu tunti. On myös huomattava, että pajojen pitäminen oli minullekin uusi asia, ja tietynlaisen rutiinin puute vaikutti sujuvuuteen. Vaikka hyväksyin jokaisen pajan ennalta ja esitin, miten olin suunnitellut vetäväni ne läpi, jäi palautteesta osittain sellainen tunne, että ajatukset eivät olleet kuitenkaan henkilökunnan kanssa täysin kohdanneet. Palautteessa mainittiin, että olisi toivottu enemmän vinkkejä sovelluksista ynnä muista mediankäyttöön liittyvistä asioista pienten lasten kanssa toteutettavaksi, ja odotteluaikana lapset olisivat askartelun sijaan voineet pelata. En kuitenkaan halunnut tarjota lapsille pelejä, vaan esitellä muita tapoja hyödyntää tieto- ja viestintäteknologiaa, tässä tapauksessa iPadia. En tiedä, oliko sillä merkitystä lopputuloksen kannalta, että päiväkotia ei resursoinut opinnäytetyöni toiminnalliseen osaan yhtäkään lastentarhanopettajaa, vaan yhteistyöni tapahtui kahden lastenhoitajan kanssa, joista toinen on päiväkodin diginautti.

Opinnäytetyö oli työelämälähtöinen, ei tieteellinen tutkimus. Analyysit pajoista perustuvat havaintoihin pajoissa, pajoista kuvaamieni videoiden ja kuvamateriaalin havainnointiin sekä hoitajilta saamaani palautteeseen. Havainnointia tapahtui pajoissa tekemisen ohella, jolloin niiden kirjoittaminen ei ollut samalla hetkellä mahdollista. Pajojen jälkeen

tekemäni muistiinpanot perustuvat siis muistikuviin. Pajojen havaintojen kirjaaminen reaaliajassa olisi ollut mahdollista, jos pajojen toteutukseen olisi osallistunut lisäksi esimerkiksi toinen opiskelija tehtävänänsä tehdä muistiinpanoja ja täyttää mahdollista havainnointitaulukkoa. Toisaalta olisin voinut tehdä pajoihin osallistuneille hoitajille jonkinlaisen havainnointikaavakkeen, johon he olisivat mahdollisesti ehtineet pajojen aikana kirjaamaan jotakin ylös. Kuitenkin kaksi aikuista ovat liki kymmenen 3–4-vuotiaan lapsen kanssa melko varattuja lasten tarpeiden ja avustamisen kanssa.

Vanhempien, esimerkiksi kouluikäisten lasten kanssa olisi voitu hyödyntää haastattelua havainnoinnin tukena esimerkiksi niin, että lapset olisivat vastanneet lomakkeeseen ennalta määriteltäviin kysymyksiin jokaisen pajan osalta jälkepäin. Kuitenkin osallistuneiden lasten nuoren iän takia ei lomakemuotoista kokemusten keruuta voida järkevästi suorittaa. Lasten yksilöhaastattelu jokaisen pajan jälkeen ei ollut käytössä olevien resursien myötä myöskään mahdollista. Ensimmäinen paja sattui ajallisesti huonoon hetkeen. Ihmettelin aamulla päiväkotiin saapuessani tavallisesta poikkeavaa ilmapiiriä, ja pajojen jälkeen kuulin suru-uutisen erään itsellenikin tutun henkilökunnan jäsenen äkillisestä menehtymisestä. Tämä suru-uutinen on mielestäni voinut vaikuttaa omiin havaintoihini tilanteesta jälkikäteen.

Opinnäytetyöni tuloksena syntyneitä opasta tekijänoikeuksista ja työkalupakkia voidaan hyödyntää joko sellaisenaan tai soveltaen. Työkalut ovat lisäksi käyttökelpoisia myös vanhempien lasten kanssa. Pajoissa näin lähietäisyydeltä lasten rohkeuden tarttua erilaisiin sovelluksiin, vaikka aiempaa osaamista niistä ei ainakaan päiväkodin tarjoamana kyseisillä lapsilla ollut. Lasten kyky ymmärtää sovelluksissa esiintyviä symboleja varsinaisen lukutaidon puuttumisesta huolimatta yllätti minut. Lisäksi lapsilta puuttui sellainen epävarmuus ja pelko laitetta kohtaan, mitä ainakin minä koen, kun jokin ennestään tuntematon laite tai sovellus pitää ottaa käyttöön.

Mediakasvatus on aiheena laaja, sateenvarjoon rinnastettava kokonaisuus, jonka alle mahtuu monia eri näkökulmia ja osaamisen alueita. Vaikka aiheesta on kirjoitettu lukuisia opinnäytetöitä ja oppaita, on uusia näkökulmia aiheeseen edelleen tarjolla lähes rajattomasti. Käsitteen laaja-alaisuus on sekä uhka että mahdollisuus. Oman kokemukseni myötä totesin erittäin haastavaksi erottaa kaikesta tarjolla olevasta teoria-aineistosta juuri se oman opinnäytetyön kannalta merkityksellinen. Aiheen kannalta merkityksellistä ja

mielenkiintoista aineistoa on tarjolla enemmän, kuin yksi ihminen tämän työn laajuudessa pystyy lukemaan tai analysoimaan.

Yhteistyöpäiväkodin diginautti piti yhtenä suurimmista haasteista henkilökunnan eritasoisen osaamisen teknologian käytössä ja tämän ongelman tiimoilta löytyy myös jatkokehitykselle sijaa. Ongelmaa voisi jatkossa ratkoa suunnittelemalla henkilökunnalle suunnattuja työpajoja, joissa harjoiteltaisiin päiväkodista löytyvien TVT-laitteiden käyttöä alusta alkaen. Toisaalta monilla lapsilla on uusimman mediabarometrinkin mukaan jo kokemusta esimerkiksi kosketusnäytöllisistä laitteista. Olisi varmasti hedelmällistä tutkia myös lasten ja varhaiskasvattajien yhteisen oppimisen potentiaalia. Voisivatko kasvattajat oppia lapsilta esimerkiksi tablettitietokoneen fyysisistä ominaisuuksista jotakin samalla, kun kasvatettava oppii jotakin medialukutaidon kehittymisen kannalta merkittävää? Toinen keskeinen jatkokehityksaihe on tietyn varhaiskasvatusyksikön mediakasvatuskulttuurin yksityiskohtainen kartoittaminen ja yhtenäistäminen. Tämän vakiintuneiden käytänteiden puutteen todettiin olevan toinen suurimmista ongelmista yhteistyöpäiväkotinkin suunnalta. Jatkokehityksen mahdollisuuksia toisi lisäksi eri tutkintolinjojen väliset yhteistyöhankkeet tai opinnäytetyöt. Esimerkiksi sosionomiopiskelijoiden ja medianomiopiskelijoiden yhteistyönä voisi syntyä jonkin tietyn ikäryhmän tai päiväkotiryhmän monipuolinen mediakasvatussuunnitelma.

## LÄHTEET

### Internet-lähteet:

3–4-vuotiaan liikunnallinen kehitys. 2019. Mannerheimin lastensuojeluliitto. Luettu 12.12.2019. <https://www.mll.fi/vanhemmille/lapsen-kasvu-ja-kehitys/3-4-v/3-4-vuotiaan-liikunnallinen-kehitys/>

3–4-vuotiaan sosiaalinen kehitys. 2017. Mannerheimin lastensuojeluliitto. Luettu 12.12.2019. <https://www.mll.fi/vanhemmille/lapsen-kasvu-ja-kehitys/3-4-v/3-4-vuotiaan-sosiaalinen-kehitys/>

3–4-vuotias ja median käyttö. 2019. Mannerheimin lastensuojeluliitto. Luettu 12.12.2019. <https://www.mll.fi/vanhemmille/lapsen-kasvu-ja-kehitys/3-4-v/3-4-vuotias-ja-median-kaytto/>

4–5-vuotiaan liikunnallinen kehitys. 2019. Mannerheimin lastensuojeluliitto. Luettu 12.12.2019. <https://www.mll.fi/vanhemmille/lapsen-kasvu-ja-kehitys/4-5-v/4-5-vuotiaan-liikunnallinen-kehitys/>

4–5-vuotiaan persoonallisuuden kehitys. 2019. Mannerheimin lastensuojeluliitto. Luettu 12.12.2019. <https://www.mll.fi/vanhemmille/lapsen-kasvu-ja-kehitys/4-5-v/4-5-vuotiaan-persoonallisuuden-kehitys/>

4–5-vuotiaan sosiaalinen kehitys. 2017. Mannerheimin lastensuojeluliitto. Luettu 12.12.2019. <https://www.mll.fi/vanhemmille/lapsen-kasvu-ja-kehitys/4-5-v/4-5-vuotiaan-sosiaalinen-kehitys/>

4–5-vuotiaan älyllinen kehitys. 2017. Mannerheimin lastensuojeluliitto. Luettu 12.12.2019. <https://www.mll.fi/vanhemmille/lapsen-kasvu-ja-kehitys/4-5-v/4-5-vuotiaan-alyllinen-kehitys/>

Creative Commons Lisenssit Kuvakkeet. N.d. Progressor. Pixabay. Luettu 21.8.2019. <https://pixabay.com/fi/vectors/creative-commons-lisenssit-kuvakkeet-783531/>

Huhtanen, E. 2016. Lasten mediamaailma pähkinänkuoressa. Mediakasvatusseuran julkaisuja 5/2016. Mediakasvatusseura. Luettu 12.12.2019. <https://mediakasvatus.fi/wp-content/uploads/2018/06/Lasten-mediamaailma-pahkinankuoressa-1.pdf>

Kiesiläinen, I. 2017. Kamerakynän pedagogiikka. Opettajan käsikirja. Luettu 12.12.2019. [http://www.kamerakyna.fi/kamerakynan\\_pedagogiikka\\_-\\_opettajan\\_kasikirja\\_%282017%29\\_web.pdf](http://www.kamerakyna.fi/kamerakynan_pedagogiikka_-_opettajan_kasikirja_%282017%29_web.pdf)

Kuinka paljon saan kopioida varhaiskasvatuksessa. N.d. Kopiosto. Luettu 12.12.2019. <https://www.kopiosto.fi/kopiosto/teosten-kayttajille/julkaisujen-ja-teosten-kopiointi/varhaiskasvatus/kuinka-paljon-saan-kopioida-varhaiskasvatuksessa/>

Lapsen kasvu ja kehitys. 2019. Mannerheimin lastensuojeluliitto. Luettu 12.12.2019. <https://www.mll.fi/vanhemmille/lapsen-kasvu-ja-kehitys/>

- Mediakasvatus. 2019. Mannerheimin lastensuojeluliitto. Luettu 9.8.2019. <https://www.mll.fi/ammattilaisille/kouluille-ja-oppilaitoksille/mediakasvatus/>
- Mediakasvatus. N.d. Mediakasvatusseura. Luettu 12.12.2019. <https://mediakasvatus.fi/mediakasvatus/>
- Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa. 2008. Stakes, Opetushallituksen mediamuffinssi-hanke. Luettu 10.12.2019. [https://thl.fi/documents/732587/741077/mediakasvatus\\_varhaiskasvatuksessa.pdf](https://thl.fi/documents/732587/741077/mediakasvatus_varhaiskasvatuksessa.pdf)
- Musiikki oppilaitoksessa. N.d. Musiikkiluvat.fi. Luettu 10.12.2019. <https://kauppa.musiikkiluvat.fi/fi/new-licence/oppilaitokset>
- Määräykset ja ohjeet 2014:96. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014. Opetushallitus. Luettu 27.11.2019. [https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/perusopetuksen\\_opetussuunnitelman\\_perusteet\\_2014.pdf](https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/perusopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf)
- Määräykset ja ohjeet 2016:17. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016. Opetushallitus. Luettu 29.11.2019. [https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/varhaiskasvatussuunnitelman\\_perusteet.pdf](https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/varhaiskasvatussuunnitelman_perusteet.pdf)
- Määräykset ja ohjeet 2018:3a. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2018. Opetushallitus. Luettu 6.9.2018. [https://www.oph.fi/download/179349\\_varhaiskasvatussuunnitelman\\_perusteet\\_2016.pdf](https://www.oph.fi/download/179349_varhaiskasvatussuunnitelman_perusteet_2016.pdf)
- Opetushallitus. N.d. Perusopetuksen opetussuunnitelmien perusteet. Luettu 27.11.2019. <https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/perusopetuksen-opetussuunnitelmien-perusteet>
- Palsa, L., Alajärvi, J. & Spišák, S. 2019. Mediataitokoulu. Luettu 12.12.2019. <https://www.mediataitokoulu.fi/mielenkuvittajat.pdf>
- Salomaa, S. 2016. Mediakasvatustietoisuuden jäsentäminen varhaiskasvatuksessa. Varhaiskasvatuksen Tiedelehti Vol. 5 No. 1 2016, 136–161. Luettu 15.3.2019. <https://jecer.org/fi/wp-content/uploads/2016/06/Salomaa-issue5-1.pdf>
- Tampereen kaupungin Varhaiskasvatussuunnitelma. Tampereen kaupunki, 2017. Luettu 6.9.2018. [https://www.tampere.fi/tiedostot/t/D4Vtwmf8d/Tampereen\\_varhaiskasvatussuunnitelma\\_2017.pdf](https://www.tampere.fi/tiedostot/t/D4Vtwmf8d/Tampereen_varhaiskasvatussuunnitelma_2017.pdf)
- Tv-ohjelmien käyttö opetuksessa. N.d. Kopiosto. Luettu 12.12.2019. <https://www.kopiosto.fi/kopiosto/teosten-kayttajille/televisio-ja-radio-ohjelmat-opetuksessa/>
- Varhaiskasvatus. N.d. Kopiosto. Luettu 20.8.2019. <https://www.kopiosto.fi/kopiosto/teosten-kayttajille/julkaisujen-ja-teosten-kopiointi/varhaiskasvatus/>
- Vilka, H. N.d. Tutki ja havainnoi. Luettu 16.10.2019. <http://hanna.vilka.fi/wp-content/uploads/2014/02/Tutki-ja-havainnoi.pdf>

Painetut teokset:

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2009. 15., uudistettu painos. Tutki ja kirjoita. Hämeenlinna: Kariston kirjapaino Oy

Mertala, P. 2016. Yksisarvinen sateenkaaripuistossa – huomioita digitaalisista peleistä varhaisvuosien mediakasvatuksessa. Teoksessa Mulari, H. (toim.) Solmukohtia. Näkökulmia lasten mediakulttuurien tutkimusmenetelmiin ja mediakasvatukseen. Helsinki: Paino Unigrafia, 103–109.

Suoninen, A. 2014. Lasten mediabarometri 2013: 0–8-vuotiaiden mediankäyttö ja sen muutokset vuodesta 2010. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura.

Valkonen, S. 2016. Lapset oman mediakulttuurinsa kuvaajina haastattelututkimuksessa. Teoksessa Mulari, H. (toim.) Solmukohtia. Näkökulmia lasten mediakulttuurien tutkimusmenetelmiin ja mediakasvatukseen. Helsinki: Paino Unigrafia, 55–78

Sähköpostiviestit ja keskustelut:

Diginautti. 2018. Keskustelu 13.9.2018. Tampere. Villilän päiväkot.

Diginautti. 2019a. Lyhyt palaute ryhmistä. Sähköpostiviesti. Luettu 3.5.2019. Tulostettu 16.2.2020.

Diginautti. 2019b. Tekijänoikeudet\_varhaiskasvatuksessa\_KR (002).docx. Sähköpostiviesti. Luettu 17.9.2019. Tulostettu 16.2.2020.

Diginautti. 2019c. VS: Työkalut. Sähköpostiviesti. Luettu 20.12.2019. Tulostettu 16.2.2020.

## LIITTEET

Liite 1. Työkalupakki tieto- ja viestintäteknologian käytön harjoitteluun 3-4-vuotiaiden kanssa

1 (7)

### **Työkalupakki tieto- ja viestintäteknologian käytön harjoitteluun 3-4-vuotiaiden kanssa**

Työkalujen kehittäjänä osana opinnäytetyötäni olen keväällä 2019 käynyt testaamassa pajamuotoisesti erilaisia tapoja hyödyntää tieto- ja viestintäteknologiaa (TVT) päiväkodissanne 3-4-vuotiaiden lasten kanssa. Pajakoikeiluissa hyödynnettiin sellaisia välineitä ja sovelluksia, joita päiväkodilla on käytettävissä. Lisäksi pajoista jäi päiväkodin käyttöön QR-koodeja. Alle on koottu jo testattujen vinkkien lisäksi muutamia muita ideoita hyödynnettäväksi 3-4-vuotiaiden mediakasvatuksessa.

**Pajoissa tehtyä:**

**QR-koodit, jumppa:**

Kehittämäni QR-jumppa sisältää 10 viidakkoteemaista rastia. Pajan testaaminen osoitti, että 3-4-vuotiaat lapset ovat kykeneviä oppimaan QR-koodien käytön iPadin omaa kamerasovellusta käyttäen. Kamerasovelluksen käyttö on turvallisempaa verrattuna QR-koodien lukuun erikseen tarkoitettuihin sovelluksiin, sillä se ei sisällä klikattavia mainoksia tai linkkejä internettiin. QR-koodeja tulostettaessa hyvä tulostusjälki on tärkeää, muuten koodien luku ei todennäköisesti ole sujuvaa.

Koodien takaa avautuvat videot tein kokonaisuudessaan käyttäen Videoleap nimistä sovellusta, joka on ladattavissa maksutta Applen App Storesta. Aluksi sovellukseen tutustumiseen menee hieman aikaa, mutta kun toimintaidean ymmärtää, on sovellus mielestäni helppokäyttöinen ja se taipuu monenlaiseen tekemiseen. Pidän sovellusta hyvänä siksi että se mahdollistaa itse kuvattujen kuvien ja videoiden lisäksi ilmaisten, vapaasti käytettävien kuvien haun ja käytön suoraan sovelluksen sisällä Pixabay-palvelusta. Pixabayn valikoimista löytyy englanninkielisillä hakusanoilla monipuolisesti kuvia ja videoita erilaisista aiheista. Lisäksi sovelluksessa saa tehtyä sanelut helposti suoraan työpöydälle ja kuvan tai videon pituus on helppoa säätää samaan mittaan ääniraidan kanssa. Valmis video on helppoa siirtää iPadin galleriaan jatkokäyttöä varten. Sovelluksella on mahdollista pitää useita projekteja samanaikaisesti tallennettuna, jolloin niihin on helppoa palata myöhemmin ja tarvittaessa jatkaa muokkaamista.

Netistä löytyy lukuisia QR-generaattoreita, joiden avulla on yksinkertaista luoda koodeja haluamistaan sisällöistä. QR-koodit vaativat toimiakseen nettiosoitteen johon koodi lukijan ohjaa. Koodeja varten kannattaa luoda esimerkiksi oma Google Drive-tunnus, jolloin mahdollisesti itse tehty sisältö pysyy suojattuna mutta kuitenkin nettiosoitteen takana.

(jatkuu)

## **Digitaalinen kirja:**

Kaksi pitämääni pajaa keskittyi digitaalisen kirjan tekemiseen lasten kanssa heidän mielikuvituspaikkoihinsa matkustamisesta. Kaikille lapsille luotiin mieluinen aukeama ja aukeaman toiselle sivulle liitettiin video, jossa lapsi esiintyi haluamassaan asussa mielikuvitusmaailmassaan.

Moni lapsista tökki omatoimisesti sovelluksen valitsimia tekemisen ohella, vaikka se ei varsinaisesti ollut tarkoitus. Tästä kuitenkin on huomattavissa, että jo 3-4-vuotiaat lapset pystyvät ainakin avustettuna osallistumaan kirjan tekemiseen kyseisellä sovelluksella.

Book Creator on englanninkielinen, melko helppokäyttöinen sovellus ja lisäksi sovellus sisältää ohjeet sen käyttämiseen. Kirjan sivuille voi esimerkiksi lisätä kuvia, videoita ja äänittää omia ääniä. Sovelluksen ilmaisversiossa voi luoda yhden kirjan kerrallaan, mutta sovelluksen täysversiossa kirjoja voi luoda rajattomasti. Digitaalista kirjaa pystyy varmasti soveltamaan lukuisin erilaisin keinoin päiväkodin arjessa.

## **Green screen:**

Green screen -tekniikka on nykypäivänä käytössä laajalti esimerkiksi elokuvissa, säätiedotuksissa, mainoksissa ja painetussa mediassa. Green screen työskentelyn periaatteena on käyttää kuvan tai videon taustana yksiväristä, usein vihreää taustaa. Erilaisilla ohjelmistoilla ja sovelluksilla tämä tausta voidaan vaihtaa halutun laiseksi, vaikkapa pajassa suosiossa olleeseen prinsessalinnan.

Digitaaliseen kirjaan liitetty video kuvattiin green screen tekniikkaa hyödyntäen. Käytössä oli suuri vihreä kangas, jonka edessä lapset kuvattiin iPadilla. Videoiden muokkaamiseen käytin samaa Videoleap-sovellusta, jonka avulla loin myös QR-jumppaan tarvittavat videot. Sovelluksesta löytyy tällaista työskentelyä varten Chroma niminen työkalu, joka tulee esille alareunan valikkoon silloin kun video, jonka tausta halutaan vaihtaa, aktivoidaan napauttamalla. Myös iMovie -sovelluksessa on nykyään Green screen ominaisuus ja netistä löytyy ohjeet sen käyttämiseen.

Green screen -tekniikkaa voi hyödyntää lukemattomilla muillakin tavoilla, vain mielikuvitus on tässäkin rajana!

**Muita ideoita:****Kamerankäyttöharjoitukset:**

Pienempien kanssa voidaan aloittaa siitä, että harjoitellaan kamerasovelluksen aukaisua edeten kameran suuntaamiseen, vakaana pitoon ja sen tutkimiseen, miten lähemmäs ja kauemmas liikkuminen suhteessa kuvattavaan kohteeseen vaikuttaa kuvaan (Palsa, Alajärvi & Spišák 2019, 22).

**Sateenkaari:**

Tutustutaan väreihin. Keskustellaan lasten kanssa siitä, mitä värejä lapset jo tuntevat ja lempiväreistä. Etsitään päiväkodin tiloista tai ulkoa erilaisia värejä ja annetaan lasten kuvata ne. Kuvat voidaan esimerkiksi tulostaa ja koota niistä sateenkaari päiväkodin seinälle. (Palsa, Alajärvi & Spišák 2019, 22)

**Tiedon välittäminen kuvien kautta:**

Tutustutaan päiväkotiin ja sen ympäristöön: tutkitaan, millaisia symboleita löytyy päiväkodista tai sen läheisyydestä, esim. liikennemerkkit, koirakieltomerkit taikka arkisia toimintoja kuvaavat kuvat päiväkodin sisätiloissa. Lapset saavat kuvata merkit. Lopuksi katsotaan lasten ottamia kuvia ja lapset saavat kertoa mitä symbolit heidän mielestään esittää, aikuiset voivat kertoa oikeat vastaukset tarvittaessa sekä ohjata keskustelua halutessaan esimerkiksi merkkien taustoihin. Keskustellaan lapsen ikätaso huomioiden siitä, kuinka kuvilla voi välittää tietoa. Lapset voivat myös itse suunnitella symboleita ryhmän käyttöön tai omia liikennemerkkejä.

Lasten itse piirtämät kuvatkin pitävät usein sisällään tarinan tai ne kuvaavat jotain, esimerkiksi yksisarvisen syntymäpäiväkakkua. Esimerkiksi älytaululle piirtelyn ohessa voi lasten kanssa hyvin keskustella siitä, mitä he kuvallaan kertovat, mitä kuva esittää ja ottaa puheeksi mediakasvatuksellisesta aspektista juurikin viestinnän kuvien välityksellä. Lasten kertomat tarinat voi kirjata ylös ja liittää kuvan yhteyteen, näistä saa tulostettuna kivaa täytettä vaikka päiväkodin seinälle.

### **Kamerakynä:**

Kamerakynä on hauska ja helppo tapa käyttää videokuvaamista monipuolisesti oppimisen apuna. Videoita tai kuvia ei ole tarkoitus muokata eikä välttämättä edes siirtää pois käytetyltä laitteelta, vaan kuvaamisen tarkoitus on tuottaa pieniä havaintoja, muistiinpanoja ja viestejä viimeistelyjen tuotosten sijaan. Kamerakynä on pedagoginen malli, jonka tavoite on yksinkertaisten video- tai valokuvaustehtävien avulla muun muassa ohjata oppijan ajattelua, toimintaa ja vuorovaikutusta niin, että tapahtuu oppimista. Kamerakynä-työskentely ei edellytä luku- tai kirjoitustaitoa, siksi se sopii pienillekin lapsille. Kuvaamisen syy-seuraussuhteet ovat havainnollisia, jolloin kuvaaminen tukee lapsen toiminnanohjausta (nappia painamalla tallentuu se, mitä näkyy ruudulla ja niin edelleen). (Kiesiläinen 2017, 10–13, 55.) Alla suorat lainaukset kamerakynän pedagogiikasta kertovasta *Kamerakynän pedagogiikka, opettajan käsikirjasta*, joka on ehdottomasti tutustumisen arvoinen, maksuton verkkojulkaisu aiheen tiimoilta.

Tunteiden tutkimista voisi kameralla jäsentää esimerkiksi näin: Ensin aikuiset esittelevät lapsille perustunteet ja näyttävät ne ilmeillä. Kun sanat ovat tulleet tutuiksi, lapset saavat ehdottaa tunteita, jotka aikuiset näyttävät ohjeiden mukaan. Sitten otetaan avuksi kamera. Lapset saavat vuorollaan tulla ottamaan lähikuvan haluamastaan tunteesta. Kun kuvia katsotaan yhdessä, lapset yrittävät tunnistaa kuvassa esitetyn tunteen. Mistä sen tunnistaa? Mistä tällainen tunne olisi voinut syntyä? Mitä on tapahtunut? Isommat lapset voivat näyttellä tunteet itse. (Kiesiläinen 2017, 55).

Millaisia ovat päiväkodin vaaralliset, turvalliset ja mukavat paikat? Lasten kuvaamien videoiden ja kuvien äärellä syntyy hyviä keskusteluita. Löytyisikö ympäriltä eri muotoja? Kuka löytää pienimmän ympyrän, kuka suurimman? Entä eri värejä tai eri kirjaimilla alkavia asioita? (Kiesiläinen 2017, 55.)

Kamerakynä tuokiot koostuvat yleensä kahdesta osiosta, kuvaustehtävästä ja katselutehtävästä. Jos kuvaustehtävänä on ollut kuvata kevään merkkejä päiväkodin pihalta, voi katselutehtävä kysyä, mitä kevään merkkejä havaitset videolla tai kuvissa. (Kiesiläinen 2017, 12.) Kamerakynä tekniikkaa voi hyödyntää lukemattomilla tavoilla ja sitä kannattaa hyödyntää jo 3-4-vuotiaiden lasten kanssa.

### **Pelit ja pelaaminen:**

Sen sijaan, että listaisin tähän erilaisia 3-4-vuotiaille soveltuvia pelejä ja sovelluksia, koen mielekkäämmäksi lähestyä aihetta enemmänkin peleistä oppimisen näkökulmasta. Alla kirjoitetun lähteenä olen käyttänyt tutkijatohtori Pekka Mertalan tutkimusartikkelia *Yksisarvinen sateenkaaripuistossa – huomioita digitaalisista peleistä varhaisvuosien mediakasvatuksessa* teoksessa *Solmukohtia – Näkökulmia lasten mediakulttuurien tutkimusmenetelmiin ja mediakasvatukseen*.

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa digitaaliset pelit on nimetty oppimisen kohteeksi. TVT-osaamisen yhteydessä todetaan, että varhaiskasvatuksessa tutustutaan erilaisiin peleihin. Itse tuottaminen on nostettu varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa myös yhdeksi TVT-osaamisen menetelmistä. (Mertala 2016, 105, 108.)

Digitaaliset pelit ovat teemana leikissä ja muussa itseilmaisussa. Niillä on tärkeä rooli pienten lasten elämässä myös vertaissuhteissa, sillä niihin liittyvät tiedot ja taidot ovat myös kulttuurista pääomaa. Pelit ovat osa lasten kokemusmaailmaa niin välittömällä (pelin pelaaminen) kuin välillisellä (tieto ja taito sosiaalisena ja kulttuurisena pääomana) tasolla. (Mertala 2016, 103.)

Mertalan mukaan varhaiskasvatuksessa peleihin suhtaudutaan usein kapea-alaisesti niin, että oppimispelien käyttö nähdään myönteisessä valossa, kun taas kotipelaaminen nähdään ongelmallisena. Myös peliteemaiset leikit saatetaan kieltää. (Mertala 2016, 103.) Mertala korostaa, että yksioikoinen kieltäminen ei täytä mediakasvatukselle asetettuja kriteereitä ja toisaalta pelkkä oppimispelien pelaaminen ei tavoita pelien mediakulttuurista monimuotoisuutta (Mertala 2016, 104). Artikkelissa esitetäänkin mielipide siitä, että peleillä opettamista tulisi edeltää peleistä opettaminen (Mertala 2016, 105).

Pelien tarkastelun apuna voidaan Mertalan artikkeliin nojaten käyttää Gabe Zichermannin ja Christopher Cunninghamin (2011) jäsenystä, jonka mukaan pelisuunnittelu muodostuu kolmesta elementistä:

- 1) Mekaniikasta, jolla tarkoitetaan mm. pelissä olevia tasoja, pisteitä ja palkkioita, sekä haasteita ja sanktioita.
- 2) Dynamiikasta, jolla tarkoitetaan pelaajan ja mekaniikan vuorovaikutusta
- 3) Estetiikasta, joka tarkoittaa erilaisia kokemuksia ja tunteita, joita pelatessa ja pelaamisen jälkeen on käyty läpi. (Mertala 2016, 105.)

Esimerkiksi pelimekaniikkaa on mahdollista tutkia myös ilman digitaalista teknologiaa. Pelimekaniikkaa ja siihen liittyviä kokemuksia voidaan tarkastella varhaiskasvatuksen pedagogisin keinoin sen sijaan, että kehitettäisiin digitaalinen peli. Lasten itse suunnittelema peli voidaan toteuttaa vaikka jumpparatana, jossa haasteet vaikeutuvat kieroksittain. (Mertala 2016, 109.)

Pelien ja pelaamisen tuottamien kokemusten ja oman toiminnan ja mielialan välisen yhteyden tunnistamisen ja säätelyn harjoittelu on myös tärkeää. Erilaisten lapselle esitettävien kysymysten kautta voidaan käydä lasten kanssa läpi erilaisia peleihin ja pelaamiseen liittyviä kokemuksia ja tunteita. (Mertala, 105.)

Lasten itseilmaisun kautta voidaan saada tässä yhteydessä sellaista tietoa lasten mediasuhteista, kokemuksista, näkemyksistä, tulkinnoista ja arvoista, joita aikuiset eivät muuten välttämättä tavoita (Mertala 2016, 109).

**Lopuksi:**

Koska älylaitteiden käyttö lisääntyy iän karttuessa jo pelkästään koulumaailmassa, on kaikessa tieto- ja viestintäteknologisessa työskentelyssä hyvä muistaa samalla opettaa lapsille ergonomista työskentelyä, jossa huomioidaan laitteiden oikeaoppinen käsittely mm. oikean työskentelyasennon ja silmien rasittumisen kannalta. Vanha sanonta pätee tässäkin asiassa: minkä nuorena oppii sen vanhana taitaa!

**Lähteet:**

Palsa, L., Alajärvi, J. & Spišák, S. 2019. Mediataitokoulu. Luettu 12.12.2019.  
<https://www.mediataitokoulu.fi/mielenkuvittajat.pdf>

Kiesiläinen, I. 2017. Kamerakynän pedagogiikka. Opettajan käsikirja. Luettu 12.12.2019. [http://www.kamerakyna.fi/kamerakynan\\_pedagogiikka\\_-\\_opettajan\\_kasikirja\\_%282017%29\\_web.pdf](http://www.kamerakyna.fi/kamerakynan_pedagogiikka_-_opettajan_kasikirja_%282017%29_web.pdf)


Mertala, P. 2016. Yksisarvinen sateenkaaripuistossa – huomioita digitaalisista peleistä varhaisvuosien mediakasvatuksessa. Teoksessa Mulari, H. (toim.) Solmukohtia. Näkökulmia lasten mediakulttuurien tutkimusmenetelmiin ja mediakasvatukseen. Helsinki: Paino Unigrafia, 103–109.

# Tekijänoikeudet varhaiskasvatuksessa

## Kopioston kopiointilupa

Kopiointilupa on opetushallituksen hankkima lupa varhaiskasvatuslaissa tarkoitettuun päiväkotij- ja perhepäivähoidotoiminnassa annettavaan varhaiskasvatukseen. (<https://www.kopioisto.fi/kopioisto/teosten-kayttajille/julkaisujen-ja-teosten-kopiointi/varhaiskasvatus/>)

## Kopiointilupa pähkinäkuoressa:

 **Kopiointilupa mahdollistaa** opettajille, varhaiskasvattajille, oppijoille ja muulle päiväkodin henkilökunnalle kopioiden valmistamisen valokopiona, skannaamalla, tallentamalla sekä tulostamalla.

## Luvalla saa kopioida:

- Otteita painetuista julkaisuista (Esimerkiksi kotimaiset ja ulkomaiset kirjat ja lehdet sekä nuottijulkaisut).
- Internetistä vapaasti saatavilla olevia teksti- ja kuva-aineistoja (Esimerkiksi sähköiset kirjat ja digitaaliset julkaisut sekä värityskuvat).

## Kopioiden käyttö:

- Saat jakaa kopioita opetusryhmällesi tulosteina ja paperikopioina.
- Saat liittää kopioita osaksi omaa opetusmateriaaliasi ja oppijoiden projekteja. Lisäksi voit tallentaa kopioita päiväkodin suljettuun oppimisympäristöön tai vastaavaan suljettuun verkkoon tai tallennustilaan opetusryhmäsi saataville lukuvuoden ajaksi.
- Jos opetettava asia vaatii havainnollistamista, saat muunnella teksti- ja kuvamateriaalia vähäisessä määrin esimerkiksi lisäämällä korostus- ja huomiomerkkejä. Muunteluoikeuden piiriin ei kuitenkaan kuulu kustannettu opetusmateriaali tai sävellysteokset. HUOM: Muokattua materiaalia ei saa jakaa verkossa.
- Saat käyttää nuottikopioita opetuksessa tai päiväkodin järjestämässä maksuttomassa tilaisuudessa, jossa yleisö koostuu pääasiassa päiväkodin lapsista ja heidän läheisistään sekä päiväkodin henkilökunnasta.

(jatkuu)



### Kopioston kopiointilupa EI koske:

- Musiikkia, liikkuvaa kuvaa taikka tietokoneohjelmia. niiden käyttöön on haettava erillinen maksullinen lupa esimerkiksi Teoston ja Gramexin yhteisestä musiikkiluvat.fi -palvelusta. Luvan hinta määräytyy mm. käyttötarkoituksen, käyttöajan ja ryhmän koon mukaan.
- Aineistoja, joita koskevat omat lisenssi- tai käyttö sopimukset tai käyttöluvat, näitä aineistoja käyttäessäsi sinun tulee huomioida niiden omat lisenssi- ja käyttöehdot. Tällaisia aineistoja ovat muun muassa oppimateriaalit ja Creative Commons -lisenssillä jaetut aineistot.

Alla olevasta taulukosta näet, kuinka paljon saat kopioida yhden lukukauden aikana yhtä opetusryhmää varten varhaiskasvatuksessa.

	Teksti ja kuvat	Nuotit ja laulunsanat
Valokopioida	20 sivua per julkaisu, enintään puolet julkaisusta	10 sivua per julkaisu, enintään puolet julkaisusta
Skannata	5 sivua per julkaisu, enintään puolet julkaisusta	10 sivua per julkaisu, enintään puolet julkaisusta
Tulostaa internetistä	20 sivua per digitaalinen lähde	10 sivua per digitaalinen lähde
Kopioida ja tallentaa vapaasti ja luvallisesti verkossa olevaa aineistoa	20 kuvaa tai A4-kokoa vastaavaa sivua per verkkosivusto  5 sivua per sähkökirja, enintään puolet sähkökirjasta	10 A4-kokoa vastaavaa sivua per verkkosivusto

(<https://www.kopiosto.fi/kopiosto/teosten-kayttajille/julkaisujen-ja-teosten-kopiointi/varhaiskasvatus/kuinka-paljon-saan-kopioida-varhaiskasvatuksessa/>)



### Muuta huomioitavaa:

- Kopioita tai teoksia käytettäessä tulee teokseen tai kopioon liittää tekijän ja teoksen nimi hyvän tavan mukaisesti
- Kopioinnista oikeudenhaltijoille maksettavia korvauksia varten Kopiosto tarvitsee tiedon teosten ja kopioiden käytöstä. Raportoi skannaamasi, kopioimasi tai valokopioimasi aineisto raportointipalvelussa: <https://www.kopiosto.fi/kopiosto/kopioinnin-raportointi/>

## TV-ohjelmien käyttö varhaiskasvatuksessa

Kopioston, lähettäjäyhtiöiden ja elokuvatuottajia edustavan APFI:n luvalla päiväkodin henkilökunta saa tallentaa ja esittää tv- ja radio-ohjelmia varhaiskasvatuksessa.



### Luvalla saat:

- Tallentaa ja esittää tv-ohjelmia Yle TV1-, Yle TV2-, Yle Teema & Fem- ja MTV3-kanavilta. Tallentaessa tulee huomioida, että tallenteita saa säilyttää kaksi vuotta lukuun ottamatta kotimaisia opetusohjelmia, joita saat säilyttää aikarajoitta.
- Esittää kotimaisia ohjelmia Yle Areenasta ja Elävästä arkistosta. Näitä et saa kuitenkaan tallentaa.
- Tallentaa opetusohjelmia Yleisradion radiokanavilta.
- Kuunnella radio-ohjelmia opetuksessa radiokanavilta tai verkosta vapaasti.



### Luvalla et saa:

- Esittää elokuvateatteri- tai videolevityksessä olevia elokuvia.
- Esittää ostettuja, lainattuja tai vuokrattuja tallenteita. Myöskään verkossa julkaistuja videoita (esim. YouTube) et saa esittää opetuksessa ilman erillistä lupaa tekijänoikeuksien haltijalta.
- Tallentaa ohjelmia Yle Areenasta tai Elävästä arkistosta.
- Tallentaa ohjelmia muilta kanavilta, ulkomaisia jatkuvajuonisia sarjoja tai mainoksia.
- Tallentaa radiosta muuta kuin Yleisradion opetusohjelmia.

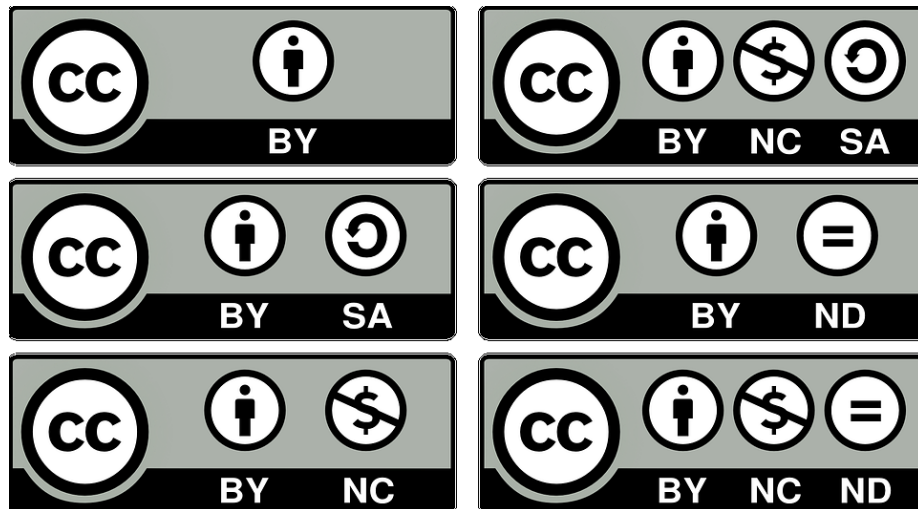


### Tallennustavat ja tallenteiden säilyttäminen:

- Saat tallentaa ohjelmia esim. DVD:lle ja digiboksiin. Lisäksi niitä voi tallentaa oppilaitoksen oman sisäisen verkon palvelimille tai luvan piiriin kuuluvan oppilaitoksia yhdistävän suljetun verkon palvelimille.
- Muiden kuin kotimaisten opetusohjelmien säilytysaika on kaksi vuotta. Kotimaisia opetusohjelmia saat sen sijaan säilyttää aikarajoitta. Huomioi esimerkiksi DVD:lle tallentaessasi se, että merkitset ohjelman nimen, keston ja tallennusajankohdan huolellisesti levyn yhteyteen.

## Creative Commons -lisenssi

Creative Commons –lisenssi mahdollistaa teoksen luojalle keinon jakaa tekijänoikeuksiaan. Creative Commons –lisenssi (CC) ei poista tekijänoikeuksia vaan toimii niiden rinnalla. CC-lisenssit ovat kansainvälisesti jo laajasti käytössä ja esimerkiksi tällä lisenssillä varustettuja kuvia ja videoita on internetissä saatavilla paljon. Alla CC-lisenssien symbolit sekä selitykset.



Kuva: Progressor / Pixabay / CCO

**BY:** Nimeä (ByAttribution): Tämä lisenssi tarkoittaa, että tekijän tekijänoikeuksiin kuuluvaa teosta sekä sen pohjalta tehtyjä muokattuja versioita saa kopioida, välittää, levittää ja esittää vain, jos tekijän nimi mainitaan alkuperäisen teoksen luojana.

**NC:** EiKaupallinen (NonCommercial): Tämä lisenssi tarkoittaa, että tekijän tekijänoikeuksiin kuuluvaa teosta sekä sen pohjalta tehtyjä muokattuja versioita saa kopioida, välittää, levittää ja esittää vain epäkaupallisissa tarkoituksissa.

**ND:** EiMuutoksia (NoDerivatives): Tämä lisenssi tarkoittaa, että tekijän tekijänoikeuksiin kuuluvaa teosta saa kopioida, välittää, levittää ja esittää sen alkuperäisessä muodossa. Teoksen muokkaaminen ei kuitenkaan ole sallittua.

**SA:** JaaSamoin (ShareAlike): Tämä lisenssi tarkoittaa, että teoksesta saa julkistaa omia versioita vain samalla lisenssillä, jolla alkuperäinen teos on julkaistu.

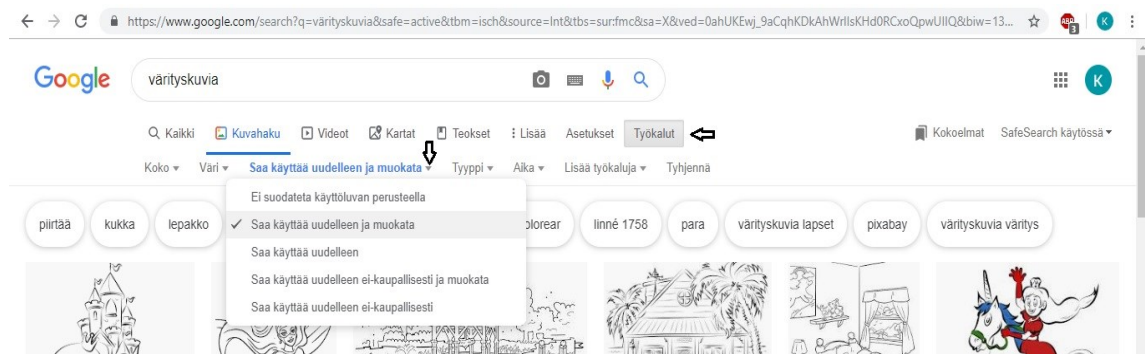
**CC0:** ”CC nolla” (Creative Commons Zero): Tämä lisenssi tarkoittaa, että teoksen tekijä luopuu kaikista yksinoikeuksistaan teokseen.

🍌 Jos haluat itse jakaa teoksiasi internetissä CC-lisenssillä, niin osoitteesta <https://creativecommons.org/choose/?lang=fi> löydät helppokäyttöisen lisenssi-valitsimen, jonka avulla löydät juuri sinulle sopivan lisenssin. Lisenssi-valitsimen käyttö on ilmaista eikä vaadi erillistä rekisteröitymistä tai lupia.

## Vinkkejä vapaasti jaettavaan materiaaliin internetissä

Internetissä on saatavilla paljon ilmaista ja vapaasti käytettävää materiaalia myös varhaiskasvatuksessa hyödynnettäväksi. Alla muutamia vinkkejä niiden löytämiseksi.

- Yksi vapaan aineiston löytämistä helpottava keino on muuttaa Googlen kuva-haun asetuksia kohdassa ”työkalut”. Asetuksista on mahdollista valita, millä käyttöoikeuksilla hakemasi otsikon mukaisia kuvia näytetään.



*Kuvakaappaus Googlen kuvahausta hakusanalla ”värityskuvia” (26.8.2019)*

- YouTubeista löytyy videoita Creative Commons-lisenssillä. Videot löydät parhaiten niin, että avaat ”suodata” valikon ja valitset sieltä ominaisuudeksi Creative Commons. YouTube:n käytössä pitää noudattaa erityistä varovaisuutta sillä kuka tahansa voi luoda sinne millaista sisältöä tahansa. Aikuisen tulee siis aina ennalta varmistaa videoiden sisältö ja arvioida sisällön sopivuus kohdeyleisölle. Lapsia ei tule myöskään jättää valvomatta videon katselun ajaksi koska YouTube ehdottaa ja saattaa myös käynnistää seuraavia videoita, joiden arvelee kiinnostavan katsojaa ja joiden sisältö on lapsille sopimatonta.

### Ilmaisia kuvapankkeja, jotka eivät vaadi rekisteröitymistä:

**Pixabay:** Kaikkia täällä julkaistuja kuvia ja videoita saa käyttää ilmaiseksi ja muokata niin kaupallisiin kuin ei kaupallisiin tarkoituksiin. Sisällön käyttöön tai muokkaamiseen ei tarvitse pyytää lupaa sisällön tuottajalta tai Pixabaylta eikä tekijää tai lähdettä tarvitse mainita kuvan käytön yhteydessä.

Täältä pystyy hakemaan kuvia ja videoita sekä suomen- että englanninkielisillä hakusanoilla.

**Pexels:** Kaikkia täällä julkaistuja kuvia saa käyttää ilmaiseksi ja muokata niin kaupallisiin kuin ei kaupallisiin tarkoituksiin. Sisällön käyttöön tai muokkaamiseen ei tarvitse pyytää lupaa sisällön tuottajalta tai Pexelsilta eikä tekijää tai lähdettä tarvitse mainita kuvan käytön yhteydessä.

Täältä pystyy hakemaan kuvia ja sekä suomen- että englanninkielisillä hakusanoilla.

**Unsplash:** Kaikkia täällä julkaistuja kuvia saa käyttää ilmaiseksi ja muokata niin kaupallisiin kuin ei kaupallisiin tarkoituksiin. Kuvien käyttöön ei tarvitse pyytää lupaa valokuvaajalta tai Unsplashilta eikä tekijää tai lähdettä tarvitse mainita kuvan käytön yhteydessä.

Täältä pystyy hakemaan kuvia englanninkielisillä hakusanoilla.

**Ilmaisia värityskuvia kategorioittain löytyy esimerkiksi osoitteesta:** [https://commons.wikimedia.org/wiki/Main\\_Page](https://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page) esimerkiksi hakusanalla ”Coloring book for kids”. Esimerkiksi tekijän PEAKSEL värityskirjat on julkaistu Creative Commons Nimeä-JaaSamoin 4.0-lisenssillä. Kuvia tuostaessa tulee huomioida, että tekijän nimi liitetään kuvan yhteyteen. Alle on listattu esimerkkejä yllä mainitun tekijän värityskirjoista.

**Prinsessat:**

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Princess\\_Coloring\\_Pages\\_-\\_Coloring\\_Book\\_For\\_Kids.pdf?uselang=fi](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Princess_Coloring_Pages_-_Coloring_Book_For_Kids.pdf?uselang=fi)

**Lohikäärmeet:**

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dragon\\_Coloring\\_Pages\\_-\\_Printable\\_Coloring\\_Book\\_for\\_Kids.pdf?uselang=fi](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dragon_Coloring_Pages_-_Printable_Coloring_Book_for_Kids.pdf?uselang=fi)

**Hevoset:** [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Horse\\_Coloring\\_Pages\\_%E2%80%93\\_Printable\\_Coloring\\_Book\\_For\\_Kids.pdf?uselang=fi](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Horse_Coloring_Pages_%E2%80%93_Printable_Coloring_Book_For_Kids.pdf?uselang=fi)

**Perhoset:**

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Butterfly\\_Coloring\\_Pages\\_-\\_Printable\\_Coloring\\_Book\\_For\\_Kids.pdf?uselang=fi](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Butterfly_Coloring_Pages_-_Printable_Coloring_Book_For_Kids.pdf?uselang=fi)

**Keijut:**

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fairy\\_Coloring\\_Pages\\_%E2%80%93\\_Printable\\_Coloring\\_Book\\_For\\_Kids.pdf?uselang=fi](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fairy_Coloring_Pages_%E2%80%93_Printable_Coloring_Book_For_Kids.pdf?uselang=fi)

**Dinosaurukset:**

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dinosaur\\_Coloring\\_Pages\\_-\\_Printable\\_Coloring\\_Book\\_For\\_Kids.pdf?uselang=fi](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dinosaur_Coloring_Pages_-_Printable_Coloring_Book_For_Kids.pdf?uselang=fi)

**Lähteet:**

<https://www.kopioisto.fi/kopioisto/teosten-kayttajille/julkaisujen-ja-teosten-kopiointi/varhaiskasvatus/> (luettu 20.08.2019)

<https://www.kopioisto.fi/kopioisto/kopioinnin-raportointi/> (luettu 13.2.2020)

<https://kauppa.musiikkiluvat.fi/fi/new-licence/oppilaitokset> (luettu 10.12.2019)

<https://pixabay.com/fi/vectors/terho-p%C3%A4hkin%C3%A4-siemenet-146412/> (luettu 20.08.2019)

<https://www.kopioisto.fi/kopioisto/teosten-kayttajille/televisio-ja-radio-ohjelmat-opetuksessa/> (luettu 20.08.2019)

<https://pixabay.com/fi/vectors/creative-commons-lisenssit-kuvakkeet-783531/> (luettu 21.08.2019)

<https://creativecommons.fi/lisenssit/> (luettu 21.08.2019)

<https://creativecommons.fi/2015/01/cc0-suomennettu/> (luettu 22.08.2019)

<https://creativecommons.fi/tietoja/> (luettu 23.08.2019)

<https://creativecommons.fi/valitse/> (luettu 26.08.2019)

<https://pixabay.com/fi/service/license/> (luettu 26.08.2019)

<https://www.pexels.com/fi-fi/photo-license/> (luettu 26.08.2019)

<https://unsplash.com/license> (luettu 26.08.2019)

<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?sort=relevance&search=Coloring+Pages+-+Coloring+Book+For+Kids.pdf&title=Special:Search&profile=advanced&fulltext=1&advancedSearch-current=%7B%7D&ns0=1&ns6=1&ns12=1&ns14=1&ns100=1&ns106=1&uselang=fi> (luettu 27.08.2019)

### Liite 3. Henkilökunnan kuvauslomake

**Hei!**

Opiskelen medianomiksi Tampereen ammattikorkeakoulussa ja teen opintoihini kuuluvaa opinnäytetyötäni yhteistyössä Villilän päiväkodin kanssa kevään 2019 aikana. Aiheenani on kehittää työkaluja 3-4-vuotiaiden lasten varhaiskasvatuksessa toteutettavan mediakasvatuksen tueksi. Osana opinnäytetyötä pidän erilaisia pajoja lapsille liittyen tieto- ja viestintäteknologian (esim. tabletit, älytaulu, puhelimet) käyttöön lasten kanssa.

Tieto- ja viestintäteknologian käytön harjoittelusta määrätään uusimman varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa. Tavoitteeni on löytää keinoja ottaa laitteita osaksi lasten normaalia päiväkotiarkea niin, että laitteiden käyttö itsessään ei ole tekemisen keskipiste vaan luontevana osana muuta toimintaa, esimerkiksi liikuntaa ja ilmaisua.

Pyydän lupaanne dokumentoida kuvaamalla, äänittämällä ja videoimalla opinnäytetyöhöni liittyvät pajat joihin osallistutte. Henkilöllisyytenne ei käy ilmi opinnäytetyössä, eikä kuvaanne käytetä työssä niin että olisitte kuvasta tunnistettavissa.

**Pyydän palauttamaan oheisen lomakkeen päiväkotiin pe 15.3.2019 mennessä.**

Ystävällisin terveisin,

Katariina Rytökari

Opiskelija, elokuvan ja television ko.

Tampereen ammattikorkeakoulu

katariina.rytokari@tuni.fi

---

Nimi \_\_\_\_\_

Suostun siihen että pajat joihin osallistun dokumentoidaan kuvaamalla, äänittämällä ja videoimalla \_\_\_\_\_

Allekirjoitus, paikka ja päivämäärä

---

## Liite 4. Lasten kuvauslupalomake

### Hei huoltajat!

Opiskelen medianomiksi Tampereen ammattikorkeakoulussa ja teen opintoihini kuuluvaa opinnäytetyötäni yhteistyössä Villilän päiväkodin kanssa kevään 2019 aikana. Aiheenani on kehittää työkaluja 3-4-vuotiaiden lasten varhaiskasvatuksessa toteutettavan mediakasvatuksen tueksi. Osana opinnäytetyötä pidän erilaisia pajoja lapsille liittyen tieto- ja viestintäteknologian (esim. tabletit, älytaulu, puhelimet) käyttöön lasten kanssa.

Tieto- ja viestintäteknologian käytön harjoittelusta määrätään uusimman varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa. Tavoitteeni on löytää keinoja ottaa laitteita osaksi lasten normaalia päiväkotiarkea niin, että laitteiden käyttö itsessään ei ole tekemisen keskipiste vaan luontevana osana muuta toimintaa, esimerkiksi liikuntaa ja ilmaisua.

Pyydän lupaanne sekä lapsen osallistumiseen pajoihin kevään 2019 aikana että pajojen dokumentointiin kuvaamalla, äänittämällä ja videoimalla myöhempää analysointia varten. Lapsen henkilöllisyys ei käy ilmi opinnäytetyössä, eikä lapsen kuvaa käytetä työssä niin että lapsi olisi kuvasta tunnistettavissa. Pajoihin osallistuminen on lapselle luvastanne huolimatta täysin vapaaehtoista ja halukkuus osallistua toimintaan varmistetaan lapselta ennen kunkin pajan alkua. Pajoissa on lisäksi mukana päiväkodin työntekijä.

**Pyydän palauttamaan oheisen lomakkeen päiväkotiin pe 15.3.2019 mennessä.**

Ystävällisin terveisin,

Katariina Rytökari

Opiskelija, elokuvan ja television ko.

Tampereen ammattikorkeakoulu

katariina.rytokari@tuni.fi

Lapsen nimi \_\_\_\_\_

Saa osallistua pajoihin jotka dokumentoidaan kuvaamalla, äänittämällä ja videoimalla \_\_\_\_\_

Ei saa osallistua pajoihin \_\_\_\_\_

Huoltajien allekirjoitukset, paikka ja päivämäärä

## Liite 5. QR-jumpan rastien ohjeistukset

1 (2)

**Rasti 1: Sammakko**

Videolla kuultava ohje:

Maailmassa on olemassa monen värisiä ja kokoisia sammakoita. Kaikille sammakoille on kuitenkin yhteistä tapa, jolla ne liikkuvat, nimittäin hyppiminen! Hyppikää ja kurnuttakaa kuin sammakot!

Tarvittavat välineet: Ei vaadi välineitä

**Rasti 2: apina**

Videolla kuultava ohje:

Apinat ovat kerrassaan taitavia kiipeilijöitä. Kiivetkää puolapuita pitkin ylös ja alas. Pitäkää myös apinamaisia ääniä kiipeillessänne!

Tarvittavat välineet: Puolapuut

**Rasti 3: Käärme**

Videolla kuultava ohje:

Käärmeillä ei ole käsiä tai jalkoja, ne liikkuvat luikertelemalla ja niiden ääni on sihisevä. Luikerrelkaa käärmeen tavoin sihisten!

Tarvittavat välineet: Ei vaadi välineitä

**Rasti 4: Seepra**

Videolla kuultava ohje:

Seeprat ovat hevosten tavoin laukkaamisen mestareita ja ne juttelevat toisilleen hirnahdellen. Laukatkaa salissa kuin seeprat. Muistakaa myös hirnahdella samalla!

Tarvittavat välineet: Ei vaadi välineitä

**Rasti 5: Tiikeri**

Videolla kuultava ohje:

Tiikerit ovat kissaeläimiä ja venyttelevät mielellään niin, että etutassut venyvät pitkälle eteenpäin ja pää laskeutuu lähelle maata tassujen väliin. Venytelkää nyt hetki kuin tiikerit, voitte myös keksiä omia venytyksiä ja kehrätä samalla hiljaa.

Tarvittavat välineet: Ei vaadi välineitä

(jatkuu)

**Rasti 6: Rotkon ylitys riippusiltaa pitkin**

Videolla kuultava ohje:

Olette nyt saapuneet rotkon reunalle. Onneksi joku on rakentanut tähän sillan! Tasapainotelkaa kapeaa siltaa pitkin rotkon yli!

Tarvittavat välineet: Penkki tai vastaava, joka esittää siltaa.

**Rasti 7: Koskenlasku tynnyrillä**

Videolla kuultava ohje:

Edessänne on hurjasti virtaava joki. Jotta pääsette eteenpäin, täytyy teidän hypätä tynnyrin kyytiin ja matkustaa sen kyydissä alajuoksulle. Kiivetkää vuorotellen tynnyrin kyytiin ja pyörikää hetki sen kyydissä.

Tarvittavat välineet: Keinuvati

**Rasti 8: Luola**

Videolla kuultava ohje:

Edessä on luola. Luola on niin ahdas, ettei sen läpi mahdu kävelemään. Ryömikää luolan läpi!

Tarvittavat välineet: Putki tai vastaava, jonka läpi voi ryömiä.

**Rasti 9: Palmuvenytys**

Videolla kuultava ohje:

Palmut ovat korkeita ja ne taipuilevat tuulissa puolelta toiselle. Venyttäkää itsenne korkeaksi kuin palmu ja heilukaa viidakon tuulissa puolelta toiselle!

Tarvittavat välineet: Ei vaadi välineitä

**Rasti 10: Krokotiilihaukotus**

Videolla kuultava ohje:

Saavuitte krokotiililammelle. Krokotiileilla on valtavat suut ja vahvat leuat. Kuumalla säällä krokotiilitkin ovat laiskalla tuulella ja ne haukottelevat niin että natisee. Asettukaa selällemme makaamaan ja kuvitelkaa että kädet ovat krokotiilin yläleuka ja jalat alaleuka ja haukotelkaa!

Tarvittavat välineet: Ei vaadi välineitä