

## OPINNÄYTETYÖ

### **"Hyvä renki, mutta huono isäntä."**

– Draamallinen työpaja kasvattajille lasten ja nuorten tunne- ja turvataitojen tukemiseksi somessa ja pelatessa.

*Heljä Koistinen*

Yhteisöpedagogi (AMK)

Järjestö- ja nuorisotyö

(210 op)

(5/2021)

# TIIVISTELMÄ

Humanistinen ammattikorkeakoulu  
Yhteisöpedagogi-koulutus

---

Tekijät: Heljä Koistinen

Opinnäytetyön nimi: ”Hyvä renki, mutta huono isäntä.” – Draamallinen työpaja kasvattajille lasten- ja nuorten tunne- ja turvataitojen tukemiseksi somessa ja pelatessa.

Sivumäärä: 91 ja 66 liitesivua

Työn ohjaaja: Jari Klemola

Työn tilaaja: Kuopion kaupungin kansalaistoiminnan palvelut

---

Opinnäytetyön tavoitteena oli draamallisen työpajan kehittäminen kasvattajille lasten ja nuorten tunne- ja turvataitojen tukemiseksi somessa ja pelatessa. Sosiaalinen media ja pelaaminen ovat lapsille ja nuorille tärkeitä toimintaympäristöjä, joiden merkitys on kasvanut koronapandemian myötä. Näihin ympäristöihin liittyy kuitenkin myös negatiivisia puolia, kuten kiusaamista ja härintää, joista lasten ja nuorten on tärkeä olla tietoisia, ja joita kohdatessaan heidän täytyy osata toimia itseään suojaten. Tämä edellyttää huoltajien antamaa mediakasvatusta ja tunne- ja turvataitokasvatusta sen osana. On tärkeää, että perheitä tuetaan niiden mediakasvatuksellisessa tehtävässä ja taitojen vahvistamisessa.

Opinnäytetyön tilaajana on Kuopion kaupungin kansalaistoiminnan palvelut. Työpaja ja opinnäytetyön muut tuotokset, etätyöpajamalli, huoneentaulu sekä lomake keskustelun herättelemisen ja somen ja pelaamisen säännöistä sopimisen tueksi, on tarkoitettu erityisesti yksikössä työskentelevän draamakasvattajan työvälineiksi.

Työpaja ja siihen liittyvät materiaalit pohjautuvat teemahaastattelujen, vertailukehittämisen, aivoriihityöskentelyn sekä valmiin vanhemmille suunnatun kyselyn aineistoon, jotka analysoitiin, ja joista etsittiin yhdistäviä teemoja ja aiheita. Tuloksissa tärkeinä, työpajaan ja sitä tukeviin materiaaleihin mukaan otettavina seikkoina, nousivat esiin somen ja pelaamisen merkitys lapsille ja nuorille, somen ja pelaamisen hyvät ja huonot puolet ja vaaranpaikat, sekä esimerkiksi aikuisen läsnäolo, toimiva kommunikaatio ja säännöistä sopiminen ongelmien ennaltaehkäisy ja tunne- ja turvataitokasvatuksen tukemisen keinoina.

Kehitettyä työpajaa pilotoitiin osana opinnäytetyötä. Työpajassa haluttiin tuoda yhteen aikuiset ja nuoret, jolloin käsiteltävää aihetta oli mahdollista tutkia ja tarkastella draaman menetelmien avulla ja eri sukupolvien välillä yhdessä sekä oppia siitä eri tavalla kuin perinteisissä luentomaisissa toteutuksissa. Työpaja sai osallistujilta hyvää palautetta, ja sen koettiin soveltuvan lasten ja nuorten somen ja pelaamisen tunne- ja turvataitojen käsittelemiseen vanhempien tai muiden kasvattajien kanssa. Myös opinnäytetyön tilaaja oli työpajaan ja opinnäytetyön muihin tuotoksiin tyytyväinen ja koki, että ne vastasivat asetettuja tavoitteita. Opinnäytetyön tuloksena syntyi mediakasvatuksen välineitä, joita tilaajan toiminnan lisäksi on mahdollista hyödyntää esimerkiksi nuorisotyön toteuttaman mediakasvatuksen tukena. Opinnäytetyöllä on näin ollen merkitystä ammattialan kannalta.

---

Asiasanat: draamakasvatus, mediakasvatus, tunne- ja turvataidot, sosiaalinen media, pelaaminen, vanhemmat

# ABSTRACT

Humak University of Applied Sciences  
Degree Programme in Civic Activities and Youth Work

---

Author: Heljä Koistinen

Title: Supporting the Emotional and Safety Skills of Children and Young People in Social Media and Digital Games. – A Drama Workshop for Parents and Caretakers.

Number of Pages: 91 and 66 attachment pages

Supervisor: Jari Klemola

Commissioned by: The City of Kuopio, Civic Activities Services

---

The purpose of this Bachelor's thesis was to develop a drama workshop for parents and other caretakers of school-aged children with the objective to enhance the emotional and safety skills of children and young people operating in social media and digital games. Social media and games are important growth environments for children and young people. The COVID-19 pandemic has increased their meaning even more. However, these environments and platforms also propose risks and include negative and harmful phenomena, such as bullying and harassment. Therefore, children and young people must acquire skills and abilities to protect themselves against these harmful effects. This requires media education as well as emotional and safety skills education offered by parents or other caretakers, who in turn must be supported in carrying out their educational duties.

The thesis was commissioned by the Civic Activities Services of the City of Kuopio. The workshop and the other materials produced were designed to be utilised by the drama educator working in the unit. The material included a digital version of the workshop, a poster on things to bear in mind in social media and digital games, and a list of questions to alleviate discussion about social media and games between parents and children and setting up rules.

The workshop was based on data gathered with quantitative methods, which included interviews, brainstorming and benchmarking. In addition, a questionnaire data for parents was utilised. The data revealed several important themes to be handled in the workshop. These included, among others, the meaning and the positive and negative sides of social media and digital games for children and young people, as well as communication, setting up rules and parents' interest towards social media and digital games as ways of preventing problems and supporting the safety and emotional skills of their children.

The workshop was designed so that it would allow the participation of both adults and children or young people. Thus, it offered the participants a chance to explore the topic together from different angles and viewpoints. The workshop was tested as a part of the thesis. Participants gave mainly positive feedback on it. According to them, the workshop proved to be usable for its purposes. The commissioner also regarded the workshop and thesis to be successful and meeting the needs set out for it.

---

Keywords: drama education, media education, social media, emotional and safety skills, parents

# SISÄLLYS

## TIIVISTELMÄ

## ABSTRACT

1	JOHDANTO.....	6
2	TYÖN TILAAJA JA TAUSTA .....	9
	2.1 Kuopion kaupungin kansalaistoiminnan palvelut.....	9
	2.2 Opinnäytetyön tausta, tarve ja peruste .....	9
	2.3 Opinnäytetyön tavoite .....	11
	2.4 Opinnäytetyön tuotokset ja toteutus.....	11
	2.5 Opinnäytetyön prosessi .....	13
3	SOME JA PELAAMINEN JA NIIHIN LIITTYVÄ KASVATUS JA TAIDOT .....	14
	3.1 Opinnäytetyössä käytettävistä käsitteistä.....	14
	3.2 Lapset, nuoret, some ja pelaaminen: Nykytila.....	15
	3.3 Somen ja pelaamisen käytön syyt sekä positiiviset puolet lapsille ja nuorille .....	17
	3.4 Somen ja pelaamisen huonot puolet ja vaaranpaikat lapsille ja nuorille .....	21
	3.5 Media- ja peli- sekä tunne- ja turvataitokasvatus .....	27
	3.6 Huoltajien kokemukset mediakasvatuksesta ja tuen tarve selvitysten valossa.....	32
	3.7 Draamakasvatus .....	34
4	KEHITTÄMISTYÖN JA ANALYSOINNIN MENETELMÄT .....	38
	4.1 Asiantuntijoiden teemahaastattelut .....	39
	4.2 Sovellettu aivoriihi.....	43
	4.3 Vertailukehittäminen.....	46
	4.4 Vanhemmille suunnattu kysely.....	49
5	TULOKSET.....	51

5.1	Somen ja pelaamisen merkitys ja positiiviset puolet lapsille ja nuorille .....	51
5.2	Somen ja pelaamisen negatiiviset puolet ja vaaranpaikat.....	53
5.3	Ongelmien ennaltaehkäisy ja niihin puuttuminen.....	57
5.4	Draaman työtavat ja periaatteet .....	66
5.5	Toiveet vanhempainilloista .....	66
5.6	Tulosten yhteenveto .....	68
6	OPINNÄYTETYÖN TUOTOKSET.....	70
6.1	Työpaja ja opinnäytetyön muut tuotokset.....	70
6.2	Pilottityöpaja, siitä saatu palaute ja havainnot .....	72
6.3	Pilottityöpajan pohjalta tehdyt muutokset .....	75
7	POHDINTA.....	76
	LÄHTEET .....	82
	LIITTEET .....	92
	Liite 1: Teemahaastattelun teemat ja haastattelurunko .....	92
	Liite 2: Teemahaastattelujen saatekirje .....	96
	Liite 3: Vertailukehittämisen sähköpostihaastattelun kysymykset .....	102
	Liite 4: Työpaja kasvattajille lasten ja nuorten tunne- ja turvataitojen tukemiseksi somessa ja pelatessa .....	103
	Liite 5: Etätyöpaja kasvattajille lasten ja nuorten tunne- ja turvataitojen tukemiseksi somessa ja pelatessa .....	119
	Liite 6: Muistisäännöt somessa ja peleissä .....	130
	Liite 7: Muistisäännöt somessa ja peleissä (saavutettava versio) .....	131
	Liite 8: Läpikäytäviä ja sovittavia asioita somen käyttöön ja pelaamiseen liittyen -lomake (saavutettava versio).....	134
	Liite 9: Työpajan havainnointilomake .....	145
	Liite 10: Pilottityöpajan palautekysely .....	155

# 1 JOHDANTO

Sosiaalinen media (myöhemmin some) ja pelaaminen ovat merkittävä osa nykylapsen ja nuoren elämää sekä tärkeä kasvuympäristö. Esimerkiksi vuonna 2019 keskivertonuori käytti sosiaalisen median palveluita suunnilleen 15–20 tuntia viikossa (Ebrand Group Oy & Oulun kaupungin sivistys- ja kulttuuripalvelut 2019). Pelaajabarometrin 2018 alle 20-vuotiaista vastaajista 69,8 % puolestaan ilmoitti pelaavansa jotakin digitaalista viihdepeliä vähintään kerran viikossa (Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2018, 34).

Vuosina 2020 ja 2021 Covid-19-pandemia ja sen ehkäisemiseksi toteutetut rajoitustoimet, kuten etäopiskelu ja fyysisten kontaktien minimointi, ovat lisänneet sosiaalisen median käyttöä ja pelaamista sekä niiden merkitystä (Kohvakka & Saarenmaa 2021; Kinnunen, Taskinen & Mäyrä 2020, 3–5). Some ja pelaaminen ovat jo aiemmin olleet lapsille ja nuorille tärkeä keino pitää yhteyttä toisiin, viettää aikaa kavereiden kanssa, tutustua uusiin ihmisiin, viihtyä, oppia uutta ja harrastaa (Huhtanen 2016, 16–17), mutta koronapandemia on kasvattanut esimerkiksi sosiaalisen median merkitystä kanssakäymisen ja sosiaalisten kontaktien ylläpidon välineenä entisestään (Lasten ja nuorten säätiö 2020, 9; Plan International Suomi 2020, 3, 9).

Somen ja pelaamisen monista arvokkaista ja hyödyllisistä puolista huolimatta näihin ympäristöihin liittyy myös vaaranpaikkoja lapsille ja nuorille. Esimerkiksi *SoMe ja Nuoret 2019* -katsauksen vastaajista lähes 25 % oli kokenut kiusaamista some-palveluissa (Ebrand Group Oy ym. 2019). Kouluterveyskyselyn 2019 mukaan 8.–9.-luokkalaisista tytöistä puolestaan 26,8 % ja pojista 6,5 % oli kokenut seksuaalista häirintää puhelimesta tai netissä edeltävän vuoden aikana (THL 2019a). Myös verkkohäirinnän määrä on lisääntynyt koronapandemian aikana (Plan International Suomi 2020, 9). Häirinnän ja kiusaamisen lisäksi lapsille ja nuorille voi tulla somessa ja peleissä vastaan esimerkiksi heidän ikätasolleen sopimatonta tai ahdistavaa sisältöä, kuten pornoa (ks. esim. Huhtanen 2016, 30–31).

On tärkeää, että digitaalisuuteen liittyvien teknisten taitojen ja osaamisen lisäksi lapsilla ja nuorilla on tietoa, taitoa ja kykyä pysyä turvassa ja suojata itseään somen ja pelaamisen haitallisilta puolilta ja vaaranpaikoilta sekä toimia niihin joutuessaan oikein (Aalto & Helenius 2020, 64). Näiden taitojen merkitys korostuu varsinkin nyt, kun somen ja pelaamisen parissa vietetään enemmän aikaa. Tarvitaankin tunne- ja turvataitokasvatusta, joka antaa lapsille ja nuorille esimerkiksi valmiuksia ja rohkeutta itsensä suojaamiseen, ongelmatilanteiden tunnistamiseen ja niissä toimimiseen (Lajunen, Ahl, Andell, Laakso & Ylenius-Lehtonen 2019,

11). Tunne- ja turvataidot ovat yksi medialukutaidon ja mediakasvatuksen osa-alueista (OKM 2019, 25).

Kodeilla, kuten vanhemmilla ja huoltajilla, puolestaan on tärkeä rooli lasten ja nuorten mediakasvattajina. Siksi olisi tärkeää, että koteja kyettäisiin tukemaan niiden mediakasvatukseen liittyvässä tehtävässä. (Huhtanen 2016, 20.) Vanhemmat ja huoltajat eivät välttämättä ole perillä siitä, mitä lapset ja nuoret somessa ja peleissä tai ylipäänsä netissä puuhailevat, ja he saattavat kokea tarvitsevansa ulkopuolista apua lasten ja nuorten mediataitojen tukemisessa. Esimerkiksi *Lasten ja nuorten mediapäivä* -tutkimuksen mukaan 7–15-vuotiaiden nuorten vanhemmista 15 % oli jokseenkin tai täysin eri mieltä väitteen ”Tiedän, mitä mediasisältöjä lapseni kuluttaa” kanssa (Aikakausmedia 2019). DNA:n Koululaistutkimuksen 2020 mukaan 30 % 5–12-vuotiaiden lasten vanhemmista ja 21 % 13–16-vuotiaiden vanhemmista puolestaan oli täysin tai jokseenkin samaa mieltä väittämän ”Koen tarvitsevani vinkkejä ja neuvoja luotettavalta taholta ymmärtääkseni ja tukeakseni lapsen digitaalista elämän hallintaa” kanssa (DNA 2020, 71).

Tuen ja lisätiedon tarve kävi ilmi myös kuopiolaisille vanhemmille ja huoltajille helmikuussa 2021 toteutusta kyselystä, jossa selvitettiin eri-ikäisten lasten ja nuorten vanhempien kokemuksia vanhemmuudesta ja sen tuen tarpeista. Lasten ja nuorten median ja digilaitteiden käyttöön liittyvät aiheet nousivat kyselyssä selvästi esiin, ja ne olivat aiheuttaneet vastaajien (26,3 %) perheissä ylimääräistä huolta ja stressiä viimeisen vuoden aikana (Nykky & Tilles-Tirkkonen 2021, 9). Tarvetta kasvattajien tukemiselle siis on, nykyisessä tilanteessa mahdollisesti enemmän kuin koskaan aiemmin. Opinnäytetyöni pyrkii vastaamaan osaltaan tähän tarpeeseen.

Kehittämistehtävänäni on draamallisen, osallistavan ja toiminnallisen työpajan suunnittelu peruskouluikäisten lasten ja nuorten kasvattajille lasten ja nuorten tunne- ja turvataitojen tukemiseksi somessa ja pelatessa. Työpajaa voidaan hyödyntää joko pelkästään aikuisille esimerkiksi osana vanhempainiltaa, tai ideaalitulanteessa sekä vanhemmille että lapsille tai nuorille yhdessä, jolloin mahdollistetaan lasten ja nuorten osallisuus ja kuulluksi tuleminen sekä eri sukupolvien välinen dialogi ja toisilta oppiminen. Työpajan tavoitteena on tukea kasvattajia heidän sosiaaliseen mediaan ja pelaamiseen liittyvässä kasvatustehtävässään sekä tarjota heille välineitä lasten ja nuorten sosiaalisen median ja pelaamisen tunne- ja turvataitojen tukemiseen ja vahvistamiseen. Lisäksi tavoitteena on mahdollistaa aiheen moninäkökulmainen

tarkastelu ja lisätä ymmärrystä sekä avartaa niin aikuisten kuin lasten ja nuortenkin näkemyksiä törmäyttämällä eri sukupolvien ajatukset ja kokemusmaailmat.

Kasvokkain toteutettavan työpajamallin lisäksi opinnäytetyön tuotoksena syntyy etätyöpajamalli, huoneentaulu sosiaalisen median ja pelaamisen muistisäännöistä sekä apulomake someen ja pelaamiseen liittyvän aikuisen ja lapsen tai nuoren välisen keskustelun herättelemiseksi sekä säännöistä sopimisen tueksi. Opinnäytetyön tilaajana on Kuopion kaupungin kansalaistoiminnan palvelut. Työpaja ja opinnäytetyön muut tuotokset on tarkoitettu erityisesti yksikössä työskentelevän ja opinnäytetyöni työelämäohjaajana toimivan Kuopion kaupungin draamakasvattajan, Anni Marinin, työvälineiksi. Niitä on kuitenkin mahdollista hyödyntää myös muiden tahojen toteuttamassa mediakasvatuksessa.

Kehittämistyön tarve tuli ilmi *Kiitos kaveruudelle somessa* -työpajojen yhteydessä, jotka suunnittelimme ja joita toteutimme yhdessä opinnäytetyöni työelämäohjaajan kanssa Kuopion kuudensien luokkien oppilaille syksyn 2020 aikana, jolloin tein yhteisöpedagogi-tutkintooni kuuluvaa kehittävää harjoittelua Kuopion kansalaistoiminnan palveluilla. Työpajan ideana oli opettaa nuorille turvallista toimimista somessa ja pelatessa, käydä läpi tilanteita ja kysymyksiä, joita näissä ympäristöissä voi tulla vastaan sekä miettiä toimintatapoja niissä. Opinnäytetyössäni näkökulma vaihdetaan nuorista kasvattajiin, esimerkiksi vanhempiin.

Opinnäytetyöni on lähestymistavaltaan konstrukttiivinen eli siinä pyritään käytännön ongelman ratkaisemiseen (kasvattajien tukeminen ja osaamisen lisääminen) luomalla uusi konkreettinen tuotos (työpajamalli). Luotua mallia testataan ja sen toimivuutta ja onnistumista lisäksi arvioidaan osana opinnäytetyötä. (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2015, 37–38.) Koska tuotan opinnäytteenäni fyysisen tuotoksen, opinnäytetyötäni voi myös kuvata luonteeltaan toiminnalliseksi (vrt. Vilka 2006, 76). Aineistonkeruumenetelminä hyödynnän lasten ja nuorten somen käytön ja pelaamisen parissa työskentelevien asiantuntijoiden temahaastatteluja, vertailukehittämistä ja sovellettua aivoriihi-menetelmää sekä aiemmin mainitun vanhemmille suunnatun kyselyn tuloksia. Lisäksi yhtenä kehittämismenetelmänä on suunnittelemani työpajan pilotointi.

## 2 TYÖN TILAAJA JA TAUSTA

### 2.1 Kuopion kaupungin kansalaistoiminnan palvelut

Opinnäytetyöni tilaaja on Kuopion kaupungin kansalaistoiminnan palveluiden yksikkö, johon kuuluvat esimerkiksi kulttuuripalvelut, avoin asukastoiminta, pitäjäraadit sekä ohjatun liikunnan palvelut. Yksikössä työskentelee yhteensä noin 30 työntekijää mukaan lukien opinnäytetyöni työelämäohjaaja, eli kaupungin draamakasvattaja. Hän on osa kulttuuripalveluiden tiimiä.

Kuopion kaupungin kulttuuripalvelut kehittävät kulttuurikasvatusta ja toimintaa, joka lisää kulttuurista osallisuutta ja saavutettavuutta. Työtä tehdään kulttuuritoimijoiden kanssa, ja tavoitteena on mahdollistaa lapsille, nuorille, ikäryhmille ja erityistä tukea tarvitseville tutustuminen taiteeseen ja kulttuuriin sekä itseilmaisu taiteen avulla. Palveluihin kuuluvat esimerkiksi *Kiitos kaveruudelle* -draamatyöpajatoiminta, jonka avulla kehitetään perusopetusikäisten lasten- ja nuorten vuorovaikutus- ja kaveritaitoja ja ehkäistään näin kiusaamista, kulttuuritoiminta erityisryhmille sekä lasten ja nuorten tapahtumaviikot. (Kuopion kaupunki 2020; Forsman 2017, 5.)

### 2.2 Opinnäytetyön tausta, tarve ja peruste

Opinnäytetyöni idea sai alkunsa, kun suoritin yhteisöpedagogin tutkintooni kuuluvaa kehittävää harjoittelua Kuopion kansalaistoiminnan palveluissa syksyllä 2020. Draamakasvattaja Anni Marin toimi tällöin toisena harjoitteluohjaajanani. Suunnittelimme, toteutimme ja ohjasimme yhdessä harjoitteluni aikana Kuopion peruskoulujen kuudesluokkalaisille oppilaille suunnattuja *Kiitos kaveruudelle somessa* -draamatyöpajoja, joiden tavoitteena oli kehittää oppilaiden tunne- ja turvataitoja sosiaalisessa mediassa sekä pelatessa. Työpajoissa käsiteltiin osallistavin ja toiminnallisoin draaman menetelmin esimerkiksi somekiusaamista, pelaamista, digihyvinvointia ja groomingia eli seksuaalista houkuttelua.

Työpajoja toteutettiin harjoitteluni aikana kolmen kuopiolaisen koulun kuudensille luokille livenä sekä yhdelle luokalle etänä hieman erilaisena toteutuksena. Niiden aikana pääsimme kuulemaan maailmasta, jonka nuoret somessa ja pelatessaan kohtaavat, niistä monista hienoista ja arvokkaista asioista, joita he somesta ja pelaamisesta saavat, mutta myös somen ja pelaamisen kääntöpuolista, ongelmallisista tilanteista ja konflikteista. Tämän perusteella kävi

selväksi, kuinka tärkeää on, että nuorten kanssa keskustellaan someen ja pelaamiseen liittyvistä asioista ja heille opetetaan somen ja pelaamisen tunne- ja turvataitoja.

Harjoitteluohjaajani oli pohtinut jo aiemmin, että lasten ja nuorten vanhemmille ja huoltajille olisi hyvä olla olemassa vastaavanlainen työpaja, jossa someen ja pelaamiseen liittyviä tunne- ja turvataitoja käytäisiin läpi aikuisen näkökulmasta ja pohdittaisiin, kuinka aikuiset voisivat tukea ja vahvistaa näitä taitoja sekä puhua somen käytöstä ja pelaamisesta lapsen tai nuoren kanssa. Työpajassa voisivat olla mukana vanhempien ja huoltajien lisäksi lapset ja nuoret, ja työpaja voisi toimia esimerkiksi koulun vanhempainiltana tai olla osa sitä. *Kiitos kaveruudelle somessa* -työpajat ja nykyinen maailmantilanne vahvistivat ajatusta.

Koin itsekkin, että opinnäytetyölle oli olemassa selkeä tarve. Sen kautta olisi mahdollista tarjota vanhemmille ja huoltajille tietoa ja osaamista asioista, joiden kanssa olin painiskellut vanhempana myös itse. Kasvattajien on tärkeää pysähtyä pohtimaan esimerkiksi sitä, millaisia ilmiöitä ja asioita lapset ja nuoret somessa ja pelatessaan kohtaavat, millaisia sovelluksia, miten paljon tai mihin tarkoitukseen he niitä käyttävät, mitä pelejä ja kenen kanssa he niitä pelaavat sekä mitä tietoja ja miten he jakavat itsestään. Lisäksi kasvattajien on tärkeä saada tietoa tavoista, joilla he voivat vahvistaa lasten ja nuorten sosiaalisen median ja pelaamisen tunne- ja turvataitoja sekä olla näiden tukena mahdollisten ongelmatilanteiden ratkaisemisessa. Kasvattajien on tärkeää ymmärtää myös somen ja pelaamisen merkitystä lapsille ja nuorille sekä olla tietoisia näiden areenoiden hyvistä ja kehittävästä puolista, sillä tämä voi edistää kasvattajien ja lasten ja nuorten välistä kommunikaatiota. Juuri näissä asioissa työpajalla olisi annettavaa.

Olin aloittanut yhtä aikaa yhteisöpedagogin opintojeni kanssa draamakasvatuksen perusopintojen (25 op) suorittamisen Jyväskylän yliopiston avoimeen yliopistoon, ja sain ne päätökseen jouluna 2020. Tämän vuoksi koin, että minulla oli tarvittavaa osaamista ja kokemusta työpajan suunnitteluun. Opinnäytetyön aihe vastasikin kaikilta osin vahvasti omia kiinnostuksen kohteitani ja palveli omaa motivaatiotani, mikä Heikkilän (2014, 22) mukaan on hyvä, sillä se auttaa pitämään yllä innostusta kehittämistehtävään koko opinnäytetyöprosessin ajan.

### 2.3 Opinnäytetyön tavoite

Opinnäytetyöni tehtävänä on draamallisen työpajan kehittäminen peruskouluikäisten lasten ja nuorten kasvattajille lasten ja nuorten tunne- ja turvataitojen tukemiseksi somessa ja pelatessa. Työpajan tavoitteena on tukea kasvattajia, esimerkiksi vanhempia ja muita huoltajia, heidän sosiaaliseen mediaan ja pelaamiseen liittyvässä kasvatustehtävässään ja lisätä heidän tietouttaan sosiaalisesta mediasta sekä pelaamisesta ja niihin liittyvistä ilmiöistä yhdessä pohtimalla. Lisäksi tavoitteena on tarjota heille välineitä lasten ja nuorten sosiaalisen median ja pelaamisen tunne- ja turvataitojen vahvistamiseen ja erilaisissa sosiaalisessa mediassa ja pelatessa vastaantulevissa tilanteissa auttamiseen. Työpajassa pohditaan myös digitaalisen hyvinvoinnin merkitystä ja edistämistä, kuten digilaitteiden parissa vietettyä aikaa. Suunnittelemalla työpaja siten, että siihen voivat osallistua sekä aikuiset että lapset tai nuoret yhdessä, tavoitteena on mahdollistaa käsiteltävän aiheen tarkastelu ja pohdinta eri näkökulmista (kasvattaja, lapsi, nuori) ja lisätä näin ymmärrystä sekä mahdollistaa kommunikaatio eri sukupolvien ja erilaisissa rooleissa toimivien välillä.

Eri tahot, kuten esimerkiksi Mannerheimin Lastensuojeluliitto ja Mediakasvatusseura, järjestävät someen ja pelaamiseen liittyviä vanhempainiltoja. Vanhemmille tai kasvattajille suunnattuja sosiaaliseen mediaan tai pelaamiseen liittyviä opetustuokioita tai muita kokonaisuuksia on kehitetty myös aiemmissa opinnäytetöissä (ks. esim. Hietaharju 2020; Hämäläinen 2019; Kallio & Niskanen 2016; Sulamäki 2016; Jääskeläinen & Kanerva 2016). Tässä opinnäytetyössä kehitettävässä työpajassa somea ja pelaamista on kuitenkin tarkoitus käsitellä nimenomaan toiminnallisina ja osallistavina draaman keinoin ja menetelmin, ja lähestymistapa poikkeaa tässä mielessä perinteisemmistä luentomaisista toteutuksista. Erilaista työpajassa on muihin toteutuksiin nähden myös aikuisten, lasten ja nuorten tuominen yhteen, ja asioiden tutkiminen ja pohtiminen yhdessä. Esimerkkejä vanhemmille tai huoltajille suunnatuista toiminnallisista, osallistavista ja draaman keinoja hyödyntävistä etätyöpajoista en ole onnistunut myöskään löytämään muiden tahojen tuottamina.

### 2.4 Opinnäytetyön tuotokset ja toteutus

Opinnäytetyön tuotoksena syntyvän työpajan toteuttamisessa hyödynnetään draaman menetelmiä, sillä ne ovat itsessään toiminnallisia, osallistavia ja kohtaavia (ks. esim. Karkkulainen 2011, 10–12; Marin 2017, 6). Draaman kautta työskentely mahdollistaa myös käsillä olevan aiheen käsittelyn ja tarkastelun sekä siitä oppimisen aivan eri tasolla ja eri

näkökulmista kuin esimerkiksi perinteinen luentomainen toteutus. Draamakasvatuksessa vakavaksi leikillisyydeksi kutsutun periaatteen ansiosta draaman avulla voidaan tarkastella ja tutkia fiktiivisissä ympäristöissä, roolien suojaamina ja esteettisen kahdentumisen kautta tosimaailman kipeitä ja vaikeitakin ilmiöitä, kuten kiusaamista tai seksuaalista häirintää. Lisäksi voidaan oppia ilmiöistä, erilaisista näkökulmista niihin, itsestämme, toisista sekä omista ja muiden reaktioista. Draama antaa myös mahdollisuuden tehdä näkyviksi asioita, joista usein vaietaan, käyttäytyä fiktiivisissä rooleissa (esim. nuori, aikuinen) totutusta poikkeavalla tavalla sekä reflektoida ja ymmärtää koettua omasta ja muiden näkökulmasta. Taiteen keinot mahdollistavatkin näin oppimisen, jota ei välttämättä muuten tapahtuisi. (Heikkinen 2005, 28, 31–32, 35, 38–39, 99; Heikkinen 2007, 156–157; Østern 2000, 7; Pulli & Viirret 2012, 295.) Draamasta, sen menetelmistä ja hyödyntämismahdollisuuksista on kerrottu tarkemmin luvussa 3.7.

Kasvokkain toteutettavan työpajamallin lisäksi opinnäytetyön tuotoksena syntyy etänä toteutettavan, digitaalisia työvälineitä hyödyntävän työpajan malli, huoneentaulu sosiaalisen median ja pelaamisen muistisäännöistä sekä apulomake, joka on tarkoitettu aikuisen ja lapsen tai nuoren välisen someen ja pelaamiseen liittyvän keskustelun herättelemiseksi ja säännöistä sopimisen tueksi. Opinnäytetyön tuotoksia voidaan hyödyntää Kuopion kaupungin draamakasvattajan työssä esimerkiksi vanhempainilloissa tai muissa kasvattajille tarkoitetuissa tilaisuuksissa. Niitä voidaan hyödyntää myös muiden tahojen järjestämissä vastaavissa tilaisuuksissa. Opinnäytetyö linkittyy myös Kuopion kaupungin Ennaltaehkäisevä vanhemmuuden tuki -työryhmän toimintaan, jonka tavoitteena on pilotoida Kuopion alueella vuonna 2021 monialaisia vanhempainiltamalleja osana Pohjois-Savon Sote eli PoSoTe-hanketta. Opinnäytetyössä kehitettävää työpajaa tai muita materiaaleja voidaan hyödyntää pilotoinnissa.

Työpajassa käytettävät draaman menetelmät ovat sellaisia, joita myös yhteisöpedagogit, esimerkiksi nuorisotyöntekijät, voivat ottaa omaan työkalupakkiinsa. Niiden avulla voidaan toteuttaa sosiaaliseen mediaan ja pelaamiseen liittyvää mediakasvatusta lasten ja nuorten sekä perheiden ja kasvattajien kanssa, ja näin tukea lasten, nuorten ja vanhempien välistä suhdetta, joka on yksi nuorisotyön tehtävistä (vrt. Kinnunen, Djupsund & Kiilakoski 2015, 92). Myös mediakasvatus itsessään on yksi nuorisotyölle kuuluvista tehtävistä (OKM 2019, 31, 33). Lisäksi opinnäytetyö tarjoaa tietoa asioista, joita lasten ja nuorten kanssa olisi hyvä käsitellä sosiaaliseen mediaan ja pelaamiseen liittyen.

## 2.5 Opinnäytetyön prosessi

Aloitin opinnäytetyön työstämisen taustamateriaalin keruulla ja asiantuntijoiden teemahaastattelujen suunnittelulla. Lisäksi prosessin alkuun sisältyi opinnäytetyöhön liittyvän virallisen dokumentaation (esim. tietosuojaseloste ja saatekirjeen pohja) laatiminen. Tutkimusaineiston keruuta ja analysointia sekä työpajan ja siihen liittyvien materiaalien suunnittelua toteutin rinnakkain tammi–maaliskuussa 2021.

Tammi-maaliskuun aikana pidimme lisäksi työelämäohjaajani kanssa aivoriihen sekä kolme suunnittelupalaveria, joissa kävimme läpi jo suunnittelemani, ja teimme muokkauksia ja jatkosuunnitelmia. Koska kehittämäni työpaja oli tarkoitettu työelämäohjaajani työvälineeksi, koin työskentelytapamme toimivaksi, koska se mahdollisti sen, että olimme suunnitelmien suhteen samalla sivulla. Koin molemmilta opinnäytetyön ohjaajiltani saamani tuen ja palautteen myös arvokkaaksi ja omaa työskentelyäni edistäväksi. Pilottityöpaja, jonka työelämäohjaajani ohjasi ja jota itse havainnoin, järjestettiin 17.3.2021.

Tein opinnäytetyöprosessin aikana paljon muistiinpanoja. Kirjasin ylös ajatuksiani esimerkiksi hyödyntämiini kehittämistyön menetelmiin ja niiden toimivuuteen liittyen. Varsinaisen opinnäytetyön kirjallisen raportin työstin maaliskuu–huhtikuussa 2021.

### 3 SOME JA PELAAMINEN JA NIIHIN LIITTYVÄ KASVATUS JA TAIDOT

Sosiaalinen media ja pelit ovat tämän päivän lapsille ja nuorille keskeinen kasvu- ja toimintaympäristö, joka palvelee monia tarkoituksia heidän elämässään (Lehtikangas 2015; 23; Plan International Suomi 2020, 3; Takala & Takala 2019, 4). Somen ja pelien kautta voidaan esimerkiksi tutustua uusiin ihmisiin, viettää aikaa, harrastaa ja oppia uusia asioita. Somella ja pelaamisella on kuitenkin myös huonoja puolia, joiden kohtaamiseen lapset ja nuoret tarvitsevat mediakasvatusta ja tunne- ja turvataitokasvatusta. Aikuiset ovat avainasemassa näiden taitojen tarjoamisessa, ja lasten ja nuorten tukemisessa (Aalto & Helenius 2020, 64).

Taustoitin tässä luvussa tarkemmin lasten ja nuorten somen käytön ja pelaamisen nykytilaa, heidän motiivejaan käyttää somea ja pelata sekä somen ja pelaamisen hyviä ja huonoja ja puolia lapsille ja nuorille. Lisäksi avaam taitoja, joita some- ja pelimaailmassa toimiminen vaatii, sekä aikuisten roolia näiden taitojen tarjoajina. Kerron myös aiemmista selvityksistä ja tutkimuksista liittyen vanhempien antaman mediakasvatuksen tiedon ja tuen tarpeisiin. Lisäksi käsitelen draamakasvatuksen käsitettä.

En avaa opinnäytetyössäni tarkemmin yksittäisten sosiaalisten median kanavien tai pelien ominaisuuksia tai toimintaa, sillä vaikka alustojen ja -sovellusten asetusten avulla niistä voi tehdä lapsille ja nuorille turvallisempia käyttää, niiden käytön opastaminen ei mahdu opinnäytetyön rajauksen sisälle. Suosittelen tutustumaan esimerkiksi Hietaharjun (2020) opinnäytetyöhön, jossa on käsitelty lasten ja nuorten keskuudessa suosituimpien some-sovellusten ominaisuuksia ja asetuksia turvallisuuden näkökulmasta. Lisäksi esimerkiksi NSPCC (National Society for the Prevention of Cruelty to Children) pitää yllä näppärää englanninkielistä *Net Aware* -palvelua, josta pystyy hakemaan tietoa sosiaalisen median sovelluksista, peleistä ja verkkosivustoista. Hakutulosten kohdalla on kerrottu, mihin lapset sovellusta, peliä tai sivustoa käyttävät, sekä vinkkejä turvallisuuteen ja asetuksiin liittyen.

#### 3.1 Opinnäytetyössä käytettävistä käsitteistä

Käytän opinnäytetyössäni ja sen tuotosten yhteydessä käsitteitä some eli sosiaalinen media ja pelaaminen. Sanastokeskuksen (2021) Termipankki määrittelee sosiaalisen median seuraavasti:

Tietoverkkoja ja tietotekniikkaa hyödyntävä viestinnän muoto, jossa käsitellään vuorovaikutteisesti käyttäjien tuottamaa ja jakamaa sisältöä sekä luodaan ja

ylläpidetään ihmisten välisiä suhteita. Huomatus: Sosiaaliselle medialle tyypillisiä verkkopalveluja ovat esimerkiksi sisällönjakopalvelut, verkkoyhteisöpalvelut ja keskustelupalstat. Sosiaalisen median piiriin kuuluvaa toimintaa ovat esimerkiksi kollektiivinen sisällöntuotanto, avoin asiasanoitus, blogien kirjoittaminen ja lukeminen, tiedostojen jakaminen vertaisverkoissa, kuluttajien välinen sähköinen kaupankäynti sekä verkkopelien pelaaminen monen kesken. Sosiaalinen media voidaan määritellä myös vuorovaikutteisuuden ja käyttäjälähtöisyyteen perustuviksi viestintävälineiksi, -kanavaksi tai -ympäristöksi. Joissakin sosiaalisen median käsitteen määritelmässä painotetaan tietoteknisiä ratkaisuja (vrt. web 2.0). Sosiaalisesta mediasta käytetään lyhennettä some. (Tietotekniikan termitalkoot, 2017-10-09)

Määritelmästä voi havaita, että sosiaalinen media käsittää monenlaisia palveluita, sovelluksia ja alustoja. Ihmisten käsitykset ja ajatukset siitä, mitä sosiaalinen media on ja millaisia palveluita sen määritelmä pitää sisällään, voi lisäksi vaihdella paljon. Sosiaalisesti mediaksi voidaankin käsittää niin suoratoistopalvelut, kuten Netflix ja Spotify, kuin myös yhteisöpalvelut, kuten Snapchat ja TikTok. Tästä syystä tulkitseen sosiaalisen median käsitettä opinnäytetyössäni laajasti ja väljästi. Se noudattelee yllä esitettyä määritelmää, ja voi käytännössä pitää sisällään monenlaisia asioita – niitä, joita ihmiset itse kokevat sosiaalisesti mediaksi.

Pelaamisella puolestaan viitataan opinnäytetyössäni digitaaliseen pelaamiseen, jonka voidaan tietyiltä osin (verkkopelien pelaaminen monen kesken) katsoa kuuluvan edellä esitetyn sosiaalisen median määritelmän alle. Pelikasvattajan käsikirjassa (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013, 7) digitaalisiksi peleiksi on lyhykäisyydessään määritelty pelit, joita on mahdollista pelata esimerkiksi tietokoneella, konsolilla tai älypuhelimella. Noudattelen opinnäytetyössäni tätä määritelmää, eli myös pelaamisen ja pelien käsite on opinnäytetyössäni laaja viitaten kuitenkin nimenomaan digitaaliseen pelaamiseen ja digitaalisiin peleihin, ei esimerkiksi lauta- tai pihapeleihin.

### **3.2 Lapset, nuoret, some ja pelaaminen: Nykytila**

Vuonna 2020–2021 lapset ja nuoret viettävät todennäköisesti enemmän aikaa digitaalisten medioiden parissa kuin koskaan aiemmin. Koronapandemiasta ja sen aiheuttamista rajoituksista ja sulkutiloista johtuen lapsilla ja nuorilla on ollut esimerkiksi vähemmän mahdollisuuksia tavata ikätovereitaan kasvokkain tai harrastaa fyysisissä ympäristöissä. Sosiaalinen media ja pelaaminen ovatkin poikkeusaikoina korvanneet fyysisissä ympäristöissä ja kasvokkain tapahtuvia aktiviteetteja, ja nousseet lasten ja nuorten elämässä yhä suurempaan asemaan. (Pelastakaa Lapset 2020, 12; Lasten ja nuorten säätiö 2020, 9–10.)

Tilastokeskuksen vuosittain julkaiseman *Väestön tieto- ja viestintäteknikan käyttö* - tutkimuksen mukaan vuonna 2020 yhteisö- eli some-palveluiden seuraamisessa tapahtunut muutos oli poikkeuksellinen. Vaikka seuraajien määrän kasvu oli suurinta tutkimuksen vanhimmissa ikäryhmissä (65-vuotiaat ja sitä vanhemmat), kasvua tapahtui myös nuoremmissa ikäryhmissä (SVT 2020, 2.) Vuoden 2019 tutkimuksessa 86 % 16–24-vuotiaista vastaajista oli seurannut jotakin yhteisöpalvelua edellisen kolmen kuukauden aikana ja 47 % useasti päivässä (SVT 2019, 30). Vuonna 2020 saman ikäisistä vastaajista jo 92 % oli seurannut jotakin yhteisöpalvelua edellisen kolmen kuukauden aikana, ja 63 % useasti päivässä (SVT 2020, 22). Vaikka somen käyttö on ollut nuorten keskuudessa suosittua aiemminkin, poikkeusoloissa se on lisääntynyt.

Median parissa päivittäin vietetty aika on myös kasvanut koronan aikana. Vuoden 2020 ensimmäisen puolen vuoden aikana suomalaisten mediapäivän pituus kasvoi 9,5 tuntiin, mikä merkitsee 1,5 tunnin nousua edelliseen vuoteen (Kantar 2020). Nousu heijastunee myös lasten ja nuorten sosiaalisen median käyttöön. Vuonna 2019 18,9-vuotias keskivertonuori käytti sosiaalisen median palveluita suunnilleen 15–20 tuntia viikossa (Ebrand Group Oy ym. 2019). Tämä tarkoittaa keskimäärin 2–3-tuntia päivässä. Saarisen (2018, 35–36) ja Mannisen (2016, 37) havaintojen mukaan nuorempien somessa päivittäin viettämät tuntimäärät ovat tätäkin suurempia: 13–17-vuotiailla 3–4 tuntia päivässä tai enemmän. (Ks. myös Plan International Suomi 2020, 9.) Todennäköisesti korona-aika on lisännyt tuntimäärää.

*Nuorten mediankäyttö ja korona* -selvityksen 13–18-vuotiaista vastaajista 38 % ilmoitti lisänneensä pelaamista (tietokone, kännykkä, konsolipelit yms.) koronan aikana (Sanomalehtien Liitto 2020, 2). Pelaamisen lisääntyminen näkyy myös Pelaajabarometrin 2020 tuloksissa. Sen vastaajista 23,6 % koki digitaalisen pelaamisensa lisääntyneen selvästi tai jonkin verran poikkeusolojen aikana. Nuorimpien vastaajien (10–19-vuotiaat) ryhmässä esimerkiksi 44,8 % vastaajista ilmoitti pelaavansa jotakin digitaalista viihdepeliä päivittäin ja 79 % vähintään kerran viikossa. Vuonna 2018 vastaavat luvut olivat 36,4 % ja 69,8 %. Nuorimmat vastaajat käyttivät pelaamiseen eniten aikaa kaikista ikäryhmistä: 16,9 h/vko. Nousua vuoteen 2018 oli kuusi tuntia viikossa. (Kinnunen, Taskinen & Mäyrä 2020, 30, 48, 66.)

Kärkisijoja lasten ja nuorten suosimien some-sovellusten ja -alustojen keskuudessa pitävät WhatsApp, YouTube, Instagram, Snapchat sekä TikTok. Suosituimmuusjärjestys vaihtelee jonkin verran vuositasolla sekä käyttäjien iästä riippuen. (Ks. esim. Ebrand Group Oy ym. 2019;

DNA 2020, 47–50; SVT 2020, 22.) Suosituimpien listalta löytyville sovelluksille yhteistä on, että niiden kautta on mahdollista olla vuorovaikutuksessa muiden kanssa esimerkiksi viestimällä, kommentoimalla tai tykkäämällä sekä jakaa sisältöä, kuten kuvia, videoita tai molempia.

Pelaajabarometri 2020 on selvittänyt suosituimpia digitaalisia pelejä suomalaisten keskuudessa, mutta näistä ei ole saatavilla tietoa ikäryhmittäin. Veikkauksen pelien (esim. Lotto) jälkeen viisi seuraavaksi suosituinta peliä olivat Pasianssi, Mahjong, Candy Crush, Call of Duty ja Counter Strike (Kinnunen, Taskinen & Mäyrä 2020, 58). Mikäli pelien suosituimmuutta olisi mahdollista tarkastella ikäryhmittäin, niissä olisi luultavasti vaihtelua, mikä johtuu jo pelien ikärajoista.

### **3.3 Somen ja pelaamisen käytön syyt sekä positiiviset puolet lapsille ja nuorille**

Lapsilla ja nuorilla on monia syitä käyttää sosiaalista mediaa tai pelata. Ne, kuten verkkomaailma yleensäkin, voivat toimia esimerkiksi identiteetin rakentamisen, kokeilemisen ja esittämisen sekä yhteisöllisyyden, vuorovaikutuksen, osallisuuden, toimijuuden, oppimisen ja tiedonhaun välineinä. Niissä voidaan myös harrastaa, tavata kavereita ja luoda uusia sosiaalisia suhteita. Lisäksi voidaan ajatella, että nuoret haluavat muodostaa verkkoon omia sosiaalisia tilojaan, joihin eivät kuulu aikuisten valvonta, odotukset tai vaatimukset, vaan joita he itse voivat hallita. (Lauha 2015a, 8; Lauha 2015b, 14; Lehtikangas 2015, 21–23; Merikivi, Myllyniemi & Salasuo 2016, 38.) Aikuisten, jotka eivät ole syntyneet ja kasvaneet digitaaliseen yhteiskuntaan, voikin toisinaan olla vaikea ymmärtää netin, somen tai pelaamisen merkitystä ja kokonaisvaltaista roolia lasten ja nuorten elämässä (vrt. Lauha 2015b, 13–14).

Lehtikangas (emt., 23) kuvaa mielestäni hyvin verkon merkitystä nuorille:

Nuorille verkko on keskeinen kasvuympäristö, jossa vietetään aikaa monipuolisesti ja sosiaalisesti. Näin ollen verkkoa ei tulisi tutkia ainoastaan välineellisestä näkökulmasta. Kun verkko nähdään laajemmin tilana ja toimintaympäristönä, voidaan verkon käyttö ymmärtää kulttuurisena ilmiönä ja toimintana, jolla on keskeinen rooli nuorten arjessa ja elämässä.

Saarinen (2018) selvitti pro gradu -tutkielmassaan 15–17-vuotiaiden nuorten sosiaalisen median käyttöä. Selvityksen mukaan nuoret käyttivät sosiaalista mediaa esimerkiksi viihteen, tiedonhankinnan ja yhteydenpidon välineinä, etsivät sieltä inspiraatiota ja kuluttivat aikaa. Lisäksi he seurasivat kiinnostuksen kohteitaan ja toisten elämää, jakoivat tietoa omasta

elämästään ja julkaisivat sisältöä. Saarinen havaitsi myös, että somella oli nuorille positiivisia vaikutuksia. Se kohotti esimerkiksi itsetuntoa, auttoi tuomaan mielipiteitä rohkeammin esille ja tarjosi mahdollisuuksia yhteydenpitoon, kaverisuhteiden syventämiseen, harrastusten ylläpitoon, oppimiseen, kehittymiseen, inspiroitumiseen, motivoitumiseen, viihtymiseen ja tiedonhankintaan. (Saarinen 2018, 36–38, 44–47, 59–61, 63–65.) Manninen (2016) teki opinnäytetyössään samanlaisia havaintoja tutkiessaan 13–15-vuotiaiden syitä käyttää sosiaalista mediaa. Hänen tutkittaviensa joukossa tärkeimmät syyt somen käyttämiseen olivat sosiaalisuus, esimerkiksi yhteydenpito kavereiden kanssa ja uusiin ihmisiin tutustuminen, tieto eli esimerkiksi halu pysyä perillä maailman tapahtumista, sekä viihde, kuten hauskanpito. (Manninen 2016, 31–33.)

Isoa osaa lasten ja nuorten sosiaalisista suhteista ylläpidetään tänä päivänä verkossa, erityisesti sosiaalisessa mediassa. Se on lapsille ja nuorille tärkeä vuorovaikutuksen, yhteydenpidon, hengailun ja keskustelun väline, jossa ollaan tavoitettavissa nopeasti ja helposti. (Takala & Takala 2019, 27; MLL 2019a.) Kaverisuhteilla ja kavereiden mielipiteillä onkin nuoruuden ikävaiheessa äärimmäisen suuri merkitys (Sinkkonen 2010, 57). Somessa viestitellään ja pidetään yhteyttä, seurataan omia idoleita ja tutustutaan muihin ihmisiin. Omanikäisten käyttäjien läsnäolo palveluissa on olennaista. (Manninen 2018, 35–37.) Tämä näkyy ehkä parhaiten siinä, että kun tietystä some-alustasta tulee suosittu aikuisten keskuudessa, nuoret hakeutuvat siltä pois ja alkavat käyttää jotakin uutta palvelua. Näin on käynyt esimerkiksi Facebookille (ks. Ebrand Group Oy ym. 2019). Sosiaalisen median tutkijan Janne Matikaisen mukaan nuorten siirtyminen enemmän yksityisyyttä mahdollistaviin kanaviin, kuten Snapchatiin, onkin muuttanut nuorten tietojen jakamista enemmän juttelun suuntaan sen sijaan, että tietoa jaettaisiin suurille yleisöille, kuten esimerkiksi Facebookissa (Takala & Takala 2019, 12).

Netti, sosiaalinen media ja pelit antavat lapsille ja nuorille mahdollisuuden yhteisöjen muodostamiseen. Tämä on tärkeää, sillä nuoret haluavat kuulua joukkoon ja tulla muiden hyväksymiksi. Nuoruuden elämänvaiheessa vertaisryhmillä ja erilaisilla kiinnostuksen kohteilla onkin erityisen tärkeä merkitys. Ne voivat myös lisätä nuorten osallisuuden kokemuksia. (Sundberg & Räsänen, 2015, 63; Sinkkonen 2010, 44.) Netin, somen ja pelien kautta lapset ja nuoret voivat tutustua ihmisiin ja luoda yhteisöjä yli maantieteellisten- ja kielirajojen. Esimerkiksi pitkien välimatkojen päässä asuvat nuoret voivat helposti pitää yhteyttä ystäviinsä tai kokea olevansa osa yhteisöä esimerkiksi omassa peliporukassaan, vaikka

heidän ei olisi mahdollista viettää aikaa tai tehdä asioita kasvokkain (vrt. Manninen 2016, 31–32; Saarinen 2018, 44–45; Harviainen ym. 2013, 34).

Lapsi tai nuori, jolla on vaikeuksia löytää ystäviä fyysisestä elinympäristöstään, voi puolestaan löytää heitä somen tai pelien kautta (vrt. Saarinen 2018, 44). Koska verkon kautta tapahtuva vuorovaikutus eroaa kasvokkaisesta vuorovaikutuksesta, se voi esimerkiksi muuttaa ujon lapsen tai nuoren tapaa olla vuorovaikutuksessa muiden kanssa ja helpottaa sitä (Uski 2015, 82–83). Myös tällä on suuri merkitys osallisuuden kokemuksen kannalta. Sosiaalisen median ja pelaamisen voikin ajatella laajentavan kenttää, jolla lasten ja nuorten on mahdollista kommunikoida ja olla vuorovaikutuksessa keskenään. Näin ollen nuoruuden kehitystehtävien voi nähdä toteutuvan niiden kautta. (Sundberg & Räsänen, 2015, 63.) Toisaalta netti, some ja pelaaminen saattavat olla jotakin, jonka parissa lapsi tai nuori viettää aikaa, koska ne paikkaavat tekemisen puutetta tai tarjoavat helpotusta yksinäisyyteen (ks. Pelituki 2015, 9; Järvelin 2018, 5). Tämä voidaan nähdä hyvänä asiana, mutta sillä voi olla myös kielteisiä seurauksia, mikäli someen tai peleihin paetaan arkielämää tai lapsen ja nuoren on niihin uppoutumisen vuoksi entistä vaikeampaa luoda ihmissuhteita reaali maailmassa (MLL 2020; Kuuluvainen & Mustonen 2019, 31).

Lapset ja nuoret rakentavat median kautta myös yksilöllisiä ja sosiaalisia identiteettejään esimerkiksi välittämällä tietynlaista kuvaa itsestään. Sosiaalinen media ja pelit ovat heille maailmankuvan, elämäntyylin ja identiteetin rakentamisen välineitä, joissa toimiminen muokkaa heidän käsityksiään itsestään. (Tuominen, Holm, Jaakola & Kiilakoski 2016, 177; Manninen 2018, 17; Takala & Takala 2019, 27.) Nuoruuden ikävaiheessa muiden nuorten mielipiteet ja heidän hyväksyntänsä on äärettömän tärkeää (Sinkkonen 2010, 43). Somessa hyväksyntää ja arvostusta saadaan esimerkiksi positiivisten kommenttien ja tykkäysten kautta, jotka kohottavat itsetuntoa ja mielialaa (Manninen 2018, 45–46; Saarinen 2018, 48–49, 51, 55). Tykkäykset ja kommentit voivat näin ollen vahvistaa lasten ja nuorten identiteettiä ja lisätä heidän hyvinvointiaan (Takala & Takala 2019, 27).

Median kautta voidaan myös vaikuttaa (Takala & Takala 2019, 19). Esimerkiksi sosiaalinen media voi tarjota lapsille ja nuorille kanavan saada oma ääni kuuluviin. Tunnetuin esimerkki tästä lienee ilmastoaktivisti Greta Thunberg. Monet muutkin nykyiset some-vaikuttajat eli influensserit ovat nuoria, ja heillä on paljon vaikutusvaltaa juuri toisten nuorten mielipiteisiin. (Värtinen & Mäkinen-Kokkonen 2020; Lasten ja nuorten säätio 2020, 4.)

Ajan kuluttaminen ja viihtyminen ovat lapsille ja nuorille myös tärkeitä syitä käyttää mediaa ja pelata. Esimerkiksi *Lasten ja nuorten mediapäivä* -selvityksessä vastaajien tärkein motiivi median käyttämiseen oli itsensä viihdyttäminen (Aikakausmedia 2019; ks. myös Saarinen 2018, 37). Pelituen (2015, 9) toteuttamassa kyselyssä, jonka avulla selvitettiin nuorten näkökulmia pelaamiseen, kiva tekeminen ja ajan kuluttaminen nousivat puolestaan vastaajien tärkeimmiksi pelaamisen motiiveiksi. Vastauksissa näkyi lisäksi pelaamisen merkitys rentouttavana ja paineita helpottavana tekemisenä (emt., 9–10; ks. myös Meriläinen 2020, 147, 149). Esimerkiksi pelitutkija Mikko Meriläinen on argumentoinut sen puolesta, että pelaamisella ei tarvitse aina olla opettavaa tai hyödyllistä funktiota, vaan se saa olla lapselle ja nuorelle puhtaasti viihdettä, ajanvietettä tai hauska harrastus (Meriläinen 2019; Takala & Takala 2019, 33–34). Harviaisen ym. (2013, 34–35) mukaan pelit voidaan tässä mielessä rinnastaa kirjoihin ja elokuviin, sillä ne ovat samalla tavalla mielikuvituksen, viihteen, tunteiden ja ajatusten lähteitä. Pelit voivat lisätä myös hyvinvointia helpottamalla stressiä ja antamalla hyviä kokemuksia. Niiden merkitystä hauskanpidon ja viihtymisen välineinä ei tulisi väheksyä. (Meriläinen 2019.)

Mediaa ja somea seuraamalla voi pysyä myös perillä maailman tapahtumista, oppia ja hakea tietoa (MLL 2019a; Aikakausmedia 2019; Merikivi ym. 2016, 38). Sosiaalinen media on nuorille tärkeä uutisten lähde (Uutismedian liitto 2021; ks. myös Saarinen 2018, 37). Lisäksi media on tärkeä seksuaalikasvatuksen väline. Seksuaalikasvatuksen asiantuntijan Katriina Bildjuschkinin mukaan media on lapsille ja nuorille merkittävä seksiin ja seksuaalisuuteen liittyvä tiedonlähde. Median seksisisällöt voivat antaa lapsille ja nuorille mahdollisuuden oman seksuaalisuuden tutkimiseen. Lisäksi ne ovat tarjolla silloin, kun tietoa tarvitaan. (Takala & Takala 2019, 37; Spišák 2016, 39.) Spišák (emt., 26) huomauttaa myös, että esimerkiksi vähemmistöryhmään kuuluvalle nuorelle pornografia, johon usein viitataan pelkästään haitallisena sisältönä, voi toimia välineenä omien mieltymysten tarkasteluun ja seksuaalisuuden tutkimiseen.

Myös peleistä ja niiden kautta voi oppia paljon. Esimerkiksi kielitaidon kehittyminen on yksi pelaamisen hyödyistä, joka nousee esille usein. Monet peleistä ovat englanninkielisiä, joten pelatessa nähdään, kuullaan ja käytetään englantia, ja kieltä saatetaan oppia huomaamatta (Meriläinen 2019). Lapset ja nuoret oppivat digitaalisten pelien avulla myös esimerkiksi toimimaan digitaalisissa ympäristöissä, arvioimaan ja käsittelemään informaatiota nopeasti, hallitsemaan kokonaisuuksia, erottelemaan oleellista tietoa epäolennaisesta, tekemään

päätöksiä ja toimimaan ryhmässä. Lisäksi pelaamisella on todettu olevan positiivisia vaikutuksia silmän ja käden koordinaatioon, reaktioaikoihin ja hahmotuskykyyn. (Harviainen ym. 2013, 8, 32–34.)

Pelaamisen kautta voidaan opetella ja käsitellä myös tunteita. Meriläisen (2019) mukaan pelaaminen kehittää erityisesti tunnetaitoja, jotka liittyvät motivaatioon, ja sen kautta on mahdollista käsitellä esimerkiksi pettymyksen tunteita. Lisäksi pelaamisen avulla voi oppia sinnikkyyttä uusien yritysten ja onnistumisten kautta. Kun pelaamisen herättämiä tunteita käsitellään yhdessä aikuisen kanssa, lapsen ja nuoren tunnetaidot vahvistuvat. (Rahja & Helenius 2019, 38, 42; Meriläinen 2019.) Pelaaminen voi tarjota myös onnistumisen ja kyvykkyyden kokemuksia sekä mahdollisuuden toimia arjesta poikkeavissa rooleissa ja ympäristöissä. Kokemukset voivat olla merkittäviä esimerkiksi niille lapsille ja nuorille, joilla on haasteita muussa elämässä, kuten koulussa. (Mustonen & Korhonen 2019, 11, 13). Pelaamisen kautta opittavien taitojen osalta on kuitenkin hyvä muistaa, että pelit kehittävät käyttäjissään ominaisuuksia, joita pelaaja tarvitsee pelaamassaan pelissä. Vaikka on mahdollista, että samoja ominaisuuksia kyetään hyödyntämään muussakin toiminnassa, tällaista siirtovaikutusta ei tapahdu automaattisesti. (Kuuluvainen & Mustonen 2019, 31–32.)

### **3.4 Somen ja pelaamisen huonot puolet ja vaaranpaikat lapsille ja nuorille**

*EU Kids Online 2020* -tutkimuksessa, jonka aineisto on kerätty 19 Euroopan maassa, on selvitetty 9–16-vuotiaiden lasten ja nuorten verkossa kohtaamia riskejä. Näitä ovat esimerkiksi verkossa kohdatut negatiiviset kokemukset, verkkokiusaaminen tai -aggressio, mahdollisesti vahingolliselle sisällölle altistuminen, tietojen väärinkäyttö, liiallinen netinkäyttö, sexting eli seksiviestittely, altistuminen seksuaaliselle sisällölle ja uusien ihmisten tapaaminen. Tutkimuksessa kuitenkin huomautetaan, että verkossa tapahtuva toiminta voidaan harvoin määrittellä yksiselitteisesti joko positiiviseksi tai negatiiviseksi. Esimerkiksi seksiviestien saaminen voi olla toisille ahdistavaa ja toisille ei. Myös tuntemattomien ihmisten tapaaminen verkossa voi olla riski, mutta myös mahdollisuus esimerkiksi ystävyyteen. Suomalaisten lasten ja nuorten osalta 18 % 12–14-vuotiaista ja 29 % 15–16-vuotiaista vastaajista ilmoitti tutkimuksessa kohdanneensa verkossa jotakin negatiivista edellisen vuoden aikana. Lisäksi yli 80 % molempien vastaajaryhmien vastaajista ilmoitti tietävänsä, kuinka toimia, mikäli kohtaa verkossa jotakin epämiellyttävää. (Smahel, Machackova, Mascheroni, Dedkova, Staksrud,

Ólafsson, Livingstone & Hasebrink 2020, 9, 43, 46, 48.) Tämä on varmasti jälkikasvunsa puolesta pelkääville vanhemmille huojentava uutinen.

Kun puhutaan verkossa tapahtuvasta häirinnästä, sillä voidaan viitata muun muassa asiattomaan kommentointiin, kiusaamiseen, seksuaaliseen häirintään, ulkonäön pilkkaamiseen ja seksuaalisella väkivallalla uhkaamiseen. Usein tätä häirintää tapahtuu nimenomaan sosiaalisen median kanavissa. (Plan International Suomi 2020, 5–6.) Käsittelen seuraavaksi tarkemmin joitakin näistä häirinnän piiriin kuuluvista tekijöistä, jotka nousivat esiin opinnäytetyöni asiantuntijahaastatteluissa (ks. Luku 5), ja liittyvät olennaisesti tunne- ja turvataitokasvatukseen. Lisäksi käsittelen muutamia muita sosiaalisen median ja pelaamisen riskitekijöitä.

**Kiusaaminen.** Sosiaalisen median yhtenä huonona puolena tai vaaranpaikkana mainitaan usein kiusaaminen. *Esimerkiksi SoMe ja Nuoret 2019* -katsauksen vastaajista 25 % oli kokenut kiusaamista some-palveluissa (Ebrand Group Oy ym. 2019). Vuoden 2017 kouluterveyskyselyssä 28,9 % 8.–9.-luokkalaisista vastaajista puolestaan ilmoitti kännykän tai internetin kautta tapahtuneesta koulukiusaamisesta (THL 2019b). Kiusaaminen voi pitää sisällään samoja muotoja kuin muissakin ympäristöissä tapahtuva kiusaaminen, eli esimerkiksi nimittelyä, pilkkaamista ja syrjintää. Verkkokiusaamisella on myös tiettyjä reaali maailman kiusaamisesta eroavia piirteitä, jotka tuovat siihen lisähaasteita: kiusaamista on hankala päästä karkuun, siihen liittyvää materiaalia voi olla vaikeaa tai mahdotonta saada poistettua, se on usein julkista ja voi tavoittaa suurenkin yleisön lisäten näin uhrin häpeää. Lisäksi kiusaajat voivat toimia anonyymisti. Koska kiusaajat eivät näe uhrinsa välitöntä reaktiota, se voi lisätä heidän estottomuuttaan. (Laitinen, Haanpää, Francke & Lahtinen 2020, 26–27; Smahel ym. 2020, 52.)

Verkkokiusaamisen muotoja ovat esimerkiksi aidon tai muokatun sisällön (viestit, kuvat, videot) levittäminen tai lähettäminen, yksityisasioiden tai valheellisen tiedon levittely (esim. kuvakaappaukset viestiketjusta) tai juoruilu, nolaaminen, kiristys, uhkailu tai haukkuminen (esim. ilkeä kommentointi). Lisäksi verkkokiusaamista voi olla ryhmistä ulos jättäminen tai poissulkeminen. (Laitinen ym. 2020, 26–27; Takala & Takala 2019, 30.) Nämä kiusaamisen muodot tulivat esiin esimerkiksi Laitilan ja Setälän (2016) sekä Käkelän ja Nauhan (2018) opinnäytetöissä, joissa tarkasteltiin ja selvitettiin nettikiusaamista 8.-luokkalaisten keskuudessa. Yleisimmät nettikiusaamisen muodot tutkittavien kesken olivat ilkeä tai pilkkaava kommentointi, turhilla viesteillä pommittaminen, kuvien muokkaaminen, luvaton

levittäminen ja salakuvaaminen sekä juurujen levittäminen (Laitila & Setälä 2016, 30; Käkälä & Nauha 2018, 25).

Verkossa tapahtuva kiusaaminen voi täyttää rikoksen tunnusmerkistön samalla tavoin kuin reaali maailmassa tapahtuva kiusaaminen. Mahdollisia rikoksia ovat esimerkiksi yksityiselämää loukkaavan tiedon levittäminen (esim. kuvien tai henkilökohtaisten tietojen levittäminen), kunnianloukkaus (esim. valheellinen tiedon levittäminen), rangaistava vihapuhe, laitton uhkaus (esim. uhkailu), viestintärauhan rikkominen ja identiteettivarkaus. (Laitinen ym. 2020, 20–21.) Julkisuudessa onkin herätelty aika ajoin keskustelua siitä, vähätteleekö termi kiusaaminen ilmiön vakavuutta. Jos lasta tai nuorta kiusataan netissä, kiusaamista tapahtuu usein muissakin ympäristöissä (MLL 2021; Smahel ym. 2020, 52). Siksi on tärkeää, että esimerkiksi koulussa puututtaisiin kiusaamiseen, johon koulun oppilaat ovat osallisia (Laitinen ym. 2020, 26). Verkossa tapahtuvaan kiusaamiseen ei olekaan ratkaisuna esimerkiksi se, että lasta tai nuorta käsketään tai määrätään lopettamaan median käyttö (Takala & Takala 2019, 31), vaan siihen on puututtava muilla keinoin.

**Seksuaalinen häirintä.** Seksuaalinen tai sukupuoleen liittyvä häirintä voi pitää sisällään monenlaisia tekoja. Se voi olla esimerkiksi ahdistavia ja ei-toivottuja katseita, eleitä ja ehdotuksia (THL 2020). Seksuaalinen häirintä digitaalisessa mediassa on seksuaalisävytteisen materiaalin, kuten kuvien, videoiden tai viestien, jakamista. Häirintä on usein toistuvaa ja siihen voi liittyä kiusaamista. (Pelastakaa Lapset 2018, 5). Sosiaalisessa mediassa tapahtuva lasta tai nuorta kohtaan tehty seksuaalisen häirinnän teko voi olla esimerkiksi ei-toivotun alastonkuvan tai sukupuolielimiä esittävän kuvan (nk. dickpic) lähettäminen tai pyytäminen (vrt. esim. Smahel ym. 2020, 86–88).

Seksuaalinen häirintä digitaalisessa mediassa on yleistä. Vuoden 2019 Kouluterveyskyselyssä 8.–9.-luokkalaisista tytöistä 26,8 % ja pojista 6,5 % oli kokenut seksuaalista häirintää puhelimessa tai internetissä vuoden aikana. Luvut ovat nousseet vuoden 2017 Kouluterveyskyselystä. (THL 2019a.) *Lasten kokema seksuaalinen häirintä ja siihen liittyvä kiusaaminen digitaalisessa mediassa* -selvitykseen osallistuneista 12–17-vuotiaista lapsista ja nuorista yli 30 % oli puolestaan nähnyt digitaalisessa mediassa viimeisen vuoden aikana toisten lasten ja nuorten tekemää seksuaalista häirintää (Pelastakaa lapset 2018, 13). *EU Kids Online* -tutkimuksen (Smahel ym. 2020, 86–88) suomalaisista 12–14-vuotiaista vastaajista 13 % ja 15–16-vuotiaista vastaajista 38 % ilmoitti saaneensa netin kautta ei-toivotun pyynnön jakaa

itsestään seksuaalista materiaalia, kuten kuvia, videoita tai tekstiä edellisen vuoden aikana. Vastaajista 7 % ilmoitti saavansa tällaisia pyyntöjä vähintään kerran kuukaudessa (emt.).

Tytöt kokevat seksuaalista häirintää ja ahdistelua – ja häirintää yleensäkin – poikia enemmän. Myös nuori ikä ja vähemmistöön kuuluminen, toimintarajoitteisuus, ulkomaalainen syntyperä tai kodin ulkopuolelle sijoitetuksi joutuminen lisäävät sen kohteeksi joutumisen riskiä. (Oinas & Pietilä 2020, 13; Laitinen, Lahtinen, Haanpää, Järvinen, Granskog & Turunen-Zwinger 2020, 7; Plan International Suomi 2020, 6.) Seksuaalinen häirintä on tyypillisesti hyvä erottaa sextingistä eli seksiviestittelystä. Sillä viitataan suunnilleen samanikäisten nuorten toisilleen yhteisymmärryksessä lähettämiin seksuaalisiin viesteihin, kuviin tai videoihin. Teko voi kuitenkin johtaa rikokseen, mikäli kuvia levitetään ulkopuolisille tai sitä kohdistetaan alle 16-vuotiaisiin (Oinas & Pietilä, 2020, 8; Smahel ym. 2020, 82).

Lapset ja nuoret eivät läheskään aina kerro aikuisille kokemastaan verkko- tai seksuaalisesta häirinnästä. Esimerkiksi Kouluterveyskyselyn 2019 8.–9.-luokkalaisista vastaajista ainoastaan 25,4 % oli kertonut kokemastaan seksuaalisesta häirinnästä tai väkivallasta luottamalleen aikuiselle (THL 2019c). Häirinnällä voi olla vakavia seurauksia hyvinvoinnille, ja se saattaa vaikuttaa esimerkiksi koulunkäyntiin ja sosiaalisiin suhteisiin (Plan International Suomi 2020, 9). Siksi on tärkeää, että aiheesta puhuttaisiin kotona ja siitä kysyttäisiin lapsilta ja nuorilta suoraan.

**Toksisuus.** Myös peleissä esiintyy häirintää, vihapuhetta ja syrjintää. Siihen viitataan käsitteellä toksisuus. Häirintä kohdistuu usein enemmän naisiin, mutta myös esimerkiksi seksuaalivähemmistöjen edustajat kohtaavat sitä. Toksisuutta voi esiintyä helpommin tiettyä tyyliä edustavissa peleissä, kuten kilpailullisissa peleissä. (Siutila 2020, 10). *Non-toxic*-hankkeen vuonna 2018 julkaistussa tutkimuksessa, jossa selvitettiin kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien 15–29-vuotiaiden nuorten kokemuksia vihapuheesta ja häirinnästä, noin 70 % vastaajista kertoi joutuneensa henkilökohtaisesti häirinnän tai vihapuheen kohteeksi ja 97 % oli havainnut häiritsevää käyttäytymistä (Alin 2018, 33).

**Grooming.** Grooming tarkoittaa lapsen tai nuoren houkuttelua seksuaalisiin tarkoituksiin ja se tähtää lapsen tai nuoren saattamiseen seksuaaliväkivallan uhriksi. Kuka tahansa lapsi tai nuori voi joutua sen kohteeksi. Groomaus on yleensä prosessimaista. Se voi alkaa esimerkiksi siten, että tekijä ottaa lapsen tai nuoreen yhteyttä yhteisen mielenkiinnon varjolla tai lasta tai nuorta esittäväällä valeprofiililla. Tekijä voi tarjota lapselle tai nuorelle jotakin tämän tarvitsemaa asiaa

(esim. vaatteet tai pelicreditit) tai vastata tämän emotionaaliseen tarpeeseen (esim. hyväksyntä tai ihailu), ja pyrkiä näin luomaan lapsen tai nuoreen luottamuksellisen suhteen. Tekijä voi myös houkutellessa uhria seksuaalissävyytteiseen keskusteluun tai jakamaan tekijälle itsestään materiaalia. Houkutteluprosessi voi olla pitkä tai lyhytkestoinen (Sillfors 2020, 22–23; Pelastakaa Lapset 2018, 8.) Grooming nousi Suomessa vahvasti yhteiskunnalliseen keskusteluun, kun Oulussa paljastui muutama vuosi sitten seksuaalirikosten rypäs (ks. esim. Karppinen 2019). Tekijät olivat hakeneet uhreihin kontaktia usein juuri somen kautta.

Groomingin yhteydessä voidaan puhua sextortionista. Tällä tarkoitetaan seksuaalisilla kuvilla tai muulla materiaalilla kiristämistä. Jos groomaaja esimerkiksi onnistuu suostuttelemaan lapsen tai nuoren lähettämään itselleen vähäpukeisen kuvan, hän voi kiristää sen avulla lisäkuvia tai muita tekoja esimerkiksi uhkailemalla kuvan levittämällä, mikäli lapsi tai nuori ei suostu hänen vaatimuksiinsa. (Oinas & Pietilä 2020, 8.)

Edellisessä luvussa (Luku 3.3) kerrottiin, että uusien ihmisten tapaaminen ja kavereiden saaminen on lapsille ja nuorille yksi syy käyttää sosiaalista mediaa tai pelata. *EU Kids Online* -tutkimuksen (Smahel ym. 2020, 96) mukaan 69 % kyselyn suomalaisista 12–14-vuotiaista ja 87 % 15–16-vuotiaista vastaajista oli ollut netin kautta yhteydessä ennestään tuntemattomaan ihmiseen. Onkin tärkeää, että lapset ja nuoret tiedostavat, millaisia riskejä (esim. grooming) uusien ihmisten kohtaamiseen voi liittyä, ja osaavat toimia näissä tilanteissa turvallisesti.

**Ahdistava tai haitallinen sisältö.** Lapsille ja nuorille voi tulla sosiaalisessa mediassa tai peleissä vastaan myös ahdistavaa, pelottavaa tai vahingoittavaa materiaalia ja sisältöä. *EU Kids Online* -tutkimuksessa (Smahel ym. 2020, 61) haitalliseksi määriteltiin esimerkiksi itsensä fyysisen vahingoittamisen tai satuttamisen, itsemurhan tekemisen tai äärimmäisen laihuuden saavuttamisen tapoihin liittyvä materiaali, tiettyyn ihmisryhmään tai yksilöön kohdistuvat vihaviestit, huumeiden käyttökokemuksiin liittyvä materiaali ja raaka tai väkivaltainen materiaali. Suomalaislapset ja -nuoret olivat kohdanneet näistä eniten itsensä satuttamiseen liittyvää materiaalia (18 %), vihaviestejä (17 %) ja raakaa tai väkivaltaista materiaalia (11 %). (Emt.) Seksuaalisen materiaalin kohtaamisesta oli kysytty tutkimuksessa erikseen. Suomalaisista 12–14-vuotiaista vastaajista 40 % ja 15–16-vuotiaista 59 % ilmoitti nähneensä vuoden aikana seksuaalista materiaalia verkossa tai sen ulkopuolella (Smahel ym. 2020, 90). Lapset ja nuoret voivat tyypillisesti hakeutua tällaisen materiaalin ääreen itse tai nähdä sitä esimerkiksi kavereiden puhelimesta tai itseään vanhemmille tarkoitetuista peleistä (vrt. Huhtanen 2016, 30). Ohjelmien ja pelien ikärajojen onkin tarkoitus suojella lapsia ja nuoria

haitallisilta sisällöiltä, minkä vuoksi niitä on tärkeää noudattaa kodeissa (Kanerva, Kurlin Niiniaho & Pirilä 2020, 14).

**Paineet.** Sosiaalinen media voi luoda lapsille ja nuorille ulkonäköön tai muihin asioihin liittyviä paineita. Esimerkiksi Saarinen (2018, 48) havaitsi, että sosiaalinen media loi nuorille ulkonäköihanteita ja -paineita. Nuoret myös kokivat somen antavan vääristetyn kuvan todellisuudesta, mutta vertasivat itseään siihen tästä huolimatta (emt.). *Nuorten mediakyselyssä* (MLL 2019b) puolestaan selvisi, että some voi aiheuttaa lapselle tai nuorelle ulkopuolisuuden tunnetta tai kokemuksen siitä, että oma elämä on tylsää muiden elämään verrattuna. Lisäksi lapset ja nuoret kokivat paineita viesteihin vastaamisesta tai keskustelujen seuraamisesta (emt.). Lasten ja nuorten onkin hyvä oppia analysoimaan ja arvioimaan verkon sisältöjä kriittisesti ja pohtimaan esimerkiksi sitä, onko sosiaalisen median jostakin asiasta antama kuva todellinen vai ei (vrt. Takala & Takala 2019, 7–8). Sama pätee verkon kautta tarjolla olevaan tietoon muutenkin, ja esimerkiksi siellä esiintyvään misinformaatioon eli tahattomasti levitettyyn väärään tietoon ja disinformaatioon eli tahallisesti levitettyyn väärään tietoon (Vehkoo 2021).

**Liiallinen käyttö.** Sosiaalinen media ja pelaaminen voivat syödä aikaa ja tilaa muilta asioilta, kouruttaa ja aiheuttaa joissakin tilanteissa riippuvuutta tai muuttua ongelmalliseksi. Liiallisella käytöllä voi olla negatiivisia vaikutuksia hyvinvointiin tai elämönhallintaan, kuten uneen tai keskittymiskykyyn. (Smahel ym. 2020, 77; Pelituki 2021.). *EU Kids Online -tutkimuksessa* (Smahel ym. 2020, 77–78) netin liiallista käyttöä (Excessive Internet Use) selvitettiin viisikohtaisen kysymyspatteriston avulla, jotka käsittelivät esimerkiksi konflikteja ja vaikutusta mielialaan. Suomalaisista 12–16-vuotiaista nuorista esimerkiksi 15 % oli päivittäin tai viikoittain viettänyt vähemmän aikaa perheensä, ystäviensä tai koulutehtäviensä parissa internetissä vietetyn ajan vuoksi, 11 % oli huomannut selaavansa nettiä, vaikka ei olisi oikeastaan ollut siitä kiinnostunut, ja 10 % oli yrittänyt viettää netissä vähemmän aikaa, mutta epäonnistunut siinä. Vuoden 2019 % kouluterveyskyselyssä 8.–9.-luokkalaisista puolestaan 29,7 % ilmoitti yrittäneensä hyvin tai melko usein viettää vähemmän aikaa netissä siinä onnistumatta (THL 2019d).

Meriläinen (2020) havaitsi väitöskirjatutkimuksessaan, että osalle pelaavista nuorista pelaamiseen liittyvät haitat, kuten väsymys ja koulunkäynnin häiriintyminen, ovat osa pelaamista. Vaikka koettujen haittojen määrä kasvoi pelaamiseen käytetyn ajan myötä, se ei kuitenkaan ollut riittävä pelaamisen ongelmallisuuden tai haittojen ennustaja, vaan ongelmien kehittymiseen vaikuttivat myös pelaamisen motiivit. Monet nuorista myös tiedostivat ja

pohtivat pelaamisen haittoja ja pyrkivät vaikuttamaan niihin. (Emt., 140, 142.) Meriläinen (emt., 144) toteaaakin, että ikäluokkatasolla pelaaminen ei tutkimuksen tulosten perusteella näyttäisi olevan merkittävä riski suomalaisnuorille.

Digilaitteiden ja median parissa vietetty aika, sen rajoittaminen ja mahdollisen ongelman tai riippuvuuden kehittyminen on asia, joka usein huolestuttaa vanhempia (ks. Luku 3.6). Se aiheuttaa perheissä myös riitoja (Merikivi ym. 2016, 48). Esimerkiksi riippuvuuden tai ongelmien kehittyminen ei kuitenkaan riipu pelkästään ruudun äärellä vietetystä ajasta, eikä digilaitteiden tai median runsas käyttö välttämättä viittaa ongelmaan, vaan sillä, millaista sisältöä ja miten kulutetaan, eli millainen vaikutus sillä on käyttäjänsä elämään, on suuri merkitys hyvinvoinnin kannalta. Voidaankin puhua niin kutsutusta hyvin käytetystä ajasta. (Ks. esim. Smahel 2020, 77; MLL 2020; Tammissalo, Rotkirch, Alanko, Danielsbacka, Honkanen, Hämäläinen & Prusskij 2020, 18.) Digihyvinvointiin eli tasapainoiseen media-arkeen ja digilaitteiden hallintaan on perheissä kuitenkin tärkeä kiinnittää huomiota, sillä monet mediasovellukset on suunniteltu koukuttaviksi, jotta käyttäjät viipyisivät niiden parissa mahdollisimman kauan. (Takala & Takala 2019, 27–28; Tammissalo ym. 2020, 18). Tämän vuoksi lapset ja nuoret tarvitsevat aikuisen tukea median käyttöön ja sen hallitsemiseen.

### 3.5 Media- ja peli- sekä tunne- ja turvataitokasvatus

**Mediakasvatuksen** tavoitteena on vahvistaa taitoja, joiden avulla yksilön on mahdollista tehdä vastuullisia ja tietoisia mediavalintoja, tulla osaksi mediayhteiskuntaa sekä ymmärtää ja tulkita mediakulttuuria. Mediakasvatus auttaa ymmärtämään esimerkiksi median toimintaa, vaikutuksia, toimintalogiikkaa, vaikutuskeinoja, ansaintamalleja ja omaa mediasuhdetta. (Takala & Takala 2019, 4; Spišák 2016, 7.) Mediakasvatusta tekevät Suomessa monet tahot, kuten järjestöt, kunnat ja yksityiset toimijat. Esimerkiksi kirjastoilla ja nuorisotyöllä on mediakasvatuksellisia tehtäviä, ja lisäksi mediakasvatusta tehdään varhaiskasvatuksessa, kouluissa ja oppilaitoksissa. (OKM 2019, 32–33.)

Mediakasvatuksen, kuten kaiken muunkin kasvatuksen, tavoitteena on hyvän elämän saavuttaminen. Tänä päivänä se edellyttää kykyä toimia medioituneessa yhteiskunnassa, joten mediataidot ovat tärkeitä kansalaistaitoja. (Pekkala 2016, 9, 11; Uusitalo 2016, 59; OKM 2019, 9.) Mediakasvatuksen avulla voidaan lisäksi tasoittaa lasten ja nuorten kotitaustasta tai kielitaidosta johtuvia eroja, lisätä yhdenvertaisuutta ja purkaa sekä ehkäistä yhteiskunnan polarisoitumista (Takala & Takala 2019, 4; OKM 2019, 10, 26).

Yksi mediakasvatuksen tavoitteista on medialukutaidon lisääminen. Siihen voidaan katsoa kuuluvaksi monenlaisia erilaisia lukutaitoja ja osa-alueita, kuten mediavälineisiin, sisältöihin ja ilmiöihin liittyviä taitoja. Voidaan puhua esimerkiksi digitaalisesta medialukutaidosta. (Palsa 2016, 37, 45–46, 50.) Lisäksi esimerkiksi tunnetaidot, sosiaaliset taidot, empatiataidot, itsestä ja muista huolehtimisen taidot sekä turvallisuuteen liittyvät taidot kuuluvat mediaan liittyviin taitoihin (OKM 2019, 25). Myös pelikasvatus on yksi mediakasvatuksen osa-alue (Takala & Takala 2019, 34).

Mediakasvatus voi tuntua esimerkiksi vanhemmista joskus haasteelliselta, koska mediaan ja digitaalisuuteen liittyvät asiat muuttuvat ja kehittyvät nopeasti, ja uusia hallittavia alustoja ja sovelluksia, joita lapset ja nuoret tuntuvat osaavan käyttää paljon aikuista paremmin, tulee jatkuvasti. Voidakseen mediakasvattaa ei kuitenkaan tarvitse osata ja tietää kaikkea, vaan tärkeää on pitää keskusteluyhteys auki lapseen ja nuoreen (Takala & Takala 2019, 4). Parhaiten mediataitoja voi harjoitella erilaisten medioiden käytöllä. Siksi on tärkeää, että lapsilta ja nuorilta ei esimerkiksi kiellä netin tai somen käyttöä tai pelaamista, vaikka niihin liittyy tiettyjä riskejä, vaan niitä käsitellään avoimesti, tarjoamalla tutkittua tietoa, keskustelemalla ja kuuntelemalla lapsen ja nuoren näkökulmia. Näin lapsen ja nuoren turvataidot kehittyvät, suojaavat häntä erilaisilta haitoilta ja auttavat häntä tekemään parempia mediavalintoja ja ymmärtämään mediakulttuuria paremmin. (Vrt. Spišák 2016, 29, 58.)

**Tunne- ja turvataidot** voidaan katsoa yhdeksi medialukutaidon osa-alueeksi. Aikuisten tulee suojella lapsia ja nuoria esimerkiksi väkivallalta, kaltoinkohtelulta ja kasvua vahingoittavilta vaikutteilta tai ärsykkeiltä, kuten seksuaaliselta ahdistelulta ja kiusaamiselta, sekä tarjota heille heidän hyvinvointiaan ja turvallisuuttaan edistäviä ja koskemattomuuttaan suojaavia tietoja ja taitoja (Lajunen ym. 2019, 12, 14). Tunne- ja turvataitokasvatus, kuten toki mediakasvatus yleensäkin, tähtää näiden tietojen ja taitojen tarjoamiseen.

Nyky-yhteiskunnassa lasten ja nuorten suojelemiseen liittyy olennaisesti väkivallan ja kaltoinkohtelun ehkäiseminen verkossa, sosiaalisessa mediassa ja peleissä sekä esimerkiksi seksuaalista häirintää ja seksuaaliväkivaltaa vastaan suojautuminen (Lajunen ym. 2019, 14–15). Aalto ja Helenius (2020, 64) käyttävät digitaalisuuteen liittyvien tunne- ja turvataitojen yhteydessä termiä media- ja digiturvallisuustaidot. He (emt.) määrittelevät ne mediakulttuurissa nuorten hyvinvointia, toimijuutta ja osallisuutta vahvistaviksi kansalaistaidoiksi, jotka suojaavat nuoria median negatiivisilta lieveilmiöiltä ja haitoilta sekä tarjoavat kykyjä ja keinoja tunnistaa ja ennakoida uhkaavia tilanteita ja taitoja toimia niissä. Käytän omassa

opinnäytetyössäni kuitenkin tunne- ja turvataitojen käsitettä, sillä se lienee suurelle yleisölle tutumpi.

Tunne- ja turvataitokasvatuksella tuetaan lapsen tai nuoren kokonaisvaltaista hyvinvointia ja kehitystä. Sen avulla lapselle tai nuorelle opetetaan esimerkiksi taitoja, joiden avulla tämä voi välttää joutumasta ikäviin tai vahingollisiin tilanteisiin, kuten häirinnän tai kiusaamisen kohteeksi. Näiden taitojen avulla hän kykenee uhkaaviin tilanteisiin joutuessaan myös toimimaan ja suojelemaan itseään sekä kertomaan kokemastaan aikuiselle. Tunne- ja turvataitokasvatuksella pyritään lisäksi lapsen tai nuoren itsetuntemuksen, itseluottamuksen sekä itsearvostuksen lisäämiseen, sillä turvaohjeiden soveltaminen käytäntöön edellyttää, että lapsi tai nuori kokee itsensä arvokkaaksi, tärkeäksi ja rakkaaksi ja näkee olevansa oikeutettu hyvään kohteluun ja huolenpitoon. (Lajunen ym. 2019, 11–12.) Lisäksi tunne- ja turvataitokasvatuksen avulla edistetään vuorovaikutustaitoja, kaverisuhteita sekä toimivia ja turvallisia ihmissuhteita. Hyvä itsetuntemus ja tunteiden tunnistaminen auttaa lasta tai nuorta tunnistamaan turvallisuutta uhkaavat tilanteet, itseluottamus valaa uskoa, että hän voi vaikuttaa itselleen tapahtuviin asioihin, ja itsearvostus auttaa lasta tai nuorta puolustamaan itseään. Hyvät kaverisuhteet puolestaan ehkäisevät ajautumasta haitallisiin ihmissuhteisiin. (Lajunen, Andell, Jalava, Kemppainen, Pakkanen & Ylenius-Lehtonen 2012, 29.)

Turvataitokasvatuksella vahvistetaan nimenomaan lapsen tai nuoren voimavaroja ja selviytymiskeinoja sekä lisätään tietoa tämän seksuaalioikeuksista (Lajunen ym. 2012, 14, 18; Aaltonen 2012, 11). Turvataitojen ansiosta lapsi tai nuori osaa puolustaa itseään ja rajojaan, kykenee sanomaan tarvittaessa ”ei” sekä poistumaan uhkaavasta tilanteesta ja kääntymään luotettavan aikuisen puoleen apua saadakseen (Saarela 2020, 50). Turvataitojen avulla hän osaa myös kunnioittaa toisen rajoja ja koskemattomuutta sekä tietää, kuinka toista voi tai ei voi koskettaa. Seksuaalisesti hyväksikäytetyiltä lapsilta tai nuorilta kyky kunnioittaa toisen rajoja onkin voinut heikentyä, kun lapsen tai nuoren omia rajoja on rikottu. (Lajunen 2012 ym. 18–19.)

Tunnetaitokasvatuksella lapsille ja nuorille opetetaan puolestaan tunteiden tunnistamista, niiden syitä ja käsittelyä (Saarela 2020, 49). Turvataitojen kannalta on tärkeää, että lapsi tai nuori oppii tunnistamaan ja huomioimaan omia tunteitaan, sillä ne toimivat hälytyskelloina vaaratilanteissa, jolloin ne voivat synnyttää ahdistusta, pelkoa tai epävarmuutta. Omia tunteita ja hälytyskelloja on tärkeää oppia kuuntelemaan, ja esimerkiksi poistumaan tilanteesta, joka tuntuu uhkaavalta. (Vrt. Lajunen ym. 2019, 11.) Aikuinen voi vahvistaa lapsen tai nuoren

tunnetaitoja siten, että hyväksyy tämän erilaiset tunteet, on läsnä sekä suuntaa lasta tai nuorta kohti myönteisiä asioita. Tämä edellyttää sitä, että aikuinen reagoi vastaantuleviin tilanteisiin rauhallisesti sekä kuuntelee lasta tai nuorta arvostelematta ja tuomitsematta. Myös se, että aikuinen tiedostaa omat tunteensa ja kykenee pärjäämään niiden kanssa, on tärkeää. (Saarela 2020, 49.)

Tunne- ja turvataitokasvatuksen kannalta yleensäkin on olennaista, että aikuiset kantavat vastuun lapsen ja nuoren hyvinvoinnista ja turvallisuudesta. Aikuisen on osoitettava välittämistä ja huolenpitoa lasta tai nuorta kohtaan, oltava kiinnostunut ja valpas tätä koskevissa asioissa, keskusteltava niin lapsen tai nuoren kuin muiden aikuistenkin kanssa lasta tai nuorta vahingoittavista kokemuksista ja ilmiöistä sekä niiltä suojautumiselta ja sovittava yhteisistä säännöistä ja rajoista. Yhteisöllisyys ja yhteistyö ovatkin tunne- ja turvataitokasvatuksessa olennaisia elementtejä. (Lajunen ym. 2019, 11.) Esimerkki sosiaaliseen mediaan ja pelaamiseen liittyvästä tunne- ja turvataitokasvatuksesta voi olla se, että lapsen tai nuoren kanssa keskustellaan esimerkiksi grooming-ilmiöstä, opetetaan häntä tunnistamaan siihen viittaavaa toimintaa tai käytöstä (esim. seksuaalissävytteiset yhteydenotot tuntemattomilta, voimakas kiinnostus lasta tai nuorta kohtaan sekä erilaiset pyynnöt jakaa materiaalia), toimimaan tässä tilanteessa (esim. poistuminen tilanteesta, kuvakaappaukset viesteistä, tekijän blokkaaminen ja raportointi ylläpidolle sekä asiasta kertominen aikuiselle) ja käsittelemään sen herättämiä tunteita (vrt. Aalto & Helenius 2020, 70–73).

**Pelikasvatus** on mediakasvatuksen osa-alue, joka tähtää pelien, pelaamiseen ja niihin liittyvien ilmiöiden ymmärtämiseen (Takala & Takala 2019, 34). Koska pelit ovat osa nykylasten ja -nuorten elämää, on tärkeää, että kasvattajat ymmärtävät ja ovat kiinnostuneita peleistä, pelikulttuurista ja pelaamisen merkityksestä (vrt. Huhtanen 2016, 15). Nuoret näkevät myös itse, että pelikasvatuksen kannalta vanhempien on tärkeää ymmärtää ja hyväksyä heidän pelaamisensa (Meriläinen 2020, 152). Mikäli esimerkiksi vanhemmat kykenevät näkemään digitaaliset pelit yhdessäolon muotona tai keskeisenä nuorisokulttuurin osana, he pitävät todennäköisesti tärkeänä, että lapselle tai nuorelle tarjoutuu pelikokemuksia sekä pelaamiseen liittyviä taitoja ja tietoja (Mertala & Salomaa 2019, 18). Pelikasvatus auttaa myös vähentämään pelaamisesta esimerkiksi perheissä syntyviä konflikteja ja antaa vanhemmille mahdollisuuden olla lasten ja nuorten tukena erilaisissa ongelmatilanteissa. Pelikasvatuksen avulla lapsia ja nuoria voidaan auttaa kohtaamaan peleissä esimerkiksi vihapuhetta tai väkivaltaisia sisältöjä.

Tärkeintä tässä on, että aikuinen on läsnä, ja auttaa lasta tai nuorta vaikeiden teemojen käsittelyssä. (Takala & Takala 2019, 34.)

Pelikasvatus ei edellytä, että vanhemmat olisivat perillä kaikista mahdollisista pelaamiseen liittyvistä asioista, mutta jos pelaaminen jää vanhemmille kokonaan vieraaksi, eikä ole osa näiden tarjoamaa kasvatusta, tai he eivät näe niissä mitään hyvää, se voi lisätä riskejä pelihaittoihin. Jos vanhemmilla ei ole tietämystä peleistä tai pelaamisesta, niistä keskusteleminen lapsen tai nuoren kanssa ja pelaamisen sääntely on lisäksi todennäköisesti hankalaa. Tämä puolestaan voi synnyttää kotona pelaamiseen liittyviä konflikteja. (Mertala & Salomaa 2019, 19; Meriläinen 2016, 102, 107; Meriläinen 2020, 152.)

Pelikasvatukseen olennaisesti liittyviä termejä ovat pelisivistys, pelien ja niiden merkitysten käsittämiseen tähtäävä pelilukutaito sekä pelikasvatustietoisuus. Pelisivistys viittaa kykyyn ja haluun suhtautua digitaalisiin peleihin ja niihin liittyviin kulttuureihin ennakkoluulottomasti, uteliaasti, kiinnostuneesti, ymmärtäen ja arvioiden. Siihen kuuluu lisäksi kyky tunnistaa ja tunnustaa pelien yhteiskunnallinen asema ja rooli sekä pelaamisen subjektiiviset merkitykset. Pelisivistys auttaa vanhempia ymmärtämään pelaamisen merkitystä lapselle tai nuorelle, keskustelemaan tämän kanssa pelaamisesta ja tekemään parempia pelikasvatuksellisia ratkaisuja. Se voi myös lähentää lasta ja aikuista sekä ehkäistä pelaamiseen liittyviä ongelmia. (Meriläinen 2016, 95, 97–98, 107–109.). Pelikasvatustietoisuus puolestaan syntyy siitä, että kasvattaja on tietoinen sekä omasta roolistaan että niistä tekijöistä, jotka hänen toimintaansa ohjaavat. Tällaisia ovat esimerkiksi arvot, tavoitteet ja velvollisuudet. (emt., 99.)

Käytännössä pelikasvatus pitää sisällään pelisivistyksen kehittämisen ja sen välittämisen eteenpäin kasvattamalla. Tavoitteena on edistää ja ylläpitää lapsen tai nuoren hyvinvointia vahvistamalla siihen tarvittavia tietoja ja taitoja ja lisäämällä pelisivistystä sekä ehkäisemällä hyvinvointia ja pelisivistystä heikentäviä tekijöitä. Hyvinvointi puolestaan suojaa lasta tai nuorta pelaamisen ja pelien sisältöjen haitoilta. (Meriläinen 2016, 100–101, 107.) Meriläinen 2020 (168) on muodostanut väitöstutkimuksensa perusteella viisi teesiä siitä, millaista ihanteellinen pelikasvatus on. Teesit (emt.) ovat seuraavat:

- 1) Pelikasvatus perustuu pelisivistykseen ja toteuttaa sitä
- 2) Pelikasvatus on yksilöllistä, ymmärtävää ja elävää
- 3) Pelikasvatus on tietoista ja tiedostavaa toimintaa
- 4) Pelikasvatus on keskustelevaa ja osallistavaa

### 5) Pelikasvatuksessa keskitytään osallisuuteen ja tasapainoon riskien sijaan.

Perheissä hyviä pelikasvatuksen tapoja ovat esimerkiksi vanhemman kiinnostus ja aktiivinen ote lapsen tai nuoren peliharrastusta ja tämän pelaamia pelejä kohtaan sekä aikuisen ja lapsen tai nuoren pelaaminen yhdessä ja peleistä keskusteleminen avoimesti (Meriläinen 2016, 107–109). Lasta tai nuorta voi pyytää myös näyttämään, mitä pelissä tehdään ja miten sitä pelataan (Huhtanen 2016, 15). Lisäksi vanhempien olisi hyvä arvioida omaa suhdettaan pelaamiseen ja siihen liittyvään kasvatukseen (Meriläinen 2016, 109). Yksinkertainen esimerkki pelikasvatuksen toteuttamisesta perheessä voi olla se, että vanhempi tuntee lapsen lempipeliä niin hyvin, että esimerkiksi tietää, milloin siinä on hyvä hetki laittaa peli tauolle tai lopettaa (esim. tallennuspaikka) sekä opettaa lasta tunnistamaan näitä paikkoja itse, mikä voi vähentää pelaamisesta syntyviä konflikteja perheessä (Irisvik & Utriainen 2017, 20). Pelin yhdessä pelaaminen puolestaan antaa aikuiselle mahdollisuuden tutustua peliin ja jutella siitä lapsen kanssa, ja lapselle mahdollisuuden opettaa omaa vanhempaa ja saada näin onnistumisen ja pystyvyyden kokemuksia (vrt. Rahja & Helenius 2019, 31–32, 35, 37, 40; Huhtanen 2016, 15).

## **3.6 Huoltajien kokemukset mediakasvatuksesta ja tuen tarve selvitysten valossa**

Kuten edellisissä luvuissa on todettu, lapset ja nuoret tarvitsevat ja heillä on oikeus saada media- ja peli- sekä tunne- ja turvataitokasvatusta pystyäkseen toimimaan verkossa, sosiaalisessa mediassa ja peleissä turvallisesti. Aikuisten, erityisesti vanhempien ja huoltajien, tehtävänä on näiden taitojen ja kasvatuksen tarjoaminen. Aiheesta tehdyt selvitykset ja tutkimukset paljastavat, että vanhemmat ovat kiinnostuneita lastensa mediakasvatukseen liittyvistä asioista ja ottautuvat niihin aktiivisesti. Heillä on myös keinoja mediakasvatuksen antamiseen. Esimerkiksi Kyllönen ja Pulkkinen (2020), jotka tarkastelivat opinnäytetyössään 7–8-vuotiaiden lasten vanhempien kokemuksia mediakasvatuksen haasteista, havaitsivat, että vanhemmat ovat kiinnostuneita lapsensa käyttämistä mediasisällöistä ja -välineistä. Vanhemmat myös pääosin seurasivat lapsen median käyttöä ja olivat läsnä mediankäyttötilanteissa. Digitaalisia pelejä lapsen kanssa pelasi kuitenkin melko harva vanhemmista. Lisäksi vanhemmat keskustelivat lastensa kanssa median käytöstä ja sen sisällöistä ja kokivat tuntevansa lapsen käyttämät sisällöt hyvin. (Emt., 19, 22–24.)

Kumpulan ja Taskilan (2019) alakouluikäisten lasten vanhempien käyttämiä mediakasvatuksen keinoja selvittävässä opinnäytetyössä tuli samankaltaisia tuloksia. Kumpula ja Taskila (emt., 46–51, 53–54) havaitsivat, että vanhemmat tarjosivat lapsilleen mediakasvatusta aktiivisesti, ja sen keinoina hyödynnettiin esimerkiksi ruutuaikaa, keskustelua ja erilaisia ruutuaika- tai estosovelluksia. Myös Huovisen (2018) opinnäytetyössä, joka selvitti kuopiolaisten 7–9-vuotiaiden lasten vanhempien digitietämystä, asenteita ja tietämystä lasten median käyttöön liittyen, tulokset olivat samankaltaisia. Huovinen (emt., 35–37, 39) havaitsi, että vanhemmat kokivat olevansa perillä lastensa median käytöstä, keskustelivat lasten käyttämistä mediasisällöistä ja palveluista sekä olivat sopineet yhteisiä pelisääntöjä median käyttöön liittyen ja valvoivat sitä. Lisäksi 85 % vanhemmista koki omaavansa tarvittavan tietouden lastensa median käytöstä pystyäkseen tukemaan ja ohjaamaan lasta sen käytössä (emt., 39). *Non-toxic*-hankkeen (Siutla 2020, 35) selvityksessä kotien ja nuorisotyön pelikasvatuksesta puolestaan selvisi, että vanhemmat olivat keskustelleet pelaamisesta (88 %) ja sen haitoista (72 %) nuoren kanssa sekä rajoittaneet pelattavia pelejä (85 %) ja pelaamiseen käytettyä aikaa (82 %). Vastaajista 60 % oli myös pelannut nuoren kanssa yhdessä (emt.).

Vaikka vanhemmat kokisivat omat taitonsa hyväksi ja riittäviksi, lapset ja nuoret eivät kuitenkaan välttämättä ole asiasta samaan mieltä. *Lapsen yksityisyydensuoja digitaalisessa mediassa* -kyselyn (Hurtia 2016) tuloksista esimerkiksi selvisi, että 13–17-vuotiaat nuoret kyseenalaistivat sekä vanhempiensa taitoja toimia sosiaalisessa mediassa lasten ja nuorten oikeuksia loukkaamatta että heidän tietouttaan siitä, millaisista asioista lapset ja nuoret somessa juttelevat (Hurtia 2016, 5–6). Myös DNA:n Koululaistutkimuksessa 2020 (DNA 2020, 89–96) kävi ilmi, että vanhempien käsitykset lasten ja nuorten tavoista ja syistä käyttää digilaitteita- ja sovelluksia sekä niiden käyttö erosi lasten ja nuorten itsensä ilmoittamasta todellisuudesta. Tämä viittaa siihen, että vanhemmat eivät välttämättä ole niin perillä lasten ja nuorten toiminnasta digitaalisissa ympäristöissä kuin he itse uskovat.

Aiemmat selvitykset paljastavat myös, että vanhemmat ja huoltajat kaipaavat neuvoja ja tukea mediakasvatukseen toteuttamiseen. Lisäksi lasten ja nuorten median käyttöön liittyvät aiheet huolestuttavat heitä. Esimerkiksi puolta Kyllösen ja Pulkkinen (2020, 19, 24) vastaajista huolestutti lapsen käyttämät mediasisällöt, kuten niiden turvallisuus ja sopivuus lapsille. Kumpulan ja Taskilan (2019, 51–54) tutkittavista 65 % puolestaan koki, ettei ollut saanut tukea mediakasvatukseen, ja toivoi saavansa tällaista esimerkiksi mediakasvatuksen ammattilaisilta. Huovisen (2018, 39) vastaajista 31 % koki puolestaan median käyttöön liittyvän luennon tai

tapahtuman esimerkiksi lapsen koululla tai muualla lähiympäristössä hyödylliseksi. *Non-toxic*-hankkeen selvitykseen osallistuneet vanhemmat puolestaan toivoivat saavansa käytännön vinkkilistoja ja neuvoja sekä tietoa vaikutuksista, joita peleillä on lapsiin ja nuoriin (Siuttila 2020, 41).

Lasten ja nuorten median käyttöä koskeva huoli näkyi myös koululaisten vanhempien näkemyksiä koulunkäynnistä ja kodin ja koulun yhteistyöstä selvittävässä *Vanhempien Barometrissä 2018*. Selvityksessä alakoululaisten vanhemmista 46,7 % ja yläkoululaisten vanhemmista 52,7 % piti lapsen digilaitteiden parissa viettämää aikaa suurimpana sen hetkisenä huolenaiheena. Alakoululaisten vanhemmista 24,4 % yläkoululaisten vanhemmista 14,7 % oli lisäksi huolissaan lapsen netissä tai peleissä näkemistä asioista. (Mertaniemi 2018, 43–44.)

Vaikka edellä mainitut selvitykset ja tutkimukset antavat vain suuntaa vanhempien tarjoaman mediakasvatuksen tilasta ja siihen liittyvän tuen tarpeesta, ne viittaavat kuitenkin siihen, että suomalaisten lasten ja nuorten kotona saama mediakasvatus ei ole huonolla tolalla: Perheissä ollaan kiinnostuneita lasten ja nuorten median käytöstä, pyritään tukemaan ja seuraamaan sitä sekä keskustelemaan lasten ja nuorten kanssa siihen liittyvistä asioista. Nämä ovat tärkeitä mediakasvattajilta edellytettäviä taitoja (ks. esim. Meriläinen 2016, 107–109; Spišák 2016, 58; Takala & Takala 2019, 4). Selvitykset viittaavat kuitenkin myös siihen, että kasvattajat kaipaavat tukea ja tietoa mediakasvatuksen tueksi. Salomaa (2018, 7) toteaaakin, että koteja voitaisiin tukea mediakasvatuksessa vahvistamalla aikuisten uskoa omaan pystyvyyteensä lasten ja nuorten kasvattajina. Lisäksi on hyväksyttävä, että he tuntevat oman lapsensa parhaiten ja ovat tälle parhaita kasvattajia, sillä he tietävät oman arkensa, siihen liittyvän kasvatustodellisuuden ja keinot, joita tässä ympäristössä on mahdollista toteuttaa. Siksi olisi tärkeää, että esimerkiksi vanhempainilloissa kasvattajat pääsevät itse ääneen. (emt.) Tämä on juuri opinnäytetyöni aiheena olevan työpajan tarkoitus.

### 3.7 Draamakasvatus

Draamakasvatus voidaan määritellä draamaksi, teatteriksi, kasvatukseksi, taiteeksi ja tutkimiseksi, jonka pitkän tähtäimen pyrkimyksenä on auttaa ihmistä ymmärtämään itseään ja ympäröivää maailmaa eli oppimaan (Heikkinen 2005, 28, 31–32). Draamakasvatus nivoutuu siis sekä taiteeseen että kasvatukseen. Käytännössä yhteys näkyy niin, että taide, eli teatteri, tarjoaa keinot, jotka mahdollistavat asioiden opettamisen ja tutkimisen fiktiivissä ympäristöissä ja sitä kautta merkityksellisyyden, yksilön oppimisen ja kasvun.

Heikkinen (2005, 99) kuvaa draamassa tapahtuvaa luovaa oppimisprosessia niin, että kun osallistuja astuu draaman fiktiiviseen maailmaan ja transformoi sen toimintaa, draama alkaa tapahtua hänelle itselleen. Kun näin käy, ihminen käsittelee asioita aivan eri tasolla kuin silloin, jos hänelle esimerkiksi luennoitaisiin niistä. Draamaan osallistuessaan ihminen toisin sanoen toimii, tuntee ja eläytyy, eli kokee ja työstää käsiteltävää asiaa kokonaisvaltaisesti. Ajatusten, tunteiden ja kehon käytön avulla myös ihmisen ajattelu kehittyy ja hän kykenee ymmärtämään muutosta. (Emt.) Sava (1993, 17) puolestaan viittaa transformaatioprosessilla mielessä tapahtuviin tulkinta- ja merkityksenantoprosesseihin, joiden kautta ihminen luo oppimisen kohteena oleviin teemoihin merkityksiä ja saa uusia näkökulmia esimerkiksi itseensä, toisiin ihmisiin ja elämään. Ihminen luo näin taiteen keinoin uutta sisäistä todellisuutta, mistä voi seurata, että prosessin jälkeen mikään sisäisessä todellisuudessa ei ole entisellään (emt.). Opinnäytetyössäni kehitettävän työpajan tavoitteena on, että osallistujat oppisivat siinä käsiteltävistä aiheista ja saisivat niihin uusia näkökulmia, mikä kenties muuttaisi heidän sisäistä todellisuuttaan.

Draamakasvatus pitää sisällään erilaisissa oppimisympäristöissä tapahtuvan draaman ja teatterin muodot. Draaman genreiksi määritellään tyypillisesti esittävä draama, eli ulkopuoliselle yleisölle valmistettava projekti (esim. näytelmä), osallistava draama, jossa keskeistä on ryhmän toiminta, sekä soveltava draama, jossa pyritään aktivoimaan yleisöä (Heikkinen 2013, 179). Kun draamaa käytetään opetuksen välineenä, hyödynnetään usein osallistavaa tai soveltavaa draamaa. Yhteisöllisyytensä, osallistavuutensa ja toiminnallisuutensa (ks. esim. Karkkulainen 2011, 10–12; Marin 2017, 6) ansiosta draamakasvatus on toimiva työskentelymenetelmä monenlaisten ryhmien kanssa, ja sitä voidaan soveltaa useisiin eri tarkoituksiin, kuten koulu- ja työmaailmaan niin aikuisten kuin lasten ja nuortenkin kanssa työskentelyyn. Esimerkki koulumaailmassa tapahtuvasta osallistavan draaman menetelmien hyödyntämisestä on luvussa 2.2 esitelty *Kiitos kaveruudelle somessa* -työpaja. Aikuisten kanssa draamaa voi puolestaan hyödyntää esimerkiksi vuorovaikutustaitojen (ks. esim. Koponen 2012) tai muiden tietyssä ammatissa tarvittavien taitojen opettamiseen (ks. esim. Karkkulainen 2011, 7).

Opinnäytetyössäni kehitettävä työpaja hyödyntää soveltavan draaman menetelmiä, ja se on tarkoitettu sekä aikuisten että lasten tai nuorten yhteiseen työskentelyyn. Tavoitteena on tutkia draaman avulla fiktion menemällä, siellä olemalla ja taas pois tulemalla valittua teemaa ja ilmiötä (some ja pelaaminen ja niihin liittyvät tunne- ja turvataidot) sekä etsiä ja luoda

merkityksiä ja oppia uutta. Draamaa ei esitetä ryhmän ulkopuolisille, vaan se on tehty ryhmää varten, eli yleisö koostuu ryhmästä itsestään. (Vrt. Heikkinen 2005, 75–76; Heikkinen 2013, 179.)

Draamatyöskentelyssä olennaisia seikkoja ovat vakava leikillisuus, esteettinen kahdentuminen, fiktiiviset maailmat, roolisuoja, draamasopimus, keskeneräisyyden estetiikka ja etäännyttäminen. Näiden pohjalta voidaan katsoa syntyvän draaman taiaksikin kutsutun oppimispotentiaalin. Vakavalla leikillisyydellä viitataan siihen, että draamassa toimitaan ja liikutaan kahdessa maailmassa: todellisessa ja draaman maailmassa sekä tehdään sopimus siitä, että toiminta on yhteistä leikkiä (Heikkinen 2007, 156). Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että ihminen asettuu esimerkiksi kiusaajan asemaan osaksi fiktiivistä kontekstia, mutta on samalla myös oma itsensä ja reflektoi omaa toimintaansa jälkikäteen sekä pohtii esimerkiksi roolihahmonsa toiminnan syitä. Vakavan leikillisyyden pohjana on ryhmän yhteinen tahto tutkia jotakin asiaa tai ilmiötä (esim. somen tunne- ja turvataitoja) draaman keinoin, eli siinä pitää olla jokin panos, yhteinen päämäärä, jonka eteen toimitaan (Heikkinen 2005, 34–35, 39; Viirret 2018, 10). Tämä voi olla esimerkiksi halu oppia tukemaan lapsen tai nuoren tunne- tai turvataitoja tai ymmärtämään pelaamisen merkitystä. Lisäksi ryhmä luo yhdessä fiktiivisiä tiloja ja maailmoja, joissa on mahdollisuus oppia, tutkia ja kokeilla erilaisia asioita ja rooleja (Heikkinen 2007, 157).

Vakava leikillisuus mahdollistaa sen, että draamassa voidaan käsitellä asioita, joita esimerkiksi pelkästään keskustelemalla voisi olla hankala käsitellä (Heikkinen 2007, 157). Sen ansiosta draamassa voidaan tutkia esimerkiksi grooming-ilmiötä, asettua tekijän asemaan sekä oppia näin ilmiöstä. Tämän mahdollistaa myös etäännyttäminen eli draaman avulla käsiteltävien teemojen siirtäminen omasta elämästä poikkeavaan kontekstiin (Viirret 2018, 15). Esteettinen kahdentuminen puolestaan tapahtuu ja vakava leikillisuus toteutuu, kun osallistujat siirtyvät fiktiiviseen maailmaan ja rooleihin ja uskovat niihin. Koska draaman – leikin – säännöt ovat erilaiset kuin tosimaailman, ne suojaavat leikkijöitä jopa ristiriitaisissa rooleissa (esim. groomaaja). (Heikkinen 2013, 182–183.) Østern (2000, 7) onkin todennut, että draaman oppimispotentiaali on nimenomaan esteettisessä kahdentumisessa. Toimiessaan draamassa osallistujat toimivat roolissa eli toisena henkilönä, toisessa tilassa ja ajassa. Tämän ansiosta he voivat tutkia itselleen vieraita tai uusia ilmiöitä, tulkita itselleen epätyypillisiä rooleja sekä kokea roolihahmojensa kautta turvallisesti asioita ja tunteita, joita eivät muuten kokisi tai jotka ovat haastavia ja vaikeita. Lisäksi he voivat oppia hahmojensa asenteista ja motiiveista.

(Heikkinen 2005, 38, 42, 45; Pulli & Viirret 2012, 295.) Merkityksellinen oppiminen on Østernin (2000, 7) mukaan mahdollista juuri todellisen ja fiktiivisen minän yhtymäkohdassa.

Vakava leikillisuus, esteettinen kahdentuminen ja roolisuoja ovat sidoksissa toisiinsa. Jotta vakava leikillisuus toteutuu, eli osallistujat voivat heittäytyä draaman fiktiiviseen maailmaan ja uskoa sen tapahtumiin eli kahdentua ja toimia roolin suojoissa, pitää osallistujien välillä olla sopimus siitä, että näin toimitaan, muuten leikillisuus katoaa. (Heikkinen 2005, 35–36.) Draamasopimus onkin tärkeää tehdä osallistujien kanssa jokaisen draamaan liittyvän toimintakerran yhteydessä. Yksinkertaisimmillaan tämä tarkoittaa sitä, että osallistujien kanssa käydään läpi työskentelyn pelisääntöjä ennen sen aloittamista. Koska draamassa toimiminen on usein henkilökohtaistuvaa ja vetoaa tunteisiin, osallistujat voivat olla haavoittuvia, jos he sitoutuvat ja heittäytyvät mukaan työskentelyyn. Draamasopimuksen avulla työskentelylle pyritään luomaan turvallinen, luottamuksellinen ja muita kunnioittava ilmapiiri. Siihen liittyy toisten rajojen ja tilan kunnioittaminen, jokaisen vastuu työskentelyn onnistumisesta sekä jaettu ilo, hauskuus ja osaaminen. (Viirret 2018, 11.)

Draamassa oppimisen kannalta myös reflektio on tärkeää. Se toimii osallistujille välineenä liittää draaman avulla saamansa kokemukset omaan aiemmin hankittuun kokemukseensa ja osaamiseensa. (Viirret 2018, 11.) Reflektointi voi tapahtua esimerkiksi harjoituksen jälkeen keskustelemalla ryhmässä tai pareittain, tai jonkin toiminnallisen menetelmän avulla.

Yhtenä draamakasvatukseen liittyvänä keskeisenä käsitteenä pitää nostaa vielä esiin keskeneräisyyden estetiikka. Heikkinen (2005, 36, 55) kuvaa keskeneräisyyttä niin, että draamakasvatuksessa toteutettavat tai sen tuloksena syntyvät esitykset tai draamakasvatuksen työpajat itsessään eivät koskaan ole toiminnan päämääriä, vaan toiminnan merkitys syntyy draamakasvatuksen prosesseissa, kun sisältö ja muoto saavat sen lopputuloksena uudenlaisia merkityksiä. Fiktiivisen maailman luomisvaiheessa ei myöskään koskaan voi tietää, mihin suuntaan osallistujat lähtevät draamaa viemään (Heikkinen 2005, 42; Heikkinen 2013, 186). Lopputulosta ei voi näin ollen tietää, eikä tietynlaiseen tulokseen pyrkiä.

## 4 KEHITTÄMISTYÖN JA ANALYSOINNIN MENETELMÄT

Esittelen tässä luvussa opinnäytetyöni kehittämistyön menetelmät, joita käytin aineiston keräämiseen eli asiantuntijoiden teemahaastattelut, sovelletun aivoriihen ja vertailukehittämisen. Lisäksi kerron Kuopion kaupungin Ennaltaehkäisevä vanhemmuuden tuki -työryhmän toteuttamasta vanhemmille suunnatusta kyselystä, jonka suunnitteluun pääsin osallistumaan osana työryhmää, ja jonka tuloksia hyödynnän kehittämistyöni tukena. Opinnäytetyöhön kuuluvasta pilottityöpajasta ja sen havainnoinnista kerron luvussa 6 (Luku 6). Käyttämäni menetelmät ovat laadullisia eli kvalitatiivisia (ks. esim. Heikkilä 2014, 15). Kerron jokaisen menetelmän yhteydessä myös sen avulla kerätyn aineiston analysointimenetelmistä.

Käytin valitsemiani menetelmiä, sillä mielestäni ne tukevat toisiaan ja tarjoavat mahdollisuuden hahmottaa opinnäytetyön aihetta laaja-alaisesti ja eri näkökulmista. Niiden avulla saatu tieto täydentää lisäksi toistaan. Eri menetelmien ja aineistojen hyödyntämisen aiheen tarkastelussa ja sen havainnoinnin eri näkökulmista voi ajatella parantavan työn triangulaatiota ja näin lisäävän sen luotettavuutta. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 167–168; Ojasalo ym. 2015, 40, 105.) Valitsemiani menetelmät tarjoavatkin tietoa niin lasten ja nuorten somen käytön ja pelaamisen parissa työskentelevien ammattilaisten, mediakasvatusta tekevien tahojen kuin vanhempienkin ajatuksista. Mikäli eri menetelmien kautta saadut tiedot tukevat toisiaan, sen voidaan katsoa lisäävän työn luotettavuutta.

Valitsemiani menetelmät sopivat mielestäni myös toiminnalliseen, eli fyysisen tuotoksen kehittävään opinnäytetyöhön, ja konstruktiiiviseen, eli käytännön ongelman ratkaisemiseen pyrkivään ja uutta luovaan lähestymistapaan. Perustan tämän siihen, että olen käyttänyt työssä yhteistyötä hyödyntäviä yhteisöllisiä menetelmiä, kuten sovellettua aivoriihiyöskentelyä. Konstruktiiivisessa kehittämistyössä painottuukin yhteistyö. Ideatilanteessa siinä lisäksi testataan kehitettyä tuotosta, mikä toteutuu opinnäytetyössäni pilottityöpajan avulla. (Ojasalo ym. 2015, 40, 65–66, 68; Vilka 2006, 76.)

Opinnäytetyötä ja käyttämiäni menetelmiä voi arvostella siitä, että en ole selvittänyt niiden avulla lasten ja nuorten ajatuksia ja kokemuksia mediakasvatukseen tai tunne- ja turvataitojen opettamiseen liittyen. Tämä oli kuitenkin jätettävä opinnäytetyön rajauksen ulkopuolelle, jottei se olisi paisunut hallitsemattomasti. Pilottityöpajassa oli kuitenkin mukana nuoria (ks. Luku 6). Lisäksi olen pyrkinyt tuomaan heidän ääntään kuuluviin teoriataustassa sekä tulosten tulkinnan yhteydessä (ks. Luku 5) valmiisiin tutkimusaineistoihin peilaamisen kautta.

#### 4.1 Asiantuntijoiden teemahaastattelut

Aloitin opinnäytetyöni aineistonkeruun asiantuntijoiden teemahaastatteluilla. Teemahaastattelu muistuttaa keskustelua, jossa haastattelijan pyrkimyksenä on saada haastateltavasta selville itseään kiinnostavat, tutkimuksen aiheeseen kuuluvat asiat (Eskola & Vastamäki 2007, 25). Ajatuksenani oli haastatella 4–5 asiantuntijaa, jotka ovat työssään vahvasti tekemisissä lasten ja nuorten somen käytön ja pelaamisen tai niihin liittyvien asioiden kanssa. Teemahaastattelujen avulla halusin saada selville seuraavaa:

- 1.) Millaisia lasten ja nuorten sosiaalisen median käyttöön ja pelaamiseen liittyviä ilmiöitä ja asioita asiantuntijat kohtaavat työssään ja mitkä asiat ovat pinnalla nyt.
- 2.) Millaisia merkityksiä asiantuntijat näkevät sosiaalisella medially ja pelaamisella olevan lapsille ja nuorille ja heidän elämälleen.
- 3.) Millaisia hyviä puolia ja millaisia haasteita asiantuntijat näkevät sosiaalisella medially ja pelaamisella olevan lapsille ja nuorille.
- 4.) Millainen rooli kasvattajilla (esim. vanhemmilla) tulisi asiantuntijoiden mielestä olla lasten ja nuorten sosiaalisen median käytössä ja pelaamisessa, mikä heidän tämänhetkinen osaamisensa on, ja mitä heidän tulisi osata tai oppia voidakseen tukea lasta tai nuorta some- ja pelimaailmassa.
- 5.) Kuinka kasvattajia voisi asiantuntijoiden mielestä tukea heidän sosiaaliseen mediaan ja pelaamiseen liittyvässä kasvatustehtävässään.

Kysymällä ja keskustelemalla asiantuntijoiden kanssa näistä seikoista, ajattelin saavani hyvän kuvan siitä, millaisia asioita kasvattajien, esimerkiksi vanhempien ja huoltajien, kanssa olisi hyvä käydä läpi lasten ja nuorten somen ja pelaamisen tunne- ja turvataitokasvatukseen liittyen. Noudatin näin ollen Eskolan ja Vastamäen (2007, 25) ajatusta siitä, että jos tahdotaan tietää, mitä joku ajattelee tietyistä asiasta, helpointa on kysyä sitä häneltä. Pohdin ensin myös mahdollisen ryhmähaastattelun (ks. Ojasalo ym. 2015, 41–42; Vilka 2015, 125) järjestämistä, mutta koronatilanteesta johtuen en nähnyt sitä järkevänä, sillä videoyhteyden kautta toteutettuna vapaamuotoinen keskustelu olisi ollut mielestäni hankalaa, eikä olisi palvellut tarkoitustaan. Kyselylomakkeen avulla taas en välttämättä olisi saanut selville kaikkea haluamaani, sillä en olisi voinut esittää tarkentavia kysymyksiä tai saada sen avulla kovinkaan laajoja vastauksia, mikä taas on yksi teemahaastattelun eduista (Hirsjärvi & Hurme 2009, 35).

Teemahaastatteluun kuuluu, että sen aihepiirit on etukäteen määritelty, mutta kysymysten muoto ja järjestys voivat vaihdella. Usein haastattelua varten onkin järkevää tehdä käsiteltävistä asioista jonkinlainen haastattelurunko tai tukilista, joka varmistaa, että kaikista halutuista teemoista tulee keskusteltua kaikkien haastateltavien kanssa. Osa teemoista voi tosin jäädä vain maininnan tai kevyen käsittelyn tasolle. (Eskola & Vastamäki 2007, 27, 35–36.) Haastatteluille määritellyt tavoitteet muodostivat oman teemahaastattelun runkoni. Runko sisälsi seuraavat ylempään tason laajemmat teemat (vrt. emt., 37), joita halusin haastattelussa käsitellä:

- Teema 1: Somen ja pelaamisen ilmiöt
- Teema 2: Some ja pelaaminen ja lapset ja nuoret
- Teema 3: Kasvattajat ja some ja pelaaminen
- Teema 4: Neuvot

Suunnittelin jokaiselle teemalle myös tarkentavat apukysymykset (toinen taso, vrt. emt.) sekä yksityiskohtaiset kysymykset (kolmas taso, vrt. emt.), jotka olisi mahdollista ottaa avuksi, mikäli keskustelu uhkaisi tyrehtyä tai aiemmat kysymykset eivät tuottaisi haluttuja tietoja. Noudatin teemarungon muodostamisessa Eskolan ja Vastamäen (2007, 35–37) oppeja. Koska haastateltavat edustivat eri aloja, mietin etukäteen jokaiselle haastateltavalle muutamia spesifejä kysymyksiä. Pyrin näin suunnittelemaan haastattelun mahdollisimman huolellisesti etukäteen (vrt. Hirsjärvi & Hurme 2009, 65–66). Koko haastattelurunko (spesifejä kysymyksiä lukuun ottamatta) on esitelty opinnäytetyön liitteenä 1 (Liite 1).

Minulla oli jo opinnäytetyötä aloittaessani mielessäni asiantuntijat, joita halusin haastatella, sillä olin törmännyt heidän tekemäänsä työhön esimerkiksi sosiaalisen median kautta tai kuullut heidän käsittelevän someen ja pelaamiseen liittyviä asioita alan tilaisuuksissa. Ajattelin, että heidän kauttaan saisin tietoa opinnäytetyöni aihepiiristä monesta eri näkökulmasta. Voisikin ajatella, että kyse oli tietynlaisesta harkinnanvaraisesta näytteestä, jonka avulla pyritään kuvaamaan kohdistetusti tutkimuksen kohdetta (vrt. Vilka 2006, 95). Lukuun ottamatta yhtä, joka ei voinut osallistua haastatteluun aikataulullisista syistä, kaikki kysymäni henkilöt suostuivat haastateltaviksi. Lisäksi sain haastattelusta kieltäytyneeltä henkilöltä vinkin toisesta potentiaalisesta haastateltavasta. Lopulta sain opinnäytetyöhöni viisi haastateltavaa.

Pyysin haastateltavilta lupaa mainita heidän nimensä, työnimikkeensä ja taustaorganisaationsa opinnäytetyössäni, ja sain tähän luvan jokaiselta. Haastattelemani henkilöt olivat Mannerheimin Lastensuojeluliiton *Selviydytään kiusaamisesta* -projektin projektivastaava

Elina Hartikainen, Itä-Suomen poliisilaitoksen vanhempi konstaapeli ja nettipoliisi Daniel Kalejaiye, Kuopion kaupungin koulukuraattori Kaisa Kantele, *Sua varten somessa* -hankkeen hanketyöntekijä Jenny Keilonen sekä Kuopion kaupungin nuorisonohjaaja Kimmo Pölkki. Jokainen haastateltavista on työssään tekemisissä lasten ja nuorten somen käyttöön ja pelaamiseen liittyvien asioiden tai ilmiöiden kanssa.

Kysyin ja sain jokaiselta haastateltavalta luvan haastattelun tallentamiseen. Lähetin haastateltaville ennen haastattelua saatekirjeen (ks. esim. Ojasalo ym. 2015, 133), jossa kerroin opinnäytetyöstäni, sen tavoitteesta ja toteutuksesta sekä haastattelusta ja siihen liittyvistä yksityiskohdista. Saatekirje on opinnäytetyön liitteenä 2 (Liite 2). Saatekirjeen liitteenä oli lupalomake, jossa pyydettiin suostumusta opinnäytetyöhön osallistumiseen, henkilötietojen käsittelyyn sekä siihen, kuinka haastateltavan tietoihin saa viitata opinnäytetyössä. Lisäksi lähetin haastateltaville opinnäytetyön tietosuojaselosteen, jonka olin laatinut yhteistyössä Humakin tietosuojavastaavien kanssa.

Olin varannut jokaiseen haastatteluun puolitoista tuntia aikaa. Yhtä haastattelua lukuun ottamatta aika riitti hyvin, sillä haastattelut kestivät pääsääntöisesti noin tunnista puoleentoista. Myös pisin haastattelu saatiin tehtyä loppuun saakka haastatteluaikaa jatkamalla. Haastattelun alussa kävin vielä haastateltavien kanssa läpi opinnäytetyön ideaan, haastattelun tarkoitukseen, lupa-asioihin ja tietosuojaan liittyvät asiat. Olin tehnyt tätä varten valmiin alustuksen, jota saatoin käyttää jokaisen haastateltavan kanssa niin, että muistin kertoa jokaisen haastattelun yhteydessä kaikki olennaiset seikat. Kaiken kaikkiaan pyrin valmistautumaan haastatteluihin mahdollisimman huolellisesti ja huomioimaan tutkimusetiikkaan liittyvät asiat (ks. esim. Siekkinen 2007, 50; Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2000, 27–30). Haastattelut pyrin pitämään keskustelunomaisina ja kuuntelemaan sekä antamaan haastateltaville tilaa puhua (vrt. Siekkinen 2007, 53–55). Kysyin tarkentavia kysymyksiä ja olin jatkuvassa vuorovaikutuksessa haastateltavan kanssa.

Litteroin haastattelut mahdollisimman pian niiden tekemisen jälkeen. Koska ainoastaan haastateltavien vastausten sisällöllä oli minulle merkitystä, enkä ollut niinkään kiinnostunut yksittäisistä sanoista tai sanomisen tavoista, karsin lopullisesta litteroinnista pois täyteilmaukset, kuten ”niinku” tai ”tota”, eli en tehnyt litterointia aivan sanatarkasti (vrt. Ojasalo ym. 2015, 107; Hirsjärvi & Hurme 2009, 142). Litteroitua aineistoa kertyi yhteensä 90 sivua. Aineiston käsittelyn ja analysoinnin helpottamiseksi kokosin litteroiduista teksteistä aineistolähtöisen teemakortiston kolmesta eri aiheesta:

- Somen ja pelaamisen hyvät puolet ja merkitys
- Somen ja pelaamisen haasteet, huonot puolet ja vaaranpaikat
- Ongelmiin puuttuminen, ennaltaehkäisy ja neuvot

Teemat olivat opinnäytetyön kannalta merkittävimmät ja olin miettinyt niitä jo haastattelun teemarunkoa luodessani. Teemakortiston rakentamisessa sovelsin Ojasalon ym. (2015, 142) esimerkkiä: Merkitsin jokaiseen haastatteluaineistoon kuhunkin teemaan liittyvät kohdat. Tämän jälkeen poimin kustakin haastatteluaineistosta jokaiseen teemakorttiin siihen liittyvät kohdat. Näin sain tiivistettyä ja suodatettua aineistoa.

Kun aineisto oli teemoiteltu, aloin luokitella sitä. Hyödynsin tässä Eskolan (2007) havainnollistamaa esimerkkiä analyysista. Kävin teemakortit huolellisesti läpi ja katsoin, millaisia asioita sieltä hahmottui ja nousi esiin. Samalla merkitsin aineistoon avainsanoja, jotka liittyivät tiettyyn aiheeseen ja auttoivat hahmottelemaan mahdollista luokittelua. Keräsin avainsanat myös erilliseen tiedostoon. Omien tulkintojeni varmistamiseksi, keräsin jokaisen teemakortin osalta ylös vielä mielestäni kaikki olennaiset pelkistetyt ilmaukset ja asiasanat, ja lisäsin nämä samaan tiedostoon aiemmin luomieni avainsanojen kanssa. Vertasin näitä kahta luokittelutapaa keskenään ja loin niiden perusteella jokaiselle teemalle lopullisen luokituksen. Tässä sovelsin Tuomen ja Sarajärven (2018, 130) esittämää mallia. Alla (Taulukko 1) on mallia noudatteleva esimerkki aineistostani, joka havainnollistaa analysointi- ja luokitteluprosessia. Kaikkiin syntyneisiin luokkiin ei muodostunut alaluokkia, vaan muodostin niistä ilmausten tai asiasanojen perusteella suoraan pääluokan.

Taulukko 1: Esimerkki haastatteluaineiston luokittelusta

Yläluokka	Alaluokka	Pelkistetty ilmaus	Alkuperäinen lausuma
Tuki	Vertaistuki	Toisten vanhempien tuki  Apu	”Ajattelen, että monia vanhempia auttaa se vertaistuki, ehkä erityisesti esiteinien vanhempia kun ajattelen, niin se, että voi jutella tai jakaa sitä tuskastumista toisten vanhempien kanssa. Se on varmaan semmonen, mistä moni saa paljon irti. Irti ja apua.”

Teemahaastattelu osoittautui toimivaksi ja antoisaksi menetelmäksi aiheen kannalta, sain sen kautta runsaasti tietoa, ja kuten olin toivonutkin, monista eri näkökulmista. Toisaalta haastatteluissa nousi esiin myös samoja teemoja, joten tietyssä mielessä voi ajatella, että se kyllääntyi (ks. esim. Ojasalo ym. 2015, 111). Jälkeenpäin ajateltuna olisin voinut suorittaa haastatteluja jopa vähemmän, sillä aineistoa kertyi viidestä haastattelusta paljon. Olisinkin voinut rajata haastatteluteemoja vielä tarkemmin ja pysyä niissä tiukemmin. Haastatteluaineiston analyysin tuloksista on kerrottu luvussa 5.

## 4.2 Sovellettu aivoriihi

Käytin opinnäytetyön toisena aineistonkeruumenetelmänä aivoriihityöskentelyn pohjalta soveltamaani ideointimenetelmää. Aivoriihi-menetelmässä synnytetään ideoita ryhmässä, ja sen tavoitteena voi olla esimerkiksi ratkaisun ideoiminen johonkin ongelmaan. Työskentely koostuu tyypillisesti neljästä vaiheesta: esivaihe, jossa rajataan ongelma ja asetetaan tavoitteet; lämmittelyvaihe, jossa yritetään vapautua turhista ideoinnin rajoituksista; ideointivaihe, jossa tuotetaan ideoita vapaasti karsimatta ja kirjataan ne huolellisesti ylös; sekä valintavaihe, jossa tuotettuja ideoita tarkastellaan ja arvioidaan, ja valitaan niistä esimerkiksi parhaat toteuttamista varten. (Ojasalo ym. 2015, 160–161; TJS Opintokeskus 2021.)

Sovelsin menetelmää opinnäytetyössäni siten, että jätin työskentelystä varsinaisen lämmittelyvaiheen pois. Myöskään muut työskentelyvaiheet eivät noudattaneet täysin aivoriihen perinteistä kaavaa. Lisäksi aivoriiehen osallistuivat ainoastaan opinnäytetyöni työelämäohjaaja ja minä itse kaksoisroolissa vetäjänä ja osallistujana, kun aivoriiehen normaalisti osallistuu 6–12 henkeä sekä erillinen vetäjä (vrt. Ojasalo ym. 2015, 160). Uusien ideoiden tuottamisen lisäksi työskentelyn tavoitteena oli muistella, eli saada kerättyä ylös työelämäohjaajani kanssa aiemmin toteuttamiemme *Kiitos kaveruudelle somessa* -työpajojen (ks. Luku 2.2) aikana nousseita havaintoja, teemoja, muistisääntöjä ja draaman työtapoja, joita olisi mahdollista hyödyntää kasvattajille suunnatussa työpajassa.

Asetin ideointimenetelmälle seuraavat tavoitteet:

1. *Kiitos kaveruudelle somessa* -työpajoista opittujen asioiden reflektointi ja läpikäynti: Mitä sellaista työpajoissa nousi esiin, joka olisi tärkeää muistaa tai ottaa mukaan kasvattajien pajaan.
2. Keskeisimpien teemojen haarukointi, jotka kasvattajien työpajassa tulisi olla mukana.
3. Hyväksi havaittujen ja toimivien draaman työtapojen haarukointi.
4. Mahdollisten muistisääntöjen luominen työpajaa varten.

Halusin kyetä hyödyntämään jollakin tavoin *Kiitos kaveruudelle somessa* -työpajojen antia kasvattajille suunnatun työpajan suunnittelussa sekä kirkastamaan työelämäohjaajani ja omia näkemyksiäni siitä, millaisia asioita ja ilmiöitä kasvattajille suunnatussa työpajassa olisi tärkeää käsitellä ja miten. Koska opinnäytetyön tuotoksena syntyvä työpaja on tarkoitettu ensisijaisesti työelämäohjaajani työkaluksi, mielestäni oli tärkeää, että meillä olisi yhdensuuntaiset näkemykset työpajan sisällöistä ja työskentelytavoista. Lisäksi, koska olimme suunnitelleet ja ohjanneet *Kiitos kaveruudelle somessa* -työpajat yhdessä, koin, että minun kannatti hyödyntää niiden muistelussa synergiaa: yhdessä työelämäohjaajani kanssa muistaisimme asioita paremmin kuin minä yksin.

Toteutin aivoriihen 19.1.2021. Työskentelyssä meni aikaa noin kolme ja puoli tuntia. Käytin työskentelyn pohjana asiantuntijoiden teemahaastattelua varten luomiani teemoja: ”Somen ja pelaamisen ilmiöt”, ”Some ja pelaaminen ja lapset ja nuoret”, ”Kasvattajat ja some ja pelaaminen” ja ”Neuvot” (ks. tarkemmin Luku 4.1), sillä arvioin, että ne toimisivat hyvin aivoriihityöskentelyn pohjana: teemat olivat niitä, joihin halusin saada ajatuksia ja ideoita myös aivoriihityöskentelyllä.

Käytin työskentelyssä apuna fläppipapereita. Olin kirjoittanut jokaisen teeman erilliselle fläppipaperille valmiiksi ja lisännyt siihen apukysymyksiä. Lisäksi yhden fläppitaulun otsikkona oli *Kiitos kaveruudelle somessa* (opit, yllätykset, hyvät käytännöt, konfliktit/ratkaisut). Esimerkiksi ”Some ja pelaaminen ja lapset ja nuoret” -fläppitaulu sisälsi seuraavat apukysymykset:

- Käyttö ja käyttötarkoitus?
- Hyvät puolet?
- Huonot puolet?
- Mistä osaavat?
- Missä kaipaavat tukea?
- Millaista tukea kaipaavat?

Olin tehnyt työskentelylle nelivaiheisen etenemissuunnitelman, jota noudatimme. Aloitimme aivoriihen siten, että esittelin työskentelyn idean ja tavoitteet, ja kävimme läpi fläppitaulujen sisältämät teemat ja apukysymykset. Tämän jälkeen kirjoitimme post it -lapuille yhdessä ja erikseen asioita ja ajatuksia, joita meille nousi mieleen joko *Kiitos kaveruudelle somessa* -työpajojen pohjalta tai muuten, ja kiinnitimme laput fläppipaperiin, johon se mielestämme parhaiten sopi. Välillä pohdimme yhdessä, mihin paperiin mikäkin lappu parhaiten sopisi. Tässä vaiheessa emme karsineet ideoita. Kun ideoiden saanti tyrehtyi, kävimme läpi teemapaperit ja niille kertyneet post it -laput, ja pohdimme, tulisiko niihin lisättävää.

Kolmannessa vaiheessa yhdistelimme ja karsimme ideoita siten, että keräsimme erilliselle ”Teemat”-fläppipaperille ne post it -laput muilta fläppipapereilta, jotka olivat mielestämme tärkeimpiä kasvattajille suunnatun työpajan kannalta. Mietimme myös mahdollisia muistisääntöjä, joita kasvattajien työpajassa voisi hyödyntää samaan tapaan kuin olimme tehneet *Kiitos kaveruudelle somessa* -työpajoissa. Samalla lisäsimme toiselle ”Työtavat”-fläppipaperille työtapoja, jotka olimme kokeneet hyviksi *Kiitos kaveruudelle somessa* -työpajoissa, ja joita ajattelimme, että voisi mahdollisesti hyödyntää kasvattajille suunnatussa työpajassa.

Fläppipaperit ja niiden sisällöt taltioitiin joka vaiheessa valokuvaamalla. Tein myös muistiinpanoja työskentelyn aikana. Työpajan jälkeen kirjoitin jokaisen fläppipaperin sisällöt ylös erilliseen tiedostoon, ja kokosin otsikoiden ”Teemat”, ”Muuta huomioitavaa”,

”Muistisäännöt” ja ”Työtavat” alle asiat, jotka olimme yhdessä määritelleet aivoriihen kolmannessa vaiheessa olennaisimmiksi asioiksi työpajan kannalta.

Aivoriihityöskentely sujui mielestäni hyvin ja antoi minulle hyödyllistä materiaalia työpajan suunnittelua varten. Huomasin kuitenkin, että työskentelyaika oli kahdelle ihmiselle hieman liian pitkä. Olisinkin voinut rajata myös tässä menetelmässä käsiteltäviä teemoja tiukemmin. Aivoriihen tuloksista on kerrottu luvussa 5.

### 4.3 Vertailukehittäminen

Kolmantena kehittämistyön menetelmänä käytin benchmarking-menetelmän pohjalta sovellettua vertailukehittämisen menetelmää. Benchmarkingin tavoitteena on tyypillisesti kartoittaa sellaista toisten yritysten tai organisaatioiden osaamista, jota on mahdollista hyödyntää omassa toiminnassa (Vuorinen 2013, 158). Prosessissa omaa toimintaa tai kehittämisen kohdetta verrataan toisen organisaation toimintaan tai parhaaseen käytäntöön, ja pyritään löytämään esimerkiksi toimintatapoja, prosesseja tai hyviä käytäntöjä, joita voidaan soveltaa itse. Tavoitteena on oppia toisilta ja kyseenalaistaa omaa toimintaa. (Ojasalo ym. 2015, 43.) Yksinkertaistettuna benchmarking-prosessi alkaa kehitystarpeiden määrittelyllä, jatkuu vertailukohteen etsimisellä ja toiminnan välisten erojen hahmottamisella ja loppuu benchmarkatulta organisaatiolta saatujen oppien soveltamiseen omassa toiminnassa. (Vuorinen 2013, 160–161.) Vertailua voidaan tehdä esimerkiksi tunnuslukuja vertailemalla, tutkimalla erilaisia julkaisuja tai vierailemalla toisessa organisaatiossa. Tällöin vierailun tavoitteiden tulee olla mietittynä etukäteen, ja vierailua varten pitää olla olemassa lista havainnoinnin kohteista tai kysymyksistä. (Ojasalo ym. 2015, 44.)

Minulla oli vertailukehittämisen taustalla halu tutustua jonkin mediakasvatusalan toimijan vanhemmille järjestämään lasten ja nuorten median käyttöä käsittelevään toteutukseen, sillä ajattelin tämän tarjoavan näkemystä siitä, millaisia mediakasvatukseen liittyviä asioita vanhempien kanssa käsitellään ja millaisin menetelmin sekä mitkä asiat vanhempia mietityttävät lasten ja nuorten median käyttöön liittyen. Pohdin etukäteen, että kohteen olisi hyvä olla etätoteutus, sillä pidin koko ajan mielessä, että koronatilanteesta johtuen olisi mahdollista, etten pystyisi suunnittelemaan opinnäytetyössäni livenä toteutettavaa ja testattavaa työpajaa.

Minua onnisti, sillä Mediakasvatusseura, Kansallinen audiovisuaalinen instituutti Kavi ja Suomen Vanhempainliitto järjestivät Mediataitoviikolla 11.2.2021 klo 17–18 *Kohti tasapainoista digiarkea* -suurvanhempainillan, johon oli mahdollista osallistua etänä. Huomasin tapahtuman mainoksen sattumalta, ja tiedustelin Mediakasvatusseuralta lupaa havainnoida tilaisuutta osana opinnäytetyötäni sekä suorittaa siihen liittyen lyhyen sähköpostihaastattelun jollekulle Mediakasvatusseuran työntekijöistä. Sain seuralta luvan tähän, ja he informoivat asiasta myös tilaisuuden muita järjestäjiä. Sain lisäksi luvan mainita tilaisuuden paneelikeskustelussa mukana olleiden asiantuntijoiden ja sähköpostitse haastattelemani Mediakasvatusseuran koulutussuunnittelijan Jenni Honkasen nimet opinnäytetyön raportoinnin yhteydessä.

Tunnin mittainen suurvanhempainilta koostui YouTubeen livelähetyksenä toteutettavasta Mediakasvatusseuran luennosta, joka pohjautui *Kohti tasapainoista digiarkea* -vanhempainiltamateriaaliin (ks. Mediakasvatusseura 2021), sen alustuksesta ja jälkikeskustelusta sekä asiantuntijoiden paneelista, joka toteutettiin Padlet-alustalla. Tapahtumaan osallistujien oli mahdollista lähettää asiantuntijoille kysymyksiä etukäteen, joihin nämä vastasivat Padletilla. Lisäksi kysymyksiä saattoi esittää Padletilla tilaisuuden ajan. Tapahtuman asiantuntijoina toimivat Mediakasvatusseuran vs. toiminnanjohtaja Christa Prusskij, Kansallisen audiovisuaalisen instituutin mediakasvatuksen suunnittelija Tommi Tossavainen, Suomen Vanhempainliiton toiminnanjohtaja Ulla Siimes sekä Jyväskylän yliopiston opettajankouluttaja Johanna Kainulainen. Osallistujien oli mahdollista keskustella keskenään myös YouTube-lähetyksen keskusteluosiossa.

Suoritin vertailukehittämisen suurvanhempainiltaa havainnoimalla, eli tarkkailemalla sitä ulkoapäin. Lisäksi käytin sähköpostihaastattelua, eli kohdistettua haastattelua. (Vilka 2006, 43–45.) Määrittelin molempien tavoitteiksi (ks. Ojasalo ym. 2015, 116; Vilka 2015, 149) saada tietoa seuraavista asioista:

1. Millaisia teemoja mediakasvatukseen liittyvissä vanhemmille suunnatuissa tapahtumissa käsitellään ja miksi?
2. Miten tapahtumat on toteutettu?
3. Millaisia menetelmiä tapahtumissa hyödynnetään valittujen teemojen käsittelyyn?
4. Millaisia kysymyksiä tai huolenaiheita vanhemmilla on lasten ja nuorten median käyttöön liittyen?

Näiden asioiden havainnoinnin ajattelin tarjoavan minulle tietoa, ideoita ja sovellusmahdollisuuksia omaa työpajaani varten. Suunnittelin havainnoinnin kohteet etukäteen ja tein sitä varten havainnointilomakkeen, johon minun olisi mahdollista tehdä havainnointi järjestelmällisesti ja kirjoittaa asioita nopeasti ylös (vrt. Vilkka 2015, 149; Ojasalo ym. 2015, 115). Käyttämäni havainnointitekniikka muistuttaakin jossain määrin strukturoitua tai jäsenneilyä havainnointitekniikkaa, jolloin havainnoitava tilanne käydään läpi jo etukäteen ja mietitään esimerkiksi muistiinpanotekniikka huolellisesti. Tarkkoja mitta-asteikkoja tai luokitteluja en kuitenkaan etukäteen suunnitellut, koska en tiennyt, millaista aineistoa saisin havainnoinnin avulla kerättyä. (Vrt. Vilkka 2006, 38–39). Pysin kuitenkin valmistautumaan havainnointiin huolellisesti sekä pohtimaan etukäteen, mitä halusin sen avulla saavuttaa ja millaista tietoa kerätä. Havainnointilomake sisälsi seuraavat kohdat:

Toteutus ja tavoiteltu kohderyhmä:

- Toteutustapa
- Ajankohta ja kellonaika
- Tekniset ja muut ratkaisut
- Tavoiteltu kohderyhmä + osallistujamäärä
- Muut huomiot

Tavoite:

- Koulutuksen tavoitteet
- Muut huomiot

Teemat ja sisällöt:

- Keskeisimmät teemat ja sisällöt
- Käytetyt materiaalit
- Työskentelytavat
- Kysymysten aihepiirit
- Muut huomiot

Hyödynnettävyys, hyvät käytännöt, koulutuksen opit:

- Toteutus
- Materiaalit
- Teemat ja sisällöt
- Muut huomiot

Lisäksi tein haastattelua varten saatekirjeen, jonka muokkasin asiantuntijahaastatteluja varten tekemäni saatekirjeen (ks. Liite 2) pohjalta, sekä kysymyslistan. Kysymyslista on opinnäytetyön liitteenä 3 (Liite 3). Lähetin haastateltavalleni myös opinnäytetyön tietosuojaselosteen.

Havainnoidessani itse tilaisuutta tulin nopeasti siihen tulokseen, että minun kannatti luennon sijaan keskittyä havainnoimaan enemmän osallistujien Padletille esittämiä kysymyksiä ja kommentteja, sillä ne antaisivat hyvää kuvaa siitä, millaiset asiat vanhempia lasten ja nuorten median käytössä mietityttävät, ja millaisia asioita voisi olla hyödyllistä käsitellä suunnittelemassani työpajassa. Tarkkailin, millaisista teemoista ja miten paljon kysymyksiä heräsi. Sähköpostihaastattelusta puolestaan poimin ylös vertailukehittämiselle asettamiini tavoitteisiin liittyvät kohdat (teemat, toteutus, menetelmät, huolenaiheet). Lisäksi katsoin, mitä teemoja vanhempainillan luentomateriaalissa käsiteltiin.

Koen, että vertailukehittämisen antoi minulle todella arvokasta tietoa siitä, millaiset asiat vanhempia mietityttävät lasten ja nuorten median käytössä. Lisäksi se auttoi laajentamaan käsitystäni teemoista, joita vanhempien kanssa olisi hyvä käsitellä median käyttöön liittyen. Padlet-työskentely antoi minulle puolestaan idean siitä, kuinka vastaavanlaista työskentelyä voisi hyödyntää työpajani etätoteutuksessa. Lisäksi suurvanhempainilta vahvisti käsitystäni siitä, että lasten ja nuorten median käyttö on aihe, joka on ajankohtainen ja vanhempia kiinnostava. Vertailukehittämisen tuloksista on kerrottu luvussa 5.

#### **4.4 Vanhemmille suunnattu kysely**

Hyödynnän kehittämistyöni tukena myös Kuopion kaupungin Ennaltaehkäisevä vanhemmuuden tuki (Vattu) -työryhmän tekemän kyselyn tuloksia. Kyselyllä selvitettiin kuopiolaisten varhaiskasvatus- ja kouluikäisten lasten ja nuorten vanhempien ja huoltajien kokemuksia vanhemmuudesta ja vanhemmuuden tuen tarpeesta, kuten perheessä huolta aiheuttavista tekijöistä. Lisäksi siinä kysyttiin huoltajien toiveita vanhempainiltojen toteutuksesta.

Olen ollut mukana Ennaltaehkäisevä vanhemmuuden tuki -työryhmän toiminnassa vuoden 2020 lopusta saakka opinnäytetyöhöni liittyen. Ryhmä on pysyväisluonteinen ryhmä, ja sen tavoitteena tällä hetkellä on pilotoida vuonna 2021 Kuopion alueella monialaisia vanhempainiltamalleja osana PoSoTe-hanketta. Koska opinnäytetyöni aihe istuu tähän teemaan, pääsin työelämäohjaajani kautta mukaan ryhmään. Vanhemmille suunnatun kyselyn sisältöä ja kysymyksiä mietittiin kehittämisryhmän kokouksissa yhdessä, ja pääsin tätä kautta vaikuttamaan niihin. Kyselyssä oli mukana esimerkiksi kysymyksiä, jotka kartoittivat huoltajien tuen tarpeita lasten tai nuorten median ja digilaitteiden käyttöön liittyen, sekä toiveita vanhempainiltojen suhteen. Nämä tarjoavat minulle tietoa opinnäytetyötäni varten. Koska olin perehtynyt aihepiiriin, kykenin tuomaan esiin näkökulmia, joita kyselyssä voisi selvittää (vrt. Ojasalo ym. 2015, 130–132).

Kysely toteutettiin helmikuussa 2021 sähköisenä Surveypal-kyselynä, ja siitä välitettiin tietoa huoltajille esimerkiksi varhaiskasvatuksen ja koulujen sähköisten järjestelmien, sosiaalisen median ja verkostojen kautta. Kyselyyn vastasi 1153 henkilöä. Kyselytutkimuksen hyvänä puolena onkin, että sen avulla on mahdollista kartoittaa suuren ihmisjoukon mielipiteitä tai kokemuksia, ja saada näin kerättyä laaja tutkimusaineisto. Lisäksi kyselyä voi käyttää monenlaisten asioiden selvittämiseen, ja se on menetelmänä nopea ja tehokas. (Ojasalo ym. 2015, 121–122.) Vanhemmille suunnatun kyselyn havaintoyksikköjoukko muodostaa kuitenkin otannan sijaan näytteen, sillä käytännössä kyselyyn on voinut vastata kuka tahansa muukin kuin kuopiolainen vanhempi. Tämä on huomioitava tulosten tulkinnassa, edustavuudessa ja yleistettävyydessä. Tuloksia ei voida näin ollen yleistää koskemaan koko perusjoukkoa (kuopiolaisia vanhempia yleensä), vaan ne koskevat nimenomaan kyselyyn vastanneiden kokemuksia ja mielipiteitä. (Vrt. Ojasalo ym. 2015, 123–124, 129.)

Kyselyn tuloksia käsiteltiin työryhmän kokouksessa maaliskuussa 2021. Sain niistä tällöin itselleni koosteet Power Point -esityksinä. Kerron opinnäytetyöni kannalta olennaisista kyselyn tuloksista tarkemmin luvussa 5.

## 5 TULOKSET

Kun olin analysoinut jokaisen käyttämäni menetelmän avulla saadun aineiston erikseen, keräsin tulokset yhteen ja aloin etsiä niistä yhdistäviä teemoja ja asioita, jotka nousivat esiin useammassa aineistossa. Hyödynsin käsittelyssä näin ollen teemoittelua. (Ks. esim. Hirsjärvi & Hurme 2009, 173.) Tämä oli opinnäytetyöni kehittämistehtävän kannalta mielestäni perusteltua. Some ja pelaaminen ovat laaja aihe, ja kertynyttä aineistoa oli paljon. Tämän vuoksi oli mielestäni tärkeä suodattaa, rajata ja kirkastaa siitä keskeisimmät ja tärkeimmät työpajan suunnittelussa huomioitavat seikat. Olen tässä deduktiivisessa vaiheessa siis pyrkinyt tarkastelemaan aineistoa kokonaisuutena omasta ajatusmaailmastani käsin sekä ymmärtämään ja tulkitsemaan sen käsittelemää ilmiötä kokonaisvaltaisesti (vrt. Hirsjärvi & Hurme 2009, 149–150).

Aineistojen yhteisanalyysin pohjalta hahmotin seuraavat niitä yhdistävät teemat:

- Somen ja pelaamisen merkitys ja positiiviset puolet lapsille ja nuorille.
- Somen ja pelaamisen negatiiviset puolet ja vaaranpaikat.
- Ongelmien ennaltaehkäisy ja niihin puuttuminen.

Avaan seuraavaksi teemoja tarkemmin. Lisäksi käsittelen erikseen aivoriihityöskentelyn tuloksia liittyen draaman työtappoihin (Luku 5.4) ja vanhemmille suunnatun kyselyn tuloksia liittyen vastaajien toiveisiin vanhempainiltojen järjestämisestä (Luku 5.5). Tekstissä esitetyt lainaukset on poimittu asiantuntijahaastatteluista.

### 5.1 Somen ja pelaamisen merkitys ja positiiviset puolet lapsille ja nuorille

Ensimmäinen teema, joka nousi esille tutkimusaineistoa kokonaisuutena tarkasteltaessa, oli somen ja pelaamisen merkitys ja positiiviset puolet lapsille ja nuorille. Se nousi esille asiantuntijoiden haastatteluissa, vertailukehittämisen yhteydessä sekä aivoriihityöskentelyssä. Vertailukehittämisen aineistossa teema näkyi siten, että median käytön myönteisten puolien tunnistaminen ja vahvistaminen oli yksi suurvanhempainillan tavoitteista. Tilaisuudessa käsiteltiin esimerkiksi lasten ja nuorten median käytöstä saamia hyötyjä ja merkityksiä, kuten oppimista, luovuutta, sosiaalisia suhteita, itseilmaisua ja yhteisiä onnistumisia, sekä näiden merkitystä lapsen, nuoren ja koko perheen hyvinvoinnin kannalta. Lisäksi puhuttiin siitä, että aikuisen on tärkeä tunnistaa ja tunnustaa sosiaalisen median ja pelien merkitys ja tärkeys lapsen

ja nuoren elämässä. Panelisteille Padletin kautta esitettyjen kysymysten perusteella syntyi kuva, että median, esimerkiksi pelaamisen ja sosiaalisen median, merkityksestä ja roolista lasten ja nuorten elämässä on tärkeää käydä aktiivista keskustelua vanhempien ja kasvattajien kanssa.

Somen ja pelaamisen merkitys ja positiiviset puolet lapsille ja nuorille nousivat esiin myös asiantuntijoiden haastatteluissa. Asiantuntijoiden mainitsemat seikat olivat pitkälti samoja kuin vertailukehittämisen aineistossa esiin tulleet. Haastateltavien kommentit muodostivat seuraavan somen ja pelaamisen merkitystä ja positiivisia puolia kuvaavan luokituksen:

- Kiinteä osa elämää
- Ajanviete ja ajan vietto
- Ihmissuhteet ja vuorovaikutus
- Osallisuus ja yhteisöllisyys
- Identiteetin rakentaminen tai ilmaisu
- Oppiminen

Sosiaalisen median ja pelaamisen nähtiin haastatteluissa olevan lapsille ja nuorille kiinteä osa elämää ja tärkeä tapa viettää aikaa ja viihtyä. Niitä pidettiin ihmissuhteiden muodostamisen ja ylläpidon kannalta tärkeinä ympäristöinä, joiden kautta voi pitää yhteyttä lähellä tai kaukana oleviin kavereihin, löytää uusia yhteisöjä ja ystäviä sekä kokea osallisuutta. Lisäksi koettiin, että some ja pelit ovat lapsille ja nuorille aidon kohtaamisen ja vuorovaikutuksen sekä itseilmaisun ja identiteetin rakentamisen välineitä, joiden kautta voi oppia myös tulevassa työelämässä tarvittavia taitoja.

”Nettihän on täynnä mahdollisuuksia ja sitten siellä on myös niitä ei-niin-hyviä-asioita, mutta tietynlaisella ohjeistuksella ja käyttäytymisellä sieltä saa tosi paljon irti, ja se kehittää kuten pelit ja somekin. Että hyvä renki, mutta huono isäntä.”

Somen ja pelaamisen merkitys ja positiiviset puolet lapsille ja nuorille oli myös yksi teemoista, jonka haarukoimme työelämäohjaajani kanssa sovelletussa aivoriihessä mukaan otettavaksi kasvattajien työpajaan. Koimme, että kasvattajien on tärkeä ymmärtää somen ja pelaamisen merkitystä lapsille ja nuorille, jotta he osaavat tukea lapsia ja nuoria näissä ympäristöissä toimimisessa. Muiden menetelmien kautta saadut havainnot vahvistivat ajatusta siitä, että teema on tärkeä sisällyttää mukaan työpajaan.

Sosiaalisen median ja pelaamisen merkitys lapsille ja nuorille esimerkiksi yhteydenpidon, sosiaalisten suhteiden ylläpidon, yhteisöllisyyden, identiteetin rakentamisen, harrastusten,

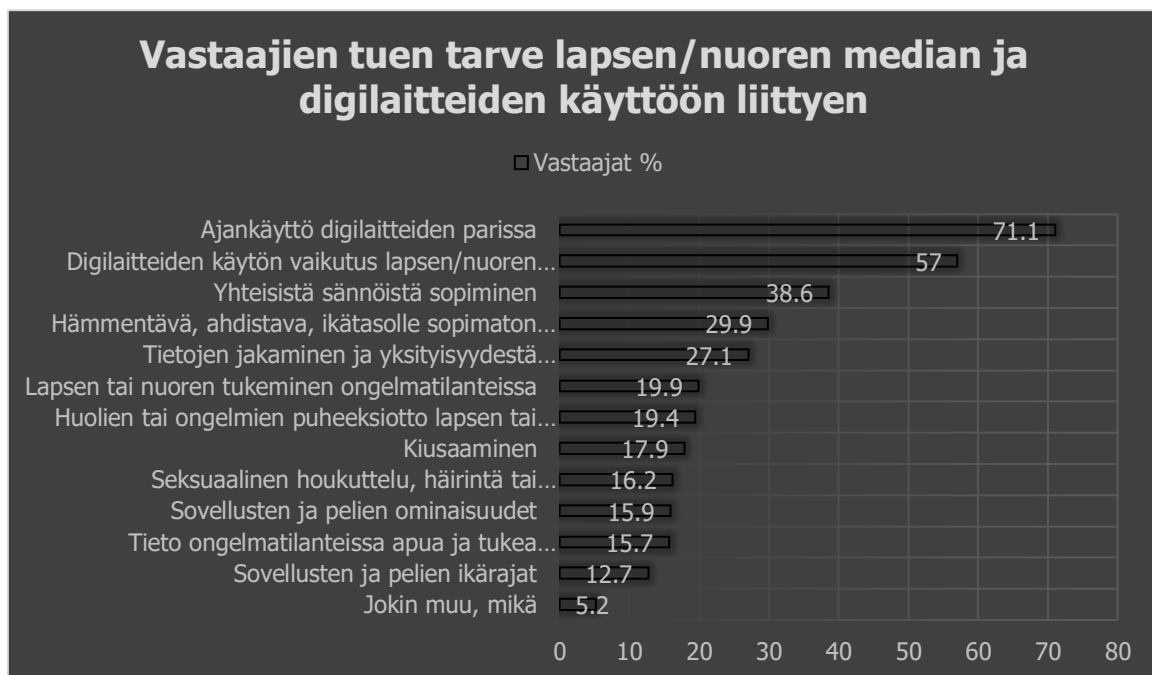
viihtymisen ja tiedonsaannin välineinä sekä niiden kautta saadut positiiviset vaikutukset käyvät esiin aiemmista tutkimuksista ja selvityksistä (Saarinen 2018, Manninen 2016, Aikakausmedia 2019, Meriläinen 2020; Merikivi ym. 2016) lasten ja nuorten itsensä kertomina. Tunne- ja turvataitokasvatukseen ja sen tukemiseen somen ja pelaamisen merkitys ja positiiviset vaikutukset puolestaan liittyvät siten, että tunne- ja turvataitokasvatuksen tavoitteena on lapsen kokonaisvaltaisen hyvinvoinnin ja kehityksen tukeminen (Lajunen ym. 2019, 11). Koska somella ja pelaamisella on tärkeä merkitys esimerkiksi lasten ja nuorten kaverisuhteiden, yhteydenpidon, harrastusten ja yhteisöllisyyden kannalta (Merikivi ym. 2016, 38, 58–65, 69, 74), niiden voidaan katsoa tukevan heidän hyvinvointiaan ja kehitystään (Takala & Takala 2019, 27).

Mikäli vanhemmat eivät ymmärrä somen ja pelaamisen merkitystä lasten ja nuorten elämässä, he eivät välttämättä näe tärkeäksi perehtyä aiheeseen itse, jotta osaisivat tukea lasta tai nuorta ongelmatilanteissa tai esimerkiksi tarjota hänelle digitaaliseen mediaan liittyvää tunne- ja turvataitokasvatusta. Jos lapsi tai nuori kohtaa somessa ja peleissä ongelmia, vanhemman ensimmäinen reaktio saattaa myös olla kieltää somen tai pelien käyttö kokonaan (vrt. Takala & Takala 2019, 31–32), mikä puolestaan ei tue tunne- ja turvataitokasvatusta, sillä se voi johtaa siihen, että lapsi tai nuori ei jatkossa kerro ongelmista vanhemmalle (vrt. Lajunen ym. 2019, 16; Aaltonen 2012, 96). Tämän vuoksi somen ja pelaamisen merkitystä lapsille ja nuorille on tärkeää käsitellä vanhempien ja kasvattajien kanssa osana tunne- ja turvataitokasvatusta.

## **5.2 Somen ja pelaamisen negatiiviset puolet ja vaaranpaikat**

Toinen koko aineistosta erottunut teema oli somen ja pelaamisen negatiiviset puolet ja vaaranpaikat. Tähän liittyvät asiat nousivat esiin vertailukehittämisen aineistossa, asiantuntijoiden haastattelussa ja aivoriivessä. Lisäksi ne näkyivät vanhemmille suunnatun kyselyn tuloksissa. Vertailukehittämisen aineistossa teema näkyi siten, että median käytön kielteiset puolet ja niiden tunnistaminen, ehkäiseminen ja välttäminen oli yksi suurvanhempainillan tavoitteista ja aihepiireistä. Tilaisuuden sisällöissä käsiteltiin esimerkiksi median koukuttavuutta, haitallista sisältöä ja sen herättämiä tunteita. Lisäksi aihe mietitytti tilaisuuteen osallistujia. Asiantuntijoille esitettiin kysymyksiä liittyen esimerkiksi ruutu-aikaan, sen rajoittamiseen, digihyvintointiin ja ikärajoihin sekä ahdistavan sisällön, kuten pornon, kohtaamiseen.

Huoli somen ja pelaamisen negatiivisista puolista ja vaaranpaikoista sekä niihin liittyvät tuen tarpeet näkyivät myös vanhemmille suunnatussa kyselyssä. Mikäli vastaaja oli vanhemmuuden tuen tarpeita kartoittavassa kysymyksessä vastannut kaipaavansa tukea lapsen tai nuoren median ja digilaitteiden käyttöön (35,6 % vastaajista), hänelle esitettiin tarkentava kysymys asioista, joihin hän kaipasi erityistä tukea: *Jos valitsit edellisessä kysymyksessä vaihtoehdon ”Lapsen/nuoren median ja digilaitteiden käyttö”, millaisiin asioihin liittyen kaipaisit erityisesti tukea?* Kysymykseen tuli yhteensä 402 vastausta. (Nykky & Tilles-Tirkkonen 2021, 12–13.) Vastausten jakauma prosentteina on esitetty kuviossa 1. Vastaukset koskevat 0–18+-vuotiaiden lasten ja nuorten vanhempia tai huoltajia.



Kuvio 1: Vastaajien tuen tarve lapsen/nuoren median ja digilaitteiden käyttöön liittyen. Lähde: Nykky & Tilles-Tirkkonen 2021, 13.

Vastauksista voi nähdä, että 29,9 % vastaajista kaipasi tukea hämmentävään, ahdistavaan, ikätasolle sopimattomaan tai valheelliseen sisältöön liittyvissä asioissa, 27,1 % kaipasi tukea tietojen jakamiseen ja yksityisyydestä huolehtimiseen liittyvissä asioissa, 19,9 % kaipasi tukea lapsen tai nuoren tukemiseen ongelmatilanteissa, 19,4 % kaipasi tukea huolien tai ongelmien puheeksi ottamiseen liittyvissä asioissa, 17,9 % kaipasi tukea kiusaamiseen liittyvissä asioissa, 16,2 % kaipasi tukea seksuaaliseen houkutteluun, häirintään tai seksuaaliväkivaltaan liittyvissä asioissa ja 15,7 % kaipasi tietoa ongelmatilanteissa apua ja tukea tarjoavista tahoista (Nykky & Tilles-Tirkkonen 2021, 13). Kaikissa edellä mainituissa vastausvaihtoehdoissa nousevat

jollakin tavalla esiin median huonot puolet, vaaranpaikat tai niiden vaikutus lapsiin ja nuoriin (ks. Luku 3.4). Vastaajien huoli median negatiivisista puolista ja vaaranpaikoista näkyi lisäksi kyselyn ”Jokin muu, mikä” -vaihtoehdon avoimissa vastauksissa esimerkiksi huolena siitä, että lapsi tai nuori näkee mediassa haitallista sisältöä tai pelaa ikätasolleen sopimattomia pelejä (Kuopion kaupunki 2021, 13).

Lisäksi 71,1 % kysymykseen vastanneista kaipasi tukea ajankäyttöön digilaitteiden parissa liittyvissä asioissa, 57 % kaipasi tukea digilaitteiden käytön vaikutuksesta lapsen tai nuoren hyvinvointiin, 15,9 % kaipasi tukea sovellusten ja pelien ominaisuuksiin liittyvissä asioissa ja 12,7 % kaipasi tukea pelien ja sovellusten ikärajoihin liittyvissä asioissa (Nyky & Tilles-Tirkkonen 2021, 13). Vastaukset liittyvät mahdollisesti siihen, että vastaajat ovat huolissaan esimerkiksi lapsen tai nuoren liiallisesta median käytöstä ja sen vaikutuksesta, lapsen tai nuoren ikätasolle sopimattoman sisällön joutumisesta tämän käsiin, tai turvattomien tai ikätasolle sopimattomien sovellusten tai pelien käytöstä. Tulkintaa tukevat avoimet vastaukset, joissa kävi ilmi esimerkiksi tuen tarve median käytön rajoittamiseen ja ikärajojen noudattamiseen liittyvissä asioissa (Kuopion kaupunki 2021, 13).

Vastaavanlaiset vanhempien lasten ja nuorten median käyttöä koskevat huolet näkyvät aiemmissa tutkimuksissa ja selvityksissä. Vanhempia huolestuttavat niiden mukaan esimerkiksi lasten ja nuorten kuluttamat mediasisällöt ja niiden turvallisuus (Aikausmedia 2019; Kyllönen & Pulkkinen 2020, 19, 24; Mertaniemi 2018, 43–44; DNA 2020, 57). Lisäksi huolta aiheuttavat lasten ja nuorten toiminta verkossa ja heihin kohdistuvat yhteydentotot (DNA 2020, 57, 72), sekä digilaitteiden parissa vietetty aika (Mertaniemi 2018, 43–44; DNA 2020, 72).

Myös asiantuntijat kuvasivat somen ja pelaamisen haasteita, huonoja puolia ja vaaranpaikkoja haastatteluissa. Haastattelujen perusteella näistä muodostui seuraava luokitus:

- Haitallinen, loukkaava tai rikollinen käytös tai vuorovaikutus
- Haitallinen sisältö
- Sääntöjen ja ymmärryksen puuttuminen
- Vaikutukset elämään tai käytökseen
- Pelihaitat

Haastatteluissa somen ja pelien uhkina ja ikävinä puolina lapsille ja nuorille nähtiin esimerkiksi kiusaaminen ja siihen liittyvät ilmiöt, kuten kommentointi, haukkuminen ja tietojen

levittäminen, häirintä ja ahdistelu sekä ylipäänsä negatiivinen keskustelukulttuuri. Erityistä huolta herättivät tyttöihin kohdistuvat teot, kuten häirintä, kommentointi ja toksinen keskustelukulttuuri. Negatiivisena puolena nähtiin lisäksi se, että monet lapset ja nuoret kokevat huonon käytöksen, häirinnän ja kiusaamisen olevan osa some- ja pelimaailmaa, joka on hyväksyttävä, mikäli siellä haluaa olla. Tällaiselle toiminnalle altistuminen voi haastattelujen mukaan kuitenkin johtaa ulkopuolisuuden, turvattomuuden ja yksinäisyyden kokemuksiin sekä todellisuuden vääristymiseen. Lisäksi esimerkiksi somekiusaamista ei pääse karkuun kotonakaan.

Suomalaisiin tyttöihin kohdistuva verkossa tapahtuva häirintä ja kiusaaminen kävi esiin myös *Free to Be Online* -selvityksessä (Plan International Suomi 2020) tyttöjen itsensä kertomana. Selvityksen mukaan tytöt kokevat verkossa häirintää osittain vain sukupuolensa vuoksi ilman, että häirintä liittyisi heidän julkaisemaansa sisältöön. Häirintä on esimerkiksi seksuaalista häirintää, ei-toivottuja yhteydenottoja, loukkaavaa kieltä, kiusaamista, arvostelua ja uhkailua. Lisäksi sillä voi olla merkittäviä vaikutuksia tyttöjen hyvinvointiin ja elämään, sillä se voi johtaa esimerkiksi pelkoon oman fyysisen turvallisuuden puolesta, sosiaalisen median käytön lopettamiseen, oman ilmaisun rajoittamiseen tai heikentyneeseen itsetuntoon. (Emt., 5–6, 8–9.) Suomalaislasten ja -nuorten verkossa kokema häirintä ja siihen liittyvät ilmiöt näkyivät myös *EU Kids Online 2020* -tutkimuksessa (Smahel ym. 2020, ks. myös luku 3.4). Tutkimukset tukevatkin haastatteluaineiston havaintoja lasten ja nuorten verkossa kohtaamista ilmiöistä.

Haastatteluissa nousi esiin myös somessa ja peleissä esiintyvä haitallinen sisältö, kuten vaaralliset haasteet, väärä tai virheellinen tieto ja ulkonäköpaineita synnyttävä materiaali. Myös pelihaitat, kuten taloudelliset tappiot, mainittiin. Yhtenä isona ongelmana ja niiden aiheuttajana koettiin some- ja pelimaailmaan ja siellä toimimiseen liittyvien pelisääntöjen puuttuminen sekä ymmärryksen puute omien tekojen seurauksista ja vaikutuksista. Anonyymiyden puolestaan nähtiin mahdollistavan huonoa käytöstä somessa ja peleissä.

”Ehkä se suurin on tällä hetkellä se anonyymiyys, että siellä voi tehdä tilin, missä ei ole omaa kuvaa tai omaa käyttäjänimeä tai omaa sähköpostia tai mitään, ja sitten sä pystyt sillä huutelemaan toisille ihmisille, niin se on mun mielestä erittäin huono puoli.”

Lasten ja nuorten verkossa kohtaama haitallinen sisältö ja esimerkiksi median aiheuttamat paineet näkyvät myös aiemmissa selvityksissä ja tutkimuksessa. Näistä ovat esimerkkeinä *EU Kids Online 2020* -tutkimus (Smahel ym. 2020) sekä *Nuorten Mediakysely* (MLL 2019b).

Tutkimusten tulokset tukevat haastatteluaineiston havaintoja nuorten verkossa kohtaamasta todellisuudesta.

Somen ja pelaamisen negatiiviset puolet ja vaaranpaikat oli myös yksi teemoista, joka nousi esiin aivoriihityöskentelyssä. Somen ja pelaamisen negatiivisten puolten ja vaaranpaikkojen tunnistaminen ja niissä toimiminen on osa tunne- ja turvataitokasvatusta (ks. esim. Lajunen 2019, 11, 14–15; Aalto & Helenius 2020, 64), joten aihetta oli mielestämme olennaista käsitellä kasvattajille suunnatussa työpajassa, jotta heille syntyy käsitys siitä, millaisia vaaranpaikkoja ja huonoja puolia lapset ja nuoret somessa ja peleissä voivat kohdata. Muiden kehittämismenetelmien kautta saadut tulokset tukevat ajatusta.

### 5.3 Ongelmien ennaltaehkäisy ja niihin puuttuminen

Kolmantena suurempana koko aineistossa esiin nousseena teemana olivat keinot, joilla sosiaaliseen mediaan tai pelaamiseen liittyviä ongelmia voisi ennaltaehkäistä ja ilmenneisiin ongelmiin puuttua. Teema tuli esiin asiantuntijoiden haastatteluissa, vertailukehittämisen aineistossa, vanhemmille suunnatussa kyselyssä ja aivoriihessä. Mainitut keinot tukevat myös tunne- ja turvataitokasvatusta.

Asiantuntijoiden haastattelujen pohjalta ongelmien ennaltaehkäisyn ja niihin puuttumisen keinoista muodostui seuraava luokitus:

- Tiedot ja taidot
- Säännöt ja sopimukset
- Keskustelu ja kommunikointi
- Kiinnostus ja uteliaisuus
- Ottautuminen ja puuttuminen
- Luottamus
- Tuki
- Näkökulmat
- Esimerkin voima

**Tiedot ja taidot.** Asiantuntijahaastatteluissa mainittiin monenlaisia tietoja ja taitoja sekä aikuisten että lasten ja nuorten osalta, jotka hallitsemalla someen ja pelaamiseen liittyviä ongelmia voitaisiin ennaltaehkäistä tai niihin puuttua. Näihin kuului esimerkiksi aikuisen

oleminen perillä someen ja pelaamiseen liittyvistä ilmiöistä sekä pelien ja sovellusten toiminnasta. Tämä nähtiin tärkeänä myös tunne- ja turvataitokasvatuksen kannalta.

”Jos nuorista tuntuu, että vanhemmat ei tajua sitä, miten Instagram toimii, niin miten vanhemmat voi opastaa siinä, että miten siellä estetään ihmisiä.”

Lisäksi koettiin, että lapset ja nuoret tarvitsevat somessa ja peleissä taitoja, jotka auttavat heitä tunnistamaan ja suojelemaan omia rajojaan, pitämään puoliaan sekä sanomaan ”ei”. Heidän katsottiin tarvitsevan myös välineitä tunnistaa ja käsitellä somen ja pelaamisen herättämiä tunteita sekä tietoa someen ja pelaamiseen liittyvistä käytöstavoista ja -säännöistä, kuten vuorovaikutuksen tavoista ja seurauksista, joita omilla teoilla voi olla. Näihin kuuluu esimerkiksi tieto rikosten tunnusmerkistöstä.

Tiedot ja taidot nousivat esiin myös vertailukehittämisen aineistossa. Vanhempainillan yhtenä aiheena olivat tunne-, turva- ja vuorovaikutustaidot sekä itsesäätelyn ja itsetuntemuksen taidot ja niiden tukeminen. Tietoihin ja taitoihin liittyvät pohdinnat ja huolet näkyivät lisäksi panelisteille esitetyissä kysymyksissä, jotka koskivat esimerkiksi turvallista toimimista verkossa ja epätoivottujen yhteydenottojen estämistä. Vanhemmille suunnatussa kyselyssä median käyttöön liittyvien tietojen ja taitojen tarve näkyi puolestaan tiedon tarpeena ongelmatilanteissa apua ja tukea tarjoavista tahoista (15,7 % kysymykseen vastanneista). Tuen tarpeen sovellusten ja pelien ominaisuuksiin (15,9 % kysymykseen vastanneista) ja ikärajoihin liittyen (12,7 % kysymykseen vastanneista) voi myös katsoa kuuluvan tähän teemaan. (Nykky & Tilles-Tirkkonen 2021, 13.)

Lisäksi tiedot ja taidot nousivat esiin aivoriihityöskentelyssä. Yksi työpajaa varten alustavasti pohtimistamme muistisäännöistä oli ”Vahvista itsetuntoa”, mikä liittyy olennaisesti tunne- ja turvataitokasvatukseen (Saarela 2020, 48) ja on nimenomaan ennaltaehkäisevää toimintaa. Muissa aineistoissa esiin nousseet taidot, kuten itsensä suojeleminen, omien rajojen kunnioittaminen ja tunteiden tunnistaminen, ovat keskeisiä tunne- ja turvataitoja (Saarela 2020, 44; Lajunen ym. 2019, 11). Tunne- ja turvataidot edellyttävät lisäksi, että lapsi tai nuori saa tietoa keinoista ja tavoista, joilla voi suojella itseään sekä hallita ja ymmärtää ilmiöitä ympärillään (Lajunen ym. 2019, 12). Someen ja pelaamiseen liittyen tällaista voi olla esimerkiksi tieto siitä, millaista verkossa tapahtuva seksuaalinen houkuttelu on, ja kuinka siltä voi konkreettisesti suojautua (esim. yksityisyysasetukset ja käyttäjien estäminen) (vrt. Aalto & Helenius 2020, 69–71). Jotta aikuinen voi tarjota lapselle ja nuorelle tätä tietoa, hänen on oltava asioista perillä myös itse.

Sekä aikuisten että lasten tai nuorten somen ja pelaamisen ilmiöihin ja sovellusten ominaisuuksiin liittyvien tietojen ja taitojen voidaankin katsoa tukevan tunne- ja turvataitoja.

Tutkimukset osoittavat, että kaikki vanhemmat eivät ole perillä siitä, mitä lapset ja nuoret netissä tekevät (Aikakausmedia 2019). He eivät välttämättä myöskään koe osaavansa käyttää sosiaalisen median sovelluksia yhtä hyvin kuin jälkikasvunsa (DNA 2020, 51–53), tunne pelejä tai pelikulttuuria tai koe aina osaavansa tukea lasta tai nuorta ongelmatilanteissa (Siutila 2020, 35, 40). Siksi vanhempia tulee tukea tarjoamalla heille relevanttia tietoa ja osaamista.

**Säännöt ja sopimukset.** Sääntöjen ja sopimusten laatiminen lapsen tai nuoren kanssa yhdessä somen käyttöön ja pelaamiseen liittyen nousi esiin asiantuntijahaastattelussa yhtenä ennaltaehkäisy- ja ongelmiin puuttumisen keinona. Lapsen tai nuoren kanssa olisi esimerkiksi hyvä sopia siitä, milloin ja millaisia sovelluksia saa käyttää ja miten paljon ja kauan, sekä millaista sisältöä niissä saa jakaa. Säännöistä sopiminen ja kokonaisuuden huomioiminen nähtiin esimerkiksi ruutuajan vahtimista toimivampana keinona. Yhteistä sääntöjen sopimista muiden vanhempien kanssa pidettiin myös järkevänä.

Yhteisten sääntöjen ja aikarajojen sopiminen nousi esiin myös vertailukehittämisen aineistossa. Vanhempainillassa keskusteltiin esimerkiksi siitä, että yhteiset säännöt voivat helpottaa ja tehdä arjesta sujuvampaa. Lisäksi mainittiin, että pelkän ruudulla vietetyn ajan mittaamista olennaisempaa olisi tarkastella median käytön kokonaisuutta, kuten sitä, mihin ja miten mediaa käytetään. Perheissä voi myös olla erilaisia tapoja toimia ja käyttää mediaa, joita on tärkeä kunnioittaa. Sääntöihin ja sopimuksiin, esimerkiksi ruutu-aikaan ja sen rajoittamiseen, liittyvät asiat herättivät runsaasti kysymyksiä myös asiantuntijapaneelille. Säännöt ja sopimukset mietityttivät myös vanhempien kyselyn vastaajia: 38,6 % niistä, jotka vastasivat lapsen tai nuoren median ja digilaitteiden käytön tuen tarpeita kartoittavaan kysymykseen, kokivat kaipaavansa tukea yhteisistä säännöistä sopimiseen. Tämä oli vastaajien kolmanneksi suurin tuen tarpeen kohde. (Nyky & Tilles-Tirkkonen 2021, 13.)

Lisäksi säännöistä sopiminen nousi esiin aivoriihityöskentelyn yhteydessä, ja näimme työelämäohjaajani kanssa tärkeäksi nostaa sen mukaan kasvattajille suunnattuun työpajaan. Yksi työpajaa varten kehittämistämme alustavista muistisäännöistä oli ”Sovi säännöt”. Rajoista ja säännöistä sopiminen yhdessä lapsen tai nuoren kanssa liittyy olennaisesti tunne- ja turvataitokasvatukseen, sillä lapsen tai nuoren kokemus siitä, että hänen tunteensa ja tarpeensa otetaan päätöksenteossa huomioon, on tärkeää turvallisuuden tunteen kehittymisen ja

kokemisen kannalta. Lisäksi yhteisistä toimintatavoista sopiminen voi auttaa aikuista huomaamaan ongelmia ja ottamaan ne puheeksi ja ratkaistaviksi. (Lajunen ym. 2019, 12, 18–19.) Vaikka pelisäännöistä sopimista käytetään mediakasvatuksen keinona perheissä, kaikki vanhemmat eivät sovi lasten tai nuorten kanssa yhteisiä sääntöjä median tai medialaitteiden käytöstä (ks. esim. DNA 2020, 61–64). Sen vuoksi aiheesta on hyvä keskustella vanhempien kanssa.

**Keskustelu ja kommunikointi.** Asiantuntijahaastatteluissa nousi esiin keskustelun ja kommunikoinnin merkitys ennaltaehkäisyn ja puuttumisen keinona. Haastatteluaineiston mukaan aikuisen ja lapsen välillä tarvitaan säännöllistä, vanhemman aloittamaa keskustelua some- ja pelimaailman tapahtumista ja mahdollisista ongelmista. Hyvä keskusteluyhteys edesauttaa sitä, että esimerkiksi säännöistä on helpompi sopia. Kun keskusteluyhteys on olemassa, lapsi ei myöskään jää painimaan yksin ongelmien kanssa, vaan uskaltaa kertoa niistä aikuiselle. Keskustelua edesauttaa luottamus.

”Se luottamus on kaiken a ja o jo ennen sitä vakavaa keskustelua. Että kun nuorelle annetaan se puhelin käyttöön ensimmäistä kertaa, niin siinä vaiheessa pitää luoda jo se luottamus, että hei me luotetaan, että sä osaat käyttää tätä, mutta siinä on kuitenkin nää ja nää säännöt. Ja sitten kun se tulee se hankala tilanne, missä pitää keskustella, niin sitten se on siinä vaiheessa helpompaa.”

Keskustelun ja kommunikoinnin merkitys sekä luottamus nousivat esiin myös vertailukehittämisen aineistossa. Vanhempainillassa korostettiin lapsen kanssa keskustelua sekä lapsen ja vanhemman välisen turvallisen ja luotettavan suhteen merkitystä lapsen hyvinvointia ja turvallisuutta tukevan median käytön kannalta. Keskustelu ja luottamus nähtiin tärkeinä esimerkiksi silloin, jos lapsi kohtaa mediassa sopimatonta sisältöä tai itseään huolestuttavia asioita, tai jos aikuista mietityttää jokin seikka lapsen median käytössä. Mediasisältöihin ja median toimintaan liittyvää keskustelua perheissä pidettiin yleensäkin ottaen tärkeänä. Myös panelistit painottivat lasten ja nuorten kanssa käytävän avoimen keskustelun sekä luottamuksen merkitystä esimerkiksi mediaan liittyvien ongelmatilanteiden ratkaisemisessa, sääntöjen sopimisessa ja turvataitojen opettelussa.

Vanhempien kyselyssä 19,9 % niistä, jotka vastasivat lapsen tai nuoren median ja digilaitteiden käytön tuen tarpeita kartoittavaan kysymykseen, koki kaipaavansa tukea lapsen tai nuorten tukemiseen ongelmatilanteissa. 19,4 % koki puolestaan kaipaavansa tukea huolien tai ongelmien puheeksi ottamiseen lapsen tai nuoren kanssa. (Nyky & Tilles-Tirkkonen 2021, 13.) Keskustelu ja kommunikointi ovat avainasemassa näissä molemmissa.

Lasten tai nuorten ja kasvattajien välinen kommunikointi oli yksi teemoista, jonka nostimme esiin myös aivoriihityöskentelyssä, sillä tunne- ja turvataitojen näkökulmasta aikuisen ja lapsen välinen toimiva keskusteluyhteys on tärkeää (Lajunen ym. 2019, 12, 16). Se on edellytys sille, että lapsi voi kertoa aikuiselle verkossa kohtaamistaan ongelmista. Kommunikoinnin merkitys korostuu, jos lapsi tai nuori on kohdannut jotakin järkyttävää. Tällöin hänen on saatava aikuisen apua kokemustensa jäsentämiseen. (Emt.; Aalto & Helenius 2020, 72.) Keskustelu ja kommunikointi on yksi kotien mediakasvatuksen, ongelmien ennaltaehkäisyn ja niihin puuttumisen keinoista (ks. esim. Kyllönen & Pulkkinen 2020, 23; Kumpula & Taskila 2019, 50–51; Siutila 2020, 35; DNA 2020, 59–60, 75–76), mutta sen merkitystä tuskin voi korostaa liikaa. Vanhempien kyselyn mukaan keskustelun herättelemiseen kaivataan lisäksi apua.

**Kiinnostus ja uteliaisuus.** Valmiutta mennä lasten ja nuorten areenoille, avointa mieltä sekä kiinnostusta lapsen ja nuoren tekemisiä, sovelluksia ja pelejä, niiden toimintaa ja somen ja pelaamisen ilmiöitä kohtaan pidettiin asiantuntijoiden haastatteluissa tärkeinä ennaltaehkäisyn ja ongelmiin puuttumisen keinoina. Tämä sisälsi esimerkiksi säännöllisen lapsen tai nuoren some- ja pelikuulumisten kyselyn. Lisäksi siihen kuuluivat someen ja peleihin tutustuminen yhdessä.

”Ehdottomasti se, että kannattaa säännöllisesti myös keskustella ja kuulostella, että mitä siellä tapahtuu siellä lapsen tai nuoren some- tai pelimaailmassa. Ja vaikka ei itse pääsisi kärryille, että mistä tässä pelissä nyt on kyse tai muuta, niin kysyisi kuitenkin. Että ottaisi siihen sen saman asenteen, kuin että jos lapsi menee kaverin luokse, niin sä varmaan kysyt sen jälkeen, että minkälaista siellä oli, tai mistä juttelitte. Tai kun tulee koulusta, niin voidaan vähän kysellä, että kenen kanssa sä olit siellä, oliko sinulla joku kaveri, tai mitä teitte, mitä juttelitte. Että se olisi ihan samanlaista liittyen siihen some- tai pelimaailmaan.”

Kiinnostus lapsen ja nuoren median käyttöä kohtaan, mediakuulumisten kysely sekä yhdessä tekeminen ja mediaan tutustuminen nousivat esiin myös suurvanhempainillan sisällöissä. Panelisti toivat esimerkiksi esiin, että vanhempien on tärkeää olla kiinnostuneita ja uteliaita lapsen ja nuoren median käyttöä kohtaan, vaikka siitä ei ymmärtäisikään kaikkea. Kysymällä oppii myös ymmärtämään lapsen tai nuoren näkökulmaa paremmin.

Vanhempien kyselyssä 19,4 % niistä, jotka vastasivat lapsen tai nuoren median ja digilaitteiden käytön tuen tarpeita kartoittavaan kysymykseen, koki kaipaavansa tukea huolien tai ongelmien puheeksi ottamiseen lapsen tai nuoren kanssa (Nykky & Tilles-Tirkkonen 2021, 13). Kiinnostuksen osoittaminen on yksi puheeksi ottamisen keinoista. Tällainen on myös lapsen ja nuoren some- tai pelikuulumisten kysely.

Kiinnostus ja uteliaisuus nousivat esiin työpajaan mukaan otettavina teemoina myös aivoriihityöskentelyssä. ”Ole kiinnostunut” oli yksi alustavista muistisäännöistä, jonka suunnittelimme aivoriihessä työpajaa varten. Aikuisen kiinnostus lasta ja nuorta tai tämän asioita kohtaan onkin yksi tunne- ja turvataitokasvatuksen edellytyksistä (Lajunen ym. 2019, 11). Kiinnostus ja säännöllinen some- tai pelikuulumisten kysely voi lisäksi helpottaa ja edesauttaa lasta tai nuorta kertomaan aikuiselle somessa tai peleissä kohtaamistaan ongelmista (Aalto & Helenius 2020, 72).

Suomalaiset vanhemmat ovat tutkimusten mukaan kiinnostuneita lasten ja nuorten median käytöstä ja haluavat esimerkiksi tietää, mitä nämä julkaisevat ja seuraavat somessa (DNA 2020, 75–76). Lisäksi vanhemmat pelaavat yhdessä lasten ja nuorten kanssa (Siutila 2020, 35). Joukossa on kuitenkin myös vanhempia, jotka eivät näin tee, ja siksi aiheesta on hyvä puhua tunne- ja turvataitojen yhteydessä.

**Ottautuminen ja puuttuminen.** Havaittuihin ja mahdollisiin ongelmiin ottautuminen aktiivisesti ja napakasti, niiden vieminen tarvittaessa eteenpäin esimerkiksi viranomaisille maton alle lakaisemisen sijaan sekä ymmärtäväisyys ja armollisuus puuttumisen keinoina, oli yksi asiantuntijahaastatteluissa esiin tulleista asioista. Ratkaisu ongelmatilanteisiin ei haastatteluaineiston mukaan ole esimerkiksi se, että lapselta tai nuorelta otetaan puhelin pois tai kielletään tiettyjen sovellusten käyttäminen. Kun lapsi mokaa tai kertoo kohtaamastaan ongelmasta, häntä ei myöskään pitäisi syyllistää tai tuomita, vaan suhtautua ennemminkin ymmärtäväisesti ja empaattisesti, hillitä omat tunteet ja turhautuminen, ja keskittyä ongelman ratkaisemiseen.

Ottautumisen ja puuttumisen merkitys nousi esiin myös vertailukehittämisen aineistossa. Vanhempainillassa puhuttiin esimerkiksi siitä, että mikäli lapsi pelkää aikuisen syyllistävän häntä median käytöstä, lapsi ei välttämättä uskalla kertoa aikuiselle mediassa kohtaamistaan ongelmista. Osallistujia puolestaan mietityttivät lapsen ja nuoren median käyttöön puuttumisen tavat. Vanhempien kyselyn osalta ottautuminen ja puuttuminen tuli ilmi aiemmin mainitun puheeksi ottamiseen liittyvän kysymyksen kohdalla. Aivoriihityöskentelyssä yksi työpajaa varten kehittämistämme alustavista muistisäännöistä puolestaan oli ”Älä tuomitse”.

Tunne- ja turvataitokasvatuksen kannalta on tärkeää, että lapsiin ja nuoriin kohdistuva väkivalta tai kiusaaminen otetaan vakavasti. Jos siihen ei puututa tai lapsen ja nuoren kertomus sivuutetaan, ongelmista kertominen voi olla vastaisuudessa entistä vaikeampaa. Kokemuksista

ei välttämättä kerrota myöskään häpeän vuoksi tai pelosta, että aikuinen ei ymmärrä, hermostuu tai kieltää puhelimen käytön. (Lajunen ym. 2019, 16; Aalto & Helenius 2020, 72.) Koska tutkimukset osoittavat, että lapset ja nuoret eivät läheskään aina kerro aikuiselle verkossa tai muissa ympäristöissä kokemistaan negatiivisista asioista (ks. esim. Plan International Suomi 2020, 11; THL 2019c), olisi tärkeää, että aikuiset kiinnittäisivät huomiota ongelmiin ottautumisen tapoihinsa, jotta kertominen ei jäisi kiinni lapsen tai nuoren pelosta aikuisen reaktioita kohtaan.

**Tuki.** Yksi haastatteluaineistossa esiin nousseista ennaltaehkäisyn ja ongelmiin puuttumisen keinoista oli aikuisen tuki. Haastatteluissa mainittiin, että jokaisella lapsella ja nuorella tulisi olla elämässään ainakin yksi turvallinen aikuinen, jolle uskaltaa kertoa asioista. Lisäksi aikuisen tulee olla läsnä ja seurata lapsen tai nuoren somen käyttöä ja pelaamista sekä tarvittaessa puuttua siihen.

”Aina pitää olla joku aikuinen ihminen, kenelle kertoa asioita. Sen ei ole pakko olla vanhempi tai oma vanhempi, sen ei ole pakko olla opettaja tai rehtori tai vastaava, se voi olla vaikka kaverin vanhempi.”

Aikuisen tuki nousi esiin myös vertailukehittämisen aineistossa. Vanhempainillassa kerrottiin, että lapsi tarvitsee aikuisen tukea muun muassa median käytön rajoittamiseen, itsesäätelytaitojen oppimiseen, median herättämien tunteiden sanoittamiseen sekä tasapainoisen arjen varmistamiseen. Myös panelistit painottivat aikuisen roolia ja tukea esimerkiksi media- ja itsesäätelytaitojen opettelemisessa sekä yhdessä sovituista säännöistä ja rajoista kiinni pitämisessä.

Aikuisen tuella on lapsen ja nuoren tunne- ja turvataitojen tukemisessa suuri merkitys, sillä yksi tärkeimmistä turvataidoista on, että lapsi tai nuori kertoisi kohtaamistaan ongelmista turvalliselle aikuiselle. Tärkeää olisi lisäksi miettiä lapsen tai nuoren kanssa yhdessä, kuka tällainen aikuinen voisi olla. (Lajunen ym. 2019, 11, 16.) Se, että lapset ja nuoret eivät aina kerro kohtaamastaan häirinnästä, voi indikoida, että heillä ei välttämättä ole luotettavia ja turvallisia aikuisia elämässään. Kuuntelu- ja keskusteluavun lisäksi lapsi ja nuori tarvitsee aikuisen tukea esimerkiksi oman digihyvintonsa tukemisessa, kuten median käytön säätelyssä, arjen- ja ajanhallinnassa, rajojen asettamisessa sekä niistä muistuttamisessa (MLL 2020; Takala & Takala 2019, 28).

Vanhempien kyselyssä 19,9 % niistä, jotka vastasivat lapsen tai nuoren median ja digilaitteiden käytön tuen tarpeita kartoittavaan kysymykseen, koki kaipaavansa tukea lapsen tai nuorten

tukemiseen ongelmatilanteissa (Nyky & Tilles-Tirkkonen 2021, 13). Tämän perusteella vaikuttaa siltä, että kaikilla vanhemmilla ja huoltajilla ei ole keinoja ja välineitä olla lapsen tai nuoren tukena. Siksi näitä välineitä tulee tarjota heille.

Aikuisten tuen tarve lapsen ja nuoren somen käyttöön ja pelaamiseen liittyvissä asioissa nousi esiin myös asiantuntijahaastatteluissa. Lapsen tai nuoren kavereiden vanhempien tai muiden aikuisten vertaistuki voikin haastatteluaineiston mukaan olla vanhemmalle kullan arvoista. Myöskään koulu ei voi luistaa someen ja pelaamiseen liittyvien asioiden käsittelystä tai selvittelystä, koska somessa tapahtuneet asiat näkyvät koulussa ja päinvastoin.

Koulun ja varhaiskasvatuksen rooli ja yhteistyö kotien kanssa sekä vanhempien välinen yhteistyö ja vertaistuki lasten ja nuorten mediakasvatukseen liittyvissä asioissa oli yksi teemoista, joka herätti kysymyksiä ja kommentteja panelisteille vertailukehittämisen aineistossa. Se nousi esiin myös aivoriihessä työpajaan mukaan otettavana teemana, sillä yhteisöllisyys ja yhteistyö ovat tunne- ja turvataitokasvatuksen periaatteita (Lajunen ym. 2019, 11). Kommunikoimalla ja sopimalla asioista keskenään vanhemmat, varhaiskasvatus ja koulu voivat edistää tunne- ja turvataitokasvatusta. Jos jokin näistä tahoista esimerkiksi havaitsee somessa tai muissa ympäristöissä jotakin huolestuttavaa, se voi välittää asiasta tietoa myös muille tahoille. Yhteiset säännöt sopimalla voidaan puolestaan ehkäistä sitä, että lapsi pelaa esimerkiksi kaverin luona itselleen sopimatonta peliä, tai näkee kaverin kännykästä K-18-materiaalia.

Vanhemmille suunnatussa kyselyssä 32,4 % vastaajista kertoi saavansa tukea vanhemmuuteen toisilta vanhemmilta. Lisäksi 12,7 % sai tukea opettajalta, 6,5 % oppilashuollosta ja 6 % kouluterveydenhuollosta. (Nyky & Tilles-Tirkkonen 2021, 17.) Vastausten perusteella vaikuttaa siltä, että vanhempien ja koulun tai varhaiskasvatuksen välisen yhteistyön ja vertaistuen merkitystä kannattaa korostaa tunne- ja turvataitokasvatuksen yhteydessä.

**Näkökulma.** Se, että aikuiset ja lapset ja nuoret kykenisivät tarkastelemaan asioita muustakin kuin omasta näkökulmastaan käsin ja suhteuttamaan someen ja pelaamiseen liittyviä asioita muuhun elämään, nousi haastatteluissa esiin yhtenä ongelmien ennaltaehkäisyn ja niihin puuttumisen keinona. Kun aikuiset esimerkiksi kykenevät ymmärtämään ja huomioimaan lapsen ja nuoren näkökulman, he voivat ymmärtää paremmin, mikä merkitys somella ja pelaamisella näille on. Lisäksi he voivat ymmärtää, miksi lapsi tai nuori ei välttämättä halua

kertoa aikuiselle kohtaamistaan ongelmista. Toisaalta lapsen ja nuoren olisi hyvä ymmärtää, miltä hänen oma toimintansa esimerkiksi somessa saattaa aikuisen silmään näyttää.

”Että pyrkisi ymmärtämään sitä eroa, mikä merkitys vaikka somella on lapsille ja nuorille versus, että mikä se merkitys on itselle. Sitä voi olla ehkä vaikea hahmottaa, että miten tärkeä osa elämää ja arkea joku some lapsille onkaan nykyisin, kun se ei itselle tunnu samalta. Se voi olla vanhemmille semmoinen, että siitä on vaikea päästä jyvälle. Mutta ajattelen, että avoimuus ja pyrkimys ymmärtää sitä lapsen kokemusta, niin ne on ehkä niitä semmoisia isoimpia juttuja.”

Lasten ja nuorten näkökulman huomioiminen ja heidän äänensä tuominen kuuluviin nousi esiin myös vertailukehittämisen aineistossa. Vanhempainiltamateriaaliin, johon vertailukehittämisen luentoaineisto perustuu, kuuluu lapsille ja nuorille suunnattu kysely, jonka avulla heidän kokemuksensa ja äänensä halutaan tuoda mukaan vanhempainiltaan. Panelistit puolestaan mainitsivat lapsen ja nuoren näkökulman ymmärtämisen tärkeyden esimerkiksi aikuisten median käyttöön liittyvien huolien hälventämisessä.

Lasten ja nuorten näkökulman huomioiminen nousi esiin ehdottoman tärkeänä työpajassa mukaan otettavana seikkana myös aivoriihiyöskentelyssämme, sillä tunne- ja turvataitokasvatusta tulisi toteuttaa nimenomaan tukemalla lasten ja nuorten omaa osallisuutta sekä aikuisten ja lasten ja nuorten tasavertaisen toiminnan kautta. Tunne- ja turvataitokasvatuksen toteuttaminen lapsi- tai nuorilähtöisesti voi lisäksi avartaa aikuisten ymmärrystä lasten ja nuorten ajatuksista ja auttaa heitä löytämään uusia välineitä lasten tai nuorten tukemiseen sekä tätä kautta tunne- ja turvataitojen vahvistamiseen. (Vrt. Lajunen ym. 2019, 17–19.) Pidimmekin tärkeänä osallistaa työpajaan aikuisten lisäksi lapset ja nuoret.

**Esimerkin voima.** Viimeisenä ennaltaehkäisyn ja ongelmiin puuttumisen keinona haastatteluissa nousi esiin aikuisten ja muiden lasten ja nuorten antaman esimerkin voima. Haastatteluissa todettiin, että mikäli halutaan, että lapset ja nuoret osaisivat käyttäytyä somessa ja peleissä kunnioittavasti tai olisivat niissä vähemmän, aikuisten on näytettävä tässä heille esimerkkiä. Aikuiset voivat omalla toiminnallaan myös rakentaa lapsille ja nuorille turvallisempaa some- ja pelimaailmaa.

”Kyllähän lapset aikuisten tapoja ottaa haltuun koko ajan. Sitä ei tule ajatelleeksi, millä tavalla aikuiset toisten ihmisten, tuttujen tai tuntemattomien, postauksia tai tekemisiä kommentoi. Lapset ne puhuvat kyllä ottaa käyttöön. Että jos me nauretaan ja haukutaan ja mollataan, niin kyllä lapsetkin sen sitten siitä tavaksi ottaa. Että se, miten me puhutaan toisista ihmisistä, on tosi tärkeää. Ja ehkä sitä on itse kunkin omaa puhelimen tai somen käyttöä hyvä välillä pysähtyä miettimään.”

Suurvanhempainillassa tuotiin myös esiin aikuisen oman median käytön tavat esimerkin antajina lapsille ja nuorille sekä muistutettiin, että lapset tarvitsevat päivän aikana myös hetkiä, jolloin saavat vanhemman täyden huomion. Yksi aivoriihityöskentelyn tuloksena syntyneistä työpajan alustavista muistisäännöistä oli puolestaan ”Ohjaa esimerkillesi”. Aikuisen tarjoamalla esimerkillä on tunne- ja turvataitokasvatuksessa suuri merkitys, sillä aikuinen tarjoaa omalla toiminnallaan lapselle ja nuorelle turvallisen ja vastuullisen median käytön mallin (Aalto & Helenius 2020, 67). Tämän vuoksi aikuisia on hyvä herätellä pohtimaan omaa median käyttöään ja mediassa toimimista sekä sen lapsille ja nuorille antamaa mallia.

#### **5.4 Draaman työtavat ja periaatteet**

Aivoriihityöskentelyssä pohdimme työelämäohjaajani kanssa myös draaman työtapoja ja periaatteita, joiden tulisi näkyä kasvattajille suunnatussa työpajassa. Työpajatyöskentelyn onnistumisen kannalta näimme tärkeänä, että käytettävät harjoitteet ja työtavat olisivat tasoltaan helppoja, eivätkä vaatisi aiempaa draaman osaamista, jolloin jokainen voisi osallistua niihin. Lisäksi näimme tärkeänä, että osallistujat saisivat työpajan aikana uutta tietoa ja että työpaja olisi keskustelevalta, jolloin oppiminen ja eri näkökulmien tarkastelu sekä yhteinen pohtiminen ja ratkaisujen hakeminen mahdollistuisi tehokkaasti. Lisäksi koimme tärkeänä, että työpajassa kuuluu lasten ja nuorten oma ääni. Lapsilähtöisyys, tutkiminen, pohtiminen ja toiminnallisuus ovatkin tärkeitä tunne- ja turvataitokasvatuksen toteuttamisen periaatteita (Lajunen ym. 2019, 17–18).

Työtapojen osalta tulimme siihen tulokseen, että työpajassa voisi hyödyntää erilaisia someen ja pelaamiseen liittyviä väitteitä, tarinoita ja tilanteita. Näiden pohjalta on mahdollista pohtia ja keskustella yhdessä tunne- ja turvataitoihin liittyvistä asioista, sekä suhteuttaa niitä toisiinsa. Työtavat havaittiin lisäksi toimiviksi *Kiitos kaveruudelle somessa* -työpajojen yhteydessä.

#### **5.5 Toiveet vanhempainilloista**

Vanhemmille suunnatussa kyselyssä selvitettiin myös vastaajien toiveita vanhempainiltojen järjestämisestä ja vertaistuen tarpeesta. Vastaajilta kysyttiin esimerkiksi, millainen vanhempainiltojen toteutustapa heidän mielestään on mielekäs. Vastausten (1 156 kpl) jakauma prosentteina kysymykseen on esitetty kuviossa 2.



Kuvio 2: Vastaajien toiveet vanhempainillan toteutustavasta. Lähde: Nykky & Tilles-Tirkkonen 2021, 21.

Suurin osa vastaajista (77,2 %) toivoi, että vanhempainilta toteutettaisiin vain oman lapsen ryhmän tai luokan vanhemmille. Toiseksi eniten (29,8 %) toivottiin, että vanhempainilta toteutettaisiin kaikille kiinnostuneille avoimena, esimerkiksi tiettyyn teemaan liittyvänä, vanhempainiltana, ja kolmanneksi eniten (28,9 %) toivottiin, että vanhempainiltaan osallistuisivat myös lapset tai nuoret. Lisäksi 27,4 % vastaajista toivoi verkon tai sosiaalisen median (esimerkiksi Teams tai WhatsApp-ryhmä) kautta toteutettavaa vanhempainiltaa, jossa olisi mukana päiväkodin tai koulun edustus. Päiväkodin tai koulun ryhmän tai luokka-asteen yhteistä vanhempainiltaa toivoi 18 % vastaajista. Yhdistelmätoteutusta, joka koostuisi oman lapsen ryhmän tai luokan vanhempien vanhempainillasta, päiväkodin tai koulun ryhmän tai luokka-asteen yhteisestä vanhempainillasta sekä päiväkodin tai koulun kaikkien ryhmien tai luokka-asteiden vanhempainillasta, toivoi 16,3 % vastaajista. 4,2 % toivoi päiväkodin tai koulun kaikkien ryhmien tai luokka-asteiden vanhempainiltaa ja 1,9 % jotakin muuta toteutusta. (Nykky & Tilles-Tirkkonen 2021, 21.) Kysyttäessä vastaajilta, kaipaavatko he enemmän (vertais)tukea muilta vanhemmilta, ja jos kaipaavat, mitä kautta he toivoisivat sitä saavansa, suurin osa eli 74,2 % vastanneista, toivoi saavansa vertaistukea yhteisesti kokoontuen päiväkodilla tai koululla. Toiseksi eniten 54,9 % toivottiin tukea verkon (esim. Zoom tai Teams) kautta. (Emt., 20.)

Kyselyn tulokset viittaavat siihen, että vastaajat toivovat suurvanhempainiltojen sijaan mieluummin pienemmille ryhmille, kuten oman luokan vanhemmille, toteutettuja vanhempainiltoja. Myös tiettyyn teemaan liittyvät ja digitaalisesti toteutettavat vanhempainillat sekä vanhempainillat, johon osallistuvat aikuisten lisäksi lapset ja nuoret, kiinnostavat vastaajia. Koululla tai päiväkodilla tai verkon kautta toteutettavat vanhempainillat voisivat lisäksi vastata vanhempien vertaistuen tarpeisiin.

## 5.6 Tulosten yhteenveto

Tutkimusaineiston analyysin avulla saadut tulokset osoittavat, että someen ja pelaamiseen liittyvien tunne- ja turvataitojen käsittely vanhempien ja muiden kasvattajien kanssa on tärkeää. Vanhemmat ja huoltajat ovat huolissaan verkossa vastaantulevista tilanteista, joissa lapset ja nuoret tarvitsevat tunne- ja turvataitoja. Lisäksi he kaipaavat tukea näihin tilanteisiin liittyen.

Ongelmien ennaltaehkäisyyn, niihin puuttumisen ja tunne- ja turvataitokasvatuksen tukemisen kannalta puolestaan on tärkeää, että lapsilla ja nuorilla on elämässään läsnäolevia, luotettavia aikuisia, jotka ovat kiinnostuneita some- ja pelimaailmasta ja lapsen ja nuoren tekemisistä siellä sekä ymmärtävät somen ja pelaamisen merkityksen ja hyvät puolet lapsille ja nuorille. Lisäksi on tärkeää, että nämä aikuiset ovat tietoisia somen ja pelaamisen huonoista puolista ja vaaranpaikoista, keskustelevat niistä lapsen ja nuoren kanssa jo etukäteen sekä tarvittaessa aktiivisesti puuttuvat, neuvovat ja auttavat hankalissa tilanteissa. Myös se, että lapsi ja nuori voi kertoa kohtaamistaan ongelmista aikuiselle ilman pelkoa tuomitsemisesta tai rangaistuksesta, on tärkeää. Lisäksi yhteisellä sopimisella, jatkuvalla keskustelulla, luottamuksella ja aikuisen antamalla esimerkillä on merkitystä tunne- ja turvataitokasvatuksen kannalta. Digilaitteiden ja median parissa vietetyn ajan pohtiminen puolestaan on tärkeää siksi, että se saattaa aiheuttaa perheissä konflikteja, jotka voivat vaikuttaa lapsen tai nuoren ja aikuisen suhteeseen tai aikuisen negatiiviseen suhtautumiseen digilaitteita tai mediaa kohtaan. Vanhemmille puolestaan vertaistuki on tärkeää.

Aineiston perusteella muodostuikin käsitys siitä, että lasten ja nuorten media- ja tunne- ja turvataitokasvatus on kokonaisuus, jonka kaikki osat vaikuttavat toisiinsa. Vanhemman ja lapsen tai nuoren on esimerkiksi vaikeaa päästä keskustelemaan some- ja pelimaailman vaaranpaikoista ja niiltä suojautumisen keinoilta, mikäli kommunikaatio tyrehtyy jo alkuvaiheessa esimerkiksi ruutu-aikaa ja sen rajoittamista koskeviin riitoihin. Tämän vuoksi digitaalisuuteen liittyvässä tunne- ja turvataitokasvatuksessa tulee huomioida asioita

laajemmasta näkökulmasta, ja esimerkiksi käydä keskustelua somen ja pelaamisen merkityksestä, ruuduilla vietetystä ajasta ja sen laadusta sekä hyvinvoinnista.

Olen koonnut alle vielä aiheet ja teemat, jotka kehittämistyön tulosten perusteella osoittautuivat keskeisiksi ottaa mukaan opinnäytetyön tuotoksiin:

- Somen ja pelaamisen merkitys ja positiiviset puolet lapsille ja nuorille.
- Somen ja pelaamisen vaaranpaikat ja negatiiviset puolet lapsille ja nuorille.
- Ongelmien ennaltaehkäisyn ja niihin puuttumisen tavat, jotka tukevat myös tunne- ja turvataitokasvatusta.
- Somen ja pelaamisen herättämät tunteet ja niiden näkyminen someen ja pelaamiseen liittyvissä tilanteissa.
- Eriolaisten näkökulmien tarkastelu sekä somen ja pelaamisen suhteuttaminen ja peilaaminen muuhun elämään.
- Somen ja pelaamisen käytöstä syntyvät konfliktitilanteet ja niiden käsittely.
- Toimiminen tunne- ja turvataitoja edellyttävissä tilanteissa.
- Ruuduilla vietetyn ajan merkityksen pohtiminen.
- Yhteinen sopiminen ja keskustelu someen ja pelaamiseen liittyvistä säännöistä.
- Kiinnostus some- ja pelimaailmaa ja sen ilmiöitä kohtaan sekä näihin liittyvä tietous.
- Lasten ja nuorten äänen, mielipiteiden ja näkökulman kuuleminen ja huomioiminen.
- Vertaistuen tarjoaminen.

Aineiston analyysin tulokset viittaavat myös siihen, että suurten tilaisuuksien sijaan tunne- ja turvataitoja kannattaisi käydä vanhempien kanssa läpi mieluummin pienemmille ryhmille suunnatuissa tilaisuuksissa, jotka tarjoavat mahdollisuuden vertaistukeen esimerkiksi yhteisen pohdinnan ja keskustelun kautta. Lisäksi lasten ja nuorten olisi hyvä olla tilaisuuksissa mukana. Myös etätoteutusvaihdolle saataisi olla kysyntää.

## 6 OPINNÄYTETYÖN TUOTOKSET

### 6.1 Työpaja ja opinnäytetyön muut tuotokset

Opinnäytetyöni päätuotos on kasvattajille, kuten vanhemmille ja huoltajille, suunnattu työpaja peruskouluikäisten lasten ja nuorten tunne- ja turvataitojen tukemiseksi somessa ja peleissä. Valmis työpaja on opinnäytetyön liitteenä 4 (Liite 4). Työpajassa oli alusta saakka ajatuksena, että siinä hyödynnetään osallistavia ja toiminnallisia draaman menetelmiä, sillä ne osoittautuivat toimiviksi *Kiitos kaveruudelle somessa* -työpajoissa (ks. Luku 2.2) saman aihepiirin käsittelyyn. Lisäksi ne mahdollistavat aiheiden monipuolisen, moninäkökulmaisen ja pohtivan tarkastelun sekä oppimisen. Ajatuksena oli luoda vakavan leikillisyyden avulla osallistujille mahdollisuus tutkia ja tarkastella yhdessä luotujen draaman pelisääntöjen avulla somen ja pelaamisen merkitystä lapsille ja nuorille, näihin ympäristöihin liittyviä positiivisia ja negatiivisia puolia ja tunteita, niissä vastaantulevia tilanteita, tilanteissa toimimista sekä tunne- ja turvataitojen tukemista. Fiktiivisten maailmojen, etäännyttämisen, roolisuojan ja draaman työtapojen ansiosta osallistujille tarjoutuisi myös mahdollisuus tarkastella asioita erilaisista näkökulmista ja rooleista käsin.

Muina reunaehtoina oli, että koska työpajaa oli ajateltu hyödynnettäväksi esimerkiksi koulujen vanhempainilloissa, se voisi olla kestoltaan maksimissaan kaksi tuntia. Lisäksi sen piti olla toteutukseltaan sellainen, että siihen voisivat osallistua sekä aikuiset että lapset tai nuoret yhdessä, ja sitä olisi mahdollista testata osana opinnäytetyötä. Työpajan suunnittelussa oli tärkeää huomioida myös osallistujien taso eli se, että liikkeelle lähdettiin helpoista, lämmittelevistä harjoituksista ja edettiin niistä kohti syventäviä, hieman haastavampia harjoituksia (vrt. esim. Routarinne 2004, 144). Harjoitusten tason piti kuitenkin koko ajan pysyä verrattain helppona (ei esim. yksin työskentelyä lavalla muiden edessä).

Lähdin suunnittelemaan työpajaa näiden reunaehtojujen sekä luvussa 5.6 mainittujen asioiden, eli kehittämistyön menetelmien perusteella kerätyn aineiston analyysiin pohjalta. Haasteita suunnittelulle aiheutti se, että koronatilanteesta johtuen ei ollut varmaa, olisiko työpajaa mahdollista testata ns. live-muodossa eli niin, että kaikki osallistajat ovat yhdessä paikassa. Tämän vuoksi päätin suunnitella paikan päällä tapahtuvan työpajatoteutuksen lisäksi etätoteutusvaihtoehdon. Valmis etätyöpajasuunnitelma on opinnäytetyön liitteenä 5 (Liite 5).

Harjoitusten suunnittelussa ja työtapojen valinnassa hyödynsin omaa draamakasvatukseen liittyvää osaamistani ja kokemustani sekä *Kiitos kaveruudelle somessa* -työpajojen kokemuksia. Lisäksi hain ideoita mahdollisista harjoituksista ja työtavoista erilaisista draamakäsikirjoista ja -teoksista. Hyödynsin harjoitteiden sisällöissä myös kehittävän harjoitteluni aikana *Kiitos kaveruudelle somessa* -työpajojen suunnittelua varten keräämiäni Ylen artikkeleita, joissa käsiteltiin lasten ja nuorten somen käyttöä ja pelaamista. Näistä sain pohjaa esimerkiksi *Pahempi/parempi* -harjoituksen väitteisiin sekä *Tarinat, tilanteet, toimiminen tilanteessa* -harjoituksen tarinoihin (ks. Liite 4). Osaa tarinoista olimme hyödyntäneet myös *Kiitos kaveruudelle somessa* -työpajoissa. Hyödynsin suunnittelussa myös asiantuntijahaastattelujen aineistoa.

Paikan päällä toteutettavaa ja etätyöpajaa varten suunnittelemani harjoitukset olivat pitkälti samoja, mutta ne erosivat toisistaan toteutukseltaan. Etätyöpajassa harjoitusten määrä oli kuitenkin vähäisempi, koska *Kiitos kaveruudelle somessa* -etätyöpajan perusteella kävi ilmi, että harjoitusten alustamiseen ja tekniseen säätämiseen menee digitaalisesti työskennellessä paljon aikaa. Lisäksi osallistujien keskittymiskyky ei välttämättä pysy etänä työskennellessä yhtä hyvänä, jonka vuoksi etätyöpajan oli hyvä olla live-työpajaa lyhempikestoinen. Etätyöpajan toteutuksen suunnittelussa käytin hyväkseni työelämässä ja opiskelujeni aikana kertynyttä kokemustani ja osaamistani osallistavien digitaalisten välineiden käyttämisestä sekä *Kiitos kaveruudelle somessa* -etätoteutuksesta saatuja kokemuksia. Padlet-työskentelyyn (ks. Liite 5) sain idean vertailukehittämisen aineiston asiantuntijapaneelin toteutuksesta.

Tapasimme opinnäytetyöni työelämäohjaajan kanssa kolme kertaa suunnitteluprosessin aikana, ja kävimme läpi suunnitelmia, jotka olin siihen mennessä tehnyt. Ensimmäisellä tapaamiskerralla esittelin hänelle sarjan harjoituksia, jotka olin kehittänyt työpajaa varten, sekä suunnitelman työpajan rungosta. Tapaamisen perusteella muokkasin työpajasta hiotumman version, jota voitaisiin testata pilottityöpajassa. Lisäksi tein työpajaa varten *Muistisäännöt somessa ja peleissä* -huoneentaulun (Liite 6 ja Liite 7) sekä *Läpikäytäviä ja sovittavia asioita somen käyttöön ja pelaamiseen liittyen* -lomakkeen (Liite 8), jonka avulla aikuinen voi viritellä lapsen tai nuoren kanssa keskustelua somesta ja pelaamisesta ja sopia tämän kanssa yhteisistä säännöistä someen ja pelaamiseen liittyen. Näiden materiaalien tuottamisessa hyödynsin asiantuntijahaastatteluiden, vertailukehittämisen ja sovelletun aivoriihityöskentelyn tuloksia. *Muistisäännöt somessa ja peleissä* -huoneentaulun sisältöihin nostin lisäksi *Kiitos kaveruudelle somessa* -työpajaa varten alun perin työelämäohjaajani kanssa kehittämämme muistisäännöt,

joita avasin vielä sanallisesti. Tarkoituksena oli tuottaa työpajaa ja sen sisältöä tukeva paketti, johon on koottu tärkeimmät aineistosta tehdyt havainnot. Materiaaleja voi kuitenkin hyödyntää myös erillisinä aineistoina.

Sovimme työelämäohjaajani kanssa ensimmäisellä tapaamiskerrallamme myös pilottityöpajan järjestämisestä, ajankohdasta ja käytännön järjestelyistä. Samalla päätimme, että pilottityöpaja suunnattaisiin enemmän ammattikasvattajille varsinaisen vanhempien tai huoltajien kohderyhmän sijaan. Näin siitä olisi mahdollista saada palautetta siitä näkökulmasta, olisiko pajaa mahdollista hyödyntää muissakin yhteyksissä kuin työelämäohjaajani työssä. Toisella tapaamiskerralla kävimme läpi tekemääni etäpilottityöpajan suunnitelmaa ja kolmannella tapaamiskerralla, jolloin oli jo varmistunut, että työpaja on mahdollista järjestää paikan päällä, kävimme läpi sen lopullisen rungon ja kaikki siinä tarvittavat materiaalit.

## **6.2 Pilottityöpaja, siitä saatu palaute ja havainnot**

Suunnittelemani työpajaa pilotoitiin 17.3.2021. Työpaja järjestettiin Kuopiossa sijaitsevan nuorisotila Kulttuuriareena 44:n salissa. Järjestelyissä huomioitiin koronatilanteen aiheuttamat vaatimukset, kuten henkilömäärä, kasvomaskit, käsihygieniat ja turvavälit.

Asetin työpajalle tavoitteiksi, että se tarjoaisi osallistujille seuraavia asioita:

- Uusien näkökulmien kuuleminen ja saaminen
- Uusi asioiden oppiminen
- Toisen henkilön asemaan asettuminen
- Omien ajatusmallien kyseenalaistaminen
- Vertaistuen saaminen
- Työkalujen saaminen vanhempana/huoltajana
- Työkalujen saaminen omaan työhön

Sekä antaisi tietoa seuraavista asioista:

- Somen ja pelaamisen merkitys lapsille ja nuorille
- Some- ja pelimaailman ilmiöt ja ongelmatilanteet
- Somen ja pelaamisen tunne- ja turvataidot ja niiden vahvistaminen
- Somen ja pelaamisen konfliktitilanteiden ratkaiseminen
- Tavat käsitellä somea ja pelaamista vanhempien tai muiden huoltajien kanssa

Opinnäytetyöni työelämäohjaaja oli välittänyt kutsua pajasta omille yhteistyöverkostoilleen ja minä omilleni. Pajaan ilmoittautui kuusi osallistujaa, joista osa oli nuoria. Lähetin kaikille osallistujille etukäteen pajaan liittyvän saatekirjeen, osallistumislupalomakkeet sekä tietosuojaselosteen. Nämä olivat saatavilla myös työpajassa. Lisäksi lupiin, tietosuojaan, opinnäytetyöhön ja omaan rooliini liittyvät asiat käytiin läpi työpajan alussa. Pysin näin informoimaan osallistujia mahdollisimman hyvin etukäteen ja toimimaan eettisesti. Alaikäisiltä osallistujilta pyydettiin huoltajan lupa osallistumiseen.

Opinnäytetyöni työelämäohjaaja ohjasi pajan, ja minä havainnoin sitä. Koimme tämän järkevänä työnjakona, koska paja oli suunniteltu pääasiallisesti työelämäohjaajani työkaluksi. Samalla tavoin kuin suurvanhempainilta havainnoidessani olin tehnyt työpajan havainnointia varten lomakkeen, johon tein muistiinpanoja pajan aikana. Pysin havaintojen tekemisessä järjestelmällisyyteen ja kirjaamisen helppouteen (vrt. Vilka 2015, 149; Ojasalo ym. 2015, 115). Lomakkeen sisältö on opinnäytetyön liitteenä 9 (Liite 9). Lisäksi olin tehnyt osallistujille palautelomakkeen (Liite 10), jonka he täyttivät työpajan lopuksi. Työpajan jälkeen kävimme sen onnistumisen lisäksi läpi vielä työelämäohjaajani kanssa, ja pohdimme muutostarpeita, onnistumisia ja epäonnistumisia. Nämä menetelmät toimivat työpajan arvioinnin välineenä.

Sain palautelomakkeen takaisin viideltä osallistujalta. Yhtä lomakkeista ei ollut täytetty kokonaan. Osallistujien palaute työpajasta oli positiivista. Kaikki osallistajat kokivat, että työpajan toteutus oli toimiva ja se oli hyödyllinen. Lisäksi koettiin, että työpaja oli vastannut odotuksia, siinä käytetyt harjoitukset olivat hyödyllisiä, ja se soveltuu lasten ja nuorten somen ja pelaamisen tunne- ja turvataitojen käsittelemiseen vanhempien tai muiden kasvattajien kanssa. Kokonaisarvosanan keskiarvoksi pajalle tuli 4,25 asteikolla 1–5, josta 1 oli huonoin ja 5 paras.

Kaikki osallistajat kokivat, että työpaja oli antanut heille uusia näkökulmia ja saanut heidät ajattelemaan. Lisäksi palautelomakkeen vaihtoehdot ”Työpaja sai minut ymmärtämään jotakin uutta”, ”Työpaja sai minut oppimaan jotakin uutta”, ”Työpaja sai minut asettumaan toisen henkilön asemaan”, ”Työpaja sai minut kyseenalaistamaan ajatusmallejani”, ”Työpaja tarjosi minulle vertaistukea”, ”Työpaja tarjosi minulle työkaluja vanhempana/huoltajana” ja ”Työpaja tarjosi minulle työkaluja omaan työhöni”, saivat yhden tai useamman maininnan. Kaikki osallistajat kokivat myös saaneensa työpajasta tietoa tavoista käsitellä somea ja pelaamista vanhempien tai muiden huoltajien kanssa. Lisäksi he kokivat saaneensa tietoa somen ja

pelaamisen tunne- ja turvataidoista ja niiden vahvistamisesta, somen ja pelaamisen merkityksestä lapsille ja nuorille, some- ja pelimaailman ilmiöistä ja ongelmatilanteista sekä somen ja pelaamisen konfliktitilanteiden ratkaisemisesta. Erityistä kiitosta osallistujilta keräsi nuorten mukana oleminen ja heidän tarjoamansa näkökulmat. Harjoitusten osalta pidettiin erityisesti ensimmäisestä tutustumisharjoituksesta sekä harjoituksesta, jossa pohdittiin tilanteita ja niissä toimimista tarinoiden pohjalta. *Pahempi/parempi* -harjoituksesta pidettiin myös, mutta huomautettiin, että se saattaa herättää voimakkaita mielipiteitä. (Ks. liite 4.)

Osallistujien antama palaute tukee omia ja työelämäohjaajani tekemiä havaintoja työpajasta: Työpajan rakenne oli pääosin toimiva, kuten myös sen harjoitukset. Työpaja herätti osallistujissa runsaasti keskustelua ja pohdintaa sekä sukupolvien välisiä oivalluksia puolin ja toisin. Lisäksi se nosti esiin erilaisia näkökulmia ja sai osallistajat jakamaan omia kokemuksiaan. Se vaikutti saaneen aikaan oppimista ja asioiden tarkastelua omasta näkökulmasta poikkeavasta näkökulmasta ja olleen avartava kokemus. Todella tärkeä elementti työpajassa oli nuorten osallistuminen. Ilman heitä, työpaja ja sen anti osallistujille olisi ollut aivan erilainen. Nuorten näkemysten ja äänen kuuluminen oli työpajan ehdoton suola.

Työpaja herätti myös keskustelua asioista, joista oli tarkoituskin, eli esimerkiksi someen ja pelaamiseen liittyvistä tunne- ja turvataidoista, somen ja pelaamisen merkityksestä lapsille nuorille, somen ja pelaamisen huonoista puolista, somen ja pelaamisen herättämistä tunteista, somessa ja pelatessa vastaantulevista tilanteista ja niissä toimimisesta sekä ongelmien, konfliktien ja vaaratilanteiden ennaltaehkäisyn keinoista. Osallistujilta tuli myös kysymyksiä siitä, onko työpajaa ja siihen liittyviä materiaaleja mahdollista saada omassa toiminnassa hyödynnettäväksi. Materiaalit herättivätkin osallistujissa kiitosta. Tämä kertonee siitä, että työpajaa ja sen materiaaleja voivat hyödyntää muutkin toimijat kuin työelämäohjaajani omassa työssään.

Myös tilaajan edustaja, eli työelämäohjaajani, oli työpajaan tyytyväinen. Hän koki, että se sai osallistajat pohtimaan ja refleктоimaan käsiteltyä aihetta, tarjosi käsittelyyn moninäkökulmaisuuutta sekä sai osallistujissa aikaan oivalluksia ja asioiden pohtimista uudesta näkökulmasta. Hän esitti työpajaan lisäksi joitakin muutoksia.

### 6.3 Pilottityöpajan pohjalta tehdyt muutokset

Pilottityöpajasta saatujen kokemusten ja havaintojen sekä työelämäohjaajani ehdotusten perusteella muokkasin vielä työpajaa ja sen rakennetta. Korvasin esimerkiksi yhden harjoituksen toisella ja jätin toisen harjoituksen pois, koska sille varattu aika osoittautui liian lyhyeksi. Lisäksi muokkasin *Muistisäännöt someessa ja peleissä* -huoneentaulun ja *Läpikäytäviä ja sovittavia asioita somen käyttöön ja pelaamiseen liittyen* -lomakkeen sisältöjä.

Lopullinen työpaja koostuu viidestä osasta:

- 1.) Alustuksesta, jossa käydään läpi työpajan idea, työskentelytavat ja draaman pelisäännöt,
- 2.) lämmittelevästä *Tunnetilakortti ja tilanne* -harjoituksesta, jossa pohditaan someen ja pelaamiseen liittyviä tilanteita ja kokemuksia sekä niiden herättämiä tunteita
- 3.) toisesta lämmittelevästä ja virittelevästä *Tietovisa: Faktat* -harjoituksesta, jossa käydään läpi someen liittyviä ilmiöitä tietovisan avulla, (tämä oli uusi harjoitus)
- 4.) syventävästä *Pahempi/parempi* -harjoituksesta, jossa suhteutetaan someen ja pelaamiseen liittyviä asioita muuhun elämään ja tekemiseen ja tarkastellaan asioita eri näkökulmista,
- 5.) toisesta syventävästä *Tarinat, tilanteet, toimiminen tilanteessa* -harjoituksesta, jossa pohditaan ja käydään esimerkkitarinoihin pohjautuen läpi someen ja pelaamiseen liittyviä tunne- ja turvataitoja ja ongelmien ennaltaehkäisyn keinoja sekä
- 6.) työpajan lopetuksesta, jossa reflektoidaan vielä yhdessä työpajan sisältöä ja siinä opittua, sekä esitellään someen ja pelaamiseen liittyvät muistisäännöt ja keskustelulomake.

Etätyöpajan rakenne on pääosin samanlainen kuin live-työpajankin. Etätyöpajasta on kuitenkin jätetty pois *Tietovisa: Faktat*-harjoitus, koska etätyöpajan kesto on lyhyempi. Halutessaan etätyöpajamallia on kuitenkin mahdollista muokata siten, että tietovisa otetaan siihen mukaan, sillä visa on helppo toteuttaa osallistavana etäharjoituksena esimerkiksi Kahoot! tai Mentimeter-sovellusten avulla.

## 7 POHDINTA

Medialukutaidon edistämisestä on kirjattu Suomen 2019 hallitusohjelmaan. Siinä medialukutaidon edistämisen tavoitteena on esimerkiksi auttaa lapsia suojautumaan verkossa kohtaamiltaan ongelmilta sekä käsittelemään niitä. (OKM 2019, 9.) Tässä opinnäytetyössä kehitetyllä työpajalla ja siihen liittyvillä tuotoksilla on sama tavoite. Lasten ja nuorten somen ja pelaamisen tunne- ja turvataitojen tukemisen ja vahvistamisen avulla lapset ja nuoret pystyvät toimimaan sosiaalisessa mediassa ja pelimaailmassa turvallisemmin, suojautumaan niiden vaaranpaikoilta, sekä käsittelemään verkossa kohtamiaan ongelmia. Ne tukevat myös lasten ja nuorten hyvinvointia, toimijuutta ja osallisuutta (Aalto & Helenius 2020, 64).

Kasvattajat, kuten vanhemmat ja huoltajat, ovat avainasemassa sosiaalisen median ja pelaamisen tunne- ja turvataitokasvatuksen tarjoajina (Vaaranen-Valkonen, Laitinen & Sillfors 2020, 13), vaikkakaan heitä ei välttämättä tunnisteta mediakasvattajina. Esimerkiksi uusissa kansallisissa mediakasvatuslinjauksissa (OKM 2019) vanhempia tai huoltajia ei lueta mukaan mediakasvatusta antaviin tahoihin. Syytä kuitenkin olisi, sillä vanhemmat ja huoltajat voivat tarjota lapsille ja nuorille monipuolista mediakasvatusta sekä tukea näiden medialukutaitoja osana tavallista arkea. Tämän vuoksi vanhemmille ja huoltajille suunnattuun mediakasvatukseen ja heidän mediakasvatustaitojensa vahvistamiseen sekä hyvien käytäntöjen jakamiseen tulisi kiinnittää enemmän huomiota (vrt. Salomaa 2018, 7). Opinnäytetyöni vastaa omalla pienellä panoksellaan tähän tarpeeseen.

Opinnäytetyöni tavoitteena oli draamallisen työpajan kehittäminen peruskouluikäisten lasten ja nuorten kasvattajille, esimerkiksi vanhemmille ja huoltajille, lasten ja nuorten tunne- ja turvataitojen tukemiseksi somessa ja pelatessa. Opinnäytetyön tuotoksena syntyi myös työpajaa tukevat tai erikseen hyödynnettävät *Muistisäännöt somessa ja peleissä* -huoneentaulu sekä *Läpikäytäviä ja sovittavia asioita somen käyttöön ja pelaamiseen liittyen* -lomake, joihin on koottu tiiviisti tärkeää tietoa mediakasvatuksen ja some- ja pelimaailmassa toimisen tueksi, yhteisten pelisääntöjen sopimiseksi ja someen ja pelaamiseen liittyvän keskustelun virittelemiseksi. Lisäksi opinnäytetyön tuotoksena työpajasta syntyi etätoteutusversio.

Kehittämistyön tuloksena syntynyt työpaja ja siihen liittyvät materiaalit vaikuttaisivat pilotoinnin perusteella vastaavan tavoitteeseensa melko hyvin. Kehitetty työpaja sopi pilottityöpajan osallistujien mukaan lasten ja nuorten tunne- ja turvataitojen käsittelemiseen vanhempien tai muiden kasvattajien kanssa, ja sen työtavat ja toteutus olivat heidän mielestään

toimivia. Vaikka pilotointia ei toteutettu suoraan työpajan varsinaiselle kohderyhmälle, osallistujat kokivat, että se antoi heille uusia näkökulmia, sai aikaan oppimista ja tarjosi vertaistukea sekä tietoa käsitellyistä asioista. Työpaja mahdollisti lisäksi sukupolvien välisen dialogin ja näkökulmien peilaamisen, koska mukana oli sekä nuoria että aikuisia. Myös työpajaa tukevat materiaalit koettiin sellaisina, että niitä on mahdollista hyödyntää lapsille ja nuorille tarjottavan mediakasvatuksen tukena.

Työpaja vaikuttaisi vastaavan myös vanhemmille suunnatun kyselyn vastaajien toiveisiin vanhempainiltojen toteutuksesta (ks. Nykky & Tilles-Tirkkonen 2021, 21), koska sitä voi hyödyntää pienempien ryhmien kanssa työskentelyssä ja osallistaa siihen lapset ja nuoret. Lisäksi työpaja vastaa tunne- ja turvataitokasvatuksen toteutuksen hyviä periaatteita, koska se on lapsi- ja nuorilähtöinen, osallistava, toiminnallinen, tutkiva ja pohtiva sekä kotien ja ammattilaisten yhteistyötä lisäävä. Se mahdollistaa lapsille ja nuorille kuulluksi tuleminen kokemuksen sekä aikuisille mahdollisuuden avartaa ymmärrystään lasten tai nuorten ajatuksista ja kokemuksista. (Lajunen ym. 2019, 17–20.) Työpajassa näkyvät myös mediakasvatukselle tärkeät elementit eli osallisuus, aktiivinen toimijuus ja dialogisuus (Pekkala 2016, 10).

Opinnäytetyöni tilaajan, Kuopion kaupungin kansalaistoiminnan palveluiden, edustaja draamakasvattaja Anni Marin, jonka työvälneiksi työn tuotokset on pääasiallisesti kehitetty, oli tyytyväinen niihin. Hän toteaa opinnäytetyöstä häneltä pyytämässäni palautteessa seuraavaa:

”Opinnäytetyöstä on ollut minulle paljon hyötyä, ja vaikka se ei tule aktiiviseen käyttöön tänä keväänä, ensi syksynä, kun ihmisiä taas nähdään, se tulee varmasti toivottavasti käyttöön. Varsinkin jos koulut pyytävät, on hyvä, että on paketti, mitä tarjota. Mielestäni olet tutkinut aihetta monipuolisesti. Kaikki tietomateriaali, mikä oli työpajan pohjana, ei myöskään ollut millään mututuntumalla valittua, vaan olet kerännyt mielettömän tietomäärän, jonka olet raportoinut hirvittävän hienosti myös minulle. Voin käyttää tätä tietomäärää myös ilman työpajaa ihan mihin vain, mikä on mielettömän arvokasta. Se on monipuolisesti eri lähteistä koottua tietoa.”

Lisäksi hän näki yhteisestä työskentelystämme olleen hänelle seuraavaa hyötyä:

”Minulle on aina myös todella etuoikeutettua jutella jonkun muunkin kanssa, joka miettii draaman työtapoja, koska itse helposti käytän aina samoja harjoituksia ja samoja menetelmiä, ja vaihdan vain sisältöä sekä kohderyhmästä riippuen vähän pikkujuttuja. Mutta sitä helposti urautuu. Toisaalta en koe, että se on tässä työssä hirveän ongelmallista, koska tunnistan sen, että kun työtapa on itselle tuttu, ei tarvitse keskittyä ohjaamiseen, vaan voi keskittyä nimenomaan läsnä olevaan hetkeen, aistimiseen, osallistamiseen, keskusteluun ja itse sisältöön ja pohdintaan.

Mutta olen aina todella kiitollinen, jos joku antaa idean uudenlaisesta toteutuksesta. Siitä on ollut minulle myöskin paljon hyötyä tietomateriaalin lisäksi. Ja tietysti yhteisestä pohdinnasta tämän aiheen äärellä, se on antanut hirvittävästi tälle työlle.”

Myös Kuopion kaupungin Ennaltaehkäisevä vanhemmuuden tuki -työryhmän jäsenet antoivat positiivista palautetta opinnäytetyön aiheen tärkeydestä sekä sen vastaamisesta aitoon työelämässä havaittuun tarpeeseen. Joitakin työpajan harjoituksista testattiin ryhmälle suunnatussa hybridi-toteutuksessa, jossa osa osallistujista oli paikan päällä ja osa osallistui siihen etänä. Testatut harjoitukset koettiin hyvinä. Onkin mahdollista, että niitä tullaan hyödyntämään jollakin tavoin ryhmän tulevassa toiminnassa.

Opinnäytetyön haasteena ja vauhdittajana toimi pitkin matkaa koronavirus-pandemia. Toisaalta viruksesta seuranneet rajoitustoimet ja elämän siirtyminen niiden johdosta yhä vahvemmin digitaalisille alustoille, vahvistivat ajatusta opinnäytetyön tärkeydestä ja ajankohtaisuudesta. Koronavirus aiheutti kuitenkin itselleni opinnäytetyöntekijänä stressiä ja lisätyötä, koska hyvin viime hetkiin saakka esimerkiksi oli epävarmaa, kyettäisiinkö pilottityöpajaa järjestämään paikan päällä pidettävänä työpajana, vai täytyisikö se pitää etätoteutuksena. Tämä puolestaan teetti monessa asiassa tuplatyötä, kun työpajasta piti suunnitella kaksi eri versiota, joita molempia varten täytyi tehdä omat havainnointi- ja palautelomakkeensa sekä saatekirjeensä. Jälkeenpäin ajateltuna olisi ehkä ollut järkevää päättää heti alussa, että mikäli työpajaa ei voitaisi järjestää livetapahtumana, se jätettäisiin kokonaan pilotoimatta. Toisaalta opinnäytetyön tuotoksena syntyi nyt työpajasta kaksi eri mallia, joita molempia voidaan hyödyntää mediakasvatuksen välineinä. Kenties etätyöpajan avulla voitaisiin tavoittaa esimerkiksi sellaisia vanhempia ja kasvattajia, jotka eivät normaalisti pääse osallistumaan paikan päällä pidettäviin vanhempainiltoihin. Näitä kahta mallia on mahdollista hyödyntää myös hybridi-toteutuksena.

Vilkan (2015, 196–197) mukaan laadullisten tutkimusmenetelmien avulla toteutetussa tutkimuksessa sen luotettavuus riippuu viime kädessä tutkijasta ja tämän rehellisyydestä. Tutkijan on esimerkiksi kuvattava ja perusteltava tekemiään valintoja sekä arvioitava tehtyjä ratkaisuja tavoitteiden kannalta (emt.; Hirsjärvi & Hurme 2009, 189). Tähän olen opinnäytetyössäni pyrkinyt mahdollisimman perusteellisesti ja kattavasti sen joka vaiheessa, eli olen kuvannut, mitä olen tehnyt, miksi ja miten ja perustellut syitä valintojeni takana. Lisäksi olen pyrkinyt huomioimaan tutkimuksen tekemisen eettiset ja hyvät käytännöt esimerkiksi huolellisen valmistautumisen sekä tutkittavien informointiin, lupa-asioihin ja tietosuojaa liittyvien seikkojen osalta.

Koska laadullisia tutkimusmenetelmiä hyödyntävä työ on aina ainutkertainen, kehittämistyötäni on todennäköisesti mahdotonta toistaa samanlaisena, sillä esimerkiksi siinä kerättyä aineistoa voidaan luokitella ja tulkita eri tavoin kuin olen itse tehnyt (vrt. Vilkkä 2015, 197; Hirsjärvi & Hurme 2009, 151–152, 186). Hirsjärvi ja Hurme (emt., 189) toteavatkin, että tutkija vaikuttaa tutkimuksen avulla saatavaan tietoon jo siinä vaiheessa, kun tietoa kerätään, ja hänen tulkintansa siitä ovat keskeisiä. Näin ollen esimerkiksi omat aiemmat aiheeseen liittyvät tietoni ovat todennäköisesti vaikuttaneet esimerkiksi aineiston ja tulosten tulkintaan.

Opinnäytetyöni luotettavuutta voidaan arvioida myös triangulaation perusteella, eli eri menetelmillä saatujen tietojen vertailemisella toisiinsa. Jos tiedot osoittavat samaan suuntaan, niiden pohjalta syntynyt tulkinta saa vahvistusta. (Vrt. Hirsjärvi & Hurme 2009, 189.) Hyödynsin opinnäytetyössäni asiantuntijoiden teemahaastatteluja, sovellettua aivoriieheä, vertailukehittämistä sekä valmista kyselyaineistoa, joiden avulla saadut tulokset tukivat toisiaan. Aineistossa nousivat tärkeinä, työpajassa esiin nostettavina asioina, esiin ymmärryksen ja pelaamisen merkityksestä ja positiivista puolista lapsille ja nuorille ja näiden näkökulman kunnioittaminen ja kuuleminen, tieto somen ja pelaamisen huonoista puolista, vaaranpaikoista ja ilmiöistä sekä tavat, joilla ongelmiin voidaan puuttua, niitä voidaan ennaltaehkäistä ja tunne- ja turvataitokasvatusta tukea, kuten kiinnostus lasten ja nuorten mediaympäristöjä kohtaan, aikuisen tuki, läsnäolo, kuuntelu, keskustelu ja säännöistä sopiminen. Tässä mielessä voidaan ajatella, että työn triangulaatio on suhteellisen hyvä. Jälkeenpäin ajateltuna opinnäytetyöstä olisi ajankäyttöä ja työn raportointia ajatellen voinut olla järkevää karsia menetelmiä. Työtä voikin arvostella siitä, että osa aineistosta saattoi jäädä hieman alikäytölle ja työn raportti on laaja. Toisaalta esimerkiksi aineiston oli tarkoitus toimia nimenomaan kehitettävän työpajan tukena ja pohjana, eivätkä kerätty aineisto tai sen pohjalta saadut tulokset olleet työn ainoa tavoite tai kehittämiskohde. Mielestäni aineiston käsittely ja käsittelyn laajuus vastasivatkin opinnäytetyössäni tarkoitustaan. Eri menetelmiä hyödyntämällä käsiteltävästä aiheesta valottui lisäksi erilaisia puolia.

Hirsjärvi & Hurme (2009, 13) mainitsevat tekijöitä, jotka ovat tyypillisiä onnistuneelle tutkimukselle. Näitä ovat heidän mukaansa se, että työn tekijällä on hyvät ja säännölliset yhteydet tutkimuskenttään ja omiin kollegoihinsa, työssä on sidottu yhteen yksi tai useampi toiminta tai kiinnostus (esim. idea ja metodi), tekijällä on tunne siitä, että työ on ajankohtainen ja oikea, aihetta on pyritty ymmärtämään teoreettisesti, ja kohteena on käytännössä havaittu ongelma, joka johtaa selkeisiin ja hyödyllisiin ideoihin. Varovasti arvioisin, että omalla

opinnäytetyölläni on edellytys täyttää näistä jokainen. Olen tehnyt koko prosessin ajan vahvasti yhteistyötä työn tilaajan sekä sidosryhmien (Ennaltaehkäisevä vanhemmuuden tuki -työryhmä) kanssa, työssä on yhdistetty itseäni kiinnostavat väline ja aihe, eli draamakasvatus ja mediakasvatus, itselläni ja työn tilaajalla on ollut koko ajan vahva ajatus siitä, että työ on ajankohtainen ja tärkeä, mitä tukevat myös muut tutkimukset, työn pohjana on käytetty teoriaa ja aiempaa tutkimusta, jonka valossa käsiteltävää aihetta on pyritty ymmärtämään, ja työn kohteena on käytännön työelämässä havaittu ongelma, johon on opinnäytetyössä esitetty selkeä ratkaisu.

Mediakasvatus on yksi nuorisotyölle kuuluvista tehtävistä, ja sen tavoitteena on esimerkiksi tukea nuoren kasvua mediayhteiskunnassa (OKM 2019, 31, 33; Aalto & Helenius 2020, 65). Tämän vuoksi näen, että opinnäytetyöni tuo lisäpanosta ja -arvoa omalle ammattialalleni. Nuorisotyöntekijät tai nuorisotyöntekijöiksi opiskelevat voivat hyödyntää opinnäytetyöni tuloksia ja tuotoksia toteuttamansa mediakasvatuksen tukena. Tutkimukset osoittavat, että lisätiedolle ja osaamiselle on nuorisotyöntekijöiden keskuudessa tarvetta (ks. esim. Siutila 2020, 25–26, 31, 42–43; Mediakasvatusseura 2017). Lisäksi opinnäytetyötäni ja sen tuotosta voidaan hyödyntää kouluympäristöissä esimerkiksi juuri osana vanhempainiltoja. Medialukutaidon edistäminen onkin mukana eri kasvatus- ja koulutusasteiden opetussuunnitelmien perusteissa (OKM 2019, 32–34) ja kuuluu koulujen tehtäviin. Tutkimukset osoittavat, että myös varhaiskasvattajat ja opettajat tarvitsevat lisätietoa ja osaamista mediakasvatuksen toteuttamiseen (ks. esim. Mediakasvatusseura 2017; Salomaa, Palsa & Malinen 2017).

Sosiaalinen media ja pelaaminen sekä niihin liittyvät tunne- ja turvataidot ovat niin laaja kokonaisuus, että kaikkea aiheeseen liittyviä yksityiskohtia on mahdotonta käsitellä yhdessä opinnäytetyötyössä, saati yhdessä työpajassa. Jatkokehitysideoita löytyykin runsaasti. Yhtenä jatkokehitysideana voisi olla esimerkiksi nimenomaan nuorisotyöntekijöille räätälöity työpaja lasten ja nuorten tunne- ja turvataitojen tukemiseksi digitaalisissa ympäristöissä. Pajassa voitaisiin keskittyä esimerkiksi siihen, kuinka tunne- ja turvataitokasvatus voitaisiin ottaa luontevaksi osaksi nuorisotyön päivittäisiä työtapoja ja työmuotoja, kuten digitaalista nuorisotyötä, ja kuinka kasvatusta voitaisiin toteuttaa digitaalisissa ympäristöissä.

Vanhemmille ja huoltajille suunnatussa mediakasvatuksessa olisi mielestäni puolestaan jatkossa tärkeä kiinnittää huomiota niin kutsuttuun Sharenting-ilmiöön, eli vanhempien tapaan jakaa sosiaalisessa mediassa tietoa ja materiaalia lapsistaan (ks. Kallio 2021). On hieman

ristiriitaista, että samaan aikaan, kun vanhemmat esimerkiksi haluavat tietää, mitä lapsi julkaisee sosiaalisessa mediassa (ks. esim. DNA 2020, 76), he saattavat itse jakaa verkkoon materiaalia lapsistaan sen kummemmin asiaa ajattelematta. Olisikin tärkeää, että aihetta ja esimerkiksi kuvien jakamisen seurauksia pohdittaisiin vanhempien kanssa yhdessä. Lapsilla on perustuslaillinen oikeus yksityisyyteen digitaalisessa mediassa (Huhtanen 2016, 16). Tutkimusten mukaan he myös toivovat, että heidän mielipidettään kysyttäisiin heitä koskevan materiaalin jakamiseen, eikä sitä jaettaisi ilman heidän lupaansa, koska sillä saattaa olla heille negatiivisia vaikutuksia (ks. esim. Smahel ym. 2020, 8, 121–125; Hurttia 2016, 14–18). Vaikka opinnäytetyössäni kehitetty työpaja sivuaa tätä aihetta, se on siinä hyvin pienessä osassa. Myös aikuisten tapaan kommunikoida ja olla vuorovaikutuksessa muiden kanssa digitaalisissa ympäristöissä, kuten sosiaalisessa mediassa, olisi tärkeää kiinnittää huomiota. Tässä voisi toimia apuna esimerkiksi aiheeseen liittyvä viestintäkampanja.

On hyvin todennäköistä, että sosiaalisen median käyttö tai pelaaminen eivät tule vähenemään lasten ja nuorten keskuudessa tulevaisuudessa. Mitä enemmän he saavat taitoja ja valmiuksia toimia näissä ympäristöissä turvallisesti, sitä paremmin he tulevat pärjäämään jatkuvasti digitalisoituvassa maailmassa. Aikuiset puolestaan kaipaavat tukea oman osaamisensa ylläpitämiseen sekä siihen, kuinka he voivat tukea, opastaa ja neuvoa lapsia ja nuoria mediaviidakossa toimimiseen. Opinnäytetyöni on pyrkinyt tekemään oman osansa tämän eteen.

## LÄHTEET

- Aalto, Paula. & Helenius, Jenni 2020. *Digiturvataidot auttavat suojautumaan seksuaaliselta häirinnältä ja houkuttelulta*. Teoksessa Merja-Maaria, Oinas & Mika Pietilä & Venla Tuohino (toim.) *Kysy, kohtaa ja kuuntele*. Opas seksuaalisen houkuttelun ja seksuaaliväkivallan ennaltaehkäisyyn nuorisotyössä. Oulu: Koordinaatti, Oulun kaupunki, 64–73.
- Aaltonen, Jussi 2012. *Turvataitoja nuorille – Opas sukupuolisen häirinnän ja seksuaalisen väkivallan ehkäisyyn*. Terveystieteiden tutkimuskeskus, opas 21. Tampere: Juvenes Print. Viitattu 29.3.2021. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-245-611-3>
- Aikakausmedia 2019. *Lasten ja nuorten mediapäivä. Tutkimus 7–15-vuotiaiden mediankäytöstä*. Tutkimusraportti. Viitattu 20.12.2020. [https://www.aikakausmedia.fi/media/2183/aikakausmedia\\_lasten\\_ja\\_nuorten\\_mediapaiva\\_tutkimus\\_2019.pdf](https://www.aikakausmedia.fi/media/2183/aikakausmedia_lasten_ja_nuorten_mediapaiva_tutkimus_2019.pdf)
- Alin, Ella 2018. *Non-toxic. Selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä*. Helsinki: Helsingin kaupunki, kulttuuri ja vapaa-aika / nuorisopalvelut, Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hanke. Viitattu 29.3.2021. <https://www.hel.fi/static/nk/Julkaisut/non-toxic.pdf>
- DNA 2020. *DNA Koululaistutkimus 2020. Lasten puhelimien hankinta ja käyttö. Raportti 4.8.2020*. DNA:n koululaistutkimus 2020 - raportti medialle. Viitattu 20.12.2020. <https://www.sttinfo.fi/data/attachments/00085/1e7ffcfb-8dbd-40cf-8e3b-eca449a820a3.pdf>
- Ebrand Group Oy & Oulun kaupungin sivistys- ja kulttuuripalvelut 2019. *Tiivistelmä. SoMe ja Nuoret 2019 – katsaus nuorten sosiaalisen median käytöstä*. Suomessa asuvien 13-29 -vuotiaiden nuorten sosiaalisen median palveluiden käyttäminen ja läsnäolo (2019). Viitattu 17.11.2020. <https://wordpress.ebrand.fi/somejanuoret2019/tiivistelma/>
- Eskola, Jari & Vastamäki, Jaana 2007. *Teemahaastattelu: Opit ja opetukset*. Teoksessa Juhani Aaltola & Raine Valli (toim.) *Ikkunoita tutkimusmetodeihin I. Metodien valinta ja aineistonkeruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle*. 2. korjattu ja täydennetty painos. Jyväskylä: PS-kustannus, 25–43.
- Eskola, Jari 2007. *Laadullisen tutkimuksen juhannustaiat. Laadullisen aineiston analyysi vaihe vaiheelta*. Teoksessa Juhani Aaltola & Raine Valli (toim.) *Ikkunoita tutkimusmetodeihin II. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin*. 2. korjattu ja täydennetty painos. Jyväskylä: PS-kustannus, 159–183.
- Forsman, Jonna 2017. *Lukijalle*. Teoksessa Anni Marin Kiitos kaveruudelle. – Vuorovaikutus- ja tunnetaitojen ohjaajan käsikirja. Kuopio: Kuopion kaupunki, kulttuuriin aktivointi, 5.
- Harviainen, Tuomas & Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi 2013. *Pelikasvattajan käsikirja*. Viitattu 20.3.2021. <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>
- Heikkilä, Tarja 2014. *Tilastollinen tutkimus*. 9. uudistettu painos. Helsinki: Edita

- Heikkinen, Hannu 2013. *Oppimista draaman keinoin. Tutkimuskohteena prosessidraama.* Teoksessa Anneli Kauppinen (toim.) *Oppimistilanteita ja vuorovaikutusta.* Helsinki: SKS, 177–190.
- Heikkinen, Hannu 2007. *Vakava leikillisuus – draamakasvatusta opettajille.* Helsinki: Kansanvalistusseura.
- Heikkinen, Hannu 2005. *Draamakasvatus – opetusta, taidetta, tutkimista.* Jyväskylä: Minerva Kustannus Oy.
- Hietaharju, Anni 2020. *Nykypäivän ”namusetä” vaanii somessa. Verkkoluento nuorten sosiaalisen median turvallisesta käytöstä nuoren vanhemmille.* Poliisiammattikorkeakoulu. Poliisi (AMK). Opinnäytetyö. Viitattu 13.1.2021. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2020100521008>
- Hirsjärvi, Sirkka & Hurme, Helena 2009. *Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö.* Helsinki: Yliopistopaino.
- Hirsjärvi, Sirkka & Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula 2000. *Tutki ja kirjoita.* 5. painos. Helsinki: Tammi.
- Huhtanen, Emmi (toim.) 2016. *Lasten mediamaailma pähkinänkuoressa.* Mediakasvatusseuran julkaisuja, 5/2016. Helsinki: Mediakasvatusseura. Viitattu 22.3.2021. <https://mediakasvatus.fi/wp-content/uploads/2018/06/Lasten-mediamaailma-pahkinankuoressa-1.pdf>
- Huovinen, Jukka 2018. *Lasten digikulttuurin syntysijoilla. Tutkimus alakoulun 1.–3. luokan oppilaiden vanhempien digitietämyksestä ja kokemuksista liittyen lastensa internetin käyttöön.* Jyväskylän ammattikorkeakoulu. Sosiaalialan tutkinto-ohjelma. Opinnäytetyö. Viitattu 27.3.2021. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2018121922367>
- Hurtia, Paula 2016. *Lapsen yksityisyyden suoja digitaalisessa mediassa. Yhteen veto lapsille ja nuorille suunnatun kyselyn vastauksista.* Helsinki: Lastensuojelun keskusliitto. Viitattu 20.2.2021. <https://indd.adobe.com/view/982bc123-595c-4ab9-a456-f21802059cef>
- Hämäläinen, Jenni 2019. *Aikuisen tuen tärkeys alle 3-vuotiaan lapsen median käytössä – Media-aiheisen vanhempainillan laatiminen.* Diakonia-ammattikorkeakoulu. Sosiaalialan koulutusohjelma. Opinnäytetyö. Viitattu 30.1.2021. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2019112522287>
- Irisvik, Satu & Utriainen, Jenni 2017. *Kuinka kasvattaa diginatiivi.* Helsinki: Kustantamo S&S.
- Järvelin, Jarkko 2018. *Nuorten internetin käyttö ja pelaaminen.* Raportti. Pelituki. Viitattu 25.3.2021. [https://pelituki.fi/wp-content/uploads/2019/06/Nuorten-internetin-kaytto-ja-pelaaminen\\_peruskoulu-ja-2.aste\\_.pdf](https://pelituki.fi/wp-content/uploads/2019/06/Nuorten-internetin-kaytto-ja-pelaaminen_peruskoulu-ja-2.aste_.pdf)
- Jääskeläinen, Anastassia & Kanerva, Johanna 2016. *Ruutuajan vaikutus lapsen terveyteen – materiaalia kouluterveydenhoitajille 5. luokkalaisten vanhempainiltaan.* Turun ammattikorkeakoulu. Hoitotyön koulutusohjelma. Opinnäytetyö. Viitattu 20.2.2021. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2016121420351>
- Kallio, Saara-Maija 2021. *Sharenting-ilmion vuoksi lapset ja nuoret ovat somessa monesti jo ennen omaa harkintaansa.* Blogikirjoitus Verke.fi -sivustolla 13.4.2021. Verke – Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus. Viitattu 15.4.2021.

<https://www.verke.org/blogit/sharenting-ilmion-vuoksi-lapset-ja-nuoret-ovat-somessa-monesti-jo-ennen-omaa-harkintaansa/>

- Kallio, Maria & Niskanen, Virva 2016. *Vanhemman vastuulla. Sosiaalinen media lapsiperheessä*. Savonia-ammattikorkeakoulu. Sosiaalialan koulutusohjelma. Opinnäytetyö. Viitattu 3.3.2021. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2016111216072>
- Kanerva, Anna & Kurlin Niiniahho, Ari & Pirilä, Lilli 2020. *Selvitys kuvaohjelmien ikäraja-tuntemuksesta*. Cuporen verkkojulkaisuja 64. Yhteistyöjulkaisu Kansallisen audiovisuaalisen instituutin (KAVI) kanssa. Kulttuuripolitiikan tutkimuskeskus Cupore. Kulttuuripoliittisen tutkimuksen edistämissäätiö. Viitattu 28.3.2021. [https://kavi.fi/wp-content/uploads/2020/09/Cupore\\_ik%C3%A4rajat\\_saavutettava.pdf](https://kavi.fi/wp-content/uploads/2020/09/Cupore_ik%C3%A4rajat_saavutettava.pdf)
- Kantar TNS 2020. *Suomalaisten mediapäivä kasvoi 1,5 tuntia koronakeväänä*. Kantar.fi-uutiskirje. Viitattu 24.3.2021. <https://www.kantar.fi/uutiskirje/2020/suomalaisen-mediapaiva>
- Karkkulainen, Marjatta 2011. *Siivet selkään, draamakengät jalkaan. – Kohtaamisia draaman pedagogisilla näyttämöillä*. Helsinki: Draamatyö.
- Karppinen, Kirsi 2019. *Vuosi sitten selvisi, että useita lapsia on käytetty hyväksi Oulussa – siitä alkoivat tapahtumat, jotka muuttivat koko yhteiskuntaa*. Yle.fi 4.12.2019. Viitattu 29.3.2021. <https://yle.fi/uutiset/3-11092939>
- Kinnunen, Jani & Taskinen, Kirsi & Mäyrä, Frans 2020. *Pelaajabarometri 2020. Pelaamista koronan aikaan*. TRIM Research Reports 29. Tampere: Tampereen yliopisto. Viitattu 22.3.2021. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1786-7>
- Kinnunen, Jani & Lilja, Pekka & Mäyrä, Frans 2018. *Pelaajabarometri 2018. Monimuotoistuva mobiilipelaaminen*. TRIM Research Reports 28. Tampere: Tampereen yliopisto. Viitattu 22.3.2021. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0870-4>
- Kinnunen, Viljami, Djupsund, Ronnie & Kiilakoski, Tomi 2015. *Kolmas luku. Työmuodot, työmenetelmät ja työkalut*. Teoksessa Tomi Kiilakoski & Viljami Kinnunen & Ronnie Djupsund (toim.) Miksi nuorisotyötä tehdään? Tietokirja nuorisotyön opetussuunnitelmasta. Humanistinen ammattikorkeakoulu julkaisuja 5, Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura julkaisuja 169, 71–103. Viitattu 29.12.2020. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-456-203-4>
- Kohvakka, Rauli & Saarenmaa, Kaisa 2021. *Median merkitys on kasvanut pandemian aikana – monet ikäihmiset ovat ottaneet melkoisen digiloikan*. Artikkelit. Tieto & Trendit, Tilastokeskus 15.1.2021. Viitattu 22.3.2021. <http://www.stat.fi/tietotrendit/artikkelit/2021/median-merkitys-on-kasvanut-pandemian-aikana-monet-ikaihmiset-ovat-ottaneet-melkoisen-digiloikan/>
- Koponen, Jonna 2012. *Kokemukselliset oppimismenetelmät lääketieteen opiskelijoiden vuorovaikutuskoulutuksessa*. Tampere: Tampere University Press. Viitattu 15.4.2021. <http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-8816-0>
- Kumpula, Emilia & Taskila, Sara 2019. *Vanhempien käyttämät keinot ja tuen tarve alakouluikäisten mediakasvatuksessa*. Oulun ammattikorkeakoulu. Hoitotyön tutkinto-ohjelma. Opinnäytetyö. Viitattu 28.3.2021. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2019052812825>

- Kuopion kaupunki 2021. *Kuopiolaisten vanhempien ja huoltajien kokemuksia vanhemmuudesta ja tuen tarpeesta. Avoimet vastaukset*. Vanhemmille toteutetun kyselyn tuloksia. Ei julkaistu.
- Kuopion kaupunki 2020. *Yleiset kulttuuripalvelut*. Viitattu 25.11.2020. <https://www.kuopio.fi/kulttuuripalvelut#>
- Kuuluvainen, Soila & Mustonen, Terhi 2019. *Digitaalinen viihdepelaaminen ja digipeliriippuvuus. Katsaus pelaamisen eri ulottuvuuksiin*. 2. uudistettu painos. Helsinki: Sosiaalipedagogiikan säätiö. Viitattu 15.2.2021. <http://hdl.handle.net/10138/238085>
- Kyllönen, Jere & Pulkkinen, Anu 2020. *Vanhempien kokemuksia 7-8 -vuotiaiden mediakasvatuksen haasteista*. LAB-ammattikorkeakoulu. Sosiaalialan koulutusohjelma. Opinnäytetyö. Viitattu 27.3.2021. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2020060817752>
- Käkelä, Jasmiina & Nauha, Alisa 2018. *Nettikiusaaminen haasteena sosiaalisessa mediassa*. Vaasan ammattikorkeakoulu. Hoitotyön koulutusohjelma. Opinnäytetyö. Viitattu 26.3.2020. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2018052510348>
- Laitila, Mira & Setälä, Linda 2016. *Nettikiusaaminen ilmiönä 8.-luokkalaisten keskuudessa*. Laurea-ammattikorkeakoulu. Hoitotyön koulutusohjelma. Opinnäytetyö. Viitattu 26.3.2020. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201604154407>
- Laitinen, Kristiina & Haanpää, Sanna & Francke, Laura & Lahtinen, Matti 2020. *Kiusaamisen vastainen työ kouluissa ja oppilaitoksissa*. Oppaat ja käsikirjat 2020:3a. Opetushallitus. Viitattu 23.3.2021. [https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/kiusaamisen\\_vastainen\\_työ\\_kouluissa\\_ja\\_oppilaitoksissa.pdf](https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/kiusaamisen_vastainen_työ_kouluissa_ja_oppilaitoksissa.pdf)
- Laitinen, Kristiina & Lahtinen, Matti & Haanpää, Sanna & Järvinen, Jouni & Granskog, Pamela & Turunen-Zwinger, Sari 2020. *Opas seksuaalisen häirinnän ennaltaehkäisemiseksi ja siihen puuttumiseksi kouluissa ja oppilaitoksissa*. Oppaat ja käsikirjat 2020:4a. Opetushallitus. Viitattu 27.3.2020. [https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/opas\\_seksuaalisen\\_hairinnan\\_ennaltaehka\\_isemiseksi\\_ja\\_siihen\\_puuttumiseksi\\_kouluissa\\_ja\\_oppilaitoksissa.pdf](https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/opas_seksuaalisen_hairinnan_ennaltaehka_isemiseksi_ja_siihen_puuttumiseksi_kouluissa_ja_oppilaitoksissa.pdf)
- Lajunen, Kaija & Ahl, Noora-Maria & Andell, Minna & Laakso, Marja-Leena & Ylenius-Lehtonen, Mirja 2019. *Tunne- ja turvataitoja lapsille – perusteita ja periaatteita*. Teoksessa Kaija Lajunen & Minna Andell & Mirja Ylenius-Lehtonen (toim.) *Tunne- ja turvataitoja lapsille*. Tunne- ja turvataitokasvatuksen oppimateriaali. Opas 39. 2. korjattu painos. Helsinki: Terveysten ja hyvinvoinnin laitos, 11–21. Viitattu 18.2.2021. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-302-467-0>
- Lajunen, Kaija & Andell, Minna & Jalava, Leena & Kemppainen, Kaija & Pakkanen, Marjo & Ylenius-Lehtonen, Mirja 2012. *Turvataitoja lapsille*. Turvataitokasvatuksen oppimateriaali. 6. painos. Tampere: Stakes Sosiaali- ja terveysalan tutkimus- ja kehittämiskeskus. Viitattu 28.3.2021. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-245-796-7>
- Lasten ja nuorten säätiö 2020. *Nuorten ääni: 10 kysymystä koronatilanteesta -selvitys*. Lasten ja nuorten säätiön selvitys 4/2020. Viitattu 8.1.2021. [https://wordpress.nuori.fi/wp-content/uploads/2020/08/Nuorten-a%CC%88a%CC%88ni\\_10-kysymysta%CC%88-koronatilanteesta\\_kysely.pdf](https://wordpress.nuori.fi/wp-content/uploads/2020/08/Nuorten-a%CC%88a%CC%88ni_10-kysymysta%CC%88-koronatilanteesta_kysely.pdf)

- Lauha, Heikki 2015a. *Esipuhe*. Teoksessa Heikki Lauha (toim.) Verkko nuorten kokemana ja kertomana. Helsinki: Verke – Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus, 7–9. Viitattu 17.3.2021. [https://www.verke.org/uploads/2021/01/9ddf835d-verkko\\_nuorten\\_kokemana\\_verke.pdf](https://www.verke.org/uploads/2021/01/9ddf835d-verkko_nuorten_kokemana_verke.pdf)
- Lauha Heikki 2015b. *Nuorisotyöntekijä, nuorten kokemusmaailman asiantuntija*. Teoksessa Heikki Lauha (toim.) Verkko nuorten kokemana ja kertomana. Helsinki: Verke – Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus, 13–16. Viitattu 17.3.2021. [https://www.verke.org/uploads/2021/01/9ddf835d-verkko\\_nuorten\\_kokemana\\_verke.pdf](https://www.verke.org/uploads/2021/01/9ddf835d-verkko_nuorten_kokemana_verke.pdf)
- Lehtikangas, Annukka 2015. *Mitä verkko merkitsee nuorelle?* Teoksessa Heikki Lauha (toim.) Verkko nuorten kokemana ja kertomana. Helsinki: Verke – Verkko-nuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus, 21–25. Viitattu 17.3.2021. [https://www.verke.org/uploads/2021/01/9ddf835d-verkko\\_nuorten\\_kokemana\\_verke.pdf](https://www.verke.org/uploads/2021/01/9ddf835d-verkko_nuorten_kokemana_verke.pdf)
- Manninen, Milja 2018. ”*Somesta mä huomaan miten mä oon muuttunut muuten*” – *Sosiaalinen media identiteetin kehittymisen ympäristönä varhaisnuorten kokemuksissa*. Jyväskylän yliopisto. Kasvatustiede. Pro gradu. Viitattu 25.2.2021. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:juu-201806203277>
- Manninen, Miika 2016. *Nuori ja sosiaalinen media. Miksi 13–15-vuotias nuori käyttää sosiaalista mediaa?* Oulun ammattikorkeakoulu. Viestinnän tutkinto-ohjelma. Opinnäytetyö. Viitattu 24.3.2021. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2016053111003>
- Marin, Anni 2017. *Kiitos kaveruudelle. – Vuorovaikutus- ja tunnetaitojen ohjaajan käsikirja*. Kuopio: Kuopion kaupunki, kulttuuriin aktivointi.
- Mediakasvatusseura 2021. *Vanhempainilta: Kohti tasapainoista digiarkea – Miten tukea lapsen myönteistä median käyttöä?* Viitattu 18.3.2021. <https://mediakasvatus.fi/materiaali/vanhempainilta-kohti-tasapainoista-digiarkea/>
- Mediakasvatusseura 2017. *Mediakasvatusosaamisen ja koulutuksen kehittämistarpeet – kyselyn tulokset. Raportti*. Viitattu 13.4.2021. <https://mediakasvatus.fi/materiaali/ammattilaisten-mediakasvatusosaamisen-kehittamistarpeet-kyselyn-tulokset/>
- Merikivi, Jani & Myllyniemi, Sami & Salasuo, Mikko 2016. *Media hanskassa. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2016 mediasta ja liikunnasta*. Teoksessa Jani Merikivi & Sami Myllyniemi & Mikko Salasuo (toim.) Media hanskassa. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2016 mediasta ja liikunnasta. Opetus- ja kulttuuriministeriö, Valtion liikuntaneuvosto, Nuorisoasiain neuvottelukunta, Nuorisotutkimusverkosto, Nuorisotutkimusseuran verkkojulkaisuja 104, 9–122. Viitattu 25.3.2021. [https://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/media\\_hanskassa.pdf](https://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/media_hanskassa.pdf)
- Meriläinen, Mikko 2020. *Kohti pelisivistystä. Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä*. Kasvatustieteellisiä tutkimuksia, numero 66. Helsinki: Helsingin yliopisto. Viitattu 20.3.2021. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-5791-1>
- Meriläinen, Mikko 2019. *Pelaamisen hyödyt*. Artikkelin Mannerheimin Lastensuojeluliiton sivuilla 28.10.2019. Viitattu 25.3.2021. <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/digitaalinen-pelaaminen/pelaamisen-hyodyt/>

- Meriläinen, Mikko 2016. *Toimiva pelikasvatus rakentuu pelisivistykselle*. Teoksessa Leo Pekkala & Saara Salomaa & Sanna Spišak (toim.) *Monimuotoinen mediakasvatus*. Kansallisen audiovisuaalisen instituutin julkaisuja, 1/2016, 92–109. Viitattu 24.3.2021. [http://www.mediataitokoulu.fi/monimuotoinen\\_mediakasvatus.pdf](http://www.mediataitokoulu.fi/monimuotoinen_mediakasvatus.pdf)
- Mertala, Pekka & Salomaa, Saara 2019. *Tietoista pelikasvatusta*. Teoksessa Tommi Tossavainen & Aino Harvola & Ville Sohn & Heikki Marjomaa & Mikko Meriläinen & Pasi Tuominen & Helmi Korhonen & Pia Göös (toim.) *Pelikasvattajan käsikirja 2*. Helsinki: Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, 15–29. Viitattu 28.3.2021. <http://www.pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja2.pdf>
- Mertaniemi, Ritva 2018. *Vanhempien Barometri 2018. Koululaisten vanhempien näkemyksiä lapsen koulunkäynnistä sekä kodin ja koulun yhteistyöstä*. Suomen Vanhempainliitto, Förbundet Hem och Skola i Finland. Viitattu 29.3.2021. [https://vanhempainliitto.fi/wp-content/uploads/2018/11/Vanhempien-Barometri-2018\\_raportti.pdf](https://vanhempainliitto.fi/wp-content/uploads/2018/11/Vanhempien-Barometri-2018_raportti.pdf)
- MLL, Mannerheimin Lastensuojeluliitto 2021. *Nettikiusaaminen*. Artikkelin Mannerheimin Lastensuojeluliiton sivuilla 20.4.2021. Viitattu 25.4.2021. <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/hyvinvointia-digijajassa/nettikiusaaminen/>
- MLL, Mannerheimin Lastensuojeluliitto 2020. *Nuori viettää paljon aikaa netissä ja pelaten*. Artikkelin Mannerheimin Lastensuojeluliiton sivuilla 12.10.2020. Viitattu 25.3.2021. <https://www.mll.fi/vanhemmille/vinkkejä-lapsiperheen-arkeen/nuori-viettaa-paljon-aikaa-netissa-ja-pelaten/>
- MLL, Mannerheimin Lastensuojeluliitto 2019a. *Kaverisuhteet somessa*. Nuorten mediakysely. Uutinen Mannerheimin Lastensuojeluliiton sivuilla 15.5.2019. Viitattu 25.3.2021. <https://www.mll.fi/kaverisuhteetsomessa/>
- MLL, Mannerheimin Lastensuojeluliitto 2019b. *Sosiaalinen paine somessa*. Nuorten mediakysely. Uutinen Mannerheimin Lastensuojeluliiton sivuilla 15.5.2019. Viitattu 28.3.2021. <https://www.mll.fi/sosiaalinen-paine-somessa/>
- Mustonen, Terhi & Korhonen, Helmi 2019. *Pelaamismotivaatiot: Miksi digitaalisia pelejä pelataan?* Teoksessa Tommi Tossavainen & Aino Harvola & Ville Sohn & Heikki Marjomaa & Mikko Meriläinen & Pasi Tuominen & Helmi Korhonen & Pia Göös (toim.) *Pelikasvattajan käsikirja 2*. Helsinki: Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, 4–14. Viitattu 25.3.2021. <http://www.pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja2.pdf>
- Nykky, Tiina & Tilles-Tirkkonen, Tanja 2021. *Kuopiolaisten vanhempien ja huoltajien kokemuksia vanhemmuudesta ja tuen tarpeesta*. Vanhemmille toteutetun kyselyn tuloksia. Kuopion kaupunki, Kansalaistoiminnan palvelut. Viitattu 28.3.2021. [https://www.kuopio.fi/documents/7369547/8799776/Vanhemmuuden+tuki\\_kaikki\\_vastaajat\\_pdf/b134080c-73ae-44db-b7e9-fb63be98f6a0](https://www.kuopio.fi/documents/7369547/8799776/Vanhemmuuden+tuki_kaikki_vastaajat_pdf/b134080c-73ae-44db-b7e9-fb63be98f6a0)
- Oinas, Merja-Maaria & Pietilä, Mika 2020. *Lasten ja nuorten kokema seksuaalinen häirintä, seksuaalinen houkuttelu (grooming) ja seksuaaliväkivalta Suomessa. – Tilannekatsaus syyskuu 2020*. Oulun kaupunki, Koordinaatti. Viitattu 26.3.2020. <https://www.koordinaatti.fi/system/files/2020-12/Tilannekatsausraportti-syyskuu-2020.pdf>
- Ojasalo, Katri & Moilanen, Teemu & Ritalahti, Jarmo 2015. *Kehittämistyön menetelmät. Uudenlaista osaamista liiketoimintaan*. 3.–4. painos. Helsinki: Sanoma Pro.

- OKM, Opetus- ja kulttuuriministeriö 2019. *Medialukutaito Suomessa. Kansalliset mediakasvatuslinjaukset*. Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2019:37. Viitattu 22.3.2021. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-263-673-7>
- Østern, Anna-Lena 2000. *Draamapedagogiikan genret pohjoismaisten opetussuunnitelmien valossa*. Teoksessa Pipsa Teerijoki (toim.) *Draaman tiet – suomalainen näkökulma*. Erkki Laakson juhlaKirja 7.6.2000. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 4–26.
- Palsa, Lauri 2016. *Käsitteellisestä hajanaisuudesta medialukutaitojen moninaisuuteen*. Teoksessa Leo Pekkala & Saara Salomaa & Sanna Spišak (toim.) *Monimuotoinen mediakasvatus*. Kansallisen audiovisuaalisen instituutin julkaisuja, 1/2016, 36–52. Viitattu 24.3.2021. [http://www.mediataitokoulu.fi/monimuotoinen\\_mediakasvatus.pdf](http://www.mediataitokoulu.fi/monimuotoinen_mediakasvatus.pdf)
- Pekkala, Leo 2016. *Esipuhe*. Teoksessa Leo Pekkala & Saara Salomaa & Sanna Spišak (toim.) *Monimuotoinen mediakasvatus*. Kansallisen audiovisuaalisen instituutin julkaisuja, 1/2016, 8–15. Viitattu 23.3.2021. [http://www.mediataitokoulu.fi/monimuotoinen\\_mediakasvatus.pdf](http://www.mediataitokoulu.fi/monimuotoinen_mediakasvatus.pdf)
- Pelastakaa Lapset 2020. *Stressi, huoli ja yksinäisyys – Koronapandemian vaikutukset lasten ja nuorten elämään*. Lapsen ääni 2020: Lasten näkemyksiä koronakeväästä -raportin ensimmäinen osa. Pelastakaa Lapset ry. Viitattu 18.12.2020. <https://www.pelastakaalapset.fi/lapsenaani/raportti>
- Pelastakaa Lapset 2018. *Lasten ja nuorten kokema seksuaalinen häirintä ja siihen liittyvä kiusaaminen digitaalisessa mediassa -selvitys*. Pelastakaa Lapset ry. Viitattu 15.2.2021. [https://pelastakaalapset.s3.eu-west-1.amazonaws.com/main/2018/08/31131602/Sexting\\_raportti\\_web-002.pdf](https://pelastakaalapset.s3.eu-west-1.amazonaws.com/main/2018/08/31131602/Sexting_raportti_web-002.pdf)
- Pelituki 2021. *Internet & SoMe*. Viitattu 27.3.2021. <https://pelituki.fi/internet-some/>
- Pelituki 2015. *Kaikki pelaa? Näkökulmia nuorten pelaamiseen ja pelihaittoihin*. Selvitys. Pelituki-hanke. Viitattu 20.2.2021. <https://pelituki.fi/wp-content/uploads/2019/06/Kaikki-pelaa-nakokulmia-nuorten-pelaamiseen-ja-pelihaittoihin-1.pdf>
- Plan International Suomi 2020. *Free to Be Online? Tyttöjen ja nuorten naisten kokemuksia verkkohäirinnästä Suomessa*. Raportti. Plan International Suomi. Viitattu 13.4.2021. [https://plan.fi/sites/default/files/plan\\_images/verkkohairintasuomessa\\_raportti2020.pdf](https://plan.fi/sites/default/files/plan_images/verkkohairintasuomessa_raportti2020.pdf)
- Pulli, Tuula & Viirret, Tuija Leena 2012. *Terapeuttinen draama*. Teoksessa Matti Huttunen & Hely Kalska (toim.) *Psykoterapiat*. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim, 293–297.
- Rahja, Rauna & Helenius, Jenni 2019. *Kenellä on peliohjain? Pelikasvatus lapsiperheessä*. Teoksessa Tommi Tossavainen & Aino Harvola & Ville Sohn & Heikki Marjomaa & Mikko Meriläinen & Pasi Tuominen & Helmi Korhonen & Pia Göös (toim.) *Pelikasvattajan käsikirja 2*. Helsinki: Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, 31–43. Viitattu 25.3.2021. <http://www.pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja2.pdf>
- Routarinne, Simo 2004. *Improvisoi!* Helsinki: Tammi.
- Saarela, Joni 2020. *Turvataidot vahvistavat nuoren itsetuntemusta*. Teoksessa Merja-Maaria, Oinas & Mika Pietilä & Venla Tuohino (toim.) *Kysy, kohtaa ja kuuntele*. Opas seksuaalisen houkuttelun ja seksuaaliväkivallan ennaltaehkäisyyn nuorisotyössä. Oulu: Koordinaatti, Oulun kaupunki, 44–52.

- Saarinen, Jade 2018. *15–17-vuotiaat nuoret sosiaalisessa mediassa*. Helsingin yliopisto. Kasvatustiede. Pro gradu. Viitattu 24.3.2021. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:hulib-201806132645>
- Salomaa, Saara 2018. *Muistammeko tukea koteja mediakasvatuksessa?* Mediataito 2019. Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, 6–7. Viitattu 20.3.2021. <https://www.mediataitokoulu.fi/mediataito2019.pdf>
- Salomaa, Saara & Palsa, Lauri & Malinen, Ville 2017. *Opettajaopiskelijat ja mediakasvatus 2017*. Kansallisen audiovisuaalisen instituutin julkaisuja 1/2017. Viitattu 13.4.2021. <http://www.mediataitokoulu.fi/opettajaopiskelijat.pdf>
- Sanastokeskus 2021. *Sosiaalinen media; yhteisöllinen media*. TEPA-termipankki. Viitattu 23.3.2021. [http://www.tsk.fi/tsk/fi/haku-266.html?page=get\\_id&id=ID149&vocabulary\\_code=TSKTT](http://www.tsk.fi/tsk/fi/haku-266.html?page=get_id&id=ID149&vocabulary_code=TSKTT)
- Sanomalehtien Liitto 2020. *Nuorten mediankäyttö ja korona. Tiivistelmä päätuloksista*. Viitattu 12.1.2021. [https://www.uutismediat.fi/wp-content/uploads/2020/05/Nuorten-mediankaytto-ja-korona\\_tiivistelma-paatuloksista.pdf](https://www.uutismediat.fi/wp-content/uploads/2020/05/Nuorten-mediankaytto-ja-korona_tiivistelma-paatuloksista.pdf)
- Sava, Inkeri 1993. *Taiteellinen oppimisprosessi*. Teoksessa Ismo Porna & Pirjo Väyrynen (toim.) *Taiteen perusopetuksen käsikirja*. Helsinki: Suomen kuntaliitto, 15–43.
- Siekinen, Kirsi 2007. *Syvähaastattelu*. Teoksessa Juhani Aaltola & Raine Valli (toim.) *Ikkunoita tutkimusmetodeihin I. Metodien valinta ja aineistonkeruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle*. 2. korjattu ja täydennetty painos. Jyväskylä: PS-kustannus, 44–59.
- Sillfors, Pauliina 2020. *Grooming eli seksuaalinen houkuttelu – mistä on kyse?* Teoksessa Merja-Maaria, Oinas & Mika Pietilä & Venla Tuohino (toim.) *Kysy, kohtaa ja kuuntele. Opas seksuaalisen houkuttelun ja seksuaaliväkivallan ennaltaehkäisyyn nuorisotyössä*. Oulu: Koordinaatti, Oulun kaupunki, 22–29.
- Sinkkonen, Jari 2010. *Nuoruusikä*. Helsinki: WSOY.
- Siuttila, Miia 2020. *Non-toxic Pelikasvatusta kotona ja nuorisotyössä*. Helsinki: Helsingin kaupunki, Kulttuuri ja vapaa-aika / Nuorisopalvelut, Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hanke. Viitattu 29.3.2021. <https://hel.fi/static/liitteet-2019/KuVa/julkaisut/NonToxic251120.pdf>
- Smahel, David & Machackova, Hana & Mascheroni, Giovanna & Dedkova, Lenka & Staksrud, Elisabeth & Ólafsson, Kjartan & Livingstone, Sonia & Hasebrink, Uwe 2020. *EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries*. EU Kids Online. Viitattu 27.3.2021. <https://www.lse.ac.uk/media-and-communications/assets/documents/research/eu-kids-online/reports/EU-Kids-Online-2020-10Feb2020.pdf>
- Spišák, Sanna 2016. *Median seksisisällöt ja mediakasvatus*. Mediakasvatusseuran julkaisuja, 3/2016. Viitattu 31.1.2021. <http://mediakasvatus.fi/wp-content/uploads/2018/06/Median-seksisisallot-ja-mediakasvatus.pdf>
- Sulamäki, Riku 2016. *Digitaalinen pelaaminen lapsen ja nuoren harrastuksena*. Satakunnan ammattikorkeakoulu. Sosiaalialan koulutusohjelma. Opinnäytetyö. Viitattu 10.3.2021. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2016112717745>

- Sundberg, Lauri & Räsänen, Saku 2015. *Vinkkejä, viihtyisyyttä ja vuorovaikutusta – Nuorten osallisuus anonyymeissä verkkoyhteisöissä*. Teoksessa Heikki Lauha (toim.) *Verkko nuorten kokemana ja kertomana*. Helsinki: Verke – Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus, 63–66. Viitattu 17.3.2021. [https://www.verke.org/uploads/2021/01/9ddf835d-verkko\\_nuorten\\_kokemana\\_verke.pdf](https://www.verke.org/uploads/2021/01/9ddf835d-verkko_nuorten_kokemana_verke.pdf)
- SVT, Suomen virallinen tilasto 2020. *Väestön tieto- ja viestintätekniiikan käyttö 2020*. Verkkojulkaisu. Helsinki: Tilastokeskus. Viitattu 23.3.2021. [https://www.stat.fi/til/sutivi/2020/sutivi\\_2020\\_2020-11-10\\_fi.pdf](https://www.stat.fi/til/sutivi/2020/sutivi_2020_2020-11-10_fi.pdf)
- SVT, Suomen virallinen tilasto 2019. *Väestön tieto- ja viestintätekniiikan käyttö 2019*. Verkkojulkaisu. Helsinki: Tilastokeskus. Viitattu 23.3.2021. [https://www.stat.fi/til/sutivi/2019/sutivi\\_2019\\_2019-11-07\\_fi.pdf](https://www.stat.fi/til/sutivi/2019/sutivi_2019_2019-11-07_fi.pdf)
- Takala, Anna & Takala, Sara 2019. *Medianuoruus – Opas aikuisille*. Mediakasvatusseuran julkaisuja 1/2019. Viitattu 15.3.2021. [https://mediakasvatus.fi/wp-content/uploads/2019/03/Medianuoruus\\_web.pdf](https://mediakasvatus.fi/wp-content/uploads/2019/03/Medianuoruus_web.pdf)
- Tammisalo, Kristiina & Rotkirch, Anna & Alanko, Leena & Danielsbacka, Mirkka & Honkanen, Jenni & Hämäläinen, Mirja & Prusskij, Christa 2020. *Digitaalinen hyvinvointi perheissä: Suomi hyvin käytetyn ajan mallimaaksi*. Valtioneuvoston selvitys- ja tutkimustoiminnan julkaisusarja 2020:43. Helsinki: Valtioneuvoston kanslia. Viitattu 15.4.2021. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-287-913-4>
- THL, Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2020. *Seksuaaliväkivalta*. Viitattu 26.3.2021. [https://thl.fi/fi/web/lapset-nuoret-ja-perheet/tyon\\_tueksi/vakivallan-ehkaisy/seksuaalivakivalta](https://thl.fi/fi/web/lapset-nuoret-ja-perheet/tyon_tueksi/vakivallan-ehkaisy/seksuaalivakivalta)
- THL, Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2019a. *Perustulokset, nuoret 2017 ja 2019. Indikaattori: Kokenut seksuaalista häirintää puhelimesta tai internetissä vuoden aikana, %*. Kouluterveyskysely. Viitattu 22.3.2021. [https://sampo.thl.fi/pivot/prod/fi/ktk/ktk1/summary\\_perustulokset2?alue\\_0=87869&mittarit\\_0=199799&mittarit\\_1=200283&mittarit\\_2=199290&vuosi\\_0=v2017&kouluaste\\_0=161293#](https://sampo.thl.fi/pivot/prod/fi/ktk/ktk1/summary_perustulokset2?alue_0=87869&mittarit_0=199799&mittarit_1=200283&mittarit_2=199290&vuosi_0=v2017&kouluaste_0=161293#)
- THL, Terveyden ja hyvinvoinninlaitos 2019b. *Perustulokset, nuoret 2017 ja 2019. Indikaattori: Koulukiusaamista tapahtunut kännykän tai internetin kautta, %*. Kouluterveyskysely. Viitattu 22.3.2021. [https://sampo.thl.fi/pivot/prod/fi/ktk/ktk1/summary\\_perustulokset2?alue\\_0=87869&mittarit\\_0=199799&mittarit\\_1=199682&mittarit\\_2=199755&vuosi\\_0=v2017&kouluaste\\_0=161293#](https://sampo.thl.fi/pivot/prod/fi/ktk/ktk1/summary_perustulokset2?alue_0=87869&mittarit_0=199799&mittarit_1=199682&mittarit_2=199755&vuosi_0=v2017&kouluaste_0=161293#)
- THL, Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2019c. *Perustulokset, nuoret 2017 ja 2019. Indikaattori: Kertonut kokemastaan seksuaalisesta häirinnästä tai väkivallasta luottamalleen aikuiselle, %*. Kouluterveyskysely. Viitattu 25.3.2021. [https://sampo.thl.fi/pivot/prod/fi/ktk/ktk1/summary\\_perustulokset2?alue\\_0=87869&mittarit\\_0=199799&mittarit\\_1=200283&mittarit\\_2=403559&vuosi\\_0=v2017&kouluaste\\_0=161293#](https://sampo.thl.fi/pivot/prod/fi/ktk/ktk1/summary_perustulokset2?alue_0=87869&mittarit_0=199799&mittarit_1=200283&mittarit_2=403559&vuosi_0=v2017&kouluaste_0=161293#)
- THL, Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2019d. *Perustulokset, nuoret 2017 ja 2019. Indikaattori: Yrittänyt usein viettää vähemmän aikaa netissä, mutta ei ole onnistunut, %*. Kouluterveyskysely. Viitattu 22.3.2021. [https://sampo.thl.fi/pivot/prod/fi/ktk/ktk1/summary\\_perustulokset2?alue\\_0=87869&mittarit\\_0=199799&mittarit\\_1=200283&mittarit\\_2=403559&vuosi\\_0=v2017&kouluaste\\_0=161293#](https://sampo.thl.fi/pivot/prod/fi/ktk/ktk1/summary_perustulokset2?alue_0=87869&mittarit_0=199799&mittarit_1=200283&mittarit_2=403559&vuosi_0=v2017&kouluaste_0=161293#)

t\_0=200537&mittarit\_1=199851&mittarit\_2=200488&vuosi\_0=v2017&kouluaste\_0=161293#

- TJS Opintokeskus 2021. *Aivoriihi*. Viitattu 30.1.2021. <https://www.tjs-opintokeskus.fi/opas-yhdistyksille/jasentilaisuudet/osallistavat-menetelmat/aivoriihi>
- Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli 2018. *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Uudistettu laitos. Helsinki: Tammi.
- Tuominen, Suvi & Holm, Isabella & Jaakola, Vesa & Kiilakoski, Tomi 2016. *Nuorisotyöntekijän mediakasvattajuus on läsnäoloa*. Teoksessa Leo Pekkala & Saara Salomaa & Sanna Spišak (toim.) Monimuotoinen mediakasvatus. Kansallisen audiovisuaalisen instituutin julkaisuja, 1/2016, 176–196. Viitattu 23.3.2021. [http://www.mediataitokoulu.fi/monimuotoinen\\_mediakasvatus.pdf](http://www.mediataitokoulu.fi/monimuotoinen_mediakasvatus.pdf)
- Uski, Suvi 2015. *Aitous verkkovuorovaikutuksessa: mitä ja miten?* Teoksessa Heikki Lauha (toim.) Verkko nuorten kokemana ja kertomana. Helsinki: Verke – Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus, 81–84. Viitattu 17.3.2021. [https://www.verke.org/uploads/2021/01/9ddf835d-verkko\\_nuorten\\_kokemana\\_verke.pdf](https://www.verke.org/uploads/2021/01/9ddf835d-verkko_nuorten_kokemana_verke.pdf)
- Uusitalo, Niina 2016. *Hallinnan näkökulmia mediakasvatukseen*. Teoksessa Leo Pekkala & Saara Salomaa & Sanna Spišak (toim.) Monimuotoinen mediakasvatus. Kansallisen audiovisuaalisen instituutin julkaisuja, 1/2016, 54–70. Viitattu 23.3.2021. [http://www.mediataitokoulu.fi/monimuotoinen\\_mediakasvatus.pdf](http://www.mediataitokoulu.fi/monimuotoinen_mediakasvatus.pdf)
- Uutismedian liitto 2021. *Uutiset ovat tärkeä osa nuorten media-arkea – isot uutisaiheet kiinnostavat*. Tiedote 1.2.2021. Viitattu 25.3.2021. <https://www.uutismediat.fi/ajankohtaista/uutiset-ovat-tarkea-osa-nuorten-media-arkea-isot-uutisaiheet-kiinnostavat/>
- Vaaranen-Valkonen, Nina & Laitinen, Hanna-Leena & Sillfors, Pauliina 2020. *Lapset tarvitsevat aikuisen tukea toimiakseen turvallisesti verkossa*. Mediataito 2020. Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, 13. Viitattu 7.4.2021. <https://www.mediataitokoulu.fi/mediataito2020.pdf>
- Vehkoo, Johanna 2021. *Valheenpaljastaja: Kahdeksan asiaa, jotka jokaisen pitäisi ymmärtää misinformaatiosta*. Artikkel. Yle.fi 8.2.2021. Viitattu 28.3.2021. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2021/02/08/valheenpaljastaja-kahdeksan-asiaa-jotka-jokaisen-pitaisi-ymmartaa>
- Viirret, Tuija Leena 2018. *Prosessidraama: eläytymistä rooleihin ja tapahtumiin*. Teoksessa Tuija Leena Viirret & Raija Airaksinen (toim.) Suomalaisia prosessidraamoja. Helsinki: Dramatyö, 10–19.
- Vilkka, Hanna 2015. *Tutki ja kehitä*. 4. uudistettu painos. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Vilkka, Hanna 2006. *Tutki ja havainnoi*. Helsinki: Tammi.
- Vuorinen, Tero 2013. *Strategiakirja: 20 työkalua*. Helsinki: Talentum.
- Värtinen, Veera & Mäkinen-Kokkonen, Mimmi 2020. *Verke LIVE – Vaikuttajat sosiaalisessa mediassa*. VERKE-Live-lähetys 24.9.2020. Verke – Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus. Viitattu 23.2.2021. [https://www.youtube.com/watch?v=BKNd8WSd8\\_Y](https://www.youtube.com/watch?v=BKNd8WSd8_Y)

## LIITTEET

### Liite 1: Teemahaastattelun teemat ja haastattelurunko

LAAJA TEEMA	TEEMA TARKEMMIN	TARKAT KYSYMYKSET
Aihepiiri	Tarkentavat apukysymykset	
Somen ja pelaamisen ilmiöt	<p>Lasten ja nuorten sosiaalisen median käyttöön ja pelaamiseen liittyvät ilmiöt</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Pinnalla nyt?</li> <li>&gt; Näkyminen omassa työssä?</li> <li>&gt; Haasteet ja ongelmat?</li> <li>&gt; Positiiviset asiat?</li> <li>&gt; Tulevaisuuden näkymät?</li> </ul>	<p>1.) Kuinka sosiaalinen media ja pelaaminen ja niihin liittyvät ilmiöt ja asiat näkyvät työssäsi?</p> <p>2.) Millaisia lasten ja nuorten sosiaalisen median käyttöön tai pelaamiseen liittyviä ilmiöitä ja asioita kohtaat työssäsi (esim. kiusaaminen, tietojen levittely, grooming, uhkailu, kiristäminen)?</p> <p>3.) Kuinka iso osa työtäsi sosiaaliseen mediaan tai pelaamiseen liittyvien asioiden selvittely on?</p> <p>4.) Mitkä asiat näet tällä hetkellä isoimpina haasteina tai ongelmina lasten ja nuorten somen käyttöön tai pelaamiseen liittyen?</p> <p>5.) Entä positiivisina asioina?</p>

LAAJA TEEMA Aihepiiri	TEEMA TARKEMMIN Tarkentavat apukysymykset	TARKAT KYSYMYKSET
		6.) Millaisena näet tulevaisuuden? Mitä haasteita, mitä hyviä juttuja?
Some ja pelaaminen ja lapset ja nuoret	<p>Sosiaalisen median ja pelaamisen merkitys lapsille nuorille</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Käyttö ja käyttötarkoitus?</li> <li>&gt; Hyvät puolet?</li> <li>&gt; Huonot puolet?</li> <li>&gt; Mitä osaavat?</li> <li>&gt; Missä kaipaavat tukea?</li> <li>&gt; Millaista tukea kaipaavat?</li> </ul>	<p>1.) Millainen merkitys sosiaalisella medialla ja pelaamisella on lapsille ja nuorille?</p> <p>2.) Mitä hyviä puolia sosiaalisella medialla ja pelaamisella on lapsille ja nuorille?</p> <p>3.) Mitä huonoja puolia sosiaalisella medialla ja pelaamisella on lapsille ja nuorille?</p> <p>4.) Millaisia lasten ja nuorten taidot ja osaaminen somen käytössä ja pelaamisessa ovat?</p> <p>5.) Millaisissa asioissa lapset ja nuoret kaipaavat aikuisen apua ja tukea somen käyttöön ja pelaamiseen liittyen?</p> <p>6.) Millaista tukea lapset ja nuoret kaipaavat aikuiselta?</p>

LAAJA TEEMA Aihepiiri	TEEMA TARKEMMIN Tarkentavat apukysymykset	TARKAT KYSYMYKSET
Kasvattajat ja some ja pelaaminen	Kasvattajien rooli lasten ja nuorten sosiaalisen median käytössä ja pelaamisessa > Rooli nyt? > Ihanteellinen rooli? > Osaaminen? > Ihanteellinen osaaminen? > Tuen antaminen (missä ja miten)? > Lapsen ja nuoren tukeminen (miten)? > Ongelmien ennalta ehkäisy?	1.) Millainen rooli kasvattajilla on tällä hetkellä lasten ja nuorten sosiaalisen median käytössä ja pelaamisessa? 2.) Millainen rooli kasvattajilla (esim. vanhemmilla) tulisi olla? 3.) Onko kasvattajien oma somen ja pelaamisen osaaminen riittävää? 4.) Mitä kasvattajien pitäisi tietää tai osata enemmän? Millaisista asioista pitäisi olla kiinnostunut? 5.) Kuinka kasvattajat voisivat tukea lasta ja nuorta ongelmatilanteissa? 6.) Kuinka kasvattajat voisivat ennalta ehkäistä sosiaalisen median käyttöön ja pelaamiseen liittyviä ongelmia?
Neuvot	Kasvattajien tukeminen some- ja pelikasvatukseen liittyvässä kasvatustehtävässä > Kasvattajien tukeminen?	1.) Kuinka kasvattajia voisi tukea heidän some- ja pelikasvatukseen liittyvässä kasvatustehtävässään?

LAAJA TEEMA	TEEMA TARKEMMIN	TARKAT KYSYMYKSET
Aihepiiri	Tarkentavat apukysymykset	
	> Keinot? > Neuvot kasvattajille? > Neuvot lapsille ja nuorille?	> Millaista tukea tarvitsevat? 2.) Täsmävinkkisi kasvattajille 3.) Täsmävinkkisi lapsille ja nuorille

## Liite 2: Teemahaastattelujen saatekirje

### OPINNÄYTETYÖN TEEMAHAASTATTELUN SAATEKIRJE

Sisältö:

- Osallistumispyyntö
- Suostumus osallistumisesta ja henkilötietojen käsittelystä
- Tieteellisen tutkimuksen ja opinnäytetyön tietosuojaseloste (erillinen dokumentti)

#### Osallistumispyyntö

Teen Humanistisen ammattikorkeakoulun kehittämistyötä eli opinnäytetyötä aiheesta: *Draamallinen työpaja kasvattajille lasten ja nuorten tunne- ja turvataitojen tukemiseksi somessa ja pelatessa*. Pyydän sinua osallistumaan opinnäytetyöhön liittyvään teemahaastatteluun. Haastattelun avulla kerään aineistoa edellä mainitun työpajan sekä opinnäytetyön mahdollisten muiden tuotosten kehittämistä varten.

Haastattelen opinnäytetyötäni varten yhteensä 4–5 asiantuntijaa, jotka kohtaavat ja käsittelevät työssään lasten ja nuorten somen käyttöön ja pelaamiseen liittyviä ilmiöitä. Haluaisin haastatella sinua, koska lasten ja nuorten sosiaalisen median käyttö, pelaaminen sekä niihin liittyvät asiat ja ilmiöt näkyvät ymmärtääkseni vahvasti työssäsi. Tämän vuoksi uskon, että sinulla olisi arvokkaita näkemyksiä esimerkiksi mahdollisista ongelmatilanteista, joita lapset ja nuoret voivat näissä ympäristöissä kohdata, sekä siitä, kuinka kasvattajia voitaisiin tukea heidän someen ja pelaamiseen liittyvässä kasvatustehtävässään.

Tässä saatekirjeessä kuvataan tarkemmin kehittämistehtävää eli opinnäytetyötäni, siihen kuuluvia haastatteluja ja osuuttasi niissä. Pyydän sinua ystävällisesti perehtymään kirjeeseen ennen haastattelua. Kirjeen toisesta luvusta löydät opinnäytetyöhön liittyvän suostumuslomakkeen. Opinnäytetyön tietosuojaseloste on lähetetty sinulle erillisenä dokumenttina tämän saatekirjeen mukana.

Mikäli sinulle herää kysymyksiä, otathan yhteyttä minuun ennen haastattelua tai esität kysymyksesi sen alussa:

Opinnäytetyöntekijä:

Heljä Koistinen

puh.nro. (poistettu), sähköpostiosoite (poistettu)

### 1.1 Vapaaehtoisuus

Osallistumisesi on vapaaehtoista ja voit keskeyttää osallistumisesi koska tahansa syytä ilmoittamatta.

Mikä keskeytät osallistumisesi tai perut suostumuksesi, sinusta keskeyttämiseen ja suostumuksen peruuttamiseen mennessä kerättyjä tietoja voidaan käyttää osana tutkimusaineistoa.

### 1.2 Tietoa opinnäytetyöstä

Opinnäytetyön tavoitteena on kehittää kasvattajille suunnattu draamallinen työpaja lasten ja nuorten tunne- ja turvataitojen tukemiseksi somessa ja pelatessa. Tavoitteena on tukea kasvattajia heidän sosiaaliseen mediaan ja pelaamiseen liittyvässä kasvatustehtävässään, lisätä heidän tietouttaan sosiaalisesta mediasta sekä pelaamisesta ja niihin liittyvistä ilmiöistä yhdessä pohtimalla, sekä tarjota kasvattajille välineitä tukea lasta ja nuorta näiden digihyvinvoinnissa ja niissä erilaisissa tilanteissa, joita sosiaalisessa mediassa ja pelatessa voi tulla vastaan. Lisäksi tavoitteena on kannustaa kasvattajia luomaan omalla toiminnallaan turvallista ilmapiiriä somessa ja pelatessa. Kehitettävää työpajaa on mahdollista hyödyntää esimerkiksi vanhempainilloissa tai muissa kasvattajille tarkoitetuissa tilaisuuksissa, tai esimerkiksi nuorisopalveluiden toiminnassa.

Opinnäytetyöhön kuuluvien teemahaastattelujen avulla kerättyä aineistoa käytetään työpajan kehittämisen apuna. Kerään haastattelujen avulla tietoa esimerkiksi siitä, millaisia teemoja ja asioita kehitettävässä työpajassa olisi hyvä käsitellä. Lisäksi haastatteluaineistoa voidaan hyödyntää muiden opinnäytetyön tuotosten kehittämiseen.

Opinnäytetyön tilaajana on Kuopion kaupungin kansalaistoiminnan palvelut. Opinnäytetyö kuuluu Humanistisessa ammattikorkeakoulussa suorittamaani yhteisöpedagogin (AMK) tutkintoon.

### 1.3 Haastattelun toteutus

Haastattelu toteutetaan teemahaastatteluna Humanistisen ammattikorkeakoulun Teams-ympäristössä (Microsoft Teams -kokous) ja tallennetaan (videotallenne) analysointia varten Teamsin Tallennus-toiminnon avulla. Haastattelusta syntyy Teams-alustan kautta tallenne myös Humanistisen ammattikorkeakoulun Microsoft Stream -palveluun, josta tallenne poistetaan, kunhan se on siirretty opinnäytetyöntekijän henkilökohtaisiin tiedostoihin. Kutsulinkki Teams-kokoukseen lähetetään etukäteen Humanistisen ammattikorkeakoulun sähköpostijärjestelmällä.

Haastattelu on keskustelumuotoinen. Olen määrittänyt etukäteen teemoja, joista haastattelun aikana on tarkoitus keskustella. Lisäksi haastattelussa voidaan käsitellä muita esiin nousevia teemoja. Haastattelu kestää 1-1,5 tuntia.

### 1.4 Haastatteluaineiston käsittely, analysointi ja hyödyntäminen

Litteroin haastatteluaineiston, ja poimin sieltä esimerkiksi dokumenttianalyysejä tai muita soveltuvia analyysimenetelmiä hyödyntäen teemoja ja aiheita, joita olisi hyvä käsitellä opinnäytetyön tuloksena syntyvässä työpajassa. Litterointiin ja analysointiin voidaan käyttää esimerkiksi Word- ja Excel-ohjelmia.

Työpajan lisäksi haastatteluaineistoon viitataan ja sitä käsitellään opinnäytetyön kirjallisessa raportissa. Litteroitua haastatteluaineistoa ei kuitenkaan liitetä kokonaisuutena opinnäytetyöhön tai sen liitteeksi. Myöskään haastatteluja (videotallenne) ei julkaista sellaisinaan missään.

Haastatteluaineistoa saatetaan hyödyntää myös opinnäytetyön sivutuotteena mahdollisesti syntyvien tuotosten (esimerkiksi huoneentaulu tai kasvattajille tarkoitettu ohjeistus) kehittämisessä.

### 1.5 Haastatteluaineistoon ja haastateltaviin viittaaminen

Ajatuksenani on, että mikäli kaikki haastateltavat antavat tähän luvan ja se vaikuttaa opinnäytetyön kannalta järkevältä, mainitsisin haastattelemani henkilöiden nimen, työnimikkeen ja taustaorganisaation opinnäytetyöni tuotosten, kirjallisen raportin sekä

esimerkiksi siinä käytettyjen mahdollisten sitaattien yhteydessä. Näiden tietojen mainitseminen voisi arvioni mukaan lisätä työn painoarvoa ja uskottavuutta. Pyydän siis suostumustasi siihen, että kun viitataan opinnäytetyössäni haastatteluaineistoon, voin mainita sen yhteydessä nimesi, työnimikkeesi ja taustaorganisaatiosi.

Jos et halua antaa suostumustasi haastatteluaineistoon viittaamiseen nimelläsi, työnimikkeelläsi ja taustaorganisaatiollasi, pyydän suostumustasi saada viitata haastatteluaineistoon esimerkiksi vain haluamallasi työnimikkeellä tai työtehtävän kuvauksella, tai vaihtoehtoisesti anonyymisti (esimerkiksi termillä ”asiantuntija”).

Jos opinnäytetyön edetessä alkaa vaikuttaa siltä, että haastatteluaineistoa on järkevämpää käsitellä ja siihen on järkevämpää viitata nimettömästi (esimerkiksi osa haastateltavista toivoo toimittavan näin), varaan oikeuden käsitellä ja viitata koko haastatteluaineistoon anonyymisti ja esimerkiksi käyttää viittaamisen yhteydessä termiä ”asiantuntija”. Tällöin haastateltavien nimiä, työnimikkeitä ja organisaatioita ei mainita, ja haastattelujen tuloksista raportoidaan ryhmätasolla.

Sinulla on mahdollisuus peruuttaa antamasi suostumus missä vaiheessa tahansa.

### 1.7 Aineistojen tuhoaminen ja opinnäytetyön julkaisu

Opinnäytetyöni tavoitteellinen valmistumisaikataulu on 26.5.2021. Haastatteluaineisto hävitetään tiedostot tuhoamalla, kunhan olen saanut tutkintoni ulos, ja opinnäytetyön muutoksenhaku aika on päättynyt. Tavoitteellinen valmistumisaikani on viimeistään syyskuu 2021.

Opinnäytetyö on julkisuuslain nojalla viranomaisen asiakirja, joka on julkinen. Valmis opinnäytetyö tallennetaan kaikille avoimeen Theseus-tietokantaan. Tätä kautta siihen saatetaan viitata esimerkiksi tulevissa Humanistisen ammattikorkeakoulun opinnäytetöissä.

Tietojen käsittelyä on kuvattu tarkemmin opinnäytetyön tietosuojaselosteessa (ks. erillinen liite).

Yhteystiedot:

Opinnäytetyön tekijä:

Heljä Koistinen, yhteystiedot (poistettu)

Opinnäytetyön ohjaaja:

Jari Klemola, lehtori, Humanistinen ammattikorkeakoulu, yhteystiedot (poistettu)

### **Suostumus osallistumisesta ja henkilötietojen käsittelystä**

Kehittämistyön nimi: Draamallinen työpaja kasvattajille lasten ja nuorten tunne- ja turvataitojen tukemiseksi somessa ja pelatessa.

Toteuttaja: Humanistinen ammattikorkeakoulu, Heljä Koistinen (opinnäytetyöntekijä), puh.nro. (poistettu), sähköpostiosoite (poistettu)

Opinnäytetyön ohjaaja: Jari Klemola, lehtori, Humanistinen ammattikorkeakoulu, puh.nro. (poistettu), sähköpostiosoite (poistettu)

Minua [ ] on pyydetty osallistumaan yllämainittuun kehittämistyöhön (opinnäytetyö), jonka tarkoituksena on kehittää kasvattajille suunnattu draamallinen työpaja lasten ja nuorten tunne- ja turvataitojen tukemiseksi somessa ja pelatessa. Työpajan tavoitteena on tukea kasvattajia heidän sosiaaliseen mediaan ja pelaamiseen liittyvässä kasvatustehtävässään, lisätä heidän tietouttaan sosiaalisesta mediasta sekä pelaamisesta ja niihin liittyvistä ilmiöistä yhdessä pohtimalla, sekä tarjota kasvattajille välineitä tukea lasta ja nuorta näiden digihyvinvoinnissa ja niissä erilaisissa tilanteissa, joita sosiaalisessa mediassa ja pelatessa voi tulla vastaan.

Olen saanut opinnäytetyön temahaastattelun saatekirjeen ja ymmärtänyt sen. Olen saanut siitä riittävän selvityksen kehittämistyöstä, sen tarkoituksesta ja toteutuksesta, oikeuksistani sekä siihen mahdollisesti liittyvistä hyödyistä ja riskeistä. Minulla on ollut mahdollisuus esittää kysymyksiä ja olen saanut riittävän vastauksen kysymyksiini.

Olen saanut tiedot kehittämistehtävään liittyvästä henkilötietojen keräämisestä, käsittelystä ja luovuttamisesta, ja minun on ollut mahdollista tutustua siihen liittyvään tietosuojaselosteeseen (erillinen dokumentti).

Osallistun vapaaehtoisesti. Minua ei ole painostettu eikä houkuteltu osallistumaan. Minulla on ollut riittävästi aikaa harkita osallistumistani.

Ymmärrän, että osallistumiseni on vapaaehtoista ja että voin peruuttaa tämän suostumukseni koska tahansa syytä ilmoittamatta. Olen tietoinen siitä, että mikäli keskeytän osallistumiseni tai peruutan suostumuksen, minusta keskeyttämiseen ja suostumuksen peruuttamiseen mennessä kerätyt tiedot ja näytteitä voidaan käyttää osana aineistoa.

Vahvistan osallistumiseni allekirjoituksellani ja/tai kuittaamalla sen sähköpostitse opinnäytetyöntekijälle sähköpostiin, jonka liitteenä haastattelun saatekirje ja tämä suostumus on lähetetty. Vahvistan (raksi ruutuun tai sähköpostikuittaus) samassa yhteydessä myös, kuinka opinnäytetyöntekijä saa viitata haastatteluaineistoon opinnäytetyönsä tuotoksissa ja sen kirjallisessa raportissa:

- Opinnäytetyön tuosten ja kirjallisen raportin yhteydessä saa mainita nimeni, työnimikkeen ja taustaorganisaationi haastatteluaineistoon viitatessa.
- Opinnäytetyön tuosten ja kirjallisen raportin yhteydessä EI saa mainita nimeäni, työnimikettäni tai taustaorganisaationi haastatteluaineistoon viitatessa.

Vahvistan allekirjoituksellani ja/tai sähköpostikuittauksella suostumukseni myös henkilötietojeni käsittelyyn tässä dokumentissa kuvatulla tavalla.

\_\_\_\_\_

Allekirjoitus:

\_\_\_\_\_

Nimenselvennys:

\_\_\_\_\_

### **Liite 3: Vertailukehittämisen sähköpostihaastattelun kysymykset**

Kysymykset:

1. Mitkä ovat mielestänne koulutustenne tärkeimmät tavoitteet, eli mihin koulutuksilla pyritään tai mitä niillä halutaan saada aikaan?
2. Mitkä ovat mielestänne koulutustenne tärkeimmät kohderyhmät? Miksi juuri nämä on valittu koulutusten kohderyhmiksi?
3. Kuinka koulutukseenne ovat mielestänne tavoittaneet halutut kohderyhmät?
4. Mitkä ovat koulutustenne keskeisimmät teemat ja tärkeimmät asiat, jotka niissä halutaan tuoda esiin?
5. Kuinka koulutustenne teemat ja sisällöt ovat valikoituneet (eli miksi juuri näitä asioita on mielestänne tärkeä käsitellä)?
6. Oletteko kokeneet koulutuksenne toimiviksi kohderyhmille? Miksi tai miksi ei? Kehittäisittekö koulutuksia jotenkin?
7. Millaisia asioita kasvattajille (esim. vanhemmat) järjestettävissä mediakasvatukseen (esim. some tai pelaaminen) liittyvissä toteutuksissa olisi mielestänne yleisesti hyvä huomioida (esim. toteutus, materiaalit, työskentelytavat, teemat ja sisällöt)?
8. Vapaa sana. Tähän voitte kommentoida muita mahdollisia aiheesta mieleenne tulevia seikkoja.

Suurkiitos vastauksistanne!

## **Liite 4: Työpaja kasvattajille lasten ja nuorten tunne- ja turvataitojen tukemiseksi somessa ja pelatessa**

### TYÖPAJA KASVATTAJILLE LASTEN JA NUORTEN TUNNE- JA TURVATAITOJEN TUKEMISEKSI SOMESSA JA PELATESSA

**Kesto:** Noin 1 h 45 minuuttia riippuen ryhmän koosta.

**Tarvittava tila:** Mielellään iso tila, esimerkiksi liikuntasali.

**Osallistujamäärä:** Esimerkiksi yksi koululuokka huoltajineen. Jos kyseessä on iso ryhmä, harjoituksia (esim. Tunnetila ja tilanne, Tietovisa) voi tehdä myös pienryhmissä. Työpajassa voivat olla mukana sekä huoltajat että lapset tai nuoret.

**Tarvittavat välineet:** Jokaisessa harjoituksessa tarvittavat välineet on kerrottu sen yhteydessä.

### **TYÖPAJAN ALUSTUS (10 MIN)**

*Työpajan idean ja tavoitteen, työtapojen sekä draaman periaatteiden esittely osallistujille. Istutaan ringissä tuoleilla tai lattialla. Työpajan ohjaaja käy läpi alla olevat kohdat.*

- **Ohjaajan esittely:** Ohjaaja esittelee itsensä ja taustansa.
- **Työpajan idea ja tavoite:** Pohditaan somea ja pelaamista ja niihin liittyviä tilanteita, tunteita ja näkökulmia yhdessä, ja opitaan toinen toisiltamme. Käsitellään erityisesti someen ja pelaamiseen liittyviä tunne- ja turvataitoja, joiden avulla lapset ja nuoret voivat toimia somessa ja pelatessa turvallisemmin. Tunne- ja turvataitoihin kuuluvat esimerkiksi taito puolustaa itseään, tunnistaa ja asettaa rajoja, taito sanoa ”ei” ja poistua tarvittaessa tilanteesta sekä taito tunnistaa uhkaavia tilanteita ja kertoa niistä aikuiselle. Taidoilla vahvistetaan lapsen ja nuoren itsetuntemusta, itsearvostusta ja itseluottamusta, sosiaalisia taitoja sekä kykyä suojella itseään.
- **Työtapojen esittely:** Hyödynnetään toiminnallisia ja osallistavia, draamallisia menetelmiä, joiden ideana tutkia ja pohtia aiheita ja tilanteita yhdessä erilaisista näkökulmista, ja löytää niihin sitä kautta uusia tulokulmia tai saada uusia oivalluksia. Harjoitteet ovat tasoltaan helppoja: eivät vaadi aiempaa osaamista eivätkä edellytä esimerkiksi näyttelijäntaitoja.

- **Draaman pelisäännöt (draamasopimus):** Kun työskennellään draamassa, luottamus on tärkeää. Työpajassa kerrottuja asioita ei esimerkiksi saa lähteä levittelemään sen ulkopuolelle. Jokaisella on myös lupa sanoa omat mielipiteensä ja olla oma itsensä. Toista ja toisen mielipidettä tulee myös kunnioittaa, ja toista tulee kohdella arvostavasti. Kaikkien pitää kokea olevansa turvassa. Ideana on tehdä ja kokeilla yhdessä ja pitää samalla myös hauskaa.
- **Kysymyksiä?**

### **TUNNETILAKORTTI JA TILANNE (20 MIN)**

*Lämmittelevä harjoitus, jonka ideana on suunnata ajatuksia käsiteltävään teemaan ja työpajan sisältöihin. Lisäksi ajatuksena on pohtia someen ja pelaamiseen liittyviä tilanteita ja niiden herättämiä tunteita sekä jakaa kokemuksia ja ajatuksia osallistujien kesken.*

*Istutaan ringissä tuoleilla tai lattialla.*

*Tarvittavat välineet: Tunnetilakortit (tunnesanat voi tulostaa paperille ja esim. laminoida). Vaihtoehtoisesti tunnetilat voi myös kirjoittaa esimerkiksi taululle, josta jokainen voi valita itselleen tunteen.*

Harjoituksen kulku:

- a.) Valitaan lattialle levitetyistä tunnetilakorteista tunne, joka itsellä on ollut liittyen johonkin tilanteeseen somessa tai peleissä.
- b.) Esitellään oma kortti vuorollaan muille. Halutessaan voi kertoa myös tilanteesta, johon se liittyy, tai perustella vähän muuten, miksi valitsi tietyn kortin. Kiitokset kaikille taputuksin.
- c.) Reflektiokeskustelu: Millaisia ajatuksia heräsi? Miksi harjoitus tehtiin? (some ja pelaaminen herättävät monenlaisia tunteita) Nousiko esiin samanlaisia tilanteita ja kokemuksia? Nousiko esiin samanlaisia tunteita, mutta erilaisten tilanteiden yhteydessä? Käydäänkö harjoituksessa esiin nousseita tilanteita ja teemoja läpi työpajan aikana (ohjaaja kertoo).

Jos osallistujia on paljon, harjoituksen voi toteuttaa siten, että osallistujat jaetaan pienryhmiin, joissa jokaisen valitsema tunne käydään läpi. Lopuksi voi pyytää muutaman esimerkin esiin nousseista tunteista.

Tunnetilakortit:

- uteliaisuus
- ilo
- ihailu
- kiinnostus
- ihmetys
- suru
- ärsytys
- huoli
- ylpeys
- nolostuminen
- pelko
- neuvottomuus
- joku muu, mikä?

### **TIETOVISA: ”FAKTAT” (20 MIN)**

*Lämmittelevä ja virittelevä harjoitus, jonka ideana on käydä läpi someen ja pelaamiseen liittyviä ilmiöitä ja faktoja tietovisan muodossa.*

*Noustaan ylös ja liikutaan tilassa. Tai jos toteutetaan digitaalisena visana, istutaan tuoleilla tai lattialla.*

*Tarvittavat välineet: Vastauslätkät. Kännykät, jos toteutetaan digitaalisena visana.*

Harjoituksen kulku:

- a.) Asetetaan lattialle A, B, C -lätkät. Kun ohjaaja esittää kysymyksen, osallistujien on mentävä seisomaan oikeaksi vastaukseksi kuvittelemansa lätkän kohdalle. Visa voidaan toteuttaa myös esimerkiksi Kahoot-! tai Mentimeter-visana, jolloin osallistujat tarvitsevat omia kännyköitään. Visa voidaan toteuttaa myös pienryhmissä tai esimerkiksi perhekunnittain siten, että ryhmä/perhe valitsee oikean vastauksen yhdessä.
- b.) Ohjaaja kertoo jokaisen kysymyksen jälkeen oikean vastauksen. Samalla voidaan keskustella lyhyesti sen käsittelemästä ilmiöstä.
- c.) Lopuksi voidaan katsoa, saiko kukaan kaikki oikein. Kiitokset kaikille taputuksin.
- d.) Reflektiokeskustelu: Millaisia ajatuksia heräsi? Tuliko uutta tietoa tai yllätyksiä? Miksi näitä asioita kysyttiin? Miksi niistä olisi tärkeää tietää tai ymmärtää jotakin?

Kysymykset (valitse näistä esimerkiksi 3–5):

1. Montako prosenttia 10–19-vuotiaista suomalaisista pelasi vuonna 2020 jotakin digitaalista viihdepeliä päivittäin:
  - A. 44,8 %
  - B. 63,4 %
  - C. 73,2 %

Oikea vastaus: A = 44,8 %. Pelaajabarometrin 2020 10–19-vuotiaista vastaajista 44,8 % ilmoitti pelaavansa jotakin digitaalista viihdepeliä päivittäin. Millaisia pelejä teillä pelataan?

2. Mikä seuraavista on nude:
  - A. Instagramin filtteri
  - B. Alaston- tai vähäpukeinen kuva
  - C. Aloitteleva pelaaja

Oikea vastaus: B = Alaston- tai vähäpukeinen kuva. Seurustelevat nuoret voivat lähettää nudeja esimerkiksi keskenään. Nudejen pyytäminen tai lähettäminen voi olla myös yksi seksuaalisen häirinnän muoto.

3. Mikä seuraavista on TikTokin ikäraja:

- A. 9 vuotta
- B. 11 vuotta
- C. 13 vuotta

Oikea vastaus: C = 13 vuotta. Noudatetaanko sovellusten ikärajoja vai käyttävätkö K-13-sovelluksia usein myös nuoremmat?

4. Kouluterveyskyselyn 2019 mukaan, moniko 8. ja 9. luokkaa käyvistä seksuaalista häirintää tai väkivaltaa kokeneista nuorista oli kertonut siitä luottamalleen aikuiselle:

- A. 26 %
- B. 35 %
- C. 49 %

Oikea vastaus: A = 26 %. 8. ja 9. luokkalaisista 16,9 % (84 985) oli Kouluterveyskyselyn 2019 mukaan kokenut seksuaalista häirintää puhelimesta tai internetissä vuoden aikana.

5. Mitä seuraavista kutsutaan striikiksi (streak):

- A. eSports-ammattilaista
- B. Katkeamatonta viestittelyputkea Snapchatissa
- C. TikTokin live-lähetystilan kommenttiketjua

Oikea vastaus: B = Katkeamaton viestittelyputki Snapchatissa. Miksi striikkien ylläpito on tärkeää? Voiko niiden ylläpitämiseen liittyä jotakin huonoja puolia?

6. Mikä seuraavista oli 5–12-vuotiaiden puhelimella eniten käyttämä sovellus vuonna 2020:

- A. Pikku Kakkonen
- B. WhatsApp
- C. YouTube

Oikea vastaus: B = WhatsApp. DNA:n koululaistutkimus 2020: WhatsApp 88 %, Pikku Kakkonen 29 %, YouTube 86 %.

7. Mitkä seuraavista voivat täyttää rikoksen tunnusmerkit:

- A. Toisen haukkuminen tai halventaminen somessa
- B. Alastonkuvien levittäminen luvatta
- C. Aikuisen alle 16-vuotiaalle lähettämä alastonkuva

Oikea vastaus: Kaikki. Toisen haukkuminen tai halventaminen somessa (Kunnianloukkaus, Rikoslaki 39/1889, 24 luku, 9 §), Alastonkuvien levittäminen luvatta (Yksityiselämää loukkaavan tiedon levittäminen (Rikoslaki 39/1889, 24 luku, 8 §), Aikuisen lähettämä alastonkuva alle 16-vuotiaalle (Lapsen seksuaalinen hyväksikäyttö Rikoslaki 39/1889, 20 luku, 6 §).

8. Mikä seuraavista tarkoittaa ”Vaille jäämisen pelkoa”:

- A. YOLO
- B. NOOB
- C. FOMO

Oikea vastaus: C = FOMO (Fear of Missing Out). Miten tämä liittyy someen? Kuinka se saattaa ilmetä (esim. pakonomaisena somen käyttönä)? Noob = aloitteleva pelaaja, Yolo = You Only

Live Once, myös anonyymi sovellus, jonka kautta voi kysyä nimettömästi kysymyksiä toisilta Snapchatissa.

### **PAHEMPI/PAREMPI (20 MIN)**

*Syventävä harjoitus, jonka ajatuksena on tarkastella somen ja pelaamisen merkitystä lapsille ja nuorille, suhteuttaa someen ja pelaamiseen liittyviä asioita muuhun elämään ja tekemiseen, sekä pohtia somea ja pelaamista myös muusta kuin aikuisen näkökulmasta.*

*Istutaan ringissä tuoleilla tai lattialla, tai nouseaan seisomaan ja liikutaan tilassa.*

Harjoituksen kulku:

- a.) Ohjaaja lukee osallistujille väiteparin kerrallaan. Osallistajat valitsevat väiteparin väitteistä sen, kumpi on omasta mielestä pahempi/parempi vaihtoehto. Sovitaan, kuinka valinta osoitetaan. Ohjaaja voi esimerkiksi päättää, mihin kohtaan tilassa ne osallistajat siirtyvät, kenen mielestä väiteparin ensimmäinen väite on pahempi/parempi ja mihin ne, joiden mielestä väiteparin toinen väite on pahempi/parempi. Jos ei ole selkeästi kummankaan väitteen kannalla, voi jäädä seisomaan paikkojen väliin. Valinta voidaan osoittaa myös esim. sormilla (yks sormi = ensimmäinen väite tai kaksi sormea = toinen väite) tai jollakin liikkeellä (askel eteenpäin = ensimmäinen väite tai taaksepäin = toinen väite). Tämän harjoituksen kohdalla on hyvä huomioida, että se saattaa herättää osallistujissa kiivaitakin mielipiteitä puolesta ja vastaan. Osallistujia kannattaa siksi muistuttaa jo etukäteen siitä, että kyse on mielipiteistä ja jokaisella on oikeus omaan mielipiteeseen. Tarvittaessa osallistujia voi muistuttaa myös draamasopimuksesta ja toisten kunnioittamisesta sekä turvallisesta ilmapiiristä.
- b.) Otetaan jokaisen väiteparin kohdalla esimerkki osallistujilta, miksi vaihtoehto on heidän mielestään pahempi/parempi. Mitä ajatuksia muilla on? Jos on aikaa, voidaan käydä läpi myös tilanteiden herättämiä tunteita tai miettiä ratkaisuvaihtoehtoja ongelmallisiin tilanteisiin sekä sitä, kuinka tunne- ja turvataidot voisivat auttaa niissä. Kiitokset kaikille taputuksin.
- c.) Reflektiokeskustelu: Millaisia ajatuksia heräsi? Miksi harjoitus tehtiin (harjoituksen idea)? Millaisia eroja siinä voi olla, kuinka aikuinen kokee väiteparit ja kuinka lapset tai nuoret kokevat ne? Vaikuttaako se, kuinka aikuiset ovat tottuneet tekemään asiat (esim.

leikkimisen ja kanssakäymisen tavat), väiteparien arvotuksiin? Kuinka aikuiset voisivat oppia ymmärtämään lasten ja nuorten kokemusta somesta ja peleistä paremmin?

Harjoituksen voi tehdä myös pareittain ja katsoa, tuliko paljon eroja.

Väitepareja (valitse näistä esimerkiksi yhteensä 3–5):

**Pahempi:**

- Lapsi/nuori saa Snäpissä alastonkuvan tuntemattomalta.
- Lapsi/nuori kohtaa kadulla itsensäpaljastajan.
  
- Lapsi/nuori haluaa lukea koko päivän Harry Potteria.
- Lapsi/nuori haluaa pelata koko päivän Minecraftia.
  
- Lapsi/nuori joutuu lähtemään pois jalkapallo-ottelustaan ratkaisun hetkillä.
- Lapsi/nuori joutuu lopettamaan oman joukkueensa kanssa pelaamansa online-pelin ratkaisun hetkillä.
  
- Lasta/nuorta ei oteta mukaan leikkeihin välitunnilla.
- Lasta/nuorta ei oteta mukaan luokan WhatsApp-ryhmään.
  
- Lapsen/nuoren luokkakaveri kirjoittaa koulussa ”Huora!” tämän pulpettiin.
- Lapsen/nuoren luokkakaveri kommentoi ”Huora” tämän Instagram-kuvaan.
  
- Lapsi/nuori huutaa toiselle koulun käytävällä ”Tapa ittes!”
- Lapsi/nuori kommentoi ”Tapa ittes!” toisen TikTok-videoon.
  
- Lapsi/nuori näkee pornoa kaverin luona pornolehdestä.
- Lapsi/nuori näkee pornoa kaverin puhelimesta.

- Lapsi/nuori suuttuu kaverilleen ja rikkoo siksi tämän tavaran.
- Lapsi/nuori suuttuu kaverilleen ja rikkoo siksi tämän rakennelman Minecraftissa.
  
- Lapsi/nuori levittää juorua, että luokkakaveri on ollut jonkun kanssa ”sillain”.
- Lapsi/nuori jakaa WhatsApissa eteenpäin luokkakaverin alastonkuvan.
  
- Teini juo kavereidensa kanssa muutaman kaljan.
- Teini pelaa kavereidensa kanssa K-18-peliä.
  
- Vanhempi kertoo nuoren mielestä nolon jutun nuoren kavereille.
- Vanhempi kommentoi nuoren mielestä jotakin noloa nuoren someen.
  
- Lapsi kuulee luokkatovereiltaan pelottavia tarinoita.
- Lapsi saa luokkakavereiltaan WhatsApissa pelottavia ketjukirjeitä.
  
- Lapsi/nuori uhataan hakata, jos tämä ei tee, mitä kiusaajat tahtovat.
- Lapsen/nuoren henkilötietoja uhataan levittää somessa, jos tämä ei tee, mitä kiusaajat tahtovat.
  
- Se, ettei kerro lapselle siitä, mitä pitää huomioida, kun tämä lähtee ensimmäistä kertaa yksin kouluun.
- Se, ettei kerro lapselle siitä, mitä pitää huomioida, kun tämä tekee ensimmäisen profiilinsa some-sovellukseen.
  
- Vanhempi jakaa somessa henkilökohtaisia tietoja elämästään, perheestään ja kodistaan.
- Lapsi/nuori jakaa somessa henkilökohtaisia tietoja elämästään, perheestään ja kodistaan.

**Parempi:**

- Lapsen/nuoren piirustus, jonka tekemiseen hän on käyttänyt aikaa monta tuntia.
- Lapsen/nuoren TikTok-video, jonka tekemiseen hän on käyttänyt aikaa monta tuntia.
  
- Lapsi/nuori katsoo neljä tuntia lempisarjaansa.
- Lapsi/nuori pelaa neljä tuntia lempipeliään.
  
- Lapsi/nuori on niin innoissaan jääkiekosta, että puhuu koko ajan vain siitä.
- Lapsi/nuori on niin innoissaan uudesta kännykkäpelistään, että puhuu koko ajan vain siitä.
  
- Sopia lapsen/nuoren kavereiden vanhempien kanssa yhteiset pelisäännöt siitä, missä lapset/nuoret saavat liikkua yhdessä viikonloppuisin.
- Sopia lapsen/nuoren kavereiden vanhempien kanssa yhteiset pelisäännöt siitä, minkä ikäisille tarkoitettuja pelejä lapset/nuoret saavat pelata yhdessä ollessaan.
  
- Lapsi/nuori puhuu kaverinsa kanssa kaksi tuntia puhelimessa.
- Lapsi/nuori snäppää kaverinsa kanssa kaksi tuntia.
  
- Nuori selaa puhelintaan ennen nukkumaanmenoa.
- Nuori lukee kirjaa ennen nukkumaanmenoa.
  
- Nuori hengaa kavereiden kanssa iltaisin keskustassa.
- Nuori hengaa kavereiden kanssa iltaisin somessa.
  
- Lasta/nuorta täytyy käskää useamman kerran syömään, kun tällä on kesken jännittävä kirja, jota ei malttaisi jättää kesken.
- Lasta/nuorta täytyy käskää useamman syömään, kun tällä on kesken tärkeä peli, jota ei malttaisi jättää kesken.

- Lapsi pelaa kavereiden kanssa korttia.
- Lapsi pelaa kavereidensa kanssa Fortnitea.
- Lapsi/nuori kirjoittaa tarinoita.
- Lapsi/nuori tekee sisältöä TikTokkiin.
- Lapsi/nuori käyttää viikkorahansa pelihahmonsa kehittämiseen paremmaksi.
- Lapsi/nuori käyttää viikkorahansa Mäkkärissä käymiseen.
- Vanhempi julkaisee lapsesta/nuoresta tämän mielestä nolon kuvan somessa ja tää lapsen/nuoren siihen.
- Kaveri julkaisee lapsesta/nuoresta tämän mielestä nolon kuvan somessa ja tää lapsen/nuoren siihen.
- Vanhempi ottaa lapselta/nuorelta puhelimen pois, jos sen käytön kanssa tulee ongelmia tai erimielisyyksiä.
- Vanhempi sopii lapsen/nuoren kanssa puhelimeen liittyvistä pelisäännöistä, jos sen käytön kanssa tulee ongelmia tai erimielisyyksiä.
- Lapsi/nuori opiskelee kitaransoittoa kitaratunneilla.
- Lapsi/nuori opiskelee kitaransoittoa YouTube-videoiden avulla.

### **TARINAT, TILANTEET, TOIMIMINEN TILANTEESSA (30 MIN)**

*Syventävä harjoitus, jonka ajatuksena on tarkastella tyypillisiä ongelmallisia tilanteita, joita lapset ja nuoret saattavat somessa ja pelimaailmassa toimiessaan kohdata, pohtia, kuinka näitä tilanteita voitaisiin ennaltaehkäistä esimerkiksi tunne- ja turvataitojen avulla, sekä miettiä keinoja, kuinka aikuinen voisi toimia näissä tilanteissa lapsen tai nuoren tukena.*

*Harjoitusta varten muodostetaan saliin kuusi pistettä, jotka osallistujat käyvät läpi yksi kerrallaan pienryhmässä tai pareittain. Jokaisella pisteellä on tarina, jonka osallistujat lukevat*

*läpi, kyniä ja post it -lappuja, joille osallistujat kirjoittavat ohjeita tarinan pohjalta sekä fläppipaperi, jolle laput liimataan. Jos aikaa on vähän, tarinoiden määrää voi vähentää esimerkiksi kolmeen. Tässä tapauksessa kannattaa valita mahdollisimman paljon toisistaan eroavat tarinat.*

*Tarvittavat välineet: Tilanteet printattuina, kuusi fläppipaperia, post it -lappuja, kyniä.*

Harjoituksen kulku:

- a.) Muodostetaan osallistujista parit tai pienryhmät. Esitellään kuusi työskentelypistettä. Jokaiselle ryhmälle annetaan aloituspiste ja kerrotaan kiertosuunta.
- b.) Ryhmä lukee (esim. yksi jäsenistä ääneen) työskentelypisteellä olevan tarinan. Tämän jälkeen se keskustelee ja kirjoittaa post it -lapuille, kuinka vastaavia tilanteita voisi ennaltaehkäistä, ja kiinnittää lapun pisteellä olevalla fläppipaperille. Ryhmät voivat pohtia myös seuraavia kysymyksiä:
  - Kuinka tilanteessa voisi toimia?
  - Kertooko lapsi/nuori tilanteesta aikuiselle?
  - Kuinka aikuinen voisi tukea tai neuvoa lasta/nuorta toimimaan tilanteessa?
  - Millaisia tunteita tilanne voi herättää lapsessa/nuoressa ja aikuisessa?
- c.) Ryhmä esittelee muille osallistujille sille pisteelle kuuluvan tarinan ja tarinaan kirjoitetut neuvot, jonka luona se on viimeisenä. Jos on aikaa (esim. osallistujia on vähän), ryhmiä voi pyytää myös tekemään still-kuvan tai lyhyen kohtauksen yhden neuvon pohjalta, ja kertomaan kuvan näyttämisen jälkeen muille osallistujille, mitä kuva/kohtaus esitti, ja miksi he valitsivat juuri sen esitettäväksi. Käydään jokaisen esityksen jälkeen läpi, tuliko neuvoihin täydennettävää tai mitä muita ajatuksia heräsi. Kiitokset kaikille taputuksin.
- d.) Reflektiokeskustelu: Millaisia ajatuksia heräsi? Ovatko tilanteet sellaisia, joihin lapset ja nuoret voisivat oikeasti joutua? Miksi harjoitus tehtiin (harjoituksen idea)? Miksi someen ja pelaamiseen liittyvät tunne- ja turvataidot ovat tärkeitä, ja miksi

niitä pitäisi käydä läpi lasten ja nuorten kanssa, vaikka mitään ongelmia ei olisi ollutkaan? Missä vaiheessa ja miten tämä kannattaisi tehdä?

Tarinat:

### **Tapa ittes!**

Nuorta aletaan kiusaamaan ulkonevien etuhampaiden takia Snäpissä. Nuorelle kommentoidaan ilkeästi, että ketään ei kiinnosta, mitä nuori postaa, eikä kukaan halua nähdä nuoren kuvia, koska tämä on niin ruma. Lisäksi nuorta käsketään tappamaan itsensä. Nuori puolustaa itseään, mutta kiusaaminen vain jatkuu. Nuoresta perustetaan myös feikkiprofiili Instaan, jossa hänestä jaetaan valheellista tietoa. Nuoresta otetaan myös salakuvia, joita jaetaan feikkilillä, ja tehdään kuvamanipulaatioita, joissa nuoren kasvot on yhdistetty pornografiseen materiaaliin. Aina, kun nuori antaa tilin ilmi ylläpidolle ja se poistetaan, kiusaajat tekevät uuden tilin. Kuvia jaetaan myös kaveriporukan Snäppi-ryhmässä, mutta nuori ei halua poistua siitä, koska jäisi muuten yksin.

- Kertooko nuori tilanteesta aikuiselle?
- Kuinka nuorta voisi tukea tai neuvoa toimimaan tilanteessa?
- Miten vastaavia tilanteita voisi ennaltaehkäistä tai tarvitseeko niitä ennaltaehkäistä?

### **Ahdistava sisältö**

Lapsen luokalla on oma WhatsApp-ryhmä, johon ei kuulu ketään aikuista. Viestintä ryhmässä on sujunut pääosin hyvin. Kerran yksi luokkalaisista laittaa ryhmään videon, jossa hakataan ja potkitaan ihmistä. Sitten ryhmään jaetaan pornovideoita ja muita väkivaltaisia videoita. Videot jäävät vaivaamaan lapsen mieltä, hän ahdistuu ja alkaa nähdä niistä painajaisia. Viestejä tulee pitkin yötä ja sekin haittaa lapsen unta.

- Kertooko lapsi tilanteesta aikuiselle?
- Kuinka lasta voisi tukea tai neuvoa toimimaan tilanteessa?
- Miten vastaavia tilanteita voisi ennaltaehkäistä tai tarvitseeko niitä ennaltaehkäistä?

### **Ihailun kohde**

Nuori seuraa Instassa ja TikTokissa somevaikuttajaa, jolla on paljon seuraajia ja viihdyttävää sisältöä. Vaikuttajan Insta-tili on täynnä toinen toistaan kauniimpia kuvia. Nuori alkaa pukeutua samalla tavalla kuin idolinsa ja tehdä samantyyppistä sisältöä omaan someensa. Hän käyttää tunteja selfieiden ottamiseen ja videoiden tekemiseen, muttei ole silti tyytyväinen lopputulokseen. Nuori ei ole myöskään enää tyytyväinen ulkonäköönsä, vaan tahtoisi hiusten ja ripsien pidennykset ja rakennekynnet, kuten idolillakin on.

- Kerroko nuori tilanteesta aikuiselle?
- Kuinka nuorta voisi tukea tai neuvoa toimimaan tilanteessa?
- Miten vastaavia tilanteita voisi ennaltaehkäistä tai tarvitseeko niitä ennaltaehkäistä?

### **Bikinivideot**

Lapsi/nuori on tehnyt TikTok-tilin. Hän ihailee monia tiktokkaajia ja haluaisi yhtä paljon seuraajia kuin suosituimmilla tiktokkaajilla on. Lapsen/nuoren tekemät videot saavat kuitenkin vain joitakin seuraajia ja kommentteja. Eräänä päivänä lapsi/nuori laittaa TikTokkiin videon, jossa hän tanssii bikinit päällä. Seuraajia alkaa tulla lisää. Tästä innostuneena lapsi/nuori alkaa tehdä lisää bikinivideoita.

- Kerroko lapsi/nuori tilanteesta aikuiselle?
- Kuinka lasta/nuorta voisi tukea tai neuvoa toimimaan tilanteessa?
- Miten vastaavia tilanteita voisi ennaltaehkäistä tai tarvitseeko niitä ennaltaehkäistä?

### **K-18-peli**

Lapsen/nuoren kanssa on sovittu, että tälle ei osteta eikä tämä saa pelata K-18-pelejä, koska vanhemmat ovat sitä mieltä, että pelien ikärajoille on syynsä. Kaverin kotona säännöt ovat kuitenkin höllemmät. Kaveri saa uuden K-18-pelin, jota lapsi/nuorikin pelaa tämän kotona. Peli on todella väkivaltainen ja ahdistava, ja se jää pyörimään mieleen inhottavalla tavalla ja aiheuttaa painajaisia.

- Kerroko lapsi/nuori tilanteesta aikuiselle?
- Kuinka lasta/nuorta voisi tukea tai neuvoa toimimaan tilanteessa?
- Miten vastaavia tilanteita voisi ennaltaehkäistä tai tarvitseeko niitä ennaltaehkäistä?

## Grooming

Lapsi/nuori on alkanut jutella Snapchatissa itselleen ennestään tuntemattoman tyyppin kanssa. Tyyppi on kiinnostunut lapsen/nuoren elämästä, ja kyselee paljon esimerkiksi tämän harrastuksista ja kiinnostuksen kohteista. Hän myös pyytää lapselta/nuorelta jatkuvasti kuvia ja kehuu niitä. Lopulta tyyppi pyytää lapselta/nuorelta myös alastonkuvia ja lähettää vähäpukeisia kuvia lapselle/nuorelle myös itse.

- Kertooko lapsi/nuori tilanteesta aikuiselle?
- Kuinka lasta/nuorta voisi tukea tai neuvoa toimimaan tilanteessa?
- Miten vastaavia tilanteita voisi ennaltaehkäistä tai tarvitseeko niitä ennaltaehkäistä?

## TYÖPAJAN LOPETUS (15 MIN)

*Ajatuksena on käydä vielä työpajan lopuksi osallistujien ajatuksia ja päällimmäisiä tunteita läpi, kerrata, mitä ollaan tehty ja opittu sekä tarjota mahdollisuus kysyä mieltä askarruttavista asioista. Lisäksi esitellään Muistisäännöt somessa ja peleissä -huoneentaulu ja Läpikäytäviä ja sovittavia asioita somen käyttöön ja pelaamiseen liittyen -lomake, jonka avulla somesta ja pelaamisesta voi keskustella ja sopia kotona.*

*Istutaan ringissä lattialla tai tuoleilla.*

*Tarvittavat välineet: Muistisäännöt somessa ja peleissä -huoneentaulu, Läpikäytäviä ja sovittavia asioita somen käyttöön ja pelaamiseen liittyen -lomakkeet.*

Harjoituksen kulku:

- a.) Fiiliskierros: Jokainen kertoo vuorollaan, mitä työpajasta jäi päällimmäisenä mieleen tai mitä oppi tai tajusi (esim. yksi sana tai lause, yksi asia tai harjoitus). Fiiliksen voi näyttää myös peukun suunnalla (peukku ylös, alas, sivulle).
- b.) Ohjaaja kertoo työpajan idean: Pohtia somea ja pelaamista ja niihin liittyviä tilanteita, tunteita ja näkökulmia yhdessä, oppia muilta sekä käsitellä erityisesti someen ja pelaamiseen liittyviä tunne- ja turvataitoja. Toteutuivatko nämä? Tuliko uusia oivalluksia tai näkökulmia? Opitko jotakin uutta tunne- ja turvataidoista?
- c.) Tuliko kysymyksiä? Jäikö jokin mietityttämään? Ohjaaja voi nostaa esiin myös asioita, joita itse havaitsi työpajan aikana.

- d.) Muistisääntöjen ja keskustelulomakkeen esittely: Olisivatko nämä hyödynnettävissä myös kotona? Mistä vanhemmat voivat saada apua ja tukea (esim. toiset vanhemmat, koulukuraattori, järjestöt)? Entä lapset ja nuoret (esim. nettipoliisi ja verkkonuorisotyö)?
- e.) Loppukiitokset, kehu ja taputukset itselle hyvästä työstä.

## **Liite 5: Etätyöpaja kasvattajille lasten ja nuorten tunne- ja turvataitojen tukemiseksi somessa ja pelatessa**

ETÄTYÖPAJA KASVATTAJILLE LASTEN JA NUORTEN TUNNE- JA TURVATAITOJEN TUKEMISEKSI SOMESSA JA PELATESSA

**Kesto:** Noin 1 h 30 minuuttia riippuen ryhmän koosta.

**Toteutustapa:** Microsoft Teams, Zoom tai vastaava sähköinen sovellus, jossa osallistujilla on mahdollisuus käyttää chattia sekä mikkiä ja kameraa. Työpajassa voidaan hyödyntää myös Padlet- ja AnswerGarden-sovelluksia.

**Osallistujamäärä:** Yksi tai useampi koululuokka vanhempineen.

**Harjoituksissa tarvittavat välineet:** Jokaisessa harjoituksessa tarvittavat välineet on kerrottu sen yhteydessä.

**Osallistujilta vaadittavat välineet:** Osallistujilla tulee olla mahdollisuus käyttää chat-toimintoa sekä tarvittaessa kameraa ja mikkiä. Työpajassa hyödynnetään myös muita verkon kautta käytettäviä työvälineitä, joten mikäli osallistujilla on käytössään tietokone, paja toimii parhaiten. Osallistujien ei tarvitse ladata itselleen Teamsia tai Zoomia, vaan he pääsevät sinne sähköpostiin jaettavan linkin kautta. Osallistujilla täytyy siis olla myös sähköpostiosoite.

### **TYÖPAJAN ALUSTUS (15 MIN)**

*Työpajan idean ja tavoitteen, työtapojen sekä draaman periaatteiden esittely osallistujille.*

*Työpajan ohjaaja käy läpi alla olevat kohdat.*

- **Ohjaajan esittely:** Ohjaaja esittelee itsensä ja taustansa.
- **Työpajan idea ja tavoite:** Pohditaan somea ja pelaamista ja niihin liittyviä tilanteita, tunteita ja näkökulmia yhdessä, ja opitaan toinen toisiltamme. Käsitellään erityisesti someen ja pelaamiseen liittyviä tunne- ja turvataitoja, joiden avulla lapset ja nuoret voivat toimia somessa ja pelatessa turvallisemmin. Tunne- ja turvataitoihin kuuluvat esimerkiksi taito puolustaa itseään, tunnistaa ja asettaa rajoja, taito sanoa ”ei” ja poistua tarvittaessa tilanteesta sekä taito tunnistaa uhkaavia tilanteita ja kertoa niistä aikuiselle.

Taidoilla vahvistetaan lapsen ja nuoren itsetuntemusta, itsearvostusta ja itseluottamusta, sosiaalisia taitoja sekä kykyä suojella itseään.

- **Työtapojen esittely:** Hyödynnetään toiminnallisia ja osallistavia, draamallisia menetelmiä, joiden ideana tutkia ja pohtia aiheita ja tilanteita yhdessä erilaisista näkökulmista, ja löytää niihin sitä kautta uusia tulokulmia tai saada uusia oivalluksia. Harjoitteet ovat tasoltaan helppoja: eivät vaadi aiempaa osaamista eivätkä edellytä esimerkiksi näyttelijäntaitoja. Välineinä chat, halutessa kamera ja mikki sekä Padlet-alusta. Pidetään kameraa ja mikkiä kiinni silloin, kun niitä ei tarvita.
- **Draaman pelisäännöt (draamasopimus):** Kun työskennellään draamassa, luottamus on tärkeää. Työpajassa kerrottuja asioita ei esimerkiksi saa lähteä levittelemään sen ulko-puolelle. Jokaisella on myös lupa sanoa omat mielipiteensä ja olla oma itsensä. Toista ja toisen mielipidettä tulee myös kunnioittaa, ja toista tulee kohdella arvostavasti. Kaikkien pitää kokea olevansa turvassa. Ideana on tehdä ja kokeilla yhdessä ja pitää samalla myös hauskaa.
- **Kysymyksiä?**

## TUNNE JA TILANNE (20 MIN)

*Lämmittelevä harjoitus, jonka ideana on suunnata ajatuksia käsiteltävään teemaan ja työpajan sisältöihin. Lisäksi ajatuksena pohtia someen ja pelaamiseen liittyviä tilanteita ja niiden herättämiä tunteita sekä jakaa kokemuksia ja ajatuksia osallistujien kesken.*

*Tarvittavat välineet: Teamsin chat (sekä puhe- ja kameratoiminto)*

Harjoituksen kulku:

- Ohjaaja kirjoittaa Teamsin chatiin tunnetilat.
- Jokainen osallistuja valitsee chatiin kirjoitetuista tunnetiloista tunteen, joka itsellä on ollut liittyen johonkin tilanteeseen somessa tai peleissä.
- Esitellään oma tunne muille (mikki ja kamera tai chat). Halutessaan voi kertoa myös tilanteesta, johon se liittyy, tai perustella vähän muuten, miksi valitsi tietyn tunteen.
- Reflektiokeskustelu: Millaisia ajatuksia heräsi? Miksi harjoitus tehtiin? (some ja pelaaminen herättävät monenlaisia tunteita) Nousiko esiin samanlaisia tilanteita ja

kokemuksia? Nousiko esiin samanlaisia tunteita, mutta erilaisten tilanteiden yhteydessä? Käydäänkö harjoituksessa esiin nousseita tilanteita ja teemoja läpi työpajan aikana (ohjaaja kertoo)?

Tunnetilat:

- uteliaisuus
- ilo
- ihailu
- kiinnostus
- ihmetys
- suru
- ärsytys
- huoli
- ylpeys
- nolostuminen
- pelko
- neuvottomuus
- joku muu, mikä?

**HUOM!** Harjoituksen voi toteuttaa myös Padletilla niin, että tunteet kirjataan etukäteen Padlet-alustalle, jonka linkki jaetaan osallistujille chatissa ja osallistujat tykkäävät valitsemastaan tunteesta. Vaihtoehtona on myös hyödyntää AnswerGarden-sovellusta, jolloin jokainen kirjoittaa AnswerGardeniin haluamansa tunnetilan.

### **PAREMPI/PAHEMPI (20 MIN)**

*Syventävä harjoitus, jonka ajatuksena on tarkastella somea ja pelaamisen merkitystä lapsille ja nuorille, suhteuttaa somea ja pelaamiseen liittyviä asioita muuhun elämään ja tekemiseen, sekä pohtia somea ja pelaamista myös muusta kuin aikuisen näkökulmasta.*

*Tarvittavat välineet: Teamsin chat*

Harjoituksen kulku:

- a.) Ohjaaja lukee osallistujille väiteparin kerrallaan.
- b.) Osallistajat valitsevat väiteparien väitteistä sen, kumpi on omasta mielestä pahempi/parempi vaihtoehto. Valinta kirjoitetaan Teamsin chatiin (1, jos ensimmäinen vaihtoehto on parempi/pahempi, 2, jos toinen vaihtoehto on parempi/pahempi). Tämän harjoituksen kohdalla on hyvä huomioida, että se saattaa herättää osallistujissa kiivaitakin mielipiteitä puolesta ja vastaan. Osallistujia kannattaa siksi muistuttaa jo etukäteen siitä, että kyse on mielipiteistä ja jokaisella on oikeus omaan mielipiteeseen. Tarvittaessa osallistujia voi muistuttaa myös draamasopimuksesta ja toisten kunnioittamisesta sekä turvallisesta ilmapiiristä.
- c.) Otetaan jokaisen väiteparin kohdalla esimerkki osallistujilta, miksi vaihtoehto on heidän mielestään pahempi/parempi (chat tai mikki). Mitä ajatuksia muilla on? Jos on aikaa, voidaan käydä läpi myös tilanteiden herättämiä tunteita tai miettiä ratkaisuvaihtoehtoja ongelmallisiin tilanteisiin sekä sitä, kuinka tunne- ja turvataidot voisivat auttaa niissä.
- d.) Reflektiokeskustelu: Millaisia ajatuksia heräsi? Miksi harjoitus tehtiin (harjoituksen idea)? Millaisia eroja siinä voi olla, kuinka aikuinen kokee väiteparit ja kuinka lapset ja nuoret kokevat ne? Vaikuttaako se, kuinka aikuiset ovat tottuneet tekemään asiat (esim. leikkimisen ja kanssakäymisen tavat), väiteparien arvotuksiin? Kuinka aikuiset voisivat oppia ymmärtämään lasten ja nuorten kokemusta somesta ja peleistä paremmin?

Väitepareja (valitse näistä esimerkiksi yhteensä 3–5):

**Pahempi:**

- Lapsi/nuori saa Snäpissä alastonkuvan tuntemattomalta.
- Lapsi/nuori kohtaa kadulla itsensäpaljastajan.
- Lapsi/nuori haluaa lukea koko päivän Harry Potteria.
- Lapsi/nuori haluaa pelata koko päivän Minecraftia.
- Lapsi/nuori joutuu lähtemään pois jalkapallo-ottelustaan ratkaisun hetkillä.

- Lapsi/nuori joutuu lopettamaan oman joukkueensa kanssa pelaamansa online-pelin ratkaisun hetkillä.
- Lasta/nuorta ei oteta mukaan leikkeihin välitunnilla.
- Lasta/nuorta ei oteta mukaan luokan WhatsApp-ryhmään.
- Lapsen/nuoren luokkakaveri kirjoittaa koulussa ”Huora!” tämän pulpettiin.
- Lapsen/nuoren luokkakaveri kommentoi ”Huora” tämän Instagram-kuvaan.
- Lapsi/nuori huutaa toiselle koulun käytävällä ”Tapa ittes!”
- Lapsi/nuori kommentoi ”Tapa ittes!” toisen TikTok-videoon.
- Lapsi/nuori näkee pornoa kaverin luona pornolehdestä.
- Lapsi/nuori näkee pornoa kaverin puhelimesta.
- Lapsi/nuori suuttuu kaverilleen ja rikkoo siksi tämän tavaran.
- Lapsi/nuori suuttuu kaverilleen ja rikkoo siksi tämän rakennelman Minecraftissa.
- Lapsi/nuori levittää juorua, että luokkakaveri on ollut jonkun kanssa ”sillain”.
- Lapsi/nuori jakaa WhatsApissa eteenpäin luokkakaverin alastonkuvan.
- Teini juo kavereidensa kanssa muutaman kaljan.
- Teini pelaa kavereidensa kanssa K-18-peliä.
- Vanhempi kertoo nuoren mielestä nolon jutun nuoren kavereille.
- Vanhempi kommentoi nuoren mielestä jotakin noloa nuoren someen.
- Lapsi kuulee luokkatovereiltaan pelottavia tarinoita.
- Lapsi saa luokkakavereiltaan WhatsApissa pelottavia ketjukirjeitä.
- Lapsi/nuori uhataan hakata, jos tämä ei tee, mitä kiusaajat tahtovat.

- Lapsen/nuoren henkilötietoja uhataan levittää somessa, jos tämä ei tee, mitä kiusaajat tahtovat.
- Se, ettei kerro lapselle siitä, mitä pitää huomioida, kun tämä lähtee ensimmäistä kertaa yksin kouluun.
- Se, ettei kerro lapselle siitä, mitä pitää huomioida, kun tämä tekee ensimmäisen profiilinsa some-sovellukseen.
- Vanhempi jakaa somessa henkilökohtaisia tietoja elämästään, perheestään ja kodistaan.
- Lapsi/nuori jakaa somessa henkilökohtaisia tietoja elämästään, perheestään ja kodistaan.

### **Parempi:**

- Lapsen/nuoren piirustus, jonka tekemiseen hän on käyttänyt aikaa monta tuntia.
- Lapsen/nuoren TikTok-video, jonka tekemiseen hän on käyttänyt aikaa monta tuntia.
- Lapsi/nuori katsoo neljä tuntia lempisarjaansa.
- Lapsi/nuori pelaa neljä tuntia lempipeliään.
- Lapsi/nuori on niin innoissaan jääkiekosta, että puhuu koko ajan vain siitä.
- Lapsi/nuori on niin innoissaan uudesta kännykkäpelistään, että puhuu koko ajan vain siitä.
- Sopia lapsen/nuoren kavereiden vanhempien kanssa yhteiset pelisäännöt siitä, missä lapset/nuoret saavat liikkua yhdessä viikonloppuisin.
- Sopia lapsen/nuoren kavereiden vanhempien kanssa yhteiset pelisäännöt siitä, minkä ikäisille tarkoitettuja pelejä lapset/nuoret saavat pelata yhdessä ollessaan.
- Lapsi/nuori puhuu kaverinsa kanssa kaksi tuntia puhelimesta.
- Lapsi/nuori snäppää kaverinsa kanssa kaksi tuntia.
- Nuori selaa puhelintaan ennen nukkumaanmenoa.

- Nuori lukee kirjaa ennen nukkumaanmenoa.
- Nuori hengaa kavereiden kanssa iltaisin keskustassa.
- Nuori hengaa kavereiden kanssa iltaisin somessa.
- Lasta/nuorta täytyy käskeä useamman kerran syömään, kun tällä on kesken jännittävä kirja, jota ei malttaisi jättää kesken.
- Lasta/nuorta täytyy käskeä useamman syömään, kun tällä on kesken tärkeä peli, jota ei malttaisi jättää kesken.
- Lapsi pelaa kavereiden kanssa korttia.
- Lapsi pelaa kavereidensa kanssa Fortnitea.
- Lapsi/nuori kirjoittaa tarinoita.
- Lapsi/nuori tekee sisältöä TikTokkiin.
- Lapsi/nuori käyttää viikkorahansa pelihahmonsa kehittämiseen paremmaksi.
- Lapsi/nuori käyttää viikkorahansa Mäkkärissä käymiseen.
- Vanhempi julkaisee lapsesta/nuoresta tämän mielestä nolon kuvan somessa ja tää lapsen/nuoren siihen.
- Kaveri julkaisee lapsesta/nuoresta tämän mielestä nolon kuvan somessa ja tää lapsen/nuoren siihen.
- Vanhempi ottaa lapselta/nuorelta puhelimen pois, jos sen käytön kanssa tulee ongelmia tai erimielisyyksiä.
- Vanhempi sopii lapsen/nuoren kanssa puhelimeen liittyvistä pelisäännöistä, jos sen käytön kanssa tulee ongelmia tai erimielisyyksiä.
- Lapsi/nuori opiskelee kitaransoittoa kitaratunneilla.
- Lapsi/nuori opiskelee kitaransoittoa YouTube-videoiden avulla.

**HUOM!** Harjoituksen voi toteuttaa myös Padletilla niin, että väiteparit kirjoitetaan Padletille ja osallistujat tykkäävät jokaisen väiteparin kohdalla väitteestä, joka on heidän mielestään pahempi/parempi.

### **TARINAT, TILANTEET, TOIMIMINEN TILANTEESSA (20 MIN)**

*Syventävä harjoitus, jonka ajatuksena on tarkastella tyypillisiä ongelmallisia tilanteita, joita lapset ja nuoret saattavat somessa ja pelimaailmassa toimiessaan kohdata, pohtia, kuinka näitä tilanteita voitaisiin ennaltaehkäistä esimerkiksi tunne- ja turvataitojen avulla, sekä miettiä keinoja, kuinka aikuinen voisi toimia näissä tilanteissa lapsen tai nuoren tukena.*

*Tarvittavat välineet: Teamsin chat ja Padlet.*

Harjoituksen kulku:

- a.) Ohjaaja jakaa Teamsin chatissa linkin valmiiksi luodulle Padlet-alustalle, jonne tarinat on koottu.
- b.) Ohjaaja valitsee Padletilta kolme tilannetta, jotka voivat tulla vastaan somessa tai pelatessa (jos aikaa vaikuttaa olevan, tarinoita voi valita useammankin).
- c.) Käydään valitut tilanteet läpi yksi kerrallaan niin, että ohjaaja lukee tilanteen aina ensin ääneen, jonka jälkeen osallistujilla on muutama minuutti aikaa kirjoittaa Padlettiin tilanteen alle kommentteja seuraaviin kysymyksiin:
  - Kuinka vastaavia tilanteita voisi ennaltaehkäistä? (Esim. millaisia asioita tilanteeseen liittyen olisi hyvä käydä lapsen tai nuoren kanssa jo etukäteen?)  
Tai tarvitseeko niitä edes ennaltaehkäistä?
  - Kuinka aikuinen voisi tukea tai neuvoa lasta/nuorta toimimaan tilanteessa?
  - Millaisia tunteita tilanne herättää lapsessa/nuoressa/aikuisessa?
- d.) Käydään kommentit läpi yhdessä ja keskustellaan (chat, mikki, kamera) niistä tarvittaessa lisää. Siirrytään tämän jälkeen seuraavaan tilanteeseen.
- e.) Reflektiokeskustelu (tässä voi hyödyntää chattia, mikkiä ja kameraa): Millaisia ajatuksia heräsi? Ovatko tilanteet sellaisia, joihin lapset ja nuoret voisivat oikeasti joutua? Miksi harjoitus tehtiin (harjoituksen idea)? Miksi someen ja pelaamiseen

liittyvät tunne- ja turvataidot ovat tärkeitä, ja miksi niitä pitäisi käydä läpi lasten ja nuorten kanssa? Missä vaiheessa ja miten tämä kannattaisi tehdä? Mitkä olisivat osallistujien mielestä tärkeimmät neuvot tilanteessa lapsille/nuorille ja aikuisille?

Tarinavaihtoehdot:

### **Tapa ittes!**

Nuorta kiusataan etuhampaiden takia Snäpissä. Nuorelle kommentoidaan, ettei ketään kiinnosta, mitä nuori postaa, eikä kukaan halua nähdä nuoren kuvia, koska tämä on niin ruma. Nuorta käsketään myöskin tappamaan itsensä. Nuori puolustautuu, mutta kiusaaminen jatkuu. Nuoresta tehdään profiili Instaan, jossa hänestä jaetaan valheita ja salaa otettuja kuvia. Niistä tehdään myös kuvamanipulaatioita, joissa kasvot on yhdistetty esim. pornoon. Kun nuori antaa tilin ilmi ylläpidolle ja se poistetaan, ilmestyy uusi. Kuvia jaetaan kaveriporukan Snäppi-ryhmässäkin, mutta nuori ei halua poistua siitä, koska jäisi yksin.

- Miten tilanteen voisi ennaltaehkäistä?
- Kuinka lasta voisi tukea tai neuvoa tilanteessa?
- Millaisia tunteita tilanne herättää?

### **K-18-peli**

Lapsen/nuoren kanssa on sovittu, että tälle ei osteta eikä tämä saa pelata K-18-pelejä, koska vanhemmat ovat sitä mieltä, että pelien ikärajoille on syynsä. Kaverin kotona säännöt ovat kuitenkin leppoisat. Kaveri saa uuden K-18-pelin, jota lapsi/nuorikin pelaa tämän kotona. Peli on todella väkivaltainen ja ahdistava, ja se jää pyörimään mieleen inhottavalla tavalla ja aiheuttaa painajaisia.

- Miten tilanteen voisi ennaltaehkäistä?
- Kuinka lasta voisi tukea tai neuvoa tilanteessa?
- Millaisia tunteita tilanne herättää?

### **Grooming**

Lapsi/nuori on alkanut jutella Snapchatissa tuntemattoman tyyppin kanssa. Tyyppi on kiinnostunut lapsen/nuoren elämästä, ja kyselee paljon esimerkiksi tämän harrastuksista ja kiinnostuksen kohteista. Hän myös pyytää jatkuvasti kuvia ja kehuu niitä. Lopulta tyyppi pyytää lapselta/nuorelta alastonkuvia ja lähettää tälle vähäpukeisia kuvia itsekin.

- Miten tilanteen voisi ennaltaehkäistä?
- Kuinka lasta voisi tukea tai neuvoa tilanteessa?
- Millaisia tunteita tilanne herättää?

### **Ahdistava sisältö**

Lapsen luokalla on WhatsApp-ryhmä, johon ei kuulu ketään aikuista. Viestintä ryhmässä on sujunut pääosin hyvin. Kerran yksi luokkalaisista laittaa ryhmään videon, jossa hakataan ja potkitaan ihmistä. Sitten ryhmään jaetaan pornovideoita ja muita väkivaltaisia videoita. Videot jäävät vaivaamaan lasta, hän ahdistuu ja alkaa nähdä painajaisia. Viestejä tulee pitkin yötä ja sekin haittaa unta.

- Miten tilanteen voisi ennaltaehkäistä?
- Kuinka lasta voisi tukea tai neuvoa tilanteessa?
- Millaisia tunteita tilanne herättää?

### **Bikinivideot**

Lapsi/nuori on tehnyt TikTok-tilin. Hän ihailee monia tiktokkaajia ja haluaisi yhtä paljon seuraajia kuin suosituimmilla tiktokkaajilla on. Lapsen/nuoren tekemät videot saavat kuitenkin vain joitakin seuraajia ja kommentteja. Eräänä päivänä lapsi/nuori laittaa TikTokiin videon, jossa hän tanssii bikinin päällä. Seuraajia alkaa tulla lisää. Tästä innostuneena lapsi/nuori alkaa tehdä lisää bikinivideoita.

- Miten tilanteen voisi ennaltaehkäistä?
- Kuinka lasta voisi tukea tai neuvoa tilanteessa?
- Millaisia tunteita tilanne herättää?

### **TYÖPAJAN LOPETUS (15 MIN)**

*Ajatuksena on käydä vielä työpajan lopuksi osallistujien ajatuksia ja päällimmäisiä tunteita läpi, kerrata, mitä ollaan tehty ja opittu sekä tarjota mahdollisuus kysyä mieltä askarruttavista asioista. Lisäksi esitellään Muistisäännöt somessa ja peleissä -huoneentaulu ja Läpikäytäviä ja sovittavia asioita somen käyttöön ja pelaamiseen liittyen -lomake, jonka avulla somesta ja pelaamisesta voi keskustella ja sopia kotona.*

*Tarvittavat välineet: Teamsin chat, ja Padlet tai AnswerGarden. linkit Muistisäännöt somessa ja peleissä -huoneentauluun sekä Läpikäytäviä ja sovittavia asioita somen käyttöön ja pelaamiseen liittyen -lomakkeeseen.*

- a.) Ohjaaja jakaa Teamsin chatissa linkin valmiiksi luotuun Padlet-alustaan tai AnswerGardeniin.
- b.) Jokainen kirjoittaa Padletille/AnswerGardeniin, mitä työpajasta jäi päällimmäisenä mieleen tai mitä oppi tai tajusi (esim. yksi sana tai lause, yksi asia tai harjoitus).
- c.) Käydään Padletin/AnswerGardenin sisältö yhdessä läpi ja katsotaan, millaisia asioita jäi mieleen. Heräsikö kysymyksiä? Jäikö jokin mietityttämään? Näistä voi keskustella ja avata lisää myös chatissa tai mikin ja kameran kautta.
- d.) Ohjaaja kertoo työpajan idean: Pohtia somea ja pelaamista ja niihin liittyviä tilanteita, tunteita ja näkökulmia yhdessä, oppia muilta sekä käsitellä erityisesti someen ja pelaamiseen liittyviä tunne- ja turvataitoja. Toteutuivatko nämä? Tuliko uusia oivalluksia tai näkökulmia? Opitko jotakin uutta tunne- ja turvataidoista?
- e.) Tuliko kysymyksiä? Jäikö jokin mietityttämään? Ohjaaja voi nostaa esiin myös asioita, joita itse havaitsi työpajan aikana.
- f.) Muistisääntöjen ja keskustelulomakkeen esittely, ohjaaja jakaa linkit chatiin. Olisivatko nämä hyödynnettävissä myös kotona? Mistä vanhemmat voivat saada apua ja tukea (esim. toiset vanhemmat, koulukuraattori, järjestöt)? Entä lapset ja nuoret (esim. nettipoliisi ja verkkonuorisotyö)?
- g.) Loppukiitokset ja kehu itselle hyvästä työstä.

## Liite 6: Muistisäännöt somessa ja peleissä

# MUISTISÄÄNNÖT

## SOMESSA JA PELEISSÄ

### AIKUINEN:

#### • SOPIKAA SÄÄNNÖT

= SOPIKAA YHDESSÄ SOMEEN JA PELAAMISEEN LIITTYVISTÄ SÄÄNNÖISTÄ. MILLOIN JA KUINKA KAUAN ESIM. ON OK PELATA JA SOMETTA, MITÄ PITÄÄ OLLA TEHTYNÄ ENNEN SITÄ, MILLAISET ASETUKSET KANNATTAA LAITTAÄ PÄÄLLE JA KUINKA SOMESSA TAI PELEISSÄ KÄYTÄDYTÄÄN TURVALLISESTI JA KUNNIOITAVASTI? ENTÄ MITEN TOIMITAAN, JOS SOVITUT ASIAT EIVÄT PIDÄ, KAVEREILLA ON ERILAISET SÄÄNNÖT TAI ITSELLE TULEE MOKA?

#### • KESKUSTELKAA ETUKÄTEEN

= KESKUSTELKAA YHDESSÄ, MILLAISIA HYVIÄ JA HUONOJA JUTTUJA SOMEEN JA PELAAMISEEN LIITTYY JA MILLAISIA TUNTEITA NE HERÄTTÄVÄT. MIETTIKÄÄ MYÖS, KUINKA PITÄÄ TOIMIA ESIMERKIKSI KIUSAAMISTILANTEISSA TAI SILLOIN, JOS SAA YHTEYDENOTTOJA TUNTEMATTOMILTA TAI VIESTEJÄ, JOTKA JÄÄVÄT VAIVAAMAAN MIELTÄ. POHTIKAA LISÄKSI, KUINKA ITSEÄÄN JA OMIA RAJOJAAN VOI SUOJELLA. LUOTTAMUS HELPOTTAA KESKUSTELUA.

#### • OLE KIINNOSTUNUT

= OLE KIINNOSTUNUT SIITÄ, MIKÄ LAPSELLE TAI NUORELLE ON SOMESSA TAI PELEISSÄ TÄRKEÄÄ, MITÄ HÄN NÄISSÄ YMPÄRISTÖISSÄ TEKEE, MILLAISIA SOVELLUSKÄYTTÖÄ TAI PELEJÄ PELAA JA KUINKA NE TOIMIVAT. PYRI KATSOmaan ASIOITA MYÖS HÄNEN NÄKÖKULMASTAAN. KYSY LAPSEN TAI NUOREN SOME- JA PELIKUULUMISIA SAMALLA KUN MUITAKIN KUULUMISIA. KUN OLET PERILLÄ SIITÄ, MISSÄ MENNÄÄN, OSAAT MYÖS AUTTAA JA NEUVOA ONGELMATILANTEISSA. HYVÄ KEINO OPPIA ON OPETELLA YHDESSÄ TAI PYYTÄÄ LASTA TAI NUORTA NEUVOMAAN. APUA VOI KYSYÄ MYÖS MUILTA VANHEMILTA.

#### • ÄLÄ TUOMITSE

= SOME- TAI PELIMAAILMASSA SATTUU MOKIA SIINÄ, MISSÄ MUUSSAKIN ELÄMÄSSÄ. KUN MOKA TULEE, ÄLÄ TUOMITSE TAI SYLLISTÄ, VAAN MIETTIKÄÄ, KUINKA ASIAN VOI SELVITTÄÄ. JOS LAPSI TAI NUORI KERTOO SINULLE ONGELMASTA, ESIM. SAAMASTAAN DICKPICKISTÄ, ÄLÄ RANKAISE ROHKEUDESTA OTTAMALLA PUHELINTA POIS TAI KIELTÄMÄLLÄ SOVELLUSKÄYTTÖÄ. KATSO KAA MIELUUMMIN VOIKO ESIM. ASETUKSIA MUUTTAA TURVALLISEMMIKSI. ASIAAN ON KUITENKIN TÄRKEÄÄ PUUTTUA, EIKÄ LAKAISTA SITÄ MATON ALLE.

#### • OHJAA ESIMERKILLÄSI

= MILLAISTA ESIMERKKIÄ NÄYTÄT OMALLA TOIMINNALLASI? ONKO AIKUISILLA JA LAPSIILLA JA NUORILLA SAMANLAISET SÄÄNNÖT ESIM. SIITÄ, MITEN PALJON ON OK SOMETTA TAI PELATA JA MIHIN AIKAAN VUOROKAUDESTA? POHDI MYÖS, MILLAISTA MATERIAALIA JAAT ESIMERKIKSI OMASSA SOMESSASI TAI OMASTA LAPSESTASI, SEKÄ MILLAISEEN SÄVYYN KOMMUNIKOIT SIELLÄ MUIDEN IHMISTEN KANSSA. AIKUISEN TEHTÄVÄ ON MYÖS AUTTAA LASTA TAI NUORTA OPPIMAAN ITSESÄÄTELYÄ, TARVITTAESSA RAJATA MEDIANKÄYTTÖÄ JA NÄIN EDISTÄÄ HYVINVOINTIA.

#### • VAHVISTA ITSETUNTOA JA KEHU

= OLE LAPSELLE JA NUORELLE LÄSNÄ, KUUNTELE JA KANNUSTA MYÖS PETTYMYSTEN HETKELLÄ. AUTA JA TUE VAIKEISSA TUNTEISSA JA TILANTEISSA, JA OSOITA LAPSELLE JA NUORELLE, ETTÄ HÄN ON TÄRKEÄ JA ARVOKAS OMANA ITSENÄÄN.

### LAPSI, NUORI JA AIKUINEN:

#### • MALTA

= PYSÄHDY HETKEKSI MIETTIMÄÄN, ENNEN KUIN POSTAAT, JAAT TIETOJA TAI KUVIA, KOMMENTOIT TOISELLE, LATAAT MATERIAALIA TAI ALAT JUTELLA JONKUN KANSSA SOMESSA TAI PELEISSÄ. ONKO SE, MITÄ TEEN, FIKSUA JA OIKEIN, JA MILTÄ SE VOI TUNTUA TOISESTA? ON HYVÄ MUISTAA, ETTÄ SAMAT LAINALAISUUDET PÄTEVÄT SOMESSA JA PELEISSÄ KUIN MUUSSAKIN ELÄMÄSSÄ. TÄMÄ KOSKEE MYÖS ESIM. RIKOKSIA.

#### • ARVIOI

= ONKO TOINEN IHMINEN SOMESSA JA PELEISSÄ SE, JOKA VÄITÄÄ OLEVANSA? MIHIN TOINEN PYRKII, JOS PYYTÄÄ MINUA TEKEMÄÄN JOTAIN? MILTÄ PYYNTÖ TUNTUU? ONKO LÖYTÄMÄNI TIETO LUOTETTAVAA, TURVALLISTA TAI TOTTA? MITÄ TOIMINNASTANI VOI SEURATA ITSELLE TAI HUILLE? ONKO KYSEESSÄ ASIA, JOSTA PITÄISI KERTOA AIKUISELLE? TIESITHÄN, ETTÄ SOMESSA TAI PELEISSÄ EI KOSKAAN TARVITSE TEHDÄ MITÄÄN, MIKÄ ITSESTÄ TUNTUU EPÄMIELIYTTÄVÄLTÄ, JA EPÄILYTTÄVISTÄ TAI AHDISTAVISTA TILANTEISTA SAA AINA POISTUA ILMAN SELITYSTÄ.

#### • MUISTA KOHTUUS

= OVATKO SOME JA PELAAMINEN AINOAA ILOA JA ONNISTUMISIA TUOTTAVA ASIA ELÄMÄSSÄ? JÄÄKÖ MUU ELÄMÄ SOMEN JA PELAAMISEN JALKOIHIN, TAI VAIKUTTAVATKO NE HYVINVOINTIIN, KAVERISUHITEISIIN, JAKSAMISEEN, UNEEN TAI MUIDEN VELVOLLISUUKSIEN HOITAMISEEN? SOME JA PELAAMINEN OVAT HYVIÄ RENKEJÄ, MUTTA HUONOJA ISÄNTIÄ, SIKSI KOHTUUS NIIDEN KÄYTTÖSSÄ ON TÄRKEÄÄ. JOS ASIA MIETTYTTÄÄ, JUTTELE SIITÄ AIKUISELLE.

## Liite 7: Muistisäännöt somessa ja peleissä (saavutettava versio)

### MUISTISÄÄNNÖT SOMESSA JA PELEISSÄ

#### AIKUINEN:

- **Sopikaa säännöt:** Sopikaa yhdessä someen ja pelaamiseen liittyvistä säännöistä. Milloin ja kuinka kauan esim. on ok pelata ja somettaa, mitä pitää olla tehtynä ennen sitä, millaiset asetukset kannattaa laittaa päälle ja kuinka somessa tai peleissä käyttäytyään turvallisesti ja kunnioittavasti? Entä miten toimitaan, jos sovitut asiat eivät pidä, kavereilla on erilaiset säännöt tai itselle tulee moka?
- **Keskustelkaa etukäteen:** Keskustelkaa yhdessä, millaisia hyviä ja huonoja juttuja someen ja pelaamiseen liittyy ja millaisia tunteita ne herättävät. Miettikää myös, kuinka pitää toimia esimerkiksi kiusaamistilanteissa tai silloin, jos saa yhteydenottoja tuntemattomilta tai viestejä, jotka jäävät vaivaamaan mieltä. Pohtikaa lisäksi, kuinka itseään ja omia rajojaan voi suojella. Luottamus helpottaa keskustelua.
- **Ole kiinnostunut:** Ole kiinnostunut siitä, mikä lapselle tai nuorelle on somessa tai peleissä tärkeää, mitä hän näissä ympäristöissä tekee, millaisia sovelluksia käyttää tai pelejä pelaa ja kuinka ne toimivat. Pyri katsomaan asioita myös hänen näkökulmastaan. Kysy lapsen tai nuoren some- ja pelikuulumisia samalla kun muitakin kuulumisia. Kun olet perillä siitä, missä mennään, osaat myös auttaa ja neuvoa ongelmatilanteissa. Hyvä keino oppia on opetella yhdessä tai pyytää lasta tai nuorta neuvomaan. Apua voi kysyä myös muilta vanhemmilta.
- **Älä tuomitse:** Some- tai pelimaailmassa sattuu mokia siinä, missä muussakin elämässä. Kun moka tulee, älä tuomitse tai syyllistä, vaan miettikää, kuinka asian voi selvittää. Jos lapsi tai nuori kertoo sinulle ongelmasta, esim. saamastaan dickpickistä, älä rankaise rohkeudesta ottamalla puhelinta pois tai kieltämällä sovelluksen käyttöä. Katsokaa mieluummin voiko esim. asetuksia muuttaa turvallisemmiksi. Asiaan on kuitenkin tärkeää puuttua, eikä lakaista sitä maton alle.
- **Ohjaa esimerkilläsi:** Millaista esimerkkiä näytät omalla toiminnallasi? Onko aikuisilla ja lapsilla ja nuorilla samanlaiset säännöt esim. siitä, miten paljon on ok somettaa tai pelata ja mihin aikaan vuorokaudesta? Pohdi myös, millaista

materiaalia jaat esimerkiksi omassa somessasi tai omasta lapsestasi, sekä millaiseen sävyyn kommunikoit siellä muiden ihmisten kanssa. Aikuisen tehtävä on myös auttaa lasta tai nuorta oppimaan itsesääteilyä, tarvittaessa rajata median käyttöä ja näin edistää hyvinvointia.

- **Vahvista itsetuntoa ja kehu:** Ole lapselle ja nuorelle läsnä, kuuntele ja kannusta myös pettymysten hetkellä. Auta ja tue vaikeissa tunteissa ja tilanteissa, ja osoita lapselle ja nuorelle, että hän on tärkeä ja arvokas omana itsenään.

#### LAPSI, NUORI JA AIKUINEN:

- **Malta:** Pysähdy hetkeksi miettimään, ennen kuin postaat, jaat tietoja tai kuvia, kommentoit toiselle, lataat materiaalia tai alat jutella jonkun kanssa somessa tai peleissä. Onko se, mitä teen, fiksua ja oikein, ja miltä se voi tuntua toisesta? On hyvä muistaa, että samat lainalaisuudet pätevät somessa ja peleissä kuin muussakin elämässä. Tämä koskee myös esim. rikoksia.
- **Arvioi:** Onko toinen ihminen somessa ja peleissä se, joka väittää olevansa? Mihin toinen pyrkii, jos pyytää minua tekemään jotain? Miltä pyyntö tuntuu? Onko löytämäni tieto luotettavaa, turvallista tai totta? Mitä toiminnastani voi seurata itselle tai muille? Onko kyseessä asia, josta pitäisi kertoa aikuiselle? Tiesithän, että somessa tai peleissä ei koskaan tarvitse tehdä mitään, mikä itsestä tuntuu epämiellyttävältä, ja epäilyttävistä tai ahdistavista tilanteista saa aina poistua ilman selitystä.
- **Muista kohtuus:** Ovatko some ja pelaaminen ainoa iloa ja onnistumisia tuottava asia elämässä? Jääkö muu elämä somen ja pelaamisen jalkoihin, tai vaikuttavatko ne hyvinvointiin, kaverisuhteisiin, jaksamiseen, uneen tai muiden velvollisuuksien hoitamiseen? Some ja pelaaminen ovat hyviä renkejä, mutta huonoja isäntiä, siksi kohtuus niiden käytössä on tärkeää. Jos asia mietityttää, juttele siitä aikuiselle.

Muistisäännöt on tuotettu osana Humanistisen ammattikorkeakoulun opinnäytetyötä *"Hyvä renki, mutta huono isäntä."* – *Draamallinen työpaja kasvattajille lasten- ja nuorten tunne- ja*

*turvataitojen tukemiseksi somessa ja pelatessa* (2021) sitä varten kerätyn aineiston pohjalta. Sääntöjä saa hyödyntää lasten ja nuorten mediakasvatuksen tukena, mainitsethan kuitenkin alkuperän.

## **Liite 8: Läpikäytäviä ja sovittavia asioita somen käyttöön ja pelaamiseen liittyen -lomake (saavutettava versio)**

### LÄPIKÄYTTÄVIÄ JA SOVITTAVIA ASIOITA SOMEN KÄYTTÖÖN JA PELAAMISEEN LIITTYEN

Alle on listattu asioita, joiden avulla voitte viritellä perheessänne keskustelua sosiaalisen median käytöstä ja pelaamisesta. Lista antaa vinkkejä myös siihen, millaisista somen käyttöön ja pelaamiseen liittyvistä asioista olisi hyvä sopia yhteiset pelisäännöt. Kun somesta ja pelaamisesta puhutaan ja sovitaan yhdessä, myös mahdolliset ongelmat on helpompi selvittää. Se voi lievittää myös somen käyttöön ja pelaamiseen liittyviä huolia.

Käykää läpi joko listan kaikki kohdat, tai valitkaa niistä itsellenne olennaisimmat. Sopikaa myös yhdessä, kuinka toimitte erilaisissa somessa ja pelatessa vastaantulevissa tai niihin liittyvissä tilanteissa.

#### **Merkitys ja hyvät puolet:**

- Miksi some tai pelaaminen on tärkeää tai kivaa? Mitä asioita se antaa tai mitä merkitsee?
- Millaisia positiivisia tunteita some ja pelaaminen herättää? Millaisissa tilanteissa nämä tunteet tulevat esiin?
- Millaisia asioita somessa tai pelatessa on kiva tehdä?
- Mitkä pelit tai sovellukset ovat parhaita? Mihin niitä käytetään ja mitä niissä tehdään?
- Miksi aikuisen voi olla joskus vaikeaa ymmärtää somen tai pelaamisen merkitystä lapselle tai nuorelle? Miten ymmärrystä voisi lisätä?

#### **Huonot puolet ja huolenaiheet:**

- Huolestuttaako tai mietityttääkö jokin someen tai pelaamisen liittyen? Kuinka huolen tunnetta voisi lievittää?
- Millaisia ikäviä asioita someen tai pelaamiseen voi liittyä? Millaisia ikäviä asioita olet kohdannut itse?
- Millaisia tunteita ikävien asioiden kohtaaminen on herättänyt? Kuinka niistä voisi puhua ja niitä käsitellä?

- Millaisia negatiivisia tunteita some tai pelaaminen voivat herättää? Millaisissa tilanteissa nämä tunteet tulevat esiin?
- Miksi somen käyttö tai pelaaminen voi herättää aikuisessa joskus negatiivisia tunteita? Mistä nämä tunteet voivat johtua? Kuinka niistä voisi päästä yli?
- Voiko lapsesta tai nuoresta joskus tuntua, että aikuiset ovat turhaan huolissaan somen käytöstä tai pelaamisesta? Miksi?

### **Arjen tasapaino ja ajankäyttö:**

- Mihin kaikkeen päivässä pitäisi riittää aikaa? Paljonko tästä ajasta saisi kulua median parissa?
- Kuinka paljon aikaa median parissa vietetään perheessä päivittäin? Mihin kaikkeen tämä aika kuluu? Onko medialla keskeinen rooli esimerkiksi kaverisuhteiden ylläpidossa tai harrastuksissa? Onko median parissa vietetty aikamäärä sopiva?
- Miten huolehditaan, että median käyttö ja muu elämä ovat tasapainossa keskenään (esim. riittävä uni, liikunta, harrastukset, kaverisuhteet ja ruokailut)?
- Mihin mediaa voi käyttää päivittäin ja mihin harvemmin?
- Voiko johonkin asiaan tai sisältöön käyttää enemmän aikaa kuin toiseen (esim. yhteydenpito kavereihin vs. ajan tappaminen somea selaamalla)?
- Mitkä asiat (esim. läksyt, kotityöt, harrastukset) pitää hoitaa ja olla tehtyinä, ennen kuin voi pelata tai olla somessa?
- Miten omaa median käyttöä ja arkea voi oppia hallitsemaan ja säätelemään itse?
- Onko tarvetta sopia aika, jonka median parissa saa eri päivinä viettää, vai saako mediaa käyttää oman harkinnan mukaan, kunhan muut velvollisuudet tulee hoidettua, ja arki rullaa hyvin?
- Jos sovitaan aika, jonka median parissa saa päivittäin viettää, mitkä kaikki asiat tähän sisältyvät? Esimerkiksi videopuhelut isovanhemmille, koulutehtäviin liittyvä tiedonhaku, pelaaminen tai kavereiden kanssa viestittely?
- Milloin voi pelata tai olla somessa? Onko paras aika aamulla, koulun jälkeen, alkuillasta vai viikonloppuisin?
- Ovatko digilaitteet kokonaan parkissa iltaisin tai öisin? Jos digilaitteet ovat saatavilla myös öisin, eihän niillä valvoteta kavereita tai lähetellä viestejä esimerkiksi luokan WhatsApp-ryhmään?

- Saako digilaitteita käyttää esimerkiksi ruokapöydässä tai silloin, jos ollaan kavereiden kanssa tai kylässä?
- Mikä on hyvä hetki lopettaa somen käyttö tai pelaaminen? Voiko esimerkiksi pelata tietyn kentän loppuun tai siihen saakka, että saa tallennettua, tai voiko vaikka katsoa YouTube-videon rauhassa loppuun?
- Onko eri-ikäisille lapsille erilaiset säännöt ja sopimukset? Entä aikuisille ja lapsille?

### **Hyvinvointi:**

- Kuinka some ja pelaaminen voivat vaikuttaa omaan hyvinvointiin? Millaisia hyviä vaikutuksia niillä voi olla? Entä huonoja?
- Mihin aikaan digilaitteet tulisi viimeistään laittaa illalla pois? Onko kuitenkin ok kuunnella vaikka äänikirjaa tai musiikkia puhelimesta ennen nukahtamista?
- Millainen median käyttö rauhoittaa ennen nukkumaanmenoa? Entä millainen villitsee tai haittaa nukahtamista?
- Miksi some tai pelaaminen voivat koukuttaa (esim. tunteiden herättäminen, palkitsevuus, sovellusten ominaisuudet)? Miksi niiden parissa saattaa vierähtää enemmän aikaa kuin haluaisi?
- Missä vaiheessa somen tai pelaamisen parissa vietetystä ajasta tulisi huolestua?
- Jos esimerkiksi puhelinta on vaikea olla selailematta silloin, kun pitäisi tehdä jotakin muuta, mikä tähän auttaisi? Voiko puhelimen viedä esimerkiksi toiseen huoneeseen tai laittaa kiinni?
- Miten someen ja pelaamiseen käytettävää aikaa voi oppia tarkkailemaan, seuraamaan ja säätelemään itse?
- Ovatko somessa esitetyt asiat ja omasta elämästä annettu kuva aina totta? Mistä voi tietää, mikä on totta ja mikä ei?
- Voivatko some tai pelaaminen aiheuttaa paineita? Millaisia (esim. ulkonäköön liittyvät paineet tai paine olla jatkuvasti tavoitettavissa)? Kuinka paineita voisi helpottaa?

### **Aikuisen tuki:**

- Kuinka aikuinen voi olla läsnä ja auttaa ja tukea lasta tai nuorta somen käyttöön ja pelaamiseen liittyvissä asioissa?
- Keskustellaanko someen, pelaamiseen tai muun median käyttöön liittyvistä asioista säännöllisesti yhdessä?
- Tietääkö aikuinen, mitä lapsi tai nuori some- tai pelimaailmassa tekee, kuinka paljon aikaa siellä viettää ja kenen kanssa on yhteyksissä?
- Käydäänkö lapsen tai nuoren puhelimen tai esimerkiksi somen sisältöä säännöllisesti läpi yhdessä jollakin tavoin tai tietyissä tilanteissa (esim. jos vanhemmalla on huoli)?
- Otetaanko käyttöön joku ns. ruutuajankäyttösovellus (esim. Family Link), jolla aikuinen voi seurata ja tarvittaessa rajoittaa median käyttöä? Miten, mihin ja millaisissa tilanteissa ja miksi tätä hyödynnetään? Miksi sovellukselle on tarvetta?
- Millaisissa tilanteissa aikuisella on oikeus katsoa lapsen tai nuoren puhelin läpi (esim. jos epäilee jonkinlaista väärinkäytöstä tai on huolissaan lapsen hyvinvoinnista tai terveydestä)?
- Kenelle lapsi tai nuori voi kertoa, jos kohtaa somessa tai pelatessa ongelmia tai hankalia tilanteita?

### **Käytettävät sovellukset ja pelit:**

- Millaista sisältöä kulutetaan ja millaisia palveluita on käytössä tällä hetkellä? Mitä sovelluksia voi käyttää ja mitä ei? Millaisia pelejä voi pelata ja millaisia ei?
- Millaisia sovelluksia tai pelejä puhelimeen saa ladata ja kuinka usein? Saako näihin käyttää rahaa?
- Mitä sovelluksista tai peleistä kannattaa tarkistaa ennen lataamista (esim. sovelluskaupan latausmäärät, arviot ja maksullisuus, tietosuoja, ikärajat)?
- Miten ikärajoja noudatetaan? Ovatko pelattavat pelit oman ikätason mukaisia? Voiko perustaa some-profiilin, vaikka ei ole käyttösääntöjen mukaan vielä tarpeeksi vanha? Jos näin, millä ehdoin?
- Miksi pelien ja sovellusten ikärajat ovat olemassa? Miksi niitä tulisi noudattaa?

### **Profiilit, asetukset, yksityisyys ja tietoturva:**

- Mihin profiileja perustetaan? Millaisia profiilit ovat? Mihin niitä käytetään? Millaista sisältöä ja tietoa niihin laitetaan?
- Ovatko some-profiilit julkisia vai yksityisiä? Mitä hyviä tai huonoja puolia näissä vaihtoehdoissa on?
- Mitä tietoja lapsen tai nuoren profiilissa on? Kertooko käyttäjänimi esimerkiksi oikean nimen, ohjataan profiilista muihin some-kanaviin, tai saako sieltä selville lapsen tai nuoren sähköpostiosoitteen? Mitä lapsesta tai nuoresta voi saada selville nämä tiedot yhdistämällä?
- Kuka voi ottaa lapsen tai nuoreen yhteyttä somessa tai peleissä kautta?
- Kuka voi tэгätä lapsen tai nuoren kuviin tai videoihin?
- Kuka voi nähdä ja kommentoida lapsen tai nuoren jakamaa sisältöä?
- Kuka voi lisätä lapsen tai nuoren erilaisiin ryhmiin somessa?
- Onhan sovelluksissa ja palveluissa käytössä eri salasanat? Millä periaatteella ne on muodostettu? Kuka salasanoja hallinnoi?
- Kuinka huolehditaan salasanoista ja käyttäjätunnuksista? Kenelle ja missä tilanteissa salasanoja tai käyttäjätunnuksia voi luovuttaa? Mitä voi tehdä, jos ei ole varma, pitääkö antaa oma käyttäjätunnus ja salasana johonkin tai jollekin esimerkiksi pelissä?
- Kuinka huolehditaan siitä, että esimerkiksi puhelin ja sen sisältö pysyvät tallessa ja turvassa?
- Millainen sisältö kannattaa avata, millaisia linkkejä klikkailla ja millaisiin sisältöihin luottaa?
- Ovatko sovellusten ilmoitukset päällä? Jos ovat, miten ja milloin ilmoituksiin reagoidaan? Tarkistetaanko jokainen ilmoitus esimerkiksi heti? Voiko ilmoitusten pois kytkemisestä olla jotain hyötyä?
- Jos tiettyjen sovellusten käyttöä haluaa vähentää, voiko ne poistaa hetkeksi digilaitteelta tai sijoittaa esimerkiksi niin, etteivät ne ole näytöllä ensimmäisenä vastassa tai niihin ei ole kirjautuneena sisään?

**Sisällön tuottaminen, jakaminen, tэгäys ja paikkamerkinnet:**

- Millaisia kuvia, videoita ja tietoa esimerkiksi somessa voi jakaa itsestä? Entä muista? Millaisten kuvien, videoiden tai tietojen jakaminen on ok ja millaisten ei (esim. kavereilta ja perheenjäseniltä pitää kysyä lupa jakamiseen)?
- Kannattaako ja saako itselle jaettua tietoa jakaa eteenpäin? Voiko näin tekemällä esimerkiksi syyllistyä rikokseen?
- Millaisen materiaalin jakamiseen toiselle pitää pyytää lupa toiselta (esim. nudet)?
- Voiko lapsi tai nuori tehdä some-kanavissa live-videoita tai lähetyksiä? Jos voi, mitä niillä voi tehdä ja ketä tai mitä videoilla voi näkyä (esim. koti, kaverit, jos heillä on tähän lupa)?
- Voiko omiin julkaisuihin laittaa paikkamerkintöjä? Liittyykö siihen riskejä?
- Kannattaako sijaintia pitää päällä? Liittyykö siihen riskejä?
- Kenet voi tagätä kuviin? Voiko esim. kavereita tagätä?
- Voiko toisen nimellä ja tiedoilla tehdä profiilin someen?
- Saako aikuinen jakaa lapsen tai nuoreen liittyviä asioita ja sisältöä omassa somessaan tai tagätä lapsen tai nuoren omaan sisältöönsä? Jos näin tekee, mitä kannattaa huomioida? Sisältö ei välttämättä esimerkiksi katoa koskaan ja lapsi tai nuori on löydettävissä somesta tagäysten kautta. Lapsella ja nuorella tulee olla samanlaiset oikeudet päättää siitä, mitä ja millaisia tietoa hänestä jaetaan netissä kuin aikuisellakin.
- Huom! Somessa ja peleissä pätevät samat lainalaisuudet kuin muussakin elämässä. Asiat, jotka ovat väärin tai rikoksia reaali maailmassa, ovat rikoksia myös some- ja pelimaailmassa.

### **Kommunikointi ja vuorovaikutus muiden kanssa:**

- Kuinka somessa tai peleissä puhutaan toiselle? Millaisia asioita ja miten voi sanoa ja mitä ja miten ei?
- Miltä somessa tai peleissä toisilta saadut loukkaavat ja ikävät kommentit tuntuvat? Kuinka tällaisiin kommentteihin olisi hyvä suhtautua (eivät esimerkiksi ole oma vika)?
- Miltä omat kommentit voivat tuntua toisesta?
- Kuinka kaveria voi puolustaa somessa tai peleissä? Miksi se olisi tärkeää?

- Kenen yhteydenottoihin pitää vastata ja kenen ei? Pitääkö esimerkiksi vanhemmalle vastata aina, jos tämä laittaa viestiä tai soittaa?
- Millaisiin asioihin kannattaa kiinnittää huomiota, jos joku tuntematon laittaa viestiä tai kaveripyynnön somessa? Onko profiili esimerkiksi aito vai mainosprofiili tai botti? Onko henkilö tuntematon vai tuttu? Pyytääkö henkilö kuvia, kyseleekö henkilökohtaisia tietoja, kehuuko suhteettoman paljon tai esittääkö pyyntöjä tai uhkauksia? Kuinka tällaisissa tilanteissa tulisi toimia?
- Miten tulisi toimia, jos on tavannut somen tai pelien kautta kivan tyyppin, jonka haluaisi tavata myös kasvokkain?
- Millaista esimerkkiä aikuinen antaa omalla toiminnallaan somessa tai peleissä lapselle tai nuorelle?

### **Ongelmatilanteet ja niissä toimiminen:**

- Millaisia erilaisia hankalia tai ongelmallisia tilanteita somessa tai peleissä voi tulla vastaan? Kuinka tilanteissa tulisi toimia? Millaisia tunteita tilanteet voivat herättää?
- Millaista seksuaalinen houkuttelu (grooming) tai häirintä tai ahdistelu somessa tai peleissä voivat olla? Oletko kohdannut tällaista (esim. alastonkuvien tai pornon lähettäminen, häiritsevät viestit, kommentointi, pyynnöt tai ehdotukset)? Miten olet näissä tilanteissa toiminut? Millaisia tunteita ne ovat herättäneet?
- Miten tulee toimia, jos joku toinen pyytää somessa tai pelissä tekemään jotakin, joka tuntuu itsestä omituiselta, ahdistavalta tai uhkaavalta? Somessa, peleissä tai muissakaan yhteyksissä ei tarvitse suostua mihinkään, mikä tuntuu itsestä epäilyttävältä, epämiellyttävältä tai ahdistavalta, paikalta saa aina poistua syytä selittämättä, ja kohtaamistaan ahdistavista asioista kannattaa aina kertoa luotettavalle aikuiselle.
- Millaista kiusaaminen somessa tai peleissä voi olla? Oletko kohdannut tällaista (esim. haukkuminen, uhkailu, tietojen levittely, ryhmistä ulos jättäminen, valeprofiilit)? Miten olet näissä tilanteissa toiminut? Millaisia tunteita ne ovat herättäneet?
- Millaista ahdistavaa sisältöä somessa tai pelatessa voi tulla vastaan? Oletko kohdannut tällaista (esim. väkivaltaiset kuvat tai videot, porno)? Miten olet näissä tilanteissa toiminut? Millaisia tunteita ne ovat herättäneet?

- Ovathan nämä keinot tiedossa: Kuvakaappausten ottaminen (mahdolliset todisteet poliisille), lähettäjän tai käyttäjän (esim. kiusaaja) blokkaminen ja ilmianto sovelluksen ylläpitoon, aikuiselle kertominen, yksityisyysasetusten tarkistaminen, mahdollinen rikosilmoitus tai asian jatkoselvitys esimerkiksi koulun kanssa.
- Kuinka somen ja pelaamisen vaaranpaikkoja ja ongelmatilanteita voisi ehkäistä jo ennakkoon (esim. asetusten katsominen kuntoon, ongelmatilanteista ja omista sekä toisten rajoista puhuminen etukäteen, luottamus, seksuaalikasvatus: tunteehan lapsi esimerkiksi omat ruumiinosansa ja niiden nimet)?
- Miten toimitaan, jos lapsi tai nuori mokaa tai törttöilee somessa tai pelatessa itse?
- Huom! Aikuisen on aina tärkeää puuttua edellä mainittuihin tilanteisiin ja olla niissä lapsen tai nuoren tukena. Esimerkiksi somessa tapahtuvaa kiusaamista tai häirintää ei saa lakaista maton alle. Lasta tai nuorta ei myöskään tulisi rangaista esimerkiksi puhelimen pois ottamisella siitä, että hän on uskaltanut kertoa kokemastaan.

### **Riitatilanteet:**

- Miksi somen käyttö ja pelaaminen voivat joskus aiheuttaa riitoja perheessä? Mistä riidat tyypillisesti johtuvat? Kuinka niitä voisi ehkäistä jo ennakkoon?
- Mitkä ovat hyviä ja toimivia tapoja ratkaista someen ja pelaamiseen liittyviä riitatilanteita?
- Miten toimitaan, jos somen käytöstä ja pelaamisesta yhdessä sovitut säännöt eivät pidä?
- Miten aikuinen toimii ja reagoi, jos lapsi tai nuori kertoo omasta töppäilystään somessa tai peleissä?
- Miten toimitaan, jos kavereilla on erilaisia sääntöjä esimerkiksi käyttöaikojen, ikärajojen tai sallitun sisällön ja sovellusten suhteen kuin itsellä?

### **Kaverit ja luokkakaverit:**

- Milloin on hyvä aika viestitellä? Onko joku aika, jolloin ei viestitellä lainkaan (esim. illat ja yöt)?
- Mitä saa viestitellä, eli millaista sisältöä lähettää toisille?
- Voiko kaveri ahdistua tai pelästyä sisällöstä, joka ei itsestä tunnu miltään?

- Kuinka kavereille puhutaan somessa ja peleissä?
- Saako kaverista ottaa kuvia tai videota ilman tämän lupaa?
- Jos luokalla on yhteinen WhatsApp- tai muu ryhmä, miten ryhmässä toimitaan?
- Voiko luokassa perustaa WhatsApp-ryhmiä, joista jätetään yksi tai kaksi luokkakaveria ulkopuolelle?
- Miten kaveripiirissä suhtaudutaan ikärajoihin? Saako esimerkiksi pelata ikään sopimattomia pelejä tai käyttää sovelluksia, jotka on tarkoitettu itseä vanhemmille?
- Onko kaveripiirillä yhteisiä pelittömiä päiviä viikossa?
- Miten toimitaan, jos somen käyttöön tai pelaamiseen liittyen tulee ongelmia? Voiko kenen vain vanhempi puuttua asiaan?
- Mikä on koulun rooli esimerkiksi kiusaamistapausten selvittelyssä?

### **Pelaaminen:**

- Millaisia pelejä saa pelata (esim. ikätasolle sopivat pelit tai tiettyä genreä edustavat pelit)?
- Milloin on hyvä hetki pelata? Voiko toisinaan (esim. viikonloput) pelata enemmän ja myöhempään kuin muulloin?
- Mitkä asiat pitää olla hoidettuina, ennen kuin voi pelata (esim. läksyt, kotityöt)?
- Minkä asioiden pitää hoitua, että voi pelata (esim. koulussa ja harrastuksissa käynti)?
- Kuinka paljon voi pelata? Voiko aikamäärän sijaan sopia, että pelaa esimerkiksi tietyn määrän kenttiä tai tiettyyn tallennuspaikkaan tai turnauksen loppuun saakka?
- Mikä on sopiva piste lopettaa pelaaminen (esim. tallennuspaikka)?
- Kuinka toimitaan, jos sovitut säännöt eivät pidä?
- Voiko peliaikaa ansaita omalla toiminnalla?
- Saako pelaamiseen käyttää rahaa? Miten paljon ja mihin (esim. pelin sisäiset ostot)?
- Saako itse ostaa tai ladata pelejä? Millä ehdoin ja millaisia pelejä?
- Kuinka toimitaan, jos kavereilla on erilaiset säännöt pelaamiseen liittyen kuin itsellä?
- Kenen kanssa voi pelata esimerkiksi netissä?
- Millaisia tietoja itsestään voi jakaa peleissä?
- Voiko kameraa pitää pelatessa päällä?

- Miten käyttäjätunnuksia ja salasanoja säilytetään ja niistä pidetään huolta?
- Kuinka muiden kanssa kommunikoidaan peleissä ja miten muita kohtaan käyttäytyään?
- Millaisia tunteita pelaaminen voi herättää, ja miten näitä tunteita voi käsitellä ja purkaa?
- Millaisissa pelaamiseen liittyvissä tilanteissa hälytyskellojen pitäisi soida ja asiasta pitäisi kertoa aikuiselle (esim. jos joku pyytää tekemään jotakin pelikredittejä vastaan, uhkailee tai kyselee henkilökohtaisia tietoja)?

### **Yhteinen tekeminen:**

- Miten somesta tai pelaamisesta voi tehdä lapsen tai nuoren ja aikuisen yhteisen kivan jutun?
- Millaiset asiat somessa tai pelaamisessa kiinnostavat ja innostavat sekä lasta tai nuorta että aikuista? Löytyisikö esimerkiksi jokin peli, jota voisi pelata yhdessä?
- Mitä lapsi tai nuori ja aikuinen voisivat tehdä yhdessä somen ja pelaamisen vastapainoksi tai niiden sijaan?

### **Lähteitä ja lisätietoa:**

- Mediakasvatusseura: <https://mediakasvatus.fi/>
- Mediataitokoulu: <https://www.mediataitokoulu.fi/>
- Mannerheimin Lastensuojeluliitto: <https://www.mll.fi/>
- Pelastakaa lapset ry: <https://www.pelastakaalapset.fi/>
- Pelikasvatus.fi: <https://pelikasvatus.fi/>
- Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, tietoa pelien ikärajoista: <https://kavi.fi/ikarajat/yleistieto/pegi/>
- Pelituki: <https://pelituki.fi/>
- Digipelirajaton: <https://digipelirajaton.fi/>

Lomake on tuotettu osana Humanistisen ammattikorkeakoulun opinnäytetyötä ”Hyvä renki, mutta huono isäntä.” – Draamallinen työpaja kasvattajille lasten- ja nuorten tunne- ja turvataitojen tukemiseksi somessa ja pelatessa (2021) sitä varten kerätyn aineiston pohjalta.

Lomaketta saa hyödyntää lasten ja nuorten mediakasvatuksen tukena, mainitsethan kuitenkin sen alkuperän.

## Liite 9: Työpajan havainnointilomake

Toiminnallinen pilottityöpaja kasvattajille lasten ja nuorten tunne- ja turvataitojen tukemiseksi somessa ja pelatessa, 17.3.2021, klo 14–16 Kulttuuriareena 44.

### HAVAINNOINNIN KOHTEET

#### 1. TYÖPAJAN ALUSTUS:

Rakenne ja järjestys:

- Olivatko rakenne ja järjestys toimivat?

Idea ja tavoite:

- Tulivatko työpajan idea ja tavoite selviksi?

Työtavat:

- Oliko työtapojen esittely selkeä ja riittävä?
- Herättikö työtapojen esittely kysymyksiä tai kummastusta?

Draamasopimus:

- Oliko draamasopimus selkeä? Ymmärrettiinkö, mistä oli kyse?
- Oliko draamasopimus riittävä?
- Sitoutuivatko osallistujat draamasopimukseen?
- Täytyikö draamasopimukseen palata myöhemmin?

Kysymykset:

- Heräsikö osallistujille kysymyksiä? Millaisia?

Aika:

- Riittikö aika (10 min)?

Muita huomioita:

## 2. HARJOITUS: TUNNETILAKORTTI JA TILANNE

Ohjeistus ja tehtävänanto:

- Olivatko ohjeistus ja tehtävänanto selkeät?

Harjoituksen toteutus:

- Olivatko tunnetilakortit toimivat?
- Oliko kortteja tarpeeksi?
- Olisiko kortteja pitänyt olla myös muista tunteista?
- Oliko osallistujien helppoa valita tunnetila ja tilanne?
- Toimiko harjoitus nykyisessä muodossa?

Harjoituksen toimivuus:

- Lähtivätkö osallistujat harjoitukseen mukaan?
- Jakoivatko osallistujat omia kokemuksiaan tunteista ja tilanteista?
- Nousiko esiin someen ja pelaamiseen liittyviä tunteita ja tilanteita?
- Nousiko esiin samanlaisia tilanteita, tunteita ja ajatuksia (vertaistuki)?
- Herättikö harjoitus osallistujat keskustelemaan, refleктоimaan ja ajattelemaan?
- Ymmärsivätkö osallistujat harjoituksen idean (tunteet, tilanteet, kokemukset, vertaistuki)?
- Tuliko uusia oivalluksia?
- Nousiko esiin asioita, joita käsitellään työpajan aikana?
- Toimiko harjoitus kokonaisuudessaan?

Aika:

- Oliko harjoitukseen varattu aika sopiva (20 min)?

Muita huomioita:

## 3. HARJOITUS: PAHEMPI/PAREMPI

#### Ohjeistus ja tehtävänanto:

- Olivatko ohjeistus ja tehtävänanto selkeät?

#### Harjoituksen toteutus:

- Olivatko väiteparit toimivia?
- Oliko osallistujien vaikea valita pahempaa/parempaa väiteparia?
- Oliko väitepareista joku erityisen hyvin toimiva?
- Oliko väitepareista joku erityisen huonosti toimiva?
- Oliko oman mielipiteen osoittamisen tapa (esim. peukku, jana) toimiva?

#### Harjoituksen toimivuus:

- Lähtivätkö osallistujat harjoitukseen mukaan?
- Jakoiivatko osallistujat omia kokemuksiaan väitepareihin liittyen?
- Perustelivatko osallistujat mielellään, miksi olivat jotakin mieltä?
- Herättikö harjoitus osallistujat keskustelemaan, refleктоimaan ja ajattelemaan?
- Heräsikö keskustelua seuraavista aiheista: Ratkaisuvaihtoehdot konfliktitilanteisiin, Somen ja pelaamisen positiiviset puolet lapsille ja nuorille, Somen ja pelaamisen negatiiviset ilmiöt ja niiden yleisyys, Erot, joita somella ja pelaamisella voi olla lapsille ja nuorille ja aikuisille, Lasten ja nuorten näkökulma someen ja pelaamiseen, Some ja pelaaminen vs. fyysinen ympäristö, Aikuisten oma käytös somessa ja peleissä
- Ymmärsivätkö osallistujat harjoituksen idean (omien ajatusmallien kyseenalaistaminen, some vs. fyysinen maailma, lasten ja nuorten näkökulma)?
- Tuliko uusia oivalluksia?
- Toimiko harjoitus kokonaisuudessaan?

#### Aika:

- Oliko harjoitukseen varattu aika sopiva (20 min)?

#### Muita huomioita:

#### 4. HARJOITUS: TARINAT, TILANTEET JA TOIMIMINEN TILANTEESSA

Ohjeistus ja tehtävänanto:

- Olivatko ohjeistus ja tehtävänanto selkeät?

Harjoituksen toteutus:

- Sujuiko pienryhmien muodostus hyvin?
- Sujuiko pienryhmissä työskentely hyvin?
- Sujuiko tarinapisteiden välillä liikkuminen hyvin?
- Onnistuiko ohjeiden kirjoittaminen?
- Oliko ryhmällä sopivasti aikaa/piste?
- Olivatko tarinat sellaisia, jotka herättivät keskustelua ja pohdintaa?
- Oliko tarinoissa tarpeeksi eroja?
- Tuliko tarinoissa paljon päällekkäisyyksiä edellisen harjoituksen kanssa?
- Vaikuttiko joku tarinoista erityisen toimivalta?
- Vaikuttiko joku tarinoista erityisen huonosti toimivalta?
- Onnistuiko tilanteiden ja neuvojen esitleminen muulle ryhmälle?
- Onnistuiko still-kuva työskentely?

Harjoituksen toimivuus:

- Lähtivätkö osallistujat harjoitukseen mukaan?
- Jakoivatko osallistujat omia kokemuksiaan?
- Herättikö harjoitus osallistujat keskustelemaan, refleктоimaan ja ajattelemaan?
- Heräsikö keskustelua seuraavista aiheista: Tilanteissa toimiminen, Tilanteiden herättämät tunteet, Grooming, Ahdistava sisältö, Kiusaaminen, Ikärajat ja ikätasolle sopiva sisältö, Asetukset, Rikoksen tunnusmerkistö, Käyttäjien ilmiantaminen, Jämäkkyystaidot ja itsetunto, Koulun rooli, Aikuisen ottaminen mukaan tilanteeseen, Säännöistä sopiminen (esim. mitä voi viestiä ja milloin, milloin puhelinta saa käyttää, sopiminen muiden vanhempien kanssa), Ongelmatilanteista puhuminen etukäteen ja niihin varautuminen, Mikä somessa on totta, Omien tekojen seuraukset, Hyväksynnän hakeminen ja kokemus, Turvataidot ja omat rajat, Esimerkkitalanteet vs. todellisuus

- Ymmärsivätkö osallistujat harjoituksen idean (ennaltaehkäisyn tavat, erilaiset tilanteet ja niiden herättämät tunteet, lapsen, nuoren ja aikuisen näkökulma)?
- Tuliko uusia oivalluksia?
- Toimiko harjoitus kokonaisuudessaan?

Aika:

- Oliko harjoitukseen varattu aika sopiva (30 min)?

Muita huomioita:

## 5. HARJOITUS: MUISTAN TILANTEEN

Ohjeistus ja tehtävänanto:

- Olivatko ohjeistus ja tehtävänanto selkeät?

Harjoituksen toteutus:

- Olivatko väitteet ymmärrettäviä vai vaikuttivatko hankalilta tajuta?
- Herättivätkö väitteet kysymyksiä tai ihmetystä?

Muistisäännöt:

- Mitä mieltä osallistujat olivat muistisäännöistä?
- Herättivätkö muistisäännöt keskustelua tai kysymyksiä?
- Ovatko muistisäännöt toimivia vai vaativatko muokkaamista?
- Koettiinko joku muistisääntö erityisen hyvänä?
- Koettiinko joku muistisääntö erityisen huonona?
- Onko muistisäännöissä jotain liian vähän?
- Onko muistisäännöissä jotain turhaa?

Harjoituksen toimivuus:

- Lähtivätkö osallistujat harjoitukseen mukaan?
- Jakoivatko osallistujat omia kokemuksiaan?

- Herättikö harjoitus osallistujat keskustelemaan, refleктоimaan ja ajattelemaan?
- Heräsikö keskustelua seuraavista aiheista: Someen ja pelaamiseen liittyvät pelisäännöt ja niistä sopiminen perheessä, kaveriporukassa tai luokan kesken, Keskustelu etukäteen mahdollisista ongelmatilanteista (auttaa varautumaan, lapsen ja nuoren helpompi kertoa esim. dickpickeistä, jos niistä on puhuttu etukäteen), Armollinen suhtautuminen mokiin ja virheisiin somessa ja peleissä (edesauttaa, että nuori uskaltaa kertoa), Kiinnostuneisuuden tärkeys (pitää itse tietää, jotta voi neuvoa, voi kysyä lasta neuvomaan tai opetella yhdessä, myös muiden aikuisten hyödyntäminen), Muiden keinojen käyttäminen riitatilanteiden ja ongelmien ratkaisemiseksi kuin laitteen ottaminen pois tai sovelluksen käytön kieltäminen, Oman esimerkin näyttäminen (mitä postaa ja miten kommunikoi, miten paljon somettaa tai pelaa), Itsetunnon merkitys tunne- ja turvataitojen kannalta, Pysähtyminen, ennen kuin somessa tai peleissä tekee mitään, Tiedon ja ihmisten luotettavuuden arviointi, Kohtuus ja hyvinvointi somessa ja peleissä
- Ymmärsivätkö osallistujat harjoituksen idean (tavat toimia, kasvatuksen tärkeys, pelisäännöt yms., oman toiminnan reflektointi ja kyseenalaistaminen, positiiviset kokemukset: olen tehnyt jotain oikein)
- Tuliko uusia oivalluksia?
- Toimiko harjoitus kokonaisuudessaan?

Aika

- Oliko harjoitukseen varattu aika sopiva (10 min)?

Muita huomioita:

## 6. TYÖPAJAN LOPETUS

Ohjeistus ja tehtävänanto:

- Olivatko ohjeistus ja tehtävänanto selkeät?

Fiiliskierros:

- Lähtivätkö osallistujat harjoitukseen mukaan?
- Jakoivatko osallistujat omia kokemuksiaan?
- Oliko osallistujien helppo kuvata, mitä työpajasta jäi mieleen?
- Millaisia asioita osallistujille oli jäänyt mieleen?
- Heräsikö osallistujille kysymyksiä?
- Herättikö harjoitus osallistujat keskustelemaan, refleктоimaan ja ajattelemaan?
- Vaikuttiko fiiliskierroksen perusteella, että osallistujat olivat oppineet työpajan aikana jotakin uutta?
- Vaikuttiko fiiliskierroksen perusteella, että työpajasta oli osallistujille hyötyä?
- Vaikuttiko fiiliskierroksen perusteella, että työpaja herätti osallistujissa innostusta?
- Tuliko uusia oivalluksia?
- Toimiko harjoitus kokonaisuudessaan?

Auttavat tahot -julistet:

- Mitä mieltä osallistujat olivat julisteesta?
- Herättivätkö auttavat tahot keskustelua tai kysymyksiä?
- Tuliko julisteeseen muutostarpeita (jotain liikaa/liian vähän)?

Aika:

- Oliko harjoitukseen varattu aika sopiva (10 min)?

Muita huomioita:

YLEISET HUOMIOT:

Rakenne ja järjestys:

- Olivatko työpajan rakenne ja järjestys toimivat?

Idea ja tavoite:

- Tulivatko työpajan idea ja tavoite selviksi?

Työtavat:

- Olivatko työtavat toimivia?
- Oliko työtapoja sopiva määrä?
- Olivatko työtavat tarpeeksi erilaisia?

Oheismateriaali:

- Oliko oheismateriaali sopivaa ja toimivaa (tarinat, auttavat tahot, muistisäännöt)?

Draamasopimus:

- Oliko draamasopimus selkeä ja toimiva?
- Pitikö draamasopimus loppuun saakka?

Työpajan hyödyt ja vaikutukset:

- Herättikö työpaja osallistujat keskustelemaan?
- Herättikö työpaja osallistujat jakamaan omia kokemuksiaan?
- Herättikö työpaja osallistujissa uusia oivalluksia?
- Saiko työpaja osallistujissa aikaan oppimista?
- Herättikö työpaja kysymyksiä osallistujissa? Millaisia?
- Antoiko työpaja osallistujille ideoita, kuinka somea ja pelaamista voi käsitellä vanhempien kanssa?
- Kokivatko osallistujat työpajan hyväksi?
- Nousiko työpajassa esiin niitä asioita, joita oli tarkoituskin?
- Nousiko työpajassa esiin jotain täysin uutta ja ennakoimatonta?

Aika:

- Oliko työpajaan varattu aika sopiva (1,5 h)?

Muita huomioita:

TYÖPAJAN OHJAAJAN HAVAINNOT:

Rakenne ja järjestys:

- Olivatko työpajan rakenne ja järjestys toimivat?

Idea ja tavoite:

- Tulivatko työpajan idea ja tavoite selviksi?
- Vastasiko työpaja tarkoitustaan?

Työtavat:

- Olivatko työtavat toimivia? Pitäisikö jotain muuttaa?
- Oliko työtapoja sopiva määrä?
- Olivatko työtavat tarpeeksi erilaisia?

Oheismateriaali:

- Oliko oheismateriaali sopivaa ja toimivaa (tarinat, auttavat tahot, muistisäännöt)?

Draamasopimus:

- Oliko draamasopimus selkeä ja toimiva?

Työpajan hyödyt ja vaikutukset:

- Lähtivätkö osallistujat hyvin mukaan?
- Herättikö työpaja osallistujat keskustelemaan?
- Herättikö työpaja osallistujat jakamaan omia kokemuksiaan?
- Herättikö työpaja osallistujissa uusia oivalluksia?
- Saiko työpaja osallistujissa aikaan oppimista?
- Herättikö työpaja kysymyksiä osallistujissa?
- Antoiko työpaja osallistujille ideoita, kuinka somea ja pelaamista voi käsitellä vanhempien kanssa?
- Kokivatko osallistujat työpajan hyväksi?

Aika:

- Oliko työpajaan varattu aika sopiva (1,5 h)?

Työpajan ohjaaminen:

- Voisiko työpajaa ohjata samoilla ohjeilla myös joku muu?
- Tuntuiko ohjaaminen vaivattomalta?

Kokonaisuus:

- Oliko työpaja kokonaisuudessaan toimiva?
- Oliko työpaja sellainen, jota voisi hyödyntää vanhempien kanssa toimiessa?

Muita huomioita:

## Liite 10: Pilottityöpajan palautekysely

### PALAUTEKYSELY

Pilottityöpaja kasvattajille lasten ja nuorten tunne- ja turvataitojen tukemiseksi somessa ja pelatessa 17.3.2021 klo 14–16, Kulttuuriareena 44.

Ole ystävällinen ja anna palautetta pilottityöpajasta ja sen harjoituksista vastaamalla seuraaviin kysymyksiin. Palautteen avulla havainnoidaan ja arvioidaan työpajan ja sen sisältämien harjoitteiden toimivuutta, hyödyllisyyttä, onnistumista ja vaikutusta. Lisäksi palautetta hyödynnetään työpajan ja sen harjoitteiden kehittämiskohteiden tunnistamiseen ja jatkokehitysideoiden pohtimiseen.

Palaute annetaan nimettömästi, ja se analysoidaan ja sitä käsitellään opinnäytetyössä nimettömänä ryhmätasolla.

1. Työpaja ja sen sisältö vastasivat odotuksiani (ympyröi mielipidettäsi parhaiten kuvaavan vaihtoehdon numero):

1 Kyllä

2 Ei

3 En osaa sanoa

Voit halutessasi perustella vastaustasi:

2. Työpajan toteutus oli toimiva (ympyröi mielipidettäsi parhaiten kuvaavan vaihtoehdon numero):

1 Kyllä

2 Ei

3 En osaa sanoa

Voit halutessasi perustella vastaustasi:

3. Koin työpajan hyödylliseksi (ympyröi mielipidettäsi parhaiten kuvaavan vaihtoehdon numero):

1 Kyllä

2 Ei

3 En osaa sanoa

Voit halutessasi perustella vastaustasi:

4. Työpajalla oli minulle seuraavia vaikutuksia tai hyötyjä (ympyröi mielipidettäsi parhaiten kuvaavien vaihtoehtojen numerot):

1 Työpaja antoi minulle uusia näkökulmia

2 Työpaja sai minut ajattelemaan

3 Työpaja sai minut ymmärtämään jotakin uutta

4 Työpaja sai minut oppimaan jotakin uutta

5 Työpaja sai minut asettumaan toisen henkilön asemaan

6 Työpaja sai minut kyseenalaistamaan ajatusmallejani

7 Työpaja tarjosi minulle vertaistukea

8 Työpaja tarjosi minulle työkaluja vanhempänä/huoltajana

9 Työpaja tarjosi minulle työkaluja omaan työhöni

10 Työpajalla ei ollut minuun mitään vaikutusta tai hyötyjä

11 Työpaja tarjosi minulle jotakin muuta, mitä:

Voit halutessasi perustella vastaustasi:

5. Sain työpajasta tietoa seuraavista asioista (ympyröi mielipidettäsi parhaiten kuvaavien vaihtoehtojen numerot):

- 1 Somen ja pelaamisen merkitys lapsille ja nuorille
- 2 Some- ja pelimaailman ilmiöt ja ongelmatilanteet
- 3 Somen ja pelaamisen tunne- ja turvataidot ja niiden vahvistaminen
- 4 Somen ja pelaamisen konfliktitilanteiden ratkaiseminen
- 5 Tavat käsitellä somea ja pelaamista vanhempien tai muiden huoltajien kanssa
- 6 En saanut tietoa edellä mainituista asioista
- 7 Sain tietoa jostain muusta, mistä:

6. Työpajassa käytetyt harjoitukset olivat toimivia työpajan aiheen käsittelyssä (ympyröi mielipidettäsi parhaiten kuvaavan vaihtoehdon numero):

- 1 Täysin eri mieltä
- 2 Jokseenkin eri mieltä
- 3 En osaa sanoa
- 4 Jokseenkin samaa mieltä
- 5 Täysin samaa mieltä

Voit halutessasi perustella vastaustasi:

7. Oliko jokin työpajan harjoituksista mielestäsi erityisen hyvä tai hyödyllinen? Kerro miksi.

8. Oliko jokin työpajan harjoituksista mielestäsi erityisen huono tai turha? Kerro miksi.
9. Olisin halunnut saada työpajasta tietoa vielä seuraavista asioista (kerro omin sanoin):
10. Anna työpajalle arvosana 1-5 kokonaisuutena, kun arvosana 5 on paras ja arvosana 1 huonoin (ympyröi mielipidettäsi parhaiten kuvaava vaihtoehto):

1                      2                      3                      4                      5

11. Työpaja soveltuu lasten ja nuorten somen ja pelaamisen tunne- ja turvataitojen käsittelemiseen vanhempien tai muiden kasvattajien kanssa (ympyröi mielipidettäsi parhaiten kuvaava vaihtoehto):

1 Kyllä

2 Ei

3 En osaa sanoa

Voit halutessasi perustella vastaustasi:

Kiitos vastauksistasi!

**Opinnäytetyöntekijän yhteystiedot:**

Heljä Koistinen

Yhteisöpedagogi-opiskelija

Humanistinen ammattikorkeakoulu

sähköpostiosoite (*poistettu*)