

Heidi Salo

OHJAUSTUOKIO SASTAMALAN VARILAN KOULUN
5 LUOKKALAISILLE PELIKONSOLIEIN JA INTERNETIN
AIHEUTTAMISTA HAITOISTA

Hoitotyön koulutusohjelma

Sairaanhoidaja AMK

AHT12SP

2013

OHJAUSTUOKIO SASTAMALAN VARILAN KOULUN 5 LUOKKALAISILLE PELIKONSOLIEIN JA INTERNETIN AIHEUTTAMISTA HAITOISTA

Salo, Heidi
Satakunnan ammattikorkeakoulu
Hoitotyön koulutusohjelma
Toukokuu 2013
Ohjaaja: Flinck, Marja
Sivumäärä: 30
Liitteitä: 4

Asiasanat: alakouluikäinen lapsi, pelimaailma, opetus ja ohjaus

Opinnäytetyön tarkoituksena oli tehdä apuväline Sastamalan Varilan koulun opettajien käyttöön. Ajatuksena oli, että opettajat voisivat käyttää sitä opetuksensa tukena, ohjatessaan oppilaita internetin ja digitaalisten pelien turvallisessa käytössä. Opinnäytetyö oli projektiluonteinen, joka oli kahdessa osassa. Ensimmäisenä tehtävänä oli valmistaa kirjallisuuden pohjalta Power-point esitys opetuksen tueksi sekä pitää itse kaksi aiheeseen liittyvää opetus- ja ohjaustuntia. Toisena tehtävänä oli jakaa oppilaille esityksen jälkeen arviointilomake, jonka avulla kyseltiin koulun 5- luokkalaisten oppilaiden internetin ja pelikonsolien käyttöä sekä tiedusteltiin, pelaavatko he itseään vanhemmille tarkoitettuja pelejä. Opinnäytetyö toteutettiin yhteistyössä Varilan koulun rehtorin sekä 5- luokkien luokanohjaajien kanssa.

Toteutetun projektin pohjalta kävi ilmi, että 5-luokkalaisista oppilaista internettiä käyttää usein 39 % oppilaista ja digitaalisia pelejä 26 %. Kyselyn mukaan ikätasoaan vanhemmille tarkoitettuja pelejä puolestaan pelasi usein 18 %. Kiellettyjä pelejä pelasivat enemmän pojat kuin tytöt. Liikaa aikaa omasta mielestään tietokoneella tai digitaalisten pelien maailmassa koki puolestaan viettävänsä yli puolet eli 56 % tytöistä, pojista vain 44 %. Opinnäytetyön tulokset kertovat kuitenkin vain Varilan koulun 5-luokkalaisten oppilaiden tavoista, eikä tuloksia voida näin ollen yleistää.

Projekti toteutui suunnitellusti aikataulussa ja täytti sille asetetut tavoitteet. Tarkoituksena oli Power- point esityksen avulla perehdyttää oppilaat internetin ja pelimaailman haittoihin, lisätä nuorten tietoisuutta pelien ikärajoista sekä ja niiden vaikutuksesta 10 -12- vuotiaan nuoren hyvinvointiin. Lisäksi projektin tarkoituksena oli tukea alakouluikäisen lapsen terveyden edistämistä ja hallintaa. Oppilaat pitivät esitystä mielenkiintoisena sekä aihetta tärkeänä.

GUIDANCE SESSION FOR SASTAMALA VARILA'S ELEMENTARY
SCHOOL 5 TH CLASSPUPILS REGARDING DISADVANTAGES OF DIGITAL
GAMES AND USE OF INTERNET

Salo, Heidi
Satakunta University of Applied Sciences
Degree Programme in nursing
May 2013
Supervisor: Flinck, Marja
Number of pages: 30
Appendices: 4

Keywords: Elementary school-aged child, game world, teaching and guidance

The purpose of this thesis was to create the tool and instrument into use of the teachers of the school of Sastamala Varila. The thought was that the teachers could use it as support of their teaching when directing pupils in a safe use of the internet and of the digital games. The dissertation was projectlike divided by two tasks. The first task was to make a Power point presentation based on the literature to support teaching and keeps two teaching hours and control hours which are related to the subject itself. The second task was to divide after the proposal to the pupils an evaluation form with the help of which the use of the Internet of the 5th class pupils of the school and of game consoles were being asked and was inquired if they play games that have been meant for older than himself. The dissertation was carried out in the cooperation with the headmaster of the school of Varila and with the class teachers.

Based on the executed project it appeared that from 5th class pupils 39% of the pupils often use the internet and 26% of the pupils often use digital games. According to the inquiry games that were meant for older than pupils current age level were often played by 18%. Forbidden games were played more often by the boys than the girls. Regarding question do you spend too much of your time on the computer or in the world of digital games experienced in this opinion agreed 56% of the girls and only 44%, of the boys. However, the results of the dissertation tell only about the ways of the 5th class pupils of the school Varila and results are not able to be generalized.

The project was executed according to the ordinary time plan on and fulfilled the major placed objectives. The major purpose was to familiarize pupils with the help of the power point presentation the Internet and the game world drawbacks to increase the consciousness of the age limits of games and from their effect on the welfare of 10 12-year-old adolescents. Furthermore, the purpose of the project was to support elementary school age child's health encouragement and containment. The pupils considered the presentation interesting and a subject important.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	OPINNÄYTETYÖN TARKOITUS JA TAVOITTEET	6
3	KESKEISET KÄSITTEET	7
3.1	Alakouluikäinen lapsi	7
3.1.1	I-II luokkalainen lapsi	7
3.1.2	III-IV luokkalainen lapsi	8
3.1.3	V-VI luokkalainen lapsi	9
3.2	Pelimaailma	11
3.3	Pelikonsoli	12
3.4	Internet	12
3.5	Opetus ja ohjaus.....	14
4	AIKAISEMMAT TUTKIMUKSET	15
5	PROJEKTI TYÖVÄLINEENÄ	16
5.1	Projektin määrittelyä.....	16
5.2	Projektin suunnittelu ja toteutus	16
6	PROJEKTIN ARVIONTIA	17
6.1	Esityksen mielenkiintoisuus	18
6.2	Aiheen tärkeys	18
6.3	Internetin käyttö.....	19
6.4	Konsoli- ja mobiilipelien käyttö	20
	Kuva 4. Konsoli- ja mobiilipelien käyttö.	20
6.5	K-16 pelien pelaaminen.....	20
6.6	K-18 pelien pelaaminen	22
6.7	Tietokoneella / pelimaailmassa vietetty aika	24
7	POHDINTA.....	26
	LÄHTEET	28
	LIITTEET	

1 JOHDANTO

Tietokonepelit ovat vallanneet alaa lasten ja nuorten vapaa-ajasta kirjojen sekä perinteisen median (televisio, elokuvat ja videot) kustannuksella – elektroniset pelit ovat nykyään lähes kaikkien lasten ja nuorten saatavilla. Niiden suosio onkin jo noussut perinteisten lautapelien ohi. Suomessa yli 90 % koululaisista pelaa pelejä ainakin satunnaisesti. Pojat pelaavat enemmän ja pidempiä aikoja kuin tytöt. Lisäksi pelien vetovoimaisuus ja siitä johtuva pelien runsas pelaaminen sekä mahdollinen peliriippuvuus ovat joidenkin lasten ongelmia. (Salokoski 2005, 9-10.) Suurimmalle osalle pelaajista pelaaminen ei kuitenkaan aiheuta haittoja, jolloin puhutaan kohtuupelaamisesta. Ongelmapelaajalla pelien pelaaminen on liiallista ja se vaikuttaa negatiivisesti henkilön kaikkiin elämänalueisiin: terveyteen, suoriutumiseen koulussa tai työssä, talouteen ja ihmissuhteisiin. (www.thl.fi.)

Lastensuojelulaki velvoittaa vanhemman valvomaan ja huolehtimaan lapsestaan. Lapselle tulee turvata hyvä hoito ja kasvatus sekä ikään ja kehitystasoon nähden tarpeellinen valvonta ja huolenpito. (Lastensuojelulaki 1983/ 361.) Yhtä tärkeää kuin fyysisiltä vaaroilta suojaaminen, on myös lapsien suojaaminen psyykkisiltä vaaratekijöiltä. Tv:n ja pelimaailman parissa vietetty aika on pois lapsen muusta aktiivisesta elämästä. Lapsen perusolotilaan kuuluvat aktiivisuus ja toiminta. Toimeliaisuus on tapa valloittaa ja kokea elämän taitoja. Pelimaailmassa tämä todellisuus hämärtyy ja lapsi elää toisten elämää virtuaalitodellisuudessa. (Kinnunen 2001,164.) Lapset myös jäljittelevät pelimaailman hahmoja. Käyttäytymismallit eivät välttämättä kopioitu suoraan mediasta vaan media tuottaa malleja, joita lapsi pitää vähitellen normaaleina ja hyväksyttävänä. (Martsola & Mäkelä-Rönholm 2006, 60.)

2 OPINNÄYTETYÖN TARKOITUS JA TAVOITTEET

Tämä opinnäytetyö on projektiluontoinen. Työ keskittyy Sastamalan Varilan koulun 5. luokkalaisten terveyden edistämiseen. Sen tarkoituksena on perehdyttää kyseisen koulun 5. luokkalaisten pelikonsolien ja internetin haittoihin ja vaaratekijöihin, lisätä lasten tietoisuutta pelien ikärajoista sekä niiden merkityksestä hyvinvointiin. Tämän opinnäytetyön tavoitteina on:

1. Perehtyä alakouluikäisen lapsen kasvuun ja kehitykseen
2. Suunnitella, toteuttaa ja arvioida opetustilanne pelikonsolien ja internetin haitoista ja vaaratekijöistä
3. Tukea alakouluikäisen lapsen terveyden edistämistä ja hallintaa

Tässä opinnäytetyössä keskeisiä käsitteitä ovat: alakouluikäinen, opetus ja ohjaus, pelikonsolit ja internet.

3 KESKEISET KÄSITTEET

3.1 Alakouluikäinen lapsi

Alakoululla tarkoitetaan peruskouluja, jotka antavat opetusta pääsääntöisesti vuosiluokilla 1–6. Oppivelvollisuus alkaa samana vuonna kun lapsi täyttää seitsemän vuotta ja aloittaa kyseisen vuoden syksyllä alakoulun ensimmäisen luokan ja päättyy kun perusopetuksen oppimäärä on suoritettu. Huoltajan vastuuseen kuuluu huolehtia, että oppivelvollisuus on suoritettu. (Perusopetuslaki 628/1998.) Alakouluikäinen on siis noin 7–12-vuotias. Nämä ikävuodet ovat rikkaita kehitystapahtumiltaan. Lapsi elää ikävaiheet ekaluokkalaisesta kohti murrosikää kukin omaa yksilöllistä vauhtiaan ja tapaansa noudattaen. (Jarasto & Sinervo 2000,28.) Tämän ikäinen lapsi on yleensä tasapainoinen, aktiivinen ja kiinnostunut erilaisista asioista ja mahdollisuuksista. Lapsi haluaa olla yksilöllinen ja luottamuksen arvoinen. Alakouluikäisen lapsen fyysinen kehitys on nopeaa ja tämän myötä oman kehon hallinta lisääntyy merkittävästi. Varhain kehittyvillä tytöillä ja pojilla näkyy kasvussa ja kehossa jo murrosiän muutoksia: pituuskasvun kiihtymistä, tytöillä rintojen tai häpykarvojen kasvua ja pojilla kivesten koon suurenemista ja kasvua. Kaverit ovat tärkeitä ja kavereiden mielipiteillä on suuri vaikutus. (mll.fi.) Sosiaalisen käyttäytyminen laajenee ja tämän myötä alkaa itsenäistymisen hakeminen. Tämä puolestaan vaatii vanhemmilta selkeitä rajojen asettamista. Kouluikäisen lapsen itseluottamus kasvaa ja vähitellen muotoutuu käsitys omasta itsestään. Vanhempien tärkeänä tehtävänä on tukea ja ohjata lastaan, sillä siirtyminen lapsuudesta kohti aikuisuutta ei ole helppoa nuorelle itselleenkaan. (Kantero ym.1996, 44.) Psykkinen turvallisuus muodostuu aikuisen vuorovaikutuksen sekä ympäristön toimivuuden kautta. Herkkyys kuulla ja nähdä, mitä lapsi toiminnallaan ja olemisellaan viestittää on kasvatuksen perusta. Jokaisella lapsella on oikeus tuntea olevansa hyväksyty ja arvostettu. (Vilen ym.2006, 212.)

3.1.1 I-II luokkalainen lapsi

Normaalisti lapsi aloittaa koulun sinä vuonna kun hän täyttää seitsemän. Koulun aloitus tuo suuren muutoksen ja tästä syystä koulun aloittaminen hallitseekin tämän ikäisen lapsen ja tämän perheen elämää. Vanhemmat pohtivat onko lapsi tarpeeksi

kypsä aloittamaan koulun ja hoitaako hän kouluasiat. Lapsesta tulee äkkiä selviytyjä, vaikka hetki sitten kaikesta piti vielä huolehtia.

Lapsi kasvaa fyysisesti yllättävän nopeasti. Oma keho saattaa tästä syystä tuntua vieraalta ja myös kehonhallinta voi vaikeutua, kömpelyys lisääntyy. Silti lapsi alkaa muistuttaa ulkomuodoltaan koululaista. (Jarasto & Sinervo 2000,29.) Kömpelyydestä huolimatta lapsi nauttii liikkumisesta; hyppii, pomppii, ajaa polkupyörällä, tanssii, opettelee hiihtämään, luistelemaan. Hän nauttii ryhmä- ja sääntöleikeistä. Häviämisen on silti tämänikäiselle lapselle vaikeaa. (mll.fi).

Tämän ikäinen on monesti hyvin ailahtelevainen mieleltään, muistuttaen psyykkisesti pientä murrosikäistä. Ikään liittyy samantyyppinen itsenäistymisvaihe kuin 2-3-vuotiailla lapsilla. Tunne-elämä muuttuu ailahtelevaksi ja ristiriitaiseksi. Lapsi uhmaa vanhempiaan, kodin yhteisiä sääntöjä sekä haluaa itsenäisyyttä. Silti hän kaipaa rakkautta ja selkeitä rajoja. Hän etsii rajojaan ja samalla testaa mitä mistäkin toiminnasta seuraa. Lapsi itsenäistyy ja alkaa irrottautua vanhemmistaan. (Jarasto & Sinervo 2000,32.) Riitoja syntyy kavereiden kesken herkästi, mutta ne pystytään sopimaan helposti. Tämänikäinen lapsi pohtii jo asioiden syitä ja seurauksia ja luo niistä mielikuvia. Lisäksi lapsi uskoo vakaasti tietävänsä enemmän kuin aikuinen, nauttii pohtimisesta, oivaltamisesta, muodostaa mielipiteitään. (mll.fi., Pulkkinen 2002, 112.)

Ryhmään kuuluminen on tärkeä lähde henkiselle hyvinvoinnille kouluiässä, sillä ryhmässä opitaan uusia rooleja ja tiedostetaan ihmisen erilaisuus. Kun lapsi on vuorovaikutuksessa muiden ikätovereidensa kanssa, hän oppii muun muassa hallitsemaan ja huomioimaan toisten tarpeita ja tunteita. Tätä kutsutaan sosiaalisesti kehitykseksi. Osana ryhmää lapsi oppii uusia toimintatapoja, muiden kunnioittamista ja sääntöjä. Nämä lisäävät osaltaan lapsen perusturvallisuustunteen kasvamista. (Pulkkinen 2002, 112–113.)

3.1.2 III-IV luokkalainen lapsi

Tämänikäinen lapsi on yleensä niin fyysisesti kuin psyykkisestikin elinvoimainen ja tasapainoinen. Lapsen kehityksessä on meneillään selkeästi seesteisempi elämänvai-

he.(Jarasto & Sinervo 2000, 39- 46.) Varhaislapsuuden ja koulun aloitukseen liittyvät kuohut on ylitetty ja nuoruusiän tyrskyt ovat vasta edessäpäin.

Fyysinen kasvu hidastuu ja koko lapsen olemus vahvistuu ja vankistuu vähitellen. Hiljalleen saattaa ilmetä myös esipuberteettiin liittyviä tekijöitä kuten tytöillä rintarauhasten kasvua, karvoitusta kainaloissa, alapään alueella. Myös hienhaju saattaa muuttua pistävämmäksi aineenvaihdunnan muuttumisen myötä. (Jarasto & Sinervo 2000, 54- 55.) Lapsella on suuri tarve tietää ja tulla itse ymmärretyksi. Erilaiset äärimmäisyydet kiinnostavat, joiden kautta myös maailmankuva avartuu ja aikakäsitys laajenee. Arvostus aikuisiin ihmisiin kasvaa ja lapsella on erittäin voimakas kontaktien solmimisen tarve. Kavereiden merkitys kasvaa myös entisestään. Erilaiset kerhot ja joukkuelajit kuuluvat tyypillisesti tämänikäisen lapsen harrastustoimintaan. Lapsi hakee hyväksymistä ikätovereidensa kautta ja hakee näin vastausta siihen, millainen hän oikeastaan ihmisenä on.(Jarasto & Sinervo 2000, 42- 43.) Alakouluikäinen viihtyy mieluiten oman sukupuolensa edustajien kanssa. Kouluikäinen on itsekriittinen ja loukkaantuu helposti, jos häneen kohdistuu kiusaamista. Oma ryhmä ja käyttäytyminen koetaan hyväksi ja muiden käyttäytyminen tuomitaan. Kouluikäinen lapsi vapautuu minäkeskeisestä ajattelusta ja kykenee ottamaan omat sekä toisten näkökulmat huomioon. Lapsen kehityksen kannalta on tärkeää, että lapsi saa oppimisen ja onnistumisen kautta hallinnan kokemuksia ja positiivista palautetta toiminnastaan. Jos hallinnan kokemuksia karttuu vähän, saattaa lapsi kokea alemmuuden tunteita, mitkä vaikuttavat haitallisesti lapsen kehitykseen. (Rouppila 1995, 158–159, Nurmi ym. 2009, 71.) Lapset, jotka eivät saa myönteistä tukea minäkäsityksen kehittymiseen, ovat muita alttiimpia tunne-elämän ongelmille kuten ahdistuneisuudelle, masentuneisuudelle, käytöshäiriöille sekä aggressiiviselle käyttäytymiselle. Nämä tunne-elämän ongelmat voivat johtaa aikuisuudessa epäsosiaaliseen käyttäytymiseen, mielenterveys ja parisuhde- sekä päihdeongelmiin. (Nurmi ym. 2009, 71.)

3.1.3 V-VI luokkalainen lapsi

V-VI: lla luokalla koulua käyvä lapsi elää ns. esipuberteetin eli murrosikää edeltävää varhaisnuoruuden vaihetta. Jokainen kehittyy omaan tahtiinsa, toinen nopeammin

kuin toinen. Se käynnistyy tavallisimmin tytöillä vuotta, paria aikaisemmin kuin pojilla. Lapsuuden viimeisiä vuosia värittää jokaisen lapsen yksilöllinen kehitys. Toinen samanikäinen lapsi voi leikkiä vielä kotileikkejä, kun toinen ei saa ajatuksiaan irti ensirakkaudestaan tai vaatii saada hiuksiinsa uutta väriä. Muutokset lapsessa kertovat hänen edistymisestään ja taitojen kehittymisestä eri alueilla. (Jarasto & Sinervo 2000, 47, 49, 50.) Ruumiinkuvan nopeatkin muutokset saattavat aiheuttaa ahdistusta ja epävarmuuden tunnetta ja siksi nuori tarvitsee aikaa sopeutuakseen tähän. Kiinnostus vastakkaiseen sukupuoleen alkaa herätä. (Pulkkinen 2002, 108- 110.)

Loogisen ajattelun kehityksessä tapahtuu merkittäviä muutoksia. Ajattelussa tapahtuu muutoksia käsitteellisempään suuntaan eli lapsi kykenee paremmin loogiseen ajatteluun sekä pohtii asioiden syy-seuraussuhteita. Asioihin suhtautuminen on usein jyrkkää eikä lapsen kanssa aina ole välttämättä helppoa keskustella. (Pulkkinen 2002, 108 -109.)

Ikätovereiden merkitys kasvaa entisestään ja lapsi kokee suhteessa kavereihin voimakasta yhteenkuuluvuuden tunnetta. Ryhmän normeihin mukautuminen ja tovereiden hyväksyntä tapahtuu pukeutumisen, puhetyylin ja tekemisen kautta. Poikkeavuus ryhmästä vahvistaa tunnetta ulkopuolisuudesta ja erilaisuudesta. Samaistutaan kavereihin ja hiljalleen irrottaudutaan enemmän kodista ja vanhemmista. Silti lapsi tarvitsee edelleen tiukkoja rajoja tunteakseen olonsa turvalliseksi ja rakastetuksi. Aikuisen tehtävänä on asettaa selkeät rajat toiminnalle tukemaan tämänkin ikävaiheen läpikäymistä. (Jarasto & Sinervo 2000, 47- 58.)

Asennetta omaa minää kohtaan kutsutaan itsetunnoksi. Itsetunto muodostuu lapselle peilikuvana. Murrosiässä lapselle peileinä toimivat koulu, kaverit ja oma jengi. Itsetunto muuttuu ja muovautuu jatkuvasti positiivisten kokemusten karttuessa ja toisaalta taas jatkuvat negatiiviset kokemukset laskevat lapsen itsetuntoa. Vanhemmat voivat myös tukea lasta itsetunnon kehittymisessä. Arkaa lasta voi esimerkiksi kannustaa tekemään joitakin asioita ja antaa lapselle tästä iloista ja positiivista palautetta. Jo pienet onnistumisen kokemukset auttavat lasta muuttamaan asennettaan positiivisempaan suuntaan omaa itseään kohtaan. (Jarasto & Sinervo, 2000, 59- 60.)

3.2 Pelimaailma

Tänä päivänä lapsi jaksaa pelata tietokone tai pelimaailman pelejä tunti tolkkulla herpaantumatta. Pelimaailma on monimutkainen ainakin aikuisen silmin. Pelimaailmassa on kuitenkin selvät säännöt, jossa joutuu kohtaamaan monimutkaisiakin asioita. Saa liikkua tuntemattomissa olosuhteissa, esittää rooleja sekä kokea monenmoisia yllätyksiä. Onnistuminen antaa vallan tunteen ja sekä hallinnan kokemuksia. (Jarasto & Sinervo 2000, 112.) Pelit ovat ajanvietettä, joka saattaa myös aiheuttaa riippuvuutta, jos elämään ei löydy muuta sisältöä. Peliriippuvuudesta voidaan puhua, jos työ, koulu tai sosiaalinen elämä kärsii siitä. Pelaaminen voi olla pakoa arkitodellisuudesta. Kun pelaaja ei pysty vähentämään tai lopettamaan pelaamista, voidaan puhua ongelmapelaamisesta. Pelaamiseen käytetty runsas aika ei kuitenkaan automaattisesti merkitse peliriippuvuutta, sillä pelaamiseen käytetty aika on yksilöllistä ja tulkinnanvaraista. (Kirjastot.fi 2012.)

Pelaamisesta on vaikea antaa vakiintunutta määritelmää, sillä pelitutkimus on yhä melko nuorta. Digitaalinen peli käsittää tietokonepelit, konsolipelit, käsikäyttöiset elektroniset pelit, kännykkäpelit ja interaktiiviset televisiopelit. Digitaalista pelaamista on tutkittu samoilla menetelmillä, kuin elokuvia tai kirjallisuutta, eikä niiden erityislaatuisuutta ole huomioitu. Peleillä on toki samoja elementtejä, kuin elokuvilla tai kirjallisuudella. (Mäyrä ym. 2004, 24.)

Puhuttaessa digitaalisista peleistä olisi hyvä erottaa omaksi ryhmäkseen oppimispelit (edugame) sekä interaktiiviset multimediatuotteet, joissa viihteen keinoin pyritään esittämään opettavaista materiaalia (edutainment). Tämän lisäksi on olemassa opetuskäyttöön tarkoitettuja ohjelmistoja, jotka ovat lähinnä digitaaliseen ympäristöön siirrettyjä harjoitustehtäviä. (Mäyrä ym. 2004, 62.)

3.3 Pelikonsoli

Pelikonsoli on viihde-elektroniikan laite, joka on valmistettu videopelien pelaamista varten. Konsolipelit tunnetaan myös nimillä televisiopelit, videopelit, elektroniset pelit ja digitaaliset pelit. Elektroniset tai digitaaliset pelit nimeä voidaan käyttää myös tietokone tai konsolipeleistä. Televisiopelit ovat saaneet nimensä siitä, että niitä pelataan television kautta. Pelikonsolit ovat perinteisesti edustaneet helppoa ja vaivatonta pelaamisen muotoa, kun taas esimerkiksi tietokonetta on totuttu käyttämään moneen muuhunkin tarkoitukseen. Aikaisemmin nähtiin, että pelaaminen oli lähinnä nuorten poikien hupia. Nykyisin ei voida esittää mitään tiettyä ryhmää, joka erityisesti harrastaisi konsolipelejä. Pelaaminen on kaikkien hupia. Aktiivisinta peliharrastus on kuitenkin nuorten miesten ja poikien keskuudessa. (wikipedia.fi.)

Lapset kuitenkin tarvitsevat vanhempien ohjaavaa tukea pelien käytön osalta. Tämä tarkoittaa selkeiden ja johdonmukaisten sääntöjen ja rajojen määrittämistä, yhteisiä sopimuksia siitä missä, miten paljon ja kenen kanssa pelataan. Pyritään pitämään väkivaltaiset pelit pois lasten ulottuvilta sekä noudatetaan ikärajamerkintöjä.

3.4 Internet

Internet on maailmanlaajuinen tietoliikenneverkko, jonka käyttäjämäärä kasvaa vuosittain. Internetissä on paljon hyödyllistä aineistoa, mutta myös paljon aineistoa, johon lapsilla ei kuuluisi olla pääsyä lainkaan. Se sisältää mm. väkivaltaisia, seksuaalisia sekä pornografisia sivustoja. Internet toimii myös helppona kauppapaikkana. Verkossa myydään erilaisia tuotteita ja palveluita, jotka saattavat houkutella käyttäjää. Rahalla voi myös ostaa peleihin lisää peliaikaa tai uusia pelejä. Verkko mahdollistaa myös nuoren mielimusiikin tai elokuvien lataamisen. (Martsola & Rönholm 2006, 104-105.)

Internet tarjoaa paljon muutakin kuin tiedonhakua ja viihdettä. Sen avulla on mahdollisuus pitää yhteyttä muihin ihmisiin, kirjoittaa mielipiteitään ja luoda uusia sisältöjä verkkoon. Internet on maailmanlaajuinen yhteisö. Netistä on tullut etenkin nuorille ajanviettopaikka. Monissa eri paikoissa varoitellaan netin vaaroista. Netissä on

tärkeää osata käyttää verkkoa järkevästi, omia tietojaan ja muita luottamuksellisia asioita jaellessaan saattaa joutua hankaluuksiin. Monilla nuorista on käsitys, että nettiä on helppo käyttää. Useat osaavatkin, mutta harva tuntee verkossa olevia palveluja riittävän monipuolisesti. (Haasio, 2007, 8-9.)

Useimmat lait on kirjoitettu ennen tietoverkkojen yleistymistä, mutta kuitenkin netti ei jää lain ulkopuolelle. Nettiä koskevat myös voimassa olevat lait. Myös tietotekniikan nopea yleistyminen on vaikuttanut uusien lakien luomiseen, joissa huomioidaan verkon erityispiirteitä. Etenkin vastuukysymys netin käytössä nousee suureen rooliin. Nettiin ei ole luvallista laittaa herjaavaa tai loukkaavaa aineistoa tai muutaakaan sellaista, jota et olisi muuten valmis esittämään. Tekijänoikeus- ja tavaramerkkilaki, viestintäsalaisuus, tietoverkon toiminnan häiritsemättä jättäminen, hakkerointi, virusten kirjoittaminen ja levittäminen, sähköpostimainonta, henkilörekisterin pito, lapsiporno ja rasismi ovat säännöksiä, jotka tulevat kyseeseen verkossa toimittaessa. (Haasio 2007, 104- 105.)

Internetin käyttö on tuonut mukanaan myös huolestuttavia piirteitä lasten ja nuorten sosiaaliseen kanssakäymiseen sekä elämänrytmiin. Verkossa mm solmitaan suhteita, joka saattaa olla nuorelle ainut keino solmia kontakteja ikätovereihinsa. Tällöin sosiaaliset kontaktit rajoittuvat pelkästään verkkoon. Vaarana onkin nuoren eristäytyminen sekä vuorovaikutustaitojen puute. Nuoret harrastavat myös omien kuviensa laittamista internetiin, jotka saattavat johtaa jopa vaaratilanteisiin. (Martsola & Rönholm 2006, 106.) Tällaisia sivustoja ovat esimerkiksi IRC- Galleria ja Facebook. Näillä sivustoilla on mahdollista myös jutella kavereiden kanssa ja kommentoida muiden käyttäjien kuvia. Nettiin on kuitenkin luvallista laittaa vain itse ottamiin kuvia. Vanhempien tulisi olla kiinnostuneita lapsen ja nuoren nettikokemuksista sekä nettiystävistä, koska nuoret eivät aina ajattele nettiä maailmanlaajuisena medianä.

Nimettömyys ja kasvottomuus netissä saattavat johtaa myös asiattomaan ja ajattelemattomaan viestintään. Tunteet saattavat kuumentua ja voidaan sortua toisten ihmisten loukkaamiseen. Vanhemmilla ei ole välttämättä tietoa netin sosiaalisesta luonteesta, jolloin nuori saattaa olla yksin kiusaamistilanteessa. Yhteen ja samaan henkilöön kohdistuva systemaattinen ja tarkoituksellisesti toista vahingoittava käyttäyty-

minen netissä on kiusaamista. Nettikiusaaminen on hyvin samankaltaista kuin muukin koulukiusaaminen. Nettikiusaaminen saattaa saavuttaa suuremman yleisön kuin koulukiusaaminen. Nimimerkin takaa on helpompi hyökätä kiusattavaa kohtaan kuin kasvotusten, etenkin jos kiusaaja on kooltaan pienempi tai nuorempi kuin kiusattava. Kiusaaja ei saa suoraa palautetta kiusattavalta, koska ei näe tämän ilmeitä eikä tunne-reaktioita. Kiusaajalle tulee helposti virheellinen turvallisuudentunne nimimerkin takaa kiusattaessa. Netissä kiusaaminen kääntyy usein rikokseksi. Tällöin on kyse törkeistä kiusaamistapauksista, kuten esimerkiksi kunnianloukkauksesta tai yksityiselämää loukkaavan tiedon levittämisestä. Ne voivat johtaa kovaan rangaistukseen, koska törttöily netissä on usein julkista ja monien netinkäyttäjien nähtävissä ja siten aiheuttaa enemmän mielipahaa uhrille. (Mediataitokoulu.fi.)

3.5 Opetus ja ohjaus

Opetus on tavoitteellista vuorovaikutusta, joka pyrkii aikaansaamaan oppimista. Se on opettajan ja oppilaan välinen vuorovaikutustilanne. Opetus on myös koulun keino kasvattaa. (Leino & Leino 1997, 24.) Opetusmenetelmiä on runsaasti ja kaikki pyrkivät siihen, että oppilas oppii jotain, jota ei aiemmin ole osannut. Myös opetusjärjestelyt voivat vaihdella rajattomasti; opetuksen ei tarvitse tapahtua perinteisesti luokissa tai lukujärjestyksen mukaan vaan oppiminen voi perustua esimerkiksi erilaisiin projekteihin. (Turunen 1999, 20.) Opetus ei kuitenkaan aina johda oppimiseen. (Eloranta & Virkki 2011, 20.)

Opettamisen käsitettä käytetään myös kasvatuksesta silloin, kun sillä ymmärretään tapakasvatusta. Oppiminen näkyy käyttäytymisenä ja yksilö oppii arvoja sekä normeja. Niitäkin opetetaan ja siksi voidaan puhua arvo- ja normikasvatuksesta. Opettaminen johtaa aina tietojen ja taitojen jonkinasteiseen oppimiseen, arvojen omaksumiseen ja sisäistämiseen sekä tunne- elämän kehittymiseen. Kaikki nämä liittyvät kiinteästi toisiinsa ja tukevat toisiaan. (Turunen 1999, 19.)

Ohjaus on pedagogista toimintaa ja oppimisen ohjaamista. Ohjaus ilmenee opettajan ratkaisuina tuoda esille erilaisia tapoja ymmärtää ja oppia opetettava asia. Ohjaus voidaan kohdentaa joko yksilölle tai ryhmälle. Ohjattava ja opettaja kohtaavat tasa-vertaisina yksilöinä. Ohjattava määrittää ohjauksen omista lähtökohdistaan ja näin ohjaus kannustaa ohjattavaa auttamaan itseään omassa elämässään. Päämääränä on opetettavan kasvu kohti hyvää elämää yhteiskunnassa opetuksen turvin. (Leino & Leino 1997,24, Eloranta & Virkki 2011, 19- 20.)

4 AIKAISEMMAT TUTKIMUKSET

Tutkimuksia internetin käytön ja konsoli/ mobiilipelien riskeistä sekä vaikutuksista lapsiin on tehty jonkin verran. Konsolipeleihin ja pelaamiseen liittyvät uhkakuvat ovat osaksi median luomia, mutta myös osin aivan todellisia huolen aiheita. Vanhemmilla ja kasvattajilla on kuitenkin keinoja hallita lastensa pelaamista. Pelaaminen voi olla paitsi antoisaa ajankulua sekä se voi toimia myös monenlaisen oppimisen ja hyödyn lähteenä.

Aikaisemmista tutkimuksista mainittakoon Tarja Särkelän (2000) Jyväskylän Yliopistolle tekemä tutkielma aggression yhteydestä tietokonepelien pelaamiseen lapsilla. Tutkimuksessa selvitettiin lasten aggression ja tietokonepelien välistä yhteyttä. Aineisto koostui 11- 12 – vuotiaista ala-asteikäisistä nuorista. Tutkimuksen tarkoituksena oli saada tietoa aktiivisen pelien pelaamisen yhteydestä aggressiivisuuteen sekä aggression ilmenemisen riskitekijöistä lapsilla. Tutkimustulosten mukaan aggressiivisuus on yhteydessä väkivaltaisten pelien pelaamisen määrään. Aggressiiviset aktiivipelaajat olivat kaikki poikia ja pelasivat tuntimääräisesti huomattavasti enemmän kuin ei-aggressiiviset aktiivipelaajat. Aggressiiviset pelaajat pelasivat myös huomattavasti enemmän aggressiivisia pelejä kuin ei- aggressiiviset aktiivipelaajat. Vain väkivaltainen peliteema osoittautui merkittäväksi suhteessa aggressioon.

Pelin voimasta ja pelien hallinnasta ovat selvityksen tehneet Laura Ermi, Satu Heliö sekä Frans Mäyrä (2004). Selvitys on tehty nuorten näkökulmasta. Lähtökohta oli

näkemyksistä lapsista aktiivisina pelikulttuurien toimijoin. Lisäksi he olivat pyrkineet selvittämään, mitä ja miten lapset ja nuoret pelaavat, sekä miten he omaa pelaamistaan jäsentävät. Tutkimus osoitti, että syyt pelaamisen viehätysten taustalla ovat moninaiset. Yhdeksi keskeiseksi syyksi nousivat pelien tarjoamat fiktiiviset maailmat, jossa lapsi voi rajatta kokeilla uusia asioita. Pelit voivat myös olla voiman, osaamisen ja saavuttamisen tunteen paikkoja. Pelejä pelataan, koska ne ovat elämyksellisiä ja pelaaminen koetaan antoisaksi. Tutkimus osoitti, että 10 -12 -vuotiaat ovat todella aktiivisia pelikulttuuriin toimijoita. Tästä syystä on tärkeää, että lapset ovat tietoisia ikärajoista ja niiden merkityksistä. Myös vanhemmillä tulisi olla ymmärrystä siitä, kuinka lasten kehityksen kannalta olisi tärkeää, että he pelaisivat vain heidän ikänsä sopivia pelejä.

5 PROJEKTI TYÖVÄLINEENÄ

5.1 Projektin määrittelyä

Projekti on kertaluontoinen kokonaisuus, jolla on selkeät tavoitteet ja lopputulos. Projektilla on myös ennalta määritelty aikataulu, jota pyritään noudattamaan. Projekteihin liittyy myös aina riskejä ja epävarmuutta, jotka kuuluvat osana projektityön luonteeseen. Kahta samanlaista projektia ei ole, koska ihmiset ja ympäristötekijät muuttuvat. Lisäksi projekti itsessään voi muuttua elinkaarensa aikana. (homes.jamk.fi.)

5.2 Projektin suunnittelu ja toteutus

Ajatus aihevalinnasta ja ohjaustuokion tarpeellisuudesta syntyi Varilan koulun vanhempain illassa 10.9 2012, jossa 5 luokkien luokanohjaajat toivat esille huolensa alakouluikäisten lasten mediakäyttäytymisestä sekä koulun rajallisuudesta resurssien

vuoksi puuttua asiaan. Asiasta käytiin keskustelua 5b luokan luokanvalvojan kanssa, jonka pohjalta yhteistyösopimus syntyi.

Opinnäytetyön teoriaosuus syntyi talven 2012 -2013 aikana. 23.11 2012 käydyssä sähköpostikeskustelussa asia vielä varmistettiin koulun rehtorin kanssa sekä sovittiin alustavasta projektin aikataulutuksesta. Yhteistyösopimus allekirjoitettiin vielä ennen koulun joululoman alkamista.

Projekti alkoi tutustumalla alan kirjallisuuteen sekä aiheesta tehtyihin aikaisempiin tutkimuksiin. 17.1 2013 pidimme yhteistapaamisen koulun terveydenhoitajan kanssa, jossa pohdimme aiheeseen liittyviä keskeisiä asioita, jotka kyseisen ikäkauden nuorten kohdalla olisi hyvä ottaa esille.

Maalis- huhtikuun 2013 aikana valmistui Powerpoint- esitys, jonka pohjalta pidin opetus ja - ohjaustunnit 18.4 2013 Varilan koulun 5a j 5b luokille (LIITE 1). Esityksen jälkeen jokainen oppilas täytti arviointilomakkeen (LIITE 3).

Esitys luovutettiin elokuussa Varilan koulun 5b luokan valvojalle koulun opettajien käyttöön heidän opetustilanteitaan varten.

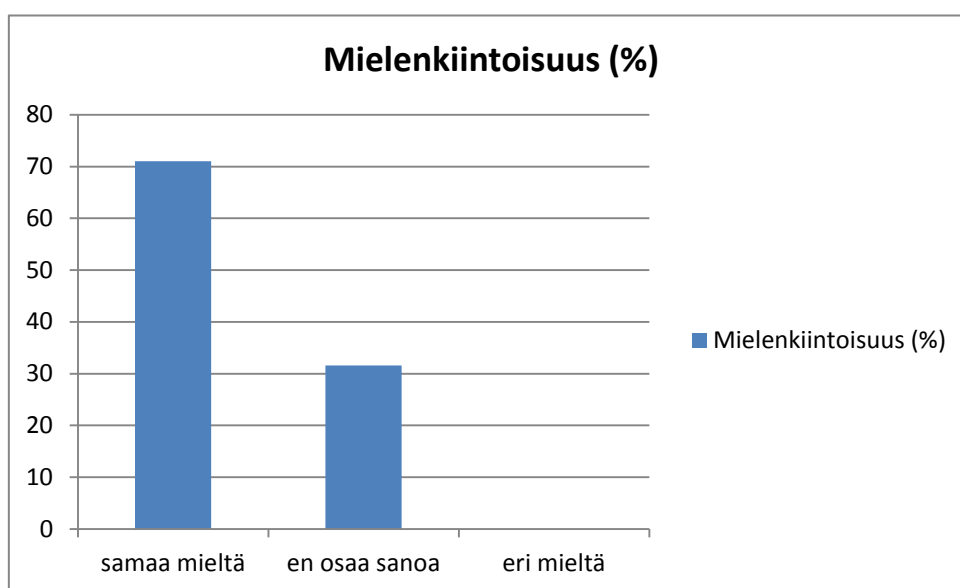
6 PROJEKTIN ARVIONTIA

Varilan koulu sijaitsee Sastamalan kaupungin Vammalan keskustataajaman eteläisessä osassa. Koulu on perusopetuksen alakoulu, jossa on yhteensä 256 oppilasta / vuonna 2013. Varilan koulun toiminta- ajatuksena on olla yhteistoiminnallinen koulu, tiedon, taidon ja elämönhallinnan keskus, Oppilaalle turvallinen kasvupaikka.

Projekti toteutettiin Varilan koulun 5 luokkalaisille. 5a luokalla on 20 oppilasta; 13 tyttöä ja 7 poikaa. 5b luokalla on 21 oppilasta; 11 tyttöä ja 10 poikaa, joista yksi tyttö oli poissa esityspäivänä.

6.1 Esityksen mielenkiintoisuus

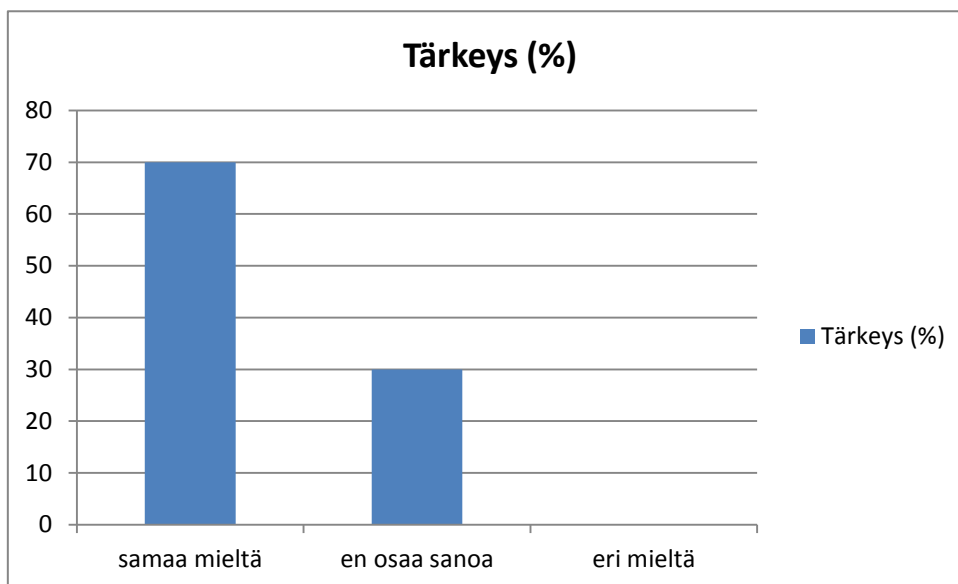
Esitystä piti mielenkiintoisena 27 vastaajaa (71 %). Mielipidettään ei osannut sanoa 12 vastaajaa (32 %). Yksi oppilas jätti vastaamatta tähän kysymykseen kokonaan. (Kuva 1).



Kuva 1. Esityksen mielenkiintoisuus

6.2 Aiheen tärkeys

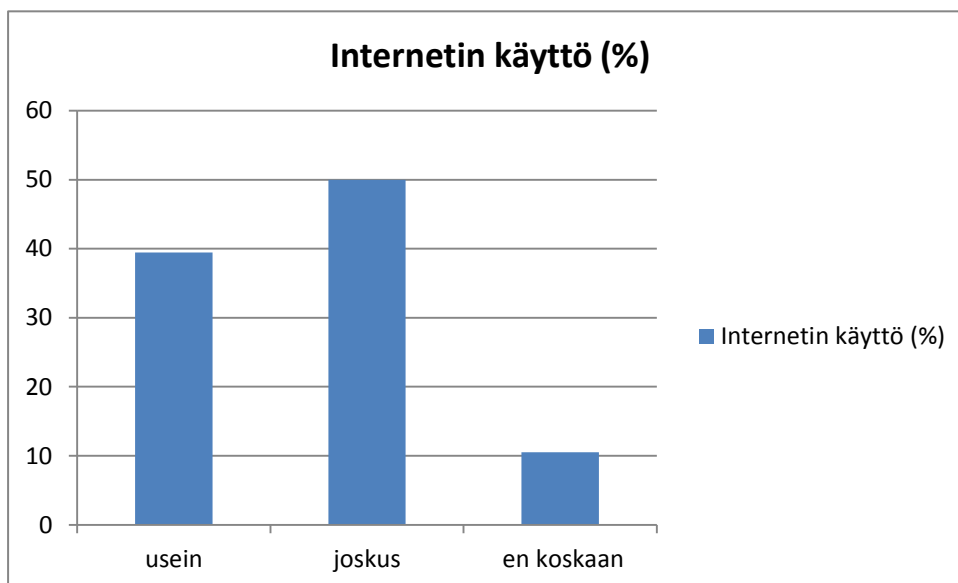
Oppilasta 28 vastaajaa (70 %) piti aihetta tärkeänä. Mielipidettään ei osannut sanoa 12 vastaajaa (30 %). Kukaan ei kertonut kuitenkaan olevansa eri mieltä aiheen tärkeydestä. (Kuva 2).



Kuva 2. Aiheen tärkeys.

6.3 Internetin käyttö

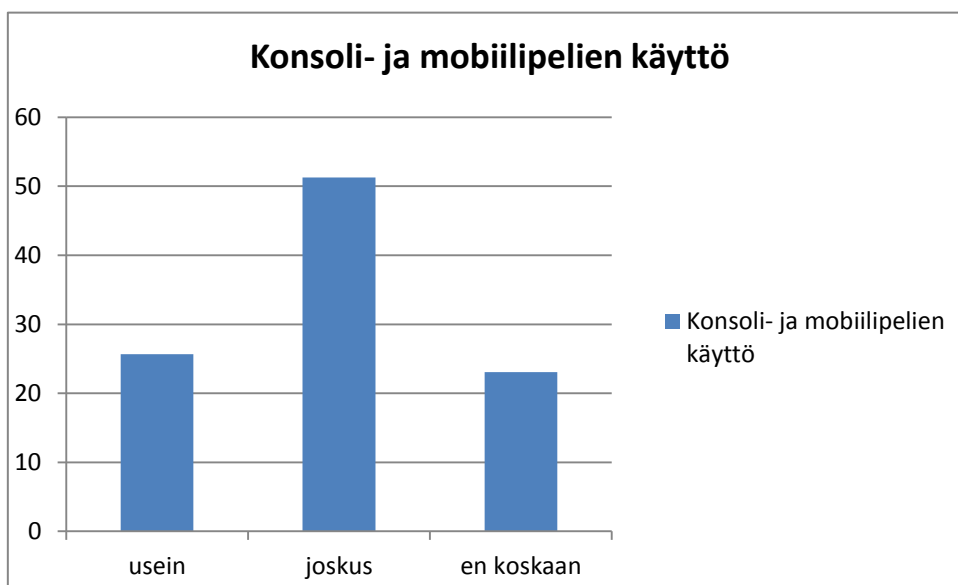
Vastanneista oppilaista internetiä kertoi käyttävänsä päivittäin 15 (39 %) oppilasta. Joskus päivittäinkin kertoi puolestaan käyttävänsä 19 (50 %) oppilasta. Ei koskaan päivittäin puolestaan vastasi 4 (11 %) oppilasta. Vastauksista 2 piti hylätä, koska näissä oppilas oli virheellisesti ympäröinyt kaksi vastausta. Tarkoituksena oli ympäröidä kuitenkin vain yksi kuvaavin vaihtoehto. (Kuva 3).



Kuva 3. Internetin käyttö.

6.4 Konsoli- ja mobiilipelien käyttö

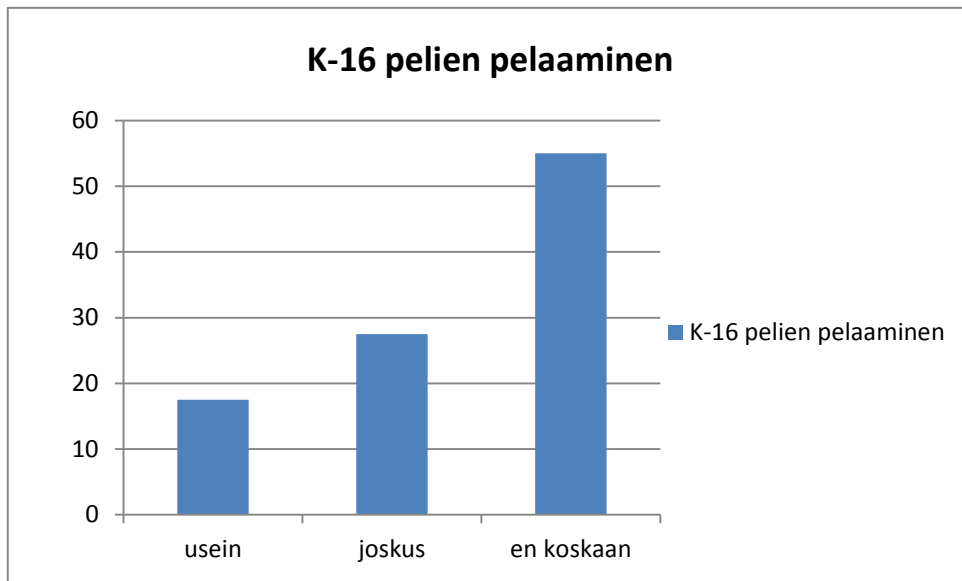
Vastanneista oppilaista päivittäin mobiili – tai konsolipelejä kertoi pelaavansa 10 (26 %) oppilasta, joskus puolestaan 20 oppilasta (51 %). Ei koskaan pelaa joka päivä vastasi 9 (23 %) oppilasta. Yksi vastauksista hylättiin, koska oppilasta virheellisesti ympäröinyt kaksi vaihtoehtoa yhden sijaan. (Kuva 4).



Kuva 4. Konsoli- ja mobiilipelien käyttö.

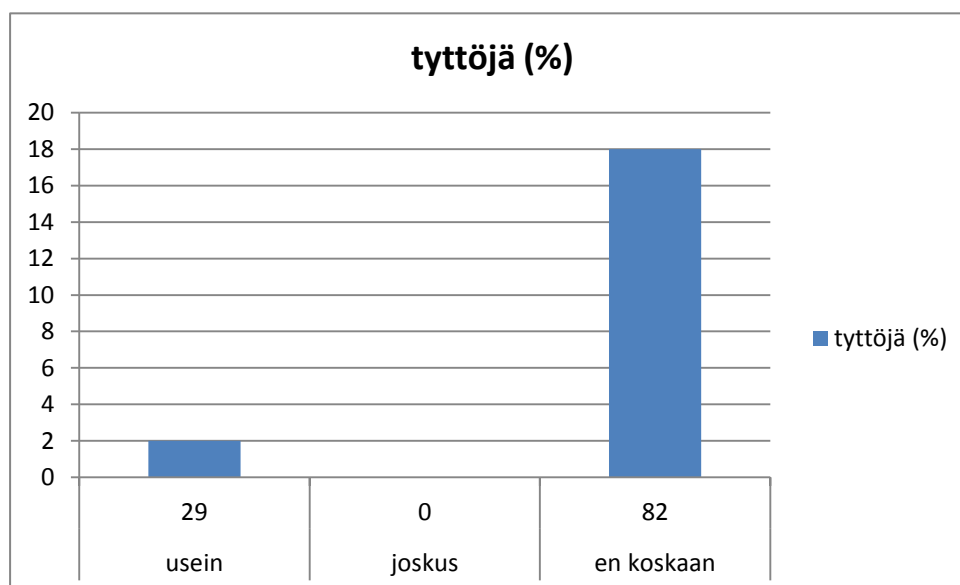
5 K-16 pelien pelaaminen

Vastaajista 7 oppilasta (18 %) kertoi pelaavansa usein alle 16-vuotiailta kiellettyjä pelejä. (Kuva 5).

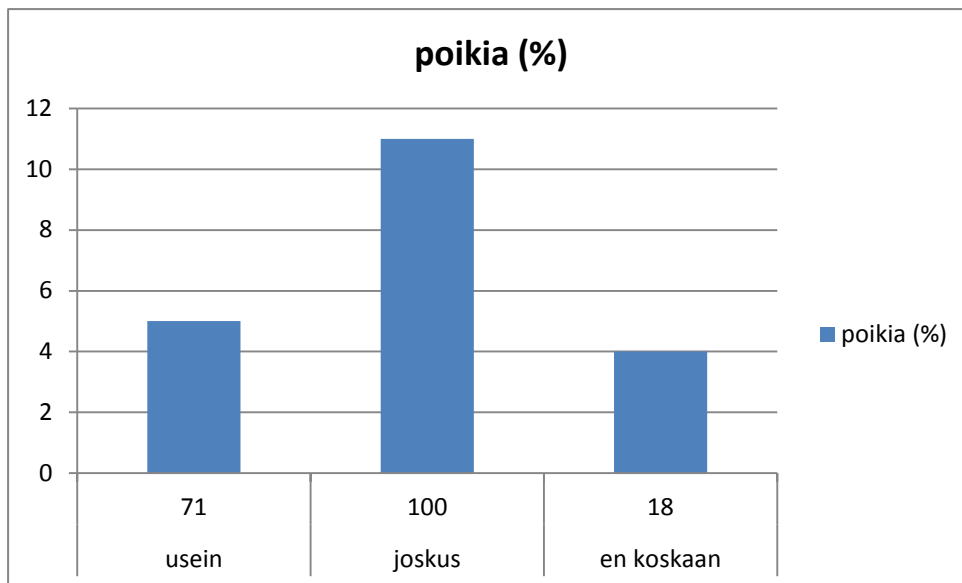


Kuva 5. Alle 16- vuotiailta kielletty.

Näistä tyttöjä oli 29 % ja poikia 71 %. Joskus K16 pelejä kertoi pelaavansa 11 oppilasta. Vastanneista kaikki olivat poikia, eikä kukaan tytöistä vastannut edes joskus pelaavansa K16 pelejä. Vastanneista puolestaan 22 oppilasta (55 %) ei koskaan pelaa K16 pelejä. Näistä tyttöjä oli (82 %) ja poikia (18 %). (Kuvat 5a ja 5b)



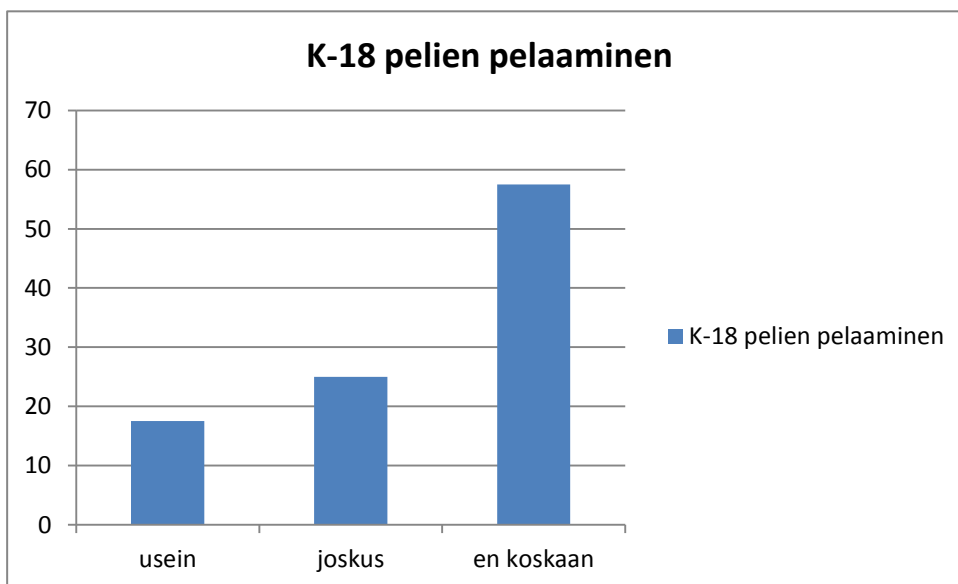
Kuva 5a. Tyttöjen osuus.



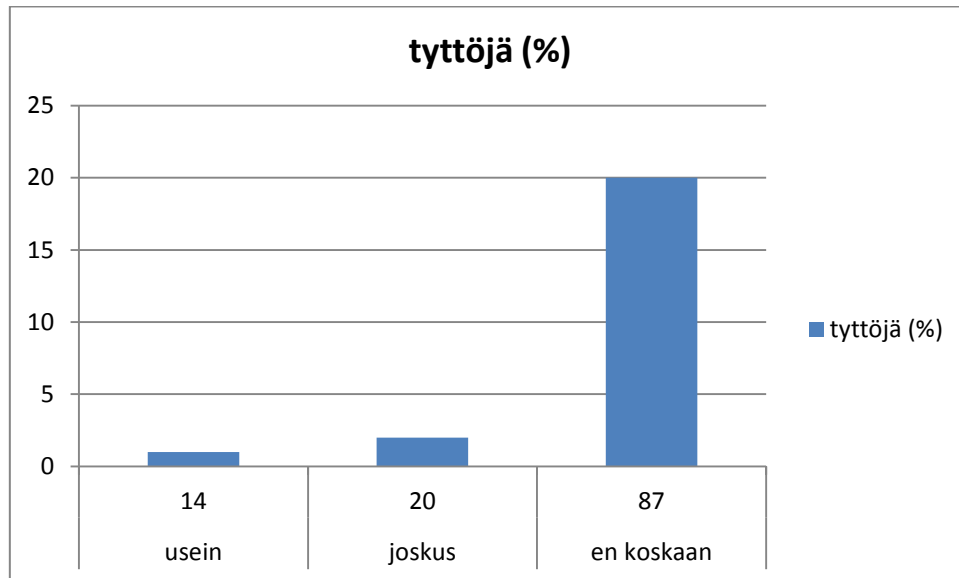
Kuva 5b. Poikien osuus.

6.5 K-18 pelien pelaaminen

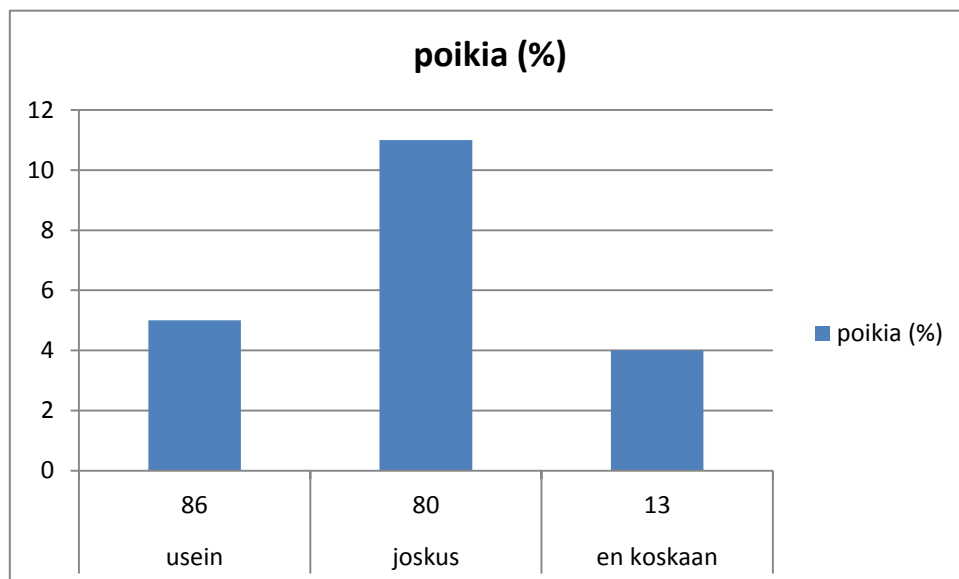
Kyselyyn vastanneista oppilaista K-18 pelejä kertoi pelaavansa usein 7 (18 %) oppilasta. (Kuva 6.). Näistä poikia oli 5 (86 %) ja tyttöjä oli 1 (14 %). Joskus puolestaan kertoi pelaavansa 10 (25 %) oppilasta. Ei koskaan pelaa K18 pelejä 23 (58 %) oppilasta, joista tyttöjä 20 oppilasta(87 %) ja poikia 3(13 %). (Kuvat 6a ja 6b).



Kuva 6. Alle 18-vuotiailta kiellettyjen pelin pelaaminen.



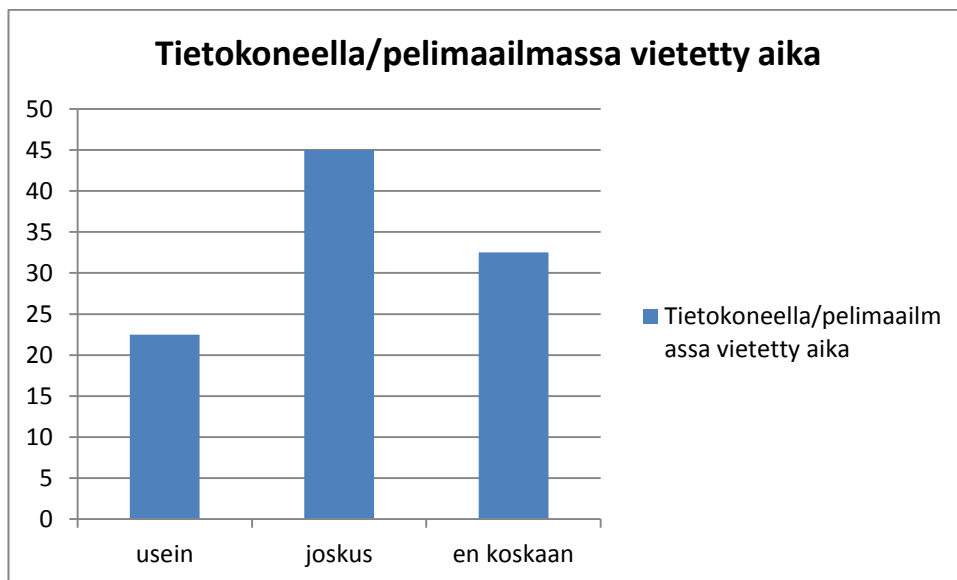
Kuva 6a. Tyttöjen osuus.



Kuva 6b. Poikien osuus.

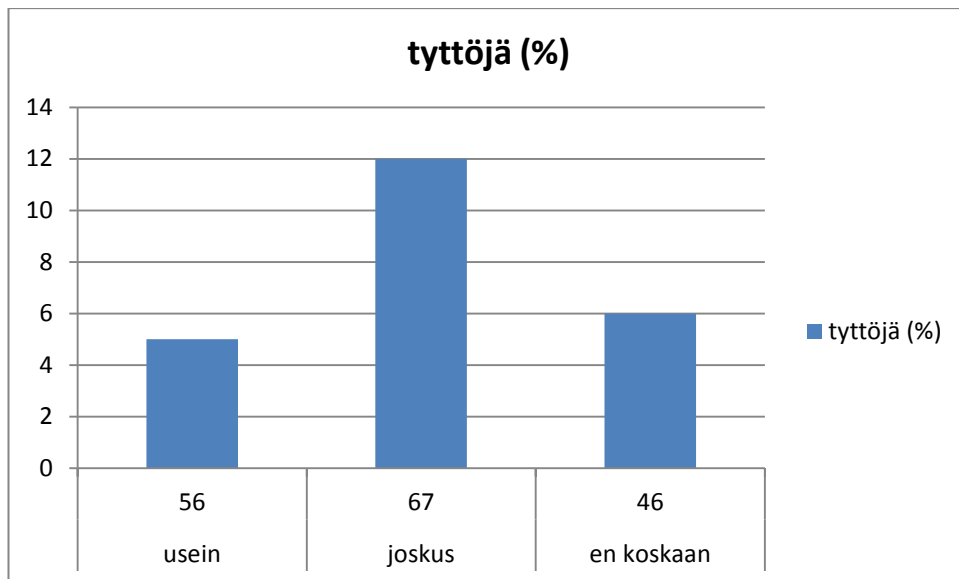
6.6 Tietokoneella / pelimaailmassa vietetty aika

Vastanneista oppilaista 9 (23 %) kertoi mielestään viettävänsä liikaa aikaa tietokoneella tai konsoli/ mobiili pelien parissa. Näistä 5 oli tyttöjä (56 %) ja 4 (44 %) poikia. (Kuva 7).

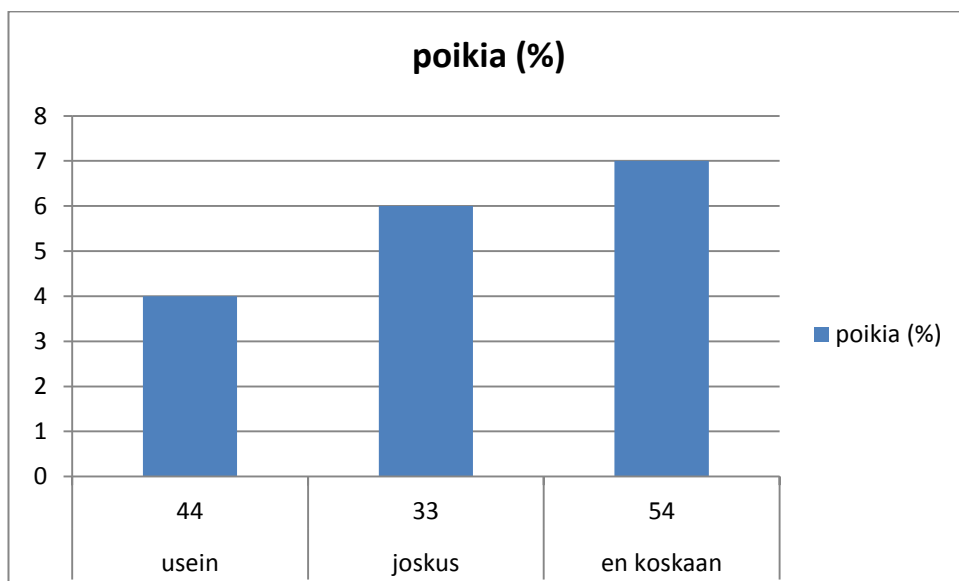


Kuva 7. Ajankäyttö

Joskus liikaa aikaa näiden parissa kokee kuluttavansa 18 oppilasta (%). 13 (%) vastaajaa puolestaan ei koe viettävänsä liikaa aikaa internet tai pelimaailman keskuudessa. Näistä puolestaan 6 vastaajaa oli tyttöjä (%) ja seitsemän vastaajaa poikia. (Kuvat 7a ja 7b.).



Kuva 7a. Tyttöjen ajankäyttö.



Kuva 7b. Poikien ajankäyttö.

7 POHDINTA

Opinnäytetyön aihe oli hyvin ajankohtainen. Alakouluikäiset 10 -12 -vuotiaat nuoret ovat aktiivisia tietokoneen sekä erilaisten pelikonsolien käyttäjiä sekä niiden suurkuluttajia. Digitaalisilla peleillä tässä työssä tarkoitettiin tietokone- ja konsolipelejä, verkkopelejä sekä mobiililaitteilla, kuten kännyköillä, pelattavia pelejä. Pelilaitteina toimivat niin tietokoneet, varta vasten pelaamista varten kehitetyt konsolit sekä mukana kulkevat käsikonsolit ja matkapuhelimet.

Pelaamisen vaikutukset ovat yksilöllisiä ja ne syntyvät pelaajan henkilökohtaisen tilanteen, kasvuympäristön, pelin sisällön ja pelitilanteen yhteisvaikutuksena. Yksilölliset seikat vaikuttavat siihen, miten itse tulkitsee ja kokee pelien sisällön ja tapahtumat. Alakouluikäisen lapsen pelonhallintakeinot sekä persoonallisuus ovat vasta kehittymässä ja tästä syystä onkin erittäin tärkeää suojella heitä niin median kuin internetin sekä pelimaailman haitoilta. Tässä työssä koulu ja kodin yhteistyöllä on merkittävä asemansa. Kodin ja koulun välinen yhteistyö on parhaimmillaan kaikkien osapuolten tasavertaista kohtaamista, jossa kummallakin osapuolella on oikeus puhua ja tuoda mielipiteensä esille mutta myös velvollisuus kuunnella. Hyvän ja rakentavan yhteistyön tuloksena lasta koskevat asiat paranevat.

Tämän projektityön mukaan Sastamalan Varilan koulun 5-luokkalaisista oppilaista internettiä käyttää usein 39 % oppilaista ja digitaalisia pelejä 26 %. Itseään vanhemmille tarkoitettuja pelejä puolestaan kertoi pelaavansa usein 18 %. Kiellettyjä pelejä pelasivat enemmän pojat kuin tytöt. Liikaa omasta mielestään tietokoneella tai digitaalisten pelien maailmassa viettää aikaa yli puolet eli 56 % tytöistä, pojista vain 44 %. Opinnäytetyö on tehty kuitenkin Sastamalan Varilan koulun 5-luokkalaisista, joten tulokset eivät ole yleistettävissä muiden samanikäisten oppilaiden pelaamistapoihin.

Opinnäytetyön aiheen ajankohtaisuuden ja mielenkiintoisuuden vuoksi projektin toteuttaminen oli mukavaa. Koulu, jossa projekti toteutettiin, oli opettajien ja oppilaidenkin osalta jo entuudestaan monelta vuodelta tuttu. Tästä syystä yhteistyökin oli helppoa ja vaivatonta. Haasteelliseksi projektin toteuttamisessa nousi esityksen luo-

minen sellaiseen muotoon, että oppilaiden mielenkiinto aihetta kohtaan heräisi ja oppilaat miettivät jatkossa kohdallaan omaa suhdettaan internetin ja digitaalisten pelien maailmaan. Esityksen lopuksi oppilaat saivatkin vielä piirtää arviointilomakkeiden taakse esityksen aikana esille nousseita mielikuvia tai miellelyhtymiä. Lisäksi jaettiin kotiin vietäväksi ” tietokoneen käyttösopimus”, jonka jokainen sai halutesaan yhdessä vanhempien kanssa täyttää. (LIITE 4.)

Jatkotutkimusajatuksena nousi ajatus koko koulun internetin sekä konsolipelien käytötapojen tutkimisesta. Myös kaikkien Vammalan ala-asteiden koulujen mediakäytännön tutkiminen sekä niiden tulosten keskinäinen vertailu voisi olla mielenkiintoinen jatkotutkimuksen aiheena.

LÄHTEET

Eloranta, T & Virkki, S.2011. Ohjaus hoitotyössä. Helsinki. Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Ermi, L., Heliö, S. & Mäyrä, F. 2004. Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 6.Tampereen yliopisto, 2004. <http://urn.fi/urn:isbn:951-44-5939-3>

Haasio, A. 2007. Nuorten nettiopas. Vaajakoski, Gummerus Kirjapaino Oy.

<http://homes.jamk.fi/~huojo/opetus>

Jarasto, P. & Sinervo, N. 2000. Kouluikäisen lapsen maailma. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

[http:// www.kirjastot .fi](http://www.kirjastot.fi) viitattu 19.4 2013

Kallio K.; Kaipainen K. & Mäyrä F. 2007. Gaming Nation? Piloting the International Study of Games Cultures in Finland.Tampere: Tampereen Yliopisto.Viitattu.18.4 2013. <http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-7141-4>

Kantero, R., Levo, H. & Österlund, K.1996. Helsinki.WSOY.

Kinnunen, S 2001. Keskilapsuuden tärkeät vuodet. Juva: WS Bookwell.3.painos

Lastensuojelulaki 1983/ 361

Leino, A & Leino, J 1997. Opettaminen ammattina. Rauma: Kirjayhtymä

Martsola, R. & Mäkelä -Rönholm, M. 2006. Lapsilta kielletty - kuinka suojella lasta mediatraumalta. Hämeenlinna: Karisto Kirjapaino Oy

<http://www.mediataitokoulu.fi>, viitattu 19.4 2013

<http://www.nettineuvo.fi/index.asp>, viitattu 19.4 2013

Nurmi, J-E., Ahonen, T., Lyytinen, H., Lyytinen, P., Pulkkinen, L. & Rouppila, I. 2009. Ihmisen psykologinen kehitys Helsinki.WSOY.

Perusopetuslaki 628/1998

Pulkkinen, L. 2002. Mukavaa yhdessä. Keuruu: PS –kustannus

Rouppila, I. 1995. Lapsuudesta nuoruuteen. Teoksessa Lyytinen, P., Korhonen, M. & Lyytinen, H. (toim.) Näkökulmia kehityspsykologiaan. Kehitys kontekstissaan. Porvoo: WSOY

Salokoski, T. & Mustonen, A.2007. Median vaikutukset lapseen ja nuoriin- katsaus tutkimuksiin sekä kansainvälisiin mediakasvatukseen ja -sääntelyn käytäntöihin. Mediakasvatusseuran julkaisuja 2/ 2007.

Särkelä, T. 2000. Aggression yhteys tietokonepelien pelaamiseen lapsilla. Jyväskylän Yliopisto.Verkossa:

<https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/11004/tsarkela.pdf?..>

Viitattu 10.5 2013.

<http://www.thl.fi/thl-client/pdfs/268fdb96-abe2-4a3d-889a-9b2e3374fa87>.

Viitattu 20.11 2012.

Turunen, K.1999. Opetustyön perusteet. Vaasa. Atena Kustannus Oy

<http://www.mll.fi/vanhempainnetti/ika/7-9/> Viitattu 23.11 2012

<http://www.mll.fi/vanhempainnetti/ika/9-12/> Viitattu 23.11 2012

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Videopelikulttuuri> Viitattu 23.11 2012

Vilen, M, Vihunen R, Vartiainen J, Siven T, Neuvonen S, Kurvinen A. 2006. Lapsuus erityinen elämänvaihe. WSOY Oppimateriaalit Oy.

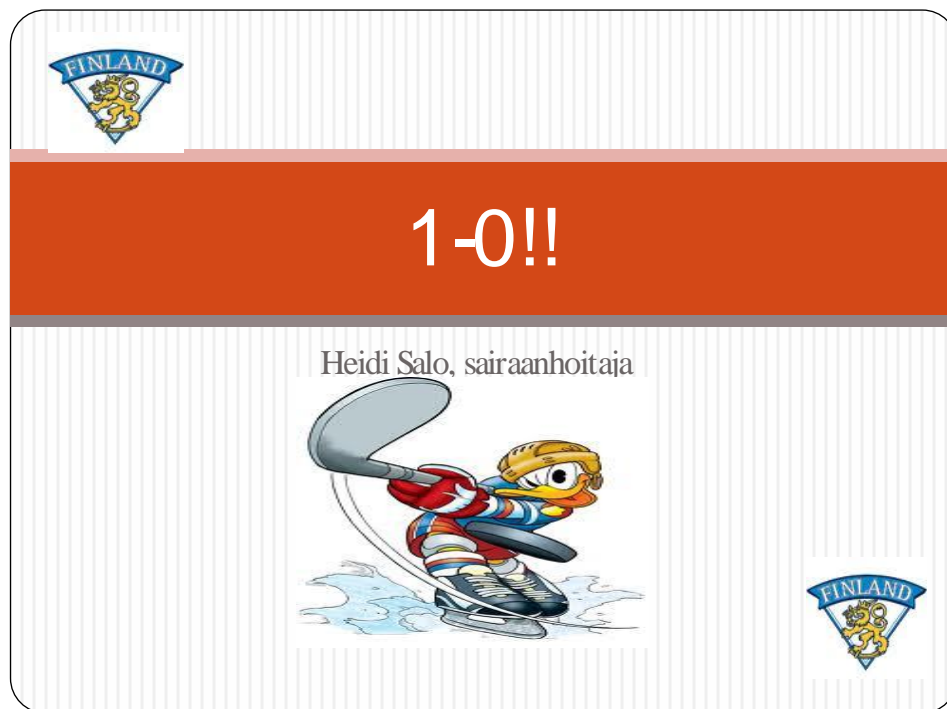
SATAKUNNAN AMMATTIKORKEAKOULU OP07A
SATAKUNTA UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

samk

SAMK / Sopimus opinnäytetyön tekemisestä

Opinnäytetyön tekijä:	HEIDI SALO	
Opiskelijanumero:	1201563	Aloitusryhmä: AHT 12 5P
Koulutusohjelma:	HOITOTYÖN KOULUTUSOHJELMA	
Opinnäytetyötä ohjaavan opettajan nimi, sähköposti, puhelinnumero ja osoite:	MARJA FLINCK Puh: 044 - 7103430, marja.flinck@samk.fi SATAKUNNAN AMMATTIKORKEAKOULU, TEHTAINTIE 3, 28600 Pori	
Toimeksiantaja, yhteys henkilön nimi, sähköposti, puhelinnumero ja osoite:	VARJAN KUNN, JUHA MARTILA, JUHA.MARTILA@SATAKUNTA.FI GSM 040-7759705, KONTTONKATU 1, 38200 SASTAMALA	
Opinnäytetyön nimi:	I-O. OHAUSTUOKIO SASTAMALAN VARJAN KÖÖHÖN 5 LUOKKAMISALLE PERIKONSOLLEIDEN JA INTERAKTIIVIN AIHEUT. HARJOISTA	
Työn etenemisaikataulu:	PROJEKTISUUNNITELMA SYYSKAUDEN 2012 AIKANA, PROJEKTIN TOTEUTUS KEHÄN 2013 AIKANA	
Tarkempi selvitys on sopimuksen liitteenä olevassa hyväksytyssä tutkimus-/projektisuunnitelmassa.		
<p>Vakuutukset. Jos opinnäytetyö tehdään kokonaan tai osittain työsuhteessa palkkaa vastaan, niin toimeksiantajan on laadittava asianmukainen kirjallinen työsopimus. Työnantaja huolehtii lainmukaisista vakuutuksista, sillä ammattikorkeakoulun vakuutukset eivät kata työsuhteessa tehtävän opinnäytetyön tekijää.</p> <p>Opinnäytetyön kustannukset ja niiden korvaaminen. Opinnäytetyöstä mahdollisesti aiheutuvien kustannusten (ml. Aineiston hankinta, raaka-aineet, matkat, työkorvaus jne.) korvaamisesta sopivat toimeksiantaja ja opiskelija keskenään. Pääsääntöisesti Satakunnan ammattikorkeakoulu ei vastaa yksittäisen opinnäytetyön kustannusten korvaamisesta.</p> <p>Oikeudet opinnäytetyön tuloksiin. Toimeksiantaja saa käyttöoikeuden opinnäytetyön tuloksiin ja niiden kaupalliseen hyödyntämiseen. Opinnäytetyön tekijä on velvollinen raportoimaan opinnäytetyön tulokset toimeksiantajalle.</p> <p>Immateriaalioikeudet. Tekijänoikeus ja muut immateriaalioikeudet opinnäytetyöhön kuuluvat opinnäytetyön tekijälle. Opinnäytetyön tekijä ja toimeksiantaja sopivat erikseen, missä laajuudessa tekijänoikeus tai muut immateriaalioikeudet siirtyvät toimeksiantajalle.</p> <p>Opinnäytetyön ohjaus ja vastuu. Vastuu opinnäytetyön tekemisestä ja tuloksista on opiskelijalla. Ammattikorkeakoulu vastaa työn ohjauksesta, seurannasta ja työn riittävästä laatuudesta. Ammattikorkeakoulu ei ole taloudellisesti vastuussa työn tuloksista tai aikataulusta. Opinnäytetyön tekijä ei vastaa toimeksiantajalle vahingosta, joka toimeksiantajalle syntyy opinnäytetyön viivästymisestä, ellei erikseen toisin sovita. Toimeksiantaja sitoutuu antamaan opiskelijan käyttöön kaikki opinnäytetyön tekemisessä tarvittavat tiedot ja aineistot sekä ohjaamaan opinnäytetyötä toimeksiantajaorganisaation näkökulmasta. Opiskelija sitoutuu palauttamaan toimeksiantajalle työn aikana saamansa luottamuksellisen aineiston, kun opinnäytetyö on valmistunut, tai kun osapuolet yhdessä toteavat, että yhteistyöedellytyksiä opinnäytetyön loppuun saattamiseksi ei ole.</p> <p>Tulosten julkistaminen ja luottamuksellisuus. Opinnäytetyö on kokonaisuudessaan julkinen. Mikäli opinnäytetyö sisältää liikesalaisuuksia tai muuta julkisuuslaissa salassa pidettäväksi määrättyjä tietoja, on opinnäytetyön raportti laadittava niin, että tietojen luottamuksellisuus säilyy. Tarvittaessa salassa pidettävät tiedot on jätettävä työn taustaineistoon. Opinnäytetyö tai sen osia voidaan julkaista myös internetissä sopimalla niistä erikseen. Opinnäytetyön osapuolet (opiskelija, toimeksiantaja ja opettaja) sitoutuvat pitämään salassa kaikki opinnäytetyön tekemisessä ja sitä edeltävissä tai sen jälkeisissä neuvotteluissa esiin tulevat luottamukselliset tiedot ja asiakirjat sekä pidättäytymään käyttämästä hyväkseen toisen osapuolen ilmaisia luottamuksellisia tietoja ilman erillistä lupaa.</p> <p>Tätä sopimusta koskevat erimielisyydet pyritään ratkaisemaan ensisijaisesti neuvottelemalla osapuolten kesken. Mikäli asiasta ei päästä sopimukseen, erimielisyydet ratkaistaan Satakunnan käräjäoikeudessa.</p> <p>Tätä sopimusta on laadittu kappaleita, yksi kullekin osapuolelle.</p> <p>Satakunnan ammattikorkeakoululla on oikeus käyttää yhteistyöhanketta referenssinä ammattikorkeakoulun työelämäyhteistyöstä, mukaan lukien SAMKin yhteistyötietokanta, johon voi tehdä hakuja internetissä. Opinnäytetyöstä</p>		

näkyvät otsikko, organisaatio ja organisaation yhteyshenkilö. Hanketta voidaan lisäksi hyödyntää ammatillisen korkeakoulutuksen tavoitteita edistävästi esim. opetusmateriaalina tai -metodina edellyttäen, ettei hankkeeseen sisältyneiden tietojen luottamuksellisuutta vaaranneta.
Päiväys: <i>Sastamala 17.12 2012</i>
Toimeksiantajan edustajan allekirjoitus, nimi ja nimen selvennys: <i>Juha Mattila</i> <i>Juha Mattila, rehtori</i>
Koulutusjohtajan/Toimialajohtajan allekirjoitus ja nimen selvennys: <i>7/2-13</i> <i>Eraxina Mota</i> <i>johtaja, Terveysosasto</i>
Opinnäytetyön tekijän allekirjoitus: <i>Heidi</i> <i>HEIDI SAHO</i>



DIGITAALINEN PELAAMINEN

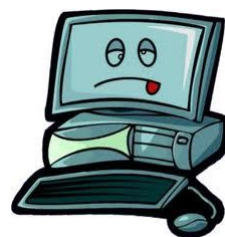
- Tietokone –ja konsolipelit , verkkopelit
- Mobiililaitteet ; kännyköillä pelattavat pelit
- Voidaan pelata yksin tai isommalla porukalla
 - ajanvietettä , mukavaa yhdessäoloa
 - harrastus -> suunnittelua , ohjelmointia
 - -> työnantaja tulevaisuudessa



Pelaamisessa on sekä huonoja että hyviä puolia

- + pelaaminen tukee normaalia kehitystä
- + pelien kautta oppiminen on usein mukavampaa ja taidot karttavat huomaamatta
- + yhteistyötaidot, päätöksentekotaidot kehittyvät
- + englannin kielen taito kehittyy
- + pelejä hyödynnetään kouluopetuksessa, tiedonvälityksessä, terapioidissa jopa liikuntaan kannustamisessa

- liialliseen pelaamiseen liittyy haittoja
- pelit voivat houkutella pelaamaan pidempään ja aina uudestaan
- eristäytymistä pelien maailmaan
 - > sosiaaliset suhteet kaventuvat
 - > koulumenestys heikkenee
 - > riitoja perheessä esim. pelaamisen rajoittamisesta
- uniongelmia , väsymystä
- silmien väsyminen ,niska –ja selkäoireet



KOULULAISILLE
SUOSITELLAAN ENINTÄÄN
KAHDEN TUNNIN
RUUTUAIKAA / VRK!!!!

TV, TIETOKONE,
MOBIILILAITTEET JNE

SUOSITTUJA PELEJÄ

- Sing star –karaokepeli
- The Sims- simulaatiopeli
- Grand Theft Auto – ajo, räiskintä -ja simulaatiopeli
- Word of Warcraft –verkkoroolipeli
- Grand Turismo- autopeli
- Call of Duty – räiskintäpeli
- NHL- jääkiekkopeli
- Wii Fit – liikuntapeli
- Farmville- facebook
- Angry Birds – ongelmanratkaisupeli
- Älypää –pelisivusto netissä, jossa erilaisia pulma- ja tietovisapelejä
- Gosupermodel- mallinettipeli

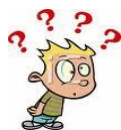
Mistä sitten tiedän pelaanko liikaa vai sopivasti...?

- **Kohtuullinen pelaaminen ei häiritse normaalia elämänrytmiäsi**
- jaksat käydä koulua säännöllisesti ja huolehtia kotitehtävistäsi
- sinulla on muitakin harrastuksia/ ajanvietettä



sinulla on kavereita muutenkin kuin pelimaailmassa

- syöt terveellisesti , liikut ja lepäät riittävästi



Internet

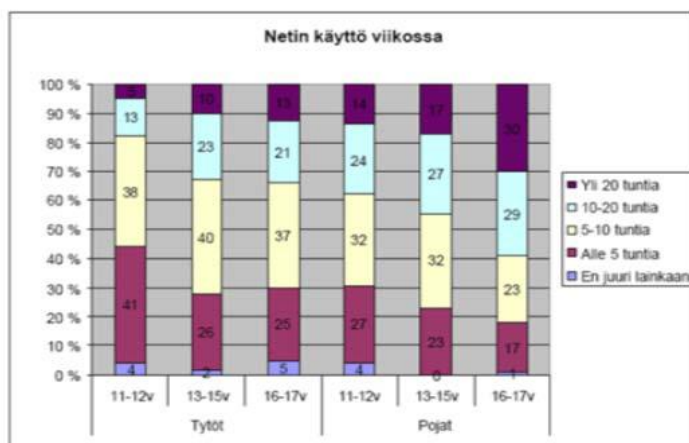
- Internetin käyttö alkaa monilla jo ennen kouluikää, vanhempien kanssa tai sisarusten opastamana
- Ala-asteella opitaan tietotekniikan perusteet ja tietotekniikkaa käytetään myös osana opetusta mahdollisuuksien mukaan



INTERNET ON:

- kaupallista toimintaa ,jolla miljoona yritykset mainostavat toimintaansa
- viihteellistä ajankulua :musiikki , videot
- kanava sosiaaliseen vuorovaikutukseen; facebook, irc-galleria, messenger, chatit

Taulukko 7. 11 – 17 –vuotiaiden netin käyttö viikossa



Vaaroja!!!

- Nimimerkkien valintaan kannattaa käyttää aikaa!!
 - ei tulisi kertoa liikaa käyttäjästä esim. PasiNummi97
 - ei olla liian harhaanjohtava esim. Kerttu / jos käyttäjä onkin poika
 - johdattavia esim. sexybeibe94 tms.

Nimimerkin takaa kirjoittaminen voi olla myönteistä:

- löytyy sielunkavereita,
- vertaistukea esim. koulukiusatut
- voi löytyä jopa rakkaus !



Tai haitallista. ...

- Voi sanoa suoraan mitä ajattelee
 - houkutus yliampumiseen
 - häiriköintiä ja pahaa mieltä

I CARE.
I WILL ALWAYS CARE.

Internet on ihmisten välisten tekojen väline,
ei syy tekoihin!

Harha siitä, että voi tehdä mitä tahansa!!

**NETTIKÄYTTÄJIÄ JA NETTIYHTYISÖJÄ KOSKEVAT
SAMAT LAIT, JOTKA KOSKEVAT NETIN
ULKOPUOLELLAKIN!!!**

Internetin sosiaalisia yhteisöjä

- Blogit
- Verkkopäiväkirjat
- Facebook (K13)
- Twitter
- Irc –galleria
- Messenger
- Chat
- YouTube



VERKKOYHTEISÖLLISYYS

TAI 'NETTIYHTEISÖLLISYYS'

- = yhteenkuuluvuuden tunne
- = solmitaan ja ylläpidetään ihmissuhteita Internetin välityksellä
 - chattailu
 - pelaamien
 - sivustot, joissa voi keskustella elämän asioista toisten kanssa, jakaa ajatuksia
 - vanhemmista vapaata

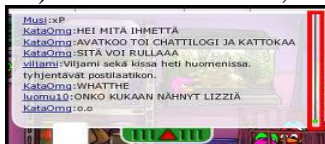


Todellinen ystävyys edellyttää kuitenkin tuntemista Internetin ulkopuolella/ kin



MITÄ NUORET TEKEVÄT ” NETISSÄ ” ?

- Jutellaan kaverien (vanhojen ja uusien) kanssa eli irkataan, chatataan, mesetetään. . .
- Selailtaan kuvia, blogeja
- Katsellaan videoita (You Tube jne.)
- Pelaillaan nettipelejä
- Kuunnellaan musiikkia
- Opiskellaan ja etsitään tietoa
- Ladataan elokuvia, musiikkia, pelejä jne.
 - Warettamista, joka on yleensä laitonta!!!



Nettiriippuvuus

NETTIRIIPPUVUUDELLA

= tarkoitetaan hallitsematonta ja pakonomaista internetin käyttöä, joka aiheuttaa ongelmia muilla elämänalueilla, kuten perhesuhteissa, ystävyysuhteissa, työelämässä ja opiskelussa.



VAARAT JA RISKIT!!!

- Nettiystävyyss- hyväksikäyttö
- Nettikiusaaminen ja ahdistelu
- Nimimerkit, salasanat sekä kirjautuminen (hakkerit!)
- Sähköposti; roskaposti, kierto- ja ketjukirjeet

- Markkinointi; harhaanjohtava mainonta
- Laiton aineisto
- Porno
- Rasismi
- Väkivalta
- Huijaaminen, petokset

Vaikka olet niin kaukana,
olet kuitenkin niin lähellä.
Sillä kun suljet silmäsi, olen
luenasi sydämässäsi.



Hyödyllisiä linkkejä :

- [http:// www.tietoturvakoulu.fi/](http://www.tietoturvakoulu.fi/)
- [http:// www.pelastakalapset.fi/](http://www.pelastakalapset.fi/)
- [http:// www.vanhemmat.mll.fi/](http://www.vanhemmat.mll.fi/)

... JALOPUKSI ...



ARVIOINTILOMAKE

LIITE 3

Ohessa kysymyksiä liittyen äsken näkemääsi opetukseen. Vastaa kysymyksiin ympyröimällä kuvaavin / oikea vaihtoehto. Vastaa nimettömänä.

1. Olen 1. Tyttö 2. Poika

2. Olen 1. 5A 2. 5B luokalla.

☺ = samaa mieltä

☹ = en osaa sanoa

☹ = eri mieltä

3. Esitys oli mielestäni mielenkiintoinen? ☺ ☹ ☹

4. Aihe oli mielestäni tärkeä? ☺ ☹ ☹

☺ = en koskaan

☹ = joskus

☹ = usein

5. Käytän päivittäin internettiä ☺ ☹ ☹

6. Pelaan päivittäin konsoli- tai mobiilipelejä. ☺ ☹ ☹

7. Pelaan K16 ja ☺ ☹ ☹

8. Pelaan K18 pelejä ☺ ☹ ☹

9. Vietän mielestäni liikaa aikaa tietokoneella/
pelimaailmassa ☺ ☹ ☹

KIITOS VASTAUKSESTASI!!

Tietokoneen- käyttösopimus



Olemme sopineet tieto- ja peikoneiden käytöstä seuraavaa:

ajankäyttö:	
<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin-bottom: 5px;"></div> nimi/kuvani	ma
	ti
	ke
	to
	pe
	la
	su

Muuta yhdessä sovittua (esim. mitä jos vastaan tulee jotain pelottavaa tai muuten ikävää, pelien valitseminen, toisten huomioiminen, henkilötietojen luovuttaminen, saako kopioida, maksulliset palvelut jne.)

allekirjoitus

allekirjoitus

