

Katja Karjalainen & Annukka Kinisjärvi

## **VIRTUAALINEN HYVINVOINNIN PALVELUTARJOTIN**

4–6-luokkalaisten lasten ideat ja odotukset virtuaalisen hyvinvointia edistävän palvelun kehittämistä varten

## **VIRTUAALINEN HYVINVOINNIN PALVELUTARJOTIN**

4–6-luokkalaisten lasten ideat ja odotukset virtuaalisen hyvinvointia edistävän palvelun kehittämistä varten

Katja Karjalainen  
& Annukka Kinisjärvi  
Opinnäytetyö  
Syksy 2014  
Sosiaalialan koulutusohjelma  
Oulun ammattikorkeakoulu

## TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu  
Sosiaalialan koulutusohjelma, sosionomi (AMK)

---

Tekijät: Katja Karjalainen & Annukka Kinisjärvi

Opinnäytetyön nimi: Virtuaalinen hyvinvoinnin palvelutarjotin – 4–6-luokkalaisten lasten ideat ja odotukset virtuaalisen hyvinvointia edistävän palvelun kehittämistä varten

Työn ohjaajat: Kaija Bakala & Pirjo Ylikauma

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Syksy 2014

Sivumäärä: 58 + 4 liitesivua

---

Opinnäytetyömme aihe tuli Innovatiiviset kaupungit ohjelmalta ja Avaus-hankkeelta, joissa Oulun kaupunki on mukana. INKA-ohjelmalla ja Avaus-hankkeella pyritään edistämään ihmisten hyvinvointia virtuaalisen palvelutarjottimen avulla. Kehitystyötä varten hanke tarvitsee tietoa lasten hyvinvointiin liittyvistä tekijöistä ja siitä, mitä lapset odottavat palvelutarjottimelta sisällöllisesti. Virtuaalinen hyvinvoinnin palvelutarjotin tulee olemaan Internetiin rakennettu hyvinvointia edistävä yhteisöpalvelu, jossa kaikenikäiset voivat tavata toisiaan virtuaalisesti.

Tietoperustamme käsittelee lasten kehitystä, hyvinvointia ja hyvinvointipalveluja sekä lasten Internetin käyttöä ja sosiaalisia innovaatioita. Opinnäytetyömme tavoitteena oli kartoittaa mistä asioista lasten hyvinvointi koostuu sekä lasten ideoita ja tarpeita kehitettävälle hyvinvoinnin palvelutarjottimelle. Tarkoituksenamme oli saada lasten ääni kuuluviin ja sitä kautta heidät osallisiksi hankkeeseen. Kehitystavoitteenamme oli lasten hyvinvoinnin edistäminen ja lisääminen. Keräsimme tietoa 10–13 -vuotiailta lapsilta innovatiivisten tiedonkeruumenetelmien avulla. Käytimme itse kehittämiämme toiminnallisia menetelmiä, kuvakollaasia ja kuvitettuja lomakkeita. Saamamme laadullisen aineiston analysoimme kvantifioinnin ja teemoittelun avulla.

Tutkimuksemme mukaan lasten hyvinvointi koostuu materiaalisesta, fyysisestä ja sosiaalisesta hyvinvoinnista. Psykkinen hyvinvointi ei suoraan näkynyt tutkimustuloksissamme, mutta se kuitenkin liittyy vahvasti muihin hyvinvoinnin osa-alueisiin. Aineistossamme korostui materiaalisesta ja fyysisestä hyvinvoinnin merkitys. Sosiaalisen hyvinvoinnin merkitys näkyi tutkimuksessamme pienemmässä roolissa. Tutkimuksemme mukaan lapset toivovat virtuaaliselta hyvinvoinnin palvelutarjottimelta erityisesti erilaisia harrastusmahdollisuuksia ja luovaa toimintaa. Pelaamiseen, ruuanlaittoon ja yhteydenpitoon liittyviä toimintoja toivottiin eniten. Lapset haluavat viihtyä ja viettää aikaa palvelua käyttämällä, sekä yksin että kavereiden kanssa. Opinnäytetyömme osoittaa, että lasten hyvinvointia voidaan edistää virtuaalisin keinoin jo hyvinkin yksinkertaisilla ratkaisuilla, esimerkiksi infosivujen, pelien tai chat-palvelun avulla, jossa voisi keskustella ammattilaisen kanssa.

INKA-ohjelma ja Avaus-hanke voivat hyödyntää tutkimuksemme tuloksia myöhemmin virtuaalisen hyvinvoinnin palvelutarjottimen kehittämisessä. Myös jatkossa hyvinvoinnin palvelutarjottimen kehitystyössä olisi hyvä osallistaa lapset mukaan työskentelyyn esimerkiksi toiminnallisia menetelmiä käyttämällä.

---

Asiasanat: hyvinvointi, lapset, osallisuus, virtuaalisuus, toiminnalliset menetelmät

## ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences  
Degree programme in Social Services

---

Authors: Katja Karjalainen & Annukka Kinisjärvi

Title of thesis: Virtual wellness service tray – Ideas and expectations for the development of virtual wellness service from children at 4–6 grades

Supervisors: Kaija Bakala & Pirjo Ylikauma

Term and year when thesis was submitted: Autumn 2014

Number of pages: 58 + 4 appendix pages

---

The subject of this thesis came from Innovative cities program (INKA) and the Avaus-project of which the city of Oulu is included. The INKA-program and the opening project aims to promote the welfare of the people by using the virtual wellness service tray. The project will need information about the children's well-being factors and what the children are waiting from the wellness service tray. Virtual wellness service tray is a service on Internet which increases the welfare. There can people in all ages meet each other virtually.

The purpose of this thesis was to examine the things that produce welfare to children and investigate children ideas and expectations for the virtual service tray. Our intention was to get the children's voices heard and in that way benefit from the project. Our developed goal was the promotion of the children's welfare. We collected data from children aged between 10 to 13 by using innovative data collection methods. We used self-developed functional methods, picture collage and illustrated forms. We analyzed our qualitative content by using quantification and themes.

The study shows that children's welfare is consists of material, physical and social well-being. Psychological well-being is not directly appeared in the results, but however it is strongly associated with other aspects of well-being. The significance of material and physical well-being was emphasized in our study. The importance of social well-being was shown in a smaller role. Our study shows that children are particularly hoping for a variety of recreational opportunities and creative activities for a virtual service tray. Children hope for playing, cooking and communication related functions the most. Kids want to spend time and be entertained by using the service alone or with friends.

The findings indicate that there would be a need for this kind of community service. Many of the functions which children hope are existing services, but the virtual wellness service tray can assemble these functions in one place and in that way make those services easier to accessible. The INKA-program and the Avaus-project can take advantage of our results later for the development of virtual service tray. We think it would be important to examine the same issue in other age groups. Further research could investigate for example what kind of games, music, books et cetera children are hoping from the service.

---

Keywords: well-being, children, participation, virtuality, functional methods

# SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ.....	3
ABSTRACT .....	4
1 JOHDANTO.....	6
2 PROJEKTIN TAUSTA JA TARVE.....	7
2.1 INKA-ohjelma.....	7
2.2 Avaus-hanke.....	7
2.3 OuluHealth.....	9
2.4 BusinessOulu.....	10
3 LASTEN HYVINVOINNIN TUKEMINEN VIRTUAALISIN KEINAIN.....	11
3.1 Lapsen kehitys 10–13-vuotiaana.....	11
3.2 Lasten hyvinvointi.....	12
3.3 Lasten hyvinvointipalvelut.....	13
3.4 Lapset ja Internet.....	16
3.5 Sosiaalinen innovaatio.....	19
4 TAVOITTEET .....	21
4.1 Opinnäytetyön tavoitteet .....	21
4.2 Omat oppimistavoitteet .....	21
5 TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN.....	23
5.1 Kohderyhmä .....	23
5.2 Aineistonkeruu.....	24
5.3 Aineiston analyysi.....	29
5.4 Tutkimuksen luotettavuus ja eettisyys.....	30
6 TUTKIMUKSEN TULOKSET JA JOHTOPÄÄTÖKSET .....	32
6.1 Hyvinvointi lasten kokemana .....	32
6.2 Lasten ideat ja odotukset virtuaaliselle hyvinvoinnin palvelutarjottimelle .....	40
6.3 Lasten hyvinvoinnin edistäminen virtuaalisin keinoin .....	47
7 POHDINTA.....	51
LÄHTEET.....	55
LIITTEET .....	59

# 1 JOHDANTO

Sosiaalihuoltolaki on uudistumassa kokonaan. Uudistuksen tavoitteena on tukea ja vahvistaa ihmisten hyvinvointia sekä perusoikeuksien toteutumista. Tavoitteena on myös ehkäistä sosiaalisten ongelmien syntymistä ja lisääntymistä. Tarkoituksena on parantaa sosiaalipalveluiden saatavuutta, asiakaslähtöisyyttä sekä palveluiden tehokkuutta. Uudistuksen tavoitteena on yhteistyön vahvistuminen sosiaalihuollon erityispalvelujen ja terveydenhuollon välillä. Tarkoituksena on parantaa yhteistyötä työ-, asunto- ja opetusviranomaisten, järjestöjen sekä yksityisten toimijoiden kanssa. Uuden sosiaalihuoltolain on tarkoitus tulla voimaan vuonna 2015. (Hämeen-Anttila 2013, hakupäivä 3.1.2014.) INKA-ohjelma ja Avaus-hanke tähtäävät samoihin tavoitteisiin kuin uusi sosiaalihuoltolaki. Nämä hankkeet esittelemme tarkemmin seuraavassa luvussa.

Oulun kaupunki haluaa kehittää INKA-ohjelman ja Avaus-hankkeen avulla ns. virtuaalisen olohuoneen eli yhteisöpalvelun, jonka tavoitteena on edistää yksilöiden hyvinvointia. Tässä palvelussa voisi esimerkiksi saada vertaistukea virtuaalisesti ja keksiä yhteistä toimintaa. Sisällössä hyödynnetään myös pelillisyyttä ja yhteisöpalvelua voisivat käyttää kaiken ikäiset lapsista vanhuksiin. (Oulun seudun ammattikorkeakoulu 2013, hakupäivä 4.1.2014.) Selkeyden vuoksi nimitämme jatkossa tätä yhteisöpalvelua nimellä hyvinvoinnin palvelutarjotin tai palvelutarjotin, koska nämä ovat Avaus-hankkeen käyttämät termit kyseisestä palvelusta.

Opinnäytetyömme on osa INKA-ohjelmaa ja Avaus-hanketta, joten myös meidän tavoitteenamme on hyvinvoinnin edistäminen. Tutkimuksemme kohderyhmänä ovat lapset, joiden hyvinvointia pyrimme edistämään tuottamalla INKA-ohjelmalle ja Avaus-hankkeelle tietoa lasten hyvinvoinnin osatekijöistä ja hyvinvoinnin edistämisestä virtuaalisin keinoin. Opinnäytetyömme kautta lapset pääsevät myös osallisiksi hankkeisiin ja kehittämään palvelua, jonka käyttäjiä he todennäköisesti tulevaisuudessa ovat. Opinnäytetyömme tavoitteena on kerätä innovatiivisilla tiedonkeruumenetelmillä 4–6-luokkalaisten lasten ideoita ja odotuksia kehitteillä olevaan hyvinvoinnin palvelutarjottimeen sekä selvittää mistä asioista lasten hyvinvointi koostuu. Päätimme käyttää toiminnallisia menetelmiä aineistonkeruumenetelmänämme, koska ne soveltuvat kohderyhmällemme parhaiten. Niiden avulla lapset pääsevät käyttämään luovuuttaan ja mielikuvitustaan sekä mielenkiinto toimintaan pysyy paremmin yllä. Toiminnalliset menetelmät eivät myöskään rajoita lasten luovuutta, joten myös innovatiiviset ideat pääsevät esille.

## 2 PROJEKTIN TAUSTA JA TARVE

### 2.1 INKA-ohjelma

Oulu on yksi Innovatiiviset kaupungit -ohjelmaan osallistuvista kaupungeista. Ohjelmaa hallinnoi Tekes ja se käynnistyy 2014 kestäen vuoteen 2020 saakka. INKA-ohjelman tavoitteena on synnyttää kansainvälisesti vetovoimaisia innovaatiokeskittymiä Suomeen. (Työ- ja elinkeinoministeriö 2013, hakupäivä 14.12.2013.) Oulun tavoitteena ohjelmassa on hyvinvoinnin ja työpaikkojen lisääminen sekä investointien kasvaminen. INKA-ohjelmassa ihminen on keskiössä, aktiivisena oman elämänsä rakentajana, hyvinvoinnin, asumisen ja yritysten toimintaedellytysten parantajana. (Oulun Innovaatioallianssi INKA-työryhmä, 5.)

Oulun kaupungin teemana on tulevaisuuden terveys painopisteenään hyvinvointi, asuminen ja kasvu. Asumisen osalta Oulun tavoitteena on kehittää älykäs kaupunki, joka hyödyntää innovatiivista teknologiaa ja uudenlaisia palveluita. Hiukkavaarasta tulee innovatiivisen kaupungin pilotti-alue. Kasvu painopisteenä tarkoittaa Oulun Startup-ekosysteemin muodostamista, joka käyttää hyväkseen innovatiivisuutta. Oulu aikoo uudistaa koko hyvinvointijärjestelmänsä ja kehittää uudenlaista teknologiaa, yhteistyötä ja luovaa ajattelua terveydenhuollon haasteisiin. Teknologiaa hyödynnetään toiminnan tehostamiseen sekä innovatiivisten palvelujen ja liiketoimintamallien luomiseen. Hyvinvoinnin osalta Oululla on kolme kehitysohjelmaa: osallistuva kansalainen, osallistavat palvelut ja langaton sairaala. Osallistuva kansalainen on mukana kehittämässä uudenlaisia palveluja ja liiketoimintaa. Osallistavat palvelut tähtäävät aktivoimaan ihmisiä ottamaan itse vastuuta omasta terveydestään ja hyvinvoinnistaan. Palveluiden kehittämistä johtaa AVAUS-hanke, jonka avulla Oulun kaupunki uudistaa perusterveydenhuollon palveluitaan. Langaton sairaala tulee käyttämään uusinta tekniikkaa ja teknologiaa tuottaakseen terveyspalveluja. Tavoitteena on edistää ihmisten hyvinvointia ja terveyttä. (Oulun Innovaatioallianssi INKA-työryhmä, 6-8, 11-14.)

### 2.2 Avaus-hanke

Avaus-hanke on sekä kansallinen että alueellinen hankekokonaisuus, jossa uudistetaan hyvinvointipalveluita ja niitä tukevia teknologiaratkaisuja (Oulun kaupunki 2013a, hakupäivä 4.11.2013). Kehitettävään palvelukokonaisuuteen kuuluvat sosiaali- ja terveydenhuollon perus- ja

erityispalvelut, muut kunnat ja muiden toimijoiden tuottamat hyvinvointipalvelut sekä kunnan järjestämät muut peruspalvelut kuten esimerkiksi opetus, liikunta ja kulttuuri (Oulun kaupunki 2012, hakupäivä 4.11.2013). Kansallisella tasolla yhteistyössä ovat mukana Pohjois-Pohjanmaan sairaanhoitopiiri, sosiaali- ja terveystieteiden ministeriö, Tekes ja Sitra, kun taas alueellisesta kehityksestä vastaa Oulun kaupunki. Hanke on kolmivaiheinen: esisuunnitteluvaihe 1.10.–31.12.2011, määrittelyvaihe 1.1.2012–31.3.2013 ja toteutusvaihe 2013–2015. (Oulun kaupunki 2013a, hakupäivä 4.11.2013.) Avaus-hankkeen tavoitteena on suunnitella tulevaisuuden hyvinvointipalvelut siten, että palvelut olisivat asiakaslähtöisiä ja tehokkaita. Tulevaisuuden hyvinvointipalveluiden mallia haetaan yhteistyössä julkisen sektorin ammattilaisten, kolmannen sektorin toimijoiden ja yrittäjien, kehittäjien sekä kuntalaisten kanssa. Teknologiaa on tarkoitus hyödyntää monipuolisesti ja ennakkoluulottomasti. Tavoitteena on rakentaa avoin innovaatioympäristö, joka tarjoaa kaikille mahdollisuuden osallistua kehittämistyöhön. (Oulun kaupunki 2013b, hakupäivä 4.11.2013.) Oulun kaupunki on antanut innovaatiotehtäviä, joissa näkyy kriittisimmät kehittämistarpeet palveluiden uudistamisessa. Yritykset ovat ideoineet ratkaisuja kehittämistarpeiden ratkaisuun, joka on luonut uudenlaisen toimintatavan ja tuottanut uusia kehittämishankkeita. Innovaatiotoiminnan avaintoimijat ovat aktivoineet ja arvioineet ideoita sekä luoneet yhteistyötä. (Oulun Innovaatioallianssi INKA-työryhmä, 17.)

Tarkoituksena on määritellä tulevaisuuden tietojärjestelmät siten, että ne tukevat palveluiden asiakaslähtöisyyttä ja mahdollistavat tietojen monipuolisen käytön. Tavoitteena on myös saada palvelut vastaamaan käyttäjien tarpeita ja palveluiden toteuttajan tavoitteita. (Oulun kaupunki 2013b, hakupäivä 4.11.2013.) Uudistusten lähtökohtina ovat kuntalais- ja asiakaslähtöisyys, monituottajuus ja monikanavaisuus, palvelumuotoilu sekä tietojen ja rahan liikkuvuus. (Oulun kaupunki 2012, hakupäivä 4.11.2013.) Kehittämistyötä toteutetaan elämänkaarimallin mukaisesti, niin että keskeisenä painopisteenä ovat ikäihmisten palvelut, mutta hankkeessa otetaan huomioon myös lasten ja lapsiperheiden sekä työikäisten palvelut. (Oulun kaupunki 2013b, hakupäivä 4.11.2013.)

Hankkeen keskeisenä kehittämistehtävänä on määritellä hyvinvoinnin palvelutarjotin ja alueellinen tietojärjestelmäkokonaisuus. Hyvinvoinnin palvelutarjotin kokoaa yksityisen, julkisen ja kolmannen sektorin toimijoiden palvelut ja toiminnot yhteen sekä lisää kuntalaisten ja ammattilaisten tietoisuutta olemassa olevista palveluista. Kuntalaiset saavat sen avulla omaan hyvinvointiinsa ja toimintakykynsä liittyviä tietoja. Palvelutarjotin tulee olemaan visuaalinen, helppokäyttöinen, houkutteleva ja kuntalaisten käytettävissä ympäri vuorokauden. Tarkoituksena on hyödyntää

esimerkiksi pelillisyyttä, jonka avulla kaikenikäiset saadaan kiinnostumaan tarjottimesta. Kuntalaisella on mahdollista hankkia palveluita omaehtoisesti ja yli perinteisten organisaatorajojen palvelutarjottimen avulla. Terveystieteiden ja sosiaalipalveluihin määritellään kustannustehokas, toimintaa tukeva sekä ammattilaisia ja asiakkaita palveleva alueellinen tietojärjestelmäkokonaisuus. Tavoitteena on yhteiskäyttöisen potilastietojärjestelmän määrittäminen. Tämä tehdään yhteistyössä Oulun kaupungin Onion-hankkeen ja Pohjois-Pohjanmaan sairaanhoitopiirin tietohallinnon kanssa. Avaus-hankkeen tehtävä määrittelytyössä on tuoda sosiaali- ja terveydenhuollon ammattilaisten sekä kuntalaisten näkökulmat mukaan suunnitteluun. Kokonaisarkkitehtuuryössä painopisteenä ovat toimintaprosessit ja niitä palvelevat tieto- ja toiminnallisuustarpeet. (Oulun kaupunki 2013a, hakupäivä 4.11.2013.)

Avaus-hanke on merkittävä osa OuluHealth toimintaympäristöä ja avoimen innovaatioympäristön kehittäminen siirtyy Avaus-hankkeelta BusinessOululle ja OuluHealth-kokonaisuuteen. (Oulun kaupunki 2012, hakupäivä 4.11.2013.)

### **2.3 OuluHealth**

OuluHealth on sosiaali- ja terveydenhuollon uusien toimintamallien ja niitä tukevia järjestelmiä luova kansainvälisesti verkostoitunut avoin innovaatioympäristö. Innovaatioympäristö on sekä fyysinen että virtuaalinen, fyysisesti se keskittyy Kontinkankaan kampusalueelle. (Oulun Innovaatioallianssi INKA-työryhmä, 16.) Alue on merkittävä bio-, terveys- ja hyvinvointialan tutkimuksen, koulutuksen, yritystoiminnan ja palvelutuotannon keskittymä. Kontinkankaan alue muodostuu Oulun yliopistollisesta sairaalasta, Pohjois-Pohjanmaan sairaanhoitopiirin hallinnosta, Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitoksesta, Työterveyslaitoksesta, Oulun kaupungin sairaalasta ja terveysasemasta, Oulun seudun ammattikorkeakoulun sosiaali- ja terveysalan yksiköstä, Oulun Seudun Ammattiotiipistosta, Oulun yliopiston lääketieteellisen ja teknillisen tiedekunnan laitoksista, poikkitieteellisestä Biocenter Oulu -tutkimuskeskuksesta, Welltech Oulu -tutkimusyksiköstä ja kliinisestä tutkimuskeskuksesta, Kastellin tutkimuskeskuksesta ja Medipoliksesta. Alueella sijaitsee myös yksityisiä ja kolmannen sektorin sosiaali-, terveys- ja hyvinvointipalvelujen tuottajia sekä lääketieteellisten yrityksiä. (BusinessOulu 2013, hakupäivä 13.11.2013.)

OuluHealth on terveysälyn edelläkävijä. Sen tarkoituksena on synnyttää käytännön tuloksia ja keksintöjä, jotka parantavat ihmisten hyvinvointia. OuluHealth yhdistää terveyden ja teknologian. (BusinessOulu 2013, hakupäivä 13.11.2013.) OuluHealth-innovaatioympäristön päätoimijat ovat

Oulun kaupunki, Oulun yliopistollinen sairaala, Oulun yliopisto, Oulun seudun ammattikorkeakoulu, Center for Health and Technology, BusinessOulu, Oulu Wellness Institute, Pohjois-Pohjanmaan Liitto sekä yritykset ja muut tutkimuslaitokset. Nämä toimijat yhdessä määrittävät yhteistyön tavoitteet ja painopisteet. (Oulun Innovaatioallianssi INKA-työryhmä, 17.)

## **2.4 BusinessOulu**

BusinessOulu on Oulun kaupungin liikelaitos, joka vastaa kaupungin elinkeinopolitiikan toteutuksesta ja yritysten tarvitsemista kehityspalveluista kaupunginvaltuuston ja kaupunginhallituksen määrittämien periaatteiden mukaisesti. Sen tavoitteena on luoda yrityksille ja yrittäjyydelle toimintaympäristö, joka edistää yritysten syntymistä, toimintaa, kasvua sekä kilpailukykyä ja työllisyyttä. BusinessOulu vastaa myös Oulun kaupungin kansainvälisestä elinkeinomarkkinoinnista ja paikallisten yritysten kansainvälistymisen edistämisestä. (BusinessOulu 2014, hakupäivä 4.1.2014.)

### 3 LASTEN HYVINVOINNIN TUKEMINEN VIRTUAALISIN KEINOIN

#### 3.1 Lapsen kehitys 10–13-vuotiaana

10–12-vuotias lapsi on aktiivinen, sosiaalinen ja murrosikä on alkamassa. Tyttöjen murrosikä alkaa keskimäärin 9–13-vuotiaana ja poikien 10–14-vuotiaana. Murrosiän myötä alkaa fyysinen kehitys, jota seuraa sukukypsyys ja seksuaalisuus. (Pajanen 2006, hakupäivä 24.12.2013.)

Lapsen elämä on parhaimmillaan huoletonta, seikkailullista sekä touhukasta. Täytyy kuitenkin muistaa, että jokainen lapsi on yksilöllinen ja kehittyy omaan tahtiinsa, riippuen hänen perintötekoistaan. Tätä kehityksen kulkua ei voi mitenkään muuttaa. Murrosiän alkaminen saattaa herättää erilaisia tunteita, joku voi olla ylpeä ja toinen saattaa taas nolostella tätä uutta erilaista vaihetta. Henkistä kasvua sekä kypsymistä tapahtuu tämän ikäisillä nuorilla, aletaan etsiä omaa identiteettiään sekä itsenäisyyttä. Lapsen persoonallisuus kehittyy vuorovaikutuksessa läheisten kanssa. Olisikin tärkeää, että vanhemmat olisivat lapsen tukena ja saatavilla, koska tässä ikävaiheessa vanhemmat ovat lapselle hyvin tärkeitä. (Mannerheimin Lastensuojeluliitto 2013, hakupäivä 24.12.2013.) Huolimatta kaikista itsenäisyyden merkeistä lapset tarvitsevat vanhempien tukea, huolenpitoa sekä ohjausta. Vanhemmat ovat myös lapsille niitä henkilöitä, joihin he samaistuvat. Aikuisia lapset tarvitsevat myös asettamaan aikuismaailman normit, sekä tulkitsemaan abstraktit asiat konkreettisiksi. (Rödström 1992, 83–84.) Piaget'n teoria tukee myös tätä asiaa. Lapsella abstraktinen ajattelu ja empatiataito kehittyvät sekä mielikuvitus laajenee. Lapsi alkaa myös arvioida normi- ja moraal sääntöjä. (Saarniaho 2005, hakupäivä 24.12.2013.)

Tämän ikäinen lapsi haluaa kokea olevansa tarpeellinen ja kokea, että häneen luotetaan. Lapsi haluaa tuoda mielipiteensä julki ja tämän ikäinen lapsi voikin arvostella koulua sekä vanhempiaan, joten opettajilta sekä vanhemmilta vaaditaan kärsivällisyyttä ja ymmärtävää ymmärtävyyttä, koska lapsi saattaa tiuskia takaisin. Tässä ikävaiheessa kaverit ovat hyvin tärkeitä ja lapsi haluaa kokea olevansa hyväksytty. LevVygotskyn mukaan lapsen sosiaalisuus on synnynnäistä ja sosiaalisen vuorovaikutuksen kautta lapsen ajattelutoiminta itsenäistyy ja kognitiiviset prosessit kehittyvät. (Suomen virtuaaliopisto 2013, hakupäivä 23.12.2013.)

Leikin merkitys korostuu vielä tässä iässä, esimerkiksi roolileikit, liikunnalliset pelit ja seikkailu ovat mielenkiintoista tekemistä lapselle. Lapselle on ominaista, että hän alkaa kritisoida tuttuja

sääntöjä ja järkisyihin vedoten haluaa muokata niitä. Eli lapsen looginen ja syysuhteita ymmärtävä ajattelu kehittyi. Lapsen suunnittelukyky parantuu ja hän oppii ymmärtämään tekojensa seuraukset. (Mannerheimin Lastensuojeluliitto 2013, hakupäivä 24.12.2013.)

### 3.2 Lasten hyvinvointi

Lasten hyvinvointi ja pahoinvointi on ollut yleinen puheenaihe viime vuosina (Määttä & Rantala 2010, 11). Lasten hyvinvointi koostuu neljästä toisiinsa vaikuttavasta osa-alueesta: fyysisestä, materiaalisesta, sosiaalisesta ja psyykkisestä hyvinvoinnista. Fyysiseen hyvinvointiin kuuluvat fysiologisten perustarpeiden tyydytys, terveydentila ja psykosomaattiset tuntemukset. Materiaalinen hyvinvointi tarkoittaa käytettävissä olevia materiaalisia resursseja. Sosiaalinen hyvinvointi sisältää sosiaaliset suhteet ja sosiaalisen käyttäytymisen. Psyykkinen hyvinvointi on yleensä välittävänä tekijänä muiden hyvinvoinnin osa-alueiden välillä, sillä sen kautta välittyvät fyysiset aistimukset, materiaaliset elinehdot ja ihmissuhdekokemukset. Psyykkiseen hyvinvointiin kuuluvat emootiot, kognitiiviset arviot ja psyykkinen toimintakyky. Psyykkisestä hyvinvoinnista kertoo lapsen subjektiivinen kokemus itsestään, omasta voinnistaan, sosiaalisista suhteistaan, olosuhteistaan ja tilanteestaan sekä lapsen kyky toimia erilaisissa tilanteissa. (Minkkinen 2011, 63–64.)

Opetus- ja kulttuuriministeriö (2011) on määrittänyt kuusi lapsen hyvinvointia mittaavaa indikaattoria, jotka kattavat merkittävän osan lasten elämästä. Nämä indikaattorit ovat materiaalinen elintaso, terveys ja hyvinvointi, koulu ja oppiminen, turvallinen kasvuympäristö, osallistuminen ja sosiaalinen toiminta sekä yhteiskunnan tarjoama tuki ja suojele. Materiaalinen elintaso tarkoittaa lapsen fyysisen, henkisen, hengellisen, moraalisen ja sosiaalisen kehityksen kannalta riittävää elintasoa. (Lasten hyvinvoinnin kansalliset indikaattorit – Tavoitteena tietoon perustuva lapsipolitiikan johtaminen 40, 42–43.) Lapsen hyvinvointiin kuuluvat arjen rytmit, lepo, ruokailu, liikkuminen, puhuminen ja vuorovaikutus sekä oman elinympäristön ja mielen viestien tulkinta (Määttä & Rantala 2010, 24). Lasten suotuisan kehityksen turvaa terveellinen, rauhallinen, kehitystä ja oppimista tukeva kasvuympäristö (Valtioneuvoston selonteko eduskunnalle lasten ja nuorten hyvinvoinnista 2002, 10).

Edellä mainitut määritelmät lasten hyvinvoinnin osatekijöistä ovat hyvin samansuuntaiset. Minkkinen (2011, 63–64) määritelmässä hyvinvoinnin osa-alueet ovat laajempia kokonaisuuksia eivätkä niin selvärajaisia kuin opetus- ja kulttuuriministeriön määritelmässä (Lasten hyvinvoinnin kansalliset indikaattorit – Tavoitteena tietoon perustuva lapsipolitiikan johtaminen 2011, 40, 42–43). Mo-

lemmissä määritelmässä näkyy selkeästi fyysinen, materiaallinen ja sosiaalinen osa-alue. Muilta osin määritelmät eroavat toisistaan, mutta näissä eroavissa osa-alueissakin on nähtävissä yhtäläisyyksiä, ne eivät vain ole niin selkeitä. Esimerkiksi opetus- ja kulttuuriministeriön määrittelemän turvallisen kasvuympäristön voisi liittää Minkkisen määritelmän fyysiseen ja materiaaliseen osa-alueeseen.

Lapsen keskeisimmät kehitysympäristöt ovat koti, päivähoito ja koulu. Näistä koti on lapsen ensimmäinen ja ensisijainen kasvuympäristö. Lapsen hyvinvointiin vaikuttaa merkittävästi lapsuuden kasvuympäristöjen arjen sujuminen ja ilmapiiri. Myös koko yhteiskunnan arvot, toimintatavat ja ilmapiiri vaikuttavat lapsen hyvinvointiin. Koska lapsen hyvinvointi rakentuu aina aikuisen kautta, on siksi myös vanhempien hyvinvointi merkittävässä asemassa. Kun taas puhutaan perheestä olennaisena kehitysympäristönä, se tarkoittaa äidin ja isän hyvinvoinnin lisäksi sisarusten hyvinvointia, parisuhteen ja vanhemmuuden laatua, perheen läheisten ihmisten tukea sekä perheen elinoloja ja toimeentuloa. Myös työntekijöiden hyvinvointi ja työssä viihtyminen heijastuu lapsen arkeen päivähoitossa ja koulussa. (Määttä & Rantala 2010, 23–24, 53, 66.)

### 3.3 Lasten hyvinvointipalvelut

Hyvinvointipalveluita ovat palvelut, jotka kustannetaan julkisin varoin ja joiden tavoitteena on kansalaisten hyvinvointi (Lempiäinen & Tammela 2010, 16). Niihin kuuluu esimerkiksi kunnallinen sosiaali- ja terveydenhuolto (Jalava & Virtanen 1996, 10–11). Terveystieteiden huoltoon liittyviä palveluita ovat terveysneuvonnan ylläpitäminen, ehkäisyneuvonta ja kansanterveydellinen valistustyö sekä kunnan asukkaiden sairaanhoidon järjestäminen, joka käsittää muun muassa lääkärihoidon, neuvolatoiminnan, koulu- ja opiskelijaterveydenhuollon, hammashuollon, mielenterveyspalvelut sekä päihdehuoltolain mukaiset tehtävät. Kaikki kunnat kuuluvat myös johonkin 20 sairaanhoitopiiristä, jotka tuottavat erikoissairaanhoidon palveluita. (Lempiäinen & Tammela 2010, 16.)

Sosiaalipalveluita ovat sosiaalihuoltolain mukaiset kunnan järjestämisvastuulla olevat palvelut, joita ovat sosiaalityö, kasvatus- ja perheneuvonta, kotipalvelut, asumispalvelut, laitoshuolto, perhehoito, vammaisten henkilöiden työllistymistä tukeva toiminta ja työtoiminta sekä toiminnot elatusavun vahvistamiseksi. Kunnan tehtävänä on myös huolehtia muun muassa lakisääteisistä tehtävistä lasten ja nuorten huollossa, lasten päivähoitossa, kehitysvammaisten erityishuollossa, päihdehuoltoon kuuluvista palveluista sekä omaishoidon tuen ja muiden sosiaalipalveluiden järjestämisestä. (Lempiäinen & Tammela 2010, 16–17.) Sosiaali- ja terveyspalveluiden lisäksi hy-

vinvointipalveluihin kuuluvat myös koulutus-, liikunta- ja kulttuuripalvelut, nuorisotoimi sekä sosiaali- ja terveystieteiden, työvoimahallinnon ja Kansaneläkelaitoksen palvelut (Jalava & Virtanen 1996, 10–11; Liukas 2012, 6).

Suomessa on laaja ja monitahoinen lapsiperheitä tukeva palvelujärjestelmä, jonka tavoitteena on tuottaa hyvinvointia sekä perheille että lapsille. Perhettä ja lasta tukevien palveluiden tulee perustua lasten ja vanhempien tarpeisiin ja ne tulee toteuttaa eri ammattiryhmien ja perheen välisenä yhteisenä työskentelynä. Laadukkaat palvelut ja riittävät tulonsiirrot toimivat suojaavina tekijöinä lasten hyvinvoinnille. Lapsiperheiden hyvinvointipalveluja tuottavat neuvolat, kouluterveydenhuolto, päivähoido, esiopetus, koulu, erityispalvelut sekä yksityinen ja kolmas sektori. Lisäksi sosiaalityö, kotipalvelu sekä erilaiset ohjaus- ja terapiapalvelut kuuluvat tarvittaessa perheiden palveluihin. Suurin osa lapsiperheiden palveluista on suunnattu tilanteeseen, jossa lapsella on vaikeuksia kehityksessä, oppimisessa tai käyttäytymisessä. (Määttä & Rantala 2010, 21, 53–54, 64.) Lapsiperheille tarkoitettuja sosiaali- ja terveystieteiden palveluja on pyritty monipuolistamaan ja kehitetty on erityisesti pienten lasten hoidon tukijärjestelmää (Valtioneuvoston selonteko eduskunnalle lasten ja nuorten hyvinvoinnista 2002, 3). Perheille suunnatuilla palveluilla tuetaan vanhempia tai huoltajia turvaamaan lapsen hyvinvointi ja kasvatus (Lapsi- ja perhepolitiikka Suomessa 2013, 6). Neuvolapalvelut, päivähoido ja koulut tavoittavat lähes kaikki lapsiperheet. Lapsiperhe onkin ahkera kunnallisten palveluiden käyttäjä. (Määttä & Rantala 2010, 17, 53.)

Suomessa sosiaali- ja terveydenhuollossa hyvinvointitekniikka määritellään tietoteknisiksi ja teknisiksi ratkaisuksi, joilla ylläpidetään tai parannetaan ihmisten elämänlaatua, hyvinvointia tai terveyttä (Suhonen & Siikanen 2007, 11). *Virtuaalinen hyvinvointipalvelu* voidaan määritellä hyvinvointipalveluksi, joka tuodaan palvelu käyttäjän omaan kotiin etäläsnäoloa hyödyntäen ja palveluntarjoajan toimesta. Virtuaaliset hyvinvointipalvelut lisäävät hyvinvointia ja parantavat elämänlaatua. (Liukas 2012, 23, 27.) Virtuaalitekniikka tarkoittaa esimerkiksi Internetin käyttöä yhteyksien luomiseen (Suhonen & Siikanen 2007, 11).

Teknologiset ratkaisut hyvinvointipalveluissa nähdään tällä hetkellä täydentävinä välineinä, mutta niiden merkitys tulee korostumaan tulevaisuudessa (Lempiäinen & Tammela 2010, 56). Hyvinvointitekniikalla pyritään sosiaali- ja terveydenhuollon resurssien säästämiseen. Erilaiset uudet tietotekniikkaa ja teknologiaa hyödyntävät palvelut ovat yksi ratkaisu hyvinvointipalvelujen tuleviin haasteisiin. (Suhonen & Siikanen 2007, 9; Liukas 2012, 6.) Käyttäjän näkökulmasta teknologian helppokäyttöisyys ja sosiaalisuus, joka sen avulla voidaan saavuttaa, ovat tärkeitä. Oleellista on

teknologian sopivuus, saavutettavuus ja käytettävyys. Teknologian pitää helpottaa ja mahdollistaa ihmisten osallistumista ja itsenäisyyttä käyttäjän ehdoilla ja lähtökohdista. (Suhonen & Siikanen 2007, 9-10.)

Liukkaan (2012) mukaan virtuaalisen hyvinvointipalvelun ominaispiirteitä ovat etäläsnäolo, saatavilla kotona, interaktiivisuus ja audiovisuaalisuus. Niillä tarkoitetaan vuorovaikutusta palvelun käyttäjän ja tuottajan välillä sekä palvelunkäyttäjien keskinäistä vuorovaikutusta esimerkiksi vertaistukea. Palvelunkäyttäjät osallistuvat palvelutilanteeseen aktiivisesti. Audiovisuaalisuus tarkoittaa kuvan ja äänen yhdistämistä eli käytännössä videopuhelua, jonka avulla käyttäjät ja palveluntarjoajat ovat keskenään yhteydessä. Etäläsnäolo käsittää vuorovaikutuksen ja audiovisuaalisuuden. Etäläsnäolo tarkoittaa tietoverkon välityksellä tapahtuvaa osallistumista ja vuorovaikutusta. Käytännössä se tarkoittaa palvelun käyttäjän ja tuottajan sijaitsemista fyysisesti eri paikoissa, mutta silti keskenään vuorovaikutuksessa tietoverkon välityksellä. Saatavilla kotona tarkoittaa sitä, ettei tarvitse lähteä palveluntarjoajan luo, vaan palvelu on käytettävissä ja saatavilla käyttäjän omassa kotona päätelaitteen ja tietoverkkojen kautta. Palveluntarjoajalla tarkoitetaan virtuaalisia hyvinvointipalveluja tuottavaa tahoa, joka vastaa palvelutarjonnasta sekä palveluiden tuottamisen ja kuluttamisen mahdollistavan etäläsnäolon järjestämisestä. Palveluntarjoaja vastaa myös asiantuntija-avun tarjoamisesta palvelun käyttäjille. (19–20.)

Virtuaalisten hyvinvointipalveluiden ajatellaan yleensä sisältävän vuorovaikutusta muiden käyttäjien tai asiantuntijoiden kanssa palvelun kautta. Virtuaalisessa hyvinvointipalvelussa voi esimerkiksi kirjata ylös terveyteen ja hyvinvointiin liittyviä asioita sekä saada tietoa omasta terveydentilastaan ja neuvoja asiantuntijoilta. Esimerkiksi videoneuvotteluyhteydellä voidaan ammatillaiseen olla yhteydessä olinpaikasta riippumatta. Sähköisillä potilastietojärjestelmillä on myös haettu kustannussäästöjä terveysalalle. (Liukas 2012, 6, 17–18.)

Suhonen ja Siikanen (2007) ovat jaotelleet hyvinvointitekniikan kuuteen eri ryhmään, jotka ovat apuvälinetekniikka, kommunikaatio- ja informaatiotekniikka, sosiaalinen tekniikka ja turvallisuus, terveystekniikka, esteetön suunnittelu ja Design for All-ajattelu sekä asiakas- ja potilastietojärjestelmät. Apuvälinetekniikka kattaa liikkumisen ja päivittäisten toimintojen apuvälineet. Niiden tarkoituksena on edistää ihmisen toimintakykyä, varsinkin silloin, kun henkilön toiminta on sairauden, vamman tai ikääntymisen takia heikentynyt. Apuvälineissä hyödynnetään yhä enemmän elektroniikkaa, tietotekniikkaa ja robotiikkaa. Kommunikaatio- ja informaatiotekniikkaan kuuluvat lukemisen, kirjoittamisen ja puhelimen käytön välineet, joita ovat esimerkiksi kommuni-

kointilaitteet ja -ohjelmat. Sosiaalisen teknologian tavoitteena on turvallisuuden ja riippumattomuuden lisääminen. Tähän ryhmään kuuluvat esimerkiksi turvahälytinjärjestelmät, kuten turva- ja älyrannekkeet sekä turva- ja näköpuhelimet. Terveysteknologialla tarkoitetaan erilaisia seuranta- ja mittauslaitteita, Internet-pohjaisia omahoidon tukijärjestelmiä sekä ns. eHealth-portaaleja, joista saa terveys- ja omahoitopalveluja sekä terveydenhuoltoon ja hyvinvointiin liittyviä tuotteita ja tietoa. Design for All tarkoittaa esteetöntä, kaikille sopivaa suunnittelua. Tällöin tuotteet ja tilat suunnitellaan niin, että ne sopivat mahdollisimman monelle käyttäjälle. Näiden vaatimusten mukaan myös ns. mainstream-teknologiaa pitäisi pystyä käyttämään mahdollisimman monen, jolloin esimerkiksi ikääntyneille tulisi kehittää apuvälineitä, joiden avulla yleisesti käytössä olevaa teknologiaa voi hyödyntää. Asiakas- ja potilastietojärjestelmät ovat sähköinen versio perinteisistä asiakas- ja potilaskansioista, yleisimmät Suomessa käytössä olevat järjestelmät ovat Effica, Pegasos ja Miranda. Sähköisiä järjestelmiä käytetään paljon ja Suomessa on kehitetty myös valtakunnallisesti yhteensopiva sähköinen potilasasiakirjajärjestelmä, josta myös kansalainen voi itse katsoa omia potilastietojaan. (13–17.)

### 3.4 Lapset ja Internet

Aalto ja Uusisaari (2009, 12) viittaavat Keräsen, Nikalin sekä Kaikkosen tekemään tutkimukseen, jossa tutkittiin nuorten tapoja käyttää nettiä. Kolme yleisintä sivua missä nuoret surffailivat, olivat Messenger, Wikipedia ja videosivustot. Huomattava asia, joka nousi tutkimuksessa esille, oli se, että pelaaminen ei listalla ollut kovin korkealla, mutta silti joka kolmas pelaa verkkopelejä. Kun vastaava tutkimus tehtiin kaiken ikäisille, niin kolmen ensimmäisen joukkoon nousivat sähköpostin käyttö, tiedon etsintä sekä pankkiasioiden hoito. Tämä osoittaa sen, että nuorten ja koko väestön netin käyttötavoissa on eroa. Toisistaan nämä kaksi ryhmää eroavat selkeimmin ajankäytössä Internetissä. Yleensä Internetin aktiivikäyttäjillä aikaa kuluu sosiaalisella puolella ja siellä hoidetaan kaverisuhteita. Eli aikaa kuluu siis erilaisissa sosiaalisissa yhteisöissä, kuten esimerkiksi Facebook, IRC-Galleria, Twitteri, Habbo-Hotel ja Myspace. Monet viettävät aikaa myös Second Lifessa, jossa voi vieraila jopa konserteissa. Asiointikäyttäjät eivät taas ole löytäneet tätä sosiaalista puolta Internetistä eivätkä sen vuoksi vietä aikaa yhtä paljon netissä, kuin aktiivikäyttäjät. (Aalto & Uusisaari 2009, 12.) Radion ja lehtien rinnalle on noussut erilaiset verkkopalvelut, pikaviestimet ja myös kännykät. Tutkimuksissa on myös huomattu, että kaksi erityispiirrettä nuorten verkon ja sosiaalisen median käytöstä. Nämä ovat käytön sosiaalisuus, vuorovaikutus ja keskustelut sekä välineiden käyttö yhtä aikaa eli simultaanikäyttö. (Matikainen 2008, 43.)

Sosiaalisen median motiivit voidaan jakaa käyttömotiveihin ja sisällön tuottamisen motiveihin. Käyttömotiivit kertovat siitä, miksi ihmiset seuraavat erilaisia sosiaalisen median palveluita, kun taas sisällön tuottamisen motiivit kertovat siitä, miksi ihmiset haluavat keskustella, kirjoitella, ylläpitää blogeja, tallentaa kuvia sekä lisätä itsestään tietoja nettiin. Ennen sosiaalisen median käyttäjät olivat hyvinkin passiivisia, kun taas nykyään käyttäjillä on hyvin aktiivinen rooli sisällön tuottamisessa. Kysymyksenä herääkin se, että miksi ihmiset tuottavat niin paljon sisältöä ilman palkkiota? (Matikainen 2011, 64.)

Matikainen (2011, 67) viittaa Jonathan Bishopiin, joka on esittänyt tähän kognitiivisen psykologian perustuvan mallin, jolla yritetään selittää juuri sitä, miksi verkkoyhteisöihin halutaan osallistua. Tämä malli on kolmitasoinen. Ensimmäisellä tasolla ovat ihmisen omat halut tai toiveet, jotka liittyvät sosiaalisuuteen, järjestykseen, olemassaoloon, vahingoittamiseen ja luovuuteen. Ihminen ei kuitenkaan toteuta näitä toiveita ja haluja sellaisenaan, vaan Bishopin mukaan ne ikään kuin suodattuvat toisen tason kognitiivisista tekijöistä, joita ovat päämäärät, arvot ja suunnitelmat. Ihminen pyrkii välttämään halujen ja kognitiivisten tekijöiden ristiriitaisuutta, joten haluja joudutaan muovaamaan ja rajoittamaan kognitiivisten tekijöiden mukaisiksi. Kolmannella tasolla tulevat esille ihmisen kyvyt ja taidot tulkita ympäristöä. Verkon käytössä tämä merkitsee kokemusta ja tulkittaa käyttöliittymästä. Näiden kaikkien kolmen tason taustalla on ympäristö, joka muodostuu muista toimijoista, kulttuurituotteista sekä sosiaalisista, fyysisistä tai teknologisista rakenteista. Olenaisista tässä mallissa on se, että verkkoyhteisöön osallistuminen pohjautuu ihmisen haluihin, mutta näitä haluja rajoittavat kognitiiviset prosessit sekä ympäristö ja ympäristöstä tehtävät tulkinnat.

Matikainen (2011, 66–67) viittaa Sirkkuseen, jonka mukaan sosiaalista mediaan osallistutaan yksilöllisistä että yhteisöllisistä motiveista johtuen, ja nämä ovat kietoutuneet toisiinsa. Yksilöllisiksi motiveiksi Sirkkunen luokittelee muun muassa itsensä ilmaisun, suhdeverkostojen ja sosiaalisen pääoman kasvattamisen ja identiteetin muodostumisen. Yhteisöllisiksi motiveiksi Sirkkunen on luokitellut tietojen ja taitojen jakamisen muiden kanssa sekä yhteisöjen oppimisen. Matikaisen mukaan vastavuoroisuus, maine, pysyvyyden tunne ja tarve ovat neljä motivaatiota sille, miksi ihmiset osallistuvat verkkoyhteisöihin ja sisällön tuottamiseen.

Tutkimuksessa on havaittu huomion olevan yksi suuri tekijä, mikä innostaa katsomaan ja tutustumaan esimerkiksi uusiin asioihin netissä, kuten videoihin (Matikainen 2011, 67). Tästä voi päätellä sen, ettei sosiaalisella medially ole arvopohjaa sinänsä, vaan arvot ovat ihmisissä, kulttuurissa ja sosiaalisessa vuorovaikutuksessa itsessään. Nämä arvot vaihtelevat muun muassa iän,

sukupuolen ja kulttuurin mukaan. Matikainen (2011, 74) viittaa Scholziin, jonka mukaan sosiaaliselle medialla on tehty oma ideologiansa, jossa painottuu pyyteetön osallistuminen, tiedon vapaa kulku ja vaihto, demokratia sekä amatöörien ja käyttäjien vallan kasvu.

Sosiaalisesta mediasta löytyy paljon hyvää kuten esimerkiksi itsensä ilmaisu, vuorovaikutus, keskustelu, kannustamista. Sosiaalinen media tuottaa ihmisille viihdettä ja viihtymistä. Tällainen mielihyvän etsiminen onkin ihmiselle yksi keskeisin arvoalue. Ehkei tämä ole arvon ja yhteiskunnan kannalta tärkein asia, mutta ehkä tässä asiassa voidaan katsoa se ihmisten kannalta, koska onhan viihde ja viihtyminen ihmisille arkielämän kannalta elintärkeää. (Matikainen 2011,67–74.)

Koneella luotua keinotekoisia ympäristöä kutsutaan *virtuaalimaailmaksi*, jossa hahmotus tapahtuu kaksi- tai kolmiulotteisella grafiikalla. Virtuaalimaailmassa kommunikoidaan joko chattailemalla tai stimuloitulla avatar-hahmolla, joka voi lentää tai liikkua teleportaation avulla. Virtuaalimaailmassa voi uppoutua arkielämän asioihin, kuten esimerkiksi kulttuuriin, opiskeluun sekä viihteeseen. Nykypäivänä virtuaalimaailmat panostavat myös terveyden edistämiseen ja terveyskasvatukseen. (Männikkö 2013, hakupäivä 27.12.2013.) Tällä hetkellä painotetaan yhä enemmän sähköistä, virtuaalista sekä omatoimisuutta. Tämä tarkoittaa sitä, että henkilökohtainen asiakaspalvelu vähentyy. Tämä on palveluiden tuottajille kustannustehokasta. Virtuaalimaailma tarjoaa erilaisen vaihtoehdon normaalille työntekijä-asiakas -suhteelle. Virtuaalimaailman tarkoitus on antaa etäohjausta ja neuvontaa sekä myös ryhmäohjaus on mahdollista. (Svahn 2012, hakupäivä 27.12.2013.)

1980-luvulta lähtien on kehitetty *hyvinvointia edistäviä digitaalisia hyötypelejä*. Tällaisiksi peleiksi luokitellaan sellaiset pelit, jotka pyrkivät huomaamatta muuttamaan lasten ja nuorten käyttäytymistä positiiviseen suuntaan. Niiden taustalla on myös terveyshyöty. Tällaiset hyvinvointia edistävät digitaaliset hyötypelit voidaan jakaa kolmeen eri kategoriaan: konsolipelit (casualgames), mobiilipelit (seriousgames) ja pc-pelit (exergames). Nämä pelit pyrkivät vaikuttamaan fyysiseen aktiivisuuteen, kognitiivisiin taitoihin, kroonisten sairauksien hallintaan, ravitsemukseen sekä terveydenhuoltoon. Hyvinvointipeleihin sisältyy kolme päätuotetyyppiä; videopelit, virtuaaliset maailmat sekä simulaatio-oppimisympäristöt. (Männikkö 2012, hakupäivä 22.10.2013.) Tänä päivänä puhutaan paljon pelien hyötykäytöstä. Ne parhaimmillaan tukevat omien ongelmien tunnistamista ja kannustaa etsimään keinoja näiden ongelmien ratkaisemiseksi. Kriittinen ajattelu ja ongelmanratkaisutaidot kehittyvät. Myös opetustarkoitukseen käytetään hyvinvointia edistäviä pelejä. Verkko-

yhteisötilat edistävät kanssakäymistä sekä asioiden jakamista keskenään. (Männikkö 2012, ha-  
kupäivä 22.10.2013.)

### 3.5 Sosiaalinen innovaatio

Innovatiivisuus on aihe, jota käsitellään hyvin usein tiedotusvälineissä ja siitä puhutaan paljon. Innovatiivisuutta ihannoidaan ja sitä pidetään ideaalisena tapana toimia. Pelkkä luovuus ei ole innovatiivisuutta, vaan se on pohja, josta innovatiivisuus voi syntyä. Innovatiivisuus on siis kyky ottaa vastaan ja tuottaa innovaatioita. Innovatiivisuus voi pyrkiä parantamaan prosessia tai sitten omaa työtään. Innovatiivisuus onkin joko yksilön tai organisaation piirre, joka on todella arvokasta pääomaa. (Korpelainen & Lampikoski 1997, 11–14.)

Liisa Välikangas, Helsingin kauppakorkeakoulun professori, on todennut innovaation olevan mahdollisuutta uuteen, jossa toiveilla, intohimolla, erilaisilla pelisäännöillä ja mullistavilla tuloksilla on vielä tilaa. Innovaatiolle on olemassa erilaisia määritelmiä. Ideasta innovaatioksi – Luovuus hyötykäyttöön -kirjassa on lueteltu muutamia: Innovaatio on tuoretta ajattelua, joka luo arvoa; innovaatio on laajasti käyttöön otettu keksintö tai uudiste; innovaatio on uusi parannettu tuote, palvelu, järjestelmä, prosessi, toimintamalli, toimintatapa, brändi, jakelukanava, käyttökokemus tms. Se voidaan määritellä myös uuden luomiseksi. (Solatie & Mäkeläinen 2009, 28.) Innovaation lähtökohtana on aina luova idea. Se on uusi ajatus, näkökulma, uutta luova aloite tai ratkaisuehdotus. Luovasta ideasta lähtee keksintö. Keksintöön tarvitaan aina idean määrittely, idean konkretisointi ja hyvin usein patentoitu ratkaisumalli. Tämän vaiheen jälkeen voidaan puhua innovaatiosta. Innovaatio on siis idean toimeenpanoa käytännössä eli esimerkiksi uutuustuote tai uusittu prosessi. (Korpelainen & Lampikoski 1997, 17.)

Julkisten palvelujen innovaatio liitetään usein *sosiaaliseen innovaatioon*. Siinä pyritään ottamaan käyttöön uusia, aiemmasta poikkeavia tapoja hyödyntäen inhimillisiä resursseja. Uusien palvelujen kehittämiseen tuleva tarve löytyy organisaatioista tulevasta paineesta, että toimintaa tulisi tehostaa. Tällä alueella löytyy jatkossa suuria mahdollisuuksia. Yleensä menestyvien palvelujen takana on sosiaalinen innovaatio. Richard Normann on palvelujen johtamisen asiantuntija, jonka mukaan palveluinnovaatiot eivät herätä huomiota, koska ovat usein sosiaalisia innovaatioita, jotka liittyvät inhimillisten resurssien käyttöön uudella tavalla. Palveluinnovaatiot saavat alkunsa joko sisäisistä tai ulkoisista virikkeistä. Ulkoisia virikkeitä voivat olla uudet arvot, ongelmat sekä elintavat. Hyviä esimerkkejä näistä antaa kirja Innovatiivisuus muutosvoimana, jonka mukaan näitä

voivat olla matkustamiseen, viihdyttämiseen sekä koulutukseen liittyvät palvelut. Norman korostaa, että palveluinnovaatiot pyrkivät useimmiten tehottomuuden hyödyntämiseen. (Korpelainen & Lampikoski 1997, 1-20, 142–143.)

Sosiaalisen innovaation ensisijainen tavoite on tuottaa asiakkaille entistä parempaa palvelua, ilman, että tavoitteena ovat taloudelliset voitot. Sosiaalinen innovaatio pyrkii asiakkaiden tyytyväisyyden parantamiseen sekä ylläpitämään parempaa tuottavuutta ja tehokkuutta. Sen tavoitteena voi myös olla, että joustavuus paranisi sekä pystyttäisiin paremmin reagoimaan muuttuviin tarpeisiin. Näiden edellä mainittujen asioita noudattaen on hyvinkin mahdollista, että saadaan kustannussäästöjä. (Korpelainen & Lampikoski 1997, 195.)

## 4 TAVOITTEET

### 4.1 Opinnäytetyön tavoitteet

Inka-ohjelma on hyvin suuri hanke ja meidän opinnäytetyömme on vain pieni osa suurta kokonaisuutta. Tarkoituksenamme on saada lasten äänet kuuluviin ja sitä kautta heidät osallisiksi virtuaalisen hyvinvoinnin palvelutarjottimen kehittämiseen. Opinnäytetyömme tavoitteena on tuottaa tietoa siitä, mitkä ovat 4–6-luokkalaisille lapsille tärkeitä hyvinvointiin liittyviä asioita. Toisena tavoitteenamme on kerätä lapsilta ideoita, miten he yhdistäisivät hyvinvoinnin edistämisen virtuaaliseen palvelutarjottimeen.

Opinnäytetyömme tutkimuskysymykset ovat:

1. Mistä asioista 4–6-luokkalaisten lasten hyvinvointi koostuu?
2. Millaisia ideoita lapsilla on hyvinvoinnin edistämiseen virtuaaliseen palvelutarjottimen avulla?

Pitkän ajan kehitystavoitteena on se, että lapset hyötyisivät palvelusta mahdollisimman paljon ja hyvinvoinnin palvelutarjotin olisi heille mieluisa. Kehitystavoitteena on myös se, että lasten hyvinvointi paranee ja tarjotin edistää heidän hyvinvointiaan. Tavoitteena on taata lapsille oikea aikainen avun saanti ja apu olisi heti saatavilla palvelutarjottimessa.

Opinnäytetyöstä tulevat hyötymään kaikki Oulun kaupungin lapset, jotka tulevaisuudessa tulevat käyttämään kehitettyä hyvinvoinnin palvelutarjotinta. Tarjotinta voidaan hyödyntää myös esimerkiksi opetuksessa, perhepalveluissa ja nuorisotaloilla. Palvelutarjottimesta voivat hyötyä myös lasten vanhemmat ja kaikki lasten parissa työskentelevät tahot.

### 4.2 Omat oppimistavoitteet

Oppimistavoitteenamme on saada lisätietoa lasten hyvinvoinnista ja siitä, miten verkkopalveluilla voidaan tukea lasten hyvinvointia. Tavoitteenamme on oppia erilaisia toiminnallisia menetelmiä ja oppia hyödyntämään niitä käytännössä. Opinnäytetyöprosessin aikana tavoitteenamme on myös oppia käyttämään päteviä lähteitä ja karsimaan tietoa sekä tekemään pitkäjänteistä ja suunnitel-

mallista työtä. Opinnäytetyön teon aikana pitää oppia sietämään tietämättömyyttä sekä epäonnistumisen tunteita ja stressiä.

Oppimistavoittemme perustuvat sosiaalialan kompetensseihin. Näistä tärkein on eettinen osaaminen. Eettisen osaaminen kuuluu sosiaalialan arvojen ja ammattieettisten periaatteiden sisäistäminen ja toimiminen niiden mukaisesti. Sosionomin tulee myös tehdä eettistä reflektiota. Työssä täytyy huomioida jokaisen yksilöllisyys ja kyetä toiminaan arvostettuja sisältävissä tilanteissa. Työssä täytyy edistää tasa-arvoa, suvaitsevaisuutta ja pyrkiä huono-osaisuuden ehkäisemiseen yhteiskunnan, yhteisön ja yksilön näkökulmasta. (Sosiaaliportti 2012, hakupäivä 18.12.2013.)

Osallistumisoikeus on yksi eettisten periaatteiden osa-alue. Siinä ammattilainen edistää asiakkaan osallisuutta, joka taas lisää asiakkaan mahdollisuuksia vaikuttaa elämäänsä koskeviin päätöksiin ja toimiin. Tämä koskee myös lapsiasiakkaita. YK:n lapsen oikeuksien yleissopimuksen mukaan lapsella on oikeus sekä suojeluun että osallisuuteen. Se tarkoittaa sitä, että myös lapsen kanssa on pyrittävä aitoon työskentelyyn. Mitään ikärajaa osallisuudelle ei ole asetettu, joten sitä ei voida myös käytännön työssä asettaa. (Ammattieettinen lautakunta 2013, 8-19.) Opinnäytetyömme kautta opimme lasten osallisuuden edistämisestä.

Sosiaalialan kompetensseihin kuuluu myös asiakastyön osaaminen. Työssä pitää luoda asiakkaan osallisuutta tukeva ammatillinen vuorovaikutus ja yhteistyösuhde. Aineistonkeruussa on oleellista saada muodostettua lapsiin toimiva yhteistyösuhde. Työssä pitää osata soveltaa ja arvioida erilaisia asiakastyön teoreettisia työorientaatioita ja työmenetelmiä. Näihin kuuluvat myös toiminnalliset menetelmät, joita hyödynnämme opinnäytetyön teossa. Sosionomin tulee ymmärtää asiakkaiden erilaiset tarpeet ja vahvistaa yksilön kasvua ja kehitystä eri ikävaiheissa ja elämäntilanteissa. Opinnäytetyöprosessin aikana perehdyimme kohderyhmämme ikäkauden kasvun ja kehityksen vaiheista. Opinnäytetyön teon aikana harjoiteltimme reflektiivisen, tutkivan sekä kehittävän työotteen käyttöä. (Sosiaaliportti 2012, hakupäivä 18.12.2013.)

## 5 TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN

Opinnäytetyömme on kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimus, jonka toteutuksessa käytämme toiminnallisia tiedonkeruumenetelmiä. Laadullisen tutkimuksen yhtenä tunnusmerkkinä pidetään hypoteesittomuutta eli tutkijalla ei ole ennako-olettamuksia tutkimuskohteesta tai tutkimuksen tuloksista. Otanta on yleensä pieni, mutta tapausten analysointi on mahdollisimman perusteellista. Tutkijalta vaaditaan luovuutta, esimerkiksi uusien menetelmällisten ratkaisujen kokeilemistä. Kvalitatiivisen tutkimuksen aineisto koostuu äänimateriaalista, kirjallisesta tai kuvallisesta aineistosta. (Eskola & Suoranta 1998, 15, 18–20.)

### 5.1 Kohderyhmä

Opinnäytetyömme kohderyhmänä ovat 4–6-luokkalaiset lapset Terva-Toppilan ala-asteelta. Terva-Toppilan koulu on yksi Oulun kaupungin peruskouluista. Se sijaitsee Toppilan kaupunginosassa ja koostuu Merituulen ja Ankkurin yksiköistä. Näistä Merituuli on alakoulu ja Ankkuri yläkoulu. Lukukaudella 2013–2014 1–6-luokkalaisia on 150 oppilasta ja 7–9-luokkalaisia 158. Lisäksi maahanmuuttajien valmistavalla luokalla on 8 oppilasta. Henkilökuntaa Terva-Toppilan koululla on lähes 50 henkilöä, joista opettajia on 32. (Oulun kaupunki 2014a, hakupäivä 4.1.2014.) Koululla työskentelee myös kouluterveydenhoitaja, koululääkäri, oppilaanohjaaja, koulupsykologi, koulukuraattori, koulukoppari, koulumentori ja koulupsyykkari sekä oppilashuoltoryhmä (Oulun kaupunki 2014b, hakupäivä 4.1.2014).

Terva-Toppilan koulun oppilaat valikoituivat kohderyhmäksemme, koska olemme molemmat olleet kyseisellä koululla aiemmin harjoittelussa. Koulun lapset ja henkilökunta ovat siis meille entuudestaan tuttuja. Tämän takia heidät oli myös helppo valita yhteistyökumppaniksemme, koska meillä oli jo valmiiksi kontakteja kyseiselle koululle.

4–6-luokkalaiset eli 10–13-vuotiaat lapset ovat lapsuuden ja nuoruuden rajamailla, joten heidät määritellään lapseksi tai nuoreksi lähteestä riippuen. Lastensuojelulaissa lapseksi määritellään kuitenkin kaikki alle 18-vuotiaat ja nuoreksi 18–20-vuotiaat, joten määritämme 10–13-vuotiaat lapseksi tässä opinnäytetyössä. (Lastensuojelulaki 417/2007 1: 6§)

## 5.2 Aineistonkeruu

Aineistonkeruuta varten tutustuimme lukuisiin jo olemassa oleviin toiminnallisiin menetelmiin. Kuitenkin, koska kohderyhmänämme ovat lapset ja tutkimuksemme aihe voi olla lapsille vaikea hahmottaa, päätimme käyttää innovatiivisia tiedonkeruumenetelmiä eli kehitellä itse omat tiedonkeruumenetelmämme. Innovatiivinen tiedonkeruumenetelmä on uskottava ja perusteltu tapa kerätä tietoa kekseliäillä tavoilla, ja niiden avulla saadaan esiin myös hiljainen tieto. Ne ovat luovia ja luonteeltaan visuaalisia sekä osallistavia. Innovatiivisilla menetelmillä etsitään jotain, mitä ei välttämättä edes tiedetä, ennen kuin se löytyy. Innovatiivisia menetelmiä ovat esimerkiksi kollaa-sit, suunnittelutyöpajat ja kameratutkimukset. (Ahvenainen 2011, 23, 27.) Toiminnallisten menetelmien avulla lapset pääsevät käyttämään luovuuttaan ja mielikuvitustaan. Ne eivät myöskään rajoita lasten luovuutta, joten myös innovatiiviset ideat pääsevät esille. Lasten mielenkiinto toimintaa kohtaa pysyy myös paremmin yllä, kun he pääsevät tekemään asioita itse. Ensimmäisellä tapaamiskerralla käytimme kuvakollaaseja ja toisella kerralla kuvitettuja lomakkeita. Nämä kehittämämme innovatiiviset tiedonkeruumenetelmät on esitelty seuraavaksi.

### Kuvakollaasi

Kuvakollaasien käyttö perustuu tietoisien mielen ja alitajunnan yhteistyölle, joten sitä käytetään esimerkiksi taideterapiassa. Kuvat inspiroivat ja innostavat sekä tekevät odotukset, toiveet ja unelmat näkyviksi. Kuvat myös muistuttavat aiheen merkityksestä. (Järvilehto & Kiiski 2010, haku päivä 14.11.2014.) Kuvakollaasien avulla keräsimme tietoa, mistä asioista lasten hyvinvointi koostuu. Niiden teko kesti arviolta 35–40 minuuttia. Lapset valitsivat ja leikkasivat lehdistä hyvinvointiaan kuvastavia kuvia pienissä 2–3 hengen ryhmissä. Lapset saivat myös piirtää itse, jos heidän mielestään jokin olennainen kuva puuttuu lehdistä. Lasten leikkaamat kuvat liimataan ryhmissä värilliselle kartongille. Lapset myös nimesivät valitsemansa kuvat. Kuviossa 1 on esimerkki erään lapsiryhmän tekemästä kuvakollaasista.



miskerrat toteutimme luokille samassa järjestyksessä. Toteutimme aineistonkeruun oppituntien aikana, ryhmästä riippuen yhteen tiedonkeruuseen kului aikaa noin 30–45 minuuttia.

### Ensimmäinen tapaamiskerta

Aloitimme aineiston keruun esittelemällä itsemme, opinnäytetyömme aiheen sekä toiminnallisen menetelmän ja sen tarkoituksen. Pyysimme lapsia menemään 2–3 hengen ryhmiin. Ohjeistimme lapsia leikkaamaan ryhmissä lehdistä noin kymmenen kuvaa asioista, jotka ovat heille tärkeitä, tekevät heidät onnellisiksi tai saavat heille hyvänolon. Lapset saivat myös piirtää, jos sopivia kuvia ei lehdistä löytynyt. Pyysimme lapsia liimaamaan valitsemansa kuvat kartongille ja lopuksi vielä nimeämään ne. Olimme myös kirjoittaneet ohjeistuksen taululle selvyuden vuoksi. Kerroimme lapsille, ettei kuvakollaaseihin tarvitse laittaa nimiä tai muita yksilöitäviä tietoja. Opettajien ja oppilaiden pyynnöstä ryhmät saivat kuitenkin halutessaan laittaa töihin nimet tai luokan, jotta saimme kuvakollaasit palautettua dokumentoinnin jälkeen halukkaille luokan seinälle laitettavaksi. Aineistonkeruun aikana kiertelimme luokassa varmistaaksemme ryhmien ymmärtäneen tehtävänannon ja jokaisen saavan osallistua kuvakollaasin tekoon, jotta saimme myös hiljaisen tiedon esiin.

Ensimmäisellä tapaamiskerralla 5-luokkalaisia lapsia oli 17 oppilasta, joista muodostui kuusi ryhmää; 4-luokkalaisia lapsia 19 oppilasta, joista muodostui seitsemän ryhmää ja 6-luokkalaisia lapsia 20 oppilasta, joista muodostui kahdeksan ryhmää. Ryhmien tekemiä kuvakollaaseja tuli 21, joissa oli yhteensä 310 kuvaa. Näistä kuvista hyväksyimme 188 ja hylkäsimme 122, koska osa ryhmistä oli liimannut kuvakollaasiinsa useampia kuvia samasta asiasta, esimerkiksi useampia kuvia koirista (katso esimerkiksi kuvio 2). Otimme siis huomioon jokaisen asian esiintyvyyden vain kerran samassa kuvakollaasissa, jotta tutkimuksemme tulokset eivät vääristyisi. Osa ryhmistä oli myös koonnut useampia kuvia yhden otsikon alle, esimerkiksi kuvia karkeista, suklaasta ja leivoksista ja nimennyt ne otsikolla herkut (katso esimerkiksi kuvio 3). Tällaisissa tilanteissa kirjassimme myös vain yhden tuloksen otsikon herkut alle. Lisäksi hylkäsimme 11 asiatonta ja aiheeseen liittymätöntä kuvaa aineistostamme. Osa ryhmistä oli myös perustellut valitsemiensa kuvien vaikutusta hyvinvoinnilleen, näitä perusteluja olemme käyttäneet lainauksina luvussa 6.1.



KUVIO 2. Esimerkki kuvakollaasista, jossa useita kuvia samasta asiasta



KUVIO 3. Esimerkki kuvakollaasista, jossa eri herkuja yhden otsikon alla

## Toinen tapaamiskerta

Aloitimme toisen tapaamiskerran tiedonkeruun esittelemällä itsemme sekä toiminnallisen menetelmän ja sen tarkoituksen. Kerroimme lapsille, että heidän ideoitaan hyödynnetään tulevaisuudessa virtuaalisen hyvinvoinnin palvelutarjottimen kehittämiseen, jonka tarkoituksena on lisätä heidän hyvinvointiaan ja jonka käyttäjiä he mahdollisesti tulevaisuudessa ovat. Kerroimme lapsilla olevan nyt tilaisuus vaikuttaa siihen, millainen palvelutarjottimesta tulee. Pyysimme lapsia ideomaan, miten he liittäisivät antamamme teemat – ravinto, eläimet, harrastukset ja ihmissuhteet – Internetissä olevaan palveluun ja mitä he haluaisivat tehdä Internetissä kyseiseen aiheeseen liittyen. Teemojen valintaprosessi on esitelty seuraavassa luvussa 5.3. Kerroimme annettavien teemojen pohjautuvan ensimmäisen tapaamiskerran tuloksille. Kerroimme lapsille, ettei oikeita tai väärä vastauksia ole ja he saavat käyttää luovuuttaan sekä mielikuvitustaan. Kerroimme jokaisen idean olevan tärkeä ja ettei ideoiden tarvitse olla uusia, vaan ne saavat olla jo olemassa. Pyyssimme lapsia jakautumaan 2–3 hengen ryhmiin, ryhmien ei tarvinnut olla samoja kuin ensimmäisellä tiedonkeruukerralla. Olimme tulostaneet neljä lappua jokaiselle ryhmälle, yhden jokaiseen teemaan liittyen. Paperissa luki teeman otsikko sekä esimerkkejä ja kuva havainnollistamiseksi. Liitteenä 1 ovat käyttämämme kuvitetut lomakkeet. Annoimme lapsille yhden teeman pohdittavaksi kerrallaan, aikaa jokaisen teeman pohtimiseen oli noin 10 minuuttia. Tiedonkeruun aikana kiertelimme luokassa varmistaaksemme ryhmien ymmärtäneen tehtävänannon ja pysyvän annettussa tehtävässä. Samalla myös kuuntelimme lasten ideoita ja keskustelua aiheesta. Viitosluokkalaisten kanssa kävimme jokaisen ryhmän ideat läpi yhteisesti. Tämä osoittautui kuitenkin hyödyttömäksi ja tarpeettomaksi, koska muiden ryhmien ideoiden kuuleminen ei synnyttänyt jatkoideointia toisissa ryhmissä kuten olimme toivoneet, joten muiden ryhmien kanssa jätimme tämän osion toteuttamatta. Lopuksi kiitimme lapsia opinnäytetyömme toteutukseen osallistumisesta ja annoimme luokille ensimmäisen tiedonkeruukerran kuvakollaasit seinille laitettavaksi.

Toisella tapaamiskerralla 5-luokkalaisia lapsia oli 13 oppilasta eli viisi ryhmää, 4-luokkalaisia 17 oppilasta eli kuusi ryhmää ja 6-luokkalaisia 18 oppilasta eli seitsemän ryhmää. Kuvitettuja lomakkeita tuli yhteensä 72, joista hylkäsimme 7. Hylätyt lomakkeet olivat joko tyhjiä, asiattomia tai aiheeseen liittymättömiä. Hylätyistä 2 kuului eläinteemaan ja 5 ihmissuhteisiin, joka luultavasti kertoo lapsien keskittymisen herpaantumisesta ja jaksamisen loppumisesta tapaamiskerran loppua lähestyttäessä. Hyväksytyjä lomakkeita oli siis yhteensä 65. Hyväksytyissä lomakkeissa oli yh-

teensä 271 ideaa, joista hylkäsimme 63. Hylätyt vastaukset olivat joko aiheeseen liittymättömiä tai asiattomia. Hyväksytyjä ideoita saimme lapsilta siis yhteensä 208.

### 5.3 Aineiston analyysi

Aloitimme laadullisen aineistomme analyysin kvantifioimalla saadun aineiston ensimmäiseltä tapaamiskerralta. Kvantifioinnissa lasketaan, montako kertaa mikäkin asia esiintyy aineistossa tai moniko tiedonantaja ilmaisee saman asian (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006, hakupäivä 13.9.2014). Kvantifioimme kunkin kuvan esiintyvyyden kuvakollaaseissa ja kirjoitimme tulokset ylös paperille.

Kuvakollaasien kvantifioinnin jälkeen huomasimme, että aineistosta erottuu selkeästi tietyt teemat, joten päädyimme käyttämään aineiston analyysimenetelmänä aineistolähtöistä teemoittelua. Aineistolähtöisessä teemoittelussa muodostetaan keskeisiä teemoja yhdistäviä tekijöitä etsimällä (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006, hakupäivä 13.9.2014). Teemoittelun avulla on mahdollista vertailla tiettyjen teemojen esiintymistä aineistossa. Aineistosta pyritään aluksi löytämään ja sen jälkeen erottelemaan tutkimuskysymysten kannalta olennaiset teemat. (Eskola & Suoranta 1998, 175–176.) Kuvakollaasien pohjalta teemoiksi muodostui materia, harrastukset, ravinto, eläimet, ihmissuhteet, luonto ja muut (katso luku 6.1, taulukot 1-7). Näistä teemoista valitsimme toisen tapaamiskerran aiheiksi harrastukset, ravinnon, eläimet ja ihmissuhteet, koska niihin liittyviä kuvia lapset olivat valinneet eniten. Tekesin (2010, 6) määritelmän mukaan *”palvelu on toiminta tai toimintojen yhdistelmä, jonka palveluntarjoaja toteuttaa vuorovaikutuksessa asiakkaan kanssa vastatakseen asiakkaan tarpeeseen”*. Ainakaan perinteisen määritelmän mukaan palvelu ei ole materiaalia, joten päädyimme jättämään materian toisen tapaamiskerran teemojen ulkopuolelle, vaikkakin lapset olivat valinneet siihen liittyviä kuvia eniten kuvakollaaseihinsa.

Toisen tapaamiskerran aineiston analyysin toteutimme kvantifioimalla lapsilta saadut ideat ja kirjaamalla ne ylös paperille. Kuvitetut lomakkeet olivat jo valmiiksi otsikoitu valitsemillamme neljällä teemalla, joten tuloksia ei tarvinnut erikseen teemoitella. Lopuksi muutimme paperimuotoiset kvantifioinnin tulokset selkeämpään taulukkomuotoon Excelille ja dokumentoimme kuvakollaasit itsellemme valokuvaamalla ne. Kirjasimme itsellemme ylös paperille myös lapsilta saadut perustelut valitsemillemme kuville.

#### 5.4 Tutkimuksen luotettavuus ja eettisyys

Noudatimme opinnäytetyön teossa hyvää tieteellistä käytäntöä. Suomen Akatemia on määritellyt hyväksi tieteelliseksi käytännöksi rehellisyyden, huolellisuuden ja tarkkuuden, joita noudatimme koko opinnäytetyöprosessin ajan aina tietojen keruusta opinnäytetyön esittelyyn. Esimerkiksi aineiston kvantifioinnilla saimme selkeän vastauksen siihen, mitkä asiat korostuivat aineistossa eivätkä päätelmät perustu vain meidän tuntumaamme tärkeistä asioista. Käytimme opinnäytetyössä tieteellisen tutkimuksen kriteerien mukaisia sekä eettisesti kestäviä tiedonhankinta-, tutkimus- ja arviointimenetelmiä ja toteutimme tieteellisen tiedon luonteeseen kuuluvaa avoimuutta opinnäytetyötä tehdessämme sekä opinnäytetyön esittelyssä. Opinnäytetyön avoimuus toteutui prosessin aikana vertaisarvioinnin ja arvioivien opettajien kautta. Huomioimme opinnäytetyötä tehdessämme muiden tutkijoiden saavutukset ja työn asiaankuuluvalla tavalla, esimerkiksi lähteiden käytössä ja viittauksissa annoimme kunnian tekstin kirjoittajalle. (Suomen Akatemia 2007, hakupäivä 15.12.2013.)

Eettisiin periaatteisiin liittyy keskeisesti myös oikeus yksityisyyteen, joka kattaa myös salassapitovelvollisuuden (Ammattieettinen lautakunta 2013, 8, 19). Huomioimme tämän opinnäytetyöprosessin aikana niin, ettemme missään vaiheessa keränneet lapsilta henkilötietoja, eikä lasten henkilöllisyys paljastu raportoitavissa tuloksissa. Lapset saivat halutessaan laittaa kuvakollaasiinsa nimet tai luokan, jotta pystyimme antamaan työt takaisin heidän niin halutessaan.

Validiteetilla tarkoitetaan sitä, onko tutkimus pätevä, perusteellisesti tehty ja ovatko saadut tulokset ja päätelmät oikeita. Laadullisessa tutkimuksessa pätevyydellä tarkoitetaan ennemminkin uskottavuutta ja vakuuttavuutta eli sitä, kuinka hyvin tutkijan konstruktiot vastaavat tutkittavien tuottamia ja kuinka hyvin tutkija tuottaa nämä konstruktiot ymmärrettäväksi muille. Uskottavuuteen liittyy myös reflektio, jolla tarkoitetaan oman toiminnan analysoimista kriittisesti. Reflektointia tutkijan tulee tehdä koko prosessin ajan. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006, hakupäivä 13.9.2014.) Lapset nimesivät valitsemansa kuvat kuvakollaaseihin, jolla vältimme omien tulkintojen teon ja mahdollistimme sen, että tulokset tulevat ymmärrettäviksi myös muille samanlaisina kuin ne olivat lasten tuotoksissa. Teimme opinnäytetyömme parina, joten se edisti reflektointia. Omia ajatuksiaan ja päätelmiään on pitänyt koko prosessin ajan perustella toiselle.

Laadullisen tutkimuksen reliabiliteetin arvioimisessa tulee huomioida erityisen metodin reliabiliteetin arviointi, ajallinen reliabiliteetti ja johdonmukaisuus tuloksissa. Metodien reliabiliteetin arvi-

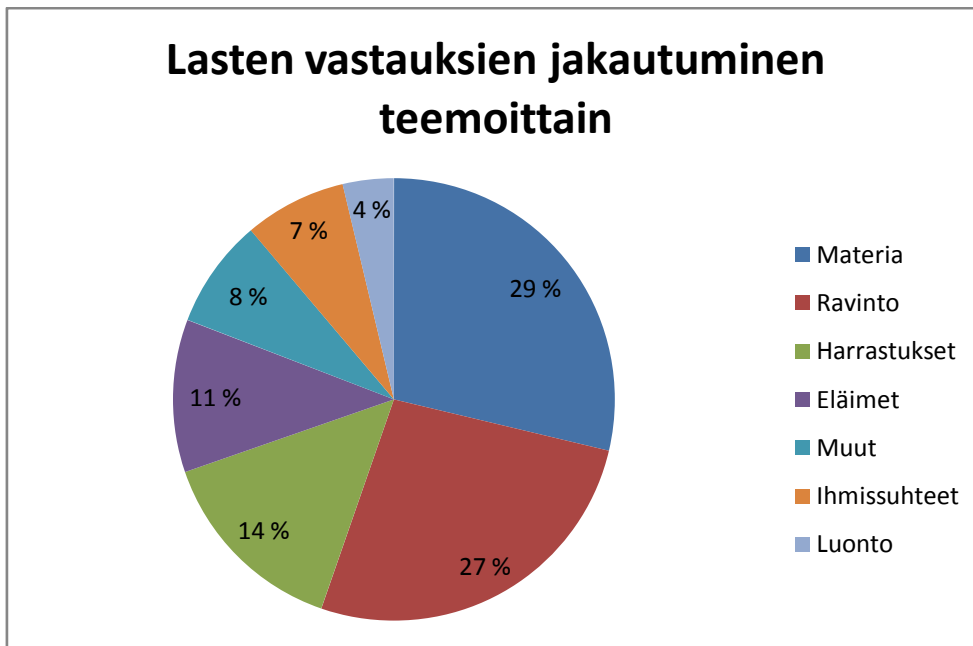
oinnilla tarkoitetaan sitä, missä olosuhteissa jokin metodi on luotettava ja johdonmukainen eli esimerkiksi sitä, annetaanko aiheeseen sosiaalisesti hyväksytyjä ja stereotyyppisiä vastauksia. Käytimme toiminnallisia menetelmiä aineistonkeruussa, jotka mielestämme soveltuivat hyvin lasten kanssa työskentelyyn. Myös tutkimuskysymyksemme eli aiheemme oli mielestämme sellainen, ettei siihen ole olemassa niin sanottuja vääriä vastauksia ja tätä myös korostimme lapsille useaan otteeseen aineistonkeruun aikana. Emme myöskään rajoittaneet lasten ideointia tai vaikuttaneet heidän mielipiteisiinsä. Ajallinen reliiabilisuus tarkoittaa mittausten tai havaintojen pysyvyyttä eri aikoina, joka on kuitenkin ongelmallista laadullisissa tutkimuksissa, sillä niissä harvoin ollaan tekemisissä muuttumattomien asioiden kanssa. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006, hakupäivä 13.9.2014.) Aiheesta hankkimamme esitiedon perusteella saamamme tulokset ovat hyvin samansuuntaisia kuin aiemmin tehdyissä tutkimuksissa (katso esimerkiksi Minkkinen 2011, 63–64). Kohderyhmämme oli kuitenkin hyvin pieni ja ikäryhmältään suppea verrattuna kyseisiin tutkimuksiin, josta saamamme eroavaisuudet voivat johtua. Aiheemme oli myös sellainen, että siihen liittyvät asiat eivät luultavasti kovin radikaalisti muutu lähivuosina, joten tutkimuksemme on toistettavissa. Noudatimme johdonmukaisuutta sekä koko opinnäytetyöprosessin ajan että tutkimuksemme tuloksia esitellessä, jonka ansiosta tekemiämme ratkaisuja ja johtopäätöksiä sekä niiden oikeellisuutta voi seurata.

## 6 TUTKIMUKSEN TULOKSET JA JOHTOPÄÄTÖKSET

Tässä luvussa esittelemme tutkimuksemme tulokset ja johtopäätökset. Ensimmäisessä kappaleessa käsittelemme lasten hyvinvoinnin osa-alueita ja toisessa lasten ideoita sekä odotuksia virtuaaliselle hyvinvoinnin palvelutarjottimelle. Molempien kappaleiden alussa tarkastellaan kuvioiden avulla eri teemojen saamia prosentuaalisia vastausmääriä suhteessa toisiinsa. Tämän jälkeen on esitelty kuhunkin teemaan liittyvät keskeiset tulokset ja pohdinnat sekä esitelty taulukkomuodossa kaikki kyseiseen teemaan saamamme tulokset. Teemat on käsitelty vastausmäärien mukaisessa järjestyksessä eli ensimmäisenä on käsitelty teema, joka sai eniten vastauksia. Lopuksi on esitelty aineistomme pohjalta tehdyt johtopäätökset. Viimeinen kappale käsittelee lasten hyvinvoinnin edistämistä virtuaalisin keinoin, jossa yhdistyy molemmilta tapaamiskerroilta saadut tulokset.

### 6.1 Hyvinvointi lasten kokemana

Lasten valitsemien kuvien jakautuminen teemoittain näkyy kuviossa 4. Eniten (29 %) kollaaseissa oli materiaan liittyviä kuvia, joita oli lähes kolmasosa koko aineiston vastauksista. Lähes yhtä paljon (27 %) lapset olivat valinneet ravintoon liittyviä kuvia eli hieman yli neljäsosa kaikista vastauksista. Yli puolet (56 %) koko aineiston kuvista olivat materiaan tai ravintoon liittyviä kuvia, jotka ovat siis aineistomme perusteella lasten hyvinvoinnille tärkeimmät asiat. Seitsemäsosa (14 %) lasten valitsemista kuvista liittyi harrastuksiin ja lähes yhtä paljon lapset olivat valinneet eläimiin liittyviä kuvia. Kahdeksan prosenttia aineiston kuvista kuului muut-kategoriaan. Selvästi vähiten lapset olivat valinneet ihmissuhteisiin (7 %) ja luontoon (4 %) liittyviä kuvia.



KUVIO 4. Lasten valitsemien kuvien prosentuaalinen jakautuminen teemoittain (n = 188)

Lapset olivat valinneet eniten materiaan liittyviä kuvia (katso taulukko 1), yhteensä 54 kuvaa, joka on lähes kolmasosa koko aineiston vastauksista. Eniten kuvia oli puhelimesta, joka löytyi joka kolmannesta kuvakollaasista, mutta myös tietokone, tabletti, kamera ja Playstation 4 -pelikonsoli löytyivät useamman ryhmän kuvakollaaseista. Elektroniikka ja tietotekniikka ovat siis selvästi Terva-Toppilan koulun oppilaille tärkeitä asioita, jonka huomasi myös siitä, että kierrellessämme ryhmässä työskentelyn aikana osa lapsista halusi löytää lehdistä juuri sen tietyn merkin tai mallin, joka heillä on itsellä tai jonka he haluaisivat. Tietokoneen merkityksestä kertoo ryhmän perustelu: *"Tietokone tekee minut onnelliseksi kun minulla on tylsää"*. Materiaan liittyen toiseksi eniten vastauksia sai auto, joiden kuvia ryhmiä kierrellessämme myös monet tytöt leikkasivat lehdistä. Auton, mopon, sohvan ja rahan kuvien esiintymisen voi ajatella kertovat perheen toimeentulotason tärkeydestä lapsille. Tästä kertoo myös erääseen kuvakollaasiin kirjoitettu perustelu: *"Rahalla saa tavaroita"*. Myös kuvia vaatteista, kengistä ja meikeistä oli paljon kollaaseissa, joka kertoo pukeutumisen ja ulkonäön merkityksestä lapsille. Talo ja televisio löytyivät molemmat vain yhdestä kuvakollaasista. Voi olla, että tämän ikäluokan lapset viettävät aikaansa puhelimesta tai tietokoneella television katselun sijaan. Talo eli koti taas saattaa olla lapsille niin "itsestään selvä" asia, etteivät he tulleet edes ajatelleeksi sen laittamista kuvakollaasiin. Osa ryhmistä oli valinnut myös kuvia arkisista asioista, kuten hammastahnasta, kynistä ja tyynyistä, joten ilmeisesti lasten onnellisuuden ei aina vaadita niin suuria asioita.

TAULUKKO 1. Lasten hyvinvoinnin tekijät materiaan liittyen

Lasten hyvinvointiin kuuluvat tekijät	Yhteensä
Materia	54
Puhelin / Kännykkä	7
Auto	5
Tietokone	4
Tabletti	4
Vaatteet	4
Kamera	3
Raha	3
Kengät	2
Sohva	2
Playstation 4	2
Meikit	2
Mopo	2
Mökki	1
Kuulokkeet	1
Urheiluauto	1
Talo	1
Grilli	1
Kynä	1
Mönkijä	1
Lamppu	1
Silmälasit	1
Hammastahna	1
Aurinkolasit	1
Tyyny	1
Lahjat	1
Telkkari	1

Toiseksi eniten lapset olivat valinneet ravintoon liittyviä kuvia (katso taulukko 2), joita oli 50 eli hieman yli neljäsosa. Eniten kuvia oli leivoksista, joiden kuvia löytyi lähes joka toisesta kuvakollaasista. Myös herkut, limsa, jäätelö, karkit ja sipsit erottuivat vastauksien joukosta. *”Sipsit vie nä-län”, ”Pulla on NAM”* ja *”Leivonnaiset nyt vaan on niin hyviä!”* ovat esimerkkejä lasten perusteluis-ta erilaisten herkkujen merkityksestä. Tämä kertoo siis erilaisten herkkujen ja leivosten tuottavan lapsille mielihyvää. Lähes viidesosa ravintoon liittyvistä kuvista oli ruokaa. Ruoka sai vain kaksi

vastausta vähemmän kuin leivokset, joten myös päivittäinen ravinnon saanti on oleellinen osa lasten hyvinvointia. *”Kun on nälkä ruoka tekee minut onnelliseksi ja se on tärkeää mulle.”*

TAULUKKO 2. Lasten hyvinvoinnin tekijät ravintoon liittyen

Lasten hyvinvointiin kuuluvat tekijät	Yhteensä
Ravinto	50
Leivokset	11
Ruoka	9
Herkut	6
Limsa	4
Jäätelö	4
Karkki	3
Sipsit	3
Marjat	2
Kakku	2
Suklaa	2
Sitruuna	1
Ketsuppi	1
Tomaatti	1
Maito	1

Kolmanneksi eniten kuvakollaaseissa oli harrastuksiin liittyviä kuvia (katso taulukko 3), yhteensä 27 kuvaa. Terva-Toppilan 4–6-luokkalaisten selvästi mieluisimmat harrastukset olivat musiikki ja jalkapallo, joista molemmat saivat noin viidesosan kaikista vastauksista. *”Kun musiikkia kuuntelee tulee iloiseksi”* oli erään ryhmän perustelu musiikin valitsemiselle. Urheilu ja luovuuden toteuttaminen tuottavat siis lapsille hyvää oloa. Luovat harrastukset ja liikunnalliset harrastukset olivat saaneet lähes saman verran ääniä kokonaisuudessaan eli sekä fyysistä että psyykkistä puolta ruokkivat harrastukset ovat tärkeitä lasten hyvinvoinnille. Myös sarjakuvat, lenkkeily ja pelaaminen löytyivät useammasta kuin yhdestä kuvakollaasista, muut harrastukset saivat yksittäisiä vastauksia. Pelaamisen valitsemista oli perusteltu seuraavasti: *”Pelit viihdyttää ja hauskuuttaa”*.

TAULUKKO 3. Lasten hyvinvoinnin tekijät harrastuksiin liittyen

Lasten hyvinvointiin kuuluvat tekijät	Yhteensä
Harrastukset	27
Musiikki	6
Jalkapallo	5
Sarjakuvat	2
Lenkkeily	2
Pelaaminen	2
Piirtäminen	1
Lukeminen	1
Jääkiekko	1
Uinti	1
Liikunta	1
Elokuvat	1
Pesäpallo	1
Sulkapallo	1
Karate	1
Scottoaus	1

Eläinten kuvia lapset olivat valinneet neljänneksi eniten (katso taulukko 4), yhteensä 21 kuvaa. Eläimet kuuluvat siis myös olennaisesti osaksi lasten hyvinvointia. Terva-Toppilan koulun oppilaiden lempieläin oli selvästi koira, se sai nimittäin lähes puolet kaikista äänistä eli koira löytyi lähes joka toisesta kuvakollaasista. *"Koirat, ne on söpöjä ja kaikkee"* oli yhden ryhmän perustelu koiran kuvan valitsemiselle. Lähes kolmasosassa kollaaseista taas oli mainittu eläimet tai lemmikit yleensä, eikä eritelty tiettyä eläintä. Muut eläimet saivat yksittäisiä ääniä ryhmiltä.

TAULUKKO 4. Lasten hyvinvoinnin tekijät eläimiin liittyen

Lasten hyvinvointiin kuuluvat tekijät	Yhteensä
Eläimet	21
Koira	10
Eläimet	4
Lemmikit	2
Lehmä	1
Apina	1
Lintu	1
Lohikäärme	1
Kana	1

Ihmisuhteet ja luonto jäivät aineistossa vähemmälle huomiolle, ihmissuhteisiin liittyviä kuvia oli yhteensä 14 ja luontoon liittyviä 7. Luontoon liittyvät tulokset näkyvät taulukossa 5 ja ihmissuhteisiin liittyvät taulukossa 6. Luontoon liittyen lapset olivat valinneet eniten kuvia kukista, joiden valintaa oli perusteltu esimerkiksi näin: *”Ruusut tuoksuu ihanalle!”* Luontoon liittyvien kuvien vähäisestä määrästä voi päätellä, ettei luonto ole ainakaan Terva-Toppilan koulun oppilaiden hyvinvoinnille kovin merkityksellinen asia. Tähän voi vaikuttaa myös asuminen kaupunkiympäristössä. Ihmissuhteisiin liittyen eniten oli ystävien kuvia, joita oli yli kolmasosa. Ystävyys merkitys korostui 10–13-vuotiaiden lasten vastauksissa, joka on ikään nähden luonnollista. Ystävien merkitys näkyy myös erään ryhmän perustelussa headsetin kuvan valinnasta: *”Headsetillä voi puhua skypeissä kavereiden kans”*. Tietotekniikalla on siis suuri rooli myös lasten sosiaalisten suhteiden hoidossa, jonka voi nähdä myös puhelinten, tietokoneiden ja tablettien saamisissa vastauksissa. Sekä perhe että rakkaus kattoivat molemmat viidesosan kuvista, joka kertoo myös perheen että poika- tai tyttöystävän merkityksestä lasten hyvinvoinnille. Isovanhemmat löytyivät vain yhdestä kuvakollaasista, mutta lasten perhe-käsityksestä riippuen voi olla, että osa lapsista sisällyttää perheeseen myös isovanhemmat.

TAULUKKO 5. Lasten hyvinvoinnin tekijät luontoon liittyen

Lasten hyvinvointiin kuuluvat tekijät	Yhteensä
Luonto	7
Kukat	5
Ruusut	1
Aurinko	1

TAULUKKO 6. Lasten hyvinvoinnin tekijät ihmissuhteisiin liittyen

Lasten hyvinvointiin kuuluvat tekijät	Yhteensä
Ihmissuhteet	14
Ystävät	5
Perhe	3
Rakkaus	3
Halaaminen	1
Mummi ja vaari	1
Mies	1

Muita kuvia lapset olivat valinneet yhteensä 15, jotka näkyvät taulukossa 7. Näistä eniten eli lähes neljäsosa oli nukkumiseen liittyviä kuvia eli myös uni on lasten hyvinvoinnille tärkeä asia. Myös jouluun, muumeihin ja huumoriin liittyviä kuvia löytyi useammasta kuin yhdestä kuvakollaasista. Muumien valintaa oli perustelu seuraavasti: *”Muumit loi lapsuudemme ja, kun sitä muistelee tulee onnelliseksi”*.

## TAULUKKO 7. Muut lasten hyvinvointiin liittyvät tekijät

Lasten hyvinvointiin kuuluvat tekijät	Yhteensä
Muut	15
Nukkuminen	3
Joulu	2
Muumit	2
Huumori	2
Älykyys	1
Matkailu	1
Lomat	1
Joulukortit	1
Pilat	1
Armeija	1

Tutkimuksemme tulokset ovat hyvinkin samansuuntaisia kuin Minkkisen (2011, 63–64) kirjassaan esittämät. Tuloksissamme korostui materiaaliseen hyvinvointiin liittyvät asiat, kuten elektroniikka ja raha. Fyysiseen hyvinvoinnin tärkeys lapsille tuli myös aineistostamme selvästi esille, erityisesti fysiologisten perustarpeiden tyydytys ravinnon ja liikunnan muodossa korostui. Sosiaalinen hyvinvointi jäi aineistossa vähemmälle, jos huomioidaan pelkät ihmissuhteisiin liittyvät vastaukset. Sosiaaliseen hyvinvointiin voidaan kuitenkin liittää myös eläimet, koska niidenkin kanssa luodaan tietynlainen vuorovaikutus- ja kiintymyssuhde, jolloin sosiaalinen hyvinvointi näyttäytyy aineistomme mukaan yhtä tärkeänä osa-alueena lasten hyvinvoinnissa kuin fyysinen ja materiaallinen hyvinvointi. Harrastukset taas osaltaan liittyvät kaikkiin neljään hyvinvoinnin osa-alueeseen, materiaallinen elintaso mahdollistaa monet harrastuksista ja monet niistä sisältävät sosiaaliseen hyvinvointiin liittyvää sosiaalista kanssakäymistä. Harrastukset, erityisesti luovat harrastukset, ovat tärkeitä myös psyykkiselle hyvinvoinnille. Kuitenkin luultavasti tärkein tehtävä harrastuksilla, tietenkin hieman harrastuksen luonteesta riippuen, on fyysisen hyvinvoinnin ylläpito. Psyykinen hyvinvointi ei suoraan näkynyt aineistossamme mitenkään, mutta koska se luonteensa vuoksi liittyy olennaisesti kaikkiin kolmeen muuhun hyvinvoinnin osa-alueeseen, myös se näkyi omalla tavallaan tuloksissa.

Opetus- ja kulttuuriministeriön (2011) lasten hyvinvoinnin indikaattoreiden määritelmästä meidän tutkimustuloksemme taas poikkeavat hieman (Lasten hyvinvoinnin kansalliset indikaattorit – Tavoitteena tietoon perustuva lapsipolitiikan johtaminen 40, 42–43). Kouluun ja oppimiseen ei ai-

neistossamme liittynyt suoranaisesti yhtään kuvaa, ellei esimerkiksi ajatella, että lukemisen tai harrastusten kautta lapset oppivat uutta. Lasten valitsemista kuvista ei yksikään liittynyt suoraan turvalliseen kasvu ympäristöön, mutta yhdessä kollaasissa olevan talon kuvan voidaan ajatella liittyvän tähän indikaattoriin. Toisaalta perheen voidaan ajatella olevan olennainen osa turvallisen kasvu ympäristön luomista. Yhteiskunnan tarjoamaan tukeen ja suojeluun liittyen kuvakollaaseista löytyi yksi kuva, erään tytön isolla huolellisesti paperille kirjoittama armeija. Materiaalisen elintason, terveyden ja hyvinvoinnin sekä osallistumisen ja sosiaalisen toiminnan indikaattorit tutkimustuloksistamme näkyivät selvästi.

Mannerheimin Lastensuojeluliiton (2013, hakupäivä 24.12.2013) ja Pajasen (2006, hakupäivä 24.12.2013) kuvaama murrosiän alkaminen näkyy myös tutkimuksemme tuloksissa, esimerkiksi meikkien ja vaatteiden tärkeyden muodossa. Lasten antamissa ”rakkaus” ja ”mies” -vastauksissa näkyy myös sukukypsyiden ja seksuaalisuuden kehitys eli tyttö- tai poikaystävä löytäminen alkaa kiinnostaa. Ystävyden tärkeyden korostuminen aineistossa kertoo luultavasti kyseiseen ikään kuuluvasta luonnollisesta itsenäisyyden etsimisestä ja henkisestä kasvusta. Kuitenkin perhe sai lähes yhtä monta ääntä lapsilta kuin ystävät, joka kertoo perheen olevan siitä huolimatta merkittävä asia lasten hyvinvoinnille.

## **6.2 Lasten ideat ja odotukset virtuaaliselle hyvinvoinnin palvelutarjottimelle**

Lasten vastausten jakautuminen teemoittain näkyy kuviossa 5. Selvästi eniten (47 %) ideoita lapsilta tuli harrastuksiin liittyen, joita oli lähes puolet koko aineiston vastauksista. Toiseksi eniten (21 %) eli hieman yli viidesosa vastauksista liittyi ravintoon. Noin kuudesosa (17 %) lasten ideoista liittyi eläimiin. Ihmissuhteisiin liittyviä ideoita tuli lapsilta vähiten (15 %).



KUVIO 5. Lasten ideoiden prosentuaalinen jakautuminen teemoittain (n = 208)

Eniten ideoita lapsilta tuli harrastuksiin liittyen (katso taulukko 8), lähes puolet kaikista vastauksista liittyi harrastuksiin. Selvästi eniten lapset toivoivat pelaamismahdollisuuksia, niihin liittyviä vastauksia oli yli neljännes. Vastauksien mukaan lapset toivoivat Fifan ja Gta:n kaltaisia pelejä sekä 1001 pelit ja Miniclipin kaltaisia pelisivustoja. Myös oman pelin teko kiinnosti lapsia. Joka viides idea liittyi musiikkiin, johon liittyen lapset toivoivat eniten musiikin kuuntelu mahdollisuutta. Myös omien kappaleiden teko ja Youtubin kaltainen palvelu olisi lasten mieleen. Kirjallisuuteen liittyen lapset toivoivat lukemista ja kirjoittamista, esimerkiksi oman kirjan tai blogin kirjoittaminen kiinnosti lapsia. Virtuaaliselta hyvinvoinnin palvelutarjottimelta toivottiin myös elokuvien ja urheilun katselu mahdollisuutta, palvelun toivottiin olevan Yle Areenan, Ruudun tai Netflixin kaltainen. Taiteeseen, liikuntaan ja videoihin liittyviä vastauksia oli muutamia, joihin liittyen lapset toivoivat esimerkiksi liikuntapäiväkirjan tekoa ja vaatteiden suunnittelua. Internetissä viihtyminen ja kaikenlainen luova toiminta vaikuttaisivat siis olevan toivottuja ominaisuuksia virtuaaliseen hyvinvoinnin palvelutarjottimeen. Luovien harrastusten tärkeys lapsille näkyi myös kuvakollaaseista saadussa aineistossa selkeästi. Hyvinvoinnin palvelutarjottimen kehittämisessä myös tulisi huomioida erityisesti se, että useissa lasten vastauksissa oli erikseen mainittu palveluiden ilmaisen käytön olevan tärkeää.

TAULUKKO 8. Lasten ideat hyvinvoinnin palvelutarjontimeen harrastuksiin liittyen

Lasten ideat	Yhteensä
<b>Harrastukset</b>	<b>97</b>
<b>Pelit</b>	<b>26</b>
- Pelaaminen	12
- Fifa	4
- Gta	2
- 1001 pelit	2
- Omien pelien tekeminen	2
- MovieStarPlanet	1
- Pelikone	1
- Miniclips	1
- Pelaaminen puhelimella	1
<b>Musiikki</b>	<b>22</b>
- Musiikin kuuntelu	14
- Oman musiikin tekeminen	5
- Youtube	3
<b>Kirjallisuus</b>	<b>16</b>
- Lukeminen	7
- Kirjan kirjoittaminen	4
- Kirjoittaminen	3
- Blogin kirjoittaminen	1
- Omien kirjoitusten julkaisu	1
<b>Elokuvat</b>	<b>13</b>
- Elokuvien katselu	11
- Netflix	1
- Oman elokuvan tekeminen	1
<b>Ohjelmien katsominen</b>	<b>8</b>
- Urheilu	4
- Yle Areena	3
- Ruutu	1
<b>Videot</b>	<b>4</b>
- Videoiden katselu	2
- Videoiden tekeminen	2
<b>Taide</b>	<b>4</b>
- Piirtäminen	2
- Vaatteiden suunnittelu	1
- Korujen suunnittelu	1
<b>Liikunta</b>	<b>3</b>
- Liikuntapäiväkirjan pito	1
- Keventäjät.fi	1
- Lenkkeilymaastojen katsominen	1
<b>Shoppailu</b>	<b>1</b>

Toiseksi eniten, eli hieman yli viidesosa kaikista lasten ideoista liittyi ravintoon (katso taulukko 9). Selvästi yli puolet lasten ideoista liittyi ruuanlaittoon, joista eniten toivottiin reseptien katselu mahdollisuutta. Myös omien reseptien kehittäminen ja ruokaohjelmien katsominen kiinnosti lapsia. Ruuanlaitto sekä leipominen ovat siis lapsille mieluista ajanvietettä, ja kuvakollaasien perusteella ravinto olikin yksi tärkeimpiä osa-alueita lasten hyvinvoinnille. Ruuan ostamiseen liittyviä ideoita löytyi joka neljännestä lomakkeesta, lapset toivoivat ruuan tilaus ja osto mahdollisuuksia palvelulta. Muutama ryhmä toivoi myös ruokaan liittyviä pelejä tai kilpailuja.

TAULUKKO 9. Lasten ideat hyvinvoinnin palvelutarjottimeen ravintoon liittyen

Lasten ideat	Yhteensä
<b>Ravinto</b>	<b>43</b>
<b>Ruuanlaitto</b>	<b>27</b>
- Reseptien katsominen ja ruuanlaitto niiden avulla	14
- Omien reseptien kehittäminen	5
- Ruokaohjelmien katsominen	3
- Ruuanlaitto vinkit	2
- Ruokavinkkien jakaminen muille	1
- Reseptien tulostaminen	1
- Ruokalehtien lukeminen	1
<b>Ruuan osto</b>	<b>11</b>
- Ruuan tilaus netistä	5
- Ruuan ostaminen netistä	2
- Hintojen tarkistus	2
- Kauppojen nettisivujen katsominen	1
- Kauppojen alennusten katsominen	1
<b>Ruokaan liittyvät pelit</b>	<b>3</b>
- Candy Crush Saga	1
- Farm Heroes Saga	1
- Pepper Panic Saga	1
<b>Ruokaan liittyvät kilpailut</b>	<b>2</b>

Eläimiin liittyviä ideoita (katso taulukko 10) lapsilta tuli yhteensä 36 eli hieman alle neljäsosa. Lähes puolet näistä ideoista liittyi tiedonhakuun, lapset toivoivat tietoa eläimistä ja niiden hoidosta. Lapset toivoivat virtuaaliselta hyvinvoinnin palvelutarjottimelta toiseksi eniten eläimiin liittyviä pelejä, erityisesti virtuaalilemmikin omistaminen kiinnosti lapsia. Lapsille, joilla ei ole omaa lemmik-

kiä, virtuaalilemmikki mahdollistaisikin kokemuksen lemmikin omistamisesta ja hoitamisesta. Eläimet ovat tärkeä osa lasten hyvinvointia, lähes jokaisesta kuvakollaasista löytyi jonkin eläimen kuva. Virtuaalilemmikillä voitaisiinkin vastata niiden lasten hyvinvoinnin edistämiseen, joilla omaa lemmikkiä ei ole. Myös lemmikkien osto ja eläinvideoiden katselumahdollisuudet olivat palvelulta toivottuja ominaisuuksia.

*TAULUKKO 10. Lasten ideat hyvinvoinnin palvelutarjottimeen eläimiin liittyen*

Lasten ideat	Yhteensä
<b>Eläimet</b>	<b>36</b>
<b>Tiedonhaku</b>	<b>16</b>
- Tietoa eläinten hoidosta	6
- Eläinkauppojen nettisivujen katselu	3
- Tietoa eläimistä	2
- Tietoa eläinten sairauksista	1
- Ratsastustuntien ajankohdan katsominen	1
- Lemmikinhoitajan hankkiminen	1
- Eläintarvikkeiden hintojen katsominen	1
- Karkurit.fi	1
<b>Eläimet peleissä</b>	<b>10</b>
- Virtuaalilemmikin hoitaminen	6
- Eläimiin liittyvät pelit	3
- Eläimen ostaminen pelissä	1
<b>Lemmikin osto / myynti</b>	<b>5</b>
- Lemmikin ostaminen netistä	4
- Pentujen myynti netissä	1
<b>Eläinvideoiden katselu</b>	<b>4</b>
<b>Vaatteiden suunnittelu eläimille</b>	<b>1</b>

Ihmisuhteisiin liittyviä ideoita lapsilta tuli vähiten, yhteensä 32 (katso taulukko 11). Luokissa kiertelyn perusteella tämä olikin lapsille vaikein asia hahmottaa. Selvästi eniten, kolme neljästä, ideoita tuli yhteydenpitoon liittyen, lapset toivoivat erityisesti viestien lähettämismahdollisuutta virtuaaliselta hyvinvoinnin palvelutarjottimelta. Palvelutarjottimen toivottiin sisältävän myös Facebookin ja Skypea kaltaisia ominaisuuksia. Facebookin näkyminen vastauksissa näin selvästi oli yllättävää, koska palvelun käytössä on 13-vuoden ikäraja. Luokissa kierrellessämme ja ryhmien kanssa

keskustellessamme kävi kuitenkin ilmi, että myös monella nelos- ja viitosluokkaisella on Facebook-tunnukset. Palvelutarjottimelta lapset toivoivat myös ajanvietto- ja pelaamismahdollisuuksia ystävien kanssa netissä. Ihmissuhteiden hoitaminen Internetissä ja sosiaalisessa mediassa on siis lapsille tavallista. Sekä kuvakollaaseissa että kuvitetuissa lomakkeissa näkyivät ystävät tärkeimpinä ihmissuhteina. Yhteydenpito sukulaisiin ja perheeseen näkyi nimittäin vain muutamassa vastauksessa, ystävät oli mainittu useammassa. Toisaalta perheen kanssa ei luultavasti tarvitse kommunikoida Internetin välityksellä, jos asutaan saman katon alla. Myös tyttö- ja poikaystävän merkitys lasten hyvinvoinnille ilmeni kuvakollaaseista, rakkauden kattaessa viidesosan kaikista ihmissuhteisiin liittyvistä kuvista. Kuvitetuissa lomakkeissa tämä näkyi rakkauden etsiminen ja Eliittikumppani -vastauksissa.

TAULUKKO 11. Lasten ideat hyvinvoinnin palvelutarjottimeen ihmissuhteisiin liittyen

Lasten ideat	Yhteensä
Ihmissuhteet	32
Yhteydenpito	26
- Viestien lähettäminen	8
- Facebook	7
- Skype	4
- Sähköposti	2
- Rakkauden etsiminen	2
- Uusien ystävien saaminen	1
- Chat	1
- Eliittikumppani	1
Ajanvietto	6
- Ajanvietto kavereiden kanssa	2
- Pelaaminen kavereiden kanssa netissä	2
- Virtuaalitapahtumien järjestäminen	1
- Kuvien katselu	1

Tutkimuksemme tulokset ovat samansuuntaisia, kuin Aallon ja Uusisaaren (2009, 12) esittämät yleisimmistä netin käyttötarkoituksista. Lapsia kiinnosti tiedonhankinta ja erilaisten ohjelmien katselu sekä pelien pelaaminen. Tietoa haluttiin esimerkiksi eläimistä ja niiden hoidosta sekä ruuanlaitto-ohjeita. Lapsia kiinnostivat myös kauppojen nettisivut sekä hintatietojen katselu. Videoiden, ohjelmien ja elokuvien katselun osalta lapset toivoivat palvelun sisältävän Netflixin, Ruudun, Yle

Areenan ja Youtubin kaltaisia ominaisuuksia. Myös urheilun ja eläinvideoiden katsominen virtuaalisen hyvinvoinnin palvelutarjottimen kautta oli toivottu ominaisuus. Ihmissuhteisiin liittyen lapset toivoivat palvelun sisältävän Facebookin ja Skype'n kaltaisia ominaisuuksia, joiden avulla voi pitää yhteyttä kavereihin. Lapset toivoivat hyvinvoinnin palvelutarjottimelta myös sähköpostin lähettämismahdollisuuksia sekä rakkauden ja uusien ystävien löytämistä. Erilaisia pelejä ja pelaamismahdollisuuksia toivottiin myös, Gta, Fifa sekä ruokaan ja eläimiin liittyvät pelit olivat toivottuja. Lapset halusivat hyvinvoinnin palvelutarjottimen sisältävän mahdollisuuden myös yhdessä kavereiden kanssa pelaamiseen. Lapset siis haluavat käyttää ja käyttävät erilaisia sosiaalisia yhteisöjä ja Internetin palveluja jo nyt.

Matikaisen (2011, 66–67) esittämät sosiaaliseen mediaan osallistumisen motiivit näkyivät saamassamme aineistossa. Lasten ideoista kävi selvästi ilmi halu luovaan toimintaan ja itsensä ilmaisuun, jotka ovat yksilöllisiä motiiveja. Lapset halusivat tuottaa omia pelejä, kappaleita, videoita, kirjoja, ruokareseptejä... Jopa vaatteiden suunnittelua eläimille ja korujen suunnittelua toivottiin, joten lapset todella lähtivät ennakkoluulottomasti ideoimaan hyvinvoinnin palvelutarjottimen sisältöä. Uusien kavereiden sekä tyttö- tai poikaystävän löytäminen kuvastavat suhdeverkostojen ja sosiaalisen pääoman kasvattamista Internetin välityksellä. Lapset toivoivat palvelutarjottimelta mahdollisuutta omien kirjoitusten julkaisuun sekä ruokavinkkien jakamiseen, joka kertoo yhteisöllisistä motiiveista eli halusta jakaa tietoja ja taitoja muiden kanssa. Matikaisen mukaan sosiaalisen median käyttäjillä onkin nykyään hyvin aktiivinen rooli sisällön tuottamisessa (2011, 67).

Tarve vuorovaikutukseen ja keskusteluun muiden kanssa näkyi, lapset halusivat pelata ja viettää aikaa kavereiden kanssa netissä sekä pitää yhteyttä muihin. Myös virtuaalilemmikin omistaminen oli toivottu ominaisuus ja ehkä lapsille, joilla ei ole mahdollisuutta omaan lemmikkiin, se korvaa oikean lemmikin kanssa tapahtuvaa vuorovaikutusta. Myös eläinvideot voivat olla edesauttamassa eläimistä saatavaa hyvinvointia. Palvelutarjottimelta toivottiin mahdollisuutta pelaamiseen, musiikin kuunteluun, lukemiseen, elokuvien ja ohjelmien katseluun, joka kertoo lasten haluavan viihtyä Internetissä. Tällainen mielihyvän etsiminen onkin Matikaisen (2011, 74) mukaan ihmisen arkielämänsä elintärkeää. Aineistomme perusteella näyttää myös siltä, että lapset ovat omaksuneet palveluiden saamisen Internetistä, sillä lapset halusivat esimerkiksi ostaa ja tilata ruokaa Internetistä.

### 6.3 Lasten hyvinvoinnin edistäminen virtuaalisin keinoin

Hyvinvointipalveluissa on monia osa-alueita, jotka on mahdollista toteuttaa virtuaalisin keinoin joko kokonaan tai osittain. Liukkaan (2012, 17–18) mukaan virtuaaliset hyvinvointipalvelut yleensä sisältävät vuorovaikutusta muiden käyttäjien tai asiantuntijoiden kanssa palvelun kautta, ja ehdottaa virtuaalisten hyvinvointipalveluiden sisällöksi muun muassa omaan terveyteen ja hyvinvointiin liittyvien asioiden ylös kirjaamista sekä tiedon ja neuvojen saamista asiantuntijoilta. Esimerkiksi terveydenhuoltoon liittyvistä palveluista terveysneuvonnan ylläpitäminen, ehkäisyneuvonta ja kansanterveydellinen valistustyö voisi yksinkertaisimmillaan olla kattavia infosivuja ja chatin välityksellä tapahtuvaa neuvontaa. Myös pelillisyyttä voitaisiin hyödyntää näiden palveluiden toteutuksessa (ks. Männikkö 2012, hakupäivä 22.10.2013). Terveyteen liittyviä infosivuja onkin olemassa jo runsaasti, mutta hyvinvoinnin palvelutarjotin voisi itsessään tarjota tällaiset sivut tai koota esimerkiksi linkkilistan luotettavista lähteistä ja nettisivuista. Luotettavan tiedon löytäminen voi nimittäin olla erityisesti lapsille haaste. Erilaisia chat-palveluita, joissa ammattilaisen kanssa keskustelu on mahdollista, on myös viime vuosina avattu runsaasti. Niissä on kuitenkin yleensä mahdollisuus keskusteluun vain tietynä aikana ja terveysneuvontaa antavia chat-palveluita on vähemmän. Mahdollisuus esittää kysymyksiä ammattilaiselta Internetin välityksellä luultavasti myös alentaa kynnystä mieltä painavien ja ehkä lasten mielestä nolojenkin kysymysten esittämistä, esimerkiksi murrosikään liittyvät kysymykset voivat olla sellaisia, joita ei välttämättä uskalla kysyä kasvotusten (ks. Mannerheimin Lastensuojeluliitto 2013, hakupäivä 24.12.2013). Virtuaalinen hyvinvoinnin palvelutarjotin voisikin olla eräänlainen eHealth-portaali, josta saa terveys- ja omahoitopalveluja sekä terveydenhuoltoon ja hyvinvointiin liittyviä tuotteita ja tietoa (ks. Suhonen & Siikanen 2007, 15). Määtän ja Rantalan (2010, 24) mukaan lasten hyvinvointiin kuuluvat muun muassa arjen rytmit, lepo, ruokailu, liikkuminen ja vuorovaikutus, joihin liittyvää tietoa ja ominaisuuksia hyvinvoinnin palvelutarjotin voisi ainakin sisältää. Näistä lepo, ruokailu, liikkuminen ja vuorovaikutus tulivat esille myös saamassamme aineistossa.

Sosiaalipalveluiden puolelta esimerkiksi kasvatus- ja perheneuvontaa voitaisiin myös toteuttaa infosivujen ja chat-palveluiden kautta. Lapsen hyvinvointiin vaikuttaa merkittävästi lapsuuden kasvuympäristöjen arjen sujuminen ja ilmapiiri. Koska lapsen hyvinvointi rakentuu aina aikuisen kautta, on siksi myös vanhempien hyvinvointi merkittävässä asemassa. (Määttä & Rantala 2010, 23–24.) Vanhempien tai huoltajien tukeminen lasten kasvatuksessa vaikuttaa siis myös lasten hyvinvointiin, joten myös vanhempien tarpeiden huomiointi virtuaalisen hyvinvoinnin palvelutarjottimen kehittämisessä on tärkeää. (Lapsi- ja perhepolitiikka Suomessa 2013, 6, ks. Rödström 1992, 83–

84). Hyvinvoinnin palvelutarjotin voisi tarjota esimerkiksi tietoa neuvolasta, kouluterveydenhuollosta, päivähoitosta, esiopetuksesta, koulusta sekä erityispalveluista, jotka ovat keskeisiä lapsiperheiden hyvinvointipalveluita (Määttä & Rantala 2010, 64). Näissä palveluissa työskentelevät ammattilaiset voisivat myös olla tavattavissa chat-palvelun kautta. Suurin osa lapsiperheiden palveluista on suunnattu tilanteeseen, jossa lapsella on vaikeuksia kehityksessä, oppimisessa tai käyttäytymisessä (Em., 17). Tämän takia olisi tärkeää suunnata palveluita entistä enemmän, esimerkiksi juuri virtuaalisuutta ja Internetiä hyödyntäen, ennalta ehkäisevien palveluiden puolelle, jollaisena edellä mainitutkin keinot toimivat.

Sosiaali- ja terveyspalveluiden lisäksi hyvinvointipalveluihin kuuluvat myös esimerkiksi koulutus-, liikunta- ja kulttuuripalvelut (Jalava & Virtanen 1996, 10). Hyvinvoinnin palvelutarjottimella voitaisiin myös täydentää näitä palveluita ja aineistomme perusteella kulttuuri ja liikunta ovat myös lasten hyvinvoinnille tärkeitä osa-alueita. Liikuntapalveluihin liittyen hyvinvoinnin palvelutarjotin voisi sisältää esimerkiksi liikuntapäiväkirjan pito mahdollisuuden tai kartan lenkkeilyreiteistä, jotka ovat molemmat lasten esille tuomia ideoita. Virtuaalinen hyvinvoinnin palvelutarjotin voisi myös sisältää esimerkiksi tietoa eri harrastuksista ja siitä, missä niitä on mahdollista harrastaa tai kokeilla. Kouluissa ja opetuksessa voitaisiin myös hyödyntää hyvinvoinnin palvelutarjotinta ainakin tiedon hankinnassa ja esimerkiksi siellä olevat pelit voisivat olla opettavaisia (ks. Männikkö 2012, hakupäivä 22.10.2013). 10–13-vuotiailla lapsilla muun muassa abstraktinen ajattelu kehittyy ja mielikuvitus laajenee sekä he alkavat arvioida normi- ja moraalissääntöjä (Saarniaho 2005, hakupäivä 24.12.2013). Virtuaalinen hyvinvoinnin palvelutarjotin voisi myös tukea näiden osa-alueiden kehitystä, jolloin siitä tulisi myös hyvä apuväline opetuksen tueksi. Kulttuuriin liittyviä toiveita lapsilta tuli paljon, joista musiikkiin ja kirjallisuuteen liittyviä ideoita tuli eniten. Lapset halusivat esimerkiksi kuunnella musiikkia, lukea, kirjoittaa kirjaa tai blogia sekä katsoa elokuvia tai ohjelmia. Palveluita, joissa nämä asiat ovat jo mahdollisia, on paljon, mutta ne ovat yleensä keskittyneet palvelemaan yhtä tarkoitusta, esimerkiksi vain musiikin kuuntelua.

Matikaisen (2011, 74) mukaan mielihyvän etsiminen on yksi ihmisen keskeisistä arvoalueista. Vaikka se ei ehkä ole yhteiskunnan ja arvon kannalta tärkein asia, ihmisen arkielämälle viihde ja viihtyminen ovat elintärkeitä. Tämän perusteella virtuaalisen hyvinvoinnin palvelutarjottimen tulee sisältää myös lapsia viihdyttäviä elementtejä, jotta se olisi kokonaisvaltaisesti hyvinvointia edistävä palvelu. Erilaisten terveyttä edistävien toimintojen lisäksi on siis perusteltua, että hyvinvoinnin palvelutarjotin sisältäisi myös esimerkiksi pelaamista, musiikin kuuntelua, lukemista sekä elokuvi-

en ja ohjelmien katselua. Viihteen ja viihtymisen tarve näyttäytyi aineistossamme lasten hyvinvoinnille tärkeämpänä asiana kuin terveyteen liittyvät tekijät.

Käyttäjän näkökulmasta teknologian helppokäyttöisyys ja sosiaalisuus, joka sen avulla voidaan saavuttaa, ovat tärkeitä. Oleellista on teknologian sopivuus, saavutettavuus ja käytettävyys. (Suhonen & Siikanen 2007, 9-10.) Sosiaalinen ulottuvuus näkyi myös lasten ideoissa hyvinvoinnin palvelutarjontimeen. Siltä toivottiin erityisesti yhteydenpitomahdollisuuksia, mutta myös ajanviettoa muiden kanssa esimerkiksi pelaamisen merkeissä. Hyvinvoinnin palvelutarjontimen yhteydenpitomahdollisuuksia kehiteltäessä lasten vastauksien perusteella mallia kannattaisi ottaa Facebookista ja Skypestä, niiden sisältämät ominaisuudet olivat toivottuja. Lasten ideoista ja toiveista monet ovat jo olemassa olevia palveluita, mutta hyvinvoinnin palvelutarjotin voisi koota kyseiset palvelut samaan paikkaan lasten saataville, ainakin linkkilistojen muodossa. Lasten vastaukset voivat myös tarkoittaa sitä, että lapset juuri toivoisivat kaiken löytyvän samasta paikasta tai sitä, etteivät jo olemassa olevat palvelut vastaa heidän tarpeitaan tai ole tarpeeksi helppokäyttöisiä.

Lapset ovat aktiivisia ja sosiaalisia sekä pitävät seikkailusta, touhusta ja leikkimisestä (Pajanen 2006, hakupäivä 24.12.2013; Mannerheimin Lastensuojeluliitto 2013, hakupäivä 24.12.2013). Lapsille ominainen tekeminen näkyikin aineistossamme harrastuksiin liittyvien vastausten suuren määränä. Myös materiaan liittyvistä kuvista esimerkiksi tietokoneet, puhelimet ja pelikonsolit osaltaan vastaavat lasten tarpeeseen leikkiä, seikkailla ja touhuta. Lapsilta tuli myös hyvin paljon ideoita siitä, mitä hyvinvoinnin palvelutarjotimessa voisi tehdä, esimerkiksi pelaaminen ja musiikin kuuntelu ovat lapsille mieleistä tekemistä Internetissä. Lapset ovatkin jo hyvin aktiivisia Internetin käyttäjiä, he käyttävät esimerkiksi erilaisia pelisivustoja ja sosiaalista mediaa. Aineistossamme näkyi yllättävän vähän eri sosiaaliset yhteisöt, Aallon ja Uusisaaren (2009, 12) listaamista yhteisöistä Facebook oli ainut, johon liittyviä vastauksia oli useampia. Tämä voi tarkoittaa sitä, etteivät lapset ole kokeneet muita sosiaalisia yhteisöjä heille sopiviksi tai sitten he haluavat hoitaa ystävyysuhteensa ilman Internetiä. Voi myös olla, etteivät kohderyhmämme lapset olleet vielä menossa siinä vaiheessa murrosikää, jolloin kavereiden merkitys korostuu, koska myös ihmissuhteiden merkitys lasten hyvinvoinnille jäi aineistossamme pienempään rooliin (ks. Mannerheimin Lastensuojeluliitto 2013, hakupäivä 24.12.2013).

Aineistossamme näkyi lasten halu osallistua erilaisiin verkkoyhteisöihin, joka liittyy Matikaisen (2011, 67) viittaaman Jonathan Bishopin kolmitasoisen mallin ensimmäiseen tasoon. Erityisesti luovuuden ja sosiaalisuuden ulottuvuudet Internetin käytössä näkyivät lasten tuottamissa ideois-

sa. Halut ja toiveet suodattuvat toisen tason kognitiivisista tekijöistä, joita ovat arvot, päämäärät ja suunnitelmat sekä tasojen taustalla toimivan ympäristön kautta. Kolmannella tasolla ovat ihmisen kyvyt ja taidot tulkita ympäristöä, Internetin käytössä tämä tarkoittaa kokemusta ja tulkintaa käyttöliittymästä. Virtuaalisen hyvinvoinnin palvelutarjottimen kehittämisessä tuleekin huomioida, millainen käyttöliittymä on lasten kokemuksen ja tulkinnan mukaan heille mielenkiintoinen ja helppokäyttöinen. Kokemukset käyttöliittymästä voivat liittyä myös siihen, mikseivät lapset aineistomme mukaan juurikaan käyttäneet muita sosiaalisia yhteisöpalveluja. Osa Internetin palveluista ja sosiaalisista yhteisöpalveluista ovat myös maksullisia, joka voi vaikuttaa siihen, mikseivät ne näkyneet aineistossamme. Useissa lasten vastauksissa oli nimittäin erikseen mainittu, että he toivoisivat palveluiden olevan ilmaisia. Suhosen ja Siikasen (2007, 16) mukaan Design for All tarkoittaa esteetöntä, kaikille sopivaa suunnittelua. Tällöin tuotteet ja tilat suunnitellaan niin, että ne sopivat mahdollisimman monelle käyttäjälle. Näiden vaatimusten mukaan myös ns. mainstream-teknologiaa pitäisi pystyä käyttämään mahdollisimman monen ikäryhmästä riippumatta. Virtuaaliselle hyvinvoinnin palvelutarjottimelle tässä on varmasti haastetta, miten saada sekä lapset ja nuoret että aikuiset ja ikääntyneet kiinnostumaan samasta palvelusta, varsinkin kun hyvin todennäköisesti eri ikäryhmien toiveet palvelutarjottimelle poikkeavat toisistaan (ks. Aalto & Uusisaari 2009, 12). Ehkä eri ikäryhmille olisi hyvä tehdä virtuaaliseen hyvinvoinnin palvelutarjottimeen omat osiot, jotta voitaisiin varmistua sisällön vastaavan kohderyhmän toiveita.

Korpelaisen ja Lampikosken (1997, 17) mukaan innovaatio on idean toimeenpanoa käytännössä. Innovatiivisuuden avulla, eli ottamalla lasten ideat käyttöön, virtuaalisesta hyvinvoinnin palvelutarjottimesta voidaan luoda täysin uudenlainen palvelu. Sosiaalisten innovaatioiden tavoitteena on asiakkaiden tyytyväisyyden parantaminen sekä paremman tuttavuuden ja tehokkuuden ylläpito (Korpelainen & Lampikoski 1997, 195). Sekä uusi sosiaalihuoltolaki että INKA-ohjelma ja Avaushanke tähtäävät näihin tavoitteisiin, joten virtuaalinen hyvinvoinnin palvelutarjotin voidaan nähdä sosiaalisena innovaationa (ks. Hämeen-Anttila 2013, hakupäivä 3.1.2014; Oulun Innovaatioallianssi INKA-työryhmä, 6-8, 11-14; Oulun kaupunki 2013b, hakupäivä 4.11.2013). Hyvinvointiteknologian merkitys tuleekin tulevaisuudessa vain kasvamaan ja niillä pyritään vastamaan sosiaali- ja terveydenhuollon resurssien säästämiseen (ks. Lempiäinen & Tammela 2010, 56; Suhonen & Siikanen 2007, 9).

## 7 POHDINTA

Opinnäytetyöprosessimme sujui mielestämme kokonaisuudessaan hyvin. Suunnitelmavaiheessa meillä oli pieniä aikataulullisia ongelmia, joten emme päässeet suorittamaan aineistonkeruuta Terva-Toppilan koululle alkuperäisen aikataulusuunnitelmamme mukaisesti keväällä. Saimme kuitenkin sovittua tiedonkeruutuokiot heti syyslukukauden alkuun ja toteutimme kaikki tuokiot nopealla aikataululla peräkkäisinä päivinä. Aloitimme myös loppuraportin teon heti aineistonkeruun tehtyämme, joten saimme kurottua aikataulusuunnitelmamme kiinni, vaikkakin yhteisen ajan löytäminen oli ajoittain hankalaa molempien työharjoittelun takia.

Suunnitelmavaihe oli mielestämme haastavin vaihe opinnäytetyöprosessissa. Tähän voi vaikuttaa myös se, ettei prosessikokonaisuus ollut vielä silloin niin jäsentynyt päähämme ja opinnäytetyön teon aloittaminen ei ollut niin hyvin järjestetty koulumme puolesta kuin se oli voinut olla. Esimerkiksi alun luennot olivat yhteisiä useille eri koulutusohjelmille ja aina kaikki eivät mahtuneet edes luokkaan istumaan. Mitään koulutusohjelmakohtaisia aikataulutietoja prosessin etenemisestä ei näillä luennoilla vielä annettu, lähinnä annettiin käsitys, ettei mitään kiirettä ole ja aihetta voi miettiä rauhassa. Kuitenkin omalle koulutusohjelmalle suunnattujen työpajojen alkaessa olisikin pitänyt olla jo aihe valmiina, joten opinnäytetyöprosessi alkoi hyvin hitaasti ja työpajojen alkamisen jälkeen aikataulu on ollut tiukka. Myös esimerkiksi eri termit ynnä muut eivät olleet vielä tuttuja, joten asioita oli vaikeampi hahmottaa. Aluksi oli myös hankala hahmottaa mihin aiheisiin tulee keskittyä perehtyessämme olemassa olevaan teoriatietoon ja jouduimme karsimaan tietoperustaa useita kymmeniä sivuja. Koska INKA-ohjelma ja Avaus-hanke ovat ainutkertaisia, meillä oli välillä hankaluuksia löytää tutkittua tietoa aiheista, joista olisimme tietoa tarvinneet. Esimerkiksi lasten Internetin käytöstä ja lapsille suunnatuista virtuaalisista palveluista oli hankalaa löytää tutkittua ja luotettavaa tietoa. Selvisimme kuitenkin näistäkin vaikeuksista ja saimme niiden ansioista kehitettyä tiedonhankintataitojamme entisestään. Opinnäytetyömme kautta myös muilla on nyt mahdollisuus löytää tietoa kyseisistä aiheista. Saimme myös ainutkertaisen tilaisuuden olla mukana kehittämässä jotain innovatiivista ja aivan uutta sekä toimia edelläkävijöinä, opinnäytetyömme ei ole nimittäin aiheensa puolesta perinteinen sosiaalialan opinnäytetyö.

Aineistonkeruutuokiot olivat mielestämme onnistuneita, saimme kerättyä runsaasti aineistoa tutkimukseemme. Tuokiot onnistuivat suunnitelmiamme mukaisesti hyvän pohjatyön ansiosta. Ainostaan yhden luokan kanssa oli ongelmia tehtävänannon ymmärtämisessä molemmissa tuoki-

oissa ja se oli myös ensimmäinen luokka, jolle pidimme tuokiot. Tämäkin seikka saattoi vaikuttaa tuokioiden onnistumiseen. Huomasimme, että kyseisessä luokassa tunnelma ei myöskään ollut niin vapautunut kuin muissa luokissa, joka osaltaan vaikutti tuokion onnistumiseen. Lapset eivät esimerkiksi uskaltaneet kertoa ideoitaan ääneen muille ja toisten puheenvuoroja ei kunnioitettu. Lapset kuitenkin lähtivät toimintaan mukaan innokkaasti kaikissa tuokioissa ja he selvästi nauttivat varsinkin kuvakollaasien teosta. Suurin osa ryhmistä halusi myös tekemänsä kuvakollaasit takaisin, jota voi myös osaltaan pitää merkinä onnistuneesta tuokiosta.

Aineistomme oli kokonaisuudessaan selkeä, joten aineiston analyysin teossa ei ollut vaikeuksia. Myös tekemämme analyysimenetelmävalinnat auttoivat tässä asiassa. Loppuraportin kirjoitimme nopealla aikataululla, jotta pääsimme takaisin aikatauluun. Kirjoittaminen sujui ongelmitta ja loppuraportin teko olikin mielestämme aineistonkeruun lisäksi opinnäytetyöprosessin helpoimmat vaiheet. Ainoastaan tutkimuksen tulosten ja johtopäätösten kirjoittaminen tuotti hieman haasteita, kun esimerkiksi sanamuodot piti miettiä tarkkaan, jotta tulokset pysyvät totuudenmukaisina. Analyysivaiheessa päädyimme jättämään materia-teeman toisen tapaamiskerran aiheista ulkopuolelle, koska perinteisen ajatuksen mukaan materiaali ei ole palvelua. Osaksi tähän päätökseen vaikutti myös se, että yhteen tapaamiskertaan oli varattu aikaa yksi oppitunti ja teemojen pohtimisajat olisivat jääneet liian lyhyiksi, jos teemoja olisi ollut enemmän. Jos tekisimme opinnäytetyömme nyt uudestaan, varaisimme toiselle tapaamiskerralle enemmän aikaa ja ottaisimme myös materiaalin yhdeksi kuvitettujen lomakkeiden aiheista, koska lapset olivat kuitenkin valinneet eniten tähän teemaan liittyviä kuvia. Lapsilta olisi voinut tulla mielenkiintoisia ideoita ja toiveita materiaalin liittämistä virtuaaliseen hyvinvoinnin palvelutarjontimeen. Ainakin yksi tapa, miten se voisi hyvinvoinnin palvelutarjonnassa näkyä, on tavaroiden ja asioiden ostaminen tai saaminen virtuaalisessa muodossa.

Mielestämme onnistuimme saamaan kattavat vastaukset asettamiimme tutkimuskysymyksiin. Toiminnallisia menetelmiä käyttämällä saimme esiin myös hiljaisen tiedon, koska kaikki ryhmäläiset osallistuivat toimintaan. Saimme kattavasti tietoa lasten hyvinvoinnin osa-alueista sekä paljon hyviä ja potentiaalisia ideoita hyvinvoinnin palvelutarjontia varten. Henkilökohtaiset oppimistavoitteemme liittyvät sosiaalialan kompetensseihin, jotka on esitelty luvussa 4.2. Kartutimme opinnäytetyöprosessimme aikana tietouttamme lasten hyvinvoinnista sekä jo olemassa olevan teoretiedon kautta että tekemämme tutkimuksen kautta. Opimme teoretiedon kautta myös kohderyhmämme ikäkauden kasvun ja kehityksen vaiheista. Saimme sekä lähdekirjallisuuden että tutkimuksemme kautta lisätietoa siitä, miten verkkopalveluilla voidaan tukea lasten hyvinvointia.

Opinnäytetyötä tehdessämme opimme paljon lähteiden käytöstä ja tiedon karsimisesta sekä laajempien asiakokonaisuuksien muodostamisesta teorian pohjalta. Tietämättömyyden ja stressin sietäminen oli ajoittain prosessin aikana vaikeaa.

Opinnäytetyömme osaltaan edistää tasa-arvoa ja pyrkii huono-osaisuuden ehkäisemiseen valmiin virtuaalisen hyvinvoinnin palvelutarjottimen kautta. Edistimme myös osallisuutta saamalla opinnäytetyömme kautta lasten äänet kuuluviin ja siten osallisiksi hyvinvoinnin palvelutarjottimen kehittämiseen. Opinnäytetyömme on myös osoitus siitä, että lasten kokemusmaailmaa voidaan tutkia ja lapset kykenevät tuomaan näitä asioita ilmi. Tämä vaatii vain tutkijoilta enemmän mietintää aineistonkeruussa käytettävistä menetelmistä, jotta ne soveltuvat lasten käyttöön. Täytyy myös miettiä, miten asiat esittää, jotta lapset ymmärtävät mistä puhutaan. Opinnäytetyömme osoittaa myös sen, että lapset haluavat vaikuttaa elämäänsä liittyviin asioihin sekä lähtevät toimintaan innokkaasti ja ennakkoluulottomasti mukaan, jos heille vain antaa tilaisuuden. Lasten kanssa muodostamamme vuorovaikutussuhde antoi myös lapsille kokemuksen osallisuudesta ja siitä, että heidän mielipiteillään on merkitystä. Lapset kyselivät paljon siitä, mihin heidän tuotoksiaan ja tutkimustuloksia käytetään. He olivat myös selvästi ylpeitä siitä, että juuri he saivat olla vaikuttamassa virtuaalisen hyvinvoinnin palvelutarjottimen sisältöön.

Aineistonkeruuvaiheessa kehityimme asiakastyön osaamisessamme. Saimme muodostettua lapsiin toimivan yhteistyösuhteen ja lapset mukaan työskentelyyn. Laajensimme osaamistamme ottamalla selvää erilaisista toiminnallisista menetelmistä. Opimme hyödyntämään niitä käytännössä ja saimme niitä sitä kautta hyödyllistä ohjaukokemusta tulevaisuutta ajatellen. Käytimme innovatiivisia tiedonkeruumenetelmiä, jonka ansiosta saimme prosessin aikana käyttää myös luovuttamme ja toimia itse innovaation lähteenä tuokioiden suunnittelussa. Voimme hyödyntää omaa innovatiivista toimintaa myös tulevaisuudessa sosiaalialan työssämme ja pyrkiä löytämään uusia ja innovatiivisia toimintatapoja työhömmme.

Opinnäytetyöprosessin aikana olemme kehittyneet tutkimuksellisessa kehittämisosaamisessa. Opimme käyttämään reflektiivistä, tutkivaa ja kehittävää työtettä. Reflekoimme jokaisen tuokion jälkeen ja mietimme, mitä voisimme kehittää omassa toiminnassamme tuokion aikana. Esimerkiksi ensimmäisessä tuokiossa huomasimme, ettei ideoiden esittely ääneen luonnistu, joten luovimme tästä seuraavissa tuokioissa. Korvasimme tämän omalla aktiivisella kiertelyllä ryhmissä ja keskustelemalla lasten kanssa heidän tuotoksistaan. Opimme työskentelyn suunnittelusta, toteutuksesta ja arvioinnista sekä raportoinnista opinnäytetyön ohjauksen kautta sekä lukemalla ai-

heeseen liittyvää kirjallisuutta. Kehittämistoiminta on nykypäivänä yksi tärkeä osa työelämää. Sosiaali- ja terveysala on muutoksen alla ja tulevaisuudessa meidän tulee tulevina ammattilaisina osata vastata muutosten tuomiin haasteisiin kehittämistoiminnan avulla.

INKA-ohjelma ja Avaus-hanke voivat hyödyntää opinnäytetyömme tuloksia myöhemmin virtuaalisen hyvinvoinnin palvelutarjottimen kehittämisessä. Jatkotutkimusaiheena opinnäytetyömme pohjalta voisi tutkia tarkemmin esimerkiksi sitä, minkälaisia pelejä, musiikkia, kirjoja ym. lapset toivovat palvelulta. Lasten toivomuksia hyvinvoinnin palvelutarjottimen ulkoasusta olisi hyvä tutkia, jotta se olisi lapsille mieluinen ja innostava palvelu käyttää sekä tarpeeksi selkeä ja helppokäyttöinen. Myös jatkossa hyvinvoinnin palvelutarjottimen kehitystyössä olisi hyvä osallistaa lapset mukaan työskentelyyn esimerkiksi toiminnallisia menetelmiä käyttämällä. Hyvinvoinnin palvelutarjottimen on tarkoitus palvella kaikkia ikäryhmiä, joten myös muiden ikäryhmien odotuksia ja ideoita sekä hyvinvointiin liittyviä tekijöitä olisi hyvä tutkia.

## LÄHTEET

Aalto, T. & Uusisaari, M. 2009. Nettielämää: sosiaalisen median maailmat. Helsinki: BTJ.

Ahvenainen, M. 2011. Yhdessä luomista, ymmärrystä ja yhdistelyä – Innovatiiviset tutkimusmenetelmät palvelumuotoilussa. Laurea-ammattikorkeakoulu. Käyttäjäkeskeinen suunnittelu. Opinnäytetyö.

Ammattieettinen lautakunta. 2013. Arki, arvot, elämä, etiikka – Sosiaalialan ammattilaisen eettiset ohjeet. Helsinki: Talentia Ry.

BusinessOulu. 2013. OuluHealth. Hakupäivä 13.11.2013  
<http://www.businessoulu.com/fi/yrityksille/toimialat/life-science/ouluhealth.html>.

BusinessOulu. 2014. BusinessOulu. Hakupäivä 4.1.2014  
<http://www.businessoulu.com/fi/yrityksille/businessoulu.html>.

Eskola, J. & Suoranta, J. 1998. Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Tampere: Vastapaino.

Hämeen-Anttila, L. 2013. Sosiaalihuollon lainsäädännön kokonaisuudistus. Hakupäivä 3.1.2014  
[www.stm.fi/sosiaalihuoltolaki](http://www.stm.fi/sosiaalihuoltolaki).

Jalava, U. & Virtanen, P. 1996. Laatu, innovaatio ja projekti – Hyvinvointipalveluiden kehittämisen ydinkysymyksiä. Helsinki: Kirjayhtymä Oy.

Järvilehto, S. & Kiiski, R. 2010. Kuvakollaasi. Kuntoutussäätiö. Hakupäivä 14.11.2014  
<http://www.kuntoutussaatio.fi/files/495/kuvakollaasi.pdf>.

Lapsi- ja perhepolitiikka Suomessa. 2013. Sosiaali- ja terveysministeriön esitteitä 9 (2013).

Lasten hyvinvoinnin kansalliset indikaattorit – Tavoitteena tietoon perustuva lapsipolitiikan johtaminen. 2011. Opetus- ja kulttuuriministeriön työryhmämuistioita ja selvityksiä 2011:3.

Lastensuojelulaki 13.4.2007/417.

Lempiäinen, M. & Tammela, A. 2010. Kuntalaiset, kunnat ja palveluntarjoajat hyvinvointipalveluiden tuottamisen haasteissa – YRTES 2008–2010 –hankkeen tutkimusraportti. Rovaniemen ammattikorkeakoulu julkaisusarja C 22.

Liukas, J. 2012. Virtuaaliset hyvinvointipalvelut – Käsiteanalyttinen tutkimus. Turun ammattikorkeakoulu. Liiketalous. Opinnäytetyö.

Mannerheimin lastensuojeluliitto. 2013. 9–12-vuotias. Hakupäivä 24.12.2013 [http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/kasvu\\_ ja\\_ kehitys/9\\_12-vuotias/](http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/kasvu_ ja_ kehitys/9_12-vuotias/).

Matikainen, J. 2008. Verkko kasvattajana: mitä aikuisen tulisi tietää ja ajatella verkosta? Helsinki: Palmenia.

Matikainen, J. 2011. Miksi ihmiset käyttävät sosiaalista mediaa? Teoksessa T. Aaltonen-Ogbeide, P. Saastamoinen, H. Rainio & T. Vartiainen (toim.) Silmät auki sosiaaliseen mediaan. Eduskunnan tulevaisuusvaliokunnan julkaisu 3/2011.

Minkkinen, J. 2011. Opettaja ja lasten hyvinvointi. Teoksessa A. Oksanen & M. Salonen (toim.) Toiminnallisia loukkuja – Hyvinvointi ja eriarvoisuus yhteiskunnassa. Tampere: Tampere University Press, 63–87.

Männikkö, N. 2012. Oppia ja huvia digitaalisista hyvinvointipeleistä. Hakupäivä 22.10.2013 <http://www.oamk.fi/epooki/terveys-ja-hyvinvointi/oppia-ja-huvia-digitaalisista-hyvinvointipeleista/>.

Männikkö, N. 2013. Hyvinvointia virtuaalisen elämän kautta. Hakupäivä 27.12.2013 <http://www.oamk.fi/epooki/terveys-ja-hyvinvointi/hyvinvointia-virtuaalisen-elaman-kautta/>.

Määttä, P. & Rantala, A. 2010. Tavallisen erityinen lapsi: yhdessä tekemisen toimintamalleja. Jyväskylä: PS-Kustannus.

Oulun Innovaatioallianssi INKA-työryhmä. Innovatiiviset kaupungit – ohjelma 2014–2020, INKA – Oulun ohjelmaesitys.

Oulun kaupunki. 2012. Avaus – Tulevaisuuden hyvinvointipalvelut. Hakupäivä 4.11.2013  
[http://www.ouka.fi/c/document\\_library/get\\_file?uuid=c7ae2921-d36c-47d2-a6a4-5207d7d6a38c&groupId=285423](http://www.ouka.fi/c/document_library/get_file?uuid=c7ae2921-d36c-47d2-a6a4-5207d7d6a38c&groupId=285423).

Oulun kaupunki. 2013a. Mikä on Avaus? Hakupäivä 4.11.2013  
<http://www.ouka.fi/oulu/avaus/avaus-tulevaisuuden-hyvinvointipalvelut>.

Oulun kaupunki. 2013b. Avaus – Tulevaisuuden hyvinvointipalvelut. Hakupäivä 4.11.2013  
[http://www.ouka.fi/c/document\\_library/get\\_file?uuid=24799f7c-b852-4c51-ac4b-49664346b783&groupId=285423](http://www.ouka.fi/c/document_library/get_file?uuid=24799f7c-b852-4c51-ac4b-49664346b783&groupId=285423).

Oulun kaupunki. 2014a. Terva-Toppilan koulu. Hakupäivä 4.1.2014 <http://www.ouka.fi/oulu/terva-toppilan-koulu/etusivu>.

Oulun kaupunki. 2014b. Terva-Toppilan koulu – Oppimisen tuki. Hakupäivä 4.1.2014  
<http://www.ouka.fi/oulu/terva-toppilan-koulu/oppimisen-tuki>.

Oulun seudun ammattikorkeakoulu. 2013. AVAUS/INKA – Kuntalaislähtöinen toimintakulttuuri osana palveluja. Sisäinen lähde. Hakupäivä 4.1.2014 [https://oiva.oamk.fi/tietoa\\_opiskelusta/tki-toiminta/tki-pankki/terveys\\_ja\\_hyvinvointi/?toiminto=nayta&id=261](https://oiva.oamk.fi/tietoa_opiskelusta/tki-toiminta/tki-pankki/terveys_ja_hyvinvointi/?toiminto=nayta&id=261).

Pajanen, H. 2006. 10–12-vuotiaan kehitys. Hakupäivä 24.12.2013  
<http://www.nettineuvo.fi/index.asp>.

Rödström, M. 1992. Lapsen kehitys 7–12-vuotta. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Otava.

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006. KvaliMOTV – Menetelmäopetuksen tietovaranto. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Hakupäivä 13.9.2014.  
<http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/>

Saarniaho, R. 2005. Piaget'n teoria kognitiivisesta kehityksestä. Hakupäivä 24.12.2013  
[http://opinnot.internetix.fi/fi/muikku2materiaalit/lukio/ps/ps2/1\\_kehityopsykologian\\_teoriat\\_mallit\\_ja\\_tutkimus/08\\_piagetn\\_teoria?C:D=1819220&m:selres=1819220](http://opinnot.internetix.fi/fi/muikku2materiaalit/lukio/ps/ps2/1_kehityopsykologian_teoriat_mallit_ja_tutkimus/08_piagetn_teoria?C:D=1819220&m:selres=1819220).

Solatie, J. & Mäkeläinen, M. 2009. Ideasta innovaatioksi – Luovuus hyötykäyttöön. Helsinki: Talentum.

Sosiaaliportti. 2012. ECTS-kompetenssit. Hakupäivä 18.12.2013 [http://www.sosiaaliportti.fi/fi-FI/sosiaalialanamkverkosto/sosiaaliala\\_ammattikorkeakouluissa/sosionomi\\_amk\\_tutkinto/](http://www.sosiaaliportti.fi/fi-FI/sosiaalialanamkverkosto/sosiaaliala_ammattikorkeakouluissa/sosionomi_amk_tutkinto/).

Suhonen, L. & Siikanen, T. 2007. Hyvinvointitekniologia sosiaali- ja terveysalalla – Hyöty vai haitta? Lahden ammattikorkeakoulun julkaisu Sarja C, osa 26.

Suomen Akatemia. 2007. Hyvä tieteellinen käytäntö. Hakupäivä 15.12.2013 <http://www.aka.fi/fi/A/Tutkijalle/Rahoituksen-kaytto/Eettiset-ohjeet/1-Hyva-tieteellinen-kaytanto/>.

Suomen virtuaaliyliopisto. 2013. Vygotskyn käsitys oppimisesta sosiaalisena toimintana. Hakupäivä 23.12.2013 [http://tievie oulu.fi/verkkopedagogiikka/luku\\_3/vygotskyn\\_kasitys.htm](http://tievie oulu.fi/verkkopedagogiikka/luku_3/vygotskyn_kasitys.htm).

Svahn, S. 2012. Virtuaalisuus – Hyvästä vai pahasta? Hakupäivä 27.12.2013 <http://sannasvahn.wordpress.com/2012/05/08/virtuaalisuus-hyvasta-vai-pahasta/>.

Tekes. 2010. Palveluliiketoiminnan sanasto – Vocabulary of Service Business.

Työ- ja elinkeinoministeriö. 2013. Innovatiiviset kaupungit – ohjelma (INKA). Hakupäivä 14.12.2013 <http://www.tem.fi/inka>.

Valtioneuvoston selonteko eduskunnalle lasten ja nuorten hyvinvoinnista. 2002. Sosiaali- ja terveysministeriön julkaisuja 2002:12.

KUVITETUT LOMAKKEET

LIITE 1

# Ravinto (Ruoka & herkut)



## Harrastukset

(Musiikki, jalkapallo,  
lenkkeily, lukeminen, pelaaminen,  
elokuvat...)



Eläimet (Koirat, kissat,  
hevokset...)



**Ihmissuhteet**  
(Perhe, ystävät,  
sukulaiset...)

