

Opinnäytetyö (AMK)

Sosionomi AMK

2025

Emilia Mannelin

Varhaiskasvatushenkilöstön  
näkemyksiä ja kokemuksia  
digitaalisuuden ja teknologian  
käytöstä pedagogiikan  
toteuttamisessa

Opinnäytetyö (AMK / | Tiivistelmä

Turun ammattikorkeakoulu

Sosionomi

2025 | 47 sivua + 3 liitesivua

Emilia Mannelin

## Varhaiskasvatushenkilöstön näkemyksiä ja kokemuksia digitaalisuuden ja teknologian käytöstä pedagogiikan toteuttamisessa

Nykyajan lapsi kasvaa nopeasti kehittyvissä digitaalisissa ja teknologiaa hyödyntävissä toiminta- ja oppimisympäristöissä. Tämä edellyttää, että lapsen digitaalista osaamista tuetaan ja kehitetään jo varhaiskasvatuksen pedagogisessa toiminnassa. Digitaalisia taitoja tarvitaan ihmisten väliseen vuorovaikutukseen, yhteiskunnassa toimimiseen ja oppimiseen. Lasten mahdollisuus oppia ja saada käyttää digitaalisia ohjelmia ja teknologisia laitteita edistävät lasten välistä koulutuksellista tasa-arvoa.

Tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää, varhaiskasvatushenkilöstön näkemyksiä ja kokemuksia digitaalisuuden ja teknologian käytöstä pedagogiikan toteuttamisessa Sastamalan kaupungissa. Tutkimusaineisto koostui 14 varhaiskasvatuksen työntekijän yksilöllisistä haastatteluista.

Tutkimustulokset osoittivat, että digitaalisten ja teknologisten välineiden sekä sovellusten käyttäminen hyödynnettiin pedagogisessa toiminnassa. Hyötyinä koettiin tiedon ja materiaalien nopea saavutettavuus ja lasten medialukutaidon tukeminen. Kielteisenä asiana varhaiskasvatuksen työntekijät kokivat omien taitojen riittämättömyyden sekä sen, että lasten digitaalisuuden ja teknologian käyttäminen on liiallista.

Asiasanat:

varhaiskasvatus, digitaalisuus, teknologia, pedagoginen toiminta

Bachelor's / Master's Thesis | Abstract

Turku University of Applied Sciences

Bachelor of Social Services

2025 | 47 pages + 3 appendices

Emilia Mannelin

## Perspectives and experiences of early childhood education and care staff on digitality and the use of technology in education

Nowadays, children grow in a rapidly developing and digitalised operating and learning environment that utilises technology. This requires children's digital skills to be supported and developed from an early stage in educational activities in early childhood education and care. Digital skills are required for interaction with others and for acting and learning in society. Children's opportunity to learn and use digital programs and technology promotes educational equality between children.

The purpose of this study was to find out the perspectives and experiences of early childhood education and care staff on digitality and the use of technology in education in the town of Sastamala. The study material comprised individual interviews with 14 members of early childhood education and care staff.

The results of the study showed that digital and technological equipment and applications were used in educational activities. Staff felt that the benefits were the rapid availability of materials and support for children's media literacy. Negative aspects were that staff felt their own skills were insufficient and that the children's digitality and use of technology was excessive.

Keywords:

early childhood education and care, digitality, technology, educational activity

# Sisältö

<b>1 Johdanto</b>	<b>6</b>
<b>2 Digitaalisuus ja teknologia varhaiskasvatuksessa</b>	<b>7</b>
2.1 Yleisesti varhaiskasvatuksesta	7
2.2 Henkilöstön osaaminen hyödyntämisessä	9
2.3 Osana varhaiskasvatuksen oppimisympäristöä	10
2.3.1 Oppimispelien hyödyt ja haitat	14
2.4 Osana pedagogista toimintaa ja dokumentointia	16
<b>3 Tutkimuksen toteuttaminen</b>	<b>19</b>
3.1 Tutkimuksen lähtökohdat, tarve ja tutkimuskysymykset	19
3.2 Tutkimusmenetelmä, osallistujat ja tutkimuksen kulku	20
3.3 Haastattelun hyödyt ja haitat	23
3.4 Haastatteluaineiston käsitteleminen ja - analysointi	24
<b>4 Tutkimuksen tulokset</b>	<b>26</b>
4.1 Taustakartoitus	26
4.2 Hyödyt ja haasteet	27
4.3 Henkilöstön osaaminen	29
4.4 Digitaalisten taitojen oppiminen/tukeminen	33
4.5 Oppimisympäristöt ja digitaaliset välineet	34
4.6 Digitalisaatio ja teknologia osana toimintaa	38
4.7 Mediakasvatus ja monilukutaito	41
<b>5 Pohdinta</b>	<b>45</b>
5.1 Tutkimustulosten tarkastelu	45
5.2 Tutkimuksen luotettavuus ja tutkimusetiikka	47
5.3 Ammatillinen kehittyminen	48
5.4 Jatkokehittämissideat	51
<b>Lähteet</b>	<b>53</b>

## **Liitteet**

Liite 1. Haastattelurunko

Liite 2. Saatekirje varhaiskasvattajille

## **Kuvat**

Kuva 1. Haastateltavien ikäjakauma.	26
Kuva 2. Digitaalisuuden ja teknologian hyödyt.	27
Kuva 3. Digitaalisuuden ja teknologian haasteet.	28
Kuva 4. Arvio työyhteisön työntekijöiden osaamisesta.	31
Kuva 5. Osaamiseen ja hyödyntämiseen vaikuttavat tekijät.	31
Kuva 6. Digitaaliset välineet.	36
Kuva 7. Tablettien hyödyntäminen.	36
Kuva 8. Älytaulun/-tv:n hyödyntäminen.	37
Kuva 9. Mihin valokuvia on hyödynnetty?	40
Kuva 10. Varhaiskasvatuksen asiakirjat.	41

# 1 Johdanto

Tämä opinnäytetyö on tutkimustyö, jonka tarkoituksena on selvittää varhaiskasvatushenkilöstön näkemyksiä digitaalisuuden ja teknologian käytöstä varhaispedagogiikan toteuttamisessa. Tutkimus toteutettiin kvalitatiivista eli laadullista tutkimusmenetelmää hyödyntäen. Menetelmänä käytettiin teemahaastattelua. Haastattelut suoritettiin kasvokkain yksilöhaastatteluina. Haastattelut nauhoitettiin digitaalisen sanelimen avulla. Aineisto käsiteltiin aineistolähtöisen sisällönanalyysin avulla. Haastateltavat olivat toimeksiantajani, Sastamalan kaupungin, päiväkotien varhaiskasvattajia.

Sastamalan kaupungin varhaiskasvatus osallistui vuonna 2023-2024 Uudet lukutaidot -hankkeeseen, jossa kehitettiin niin varhaiskasvatushenkilöstön kuin myös lasten digitaalisia taitoja sekä ohjelmointiosaamista (Sastamalan kaupunki 2024, 5). Tutkimuksen tekoa edisti se, että hankkeen seurauksena voitiin ajatella jokaisella varhaiskasvattajalla olevan valmiuksia hyödyntää digitaalisuutta ja teknologiaa osana omaa työtänsä.

Tutkimustyön tarve perustuu vahvasti aiheen ajankohtaisuuteen. Digitaalisuus on yleistynyt viime vuosien aikana varhaiskasvatuksessa, ja kehittyä koko ajan entisestään. Kehittyvän teknologian myötä varhaiskasvatuksen menetelmät ja työtavat muuttuvat (Sarén 2021, 29). Digitaalisuutta ja teknologiaa käytetään päivä päivältä enemmän niin varhaiskasvattajien omassa suunnittelutyössä kuin myös lasten kanssa työskennellessä.

Opinnäytetyöni tietoperusta pohjautuu digitaalisuuden ja teknologian hyödyntämiseen varhaiskasvatuksessa sekä osana oppimisympäristöjä ja pedagogista toimintaa. Lisäksi käsitellään henkilöstön osaamista niiden hyödyntämiseen, sekä oppimispelien hyötyjä ja haasteita. Tietoperustan jälkeen käydään läpi tutkimuksen toteuttaminen. Neljännessä osassa esitellään tutkimustulokset ja niiden jälkeen käsitellään vielä johtopäätökset, työn eettisyyttä ja luotettavuutta sekä omaa ammatillista kehittymistä.

## 2 Digitaalisuus ja teknologia varhaiskasvatuksessa

### 2.1 Yleisesti varhaiskasvatuksesta

Varhaiskasvatus on suunnitelmallista ja tavoitteellista, jossa muodostuu kokonaisuus lapsen kasvatukselle, opetukselle ja hoidolle. Varhaiskasvatuksen avulla tuetaan lasten tasa-arvoista ja yhdenvertaista kehitystä sekä ehkäistään syrjäytymisen riskiä. (Opetushallitus 2024.)

Varhaiskasvatuksessa luodaan pohja laaja-alaiselle oppimiselle, jonka tarve nousee muutoksista ympäröivässä maailmassa. Lasten laaja-alaista osaamista pystytään vahvistamaan laadukkaalla pedagogisella toiminnalla. Osaamisen kehittymiseen vaikuttaa muun muassa eri oppimisympäristöjen käyttö. Täten myös laaja-alaisen osaamisen tavoitteet otetaan huomioon kun oppimisympäristöjä suunnitellaan. (Opetushallitus 2022, 23–24.)

Digitaalista osaamista tarvitaan monessa asiassa, kuten yhteiskunnassa toimimisessa, ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa ja oppimisessa. Varhaiskasvatuksessa digitaalista osaamista harjoitellaan tutkimalla ja havainnoimalla sekä hyödyntämällä digitaalisia välineitä, sovelluksia ja ympäristöjä dokumentointiin, leikkeihin, vuorovaikutukseen, peleihin, tutkimiseen, liikkumiseen sekä taiteeseen. (Opetushallitus 2022, 26.)

Yhtä lailla monilukutaitoa tarvitaan lasten ja perheiden arjessa, vuorovaikutuksessa sekä yhteiskunnallisessa osallistumisessa. Monilukutaidolla tarkoitetaan taitoa tulkita ja tuottaa erilaisia viestejä. Siihen sisältyy esimerkiksi medialukutaito, kuvanlukutaito, numeerinen lukutaito ja peruslukutaito. Monilukutaitoa harjoitellaan nimeämällä asioita ja esineitä, sekä käsitteiden opettelulla. Lisäksi tutkitaan, käytetään ja tuotetaan viestejä erilaisissa tiloissa. (Opetushallitus 2022, 26.)

Varhaiskasvatukselle on määritelty varhaiskasvatuslaissa 10 tavoitetta, joihin kuuluu muun muassa oppimisen edistäminen, koulutuksellisen tasa-arvon

toteuttaminen ja myönteisten oppimiskokemuksein mahdollistaminen. Lisäksi varhaiskasvatuksessa tulisi järjestää mahdollisimman monipuolista pedagogista toimintaa, jossa jokaisen lapsen yksilöllinen tuen tarve on otettu huomioon. (Varhaiskasvatuslaki 13.7.2018/540 1;3.) Laaja-alainen osaaminen edesauttaa tasa-arvon toteutumista, sillä yhteistä digitaaliselle osaamiselle ja monilukutaidolle on se, että molemmat edistävät lasten koulutuksellista tasa-arvoa. Tämän lisäksi monilukutaito edistää kasvatuksellista tasa-arvoa. (Opetushallitus 2022, 26.)

Laaja-alaisen oppimisen lisäksi, digitaalisuuden ja mediavalikoiman kasvun myötä mediakasvatuksen merkitys on noussut merkittävään osaan varhaiskasvatusta. Mediakasvatukseen kuuluu pelisääntöjen sopiminen ja luominen. Leikki-ikäinen tunnistaa hyvän ja pahan, mutta hänen on vielä hankala tunnistaa ja ymmärtää syy-seuraussuhteita. Lisäksi mediataitoihin kuuluu tietämys ikärajoista, jotka on asetettu eri peleille, elokuville ja ohjelmille. (Sarén 2019, 88, 89.)

Mediakasvatuksen avulla tarjotaan lapsille mahdollisuuksia aktiiviseen toimintaan sekä itseilmaisuun. Lisäksi mediakasvatuksen avulla pystytään edistämään mahdollisuuksia osallistumiseen ja vaikuttamisen kokemuksiin. Ottamalla lapset mukaan mediakasvatuksellisen toiminnan suunnitteluun, toteuttamiseen ja arviointiin, lasten mediataidot vahvistuvat. (Valkonen ym. 2017, 6.)

Lapset käyttävät mediaa leikkien ja vertaiskulttuurin raaka-aineena. Täten lapsen tapaan toimia arkisissa tilanteissa, kuten päiväkodissa, vaikuttaa vahvasti mediasta saatu tieto ja kokemus. (Sarén 2019, 87.)

Varhaiskasvatuksen oppimiskäsitys perustuu siihen, että lapset kasvavat, kehittyvät ja oppivat olemalla vuorovaikutuksessa muiden ihmisten ja lähiympäristön kanssa. Lisäksi oppimiskäsitys perustuu ajatukseen, että lapsi on aktiivinen toimija. Oppimista tapahtuu monin tavoin, kuten havainnoimalla ja tarkkailemalla sekä leikkien, liikkuen, tutkien, erilaisia työtehtäviä tehden, itseään ilmaisten sekä taiteessa. (Opetushallitus 2022, 23–24.)

## 2.2 Henkilöstön osaaminen hyödyntämisessä

Muuttuva varhaiskasvatus vaatii henkilöstöltä uuden opettelua ja erilaisten digitaalisten laitteiden käytön opettelua. Varhaiskasvatuksen tulee pyrkiä yhdenvertaisuuteen (Varhaiskasvatuslaki 13.7.2018/540 1;3.), jotta tähän päästään digitaalisten taitojen oppimisessa, osaamisen soveltamisessa ja laitteiden käytössä, tulee henkilökunnalla olla pedagogista osaamista digitaalisuuden hyödyntämiseen (Lund ym. 2024, 5).

Digitaalinen osaaminen on melko uusi osaamisala myös varhaiskasvatuksen henkilöstölle. Siihen liittyy monia taitoja, kuten turvallisuuteen liittyvien asioiden huomioiminen ja osaaminen. Turvallisuuteen liittyy esimerkiksi oppimisen tietoturvaluus, yksilön tietosuojaa ja psyykinen turvallisuus. (Lund ym. 2024, 5.)

Osaamisen ennakoitifoorumissa (OEF) osaamistarvekyselyssä kartoitettiin varhaiskasvatuksen henkilöstön osaamistarpeita tulevaisuudessa. Kysely on tehty vuonna 2022. Kyselystä selvisi, että tulevaisuudessa varhaiskasvatuksen henkilöstöltä odotetaan enemmän osaamista muun muassa digipedagogiikasta ja kestävyyskasvatuksesta, kuten digitalisaatiosta. (Opetushallitus 2023.)

Laitteiden hyödyntämisessä ilmenee haasteita, sillä joskus henkilökunnalla saattaa olla heikot tietotekniset taidot ja innottomuutta laitteiden käyttöä kohtaan. Henkilöstöllä tulisi olla perehtyneisyyttä teknologisiin laitteisiin ja niiden käytön opetteluun. (Saren 2019, 11, 71.) Osaamista olisi hyvä olla, sillä henkilöstö ohjaa lapsia digitaalisten ympäristöjen monipuoliseen, vastuulliseen ja turvalliseen käyttöön (Opetushallitus 2022, 26). Lapset oppivat havainnoimalla ja tarkkailemalla toisia (Chaudron 2015, 14), myös tämän vuoksi henkilöstön osaamisella on merkitystä. Lapset nimittäin saattavat mallioppia heiltä digitaalisten laitteiden käyttöä.

Murcian ym. (2018, 251) kirjallisuuteen perustuvan tutkimuksen mukaan opettajat voivat kokea itsensä ylikuormittuneiksi saatavilla olevien opetusteknologioiden valikoiman ja erilaisten vaihtoehtojen vuoksi. Tämä sen vuoksi, että teknologiamaailma kehittyy nopeasti.

Jokaisen kasvattajan on tärkeää löytää itselleen merkityksellinen tapa vahvistaa lasten mediakulttuurissa tarvitsemiaan tietoja ja taitoja sekä rohkeutta kokeilla uutta. Ammatillisen kehittymisen tukemiseen järjestetään myös monenlaisia kursseja ja koulutuksia. (Valkonen ym. 2017, 8.) Ammatillinen kehittyminen vaatii kuitenkin myös halua. Kun ammattilaisella on halua ammatilliseen kehittymiseen ja hän on kiinnostunut kuulemaan lasten näkemyksiä, luo se perustan laadukkaalle mediakasvatukselle. Tiedon lisääntyessä ammattilaisen epävarmuus muuttuu ymmärrykseksi siitä, että hän osaa ja tekee asiat oikein. Oman oppimisensa sanoittaminen muille sekä ideoiden ja inspiraatioiden jakaminen muiden kanssa on merkityksellistä. (Valkonen ym. 2017, 8.)

White ja Le Cornu (2011, 252) ehdottavatkin, että opettajien tulisi tulla entistä enemmän osaksi digitaalista maailmaa, niin henkilökohtaisella kuin ammatillisellakin tasolla. Lisäksi opettajilla tulisi olla laaja tietämys- ja tietoperusta.

### 2.3 Osana varhaiskasvatuksen oppimisympäristöä

Oppimisympäristöillä tarkoitetaan erityisesti vuorovaikutussuhdetta, joka muodostuu lapsen ja hänen ympäristönsä välille. Vuorovaikutussuhde mahdollistaa lapsen oppimisen ja kasvun-, jossa lapsen kiinnostus, osaaminen ja taidot ovat suhteessa opittavaan asiaan. (Heikkinen 2021, 30.) Yhdessä lasten kanssa suunnitellaan ja rakennetaan oppimisympäristöjä. Hyvä oppimisympäristö tarjoaa lapsille mahdollisuuden mielekkääseen tekemiseen, monipuoliseen ja aktiiviseen liikkumiseen, leikkiin ja peleihin sekä rauhalliseen olemiseen ja lepoon. Lisäksi lasten osallisuutta, yhdenvertaisuutta ja

sukupuolten tasa-arvoa tuetaan hyvin rakennetulla oppimisympäristöllä. (Opetushallitus 2024.)

Oppimisympäristöt ovat muuttumassa digitaalisten laitteiden ja teknologian myötä (Elomaa 2024, 80). Teknologian ja muiden apuvälineiden avulla on mahdollista monipuolistaa oppimisympäristöjä. Oppimisympäristöjä rikastamalla ja kehittämällä lapsille mahdollistetaan uusia tapoja kehittyä, kasvaa ja oppia. (Kaunisto & Pennanen 2024, 138.)

Digitaalisia palveluita ei ole tuulesta temmattu, vaan niiden valintaa ohjaa pedagoginen tarkoituksenmukaisuus, jossa korostuvat varhaiskasvatuksen erityispiirteet (ikä- ja kehitystaso) ja aktiivinen toiminta. Lisäksi leikki on tärkeässä osassa varhaiskasvatusta ja digitaalista ympäristöä. (Opetushallitus 2021, 36.)

Laatumääritelmä asettaa vaatimukset digitaalisille oppimisympäristöille kolmen eri pedagogisen kriteerin kautta. Kriteerit ovat yhteisöllinen oppiminen, leikki ja luovuus sekä toiminnallinen ja tutkiva oppiminen. Jokainen kriteeri ei kuitenkaan välttämättä vastaa jokaiseen yksittäiseen sovellukseen. Yhdistämällä eri sovellusten ominaisuuksia ja suunnitelmallisella pedagogiikalla oppimiskokemusta saadaan täydennettyä niin, että useampi kriteeri täyttyy pidemmän aikavälin kuluessa. (Opetushallitus 2021, 36.)

Ensimmäiseen kriteeriin, yhteisölliseen oppimiseen, kuuluu vuorovaikutus, kokemus ryhmään kuulumisesta, yhdenvertaisuus ja tasa-arvo sekä lasten yksilöllinen huomioiminen. Varhaiskasvatuksessa tulee olla käytössä sovelluksia, joiden avulla nämä edellä mainitut asiat toteutuvat, joko kokemalla, havainnoimalla tai oppimalla. Vuorovaikutukseen liittyen, varhaiskasvatuksessa on käytössä sovelluksia, joiden avulla jaetaan kokemuksia sekä harjoitellaan sovellusten käyttöä yhdessä. Kokemus ryhmään kuulumisesta toteutuu, kun käytössä on sovelluksia joiden avulla voidaan yhdessä suunnitella, toteuttaa ja arvioida sekä joiden avulla meitä rohkaistaan kyselemään, ihmettelemään ja

päättämään. Lisäksi kokemus ryhmään kuulumisesta toteutuu, kun sovellusten avulla pystymme tekemään aloitteemme, mielipiteemme ja näkemyksemme näkyviksi. (Opetushallitus 2021, 37, 39-40.)

Yhdenvertaisuus ja tasa-arvo puolestaan toteutuvat kun varhaiskasvatuksessa on käytössä sovelluksia, joiden avulla pystytään opettelemaan omia oikeuksia ja vastuita sekä joiden avulla jokainen saa kokea onnistumisia ja iloita uuden oppimisesta. Lisäksi sovellusten avulla tulisi voida iloita kulttuurisesta ja kielellisestä moninaisuudesta. Samalla on tärkeää päästä sovellusten avulla tutustumaan kulttuuriin ja kielelliseen moninaisuuteen. Lisäksi yhteisöllistä oppimista tukevien sovellusten tulisi keskittyä lasten yksilöllisyyden huomioimiseen. Tällä tarkoitetaan sitä, että varhaiskasvatuksessa tulisi olla käytössä sovelluksia, joiden avulla jokaisen yksilölliset tuen tarpeen, toiveet, vahvuudet ja mielenkiinnonkohteet huomioidaan monipuolisesti. (Opetushallitus 2021, 41-42.)

Toisena kriteerinä on leikki ja luovuus, joka jakautuu kahteen eri kokonaisuuteen; luovuus, itseilmaisuu ja fyysinen aktiivisuus sekä oppimisen ilo ja onnistumisen kokemukset. Luovuus, itseilmaisuu ja fyysinen aktiivisuus toteutuu, kun käytössä on sovelluksia, joiden avulla pystytään tutkimaan lähiympäristöä liikkuen sekä joiden avulla saamme vaihtoehtoja aktiiviseen toimintaan ja liikkumiseen, sekä niistä innostumiseen. Näiden lisäksi sovelluksien avulla tuetaan myös leikkiä. Digitaalinen leikkiympäristö tukee leikin kehittelyä ja jatkuvuutta, sillä sen ansiosta saadaan aikaan pitkäkestoisia leikkejä. Lisäksi sovellusten avulla pystymme yhdessä kokeilemaan erilaisia rooleja ja ideoita. Puolestaan oppimisen ilo ja onnistumisen kokemukset toteutuvat kun käytössä on sovelluksia, jotka mahdollistavat onnistumisen kokemukset ja joiden avulla on mahdollista toteuttaa omia ideoita ja tunnistaa omia vahvuuksiaan sekä tunteitaan. Sovelluksia käyttäessä opimme myös niiden vastuullisesta ja turvallisesta käytöstä. (Opetushallitus 2021, 46, 48-49)

Kolmantena kriteerinä on toiminnallinen ja tutkiva oppiminen, johon kuuluvat tieto ja tutkiminen sekä kielelliset taidot. Tieto ja tutkiminen toteutuu kun käytössä on sovelluksia, joiden avulla kehitämme ajattelun ja oppimisen taitoja sekä matemaattista ajatteluamme. Lisäksi käytössä olevat sovellukset tukevat pitkäjänteisyyttä, sinnikkyyttä sekä ympäristön havainnointia, jäsentämistä ja ymmärtämistä. Sovellusten avulla voidaan yhdessä tehdä kysymyksiä, etsiä vastauksia, käsitellä tietoa ja tehdä päätelmiä. Puolestaan kielellisiä taitoja pystytään kehittämään sovellusten avulla, jotka edistävät kaikkia kielen kehityksen osa-alueita. Käytössä olevien sovellusten avulla pystymme tutustumaan tekstiympäristöihin ja kielelliseen ja kulttuurilliseen moninaisuuteen. Lisäksi niiden avulla tutkimme ja havainnoimme kieltä, ja leikittelemme sillä. (Opetushallitus 2021, 53, 55-56.)

Digitaalista oppimismateriaalia on ollut mahdollisuus käyttää monella eri tavalla varhaiskasvatuksessa. Opittavasta aiheesta on voitu kerätä digimateriaalia, esimerkiksi erilaisten videoiden avulla, joilla on helppo havainnollistaa opittavaa asiaa. Lisäksi digimateriaalia on voitu käyttää käytännössä esimerkiksi jumppaohjevideoiden katsomisessa. (Sarén 2021, 36.)

Oppimisympäristöissä olisi hyvä olla erilaisia laitteita tarjolla, joihin tutustua. Luonnollisesti tutustuminen laitteisiin tapahtuu niiden ollessa lasten näkyvillä ja esillä. (Sarén 2021, 96.) Lisäksi laitteet olisi hyvä saada päivittäiseen käyttöön ja hyödyntää niitä pedagogisesti. Laitteista on monenlaisia hyötyjä, sillä ne muun muassa helpottavat kasvatus- ja opetustyötä sekä synnyttävät uusia menetelmiä ja näkökulmia. (Sarén 2019, 11, 71.)

Päiväkodeissa on käytössä tabletit, jotka ovat hyvin monikäyttöisiä. Niitä voi helposti siirtää paikasta toiseen tai viedä mukanaan (Chaudron 2015, 14). Niiden kautta voidaan tuoda esimerkiksi lepohetkelle satuja tai rauhallista musiikkia. Tabletteihin voidaan ladata erilaisia pelejä tai niiden avulla voidaan harjoitella kuvien ja videoiden ottamista. Varhaiskasvatuksessa saattaa olla käytössä Fun Table, joka on pöytään upotettu tabletti ja toimii samalla tavalla

kuin varsinainen tablettikin. Älypuhelimien ansiosta internetyhteys kulkee koko ajan mukana. Älypuhelimia voidaan hyödyntää esimerkiksi metsäretkillä linnun laulun tai kasvien tunnistamiseen. Varhaiskasvatuksessa on käytössä tietokoneet, joita voidaan hyödyntää lapsiryhmissä esimerkiksi videoiden katsomisessa. Tämän lisäksi tietokoneet ovat tärkeä osa varhaiskasvattajien työtä, esimerkiksi kirjallisten töiden teossa tai suunnittelussa. Päiväkodeista saattaa löytyä älytaulu eli smartboard, jota pystyy hallitsemaan niin kynällä kuin kosketuksellakin. Älytaulua on helppo liikuttaa pyörien avulla sekä siinä on selkeät toiminnot, jotka ovat sen verran helppokäyttöisiä, että myös lapsi voi osallistua siihen. (Sarén 2019, 75-76, 78, 80-82.)

Lisäksi käytetään paljon tekoälyä. Monet pelit ja leikit ovat muuttuneet digitaaliseen muotoon, joka toimii tekoälyn avulla. Tällaisia pelejä ovat esimerkiksi muisti- ja palapelit, joita pystyy helposti pelaamaan erilaisilla nettisivustoilla. Tällaiset pelit ovat käytännöllisiä, sillä palat eivät joudu koskaan hukkaan ja vanhoja pelejä ei tarvitse hävittää, vaan koko ajan on saatavilla uusia pelejä. (Sarén 2019, 84-85.)

### 2.3.1 Oppimispelien hyödyt ja haitat

On tutkittu, miten lapsen maailma, oppimispelit ja osallistava pedagogiikka voidaan saada toimimaan yhdessä. Tutkimuksien mukaan oppimisleleillä on mahdollisuus parantaa motivaatiota ja oppimistuloksia. Kasvattajalla on iso rooli oppimispelien ja pelillisten ympäristöjen yhdistämisessä opetukseen. Kasvattaja nimittäin suunnittelee, toteuttaa ja arvioi pelillistä opetusta. (Sarén 2019, 68.)

Peleistä on paljon hyötyjä. Pelit opettavat lukemista, keskittymistä ja ohjeiden ymmärtämistä. Lisäksi niiden avulla opitaan ajankäyttöä ja sen suunnittelua, silmän ja käden yhteistyötä, strategista ja taktista ajattelua sekä suunnitelmallisen toiminnan hallintaa. (Irisvik ym. 2017, 59.) Ne opettavat motorisia - ja sosiaalisia taitoja sekä kielitaitoja ja tiedonhauntaitoja. Virtuaalisissa ympäristöissä lapset pystyvät jakamaan tietoa ja kokemuksiaan

toisten lasten kanssa. (Sarén 2019, 68.) Oppimispelit kehittävät lisäksi matemaattista päättelykykyä ja ongelmanratkaisukykyä (Sarén 2021, 37).

Oppimispelit kasvattavat motivaatiota muita opittavia asioita kohtaan. Lisäksi lapset oppivat kohtaamaan ja hyväksymään virheitä ja epäonnistumisia, sillä pelit antavat lapselle positiivista palautetta ja kannustavat uudelleen yrittämiseen. (Sarén 2021, 37.) Parhaimmillaan älylaitteet tarjoavat monipuolista aivoja kehittävää stimulaatiota. Älylaitteet voivat siis olla oppimista tukevia työkaluja, luovuuden kanava tai tiedon hakukone. (Moisala & Lonka 2019, 20.)

Pelaajien reaktioajat ovat usein nopeampia kuin pelaamattomien. Tämä johtuu siitä, että monet pelit vaativat nopeaa reagointia ja päätöksentekoa. Lisäksi pelaajat kykenevät tarkkailemaan vaivattomasti useampaa kohdetta kuin pelaamattomat. (Meriläinen & Moisala 2019, 61.)

Yhteisellä laitteella – ja yhdessä pelaaminen opettavat monia taitoja. Lapsi esimerkiksi oppii odottamaan omaa vuoroansa, laitteen jakamista, vuorottelua ja kärsivällisyyttä. Lisäksi yhdessä pelaaminen opettaa ryhmätyötaitoja, kuten kannustamista, rohkaisua ja empatiaa toisia lapsia kohtaan. (Sarén 2019, 79.)

Virtuaalisessa maailmassa saattaa ilmetä kiusaamista. Median kautta lapset saattavat altistua sopimattomille sisällöille. Näiden seurauksena lapselle syntyy painajaisia, pelkoa, ahdistusta ja väkivaltaista käytöstä. (Sarén 2019, 68, 88.) Sopimattomat sisällöt saattavat myös pyrkiä manipuloimaan lasten käytöstä tai mielipiteitä esimerkiksi päihteiden tai seksuaalisen sisällön avulla (Andell & Ylenius-Lehtonen 2024, 25). Tutkimuksessa, jossa selvitettiin väkivaltapelien vaikutuksista aivojen toimintaan esimerkiksi reagoidessa toisen kipuun, ei kuitenkaan huomattu eroja väkivaltaa pelaavien ihmisten ja pelaamattomien välillä. (Saarikivi & Martikainen 2019, 35-36.)

Lasten itsesäätelytaidot ovat vasta kehittymässä, jonka vuoksi lapsilla on iso riski jäädä koukkuun eri sovelluksiin ja peleihin. Koukuttavat sovellukset ja pelit

ovat erityisen houkuttelevia ja niiden käyttöä saattaa olla vaikea omaehtoisesti hillitä. Mitä nuoremasta lapsesta on kyse, sen vaikeampaa oman toiminnan ja impulssien hallitseminen. Jos lapsi viettää paljon aikaa stimuloivien ja lyhytjänteisten ohjelmien parissa, lapsen pitkäjänteisen keskittymiskyvyn harjaantuminen kärsii. Jos keskittymiskyvystä vastaavia aivoyhteyksiä ei harjoiteta, aivojen muovautumisen seurauksena tarkkaavaisuustoiminnot saattavat hiljalleen heiketä. (Moisala & Lonka 2019, 15, 18.)

Älylaitteiden käyttö ennen nukkumaanmenoa saattaa yllyttää aivoja pysymään aktiivisina, joka voi johtaa pinnalliseen, katkonaiseen tai liian lyhyeen uneen tai estää unen palauttavat vaikutukset. (Elomaa ym. 2024, 44.)

#### 2.4 Osana pedagogista toimintaa ja dokumentointia

Varhaiskasvatuksen pedagogisen toiminnan tavoitteita ja sisältöjä kuvaa oppimisen alueet, jotka on ryhmitelty viiteen kokonaisuuteen. Ne ohjaavat henkilöstöä monipuolisen ja pedagogisen toiminnan suunnittelussa ja toteuttamisessa. Kokonaisuudet eivät ole toisistaan irrallisia, vaan niiden aihepiirejä yhdistetään ja sovelletaan lasten mielenkiinnon kohteiden ja osaamisen mukaisesti. (Sastamalan kaupunki 2024, 41.) Tämän lisäksi pedagogisen toiminnan suunnittelussa lähtökohtana on lasten kasvuympäristöön liittyvät merkitykselliset asiat (Valkonen ym. 2017, 14).

Kielten rikkaassa maailmassa on tarkoituksena vahvistaa lasten kielellisten taitojen ja valmiuksien sekä kielellisten identiteetin kehittymistä. Lisäksi tarkoituksena on vahvistaa uteliaisuutta ja kiinnostusta kieliin, teksteihin ja kulttuureihin. (Sastamalan kaupunki 2024, 41.) Keskiössä on siis kielelliset asiat (Heikkinen 2021, 25). Lisäksi kielen kehityksen tukeminen on yhteydessä monilukutaidon kehittymiseen, lasten kulttuuriseen osaamiseen ja vuorovaikutukseen liittyvään laaja-alaiseen osaamiseen (Sastamalan kaupunki 2024, 41).

Ilmaisun monet muodot edistävät lasten kuvallisen, käsityöllisen, musiikillisen, sanallisen ja kehollisen ilmaisun kehittymistä. Lisäksi tutustutaan erilaisiin tieteenaloihin ja kulttuuriperintöihin. (Sastamalan kaupunki 2024, 43.) Ilmaisun tavoitteellisessa tukemisessa painottuvat siis yhdessä tutkiminen, kokeilu, harjoittelu ja tekemisen dokumentointi (Valkonen ym. 2017, 20).

Minä ja meidän yhteisömme oppimisalueen tarkoituksena on edistää lasten taitoja ymmärtää lähiyhteisön moninaisuutta ja harjoitella siinä toimimista (Sastamalan kaupunki 2024, 44). Alueen keskiössä on yhteiskunnallinen, eettinen, historiallinen ja katsomuskasvatuksellinen näkökulma (Heikkinen 2021, 25).

Tutkin ja toimin ympäristössäni oppimisalueen tarkoituksena on edistää lapsen valmiuksia ympäristönsä havainnointiin, jäsentämiseen sekä ymmärtämiseen (Sastamalan kaupunki 2024, 45). Keskiössä on siis matemaattinen ajattelu sekä teknologia- ja ympäristökasvatus (Heikkinen 2021, 25). Teknologiapedagogiikka käsittää sen miten lapsen kanssa tutustutaan teknologiaan ja laitteisiin, sekä laitteiden turvallisen käytön opetteluun. Lapset ovat innokkaita tutustumaan uusiin laitteisiin ja oppivat sujuvasti ja nopeasti niiden käytön. Kasvattajien tehtävänä on puolestaan varmistaa, että lapset oppivat käyttämään laitteita vastuullisesti ja osaavat hyödyntää teknologiaa oikein. (Sarén 2019, 11.)

Oppimisalue kasvan, liikun ja kehityn, edistää liikkumista, ruokakasvatusta, terveyttä ja turvallisuutta (Sastamalan kaupunki 2024, 46). Keskiössä on siis liikunta, ravinto, kuluttaminen, hyvinvointi, terveys ja turvallisuus (Heikkinen 2021, 25), eli omasta itsestä huolehtiminen sekä arjen taidot (Valkonen ym 2017, 20). Luodaan pohja lapsen terveydelle sekä hyvinvointia ja fyysistä aktiivisuutta edistävälle elämäntavalle (Sastamalan kaupunki 2024, 46).

Pedagogisella dokumentoinnilla tarkoitetaan monipuolisia dokumentoinnin tapoja, joiden avulla saavutetaan lapsen oppimisella ja kasvulle asetetut

tavoitteet. Pedagogista dokumentointia voidaan toteuttaa osana lapsihavainnointia tai lapsen kehityksen seuranta. Lisäksi sillä on iso rooli huoltajien ja varhaiskasvatuksen välisessä yhteistyössä. Sen avulla voidaan esimerkiksi kertoa vanhemmille, mitä päiväkotipäivien aikana tapahtuu. (Heikkinen 2021, 121.) Teknologian ja erilaisten digitaalisten sovellusten avulla pystytään jakamaan päiväkodissa olevaa arkea ja toimintoja lasten vanhemmille ja tehdä siitä näkyvää (Kaunisto & Pennanen 2024, 138).

Pedagogista dokumentointia voidaan toteuttaa monella eri tavalla kuten kirjaamalla, videoimalla, valokuvaamalla ja nauhoittamalla. Tarkoituksena on kuitenkin jollain tavalla tallettaa ja kirjata tapahtumat muistiin. Pedagoginen dokumentointi on keskeinen työtapana koko varhaiskasvatuksessa sekä tärkeä osa ilmiölähtöistä oppimista, jossa se auttaa oppimisprosessin seuraamisessa. Se tuo näkyväksi jo opittua ja tehtyä, ja sitä miten työskentely on muovautunut eri vaiheissa. (Heikkinen 2021, 121.)

Dokumentoinnin keskeinen tehtävä on vahvistaa lapsen ja perheen osallisuutta ilmiöprosessiin. Taitavasti suunniteltuna ja toteutettuna dokumentointi auttaa lasta prosessin kannattelussa ja työskentelyn eri vaiheiden mieleen palauttamisessa. Ilmiölähtöisessä työskentelyssä dokumentoinnin tulisikin olla monipuolista, ja sen keskiössä tulisi olla lasten tarpeet. (Heikkinen 2021, 121.)

Ilmiölähtöisessä oppimisessä dokumentointi ei ole vain apuväline työskentelyyn ja lasten kasvun ja oppimisen seurantaan, sillä se tukee myös kasvattajien ammatillista kehitystä. Dokumentointi voi nimittäin parhaimmillaan haastaa sekä innostaa kasvattajia, vaikka se vaatiikin aikaa. Tärkeää, että jokainen kasvattajatiimin jäsen on sitoutunut dokumentoimaan sitä, mitä yhdessä tehdään. Dokumentoinnissa on tärkeää hyödyntää jokaisen vahvuuksia, mutta samalla on tärkeää haastaa itseään kokeilemaan ja opettelemaan uutta. Tämän seurauksena saattaa syntyä sellaisia oppimisen kokemuksia, jotka muuten jäisivät ehkä kokematta. (Heikkinen 2021, 124.)

## 3 Tutkimuksen toteuttaminen

### 3.1 Tutkimuksen lähtökohdat, tarve ja tutkimuskysymykset

Tutkimuksessa selvitettiin varhaiskasvatuksen henkilöstön näkemyksiä ja ajatuksia digitaalisuuden ja teknologian hyödyistä ja haasteista varhaiskasvatuksen pedagogisen toiminnan toteuttamisessa. Tutkimuksessa tarkasteltiin toimeksiantajani, eli Sastamalan kaupungin, päiväkotien työntekijöiden kokemuksia aiheeseen liittyen.

Sastamalan kaupungin varhaiskasvatus osallistui 2023–2024 Uudet lukutaidot - hankkeeseen. Hankkeessa kehitettiin niin varhaiskasvatushenkilöstön kuin myös lasten digitaalisia taitoja sekä ohjelmointiosaamista. Hankkeen avulla Sastamalan varhaiskasvatus sai koulutusta ja opastusta lukutaitoihin ja digitaalisten laitteiden käyttöön liittyen sekä alettiin kehittämään yhteisempää toimintamallia uusien lukutaitojen osalta. Hankkeessa kehitettiin materiaalia henkilöstölle ja laitetilannetta vietiin eteenpäin. (Sastamalan kaupunki 2024, 5.) Hanke luo hyvän pohjan tutkimukseni tekemiseen, sillä koen sen ansiosta jokaisella yksiköllä olevan jo tietoa tutkimuksen aiheesta.

Kiinnostus tutkimustyötä kohtaan lähti aiheen ajankohtaisuudesta ja merkityksellisyydestä. Digitaalisuus on yleistynyt viime vuosien aikana varhaiskasvatuksessa. Kehittyvän teknologian myötä varhaiskasvatuksen menetelmät ja työtavat muuttuvat (Sarén 2021, 29). Löysin tiedonhaun myötä muutaman tutkimuksen ja opinnäytetyön, jotka liittyvät enemmän tai vähemmän omaan aiheeseeni. Esittelen tässä niistä kaksi.

Murcia ym. (2018, 249, 251, 260) tutkivat kirjallisuuteen perustuvassa tutkimuksessaan keskeisempiä suuntauksia digitaalisten teknologioiden integroinnissa opetukseen. He pyrkivät tuomaan esiin suhteisiin liittyviä kysymyksiä ja haasteita teknologian, pedagogiikan ja varhaiskasvatuksen käytäntöjen välisissä suhteissa. Lisäksi tutkimus tarkasteli kuinka teknologiaa, opettajakoulutuksien aloitteita ja tuottavaa leikkipohjaista pedagogiikkaa

voitaisiin hyödyntää digitaalisen luku- ja kirjoitustaidon kehittämisessä varhaiskasvatuksessa. Artikkelitarkastelee myös, millaisia mahdollisuuksia ja haasteita varhaiskasvatuksenopettajilla on digitaalisten teknologioiden integroinnissa varhaiskasvatuksen ympäristöihin. Tutkimuksen tuloksissa huomattiin, että nopeasti kehittyvän teknologian myötä, opettajat saattavat kokea itsensä ylikuormittuneeksi saatavilla olevien opetusteknologioiden valikoimien ja erilaisten vaihtoehtojen vuoksi.

Patoranta ja Tapio (2021, 1) tarkastelivat työssään digitaalisten välineiden käyttöä, hyötyjä ja haasteita. Tutkimuksessa tarkasteltiin Kurikan kaupungin päiväkodin varhaiskasvattajien kokemuksia niiden käytöstä. Työn avulla pyrittiin lisäämään tietoisuutta digitaalisista välineistä sekä niiden hyödyistä ja haasteista. Tutkimusmenetelmänä käytettiin kyselylomaketta. Tutkimuksen tuloksissa kävi ilmi, että digitaaliset välineet ovat hyödyllisiä päiväkodin toiminnassa. Huomattiin, että niiden ansiosta uutta tietoa löytyy nopeasti ja helposti ja pystytään rikastuttamaan toimintaa. Älylaitteiden ansiosta voidaan opetella uusia asioita, ja lasten huomattiin olevan motivoituneempia oppimaan. Haasteena nähtiin laitteiden ja pelien tuoma koukuttavuus ja tasapainon löytäminen digitaalisten laitteiden käytön ja muiden perinteisten oppimismenetelmien välille.

Oman tutkimuksensu tutkimuskysymyksiksi nostin seuraavat:

1. Mitä hyötyä on digitaalisuuden ja teknologian hyödyntämisestä varhaiskasvatuksen pedagogisen toiminnan toteuttamisessa?
2. Mitä haasteita on digitaalisuuden ja teknologian hyödyntämisestä varhaiskasvatuksen pedagogisen toiminnan toteuttamisessa?

### 3.2 Tutkimusmenetelmä, osallistujat ja tutkimuksen kulku

Tutkimus toteutettiin kvalitatiivista eli laadullista tutkimusmenetelmää käyttäen. Tutkimusmenetelmänä käytettiin teemahaastattelua eli puolistrukturoitua haastattelua. Teemahaastattelussa poimitaan tutkimuskysymysten kannalta

keskeisimmät aiheet. Teemojen käsittelyjärjestyksellä ei ole merkitystä. (Vilkka 2015, 124.) Haastattelut toteutin kasvokkain yksilöhaastatteluina. Jokaiseen haastatteluun varattiin aikaa 45 minuuttia. Haastattelun kesto oli kuitenkin jokaisen kohdalla yksilöllinen. Kestoon vaikutti esimerkiksi se, kuinka kattavasti haastateltava halusi vastata kysymyksiin sekä se, kuinka tarkkaan haastateltava oli miettinyt vastauksensa etukäteen.

Haastattelussa kysymykset olivat valmiiksi suunniteltuja, ja niitä oli yhteenä kymmenen kappaletta. Näistä kaksi ensimmäistä kysymystä liittyivät taustakartoitukseen, jossa selvitettiin haastateltavien ikä- ja ammattiryhmää. Ammattiryhmässä pyrittiin saamaan käsitys siitä, missä ammattiryhmässä haastateltavat työskentelevät tällä hetkellä. Näin ollen varhaiskasvatuksen opettajien joukkoon mahtui lisäksi epäpäteviä opettajia, joilla on oikeasti lastenhoitajakoulutus. Varsinaisia haastattelukysymyksiä oli kahdeksan, ja ne liittyivät henkilöstön osaamiseen, digitaalisuuden ja teknologian hyödyntämiseen toiminnan suunnittelussa, toteutuksessa ja dokumentoinnissa sekä käytössä olevien digitaalisten välineiden hyödyntämiseen.

Tutkimukseni kohderyhmänä oli varhaiskasvatuksessa työskentelevä kasvatushenkilöstö. Sastamalan kaupungilla on 14 päiväkotia, joista 13 osallistui haastatteluun osallistuvien päiväkotien valintaan. Yksi Sastamalan kaupungin päiväkodeista ei ollut valinnassa mukana, sillä työskentelen itse tässä kyseisessä päiväkodissa. Koen, että haastattelutilanteet olisivat olleet erilaisia, jos haastateltavat olisivat olleet työkavereitani. Lisäksi oma toimintani ja vaikutus vastauksiin olisi varmasti ollut erilainen.

Päiväkodeista tutkimukseen valikoitui kuusi yksikköä yksinkertaisen satunnaisotannan avulla. Yksinkertaisessa satunnaisotannassa numeroidaan aluksi havaintoyksiköt, jonka jälkeen arvotaan osallistuvat yksiköt. Tällöin jokaisella on yhtä suuri mahdollisuus päätyä otantaan mukaan. (Vilkka 2015, 99.) Itse käytin tähän apuna netistä löytyvää ilmaista arpaselainta. Kun sain haastatteluun osallistuvat päiväkodit valikoitua, olin yhteydessä kunkin

päiväkodin johtajaan sähköpostin välityksellä. Sähköpostissa kerroin tutkimuksestani ja kartoitin vapaaehtoisten osallistujien määrää. Lisäksi lisäsin liitteeksi saatekirjeen varhaiskasvattajille (Liite 2), jonka oli tarkoitus mennä jokaiselle työntekijälle luettavaksi. Saatekirjeessä oli kerrottu vielä tutkimuksestani, aineiston keräämisestä ja – säilyttämisestä. Lisäksi saatekirjeestä löytyi yhteystietoni siltä varalta, jos työntekijöillä tulee mieleen lisäkysymyksiä tutkimuksesta tai siihen osallistumisesta. Tutkimukseen saivat osallistua näistä kuudesta päiväkodista kaikki vapaaehtoiset varhaiskasvattajat ammattinimikkeestä huolimatta.

Kun sain tiedon vapaaehtoisten haastateltavien määrästä, joko päiväkotien johtajilta tai itse työntekijöiltä, sovin haastatteluajan ja lähetin haastattelurunkon (Liite 1), johon osallistujat saivat tutustua halustessaan etukäteen. Tällaisissa tapauksissa on perusteltua antaa haastattelukysymykset jo etukäteen. Haastatteluiden onnistumisen kannalta jopa suositellaan, että tiedonantajat voisivat tutustua kysymyksiin jo etukäteen. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 85-86.) Loppujen lopuksi haastatteluihin osallistui varhaiskasvattajia viidestä eri päiväkodista ja heitä oli yhteensä 14.

Ennen kohderyhmän valintaa hyväksytin tutkimussuunnitelmani ohjaavalla opettajalla ja toimeksiantajallani. Tämän jälkeen hain toimeksiantajaltani tutkimuslupaa, jonka myötä pääsin aloittamaan tutkimuksen aineiston keruun ja kohderyhmän valinnan.

Haastattelut toteutettiin tammikuussa 2025 yhden viikon aikana jokaisessa päiväkodissa paikan päällä. Haastatteluiden yhteydessä käytiin vielä läpi tutkimukseni tarkoitus sekä aineiston säilyttämiseen liittyviä asioita. Tässä vaiheessa haastateltavilla oli vielä mahdollisuus esittää kysymyksiä haastatteluuni liittyen tai mahdollisesti kieltäytyä siihen osallistumisesta. Ennen nauhoituksen aloittamista pyysin jokaista haastateltavaa allekirjoittamaan suostumuksen tutkimukseen osallistumisesta. Haastattelut nauhoitettiin litterointia, eli puhtaaksi kirjoitusta varten. Tutkimuksen aineisto tullaan

tuhoamaan huolellisesti, heti kun sen säilyttäminen ei ole enää tarpeellista opinnäytetyöni kannalta, eli kun työni on valmis ja hyväksytty.

### 3.3 Haastattelun hyödyt ja haitat

Haastattelu on Suomessa yleisin tapa kerätä laadullista aineistoa. Haastattelu on ainutlaatuinen tutkimusmenetelmä, sillä sen avulla pystytään olemaan suorassa kielellisessä vuorovaikutuksessa tutkimukseen osallistuvan kanssa. Haastatteluun liittyy kuitenkin myös hyviä puolia ja pulmia. Haastattelun hyvinä puolina on se, että haastattelun suunnitellut henkilöt osallistuvat melko usein tutkimukseen mukaan. (Hirsjärvi ym. 2013, 204, 206.) Valitsin haastattelun juuri tästä syystä, sillä ajattelin sen avulla tutkittavien osallistuvan varmemmin, sillä kysely saattaa hukkaa muiden sähköpostiviestien sekaan, tai kyselyyn vastaaminen saattaa unohtua.

Haastattelun avulla saadaan syvennettyä tietoa, sillä on mahdollista pyytää tutkittavaa perustelemaan mielipiteensä ja voidaan antaa lisäkysymyksiä. Lisäksi tutkijalla on enemmän mahdollisuuksia tulkita esiin tullutta sisältöä ja vastauksia. (Hirsjärvi ym. 2013, 205.) Haastattelun yhtenä hyötynä on sen joustavuus, joka mahdollistaa sen, että haastattelijalla on esimerkiksi mahdollisuus toistaa kysymyksensä ja oikaista väärinkäsityksiä (Tuomi & Sarajärvi 2018, 85).

Haastatteluihin liittyy kuitenkin myös pulmia. Tilanteissa tutkija on aina tekemisissä sanojen ja niiden merkitysten kanssa. (Vilkkä 2015, 127.) Ymmärtämistä kuitenkin helpottaa se, että haastattelu tilanteissa tutkittavalla on mahdollisuus kysyä, jos jokin kohta jää mietityttämään. Yhtenä haastattelun haasteena saattaa nousta esiin resurssit. Haastattelut vievät paljon aikaa, sillä itse toteutuksen lisäksi haastattelut vaativat tarkkaa ja huolellista suunnittelua. (Hirsjärvi ym. 2013, 206.) Tarkan ja huolellisen suunnittelun lisäksi aikaa menee haastatteluiden litterointiin sekä omassa tapauksessani siirtymissä kodin ja päiväkotien välillä.

### 3.4 Haastatteluaineiston käsitteleminen ja - analysointi

Haastatteluiden jälkeen tutkimuksen ensimmäinen vaihe on litterointi eli haastatteluiden kirjoittaminen auki. Litteroinnin tarkkuuteen vaikuttaa monet tekijät, kuten esimerkiksi se millaisiin kysymyksiin tutkimuksessa pyritään vastaamaan sekä se millainen/millaiset analyysimenetelmät on valittu. (Kallio 2021.)

Litteroinnista on monenlaisia hyötyjä. Se esimerkiksi helpottaa tutkimusaineiston analysointia eli aineiston läpikäymistä, ryhmittelyä ja luokittelua. Litteroinnin tarkkuus on yksi vaikuttava tekijä tutkimuksen luotettavuuteen. Litteroinnissa tulee olla tarkkana, ettei haastateltavan sanomiset muutu tai muokkaannu. (Vilka 2015, 137-138.) Litteroitua tekstiä tuli neljäkymmentäneljä sivua. Litteroinnin jälkeen koodasin jokaisen haastateltavan omalla numerollaan H1-H14. Numerot on sattumanvaraisesti annettuja, eli ne ei kerro todellisuudessa sitä, kenen haastattelu suoritettiin ensimmäisenä. Lopulta tulostin litteroidut sivut analysointia varten.

Tutkimus analysoitiin aineistolähtöisen sisällönanalyysin avulla. Sitä käytetään tekstien ja eri tekstimuotojen sisältämien aineistojen analysoimiseen, kun tavoitteena on tuoda esiin tekstissä olevat merkitykset, eli keskeiset asiat. Tarkoituksena on tuoda esille yhtäläisyyksiä ja eroja, sekä kuvata niitä sanallisesti. (Leinonen 2018.)

Aineistolähtöisessä sisällönanalyysissa analyysin tekemistä ohjaa aineisto. Aineistosta nostetaan keskeisemmät asiat riippumatta mitä ne ovat tai mikä on niiden suhtautuminen aiempiin tutkimuksiin. Aineistolähtöisessä sisällönanalyysissa on kolme vaihetta: aineiston pelkistäminen eli redusointi, ryhmittely eli klusterointi ja yleiskäsitteiden muodostaminen eli abstrahointi. Aineiston pelkistämässä etsitään aineiston oleellisemmat kohdat ja ne merkitään esimerkiksi alleviivaamalla. Tämän jälkeen kohdat pelkistetään kirjoittamalla ne tiivistettyyn muotoon. Tämän jälkeen siirrytään ryhmittelyyn, jossa pelkistetyt kohdat ryhmitellään samaa asiaa tarkoittavien asioiden

mukaan alaluokiksi. Alaluokat nimetään sisältöä kuvaavalla sanalla. Viimeisessä vaiheessa muodostetaan yleiskäsitteitä, eli alaluokat yhdistetään yläluokiksi. Yläluokista saadaan luotua pääluokkia, ja niistä yksi yhdistävä luokka. Kaikkien luokkien nimet kuvaavat niiden sisältöä. (Leinonen 2018.)

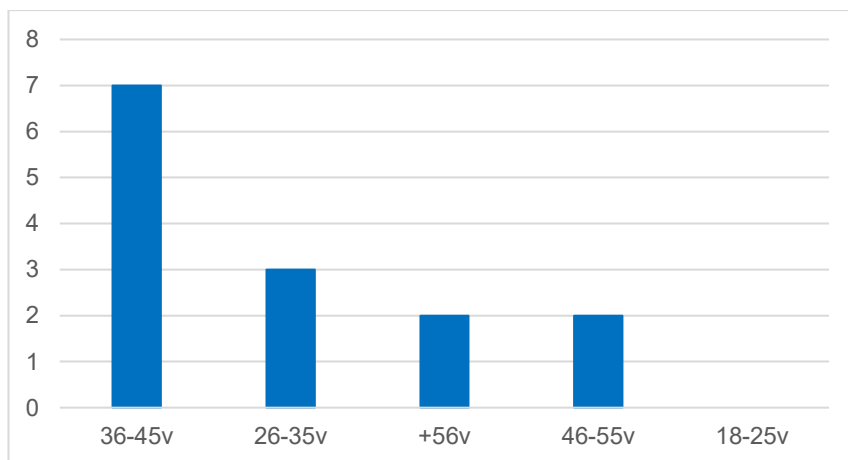
Tässä tutkimuksessa tämä näkyi siinä, että ensimmäisenä kävin ensimmäisen kysymyksen vastaukset läpi, ja yliviväsin sieltä kaikki tämän tutkimuksen oleellisimmat asiat, eli pelkistin aineiston. Tämän jälkeen siirsin yliviväamani asiat taulukkoon. Jos vastauksissa ilmeni samankaltaisuutta, merkitsin ne itselleni taulukkoon +1 merkinnällä. Taulukon sivuun kirjasin haastateltavien kirjaimet, joiden vastauksista olin kyseisen asian poiminut. Näin minulle syntyi vastauksista alaluokkia. Kun olin saanut alaluokat muodostettua, aloin etsimään niistä vielä laajempia kokonaisuuksia, eli yläluokkia. Yläluokista on muodostettu kuvia, joita on liitetty vastauksien yhteyteen. Jokaisessa kuvassa janan pituus kertoo, kuinka monta ihmistä on nostanut esille kyseisen luokan.

## 4 Tutkimuksen tulokset

### 4.1 Taustakartoitus

Haastattelun aluksi jokainen haastateltava vastasi taustatietoihin, jotka olivat ikä- ja ammattiryhmä. Molemmissa taustakysymyksissä oli mahdollisuus valita kohta ”en halua kertoa”. Ammattiryhmiä oli varhaiskasvatuksen opettaja, varhaiskasvatuksen lastenhoitaja, varhaiskasvatuksen sosionomi ja jokin muu, mikä. Ammattiryhmän perusteella haastatteluihin osallistui kaksi varhaiskasvatuksen lastenhoitajaa ja kaksitoista varhaiskasvatuksen opettajaa. Vastaukset tulivat sen mukaan, missä ammatissa kyseinen henkilö työskenteli haastattelun aikana. Kaikki varhaiskasvatuksen opettajat eivät siis olleet päteviä, vaan joukossa oli epäpäteviä varhaiskasvatuksen opettajia.

Ikäryhmiä oli viisi; 18–25 vuotiaat, 26-35 vuotiaat, 36-45 vuotiaat, 46-55 vuotiaat ja yli 56 vuotiaat. Ikäryhmän jakautumisessa oli suurta hajontaa. 18-25 vuotiaita ei osallistunut ollenkaan. 26-35 vuotaita osallistui kolme. 36-45 vuotiaita oli osallistujien joukossa kaikista eniten, ja heitä oli seitsemän. Yli 46 vuotiaita oli neljä, joista kaksi oli yli 56 vuotiaita. Alla kuva havainnollistamiseksi ikäryhmän jakautumisesta.

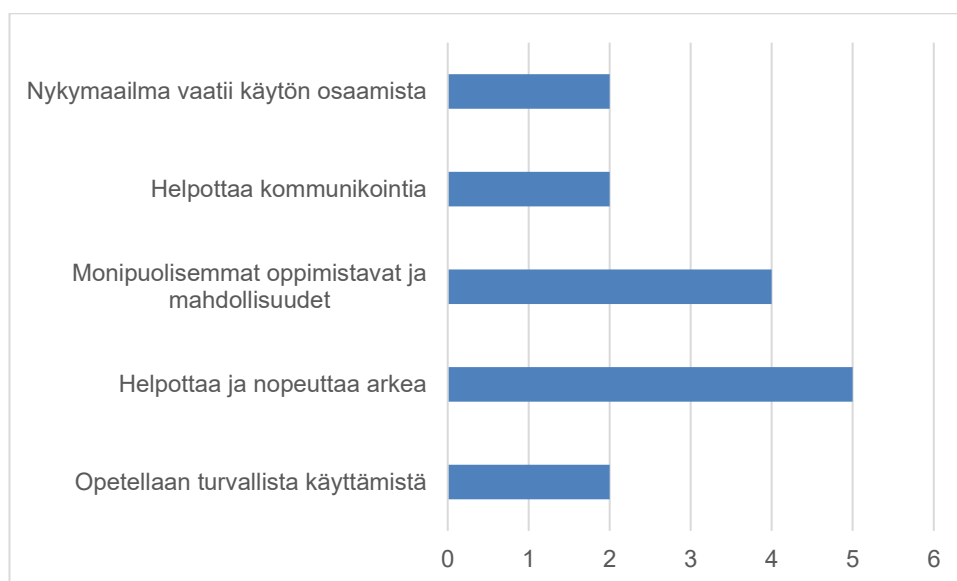


Kuva 1. Ikäryhmän jakautuminen.

## 4.2 Hyödyt ja haasteet

Kysyttäessä digitaalisuuden ja teknologian hyödyistä ja haasteita, huomasin, että haastateltavat toivat laajasti vastauksissaan molempia, mutta haasteissa oli enemmän yleistettävyyttä, sillä vastauksissa nousi usein esille samat haasteet, kuten digitaalisuuden ja teknologian käytön liiallisuus ja koukuttavuus.

Alla olevaan kuvaan on koottu haastateltavien kokemuksia digitaalisuuden ja teknologian hyödyistä. Yhtenä isona hyötynä nostettiin esille digitaalisuuden ja teknologian helpottavan ja nopeuttavan arkea. Tässä tuotiin muun muassa esille, ettei digitaalisuuden ja teknologian myötä ole niin paljoa irtopapereita vaan kaikki tärkeät asiakirjat löytyy tietokoneelta. Tiedon- ja kuvien haku on myös nykypäivänä nopeaa.



Kuva 2. Digitaalisuuden ja teknologian hyödyt.

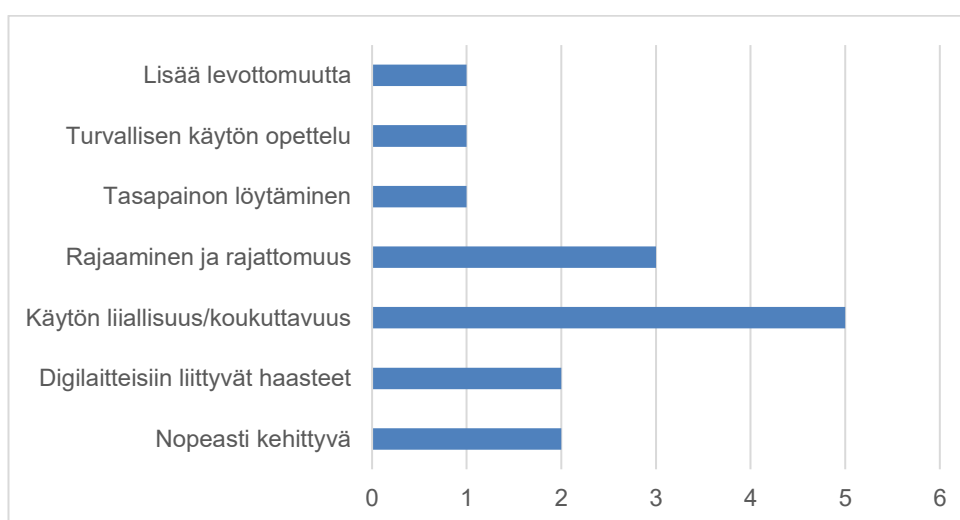
4/14 toivat esille, että digitaalisuuden ja teknologian vuoksi on monipuolisemmat oppimistavat ja mahdollisuudet. He toivat esille, että digitaalisuuden ja teknologian myötä on erilaisia opettavaisia pelejä, pystytään monipuolisemmin tarjoamaan erilaisia oppimistapoja ja mahdollisuuksia ja tehdä näiden ansiosta oppimisesta motivoivampaa, jonka avulla voidaan oppia myös vaikeampia asioita.

Lisäksi hyödyiksi koettiin se, että digitaalisten välineiden ja teknologian turvallista käyttöä voidaan harjoitella, esimerkiksi käymällä läpi tietoturviin liittyviä asioita ja etikettien opettelu, kuten ikärajat ja toimiminen tilanteessa kun vastaan tulee jotain itselleen haitallista. Se myös helpottaa kommunikointia, sillä on mahdollisuus olla videopuhelussa tai kommunikoida vanhempien kanssa viestien kautta. Lisäksi nyky maailma vaatii digitaalisuuden ja teknologian käytön osaamista.

”(-) nykypäivän yhteiskunnassa täytyy osata asioita ja kaikki on kauheen niinku tehdään puhelimella ja tabletilla, niin kyllä lasten täytyy oppia siihen jo ennen kuin ne menee kouluun, ettei tuu ihan tyhjästä.” H6

Alla olevassa kuvassa on puolestaan kerrottu haastateltavien nostamia asioita haasteista. 5/14 nosti esille käytön liiallisuuden ja koukuttavuuden. Tämä sisälsi sen, ettei digitaalisuuden ja teknologian käytöstä saisi tulla liiallista. Lisäksi se ei saisi toimia lasten viihdyttäjänä, eikä se korvaa aikuisten läsnäoloa. Digitaalisuus ja teknologia koukuttavat hyvin helposti, ja nostettiin esille, että varmaan jokainen aikuisista on koulussa puhelmiin ja digitaalisuutta ja teknologiaa käytetään paljon myös kotona.

”Ja haasteena mun mielestä on sit se ettei se tuu niinku liialliseksi (-) ja sitten jos mä ajattelen varhaiskasvatusta ni se ei saa olla sellanen, joka tota viihdyttää täällä lapsia. Et se ei korvaa niinku sitä aikuisten läsnäoloa.” H1



Kuva 3. Digitaalisuuden ja teknologian haasteet.

Esille nousi digitaalisuuden ja teknologian käytön rajaaminen ja sisällön rajattomuus. Nousi esille, että sisältö on hyvin rajatonta, ja saatavilla on kaikenlaista tietoa kaikenikäisille. Tämän lisäksi haasteellisena koettiin laitteiden käytön rajaaminen.

Kaksi haastateltavaa näkivät digitaalisuuden ja teknologian nopean ja jatkuvan kehittymisen yhtenä haasteena. Tässä tuotiin esille sitä, miten nopeasta ja jatkuvasta kehittämisestä huolimatta saatasiin pidettyä tietoturvallisuus hyvällä tasolla sekä miten opettaa niille lapsille alusta saakka sitä turvallista käyttöä, vaikka se voi olla itsellekin välillä haastavaa. Lisäksi digilaitteisiin liittyen koettiin olevan haasteita. Haastatteluissa kävi ilmi, ettei älylaitteet aina toimi kunnolla, joka luo haastetta. Nousi esille, ettei älylaitteiden määrä ole aina ollut kaikkien mielestä sopiva.

Yksittäisiä kommentteja nousi esille siitä, että haasteena on käytön kasvattama levottomuus, turvallisen käytön opettelu ja tasapainon löytäminen. Tällä tarkoitettiin jatkuvaa pohdintaa siitä, kuinka digitaalisuutta ja teknologiaa tuo lasten kanssa toimimiseen sopivissa määrin ja sopivilla tavoilla sekä se, että minkä ikäisille lapsille näitä kannattaa antaa käyttöön ja hyödynnettäväksi.

#### 4.3 Henkilöstön osaaminen

Kysyttäessä, miten haastateltavat arvioivat omaa tietämystään digitaalisuudesta ja teknologiasta, niin puolet haastateltavista koki tietämyksensä olevan ihan hyvällä tasolla tai koki, että itsellään on jonkin verran tietämystä/osaamista tai perusosaaminen/-tietämys aiheesta. Jokaisesta haastateltavan vastauksesta kumpusi kuitenkin se, että osaamista on jonkin verran ja kaikki tietävät digitaalisuudesta ja teknologiasta ainakin vähän. Muutama toi esille, että omaavan omasta mielestään riittävän tietämyksen, viitaten varsinkin varhaiskasvatuksessa työskentelemiseen tai osaaminen on sellaista, että se mahdollistaa digitaalisuuden ja teknologian hyödyntämisen.

Kahden haastateltavan kohdalla nousi esille, että tietämystä voisi olla vielä enemmänkin, ja hyödyntäminen voisi olla vielä entistäkin laajempaa, jos tutkisi

enemmän, mitä kaikkea materiaalia, pelejä ja muita internetistä löytyy. Yhden haastateltavan toimesta nousi esille, että varhaiskasvattajille tuttu sovellus, lukulumo, ei ole enää päiväkotien käytössä. Sovellus ehti tulla jo henkilöstölle tutuksi, minkä vuoksi sovelluksen loppuminen koettiin harmilliseksi.

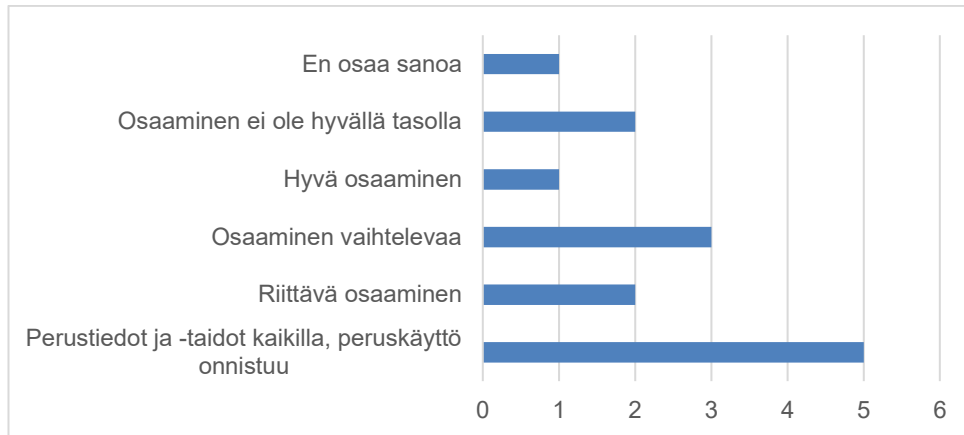
”Meillä oli lukulumo, ja siihen me saatiin koulutus, ja se oli hirveen ninku kiva työkalu mut nyhän ei oo siis lukulumoo käytössä. Mikä on sillain harmi, että mun mielestä tämmösiä paketteja, kun satsataan aika paljon ja on koulutukset, ni olis kiva, et ne tulee käytäntöön.” H9

Nousi esille, että haastateltavien oma kiinnostuneisuus ja motivaatio vaikuttaa digitaalisuuden ja teknologian hyödyntämiseen päiväkodin arjessa.

Haastateltavista 3/14 toi esille, ettei ole kiinnostunut digitaalisuudesta ja teknologiasta, tai oma motivaatio ei ole kovin huipussa. Puolestaan 2/14 toi esille pieniä viitteitä kiinnostuneisuudesta ja motivaatiosta siihen, että pystyy opettamaan myös lapsille digitaitoja ja teknologian käyttöä. Lisäksi haastatteluiden mukaan kiinnostusta tarvitaan siihen, että pysyy digitaalisuuden ja teknologian mukana, sillä ne menevät koko ajan kovaa vauhtia eteenpäin.

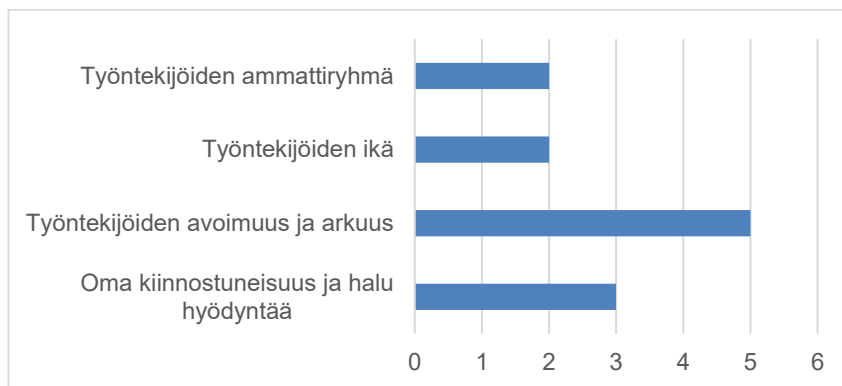
Vastauksessa nousi kolmen haastateltavan johdosta esille Uudet lukutaidot -hanke, johon Sastamalan kaupunki osallistui 2023-2024. Haastateltavat kertoivat, että sen kautta on tullut lisää tietämystä, ja hankkeessa työskennelleet digituutorit ovat opettaneet ja valmentaneet työyhteisöjä.

Puolestaan kysyttäessä, miten arvioit kaiken kaikkiaan työyhteisösi työntekijöiden osaamisen digitaalisten välineiden ja teknologian hyödyntämisessä, huomasin vastauksissa olevan paljon vaihtelua. Vain 1/14 haastateltavista vastasi arvioivansa osaamisen olevan hyvä. Puolestaan 5/14 koki, että heidän työyhteisössään jokainen omasi perustiedot ja -taidot sekä peruskäyttö ja -asiat onnistuvat.



Kuva 4. Arvio työyhteisön työntekijöiden osaamisesta.

2/14 haastateltavan vastauksista kävi ilmi, ettei osaaminen ole kaikkien työyhteisön jäsenten keskuudessa hyvällä tasolla tai vahvaa. Puolestaan 3/14 haastateltavan vastauksista kävi ilmi, että osaamisessa on hyvin paljon vaihtelevuutta. Alla olevassa kuvassa on kerätty vastauksista asioita, jotka vaikuttavat henkilöstön osaamiseen tai hyödyntämiseen.



Kuva 5. Osaamiseen ja hyödyntämiseen vaikuttavat tekijät.

Kuten ylläolevasta kuvasta huomataan, työntekijäiden avoimuudella ja arkuudella on suuri merkitys digitaalisuuden ja teknologian hyödyntämisen kannalta. Osa vastaajista kokivat hyvänä asiana sen, että heidän työyhteisönsä jäsenet ovat avoimia hyödyntämään digitaalisia välineitä ja teknologiaa. Osa haastateltavista kuitenkin koki, että osalla on myös arkuutta kokeilemiseen.

*"Mut sanotaanko niin, että ikä aika paljon siihen vaikuttaa ja ehkä sellanen rohkeus kokeilla. Toiset on tiettenkin tosi uteliaita kokeileen kaikkea uuttakin, mut toisia arastaa se, jos ei osaa ite hyvin käyttää niinku noita digilaitteita, niin sit ei myöskään halua ottaa niitä lasten kanssa, kun ei koe sitä omaks vahvuudekseen." H13*

Kuten ylläolevasta lainauksesta ja kuvasta huomataan, iällä on suuri merkitys henkilöstön osaamiseen ja hyödyntämiseen. 2/14 toivat esille, että varhaiskasvatuksen opettajilla on parempi osaaminen digitaalisten välineiden ja teknologian hyödyntämiseen.

Kuten moneen muuhunkin asiaan, tähän vaikuttaa työntekijän oma kiinnostuneisuus ja halu hyödyntää digitaalisia välineitä ja teknologiaa. Vastauksista kävi ilmi, että heillä joilla ei ole motivaatio ja halua, jää myös digitaalisten välineiden ja teknologian hyödyntäminen vähäisemmälle. Lisäksi vastauksista kävi ilmi, että työntekijöiden mahdollinen vastustus vaikuttaa digitaalisten välineiden ja teknologian hyödyntämiseen.

*"(-) mut sitten selkeesti osa on sellasia et (-) se oma motivaatio ja halu ei ehkä oo siinä mukana niin sit se jää vähemmälle et sitä ei hyödynnetä niin paljo." H3*

Vastauksissa nousi esille työntekijöiden toiveita ja kehitettäviä asioita, joiden avulla pystyttäisiin kehittämään henkilöstön osaamista ja digitaalisten välineiden ja teknologian hyödyntämistä. Haastateltavista 4/14 nostivat esille kaipaavansa enemmän koulutuksia ja päivitystä digitaalisten välineiden ja teknologian käyttöön.

Näiden lisäksi nousi esille yhden henkilön toimesta, että olisi hyvä olla selkeät ohjelmat, joihin olisi myös koulutus. Samassa vastauksessa kävi ilmi, että olisi hyödyllistä saada työnantajalta/esihenkilöltä muistutusta ohjelmista, joita olisi hyvä käyttää. Tätä perusteltiin hyödylliseksi sen takia, että päiväkotiarkea on niin hektistä, ettei ohjelmiin ehdi perehtyä tai tutkia.

#### 4.4 Digitaalisten taitojen oppiminen/tukeminen

Kysyttäessä, miten lasten digitaalisten taitojen oppiminen/tukeminen ja teknologia näkyvät pedagogisessa työskentelyssäsi, haastateltavista kaksi toivat esille sen olevan päivittäin mukana. Puolestaan viisi haastateltavaa sanoivat sen näkyvän vähemmän tai ei juurikaan. Tätä perusteltiin muun muassa sillä, että oman ryhmän lapset ovat vielä sen verran pieniä.

Useampi haastateltava toi vastaukseen kuitenkin esille, että digitaalisten taitojen oppiminen/tukeminen on varhaiskasvatuksen arjessa jollain tasolla läsnä. Ne ei ole koko ajan keskiössä ja ne eivät näy jokapäiväisessä työskentelyssä, mutta niitä yritetään ujuttaa sinne väliin. Yksi haastateltava toi esille, että heillä järjestetään viikkoja, joilloin esimerkiksi mediakasvatukseen kiinnitetään enemmän huomiota.

Vastauksista kävi myös ilmi, että niiden oppimiseen/tukemiseen on pyritty panostamaan enemmän ja jossain määrin ne voisivat näkyä entisestään. Yksi haastateltavista nosti esille, että digivastaavien ja -tuutorien aikaan se oli todella helppoa. Lisäksi yhden haastateltavan toimesta nousi esille, että vaihtelee paljon sen mukaan, millainen lapsiryhmä on ja millaiset tarpeet lapsilla on. Tämän vuoksi toisella kaudella hyödyntäminen voi jäädä vähäisemmälle kuin toisena kautena.

Digitaalisten taitojen oppiminen/tukeminen ovat näkyneet yksittäisten haastateltavien pedagogisessa työskentelyssä esimerkiksi siinä, että lasten kanssa ollaan voitu katsoa tableteilta sellaisia heille sopivia ohjelmia, kuten pikkukakkosta, jotka on tarkistettu ja koettu lapsille sopiviksi. Lasten kanssa voidaan katsoa teknologiaa hyödyntäen teemoihin sopivia asioita, esimerkiksi jos on teemana on eläimet, niin voidaan etsiä mitä jokin tietty eläin syö tai miten se liikkuu. Lasten kanssa ollaan otettu valokuvia, joita voidaan jälkikäteen tulkita.

Lisäksi digitaaliset taidot karttuvat siinä, kun lapset näkee miten aikuiset käyttävät laitteita. Lapset oppivat mitä digilaitteet ovat ja mitä kaikkea niillä

voidaan tehdä. Lasten kanssa käydään läpi myös turvataitoja ja laitteiden oikeaoppista ja turvallista käyttöä. Yksi haastateltava nosti esille, että digitaalisten taitojen tukeminen näkyy siinä, että aikuinen rajaa sen lapsen käytön. Kävi ilmi, että digitaalisuutta on pyritty ottamaan leikkeihin mukaan ja sillä pystytään jalostamaan eri leikkejä, kuten kauppaleikkiä.

"(-) leikeissä voidaan ottaa, et meillä on tuolla kaikkee näppimiä ja sit voidaan jalostaa vaikka jotain kauppaleikkiä, et okei nyt sil voisi olla vaikka kello millä se maksaa tai niinku et luodaan leikkiympäristöö jotenkin sillee niinku ottaa leikkiin myös mukaan digitaalisia taitoja." H13

Haastateltavista 2/14 nosti kuitenkin esille, että laitteiden käytössä on aina takana se, että opetellaan jotakin taitoa ja käytön tulisikin olla pedagogista. Laitteiden käytön ei siis tulisi olla pelkästään ajanviihdettä.

Parin haastateltavan puolesta nousi esille resursseihin liittyviä huomiota. Toinen haastateltavista toi esille, ettei ole aikaa syventyä tarjolla oleviin materiaaleihin ja peleihin, sillä joka suunnasta tulee tietoa. Toinen toi puolestaan esille, että digitaalisten taitojen oppimisen/tukemisen kannalta tulisi olla enemmän laitteita päiväkodissa, joita käyttää ja hyödyntää. Tällä viitattiin etenkin tablettien määrään.

"(-) ehkä enemmän sit pitäis olla niinku laitteita päiväkodissa, et meil on kolme padia, niin se ei ehkä nyt ihan sitten riitä edes viskareille että vois niinku heidän kanssaan ottaa ja sit mennään yhdessä johonkin tiettyyn osoitteeseen ja katotaan seiltä, et semmonen jää sitten." H14

#### 4.5 Oppimisympäristöt ja digitaaliset välineet

Kysyttäessä miten haastateltavat näkee päiväkotiryhmänsä oppimisympäristöt digitaalisuuden ja teknologian hyödyntämisen kannalta, suurin osa, eli 8/14, haastateltavista vastasivat oppimisympäristöjen hyödyntämiseen olevan hyvät valmiudet ja ympäristöjen olevan hyvät ja riittävät. Haastateltavista pari perusteli tätä sillä, että heidän päiväkodissaan on hyvin laitteistoa, jota hyödyntään. Yksittäisistä kommentteista nousi myös perusteluiksi, että ympäristöt ovat riittävän nykyaikaiset ja henkilöstöä on koulutettu, jonka ansiosta on opittu

käyttämään monipuolisesti. Lisäksi yksittäisistä kommenteista nousi syyksi henkilöstöön liittyviä asioita. Koettiin merkityksellisesti jakaa ideoita kollegoiden kanssa sekä koettiin, että kaikki työntekijät ovat avoimia ja mukana hyödyntämisessä.

Puolestaan 3/14 toi esille, että oppimisympäristöissä olisi kehitettävää. Kaikki kolme perustelivat tätä fyysisen oppimisympäristön haasteina. Vastauksien perusteella vanha talo luo haastetta, ja tilojen tulisivat olla toisenlaiset ja tähän päivään liittyvät. Yhden haastateltavan kohdalla kävi ilmi, että erot saattavat olla isot pelkästään eri ryhmien kesken.

”Mut sit jos miettii tätä meidän koko päiväkotia, niin sittenhän nää muut ryhmät, niil ei oo esimerkiks niit omii älytauluja (-), eikä piipottejakaan, et sit niil on mun mielest vähän huonommat.” H13

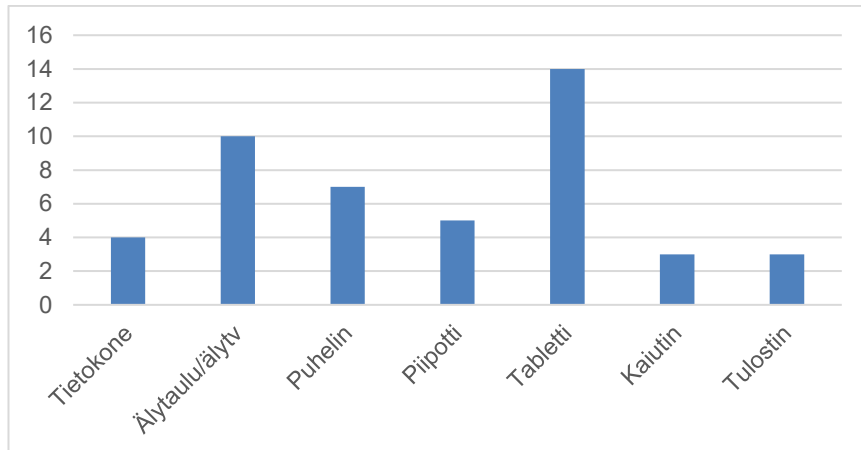
Lisäksi yksi toi esille ettei laitteistoa ole tarpeeksi. Tähän liittyen yksi toinen haastateltavan vastauksesta kävi ilmi, että Uudet lukutaidot -hankkeen jälkeen oltaisiin kaivattu uusia laitehankintoja.

”Ja vaikka me lähettiin tähän uuteen hakkeeseenkin viime vuonna, niin sitten sen kautta ei kuitenkaan mitään laitteita lähetty hankkiin (-).” H13

Yhden haastateltavan vastauksesta nousi esille huomio siitä, että usein jämähdetetään siihen mihin ollaan totuttu. Tällä viitattiin siihen, että itse voi ajatella oppimisympäristöjen olevan riittävät, mutta sitten kuitenkin, kun saadaan uusia välineitä, huomataan niiden tuoneen lisäarvoa.

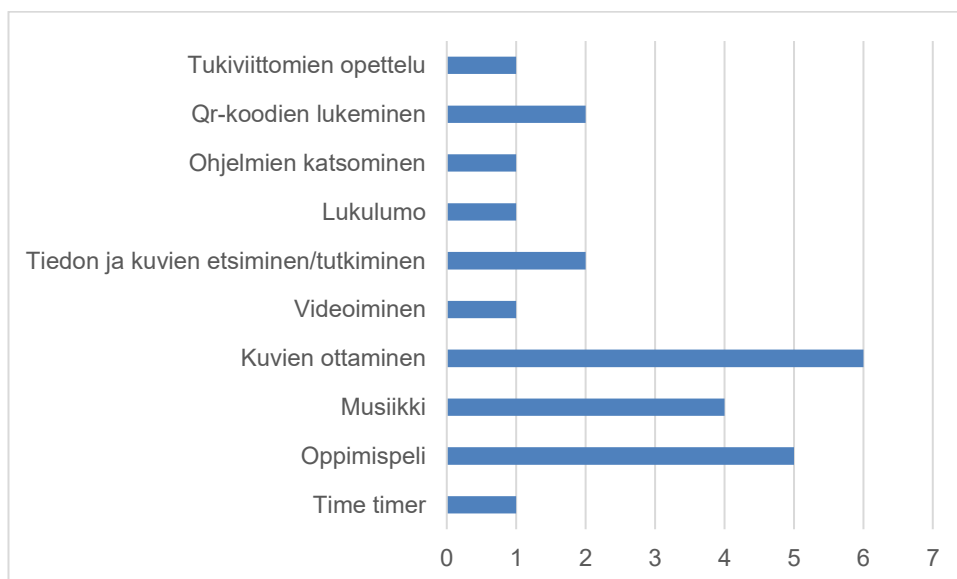
Kysymyksen yhteydessä, yhden haastateltavan toimesta nousi esille resurssit. Hyödyntäminen ei nimittäin tule itsestään, vaan se vaatii henkilöstöltä suunnittelua, ja näin ollen lisätyötä.

Kysyttäessä millaisia välineitä käytät työssäsi lasten kanssa, ja miten hyödynnät niitä käytännössä, vastauksissa ilmenevät digitaaliset välineet jakautuivat seuraavanlaisesti.



Kuva 6. Digitaaliset välineet.

Kuten yllä olevasta kuvasta (Kuva 4) huomataan, kaikki 14 haastatteluun osallistuvaa mainitsivat vastauksessaan käyttävänsä tabletteita. Enemmistö hyödynsi tabletteita kuvien ottamisessa, oppimispelien pelaamisissa sekä musiikin soittamisessa ja kuuntelemisessa. Oppimispeleiksi nousi esille pikkukakkonen, molla abc sekä oppi ja ilo.



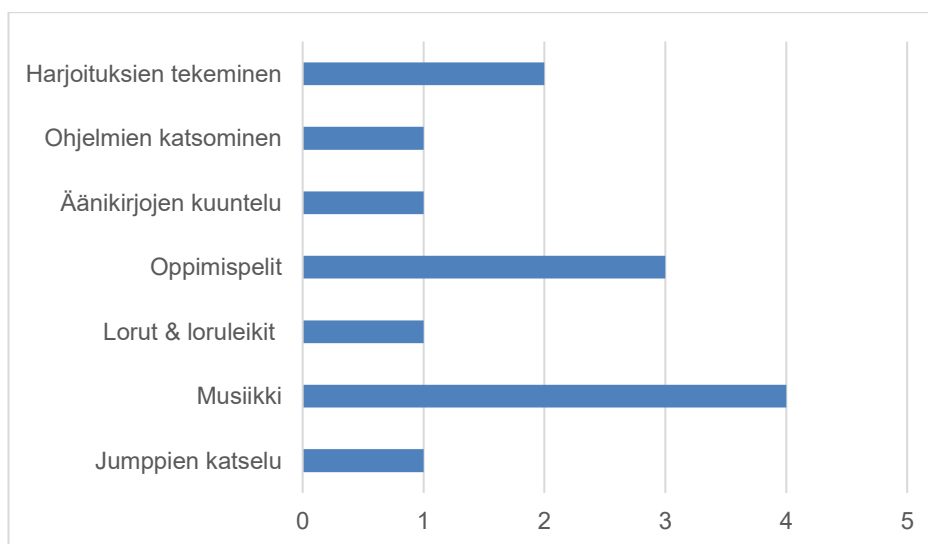
Kuva 7. Tableteiden hyödyntäminen.

Lisäksi yhden tai kahden haastateltavan vastauksissa nousi esille, että tabletteita hyödynnetään tukiviittomien opettelussa ja erilaisten pedagogisesti

perusteltujen ohjelmien, kuten pikkukakkosen pätkien, katselussa. Esille nousi myös videoiminen, time timerin ja lukulumon käytössä.

Tablettien avulla voidaan lukea Qr-koodeja, joiden takaa voi paljastua jokin tehtävä. Yhtenä esimerkkinä tästä nousi joulukalenteri, joka oli luotu qr-koodien taakse. Tabletteja käytetään myös kuvien ja tiedon etsimisessä sekä sen tutkimisessa.

Yllä olevasta kuvasta (Kuva 6) huomataan, että seuraavaksi eniten käytössä ollut väline on älytaulu/-tv. Haastateltavista 10/14 nosti tämän esille. Alla olevassa taulukossa on esitelty, miten haastateltavat hyödyntävät älytaulua/-tv:tä, ja määrä kertoo kuinka moni haastateltava on nostanut saman hyödyntämisen esille. Tuloksissa on paljon samankaltaisuutta tablettien hyödyntämisen kanssa. Musiikki ja oppimispelit nousivat myös tässä eniten esille. Älytaululta kuunnellaan musiikkia, mutta sen lisäksi yksi haastateltava toi esille, että olivat lasten kanssa tehneet sillä itse musiikkia. Oppimispeleiksi nostettiin puro education, kuvilla, oppi ja ilo sekä piirrä ja arvaa.



Kuva 8. Älytaulun/-tv:n hyödyntäminen

Yllä olevasta kuvasta huomataan, että kaksi haastateltavaa hyödyntävät älytaulua/-tv:tä harjoituksien tekemisessä. Esille nousi, että harjoiteltavia asioita voi olla esimerkiksi numerot tai kirjoittaminen. Yksittäisistä vastauksista ilmeni,

että älytaululla/-tv:llä voidaan katsoa ohjelmia, jotka ovat pedagogisesti perusteltuja, kuunnella äänikirjoja, kuunnella loruja ja loruleikkejä sekä katsella jumppia.

Kuvasta 8 huomataan, että puolet haastateltavista hyödyntävät puhelinta. Vastauksista kävi ilmi, että puhelinta hyödynnetään eniten kuvien ottamiseen. Lisäksi sitä hyödynnetään musiikissa ja tiedon- ja kuvien haussa. Yksi haastateltava nosti esille vakasovelluksen, johon kirjataan lasten tulemiset ja lähdöt sekä mahdollisia huomioita lapsesta.

Lisäksi huomataan, että 5/14 hyödyntää lasten kanssa piipotteja. Esille nousi, että niitä hyödynnetään koodaamisessa ja ohjelmoinnissa. Niiden avulla muun muassa harjoitellaan värejä, nimetään eläimiä ja etsitään kirjaimia, numeroita ja reittejä. Tietokoneen nosti esille 4/14 haastateltavaa. Tietokonetta hyödynnetään vastausten perusteella tulostelemalla otettuja valokuvia ja värityskuvia. Hyödynnetään askarteluissa sekä suunnittelun tukena. Haastateltavista 3/14 nostivat esille hyödyntävänsä tulostinta ja kaiutinta.

Yksi haastateltava nosti esille, että hänen haaveenaan on tekoälyn ottaminen käyttöön. Hän tuo esille, että sitä voisi hyödyntää esimerkiksi tarinoiden luomisessa.

#### 4.6 Digitalisaatio ja teknologia osana toimintaa

Kysyttäessä, miten hyödynnät digitaalisaa ja teknologiaa toiminnan suunnittelussa ja toteutuksessa eri oppimisen alueilla, niin oppimisen alueet mainittiin vain yksittäisissä vastauksissa. Tämän vuoksi, niitä ei ole avattu tietoperustan lisäksi tässä osiossa. Pari haastateltavaa toivat kuitenkin vastauksessaan esille, että digitaalisaa ja teknologiaa voidaan hyödyntää jokaisessa oppimisen alueessa. Yksi haastateltavista toi esille, että todennäköisesti hyödyntää enemmän, kuin mitä osaa sanoittaa.

3/14 kokivat, etteivät hyödynnä digitaalisaa ja teknologiaa suunnittelussa ja toteutuksessa ollenkaan, tai hyödyntäminen on vähäistä. Tätä perusteltiin sillä,

että lastenhoitajilla ei ole suunnittelu-aikoja, jonka vuoksi suunnittelu on hyvin vähäistä. Lisäksi enemmän tulee käytettyä muita keinoja, kuten pitkää työkokemusta ja kollegoiden kanssa keskustelua. Vain 2/14 toi esille, että hyödyntävät varsinkin suunnittelussa paljon digitaalisaa tietoa ja teknologiaa.

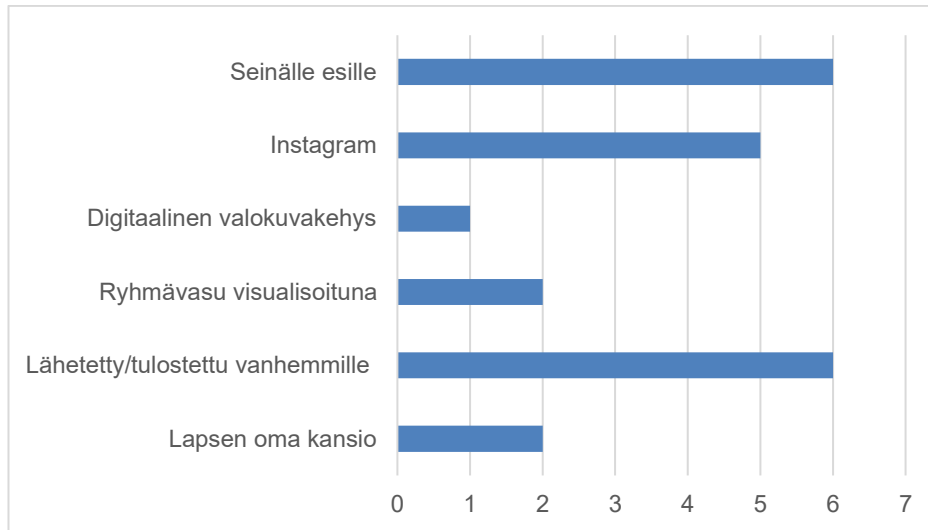
6/14 haastateltavan mukaan digitaalisaa tietoa ja teknologiaa hyödynnetään suunnittelussa ideoiden ja malleiden etsimisessä esimerkiksi askarteluihin. Kaksi haastateltavaa toivat esille, että tekevät suunnitelmat ja suunnittelutyön aina hyödyntäen tietokonetta.

Toteuttamisessa 3/14 haastateltavastista nosti esille valokuvaamisen. Pari haastateltavaa nostivat esille piipotit, joiden avulla voidaan harjoitella koodausta, digitaalisia keinoja ja sanan muodostamista. Lisäksi yksittäisiä kommentteja tuli siitä, että digitaalisaa tietoa ja teknologiaa hyödynnetään kuvien tulostamisessa ja musiikin teossa.

Digitaalisaa tietoa ja teknologiaa voidaan hyödyntää sekä suunnittelussa ja toteutuksessa tiedon etsimisessä ja verkossa olevan materiaalin hyödyntämiseksi. Haastateltavista 6/14 toivat esille tiedon etsimisen. Tietoa voidaan etsiä joko itse suunnittelutyössä tai sitten toteutuksessa lasten kanssa, jos esille nousee vaikea kysymys. Yli puolet haastateltavista, eli 8/14, olivat sitä mieltä, että digitaalisaa tietoa ja teknologiaa voidaan hyödyntää materiaalin hankkimiseen. Esille nousikin monia sovelluksia, joita haastateltavat käyttävät materiaalin etsimiseen ja käyttämiseen, niin suunnittelussa kuin toteutuksessa. Näitä olivat esimerkiksi youtube, papunet, freed.

Kysyttäessä, miten haastateltavat hyödyntävät digitaalisaa tietoa pedagogisessa dokumentoinnissa, vastauksista saatiin kaksi isoa kokonaisuutta *toiminnan valokuvaaminen* ja *varhaiskasvatuksen sähköiset asiakirjat*. Haastateltavista kaksi toivat kuitenkin esille, että dokumentointi on jäänyt vähäiselle käytölle.

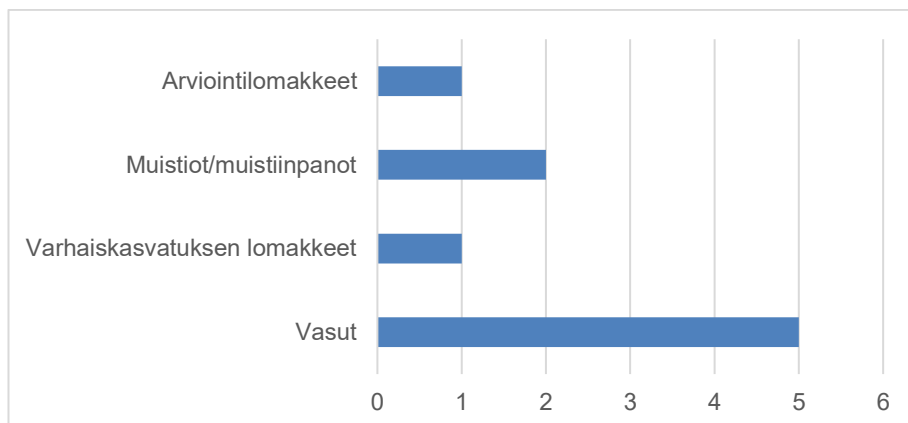
Haastateltavista lähes kaikki, 12/14, nostivat esille dokumentointitavakseen toiminnan valokuvaamisen. Kuitenkin sillä, miten valokuvat laitettiin näkyväksi muiden kanssa, oli eroja. Alla olevasta kuvasta (Kuva 7) nähdään, millä kaikilla tavoilla, valokuvia hyödyntäen, on saatu toiminnasta näkyväksi.



Kuva 9. Mihin valokuvia on hyödynnetty?

Kuten taulukosta huomataan haastateltavista 6/14 kertoivat, että valokuvia laitetaan heidän ryhmässään seinille esille ja niitä myös lähetetään tai tulostetaan vanhemmille muistoksi. Haastateltavista 5 nosti esille päiväkotinsa instagramin, jonne päivitetään kuvia toiminnasta. Instagramit olivat suljettuja, ja tarkoitettu vain päiväkotilapsen vanhemmille. Esille nousi myös lapsen oma kansio, johon valokuvia kerätään sekä ryhmävasu on visualisoituna sekä digitaalinen valokuvakehys, joka on vanhempien nähtävillä. Näiden taulukossa olevien vastausten lisäksi nousi yksittäinen kommentti siitä, että valokuvia voidaan ottaa myös lapsen mustelmista ja haavoista.

Puolestaan puolet haastateltavista, 7/14, toi esille, että varhaiskasvatuksen asiakirjat löytyvät sähköisessä muodossa. Asiakirjat ovatkin osa dokumentointia. Alla olevasta kuvasta (Kuva 8) huomataan, että digitaalisatiota käytetään eniten vasujen, eli lasten varhaiskasvatussuunnitelmien tekoon ja säilyttämiseen.



Kuva 10. Varhaiskasvatuksen asiakirjat.

Lisäksi sähköisesti löytyy muistiot ja muistiinpanot esimerkiksi palavereista, erilaiset varhaiskasvatuksen lomakkeet, esimerkiksi ohjeistukset eri tilanteissa toimimiseen sekä arviointilomakkeet.

Yksittäisistä vastauksista ilmeni, että pedagoginen dokumentointi näkyy siinä, että jaetaan vanhemmille kuvien lisäksi myös käytetystä materiaalista vinkkejä, esimerkiksi voidaan vinkata hyvästä kirjasta, josta lapset ovat tykänneet. Lisäksi käytössä on drivessa digilauluseinä, joka jaetaan vanhemmille, ja vanhemmat pääsevät näin katsomaan, millaisia lauluja lasten kanssa on laulettu.

Nousi esille vuosiympyrä, mihin laitetaan mitä ollaan tehty ja mitä tarvitsee vielä harjoitella. Lisäksi varhaiskasvatuksessa on käytössä vakasovellus, johon merkataan lasten tulemisen ja menemiset, sekä mahdollisia huomioita.

#### 4.7 Mediakasvatus ja monilukutaito

*"(-) monilukutaito on tapa, jolla katsotaan maailmaa." H8*

Kysyttäessä, miten haastateltavat selittäisivät käsitteen monilukutaito, vastaukset olivat sen verran laajoja, että päätin jakaa ne tässä tarkastelussa kolmeen eri osaan, jotka ovat *Mitä monilukutaito on?*, *Mihin sitä tarvitaan?* ja *Mitä kaikkea se pitää sisällään?*.

*Mitä monilukutaito on?*

Haastatteluissa nousi esille, että monilukutaidon ajatellaan olevan taitoa tulkita, tuottaa, arvioida, esittää, vastaanottaa, luoda ja ymmärtää kaikkea ympäristön viestintää eri ympäristöissä ja erilaisten välineiden avulla.

Monilukutaidon koettiin olevan kaikkea ympärillä olevaa ja tapahtuvaa. Lisäksi monilukutaidon koettiin olevan kaikkea näkemäämme ja kokemaamme, sekä sitä, kuinka monipuolisesti ja millaisella suvaisevaisuudella näemme ja koemme.

Monilukutaitoon liitettiin myös vuorovaikutus. Sen ajateltiin olevan ihmisten vuorovaikutuksen välistä oppimista ja toimimista. Lisäksi tuotiin esille, että monilukutaito on ilmeiden ymmärtämistä, emoji- ja lyhenteiden tulkintoja, jotka kaikki osaltaan liittyvät ihmisten väliseen vuorovaikutukseen.

Lisäksi tuli yksittäisiä kommentteja siitä, että monilukutaidon ajatellaan olevan kielen ja ajattelun oppimista, taitoa yhdistää kuulemansa ja kuvat sekä kykyä hyödyntää monipuolisesti saatavilla olevaa materiaalia.

#### *Mihin sitä tarvitaan?*

Haastatteluista kävi ilmi, että monilukutaitoa tarvitaan arjessa moniin eri asioihin. Nostettiin esille, että sitä tarvitaan vuorovaikutuksen ymmärtämiseen, suvaitsevaisuuteen ja kulttuurillisen monimutaisuuden hahmottamiseen. Lisäksi sitä tarvitaan kriittiseen ajatteluun ja oppimisen taitojen kehittymiseen. Monilukutaitoa tarvitaan myös eettisesti vastuulliseen osallistumiseen ja yhteiskunnalliseen vaikuttamiseen. Monilukutaidon avulla saadaan myös tietoa asioista, vaikka ei osaisikaan lukea.

*"(-) saadaan tietoa asioista vaikkei osattais lukeakaan (-)." H12*

#### *Mitä kaikkea se pitää sisällään?*

Haastatteluiden perusteella nousi esille monia asioita, joita ajatellaan olevan osa monilukutaitoa. Monilukutaidon ajatellaan olevan sekä sanallisia - että myös kehollisia viestejä. Se voi olla myös suullisia - mutta myös kirjoitettuja viestejä. Eniten nousi esille, että monilukutaitoa on kuvat, kirjaimet ja tekstit. Lisäksi sitä voi olla myös kirjat ja ihmisten elekieli, kuten ilmeet.

Perinteisen lukutaidon lisäksi, monilukutaitoon ajateltiin kuuluvan digitaalisuus, televisioohjelmat, musiikki, tapahtumat, merkit, mainokset ja uutiset. Lisäksi vuorovaikutuksen tukena voidaan käyttää tukikuvia ja -tukiviittomia, jotka kuuluvat monilukutaitoon.

Kysyttäessä mediakasvatuksesta, suurin osa vastasi heti sen olevan tärkeä ja hyvä asia. Esille nousi mediakasvatuksen ajankohtaisuus, sillä media on nykypäivää ja tulevaisuutta varten sitä on opittava. Noin puolet haastateltavista toivat vastauksissaan esille, että mediakasvatus kuuluu osaksi varhaiskasvatusta ja sitä pitäisikin lähteä opettamaan jo varhaiskasvatuksessa lähtien.

Yksittäisistä vastauksista tuli ilmi, että mediaa voisi tuoda varhaiskasvatuksen arkeen esimerkiksi teemapäivien tai – viikkojen muodossa ja pian mediakasvatuksesta voitaisiin perustaa jo oma oppiaineensa.

Mediakasvatuksen koettiin olevan osa lapsen kasvatusta.

Mediakasvatuksen tärkeydestä huolimatta kaksi haastateltavaa nostivat esille, ettei mediakasvatus saisi kuitenkaan vielä varhaiskasvatuksessa olla liian isossa roolissa, vaan arjessa pitää olla muutakin.

Haastateltavista 8/14 nosti esille, että mediakasvatuksen avulla tulisi opettaa lapsille median turvallista ja vastuullista käyttöä. Esille nousi, että käyttöä voitaisiin harjoitella puhumalla ikärajoista ja – suosituksista. Lapsen kanssa olisi hyvä käydä läpi mikä mediankäytössä on järkevää ja mikä ei. Olisi hyvä keskustella myös kuvien otosta, ja siitä, ketä saa kuvata, mitä kannattaa kuvata ja että, ne voivat levitä netissä kaikkialle. Lasten kanssa olisi hyvä käydä läpi, mikä mediassa oleva on totta ja mikä ei. Lapsille olisi hyvä myös opettaa se, ettei kaikki mediassa oleva ole aina totta ja median avulla asioita pystytään muokkaamaan. Lisäksi lapsille olisi hyvä opettaa erilaisissa haitallisissa tilanteissa toimimista, esimerkiksi silloin, jos löytää mediasta jotain sellasta, jota ei olisi pitänyt nähdä tai kesken pelin tulee omituinen linkki.

Pari haastateltavaa piti mediakasvatuksessa tärkeänä harjoitella laitteiden käyttöä yhdessä. Pari muuta haastateltavaa toivat kuitenkin esille, ettei pelkkä välineisiin tutustuminen riitä, vaan mediakasvatuksen tulee olla monipuolista.

Täytyy siis huomioida myös kaikki muu, mikä kuuluu monilukutaitoon tai mediakasvatukseen, ei vaan ne digilaitteet.

Yksittäisiä kommenttaja nousi esille siitä, ettei mediakasvatuksen tulisi olla vaan varhaiskasvatuksen ja koulun tehtävä, vaan se on myös vanhempien tehtävä kotona. Nostettiin esille, että varhaiskasvatuksessa mediakasvatukseen vaikuttaa henkilökunnan tietämys ja että sille pitäisi olla enemmän resursseja ja aikaa.

*”Ja sit se riippuu siitä, että minkä verran henkilökunnalla on tietämystä ittellä siitä asiasta, koska sitten jos sullei oo tietämystä tai osaamista, niin ethän sä sitten pysty lasten kanssa käsitteleen.” H8*

*”(-) ajattelen että ehkä enemmän pitäis sille myös varhaiskasvatuksessa niinku olla niinku resursseja ja aikaa.” H14*

## 5 Pohdinta

### 5.1 Tutkimustulosten tarkastelu

Tutkimukseni tavoitteena oli selvittää digitaalisuuden ja teknologian hyödyntämistä lasten pedagogisen toiminnan toteuttamisessa. Tuloksissa tuli esille niin hyötyjä kuin haasteita hyödyntämiseen liittyen. Yhtenä isona hyötynä nähtiin sen tuoma helpotus ja nopeus arkeen. Tällä tarkoitettiin muun muassa nopeaa tiedon etsimistä, joka lisäksi nostettiin esille yhtenä keinona hyödyntää digitaalisuutta ja teknologiaa toiminnan suunnittelussa ja toteutuksessa. Lisäksi digitaalisuus ja teknologia mahdollistavat materiaalien, ideoiden ja mallien etsimisen. Tämän tutkimuksen tulokset ovat samansuuntaisia Patorannan ym. (2021, 1) saamien tutkimustulosten kanssa, jotka osoittavat digitaalisuuden hyötynä tiedon nopean ja helpon saatavuuden.

Patorannan ym. (2021, 1) tutkimuksessa varhaiskasvattajat näkivät digitaalisten laitteiden haitaksi niiden koukuttavuuden. Tämä sama asia nousi esille omassa tutkimuksessanikin. Lisäksi tutkimustulosten perusteella haasteiksi nähtiin käytön rajaaminen ja rajattomuus. Haastatteluista kävi ilmi, että moni lapsi käyttää digitaalisuutta ja teknologiaa paljon myös kotona, ja tärkeänä näkökulmana nostettiin esille, ettei se saisi toimia lasten viihdyttäjänä. Lisäksi käyttö on hyvin rajatonta, ja lapsilla on digilaitteiden ansiosta hyvät mahdollisuudet päästä vaikka minne sivustoille, ja nähdä asioita, joita heidän ei kuuluisi vielä nähdä. Tässä nousee esille mediakasvatuksen merkitys. Haastatteluissa kävikin ilmi, että mediakasvatus koettiin hyvin tärkeäksi ja sen ajateltiin kuuluvan osaksi varhaiskasvatusta. Sen ansiosta lapsille opetetaan median turvallista ja vastuullista käyttöä, sekä esimerkiksi toimimista tilanteissa, joissa lapsi näkee jotain itselleen haitallista.

Kuten jo aikaisemmin selvisi, oppimisympäristöt ovat muuttumassa digitaalisten laitteiden ja teknologian myötä (Elomaa 2024, 80). Teknologian ja muiden apuvälineiden avulla on mahdollista monipuolistaa oppimisympäristöjä. Oppimisympäristöjä rikastamalla ja kehittämällä lapsille mahdollistetaan uusia

tapoja kehittyä, kasvaa ja oppia. (Kaunisto & Pennanen 2024, 138.) Tämän tutkimuksen tulosten mukaan kävi ilmi, että yli puolet (8/14) kokivat oppimisympäristöjen olevan hyvät ja riittävät. Lisäksi nostettiin yhtenä isona digitaalisuuden ja teknologian hyötynä mahdollisuudet monipuolisempiin oppimistapoihin. Lisäksi Patorannan ym. (2021, 1) tutkimuksessa kävi ilmi, että digitaaliset välineet rikastuttavat toimintaa.

Tabletit olivat jokaisen haastateltavan mukaan käytössä lasten kanssa työskennellessä. Lisäksi älytaulu/-tv on lähes jokaisen (10/14) haastateltavan mukaan käytössä. Laitteita käytetään eniten kuvien ottamiseen, musiikkiin ja oppimispeleihin. Oppimispelit ovat yksi keino, jonka avulla saadaan monipuolistettua oppimistapoja. Tietoperustassa käsiteltiin oppimispelien hyötyjä ja haasteita, mutta niiden lisäksi haastatteluissa kävi ilmi, että niiden avulla oppiminen on motivoivampaa. Kuvien ottaminen näyttäytyi merkittävään rooliin, sillä haastatteluissa kävi ilmi, että haastateltavista lähes kaikki (12/14) dokumentoi toimintaa valokuvaamalla.

Haastateltavista 10/14 kokivat oman osaamisensa olevan hyvä, riittävä tai kokivat omaavansa perustaidot. Vain kaksi olivat sitä mieltä, että osaamista voisi olla enemmänkin. Kuitenkin kysyttäessä arvioita koko työyhteisön työntekijöiden osaamisesta digitaalisten välineiden ja teknologian hyödyntämisessä, vastauksissa ilmeni suurta vaihtelevuutta. Haastateltavista 8/14 koki, että työyhteisönsä työntekijöillä oli hyvä tai riittävä osaaminen, tai kokivat, että työntekijät omasivat perustaidot. Puolestaan kolme oli sitä mieltä, että osaaminen on hyvin vaihtelevaa ja kahden mielestä osaaminen ei ollut hyvällä tasolla. Haastatteluissa nousi esille, että osaamiseen ja hyödyntämiseen vaikuttavat työntekijöiden arkuus ja avoimuus sekä oma kiinnostuneisuus, motivaatio ja halu hyödyntää.

Resurssit nousivat esille useamman kysymyksen kohdalla. Nousi esille, että jossan yksiköissä tilat luovat haastetta ja laitteita voisi olla käytössä enemmän. Materiaaleihin syventymiseen ei ole aikaa, ja hyödyntäminen vaatii suunnittelua.

Hyödyntäminen ei siis tule itsestään, vaan vaatii työntekijältä aikaa tutustua ja lisätyötä. Tähän liittyen kaivattiin selkeää muistutusta käytössä olevista materiaaleista sekä sovelluksista, mitä käyttää. Haastateltavista 4/14 toivoi enemmän koulutuksia ja päivitystä digitaalisten välineiden ja teknologian hyödyntämiseen. Murcia ym. (2018, 251) totesivat tutkimuksessaan, että nykymaailman myötä, jossa teknologia kehittyy nopeasti, opettajat voivat kokea itsensä ylikuormittuneiksi saatavilla olevaan valikoimaan ja vaihtoehtoihin.

## 5.2 Tutkimuksen luotettavuus ja tutkimusetiikka

Hyvään tieteelliseen käytäntöön kuuluvat rehellisyys, yleinen huolellisuus ja tarkkuus (Tuomi & Sarajarvi 2018, 150.). Nämä ohjasivat vahvasti työskentelyäni alusta loppuun saakka. Suunnittelussa, ja etenkin tietoperustan kokoomisessa, käytin huolellisuutta ja tarkkuutta lähteiden etsimiseen ja niiden hyödyntämiseen. Etsin lähteitä kriittisesti, ja valitsemani lähteet olivatkin melko tuoreita. Haastateltavien koulutaustat jäivät kuitenkin epäselviksi, sillä taustakysymyksissä kartoitin tämän hetkistä ammattinimikettä/-ryhmää. Koulutustaustan selvittäminen olisi antanut enemmän tarkastelukulmaa.

Tutkimussuunnitelmani hyväksymisen jälkeen hain toimeksiantajaltani tutkimuslupaa ja laadittiin opinnäytetyösopimus. Haastatteluun osallistuvat yksiköt valikoituivat yksinkertaisen satunnaisotannan avulla, eli omalla toiminnallani ei ollut vaikutusta yksiköiden valintaan. Yksiköiden esihenkilöt välittivät omien yksiköidensä osallistujille saatekirjeen (Liite 2), jossa kerrottiin tutkimuksestani ja aineiston säilyttämisestä. Haastattelun alussa vielä varmistin, että jokainen oli lukenut kyseisen kirjeen, ja pyysin haastateltavia allekirjoittamaan suostumuksen tutkimukseen osallistumisesta.

Tarkoitus oli, että valikoitujen kuuden päiväkodin jokaiselle työntekijälle toimitetaan tieto tutkimukseen osallistumisesta. Tämä jäi kuitenkin päiväkotien johtajien vastuulle, joten en voi olla täysin varma siitä, että jokainen työntekijä oli saanut tiedon tutkimuksestani. Lisäksi vapaaehtoisten haastateltavien

kartoitus tapahtui joulu-tammikuussa 2025, jolloin monen ajatukset ovat jo loman viettämisessä tai mahdollisesti lomailevat.

Tuotettu aineisto tullaan tuhoamaan huolellisesti, kun sen säilyttäminen ei ole enää oleellista opinnäytetyöni kannalta, eli kun opinnäytetyöni on valmis ja hyväksytty. Ennen haastatteluiden alkua pyysin jokaista osallistuvaa allekirjoittamaan suostumuksen tutkimukseen osallistumisesta.

Itse tutkimukseni raportissa pyrin kuvailemaan tutkimukseni kulkua sekä aineistoni analyysia mahdollisimman tarkasti. Lisäksi pyrin kuvailemaan menetelmäni valinnan. Tuloksien säilyttämisessä ja tarkastelussa käytin huolellisuutta ja tarkkuutta. Käytin tuloksieni esittelyssä mukana suoria lainauksia aineistosta, sillä koin sen tuovan lisää luotettavuutta työlleni.

Yleisten eettisten periaatteiden mukaan, tutkimuksen teossa tulee lisäksi kunnioittaa tutkittavien ihmisarvoa, yksityisyyttä, itsemääräämisoikeutta ja muita arvoja (Vuori 2021.). Osallistuminen tutkimukseen oli kaikille vapaaehtoista. Aineisto käsiteltiin anonyymisti. Litterointiin käytettiin paljon aikaa, jonka johdosta lopputulema oli huolellinen ja tarkka. Mielestäni tämä lisää haastateltavien kunnioittamista, sillä on todella pieni riski siihen, että olen ymmärtänyt haastateltavan sanoman väärin tai litteroinut hänen sanomansa asian väärin.

### 5.3 Ammatillinen kehittyminen

Varhaiskasvatuksen sosionomin kompetenssit jaetaan kuuteen eri kokonaisuuteen, jotka ovat: eettinen osaaminen varhaiskasvatuksessa, asiakastyön osaaminen varhaiskasvatuksessa, verkosto- ja palvelujärjestelmäosaaminen varhaiskasvatuksessa, kriittinen ja osallisuutta edistävä yhteiskuntaosaaminen varhaiskasvatuksessa, tutkimuksellinen kehittämis- ja innovaatio-osaaminen varhaiskasvatuksessa sekä työyhteisö-, johtamis- ja yrittäjyysosaaminen varhaiskasvatuksessa (SOAMK 2023). Opintojeni aikana olen päässyt kartuttamaan osaamista jokaisella osa-alueella, mutta erityisesti opinnäytetyöprosessi edisti osaamistani.

Eettinen osaaminen on kulkenut mukana läpi opinnäytetyöni. Olen pyrkinyt olemaan mahdollisimman tarkka ja rehellinen, etenkin tulosten esittelyssä, mutta sen lisäksi lähdeviittauksissa. Opinnäytetyön tekeminen on opettanut tutkimusaineiston huolellisesta säilyttämisestä ja tuhoamisesta, mutta myös lähdekritittisyyttä. Pyrin käyttämään ajantasaisia ja luotettavia lähteitä. Välillä tämä oli kuitenkin haastavaa, sillä kuten tutkimuksen tuloksissakin ilmeni, digitaalisuuden ja teknologian myötä tietoa on helposti saatavilla, mutta lisäksi sitä on paljon saatavilla.

Koen, että lisäksi osaamiseni karttui tutkimuksellisessa kehittämis- ja innovaatio-osaamisessa sekä työyhteisö-, johtamis- ja yrittäjyysosaamisessa. Opinnäytetyö oli monen kuukauden mittainen prosessi, jonka johdosta se kasvatti sinnikkyyttä ja paineensietokykyä. Toteutin opinnäytetyön yksin, jonka johdosta opin toimimaan itseni johtajana, ja päässyt kehittämään itseäni. Lisäksi opinnäytetyö opetti minulle lisää itsenäisestä työskentelystä.

Koin opinnäytetyön tekemisen yksin niin hyvänä kuin huononakin asiana. Yksin tehdessä sain itse vaikuttaa aikatauluihin ja sain työstä täysin omannäköiseni. Koen kuitenkin, että yksin työskennellessä vertaistuen määrä jäi loogisesti vähäisemmälle. Tutkimukseni ansiosta sain myös itse valtavasti materiaalia varhaiskasvatuksen kehittämiseen tulevaisuudessa. Aiheeseeni liittyen, koen, että pystyn omalla toiminnallani mahdollistamaan lapsille oppimiskokemuksia digitaalisuutta ja teknologiaa hyödyntäen.

Opinnäytetyön aikana opin valtavasti itse tutkimuksen tekemisestä, mutta lisäksi opin refleктоimaan omaa toimintaani ja osaamistani, ja perustelemaan sitä. Reflektiolla tarkoitetaan toimintaa, jossa yksilö pohtii ja analysoi kriittisesti omaa toimintaansa, sen seurauksia ja perusteita. Ammatillisen kasvun yhteydessä reflektiossa on kyse siitä, että opiskelija mieltää reflektion tärkeäksi osaksi omaa kehittyvää ammatillista asiantuntijuuttaan. (Raatikainen ym. 2022, 46-47.) Reflektoidessa omaa matkaani opinnäytetyön parissa, tunnistin matkan varrelta niin onnistumisia kuin myös haasteita.

Opinnäytetyön aluksi käytin paljon aikaa tutkimuksen suunnitelmaan, joka näyttäytyi matkan aikana usemman kerran hyväksi asiaksi. Suunnitelman ansiosta minulla oli hahmotelma prosessista kokonaisuutena, jonka johdosta tiesin koko ajan mitä seuraavaksi tapahtuu tai mitä minun pitää tehdä. Työn aikana pysyin asettamassani aikataulussa. Koen onnistumiseni tunnetta siitä, että sain jopa 14 varhaiskasvattajan kiinnostumaan tutkimukseeni osallistumisesta. Loppujen lopuksi sain kerättyä paljon arvokasta aineistoa, jolla pystytään kehittämään tulevaisuuden varhaiskasvatusta sekä digitaalisuuden ja teknologian turvallista ja vastuullista hyödyntämistä.

Haasteet tutkimustyössä näyttäytyivät eniten aineiston keruussa.

Haastatteluissa kartoitin haastateltavien ikä- ja ammattiryhmää. Koulutustausta jäi siis epäselväksi. Se olisi kuitenkin tutkimuksen tulosten tarkastelun kannalta ollut oleellisempi tieto, ja tuottanut enemmän tarkastelukulmaa. Aika vapaaehtoisten haastateltavien keräämiseen jäi melko lyhyeksi, sillä sain tutkimussuunnitelmani hyväksytyä niin, että pääsin viikko ennen joulua 2024 jakamaan päiväkotien johtajille tietoa tutkimuksestani ja kartoittamaan vapaaehtoisten haastateltavien määrää. Haastattelut oli tarkoitus pitää viikolla 4/2025, jonka vuoksi tarvitsin tiedon osallistuvista tammikuun alussa. Monella oli kuitenkin jo ajatukset lomassa tai olivat koko tuon ajan lomalla. Tämä aikataulu oli kuitenkin välttämätöntä minun aikatauluni vuoksi, jotta aineiston analysointiin jäi riittävästi aikaa, sillä tarkoituksena oli saada opinnäytetyö valmiiksi maaliskuun 2025 aikana, jossa onnistuin. Nopea tahti tavoittaa osallistujat loi siis painetta, mutta koen onnistuneeni siinä silti erinomaisesti, sillä osallistujien määrä ylitti odotukseni.

Olen tyytyväinen tutkimuksestani sekä muodostuneeseen opinnäytetyöhöni.

Tämän jälkeen olen varmempi ja osaavampi toteuttamaan tutkimustöitä.

Prosessin myötä otan matkaani mukaan paljon oppeja, joiden ansiosta suoriudun mahdollisissa jatko-opintojen tutkimustöistä vieläkin paremmin.

#### 5.4 Jatkokehittämisideat

Koen, että tutkimukseni antaa toimeksiantajalleni merkityksellistä tietoa kehittämistä varten tulevaisuudessa. Tutkimuksessani nousi esille halu ja tarve koulutuksille ja osaamisen jatkuvalla päivitykselle. Digitaalisuus ja teknologia on pakosti työntekijöiden arjessa mukana heidän omassa työskentelyssään. Esimerkiksi Teams -nimistä sovellusta Sastamalan alueen varhaiskasvattajat käyttävät paljon. Koulutusten avulla voitaisiin opetella perussovellusten käyttöä sekä lisäksi opetella käyttämään digitaalisia välineitä, joita hyödyntää lasten kanssa pedagogisessa toiminnassa. Lisäksi koulutusten avulla eri sovellukset tulevat tutuiksi. Haastatteluissa kävi ilmi, että työntekijöiden arkuus on yksi merkittävä tekijä, joka vaikuttaa digitaalisuuden ja teknologian hyödyntämiseen. Koen, että koulutusten avulla saadaan työntekijöille varmuutta hyödyntämiseen.

Lisäksi osaamista edisti Uudet lukutaidot -hankkeessa työskentelevät digituutorit. Vaikka hanke on jo ohi, digituutoreiden toiminnan jatkaminen kehittäisi ja edistäisi henkilöstön osaamista, sillä he pystyisivät tukemaan työntekijöiden osaamista ja saisivat siihen työvuoroistaan ajan ja näin ollen mahdollisuuden henkilöstön tukemiseen. Digituutoreiden säännöllisten tapaamisten myötä nousisi esille sellaisia asioita, joihin olisi hyvä kiinnittää huomiota koko kaupungin varhaiskasvatuksessa, esimerkiksi erilaisten koulutusten muodossa.

Tutkimuksessa nousi esille, ettei materiaaleihin ole aikaa tutustua ja hyödyntäminen vaatii muutenkin työntekijöiltä lisätyötä. Lisäksi nousi esille kaipuu siitä, että esihenkilö/työnantaja muistuttelisi hyvistä sovelluksista, joita tulisi hyödyntää. Koen, että jatkokehittämisenä tästä voitaisiin tehdä opas, jossa tuodaan selkeästi esille sovelluksia tai materiaaleja, joita hyödyntää tietyn ikäryhmän kanssa. Lisäksi oppaaseen voitaisiin listata, millaisia tehtäviä kyseiset sovellukset sisältävät ja millaisia taitoja ne kehittävät. Näin työntekijöillä ei mene aikaa sovellusten ja materiaalejen etsimiseen, vaan tarvittavaan opeteltavaan asiaan löytyy heti tarvittavat materiaalit ja sovellukset.

Koen, että pian valmistuvana varhaiskasvatuksen ammattilaisena, opas olisi itselleni hyvä tapa löytää sovelluksia ja materiaaleja, joita hyödyntää omassa työssään. Työuran alussa olevien varhaiskasvatuksen työntekijöiden lisäksi, opas olisi erittäin hyödyllinen pitkäaikaisille sijaisille sekä karttuneille varhaiskasvattajille, jotka opettelevat työskentelemään uudessa muuttuvassa varhaiskasvatuksessa.

Lisäksi on mahdollisuus tutkimustulosten ja jatkokehittämisideoiden esittelyyn. Esittelytilaisuuteen voisi osallistua niin Sastamalan kaupungin varhaiskasvatuspäällikkö kuin myös päiväkotien johtajat. Esittelytilaisuuden jälkeen voidaan yhdessä jatkaa kehittämisideoiden luomista. Opinnäytetyöni ansiosta varhaiskasvatushenkilöstö saa valtavasti tietoa digitaalisuuden ja teknologian hyödyntämisestä lasten pedagogisessa toiminnasta niin tietoperustan kautta kuin myös muiden varhaiskasvattajien näkemyksistä hyödyntämisen hyödyistä ja haasteista.

## Lähteet

Andell, M. & Ylenius-Lehtonen, M. 2024. Digiturvataitoja lapsille. THL.

Chaudron, S. 2015. Young children (0-8) and digital technology. A qualitative study across Europe. Viitattu 10.1.2025.

Elomaa, K.; Haapsalo, T. & Kirkkopelto, K. 2024. Villi juttu! Pienten lasten kaveritaitojen vahvistaminen ja kiusaamisen ehkäisy digitaalisessa maailmassa. Lasten keskus.

Heikkinen, J. 2021. Ihme ilmiöt. Ilmiölähtöinen oppiminen varhaiskasvatuksessa. Riikka: Livonia Print.

Hirsjärvi, S.; Remes, P. & Sajavaara, P. 2013. Tutki ja kirjoita. 15-17., uudistettu painos. Porvoo: Bookwell Oy.

Irisvik, S. & Utriainen, J. 2017. Kuinka kasvattaa diginatiivi?

Kallio, A. 2021. Litterointi. Teoksessa Jaana Vuori (toim.) Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Viitattu 15.11.2023

<https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/laadullisen-tutkimuksen-prosessi/litterointi/>.

Kaunisto, A. & Pennanen, M. 2024. Lapsen kasvun, hyvinvoinnin ja oppimisen edistäminen. Keuruu: Otava kirjapaino.

Leinonen, R. 2018. Sisällönanalyysi. Spoken". Viitattu 15.11.2024.

Lund, V.; Pohjasniemi, P. & Jalo, S. 2024. Digitaalisuus varhaiskasvatuksen hyvinvoinnissa. Viitattu 20.11.2024.  
<https://www.researchgate.net/publication/384232042>

Meriläinen, M. & Moisala, M. 2019. Älylaitteet ja pelaaminen: Peliharrastus osana monipuolista arkea. Teoksessa: P. Ruokonieni (toim.) Lapset, nuoret ja älylaitteet: Taiten tasapainoon. Helsinki: Duodecim. 56–64.

Moisala, M. & Lonka, K. 2019. Älylaitteet ja aivojen kehitys: Aivot kehittyvät vuorovaikutuksessa ympäristön kanssa. Teoksessa: P. Ruokonemi (toim.) Lapset, nuoret ja älylaitteet: Taiten tasapainoon. Helsinki: Duodecim. 8–21.

Murcia, K.; Campbell, C. & Aranda, G. 2018. Trends in Early Childhood Education Practise and Professional Learning with Digital Tecnologies.

Opetushallitus. 2023. Luupin alla: Millaisia ovat varhaiskasvatuksen henkilöstön osaamistrendit? Viitattu 20.11.2024. <https://www.oph.fi/fi/uutiset/2023/luupin-alla-millaisia-ovat-varhaiskasvatuksen-henkiloston-osaamistrendit>

Opetushallitus. 2024. Mitä on varhaiskasvatus? Viitattu 25.10.2024. [https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/mita-varhaiskasvatus\\_](https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/mita-varhaiskasvatus_)

Opetushallitus. 2024. Oppimisympäristö varhaiskasvatuksessa. Viitattu 12.11.2024. <https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/oppimisymparisto-varhaiskasvatuksessa>

Opetushallitus. 2021. Pedagogisesti laadukas digitaalinen ympäristö. Laatumäärittely. Viitattu 11.1.2025. Saatavissa <https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/Pedagogisesti-laadukas-digitaalinen-ymparisto.pdf>

Opetushallitus. 2022. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet. Viitattu 12.11.2024.

Patoranta, J. & Tapio, J. 2021. Digitaalisten välineiden hyödyntäminen varhaiskasvatuksessa. Kartoitus varhaiskasvatuksen opettajien ja lastenhoitajien kokemuksista Kurikan kaupungin päiväkodissa. Seinäjoen ammattikorkeakoulu. Sosiaalialan koulutus. Opinnäytetyö. Viitattu 23.11.2024. Saatavana [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/509772/Patoranta\\_Jenna.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/509772/Patoranta_Jenna.pdf?sequence=2&isAllowed=y).

Raatikainen, E., Rahikka, A., Saarnio, T. & Vepsä, P. 2022. Ammattina sosionomi. Helsinki: Sanoma Pro Oy.

Saarikivi, K. & Martikainen, S. 2019. Älylaitteet, tunteet, empatia ja vuorovaikutus. Teoksessa: P. Ruokoniemi (toim.) Lapset, nuoret ja älylaitteet: Taiten tasapainoon. Helsinki: Duodecim. 22–42.

Sarén, S. 2019. Tiede- ja teknologiapedagogiikkaa varhaiskasvatuksessa. Keuruu: Otava kirjapaino.

Sarén, S. 2021. Tulevaisuustaidot varhaiskasvatuksessa. Keuruu: Otava kirjapaino.

Sastamalan kaupunki. 2024. Sastamalan varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen digisuunnitelma. Viitattu 12.11.24

Sastamalan kaupunki. 2024. Sastamalan varhaiskasvatussuunnitelma 2024. Viitattu 8.1.2025. <https://sastamala.fi/wp-content/uploads/2024/08/sastamalan-varhaiskasvatussuunnitelma-2024.pdf>.

SOAMK. 2023. Sosiaalialan tutkinnot ja kompetenssit. Viitattu 1.3.2025. <https://www.sosiaalialanamkverkosto.fi/wp-content/uploads/2023/12/Varhaiskasvatuksen-sosionomikompetenssit-2023.pdf>.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. 2., uudistettu painos. Helsinki: Tammi.

Valkonen, S., Kiesiläinen, I., Mertala, P., Rislakki, J. & Salomaa, S. 2017. Media varhaiskasvatuksessa. Tukea tunne- ja vuorovaikutustaitojen vahvistamisessa. Mannerheimin lastensuojeluliiton julkaisu. Helsinki: Painotalo Plus Digital. 2. painos. Viitattu 11.1.2025.

Varhaiskasvatuslaki 13.7.2018/540. Viitattu 23.11.2024. <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2018/20180540>.

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

Vuori, J. 2021. Tutkimusetiikka ihmistieteissä. Teoksessa Jaana Vuori (toim.) Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Viitattu 23.11.2024.

<https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/tutkimusetiikka/tutkimusetiikka-ihmistieteissa/>.

White, D. & Le Cornu, A. 2011. Visitors and Residents: A new typology for online engagement. Viitattu 5.1.2025.

## Haastattelurunko

### Taustakysymykset:

1. Mihin ikäryhmään kuulut?
  - 18–25 vuotta
  - 26–35 vuotta
  - 36–45 vuotta
  - 46–55 vuotta
  - + 56 vuotta
  - En halua kertoa
  
2. Mikä on ammattiryhmäsi?
  - Varhaiskasvatuksen opettaja
  - Varhaiskasvatuksen lastenhoitaja
  - Varhaiskasvatuksen sosionomi
  - Jokin muu, mikä?
  - En halua kertoa

### Haastattelukysymykset:

3. Miten arvioit omaa tietämystäsi digitaalisuudesta ja teknologiasta? Mitä ajattelet näiden hyödyistä ja haasteista? Miten selittäisit käsitteen monilukutaito?
  
4. Mitä ajattelet lasten mediakasvatuksesta?

5. Miten lasten digitaalisten taitojen oppiminen/tukeminen ja teknologia näkyvät pedagogisessa työskentelyssäsi?
6. Millaisena näet päiväkotiryhmäsi oppimisympäristöt digitaalisuuden ja teknologian hyödyntämisen kannalta?
7. Millaisia digitaalisia välineitä käytät työssäsi lasten kanssa? Miten hyödynnät niitä käytännössä?
8. Miten hyödynnät digitalisaatiota ja teknologiaa toiminnan suunnittelussa ja toteutuksessa eri oppimisen alueilla?
9. Miten hyödynnät digitalisaatiota pedagogisessa dokumentoinnissa?
10. Miten arvioit kaiken kaikkiaan työyhteisösi työntekijöiden osaamisen digitaalisten välineiden ja teknologian hyödyntämisessä?

## Saatekirje varhaiskasvattajille

Hei varhaiskasvattaja,

Olen sosionomiopiskelija (AMK) Turun ammattikorkeakoulusta. Opinnäytetyöni aiheena on tutkia Digitaalisuuden ja teknologian hyötyjä ja haasteita varhaiskasvatuksen pedagogisen toiminnan toteuttamisessa. Tarkoituksena on selvittää, miten digitaalisuutta ja teknologiaa hyödynnetään päiväkodissannen sekä millaiset valmiudet ja osaamiset teillä on näiden hyödyntämiseen.

Aineisto kerätään yksilohaastatteluilla. Haastattelut suoritetaan päiväkodissanne viikon 4 aikana. Haastattelut sisältävät 10 kysymystä, joista kahdessa on valmiit vastausvaihtoehdot ja loput kahdeksan ovat avoimia kysymyksiä. Haastatteluun varataan aikaa 45 minuuttia. Kesto on kuitenkin yksilöllinen. Haastattelu nauhoitetaan puhtaaksi kirjoitusta varten. Saatu aineisto tuhotaan heti kun se ei ole enää opinnäytetyöni kannalta oleellista säilyttää, eli kun opinnäytetyöni on valmis ja hyväksytty. Opinnäytetyössäni aineisto tullaan esittämään niin, ettei yksittäisiä haastateltavia ole mahdollista tunnistaa.

Olisi mahtavaa, jos olisit kiinnostunut osallistumaan tutkimukseeni tekemiseen. Annan mielelläni lisätietoa opinnäytetyöstä, jos jää kysyttävää!

Ystävällisin terveisin

Emilia Mannelin