



VAASAN AMMATTIKORKEAKOULU
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Helena Hyvärinen & Riikka-Maria Kainu

”OTETAAN MUUT HUOMIOON”

Muksuopin soveltaminen 5-vuotiaille päiväkodissa

Sosiaali- ja terveysala

2018

VAASAN AMMATTIKORKEAKOULU
Sosiaaliala

TIIVISTELMÄ

Tekijä	Helena Hyvärinen & Riikka-Maria Kainu
Opinnäytetyön nimi	”Otetaan muut huomioon”. Muksuopin soveltaminen 5-vuotiaille päiväkodissa
Vuosi	2018
Kieli	suomi
Sivumäärä	53 + 3 liitettä
Ohjaaja	Heidi Blom

Toiminnallisen opinnäytetyön tarkoituksena oli soveltaa Ben Furmanin (2003) kehittämää Muksuoppi-työmenetelmää 5-vuotiaiden lasten kanssa päiväkodissa. Muksuoppi on yksinkertainen työmenetelmä, jossa nähdään ongelmien sijasta mahdollisuuksia oppia jotakin uutta. Muksuoppia hyödyntäessä varhaiskasvatuksessa on mahdollista, että lapset oppivat asioita positiivisen otteen kautta.

Toiminnallisessa osuudessa toteutettiin yhteistyössä erään yksityisen päiväkodin kanssa projekti, jossa sovellettiin Muksuoppia siten, että lasten kanssa harjoiteltiin yhteistyötaitoja sekä ryhmässä toimimista. Nämä molemmat taidot kuuluvat sosiaalisiin taitoihin, jotka ovat välttämättömiä taitoja elämässä. Työyhteisön toiveena oli, että projektista kuvataan digitaalinen tarina. Projektin ohessa esiteltiin työyhteisölle myös digitaalinen tarina työvälteenä, lisäksi projektista jäi konkreettinen muisto osallistuneille. Digitaalinen tarina jäi ainoastaan päiväkodin omaan käyttöön, eikä se tule julkiseen levitykseen.

Teoreettisessa viitekehyksessä käsitellään laajemmin varhaiskasvatusta ja Muksuoppia. Lisäksi käsitellään myös digitalisaatiota ja projektia käsitteenä, sekä sosiaalisia taitoja ja lapsilähtöisyyttä, koska ne ovat myös suuressa roolissa tässä opinnäytetyössä.

Johtopäätöksenä voidaan sanoa, että Muksuoppi sopii hyvin sovellettavaksi lasten kanssa, etenkin varhaiskasvatuksessa ja silloin, kun 5-vuotiaat opettelevat uusia asioita. Lähellä esikouluikää olevat lapset ovat siinä vaiheessa kasvua ja kehitystä, että he sisäistävät hyvin Muksuopin 15 askelta, ja ovat motivoituneita oppimaan uusia taitoja.

Avainsanat muksuoppi, varhaiskasvatus, digitaalinen tarina, Furman

VAASAN AMMATTIKORKEAKOULU
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Sosiaaliala

ABSTRACT

Author	Helena Hyvärinen, Riikka-Maria Kainu
Title	Applying the Kids' Skills Method with 5-Year-Old Children in a Kindergarten
Year	2018
Language	Finnish
Pages	53 + 3 Appendices
Name of Supervisor	Heidi Blom

The purpose of this practice-based bachelor's thesis was to implement Ben Furman's (2003) Kids' skills -method to working with 5-year-old kindergarten children. Kids' skills is a simple method, aiming to see problems as opportunities for the children to learn. It is possible the children will learn through positive enforcement while using the Kids' skills -method in early childhood education.

The practice-based part of this bachelor's thesis was carried out with a private kindergarten as a project that consisted of practicing co-operation and group work skills with children. Both skills are social skills that are crucial skills in life. It was requested by the staff, that a digital story was shot of the project. The digital story was then introduced to the work community as a tool and the staff was left with a physical memory of the project. The digital story was left only to the private use of the kindergarten, and it will not be made available to the public.

Early childhood education and Kids' skills are discussed on a broader basis in the theoretical framework. In addition, digitalization, project as a concept, social skills and a child-oriented approach are discussed, as they have a key role in this bachelor's thesis.

As a conclusion it can be said that the Kids' skills method works great to be applied in early childhood education and especially when 5-year-old children are learning new skills. Children close to preschool age are at a point in their growth and development that they internalize the 15 steps of Kids' skills well and are very motivated to learn new skills.

Keywords Kids' skills, early education, digital story, Furman

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO	8
2	OPINNÄYTETYÖN TAUSTA	9
3	OPINNÄYTETYÖN TARKOITUS JA TAVOITTEET	11
4	TOIMINNALLINEN OPINNÄYTETYÖ PROJEKTINA	13
4.1	Projekti	13
4.1.1	Projektin vaiheet.....	15
4.2	SWOT-analyysi	16
5	TEOREETTINEN VIITEKEHYS	18
5.1	Muksuoppi.....	18
5.1.1	Muksuopin soveltaminen	19
5.2	Varhaiskasvatus	21
5.2.1	5-vuotiaat ikäryhmänä.....	23
5.3	Sosiaaliset taidot.....	24
5.3.1	Ryhmä ja sen merkitys sosiaalisille suhteille.....	26
5.4	Lapsilähtöisyys	28
5.4.1	Lapsilähtöisyys varhaiskasvatuksessa.....	28
6	DIGITALISAATIO JA DIGITAALINEN TARINA	31
6.1.1	Digitalisaatio, digitalisoituminen ja teknologia	32
6.1.2	Digitaalinen tarina.....	33
6.1.3	Digitalisaatio yhteiskunnassa.....	34
7	TOIMINNALLINEN OSUUS	36
7.1	Suunnittelu.....	36
7.2	Toteutus	37

7.3	Ensimmäinen toimintakerta.....	38
7.4	Toinen toimintakerta	39
7.5	Kolmas toimintakerta	40
7.6	Neljäs toimintakerta	41
7.7	Viides toimintakerta	42
7.8	Kuudes toimintakerta	43
7.9	Tuotos.....	44
8	JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA.....	47
8.1	Oma oppiminen	49
8.2	Johtopäätökset	49
8.3	Arviointi	52
8.4	Eettisyys	53
	LÄHTEET.....	54
	LIITTEET	

KUVIOLUETTELO

Kuvio 1. SWOT-analyysi.....	17
------------------------------------	-----------

LIITELUETTELO

LIITE 1. Digitalina-projektin vaiheet

LIITE 2. Alkuperäinen suunnitelma ohjauskerroille

LIITE 3. Saatekirje

1 JOHDANTO

Opinnäytetyössä sovelletaan Ben Furmanin (2003) kehittämää Muksuoppi-työmenetelmää päiväkodissa 5-vuotiaiden lasten kanssa. Muksuopissa pyritään siihen, ettei koskaan nähtäisi ongelmia, vaan lapselle annetaan mahdollisuus opetella jokin uusi taito. Tällainen lähestymistapa asioihin on positiivinen, lapsilähtöinen sekä mielekäs niin aikuiselle kuin lapsellekin.

Toiminnallinen opinnäytetyö toteutettiin projektina: tarkoituksena oli, että projektityyppisen toiminnan kautta harjoitellaan lasten kanssa elämässä ensiarvoisen tärkeitä taitoja eli sosiaalisia taitoja. Sosiaaliin taitoihin kuuluvat muuan muassa toisten kuuntelu, huomioon ottaminen sekä yhteistyötaidot. Näitä taitoja on hyvä alkaa harjoitella jo mahdollisimman varhaisessa vaiheessa. Projektista kuvattiin digitaalinen tarina, jossa kiteytyi projektin aikana tehdyt aktiviteetit. Digitaalinen tarina on myös ikään kuin lopputuotos tai tapa esitellä projekti lyhyesti ja selkeästi.

Eräs yksityinen päiväkotitoiveen digitaalisesta tarinasta opinnäytetyön tekijöille, ja tekijät tarttuivat heti rohkeasti tähän toiveeseen kiinni. Päiväkodille esiteltiin Muksuoppi-työmenetelmänä, joka oli työntekijöiden mielestä hyvin mielenkiintoinen. Päiväkodille esiteltiin projektin aikana parikin eri työmenetelmää, josta he saivat eväitä sekä kasvatuksen että teknologian mahdollisuuksien maailmaan.

Digitalisaatio ja teknologian kehittyminen ovat olleet viime vuosina suuressa roolissa ihmisten elämässä. Erilaiset älylaitteet ovat tulleet tutuksi lähes jokaiselle, kun niitä on alkanut entistä enemmän ilmestyä ihmisten koteihin viihdekäyttöön. Nykyään myös työyhteisöt hyödyntävät teknologialaitteita ja sovelluksia entistä enemmän. Varsinkin varhaiskasvatus- ja koulumaailmassa teknologian käyttö lisääntyy hyvin vauhdikkaasti, joten kaikkien on tärkeää pysyä tässä kehityksessä mukana.

Opinnäytetyön teoriaosuudessa käsitellään varhaiskasvatusta yleisesti, sekä paneudutaan sosiaaliin taitoihin, vuorovaikutukseen ja lapsilähtöisyyteen. Myös Muksuoppi-työmenetelmänä ja digitalisaatio ovat suuressa roolissa. Lopuksi raportoidaan koko projekti yksityiskohtaisesti ja kirjataan havainnot kirjalliseen muotoon. Digitaalinen tarina ei tule julkiseen levitykseen: se jää ainoastaan päiväkodin käyttöön lasten anonymiteetin ja yksityisyydensuojan vuoksi.

2 OPINNÄYTETYÖN TAUSTA

Opinnäytetyöprosessi aloitettiin pohtimalla meistä mielenkiintoisia ja tärkeitä aiheita. Yhteinen kiinnostuksen kohde löytyikin lopulta digitalisaatiosta. Ideoita syntyi paljon, mutta mikään ei sammuttanut paloa valittuun aiheeseen. Digitalisaatio on nykypäivänä kovassa nousussa, joten on ajankohtaista kartoittaa, kuinka päiväkodeissa digitalisoituminen otetaan vastaan.

Yhteydenotto erääseen yksityiseen päiväkotiin muutti ideaa suuresti. Alkuperäinen idea tutkimuksellisesta opinnäytetyöstä muuttuikin toiminnalliseksi opinnäytetyöksi työyhteisön toiveesta. Päiväkodissa digitaalinen tarina oli täysin uusi työmenetelmä, ja siitä kiinnostuttiin kovasti. Kun opinnäytetyön toiminnallisen osuuden esitystapa toteutetaan digitaalisen tarinan muodossa, mahdollistaa se uuden sekä nykyaikaisen työmenetelmän esittelyn.

Uutta aihetta ei jouduttu pohtimaan kauaa, vaan innostuimme Muksuopin ja digitalisaation yhdistämisestä. Niin aiheeksemme muodostuikin **Muksuopin soveltaminen 5-vuotiaille päiväkodissa**. Opinnäytetyömme suuntaamme varhaiskasvatusmaailmaan, koska haluamme kumpikin varhaiskasvatuksen opettajan pätevyyden sosionomiopinnoistamme.

Aiheemme on ajankohtainen, koska Muksuoppia ei tietääksemme ole hyödynnetty opinnäytetöissä aikaisemmin, ainakaan näin perusteellisesti. Muksuopin teoriaa on kylläkin sivuttu joissain opinnäytetöissä. Muksuopista ovat puhuneet muun muassa Anna Makkonen, Paavo Makkonen ja Anssi Rahkola (2014) opinnäytetyössään ”Lapsen uhma ja kiukku – Opaslehtinen vanhemmille”. Opinnäytetyössä esiteltiin Muksuoppi 2–3-vuotiaan kasvatusapuna. Muksuopin 15 askelta nähtiin työssä konkreettisina menetelmäohjeina vanhemmille, kun he hoitavat ongelmatilanteita.

Muksuoppi on menetelmänä suhteellisen vanha, joten mielestämme on hyvä hetki nostaa se uudestaan esille ja samalla tuoda aiheeseen uusia puolia soveltamalla sitä varhaiskasvatuksessa. Digitaalinen tarina on moderni tapa tuoda Muksuopin teoria esiin. Muksuoppi työmenetelmänä on saattanut jäädä hieman unohduksiin varhaiskasvatuksen kentällä, ja siksi koemme, että on tärkeää nostaa uudelleen esille tämä erittäin hyvä apuväline lasten ongelmien käsittelyyn.

Keskustelimme päiväkodin henkilökunnan kanssa, että ideastamme olisi hyötyä erään ryhmän viidelle 5-vuotiaalle lapselle. Lapsia oli projektin luonteeseen nähden juuri sopiva määrä, joten ketään ei tarvinnut arpoa pois ja jättää projektin ulkopuolelle. Kohderyhmäksi valikoitui nimenomaan viisivuotiaat, koska heillä on seuraavaksi edessään esikoulu, ja sen jälkeen peruskoulun ensimmäinen luokka. Ajatuksena oli, että juurikin tässä vaiheessa on erityisen tärkeää tuoda esille ajatusta muiden huomioimisesta ja siitä, kuinka tärkeää on kunnioittaa toista, antaa toisellekin puheenvuoro ja kuunnella muita. Tämä toivotusti lisää yhteistyötaitoja ja -kykyjä ja ihannetilanteessa vähentää negatiivista kontaktia tai jopa kiusaamista lasten välillä.

3 OPINNÄYTETYÖN TARKOITUS JA TAVOITTEET

Opinnäytetyön tarkoituksena oli soveltaa Ben Furmanin (2003) kehittämää Muksuoppi -työmenetelmää. Toiminnallisen opinnäytetyön ja projektin kohderyhmäksi valikoitui 5-vuotiaat lapset, koska menetelmä on hankalampi toteuttaa pienempien lasten kanssa ryhmänä. Kovin pienten lasten keskittymiskyky on vielä rajallinen, joten menetelmä sopii sen vuoksi jo 5 vuotta täyttäneille, jotka jaksavat jo pidemmän aikaa keskittyä yhteen aiheeseen. Viisivuotiaan ymmärrys siitä, mitä ollaan tekemässä, sekä mitä heiltä pyydetään ja odotetaan, on jo hyvällä tasolla.

Päätarkoituksena oli toteuttaa Muksuoppia hyödyntäen projekti, jonka ideana oli vahvistaa ja kehittää viisivuotiaiden lasten yhteistyökykyä ja ryhmähenkeä. Nämä ovat kaikille ihmisille välttämättömiä kykyjä elämässä ja kehittävät lapsen sosiaalisia taitoja. Ryhmässä toimiminen ja yhteistyötaidot olivat niitä asioita, jota projektin aikana harjoiteltiin. Tarkoituksena oli, että näitä asioita lähestytään positiivisen ajattelutavan kautta. Kuudella erillisellä tapaamiskerralla järjestettiin päiväkodissa suunniteltua ja ohjattua toimintaa lapsille, joka vahvisti heidän sosiaalisia taitojaan ja täten tukivat tervettä ja turvallista psyykkistä kasvua.

Tarkoituksena oli luoda jotain konkreettista. Tämä toteutettiin digitaalisen tarinan muodossa, joka mahdollisti konkreettisen lopputuloksen esittämisen. Lopulta digitaalisia tarinoita syntyi kaksi kappaletta. Yhteisestä projektista kiteytyvät digitaaliset tarinat jäivät vain kyseisen päiväkodin käyttöön. Päiväkoti vastaa digitaalisen tarinoiden mahdollisesta julkisesta esittämisestä tai jakamisesta eteenpäin lapsille ja heidän huoltajilleen. Projektin myötä esiteltiin digitaalinen tarina käsitteenä henkilökunnalle. Tarkoitus oli innostaa henkilökuntaa teknologian maailmaan, jotta he voivat hyödyntää sitä tulevaisuudessa. Digitaalinen tarina on nykyaikainen, luova sekä hyödyllinen työkalu. Lapsi näkee itsensä videolla oppimassa uutta ja onnistumassa siinä. Nämä onnistumisen kokemukset ovat suuressa roolissa lapsen itsetunnon kehityksen kannalta. Lisäksi lapselle jää jokin aineellinen muisto varhaiskasvatusajoista, jota vanhempana katsoessaan hän voi elää varhaisia vuosiaan uudelleen.

Opinnäytetyön tavoitteena oli ryhmähengen vahvistaminen ja muiden huomioon ottamisen harjoittelu. Opinnäytetyön hyötynä oli myös se, että suunnitellun ja ohjatun toiminnan avulla edistetään oppimista, ja että nämä taidot jäävät lasten mieliin. Tavoitteena oli, että lapset oppivat positiivisen kautta ottamaan paremmin toisia huomioon. Tämä on tärkeää ja hyödyllistä, koska 5-vuotiaat ovat pian aloittamassa esikoulun, ja heiltä odotetaan jo parempia sosiaalisia taitoja kuin pienemmillä lapsilta.

Opinnäytetyön toteutus suunniteltiin siten, että Muksuoppi jää elämään päiväkodin arkeen. Ryhmähengen parantumisella on positiivinen vaikutus niin lapsiin kuin aikuisiin. Valmis opinnäytetyö antaa eväät siihen, että päiväkodin ammattikasvattajat sisäistävät Muksuopin periaatteet, ja hyödyntävät sen periaatteita tulevaisuudessa. On tärkeää tuoda esille positiivisen kautta opetteluun hyviä puolia, koska helposti lapsia vain kielletään tekemästä jotain ei-toivottua toimintaa. Myös aikuiset voivat oppia uutta: heidän ajatusmaailmansa sekä näkökulmansa kasvattamiseen ja lasten ongelmien käsittelyyn saavat positiivisemmän otteen.

Opinnäytetyön tavoitteena oli myös tukea ja vahvistaa lapsilähtöistä työtettä. Vaikka aikuiset tuovatkin esille valmiin aiheen ja idean, toteutuspuoli tapahtuu lapsilähtöisesti. Lapset saivat olla mukana suunnittelemassa toimintaa ja toteuttamassa sitä, ja heidän mielipiteitään kuunnellaan sekä kunnioitetaan. Lisäksi otettiin huomioon, millainen toiminta onnistuu juuri kyseisen ryhmän kanssa, ja millaisia aktiiviteetteja kannattaa hyödyntää. Lopuksi lapsilta kysyttiin kokemusta ja mielipidettä, miten he itse kokivat Muksuopin työkaluna: onko mieluisampaa opetella jostain uutta taitoa, kuin yrittää päästä eroon niin kutsutusta ongelmasta.

Tavoitteeksi otettiin myös se, että tehdään kaksi erillistä digitaalista tarinaa: toinen on enemmän lapsille suunnattu, jossa taustalla soi lähinnä musiikkia. Toisessa tarinassa taas kuuluu musiikin lisäksi välillä puhetta, jossa kerrotaan Muksuopin teoriaa ja historiaa. Tarkoitus oli, että lapset saavat mahdollisimman paljon itsekin irti digitaalisesta tarinasta. Sen vuoksi päädyttiin lopulta kahteen erilliseen versioon.

4 TOIMINNALLINEN OPINNÄYTETYÖ PROJEKTINA

Opinnäytetyön tavoitteena on, että opiskelija kehittää ja osoittaa valmiuksia soveltaa tietojaan ja taitojaan niissä käytännön asiantuntijatehtävissä, jotka liittyvät hänen ammattiopintoihinsa. Opinnäytteelle ei siis aseteta kovin tiukkoja raameja, ja se voikin olla perinteisten kysely- ja haastattelututkimusten lisäksi moni muukin työ. Luokka ”muut työt” on lähes rajaton, ja siihen lasketaan erilaiset suunnittelu-työt, muun muassa tilaisuudet, tapahtumat, sovellukset, portfoliot, kehittämissuunnitelmat ja oppaat. (Hakala 1998, 21.)

Projektityyppinen opinnäytetyö voidaan tehdä yksin tai ryhmässä, ja se toteutetaan yleensä työelämäyhteistyönä. Toteutus voi olla joko monialainen tai ainoastaan sellaisena työnä, joka koskee vain omaa alaa. Projektissa on ensisijaisen tärkeää, että molemmat osapuolet ovat sitoutuneet yhdessä määriteltyihin tavoitteisiin. Nämä tavoitteet pyritään saavuttamaan sovitussa ajassa ja sovitulla resursseilla. Projektia miettiessä on tärkeää muistaa, että projektisuunnitelman tekeminen ja siinä pysyminen on keskeinen asia projektin hallinnan kannalta. Toiminnallinen opinnäytetyö voi olla ilmaisullinen työ, jolloin lopputuloksena on esimerkiksi näytelmä tai video. (Lapin AMK 2018.)

Tekijät kokivat itse toiminnallisen opinnäytetyön hienona ja ainutlaatuisena mahdollisuutena yhdistää teoreettinen osaaminen käytännön tekemiseen. Työelämässä on kuitenkin ensisijaisen tärkeää osata soveltaa oppimaansa teoriaa työssään, varsinkin kun työtä tehdään muiden ihmisten hyväksi. Opinnäytetyö oli siis samalla kaikin puolin hyvää harjoittelua tulevan työelämän kannalta. Lisäksi oli hyvä päästä myös harjoittelemaan projektitoimintaa, sen suunnittelua ja hallintaa. Nykyaikana erilaisia projekteja järjestetään työyhteisöissä paljon, joten niiltä on hyvin vaikeaa välttyä tulevaisuudessa.

4.1 Projekti

Ruuska (2012, 18) määrittelee projektin seuraavasti: sana projekti tulee alun perin latinasta, ja se tarkoittaa ehdotusta tai suunnitelmaa. Suomessa kyseiselle sanalle on yksi synonyymi, ja tämä sana on *hanke*. Hanke on kuitenkin yleensä laajempi

työkokonaisuus kuin projekti, ja hanke saattaakin pitää sisällään useampia pieniä projekteja. Lyhyt määrittely projektille on, *että on joukko ihmisiä ja muita resursseja, jotka on tilapäisesti koottu yhteen suorittamaan tiettyä tehtävää*. Projektilla on aina kiinteä budjetti sekä aikataulu. Projektille tyypillisiä piirteitä ovat esimerkiksi: tavoite, elinkaari, itsenäinen kokonaisuus, ryhmätyöskentely, ainutkertaisuus, tilaus-työ sekä riski ja epävarmuus.

Projekti on yleisesti käytetty termi, mutta silti projektien lopputuotokset voivat hyvinkin paljon poiketa toisistaan. Lopputuloksena voi olla esimerkiksi tietokonepeli, uusi perhepäivähoitojärjestelmä tai jokin tapahtuma. Projektissa syntyvän lopputuloksen ei kuitenkaan ole pakko olla mikään konkreettinen tuote, vaan se voi olla pelkästään ratkaisu johonkin tiettyyn määriteltyyn ongelmaan. Projekteja käytetään muun muassa apuvälineinä muutosjohtamisessa. (Ruuska 2012, 19–20.)

Hakalan (1998, 25) mukaan projektin suunnittelun merkitystä ei tule aliarvioida. Projektin jo heti alussa huomattu virhe maksaa vain pienen osan siitä, mitä se maksaisi silloin, jos se paljastuu vasta projektin tuloksen käyttöönottovaiheessa. Mitä selvemmin kyetään luonnostelevaan projektin suunnitelma, sen helpompi on saavuttaa hyvä lopputulos. Suunnitelma on kuitenkin aina vain suunnitelma, ja tilanteen niin vaatiessa siitä tulee osata joustaa. Eteen saattaa sattua ennakoimattomia ja yllättäviäkin tekijöitä, jolloin suunnitelma ei yksinkertaisesti toimi, ellei sitä muuteta. Suunnitelmaa on voitava myös osata tarkentaa sitä mukaa, kun projekti etenee.

Projektityöskentelyssä esiintyy myös erinäisiä ongelmia. Projektin epäonnistuminen johtuu yleensä siitä, että hallinta ja menetelmien riittämättömyys eivät kohtaa käytännön kanssa. Epäonnistumiset eivät siis johdu yleensä niinkään teknisistä syistä. On yleistä, että vaikeudet ovat seurausta siitä, että organisointi ja suunnittelu on ollut puutteellista, vaikka projektiryhmään valitut asiantuntijat olisivatkin tehtäviensä tasalla. (Ruuska 2005, 38.)

Toteutusprojektissa tehdään ennalta määritellyn lopputuloksen mukainen toteutus, joka voi olla esimerkiksi tapahtuma, tilaisuus, näytelmä tai seminaari. Tässä tapauksessa opinnäytetyössä tehtävää digitaalista tarinaa voidaan tarkastella toteutusprojektina. Toteutusprojektiin osallistuvien ihmisten tulee olla kykeneviä joustamaan

paljon. On poikkeuksetta tyypillistä, että toteutuksen aikana ilmenee erinäisiä yllätyksiä, joita varten näitä onkin tärkeää pohtia etukäteen niin paljon kuin mahdollista. Tätä kutsutaan varautumissuunnitelmaksi. Koska ongelmatilanteita on jo etukäteen pohdittu ja niihin on joiltain osin varauduttu, se auttaa huomattavasti jo valmiiksi riskialttiin projektin onnistumisessa. Usein toteutusprojektin onnistumista on mahdollista arvioida vasta sen jälkeen, kun se on päättynyt. Vasta silloin voidaan pohtia, miten ihmiset kokivat projektin lopputuotoksen. (Kettunen 2009, 24–25.)

4.1.1 Projektin vaiheet

Ruuskan (2012, 35-36) mukaan projekti alkaa siitä, kun syntyy jokin idea tai visio, joka pitäisi toteuttaa. Tämän jälkeen on vuorossa projektin **käynnistysvaihe**. Käynnistysvaiheeseen kuuluvat kaikenlaiset esiselvitykset, projektin asettamiset ja suunnitelmat. Projektin asettamista varten on kuvattava mahdollisimman tarkasti lopputulos ja tavoitteet. Myös suunnitelmat on hyvä tehdä mahdollisimman tarkasti ja yksityiskohtaisesti. Esiselvityksessä kartoitetaan hankkeen edellytykset sekä varmistetaan, että projektin ennakoitu lopputulos tukee toiminnallisia tavoitteita. Esiselvityksessä selvitetään ja kuvataan projektin tavoitteet, keskeiset ongelma-alueet, tavoiteaikataulu, kustannusarvio ja resurssitarve, onnistumisedellytykset ja lopputuloksen alustava raja-
aus.

Projektin **rakentamisvaiheessa** on monta erillistä pienempää vaihetta: määrittelyvaihe, suunnitteluvaihe, toteutusvaihe, testausvaihe ja käyttöönottovaihe (Ruuska 2012, 39). Näiden vaiheiden sisältö riippuu suuresti projektin laadusta ja aihepiiristä.

Päätämisenvaiheessa projektin on määrä päättyä. Projektit ovat ajallisesti rajattu tehtävä, jolle kuuluu määritellä selkeä päättymishetki. Toki projektilla on mahdollisuus ja joskus jopa luontainenkin taipumus jatkua, jos esiin nousee kehitysehdotuksia, joita ryhdytään toteuttamaan. Varsinkin organisaatioissa tulee ottaa huomioon, että on laskettu henkilöstöstä vapautuvat työntekijöitä muihin tehtäviin, kun projektin on ollut määrä loppua. Tämänkin vuoksi on tärkeää, että aikatauluja sitoudutaan noudattamaan. (Ruuska 2012, 39.) Projekteista syntyy usein paljo eri-

näistä asiakirjamateriaalia, joka voi olla hyvinkin hajallaan eri ihmisten välillä. Projektipäällikön on tärkeää huolehtia siitä, että kaikki dokumentit kerätään yhteen. Tämän jälkeen ne joko arkistoidaan, jos on tarve, tai vaihtoehtoisesti tuhotaan. (Ruuska 2005, 37.)

4.2 SWOT-analyysi

Lyhenne SWOT tulee englanninkielisistä sanoista Strengths eli vahvuudet, Weaknesses eli heikkoudet, Opportunities eli mahdollisuudet sekä Threats eli uhat. SWOT -analyysia käytetään, kun analysoidaan työpaikalla tapahtuvaa oppimista. On suositeltavaa toteuttaa SWOT-analyysi ennen työpaikalla tapahtuvan oppimisen suunnitteluvaihetta. Analyysin avulla on mahdollista ohjata prosessia sekä tunnistaa oppimisen kohtia. (Opetushallitus 2018.)

SWOT-analyysi jaotellaan sekä sisäisiin että ulkoisiin tekijöihin. Vahvuudet ja heikkoudet kuuluvat sisäisiin tekijöihin. Esimerkiksi hyvät työelämäsuhteet voivat olla organisaation vahvuuksia, kun taas heikkoutena saattaa olla oppimisen suunnitteluun varattujen resurssien vähyys. Mahdollisuudet ja uhat kuuluvat ulkoisiin tekijöihin. Mahdollisuus voi olla esimerkiksi Internetin käyttö jakelukanavana, ja uhkana voi olla kilpaileva yritys, joka järjestää parempia palveluita. (Opetushallitus 2018.)

Kuviossa 1 kuvataan opinnäytetyöprojektimme SWOT-analyysin avulla. Olemme havainnollistaneet kuvioon projektimme vahvuudet ja heikkoudet, mahdollisuudet sekä mahdolliset uhat. SWOT-analyysiä voimme käyttää myös pohtiessamme omaa oppimistamme työn loppupuolella, missä onnistuimme ja olisiko jotain voinut tehdä toisin?

Kuvio 1. SWOT-analyysi**VAHVUUDET**

- positiivinen ja avoin asenne
- kiinnostus lasten kanssa työskentelyyn
- motivaatio ennaltaehkäistä ongelmia ja kiusaamista
- kiinnostus Muksuoppiin ja sen soveltamiseen varhaiskasvatuksessa

HEIKKOUEDET

- ajankäyttö/aikataulut
- vähän kokemusta projektin suunnittelusta ja hallinnasta

MAHDOLLISUUDET

- syventää ja jakaa tietoa Muksuopista
- saada lisää itsevarmuutta ohjaamiseen
- toteuttaa onnistunut projekti
- tuoda päiväkotiin uusi ja nykyaikainen työmenetelmä

UHAT

- aikataulut ja kiire
- stressi
- lapset eivät kiinnostu harjoitteista
- päiväkoti peruu opinnäytetyön tilauksen/eivät ole tyytyväisiä lopputulokseen

5 TEOREETTINEN VIITEKEHYS

Opinnäytetyön teoreettinen viitekehys koostuu Muksuopista ja sen soveltamisesta varhaiskasvatuksessa sekä 5-vuotiaiden kehitysvaiheiden kuvauksesta ja lasten sosiaalisista taidoista. Lisäksi teoreettisessa viitekehyksessä nostetaan esille lapsilähettäisyys.

5.1 Muksuoppi

Muksuoppi on luova ja positiivinen työmenetelmä, jolla lapset voivat voittaa kasvussaan kohtaamiensa ongelmia ja haasteita. Muksuopin 15 ohjenuoraa auttavat aikuista viemään lapsen ongelmiensa yli luovalla ja lapselle mielekkäällä tavalla, ongelma käännetään taidoksi, jonka lapsi voi oppia. Näitä 15 ohjenuoraa voidaan nimittää myös Muksuopin 15 askeleena tai portaana. Muksuopin 15 ohjenuoraa esitellään tarkemmin osoitteessa: <http://www.kidsskills.org/fin/new-ohjenuorat.htm>.

Sirpa Brin, Tuija Terävä ja Ben Furman 90-luvun puolivälissä kehittivät yhdessä Muksuopin teoriaviitekehysten. Ben Furmanin oli tarkoitus olla Brinin ja Terävän työnohjaaja, mutta tapaamisensa jälkeen he päättivät yhdessä alkaa kehittämään toimivaa menetelmää lasten ongelmien ratkaisemiseksi. Tiiviin yhteistyön tuloksena syntyi Muksuoppi. (Furman 2003, 14.)

Furmanin (2003, 14) mukaan Muksuopin kehittämistyöllä oli selkeät tavoitteet. Tavoitteena oli kehittää menetelmä, jolla voitaisiin ratkoa lasten ongelmia: pienempiä ja arkisia, sekä myös vakavampia psyykkisiä ja neurologisia häiriöitä. Menetelmän tuli olla myös yksinkertainen ja selkeä. Tavoitteena oli, että periaatteessa kuka tahansa voi käyttää menetelmää, niin ammattilaiset työelämässä kuin myös vanhemmat kotona. Muksuopin piti soveltua käytettäväksi missä tahansa, jossa lapsia hoidetaan: päiväkodissa, kouluissa ja kodeissa ja miksei myös neuvolassa, missä lapsiperheitä autetaan, kun lapsilla on ongelmia.

Ja kuten arvata saattaa, menetelmän yksi suurimmista tavoitteista oli, että se olisi lapsille mieleinen. Lapsen on tärkeää olla itse motivoitunut ja halukas. Menetelmän tuli olla sellainen, mitä vanhemmat voivat arvostaa ja joka edistäisi lapsen lähellä olevien aikuisten yhteistyötä. Menetelmä ei saanut syyllistää ketään; positiivisen

kautta lapsen lähellä olevat aikuiset tukevat ja kannustavat lasta ratkaisemaan ongelmansa. (Furman 2003, 14–15.)

Kun Muksuoppi alkoi niittää mainetta, siihen ihastuttiin niin Suomessa kuin sen rajojen ulkopuolellakin. Lasten mielestä menetelmä on hauska, ja aikuiset suhtautuvat menetelmään varauksettomasti. Muksuoppi edistää vanhempien ja lasta hoitavien henkilöiden yhteistyötä toivotulla tavalla. (Furman 2003, 15–16.) Ben Furman (2018) on myös havainnut, että helposti aikuiset vain kieltävät lasta, kun näkevät hänellä jonkin ongelman tai muuta ei-toivottua toimintaa. Tämä negatiivinen ajattelutapa ja toiminta eivät edistä lapsen oppimista toivotumpaan käytökseen.

Muksuopin omilla internetsivuilla on video, jossa Ben Furman, kertoo Muksuopista ja sen pääpiirteistä sekä sen mahdollisuuksista. Videolla Furman (Muksuoppi, 2018) kertoo, että alun perin menetelmä kehitettiin opettajien avuksi ja tueksi, kuinka he voisivat helpottaa lasten oppimista. Myöhemmin kun menetelmä tuli paremmin tunnetuksi, monet muutkin ammattikunnat, kuten psykologit, ovat käyttäneet menetelmää onnistuneesti lasten kanssa. Furman kertoo, että menetelmä on todella helppo oppia ja ottaa käyttöön, joten jopa vanhemmat ovat kotona soveltaneet menetelmää onnistuneesti lastensa kanssa. Menetelmän avulla voi Furmanin mukaan ratkoa todella monia lasten psykologisia ongelmia, joita muutoin voisi olla todella haastavaa lähestyä ja alkaa ratkaisemaan. Pääajatus menetelmässä on, että ongelmista ei puhuta: puhutaan vain taidoista, joita lapset voivat oppia.

5.1.1 Muksuopin soveltaminen

Muksuopin soveltaminen useamman lapsen kanssa tai jopa isommassa ryhmässä on hieman erilaista kuin yhden lapsen kanssa yksilöllisesti ohjattuna. Silloin tulee huomioida koko lapsiryhmän tarpeet sekä samalla yksilölliset tarpeet. Projektin on oltava kiinnostava sekä hyödyllinen kaikille osapuolille. Jokaiselle lapselle tulee tulla sellainen tunne, että tämä koskettaa juuri häntä ja heidän ryhmäänsä. Muksuopissa päällimmäinen idea onkin juuri se, että lapsi itse kokee tarvitsevansa tiettyä taitoa arjessa ja tulevaisuudessa, minkä vuoksi sen oppiminen ja harjoittelu on merkityksellistä ja tärkeää. Ohjaajan tulee tiedostaa kaikki nämä seikat ja tekijät, jotta Muksuopin soveltaminen on luontevaa ja kannattavaa.

Seuraavassa pohdinnassa sovelletaan Ben Furmanin kirjaa *Muksuopin lumous*, jossa on koottu kertomuksia onnistuneista Muksuoppi-projekteista ympäri maailmaa, kun Muksuoppia on sovellettu lapsiryhmässä. Projektin alussa lasten kanssa on hyvä keskustella, mahdollisesti unelmista ja tulevaisuudesta. (Furman 2016, 182–213.) Koska kyseessä on viisivuotiaat, jotka todennäköisesti aloittavat seuraavana vuonna esikoulun, voi heidän kanssaan keskustella esikoulusta ja siitä, mitä taitoja vaaditaan ja odotetaan esikoululaiselta.

Furman (2016, 182–213) jatkaa sillä, että kun lasten kanssa on keskusteltu tarvittavista taidoista, keskustelu on tarkoitus viedä valittuun aiheeseen; muiden huomiointamiseen. Ihannetilanne on, että lapset itse sanovat aiheen ääneen aikuisen johdattelun perusteella. Aiheen selkiytyttyä on tarkoitus keskustella tästä ensisijaisen tärkeästä taidosta ja siitä, miksi siitä on hyötyä. Keskustelu jatkuu siten, että miksi lapset opettelevat kyseistä taitoa, ja miksi siihen on hyvä kiinnittää huomiota. Projektin pohjatuksen on oltava hyvä, jotta lapset kokevat, että tämän taidon oppiminen on heille positiivinen asia ja että sen oppiminen tuntuu mielekkäältä.

Muksuoppia sovellamme opinnäytetyössämme kuuden viisivuotiaan lapsen ryhmässä. *Muksuopin 15 ohjenuoraan* (2018) perehdyttyämme pohdimme menetelmän tukena ja mukana tehtäviä harjoitteita lapsille. Harjoitteiden pitää olla samanaikaisesti menetelmää tukevia ja valitsemaamme aiheeseen sopivia, viisivuotiaille käytännöllisiä ja energisiä sekä sopivan aktiivisia ilman, että itse tavoite toiminnan takana unohtuu.

Muksuopissa aloitetaan uuden taidon oppimisprosessi ensimmäisestä askeleesta ja jatketaan viimeiseen askeleeseen saakka. Matkan varrella lapsi pääsee itsekin pohtimaan omaa opittavaa taitoaan: mikä häntä motivoi kyseisen taidon oppimisessa ja ketkä häntä tässä kannustavat. Muksuoppi antaa tilaa lapselle itselleen miettiä ja pohtia omia kehittämisalueitaan. Positiivisen asenteen kautta lähestyttäessä saadaan varmasti hyviä tuloksia. Ajatellaan, että lapsella on aggression hallinnan kanssa ongelmia. Sen sijaan, että aikuinen alkaa puhumaan lapselle hänen ongelmistaan, aikuinen lähestyykin tilannetta niin, että lapsella on jokin taito, jonka hän voi oppia. Koko prosessi kuulostaa heti mielekkäämmältä ja kiinnostavammalta lapsen näkökulmasta.

5.2 Varhaiskasvatus

Varhaiskasvatus on pedagogista toimintaa. ”Varhaiskasvatuksen pedagogista toimintaa ja sen toteuttamista kuvaa kokonaisvaltaisuus. Tavoitteena on edistää lasten oppimista ja hyvinvointia sekä laaja-alaista osaamista”. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016, 36.)

Varhaiskasvatus on yhteiskunnallinen palvelu, jolla on monia tehtäviä. Varhaiskasvatus vahvistaa lapsien osallisuutta sekä aktiivista toimijuutta yhteiskunnassamme, sekä opitut tiedot ja taidot valmistavat lasta koulutielle. ”Varhaiskasvatuksen tehtävä on edistää lasten kokonaisvaltaista kasvua, kehitystä ja oppimista yhteistyössä huoltajien kanssa”. Varhaiskasvatus edistää lasten tasa-arvoa ja yhdenvertaisuutta sekä ehkäisee syrjäytymistä. Tämän lisäksi varhaiskasvatus mahdollistaa huoltajien osallistumisen työelämään tai opiskeluun, sekä tukee aktiivisesti huoltajia kasvatustyössä. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016, 14.)

Varhaiskasvatuksessa korostetaan lapsen oikeutta saada hyvää ja laadukasta hoitoa, kasvatusta ja opetusta. Vuonna 1973, kun päivähoitolakia säädettiin, ajateltiin päivähoiton kuuluvan vain niille lapsille, joiden vanhemmat olivat itse estyneitä hoitamaan lapsiaan esimerkiksi töiden vuoksi. Tuolloin varhaiskasvatus ei ollut vielä kaikkien lasten oikeus. 1990 - luvun alussa, subjektiivisten päivähoito-oikeuksia säädettäessä, lähtökohtana oli, että kaikilla lapsilla on oikeus pedagogiseen toimintaan eli varhaiskasvatukseen. (Heinonen, Iivonen, Korhonen, Lahtinen, Muuronen, Semi & Siimes 2016, 20–21.)

Uusi varhaiskasvatuslaki astui voimaan 1. syyskuuta 2018. Uuden varhaiskasvatuslain tarkoitus on vahvistaa varhaiskasvatuksen laatua nostamalla henkilöstön koulutustasoa ja selventämällä tehtävänimikkeitä. Samalla lapsen etu nostetaan keskeiseksi ja varhaiskasvatusta järjestettäessä ja suunniteltaessa lapsen etu on huomioitava keskeisenä elementtinä. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2018.)

Varhaiskasvatuslain (13.7.2018/540) mukaan varhaiskasvatuksella tarkoitetaan ”lapsen suunnitelmallista ja tavoitteellista kasvatuksen, opetuksen ja hoidon muodostamaa kokonaisuutta, jossa painottuu erityisesti pedagogiikka”. Laissa säädetään, että varhaiskasvatusta voidaan järjestää siihen varatussa tilassa, päiväkodissa.

Varhaiskasvatusta voidaan järjestää myös yksityisessä päiväkodissa tai muussa kodinomaisessa hoitopaikassa ja perhepäiväkodissa.

Varhaiskasvatuslaissa (13.7.2018/540) on listattu varhaiskasvatuksen tavoitteita. Varhaiskasvatuksen tulee edistää lasten iän ja kehityksen mukaista kokonaisvaltaista kasvua, kehitystä, terveyttä ja hyvinvointia sekä tukea oppimista sen kaikissa muodoissa. Varhaiskasvatuksessa tulee toteuttaa monipuolista pedagogista toimintaa esimerkiksi leikissä ja taiteissa ja mahdollistaa näin positiiviset oppimiskokemukset. Varhaiskasvatuksessa tulee varmistaa kehittävä sekä oppimista edistävä, terveellinen ja turvallinen varhaiskasvatusympäristö sekä huomioida lasta kunnioittava lähestymistapa ja mahdollisimman pysyvät vuorovaikutussuhteet. Varhaiskasvatuksen tulee edistää yhdenvertaisuutta sekä tasa-arvoa, tunnistaa jokaisen lapsen yksilöllisen tuen tarve sekä kehittää lapsen yhteistyö- ja vuorovaikutustaitoja itseään toteuttaen ja kuulluksi tullen. Varhaiskasvatus toimii yhteistyössä lapsen sekä lapsen vanhempien kanssa ja tukee vanhempia kasvatustyössä.

Varhaiskasvatuksessa on tärkeää tukea lapsen identiteettiä ja yksilöllistä tapaa oppia. Varhaiskasvatuksessa tavoitteena on luoda pohjaa lasten laaja-alaiselle osaamiselle. ”Laaja-alainen osaaminen muodostuu tietojen, taitojen, arvojen, asenteiden ja tahdon kokonaisuudesta”. Laaja-alainen osaaminen huomioidaan varhaiskasvatuksen pedagogisessa toiminnassa ja se luo perustaa toiminnalle. Tarve laaja-alaiselle osaamiselle nousee ympäröivän maailman muutoksista sekä lapsen kasvusta ja kehityksestä. Osaamisen kehittyminen alkaa jo varhaislapsuudessa ja kestää läpi koko elämän, sillä oppiminen ei lopu koskaan. Laadukas pedagoginen toiminta vahvistaa lasten laaja-alaista osaamista. Laaja-alaiseen osaamiseen kuuluu viisi toisiinsa liittyvää osa-aluetta: ajattelu ja oppiminen, kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu, itsestä huolehtiminen ja arjen taidot, monilukutaito ja tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen sekä osallistuminen ja vaikuttaminen. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016, 21–22.)

Laura Revon (2013, 117) mukaan hyväksytyksi tuleminen tunne on tunnusomaista lapsille, ja se on tärkeää kehityksen kannalta. Vertaisryhmässä lapsella on mahdollisuus solmia uusia ystävyyssuhteita, sekä hänellä on mahdollisuus kokea kuuluvansa johonkin ryhmään. Nämä kehittävät lapsen kognitiivisia ja sosiokognitiivisia

valmiuksia laaja-alaisesti. Päiväkoti on keskeinen kehitysympäristö, jossa lapsi pystyy kehittämään varhaisia sosiaalisia suhteita, joita aikuisen on tärkeää tukea. Kehitys riippuu myös sosiaalisten suhteiden laadusta, joten pelkkä ryhmään kuuluminen ei vielä takaa näiden kehittymistä. Suhteiden tulee olla vuorovaikutuksellisia, ja niiden tulee sallia laajat ja monipuoliset toiminta- ja vaikuttamismahdollisuudet.

5.2.1 5-vuotiaat ikäryhmänä

Viisivuotias viihtyy useimmiten ikäistensä ja aikuisten seurassa. Jokainen lapsi on yksilö, joten tässäkin on toki poikkeuksia. Jos lapsi jatkuvasti välttää muiden lasten seuraa ja hakeutuu leikkimään yksin, lasta voi kannustaa tilanteisiin, joissa hän pääsee leikkimään myös muiden kanssa. Lapsen leikkitaitoja voi harjoittaa, sillä tässä ikävaiheessa leikkitaidot näkyvät hyvin yksilöllisesti lapsissa. Ikätasolle hyvin tyyppillistä on hyvin ärhäkät vihanpuuskat. Lapselle on hyvä alkaa sanoittamaan tunteita sanomalla esimerkiksi: ”Huomaan, että olet vihainen.” Tämä auttaa lasta tunteiden huomioimisessa ja oppimisessa. Lapsen kanssa kannattaa käsitellä erilaisia tunteita. On tärkeää nimetä niitä ja puhua siitä, miltä ne tuntuvat ja missä. (MLL 2018.)

Ystävät, leikit ja pelit ovat viisivuotiaalle tärkeitä. Ystävyysuhteet alkavat olla jo kestäviä, ja lapsen sosiaaliset taidot ovat hioutuneet aiempaa paremmiksi. Kavereiden mielipiteet otetaan huomioon ja niillä alkaa olla suuri vaikutus siihen, mikä on hyväksyttävää ja mikä ei. Kaverin kanssa osataan keskustella asioista, joustaa tarvittaessa ja pukea tunteita sanoiksi. (MLL 2018 a.)

Tässä ikävaiheessa lapsen moraaliset käsitykset ja tunteet kehittyvät vauhdikkaasti. Lapsi alkaa pohtimaan hyvän ja pahan eroa ja usein hakee vanhemmiltaan ja luotettavilta aikuisilta vastauksia omiin pulmatilanteisiin. Lapsi ymmärtää oikean ja väärän eron, mutta saattaa koetella rajojaan. (MLL 2018 a.)

Viisivuotiaana lapsi alkaa olemaan tekemisissään omatoiminen, aloitteellinen, tasapainoinen, sopeutuva, rauhallinen sekä monella eri tavalla ison lapsen oloinen. Lapsi kokee, että on mukavaa olla avuksi aikuiselle. Viisivuotias on kuitenkin vielä pieni, ja haluaa tulla hoivatuksi ja kaipaa aikuisen syliä. Tunteiden ailahteleminen

suuntaan ja toiseen kuuluvat arkeen. Lapsen itsekritiikki saattaa tulla esille erilaisissa arkisissa tilanteissa. Lasta on hyvä tilanteen mukaan rohkaista, kannustaa ja muistuttaa omista vahvuuksistaan. (MLL 2018 b.)

Ikäryhmän tarpeet ja kehityksen taso on huomioitu suunnitellessa heille Muksuopin soveltamista. Tässä vaiheessa lapsen kehitystä on hyvä käydä läpi toisten huomioon ottamista, jolla saattaa olla jopa kiusaamisen ennaltaehkäiseviä vaikutuksia.

Viisivuotiaat ovat ikäryhmänä nuoremmasta päästä, joille Muksuoppia voidaan soveltaa. Teoksessa Muksuopin lumous (Furman 2016, 8) kirjan kirjoittaja, Ben Furman – joka on myös yksi Muksuopin kehittäjistä – toteaa, että Muksuoppi menetelmänä on kehitetty seuraten 3–12-vuotiaita. Menetelmän periaatteita voidaan Furmanin mukaan soveltaa myös teini-ikäisille ja jopa aikuisille.

Toiminnallisen opinnäytetyön ja projektin kohderyhmäksi valikoitui 5-vuotiaat lapset, koska menetelmä on hankalampi toteuttaa pienempien lasten kanssa. Kovin pienten lasten keskittymiskyky on vielä rajallinen, joten menetelmä sopii sen vuoksi jo 5 vuotta täyttäneille, jotka jaksavat jo jonkin aikaa keskittyä yhteen aiheeseen. Viisivuotiaan ymmärrys siitä, mitä ollaan tekemässä, sekä mitä heiltä pyydetään ja odotetaan, on jo hyvällä tasolla.

5.3 Sosiaaliset taidot

Opinnäytetyön tarkoituksena on Muksuoppia hyödyntämällä harjoitella sosiaalisia taitoja lasten kanssa. Kauppilan (2005, 125–127) mukaan sosiaalisten taitojen merkityksen voidaan nähdä kestävän koko elämän. Sosiaaliset taidot voidaan määritellä *sosiaalisesti hyväksyttäväksi opituksi käyttäytymiseksi*, ja se mahdollistaa rakentavan vuorovaikutuksen ihmisten välillä. Vuorovaikutus on sitä, kun ihmiset vaikuttavat toisiinsa vastavuoroisesti, eli vastaavat toistensa käyttäytymiseen oman tulkintansa pohjalta (Teko 2018). Sosiaaliin taitoihin kuuluu tietynlaisia vuorovaikutustaitoja, joista sosiaalisesti taitava henkilö on omiaan suoriutumaan onnistuneesti. Sosiaaliset taidot ovat kyseessä silloin, kun tapaamme ihmisiä ja ryhdymme juttelemaan heidän kanssaan, tai silloin, kun rohkaistumme tutustumaan tai ystävystymään. Ryhmään sopeutuessa sekä muissa vuorovaikutustilanteissa sosiaaliset taidot ovat ensisijaisen tärkeitä.

Sosiaalinen vuorovaikutus on ihmisten välistä toimintaa erilaisissa ympäristöissä (Kauppila 2005, 19). Vuorovaikutuksen oppiminen alkaa jo silloin, kun lapsi syntyy. Juuri varhainen sosiaalisten taitojen oppiminen antaa eväät sosiaalisten suhteiden myöhempään onnistumiseen. On tärkeää ymmärtää, että lapset kehittyvät kovinkin erilaisessa tahdissa, myös sosiaalisten taitojen osalta. Kun opetetaan lapsille sosiaalisia taitoja, on lähtökohtana pidettävä sitä tasoa, jota on aiheellista pitää kohtuullisena otettaessa huomioon persoonallisuuden piirteet, ikä ja kypsyystaso. Vuorovaikutukselliset osatekijät ovat korostuneessa roolissa, kun kyseessä on pienten lasten sosiaaliset taidot. Näistä tekijöistä keskeisiä seikkoja ovat muun muassa toisten auttaminen ja muu toisten huomioon ottaminen, jakaminen ja yhteistyö, ristiriitatilanteesta selviäminen ja ryhmään sopeutuminen ja ryhmässä toimiminen. (Kauppila 2005, 135–136.)

Sosiaalisten taitojen alueella keskiössä on ihmisen interpersoonallinen käyttäytyminen, toiminta vertaisten ja ryhmien seurassa sekä viestintätaidot. Sosiaalisiin taitoihin on alettu kiinnittämään huomiota enemmän vasta viime aikoina. Ne ovat kuin eräänlainen menestystekijä oppimisen ja tutkintojen rinnalla. (Kauppila 2005, 126.)

Sosiaaliset taidot voidaan jaotella erilaisiin alaryhmiin. Perustaitoihin kuuluu muun muassa kuunteleminen, oman vuoron odottaminen, keskustelutaidot, kohteliaisuuksien esittäminen ja vastaanottaminen sekä avun pyytäminen. Kehittyneisiin sosiaalisiin taitoihin kuuluu esimerkiksi ryhmään liittyminen ja ryhmässä toimiminen, ystävyyden luominen sekä yhteistyötaidot. Sosiaalisiin tunnetaitoihin kuuluu empatiataidot, tunteiden havaitseminen ja ilmaiseminen sekä omien ja muiden tunnetilojen kohtaaminen. Viimeiseen ryhmään eli muihin sosiaalisiin vuorovaikutustaitoihin kuuluu esimerkiksi toisten auttaminen, neuvottelutaidot, päätöksenteko sosiaalisissa tilanteissa ja sosiaalisen tasa-arvoisuuden osoittaminen. (Kauppila 2005, 127–128.)

Kauppila (2005, 131) kertoo, että sosiaalisten suhteiden ja sosiaalisten taitojen representaatiot ovat sisäistyneet eri ikäkausina hierarkkisesti. Ne ovat kehittyneet aikaisemman kokemuksen ja opitun perusteella sekä palautteen perusteella, joka ollaan saatu käyttäytymisellä. Vanhemmat ja muut aikuiset antavat lapselle mallia

sosiaalisten taitojen käyttöön. Lapsi harjoittelee ja saa palautetta sosiaalisista tilanteista, ja hän käyttää palautetta hyväkseen rakentaessaan entistä paremmin toimivan sosiaalisten taitojen mallin. Harjoittelu ja toistaminen ovat ensisijaisen arvokkaassa asemassa sosiaalisten taitojen oppimisessa.

Järvinen & Mikkola (2016, 28) kertovat, että sosiaaliset taidot kehittyvät erityisen paljon kolmen ja seitsemän ikävuoden välillä. On tutkittu, että lapsen asemalla ryhmässä on hyvin suuri vaikutus hänen kehitykseensä monella eri saralla; jos on hyväksytty ja pidetty, on sillä luonnollisesti positiivisia vaikutuksia. Kun ryhmää voidaan pitää hyvänä ja turvallisena, niin lapsi oppii vertaissuhteissaan sosiaalisia taitoja kuten itsesäätelyä, yhteistyötaitoja ja empatiakykyä.

Hyvillä kaverisuhteilla on suuri merkitys lapsen normaalille kasvulle ja kehitykselle. Lapsi kokee tärkeäksi sen, että hän tulee hyväksytyksi päiväkotiryhmässään. Lisäksi on tärkeää, että lapsella olisi myös kahdenvälisiä kaverisuhteita. Kaveritaidoiksi voidaan kutsua samoja asioita, jotka jo aikaisemmin mainittiin sosiaalisiksi taidoiksi: kyky toimia muiden kanssa ja huomioida muita, kyky tunnistaa omia ja muiden tunteita, kyky tuntea empatiaa ja taitoja osallistua leikkeihin ja tutustua toisiin. Koska kiusaamista voi ilmeitä jo päiväkotikäisten keskuudessa, on tärkeää, että niin vanhemmat kuin kasvattajatkin auttavat lapsia kohtaamaan muut lapset myönteisessä valossa. Hyvät kaverisuhteet auttavat myös siinä vaiheessa, kun lapsi siirtyy päiväkodista esikouluun ja sieltä peruskouluun. (MLL 2017.)

5.3.1 Ryhmä ja sen merkitys sosiaalisille suhteille

Kauppila (2005, 85) kuvailee, että *ryhmä on joukko ihmisiä, jotka kommunikoivat toistuvasti toistensa kanssa*. Erilaisiin ryhmiin kuuluminen on ihmiselle jokapäiväistä ja oikeastaan jopa itsestäänselvyys, sillä sitä on oikeastaan mahdotonta välttää. Ihmisille ryhmään kuulumisen merkitys on yleensä suuri. Ihmisillä on ryhmissä omanlaisensa rooli, joka saattaa muuttua ryhmän muuttuessa. Esimerkiksi perheessä ihmisellä saattaa olla niin sanottu johtajan rooli, kun taas työyhteisössä häntä voitaisiin kuvailla hiljaiseksi tarkkailijaksi.

Kun lapsi aloittaa päivähoidon, hän näkee asian siten, että joutuu ryhmään jota ei itse ole valinnut. Tämä tilanne ei kuitenkaan vähennä sen kokemuksen merkitystä,

jota ryhmässä oleminen ja toimiminen joka tapauksessa tarjoaa lapselle. Riippuu pitkälti lapsen persoonallisuudesta ja temperamentista, miten hän toimii ryhmän jäsenenä. Osa lapsista ottaa ryhmään osallistumisen hyvin helposti, mutta osa taas haluaa olla mieluummin omissa oloissaan. Samanaikaisesti osa lapsista nauttii, kun saa leikkiä mahdollisimman monen eri ystävän kanssa, kun taas toiset leikkivät ai-noastaan harvojen ja valittujen kanssa. (Järvinen & Mikkola 2016, 29.)

Järvisen & Mikkolan (2016, 29) mukaan kasvattajien on tärkeää ottaa huomioon lasten erilaisuus ja yksilölliset tarpeet. Heidän pitää tutustua lapseen huolellisesti, ja havainnoida hänen sosiaalisten taitojensa tasoa. Kaikille lapsille ryhmässä toimiminen ei ole ominaista, jolloin he tarvitsevat aikuisen tukea ja apua ryhmässä toimimiseen. Jokainen lapsi on yhtä arvokas kuin toinenkin, ja on oikeutettu saamaan kasvattajalta apua, kun hän sitä tarvitsee.

Luottamuksen ja turvallisuuden tunteen luominen on ensisijaisen tärkeää ryhmässä toimimisen harjoittelun kannalta. Sitä voidaan rakentaa esimerkiksi erilaisten toiminnallisten ja osallistavien menetelmien avulla. Nämä menetelmät ovat muun muassa yhdessä leikkimistä tai pienten tehtävien tekemistä yhdessä. Parhaimmillaan syntyy lopulta tilanne, jossa ryhmässä koetaan niin sanottua ”me-tunnetta”, joka kiinteyttää ryhmän turvalliseksi kokonaisuudeksi sekä vahvistaa lasten keskinäisiä vuorovaikutus- ja ystävyys-suhteita. Turvallisessa ryhmässä lapsi saa tukea ryhmään liittymiseen, ryhmäprosessia ohjataan ja arvioidaan, ystävyys-suhteiden syntymistä tuetaan, ryhmässä luodaan säännöt, kiusaamiseen puututaan ja sitä ei sallita missään tilanteessa. Lisäksi lasta kuunnellaan ja kuullaan, lapsia kannustetaan ja rohkaistaan toimimaan, heidän kanssaan keskustellaan ja heille osoitetaan hellyyttä. (Järvinen & Rikala 2016, 29.)

Valitettavasti jo päiväkotikäisten keskuudessa ilmenee ongelmia kaverisuhteissa. Kasvattajien tulee tietoisesti ja tavoitteellisesti ohjata ryhmän muodostumista, koska muuten osa lapsista saattaa joutua torjutuksi tai kiusatuksi. Myös ryhmän ulkopuolelle jääminen on riski, jolta voidaan välttyä, kun kasvattajat syventyvät havainnoimaan tällaisia tilanteita ja puuttumaan niihin jo mahdollisimman varhaisessa vaiheessa.

5.4 Lapsilähtöisyys

Lapsilähtöisyys on nykypäivän varhaiskasvatuksessa usein hyvin korostettu termi, johon varhaiskasvatuksessa kiinnitetään paljon huomiota. Uusissa varhaiskasvatussuunnitelmissa mainitaan usein lapsilähtöisyys ja useat päiväkodit kertovat sivuil-lansa painottavansa toimintaansa lapsilähtöisyyteen.

Lapsilähtöisyydellä tarkoitetaan pedagogista suuntausta, *jossa kasvatuksen ja ope-tuksen tehtäviä lähestytään lapsen näkökulmasta, lapsen olemuksesta käsin*. Lapsi-lähtöisyys on käsitteenä vailla yhteistä, täsmällisesti ja tarkasti sovittua ja laadittua sisältöä, se on silti selkeä ja kielellisesti yksiselitteinen. Lapsilähtöinen viittaa lap-sesta itsestään lähtevään, opetuksen, tehtävien ja toiminnan tarkastelu lapsen näkö-kulmasta. Tällaisenaan se myös ohjaa selkeästi toimintaa ja antaa arviointiin kritee-rit. Lapsilähtöinen toiminta on siis lapsen huomioimista lapsena, lapsen asemaan asettumista, lapsen kiinnostuksen kohteista lähtevää toimintaa, lapselle tilan anta-mista sekä toiminnan tarkastelua lapsen näkökulmasta. (Medialeikki 2018.)

On tärkeää hahmottaa, että lapsilähtöisyys on lapsen näkemistä lapsena. Lapsuus itsessään on itseisarvo, ei pelkkä välivaihe matkalla aikuisuuteen. Tämä on lapsikä-sityksen ajatusmalli, jonka pohjalta lähestytään kasvatusta ja opetusta lapsen näkö-kulmasta. Lapsi ja lapsen ajatusmaailma ja oleminen on ainutlaatuista, eikä sitä voi ymmärtää peilaamalla aikuisen ajatusmaailmaan ja kriteereihin. Lasta ei siis tule yrittää saada ymmärretyksi aikuisen kaltaisena, vaan omana itsenään. lapsena. (Me-dialeikki 2018.)

5.4.1 Lapsilähtöisyys varhaiskasvatuksessa

Lapsilähtöisyys nousee yhä useammin esille varhaiskasvatuksessa. Lapsilähtöinen toiminta tekee lapsesta subjektin, omasta itsestään päättävän, lapsen ikään katso-matta. On lapsen oikeus tulla kuulluksi ja osallistua päätöksentekoon, joka vaikut-taa häneen itseensä. Ajatuksena lapsilähtöisessä toimintamallissa varhaiskasvatuk-sessakin on, että lapsi on itse aktiivinen toimija, jolla on kiinnostus ja kyvyt oppia ja toimia. Lapsen toimintaa viitoittavat lapsen tarpeet ja kiinnostukset, ja niitä ope-tellaan säätämään. Kun kasvu- ja oppimisympäristö on perustettu lapsilähtöisen ajatusmallin pohjalta, lapsi voi vaikuttaa omaan arkeensa ja elämäänsä, sekä osal-listua päätöksentekoon. (Medialeikki 2018.)

Turja (2011, 42) kertoo, että kasvatuksessa kysymys on kasvavan yksilön ja hänen kasvuaan ohjaavan tahon, eli tässä tapauksessa lapsen ja varhaiskasvatuksessa kasvatustehtävistä vastaavan aikuisen, välisestä valta- ja vuorovaikutussuhteesta. Valtasuhdetta määrittelee kasvattavan tahon puolelta monet eri seikat. Jokainen kasvattajakin on yksilö, joten kasvattajan yksilölliset näkemykset ohjaavat hänen toimiaan jonkin verran. Tämän lisäksi kulttuurilla, yleisillä käsityksillä lapsen perusolemuksesta ja asemasta, sekä oppimisen ja kehityksen luonteella on vaikutusta. Käytännössä, nämä seikat määrittävät sitä, miten lapsen kuvitellaan eri ikävaiheissa toimivan ja käyttäytyvän, sekä kuinka itseohjautuva lapsi näissä eri ikävaiheissa on. Kun on ajatus siitä, kuinka itseohjautuvasti lapsi toimii, pohditaan, kuinka paljon ulkopuolisen tahon tulee ohjata hänen oppimis- ja kehitysprosessiaan.

Turjan (2011, 42) mukaan valitettavan usein aikuiset keskittyvät lapsen puutteisiin ja osaamattomuuteen. Tämä toiminta on lähtöisin siitä ajatustavasta, että kasvatuksen ensisijainen tarkoitus ja tehtävä on valmistaa lapsia tulevaan eli aikuisuuteen. Vaikka kyseistä mallia onkin kritisoitu, on pienen lapsen puutteita korostava näkemys yhä suuresti sisäänrakennettu tapa myös nykyajan opetuksessa.

Lapsilähtöinen toimintamalli ohjaa varhaiskasvatusta pois edellä mainitusta ajatustavasta. Lapsilähtöisessä toimintamallissa lapsi on mukana toiminnan suunnittelussa, sen toteuttamisessa, sekä arvioinnissa. Lapsilähtöisyydessä lapsi tulee näkyväksi niin yksilönä kuin ryhmässä ryhmän jäsenenä. Toiminnassa noudatetaan rytmejä, aikakäsitteitä ja hahmottamisen tapoja, jotka ovat lapselle ominaisia. Tehdyt järjestelyt ja toiminta tukevat lapsen sosiaalista sijoittumista, antaa mahdollisuuden lapsille ottaa huomioon toisiaan ja lasten väliselle vuorovaikutukselle on jätetty riittävästi tilaa ja se on huomioitu. Oppimisessa tämä kaikki tarkoittaa lähinnä sitä, että aikaa mahdollistetaan lasten omille kysymyksille ja pohdinnoille, eikä niinkään vastausten etsimiselle aikuisen antamiin kysymyksiin ja tehtäviin, opettaja mahdollistaa tapahtumisen, tarjoaa välineitä ja idean. (Medialeikki 2018.)

Varhaiskasvatuksessa pedagoginen ote on vahvistunut vuosien myötä. Lapsi-aikuisen-valtasuhde on kovan muutoksen alla, lapsesta halutaan aktiivinen ja aloitteellinen toimija, yhdessä fyysisen ja sosiaalisen ympäristönsä kanssa lapsi itse rakentaa omaa ymmärrystään. Lapsella on oikeus näkyä ja tulla kuulluksi. (Turja 2011, 43.)

Opinnäytetyössä lapsilähtöisyys näkyy ensisijaisesti siinä, kuinka toimintaa toteutetaan lasten kanssa. Toiminnassa on huomioitu lasten mahdollisia kiinnostuksen kohteita, samoin kuin ikäryhmälle tyypillisiä seikkoja. Toimintakerrat pyritään pitämään aktiivisina, muttei hallitsemattomina. Aktiivisuus auttaa ylläpitämään kiinnostusta, mutta hallitsemattomuus voi aiheuttaa villiintymistä ja jopa ahdistusta sekä hämmennystä lasten keskuudessa. Toimintakertojen pituudessa on myös huomioitu lapset ja ikäryhmä, joten kerrat eivät ole liian pitkiä. Näin mahdollistetaan mahdollisimman aktiivinen ja täyden oppimisen hetki, ja pyritään siihen, että keskittyminen riittää koko toimintahetken ajaksi.

Lasten kanssa toimiessa pyritään siihen, että asia esitetään mahdollisimman mielenkiintoisella tavalla, jolla saadaan lapsen huomio. Tällä tarkoitetaan sitä, että toimintaa vetäessä asetetaan lapsen tasolle, eikä puhuta ikään kuin ylhäältäpäin lapselle. Näin mahdollistetaan se, että lapselle tulee mahdollisimman turvallinen ja huomioitu olo. Toimintakertojen tarkoitus ei ollut se, että vain aikuiset puhuvat, vaan tarkoitus on kuulla myös lapsia. Lapsilähtöisyydessä on juurikin kyse siitä, että lapsi kokee tullessa kuulluksi ja toiminta lähtee lapsesta itsestään.

6 DIGITALISAATIO JA DIGITAALINEN TARINA

Digitalisaation kehitys on näkynyt yhteiskunnassamme jo kauan. Digitalisaatiolla tarkoitetaan tässä opinnäytetyössä tietotekniikan kehittymistä ja yleistymistä arjessa ja sen eri toiminnoissa. Valtiovarainministeriön (2018) mukaan suomalaista yhteiskuntaa muotoillaan tällä hetkellä uudelleen, ja isot rakenteelliset muutokset ovat parasta aikaa käynnissä. Digitalisaatio on omalta osaltaan mukana muutosten onnistumisessa, ja se haastaa yhteiskunnan tarkastelemaan nykyisiä toimintatapoja kriittisesti sekä luomaan ne uudelleen aiempaa toimivimmiksi. Käytännössä digitalisaatio on tuomassa kansalaiset ja yritykset julkisten palveluiden kehityksen keskiöön. Muun muassa seniorit voivat saada elämänlaatuaan parannettua älykkäillä terveyspalveluilla, ja lapset voivat oppia historiaa ja maantiedettä virtuaaliympäristössä.

Sintonen (2012, 8) kertoo, miten media ja tietokoneet ovat osa jokaisen arkista elämää jo hyvinkin varhaisesta vaiheesta lähtien. Voidaan jopa sanoa, että median käyttö alkaa jo vauvaiässä. Pikkuhiljaa nykyisistä vauvaikäisistä kehittyy tulevaisuuden monipuolisia mediataitureita. Vanhempien sekä muun lähipiirin vaikutuksen lisäksi lapsiin vaikuttaa paljon vertaisryhmien malli, ja siten media- ja tietotekniikan käyttö lisääntyy huomattavan paljon. On kuitenkin otettava huomioon, että digitaalisten oppimateriaalin vaikutuksia suhteessa oppimiseen on tutkittu vielä varsin vähän, ja tulokset ovat edelleen joissain määrin vielä ristiriitaisia (Mikkilä-Erdmann 2017, 21.)

Yhä nuoremmilla lapsilla on jo oma puhelin, joka kulkee lähes jatkuvasti lapsen mukana. Usein vanhemmat ostavat ensimmäisen puhelimen lapselle silloin, kun lapsi aloittaa koulun. Vuoden 2013 mediabarometrissa raportoitiin, että joka kymmenellä 5-vuotiaalla on jo oma puhelin. 8-vuotiaista jopa 94 prosenttia käyttää myös jo omaa puhelinta. Tämä tutkimus perustuu pelkästään mobiililaitteiden viihdekäyttöön, mutta on hyvä muistaa, että erilaisia mobiililaitteita on mahdollista hyödyntää myös opetus- ja kasvatustilanteissa. (Rikala 2016, 10.)

Mobiililaitte voi parhaimmillaan olla työkalu sekä väline, jota hyödyntämällä oppimisprosessia voidaan muokata hyvinkin monipuoliseksi ja rikkaaksi (Rikala 2016,

10). Teknologiaa ei tulisi kuitenkaan käyttää vain teknologian itsensä vuoksi, vaan on tärkeää, että taustalta löytyy jokin selkeä pedagoginen tavoite (Rikala 2016, 35).

6.1.1 Digitalisaatio, digitalisoituminen ja teknologia

Digitalisaatio-termi on otettu käyttöön viime vuosina. Sille ei oikeastaan ole olemassa virallista tai kovin selkeää määritelmää. Digitalisoituminen on perimmäinen ajuri digitalisaation taustalla. Digitalisoitumista tapahtuu silloin, kun asia, esine tai prosessi digitalisoidaan osittain tai kokonaan. Digitalisointi on analogisen konvertointia eli muuntamista digitaaliseksi. Esimerkkinä on, kun äänilevyt muutetaan Cd-levyiksi, ja siitä eteenpäin suoratoistomusiikiksi. Toisena esimerkkinä valokuvat muutetaan digikuviksi, ja niistä valokuvien pilvipalveluiksi. Myös erilaisia prosesseja voidaan digitalisoida. Esimerkiksi pankin lainahakemus on ennen tehty paperisella lomakkeella, mutta digitalisoinnin myötä se on mahdollista tehdä verkkopalvelussa sähköisenä versiona. Kun käsittelyprosessi digitalisoidaan, käsittely voi tapahtua sähköisesti tai automaattisesti. (Ilmarinen & Koskela, 2015, 22.)

Ilmarisen ja Koskelan (2015, 23) mukaan digitalisoituminen ei kuitenkaan ole ainut tekijä digitalisaation synnyssä. Termiä digitalisaatio käytetään yleensä silloin, kun digitalisoituminen muuttaa ihmisten käyttäytymistä, markkinadynamiikkaa tai yritysten ydintoimintaa. Digitalisaatio saa muutosvoimansa digitalisoitumisesta ja siten teknologiasta. Teknologia itsessään ei aiheuta digitalisaatiota, vaan sen mahdollistamat tavat toimia.

Nykypäivänä on mahdotonta kuvitella sellaista elämää, jossa teknologia ei olisi jollain tavalla jatkuvasti läsnä, sillä *teknologia on nykyisen elämänmuodon välttämättömän ehto*. Se nivoutuu pikkuhiljaa osaksi ihmisten elämää, ja sitä voidaan pitää jopa itsestäänselvyytenä. Teknologia yksinkertaisesti sanottuna kytkeytyy hyvin pitkälti osaksi ihmisten arkea. (Kiilakoski 2013, 21.)

Teknologian murros on siis ollut koko kehitysprosessin mahdollistaja ja käyntiin laittava voima. Nykypäivänä teknologia on halvempaa kuin koskaan aikaisemmin, ja se on hyvin helposti saatavilla. Hinta ja saatavuus ovat enää yhä harvemmin esteen hankkimiselle. Suurempana esteenä voitaisiin pitää sitä, että ihmiset eivät vielä

ymmärrä, mihin kaikkeen teknologiaa on mahdollista käyttää. (Ilmarinen & Koskela 2015, 64.)

6.1.2 Digitaalinen tarina

Digitaalinen tarina (Digital Story) on kuvakertomus, joka on toteutettu tietokoneen avulla. Sen eteneminen tapahtuu lineaarisesti elokuvan tapaan, ja sen pohjana toimii huolellisesti laadittu käsikirjoitus. Tavallisesti tarinaa kerrotaan puheen ja kuvien muodossa, sekä musiikilla ja mahdollisilla lisätyillä tehosteäänillä (Digital Storytelling). Tarinalle tyypillinen ja sopiva pituus on 3-5 minuuttia. Digitaalisen tarinan voidaan siis ajatella olevan eräänlainen pienoiselokuva. Digitaalisen tarinan tuottamisessa ei ole olemassa yhtä oikeaa tapaa, vaan mahdollisuuksia on rajattomasti. Tietysti tarinoiden tuottaminen etenee tyypillisesti samojen vaiheiden kautta, mutta metodin henkeen kuuluu se, että kannustetaan tekijää luovaan ajatteluun sekä kokeilemaan vaihtoehtoisia toteutustapoja. (Kumpulainen 2012, 54–56.)

Kumpulainen (2012, 62) kertoo, että digitaaliset tarinat kävelevät teknologian kehityksen kanssa käsi kädessä. Niiden pohjana toimii selkeästi teknologian tuomat modernit mahdollisuudet, joiden avulla voidaan rikastuttaa tarinankerrontaa monin eri tavoin. Ne tarjoavat myös yhteisöllisyyden elämyksiä sekä monipuolistavat oppimisprosessia.

Kumpulaisen (2012, 54) mukaan ensimmäiset digitaaliset tarinat kerrottiin tieltä-västi vuonna 1998 San Franciscossa Pohjois-Amerikassa. Kipinän syyttyä digitaalisen tarinan levisivät eri mantereille kulovalkean tavoin. Digitaaliset tarinat soveltuvat luonteensa vuoksi erinomaisesti kaiken ikäisille oppijoille, ja niiden avulla on rajattomat mahdollisuudet käsitellä lähes mitä tahansa sisältöä. Kun digitarinoita tuotetaan, voidaan unohtaa helposti eri oppiaineiden väliset rajat ja kouluyhteisöönkin jäsenet kokevat aitoa yhteisöllisyyttä tavoitteellisen toiminnan myötä.

Digitaalinen tarina on prosessi (kts. Liite 1). Sillä on selkeä alku ja selkeä loppu. Prosessi alkaa digitaalisen tarinan idean ja aiheen keksimisestä, mitä digitaalisella tarinalla halutaan tuoda esille. Onko se opetuksellinen, vai kenties humoristinen? Sen jälkeen kerätään tarvittava materiaali digitaalisen tarinan luomiseen, kuvia, videoita sekä mahdollisesti musiikkia tai ääninauhoituksia. Seuraava vaihe on niin

sanotun käsikirjoituksen laatiminen, tekijä suunnittelee tekemänsä digitaalisen tarinan kulun, jotta tulos olisi mahdollisimman luonteva ja toimiva kokonaisuus. Editointi- vaiheessa digitaalinen tarina luodaan käyttäen hyväksi video- ja kuvaeditointi- ohjelmaa. Tässä vaiheessa digitaalista tarinaa varten kerätty materiaali kootaan yhteen kokonaisuudeksi. Viimeinen vaihe on digitaalisen tarinan julkaisu, digitaalinen tarina on käyttövalmis. Jokainen prosessin vaihe on tärkeä toimivan kokonaisuuden kannalta, mitään ei tule väheksyä. Kun jokainen prosessin askel on huomioitu, lopullinen digitaalinen tarina on juonellisesti toimiva, asiansa ajava ja yhtenäinen kokonaisuus.

6.1.3 Digitalisaatio yhteiskunnassa

Koulut ovat jo jonkin aikaa pyrkineet satsaamaan teknologiaan ja uusiin kehittyneisiin digitaalisiin laitteisiin, niin oppilaiden oppimisen tueksi kuin myös opettajien opettamisen tueksi. Viime vuosina myös päiväkodeissa ollaan havahduttu digitalisaatioon, sen vaikutuksiin ja mahdollisuuksiin, ja varsinkin uusiin päiväkoteihin hankitaan paljon uutta teknologiaa, kuten älytauluja, läppäreitä, iPadeja ja älypuhelimia. Kouluissa teknologian käyttö opetuksessa on jo arkipäivää, joten on luontevaa, että myös varhaiskasvatuksessa hyödynnetään teknologiaa ja lapset oppivat erilaisten laitteiden mahdollisuuksia ja peruskäytön jo päiväkodissa. (Varkamo 2016.)

Useimmista kotitalouksista löytyy nykyään tietokonetta, tablettia ja älypuhelinta, mutta laitteiden käyttö kotiloissa on yleensä puhtaasti viihteellinen. Varhaiskasvatuksessa laitteiden käytössä painopisteenä olisi laitteiden käsittely, oppimisen tukeminen ja oman sisällön tuottaminen. Lapset ovat todella ennakkoluulottomia uusien laitteiden käyttämisessä ja oppivatkin niiden käytön yleensä nopeasti, joten opettajan taidot ovat todella koetuksella. (Varkamo 2016.)

Monet varhaiskasvatuksen ammattilaiset kokevatkin haastavana kaikki uudet laitteet ja sovellukset, etenkin niiden käyttämisen. Vaikka laitteita ja sovelluksia on nykyään todella paljon, se ei suinkaan vielä tarkoita, että niitä osattaisiin käyttää sujuvasti ja kasvamista ja oppimista tukien. Pelkkä henkilöstön kouluttaminen ei

tässä tilanteessa riitä, henkilökunnalla täytyy löytyä motivaatiota käyttää teknologiaa opetuksessa ja hyödyntää sitä oppimisessa. Työntekijöiden motivointi onkin noussut todella tärkeälle asemalle, jotta voidaan taata toimintakulttuurin muutoksen onnistuminen tällä saralla. Digitalisaatiota päiväkodeissa ei voida estää, ja on perusteltua niin opetuksellisesti kuin kasvatuksellisesti opetella lasten kanssa älylaitteiden käyttöä jo lapsuusiässä. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että koko päiväkodin toiminta siirtyy puhelimelle lasten ja aikuisten kouriin, vaan teknologia on otettava luontevasti yhdeksi osaksi päiväkotien arkea ja toimintaa. (Varkamo 2016.)

Digitalisaatio kehittyy ja tekniikka lisääntyy sen mukana, myös varhaiskasvatuksessa. Digitaalisen tarinan avulla on helppo tehdä näyttäviäkin koosteita tapahtumasta, retkestä, tai jopa yksittäisestä päivästä. Digitaalinen tarina on menetelmä, joka koostuu kuvista, äänestä ja yksinkertaisesta editoinnista, ja se soveltuu melkein mihin tahansa käyttöön. (Medios 2018.)

Opinnäytetyössä digitaalinen tarina kokoaa toimintakerrat kokonaisuudeksi. Digitaalisen tarinan avulla oli opinnäytetyössä monta tarkoitusta, joista päällimmäinen oli opinnäytetyöprojektin lopputuotos. Digitaalinen tarina kokoaa projektin katsottavaan muotoon, jonka avulla toimintakertoja on hauska muistella ja katsoa. Voisi ajatella, että digitaalisen tarinan tuominen näin lähelle varhaiskasvatusta ja sen näkeminen käytännössä voi herättää myös kyseisen päiväkodin henkilökunnan mielenkiinnon. Digitaalinen tarina on myös oivallinen tapa tuoda uusia tuulia ja perspektiiviä sinänsä vanhaan menetelmään eli Muksuoppiin.

7 TOIMINNALLINEN OSUUS

Tämän luvun tarkoitus on käsitellä opinnäytetyöprojektimme toiminnallista osuutta, eli suunnitteluprosessia ja itse toteutusta, ohjauskertoja sekä arviointia.

Opinnäytetyön toiminnallinen osuus pidettiin eräässä yksityisessä päiväkodissa viisivuotiaiden parissa. Ajankohta toiminnalliselle osuudelle oli syyskuu 2018. Ajankohta oli pohdinnan jälkeen projektille paras mahdollinen, koska lapset olivat taas pitkän kesän jälkeen päässeet hieman kiinni arjen kulusta ja päiväkodin rytmistä.

7.1 Suunnittelu

Suunnittelu alkoi yhteydenotosta päiväkotiin. Toiveena päiväkodilta tuli toiminnallinen opinnäytetyö, ja päiväkodin pyynnöstä päädyimme sen pariin. Toiveena päiväkodilta tuli toiminnallinen opinnäytetyö sisältäen digitaalisen tarinan.

Kohderyhmäksi valikoitui viisivuotiaat lapset, koska se on Muksuopin soveltamisen kannalta ihanteellinen ikäryhmä. Kun pohdimme millaisia haasteita viisivuotiaat kohtaavat usein, aiheeksemme valikoitui ryhmähengen parantaminen ja yhteistyötaitojen opetteleminen. Nämä kaksi ovat erittäin tärkeitä lapselle vielä myöhemmissäkin elämänvaiheissa ja siksi niitä ei voi koskaan harjoitella liikaa. Olimme päiväkotiin yhteydessä aiheemme tiimoilta, ja aihe oli päiväkodillakin arvostettu, eli tarvetta projektillämme löytyi. Tutkimuslupaa haettiin syyskuussa 2018.

Lapsia meillä oli projektissamme mukana viisi. Kaikkien viiden kotiväelle annettiin saatekirje ja lupalappu (kts. Liite 3). Saatekirjeessä kerrottiin opinnäytetyöstämme ja sen aiheesta, lupalapussa kysyimme lapsen lupaa osallistua opinnäytetyöprojektiimme ja saako lasta kuvata projektia varten. Kirjeessä kerrottiin, että valmis digitaalinen tarina jää väin kyseisen päiväkodin käyttöön ja muu materiaali tuhotaan.

Ohjauskertojen suunnittelu sujui hyvin ja meillä oli hyvä käsitys siitä, miten kerrat jakaisimme. Toimintaa pidettiin kuutena kertana (1 + 4 + 1), kaikki nämä erillisinä päivinä. Jokaisen toimintakerran välissä oli muutama päivä: toimintaa oli noin joka kolmas päivä, mahdollisuuksien mukaan. Kerrat olivat lyhyitä ja ytimekkäitä, jotta toiminta olisi mahdollisimman mielekästä ja tehokasta lapsille. Liian pitkät toiminnot saattavat stressata ja ahdistaa lasta, jolloin keskittymiskyky heikkenee ja

toiminnalta katoaa sen idea ja tavoite. Siksi tulimme siihen tulokseen, että kertojen tulee olla lyhyempiä ja aktiivisia.

7.2 Toteutus

Ajankohta toiminnalliselle osuudelle oli syyskuu 2018. Ajankohta oli projektille paras mahdollinen, koska lapset olivat taas pitkän kesän jälkeen päässeet taas normaaliin arkeen kiinni ja olivat tottuneet päiväkodin rytmiin.

Projektiluontoisesti toimintakerrat oli jaettava hyvin ja harkiten. Ensimmäinen kerta oli lähinnä tutustumista, jossa tutustuimme lapsiin ja havainnoimme lasten toimintaa yhdessä ja heidän vuorovaikutustaan toistensa kanssa. Kertojen jälkeen tavoitteena oli, että lapsille jää joka kerrasta jotain uutta pohdittavaa, mietittävää tai ihmeteltävää, mutta uutta asiaa ei saa tulla liian paljon. Kyseessä on viisivuotiaat, joten toiminta ja kuuntelu pitää ajoittaa hyvin ja niiden tulee tasapainottaa toisiaan.

Työmenetelmänä oli soveltaa lapsien kanssa Muksuopin 15 askelta (2018) sekä Muksuopin teoriaoppeja. Lasten kanssa tehtiin myös käytännön harjoitteita tukemaan Muksuopin 15 askelta. Aiheena oli muiden huomioiminen ja yhteistyö, eli samalla toiminta vaikuttaa kiusaamisen ennaltaehkäisyynä. Muksuoppia sovellettiin valittuun aiheeseen, sekä tehtiin harjoitteita, jossa leikin varjolla lapset opettelevat toisten huomioimista ja saavat samalla huomata ja oivaltaa, kuinka mukavaa on itse tulla huomatuksi.

Alkueräinen suunnitelmamme ohjauskerroista (kts. Liite 2) muuttui paljon ennen itse kertoja. Ryhmä oli aktiivinen ja jouduimme monta harjoitetta karsimaan pois tai muokkaamaan sen takia, koska ne eivät sovellu juuri kyseiselle ryhmälle. Tavoitteena kuitenkin oli tehdä mahdollisimman miellyttäviä ohjauskertoja ilman, että pääajatus ohjauskerroista kärsii. Ensimmäinen, toinen ja viimeinen kerta pysyivät muuttumattomina. Kolmas kerta pidettiin ulkona, neljännen kerran maamerkkiharjoite siirtyi kolmannelle kerralle. Neljäs kerta pidettiin ulkona, tuolloin oli toiminnallisia tehtäviä- harjoite. Myös viides kerta pidettiin ulkona, ja tuolloin oli kumiankkujen etsintää ja nopeusviesti.

Osoittautui hyväksi pitää toimintakerrat ulkona. Lapsilla oli tilaa, ja energiaa tuli käytettyä oikeaan asiaan. Toimintakerrat suunniteltiin niin, että päiväkodille ei tulisi mitään ylimääräisiä kuluja. Myös toimintakertojen ajankohta sovittiin ryhmän kanssa niin, ettei niistä koidu haittaa ryhmälle tai muutoksia päivärytmiin.

Sovelsimme projektissamme Muksuopin 15 askelta. Soveltamisella tarkoitamme nimenomaan sitä, että käytimme 15 askelta suuntaviivoina ja toiminnan ytimenä, mutta toteutimme niitä eri järjestyksessä ja osan jätimme pois kokonaan. Ideamme oli soveltaa Muksuoppia mahdollisimman onnistuneesti ja mielekkäästi viisivuotiaille. Ben Furman toteaaakin teoksessaan Muksuoppi (Furman 2003, 10) Muksuopin olevan menetelmä, jossa improvisointi on sallittua löytääkseen itselleen sen parhaan tavan soveltaa Muksuoppia. Muksuopin tarkoitus ei ole olla kahlitseva kasvatusmenetelmä, vaan pikemminkin lapsen ja aikuisen luovuuden esiintuova menetelmä, jossa löytynyttä luovuutta käytetään työmenetelmänä ja vahvuutena.

Kerroille suunnittelimme ohjelmaa paljon aikaan nähden, että on useampi suunnitelma varalla. Esimerkiksi neljännes kerran maamerkki- harjoitteessa voi mennä joko kymmenen minuuttia tai 30 minuuttia riippuen ryhmästä. On hyvä olla varasuunnitelma jo suunniteltu, kun vetää ryhmälle erilaisia harjoitteita, koska kesto ja onnistuminen on aina ryhmäkohtaista.

7.3 Ensimmäinen toimintakerta

Ensimmäisen toimintakerran tavoitteena oli käydä tutustumassa tiloihin, ryhmän työntekijöihin ja lapsiin. Havainnoimme lasten toimintaa, emmekä kiinnittäneet itseemme paljoa huomiota. Halusimme havainnoida lasten olemista ja toimintaa, jotta osaisimme vieläkin paremmin sopeuttaa omaa ohjaamistamme lapsille sopivaksi. Halusimme myös havainnoida lapsia tulevien harjoitteidemme valossa, jotta tietäisimme, soveltuvatko suunnittelemamme harjoitteet ryhmälle.

Menessämme ryhmään lapset olivat ulkona. Menimme sisälle ja tapasimme siellä ryhmän pedagogisessa vastuussa olevan henkilön eli varhaiskasvatuksen opettajan. Sovimme hänen kanssaan seuraavat viisi toimintakertaa ja kyselimme lisää tietoa lapsista, jos on vielä jotain mistä meidän tulee olla tietoisia.

Kun lapset tulivat sisälle, kävimme tervehtimässä jokaista viidestä lapsesta vuorolaan. Kerroimme lyhyesti, ketä olemme ja kerroimme, mitä teemme heidän kanssaan. Lapset vaikuttivat heti kiinnostuneilta, vaikkakin ujoilta. Kahdella ujous näkyi hiljaisuutena, kolmella muulla pohjattomana energiana. Kaikki lapsista kuitenkin ottivat opinnäytetyömme ja meidät mielestämme hyvin vastaan. Myös kaikkien lupalapuissa, jotka oltiin laitettu lasten mukana viikkoa aikaisemmin mukaan kotivälille, oli annettu lupa osallistua opinnäytetyöprojektiin sekä kuvaamiseen.

7.4 Toinen toimintakerta

Toisella kerralla aloitimme varsinaisen toimintamme. Menimme päiväkodille tarkoituksenaamme tutustua lapsiin paremmin ja kertoa projektistamme. Lapsia oli ensimmäisenä päivänä neljä, sillä yksi oli poissa. Menimme lasten kanssa lepohuoneeseen, jossa saimme olla heidän kanssaan rauhassa, ilman häiriötekijöitä.

Aloitimme esittelemällä itsemme ja kerroimme lyhyesti hieman itsestämme, projektistamme ja hieman mitä tulemme tekemään. Kerroimme myös, että teemme projektista digitaalisen tarinan, ikään kuin elokuvan, ja siksi heistä otetaan kuvia ja videopätkiä. Tämä vaikutti lapsista hauskalta, eikä kukaan vaikuttanut vierastavan kameraa. Sitten lapset saivat kertoa itsestään ja esitellä itsensä. Luovuimme suunnittelemastamme nimiharjoitteesta, koska epäilimme, että se ei toteutuisi toivotusti ja olisi hyvä vain istua ja käydä nimet rauhassa läpi. Yksi lapsista oli todella ujo, joten muut lapset esittelivät hänet meille. Lapset ihmettelivät kovasti, mitä teemme ja miksi, joten kerroimme heille opinnäytetyöstä ja siitä, että olemme tulleet opettelemaan uutta taitoa heidän kanssaan. Kysyimme, ovatko lapset hyviä oppimaan uuttaja vastaus oli myöntävä. He kertoivat oppivansa uusia asioita paljon.

Kerroimme, että opettelemme todella tärkeää taitoa, yhteistyötä ja muiden huomiointamasta. Kysyttäessä, mitä se sellainen yhteistyö on, olivat lapset hiljaisia. Kysyttäessä, mitä on toisten huomioiminen, yksi lapsista kääntyi taputtamaan vieruskaverin polvea. Kiinnitimme tähän huomiota ja kerroimme, että toisten huomioiminen on juuri sitä, että kuuntelee toista ja välittää myös toiselle, että kuuntelee.

Kun opeteltava taito oli nimetty ja selitetty, kyselimme, miksi tällainen taito on hyvä opetella. Osa oli hiljaa, osa naurahti ja yksi sitten sanoi, että sitä tarvitaan

koulussa. Kerroimme, että mekin tarvitsemme yhteistyötä vielä tämänkin ikäisenä. Keskustelimme siitä, että yhteistyötaidot ovat todella tärkeitä läpi koko elämän. Sovimme, että kaikki kannustamme toisiamme, että oppiminen ja yhdessä tekeminen olisi hauskaa ja mielekästä kaikille. Keksimme myös projektillemme hauskan nimen, lapsien ehdotus oli jääkarhu, joten kutsuimme projektia nimellä ”Operaatio Jääkarhu”.

Lapset alkoivat tässä vaiheessa olla hieman eläväisiä istumisen ja juttelun jälkeen, joten otimme seuraavaksi voimaolennon valitsemisen. Olimme valmiiksi tulostaneet, leikanneet ja päällystäneet erilaisia kuvia ja hahmoja, joista lapset voisivat valita itselleen yhden voimaolennoksi, joka muistuttaa yhteisestä projektistamme. Tämä oli lapsille oikein mieleistä tekemistä. Samalla kun laitoimme hahmoja esille, kävimme hahmoja läpi, mitä ne esittivät ja millaisia voimia niillä voisi olla. Kun kaikki hahmot olivat esillä, jokainen sai ottaa itselleen oman. Sen jälkeen jokainen sai kertoa, miksi valitsi juuri kyseisen kuvan, mutta ei ollut pakko. Tämän jälkeen kerroimme, milloin seuraavat kerrat ovat. Lapset naurahtelivat ja luvan saatuaan menivät viemään voimaolennot omiin lokeroihinsa. Kerroimme ryhmän työntekijöille voimaolunnoista ja siitä, että ne olisi hyvä pitää päiväkodilla, eikä viedä kotiin. Voimaolennon on hyvä olla päiväkodilla muistuttamassa projektistamme.

7.5 Kolmas toimintakerta

Päiväkodista soitettiin meille aamulla, ja ilmoitettiin tilanteen muuttuneen niin, että emme voisikaan olla sisällä. He kysyivät, onnistuuko meidän olla ulkona pitämässä toimintaamme, vai siirrämmekö kertaa. Koska ilma oli hyvä, sovimme, että pidämme toimintamme ulkona.

Päiväkodille tullessa lapset olivat juuri päässeet ulos. Annoimme lasten leikkiä hetken ulkona ennen kuin aloimme pitämään toimintaamme. Lapset tervehtivät ja ottivat meihin kontaktia jo ennen toiminnan alkua ja esittelivät pipojaan ja hanskojaan ja kyselivät, mitä tekisimme tänään. Lapsia oli kolmannella ohjauksella kolme, sillä kaksi oli poissa.

Aloitimme toiminnan muistelemalla hieman mitä oltiin edellisenä päivänä pohdittu. Juttelimme siitä, miten kyseistä taitoa voi opetella. Kerroimme, että teemme erilaisia harjoitteita, ja niiden kautta taitoa on hyvä opetella ja pohtia.

Ensimmäinen harjoite oli lapsille kovin mieleinen. Maahan laitettiin erilaisia esineitä ja tavaroita, suhteellisen pieniä, käteen sopivia. Jokainen esine käytiin läpi. Sitten lapset kääntyivät ympäri ja otimme yhden esineen pois. Kun lapset kääntyivät, saivat he yhdessä pohtia ja arvata, mikä esine puuttuu. Tätä jatkettiin jonkin aikaa. Kun yksi lapsista vaikutti kyllästyvän, niin kysyttiin, haluaisiko hän ottaa esineen pois. Hän oli tästä todella innoissaan. Sitten vaihtelimme vuorotellen, kuka lapsista ottaa esineen pois. Lopulta lapset eivät olisi tarvinneet meitä lainkaan toimintaan, vaan he pyörittivät leikkiä ihan kolmestaan. Kiinnitimme heti huomiota siihen, miten hyvin lapset pitivät kiinni vuoroista, antoivat toisilleen tilaa ja kuuntelivat toisiaan.

Sen jälkeen otettiin toinen harjoite eli maamerkki. Lapset keräsivät pihalta hiekkaa, lehtiä, oksia ja kiviä ja toivat ne maamerkkiin. Välillä materiaali vain heitettiin maamerkin viereen, mutta jotkin löydökset olivat selvästi arvokkaampia, joten ne aseteltiin hienosti esille. Jonkin ajan päästä pyysimme lapsia viimeistelemään maamerkin kuvaa varten. Lapset vaikuttivat tyytyväisiltä päivän harjoitteisiin ja lähtivät hyvillä mielin jatkamaan omia leikkejään harjoitteiden jälkeen. Päätimme päivän ja koimme päivän harjoitteiden onnistuneen todella hyvin.

7.6 Neljäs toimintakerta

Toimintakerta oli sovittu olemaan ulkona ja pidimme siitä kiinni, sillä ilma oli hyvä. Kun saavuimme päiväkodille, lapset olivat jo ulkona. Kun tulimme pihan portille, lapset, joiden kanssa olimme jo toimintaa pitäneet, tulivat meitä vastaan kysellen, mitä teemme tällä kertaa. Lapsia oli neljä, sillä yksi oli poissa ja yksi lapsista oli tällä kertaa ensimmäistä kertaa. Kerroimme hänelle lyhyesti, keitä olemme, mitä teemme ja mikä on projektimme juoni. Hän vaikutti tyytyväiseltä ja oli innoissaan.

Aluksi otimme pussin esille, josta jokainen lapsi sai vuorollaan nostaa lapun. Lapuissa luki jokin pieni tehtävä, joka heidän tuli tehdä yhdessä. Tämä harjoite osoit-

tautui todella hyväksi ryhmälle, energiaa sai purkaa oikeaan asiaan ja tehtäviä tehtiin yhdessä. Lapset ottivat mukavasti toisiaan huomioon ja heillä vaikutti olevan hauskaa. Lappuja ja tehtäviä oli paljon, joten tämä harjoite kesti koko toimintakerran ajan.

Lopuksi muilta kerroilta pois ollut lapsi sai valita itselleen voimaolennon. Muut pysyivät mukana vielä tässäkin vaiheessa ja muistivat hahmoja toiselta kerralta. Kun voimaolento oli valittu, sen sai viedä sisälle omaan lokeroon. Tämän jälkeen muistutimme seuraavan kerran olevan seuraavalla viikolla, jonka jälkeen lapset menivät omiin leikkeihinsä.

7.7 Viides toimintakerta

Odotimme lapsia ulkona. Kun lapset tulivat ulos, jäivät he suoraan meidän luoksemme. Taas oli paljon kysymyksiä, mitä tehdään tällä kerralla. Ohjasimme lapset hieman sivummalle, jotta pystyimme aloittamaan. Tällä kerralla kaikki lapset olivat paikalla.

Ulkona pyysimme lapsia jäämään toisen meistä kanssa sivummalle leikkimään pientä odotusleikkiä, sillä välin kun toinen meistä kävi piilottamassa kumiankkoja pihalle. Lasten tehtävä oli yhdessä löytää seitsemän kumiankkoa. Lapset lähtivät luvan saatuaan innoissaan etsimään ankkoja. Oli hienoa huomata, että kumiankan päällä ollut kivi siirrettiin yhdessä, koska se oli painava. Tätä tehtiin muutaman kerran, lapset tuntuivat tykkäävän hyvin paljon. He myös varmistivat, ettei kukaan lapsi jäänyt siten, ettei olisi löytänyt ankkaa. Lopuksi jokaisesta lapsesta otettiin vielä yksilokuva, jossa hän sai esitellä juuri löytämänsä ankan.

Kumiankkojen etsinnän jälkeen otettiin pieni nopeusviesti, mutta nopeusviestin aikana alkoi osalla keskittymiskyky loppua. Teimme viestin kerran ja sitten kiitimme kerrasta ja kerroimme, että seuraavalla kerralla sitten katsotaan tekemämme digitaalinen tarina ja lapset vaikuttivat oikein kiinnostuneilta näkemään, millainen tuotoksesta on tullut.

7.8 Kuudes toimintakerta

Viimeisellä toimintakerralla menimme päiväkodille tiistaina. Alkuperäinen suunnitelmamme oli mennä päiväkodille keskiviikkona, mutta ryhmälle tuli retki sille päivälle, joten pidimme viimeisen kerran suunnitelmasta poiketen päivää ennen.

Päiväkodille tullessamme lapset vaikuttivat kovin kiinnostuneilta ja innostuneilta. Menimme lepohuoneeseen lasten kanssa katsomaan digitaalisen tarinan. Osalla oli hieman haastavaa jaksaa keskittyä ja odottaa tietokoneen avautumista. Kyselimme lapsilta, miltä tuntuu olla elokuvan päätähtenä ja heitä hieman nauratti, mutta vastaukseksi tuli silti, että kivalta. Osa vain istui paikoillaan. Kun tietokone saatiin auki, kaikki tulivat istumaan koneen äärelle ja odottivat digitaalisen tarinan eli ”elokuvan” alkamista. Digitaalista tarinaa katsoessa suurin osa pysyi paikoillaan ja jaksosi seurata koko ajan mielenkiinnolla. Osalla oli hieman haastavaa jaksaa keskittyä paikoillaan koko aikaa, mutta palasivat aina paikalleen ja etsivät itsensä kuvista ja videoista. Välillä lapset naurahtelivat ja hymähtelivät, kun näkivät itsensä videolla tekemässä jotain hauskaa.

Digitaalisen tarinan jälkeen kysyimme lapsilta, mitä mieltä he olivat tuotoksesta ja millaisella mielellä he olivat nyt. Osa oli hiljaa, yksi ihmetteli, kuinka neljästä ohjaukerrasta saatiin näin lyhyt video, yksi oli sitä mieltä, että näytti tosi hauskalta, yksi taas sanoi, että ”harmittaa, kun en päässyt kaikille kerroille”. Lapset hymyilivät ja olivat varsin tyytyväisen oloisia. Yksi sanoi vielä hymyillen, että ”video näytti tosi kivalta”.

Tämän jälkeen oli mitalien jaon aika. Pyysimme lapset riviin seisomaan. Kerroimme, että halusimme palkita heidät hyvin tehdystä työstä ja siitä, että tekivät tämän projektin yhdessä meidän kanssamme ja harjoittelivat yhteistyötaitoja. Lapset naurahtelivat ja hymähtelivät, yhdellä oli vaikeuksia pysyä paikallaan ja jaksaa kuunnella loppuun. Puheen jälkeen jaoinme hyvin näyttävästi mitalit kaikille. Tässä kaikki olivat todella hyvin mukana ja näyttivät ylpeiltä. Lopuksi taputimme kaikille yhteisesti ja kiitimme hyvästä projektista.

Menimme vielä juttelemaan ryhmän työntekijöille ja kiittämään myös heitä, kun he mahdollistivat tämän opinnäytetyömme tekemisen ryhmässään. He myös olivat kovin tyytyväisiä ja kiittelivät digitaalisesta tarinasta ja toimintakerroista, joita olimme pitäneet. Saimme myös heidän kautta palautetta lapsilta, kuulemma lapset olivat kovastikin kyselleet heiltä, milloin on seuraava kerta ja että milloin taas pidetään toimintaa. Mielestämme tämä oli todella mukavaa kuulla, että toimintamme on ollut tykättyä ja arvostettua. Jätimme myös ottamamme kuvat päiväkodille, jotta he voivat halutessaan käyttää niitä itse tai jakaa vanhemmille.

7.9 Tuotos

Toiminnallisen opinnäytetyöprojektimme tuotos oli digitaalinen tarina. Digitaalista tarinaa varten kuvasimme lapsia heidän tehdessä harjoitteita toimintakerroilla. Lapsien kotiväelle lähetettiin saatekirje ja lupakysely: saako lapsi osallistua opinnäytetyöhön ja saako lasta kuvata digitaalista tarinaa varten. Myös lapsille kerrottiin toisella kerralla, miksi meillä on mukana kamera ja mihin otetut kuvat ja videot päätyvät. Niin vanhemmille, päiväkodin henkilökunnalle kuin myös lapsille kerrottiin, että kaikki digitaalista tarinaa varten otettu materiaali tuhoetaan asianmukaisesti, kun valmis tuotos on luovutettu päiväkodille. Kaikki projektissa mukana olleet lapset saivat luvan osallistua opinnäytetyöhön ja heitä sai digitaalista tarinaa varten kuvata.

Koimme digitalisaation lisäämisen opinnäytetyöhömme tärkeänä, koska se on erittäin ajankohtainen ja puhuttu aihe. Sintonen (2012, 12) pohtii, että mediakasvatuksella voidaan merkittävällä tavalla edistää kansalaisten ja digitaalisen kulttuurin osallisuuden ja hyvän suhteen kehittymistä. Hyvällä suhteella tarkoitetaan tässä tapauksessa aktiivista sekä positiivista osallisuutta, johon sisällytetään vastuullisuuden edellyttämä riittävä ymmärrys. Digitaalisia lukutaitoja ja muita teknologiaan liittyviä taitoja ylipäätään pidetään nykyaikana välttämättöminä. Digitaalinen kulttuuri asettuu pikkuhiljaa luontevaksi osaksi arkea, ja kaikenikäiset ihmiset toimivat digitalisoituneessa kulttuurissa. Mielestämme oli luontevaa, että puhuimme lasten kanssa sivuten myös teknologiasta ja digitalisaatiosta samalla kun kuvasimme heitä. Esittelimme muun muassa järjestelmäkameraa, ja kerroimme hieman jo etukäteen, minkälainen elokuvasta on tulossa.

Kuvaamiseen meillä oli käytössä järjestelmäkamera, joka oli meidän omamme. Halusimme panostaa kuvan laatuun ja tarkkuuteen. Kuvatessamme kiinnitimme huomiota omaan liikkumiseemme, jota kuva olisi mahdollisimman tarkka eikä heiluisi paljon. Koska tilanteet vaihtuivat ja muuttuivat, myös kuvaustilanteet muuttuivat, mutta koimme hyväksi keskustella etukäteen hieman siitä, millaista materiaalia haluamme kuvata. Halusimme panostaa elävään kuvaan, eli otimme videota huomattavasti enemmän mitä kuvia Halusimme myös lasten olevan etusijalla digitaalisessa tarinassa, joten tarkoituksellisesti kuvasimme lapsia enemmän ja pyrimme jättämään itsemme pois, ilman että video näyttäisi todella rajatulta. Halusimme, että laatu videossa säilyy.

Otimme myös kuvia, mutta sovimme, että kuvia otettaisiin lähinnä harjoitteiden välissä. Sovimme myös, että osa kuvista ilmoitetaan lapsille, jotta he saavat poseerata ja tietävät, että nyt heistä otetaan kuva. Kuvia otimme lapsista niin yksin kuin yhdessä. Pyrimme ottamaan yhteiskuvan lapsista jokaisen toimintakerran jälkeen.

Itse digitaalinen tarina tehtiin Windowsin Movie Maker - ohjelmalla. Movie Maker oli toiselle meistä työkaluna tuttu entuudestaan, joten Movie Makeriin ei tarvinnut tutustua. Musiikki videoon ladattiin Free Music Archivesta, jossa olevaa musiikkia voi käyttää videoissa ilman pelkoa siitä, että rikkoo tekijänoikeuksia.

Kumpulainen (2012, 61) kertoo, on tärkeää pohtia digitaalisen tarinan kohdeyleisö. Lapset katselijoina odottavat erilaista tarinaa kuin kollegat työyhteisössä. On hyvä pohtia myös, miten tarina vaikuttaa yleisöön. Myös esitystilanne vaikuttaa tarinaan: julkaistaanko se internetissä, vai esitelläänkö se yksityisesti. Digitaalisen tarinan tuottaminen voidaan nähdä ikään kuin matkustamisena. Osallistujat istuvat samassa junassa, ja jokainen katselee ohikiitäviä maisemia yksilöllisesti. Maisemat tallentuvat katselijoiden mieleen elokuvamaisesti, mutta hieman erilaisesta näkökulmasta. Vaikka muistikuvat poikkeavat toisistaan, matka on silti ollut yhteinen alusta saakka.

Edellä mainitun kappaleen innoittamana digitaalisesta tarinasta pyrittiin tekemään mahdollisimman lapsiystävällinen. Lopputuloksena olikin kaksi erillistä digitaalista tarinaa. Toinen oli musiikkipainotteinen, vain vähällä puhutulla teorialla Muksuopista. Toisessa oli enemmän teoriaa Muksuopista ja sen historiasta. Tulimme

tähän tulokseen monesta syystä. Halusimme tehdä digitaalisen tarinan, jossa on hyvin kerrottu Muksuopin historiaa ja miten me sitä sovelsimme opinnäytetyössämme lasten kanssa. Halusimme myös tehdä enemmän lapsille suunnatun version, jossa on paljon musiikkia yhdistettynä videoon.

Kaikki tieto ja historia Muksuopista oli puhuttua, ja ääni asetettiin videon ja kuvien taustalle. Taustalla soi myös musiikki. Tässäkin idea tuli lapsista, jotka eivät osaa tai jaksaa lukea niin pitkiä osioita videon mukana, joka kuitenkin etenee lineaarisesti eteenpäin. Siitä tuli idea nauhoittaa puheena tieto Muksuopista videolle. Ainut osa, jonka kirjoitimme digitaaliseen tarinaan, oli toimintakerrat ja mitä ne pitivät sisälleen, sekä tietenkin lopputekstit. Katsoessamme valmiin tuotoksen lasten kanssa, lapset naurahtelivat ja kertoivat huomanneensa itsensä videolla. Musiikki tuntui olevan lasten mieleen, mikä oli mukavaa. Musiikkia olimme etsineet ajatellen kohderyhmän ikää.

Itse digitaalisesta tarinasta tuli viiden minuutin mittainen. Ajan koimme hyväksi, lapset jaksivat keskittyä digitaaliseen tarinaan hyvin koko ajan. Koimme, että viisivuotiaille lapsille suunnatun digitarinan ei ole hyvä olla liian pitkä, koska silloin keskittymiskyky saattaa loppua ja ideana oli, että lapset jaksavat katsoa koko digitaalisen tarinan yhteisestä toiminnastamme.

8 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

Halusimme opinnäytetyössämme perehtyä erityisesti Muksuopin soveltamiseen lapsiryhmässä ja päiväkodissa. Halusimme käyttää Muksuoppia opinnäytetyössämme, sillä molemmat meistä koimme menetelmän hyvänä ja lapsilähtöisenä työskentelytapana. Lisäksi menetelmä oli hyvä nostaa esille, vaikkei se uusi enää olekaan. Olemme molemmat sitä mieltä, että haastaviakin asioita kannattaa lähestyä positiivisen kautta. Muksuopissa on mielestämme positiivinen asenne ja lähestymistapa. Ben Furmanin kirjassa Muksuoppi (Furman 2003, 11) mainitaankin Muksuopin perustuvan sellaiseen ajatukseen, jossa lapsilla on opittavia taitoja, joita he eivät vielä ole oppineet, ei varsinaisesti ongelmia. Esimerkiksi jos lapsella on haasteita syömisen kanssa, lapselta puuttuu tai on heikommin kehittynyt jokin sellainen taito, joka hänen tulee oppia päästäkseen yli ongelmistaan.

Kohderyhmäksi valitsimme ensinnäkin päiväkodin, koska molemmat opinnoissamme suuntaudumme varhaiskasvatukseen ja olimme molemmat kiinnostuneita tekemään opinnäytetyön yhteistyössä päiväkodin kanssa. Myöhemmin ikäryhmäksi tuli viisivuotiaat useammastakin syystä. Muksuoppia on parempi soveltaa viisivuotiaille, joilla on jo kehittyneempi hahmotus itsestä ja ympäristöstä. Toinen syy viisivuotiaiden valitsemiseen oli ryhmän rajaaminen. Koko päiväkotiryhmä olisi ollut liian iso työhömme nähden, joten ryhmää piti rajata jotenkin. Päädyimme rajamaan lapsia iän mukaan.

Viisivuotiaat siirtyvät seuraavana vuonna esikouluun, joten koimme, että yhteistyötaitojen ja muiden huomioimisen opettelu on juuri tälle ikäryhmälle ajankohtainen aihe. Päädyimme siis miettimään, kuinka Muksuoppia soveltamalla lapset pääsevät opettelemaan yhteistyötä ja toistensa huomioon ottamista. Aihe oli meille mieleinen, keksimme hyvin harjoitteita, jotka tukevat yhteistyötä ja joissa on tärkeää ottaa myös muiden mielipiteet ja ajatukset huomioon.

Ystävyyden merkitys lapselle on hänen kehityksensä näkökulmasta suunnattoman tärkeä. 3-6 vuoden iässä ikätovereista tulee entistä tärkeämpiä, ja myös jo syntyneet ystävyysuhteet syvenevät entisestään. Hyvässä sekä luottamuksellisessa ystävyysuhteessa lapsen itsetunto sekä vuorovaikutussuhteet vahvistuvat uskomattoman paljon: voitaisiin jopa sanoa, että enemmän kuin missään muussa tilanteessa. Lapset

osoittavat yhteenkuuluvuuden tunnetta erilaisilla tavoilla. Muun muassa yhteiset jutut sekä huumori yhdistävät lapsia. Myös ystävää puolustetaan tarvittaessa, sekä toisen tunteisiin eläydytään. Tärkeän ystävän kanssa mielellään vaihdellaan leluja tai vaatteita. (Järvinen & Mikkola 2016, 31.) Sosiaalisten taitojen harjoittelun myötä opeteltiin muiden huomioon ottamista. Ilman näitä taitoja tärkeiden ystävyyssuhteiden luominen saattaa olla haasteellista. Tämän vuoksi koimme, että opinnäytetyö on tärkeä ja ajankohtainen.

Ehdottaessamme aihetta päiväkodille, aihe otettiin ilolla vastaan. Tässä vaiheessa löytyi myös sopiva ryhmä, johon toteuttaa fyysisesti opinnäytetyömme projekti. Opinnäytetyömme koettiin siis tarpeelliseksi päiväkodin puolelta.

Halusimme, että lapsille jää jokaisen toimintakerran jälkeen jotain uutta mietittävää. Tavoitteena kuitenkin oli, ettei mietittävää jää liikaa, ettei idea kärsi. Tämä oli yksi syy, miksi päätimme pitää toimintakerrat lyhyempinä ja aktiivisina. Näin lapsille tulisi uutta ajateltavaa ja pohdittavaa leikin ja toiminnan varjolla, jonka koimme olevan ikäryhmä huomioiden paras lähestymistapa.

Muksuoppi ja sen soveltaminen oli projektissamme pääasiana, joten se näkyi työssä ehkä eniten. Muksuoppi rajasi hyvin sen, mihin halusimme työssämme tähdätä. Sosiaaliset taidot olivat niitä taitoja, joita lasten kanssa harjoiteltiin, joten ne olivat myös suuressa roolissa. Toimintaa suunnitellessa lapsilähtöisyys näkyi selvästi: halusimme toiminnan lähtevän lapsen olemuksesta käsin, ja toiminnan oli tarkoitus olla lapsen parhaaksi.

SWOT-analyysi (kts. Kuvio 1) toteutui mielestämme hyvin, eikä se juurikaan muuttanut muotoaan projektin aikana. Vahvuudet varsinkin pysyivät samana koko projektin ajan. Heikkouksina pitämämme aikataulutukset sai hyvää harjoitusta. Mahdollisuudet toteutuivat myös erittäin hyvin. Uhkana pitämämme ”lapset eivät kiinnostu harjoitteista” ja ”päiväkoti peruu opinnäytetyön tilauksen/eivät ole tyytyväisiä lopputulokseen” eivät onneksi toteutuneet. Lapset olivat mukana suurella mielenkiinnolla koko projektin ajan. Vaikka jouduimme alkuperäisen suunnitelman harjoitteista muuttamaan, syynä ei ollut se, etteivät lapset olisi olleet kiinnostuneita. Syynä oli se, etteivät ne olisi toimineet kyseisen ryhmän kanssa. Tilalle ottamamme harjoitteet antoivat lapsille paljon enemmän kuin alkuperäisen suunnitelman mukaiset

ideat. Päiväkoti ei perunut opinnäytetyön tilausta, ja he olivat hyvin tyytyväisiä lopputulokseen. Saimme hyvää palautetta tekemistämme digitaalisista tarinoista ja toiminnastamme ylipäätään.

8.1 Oma oppiminen

Opimme opinnäytetyön ja projektin aikana todella paljon uutta, ja saimme arvokasta kokemusta tulevaisuutta varten. Esimerkiksi projektin suunnittelu ja hallinta oli molemmille hyvää harjoittelua. Huomasimme käytännössä, miten tärkeässä roolissa suunnittelu on projektia tehtäessä. Panostimme tähän paljon, mikä mielestämme kyllä näkyi projektin onnistumisena. Meillä oli jo ennen ryhmään tutustumista selkeä suunta mihin tähtäämme. Pystyimme kuitenkin tarpeen vaatiessa joustamaan alkuperäisestä suunnitelmasta, kun kävi ilmi, etteivät suunnittelemamme harjoitteet yksinkertaisesti sovi kyseiselle ryhmälle.

Molemmat myös syvensivät hyvin tietämystään Muksuopin teoriasta. Oli tärkeää, että kummatkin ovat sisäistäneet menetelmän 15 askelta ja sen pääperiaatteet. Muuten olisi ollut hyvin vaikeaa toteuttaa koko projekti, jos teoretiedoissa olisi ollut huomattavia puutteita.

Opinnäytetyön aikana opimme myös ottamaan enemmän vastuuta tekemistämme valinnoista sekä omasta oppimisesta. Emme sinänsä olleet riippuvaisia mistään kolmannesta osapuolesta, vaikka tietysti piti ottaa huomioon myös päiväkodin mielipide. Saimme hyvin vapaasti suunnitella ja päättää itse, mitä projektissa haluamme tehdä. Tämä toi myös vastuuta: piti miettiä muun muassa sitä, miksi halusimme toteuttaa tietyn tyyppisen harjoitteen. Oli tärkeää oppia huomaamaan tavoitteiden merkitys suunnitellessa ohjattua toimintaa varsinkin varhaiskasvatuksessa. Kaikella tekemisellä pitää olla selkeä suunta ja tavoite mihin tähdätään. Opimme tämän vuoksi perustelevaan syvemmin omaa toimintaamme ja valintojamme.

8.2 Johtopäätökset

Toisella toimintakerralla toteutui Muksuopin askeleista (2018) ensimmäisiä. Kerroimme ja pohdimme yhdessä opeteltavaa taitoa lasten kanssa. Keskustelimme myös siitä, mitä hyötyä opeteltavasta taidosta on lapsille ja mahdollisesti muille.

Lapset keksivät myös projektille hauskan nimen yhdessä. Lapset saivat valita itselleen voimaolennot, jotka muistuttivat heitä projektistamme. Sovimme myös, että kannustamme kaikki toisiamme.

Ensimmäinen toimintakerta oli hieman haastava, ja uskomme että siihen vaikuttivat monet seikat. Olimme lapsille uusia ihmisiä, samoin kun lapset olivat meille. Lapsilla riitti energiaa viikonlopun kotona olemisen jäljiltä, joten keskittyminen herpaantui aika ajoin. Silti koemme, että saimme sanotuksi ne asiat, joita olimme suunnitelleetkin.

Kolmannella, neljännellä ja viidennellä toimintakerroilla tehtiin harjoitteita, joilla tuettiin taidon oppimista ja sisäistämistä. Muksuopin 15 askeleessa on askel 11, joka on nimeltään ”Taitoa harjoitellaan” (2018). Tälle portaalle kuuluu harjoitteiden tekeminen ja toteuttaminen. Harjoitellaan yhteistyötaitoja ja huomataan, kuinka mukavaa on huomioida muita ja tulla itse huomioiduksi.

Harjoitteiden tekeminen osoittautui mielekkääksi lapsille ja oli hienoa huomata, kuinka lapset ottivat harjoitteiden ja toimintakertojen edetessä toisiaan paremmin huomioon. Olimme siis valinneet oikeantyyppisiä harjoitteita, joissa yhdessä toimiminen nousi päällimmäisenä esille ja lisäksi harjoitteet sopivat juuri kyseiselle ryhmälle.

Useammassa harjoitteessa esiintyi yhteistyön lisäksi lapsen omat mielipiteet ja ajatukset. Jokaisella lapsella saattoi olla oma ajatus siitä, mitä haluaa harjoitteelta tai miltä haluaa harjoitteen lopputuotoksen (esimerkiksi maamerkin) näyttävän. Tässä tuli hyvin esille se, että lasten on kommunikointava keskenään ja sovittava yhdessä, mitä kukin haluaa maamerkkiin, miten se toteutetaan ja ovatko kaikki tyytyväisiä lopputulokseen. Koimme tällaiset harjoitteet erittäin hyviksi ja tärkeiksi, sillä lapsilla oli niissä mahdollisuus huomioida toisiaan, kuunnella muita ja tulla myös itse kuulluksi. Kommunikoinnin jälkeen ja osittain myös samanaikaisesti lapset toteuttivat harjoitteen. Välillä lapsia piti ohjata keskustelemaan rakentavasti eriävistä mielipiteistä ja ajatuksista, ja auttaa heitä löytämään yhteinen linja ja kultainen keskitie. Lapset viihtyivät kuitenkin erittäin hyvin yhdessä, joten halua toisten kuuntelemiseen löytyi.

Jokaisella toimintakerralla nousi suurimmaksi haasteeksi keskittyminen. Havainnoimme, että lapsista oli raskasta kuunnella ja keskittyä, jos he eivät saaneet tehdä mitään. Toiminallisissa harjoitteissa ei ollut haasteita, vaan energiaa sai purkaa aiheeseen sopivasti ja rakentavasti. Ohjeiden kuuntelu ja paikallaan pysyminen toi välillä haasteita. Jos jotain tekisimme toisin, niin kiinnittäisimme enemmän huomiota siihen, että pelkkää paikallaan istumista olisi mahdollisimman vähän. Panostaisimme siihen, että lapsien olisi helpompi jaksaa keskittyä kuuntelemaan itse asiaa.

Viimeisellä kerralla katsoimme digitaalisen tarinan ja jaoimme lapsille mitalit hyvin tehdystä työstä, eli 15 ohjenuoran (2018) mukaan juhlistimme projektin päättymistä ja asioita, joita lapset olivat oppineet ja oivaltaneet. Halusimme liittää projektiimme tämän juhlistamisen, koska se on mielestämme tärkeä osa projekteja, varsinkin kun lapset ovat osallisina. Hyvästä työstä tulee saada palkinto, jotta lapset varmasti kokevat onnistuneensa ja tietävät tehneensä parhaansa.

Johtopäätöksenä toimintakertojen pohjalta on, että Muksuoppi soveltuu hyvin viisivuotiaiden ajatusmaailmaan. Viisivuotiaat ovat myös siinä vaiheessa kasvua ja kehitystä, että Muksuoppi on loistava työkalu heidän kanssaan toimiessa sekä toimintaa suunnitellessa. Muksuoppia on myös helppo soveltaa, kun on sisäistänyt kyseisen menetelmän keskeiset ominaisuudet ja tärkeimmät pääpiirteet. Muksuoppia on helppo soveltaa päiväkodissa pitkälläkin aikavälillä joko yhden yksittäisen lapsen kanssa tai vaihtoehtoisesti myös isommassakin ryhmässä.

Kokemamme perusteella olemme sitä mieltä, että Muksuoppi on positiivinen työmenetelmä, joka soveltuu hyvin varhaiskasvatusmaailmaan ja lapsille ylipäätään. Koemme, että Muksuoppi on sovellettavissa myös esikoulussa ja ala-asteella. Ikäryhmästä riippuen Muksuoppia voi soveltaa vaihtelevasti, jotta ikäryhmä saa siitä mahdollisimman paljon irti. Muksuopissa luovuus on vahvuus, ja luovuutta sekä mielikuvitusta käyttämällä menetelmää on helppo soveltaa. Jatkotutkimuksena opinnäytetyöllemme olisikin mielestämme Muksuopin soveltaminen ala-asteella, tai Muksuopin soveltaminen yhden lapsen kanssa.

8.3 Arviointi

Lähtökohtaisesti lapset olivat alkuun hieman ujoja, joka on tietysti täysin luonnollista, kun kyseessä on heille uudet ja vieraat aikuiset ohjaamassa toimintaa. Lapset olivat juuri siinä kehitysvaiheessa, jolloin sosiaalisten taitojen harjoittelu on ensisijaisen tärkeää. Lapsista osa oli hyvin energisiä, joka on tavallista 5-vuotialle. Energisyys aiheutti välillä hieman negatiivista kontaktia lasten välillä sekä vaikeuksia sosiaalisten taitojen harjoittelun näkökulmasta. Aina ei muistettu kuunnella aikuista, ja ohjattu aktiviteetti unohtui välillä täysin kesken kaiken. Kaiken kaikkiaan ilmeni myös hyvinkin paljon yhteistyötaitoja lasten kesken ilman aikuisen ohjaamistakin.

Arvioimme toimintakertojemme sisältöä ja onnistumistamme itsenäisesti ja koko ajan projektin aikana. Meillä oli tietyt odotukset ja odotetut lopputulokset eri harjoitteissa, ja harjoitteiden ja toimintakertojen aikana sekä niiden jälkeen pohdimme kriittisesti, päästiinkö tavoiteltuun tulokseen. Pohdimme myös, oliko lopputulos toivottu vai olisiko jotain pitänyt tehdä toisin. Reflektoimme myös toimintaamme välittömästi jokaisen toimintakerran jälkeen. Kysyimme palautetta niin lapsilta kuin ryhmän työntekijöiltä.

Toiminnan tehokkuuden arviointi olisi hyödyllisempää pidemmän aikavälin projektissa, jossa pystyisimme paremmin arvioimiaan toiminnan vaikutuksia kohde-ryhmään. Valitettavasti aika ja resurssit, joita opinnäytetyöhön voidaan käyttää, ovat tässä suhteessa rajallisia. Jotta saamme monipuolisemman palautteen, vertaamme työntekijöiden antamia kommentteja lapsilta saamaamme palautteeseen. Kaikki saamamme palaute oli suullista, emme siis keränneet minkäänlaista kirjallista palautetta projektin aikana.

Opinnäytetyössä saamamme kokemus ja palaute on todella hyödyllistä ja arvokasta meille ja saamaamme palautetta voimme pohtia monesta eri näkökulmasta ja peilata tuleviin projekteihin ja työelämään. Raportissa voidaan pohtia onnistumisia ja kehittämiskohteita sekä niitä tekijöitä, jotka veivät toimintakertoja ja harjoitteita jompaankumpaan suuntaan.

8.4 Eettisyys

Koska projektin tekijät ovat organisaation ulkopuolisia henkilöitä ja työskentely tapahtui alaikäisten parissa, oli olennaista, että vanhemmat olivat tietoisia kaikesta tulevasta. Heillä oli oikeus ilmaista mielipiteensä ja ajatuksensa, varsinkin jos eivät halunneet lapsensa osallistuvan opinnäytetyöhön. Tämän vuoksi heitä tiedotettiin hyvin ja varhaisessa vaiheessa ja kysyttiin erikseen, saako lapsi osallistua opinnäytetyöhön ja kuvaamiseen. Edellä mainittu luvan kysyminen tehtiin siten, että vanhemmille teetettiin saatekirje (kts. Liite 3), jossa kerrottiin tiivistetysti opinnäytetyön idea ja muut tärkeät seikat. Saatekirjeen liitteeksi laitettiin lupakysely. Vanhemmille annettiin projektin tekijöiden ja ohjaavan opettajan yhteystiedot, mikäli heille olisi ilmennyt mitä tahansa kysyttävää.

Opinnäytetyötä varten kerättiin lapsista vain työn kannalta oleellinen tieto. Projektia varten tarvittiin vain lasten nimet, jotta heihin voi ottaa kontaktia sekä ikä, jotta se täyttäisi työn kriteerit. Muu tieto ei ollut työn vuoksi oleellista. Kuvausmateriaali sekä vanhempien palauttamat lupakyselyt ovat vain tekijöiden hallussa, ja ne tuhoataan asianmukaisesti kokonaan sen jälkeen, kun digitaalinen tarina on valmis ja se on luovutettu päiväkodille. Tekijät eivät esitä materiaalia missään muualla, eivätkä jätä mitään materiaalia omaankaan käyttöön. Tekijät pitävät lasten yksityisyydensuojaa hyvin tärkeänä, jonka vuoksi materiaalia ei esitetä edes opinnäytetyötä esitellessä.

Jokainen osallistuja osallistui mahdollisuuksiensa mukaan, ja ketään ei pakotettu mukaan toimintaan. Ohjaajina kannustimme osallistumaan, mutta kunnioitimme lapsen päätöstä, jos hän halusi vain seurata. Jokainen teki oman jaksamisensa ja kykyjensä puitteissa toimintaa, eikä keneltäkään odotettu tai pyydetty enempää. Jotta kunnioittaisimme mahdollisimman paljon jokaisen osallistujan yksityisyyttä ja toimisimme ammattieettisesti opinnäytetyössämme, kaikki tiedot osallistujista ikää lukuun ottamatta pidetään salassa.

LÄHTEET

Furman, B. 2003. Muksuoppi – Ratkaisun avaimet lasten ongelmiin. Otavan kirjapaino Oy. Keuruu.

Furman, B. 2016. Muksuopin lumous – Luova tapa auttaa lapsia voittamaan psyykkiset ongelmat. Bookwell Oy. Porvoo.

Furman, B. 2018. The art of ”skills thinking”. How to convert children’s problems into learnable skills. Viitattu 25.10.2018. <http://www.benfurman.com/en/2018/04/27/how-to-convert-childrens-problems-into-skills-they-can-learn/>

Hakala, J. T. 1998. Opinnäyte luovasti. Kehittämisen ja tutkimustyön opas. TammerPaino Oy. Tampere.

Heinonen, H. Iivonen, E. Korhonen, M. Lahtinen, N. Muuronen, K. Semi, R. & Siimes, U. 2016. Lasten oikeudet ja aikuisen vastuut varhaiskasvatuksessa. Bookwell Oy. Juva.

Ilmarinen, V. Koskela, K. 2015. Digitalisaatio. Yritysjohdon käsikirja. Balto Print. Liettua.

Järvinen, K. & Mikkola, P. 2016. Oletko sä meidän kaa? Näkökulmia osallisuuteen ja yhteisöllisyyteen varhaiskasvatuksessa. 1. painos. Pedatieto Oy.

Kauppila, R. A. Vuorovaikutus ja sosiaaliset taidot. PS-kustannus. Otavan kirjapaino Oy. Keuruu.

Kettunen, S. 2009. Onnistu projektissa. 2. uudistettu painos. WS Bookwell Oy. Juva.

Kiilakoski, T. 2013. Kasvatus teknologisessa maailmassa. Tutkimus teknologisoituvasta kasvatuksesta. Unigrafia. Helsinki.

Korkeakouluosaajat.fi. Opinnäytetyöt. Viitattu 2.4.2018. http://www.korkeakouluosaajat.fi/aloita_yhteistyo/opinnaytetyot

Kumpulainen, K. 2012. Digitarinat – elämyksiä, oppimista ja yhteisöllisyyttä. Teoksessa Liikkuva kuva, 54-56. Toim. Kumpulainen, K. & Hakkarainen, P. Kokoomateos. Jyväskylän yliopisto. Kokkola.

L13.7.2018/540. Varhaiskasvatuslaki. Finlex. Viitattu 2.9.2018. <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2018/20180540>

L19.1.1973/36. Varhaiskasvatuslaki. Finlex. Viitattu 2.5.2018. https://www.19.1.1973/36_finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1973/19730036

Lapin AMK. 2018. Opinnäytetyön toteuttaminen. Viitattu 26.4.2018. <https://www.lapinamk.fi/fi/Opiskelijalle/Opinto-opas,-AMK-tutkinto/Opinnaytetyoohje/Opinnaytetyon-toteuttaminen>

Makkonen, A., Makkonen, P., Rahkola, A. 2014. Lapsen uhma ja kiukku – Opaslehtinen vanhemmille. Savonia-ammattikorkeakoulu.

- http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/76159/anssi_rahkola.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Medialeikki. 2018. Lapsilähtöisyys. Viitattu 13.9.2018. <https://www.medialeikki.fi/periaatteet/lapsilahtoisuus.pdf>
- Medios. Digitarina. Viitattu 2.5.2018. http://medios.metropolia.fi/index.php?option=com_content&view=article&id=110&Itemid=163
- Mikkilä-Erdmann, M. 2017. Digitaalisen oppimateriaalin mahdollisuudet. Teoksessa Oppimisen tulevaisuus, 21. Toim. Savolainen, H., Vilkkonen, R. & Vähäkylä, L. Gaudeamus. Tallinna.
- MLL. 2017. Päiväkoti-ikäisen lapsen kaverisuhteet. Viitattu 17.9.2018. <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/paivakoti-ikaisen-lapsen-kaverisuhteet/>
- MLL. 2018 a. 5 – 6 – vuotiaan sosiaalinen kehitys. Viitattu 10.5.2018. <https://www.mll.fi/vanhemmille/lapsen-kasvu-ja-kehitys/5-6-v/5-6-vuotiaan-sosiaalinen-kehitys/>
- MLL. 2018 b. 5 – 6 – vuotiaan persoonallisuuden kehitys. Viitattu 10.5.2018. <https://www.mll.fi/vanhemmille/lapsen-kasvu-ja-kehitys/5-6-v/5-6-vuotiaan-personoallisuuden-kehitys/>
- Muskuoppi. 2018. Dr. Furman explains Kid's Skills. Viitattu 13.9.2018. <http://www.muksuoppi.fi/>
- Muksuopin 15 ohjenuoraa. 2018. Viitattu 20.11.2018. <http://www.kidsskills.org/fin/new-ohjenuorat.htm>.
- Opetus- ja kulttuuriministeriö. 2018. Uusi varhaiskasvatuslaki hyväksytty eduskunnassa. https://minedu.fi/artikkeli/-/asset_publisher/uusi-varhaiskasvatuslaki-hyvaksytty-eduskunnassa
- Opetushallitus. 2018. SWOT-analyysi. Viitattu 26.5.2018. https://www.oph.fi/saadokset_ja_ohjeet/laadunhallinnan_tuki/wbl-toi/menetelmia_ja_tyovalineita/swot-analyysi
- Repo, L. 2013. Pienet lapset ja kiusaamisen ehkäisy. Bookwell Oy. Juva.
- Rikala, J. 2016. Mobiilioppimaan. Mobiiliteknologian hyödyntäminen opetuksessa. Books on Demand. Helsinki.
- Ruuska, K. 2005. Pidä projekti hallinnassa. 5. uudistettu painos. Talentum Media Oy. Tammer-Paino Oy. Tampere.
- Ruuska, K. 2012. Pidä projekti hallinnassa. Suunnittelu, menetelmät, vuorovaikutus. Talentum Media Oy. Hansaprint Oy. Vantaa.
- Sintonen, S. 2012. Susitunti. Kohti digitaalisia lukutaitoja. Finnlectura. Tammerprint. Tampere.

Teko. 2017. Sosiaalisia taitoja tarvitaan liikunnassa. Viitattu 17.9.2018. <https://www.tervekoululainen.fi/ylakoulu/ilmapiiri-ja-pelisaannot/sosiaaliset-taidot/>

Turja, L. 2011. Lasten osallisuus varhaiskasvatuksessa. Teoksessa Varhaiskasvatuksen käsikirja, 41-53. Toim. Hujala, E. & Turja, L. Bookwell Oy. Juva.

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016. 2016. Opetushallitus. Juvenes Print - Suomen Yliopistopaino Oy. Tampere. Viitattu 10.5.2018. https://www.oph.fi/download/179349_varhaiskasvatussuunnitelman_perusteet_2016.pdf

Varkamo. 2016. Digitalisaatio päiväkodeissa. Viitattu 13.9.2018. <https://varkamo.wordpress.com/2016/01/20/digitalisaatio-paivakodeissa/>

Viittala, K. 2006. Lasten yhteinen varhaiskasvatus. Tampereen yliopistopaino Oy. Juvenes Print. Tampere.

LIITE 1

Digitarina-projektin vaiheet



LIITE 2

Alkuperäinen suunnitelma toimintakerroille

Ensimmäinen kerta – Tutustuminen (10. syyskuuta 2018)

- Päiväkodille tutustumaan lapsiin ja tiloihin paremmin
- Ensimmäisellä kerralla ei vielä kuvata digitaalista tarinaa

Toinen kerta – **Aloit**us (17. syyskuuta 2018)

- Keskustellaan opeteltavasta taidosta (yhteistyö, muiden huomioiminen)
- Kysellään lasten mielipiteitä aiheesta, miksi tärkeä?
- Keksitään yhdessä hauska nimi projektilemmelle
- Lapset saavat valita itselleen voimaolon jo valmiista, tulostetuista ja päällystetyistä kuvista -> voimaolon muistuttaa projektistamme
- Muistetaan kannustaa toisia!
- Harjoite: Nimi ja liike – Jokainen sanoo nimensä vuorotellen, ja keksii jonkin liikkeen nimeensä. Muut toistavat liikkeen.

Kolmas kerta (18. syyskuuta 2018)

- Muistellaan vähän, mitä viimeksi juteltiin
- Mietitään, miten tätä taitoa voi opetella ja miten se näkyy
- Harjoite: Hulahula-vanteen kuljetus – Mennään jonoon/piiriin seisomaan ja otetaan käsistä kiinni. Yhteen käsiväliin laitetaan hula-vanne. Hula-vannetta kuljetetaan ja kaikkien on mentävä hula-vanteen läpi irrottamatta käsiä.
- Harjoite: Se kenellä on pallo, keksii liikkeen – Piirissä heitetään palloa. Se jolla on pallo, keksii liikkeen, jonka muut toistavat.

Neljäs kerta – **Ulkona** (19. syyskuuta 2018)

- Harjoite: Maamerkki – Ulkona löytyvistä asioista tehdään yhteinen maamerkki, saa käyttää lehtiä, oksia, kiviä, mitä vain löytää!
- Harjoite: Toiminnalliset tehtävät – Pussissa on lappuissa erilaisia tehtäviä, esimerkiksi ”Hakekaa 12 käpyä”. Lapset suorittavat tehtävän yhdessä, ja sitten nostetaan uusi lappu uuden tehtävän kanssa.

- Harjoite: Banaanhippa (varalla) – Hippa ottaa muita leikkijöitä kiinni. Jos jää kiinni, tulee kädet nostaa ylös. Kiinniotetun voi vapauttaa laskemalla kädet, kuin avaisi banaanin.

Viides kerta – Sisällä tai ulkona (24. syyskuuta 2018)

- Harjoite: Paperitorni (jos sisällä) – Papereista ja teipistä tehdään torni ja silta, jonka alta kaikkien tekijöiden on mentävä.
- Harjoite: Taikamatto – Lakana laitetaan maahan ja kaikki nousevat lakanan päälle. Lakana tulee kääntää ympäri ilman, että kukaan poistuu lakanan päältä.
- Harjoite: Nopeusviesti – Seistään jonossa haara-asennossa ja ensimmäisellä on pallo. Ensimmäinen pyörittää pallon kaikkien jalkojen välistä viimeiselle, joka juoksee merkityn tolpan ympäri. Hän asettuu jonoon ensimmäiseksi, ja pyörittää pallon taas kaikkien jalkojen välistä. Näin tehdään, kunnes kaikki ovat juosseet.

Kuudes kerta – Lopetus (25. syyskuuta 2018)

- Näytetään lapsille valmis digitaalinen tarina
- Annetaan lapsille palkinnoksi hyvästä työstä puusta tehdyt mitalit
- Luovutetaan valmis digitaalinen tarina päiväkodille

LIITE 3

SAATEKIRJE

VAASA 1.9.2018

HYVÄ VASTAANOTTAJA

Opiskelemme viimeistä vuotta Vaasan ammattikorkeakoulussa sosiaali- ja terveystieteiden yksikössä sosionomi (AMK) tutkintoon johtavassa koulutuksessa. Teemme opinnäytetyömme projektina X päiväkodin X-ryhmään, ja projektiin osallistuu ryhmän 5-vuotiaat lapset. Opinnäytetyömme ajankohta on syyskuu 2018. Tarkemmat päivämäärät sovitaan ryhmän kanssa, ja niistä tiedotetaan erikseen.

Aiheemme on Muksuopin soveltaminen 5-vuotiaiden kanssa. Opinnäytetyömme toteutetaan toiminnallisena opinnäytetyönä. Projektimme avulla lapset oppivat Muksuoppi-työmenetelmää soveltamalla puhaltamaan yhteen hiileen ja huomaamaan, kuinka tärkeää toisten huomioiminen on.

Päiväkodista tultiin kouluumme tutustumaan, jonka vuoksi kiinnostuimmekin kovasti päiväkodin toiminnasta ja yksiköistä. Teemme mielellämme opinnäytetyöprojektimme kyseiselle päiväkodille. Projektin aikana käymme lasten kanssa läpi Muksuopin 15:sta porrasta leikkien ja harjoitteiden avulla. Teemme digitaalisen tarinan projektistamme, jonka jätämme päiväkodille projektin loppuessa.

Opinnäytetyön tekemiseen on saatu asianmukainen lupa. Saamamme tiedot käsitellään nimettöminä ja ehdottoman luottamuksellisesti. Kenenkään tiedot eivät paljastu ulkopuolisille. Digitaalista tarinaa varten otettu materiaali, esimerkiksi kuvat tai ääni, käsitellään luottamuksellisesti ja valmis digitaalinen tarina luovutetaan vain päiväkodin kyseisen ryhmän käyttöön, sekä osallistuvalla lapsella ja hänen huoltajalleen. Kaikki jäljelle jäävä materiaali tuhoetaan asianmukaisesti.

Digitaaliseen tarinaan osallistuneet lapset näkevät valmiin digitaalisen tarinan päiväkodissa projektin viimeisenä päivänä. Päiväkotitoiminta vastaa digitaalisen tarinan mahdollisesta esittämisestä lasten vanhemmille.

Opinnäytetyömme ohjaajana toimii lehtori Heidi Blom Vaasan ammattikorkeakoulusta. Opinnäytetyön kirjallinen osuus julkaistaan sen valmistuttua osoitteessa www.theseus.fi.

Tässä saatekirjeessä kysymme teiltä vielä erikseen, saako lapsenne osallistua projektiimme, ja saammeko kuvata häntä digitaalista tarinaa varten. Palautattehan vastauksenne 11.9.2018 mennessä lastanne hoitavalle aikuiselle, jotta saamme tiedon ennen projektin aloittamista.

Mikäli teillä on kysymyksiä opinnäytetyöstä, ottakaa rohkeasti yhteyttä Vaasan ammattikorkeakouluun ohjaajaamme tai suoraan meihin!

Ystävällisin terveisin,

Riikka Kainu

Helena Hyvärinen

**LAPSEN LUPA OSALLISTUA OPINNÄYTETYÖHÖN JA KUVAAMI-
SEEN**

Lapsen nimi:

Ryhmä:

Ympyröikää valitsemanne vaihtoehto:

Lapseni saa osallistua projektia varten tehtäviin aktiviteetteihin ja toimintaan

KYLLÄ EI

Lastani saa kuvata digitaalista tarinaa varten (*materiaali jää vain lapselle ja lapsen huoltajalle sekä päiväkodille, eivätkä tekijät esitä sitä muualla*)

KYLLÄ EI

Lisätietoja:

HUOLTAJAN ALLEKIRJOITUS SEKÄ AIKA JA PAIKKA

_____ / ____/2018, VAASA

Palautattehan kyselyn lastanne hoitavalle aikuiselle **11.9.2018** mennessä.

KIITOS VASTAUKSESTANNE!

T: Helena Hyvärinen & Riikka Kainu, Vaasan ammattikorkeakoulu