



Newline-kosketusnäytön käyttö pedagogisen toiminnan tukena varhaiskasvatuksessa

Janette Karhu & Mira Mäkinen

2020 Laurea



Laurea-ammattikorkeakoulu

Newline kosketusnäytön käyttö pedagogisen toiminnan tukena varhaiskasvatuksessa

Janette Karhu & Mira Mäkinen
Sosionomikoulutus
Opinnäytetyö
Marraskuu, 2020

Janette Karhu, Mira Mäkinen

Newline kosketusnäytön käyttö pedagogisen toiminnan tukena

Vuosi 2020 Sivumäärä 300

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli tuottaa varhaiskasvatushenkilöstölle opetusvideo Newline-kosketusnäytön käytöstä pedagogisen toiminnan tukena.

Newline-kosketusnäyttö on 65-tuumainen monitoimilaite, jolla voi tehostaa ryhmän yhteistyötä ja sisältöjen käyttöä. Toteutimme opinnäytetyön yhteistyössä pääkaupunkiseudulla toimivan yksityisen päiväkodin kanssa. Opinnäytetyön tärkeimpänä tavoitteena on madaltaa kynnystä näytön käyttöön ja lisätä näytön hyödyntämistä pedagogisen varhaiskasvatuksen toiminnan tukena.

Opinnäytetyön teoreettinen viitekehys koostuu digitaalisista ja pedagogisista oppimisvälineistä, mediakasvatuksesta, monilukutaidosta ja opetusvideon tekemisestä. Opinnäytetyö toteutettiin toiminnallisena ja sen tuotoksena on kuusi minuuttia kestävä video.

Kehittämisen tukena käytimme haastattelun ja toiminnallisten menetelmien lisäksi SWOT-analyysia suunnittelun ja toteuttamisen tukena. Valmiin työn arvioinnissa toteutimme arviointikyselyn, jossa kerättiin palautetta yhteistyöyksikön varhaiskasvatushenkilöstöltä arviointilomakkeiden avulla.

Vastaukset osoittivat sen, että opetusvideo koettiin selkeäksi ja tarpeelliseksi.

Newline-kosketusnäytön käytöstä ei ole aiemmin tehty suomenkielistä opetusvideota. Opetusvideota voidaan jatkossa hyödyntää perehdyttämistyössä näytön käyttöön.

Asiasanat: kosketusnäyttö, mediakasvatus, opetusvideo, varhaiskasvatus

Janette Karhu, Mira Mäkinen

The use of Newline touchscreen as support for pedagogical work

Year 2020

Pages

300

The aim of the thesis was to conduct an instructional video for early childhood education staff. The video covers the use of Newline touchscreen as support for pedagogical work. We executed the thesis in collaboration with a private day-care unit in the Helsinki metropolitan area. The main goal of the thesis is to lower the threshold for the use of the touchscreen, and to increase the utilization of the touchscreen as support for pedagogical early childhood education.

The theoretical framework of the thesis is comprised of digital and pedagogical learning tools, media education, science education and multiliteracy. The thesis was methodically carried out as functional, and the output is a seven-minute video. The thesis consists of a written report, which contains the theoretical framework, implementation, and evaluation.

As support for the development process, we used interview and functional methods. In addition, the support of SWOT-analysis for planning and execution was utilised. In the assessment of the finished work, we executed an evaluation survey in which feedback was collected from the early childhood education staff of the collaborative unit. The responses indicate that the video was considered clear and necessary.

There has not been a Finnish instructional video about the use of Newline touchscreen before. In the future, the instructional video can be utilized in the introductory work for the use of the screen.

Keywords: touchscreen, media education, instructional video, early childhood education

Sisällys

1	Johdanto.....	6
2	Opinnäytetyön lähtökohdat ja tarve.....	7
2.1	Yhteistyökumppani.....	7
2.2	Newline-kosketusnäyttö.....	8
3	Pedagogiikka mediakasvatuksessa	9
3.1	Aikuisen merkitys lapsen oppimisessa.....	9
3.2	Digitaaliset ja pedagogiset oppimisvälineet.....	11
3.3	Mediakasvatus	12
3.4	Monilukutaito	13
4	Toiminnalliset menetelmät oppimisen tukena	14
4.1	Pelillisuus.....	14
4.2	Tieto- ja viestintäteknologiset menetelmät.....	15
5	Video opettamisen menetelmänä	15
6	Opinnäytetyöprosessi	16
6.1	Tarkoitus ja tavoitteet	16
6.2	Suunnitelma ja aikataulu	17
6.3	Toteutus.....	18
6.4	SWOT-analyysit.....	20
7	Arviointi	23
7.1	Työntekijöiltä kerätty palaute	23
7.2	Itsearviointi	24
8	Analysointi ja pohdinta	26
8.1	Opinnäytetyön eettisyys ja luotettavuus	26
8.2	Opetusvideon tarkastelu	27
8.3	Kehittämissuhteet	27
	Lähteet.....	28
	Kuviot	30

1 Johdanto

Varhaislapsuus on intensiivistä oppimisen ja kehityksen aikaa. Teknologian käyttö ja hyödyntäminen korostuu ja yleistyy yhteiskunnassamme jatkuvasti. Myös varhaiskasvatuksen on kehitettävä samansuuntaisesti ja vastattava yhteiskunnallisiin tarpeisiin. Uudessa varhaiskasvatussuunnitelmassa korostetaan aiempaa enemmän monilukutaidon kehittymistä sekä tieto- ja viestintäteknologisia taitoja. Monilukutaito sekä tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen edistävät lasten kasvatuksellista ja koulutuksellista tasa-arvoa (Ojala & Härkönen 2008, 10.)

Yhä useammassa lapsiryhmässä ja päiväkodissa käytetään pedagogisen toiminnan tukena digitaalisia oppimisvälineitä. Newline-kosketusnäyttö löytyy useasta päiväkodista, mutta keskeisenä ongelmana on, ettei tiedetä miten sitä tulisi käyttää monipuolisesti toiminnan tukena. Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli luoda varhaiskasvatushenkilöstölle opetusvideo Newline-kosketusnäytön käyttöön. Henkilöstön on pystyttävä ohjaamaan lapsia tieto- ja viestintäteknologian monipuoleen ja turvalliseen käyttöön. Opinnäytetyössämme tarkoituksena oli kehittää päiväkodin varhaiskasvatushenkilöstölle opetusvideo siitä, kuinka kosketusnäyttöä voidaan käyttää ja hyödyntää pedagogisesti lasten kanssa.

Opinnäytetyömme muoto on toiminnallinen. Kerromme opinnäytetyömme tarkoituksesta ja tavoitteista sekä sen prosessista, kehittämistyöstä, toteutuksesta, arvioinnista ja pohdinnasta. Avaamme opinnäytetyömme teoreettisessa viitekehyksessä media- ja tiedekasvatukseen liittyviä käsitteitä, kuten pelillisyyttä ja tieto- ja viestintäteknologisia taitoja.

2 Opinnäytetyön lähtökohdat ja tarve

Toteutimme opinnäytetyömme yhteistyössä yksityisen tiedepäiväkodin kanssa. Opinnäytetyömme aihe ja tarve tuli yhteistyökumppanipäiväkotimme johtajalta. Opinnäytetyön tarkoituksena on tarjota varhaiskasvatushenkilöstölle lisää työvälineitä monilukutaidon ja tieto- ja viestintäteknologisen osaamisen kehittämiseen ja tukemiseen Newline- kosketusnäyttöä käyttäen. Tarkoituksenamme on kehittää päiväkodin varhaiskasvatushenkilöstölle opas siitä, kuinka kosketusnäyttöä voidaan käyttää ja hyödyntää pedagogisesti lasten kanssa päiväkodin arjessa. Tarkoituksena on siis saada jo olemassa oleva kosketusnäyttö jokapäiväiseen käyttöön työntekijöille työvälineeksi. Aiemmin kyseistä kosketusnäyttöä ei kyetty hyödyntämään kovin monipuolisesti päiväkodin arjessa henkilökunnan osaamisen puutteen vuoksi.

Kuten Vilka & Airaksinen (2004, 159) toteavat, opinnäytetyöstä on oltava hyötyä työyhteisölle ja sen tulisi innovatiivisesti kehittää työelämää. Opinnäytetyömme toteutustapa on toiminnallinen, eli oppaan tekemisen lisäksi menemme päiväkotiin toteuttamaan suunnittelemamme pedagogiset tuokiot lapsille hyödyntäen Newline-kosketusnäyttöä. Tavoitteena on tarjota henkilöstölle sellaisia toiminnallisia käyttötapoja ja menetelmiä, joita olisi helppo toteuttaa päiväkodin arjessa. Lisäksi tavoitteena on, että lapset ja varhaiskasvattajat pääsisivät yhdessä syventymään mediakasvatuksen ja monilukutaidon monipuoliseen maailmaan.

Opinnäytetyömme keskeisimpiä käsitteitä ovat muun muassa lapsen oppiminen ja aikuisen merkitys oppimisessa, tiede- ja mediakasvatus sekä digitaaliset ja pedagogiset oppimisvälineet päiväkodissa. Avaamme näitä teemoja pohjautuen teoreettisiin lähteisiin. Esittelemme myös yhteistyökumppanimme ja heidän tiedekasvatuksensa toteutumista sekä tietoa Newline-kosketusnäytöstä ja sen käytöstä.

2.1 Yhteistyökumppani

Yhteistyökumppanimme toimii pääkaupunkiseudulla sijaitseva yksityinen tiedepäiväkoti. Päiväkodissa on yhteensä 75 päiväkotipaikkaa, jotka on tarkoitettu 0-5-vuotiaille lapsille. Päiväkodin jokapäiväisessä toiminnassa näkyy tiedepainotteisuus, mikä on kirjattu päiväkodin varhaiskasvatussuunnitelmaan. Päiväkodin tiloissa on huomioitu myös tiedepainotus. Leikkittilat on suunniteltu niin, että herättäisivät lasten kiinnostuksen tutkimiseen ja erilaisten asioiden kokeiluun. Päiväkodin tiloista löytyy myös tutkimusleikkittila. Tutkimusleikkittilassa on tiedevälineistöä, kuten pipettejä, luppeja, koeputkia sekä suurennuslaseja. Päiväkodille on merkittävää, että tiedepainotus päiväkodissa tarjoaa lapsille mahdollisuuksia oppia oivaltaamaan, kokeilemaan ja saamaan sitä kautta onnistumisen kokemuksia itselleen, tietenkään leikkiä unohtamatta.

Tiedepainotuksessa päiväkoti on pyrkinyt huomioimaan lasten kiinnostuksen kohteita sekä tietenkin lapsille turvalliset toimintatavat tieteen parissa. Päiväkoti on ottanut myös lasten ikäryhmät huomioon suunnitellessaan tiedepainotteista tekemistä. Alle kolmevuotiaat keskittyvät aistien käyttöön, ihmettelyyn, kyselyyn sekä tarinoihin ja satuihin. Yli kolmevuotiaille lapsille taas pidetään päiväkodin omaa tiedekerhoa joka toinen viikko. Kerhon tarkoituksena on antaa lapsille mahdollisuus tutustua luonnontieteisiin sekä teknologiaan lapsia innostavalla tavalla. Tiedekerhoa järjestää Lasten Tiedekoulu.

Lasten Tiedekoulu on painottunut tiede- ja teknologiaopetukseen lapsille. Tiedekoululla on kolmekymmentä eri toimipistettä ympäri Suomea. Tiedekoululla on kolme erilaista oppimispolkua. Näitä oppimispolkuja ovat robotiikka, ohjelmointi ja luonnontieteet. Tiedekoulun päämääränä on olla mukana kouluttamassa tulevaisuuden koodareita, insinöörejä ja tutkijoita. Tiedekoulun mukaan on hyvä, että jo varhaisessa vaiheessa pystyttäisiin herättämään lasten kiinnostus tieteeseen sekä teknologiaan (Tutustu Tiedekoulun toimintaan 2020.)

2.2 Newline-kosketusnäyttö

Newline-kosketusnäyttö on kosketusnäyttö, jota voidaan hyödyntää opetusvälineenä esimerkiksi päiväkotij- ja kouluympäristöissä. Newline-kosketusnäyttö on 65-tuumainen, eli se vastaa kooltaan isoa television näyttöä. Newline-kosketusnäyttö tarjoaa mahdollisuuden hyödyntää näyttöä opetustarkoituksessa vuorovaikutteisesti ja tehokkaasti. Kosketusnäytön ominaisuuksia ovat mm. langaton internetyhteys, kosketuksen tunnistus, yhteensopivuus eri käyttöjärjestelmien, kuten Chromebookin, Microsoft Office 365:n ja Androidin kanssa, monet liitännäismahdollisuudet sekä yleisesti helppokäyttöisyys. Newline-kosketusnäyttö tukee kahtakymmentä eri kosketuskohtaa, jolloin se myös mahdollistaa monen eri käyttäjän samanaikaisuuden näytöllä, jolloin se tekee opetusympäristöstä yhteistyömyönteisen. Kosketusnäytölle voi esimerkiksi piirtää, kirjoittaa, tehdä muistiinpanoja ja toistaa videoita sekä ääntä (Newline Interactive Inc. 2020.) Näytön pystyy normaalin pystytason lisäksi kääntämään vaakatasoon, mikä tekee näytön käyttämisestä entistä monipuolisempaa ja tarjoaa uusia käyttömahdollisuuksia. Näytön korkeutta voi myös säätää niin, että sekä aikuinen että lapset yltyvät helposti käyttämään kosketusnäyttöä, mikä tekee kosketusnäytön käytöstä mielekästä ja helppoa kaikille (Newline Education 2020).

3 Pedagogiikka mediakasvatuksessa

Tässä luvussa käsittelemme opinnäytetyömme kannalta tärkeitä teoreettisia käsitteitä. Teoreettisten lähtökohtien avulla tuomme esiin opinnäytetyömme aiheen tietoperustaa. Jotta kyetään suunnittelemaan ja kehittämään käytännön ratkaisuja, on tärkeää osata yhdistää ammatillinen teorian tieto ammatilliseen käytäntöön. Teoriatietoperusta esittää myös sen, miten aihetta lähestytään ja miten sitä käsitellään (Vilkkä & Airaksinen 2003, 42.) Teoriatietoon pohjautuen kykenemme myös perustelemaan tekemiämme valintoja liittyen toiminnalliseen opinnäytetyöhön.

3.1 Aikuisen merkitys lapsen oppimisessa

Oppiminen jatkuu kaikilla ihmisillä läpi koko heidän elämänsä ja oppiminen muuttaa sekä kehittää oppijaa. Iällä on suuri vaikutus siihen, millä tavoin opimme parhaiten. Näitä tapoja voivat olla esimerkiksi mallioppiminen, oppimista kokeilun sekä toiminnan kautta tai teoriapohjaista oppiminen. Oppiminen ja kehitys ovat käsitteinä todella lähellä toisiaan, mutteivät tarkoita aivan samaa. Oppiminen on toki kehitystä, mutta se on tiedostettua, eli kehitys tapahtuu enemmän huomaamatta. Lapselle oppimisella on suuri merkitys ja yleensä lapsi kokee tärkeäksi sen, että hän huomaa oppineensa jotakin uutta. Tämän lisäksi lapselle on merkityksellistä, että hän voi jakaa oppimisen kokemuksen yhdessä aikuisen kanssa. Onkin tärkeää, että aikuinen kiinnittää huomiota lapsen oppimiseen ja reagoi siihen, esimerkiksi kiittämällä, palkitsemalla tai kehumalla lasta uudesta opitusta taidosta. Kun aikuinen toimii näin, on todennäköistä, että lapsi huomaa oppimisen olevan positiivinen asia, ja näin lapsen kiinnostus oppimiseen kasvaa. Aikuinen saattaa kokea jotkin lasten oppimat asiat itsestään selvyysinä, mutta lapselle niiden merkitys on paljon suurempi (Ojanen, Ritmala, Sivén, Vihunen & Vilén 2013, 72.)

Kun aikuinen on opettavassa asemassa lasta kohtaan, täytyy aikuisen huomioida muutama seikka liittyen lapsen motivaatioon oppia uusia asioita. Jos lapsella ei ole itsellään henkilökohtaista suhdetta opittavaan asiaan, ei aikuisen yritys suoraan asian opettamisesta välttämättä toimi. Jotta lapsi voi muodostaa tällaisen suhteen opittavaan asiaan, vaatii se lapselta omakohtaisia kokemuksia siitä ja sen lisäksi kyseisen asian tutkimista. Kun lapsi tutkii ja saa uusia kokemuksia opittavasta asiasta, kykenee hän oppimaan uutta ja muodostamaan yhteyksiä uusien ja jo opittujen asioiden välille. Yksi keino herättää lapsen kiinnostus uusiin opittaviin asioihin on niiden tuominen näkyväksi lapsille sekä osoittamalla niiden tarpeellisuus, käytettävyyden ja arvostettavuus. Tärkeintä onkin siis saada lapsen kiinnostus heräämään, jonka jälkeen aikuisen tulee järjestää lapselle mahdollisuus uusien asioiden kokeilemiseen ja tutkimiseen erilaisissa ja monipuolisissa yhteyksissä (Hujala & Turja 2012, 187.)

Jotta lapsen kiinnostus oppimiseen pysyy yllä, on aikuisen hyvä huomioida oma asennoitumisensa. Aikuisen on tärkeää suhtautua lapsen oppimiseen kannustavalla asenteella ja rohkaista lasta ihmettelemään asioita, vertailemaan huomioitaan ja keskustelemaan havainnoistaan muiden kanssa (Hujala & Turja 2012, 187.)

Vuorovaikutussuhteilla on lapsen elämässä suuri merkitys oppimisen kannalta. Vuorovaikutussuhteiden avulla lapsi kykenee kehittymään, oppimaan ja kasvamaan. Nämä asiat tapahtuvat yksilöiden välisessä vuorovaikutuksessa, mutta niihin vaikuttavat muutkin lasta ympäröivät tekijät, kuten historialliset ja kulttuuriset tekijät. Kun lapsi alkaa varttua, kokee hän elämässään monenlaisia eri vuorovaikutussuhteita, kuten kotona perheensä kanssa, kodin ulkopuolella ystävien sekä päiväkodissa ja koulussa kasvattajien kanssa (Koivula, Siippainen & Eerola-Pennanen 2017, 164.)

Kun kasvattajan ja lapsen välille muodostuu vuorovaikutussuhde, pystytään lasta opettamaan niin, että päämäärä on kehittää lapsen henkistä elämää (Siljander 1988, ks. Koivula ym. 2017, 165). Kasvattajan ja lapsen välistä vuorovaikutussuhdetta määrittelee kasvattajan asiantuntijuus. Tällaista vuorovaikutussuhdetta voidaan kutsua rooliperustaiseksi kasvatussuhteeksi. Se ei kuitenkaan synny samalla tavoin kuin lapsen ja tämän vanhempien välinen kasvatussuhde, sillä vanhempien ja lapsen välinen suhde syntyy luonnostaan, kun taas kasvattajan ja lapsen välinen suhde vaatii työskentelyä, taitoa ja tietoa kasvattajalta (Värri 2002, ks. Koivula ym. 2017, 167.) Kun tarkastellaan lapsen ja tämän kasvattajan keskinäistä vuorovaikutussuhdetta, niin tärkeässä ja isossa roolissa on pedagogiikka. Tällöin pedagogiikalla tarkoitetaan sitä, että kasvattajalla on kykyä suunnitella ja toteuttaa toimintaa, joka pohjautuu tietoon liittyen lapsen ikätasoon ja kykyihin sekä käytännön osaamisessa sen hahmottamisessa, minkälaisesta toiminnasta ja käytännöistä on eniten hyötyä kullekin lapsiryhmälle. Kasvattajan on tämän lisäksi oppimisen toteutumisen takaamiseksi kyettävä tunnistamaan ja hallitsemaan opettamisen taktiikoita ja muokattava ympäristöä aina tilanteen mukaisesti (Koivula ym. 2017, 168.)

On tutkittu, että eri tasoisten vuorovaikutustilanteiden avulla pystytään saavuttamaan paremmin erilaisia tavoitteita lasten kasvussa ja kehityksessä. Kasvattajan ja lapsen vuorovaikutuksen tasoja on kolmea erilaista. On olemassa siis vuorovaikutussuhde aikuisen ja yhden lapsen välillä, aikuisen ja pienryhmän välillä sekä koko ryhmän ja aikuisen väillä (Kernan 2011, ks. Koivula 2017, 170.) Vuorovaikutuksessa kasvattajan ja yhden lapsen välillä on mahdollisuus tukea lapsen teoreettista suoriutumista sekä positiivisia vertaissuhteita. Pienryhmissä on toisenlaisia mahdollisuuksia lapsen oppimisen kannalta. Tällöin kasvattajalla on hyvät mahdollisuudet pyrkiä tukemaan lasten keskinäisiä suhteita sekä vuorovaikutusta. Lapsen iällä on tässä kohtaa suuri merkitys, sillä mitä nuorempia lapset ovat, sitä enemmän kasvattajalta vaaditaan sensitiivisyyttä ja tuen tarjoamista lapsille. Kuten pienryhmätkin, tarjoaa isossa ryhmässä toiminen mahdollisuuden oppia vuorovaikutusta ja kanssakäyntiä muiden lasten kanssa (Hännikäinen & van Oers 2002, ks. Koivula ym. 2017, 171.)

Vuorovaikutuksen laatua voidaan arvioida eri osa-alueiden perusteella. Näitä osa-alueita ovat tunnetuki, ryhmän organisointi ja ohjauksellinen tuki. Kun nämä osa-alueet ovat kunnossa kasvattajalla suhteessa lapsiin, toimivat ne oppimisen tukena (Hamre 2013, ks. Koivula ym. 2017, 172.) Tunnetuella tarkoitetaan vuorovaikutusta, jossa tärkeimpänä piirteenä on lämpimyyttä ja se, että kasvattaja kykenee noudattamaan sellaisia toimintamalleja, joiden avulla hän saa lapsen tuntemaan olonsa välitetyksi ja kuulluksi (Curby 2013, ks. Koivula ym. 2017, 172). Tällaisessa vahvasti emotionaalisessa vuorovaikutuksessa kasvattaja on lämmin ja reagoi lapsen tarpeisiin, mutta asettaa myös lapsen ikätason mukaan tälle haasteita sekä vastuuta (Koivula ym. 2017, 172).

Ryhmän organisoinnilla tarkoitetaan sitä, että kasvattajalla on vuorovaikutuksessa sellaisia kykyjä, joiden avulla hän pystyy ennakoimaan lasten toimintaa ja antamaan johdonmukaista mallia siitä, millaisia käyttäytymisodotuksia heille on. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että lapsille annetaan monipuoliset mahdollisuudet osallistua juuri heitä innostavaan toimintaan, joka on samalla tarkoituksenmukaista. Myös pedagogiikkaan tulee kiinnittää huomiota, esimerkiksi hyvän suunnitelmallisuuden avulla. Kasvattajan oma tapa ja luonne ohjata lapsia sekä saada yhteys lapsiin, on omiaan myös vaikuttamaan ryhmän organisoinnin laatuun (Pianta 2008, ks. Koivula ym. 2017, 173.)

Ohjauksellinen tuki tarkoittaa sitä, että kasvattajalla on taitoja käyttää erilaisia ohjauksen muotoja, joiden avulla hän pyrkii kehittämään lasten päättelykykyä. On myös tärkeää, että kasvattaja pyrkii osallistamaan lasta keskusteluihin rikkaan kielen avulla (Curby 2013, ks. Koivula ym. 2017, 173.) Aivan kuten Ojanen ym. (2013, 72) painottavat tekstissään lapsen ja aikuisen välistä vuorovaikutussuhdetta ja sen vaikutuksia lapsen oppimiseen, myös Koivula ym. (2017, 175) kuvaavat, kuinka tärkeää tällainen vuorovaikutussuhde lapsen ja häntä opettavan aikuisen välillä on. Joidenkin pitkittäistutkimusten mukaan laadukkaalla vuorovaikutuksella päiväkotiympäristössä on hyviä vaikutuksia lapsen oppimisen kannalta. Hyödyt eivät jääneet vain päiväkotiin, vaan ne olivat kauaskantoisempia. Tutkimuksessa todettiin, että hyvälaatuisen vuorovaikutus vähän yli neljävuotiaiden ja heidän kasvattajansa välillä tuki lasten teoreettista ja kielellistä osaamista, joka näkyi lapsissa vielä viisitoistavuotiaanakin. Kun kasvattajan ja lapsen välillä oleva vuorovaikutus on positiivista, on siitä paljon etuja lapsen kehitykselle ja oppimiselle. (Vandell 2010, ks. Koivula ym. 2017, 175.)

3.2 Digitaaliset ja pedagogiset oppimisvälineet

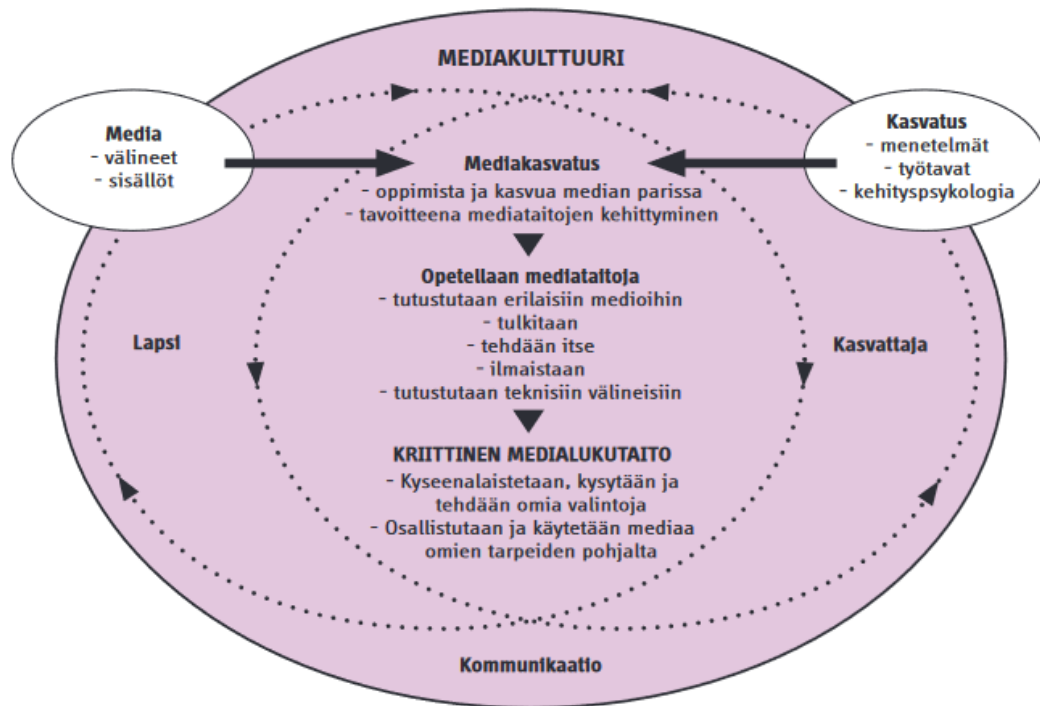
Digitaaliset oppimisvälineet tukevat lapsen kehitystä, mutta tarjoavat myös mahdollisuuden olla osana nykypäivän tietoyhteiskuntaa. Sen lisäksi digitaaliset oppimisvälineet tarjoavat mahdollisuuden niiden käytön harjoitteluun sekä mahdollisten tietoverkkojen käyttöön (Tietotekniset opetusvälineet 2020.)

Digitaalisten oppimisvälineiden tukemana kyetään opettelemaan mm. teknologisten laitteiden toimintaa havainnollisilla tavoilla. esim. teknologiaa ja tiedettä yhdistelemällä voidaan saada aikaan tilanteita, jotka motivoivat lasta oppimaan uusia taitoja sekä tietoa, jotka ovat merkittäviä yhteiskunnassamme niin tällä hetkellä kuin tulevaisuudessakin (Teknologia ja ohjelmointi 2020.) Digitaalisia oppimisvälineitä, joita käytetään varhaiskasvatuksessa ovat mm. tietokoneet ja kosketusnäyttötäbltit. Niiden avulla voidaan etsiä tietoa lasta kiinnostavista asioista, pelata pelejä, katsoa videoita sekä dokumentoida päiväkodissa tapahtuvaa toimintaa (Lahnalampi 2018.)

3.3 Mediakasvatus

Media on nykyaikana osana lapsen jokapäiväistä elämää ja sillä on huomattavan suuri vaikutus lapseen ja hänen kehitykseensä. Mediakulttuuri toimii kasvu ympäristönä, jonka sisällä lapsi oppii ja kehittyy. Medialla tarkoitetaan yleensä sekä välineitä, joilla voi lähettää ja vastaanottaa viestejä, sekä niiden sisältöjä. Mediakasvatus on mediasta opettamisen ja oppimisen prosessi, jolla kehitetään lapsen omia mediataitoja. Mediakasvatuksen keskeisenä tavoitteena toimii medialukutaidon kehittäminen tavoitteellisen vuorovaikutuksen avulla. Sen avulla myös harjoitellaan kriittistä medialukutaitoa, joka on osa monilukutaitoa. Media tuo mukanaan lukuisia mahdollisuuksia, mutta myös uhkia. Mediakasvatuksen tehtävänä on edistää median käyttötaitojen kehittymistä turvallisesti ja oppia hyötymään sekä nauttimaan median luomista mahdollisuuksista. Kasvatus tapahtuu suhteessa mediaan vuorovaikutuksen avulla. Mediakasvatuksen tavoitteena on mahdollistaa lapselle tasapainoinen ja turvallinen mediasuhde, joka edistää lasten kasvatuksellista ja koulutuksellista tasa-arvoa (Ojala & Härkönen 2008, 10.)

Mediakasvatus tarjoaa lapsille mahdollisuuksia aktiiviseen toimintaan, johon he voivat itse osallistua. Kuten kuvio osoittaa, sillä että lapset pääsevät tekemään ja kokeilemaan itse välineiden käyttöä, on kriittisen medialukutaidon kannalta suuri merkitys (Kuvio 1).



Kuvio 1: Mediakulttuuri (Opetusministeriö 2008, 8.)

Mediakasvatus pohjautuu monialaiseen oppimiseen, joka tukee lapsen mahdollisuuksia aktiivisena toimijana omassa yhteisössään ja näin auttaa osallisuuden tunteen syntymisessä. Media voidaan käsittää sekä oppimisen välineeksi, että oppimisen kohteeksi. Mediakasvatus tarjoaa lapsille mahdollisuuden itseilmaisuuksiin ja edistää heidän mahdollisuuksiaan osallistumisen ja vaikuttamisen kokemuksiin (MLL 2017, 6-14.) Mediakasvatuksen lähtökohdaksi toimii lapsen ikä ja yksilöllinen kehitysvaihe. Mediakasvatusta voidaan toteuttaa elämyksellisenä, kokemuksellisenä ja leikkiläisenä oppimisena (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2018, 26.)

3.4 Monilukutaito

Luku- ja kirjoitustaidon tärkeyttä modernissa sivilisaatiossa ei voi kiistää ja se onkin taito, jonka turvin ihmiset ovat kykeneviä hahmottamaan yhteiskuntaa. Teknologian kehittymisen ja yleistymisen myötä luku- ja kirjoitustaidon rinnalle on haluttu luoda uusia käsitteitä, jotka kokoavat yhteen oppimisen, opetuksen ja jatkuvasti muuttuvat viestinnän muodot. Tästä syystä kehitettiin käsite monilukutaito. Monilukutaidolla tarkoitetaan taitoja, joiden avulla voidaan tuottaa ja ymmärtää erilaisia tekstejä (Kupiainen, Kulju & Mäkinen 2015, 13-14.) Teksti voi siis olla myös esim. kuvien ja videoiden muodossa. Varhaiskasvatussuunnitelmassa (2018, 21) monilukutaidolla tarkoitetaan erilaisten viestin tulkintaan ja tuottamiseen liittyviä taitoja. Se myös määrittelee, että varhaiskasvatuksen tehtävänä on tukea monilukutaidon kehittymistä ja henkilöstön tulee ohjata lapsia tieto- ja viestintäteknologian turvalliseen ja monipuoliseen käyttöön. Monilukutaidolla on suuri merkitys ajattelun ja oppimisen kehittymiseen, jonka kautta lapsi oppii ymmärtämään ympäröivää maailmaa.

Monilukutaidolla on myös keskeinen merkitys vuorovaikutuksen näkökulmasta. Lapset tarvitsevat kasvattajan mallia sekä monipuolista tekstiympäristöä kehittyäkseen monilukutaitoisiksi. Varhaiskasvatussuunnitelmassa korostetaan myös digitaalisen dokumentoinnin hyödyntämistä niin leikeissä, tutkimisessa, liikkumisessa sekä taiteellisessa kokemisessa ja tuottamisessa. Lapsilla tulisi myös olla mahdollisuus kokeilla ja tuottaa sisältöjä itse ja yhteistyössä muiden lasten kanssa. Näin edistetään lasten luovan ajattelun ja yhteistoiminnantaitoja ja monilukutaidon kehittymistä.

4 Toiminnalliset menetelmät oppimisen tukena

Leikki, toiminta ja toiminnalliset menetelmät näyttävät luonnostaan lasten ryhmissä ja heidän kanssaan työskenneltäessä. Lasten kanssa työskenneltäessä toiminnalliset menetelmät ovat erinomainen työväline, sillä ne hyödyntävät lasten luonnollisia taipumuksia, sillä leikki ja toiminta ovat lapselle ominainen tapa toimia ja ilmaista itseään. Ne myös laskevat aikuisen lapsen kanssa samalle tasolle.

Toiminnallisia menetelmiä voi käyttää niin yksilötyössä lapsen kanssa, kuin myös ryhmien kanssa. Toiminnalliset menetelmät ovat kuitenkin erittäin toimivia juuri ryhmien kanssa toimiessa, koska lapset ovat vuorovaikutuksessa toistensa ja aikuisten kanssa. Lapset pääsevät myös työskentelyn kautta ilmaisemaan tunteitaan (Eklund & Janhunen 2005, 92-93.)

Käsi kädessä toiminnallisuuden kanssa toimii innostaminen ja innostuminen. Kaikessa yksinkertaisuudessaan ohjaajan tehtäviin kuuluu innostaminen ja ohjattavan tehtävänä on innostua. Innostumisen kautta vuorovaikutuksellisuus lisääntyy ja parantuu vertaisuuden avulla. Keskeistä ohjaajan roolissa on vuorovaikutukseen kannustaminen ja kommunikaation edistäminen. (Airaksinen, Ala-Vannesluoma, Karkkulainen, Kastu & Pirhonen 2015, 10-14.)

4.1 Pelillisuus

Pelillisuus tarkoittaa peleille ominaisten elementtien, pelisuunnittelun ja pelimekanismien tuomista toimintaan. Se ei kuitenkaan ole sama asia kuin viihteellistäminen. Pedagogisessa merkityksessä pelillisuus tarkoittaa sitä, että oppija on aktiivinen osapuoli. Hän pääsee käyttämään omaa luovuuttaan ja tekemään yhdessä muiden kanssa (Kalsta 2018.) Pelejä ja pelillisyyttä käytetään yhä useammin niin opetuksen, liikunnan kuin taiteenkin käyttöön. Digitaalinen pelikulttuuri luo nykyaikaista jatkumoa kaikelle muulle leikille sekä peleille. Pelillistämisen alkuperäinen käyttötarkoitus on tuoda lisämotivaatiota tehtävään asiaan ja sille oleellista on usein se, että se pyrkii kannustamaan johonkin toimintaan tai käyttäytymiseen ja tekemään siitä mielekkäämpää. Pelillisuus on oiva tapa oppia myös siitä syystä, että se yleensä palkitsee heti kun oppija onnistuu tai oivaltaa. (Hamari ym. 2013, 115-116.)

Pelillistäminen tai leikillistäminen voi olla erittäin toimiva ja uudenlainen tapa lähestyä opittavaa asiaa. Digitaalinen pelaaminen on merkittävä osa tämän päivän kulttuuria ja digitalisoituvaa yhteiskuntaa. Pelit ja leikit voivat parhaimmillaan kehittää sosiaalisia ja toiminnallisia taitoja ja sitä kautta valmentaa kasvuympäristön erilaisiin tilanteisiin ja toimintaan. Leikit ja pelit voivat myös toimia peilinä lapsen itseilmaisulle, ne myös harjoittavat motoriikkaa sekä visuaalista ja tilan hahmottamisen kykyä (Meriläinen ym. 2013, 10-13.)

4.2 Tieto- ja viestintäteknologiset menetelmät

Tieto- ja viestintäteknologiset taidot ovat osa monilukutaitoa. Sillä tarkoitetaan teknologian vastuullista, turvallista ja tarkoituksenmukaista käyttöä (MLL 2017, 7). Teknologian hyödyntäminen varhaiskasvatuksessa avaa lukemattoman määrän uusia mahdollisuuksia, eikä oppimisympäristö enää rajoitu päiväkodin seinien tai aitojen sisäpuolelle. Teknologia mahdollistaa sen, että koko maailma toimii oppimisympäristönä, ja sen avulla voidaan vastata laaja-alaisen osaamisen tavoitteisiin (Ahonen. 2017, 56-58). Lapsen iän tai osaamistason ei pidä poissulkea tieto- ja viestintäteknologisten taitojen oppimista ja osaamista, vaan jokaisella varhaiskasvatukseen osallistuvalla lapsella on siihen oikeus. Varhaiskasvatussuunnitelma määrittelee, että lasten tulee saada tutustua erilaisiin tieto- ja viestintävälineisiin, sovelluksiin ja peleihin. Lisäksi heidän kanssaan tulisi tutkia ja havainnoida sen roolia arkielämässä. Varhaiskasvatushenkilöstön tulee ohjata lapsia tieto- ja viestintäteknologian turvalliseen ja monipuoliseen käyttöön.

Varhaiskasvatussuunnitelma määrittää myös, että digitaalista dokumentointia tulisi hyödyntää varhaiskasvatuksen toiminnassa, kuten leikeissä, tutkimisessa, liikkumisessa sekä taiteellisessa kokemisessa ja tuottamisessa. Varhaiskasvatukseen osallistuvilla lapsilla tulisi olla myös mahdollisuus kokeilla ja tuottaa sisältöjä itse yhdessä muiden lasten kanssa käyttäen apuna tieto- ja viestintäteknologiaa. Tieto- ja viestintäteknologiset menetelmät voivat edistää lasten luovan ajattelun ja yhteistoiminnan taitoja sekä lukutaitoa (Varhaiskasvatus suunnitelman perusteet 2018, 26.)

5 Video opettamisen menetelmänä

Videota käytetään yhtenä opettamisen menetelmänä. Videon avulla kyetään tekemään näkyväksi asioita, jotka eivät välttämättä muuten avautuisi yhtä hyvin lopputuloksin oppijalle. Videon tavoitteena on opetusmenetelmänä se, että oppijalle uusi asia tulee tälle tutuksi näkemisen ja kuulemisen avulla. Opetusvideota hyödyntämällä voidaan herättää oppijan kiinnostus aihetta kohtaan sekä kyätä pitämään yllä oppijan mielenkiinto aiheeseen. Jotta tässä onnistutaan, on opetusvideoiden yleensä hyvä olla melko lyhyitä ja ytimekkäitä, niin ettei aihe harhaile liikaa ja se on helposti ymmärrettävä (Hakkarainen & Kumpulainen 2011, 11-15.)

Opetusvideo voi sisältää esimerkiksi mallintamista, jonka avulla oppijan on helppo hahmottaa hänelle uutta asiaa näkemällä se konkreettisenä toimintana videolla. Sen lisäksi, että asioita mallinnetaan näyttämällä ne videolla, on videon hyvä sisältää myös kerrottua faktaa. Kerrotujen faktojen on tarkoitus opettaa selityksiä, toimintamalleja ja ratkaisuja uusille asioille. Jotta oppiminen on mahdollisimman tehokasta, on hyvä keino yhdistää opittavien asioiden näyttäminen ja yhtä aikaa faktojen kertominen videolla, eli tällöin videolla näkyvää toimintaa avataan kertomalla niistä samanaikaisesti (Hakkarainen & Kumpulainen 2011, 11-15.)

Jotta videosta on aidosti hyötyä oppijalle, tulee sen sisältää tarpeeksi tietoa käsiteltävästä asiasta. On kuitenkin tärkeää huomioida, että asia tulisi esittää opetusvideolla tiiviisti ja yksinkertaisesti, jotta oppijan mielenkiinto pysyy yllä ja näin ollen myös oppiminen onnistuu toivotusti. Opetusmateriaaliksi tarkoitettussa videossa olisi hyvä olla kertausta, esimerkiksi videon välissä tai lopussa, jossa esitellään videolla kerrotut pääseikat. Opetusvideoille ei ole tarkkaan määriteltyä oikeaa pituutta, mutta on todettu, että kuuden minuutin jälkeen katsojan mielenkiinto saattaa alkaa hiipua, joten tämä merkitsee sitä, että ihanteellinen opetusvideo kestäisi viidestä kuuteen minuuttiin (Ailio 2015, 9-10.)

6 Opinnäytetyöprosessi

Opinnäytetyömme muoto on toiminnallinen. Toiminnallisessa opinnäytetyössä tavoitteena on tuottaa jokin produkti, kuten tässä tapauksessa opetusvideo. Toiminnallisen opinnäytetyön tavoitteena ei ole tutkimus, vaan jokin konkreettinen tuotos ja siihen kuuluu myös toteutuksen monipuolinen raportointi (Vilka & Airaksinen 2004, 6-7.) Parhaimmillaan opinnäytetyössä tuotetaan jokin produkti, joka on välittömästi alalla hyödynnettävissä. Halusimme opinnäytetyömme olevan käytännöllinen ja työelämälähtöinen.

Opinnäytetyön aihepiiriin tulisi rakentua jo opitun tiedon ja taidon päälle, jota ryhdytään kokelemaan niin, että ymmärrys jo opitusta aiheesta lähtee kehittymään lisää. Etenkin toiminnallisessa opinnäytetyössä on kyse omien taitojen soveltamisesta käytäntöön (Vilka & Airaksinen 2004, 14-16).

6.1 Tarkoitus ja tavoitteet

Opinnäytetyömme tarkoituksena oli tuottaa opetusvideo, jonka avulla päiväkodin työntekijät voivat hyödyntää erityisesti Newline-kosketusnäyttöä. Opetusvideon avulla oli tarkoitus monipuolistaa pedagogista toimintaa päiväkodissa toiminnallisissa tuokioissa sekä madaltaat varhaiskasvatushenkilöstön mahdollista kynnystä näytön käytön aloittamiseen. Opinnäytetyön tavoite oli siis kehittää ja monipuolistaa jo olemassa olevan laitteen käyttötapoja pedagogisesti sekä rohkaista henkilöstöä näytön käyttöön.

6.2 Suunnitelma ja aikataulu

Opinnäytetyön prosessi alkoi siitä, kun otimme yhteyttä eri päiväkodeihin tiedustellen, olisivatko he kiinnostuneita olemaan yhteistyökumppaneitamme opinnäytetyössämme. Tämän lisäksi kysimme, onko päiväkodeilla valmiina jotakin tarvetta, minkä ympärille voisimme alkaa rakentamaan opinnäytetyömme toteutusta. Päädyimme laittamaan sähköposteja pääkaupunkiseudulla sijaitseviin yksityisiin päiväkodeihin, sillä meillä oli valmiiksi kontakteja heidän johtajiinsa. Useimpiin sähköposteihin emme saaneet vastausta, mutta lopulta erään päiväkodin johtaja vastasi meille, että heidän päiväkotinsa lähtee mielellään yhteistyökumppaniksemme. Päiväkodin johtajalla oli valmis aihe meille, joka pohjautui heidän päiväkotinsa sen hetkisiin tarpeisiin. Sovimme päiväkodin johtajan kanssa ajan, jolloin tapaamme päiväkodilla ja sovimme käytännön asioista ja keskustelemme heidän tarpeestaan opinnäytetyötä varten.

Sovittuamme ajan menimme päiväkodille keskustelemaan päiväkodin johtajan kanssa edellmainituista asioista. Johtaja esitteli heidän päiväkotinsa tiloja sekä käytäntöjä ja henkilökuntaa meille, jotta saisimme selkeän kuvan heidän päiväkodistaan kokonaisuutena. Keskustelun päätarkoituksena oli puhua siitä, mitä opinnäytetyön aiheena tulisi olemaan. Johtaja kertoi, että heidän päiväkodissaan on Newline-kosketusnäyttö, mutta sitä käytetään todella vähän varhaiskasvatushenkilöstön toimesta. Heidän toiveenaan olikin, että voisimme tehdä tuotoksen, jonka avulla henkilöstö oppisi Newline-kosketusnäytön käytön perusteet sekä hyödyntämään sitä pedagogisesti työssään. Kiinnostuimme itse aiheesta ja koimme sen hyväksi sekä ajankohtaiseksi opinnäytetyötämme varten.

Sovittuamme käytännön asioista yhteistyökumppanimme kanssa, aloimme suunnittelemaan opinnäytetyön toteutusta. Ideamme syntyikin melko nopeasti ja päädyimme siihen, että toteutuksenamme tulisi olemaan opas Newline-kosketusnäytön käyttöön. Suunnitelmaa tehdessä oli hyvä ottaa huomioon oman alan jo olemassa olevia ideoita ja toteutuksia, eikä niitä ole kannattavaa toistaa. Opinnäytetyön ideana on kuitenkin luoda jotakin uutta alalle. Kun ideaa aletaan muovailemaan, on tärkeää ottaa huomioon kohderyhmä ja sen tarpeellisuus kohderyhmässä. On myös hyvä pohtia, mikä merkitys idealla on kohderyhmälle (Vilkkä & Airaksinen 2003, 27.) Tämän lisäksi lähdimme suunnittelemaan viittä tuokiota, jotka vetäisimme itse päiväkodilla lapsiryhmille. Tuokioiden tarkoituksena olisi kokeilla, kuinka voimme hyödyntää Newline-kosketusnäyttöä pedagogisesti sekä samalla mallintaa sitä varhaiskasvatushenkilöstölle. Kun olimme saaneet alustavasti suunniteltua oppaan sekä käyntikertojen sisällöt, aloimme etsimään opinnäytetyötämme varten teoriatietoa. Määrittelimme keskeisimmiksi käsitteiksi mediakasvatuksen, tiedekasvatuksen, aikuisen merkityksen lapsen oppimisessa, digitaaliset ja pedagogiset oppimisvälineet sekä monilukutaidon, johon kuuluu pelillisuus sekä tieto- ja viestintäteknologiset taidot. Kuitenkin myöhemmin pudotimme pois tiedekasvatuksen, koska se ei ollutkaan enää mielestämme keskeinen aihe opinnäytetyömme kannalta.

Etsimme tietoa kirjoista sekä sähköisistä lähteistä. Suunnitteluvaiheessa kävimme myös erilaisissa opinnäytetyön pajoissa, kuten esimerkiksi kirjoittamisen pajassa sekä menetelmäpajassa. Pajoista saimme tarkennusta ja lisää tietoa, miten meidän kannattaa lähteä muokkamaan teoreettista perustaa opinnäytetyöhömmme.

Suunnitelman hyväksynnän jälkeen suunnitelmiin tuli pakollisia muutoksia, sillä koronaviruspandemia alkoi leviämään maailmalla. Koronaviruspandemia vaikutti opinnäytetyöhömmme siihen, että yhteistyöpäiväkotimme ei voinut ottaa meitä vetämään tuokioita, sillä lähikontakteja oli vältettävä. Tämä aiheutti sen, että meidän täytyi alkaa miettimään suunnitelmaamme muutosta, sillä tuokioiden pitäminen ei tulisi onnistumaan. Onneksi olimme tehneet melko väljän aikataulun, joten ehdimme hyvin vaihtaa suunnitelmaa ja pohtia toista vaihtoehtoa toteutuksellemme. Opinnäytetyön suunnitelman kannalta tärkeä seikka on ehdottomasti myös aikataulu. Se tulee ottaa huomioon suunnitelmaa tehdessä, sillä sen avulla opinnäytetyön ohjaaja kykenee arvioimaan aikataulun realistisuutta idean ja tavoitteiden kannalta. Aika, jota tarvitaan toiminnallisen opinnäytetyön valmistamiseen, saa suuntaansa toteutustavastaan. Myös sillä on aikataulun kannalta merkitystä, kuinka monta henkilöä opinnäytetyöhön liittyvään prosessiin kuuluu. Kun henkilöitä on paljon, tarvitaan enemmän joustavuutta aikatauluissa (Vilkkä & Airaksinen 2003, 27-28.)

Aloimme pohtimaan, että miten voisimme toteuttaa päiväkodin tarpeisiin vastaavan tuotoksen niin, että vältämme lähikontakteja. Lopulta ideoidessamme päädyimme siihen, että toteutuksena olisi opetusvideo Newline-kosketusnäytön käytöstä ja pedagogisesta hyödyntämisestä varhaiskasvatuksessa. Yhteistyökumppanillemme tämä sopi hyvin, joten lähdimme suunnittelemaan videon sisältöä. Toinen meistä oli tässä vaiheessa siirtynyt työelämään ja pääsi siellä harjoittelemaan itse Newline-kosketusnäytön käyttämistä, josta oli suuri hyöty meille videon sisällön suunnittelun kannalta. Suunnittelimme videon sisältävän näytön perusominaisuudet, näytön sisäiset sovellukset ja muut tärkeimmät ominaisuudet, internetnäytön käyttön ja hyödyntämisen, pelejä, dokumenttikameran ja kosketusnäytön yhdistämisen sekä oman innovaatiomme, eli digitaalisen kasvunkansion. Digitaalisen kasvunkansion ideana oli se, että lapsi saisi itse vaikuttaa sen sisältöön ja samalla kehittämään omia digitaalisia sekä teknologisia taitojaan, toki lapsen ikätason huomioiden.

6.3 Toteutus

Toteutuksena oli lopulta opetusvideo, jonka avulla varhaiskasvatushenkilöstö voi hyödyntää kyseistä näyttöä monipuolisemmin pedagogisesti työssään. Aloitimme videon kehittämisen ja toteutusprosessin suunnitteleamalla videon sisällön ja käsikirjoituksen. Pohdimme, mitä videon tulisi sisältää, jotta jokainen yhteistyöpäiväkodin varhaiskasvattaja voi halutessaan sitä hyödyntää.

Otimme siis huomioon sen, että joillakin varhaiskasvattajista ei ole välttämättä juuri yhtään digitaalista osaamista, kun puhutaan tämän kaltaisten kosketusnäyttöjen käytöstä. Tämän takia päätimme, että videon alkuun kuvaamme näytön perusominaisuuksia, kuten miten se käynnistetään sekä sammutetaan, miten siihen saadaan liitettyä tietokone ja miten säädetään ääntä. Meillä itsellämme on digitaalista osaamista mielestämme ihan kiitettävästi, eli pärjäämme tämän kaltaisten perustoimintojen kanssa hyvin.

Meillä ei kuitenkaan ollut aiempaa kokemusta Newline-kosketusnäytön käytöstä, kun aloitimme opinnäytetyöprojektimme. Tämän vuoksi kysyimmekin työntekijöiltä näytön muista ominaisuuksista ja siitä, millä tavoin he ovat hyödyntäneet näyttöä pedagogisesti työskennellessään päiväkodissa. Lisäksi pääsimme itse harjoittelemaan näytön käyttöä työpaikalla, sillä sieltä löytyi kyseinen näyttö. Näin toinen meistä kykeni harjoittelemaan näytön käyttöä työn ohessa ja jakamaan oppimaansa tietoa toiselle. Kun olimme saaneet harjoitella näytön käyttämistä itse ja keränneet samalla kokemusta näytöstä sekä sen eri ominaisuuksista, oli meidän helpompaa suunnitella sitä, mitä ominaisuuksia haluaisimme esitellä videolla. Näiksi ominaisuuksiksi valikoitui näytön omat sovellukset, kuten piirto- ja kuvankaappausominaisuus, miten kuvamateriaalia voidaan tarkastella näytöltä, tietokonenäkymän ja internetin hyödyntäminen sekä mitä lasten pelejä näyttöä varten löytyy esimerkiksi internetistä. Koimme itse nämä ominaisuudet keräämämme tiedon sekä oman kokemuksen pohjalta tärkeimmiksi asioiksi näytön hyödyntämistä ajatellen. Tämän lisäksi totesimme, että haluamme esitellä videolla myös sen, miten dokumenttikameraa voidaan hyödyntää kosketusnäytön kanssa yhdessä, sillä olimme todenneet sen olleen hyvä väline työskennellessä päiväkodissa kosketusnäytön kanssa.

Videon loppuun suunnittelimme vielä oman innovaatiomme liittyen Newline-kosketusnäytön käyttämiseen. Tämä osuus tuotti meille eniten haastetta, koska tuntui vaikealta keksiä jotain omaa. Pohdiskelujen jälkeen saimme idean, että jos kehitelisivme mallin kasvunkansiosta, joka on toteutettu digitaalisena. Kasvunkansio ei ole varhaiskasvatuksen kentällä mitenkään uusi innovaatio, mutta kumpikaan meistä ei ollut aiemmin törmännyt digitaaliseen versioon siitä. Siispä pohdimme, mikä alusta sen luomiseen toimisi parhaiten, mitä se voisi sisältää ja miten se voitaisiin koota. Päädyimme siihen, että esimerkiksi Powerpoint-sovellus toimii melko yksinkertaisena alustana digitaaliselle kasvunkansiolle. Sisällöksi määrittelimme mitä olemme työssämme usein nähneet kasvunkansioiden sisältävän, eli kuvia lapsesta, tämän päiväkotikavereista, askarteluista sekä laulujen ja lorujen sanoja. Nämä eivät kuitenkaan ole mielestämme ehdottomia, vaan ideanamme oli myös se, että lapsi saisi itse aikuisen tukemana koota kasvunkansiota ja vaikuttaa ikätason huomioon ottaen, mitä kansio sisältäisi. Tämän idean takana oli sekä lapsen osallistaminen toimintaan, mutta myös se, että lapsi voisi harjoitella aikuisen tukemana digitaalisia taitojaan.

Käsikirjoituksen laadittuamme, pääsimme kuvaamaan videon päiväkodin tiloissa. Menimme kuvaamaan videon päiväkodin sulkemisajan jälkeen, jolloin saimme kuvata videota rauhassa ja näin myös välttämällä turhia lähikontakteja koronaviruspandemiaa ajatellen. Video sisältää ohjeet näytön perusominaisuuksista, kuten miten näyttö käynnistetään, minkälaisia ominaisuuksia ja sovelluksia se sisältää, sekä miten internetin sisältöä voidaan hyödyntää kosketusnäytöllä, mitä pelejä sillä voidaan pelata ja miten dokumenttikameraa voidaan hyödyntää kosketusnäytön kanssa yhdessä. Lisäksi esittelemme videolla oman innovaatiomme eli digitaalisen kasvunkansion. Kuvasimme videon itse omalla kamerallamme, jonka toteutimme tekemämme suunnitelman ja käsikirjoituksen pohjalta. Kun olimme saaneet kaikki videon osiot kuvattua, oli seuraavaksi vuorossa videon editointi. Editoimme videon, tekstit sekä ääniraidat itse. Käytimme videon editointiin Movie Maker-sovellusta, jonka avulla pystyimme leikkaamaan videota, lisäämään siihen haluamamme tekstit sekä liittämään lopuksi videolle lopullisen ääniraidan. Päädyimme lopulta myös liittämään musiikkia videopalvelu YouTuben ilmaisesta musiikkikirjastosta videon taustalle, jotta videota olisi miellyttävämpi katsella.

Kun video oli editoitu, lähetimme sen yhteistyökumppanillemme, jotta päiväkodin työntekijät voivat katsoa videon ja antaa meille palautetta siitä, kuinka video on onnistunut. Palautteen keräsimme vastauslomakkeilla, jossa kysyimme, onko työntekijöillä aiempaa kokemusta Newline-kosketusnäytön käytöstä työssä, videon selkeydestä ja ymmärrettävyydestä, tuliko videolla esille hyödyllisiä asioita työn kannalta ja kokivatko työntekijät videon jälkeen kosketusnäytön hyödyntämisen työssään helpommaksi. Palautteen perusteella pystyimme tekemään arviointia omasta onnistumisestamme, joten työntekijöiltä saatu palaute oli meille erittäin arvokasta. Julkaisimme videon videopalvelu-YouTubessa: <https://youtu.be/PC30pEPVvgc>

6.4 SWOT-analyysit

Nelikenttäanalyysi eli SWOT on erittäin hyvä työkalu opinnäytetyön nykytilanteen analysointiin suunnittelun ja päätöksenteon pohjaksi. SWOT:ia käyttäen analysoidaan vahvuuksia, heikkouksia, mahdollisuuksia ja uhkia (Vilka. Airaksinen. 2004. 44.) Nelikenttäanalyysia käyttäen kartoitamme omaa oppimistamme opinnäytetyöprosessin aikana. Tämän takia toteutamme SWOT-analyysin opinnäytetyömme suunnitteluvaiheessa.

	Hyödyllinen	Haitallinen
S i s ä i s e t	Vahvuudet <ul style="list-style-type: none"> - Yhteistyökumppanin esittämä tarve aiheelle - Osaaminen oppaan valmistuksessa - Kiinnostus monilukutaitoon ja mediakasvatukseen - Verkostot työelämässä 	Heikkoudet <ul style="list-style-type: none"> - Meillä ei ole aikaisempaa kokemusta näytön käyttämisestä - Työharjoittelu viivästyttää opinnäytetyöprojektia
U l k o i s e t	Mahdollisuudet <ul style="list-style-type: none"> - Haastattelu mahdollisuus, näyttöä käyttäneiltä - Tarjota lisää työvälineitä varhaiskasvatushenkilöstölle 	Uhat <ul style="list-style-type: none"> - Aikataulutuksen kaikkien osapuolten välillä, kesällä päiväkodit kiinni

Kuvio 2: Suunnitteluvaiheen SWOT

Suunnitteluvaiheen SWOT-analyysissä totesimme vahvuudeksemme niin oman kuin yhteistyökumppanimme kiinnostuksen aiheita kohtaan, oman osaamisen oppaan hyödyntämisen oppaan valmistuksessa. Mahdollisuudeksi nimesimme sen, että Newline-kosketusnäytöstä on käytetty jo jonkin aikaa varhaiskasvatustyössä, jolloin pystymme haastattelemaan sitä käyttäneitä osajia. Heikkouksiksi nimesimme sen, että meillä ei ole aikaisempaa käyttökokemusta Newline-kosketusnäytöistä ja opinnäytetyöprojektin viivästymistä työharjoittelun vuoksi. Uhaksi määrittelimme suunnitteluvaiheessa aikataulutuksen, koska kesällä päiväkodit suljetaan, joten aikataulu ei ole pelkästään meistä riippuvainen.

	Hyödyllinen	Haitallinen
Sisäiset	Vahvuudet <ul style="list-style-type: none"> - tarve - osaaminen videon kuvaamisessa ja editoinnissa - verkostot työelämässä - lasten mediakasvatus ja sen tukeminen 	Heikkoudet <ul style="list-style-type: none"> - onko video tarpeeksi selkeä - suuri työn määrä töiden ja harjoittelun ohella
Ulkoiset	Mahdollisuudet <ul style="list-style-type: none"> - uusi työväline varhaiskasvattajille - varhaiskasvattajien perehdyttäminen jatkossa näytön käyttöön - kynnyksen madaltaminen 	Uhat <ul style="list-style-type: none"> - koronapandemia - aikataulun viivästyminen

Kuvio 3: Toteutusvaiheen SWOT

Toteutusvaiheen SWOT-analyysissä totesimme vahvuudeksemme työelämälähtöisen tarpeen opinnäytetyömme aiheelle, sekä oman osaamisen videon kuvaamisessa ja editoinnissa. Vahvuuksiamme oli myös työelämän verkostomme, jotka mahdollistivat opinnäytetyön toteutumisen koronaviruspandemiasta huolimatta. Vahvuuksiimme lukeutui myös ajankohtaisuus lasten mediakasvatuksen osalta ja sen tukemisen. Mahdollisuuksiksi nimesimme sen, että opetusvideomme avulla moni voi uskaltaa aloittaa näytön käytön ja saada näytöstä uuden työvälineen itselleen ja sen voi liittää osaksi perehdyttämistyötä. Opinnäytetyömme heikkouksiksi voisi lukea sen mahdollisuuden, että katsojat eivät kokisi videota tarpeeksi selkeäksi. Heikkouksiksi nimesimme myös sen, että opinnäytetyömme työmäärä on ollut suuri täysipäiväisen työn ja työharjoitteluiden ohella. Uhaksi määrittelimme koronaviruspandemiasta arvaamattoman kehityksen ja siitä johtuvan aikataulun viivästyminen.

7 Arviointi

Arviointi on tärkeä osa opinnäytetyöprosessia. Reflektoimme opinnäytetyötä ammatillisen kehittymisen näkökulmasta koko työskentelyn ajan. Arvioimme työskentelyä sekä toiminnallisen opinnäytetyön tuotosta suhteessa alussa asetettuihin tavoitteisiin. Suunnitteluvaiheen SWOT-analyysia pystyimme hyödyntämään verratessamme sitä toteutusajan SWOT-analyysiin. Opinnäytetyöprosessiamme vaikeutti maailmalla vallitseva koronaviruspandemiasta, joka aiheutti Suomessakin poikkeustilan. Etenkin tähän verratessa olemme kaiken kaikkiaan tyytyväisiä opinnäytetyöprosessin toteutumiseen ja prosessin kehittymiseen.

7.1 Työntekijöiltä kerätty palaute

Tässä luvussa avaamme opinnäytetyön tuotoksen eli opetusvideon keskeisiä tuloksia. Keräsimme yhteistyöpäiväkodin varhaiskasvatushenkilöstöltä palautetta kyselylomakkeen avulla. Kyselylomake sisälsi seitsemän kysymystä, joista viisi oli pakollisia monivalintakysymyksiä ja kaksi kysymystä vapaaehtoisia avoimia kysymyksiä.

Ensimmäinen kysymyksistämme oliko kyselyn vastaaja käyttänyt näyttöä aikaisemmin työssään. Puolet vastaajista kertoivat, etteivät ole käyttäneet näyttöä ennen. Mielestämme tämä osoitti hyvin sen, että opinnäytetyömme on syntynyt oikeasta tarpeesta työelämässä. Toinen kysymyksistä koski videon sisältöä ja sitä, oliko video vastaajista riittävän selkeästi ja ymmärrettävästi toteutettu. Vastaajista jokainen oli kokenut videon sisällön selkeäksi ja ymmärrettäväksi, josta videon toteuttajina olimme erityisen tyytyväisiä. Kolmantena kysyimme koki-atko varhaiskasvatushenkilöstö kosketusnäytön käytön jatkossa helpommaksi.

Videon katsottuaan 80 % vastaajista koki videon käyttöönoton jatkossa helpommaksi, eli onnistuimme tavoitteessamme madaltaa kynnystä näytön käyttämiseen ja sen käytön aloittamiseen. Samat vastausprosentit olivat myös seuraavassa kysymyksessä, jossa tarkastelimme, tuottiko video työn kannalta esiin uusia ja hyödyllisiä seikkoja. Kyselylomakkeen lopussa kysyimme kaksi avointa kysymystä, joihin vastaaminen oli vapaaehtoista. Valitettavasti saimme vain muutaman vastauksen. Vastaukset olivat kuitenkin positiivisia ja saimme palautetta siitä, kuinka toteutuksena oli selkeä video aloittelijoille.

7.2 Itsearviointi

Mielestämme kokonaisuutena onnistuimme opinnäytetyömme toteutuksessa, vaikkakin koimme matkan varrella haasteita liittyen esimerkiksi koronaviruspandemiaan. Lopulliseksi tavoitteeksemme opinnäytetyöllemme muodostui toteuttaa video, jonka avulla varhaiskasvatustenkunta voisi hyödyntää pedagogisesti Newline-kosketusnäyttöä työssään. Tavoitteena oli myös se, että saamme itsellemme uuden työkalun tulevaisuuden ammattia ja työskentelyämme varten.

Koimme tärkeimmiksi onnistumista edistäneiksi tekijöiksi työskentelyn parina ja kuinka pystyimme tukemaan toisiamme sekä jakamaan osaamista keskenämme läpi koko projektin, suunnitelman laatimisen sekä jokaisen vaiheen aikatauluttamisen, jolloin pystyimme seuraamaan työskentelyssämme sitä, ettemme jää aikataulussa jälkeen. Sen lisäksi pystyimme aikataulutuksella varautumaan mahdollisiin muutoksiin suunnitelmassa ja toteutuksessa, joita jouduimmekin kokemaan. Omien asetettujen tavoitteiden saavuttaminen on olennainen osa toiminnallisen opinnäytetyön arviointia. Useimmiten opinnäytetyön edetessä vastaan tulee asioita, joita ei voida kaikista suunnitelmista huolimatta saattaa päätökseen. Tämän vuoksi olisi hyvä miettiä, mitkä tavoitteista jäivät saavuttamatta ja mikä siihen johti. Tämän lisäksi on hyvä pohtia mitkä suunnitteluista tavoitteista muuttuivat ja miksi (Vilkkä & Airaksinen 2003, 154-155.)

Suunnitteluvaiheessa pääsimme hyvin vauhtiin työskentelyssä, sillä saimme hankittua yhteistyökumppanin nopealla aikataululla. Tämän takia pääsimme myös suunnittelemaan hyvissä ajoin toteutusta ja laadimmekin aluksi tarkkaa suunnitelmaa, kuinka olisimme toteuttaneet esitteen ja tuokiot liittyen Newline-kosketusnäytön pedagogisesta hyödyntämisestä varhaiskasvatuksessa. Kuitenkin koronaviruspandemian iskiessä maailmanlaajuisesti, muutti se nopealla aikataululla suunnitelmiamme ja meidän täytyi alkaa miettimään kiireesti, millä tavoin voisimme toteuttaa opinnäytetyömme tuotoksen, kun emme voineetkaan mennä päiväkotiin pitämään viittä toiminnallista tuokiota. Päädyimme lopulta siihen, että teemme tuotoksena videon, sillä sen tekeminen ei vaadi lähikontakteja ja pystyisimme täten realistisesti sen toteuttamaan tilanteen huomioiden. Tämän muutoksen onnistumisen taustalla oli aikataulutus, sillä tiukemmalla aikataululla suunnitelman muutos olisi ollut huomattavasti haastavampaa. Koimme siis onnistuneemme niin aikataulun kuin lopullisen tuotoksen suunnittelussa hyvin. Tämä näkyi myös siten, että suunniteltuamme videon, oli meidän helppoa kuvata ja saattaa videon editointi loppuun.

Saimme opinnäytetyön suunnitteluvaiheessa koottua teoriatietoa opinnäytetyömme kannalta tärkeimmistä käsitteistä, kuten pedagogiikasta mediakasvatuksessa sekä monilukutaidosta. Pyrimme kokoamaan teoriatietoa monista eri lähteistä, mutta ottaen kuitenkin huomioon lähteiden luotettavuuden ja koitimme saada käsiimme mahdollisimman tuoretta tietoa näistä aiheista, jotta teoreettinen viitekehys loisi uskottavaa pohjaa koko opinnäytetyöllemme. Koimme kuitenkin, että onnistuimme keräämään melko hyvin lähteitä opinnäytetyöhömmemme, mutta olisimme voineet etsiä lähteitä muillakin kielillä, jolloin lähteitä olisi saatu entistä enemmän ja laajemmin, joka lisäisi opinnäytetyön luotettavuutta. Kuitenkin pidämme keräämäämme teoriatietoa luotettavana ja hyvänä pohjana opinnäytetyön toteutukselle.

Koimme onnistuneemme videon toteutuksessa hyvin. Keräsimme palautteen videosta varhaiskasvatuksen henkilökunnalta yhteistyöpäiväkodistamme, josta kerroimme edellisessä kappaleessa. Palautteen perusteella voitaisiin päätellä, että myös varhaiskasvatuksen henkilökunta oli tyytyväinen videoon ja arvioi sen pääasiassa onnistuneeksi, joka vahvistaa omaa käsitystämme siitä, että onnistuimme videon tuottamisessa. Videon onnistumiseen vaikutti selkeästi se, että toinen meistä kykeni töissään harjoittelemaan valmiiksi näytön käyttämistä ja havainnoimaan työssään, mitkä ovat kosketusnäytön tärkeimmät ja keskeisimmät ominaisuudet ajatellen varhaiskasvatusta. Onnistumista edisti myös videon huolellinen suunnittelu ennen kuvaamista.

Toisella meistä oli myös hieman kokemusta videon kuvaamisesta ja editoinnista, joka helpotti videon saamista lopulliseen ja haluttuun muotoon. Sen lisäksi meiltä löytyi valmiiksi kamera ja jalusta, joiden avulla pystyimme kuvaamaan videon. Myös perehtyminen opetusvideoihin liittyvään teoriatietoon auttoi meitä tekemään videosta tarpeen mukaisen, näin kykenimme tekemään videosta sopivan mittaisen, yksinkertaisen ja selkeän katsojan oppimisen kannalta. Pyydettyä palautteen sisällössä olisi tärkeää pyytää kohderyhmän mielipiteitä tapahtuman toteutumisesta, oppaan toimivuudesta ja käyttökelpoisuudesta, työn visuaalisuudesta sekä luotettavuudesta. Kohderyhmältä voidaan pyytää myös heidän arviotaan siitä, kuinka ammatillisesti kiinnostava ja merkittävä toteutus oli (Vilkkä & Airaksinen 2003, 157.)

Tämän perusteella voisimme sanoa, että olemme saavuttaneet tavoitteemme, mitä asetimme itsellemme opinnäytetyön suhteen. Onnistuimme kokoamaan teoreettisen viitekehysten pohjaksi opinnäytetyön toteutukselle, pysyimme aikataulussa huolimatta koronaviruspandemian aiheuttamista ongelmista, saimme toteutettua videon ja saimme positiivista palautetta siitä varhaiskasvatuksen henkilökunnalta sekä saimme tästä itsellemmekin uuden työväliseen työkentelyyn varhaiskasvatuksen parissa.

Sen lisäksi, että opinnäytetyö on taidon osoitus siitä, kuinka kyetään yhdistämään laadukkaasti ja hyödyllisesti ammatillista käytännön osaamista sekä teoreettista tietoperustaa, on siinä suuressa osassa ajan sekä kokonaisuuksien hallinta, yhteistyö, innovatiivinen kehittäminen työelämässä sekä oman osaamisen ilmaisu suullisesti sekä kirjallisesti. Nämä edellä mainitut asiat ovat osa ammatillista kasvua, joten myös opinnäytetyössä olisi tärkeää pohtia ja arvioida omaa henkilökohtaista ammatillista kasvua. Ammatillisen kasvun lisäksi arvioinnissa on kannattavaa nostaa esille ajankäytön hallinta. Useimmiten opinnäytetyötä tehdessä suunniteluissa aikatauluissa ei aina pysytä, sillä myös muut tekijät kuin itse opinnäytetyöntekijä vaikuttavat aikatauluihin ja niiden onnistumiseen. Kun toiminnallista opinnäytetyötä viedään eteenpäin suunnitelmasta toteutukseen, tulee matkan varrella usein uusia ideoita ja se muokautuu niiden perusteella. Onkin siis hyvä arvioinnissa pohtia, onko opinnäytetyön päätyttyä vielä aiheeseen liittyviä suunnitelmia, joita haluaa toteuttaa esim. Myöhemmin työelämässä (Vilkka & Airaksinen 2003, 159-161.)

8 Analysointi ja pohdinta

Opinnäytetyötämme analysoidessamme ja tehdessämme pohdintaa, käsittelemme esimerkiksi opinnäytetyömme eettisyyttä ja luotettavuutta. Pohdimme myös maailmanlaajuisen pandemian vaikutusta opinnäytetyömme etenemiseen ja sen luomiin muutoksiin. Refleктоimme ammatillista kasvua ja kehitystä opinnäytetyönprosessin aikana sekä teemme itsearviointia opinnäytetyön prosessin tavoitteista ja tuloksista. Teemme myös yhteenvedon opinnäytetyön prosessista.

8.1 Opinnäytetyön eettisyys ja luotettavuus

Perehdyimme huolellisesti opinnäytetyömme teoriapohjaan ja pidimme huolen siitä, että käyttämämme tutkimustieto ja lähteet ovat ajankohtaisia ja päteviä. Huolehdimme myös siitä, että olemme lähdekriittisiä ja merkitsemme lähdeviitteemme ovat selkeästi merkittäviä. Tutkimusluvan saatuamme, pääsimme aloittamaan opinnäytetyön konkreettisen työstämisen. Huomioimme koko opinnäytetyömme ajan, että sosiaalialan eettiset periaatteet toteutuivat. Opinnäytetyöprosessin päätyttyä hävitimme itsellemme keräämämme aineiston asianmukaisella tavalla. Kerroimme opinnäytetyössä totuudenmukaisesti opetusvideon tekoprosessista ja sen yksityiskohdista. Esittelimme tekemämme arviointilomakkeet ja käymme läpi huolellisesti niiden tulokset. Jaoimme saamamme tulokset tarkasti rehellisesti ja läpinäkyvästi.

8.2 Opetusvideon tarkastelu

Tämän opinnäytetyön lopputuotos oli päiväkodintyöntekijöille tarkoitettu opetusvideo Newline-kosketusnäytön pedagogisesta hyödyntämisestä varhaiskasvatuksessa. Videon aihe määrittyi yhteistyökumppanilta tulleesta tarpeesta ja toiveesta. Videossa esiteltiin näytön perustoinnot, sisäiset sovellukset, miten sen käyttöä voidaan soveltaa muun muassa internetissä, pelejä pelaamalla sekä tekemällä lapsille digitaalisia kasvunkansioita.

Pyrimme huomioimaan videolla sen, ettei kaikilla päiväkodin työntekijöillä ole paljoa tietoteknistä osaamista. Siitä syystä aloitimme videon näytön käyttämisen perusteilla, jottei oppiminen kaadu siihen, ettei katsojalla ole tarvittavaa pohjatietoja aiheeseen liittyen. Toiminnallisesti toteutetussa opinnäytetyössä ensimmäisenä vaiheena on aiheen suunnitteleminen ja sen kehittäminen. Aiheen olisi tärkeää olla nykyhetkeen liittyvä sekä ammatillisesti opiskelijaa hyödyttävä, ajatellen tämän tulevaa ammattia ja työuraa (Vilka & Airaksinen 2013, 23-27.) Koimmekin, että tietotekninen osaaminen on kasvavassa osassa varhaiskasvatusta ja sen tulevaisuutta, joten saamme myös itsellemme työkalun ja voimme olla hyödyksi siinä samalla muille työntekijöille, jotka halusivat käyttää työssään Newline-kosketusnäyttöä. Pyrimme myös tekemään videosta lyhyen ja ytimekkään, jotta katsojan mielenkiinto pysyisi yllä ja että video olisi helposti ymmärrettävä sekä selkeä.

Videolla mallinamme näyttämällä itse, miten näyttöä käytetään ja miten sen eri ominaisuudet toimivat käytännössä. Tarjoamme myös erilaisia vaihtoehtoja toiminnalle päiväkodissa, joita voidaan hyödyntää käyttäen Newline-kosketusnäyttöä.

8.3 Kehittämisehdotukset

Kehittämisehdotuksiksi mietimme sitä, että tuottamamme opetusvideon voisi ottaa käyttöön esimerkiksi uusien työntekijöiden perehdytykseen varhaiskasvatuksen yksiköissä, mistä löytyy Newline-kosketusnäyttö. Videon avulla työntekijöiden olisi helppoa perehtyä näytön käyttämiseen ja samalla he voivat saada videolta ideoita sekä mallia siihen, miten sitä voidaan käytännössä hyödyntää pedagogisesti. Pohdimme myös, että internetin tuomat mahdollisuudet ovat laajat, sillä sisältöä on paljon ja uutta sisältöä tuotetaan jatkuvasti. Internetin ja teknologian tuomat mahdollisuudet antavat varhaiskasvattajille vapauden monipuolistaa heidän suunnittelemaansa tuokioita lapsia varten.

Lähteet

Painetut

Airaksinen, R., Ala-Vannesluoma, T., Karkkulainen, M., Kastu, R. & Pirhonen, P. Toimii! Hoitajan opas luoviin menetelmiin. 2015. Helsinki: Edita Publishing Oy.

Ahonen, L. 2017. Vasun käyttöopas. 1. painos. Jyväskylä: PS-kustannus.

Eklund, K. & Janhunen, T. 2005. Leikin ja toiminnan lapset. Teoksessa Sura, S. & Janhunen, T. Miten käytän toiminnallisia menetelmiä? Psykodraaman ohjaajat kertovat. Tampere: Resurssi.

Hautala, T., Hämäläinen T., Mäkelä, L. & Rusi-Pyykönen, M. 2013. Toiminnan voimaa. Toimintaterapiaa käytännössä. Helsinki: Edita Publishing Oy.

Hujala, E. & Turja, L. 2012. Varhaiskasvatuksen käsikirja. 2. painos. Jyväskylä: PS-kustannus.

Koivula, M., Siippainen, A. & Eerola-Pennanen, P. 2017. Valloittava varhaiskasvatus. Tampere: Vastapaino Oy.

MLL. 2017. Media varhaiskasvatuksessa. Helsinki: Mannerheimin lastensuojeluliitto.

Ojanen, T., Ritmala, M., Sivén, T., Vihunen, R. & Vilén, M. 2013. Lapsen aika. 12.-15. painos. Helsinki: Sanoma Pro Oy.

Vilka, H. & Airaksinen, T. 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Sähköiset

Ailio, J. 2015. Vähän parempi video - Opas laadukkaaseen videon suunnitteluun ja toteutukseen. Turun ammattikorkeakoulu. Viitattu 17.10.2020. <http://julkaisut.turkuamk.fi/isbn9789522165831.pdf>

Hakkarainen, P. & Kumpulainen, K. 2011. Liikkuva kuva - muuttuva opetus ja oppiminen. Viitattu 17.10.2020. <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/26957/978-951-39-4270-0.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Hamari, J. & Meriläinen, M. 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Mediakasvatusseura ry. Viitattu 7.3.2020. <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>

Kalsta, K. 2018. Pelillisyyden avaa uusia tapoja oppia. Apteekkari. Viitattu 10.3.2020. <https://www.apteekkari.fi/blogit/kolumnit/pelillisyyden-avaa-uusia-tapoja-oppia.html>

- Kupiainen, R., Kulju, P. & Mäkinen, M. 2015. Mikä monilukutaito. Tampereen yliopiston normaalikoulu. Viitattu 3.3.2020. https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/98020/mika_monilukutaito_2015.pdf?sequence=1
- Lahnalampi, H. 2018. Digitaalisuus varhaiskasvatuksessa. Centria ammattikorkeakoulu. Viitattu 11.3.2020. <https://centriabulletin.fi/digitaalisuus-varhaiskasvatuksessa/>
- Newline Education. 2020. Newline. Viitattu 3.3.2020. <https://edu.newlinetouchscreen.com/>
- Newline Interactive Inc. 2020. Newline. Viitattu 3.3.2020. <https://newline-interactive.com/eu/products/trutouch-rs-series/>
- Ojala, V. & Härkönen, U. 2008. Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa. Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimus- ja kehittämiskeskus. Viitattu 1.3.2020. https://thl.fi/documents/732587/741077/mediakasvatus_varhaiskasvatuksessa.pdf
- Peda.net. 2020. Tietotekniset opetusvälineet. Jokivarren koulu. Viitattu 11.3.2020. <https://peda.net/orimattila/peruskoulut/pl/jkl/fo/opetusv%C3%A4lineet>
- Tevella. 2020. Teknologia ja ohjelmointi. Viitattu 11.3.2020. <https://www.tevella.fi/kasvatus-ja-opetus/tuotteet-ja-tilaus/teknologia-ja-ohjelmointi?p=2>
- Tutustu Tiedekoulun toimintaan. 2020. Tiedekoulu. Viitattu 11.2.2020. <https://www.tiedekoulu.fi/>
- Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2018. Opetushallitus. Viitattu 10.3.2020. https://www.oph.fi/download/195244_Varhaiskasvatussuunnitelman_perusteet19.12.2018.pdf

Kuviot

Kuvio 1: Mediakulttuuri (Opetusministeriö 2008, 8.)	13
Kuvio 3: Suunnitteluvaiheen SWOT.....	21
Kuvio 4: Toteutusvaiheen SWOT.....	22