



SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU  
SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Jenna Patoranta & Jenni Tapio

---

## **Digitaalisten välineiden hyödyntäminen varhaiskasvatuksessa**

Kartoitus varhaiskasvatuksen opettajien ja lastenhoitajien kokemuksista Kurikan kaupungin päiväkodissa

Opinnäytetyö  
Syksy 2021  
SeAMK Sosiaali- ja terveystieteiden  
Sosionomi (AMK)



SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU

## Opinnäytetyön tiivistelmä

Koulutusyksikkö: Sosiaali- ja terveysala

Tutkinto-ohjelma: Sosionomi (AMK)

Tekijät: Jenna Patoranta ja Jenni Tapio

Työn nimi: Digitaalisten välineiden hyödyntäminen varhaiskasvatuksessa: Kartoitus varhaiskasvatuksen opettajien ja lastenhoitajien kokemuksista Kurikan kaupungin päiväkodissa

Ohjaaja: Aino Alaverdyan, Tohtori, Vanhempi lehtori

Vuosi: 2021

Sivumäärä: 51

Liitteiden lukumäärä: 2

---

Opinnäytetyön tavoitteena on saada tietoa Kurikan kaupungin päiväkodin varhaiskasvattajien digitaalisten välineiden käytöstä ja kokemuksista. Haluamme myös tuoda varhaiskasvattajille opinnäytetyöllämme lisää tietoa digitaalisista välineistä ja niiden hyödyntämismahdollisuuksista. Opinnäytetyössä selvitämme digitaalisten välineiden tuomia hyötyjä sekä haasteita varhaiskasvatuksen kontekstissa. Tutkimus on toteutettu Webropol-ohjelmaan luodulla verkkokyselyllä kesän ja alkusyksyn 2021 aikana. Kyselyssä hyödynnettiin sekä kvalitatiivisia että kvantitatiivisia kysymyksiä.

Tutkimuksen taustateoriassa käsittelemme mediakasvatusta varhaiskasvatuksessa niin lapsen kuin varhaiskasvattajan näkökulmasta sekä digitaalisuutta, laitteita ja pelaamista varhaiskasvatuksessa.

Opinnäytetyömme antaa tietoa digitaalisten välineiden hyödyntämismahdollisuuksista erilaisissa varhaiskasvatuksen toiminnoissa. Kerromme myös erään Kurikan kaupungin päiväkodin varhaiskasvattajien kokemuksista liittyen digitaalisten välineiden hyödyntämiseen varhaiskasvatuksessa.

Tutkimustuloksista selvisi, että digitaaliset välineet tuovat suurta hyötyä päiväkodin toimintaan. Niiden avulla on helppo etsiä nopeasti uutta tietoa ja rikastuttaa toimintaa. Älylaitteisiin saatavat sovellukset tuovat lapsille uusia oppimistapoja harjoitella esimerkiksi kirjaimia tai numeroita. Näiden sovelluksien nähdään kasvattavan lasten motivaatiota erilaisten toimintojen harjoittelua kohtaan. Digitaalisten välineiden koetaan tuovan mukanaan myöskin haasteita. Suurimpina haasteina nähdään laitteisiin ja peleihin koukuttuminen lasten kohdalla sekä digitaalisten laitteiden tasapainoinen hyödyntäminen suhteessa perinteisiin oppimismenetelmiin.

<sup>1</sup> Asiasanat: digitaaliset välineet, mediakasvatus, digitaalisuus, varhaiskasvatus

SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

## Thesis abstract

Faculty: SeAMK School of Health Care and Social Work

Degree programme: Degree Programme in Social Services

Author/s: Jenna Patoranta and Jenni Tapio

Title of thesis: Utilization of Digital Tools in Early Childhood Education: A Survey of Experiences from Early Childhood Education Teachers and Day Care Workers in a Day-Care Center in Kurikka

Supervisor(s): Aino Alaverdyan, PhD, Senior Lecturer

Year: 2021

Number of pages: 51

Number of appendices: 2

---

The aim of this thesis is to get information on the usage and experiences of digital tools in a day-care center in Kurikka. With this thesis, we want to bring additional information of digital tools and their utilization possibilities to day-care workers. In our thesis, we find out the advantages and challenges of using digital tools in early childhood education. The research part has been carried out with a web-survey in the Webropol-application during the summer and early fall of 2021. A combination of qualitative and quantitative research methods has been used in this study.

The background theory of the study deals with topics such as media education from the perspectives of children and daycare workers, digitality, devices and gaming in early childhood education.

Our thesis provides information on utilization opportunities of digital tools in different activities. In addition, we also share some experiences of day care workers in one day care center in Kurikka regarding the utilization of digital tools in early childhood education.

The results of this study indicate that the usage of digital tools is greatly advantageous in the day care's daily activity. With their help, it is easy to search for new information, enrich the day care's activity also in the form of downloadable apps, bring new ways of practicing letters and numbers, for example.

These apps have been examined to raise children's motivation towards practicing different activities. Digital tools are perceived to also bring challenges with them. The biggest challenges of digital tools are their addictive properties towards children, as well as their over or underutilization compared to traditional learning methods.

<sup>1</sup> Keywords: digital tools, media education, digitality, early childhood education

## SISÄLTÖ

Opinnäytetyön tiivistelmä .....	1
Thesis abstract .....	2
SISÄLTÖ .....	3
Kuva-, kuvio- ja taulukkoluetelo .....	5
1 JOHDANTO .....	6
2 OPINNÄYTETYÖN KONTEKSTIN AVAUS .....	7
2.1 Opinnäytetyömme tavoite ja tutkimuskysymykset .....	7
2.2 Aiemmat aiheeseemme liittyvät tutkimukset.....	8
2.3 Varhaiskasvatuslaki varhaiskasvatuksen perustana .....	9
2.4 Kurikan kaupungin varhaiskasvatussuunnitelma.....	9
3 MEDIAKASVATUS LASTEN ARJESSA JA VARHAISKASVATUKSESSA .....	11
3.1 Lapset ja mediakasvatus .....	11
3.1.1 Media lasten arjessa .....	12
3.1.2 Median vaikutukset tunne- ja vuorovaikutustaitoihin .....	13
3.1.3 Erityinen tuki mediakasvatuksessa .....	13
3.1.4 Leikki ja oppimisympäristöt osana mediakasvatusta.....	14
3.2 Varhaiskasvattajat ja mediakasvatus .....	14
3.2.1 Mediakasvatustilanne varhaiskasvatuksessa hallintotasolla .....	15
3.2.2 Varhaiskasvattaja mediakasvattajana .....	16
3.2.3 Kasvatuskumppanuus varhaiskasvattajien ja lasten vanhempien välillä	17
3.3 Mediakasvatuksen ilmaisumuodot.....	18
3.4 Monilukutaito ja sen alakäsitteitä.....	19
4 DIGITAALISUUS, LAITTEET JA PELAAMINEN VARHAISKASVATUKSESSA.....	21
4.1 Digitalisaatio oppimisen mahdollistajana .....	22
4.2 Älylaitteet ja niiden sovellukset varhaiskasvatuksessa .....	23
4.3 Pelaamisen hyödyt ja haitat .....	24
4.4 Lasten ruutuajakaasuositukset ja niiden perustelut .....	26

4.5	Ikäraja ja PEGI-merkinnät .....	27
4.6	Teknostressi .....	27
5	TUTKIMUKSEN TOTEUTUS.....	29
5.1	Tutkimusmenetelmien esittely .....	29
5.2	Kyselyn toteutus ja tulosten analysointi.....	29
5.3	Tutkimuksen eettisyys ja luotettavuus .....	31
6	TULOKSET .....	33
6.1	Vastaajien taustatiedot .....	33
6.2	Varhaiskasvattajien kokemuksia digitaalisista välineistä ja mediakasvatuksesta .	34
6.3	Digitaalisten välineiden tuomat hyödyt ja haasteet sekä kehittämiskohteet varhaiskasvatuksessa .....	37
7	JOHTOPÄÄTÖKSET .....	40
8	POHDINTA.....	43
	LÄHTEET .....	45
	LIITTEET .....	51

**Kuva-, kuvio- ja taulukkoluettelo**

Kuvio 1. Vastaajien ikäjakauma.....	33
Kuvio 2. Digitaalisten välineiden käytön määrä lasten kanssa.....	34
Kuvio 3. Tablettien saatavuus lapsiryhmässä.....	36
Kuvio 4. Kasvattajien näkemys siitä, ovatko he saaneet tarpeeksi perehdytystä digitaalisten välineiden käytössä.....	39

## 1 JOHDANTO

Digitalisaatio on nykypäivänä osa jokapäiväistä elämäämme, ja se koskettaa koko yhteiskuntaa. Digitalisaation tarkoituksena on, että digitaaliset välineet tulevat käyttöön yhteiskunnan jokaisella alueella. (Heikkinen 2021.) Digilaitteita käyttävät ongelmitta yhä nuoremmat lapsetkin. Kaiken ikäisille lapsille löytyy erilaisia pelejä ja sovelluksia, joiden avulla lapset voivat harjoitella erilaisia taitoja ja viettää aikaa pelaamalla pelejä. Kasvattajia saattaakin huolettaa ajatus siitä, että digilaitteet syrjäyttävät lasten normaalit leikit ja muut arkiset toiminnot.

Digitaalisuus on nykypäivää, ja se näkyy myös varhaiskasvatuksen arjessa. Siksi halusimmekin lähteä tarkastelemaan digilaitteiden käyttöä ja hyödyntämistä varhaiskasvatuksessa. Aihe on tuore, ja eräällä Kurikan kaupungin päiväkodilla oli tarve kehittää juuri tätä aihetta. Päätimme siis alkaa toimimaan yhteistyössä tämän päiväkodin kanssa. Meitä molempia myös kiinnostaa digitaalisuus ja se, miten lasten kanssa voi hyödyntää erilaisia digitaalisia laitteita. Mekään emme kuitenkaan ole täysin perillä kaikista erilaisista digitaalisista välineistä, sovelluksista ja peleistä, joita on saatavilla, sekä siitä, miten paljon erilaisia mahdollisuuksia ne antavat päiväkodin arkeen, joten aiheen tutkiminen tuntui tarpeelliselta myös oman ammatillisen kehittymisen kannalta. Tutkimuksella pyrimme saamaan uusia näkökulmia mediakasvatukseen sekä itse oppimaan lisää uusista digilaitteista ja sovelluksista.

Tarkastelemme työssämme käsitteitä varhaiskasvatus, mediakasvatus ja sen erilaiset muodot, digitaalisuus, digitalisaatio, teknostressi. Käymme työssämme läpi yleisimpiä älylaitteita ja esittelemme muutamia sovelluksia ja pelejä, joita päiväkodeissa on käytössä. Tutkimuksestamme löytyy sekä laadullisia, että määrällisiä kysymyksiä, jotka on esitetty erään Kurikan kaupungin päiväkodin varhaiskasvattajille verkkokyselynä. Kyselyn avulla kartoitimme varhaiskasvattajien kokemia hyötyjä sekä haasteita mediakasvatuksessa ja digitaalisten laitteiden käytössä. Opinnäytetyömme tavoitteena on antaa tietoa erilaista digitaalisista laitteista ja sovelluksista sekä kertoa niiden käyttömahdollisuuksista varhaiskasvatuksessa. Opinnäytetyömme koostuu teoria- ja tutkimusosuudesta sekä tutkimuksen tulosten perusteella saamistamme johtopäätöksistä että pohdinnasta.

## 2 OPINNÄYTETYÖN KONTEKSTIN AVAUS

Tässä luvussa käsittelemme opinnäytetyömme tavoitetta ja tutkimuskysymyksiä sekä esittelemme muutaman aiemmin tehdyn tutkimuksen aiheeseemme liittyen. Kerromme myös varhaiskasvatuslaista sekä varhaiskasvatussuunnitelmasta, sillä ne ovat opinnäytetyömme perustana.

### 2.1 Opinnäytetyömme tavoite ja tutkimuskysymykset

Opinnäytetyöprosessimme alkoi tammikuussa vuonna 2021. Aiheeksemme valikoitui aika nopeasti digitaalisten välineiden hyödyntäminen varhaiskasvatuksessa. Saimme idean aiheeseemme opinnäytetyöseminaarista syksyllä, kun siellä esiteltiin aiheita, joista voisi tehdä opinnäytetyön. Olemme kasvaneet itse digitaalisen maailman ympäröimänä, ja digitaalisuus on tullut koko ajan vain enemmän ja enemmän osaksi ihmisten arkea. Valtiovarainministeriön ([viitattu 8.10.2021]) verkkosivuilla kerrotaankin, että digitaidoista on tulevaisuudessa tulossa yksi kansalaistaidoista. Aihe tuntui hyvin ajankohtaiselta ja tärkeältä, joten päätimme lähteä työstämään aihetta. Yhteistyökumppaniksemme kysyimme erästä Kurikan kaupungin päiväkotia, ja he kiinnostuivat aiheestamme ja suostuivat yhteistyöhön kanssamme. Eräänä heidän kehityskohdistaan oli juuri kaikki digitaalisuuteen liittyvä.

Tutkimuksen tavoitteena oli saada tietoa varhaiskasvattajien digitaalisten välineiden käytöstä ja kokemuksista. Halusimme myös tuoda varhaiskasvattajille lisää tietoa digitaalisista välineistä ja niiden hyödyntämismahdollisuuksista. Tutkimuskysymyksiksi opinnäytetyöhöemme valikoituikin:

1. Mitä hyötyjä digitaalisista välineistä on varhaiskasvatuksessa?
2. Mitä haasteita digitaaliset välineet tuovat varhaiskasvatukseen?



## 2.2 Aiemmat aiheeseemme liittyvät tutkimukset

Aiheestamme oli jo ennen opinnäytetyömme aloittamista tehty paljon eri tyyllisiä tutkimuksia. Opinnäytetyöprosessimme edetessä digitalisaatioon ja mediakasvatukseen liittyviä opinnäytetöitä tuli julkaistuksi paljon lisää. Olemme tutustuneet moneen aiheeseemme viittaavaan opinnäytetyöhön, mutta esittelemme nyt niistä kolmea keskeisintä.

Kaapu ja Kuokkanen (2019, 1–2) tuottivat opinnäytetyönään mediakasvatusoppaan varhaiskasvattajille ja vanhemmille, ja se toimii apuvälineenä kasvatuksessa lasten turvalliseen ja myönteiseen mediankäyttöön. Aihe tuli Metsäkankaan päiväkodin henkilökunnan toiveesta. Opas sisältää vinkkejä, miten lasta voidaan suojella mediankäytön haitoilta, sekä kerrotaan mediankäytön positiivisia ja negatiivisia vaikutuksia. Opas on laadittu varhaiskasvatuksen opettajien haastattelujen avulla. Myös meidän opinnäytetyössämme käsitellään mediakasvatusta, minkä vuoksi tämä opinnäytetyö on lähellä aiheitamme.

Hooli ja Pörhölä (2018, 2) tarkastelivat opinnäytetyössään sitä, miten digitalisaatio näkyy nykypäivänä oppimisen apuvälineenä varhaiskasvatuksessa. Tutkimus toteutettiin kyselylomakkeilla, ja tarkoituksena oli tutkia, millä tavalla digitalisaatio näkyy päiväkotien arjessa, miten sitä hyödynnetään työssä ja onko henkilöstöllä ja lasten vanhemmilla riittävät valmiudet ja keinot hyödyntää digikasvatusta. Opinnäytetyömme on hyvin läheinen tämän opinnäytetyön kanssa, mutta kuitenkin hyvin erilainen. Opinnäytetyössämme keskitytään enemmän henkilöstön digitaitoihin ja erilaisiin välineisiin, kun taas tässä esimerkissä henkilöstön ja lasten vanhempien valmiuksiin digikasvatuksessa.

Kalton ja Kyllösen (2021, 1) opinnäytetyössä on selvitetty, kuinka digitalisaatio on vaikuttanut varhaiskasvatukseen sekä tuotettu tietoa digitalisaation merkityksestä varhaiskasvattajille. Tässä opinnäytetyössä on erityisesti havainnoitu Luumäen kunnan 3–6-vuotiaiden päiväkotiryhmien kasvattajien näkökulmaa. Tämä on yksi aloituksemme jälkeen julkaistuista opinnäytetöistä, joihin olemme tutustuneet. Tämäkin on lähellä aiheitamme digitalisaatioteeman vuoksi, mitä käsittelemme myös omassa opinnäytetyössämme.

### **2.3 Varhaiskasvatustalaki varhaiskasvatuksen perustana**

Varhaiskasvatus pohjautuu varhaiskasvatustalakiin. Varhaiskasvatus on suunnitelmallisen ja tavoitteellisen kasvatuksen, opetuksen ja hoidon muodostama kokonaisuus, jossa painotetaan pedagogiikkaa. Sitä voidaan järjestää päiväkodissa tai perhepäivähoidossa. Lisäksi on olemassa myös avointa varhaiskasvatustoimintaa. (L 540/2018.)

Varhaiskasvatustalain tavoitteisiin kuuluu edistää lapsen iän ja kehityksen mukaista kasvua, kehitystä, terveyttä ja hyvinvointia. Lapsen tulee oppia, leikkiä, liikkua, tutustua taiteisiin ja kulttuuriperintöön sekä kokea myönteisiä oppimiskokemuksia. Varhaiskasvatusympäristön tulee olla turvallinen, terveellinen, kehittävä sekä oppimista edistävä. Lasta tulee kunnioittaa varhaiskasvatuksessa ja hänen vuorovaikutussuhteitaan tulee tukea. Lapsen tulee kokea itsensä yhdenvertaiseksi, ja hänen mahdolliset tuen tarpeensa tulee tunnistaa. Lapsen tulee saada osallistua ja vaikuttaa itseään koskeviin asioihin. Varhaiskasvatuksessa tulee toimia lapsen huoltajien kanssa yhteistyössä, jotta lasta pystytään tukemaan parhaalla mahdollisella tavalla. (L 540/2018.)

Varhaiskasvatuksessa jokaiselle lapselle luodaan oma varhaiskasvatustalasuunnitelma. Siihen kirjataan lapsen tavoitteita, jotta hänen varhaiskasvatustalansensa sujuisi varhaiskasvatustalain edellyttämällä tavalla. Suunnitelmaan kirjataan myös lapsen tuen tarve, tukitoimenpiteet ja kuinka niitä toteutetaan. Varhaiskasvatustalasuunnitelma laaditaan yhdessä huoltajien kanssa, ja se päivitetään vähintään kerran vuodessa. Lapsen oman varhaiskasvatustalasuunnitelman lisäksi on olemassa myös paikallinen varhaiskasvatustalasuunnitelma, joka voi olla kunnan, yksikön, tuottajan tai ryhmän oma. (L 540/2018.)

### **2.4 Kurikan kaupungin varhaiskasvatustalasuunnitelma**

Yhteistyökumppanillamme, Kurikan kaupungilla, on myös oma paikallinen varhaiskasvatustalasuunnitelma, joka pohjautuu Opetustalituksen varhaiskasvatustalain pohjalta määrittämiin varhaiskasvatustalun perusteisiin. Kurikan kaupungin visio varhaiskasvatustalussa on "Onnellinen ja leikin iloa täynnä oleva lapsuus Kurikassa". He painottavat varhaiskasvatustalussaan toiminnallisuutta ja osallisuutta leikissä sekä oppimisen ilossa. Kurikan kaupungin varhaiskasvatustalasuunnitelma korostaa lapsen oikeuksia. (Kurikan kaupungin varhaiskasvatustalasuunnitelma 2019, 4.)

Kurikan kaupungin varhaiskasvatussuunnitelmassa (2019, 50–52) kerrotaan mediakasvatusta toteutettavan ikä- ja kehitystasoisesti. Siinä tuodaan ilmi, kuinka nykypäivänä media on läsnä meidän jokapäiväisessä elämässämme, ja sen turvallista käyttöä opitaan tietoisien ja tavoitteellisten pedagogiikan kautta. Teknologiakasvatusta toteutetaan Kurikan kaupungin alueella yhdessä lasten kanssa harjoittelemalla teknologian käyttöä ja sen hyödyntämistä työvälineenä. Lapsille tehdään selviksi ikärajojen ja ruutuajan tarkoitus. Lapsilla on varhaiskasvatuksessa käytössään tabletteja, joita hyödynnetään teknologiakasvatusta toteuttaessa.

Varhaiskasvatuksessa tärkeässä osassa on toiminnan pedagoginen viitekehys, joka tarkoittaa sitä, että varhaiskasvatuksessa pyritään edistämään lapsen kokonaisvaltaista kasvua ja kehitystä sekä laaja-alaista osaamista. Pedagoginen toiminta muodostuu lapsen ja kasvattajien välisen vuorovaikutuksen ja yhteisen toiminnan kautta. (Kurikan kaupungin varhaiskasvatussuunnitelma 2019, 40.) Pedagogisen toiminnan suunnittelu on tärkeässä osassa myös mediakasvatuksessa, sillä mediakasvatusta toteutetaan lapsen ikä- ja kehitystaso huomioiden. Jokaisella lapsella on omat tarpeet, kiinnostuksen kohteet ja henkilökohtaiset suunnitelmat, joiden pohjalta kasvatusta toteutetaan ja arvioidaan. (Pääjärvi & Sommers-Piiroinen 2016, 8.)

### **3 MEDIAKASVATUS LASTEN ARJESSA JA VARHAISKASVATUKSESSA**

Mediakasvatuksella tarkoitetaan kasvatusta mediakulttuuriin ja mediakulttuurissa. Se on keino, jolla voidaan lisätä yksilön osallisuutta ja mahdollisuuksia vaikuttaa yhteiskuntaan. Yksi sen tärkeimmistä käsitteistä on medialukutaito, joka tarkoittaa ymmärrystä, taitoja, kokemusta ja kykyä arvioida kriittisesti ympäröivää mediakulttuuria. (Pekkala 2019, 11–12.) Mediakasvatus pyrkii aktivoimaan lapsia omiin pohdintoihin sekä keskustelemaan (Merilampi 2014, 129); sen siis voidaan sanoa tarkoittavan aktiivista median työstämistä (Reunamo, Söderqvist & Tanner 2014, 166). Mediakasvatusta toteutettaessa täytyy muistaa, että välillä toimitaan viestin tuottajina ja välillä vastaanottajina (Merilampi 2014, 116). Kokonaisuudessaan mediakasvatuksen tavoitteena on viisas verkon käyttö (Haasio 2016, 94).

Mediakasvatus integroituu muuhun varhaiskasvatukseen syventäen ja rikastaen muuta toimintaa. Sitä voidaanakin toteuttaa tavoitteellisesti erillisissä toimintatuokioissa, mutta mediakasvatus näkyy myös perinteisen arjen hoidon, opetuksen ja kasvatuksen lomassa. (Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa 2008, 12.) Tässä luvussa avaamme tarkemmin ensin lasten näkökulmasta ja sitten varhaiskasvattajien näkökulmaa mediakasvatuksesta. Olemme jakaneet näistä näkökulmista teoriaamme myös kolmannen tason otsikoihin, jotta kokonaisuudesta tulisi selkeämpi ja helpompi luettava, sekä osa aiheista sopii kolmannen tason otsikoksi paremmin. Käymme myös läpi mediakasvatuksen eri ilmaisumuotoja sekä mediakasvatukseen liittyviä käsitteitä.

#### **3.1 Lapset ja mediakasvatus**

Mediakasvatus mielletään helposti kasvatusmuodoksi, joka on vasta muutama vuosi sitten noussut esiin, sillä nykypäivänä moni asia on digitaalisessa muodossa. Se on kuitenkin laaja ilmiö, jota on toteutettu jo vuosikymmenien ajan, sillä mediakasvatukseen kuuluu normaalit arkiset asiat kuten leikkiminen, laulaminen, liikkuminen sekä kädentaidot. Mediakasvatus ei siis suoranaisesti tarkoita digitaalisten välineiden käyttöä ja erilaisia sovelluksia, vaikka niitäkin on päiväkodeissa käytössä paljon erilaisia. Päiväkodin arkiset pienetkin asiat ovat mediakasvatusta omalta osaltaan. Lasten kanssa yhdessä lukeminen tai kuvien tutkiminen

on mediakasvatusta. Pienillä muutoksilla kasvatuksesta saa helposti mediakasvatuksen sisältöön sopivaa. (Pääjärvi & Sommers-Piironen 2016, 6,10.)

Mediakasvatus kiinnostaa ja innostaa lapsia, sekä sitä voidaan toteuttaa ilman välineitä tai tekniikkaa, sillä pääosassa on mediakasvatuksen sisältö. Tällöin mediakasvatuksen toteuttaminen on helppoa missä ympäristössä tahansa. (Merilampi 2014, 114, 127). Lasten mediataidot karttuvat ja vahvistuvat, kun he saavat olla mukana suunnittelemassa, toteuttamassa ja arvioimassa mediakasvatuksellista toimintaa yhdessä kasvattajan kanssa. Silloin myös toiminta on lapsilähtöistä ja lasten mielipiteet tulevat kuulluiksi. (Valkonen ym. 2017, 6.)

### **3.1.1 Media lasten arjessa**

Lapset aloittavat median seuraamisen jo noin kolmen vuoden iässä (Merilampi 2014, 9). Lapset näkevät teknologian usein hauskana viihdykkeenä. He käyttävät digitaalisia laitteita pääosin pelaamiseen tai videoiden katseluun. (Chaudron 2015, 15.)

Perheen elämäntavat vaikuttavat siihen, kuinka lasten median käyttöön suhtaudutaan. Vanhempien olisi hyvä tiedostaa ja muistaa, että oma käytös toimii roolimallina lapsille, ja se pätee myös median käytössä (Brown 2011, 1043). Vaikka kotona median käyttöön kohdistuvat asenteet voivat olla mitä tahansa, kasvattajat voivat rikastuttaa lasten mediamaailmaa monin eri tavoin (Merilampi 2014, 9, 128). Media on kuitenkin mukana lähes kaikessa. Lasten puheet ja leikit viittaavat televisiossa pyöriviin ohjelmiin, esimerkiksi muumeihin. Media heijastuu myös lasten vaatteisiin. (Pääjärvi & Sommers-Piironen 2016, 6, 8.) Mediakulttuuri on täynnä erilaisia vaikuttimia, jotka vaikuttavat lapsen ajatteluun ja toimintaan (Valkonen 2018, 21). Ilman, että huomaammekaan, media vaikuttaa arkipäiväisiin askareisiimme (Merilampi 2014, 88).

Aina täytyy kuitenkin muistaa, että kaikki lapset eivät ole niin kiinnostuneita medialaitteista tai -sisällöistä kuin toiset. Tähän vaikuttaa paljon myös perheen kaupalliseen mediakulttuuriin osallistuminen. Media on mahtava keino tuoda lapsia yhteen, mutta se saattaa myös erottaa lapsia toisistaan mediatiedon tai kiinnostuksenkohteiden perusteella. (Lehtikangas & Mulari 2016, 28.)

### 3.1.2 Median vaikutukset tunne- ja vuorovaikutustaitoihin

Media tarjoaa monenlaista sisältöä kaikenikäisille, mutta aina sisältö ei ole hyödyllistä tai sisältö ei anna tietyn ikäiselle kaikkea sitä, mitä monipuoliseen kasvuun ja kehitykseen vaaditaan. Alle 2-vuotias tarvitsee sisältöä, joka auttaa oppimaan omaa äidinkieltään, sisältöä, joka auttaa tulkitsemaan muiden ihmisten ilmeitä sekä lisäksi sisältöä, joka kartuttaa ja vahvistaa lapsen vuorovaikutustaitoja, että hän kykenee toiminaan muiden ihmisten kanssa. Perinteiset arkiset vuorovaikutustilanteet, kuten jutteleminen ja lapsen kanssa yhdessä laulaminen, ovat tärkeitä aivojen kehittymisen kannalta. Näitä asioita ei voi medialla korvata, joten alle 2-vuotiaalle media ja sen sisällöt eivät ole kaikkein parhaimpia vaihtoehtoja. (Tunne- ja vuorovaikutustaitoja ja mediankäytön harjoittelua 2019.)

Lapsi tarvitsee paljon erilaisia vuorovaikutustilanteita, ja myös median kautta syntyvät kokemukset ovat tärkeitä. Siksi ei voi pitää esimerkiksi internetissä olevia pelejä huonompina, sillä niiden kanssa voi tehdä yhteisen hetken lapsen kanssa, ja vuorovaikutustaidot kehittyvät myös niiden kautta. Digitaalisuuden hyvä puoli on se, että ihminen pystyy olemaan erilaisissa vuorovaikutustilanteissa oman fyysisen lähiympäristön ulkopuolella olevien henkilöiden kanssa. Ne voivat tarjota uusia sosiaalisia verkostoja, joita lähiympäristö ei pysty tarjoamaan, ja henkilö pystyy olemaan vuorovaikutuksessa esimerkiksi sellaisten henkilöiden kanssa, joilla on samat mielenkiinnon kohteet. (Tukena digiajan vuorovaikutuksessa 2018.)

### 3.1.3 Erityinen tuki mediakasvatuksessa

Mediataitojen harjoittelu kuuluu jokaiselle lapselle, myös erityisen tuen tarpeessa oleville. Mediakasvatus on sellaista toimintaa, jota pystyy helposti muokkaamaan erilaisten tuen tarpeiden mukaiseksi, ja sen vuoksi mediakasvatus onkin erityisen tärkeässä asemassa erityislusten kasvun ja kehityksen kannalta. Tieto- ja viestintätekniiikan käyttö ja monenlaiset mediavälineet tarjoavat oivia mahdollisuuksia oppia ja kokea uusia asioita, joita ei perinteisin menetelmin voida yhtä hyvin saavuttaa. Nykyään on olemassa hyvin laajasti erilaisia laitteita, ohjelmia ja kuntouttavia pelejä, jolla voidaan tukea erityisen lapsen oppimista ja kasvua. Positiiviset oppimiskokemukset vahvistavat lapsen itsetuntoa. Sovellusten ja pelien avulla voidaan tukea esimerkiksi erityislapsen kielenkehitystä ja havainnointitaitoja. Lisäksi

tietotekniikan ja ohjelmien avulla voidaan päiväkodeissa toteuttaa laajaa ja kokonaisvaltaista opetusta monella eri kielellä, ja se tukee eri kulttuuritaustoista tulevien lasten kasvua ja kehitystä. (Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa 2008, 29.) Esimerkiksi tabletti on hyvä apuväline tukea tarvitsevalle lapselle (Laine 2014, 11).

### **3.1.4 Leikki ja oppimisympäristöt osana mediakasvatusta**

Leikki on lasten työtä. Se edistää lapsen kehitystä ja oppimista sekä hyvinvointia. Leikkiessään lapset jäsentävät omaa maailmaansa toimimalla aktiivisesti. Leikin avulla lapset luovat toisten lasten kanssa vuorovaikutussuhteita ja ylläpitävät niitä. Lisäksi lasten oma käsitys itsestään ja muista vahvistuu leikin avulla. Leikkiessään lapset luovat mielikuvituksellaan uutta, ja leikin avulla voi tutustua myös erilaisiin tunteisiin. Leikeissä voi hyödyntää digitaalisia välineitä tai lapsi voi saada omaan leikkiinsä ideoita näkemistään mediasisällöistä. Leikki on lasten itse tuottamaa mediakulttuuria, ja se syntyy lähes itsestään leikin edetessä. Leikkiminenkin on siis mediakasvatusta. (Valkonen ym. 2017, 12.)

Oppimisympäristö tarkoittaa tiloja, paikkoja, välineitä, tarvikkeita ja yhteisöjä, jotka tukevat lasten luontaista uteliaisuutta ja oppimisen halua. Oppimisympäristöt vahvistavat lasten mielikuvituksen kehitystä ja tarjoavat mahdollisuuksia erilaisiin leikkeihin, fyysiseen aktiivisuuteen, tutkimiseen sekä taiteelliseen ilmaisuun ja kokemiseen. Lapset voivat olla mukana vaikuttamassa oppimisympäristöjen suunnittelussa, ja siten lasten omat mielenkiinnonkohteet ja tarpeet pääsevät esiin. Oppimisympäristöjen rakentamisessa voidaan hyödyntää myös digitalisuutta. Lapsille sopivat tieto- ja viestinteknologiset laitteet, lelut ja muut välineet voivat täydentää oppimis- ja leikkiympäristöä, ja niillä voidaan luoda leikkeihin uusia ulottuvuuksia tai oppimisympäristöä voidaan muokata lasten näkemän elokuvan mukaiseksi. (Valkonen ym. 2017, 12.)

## **3.2 Varhaiskasvattajat ja mediakasvatus**

Jotta varhaiskasvattajaa voidaan kuvailla sanalla *mediakasvatustietoinen*, hänellä täytyy olla käsitys ja ymmärrys siitä, millaisissa vuorovaikutussuhteissa ja ympäristöissä lapset kasvavat ja toimivat sekä miten mediakulttuuri nykyään vaikuttaa lapsen kasvuun ja kehitykseen. (Sommers-Piironen & Hemilä 2016, 50). Suomalaista varhaiskasvatusta

käsittelevissä julkaisuissa on todettu, että moni varhaiskasvattaja ei käytä vielä varmoin ottein mediakasvatusta. Epävarmuustekijöinä pidetään mediasisältöjen ja -välineiden tuntemiseen ja hallintaan liittyviä tekijöitä. (Mertala & Salomaa 2016, 155.) Varhaiskasvattaja, jolla on puutteelliset digitaaliset taidot, saattaa tehdä vääriä valintoja teknologian hyödyntämisessä lasten kanssa. Tällöin median tai teknologian käyttö ei välttämättä vaikuta lapsen oppimiseen positiivisella tavalla. (National Association for the Education of Young Children, the Fred Rogers Center for Early Learning and Children's Media at Saint Vincent College 2021, 4.)

Monikaan varhaiskasvatuksen opettaja ei ole opiskellut mediakasvatusta varhaiskasvatuksenopettajaopintojensa aikana, ja nykyäänkin se on vain pieni osa opintoja. (Mertala & Salomaa 2016, 155.) Mediakasvatusta voi kuitenkin opiskella erikseen lähes joka puolella Suomea niin tutkinto-opiskelijana kuin avoimessa yliopistossakin (Vilmilä 2015, 12). Monella varhaiskasvattajalla tuntuu olevan lupa sanoa, että ei osaa eikä ymmärrä mistään digitaalisuuteen liittyvästä mitään. Kukaan ei kuitenkaan sano tätä samaa esimerkiksi lasten ravinnosta. Mediakasvatusta ja pelejä tulisi kohdella samalla tavoin kuin ravintoa. Ne ovat yhtä tärkeitä lapselle. (Irisvik & Utrianen 2017, 41.) Monet kasvattajat ovatkin sanoneet, että heistä tuntuu, että lapset hallitsevat laitteet paremmin kuin he itse (Koivula & Mustola 2017, 38).

### **3.2.1 Mediakasvatustilanne varhaiskasvatuksessa hallintotasolla**

Opetus- ja kulttuuriministeriö kehitti kaikille Suomen kunnille tutkimuksen, jossa selvitettiin kuntien mediakasvatustilannetta varhaiskasvatuksessa hallintotasolla. Tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää mediakasvatuksen nykytilanne kuntien varhaiskasvatusyksiköissä, mediakasvatuksen materiaalien tunnettavuus ja kartoittaa näkemyksiä varhaiskasvatuksen kehittämistarpeista. Kyselyn tulosten mukaan suurimmassa osassa kunnista alle puolet varhaiskasvatuksen henkilöstöstä tuntee mediakasvatusta. Mediakasvatus-sana itsessäänkin oli monelle täysin uusi käsite. Harvassa kunnassa oli nimetty henkilöä edistämään mediakasvatusta. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2013, 7–8.)



Kyselyn mukaan kasvatushenkilökunta pitää mediakasvatusta kuitenkin tärkeänä osana varhaiskasvatuksen sisältöä ja siihen tulisi panostaa. Tärkeimpänä syynä pidettiin sitä, että lasta tulisi opastaa turvalliseen ja vastuulliseen median käyttöön, sillä media ja mediasisällöt ovat nykypäivänä tärkeässä osassa jokaisen ihmisen elämää, myös lapsien. Kyselystä ilmeni myös, että kasvattajan tärkein osaamisalue on kyky arvioida lapsen kehitystasolle sopivia mediasisältöjä ja taitoa opastaa lasta käsittelemään sekä hyödyntämään median tarjoamia asioita ja esiin nousseita tunteita. Kasvatushenkilökunnan vastausten mukaan mediakasvatuksen edistämiseksi kunnissa ei ole toteutettu riittävästi toimenpiteitä. Puutteellista tietoa ja osaamista mediakasvatuksesta tulisi parantaa koulutuksilla ja kaikkien käytössä olevilla ideapankeilla, joista löytyisi ideoita ja sopivaa materiaalia eri ikäisten lasten mediakasvatuksen toteuttamiseen. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2013, 8.)

### **3.2.2 Varhaiskasvattaja mediakasvattajana**

Jokaisella kasvattajalla on omat tavat ja tyylit toimia lasten kanssa ja toteuttaa pedagogista osaamista. Sama pätee myös mediakasvatuksessa. Siksi onkin tärkeää, että jokainen varhaiskasvattaja löytää itselleen ominaisen ja merkityksellisen tavan toimia mediakasvattajana ja kehittää omia ammatillisia taitojaan tällä melko uudehkolla ja vielä hieman vieraalla varhaiskasvatuksen osa-alueella. Omaa ammatillista osaamistaan voi kehittää erilaisilla kursseilla ja koulutuksilla. Lisäksi olemassa on monenlaisia verkkoyhteisöjä, joista voi pyytää apua ja kuulla muilta kasvattajilta käytännön vinkkejä, mitkä asiat ovat toimineet lasten kanssa ja mitkä eivät. (Valkonen ym. 2017, 8.)

Mediakasvatuksen tueksi on myös luotu käyttöön erilaisia teemaviikkoja, kuten mediataitoviikko, aikakausilehtiviikko, sanomalehtiviikko, elokuvaviikko ja peliviikko (Rasi & Kangas 2018, 21). Myös lasten leikeistä on hyvä poimia heidän suosiossaan olevia mediailmiöitä. Tämä voi kuitenkin olla vaikeaa, mikäli tietoa tämänhetkisestä mediakulttuurista ei kasvattajalla ole. (Lehtikangas & Mulari 2016, 33.) Joskus saatetaan ajatella, että kun ryhmässä on tabletti tai muu digitaalinen laite, ryhmässä tapahtuu mediakasvatusta. Näin ei kuitenkaan pelkästään ole. Jotta mediakasvatusta voidaan toteuttaa hyvin, täytyy sitä suunnitella pedagogisesti. (Sommers-Piironen & Hemilä 2016, 49.) Teknologiaa tulisi hyödyntää opetuksessa eikä lasten tulisi käyttää sitä passiivisena ajanviettokeinoana. Passiivinen teknologian käyttö vie lasten aikaa leikeistä sekä

vuorovaikutuksesta muihin lapsiin ja aikuisiin. (National Association for the Education of Young Children, the Fred Rogers Center for Early Learning and Children's Media at Saint Vincent College 2021, 4.)

Helposti saatetaan ajatella, että mediakasvatus kuuluu vain nuoremmille kasvattajille, jotka osaavat erilaisten digitaalisten välineiden käytön hyvin ja ovat tottuneet elämään median keskellä. Valkonen ym. (2017, 8) kuitenkin muistuttavat, että varhaiskasvatuksen mediakasvatusta kehitettäessä on tärkeää, että kehittämiseen osallistuu koko työyhteisö, ei vain jotkut.

Nykyajan digitaalisuuden ansiosta lapsista on tullut myös tiedon muokkaajia ja tuottajia. Jotta lapsille pystytään mahdollistamaan tiedon muokkaus ja tuotto, vaaditaan kasvattajilta rohkeutta tutustua esimerkiksi uusiin yhteisöllisiin tuottamisen muotoihin sekä työkaluihin. Kasvattajien tulee luottaa omaan osaamiseen ja asiantuntijuuteen. (Sintonen 2018, 17.) Mediakasvattaja ei ole koskaan valmis tai täydellinen, sillä maailma, mediakulttuuri ja mediavälineet kehittyvät koko ajan (Puska 2018, 48).

### **3.2.3 Kasvatuskumppanuus varhaiskasvattajien ja lasten vanhempien välillä**

Varhaiskasvattajien ja lasten vanhempien välisestä yhteistyöstä käytetään nimitystä kasvatuskumppanuus. Sillä tarkoitetaan vanhempien ja varhaiskasvatuksen henkilöstön tietoista sitoutumista toimimaan yhdessä lasten kasvun, kehityksen ja oppimisen tukemisessa. Siinä yhdistyvät vanhempien ja lapsen kasvattajien tiedot sekä kokemukset, jotka molemmat ovat erityisen tärkeässä roolissa lapsen kasvun kannalta. Mediakasvatus on molempien tahojen yhteinen asia. (Niinistö & Ruhala 2006, 22.) Mediakasvatus on hyvä olla yhtenä aiheena esimerkiksi lapsen varhaiskasvatussuunnitelmaa tehdessä. Silloin vanhemmatkin saavat tietoonsa sen, miten mediakasvatusta toteutetaan päiväkodissa, millaisia mediataitoja lapsella jo on hallussa ja mitä täytyy vielä harjoitella. (Pääjärvi & Sommers-Piironen 2016, 12.) Varhaiskasvattajien ja vanhempien tulisi keskustella yhdessä lapsen mediankäytöstä ja jakaa keskenään ideoitaan, huomioitaan ja kehitettäviä kohteita, silloin lapsen mediakasvatusta voidaan toteuttaa parhaiten. Lapsen leikeistä, toimintatavoista ja tunteista sekä pohdinnoista heijastuvat varhaiskasvatukseen perheiden mediankäytön tavat. (Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa 2008, 28.)

### 3.3 Mediakasvatuksen ilmaisumuodot

Arjessa tapahtuu mediakasvatusta huomaamatta. Huomaamatta tapahtuvasta mediakasvatuksesta puuttuu kuitenkin pedagogiikka, joka on tärkeää tietoisuuden ja tavoitteellisuuden kannalta. (Mertala & Salomaa 2016, 155, 160–161.) Yksi kasvattajan kulmakivistä onkin kontekstuaalinen osaaminen, eli mediakasvatuksessa ymmärrys siitä, miten moninaisesti media näkyy ja vaikuttaa lasten arjessa. Lasten puheista ja leikeistä nousevien ilmiöiden pohjalta voidaankin ilmiöitä hyödyntää mediakasvatuksessa. (Mertala & Salomaa 2016, 166–167).

Mediakasvatuksen päätavoite on harjoitella mediataitoja ja kehittää kriittistä medialukutaitoa, joka kehittyy läpi elämän. Mediataidoilla tarkoitetaan kokonaisvaltaista medialaitteiden ja -sisältöjen hallintaa, kykyä analysoida ja arvioida mediaa, kommunikoida ja osallistua erilaisiin keskusteluihin sekä hallita tunteita, omia tarpeita ja mediasuhteita. Mediataidot pyrkivät turvalliseen, tasapainoiseen ja hallittuun mediankäyttöön ja itsensä tuntemiseen median käyttäjänä, tuottajana ja vastaanottajana. (Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa 2008, 17.)

Mediakasvatusta voi tarkastella ja toteuttaa neljästä näkökulmasta. Taidekasvatuksellisesti painottuvassa, ilmaisullisessa näkökulmassa keskitytään median erilaisiin sisältöihin ja omaan tuottamiseen. Teknologiakasvatuksellisessa näkökulmassa hyödynnetään tietotekniikkaa ja teknisiä välineitä apuna kasvatuksessa. Yhteiskunta- ja kulttuurikriittisestä näkökulmasta puhutaan silloin, kun keskitytään median taustojen ja rakenteiden sekä sisältöjen analysointiin ja vaikuttavuuden arviointiin. Suojelullinen näkökulma painottaa lasten suojelua median vaaroilta ja kasvua ja kehitystä haittaavilta vaikutuksilta. Kaikki nämä neljä näkökulmaa ovat tarpeellisia ja tärkeitä lasten hyvinvointia edistäessä. (Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa 2008, 7.)

Mediakasvatuksessa hyödynnetään monipuolisesti erilaisia työskentely- ja ilmaisutapoja. Lasten kanssa voidaan esimerkiksi tutustua mediakulttuurin visuaalisuuteen piirtämällä, maalaamalla, muovaillemalla tai tekemällä mediaesityksiä, esimerkiksi omia videoita. Tällä tavoin lapset tutustuvat erilaisiin materiaaleihin, välineisiin ja kuvan luomistapoihin. Teknologiaan voidaan taas lasten kanssa tutustua havainnoimalla arkisia laitteita ja niiden käyttöä. Lasten kanssa voidaan yhdessä havainnoida tekemisen prosessia sekä tulkita

heidän omia ja muiden tekeleitä. Lisäksi lapsilla on mahdollisuuksia kokeilla medialaitteita ja sovelluksia yksin tai yhdessä kasvattajan tai muiden lasten kanssa. Mediaa voi hahmottaa monin eri tavoin ja usein hahmotuksessa apuna on aivan tavalliset päiväkodin puuhut, jotka ovat lapselle tuttuja ja miellyttäviä. (Valkonen ym. 2017, 10.)

### 3.4 Monilukutaito ja sen alakäsitteitä

Monilukutaidolla tarkoitetaan taitoa tulkita, tuottaa sekä arvottaa erilaisia viestejä. Se on tiedon tuottamista, muokkaamista, esittämistä sekä arviointia erilaisissa oppimistilanteissa. Teksti voi sisältää esimerkiksi numeroita, symboleita tai sanoja. Se voi olla puhuttua, kirjoitettua, painettua, digitaalista tai audiovisuaalista. Tavoitteena on, että lapsi oppii erilaisia tapoja käsitteellistää ja ilmaista asioita. (Räsänen 2019, 19–20.) Se on käytössä esimerkiksi silloin, kun täytyy aistia monia asioita yhtä aikaa eri aistein (Sintonen 2018, 13). Monilukutaito on oppiainerajat ylittävä käsite (Palsa, Pekkala & Salomaa 2019, 43).

Mediakasvatus ja monilukutaito on lisätty esiopetussuunnitelmaan vasta vuonna 2016 sekä varhaiskasvatussuunnitelmaan 2017, joten nämä ovatkin edelleen kehittämishaasteina varhaiskasvatusmaailmassa. Medialukutaito liitetään myös opetussuunnitelman perusteiden pohjalta monilukutaidon määritelmiin (Palsa, Pekkala & Salomaa 2019, 42, 46).

Medialukutaito on yksi mediakasvatuksen tavoitteista (Grönholm 2018, 44), ja sitä voidaankin pitää myös kansalaistaitona (Haasio 2016, 97). Se tarkoittaa tietoa, osaamista ja ymmärrystä, joita tarvitaan, että kykenee tulkitsemaan mediaa ja sen viestejä kriittisesti ja että henkilö kykenee myös itse tuottamaan ja itseilmaisemaan mediasisältöä (Mediakasvatus –esi- ja alkuopetuksessa 2009, 17). Yksikertaisesti sanottuna medialukutaidot tarkoittavat taitoja, joilla voi tuottaa ja analysoida mediasisältöä, tarkastella median vaikuttamiskeinoja ja käyttää mediaa tarkoituksenmukaisesti. Lisäksi medialaitteiden ja ohjelmistojen käyttö helpottuu, kun medialukutaidot ovat hallussa. Taidot kehittyvät iän, kokemusten ja harjoittelun myötä. (Kuvaa, ääntä & tekstiä - medialukutaidon harjoituksia alkuopetukseen ja kerhoihin 2009, 2.) Medialukutaidot eivät kuitenkaan kehity ennen kuin perustaidot, kuten lukeminen, kirjoittaminen, kuvalliset taidot ja matemaattiset taidot ovat hallussa (Mediakasvatus- esi- ja alkuopetuksessa 2009, 22).

Varhaiskasvatuksessa ei siis niinkään opetella vielä medialukutaitoja, mutta erilaisiin mediaan liittyviin asioihin voidaan tutustua lapsen ikäkauteen sopivalla tavalla.

Erilaiset kuvat ympäröivät meitä ihmisiä joka paikassa. Kuvat voivat viihdyttää, opettaa, ottaa kantaa, kertoa tietoa ja koristaa paikkoja. Kuvia on nykypäivänä helppo ottaa ja teettää, ja tällä tavoin ikuistaa erilaisia hetkiä muistoiksi. Jokainen kokee ja näkee kuvat eri tavalla, ja jokin kuva voi merkitä toiselle eri asiaa kuin toiselle. Tulkintaan vaikuttavat kuvan katsojan kokemukset, muistot, tiedot ja tunteet. Kuvien tulkintaan tarvitaan kuvanlukutaitoa. Mediakasvatuksen yksi tehtävä onkin kehittää kuvanlukutaitoa ja lisätä katsojan tietoisuutta kuvan eri ulottuvuuksista. Kuvanlukutaitoa voi kehittää katselemalla erilaisia kuvia, esimerkiksi internetistä saatavat kuvat, kuvakortit, lehtien kuvat, kuvakirjat ja maalaukset ovat oivia harjoituskohteita tulkita kuvia. Kuvia voi tulkita eri tavoin, ja esimerkiksi lapselle voi antaa erilaisia kohteita, joita etsii kuvista, esimerkiksi värejä tai tunnetiloja. Tällä tavoin lapsi oppii tarkastelemaan kuvia eri näkökulmista. (Niinistö & Ruhala 2006, 40, 42.)

Tieto- ja viestintäteknologia on osa monilukutaitoa. Sillä tarkoitetaan turvallista ja vastuullista median käyttöä. (Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen (L5), [viitattu 10.8.2021]). TVT-taitojen eli tieto- ja viestintäteknologisten taitojen opetukseen kuuluu neljä aluetta. Lapsille pyritään opettamaan erilaisten tieto- ja viestintäteknisten laitteiden käyttöä ja toimintaa. Heidän tulee oppia käyttämään laitteita myös turvallisesti, vastuullisesti ja ergonomisesti. TVT-välineet ovat oiva apu luovassa ja tutkivassa työskentelyssä. Heidän tulee oppia myös välineiden verkostoitunut ja vuorovaikutuksellinen käyttö. (Pekkala, Salomaa & Spišák 2016, 24.) TVT-aidot tulevat lapsille tutuksi leikinomaisesti tutkimalla ja kokeilemalla. (Sommers-Piironen, Valkonen & Salomaa [viitattu 6.9.2021]).

## 4 DIGITAALISUUS, LAITTEET JA PELAAMINEN VARHAISKASVATUKSESSA

Digitaalisuus on tullut myös osaksi varhaiskasvatusta. Nykyään vanhemmat hakevat hoitopaikkoja internetin välityksellä sekä ilmoittavat hoitoajat sähköisesti. Myös päiväkodin perustiedot, varhaiskasvatussuunnitelmat ja esimerkiksi ruokalistat löytyvät yleensä internetistä. Päiväkodeissa on otettu käyttöön myös erilaisia alustoja, joissa voidaan viestiä vanhempien kanssa, tehdä lapsen omaa varhaiskasvatussuunnitelmaa tai luoda portfolioa lapsesta. (Heinonen ym. 2016, 235–236.) Myös opetussuunnitelmassa vaaditaan, että teknologia tuodaan lapselle tutuksi, ja se on yksi pedagoginen oppimisalue (Koivula & Mustola 2017, 37). Vaikka teknologia on nykyään iso osa varhaiskasvatusta, se ei kuitenkaan saa korvata esimerkiksi leikkiä ja liikuntaa. Teknologia voidaan tuoda mukaan tukemaan erilaista varhaiskasvatuksen toimintaa. (National Association for the Education of Young Children, the Fred Rogers Center for Early Learning and Children’s Media at Saint Vincent College 2021, 5.)

Digitaalisia laitteita on paljon erilaisia. Niihin kuuluvat muun muassa stereot, puhelimet pelikonsolit, televisiot ja kamerat (Irisvik & Utriainen 2017, 49). Tabletit ja tietokoneet ovat myös yleisiä medialaitteita (Merikivi, Myllyniemi & Salasuo 2016, 18). Laitteista pystytään hyödyntämään myös paljon erilaisia materiaaleja, joita löytyy internetistä, kuten Yle oppiminen, mediataitokoulu, Koulukinon oppimateriaalit ja elokuvat, pelikasvatus.fi, Kaikki kuvaa ja mediakasvatuskeskus Metkan “oppimateriaalit”. (Rasi & Kangas 2018, 21.) Nykyään myös e-kirjat ovat tulleet tunnetuiksi, ja tehtäviä tehdään erilaisissa virtuaaliympäristöissä (Haasio 2016, 57–58). Digitaalisiin laitteisiin kuuluu myös älytaulu. Se tuo opetukseen paljon lisää vuorovaikutuksellisuutta ja kiinnostusta. Älytaulu mahdollistaa opetuksessa kuvat, äänet, videot, tekstit ja pelit. Älytaulu on kuin iso kosketusnäyttö, ja sillä tehtävien tekemiseen voidaan käyttää koko vartaloa. (Irisvik & Utriainen 2017, 49.)

Teknologian avulla voidaan tehdä taidetta, tiedettä, musiikkia ja puheluita. Digitaalinen laite on pikemminkin tekemisen ja tuottamisen väline kuin pelkkien pelien pelaamisen väline. Sillä voi dokumentoida tekemisiään ja viestiä. Tablettia voidaan käyttää leikissä mukana. Kuitenkin aikuisen tulee aina ohjata lasta siinä, sillä harvempi pikkulapsi hoksaa, mitä kaikkea tabletilla voikaan tehdä. (Irisvik & Utriainen 2017, 48.) Tässä luvussa kerromme

tarkemmin digitalisaatiosta, älylaitteista ja niiden sovelluksista, pelaamisen hyödyistä ja haitoista, ruutuajasta, ikärajoista sekä teknostressistä.

#### 4.1 Digitalisaatio oppimisen mahdollistajana

Digitalisaatio terminä tarkoittaa digitekniikan käyttöönottoa jokaisella osa-alueella. Erilaiset atk-laitteet uusiutuvat ja mahdollistavat paljon enemmän. Digitalisaatio koskee kuitenkin myös muitakin laitteita, kuin informaatioteknologialaitteita, ja yleinen harhaluulo onkin se, että digitalisaatio lisää tietokoneiden käyttöä. Kuitenkin erilaisia digilaitteita on alkanut näkymään enemmän ihmisten päivittäisessä elämässä eri muodoissa. Digitalisaation avulla yhteiskunta kehittyy eteenpäin. (Heikkinen, [viitattu 22.5.2021].) Keskeistä on, että digitalisaatio ei saa liikaa valtaa ja muutu hallitsevaksi välineeksi hauskan ja hyödyllisen sijaan (Haasio 2016, 58).

Opetuksen ja oppimisen tuloksia voidaan tutkimusten mukaan parantaa tieto- ja viestintäteknologian avulla. Oppimisovellukset tietoverkoissa ja älylaitteilla voivat nostaa oppimisen kokonaan uudelle tasolle. Digitalisaatio on myös mahdollistanut sen, että mitä tahansa oppimisen tai kiinnostuksen kohteena olevaa asiaa voidaan tutkia internetin eri lähteiden kautta. Mikäli kasvattaja ei tiedä vastausta lapsen kysymykseen, hän voi etsiä vastauksen internetiä hyödyntäen. (Häkkinen 2019, 91, 97.) Erityisen tuen tarpeessa oleville lapsille digitalisaatio on ollut hyvin mullistava muutos. He ovat saaneet paljon uusia mahdollisuuksia oppia uutta ja omaksua tietoa. Laitteet tukevat heitä oppimisessa ja toimivat arjen apuvälineinä. (Irisvik & Utriainen 2017, 133–134, 137.)

Digitalisaation keskeisin ongelma opetusympäristöissä on käsitys siitä, että nykyaikainen teknologia olisi ilman muovaamista ja harjoittelua sopiva sellaisenaan opetuskäyttöön. Tulevaisuudessa digitalisaation merkitys opetuksessa tulee muovautumaan sen mukaan, kuinka teknologiaa pystytään saamaan pedagogisesti mielekkääseen käyttöön. (Häkkinen 2019, 92.) Netti ja pelit toimivat vanhemmille ja kasvattajille työkaluina, jotka helpottavat elämää ja tarjoavat uudenlaisia, nykypäiväisiä välineitä kasvattamiseen (Tukena digiajan vuorovaikutuksessa 2018).

## 4.2 Älylaitteet ja niiden sovellukset varhaiskasvatuksessa

Älylaitteisiin kuten tablettiin tai puhelimeen voi ladata sovelluskaupasta oppimispelejä, jotka sopivat lapsille (Irisvik & Utriainen 2017, 53-54). Tällaisia ovat esimerkiksi Ekapeli-sovellus, joka auttaa kirjain-äänen vastaavuuden sekä lukutaidon perusteiden harjoittelussa (Häkkinen 2019, 95). Toisena esimerkkinä Lola-Panda pelit, jotka on tehty yhteistyössä kasvatusalan ammattilaisten kanssa. Myös Pikku Kakkosen sovellus on turvallinen ja kehittävä sovellus lapsille. (Irisvik & Utriainen 2017, 24, 64.) Sovellus nimeltä Molla ABC on suunniteltu esikouluikäisille. Sovelluksella lapset voivat kehittää kirjainten ja numeroiden piirtämistä oikeaoppisesti. Molla ABC toimii myös nettiselaimessa. (Molla ABC, [Viitattu 31.8.2021].) Matematiikkaan painottuvassa Matikkakunkku Juniori -pelissä ratkotaan arvoituksia ja matemaattisia pulmia. Matikkakunkku Juniori -peliä suositellaan esikouluikäisestä ylöspäin. (Matikkakunkku Juniori [viitattu 12.10.2021].) Laitteilla on mahdollista myös kehittää piirto- tai soittotaitoa sekä luoda omia animaatiota ja elokuvia. Vaihtoehtoja on paljon. Pelien lataamisessa tulee olla tarkkana, sillä ilmaisapelit saattavat sisältää mainoksia, jotka eivät sovi lapsille. Olisikin hyvä, että aikuinen testaisi pelin ennen kuin antaa lapsen pelata sitä. (Irisvik & Utriainen 2017, 54–55, 67–68.)

Videopalvelu YouTube on usein käytössä lasten arjessa. Kuitenkin ilmaisversio YouTubesta saattaa olla vaarallinen, sillä kaikki sisältö siellä ei ole lapsiystävällistä, ja vaarallinen sisältö saattaa jopa pomppata lapselle suositeltavaksi. Lapsen on helppo painaa video auki ja alkaa katsoa sitä. Myös lapsiystävällisen sisällön alussa saattaa tulla mainoksia, joissa mainostetaan esimerkiksi kauhuelokuvaa. Kuinka pelottava tuo mainos voikaan pienelle olla. Olisikin tärkeää, että aikuinen olisi aina läsnä videon katselussa ja voisi estää lasta painamasta itseään sopimattomaan sisältöön ja ohittaa mainokset. YouTubesta onkin olemassa myös YouTube Kids -versio, joka on lapsiystävällisempi. Ylen ylläpitämä Lasten Areena on myös suunniteltu lapsille, sekä maksullisista suoratoistapalveluista löytyy paljon lapsille sopivaa videomateriaalia. (Irisvik & Utriainen 2017, 82–84.)

Internetistä löytyy myös paljon erilaisia sivustoja, joilla on lapsiystävällistä materiaalia. Tällaisia ovat esimerkiksi Papunetin pelisivut, joista löytyy tehtävää kaiken ikäisille. Sivut ovat helppokäyttöiset ja niitä voi hyödyntää esimerkiksi kuntoutuksessa ja opetuksessa. (Pelisivut, 2021.) Myös Oppi- ja Ilo -sivustolta löytyy ilmaisia verkkopelejä kaiken ikäisille lapsille sekä askartelu- ja leikkiohjeita. (Ilmaiset verkkopelit lapsille, 2021).



Sovelluskaupasta löytyy myös lastenkirjasovelluksia. Aikaisemmin esimerkiksi muumeista on tehty verkkoon oheismateriaalia kuten pelejä, mutta nykyään myös kirjat ovat digitaalisessa muodossa. Pääasiassa kirjasovelluksia käytetään tabletilla. Tabletilla kirjaa lukiessa joissakin sovelluksissa pystyy valitsemaan, lukeeko kirjan itse vai lukeeko joku kirjan. Kirjasovelluksissa olevat kirjat saattavat sisältää myös ääniefektejä tai pieniä tehtäviä. (Koskimaa & Lahdenperä 2017, 75–78.) Varhaiskasvatukseen on suunniteltu myös oma kirjasovellus Lukulumo. Sovelluksen saa lukemaan kirjat ääneen, ja niissä pystyy suurentamaan kuvia. Sovellusta voi käyttää puhelimella, tabletilla tai sen voi heijastaa esimerkiksi valkokankaalle. (Lukulumo – monikielinen kuvakirjapalvelu varhaiskasvatukseen [viitattu 25.8.2021].)

### **4.3 Pelaamisen hyödyt ja haitat**

Jokainen lapsi on lapsuudessaan pelannut ja leikkinyt. Nykypäivänä pelaaminen eri älylaitteilla on tullut arkipäiväiseksi osaksi lasten elämää. Tietokone- ja konsolipelit tuovat lasten mediatarjontaan vuorovaikutteisen luonteensa takia täysin uudenlaisia piirteitä, joita tavalliset lautapelit ja satukirjat eivät välttämättä tuo (Niinistö & Ruhala 2006, 67). Lapsilta kysyttäessä, miksi he pelaavat, he vastaavat usein sen olevan hauskaa. Aikuiset nimeävät usein pelaamisen hyväksi puoliaksi lasten oppimisen tai erilaisten taitojen kehityksen. Pelaamista voi tapahtua älylaitteella, ulkona tai lautapelin parissa. (Meriläinen & Moisala 2019, 56–57.)

Tutkimuksissa on saatu selville pelaamisen tukevan lasten taitojen kehittymistä. Lasten reaktionopeus, tarkkaavaisuuden suuntaaminen, ongelmanratkaisukyky sekä avaruudellinen hahmottamiskyky ovat parantuneet erilaisten pelien ansiosta. (Meriläinen & Moisala 2019, 61–62.) Pelit voivat opettaa myös kielitaitoa, lukutaitoa, ohjeiden ymmärtämistä, keskittymistä sekä ajankäytön suunnittelua (Irisvik & Utriainen 2017, 59). Peleistä saa myös mielihyvää, ja ne pitävät aivojen dopamiinitason korkealla (Haasio 2016, 50). Kuitenkaan älylaitteella pelaamista ei tule harrastaa liikaa, sillä pahimmillaan se voi aiheuttaa paljon haittaa hyvinvoinnille. (Meriläinen & Moisala 2019, 61–62.)

Lapsen keskittymiskyky kehittyä vaiheittain ja pienen lapsen keskittymiskyky on vielä melko heikko. Iän myötä lapsen keskittymisen taidot kehittyvät ja lapsi alkaa itse suuntaamaan tarkkaavaisuuttaan asioihin, jotka häntä kiinnostaa. Esimerkiksi esikouluikäisen lapsen keskittymiskyky on paljon parempi kuin häntä nuoremmalla lapsella, ja esikouluikäinen saattaa keskittyä yhteen asiaan jopa puoli tuntia kerrallaan. Erilaiset pelit ja sovellukset on laadittu lasten ikätasojen mukaan. Sillä tavoin pyritään säilyttämään lapsen tarkkaavaisuus pelissä. Tableteilla ja tietokoneilla olevat pelit tarjoavat pelin edetessä pieniä palkintoja, jotka motivoivat lasta keskittymään ja jatkamaan peliä yhä pidemmälle. Palkinto voi olla esimerkiksi, että kun selvittää jonkin tason, pelissä aukeaa uusi taso tai kun kerää tietyn määrän pisteitä, saa omalle pelihahmolleen valita uuden asun. (Lasta kehittävä mediankäyttö 2019.)

Erilaiset pelit saattavat aiheuttaa aggressiivisuuden tunteita, jotka saattavat johtua pelin kilpailuhenkisyydestä tai turhauttavuudesta. Liian runsas tauoton pelaaminen älylaitteella saattaa aiheuttaa myös fyysisiä oireita, kuten univaikeuksia tai päänsärkyä. Pienillä lapsilla runsas älylaitteiden käyttö saattaa hidastaa heidän motoristen taitojen kehitystään. (Meriläinen & Moisala 2019, 60–61.) Korkea dopamiinipitoisuus nostaa vireystilaa, jolloin se saattaa vaikuttaa unen saantiin (Haasio 2016, 51).

Kun lapsen kanssa sovitaan jo valmiiksi yhteiset pelisäännöt pelaamiselle, pystytään ennaltaehkäisemään älylaitteiden ongelmallista käyttöä sekä pelaamisesta tulevia haittoja. Kun lapsen kanssa keskustellaan peleistä ja sovitaan pelisäännöt, hän tietää mitä häneltä odotetaan ja mitä pelaamisesta voi seurata. (Männikkö & Korkeila 2019, 77.) Lapsen pelatessa on aikuisen tärkeää tarkastella, onko sillä vaikutuksia muuhun elämään kuten ihmissuhteisiin, kehitykseen, uneen, syömiseen tai ulkoiluun (Irisvik & Utriainen 2017, 25).

Peleihin saattaa liittyä paljon ennakkoluuloja. Vanhemmat ihmiset eivät välttämättä ymmärrä pelin motiiveja tai pelikulttuuria. Monille keski-ikäisille pelimaailma onkin täysin vieras, sillä heidän nuoruudessaan tietokone- tai konsolipelit eivät ole olleet muodissa. Pelaamisen maailmaa voidaan verrata esimerkiksi kirjojen tai elokuvien maailmaan, mikä on keski-ikäisille tutumpi maailma. (Haasio 2016, 52.)

#### 4.4 Lasten ruutuaikasuositukset ja niiden perustelut

Ruutuaikasuositukset ovat 2–5-vuotiaille korkeintaan tunnin päivässä, ja alle 2-vuotiaille ruudun katselua ei suositella lainkaan. Mikäli pieni lapsi katselee televisio-ohjelmia, tulisi välttää nopeatempoisia ja virikkeitä täynnä olevia ohjelmia. Lapsille suositellaan rauhallisia ja opettavaisia ohjelmia, kuten Pikku Kakkosta tai Muumeja. (Moisala & Lonka 2019, 21.) Tutkimuksissa on löydetty myös yhteys lapsen ruutuajan paljouden ja päiväsaikaan olevan väsymyksen välillä (Pesonen, 2019, 49). Aikuisen tehtävänä on pitää huolta siitä, että lapsi katsoo televisiosta tai muulta älylaitteelta vain ikätasolleen sopivia ja kehittäviä ohjelmia (Irisvik & Utriainen 2017, 23).

Erilaiset mediasisällöt voivat tuottaa monenlaisia tunteita ja mielialoja. Media onkin siis tärkeässä roolissa myös tunteiden hallinnan harjoittelussa. Tärkeää on huolehtia siitä, että mediasta saatavat elämykset ja kokemukset ovat lapsen kehitystasolle sekä yksilölliselle kestokyvyllä sopivia. Jokainen lapsi kokee asiat eri tavoin, joku lapsi voi pelätä sadussa esiintyvää mörköä, kun taas toinen voi inspiroitua möröstä ja ottaa sen roolin mukaan leikkeihinsä. (Kerhokeskus 2009, 51.)

Mitä nuorempi lapsi on kyseessä, sitä heikommat itsesäätelytaidot hänellä on. Itsesäätelytaidot vaikuttavat lapsen median käyttöön. Mikäli lapsi löytää koukuttavan sovelluksen tai pelin, hänen saattaa olla vaikea lopettaa sen käyttöä omaehtoisesti. Tällöin aikuisen läsnäolo, ohjaus, tuki sekä rajaaminen on erittäin tärkeää. Pieni lapsi ei itsesäätelytaidoiltaan ole vielä niin kehittynyt, että osaisi itse vielä rajata ruutuaikaansa. (Moisala & Lonka 2019, 15.) Lapsi saattaa menettää malttinsa, kun hänen ruutuaikansa on täynnä, eikä hän saa enää pelata älylaitteella (Männikkö & Korkeila 2019, 65).

Mitä enemmän ja aikaisemmin lapsen kanssa käy keskustelua älylaitteiden käytön rajoittamisen syistä, sitä helpompi lapsen on mukautua rajoituksiin. Lapsi oppii näissä tilanteissa itsekontrollia, kun hänen ruutuaikansa on täynnä ja hänen täytyy lopettaa. (Männikkö & Korkeila 2019, 78.)

## 4.5 Ikäraja ja PEGI-merkinnät

Ikärajoitukset ovat tarkkaan valittuja ja niillä pyritään välttämään pelottavien, ahdistavien ja aggressiivisten tunnetilojen syntyä lapsilla (Kerhokeskus 2009, 52). On siis tärkeää pitää huolta pelien ja sovellusten ikärajoista. Vaikka lapsi olisikin ikärajasuositusten mukaan tarpeeksi vanha pelaamaan tai käyttämään sovellusta, tulee aikuisten silti ottaa huomioon lapsen kypsyys. Pystyykö lapsi pelaamaan tai käyttämään sovellusta itsenäisesti vai tarvitseeko hän aikuisen tukea? (Saarikivi & Martikainen 2019, 39.) Lapsi tarvitsee tukea älylaitteen käyttöön oppimisen tukena sekä silloin, kun hänen tiedonhankintaitonsa ovat puutteelliset. Mikäli lapsi ei tukea saa, hänen oppimiskokemuksensa saattaa sekoittua älylaitteelta saatavaan viihteeseen. (Häkkinen 2019, 93.)

Myös PEGI-merkintöihin kannattaa tutustua. Ne kertovat, minkä ikäiselle esimerkiksi tietokonepelien tai elokuvien katsotaan sopivan. PEGI-merkintä laitetaan peliin tai elokuvaan, sillä perustein, kuinka paljon se sisältää seksiä, väkivaltaa tai ahdistavia kohtauksia. (Irisvik & Utriainen 2017, 98.) PEGI-merkinnän yhteydessä on myös symboli, joka kertoo, mitä peli tai elokuva sisältää (Haasio 2016, 54).

## 4.6 Teknostressi

Teknostressi tarkoittaa stressiä, joka aiheutuu älylaitteiden käytöstä tai käytön kautta. Aikuinen saattaa kokea teknologian käytön liian monimutkaiseksi ja vaikeaksi sen jatkuvan muuttuvuuden vuoksi. Teknostressin aiheuttajia on monenlaisia. Yhdeksi aiheuttajaksi on löydetty teknologian ylikuormitus, jolloin ihminen on liikaa tekemisessä teknologian ja sieltä tulevan informaation kanssa. Toiseksi tekijäksi on nimetty teknologian tunkeutuminen, jolloin ihminen saattaa kokea, että hänen tulee olla jatkuvasti tavoitettavissa ja älylaitteet saattavat antaa äänimerkkejä tai valoja tiheästi ja tällöin häiritä muita arkiaskareita. Kolmanneksi stressin aiheuttajaksi on nimetty teknologian monimutkaisuus. Joillekin ihmisille teknologian käyttö saattaa olla vaikeaa tai epäymmärrettävää. Neljänneksi stressin aiheuttajaksi on nimetty teknologian turvattomuus. Tällöin ihminen saattaa kokea, että hän voi tehdä virheitä tai ei osaa käyttää teknologiaa. Usein tämä johtuu siitä, että hän on huomannut muiden olevan parempia teknologian käyttäjiä. Viidentenä aiheuttajana pidetään teknologista epävarmuutta. Sillä tarkoitetaan sitä, että ihminen kokee, että ei pysy jatkuvien

ohjelmistopäivitysten ja muiden muutosten perässä. Kuudentena aiheuttajana pidetään teknologista riippuvuutta. Teknologisen riippuvuuden aiheuttaa ihmisen liika tukeutuminen teknologiaan. (Salo & Pirkkalainen 2019, 79–84.)

Kun ihminen kokee teknostressiä, hän saattaa kokea väsymyksen, uupumuksen sekä turhautumisen tunteita. Työympäristössä teknostressi saattaa pahimmillaan johtaa työntekijän loppuun palamiseen. Teknostressiä on kuitenkin mahdollista vähentää. Työpaikoilla tukena on IT-osasto ja koti-, päiväkotij- ja kouluoloista löytyy usein perhe, kasvattajat tai opettajat, jotka voivat tukea lasta tai aikuista. Teknostressiä pystytään vähentämään jo niinkin yksinkertaisella asialla, kuin ilmoitusasetusten muokkaamisella, jotta äänimerkit tai valot eivät häiritse arkiaskareita. Hyvänä apuna toimii myös omien käyttörutiinien sekä yksityisasetusten muokkaaminen. Myös omaa suhtautumistaan teknologiaa kohtaan muuttamalla on saatu stressiä vähenemään. (Salo & Pirkkalainen 2019, 84–87.)

Teknostressi saattaa olla myös osa varhaiskasvattajien arkea. He saattavat kokea erilaisia teknostressin aiheuttamia oireita, mikä saattaa johtaa siihen, että digitaalisia välineitä ei välttämättä niin usein varhaiskasvatuksen toiminnassa käytetä. Varhaiskasvatussuunnitelma edellyttää kuitenkin digi- ja mediakasvatuksen toteuttamista varhaiskasvatuksessa (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2018, 45).

## 5 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

Tässä luvussa kerromme opinnäytetyössämme käytetyistä tutkimusmenetelmistä, verkkokyselyn toteutuksesta ja sen vastausten analysoinnista. Avaamme myös tutkimuksen eettisyyttä ja luotettavuutta.

### 5.1 Tutkimusmenetelmien esittely

Opinnäytetyössämme on hyödynnetty sekä kvantitatiivista eli määrällistä että kvalitatiivista eli laadullista tutkimusmenetelmää, sillä kysely sisältää niin avoimia kuin suljettujakin kysymyksiä. Määrällisessä tutkimuksessa tutkitaan suurimmilta osin lukuja ja se perustuu enemmän tilastotieteeseen. Tällä tutkimusmenetelmällä pystytään tekemään yleistyksiä tutkittavasta aineistosta. Laadullinen tutkimus taas pyrkii kuvailemaan eri asioita. Laadullisen tutkimuksen kysymyksissä voidaan kysyä ihmisten mielipiteitä, mielikuvia sekä näkökulmia. Sitä käyttämällä pyritään saamaan syvällistä ja yksityiskohtaisempaa tietoa vastaajilta. (Määrällisen ja laadullisen tutkimuksen välinen ero, [viitattu 18.10.2021].)

### 5.2 Kyselyn toteutus ja tulosten analysointi

Opinnäytetyömme kysely toteutettiin anonyymisti verkkokyselynä Webropolissa. Päädyimme verkkokyselyyn vallitsevan koronapandemian vuoksi ja koimme, että varhaiskasvattajat pystyvät tällöin vastaamaan kyselyyn silloin, kun heillä on siihen parhaiten aikaa. Kysely (Liite 2) ja saatekirje (Liite 1) lähetettiin sähköpostitse päiväkodin johtajan toimesta varhaiskasvattajille. Hirsjärven, Remeksen ja Sajavaaran (2009, 195) mukaan verkkokysely on tehokas tutkimusmenetelmä, sillä se säästää tutkijan aikaa. Aineisto voidaan myös analysoida nopeasti tietokoneella. Kyselyn käytössä on kuitenkin myös huonoja puolia, kuten vastaajien huolellisuus ja rehellisyys, väärinymmärrettävyys, vastaajien tietotaito sekä mahdollinen vastauskato.

Mietimme tarkkaan, millaisia kysymyksiä kysyisimme, ja pyrimme luomaan laajoja sekä riittäviä vastausvaihtoehtoja, että jokainen vastaaja voisi löytää sopivimman vastausvaihtoehdon. Osa kysymyksistämme oli avoimia, ja sillä tavalla jokainen vastaaja pystyi kertomaan omin sanoin, miten jonkin asian kokee omien kokemustensa perusteella.

Päiväkodin johtajan ja varhaiskasvatuspäällikön kanssa sovimme, että emme mainitse opinnäytetyössämme päiväkodin nimeä, joten oli erityisen tärkeää miettiä kysymykset sellaisiksi, että niistä ei voida tunnistaa, mistä päiväkodista on kyse tai kuka kasvatushenkilö on vastannut kyselyyn. Muokkasimme kysymyksiä opinnäytetyöohjaajamme kanssa sopiviksi.

Kyselylomake (Liite 2) sisälsi 15 kysymystä, joista kuusi oli suljettua ja yhdeksän avointa kysymystä. Ensimmäiset kolme kysymystä olivat kysymyksiä, joilla saimme kerättyä taustatietoja vastaajista. Ne käsittelivät sukupuolta, ikää ja koulutustaustaa. Kyselylomakkeen kysymykset 4 ja 6–9 käsittelivät faktaperustaista tietoa esimerkiksi digitaalisten välineiden käytön toistuvuudesta sekä käytetyistä sovelluksista. Kysymykset 5 ja 10–15 sisälsivät kysymyksiä koskien työntekijöiden omia kokemuksia esimerkiksi digilaitteiden käytöstä.

Kysely lähti ensimmäistä kertaa varhaiskasvattajille sähköpostitse toukokuun 2021 puolella välissä. Vastauksia saimme kuitenkin hyvin vähänlaisesti. Kysely lähetettiin useamman kerran varhaiskasvattajille kesä- ja elokuussa 2021. Vastausmäärä jämähti kuitenkin neljään. Pohdimme matkan varrella myös muita vaihtoehtoja kyselyn toteuttamiselle, kuten paperista versiota, mutta tulimme yhdessä päiväkodin johtajan kanssa siihen lopputulokseen, että jos jotenkin vastauksia saadaan lisää, tapahtuu se digitaalisesti. Lähetimme syyskuussa 2021 vielä viimeisen kerran kyselyn matkaan ja saimme kuin saimmekin neljä vastausta lisää, jolloin yhteismääräksi tuli kahdeksan vastausta. Olimme yhteydessä vielä koulun puoleen vastausten määrästä. Tavoitteena oli saada kymmenen vastausta, mutta se ei aivan täyttynyt. Saimme kuitenkin koulultamme luvan aloittaa analysoinnin, sillä opinnäytetyössämme oli vahva teoria, joka kompensoi tulosten vajavuutta. Koimme myös, että kyselyyn tulleista vastauksista saamme tarpeeksi analysoitavaa.

Tutkimusaineistomme on analysoitu aineistolähtöisen eli induktiivisen sisällönanalyysin avulla. Tässä analyysimuodossa aineisto määrittää analyysin suunnan. Aineistosta nostetaan tällöin keskeiset asiat, vaikka ne eivät kävisi yhteen teorian tai aikaisempien tutkimusten kanssa. Aineistolähtöisessä sisällönanalyysissä vastaukset on kategorioitu. Samaan asiaan viittaavat vastaukset on laitettu samaan luokkaan. Nämä luokat nimetään

aiheeseen sopivalla termillä. (Leinonen 2018.) Tuloksia analysoitaessa luimme aineistoa yhä uudestaan ja uudestaan saadaksemme kattavan kuvan aineistosta. Analysoidessamme vastauksia pystyimme tällöin helpommin yhdistämään vastaukset sopivien teemojen alle. Annoimme jokaiselle vastaajalle myös koodin (K1-K8), jolloin pystyimme vertailemaan helpommin vastaajan vastauksia esimerkiksi vastaajan ikään nähden.

### 5.3 Tutkimuksen eettisyys ja luotettavuus

Tutkimusta toteuttaessamme olemme noudattaneet Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohjeita (ks. Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2012, 6–7). Aloittaessamme opinnäytetyöprosessia haimme tutkimuslupaa Kurikan kaupungin varhaiskasvatuspäälliköltä. Saimme tutkimusluvan häneltä ja sovimme hänen ja päiväkodin johtajan kanssa, että opinnäytetyössämme ei mainita yksikön nimeä.

Tutkimus toteutettiin verkkokyselynä. Kun lähetimme kyselyn yhteistyötahollemme, laitoimme mukaan saatekirjeen (Liite 1). Saatekirjeessä oli tutkimuksemme tavoitteet ja tutkimuskysymykset. Kirjeessä korostettiin vapaaehtoisuutta ja sitä, että vastaajan anonymiteetti pysyy koko prosessin ajan. Kirjeestä löytyi myös meidän yhteystietomme, ja se antoi vastaajille mahdollisuuden ottaa yhteyttä meihin, mikäli kysyttävää tulisi. Kyselystä löytyi Seinäjoen ammattikorkeakoulun tietosuojaseloste.

Tutkimusta tehdessämme pidimme huolta siitä, että lähteitä käytettiin oikein ja tekstistä löytyi lähdeviitteet sekä asianmukainen lähdeluettelo. Pyrimme käyttämään tuoreita lähteitä, jolloin teoria olisi mahdollisimman uutta ja todenmukaista. Digitalisaatio on kuitenkin koko ajan nopeasti muuttuva käsite ja esimerkiksi uusia laitteita ja sovelluksia tulee markkinoille usein, joten kaikesta ei välttämättä löytynyt vielä tarpeeksi uutta tietoa. Jaoimme myös teoriaosuuttamme alakappaleisiin, jotta saisimme tekstistämme mahdollisimman selkeän ja kattavan. Pidimme myös huolta siitä, että verkkokyselystä saadut vastaukset eivät olleet kuin meidän käytössämme ja huolehdimme niiden hävittämisestä oikeaoppisesti.

Tutkimusten luotettavuutta voidaan arvioida erilaisilla mittaus- ja tutkimustavoilla. Yksi näistä on reliaabelius, jolla voidaan mitata tutkimustulosten toistettavuutta. Toinen näistä on validius eli pätevyys. Se tarkoittaa tutkimusmenetelmän kykyä mitata juuri sitä asiaa, mitä



esimerkiksi kyselylomakkeen laatineet tutkijat ovat kysymyksellä tarkoittaneet. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 231.)

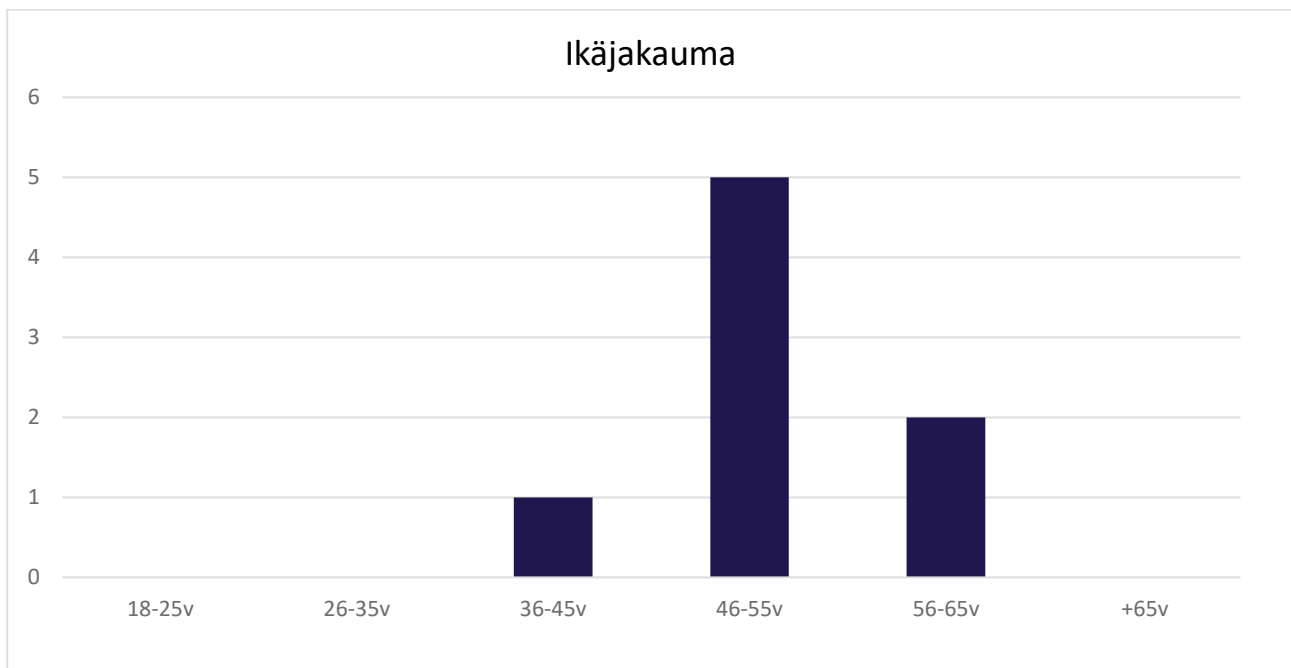
Opinnäytetyömme reliaabelius on hyvä, sillä pyrimme avaamaan mahdollisimman tarkasti kyselyn tekoa ja sen sisältöä työssä. Validius on mielestämme myös suhteellisen hyvä, sillä pohdimme kyselyn eri kysymyksiä teorian kautta läpi. Kuitenkaan kyselyyn tulleet vastaukset eivät olleet kovin pitkiä, joten varmasti jos vastaaja ajattelisi kysymystä kauemman ja syvällisemmin, voisimme saada enemmän tietoa ja tulokset näin ollen muuttua. Vastaaja on myös saattanut ymmärtää kysymyksen eri tavalla kuin me olemme sen tarkoittaneet. Tällainen kysymys on mahdollisesti ollut kyselyn viides kysymys: Miten koet mediakasvatusta toteutettavan päiväkodissanne? Odotimme, että saisimme tähän kysymykseen enemmän vastauksia, jotka olisivat kuvailleet mediakasvatuksen sisältöä, mutta vastaukset koskivat enemmän mediakasvatuksen määrää ja laatua. Kysymys on kuitenkin muotoiltu hyvin avoimeksi, että vastaaja saa kertoa aiheesta mahdollisimman laajasti. Vaikka sisältöön tartuttiin vähemmän, saimme aiheesta hyviä vastauksia mediakasvatuksen määrää ja laatua koskien. Tämä on tullut ottaa vastauksia analysoidessa huomioon. Opinnäytetyömme tulokset olisi voinut olla luotettavampia, mikäli kyselymme olisi saanut kattavammin vastauksia.

## 6 TULOKSET

Tässä osiossa käsittelemme verkkokyselyn tuloksia. Vastauksia kyselyyn saimme kahdeksan kappaletta. Kyselyyn vastanneet ovat erään Kurikan kaupungin päiväkodin työntekijöitä. Heidät on nimetty koodein K1-K8.

### 6.1 Vastaajien taustatiedot

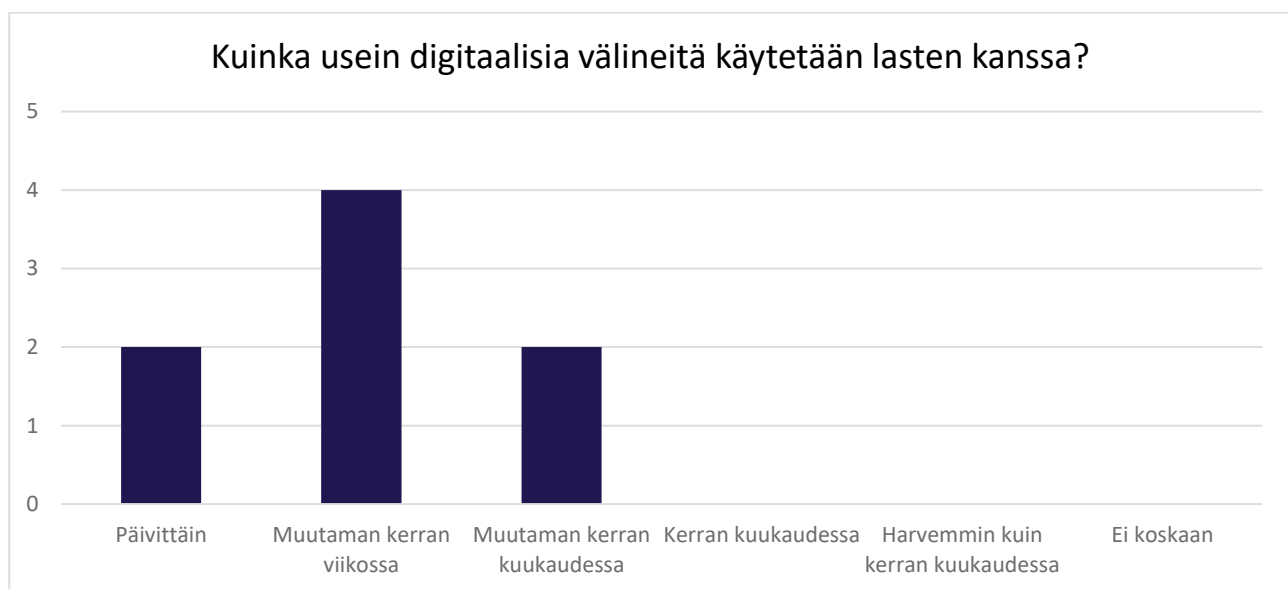
Ensimmäiset kysymykset liittyivät taustatietoihin. Ne olivat vastaajan sukupuoli, ikä sekä koulutustausta. Kahdeksasta vastaajasta kaikki olivat naisia. Suurin osa vastaajista olivat 45–55-vuotiaita. Yksi vastaaja kuului 36–45-vuotiaiden ryhmään ja kaksi vastaajista 56–65-vuotiaiden ryhmään. (Kuvio 1). Vastaajien koulutustausta jakautui tasaisesti. Vastaajista neljä oli lastenhoitajia ja toiset neljä varhaiskasvatuksen opettajia. Yhdellä opettajista oli sosionomin pätevyys.



Kuvio 1. Vastaajien ikäjakauma.

## 6.2 Varhaiskasvattajien kokemuksia digitaalisista välineistä ja mediakasvatuksesta

Seuraavassa kysymyksessä käsiteltiin, miten usein päiväkodissa käytetään digitaalisia välineitä lasten kanssa. Kaksi vastaajista kertoi digitaalisia välineitä käytettävän joka päivä. Neljä vastaajista kertoi digitaalisia välineitä käytettävän muutaman kerran viikossa. Loput kaksi vastaajaa kertoivat, että välineitä käytetään muutaman kerran kuukaudessa. Vastausvaihtoehtoina olivat myös kerran kuukaudessa, harvemmin ja ei koskaan. Kukaan vastaajista ei kuitenkaan valinnut näitä vastausvaihtoehtoja. (Kuvio 2).



Kuvio 2. Digitaalisten välineiden käytön määrä lasten kanssa.

Seuraava kysymys koski mediakasvatusta. Vastaajilta kysyttiin, miten he kokevat mediakasvatusta toteutettavan heidän päiväkodissaan. Vastauksista kävi ilmi, että osa kokee mediakasvatusta toteutettavan lähes joka päivä, kun taas toiset kokevat, että hyvin vähän. Eräs vastaaja perusteli mediakasvatuksen vähäisyyttä digilaitteiden määrän vähyydellä. Toinen vastaaja koki, että nuorille kasvattajille mediakasvatuksen toteuttaminen on luontevampaa. Mediakasvatuksen sisältöä kommentoitiin hyvin vähän. Yksi vastaajista toivoi sen olevan monipuolisempaa ja toinen vastaaja totesi sen olevan osana perinteisiä touhuja.

Sopivassa suhteessa muuhun toimintaan sekä yhdistellen perinteisiin touhuihin. (K1)

Vähitellen kasvamaan päin. Nuorille kasvattajille luontevampaa kuin meille vanhemmille. (K8)

Huonosti!! Osaksi johtuu siitä, että digilaitteita ei ole riittävästi käytössä. (K4)

Vastauksista kävi myös ilmi, että mikäli lapsilla on kiinnostusta ja taitoja, käytetään mediakasvatusta enemmän. Myös isompien lasten ryhmissä mediakasvatus on enemmän osana päivää kuin pienten lasten ryhmässä.

Mediakasvatusta toteutetaan melkein joka päivä, jossain muodossa, huomioiden lasten kiinnostuksen ja kehitystason. (K2)

Verkkokyselyn kuudes kysymys koski erilaisia digitaalisia välineitä, joita päiväkodissa käytetään. Vastauksissa korostui ehdottomasti tablettien käyttö. Jokaisessa vastauksessa mainittiin tabletti yhtenä työvälineenä. Yhden vastaajan vastauksesta kävi ilmi, että tabletteja on kuitenkin hyvin vähän saatavilla, sillä yli 20 lapsen ryhmästä löytyy vain yksi tabletti. Kuusi kahdeksasta vastaajasta mainitsi älypuhelimien yhtenä välineistä. Älypuhelinia voitiin käyttää vastaajien mukaan videoiden ja kuvien katseluun sekä erilaisten sisältöjen kuunteluun. Viisi vastaajista mainitsi tietokoneen. Tietokonetta käytettiin erilaisten sisältöjen kuten elokuvien kankaalle heijastamiseen. Muita mainittuja laitteita olivat taikamatto, videotykki sekä askelmittari.

Seitsemäs kysymys koski digitaalisia välineitä, joita käytetään vanhempien kanssa. Tähän kysymykseen vastasi seitsemän henkilöä. Jokaisessa vastauksessa mainittiin älypuhelin. Älypuhelimesta korostettiin erityisesti Seesaw-sovellusta, joka kuitenkin oli poistunut käytöstä tietoturvasyistä. Seesaw-sovelluksen avulla työntekijät lähettivät lapsen päivästä kuvia sekä videoita vanhemmille. Eräs vastaaja vastasi tämän olleen hyvä positiivisen viestinnän väline. Nykyään heillä on käytössä Whatsapp-sovellus tai tekstiviestit, mutta niillä he eivät saa lähetellä kuvia tai videoita. Muita mainittuja sovelluksia olivat Wilma ja Vaka mukana-sovellus, jonka kautta lapsi kirjataan saapuneeksi päiväkotiin ja kotiin lähteväksi. Kahdessa vastauksessa mainittiin myös tietokone.

Kyselyn kahdeksas kysymys koski tablettien käyttöä ja sitä, ovatko tabletit aina lasten saatavilla vai vaatiiko niiden käyttö ohjattua toimintaa. Yhden vastaajan mukaan tabletit ovat

aina lasten saatavilla, kolme vastaajista vastasi, että tabletit ovat saatavilla silloin tällöin ja neljä vastaajista vastasi tablettien käytön vaativan ohjattua toimintaa. Vastausvaihtoehtona oli myös käytössämme ei ole tabletteja, mutta sitä ei kukaan vastannut. (Kuvio 3).



Kuvio 3. Tablettien saatavuus lapsiryhmässä.

Yhdeksännessä kysymyksessä käytiin läpi erilaisia sovelluksia, joita lapset käyttävät tabletilla. Vastauksissa oli lueteltu eri sovellusten nimiä sekä asioita, joita sovelluksilla voi tehdä ja harjoitella. Vastauksissa kerrottiin, että erilaisilla sovelluksilla voi harjoitella kirjaimia, numeroita ja laskemista. Lisäksi sovellusten avulla voi tehdä värityskuvia ja palapelejä, pelata muistipelejä sekä kuunnella satuja tai lastenlauluja. Kolme vastaajista mainitsi Molla ABC:n sekä Ekapeli-sovelluksen. Kahdessa vastauksessa esiintyi Matikkakunkku ja Pikku Kakkosen sovellus. Videopalvelu YouTube, LukuLumo, Papunet, Oppi ja ilo sekä Lola Panda esiintyivät vastauksissa yhden kerran.

Verkkokyselyn kymmenes kysymys käsitteli aihetta, ilmeneekö lapsilla haasteita erilaisten digitaalisten välineiden käytössä ja jos ilmenee niin millaisia? Tähän kysymykseen oli vastannut vain kuusi henkilöä. Yhdessä vastauksessa kerrottiin, että haasteita ei ilmene, sillä kiinnostuneisuus ja lapsen kehitystaso on huomioitu. Yhdessä vastauksessa tuotiin esiin se, että lapset oppivat nopeasti ja ovat saattaneet oppia asioita kotoa, joten haasteita ei sen suuremmin ilmene. Samassa vastauksessa mainittiin kuitenkin myös lasten koukuttuminen laitteisiin. Kolmessa muussakin vastauksessa tuotiin ilmi se, että toiminnan

lopettaminen ja laitteista luopuminen saattaa olla haastavaa lapselle. Yksi vastaajista toi esiin hiiren käytön vaikeuden, sillä hiirtä ei käytetä kovinkaan usein. Samassa vastauksessa kerrottiin myös, että osa lapsista on niin valveutuneita, että he pyrkivät lataamaan pelejä omin luvuin. Sama vastaaja oli sitä mieltä, että joka vuosi päiväkotiin tulee taidokkaampia lapsia. Suurimpana haasteena koettiin siis olevan laitteisiin koukkuun jääminen ja niistä luopuminen, mutta tätäkään ei kaikilla lapsilla ollut havaittavissa.

Seuraavassa kysymyksessä käsiteltiin sitä, miten helpoksi laitteiden mukaanotto koetaan arkipäiväiseen käyttöön. Kahden vastaajan mielestä laitteiden mukaan ottaminen on todella helppoa. Neljä vastaajaa oli sitä mieltä, että laitteiden mukaan ottaminen on melko helppoa. Yksi vastaajista oli valinnut vastausvaihtoehdon melko vaikeaa ja toinen vastaaja vaihtoehdon en osaa sanoa. Vastausvaihtoehdoissa oli valittavana myös todella vaikeaa vaihtoehto, mutta kukaan vastaajista ei ollut valinnut tätä vastausvaihtoehtoa.

### **6.3 Digitaalisten välineiden tuomat hyödyt ja haasteet sekä kehittämiskohteet varhaiskasvatuksessa**

Kyselyn kahdestoista kysymys selvitti, millaisia hyötyjä digitaalisten välineiden käytön koetaan tuovan varhaiskasvatuksessa tehtävään työhön. Digitaalisten välineiden koettiin tuovan helpotusta arkeen, sillä tiedon saaminen ja ajankohtaisten asioiden tarkastelu on helppoa ja nopeaa sekä erilaisilla sovelluksilla saa mukavaa lisäsisältöä perinteisten toimintojen rinnalle. Lapset pääsevät myös itse valitsemaan millaista peliä haluavat pelata tai millaisen kuvan haluavat värittää, jolloin lapsen osallisuus pääsee paremmin esiin.

Voidaan laittaa lapsi työskentelemään yksin, jolloin lapsi saa ohjeet koneelta. Tällöin huomataan jos esim. Haasteita moniosaisissa tehtävissä yms (K3)

Helppo ottaa esim. laulun tueksi/ rikastamiseksi musiikkiin. Voi katsoa kuvia ja etsiä tietoa kiinnostavista asioista esim. eläimistä ja kasveista. Lapset voivat itse valita vaikka värityskuvia jne. (K6)

Vaihtoehtoja oppimistapoihin, motivoi erilaisilla, tietoa nopeasti saatavilla (K8)

Lisäksi monesta vastauksesta nousi esiin motivaation kasvu lapsilla eri aktiviteetteja kohtaan sekä eri asioiden kehittyminen ja harjoittelu, kuten oman vuoron odottaminen.

Yhdessä vastauksessa tuotiin myös ilmi, kuinka tietotekniset taidot ovat nykypäivää ja ne kuuluvat varhaiskasvatussuunnitelmaankin, joten niiden käyttö ja opettelu ovat täysin normaaleja asioita ja niiden pitäisi olla automaattisesti mukana päiväkodin toiminnassa.

Oman vuoron odottaminen kehittyy. Oppimispelit opettavat esim. hahmotusta. Kivaa piristystä esim. satujen kuunteluun (Luku Lumo). (K2)

Esim. pelejä pelaamalla on saatu lapsia motivoitumaan pelaamaan myös lautapelejä, jos ei muuten ole ollut kiinnostunut tai motivoitunut (K5)

Seuraavaksi verkkokyselyssä kysyttiin, millaisia haasteita digitaalisten välineiden käytön koetaan tuovan. Tähänkin kysymykseen oli vastannut vain kuusi henkilöä. Vastauksissa oli tuotu esiin hieman samoja asioita kuin kysymyksessä kymmenen, jossa pohdittiin lasten haasteita digitaalisten välineiden käytössä. Vastauksista nousi esiin laitteiden koukuttavuus, ajan puute, laitteiden riittämättömyys sekä se, että laitteilla saatetaan pelata sellaisia pelejä, joissa on lapselle liian korkea ikäraja.

Vaatii kasvattajan mukana olon, sillä ryhmässämme lapset ovat aika pieniä. (K2)

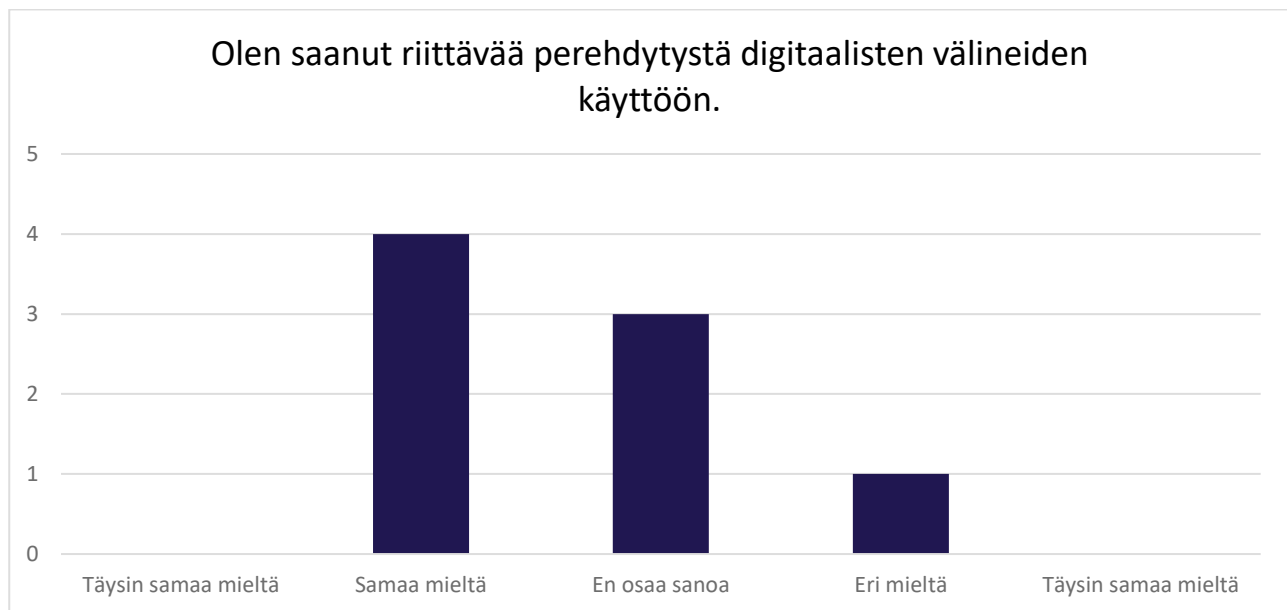
Tabletit ja kännykät ovat monille lapsille koukuttavia. Niiden rikastava tarkoitus voikin muuttua päinvastaiseksi eli yksipuolistaa toimintaa ja leikkejä. Välineiden liian vähäinen määrä myös hankaloittaa kunnollista käyttöä. (K6)

Jotkut saavat digilaitteita käyttää kotona liikaakin ja niillä haluttaisiin tehdä pelkästään myös hoidossa, lapset haluaisivat pelata muutakin kuin oppimispelejä (ikärajallisia pelejä), aikaa tulee rajata (toiset suopuu, toiset kiukuttelee) (K8)

Kyselyn neljästoista kysymys toi esiin työntekijöiden omia toiveita kehityksestä koskien digitaalisten välineiden käytön kehittämistarpeita. Tämä oli myös kysymys, johon oli vastannut kahdeksan henkilön sijasta kuusi henkilöä. Neljässä vastauksessa tuotiin esiin se, että laitteita, varsinkin tabletteja pitäisi olla enemmän ryhmien käytettävissä. Tabletit toimisivat hyvinä yhteydenpitovälineinä ryhmien välillä ja digilaitteet olisivat näin ollen luonnollisempi osa päiväkodin arkea, mikäli niitä olisi paremmin saatavilla. Lisäksi yhdessä vastauksessa toivottiin käyttöön digitaalista kameraa. Eräässä vastauksessa toivottiin, että

digilaitteiden käyttöön olisi saatavilla koulutusta, johon kaikki voisivat osallistua. Myöskin oppimispelejä ja erityisesti ilmaissovelluksia toivottiin olevan enemmän.

Kyselyn viimeisessä kysymyksessä vastaajan tuli vastata lauseeseen olen saanut riittävää perehdytystä digitaalisten välineiden käyttöön. Tähän kysymykseen vastausvaihtoehtoina olivat: täysin samaa mieltä, samaa mieltä, en osaa sanoa, eri mieltä ja täysin eri mieltä. Neljä vastaajaa vastasivat olevansa samaa mieltä asiasta. Yksi vastaajista oli eri mieltä ja kolme vastaajaa ei osannut sanoa. (Kuvio 4).



Kuvio 4. Kasvattajien näkemys siitä, ovatko he saaneet tarpeeksi perehdytystä digitaalisten välineiden käytössä.



## 7 JOHTOPÄÄTÖKSET

Tässä osiossa esittelemme johtopäätöksiä tutkimuksesta saatujen tulosten perusteella. Tarkastelemme tutkimuksen tuloksia tutkimuskysymystemme kautta, ja sen jälkeen nostamme esiin muita tutkimuksesta ilmenneitä tuloksia ja peilaamme niitä teoriaan. Tutkimuskysymyksemme olivat:

1. Mitä hyötyjä digitaalisista välineistä on varhaiskasvatuksessa?
2. Mitä haasteita digitaaliset välineet tuovat varhaiskasvatukseen?

**Hyödyt.** Kyselyn ja sen tulosten perusteella digitaalisista välineistä on monenlaista hyötyä. Suurimpana hyötynä nähdään digilaitteiden tuoma helppous päiväkodin arkeen ja toimintaan. Digitaalisten välineiden avulla voidaan etsiä helposti ja nopeasti uutta tietoa. Internetistä löytyy paljon uusia ideoita päiväkodin toimintaan ja erilaisia sovelluksia on markkinoilla runsaasti. Digitaaliset välineet ovat selkeästi mahdollisuus rikastaa päiväkodin toimintaa. Häkkisen (2019, 91, 97) mukaan digitalisaatio on tuonut mukaan lukuisia mahdollisuuksia eri tietojen etsimiseen ja tutkimiseen.

Kyselyvastausten mukaan älylaitteisiin saatavilla sovelluksilla voidaan tuoda vaihtelua normaaleihin päiväkodin toimintoihin, ja tarjolla on erilaisia oppimismahdollisuuksia ja tapoja harjoitella esimerkiksi kirjaimia tai numeroita. Perinteisiä lautapelejäkin pystyy pelaamaan digitaalisilla välineillä, jolloin lapsi pystyy pelaamaan pelejä itsekseen, eikä aina välttämättä tarvitse aikuisen läsnäoloa. Sovellusten nähdään tuovan lasten toimintaan myös lisää motivaatiota. Erilaisten pelimuotojen ja sovellusten avulla lasta voidaan innostaa kokeilemaan uusia asioita ja lapsi saattaa oppia jonkin asian paremmin pelien ja sovellusten avulla, kuin pelkästään perinteisiä menetelmiä käyttäen. Kuten vastauksista kävikin ilmi, lapset saattavat joutua hieman odottamaan omaa pelivuoroaan, jolloin odottamista voidaan harjoitella ja se taito kehittyy koko ajan.

**Haasteet.** Digitaalisten välineiden käyttö tuo toisinaan mukanaan myös haasteita. Vastausten perusteella lasten kohdalla haasteeksi nousee koukuttuminen digitaalisiin laitteisiin ja peleihin. Moisala & Lonka (2019, 15) nostavatkin esille lasten itsesäätelytaitojen kehittymisen. Mikäli itsesäätelytaidot eivät ole kehittyneet lapsella tarpeeksi, voi laitteista

irrottautuminen olla vaikeaa. Laitteilla ja peleillä saatetaan myös liian helposti korvata perinteiset oppimismenetelmät, vaikka todellisuudessa digikasvatuksen pitäisi kulkea käsi kädessä päiväkodin kaiken muun toiminnan kanssa (Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa 2008, 12). Digitaalisten laitteiden käyttö voi viedä myös kasvattajilta aikaa, sillä varsinkin pienempien lasten toimiessa esimerkiksi tabletin kanssa, vaatii se aina kasvattajan paikalle seuraamaan ja opastamaan laitteen oikeanlaisessa käytössä ja valvomaan, että lapset käyttävät sovelluksia ja pelejä, jotka sopivat hänen ikätasolleen. (Irisvik & Utriainen 2017, 23).

Tutkimuskysymystemme lisäksi saimme huomata myös muitakin asioita ja johtopäätöksiä, jotka nousivat esiin kyselyn vastauksista. Tuottamamme kyselyn ja siihen saamiemme vastausten perusteella voisi sanoa, että Kurikan kaupungin päiväkodissa digikasvatus on ajankohtaista, sillä lukeehan se jopa varhaiskasvatussuunnitelmassa, mutta todellinen käyttö on vielä melko vähäistä ja kokeilevaa. Suurin syy tähän varmasti on laitteiden vähäinen saatavuus ja työntekijöiden osaamattomuus hyödyntää ja käyttää digitaalisia laitteita. Useissa kysymysten vastauksissa tuodaan jollain tapaa esiin laitteiden vähäisyys ja esimerkiksi se, että tabletteja on usein vain yksi käytettävissä koko lapsiryhmää kohden. Tämä määrä ei mitenkään riitä suuren lapsiryhmän kohdalla, että jokainen saisi riittävää ja kattavaa digikasvatusta tai mahdollisuutta esimerkiksi pelata oppimispelejä.

Vastauksissa korostui se, kuinka isommat lapset käyttävät digitaalisia laitteita enemmän, ja mikäli pienempien ryhmissä niitä käyttää, vaatii se aikuisen jatkuvaa läsnäoloa. Verkkokyselyssämme oli kysymyksiä, kuten miten usein digitaalisia välineitä käytetään lasten kanssa ja ovatko tabletit saatavilla aina vai vaatiiko niiden käyttö ohjattua toimintaa. Esimerkiksi näissä kysymyksissä näkyy varmasti se ero, minkä ikäisten lasten kanssa vastaaja työskentelee. Alle 2-vuotiaille lapsille ruutuaikaa ei myöskään suositella ollenkaan (Moisala & Lonka 2019, 21).

Verkkokyselyn lopussa kartoitimme vastaajien toiveita siitä, millaista kehitystä he toivoisivat digitaalisten välineiden käyttöön. Tässä ehdottomasti korostui tablettien riittämättömyys. Vastauksissa toivottiin myös koulutusta kaikille, joten tarpeellista on digitekniikkaan liittyvän koulutuksen järjestäminen. Riittävällä koulutuksella ei aikaakaan kuluisi päiväkodin arjessa siihen, että kasvattaja ensin opettelee käyttämään jotain laitetta tai sovellusta, vaan silloin

kun lapsilla on mahdollisuus käyttää digitaalisia välineitä. Tällöin koko aika voidaan käyttää hyödyllisesti ja silloin siitä on lapsillekin eniten iloa ja hyötyä. Seuraavassa kysymyksessä pohdittiin vielä, onko perehdytys digilaitteisiin ollut riittävää. Tämän kysymyksen tulokset puhuvat myös erillisen koulutuksen puolesta, sillä kukaan ei ollut täysin samaa mieltä riittävästä perehdytyksestä eikä moni myöskään osannut sanoa onko perehdytys ollut riittävää. Koulutus mediakasvatukseen tai digitaaliseen osaamiseen ei myöskään nykyäänkään ole kovin suurena osana alalle suuntaavia opintoja, joten koulutuksesta olisi varmasti hyötyä (Mertala & Salomaa 2016, 155.).

## 8 POHDINTA

Tässä osiossa pohdimme opinnäytetyömme sujuvuutta, mitä olisimme voineet tehdä toisin, mahdollista jatkotutkimusaihetta sekä käsittelemme muita opinnäytetyöprosessista nousseita havaintojamme.

Opinnäytetyöprosessimme oli kokonaisuudessaan melko sujuva. Teoriaosuuden aloitus oli ehkä vaikein hetki opinnäytetyöprosessissa, sillä emme kumpikaan oikein tienneet, mistä tulisi aloittaa ja mitä tulisi kirjoittaa. Lopulta kuitenkin teoriaa alkoi syntyään ja saimme kasaan paljon erilaisia lähteitä. Teoriaosuus oli ehdottomasti pisin opinnäytetyön osa-alueista, ja se vei aikaa opinnäytetyön tekemisestä suurimman osan. Aiheeseen liittyvää kirjallisuutta on olemassa melko paljon, mutta suuri osa tästä oli jo hyvin vanhaa. Löysimme kuitenkin paljon myös tuoreita lähteitä, joita hyödynsimme opinnäytetyössämme. Myös vanhempiin lähteisiin tutustuttiin, mutta niitä ei opinnäytetyössä käytetty, muuta kuin mikäli ne sisälsivät edelleen ajankohtaista tietoa. Kuitenkin aihe on vielä melko tuore, joten esimerkiksi kaikista uusista sovelluksista ja peleistä ei välttämättä löydy vielä kovin kattavasti tietoa tai käytännön kokemuksia. Sana digikasvatus tuntui olevan hyvin vieras, sillä etsiessämme tietoa ja lähteitä teoriaan, juuri tuolla sanalla ei tuntunut löytyvän kovinkaan laajasti erilaisia lähteitä.

Opinnäytetyötä toteuttaessamme kohtasimme myös haasteita. Ehdottomasti suurin haaste opinnäytetyössämme oli vastausten vähäinen saaminen verkkokyselyymme. Tätä avasimme tarkemmin jo aikaisemmin (ks. kappale 5.2. Tutkimuksen toteutus ja tulosten analysointi). Kyselyyn saimme kuitenkin kahdeksan vastausta loppujen lopuksi. Näistä vastauksista saimme jonkin verran aineistoa, joskin jotkut vastauksista olivat hyvin ympärilyöreitä tai suppeita. Osaan kysymyksistä oli ehkä vastattu hätäisesti, sillä moneenkin kysymykseen olisi saanut paljon syvällisemmän vastauksen tarkemmalla ajatustyöllä. Joissakin vastauksissa toistuivat samat asiat, vaikka kysymys itsessään olisi käsitellyt eri asiaa. Kysymyksemme on siis saatettu käsittää väärin tai sitten yksinkertaisesti moneen kysymykseen sopivat samat vastaukset. Osassa vastauksista oli kuitenkin vastauksia vain kuusi tai seitsemän, mikä myös vähensi osaltaan tutkimuksen luotettavuutta.

Tuloksia analysoidessamme huomiomme kiinnitti vastauksissa eräs maininta siitä, kuinka nuoremmat kasvattajat toteuttavat mediakasvatusta toteuttavat enemmän kuin vanhemmat kasvattajat. Kuitenkaan kukaan verkkokyselyyn vastanneista ei ollut alle 36-vuotias ja vain yksi vastaaja oli 36–45-vuotias. Mielestämme olisi ollut hyvin mielenkiintoista nähdä, miten nuoremmat vastaajat olisivat vaikuttaneet tuloksiin. Olisivatko digilaitteet kenties olleet heille tutumpia kuin vanhemmille kasvattajille ja täten lopputulos ollut erilaisempi. Nuorempien ja vanhempien kasvattajien digitaalisten taitojen eroista olisikin mielenkiintoista toteuttaa jatkotutkimus, jotta tätä eroa voisi tutkia. Koivulan ja Mustolan (2017, 38) mukaan myös tutkimuksissa on todettu, että sukupuoli, ikä sekä koulutus vaikuttavat digitaalisiin taitoihin.

Yllä mainitut haasteet olisivat olleet minimoitavissa. Lähetimme kyselyn toukokuussa, jolloin päiväkotikausi alkaa olla loppuillaan, kun lapsia jää pois hoidosta vanhempien kesälomien vuoksi ja toiminta saattaa olla vähäisten lapsimäärien vuoksi normaalista poikkeavaa. Myöskin päiväkodin henkilökunnalla suurimmalla osalla siintää ajatukset jo kesälomissa. Olisikin ollut siis parempi lähettää kysely jo aikaisemmin, jolloin vastaajamäärä olisi saattanut olla suurempi. Olisimme voineet toteuttaa kyselyn haastattelemalla, jolloin vastauksia olisi ainakin ehkä saanut nopeammin. Vastaajat olisivat saattaneet myös vastata hieman laajemmin suullisesti. Kuitenkin kyseisen päiväkodin johtaja koki, että verkkokyselyllä saisimme parhaiten vastauksia kasaan, ja itse koimme sen myös turvallisimmaksi tavaksi vallitsevan koronapandemian vuoksi. Emme tiedä, millä tavoilla olisimme voineet motivoida nuorempiakin kasvattajia vastaamaan kyselyyn, mutta olisi todellakin ollut kiinnostavaa tietää myös nuorempien kokemuksia digitaalisten välineiden käytöstä päiväkodissa.

Opinnäytetyöprosessimme opetti meille paljon asioita tutkimuksen tekemisestä sekä mediakasvatuksesta, että digitaalisista välineistäkin. Opinnäytetyössämme perehdyimme erityisesti varhaiskasvatuksen näkökulmasta mediakasvatukseen ja digitaalisuuteen, mutta uskomme, että tutkimus antaa meille tukea myös muissakin sosiaalialan työpaikoissa, sillä digitaalisuus on jokaisella työkentällä ajankohtainen käsite. Varhaiskasvatukseen työllistyessä opinnäytetyömme antaa vielä enemmän avaimia työntekoon, sillä aiheeseen on perehtynyt jo kattavasti, ja osaa hyödyntää erilaisia materiaaleja eri tavalla, kun niiden tutkimiseen on käyttänyt runsaasti aikaa.

## LÄHTEET

- Brown, A. 2011. Media Use by Children Younger Than 2 Years. [Verkkójulkaisu]. Yhdysvallat: American Academy of Pediatrics. [Viitattu 7.9.2021]. Saatavana: <https://pediatrics.aappublications.org/content/pediatrics/128/5/1040.full.pdf>
- Chaudron, S. 2015. Young children (0-8) and digital technology. A qualitative exploratory study across seven countries. [Verkkójulkaisu]. Luxemburg: Euroopan Unioni. [Viitattu 6.9.2021]. Saatavana: [https://www.pure.ed.ac.uk/ws/portalfiles/portal/18945050/Chaudron\\_et\\_al\\_2015\\_children\\_0\\_8\\_and\\_digital\\_technology\\_europe\\_report\\_libre.pdf](https://www.pure.ed.ac.uk/ws/portalfiles/portal/18945050/Chaudron_et_al_2015_children_0_8_and_digital_technology_europe_report_libre.pdf)
- Grönholm, P. 2018. Mediakasvatusta ja moninaisuutta. Teoksessa: M. Puska (toim.) *Mediametkaa! Osa 10 - Mediakasvatuksen parhaat käytännöt*. Jyväskylä: PS-kustannus. 42–47.
- Haasio, A. 2016. Koukussa nettiin: Lapset, nuoret ja verkon vaarat. Helsinki: Avain.
- Heikkinen, H. Ei päiväystä. Mitä digitalisaatio tarkoittaa? [Blogikirjoitus]. Talentree. [Viitattu 22.5.2021]. Saatavana: <https://talentree.fi/softa/digitalisaation-pikakurssi/>
- Heinonen, H., Iivonen, E., Korhonen, M., Lahtinen, N., Muuronen, K., Semi, R. & Siimes, U. 2016. Lasten oikeudet ja aikuisten vastuut varhaiskasvatuksessa. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2009. Tutki ja kirjoita. 15. uud. p. Helsinki: Tammi.
- Hooli, M. & Pörhölä, K. 2018. Muuttuva varhaiskasvatus: Digitalisaatio kasvatuksen ja oppimisen tukena varhaiskasvatuksessa. [Verkkójulkaisu]. Lapin ammattikorkeakoulu. Sosiaalialan koulutus. Opinnäytetyö. [Viitattu 18.1.2021]. Saatavana: [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/154830/Opinnaytetyo\\_Muuttuva%20varhaiskasvatus\\_Hooli\\_Porhola\\_2018\\_pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/154830/Opinnaytetyo_Muuttuva%20varhaiskasvatus_Hooli_Porhola_2018_pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Häkkinen, P. 2019. Älylaitteet oppimisen välineinä: Teknologia voi tukea ajattelun kehittymistä ja vuorovaikutusta. Teoksessa: P. Ruokonieni (toim.) *Lapset, nuoret ja älylaitteet: Taiten tasapainoon*. Helsinki: Duodecim. 91–102.
- Ilmaiset verkkopelit lapsille. 2021. [Verkkosivu]. Sanoma Pro Oy. [Viitattu 12.10.2021]. Saatavana: <https://www.oppijailo.fi/lapsille-nuorille/>
- Irisvik, S. & Utriainen, J. 2017. Kuinka kasvattaa diginatiivi? Helsinki: S&S.
- Kaapu, J. & Kuokkanen, P. 2019. Mediankäytön vaikutukset ja lapsen suojeleminen median haitoilta: Opas varhaiskasvatusikäisten vanhemmille ja päiväkodin

työntekijöille. [Verkkajulkaisu]. Lahti: Lahden ammattikorkeakoulu. Sosionomi, sosiaalipedagogisen varhais- ja nuorisokasvatuksen ja perhetyön polku. Opinnäytetyö. [Viitattu 18.1.2021].

Saatavana: [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/228080/Kuokkanen\\_Petra.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/228080/Kuokkanen_Petra.pdf?sequence=2&isAllowed=y)

Kalto, H. & Kyllönen, N. Varhaiskasvattajien näkemyksiä digitalisaatiosta.

[Verkkajulkaisu]. Lappeenranta: LAB-ammattikorkeakoulu. Sosiaalialan koulutusohjelma, sosionomi. Opinnäytetyö. [Viitattu 12.10.2021]. Saatavana:

<https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/494237/Opinn%C3%A4ytety%C3%B6%20VALMIS.pdf?sequence=2>

Koivula, M. & Mustola, M. 2017. Varhaiskasvatuksen digiloikka ja muuttuva

sukupolvijärjestys? Jännitteitä lastentarhanopettajien ja lasten kohtaamisissa digitaalisen teknologian äärellä. [Verkkolehtiartikkeli]. Kasvatus & aika 11(3), 37–50.

[Viitattu 25.8.2021]. Saatavana:

<https://journal.fi/kasvatusjaaika/article/view/68722/30160>

Koskimaa, R. & Lahdenperä, L. 2017. Lastenkirjallisuuden digitalisoituminen. Leikillisuus ja pelillisuus lastenkirjasovelluksissa. [Verkkolehtiartikkeli]. AVAIN-

Kirjallisuudentutkimuksen Aikauslehti (3), 74–93. [Viitattu 25.8.2021]. Saatavana:

<https://journal.fi/avain/article/view/66382/26819>

Kurikan kaupungin varhaiskasvatussuunnitelma. 2019. [Verkkajulkaisu]. Kurikka: Kurikan

kaupunki. [Viitattu 18.3.2021]. Saatavana: [https://kurikka.fi/wp-](https://kurikka.fi/wp-content/uploads/2019/06/Kurikan-varhaiskasvatussuunnitelma-2019.pdf)

[content/uploads/2019/06/Kurikan-varhaiskasvatussuunnitelma-2019.pdf](https://kurikka.fi/wp-content/uploads/2019/06/Kurikan-varhaiskasvatussuunnitelma-2019.pdf)

Kuvaa, ääntä & tekstiä- medialukutaidon harjoituksia alkuopetukseen ja kerhoihin. 2009.

Helsinki: Kerhokeskus - koulutyön tuki ry.

L 540/2018. Varhaiskasvatuslaki.

Laine, K. 2014. Tablettihuman keskellä. [Verkkolehtiartikkeli]. Kielipolku: puheen- ja

kielenkehityksen erikoislehti (1), 11–12. [Viitattu 25.8.2021]. Saatavana:

[https://issuu.com/strokery/docs/kielipolku\\_1\\_14\\_netti/3](https://issuu.com/strokery/docs/kielipolku_1_14_netti/3)

Lasta kehittävä mediankäyttö. 3.9.2019. [Video]. M. Huotilainen. Helsinki: Mannerheimin

Lastensuojeluliitto. [Viitattu 25.8.2021]. Saatavana:

<https://www.youtube.com/watch?v=c9Eeu0UrSwY&t=200s>

Lehtikangas, A. & Mulari, H. 2016. "Mä en oo kattonut mut mä vaan tiän ne": havainnointi, medialeikit ja eronteot päiväkodissa. Teoksessa: H. Mulari (toim.) Solmukohtia:

Näkökulmia lasten mediakulttuurien tutkimusmenetelmiin ja mediakasvatukseen. Helsinki: Nuorisotutkimusseura/Nuorisotutkimusverkosto. 21–43.

- Leinonen, R. 12.12.2018. Sisällönanalyysi. [Blogikirjoitus]. Spoken Oy. [Viitattu 12.10.2021]. Saatavana: <https://spoken.fi/sisallonanalyysi/>
- Lukulumo – monikielinen kuvakirjapalvelu varhaiskasvatukseen. Ei päiväystä. [Verkkosivu]. Helsinki: ILT Education. [Viitattu 25.8.2021]. Saatavana: <https://www.ilteducation.fi/palvelumme/lukulumo/>
- Matikkakunkku Juniori. Ei päiväystä. [Verkkosivu]. Taipalsaari: Peda.net. [Viitattu 12.10.2021]. Saatavana: <https://peda.net/taipalsaari/esiopetus/satakieli/ehjp/mj>
- Mediakasvatus –esi- ja alkuopetuksessa. 2009. Helsinki: Kerhokeskus - koulutyön tuki ry.
- Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa. 2008. Helsinki: Stakes ja Opetusministeriön Mediamuffinssihanke 2008.
- Merikivi, J., Myllyniemi, S. & Salasuo, M. 2016. Media hanskassa: Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2016 mediasta ja liikunnasta. Helsinki: Opetus- ja kulttuuriministeriö.
- Merilampi, R-S. 2014. Mediakasvatuksen perusteet. Helsinki: Avain.
- Meriläinen, M. & Moisala, M. 2019. Älylaitteet ja pelaaminen: Peliharrastus on osana monipuolista arkea. Teoksessa: P. Ruokoniemi (toim.) Lapset, nuoret ja älylaitteet: Taiten tasapainoon. Helsinki: Duodecim. 56–64.
- Mertala, P. & Salomaa, S. 2016. Kasvatuskeskeinen näkökulma varhaisvuosien mediakasvatukseen. Teoksessa: L. Pekkala, S. Salomaa & S. Spišák (toim.) [Verkkojulkaisu]. Monimuotoinen mediakasvatus. Helsinki: Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. [Viitattu 9.8.2021]. Kansallisen audiovisuaalisen instituutin julkaisuja 1/2016, 154–174. Saatavana: [http://www.mediataitokoulu.fi/monimuotoinen\\_mediakasvatus.pdf](http://www.mediataitokoulu.fi/monimuotoinen_mediakasvatus.pdf)
- Moisala, M. & Lonka, K. 2019. Älylaitteet ja aivojen kehitys: Aivot kehittyvät vuorovaikutuksessa ympäristön kanssa. Teoksessa: P. Ruokoniemi (toim.) Lapset, nuoret ja älylaitteet: Taiten tasapainoon. Helsinki: Duodecim. 8–21
- Molla ABC. Ei päiväystä. [Verkkosivu]. Turku: NordicEdu. [Viitattu 31.8.2021]. Saatavana: <http://nordicedu.com/molla/>
- Männikkö, N. & Korkeila, J. 2019. Älylaitteet ja riippuvuus: Mitä on ongelmallinen käyttö ja kuinka sitä voi ehkäistä. Teoksessa: P. Ruokoniemi (toim.) Lapset, nuoret ja älylaitteet: Taiten tasapainoon. Helsinki: Duodecim. 65–78



- Määrällisen ja laadullisen tutkimuksen välinen ero. Ei päiväystä. [Verkkosivu]. SurveyMonkey. [Viitattu 18.10.2021]. Saatavana: <https://fi.surveymonkey.com/mp/quantitative-vs-qualitative-research/>
- National Association for the Education of Young Children, the Fred Rogers Center for Early Learning and Children's Media at Saint Vincent College. 2012. Technology and Interactive Media as Tools in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8. [Verkkajulkaisu]. Latrobe: National Association for the Education of Young Children. [Viitattu 6.9.2021]. Saatavana: [https://www.naeyc.org/sites/default/files/globally-shared/downloads/PDFs/resources/position-statements/ps\\_technology.pdf](https://www.naeyc.org/sites/default/files/globally-shared/downloads/PDFs/resources/position-statements/ps_technology.pdf)
- Niinistö, H. & Ruhala, A. 2006. Mediametkaa!: Mediakasvattajan käsikirja kaikilla mausteilla. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy.
- Opetus- ja kulttuuriministeriö. 2013. Mediakasvatus kuntien varhaiskasvatuksessa. [Verkkajulkaisu]. [Viitattu 18.8.2021]. Saatavana: <https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/75281/okm10.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Palsa, L., Pekkala, L. & Salomaa, S. 2019. Monilukutaito ja mediakasvatuksen pedagogiikka. Teoksessa: M. Harmanen & M. Hartikainen (toim.) Monilukutaitoa oppimassa. Helsinki: Opetushallitus. 41–50.
- Pekkala, L. 2016. Esipuhe. [Verkkajulkaisu]. Helsinki: Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. [Viitattu 10.8.2021]. Kansallisen audiovisuaalisen instituutin julkaisuja 1/2016, 8–15. Saatavana: [http://www.mediataitokoulu.fi/monimuotoinen\\_mediakasvatus.pdf](http://www.mediataitokoulu.fi/monimuotoinen_mediakasvatus.pdf)
- Pekkala, L., Salomaa, S. & Spišák, S. 2016. Monimuotoinen mediakasvatus. [Verkkajulkaisu]. Helsinki: Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. [Viitattu 10.8.2021]. Kansallisen audiovisuaalisen instituutin julkaisuja 1/2016, 18–34. Saatavana: [http://www.mediataitokoulu.fi/monimuotoinen\\_mediakasvatus.pdf](http://www.mediataitokoulu.fi/monimuotoinen_mediakasvatus.pdf)
- Pelisivut. 2021. [Verkkosivu]. Espoo: Kehitysvammaliitto Ry. [Viitattu 12.10.2021]. Saatavana: <https://papunet.net/pelit/info>
- Pesonen, A-K. 2019. Älylaitteet ja uni: unitaitojen harjoittelulla tasapainoa. Teoksessa: P. Ruokoniemi (toim.) Lapset, nuoret ja älylaitteet: Taiten tasapainoon. Helsinki: Duodecim. 43–55.
- Puska, M. 2018. Harjoituksia kasvattajille. Teoksessa: M. Puska (toim.) Mediametkaa! Osa 10 - Mediakasvatuksen parhaat käytännöt. Jyväskylä: PS-kustannus. 48–55.
- Pääjärvi, S. & Sommers-Piironen, J. 2016. Mediakasvatus kuuluu kuvaan varhaiskasvatuksessa. [Verkkajulkaisu]. Helsinki: Kansallinen audiovisuaalinen

instituutti. [Viitattu 23.3.2021]. Saatavana:  
<http://www.mediataitokoulu.fi/kuuluukuvaan.pdf>

- Rasi, P. & Kangas, M. 2018. Mediakasvatus osana opettajan työnkuvaa. Teoksessa: V. Willman (toim.) Mediakasvatuksen käsikirja. Unipress. 11–32.
- Reunamo, J., Söderqvist, H. & Tanner, K. 2014. Tietotekniikka ja mediakasvatus. Teoksessa: J. Reunamo (toim.) Varhaiskasvatuksen kehittäminen: Kehitystehtäviä ja ratkaisumalleja. Jyväskylä: PS-kustannus. 162–182.
- Räsänen, M. 2019. Monilukutaito – Laajasta kulttuurikäsitteestä laajaan tekstikäsitteeseen. Teoksessa: M. Harmanen & M. Hartikainen (toim.) Monilukutaitoa oppimassa. Helsinki: Opetushallitus. 17–21.
- Saarikivi, K. & Martikainen, S. 2019. Älylaitteet, tunteet, empatia ja vuorovaikutus. Teoksessa: P. Ruokoniemi (toim.) Lapset, nuoret ja älylaitteet: Taiten tasapainoon. Helsinki: Duodecim. 22–42.
- Salo, M. & Pirkkalainen, H. 2019. Älylaitteet ja stressi: Aiheuttajat, seuraukset ja hallintakeinot. Teoksessa: P. Ruokoniemi (toim.) Lapset, nuoret ja älylaitteet: Taiten tasapainoon. Helsinki: Duodecim. 79–90.
- Sintonen, S. 2018. Lintu lensi oksalle, lauloi niitä näitä. Monilukutaito mediakasvatuksessa. Teoksessa: M. Puska (toim.) Mediametkaa! Osa 10 - Mediakasvatuksen parhaat käytännöt. Jyväskylä: PS-kustannus. 12–18.
- Sommers-Piironen, J. & Hemilä, H. 2016. Oivalluksia eskarista! Varhaispedagogiikan kehittämistä lasten mediasuhteiden näkökulmasta. Teoksessa: H. Mulari (toim.) Solmukohtia: Näkökulmia lasten mediakulttuurien tutkimusmenetelmiin ja mediakasvatukseen. Helsinki: Nuorisotutkimusseura/Nuorisotutkimusverkosto. 45–54.
- Sommers-Piironen, J., Valkonen, S. & Salomaa, S. Ei päiväystä. Media + Kasvatus. [Verkkosivu]. Helsinki: Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. [Viitattu 6.9.2021]. Saatavana: <https://www.mediapoluilla.fi/mediapoluilla/>
- Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen (L5). Ei päiväystä. [Verkkosivu]. Hyvinkää: Peda.net. [Viitattu 15.1.2021]. Saatavana: [https://peda.net/hyvinkaa/ops2016/luku3/3-3\\_laos/l5\\_tv](https://peda.net/hyvinkaa/ops2016/luku3/3-3_laos/l5_tv)
- Tukena digiajan vuorovaikutuksessa. 1.2.2018. [Video]. S. Martikainen. Helsinki: Mannerheimin Lastensuojeluliitto. [Viitattu 25.8.2021]. Saatavana: <https://www.youtube.com/watch?v=7LfulfScWvQ&t=170s>
- Tunne- ja vuorovaikutustaitoja ja mediankäytön harjoittelua. 3.9.2019. [Video]. M. Huotilainen. Helsinki: Mannerheimin Lastensuojeluliitto. [Viitattu 25.8.2021]. Saatavana: <https://www.youtube.com/watch?v=CcBWMJcwDnM&t=341s>

- Tutkimuseettinen neuvottelukunta. 2012. Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa. [Verkkajulkaisu]. Helsinki: Tutkimuseettinen neuvottelukunta. [Viitattu 28.9.2021]. Saatavana: [https://tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK\\_ohje\\_2012.pdf](https://tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK_ohje_2012.pdf)
- Vilmilä, F. 2015. Media + Lapsi + Kasvatus: Mediakasvatuksen tutkimuksellinen kehittäminen. [Verkkajulkaisu]. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto. [Viitattu 10.8.2021]. Saatavana: [http://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/mediakasvatuksen\\_tutkimuksellinen\\_kehittaminen.pdf](http://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/mediakasvatuksen_tutkimuksellinen_kehittaminen.pdf)
- Valkonen, S. 2018. Mediakulttuuriin kasvattaminen. Teoksessa: M. Puska (toim.) Mediametkaa! Osa 10 - Mediakasvatuksen parhaat käytännöt. Jyväskylä: PS-kustannus. 20–26.
- Valkonen, S., Kiesiläinen, I., Mertala, P., Rislakki, J. & Salomaa, S. 2017. Media varhaiskasvatuksessa –Tukea tunne- ja vuorovaikutustaitojen vahvistamiseen. [Verkkajulkaisu]. Helsinki: Mannerheimin Lastensuojeluliitto. [Viitattu 18.8.2021]. Saatavana: [https://cdn.mll.fi/prod/2017/06/28154551/media\\_varhaiskasvatuksessa\\_nettiin.pdf](https://cdn.mll.fi/prod/2017/06/28154551/media_varhaiskasvatuksessa_nettiin.pdf)
- Valtiovarainministeriö. Ei päiväystä. Miten digitaalisuus vaikuttaa arkeen? [Verkkosivu]. [Viitattu 8.10.2021]. Saatavana: <https://vm.fi/miten-digitaalisuus-vaikuttaa-arkeen->
- Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet. 2018. [Verkkajulkaisu]. Helsinki: Opetushallitus. [Viitattu 28.10.2021]. Saatavana: [https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/varhaiskasvatussuunnitelman\\_perusteet.pdf](https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/varhaiskasvatussuunnitelman_perusteet.pdf)

## **LIITTEET**

Liite 1. Saatekirje

Liite 2. Kysely

**Liite 1. Saatekirje****Saatekirje**

Tervehdys (päiväkodin nimi) kasvattajat,

Olemme kaksi sosionomi (AMK) opiskelijaa Seinäjoen ammattikorkeakoulusta. Teemme opinnäytetyötä aiheenamme digitaalisten välineiden hyödyntäminen varhaiskasvatuksessa. Tavoitteenamme on kartoittaa yhteistyökumppanipäiväkotimme eli (päiväkodin nimi) varhaiskasvatushenkilöstön digitaalista osaamista, digitaalisten välineiden hyödyntämistä sekä sitä, millaisia välineitä teillä on käytössä. Haluamme selvittää, millaisia hyötyjä sekä haasteita digitaaliset välineet ovat tuoneet työhönne.

Keräämme opinnäytetyöhömmä materiaalia sähköisellä kyselyllä, johon toivomme teidän vastaavan. Toivoisimme vastauksia varhaiskasvatuksen opettajilta sekä hoitajilta. Kysely on anonyymi. Kyselylomakkeesta löytyy 15 kysymystä ja sen vastaamiseen menee aikaa n. 10–15 minuuttia. Olisi mahtavaa, jos pystyisitte jokainen vastaamaan kyselylomakkeeseen, jotta saisimme mahdollisimman todenmukaisen ja kattavan aineiston opinnäytetyötämme varten.

Toivomme saavamme vastaukset kyselylomakkeeseen **27.8.2021 mennessä**.

Kiitos jo etukäteen ajastanne sekä vastauksistanne.

Yhteistyöterveisin,

Jenna Patoranta

Jenni Tapio

Sosionomi (AMK)

Sosionomi (AMK)

[jenna.patoranta@seamk.fi](mailto:jenna.patoranta@seamk.fi)

[jenni.tapio@seamk.fi](mailto:jenni.tapio@seamk.fi)

**Liite 2. Kysely****Digitaalisten välineiden hyödyntäminen varhaiskasvatuksessa****1. Mikä on koulutustaustasi?****2. Sukupuolesi**

- Nainen
- Mies
- Muu
- En halua vastata

**3. Kuinka vanha olet?**

- 18 - 25v
- 26 - 35v
- 36 - 45v
- 46 - 55v
- + 56v

**4. Kuinka usein käytätte työssänne digitaalisia välineitä lasten kanssa?**

- Päivittäin
- Muutaman kerran viikossa
- Muutaman kerran kuukaudessa
- Kerran kuukaudessa
- Harvemmin kuin kerran kuukaudessa
- Ei koskaan

**5. Miten koet mediakasvatusta toteutettavan päiväkodissänne?****6. Millaisia digitaalisia välineitä käytätte lasten kanssa työskennellessänne?**

**7. Millaisia digitaalisia välineitä käytätte vanhempien kanssa työskennellessänne?**

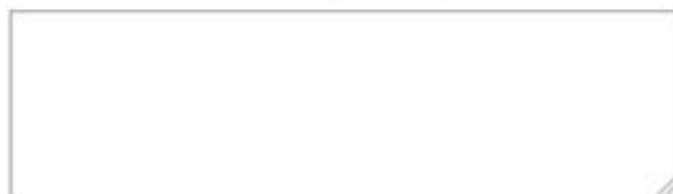
---



**8. Ovatko tabletit lasten saatavilla aina vai vaatiiko niiden käyttö ohjattua toimintaa?**

- Tabletit ovat saatavilla aina
- Tabletit ovat saatavilla silloin tällöin
- Tablettien käyttö vaatii ohjattua toimintaa
- Käytössämme ei ole tabletteja

**9. Mitä sovelluksia lapset käyttävät tabletilla?**



**10. Ilmeneekö lapsilla haasteita erilaisten digitaalisten välineiden käytössä? Jos ilmenee, niin millaisia?**





**11. Miten helpoksi koet ottaa digitaaliset välineet mukaan arkipäiväiseen käyttöön?**

- Todella helpoksi
- Melko helpoksi
- Melko vaikeaksi
- Todella vaikeaksi
- En osaa sanoa

**12. Millaisia hyötyjä koet digitaalisten välineiden käytön tuovan?**

**13. Millaisia haasteita koet digitaalisten välineiden käytön tuovan?**

**14. Millaista kehitystä toivot digitaalisten välineiden käyttöön?**

**15. Olen saanut riittävää perehdytystä digitaalisten välineiden käyttöön.**

- Täysin samaa mieltä
- Samaa mieltä
- En osaa sanoa
- Eri mieltä
- Täysin eri mieltä

[Tietosuojaseloste \(SeAMK Webropol\)](#)

Edellinen

Lähetä