

Maarit Valli

TIENVIITTOJA PELAAMISEN POLUILLE

Tietoa digitaalisesta pelaamisesta Päiväkoti Kulkusen lapsille ja
heidän vanhemmilleen

Sosiaalialan koulutusohjelma

Sosionomi AMK

2012

TIENVIITTOJA PELAAMISEN POLUILLE

TIETOA DIGITAALISESTA PELAAMISESTA PÄIVÄKOTI KULKUSEN LAPSILLE JA HEIDÄN VANHEMMILLEEN

Valli, Maarit
Satakunnan ammattikorkeakoulu
Sosiaalialan koulutusohjelma
lokakuu 2012
Ohjaaja: Pamppunen, Seppo
Sivumäärä:45
Liitteitä:9

Asiasanat: digitaaliset pelit, digitaalinen pelaaminen, mediakasvatus

Opinnäytetyön aiheena oli käsitellä lasten digitaalista pelaamista. Työn teoreettisessa osuudessa määritellään mediaa, jonka yksi osa-alue on digitaaliset pelit ja pelaaminen. Lisäksi kuvataan mediakasvatusta varhaiskasvatuksessa ja tarkastellaan digitaalisen pelaamisen muotoja, yleisyyttä ja pelaamisen vaikutuksia lapsiin sekä aikuisten mahdollisuuksia suojella lapsia median haitallisilta vaikutuksilta.

Toiminnallisen osuuden aiheena oli suunnitella ja toteuttaa mediakasvatuspaketti päiväkotikulkusessa 4-6-vuotiaille lapsille ja heidän vanhemmilleen. Mediakasvatus toteutettiin lapsille hoitopäivien aikana sekä aikuisille pidettynä vanhempainiltana. Vanhempainillalla teetettiin pienimuotoinen kysely, jonka tarkoituksena oli selvittää vanhempien kokemuksia mediakasvatuksen tarpeellisuudesta. Mediakasvatustuokioiden ja vanhempainillan aiheeksi oli rajattu lasten digitaalinen pelaaminen. Päiväkodin henkilökunta koki aiheen käsittelemisen palvelevan lapsia ja heidän perheitään.

Mediakasvatustuokioissa tarjottiin lapsille mahdollisuus jakaa ajatuksia ja tunteita, joita media on herännyt heissä. Lisäksi tavoitteena oli vahvistaa lasten tunne- ja turvataitoja median parissa. Mediakasvatustuokiota olisi tarkoituksenmukaista jatkaa, koska pelaaminen ja media kaikkiaan on laaja alue, jossa riittää käsiteltävää loputtomiin.

Vanhempainillan tarkoitus oli antaa tietoa digitaalisesta pelaamisesta vanhemmille sekä herättää avointa keskustelua aiheesta. Illan koettiin palvelle tätä tarkoitusta. Avoimuutta haluttiin luoda paitsi vanhempien välille, myös vanhempien ja päiväkodin henkilökunnan välille. Aiheen käsittelyä on tarkoituksenmukaista jatkaa päiväkodissa järjestämällä esimerkiksi koko perheen teemapäiviä tai keskustelutilaisuuksia vanhemmille.

Sekä media-aiheiset lastentuokiot että vanhempien antama palaute osoittivat, että aihevalinnassa onnistuttiin. Lastentuokioissa oltiin aktiivisesti mukana ja uutta tuokiota odotettiin innolla. Vanhempainillalla käytiin rakentavaa keskustelua muun muassa perheiden pelaamiseen liittyvistä tavoista ja säännöistä. Kyselyn vastauksista voidaan päätellä, että aiheen käsittely koettiin ajankohtaiseksi.

SIGNPOSTS ON THE PATH OF DIGITAL GAMES

Valli, Maarit

Satakunta University of Applied Sciences

Degree Programme in Social Services and Health Care

October 2012

Supervisor: Pamppunen, Seppo

Number of pages: 45

Appendices: 9

Keywords: digital games, playing digital games, media education

The purpose of this thesis was to look into the digital playing of children. The theoretical part of the thesis is to define the media especially in the area of digital games and playing them. In addition to this the thesis describes the media education within the early childhood education. The forms, generality and effects of the digital playing to the children are observed, as well as the possibilities of the parents to shelter the children from the harmful consequences of playing.

The functional part of the thesis was to plan and carry out the media education set in kinder garden Kulkunen for 4-6 year old children and their parents. The media education was implemented with the children during the daytime and with the parents in special parent's meetings. A short survey was taken to find out how important the parents think the media education is. The digital playing of children had been selected as the theme of the media education times for children and the parent's meetings. The staff of the kinder garden found the topic very helpful for children and their parents.

In the media education times the children were offered the possibility to share their thoughts and feelings the media had aroused in them. The additional purpose was to strengthen the emotional and safety skills of children in the environment of media. It is appropriate to continue having media education times because playing and media are a very wide area to deal with.

The aim of the parent's meetings was to give information about digital playing and raise open conversation about the topic. The parent's meeting was considered to have met this expectation. It was purposed to create the open-mindedness both between the parents and between the parents and the staff of the kinder garden. It would be useful to continue dealing with the subject by arranging for instance special subject days for the whole family or further fellowship evenings for the parents.

The media education times and the feedback of the parents give evidence to the success of the selected topic. Children were enthusiastic about the media education times and they were looking forward to the next ones. The family habits and rules of playing were discussed in the parent's meetings. The topic was found very timely according to the answers of the survey.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	MEDIANTÄYTEISTÄ ELÄMÄÄ.....	6
3	MEDIAN MÄÄRITTELYÄ.....	9
4	MEDIAKASVATUS.....	9
4.1	Mediakasvatus ja sen suunnittelu varhaiskasvatuksessa.....	10
4.2	Varhaiskasvatusikäisten mediakasvatuksen osa-alueet.....	12
4.2.1	Median käyttöön liittyvien turvataitojen opettelu.....	13
4.2.2	Tunnetaitojen opettelu median avulla.....	14
4.2.3	Sosiaalisten taitojen opettelu median avulla.....	15
4.2.4	Vastaanottamisen ja tuottamisen taitojen opettelu mediakasvatuksessa.....	16
4.3	Mediakasvatus oppimisen tukena.....	17
4.4	Kasvatuskumppanuus mediakasvatuksen tukena.....	19
5	DIGITAALINEN PELAAMINEN.....	20
5.1	Digitaalisen pelaamisen ja digitaalisten pelien määrittelyä.....	20
5.2	Digitaalisen pelaamisen historiaa.....	22
5.3	Paljonko suomalaislapset pelaavat.....	23
5.4	Digitaalisen pelaamisen vaikutuksista lapsiin.....	24
5.5	Vanhempien suhtautumisesta pelaamiseen.....	25
6	MEDIAKASVATUSTA PÄIVÄKOTI KULKUUN.....	26
6.1	Lasten tuokiot.....	27
6.1.1	Ensimmäiset lastentuokiot.....	27
6.1.2	Toisen kerran tuokiot.....	29
6.2	Lasten digitaaliseen pelaamiseen liittyvä vanhempainilta.....	33
6.2.1	“Hyvä renki, huono isäntä”.....	33
6.2.2	Pelaaminen on kivaa.....	35
6.2.3	Tutkimustuloksia vanhempien havainnoista ja asenteista liittyen lasten pelaamiseen.....	36
6.2.4	Miten pelaaminen näkyy esikoulussa ja koulussa.....	37
6.2.5	Liian rajut mediakokemukset ja niiden kohtaaminen.....	38
6.2.6	Miten suojella lasta?.....	39
6.2.7	Keskustelua vanhempainillassa.....	41
6.2.8	Kyselyn tuloksia.....	41
7	YHTEENVETO JA ARVIOINTIA.....	42
	LÄHTEET.....	46
	LIITTEET	

1 JOHDANTO

Pelit ja pelaaminen ovat kuuluneet ihmisten elämään kaikkina aikoina ja kaikissa kulttuureissa. Ne ovat olleet keskeinen osa kulttuuria ja tapa viettää aikaa yhdessä. Meidän ajassamme pelaamisen yksi ja yleinen muoto ovat digitaaliset pelit. Digitaaliset pelit ja pelikulttuurit ovat nousseet yhteiskunnallisesti näkyväksi ilmiöksi. (Ermi, Helkiö & Mäyrä 2004, 20)

Kuten kaikki uudet mediailmiöt, myös digitaaliset pelit, ovat herättäneet voimakkaita reaktioita aina yltiöpäisestä innostumisesta voimakkaaseen vastustukseen ja suurten uhkakuvien näkemiseen. Jälkimmäinen näkyy käytännössä taipumuksena nähdä hyvinkin monimuotoisten tapahtumien tai ongelmien syy yksiselitteisesti digitaalisten pelien pelaamisessa. Innokkaimman vastaanoton digitaaliset pelit ovat saaneet nuoren väestön keskuudessa. Media nuorten elämässä -lehden artikkelissa Sanna Kivimäki kertoo, että digitaalisten pelien pelaajien keski-ikä Suomessa on niinkin korkea kuin 37 vuotta. Ei siis ole kyse pelkästä nuorison harrastuksesta. (Kivimäki, 2010, 23)

Digitaalisten pelien myötä kodin seinien sisäpuolelle on siirtynyt niitä pelaamisen elementtejä, jotka ennen olivat vanhempien silmien ja korvien ulottumattomissa. Näitä ovat aikaisemmin ulkona leikittyjen leikkien ja pelien sisältämä aggressiiviset ja kilpailulliset elementit. Tämä tuo ongelmallisuutta peleihin suhtautumiseen. (Ermi ym. 2004, 21)

On tärkeää muistaa, että vauhdikkaat taistelu- ja kamppailupelit ovat vain osa pelien maailmaa. Peleissä on paljon myös kehittäviä ja opetuksellisia elementtejä. Lisäksi pelaamisessa on sosiaalinen ulottuvuus. Pelaaminen on tapa viettää aikaa kavereiden kanssa ja useat peleistä on suunniteltu monelle pelaajalle. Pienet lapset pelaavat mielellään vanhempien kanssa, kun isommat lapset useammin haluavat pelata kaveriporukassa.

Tällä hetkellä lapsuuttaan ja nuoruuttaan elävä sukupolvi, on syntynyt keskelle teknologiayhteiskuntaa. Heille teknologian hyödyntäminen ja läsnäolo jokapäiväisissä toiminnoissa on arkipäivää, myös vietettäessä vapaa-aikaa. Teknologian käyttö osana sosiaalista elämää lisääntyy kokoajan. Lapset oppivat jo pienestä pitäen käyttämään monipuolisesti matkapuhelimia, tietokoneita ja pelikonsoleita. Me vanhemmat taas olemme eläneet aikana, jolloin teknologia on kehittynyt hurjaa vauhtia, niin hurjaa, että suurin osa meistä on tipahtanut kehityksen rattaiden kyydistä, kuka alkumetreillä kuka vähän myöhemmin. Tätä vanhempien ja lasten välillä vallitsevasta osaamisen ja tiedon määrän epätasapainosta käytetään nimitystä digitaalinen kuilu. Opinnäytetyöni yksi tavoite oli tämän kuilun kaventaminen jakamalla tietoa pelaamisesta. Lisäämällä tietoa, voidaan poistaa turhia ennakkoluuloja ja vaikuttaa vanhempien asenteisiin. Tavoitteeni lastentuokioissa oli mediakriittisen asenteen herättäminen lapsissa sekä turvataitojen ja tunnetaitojen opettelu lasten kanssa.

2 MEDIANTÄYTEISTÄ ELÄMÄÄ

Teknologian kehittymisen myötä medially on aivan toinen merkitys kuin aikaisemmin. Ennen median tehtävä oli tiedonvälittäminen ja – siirto. Tämän tärkeän tehtävän lisäksi media liittyy yhä enemmän vapaa-ajan viettoon. Se tarjoaa uusia mahdollisuuksia viettää aikaa ja pitää yhteyttä muihin ihmisiin. Mediasta on tullut yksi viihdyttämisen väline, josta esimerkkinä erilaiset pelit ja TV sekä kuvatallenteet. Tämän päivän media tarjoaa tiedon ja rakentavien kokemusten lisäksi rajuja, raakoja, hämmentäviä ja ahdistavia elämyksiä, nautintoa, toimintaa, vauhtia ja vaaraa, väkivaltaa, seksiä, säpinää ja seikkailua.

Media muokkaa arvojamme, asenteitamme, havaintojamme ja ideoitamme. Se tarjoaa informaatiota ympärillämme olevasta maailmasta. Samalla media tarjoaa myös tapoja nähdä ja ymmärtää maailmaa. Mediakylläisessä maailmassa syntymästään asti elänyt ihminen ei välttämättä tiedosta miten laajasti media vaikuttaa meihin tahtomattamme. Median tehtävä on myös kaupallinen, tuotteiden myynnin lisääminen.

Lastenohjelmiin rakennetaan sisään mainoksia, joilla pyritään herättämään lapsen mielenkiinto ja näin myyntiluvut nousevat. (Masterman 1989, 4)

Median määrä on niin valtava, että on haasteellista kasvattaa lapsia, mikäli aikuinen ei yhdy kaikkiin yhteiskunnassamme yleisesti vallalla oleviin arvoihin ja asenteisiin ja mikäli hän tunnistaa mediatulvassa olevan paljon lapselle sopimatonta ainesta. Mitä vanhemmasta lapsesta on kyse, sitä tehokkaammin media tarjoaa omaa arvomaailmaansa ja ihmiskuvaansa suorasti tai epäsuorasti muun muassa mainonnan keinoin sekä mediassa tarjottavien kuva- ja peliohjelmien muodossa. Pienten lasten kohdalla vanhemmat voivat paljon rajata lastensa median käyttöä, vaikka kodin ulkopuolista mediaa ei voidakaan sulkea pois lasten elämästä.

Huolestuttavaa on, että lasten ulottuvilla on lapsille täysin sopimatonta ainesta. Ilta-päivälehtien lööpit, television alkuiltujen ohjelmatarjonta ja monet lastenohjelmiksi luokitellut ohjelmat ovat joko lapsille haitallisia tai ainakin laadultaan ala-arvoisia. Väkivallan ja korostuneen seksuaalisuuden lisääntyminen mediassa on viime vuosikymmenen aikana ollut silmiin pistävää. On surullista mitä se vaikuttaa lapsesta alkaen kuvaamme ihmisestä, oikeasta ja väärästä, elämästä yleensä. Yksilökeskeisyyttä korostava asenne tulee mediassa nykyisin esille aiempaa enemmän. Toisen ihmisen huomioiminen, kunnioittaminen ja arvostaminen sekä yhteisöllisyys ovat kärsineet inflaation ja tämä muutos tulee esiin luonnollisesti myös mediassa. On aiheellista pohtia, mikä on median rooli tässä muutoksessa.

Lastenohjelmat ovat muuttuneet yhä enemmän aikuisten ohjelmien kaltaisiksi. Ennen oli turvallista jättää lapsi katselemaan lastenohjelmia yksin. Nyt asia on toisin; moni alle kouluikäinen kokee osan itsensä ikäisille suunnatuista ohjelmista pelottaviksi. Median kaupallistuminen on varmasti suuri syy muutokseen. Ohjelmat myyvät paremmin, kun ne ovat myös aikuisen mielestä hauskoja. (Meriranta 2010, 29)

Vanhempina ja kasvattajina olemme aitiopaikalla lasten elämässä. Turvallinen kasvuympäristö, jossa lapsi tulee nähdyksi ja kuulluksi, luo pohjan terveelle itsetunnolle, hyvälle sosiaalisille taidoille ja rohkeudelle kyseenalaistaa asioita. Tämä edesauttaa mediakriittisen asenteen omaksumista. Median kriittisen arvioimisen tueksi tarvitaan

myös mediakasvatusta, mikä varhaiskasvatusikäisten lasten kohdalla toteutuu kodin ja päivähoidon yhteistyönä.

Vanhemmuus tuntuu olevan murroksessa muuttuvien arvojen ja arjen pyörteissä. Aiempaa enemmän ja aiempaa nuorempana lapset ovat yksin kotona tai kavereiden kanssa ilman aikuisen läsnäoloa. Tämä mahdollistaa median käytön ilman valvontaa. Juuri tästä syystä on tärkeää, että lapset oppisivat itse kriittisiksi median käyttäjiksi. Myös turvataitoja on tärkeää opetella lasten ikätasolle sopivalla tavalla. Lapsille tulee esimerkiksi neuvoa miten toimitaan, kun kohdataan pelottavaa tai ahdistavaa media-ainesta tai miten voi torjua kavereiden ehdotukset pelata tai katsella lapsille sopimattomia pelejä ja ohjelmia. On olemassa lapsilukkoja, joilla voidaan rajata Internetin käyttöä. Nämä palvelut eivät kuitenkaan ole aukottomia, vaan niistä huolimatta lapsi saattaa joutua tahtomattaankin aikuisille tarkoitetuille sivuille.

Muuttuvassa ajassamme meiltä aikuisilta kysytään rohkeaa vastuunottamista ja rajojen asettamista lapsille ja nuorille. Pelaamisen ja ohjelmien katselun rajoittamisessa aikarajojen tiukkaa noudattamista tärkeämpää on valvoa ohjelmien ja pelien sisältöjä. Tämä vaatii aikaa ja vaivannäköä aikuisilta. On hyvä pohtia annammeko lasten reaali maailmassa kulkea mielensä mukaan missä haluavat ja kenen kanssa haluavat ilman valvontaa. Miksi lapset saisivat seikkaila virtuaalimaailmassa ilman aikuisen apua, tukea ja huolehtimista? Meidän tehtävämme aikuisina on rajata lasten median käyttöä niin, että he voivat saada positiivisia kokemuksia, uutta tietoa ja hienoja elämyksiä median parissa. Kaiken hyssyttelyn ja varoittelun varjoon jää helposti se hyvä, mitä medialla on annettavana. Media on upea mahdollisuus tiedonvälittämiseen ja upeiden kokemusten saamiseen ja jakamiseen. Tehtävämme on kuitenkin huolehtia, että media ei riistä lapsilta sitä, mikä heille kuuluu; oikeutta huolettomaan lapsen elämään, oikeutta olla turvassa ja suojassa sanalla sanoen, oikeutta lapsuuteen. (Lehtipuu 2006, 15)

3 MEDIAN MÄÄRITTELYÄ

Sana media on lähtöisin latinankielen sanasta medium, joka merkitsee laajasti ilmaisen tapaa ja sitä sosiaalista yhteyttä, jossa ilmaisu on tuotettu ja vastaanotettu. Esimerkiksi teatterista on voitu puhua mediumina, aikana jolloin teknisiä viestimiä ei vielä ollut. Kun tekniset välineet eli viestimet keksittiin, alettiin niistä käyttää nimitystä media. (Kotilainen, Hankala & Kivikuru 1999, 31–32)

Meille mediaa ovat kaikki ne välineet ja viestimet, joilla kerrotaan tai vastaanotetaan viestejä. Medialla on keskeinen rooli jokapäiväisessä elämässämme. Saamme ensimmäiset kosketuksemme mediaan, jo ennen syntymäämme esimerkiksi radion ja television äänten kautta. Kulkiessamme kaupungilla meille viestittävät kadun varsien mainokset, liikennemerkit ja opasteet. Kaupoissa iltapäivälehtien lööpit, myytävät lehdet ja kirjat ovat osa mediaa, samoin automatkalla kuuntelemamme radio-ohjelma tai kotisohvalla katselemamme tv-uutiset tai lauantai-illan myöhäiselokuva. Lasten ja nuorten pelaamat tietokone- ja konsolipelit ovat niin ikään osa mediaa. (Juntunen 2009, 14)

Pia Korhonen käyttää termiä media puhuessaan sähköisistä mediasovelluksista, kuten TV, video- ja DVD-laitteet, tietokone, Internet ja näissä välineissä tapahtuvasta mainonnasta. Tämä rajausta ei tarkoita, että vain yllä olevat kuuluvat hänen mukaansa mediaan, mutta tämä lista kuvaa nykyisin usein käytettyjä median muotoja. (Meriranta 2010, 10)

4 MEDIKASVATUS

Mediakasvatus on oppimista ja kasvamista median parissa. Se on mediataitojen harjoittamista ja kriittisen, turvallisen ja tarkoituksenmukaisen medialukutaidon opettamista. Tämä on prosessi, joka jatkuu koko eliniän. Mediakasvatuksen avulla pyritään vaikuttamaan yksilön median käyttöön. Mediakasvatus on tärkeää aloittaa jo varhain lapsuudessa, koska kasvamme mediakylläisessä yhteiskunnassa. Mitä varhai-

semmassa vaiheessa mediakasvatus aloitetaan, sitä paremmat edellytykset on herättää lapsissa mediakriittisyyttä eli kykyä arvioida käyttämäänsä mediaa ja sen sisältöä kriittisesti. (Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa 2008, 7,9)

Tutkija, mediakasvatuksen yliassistentti Miika Lehtonen määrittelee mediakasvatuksen seuraavasti:

”Mediakasvatus ottaa kasvatuksen näkökulmasta kantaa viestimiin ja välittyneeseen, medioituneeseen viestintään osana ihmisen toimintaa, kehitystä, ympäristöä ja kultuuria” (Lehtonen 2006). Medioituminen tarkoittaa mediateknologioiden valtavaa lisääntymistä. Lasten kohdalla se merkitsee heidän kokemustensa muuttumista mediavälitteisiksi sekä median eri muotojen liittymistä toisiinsa lapsen arjessa ja merkityksmaailmassa. (Meriranta 2010, 9-10)

Korhonen (2010) määrittelee mediakasvatuksen tietoiseksi yritykseksi harjaannuttaa ihminen aktiiviseksi ja kriittiseksi median käyttäjäksi. Mediakasvatus on hänen mukaansa yhdessä oppimista, eikä oppimiseen tarvita asiantuntijoita tai auktoriteetteja. Mediakasvatus tulisi aloittaa, kun lapsi alkaa medialaitteiden käytön. (Meriranta 2010, 22)

4.1 Mediakasvatus ja sen suunnittelu varhaiskasvatuksessa

Mediakasvatus on ajankohtainen osa-alue varhaiskasvatuksessa. Stakesin vuonna 2008 julkaiseman Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa – julkaisun alkusanoissa suositellaan, että kunnissa ja yksityisellä sektorilla kiinnitetään huomiota aiheen tarkasteluun. Mediakasvatusta voidaan toteuttaa päiväkodissa paitsi erillisissä toimintatuokioissa, luontevasti osana muuta toimintaa.

Mediakasvatuksen suunnittelussa on tarpeen pohtia henkilökunnan omia asenteita ja muodostaa yhdessä käsityksiä siitä, mitä toiminta konkreettisesti olisi omassa yksikössä. On hyvä miettiä, millaisia näkemyksiä työntekijöillä on lasten mediankäytöstä ja mediakasvatuksesta. Yhdessä on mietittävä, millaista osaamista omasta porukasta löytyy jo valmiiksi ja mistä voidaan saada lisää tietoa. Samalla mietitään, paljonko tiedetään mediaan liittyvistä turvataidoista ja lasta osallistavasta mediakasvatuksesta.

Tärkeää on myös pohtia miten voidaan tukea kasvatuskumppanuutta mediakasvatuksen osalta. (Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa 2008, 11)

Varhaiskasvatuksessa työskenteleville tärkeää on laaja kulttuurituntemus, joka sisältää myös populaarikulttuurin tuntemusta. Tämä on pohja antoisalle mediakasvatukselle, joka voi olla silottamassa aikuisten sekä lasten ja nuorten välistä kulttuurista kuilua. Kun puhutaan lasten kanssa heille tutuista mediasisällöistä tutuilla termeillä ja sanoilla, on mahdollista saada aikaan kohtaamista, joka luo pohjaa asenteiden muutokselle ja edesauttaa mediakriittisyyden kehittymistä. (Suoranta 2003, 160–161)

Päiväkodeissa ja kouluissa henkilökunta kokee mediakasvatuksen usein haasteelliseksi, koska heidän koulutuksensa ei anna eväitä mediakasvattamiseen. Vasta 2000-luvun alusta lähtien on lastentarhan opettajien koulutukseen sisällytetty mediakasvatusta. Sosionomi (AMK) – koulutuksessa mediakasvatusta on vain minimaalisesti. Haastavuutta mediakasvatukseen tuo myös kokoajan kehittyvä teknologia. Kehityksen mukana pysyminen vaatii työntekijältä aikaa ja vaivannäköä. Kuten kaikessa kasvatustyössä, mediakasvatuksenkin osalta ratkaisevaa on työntekijän kiinnostus aihetta kohtaan. Mikäli työntekijä on aiheesta innostunut, hän hankkii tietoa aktiivisesti ja mahdollisesti harrastaa jotain aiheeseen liittyvää. Innostus ja harrastuneisuus tulevat väistämättä näkyviin myös työssä. (Saunamäki 2007, 6-8)

Työntekijän innostuneisuudesta esimerkkinä mainittakoon tuntemani lähellä eläkeikää oleva peruskoulun opettaja, joka omille ensimmäisen luokan oppilailleen opettaa tietokoneen avulla matematiikkaa, käyttää tietokoneella pelaamista palkitsemiskeinona ja on tehnyt oppilaidensa kanssa pienimuotoisia tietokoneavusteisia projekteja. Hänen omat atk-taitonsa eivät ole huippuluokkaa, mutta hän on ajanhermolla tiedostaen tietokoneiden käytön yleistymisen ja sen tuomat mahdollisuudet lasten mielenkiinnon herättäjänä. Samalla hän tuo lapsille näkyväksi sitä, miten monipuolisesti tietokonetta voi hyödyntää ja käyttää paljon muuhunkin kuin pelaamiseen tai sosiaaliseen kanssakäymiseen.

Esimerkiksi Mannerheimin Lastensuojeluliitto on julkaissut käyttökelpoista materiaalia päiväkotien henkilökunnan tueksi mediakasvatukseen liittyen. Vanhempainiltojen tueksi on myös omaa aineistoa. MLL:sta voi myös tilata lehtisiä vanhemmille

jaettavaksi. Osa materiaalista on ilmaisia ja osa maksullisia. (Mannerheimin Lastensuojeluliiton www-sivut 2012)

Mediakeskuksista voi tiedustella mahdollisuutta yhteistyöhön mediakasvatuksen saralla. Metakka-hanke on konkreettinen esimerkki yhteistyöstä, jossa media-alan ammattilaiset tulevat kouluun vetämään mediakasvatusprojektia. Hankkeen tavoitteena on muun muassa lisätä mediakasvatusta kouluissa ja antaa opettajille konkreettinen malli mediakasvatusprojektin toteuttamiseen sekä kehittää oppilaiden mediataitoja. (Kumpulainen ym. 2010, 34–35)

Median vaikutukset ovat yksilöllisiä. Siksi myös mediakasvatuksen suunnittelussa on tärkeää huomioida lasten erilaiset lähtökohdat ja ominaisuudet. Kasvattajien on tärkeää tuntea eri kehitysvaiheissa olevien psykologisia tarpeita, jotta he osaavat huomioida ne mediakasvatusta toteutettaessa. Lasten aikaisemmat elämäkokemukset ja tapahtumat omassa elämässä vaikuttavat siihen, millaisina he kokevat erilaiset mediasisällöt. (Saunamäki 2007, 6)

Median tuomia virikkeitä voi hyödyntää monipuolisesti päiväkodin toimintaa suunniteltaessa. Esimerkiksi liikuntatuokioissa voi aiheen ottaa lastenmediasta. Se lisää lasten mielenkiintoa ja motivaatiota. Samoin musiikki- tai taiteellisissa tuokioihin voidaan etsiä aiheita mediasta ja niissä voidaan työstää median tuomia kokemuksia. (Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa 2008, 16)

4.2 Varhaiskasvatuskäisten mediakasvatuksen osa-alueet

Alle kouluikäisten mediakasvatus on laaja-alaisten mediataitojen opettelemista yhdessä harjoittelemalla. Mediataidot tarkoittavat kykyä hankkia tietoa mediasta ja median avulla. Mediataidot pitävät sisällään medialaitteiden ja – sisältöjen käytön ja hallinnan, median kriittisen arviointi- ja analysointikyvyn. Kyky osallistua ja kommunikoida sekä tuottaa mediaesityksiä on myös osa mediataitoja. Samoin omien tunteiden ja tarpeiden sekä mediasuhteiden hallinnan opettelu on osa varhaiskasvatuksen mediakasvatusta. Nämä taidot mahdollistavat median turvallisen ja hallitun käyttämisen. (Järvinen, Laine & Hellman-Suominen 2009, 112–113)

Keskeisiä mediataitoja ovat siis turvataidot, tunnetaidot, sosiaaliset taidot sekä median vastaanottamisen, tuottamisen ja kommunikoinnin taidot. Seuraavassa kuvailen tarkemmin mitä kukin mediataito tarkoittaa ja miten sen oppimiseen voidaan kiinnittää huomiota. Luonnollisestikaan näitä taitoja ei päiväkodin mediakasvatuksessa opetella erillisinä osioina, vaan ne nivoutuvat luontevasti yhteen, tukien lapsen kokonaisvaltaista kehitystä. Mediakasvatusta kokonaisuudessaan voidaan toteuttaa integroituna muuhun toimintaan, mutta sille voidaan myös erikseen varata tilaa toimintaa suunniteltaessa, kuten toimittiin opinnäytetyöni toteuttamisen kohdalla. (Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa 2008, 17)

Mediataitojen harjoittelemisella luodaan pohjaa kriittiselle medialukutaidolle. Medialukutaito on kykyä lukea ja tulkita erilaisia mediasisältöjä. Kriittinen medialukutaito sisältää kyvyn analysoida ja tulkita sekä kyseenalaistaa ja käyttää valikoiden mediaa. Tämä taito on tärkeä siirryttäessä asteittain itsenäiseen median käyttöön. (Järvinen ym. 2009, 112)

4.2.1 Median käyttöön liittyvien turvataitojen opettelu

Turvataitoja lapsille -kirjaseen esipuheessa Sirpa Taskinen toteaa lasten turvallisuuden olevan vanhempien ja muiden aikuisten vastuulla. Suomi on kansainvälisesti ajatellen varsin turvallinen maa lasten elää ja kasvaa. Taskinen tuo kuitenkin esiin huolensa yhteiskunnassamme tapahtuneesta arvomuutoksesta, jonka yhdeksi syyksi voidaan nähdä väkivaltainen media. Voidaan pohtia, miksi katselemme ajankuluksemme ohjelmia, joissa esiintyy väkivaltaa tai pelaamme pelejä, joissa pelin ideana on saada aikaan tuhoa. (Lajunen ym. 2009, 7-8)

Lapsuuden suojelun näkökulmasta, on tarpeen rajoittaa ja kontrolloida varhaiskasvatuskäisten lasten median käyttöä. Sama pätee toki vanhempiinkin lapsiin. Suurin osa lasten mediankäytöstä sijoittuu hoitopäivän ulkopuolelle. Siksi varhaiskasvatushenkilöstön ja vanhempien yhteistyö asiassa on ensiarvoisen tärkeää. Lapsille on opetettava median käyttöön liittyviä turvataitoja. Alle kouluikäisten kohdalla hyviä turvataitoja ovat esimerkiksi seuraavat:

Lapsi käyttää mediaa eli pelaa tai katselee televisiota tai filmejä aikuisten läsnä ollessa ja siitä sovitaan aikuisten kanssa. Lapsi pelaa tai katselee vain aikuisten hyväksymiä pelejä, ohjelmia tai nettisivuja. Ohjelmien ja pelien ikärajoja noudatetaan. Jos lapsi kohtaa pelottavaa tai epämiellyttävää aineistoa, häntä on neuvottu sulkemaan laite ja kertomaan asiasta aikuiselle. Lapselle voi myös antaa ohjeeksi lähteä pois huoneesta ja tulla aikuisen luokse, jos hän ei uskalla koskea tietokoneeseen tai televiisioon, jossa näkyy pelottavaa tai inhottavaa aineistoa. (Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa 2008, 17)

Lasta suojaavassa mediakasvatuksessa kerrotaan pelien ja elokuvien ikärajoista ja ohjelmien ja pelien mahdollisista vaikutuksista. Lapsilla on oikeus tietää mitä ikärajat tarkoittavat ja miksi peleihin ja elokuviin on asetettu ikärajoja. Tiedonjakamisen tavoitteena on herättää lapsi pohtimaan median haittoja. Haittojen tiedostaminen auttaa lasta kasvamaan kriittiseksi median käyttäjäksi. (Martsola, Mäkelä-Rönholm 2006, 148–149)

4.2.2 Tunnetaitojen opettelu median avulla

Kaikille ihmisille on tärkeää oppia tunnistamaan tunteitaan sekä ilmaisemaan ja hallitsemaan niitä. Tämä on tärkeää myös lapsille, jotta he voivat hyvin. Mediakasvatuksen tulee tukea näitä taitoja ja niiden kehittymistä. Tämä toteutuu, kun mediakasvatustuokioissa harjoitellaan tunteiden tunnistamista ja niiden ilmaisemista sekä hallintaa. Tunteita voi oppia tunnistamaan nimeämällä niitä, ilmaisemalla erilaisia tunteita ja tulkitsemalla ilmeitä, eleitä ynnä muuta kehonkieltä. Mediakasvatuksessa voidaan käyttää kuvaa ja ääntä apuna tunteiden tunnistamisessa. Voidaan esimerkiksi pohtia mitä tunteita ne herättävät itsessä tai miltä kuvassa esiintyvältä mahtaa tuntua. Samoin tilaa ja valaistusta voidaan käyttää tehostamaan tai kutsumaan jotain tunnetta esiin. Mediakasvatuksessa voidaan myös jakaa kokemuksia yhdessä työstetystä mediaesityksestä ja omista kokemuksista. Niiden herättämiä tunteita voidaan käsitellä esimerkiksi keskustelemalla tai tekemällä kuvaa piirtäen, maalaten tai muovailten tai ilmaisemalla tunteita liikkeen keinoin. (Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa 2008, 18)

Kun keskustellaan pelien ja ohjelmien herättämistä tunteista, on ajoitus tärkeää. Kun kysellään tai keskustellaan pelottavista kokemuksista heti kokemuksen jälkeen, sillä voi olla terapeutin vaikutus. Tämän vuoksi onkin tärkeää, että vanhemmat ovat tietoisia siitä, mitä lapset pelaavat tai katselevat. Jos lapsi vaikuttaa pelästyneeltä tai jos pelissä tai ohjelmassa on kohtauksia tai hahmoja jotka saattavat pelottaa lasta, tulisi lapsen kanssa keskustella heti mediatuokion jälkeen. Häneltä voi kysyä mitä hän ajattelee pelistä, oliko siinä jotain pelottavaa tai ikävää tai oliko siinä mukavia juttuja. Näin lapselle annetaan mahdollisuus oppia reflektoimaan tunteitaan. Tämä auttaa lasta tunnistamaan tunteensa ja hallitsemaan pelkoaan paremmin. Lapsi voi samalla oppia sitä, miten media vaikuttaa hänen tunteisiinsa. Keskustelua voi toki käydä myöhemminkin esimerkiksi päiväkodissa. Mediasisältöihin liittyvät pelot voivat kestää jopa vuosia. Lapset saattavat ottaa esille mediaan liittyviä pelkojaan joskus vasta pitkän ajan päästä pelottavasta kokemuksesta. (Meriranta 2010, 27–28)

4.2.3 Sosiaalisten taitojen opettelu median avulla

Ennen mediankäyttö oli pitkälti yksilön itsenäistä toimintaa; luettiin lehteä tai kirjaa, kuunneltiin radiota ja katsottiin televisiota, sitä ehkä porukallakin. Nykyisin median sosiaalinen merkitys on kuitenkin lisääntynyt. Yhteyttä kavereihin pidetään tietokoneiden ja puhelinten avulla. Pelien pelaaminen ja tv:n katselu on monille tapa viettää aikaa kavereiden kanssa. Lasten leikit sijoittuvat aiempaa enemmän peli- tai ohjelmahahmojen ympärille. Sosiaalisia taitoja siis tarvitaan mediamaailmassa aiempaa enemmän. Näitä taitoja voidaan harjoitella mediakasvatuksessa, kuten muussakin ryhmätoiminnassa odottamalla omaa vuoroa, kuuntelemalla toisia ja opettelemalla muiden huomioimista. Yksi varhaiskasvatussuunnitelman asettamista keskeisistä päämääristä on toiset huomioon ottavien käyttäytymismuotojen ja toimintatapojen vahvistaminen. Tätä päämäärää voidaan tukea myös mediakasvatustuokioissa. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2005, 13)

Tuottamalla itse mediaa harjaannutetaan samalla sosiaalisia taitoja. Taidot kehittyvät keskusteltaessa yhdessä lasten ideoista ja ajatuksista sekä varsinaista esitystä tai tuo-

tosta valmistettaessa. Yhteinen median tekeminen tukee lisäksi lasten itsetunnon kehittymistä, kun he saavat osaamisen ja onnistumisen kokemuksia sekä mahdollisesti esiintymisrohkeutta. Samoin kokemus kuulluksi tulemisesta ja omien näkemysten kunnioittamisesta lisää itsearvostusta ja rohkeutta ja saa aikaan myös arvostusta toisia kohtaan, mikä aiheuttaa muita kunnioittavaa käyttäytymistä. Muiden huomioimista ja kunnioittamista harjoitellaan myös tietoisesti yhteisissä projekteissa. (Lehtonen 2006)

4.2.4 Vastaanottamisen ja tuottamisen taitojen opettelu mediakasvatuksessa

Vastaanottamisen taitoja opeteltaessa tutustutaan lasten kanssa eri medioihin. Katsellaan yhdessä lasten kanssa mediaesityksiä sekä arvioidaan ja tulkitaan niitä. Tämä luo pohjaa omien mielipiteiden muodostamiselle ja median vaikutusten tunnistamiselle. Tavoitteena on, että lapset oppivat vähitellen kriittisesti arvioimaan median sisältöjä ja niiden tuomia kokemuksia. Tällöin heistä kasvaa kriittisen medialukutaidon omaavia ja itseään suojelevia ja kunnioittavia median käyttäjiä. (Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa 2008, 19)

Tuottamisen taitoja harjoiteltaessa tutustutaan mediaan ilmaisun välineenä ja median eri ilmaisumuotoihin, sekä vaikutetaan median avulla. Käytännössä tämä voi olla esitysten ja näyttelyjen pitämistä tai vaikkapa oman ryhmän ”tv-uutisten” tai lehden tuottamista. Tuottamalla itse mediaa lapsi oppii sitä miten mediaesitykset on tehty. Erityisesti elokuvien ja pelien kohdalla tämä auttaa hahmottamaan sitä, ettei kaikki media ole totta. Mediaa tuottamalla lapset oppivat eri mediavälineiden käyttöä ja hahmottavat mediankenttää sekä saavat kokemuksia itseilmaisusta median keinoin eri tapoja ja välineitä käyttäen. Samalla voidaan oppia teknisiä taitoja. Median tuottamisen avulla on myös mahdollista tukea lapsen identiteetin kehittymistä positiivisesti. (Lehtonen 2006)

4.3 Mediakasvatus oppimisen tukena

Mediaa voidaan hyödyntää päiväkodeissa varhaiskasvatussuunnitelman mukaisen toiminnan toteuttamisessa ja sen eri osa-alueiden tukemisessa. Varhaiskasvatuksen keskeiset sisällöt rakentuvat seuraavien orientaatioiden varaan: matemaattinen, luonnontieteellinen, historiallis-yhteiskunnallinen, esteettinen, eettinen ja uskonnollis-katsomuksellinen orientaatio. Varhaiskasvatuksessa lapset eivät suorita tai opiskele orientaatioiden sisältöjä eikä toiminnalle aseteta suoritusvaatimuksia. Orientaatioiden tarkoitus on muodostaa varhaiskasvatuksen henkilöstölle kehyksen siitä, mitä varhaiskasvatuksen toiminnan tulee sisältää. Sisältöjen esilletuomisen ja käsittelemisen tavan työntekijät määrittävät itse. Mediaa voidaan hyödyntää monipuolisesti toiminnassa, mikäli henkilökunta tiedostaa median suomat mahdollisuudet ja samalla mediakasvatuksen tärkeyden. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2005, 27–28)

Mediakasvatuksella voidaan tukea lapsen matemaattisen ajattelun kehittymistä. Kuvia tai elävää kuvaa voidaan käyttää matemaattisten käsitteiden ja laskemisen opetteluun tukena. Esimerkiksi kuvan avulla on helppo havainnollistaa lukumääriä tai käsitteitä paljon, enemmän, lähellä jne. Samoin symboleita, kuten numeroita tai merkkejä opeteltaessa voidaan etsiä tai nimetä niitä vaikka lehdistä tai televisio-ohjelmista. Lasten median tuottaminen, esimerkiksi oman tietokonepelin suunnittelu, voi tukea monella tavalla lasten matemaattista kehitystä. Opinnäytetyöhöni liittyvissä lastentuokioissa tutustuimme papunet-sivustolla peleihin, jotka tukivat matemaattisen ajattelun kehittymistä, koska niissä esiintyi numeroita ja joissakin oli pisteiden laskemista. (Lehtonen 2006)

Luonnontieteellisessä orientaatioissa mediaa voidaan myös hyödyntää monella tavalla. Tässä aihepiirissä tarkastellaan ja tutkitaan ympäristöä, havainnoidaan luonnonilmiöitä sekä tehdään retkiä luontoon ja erilaisiin ympäristöihin. Media voi olla innostamassa ympäristön tutkimiseen ja toisaalta media voi olla havainnollistamisen välineenä esimerkiksi luonnonilmiöitä tai erilaisia asuinympäristöjä käsiteltäessä. Lapset voivat myös luoda mediaa, esimerkiksi tallentamalla retkiä valokuvaamalla tai videokameran avulla. (Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa 2008, 23)

Historiallis-yhteiskunnallisen orientaation tavoitteena on ajankulun hahmottaminen ja liittyminen sukupolvien ketjuun. Näitä tavoitteita voidaan tukea esimerkiksi tekemällä jokaisen lapsen oma sukupuu valokuvia käyttäen. Sukupolvien kohtaaminen on omiaan tukemaan tätä tavoitetta. Mediaa voidaan hyödyntää esimerkiksi haastatteleamalla lasten vanhempia tai isovanhempia ja videoimalla nämä haastattelut. (Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa 2008, 24)

Esteettisyys toteutuu mediakasvatuksessa lasten taiteellisessa ilmaisussa ja kokemisessa esimerkiksi kuvataiteen, musiikin tai liikkumisen muodossa. Kuten kaikessa toiminnassa mediakasvatuksessakin tärkeää on elämyksellisyys ja kokemuksellisuus sekä luovuus ja kokonaisvaltaisuus. Kun mediakasvatus on sisällytetty muun toiminnan lomaan, esteettinen orientaatio toteutunee vaivattomimmin. Opinnäytetyöhöni liittyvissä mediakasvatustuokioissa käytin maalaamista tunnelmaisun välineenä. Toisessa tuokiossa lapset saivat piirtäen suunnitella unelmiensa pelin. (Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa 2008, 25)

Eettinen orientaatio on keskeinen osa mediakasvatusta. Lasten kanssa keskustellaan ja pohditaan mediaesitysten sisältöjä arvojen ja normien näkökulmasta. Käsiteltäviä teemoja ovat oikea ja väärä, totuus ja valhe, hyvä ja paha, asenteet, oikeudenmukaisuus ja tasa-arvo. Näiden teemojen käsittely vahvistaa lapsen empatiakykyä. Arvokeskustelu on ajankohtaista, koska yksilökeskeisyys ja oman edun tavoittelu tulee esille mediasisällöissä lisääntyvässä määrin. Se on huolestuttavaa, koska media muokkaa arvojamme ja asenteitamme lapsuudesta alkaen. Tämän tiedostaminen on tärkeää varhaiskasvatuksessa työskenteleville. Pitämissäni mediakasvatustuokiossa keskustelimme kussakin ryhmässä esille nousseista teemoista. Keskustelut olivat antoisia teemojen liikkeessä eniten hyvän ja pahan sekä omien tunnekokemusten alueella. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2005, 28–29)

Uskonnollis-katsomuksellisessa orientaatioissa tutustutaan omaan uskontoon tai katsomukseen. Monikulttuurisessa yhteiskunnassamme tämä luo haasteita varhaiskasvatuksen toiminnalle. On huomioitava eri uskontokuntien edustajat. Useat vanhemmat antavat luvan, että heidän lapsensa saavat osallistua muiden mukana uskonnollisiin tuokioihin tai toimintaan, vaikka edustaisivatkin eri uskontokuntaa kuin varhaiskasvatuksessa annettava kasvatus edustaa. Pelien maailmassa uskonnolliset teemat ovat

esillä enemmän välillisesti arvojen muodossa. Joissakin peleissä on selviä vaikutteita idän uskonnoista. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2005, 29)

4.4 Kasvatuskumppanuus mediakasvatuksen tukena

Kasvatuskumppanuudella tarkoitetaan vanhempien ja varhaiskasvatuksen henkilökunnan tietoista yhteistyötä lapsen kasvun ja kehityksen tukemiseksi ja turvaamiseksi. Kasvatuskumppanuuteen kuuluu avoimuus ja kummankin tahon mielipiteiden huomioiminen ja kunnioittaminen. Vanhemmat ovat oman lapsensa arjen asiantuntijoita ja heillä on lapsesta sellaista tietoa ja tuntemusta, mitä ei ole varhaiskasvatuksen henkilökunnalla. Varhaiskasvatuksen parissa työskentelevien asiantuntijuus taas on pedagogista. Nämä asiantuntijuuden eri osa-alueet tukevat toisiaan ja luovat pohjaa lapsen hyvälle kasvulle. Yhteistyön merkityksen oivaltaminen ja siihen panostaminen palvelee lapsen parasta. Varhaiskasvatuksen toimintaa ohjaa lapsen edun ja oikeuksien toteuttaminen. Mikäli lapsella on tuen tarvetta jossakin asiassa, se huomataan aikaisemmassa vaiheessa, kun yhteistyö kodin ja hoitopaikan välillä on tiivistä ja avointa. Vanhempien ja henkilökunnan yhteistyön lisäksi kasvatuskumppanuuteen kuuluu vanhempien keskinäisen yhteistyön tukeminen. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2005, 31)

Mediakasvatus tarjoaa kasvatuskumppanuuteen sekä mahdollisuuksia että haasteita. Varhaiskasvatuksen tehtävänä on mediataitojen harjoittelu, kun kotien tehtävänä on lasten arkisen mediankäytön ohjaaminen ja siihen osallistuminen. Keskinäinen ajatusten ja tiedon jakaminen luo maaperää hedelmälliselle yhteistyölle, jolloin lapsen etu on ensisijainen tavoite. Mediakasvatuksen toteuttamista on hyvä pohtia yhdessä. Perheiden mediankäyttötottumukset näkyvät hoitopaikan arjessa esimerkiksi lasten leikeissä, puheissa, tunteissa ja tiedoissa. Varhaiskasvatuksen henkilökunnan tulee tukea kotien mediakasvatustyötä. Yksi esimerkki tuesta vanhemmille on pitämäni lastentuokiot ja vanhempainilta päiväkodissa. Mediakasvatus on myös aiheellista ottaa osaksi päivittäistä toimintaa sekä yhdeksi aiheeksi lapsikohtaisesti käytäviin varhaiskasvatussuunnitelma keskusteluihin, joita käydään vanhempien kanssa. (Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa 2008, 28)

Mastermanin (1989) mukaan vanhemmat saattavat suhtautua kyräillen esimerkiksi siihen, että suosittuja televisio-ohjelmia käsitellään mediakasvatuksessa. Kasvattaja, joka onnistuu valamaan vanhempiin ymmärryksen ja tuen ilmapiiriin kertomalla avoimesti mediakasvatuksen sisällöistä ja päämääristä, saa vanhemmista tärkeitä yhteistyökumppaneita. Näin on helpompi vaikuttaa lasten asenteiden kehittymiseen mediaa kohtaan hyvällä tavalla kriittiseksi.

5 DIGITAALINEN PELAAMINEN

5.1 Digitaalisen pelaamisen ja digitaalisten pelien määrittelyä

Digitaalista pelaamista on erilaisilla pelilaitteilla ja – konsoleilla pelaaminen eli kaikki pelaaminen, joissa käytetään digitaalista tekniikkaa. Digitaalisia pelejä ovat esimerkiksi matkapuhelimien pelit, tietokonepelit, konsolipelit, nettipelit, televisio-pelit ja mobiilipelit. Digitaaliset pelit eivät ole yksi yhtenäinen lajityyppi tai ilmiökenttä, vaan luonteeltaan hyvinkin moninainen. Ainoa yhdistävä tekijä on siis usein se, että pelaamiseen käytetään laitetta, joka mahdollistaa pelaamisen. (Matikainen 2008, 174)

Pelejä voidaan jakaa erilaisiin lajityyppeihin, joita ovat esimerkiksi rooli-, strategia-, ongelmanratkaisu-, seikkailu-, toiminta- ja urheilupelit. Jaotteluja on monenlaisia. Edellä lueteltuun listaan voidaan joidenkin jaottelujen mukaan lisätä vielä rooli- ja taistelupelit. Voidaan myös puhua esimerkiksi tasohyppely-, ajo- ja räiskintäpeleistä. (Hyvönen, Lehtonen & Rajala 2004, 55)

Digitaalisia pelejä voi pelata yksin, kaksin tai isommalla porukalla. Pelaajat voivat olla fyysisesti samassa tilassa tai peliä voidaan pelata Internetin kautta, jolloin pelaajat voivat olla vaikka tuhansien kilometrien päässä toisistaan. He voivat olla toisilleen tuntemattomia tai keskenään tuttuja. (Hyvönen ym. 2004, 55)

Pelilaitteiden liittäminen Internetiin mahdollistaa tulosten jakamisen ja niiden vertailun verkossa. Internetistä löytyy ajanvietepelejä sekä pelattavia mainoksia ja tietosi-

sältöisiä pelejä. Ajanvietepelit, jotka rahoitetaan mainoksilla, sopivat satunnaisille pelaajille ja ne ovatkin laajentaneet pelien kohderyhmiä ja pelaamisen tyyliä. Nettipelaaminen on muuttanut digitaalisten pelien käsitteen joustavammaksi. Nykyisin pelaamiseen luetaan mukaan myös virtuaalimaailmat. (Kangas, Lundvall & Tossavainen 2009, 3)

Digitaaliset pelit ovat useimmiten kaupallisia mediatuotteita. Suurimpia pelituotantoja valmistetaan kymmenien miljoonien eurojen suuruisilla budjeteilla, jotka ovat jo samaa luokkaa kuin elokuva-teollisuuden budjetit. Myös alan myyntitulot ovat huikeita. Yksittäisen pelin tuotantokustannukset voivat olla 100 miljoonaa dollaria. Esimerkkinä mainittakoon vuonna 2008 ilmestynyt menestyspeli Grand Theft Auto IV:n, joka myös tuotti jo ensimmäisenä päivänä yli 300 miljoonaa dollaria. Suomessa peliteollisuus työllistää noin 2000 henkilöä. Meillä peliteollisuuden myyntiluvut ovat jo ohittaneet musiikin myynnin. (Kangas ym. 2009, 8)

Pelit ovat myös leikin jatkumoa. Pelikulttuuriin kuuluu monenlaista oheistoimintaa, kuten pelien ja konsolien keräilyä ja vaihtelemista, peliohjeiden ja – tietojen jakamista, pelihahmoiksi pukeutumista eli cosplayta sekä pelien leikkimistä ja pelien roolihahmojen roolileikkejä. (Kangas ym. 2009, 3)

Joidenkin määritelmien mukaan pelit ovat yksi leikin muoto. Digitaaliseen peliin, kuten leikkiinkin kuuluu joukko sääntöjä, jotka määrittelevät leikin. Säännöt määräävät, mikä on voimassa erityisessä leikkimaailmassa siinä hetkessä. Leikin säännöt ovat leikkijöille sitovia ja ehdottomia, eikä niitä kyseenalaisteta. (Piironen 2004, 435)

Digitaalisten pelien pelaamiseen on kehitetty valtava määrä erilaisia laitteita ja välineitä; konsoleita, näyttöjä, kaiuttimia, mikrofoneja, peliohjaimia, ratteja ja polkimia. Laitteita kehitellään kokoajan lisää, koska peliteollisuudessa liikkuvat suuret rahat ja kilpailu on kovaa. (Piironen 2004, 435)

5.2 Digitaalisen pelaamisen historiaa

Digitaalisten pelien syntyä on vaikea selkeästi määritellä. Tietotekniikan uranuurtajat suunnittelivat yksinkertaisia shakkiohjelmia jo 1940-luvulla. 1950-luvulta on säilynyt mainintoja ensimmäisistä toimivista elektronisista peleistä, jotka toimivat analogisella teknologialla. (Piironen 2004, 422–423)

Joidenkin määritelmien mukaan digitaaliset pelit saivat alkunsa Yhdysvaltojen armeijan taloudellisella tuella, kun teknologian opiskelija Steven Russell kehitti vuonna 1962 ensimmäisen tietokonepelin, joka oli nimeltään Spacewar. Joystick-peliohjaimet ja kuvaputkella toisiaan jahtaavat pienet avaruusaluukset olivat alku huimalle pelien kehittelylle tulevina vuosikymmeninä. Ensimmäinen pelihalleissa pelattava kolikkopeli tuotiin markkinoille Segan toimesta vuonna 1966. (Näre, Oksanen 2006, 59)

1970-luvulla Japanista tuli Suomeen alkeellisia videopelejä, kuten Space Invaders ja Pac-Man. Merkittävimmäksi japanilaisista pelivalmistajista nousi Nintendo, jonka elektroniikkapeleistä suosituimmiksi muodostuivat Donkey Kong tai Mario – hahmoja sisältävät pelit. 1985 suomalaiset tutustuivat Super Mario Bros- peliin. (Piironen 2004, 424)

Kotitietokoneiden ja pelikonsolien kehittytyö alkoi 1970-luvulla. Seuraavalla vuosikymmenellä tietokoneet ohittivat pelikonsolit suosiossa, kunnes taas 1990-luvulla pelikonsolit saavuttivat kehittelyn tuloksena laajemman suosion. (Näre, Oksanen 2006, 59–60)

Pelikonsolien kehittäjien haasteena on ollut aikaansaada konsoli, jolla voi pelata Internetissä. Lähivuosina markkinoille on tullut konsoleita, joilla tähän haasteeseen pystytty vastaamaan. Ensimmäinen verkon kautta pelaamisen mahdollistanut laite oli 2005 ilmestynyt Microsoftin Xbox-360- konsoli. Nyt verkon kautta eri puolilta tulevia pelaajia vastaan voi pelata myös esimerkiksi Play Station3- konsolilla. (Näre, Oksanen 2006, 61)

5.3 Paljonko suomalaislapset pelaavat

Suomalaisissa talouksissa on runsaasti pelaamiseen käytettäviä laitteita ja varusteita. Vuodelta 2009 olevan Tilastokeskuksen tutkimuksen mukaan pelikonsoli löytyy neljäsosasta suomalaisia talouksia. Tietokone on yli 80 %:ssa talouksia. Vuoden 2008 mobiilikyselyyn vastanneista 7–9 -vuotiaista 85 %:lla on oma matkapuhelin, vanhemmilla lapsilla puhelin on jo lähes kaikilla. Ikäryhmän lapsista kolme neljästä pelaa puhelimen omia pelejä, viidesosalla on ostettuja pelejä ja musiikkia ja joka kymmenes pelaa verkkopelejä kännykällä. Kaikkein aktiivisempia kännykkäpelien pelaajia ovat 7–9-vuotiaat tytöt, joista lähes 40 % kertoo pelaavansa joka päivä. Samanikäiset pojat taas pelaavat enemmän pelikonsoleilla kuin kännyköillä. (Kangas ym. 2009, 6-7)

Lasten mediabarometri 2010:n mukaan suomalaisista 0-8-vuotiaista lapsista lähes puolet pelaa digitaalisia pelejä ainakin joskus, kolmannes vähintään kerran viikossa. Pelaamisen yleisyys liittyy selkeästi lapsen ikään. Kun 3-4-vuotiaista ainakin joskus pelaa joka kolmas, vastaava lukema 7-8-vuotiaiden kohdalla on 89 prosenttia. Vähintään kerran viikossa digitaalisia pelejä pelaa kolme neljäs osaa 7-8-vuotiaista, kun 3-4-vuotiaista yhtä usein pelaa 17 prosenttia. (Kotilainen 2011, 30)

Pelien pelaaminen yleistyy selvästi kolmannen ikävuoden tienoilla. Kolmivuotiaista ainakin joskus pelaa vajaa neljännes. Nuoremmilla lapsilla pelaaminen on huomattavasti yleisempää poikien keskuudessa. Vasta tultaessa kahdeksan vuoden ikään tytöt ja pojat pelaavat yhtä paljon. (Kotilainen 2011, 30)

Nelivuotiaista pojista puolet pelaa ainakin joskus, samanikäisistä tytöistä reilu kolmannes. Vähintään kerran viikossa samanikäisistä pojista pelaa kolmannes ja tytöistä yksi kymmenestä. Viisi vuotiaista pojista pelaa ainakin joskus lähes 75 prosenttia ja viikoittain lähes 50 prosenttia. Tytöistä pelaa saman ikäisenä ainakin joskus lähes 50 prosenttia ja vähintään kerran viikossa reilu 20 prosenttia. Yli kuusivuotiaina pojat pelaavat edelleen huomattavasti enemmän kuin tytöt, mutta valtaosa tytöistä pelaa digitaalisia pelejä ainakin joskus. Säännöllisesti pelaavia poikia on kuitenkin paljon enemmän kuin säännöllisesti pelaavia tyttöjä. (Kotilainen 2011, 30)

Digitaalisia pelejä pelaavista 3-8-vuotiaista tietokoneella pelaa ainakin joskus 93 prosenttia, pelikonsolilla 73 prosenttia, matkapuhelimella 59 prosenttia ja muulla mobiililaitteella 34 prosenttia. Ainakin kerran viikossa tietokoneella pelaa puolet, pelikonsolilla reilu kolmannes, matkapuhelimella reilu neljännes, ja muulla mobiililaitteella 14 prosenttia digitaalisia pelejä pelaavista ikäryhmän lapsista. (Kotilainen 2011, 32)

5.4 Digitaalisen pelaamisen vaikutuksista lapsiin

Tietokone- ja konsolipelejä ja pelaamisen vaikutusta on alettu tutkia vasta 1990-luvun puolivälissä. Tuolloin tutkimusmenetelmät olivat vielä aika alkeellisia, joten laadukasta ja luotettavaa tutkimustietoa aiheesta on vasta lähivuosilta.

On suuria eroja siinä, miten eri lapset kokevat saman pelin ja tulkitsevat pelin sisältöä. Eroja on myös siinä, miten voimakkaasti lapset samaistuvat pelin hahmoihin ja tapahtumiin. Mitä nuoremmasta lapsesta on kyse, sitä haastavampaa hänen on erottaa pelimaailma ja todellisuus toisistaan. Lapsen persoonallisuudella, identiteetillä, elämäkokemuksilla, kasvatuksella, sosiaalisella ympäristöllä ja ajattelun rakenteella on oleellinen merkitys siihen, miten lapsi kokee pelisisällön. Väkkivaltaisten pelien pelaamisen on havaittu lisäävän osalla pelaajista aggressiivista käyttäytymistä, toiset järkyttyvät kokemastaan ja näkemästään. Väkkivaltaisten pelien pelaaminen aiheuttaa pienillä lapsilla jäljittelemistä, koska oppiminen tapahtuu juuri mallioppimisen kautta. Tämä jäljittely on useimmiten lyhytaikaista ja vähenee iän myötä. (Saunamäki 2007, 25)

Jos peli on mielenkiintoinen, se voi vetovoimaisuutensa vuoksi tulla lapsen elämässä liian hallitsevaksi tekijäksi. Pelaamiseen menee paljon aikaa ja pelaaminen vähentää samalla lapsen vuorovaikutusta perheen ja kavereiden kanssa. Mitä pienemmästä lapsesta on kyse, sitä tärkeämpää on, että vapaalle leikille jää riittävästi aikaa. Koska pelaaminen on intensiivistä, se kuluttaa lapselta paljon psyykkistä energiaa. Tämä näkyy levottomana käyttäytymisenä pitkän pelituokion jälkeen. Jos pelaaminen ajoittuu lähelle nukkumaanmenoaikaa, se voi hankaloittaa rauhoittumista ja unen tuloa. Näin lapsen uni jää liian lyhyeksi, mikä taas näkyy päivähoidossa lapsen väsymyk-

senä. Pelatessaan väkivaltaa sisältäviä pelejä, lapsi omaksuu niistä väkivaltaisia toimintamalleja. Mitä pienemmästä lapsesta on kyse, sitä vaikeampi hänen on erottaa pelien taisteluita ja todellisen elämän väkivaltaa toisistaan. (Salokoski 2006, 75)

Koska pelit ovat vuorovaikutteisia, ne aiheuttavat riippuvuutta muita medioita helpommin. Mikäli lapsen sosiaalinen elämä tai kasvuympäristö ja sen ilmapiiri ovat puutteelliset, riski peliriippuvuuden syntymiseen on suurempi kuin tyydyttävässä ja tasapainoisessa kasvuympäristössä elävällä lapsella. Pelaamiseen voi helposti jäädä koukkuun, jos esimerkiksi kavereita ei ole, sosiaaliset tilanteet jännittävät tai lapsella on ahdistusta tai masennusta. Liiallisen pelaamisen tai peliriippuvuuden syyt eivät siis useinkaan ole kiinnostavassa pelissä vaan mahdollisuudessa paeta todellisen elämän vastoinkäymisiä tai epäkohtia. Pelaamisen vaikutuksia lapseen on käsitelty myös luvussa seitsemän. (Saunamäki 2007, 28)

5.5 Vanhempien suhtautumisesta pelaamiseen

Kuten jo työni johdannossa totesin, digitaalinen pelaaminen on aiheuttanut monissa aikuisissa jyrkkää vastustusta. Konsoli- ja tietokonepelaamisen ajatellaan olevan ainostaan haitallisten, lasta vaurioittavien väkivaltapelien pelaamista. Meille nykyajan vanhemmille digitaalinen pelaaminen ei ole ollut osa omaa lapsuutta, ainakaan samassa määrin, kuin lapsillemme. Tietämättömyys on siis varmasti yksi syy, joka aiheuttaa ennakkoluuloja ja pelkoja pelaamiseen liittyen. Median esiin tuomat ääritapaukset lisäävät myös negatiivista suhtautumista pelaamista kohtaan.

Osa aikuisista taas kokee pelaamisen ympärillä käytävän keskustelun aiheettomaksi. He eivät näe tai halua nähdä pelaamiseen liittyviä riskejä ja varjopuolia. Joillekin lasten pelaaminen mahdollistaa omien asioiden hoitamisen ja ”oman ajan” saamisen. On myös vanhempia, jotka tiedostavat pelaamiseen liittyviä riskejä, mutta joilla ei ole keinoja tai voimavaroja rajoittaa ja valvoa lastensa pelaamista.

6 MEDIAKASVATUSTA PÄIVÄKOTI KULKUKESSA

Keväällä 2011 keskustelimme päiväkodin johtajan kanssa lasten lisääntyneestä pelaamisesta. Koimme kumpikin sen tuovan haasteita varhaiskasvatukseen arkeen. Tätä keskustelua käydessämme meille heräsi ajatus siitä, että tekisin aiheesta opinnäytetyön Kulkusessa. Yhteinen ajatuksemme oli saada vanhemmat mukaan aiheen käsittelyyn.

Pienten lasten kohdalla vanhempien tietämys ja asenteet vaikuttavat oleellisesti siihen, mitä, milloin ja paljonko lapset pelaavat. Siksi tiedonjakaminen vanhemmille on tärkeää. Kun vanhemmilla on tietoa pelaamisesta ja sen vaikutuksista, heidän on helpompaa tehdä lapsensa kasvua tukevia päätöksiä.

Alun perin suunnittelin opinnäytetyön aloittamista syksyllä 2011. Koska opinnäytetyön ohjaus alkoi meillä vasta syksyllä, siirsin suosiolla työn aloittamista myöhemmäksi. Ensin mietin kyselyn tekemistä. Pohdittuani rauhassa, koin kuitenkin kaikille antoisammaksi tehdä toiminnallisen opinnäytetyön. Halusi ottaa lapset mukaan tähän projektiin ja päädyin mediakasvatustuokioiden pitämiseen. Tuokioissa käsitelimme lähinnä pelaamista, jonkin verran muutakin mediaa. Pidin yhteensä seitsemän lasten tuokiota, jotka olivat sisällöltään kahdenlaisia. Kukin lapsi osallistui siis kahteen erillaiseen tuokioon peräkkäisillä viikoilla.

Vanhemmille pidin vanhempainillassa ja teetin pienimuotoisen kyselyn (LIITE 3), jossa selvitin, onko aiheen lisäkäsittelylle tarvetta. Kokosin vanhemmille myös paperille muutamia www-sivuja ja kirjoja, jotka käsittelevät aihetta eri näkökulmista (LIITE 4). Niille vanhemmille, jotka eivät päässeet vanhempainiltaan jätin jaettavaksi näiden kirja- ja www-sivuvinkkien lisäksi paperin, johon kokosin ydinajatuksia siitä, miten voi kotona luoda turvalliset puitteet lapsen median käytölle (LIITE 5).

Kokonaisuudesta tuli onnistunut. Lastentuokioita olisi toki voinut pitää enemmän, koska aihealue on laaja ja ajankohtainen. Vanhempainilta meni mukavasti ja itselleni jäi hyvä mieli elämäni ensimmäisestä ”luennoimisesta”. Projektistani tiedotin vanhempia lähettämällä kotiin etukäteen tiedotteen (LIITE1).

6.1 Lasten tuokiot

Pidin yhteensä seitsemän lasten tuokiota, joihin osallistuivat kaikki neljästä kuuteen vuotiaat kyseisinä päivinä hoidossa olleet lapset. Pidin tuokiot kahden päivän aikana. Tuokiot olivat peräkkäisillä viikoilla, kolmisen viikkoa ennen vanhempainiltaa. Lapset jaettiin toivomuksestani neljän tai viiden lapsen ryhmiin. Ryhmät olivat pieniä, jotta kaikilla oli ryhmässä riittävästi tilaa kertoa ajatuksiaan ja minulla oli mahdollisuus kohdata lapsia yksilöllisesti. Samana päivänä pidettävien tuokioiden sisällöt olivat keskenään samanlaiset, tosin painotukset vaihtelivat lapsiryhmittäin. Tuokioiden painotukset vaihtelivat riippuen siitä, mitä teemoja lapset innostuivat käsittelemään ja mistä aiheista syntyi keskustelua. Lapset toivat esille erilaisia asioita eri ryhmissä ja pyrin vastaamaan niihin tarpeisiin mitä kussakin ryhmässä nousi esille. Tästä lapsilähtöisestä toimintatavasta kerroin myös vanhemmille. Lapsilähtöisyyteen kuuluu lapsen yksilöllisyyden kunnioittaminen. Lapsilähtöisessä toiminnassa lapsen ideat ja innostus huomioidaan ja niitä tuetaan. Lapsen kiinnostuksen kohteet ovat aikuiselle tärkeitä ja ne huomioidaan toiminnassa ja sen suunnittelussa.

Tuokioissa lapset olivat innokkaasti mukana ja heti alusta alkaen keskustelivat paljon ja kertoivat ajatuksiaan rohkeasti. Keskustelua käytiin esimerkiksi siitä, mitä lapset pelaavat ja kenen kanssa, millainen on hyvä peli, millainen huono sekä sopivasta pelaamisen määrästä. Puhuimme pelaamiseen liittyvistä tunnekokemuksista ja tunteiden kohtaamisesta. Yhdessä pohdimme mitä voi tehdä, kun näkee jotain pelottavaa tai ahdistavaa. Joidenkin kanssa syntyi keskustelua kotona olevista pelaamiseen liittyvistä säännöistä.

6.1.1 Ensimmäiset lastentuokiot

Ensimmäisen tuokion tavoite oli lähestyä aihetta positiivisella asenteella ja osoittaa kiinnostusta lasten pelaamista kohtaan. Halusin myös kartoittaa pelaavatko kaikki lapset ja minkä tyyppisiä pelejä pelataan. Suunnittelin esitteleväni tässä tuokiossa lapsille jonkun laadukkaan lasten pelin tai pelisivuston.

Aloitimme ensimmäisen tuokion esittelypiirillä. Nimikierroksen jälkeen kerroin miksi olemme koolla ja mitä aiomme tehdä. Aloitimme aiheen käsittelyn miettimällä millä erilaisilla laitteilla voi pelata. Näin lapsille hahmottui aihealue ja samalla sain tuntumaa siitä, miten tutun aiheen äärellä ollaan. Keskustelimme siitä mitä lapset pelaavat ja milloin. Kirjasin ylös lasten mielestä mukavia pelejä sekä sitä kenen kanssa he pelaavat ja kenen kanssa olisi mukavaa pelata. Eniten lapset kertoivat pelaavansa yksin, useat isän kanssa tai sisarusten kanssa, jotkut kaverin kanssa. Äidin kanssa pelaamisesta ei kertonut kukaan. Mukavinta pelaamisen kerrottiin olevan isän ja kavereiden kanssa. Pohdimme myös mitä pelaaminen vaikuttaa itseen. Lasten omia havaintoja runsaan pelaamisen vaikutuksista olivat muun muassa seuraavat: ”Sekottaa päässä”, ”Tulee vihaseks, jos pelaa taistelupelejä.”, ”Tulee hurjal pääl”, ”Tulee helpost pissat”, ”Pelottaa”.

Suurin osa lapsista oli tietoisia erilaisista pelikonsoleista ja monista peleistä. Useimmista huomasi, että he ovat pelanneet ainakin jonkin verran. Joukkoon mahtui joku-nen nuorimmasta päästä oleva lapsi, jotka eivät tuntunut olevan perillä kaikista keskustelussa esiin tulleista asioista.

Keskustelutuokion jälkeen puolet lapsista rupesi pelisuunnittelijoiksi, joiden tehtävänä oli suunnitella ja piirtää maailman hienoin ja paras peli, unelmien peli. Toinen puoli eli kaksi tai kolme lasta tuli kanssani tietokoneelle tutustumaan papunet-pelisivustoon. Esittelin lapsille muutaman pelin, jonka jälkeen he saivat valita, mitä peliä halusivat pelata. Noin kymmenen minuutin kuluttua vaihdoimme ryhmiä joustavasti sen mukaan, miten pelisuunnittelijat saivat työnsä valmiiksi. Lapset saivat kotitehtäväksi esitellä sivuston kotiväelle. He saivat kotiin tiedotteen, jossa kerrottiin ”läksystä” ja nettiosoite, josta papunet-sivusto löytyy (LIITE 7). Valitsin tämän sivuston, koska sen pelit ovat selkeitä ja lapsille sopivia. Sivuilta löytyy pelejä pienille lapsille, mutta myös koululaisille. Monet pelit soveltuvat lapsille, jotka tarvitsevat tukea kielellisten tai matemaattisten valmiuksien harjoittelussa.

Tuokiot sujuivat mukavasti ja aikataulussa pysyttiin. Kullekin ryhmälle oli varattu aikaa puoli tuntia. Ryhmien väliin olisi voinut laskea viisi minuuttia ylimääräistä aikaa, jotta aikataulu olisi ollut joustavampi. Nyt se oli ruokailun vuoksi suunniteltu

melko tiukaksi. Kiireen tuntua ei kuitenkaan tullut ryhmissä. Itse koin kuitenkin, että keskusteluja olisi voinut jatkaa pidempään, jos aikataulu olisi ollut väljempi.

6.1.2 Toisen kerran tuokiot

Kun menin pitämään toista kertaa tuokioita, monet lapset ottivat minut innokkaasti vastaan, kuten lapsilla on tapana. Joidenkin kommentteista ymmärsin, että aihepiiri oli myös kiinnostava. Ainakin pojat odottivat tietokoneelle pääsemistä myös tällä kerralla.

Toisen kerran tuokioissa käsitelimme pelaamisen herättämiä tunteita ja mediankäyttöön liittyviä turvataitoja. Tavoitteeni oli saada lapset tiedostamaan, että sillä on merkitystä mitä pelataan ja, että pelit herättävät monenlaisia tunteita. Halusin myös rohkaista lapsia sanomaan ”ei, en halua”, kun heille ehdotetaan sellaisia pelejä tai elokuvia, jotka pelottavat tai ahdistavat.

Aloitin tuokiot kertomalla tarinan nallekaveruksista, joista toinen yllytti kaverinsa pelaamaan pelottavaa, isommille nalleille tarkoitettua peliä. Mukanani oli kaksi pehmonallea, jotka keskustelivat keskenään. Kuvasin kohtauksen, jossa pienempi nalle ei rohjennut olla pelaamatta pelottavaa peliä, kun isompi kaveri yllytti ja ylipuhui. Pienempi nalle kertoi äidilleen tapauksesta. Äitinalle lohdutti lastaan ja kertoi miten tärkeää on uskaltaa kieltäytyä, kun ehdotetaan sellaista mitä ei halua tehdä. Seuraavalla kerralla pikkunalle rohkeni tehdä niin ja tunsu itsensä ihan sankariksi. Iso nallekin alkoi miettiä, miksi hänkään pelaa sellaista peliä, mitä oikeastaan pelkää.

Kertomuksen kautta pääsimme keskustelemaan pelottavista mediakokemuksista. Tunteiden tunnistamisessa ja nimeämisessä käytimme apuna Pesäpuu ry:n tuottamia nallekortteja, jotka on suunniteltu lapsille tunneilmaisun tueksi. Kävimme ensin läpi kertomusta ja sen tapahtumia. Pohdimme sitten nallejen tunteita eri tilanteissa ja siitä pääsimme lasten omiin tunnekokemuksiin. Monet kertoivat miten pelit tai filmit ovat pelottaneet ja miltä on tuntunut näiden mediakokemusten jälkeen. Lasten mielestä pelottavissa tai jännittävissä ohjelmissa ja peleissä ”tapetaan”, ”taiotaan vihollinen lampaaks”, ”menninkäiset muuttuu eläimiks”, ”on paha Mario-linna”, ”`?`hyppii

Marion päällä, ampuu sähköjuttuja”, ”sotapelit o niin”, ”Niil on kaikkia autoja ja ne ampuu ja sit ne ampuu sotilaita”.

Lapsilta tuli hyviä ehdotuksia siitä, mitä voi tehdä, jos kohtaa jotain mistä tulee pelottava tai huono olo. Nallekertomuksessa äitinalle kehui pikkunallea siitä, miten rohkea hän oli, kun uskalsi lopulta kieltäytyä pelottavan pelin pelaamisesta. Kertomuksen jälkeen kerroin vielä omin sanoin, miten rohkeaa on, kun uskaltaa sanoa oman mielipiteensä ja kieltäytyä siitä, minkä tietää kielletyksi tai mitä ei halua tehdä. Joidenkin isomprien poikien kohdalla huomasin, että he pysähtyivät pohtimaan asiaa. ”Ein sanominen” ja se miten toimitaan, kun törmää pelottaviin asioihin, olivat tärkeimmät turvataidot, joita opettelimme. Ne ovat tämän ikäisille oleellisia taitoja opetella ja hallita.

Toisen puoliskon tuokiosta käytimme tunteiden ilmaisuun kuvan avulla. Lapset saivat maalata niitä tunteita, oloja ja tunnelmia, joita heille on herännyt pelatessa. Maalasimme lattialla. Maaleina oli pullotettuja vesivärejä, joista tulee kunnollinen peittävä väri. Suuret siveltimet soveltuvat hyvin tunteiden ilmaisuun, niillä kun saa jälkeä aikaiseksi helpommin kuin pienillä pensseleillä. Paperit olivat kokoa A3 ja ne olisivat voineet olla suurempiakin. Kaikki lapset yhtä lukuun ottamatta ryhtyivät innokkaasti työhön ja monet olisivat halunneet tehdä vielä toisen työn. Osa töistä esitti pelitilanteita. Jotkut maalasivat itsensä jossakin tunnetilassa. Kyselin jokaiselta lapselta mitä hänen kuvansa esittää. Liitin nämä lasten kuvaukset heidän töihinsä ja vanhempainiltaan rakensimme taidenäyttelyn näistä töistä. Työt olivat esillä nimettöminä. Näin menetellen halusin turvata lasten yksityisyyden, vaikka töissä ei mitään arkaluontoista tai yksityistä sinänsä tullut esille. Vanhempainillassa olleilta vanhemmilta pyysin kirjallisesti luvan heidän lastensa töiden liittämiseen opinnäytetyöraporttiini (LIITE 8). Olen liittänyt tähän neljä työtä ja lasten kuvaukset niistä.



"Olen menossa ulos, ku on tullu sitä pelottavaa ohjelmaa."



"Minä piirsin tähän sen telkkarin ja mää, itteni."



"Pelataan isän kanssa Prinsessa Ruusu- peliä. On kivaa!"



"Teen kolme mun oloa. Yks on iloinen, toinen on surullinen, viiminen on vihanen."

6.2 Lasten digitaaliseen pelaamiseen liittyvä vanhempainilta

Lasten tuokioiden jälkeen pidin vielä vanhemmille illan saman aiheen tiimoilta. Taivoitteeni vanhempainillan suhteen oli jakaa pelaamiseen liittyvää tietoa vanhemmille, herättää heitä pohtimaan käsiteltävää aihetta ja saada aikaan keskustelua erityisesti vanhempien kesken. Pohdin onko vanhemmille antoisampaa tietopainotteinen ilta vai yhdessä keskusteleminen ja pohtiminen. En tunne suurinta osaa vanhemmista, enkä näin ollen osannut arvioida millainen lähestymistapa palvelisi parhaiten heitä ja miten rohkeasti he lähtisivät keskusteluun. Päiväkodin henkilökunnallakin oli mielipiteitä molempien lähestymistapojen eduista ja riskeistä. Lopulta päädyin yhdistämään nämä kaksi tapaa lähestyä aihetta.

Toivotettuani kaikki tervetulleeksi kerroin vanhemmille illan suunnitellun kulun. Aluksi puhuin perusasioita pelaamisesta. Puheen tukena minulla oli power point –esitys (LIITE9). Välillä kyselin vanhemmilta mielipiteitä ja kokemuksia. Puolessa välissä iltaa joimme kahvit ja samalla oli tarkoitus pöydissä jutella perheiden pelitottumuksista, pelaamiseen liittyvistä säännöistä ja rajojen asettamisen haasteista. Kun keskustelu ei tuntunut lähtevän liikkeelle, kysyin yleisesti kaikilta joitain kysymyksiä avatakseni keskustelun. Keskustelutilanne muodostui koko ryhmän yhteiseksi keskusteluksi, jossa muutamat vanhemmat toivat aktiivisesti esille ajatuksiaan. Muutama vanhemmista käytti yksittäisiä puheenvuoroja. Tilanne oli luonteva ja uskon aktiivisten keskustelijoiden saaneen aikaan pohdintaa niidenkin vanhempien kohdalla, jotka eivät keskusteluun aktiivisesti osallistuneet. Ryhmä oli melko pieni ja olimme kaikki samassa tilassa, joten pienryhmiin jakautuminen ei ollut välttämätöntä, vaan oli hyvä, että tilanne eteni mahdollisimman luontevasti. Kerron seuraavaksi pääpiirteittäin teoritiedon, jonka puhuin vanhemmille.

6.2.1 “Hyvä renki, huono isäntä”

Pelaaminen itsessään ei ole lapselle mitenkään haitallista. Tärkeää on se mitä lapsi pelaa, paljonko hän pelaa ja milloin. Jotta vanhemmat tiedostaisivat, että pelit todella vaihtelevat sisällöiltään ja on tärkeää tutustua lapselle hankittaviin peleihin etukäteen, näytin kahdesta pelistä esittelyvideot youtubesta. Toinen oli K3 ikärajamerkin-

nällä varustettu star wars 2- peli, toinen K18 merkinnän saanut call of duty 4- peli, joka on tällä hetkellä suosittu kouluikäisten keskuudessa. Pelinäytteet herättivät keskustelua ja pääsin tästä hyvin pelien sisältö- ja ikärajamerkintöihin. Kerroin mitä merkit tarkoittavat ja, että ikärajamerkinnät ovat lainvoimaisia, eivät siis vain suosituksia. (Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskuksen www-sivut 2012; Pan European game information www-sivut 2012; Cleaveredit [videon lataaja] 2007; The Mac 497[videon lataajan nimimerkki] 2010)

Kertoessani sopivasta pelaamisen määrästä painotin sitä, ettei ole olemassa tiettyä tarkkaa minuuttimäärää, mikä olisi sopiva aika pelaamiseen, mutta monet tutkimukset antavat suuntaviivoja joiden mukaan alle kouluikäiselle sopiva ruutu-aika vuorokaudessa on korkeintaan tunti ja kouluikäiselle tunnista kahteen on sopiva enimmäisaika. Ruudun ääressä vietetty sopiva aika on riippuvaista siitä, mitä koneella tehdään. Jos pelataan vauhdikkaita pelejä, joissa visuaalinen ja auditiivinen aines on runsasta ja lasta kuormittavaa, on tarpeen lyhentää pelaamisaikaa edellä mainituista suosituksista, kun taas tietokoneella kirjoittaminen tai muu rauhallinen toiminta ei saa aikaiseksi samanlaista levottomuutta ja hyperaktiivisuutta, eikä sisällä yhtä voimakkaita tunnelatauksia kuin nopeatempoiset ja jännittävät pelit. Sopivaa pelaamisaikaa mietittäessä on pohdittava, onko lapsen pelaaminen asia, joka määrittelee arjen muuta toimintaa vai pelaako lapsi, jos sille jää aikaa. Kohtuullinen pelaaminen ei häiritse lapsen vuorokausirytmää, koulunkäyntiä, harrastuksia, sosiaalista elämää tai itsestä huolehtimista. (Terveystieteiden tutkimuskeskus ja hyvinvoinninlaitos 2011, 7)

Liian runsaan pelaamisen vaikutukset ovat yksilöllisiä. Ne voivat näkyä lapsen käyttäytymisessä esimerkiksi raivonpurkauksina, kiukkukohtauksina tai korostuneen aggressiivisena leikkeinä pelaamisen jälkeen. Joillekin lapsille liika pelaaminen aiheuttaa puolestaan apatiaa ja alakuloa. Heidän voi olla vaikea oma-aloitteisesti aloittaa leikkiä ja luova leikki voi olla haastavaa. Lapsilla voi myös esiintyä ennen aikaista aikuistumista, mikä ilmenee seksileikkeinä ja kiinnostuksena porno- ja seksimateriaalia kohtaan. Kovin runsas pelaaminen voi näkyä fyysisinä oireina, joista tyypillisimpiä ovat selkävaivat, niskasärky, huono ryhti, hyperaktiivisuus tai energian puute sekä ylipaino. Liiallinen pelaaminen vaikeuttaa joidenkin lasten oppimista, mikä ilmenee keskittymiskyvynpuutteena tai puheen ja lukutaidon oppimisen viivästyminenä. Ihmissuhteissa voi esiintyä kitkaa. Jotkut lapset jumittuvat pelien maailmaan ja

välttelevät muiden seuraa. Mediasta voi myös tulla ikään kuin vanhemman korvike, jos lapsen pelaaminen on vanhemmalle keino saada omaa aikaa. Pelaamisesta voi myös tulla väline purkaa tunteita, jos perheessä ei ole tilaa tunteiden ilmaisemiselle. Rungas pelaaminen muokkaa lapsen maailmankuvaa. Pahimmillaan lapsi ei osaa nauttia arjen pienistä asioista, vaan vaatii jatkuvasti ruutumaailman ärsykeitä ja viirikkeitä. (Lehtipuu 2006, 66–71)

Kyselin vanhempien mielipiteitä siitä, mikä on sopiva ajankohta lasten pelaamiselle. Useampi toi esille kokemuksen, että illalla viimeksi ei ole hyvä aika pelata. Yhdessä totesimme, että iltatoimet sujuvat paremmin, kun pelikoneet suljetaan hyvissä ajoin ennen ilta-askareita. Unikin tulee paremmin, kun aivoja ei kuormiteta vauhdikkaalla ohjelmalla tai pelillä ennen nukkumaanmenoa. Lasta kohtaan on reilua, että hänen annetaan pelata ilman turhia keskeytyksiä silloin, kun hänelle on annettu lupa pelaamiseen. Häiriöttömän pelihetken turvaaminen ennaltaehkäisee turhien riitojen ja kiukkukohtausten syntymistä. Pelaaminen ei saa tietenkään häiritä perheen muuta toimintaa ja tekemistä. Sopivan ajankohdan valitseminen on vanhempien vastuulla.

6.2.2 Pelaaminen on kivaa

Kun pelataan kohtuudella ja lapsen ikätasolle sopivia pelejä, pelaaminen parhaimmillaan rentouttaa ja viihdyttää sekä tarjoaa elämyksiä ja tunnekokemuksia. Pelatessa on mahdollisuus harjoitella erilaisten tunteiden kokemista, samaistumista ja roolien ottamista. Roolien ottaminen ja identiteeteillä leikittely voivat tukea oman identiteetin rakentamista. Virtuaaliset seikkailut haastavat lasta kokemaan tunne-elämän ulottuvuuksia ja tarjoavat hallitun ympäristön kohdata myös pelkoa, jännitystä ja vihaa sekä mahdollisuuden opetella näiden tunteiden hallintaa. Turvallisessa ympäristössä ja vanhempien tuella pelaaminen voi siis kehittää lapsen tunnesäätelyä ja identiteetin muodostumista. (Lehtonen 2006)

Pelaaminen voi opettaa hyviä asioita hausalla tavalla. Onnistumisenkokemukset pelatessa kasvattavat itsetuntoa. Yhdessä pelaaminen opettaa sosiaalisia taitoja, kuten vuoronodottamista, neuvottelutaitoja, yhteisten päätösten tekemistä ja roolien ottamista. Pelaaminen ja menestyminen siinä sekä peleistä puhuminen ovat oleellisia

elementtejä ryhmään kuulumisessa. Pelistä riippuen pelaaminen voi myös kehittää avaruudellista hahmottamista ja koordinaatiokykyä, vahvistaa matemaattisia valmiuksia, opettaa strategista ajattelua, tukea kommunikointia ja kielellistä kehitystä, tukea vieraan kielen oppimista sekä parantaa keskittymiskykyä. Paitsi oppimispelit, muutkin pelit voivat kehittää näitä taitoja. (Saunamäki 2007, 26)

6.2.3 Tutkimustuloksia vanhempien havainnoista ja asenteista liittyen lasten pelaamiseen

Mari Saunamäki kartoitti pro gradu-tutkielmassaan vanhempien havaintoja digitaalisen pelaamisen vaikutuksista lapsiin. Positiivisia vaikutuksina vanhemmat mainitsivat loogisen ajattelun kehittymisen, Havaintokyvyn paranemisen, sorminäppäryyden lisääntymisen, tietokoneen käyttötaitojen paranemisen ja kielikylyn vieraskielisiä pelejä pelattaessa. (Saunamäki 2007, 52)

Pelaamisen haitoiksi vanhemmat kokivat lasten lisääntyneen väsymyksen ja kiihtymisen. Pitkäaikaisen pelaamisen oli havaittu aiheuttavan aggressiivisuutta ja levottomuutta. Illalla pelaaminen toi levottomuutta iltatoimiin ja hankaloitti nukahtamista. Pelaamisen koettiin vievän aikaa perheen yhteiseltä toiminnalta. Kolmannes vastanneista oli jollakin tavalla huolissaan lapsensa pelaamisesta. Lisäksi useat pohtivat mitä varjopuolia pelaaminen tuo mukanaan lapsen kasvaessa. Vanhemmat olivat huolissaan lapsen liiasta pelaamisesta. Joku vanhempi koki, ettei saa lasta innostumaan ”lapsille tyypillisistä asioista”. Eräs vanhempi oli havainnut lapsessaan peliriippuvuuden merkkejä. (Saunamäki 2007, 52–54)

Ermi, Heliö ja Mäyrä (2004) tutkivat 10–12-vuotiaiden lasten digitaalista pelaamista. He kartoittivat myös vanhempien asenteita. Monilla vanhemmilla oli hieman kielteinen asenne pelaamista kohtaan. Kielteinen asenne korosti kuilua lasten ja vanhempien välillä. Osa vanhemmista koki pelit turhiksi tai vaarallisiksi. Vanhemmat kertoivat pelaamisen olevan heille melko vierasta. Syiksi pelaamattomuuteensa vanhemmat ilmoittivat ajanpuutteen. Toisaalta kerrottiin, ettei pelaaminen edes kiinnosta. Pelien koettiin vaativan liikaa paneutumista. Osa vanhemmista näki pelit lapsille suunnattuna roskaviihteenä. (Ermi ym 2004, 50–52)

Vuonna 2009 Liikenne- ja viestintäministeriön kyselyyn vastanneista vanhemmista 63 % kertoi pelanneensa digitaalisia pelejä. Pelaavista vanhemmista 33 % pelaa ainoastaan yhdessä lastensa kanssa. Reilu kolmannes kyselyyn vastanneista vanhemmista ei pelaa koskaan digitaalisia pelejä. Pelien maailma näyttäytyy vanhemmille lapsellisena ja turhanpäiväisenä viihteenä, vaikka kyseessä on sosiaalinen toimintaympäristö, joka parhaimmillaan tukee lapsen kehitystä ja kasvua. Lapsille ja nuorille pelaaminen on harrastus ja myös tapa viettää aikaa ystävien kanssa tai pitää yhteyttä sellaisten kavereiden kanssa, jotka asuvat kauempana. Sama tutkimus kertoo, että lapset jätetään pelien ääreen yksin, mikäli he näyttävät pärjäävän hyvin koneiden ja pelien kanssa. Lapsille myös ostetaan vääränlaisia pelejä tutkimalla vain pelin ikärajaa. Vanhemmat eivät usein osaa arvioida pelien sisällöllistä sopivuutta omalle lapselleen. Pelejä myyvien kauppojen työntekijöiltä vaaditaan tässä kunnostautumista, jotta he auttaisivat vanhempia pelivalintojen tekemisessä. (Kangas ym. 2009, 13)

Vanhempien asenteiden voi olettaa muuttuvan positiivisempaan suuntaan sitä mukaa, kun pelaaminen yleistyy. Muutaman vuoden kuluttua pelaaminen on silloisille vanhemmille tuttua jo omasta nuoruudesta ja lapsuudesta, jolloin lasten ja vanhempien välillä ei ole tietämättömyyden aiheuttamaa digitaalista kuilua. Kun vanhemmat ovat syntyneet teknologia täyteiseen yhteiskuntaan, he suhtautuvat oletettavasti vähemmän ennakkoluuloisesti lastensa pelaamiseen.

6.2.4 Miten pelaaminen näkyy esikoulussa ja koulussa

Saunamäen (2007) tutkimukseen osallistuneilta esikoulun ja alkuopetuksen opettajilta tuli suurimmaksi osaksi negatiivisia kommentteja kysyttäessä miten he näkevät pelaamisen vaikutuksia lapsissa. Opettajien mukaan pelaaminen näkyi lapsissa väsymyksenä, levottomuutena, kalpeutena ja päänsärkynä. Jotkut lapset unohtivat tehdä läksyt. Osalla lapsista pelaaminen näkyi kaikilla arjen osa-alueilla; He puhuivat peleistä, kirjoittivat niistä kirjoitelmiinsa, piirsivät pelien hahmoja ja leikkivät pelien aihepiireihin liittyviä leikkejä. Kaksi kolmasosaa opettajista oli joutunut puuttumaan kotona tapahtuvaan pelaamiseen. Puuttumisen aiheita olivat olleet pelaamisen määrä ja riittävä uni tai ulkoilu. Kotona olevien aikarajoitusten uskottiin pitävän pois pa-

himmat pelaamisen aiheuttamat haittavaikutukset. Positiivisia puolia löydettiin lisääntyneestä tietokoneen käytön hallinnasta ja kielitaidon parantumisesta. (Saunamäki 2007, 63–65)

Meidän media- ohjaajan oppaassa kerrotaan samansuuntaisista havainnoista kuin Saunamäen tutkimuksessa. Oppaan mukaan kouluissa ja päiväkodeissa on huomattu lasten lisääntynyt väsymys, mikä puolestaan saa aikaan ärtyisyyttä ja ylivilkkautta. Yksi syy lasten väsymykseen on mediankäyttö myöhään illalla. Yöunet yksinkertaisesti jäävät lapsilta liian lyhyiksi. Riittämätön uni hankaloittaa myös oppimista. (Pääjärvi 2010, 14)

Päiväkodissa, jossa pidin lapsille tuokioita pelaamiseen liittyvistä asioista on tehty samansuuntaisia havaintoja. Osa lapsista on maanantaisin levottomampia ja väsyneempiä kuin muina päivinä. Lapset puhuvat paljon peleistä ja pelaamisesta viikonloppuna ja ajatukset ovat kovasti pelien maailmassa. Henkilökunta on pohtinut, mikä yhteys on viikonlopun runsaalla pelaamisella ja alkuviikon levottomuudella ja keskittymisvaikeuksilla. Samansuuntaisia pohdintoja käydään nykyisin laajalti varhaiskasvatuksessa työskentelevien parissa. On huolestuttavaa, että lapset ovat väsyneitä, jolloin keskittyminen luonnollisesti on haasteellisempää kuin hyvin levänneinä. Nopeatempoisten tai rajujen pelien runsas pelaaminen kuormittaa lasta niin, että se puolestaan hankaloittaa rauhoittumista ja keskittymistä.

6.2.5 Liian rajut mediakokemukset ja niiden kohtaaminen

Rajut mediakokemukset voivat aiheuttaa lapselle mediatrauman. Traumatisoiva kokemus voi olla mikä tahansa uhkaava tilanne, joka aiheuttaa voimakkaita, normaalia elämää häiritseviä reaktioita. Nämä tuntemukset voivat kestää muutamasta tunnista päiviin tai jatkua pidempään. Kouluikäiset lapset salaavat helposti pelkojaan. Alle kouluikäisten pelkoreaktiot voivat syntyä katsellessa tai pelatessa kaikille sallittuja ohjelmia tai pelejä. Vanhempien ei aina ole helppo ymmärtää, että media voisi traumatisoida lasta. Lapsen kokemusmaailmaan voi olla vaikea eläytyä, koska se on voimakkaan elämyksellinen ja maaginen. (Martsola, Mäkelä-Rönholm 2006, 161)

Kun lapsi on kohdannut hänelle sopimatonta media-ainesta hänen käyttöksensä voi muuttua vetäytyväksi ja araksi tai aggressiiviseksi. Hänellä voi ilmetä nukahtamisvaikeuksia tai painajaisunia. Lapsi voi oireilla taantumalla, esimerkiksi yökastelu voi alkaa uudelleen, vaikka lapsi olisi jo oppinut yökuivaksi. Jos mediakokemus on kovin raju, se voi järkyttää lapsen perusturvallisuutta. (Pääjärvi 2010, 11)

On tärkeää, että lapsen huoli otetaan todesta. Syli ja fyysinen läheisyys on tärkeää, kun lapsi on kohdannut ahdistavaa ainesta mediassa. Aikuisen tehtävä on pysyä rauhallisena ja vakuuttaa, että lapsi on turvassa ja aikuinen on hänen kanssaan. Lasta autetaan läpikäymään ahdistavaa kokemusta esimerkiksi puhumalla, piirtämällä tai leikkien. Pelkoa käydään läpi niin moneen kertaan kuin lapsi kokee tarpeelliseksi. Lapsen kysymyksiin vastataan hänen ikätasolleen sopivasti. Hyvä perusohje on, että vastataan siihen mitä lapsi kysyy. Pieni lapsi ei välttämättä osaa kuvailla kokemaansa. Siksi on tärkeää tietää, mitä lapsi katselee tai pelaa. Kun lapsen perusturvallisuus on järkkynyt, tuttu ja turvallinen elämänrytmi auttaa turvallisuudentunteen palaamisessa. Mikäli nämä keinot eivät riitä, kannattaa ottaa yhteyttä neuvolaan tai esimerkiksi koulupsykologiin. (Pääjärvi 2010, 11–12)

Jos lapsi ei saa edellä kuvattua tukea kokemustensa käsittelyyn, trauma saattaa vaikuttaa lapsen toimintakykyyn ja terveyteen. Lapsi voi myös alkaa kieltää herkkyytään. Toisin sanoen hän yrittää sulkea pois itsestään herkkiä, pelkääviä puolia, mikä köyhdyttää hänen tunne-elämänsä ja kokemusmaailmaansa. Myöhemmässä vaiheessa elämää tämä heikentää hänen elämänlaatuaan ja voi altistaa depressiiviselle kehitykselle. (Martsola, Mäkelä-Rönnholm 2006, 72–74)

6.2.6 Miten suojella lasta?

Aikuisten tehtävä on luoda turvalliset rajat pelaamiselle, kuten kaikelle median käytölle. Vanhempi voi olla turvallinen aikuinen ja rajojen asettaja, vaikka pelaaminen olisi hänelle vieras alue. Aikuisen on tärkeää olla lapsen vierellä hänen tutustuessaan uuteen peliin. Näin hän voi samalla arvioida pelin sisällöllistä sopivuutta omalle lapselleen.

Lasten kanssa tulee sopia mitä saa pelata ja milloin. Vanhemmat päättävät myös sen paljonko pelaamiseen käytetään aikaa. Televisio, tietokone ja pelikonsolit on viisasta sijoittaa perheen yhteisiin tiloihin. Lastenhuoneessa ei tarvita näitä laitteita ja niiden käyttöä on helpompi valvoa, kun ne ovat aikuisten silmien alla. Kun netin käyttö tulee ajankohtaiseksi, harjoitellaan sitä yhdessä lapsen kanssa. Jotta vanhemmat ovat tietoisia millaisia pelejä lapsi pelaa, on hyvä pelata lapsen kanssa. Useat tutkimukset kertovat, että varsinkin pienet lapset kaipaavat vanhempia peliseuraksi useammin mitä vanhemmat pelaavat heidän kanssaan. Vanhemmat, jotka itse pelaavat, rajoittavat lastensa pelaamista enemmän kuin vanhemmat, jotka eivät itse pelaa.

Perheelle kannattaa luoda yhteiset pelisäännöt, joita kaikki sitoutuvat noudattamaan. Tätä varten laadin valmiin sopimus pohjan perheille muokaten peliraadin www-sivuilla olevaa sopimus pohjaa (LIITE6). Vanhempien vastuulla on, että elokuvien ja pelien ikärajoja noudatetaan. He ovat esikuvana lapsilleen noudattaessaan lain määrittämiä rajoituksia. Pelaamiseen käytettävää aikaa on tärkeää seurata ja rajoittaa. Vielä tärkeämpää on kuitenkin pelisisältöjen valvominen. Se vaatii meiltä aikuisilta pysähtymistä pelien äärelle. Peleistä ei saa todellista käsitystä pelikotelon tarkastelulla tai hetkellisellä pelin seuraamisella. Pelin ideologia ja sen sisältämät arvot ja asenteet tulevat esille vasta, kun peliä on pelannut useamman kerran ja eri tasoilla ja kentillä. (peliraati www-sivut 2012)

Kuten edellä on todettu, mediakriittisyyden sekä turvataitojen opettaminen lapsille, on tärkeää lastensuojelun haitallisilta mediakokemuksilta. Lasten kasvaessa vanhemmat eivät ole kokoajan valvomassa heidän median käyttöönsä. Siksi ennaltaehkäisy ja tarvittavien turvataitojen opettaminen lapsille on parasta mediakasvatusta. Lapsen on tiedettävä mitä hän tekee, kun yllättäen kohtaa ahdistavaa tai pelottavaa ainesta mediassa. Näitä turvataitoja käsitelimme lastentuokioissa ja vanhemmille kerroin niistä vanhempainillassa.

Näiden teemojen jälkeen kerroin vanhemmille lastentuokioista, joita olen kuvannut edellä. Kerroin lapsilähtöisestä tavasta toimia, tuokioiden tavoitteista ja niiden sisällöistä sekä toteutumisesta. Sen jälkeen joimme kahvit ja kahvin juonnin lomassa keskustelimme seuraavaksi kertomistani aiheista. Illan päätteeksi esittelin vielä meidän perheen pelisopimus- idean ja teetin vanhemmille kyselyn.

6.2.7 Keskustelua vanhempainillassa

Tavoitteeni oli saada ilmapiiri mahdollisimman rennoksi ja avoimeksi, jotta kaikki voisivat olla illassa hyvillä mielin ja keskustelua voisi syntyä. Omalla leppoisalla ja melko välittömällä käyttäytymiselläni uskon edesauttaneeni ilmapiirin vapautumisessa. Kerroin puheeni lomassa muutaman esimerkin niistä haasteista ja ristiriidoista, joita itse olen kohdannut äitinä liittyen lasten mediankäyttöön ja mediakokemuksiin. Näin toin esille sen, että meillä kaikilla on samoja haasteita ja painimme samanlaisien asioiden kanssa. Uskon tämän osaltaan antaneen rohkeutta vanhemmille keskustella niistä asioista, joita he ovat kokeneen hankaliksi tai haasteellisiksi.

Runsasta keskustelua herättivät pelaamiseen liittyvät säännöt. Vanhemmat kertoivat millaisia sääntöjä ja rajoja perheissä on liittyen lasten pelaamiseen. Pohdimme porukalla miten rajoja voisi asettaa ja mitä haasteita liittyy rajojen asettamiseen. Eniten keskusteluun tuntuivat osallistuvat ne vanhemmat, jotka kykenivät asettamaan rajat lasten pelaamiselle ja kestivät lastensa pettymyksen purkamisen ja kiukuttelun ja kokivat sen asiaan kuuluvana ilmiönä. Keskustelua käytiin myös väkivaltapeliin sisällyttäen. Useat vanhemmat kertoivat huolensa väkivaltaisten pelien yleisyydestä. Toin myös keskusteluun lasten yhdessä pelaamiseen liittyvät käytännöt. Kyselin äitien ja isien mielipiteitä siitä, miten he toivoisivat meneteltävän, kun oma lapsi menee kaverin luokse kylään. Useampi vanhempi toi esiin samansuuntaisia mielipiteitä siitä, että yhdessä pelaaminen on ihan hyvä juttu, jos siihen ei käytetä suurinta osaa kyläilyajasta. Vanhemmista muutama osallistui keskusteluun erittäin aktiivisesti ja useampi jonkin verran. Lähes kaikki vanhemmat jakoivat toisille joitakin ajatuksiaan tai kokemuksiaan. Vanhempainillassa oli mukana yhteensä kaksitoista äitiä ja isää sekä kaksi päiväkodin työntekijää.

6.2.8 Kyselyn tuloksia

Teetin vanhempainillassa mukana olleille pienimuotoisen kyselyn, jonka tarkoituksena oli selvittää, ovatko vanhemmat kokeneet tarvetta lasten digitaaliseen pelaamiseen liittyvien asioiden käsittelyyn yhteisesti. Kysyin myös, kaipaavatko he aiheen käsittelemistä laajemmin. Mikäli he kertoivat kaipaavansa asian käsittelyä myöhem-

min lisää, he saivat kertoa, kaipaavatko jakamista päiväkodin henkilökunnan kanssa vai muiden vanhempien kanssa. Kyselyssäni tiedustelin onko joitain aiheita tai asioita, joita erityisesti toivottiin jatkossa käsiteltävän. Vanhempainiltaan liittyen kysyin, miten tärkeänä vanhemmat kokivat sen, että illassa oli varattu aikaa muiden vanhempien kanssa keskusteluun. Kysyin myös saivatko vanhemmat uutta tietoa tai uusia näkökulmia, jotka auttavat heitä kasvattajina.

Minulle palautettiin kaksitoista täytettyä kyselylomaketta. Kaikki vastanneet kokivat aiheen käsittelyn (lasten digitaalinen pelaaminen) tärkeäksi tai erittäin tärkeäksi lukuun ottamatta yhtä vastaajaa, joka koki aiheen käsittelyn jonkin verran tärkeäksi. Yhtä tärkeänä pidettiin vanhempien keskustelulle varattua aikaa. Uutta tietoa tai uusia näkökulmia kasvatustehtävänsä avuksi koki saaneensa jokainen vastaaja. ”Jonkin verran” vastauksia tuli kuusi, ”aika paljon” neljä ja ”runsaasti” kaksi. Aiheen lisäkäsittelyn tarvetta koki kaksi vanhempaa. Hei eivät tuoneet esiin yksittäisiä aiheita, joita olisi tarpeen käsitellä. Kysymyksiin ”Kaipaanko aiheen käsittelemistä yhdessä päiväkodin henkilökunnan kanssa?” ja ”Entä ajatusten vaihtamista muiden vanhempien kanssa?” tuli seuraavanlaisia vastauksia: ”Enpä juuri, omalla kohdalla pelaamisesta ei ole (onneksi) ollut ongelmaa.”, ”En kaipaa.”, ”En.”, ”Lähinnä ehkä ajatusten jakamista muiden vanhempien kanssa.”, ”Aina silloin tällöin olisi hyvä asiasta keskustella.”. Kyselyn lopussa oli tilaa palautteelle ja toiveille. Kaksi vanhempaa oli kirjoittanut palautetta: ”ajankohtainen aihe, mielenkiintoinen esitys, erinomainen” sekä ”aihe oli hyvä ja mielenkiintoinen”.

7 YHTEENVETO JA ARVIOINTIA

Aloitin opinnäytetyön tekemisen syksyllä 2011 hahmottelemalla aihealuetta ja aiheen rajausta. Joulukuussa palautin opinnäytetyön suunnitelman. Talven aikana jatkoin teoriapohjan hankkimista lukemalla aiheeseen liittyvää kirjallisuutta ja nettilähteitä. Päiväkodin johtajan kanssa pidimme tammikuussa palaverin, jossa sovimme vanhempainillan ja lasten tuokioiden sisällöistä sekä monista käytännön seikoista koskien projektia. Hahmottelin lasten tuokioiden sisällöt tuolloin melko pitkälle valmiiksi.

Helmi- ja maaliskuussa meillä oli harjoittelu, jolloin en opinnäytetyötä tehnyt. Huhtikuun alussa lähetin lasten koteihin tiedotteen, jossa kerroin lasten mediakasvatus-
tuokioista. Mainitsin myös vanhempainillasta tässä tiedotteessa. Huhtikuun alussa tein tarvittavat valmistelut lastentuokioiden suhteen. Kävin päiväkodilla sopimassa materiaalihankinnoista yms. Lastentuokiot pidin huhtikuussa 2012. Huhtikuussa lähetin vanhemmille kutsun vanhempainiltaan. Vanhempainilta oli toukokuun alussa. Vanhempainillan valmistelun aloitin jo talvella lukemalla kirjoja, tutkimuksia ja opinnäytetöitä aiheesta. Pelaamiseen liittyvää materiaalia löytyi runsaasti. Power point-esityksen valmistelin lukemisen lomassa keväällä. Samoin opinnäytetyön raporttiin kirjoitin teoriaosuutta samalla. Toukokuun loppupuolella aloitin projektin raportoimisen ja raportin puhtaaksi kirjoittamisen.

Opinnäytetyön tekeminen on sujunut helposti ja melko mutkattomasti. En ole kokenut suuria vastoinkäymisiä koko projektin aikana. Sekä toiminnallinen osuus, että teoretiedon hankkiminen ja kirjoittaminen on mennyt mukavasti ja ilman suuria vastoinkäymisiä. Haasteellisin vaihe oli mieleisen aiheen löytäminen ja aiheen löytymisen jälkeen sen rajaaminen. Motivaatiota ei kaikissa vaiheissa ole ollut ylenpalttisesti, mutta ilman verta ja hikeä työ on tullut tehtyä. Pidän kirjoittamisesta, joten raportointiosuus ei ole tuntunut kovin haastavalta. Toiminnallinen osuus meni mukavasti, koska aihe oli mielenkiintoinen. Yhteistyö päiväkodin henkilökunnan kanssa sujui hyvin ja sain vapaat kädet toteuttaa työtäni. Kyselin heidän toiveitaan ja ehdotuksiaan ja huomioin ne, tehdessäni opinnäytetyötä. Koin, että sain kuitenkin tehdä työstä omanlaiseni ja toteuttaa sen omalla tavallani. Vanhempainillan pitäminen antoi kokemuksen ”luennoimisesta” ja rohkaistuin siitä niin, ettei tunnu mahdottomalta puhua jokunen sana aiheesta toistekin.

Olen tehnyt opinnäytetyötä pitkän ajan kuluessa. Näin ei työtä ole tarvinnut tehdä liian pitkiä aikoja kerrallaan. Toisaalta työn määrää on lisännyt se, että taukoa on välillä ollut useita kuukausia. Kun olen palannut opinnäytetyön ääreen, on aikaa mennyt siihen, että olen palauttanut mieleeni mitä olen kirjoittanut ja missä kohden asioissa mennään. Etukäteen mietin, etten tee toiminnallista opinnäytetyötä, koska se on työläämpi kuin tutkimus. Työni kuitenkin sisältää toiminnallisen osuuden ja se oli lopulta mielekkäin osa työtäni. Pidän ihmisten parissa olemisesta ja vuorovaikutte-

sesta työstä. Kirjoittaminen on mukavaa, mutta pelkkä tietokoneella kirjoittaminen olisi saattanut turhauttaa jossain vaiheessa. Toiminnallisesta osuudesta olisi voinut tehdä laajemman, mutta oman elämäntilanteeni huomioiden rajasin työmäärän itseleni kohtuulliseksi. Kokonaisuuteen olen tyytyväinen. Opinnäytetyötäni pystyn soveltaen hyödyntämään tulevassa työssäni monella tapaa.

Työni antoi hyvän alun aiheen käsittelylle päiväkodissa. Se oli ikään kuin avaus median parissa työskentelylle. Lasten innostuksesta ja aktiivisuudesta pystyi aistimaan, että aihe oli mielenkiintoinen. Median herättämien tunteiden jakamiseen ja kohtaamiseen on tarvetta varmasti jatkossakin. Olisin halunnut jatkaa lasten tuokioita, koska kaksi kokoontumiskertaa kutakin lasta kohden, on vain pintaraapaisu näin laajan ja ajankohtaisen aiheen käsittelyssä.

Päiväkodissa olisi tarkoituksenmukaista aloittaa säännöllinen mediakasvatus integroituna muuhun toimintaan. Mediakasvatukseen varta vasten varattuja tuokioita kannattaisi myös järjestää. Päiväkodin vakituisesta henkilökunnasta voisi nimetä henkilön, joka on vastuussa mediakasvatuksen toteutumisesta ja suunnittelusta. Vastuuhenkilön nimeämisellä turvattaisiin mediakasvatuksen jatkuvuus. Luonnollisesti mediakasvatuksen toteutukseen osallistuisivat muutkin työntekijät.

Päiväkodin henkilökunnan olisi tärkeää saada koulutusta aiheesta, jotta he voisivat huomioida lasten tarpeita liittyen mediakasvatuksen alueeseen. Tiedon saaminen aiheesta antaa henkilökunnalle varmuutta ja motivaatiota aiheen käsittelyyn.

Vanhempainillassa tuli esille tarve käsitellä aihetta sekä vanhempien että lasten kanssa jatkossa lisää. Vanhemmille voisi esimerkiksi järjestää keskustelutilaisuuden tai vanhempainryhmän kokoontumisen asian tiimoilta. Vanhempainillasta jäi vaikutelma, että vanhemmat saattaisivat keskustella rohkeammin, jos kokoonnuttaisiin ilman tutun päiväkodin henkilökunnan läsnäoloa. Vanhemmat toivat vanhempainillassa keskusteluissa esille, että kokevat pelaamisen ja Internetin mukanaan tuomat ilmiöt haasteellisiksi. Toivon vanhempainillan rohkaisseen vanhempia keskustelemaan pelaamiseen liittyvistä tavoista ja rajoista, jotta voitaisiin löytää yhteisiä, kaikkia tyydyttäviä pelisääntöjä lapsille.

Arvioitaessa vanhempainillan onnistumista, on aiheellista kiinnittää huomiota illan sisältöön. Aiheen rajaus onnistui melko hyvin. Osalle vanhemmista esille tuomani asiat olivat varmasti jo entuudestaan tuttuja. Näitä vanhempia palvelisi aiheen perusteellisempi käsittely. Osa vanhemmista taas antoi palautetta, että saivat paljonkin uutta tietoa illan aikana.

Aihetta olisi voinut käsitellä vielä käytännönläheisemmin. Konkreettisia esimerkkejä lasten pelaamisen vaikutuksista ja ideoita pelaamisen haittojen ennaltaehkäisyyn sekä rakentavaan rajojen luomiseen olisi saanut tuoda esille enemmän ja näiden pohtimiseen olisi voinut ottaa tilaa enemmänkin kuin nyt otettiin. Toisaalta tapani lähestyä aihetta oli kokonaisuudessaan melko käytännönläheinen. Pyrin tietoisesti välttämään liian tieteellistä lähestymistapaa, hienoja ilmauksia sivistyssanoineen ynnä muuta sellaista, mikä ei palvele vanhempia heidän kasvatustehtävässään. Opinnäytetyöni tarkoitus oli tukea vanhempia kasvattajina medianäyteisessä ajassamme. Lapsille halusin luoda tilan median herättämien tunteiden jakamiselle sekä tarjota joitain käytännön vinkkejä median parissa puuhasteluun.

Opinnäytetyöni tekemisen aikana huomasin omien asenteideni muuttuvan positiivisempaan suuntaan pelaamista kohtaan. Omaksi asenteekseni muodostui selkeämmin se, ettei pelaaminen sinänsä ole millään lailla haitallista lapselle. Tärkeää on se mitä pelataan ja paljonko. Toivon, että tämä viesti olisi tavoittanut niin vanhemmat, lapset kuin päiväkodin henkilökunnankin. Toinen tärkeä viesti, jonka halusin välittää vanhemmille ja lapsille, on se, että vanhemmat lopulta päättävät, mitä pelataan ja milloin. Osoitetaan lapsillemme välittämistä, asettamalla rajoja ja huolehtimalla niiden noudattamisesta. Osoitetaan myös kiinnostusta lapsiamme kohtaan pelaamalla toisinaan heidän kanssaan.

LÄHTEET

Cleaveredit (videon lataaja) 2007. Lego Star wars 2: Speeder bikers. Viitattu 8.5.2012. <http://www.youtube.com/watch?v=wc2NcKWVSPQ>

Ermi, L., Heliö, S. & Mäyrä, F. 2004. Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina. Erilaisten lähteiden merkintätavat on esitetty opinnäytetyön ohjeissa. Hypermedialaboration verkkojulkaisuja 6. Tampereen yliopisto, hypermedialaboratorio.

Hyvönen, P., Lehtonen M. & Rajala R. toim. 2004. Lapset -seminaarin artikkelijulkaisu. Lapin yliopisto, Kasvatustieteiden tiedekunta, Mediapedagogiikkakeskus, Let's play -projekti.

Juntunen, H. toim. 2009. Muffe ja kodonnut avain. Mediakasvatuksen tehtäviä 3-8-vuotiaille. 4.painos. Kerhokeskus- koulutyön tuki ry. Keuruu: Otava.

Järvinen, M., Laine, A., Hellman-Suominen, K. 2009. Varhaiskasvatusta ammattitaidolla. Helsinki: Kirjapaja.

Kangas, S. Lundvall, A. & Tossavainen, T. 2009. Digitaaliset pelit pähkinänkuoressa. Liikenne- ja viestintäministeriö, Lasten ja nuorten mediafoorumi. <http://www.arjentietoyhteiskunta.fi/files/168/Pelipahkina.pdf>

Kivimäki, S. 2010. Pelaamalla oppii- niin mitä? Kirjastoseuran tietopaketti 2010, Media nuorten maailmassa.

Kotilainen, S. (toim.), 2011. Lasten mediabarometri 2010. Mediakasvatusseuran julkaisuja 1/2011.

Kotilainen, S., Hankala, M., Kivikuru, U. 1999. Mediakasvatus. Helsinki: Edita.

Kumpulainen, K., Krokfors, L., Lipponen, L., Tissari, V., Hilppö, J., Rajala, A. 2010. Oppimisen sillat. Kohti osallistavia oppimisympäristöjä. Helsinki: Yliopistopaino.

Lajunen, K., Andell, M., Jalava, L., Kemppainen, K., Pakkanen, M. & Ylinius-Lehtonen, M. 2009. Turvataitoja lapsille. Turvakasvatuksen oppimateriaali. Stakes. Jyväskylä: Gummeruksen kirjapaino.

Lehtipuu, U., 2006. Ruuturitari ja digidonna. Lapsi matkalla mediaan. Helsinki: WSOY.

Lehtonen, Miika, 2006. Media: hyvä renki mutta huono isäntä... Esitys Mediamuffinssi-hankkeen tilaisuudessa: Mediamuffinssi – ensiaskeleita pienten lasten mediakasvatukseen, 28.11.2006 Rovaniemi, Elokuvateatteri Maxim. [Esitystä päivitetty uusimman tutkimustiedon perusteella 12/2011].

Mannerheimin Lastensuojeluliiton www-sivut. Viitattu 28.6.2012. <http://www.mll.fi/>

Martsola, R., Mäkelä-Rönholm, M. 2006. Lapsilta kielletty. Kuinka suojella lasta mediatraumalta. Helsinki: Kirjapaja Oy.

Masterman, L., 1989. Medioita oppimassa – mediakasvatuksen perusteet. Helsinki: Hakapaino.

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

Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskuksen www-sivut. Viitattu 8.5.2012.
www.meku.fi

Nuoret pelissä - Tietoa kasvattajille lasten ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta. Terveystieteiden tutkimuskeskus, Juvenes Print, Tampere 2011. viitattu 10.6.2012. <http://www.thl.fi/thl-client/pdfs/268fdb96-abe2-4a3d-889a-9b2e3374fa87>

Näre, S., Oksanen, A. 2006. Lapset pelissä - virtuaaliviidakon ansat. Helsinki, Jyväskylä: Minerva.

Pan European game information www-sivut. Viitattu 8.5.2012.
<http://www.pegi.info/fi/>

Peliraati www-sivut. Viitattu 10.3.2012. <http://peliraati.fi/>

Pääjärvi, S. 2010. Meidän media, Ohjaajan opas alle 10-vuotiaiden lasten mediakasvatukseen. Mannerheimin Lastensuojeluliitto.

Salokoski, T. 2006. Pelinappulat, Mediametkaa! Mediakasvattajan käsikirja kaikilla mausteilla. Jyväskylä: Gummerus Oy.

Saunamäki, M. 2007. Esi- ja alkuopetusikäisten lasten digitaalisten pelien pelaaminen – kuinka lasten vanhemmat näkevät lastensa pelitottumukset ja miten digitaalisten pelien pelaaminen näkyy koulun arjessa. Tampereen yliopisto. Opettajankoulutuslaitos, Hämeenlinna. Kasvatustieteen pro gradu- tutkielma. Viitattu 10.2.2012. <http://tutkielmat.uta.fi/pdf/gradu01764.pdf>

Stakes ja Opetusministeriön Mediamuffinssi-hanke 2006–2007. 2008. Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa. Kerhokeskus- koulutyön tuki ry., Koulukinoyhdistys ry. ja Mediakasvatuskeskus Metka ry. Iisalmi: Painotalo Seiska Oy.

Suoranta, J. 2003. Kasvatus mediakulttuurissa. Tampere: Vastapaino.

The Mac 497(videon lataajan nimimerkki) 2010. Call of duty 4 Modern warfare 2 Death of ghost and Roach HQ. Viitattu 8.5.2012.
<http://www.youtube.com/watch?v=7G0TO58IZjE&feature=related>

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet, toinen tarkistettu painos. 2005. Oppaita 56. Helsinki: Stakes.

TIEDOTE KOTEIHIN

Hei kotiväki!

Opiskelen sosionomiksi Porissa, Satakunnan ammattikorkeakoulussa.

Opinnäytetyöhöni liittyen tulen Kulkuseen pitämään lapsille mediakasvatusta, aiheena digitaaliset pelit ja niiden pelaaminen. Mediakasvatustuokiot on suunnattu isompien lasten ryhmälle. Ryhmissä keskustelemme pelaamiseen liittyvistä asioista ja yleisellä tasolla työni raportissa kuvailen lasten kokemuksia ja ajatuksia. Työhöni en tarvitse lasten nimiä tai henkilötietoja. En haastattele lapsia erikseen tai muullakaan tavoin kerää heiltä tietoa.

Ensimmäinen tuokio on to 12.4. Silloin käsittelemme pelaamista, vertailemme erilaisia pelejä ja esittelen lapsille hyvän tietokonepelin.

Toinen tuokio on to 19.4. Aiheina tuolloin on mm. pelien herättämät tunteet ja turvataidot.

Lapset saavat myös kotiin aiheeseen liittyviä pieniä tehtäviä ja on hienoa, mikäli osoitatte mielenkiintoa näitä ”läksyjä” kohtaan!

Lasten tuokioiden lisäksi tulen kertomaan aiheesta Kulkusen vanhempainiltaan ti 8.5 klo 17.30.

Mikäli haluat tarkemmin tietää lastentuokioista tai jokin jäi askarruttamaan mieltäsi, voit ottaa yhteyttä minuun sähköpostilla. Osoitteeni on maarit.valli@student.samk.fi.

Kiitos yhteistyöstä ja hyvää kevättä koteihin!

KUTSU VANHEIMPAINILTAAN

Tervetuloa lasten digitaalista pelaamista käsittelevään vanhempainiltaan ti 8.5 klo 17.30!

Aiheesta alustaa sosionomiopiskelija Maarit Valli.

Illassa käsitellään myös päiväkodin muita asioita.

Kahvitarjoilu!

Ilmoittautumiset ke 2.5 mennessä.



----- leikkaa tästä -----

Lapsen nimi _____

Meiltä osallistuu vanhempainiltaan _____ henkilöä.

Tervetuloa lasten digitaalista pelaamista käsittelevään vanhempainiltaan ti 8.5 klo 17.30!

Aiheesta alustaa sosionomiopiskelija Maarit Valli.

Illassa käsitellään myös päiväkodin muita asioita.

Kahvitarjoilu!

Ilmoittautumiset ke 2.5 mennessä.



----- leikkaa tästä -----

Lapsen nimi _____

KYSELY VANHEMMILLE

YMPYRÖI NUMERO VAIHTOEHDON EDESTÄ, JOKA PARHAITEN KUVAAMIELIPIDETTÄSI.

1. Kuinka tärkeäksi koet aiheen (lasten digitaalinen pelaaminen) käsittelemisen yhteisesti vanhempainillassa?
 - 1 ei lainkaan tärkeää
 - 2 ei juurikaan tärkeää / vähän tärkeää
 - 3 jonkin verran tärkeää
 - 4 tärkeää
 - 5 erittäin tärkeää

2. Kuinka tärkeänä pidät sitä, että illassa oli varattu aikaa toisten vanhempien kanssa keskustelemiseen?
 - 1 ei lainkaan tärkeää
 - 2 ei juurikaan tärkeää / vähän tärkeää
 - 3 jonkin verran tärkeää
 - 4 tärkeää
 - 5 erittäin tärkeää

3. Saitko uutta tietoa tai uusia näkökulmia, jotka auttavat sinua kasvattajana?
 - 1 en lainkaan
 - 2 en juurikaan / vähän
 - 3 jonkin verran
 - 4 aika paljon
 - 5 runsaasti

4. Kaipaako lisää aiheen käsittelemistä yhdessä päiväkodin henkilökunnan kanssa? Entä ajatusten jakamista muiden vanhempien kanssa?

5. Jos kaipaat lisää aiheen käsittelyä, onko joitain aiheita tai asioita, joita erityisesti toivoisit jatkossa käsiteltävän?

6. Muuta palautetta, toiveita ym. aiheeseen liittyvää voit kirjoittaa paperin kääntöpuolella.

KIRJALLISUUTTA JA WWW-SIVUJA VANHEMMILLE

HYVIÄ WWW-SIVUJA JA KIRJOJA AIKUISILLE LIITTYEN LASTEN DIGITAALISEEN PELAAMISEEN

www.peliraati.fi

ASIALLISTA, AJANTASALLA OLEVAA TIETOA PELEISTÄ JA PELAAMISESTA, VERTAISTUKEA VANHEMMILTA VANHEMMILLE SEKÄ APUA PELIEN VALINTAAN.

www.mll.fi/perheille/ (mediakasvatus-osiossa)

HYVÄÄ, KÄYTÄNNÖNLÄHEISTÄ MEDIAKASVATUKSEEN LIITTYVÄÄ TIETOA JA MATERIAALIA VANHEMMILLE.

www.meku.fi

TARKAT MÄÄRITELMÄT IKÄRAJOJEN JA SISÄLTÖSYMBOLIEN KRITEREISTÄ, MUUTA TIETOA LAINSÄÄDÄNNÖSTÄ JA SÄÄDÖKSISTÄ SEKÄ NIIDEN VALVONNASTA.

Unna Lehtipuu: Ruuturitari ja digidonna. Lapsi matkalla mediaan. WSOY 2006. ”Matkaopas jokaiselle, jonka elämässä on lapsi ja media.” Kirjassa on käytännönläheisiä vinkkejä vanhemmille ja kasvattajille sekä esimerkkejä elävästä elämästä.

Näre Sari ja Oksanen Atte: Lapset pelissä - virtuaaliviidakon ansat. Helsinki, Jyväskylä: Minerva 2006.

KIVOJA PELISIVUSTOJA LAPSILLE

<http://papunet.net/pelit/>

<http://yle.fi/lapset/> (pelejä, askarteluohjeita ja paljon muuta mukavaa puuhaa)

<http://www.maurikunnas.net/>

<http://3tratkaisut.fi/maatilapeli/peli.html> (maatilalle sijoittuva peli turvallisuusasioista)

TURVALLISESTA MEDIANKÄYTÖSTÄ

KIVAA, TURVALLISESTI

- * Sijoitetaan tv, tietokone ja pelikonsolit yhteisiin tiloihin
- * Opetellaan ja tutustutaan yhdessä peleihin ja netin käyttämiseen
- * Noudatetaan ikärajoja peleissä ja ohjelmissa
- * Sovitaan yhdessä MITÄ, MILLOIN ja PALJONKO?
- * Laaditaan ikiomat pelisäännöt perheelle
- * Ollaan itse esimerkkinä lapsille
- * Kasvatetaan lapsista mediakriittisiä!
- * Annetaan lapsille ne rajat joita he kaipaavat ja pidetään niistä kiinni:
 - ”Älä vaan luovuta vaatimuksesta, muuten me ajatellaan, että sä et oo muulloinkaan tosissasi. Nalkuttamiseen tottuu.” (Jaakko, 12v.)
- * Kun lapsi on kohdannut sopimatonta aineistoa
 - Pysytään itse rauhallisena
 - Annetaan tilaa lapsen tunteille
 - Käydään koettua läpi jutellen, leikkien, piirtäen
 - Syli ja läheisyys!
 - Tarvittaessa apua neuvolasta

PERHEEN PELISÄÄNNÖT

MEIDÄN PERHEEN PELISOPIMUS

ME ALLEKIRJOITANEET SOVIMME PERHEEMME TIETOKONE
-JA KONSOLIPELAAMISESTA SEURAAVAA:



- PELILAITTEET PIDETÄÄN YHTEISISSÄ TILOISSA
- NOUDATAMME PELIEN IKÄRAJOJA
- NOUDATAMME YHDESSÄ SOVITTUJA PELIAIKOJA
- KAIKKI SAAVAT PELATA VUOROLLAAN
- MEILLÄ EI PELATA KLO ____ JÄLKEEN
-
-
-
-
-

PAIKKAJA AIKA

_____ / _____

SOPIMUKSEN ALLEKIRJOITTAJAT JA NIMENSELVENNYKSET

TIEDOTE LASTENTUOKIOIDEN SISÄLLÖSTÄ

Olemme lasten kanssa tutustuneet tänään papunen-pelisivuihin.

Sivuston pelit tukevat mm kielellistä kehitystä. Lapset valitsivat itse pelejä seuraavien joukosta:

Sanalliset tehtävät: Lorupiha, Tavattomien tapahtumien talo, Suri on kadonnut, Leppäkerttu, Kesäpätkinä

Tarkkuuspelit: Etanapeli, Sannakkopeli, Tikanheitto, Porkkanapeli

Lapset saivat tehtäväksi esitellä kotona pelaamiamme pelejä. Ne löytyvät osoitteesta <http://papunet.net/pelit/>



Mukavia pelailuja!

Terveisin Maarit

Olemme lasten kanssa tutustuneet tänään papunen-pelisivuihin.

Sivuston pelit tukevat mm. kielellistä kehitystä. Lapset valitsivat itse pelejä seuraavien joukosta:

Sanalliset tehtävät: Lorupiha, Tavattomien tapahtumien talo, Suri on kadonnut, Leppäkerttu, Kesäpätkinä

Tarkkuuspelit: Etanapeli, Sannakkopeli, Tikanheitto, Porkkanapeli

Lapset saivat tehtäväksi esitellä kotona pelaamiamme pelejä. Ne löytyvät osoitteesta <http://papunet.net/pelit/>

LUPA LASTEN TÖIDEN LIITTÄMISESTÄ OPINNÄYTETYÖRAPORTTIIN

Lapseni piirroksen tai maalauksen ja hänen sanallisen kuvauksensa siitä saa nimettömänä liittää Maarit Vallin opinnäytetyön raporttiin.

lapsen etunimi: _____

vanhemman allekirjoitus: Eurassa 8.5. 2012

Lapseni mediakasvatustuokiossa tekemän piirroksen tai maalauksen ja hänen sanallisen kuvauksensa siitä saa nimettömänä liittää Maarit Vallin opinnäytetyön raporttiin.

lapsen etunimi: _____

vanhemman allekirjoitus: Eurassa 8.5. 2012

Lapseni mediakasvatustuokiossa tekemän piirroksen tai maalauksen ja hänen sanallisen kuvauksensa siitä saa nimettömänä liittää Maarit Vallin opinnäytetyön raporttiin.

lapsen etunimi: _____

vanhemman allekirjoitus: Eurassa 8.5. 2012

Lapseni mediakasvatustuokiossa tekemän piirroksen tai maalauksen ja hänen sanallisen kuvauksensa siitä saa nimettömänä liittää Maarit Vallin opinnäytetyön raporttiin.

lapsen etunimi: _____

vanhemman allekirjoitus: Eurassa 8.5. 2012

Lapseni mediakasvatustuokiossa tekemän piirroksen tai maalauksen ja hänen sanallisen kuvauksensa siitä saa nimettömänä liittää Maarit Vallin opinnäytetyön raporttiin.

lapsen etunimi: _____

POWER POINT -ESITYS

PELAAMISEN POLUILLA

Maarit Valli
Kulkusen vanhempainilta 8.5.2012



ILLAN KULKU

- ◉ Power point-esitys
- ◉ Keskustelua kahvin kera
- ◉ Yhteenvedoa keskusteluista
- ◉ Peliraati.fi- sivuston esittely, meidän perheen pelisopimus-idean esittely
- ◉ Kyselylomakkeen täyttäminen
- ◉ Muuta asiaa

DIGITALINEN PELAAMINEN

- ◉ Konsolipelit (Play station, Wii, X-box...)
- ◉ Tietokonepelit
- ◉ Kännykkäpelit
- ◉ tv-pelit

HISTORIAA

- ◉ 1962 Spacewar, ensimmäinen tietokonepeli
- ◉ 1970-luvulla ensimmäiset pelikonsolit ja kotitietokoneet
- ◉ 1980-luvulla Commdore, Amiga ja Atari-ST-tietokoneet
- ◉ 1990-luvulla konsolien uudelleen tulo
- ◉ 2000-luvulla verkkoyhteys konsoleissa

MEDIAA LUKUINA

- ◉ 99%:ssa kodeista tietokone tai pelikonsoli
- ◉ Internetiä käyttää 5-6-vuotiaista ainakin joskus 60%, ainakin kerran vkossa reilu kolmannes
- ◉ 7-8-vuotiaista netissä on ainakin joskus n. 85% ja ainakin kerran vkossa yli 2/3.
- ◉ Netissä pelataan, vierailaan lastenohjelmien verkkosivuilla ja katsellaan lastenohjelmia
- ◉ Tv:tä katselee 5-8-vuotiaista vähintään kerran vkossa yli 90%, päivittäin n. 70%
- ◉ Kuvatallenteita joka päivä katsoi vain joka kymmenes, vähintään kerran vkossa n 70%

Lasten mediabarometri 2010-tutkimus

PELIT HYVÄ RENKI, HUONO ISÄNTÄ

- ◉ Herättää voimakkaitakin mielipiteitä.
- ◉ Pelaaminen itsessään ei ole lapselle haitallista.
- ◉ Oleellista on MITÄ pelataan.
- ◉ Tärkeää huomioida lapset ikä, kehitystaso ja persoonallisuus sekä aikaisemmat elämäkokemukset!
- ◉ Toinen tärkeä asia on PALJONKO pelataan.
- ◉ Lisäksi on hyvä miettiä MILLOIN lapsi pelaa.

MITÄ PELEJÄ?

- ◉ <http://www.youtube.com/watch?v=7GoTO58IZjE&feature=related> call of duty 4
- ◉ <http://www.youtube.com/watch?v=wc2NcKWVSPQ> star wars 2

SUOMESSA KÄYTETTÄVÄT IKÄRAJAT JA SISÄLTÖSYMBOLIT



Sallittu
kaikenikäisille

Elokuvat, televisio-ohjelmat ja digitaaliset pelit merkitään ikärajalla ja sisältösymbolilla. Merkintä kertoo minkälaisen lapsille haitallisten sisältöjen vuoksi ohjelmalla on ikäraja.



Sallittu
yli 7-vuotiaille



Sallittu
yli 12-vuotiaille



Sallittu
yli 16-vuotiaille



Vain aikuisille



Sisältää
väkivaltaa



Sisältää
seksiä



Voi aiheuttaa
ahdistusta



Sisältää
päänteiden käyttöä

YLEISEUROOPPALAINEN PEGI- LUOKITUSJÄRJESTELMÄ



PEGI:N SISÄLTÖMERKINNÄT



IKÄRAJAT JA SISÄLTÖMERKINNÄT

- ◉ Suomessa merkittävä ikäraja ja sisältösymboleilla.
- ◉ Ikärajat eivät ole suosituksia tietyn ikäisille. Peleissä Ikäraja ei siis kerro pelin vaikeusastetta tai että ohjelma on lastenohjelma.
- ◉ Sisältösymbolit puolestaan kertovat minkäläisten lapsille haitallisiksi arvioitujen sisältöjen vuoksi ohjelmalla on ikäraja.
- ◉ Symbolit auttavat huoltajia valitsemaan lapsilleen sopivia ohjelmia ja pelejä.
- ◉ Ikärajaluokittelut laativat koulutetut luokittelijat.

www.meku.fi

MITEN SUHTAUTUA IKÄRAJoihin?

- ◉ Kuvaohjelmalaki, johon ikärajat perustuvat on luonteeltaan lastensuojelulaki. Sen tarkoitus on suojella lapsia ohjelmien ja pelien mahdollisilta haitallisilta vaikutuksilta.

PALJONKO?

- ◉ Lapsen aivot varhaislapsuudessa ovat suojelukohde!
- ◉ ”Alle kolmevuotias ei tarvitse lainkaan televisiota. Siinä iässä lapsen aivot kehittyvät vain itse tehdessä. Alle kouluikäinen kestää televisionkatselua puolesta tunnista tuntiin päivässä. Jos määrä on suurempi, kuormittaa se hermostoa ja purkautuu helposti levottomuutena.”

Perheneuvoja, sosiaalipsykologi Saara Kinnunen

PALJONKO?

- ◉ Kouluikäisillä ruutuaika (tv, tietokone, mobiililaitteet jne.) 1-2 h/päivä
- ◉ Pelkkä ajan seuraaminen ei riitä:
- ◉ Kohtuullinen pelaaminen on osa elämää, ei sen sisältö.
- ◉ Kohtuullinen pelaaminen ei häiritse pelaajan vuorokausirytmää, koulunkäyntiä, harrastuksia, sosiaalista elämää tai itsestä huolehtimista.

THL: Nuoret pelissä - tietoa kasvattajille lasten ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta

LIIKA PELAAMINEN

- ◉ Muutokset käyttäytymisessä:
 - Raivokohtaukset, kiukunpurkaukset, korostetun aggressiiviset leikit pelaamisen jälkeen
 - Apatia ja alakulo, vaikeudet pysyä pois ruudun äärestä, voi vahingoittaa kykyä leikkiä oma-aloitteisesti ja luovasti
 - Ennenaikainen aikuistuminen (seksileikit, kiinnostus porno- ja seksimateriaalia kohtaan)

Lehtipuu Unna, 2006

LIIKA PELAAMINEN

- ◉ Fyysinen hyvinvointi:
 - selkävaivat, niskasäryt, huono ryhti
 - hyperaktiivisuus tai energian puute
 - ylipaino
- ◉ Oppimishäiriöt:
 - Keskittymiskyvyn puute, viivästynyt puheen ja lukutaidon kehitys, unihäiriöt (aivot eivät saa tarvitsemaansa lepoa)

Lehtipuu, Unna 2006

LIIKA PELAAMINEN

- ◉ Kitkaa ihmissuhteissa:

Lapsi välttelee yhteyttä muihin, jumittuu pieneen maailmaansa.

Media vie perheen yhteistä aikaa, vanhemmalle omaa aikaa = mediasta vanhemman korvike.

Pelaamisesta voi myös tulla väline hoitaa kaikkia tunteita.

Lehtipuu, Unna 2006

LIIKA PELAAMINEN

- ◉ Maailmankuvan muutos:

Lapsi ei osaa nauttia arjen pienistä iloista, vaan vaatii jatkuvasti ruutumaailman ärsykyksiä ja virikkeitä.

Huolestuneisuus maailman tapahtumista.

Jos yksi tai useampi edellä kuvatuista piirteistä kuulostaa tutulta, kannattaa mediatarjonnan sisältöjä ja määrää miettiä uusiksi.

Lehtipuu, Unna 2006

MILLOIN?

- ◉ Milloin ei häiritse perheen tai lapsen muuta toimintaa?
- ◉ Nukkumaanmenoa edeltävä aika?
- ◉ Lapsella mahdollisuus pelata rauhassa sovittu aika loppuun asti.

PELAAMINEN ON KIVAA

- ◉ Kun pelataan kohtuudella ja ikätasolle sopivia pelejä, pelaaminen
 - Rentouttaa
 - Viihdyttää
 - Tarjoaa elämyksiä ja tunnekokemuksia
 - Voi opettaa hyviä asioita hauskasti
 - Pelistä riippuen voi kehittää pitkäjänteisyyttä
 - Onnistumisen kokemukset vahvistavat itsetuntoa
 - Yhdessä pelaaminen on sosiaalista
 - Sosiaalinen status, joukkoon kuuluminen

LISÄKSI PELAAMINEN

- ◉ Edistää avaruudellista hahmottamista ja koordinaatiokykyä
- ◉ Opettaa strategista ajattelua
- ◉ Tukea vieraan kielen oppimista
- ◉ Tukea kommunikointia ja kielellistä kehitystä
- ◉ Vahvistaa matemaattisia valmiuksia
- ◉ Muutkin kuin oppimispelit opettavat näitä taitoja 😊

Lehtonen, 2011

VANHEMPIEN HAVAINTOJA PELAAMISEN POSITIIVISISTA VAIKUTUKSISTA

- ◉ Looginen ajattelu kehittyi
- ◉ Havaintokyky parantui
- ◉ Sorminäppäryys lisääntyi
- ◉ Tietokoneen käyttötaidot paranivat
- ◉ Kielikyky (englanninkieliset pelit)

Saunamäki, 2007

VANHEMPIEN KOKEMIA PELAAMISEN HAITTOJA

- ◉ Pitkäaikainen pelaaminen -> aggressiivisuus ja levottomuus
- ◉ Väsymys ja kiihtyminen
- ◉ Illalla pelaaminen toi levottomuutta iltaan ja hankaloitti nukahtamista
- ◉ Vie aikaa perheen yhteiseltä tekemiseltä

Saunamäki, 2007

VANHEMPIEN HUOLENAIHEITA

Kolmannes vastanneista on jollain tavalla huolissaan lapsensa pelaamisesta, lisäksi useat miettivät pelaamisen tuomia varjopuolia lasten kasvaessa.

- ◉ Liika pelaaminen
- ◉ Ei saa innostumaan lasta lapselle tyypillisistä asioista
- ◉ Peliriippuvuus

Saunamäki, 2007

VANHEMPIEN ASEENTEISTA

- ◉ Asenne monella hieman kielteinen
- ◉ Pelit turhia tai vaarallisia
- ◉ Pelaaminen melko vierasta vanhemmille
- ◉ Digitaalinen kuilu (-> joustamattomuus peliajoissa)
- ◉ Miksi vanhemmat eivät pelaa: Vedotaan ajanpuutteeseen, toisaalta kerrotaan, ettei ole edes kiinnostusta
- ◉ Pelit vaativat liikaa paneutumista
- ◉ Osa näkee pelit lapsille suunnattuna roskaviihteenä

Ermi, Heliö & Mäyrä, 2004

MITEN PELAAMIEN NÄKYÖ ESKARISSA JA KOULUSSA

- ◉ Suurin osa opettajien/lastentarhanopettajien kommentteista negatiivisia
- ◉ Väsymys, levottomuus, kalpeus ja päänsärky
- ◉ Läksyt saattaa unohtua
- ◉ Kaikilla arjen osa-alueilla: puhuvat peleistä, kirjoittavat niistä kirjoitelmansa, piirtävät pelien hahmoja, leikkivät pelien aihepiireihin liittyen
- ◉ 2/3 opettajista oli joutunut puuttumaan kotona tapahtuvaan pelaamiseen (pelaamisen määrä, riittävä uni ja ulkoilu)
- ◉ Positiivisia puolia löydettiin lisääntyneestä tietokoneen käytön hallinnasta ja kielitaidon parantumisesta, sekä kotona olevien aikarajoitusten uskottiin pitävän pois pahimmat pelaamisen aiheuttamat haittavaikutukset

Saunamäki, 2007

LIIAN RAJUT MEDIAKOKEMUKSET

- ◉ Lapsen huoli ja pelko on hänelle hyvin todellista, vaikka aiheuttaja olisi satuolento tms.
- ◉ Lapsen käytös voi muuttua vetäytyväksi, araksi tai aggressiiviseksi
- ◉ Nukahtamisvaikeudet ja painajaiset
- ◉ Lapsi voi oireilla taantumalla esim. yökastelu alkaa uudelleen
- ◉ Pahimmillaan järkyttää perusturvallisuutta

Meidän media, ohjaajan opas, 2010

...JA NIIDEN KOHTAAMINEN

- ◉ Otetaan lapsen huoli todesta
- ◉ Pysytään itse rauhallisena ... SYLI ja läheisyys
- ◉ Autetaan läpikäymään ahdistavaa kokemusta puhumalla, piirtämällä, leikkien
- ◉ Vastataan lapsen kysymyksiin hänen ikätasolleen sopivasti, vastaa siihen mitä lapsi kysyy
- ◉ Pieni lapsi ei välttämättä osaa kuvailla kokemaansa, tärkeää tietää mitä katselee ja pelaa (huomioi, ettei lapsen ulottuvilla ole hänelle sopimatonta aineistoa)
- ◉ Pelkoa käydään läpi niin moneen kertaan kuin lapsi kokee tarpeelliseksi
- ◉ Tuttu, turvallinen elämänrytmi
- ◉ Tarvittaessa yhteys neuvolaan tai koulupsykologiin

Meidän media, ohjaajan opas, 2010

MITEN SUOJELLA LASTA? TURVALLISET RAJAT KOTONA

- ◉ Tv, tietokone ja pelikonsolit yhteisiin tiloihin
- ◉ Opetellaan yhdessä netin käyttöä
- ◉ Pelataan yhdessä (Lapset toivovat, että vanhemmat pelaisivat enemmän heidän kanssaan)
- ◉ Sopimukset (mitä, milloin, paljonko pelataan)
- ◉ Perheen omat pelisäännöt
- ◉ Ikäraajat (aikuisten esimerkki)
- ◉ Nettiturva? (mediakriittisyyteen kasvattaminen ja turvataidot)

LASTEN TUOKIOT KULKUUN

- ◉ Tuokiot lapsilähtöisesti eli jokainen pienryhmä omanlaisensa
- ◉ Innokasta keskustelua ja jakamista 😊
- ◉ Teemoja: pelataanko, mitä, kenen kanssa, millainen on kiva peli, entä huono/ pelottava, pelaamisen herättämiä tunteita, turvataitoja, onko kotona sääntöjä pelaamisesta



KENEN KANSSA PELATAAN

- ◉ ”Yksin”-vastauksia eniten
- ◉ Joskus isin kanssa
- ◉ Isin ja veljen
- ◉ Siskon
- ◉ Kaverin kanssa
- ◉ Me äidit ei taideta olla innokkaita pelaajia ☺



MUKAVINTA ON PELATA

- ◉ Iskän kanssa
- ◉ Kaverin kanssa
- ◉ Siskon kanssa
- ◉ Yksin
- ◉ Eipä meitä äitejä taideta sinne pelien maailmaan niin kaivatakaan ;-)



LASTEN TUOKIOISTA...JOS PELAA PALJON:

”Sekottaa päässä”

”Tulee vihaseks, jos pelaa taistelupelejä.”

”Niis kiroillaan ja tönitään.”

”Tulee hurjal pääl”

”Tulee helpost pissat”

”Pelottaa”



JÄNNITTÄVISSÄ TAI PELOTTAVISSA PELEISSÄ

”tapetaan”

”taiotaan vihollinen lampaaks”

”menninkäiset muuttuu eläimiks”

”paha Mario-linna”

”`?` hyppii Marion päällä, ampuu sähköjuttuja”

”sotapelit o niit”

”Niil on kaikkia autoja ja ne ampuu ja sit ne ampuu sotilaita”

KIVOJA PELEJÄ

- ◉ Lasten Iron Man
- ◉ Jääkiekko
- ◉ Autopelit monella, Monsteriautot
- ◉ Surffipeli
- ◉ Barbiepelit
- ◉ Super Mario, Super Mario bross monella
- ◉ Galaxy (Wii)
- ◉ Gran Turismo
- ◉ Peter Pan ainakin kahdella
- ◉ Star Wars useammalla
- ◉ Taistelupeli

KESKUSTELUKYSYMYKSIÄ

- ◉ Onko perheessänne pelaamiseen ja tv:n katseluun liittyviä sääntöjä? Jos on, millaisia?
- ◉ Kun lapset kyläilevät kavereiden kanssa:
Onko sinulle ok, että lapset pelaavat?
Onko vanhempien tarpeellista keskustella asiasta vai toimitaanko esimerkiksi periaatteella ”talossa talon tavalla” ?



MITEN ASETTAA RAJOJA?

- ◉ ”Sano: ei saa lupaa kattoo.” (Ralf, 3v.)
- ◉ ”Sun pitää lukee tai leikkii sun lasten kanssa.” (Patrik, 7v.)
- ◉ ”Sano lapselles vaikka, että ’jos et lopeta viiden minuutin kuluessa, niin sitten et saa kattoo huomenna telkkaa’. Kyllä se vähän säikäyttää.” (Santeri 10v.)
- ◉ ”Älä vaan luovuta vaatimuksesta, muuten me ajatellaan, että sä et oo muulloinkaan tosissasi. Nalkuttamiseen tottuu.” (Jaakko, 12v.)

PELIRAATI

- ◉ <http://peliraati.fi/>
- ◉ Vanhemmalta vanhemmalle vertaistuki
- ◉ Tietoa ja suosituksia peleistä
- ◉ Otetaan kantaa myös eettisiin kysymyksiin ja arvoihin liittyviin kysymyksiin

PERHEEN PELISÄÄNNÖT

- ◉ Laaditaan yhdessä koko perheen kanssa
- ◉ Lapsen mielipide tulee kuulluksi
- ◉ Perustellaan lapselle omia näkökantoja
- ◉ Vanhemmat sitoutuvat myös noudattamaan
- ◉ Allekirjoitukset kaikilta
- ◉ Sopimus näkyvälle paikalle esimerkiksi tietokoneen viereen

LÄHTEET

- ◉ Ermi, L., Heliö, S. & Mäyrä, F. 2004. Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurin toimijoina. Tampereen yliopisto, hyrepmedialaboratorio.
- ◉ Kotilainen, S. (toim.), 2011. Lasten mediabarometri 2010. Mediakasvatusseuran julkaisuja 1/2011.
- ◉ Lehtipuu, U., 2006. Ruuturitari ja digidonna. Lapsi matkalla mediaan. Helsinki: WSOY.
- ◉ Lehtonen, Miika (2006). Media: hyvä renki mutta huono isäntä.... Esitys Mediamuffinssi-hankkeen tilaisuudessa: Mediamuffinssi – ensiaskeleita pienten lasten mediakasvatukseen, 28.11.2006 Rovaniemi, Elokuvateatteri Maxim. [Esitystä päivitetty uusimman tutkimustiedon perusteella 12/2011].
- ◉ Näre, S., Oksanen, A. 2006. Lapset pelissä - virtuaaliviidakon ansat. Helsinki, Jyväskylä: Minerva.
- ◉ Saunamäki, Mari, 2007. Esi- ja alkuopetusikäisten lasten digitaalisten pelien pelaaminen. Kasvatustieteen pro gradu- tutkielma.
- ◉ Terveyden ja hyvinvoinnin laitos, 2011. Nuoret pelissä - Tietoa kasvattajille lasten ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta.

KIITOS!

