



VAASAN AMMATTIKORKEAKOULU
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Milla Koivisto ja Sonja Lehtimäki

LAPSEN DIGITAALISET LEIKKI- JA OPPIMIS- YMPÄRISTÖT VARHAISKASVATUKSESSA

Selvitys Vaasan kaupungin suomenkielisistä päiväkodeista ja esi-
opetuksesta

Sosiaali- ja terveystieteiden
2022

TIIVISTELMÄ

Tekijät	Milla Koivisto ja Sonja Lehtimäki
Opinnäytetyön nimi	Lapsen digitaaliset leikki- ja oppimisympäristöt varhaiskasvatuksessa. Selvitys Vaasan kaupungin suomenkielisistä päiväkodeista ja esiopetuksesta.
Vuosi	2022
Kieli	suomi
Sivumäärä	62 + 3 liitettä
Ohjaaja	Heidi Blom

Digitaaliset leikki- ja oppimisympäristöt ovat osa nykyistä varhaiskasvatusta. Opinnäytetyömme tarkoituksena oli selvittää, millä tavalla digitaalisia leikki- ja oppimisympäristöjä hyödynnetään varhaiskasvatuksessa suomenkielisissä päiväkodeissa. Tutkimustieto tuo esille varhaiskasvatussyksikköjen digitaalisten käytäntöjen vahvuudet ja kehittämistarpeet.

Varhaiskasvatuksessa mediakasvatuksen tarkoituksena on lisätä lasten mediaosaamista, jotta he pystyvät selviytymään nyky maailman mediaympäristössä. Teknologiasivatuksella pyritään kannustamaan lapsia havainnoimaan ja tutkimaan ympärillä olevaa teknologiaa ja digivälineitä. Varhaiskasvatuksessa vahvistetaan lapsen digitaalista osaamista. Monilukutaidon avulla edistetään lapsen kasvatuksellista ja koulutuksellista tasa-arvoa. Tutkimusaineiston keräsimme varhaiskasvattajilta e-kyselylomakkeella. Tutkimuksen analyysissä käytimme aineistolähtöistä sisällönanalyysia, jonka avulla käsitteellistimme ja kuvasimme tutkimusaineistoa. Tutkimuksen hyödyntämistä varten teimme tutkimustuloksista SWOT-analyysin, jonka avulla voidaan arvioida digitaalisten leikki- ja oppimisympäristöjen vahvuuksia ja kehittämistarpeita.

Tutkimustulosten mukaan digitaaliset leikki- ja oppimisympäristöt tukevat lapsen kasvua ja kehitystä. Varhaiskasvatuksessa digitaalisuutta hyödynnetään dokumentoinnissa ja lasten leikkiä halutaan innoittaa digitaalisilla oppimisympäristöillä. Varhaiskasvattajat kokivat kuitenkin tarvitsevänsä lisää koulutusta ja ideoita digitaalisten leikki- ja oppimisympäristöjen hyödyntämiseen.

Avainsanat	varhaiskasvatus, oppimisympäristö, digitaaliset taidot, leikkiminen
------------	---

ABSTRACT

Author	Milla Koivisto and Sonja Lehtimäki
Title	The Child's Digital Play and Learning Environments in Early Childhood Education. A Survey of Finnish-Speaking Kindergartens and Pre-school Education in the City of Vaasa.
Year	2022
Language	Finnish
Pages	62 + 3 Appendices
Name of Supervisor	Heidi Blom

Digital play and learning environments are a part of current early childhood education. The purpose of this bachelor's thesis was to find out how digital play and learning environments are utilized in early childhood education in Finnish-speaking kindergartens. The research data brings out the strengths and development needs of early childhood education the digital practices of the early childhood education units.

The purpose of media education in early childhood education is to increase children's media skills so that they can manage in the media environment of today's world. Technology education aims to encourage children to observe and explore the technology and digital devices around them. Early childhood education strengthens a child's digital skills. Multiliteracies helps to promote a child's educational equality. The research material was collected from early childhood educators using an e-questionnaire. In the analysis of the research, a data-oriented content analysis was used to conceptualize and describe the research material. A SWOT-analysis was made on the research results, and they can be used in the evaluation of digital play and learning environments.

According to the research results digital play and learning environments support the child's growth and development. In early childhood education, digitality is utilized in documentation and the aim is to inspire children's play with digital learning environments. However, early childhood educators felt that they needed more training and ideas for utilizing digital play and learning environments.

Keywords	early childhood education, learning environment, digital skills, playing
----------	--

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO.....	8
2	TUTKIMUKSEN TARKOITUS JA TAVOITTEET	9
	2.1 Tutkimuskysymykset.....	10
	2.2 Toimeksiantajan esittely	10
3	VARHAISKASVATUS.....	13
	3.1 Varhaiskasvatuslaki	14
	3.2 Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet	15
4	DIGITAALISET LEIKKI- JA OPPIMISYMPÄRISTÖT VARHAISKASVATUKSESSA ...	18
	4.1 Mediakasvatus	19
	4.2 Teknologiakasvatus.....	20
	4.3 Monilukutaito ja digitaalinen osaaminen	21
	4.4 Monilukutaito	22
	4.5 Digitaalinen osaaminen	22
	4.6 Digivälineet	23
5	TUTKIMUKSEN TOTEUTUS.....	25
	5.1 Laadullinen tutkimus.....	25
	5.2 Aineistonkeruumenetelmä	26
	5.3 Aineistolähtöinen sisällönanalyysi	27
	5.4 SWOT-analyysi	28
	5.5 Aikaisemmat tutkimukset	28
6	TUTKIMUKSEN TULOKSET.....	31
	6.1 Digitaaliset leikki- ja oppimisympäristöt lapsen tukena	31
	6.2 Digitaalisuuden toteuttaminen.....	33
	6.3 Digitaalisten välineiden sisällyttäminen leikkiin	34
	6.4 Digivälineet lapsen leikin kehittymisen tukena	35

6.5	Lasten oma dokumentointi digivälineillä.....	37
6.6	Digitaalisten leikki- ja oppimisympäristöjen SWOT-analyysi.....	39
6.7	Työntekijöiden ehdotukset digitaalisen työskentelyn kehittämiseen....	41
7	JOHTOPÄÄTÖKSET	43
7.1	Digitaalisten leikki- ja oppimisympäristöjen hyödyntäminen varhaiskasvatuksessa lasta tukevalla tavalla.....	43
7.2	Digitaalisten välineiden sisällyttäminen leikkiin ja dokumentointiin	44
7.3	Varhaiskasvattajien näkemykset digitaalisen työskentelyn kehittämiseen	46
7.4	Digitaalisten leikki- ja oppimisympäristöjen SWOT	48
7.4.1	Vahvuudet	48
7.4.2	Heikkoudet	50
7.4.3	Mahdollisuudet	51
7.4.4	Uhat.....	51
7.5	Tutkimuksen eettisyys	52
7.6	Tutkimuksen luotettavuus	53
7.7	Jatkotutkimusaiheet	54
8	POHDINTA.....	56
	LÄHTEET	60
	LIITTEET	63

KUVIO- JA TAULUKKOLUETTELO

Kuvio 1. Vaasan kaupungin organisaatio (Vaasan kaupunki 2022 a).	11
Kuvio 2. Varhaiskasvatuksen pedagogisen toiminnan viitekehys (OPH 2022, 33).	16
Kuvio 3. Digitaaliset leikki- ja oppimisympäristöt lapsen tukena.	31
Kuvio 4. Digitaalisuuden toteuttaminen.	33
Kuvio 5. Digitaalisten välineiden sisällyttäminen leikkiin.	34
Kuvio 6. Digivälineet lapsen leikin kehittymisen tukena.	36
Kuvio 7. Lasten oma dokumentointi digivälineillä.	38
Kuvio 8. Työntekijöiden ehdotukset digitaalisen työskentelyn kehittämiseen.	41

LIITELUETTELO

LIITE 1. Saatekirje

LIITE 2. Kyselylomake

LIITE 3. SWOT-analyysi

1 JOHDANTO

Varhaiskasvatuksen digitaalisuuteen liittyvään tutkimukseen on ollut viime vuosina kasvava kiinnostus. Aihe on ajankohtainen ja toisaalta jatkuvasti kehityksen alla, joten tutkimusta on hyödyllistä tehdä lasten digitaalisista leikki- ja oppimisympäristöistä.

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden mukaan lapsella tulee olla monipuolisia ja turvallisia leikki- ja toimintavälineitä, jotka tukevat lapsen yksilöllisiä tuen tarpeita sekä lapsen mielenkiinnon kohteita. Teknologia on yksi oppimisympäristö, joka tukee lapsen osallisuutta ja monipuolista oppimisympäristöä. Digitaalisia välineitä, sovelluksia ja ympäristöjä käytetään varhaiskasvatuksessa tarkoituksenmukaisesti. (OPH 2022, 29.)

Teknologiavälineet lisääntyvät jatkuvasti ja helpottavat suurelta osin arkeamme. Kasvattajien tehtävä on tutustua laitteisiin ja teknologiaan yhdessä lasten kanssa ja opettaa lapsille vastuullista ja turvallisia laitteiden käyttöä. Lapset ovat kiinnostuneita teknologiasta ja oppivat nopeasti sujuvan laitteiden käytön. Teknologian hyödyntämiseen pedagogisessa opetuksessa tarvitaan myös varhaiskasvattajilta tarvittavaa perehtymistä ja osaamista teknologisiin laitteisiin. (Sarén 2021, 11.)

Vaasan kaupungin paikallisessa varhaiskasvatussuunnitelmassa kerrotaan digitaalisuuden olevan osa varhaiskasvatusta ja digitaalista osaamista tarvitaan päivittäin vuorovaikutuksessa, viestinnässä, dokumentoinnissa ja arvioinnissa. Varhaiskasvatuksen tulee edistää jokaisen lapsen koulutuksellista tasa-arvoa ja antaa lapsille riittävät digitaaliset taidot tulevaisuutta varten. Muiden oppimisympäristöjen lailla digitaalisissakin ympäristöissä keskeinen toimintatapa on leikki. (Eduvaasa 2022, 41.)

Lasten kulttuurin ja lapsille suunnatun median tunteminen tuo varhaiskasvattajalle ymmärrystä lasten leikeistä ja erilaiset pelit ja digitaaliset välineet tuovat niihin erilaisia mahdollisuuksia (OPH 2022, 36).

2 TUTKIMUKSEN TARKOITUS JA TAVOITTEET

Opinnäytetyössämme meitä kiinnostaa aiheen ajankohtaisuus ja oman ammatillisuuden kehittäminen varhaiskasvattajina. Lapsen digitaalinen oppimisympäristö on tärkeä osa tämän päivän varhaiskasvatusta ja haluamme olla siitä tietoisia voidaksemme käyttää esimerkiksi teknologiaa työvälineenämme. Olemme kysyneet Vaasan kaupungin tarvetta opinnäytetyön aiheelle, ja aihe valikoitui meille sen kautta.

Opinnäytetyömme tarkoituksena on selvittää, millä tavalla digitaalisia leikki- ja oppimisympäristöjä hyödynnetään varhaiskasvatuksessa. Selvitämme, miten digitaaliset leikki- ja oppimisympäristöt tukevat lasta varhaiskasvatuksessa ja miten digitalisuutta toteutetaan lasten kanssa. Tutkimme, miten lapsilla on mahdollisuus käyttää digivälineitä leikissä ja millä tavalla digivälineet tukevat lapsen leikin kehittymistä. Kartoitamme, millä tavoin lapsia osallistetaan hyödyntämään digitaalisia välineitä dokumentoinnissa. Haluamme selvittää myös varhaiskasvattajien ajatuksia siitä, miten digitaalista työskentelyä voitaisiin kehittää, kun työskennellään lasten parissa. Opinnäytetyön aihetta tarkastelemme kasvattajan näkökulmasta, johon kuuluvat varhaiskasvatuksen opettajat, lastenhoitajat ja avustajat.

Koemme, että digitaalisuuden pitäisi olla luonteva osa varhaiskasvatusta. Luulemme, että varhaiskasvattajat eivät osaa tai rohkene käyttää digivälineitä arjen varhaiskasvatuksessa, vaan digitaalisuus on muihin työmenetelmiin verrattuna harvemmin käytössä. Tavoitteenamme on, että opinnäytetyöstä saamamme tutkimustieto auttaisi varhaiskasvatuksessa työskenteleviä havaitsemaan, mitkä käytännöt ovat heillä toimivia ja mitä tulisi kehittää (esim. lisäkoulutuksen tarpeellisuus tai välineiden hankinta.) Tavoitteenamme on tehdä tulosten hyödyntämistä varten tutkimustuloksista SWOT-analyysi, jotta kasvattajat ja toimeksiantajamme saisivat tuloksista käytännön hyödyn. SWOT-analyysin avulla varhaiskasvattajat

pystyvät määrittelemään heidän vahvuuksiaan ajatellen varhaiskasvatuksen digitaalisia leikki- ja oppimisympäristöjä sekä havaitsemaan, mitä kehitettävää heidän toiminnassaan on.

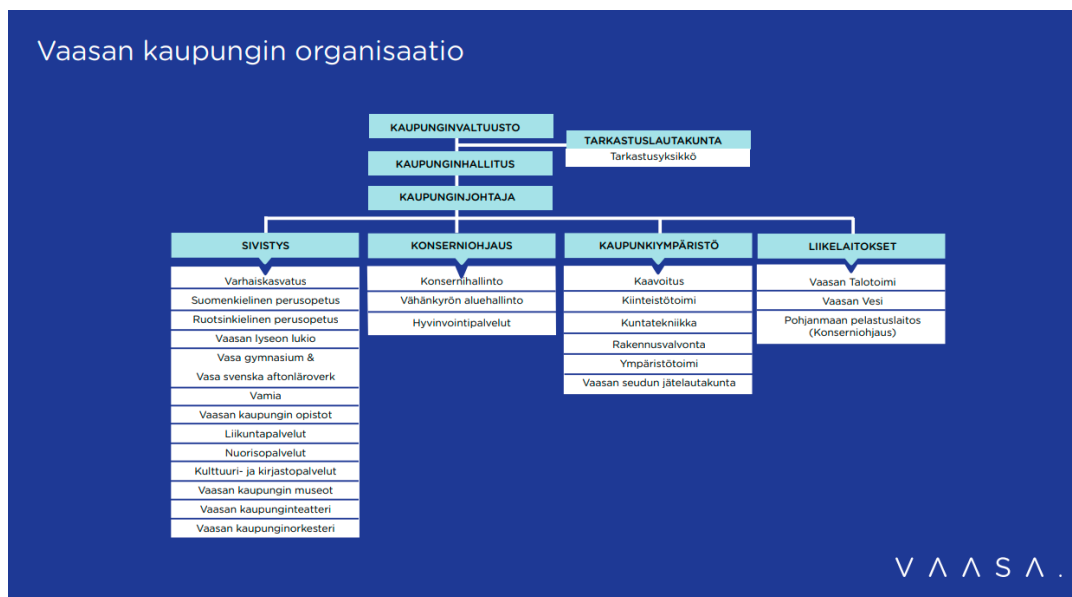
Opinnäytetyöstämme saadulla tutkimustiedolla haluamme kehittää omaa ammatillista osaamistamme ja toivomme, että se palvelee myös muita varhaiskasvattajia sekä vanhempia. Haluaisimme opinnäytetyöllämme innostaa varhaiskasvattajia kokeilemaan työssään myös uusia ja erilaisia digisovelluksia. Koemme, että erilaisen sovellusten käyttö voisi helpottaa esimerkiksi viestintää vanhempien kanssa tai tuoda uusia menetelmiä toimia lasten kanssa.

2.1 Tutkimuskysymykset

Tutkimuksemme ydinkysymys on, millä tavalla digitaalista leikki- ja oppimisympäristöä hyödynnetään varhaiskasvatuksessa. Opinnäytetyömme alatutkimuskysymyksissä haluamme vastauksen siihen, millä tavoin digitaaliset leikki- ja oppimisympäristöt tukevat lasta varhaiskasvatuksessa sekä siihen, millä tavoin digitaaliset välineet sisällytetään leikkiin ja dokumentointiin. Lisäksi tutkimme, miten varhaiskasvattajat voisivat kehittää digitaalista työskentelyä lasten parissa. Tutkimuskysymyksiimme saamme vastaukset kohdentamalla kyselylomakkeemme kysymykset lasta osallistavaan digitaaliseen leikki- ja oppimisympäristöön. Tutkimuksen tukena käytämme aiheeseen liittyvää teoriaa.

2.2 Toimeksiantajan esittely

Vaasan kaupungin organisaatio koostuu sivistystoimesta, konserniohjauksesta, sosiaali- ja terveystoimesta, kaupunkiympäristön toimialasta sekä liikelaitoksista (ks. kuvio 1). Varhaiskasvatus kuuluu sivistystoimen alaisuuteen. Sivistystoimi vastaa myös koulutuksesta, kulttuuritarjonnasta ja kirjastopalveluista sekä vapaa-ajan toiminnan, liikunta- ja nuorisopalveluiden järjestämisestä. (Vaasan kaupunki 2022 a.)



Kuvio 1. Vaasan kaupungin organisaatio (Vaasan kaupunki 2022 a).

Vaasa tarjoaa varhaiskasvatustalvuuja päiväkodeissa, perhepäivähoidossa ja yhdessä avoimessa päiväkodissa. Vaasassa toimii suomenkielisiä, ruotsinkielisiä sekä kaksikielisiä päiväkoteja. Tarjolla on myös kielikylypyopetusta suomenkielisille ja vieraskielistä opetusta englanniksi. (Vaasan kaupunki 2022 b.) Vaasassa toimii 37 kunnallista päiväkotia ja maaliskuussa 2021 Vaasan kaupungin varhaiskasvatuksessa on työskennellyt yli 600 alan ammattilaista (Vaasan kaupunki 2022 c).

Vaasan kaupungin strategiassa 2022–2025 Vaasa esitellään Pohjolan energiapäädkaupunkina (Vaasan kaupunki 2022 d). Tärkeänä pidetään energiakasvatusta jo lapsuudesta alkaen sekä tieto- ja viestintäteknologian monipuolista ja turvallista hyödyntämistä. Vaasan esiopetusryhmissä on käytössä esimerkiksi Bee-Bot- robbotti, jonka avulla voidaan harjoitella ohjelmointia. (Vaasan kaupunki 2022 c.) Strategiassa Vaasa nähdään lapsiystävällisenä kaupunkina (Vaasan kaupunki 2022 d). Vaasan kaupunki tavoittelee Unicefin lapsiystävällinen kunta- sertifikaattia. Lasten hyvinvointi ja etu ovat Vaasassa varhaiskasvatuksen, esiopetuksen ja perusopetuksen toiminnan lähtökohtia. (Eduvaasa 2022, 30.)

Vaasassa panostetaan lastenkulttuuriin muun muassa varhaiskasvatuksessa toimivien kulttuuripolkujen muodossa sekä perusopetuksessa toimivan kulttuuriopetussuunnitelman avulla. Näiden tarkoituksena on mahdollistaa lapsille ja nuorille kulttuurikokemuksia. Varhaiskasvatuksessa kulttuuripolkujen teemat vaihtelevat ikäryhmän mukaan. Alle kolmevuotiailla teemoina ovat sanataide ja musiikki, 3–4-vuotiailla kuvataide ja teatteri sekä 5–6-vuotiailla mediataide ja kulttuuriperintö. (Vaasan kaupunki 2022 e.)

3 VARHAISKASVATUS

Varhaiskasvatus on lapsen suunnitelmallisen ja tavoitteellisen kasvatuksen, opetuksen ja hoidon kokonaisuus, jossa toteutuu pedagogiikka. Varhaiskasvatuksessa tuetaan lapsen kasvua, kehitystä ja oppimista sekä vahvistetaan lapsen hyvinvointia. Jokaisella alle kouluikäisellä lapsella on oikeus saada varhaiskasvatusta päiväkodissa, perhepäivähoidossa tai avoimessa varhaiskasvatustoiminnassa. Lapsen huoltajat päättävät lapsen osallistumisesta varhaiskasvatukseen. (OPH 2021 a.)

Varhaiskasvatus kuuluu opetus- ja kulttuuriministeriön hallinnonalalle ja on osa kasvatus- ja koulutuspalveluja (OKM 2021). Julkista varhaiskasvatusta ohjaavat keskeisimmät velvoitteet perustuvat Suomen perustuslakiin, varhaiskasvatukseen ja varhaiskasvatuksesta annettuun asetukseen sekä varhaiskasvatussuunnitelman perusteisiin. Varhaiskasvatuksessa tulee ottaa huomioon myös muut lainsäädännöt ja kansainväliset sopimukset, joihin Suomi on sitoutunut. (OPH 2022, 11.) Opetustoimen henkilöstön kelpoisuusvaatimuksista annetussa asetuksessa säädetään muun muassa esiopetusta antavan opettajan kelpoisuudesta. Esiopetuksesta, perusopetuksesta sekä aamu- ja iltapäivätoiminnasta säädetään perusopetuslaissa. Varhaiskasvatukseen liittyy myös maksuihin, taloudelliseen tukeen ja palveluihin liittyviä säädöksiä sekä varhaiskasvatuksen rahoitusta koskevat säädökset. (OKM 2021.)

Varhaiskasvatusta säädetään varhaiskasvatuksen valtakunnallisista tavoitteista sekä lapsen oikeudesta varhaiskasvatukseen. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet on opetushallituksen luoma valtakunnallinen määräys, joka perustuu varhaiskasvatukseen. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden mukaan laaditaan paikallinen- ja lapsen oma varhaiskasvatussuunnitelma, joiden pohjalta toimintaa toteutetaan. Esiopetus kuuluu myös varhaiskasvatukseen, mutta esiopetusta säätelee perusopetuslaki sekä opetushallituksen luoma määräys esiopetuksen opetussuunnitelman perusteista. (OPH 2022, 3.)

3.1 Varhaiskasvatustilaki

Varhaiskasvatustilain mukaan varhaiskasvatuksen tavoitteena on huolehtia lasten kasvusta, kehityksestä, terveydestä ja hyvinvoinnista heidän ikänsä ja kehityksensä mukaisesti. Lapsen oppimisen edellytyksiä ja elinikäistä oppimista tulee tukea tasa-arvoisesti. Lapselle tulee tarjota leikkiin, liikkumiseen, taiteisiin ja kulttuuriperintöön liittyvää pedagogista toimintaa mahdollistaen positiivisia oppimiskokemuksia. (L540/2018.)

Varhaiskasvatusympäristön tulee olla lasta kehittävä, oppimista edistävä, terveellinen ja turvallinen. Varhaiskasvattajilla tulee olla lasta kunnioittava lähestymistapa ja lapsen kanssa tulee luoda turvalliset ja jatkuvat vuorovaikutussuhteet. Varhaiskasvatukseen tulee olla jokaisella lapsella yhdenvertaiset mahdollisuudet. Varhaiskasvatuksessa edistetään yhdenvertaisuutta ja lapsille opetetaan tasa-arvoa sukupuolten välillä sekä tarjotaan lapselle valmiuksia yleisen kulttuuriperinteen sekä lasten oman kielellisen, kulttuurisen, uskonnollisen ja katsomuksellisen taustan ymmärtämiseen ja kunnioittamiseen. (L540/2018.)

Lapsen tulee saada varhaiskasvatuksessa tarvitsemaansa tukea varhaiskasvatuksen monialaisilta yhteistyökumppaneilta. Lapsen sosiaalisia suhteita ja vuorovaikutustaitoja tulee tukea ja kehittää siten, että lasta opastetaan toimimaan vertaisryhmässä kunnioittavasti, lasta ohjataan eettisesti vastuulliseen ja kestävään toimintaan sekä yhteiskunnan jäsenyyteen. Lapsella tulee olla mahdollisuus vaikuttaa ja osallistua itseään koskeviin asioihin varhaiskasvatuksessa. Varhaiskasvatuksessa tulee toimia lapsen ja vanhemman tai muun huoltajan kanssa lapsen kehityksen ja hyvinvoinnin edistämiseksi antaen kasvatuskumppanille tukea kasvatustyössä. (L540/2018.)

3.2 Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet

Opetushallitus määräsi varhaiskasvatussuunnitelman uusista perusteista 18.2.2022, mitkä uudistettiin vastaamaan varhaiskasvatustilain muutoksia. Varhaiskasvatuksen järjestäjät ja yksityiset palveluntuottajat laativat uudet paikalliset varhaiskasvatussuunnitelmat, jotka otetaan käyttöön elokuussa 2022. (OPH 2022.)

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden tehtävänä on ohjata kuntia, kuntayhtymiä ja yksityisiä palveluntuottajia järjestämään, toteuttamaan ja kehittämään laadukasta ja yhdenvertaista varhaiskasvatusta ympäri Suomen (OPH 2022, 4).

Valtakunnallisten varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden pohjalta jokainen varhaiskasvatuksen järjestäjä laatii oman paikallisen varhaiskasvatussuunnitelman. Velvoite koskee myös kunnan hankkimaa avointa varhaiskasvatustoimintaa, kunnan valvomaa yksityistä päiväkotitoimintaa sekä yksityistä perhepäivähoitoa. Paikallinen varhaiskasvatussuunnitelma voidaan laatia koskemaan näitä kaikkia päivähoiton toimintamuotoja tai voidaan laatia jokaiselle toimintamuodolle oma paikallinen varhaiskasvatussuunnitelma. Paikallisia varhaiskasvatussuunnitelmia tulee arvioida ja kehittää. (OPH 2022, 4.)

Jokaiselle lapselle laaditaan paikallisen varhaiskasvatussuunnitelman lisäksi oma varhaiskasvatussuunnitelma, jotta voidaan toteuttaa suunnitelmallista ja tavoitteellista lapsen hoitoa, kasvatusta ja opetusta. Lapsen varhaiskasvatussuunnitelman kulmakivenä ovat lapsen etu ja tarpeet. Lasten varhaiskasvatussuunnitelmien tavoitteiden pohjalta järjestetään varhaiskasvatuksen toimintaa ja kehitetään oppimisympäristöjä ja toimintakulttuuria. Varhaiskasvatussuunnitelmaa päivitetään säännöllisesti, vähintään kerran vuodessa. Suunnitelman laatimiseen osallistuu lapsen hoidosta, opetuksesta ja kasvatuksesta vastaavat henkilöt yhdessä lapsen sekä huoltajien kanssa. Lisäksi suunnitelman laatimiseen voi osallistua muut lapsen kehitystä ja oppimista tukevat asiantuntijat tai tahot. (OPH 2022, 6.)

Varhaiskasvatuksen pedagogisen toiminnan suunnitteluun on rakennettu pedagogisen toiminnan viitekehys (ks. kuvio 2). Pedagogisen toiminnan ajatellaan toteutuvan lapsen ja aikuisen välisessä vuorovaikutuksessa sekä yhteisessä toiminnassa. Pedagogista toimintaa tulisi suunnitella lapsen, henkilöstön sekä lasten ja aikuisten yhdessä tuottamien ideoiden kautta, jotka täydentävät kokonaisuutta. Pedagogiseen toimintaan kuuluu lapsen kasvatusta, opetusta ja hoitoa kokonaisuudessaan. (OPH 2022, 33.)



Kuvio 2. Varhaiskasvatuksen pedagogisen toiminnan viitekehys (OPH 2022, 33).

Varhaiskasvatuksen pedagogisen toiminnan tavoitteena on edistää lapsen oppimista ja hyvinvointia kokonaisvaltaisesti ja laaja-alaisesti. Tavoitteellisen ja inklusiivisen toiminnan perustana ovat arvoperusta ja oppimiskäsitys, joihin pohjautuu toimintakulttuuri, oppimisympäristöt, työtavat, yhteistyö ja lapsen tuki. Suunnitelmallinen dokumentointi, arviointi ja kehittäminen ovat edellytyksiä laadukkaalle pedagogiselle toiminnalle. (OPH 2022, 33–34.) Toimintakulttuurin ja oppimisympäristöjen

päristöjen kehittämisessä sekä lapsen kokonaisvaltaisessa kasvatuksessa, hoidossa ja opetuksessa otetaan huomioon laaja-alaisen osaamisen tavoitteet (OPH 2022, 20).

Toiminnan suunnittelussa lähtökohtana ovat lasten mielenkiinnonkohteet ja tarpeet sekä kasvuympäristöön kuuluvat merkitykselliset asiat. Lähtökohtana pedagogiselle toiminnalle ovat myös lapsen oppimisen alueet, joihin kuuluu ”kielten rikas maailma, ilmaisun monet muodot, minä ja meidän yhteisömme, tutkin ja toimin ympäristössäni sekä kasvan, liikun ja kehityn”. Oppimisen alueita yhdistellään monipuolisesti lapsen mielenkiinnonkohteiden ja osaamisen mukaan. (OPH 2022, 33–34.)

Toiminnan ollessa laadukasta, pedagogista, monipuolista sekä lapsen hyvinvointia ja oppimista tukevaa, vahvistaa se lasten laaja-alaista osaamista. Pedagogisessa viitekehyksessä on nostettu esiin laaja-alaiseen osaamiseen liittyvät osa-alueet, jotka ohjaavat toiminnan suunnittelua. Laaja-alaiseen osaamiseen kuuluviin osa-alueisiin kuuluvat:

- ajattelu ja oppiminen
- kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu
- itsestä huolehtiminen ja arjen taidot
- monilukutaito
- digitaalinen osaaminen
- osallistuminen ja vaikuttaminen. (OPH 2022,20.)

Osaamisalueet tukevat lapsen osaamisen kehittymistä jo varhaislapsuudesta. Pedagoginen toiminta ja sen tavoitteet otetaan huomioon paikallisissa varhaiskasvatussuunnitelmissa huomioiden eri toimintamuodot, henkilöstörakenne ja muut ominaispiirteet. Paikallinen varhaiskasvatussuunnitelma sekä lapsen oma varhaiskasvatussuunnitelma ovat lähtökohtana toiminnan suunnittelulle. (OPH 2022, 34.)

4 DIGITAALISET LEIKKI- JA OPPIMISYMPÄRISTÖT VARHAISKASVATUKSESSA

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden (2022) mukaan varhaiskasvatuksen oppimisympäristöt ovat lasten kanssa yhdessä rakennettuja ympäristöjä, joissa on lapsille mieluista tekemistä, mahdollisuus liikkumiseen, leikkimiseen ja pelaamiseen sekä rauhoittumiseen. Oppimisympäristöjen tulisi olla lasten osallisuutta vahvistavia, ja niissä tulisi näkyä lasten ”käden jälki”. Oppimisympäristöissä tulee huomioida myös yhdenvertaisuus ja sukupuolten tasa-arvo. Oppimisympäristöt eivät ole vain tiloja tai paikkoja, vaan myös yhteisöt, käytännöt, välineet ja tarvikkeet ovat osa oppimisympäristöä. Oppimisympäristöjen avulla tuetaan lasten kehitystä, lapset oppivat uusia taitoja ja harjoittavat vuorovaikutusta. (OPH 2022, 28–29.)

Digitaaliset leikki- ja oppimisympäristöt tarjoavat lapsille monipuolisia tapoja ja työvälineitä leikkiin ja oppimiseen. Tillesin ja Kopsen (2021, 10) mukaan digitaalisessa ympäristössä lapsi voi harjoitella muun muassa tunnetaitoja ja sosiaalisia taitoja. Digitaalisissa peleissä on usein muuhun pedagogiikkaan verrattavia piirteitä ja lisäksi oppimispelit ovat lasta motivoivia. Kjällander ja Riddersporre (2019, 166) painottavat, että pienten lasten oppimisen ydin on leikki, jolloin oppiminen voi tapahtua ilon ja nautinnon kautta ilman aikuisen väliintuloa. Hyvin kehitetty leikki- ja oppimispeli naamioidi oppimisen, niin että se on lapsen näkökulmasta nautinnollinen leikkikokemus, jota hän itse pystyy hallitsemaan.

Digitaalisilla oppimisympäristöillä on myönteisiä vaikutuksia lasten taitoihin esimerkiksi matematiikan, kielten ja taiteen saralla. Leikkillisyyden näkökulmasta lapselle hyvän lähtökohdan leikkiin tarjoavat esimerkiksi avoimet pelit, kuten pukemispelit. Pelien laajeneminen leikkiin käy yleensä luonnollisesti, kun lapset jatkavat pelien tarinaa omissa leikeissään tai kehittävät pelin innoittamana uuden leikin. Myös kasvattajan tuella ja leikkiin johdattamisella on keskeinen osa siinä, että

digitaalista leikkiympäristöä voidaan hyödyntää laaja-alaisesti varhaiskasvatuksessa. (Tilles & Koponen 2021, 11–13.)

Vaasan kaupungin paikallisessa varhaiskasvatussuunnitelmassa kerrotaan, että lapsia ohjataan ryhmissä havainnoimaan ja nimeämään varhaiskasvatusympäristöstä teknologiaa ja laitteita. Lasten kanssa tutustutaan teknologiaan yhdessä tutkien. Digitaalisella oppimisympäristöllä tarkoitetaan Vaasan varhaiskasvatuksessa erilaisia sovelluksia ja ohjelmia, jotka ovat ryhmien käytössä. Näiden avulla ohjataan lapsia muun muassa tuottamaan kuvamateriaalia ja videoita sekä koodaamaan. Käytössä olevat sovellukset ovat tutkittu lapselle sopivaksi ennen käyttöönottoa. Sovelluksia ja ohjelmia käytetään aikuisen ohjauksessa ja käytössä huomioidaan lapsen turvallisuus ja ergonomia. (Eduvaasa 2022, 41–42.) Tieto- ja viestintäteknologisia laitteita käytetään toiminnassa mahdollisuuksien mukaan silloin, kun se on pedagogisesti perusteltua. Varhaiskasvatuksessa tutustutaan yhdessä laitteisiin harjoitellen sisällön tuottamista ja dokumentointia. Lapsen oppimista ja kehitystä tuetaan muun muassa pedagogisten pelien ja sovellusten avulla. (Eduvaasa 2022, 58.)

4.1 Mediakasvatus

Mediakasvatuksen tarkoitus varhaiskasvatuksessa on rohkaista lapsia toimimaan aktiivisena toimijana yhteisössään ja tukea lapsen itsensä ilmaisemista. Lasten kanssa tutustutaan mediaan ja tuotetaan mediaa leikin kautta turvallisissa oppimisympäristöissä. Lasten kanssa tutustutaan lapsen elämään liittyviin mediasisältöihin ja mietitään yhdessä mediantotusperäisyyttä. Samalla lapsi oppii lähde- ja mediakriittisyyttä. Lasta ohjataan vastuulliseen mediakäyttäytymiseen huomioiden oma sekä muiden hyvinvointi. Varhaiskasvatuksessa voidaan tutustua eri mediasisältöihin muun muassa liikunnan, leikin, kädentaitojen tai draaman keinoin. (OPH 2022, 42.) Mediakasvatuksella pyritään lisäämään mediaosaamista. Nykymaailmassa informaation hankinta, tuottaminen, tulkinta ja arvottaminen ovat korelostuneet. Mediakasvatuksella autetaan yksilöä selviämään tällaisen mediaympäristön maailmassa. (OPH 2021 b.)

Mediakasvatukselle on neljä näkökulmaa, joista kaikki ovat tarpeellisia lasten hyvinvoinnin edistämiseksi. Ensimmäinen mediakasvatuksen näkökulma painottuu taidekasvatuksellisuuteen, jolloin keskitytään median sisältöihin ja tuottamaan omaa mediaa. Teknologiakasvatuksellisessa näkökulmassa opetuksessa hyödynnetään teknisiä välineitä. Kolmas näkökulma painottuu yhteiskunta- ja kulttuurikriittisyyteen. Siinä keskitytään analysoimaan median taustoja ja rakenteita sekä sisältöjä, ja pohditaan niiden vaikuttavuutta. Lasten suojeluun median haittavai- kutuksilta pureutuu mediakasvatuksen neljäs, suojelullinen näkökulma. (Stakes ja Opetusministeriön Mediamuffinsi-hanke 2008, 7.)

Mediakasvatuksen keskeiset osa-alueet ovat turvataidot, tunnetaidot, sosiaaliset taidot ja median vastaanottamisen, tuottamisen ja kommunikoinnin taidot. Näillä mediataidoilla tähdätään siihen, että mediaa käytetään tasapainoisesti, hallitusti ja turvallisesti. Lisäksi pyritään siihen, että lapset tutustuisivat siihen, millaisia me- dian käyttäjiä, tuottajia ja vastaanottajia he itse ovat. (Stakes ja Opetusministeriön Mediamuffinsi-hanke 2008, 17.)

4.2 Teknologiakasvatus

Teknologiakasvatus tavoittelee sitä, että lapset saisivat tutkia ja kokeilla erilaisia työtapoja kannustavassa ympäristössä. Teknologiakasvatuksen tarkoituksena on myös ohjata lapsia ympäristön teknologian havainnoinnissa ja omien luovien ratkaisujen keksimisessä. Yhdessä tutkitaan myös tietoteknologisia laitteita, niiden toimintaperiaatteita, ja opetellaan niiden turvallista käyttöä. Lapsille mahdollistetaan luova toiminta esimerkiksi rakentamisen ja laitteiden toimintaan tutustumisen kautta. Keskeistä teknologiakasvatuksessa on ongelmanratkaisu. Teknologia- kasvatuksella tavoitellaan sitä, että lapset ymmärtäisivät omakohtaisten kokemuksensa kautta teknologian olevan ”ihmisen toiminnan aikaansaamaa”. (OPH 2022, 44.)

Teknologiakasvatuksessa lapsia ohjataan havainnoimaan, mikä merkitys teknologialla on heidän arkielämäänsä. Heitä myös opastetaan järkevien teknologisten valintojen tekemisessä ja pohtimaan eri näkökulmista teknologiaan liittyviä kysymyksiä. (Turja 2011, 199.) Teknologiakasvatuksellisessa mielessä lasten kanssa on hyvä pohtia asioiden hyötyjä ja haittoja. Turjan (2011, 200) mukaan, kun lapset esimerkiksi leikinomaisesti kehittävät omia teknologiatuotteitaan, niin kasvattajan tulisi ohjata lasta miettimään muun muassa, millaista energiaa tuote tarvitsee toimiakseen, ketä varten tuote on kehitetty ja mikä on tuotteen käyttötarkoitus. Kierättämisen ja uusiokäytön pohtiminen on myös merkittävää.

Teknologiakasvatuksen toimintatavat ovat roolien tunnistaminen ja leikin merkitys. Roolien tunnistamiseen kuuluu muun muassa lapsen oman teknologisen toimijan identiteetin vahvistaminen. (Turja 2011, 201–202.) Teknologisen toimijan roolia tutkiessa varhaiskasvatuksessa tulee kiinnittää huomio myös sukupuolittuneeseen teknologiseen toimijuuteen. Nykypäivänä teknologiakasvatuksen haasteena on saada tytöt kiinnostumaan teknologiasta enemmän. (Turja 2011, 205.) Leikki ja erilaiset oppimisympäristöt ovat merkittävä osa teknologiakasvatusta. Leikin kautta lapsi voi muun muassa harjoittaa erilaisia teknologisia rooleja. (Turja 2011, 201–202.)

4.3 Monilukutaito ja digitaalinen osaaminen

Varhaiskasvatuksen perusteissa määritellään lapsen laaja-alaisen osaamisen osa-alueet. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa 2018 monilukutaito sekä tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen oli yhtenä osa-alueena. Uudistetussa varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa 2022 monilukutaito on oma osa-alueensa ja tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen on korvattu digitaalisen osaamisen osa-alueella.

4.4 Monilukutaito

Varhaiskasvatuksen tehtävänä on tukea lapsen kasvatuksellisen ja koulutuksellisen tasa-arvon kehittymistä, jota monilukutaito edistää. Monilukutaidon katsotaan olevan perustaito, joka kehittää vuorovaikutusta sekä kulttuurisesti moninaisten viestien ja ympäröivän maailman ymmärtämistä. Monilukutaito on taitoa tulkita ja tuottaa erilaisia viestejä, jotka voivat olla muun muassa kirjoitetussa, puhutussa, audiovisuaalisessa tai digitaalisessa muodossa. Monilukutaitoihin kuuluvat muun muassa kuvanlukutaito, numeerinen lukutaito, medialukutaito ja peruslukutaito. Jotta lapsien monilukutaito kehittyisi, he tarvitsevat aikuisia innostamaan heitä ”tutkimaan, käyttämään ja tuottamaan viestejä erilaisissa, myös digitaalisissa, ympäristöissä”. (OPH 2022, 22.) Sintosen (2018, 16) mukaan nyky-yhteiskunnassa tarvitaan monilukutaitoa erityisesti, jotta kyetään tarkastelemaan syvällisemmin mediatekstejä ja niiden käyttötapoja.

Monilukutaito on osa Vaasan kaupungin kulttuuripolun keskeistä sisältöä. Lapsi opettelee erilaisten viestien tulkintaa ja tuottamista. Kulttuuripolun avulla voidaan vahvistaa lapsen moniluku- ja medialukutaitoa. (Eduvaasa 2022, 42.)

4.5 Digitaalinen osaaminen

Digitaalisuus on kehittynyt osaksi yhteiskuntaamme, jossa lapsi kasvaa. Digitaalisen osaamisen taitoja tarvitaan ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa, yhteiskunnassa toimimisessa sekä oppimisessa. Lapsen digitaalisen osaamisen vahvistaminen tukee lapsen koulutuksellista tasa-arvoa ja varhaiskasvatuksen tehtävänä on yhdessä lapsen vanhempien kanssa lisätä lapsen ymmärrystä digitaalisuudesta. (OPH 2022, 22.) Mertalan väitöskirjassa tulee ilmi, että tieto- ja viestintätekniiikan käytössä uskotaan olevan merkittävä rooli pienten lasten arjessa ajatellen tulevaa koulutusta ja työelämää. Perheiden taloudelliset tilanteet saattavat aiheuttaa eroja lasten digitaalisten resurssien käytössä ja aiheuttaa samalla syrjintää niiden lasten kohdalla, jotka tulevat heikommasta sosioekonomisesta taustasta. (Mertala 2018, 63.)

Varhaiskasvatuksessa lasten kanssa tutustutaan, millainen rooli digitaalisuudella on tavallisessa arkielämässä. Lasten kanssa hyödynnetään digitaalisia välineitä, sovelluksia ja ympäristöjä tukemaan lapsen leikkiä, vuorovaikutusta, pelejä, tutkimista, liikkumista sekä taiteellista kokemista ja tuottamista. Lapsella tulee olla mahdollisuus harjoitella digitaalisuutta ja digivälineiden käyttöä sekä tuottaa digitaalisuuden avulla sisältöä itse sekä yhdessä muiden kanssa. Digitaalisen osaamisen taito edistää lapsen luovan ajattelun ja yhteistoiminnan taitoja sekä monilukutaitoa. Varhaiskasvattajien tehtävänä on ohjata lapsia digitaalisten ympäristöjen monipuolisessa, vastuullisessa ja turvallisessa käytössä. (OPH 2022, 22.)

4.6 Digivälineet

Varhaiskasvatuksen perusteissa määritellään, että varhaiskasvatuksessa tutustutaan lasten kanssa digivälineisiin ja niiden toimintaan osana teknologiakasvatusta (OPH 2022, 44). Ehkä tunnetuimpia digivälineitä varhaiskasvatuksessa nykypäivänä ovat tablet-laitteet. Kuitenkin varhaiskasvatuksen digivälineistö voi olla parhaimmillaan hyvinkin runsas. Se voi koostua muun muassa digi- ja videokameroista, televisioista, video- ja datatykeistä, tietokoneista, äänentallennuslaitteista ja älypuhelimista, teknologialeluja unohtamatta (Oivalluksia eskarista varhaiskasvatukseen! 2021).

Digivälineiden avulla lapset voivat leikkiä, liikkua, tutkia ja tuottaa sekä tuoda esille omia kiinnostuksen kohteitaan. Varhaiskasvatuksen arkea voivat kasvattajien lisäksi dokumentoida lapset ja tilannetta voidaan samalla hyödyntää mediakasvatuksellisesti. Äänittämällä ja videoimalla voidaan tallentaa lasten itse tuottamaa materiaalia, kuten tarinoita ja lauluja. (Oivalluksia eskarista varhaiskasvatukseen! 2021.) Digivälineet mahdollistavat lapsille myös sosiaalisen vuorovaikutuksen, erilaisten sovellusten käytön sekä tiedon hakemisen, tuottamisen ja jakamisen (Häkkinen 2019, 92).

Vaasan varhaiskasvatuksen digisuunnitelmassa on määritelty käytössä olevat digitaaliset laitteet sekä niiden määrät. Varhaiskasvatuksen käyttöön on hankittu monipuolisesti välineitä ja laitteita, jotka tukevat lapsen oppimista. Laitteita voidaan varata vapaasti FuturEdun lainaamon kautta. Lisäksi paikallisessa varhaiskasvatussuunnitelmassa kerrotaan, että henkilöstön tukena yksiköissä ovat digitutorit. (Eduvaasa 2022, 42.)

5 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

Tutkimuksessamme selvitämme, millä tavalla Vaasan suomenkielisissä päiväko-deissa hyödynnetään digitaalista leikki- ja oppimisympäristöä. Opinnäytetyömme toimeksiantajana on Vaasan kaupunki.

5.1 Laadullinen tutkimus

Päädyimme opinnäytetyömme osalta laadulliseen tutkimukseen. Juhilan (2021) mukaan laadullisella tutkimuksella on 11 ominaispiirrettä. Nämä ominaispiirteet ovat yleensä läsnä laadullisessa tutkimuksessa, mutta niitä ei kuitenkaan pidä nou-dattaa orjallisesti. Niitä on kuitenkin hyvä peilata omaan tutkimukseensa. Näihin ominaispiirteisiin lukeutuvat muun muassa kvalitatiivisen aineiston suosiminen, keskittyminen toimintaan sekä asianomaisten omien merkitysten ja tulkintojen korostaminen.

Tuomin ja Sarajärven (2017, 1.1) mukaan laadullista tutkimusta määriteltäessä keskeisin seikka on, millainen suhde laadullisella tutkimuksella on teoriaan ja teo-reettiseen. Laadullisessa tutkimuksessa tulee miettiä, tarvitaanko siinä teoriaa ja onko laadullisen tutkimuksen analyysi teoreettista vai empiiristä. Laadullisessa tutkimuksessa teorian käyttö on välttämätöntä (Tuomi & Sarajärvi 2017, 1.1.1). Laadullisessa tutkimuksessa tärkeää on havaintojen teoriapitoisuus eli tutkimus-tulokset eivät ole erillisiä suhteessa käyttäjään tai käytettyihin havaintomenetel-miin. Empiirisessä ja teoreettisessa analyysissä havaintoaineistoa tarkastellaan eri tavalla ja myös argumentointi on toisistaan poikkeavaa. Vaikka teorian käyttö laa-dullisessa tutkimuksessa on ilmiselvää, niin laadullisen tutkimuksen tutkimus-tyyppi on kuitenkin empiirinen. Laadullisessa tutkimuksessa havaintoaineistoa tar-kastellaan ja argumentoidaan empiirisen analyysin tavalla. (Tuomi & Sarajärvi 2017, 1.1.2.)

Laadullisen tutkimuksen muodostumisessa keskeinen rooli on aineistolla. Aineis-ton tuottaminen ja sen analyysi ohjaavat laadullisen tutkimuksen muotoutumista.

(Günther & Hasanen 2021.) Laadullinen tutkimus on yleisesti aineistovetoista eli induktiivista, joka tarkoittaa, että tutkimuksessa lähdetään liikkeelle tutkimuksen empiirisestä aineistosta. Tulokset tulevat esiin aineistosta ja vasta sitten niitä verrataan aiempiin tutkimustuloksiin ja teorioihin, jos se on tutkimuksen osalta tarpeellista. (Juhila 2021.)

5.2 Aineistonkeruumenetelmä

Suoritamme tutkimuksemme Vaasan kaupungin kaikissa suomenkielisissä varhaiskasvatusryhmissä. Tutkimuksemme kohderyhmää ovat kaikki suomenkieliset päiväkotiryhmät, jotta saamme tarkastelumme mahdollisimman suuren otannan ja siten tutkimuksemme palvelisi toimeksiantajaa mahdollisimman laaja-alaisesti.

Laadullisessa tutkimuksessa aineistoa kerätään yleisimmin haastattelemalla, kyselyillä, havainnoimalla ja keräämällä tietoa erilaisista dokumenteista (Tuomi & Sarajärvi 2017, 3). Opinnäytetyöhömme soveltuvimmaksi aineistonkeruumenetelmäksi valikoitui e-kyselylomake. Kysely on aineistonkeruumenetelmä, jossa tiedonantajat täyttävät itsenäisesti kyselylomakkeen (Tuomi & Sarajärvi 2017, 3.1).

Lähestyimme Vaasan kaupungin suomenkielisiä varhaiskasvatusryhmiä lähettämällä heille saatekirjeen (ks. liite 1), joka sisälsi videotervehdyksen ja e-kyselylomakkeen. Videotervehdyksessä esittelimme itsemme ja opinnäytetyömme aiheen sekä kerroimme e-kyselylomakkeesta. Tervehdysvideomme tavoitteena oli aktivoita varhaiskasvattajia vastaamaan kyselylomakkeeseemme. Toivoimme, että kyselymme vastattaisiin ryhmäkohtaisesti eli ryhmän tiimi kokoaa yhteisen vastauksen lomakkeeseen (1 kpl). Kyselylomake oli tarkoitettu kaikkien päiväkotien kaikille ryhmille mukaan lukien esiopetus.

Opinnäytetyöhömme liittyvän videotervehdyksen, saatekirjeen sekä e-kyselylomakkeen lähetimme Vaasan kaupungin suomenkielisten päiväkotien johtajille, jotka lähettivät kyselylomakkeet päiväkotiryhmien varhaiskasvatuksen opettajille. Kyselylomake oli tehty Microsoft Forms -ohjelman avulla.

Tutkimuskyselymme vastausaika oli alun perin 14.3.–4.4.2022. Emme saaneet tutkimukseemme toivottua määrää vastauksia kahdesta muistutusviestistä huolimatta, joten pidensimme vastausaikaa tutkimuskyselyyn osallistumiselle 15.4.2022 saakka. Vastausajan pidentäminen ei kuitenkaan nostanut vastausprosenttia. Saimme tutkimukseemme yhteensä yhdeksän vastausta, joista kaksi oli vastattu ryhmävastauksena ja seitsemän vastausta yhden varhaiskasvattajan näkökulmasta. Tutkimukseen vastasi yhteensä 14 varhaiskasvattajaa.

5.3 Aineistolähtöinen sisällönanalyysi

Aineistolähtöisessä sisällönanalyysissä tutkimusaineistosta nostetaan esiin tutkimukselle tarkoituksenmukaiset asiat tehtävänasettelun mukaisesti. Aikaisemmillä tutkimuksilla tai tiedoilla ei ole merkitystä analyysin toteuttamisen tai lopputuloksen kanssa, koska tulokset ja johtopäätökset tehdään aineiston pohjalta. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 4.2.) Sisällönanalyysillä voidaan analysoida lähestulkoon mitä tahansa dokumenttia, joka on kirjallisessa muodossa. Sisällönanalyysillä halutaan saada tiivis ja yleinen kuva ilmiöstä. (Tuomi & Sarajärvi, 2018, 4.4.) Aineistolähtöinen sisällönanalyysi sopii opinnäytetyömme tutkimuksen analysointiin erityisen hyvin, koska kartoitamme e-kyselylomakkeen avointen kysymysten avulla eri yksiköiden käytäntöjä tarkastellen sanankaltaisuuksia ja eroavaisuuksia.

Tuomi ja Sarajärvi esittelee kirjassaan (2018) Milesin ja Hubermanin (1994) kuvaamaa kolmivaiheista aineistolähtöistä laadullista sisällönanalyysia, johon kuuluu aineiston redusointi eli pelkistäminen, aineiston klusterointi eli ryhmittely ja abstrahointi eli teoreettisten käsitteiden luominen. Redusoinnissa aineistosta jätetään pois kaikki merkityksetön tieto tiivistäen tai pilkkomalla aineistoa osiin. Klusteroinnissa aineistosta etsitään eroavaisuuksia ja samankaltaisuuksia alkuperäisistä ilmauksista. Samaa ilmiötä kuvaavat ilmaisut ryhmitellään ja yhdistellään eri luokiksi. Luokittelulla aineisto tiivistyy, kun yksittäisiä käsitteitä yhdistetään isompien kattokäsitteiden kanssa. Klusterointi on osa abstrahointivaihetta. Abstrahoinnissa alkuperäisistä ilmauksista edetään kohti teoreettisia käsitteitä ja johtopäätöksiä yhdistelemällä eri luokituksia siihen saakka, että se on aineiston sisällön kannalta

järkevää. Koko prosessin ajan on tärkeää tarkkailla, että alkuperäinen tieto säilyy aineistossa. Käsitteitä yhdistelemällä saadaan vastaus tutkimustehtävään.

Aineistolähtöinen sisällönanalyysi on päättelyä ja tulkintaa ja tutkija pyrkii käsitteellistämään ja kuvaamaan tutkimuskohdettaan. Tutkimustuloksissa kuvataan luokittelujen perusteella syntyneet käsitteet ja kategoriat. Aineistolähtöisessä sisällönanalyysissä ei voida etukäteen määritellä luokkien määrää, koska ala-, ylä- ja pääluokkien väliin voi syntyä myös muita lisäluokkia tai muille luokille ei ole laisinkaan tarvetta. Tutkija pyrkii ymmärtämään jokaisessa analyysin vaiheessa, mitä asiat merkitsevät tutkittaville. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 4.43.)

5.4 SWOT-analyysi

SWOT-lyhenne muodostuu englannin kielen sanoista strength, weakness, opportunity ja threath, jotka tarkoittavat vahvuuksia, heikkouksia, mahdollisuuksia ja uhkia. Swot-analyysi on analysointimenetelmä, jonka avulla voidaan arvioida toimintaan vaikuttavia tekijöitä nelikenttämuodossa. Vahvuudet osoittavat asioita, joita pystytään hyödyntämään toiminnassa. Heikkoudet ovat sen sijaan tekijöitä, joita toiminnassa pyritään kehittämään. Mahdollisuuksien ja uhkien tunnistaminen auttaa toiminnan kehittämisessä ja suunnittelussa sekä auttaa hyödyntämään olemassa olevia resursseja. (Suomen riskienhallintayhdistys 2022.)

5.5 Aikaisemmat tutkimukset

Björlin ja Eklund ovat tehneet opinnäytetyössään digitaalisen ohjeistuksen iPadin hyödyntämiseen Vaasan kaupungin varhaiskasvatuksessa. Ohjeistuksen tarkoituksena on ollut tukea varhaiskasvattajia hyödyntämään iPadin käyttöä päiväkodin arjessa yhtenä opetusmuotona. (Björlin & Eklund 2018, 2.)

Hooli ja Pörhölä ovat tutkineet opinnäytetyössään 2018 digitalisaatiota kasvatuksen ja oppimisen tukena selvittäen, miten digitalisaatio näkyy päiväkodeissa ja miten sitä hyödynnetään varhaiskasvatuksessa. Tutkimuksella on selvitetty varhais-

kasvattajien sekä vanhempien valmiuksia digikasvatukseen sekä tutkittu perheiden sosioekonomisen aseman vaikutuksia lasten digiosaamiseen sekä tarkasteltu digitalisuuden mahdollisuuksia ja haittoja varhaiskasvatuksessa. Tutkimuksen mukaan digitalisaatioon suhtautuminen oli pääosin positiivista. Eriarvoistavia tekijöitä oli laitteiden sekä koulutuksen puutteellisuus. Mediakasvatus toi varhaiskasvattajien mukaan lapsille lisää oppimiskokemuksia, osallisuutta ja motivaatiota. Mediakasvatus oli mukana vain satunnaisesti varhaiskasvatuksessa ja haasteena nähtiin laitteiden käytön osaamisen, opettelemisen ja koulutuksen puute. (Hooli & Pörhölä 2018, 2.)

Issakainen on tehnyt opinnäytetyön tabletin hyödyntämisestä varhaiskasvatuksessa. Opinnäytetyössä on tuotu esiin erilaisia ehdotuksia, miten tablettia hyödynnettäisiin omana työvälineenä varhaiskasvattajana, lapsen oppimisen tukena sekä dokumentointivälineenä. (Issakainen 2016, 2.)

Jakoaho on tutkinut pro gradu -tutkielmassaan 2021 varhaiskasvatuksen opettajien käsityksiä lasten digitaalisesta leikistä lapsen kehityksen ja oppimisen näkökulmasta sekä miten varhaiskasvatuksen opettajat hyödyntävät digitaalista leikkiä pedagogiikassaan ja mitä siinä koetaan haasteelliseksi. Tutkimustuloksissa ilmeni, että digitaalisen leikin määrittäminen koettiin varhaiskasvatuksen opettajien keskuudessa haasteelliseksi ja käsitykset vaihtelivat suuresti. Varhaiskasvatuksen opettajista osan mielestä digitaalinen leikki nähtiin huolenaiheena ja esiin nostettiin haitat lapsen kehitykselle sekä uhka perinteiselle leikille. Osa varhaiskasvattajista näki digitaalisen leikin kuitenkin positiivisena asiana lapsen kehitykselle. Digitaalinen leikki kuitenkin koettiin haasteelliseksi pedagogisesta näkökulmasta katsottuna ja varhaiskasvatuksen opettajien kompetenssin puute koettiin haasteeksi digitaalisuudessa. (Jakoaho 2021, 2.)

Leppänen tutki pro gradu -tutkielmassaan 2014 Kauhajoen kaupungin varhaiskasvatuksen mediakasvatusta sekä varhaiskasvattajien tietotekniikan osaamista ja hyödyntämistä työn tukena sekä lasten kanssa toimiessa. Tutkimustuloksista saa-

tiin selville, että mediakasvatusta tulisi huomioida enemmän arjessa ja lisätä koulutusta varhaiskasvattajille mediaosaamiseen. Varhaiskasvattajat tarvitsivat myös tietotekniikan osalta koulutusta, jotta osaisivat käyttää tietotekniikkaa työn suunnittelussa ja lasten kanssa toimiessa. (Leppänen 2014, 4.)

Mertala on tutkinut väitöskirjassaan 2018 lasten ja lastentarhanopettajaopiskelijoiden tieto- ja viestintäteknologialle antamia merkityksiä, jotka tutkimustulosten mukaan eroavat toisistaan. Lapset suhtautuvat tieto- ja viestintäteknologiaan viihteenä, kun taas opettajaopiskelijat ajattelevat sen olevan opettamisen ja oppimisen väline. Mertalan tutkimuksen mukaan teknologiaintegraation tarkastelussa on myönteinen sekä kielteinen vaikutusala. Opetuskehyksen kautta, näkemykset nähtiin myönteisinä, mutta hoitokehyksen kautta näkemykset näyttäytyivät kielteisinä. Hoitokehyksen kautta huolet aiheutuivat uskomuksista, joita oli muun muassa lasten liiallinen tieto- ja viestintäteknologian käyttäminen kotona sekä toisena yleisenä uskomuksena oli, että lapset ovat synnynnäisesti taitavia tieto- ja viestintäteknologian käyttäjiä. Mertalan tutkimuksen tulokset olivat varhaiskasvatuksen pedagogiikan sekä opettajakoulutuksen kannalta tärkeitä. Tieto- ja viestintäteknologian tulee olla lapsille merkityksellistä, jolloin tätä tulee käsitellä media-kulttuurisena ilmiönä varhaiskasvatuksessa ja lasten mielipiteille ja kokemuksille tulee olla tilaa ja aikaa. Opettajakoulutuksessa tulee ottaa huomioon opiskelijoiden epätodelliset uskomukset lapsista ja teknologiasta sekä hoitokehyksen tarkastelua tulee havainnoida. (Mertala 2018, 7.)

6 TUTKIMUKSEN TULOKSET

Tässä luvussa esittelemme tutkimustuloksemme. Kohderyhmäämme kuului yhteensä 107 varhaiskasvatusryhmää ja saimme tutkimukseemme yhteensä yhdeksän vastausta. Varhaiskasvattajien oli tarkoitus vastata tutkimukseemme oman työryhmänsä kanssa yhteisellä vastauksella. Halusimme selvittää ensimmäisessä kysymyksessä, kuinka monta varhaiskasvattajaa kyselyymme on vastannut. Vastauksista kuitenkin selvisi, että useat varhaiskasvattajat vastasivat kyselyyn yksin. Kyselyyn saimme kaksi ryhmävastausta ja kuusi vastausta oli vastattu yhden varhaiskasvattajan näkökulmasta. Kaiken kaikkiaan tutkimukseen vastasi 14 varhaiskasvattajaa. Yhdessä vastauksessa todettiin vain, että kyselylomakkeen kysymykset ovat liian laajoja ja näin ollen vastaaminen vie liikaa aikaa.

6.1 Digitaaliset leikki- ja oppimisympäristöt lapsen tukena

Tutkimuksessamme halusimme selvittää, miten digitaaliset leikki- ja oppimisympäristöt ovat lapsen tukena varhaiskasvatuksessa. Saimme kysymykseemme kuusi vastausta. Vastaukset ryhmittelimme neljään eri kattokäsitteeseen, jotka ovat kasvu ja kehitys, dokumentointi, leikin tukeminen sekä muut -osio (ks. kuvio 3).



Kuvio 3. Digitaaliset leikki- ja oppimisympäristöt lapsen tukena.

Varhaiskasvattajien antamien vastausten perusteella digitaaliset leikki- ja oppimisympäristöt tukevat lapsen *kasvua ja kehitystä* seuraavilla osaamisalueilla: kielenkehitys, kerrontataidot, hienomotoriikka, ongelmanratkaisukyky, ajattelu- ja päätelykyky, numerot ja kirjaimet, rytmitaju, matematiikka, koodaus sekä lapsen yleinen iPadin käyttö.

”Se on mukana tukemassa lasten kielenkehitystä, rikastuttamassa ajattelua ja ongelmanratkaisukykyä, sekä dokumentoimalla arkea.”

Digitaaliset leikki- ja oppimisympäristöt tukevat myös lapsen tuottamaa *dokumentointia* päiväkotiarjesta. Varhaiskasvattajat kuvaavat, että varhaiskasvatuksen arjen dokumentointi valokuvien ja blogin kautta auttaa lasta kertomaan vanhemmalle, millaisia asioita varhaiskasvatuksessa on tehty.

”Ryhmässämme on blogi, jonka avulla dokumentoimme toimintaamme ja lapset voivat sieltä yhdessä vanhemman kanssa käydä kuvien avulla läpi, mitä on kullakin viikolla tehty. Blogin kuvat tukevat lasten kerrontataitoja, joilla kieli on vielä kehittymässä (esim. pienimmät ja s2-lapset).”

Kolmanneksi ryhmäksi nostimme *leikin tukemisen*. Varhaiskasvattajat ilmaisivat vastauksissa, että digitaalisen leikkimateriaalin avulla lasten leikkiä voidaan havainnollistaa ja hahmottaa paremmin.

”Tabletilta ja tietokoneelta ammennamme materiaalia lasten leikkejä tukemaan ja havainnollistamaan.”

Saimme tutkimuksessamme myös yhden vastauksen, jonka mukaan digitaaliset leikki- ja oppimisympäristöt tukevat lasta vaatimattomasti kyseisessä päiväkotiryhmässä. Tämän vastauksen jaottelimme *muut* -osioon.

6.2 Digitaalisuuden toteuttaminen

Halusimme selvittää, miten digitalisuutta toteutetaan lasten kanssa varhaiskasvatusryhmissä. Saimme kysymykseemme kahdeksan vastausta. Jaottelimme vastaukset neljään kattokäsitteeseen, jotka ovat sovellukset / pelisivustot, välineet, teemapäivät ja materiaali (ks. kuvio 4).



Kuvio 4. Digitaalisuuden toteuttaminen.

Varhaiskasvattajat kertoivat, että digitalisuutta toteutetaan varhaiskasvatusryhmissä muun muassa *sovellusten ja pelisivustojen* avulla. Käytössä olevia sovelluksia ja pelisivustoja ovat Kielinuppu-videot, Instagram, Papunet, opetuspelit sekä QR-koodit.

”Lapsilla on mahdollisuus erilaisten sovellusten käyttöön melko vapaasti päivän aikana, lisäksi toimintaan ja leikkiprojektiin upotetaan esim. videoita, musiikkia, qr-koodeja ja erilaisia arvoituksia, joita ipadien avulla voidaan ratkaista.”

Välineinä varhaiskasvattajat käyttävät videotykkiä, dokumenttikameraa, Bee-Bot-robottia, Bluetooth-kaiutinta, iPadia ja tietokonetta. Lisäksi langaton verkko on mahdollistanut muun muassa Kielinuppu-laulujen aktiivisen hyödyntämisen arjessa.

Varhaiskasvatuksessa digitaalisuutta toteutetaan myös *teemapäivien* kautta.

”Digipäivä perjantaisin.”

”Tablettipäivä perjantaisin iltapäivällä.”

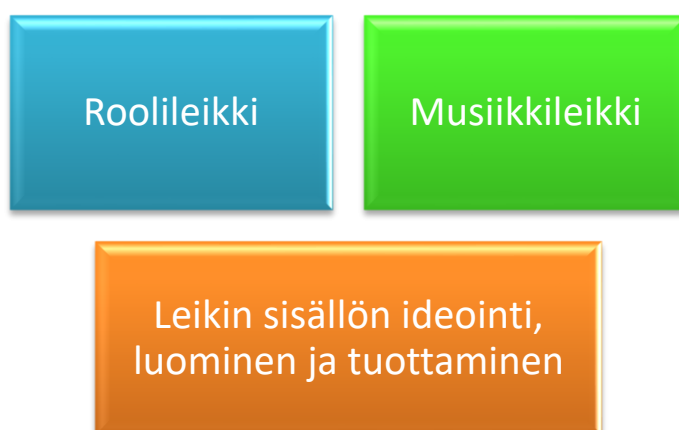
Neljänneksi kattokäsitteeksi nostimme *materiaalin*. Digitaalista materiaalia luodaan varhaiskasvatusryhmissä muun muassa videoiden ja valokuvien avulla.

”Luomme lasten kanssa omaa digitaalista sisältöä kuvien ja videoiden kautta.”

Lisäksi digitaalisuuden tarjoamaa materiaalia, kuten äänisatuja, musiikkia ja arvoituksia hyödynnetään digitaalisuuden toteuttamisessa varhaiskasvatuksessa. Digitaalisuutta hyödynnetään lisäksi tiedon etsimiseen.

6.3 Digitaalisten välineiden sisällyttäminen leikkiin

Kyselylomakkeessamme kysyimme, millä tavoin digitaalisia välineitä sisällytetään leikkiin varhaiskasvatuksessa. Kysymykseemme saimme kahdeksan vastausta. Vastausten perusteella jaottelimme kolme kattokäsitettä, jotka ovat roolileikki, musiikkileikki sekä leikin ideointi, luominen ja tuottaminen (ks. kuvio 5).



Kuvio 5. Digitaalisten välineiden sisällyttäminen leikkiin.

Varhaiskasvattajat nostivat esille erilaisia *roolileikkejä*, kuten palomiesleikki, juna-leikki, jumppaleikki ja koululeikki. Roolileikkeihin sisällytetään varhaiskasvatuksessa digivälineitä.

”Koululeikissä esim. kirjainharjoitusovellukset voivat olla käytössä.”

Toisena käsitteenä nostimme *musiikkileikit*, joihin varhaiskasvattajien mukaan liittyy musiikin kuuntelun puhelimen ja kaiuttimen kautta. Lisäksi esiin nostettiin vastauksissa YouTuben käyttö.

Kolmanneksi käsitteeksi nostimme *leikin sisällön ideoinnin, luomisen ja tuottamisen*. Tähän kategoriaan kuuluu tiedon etsintää, dokumentointia, kuvien ottamista, esimerkiksi itsetehtyjen videoiden katselu videotykin avulla, tabletilta ja tietokoneelta materiaalin ammentaminen tukemaan ja havainnollistamaan lasten leikkiä, kirjan lukeminen dokumenttikameran kautta, äänikirjat, QR-koodit, tehtävät ja arvoitukset.

”Välineiden avulla selvitetään lasta mietityttäviä asioita”

”Tabletit ovat usein mukana toiminnassa, joko dokumentoinnin, sisällön luonnin tai tiedon etsinnän vuoksi.”

6.4 Digivälineet lapsen leikin kehittymisen tukena

Selvitimme tutkimuksessamme, miten digivälineet tukevat lapsen leikin kehittymistä. Tähän kohtaan saimme kuusi vastausta. Vastausten perusteella kattokäsitteiksi valikoituivat dokumentointi, leikin syventäminen ja digitaidot (ks. kuvio 6).



Kuvio 6. Digivälineet lapsen leikin kehittymisen tukena.

Tutkimuskysymykseen vastanneet kertoivat, että digivälineitä voidaan käyttää *dokumentoinnissa*, niin että se tukee lapsen leikin kehittymistä. Lapsi voi katsella ja reflektoida leikkiään videolta, toimintaa dokumentoidaan blogissa, lapsen kerrontataidot kehittyvät ja digivälineet tukevat yhteydenpitoa varhaiskasvatuksen ja kodin välillä.

”Usein lapset haluavat nähdä videoita heidän leikeistään, jolloin he pääsevät samalla refleктоimaan leikin kulkua ja omaa osaansa siinä.”

”Ryhmässämme on blogi, jonka avulla dokumentoimme toimintaamme ja lapset voivat sieltä yhdessä vanhemman kanssa käydä kuvien avulla läpi, mitä on kullakin viikolla tehty ja leikitty. Blogin kuvat tukevat lasten kerrontataitoja.”

Tutkimuksen mukaan digivälineet auttavat lasta *leikin syventämisessä*. Digivälineiden avulla leikkeihin saadaan esimerkkejä, ja niiden avulla leikkiä voidaan syventää esimerkiksi tuomalla leikkiin äänitehosteita tai musiikkia.

”Ryhmässämme oli heppaleikki, josta lapset mieltivät että mitähän hevonen oikein syö ja mitä tallilla tehdään. Katsoimme youtubesta yhdessä videon, josta selvisi, että hevosille voi antaa iltapuuron. Puuro sisälsi erilaisia aineita ja sen valmistamisesta kehitimme matemaattisen lisän leikkiin. Tutkimme miltä paloauto näyttää ja mitä tunnuksia paikallisen paloauton kyljessä on. Teimme oman paloauton ja maalasimme siihen oikeat tunukset.”

”Tuovat lisää mielenkiintoa, jatkumoa ja juonta leikkiin, esim. junaleikissä juna lähtee liikkeelle kun musiikki alkaa soida. Jumpassa leikitään hevosta, kun heppamusiikki soi.”

Vastauksissa tuli vielä lisäksi ilmi, *digitaitojen* kehittyminen. Lasten digitaitojen kerrottiin kehittyvän, kun digivälineet ovat mukana teeman mukaisissa leikeissä.

6.5 Lasten oma dokumentointi digivälineillä

Halusimme tietää, millä tavalla lapset saavat hyödyntää digivälineitä dokumentoinnissa. Saimme kysymykseen kahdeksan vastausta. Vastauksista muodostimme kattokäsitteiksi valokuvaamisen, tiedottamisen, äänittämisen, yleisen dokumentoinnin sekä sen, että lapset eivät dokumentoi digivälineillä (ks. kuvio 7).



Kuvio 7. Lasten oma dokumentointi digivälineillä.

Useammassa vastauksessa tuli ilmi, että lapset saavat käyttää digivälineitä *valokuvaamiseen*. Lapset saavat ottaa valokuvia itse ja katsoa itsestään otettuja valokuvia. Lisäksi esimerkiksi leikin rakentaminen voidaan kuvata, jotta se osataan rakentaa myöhemmin uudelleen.

Vastauksista nousi esiin myös digivälineillä *tiedottaminen*. Käytössä olivat esimerkiksi blogi, Instagram ja Wilma. Lastenkin ottamia valokuvia käytettiin tiedottamisessa.

”Tällähetkellä lapset esim valokuvaavat kevään merkkejä ipadeilla ja niitä tulostetaan yhteiseen tauluun kevätseurantalomakkeen yhteyteen.”

Varhaiskasvatuksessa digilaitteita on käytetty myös *äänittämiseen*. Yhdessä vastauksessa kerrottiin, että: *”Joskus lapsen laulua on äänitetty lapsen toiveen mukaisesti”*.

Jotkin vastaukset lasten omasta dokumentoinnista digivälineillä olivat melko laaja-alaisia, joten luokittelimme ne *yleiseksi dokumentoinniksi*. Yleisen dokumentoinnin vastauksissa tuli ilmi, että lapsilla itsellään on mahdollisuus dokumentoida digivälineillä.

”Lapset harjoittelevat dokumentoimaan itse omia kiinnostuksenkohteitaan.”

”Toisinaan saavat Ipadit käyttöön”

Osassa vastauksista tuli myös ilmi, että lapset eivät dokumentoi digivälineillä. Tämä johtui pääasiallisesti siitä, että tällä tavoin vastanneiden kasvattajien ryhmässä oli alle 3-vuotiaita lapsia.

”Pienten ryhmät, joten eivät vielä mitenkään.”

”Lapset eivät toivo omatoimisesti tallennusta.”

6.6 Digitaalisten leikki- ja oppimisympäristöjen SWOT-analyysi

Selvitimme tutkimuksessamme, mitkä ovat digitaalisten leikki- ja oppimisympäristöjen vahvuudet, heikkoudet, mahdollisuudet ja uhat varhaiskasvattajien näkökulmasta (ks. liite 3). Vastausten perusteella kokosimme varhaiskasvattajille SWOT-analyysin, jonka tarkoituksena on auttaa varhaiskasvattajia havaitsemaan työnsä vahvuudet ja mahdolliset kehittämistarpeet.

Kysyttäessä digitaalisten leikki- ja oppimisympäristöjen vahvuuksia saimme yhteensä kuusi vastausta. Varhaiskasvattajat kokivat vahvuuksina digitaalisuuden tuoman uudenlaisen innostuksen teatteriesitysten tekemiseen ja niiden kuvaamiseen, lasten taidon käyttää iPadeja, digilaitteiden riittävyden, visuaalisuuden ja selkeyden sekä selkeät säännöt ja sen, että iPadit ovat lapsille helposti saatavilla. Yksi vastaus oli: *”En tiedä.”*

”Ipadit ovat lasten tasolla. Rohkeus käyttää Ipadeja on lisääntynyt (aikuisen sallii ja huomaa ehdottaa niiden käyttöä muutenkin kuin pelaamiseen).”

Kysyttäessä digitaalisten leikki- ja oppimisympäristöjen heikkouksia saimme yhteensä kahdeksan vastausta. Varhaiskasvattajat kokivat heikkouksina vuorohoi-

don haasteet, liiallisen iPadin käytön, digilaitteiden vähyyden tai puuttumisen, päiväkodin Wi-Fi:n puuttumisen, digivälineiden liian vähäisen hyödyntämisen, henkilökunnan tietämättömyyden laitteiden käyttötarkoituksista sekä sen, että digilaitteita ei osata hyödyntää monipuolisesti leikissä.

”Ei ole selkeitä sääntöjä (milloin käytetään, minkälaiseen käyttöön tarkoitettu jne). Olen vasta itsekin opettelemassa aihetta. En osaa vastata muuta.”

”Päiväkodissa ei ole wifiä. Tämä hidastaa ja vaikeuttaa laitteiden käyttöä ja hyödyntämistä. Puhelimesta on nettiyhteys, jonka voi jakaa, mutta nettipaketti ei riitä kovin suureen käyttöön ja jakaminen on työlästä. Netin jakaminen tapahtuu pääosin johdon kautta eikä joka huoneessa ole pistoketta. Puhelinta ei myöskään saa yhdistettyä suoraan esim videotykkiin ja tablettiin taas ei saa nettiyhteyttä kuin jakamalla puhelimen kautta.”

Kysyttäessä digitaalisten leikki- ja oppimisympäristöjen *mahdollisuuksia* saimme yhteensä viisi vastausta. Varhaiskasvattajat kokivat mahdollisuuksina leikki- ja oppimisympäristöjen rikastuttamisen, iPadin monipuoliset käyttömahdollisuudet, digitaalisuuden tarjoaman monipuolisuuden sekä sen, että digilaitteita on käytettävissä. Yksi vastaus oli: *”kohtalaiset”*.

”Ipadeja voi hyödyntää monella tavalla mm. valokuvien ottamisessa, pelaamisessa, monesti eskarit osaavat jo lukea ja osaavat ehkä jo tehdä pieniä videoitakin.”

”Vain mielikuvitus rajana.”

Kysyttäessä digitaalisten leikki- ja oppimisympäristöjen *uhkia* saimme yhteensä kuusi vastausta. Varhaiskasvattajat kokivat uhkina välineiden puutteen, henkilökunnan digitaitojen puutteen, laitteiden rikkoutumisen, lasten hallitsemattomat tunnepurkaukset peliajan päättyessä, lasten digiriippuvuuden sekä lasten liiallisen iPadin käytön. Lisäksi koettiin, että joidenkin lasten digilaitteiden käyttö kotona on

rajatonta, joten varhaiskasvatuksessa lapset eivät ole innostuneita digilaitteiden käytöstä. Varhaiskasvattajilla oli myös pelko siitä, että lapset käyttävät liikaa digilaitteita, jos niitä käytetään sekä varhaiskasvatusryhmässä että kotona.

”Joskus lapsi tulee vihaiseksi, kun peliaika loppuu. Jos joku on selkeästi ad-diktoitunut, haluaisinko lisätä riippuvuutta? Vai jättäisinkö digit vähemmälle, sitä en tiedä.”

”Liikakäyttö, osa lapsista katsoo/pelaa paljon kotona, tasapainon löytäminen kodin ja päiväkodin välillä.”

”Jos ipadit aina saatavilla, lapset pelaisivat niillä koko ajan.”

6.7 Työntekijöiden ehdotukset digitaalisen työskentelyn kehittämiseen

Selvitimme vielä lopuksi, miten varhaiskasvattajat haluaisivat kehittää digitaalista työskentelyä lasten parissa. Vastauksia saimme kahdeksan, ja niistä kattokäsitteiksi muodostuivat koulutus, digitaalisuuden juurruttaminen varhaiskasvatuksen arkeen ja lasten osallistaminen (ks. kuvio 8).



Kuvio 8. Työntekijöiden ehdotukset digitaalisen työskentelyn kehittämiseen.

Kun kysyimme varhaiskasvattajien ehdotuksia digitaalisen työskentelyn kehittämiseen, niin selkeimmin esiin nousi *koulutuksen* tarve. Varhaiskasvattajat haluaisivat

päästä kehittämään itseään kouluttautumalla, ja he toivoivat myös, että varhaiskasvattajien ja varhaiskasvatustyksikköjen välillä tehtäisiin yhteistyötä ja jaettaisiin toimivia digikäytäntöjä.

”Koulutusta lisää, miten voisi käyttää mm. kamerakynäpedagogiikkakoulutus.”

”Olisi kiva kuulla muiden ideoita ihan konkreettisesti, miten ottaa digiä mukaan.”

Vastauksista kävi ilmi, että varhaiskasvattajat toivoisivat *digitaalisuuden juurruttamista varhaiskasvatukseen arkeen*. He toivoivat, että työyhteisö sitoutuisi lasten digitaitojen kehittämiseen. Varhaiskasvattajat halusivat myös tutustua erilaisiin sovelluksiin. Lisäksi ehdotettiin digitaalisten oppimisympäristöjen lisäämistä, aktiivisempaa digivälineiden käyttöä sekä toimivia nettiyhteyksiä.

”Lisäämällä leikkiin esim. videotykin avulla oppimisympäristöjä.”

”Ottamalla enemmän välineitä päivittäiseen käyttöön.”

”Jos olisi nettiyhteys niin esim qr-koodeja voisi hyödyntää paremmin toiminnassa.”

Vastauksissa tärkeänä kehittämisideana pidettiin myös *lasten osallistamista*. Lasten ehdotuksia haluttiin kuulla ja ajateltiin, että lasten ääntä pitäisi tuoda enemmän kuuluville ja aktivoida heitä osallistumaan itsekin toimintaan.

”Lapset voisivat olla enemmän mukana esim blogin teossa esim kertomassa itse toiminnasta.”

”kuunnella lasten digi-ideoita”

7 JOHTOPÄÄTÖKSET

Tässä luvussa käsittelemme tutkimusaineistostamme saatuja tuloksia peilaten näitä opinnäytetyömme päätutkimus- ja alatutkimuskysymyksiin. Johtopäätöksissä olemme käsitelleet myös SWOT-analyysin tuloksia. Olemme pohtineet tässä luvussa tutkimuksemme luotettavuutta ja eettisyyttä. Lopuksi esittelemme vielä mahdollisia jatkotutkimusaiheita.

7.1 Digitaalisten leikki- ja oppimisympäristöjen hyödyntäminen varhaiskasvatuksessa lasta tukevalla tavalla

Digitaalisia leikki- ja oppimisympäristöjä hyödynnetään varhaiskasvatuksessa lapsen kasvun ja kehityksen eri osaamisalueilla. Varhaiskasvattajat nostivat esille hienomotoriikan, ongelmanratkaisukyvyyn, ajattelu- ja päättelykyvyn sekä rytmitajun kehittymisen. Digitaalisuuden avulla kerrottiin harjoiteltavan myös numeroita, kirjaimia, matematiikkaa ja koodausta. Lisäksi digitaalisuutta hyödynnetään digitaalisen materiaalin tuottamisessa valokuvin ja videoin sekä tiedon etsimisessä. Vastauksista ilmeni, että digitaalisia leikki- ja oppimisympäristöjä pyritään hyödyntämään varhaiskasvatuksessa monipuolisesti ja lapsen digitaalista osaamista tuetaan.

Digitaalisuutta toteutettiin varhaiskasvatusryhmissä erilaisten pelisivustojen ja sovellusten avulla. Varhaiskasvattajat kertoivat käytössä olevan muun muassa Kie-linuppuvideot, Instagram, Papunet, opetuspelit sekä qr-koodit. Kahdessa vastauksessa ilmeni, että digitaalisuutta toteutetaan myös teemapäivien kautta, jolloin digitaalisuus on aktiivisemmin esillä.

Lisäksi digitaalisuutta hyödynnetään varhaiskasvatuksen arjen dokumentoinnissa. Yhdessä varhaiskasvatusryhmässä dokumentointia oli pohdittu lapsen näkökulmasta siten, että lasten olisi helpompi esimerkiksi kuvien avulla kertoa vanhemmille omasta päiväkotipäivästään ja tämän nähtiin tukevan lapsen omia kerrontaitoja ja kielenkehitystä. Tällä tavoin lapsi tutustuu luontevasti digitaalisuuteen ja

digitalisuuden tuomiin mahdollisuuksiin. Digitaalisuutta hyödynnettiin myös leikkimateriaalin hankkimiseen ja tämän avulla koettiin, että lapsen leikkiä voidaan tukea ja hahmottaa paremmin. Digitaalisuus antaa erittäin paljon materiaalia ja ideoita syventämään ja elävöittämään lapsen leikkiä ja mielenkiinnon kohteita.

Tutkimukseemme saimme yhden vastauksen, jossa koettiin, että digitaaliset leikki- ja oppimisympäristöt tukevat lasta vaatimattomasti kyseisessä varhaiskasvatusryhmässä. Syytä kokemukselle emme saaneet suoraan vastauksesta, mutta pohdimme, että syynä tähän voi olla se, että ryhmässä digitaalisuutta ei sisällytetä varhaiskasvatuksen arkeen tai henkilökunnalla ei ole esimerkiksi riittävää osaamista digitaalisuuden hyödyntämiseen.

7.2 Digitaalisten välineiden sisällyttäminen leikkiin ja dokumentointiin

Halusimme selvittää, miten digitaaliset välineet sisällytetään leikkiin ja dokumentointiin. Digitaalisuuden toteuttamisessa välineinä hyödynnettiin videotykkiä, dokumenttikameraa, Bee-Bot-robotia, bluetooth-kaiutinta, iPadia ja tietokonetta. Digivälineillä otetaan valokuvia ja videoita, joita liitetään muun muassa blogeihin tai Instagram-tileille osana dokumentointia. Videotykin avulla voidaan esimerkiksi katsoa yhdessä lasten kanssa videoita sekä dokumenttikameran kautta lukea kirjoja. Lisäksi varhaiskasvatuksessa kerrottiin kuunneltavan äänikirjoja. Luultavammin tämä tapahtuu puhelimen, tietokoneen tai tabletin kautta. Varhaiskasvattajat nostivat esille erilaisia leikkejä kuten roolileikkejä ja musiikkileikkejä, joihin sisällytetään digivälineitä. Osana leikkiä hyödynnetään muun muassa pelisovelluksia sekä musiikkia esimerkiksi YouTuben kautta. Lasten leikkiin pyritään upottamaan myös esimerkiksi videoita, musiikkia, qr-koodeja sekä erilaisia arvoituksia, joita iPadien avulla voidaan ratkaista. Vastaukset osoittavat, että digivälineitä pyritään tuomaan luontevaksi osaksi lasten leikkiä.

Varhaiskasvattajat kertoivat, miten digivälineet tukevat lapsen leikin kehittymistä. Esimerkiksi lasten leikkiä on videoitu ja he ovat saaneet jälkeenpäin katsella videota ja reflektoida leikkiä ja omaa osaansa leikissä. Olisi mielenkiintoista saada

tietää, miten tästä on menty vielä eteenpäin. Ovatko he esimerkiksi yhdessä kasvattajan kanssa keksineet jotain uusia ideoita leikkiin videon katselun jälkeen?

Joissakin varhaiskasvatusryhmissä on ollut käytössä blogi, joka tukee yhteydenpitoa varhaiskasvatuksen ja kodin välillä. Blogin kuvien avulla lapset voivat käydä kotonaan läpi päivän leikkejä ja näin heidän kerrontataitonsa kehittyvät. Lapsen leikissä hänen niin sanottu mielensisäinen puheensa voi olla hyvinkin runsasta. Kun lapsi pääsee kuvien avulla kertomaan hänen leikeistään ja harjoittelee kerrontataitojaan, niin se voi edistää vuorovaikutuksellisen, sosiaalisen leikin kehittymistä. Hänen voi olla tällä tavalla helpompi muuttaa mielensisäistä monologiaan leikkikavereiden kanssa käytäväksi dialogiksi ja samalla luoda vuorovaikutuksellisia kaverisuhteita. Tämä puolestaan johtaa siihen, että lapsen leikin vaiheet pääsevät kehittymään ja hänen leikkiympäristönsä laajenee omasta leikistä vuorovaikutukselliseen, muiden lasten kanssa käytävään leikkiin.

Digivälineiden avulla lapset voivat syventää leikkejensä. Leikkeihin saadaan esimerkiksi videoista ideoita, joita sitten muutetaan käytäntöön sopiviksi. Uskomme, että videot voivat olla hyvinkin opettavaisia, jolloin leikin avulla videoista saatu tietokin syvenee ja muuttuu lapselle sisäistettävämpään muotoon. Lisäksi digivälineiden avulla leikkiä voidaan syventää tuomalla siihen mukaan äänitehosteita tai musiikkia. Ääni tuo leikkiin uuden ulottuvuuden ja parhaimmillaan ruokkii mielikuvitusta. Digivälineet tukevat myös musiikkileikkihetkiä.

Erästä vastauksesta kävi ilmi, että lasten digitaidot kehittyvät, kun digivälineet ovat teeman mukaisissa leikeissä mukana. Tätä vastausta oli hiukan vaikea tulkita. Olisi mielenkiintoista tietää, mitä ovat ne teeman mukaiset leikit, joihin digivälineet sopivat ja käytetäänkö leikeissä siis oikeita, toimivia digivälineitä. Vastauksessa tulee ilmi, että leikki tukee digitaitojen kehittymistä, mutta emme kyenneet tulkitsemaan vastauksesta, kuinka digivälineet tukevat leikin kehittymistä.

Tutkimuksessamme halusimme selvittää myös, millä tavalla lapset saavat hyödyntää digivälineitä dokumentoinnissa. Lapset saavat käyttää digivälineitä muun muassa valokuvaamiseen, tiedottamiseen ja äänittämiseen. Joissakin vastauksissa tuli ilmi, etteivät lapset itse dokumentoi digivälineillä. Oli kiva huomata, että lapsille on annettu dokumentointiin digivälineitä. Pääasiassa dokumentointi painottuu kuitenkin valokuvaamiseen ja vain muutamista vastauksista tuli ilmi, kuinka näitä lasten ottamia valokuvia on käytetty.

Jos olisimme saaneet tutkimukseemme lisää vastauksia, niin olisimme mahdollisesti voineet saada lisää tietoa siitä, millä tavalla lapset saavat hyödyntää digivälineitä dokumentoinnissa. Jo melko yksinkertainen digivälineistö, kuten iPad, mahdollistaa melko monipuolisen dokumentoinnin. Lapset voisivat esimerkiksi ottaa valokuvia ja järjestää taidenäyttelyn tai käyttää kuvia askarteluihin tai Instagram-julkaisuihin, kuvata lyhytelokuvan ja harjoitella sen editointia tai tehdä oman sävellyksen tai äänitaltiointin jostakin laulu- tai soittoesityksestä. Johtopäätöksenä tähän kysymykseen tulleista vastauksista voidaan tehdä, että toisissa varhaiskasvatusyksiköissä lasten dokumentointi digivälineillä on monipuolisempaa ja toisissa yksiköissä suppeampaa.

7.3 Varhaiskasvattajien näkemykset digitaalisen työskentelyn kehittämiseen

Halusimme myös selvittää, miten varhaiskasvattajat voisivat kehittää digitaalista työskentelyä lasten parissa. Kehittämistarpeet liittyivät koulutukseen, digitaalisuuden juurruttamiseen osaksi varhaiskasvatuksen arkea sekä lasten osallistamiseen.

Erittäin selkeänä kehittämistarpeena pidettiin lisäkoulutuksen tarvetta. Varhaiskasvattajat eivät välttämättä rohkene käyttää digilaitteita, koska heillä voi olla haasteita tietoteknologisessa osaamisessa. Lisäksi joidenkin varhaiskasvattajien voi olla haastavaa ideoida, miten digitaalisia leikki- ja oppimisympäristöjä voidaan hyödyntää monipuolisesti. Varhaiskasvattajat tarvitsisivat lisäkoulutusta laitteiden

käyttöön ja konkreettisia ideoita, kuinka digivälineitä ja erilaisia digisovelluksia voidaan ottaa osaksi varhaiskasvatuksen pedagogista toimintaa.

Varhaiskasvattajien mielestä digitaalisuutta saataisiin juurrutettua varhaiskasvatuksen arkeen, jos työyhteisö sitoutuisi lasten digitaitojen kehittämiseen. He toivoivat, että digitaalisia leikki- ja oppimisympäristöjä ja digivälineitä käytettäisiin enemmän. Nämä kaksi kehittämistarvetta tukevat toisiaan, sillä lapset oppivat uusia asioita leikin kautta. Kun työyhteisö on sitoutunut ottamaan digitaalisuuden osaksi muita oppimisympäristöjä, niin lasten digitaidot kehittyvät leikin ”varjolla”. Työyhteisössä tulisi keskustella, kuinka omassa ryhmässä voitaisiin kiinnittää enemmän huomiota siihen, että digitaalisuus otetaan osaksi varhaiskasvatuksen arkea. Voisiko esimerkiksi jonkinlainen projektitoiminta antaa alkusysäyksen digitaalisuuden aktiivisemmalle hyödyntämiselle osana pedagogista toimintaa? Projektitoiminnan jälkeen olisi kuitenkin tarpeellista keskustella siitä, miten digitaalisuus toimii omassa varhaiskasvatusryhmässä rutiinomaisemmin ja kuinka toimintaan voidaan sitoutua. Toimintaa suunnitellessa olisi hyvä myös huomioida ainakin mediakasvatuksen neljä näkökulmaa. Varhaiskasvattajat halusivat, että työyhteisö sitoutuisi lasten digitaitojen kehittämiseen. Tärkeää on, että digitaidot eivät rajoitu vain teknologiakasvatukseen, vaan huomioon otetaan myös taidekasvatuksellinen, yhteiskunta- ja kulttuurikriittinen sekä suojelullinen näkökulma. Näin varhaiskasvatuksessa pystytään osaltaan vaikuttamaan siihen, millaisia median käyttäjiä lapsista kehittyy.

Lisäksi varhaiskasvattajat halusivat tutustua erilaisiin sovelluksiin. Sovelluksiin tutustuminen on hyvä kehitysidea, jonka avulla varhaiskasvatuksen digitaalista toimintaa saataisiin monipuolistettua. On olemassa useita erilaisia digisovelluksia, joissa on tarjolla hyvinkin monipuolista pedagogiikkaa. Kun sovelluksia käytetään varhaiskasvatuksessa, niin keskeistä on, että kasvattaja on itse jo tutustunut sovellukseen ja on tukemassa lasta sovelluksen käytössä. Jos esimerkiksi lapsille annetaan iPadit ilman, että heitä ohjeistetaan sen käyttömahdollisuuksissa, niin di-

giväline ei välttämättä palvele varhaiskasvatuksen pedagogisen toiminnan viitekehystä. Jos kasvattaja ohjaa tilanteessa iPadin käyttöä, tutustuttaa erilaisiin soveluksiin ja tukee lasta niiden käytössä, niin digiväline voi edistää monipuolisesti lapsen kehitystä.

Yhtenä kehittämistarpeena nousi myös toimivat nettiyhteydet. Tämä tarve on ehdottoman tärkeä, jos digivälineitä halutaan käyttää monipuolisesti ja lasten tarpeita vastaavasti. Nykyisessä digitalisoituneessa yhteiskunnassa toimivat nettiyhteydet ovat perustarve, johon organisaatioiden tulee kiinnittää huomiota.

Varhaiskasvattajat pitivät tärkeänä lasten osallistamista esimerkiksi dokumentointiin ja digitaalisten leikki- ja oppimisympäristöjen ideointiin. Opinnäytetyössämme olemme halunneet ajatella, että lapsi saa olla aktiivisena toimijana digitaalisissa leikki- ja oppimisympäristöissä. Toiminnan tulisi lähtökohtaisesti olla kuitenkin lapsilähtöistä, joten on erittäin hyvä, jos varhaiskasvattajat haluavat kehittää myös digitaalista pedagogiikkaa lapsilähtöisemmäksi.

7.4 Digitaalisten leikki- ja oppimisympäristöjen SWOT

SWOT-analyysin avulla halusimme hahmottaa varhaiskasvattajien yleiskuvaa digitaalisten leikki- ja oppimisympäristöjen vahvuuksista, heikkouksista, mahdollisuuksista ja uhista. SWOT-analyysin tarkoituksena on tuoda myös varhaiskasvattajille konkreettisesti näkyville digitaalisten leikki- ja oppimisympäristöjen voimavarat sekä myös kehittämistarpeet, joita voidaan hioa ja uudistaa tukemaan lasten tarpeita. SWOT-analyysillä on siis myös vahva työn kehittämisenäkökulma.

7.4.1 Vahvuudet

Vahvuuksiksi varhaiskasvattajat kertoivat digitaalisuuden tuoman uuden innostuksen teatteriesitysten tekemiseen ja niiden kuvaamiseen. Varhaiskasvattajat toivat esille, että digitaalisuus on herättänyt uudenlaista intoa draamaan. Mielestämme on erityisen hienoa, että digitaalisuuden avulla tuetaan ja innoitetaan myös muita lapsen oppimisympäristöjä, kuten draamakasvatusta.

Varhaiskasvattajat pitivät vahvuutena myös lasten taitoa käyttää iPadeja. Lapsen iPadin käyttö tukee muun muassa lapsen hienomotorisia taitoja ja digitaalisuuden tuominen varhaiskasvatukseen kasvattaa lasta digitaaliseen yhteiskuntaan. Lapsi oppii nopeasti, kuinka digilaitteita käytetään ja lapsi usein viihtyy laitteen äärellä. Esimerkiksi erilaisten pelien avulla lapsi voi harjoitella samoja asioita kuin tavallisessa oppimistilanteessa ryhmässä, hyödyntäen kuitenkin erilaista oppimisympäristöä. Varhaiskasvattajien on tärkeää huomioida, että digitaalinen oppimisympäristö on kuitenkin vain yksi oppimisympäristö muiden rinnalla.

Osassa vastauksista tuli ilmi, että digilaitteita koettiin olevan riittävästi ryhmissä ja digitaalisuutta pystytään toteuttamaan lasten kanssa. Osaan ryhmistä toivottiin kuitenkin enemmän laitteita sekä välineitä, jotta digitaalisia leikki- ja oppimisympäristöjä olisi helpompaa käyttää varhaiskasvatuksen arjessa.

Vahvuuksiksi varhaiskasvattajat kertoivat myös digitaalisuuden tuoman visuaalisuuden ja selkeyden sekä selkeät säännöt. Visuaalisuudella ja selkeydellä tarkoitetaan luultavamminkin lapsen silmää miellyttävää näköhavaintoa, jota esimerkiksi lapsi voi kokea digilaitteen käytössä. Visuaalisuus ja selkeys vaikuttaa myös lapsen kiinnostukseen ja oppimiseen. Tulkitsemme, että selkeät säännöt liittyvät varhaiskasvatusryhmän omiin käytäntöihin ja ohjeistuksiin, miten digilaitteita tulee käyttää. Toisissa ryhmissä saattaa lapsilla olla käytössä esimerkiksi tietynlainen ”iPad-ajokortti”, joka ohjaa lasta vastuulliseen laitteen käyttöön.

Digitaalisten leikki- ja oppimisympäristöjen vahvuutena koettiin olevan lisäksi se, että iPadit ovat helposti lasten saatavilla ja aikuinen sallii ja huomaa ehdottaa iPadin käyttöä lapselle monipuoliseen käyttöön. Kasvattajan tulee muistaa, että laitteita voidaan käyttää muissakin tarkoituksissa kuin pelaamisessa.

Kysyessämme digitaalisen leikki- ja oppimisympäristön vahvuuksia saimme yhden vastauksen, jossa ei tiedetty, mitkä ovat kyseisen oppimisympäristön vahvuudet varhaiskasvatusryhmässä. Syynä kokemukselle voi olla tässäkin kohtaa puutteet varhaiskasvattajien osaamisessa hyödyntää digitaalisuutta arjessa.

7.4.2 Heikkoudet

Digitaalisten leikki- ja oppimisympäristöjen heikkouksina kerrottiin olevan vuorohoidon haasteet, jotka näyttäytyvät siten, että kaikki lapset eivät pääse aina mukaan toimintaan. Luulemme, että kyseessä on ryhmät, joissa digitaalisuutta toteutetaan erillisten teemapäivien kautta ja muuten digitaalisuuden hyödyntäminen on vähäisempää tai se ajoittuu johonkin tiettyyn vuorokaudenaikaan.

Varhaiskasvattajat toivat vastauksissaan ilmi, että osa lapsista haluaisi käyttää iPadeja jatkuvasti ja tämä nousee yhdeksi heikkoudeksi. Digitaaliset leikki- ja oppimisympäristöt ovat kuitenkin vain yksi osa lapsen oppimisympäristöistä, eikä tarkoituksena ole korvata lapsen muita oppimisympäristöjä ainoastaan digitaalisuudella, vaan tarjota lapselle monipuolisia ja turvallisia oppimisympäristöjä. Tärkeää on muistaa, että digitaalisuuteen liittyy myös muita välineitä iPadin lisäksi. Osassa ryhmistä taas koettiin, että digivälineitä käytetään liiankin vähäisesti, eikä välineitä hyödynnetä tarpeeksi arjessa. Vastauksissa heikkoutena pidettiin myös henkilökunnan tietämättömyyttä laitteiden käyttötarkoituksista kuten, milloin ja millaiseen käyttöön laitteita tulisi käyttää. Tämä saattaa olla syy siihen, ettei laitteita hyödynnetä tarpeeksi ja monipuolisesti tai, että digitaalisuus koetaan jäävän jollain tavoin yksipuoliseksi iPadin käytöksi. Vastauksissa ilmeni, ettei digilaitteita osata hyödyntää monipuolisesti leikissä musiikkia lukuun ottamatta.

Heikkoudeksi nostettiin digilaitteiden vähyyys tai jopa puuttuminen. Koettiin, että laitteita saisi olla enemmän ryhmissä. Osassa varhaiskasvatusryhmistä laitteita puuttui ja laitteita käytettiin yhteisesti toisen ryhmän kanssa. Osa ryhmistä nosti kuitenkin vahvuudeksi sen, että digilaitteita on riittävästi ryhmissä. Päätelmänä voidaan tehdä, että osassa ryhmistä saattaa olla käytössä enemmän laitteita ja mahdollisuuksia toteuttaa digitaalisuutta eri välinein tai, että ryhmien välillä on esimerkiksi eroavaisuuksia digilaitteiden käyttötavoissa. Heikkoudeksi nostettiin myös WiFi:n puuttuminen varhaiskasvatusryhmissä, jonka kerrottiin hidastavan ja vaikeuttavan laitteiden käyttöä. Nettiyhteyttä pystyttiin jakamaan puhelimen

kautta, mutta puhelimen nettipaketti saattoi kuitenkin jäädä liian pieneksi joissakin käyttötarkoituksissa ja sen käyttö koettiin työlääksi. Nettiä jaettiin pääosin pistokkeen kautta, mutta tuli huomioida, että jokaisessa ryhmätilassa tämä ei ollut mahdollista.

7.4.3 Mahdollisuudet

Tutkimuksessa tuli ilmi, että digitaaliset leikki- ja oppimisympäristöt koettiin hyvänä lisänä muille leikki- ja oppimisympäristöille. Tämä oli positiivinen havainto, sillä digitaalisuuden paikka varhaiskasvatuksessa on olla juuri osana monipuolisia leikki- ja oppimisympäristöjä. Se ei vie pois, vaan antaa lisää.

Varhaiskasvattajat kokivat, että digitaalisuus mahdollistaa monipuolisen toiminnan. Digitaalisuudella saa luotua leikkiin ja oppimiseen uusia ulottuvuuksia esimerkiksi pelien tai erilaisten dokumentointien avulla. Eräs vastaus oli: ”Vain mielikuvi- tus rajana.” Digilaitteiden tarjoamat mahdollisuudet leikki- ja oppimisympäris- töille ovat niin laajat, että riippuu pitkälti kasvattajan luovuudesta ja teknologi- sesta osaamisesta, hyödynnetäänkö digitaalisuutta suppeasti vai monipuolisesti.

Kysyttäessä digitaalisten leikki- ja oppimisympäristöjen mahdollisuuksia, yksi vas- taus oli: ”kohtalaiset”. Vastaus jää melko tulkinnanvaraiseksi. Johtuuko vastaus kenties puutteellisista digitaidoista, välineiden riittämättömyydestä vai siitä, että digitaalisia leikki- ja oppimisympäristöjä ei olla säännöllisesti hyödynnetty varhais- kasvatusryhmän arjessa? Vastauksen voi tulkita niin, että mahdollisuuksia on, mutta niin myös puutteita.

7.4.4 Uhat

Varhaiskasvattajat kokivat digitaalisiin leikki- ja oppimisympäristöihin liittyvinä uh- kina lasten liiallisen digilaitteiden käytön ja siihen liittyvät tunteet ja tunnepur- kaukset. Lisäksi uhkana pidettiin välineiden ja henkilökunnan digitaitojen puutetta sekä laitteiden rikkoutumista.

Eräissä vastauksessa pohdittiin, että jos joku lapsi on selkeästi addiktoitunut digilaitteista, haluaisiko sitä riippuvuutta vielä lisätä vai tulisiko ”digit” jättää vähemmälle. Vastauksista tuli ilmi myös huoli siitä, että lapset pelaisivat iPadeilla koko ajan, jos ne olisivat heidän saatavillaan. Lisäksi myös lasten kotona käyttämästä ruutuajasta oltiin huolissaan, jolloin voi olla vaikeaa tehdä ratkaisua, kuinka paljon digitaalisuutta varhaiskasvatuspäiviin voi sisällyttää.

Vastauksista kumpusi tietynlainen epävarmuus ja tarve yhteisille pelisäännöille, mahdollisesti lisätiedon tarve media- ja teknologiakasvatuksesta ja siitä, kuinka omassa organisaatiossa toimitaan ja, mitkä ovat varhaiskasvatustyöryhmien yhteiset linjaukset asioiden suhteen. Mahdollisesti voisi olla tarpeellista tehdä tässä asiassa tiiviimpää yhteistyötä perheiden ja lasten huoltajien kanssa. Varhaiskasvatustyön toiminnan suunnittelua voisi helpottaa esimerkiksi, jos tietäisi, millaiset digikäytännöt kotioloissa on.

Teknologia on kehittynyt niin nopeasti, että kenen tahansa voi olla vaikea pysyä kehityksen perässä. Nämä digitaalisuuteen liittyvät uhkakysymykset ovat varmasti ajankohtaisia myös yhteiskuntatasolla. Ehdottoman tärkeää olisi, ettei kukaan lasten kasvatuksesta vastuussa olevista aikuisista ummistaisi silmiään teknologiakehitykseltä, vaan he pysyisivät uteliaina digitaalisuudelle, jotta he voisivat toimia vastuullisina mediakasvattajina, jotka osaavat myös asettaa lapsille digilaitteiden käyttöön turvalliset rajat.

7.5 Tutkimuksen eettisyys

Tutkimuksella tavoitellaan tietoa ihmisistä sekä maailmasta, jossa elämme. Tutkijaa koskevat eettiset periaatteet, jonka mukaan muun muassa jokaisen tutkimukseen osallistuvan ihmisen oikeuksia tulee kunnioittaa. Tutkittavan tulee ymmärtää, että on mukana tutkimuksessa ja tutkittavana. Tutkimukseen osallistuminen on aina vapaaehtoista ja tutkimukseen osallistumisesta voi kieltäytyä halutessaan. Tutkittavan tulee saada selkeä kuva siitä, mihin oma osallistuminen sitouttaa ja, mitä tutkimusvastauksilla tehdään. (TENK 2018, 2.)

Lähetimme varhaiskasvattajille saatekirjeen (ks. liite 1), joka selkeytti tutkimukseen osallistuville tutkimuksen tavoitteita, tarkoitusta sekä vapaaehtoisuutta. Tutkimuksen vastausajan jälkeen olemme sulkeneet saatekirjeessä olleet linkit e-ky-selylomakkeeseen sekä videotervehdykseen.

Haimme Vaasan kaupungin varhaiskasvatuksen johtajalta opinnäytetyöhömmme tutkimusluvan. Tutkimusluvan saatuamme lähetimme saatekirjeen, videotervehdyksen sekä e-ky-selylomakkeen eteenpäin varhaiskasvattajille. Tutkimuksen kohdistuessa organisaatioon on hyvántutkimustavan mukaista pyytää organisaatiolta lupa tutkimukselle. (Arene 2019, 21.) Opinnäytetyömme tutkimusjulkaisussa varmistamme jokaisen vastaajaryhmän anonyymiuden ja suorat aineisto-otteet julkaistaan siten, että niistä ei voi tunnistaa vastaajaryhmää (TENK 2018, 7).

Aineistojen avaamisella toteutetaan avointa tiedettä. Aineistot tulee avata lainsäädäntöä ja tietosuojaa noudattaen. (TENK 2018, 7.) Valmis opinnäytetyömme lähetetään plagiointitunnistukseen.

7.6 Tutkimuksen luotettavuus

Varton (1992) mukaan laadullisen tutkimuksen katsotaan olevan luotettava silloin, kun tutkimuskohde ja tulkittu materiaali on yhteensopivia, eikä teorian muodostamiseen ole vaikuttaneet epäolennaiset ja sattumanvaraiset tekijät. Eskolan & Suorannan (2000) mukaan tutkimuksen luotettavuuteen vaikuttaa kuitenkin loppujen lopuksi tutkija itse sekä hänen oma rehellisyytensä, koska tutkija tekee tutkimukseen liittyvät valinnat ja ratkaisut. Tutkijan tuleekin miettiä tutkimuksen luotettavuutta jokaisen valinnan kohdalla ja tutkijan on pystyttävä perustelemaan tutkimustekstissään, millä perustein valinnat on tehty sekä arvioimaan valintojen tarkoituksenmukaisuutta ja toimivuutta tavoitteiden kannalta. (Vilka 2015, 196–197.)

Alasuutarin (1994) mukaan laadullisella tutkimuksella toteutetussa tutkimuksessa ei tutkimuksen yleistettävyydestä tarvitse olla huolissaan. Tavoitteena on mielenkiinnon kiinnittyminen ainutkertaiseen ja tämän avulla yleisen ymmärryksen lisääntyminen. Laadullinen tutkimus kulkee koko ajan eteenpäin tietynlaista yleistettävyyttä ajatellen. (Vilka 2015, 195.) Laadullisessa tutkimuksessa aineistosta ei tehdä kuitenkaan ainoastaan yleistettäviä päätelmiä, vaan ajatuksena on, että yksityisessä toistuu yleinen, kun yksityisyyttä tutkitaan tarpeeksi tarkasti. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 1997, 182.)

Tutkimuksemme kohderyhmänä oli yhteensä 107 varhaiskasvatusryhmää ja saimme vastauksia yhteensä 9 kappaletta, joiden mukaan tutkimukseemme vastasi yhteensä 14 varhaiskasvattajaa. Vastausmäärä oli odotettua pienempi, mutta vastauksista nousi esille hyvin varhaiskasvattajien näkemyksiä digitaalisista leikki- ja oppimisympäristöistä. Tutkimuksessamme tutkimme niitä asioita, joita opinnäytetyöllämme halusimme selvittää. Tutkimuksemme johtopäätöksissä näkyy myös opinnäytetyöntekijöiden omaa tulkintaa ja pohdintaa vastauksista.

7.7 Jatkotutkimusaiheet

Tutkimuksessamme nousi esiin, että varhaiskasvattajat kokivat tarvetta lisäkoulutukselle sekä uusille ideoille voidakseen hyödyntää digitaalisia leikki- ja oppimisympäristöjä monipuolisemmin. Mahdollisesti tätä näkökulmaa tarkastellen voitaisiin tehdä esimerkiksi toiminnallinen opinnäytetyö, joka tarjoaa varhaiskasvattajille menetelmiä digitaalisten leikki- ja oppimisympäristöjen hyödyntämiseen. Varhaiskasvattajille voisi kerätä niin sanotun työkalupakin, josta löytyisi muun muassa opetuspelejä ja sovelluksia lapsen kasvun ja kehityksen tueksi, e-kirjoja, opetusmateriaalia, kuvien ja videoiden muokkausohjelmia sekä annettaisiin konkreettisia ideoita, miten digitaalisuutta voitaisiin muulla tavoin hyödyntää varhaiskasvatuksessa. Toiminnallisena opinnäytetyönä varhaiskasvattajille voitaisiin järjestää myös konkreettista lisäkoulutusta esimerkiksi koulutuspäivän tai koulutusvideon muodossa.

Tutkimuksessamme tuli ilmi, että digitaalisuutta haluttaisiin lisätä ja ottaa osaksi varhaiskasvatuksen arkea. Joku voisi kehittää projektin, minkä tavoitteena on ottaa digitaalisuutta enemmän osaksi varhaiskasvatuksen arkea. Opinnäytetyössä voitaisiin tutkia, millä tavoin digitaalisuuden lisääminen on vaikuttanut varhaiskasvatuksen arkeen ja miten se on tukenut lasten kehitystä. Tutkimuksen ytimessä tulisi mielestämme olla leikki.

Mielenkiintoinen jatkotutkimusaihe olisi myös vanhempien näkökulman huomioiminen varhaiskasvatuksen digitaalisista leikki- ja oppimisympäristöistä. Tutkimuksessa voitaisiin selvittää, mitä mieltä vanhemmat ovat digitaalisuuden hyödyntämisestä varhaiskasvatuksessa, ja millaisia taitoja vanhemmat toivoisivat digitaalisuuden avulla lapselle kehittyvän. Samalla voisi kartoittaa millaista lapsen digitaalisuuden käyttö on kotioloissa tai vastaavasti tutkia pelkästään lasten digitaalisia ympäristöjä kotioloissa.

8 POHDINTA

Aloitimme suunnittelemaan opinnäytetyötämme syksyllä 2021. Työ eteni vaihe vaiheelta suunnitelman mukaisesti ja pysyimme koko prosessin ajan laatimassamme aikataulussa. Helmikuun lopulla saimme Vaasan kaupungin varhaiskasvatuksenjohtajalta opinnäytetyöllemme tutkimusluvan. Tutkimuskyselylomakkeen vastausaika sijoittui keväälle 2022. Pienen vastausmäärän vuoksi pidensimme vastausaikaa noin kahdella viikolla, mutta vastausajan pidentäminen ei lisännyt vastausprosenttia. Toimenpide ei kuitenkaan viivästyttänyt opinnäytetyömme etenemistä. Loppukevään ja kesän aikana analysoimme tutkimustuloksia ja teimme opinnäytetyömme kokonaisuudessaan valmiiksi.

Opinnäytetyön suunnitteluvaiheessa pohdimme erilaisia tapoja kerätä aineistoa. Haastattelun avulla olisimme saaneet syvällisempää tietoa aiheesta, mutta suuren otannan ja koronapandemian vaikutusten vuoksi haastattelu ei olisi ollut realistinen aineistonkeruumenetelmä. Mielestämme sopivampi aineistonkeruumenetelmä opinnäytetyöhömmä oli e-kyselylomake. Haastattelu olisi voinut olla relevantti aineistonkeruumenetelmä, mikäli olisimme haastatelleet alun alkaenkin vain muutamia varhaiskasvatusryhmiä.

Kyselylomakkeemme kaikki kysymykset olivat avoimia kysymyksiä, koska halusimme saada varhaiskasvattajilta konkreettisia esimerkkejä digitaalisten leikki- ja oppimisympäristöjen hyödyntämisestä. Monivalintakysymyksiin varhaiskasvattajien olisi ollut nopeampi vastata, mutta monivalintakysymykset olisivat ohjanneet varhaiskasvattajien vastauksia liikaa opinnäytetyöntekijöiden antamiin vastausvaihtoehtoihin. Avoimet kysymykset saattoivat kuitenkin olla osa syy sille, että saimme tutkimukseemme odotettua vähemmän vastauksia. Lisäksi saatekirjeen, videotervehdyksen ja kyselylomakkeen lähetys varhaiskasvatuksenopettajille tapahtui esihenkilöiden kautta, koska varhaiskasvatuksen opettajien omista työsähköpostiosoitteista ei ollut saatavilla listaa. Emme voineet siis valitettavasti olla varmoja siitä, onko kyselymme mennyt perille kaikkiin varhaiskasvatusryhmiin.

Tutkimusta olisi voinut kehittää tai jatkaa pidemmälle, jos tutkimusprosessi olisi ollut alun alkaen toisenlainen. Jos otantamme olisi ollut jo alussa näin pieni, olisimme voineet kerätä aineistomme haastattelemalla, jolloin meillä olisi ollut mahdollisesti tilaa jatkokysymyksille. Jotkut kyselylomakkeella kerätyt vastaukset jäivät hieman tulkinnanvaraisiksi, joten niihin olisi voinut saada haastattelussa selvyyden.

Varhaiskasvatustilain uudistuksen vuoksi helmikuussa 2022 julkaistiin uudistetut varhaiskasvatussuunnitelman perusteet. Elokuussa 2022 otettiin käyttöön uudet paikalliset varhaiskasvatussuunnitelmat. Tämä hieman työllisti opinnäytetyöprosessiamme, koska olimme kirjoittaneet teorian pitkälti pohjautuen edellisiin varhaiskasvatussuunnitelmiin ja halusimme päivittää työmme nykyisten varhaiskasvatussuunnitelmien perusteiden mukaiseksi, jotta opinnäytetyömme olisi ajantasainen.

Tutkimuksemme tavoitteet toteutuivat työssämme ja saimme varhaiskasvattajilta vastauksia tutkimuksemme ydinkysymyksiin. Pienen vastausmäärän vuoksi emme kuitenkaan voi yleistää vastauksia jokaisen varhaiskasvatusryhmän näkemyksiksi. Varhaiskasvatusryhmien käytännöistä nousi jonkin verran myös eroavaisuuksia digitaalisuuden hyödyntämisessä.

Saimme tietoa, että digitaalisia leikki- ja oppimisympäristöjä hyödynnetään lapsen kasvun ja kehityksen eri osaamisalueilla varhaiskasvatusryhmissä ja digitaalisia oppimisympäristöjä pyritään hyödyntämään varhaiskasvatuksessa monipuolisesti ja lapsen digitaalista osaamista tukien. Varhaiskasvattajat kuitenkin kokivat, että tarvitsivat digitaalisuuden hyödyntämiseen tarkempaa ohjeistusta, osaamista ja ideoita sekä lisää digivälineitä. Digitaalisuuden monipuoliseen hyödyntämiseen vaikuttavat hyvin pitkälti varhaiskasvattajien omat taidot ja luovuus.

Varhaiskasvatuksesta löytyviä digivälineitä sisällytettiin dokumentointiin ja tiedotukseen sekä varhaiskasvatuksen toimintaan ja lasten leikkeihin. Pelisivustot ja so-

vellukset olivat käytössä osana leikkiä. Saimme myös varhaiskasvattajien omia näkemyksiä siihen, miten digitaalista työskentelyä voitaisiin kehittää. Kehittämistyössä tärkeää olisi saada sovittua varhaiskasvatusyksiköille yhteiset ohjeistukset digivälineiden käyttöön ja työntekijät tarvitsisivat lisäkoulutusta, jotta he osaisivat ottaa digitaaliset leikki- ja oppimisympäristöt paremmin huomioon osana muita leikki- ja oppimisympäristöjä.

Lisäksi teimme varhaiskasvattajien ja opinnäytetyön toimeksiantajien avuksi SWOT-analyysin, jonka avulla voidaan arvioida työkentältä tulleita näkemyksiä digitaalisten leikki- ja oppimisympäristöjen vahvuuksista ja kehittämistarpeista huomioiden mahdollisuudet ja uhat. Olisimme voineet tehdä opinnäytetyömme ilmeikkään SWOT-analyysia, mutta halusimme tarjota toimeksiantajalle ja varhaiskasvattajille jotain konkreettista ja helppolukuista heidän työnsä tueksi. SWOT-taulukko on osin hieman ristiriitainen, sillä tuloksista nousi esiin varhaiskasvatusryhmien eroavaisuuksia. Esimerkiksi joidenkin mielestä digivälineitä on riittävästi käytössä ja toisten mielestä niitä ei ole tai niitä tarvittaisiin lisää. Kuitenkin SWOT-taulukko on nopealukuinen apuväline varhaiskasvatuksen digitaalisuuden kehittämiseksi.

Opinnäytetyön tekeminen on kytkeytynyt myös sosiaalialan, ja tässä tapauksessa varhaiskasvatuksen ydinosaamisen, kompetensseihin. Eettinen osaaminen näkyy opinnäytetyöprosessissa siinä, että tutkimuksemme on ollut eettisten periaatteiden mukainen. Lisäksi olemme tarkastelleet opinnäytetyössämme muun muassa lasten osallisuutta. Asiakastyön osaaminen on tullut tutkimuksessa esiin, kun olemme analysoineet ja pohtineet pedagogista toimintaa, dokumentointia, leikin ja vertaissuhteiden merkitystä, sekä lasten kehitystä ja oppimista. Olemme huomioineet opinnäytetyössämme myös perheet. Palvelujärjestelmäosaaminen näkyy opinnäytetyössämme eritoten varhaiskasvatuslain tuntemuksessa. Olemme pohtineet joitakin asioita opinnäytetyössämme myös yhteiskunnallisella tasolla, kuten kriittiseen ja osallistavaan yhteiskuntaosaamiseen kuuluu. Opinnäytetyössämme painottuu tutkimuksellinen kehittämis- ja innovaatio-osaaminen. Olemme

tehneet selvitystä varhaiskasvatusryhmien käytännöistä ja toimintatavoista liittyen digitaalisiin leikki- ja oppimisympäristöihin, ja toivomme, että saatuja tuloksia voidaan hyödyntää varhaiskasvatuksen käytäntöjen kehittämisessä. Työyhteisö-, johtamis- ja yrittäjyysosaaminen ei kytkeydy ihan kaikilta osin työhömmе, mutta työssämme tuli esille kyllä esimerkiksi yhteisten ”pelisääntöjen” tarpeellisuus, työyhteisön sitoutuneisuus ja ”yhteen hiileen puhaltaminen” sekä tarve sille, että digikäytäntöjä jaettaisiin kollegoiden kesken, joten esimerkiksi työyhteisön merkitystä tässäkin ei pidä väheksyä.

Opinnäytetyöprosessi on ollut osa ammatillista kasvua ja kehittymistä. Olemme molemmat sellaisia ihmisiä, että kun ryhdymme johonkin, niin haluamme tehdä sen kunnolla ja perusteellisesti. Ajattelimme ehkä, että olisimme saaneet tutkimukseemme enemmän vastauksia ja hieman petyimme pieneen vastausprosenttiin, mutta emme kuitenkaan lannistuneet asiasta. Se oli vain hyväksyttävä ja yrittävä tehdä saamastamme aineistosta mahdollisimman perusteellinen analyysi. Yhteistyömme on sujunut mutkattomasti ja molemmat ovat halunneet antaa opinnäytetyöhön oman panoksensa, jotta saisimme olla lopputulokseen tyytyväisiä. Myös oma kiinnostus digitaalisiin leikki- ja oppimisympäristöihin on kasvanut ja opinnäytetyön myötä lisäksi on syntynyt innostus kehittämistyölle varhaiskasvatuksen digitaalisuuden parissa. Ainakin omassa työssä varhaiskasvattajana haluaa hyödyntää digitaalisia leikki- ja oppimisympäristöjä muiden leikki- ja oppimisympäristöjen ohessa sekä aika ajoin tarkastella omaa pedagogista toimintaansa kriittisesti, jotta pysyy mukana kehityksessä.

Toivomme, että tekemämme opinnäytetyö auttaa Vaasan kaupungin varhaiskasvatusta kartoittamaan digitaalisiin leikki- ja oppimisympäristöihin liittyviä käytäntöjä. On hyvä tietää, mitkä asiat on havaittu toimiviksi ja kiinnittää huomiota varhaiskasvattajilta nousseisiin kehittämistarpeisiin, jotta varhaiskasvatus pysyy laadukkaana sekä lasten ja nyky-yhteiskunnan tarpeisiin vastaavana.

LÄHTEET

Arene ry 2019. Ammattikorkeakoulujen opinnäytetöiden eettiset suositukset. Viitattu 19.12.2021. <https://www.arene.fi/julkaisut/raportit/opinnaytetoiden-eettiset-suositukset/>

Brjörin, J. & Eklund, S. 2018. Digitaalinen ohjeistus iPadin hyödyntämiseen Vaasan kaupungin varhaiskasvatuksessa. Opinnäytetyö. Viitattu 29.11.2021. [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/155217/Bjorlin Jenna Eklund Sanna.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/155217/Bjorlin%20Jenna%20Eklund%20Sanna.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Eduvaasa 2022. Vaasan kaupungin paikallinen varhaiskasvatussuunnitelma 2022. Viitattu 2.8.2022. <https://eduvaasa.sharepoint.com/sites/Varhaiskasvatus/Jaettu%20asiakirjat/WWW.sivulle%20lomakkeet/Varhaiskasvatussuunnitelman%20perusteet%202022.pdf>

Günther, K. & Hasanen, K. 2021. Johdanto: Tutkimuksen kulku. Teoksessa Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Toim. Jaana Vuori. Tampere. Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto. Viitattu 8.2.2022. <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/laadullisen-tutkimuksen-prosessi/tutkimuksen-kulku/>

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 1997. Tutki ja Kirjoita. Hämeenlinna 2009. Kariston Kirjapaino Oy.

Hooli, M. & Pörhölä, K. 2018. Muuttuva varhaiskasvatus: Digitalisaatio kasvatuksen ja oppimisen tukena varhaiskasvatuksessa. Viitattu 16.12.2021 [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/154830/Opinnaytetyo Muuttuva%20varhaiskasvatus Hooli Porhola 2018 pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/154830/Opinnaytetyo%20Muuttuva%20varhaiskasvatus%20Hooli%20Porhola%202018.pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Häkkinen, P. 2019. 7. Älylaitteet oppimisen välineinä: Teknologia voi tukea ajattelun kehittymistä ja vuorovaikutusta. Teoksessa Lapset, nuoret ja älylaitteet – Taitten tasapainoon, 91–102. Toim. Kosola, S., Moisala, M., Ruokoniemi, P. Helsinki. Kustannus Oy Duodecim.

Issakainen, L. 2016. Tabletin hyödyntäminen päiväkodissa ja lasten kanssa. Opinnäytetyö. Viitattu 29.11.2021. [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/115861/Issakainen Laura.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/115861/Issakainen%20Laura.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Jakoaho, K. 2021. Digitaalinen leikki – uhka vai mahdollisuus? : Varhaiskasvatuksen opettajien käsityksiä lasten digitaalisesta leikistä. Pro gradu -tutkielma. Viitattu 29.11.2021. [https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/133751/JakoahoKirsi.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/133751/Jakoaho%20Kirsi.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

Juhila, K. 2021. Laadullisen tutkimuksen ominaispiirteet. Teoksessa Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Toim. Jaana Vuori. Tampere. Yhteiskuntatieteellinen

tietoarkisto. Viitattu 8.2.2022. <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/mita-on-laadullinen-tutkimus/laadullisen-tutkimuksen-ominaispiirteet/>

Kjällander, S. & Riddersporre, B. 2019. Digitalisering i förskolan på vetenskaplig grund. Stockholm. Natur & Kultur.

L540/2018. Varhaiskasvatustalaki. Säädos säädöstietopankki Finlexin sivuilla. Viitattu 10.12.2021. <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2018/20180540>

Leppänen, J. 2014. Tietotekniikka ja mediakasvatus osana varhaiskasvatusta: tarkastelussa Kauhajoen kaupungin varhaiskasvatus. Pro gradu -tutkielma. Viitattu 29.11.2021. https://osuva.uwasa.fi/bitstream/handle/10024/2659/osuva_5706.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mertala, P. 2018. Two world collide? Mapping the third space of ICT integration in early childhood education. Väitöskirja. Viitattu 29.11.2021. <http://jultika.oulu.fi/files/isbn9789526218618.pdf>

Oivalluksia eskarista varhaiskasvatukseen! 2021. Digivälaineet käyttöön. Viitattu 18.12.2021. <https://oivalluksiaeskarista.wordpress.com/ohjeistuksia/>

OKM 2021. Varhaiskasvatusta koskeva lainsäädäntö. Viitattu 8.12.2021 <https://okm.fi/varhaiskasvatustalait>

OPH 2021 a. Varhaiskasvatus. Viitattu 27.11.2021. <https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/varhaiskasvatus>

OPH 2021 b. Mediakasvatus. Viitattu 2.12.2021. <https://www.oph.fi/fi/mediakasvatus>

OPH 2022. Varhaiskasvatuksen perusteet. Viitattu 8.8.2022. <https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/varhaiskasvatussuunnitelmien-perusteet>

Sarén, S. 2020. Tiede- ja teknologiapedagogiikkaa varhaiskasvatuksessa. Keuruu. Otava kirjapaino.

Sintonen, S. 2018. Lintu lensi oksalle, lauloi niitä näitä. Monilukutaito mediakasvatuksessa. Teoksessa Mediametkaa! Osa 10 – Mediakasvatuksen parhaat käytännöt, 12–18. Toim. Puska, M. Jyväskylä. PS-kustannus.

Stakes ja Opetusministeriön Mediamuffinsi-hanke. 2008. Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa. Iisalmi.

Suomen riskienhallintayhdistys 2022. Nelikenttäanalyysi- SWOT. Viitattu 11.8.2022. <https://pk-rh.fi/tools/swot.html>

Tilles, R. & Koponen, L. 2021. Pelissä ja oikeasti – tunteiden käsittely ja leikki digioppimisympäristön avulla. Varhaiskasvatuksen maisteriohjelma, Kasvatustieteellinen tiedekunta, Helsingin yliopisto. Viitattu 16.12.2021. <https://leikki-paiva.fi/wp-content/uploads/Lapsuuden-moninaiset-oppimisymparistot.pdf>

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi (uud. laitos). E- kirja. Helsinki. Tammi.

Turja, L. 2011. Teknologiakasvatus varhaisvuosina. Teoksessa Varhaiskasvatuksen käsikirja, 196–209. Toim. Hujala, E., Turja, L. Jyväskylä. PS-kustannus.

Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2018. Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan työryhmän muistio 2018. Viitattu 19.12.2021. [TENK IEEA tyoryhman muistio 250518.pdf](https://www.tenk.fi/tyoryhman_muistio_250518.pdf)

Vaasan kaupunki 2022 a. Vaasan kaupungin organisaatio ja päätöksenteko. Viitattu 4.2.2022. <https://www.vaasa.fi/tietoa-vaasasta-ja-seudusta/vaasan-kaupungin-organisaatio-ja-paatoksenteko/>

Vaasan kaupunki 2022 b. Varhaiskasvatus. Viitattu 4.2.2022. <https://www.vaasa.fi/asu-ja-ela/varhaiskasvatus-ja-koulut/varhaiskasvatus/>

Vaasan kaupunki 2022 c. Koulutus ja työ. Viitattu 2.8.2022. <https://www.vaasa.fi/koulutus-ja-tyo/tyomahdollisuudet/vaasankaupunki/toihin-vaasan-varhaiskasvatukseen/#26fb3970>

Vaasan kaupunki 2022 d. Kaupungin strategia. Viitattu 2.8.2022. <https://www.vaasa.fi/tietoa-vaasasta-ja-seudusta/kehittyva-ja-kansainvalinen-vaasa/kaupunkistrategia/#26fb3970>

Vaasan kaupunki 2022 e. Lasten kulttuuritoiminta Vaasassa. <https://www.vaasa.fi/koe-ja-nae/kulttuuria-vaasassa-ja-seudulla/kulttuuripalvelut/lastenkulttuuritoiminta-vaasassa/#26fb3970>

Vilkkä, H. 2015. Tutki ja kehitä. Juva. Bookwell Oy.

LIITTEET

LIITE 1. Saatekirje

Hyvä Vaasan kaupungin varhaiskasvatuksen työntekijä. Lähestymme teitä tällä saatekirjeellä liittyen tulevaan tutkimukseemme opinnäytetyötämme varten. Kartoitamme, miten Vaasan kaupungin suomenkieliset päiväkodit hyödyntävät toiminnassaan digitaalista leikki- ja oppimisympäristöä. Saatekirjeen liitteeksi olemme tehneet teille videotervehdyksen. Tässä on ollut linkki videotervehdykseen saatekirjeen vastaanottajille, linkki suljettu vastausajan jälkeen.

Tutkimuksemme tavoitteena on selvittää, millä tavalla digitaalista leikki- ja oppimisympäristöä hyödynnetään varhaiskasvatuksessa. Selvitämme, miten digitaalinen leikki- ja oppimisympäristö tukee lasta varhaiskasvatuksessa ja miten digitalisuutta toteutetaan lasten kanssa. Tutkimme, miten lapsilla on mahdollisuus käyttää digivälineitä leikissä ja millä tavalla digivälineet tukevat lapsen leikin kehittymistä. Kartoitamme, millä tavoin lapset hyödyntävät digitaalisia välineitä dokumentoinnissa. Haluamme selvittää myös varhaiskasvattajien ajatuksia siitä, miten digitaalista työskentelyä voitaisiin kehittää, kun työskennellään lasten parissa.

Tutkimuksen suorittavat Vaasan ammattikorkeakoulun 3. vuoden sosionomiopiskelijat Milla Koivisto ja Sonja Lehtimäki. Tutkimustuloksia hyödynnämme opinnäytetyössämme.

Tutkimuksemme koskee Vaasan kaupungin kaikkia suomenkielisiä päiväkotiryhmiä. Toivomme, että vastaisitte e-kyselylomakkeeseemme yhdessä oman ryhmän tiimin kanssa. Esimerkiksi kaikki 1–3-vuotiaiden ”Taaperot”-ryhmässä työskentelevät varhaiskasvattajat koostavat yhteisen vastauksen (1 kpl).

Tutkimusluvan opinnäytetyöllemme on myöntänyt Vaasan kaupungin varhaiskasvatusjohtaja Anne Savola-Vaaraniemi 23.2.2022.

Toivomme saavamme teiltä vastauksen kyselylomakkeeseemme, jotta saamme kokonaisvaltaisen kuvan Vaasan kaupungin suomenkielisten päiväkotien digitaalisen leikki- ja oppimisympäristön hyödyntämisestä. Tavoitteenamme on tuottaa saamistamme tutkimustuloksista SWOT-analyysi, jotta voitte hyödyntää tutkimuksemme tuloksia työssänne. Tutkimukseen osallistuminen on kuitenkin vapaaehtoista. Tutkimuksen ja siihen liittyvien materiaalien osalta toimimme luottamuksellisesti. Hävitämme tutkimuskyselyillä keräämämme tiedot asianmukaisesti opinnäytetyöprosessin päätyttyä.

Tutkimuskyselymme vastausaika on 14.3.-4.4.2022.

Tutkimuskyselymme voi vastata avaamalla liitteenä lähettämämme e-kyselylomake, vastaamalla kysymyksiin ja painamalla e-kyselylomakkeen täyttämisen jälkeen "Lähetä" -nappia. Tässä linkki [E- kyselylomakkeeseen](#).

Valmis työ löytyy tekijöiden nimillä valmistumisen jälkeen osoitteesta www.theseus.fi.

Opinnäytetyön tekijöiden yhteystiedot:

Milla Koivisto

Sonja Lehtimäki

xxxxxxx@edu.vamk.fi

xxxxxxx@edu.vamk.fi

+358xxxxxxxxx

+358xxxxxxxxx

Opinnäytetyön ohjaajan yhteystiedot:

Heidi Blom, Sosiaalialan lehtori

Puhelin: +358 207 663 348

Sähköposti: heidi.blom@vamk.fi

LIITE 2. Kyselylomake

1. Montako kasvattajaa työryhmästänne vastaa tähän lomakkeeseen?
2. Millä tavoin digitaalinen leikki- ja oppimisympäristö tukee lasta päiväkotiryhmässänne?
3. Miten toteutate digitalisuutta lasten kanssa päiväkotiryhmässänne?
4. Millä tavoin digitaalisia välineitä sisällytetään leikkiin päiväkotiryhmässänne?
5. Millä tavoin digivälineet tukevat lapsen leikin kehittymistä? Antakaa konkreettisia esimerkkejä päiväkotiryhmästänne.
6. Miten päiväkotiryhmässänne lapset hyödyntävät digivälineitä dokumentoinnissa?
7. Mitkä ovat digitaalisten leikki- ja oppimisympäristöjen vahvuudet päiväkotiryhmässänne?
8. Mitkä ovat digitaalisten leikki- ja oppimisympäristöjen heikkoudet päiväkotiryhmässänne?
9. Mitkä ovat digitaalisten leikki- ja oppimisympäristöjen mahdollisuudet päiväkotiryhmässänne?
10. Mitkä ovat digitaalisten leikki- ja oppimisympäristöjen uhat päiväkotiryhmässänne?
11. Miten voisitte kehittää digitaalista työskentelyä lasten parissa?

LIITE 3. SWOT-analyysi

<p style="text-align: center;">Vahvuudet</p> <ul style="list-style-type: none"> - Digitaalisuuden tuoma innostus muihin oppimisympäristöihin <ul style="list-style-type: none"> - Lasten taito käyttää iPadeja - Digilaitteita on riittävästi - Visuaalisuus ja selkeys <ul style="list-style-type: none"> - Selkeät säännöt - iPadit ovat lapsille helposti saatavilla 	<p style="text-align: center;">Heikkoudet</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vuorohoidon haasteet - Liiallinen iPadin käyttö - Digilaitteita ei osata hyödyttää monipuolisesti leikissä <ul style="list-style-type: none"> - Digilaitteiden vähyyys/puuttuminen <ul style="list-style-type: none"> - Päiväkodista puuttuu Wi-Fi - Digitaalisia välineitä hyödynnetään liian vähän - Henkilökunnan tietämättömyys laitteiden käyttötarkoituksista
<p style="text-align: center;">Mahdollisuudet</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rikastuttaa leikki- ja oppimisympäristöjä - iPadin monipuoliset käyttömahdollisuudet <ul style="list-style-type: none"> - "Vain mielikuvitus rajana" - Digilaitteita on käytettävissä 	<p style="text-align: center;">Uhat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Digilaitteiden käyttö varhaiskasvatuksessa ei innosta lapsia <ul style="list-style-type: none"> - Lasten liiallisen iPadin käytön uhka <ul style="list-style-type: none"> - Välineiden puute - Henkilökunnan digitaitojen puute <ul style="list-style-type: none"> - Laitteiden rikkoutuminen - Lasten hallitsemattomat tunnepurkaukset peliajan päättyessä <ul style="list-style-type: none"> - Lasten digiriippuvuus