

Internetin syövereihin ja lämpimään halaukseen - lapsuuden moninaiset oppimisympäristöt

Laura Lahin, Anni Ruohonen, Roosa Segersvärd, Liisa Koponen ja Roosa Tilles,
Kirjoittajat ovat varhaiskasvatuksen opettajia ja kasvatustieteen kandidaatteja, sekä varhaiskasvatuksen maisteriopiskelijoita kasvatustieteiden tiedekunnassa, Helsingin yliopistossa.

Toimitus: Jonna Kangas, KT, jonna.kangas@helsinki.fi
Yliopistonlehtori ja leikillisen oppimisen tutkija, Playful Learning Center & varhaiskasvatuksenopettajankoulutus, Kasvatustieteellinen tiedekunta, Helsingin yliopisto

Lapsi oppii kaiken aikaa joka paikassa. Oppimisympäristöjä ovat sekä fyysiset paikat, kuten päiväkotia, koulu tai ihan oma koti, mutta myös muunlaiset ympäristöt, kuten digitaaliset pelit tai televisio-ohjelmat. Media on tullut vahvemmin osaksi kaikkien ihmisten, myös lasten, arkea. Voidaan siis huomata, että monet hyvin erilaiset “paikat” ovat läsnä lapsen elämässä.

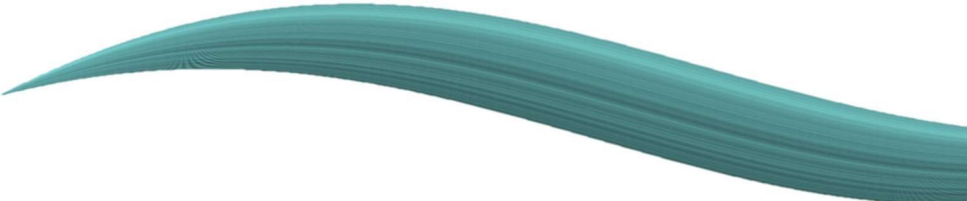
Lapsen oppimisympäristöä pohdittaessa on hyvä kiinnittää huomiota myös muihin kuin fyysisiin seikkoihin. Millaisessa ympäristössä lapsi elää, kun tarkastellaan vaikkapa turvallista ilmapiiriä ja vuorovaikutusta? Oppimisympäristöön liittyikin fyysisten elementtien lisäksi psyykkisiä ja sosiaalisia puolia, jotka vaikuttavat lapsen oppimiseen ja hyvinvointiin.

Tässä tekstissä pääset tutustumaan varhaislapsuuden oppimisympäristöihin kevyesti, mutta monipuolisesti. Mukana on pidemmät tekstiosuudet sekä nopeasti luettavia tietoisuuksia. Tekstin alkuosassa kerrotaan tarkemmin, mitä kaikkea oppimisympäristöllä oikeastaan tarkoitetaan. Toisessa osassa käsitellään digitaalisia oppimisympäristöjä, mitä hyötyjä niistä voi olla oppimiselle ja leikille sekä mitä vanhempien tulisi huomioida, kun lapsi tutustuu digitaalisiin mediaympäristöihin. Molemmista osioista löytyy myös helposti perheen arjessa toteutettavia ideoita ja vinkkejä!

Oppimisympäristö pähkinäkuoressa

- Oppimisympäristöllä tarkoitetaan tiloja ja paikkoja, joissa lapsi elää, kasvaa, leikki ja oppii
- Oppimisympäristöön kuuluu fyysisten paikkojen lisäksi psyykkinen ja sosiaalinen puoli. Tämä tarkoittaa esimerkiksi lapsen kokemaa turvallisuuden tunnetta, arvostusta, positiivista ilmapiiriä sekä kuulluksi ja nähdyksi tulemistä.
- Positiivisessa ja turvallisessa oppimisympäristössä lapsi uskaltaa rohkeasti kokeilla uusia asioita, sitoutuu toimintaan sekä kokee osallisuutta





Oppimisympäristön on varhaiskasvatuksessa oltava paitsi kehittävä ja oppimista tukeva, myös terveellinen ja turvallinen niin, että siinä huomioidaan lapsen ikä sekä kehitystaso. Tiloilta ja välineiltä vaaditaan asianmukaisuutta sekä esteettömyyttä. Oppimisympäristöihin luetaan kaikki tilat, paikat, yhteisöt, käytänteet, välineet ja tarvikkeet, joiden avulla tuetaan lasten kehitystä, oppimista ja vuorovaikutusta, ja oppimisympäristöistä voidaan erottaa niin fyysinen, psyykkinen kuin sosiaalinen ulottuvuus. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2018, 16-17, 32; ks. myös Brotherus & Kangas 2018.) Näillä tarkoitetaan leikin näkökulmasta esimerkiksi leikkitilaa ja -välineitä, leikin ilmapiiriä sekä leikissä tapahtuvaa vuorovaikutusta.

Turvallisuutta ja oppimisen mahdollisuuksia

- Psyykkinen oppimisympäristö varhaislapsuudessa

Psyykkisen oppimisympäristön nähdään rakentuvan sensitiivisestä ohjauksesta sekä lasta kunnioittavasta, kuulevasta ja lämpimästä vuorovaikutuksesta: Lapsen kokema turvallisuuden tunne sekä kunnioitus kaikkia osapuolia kohtaan toimivat laadukkaan psyykkisen oppimisympäristön kulmakivinä (Farran & Sağsöz 2015; Thompson & Wheeler 2008). Psyykkisen ja emotionaalisesti lasta tukevan oppimisympäristön syntyä voidaan tarkastella kasvattajan toiminnassa ilmenevien, lapsiin kohdistuvien positiivisten tunteiden ja tekojen kautta, joita ovat esimerkiksi kannustus, kunnioitus sekä empaattisuus. Lisäksi yksilön vahvuuksien huomioiminen sensitiivisyys lasten akateemisia taitoja kohtaan sekä lasten aloitteisiin ja tarpeisiin vastaaminen, nähdään kuuluvaksi osana psyykkistä oppimisympäristöä (Thompson & Wheeler 2008; La Paro, Pianta & Stuhlman 2004). Kasvattajan roolissa toiminnan selkeä ohjaus, struktuuri ja lapsen motivointi lisäävät omalta osaltaan psyykkisen oppimisympäristön laadukkuutta. Psyykkisen oppimisympäristön merkityksen myöntäminen sekä ymmärrys siitä, että kaiken ikäiset oppijat tarvitsevat oppimisensa tueksi turvallisen ja heitä kunnioittavan oppimisympäristön, edistävät lapsen kehitystä muun muassa tunteiden ja toimintaan sitoutumisen näkökulmasta. Myös varhaiskasvatuksessa opetuksen yhteydessä toteutuva pedagoginen ohjaus ja tuki sekä varhaiskasvatuksen opettajan luoma psyykkinen oppimisympäristö ovat yhteydessä oppimiseen. (Farran & Sağsöz 2015; Thompson & Wheeler 2000).

Laadukkaan psyykkisen oppimisympäristön sekä emotionaalisen tuen myötä lapsen sitoutuminen oppimisympäristöön lisääntyy (Farran & Sağsöz 2015). Sitoutuminen voidaan jakaa kolmeen osa-alueeseen: behavioraaliseen, emotionaaliseen sekä kognitiiviseen sitoutumiseen.

- Behavioraalisella sitoutumisella tarkoitetaan oppimisympäristön yhteydessä lapsen fyysistä osallistumista, joka ilmenee esimerkiksi sääntöjen noudattamisena sekä ympäristölle luotujen ohjeiden mukaan toimimisena.
- Kognitiivisella sitoutumisella tarkoitetaan esimerkiksi itsesääätely-, sekä periksiantamattomuuden taitoja ja niiden harjoittelua, joka voi sisältää yksinkertaisten harjoitteiden lisäksi haastavampien oppimisstrategioiden käyttöä. Innostus harjoitella itselle vaikeitakin taitoja voivat vaihdella yksinkertaisista harjoitteista aina haastavimpien oppimisstrategioiden käyttöön.
- Emotionaalinen sitoutuminen puolestaan on nähtävissä lasten tunnepitoisten reaktioiden, kuten kiinnostuneisuuden, tylsyyden, onnellisuuden, surullisuuden sekä masentuneisuuden yhteydessä. Oppimisympäristö ja sille luodut olosuhteet määräävät sen, kuinka lapsen sitoutuminen eri osa-alueilla ilmenee. (Fredricks, Blumenfeld & Paris 2004.)

Seuraavalla sivulla esitellään ideoita turvallisen ja lasta innostavan oppimisympäristön rakentamiseen.

**Tee-se-itse
oppimis-
ympäristö**

Monenlaisia asioita voidaan käsitellä leikin keinoin. Onko lapsella jokin lempikirja? Voisitteko askarrella kirjan hahmoista paperi- tai käsinuket, joiden avulla kirjan sisällöt pääsevät osaksi leikkejä? Vanha sukka toimii kätevänä runkona omatekoiselle käsinukelle.

Katso askarteluvinkki Pikku Kakkosen tapaan: <https://areena.yle.fi/1-4007150>

**Tee-se-itse
oppimis-
ympäristö**

Millaisia oppimisympäristöjä kodin läheltä löytyy? Oman kodin piha, leikkipuisto, puisto, metsä, kirjasto, museo, liikuntapaikat tai vaikkapa ruokakauppa ovat oivallisia oppimisympäristöjä oman kodin ulkopuolella! Kaikissa paikoissa oppii erilaisia asioita ja saa aikaiseksi erilaisia leikkejä. Mitä kaikkea voi ihmetellä matkalla päiväkotiin tai kauppaan? Mitä kaikkea omalta pihalta löytyy, kun leikkii tutkijaa?



**Tee-se-itse
oppimis-
ympäristö**

Osallisuuden kokemuksen kannalta on tärkeää, että lapsi pääsee vaikuttamaan omaan oppimisympäristöönsä. Yhdessä vanhemman kanssa voidaan ideoida, eikä tämä tarkoita, että koti pitäisi sisustaa uudestaan lapsen toiveiden mukaan. Voi vaikkapa miettiä yhdessä, millainen lapsen suosikkipaikka on päiväkodissa. **Voisiko tuossa paikassa olla jotain, minkä voisi luoda myös kotiin?** Tartu mahdollisuuksien mukaan lapsen leikkialoitteisiin ja toteuttakaa sekä rikastakaa leikkiympäristöjä yhdessä: vanhasta pahvilaatikosta saa kotileikkiin ripauksella mielikuvitusta, vaikka uuden pesukoneen tai koiralle oman sängyn. Samalla kädentaidot ja luovuus kehittyvät!

Osallisuus ei tarkoita, että mitä tahansa saa tehdä! Yhteiset säännöt ovat tärkeitä ympäristön turvallisuuden kannalta. Lapsi ei kuitenkaan sitoudu sääntöihin, joita hän ei ymmärrä. Leikki tarjoaa mahdollisuuksia tutustua turvallisuussääntöihin lapsen silmin: hoivatkaa yhdessä nallea, joka kopsautti päänsä keikkuessaan tuolilla tai lohduttakaa pehmokissaa, jota harmittaa, kun hän tusseista innostuessaan töhersi paperin lisäksi myös huonekaluihin.



**Tee-se-itse
oppimis-
ympäristö**

Lapsi ei osaa pyytää sellaista, mistä hän ei tiedä. Siksi aikuisen kannattaa tuoda lapsen saataville myös uusia asioita. Nämä voivat olla vaikkapa erilaisia taidetarvikkeita, joita lapsi ei aiemmin ole päässyt kokeilemaan tai musiikkia, jota lapsi ei aiemmin ole kuunnellut.

Kaikki tarvitsevat toisinaan lepoa. Onko kodissa paikka, johon lapsella on mahdollisuus ja lupa vetäytyä “omiin oloihinsa”, mikäli hänestä siltä tuntuu?

Lähteet: Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2018; Brotherus & Kangas 2018

Leikin kautta sitoutumisella osallisuuteen

Sitoutuneisuus liitetään usein toimijuuden käsitteeseen. Aktiivinen toimija kokee olevansa pystyvä ja taitava, ja toiminta on hänen omaansa sekä lapsilähtöistä. Tällainen toiminta sisältää aktiivisuuden, intentionaalisuuden, vaikutus- ja valinnan mahdollisuuden sekä osallisuuden käsitteen. (Kumpulainen ym. 2009). Tavoitteena on tarjota lapselle kokemus tunteesta, jossa hänellä on mahdollisuus vaikuttaa oppimisympäristössä yhdessä luotuihin päätöksiin. Sensitiivinen vuorovaikutus ja positiiviset kuulluksi ja nähdyksi tulemisen kokemukset vahvistavat lapsen osallisuutta. Kunnioittava asenne lasten kiinnostuksen kohteisiin sekä heidän kuulemiseensa luovat perustaa heille syntyviin jaettuihin kokemuksiin (Kronkvist & Kumpulainen 2011). Leikki ja osallisuus saavat myös tärkeän jalansijan uusissa valtakunnallisissa varhaiskasvatussuunnitelmissa (2018), joissa korostuvat leikin itseisarvo ja pedagoginen merkitys oppimisessa kokonaisvaltaista kehitystä ja hyvinvointia unohtamatta. Vapaa eli omaehtoinen leikki tarjoaa toimintakulttuuriin liitettyjen sääntöjen mukaan lapsille mahdollisuuden paitsi valintojen tekemiseen myös omaan sekä ikätovereiden toimintaan vaikuttamiseen. (Brotherus & Kangas 2018.) Näitä taitoja voidaankin pitää tärkeinä osallisuuden kokemuksen kannalta, ja osallisuuden kokemusta puolestaan positiivisen leikki-ilmapiiirin avaintekijänä. Vaikka ympäristössä tarjolla olevat materiaalit olisi valittu tarkkaan ja toiminta suunniteltu huolella, eivät lapset todennäköisesti sitoudu täysin toimintaan, jos he eivät tunne turvaa ja arvostusta.

Mikä ihmeen osallisuus?

- Osallisuus tarkoittaa sitä, että saamme olla osana yhteisöä ja yhteiskuntaa, ja että saamme vaikuttaa omaa elämäämme koskeviin päätöksiin
- Tärkeää on yksilön oma kokemus osallisuudesta
- Lapset tulee huomioida kaikessa päätöksenteossa, mutta lapsille on kenties tärkeintä päästä vaikuttamaan omaan välittömään elinpiiriin ja arkeen
- Lapsen osallisuuden tukemisessa on tärkeää, että aikuinen kuulee ja näkee lapsen: Mikä on lapselle tärkeää?
- Lapset oppivat osallisuuden taitoja leikissä. Leikissä lapset pääsevät harjoittelemaan osallisuuden taitoja neuvottelemalla toisten kanssa, ratkaisemalla ristiriitatilanteita, valitsemalla leikkivälineitä, vaikuttamalla leikin kulkuun sekä valitsemalla leikkikaverit.

Lähteet: Karlsson 2005, Kangas & Brotherus 2017

Aikuinen leikkiin syventymisen tukena

On huomattu, että päiväkodeissa lasten leikit näyttävät laajentuvan ja syventyvän heti, kun aikuinen ohjaa leikkiä suunnitelmallisesti, tuo leikkiin uusia sisältöjä tai osallistuu siihen itse. Pienikin satsaus leikkiympäristöön voi lisätä leikin merkityksellisyyttä lapsille. (Kangas & Brotherus 2017.) On myös tärkeää, että lapset pääsevät itse vaikuttamaan leikkiympäristöönsä. Erityisesti lasten ikä vaikuttaa siihen, saavatko he vapaasti valita leikkivälineitä tai vaikuttaa ympäristöönsä (Kangas 2016). Tuckerin (2010) mukaan lapsille tulisi olla selvillä, millaiset toiminnot ovat saatavilla ja sallittuja, kun heillä on itse mahdollisuus suunnitella toimintansa. Suomessa lasten sitoutumista leikkiin kuitenkin vaikeuttaa se, ettei leikkiympäristön käyttöä ei riittävästi opeteta lapsille, vaan oletetaan lasten ohjautuvan mielekkääseen leikkiin ja myös sitoutuvan siihen. Toimintamahdollisuuksien asettaminen lasten ulottuville sekä leikeille tarkoitettujen alueiden poistaminen lisää tutkimusten mukaan paitsi osallisuutta myös leikkiin sitoutumista. (Brotherus & Kangas 2018).

Lapsille tulisi mahdollistaa aktiivisen toimijan rooli merkityksellisten oppimisprosessien luomisessa - nämä tavoitteet ovat tärkeitä myös varhaiskasvatuksessa. Lasten oma-aloitteisuutta, omien johtopäätösten tekoa sekä ajatusten ilmaisua on tuettava. (Kangas ym. 2019). Varhaiskasvatuksessa lapsen annetaan usein valita, mitä, milloin ja kenen kanssa leikkii, mikä voi tukea emotionaalisen turvallisuuden tunteen syntymistä, kuuluvuuden tunnetta, nostaa itsetuntoa sekä antaa kokemuksen luottamuksesta omiin kykyihin säädellä tunteita ja oppia vastuullisesta tilanteesta (Martin 2010). Leikin näkökulmasta näitä tavoitteita voidaan tukea esimerkiksi aikaa ja rauhallista leikkiympäristöä tarjoamalla. Aikuisen läsnäololle ei ole aina tarvetta, ja roolileikkien kehittyminen vaatii nimenomaan aikaa ja yksityisyyttä. (Reunamo ym. 2013.) Ohjatussa leikissä aikuinen kuitenkin tukee lasta tavoitteita kohti häiritsemättä tämän autonomiaa (Weisberg ym. 2016).

Leikkiympäristön käyttöä voi opettaa esimerkiksi erilaisten kuvatukien avulla ja asettamalla erilaisia leikkimahdollisuuksia (esimerkiksi leluja ja muita välineitä) lapsen näkyville ja ulottuville. Papunet (<https://papunet.net/>) tarjoaa paljon kuvia sekä helpon kuvatyökalun, jolla voit koota kotona oleviin leikkimahdollisuuksiin sopivia kuvatuksia esimerkiksi siitä, mitä jollakin esineellä tehdään tai mitä missäkin laatikossa on. Aikuinen voi aluksi olla mukana leikissä ja mallintaa erilaisten ympäristöjen ja esineiden mahdollisuuksia sekä leikin laajentamista ympäristöstä toiseen: kuinka lastenhuoneen kotileikistä lähdetään viltin ja eväiden kera piknikille olohuoneeseen tai viedään nukke vauvauintiin kylpyammeeseen.

Kotona toimivan leikkiympäristön rakennuspalikoita:

- Ilmapiiriin tulisi tukea itseluottamusta ja itsenäistä oppimista, jotta lapset uskaltavat tekemään valintoja ja ottamaan hallittuja riskejä ympäristössään
- Pitkäkestoisten leikkien rakentuminen vaatii aikuisten epäsuoraa ohjausta, eikä pelkkä välineiden saatavilla olo riitä
- Lapsia kannattaa tukea hahmottamaan saatavilla olevia välineitä, sekä niiden kanssa toimimista. Kun taitoja on harjoiteltu yhdessä, lapsi voi alkaa itsenäisemmin harjoittelemaan leikin laajentamista.

Käytännön vinkkejä oppimisympäristön kehittämiseen ja lapsen osallisuuden tukemiseen kotiloissa

Miten mielikuvitusleikki aloitetaan?

Tarkkaile lapsesi tämänhetkisiä kiinnostuksen kohteita ja johdattele esimerkiksi muumeista kiinnostunut lapsi askartelemaan lempihahmostaan oma käsinukke tai avaruudesta innostunut suunnittelemaan oma avaruusolio.

Tässä kohtaa voit tarjota lapsellesi myös hänelle entuudestaan tuntemattomia taidetarvikkeita, joiden käyttöön voitte käsinukkeprojektin myötä tutustua.

Leikissä tuttuus ja lapselle arkiset kokemukset auttavat lasta lentämään mielikuvituksen siivillä.

Kehitelkää yhdessä tarinoita lapsen suosikkiahmolle tai avaruudessa elävälle oliolle: miltä näyttää Mörön tai avaruusolion seikkailu lähimetsässä? Entä mitä tapahtuu, kun he pääsevät ruokakauppaan?



Ottakaa digitaalisuus osaksi leikkiä: älypuhelimella tai tabletilla voidaan valokuvata tai videoida oman hahmon seikkailuja uusissa maailmoissa. Tarjoa lapselle ideoitasi, jos se on tarpeellista, mutta muista myös tarttua hänen aloitteisiinsa ja ideoihinsa! Oma hahmo on helppo kuljettaa mukana ja leikin mahdollisuudet laajenevat sitä mukaa, minne kuljettekin. Lapsen mielikuvitus kehittyy, kun hänen kanssaan harjoitellaan erilaisia kerronnan tapoja.

Leikkien kuvaaminen mahdollistaa ja helpottaa niihin palaamisen jälkikäteen. Kirjoita ylös lapsesi leikistä kertomia asioita ja omia havaintojasi. Niiden avulla lapsen on helpompi palata leikkiin.

Leikkiin sitoutumisen tukemisohjeita

- Turvallinen, kannustava, empaattinen ja lasta kunnioittava ympäristö edistävät leikkiin sitoutumista. Jutelkaa lapsen kanssa siitä, minkä hän kokee mukavaksi leikkiympäristössään sekä siitä, mitkä ovat lapsen vahvuuksia. Kannusta lasta käyttämään niitä
- Sensitiivisyys lapsen tekemiä aloitteita ja tarpeita kohtaan edistää psyykkisen oppimisympäristön laadukkuutta.
- Tarjoa lapselle turvallinen ja rauhallinen leikkitila.
- Leikkikää yhdessä. Osallistu lapsen leikkiin ohjaamalla sekä suorasti, että epäsuorasti.



Leikin epäsuora ohjaus:

Rikasta leikkiä esimerkiksi tarinoiden, leikkipuisto- tai mummolareissun avulla. Miten lapselle mieluinen kokemus voitaisiin yhdistää leikkiin.

Keksikää uusia leikkejä tai palatkaa lempi mielikuvitusleikin pariin omalle kotipihalle tai lähimetsään.

Kuuntele lasta, mitä asiat mietityttävät, huolestuttavat, innostavat nyt. Voisiko niitä käsitellä leikin avulla?

Leikin suora ohjaus:

Ole lapselle läsnä, vastaa lapsen aloitteisiin sekä tarpeisiin. Keskustelkaa leikistä. Esitä kysymyksiä lapselle leikin etenemisestä.

Osallistu itse ja mallinna leikkiä.

Esiinny roolissa ja esitä hahmossa pyyntöjä, toiveita ja vaatimuksia

Luo seikkailu tai aarrekartta. Lähtekää yhdessä tutkimaan sen avulla ympäristöä ja luokaa seikkailusta yhteinen leikki

- Motivointi ennen leikin aloitusta on tärkeää. Lukekaa esimerkiksi tarina, kuunnelkaa musiikkia tai maalatkaa kuva, joka käsittelee leikin kohdetta.
- Anna lapselle aikaa leikkiä myös yksin. Erityisesti esimerkiksi roolileikin kehittyminen vaatii lapselle luotua omaa aikaa sekä yksityisyyttä.
- Monien lapsen kehitykseen ja leikkiin liittyvien taitojen kehittyminen edellyttävät lapselle tarjottua omaa aikaa ja yksityisyyttä
- Lapsen kykyä säädellä omia tunteita sekä kokea emotionaalisen turvallisuuden sekä yhteenkuuluvuuden tunnetta, voidaan tukea lapsen mahdollisuudella valita, mitä, milloin ja kenen kanssa hän leikkii.

Pelissä ja oikeasti - tunteiden käsittely ja leikki digioppimisympäristön avulla

Roosa Tilles ja Liisa Koponen

Kirjoittajat ovat varhaiskasvatuksen opettajia ja kasvatustieteen kandidaatteja, sekä varhaiskasvatuksen maisteriopiskelijoita kasvatustieteiden tiedekunnassa, Helsingin yliopistossa.

Toimitus: Jonna Kangas, KT, jonna.kangas@helsinki.fi

Yliopistonlehtori ja leikillisen oppimisen tutkija, Playful Learning Center & varhaiskasvatuksenopettajankoulutus, Kasvatustieteellinen tiedekunta, Helsingin yliopisto

Lasten mediaympäristö on kokenut muutoksen 2000-luvulle tultaessa ja näin ollen myös lasten kasvuympäristö on muuttunut aiemmasta (Noppari ym. 2008; Valkonen 2012). Yhä nuoremmat lapset ovat erilaisten medialaitteiden äärellä ja medialaitteita on yhä enemmän saatavilla perheissä (Suoninen 2014). Mediasisältöjä kohdennetaan yhä enemmän myös lapsille (Buckingham 2000). Mediaympäristöt ovat siis olennainen osa lapsen kokemusmaailmaa jo varhain.

Melko isolla osalla lapsiperheistä on käytössä televisio, tietokone ja älypuhelin sekä mahdollisesti kannettavia tietokoneita tai tablettitietokoneita (Inkinen 2005; Jago ym. 2012). Medialaitteiden hinnat ovat laskeneet ajan kuluessa, joten ne ovat myös saatavuudeltaan yhä isomman ihmisryhmän ulottuvilla (Buckingham 2000).

Media kehittyy ja muuttuu jatkuvasti ja siitä on tullut osa arkipäiväistä elämää. Käytämme median sisältöjä ja olemme median äärellä tavallisessa elämässä monesti enemmän kuin edes huomaamme.



Keskustelu median vaikutuksista lapsiin etenkin, kun keskustelun ulkopuolelle rajataan niin sanotut perinteisemmän median edustajat kuten printtimedia, on jakautunut kahtia. Toisaalta esiin nostetaan voimakkaasti median riskit ja haitat, mutta toisaalta median hyödyistä puhutaan paljon. Puhuttaessa pelaamisen positiivisista vaikutuksista on pidettävä mielessä, että pelien ei ole tarkoitus korvata kaikkea muuta tekemistä vaan pelit tukevat ja laajentavat kokemuksien, oppimisen ja leikin kenttää. (Meriläinen 2013). Peleihin saattaa ymmärrettävästi liittyä paljon ennakkokäsityksiä, jotka ohjaavat myös pelikasvatusta. Tutustuttuaan pelien positiivisiin puoliin sekä pelikulttuuriin laajemmin, saattaa myös näiden merkitys ja mahdollisuudet avautua paremmin. (Mertala & Salomaa 2019).

Pelit ja muu digitaalinen ympäristö ovat olennainen osa lasten elämää ja tuorein sukupolvi kasvaa digiympäristöön. Siksi joudumme ja pääsemme (!) väistämättä tutustumaan peleihin ja muuhun lapsia kiinnostavaan mediasisältöön. Digiympäristöjen hahmot ja elementit jatkavat kehittymistä lasten leikeissä ja aikuisten tuki ja läsnäolo on myös näissä leikeissä tärkeää. Ruutuajan seuraamisen sijasta on tärkeämpää kiinnittää huomiota sisältöihin, joita ruutujen välityksellä tarkastellaan, mikä pelissä ja kiehtoo tai mahdollistaa innostuksen hyödyntäminen myös laajemmin mediataidoissa. Tärkeä on mahdollistaa elämän tarkastelu kokonaisuutena niin, että lapsi saa leikkiä, oppia ja kokea monenlaisissa ympäristöissä ja hänen kasvuaan tuetaan kohti hyvinvointia ja tasapainoista elämää. Kuten muissakin ympäristöissä elämässämme, digiympäristöjen avulla pääsemme oppimaan, tuntemaan, leikkimaan, kokemaan ja nauttimaan! Niiden avulla myös kohtaamaan pettymystä ja mahdollisesti myös surua ja vihaa, ja tähän tarvitaan aikuisen tukea.

Digiympäristöt tarjoavat runsaasti positiivisia asioita lasten ja aikuisten elämään ja näiden sisältöjen merkitys ja laatu ovat korostuneet kevään 2020 etävarhaiskasvatuksen aikana. Etävarhaiskasvatusta kotona tukevat laadukkaat digitaaliset sisällöt ja alustat, mutta ennen kaikkea on tärkeää kuunnella lasta ja osoittaa kiinnostuksesi lapsen kiinnostuksenkohteita kohtaan. Pelien innostavan maailmaan on syytä kurkata ja ehkä jopa uppoutua myös itse.

Tunteet pelissä

Eri medioiden avulla lapset voivat harjoitella tärkeitä tunnetaitoja. Lapset voivat kokea tunteita, joita eivät ole mahdollisesti vielä kokeneet elämässä muuten. (Mustonen 2000). Tällaisia tunteita voivat olla esimerkiksi kateus tai muut hankalat tunteet, jotka ovat uusia pienelle lapselle. Esimerkiksi pelaamisen kautta voimme eläytyä uusiin rooleihin ja kokeilla niitä turvallisesti.



Digitaalisia pelejä pelatessaan lapsi kohtaa monenlaisia tunteita. Pelatessa lapsi harjoittelee pettymysten sietoa ja käsittelyä, innostumista sekä rauhoittumista. Perinteisesti haastavia tunteita on käsitelty lasten kanssa esimerkiksi lastenkirjallisuuden kautta, mutta pelien ja muiden medioiden käyttö samaan tarkoitukseen ei juurikaan eroa niin sanotusti perinteisemmäksi katsotusta tavasta.

Digitaalisia pelejä pelataan monesti niiden viihdearvon takia. Pienet lapset osaavat jo pyytää hauskoiksi kokemiaan pelejä. Viihdearvoa ei kannata jättää huomiotta sillä peleissä onnistuminen tuottaa paljon

positiivisia tunteita, joka edistää koettua hyvinvointia. Välillä peli saattaa turhauttaa ja pettymyksiä tulee myös pelatessa. Pelien avulla voikin harjoitella turvallisessa ympäristössä pettymysten sietoa. Vaikka pelit tarjoavat loputtomasti haasteita ne antavat aina yrittää uudestaan, niin kauan kunnes kaikki haasteet on voitettu. (Meriläinen 2013.)

Mikä onnistumisen ilo ja riemu syntyykään pelin voittamisesta tai siinä etenemisessä!

Vanhemman on hyvä havainnoida lapsen pelaamisen herättämiä tunteita ja ohjata pelaamista lapsen kannalta myönteiseen suuntaan. Lapsen kanssa voi myös yhdessä pohtia esimerkiksi pelaikaa, miksi joku tietty peli on

kiinnostavampi kuin toinen ja miksi pelaamisen lopettaminen tuntuu välillä niin vaikealta. (Rahja & Helenius 2019.)



Pelatesse lapsi saattaa kohdata myös ikäviä tai pelottavia asioita. Vanhemman on tärkeää kannustaa lasta puhumaan näistä asioista. Vanhemman osoittama kiinnostus lapsen pelaamista kohtaan luo avointa keskustelukulttuuria ja johtaa turvallisempaan mediankäyttöön. Lapsen kanssa on tärkeää keskustella pelin herättämistä tunteista ja sen vaikutuksesta muihin. Millainen tunnelma vallitsee esimerkiksi pelaamisen jälkeen? Miltä muista tuntuu, jos pelaamisen lopettaminen aiheuttaa kiukkukohtauksen tai miltä itsestä tuntuu, jos on hävinnyt pelissä? Keskustelu auttaa lasta ottamaan myös muita huomioon, mutta ymmärtämään myös omia reaktioitaan

suhteessa pelaamiseen. Vanhemman tehtävänä on olla lapsen rinnalla säätelämässä tunteita ja auttamassa niiden käsittelyssä. (Rahja & Helenius 2019.)

Median avulla voidaan harjoitella myös sosiaalisia taitoja. Televisio ja muu audiovisuaalinen media antaa lapselle ainutlaatuisen mahdollisuuden tutkia erilaisia sosiaalisia rooleja. Median tuntemuksella haetaan myös ryhmään kuuluvuuden tunnetta. Tiettyjen ohjelmien tuntemus auttaa lasta kuulumaan ryhmään ja näin lisää lapsen pärjäämisen ja osallisuuden tuntemusta. (Lull 1990; Mustonen 2000.)

Tietoisku

- Eri medioiden avulla lapset voivat harjoitella tärkeitä tunnetaitoja, esimerkiksi digitaaliset pelit ovat tähän hyvä apuväline.
- Pelaamisen kautta voidaan tarkastella monenlaisia tunteita, pettymyksestä iloon, samalla tavalla kuin esimerkiksi lastenkirjallisuuden avulla.
- Vanhemman on hyvä seurata lapsen tuntemuksia liittyen pelaamiseen ja tarvittaessa keskustella ja tukea lasta näissä tilanteissa. Läsnäolo ja avoin keskusteluilmapiiiri antaa tilaa pelien turvalliselle käytölle.
- Media tarjoaa myös runsaasti työkaluja sosiaalisten taitojen harjoittelulle.

Opitaanko yhdessä?

Tutkimuksissa on todettu pelaamisesta koituvan monenlaisia hyötyjä. Pelaaminen tukee motoristen taitojen kehitystä esimerkiksi silmän- ja käden koordinaatiota. Peleissä reaktioaika sekä tilan hahmottaminen paranevat. Monesti peleissä tarvitaan myös ongelmanratkaisu- ja päätöksentekotaitoja, joista on hyötyä pitkälti elämässä. Peleihin saattaa liittyä myös tiettyä yhteisöllisyyttä ja sosiaalisia taitoja usein tarvitaankin runsaasti, jos pelejä pelataan porukalla ja vanhemmiten monissa suosituissa peleissä on isot yhteisöt virtuaalisesti pelaamassa yhteistä peliä. (Meriläinen 2013.)

Nuoremmilla pelaajilla korostuu pelissä opittavien sisältöjen lisäksi peleistä oppiminen. Medialaitteita opetellaan käyttämään turvallisesti yhdessä vanhemman kanssa. Kosketusnäytöt ja muut laitteet vaativat käyttämisen harjoittelua. Vanhemman tehtävä on tukea sopivien pelien löytämistä ikätaso silmällä pitäen ja sanoittaa pelejä. Pelaajaksi kasvamista ja tulevaisuuden osaavaa median käyttäjää tuetaan valitsemalla ikätasoisia pelejä. Pelaamisella saattaa olla myös erilaisia merkityksiä eri ikäisillä lapsilla ja nuorilla. Monesti pelit kuitenkin viihdyttävät, rauhoittavat, auttavat unohtamaan kurjan



päivän tai ruokkivat mielikuvitusta ja siivittävät lapsen leikin maailmaan. (Kataja 2013.) Pelit ovat yksi innostavista lähteistä lapsuuden tarinoiden ja mielikuvituksen maailmaan. Parhaimmillaan pelaaminen on yhdessä tekemisen riemun ja pelaamisen ilon lähde! Usein pelaamisen myönteinen vire johtaa myös nuoruuden ja aikuisuuden pelitottumuksiin. (Rahja & Helenius 2019.) Parhaimmillaan pelistä voi tulla siis tärkeä osa lapsen elämää myös tulevaisuudessa.

Oppimispelit motivoivat

Digitaaliset pelit on monesti suunniteltu samoin kuin hyvä opetus. Esimerkiksi eteneminen vaiheittain noviisista mestariksi. Tutkijat ovat nostaneet esille peleistä löytyviä oppimista tukevia piirteitä, joita olivat muun muassa fantasia, säännöt sekä tavoitteet, eri aistien stimulointi, haasteellisuus ja mysteerien ja hallinnan tunne. Opettajat ovat etenkin käytännön työssään todenneet, että pelien hyödyntäminen lisää motivaatiota oppimiseen. Pelit yleisesti opetuskäytössä ovat lähestymistavaltaan niin sanotusti pehmeitä. Virheistä huolimatta pelaaja saa uuden mahdollisuuden ja jo pienistä onnistumista saa välittömästi palkinnon. Tämän hyödyntäminen myös kotona on perheille hyödyllistä. (Kantosalo 2012.)

Digitaalisten pelien hyötyjä opetuskäytössä on tutkittu runsaasti viime vuosien aikana ja digitaalisilla peleillä on nähty useissa tutkimuksissa positiivisia vaikutuksia erityisesti motivaatioon (Woo 2013). Leen ym. (2004) tutkimuksessa, lapset tekivät huomattavasti motivoituneemmin tehtäviä silloin, kuin saivat tehdä niitä digitaalisen oppimispelellä avulla. Tämä näkyi etenkin näiden lasten kohdalla, joilla tavallisesti oli haasteita motivoitumisessa matematiikan tehtäviä kohtaan (Lee ym. 2004). Lisäksi digitaalisissa oppimisympäristöissä oppimisessa on osoitettu positiivisia vaikutuksia myös mm. matemaattisiin, kielellisiin ja taiteellisiin taitoihin. (Leung ym. 2020)

Pelaamisen hyödyntämistä oppimisessa ja opetuksessa on tiettyä samankaltaisuutta draamakasvatuksen ja seikkailukasvatuksen kanssa. Peleissä on selkeitä tavoitteita, joita saavutettaessa saa välittömästi positiivista palautetta pelissä (eteneminen, pisteet jne.). Tällainen positiivinen vahvistaminen onnistumista on omiaan ylläpitämään mielenkiintoa. Ekapelin tukemana on harjoiteltu lukemista jo vuodesta 2004 alkaen ja esimerkiksi Minecraftia on hyödynnetty niin taiteen kuin matematiikan opettamisessa. (Soanjärvi & Harviainen 2019.)

Mitkä pelit sitten sopivat opetuskäyttöön tai oppimisen tukemiseen kotona? On todettu, että oppimista voidaan tukea yhtä lailla kaupallisia pelejä ja maksuttomia pelejä käyttäen. Paras valinta ei aina ole juuri oppimispeliksi suunniteltu peli. Kaupallisten pelien kova taso ja addiktoivat elementit tukevat oppimista, sillä osin juuri nämä addiktoivat elementit peleissä motivoivat jatkamaan pelaamista ja sitä kautta oppimista. Toisaalta liika pelaaminen voi kääntyä myös itseään vastaan ja tämä usein on opetuskäyttöön suunniteltujen pelien isoin kompastuskivi. (Kantosalo 2012.)

Tietoisku

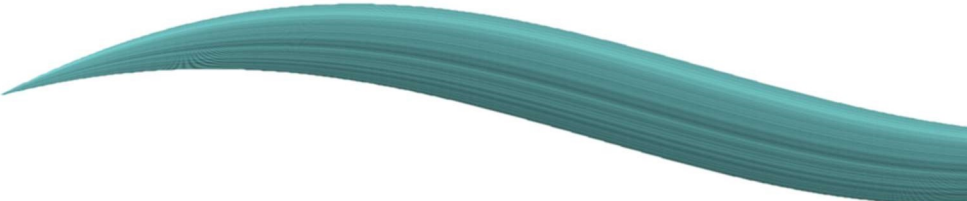
- Digitaaliset pelit ovat jo etenemistavaltaan melko pedagogisia
- Niiden hyödyntämistä oppimisessa on tutkittu runsaasti ja erityisesti vaikutuksia on osoitettu motivaatioon.
- Digitaalisten laitteiden hyödyntämisellä on nähty positiivisia vaikutuksia myös kielellisiin, matemaattisiin ja taiteellisiin taitoihin.
- Pelaamisen hyödyntämisessä oppimisessa on yhtymäkohtia seikkailu- ja draamakasvatukseen
- Liiallinen pelaaminen täytyy aina arvioida yksilöllisesti.

Leikki- ja taaperoikäinen pelaaja - vinkit vanhemmalle

Tarkista pelin ikärajamerkintä. Tämä merkintä kertoo kuitenkin vain sen kenelle se ei sovellu. Ikärajamerkintä ei yksin siis vielä kerro pelin soveltuvuudesta lapselle. Lapset ovat yksilöitä ja jollekin sama peli voi olla liian jännittävä tai taitotasoltaan liian vaikea, kun taas toiselle oikein sopiva. Vanhemman on siis syytä pelata yhdessä lapsen kanssa ja näin löytää juuri omalle lapselle sopivia pelejä ja sisältöjä.

Taaperoikäinen pelaaja nauttii värikkäistä ja rauhallisista peleistä. Valitse mieluiten kosketusnäytöllinen laite, jota lapsen on helppo käyttää. Peleissä on monesti iloisia ja hyväntuulisia hahmoja sekä yksinkertaisia toimintoja. Mielekkäitä sisältöjä ovat muistipelit, värittäminen, eläimet, numerot ja kirjaimet sekä laulut. Taapero tarvitsee aikuisen pelaamaan rinnalleen.

Leikki-ikäinen nauttii jo enenevässä määrin yksinkertaisia juonia sisältävistä peleistä. Leikki-ikäinen pystyy jo pienen harjoituksen kanssa helpommin pitämään kädessä peliohjaimia, joka mahdollistaa monipuolisemmat pelit. Motorisia taitoja voidaan vahvistaa leikki-ikäisen kanssa esimerkiksi liikunnallisia pelejä pelaamalla. Tavoitteellinen tasoilla eteneminen on jo mielekästä yksinkertaisilla sisällöillä.



Liiallisen pelaamisen rajaksi voidaan määritellä esimerkiksi Wylien mukaisesti yli 30 tuntia pelaamista viikon aikana tai Kearneyn mukaan 8 tuntia pelaamista viikossa, jolloin saavutetaan maksimaalinen hyöty, mutta vältetään pelaamisen haittavaikutukset. (Kantosalo 2012.) Pitänee kuitenkin todeta, että sopivat peliajat ovat hyvin yksilöllisiä ja pienen lapsen kohdalla on syytä pohtia tarkasti sopivaa peliaikaa. Tärkeintä on se, että lapsen päivään mahtuu pelaamisen lisäksi myös muita asioita, kuten ulkoilua, leikkiä ja muita perheen yhteisiä touhuja. Vanhemmat itse tuntevat lapsensa parhaiten ja pystyvät määrittelemään peliajan omalle lapselleen sopivaksi.

Peli laajenee leikiksi

Kaikki pelaaminen ei ole leikkiä, mutta pelaamisella ja leikillä näyttää olevan osin yhdistäviä tekijöitä. Lasten digitaalinen leikki on rikas ja monipuolinen ilmiö. (Koivula & Mustola 2015.) Pelin ja leikin raja ei ole tiukka vaan voidaan puhua esimerkiksi pelillisistä ja leikillisistä tavoista käyttä digitaalisia pelejä (Mäyrä 2004). On myös todettu, että leikin ja pelin rajapintaa on välillä vaikea määrittää ja voidaan puhua myös hybridileikeistä, joissa teknologian ja niin sanotun perinteisen leikin ero muuttuu häilyväksi. (Koivula & Mustola 2015.) Esimerkki tällaisesta leikistä on esimerkiksi teknologiaa hyödyntävät lelut, kuten erilaiset interaktiiviset lelut, jotka hyödyntävät erilaisia toimintoja.

Pelien laajeneminen leikeiksi on tärkeä näkökulma vastapallona mediasta ja pelaamisesta nousevaan huolipuheeseen. Pelien pelaaminen ei siis muodosta uhkaa perinteiselle leikille vaan teknologia omalta osaltaan voi rikastuttaa ja laajentaa leikkiä ja näin pelien avulla voidaan tietysti varauksin saavuttaa myös leikin avulla saatuja hyötyjä. Lapset hyödyntävät pelien maailmaa esimerkiksi leikki-ideoiden lähteenä sekä eläytyvät peleissä näkyviin pelihahmoihin ja näin on leikin alku jo syntynyt. *Minecraft* ja *Pokemon go* ovat jo esiopetusikäisten lasten kiinnostuksen ja suosion kohteita. *Minecraft*- sekä *Pokemon*-hahmoja viliseekin leikeissä paljon.

Tiukasti rajoitetut pelit, joissa lapsella ei ole juurikaan vaihtoehtoja toiminnan suhteen ovat haastavia leikillisyyden näkökulmasta. Sen sijaan avoimet pelit, joissa lapsella on runsaasti vaihtoehtoja toimia eri tavoin, tarjoaa herkullisen lähtökohdan leikin lähtökohdaksi. Tällaisia pelejä voivat olla esimerkiksi erilaiset pukemispelit, leipomispelit tai pelit, joissa lapsi pystyy seikkailemaan erilaisissa maailmoissa. Kiinnostavaa on, että myös oppimispelejä voidaan hyödyntää osana leikillisyyttä. Leikki voi olla osana pelihetkeä tai kuulua itse pelin kontekstiin tai pelistä lapset voivat löytää sisältöjä perinteiseen leikkiin. (Koivula & Mustola 2015.) Usein pelit laajentuvat luonnollisesti leikeiksi samalla tavalla kuin muutkin populaarikulttuurin tuotteet ja hahmot. Lapset ensin yhdessä pelaavat jotain peliä ja tämän seurauksena pelin tapahtumat laajentuvat leikkiin ja tarina joko jatkuu leikissä tai hahmojen innoittamana alkaa kokonaan uusi leikki.

Miten tukea lapsen leikin laajenemista pelien avulla?

Olennaista on vanhemman läsnäolo, sensitiivisyys ja kannattelu leikissä. Lapsen kanssa keskustelu pelistä, esimerkiksi juttelu pelin tapahtumista lapsen pelatessa on hyvä lähtökohta yhteiselle leikille. Kasvattajan on hyvä tuntea peli edes pääpiirteittäin ja osoittaa kiinnostusta peliä kohtaan. Vanhempi voi itse omalla puheellaan myös laajentaa digitaalista leikkiä.

Esimerkkejä leikkitalanteiden laajentamisesta puheessa: *“Tehtäiskö seuraavaks näin? Mitäs sitten tehtäis? Mitä tuossa näkyy? Mennään katsomaan mitä tuolla on!”*

Peleistä voi ammentaa monipuolisesti ja luovasti elementtejä leikkeihin. Peleistä voi soveltaa myös jo olemassa oleviin leikkeihin elementtejä, kuten perinteisen hippaleikin päivittäminen peleistä nousseilla hahmoilla.

Esimerkkejä alle kouluikäisille soveltuvista peleistä

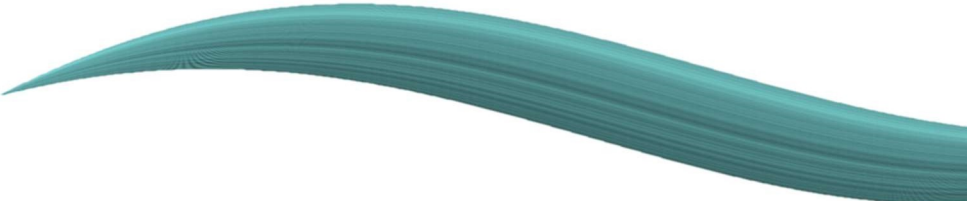
Tunne-etsivät peli Tavoite: Tunteiden tunnistus Tarvitset: Tietokone tai tabletti Ikä: Suunnattu 6-12-vuotiaille. Toimii myös nuorempien kanssa aikuisen seurassa. Peli: http://emo.oph.oodles.fi ja http://emo.oph.oodles.fi/minipelit	Toukan kasvatuspelit Tavoite: Peli perustuu kirjaan Pikku Toukka Paksulainen. Pelin tavoitteena on saada perhonen kuoriutumaan. Tarvitset: Älylaite. Peli saatavilla ilmaiseksi Android- ja iOS-laitteille. Ikä: Alle kouluikäiset Peli hyödyntää lisättyä todellisuutta. Pelissä näyttää siis siltä kuin perhonen lopulta lentäisi oman kameran takana. Pelin avulla tuttua tarinaa voidaan käsitellä ja itse tarina tietyllä tavalla laajenee leikiksi. Peli: My very hungry caterpillar tai Pikku Kakkosen Pikkulin lemmikki	Reima Räiske Tavoite: Pelin sankarin Reima Räiskeen kanssa paneudutaan tunteisiin eri näkökulmista. Tarvitset: Tabletti tai älypuhelin. Peli saatavilla ilmaiseksi Android- ja iOS- laitteille. Ikä: Alle kouluikäiset Pelissä tutustutaan tunteisiin hahmon avulla: pelissä lapsen tehtävä on esineitä tökkimällä ja raahaamalla testata, mitkä asiat ilahduttavat mitkä taas pelottavat, surettavat tai ällöttävät Reimaa. Pelaaja voi pelin valokuvausosiossa samaistua Reiman tuntemuksiin omin ilmein. Peli: Pikku Kakkosen apissa Reima Räiske
Hoivaamispelit Tavoite: Myötätunnon ja empatian harjoittelu toisesta huolehtimisen kautta Tarvitset: Tabletti tai älypuhelin. Ikä: Sopii kaikenikäisille. Erilaisia hoitamis- ja hoivaamisovelluksia on paljon. Erilaisissa versioissa lapsi voi valita itselleen esimerkiksi lemmikin tai muun hahmon, joka tarvitsee huolenpitoa. Peli: Pou, Boo, Tamagochi	Minecraft Tavoite: Pelin tavoitteena on rakentaa ja tutkia ympäröivää maailmaa pelissä. Pelissä voi valita joko luovan version tai niin sanotun selviytymisversion, jossa pelissä seikkailee myös "hirviöitä". Tarvitset: Tietokone tai muu älylaite. Ikä: 7-vuodesta ylöspäin. Minecraft on hedelmällinen peli laajentumaan leikiksi. Minecraft-hahmoja voi piirtää ja värittää tai niitä voi tehdä hamahelmistä. Hamahelmimalleja on maksutta saatavilla netissä paljonkin. Hahmoilla voi leikkiä yhdessä lapsen kanssa. Pelin kautta syntyy keskusteluja peliästä sekä myös tunnesäätelystä. Miten reagoin, jos epäonnistun pelissä. Miten käsittelen lopettamisen tuomaa pettymystä?	Pokemon Go Tavoite: liikutaan lähiympäristössä ja etsitään ja napataan lisätyn todellisuuden avulla luonnossa asuvia olentoja. Tarvitset: Alun perin älylaitteella (tabletilta tai puhelimella) pelattava peli, lapset leikkivät Pokemonia ilman varsinaista appia. Ikä: Pelimaailma on suosittu jo alla kouluikäistenkin keskuudessa. Pokemon go pelistä leikki jatkuu helposti esimerkiksi draamaleikkeihin: Pokemon- hahmojen leikkiminen ja pokemon-taistelut; hoivaleikkeihin osapuolina omistaja (t) ja pokemon(it); liikuntaleikkeihin: pokemon- hippa. Pokemon- hahmoja ja - palloja voi askarrella, piirtää ja maalata. Hahmoja voi myös koota hamahelmin ja hyödyntää näitä leikeissä.

Kuvat

Pixabay / Pixabay licence

Lähteet

- Brotherus, A. & Kangas, J. (2018). Leikkiympäristön haasteet ja rajoitukset lapsen osallisuudelle. Teoksessa: J. Kangas, J. Vlasov, E. Fonsén & J. Heikka (toim.) *Osallisuuden pedagogiikkaa varhaiskasvatuksessa 2 - Suunnittelu, toteutus ja kehittäminen*, (s. 20-34). Tampere: Suomen varhaiskasvatus ry.
- Buckingham, D. (2000). *After The Death Of Childhood. Growing up in The Age of Electronic Media*. Cambridge: Polity Press.
- Cantor J. Media violence. (2000). *Journal of Adolescent Health*, 27(2), 30–34.
- Farran, D.C. & Sağsöz, G. (2015). The relationship between kindergarten classroom environment and children's engagement. *European Early Childhood Education Research Journal*. 23(5), 604-618.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, Phyllis. C. & Paris, A. H. (2004). School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence. *Review of Educational Research Spring*, Vol. 74, No. 1, 59–109.
- Inkinen, S. (2001). Datan, verkkojen ja maailmankylän sukupolvi -Lapset ja nuoret globaalissa informaatioajassa. Teoksessa M. Kangassalo & J. Suoranta (toim.) *Lasten tietoyhteiskunta*, (s.220-234). Tampere: Tampere University Press.
- Inkinen, T. (2005). Johdattava polku lasten tietoyhteiskuntaan. Teoksessa A. R. Lahikainen, P. Hietala, T. Inkinen, M. Kangassalo, R. Kivimäki & F. Mäyrä (toim.) *Lapsuus mediamaailmassa. Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan*, (s. 9-18). Helsinki: Gaudeamus.
- Jago R., Stamatakis E., Gama A., Carvalhal I. M., Nogueira H., Rosado V., Padez C. (2012). Parent and Child Screen-Viewing Time and Home Media Environment. *American Journal of preventive Medicine*, 43(2), 150-158.
- Kataja, E. (2013). Digitaaliset pelit ennen kouluikää. Teoksessa T. Harviainen, M. Meriläinen & T. Tossavainen (toim.) *Pelikasvattajan käsikirja*. (s.55-63). Tampere: Opetus- ja kulttuuriministeriö.
- Kangas, J. (2016). *Enhancing children's participation in early childhood education through participatory pedagogy*. Väitöskirja. Helsinki: Yliopistopaino.
- Kangas, J., Harju-Luukkainen, H., Brotherus, A., Kuusisto, A. & Gearon, L. (2019). Playing to Learn in Finland Early Childhood Curricular and Operational Contexts. Teoksessa S. Garvis & S. Philipson (toim.) *Policification of Childhood: Early Childhood Education in the 21st Century*, (s. 110–127). London: Routledge.
- Kantosalo, A. (2012). Digitaaliset pelit opetuksessa. Teoksessa L. Ilomäki (toim.) *Laatua e-oppimateriaaleihin*, (s. 33-43). Tampere: Juvenes Print.
- Karlsson, L. (2005). Osallisuus yhdessä lasten kanssa, Teoksessa L. Karlsson & T. Stenius (toim.) *Yhdessä lasten kanssa – seikkailu osallisuuteen*, (s. 8-9). MLL.
- Kasvi, J. J. J. 2001. Lasten tietokonepelit. Teoksessa M. Kangassalo & J. Suoranta (toim.) *Lasten tietoyhteiskunta 2001*, (s. 106-127). Tampere: Tampere University Press.
- Koivula, M., & Mustola, M. (2015). Leikisti pelissä: pohdintaa lasten digitaalisesta leikistä. Teoksessa R. Koskimaa, J. Suominen, F. Mäyrä, J. T. Harviainen, U. Friman, & J. Arjoranta (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015* (s. 39-53). Tampere: Tampereen yliopisto.
- Kumpulainen, K., Krokfors, L., Lipponen, L., Tissari, V., Hilppö, J. & Rajala, A. (2010). *Oppimisen Sillat. Kohti osallistavia oppimisympäristöjä*. Helsinki: Yliopistopaino.
- La Paro, K. M., Pianta, R. C. & Stuhlman, M. (2004). The Classroom Assessment Scoring System: Findings from the Prekindergarten Year. *The elementary School Journal*, 104(5), 409- 426.
- Lee, J., Luchini, K., Michael, B., Norris, C. & Soloway, E. (2004) More than just fun and games: assessing the value of educational video games in the classroom. *CHI'04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* 1375-1378.
- Leung, S., Choi, K. & Yuen, M. (2020). Video art as digital play for young children. *British Journal of Educational Technology*.
- Lull, J. (1980). The social uses of television. *HUMAN COMMUNICATION RESEARCH*. 6 (3).
- Lull, J. (1990). *Inside Family Viewing: Ethnographic Research on television audiences*. London: Routledge.
- Varhaiskasvatuksen maisteriohjelma, Kasvatustieteellinen tiedekunta, Helsingin yliopisto

- 
- Martin, E. (2010). Play as an emotional process. Teoksessa: J. Moyles. *Thinking about play: Developing a reflective approach*. Berkshire, England: McGraw-Hill : Open University Press.
- Mertala, P. & Salomaa, S. (2019). Tietoista pelikasvatusta. Teoksessa: T. Tossavainen, A. Harvola, V. Sohn, H. Marjomaa, M. Meriläinen, P. Tuominen, H. Korhonen & P. Göös (toim.) *Pelikasvattajan käsikirja 2*, (s.15-29). Helsinki. Saatavilla: <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja2.pdf>
- Meriläinen, M. (2013). Pelien positiiviset vaikutukset. Teoksessa: T. Harviainen, M. Meriläinen & T. Tossavainen (toim.) *Pelikasvattajan käsikirja*. (s.32-38). Tampere: Opetus- ja kulttuuriministeriö.
- Mustonen, A. 2000. *Mediapsykologia*. Porvoo: WSOY
- Mustonen, A. 2000. Hiiri peukussa, pelikoukussa? Teoksessa H. Hollmen, L. Pajala, & M. Tuovinen (toim.) *Mitä Missä Milloin 2001*. Keuruu: Otava.
- Mäyrä, F. (2004). Digitaaliset pelit ja leikit. Teoksessa L. Piironen (Toim.) *Leikin pikkujättiläinen*. Helsinki: WSOY.
- Määttä, S., Kaukonen, R., Vepsäläinen, H., Lehto, E., Ylönen, A., Ray, C., Erkkola, M. & Roos, E. (2017) The mediating role of the home environment in relation to parental educational level and preschool children's screen time: a cross-sectional study. *BMC Public Health*.
- Noppari E., Uusitalo N., Kupiainen R., Luostarinen H. 2008. "Mä oon nyt Online!" Lasten mediaympäristö muutoksessa. Tampereen yliopisto. Journalismin tutkimusyksikkö.
- Opetushallitus (2018). *Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2018*. Helsinki: Opetushallitus.
- Pikku Kakkonen. (2018). *Herää sukka! Tyypit*. Yle Areena. Katsottavissa: <https://areena.yle.fi/1-4007150>. Viitattu 26.5.2020.
- Rahja, R. & Helenius, J. 2019. Kenellä on peliohjain? Pelikasvatus lapsiperheessä. Teoksessa: *Pelikasvattajan käsikirja 2*. (s.31-45). Helsinki. Saatavilla: <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja2.pdf>
- Reunamo, J., Lee, H., Wu, R., Wang, L., Mau, W. & Lin, C. (2013). Perceiving change in role play. *European Early Childhood Education Research Journal: Promoting play for a better future*, 21(2), 292-305. doi:10.1080/1350293X.2013.789193
- Suoninen, A. (2014) *Lasten mediabarometri 2013 0-8-vuotiaiden median käyttö ja sen muutokset vuodesta 2010*.
- Suoranta, J. 2001. Cyberkids: Lapset mediakulttuurin toimijoina. Teoksessa M. Kangassalo & J. Suoranta (toim.) *Lasten tietoyhteiskunta*, (s.15-49). Tampere: Tampere University Press.
- Soanjärvi N. & Harviainen T. J. (2019). Pelaamalla oppiminen ja pelien opetuskäyttö. Teoksessa: *Pelikasvattajan käsikirja 2*. (s.139-147). Helsinki. Saatavilla: <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja2.pdf>
- Thompson, N, E. & Wheeler, J, P. (2008). Learning Environment: Creating and Implementing a Safe, Supportive Learning Environment. Teoksessa P. M. Erickson, W. S. Fox & D. Stewart (toim.) *National Standards for Teachers of Family and Consumer Sciences: Research, Implementation, and Resources*, (s. 235-245). The National Association of Teacher Educators for Family and Consumer Sciences. Luettu 18.05.2020. Saatavilla: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.652.4194&rep=rep1&type=pdf#page=245>
- Tucker, K. (2010). *Mathematics Through Play in the Early Years*. Second Edition. Saga.
- Valkonen, S. (2012). *Television merkitys lasten arjessa*. Väitöskirja. Tampereen yliopisto.
- Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Kittredge, A. K. & Klahr, D. (2016). Guided Play: Principles and Practices. *Current Directions in Psychological Science*, 25(3), 177-182.
- Woo, J. (2014). Digital Game-Based Learning Supports Student Motivation, Cognitive Success, and Performance Outcomes. *Educational Technology & Society*, 17(3), 291-307.