

**Pelikasvatus kuntien paikallisissa
varhaiskasvatussuunnitelmissa**

Taina Marja-aho

Varhaiskasvatustieteen kandidaatintutkielma
Syyslukukausi 2021
Kasvatustieteiden ja psykologian laitos
Jyväskylän yliopisto

TIIVISTELMÄ

Marja-aho, Taina. 2021. Pelikasvatus kuntien paikallisissa varhaiskasvatussuunnitelmissa. Varhaiskasvatustieteen kandidaatintutkielma/proseminaarityö. Jyväskylän yliopisto. Kasvatustieteiden ja psykologian laitos. 36 sivua.

Tässä tutkimuksessa tarkasteltiin, miten pelikasvatus näyttäytyy paikallisissa varhaiskasvatussuunnitelmissa. Tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää, miten digitaaliset pelit ja pelaaminen on huomioitu paikallisissa varhaiskasvatussuunnitelmissa sekä miten näissä käytännössä ohjataan pelikasvatukseen.

Tutkimuksen lähestymistapa oli laadullinen ja analyysimenetelmänä käytettiin laadullista sisällönanalyysia. Tutkimusaineisto kerättiin paikallista varhaiskasvatussuunnitelmista, jotka olivat kuntien verkkosivuilta saatavilla. Aineisto koostettiin varhaiskasvatussuunnitelmista erilleen poimituista peli- ja mediakasvatukseen sekä peleihin ja pelaamiseen liittyvistä kohdista.

Tarkastelluista 43 varhaiskasvatussuunnitelmista noin 75 prosenttia sisälsi peli- ja mediakasvatukseen jollakin tavalla liittyviä mainintoja ja reilussa neljäsosassa suunnitelmista mainittiin pelit ja pelaaminen. Maininnat peleistä liittyivät useimmiten oppimiseen ja pedagogisesti perusteltuun käyttöön varhaiskasvatuksessa. Kasvatuksellinen ohjaaminen tuotiin esiin eri medioihin tutustumisena sekä niiden turvalliseen käyttöön ohjaamisena. Pelit ja media nähtiin sekä oppimisen välineenä että sisältönä.

Pelikasvatusta käsitteenä ja sanana ei mainita paikallisissa varhaiskasvatussuunnitelmissa. Harvoissa suunnitelmissa mainitaan erikseen digitaalinen pelaaminen tai pelit. Pelaamisen yleisyys ja keskeinen asema lasten elämässä huomioon ottaen on huomionarvoista, miten vähän pelaamisen mahdollisuuksia tuodaan esiin varhaiskasvatussuunnitelmissa.

Asiasanat: pelikasvatus, mediakasvatus, varhaiskasvatus, digitaaliset pelit, digitaalinen pelaaminen

SISÄLTÖ

TIIVISTELMÄ	2
1 JOHDANTO	5
2 PELIKASVATUS	7
2.1 Mitä pelikasvatus on?.....	7
2.2 Pelisivistys ja pelilukutaito.....	8
2.3 Pelikasvatustietoisuus.....	9
2.4 Pelikasvatus varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa.....	11
2.5 Medialeikki inspiraationa.....	12
3 TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN	14
3.1 Tutkimustehtävä ja tutkimuskysymykset.....	14
3.2 Tutkimuksen lähestymistapa.....	14
3.3 Tutkimusaineisto ja sen keruu.....	15
3.4 Aineiston analyysi.....	16
3.5 Eettiset ratkaisut.....	18
4 TULOKSET	20
4.1 Pelikasvatus, digitaaliset pelit ja pelaaminen paikallisissa varhaiskasvatussuunnitelmissa.....	20
4.1.1 Pedagogiset tavoitteet ja mahdollisuudet.....	21
4.1.2 Mediakasvatus ja monilukutaito.....	22
4.1.3 Tieto- ja viestintätekninen osaaminen ja turvallisuus.....	23
4.2 Pelikasvatuksen tietoiseen toteuttamiseen ohjaaminen.....	24
4.2.1 Opetus ja ohjaus.....	24
4.2.2 Yhdessä tekeminen.....	25
4.2.3 Kasvattajan asenne.....	26

4.2.4 Tietoisuus.....	26
5 POHDINTA.....	28
5.1 Tulosten tarkastelu ja johtopäätökset.....	28
5.2 Tutkimuksen arviointia.....	30
5.3 Jatkotutkimusaiheet ja käytännön sovellukset	32
LÄHTEET	34

1 JOHDANTO

Pelikasvatus käsitteenä on melko uusi. Tavoitteellisesti sitä onkin alettu käyttää vasta viime vuosina (Tossavainen 2018, 65). Tutkimuksen kentällä pelikasvatus on edelleen harvinainen tutkimuskohde, ja siihen liittyvää tietoa saattaa joutua etsimään mediakasvatukseen, nuorisotutkimukseen tai riippuvuustutkimukseen liittyvästä aineistosta (Meriläinen 2016, 94). Mediatutkimuksen kenttä on yleisestikin ottaen vielä uusi, ja sen sisältä löytyy erimielisyyksiä, jotka liittyvät useimmiten mediankäytön vaaroihin ja mahdollisuuksiin (Mustola & Rissanen 2017, 310,).

Mediakasvatuksen puitteissa käytävää keskustelua myös leimaa usein vastakkaisasettelut, jotka liittyvät kasvattajan rooliin tai lasten asemaan suhteessa mediaan. Kasvattaja on aikuinen, joka yhtäältä kontrolloi lasten mediankäyttöä ja toisaalta edistää lasten mediataitojen kehittymistä. Lasten kohdalla keskustellaan siitä, ovatko lapset enemmän median kuluttajia vai median tuottajia. (Mustola & Rissanen 2017, 313.)

Aikuiset saattavat olla keinottomia osallistumaan tai puuttumaan lasten pelaamiseen, saati ohjaamaan heitä moninaisissa mediaympäristöissä. Pelaamiseen liittyvä keskustelu painottuu usein jompaankumpaan laitaan, mistä monella kasvattajalla varmasti on omakohtaista kokemusta. Toisessa ääripäässä kasvattajat näkevät vain pelaamisen uhkakuvia ja tuomitsevat pelaamisen, kun taas toisessa ääripäässä lasten pelaamista ei kontrolloida tai rajoiteta ollenkaan. Kaikki huoli ei toki ole aiheetontakaan. Jos pelaaminen jää kasvattajille vieraaksi tai vähemmälle kasvatukselliselle huomiolle, pelihaittojen riski voi kasvaa. (Meriläinen 2016, 102).

Pelikasvatus on ajankohtainen ja kiinnostava aihe. Eri mediat ovat osa jo kaikkein pienimpienkin lasten kokemusmaailmaa (Mustola & Rissanen 2017, 311) ja pelit ovat läsnä useimpien lasten elämässä. Yli 5-vuotiaista lapsista lähes kaikki pelasivat digitaalisia pelejä, ja 3-4-vuotiaistakin reilusti yli puolet pelasi

niitä, vuoden 2013 lasten mediabarometrin mukaan (Soininen 2013, 41). Nyt 2020-luvulla lasten digitaalinen pelaaminen tuskin on ainakaan vähentynyt. Päinvastoin on helppo kuvitella, että yhä nuoremmat ja yhä useammat lapset pelaavat digitaalisia pelejä.

Haluan tuoda esille pelikasvatuksen tärkeyttä. Pelikasvatus on osa mediakasvatusta ja monilukutaitoa, joita myös varhaiskasvatuksen asiakirjat velvoittavat kasvattajia huomioimaan ja opettamaan. Jokainen kasvattaja on näkemykseni mukaan myös pelikasvattaja. Pelit, pelaaminen sekä erilaiset peliympäristöt ovat joka tapauksessa osa lasten elämää ja sosiaalisia suhteita. Pelikasvatusta on mielestäni tärkeä nostaa enemmän esille varhaiskasvatuksen konteksteissa ja varhaiskasvatusikäisten lasten kasvatuksessa.

Tavoitteeni on tutkia, miten pelikasvatus tai digitaalinen pelaaminen huomioidaan varhaiskasvatuksen paikallisissa asiakirjoissa sekä miten pelikasvatukseen käytännössä ohjataan. Jo se, että kasvattajat tulisivat tietoisemmiksi pelikasvatuksesta ja sen mahdollisuuksista, voisi vähentää vastakkaisasettelua. Lapset tarvitsevat aikuisten ohjausta ja tukea pelaamisen liittyvissä asioissa ja valinnoissa sekä toimimisessa digitaalisissa peliympäristöissä, joka tapauksessa. Lapsia ei saa jättää yksin mediakokemustensa kanssa, vaan on tärkeää, että kokemuksia käsitellään yhdessä kasvattajan ja vertaisryhmän kanssa (Mustola & Rissanen 2017, 314).

Aikuisten rakentava ja kiinnostunut asenne pelaamista kohtaan, pelkän rajoittamisen ja kieltämisen sijaan, voi myös vahvistaa lasten ja aikuisten välistä vuorovaikutusta ja luoda sukupolvien välille yhteyttä, pelaamisen mahdollisen erottavan luonteen sijaan. Toisaalta tiedostaminen voi auttaa kasvattajia tarvittaessa asettamaan rajoja ja säätelemään lasten pelaamista. Pelit ja pelaaminen tarjoavat paljon mahdollisuuksia tulevaisuuden taitojen kehittämiseen. Pelaaminen on lapsen maailmassa tärkeä taito, joka avaa monia mahdollisuuksia sosiaalisesti, kulttuurisesti ja yhteisöllisesti ajatellen. Parhaimmillaan media, myös pelit, on lapselle suuri ilo, johon hänellä on oikeus (Niinistö & Ruhala 2007, 132).

tietoyhteiskunnassa. Pelikasvatus nähdään välineenä pelisivistyksen ja pelilukutaidon hankkimiseen. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 10.) Myös Meriläisen (2016, 100) mukaan pelikasvatus on pelisivistyksen kehittämistä ja sen välittämistä eteenpäin kasvatuksen kautta.

Pelikasvatusta toteutetaan eri ikäisille monenlaisissa ympäristöissä, sekä muodollisissa opetuksen ja kasvatuksen konteksteissa että kotona. Pelikasvatusta tapahtuu myös ryhmien sisällä lasten, nuorten, aikuisten tai vaikka koulutajien välillä, kun tietoa jaetaan. (Meriläinen 2016, 101.) Pelikasvatusta toteutetaan edelleen myös ilman vahvaa tietotaitoa, mikä voi aiheuttaa vahinkoa sekä kasvatettavalle että kasvattajalle itselleen. Riittävät pohjatiedot auttavat kasvattajaa tarkastelemaan omaan pelisuhdettaan ja tekemään parempia päätöksiä kasvatusta koskien. (Tossavainen 2018, 65.)

Mertalan (2020) sekä Marklundin (2019) tutkimusten mukaan monet varhaiskasvatuksen opettajat kokevat epävarmuutta mediakasvattajina. Omiin taitoihin suhteessa mediaan ja mediakulttuuriin yleensäkin ei välttämättä luoteta. Osa opettajista kokee, että heillä ei ole tarpeeksi sisältötietoa tarttuakseen näihin aiheisiin lasten parissa. (Mertala 2020, 25, 35.) Marklund on tutkinut varhaiskasvatuksen opettajien näkemyksiä digitaalisesta pelaamisesta ja havainnut saman epävarmuuden. Opettajat ovat epävarmoja siitä, kuinka laajasti ja miten digitaalista pelaamista tulisi käyttää ja kuinka sillä voidaan tukea lasten oppimista ja kehitystä. (Marklund 2019, 10.) Pelikasvatuksessa asiantuntijuutta tärkeämpää on kuitenkin kiinnostus, keskustelu ja läsnäolo, eikä niinkään laaja pelien tai pelaamisen tuntemus (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 13).

2.2 Pelisivistys ja pelilukutaito

Pelikasvattajan käsikirjassa (2013, 10) pelisivistys määritellään pelien ja pelaamisen kokonaisvaltaiseksi ymmärtämiseksi, jonka keskiössä on pelilukutaito. Meriläisen (2016, 97) mukaan pelisivistys sisältää taitoja, valmiuksia ja tahtoa, joiden kautta tarkastellaan digitaalisia pelejä sekä pelikulttuureita. Avoimuus, kriitti-

syys ja avarakatseisuus kuuluvat pelisivistykseen, joka sisältää myös pyrkimyksen ymmärrykseen perustuvan pelikulttuurin rakentamiseen (Meriläinen 2016, 97). Pelisivistys on näin ollen myös aktiivista toimintaa, johon pelikasvattajakin osallistuu.

Pelilukutaitoa voidaan määritellä eri tavoilla, painottaen mediakasvatuksen, pelisuunnittelun tai sosiokulttuurisia näkökulmia. Kaikki näkökulmat pyrkivät kuitenkin ymmärtämään pelejä ja niiden merkityksiä. (Meriläinen 2016, 95.) Pelikasvattajan käsikirja (2013, 10) määrittelee pelilukutaidon pelituntemukseksi, johon sisältyy myös pelaaminen kulttuurisena ilmiönä. Pelilukutaitoinen osaa tulkita pelien välittämiä viestejä sekä tiedostaa pelaamisen roolin tässä ajassa. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 10). Meriläisen (2016, 96) mukaan pelilukutaito on yksi pelisivistyksen elementeistä.

Pelisivistyksessä ei ole kyse ainoastaan pelikulttuurien tai pelien teknisestä tuntemisesta taikka pelaamisen kompetensseista, vaan pelisivistys mukailee klassista sivistysajattelua, jolloin sivistys nähdään laajemmin kuin vain välineellisenä arvona. Näin ollen tärkeämpää on tunnistaa ja tunnustaa pelien yhteiskunnalliset ja kulttuuriset roolit. Pelisivistys antaa arvon myös pelaamisen yksilöllisille merkityksille. Aktiivista peliharrastusta pelisivistys ei edellytä, mutta tietoutta pelien kulttuurisesta asemasta kasvattaja tarvitsee ollakseen pelisivistynyt. On myös mahdollista pelata tai työskennellä pelien parissa ilman pelisivistystä. (Meriläinen 2016, 98.)

2.3 Pelikasvatustietoisuus

Pelikasvatustietoisuudessa kasvattajan kasvatustietoisuus ja pelisivistys yhdistyvät (Meriläinen 2016, 99). Kasvatustietoisuudella tarkoitetaan kasvattajan tietoisuutta kasvattajan tehtävästä velvollisuuksineen ja oikeuksineen, ja se ilmenee teoissa sekä toiminnassa, joita kasvattaja toteuttaa. (Hirsjärvi & Huttunen 1995, 60.) Kasvatustietoisuus voidaan jakaa tietoisuuteen kasvatuksen tavoitteista, kei-

noista ja tuloksista. Syvällisempi kasvatustietoisuuden osa-alue koostuu näkemyksistä ihmisluonnon oleellisista piirteistä ja toimii pohjana tavoitteita ja menetelmiä valittaessa. (Hirsjärvi & Huttunen 1995, 61.)

Kasvatustietoisuuteen kuuluu kasvattajan käsitykset ihmisen, erityisesti lapsen, kasvuun ja kehitykseen liittyvistä lainalaisuuksista sekä kasvatuksen kohteena olevista yksilöistä. Voidaan puhua myös ihmiskäsityksestä ja ihmisen olemuksesta. (Hirsjärvi & Huttunen 1995, 62.) Näin ollen pelikasvatustietoisuus sisältää siis kasvattajan käsitykset sekä kasvuun ja kehitykseen liittyvistä teki-
jöistä että myös pelikulttuureille ominaisista piirteistä (Meriläinen 2016, 99).

Pelikasvatustietoisuuteen kuuluu myös vuorovaikutuksen ja sen saamien merkitysten tiedostaminen kasvattajan, kasvatettavan ja pelikulttuurien välillä. (Meriläinen 2016, 99.) Myös Hirsjärven ja Huttusen (1995, 61) mukaan kasvatuksellinen vuorovaikutus on osa kasvatustietoisuutta. Tähän kuuluu kasvattajan käsitys oman toimintansa ja valintojensa merkityksestä kasvatuksessa, esimerkiksi käsitys ohjaamisen tavoista tai rajoituksista (Hirsjärvi & Huttunen 1995, 61). Pelikasvatustietoisuutta ajatellen kasvattajan tietoisuus omista toimintatavoistaan ja vuorovaikutuksen ulottuvuuksista on siis ensiarvoisen tärkeää.

Kasvattajan kaikki käsitykset erilaisten tekojen, tilanteiden, sisältöjen ja materiaalien vaikutuksesta ovat osa kasvatustietoisuutta (Hirsjärvi & Huttunen 1995, 62). Niin ikään oman toiminnan analysointi ja suunnitelmallinen pelikasvatus on tärkeä osa pelikasvatustietoisuutta. (Meriläinen 2016, 99.) Hirsjärvi ja Huttunen (1995, 61) kirjoittavat kasvatuksen tavoitteista ja arvopäämääristä. Kuten Meriläinenkin (2016, 100) toteaa, kasvattajan olisi hyvä pohtia kriittisesti omaa pelikasvatustaan ohjaavia arvoja ja näkemyksiä sekä sen päämääriä (Meriläinen 2016, 100). Pelikasvatustietoisuutta on, että kasvattaja huomaa ja tiedostaa omat peleihin ja pelaamiseen liittyvät käsityksensä sekä kykenee arvioimaan ja suunnittelemaan tavoitteellista pelikasvatusta, ottaen huomioon lapsen kasvun ja kehityksen vaiheet.

2.4 Pelikasvatus varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa

Tässä luvussa tarkastelen, miten valtakunnallisessa Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa (2018) puhutaan mediakasvatuksesta ja monilukutaidosta, joihin pelikasvatus läheisesti liittyy. Pelikasvatusta terminä ei käytetä, mutta monilukutaidon yhteydessä mainitaan digitaaliset pelit ja ympäristöt. Kaikki paikalliset varhaiskasvatussuunnitelmat pohjautuvat valtakunnallisiin varhaiskasvatussuunnitelman perusteisiin, joten mielestäni on paikallaan katsoa, miten siinä määritellään pelikasvatukseen liittyviä aiheita.

Mediakasvatus kuuluu oppimisen alueisiin, yhtenä osana Minä ja meidän yhteisömme- osa-aluetta. Mediakasvatuksen tehtäväksi on määritelty tukea lasten mahdollisuuksia aktiiviseen toimintaan ja itsensä ilmaisuun yhteisössä. Lasten tulee saada tutustua eri medioihin, ja mediasisällöstä, joka liittyy lasten elämään, keskustellaan yhdessä lasten kanssa ja sitä voidaan käsitellä erilaisin keinoin. Lapset saavat myös itse kokeilla median tuottamista ja heitä ohjataan vastuullisiksi ja kriittisiksi median käyttäjiksi, jotka osaavat ottaa huomioon oman ja toisten hyvinvoinnin. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2018, 45.) Näin ollen varhaiskasvatuksen mediakasvatukseen kuuluu myös esimerkiksi lapsille tutuista peleistä tai pelihahmoista keskusteleminen.

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet ohjaa kasvattajia toteuttamaan mediakasvatusta, joka on lapsilähtöistä, monipuolista ja osallistavaa. Pelikasvatusta tai pelaamista ei mediakasvatuksen yhteydessä mainita, mutta eri medioihin tutustumisen voi käsittää sisältäväksi myös pelit ja pelaamisen. Näkisin, että varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa painotetaan Kupiaista (2009, 176) mukaillen mediataitoihin keskittyvää mediakasvatusta, joka tähtää mediataitojen tai medialukutaidon kehittämiseen.

Mediakasvatus voi olla myös säätelevää mediakasvatusta, jonka kautta pyritään suojelemaan lapsia ja hallitsemaan lapsen ja median suhdetta. Säätelyn taivoitteena on turvallinen median käyttö, rajojen asettaminen ja mediankäytön tarkkailu sekä mediakokemusten, - valintojen ja -tulkintojen ohjaaminen. (Kupiainen 2009, 175.) Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa on nähtävissä myös tämä mediakasvatuksen säätelevä ja suolelullinen ulottuvuus, kun puhutaan

tieto- ja viestintäteknologian turvallisesta käytöstä, johon kasvattajien tulee lapsia ohjata (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2018, 26).

Mediakasvatuksen yhteydessä on hyvä tuoda esille monilukutaito, joka pohjautuu laajaan tekstikäsitteeseen. Tällöin tekstillä voidaan tarkoittaa myös kuvia, elokuvia tai pelejä (Mustola & Koivula 2017, 316). Teksti voi olla kirjoitetun lisäksi puhutussa, audiovisuaalisessa tai digitaalisessa muodossa. Monilukutaitoon liittyy erilaiset lukutaidot, kuten kuvanlukutaito ja medialukutaito (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2018, 26), jotka pelikasvatuksessakin ovat tärkeässä roolissa.

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa digitaaliset pelit on huomioitu juuri monilukutaidon yhteydessä. Monilukutaito ja tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen on yksi viidestä laaja-alaisen osaamisen osa-alueesta (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2018, 24). Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa korostetaan sitä, että lapsia tulee innostaa tutkimaan, käyttämään ja tuottamaan viestejä myös digitaalisissa ympäristöissä. Aikuisen malli on tärkeä. Tieto- ja viestintäteknologian rooli arkielämässä on tarkastelun kohteena, ja välineisiin, sovelluksiin sekä peleihin tutustutaan yhdessä lasten kanssa. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2018, 26.)

2.5 Medialeikki inspiraationa

Mediassa esiintyvät hahmot ovat usein inspiraationa lasten leikeille. Voidaan puhua medialeikistä, joka on ikään kuin perinteistä leikkimistä, mutta uusin muodoin. (Forsling 2011, 85-86.) Medialeikki pohjautuu mediateksteihin ja voi olla yhdestä tai useammasta mediasta lähtöisin olevan tarinan tai teeman tulkitsemista, ikään kuin valmiiksi täydentämistä (Forsling 2012, 19). Medialeikki taasen voi toimia pelikasvatukselle inspiraationa. Medialeikki lähtee lapsista itsestään, ja näin ollen tarjoaa kasvattajillekin hyvän mahdollisuuden päästä helposti sisään lasten kokemuksiin medioista ja digitaalisista peleistä. Leikit, joissa lapset kertovat leikkivänsä jotakin peliä, ovat myös medialeikkejä, vaikka sitä ei ulkoapäin voisikaan päätellä (Karimäki 2007, 41).

Medialeikki avaa kasvattajille mahdollisuuksia esimerkiksi luoda lasten kanssa keskustelua pelaamisesta. Lasten mediakulttuuri kannattaisikin nähdä voimavarana, jota voidaan käyttää toimintaa suunniteltaessa ja toteuttaessa. Lapsen mediatodellisuuden huomioiminen ja lapsen kuunteleminen sekä osallistava mediakasvatus voi olla suuri mahdollisuus, eikä uhka, lapsuudelle. (Niinistö & Ruhala 2007, 124.) Medialeikki voidaan nähdä myös hyvänä mahdollisuutena leikkiin ja oppimiseen vuorovaikutuksessa teknologian kanssa, mikä edistää lasten digitaalisten taitojen kehittymistä (Forsling 2011, 86).

Pelillisuus ja leikki liittyvät myös luovuuteen, jota opetuksessa voidaan hyödyntää (Sintonen 2012, 68). Koivula ja Mustola (2015) kirjoittavat digitaalisesta leikistä. Myös heidän mukaansa digitaalinen pelaaminen sekä leikin ja teknologian yhdistäminen sisältää mielenkiintoisia mahdollisuuksia lasten toiminnalle eikä ole uhka perinteiselle leikille. Digitaalinen leikki voi olla erittäin moniulotteista ja rikasta. Lapset käyttävät peleistä nousevia ideoita ja tapahtumia, eläytyvät pelihahmoihin, kertomuksiin ja luovat näistä leikkejä. (Koivula & Mustola 2015, 39; Forsling 2011, 86).

Mediat, mukaan lukien digitaaliset pelit, tarjoavat ikään kuin raaka-aineita, joista lapset voivat rakentaa toimintaa ja joita he edelleen improvisoivat. Fiktiiviset teemat ja todellisuus sekoittuvat, ja muodostavat lapsille tutkimisen ja tarkastelun mahdollisuuksia. Myös teknologia itsessään voi sisältyä leikkiin. (Forsling 2011, 86.) Näin ollen medialeikki sekä digitaaliset pelit tarjoavat myös pelikasvatuksen toteuttamiselle monipuolisia näkökulmia ja käytännönläheisiä lähtökoh-
tia.

3 TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN

3.1 Tutkimustehtävä ja tutkimuskysymykset

Tämän tutkimuksen tavoitteena oli tarkastella, miten pelikasvatus näyttäytyy paikallisissa varhaiskasvatussuunnitelmissa. Tarkoituksena oli tutkia, miten pelikasvatus, digitaaliset pelit ja pelaaminen on huomioitu paikallisissa varhaiskasvatusta ohjaavissa asiakirjoissa sekä tutkia, miten näissä asiakirjoissa kasvattajia käytännössä ohjataan pelikasvatukseen. Tutkimuskysymykset olivat seuraavat:

1. Miten pelikasvatus, digitaaliset pelit ja pelaaminen on huomioitu paikallisissa varhaiskasvatussuunnitelmissa?
2. Miten paikallisissa varhaiskasvatussuunnitelmissa käytännössä ohjataan toteuttamaan pelikasvatusta?

3.2 Tutkimuksen lähestymistapa

Tutkimusote, tai Hirsjärveä ja kumppaneita (2009, 191) mukailleen tutkimustyyppi, tässä tutkimuksessa on laadullinen. Laadullista tutkimusta voidaan pitää eräänlaisena yläkäsitteenä, joka sisältää erilaisia laadullisen tutkimuksen lähestymistapoja ja josta voidaan puhua sekä laajoissa että kapeissa merkityksissä (Tuomi & Sarajärvi 2009, 9). Laadullinen tutkimus on empiiristä tutkimusta, joka perustuu erilaisiin aineistoihin ja niiden analysointiin (Juhila 2021). Voidaan sanoa myös, että laadullinen tutkimus on tutkimustyyppiltään empiiristä. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 22). Näin on tässäkin tutkimuksessa, jossa aineistona ja analyysin kohteena on paikalliset varhaiskasvatussuunnitelmat.

Laadullisen tutkimuksen kohdalla puhutaan usein induktiivisuudesta ja deduktiivisuudesta. Induktiivisuus tarkoittaa aineistovetoista ja deduktiivisuus teoriavetoista tutkimusta. Induktiivisessa lähestymistavassa lähdetään liikkeelle tutkimuksen empiirisestä aineistosta, jolloin tulokset nousevat aineistosta itseltään. (Juhila 2021.) Induktiivinen lähestymistapa, aineistovetoisuus, kuvaa hyvin tämänkin tutkielman luonnetta.

Juhilan (2021) mukaan laadullista tutkimusta olisi hyvä kuvailla myös analyysivetoiseksi. Näin ollen viitataan siihen, että empiirinen aineisto on tutkimuksessa keskeisessä asemassa, mutta analyysissa tukeudutaan johonkin menetelmään tai teoriaan. Myös aineistovetoisuus kuvaa tätä tutkimusta. Tutkimusaineisto on keskeisimmässä roolissa, ja analyysin tukena on käytetty laadullisen tutkimuksen analyysimenetelmiä.

3.3 Tutkimusaineisto ja sen keruu

Tutkimusaineisto on koottu paikallisista ja kuntakohtaisista varhaiskasvatussuunnitelmista, jotka kaikki oli tehty ja päivitetty viimeisimmän varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden (2018) jälkeen. Osa suunnitelmista oli kahden tai useamman kunnan yhteinen. Tarkastelin 43 varhaiskasvatussuunnitelmaa, jotka olivat kuntien verkkosivujen kautta vapaasti luettavissa. Valitsin mukaan sekä pienten, keskikokoisten että suurten kuntien suunnitelmia eri puolilta Suomea ja kaikista maakunnista, jotta saataisiin laaja käsitys siitä, miten Suomen kunnissa varhaiskasvattajia ohjataan pelikasvatuksen toteuttamiseen ja digitaalisen pelaaamisen huomioimiseen varhaiskasvatuksen konteksteissa.

Suurimmasta osasta tarkastelemiani varhaiskasvatussuunnitelmia löytyi valtakunnallisesta varhaiskasvatussuunnitelman perusteista poikkeavia ja erillisiä, omia mainintoja tai ohjeita, jotka olivat jollakin tavalla liitettävissä media- tai pelikasvatukseen, digitaaliseen pelaamiseen tai peleihin. Sisällytin aineistoon tekstiä myös yhdestä useamman kunnan yhteisestä tieto- ja viestintätekniikan strategiasta kunnallisen vasun sijaan, koska tässä varhaiskasvatussuunnitelmassa ilmoitettiin, että varhaiskasvatuksessa noudatetaan erillistä tieto- ja viestintätekniikan strategiaa. Tässä tapauksessa varhaiskasvatussuunnitelmaan ei ollut kirjattu mitään pelikasvatukseen tai pelaamiseen liittyvää.

Aineiston riittävyttä arvioin saturaation käsitteen kautta. Kun olin käynyt läpi noin 40 varhaiskasvatussuunnitelmaa, alkoi näyttää siltä, että en löydä enää mitään sellaista, jota ei olisi jossain vasussa jo mainittu. Saturaatio tarkoittaa tilannetta, jossa tutkittava aineisto ei tuota tutkimusongelman kannalta enää uutta

tietoa (Tuomi & Sarajärvi 2018, 99). Tällöin samat asiat alkavat kertautua aineistossa (Hirsjärvi ym. 2009, 182). Laadullisessa tutkimuksessa ei muutenkaan pyritä yleistämään asioita tilastollisesti, vaan ennemminkin ymmärtämään tai kuvaamaan jotakin ilmiötä (Tuomi & Sarajärvi 2009, 85). Näin ollen päädyin siihen, että 43 tarkastelua varhaiskasvatussuunnitelmaa on riittävästi.

Etsin varhaiskasvatussuunnitelmista ne kohdat, jotka jollakin tavalla oli nähtävissä liittyvän pelikasvatukseen, digitaaliseen pelaamiseen tai peleihin. Koska pelikasvatuksen käsitettä ei tarkastelemissani teksteissä käytetty ja digitaaliseen pelaamiseen ja peleihin viitattiin harvakseltaan, otin aineistoon mukaan myös mediakasvatukseen, digitaalisuuteen ja virtuaalisuuteen liittyvät kohdat ja maininnat sekä sellaiset kohdat, joissa leikki oli liitetty johonkin edellä mainituista. Ensin syntyi 20 sivun mittainen aineisto, joka tiivistyi lopulta reilun yhdeksän sivun mittaiseksi tekstitiedostoksi, johon on koottu kyseiset maininnat ja ohjeet asiayhteyksineen. Tuosta yhdeksästä sivusta reilut kolme sivua sisältää mainintoja peleistä ja loput pelikasvatukseen sovellettavissa olevia viittauksia media- sekä tieto- ja viestintäteknikkakasvatukseen.

3.4 Aineiston analyysi

Analyysimenetelmänä tässä tutkimuksessa on käytetty laadullista sisällönanalyysia. Sisällönanalyysi on laadullisen tutkimuksen perusanalyysimenetelmä, jonka avulla voidaan tutkia monenlaisia asioita (Tuomi & Sarajärvi 2018, 103). Sisällönanalyysi keskittyy siihen, mistä asioista ja aiheista aineisto kertoo. Sisällönanalyysia voi käyttää myös kirjoitettujen tekstien analyysiin. (Vuori 2021.) Analyysimuotona on aineistolähtöinen analyysi. Aineistolähtöisyys analyysissa tarkoittaa sitä, että tutkimusaineistosta pyritään luomaan teoreettinen kokonaisuus eivätkä aiemmat teoriat tai tiedot ohjaa analyysin toteuttamista tai lopputuloksia (Tuomi & Sarajärvi 2009, 95).

Kun analyysia ollaan aloittamassa, on ensin määriteltävä analyysiyksikkö, joka voi olla esimerkiksi yksittäinen sana (Tuomi & Sarajärvi 2009, 110). Koska

pelikasvatusta käsitteenä ei käytetty tarkastelemisani varhaiskasvatussuunnitelmissa, valitsin aineistosta digitaaliseen pelaamiseen ja digitaalisuuteen liittyvät sanat ja maininnat analysoitavaksi. Analyysiyksikkönä tässä tutkimuksessa on siis käytetty sanoja digitaalinen pelaaminen ja pelit sekä digitaalisuus ja virtuaalisuus.

Esimerkki 1

”Digitaaliset pelit ja sovellukset tarjoavat lapsille mahdollisuuden harjoitella ongelmanratkaisutaitoja vuorovaikutuksessa muiden lasten kanssa.”

Toisena tutkimuskysymyksenä ja mielenkiinnon kohteena oli se, miten *pelikasvatukseen* käytännössä ohjataan varhaiskasvatussuunnitelmissa. Valitsin sen vuoksi ottaa analyysin kohteeksi myös mediakasvatukseen sekä tieto- ja viestintätekniikkakasvatukseen liittyvät maininnat, joiden kautta suunnitelmissa ohjataan (peli)kasvatuksen toteuttamiseen. Näin ollen analyysiyksiköksi muodostui myös tavallaan ajatuskokonaisuus (Tuomi & Sarajärvi 2009, 110), jolla pelikasvatukseen ohjataan.

Esimerkki 2

”Mediakasvatusta toteutetaan monin keinoin. Siinä painottuvat leikillisuus ja kokemuksellisuus sekä lapsen elämänpiireissä tapahtuva oppiminen. Toiminnassa hyödynnetään niitä mediakulttuurin ilmiöitä, jotka ovat kunkin lapsiryhmän kasvatuksen ja oppimisen kannalta merkityksellisiä.”

Laadullista aineistoa analysoitaessa on ensin tehtävä päätös siitä, mikä aineistossa on kiinnostavaa ja eroteltava siitä ne asiat, jotka sisältyvät kiinnostukseen. Muu jätetään pois tutkimuksesta. Sitten aineisto esimerkiksi luokitellaan tai teemoitellaan. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 92.) Luokittelua voidaan pitää yksinkertaisimpana tapana järjestää aineistoa. Teemoittelu on luokittelun tapaista, mutta siinä korostuu se, mitä eri teemoista on sanottu. Lukumäärillä ei niinkään ole merkitystä, vaan laadullista aineistoa ryhmitellään ja pilkotaan eri aihepiirien mukaan. Näin eri teemojen esiintymistä aineistossa on mahdollista vertailla. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 93.)

Teemat muotoutuvat analyysin tuloksena, ei niin, että teemoja mietittäisiin ennalta ja aineistoa jaoteltaisiin sitten näihin teemoihin (Juhila 2021). Aineistoa analysoidaan ensin ja löydöksistä muodostetaan teemoja, kuten tässäkin tutkimuksessa. Vuoren (2021) mukaan teemoittelu ja laadullinen sisällönanalyysi ovat hyvin lähellä toisiaan ja niitä käytetäänkin myös vaihtoehtoisina nimityksinä toisilleen. Tämän tutkimuksen kohdalla kuitenkin käytän molempia käsitteitä kuvaamaan aineiston analyysia. Molemmat ovat tärkeitä ja kuvaavat hyvin tutkimusaineiston analyysiprosessia.

Tässä tutkimuksessa olin kiinnostunut nimenomaan pelaamiseen liittyvistä maininnoista, jotka poimin erilleen tutkimusaineistosta. Koska pelaamiseen liittyviä sanoja oli käytetty niin harvoissa paikallisissa varhaiskasvatussuunnitelmissa, laajensin kiinnostuksen kohdetta kattamaan myös mediakasvatukseen sekä tieto- ja viestintätekniikkakasvatukseen liittyvät kohdat, jotka jollakin tavalla ohjaavat pelikasvatukseen ja jotka voidaan nähdä pelikasvatuksen toteuttamiseen ohjaamisena. Teemoittelin pelaamiseen ja pelikasvatukseen ohjaamiseen liittyviä mainintoja ja ohjeita erilaisiin pääteemoihin, kuten esimerkiksi pedagogiset tavoitteet ja mahdollisuudet, turvallisuus tai yhdessä tekeminen. Pääteemat sisältävät alateemoja, jotka kuvaavat aineistossa esiintyviä teemoja tarkemmin.

3.5 Eettiset ratkaisut

Tässä tutkimuksessa eettisyyteen liittyvät kysymykset koskevat lähinnä tutkimuksen tekemisen yleisiä periaatteita ja hyviä tieteellisiä käytäntöjä. Koska tämän tutkielman tutkimusaineisto on koottu julkisista, kaikkien saatavilla olevista asiakirjoista, esimerkiksi tutkimuslupia tai haastateltavien anonymiteettia ei ollut tarvetta miettiä. Tutkimuksen tekemisessä on kuitenkin otettu huomioon hyvän tieteellisen käytännön periaatteet.

Tutkimuksen tekemisessä tulisi noudattaa toimintatapoja, jotka tiedeyhteisö yleisesti tunnustaa (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2021). Kuten Vuori

(2021) kirjoittaa, rehellisyys, yleinen huolellisuus ja tarkkuus on aina tärkeää tutkimustyössä, kaikissa sen vaiheissa. Tutkimukseen sovelletaan tieteellisen tutkimuksen kriteerien mukaisia ja eettisesti kestäviä menetelmiä. Avoimuus ja vastuullisuus niin ikään kuuluvat tutkimusprosessiin. (TENK 2021.)

Näitä periaatteita on pyritty noudattamaan tämänkin tutkimusprosessin eri vaiheissa, alkaen tutkimussuunnitelman tekemisestä aina tulosten raportointiin ja pohdintaan. Tutkimuksen kulusta ja toteutuksesta pyritään raportoimaan tarkasti, perustellusti ja totuuden mukaisesti, ja kaikissa vaiheissa on pyritty toimimaan huolellisesti ja laadukkaasti. Tutkimuksen laadukkuus onkin myös eettinen kysymys (Tuomi & Sarajärvi 2009, 127).

Tärkeä osa tutkimuksen tekemisen etiikkaa on aiempien tutkimusten huomioiminen. Muiden tutkijoiden työtä kunnioitetaan ja heidän julkaisuihinsa viitataan asiamukaisesti (TENK 2021), kuten tässäkin tutkimuksessa on pyritty erittäin huolellisesti tekemään. Myös uuden ja merkityksellisen tiedon tuottaminen kuuluu tutkimusetiikan kysymyksiin. On hyvä miettiä tutkimusta suunniteltaessa, miten ja kenen kannalta tutkimus voi olla hyödyllinen. (Vuori 2021.)

Tämän tutkimuksen kohdalla uuden tiedon tuottaminen ja merkityksellisyys olivat tärkeässä roolissa. Halusin tutkia aihetta, josta ei vielä ole paljon tietoa, mutta jonka tutkimisella voidaan tuottaa jotain uutta tietoa ja pohdittavaa. Pelikasvatuksesta varhaiskasvatuksen konteksteissa on vielä vähän saatavilla tietoa, tai siitä ainakin puhutaan edelleen harvoin. Pyrin siihen, että tämän tutkimuksen kautta saataisiin varhaiskasvatuksen alalle ja kasvattajille tärkeää tietoa pelikasvatuksesta ja digitaalisista peleistä.

4 TULOKSET

Tarkastelemistani 43 paikallisesta varhaiskasvatussuunnitelmasta 29 sisälsi omia mainintoja tai ohjeita, jotka liittyivät jollakin tavalla media- tai pelikasvatukseen, monilukutaitoon, digitaaliseen pelaamiseen tai peleihin. Tutkimistani vasuista 13 oli liitetty tekstiä suoraan varhaiskasvatussuunnitelman perusteista eikä niissä ollut muita mainintoja tai omia painotuksia kyseisestä aiheesta. Yhdessä tutkimistani vasuista oli maininta, että kunnassa noudatetaan erillistä tieto- ja viestintätekniikkakasvatuksen suunnitelmaa, mutta tähän ei ollut pääsyä. 11 varhaiskasvatussuunnitelmasta löytyi sanoja digitaalinen pelaaminen ja pelit tai digitaalisuus. Pelikasvatus-sanaa ei käytetty yhdessäkään varhaiskasvatussuunnitelmassa.

4.1 Pelikasvatus, digitaaliset pelit ja pelaaminen paikallisissa varhaiskasvatussuunnitelmissa

Digitaalinen pelaaminen ja pelit huomioitiin useilla erilaisilla tavoilla ja eri yhteyksissä 11 varhaiskasvatussuunnitelmassa. Näistä varhaiskasvatussuunnitelmista löytyi sanoja digitaalinen pelaaminen ja pelit tai digitaalisuus. Yksittäisessä varhaiskasvatussuunnitelmassa oli harvoin mainittu pelaamista useammassa kuin yhdessä tai kahdessa kohdassa. Käsitettä pelikasvatus ei käytetty yhdessäkään varhaiskasvatussuunnitelmassa. Ryhmittelin digitaalisiin peleihin ja pelaamiseen liittyvät maininnat ja asiayhteydet neljään eri pelikasvatuksen pääkategoriaan (ks. taulukko 1).

TAULUKKO 1. Pelikasvatus, digitaaliset pelit ja pelaaminen paikallisissa
varhaiskasvatussuunnitelmissa

Pääteemat	Alateemat
Pedagogiset tavoitteet ja mahdollisuudet	<ul style="list-style-type: none"> - oppimispelit ja sovellukset - oppiminen ja kehitys, ikä - leikki - ongelmanratkaisutaidot - vuorovaikutustaidot - oppimisen sisällöt
Mediakasvatus ja monilukutaito	<ul style="list-style-type: none"> - monipuolisuus - lapsilähtöisyys - mediakokemukset - mielenkiinnon kohteet - median ilmiöt
TVT-osaaminen	<ul style="list-style-type: none"> - laitteiden käyttö - laitteet oppimisen kohteena - laitteet oppimisen välineenä - tuottaminen - digitaaliset oppimisympäristöt
Turvallisuus	<ul style="list-style-type: none"> - yhdessä kokeilu - tutustuminen - aikuisten ohjaus - keskusteleminen - mediakokemukset

Jaoin pääteemat pedagogisiin tavoitteisiin ja mahdollisuuksiin, mediakasvatukseen ja monilukutaitoon, tieto- ja viestintätekniseen osaamiseen sekä turvallisuuteen. Näihin neljään pääkategoriaan sisältyy löytämäni maininnat digitaalisista peleistä tai pelaamisesta tutkimissani varhaiskasvatussuunnitelmissa. Seuraavissa alaluvuissa käyn läpi tarkemmin pääteemojen sisältämät alateemat.

4.1.1 Pedagogiset tavoitteet ja mahdollisuudet

Digitaalinen pelaaminen ilmeni tarkastelemissani varhaiskasvatussuunnitelmissa useimmiten liitettynä jollakin tavalla pedagogisiin tavoitteisiin tai mahdollisuuksiin. Hyötynäkökulma korostui peleihin liittyvissä maininnoissa. Suunnitelmissa mainittiin, että pelejä ”hyödynnetään” oppisen tukena tai ”toiminnan suunnittelussa.” Oppimispelit mainittiin usein, ja näiden yhteydessä oli mainintoja siitä, että pelien tulisi tukea lasten kehitystä ja oppimista. Myös siitä, että pelejä käytetään ohjatusti sekä pedagogisesti tarkoituksenmukaisesti ja lasten

ikätaaso huomioiden, löytyi mainintoja. Matemaattista ja teknologista ajattelua tukeva pelit oli myös yhdessä suunnitelmassa mainittu.

Pelit mainittiin myös leikin ja leikkimisen yhteydessä. Yhdessä suunnitelmassa oli kuvattu laajasti *”pelimaailmaleikki”*, joka syntyi lasten omista pelikokemuksista. Lapset rakensivat pelimaailman ja peliohjaimet laatikoista ja palikoista. Peliä pelattiin yhdessä aikuisten kanssa, *”tapahtumia sanoittaen,”* ja leikki mainittiin yhtenä *”riemullisimmista leikeistä”*. Tässä tapauksessa oli kuvattu mahdollisuuksia, joita pelaaminen voi tuoda, kun lasten mediakokemukset saavat näkyä ja kuulua varhaiskasvatuksessa. Yhdessä toisessa suunnitelmassa tuotiin esille *”lasten rohkea leikillinen kokeilu”*, liittyen tieto- ja viestintäteknikkakasvatukseen.

Yhdessä suunnitelmassa digitaalisten pelien ja sovellusten mahdollisuuksina mainittiin ongelmanratkaisutaitojen harjoittelu. Tähän kohtaan liitettiin myös lasten välinen vuorovaikutus: *”Digitaaliset pelit tarjoavat lapsille mahdollisuuden harjoitella ongelmanratkaisutaitoja vuorovaikutuksessa muiden lasten kanssa.”* Kahdessa varhaiskasvatussuunnitelmassa pelit mainittiin lyhyesti oppimisen sisältönä.

4.1.2 Mediakasvatus ja monilukutaito

Tarkastelemissani varhaiskasvatussuunnitelmissa digitaalinen pelaaminen nimettiin myös osaksi mediakasvatusta ja monilukutaitoa. Mediakasvatuksen kohdalla tuotiin esille monipuolisuuden tärkeys: *”Mediakasvatuksen toteutuksessa otetaan huomioon monipuolisuus.”* Medioihin sekä mediavälineisiin ohjattiin tutustumaan monipuolisesti, ei pelkästään pelaamiseen mutta myös siihen. Menetelmien tulisi olla moninaisia ja sisältää median ilmiöiden käsittelyä yhdessä lasten kanssa. Ennen kaikkea tutustumista eri medioihin ja välineisiin korostettiin.

Lapsilähtöisyys tuotiin esille useassa kohdassa mediakasvatuksen yhteydessä. Mediassa esiintyviä ja lapsia kiinnostavia hahmoja tulisi hyödyntää ja lasten mielenkiinnon kohteet huomioida varhaiskasvatuksen mediakasvatuksen yhteydessä. Suunnitelmissa tunnustettiin se tosiasia, että mediat ovat osa lap-

suutta. Yhdessä suunnitelmassa kasvattajia ohjattiin olemaan aktiivisesti kiinnostuneita lapsille tärkeistä asioista ja niistä, jotka *”ovat joka tapauksessa osa lasten elämää”*. Tutkimusaineistosta löytyi myös maininta digitaalisista peleistä monilukutaidon yhteydessä. Monilukutaidon osa-alueeksi oli nimetty medialukutaito, jossa digitaaliset pelit oli sisällytetty listalle yhdeksi sisällöksi useamman muun asian joukossa.

4.1.3 Tieto- ja viestintätekninen osaaminen ja turvallisuus

Turvallisuus on teema, josta varhaiskasvatussuunnitelmissa puhuttiin kaikenlaisten digitaalisten välineiden ja sisältöjen käytössä. Tieto- ja viestintäteknologisen osaamisen yhteydessä puhuttiin usein tutustumisesta erilaisiin välineisiin ja digitaalisiin peleihin. Suunnitelmissa ohjeistettiin usein yhdessä lasten kanssa tutustumaan ja kokeilemaan erilaisia välineitä, myös pelejä. Aikuisten ohjauksessa tapahtuva laitteiden käyttö ja pelaaminen mainittiin useissa suunnitelmissa.

Tutustumisen lisäksi suunnitelmat sisälsivät mainintoja tutkimisesta ja havainnoimisesta. Tieto- ja viestintäteknologian mahdollisuuksien ymmärtämisestä ja hyödyntämisestä arkielämässä puhuttiin myös. Pelien hyödyntämistä ja mahdollisuuksien ymmärtämistä ei enempää avattu. Kuitenkin tieto- ja viestintäteknologian kohdalla myös pelit nähtiin sekä oppimisen sisältönä että välineenä. Yhdessä suunnitelmassa mainittiin digitaalisten välineiden käyttö myös *”luovuuden tukena ja yhtenä ilmaisun keinona”*. Mainintoja lasten omasta tuottamisesta digitaalisten välineiden avulla löytyi.

Laitteiden sekä digitaalisten välineiden ja virtuaalisten oppimisympäristöjen turvallinen käyttö ja siihen ohjaaminen tuotiin esiin suunnitelmissa. Keskustelun tärkeys näissä yhteyksissä nousi myös esille. Lasten kanssa tulisi keskustella ikärajoista ja niiden merkityksestä, verkossa toimisesta ja myös lasten omista mediakokemuksista. Eräässä varhaiskasvatussuunnitelmassa todettiin näin: *”Lasten kanssa keskustellaan pelaamiseen liittyvästä turvallisuudesta, kuten ikärajoista sekä verkossa toimimisen pelisäännöistä.”* Yhdessä suunnitelmassa oli mainittu keskustelut lasten mediankäytöstä myös huoltajien kanssa.

4.2 Pelikasvatuksen tietoiseen toteuttamiseen ohjaaminen

Pelikasvatukseen ohjattiin tutkimissani varhaiskasvatussuunnitelmissa monin eri tavoin. Aineistosta löytyi kasvattajan asenteeseen sekä lasten kanssa yhdessä tekemiseen liittyviä käytännön ohjeistuksia, jotka voidaan liittää pelikasvatukseen. Pelikasvatuksen toteuttamiseen ohjaaminen varhaiskasvatussuunnitelmissa tarkoitti myös opettamista ja ohjausta sekä tietoisuutta monista eri asioista. Ryhmittelin myös nämä löydökset neljään eri pääteemaan, jotka sisältävät useampia alateemoja ja tarkempia kuvauksia pelikasvatukseen ohjaamisesta (taulukko 2).

TAULUKKO 2. Pelikasvatuksen toteuttamisen teemat paikallisissa varhaiskasvatussuunnitelmissa

Pääteemat	Opetus ja ohjaus	Yhdessä tekeminen	Kasvattajan asenne	Tietoisuus
Alateemat	Opettaminen Ohjaaminen Opastus kriittisyyteen Integrointi Ilmaisu Säännöt Oppimisen tukeminen	Tutustuminen Tutkiminen Kokeilu Tuottaminen Harjoittelu Leikkiminen Tulevaisuuden taidot Keskustelu	Innostaminen/ kannustaminen Rohkeus Kiinnostus Mahdollisuuksien antaminen Turvallisuuden huomioiminen Tukeminen	Kasvattajan rooli media-kasvattajana Median merkitys ja mahdollisuudet Tunnistaminen Pohtiminen Läsnäolo

Pääteemat pelikasvatuksen toteuttamisen ohjaamisessa ovat kasvattajan asenne, yhdessä tekeminen, opetus ja ohjaus sekä tietoisuus. Seuraavissa alaluvuissa käyn läpi eri kategorioiden sisältämät teemat ja kuinka niiden kautta varhaiskasvatussuunnitelmissa pelikasvatusta ohjataan toteuttamaan.

4.2.1 Opetus ja ohjaus

Varhaiskasvatussuunnitelmiin oli selkeästi kirjattu, että kasvattajien tulee opettaa lapsille erilaisia asioita, jotka liittyvät medioihin ja laitteiden käyttämiseen. Esimerkiksi eräässä suunnitelmassa kasvattajia ohjattiin opettamaan laitteiden käyttöä näin: "...varhaiskasvatuksen työntekijät opettavat lapsia käyttämään tieto- ja

viestintäteknisiä laitteita vastuullisesti ja hyvien tapojen mukaisella tavalla." Useissa suunnitelmissa mainittiin, että laitteita tai medioita käytetään aikuisten ohjauksessa. Kriittisyyteen opastaminen tuotiin myös esille. Kriittistä medioihin suhtautumista ohjattiin opastamaan lasten lisäksi myös huoltajille. Useampia mainintoja löytyi siitä, että mediakasvatus integroidaan osaksi varhaiskasvatuksen muuta toimintaa.

Mediakasvatuksen tehtäviksi mainittiin varhaiskasvatussuunnitelmissa myös lasten luovuuden ja ilmaisun tukeminen. Oppimisen tukemisesta puhuttiin myös liittyen mediataitoihin ja laitteiden käyttämiseen. Suojelullinen mediakasvatuksen näkökulma näyttäytyi niin ikään siinä, että suunnitelmissa tuotiin esiin sääntöjen sopiminen lasten kanssa. Keskustelemisen ja yhdessä pohtimisen merkitys korostui monessa suunnitelmassa. Tärkeänä pidettiin sitä, että arvostelun sijaan arvostetaan myös lasten omia kokemuksia.

4.2.2 Yhdessä tekeminen

Useissa varhaiskasvatussuunnitelmien mediakasvatukseen liittyvissä kohdissa tuotiin esiin yhdessä tekeminen. Yhdessä tekemistä kuvattiin suunnitelmissa yhdessä medioihin ja laitteisiin tutustumisena ja niiden tutkimisena sekä kokeiluna. Tutkiminen ja kokeilu koski medioita sekä sisältönä että välineenä. Suunnitelmissa puhuttiin myös asioiden harjoittelemisesta sekä leikkimisestä. Esimerkki mediataitojen harjoittelusta kuvattiin näin: *"Lapset harjoittelevat mediataitoja eri rooleissa."* Median ilmiötä ohjattiin käsittelemään yhdessä lasten kanssa erilaisin ja monipuolisin menetelmin. Keskustelemisen tärkeys tuli esille useassa varhaiskasvatussuunnitelmassa. Eräässä suunnitelmassa keskustelun tärkeys ilmaistiin näin: *"Tehtävämme on ylläpitää keskustelua medialukutaidosta yhdessä lasten ja huoltajien kanssa."*

Yhdessä tekemistä oli myös leikkiminen. *"Mediasta nousevat leikit"* huomiointiin varhaiskasvatussuunnitelmassasuunnitelmissa. Ja oikeus siihen, että lasten oma maailma saa näkyä leikeissä, tunnustettiin. Suunnitelmista löytyi myös se, että erilaiset medioihin liittyvät taidot mielletään tulevaisuuden taidoiksi ja niitä

pyritään kehittämään yhdessä kokeillen. Esille tuotiin se, että varhaiskasvatuksessa henkilöstön kesken yhdessä tuetaan lasten tulevaisuuden taitoja. Yhdessä suunnitelmassa asia ilmaistaan näin: *"...luodaan pedagogiikkaa, joka tukee niitä taitoja, joita lapset tarvitsevat tulevaisuudessa myös digitaalisesta näkökulmasta."*

4.2.3 Kasvattajan asenne

Varhaiskasvatussuunnitelmissa ohjattiin kasvattajia asennoitumaan monin eri tavoin mediakasvatukseen. Asenteet, joista suunnitelmissa puhuttiin, koski aktiivista, ulkoisesti näkyvää toimintaa mutta myös kasvattajan sisäistä asennetta mediakasvattajana. Sisäiseen asenteeseen katson kuuluvan rohkeaan ja luovaan kokeilemiseen ohjaamisen. Eräässä suunnitelmassa ohjattiin rohkeuteen näin: *"Kokeile rohkeasti ja luovasti erilaisia menetelmiä ja välineitä."* Rohkeus asenteena on se sama asia, josta pelikasvatuksen yhteydessä aiemmin on kirjoitettu. Kasvattajan ei tarvitse olla varsinainen digitaalisten pelien tai pelaamisen asiantuntija toteuttaakseen pelikasvatusta, vaan rohkea ja avoin asenne auttaa pitkälle.

Varhaiskasvatussuunnitelmissa ohjattiin kasvattajia olemaan myös aktiivisesti kiinnostuneita lasten mediakulttuurista ja lasten omista mediaan ja peleihin liittyvistä mielenkiinnon kohteista, osaamisesta sekä kokemuksista. Kasvattajia ohjattiin aktiivisuuteen esimerkiksi näin: *"Ole kiinnostunut ryhmäsi lasten mediakulttuurista"* tai *"Ammenna ryhmäsi lasten kiinnostuksen kohteista, osaamisesta ja kokemuksista."* Niin ikään suunnitelmissa ohjattiin innostamaan ja kannustamaan lapsia medioiden ja digitaalisten välineiden käyttöön. Lapsille ohjataan antamaan mahdollisuuksia kokeilla ja tutustua medioihin sekä laitteisiin. Lapsille tulisi myös antaa mahdollisuus digitaalisen mediasisällön tuottamiseen itse. Esille tuodaan myös turvallisuuden huomioiminen.

4.2.3 Tietoisuus

Viimeinen pelikasvatukseen ohjaamisen tema on tietoisuus. Kovin monessa varhaiskasvatussuunnitelmassa ei puhuttu tiedostamisesta, mutta niistä harvoista löytyi useampi asia, joiden yhteydessä nousi esille tiedostamisen tärkeys.

Erotin tämän erilleen muista ryhmistä, koska kasvatustietoisuus on oleellinen osa myös pelikasvatusta. Yhdessä varhaiskasvatussuunnitelmassa ohjattiin kasvattajia (peli)kasvatustietoisuuteen. Siinä kasvattajaa kehoitetaan tiedostamaan oma roolinsa mediakasvattajana. Tiedostamista korostettiin median ja sen merkityksen lisääntymisen ymmärtämisessä ihmisten arjessa sekä siinä, että aikuisten tulee olla tietoisia siitä, *”mitä lapset tekevät tieto- ja viestintäteknisillä välineillä”*.

Tietoisuuteen kuuluu tässä kohtaa myös tieto- ja viestintäteknologian mahdollisuuksien ymmärtäminen sekä mediakulttuurin mahdollisuuksien tunnistaminen. Yhdessä varhaiskasvatussuunnitelmassa ohjattiin kasvattajia: *”Tunnista mediakulttuurin mahdollisuudet varhaiskasvatukselle.”* Pohtiminen tässä tietoisuuden yhteydessä tarkoittaa sitä, että kasvattajia kehoitettiin pohtimaan yhdessä lasten kanssa median todenmukaisuutta. Näin ollen suunnitelmissa kasvattajia ohjattiin ohjaamaan myös lapsia itseään tiedostamaan medioihin liittyviä asioita ja kysymyksiä. Viimeinen tiedostamisen teemoista on läsnäolo. Kasvattajan on tärkeää olla läsnä, jotta voidaan saada kunnollinen käsitys lasten median ja eri laitteiden käytöstä. Läsnäololla tässä yhteydessä tarkoitan fyysisen läsnäolon lisäksi kasvattajan henkilökohtaista, tietoista läsnäoloa niissä hetkissä, joissa havainnoidaan ja seurataan lasten toimintaa medioiden parissa.

5 POHDINTA

5.1 Tulosten tarkastelu ja johtopäätökset

Tässä tutkimuksessa tarkasteltiin paikallisia varhaiskasvatussuunnitelmia pelikasvatuksen näkökulmasta. Tavoitteena oli selvittää, miten pelikasvatus, digitaaliset pelit ja pelaaminen on huomioitu sekä miten kasvattajia käytännössä ohjataan toteuttamaan pelikasvatusta näissä paikallisissa suunnitelmissa. Tarkastelluista 43 varhaiskasvatussuunnitelmasta tiivistyi lopulta noin yhdeksän sivun mittainen aineisto, joka sisälsi mainintoja liittyen digitaalisiin peleihin ja pelaamiseen sekä media- ja tieto- ja viestintätekniikkakasvatukseen. Analyysin tuloksena muodostui pääteemoja, jotka kuvaavat digitaalista pelaamista paikallisissa varhaiskasvatussuunnitelmissa. Kaikki pääteemat sisältävät tiivistettyjä kuvauksia siitä, miten ja missä yhteyksissä digitaaliset pelit ja pelaaminen on huomioitu varhaiskasvatussuunnitelmissa tai miten pelikasvatusta niissä ohjataan toteuttamaan.

Ensimmäisenä tutkimustuloksena voidaan pitää sitä, että harvoissa, noin 25 prosentissa tarkastelluista varhaiskasvatussuunnitelmista mainittiin digitaaliset pelit tai pelaaminen. Media- tai tieto- ja viestintätekniikkakasvatuksesta puhuttiin suurimmassa osassa suunnitelmista, mutta toiset 25 prosenttia tarkastelluista suunnitelmista olivat sellaisia, joissa tukeuduttiin valtakunnallisiin varhaiskasvatussuunnitelman perusteisiin peli- ja mediakasvatukseen liittyvissä kysymyksissä, eikä niissä ollut lainkaan omia mainintoja kyseisestä aiheesta.

Aineistossa digitaalisesta pelaamisesta, pelien käytöstä ja peli- ja mediakasvatuksen toteutumisesta puhuttiin varsin monin tavoin. On kuitenkin huomioitava, että vain muutama yksittäinen varhaiskasvatussuunnitelma sisälsi kattavasti pelikasvatukseen ja siihen ohjaamiseen liittyviä mainintoja. Useimmissa suunnitelmissa oli vain yksittäinen maininta tai lyhyesti kirjattu jokin pelaamiseen tai mediakasvatukseen liittyvä asia.

Tulokset herättävätkin kysymyksen, miksi digitaaliset pelit ja pelaaminen mainitaan niin harvoin varhaiskasvatussuunnitelmissa. Tiedetty tosiasia on, että

lähes kaikki pienetkin lapset pelaavat digitaalisia pelejä, ja pelit ovat olleet osa lasten elämää jo vuosia (Mustola & Rissanen 2017, 311; Soininen 2013, 41). Pelaamisen huomioiminen olisi myös lapsilähtöisyyttä, jota pidän tärkeänä aina varhaiskasvatuksen toimintaa suunniteltaessa. Kuten varhaiskasvatussuunnitelman perusteissakin (2018, 40) todetaan: ”Lasten mielenkiinnon kohteet ja kysymykset ovat toiminnan keskeinen lähtökohta.”

Pelikasvatuksesta varhaiskasvatussuunnitelmissa ei puhuta ollenkaan, mikä on ymmärrettävää, koska pelikasvatus käsitteenä on melko uusi. Pelikasvatuksen käyttäminen käsitteenä varhaiskasvatussuunnitelmissa voisi tukea kasvattajia pelikasvatuksen toteuttamisessa ja auttaa tiedostamaan pelikasvatuksen merkitystä ja mahdollisuuksia. Varhaiskasvatuksessa yleisesti ottaen varmasti käytetään pelejä esimerkiksi oppimisen tukena ja lapset saavat pelata digitaalisia pelejä. Voidaan kuitenkin kysyä, kuinka tietoisesti pelikasvatusta toteutetaan. Käsitteeni esimerkiksi oman ja sukulaisten lasten kokemuksista on se, että lapset saavat varhaiskasvatuksessa välillä pelata ”jotakin peliä tabletilla”, mutta asiasta ei ole sen enempää saatu tietoa tai keskusteltu.

Pelikasvatuksesta on olemassa tietoa ja oppaita, joita kasvattajat voivat käyttää tukena ja apuna toimiessaan ja kohdatessaan digitaalisten pelien maailmaa (mm. Pelikasvattajan käsikirjat 1 & 2; Mediametkaa-kirjasarja). Myös lisää keskustelua tarvitaan. Medioissa käytävä digitaalista pelaamista koskeva keskustelu on kasvattajien osalta paljolti liittynyt huoleen lasten liiallisesta pelaamisesta (Koivula & Mustola 2015, 49). Yleensä kasvattajien huolenaiheet ovat koskeneet peliriippuvuutta, pelien mahdollisia haittavaikutuksia psyykkiselle ja henkiselle kehitykselle tai peleissä ilmentyvää väkivaltaa (Ermi ym. 2005, 131). Heijastaako pelaamisen vähäinen huomiointi varhaiskasvatussuunnitelmissa tätä vastakkainasettelua ja huolta, joka usein korostuu, kun puhutaan lasten pelaamisesta tai median käytöstä? Pelaaminen helposti sivuutetaan, kun ajatellaan, että lapset pelaavat muutenkin liikaa tai ainakin tarpeeksi.

Huoli on myös ymmärrettävää ja joskus se on varmasti aiheellistakin. Rajoitusten ja kieltojen sävyttämä mediakasvatus ei kuitenkaan välttämättä ole rat-

kaisu mahdollisiin ongelmiin. Tärkeämpää olisi vahvistaa lasten omia mediataitoja ja säilyttää keskusteluyhteys lasten ja aikuisten välillä. Lisäksi aikuisten olisi hyvä tiedostaa sekin, että lapset ymmärtävät eron pelimaailman ja todellisen elämän välillä. (Lahikainen ym. 2005, 204.) Näyttäisi myös siltä, että pienten lasten ruutujen ääressä viettämä aika ei ole lisääntynyt, vaikka erilaisten teknologisten laitteiden määrä on kasvanut (Marsh ym. 2016, 243).

Näin olleen digitaalisten pelien pelaamiseen voitaisiin huoletta asennoitua enemmän erilaisten asioiden mahdollistajana kuin uhkana. Tuomalla varhaiskasvatussuunnitelmissa esille enemmän pelaamisen mahdollisuuksia ja pelikasvatusta yleensäkin, voitaisiin varhaiskasvatuksen konteksteihin luoda asenneilmapiiriä, jossa digitaalinen pelaaminen ja siihen liittyvät taidot nähdään oikeasti tärkeänä osana lasten elämää sekä tulevaisuutta.

5.2 Tutkimuksen arviointia

Kysymys luotettavuudesta koskee erityisesti tieteellisiä tekstejä (Eskola & Suoranta 2008, 209), mikä on huomioitu tätäkin tutkimusraporttia kirjoittaessa. Laadullisen tutkimuksen piirissä on erilaisia näkemyksiä tutkimuksen luotettavuuteen liittyvissä kysymyksissä. Kaikessa tutkimuksessa pyritään kuitenkin virheiden välttämiseen, joten yksittäisen tutkimuksen kohdalla luotettavuuden arviointi on aina tärkeää. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 134.) Tutkimuksen luotettavuutta arvioitaessa voidaan käyttää useita erilaisia tapoja, kuten reliaabeliutta ja validiutta (Hirsjärvi ym. 2009, 231). Reliaabelius tarkoittaa sitä, että tutkimuksen tulokset ovat toistettavissa ja validius sitä, tutkimuksessa on tutkittu sitä, mitä on luvattu (Tuomi & Sarajärvi 2009, 136).

Tarkasteltaessa tätä tutkimusta reliabiliteetin ja validiteetin valossa, olen pyrkinyt tutkimaan sitä, mitä olen luvannut. Voidaan katsoa, että tutkimus on myös melko reliaabeli, eli tutkimustulokset ovat toistettavissa ainakin osittain. Varsinkin ensimmäisen tutkimuskysymyksen kohdalla tulokset ovat helposti toistettavissa, kun on kysymys pelaamiseen liittyvistä sanoista. Toisen tutkimuskysymyksen kohdalla analysointiin ja tuloksiin liittyy enemmän

tulkintaa. Näin ollen on tosiasia, että tulokset voisivat olla toistettavissa tai ne voisivat olla erilaiset, riippuen siitä, miten aineistoa tulkitaan ja kuka sitä analysoi.

Eskolan ja Suorannan (2008, 145) mukaan tulkinta onkin laadullisen tutkimuksen ongelmallisin vaihe. Laadullisen tutkimuksen luotettavuutta voidaan lisätä kuitenkin raportoimalla tarkasti tutkimuksen toteuttamisesta (Hirsjärvi 2009, 232). Tämä huomioiden näkisin tämän tutkimuksen olevan melko luotettava, vaikka reliaabeliutta täytyykin pohtia. Pyrkimyksenä on ollut antaa selkeä ja kattava kuva koko tutkimusprosessista sekä kertoa aineiston koonnista tarkasti ja totuudenmukaisesti.

Osa tutkimuksen luotettavuuden arviointia on myös tulosten tarkastelu suhteessa aikaisempaan tutkimukseen (Tuomi & Sarajärvi 2009, 159). Suhteessa aiemmin tutkittuun, tämän tutkimuksen tulokset noudattelevat peli- ja mediakasvatuksesta kirjoitettua ja tiedettyä. Teoreettisen viitekehtyksen luoma kuva peli- ja mediakasvatuksesta taustoista ja toteuttamisesta toistuu tutkimustulosten teemoissa. Uutta näkökulmaa tuo se, että tarkastelussa oli paikalliset ja kuntakohtaiset varhaiskasvatussuunnitelmat sekä nimenomaan pelaamisen ja pelien huomioiminen niissä.

Pelaamiseen liittyvien mainintojen vähäinen määrä varhaiskasvatussuunnitelmissa tuo myös rajoitteita tähän tutkimukseen. Suurimmassa osassa suunnitelmia ei mainittu digitaalista pelaamista ollenkaan, joten aineisto pelaamiseen liittyvien mainintojen osalta saattaa olla hieman pieni. Toisaalta tulokset voivat kuvata hyvinkin totuudenmukaisesti tilannetta paikallisten varhaiskasvatussuunnitelmien osalta. Laadullisessa tutkimuksessa on ennalta vaikea tietää aineiston riittävyttä (Eskola & Suoranta 2008, 215), joten päädyin arvioimaan aineiston riittävyttä saturaation kautta, kuten aiemmin olen kirjoittanut. Ja koska pelikasvatuksesta ei puhuttu, tulkitsin media- ja tvtkasvatukseen liittyvät kohdat niin, että pelikasvatus sisältyi niihin.

En käynyt läpi kaikkia saatavilla olevia varhaiskasvatussuunnitelmia, joten on mahdollista, että jotain oleellista jäi puuttumaan, mitä olisi löytynyt vielä

laajemmasta aineistosta. Tarkastelemani ssuunnitelmat kattoivat kuitenkin vain alle 15 prosenttia Suomen kuntien varhaiskasvatussuunnitelmista. Valitsin ne satunnaisesti, mutta otin mukaan kaiken kokoisten ja eri puolilta Suomea olevien kuntien varhaiskasvatussuunnitelmia. Pienehköstä aineistosta huolimatta analyysi ja tulokset luovat käsitystä pelikasvatuksesta kuntien paikallisissa varhaiskasvatussuunnitelmissa.

5.3 Jatkotutkimusaiheet ja käytännön sovellukset

Ottaen huomioon, miten vähän varhaiskasvatussuunnitelmissa puhutaan digitaalisiin peleihin ja että pelikasvatusta ei mainita laisinkaan, on ymmärrettävää, että opettajat voivat kokea epävarmuutta mediakasvattajina. Ja jos koetaan epävarmuutta mediakasvattajina, sitä koetaan varmasti myös pelikasvattajina. Marklundin (2019, 6) mukaan opettajat kuitenkin näkevät, että digitaalista pelailusta voi käyttää varhaiskasvatuksessa eivätkä he vastusta digitaalisten pelien käyttöä. Päinvastoin opettajilta löytyy halukkuutta rikastuttaa lasten oppimista ja kasvua sekä auttaa heitä valmistautumaan tulevaisuuteen digitaalisessa yhteiskunnassa (Marklund 2019, 7, 13).

Pelikasvatus aiheena tarjoaa paljon mielenkiintoisia jatkotutkimuksen aiheita. Varhaiskasvatussuunnitelmat eivät kerro siitä, miten pelikasvatusta varhaiskasvatuksen kentillä suunnitellaan ja toteutetaan. Olisi mielenkiintoista tutkia, miten konkreettisesti, käytännössä, varhaiskasvatuksen opettajat toteuttavat pelikasvatusta, miten sitä suunnitellaan ja millaisia sisältöjä varhaiskasvatuksen pelikasvatus pitää sisällään. Mielenkiintoinen aihe olisi myös tutkia varhaiskasvatuksen opettajien käsityksiä pelikasvatuksesta.

Pylkkänen (2018) on tutkinut Pro Gradu - tutkielmassaan digitaalisten pelien käytäntöjä esiopetuksessa. Pylkkäsen mukaan isossa osassa esiopetusryhmistä pelataan digitaalisia pelejä vähintään joka viikko, mutta on myös ryhmiä, joissa pelataan kerran kuukaudessa tai harvemmin (Pylkkänen 2018, 46). Vaikuttaisi siltä, että digitaaliseen pelaamiseen liittyvät käytännöt voivat vaihdella suu-

resti varhaiskasvatuksen yksiköiden ja ryhmien välillä eri kunnissa. Kuten tutkimukseni myös osoittaa, digitaalinen pelaaminen ja pelikasvatus on huomioitu hyvin vaihtelevin tavoin paikallisissa varhaiskasvatussuunnitelmissa, alkaen pelkästä digitaalisten pelien maininnasta aina kattavaan kuvaukseen pelaamisen mahdollisuuksista.

Tämän tutkimuksen teoriatausta ja tulokset yhdessä muodostavat kuvaa pelikasvatuksesta ja sen toteuttamisen mahdollisuuksista varhaiskasvatuksessa. Tutkielmaa voisi näin ollen käyttää myös oppaana kasvattajille, joille pelikasvatus on uusi tai vieraampi asia. Mutta kuten Koivula ja Mustola (2015, 49) toteavat, meillä on edelleen liian vähän tietoa lasten pelikokemuksista ja pelikulttuurista, ja tarvitsemme lisää ymmärrystä digitaalisen pelaamisen ja leikin hyödyistä, ja myös mahdollisista riskeistä. Toivottavasti tämä tutkimus avasi hieman käsityksiä siitä, millaisia mahdollisuuksia ja hyötyjä digitaalinen pelaaminen voi varhaiskasvatukseen tuoda, ja miten moninaisin keinoin kasvattajat voivat toteuttaa pelikasvatusta.

LÄHTEET

- Ermi, L., Mäyrä, F. & Heliö, S. 2005. Mediakasvu ja pelaamisen hallinta. Teoksessa Lahikainen, A. R., Hietala, P., Inkinen, T., Kangassalo, M., Kivimäki, R. & Mäyrä, F. (toim.) *Lapsuus mediamaailmassa: Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan*. Helsinki: Gaudeamus, 129-144.
- Eskola, J. & Suoranta, J. 2008. *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino.
- Forsling, K. 2011. Digital kompetens i förskolan. KAPET. *Karlstads universitets Pedagogiska Tidskrift*, 7(1), 76-95.
- Forsling, K. 2012. *Medielek och digital kompetens i en förskolekontext: Design för meningsskapande*. Karlstad: Karlstads universitet.
- Kupiainen, R. 2009. Lasten mediasuhteet mediakasvatuksen kysymyksenä. Teoksessa Kotilainen, S. (toim.) *Suhteissa mediaan*. Jyväskylä: Nykykulttuurin tutkimuskeskus, 167-183.
- Hirsjärvi, S. & Huttunen, J. 1995. *Johdatus kasvatustieteeseen*. Juva: WSOY
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2009. *Tutki ja kirjoita*. Helsinki: Tammi
- Juhila, K. 2021. Laadullinen tutkimus ja teoria. Teoksessa Vuori, J. (toim.) *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto [ylläpitäjä ja tuottaja]. <https://www.fsd.tuni.fi/palvelut/menetelmaopetus/>. [Viitattu 6.8.2021.]
- Juhila, K. 2021. Laadullisen tutkimuksen ominaispiirteet. Teoksessa Vuori, J. (toim.) *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto [ylläpitäjä ja tuottaja]. <https://www.fsd.tuni.fi/palvelut/menetelmaopetus/>. [Viitattu 6.8.2021.]
- Juhila, K. 2021. Teemoittelu. Teoksessa Vuori, J. (toim.) *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto [ylläpitäjä ja tuottaja]. <https://www.fsd.tuni.fi/palvelut/menetelmaopetus/>. [Viitattu 6.8.2021.]
- Karimäki, R. 2007. Media leikkiin innoittajana. Teoksessa Pentikäinen, L., Ruhala,

- A. & Niinistö, H. (toim.) *Mediametkaa! Osa 2 – Kasvattajan matkaopas mediamaailmaan*. Helsinki: Mediakasvatuskeskus Metka Ry, 40-47.
- 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*. Tampere: Tampereen yliopisto, 39-53. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/artikkeli-leikisti-pelissa-p...>
- Lahikainen, R., Hietala, P., Inkinen, T., Kangassalo, M., Kivimäki, R. & Mäyrä, F. Tulevaisuus ja lasten mediamaailma. Teoksessa Lahikainen, A. R., Hietala, P., Inkinen, T., Kangassalo, M., Kivimäki, R. & Mäyrä, F. (toim.) *Lapsuus mediamaailmassa: Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan*. Helsinki: Gaudemus, 200-210.
- Marklund, L. 2019. Swedish preschool teachers' perceptions about digital play in a workplace-learning context. *Early Years*. <https://doi.org/10.1080/09575146.2019.1658065>
- Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J. & Scott, F. 2016. Digital play: a new classification. *Early Years*, 36(3) 242-253. <http://dx.doi.org/10.1080/09575146.2016.1167675>
- Meriläinen, M. 2016. Toimiva pelikasvatus rakentuu pelisivistykselle. Teoksessa Pekkala, L., Salomaa, S. & Spisak, S. (toim.) *Monimuotoinen mediakasvatus*. Kansallisen audiovisuaalisen instituutin julkaisuja 1/2016, 92-109.
- Mertala, P. 2020. Laaja-alaisen tieto- ja viestintäteknologiaosaamisen tukeminen varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa. *Varhaiskasvatuksen Tiedelehti Journal of Early Childhood Education Research*, 9(1), 6-31.
- Mertala, P. (2020). Misunderstanding child-centeredness: The case of "child 2.0" and media education. *Journal of Media Literacy Education*, 12(1), 26-41. <https://doi.org/10.23860/JMLE-2020-12-1-3>
- Mustola, M. & Koivula, M. Monilukutaito. Teoksessa Koivula, M., Siippainen, A. & Eerola-Pennanen, P. (toim.) *Valloittava varhaiskasvatus*. Tampere: Vas-tapaino, 315-322.

- Mustola, M. & Rissanen, M.-J. 2017. Mediaympäristö. Teoksessa Koivula, M., Siippainen, A. & Eerola-Pennanen, P. (toim.) Valloittava varhaiskasvatus. Tampere: Vastapaino, 307-314.
- Pyökkänen, V. 2018. Digitaalisen pelaamisen käytäntöjä esiopetuksessa: kasvattajat ja tabletit valmiina, peli alkaa! Pro gradu -tutkielma: Jyväskylän yliopisto, Kasvatustieteiden laitos, varhaiskasvatus.
- Niinistö, H. & Rutala, A. 2007. Pienten lasten mediakasvatus. Teoksessa Kynäslahti, H., Kupiainen, R. & Lehtonen, M. (toim.) Näkökulmia mediakasvatukseen. Mediakasvatusseuran julkaisuja 1/2007, 123-136.
- Sintonen, S. 2012. Susitunti: Kohti digitaalisia lukutaitoja. Tampere: Finn Lectura.
- Suoninen, A. 2013. Lasten mediabarometri 2013 – 0-8-vuotiaiden mediankäyttö ja sen muutokset vuodesta 2010. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto.
- Tossavainen, T. 2018. Pelikasvatuksen tutoriaali. Teoksessa Puska, M. (toim.) Mediametkaa! Osa 10 – Mediakasvatuksen parhaat käytännöt. Jyväskylä: PS-kustannus, 64-70.
- Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2009. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi.
- Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi.
- Tutkimuseettinen neuvottelukunta. (TENK)
<https://tenk.fi/fi/tiedevilppi/hyvatieteellinen-kaytanto-htk> (5.8.2021.)
- Vuori, J. 2021. Laadullinen sisällönanalyysi. Teoksessa Vuori, J. (toim.) Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietovarasto [ylläpitäjä ja tuottaja]. <https://www.fsd.tuni.fi/palvelut/menetelmaopetus/> [Luettu 6.8.2021.]
- Vuori, J. 2021. Tutkimusetiikka ihmistieteissä. Teoksessa Vuori, J. (toim.) Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietovarasto [ylläpitäjä ja tuottaja]. <https://www.fsd.tuni.fi/palvelut/menetelmaopetus/> [Luettu 6.8.2021.]