



VAASAN AMMATTIKORKEAKOULU  
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Eeva-Maija Anttila

Emilia Pekkala

ÄLYLAITTEIDEN VAIKUTUS ALLE  
KOULUIKÄISTEN LASTEN KARKEA-  
MOTORISIIN TAITOIHIN JA  
ROOLILEIKKEIHIN

Sosiaali- ja terveysala  
2018

## TIIVISTELMÄ

Tekijä	Eeva-Maija Anttila & Emilia Pekkala
Opinnäytetyön nimi	Älylaitteiden vaikutus alle kouluikäisten lasten karkeamotorisiin taitoihin ja roolileikkeihin
Vuosi	2018
Kieli	Suomi
Sivumäärä	58 + 2 liitettä
Ohjaaja	Anne Savola-Vaaraniemi

---

Opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää miten älylaitteet vaikuttavat lasten karkeamotorisiin taitoihin ja roolileikkeihin lastentarhanopettajan käsityksen mukaan. Tutkimuksessa selvitettiin myös, miten lasten karkeamotoriset taidot ja roolileikit ovat muuttuneet varhaiskasvattajien uran aikana sekä millaista lasten älylaitteiden käyttö on kotona. Tavoitteena oli saada lastentarhanopettajien käsityksiä älylaitteiden yhteyksistä lasten karkeamotorisiin taitoihin ja roolileikkeihin.

Tutkimuksen teoriaosuuden pääaiheiksi valittiin karkeamotoriset taidot ja roolileikit. Tutkimus toteutettiin kvalitatiivisena, eli laadullisena tutkimuksena eräässä Vaasan kaupungin päiväkodissa haastattelemalla viittä lastentarhanopettajaa. Haastattelut toteutettiin yksilöhaastatteluina ja aineisto analysoitiin sisällönanalyysin avulla.

Tutkimustulosten mukaan älylaitteilla oli sekä positiivisia että negatiivisia vaikutuksia lasten karkeamotorisiin taitoihin ja roolileikkeihin. Tuloksista saatiin tietoa, että lapset viettävät melko paljon aikaa älylaitteiden parissa, jonka seurauksena liikunta on jäänyt vähäisemmäksi. Lasten karkeamotoriset taidot eivät kehity niin kuin ennen, mikä näkyy kömpelyytenä lapsissa. Lasten roolileikkejä määrittää peleistä ja lastenelokuvista tutut hahmot.

## ABSTRACT

Author	Eeva-Maija Anttila and Emilia Pekkala
Title	The Effect of Smart Devices on Gross Motor Skills and the Role Play of Children under School-Age
Year	2018
Language	Finnish
Pages	58 + 2 Appendices
Name of Supervisor	Anne Savola-Vaaraniemi

---

The aim of this bachelor's thesis was to investigate how smart devices affect the gross motor skills and the role play of children according to kindergarten teachers. A further aim was to study the children's use of smart devices at home as well as how the motor skills and role play of children have changed throughout the career of early childhood educators. The objective was to get information about how kindergarten teachers feel smart devices are connected to children's gross motor skills and role plays.

The gross motor skills and role plays were selected to be the main topics in the theoretical part. The study was carried out as qualitative research in a kindergarten in the city of Vaasa. Five kindergarten teachers were interviewed for the study. The data from these interviews were analyzed by qualitative content analysis method.

The study found smart devices to have positive, as well as negative effects on the gross motor skills and the role plays of children. These results are implying that children are spending a substantial amount of time connected to their smart devices which has led to a decreased physical activity. As a consequence, the gross motor skills are not developing as they used to, which in turn, is seen as general clumsiness in children. Characters and figures from games and kids movies seem to be defining the role play of children.

---

Keywords Early childhood education, role plays, gross motor skills, smart devices, kindergarten teacher

# SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO.....	8
2	TUTKIMUKSEN LÄHTÖKOHDAT.....	10
	2.1 Tutkimusaiheen valinta ja rajaukset.....	10
	2.2 Tutkimuksen tarkoitus ja tavoitteet.....	11
	2.3 Tutkimuskysymykset.....	11
	2.4 Aikaisemmat tutkimukset.....	12
3	LIIKUNTA JA MOTORISET PERUSTAIIDOT.....	14
	3.1 Motorisen kehityksen kulku.....	15
	3.2 Liikunnan merkitys karkeamotoriikan kehityksessä.....	17
	3.3 Liikunta ja älylaitteet.....	18
	3.4 Liikuntasuositukset.....	20
	3.5 Varhaiskasvattajan merkitys karkeamotoristen taitojen tukemisessa.....	21
	3.6 Liikkumisen muuttuminen.....	22
4	LEIKKI.....	25
	4.1 Miksi lapsi leikkii?.....	26
	4.2 Roolileikkien merkitys.....	28
	4.3 Varhaiskasvattaja leikkijänä.....	29
	4.4 Älylaitteiden vaikutus leikkeihin.....	31
	4.5 Leikkien muutokset.....	32
5	TUTKIMUKSEN TOTEUTUS.....	33
	5.1 Tutkimusmenetelmä.....	33
	5.2 Tutkimuksen kohdejoukko.....	33
	5.3 Aineiston keruu.....	34
	5.4 Aineiston analyysi.....	35
	5.5 Aineiston luotettavuus ja eettisyys.....	36
6	TUTKIMUSTULOKSET.....	38
	6.1 Karkeamotoriset taidot.....	38

6.2 Roolileikit .....	41
6.3 Älylaitteet.....	44
7 JOHTOPÄÄTÖKSET .....	48
8 POHDINTA.....	52
LÄHTEET.....	55

## LIITTEET

**KUVIOLUETTELO**

Kuvio 1 Karkeamotoriset taidot .....	38
Kuvio 2 Roolileikit.....	41
Kuvio 3 Älylaitteet.....	44

**LIITELUETTELO****LIITE 1.** Haastattelukysymykset**LIITE 2.** Saatekirje

## 1 JOHDANTO

Älylaitteet ovat yleistyneet viime vuosien aikana hurjaa vauhtia ja niiden käyttö on suosittua yhä nuorempien kohdalla. Melkein jokaiselta löytyy taskusta älypuhelin tai kotoa jokin muu älylaite. Älylaitteet on otettu käyttöön myös varhaiskasvatuksessa, sillä uusi varhaiskasvatussuunnitelman perusteet velvoittavat. Varhaiskasvattajat ovat saaneet työhönsä lisää haastetta opettelemalla hyödyntämään älylaitteiden käyttöä kuitenkin huomioimalla samanaikaisesti, ettei niiden käytöstä ole haittaa lapsille. Varhaiskasvatuslaissa (2018) on määritelty, että *”varhaiskasvatuksen tavoitteena on toteuttaa lapsen leikkiin, liikkumiseen, taiteisiin ja kulttuuriperintöön perustuvaa monipuolista pedagogista toimintaa ja mahdollistaa myönteiset oppimiskokemukset.”* (L540/2018.)

Opinnäytetyön tutkimuksessa selvitettiin miten älylaitteet ovat vaikuttaneet lasten roolileikkeihin ja karkeamotorisiin taitoihin. Tutkimuksen tarkoituksena oli saada selville, onko älylaitteilla ollut vaikutusta lapsiin ja miten älylaitteiden vaikutukset huomataan karkeamotoriikassa ja roolileikeissä. Koska työmme aihe on hyvin ajankohtainen, tavoitteena on tuoda esille älylaitteiden tuomaa hyötyä esimerkiksi varhaiskasvatuksessa, mutta kuitenkin huomioida niiden liiallisen käytön vaikutus liikkumiseen ja leikkeihin. Tavoitteena oli myös lisätä tutkimuksen tekijöiden omaa tietämystä älylaitteiden roolista päiväkodin arjessa ja osittain myös kotona. Älylaitteiden käyttö on nykyään yhä ajankohtaisempaa myös alle kouluikäisten lasten kohdalla, jolloin se heijastuu osaksi varhaiskasvattajien työhön sekä suoraan että välillisesti.

Tutkimuksen teoriaosuus jakautuu karkeamotorisiin taitoihin ja roolileikkeihin sekä älylaitteisiin, jotka ovat näkyvänä osana molemmissa osuuksissa. Olemme käyttäneet laajasti ja monipuolisesti erilaisia lähteitä, suomenkielisiä sekä vieras-kielisiä.

Tutkimus on kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimus. Aineisto kerättiin haastattelemalla erään Vaasan kaupungin päiväkodin lastentarhanopettajia. Haastattelut on toteutettu yksilöhaastatteluina. Lastentarhanopettajat eivät saaneet kysymyksiä etukäteen, mutta he saivat muutamaa päivää ennen haastattelua saatekirjeen mistä



ilmeni tutkimuksen tarkoitus ja keskeisimmät tutkimuskysymykset. Tutkimusaineisto analysoitiin sisällönanalyysin avulla. Tutkimuksen tulokset on jaettu kolmeen pääteemaan ja jokaisesta on tehty oma kuvio, lisäksi tekstiin on lisätty suoria lainauksia haastatteluista.

## 2 TUTKIMUKSEN LÄHTÖKOHDAT

Tässä luvussa esitellään tutkimuksen lähtökohdat, miten tutkimuksen aihe valikoitui sekä miten aihe on rajattu. Luvussa käsitellään myös mikä on tutkimuksen tarkoitus ja mihin tavoitteeseen on tarkoitus päästä. Loppuun on vielä laitettu tutkimuskysymykset.

### 2.1 Tutkimusaiheen valinta ja rajaukset

Tutkimusaihe valittiin ajankohtaisuuden, merkittävyyden ja omien mielenkiinnonkohteiden perusteella. Lapsi ja älylaite liitetään yhteen nykypäivänä helpolla verrattaessa vuosikymmen sitten, jolloin leikittiin ja liikuttiin ulkona eivätkä älylaitteet vieneet aikaa päivistä. Opinnäytetyössä tutkittiin älylaitteiden vaikutuksia lapsiin ja miten älylaitteiden käyttäminen havaittiin heidän elämässään erityisesti karkeamotoriikassa ja roolileikeissä.

Koska liikunta ja leikki ovat aiheina hyvin laajoja, opinnäytetyön pääaiheiksi muodostettiin karkeamotoriset taidot ja roolileikit. Älylaitteiden tultua yleisiksi myös lapsien kohdalla kiinnostuksen aiheeksi löydettiin niiden käytön yhteyksiä karkeamotorisiin taitoihin. Tutkimuksessa selvitettiin lapsen taitojen mahdollista hitaampaa kehitystä, kömpelyyttä sekä laiskuutta verrattaessa aikaisempiin vuosiin sekä millaisia mahdollisuuksia lapsille annetaan karkeamotoristen taitojen harjoittelussa. Työnnetäänkö heidät rattaissa kaikkialle ja annetaan älylaite käyttöön, koska se helpottaa aikuisen tilannetta. Älylaitteita käytetään varmasti paljon, jotka luonnollisesti vaikuttavat lasten liikunnallisiin kykyihin viemällä arjesta aikaa. Kuitenkin niistä saa myös ideoita ja hyötyjä erilaisten sovellusten kautta, joilla voidaan vaikuttaa karkeamotoriikkaan.

Lapset ottavat paljon vaikutteita älylaitteista katsoessaan ohjelmia ja pelatessaan pelejä. Nämä näkyvät varmasti lasten jokapäiväisissä leikeissä. Tutkimuksessa selvitettiin, kuinka paljon lapset saavat vaikutteita älylaitteista ja miten mahdolliset vaikutteet näkyvät heidän roolileikeissään. Älylaite nimestä voi jo päätellä mikä on sen käyttötarkoitus. Se on elektroninen laite, jolla pystyy olemaan yhteydessä muihin ja jakamaan asioita verkossa. Älylaitteet tuovat paljon helpotusta ja

apua käyttäjilleen. Yleisempiä älylaitteita ovat älypuhelimet, tabletit ja älykellot. (Techopedia 2018.) Tässä työssä älylaitteilla tarkoitetaan älypuhelimia ja tabletteja.

Tutkimuksen kohteeksi valittiin Vaasan kaupungin erään päiväkodin lastentarhanopettajat. Tähän kohderyhmään päädyttiin, koska haastattelu aineistonkeruumenetelmänä oli kiinnostava. Haluttiin keskustella aiheesta kasvotusten ja päästä mahdollisimman sisälle aiheeseen. Myöskin haastattelun aikana mahdollisille lisäkysymyksille saatiin vastauksia heti.

## **2.2 Tutkimuksen tarkoitus ja tavoitteet**

Opinnäytetyössä selvitettiin, miten älylaitteet vaikuttavat lasten karkeamotorisiin taitoihin ja roolileikkeihin lastentarhanopettajan käsityksen mukaan, sekä miten lasten karkeamotoriset taidot ja roolileikit ovat muuttuneet varhaiskasvattajien uran aikana. Uralla tarkoitettiin lastentarhanopettajan työvuosia päiväkodissa. Lisäksi tutkittiin, millaista älylaitteiden käyttö on kotona lastentarhanopettajan käsityksen mukaan. Varhaiskasvatuskeskusteluista on saatu tietoa älylaitteiden käytämisestä kotona.

Tutkimuksessa tavoitettiin lastentarhanopettajien käsityksiä älylaitteiden yhteyksistä lasten karkeamotorisiin taitoihin ja roolileikkeihin. Tutkimuksessa haastateltiin lastentarhanopettajia, joista osa oli toiminut lastentarhanopettajana jo monia vuosia. Tavoitteena oli haastatella vähintään kuutta lastentarhanopettajaa. Haastattelussa peilattiin roolileikkien ja karkeamotoristen taitojen muutoksia vuosikymmeniä taaksepäin. Tavoitteena oli saada tietoa, millaisia vaikutuksia älylaitteilla on lasten roolileikkeihin ja karkeamotorisiin taitoihin.

## **2.3 Tutkimuskysymykset**

Opinnäytetyön päätutkimuskysymykseksi muodostettiin seuraavanlainen: Miten älylaitteiden käyttäminen vaikuttaa lasten karkeamotorisiin taitoihin ja roolileikkeihin lastentarhanopettajan käsityksen mukaan?

Tutkimuksen alakysymykset olivat:

1. Miten lasten karkeamotoriset taidot ja roolileikit ovat muuttuneet lastentarhanopettajan uran aikana?
2. Millaista älylaitteiden käyttö on kotona lastentarhanopettajan käsityksen mukaan?

#### **2.4 Aikaisemmat tutkimukset**

Fyysistä aktiivisuutta ja siihen yhteydessä olevia tekijöitä 3–8-vuotiailla lapsilla on tutkinut Katariina Pirnes. Tutkimuksessa ilmeni, että 91 % lapsista oli riittävästi fyysisesti aktiivisia ja ruutuaika vei 66–70 % lapsista päivittäin aikaa pari tuntia tai enemmän. (Pirnes 2010, 33.) Sosiaalisella ympäristöllä on myös merkittävä rooli lasten fyysiselle aktiivisuudelle, erityisesti vanhempien fyysisellä aktiivisuudella on nostava rooli, mutta isän peruskoulutuksella puolestaan alentava rooli. Vaikka tutkimuksen mukaan lapset liikkuvat riittävästi päivien aikana, ruutuaika on silti yli puolilla lapsista liikaa aikaa vievää toimintaa. (Pirnes 2010, 24–25.)

Rideout (2013, 9–11) on tutkinut median ja esimerkiksi puhelimen ja Ipadin käyttöä amerikkalaisilla lapsilla. 0–8-vuotiailla lapsilla 52 %:lla on käytössä älypuhelin tai jonkinlainen Ipad. Kuitenkin suurempi osa lapsista ei ole koskaan käyttänyt kyseisiä älylaitteita: 10 % 0–1-vuotiaat, 39 % 2–4-vuotiaat ja 52 % 5–8-vuotiaat. Yli neljäsosa (29 %) vanhemmista on ladannut omalle älylaitteilleen ”appeja”, joita lapset voivat käyttää. Kuitenkin alle 8-vuotiaat lapset käyttävät älylaitteita vain noin viisi minuuttia päivässä. Televisio ja DVD ovat suuremmassa osassa lasten arkea kuin esimerkiksi puhelin.

Leikistä on tehty muutamia aiempia tutkimuksia. Sini Hartikainen Tampereen yliopistossa on tutkinut leikin rakentumista päiväkotiympäristöstä. Tutkimuksessa selvitettiin, miten leikki rakentuu. Tutkimustuloksista selviää, että leikin rakentamiseen vaikuttavina tekijöinä voidaan pitää sosiaalista asemaa, yhteisyyden luomista, leikkimisen ylläpitoa, ympäristöstä löytyvää materiaalia ja katseen suuntautumista. Tutkimuksessa havainnoitiin 5–6-vuotiaita lapsia. Tutkimuksen tavoitteena oli saada lapsuutta näkyväksi, lasten omat mielipiteet kuuluviin sekä yhteis-

kunnallista osallisuutta. Tutkimuksessa haluttiin nähdä lapset aktiivisina toimijoina. (Hartikainen 2013, 3.)

Lasten fyysistä aktiivisuutta sekä leikin merkitystä lapsen kehitykselle on tutkittu melko paljon. Myöskin lasten ajankäyttö on ollut pinnalla, sillä siihen kuuluu paljon istumista erilaisten ruutujen äärellä, jolloin liikkumisen ja leikkimisen osuus vähenee. Kuitenkin monet tutkimukset liittyen älylaitteisiin ovat keskittyneet lähinnä kouluikäisiin, jolloin varhaiskasvatusikäiset ovat jääneet taka-alalle. Median ja ruutuajan vaikutuksia lapsiin on tutkittu, mutta haluamme keskittyä enemmän puhelimiin ja tabletteihin, sillä ne ovat nykypäivänä eniten pinnalla.

### 3 LIIKUNTA JA MOTORISET PERUSTAIKOT

Nykypäivänä lasten liikkumisen tärkeyttä voidaan korostaa vielä entistä enemmän, sillä sitä ei voida pitää enää itsestäänselvyytenä (Finne 2017, 9). Fyysinen aktiivisuus ja liikkuminen voidaan määritellä monella eri tavalla. Sitä voi olla päivittäinen kävely tai pyöräily A paikasta paikkaan B, tanssiminen, aktiiviset sisä- tai ulkopelit, järjestetyt ja kilpailuhenkiset urheilulajit kuten jalkapallo. (Department of Health, Physical Activity, Health Improvement and Protection 2011, 9.) Lasten kohdalla liikkuminen tapahtuu luonnostaan ja leikkimisen kautta. Liikkumisella on vaikutuksia kaikkiin kehityksen osa-alueisiin kuten tiedollisiin, taidollisiin, motoriseen ja tunne-elämän kehitykseen. (Autio & Kaski 2005, 54.)

Motoristen taitojen oppiminen on tärkeää, sillä ne ovat mukana jokapäiväisessä elämässä ja korostuvat esimerkiksi liikenteessä, liikunnassa ja yllättävissä tilanteissa (Kauranen 2011, 8). Motoriseksi taidoksi kutsutaan taitoa, jossa tavoitteen saaminen vaatii tietoista kehon tai raajojen tai molempien liikettä (Pulli 2013, 22). Sääksahden (2015, 53–55) mukaan motoriset perustaidot voidaan jakaa tasapaino-, liikkumis- ja käsittelytaitoihin. Käsittelytaidot ovat suorituksia lapsen taidoista käsitellä esineitä, telineitä, välineitä tai toista ihmistä. Ne ovat koko vartalon taitoja, jotka jaetaan karkeamotorisiin- ja hienomotorisiin taitoihin. Karkeamotoriset taidot ovat kehon suurilla lihasryhmillä tehtävää työtä, kuten pyöritys, työntö, lyönti ja pompotus. Suuret vatsan ja selän lihakset, sekä jalkojen ja käsien lihakset ylläpitävät vartalon asentoa (Kivelä-Taskinen 2011, 25). Käsittelytaidot kehittyvät hierarkkisesti. Karkeamotoriset taidot kehittyvät ensimmäiseksi ja vasta sitten, kun ne ovat kehittyneet tietylle tasolle hienomotoriset taidot voivat kehittyä. (Sääkslahti 2015, 55.)

Tässä työssä keskitytään erityisesti karkeamotorisiin taitoihin. On hyvä huomioda, että liikkumisella ja liikkumattomuudella on yhteyksiä karkeamotoristen taitojen kehittymiselle. Alle kouluikäisten lasten liikkumisella tarkoitamme esimerkiksi hyppimistä, kiipeilyä, roikkumista, kierimistä, juoksua ja kävelyä. Nämä voivat tapahtua ulko- tai sisäleikeissä. Tämän ikäisten kohdalla liikkuminen tapahtuu leikkimisen lomassa.

### 3.1 Motorisen kehityksen kulku

Motoristen liikkeiden tapahtuminen ei ole yhtäkkistä vaan esimerkiksi kävelemään opitaan monen eri tapahtuman kuten ryömimisen, konttaamisen, itsensä pystyyn vetämisen, seisomisen sekä esineiden työntämisen kautta (Zimmer 2002, 59). Ensimmäinen lapsen motorisen kehityksen suunta etenee päästä jalkoihin eli kefalokaudaalaisesti. Toista kehityssuuntaa sanotaan proksimodistaaliseksi eli kehon keskiosista ääriosiin etenevä kehitys. Aluksi lapsen liikkeet ovat koko kehon liikkeitä, kokonaisvaltaisia ja karkeamotorisia. Myöhemmin liikkeet alkavat eriytyä erillisiksi ja täsmällisemmiksi, jolloin puhutaan pienten lihasten hienomotorisista liikkeistä. (Kauranen 2011, 346.) Ensimmäisen ikävuoden aikana lapsi oppii eteenpäin liikkumisen itsenäisesti ryömimällä ja konttaamalla sekä pystyasennon tuettuna. Vauva oppii myös pyörähtämään selältään vatsalleen ja kävelemään tuettuna ja ehkä jopa muutamia askelia ilman tukea. (Zimmer 2002, 59.)

Zimmerin (2002, 61) mukaan kävely- ja juoksemistaito paranevat huomattavasti ja uusien taitojen oppiminen on suuressa roolissa. Uusia opittavia perusliikkeitä ovat esimerkiksi kävely, juoksu, hyppääminen, ryömiminen, roikkuminen, kantaminen ja heittäminen. Muutaman vuoden ikäinen lapsi käyttää koko kehonsa voimia ja molempia käsiään heittääkseen pallon (Zimmer 2002, 57). Portaissa kävely ylös ja alas onnistuu kaiteesta pitäen kiinni ja lapsi tuo jalan toisen viereen jokaiselle askelmalle. Lapsi harjoittelee hyppäämistä tasajalkaa, pallon potkaisemista sekä heittämistä. Kolmevuotiaan iässä onnistuu myös yhdellä jalalla seisominen. (Kauranen 2011, 353.) Lapsen saavuttaessa neljän ja viiden vuoden iän, liikkuminen alkaa olla vaivattomampaa. Juoksemisen yhteydessä suunnanvaihdot sujuvat hyvin sekä heittäminen onnistuu yhdellä kädellä, kuitenkin pallon irtoamisajankohta on vielä puutteellista. Lapsi onnistuu myös hyppäämään matalien esteiden yli. (Kauranen 2011, 353.) 5–6-vuotiaana motoriset taidot alkavat kehittyä jo erityistaitoja vaativiin liikkeisiin kuten luisteluun, pyöräilyyn ilman apurenkaita sekä hyppimiseen hyppynarulla. Useiden toimintojen samaan aikaan tekeminen onnistuu paremmin. (Autio & Kaski 2005, 28.)

Lapsen motorisessa kehityksessä tapahtuu erilaisia kausia. Kriittisen kauden ajanjaksona saattaa tulla pysyviä häiriöitä ja muutoksia motoriikkaan, jos normaalissa motorisessa kehityksessä tapahtuu joku ongelma. (Kauranen 2011, 346–347.) Lapsen onkin siis hyvä saada riittävästi virikkeitä ympäristöstä, jotta tietyn kyvyn kehittyminen onnistuu (Autio & Kaski 2005, 13). Nopean kehityksen kaudella eli niin kutsutulla herkkyyksikaudella puolestaan lapsella on hyvät valmiudet oppia uusia, tiettyjä liikunnallisia taitoja (Kauranen 2011, 346–347).

Motoriset taidot muuttuvat automaattisiksi, kun toistoja tapahtuu riittävän paljon. Aluksi lapsi oppii alkeismallin motorisesta taidosta, jolloin kaikki huomio kiinnittyy ainoastaan kehon liikuttamiseen, josta se vähitellen muuntuu perusmallin vaiheeseen riittävän harjoittelun myötä. Tässä vaiheessa lapsi voi kiinnittää tarkkaavaisuutensa laajemmalle ja hän pystyy jo kiinnittämään huomiota maastoon ja sen muotoihin. Jotta taitojen kehittyminen voidaan turvata ja ne automatisoituvat, motoristen taitojen on saatava paljon ärsykeitä ja liikkumisen oltava päivittäistä. Ihannetilanteessa ollaan, kun lapsi voi keskittyä ainoastaan ympäristön havainnoimiseen eikä lapsen tarvitse enää keskittyä itse liikkumiseen. Tällöin puhutaan automatisoituneesta vaiheesta. (Sosiaali- ja terveysministeriö 2005, 10.) Kuitenkaan aina ei ole kyse liikunnan vähyydestä, jos päiväkotikäisten motorisissa taidoissa havaitaan puutteita. Joskus syy voi olla synnynnäistä tai kehityksellistä poikkeamaa, jolloin lapsi tarvitsee enemmän tukea. (Pulli 2013, 23.)

Jotta lapsen liikkumisen kehittyminen on mahdollista, on kiinnitettävä huomiota myös havaintomotoriseen oppimiseen. Havaintomotorisilla taidoilla tarkoitetaan lapsen oman kehon hahmottamista, sen eri osia suhteutettuna ympäröivään tilaan sekä käytettävään aikaan ja voimaan. Lapsen on siis käytettävä hyväksi aistejaan ja tarkkailtava ympäristöään liikuttaessaan kehoaan. Kehon tahdonalainen liikkuminen sekä oman kehon tunteminen on osana havaintomotorisissa taidoissa. Jotta oman kehon oppii tuntemaan, täytyy osata tunnistaa ja nimetä kehonosia sekä kehon eri puolia kuten etu- ja takapuoli, oikea ja vasen puoli sekä kylki. Liikunnassa ja leikeissä kehontuntemusta on hyvä opettaa säätelemällä tilaa kuten kaukana, lähellä, edessä ja takana sekä muuttamalla nopeuksia. Oleellisena osana



voidaan pitää siis monipuolista liikuntaa, jotta lapsi pystyy hyödyntämään siinä kuulo-, näkö-, liike-, tasapaino- ja tuntoaistimuksia. (Autio & Kaski 2005, 54–55.)

Havaintomotoriset osatekijät voidaan jakaa kehontuntemukseen, avaruudelliseen hahmottamiseen, suunnan hahmottamiseen sekä ajan hahmottamiseen. Kehontuntemukseen kuuluu ymmärrys kehonosien sijainnista ja nimistä, miten kehoa ja sen osia liikutetaan. Avaruudellisessa hahmottamisessa on kyse, kuinka paljon tilaa keho tarvitsee tietyssä tilanteessa sekä asioiden ja esineiden sijainnin hahmottamista suhteessa omaan kehoon. Suunnan hahmottamiseen liittyy mittasuhteiden ja suuntien ymmärtäminen sekä kykyä liikkua tehokkaasti. Ajan hahmottamisessa opittavana on rytmi, samanaikaisuus sekä tieto siitä, mikä on tietyn liikesuorituksen oikea järjestys. (Karvonen 2000, 21.)

### **3.2 Liikunnan merkitys karkeamotoriikan kehityksessä**

Lapsen liikkuminen on lähtöisin aikuisten toimesta, joten aikuisen on hyvä tiedostaa liikkumisen merkitys lapselle ja hänen terveydelleen. Jos liikkuminen on puutteellista, motoristen perustaitojen oppiminen jäävät vajavaisiksi. (Finne 2017, 15.) Motoristen taitojen kehityksellä on vaikutusta myöhempään kehitykseen. Niiden perusta olisi hyvä saada mahdollisimman vahvaksi, sillä jos tietyt kehitysvaiheet kehittyvät puutteellisesti, sillä on vaikutusta seuraavaan kehitysvaiheeseen. (Karvonen 2000, 18.) Jonkin ala- tai osataidon puutteellinen kehitys johtaa lapsen kehityksen pysähtymiseen eikä uudelle tasolle kehittyminen onnistu (Karvonen, Siren-Tiusanen & Vuorinen 2003, 36).

Liikkumisesta on tutkitusti pitkäaikaisia terveydellistä hyötyä. Jos lapset liikkuvat vähän jo lapsuudessa, heikko terveys on suurena riskinä myöhemmin elämässä. Liikkumattomuus vaikuttaa lapsen kehitykseen ja kasvuun. Liikunnan merkitys on tärkeä motorisille taidoille, luiden ja lihasten kehittymiselle, se myös auttaa parantamaan sosiaalisia taitoja sekä pitää painon kurissa. (Department of Health, Physical Activity, Health Improvement and Protection 2011, 20–21.) Vireystila, muistaminen ja tarkkaavaisuus ovat myös yhteydessä fyysiseen aktiivisuuteen sekä elintasosairauksien ennaltaehkäisyyn (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2016). Liikkumattomuuden haittapuoliksi voidaan luetella esimerkiksi ylipaino, liikalihavuus

ja kognitiivisen kehityksen hidastuminen (Department of Health, Physical Activity, Health Improvement and Protection 2011, 21).

Kriittinen aika lasten monipuoliselle ja päivittäiselle liikkumiselle on päiväkotikäisenä sekä ala-asteen alussa (Fogelholm 2005, 167). Finne (2017, 22) kirjoittaa, että motoristen taitojen harjoittelu on hyvä aloittaa hyvissä ajoin ennen murrosikää, kun lapsen hermostollinen kehitys on suurimmillaan. Sääkslahden (2015, 46) mukaan monipuolinen, kehon kokonaisvaltainen liikunta tarjoaa lapselle hyvän tasapainon kehityksen ja jalkojen luille mahdollisuuden kasvaa esimerkiksi erilaisten hyppyjen ja loikkien myötä. Kädet puolestaan saavat ärsykeitä esimerkiksi lyömällä palloa mailalla. (Sääkslahti 2015, 46.) Jo vuosikymmeniä sitten on ymmärretty liikunnan tärkeys tuki- ja liikuntaelimistön kehittymisessä sekä liikuntatottumuksien muotoutuminen jo lapsuudessa. Hyvien liikuntakokemusten kautta lapsen myönteinen minäkuva voi vahvistua. (Fogelholm 2005, 167.)

On huomioitava, että lasten on annettava itse keksiä omia liikuntamuotojaan ja tutkia ympäristöään, sillä se kehittää heidän mielikuvitustaan sekä rohkaisee itsenäisyyteen (Department of Health, Physical Activity, Health Improvement and Protection 2011, 22). Kuitenkin kasvattajalla on tärkeä rooli liikunnan huomiomisessa lapsen elämässä. Lapsen motorisen kehityksen ja itsenäisen liikkumisen tukeminen on tärkeää alle 2-vuotiailla lapsilla. (Sääkslahti 2015, 45.) Lapsen saadessa riittävästi monipuolista ja kehittävää liikuntaa sekä ohjausta, karkeamotoriset taidot pääsevät kehittymään siihen pisteeseen, että lapsi hallitsee kävelyn, juoksemisen, hyppimisen, konttauksen, ryömimisen, pallon heiton ja kiinnioton sekä liikkeet muuttuvat automaattisiksi (Karvonen 2000, 28).

### **3.3 Liikunta ja älylaitteet**

Yhä nuorempien lapsien kiinnostus älylaitteita kohtaan vie tilaa muulta liikunnalta ja pihapelien harrastamiselta (Finne 2017, 163). Älylaitteisiin käytetty aika voitaisiin käyttää hyödyksi johonkin tuottavaan toimintaan kuten urheiluun tai musiikkiin (Kutscher 2017, 34). Arki- ja hyötyliikunta ovat siirtyneet vähemmälle digitalisoitumisen myötä (Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuskeskus 2013, 21). Pienten lasten kognitiivinen kehitys ei ole vielä niin kehittynyttä, jotta he ymmärtäisivät ja pystyisivät

kiinnittämään huomiota ruutuun (Kutscher 2017, 63). Toisaalta on myös huomioitava, että älylaitteiden kautta lapsi voi myös innostua liikkumaan, sillä liikunnallinen toiminta on tullut myös osaksi älylaitteita. Niille on annettava mahdollisuus ja osattava hyödyntää digitalisaatiota osaksi liikuntaa. (Finne 2017, 163.)

Länsimaissa elämäntapa on muuttunut aktiivisesta passiiviseen jatkuvan istumisen myötä. Ruutuajan suositeltu määrä ylittyy jo pelkästään television katselemisella. (Sosiaali- ja terveysministeriö 2013, 16.) Repon & Nätin (2015, 100) mukaan ulkoilu ja liikkuminen ovat vähentyneet ruutuajan lisääntyessä. Älylaitteiden käytöstä on tehty niin yksinkertaista ja helppoa, että jopa pienet lapset tietävät, miten ne toimivat. Myös juurikin älypuhelimet juurtuvat mukaan lapsen arkeen, koska niiden kuljettaminen on helppoa, minne vain ajasta ja paikasta riippumatta. (Repo & Nätti 2015, 100.)

Viime aikoina huolestuneisuus älylaitteiden ja sovellusten vaikutuksista lapsiin on ollut suurta. Kasvatustieteiden tohtori Liisa Ahonen kommentoi, kuinka suurin uhka on koukuttuminen älylaitteiden maailmaan. Niihin käytettävä aika on poissa muualta esimerkiksi juuri liikunnasta. (Yle aamu-tv: Älylaitteiden ja sovellusten vaikutus lapsiin 2018.)

Aikuisen rooli on suuressa osassa lasten median, videopelien ja älylaitteiden käytössä. Se millainen suhde aikuisella on näihin, heijastuu myös lapsen toimintaan. Siksi on tärkeää katsoa kriittisesti aikuisen silmin, millaiset vaikutukset omalla älylaitteiden käyttämisellä on lapsiin. Onko aikuinen itse jatkuvasti kiinni puhelimeen tai vastaako hän puhelimeen aina kesken yhteisen tekemisen saadessaan tekstiviestin tai sähköpostin? (Kutscher, M. 2017, 75–77.) Varhaisvuosien fyysisen aktiivisuuden suositukset (Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisu 2016:21, 13) painottavat, että kolmevuotiaat viettävät erilaisten älylaitteiden parissa tunnin arkipäivinä ja lähes puolet enemmän viikonloppuisin. Niiden käyttö vielä lisääntyy lapsen kasvaessa.

### 3.4 Liikuntasuositukset

Opetus- ja kulttuuriministeriön (2016) mukaan uusissa varhaisvuosien liikuntasuosituksissa alle 8-vuotiailla lapsilla sopiva liikuntamäärä on vähintään kolme tuntia päivässä, johon kuuluisi kevyttä ja vauhdikasta liikuntaa. Lapsen on saatava harjoitella monipuolisesti erilaisia motorisia harjoitteita. Jotta kyseinen määrä täyttyy, liikunnan on hyvä toteutua varhaiskasvatuksessa kuten myös kotona. Suosituksessa käy ilmi, että istumista on vältettävä mahdollisimman paljon ja on huomioitava myös lepo, uni sekä terveellinen ruokavalio. (Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuskeskus 2013, 21.)

Finne (2017, 15) kommentoi, kuinka ihmiset eivät nykypäivänä liiku edes terveyden kannalta välttämättömän määrän verran (Finne 2017, 15). Liikunnan osuus viikoittain olisi hyvä olla 15–20 tuntia. Säännöllinen ja jokapäiväinen liikunta takaa, että liikuntasuositukset täyttyvät. On kuitenkin muistettava pitää liikuntasuosuudet lyhyinä ja muistaa levätä välissä, sillä lapsi ei jaksakaan kovin pitkäkestoista liikuntaa. (Karvonen 2000, 25.) Kolmevuotiaiden päiväkotilasten mitatussa fyysisen aktiivisuuden tutkimuksessa (Soini, Kettunen, Mehtälä, Sääkslahti, Tammelin, Villberg & Poskiparta 2012, 5) kävi ilmi, että varhaiskasvatuksen tavoitetta liikua kolme tuntia päivässä tavoitetta ei kukaan osallistuneista saavuttanut. Ainoastaan yksi lapsi täytti reippaan liikunnan määrän tavoitteen viikonlopun mittauspäivänä. Mittauksiin osallistuneita lapsia oli 99 (93 prosenttia), loput seitsemän lasta (7 prosenttia) olivat sairaana tai kotona hoitopäivän ajan.

Alle 5-vuotiaiden kohdalla paikallaan olo ja istuminen olisi tärkeää minimoida, sillä on tehty hälyttäviä löytöjä niiden vaikutuksista terveyteen (Department of Health, Physical Activity, Health Improvement and Protection 2011, 21). Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuskeskus (2013, 10) julkaisussa käydään läpi, kuinka liikunnan osuus jää vähäiseksi päivien aikana, vaikka vapaa-aikana liikuttaisiinkin aktiivisesti. Varhaiskasvatuksessa lapset ovat liikkeellä vain 40 % ajastaan.

### 3.5 Varhaiskasvattajan merkitys karkeamotoristen taitojen tukemisessa

Liikunnan tärkeyttä korostetaan entistä enemmän nyky-yhteiskunnassamme, sillä huolestuttavaa on lapsien suuri eriarvoistuminen liikkujiin ja liikkumattomiin. Varhaiskasvattajilla on suuri rooli saada liikunta osaksi lasten elämää. (Finne 2017, 9.) Päiväkodeissa pitäisi kiinnittää paljon huomiota lasten liikkumisen monipuolisuuteen sekä sen kehittämiseen (Karvonen 2000, 16). Liikunnasta ei saa kuitenkaan tulla pakkopullaa, vaan sen pitää pysyä mielekkäänä ja tulla luonnostaan lapsesta. Lapsuudessa syntyy joko myönteinen, kielteinen tai neutraali suhde liikkumista kohtaan, joka on lähtöisin juurikin vanhemmilta ja varhaiskasvattajilta. Vanhemman ja varhaiskasvattajan oma suhde liikuntaan heijastuu usein myös lapseen, sillä lapsi ottaa mallia aikuisesta. (Finne 2017, 9–10.) Varhaiskasvatusympäristöllä on suuri vaikutus saada lapset innostumaan liikkumisesta sekä pitää se osana arkea (Finne 2017, 26).

Varhaiskasvattajan tulee luoda edellytyksiä liikkumiseen päiväkodeissa. Lapselle on annettava olosuhteet, jossa hän voi liikkua mahdollisimman paljon ja monipuolisesti hyödyntäen kaikkia aisteja sekä tasapainoa. Ympäristön on oltava houkutteleva ja haasteellinen, joka motivoi liikkumaan ja leikkimään. Sen tulee herättää lapsissa liikkumisen halua sekä kiinnostumaan omien taitojen kehittämisessä. Varhaiskasvattajien on opetettava lapsia myös turvalliseen liikkumiseen. Kannustus ja rohkaisu ovat lapselle tärkeitä, jotta uskallus oman kehon itsenäiseen liikkumiseen syntyy ja säilyy uusien taitojen kynnyksellä. On tärkeää, että motorisia taitoja hyödynnetään jatkuvasti hoitotilanteissa ja lapsien annetaan tehdä itse mahdollisimman paljon. (Sosiaali- ja terveysministeriö 2005, 15, 25.) Pulli (2013, 8) kirjoittaa, että liikunnalliset leikit tuovat mukanaan nopeatempoisuutta sekä enemmän meteliä kuin rauhallinen paikallaan leikkiminen. Myös ne vaativat enemmän valppautta aikuiselta. Kuitenkin on hyvä tietää, että lapsen liikunnan estämiseen päiväkodissa vie lähes yhtä paljon aikaa kuin sen sallimiseen. Leikin ei tarvitse olla järjetöntä riehumista vaan toiminnallista tekemistä.

Suomessa päivähoiton aikana lasten liikkuminen tapahtuu pääsääntöisesti ulkoilun aikana. Sen rytmittämiseen ei juuri kiinnitetä huomiota, mikä olisi tärkeää vi-

reystilan ja jaksamisen kannalta. Liikunnallisia hetkiä pitäisi siis lisätä myös silloin, kun toiminta tapahtuu sisätiloissa. Kasvattajien mukaan pojat tarvitsevat tyttöjä enemmän tukea karkeamotorisissa taidoissa. Juuri ne pojat, jotka tarvitsisivat liikuntaa eniten, liikkuvat kuitenkin vähiten. (Reunamo & Hausalo 2014, 147.) Varhaiskasvattajan on myös huomioitava yksilölliset erot lapsien kohdalla, jotta jokainen saa omaan motoriikkaan sopivaa liikuntaa (Karvonen 2000, 25). Motoriikkapainotteista opetusta on alettu ottaa käyttöön Ruotsissa, joka tarkoittaa liikunnan kytkemistä oppiaineiden sisään eli ei ainoastaan lisäämällä enemmän liikuntatunteja. Esimerkiksi matematiikan tunnin voi suorittaa puoliksi myös liikuntaleikkien lomassa, jolloin liikunnan kautta käsitellään samanlaisia matemaattisia asioita kuin luokassakin. (Karvonen 2000, 17.)

Jos lapset saavat paljon virikkeitä ja kannustusta liikkumista kohtaan lapsuudessa, myönteiset kokemukset liikkumiseen lisääntyvät. Niiden myötä myös oma suhtautuminen liikkumiseen vahvistuu ja sen jatkuminen läpi elämän on todennäköisempää. Vanhemmilla on tärkeä rooli lapsien liikkumisessa, mutta yhtä tärkeää sen huomioiminen on myös varhaiskasvatuksessa. (Finne 2017, 15.) Jotta lasten liikkumisen kehitys ei estyisi ja liikkumattomuudesta ei tulisi elämäntapa, on tärkeää rohkaista lapsia liikkumaan ja saamaan positiivisia liikkumiskokemuksia (Reunamo & Hausalo 2014, 148–149). Eri-ikäiset lapset vaativat eri tavoin liikuntaa päiviinsä. Alle 3-vuotiaiden kohdalla kyseessä on enemmänkin liikkumista lorujen sekä laulujen avulla tai rakentamalla erilaisia temppuiluratoja. Kuitenkin motorisia taitoja on harjoiteltava päivittäin. Siirryttäessä seuraaviin ikävuosiin myös liikunnan harjoittaminen monipuolistuu ja liikunta on leikin sivutuote. (Pulli 2013, 10.)

### **3.6 Liikkumisen muuttuminen**

Lasten liikkumisen muutoksen taustalla voidaan pitää yhteiskuntarakenteen muutosta. Aikaisemmin luontoa käytettiin hyväksi liikunnassa ja lapset liikkuivat arkiympäristössään enemmän kuin nykyään. Luonnossa hyödyttiin erilaisista maastovaihteluista ajatellen lasten lihaskuntoa ja -hallintaa. Myös työpaikat ovat muuttuneet suuresti pois raskaalta fyysiseltä alueelta. Nykyään kuitenkin hektinen arki

lisää paineita liikkumiselle, sillä se on suoritettava kiireen keskellä. Valtion liikuntaneuvoston tavoitteena on saada muutettua yhteiskunnan rakenteellista kehittymistä suuntaan, että ehkäisemistoimenpiteet koskien fyysisen aktiivisuuden vähenemistä koskisivat kaikkien lasten ja nuorten elämää. Myös lasten aktiivista liikkumista on yritetty aktivoida erilaisten projektien kautta. (Finne 2017, 45–46.)

Lapsia kuljettaessa harrastuksiin, jotka saattavat sijaita eri paikkakunnalla tuottavat vanhemmille melkoista päänvaivaa ja arjen suunnittelua. Harrastuksien kustannukset ovat nousseet huimasti vuosien aikana, ja joidenkin perheiden kohdalla kalliit harrastukset jäävät väliin kustannusten vuoksi. (Finne 2017, 45–46.) Lasten pihaleikit ja arkiliikunta ovat korvautuneet juurikin kilpaurheilulla, jonne vanhemmat kyyditsevät lapset autolla. Ulkona ei vietetä enää niin paljon aikaa, mikä on johtanut liikkumistapojen muuttumiseen. Myös jatkuvat rajoitukset ja ennalta määriteltä toiminta sekä varhaiskasvatuksessa että vanhempien osalta ovat vähentäneet liikkumista luonnonympäristöissä. (Hölttä & Paloniemi 2017.) Perinteiset paljon liikkumista sisältävät ulkoleikit ovat vähentyneet ja korvautuneet sisäleikkeihin. Myöskin toimintaympäristöön on tullut yhä enemmän keinotekoisia välineitä, jolloin luonnolliset liikunta- ja leikkipaikat ovat korvautuneet. (Karvonen, Siren-Tiusanen & Vuorinen 2003, 13.)

Lasten liikkuminen on jakautunut kahtia aktiivisesti liikkujiin ja heihin, jotka liikkuvat erittäin vähän. Raja on suuri, sillä he ketkä liikkuvat ovat aktiivisia kaikissa liikkumisen alueilla, kun taas passiiviset liikkujat eivät tahdo kiinnostua mistään. Poikien kohdalla tämä jakautuminen näkyy entistä paremmin kuin tyttöjen kohdalla. Jotta tämänlaisesta eriarvoistumisesta päästäisiin eroon, yhteiskunnan tulisi keskittyä ennaltaehkäisevään työhön ja antaa ihmisille lisää tietoa ravintotottumuksista ja liikunnallisesta elämästä. Lasten liikuntaa tulisi tukea sekä kehittää toimintaympäristöä vielä liikunnallisempaan suuntaan. Passiivisesta ihmisestä ei ole haittaa ainoastaan yksilötasolla vaan sillä on vaikutuksia koko yhteiskuntaan esimerkiksi terveydenhuollon kuluissa. (Finne 2017, 47.)

Leikki ja liikunta kulkevat lapsen elämässä käsi kädessä. Liikuntatavat ovat muuttuneet vuosien aikana ja älylaitteiden yleistettyä lapsista on tullut laiskempia ja

ehkä myös vanhemmat käyttävät niitä hyödyksi arjessa. Aikaa vietetään mieluiten pelejä pelaillen ja ohjelmia katsellen. Liikunnan ja leikin tärkeys on jäänyt vähemmälle huomiolle. Seuraavassa luvussa käsitellään leikkejä, erityisesti roolileikkejä sekä miten älylaitteet ovat vaikuttaneet lasten roolileikkeihin ja millaisiin rooleihin lapset samaistuvat nykypäivänä.



## 4 LEIKKI

Hakkarainen (2001, 185) toteaa, että ymmärtääkseen leikkiä, sitä olisi hyvä tarkastella yhdessä muiden ilmiöiden kanssa kuten oppimisen ja kehityksen kanssa. Sen määrittelemisen on ollut hankalaa sen vuoksi, koska sitä on yritetty erottaa liikaa muista ilmiöistä. Leikin tyypillisiä piirteitä ovat esimerkiksi yksin tai yhdessä leikki, lapsen itse valitsema leikki, leikin merkitys itse prosessina ei tuotoksena ja leikin tuottama mielihyvä lapselle.

Varhaiskasvatuksessa leikki on keskeisimmässä roolissa lapsen arjessa. Varhaiskasvatus henkilöiden tulee tarjota ja mahdollistaa lasten erilaiset leikit. Leikillä on monia myönteisiä vaikutuksia lapsen kehitykseen, se edesauttaa oppimista ja ylläpitää lapsen hyvinvointia. Leikin kautta lapselle voidaan opettaa uusia asioita ja oivalluksia. Lapsi ei kuitenkaan itse pidä leikkiä tietoisesti oppimisen välineenä, vaan leikki on aina lapselle tapa olla ja elää, sekä luoda omaa maailmankuvaa. Erilaiset kokemukset, jotka ovat herättäneet lapsen kiinnostuksen ja uteliaisuuden virittävät leikkeihin. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016, 38.) Varhaiskasvatustalakiin (2018) on myös kirjattu, että *”lain tavoitteena on toteuttaa lapsen leikkiin, liikkumiseen, kulttuuriperintöön ja taiteisiin perustavaa monipuolista pedagogista toimintaa ja mahdollistaa myönteiset oppimiskokemukset”* (L540/2018).

Leikki jaetaan kolmeen eri vaiheeseen, jotka ovat toimintaleikki, roolileikki ja sääntöleikki. Toimintaleikissä tutustuminen itseensä ja ympäristöönsä korostuu. Se tapahtuu havaintoja tehden ja liikkuen. Roolileikissä tiettyä hahmoa tai aikuista matkitaan ja se otetaan leikkiin mukaan. Tässä vaiheessa mielikuvituksen käyttö tulee osaksi leikkiä. Sääntöleikkiin kuuluu nimensä mukaan erilaisia sääntöjä ja määräyksiä, joiden avulla leikkiä toteutetaan. (Autio 2010, 16.)

Varhaiskasvatuksen yksi keskeisempiä työtapoja on leikkiminen. Pedagogisessa toiminnassa henkilökunta voi yhdessä lasten kanssa yhdistää draamaa, satuja tai improvisaatiota leikkimaailmoja luodessa. Henkilökunnan tulee ottaa huomioon monia eri leikin muotoja joita ovat esimerkiksi, tutkiminen, spontaani luova ilmaisu sekä vauhdikkaat liikunta- ja peuhausleikit ja pohtia mikä merkitys kaikilla on

lasten hyvinvoinnille ja oppimiselle. Kaikenlaisia tilanteita voi rikastuttaa leikki-mielisyydellä. Lasten kanssa loruttelu, sanaleikit, laulaminen ja yhteinen hauskanpito vahvistavat ryhmässä positiivista ilmapiiriä, joka on hyväksi lapsen oppimiselle ja hyvinvoinnille. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016, 39.)

Tässä työssä keskitytään erityisesti roolileikkeihin. Miten roolileikit ovat muuttuneet, leikkivätkö lapset edelleen roolileikkejä ja millaisia vaikutuksia älylaitteilla on rooleihin? Lapset ovat leikkineet roolileikkejä kautta aikojen. Lapsen lähestyessä kolme vuotta, hän on oppinut sen, että hänen ympärillään tapahtuu jatkuvasti sellaisia asioita joita hänkin haluaisi tehdä, mutta ei kuitenkaan voi. Leikin avulla lapsi pystyy kuitenkin saavuttamaan haluamansa luomalla kuvitteellisen tilanteen. Lapsi ihannoi monia asioita ja hän haluaisi olla itse samanlainen, yhtenä päivänä prinsessa tai sankari ja seuraavana äiti tai isä. (Helenius & Lummelahti 2014, 87.)

#### **4.1 Miksi lapsi leikkii?**

Lapselle tärkeää ja merkityksellistä on itse leikkiminen eli toiminnallisuus ja tekeminen, tuotoksen tai esineen aikaan saaminen on vain toissijainen asia. Leikkiminen on lapselle mukavaa puuhaa ja se tuottaa paljon iloa. Leikin avulla lapsi pystyy tutustumaan ympäristöönsä ja tutkimaan erilaisia asioita. Useimmiten roolileikeissä jäljennetään todellisia tilanteita, esimerkiksi häitä, hautajaisia ja kauppareissuja. Yksi leikin tärkeistä elementeistä on sosiaalinen kanssakäyminen erikäisten ihmisten parissa. Leikin avulla lapsi pystyy helpommin tutustumaan muihin ihmisiin, lapsi oppii ottamaan muutkin huomioon ja jakamaan omia mielipiteitä ja ajatuksiaan. (Karjalainen & Rouhento, 2007.)

Autio & Kaski (2005, 42) kirjoittaa, että leikin kautta lapsi oppii myös tekemään valintoja sekä oppimaan oman tekemisen seurauksista. Oikeanlainen leikki antaa myös tietoa, miten maailmassa toimitaan. Myös negatiivisten asioiden käsittely voi tapahtua leikin kautta, jolloin leikkiin ilmestyy mukaan todenmukaisia jäljiteltäviä asioita. Asioiden käsittely on helpompaa myöhemmin, kun ne on kerran jo harjoiteltu leikissä.

Jotta lapsen leikki onnistuisi, lapsen pitää suunnitella, keskittyä ja viedä leikkiä eteenpäin. Leikki vaatii lapselta mielikuvitusta. Leikki on myös väline, millä lapsi voi harjoitella sellaisia asioita, joita ei vielä osaa. Leikin aikana kukaan ei toru, rupea neuvomaan tai nauramaan. Juurikin roolileikin avulla lapsi voi turvallisesti kokeilla erilaisia tapoja kohdata uusia tilanteita. Toisinaan sama leikkiteema voi jatkua monta päivää, jopa viikkojen ajan. Parasta harjoittelua tulevaisuutta varten on leikkiminen. Leikki ja leikkiminen ovat lapsen oikeuksia, joka jokaisen aikuisen tulisi lapselle turvata. (Karjalainen & Rouhento, 2007.)

Anette Sandberg & Ingrid Pramling Samuelsson (2003) ovat tutkineet ruotsalaisten lastentarhanopettajien leikin käsityksiä, minkälaisia kokemuksia heillä oli omassa lapsuudessaan leikeistä ja mitä he ajattelevat nykypäivän leikeistä. Haastattelussa oli mukana 20 lastentarhanopettajaa. Aikaisemmin leikit olivat hyvin sukupuolittuneita, jolloin poikia kiinnosti jalkapallo, jääkiekko, metsästys, kun taas tyttöjä nukeilla ja hevosilla leikkiminen sekä kauppaleikki. Haastateltavien mielestä nykypäivän leikki on hyvin lyhytkestoista, johtuen isoista lapsiryhmistä, vähäisestä henkilökunnan määrästä, mutta myös liiallisesta lelujen määrästä sekä suuresta median kuten television ja pelien roolissa elämässä. Pitkäkestoista leikkiä on hankalaa saavuttaa nykypäivänä, sillä se keskeytetään usein ja päivän toiminta on tarkkaan suunniteltu. Myöskin aikataulutettu ja kiireinen elämä kotona vaikuttaa pitkäkestoisen leikin kestämiseen. (Sandberg & Pramling 2003.)

Useimmiten tyttöjen ja poikien leikit eroavat toisistaan, mutta mitään leikkejä ei pitäisi luokitella nimenomaan tyttöjen tai poikien leikeiksi. Lapsella on oma valta siinä, minkälaista leikkiä hän leikkii. Kuitenkin jonkinlainen eroavaisuus leikeissä näkyy. Poikien leikit suuntautuvat luontaisesti ulospäin itsestä ja näkyvät rajumpina katsojille erilaisina auto- ja sotaleikkeinä. Leikissä he uppoutuvat täysin omiin rooleihinsa ja luovat itselleen mielikuvitusmaailman missä leikkiä leikkivät. Tyttöjen roolileikit ovat yleensä suuntautuneet enemmän rauhallisiin koti- ja nukkeleikkeihin. Kotileikissä on tärkeää roolijako ja jokaisella lapsella on leikissä oma tehtävänsä. (Autio & Kaski 2005, 39.)

## 4.2 Roolileikkien merkitys

Roolileikkeihin siirrytään yleensä 3–4-vuotiaana, ja se onkin varhaislapsuudessa tapahtuvan leikin tärkein muoto. Lapsi, joka on esittämässä roolia, pystyy tunnistamaan jonkun ihmisen tunnusmerkit ja tekemiset ja niiden kautta asettumaan tämän rooliin. Roolileikkien myötä lapsen kielelliset taidot kehittyvät ja monipuolistuvat. Roolileikeissä tärkeänä elementtinä on sosiaalisten taitojen harjoittelu, turvallisessa ympäristössä tutun aikuisen kanssa. Kun lapsi on saavuttanut nämä taidot, hän pystyy siirtymään yhteisleikkeihin, jotka alkavat muodostua 4–5 vuoden ikäisenä. Roolileikeissä ei tarvita enää niin paljon aikuisen läsnäoloa kuin aiemmin vaan lapset kykenevät keskenään jakamaan roolit ja päättämään, kuinka leikki etenee. Samalla lapset oppivat, miten asetetaan toisen asemaan, kuuntelemaan, ottamaan muut huomioon, odottamaan omaa vuoroaan sekä monipuolista kielellistä ilmaisua. (Karjalainen & Rouhento, 2007.)

Leikin merkitys syntyy lapselle itse leikistä. Lapsi saa leikistä paljon iloa ja mielihyvää. Leikkiessään lapset toimivat aktiivisesti ja heillä on kaikilla omat roolinsa, leikin kautta he ihmettelevät ja tutkivat ympäröivää maailmaa ja muodostavat ka-verisuhteita. Leikissä lapsi muodostaa ja rakentaa käsitystään itsestään pikkuhiljaa. Lapsilla on useimmiten hyvä mielikuvitus, joka mahdollistaa erilaisten hurrjenkin roolien kokeilua ja omien ideoiden toteuttamista. Leikin kautta lapset pystyvät myös käsittelemään itselleen vaikeita asioita ja kokemuksia. Leikissä lapsen on turvallista kokeilla, yrittää uudelleen ja erehtyä. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016, 38.)

Leikin kehitys ei kuitenkaan ole automaattinen prosessi, joka etenee itsestään lapsen mielessä. Asia on täysin päinvastainen, sillä leikki kumpuaa upeista elämäkokemuksista, ennen kokemattomista tapahtumista ja oikeastaan kaikki on uutta ja ihmeellistä. Roolileikkeihin siirtyminen on osoitus isosta sisäisestä kehitystapah- tumasta, jossa omaa minäkuvaa määritellään uudelleen. Tässä vaiheessa lapsi ymmärtää, ettei pelkästään ulkoinen, esineiden fyysinen tutkiminen ole merkityksellistä. Oikeasti merkityksellinen asia ovat ihmiset, jotka käsittelevät erilaisia esineitä ja koneita. Esimerkiksi metsuri, joka kaataa moottorisahallaan puun ja

lisää aina välillä bensaa sahaansa, houkuttelee nelivuotiaan jäljittelemään työtään käyttäen vastaavia välineitä. Näin syntyy roolileikki. (Helenius & Lummelahti 2014, 88.)

Kokemuksen ja lapsen iän myötä rooleissa tapahtuva vuorovaikutus alkaa olla leikeissä etualalla. Leikin mielikuva jaetaan kaikkien leikkiin osallistuvien kesken entistä selkeämmin. On kuitenkin havaittu, että vasta kuusivuotiaat pystyvät organisoimaan keskenään korkeatasoisen roolileikin. Esikouluikäisillä roolileikit ovat jo hyvin pitkäkestoisia ja mielikuvitusrikkaita. Lasten tulee oppia paljon ihmisten välisestä vuorovaikutuksesta, ennen kuin leikki alkaa sujua. Lisäksi tärkeä taito on kuunnella muiden ehdotuksia ja myöntyä myös välillä muidenkin ehdottamiin juttuihin. (Helenius & Lummelahti 2014, 88.)

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteisiin (2016, 38.) on lisäksi kirjattu, että leikki on varhaiskasvatuksessa käytettävä keskeinen työtapana. Henkilöstön tehtävänä on turvata ja mahdollistaa lasten leikit. Henkilöstö voi hypätä itse leikkiin mukaan tai seurailta sivusta ja olla tukena tarpeen mukaan. Henkilöstön psyykkinen ja fyysinen läsnäolo lasten leikeissä on tärkeää, se tukee lasten välisiä vuorovaikutustaitoja ja ehkäisee ristiriitatilanteiden syntymistä.

### **4.3 Varhaiskasvattaja leikkijänä**

Laaja-alainen osaaminen on varhaiskasvattajien yksi osa-alue. Heidän tehtävänä on myös muodostaa laadukas ja virikkeellinen oppimisympäristö lapsille. Salliva asennoituminen lasten tutkivaa toimintaa ja uteliaisuutta kohtaan sekä omien arvojen ja uskomusten ymmärtäminen sisältyvät kasvatustaitoihin. (Karila & Nummenmaa 2001, 29–31.)

Varhaiskasvattajien tehtävänä on havainnoida lasten leikkejä ja tarvittaessa hypätä leikkiin mukaan, joko mallintamalla tai sanallisesti ohjaamalla lapsen omia leikkiideoita kunnioittaen. Pienet lapset tarvitsevat leikeissään paljon enemmän ohjausta kuin isommat lapset. Varhaiskasvattajalla tulee olla taito olla mukana lasten leikeissä, se on ajan myötä kehittyvä ammatillinen taito. Tiimeissä kannattaa myös miettiä varhaiskasvattajien leikkitaitoja, on tärkeää, että osaa kuunnella ja

tunnistaa lasten aloitteita leikin aikana. Lapsen kasvaessa leikki alkaa kehittymään, tällöin vertaisryhmien merkitys mallintajana kasvaa. Aikuiset ja toiset lapset antavat esimerkkiä miten erilaisissa rooleissa toimitaan esimerkiksi koti, sairaala ja kirjasto leikeissä. (Peda.net 2018.)

Mikkolan & Nivalaisen (2010, 53–56) mukaan leikki ei saa kaikkea sitä arvostusta, mitä pitäisi. He pitävät puutteellisena ymmärrystä leikin merkitystä lapsen miinuuden kehittymistä kohtaan ja myös sitä, että lapsien maailmassa leikki on jatkuvasti läsnä toiminnoissa ja tavassa käsitellä maailmaa. Leikin kautta aikuinen voi päästä sisälle lapsen tunteiden ymmärtämiseen.

Pienissä ryhmissä on hyvä harjoitella leikkitaitoja, tällöin myös aikuisella on enemmän mahdollisuuksia olla läsnä, kun lapsia ei ole niin paljon. Pienemmässä ryhmässä lapsella on enemmän tilaa ja hänen omat ajatukset, ideat ja suunnitelmat pääsevät valoon. Pienryhmä on turvallinen paikka harjoitella vuorovaikutusta muiden kanssa, se antaa myös paremmat mahdollisuudet onnistumisen kokemuksille ja kehuille. Aikuiselle pienryhmä mahdollistaa heittäytymisen leikkiin lapsen tasolle, yhteisen ilon ja hassuttelun. (Peda.net 2018.)

Leikin kivijalkana on aika. Aikuisen läsnäolo takaa leikille turvalliset puitteet, mutta aikuinen ei saa liikaa ohjata leikkijöitä. Aikuisen on hyvä olla lähettyvillä ja auttaa sekä tukea lasta tarvittaessa. Leikkiessään lapsi siirtyy kuvitteelliseen maailmaan ja sieltä takaisin. Lapsi tarvitsee leikkeihinsä materiaalia, jolla voi rajata leikkipaikan ja rakentaa sitä. Materiaaleilla on merkitystä lapsen leikeissä, tällöin hän pystyy osoittamaan, mitä roolia hän leikissä esittää. Leikistä tulee aina mielekkäämpää, kun lapsi pystyy luomaan mahdollisimman osuvia mielikuvia. (Hintikka, Helenius & Vähänen 2004, 43.)

Lapsen leikin tulee olla hauskaa, jotta se voi jatkua ja kestää. Myös yhteistyö- ja tunnepuolen täytyy olla kunnossa, jotta hauskuus voi pysyä yllä. Leikkiin ei sovi kiusaaminen, pilkkaaminen tai vertailu leikkijöiden välillä. Tällaisissa tilanteissa varhaiskasvattajan tulee olla tarkkana ja puuttua välittömästi, jos havaitsee kiusaamista. Varhaiskasvattajan pitää myös tunnistaa tilanteet mihin kannattaa puuttua ja mitkä lapset saavat keskenään ratkottuja. Jos leikki keskeytetään jatkuvasti

lasten luontainen kiinnostus ja uteliaisuus saattaa hävitä ja leikki loppuu. (Autio & Kaski 2005, 43.)

#### **4.4 Älylaitteiden vaikutus leikkeihin**

Nykypäivänä monet asiat vähentävät lapsien leikkimistä ja asettavat heidät katsojan ja kuuntelijan rooleihin. Suurin houkutin on juurikin ruutuajankäyttö. Televisio ja lastenohjelmat, tietokone ja muut pelikonsolit sulkevat pois lapsen aktiivisesta leikistä. Vanhemmilla on vastuu laittaa rajat niiden käytölle ja huolehtia lapsille myös muuta toimintaa. (Autio 2005, 16.)

MTV:n julkaisussa (2017) pohditaan leikkivätkö lapset nykyään vähemmän, sillä leikkimisen tavat ovat muuttuneet vuosien aikana. Digitaalisten leikkien myötä, perinteiset leluilla leikkimiset saatetaan toisinaan lopettaa aikaisemmin. Julkaisussa haastateltiin Mannerheimin Lastensuojeluliiton perhekeskustoiminnan päällikköä. Hänen mukaansa lapset eivät lopeta leikkimistä aiemmin, vaan leikkisen tavat ovat muuttuneet vuosien aikana. Yleensä kuulee puhetta, kuinka verrataan omaan lapsuuteen ja kuinka silloin leikittiin. Tänä päivänä on kuitenkin ihan normaalia, että leikkiajasta kilpailevat ohjattu tekeminen, harrastukset, pelimaailma ja digitaalinen leikki.

Älylaitteiden parissa ei saisi kuitenkaan viettää liikaa aikaa, se on aina pois jostain muusta tekemisestä. Niiden käytöstä ei kuitenkaan ole lapselle haittaa, kunhan arkeen kuuluu myös muutakin, kuten liikuntaa, harrastamista ja perinteisiä leikkejä. Älylaitteiden liiallinen käyttö vie aikaa lapsen leikeistä ja se näkyy myös fyysisessä kunnossa. Leikkimisen ja liikunnan väheneminen näkyy lapsessa muun muassa heikentyneenä keskittymiskyynä, sosiaalisissa taidoissa ja kehon hallinnassa. (Mtv 2017.) Kasvatustieteiden tohtori Liisa Ahonen (Yle aamu-tv: Älylaitteiden ja sovellusten vaikutus lapseen 2018) toteaa, miten lasten keskittymiskyky on heikentynyt älylaitteiden tullessa kuvioihin, millä on vaikutuksia juurikin esimerkiksi pitkäkestoiseen leikkiin.

#### 4.5 Leikkien muutokset

Ylen (2013) julkaisemassa uutisessa haastateltavana oli lastenpsykiatri Jari Sinkkonen. Sinkkonen sanoo, että lasten pitää antaa leikkiä vauhdikkaasti. Tabletin lastenpelit eivät pura lainkaan samanlailla lapsen energiaa kuin motorinen leikki. Nykyään varsinkin pojat ovat liikaa video- ja tietokonepelien parissa eivätkä vietä tarpeeksi aikaa erilaisissa vauhdikkaissa leikeissä.

Aikuinen voi huomaamattaan vetää lapsen mukaan oman elämänsä kiireeseen ja lapsi kokee asioita paljon aikaisemmin kuin hänen pitäisi. Usein voidaan antaa lapselle kännykkä käteen pitkän työpäivän jälkeen, niin saa olla hetken itse rauhassa. Tämä ei kuitenkaan tee lapselle pidemmän päälle hyvää. Lapsi ei ole minikokoinen aikuinen, hänellä tulisi olla ihan omat jutut, eikä hänen tulisi ottaa liikaa vaikutteita aikuisilta. Sinkkonen sanoo, että lasten keskushermosto on ihan höttöä ja keskeneräinen sekä lasta täytyy suojella hirveän paljon. (Yle 2013.)



## 5 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

Tässä luvussa esitellään tutkimuksen toteuttamistapoja käsitellen tutkimusmenetelmää, tutkimuksen kohdejoukkoa, aineiston keräämistä ja sen analysointia. Lopuksi pohditaan tutkimuksen luotettavuutta ja eettisyyttä.

### 5.1 Tutkimusmenetelmä

Opinnäytetyö toteutettiin kvalitatiivisena eli laadullisena tutkimuksena. Laadulliseen tutkimusotteeseen päädyttiin, sillä sen avulla voidaan saada kokonaisvaltaista ja syvällistä tietoa tutkittavasta ilmiöstä. Ongelmalähtöinen tutkimusote on ominaista kvalitatiiviselle tutkimukselle, jolla tavoitetaan tutkimuskohde. (Kananen 2014, 16, 18.)

Kvalitatiivisessa tutkimuksessa aineisto kootaan todellisissa ja luonnollisissa tilanteissa. Tutkimuksessa käytetään laadullisia metodeja aineiston hankinnassa. Enimmäkseen suositetaan sellaisia metodeja, joissa tutkimuskohteen omat näkökulmat ja ääni pääsevät kuuluville. Aineiston hankinnassa tyypillisiä menetelmiä ovat teema- ja ryhmähaastattelu sekä havainnointi. Kohdejoukko tutkimukseen valitaan aina tarkoituksenmukaisesti satunnaisotosten sijaan. Jokaista tutkimukseen osallistuvaa henkilöä käsitellään ainutlaatuisena ja aineistoa tulkitaan sen mukaisesti. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2012, 164.)

Kvalitatiiviseen tutkimusmenetelmään päädyttiin siksi, että saataisiin mahdollisimman todenmukainen ja aito kuva haastattelujen vastauksiin. Haastattelulla saatiin varhaiskasvattajien näkökulma esille tavalla, jolla he sen kokevat. Kysymysten avulla haluttiin saada tietoa, miten älylaitteet ovat vaikuttaneet lasten rooleihin ja liikkumiseen lastentarhanopettajien näkökulmasta.

### 5.2 Tutkimuksen kohdejoukko

Tutkimus toteutettiin Vaasan kaupungin päiväkodissa ja kohdejoukoksi valittiin viisi lastentarhanopettajaa, joita haastateltiin yksilöittäin. Haastateltavat pyrittiin valitsemaan mahdollisimman pitkän työuran perusteella, jotta heillä on kokemusta pitkältä aikaväliltä ja mahdollisia muutoksia vuosien varrelta pystyttäisiin vertai-

lemaan paremmin. Kuitenkin osa haastateltavista oli nuorempia, jolloin pitkää kokemusta lastentarhanopettajana olemisesta ei ollut. Vaikka osalla ura oli vasta alussa, sai heiltäkin kattavia vastauksia ja hyviä oivalluksia. Heillä oli myös hyviä pointteja älylaitteiden käytöstä, koska he ovat eläneet suurimman osan elämästään siten, että älylaitteet ovat olleet läsnä. Vastauksista saatiin melko laajat ja monipuoliset sekä jokaisen haastateltavien näkemyksissä oli samankaltaisuuksia, mutta myös eroavaisuuksia. Osan haastateltavan kohdalla pitkä työura oli hyödynnetty vastauksissa.

### 5.3 Aineiston keruu

Kvalitatiivisen tutkimuksen aineiston hankinnan tiedonkeruussa suositaan ihmistä. Kyselyjä voidaan käyttää apuna tiedon hankinnassa. Kohdejoukko tutkimukseen valitaan aina tarkoituksenmukaisesti satunnaisten otosten sijaan, jolloin jokaista tutkimukseen osallistuvaa henkilöä käsitellään ainutlaatuisena ja aineistoa tulkitaan sen mukaisesti. Tarkoituksena on saada tutkittavien ääni ja näkökulmat näkyviin. (Hirsjärvi ym. 2012, 164.) Tutkimus rajattiin erään Vaasan päiväkodin lastentarhanopettajiin. Kyseinen päiväkotikoti valittiin tutun työympäristön ja työntekijöiden perusteella.

Tutkimusaineisto suoritettiin teemahaastattelulla. Tyypillistä teemahaastattelussa on, että kysymysten tarkka muoto ja järjestys puuttuvat, mutta haastattelun aihepiirit eli teema-alueet ovat kaikkien tiedossa. (Hirsjärvi ym. 2012, 208.) Teemahaastattelussa voidaan tutkia yksilön kokemuksia, ajatuksia, uskomuksia ja tunteita. Tässä haastattelumetodissa kaikkein keskeisintä on se, että ei käytetä yksityiskohtaisia kysymyksiä, vaan haastattelu etenee etukäteen päätettyjen keskeisten teemojen varassa. (Hirsjärvi & Hurme 2008, 48.) Keskeisimmiksi teemoiksi tässä opinnäytetyössä muodostettiin karkeamotoriset taidot, roolileikit ja älylaitteet. Teemahaastatteluun päädyttiin kyselylomakkeiden sijaan, jotta haastateltavat eivät saisi suoraan valmiita vastauksia. Vastauksiin haluttiin saada mahdollisimman todenmukainen kuva.

Teemahaastattelut suoritettiin yksilöittäin haastattelijan ja haastateltavan kesken, jotka nauhoitettiin puhelimella myöhempää litterointia varten ja purettiin auki kir-

joittamalla. Litteroinnilla tarkoitetaan esimerkiksi tutkimuksen haastattelujen puhtaaksi kirjoittamista (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006 a). Haastattelujen nauhoittamiseen pyydettiin lupa haastateltavilta. Lastentarhanopettajien mielestä tutkimuksen aihe oli mielenkiintoinen sekä ajankohtainen, joten siihen osallistuttiin mieluusti. Haastattelutilanteet sujuivat pääasiassa hyvin, lastentarhanopettajilla riitti juttuja ja esimerkkejä työuransa varrelta. Muutaman kanssa keskustelua sai ohjailta ja lisäkysymyksiä piti esittää paljon, koska muuten juttua ei olisi tullut hirveästi. Välillä keskustelu ajautui sivuraiteille, jolloin haastateltavaa piti muistuttaa keskusteltavasta aiheesta.

Puolistrukturoidussa teemahaastattelussa käytettävät aihepiirit eli teema-alueet ovat jokaiselle samat. Haastattelussa siis keskityttiin tiettyihin teemoihin, joista keskusteltiin. (Hirsjärvi & Hurme 2008, 48.)

#### **5.4 Aineiston analyysi**

Aineisto analysoitiin käyttäen apuna sisällönanalyysiä, jossa aineistoa käydään läpi etsien eroja ja yhtäläisyyksiä. Siinä aiheet jaetaan teemoihin ja pyritään tiivistämään saadut vastaukset, jokaisen teeman alle kootaan haastatteluista sellaiset kohdat, jossa puhutaan samasta aiheesta. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006 b.)

Haastattelukysymysten vastauksista etsittiin keskeiset asiat, jota kysymyksellä oli haluttu selvittää. Keskeiset asiat jaoteltiin ennalta valittujen teemojen alle, jotka olivat karkeamotoriset taidot, roolileikit ja älylaitteet. Teemojen alle valitut vastaukset jaoteltiin ylä- ja alaluokiksi, joiden pohjalta lähdettiin tulkitsemaan tuloksia. Osa vastauksista rajattiin pois, koska vastauksissa oli paljon sellaista tietoa, mikä ei ollut tutkimuksen kannalta oleellista tai ei sinänsä vastannut kysymykseen. Avointen kysymysten johdosta lastentarhanopettajilla oli mahdollisuus vastata kysymyksiin haluamallaan tavalla, jonka vuoksi ylimääräistä informaatiota esiintyi melko paljon. Jokaisesta haastattelusta löytyi kuitenkin kysymyksiin vastauksia, vaikka lastentarhanopettajat innostuivatkin usein selittämään vaikka mitä tarinoita, ennen kuin vastasivat itse kysymykseen. Vastausten määrä ei ollut mah-

dottoman suuri, joten haastattelujen tiivistäminen ja oikeiden vastauksien valitseminen kävi helposti.

### **5.5 Aineiston luotettavuus ja eettisyys**

Tutkimuksessa arvioidaan reliiaabeliutta sekä validiutta. Reliaabelius tarkoittaa, että tutkimuksen tulokset ovat toistettavia, joten tulosten ei pitäisi olla sattumanvaraisia. Tämä voidaan todeta esimerkiksi sillä, että kaksi tutkijaa ovat päätyneet samaan lopputulokseen tutkimuksessa, jolloin tulos on reliiaabeli. Validiuksella puolestaan mitataan sitä, mitä on tarkoituskin mitata. Ongelmaksi saattaa kuitenkin ilmaantua tilanne, jossa vastaajat ovat voineet ymmärtää tutkimuksen kysymykset eri tavalla, mitä tutkija on ajatellut. Näin ollen tuloksiin tulee virheitä ja niitä ei voi pitää pätevinä. (Hirsjärvi ym. 2012, 213.)

Hirsjärven ym. (2012, 23) mukaan tutkijan on otettava huomioon eettisiä kysymyksiä tutkimuksen tekemisen aikana. Jokaisen omalla vastuulla on toimia yleisesti hyväksytyjen periaatteiden mukaisesti. Ihmisarvon kunnioittamista voidaan pitää lähtökohtana tutkimuksessa. Itsemääräämisoikeuden huomioiminen tulee ilmi tilanteessa, kun ihmiselle annetaan tilaisuus päättää tutkimukseen osallistumisesta. On haastavaa ottaa huomioon kaikki eettiset kysymykset tutkimuksessa, mutta siihen on kuitenkin pyrittävä.

Haastatteluun osallistuminen oli vapaaehtoista. Lastentarhanopettajien nimiä eikä päiväkotia tuoda ilmi missään vaiheessa, joten heidän yksityisyytensä on turvattu koko prosessin ajan. Lastentarhanopettajille annettiin ennen haastattelua saatekirjeen, missä oli kerrottu tutkimuksen aihe ja tutkimusongelmat, valmiita kysymyksiä heille ei annettu etukäteen. Haastattelut suoritettiin yksilöhaastatteluina ja haastatteluissa oli vain yksi haastattelijä. Haastattelutilannetta helpotti, että haastatteltavat ja haastattelijä olivat ennestään tuttuja. Osaa lastentarhanopettajista haastattelu jännitti erityisesti haastattelun nauhoittamisen takia. Ennen haastattelun alkua keskusteltiin rennosti, miten haastattelu tulee etenemään ja kuinka aineisto tullaan tuhoamaan työn valmistuttua.

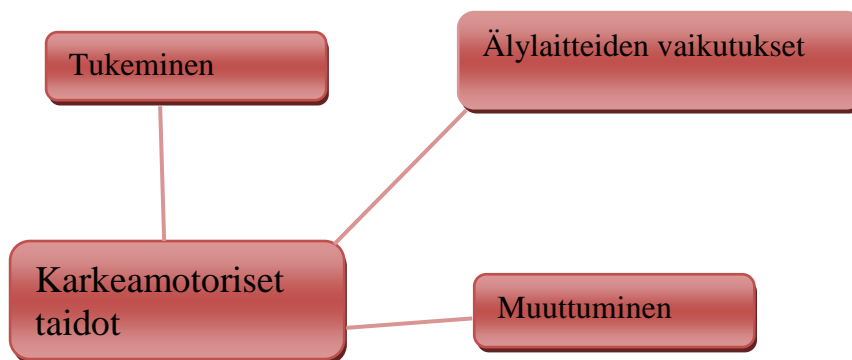
Haastattelussa vain toinen tutkimuksen tekijöistä oli mukana haastattelutilanteessa, jossa esitettiin lastentarhanopettajalle valmiiksi mietittyjä tukikysymyksiä. Haastattelut tehtiin päiväkodilla suljetuissa ryhmätyötiloissa, joissa ei ilmennyt ulkoisia häiriötekijöitä. Haastateltaville oli etukäteen kerrottu, että haastattelu nauhoitetaan, jota se voidaan myöhemmin kirjoittaa puhtaaksi. Haastattelut nauhoitettiin haastattelijan puhelimella, josta ne jaettiin toiselle tutkijoista. Kaikki haastattelumateriaali tuhottiin opinnäytetyön valmistuttua.

## 6 TUTKIMUSTULOKSET

Tässä luvussa esitellään tutkimuksen tuloksia. Tutkimuksessa on haastateltu viittä lastentarhanopettajaa. Lastentarhanopettajista kaksi työskenteli esiopetusryhmissä, yksi 3–5-vuotiaiden ryhmässä ja kaksi 0–3-vuotiaiden ryhmässä. Haastattelut suoritettiin yhdessä Vaasan kaupungin päiväkodissa. Teemojen mukaisesti tutkimustulokset on jaettu karkeamotorisiin taitoihin, roolileikkeihin ja älylaitteisiin.

### 6.1 Karkeamotoriset taidot

Karkeamotoriset taidot valittiin yhdeksi yläluokaksi. Alaluokiksi muodostettiin taitojen tukeminen, muuttuminen ja älylaitteiden vaikutukset taitoihin. (Kuvio 1)



Kuvio 1 Karkeamotoriset taidot

Tutkimuksessa selvitettiin miten karkeamotoriset taidot ovat muuttuneet älylaitteiden yleistyessä. Lähes kaikki vastaajista olivat yhtä mieltä siitä, että liikkuminen on vähentynyt huomasti ja samanaikaisesti istuminen lisääntynyt. Kuitenkaan ei osattu tarkkaan sanoa, kuinka paljon älylaitteet ovat tähän muutokseen syynä. Lastentarhanopettajien mukaan älylaitteita käytetään lastenvahtina, joka vie pois aktiiviselta liikunnalta. Kyseisistä lapsista huomaa selvän eron karkeamotorisissa taidoissa, jotka käyttävät paljon aikaa pelien ja sovellusten maailmassa.

Lasten karkeamotoriikka ei kehity, jos he viettävät suurimman osan illoista pelien ja ohjelmien parissa. Pienen lapsen ei ole tarkoitus vain istua kotona laitteen kanssa päiväkotipäivän päätteeksi. Lastentarhanopettajien mukaan älylaitteita on myös käytetty toimintoihin, jotka kannustavat liikunnallisuuteen. Älylaitteita voi käyttää

myös mukana liikunnassa, sillä voi esimerkiksi ottaa aikaa kuinka kauan menee jonkin tietyn asian suorittamisessa tai etsiä vaikka liikunnallisia videoita ja toistaa liikkeitä perässä.

*”Mut ehkä se yleinen käsitys on se, että lapset liikkuu vähemmän ja istuu enemmän.”*

*”Kyl lapset liikkuu niin paljon vähemmän kuin ennen mut en osaa sanoa mikä vaikutus niillä älylaitteilla siihen on.”*

*”Älylaitteita käytetään lapsenvahtina.”*

Yhtä mieltä oltiin myös siitä, että eriarvoistuminen liikkujiin ja liikkumattomiin on lisääntynyt. Vastaajien mukaan lapset ovat hyvin eritasoisia karkeamotoristen taitojen mukaan ja ääripäät menevät jatkuvasti vain kauemmas toisistaan. Lastentarhanopettajat kertovat, kuinka osa lapsista harrastaa ja liikkuu vapaa-aikanaan hyvin paljon, kun taas toinen puolisko ei. Tämä kuulemma näkyy selkeästi päiväkodin arjessa. Tasapaino ja kömpelyys mainittiin vastauksissa useasti. Jo pieni ärsyke saa tasapainon järkkymään. Lasten ei anneta yrittää itse ja heitä suojellaan ehkä liiankin paljon. Esimerkiksi, jos lapsi kaatuu, häntä ollaan heti nostamassa ylös. Lapset kompastelevat, näin juurikin karkeamotoriikka kehittyy, lapsen pitäisi antaa itse kavuta takaisin omille jaloilleen. Lastentarhanopettajien mukaan vanhemmat ovat hämmästyneitä, jos lapsen karkeamotoristen taitojen puutteesta mainitsee.

*”Osa liikkuu tosi sujuvasti, kun taas osa kompastuu joka risuun.”*

*”Jotkut liikkuu todella paljon ja on taitavia ja osa on niitä, jotka ei todellakaan jaksa kävellä pienintäkään matkaa eikä tasapainotaidot oo kehittyneet.”*

*”Se oman kehon hallinta, tasapaino varsinkin on tositositosi paljon heikentynyt.”*

*”Lapsista on tullut kömpelömpiä.”*

Tutkimuksessa selvitettiin myös, kuinka päiväkodissa tuetaan karkeamotorisia taitoja. Muutaman lastentarhanopettajan ryhmässä vastuu on jaettu työntekijöiden kesken ja tässä tapauksessa yhdelle työntekijälle tämä vastuu on suunnattu liikunnan suunnittelusta. Päiväkotiryhmässä lasten kesken järjestetään kokouksia, joissa he saavat itse olla mukana päättämässä omien mielenkiinnon kohteidensa perusteella, minkälaista liikuntaa ja leikkejä he haluavat osaksi päiviä. Myös työntekijöiden vahvuudet ja kiinnostuksen kohteet otetaan huomioon ja hyödynnetään työssä.

*”Meidän avustajalla on oma intressi Star Wars hahmoihin ja tömmösiin. Pojat on sitten tehnyt miekkailunäytöksen juhliin, missä tulee sit sitä motoriikkaa. Tyttöillä on sit oma semmonen tanssi, jota ne harjottelee.”*

*”Meil on yks semmonen työntekijä, joka vastaa meidän jumpasta ja liikunnan suunnittelusta. Sit et pidetään lasten kokouksia et ne saa ite päättää minkä tyylistä liikuntaa ne haluaa.”*

Monen vastaajan mielestä lapsen täytyy saada itse tehdä asioita, jotka tukevat samalla karkeamotorisia taitoja. Tärkeänä asiana pidettiin kiireettömyyttä erityisesti alle 3-vuotiaiden kanssa, jotka tarvitsevat enemmän aikaa kaikessa toiminnassa. Pienet lapset vasta harjoittelevat ja kokeilevat uusia asioita. Monesti vanhemmat tai varhaiskasvattajat tekevät lapsen puolesta, jotta päästäisiin ripeämmin asioissa eteenpäin.

Eräs lastentarhanopettaja huomautti, kuinka olisi hyvä, että vanhemmat antaisivat lasten itse kävellä kantamisen sijaan. Se kasvattaa lapsen itsetuntoa ja juurikin parantaa niitä motorisia taitoja, kun saa itse kävellä päivähoitoon. Erilaisten liikku-  
mismuotojen kautta vastaajien mukaan tuetaan karkeamotorisia taitoja. Käytetään hyväksi hiihto- ja luistelupaikkoja kuten myös lähimetsiä, joissa epätasainen maasto on hyväksi.

*”Tuetaan itse onnistumalla ja motivoimalla.”*

*”Et mä annan itse kiivetä syöttötuoliin ja kiivetä pois. Annan kiivetä myös keinuun ja antaa tämmöstä mahdollisuutta.”*



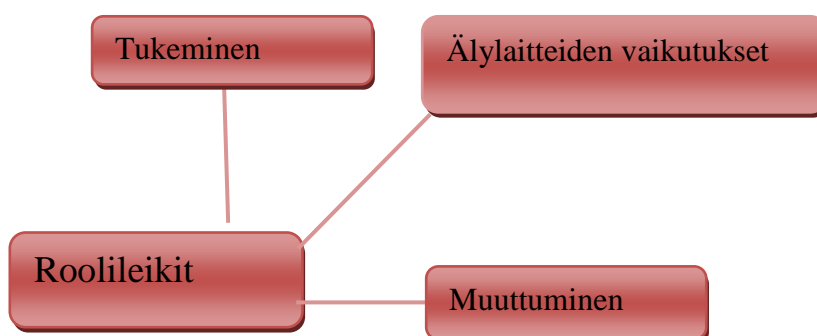
*”Ja yks tärke juttu on just se kiireettömyys.”*

*”Aikalailta kaikessa toiminnassa. Ulkona just esimerkiks hiekkalaatikolla tasapainoillaan ja metsäretkillä voi kävellä kivien yli ja jumpassa erilais-  
ten leikkien avulla.”*

*”Tarjotaan erilaisia mahdollisuuksia tossa ulkopuolteissa.”*

## 6.2 Roolileikit

Roolileikit valittiin toiseksi yläluokaksi. Alaluokiksi tässä muodostui roolileikkien muutokset, älylaitteiden vaikutus roolileikkeihin ja roolileikkien tukeminen. (Kuvio 2.)



Kuvio 2 Roolileikit

Tutkimuksessa selvitettiin miten älylaitteet ovat vaikuttaneet lasten roolileikkeihin. Kaikki vastaajat olivat yhtä mieltä siitä, että älylaitteet ovat vaikuttaneet lasten rooleihin leikeissä. Lapset leikkivät usein jotain hahmoja, jostain tietystä pelistä ja leikissä kaikki tapahtuu samalla tavalla kuin kyseisessä pelissä. Omalle mielikuvitukselle ei anneta tilaa, vaan leikki on tavallaan jo käsikirjoitettu valmiiksi. Roolista ei saa poiketa ja moni lapsi elää tässä roolissa ihan täysillä. Rooli voi tulla niin isoksi osaksi elämää, ettei enää tunnisteta todellisuuden ja virtuaalimaailman eroa. Tämä saattaa näkyä keskittymisvaikeutena, kun on pakko elää vain roolissa, eikä pystytä keskittymään esimerkiksi esikoulutehtäviin ihan omana itsenään.

Varsinkin tytöillä suurena suosikkina ovat Frozen-elokuvasta tutut Anna ja Elsa, jokainen haluaa olla leikissä Elsa ja siitä tulee usein erimielisyyksiä. Päivittäin saa olla ratkomassa ristiriitatilanteita, mikä rooli on kenelläkin. On vaikea hyväksyä,

että vaikka Elsoja olisi enemmän, koska alkuperäisessä elokuvassa niitä on vain yksi. Poikien suosikiksi mainittiin ninjat ja muut taistelijat eri peleistä, leikit keskittyvät erittäin paljon pelimaailmaan. Leikeissä hypitään ja kieritään välillä hurjankin näköisesti, koska niin pelissäkin tehdään. Lapset eläytyvät rooliinsa ihan täysillä ja välillä roolista irrottautuminen on hankalaa.

*”Meidän ryhmässä on semmonen lapsi, jolla on vaikeuksia päästä siitä roolista eroon”*

*”Tämän päivän lapset, ku ne leikkivät roolileikkejä, ne ovat semmosia ninjoja ja kaikkia hahmoja näistä peleistä.”*

*”Lapset leikkii just mitä tapahtuu niissä peleissä. Ja sit ne hahmot ei voi tehdä jotain muuta, vaan ne hahmot voi tehdä vaan niitä mitkä kuuluu niiden hahmojen maailmaan.”*

Kaikilla vastaajista oli erilainen työhistoria takana. Yksi vastaajista oli toiminut vasta puoli vuotta päteväenä lastentarhanopettajana, vaikka oli tehnyt sijaisuuksia muutaman vuoden ajan. Toisella lyhemmän ajan toimineella lastentarhanopettajalla oli 4 vuotta takana. Pidemmän aikaa alalle olleilla lastentarhanopettajilla uravuotia oli kertynyt 20 vuotta sekä kahdella 37 vuotta. Kuitenkin toinen vastaajista huomautti olleensa lastentarhanopettajana noin kahdeksan vuotta 37 työvuoden aikana.

Nämä pidempään alalla olleet osasivat kertoa roolileikkien muutoksista enemmän. Nykypäivänä roolit tulevat juurikin sieltä peleistä ja eri elokuvista/sarjoista. Ennen lapset leikkivät paljon kotia ja kopioivat esimerkiksi vanhempiensa tai muiden läheisten aikuisten ammatteja. Tätä näkee tänäkin päivänä vielä, mutta paljon vähemmän. ”Perus kotileikki” ei enää kiinnosta niin paljon lapsia, kun vaihtoehtona on olla upea prinsessa tai taitava ninja. Lasten leikkien kesto on myös lyhentynyt, ennen jaksettiin leikkiä samaa leikkiä jopa päivästä toiseen, mutta nykyään leikit ovat paljon lyhempiä eikä niihin uppouduta samanlailla.

Haastateltavien mukaan lasten mielikuviutus on köyhtynyt, heidän ei tarvitse enää keksiä rooleja ja leikkejä itse, koska peleistä ja ohjelmista tulee valmis malli, jota

lapset jäljittelevät omissa leikeissään. Usein lapsella on joku suosikki hahmo jostain elokuvasta tai pelistä. Lapset oppivat hahmon vuorosanat ulkoa ja elehtivät samanlailla kuin hahmo. Leikkeihin ei tuoda niin paljon omaa vaan kaikki on keksitty jo valmiiksi.

*”Roolileikit on nykyään lyhytkestoisempia. Et leikistä puuttuu semmonen pitkäjänteisyys.”*

*”Roolileikit menee sen mukaan mikä on täl hetkel suosiossa tuolla youtubessa tai median kautta tulleen jollain lailla.”*

*”Ennen vanhaan leikittiin poliisia ja rosvoa niin nykyään on jotain hahmoja jostain.”*

*”En mä tiä onks se huono, et lapset leikkii sitä mikä on niille tärkeä.”*

*”Ja toinen asia minkä oon huomannu on mielikuvituksessa. Lasten mielikuvitus on köyhtyny.”*

Tutkimuksessa selvitettiin myös, miten roolileikkejä tuetaan päiväkodissa. Kaikilla vastaajilla oli sama linja, että lapsia tuetaan ja kannustetaan leikkimään. Välillä vain seuraillaan lasten leikkejä, mutta toisinaan myös aikuinen voi hypätä leikkiin mukaan ja rikastuttaa sitä uusilla ideoilla. Aikuinen voi houkuttaa ja haastaa lasta miettimään mitä seuraavaksi voisi tapahtua ja näin ohjata leikin kulkua, jos se meinaa loppua.

Vastaajat painottivat erityisen paljon sitä, että he eivät ole leikin rakentajia vaan enemmänkin ruokkijoita. Annetaan tilaa lapsen omalle mielikuvitukselle ja mielenkiinnon kohteille. Kasvattajan tulee olla läsnä siinä hetkessä ja antaa lapselle mahdollisuus leikkiin ja itsensä ilmaisuun. Osa vastaajista painotti sitä, että kasvattajan tehtävänä on tukea lapsen omaa mielikuvitusta eikä mennä liikaa mukaan pelimaailmaan. Kasvattajat voivat heittää leikkiin uusia ideoita ja miettiä yhdessä lapsen kanssa, että voisiko se hahmo tehdä jotain ihan uutta mitä se ei ole ikinä ennen tehnyt.

*”Sil on joku vaikutus, et miten me ohjataan lapsia ja mitä me sallitaan niiden leikkiä ja miten paljon henkilökunta rikkoo leikkejä.”*

*”Roolileikeissä just tuetaan et saa olla ite siinä mukana. Mä en oo se leikin rakentaja vaan ennemminkin se ruokkija.”*

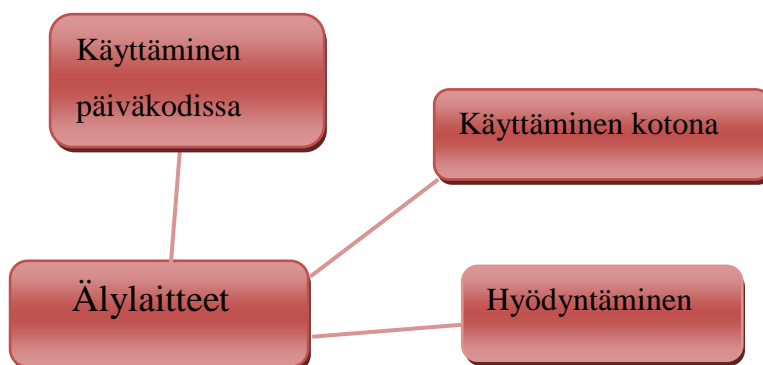
*”Aikuinen voi olla rikastuttamassa sitä leikkiä ja jakaa lapselle niitä rooleja.”*

*”Meillä päiväkodissahan tehtävänä on tehdä lapsille selväks tän todellisen maailman ja pelimaailman ero.”*

*”Kasvattajan tehtävänä on et annetaaks niille pädit ja pelataan vai tehtäiskö jotain muuta sillä pädillä.”*

### 6.3 Älylaitteet

Viimeiseksi yläluokaksi valittiin älylaitteet. Haluttiin selvittää, miten paljon päiväkodissa käytetään älylaitteita sekä millaisissa tilanteissa älylaitteita hyödynnetään. Lisäksi selvitettiin miten paljon lapset käyttävät älylaitteita kotona ja kuinka se näkyy lapsissa. (Kuvio 3.)



Kuvio 3 Älylaitteet

Älylaitteita ei käytetty ihan hirveän paljon päiväkodissa. Henkilökunta itse käyttää älylaitteita viestimiseen ja dokumentointiin, mutta lasten kanssa ne eivät ole aktiivisessa käytössä. Isommat lapset ovat erittäin kiinnostuneita älylaitteista, ja usein ympärillä alkaa pyöriä lapsia, kun tekee jotain Ipadillä. Lapset kyselevät päivittäin

saisivatko he pelata jotain. Pelaaminen on erittäin rajattua päiväkodissa, koska lastentarhanopettajat kokivat, että he saavat kuitenkin pelata kotona ihan tarpeeksi, niin päiväkodissa keskitytään enemmän muihin asioihin. Pienimpien lasten ryhmissä kysyntää ei ole ollut paljon älylaitteiden kohdalla. Päiväkodissa ei ole haluttu lasten antaa pelata paljon, koska varhaiskasvattajat kokevat, että he pelaavat niin paljon kotona kuitenkin. Lastentarhanopettajat pitivät tärkeänä, että päiväkodissa tehtäisiin ja keskityttäisiin enemmän muihin asioihin.

Jos lapsi on innostunut jostain pelistä, yksi haastateltava on antanut ns. listan lasten peleistä vanhemmille. He voivat itse kotona päättää kuinka paljon lapset voivat pelata kotona ja tehty selväksi, ettei pelipäiviä ole päiväkodissa. Lastentarhanopettajat tuntuivat hieman arastelevan älylaitteiden käyttöä lasten kanssa. Älylaitteet ovat kuitenkin vielä sen verran uusi juttu päiväkodissa, ettei laitteista ole osattu ottaa kaikkea mahdollista hyötyä vielä irti.

*”Et se on enemmän just aikuisen kontrollissa, että tota me ei olla kauheesti annettu niitä pelejä pelata.”*

*”Ryhmän tabletti on meillä jonkun verran käytössä. Et sillä otetaan kuvia ja videoita ja lapset on saanu kokeilla sillä ottaa kuvia.”*

*”No meil on enemmänkin aikuisten käytössä ne älylaitteet.”*

*”Et ehkä me sen takia ollaan jätetty sitä pelaamista meidän ryhmässä vähemmälle itse eskarissa, koska ollaan saatu kuva et he kotona aika paljon käyttää mediaa ja älylaitteita.”*

*”Mä oon vähä semmonen pelaamisen vastustaja.”*

Älylaitteita kuitenkin hyödynnetään, vaikka ne eivät olekaan päivittäisessä roolissa mukana. Älylaitteiden kautta etsitään lasten kanssa yhdessä tietoa ja kuvia. Lapset saavat myös välillä itse valokuvata ja ryhmissä on tehty omia elokuvia. Elokuvien teko on ollut suuressa suosiossa varsinkin esikouluikäisten parissa. Lapset tykkäävät kuvata Ipadilla ja ovatkin todella näppäriä sen kanssa. Muutamia pelejä on myös käytössä, missä voi opetella esimerkiksi kirjaimia ja värejä. Äly-

laitteet ovat aina aikuisen kontrollissa eivätkä lapset pysty itse niitä mennä hakemaan mistään. Yksi lastentarhanopettaja kertoi heidän ryhmässään olevan käytössä 10 minuutin tiimalasi, jonka ajan lapset voivat välillä pelata. Kuitenkaan ei pidetä tarkkaa kirjaa siitä, kuka on pelannut ja milloin.

*”Noo me kuvataan älylaitteilla ja lapsetki saanu ottaa kuvia omista jutuis-tansa.”*

*”No älylaitteet meillä on käytössä just kuvien ja WhatsAppin kautta. Päivittäin lähetetään kuva lapsesta vanhemmalle.”*

*”No meil on aikuisten käytössä ne laitteet et me ei hirveesti pelailla, me käytetään niitä enemmän viestintään ja just informoidaan.”*

*”Näytetään videoita ja kuunnellaan musiikkia.”*

Haastateltavat eivät osanneet tarkkaan sanoa, minkälainen rooli älylaitteilla on kotona. Monet vanhemmat ilmoittavat selkeästi, minkälaiset säännöt heillä on niiden suhteen, mutta kuitenkin ei voi olla täysin varma, mikä on koko totuus. Varhaiskasvatuskeskusteluissa on saatu tietoa lasten älylaitteiden käytöstä, joka vaihtelee paljon perheiden välillä. Joissakin perheissä rajat pidetään tiukkoina, kun taas joissakin se on vapaampaa ja päivittäistä.

Haastateltavat kertoivat huomaavansa lapsen toiminnasta ja liikkumisesta, jos lapselta kuluu paljon aikaa älylaitteiden parissa vapaa-ajallaan. He olivat myös hie-man huolestuneita siitä, kuinka hiljaiseksi älylaitteet saavat lapsen sekä, miten tilanteita helpotetaan antamalla esimerkiksi Ipad lapsen käsiin. Lapsen saa helposti hiljaiseksi antamalla hänelle älylaite käteen. Lastentarhanopettajat pohtivat paljonkohan tätä tehdään. Työpäivän jälkeen ei jaksakaa välttämättä lähteä yhdessä ulkoilemaan ja ilta saattaa vierähtää kokonaan laitteiden parissa.

*”No, joillain on tosi tarkat rajat, et on esim. muutama tunti viikossa. Toiset käyttää sit joka päivä ja useita tunteja.”*

*”Sitten on paljon esimerkiks sitä, että joillain on oma kännykkä et siihen on ladattu joitain pelejä, jolla saa sitten pelata joitain lapsille suunnattuja pelejä.”*

*”Mut vaikee saada semmosta totuutta mitä siellä kotona oikeesti tapahtuu.”*

*”Mitä mä ainaki ite huomannu, et kyllä ne saa hiljaseks sillä älylaitteella.”*

*”On sit tietty vanhempia, jotka antaa enemmän periksi esim. sen takia, että pääsisi helpommalla.”*

*”No siinä vasukeskustelussahan niitä käydään läpi.”*

*”Mut joinaki vuosina on selkeesti yritetty puhua vanhempien kanssa et tää yks poika pelas k15 pelejä ja sen näki sen toiminnasta.”*

*”Tää on ihan muttu tietoo mut kyl sen näkee ketkä käyttää ja ketkä ei.”*

## 7 JOHTOPÄÄTÖKSET

Opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää älylaitteiden vaikutuksista karkeamotorisiin taitoihin ja roolileikkeihin lastentarhanopettajan näkemyksen mukaan. Lisäksi tutkittiin karkeamotoristen taitojen ja roolileikkien muuttumista lastentarhanopettajan uran aikana sekä älylaitteiden käyttämistä kotona. Tavoitteena oli saada tietoa, miten älylaitteet ovat konkreettisesti vaikuttaneet lapsiin vai ovatko ne vaikuttaneet ollenkaan. Vastauksia peilattiin siihen, millaisia lasten leikit ja karkeamotoriset taidot ovat nykyään verrattuna siihen aikaan, kun älylaitteita ei vielä ollut. Vastauksista kävi ilmi myös lastentarhanopettajien omat asenteet älylaitteita kohtaan.

Tutkimuksessa haastateltavana oli viisi lastentarhanopettajaa. Tutkimustulosten vastauksista ei siis voida tehdä yleistyksiä haastateltavien määrän ollessa niin pieni. Vaikka osalla haastateltavista oli takana vasta lyhyt ura lastentarhanopettajana, kuitenkin vastauksista saatiin melko hyvä käsitys, millainen rooli älylaitteilla on lasten elämässä kyseisessä päiväkodissa ja myös osittain lasten kotona. Lastentarhanopettajat huomaavat oman ryhmän lapsissa ne jotka pelaavat paljon kotona, ja ne jotka eivät juurikaan vietä aikaa pelien parissa.

Kuitenkin, jos kaikki lastentarhanopettajat olisivat olleet uralla pitkään, vastaukset olisivat varmasti olleet pidempiä ja monipuolisempia. Osasta haastatteluista jäi myös kuva, ettei älylaitteiden vaikutuksiin ole ehkä kiinnitetty niin paljoa huomiota, koska vastaukset olivat hyvin lyhyitä ja täytesanoja käytettiin paljon, mikä lisäsi vastauksien epävarmuutta kuulijassa.

Tutkimustuloksista voidaan nähdä yhteyksiä tutkimukseen liitetyn teorian kanssa, jolloin voidaan todeta vastausten ja teorian tukevan hyvin toisiaan. Älylaitteet toimivat pohjana opinnäytetyössä ja vertaamalla teoriaosuutta tutkimustuloksiin päästään hyvin samantapaisiin tuloksiin. Älylaitteet nähdään negatiivisena asiana lasten karkeamotorisissa taidoissa ja roolileikeissä, mutta nykYTEKNOLOGIAA käytettäessä hyödyksi myös niiden positiivinen puoli saadaan esille. Ymmärretään myös, että digitalisoitumiselta ei voida välttyä ja se on otettava mukaan varhais-



kasvatukseen jollakin tavalla jo pelkästään varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden takia.

Tuloksista ilmeni se, että älylaitteet ovat mukana jokaisen lapsen elämässä jollain tasolla. Älylaitteita ja mediaa on vaikea välttää nykypäivänä. Kuitenkin jokaisen vanhemman vastuulla on, miten paljon laitteita käytetään ja mitä kaikkea oma lapsi pystyy näkemään. Lastentarhanopettajien mukaan osalla perheistä älylaitteiden käyttö on hyvin rajattua ja niiden käyttöä valvotaan tiukasti. Lapsilla on tietyt päivät, milloin laitteita käytetään ja vain tietyt ohjelmat ja pelit mitä voi katsella.

Kävi myös ilmi, että on olemassa toinen ääripää missä lapset käyttävät älylaitteita päivittäin, eikä niiden käyttö ole juurikaan valvottua. Lastentarhanopettajat eivät kuitenkaan voineet tietää koko totuutta, miten kotona toimitaan, mutta lapsista huomataan, kuka käyttää enemmän ja kuka vähemmän. Lapset kertovat myös itse, mitä ovat nähneet ja pelanneet. Vanhempien kanssa on juteltu paljon siitä, kuinka tärkeää on noudattaa pelien ja ohjelmien ikärajoja. Kuitenkin aika moni lapsi kertoo ainakin pelanneensa pelejä, jotka eivät sovellu lainkaan päiväkotikäisille lapsille.

Tutkimuksen tuloksista ilmeni, että uusi Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet on otettu käyttöön ja sen pohjalta älylaitteita on otettu myös toimintaan mukaan. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet (2016) velvoittaa, että lasten kanssa tutustutaan tieto- ja viestintäteknologisiin välineisiin, sovelluksiin ja peleihin. Lasten kanssa myös mietitään, mikä rooli teknologialla on arkielämässä. Henkilöstöllä on tärkeä tehtävä ohjata lapsia teknologian monipuoliseen ja turvalliseen käyttöön. (Opetushallitus 2016, 24.)

Lastentarhanopettajien vastauksista ilmeni, että he ovat huolissaan lasten karkeamotorisista taidoista. Lasten liikuntasuositus on kolme tuntia päivässä ja tämä ei toteudu läheskään jokaisen kohdalla. Tavoitteena on, että päiväkodissa lapset liikkuisivat kaksi tuntia päivässä ja yksi tunti jäisi kotiin vanhempien vastuulle. Valittavan monella tämä ei kuitenkaan toteudu ja siitä ollaan huolissaan päiväkodissa.

Lapset ovat kömpelömpiä kuin ennen ja vanhemmat tekevät paljon lastensa puolesta. Kiire on osana jokaisen elämää eikä lapselle tahdota osata antaa aikaa tehdä itse. Lapsia kannetaan heidän puolestaan, vaikka he osaisivat kävellä itse, koska sillä säästetään aikaa. Lasten ei anneta kiivetä itse tuolille tai vaikka autoon, koska on helpompi tehdä se itse. Lapset tottuvat, että asioita tehdään heidän puolestaan, joten heidän oma motoriikkansa ei kehity.

Roolileikkejä on leikitty ennen ja niitä leikitään edelleen. Roolit leikeissä ovat kuitenkin muuttuneet. Lastentarhanopettajien mukaan ennen leikit olivat pitkäkestoisempia ja lapset uppoutuivat rooleihinsa sekä lasten mielikuvitus on köyhtynyt eikä leikkiä osata luoda niin helposti. Leikin monipuolisuus jää helposti ainoastaan siihen, mitä on otettu mukaan älylaitteiden kautta. Lapset kyllästyvät nopeasti ja tulevat valittamaan aikuiselle tylsyydestä. Kavereiden kanssa ei tahdo keksiä leikkiä, tai sitten leikki on lyhytkestoista ja hypitään leikistä toiseen. Lastentarhanopettajan tehtävänä ei ole keksiä leikkejä lasten puolesta, vaan antaa lapselle mahdollisuus keksiä ja oivaltaa itse. Leikissä voi olla mukana, mutta lasta pitää haastaa keksimään itse ja miettimään miten leikki voisi lähteä liikkeelle.

Vastauksista kävi ilmi lastentarhanopettajien asenteet älylaitteita kohtaan. Älylaitteet koettiin aika pelottavina ja negatiivisena asiana. Se vie kaiken ajan lapsilta eikä muuhun jää aikaa. Päiväkodissa laitteiden käyttöä tunnuttiin arastelevan aika paljon, eikä niistä osattu ottaa kaikkea mahdollista hyötyä irti. Se on ymmärrettävää, koska älylaitteet ovat yleistyneet viimeisten vuosien aikana hurjaa vauhtia ja niiden käyttö päiväkodissa on vasta tullut mukaan kuvioihin.

Rooleja määrittävät ohjelmat ja pelit, joita media tarjoaa. Lapset samaistuvat ohjelmissa ja elokuvissa näkemiinsä prinsessoihin ja sankareihin. Elokuvan juonta leikitään leikeissä uudestaan ja uudestaan, eikä juonta muuteta leikkimisen aikana. Lapset osaavat jo vuorosanojakin ulkoa, joten se mitä leikissä tuotetaan itse, jää hyvin vähäiseksi. Lastentarhanopettajien tehtävänä on kannustaa lasta keksimään myös itse ja auttaa muuttamaan tutun elokuvan juonta omanlaiseksi.

Johtopäätösten yhteenvetona voidaan siis todeta, että älylaitteet ovat vaikuttaneet lasten karkeamotorisiin taitoihin ja roolileikkeihin. Ne ovat myös muuttuneet vuo-

sien saatossa haastateltavien lastentarhanopettajien käsitysten mukaan. Älylaitteidenkäyttö kotona vaihtelee suuresti, mutta pääsääntöisesti niitä käytetään sopivissa määrin. Voidaan todeta tutkimuksen olleen onnistunut, sillä kaikkiin tutkimuskysymyksiin on saatu vastaus.

## 8 POHDINTA

Opinnäytetyön aihe valikoitui nopeasti. Koska molemmat haluavat saada lastentarhanopettajan pätevyyden, opinnäytetyö oli rajattava varhaiskasvatukseen. Liikunta on suurena osana molempien arkea ja molemmat pitävät sitä tärkeänä myös lasten kohdalla, joten se haluttiin ottaa mukaan opinnäytetyöhön. Koska älylaitteet ovat hyvin ajankohtaisia tänä päivänä, toinen tekijöistä ehdotti niiden ja liikunnan yhdistämistä aiheeksi. Lisäksi otettiin mukaan vielä roolileikit, jotta työhön tulisi lisää sisältöä. Roolileikit ovat myös suurena vaikutuksen kohteena älylaitteiden maailmassa. Näistä aiheista saatiin koottua kiinnostava ja ajankohtainen opinnäytetyö. Aiheeseen on hyvä kiinnittää huomiota myös tulevaisuudessa, sillä älylaitteiden käyttö ei ole vähenemässä vuosien saatossa.

Opinnäytetyö eteni yllättävän mukavasti. Työn tekeminen aloitettiin hyvissä ajoin ja tehokkuuden vuoksi kiirettä eikä stressiä oikeastaan tullut. Työtä tehtiin mukavalla tahdilla rauhassa ja pohdittiin aihetta monista eri näkökulmista. Opinnäytetyö aloitettiin tutkimussuunnitelman tekemisellä ja tutkimuslupaa haettiin ennestään tutulta päiväkodin johtajalta. Haastattelut aloitettiin hyväksytyllä tutkimusluvalla, jotka litteroitiin. Sen jälkeen oli vastauksien analysoimisen vuoro. Vastaukset olivat monipuolisia ja niillä saatiin aikaan kattava kokonaisuus.

Koska aihe on ollut molempien mielestä kiinnostava, sen kirjoittaminen eteni jouthevasti. Molemmat ovat sisäistäneet teorian hyvin. Päiväkodissa työskennellessä leikit ja etenkin roolileikit ovat tulleet tutuksi jo entuudestaan sekä molempien kiinnostus liikuntaa kohtaan helpotti karkeamotoristen taitojen teoriaosuuden kirjoittamista ja sopivien aihealueiden valitsemista.

Haastatteluista jäi kuva, että ennen älylaitteita lapset pystyivät keskittymään paremmin ympäröiviin asioihin ja heillä oli parempi mielikuvitus. Nykyään lapsilla pitää olla koko ajan tekemistä, lapset eivät kestä, että on ”tylsää” vaan heille tulee tarjota jatkuvasti virikkeitä. Usein nämä ”tylsät” hetket täytetäänkin älylaitteella, laitetaan ohjelma pyörimään tai annetaan lapsen pelata.

Haastattelujen perusteella lasten roolileikit pohjautuvat samojen tarinoiden äärelle, jotka he ovat nähneet ja kuulleet älylaitteiden kautta. Kuitenkin on hyvä huomioda, että lapset ovat varmasti kopioineet roolileikkeihinsä rooleja, vuorosanoja ja juonta myös aikaisemmin satujen ja kirjojen kautta, jolloin älylaitteet eivät vielä olleet mukana kuvioissa. On vaikea lähteä arvioimaan, onko lasten mielikuviutus todella köyhtynyt ja ovatko osasyynä köyhtymiselle olleet älylaitteet. Varhaiskasvattajat ovat myös vastuussa siitä, minkälaisia leikkejä lapsille tarjotaan ja onko leikkiympäristö tarpeeksi houkutteleva, virikkeellinen ja idearikas leikkien keksimiselle. Digitalisaation kehittyminen vaikuttaa lapseen ja sen tuomia muutoksia leikkeihin on hyvä ajatella kriittisesti, sillä asiat eivät aina ole niin mustavalkoisia.

Varhaiskasvattajilla on iso vastuu lapsien mediakasvatuksesta. Hänen tehtävänä on ohjata ja opastaa lapsia turvalliseen ja monipuoliseen käyttöön. Vanhempien kanssa tulee myös käydä keskustelua, millaiset käytännöt kotona on älylaitteiden suhteen. Osalle vanhemmista on itsestäänselvyys, että laitteiden käyttöä tulee rajoittaa ja ikärajoja pitää noudattaa. Valitettavasti osalle tämä ei kuitenkaan ole itsestään selvä asia ja he tarvitsevat siihen tukea ja opastusta.

Lastentarhanopettajien vastauksista huomasin, että he ovat huolissaan lasten älylaitteiden käytöstä. He eivät voi omassa työssään oikein tehdä muuta kuin ohjata ja opastaa lapsia turvalliseen teknologian käyttöön ja tukea vanhempia myös ruutuajan määrittämisessä. Lastentarhanopettajat eivät koskaan voi tietää mikä on koko totuus ja mitä kotona oikeasti tapahtuu. Toivomme, että tämä työ lisäsi tietoutta älylaitteiden vaikutuksista lasten roolileikkeihin ja karkeamotoriikkaan. Älylaitteet miellettiin enemmänkin negatiiviseen suuntaan, mihin vaikutti varmasti haastateltavien persoona, asenne ja oma kokemus.

Loppujen lopuksi työstä saatiin aikaan monipuolinen ja kiinnostava kokonaisuus. Toivomuksena on saada ihmiset ajattelemaan älylaitteiden positiivisia, mutta myös negatiivisia vaikutuksia lasten karkeamotorisiin taitoihin ja roolileikkeihin. Aiheesta on uutisoitu melko paljon, mutta on vain hyvä asia tuoda julki lisää tutkimuksia aiheeseen liittyen. Kaikille ihmisille ei ole itsestään selvää esimerkiksi miten paljon haittaa jatkuva älylaitteiden käyttö voi aiheuttaa lapsille, ei pelkäs-

tään karkeamotoristen taitojen ja roolileikkien osalta vaan myös moneen muun asiaan. On myös hyvä tiedostaa, millä tavoin älylaitteita voidaan käyttää hyödyksi niin kotona kuin varhaiskasvatuksessakin. Tutkimuksia voidaan tehdä lisää aiheeseen liittyen esimerkiksi haastattelemalla tai tekemällä kyselytutkimusta vanhemmille, jolloin saadaan tarkempi ja luotettava kuvaus kotona käytettävästä ajasta älylaitteiden parissa sekä heidän näkemyksiään niihin.

## LÄHTEET

- Autio, T. 2005. Liiku ja leiki. Motorisia perusharjoitteita lapsille. Bookwell Oy. Vaajakoski.
- Autio, T. Nenonen, P. & Louhiala, L. 2010. Liiku ja leiki. Motorisia perusharjoitteita lapsille. 6. painos. Lahti: VK-Kustannus Oy.
- Autio, T. & Kaski, S. 2005. Ohjaamisen taito. Edita Prima Oy. Helsinki.
- Department of Health, Physical Activity, Health Improvement and Protection. 2011. Start active, stay active: a report on physical activity for health from the four home countries' Chief Medical Officers. Viitattu 26.1.2018. <http://www.paha.org.uk/Resource/start-active-stay-active-a-report-on-physical-activity-from-the-four-home-countries-chief-medical-officers>
- Finne, J. 2017. Liikkuva lapsi, terveempi aikuinen. EU. Fitra.
- Fogelholm, M. 2005. Lapset ja nuoret. Teoksessa Terveysliikunta, 159–170. Toim. Fogelholm, M. & Vuori, I. Gummeruksen Kirjapaino Oy. Jyväskylä.
- Hakkarainen, P. 2001. Leikki ja kehitys. Teoksessa Varhaiskasvatuksen teoriasuuntauksia, 184–203. Toim. Karila, K. Kinos, J. & Virtanen, J. Jyväskylä. Juva.
- Hartikainen, S. 2013. Leikin rakentuminen. Etnografia 5-6 -vuotiaiden lasten leikin rakentumisesta päiväkotiympäristössä. Pro gradu -tutkielma. Yhteiskunta- ja kulttuuritieteiden yksikkö. Tampereen yliopisto.
- Helenius, A. & Lummelahti, L. 2014. Leikin käsikirja. Jyväskylä. PS-kustannus.
- Hintikka, M. Helenius, A. & Vähänen, L. 2004. Leikistä totta. Omaehtoisen leikin merkitys. Hämeenlinna. Karisto Oy:n kirjapaino.
- Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 2008. Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki. Yliopistopaino.
- Hirsjärvi, S. Remes, P. & Sajavaara, P. 2012. Tutki ja kirjoita. Hämeenlinna. Kariston Kirjapaino Oy.
- Hölttä, J. & Paloniemi, R. 2017. Koulujen läheiset metsät- Lasten terveyttä edistäviä leikkipaikkoja vai aikuisten pelon ja hallinnan kohteita? Yhdyskuntasuunnittelun seura Ry. Viitattu 25.2.2018. <http://www.yss.fi/journal/koulujen-laheiset-metsat-lasten-terveytta-edistavia-leikkipaikkoja-vai-aikuisten-pelon-ja-hallinnan-kohteita/>
- Kananen, J. 2014. Laadullinen tutkimus opinnäytetyönä. Miten kirjoitan kvalitatiivisen opinnäytetyön vaihe vaiheelta. Jyväskylä. JAMK.

Karjalainen, M. & Rouhento, K. 2007. Leikkivä lapsi- kehittävä lapsi, 4-6-vuotiaan lapsen leikki. Viitattu 2.8.2018. [http://www.hameenlinna.fi/pages/399326/opas\\_versio\\_paksuille\\_kansille\\_21.pdf](http://www.hameenlinna.fi/pages/399326/opas_versio_paksuille_kansille_21.pdf)

Kauranen, K. 2011. Motoriikan säätely ja motoriiikan oppiminen. Tammerprint. Tampere.

Karila, K. & Nummenmaa, A. R. 2001. Matkalla moniammatillisuuteen. Kuvauskohteena päiväkotii. Helsinki. WSOY.

Karvonen, P. 2000. Hyppää pois! Lapsen motoriiikan arviointi ja kehittäminen. Tampere. Tammer-Paino Oy.

Karvonen, P. Siren-Tiusanen, H. & Vuorinen, R. 2003. Varhaisvuosien liikunta. Jyväskylä. Gummeruksen kirjapaino Oy.

Kivelä-Taskinen, E. 2011. Rytmikylyvyn Pikkukuplat. Multiprint. Espoo.

Kutscher, M. 2017. Digital kids. How to balance screen time and why it matters. Great Britain.

L 504/2018. Varhaiskasvatuslaki. Säädös säädöstietopankki Finlexin sivuilla. Viitattu 30.9.2018. <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2018/20180540>

Mikkola, P. & Nivalainen, K. 2010. Lapselle hyvä päivä tänään: näkökulmia 2010-luvun varhaiskasvatukseen. Pedatiieto. Vantaa.

Mtv. 2017. Leikkivätkö lapset nykyään vähemmän? Älylaitteiden käyttö näkyy fyysisessä kunnossa: ”Lapsi ei välttämättä pysty seisomaan suorassa”. Viitattu 28.2.2018. <https://www.mtv.fi/lifestyle/koti/artikkeli/leikkivatko-lapset-nykyaan-vahemman-alylaitteiden-kaytto-nakyy-fyysisessa-kunnossa-lapsi-ei-valttamattapysty-seisomaan-suorassa/6536072#gs.WUp8Fkc>

Opetus- ja kulttuuriministeriö. 2016. Lasten liikuntasuositukset: vähintään kolme tuntia liikuntaa päivässä. Viitattu 3.8.2018. [http://minedu.fi/artikkeli/-/asset\\_publisher/lasten-liikuntasuositukset-vahintaan-kolme-tuntia-liikuntaa-paivassa](http://minedu.fi/artikkeli/-/asset_publisher/lasten-liikuntasuositukset-vahintaan-kolme-tuntia-liikuntaa-paivassa)

Peda.net. 2018. Leikki kehityksen, oppimisen ja hyvinvoinnin lähteenä. Viitattu 28.2.2018. <https://peda.net/valkeakoski/v/v20/v2t/vptsjt/lkojhl#>

Pirnes, K. 2010. Fyysinen aktiivisuus ja siihen yhteydessä olevat tekijät 3-8 –vuotiailla lapsilla. Pro gradu – tutkielma. Terveystieteiden laitos. Jyväskylän yliopisto.

Pulli, E. 2013. Lupa liikkua. Saarijärven Offset. Saarijärvi.

Repo, K. & Nätti, J. 2015. Ruutuajan muutos. Teoksessa Media lapsiperheessä, 100–101. Toim. Lahikainen, A-R. Mälkiä, T. & Repo, K. Hansaprint Oy. Vantaa.



Reunamo, J. & Hausalo, H. 2014. Varhaiskasvatuksen kehittäminen: kehitystehäviä ja ratkaisumalleja. Bookwell. Juva.

Rideout, V. 2013. Zero to eight: Children's media use in America. A Common Sense Media Research Study.  
<https://www.common sense media.org/research/zeroto-eight-childrens-media-use-in-america-2013>

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006 a. Litterointi. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Tampere. Viitattu 10.9.2018.  
[http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L7\\_2\\_1.html](http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L7_2_1.html)

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006 b. Sisällönanalyysi. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Tampere. Viitattu 10.9.2018.  
[http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L7\\_3\\_2.html](http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L7_3_2.html)

Sandberg, A. & Samuelsson, I. P. 2003. Preschool teacher's play experience then and now. Early childhood research & practice.  
<http://ecrp.uiuc.edu/v5n1/sandberg.html>

Soini, A. Kettune, T. Mehtälä, A. Sääkslahti, A. Tammelin, T. Villberg, J. & Poskiparta, M. 2012. Kolmevuotiaiden päiväkotilasten mitattu fyysinen aktiivisuus. Jyväskylän yliopisto.  
<https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/41248/lt112tutkimusartikkelisoini.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sosiaali- ja terveysministeriö. 2013. Muutosta liikkeellä. Valtakunnalliset yhteiset linjaukset terveyttä ja hyvinvointia edistävään liikuntaan 2020. Juvenes Print-Suomen yliopistopaino Oy. Tampere.  
[http://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/69937/URN\\_ISBN\\_978-952-00-3412-2\\_korj.pdf?sequence=1](http://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/69937/URN_ISBN_978-952-00-3412-2_korj.pdf?sequence=1)

Sosiaali- ja terveysministeriö. 2005. Varhaiskasvatuksen liikunnan suositukset. Yliopistopaino Oy. Helsinki. [http://www.ukkinstituutti.fi/filebank/1721-Varhaiskasvatuksen\\_liikunnan\\_suosituks\\_2005.pdf](http://www.ukkinstituutti.fi/filebank/1721-Varhaiskasvatuksen_liikunnan_suosituks_2005.pdf)

Sääkslahti, A. 2015. Liikunta varhaiskasvatuksessa. Jyväskylä: PS-kustannus.

Techopedia. 2018. Smart device. Viitattu 18.2.2018.  
<https://www.techopedia.com/definition/31463/smart-device>

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet. Leikki kehityksen, oppimisen ja hyvinvoinnin lähteenä. 2016. Viitattu 28.1.2018.  
<https://eperusteet.opintopolku.fi/#/fi/varhaiskasvatus/1266381/tekstikappale/2013042>

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet. Monilukutaito ja tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen. 2016. Viitattu 26.9.2018.

[https://www.oph.fi/download/179349\\_varhaiskasvatussuunnitelman\\_perusteet\\_2016.pdf](https://www.oph.fi/download/179349_varhaiskasvatussuunnitelman_perusteet_2016.pdf)

Yle aamu-tv: Älylaitteiden ja sovellusten vaikutus lapsiin. 2018. Yle areena. Esitetty 12.3.2018. <https://areena.yle.fi/1-4379588>

Yle uutiset. 2013. Lastenpsykiatri Sinkkonen: Anna lapsen leikkiä vauhdikkaasti. Viitattu 28.2.2018. <https://yle.fi/uutiset/3-6915317>

Zimmer, R. 2002. Liikuntakasvatuksen käsikirja – didaktis-metodisia perusteita ja käytännön ideoita. LK-kirjat. Helsinki

## LIITE 1

### Haastattelukysymykset

1. Miten älylaitteet ovat vaikuttaneet lasten roolileikkeihin?
2. Miten lasten karkeamotoriset taidot ovat muuttuneet älylaitteiden yleistyttyä?
3. Miten lapset leikkivät roolileikkejä nykyään verrattuna urasi alkuvaiheisiin?
4. Miten päiväkodissa tuetaan lasten karkeamotoristen taitojen kehitystä?
5. Miten lasten roolileikkejä tuetaan?
6. Miten älylaitteita hyödynnetään päiväkodissa? Miten usein ja millaisissa tilanteissa?
7. Tiedätkö, miten paljon aikaa lapset viettävät kotona älylaitteiden parissa?

## LIITE 2

**Saatekirje lastentarhanopettajille**

Olemme Vaasan ammattikorkeakoulun sosionomiopiskelijoita ja opinnäytetyösämme tulemme haastattelemaan lastentarhanopettajia. Aiheenamme on miten älylaitteet vaikuttavat lasten liikkumiseen ja leikkeihin lastentarhanopettajan käsityksen mukaan.

Opinnäytetyön tarkoituksena on saada selville, ovatko älylaitteet vaikuttaneet lasten liikkumiseen ja leikkeihin.

Opinnäytetyömme tutkimuskysymykset ovat:

1. Miten älylaitteet vaikuttavat lasten karkeamotorisiin taitoihin ja roolileikkeihin lastentarhanopettajan käsityksen mukaan?
2. Miten lasten karkeamotoriset taidot ja roolileikit ovat muuttuneet lastentarhanopettajan uran aikana?
3. Millaista älylaitteiden käyttö on kotona lastentarhanopettajan käsityksen mukaan?

Toivomme, että saamme yhteensä kuusi sosionomia sekä varhaiskasvatuksen kandidaattia osallistumaan haastatteluun. Uskomme, että tällä tavalla saamme mahdollisimman kattavan kuvan tutkimukselle.

Opinnäytetyömme ohjaajana toimii:

Merja Kaminen

Ystävällisin terveisin:

Eeva-Maija Anttila & Emilia Pekkala

Vaasan ammattikorkeakoulu