

”PARASTA YHTEISTÄ TAIKAA PITKÄÄN AIKAAN”

Mannerheimin Lastensuojeluliiton Lahden yhdistyksen
mediakasvatuksellinen perhetapahtuma

LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU
Sosionomi (AMK)
Sosiaalipedagogisen varhais- ja
nuorisokasvatuksen polku
Kevät 2019
Annika Nurminen
Katariina Borgenström

Tiivistelmä

Tekijä(t) Nurminen, Annika Borgenström, Katariina	Julkaisun laji Opinnäytetyö, AMK Sivumäärä 47	Valmistumisaika Kevät 2019
Työn nimi ”Parasta yhteistä taikaa pitkään aikaan” Mannerheimin Lastensuojeluliiton Lahden yhdistyksen mediakasvatuksellinen perhetapahtuma		
Tutkinto Sosionomi (AMK), sosiaalipedagoginen varhais- ja nuorisokasvatuksen polku		
Tiivistelmä <p>Opinnäytetyö toteutettiin Mannerheimin Lastensuojeluliiton Lahden yhdistykselle. Työssä painotettiin mediakasvatusta sekä MLL:n arvoja: avoimuutta, iloa, kumppanuutta, osallisuutta ja arjen arvostusta. Opinnäytetyössä suunniteltiin ja toteutettiin perhetapahtuma sekä opas tapahtuman Cityseikkailusta.</p> <p>Opinnäytetyön tavoite oli järjestää lapsille ja heidän vanhemmilleen elämyksellinen mediakasvatusta sisältävä perhetapahtuma. Tapahtumassa korostettiin mediankäytön positiivisia ja rakentavia sisältöjä. Tarkoitus oli tutustuttaa perheitä erilaisiin, innostaviin ja kasvatuksellisiin mahdollisuuksiin käyttää mediaa ja medialaitteita osana omaa arkea. Tapahtuman yksi osa, Cityseikkailu, mallinnettiin digitaaliseksi oppaaksi. QR-koodin taikaa -oppaan tarkoitus on, että MLL voi hyödyntää sitä omassa toiminnassaan mediakasvatustyönsä puitteissa.</p> <p>Menetelminä tapahtuman suunnittelussa käytettiin internetkyselyitä, jotta tapahtuman mahdollisten kävijöiden osallisuus toteutui suunnittelussa. Tämän lisäksi yhdessä toimeksiantajan kanssa tapahtumaa kehitettiin palavereissa käyttäen SWOT-analyysiä ja soveltaen Tapahtuman järjestämisen tähteä. Tapahtuman jälkeen tapahtumaa ja opinnäytetyön prosessia arvioitiin Tulospuu-menetelmällä.</p> <p>Mediakasvatukselle on tällä hetkellä tarvetta ja kysyntää sekä ammatillisesti että perheissä. Opas kohdistettiin MLL:n toimintaan, mutta sitä voitaisiin käyttää myös esimerkiksi neuvoloissa, vanhempainilloissa tai muissa yhteyksissä, joissa perheet ovat osallisina. Toimeksiantajallamme on suunnitelmissa hyödyntää opasta omassa toiminnassaan.</p>		
Asiasanat mediakasvatus, osallisuus, perhetapahtuma, toiminnallinen opinnäytetyö		

Abstract

Author(s) Nurminen, Annika Borgenström, Katariina	Type of publication Bachelor's thesis	Published Spring 2019
	Number of pages 47	
Title of publication “Best magic shared for a long time” A family event with media education of the Lahti Association of the Mannerheim League for Child Welfare		
Name of Degree Bachelor of Social Services, Social Pedagogy for Early Childhood and Youth Education path		
Abstract <p>The thesis was carried out for the Lahti Association of the Mannerheim League for Child Welfare. The emphasis was on media education and the values of MLL: openness, joy, partnership, participation and appreciation of everyday life. In the thesis, a family event and a guidebook of City Adventure were planned and implemented.</p> <p>The aim of the thesis was to arrange a family event with media education for children and their parents. The event highlighted positive and constructive content in media usage. The purpose was to familiarize families with various, inspiring and educational opportunities to use media and media devices as part of their everyday life. One part of the event, City Adventure, was modeled as a digital output. The purpose of the guidebook, The Magic of QR-code, is that it can be utilized by MLL in its own work within media education.</p> <p>Methods used in the planning of the event were Internet surveys in order to ensure that the event's potential visitors were involved in the design. In addition to this, the event was developed at meetings using a SWOT analysis and applying the model of Event organizing star. After the event, the event and the thesis process were evaluated using the Result Tree method.</p> <p>There is a need and demand for media education at the moment, both professionally and in person. The guidebook was directed to the work of MLL, but it could also be used, for example, in councils, parental meetings or other contexts where families are involved. Our client has plans to utilize the guidebook in its own operations.</p>		
Keywords media education, participation, family event, functional thesis		

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	1
2	OPINNÄYTETYÖN TAUSTA.....	2
2.1	Työn lähtökohdat	2
2.2	Toiminnallinen opinnäytetyö	2
2.3	Toimeksiantaja ja yhteistyökumppanit.....	3
2.4	Tavoite ja tarkoitus.....	3
3	MEDIAKASVATUS.....	5
3.1	Mediakasvatuksen määritelmää	5
3.2	Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa	6
3.3	Sosiaalipedagoginen osallisuus ja mediakasvatus	8
4	MEDIA JA PERHEET	11
4.1	Mediankäyttö lapsiperheissä	11
4.2	Lasten mediankäyttö ja huoli	13
5	MEDIAKASVATUKSELLISEN PERHETAPAHTUMAN VALMISTELU	16
5.1	Tapahtuman ideointi ja suunnittelu.....	16
5.2	Kehitysyhteistyö toimeksiantajan kanssa.....	19
5.3	Tapahtuman markkinointi	21
6	MEDIAKASVATUKSELLINEN PERHETAPAHTUMA.....	25
6.1	Cityseikkailu	25
6.2	Mediakasvatus -infot ja muu toiminta	31
6.3	Tapahtuman arviointi	34
7	POHDINTA.....	37
7.1	Eettisyys ja luotettavuus	37
7.2	Hyödynnettävyys ja kehittämis ehdotukset	37
7.3	Oman ammatillisen kasvun pohdinta	38
	LÄHTEET.....	41
	LIITTEET.....	48

1 JOHDANTO

Lapset työstävät arkielämänsä estetiikkaa, etiikkaa ja oman elämänsä filosofiaa median kautta ja sen avulla. He haluavat jakaa kokemuksia ja ajatuksia, kokea yhteisöllisyyttä, tallentaa muistoja ja tehdä omia teoksiaan. (Sintonen 2018, 94.)

Nykypäivän lapset elävät medioituneessa maailmassa (Sintonen 2018, 94). Mediakasvatusta tarvitaan sekä lasten kasvun ja kehityksen tueksi sekä turvallisuuden takaamiseksi (MLL 2018a). Mediakasvatus ei ole vain varhaiskasvatuksen tai kolmannen sektorin tehtävä, vaan myös vanhempien mediankäytön esimerkillä on merkittävä vaikutus lapsen mediankäyttöön. Vanhemmilla on suuri vastuu jälkikasvunsa suhtautumisesta mediaan. (MLL 2019b). Millä tavoin vanhemmat voivat kotona arjessa lapsen kanssa toteuttaa mediakasvatusta, ja miten mediaa ja medialaitteita voi käyttää pedagogisessa toiminnassa innostavalla ja mielekkäällä tavalla?

Toiminnallinen opinnäytetyöprosessimme sisälsi perhetapahtuman yhteistyössä Mannerheimin Lastensuojeluliiton Lahden yhdistyksen kanssa, oppaan sekä opinnäytetyöraportin. Tavoitteemme oli järjestää lapsille ja heidän vanhemmilleen mediakasvatuksellinen perhetapahtuma, jossa korostettiin positiivista ja rakentavaa mediankäyttöä. Halusimme tapahtumallamme tuoda uutta näkökulmaa mediankäyttöön tänä aikana, jolloin vanhemmat ovat alttiita mediankäytön uhkakuvien jatkuvalla uutisoinnille ja esimerkiksi nettipalstojen huolten värittämille keskusteluille. Tarkoituksena oli tutustuttaa perheitä erilaisiin, innostaviin ja kasvatuksellisiin mahdollisuuksiin käyttää mediaa ja medialaitteita osana omaa arkea.

Lapset ja aikuiset olivat osallisena tapahtuman suunnittelussa. Teimme kaksi kyselyä, joihin keräsimme vastauksia Raksamessuilla, Lahti Love -messuilla sekä Facebookissa. Kyselyiden vastaukset vaikuttivat tapahtuman sisältöön ja toimintoihin. Mallinsimme perhetapahtuman yhdestä osasta, Cityseikkailusta, oppaan toimeksiantajallemme. Oppaan tarkoitus on, että MLL voi hyödyntää sitä omassa toiminnassaan mediakasvatustyönsä puitteissa. Tämän vuoksi emme julkaise opasta osana opinnäytetyötämme.

Opinnäytetyössämme käsittelemme mediakasvatuksen teoriaa ja sen merkitystä nykypäivän elämässä. Kuvaamme perhetapahtuman prosessia ideoinnista ja suunnittelusta toteutukseen saakka sisältäen kuvailun tapahtuman markkinoinnista ja kehitysyhteistyöstä toimeksiantajan kanssa. Avaamme perhetapahtuman sisältöä ja toimintoja teoriaan nojaten. Lopuksi pohdimme tapahtumaa ja sen tulevaisuuden potentiaalia sekä omaa ammatillista kasvuamme eettisyyttä ja luotettavuutta unohtamatta. Tuomme myös esiin opinnäytetyön sisältöjen hyödynnettävyyttä ja kehittämisehdotuksia.

2 OPINNÄYTETYÖN TAUSTA

2.1 Työn lähtökohdat

Huomasimme kiinnostuvamme tapahtuman järjestämisestä osallistuttuamme vuoden 2018 Jukolan lastenmaailman suunnitteluun ja toteutukseen. Kokemus oli meille erittäin inspiroiva ja haastavakin. Lastenmaailman kokonaisuus oli lopulta todella onnistunut, ja meille jäi tapahtumatoiminnan suhteen tekemisen nälkä. Projektin loppupalaverissa LAMKin tapahtumatuottaja tarjosi meille ajatuksen toiminnallisesta opinnäytetyöstä tapahtuman muodossa. Innostuimme ajatuksesta, ja loppuvuodesta huomasimmekin jo olemme työn touhussa. Tapahtumatuottajan kautta saimme toimeksiantajan, Mannerheimin Lastensuojeluliiton Lahden yhdistyksen.

Idea mediakasvatuksen teemasta pohjautuu MLL:n asemaan mediakasvatustyön parissa, mutta myös jo pitkään kyteneeseen ajatukseen QR-koodien hyödyntämisestä oppimiseen ja vapaa-ajan käyttöön liittyen. Olimme jo pitkällä aikavälillä noteeranneet QR-koodien lisääntyneen näkyvyyden esimerkiksi arjen tuotteissa sekä julkisessa ympäristössä. Miksi niitä ei voisi käyttää luovasti omien mielenkiinnon kohteiden toteuttamisen välineenä? Tämä johti ajatukseen ihmisten tietouden herättämisestä QR-koodien hyödyntämisestä muussakin kuin kaupan tai markkinoinnin yhteydessä. QR-koodit olivat toimeksiantajalle myös uudenlainen menetelmä toteuttaa mediakasvatusta, joten pystyimme myös tarjoamaan heille jotain uutta ja erilaista.

2.2 Toiminnallinen opinnäytetyö

Toiminnallisen ja tutkimuksellisen opinnäytetyön merkittävä eroavaisuus on se, että toiminnallisessa opinnäytetyössä toteutuu jokin käytännön toteutus, kun taas tutkimuksellisessa syntyy uutta tietoa. Tuotos voi olla esimerkiksi ohjeistus, opas tai tapahtuma. Tuotokseen tähtäävä toiminta vaatii opiskelijan lisäksi mukana olevia toimijoita, kuten muita tekijöitä ja työn kohteita. Toiminnallinen opinnäytetyö suositellaankin tehtäväksi toimeksiantajalle. Toimeksiantajan kanssa keskustellaan, arvioidaan ja annetaan palautetta puolin ja toisin. Toimeksiantajan mukanaolo antaa lisäksi opiskelijalle mahdollisuuden näyttää oman osaamisensa, luoda suhteita sekä vaikuttaa omaan työllistymiseensä. (Salonen 2013, 5-6, 21; Vilkkä & Airaksinen 2003, 9, 16.)

Toiminnallisen opinnäytetyön tietoperustan on noustava omasta ammattialasta. Opinnäytetyötä tehdään tutkivalla asenteella, joka tarkoittaa valintojen tekemistä ja perustelua tähän tietoperustaan nojautuen. Toiminnallisessa opinnäytetyössä arvioidaan työn ideaa ja

tavoitteiden saavuttamista, työn toteutustapaa sekä raportointia ja opinnäytetyön kieli-
asua. (Vilkkä & Airaksinen 2003, 82, 154-159.)

2.3 Toimeksiantaja ja yhteistyökumppanit

Mannerheimin Lastensuojeluliitto, lyhennettynä MLL, on kaikille avoin kansalaisjärjestö, joka taistelee lasten, nuorten ja lapsiperheiden hyvinvoinnin puolesta ja järjestää toimintaa hyvinvointia edistääkseen. Järjestö pyrkii lisäämään lapsuuden arvostusta ja näkyvyyttä yhteiskunnassa sekä tuomaan lapsen ääntä ja näkökulmaa mukaan päätöksentekoon. Järjestön slogan onkin tällä hetkellä ”Lapset ensin.” MLL muodostuu keskusjärjestöstä, 10 piirijärjestöstä sekä 556 paikallisyhdistyksestä, joissa on yhteensä 87 000 henkilöjäsentä. Järjestön tavoitteena on vaikuttaa lasten ja lapsiperheiden asioihin paikallisella sekä valtakunnallisella tasolla. Keskusjärjestö on aktiivisesti yhteydessä viranomaisiin, ministeriöihin, eduskuntaan ja järjestöihin pyrkien vaikuttamaan lapsi- ja perhepoliittiseen päätöksentekoon, jotta lapsen oikeudet ja päätösten lapsivaikutukset otettaisiin mahdollisimman hyvin huomioon. Piirit ja paikallisyhdistykset toimivat yhteistyössä paikallisten tahojen kanssa. Paikallisyhdistykset toimivat vapaaehtoisvoimin, joten paikallisella tasolla vaikuttaminen on pitkälti kiinni siitä, onko alueella aktiivisia vapaaehtoisia, jotka haluavat vaikuttaa asioihin hyvän lapsuuden puolesta. (MLL 2017d.)

Mannerheimin Lastensuojeluliiton Lahden yhdistyksen tarkoituksena on edistää lahtelaisten lasten, nuorten ja lapsiperheiden hyvinvointia. Yhdistys tarjoaa monipuolista toimintaa ja hyvinvointia tukevia palveluita yhteistyössä toisten lahtelaisten yhdistysten ja lapsiperhetoimijoiden kanssa. Näitä toimintoja ovat erilaiset muskariryhmät, seitsemän perhekahvilaa eri puolille Lahtea sijoitettuina, lastenhoitopalvelu yksityisenä välittäjänä ja esimerkiksi tilaisuuksiin tilattava Mukava parkki, sekä tilapäinen lastenhoitopalvelu yhdistyksen tiloissa. Yhdistys on läsnä useissa Lahden tapahtumissa ja kouluttaa tukioppilaita kaikissa Lahden peruskouluissa sekä järjestää kesäleirejä yhdistyksen tiloissa. Yhdistyksen tiloja vuokrataan myös esimerkiksi lasten syntymäpäiväjuhlien pitopaikaksi. (MLL 2019c.) Perhetapahtumamme yhteistyökumppaneita olivat lisäksi Helmi Säästöpankin Lahden konttori, Palvelutukku Kolmio sekä musiikkipedagogi Tuuli Paasolainen.

2.4 Tavoite ja tarkoitus

Opinnäytetyön tavoite on järjestää lapsille ja heidän vanhemmilleen elämyksellinen mediakasvatusta sisältävä perhetapahtuma. Haluamme korostaa mediankäytön positiivisia ja rakentavia sisältöjä. Tarkoitus on tutustuttaa perheitä erilaisiin, innostaviin ja kasvatuksellisiin mahdollisuuksiin käyttää mediaa ja medialaitteita osana omaa arkea. Mallinamme

tapahtuman yhden osan, Cityseikkailun, digitaaliseksi oppaaksi. Oppaan tarkoitus on, että MLL voi hyödyntää sitä omassa toiminnassaan mediakasvatustyönsä puitteissa.

MLL:n periaatteet ovat avoimuus, ilo, kumppanuus, osallisuus ja arjen arvostus. (MLL 2017b, 6.) Tapahtumamme teemat tukevat näitä periaatteita. Haluamme järjestää perhetapahtuman, joka palvelee siihen osallistuvia, on kiinnostava ja mieleenpainuva. Tämän takia osallistamme lapsiperheitä lastentapahtuman sisällön ideointiin kahdessa messutapahtumassa. Oman oppimisemme tavoitteina meillä on syventää tietämystämme mediakasvatuksesta sekä saada lisää kokemusta sen toteuttamisesta käytännössä. Lisäksi haluamme syventää ymmärrystämme ja osaamistamme toiminnan järjestämisestä lapsille tapahtuman muodossa.

3 MEDIAKASVATUS

3.1 Mediakasvatuksen määritelmää

Mediakasvatus tunnettiin 1990-luvulla viestintäkasvatuksena, kunnes 2000-luvulle siirryttäessä mediakasvatuksen termistö vakiintui. Mediakasvatuksen teemat ovat kuitenkin tuttuja jo 1950-luvulta. (Vilmilä 2015, 10.) Mediakasvatus on tavoitteellista ja vuorovaikutuksellista kasvatusta mediakulttuurissa ja mediakulttuuriin. Yhtenä sen tavoitteena on kasvattaa kulttuurista ja sivistyksellistä medialukutaitoa, jonka avulla on mahdollista ymmärtää mediaa ja arvioida kriittisesti yhteiskuntaa, jossa elämme. Tavoitteena on lisäksi tukea myönteisen minäkuvan kehittymistä, tasa-arvoa, sosiaalisia taitoja ja empatiakykyä. (Mediataitokoulu 2015.) Mediakasvatus tukee lapsen sosiaalista, emotionaalista, kulttuurista ja älyllistä kasvua (MLL 2018a, 6). Lisäksi sillä edistetään osallisuutta ja vahvistetaan lapsen toimijuutta (MLL 2019d). Mediakasvatuksen toteuttamisessa on tärkeää käyttää vaihtelevia työtapoja, jotta median kokeminen, pohtiminen ja työstäminen mahdollistuvat lapselle mahdollisimman hyvin. Toimintatapana mediakasvatuksen toteuttamisessa toimivatkin kokemuksellinen ja aktiivinen lähestymistapa sekä yhteistoiminnallisuus. (Niinistö & Ruhala 2007, 125-126.)

Mediakasvatus on kokonaisuus, joka perustuu erilaisten mediataitojen opetteluun. Turvataidot, tunnetaidot, vuorovaikutustaidot, kriittisyyden taidot, luovat ja esteettiset taidot sekä tekniset taidot ovat kaikki mediataitoja. Turvataidot edistävät lapsen turvallista ja hyvinvointia tukevaa median sisältöjen ja laitteiden käyttöä. Niiden avulla lapsi tietää miten toimia, jos hän kohtaa häiritsevää käytöstä tai pelottavia sisältöjä mediassa. Tunnetaidot edistävät median sisällöistä nousevien tunteiden tunnistamista ja käsittelyä. Vuorovaikutustaitojen opettelu vahvistaa lapsen muita kunnioittavaa ja arvostavaa kohtaamista mediassa. Se lisää sosiaalista ja kulttuurista ymmärrystä ja auttaa hahmottamaan viestien näkökulmia ja merkityksiä. Kriittisyyden taitojen avulla harjoitellaan tiedonhankintaa ja tiedon arviointia. Lasta kasvatetaan uteliaaseen, avoimeen ja pohtivaan mediasisältöjen tulkintaan. Luovat ja esteettiset mediataidot liittyvät median sisältöjen seuraamisen ja luomisen taitoihin. Lapsi harjoittelee median tulkintaa ja mediasisältöjen tuottamista. Tekniset taidot harjaannuttavat lasta erilaisten medialaitteiden, palveluiden ja sovellusten käyttöön. Tekniisiin taitoihin kuuluu myös turvallisen ja ergonomisen mediankäytön hallinta. (MLL 2018a, 9). Mediakasvatuksen myötä lapsi ymmärtää, että hänen ajatuksillaan on merkitystä ja että hänen ajatuksensa ovat kertomisen ja näyttämisen arvoisia. Lapsi myös oppii etukäteen pohtimaan, miten itseään kannattaa ilmaista ja mitkä hetket ovat tarttumisen arvoisia. (Sintonen 2018, 93-94.)

3.2 Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet sisältävät ohjeet varhaiskasvatuksen järjestämiseen, toteuttamiseen ja kehittämiseen. Sen tarkoituksena on myös edistää ja tukea valtakunnallisesti koko maan varhaiskasvatuksen laadukkuutta sekä yhdenvertaisuutta. Varhaiskasvatus koostuu suunnitelmallisesta ja tavoitteellisesta kasvatuksesta sekä hoidosta, jossa pedagogisuus on vahvasti esillä. Perusteet määrittävät toteutettavan varhaiskasvatuksen tavoitteet ja sisällöt, joihin kasvatuksellisessa toiminnassa tulisi keskittyä. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet on laadittu keskittyen lapsen tapaan oppia, kasvaa ja kehittyä vuorovaikutuksessa lähiympäristön ja muiden ihmisten kanssa. Lasta katsotaan ja huomioidaan aktiivisena toimijana omassa ympäristössään. (Opetushallitus 2018, 7-8.)

Monilukutaito sekä tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen on yksi varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden laaja-alaisen osaamisen osa-alueista, jonka tukeminen tulee ottaa varhaiskasvatuksessa huomioon. Monilukutaito sekä tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen ovat olennaisessa merkityksessä perheiden ja lasten arjessa, yhteiskunnallisessa osallistumisessa sekä vuorovaikutuksessa ihmisten välillä. Monilukutaito liitetään perustaidoksi ihmistä ympäröivien kulttuuristen viestien sekä maailman ymmärtämisen kannalta. Monilukutaidossa on kyse myös vuorovaikutustaidoista ja varhaiskasvatussuunnitelmassa termi avataankin erilaisten viestien tuottamisen sekä viestien tulkitsemisen taitoina. (Opetushallitus 2018, 24.)

Monilukutaidot ovat ajattelun ja viestinnän tulkinnan sekä tuottamisen taitoja. Monilukutaitoon sisältyvät muun muassa medianlukutaito, visuaalinen lukutaito sekä tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen. Monilukutaidon käsitteen mukaan viestit voivat olla digitaalisessa, puhutussa, kirjoitetussa, audiovisuaalisessa tai symbolisessa muodossa. Monilukutaitoinen ihminen ymmärtää näitä eri muodossa olevia viestejä: mihin aiheeseen viestit liittyvät, mihin viesteillä pyritään ja mitä taustoja viesteillä on. Lapset harjoittelevat monilukutaitoa havainnoinnin, suhtautumisen, toiminnan ja keskustelun kautta. Täten monilukutaito tukee myös tunne- ja vuorovaikutustaitojen oppimista. (MLL 2018a, 7.)

Lasten tuottama kulttuuri, lapsille sopivat kulttuuripalvelut, rikas tekstiympäristö sekä aikuisen malli ovat tarpeellisia lapsen monilukutaidon kehittymisen kannalta. Näitä taitoja voidaan kehittää havainnoimalla ja tutkimalla arkielämässä toteutettavaa tieto- ja viestintäteknologiaa sekä tutustumalla siinä käytettäviin medialaitteisiin, peleihin ja sovelluksiin. (Opetushallitus 2018, 24.) Medialaitteet ovat välineitä, joiden kautta on mahdollisuus oppia. Medialaitteiden käytön tulisi olla tarpeenmukaista oppimisen, hyvinvoinnin, pedagogiikan ja eettisyyden puitteissa, mutta samalla kuitenkin mielekästä. (Sintonen 2018, 92.) Medialaitteilla ja sovelluksilla on valtavat mahdollisuudet esimerkiksi luovan tuottamiseen

varhaiskasvatuksessa. Luovan tuottaminen on omien kokemusten, ajatusten ja kertomusten tuottamista median avulla. Median avulla lapsi voi tuoda esille omia näkemyksiään ja havaintojaan, kertoa, tallentaa ja näyttää muille. Luova toiminta voi olla esimerkiksi valokuvaamista, musiikin tai videoiden tekoa tai kirjojen ja tarinoiden tekemistä. (Sintonen 2018, 92-93.)

Käyttämällä mediaa ja medialaitteita luovasti lapsi voi itse dokumentoida ja prosessoida esimerkiksi leikkiä, liikkumista ja taiteen luomista sekä kokemista. Lapsen kokemukset ja saavutettu tietotaito mediasta ja medialaitteista valmistaa lasta digitaaliseen maailmaan. (Leinonen & Sintonen 2014). Tieto- ja viestintäteknologia mahdollistavat lapsilla potentiaalisen tilaisuuden kehittää luovaa ajattelua, vuorovaikutus- ja yhdessä toimimisen taitoja sekä lukutaitoa. Mediakasvatuksessa keskitytään ohjaamaan lapsia mediankäytössä muiden ja oman hyvinvoinnin huomioimiseen. Liikunnallisuus, leikit, piirtäminen ja draama ovat keinoja, joiden avulla lapsen kanssa voidaan käydä läpi mediankäyttöön ja mediaan liittyviä erilaisia teemoja. (Opetushallitus 2018, 24, 45.) Monet leikit saattavat jopa suoraan liittyä mediaan: pelien, elokuvien ja lastensarjojen hahmoihin. Solmukohtia-tutkimuksessa (2016) todettiin, että eräässä päiväkodissa ei katsottu suopeasti, kun lapset taisteluleikeissään imitoivat LEGO- ja NinjaGo-hahmoja. Päiväkoti päätti kieltää vastaavat leikit kokonaan. Voidaankin pohtia, edistääkö varsinkin lasten joidenkin mediasisältöjen kieltäminen ja torjuminen kulttuuria, jossa lapset kokisivat voivansa avoimesti käsitellä tai keskustella mediaan liittyviä asioista. (Merikivi, Mulari & Vilmilä 2017, 5.)

Vastuu tieto- ja viestintäteknologisten sisältöjen monipuolisesta ja turvallisesta käytöstä on kasvatushenkilöstöllä (Opetushallitus 2018, 24). Toteuttaakseen mediakasvatusta digitaalista teknologiaa hyödyntäen, varhaiskasvattajien tulee kehittää omaa kompetenssiaan (Aubrey & Dahl 2014, Koivulan & Mustolan 2017, 37 mukaan). Vuonna 2006 käynnistettiin opetusministeriön Mediamuffinssi-hanke, jonka tavoitteena oli vakiinnuttaa mediakasvatus osaksi varhaiskasvatusta ja lisätä sekä kasvattajien että lasten mediataitoja. Hankkeessa painotettiin median kasvatuksellista ja opetuksellista näkökulmaa. Jo tuolloin lasten lisääntynyt mediankäyttö aiheutti varhaiskasvatuksen henkilöstössä epävarmuutta ja hämmennystä. Sen vuoksi hankkeessa tuotettiin materiaalia kasvattajien mediakasvatustyön tueksi. (Niinistö 2009, 152-154.)

Varhaiskasvatuksen opettajien teknologiset taidot ovat kuitenkin tutkimuksien mukaan vähäiset, tai taidot rajoittuvat peruskäyttöön (Fenty & Anderson 2014, Koivulan & Mustolan 2017, 37 mukaan). Teknologiaosaamisen eroihin voi vaikuttaa esimerkiksi ikä, sukupuoli ja koulutustausta. Toisenlaisen näkökulman tarjoaa Joanna Goode (2010), joka puhuu teknologisesta identiteetistä. Teknologinen identiteetti koostuu käsityksistä omista

teknologisista taidoista, käsityksistä teknologisten laitteiden käytön pedagogisesta potentiaalista ja toisaalta käytön rajoituksista, käsityksistä teknologian merkityksestä sekä omasta teknologiaan liittyvän oppimisen motivaatiosta. Tämä saattaa selittää eroja saman sukupuolen ja sukupolven edustajien teknologisissa taidoissa. Teknologia on merkittävä väline mediakasvatuksessa, jonka käytön esteenä ei kuitenkaan varhaiskasvattajien asenteiden tai vähäisen teknologisen osaamisen tulisi olla. (Koivula & Mustola 2017, 37-38).

Myös uusien vastavalmistuneiden opettajien mediakasvatustaidot voivat olla vähäiset tai rajoittuneet. Kansallisen audiovisuaalisen instituutin tutkimuksen (2017) tulokset opettajaopiskelijoista ja mediakasvatuksesta kertovat, että noin 70% tutkimukseen osallistuneista opettajaopiskelijoista koki, että opintoihin ei sisälly riittävästi mediakasvatuksellisia sisältöjä. Tutkimuksessa todettiin, että varsinkin pitkällä opinnoissaan olevat opiskelijat pitivät opintojensa mediakasvatuksellisia sisältöjä riittämättöminä. Kuitenkin 83,5% opiskelijoista ei ollut sisällyttänyt vapaavalintaista mediakasvatusta osaksi opintojaan, ja noin puolella ei ollut aikomusta tehdä niin tulevaisuudessakaan. Tutkimuksessa epäiltiin, ettei mediakasvatuksen tarpeellisuutta ole riittävästi painotettu tai oikealla tavalla markkinoitu. (Salomaa, Palsa & Malinen 2017, 29, 38.) Tämä vaikuttaa väistämättä mediakasvatuksen laadun epätasapuolisuuteen varhaiskasvatuksessa sekä kodin painottuneeseen rooliin mediakasvattajana (Kumpulainen 2017, 42).

Varhaiskasvatuksella on lasten mediakasvatuksen lisäksi rooli lisätä vanhempien tietoisuutta mediasta ja lapsuudesta mediakyllästeisessä kulttuurissa sekä tukea vanhempia lasten mediankäyttöön liittyvissä huolissa liittyen esimerkiksi ruutuaikaan, median sisältöihin ja turvallisuuteen (Niinistö 2009, 151; Livingstone 2015, Kumpulainen 2017, 42 mukaan). Ihanteellisesti varhaiskasvatus ja perheet toteuttavatkin mediakasvatusta yhteistyössä, kasvatuskumppaneina. Mediankäyttöön voidaan luoda yhteisiä sääntöjä. Media-laitteiden avulla, esimerkiksi kuvien ja videoiden muodossa, lasten arkea päiväkodissa voidaan tuoda näkyväksi vanhemmillekin. (Niinistö 2009, 151.) Varhaiskasvattajan mediakasvatuksen merkityksen sisäistämistä auttaa, jos varhaiskasvattajilla on ymmärrys lasten medioituneesta maailmasta ja siitä juontuvista haasteista ja mahdollisuuksista sekä nykypäivänä että tulevaisuudessa (Kumpulainen 2017, 42).

3.3 Sosiaalipedagoginen osallisuus ja mediakasvatus

Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen tutkielman Mitä osallisuus on? (2017) mukaan osallisuus on laaja ja muuttuva käsite. Osallisuus muodostuu yksilön osallisuudesta omaan elämänsä, osallisuudesta vaikuttamiseen omassa elinympäristössään, ryhmissä, palveluissa ja yhteiskunnassa sekä paikallisesta osallisuudesta, johon lukeutuu liittyminen elämää rikastaviin vuorovaikutussuhteisiin sekä hyvinvoinnin lähteisiin. Hyvinvoinnin lähteet

sisältävät esimerkiksi kohtuullisen toimeentulon ja koulutuksen, toisaalta myös turvan ja luottamuksen. (Isola, Kaartinen, Leemann, Lääperi, Schneider, Valtari & Keto-Tokoi 2017, 5, 21.) Osallisuutta voidaan ymmärtää myös kuulumisen ja kuulluksi tulemisen kautta: tuntee yksilö merkityksellisyyttä elämässään, kokeeko hän luottamusta, turvaa ja tarpeellisuutta, kuuluuko hän itselleen tärkeään yhteisöön ja pystyykö hän tavoittelemaan merkitykselliseksi kokemiaan asioita sekä vaikuttamaan oman elämänsä suuntaan (THL 2018).

Nivalan & Rynnäsen (2013, 28, 32) mukaan osallisuus voidaan nähdä myös sosiaalipedagogisessa viitekehyksessä. Sosiaalipedagoginen toiminta on toiminnallista ja osallistavaa kasvuun ja kasvatukseen pyrkivää toimintaa. Yksilö kasvaa ja kasvatetaan osallisuuteen ympäristön ja muiden ihmisten tuella – ei yksin, vaan vuorovaikutuksessa yhteisössä. Sosiaalipedagoginen osallistumisen periaate toteutuu, jos kasvava yksilö nähdään passiivisen kohteen sijaan subjektina omassa kasvussaan (Nivala & Rynnänen 2019, 111, 197).

Sosiaalipedagogiikan yleinen tehtävä on tukea yksilön persoonallista kasvua yhteisöllisyyteen vahvistaen ja täten yhteiskunnalliseen osallisuuteen tukien. Sosiaalipedagogiikan osatavoitteina on yksilön toimijuuden ja potentiaalin vahvistuminen. Sivistyksellisesti sillä tavoitellaan kansalaista, jonka maailma- ja ympäristösuhde on vastuullinen, reflektiivinen sekä eettinen. Tavoitteena on myös hyvä yhteiselämä sekä inhimillisempi yhteiskunta, jossa ihmiset olisivat tasavertaisia ja osallisia. (Nivala & Rynnänen 2019, 341.) Sosiaalipedagogiikalla on yhteisiä tavoitteita mediakasvatuksen kanssa. Kuten aiemmin jo totesimme, myös mediakasvatuksen tavoitteina on muun muassa edistää tasa-arvoa, tukea lapsen sosiaalisten taitojen ja vuorovaikutustaitojen kehittymistä sekä vahvistaa lapsen osallisuutta ja toimijuutta (Mediataitokoulu 2015; MLL 2018a, 6; MLL 2019d).

Nivalan & Rynnäsen (2019, 209) mukaan sosiaalipedagoginen toiminta on yhteistoiminnallisuutta, jonka toteutumista sosiaalipedagoginen kasvattaja tukee ja helpottaa. Hänen tehtävänsä on luoda vuorovaikutukselle ja toiminnalle otollinen tila ja tilanne, jossa osallistujat voivat oppia ja kasvaa yhteisöllisesti. Tätä näkökulmaa voidaan käsitellä myös varhaiskasvatuksen näkökulmasta, sillä myös Leinonen & Venninen (2012) näkevät, että kasvattajan rooli on tukea ja ohjata leikkiin sekä luoda ympäristö, joka mahdollistaa lasten leikin toteutumisen (Leinonen & Venninen 2012, Leinosen & Sintosen 2013 mukaan).

Stephen & Plowman (2014) ovat myös sitä mieltä, että leikin, erityisesti digitaalisen leikin, muodostumiseen vaikuttavat lasten mieltymysten lisäksi osallisuuden mahdollistava sosiaalinen, materiaallinen ja kulttuurinen ympäristö. Lisäksi digitaalisen leikin oppia ja kasvua määrittävät – yhtä lailla, kuin perinteistäkin leikkiä – lapsen omat tai yhteisölliset neuvoteltavissa olevat päämäärät sekä lasten saama sosiaalinen tuki. (Koivulan & Mustolan 2015, mukaan.) Kuten aiemmin toimme ilmi, on sosiaalipedagogisen kasvattajan vastuullinen ja

tärkeä tehtävä luoda tämä osallisuuden mahdollistava ympäristö, jossa lapset voivat yhteistoiminnallisesti kasvaa aktiivisiksi toimijoiksi.

Sosiaalipedagogisen kasvattajan luomassa sopivassa ja otollisessa ympäristössä lapset voivat itse yhdessä luoda toimintaa, sopia tavoitteista ja tavoista, tehdä yhteisiä päätöksiä ja huomata valintojensa vaikutukset (Nivala & Ryyänen 2019, 209, 239). Sosiaalipedagoginen osallisuus perustuu siis yhdessä toimimiseen, reflektiivisyyteen ja dialogisuuteen (Kurki 2000, Nivalan & Ryyänen 2013, 33 mukaan). Sen myötä lapsen omanarvontunto, itsetunto, toimintakyky ja kyvykkyyden tunne kasvavat tietojen ja taitojen kehittymisen lisäksi (Kiilakoski 2007, Nivalan & Ryyänen 2013, 33 mukaan).

4 MEDIA JA PERHEET

4.1 Mediankäyttö lapsiperheissä

Kuten edellisessä luvussa totesimme, niin lasten kuin aikuistenkin arki ja kulttuuri on medioitunutta: medialaitteet ja mediasisällöt ovat olennainen osa lasten jokapäiväistä arkea ja sosiaalista vuorovaikutusta (Mulari 2016, 12). Media on yhteinen nimitys erilaisille viestinnän kanaville, laitteille, sisällöille, palveluille ja sovelluksille. Siinä missä lehdet, kirjat, musiikki, elokuvat, mainokset, internet ja videot on helppo ymmärtää mediaksi, harvemmin ehkä tulee ajateltua erilaisten oheistuotteiden, kuten lelujen, vaatteiden ja lastenohjelmista tuttujen hahmojen olevan myös mediaa. (MLL 2017a, 6.) Nämä lapsen kasvuympäristöihin kuuluvat median muodot mahdollistavat tiedon jakamisen, itseilmaisun ja vuorovaikutuksen (Sintonen 2018, 81.) Mediakulttuuri on sisältöjä, laitteita ja välineitä, joihin liittyy sekä yksilöllisiä- että yhteisöllisiä kokemuksia vuorovaikutuksessa esimerkiksi perheen tai kavereiden kanssa. Media ja siitä juontuvat kokemukset vaikuttavat lapsen arvoihin ja tärkeisiin vuorovaikutussuhteisiin. (MLL 2018a, 6.)

Nykypäivän mediasisältöjen saatavuus ja mediankäyttö on suurilta osin ajasta ja paikasta riippumatonta. Siinä missä ennen odotettiin aamulla lehden tipahtavan postiluukusta tiettyyn kellonaikaan tai istuttiin kerran viikossa tiettyinä päivinä ja tiettyinä kellonaikana lempisarjan äärelle, nyt uutiset, lehdet, sarjat, elokuvat ja muut mediasisällöt ovat saatavilla lähes missä vain ja mihin vuorokauden aikaan tahansa. Mediasisältöjen määrä on loputon. Arkipäivän mediankäyttö linkittyy tiedonhakuun ja rentoutumiseen. Se voi olla uutisten seuraamista, kirjan lukemista, sosiaalisen median päivitystä, bussiaikataulujen tarkistamista, pyörän korjaamisvideon katselua YouTubesta tai pelien pelaamista. (Tammi 2016, 33, 41, 180.)

Euroopan komission yhteisen tutkimuskeskuksen tutkimuksessa (2015) tutkittiin usean eurooppalaisen maan perheiden mediankäyttöä. Suomessa tutkimukseen osallistui kymmenen oululaista perhettä, joissa oli 0-8 -vuotiaita lapsia. Jokainen perhe omisti vähintään yhden television, ja sen katselu olikin perheiden yhteistä ajanvietettä. Kuudessa perheessä oli Playstation, neljässä perheessä enemmän kuin yksi pelikonsoli. Jokaisessa perheessä oli vähintään yksi älypuhelin, ja yhdeksässä perheessä lapsilla oli puhelimet. Lisäksi jokaisessa perheessä oli tietokone, kannettava tietokone tai kumpikin niistä. Perheet omistivat satunnaisesti myös musiikintoistolaitteita, käsikonsoleita, iPodeja sekä DVD- ja Blue-ray -soittimia. (Korkeamäki, Myllylä-Nygård, Niska & Heikkilä 2015, 31-32.) Tutkimukseen osallistuneet perheet omistivat siis monipuolisesti ja runsaasti erilaisia digitaalisia medialaitteita.

Medialaitteita käytetään monipuolisesti ja jopa samanaikaisesti. Nuorisotutkimusverkoston (2016) lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimuksen tuloksissa korostuu silti edelleen television merkitys perheen yhteisenä ajanvietteenä. Tutkimukseen osallistuneiden 7-19-vuotiaiden lasten ja nuorten yleisin tapa olla vanhemman seurassa oli television katselu. Television katselu painottui nuorten joukossa, kun taas nuorempien lasten joukossa lapset viettivät vanhemman kanssa aikaa myös digitaalisten pelien, sarjakuvien ja satujen sekä kirjojen joukossa. (Merikivi, Myllyniemi & Salasuo 2016, 129). Halukkuus käyttää media-laitteita vapaa-ajalla vanhemman kanssa näytti tutkimuksen mukaan vähenevän yli 10-vuotiaiden vastauksissa (Mulari & Vilmilä 2016, 133).

Euroopan komission yhteisen tutkimuskeskuksen tutkimuksen (2015) tuloksissa todettiin lasten käyttävän leikkiin ja viihdykkeeksi erityisesti uudempaa teknologiaa, kuten älypuhelimia ja tabletteja. Uusi teknologia sisäistettiin sekä leluksi että hyödykkeeksi samaan aikaan. (Korkeamäki ym. 2015, 33.) Kumpulaisen, Vartiaisen, Ouakrim-Soivion & Hienosen (2019, 10) 0-10-vuotiaiden lasten kotiympäristöihin ja medialukutaidon kehittymiseen liittyvässä tutkimuksessa tutkittiin lasten itsenäistä ajankäyttöä kotona. Tutkimuksen tulokset viittasivat perinteisemmän median käyttöön: lelujen ja liikunta- sekä askarteluvälineiden ohella lapset käyttivät kirjoja, sarjakuvia ja lauta- sekä korttipelejä. Samat elementit toistuivat lasten ajankäytössä muiden lasten tai vanhempiensa kanssa. Vähiten aikuisten kanssa käytettiin teknologisia laitteita: älypuhelimet, tabletit, tietokoneet, digitaaliset pelit ja kamerat jäivät kaikki häntäpäähän tutkimuksen tuloksissa.

Omien tekstien ja tarinoiden tuottaminen on lapsille tärkeää. Aikuisella on mahdollisuus tukea lapsen tuottamista mallintamalla lapselle kaikkia mahdollisia tapoja tuottaa. Niitä ovat esimerkiksi verbaalinen, digitaalinen, kuvallinen ja kehollinen tapa. Kumpulaisen ym. (2019, 5,8) tutkimuksen tuloksista todettiin, että lapset käyttivät tabletteja pelaamisen ja taitojen harjoittamisen ohella myös sekä sisältöjen katsomiseen että tuottamiseen, muun muassa kuvaten valokuvia ja videoita ja muokaten niitä. Euroopan komission yhteisen tutkimuskeskuksen (2015) tutkimuksessa taas todettiin, että alle 8-vuotiaat lapset eivät itse tuota mediasisältöä. Mahdolliseksi syiksi tutkimuksessa nostettiin sopivien medialaitteiden puuttumisen, vajavaiset medialaitteiden käyttötaidot ja vanhempien haluttomuuden lasten median tuottamiseen ja julkaisemiseen. (Korkeamäki ym. 2015, 33).

Euroopan komission yhteisen tutkimuskeskuksen (2015) mukaan lapset oppivat medialaitteiden käyttöä vanhemmilta sisaruksiltaan ja vanhemmiltaan. Lasten medialaitteiden käyttöä valvottiin eri tavoin riippuen medialaitteesta. Television, radion tai cd-soitinten käytön rajaamisesta puhuttiin vain vähän, kun taas internetin käyttöä valvottiin tarkemmin. Isiä useammin äidit päättivät medialaitteiden käytön ajankohdasta ja ajallisesta pituudesta.

Vanhemmat valikoivat lasten käyttämät sovellukset ja pelit huomioiden muun muassa ikärajat ja sovelluksien sisällöt. Osa vanhemmista valikoi ladattavia sovelluksia, pelejä tai internetin sisältöjä tietojen ja taitojen lisääntymisen perusteella. Laitteiden käyttöä rajoitettiin säännöillä ja salasanojen käytöllä. Pelikonsoleiden käyttöä rajoitettiin niiden poislaittamisella. Lapsia saatettiin rankaista tai uhata laitteiden poisottamisella tai niiden käytön rajoittamisella. Laitteita ja oikeutta käyttää niitä ei kuitenkaan käytetty niin sanotusti palkinnoksi tai motivaattorina. Tutkimuksen tulosten mukaan vanhemmat ymmärsivät lasten tarvitsevan medialaitteita tulevaisuudessa joka tapauksessa, joten he kannattivat turvallisen laitteiden käytön opettamista lapsilleen. (Korkeamäki ym. 2015, 33, 35-39.)

4.2 Lasten mediankäyttö ja huoli

Huoli on vahvasti läsnä puhuttaessa mediasta ja lapsista. Vanhemmat ovat huolissaan epäsoveliaasta sisällöstä sekä sosiaalisista ja terveydellisistä vaikutuksista. (Chaudron 2015, 8.) Uudet teknologiset innovaatiot ovat kautta aikain aiheuttaneet huolta oli kyseessä sitten sanomalehti, radio tai televisio. Adam Thiererin (2009) mukaan uudet teknologiat ja niiden juurtuminen arkeen saattavat aiheuttaa teknopaniikkia, jonka aiheuttaa muutoksesta seurannut epävarmuus ja kykenemättömyys hallita sitä. Pelätään, että muutos vaikuttaa negatiivisesti vallitseviin arvoihin ja asenteisiin. (Salasuo, Merikivi & Myllyniemi 2019, 142-143.)

Median ja digitaalisten sisältöjen hyödyt saattavat jäädä vanhempien riskien täyttämien huolien varjoon. Kuten aiemmin jo todettiin, hyötyjä on kuitenkin monia, esimerkiksi luovuuden, mielikuvituksen ja sosiaalisten taitojen kehittyminen sekä tiedon lisääntyminen. (Chaudron 2015, 8.) Siitä huolimatta, jotkin huolet ovat erittäin aiheellisia. Lasten turvallisuusympäristö on muuttunut älylaitteiden liityttyä vahvasti sekä lasten että aikuisten arkeen (Forss 2019). Unisefin (2017, 72) raportin mukaan lasten yksityisyyteen kohdistuu riskejä kolmesta näkökulmasta: sisällöstä, yhteydenpidosta ja käyttäytymisestä. Lapsi saattaa altistua esimerkiksi väkivaltaiselle materiaalille, vihapuheelle, epäterveellisen käyttäytymisen malleille tai seksuaaliselle sisällölle. Lasten usein käyttämät maksuttomat sovellukset saattavat sisältää ponnahdusikkunamainontaa sekä in-app ostomahdollisuuden (Chaudron 2015, 8). Lapset saattavat kohdata järkyttävää materiaalia myös internetin videopalveluissa, kuten YouTubessa. Yhtä lailla digitaaliset pelit saattavat olla lapsen ikä- ja kehitystasolle soveltumattomia. (Suoninen 2014, 73.) Yhteydenpidon riskejä ovat esimerkiksi sopimaton kommunikaatio aikuisen kanssa, vaaralliseen käyttäytymiseen taivutteleva kommunikaatio tai kiusaaminen. Riskiä aiheuttavaa käyttäytymistä on käytös, joka myötävaikuttaa kahteen edellä mainittuun näkökulmaan. Sellaista käytöstä voi esimerkiksi olla

itse tuotettu materiaali, joka sisältää seksuaalisia tai rasismiin yllyttävää materiaalia. (Unicef 2017, 72.)

Lastensuojelun Keskusliiton Nuoret verkossa -kyselyn (2017) tulosten mukaan nuoret tiedostivat, että internetissä on mahdollista altistua haitallisille median sisällöille, kuten väkivallalle. Nuoret olivat kokeneet ahdistelua, häirintää, haukkumista ja pilkkaamista. Kyselyn vastauksista tuli esille, etteivät lapset ja nuoret välttämättä ymmärrä mitä itsestään kannattaa internetissä kertoa ja julkaista, ja mitä toisaalta ei. Lapset ja nuoret saattavat myös julkaista toisistaan luvottomasti kuvia tai videoita, joista voi aiheutua haittaa ja mielipahaa. Ei voida olettaa, että lapset ja nuoret kasvaisivat automaattisesti vastuullisiksi internetin ja mediankäyttäjiksi. Nuoret toivoivatkin, että voisivat avoimesti keskustella internetissä toimimisesta vanhempien tai muiden aikuisten kanssa. Jos keskusteluyhteys on avointa, on nuoren helppo avautua mietityttävistä asioista. Lasten ja nuorten mediankäytön rajoittaminen ja kontrollointi ei riitä, vaan he tarvitsevat mediakasvatusta kasvaakseen vastuullisiksi mediankäyttäjiksi. (Kallio & Lavikainen 2017, 22-24, 28-29.)

Vanhempien olisi tärkeää osoittaa kiinnostusta lasten ja nuorten kuluttamaa video- ja internetmateriaalia kohtaan, jotta niiden sopivuutta voi arvioida ja valvoa (Suoninen 2014, 73). Myönteinen kiinnostus lapsen mediankäyttöä kohtaan tukee lapsen mediataitojen karttumista sekä edistää lapsen digitaalisten oikeuksien toteutumista (MLL 2019b). Vanhemman kanssa lapsi voi turvallisesti tutustua eri medioihin, harjoitella mediankäyttöä ja sopia käytön säännöistä ja rajoista (Niinistö 2009, 147). Vuoden 2013 lasten mediabarometrissä tutkittiin lapsiperheiden mediankäyttöä. Tutkimuksen mukaan 3-8-vuotiaiden lasten vanhemmista 17% keskustelee internetin sisällöistä lastensa kanssa usein, 34% joskus, 28% harvoin ja 21% ei koskaan. Digitaalisista peleistä ei keskusteltu koskaan 10%:ssa perheistä. 22% keskusteli niistä harvoin, 40% joskus ja 28% usein. Vertailun vuoksi, kuvaohjelmista, kirjoista ja lehdistä keskusteltiin kaikkein useimmiten. 46% perheistä keskusteli kuvaohjelmista usein ja 43% kirjoista ja lehdistä. Vanhempien kiinnostus lasten katsomaan videomateriaaliin tai pelaamiin peleihin vähenee lasten ollessa 5-6 -vuotiaita, sillä silloin lapset pelaavat ja käyttävät internetiä yhä useammin itsenäisesti ilman vanhemman seuraa. (Suoninen 2014, 55, 73.)

Turvallisuuden teeman lisäksi huolta aiheuttaa lasten fyysinen terveys. Älylaitteiden koetaan passivoivan lasta, aiheuttavan uniongelmia ja stressiä. Lapset saattavat käyttää älypuhelinia ja muuta teknologiaa juuri ennen nukkumaanmenoa, aamulla heti herätessä ja pahimmillaan vielä kesken unien, kun älylaite pitää ääntä viestin merkiksi. Lasten uniaika saattaa lyhentyä vaikuttaen negatiivisesti seuraavan päivän jaksamiseen. (Salo & Pirkkalainen 2019, 84). On huomioitavaa, että älylaitetta voi käyttää myös hyödyksi esimerkiksi

unen saannissa erilaisten rentouttavien ja hengitykseen keskittyvien sovellusten avulla. Älylaitteella ja aktiivisuusrannekkeella voi myös tutkia omaa unta (Pesonen 2019, 51).

Stressiä, erityisesti teknostressiä, saattaa aiheuttaa esimerkiksi älylaitteiden aiheuttama riippuvuus, keskeytykset, kuten ilmoitusäänet ja -valot sekä ylikuormitus, kun lasta kohtaa liiallinen informaation määrä. Vanhemmat voivat vaikuttaa teknostressin estämiseen ja vähentämiseen monin keinoin. Tärkeää on tutustua ja olla kiinnostunut lapsen käyttämästä mediasta ja laitteista ja keskustella asiasta. Tietoturvan ja yksityisyysasetusten tulee olla ajan tasalla. Jos aikuisen mielestä lapsen älylaitteen käyttö on passivoivaa, on hyvä pohdita voisiko älylaitteen käyttöä suunnata aktiivisempaan, luovempaan ja vuorovaikutteisempaan suuntaan esimerkiksi käyttämällä lapsen kanssa yhdessä laitteita ja sovelluksia. (Salo & Pirkkalainen 2019, 83, 88.)

5 MEDIAKASVATUKSELLISEN PERHETAPAHTUMAN VALMISTELU

5.1 Tapahtuman ideointi ja suunnittelu

Tapahtuman järjestäminen nähdään monivaiheisena prosessina, joka toteutuu vaihe vaiheelta. Tapahtumaprosessista tunnistetaan kolme päävaihetta, jotka ovat suunnitteluvaihe, toteutusvaihe ja jälkimarkkinointivaihe. Suunnitteluvaihe on prosessin ensimmäisenä vaiheena myös kaikista työteliäin ja suurin. Sen nähdään olevan suuruudeltaan 75 % koko tapahtumaprosessista. Seuraavan vaiheen eli toteutusvaiheen katsotaan olevan noin 10 %, suuruudeltaan pienin koko tapahtumaprosessista. Viimeisen vaiheen eli jälkimarkkinoinnin osuus on 15 %. (Vallo & Häyrinen 2008, 147.)

Tapahtuman järjestämisessä ja sen suunnittelussa tutustuimme strategiseen ja operatiiviseen kolmioon. Kolmiot sisältävät herätteleviä ja tapahtuman sisällön kannalta tärkeitä kysymyksiä. Strategisen kolmion kysymykset ovat: Mitä, miksi ja kenelle? Näiden kysymysten avulla saadaan hahmotettua tapahtuman lähtökohdat, paikka sekä ajankohta, tavoite ja kohderyhmä. Operatiivisen kolmion kysymykset ovat: Miten, millainen ja kuka? Nämä kysymykset avaavat tapahtuman teemaa, selventävät tapahtumaprosessia sekä tapahtuman sisältöä ja ohjelmaa ja tapahtuman vastuuhenkilöitä. Kolmioiden kysymyksiin vastaamalla tapahtuman järjestäjällä on hyvät lähtökohdat lähteä luomaan onnistunutta tapahtumaa. (Vallo & Häyrinen 2012, 101–105.)

Kauhanen & Juurakko (2002, 35-40) esittävät teoksessaan samansuuntaisia peruskysymyksiä tapahtuman suunnittelua ja järjestämistä tukemaan. Tärkeitä selvitettäviä tekijöitä ovat tapahtuman ajankohta, sisältö, tapahtumapaikka, järjestäjien tapa toimia sekä yhteistyökumppaneiden ja järjestäjien julkisuuden kuva. Kysymykset, joilla näihin haetaan vastauksia ovat: Mitä, miksi, missä, milloin, kenelle, miten sekä mielikuva? Teoksen mukaan nämä tekijät tulee selvittää ja saada tasapainoon, jotta tapahtuman on mahdollisuus olla menestys.

Tapahtuman valmistelussa yhdistimme edellä kuvailtua teoriaa ja loimme kuvion prosessista (kuvio 1). Pohdimme, mitä tapahtumalla tavoitellaan ja mikä siinä on oleellista. Mietimme myös, miten tavoitteet saavutetaan ja mitä niiden saavuttaminen vaatii. Kuvio auttoi meitä sekä hahmottamaan tapahtuman järjestämistä että pitämään tärkeät ja oleelliset asiat koko prosessin ajan kirkkaina mielissämme.



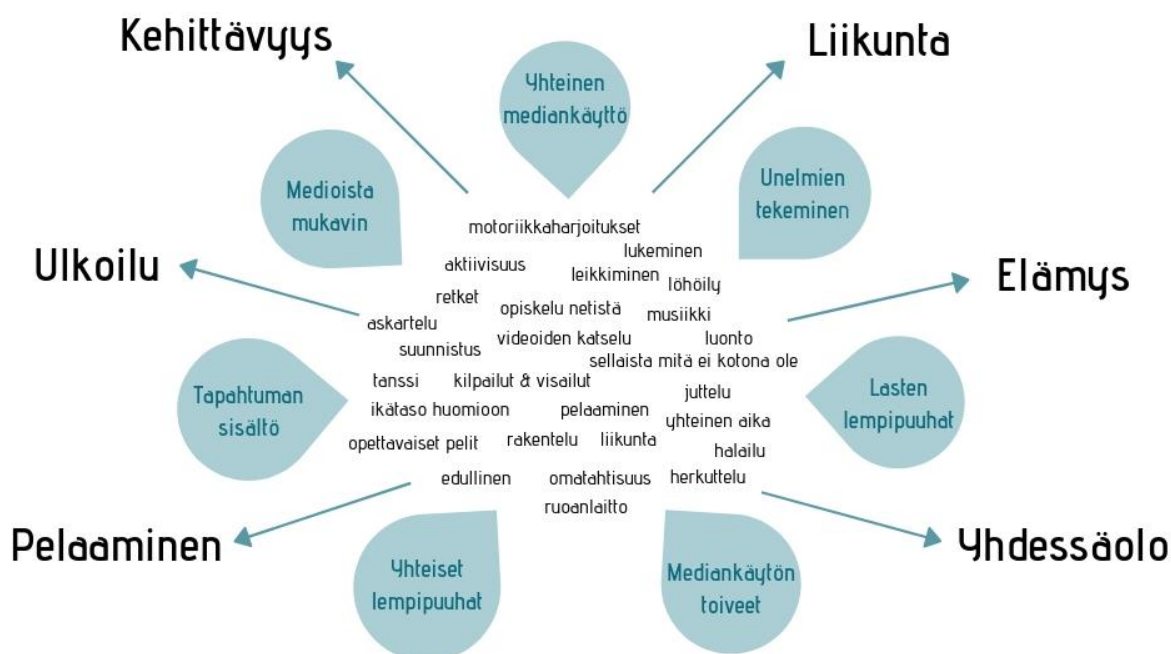
KUVIO 1. Tapahtuman valmistelu

Ideoinnin alkuvaiheessa jaoinme toimeksiantajan kanssa ajatuksiamme ja alustavia ideoitamme tapahtumaan liittyen. Löysimme heti alkumetreillä yhteisiä teemoja: elämys, kohtaaminen, välittäminen ja onnellinen lapsuus. MLL:n yksi tunnuslauseista on Lapset ensin, ja tähän tavoitteeseen oli helppo tarttua. Lisäksi koimme tärkeänä lapsen ja vanhemman vuorovaikutuksen tukemisen ja yhdessä tekemisen. Halusimme tapahtuman sopivan erilaisille perherakenteille.

Yksi suuri kysymys oli, missä muodossa tapahtuma toteutetaan. Onko se oma itsenäinen tapahtuma vai jonkin toisen tapahtuman yhteydessä? Tähän olennaisesti liittyi ajan ja paikan määrittäminen sekä yhteistyökumppanien tarve. Tässä vaiheessa alkoi jo muotoutua ajatus jonkinlaisesta seikkailusta sekä yhteistyöstä Helmi Säästöpankin Lahden konttorin kanssa. Näiden tekijöiden kautta päädyimme puhumaan Raksamessuista ja Lahti Love -messuista, joihin toimeksiantaja oli osallistumassa Helmi Säästöpankin kanssa. Oman innostumisemme seurauksena päädyimme pohtimaan, miten voisimme hyödyntää messuja opinnäytetyöhömme liittyen. Toimeksiantaja antoi meille käytännössä vapaat kädet suunnitella messuilla toteutettavaa toimintaa. Tämä antoi kunnan alkusysäyksen ajatukselle mediakasvatuksen temasta.

Mediakasvatus valikoitui tapahtuman kantavaksi teemaksi. MLL on mediakasvatuksen asiantuntija, joka on tehnyt työtä lasten, nuorten ja perheiden hyväksi edistämällä mediakasvatuksen osaamista ja tiedonsaantia (Mannerheimin Lastensuojeluliitto 2019b). Teema

oli siis linjassa MLL:n työn kanssa. Mediakasvatuksen ympärille aloimme rakentaa tapahtuman sisältöä. Suunnittelimme erilliset kyselyt tapahtumaan ja mediakasvatukseen liittyen aikuisille ja lapsille. Keräsimme vastauksia kyselyihin messuilla, jotta mahdolliset tapahtumaan osallistujat saivat mahdollisuuden vaikuttaa tapahtuman sisältöön ja olla osallisena sen suunnittelussa. Kyselyt keskittyivät selvittämään perheiden yhteisiä mediankäytön tapoja, toiveita sekä mediankäyttöön että perhetapahtumiin liittyen ja lapsilta mitä he eritoten haluaisivat tehdä. Aikuisille suunnatusta kyselystä saimme vastauksia 55 ja lasten kyselystä 30.



KUVIO 2. Kyselyiden sisältö ja johtopäätökset.

Kuvion 2 pisarat sisältävät kyselyidemme aihealueet, keskeltä löytyy otos vastauksia ja ulkoreunoilta vastauksista nousseet johtopäätökset. Olimme yllättyneitä, kuinka aikuisten vastauksista korostui halukkuus yhteiseen mediankäyttöön, kuten videoiden katseluun tai pelaamiseen. Yhtä lailla aikuiset haluaisivat yhdessä lapsen kanssa käyttää mediaa kehittävästi ja rakentavasti. Odotettavaa oli tietynasteinen vastarinta ylipäättään mediaa ja sen käyttöä kohtaan. Osa vastaajista ei esimerkiksi halunnut yhtään enempää median käytön korostamista tai lisäämistä, vaan ennemminkin perinteisempien aktiviteettien lisäämistä. Vastauksissa oli kuitenkin paljon samankaltaisuutta, mikä teki pääteemojen nostamisen helpoksi: liikunta, yhdessäolo, ulkoilu, pelaaminen, kehittävyys ja elämys.

Kyselyn tuloksista nousi esiin myös vanhempien toive saada tietoa liittyen lasten mediankäyttöön. Samalla tuloksista korostui vanhempien huoli esimerkiksi lasten pelaamisesta. Johtopäätöksenä vanhemmat tarvitsevat tietoa ja tukea lasten mediakulttuurista. Vastasimme tähän tarpeeseen suunnittelemalla mediakasvatus-infon. Toimeksiantajamme

kokosi MLL:n materiaaleista esityksen ja me teimme Kahoot-pelin herättämään keskustelua osana infoa. Kyselyiden vastauksissa toivottiin lisäksi perinneleikkejä, musiikkia ja syötävää. Otimme toiveet huomioon ja suunnittelimme erilaisia leikkejä Erkonpuistossa leikittäviksi. Muskarit ja eväät toteutuivat yhteistyökumppanin myötä. Vetonaulaksi saimme Osmo-maskotin Helmi Säästöpankilta.

5.2 Kehitysyhteistyö toimeksiantajan kanssa

Joulukuusta lähtien pidimme vähintään kerran kuussa palaverin, johon osallistui toimeksiantajamme ja muita toimeksiantajan edustajia sekä yhteistyökumppaneita. Palavereissa seurasimme suunnittelun edistymistä, ideoimme lisää ja teimme päätöksiä. Yksi suurin päätös oli ehdottomasti ajankohdan valinta. Alun perin tapahtuma piti toteuttaa myöhemmin kesällä. Toimeksiantaja toi esille Lahti City ry:n keskustan kehittämissyhdistyksen Yhen illan juttu -tapahtuman, johon syvällisen pohdinnan jälkeen tartuimme.

Hyödynsimme suunnittelussa Vallon & Häyrisen (2003) Tapahtuman järjestäjän tähteä. Tähti sisältää kriittisiä kysymyksiä tapahtuman järjestämisestä. Sovelsimme mallia ja pohdimme yhdessä toimeksiantajan kanssa tapahtuman kannalta mitä, miksi, miten ja milloin: Miksi järjestämme tapahtuman ja mikä on sen tarkoitus? Mitä tapahtuma sisältää? Missä tapahtuma pidetään ja milloin? Miten toteutamme sen?

Tässä vaiheessa mediakasvatuksen painotus vahvistui. Olimme myös yhtä mieltä siitä, että mitä tahansa tapahtumamme sisältääkin, lapsi ja vanhempi toimisivat yhdessä. Koimme myös tärkeäksi kohtaamisen ja taiteen. Tapahtuman sisällöistä uusina esille nousi perinneleikit, kylä-/lukumummi, katuliitupiirustukset sekä video mediakasvatukseen liittyen. Pohdimme myös markkinointia, dokumentoinnin toteutusta ja palautteen keruuta. Tapahtumapäivä oli jo tiedossa, mutta aukioloajaksi vahvistui klo 14-19. Valitsimme myös muskarien ajat.

Toinen käyttämämme menetelmä oli SWOT -analyysi (kuvio 3), jonka tarkoituksena on tunnistaa kehittämisen prosessin hyviä käytäntöjä sekä kriittisiä kohtia (Opetushallitus 2019). Menetelmän avulla löysimme toimeksiantajan kanssa tapahtuman vahvuudet, heikoudet, mahdollisuudet ja uhat. Mielestämme menetelmä oli selkeä, moniulotteinen ja helppo toteuttaa.

Ulkoiset tekijät, mahdollisuudet ja uhat, ovat asioita, joihin emme itse voi oikeastaan vaikuttaa. Koimme suurimmaksi uhaksi sään, sillä tapahtuma toteutettaisiin suurimmaksi osaksi ulkotiloissa. Pohdimme myöskin yleisöryntäyksen mahdollisuutta, ja kuinka suhteellisen pienellä työntekijämäärällä hallitsisimme sen aiheuttamaa vaikutusta tapahtuman sujuvuuteen. Ajankohta oli tietyiltä osin otollinen, mutta esimerkiksi viikonloppu

ajankohtana saattaisi olla lapsiperheille toimivampi, joten koimme sen myös uhkana. Mahdollisuutena näimme kevätinnon, sillä se antaa kokemustemme mukaan lisää energiaa tehdä ja liikkua.

Sisäiset heikkoudet ja vahvuudet ovat asioita, joihin voimme itse vaikuttaa. Listasimme heikkouksiksi organisointiin liittyviä tekijöitä, kuten työtehtävien mitoittamisen sekä yleisistä turvallisuusasioista huolehtimisen. Pyrkimyksemme oli muuttaa nämä heikkoudet vahvuuksiksi. Tässä vaiheessa suunnittelua meillä ei ollut vielä aikaa panostaa näihin heikkouksiin. Vahvuuksia oli lukuisia. Suurin vahvuus oli se, että olimme ainoa Yhen illan juttuun osallistuvista toimijoista, joka tarjosi toimintaa lapsiperheille. Lisäksi markkinointimme oli tehokasta. Yhteistyökumppanimme mahdollistivat tapahtuman kannalta monta elementtiä, ja lisäksi he olivat mukana markkinoinnissa.

SWOT-analyysin avulla huomasimme ennen kaikkea kohdat, joihin meidän tulisi vielä kiinnittää huomiota. Menetelmän avulla sisäistimme myös riskitekijöitä, joihin varautua. Oli hienoa huomata myös vahvuuksien moninaisuus. HavaitSIMME, että olimme jo hoitaneet monta asiaa hyvin ja kuinka tapahtuma oli jo pitkälle suunniteltu.



KUVIO 3. SWOT.

5.3 Tapahtuman markkinointi

Markkinointi on toimintaa, jolla saadaan tavoiteltu kohderyhmä haluamaan tiettyä tuotetta tai palvelua (Yritystoiminta 2019). Tapahtuman markkinoinnin tarkoituksena onkin ensisijaisesti tavoittaa sen mahdolliset osallistujat, muu yleisö, tapahtuman tekijät sekä yhteistyökumppanit (Iiskola-Kesonen 2004, 61). Tapahtuman markkinoinnissa ja sen sisältöjä suunniteltaessa keskityimme seuraaviin kysymyksiin: Miksi tapahtuma järjestetään? Kuinka paljon yleisöä halutaan ja mikä on tapahtuman kohderyhmä? Mitä viestintäkanavia käytetään? Mikä on markkinoinnin budjetti? Tehdäänkö jälkimarkkinointia? Tapahtuman toteuttavan toimijan imago vaikuttaa siihen, millainen vaikutelma tapahtumasta ihmisille herää siitä kuullessaan. Tämän takia tapahtuman olemuksen ja sen markkinoinnin tulee kulkea käsikädessä (Vilkkonen 2014, 30). Tapahtuman markkinointia suunniteltaessa on tärkeää ottaa huomioon sen tyyllinen sopivuus sekä ymmärrettävyys kohderyhmä huomioiden (Keliakialiitto 2017, 7-8).

Markkinoinnin keinoina käytimme julisteita, toimeksiantajan internetsivuja sekä sosiaalisessa mediassa Facebookia ja Instagramia. Tapahtuman markkinoinnissa otimme huomioon sen kohdistamisen perheille sekä Mannerheimin Lastensuojeluliiton noudattamien arvojen esiintuomisen. Keskityimme markkinoinnissa välittämään asiat mielenkiintoa herättävästi, iloisesti ja lämpimästi. Markkinointimme toteutui osittain myös ihmisten kohtaamisissa osallistuessamme kaksille mesuille, toimeksiantajamme verkostoissa sekä puskaradiona tutuille. Tapahtuman aikana Osmo -maskotti kiersi tapahtumapaikan ympäristöä sekä kaupungin keskusta-aluetta. Osmon taluttaja jakoi tapahtumamme julisteita vastaan tuleville ihmisille, ja kertoi käynnissä olevasta tapahtumastamme.

Tapahtuman markkinointia suunniteltaessa on erityisen tärkeää ottaa huomioon sen toteuttamisaikataulu. Tiedottaminen tapahtumasta on hyvä aloittaa varhain, jotta sen olisi mahdollista tavoittaa suurempi yleisö ja varsinkin oma kohderyhmänsä. (Keliakialiitto 2017, 7-8.) Aloitimme markkinoinnin Raksa- ja Lahti Love -messuilla. Kyselyä toteuttaessamme ja mahdollisia tapahtumaan osallistujia sen suunnitteluun osallistaessamme samalla myös lisäsimme ihmisten tietoisuutta tulevasta tapahtumasta. Samaan aikaan ja oimme kyselyn sähköisesti myös MLL:n Lahden yhdistyksen Facebook-sivulla sekä internetsivuilla. Kyselyn mukana oli pienimuotoinen esittelyteksti tulevasta perhetapahtumastamme ja sen ajankohdasta. Tehostimme markkinoinnin kahteen viimeiseen viikkoon ennen tapahtumaa. Tapahtuman jälkeen suoritimme jälkimarkkinointia kiittämällä MLL:n Lahden yhdistyksen Facebook sivulla kaikkia osallistuneita, sekä jakamalla päivitykset tapahtumassa palkintoja voittaneista.

Juliste

Laadukkaasta materiaalista selviää tietoa tapahtuman tavoitteesta, ajankohdasta, paikasta, mahdollisesta pääsymaksusta sekä järjestäjän logo. Markkinointimateriaaleja kehittäessä, on niissä tärkeää keskittyä tuomaan esiin tapahtuman teemaa ja luonnetta. Mainonnasta on hyvä tehdä tyyllisesti ilmaisultaan ja ulosanniltaan kohderyhmälleen kiinnostusta ja huomiota herättävää. käytettäviä markkinointimateriaaleja ovat esimerkiksi mediatiedotteet, esitelehtiset, kutsut sekä julisteet (Korhonen, Korkalainen, Pienimäki & Rintala 2015, 15-16.) Sisällöllisesti mainostuksen tulee sisältää edellisten lisäksi tietoa tapahtuman kestosta, tapahtuman sisällöstä, kohderyhmästä, tarvittavista varusteista tai tarvittavasta toimintavalmiudesta. (Keliakialiitto 2017, 7-8.)

Markkinointia varten teimme julisteen (kuva 1 & liite 6.) Julisteesta ilmenevät tapahtuman toiminnot, ajankohta, paikka, maksuttomuus sekä huomautus tapahtumassa huomioitava eriyistarpeesta. Tämän lisäksi julisteesta selviää, mistä on mahdollista lukea lisätietoa tapahtumaan liittyen. Myös yhteistyökumppaneiden ja toimeksiantajamme logot ovat näkyvillä. Helmi Säästöpankin Osmo-maskotti oli julisteen katseenkiinnittäjä. Ajattelimme maskotin kiinnittävän erityisesti lasten, mutta myös aikuisten huomion. Julistetta jaoimme somessa, lehtisinä lähipiirillemme, toimeksiantajan edustajan kautta hänen laajalle verkostolleen, yhteen kaupungin päiväkotiin sekä julkisiin tiloihin, kuten kauppojen ja kauppa-keskusten ilmoitustauluille.



YHEN ILLAN JUTTU

5.4.

TERVETULOAA PERHETAPAHTUMAAN!

CITYSEIKKAILU!
Nonstop -lähdöt MLL:n toimistolta

MUSKARITUOKIOT!
Klo 15, 16 & 17 - Muskariopettaja Tuuli Paasolainen

PIHALEIKKEJÄ!
Erkonpuistossa (säätövarauksella)

NAPOSTELTAVAA!
Hedelmiä ja dippivihanneksia

MEDIAKASVATUS-INFOT!
Klo 15.30, 16.30 & 17.30

Bongaa myös
Helmi Säästöpankin Osmo-maskottit!

Toiminta toteutetaan MLL:n toimistolla Erkonkatu 5:ssä ja sen lähiympäristössä klo 14-19. Tapahtumaan on vapaa pääsy.

Huomioithan, että cityseikkailua varten tarvitset oman medialaitteen ja erikseen ladattavan QR -koodisovelluksen.

Lue lisää MLL:n Lahden yhdistyksen nettisivuilta!

Helmi Säästöpankki MLL MÄNNERHEIMIN LASTENSUOJELULIITON Lahden yhdistys PALVELUTUKKU KOLMIO

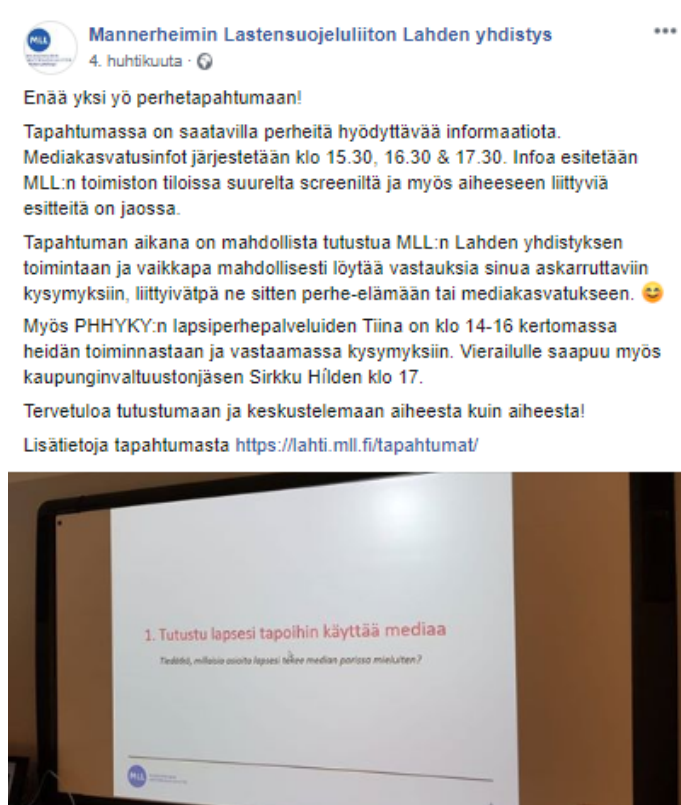
KUVA 1. Tapahtuman juliste.

Internetmarkkinointi

Sosiaalinen media on todettu tehokkaaksi markkinoinnin ja tiedottamisen pisteeksi. Facebook, Twitter ja Google+ ovat sopivia markkinointisijainteja niiden suuren käyttäjäkunnan vuoksi. Sosiaaliseen mediaan tapahtumalle luodulla omalla sivulla on helppo informoida tapahtumaan liittyen. (Seul Ry, 2013.) Facebookin helppokäyttöisyys sekä sen sisältämä mahdollisuus videoiden ja kuvien jakamiseen tekevät siitä otollisen ja monipuolisen sijainnin markkinoinnista varten. (Leino 2011, 120 – 121). Markkinoinnin mahdollisuus sosiaalisessa mediassa on helpottanut ja tehostanut markkinointia merkittävästi. Tapahtumaa järjestettäessä sosiaalinen media mahdollistaa markkinoinnin aikaan ja paikkaan riippumatta. Tapahtumaa on mahdollista markkinoida ennen tapahtumaa, tapahtuman aikana ja sen päätyttyä. (Vallo & Häyrinen 2012, 84–86.)

Internetissä keskityimme markkinoimaan tapahtumaa Mannerheimin Lastensuojeluliiton Lahden yhdistyksen internetsivuilla sekä sosiaalisessa mediassa Facebookissa ja Instagramissa. Loimme tapahtumalle oman tapahtumasivun sekä jaoimme kaikki järjestäjät itse tapahtumaa, siihen liittyviä päivityksiä eteenpäin sekä linkkiä MLL:n Lahden Yhdistyksen internetsivuille tapahtuman omaan kohtaan. Myös Yhden Illan- juttu tapahtuman sivuilla mainostettiin kaikkia tapahtuman toimijoita. Jaoimme tapahtumaamme myös Facebookin Lahti- ryhmässä, jossa oli mahdollisuus herättää paikkakuntalaistemme tietoisuutta tapahtumasta.

MLL:n Internetsivuilta löytyi etusivulta oma kohtansa, josta pääsi lukemaan lisää tietoa tapahtumaan liittyen. Päivitimme tietoa tapahtumaan liittyen sitä mukaa, kun yksityiskohdat selvenivät. Sivulle laitoimme esiin tapahtuman oman jullisteen, yhteistyökumppaneiden logot sekä lisätietoa tapahtumasta ja sen toiminnoista. Facebookissa jaoimme päivityksiä teemoittain tapahtuman toimintoihin liittyen (liite 5). Pyrimme pitämään somepäivityksemme tyyliään lämminhenkisinä, lukijaa puhuttelevina sekä innostavina. Suurimman huomion saanut päivitys tavoitti 3.9 tuhatta ihmistä (kuva 2). Berkley (2007, 24) toteaaakin teoksessaan, että sosiaalisessa mediassa mainostamalla on mahdollista saavuttaa suurta menestystä jo yhden yön aikana.



KUVA 2. Facebook-päivitys.

6 MEDIAKASVATUKSELLINEN PERHETAPAHTUMA

6.1 Cityseikkailu

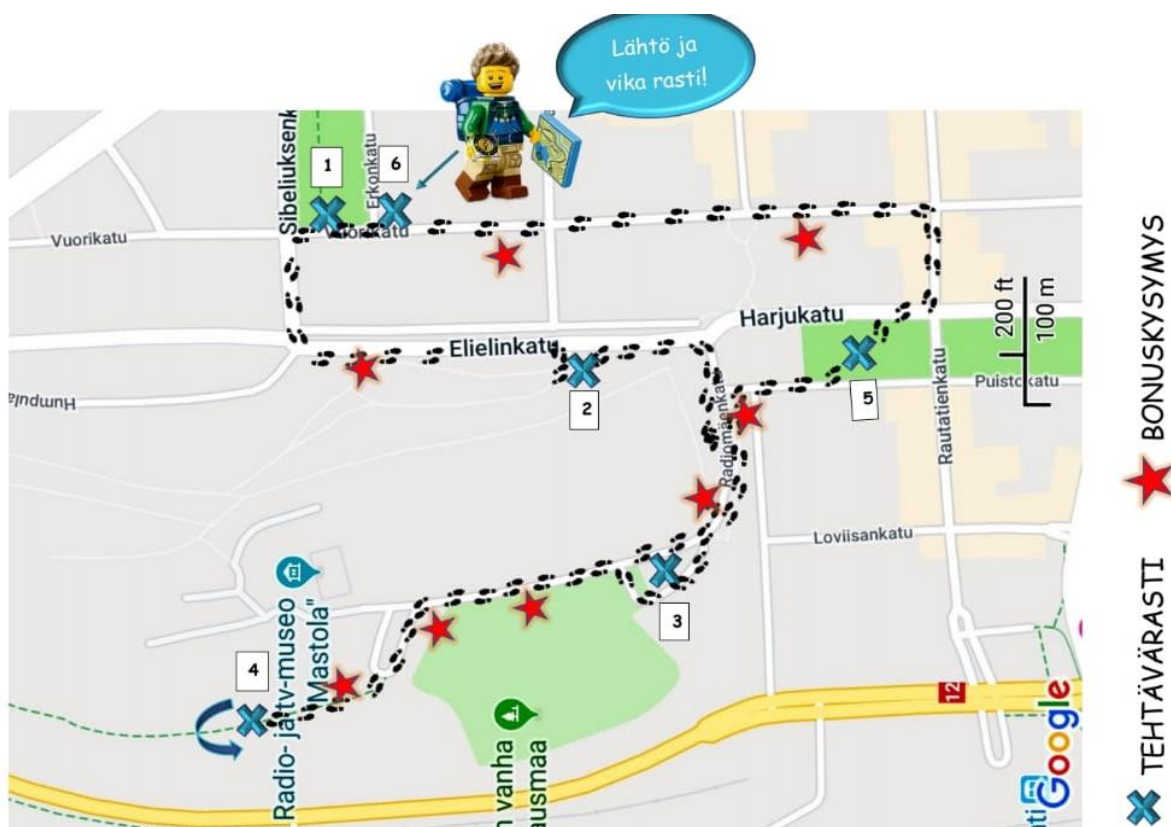
Cityseikkailu koostui rasteista, jotka sisälsivät jokainen oman tehtävänsä (kuva 3 & liitteet 7-14). Cityseikkailussa edettiin QR -koodisovelluksen avulla. QR-koodi eli "Quick Response" -koodi on kehitetty vuonna 1994 autoteollisuuteen. Nykyisin sitä käytetään muun muassa markkinoinnissa, koulutuksessa, kaupassa ja matkailussa. QR -koodi on neliömäinen kaksiulotteinen koodi, jonka lukemalla pääsee siirtymään siihen koodatulle internetsivulle, katsomaan kuvan tai videon, lukemaan tekstin tai kuuntelemaan musiikkia. QR-koodin lukeminen vaatii kamerallisen lukulaitteen, esimerkiksi älypuhelimien, tabletin tai tietokoneen, johon on ladattu QR-koodin lukusovellus. QR-koodeja voi itse luoda kirjoitusohjelmalla, QR-generaattorilla, internetissä. (Pihkala 2018, 10-14, 16).



KUVA 3. Esimerkki rastista.

Mekin siis itse loimme jokaisen käyttämämme QR-koodin. QR-koodin käyttö vaati media-laitteen käyttöä, joten se samalla tuki teknologisten taitojen opettelua ja tiedonhakuja. Jokaisella seikkailun rastilla media-laite oli olennaisena osana sieltä löytyviä tehtäviä. Rastien tuli olla käytettävissä internetselaimessa, sillä sovellusten lataaminen olisi mennyt liian monimutkaiseksi.

Toinen oleellinen elementti seikkailussa oli kartta. Seikkailu suoritettiin omaan tahtiin etenemällä kartan reitin mukaisesti (kuva 4 & liite 24). Reitti oli suunniteltu esteettömäksi. Halusimme liittää modernin menetelmän rinnalle myös jotakin perinteistä. Nykypäivänä suunnistamiseen käytetään paljon sovelluksia, joten ajatellaan kartan toimivan myös linkkinä sellaiseen hahmottamiseen, mitä on ennen aikaan vaadittu. Vanhemmilla oli tässä kohtaa myös mahdollisuus yhdessä lapsen kanssa pohtia maailman kehityksessä tapahtunutta murrosta teknologian käytön suhteen. Kartan käyttö mahdollisti myös ongelmanratkaisukyvyyn sekä lukutaidon kehittymisen. Kartta ei myöskään antanut valmista vastausta kohteen sijainnista, joten vanhempi ja lapsi yhdessä vuorovaikutuksessa ratkaisevat kartan salaisuudet.



KUVA 4. Cityseikkailun kartta.

Lisäksi reitin varrelta löytyi bonuskysymyksiä (kuva 5 & liitteet 15-22) selkeyttämään oikeaa suuntaa reitillä etenemiseen sekä mielenkiinnon ylläpitämiseen. Bonuskysymykset olivat lapsen ja vanhemman vuorovaikutusta ja läheisyyttä tukevia.



KUVA 5. Esimerkki bonuskysymyksestä.

Cityseikkailun kuusi rastia sisälsivät jokainen oman teemansa ja toimintansa keskittyen tiettyjen mediataitojen harjoitteluun (kuvio 4). Rastien mediataitoja harjoittaviin sisältöihin vaikuttivat kyselyistä nousseet toiveet. MLL:n (2017a) mukaan mediataidot koostuvat turvataidoista, kriittisestä medianlukutaidosta, vuorovaikutustaidoista, luovista ja eettisistä taidoista sekä teknisistä taidoista. Turvataitoja opettelemalla lapset oppivat käyttämään mediaa turvallisesti ja hyvinvointia edistävällä tavalla. Kriittinen mediataito kasvattaa lapsen ymmärrystä mediasta ja sen sisällöistä. Vuorovaikutustaitoja harjoittelemalla opitaan vastuullista ja kaikkia kunnioittavaa käytöstä sekä empatiaa. Myös tunnetaitojen opettelu kuuluu vuorovaikutustaitoihin. Luovat ja eettiset taidot ovat osallisuutta edistävää itseilmaisua, vaikuttamista ja tuottamista. Tekniset taidot sisältävät erilaisten medialaitteiden ja välineiden käyttöä sekä hyötyyn että hupiiin.

	Teema	Toiminta	Mediataito
Rasti 1	Tarinallisuus	Sarjakuvan teko	Luova & esteettinen, vuorovaikutus
Rasti 2	Tunteet	Tunteiden tulkinta & ilmaisu	Vuorovaikutus
Rasti 3	Liikunta	Tanssi & jooga	Tekninen
Rasti 4	Musiikki	Musiikin luominen	Luova & esteettinen, tekninen
Rasti 5	Pelit	Kehittävä pelaaminen	Vuorovaikutus, tekninen
Rasti 6	Taide	Valokuvagraffiti	Luova & esteettinen

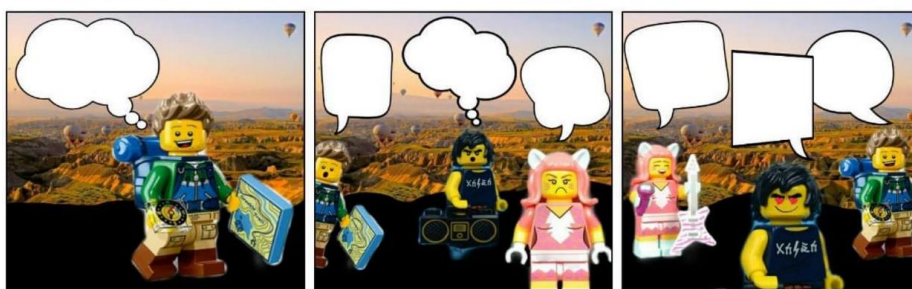
KUVIO 4. Cityseikkailun rastit.

Rasti 1

Rastilla keskityttiin itseilmaisuun, luovuuteen ja vuorovaikutukseen sekä median tuottamiseen. Sarjakuvavarastin tarkoituksena oli analysoida kuvien tapahtumia, hahmojen ilmeitä sekä niistä nousevaa tarinan kokonaiskuvaa. Tarinan avulla lapsen oli mahdollista aikuisen kanssa pohtia tunteita. Tarinoiden kautta lapsen on mahdollista samaistua tarinan hahmoihin ja tätä kautta päästä turvallisesti kokemaan erilaisia tunteita sekä voimaantua omassa elämässään näiden hahmojen tarinoista (Helenius, Jääliinoja & Sormunen 2000, 29–31). Rastilla oli valmiita sarjakuvapohjia (kuva 6 & liite 23), jotka vanhempi ja lapsi yhdessä täyttivät. Sarjakuvaa sai halutessaan jatkaa piirtämällä ja kirjoittamalla. Halutessaan sarjakuvan taakse sai jättää yhteystietonsa kilpailuun osallistumista varten. Teimme sarjakuvapohjan johdattelemaan, millaisia tunteita sarjakuvan hahmot kokevat ja miten he ne ilmaisevat. Lapselle on helpompaa käsitellä erilaisia sisältöjä ja kiinnostua niistä kuvia katsomalla, sillä kehityksellisesti lapsen visuaaliset taidot kehittyvät aluksi nopeammin kuin verbaaliset taidot. Kuvan visuaalinen luonne vaikuttaa kuvan aikaansaamaan tunnelmaan, ja täten lapsen tulkintaan kuvan sisällöistä. (Hatva 1997,29; Hatva 1993, 132).

SARJAKUVAN NIMI:

© KATARINAB



KUVA 6. Sarjakuva.

Rasti 2

Rastilla ilmaistiin tunteita yhdessä vanhemman kanssa joko peilille tai puhelimen kameralle. Tehtävänä oli esittää esimerkiksi miltä känkkäränkkä tai voitonriemu näyttää. Halutessaan sai keksiä lisää toisen arvattavaksi. Rastilla harjoiteltiin viestimistä ja itseilmaisua. Eläytyminen, tunteiden pohtiminen sekä harjoittelemisen olivat avainasemassa. Taiteellinen ilmaisu, liikkuminen, leikki ja tutkiminen ovat lapselle ominaisia tapoja toimia ja samalla mahdollistavat tunnetaitojen harjoittelua. Varsinkin leikin kautta voidaan harjoitella tunteiden kokemista ja ilmaisua muille. Tunnetaitojen harjoittelussa aikuisen tuki ja palaute ovat tärkeitä lapsen oppimisen kannalta. Aikuisen tulisi käsitellä lapsen kanssa, että millaisia eri tunteita on olemassa ja ohjata lasta pohtimaan tunteiden ilmenemistä hänessä itsessään samalla kuvaillen omalla aikuisen esimerkillään omien tunteiden ilmenemistä. Varsinkin tunteiden nimeämisessä aikuisen tulisi olla lapsen tukena, sillä jo pieni lapsi esimerkiksi tunnistaa erilaisia tunteita kasvoniilmeistä. (Isokorpi 2001, 127-130.)

Rasti 3

Rastilla tuettiin medialaitteen avulla motoristen taitojen kehitystä, kehonhuoltoa ja itseilmaisua. Rastilla oli valittavana kaksi erilaista tanssivideota sekä eläinjoogaharjoituksia. Tehtävänä oli tanssia videon mukana mallin mukaan. Joogakorteissa oli erilaisia eläinhahmoja, jotka ohjeen kera näyttivät mallia liikkeisiin. Vanhemmilla on huoli lasten passivoitumisesta älylaitteiden vuoksi. Lapset tarvitsevat kannustusta ja kannustimia liikkuaan enemmän. Älylaitteet, kuten aktiivisuusrannekkeet ja erilaiset pelisovellukset, voivat innostaa liikkumaan. Nuorempi lapsi innostuu leikinomaisesta kannustuksesta, kun taas vanhempi lapsi saattaa innostua liikuntasuorituksen tai sen keston mittaamisesta. (Helajärvi, Kokko & Vasankari 2019, 110-112.) Lapselle liikunta on yksi tapa löytää omia vahvuuksiaan siitä saamiensa kokemusten avulla. Lapsen saama kokemus liikkeestä yhdistyy kokemukseen hänen omasta kehostaan. Itsetuntemusta lisää myös muiden palaute hänen liikunnallisista suorituksistaan ja siitä, miten muut uskovat hänen taitoihinsa erilaisissa liikunnallisissa toiminnoissa. (Zimmer 2011, 45–46.) Liikunta tukee lapsen psyykkistä, fyysistä, sosiaalista ja emotionaalista kasvua. Liikunnan vaikutus lapsen kehitykseen on suuri ja siksi lasten liikunnassa tulisi ennen kaikkea keskittyä toimimaan hauskanpidon ehdoilla (Autio & Kaski 2005, 10).

Rasti 4

Rastilla keskityttiin itseilmaisuun, luovuuteen, oppimiseen mediasta ja median tuottamiseen Chrome Music Lab -sivuston avulla. Viisi erilaista ohjelmaa mahdollistivat hauskan ja monipuolisen musiikin luomisen. Rastilla oli lisäksi mahdollisuus oppia yleisesti musiikista, kuten soittamista, äänistä ja rytmistä. Teimme rastille opetusvideon, joka selvensi

ohjelmien käyttöä. Tuottamalla itse musiikkia ja kokeilemalla erilaisia ääniä ja sävellyksiä lasten luovuus kehittyy ja ongelmanratkaisukyky kasvaa. Musiikki on äänellistä viestintää, ja leikkillisyyden kautta siihen on mielekästä tutustua. (Ruokonen 2009, 23.) Taiteen ja kulttuurin – sisältäen musiikin – tekeminen auttaa lasta ilmaisemaan omia ajatuksiaan, tunteitaan ja kokemuksiaan (Seirala 2012, 4).

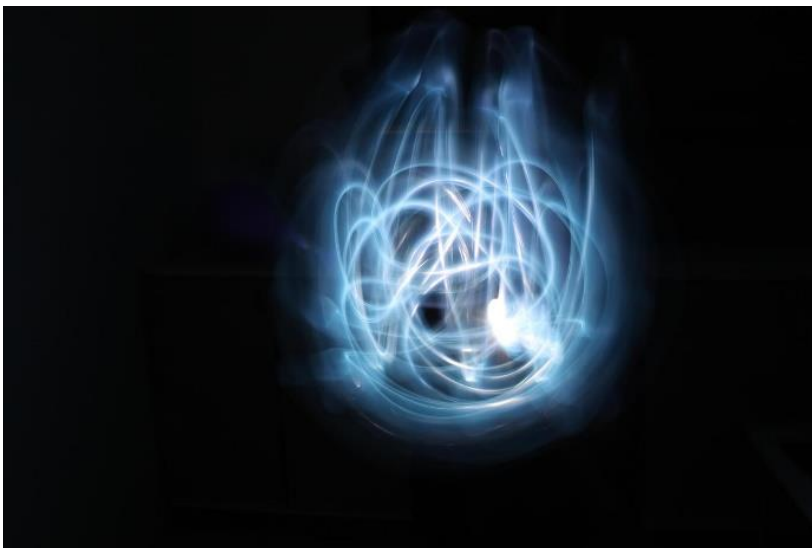
Rasti 5

Rastilla pelattiin musiikkivisaa, muistipeliä ja reaktiotestiä. Vaihtoehtona oli rauhoittua sadun äärelle. Rastilla pelattiin kehittäviä pelejä ja harjoiteltiin medianlukutaitoa sekä media-laitteen käyttöä. Tehtävissä käsiteltiin tunteita, eettisyyttä, ympäristöä sekä motoriikkaa. Pelaaminen mahdollistaa yhteisen tekemisen iästä tai muista tekijöistä riippumatta. Pelaaminen yhteisesti toisen ihmisen kanssa edistää yhteistyön, vuorovaikutuksen sekä esimerkiksi turvallisempaa pettymyksen sietämisen harjoittelua. Lapselle yhdessä aikuisen kanssa pelaaminen on myös mahdollisuus päästää esille omat mielenkiinnon kohteensa ja osaamisensa, Pelaaminen on myös mieltä rikastuttavaa, sillä sen avulla lapsen on mahdollista vieraila erilaisissa maailmoissa. Näistä maailmoista lapsia voi oppia ja saada uusia ideoita. (Pelitaito 2019.) Pelaamisella on katsottu olevan positiivinen vaikutus lapsen kognitiivisiin kykyihin, tunnetaitojen kehittymiseen, sosiaalisiin taitoihin sekä yleiseen hyvinvointiin. Kognitiivisissa kyvyissä pelaamisen on huomattu vaikuttavan kehittävästi tilan hahmottamiseen, tarkkaavaisuuteen sekä huomiokykyyn, ongelmanratkaisutaitoihin ja luovuuteen. Tunnetaitojen kohdalla kehitys näkyy motivaatioon liittyviin tunteisiin sekä sinnikyyteen. Monia pelejä pelataan yhdessä muiden kanssa, ja tämän vuoksi sosiaalisia taitoja ja yhteistyökykyä käytetään pelatessa aktiivisesti. Tämän lisäksi pelaaminen tarjoaa viihdettä ja hauskuutta lapsen elämään ja tarjoaa innostavia elämyksiä. Pelaaminen on yksi tapa lievittää stressiä, sen tarjoamien positiivisen kokemusten kautta. (MLL 2018b.)

Rasti 6

Rastilla luotiin oma valograffiti (kuva 7). Rasti keskittyi median tuottamiseen, itseilmaisuuksiin, luovuuteen, vuorovaikutukseen sekä oppimiseen kamerasta mediana. Valograffiti toteutettiin pimeässä huoneessa taskulamppujen avulla. Rastilla oli kuvaaja, joka kertoi, kuinka valograffiti syntyy ja toimi esimerkin näyttäjänä. Yksi valograffitin tekijä palkittiin. Valograffitia luodessa lapsi ja hänen vanhempansa olivat taiteentekijöitä, ja kolmas henkilö tallensi heidän taiteensa. Lapset olivat kiinnostuneita kuvaamisesta ja siitä, kuinka kuvausta voi tulla valograffiti. Kun lapsi kokee mielenkiintoa kameraa kohtaan ja on kiinnostunut sen käytön oppimisesta, voi hän kokeilemisen, harjoittelun ja ajattelun kautta oppia valokuvausta eli teknologisen laitteen käyttöä. Harjoittelemalla ja ilmaisemalla itseään

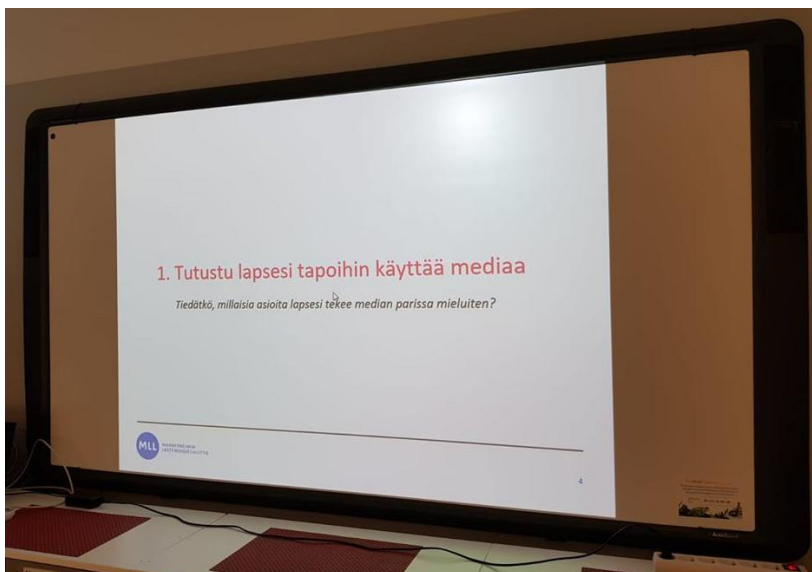
luovasti, lapsen esteettinen ja visuaalinen silmä kehittyy ja hän oppii arvostamaan omia tuotoksiaan itsetunnon samalla vahvistuessa. Lapselle on myös tärkeää saada myönteistä huomiota valokuvistaan. (Harju 2009, 230, 237.) Tähän tarpeeseen vastasimme laittamalla taideteokset MLL:n Lahden yhdistyksen internetsivuille.



KUVA 7. Esimerkki valograffiti-tuotoksesta.

6.2 Mediakasvatus -infot ja muu toiminta

Perhetapahtumaan kuului kolme mediakasvatus-infoa (kuva 8), jotka sisälsivät MLL Lahden yhdistyksen kokoaman tietopaketin sekä meidän tekemämme Kahootin. Kahoot sisälsi neljä väittämää, joiden avulla oli tarkoitus keskustella lapsista ja mediasta. Tarjolla oli lisäksi MLL:n mediakasvatusmateriaalia sekä kirjallisuutta.



KUVA 8. Esimerkkidia mediakasvatus-infosta.

Tapahtumassa toteutettiin kolme muskaria, pihaleikkejä Erkonpuistossa sekä terveellistä evästarjoilua. MLL:n toimiston lähikaduille oli mahdollista piirtää katuliiduilla. Lisäksi Erkonkadulla oli Lahden pisin, koko kadun mittainen ruutuhyppelyrata (kuva 9 & 10).



KUVA 9. Lahden pisin ruutuhyppely.



KUVA 10. Ruutuhyppelyä.

Helmi Säästöpankin Osmo -maskotti (kuva 11) kiersi tapahtumassa ja kaupungin keskustassa. Osmon tarkoituksena oli tuottaa iloa lapsille ja mainostaa tapahtumaa. Osmon kanssa sai ottaa yhteiskuvan ja osallistua Instagram -kuvakilpailuun.



KUVA 11. Osmo-maskotti ja tapahtuman luojat.

6.3 Tapahtuman arviointi

Osallistujapalaute

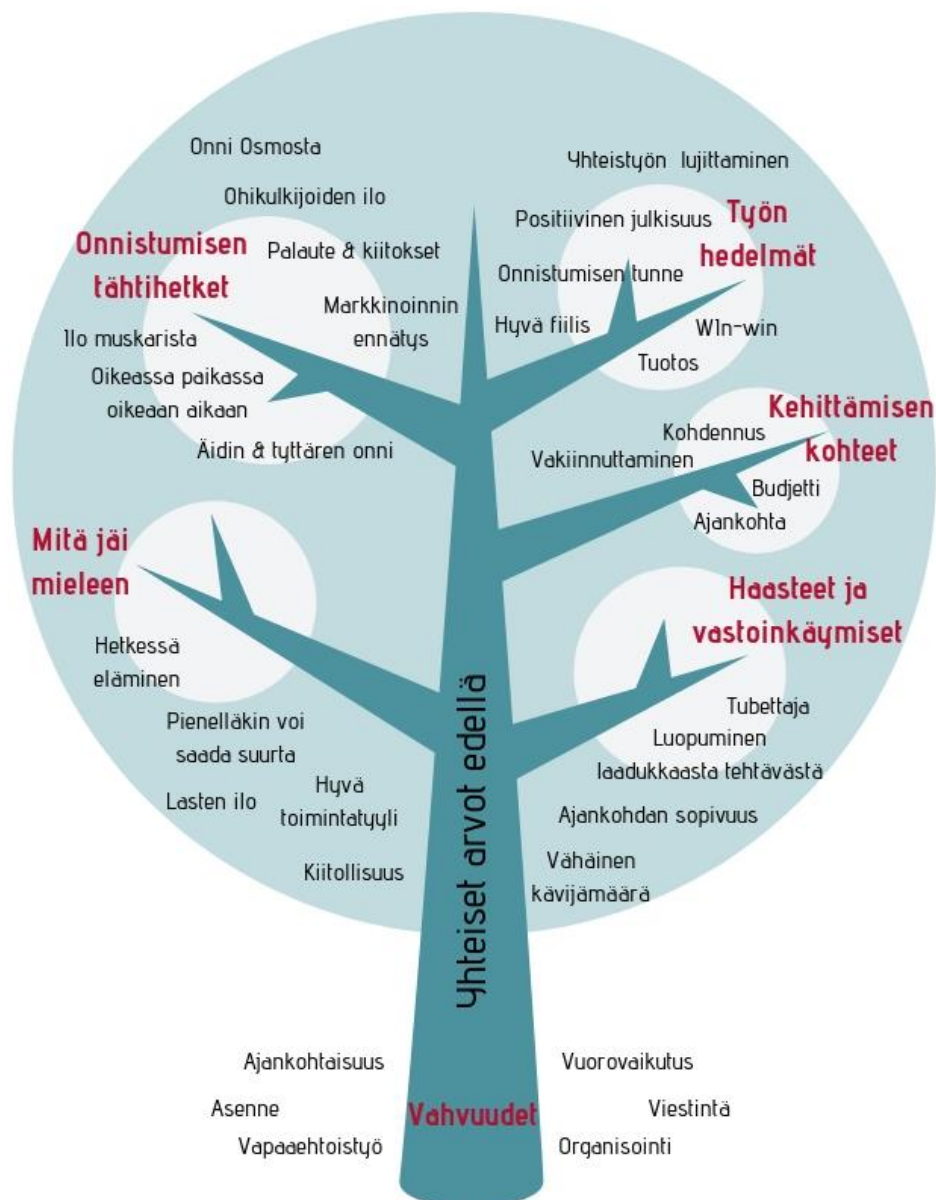
Keräsimme tapahtumaan osallistuneilta palautetta palautetauluun (kuva 12). Palautetta oli mahdollista antaa kirjallisesti sekä teeman mukaisesti myös emojijen avulla. Tapahtuma sai sekä asiakkailta että satunnaisilta ohikulkijoilta kiitosta ja positiivista palautetta erityisesti tapahtuman sisällöstä ja mediakasvatuksesta aiheena. Palautteista korostui kiitollisuus mahdollisuuteen osallistua lapsen kanssa yhteiseen toimintaan.



KUVA 12. Palautetaulu.

Arviointi toimeksiantajan kanssa

Valitsimme tapahtuman prosessin analysointia varten menetelmäksi Tulospuun (kuvio 5). Halusimme valita Tulospuun, koska meille on ominaista visuaalinen ja luova tapa työskennellä. Menetelmän avulla on helppo koota prosessin haasteet, onnistumiset, kehittämisen tarpeet ja työn hedelmät (Innokylä 2019). Täytimme Tulospuuta yhdessä toimeksiantajan kanssa. Työskentelymme oli sujuvaa ja luontevaa. Samalla kävimme arviointi- ja palautekeskustelua.



KUVIO 5. Tulospuu.

Puun juuret sisältävät prosessin vahvuudet. Merkittävimmäksi koimme sujuvan vuorovaikutuksemme sekä toimivan viestintäkulttuurimme. Saimme palautetta hyvästä ja innostuneesta asenteestamme. Tämän lisäksi koimme organisoinnin olleen mutkatonta ja tehokasta, mikä edisti prosessin etenemistä. Tapahtumamme kantavana teemana mediakasvatus oli ajankohtaisuudellaan iskevä ja puhutteleva.

Onnistumisen tähtihetkiä löytyi monia. Jo varhainen tähtihetkemme oli markkinoinnin ennätys 8.5 tuhatta ihmistä, sillä MLL Lahden yhdistys ei ollut aiemmin tavoittanut näin suurta määrää ihmisiä mainonnallaan. Tavallaan koemme myös koko prosessin olleen tähtihetkemme, sillä siitä syntynyt ilo kulki kanssamme alusta loppuun saakka. Tapahtumassa esiin nousi sekä asiakkaiden että satunnaisten ohikulkijoiden ilo, kiinnostus ja positiivinen suhtautuminen tapahtumaamme.

Päällimmäisenä prosessista jäi mieleen hetkessä elämisen merkitys, jonka liitämme tiimmimme joustavuuteen ja avoimuuteen muutosten suhteen. Olimme myös tyytyväisiä siihen, kuinka käytännössä nollabudjetilla saimme laadukkaan tapahtuman toteutettua – pienelläkin voi saada suuria aikaan. Tapahtuman jälkeen mieleemme painuivat tapahtumassa olleiden lasten ilo sekä kiitollisuus koko prosessia kohtaan. Ihmettelimme, kuinka ilman tapahtumatyöskentelylle tyypillisiä vastoinkäymisiä olimme selvinneet. Koemme, että näin suuri onnistuminen on koko tiimin yhteisen hyvän toimintatyylin ansiota.

Työn hedelmiä ovat hyvä fiilis ja onnistumisen tunne, Lahden yhdistyksen saama positiivinen julkisuus sekä sen yhteistyösuhteiden lujittaminen. Toimeksiantaja kokee prosessin palkinneen ja hyödyttäneen kaikkia osapuolia yhteistyökumppaneita myöten. Toivomme, että Cityseikkailun sisällöt jäivät ihmisten mieliin ja he omassa arjessaan mahdollisesti toteuttaisivat vastaavantyyppistä toimintaa. Opas jää tietysti toimeksiantajallemme vapaaseen käyttöön.

Haasteita ja vastoinkäymisiä emme kohdanneet monia. Meillä oli aiemmin suunnitelmissa saada tapahtumaamme osalliseksi YouTube-tähti eli tubettaja. Yrityksistämme huolimatta tämä ei kuitenkaan onnistunut. Tubettajan myötä olisimme saaneet tapahtumaamme vahvan vetonaulan sekä tuotua lasten ja nuorten YouTube-kulttuuria lähemmäs vanhempia. Henkilökohtaisin vastoinkäymisemme oli yhden Cityseikkailun tehtävän hylkääminen teknisistä syistä. Olisimme myös toivoneet tapahtumaamme enemmän osallistujia, jotta sen täysi potentiaali olisi tullut hyödynnettyä. Aikataulullisesti tavoitteemme järjestää tapahtuma vaikutti aluksi kohtalaisen tiukalta, mutta onnistuimme pitämään aikataulusta kiittävästi kiinni.

Kehittämisen kohteina mietimme tapahtuman kohdentamista joillekin tietyille ryhmille, kuten päiväkotiryhmille. Pohdimme myös, olisiko muulla, kuin nollabudjetilla ollut jollain tapaa vaikutusta tapahtumamme järjestämiseen. Tapahtumien kohdalla tulee myös aina mietittyä, olisiko toisella ajankohdalla ollut merkitystä osallistujamäärään. Päällimmäisenä meille nousi kuitenkin esiin idea tapahtuman vakiinnuttamisesta. Kokemuksemme mukaan saattaa ajoittain viedä vuosia, että esimerkiksi kerran vuodessa toteutettava tapahtuma tulee tutuksi, jää muistoihin ja saavuttaa paikkansa ihmisten mielissä ja sydämissä.

7 POHDINTA

7.1 Eettisyys ja luotettavuus

Hyvän tieteellisen käytännön mukaan suoritettu opinnäytetyöprosessi lisää opinnäytetyön eettisyyttä ja luotettavuutta. Hyvään tieteelliseen käytäntöön kuuluu muun muassa eettisesti kestävä tiedonhankinnan ja arvioinnin menetelmät, asianmukaiset lähdeviittaukset ja huolellinen dokumentointi. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2012, 6). Lisäksi tulee ottaa huomioon yksityisyys ja tietosuoja sekä tekijänoikeuslaki (Arene 2018, 8, 11).

Pyrimme tiedonhankinnassamme käyttämään kriittisesti ajantasaisia, tuoreita ja luotettavia tietolähteitä. Työmme sisältää myös joitakin vanhempia lähteitä, mutta niiden käyttö on mielestämme perusteltua. Lähde-, kuva- ja liiteviitteet olemme merkinneet suurella tarkkaavaisuudella parhaan tietämyksemme mukaan. Dokumentoimme koko prosessin asianmukaisesti. Käytimme oman ammattialamme tietoperustaa ja käsitteitä ja määrittelimme käyttämämme käsitteet. Valitsimme käyttämämme menetelmät huolellisen pohdinnan jälkeen perustellusti.

Otimme tekijänoikeudet huomioon Cityseikkailun suunnittelun ja toteutuksen yhteydessä. Kaikki käyttämämme ja muokkaamamme kuvamateriaalit, muun muassa kartan ja sarjakuvapohjan legohahmot, valitsimme rajattomien käyttö- ja muokkausoikeuksien perusteella. Opinnäytetyön raporttimme liitteestä 10 poistimme joogakorttien QR-koodin, sillä se rikkoisi tekijänoikeuslakia. Messuilla toteuttaessamme kyselyitä kerroimme itsestämme, pohjustimme kyselyn aihepiiriä ja kerroimme, miksi kyselyä toteutetaan. Kyselyt toteutettiin anonyymisti. Olimme messujen sekä perhetapahtuman aikana paljon kuvia, joissa osassa oli myös lapsia. Kysyimme vanhemmilta luvan kuvien käyttöön MLL:n Lahden yhdistyksen sivuilla. Opinnäytetyön raporttiin emme valinneet kuvia, joissa olisi esiintynyt lapsia.

7.2 Hyödynnettävyys ja kehittämissuhteet

Toimeksiantajan on tulevaisuudessa mahdollista toisintaa Cityseikkailu QR-koodin taikaa -oppaan avulla. Toimeksiantajan ajatuksena on hyödyntää tuotosta sekä oman yhdistyksen että toisten kuntien yhdistysten toiminnassa. Toimeksiantaja näkee mahdollisena tapahtumakonseptin myynnin ja toteuttamisen eteenpäin esimerkiksi kouluille, varhaiskasvatukseen päiväkodeille sekä muille sosiaali- ja terveysalan toimijoille. Näillä sektoreilla on mediakasvatukselle kysyntää ja tarvetta, joihin Mannerheimin Lastensuojeluliitto voisi tällä konseptilla vastata tuoreella tavalla. Esimerkiksi vanhempainillat olisivat sovelloiva ympäristö toteuttaa tätä konseptia, antaen perinteisille vanhempainilloille

innostavamman ja toiminnallisemman otteen. Lähitulevaisuudessa on jo tiedossa yhteistyötapaamisia, joissa tuotoksen tuomia mahdollisuuksia voisi ottaa puheeksi.

Tuotosta voi kehittää ja soveltaa tarpeen mukaan kohdennetuille ryhmille. Kohdennus voi olla esimerkiksi tietty ikäryhmä, kuten yläasteikäiset tai ikäihmiset. Teemoja on mahdollista yhdistää tai luoda yhdestä oma kokonaisuutensa. Erilaisten ympäristöjen tarpeet ja mahdollisuudet on helppo ottaa huomioon ja tuotosta soveltaa niihin sopiviksi. Tuotoksessa on potentiaalia tukemaan toiminnallista oppimista, mutta myös tarjoamaan viihteellistä ja mukavaa ajanviettoa.

7.3 Oman ammatillisen kasvun pohdinta

Pohdimme omaa oppimistamme ja ammatillista kasvuamme suhteessa sosiaalialan ammattikorkeakoulutuksen kompetensseihin sekä -varhaiskasvatuksen kompetensseihin. Kompetensseihin lukeutuu sosiaalialan eettinen osaaminen, asiakastyön osaaminen, palvelujärjestelmäosaaminen, kriittinen ja osallistava yhteiskuntaosaaminen, tutkimuksellinen kehittämis- ja innovaatio-osaaminen sekä työyhteisö-, johtamis- ja yrittäjyysosaaminen (Innokylä 2016a; Innokylä 2016b). Opinnäytetyön aikana oppimisemme painottui erityisesti ammattieettisiin arvoihin, pedagogiseen toimintaan, yhteistyöhön sekä toiminnan toteuttamiseen ja kehittämiseen liittyviin kompetensseihin.

Sosiaalialan ammattihenkilön kuuluu ammatillisessa toiminnassa harjoittaa eettistä harkintaa muun muassa valintoihin, keinoihin ja kohteisiin liittyen. Se edellyttää reflektointia sekä työyhteisön yhteistä keskustelua. Sosiaalihuollon ammattihenkilölain ammattieettisten velvollisuuksien mukaan ammatillisen toiminnan tulee edistää sosiaalista toimintakykyä, yhdenvertaisuutta ja osallisuutta. Toiminnan tulee siis lisätä hyvinvointia ja ehkäistä syrjäytymistä. (Talentia 2017, 25.) Edistimme perhetapahtumalla näitä tavoitteita ja toimimme niiden mukaisesti. Osallistimme tapahtuman mahdollisia kävijöitä toiminnan suunnittelussa, pohdimme matkan varrella tehtäviä valintoja monipuolisesti sekä refleктоimme toimintaamme.

Huomioimme toimeksiantajamme positiivisen, tasavertaisen ja inhimillisen tavan toimia perheiden hyvinvoinnin edistämiseksi. Meidänkin oli helppo tarttua korostetusti positiivisen kautta tekemiseen. Huomasimme, että tällainen myönteinen ja arvostava tapa kohdata ja olla vuorovaikutuksessa voi voimauttaa tukea tarvitsevia. Meidän kulttuurissamme avun tai tuen pyytäminen voi olla suuren kynnyksen takana, jos asiakkaalla on epätoivon ja häpeän tunteita. Toimiminen positiivisuuden ja välittämisen kautta vahvistaa yhdenvertaisuutta.

Halusimme panostaa osallisuuden toteutumiseen läpi koko opinnäytetyön. Meidän tuli miettiä jokaisessa työn vaiheessa ja valinnoissa toteutuuko osallisuus ja kuinka voimme edistää sen toteutumista. Huomaamme, kuinka osallisuuden huomioiminen on aktivoitunut ja vakiintunut tavassamme toimia – osallisuuden edistäminen on luonnollinen osa toimintaamme. Osallisuuden vaikutus ihmisiin oli selvästi kohtaamista ja vuorovaikutusta edistävää. Me edistimme lasten ja vanhempien kuulluksi tuleamista ja myös toimijuutta sekä tapahtuman suunnittelussa että sen aikana.

Taitomme suunnitella, toteuttaa ja dokumentoida pedagogista toimintaa kehittyi. Ymmärsimme, että toimintaa ei voi toteuttaa vain yhdestä näkökulmasta käsin, vaan se vaatii monen eri näkökulman huomioon ottamista. Asioiden katsominen kokonaisvaltaisesti edistää kokonaisuuksien hahmottamista, mutta myös suuntaa huomiota pieniin yksityiskohtiin. Teoria täytyy olla kaiken toiminnan suunnittelun lähtökohtana. Esimerkiksi Cityseikkailun rastien toimintojen suunnittelussa huomioimme kyselyiden tulokset, mutta meidän piti myös löytää näille toiveille pedagoginen peruste. Mihin mediakasvatuksen teoriaan saatoimme valinnat pohjata? Mikä on lapselle luontaisin tapa oppia toiminnoista? Millaisilla toiminnoilla lapsen ja vanhemman välinen vuorovaikutus vahvistuu? Näistä näkökulmista käsin suunnittelimme toiminnot. Hahmotimme, kuinka monta eri asiaa meidän täytyy ottaa huomioon valintojen takana.

Työelämän edustajien kanssa tehtävä yhteistyö opetti meille paljon. Opimme, että yhteistyö toimiessaan voi olla työtä rikastavaa, uusia näkökulmia herättävää sekä jokaisen toimijan vaikuttavuutta sekä yhteisvastuuta lisäävää. Edellä mainittujen toteutuessa, yhteistyön nostattamat vahvuudet pääsevät kukoistamaan. Tietyssä vaiheessa opinnäytetyöprosessia, pohdimme olisiko meidän täytynyt ottaa vahvempaa johtajuutta. Siihen saakka meidän ja toimeksiantajan yhteistyö oli ollut hyvin tasavertaista, mutta loppua kohden selkeämpi johtajuus oli toiminnan kohdalta tehokkaampaa.

Tehtäviimme tapahtuman luojina kuuluivat toimintojen suunnittelu, yhteydenpito yhteistyökumppaneiden ja toimeksiantajan kanssa, markkinointi, tehtävien ja vastualueiden jako, tapahtuman ohjeistus ja kokonaisvaltainen huolehtiminen tapahtuman onnistumisesta. Tapahtuman ollessa suhteellisen pieni, päädyimme hallinnoimaan suurinta osaa tapahtuman organisoinnista kahdestaan. Toimeksiantajan ja yhteistyökumppaneiden kanssa kävimme paljon vuoropuhelua ja jaoinme näkökulmia tapahtumaan liittyen. Viime kädessä me teimme kuitenkin lopulliset päätökset. Organisoitaitomme sekä ongelmanratkaisukykymme vahvistuivat.

Suurimpia vastuitamme olivatkin päätöksenteko ja informointi tapahtumaan liittyen. Kokosimme tapahtuman ohjeistuksen jokaiselle työntekijälle ja pidimme ennen tapahtumaa

työntekijöiden perehdyttämisen. Lisäksi pidimme koko prosessin ajan listaa tehtävistä ja asioita tapahtumaan liittyen, joita pitäisi vielä hoitaa.

Olemme kumpikin olleet mukana tapahtumien järjestämisessä, mutta emme koskaan ennen näin vastuullisessa roolissa. Saimme kokemuksen siitä, kuinka tärkeää kunnollinen organisointi ja projektin vetäjän vastuu on. Vetäjän tehokkuus, kokonaiskuvan ja yksityiskohtien hallinta sekä henkilöstön tiedottaminen ja ohjaaminen ovat edellytyksiä tapahtuman onnistumiselle.

Meille mahdollistettiin rajaton ideointi tapahtuman sisältöihin. Toimeksiantajan tuki oli todella innostavaa ja kannustavaa. Alkuvaiheessa yksi toimeksiantajan toive oli toteuttaa jäsenkeruuta tapahtuman ohella. Toive oli kuitenkin pitkän harkinnan jälkeen resurssisyistä pakko rajata pois. Tämä oli pieni pettymys molemminpuolisesti, sillä olimme olleet niin innostuneita kaikista yhteisistä ideoista. Rajaamiseen liittyvät kysymykset kulkivatkin aktiivisesti mukana koko prosessin ajan. Toinen suuri valinta oli tapahtuman ajankohta sekä suunnitteluun ja valmisteluun jäävän ajan että ajankohdan sopivuuden kannalta.

Kuitenkin suurin oppimme tulevina varhaiskasvatuksen ammattilaisina oli mediakasvatuksen osaamisen syventäminen. Vahvistimme teoretietoamme ja ymmärrystämme mediakasvatuksen sisällöistä ja opimme soveltamaan sitä teoriaa käytäntöön. Tunnistamme medioituneen kulttuurimme haasteita sekä perheiden arjessa että varhaiskasvatuksessa. Ymmärrämme, kuinka tärkeää on hallita itse hyvät mediataidot niin sisältöjen, medialaitteiden kuin turvallisuudenkin kannalta, jotta voisimme parhaalla mahdollisella tavalla kasvat-
taa lapsia tässä median täyteisessä maailmassa.

LÄHTEET

- Arene 2018. Ammattikorkeakoulujen opinnäytetöiden eettiset suositukset [viitattu 17.5.2019]. Saatavissa: http://www.arene.fi/wp-content/uploads/Raportit/2018/arene_ammattikorkeakoulujen-opinnaytetoiden-eettiset-suositukset.pdf?t=1526903222
- Autio, T. & Kaski, S. 2005. Ohjaamisen taito -liikunta tukemassa lapsen ja nuoren kasvua. Helsinki: Edita.
- Berkley, H. 2007. Marketing in the new media. Bellingham, WA: Self-Counsel Press.
- Chaudron, S. 2015. Young Children (0-8) and Digital Tecnology. A qualitative exploratory study across seven countries. Joint Research Centre [viitattu 18.5.2019]. Saatavissa: [http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/ToddlersAndTablets/RelevantPublications/Young-Children-\(0-8\)-and-Digital-Technology.pdf](http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/ToddlersAndTablets/RelevantPublications/Young-Children-(0-8)-and-Digital-Technology.pdf)
- Forss, M. 2019. Älylaitteet ja niiden käyttöön liittyvät turvallisuusuhat. Teoksessa Kosola, S., Moisala, M. & Ruokoniemi, P. (toim.) Lapset, nuoret ja älylaitteet. Taiten tasapainoon. Duodecim. Tallinna: Statusprint, 118-134.
- Hatva, A. 1993. Kuvittaminen. Helsinki: Rakennustieto Oy.
- Hatva, A. 1997. Satu ja sen kuvat. Teoksessa Jokipaltio, J. (toim.) Sadun voimat II – Polunpäitä sadun maailmaan. Jyväskylä: Maaseudun Sivistysliitto, 30-43.
- Harju, V. 2009. Lapsi linssin takana – valokuvaus lastensuojelun työvälineenä. Teoksessa Halkola, U., Mannermaa, L., Koffert, T. & Koulu, L. (toim.) Valokuvan terapeuttinen voima. Helsinki: Duodecim, 228-237.
- Helajärvi, H., Kokko, S. & Vasankari, K. 2019. Älylaitteet ja fyysinen terveys: Älylaitteista sekä haittaa että hyötyä. Teoksessa Kosola, S., Moisala, M. & Ruokoniemi, P. (toim.) Lapset, nuoret ja älylaitteet. Taiten tasapainoon. Duodecim. Tallinna: Statusprint, 103-117.
- Helenius, A., Jääliinoja, P. & Sormunen, H. 2000. Sesam! – Avaimia esiopetuksen draamapedagogiikkaan. Jyväskylä: Atena.
- Iiskola-Kesonen, H. 2004. Mitä, miksi ja kuinka? Käsikirja tapahtumajärjestäjälle. Iisalmi: Suomen Liikunta ja Urheilu ry.
- Innokylä 2016a. Sosiaalialan ammattikorkeakoulutuksen kompetenssit [viitattu 16.5.2019]. Saatavissa: <https://www.innokyla.fi/documents/1167850/5e8f1ef1-7a5b-4dfb-a629-0ea09dbfe904>

Innokylä 2016b. Sosiaalialan ammattikorkeakoulutuksen varhaiskasvatuksen kompetenssit [viitattu 16.5.2019]. Saatavissa: <https://www.innokyla.fi/documents/1167850/7b605176-cddd-4bab-b0e4-3b99865d2fa2>

Innokylä 2019. Tulospuu [viitattu 3.5.2019]. Saatavissa: <https://www.innokyla.fi/web/malli258313>

Isokorpi, T. & Viitanen, P. 2001. Tunnevoimaa! Tampere: Tammer-Paino Oy.

Isola, A-M., Kaartinen, H., Leemann, L., Lääperi, R., Schneider, T., Valtari, S. & Keto-Tokoi, A. 2017. Mitä osallisuus on? Osallisuuden viitekehystä rakentamassa. Työpäpaperi 33/2017. Terveystieteiden tutkimuskeskus [viitattu 17.5.2019]. Saatavissa: https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/135356/URN_ISBN_978-952-302-917-0.pdf?sequence=1

Juurakko, A., Kauhanen, J. & Kauhanen, V. 2002. Yleisötapahtuman suunnittelu ja toteutus. 1 painos. Vantaa: WSOY.

Kallio, R. & Lavikainen, V. 2017. Nuoret verkossa. Raportti nuorille suunnatun kyselyn vastauksista. Lastensuojelun Keskusliiton verkkojulkaisu 3/2017 [viitattu 21.5.2019]. Saatavissa: https://www.lskl.fi/materiaali/woocommerce_uploadslastensuojelun-keskusliitto/LSKL_DigiSelvitys_0377.pdf

Keliakialiitto 2017. Opas lastentapahtuman järjestämiseen [viitattu 4.6.2019]. Saatavissa: https://www.keliakialiitto.fi/site/assets/files/8156/lastentapahtuman_jarjestamisopas-1.pdf

Koivula, M. & Mustola, M. 2015. Leikisti pelissä: Pohdintaa lasten digitaalisesta leikistä. Jyväskylän yliopiston julkaisuarkisto [viitattu 22.5.2019]. Saatavissa: https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/49249/Leikisti%20peliss%C3%A4_FI-NAL_061215_verkkoversio.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Koivula, M. & Mustola, M. 2017. Varhaiskasvatuksen digiloikka ja muuttuva sukupolvijärjestys? Jännitteitä lastentarhanopettajien ja lasten kohtaamisissa digitaalisen teknologian äärellä. Kasvatus & Aika 11(3), 37-50 [viitattu 20.5.2019]. Saatavissa: http://www.kasvatus-ja-aika.fi/dokumentit/a3_2809171653.pdf

Korhonen, H., Korkalainen K. Pienimäki, T. & Rintala, S. 2015. Tapahtumajärjestäjän opas [viitattu 4.5.2019]. Saatavissa: <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/105211/58.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Korkeamäki, R-L., Myllylä-Nygård, T., Niska, M. & Heikkilä, A-S. 2015. Young children (0-8) and digital technology. A qualitative exploratory study – National report – Finland. University of Oulu. Teoksessa Chaudron, S. (toim.) Young Children (0-8) and Digital

Tecology. A qualitative exploratory study across seven countries. Joint Research Centre [viitattu 18.5.2019]. Saatavissa: [http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/Toddler-sAndTablets/RelevantPublications/Young-Children-\(0-8\)-and-Digital-Technology.pdf](http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/Toddler-sAndTablets/RelevantPublications/Young-Children-(0-8)-and-Digital-Technology.pdf)

Kumpulainen, K. 2017. Mistä on pienten lasten mediakasvatusta antavat opettajat tehty? Kommenttipuheenvuoro. Teoksessa Salomaa, S., Palsa, L. & Malinen, V. 2017. Opettaja-opiskelijat ja mediakasvatus 2017. Kansallinen audiovisuaalinen instituutti [viitattu 20.5.2019]. Saatavissa: <https://www.mediataitokoulu.fi/opettajaopiskelijat.pdf>

Kumpulainen, K., Vartiainen, J., Ouakrim-Soivio, N. & Hienonen, N. 2019. Lasten kotiympäristöt monilukutaidon kehittymisen areenoina: raportti pienten lasten huoltajille laaditusta kyselystä [viitattu 21.5.2019]. Saatavissa: https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/299859/Lasten_kotiymparistot_monilukutaidon_kehittymisen_areenoina.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Leino, A. 2012. Sosiaalinen netti ja menestyvän pk-yrityksen mahdollisuudet. Helsinki: Infor.

Leinonen, J. & Sintonen, S. 2014. Productive Participation – Children as Active Media Producers in Kindergarten. Nordic Journal of Digital Literacy 03/2014, vol 9 [viitattu 17.5.2019]. Saatavissa: https://www.uef.fi/documents/364780/1847612/Nivala_%26_Rynn%C3%A4nen_Kohti_sosiaalipedagogista_osallisuuden_idealia.pdf/82a018a3-5f0a-4c44-8937-7fd4ac2a3879

Mediataitokoulu 2015. Mediakasvatus [viitattu 6.5.2019]. Saatavissa: https://www.mediataitokoulu.fi/index.php?option=com_content&view=article&id=323&Itemid=414&lang=fi

Merikivi, J., Mulari, H. & Vilmilä, F. Huolipuheen yli – näkökulmia lasten ja nuorten medioituneeseen vapaa-aikaan. Nuorisotutkimusverkosto / Nuorisotutkimusseura. Näkökulma 2017, nro 43 [viitattu 22.5.2019]. Saatavissa: https://www.researchgate.net/profile/Jani_Merikivi/publication/312218661_Huolipuheen_yli_-_nakokulmia_lasten_ja_nuorten_medioituneeseen_vapaa-aikaan/links/5877335208ae8fce492edd00/Huolipuheen-yli-naekoekulmia-lasten-ja-nuorten-medioituneeseen-vapaa-aikaan.pdf

Merikivi, J., Myllyniemi, S. & Salasuo, M. 2016. Media hanskassa. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2016 mediasta ja liikunnasta [viitattu 22.5.2019]. Saatavissa: https://www.researchgate.net/profile/Mikko_Salasuo/publication/307878308_Media_hanskassa_-_Lasten_ja_nuorten_vapaa-aikatutkimus_2016_mediasta_ja_liikunnasta_Grip_on_Media_-_A_study_of_children's_and_young_people's_leisure_activities_in_2016_with_an_emphasis_on_media_and_ph/links/57d020be08ae601b39a053a5/Media-hanskassa-Lasten-ja-nuorten-

[vapaa-aikatutkimus-2016-mediasta-ja-liikunnasta-Grip-on-Media-A-study-of-childrens-and-young-peoples-leisure-activities-in-2016-with-an-emphasis-on-media-and-phy.pdf](#)

MLL 2019a. Ammattilaisille [viitattu 11.2.2019]. Saatavissa: <https://www.mll.fi/ammattilaisille/>

MLL 2019b. Lapset ja media [viitattu 6.5.2019]. Saatavissa: <https://www.mll.fi/ammattilaisille/kouluille-ja-oppilaitoksille/mediakasvatus/>

MLL 2019c. Mediakasvatus [viitattu 24.4.2019]. Saatavissa: <https://www.mll.fi/ammattilaisille/kouluille-ja-oppilaitoksille/mediakasvatus/>

MLL 2018a. Mediatehtäviä varhaiskasvatukseen [viitattu 18.5.2019]. Saatavissa: https://dzmdrerwnq2zx.cloudfront.net/prod/2018/01/22105733/MLL_Mediatehtavia_varhaiskasvatukseen_www.pdf

MLL 2018b. Pelaamisen hyödyt [viitattu 18.5.2019]. Saatavissa: <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/digitaalinen-pelaaminen/pelaamisen-hyodyt/>

MLL 2017a. Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa. Tukea tunne- ja vuorovaikutustaitojen vahvistamiseen [viitattu 18.5.2019]. Saatavissa: https://dzmdrerwnq2zx.cloudfront.net/prod/2017/06/28154551/media_varhaiskasvatuksessa_nettiin.pdf

MLL 2017b. MLL:n Suunta 2024. Hämeen kirjapaino Oy.

MLL 2017c. Näkökulmia mediakasvatukseen ja lasten ja nuorten mediakulttuureihin. Hämeen piirin Nuorisoseminaari 2017 [viitattu 6.5.2019]. Saatavissa: <https://hameenpiiri-mll-fi-bin.directo.fi/@Bin/929b1e1f7066d81302a45edcbf1cde3c/1557144221/application/pdf/650120/Rauna%20Rahja%20-Lasten%20ja%20nuorten%20mediakulttuurit%20ja%20n%C3%A4k%C3%B6kulmia%20mediakasvatukseen.pdf>

MLL. 2017d. Yhdessä lasten puolesta. Niini Oy.

Mulari, H. 2016. Solmukohtia. Näkökulmia lasten mediakulttuurien tutkimusmenetelmiin ja mediakasvatukseen. Nuorisotutkimusverkosto / Nuorisotutkimusseura. Julkaisuja nro 183. Helsinki: Paino Unigrafia.

Mulari, H. & Vilmilä, F. 2016. Medioitunutta vapaa-aikaa – näkökulmia vuorovaikutukseen ja mediaharrastuksiin. Teoksessa Merikivi, J., Myllyniemi, S. & Salasuo, M. (toim.) Media hanskassa. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2016 mediasta ja liikunnasta, 125-136 [viitattu 22.5.2019]. Saatavissa: https://www.researchgate.net/profile/Mikko_Salasuo/publication/307878308_Media_hanskassa_-_Lasten_ja_nuorten_vapaa-

[aikatutkimus 2016 mediasta ja liikunnasta Grip on Media - A study of children's and young people's leisure activities in 2016 with an emphasis on media and ph/links/57d020be08ae601b39a053a5/Media-hanskassa-Lasten-ja-nuorten-va-paa-aikatutkimus-2016-mediasta-ja-liikunnasta-Grip-on-Media-A-study-of-childrens-and-young-peoples-leisure-activities-in-2016-with-an-emphasis-on-media-and-phy.pdf](http://www.hanki.fi/mediatutkimus/2016/mediasta-ja-liikunnasta-grip-on-media-a-study-of-childrens-and-young-peoples-leisure-activities-in-2016-with-an-emphasis-on-media-and-phy)

Niinistö, H. 2009. Mediakasvattajan matkakertomus. Käytännöstä teoriaan ja takaisin. Liensiaatintutkimus [viitattu 14.5.2019]. Saatavissa: <http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/76517/lisuri00105.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Niinistö, H. & Ruhala, A. 2007. Pienten lasten mediakasvatus. Teoksessa Kynäslähti, H., Kupiainen, R. & Lehtonen, M. (toim.) Näkökulmia mediakasvatukseen [viitattu 26.4.2019]. Mediakasvatusseuran julkaisuja 1/2007, 123-135. Saatavissa: <https://mediakasvatus.com/wp-content/uploads/2014/09/ISBN978-952-99964-1-4.pdf>

Nivala, E. & Rynnänen, S. 2013. Kohti sosiaalipedagogista osallisuuden ideaalia. Sosiaalipedagoginen aikakauskirja, vol 14 [viitattu 17.5.2019]. Saatavissa: https://www.uef.fi/documents/364780/1847612/Nivala_%26_Rynn%C3%A4nen_Kohti_sosiaalipedagogista_osallisuuden_ideaalia.pdf/82a018a3-5f0a-4c44-8937-7fd4ac2a3879

Nivala, E. & Rynnänen, S. 2019. Sosiaalipedagogiikka. Kohti inhimillisempää yhteiskuntaa. Tallinna: Gaudeamus.

Opetushallitus 2019. SWOT -analyysi [viitattu 3.5.2019]. Saatavissa: https://www.oph.fi/saadokset_ja_ohjeet/laadunhallinnan_tuki/wbl-toi/menetelmia_ja_tyovalineita/swot-analyysi

Opetushallitus 2018. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet [viitattu 17.5.2019]. Saatavissa: https://www.oph.fi/download/195244_Varhaiskasvatussuunnitelman_perusteet19.12.2018.pdf

Pelitaito 2019. Pelikasvatus [viitattu 21.5.2019]. Saatavissa: <http://www.pelitaito.fi/new/pelikasvatus/>

Pesonen, A-K. 2019. Älylaitteet ja uni: unitaitojen harjoittelulla tasapainoa. Teoksessa Kosola, S., Moisala, M. & Ruokoniemi, P. (toim.) Lapset, nuoret ja älylaitteet. Taiten tasapainoon. Duodecim. Tallinna: Statusprint, 43-55.

Pihkala, J. 2018. Mikä ihmeen QR-koodi? QR-koodi – tiedon portti. Helsinki: Books on Demand.

- Ruokonen, I. 2009. Musiikillista oppimisympäristöä luomaan. Teoksessa Ruokonen, I., Rusanen, S. & Välimäki, A-L. (toim.) Taidekasvatus varhaiskasvatuksessa. Iloa, ihmettelystä ja tekemistä. Helsinki: Yliopistopaino Oy, 22–29.
- Salasuo, M., Merikivi, J. & Myllyniemi, S. 2019. Maailma muuttuu: Nuoret sukupolvet älylaiteyhteiskunnan etujoukkona. Teoksessa Kosola, S., Moisala, M. & Ruokoniemi, P. (toim.) Lapset, nuoret ja älylaitteet. Taiten tasapainoon. Duodecim. Tallinna: Statusprint, 135-156.
- Salo, M. & Pirkkalainen, H. 2019. Älylaitteet ja stressi: Aiheuttajat, seuraukset ja hallintakeinot. Teoksessa Kosola, S., Moisala, M. & Ruokoniemi, P. (toim.) Lapset, nuoret ja älylaitteet. Taiten tasapainoon. Duodecim. Tallinna: Statusprint, 79-90.
- Salomaa, S., Palsa, L. & Malinen, V. 2017. Opettajaopiskelijat ja mediakasvatus 2017. Kansallinen audiovisuaalinen instituutti [viitattu 20.5.2019]. Saatavissa: <https://www.mediaaitokoulu.fi/opettajaopiskelijat.pdf>
- Salonen, K. 2013. Näkökulmia tutkimukselliseen ja toiminnalliseen opinnäytetyöhön. Opas opiskelijoille, opettajille ja TKI-henkilöstölle. Turun ammattikorkeakoulun puheenvuoroja 72 [viitattu 12.2.2019]. Saatavissa: <http://julkaisut.turkuamk.fi/isbn9789522163738.pdf>
- Seirala, V. 2012. Eläköön taidekasvatus! Suomen Kuntaliitto [viitattu 21.5.2019]. Saatavissa: http://shop.kuntaliitto.fi/product_details.php?p=2678
- Seul Ry 2013. Suomen Elektronisen Urheilun Liitto. Tapahtumajärjestäjän käsikirja [viitattu 6.5.2019]. Saatavissa: http://seul.fi/wp-content/uploads/2014/01/tapahtumajarjestajan_kasikirja_uusi.pdf.
- Sintonen, S. 2018. Mediakasvatus varhaisvuosina: mukaan dynaamiseen esittämisen virtaan? Teoksessa Willman, V. (toim.) Mediakasvatuksen käsikirja. UNIPress, 81-97.
- Suoninen, A. 2014. Lasten mediabarometri 2013. 0-8 -vuotiaiden mediankäyttö ja sen muutokset vuodesta 2010. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura Verkkojulkaisuja 75 [viitattu 13.5.2019]. Saatavissa: <http://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/lastenmediabarometri2013.pdf>
- Talentia. 2017. Arki, arvot ja etiikka. Sosiaalialan ammattihenkilön eettiset ohjeet. Helsinki: Sosiaalialan korkeakoulutettujen ammattijärjestö Talentia ry.
- Tammi, R. 2016 Engaging with media in the fragmented media environment. Using multiple methods to discover elements of media engagement. Aalto University publication series. Doctoral dissertations 11/2016 [viitattu 18.5.2019]. Saatavissa:

<https://aaltodoc.aalto.fi/bitstream/handle/123456789/19539/isbn9789526066240.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

THL 2018. Osallisuuden kokemuksen mittaaminen [viitattu 10.2.2019]. Saatavissa: <https://thl.fi/fi/web/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/osallisuuden-seuranta/osallisuuden-kokemuksen-mittaaminen>

Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2012. Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa [viitattu 17.5.2019]. Saatavissa: https://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK_ohje_2012.pdf

Unicef 2017. Children in a Digital World. The State of the World's Children 2017 [viitattu 6.5.2019]. Saatavissa: https://www.unicef.org/publications/files/SOWC_2017_ENG_WEB.pdf

Vallo, H. & Häyrinen, E. 2003. Tapahtuma on tilaisuus. Opas onnistuneen tapahtuman järjestämiseen. Helsinki: Hakapaino.

Vallo, H. & Häyrinen E. 2008. Tapahtuma on tilaisuus: tapahtumamarkkinointi ja tapahtuman järjestäminen. 2.uudistettu painos. Helsinki: Tietosanoma Oy.

Vallo, H. & Häyrinen, E., 2012. Tapahtuma on tilaisuus. Helsinki: Tietosanoma Oy.

Vilkkä, H. & Airaksinen, T. 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki: Tammi.

Vilkkö, T. 2014. Tapahtumamarkkinointi osana yrityksen markkinointiviestintää. Pro gradu - tutkielma [viitattu 4.5.2019]. Saatavissa: <http://lutpub.lut.fi/bitstream/handle/10024/102152/Pro%20gradu%20-tutkielma%201.12.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Vilmilä, F. 2015. Media + lapsi + kasvatus. Mediakasvatuksen tutkimuksellinen kehittäminen. Nuorisotutkimusverkosto/ Nuorisotutkimusseura. Verkkojulkaisuja 80 [viitattu 20.5.2019]. Saatavissa: http://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/mediakasvatuksen_tutkimuksellinen_kehittaminen.pdf

Yritystoiminta 2019. Mitä markkinointi on? [viitattu 6.5.2019]. Saatavissa: <http://www.tieto.osaavayrittaja.fi/mitae-markkinointi-on>

Zimmer, R. 2011. Psykomotoriikan käsikirja. Teoriaa ja käytäntöjä lasten psykomotoriseen tukemiseen. Lahti: VK-Kustannus Oy.

LIITTEET

LIITE 1

Lastentapahtuma

Hei!

Toteutamme opinnäytetyönä ensi kesänä lastentapahtuman, johon liittyen toivomme tietoa lapsiperheiden mediankäytöstä ja kiinnostuksesta lastentapahtumiin. Kiitos jo etukäteen vastauksistanne!

1. Minkä ikäisiä lapsia teillä on?

0-3

4-6

7-9

10-13

13->

2. Millaista yhteistä mediankäyttöä teillä on lapsenne kanssa?

lukeminen

sarjojen/elokuvien katselu

videoiden katselu

sovellusten käyttö

pelaaminen

Internetin käyttö

ei mitään näistä

3. Millaista yhteistä mediankäyttöä haluaisitte lisätä lapsenne kanssa?

**4. Mitkä ovat tällä hetkellä teidän ja lapsenne yhteisiä lempipuu-
hia? Entä toivoisitteko lisää jotakin yhteistä tekemistä?**

**5. Millainen toiminta lastentapahtumassa saisi teidät kiinnostu-
maan ja osallistumaan lapsenne kanssa?**

6. Vapaa sana: palautetta kyselystä tai muuta aiheeseen liittyvää



LIITE 2

*Lastentapahtuma**1. Mikä on kivaa tekemistä aikuisen kanssa?*

Halailu



Juttelu



Leikkiminen



Pelaaminen



Liikunta



Ruoan laitto



Askartelu



Musiikki



Pelaaminen



2. Mikä näistä on mukavinta tekemistä?



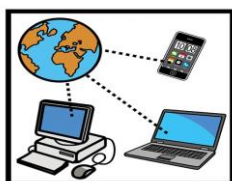
Kirja



Elokuva



Lehti

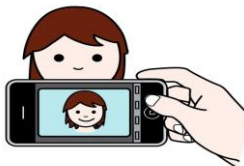


Internet





Musiikki



Valokuva



Peli



Sosiaalinen media



3. Mitä haluaisit tehdä, jos saisit tehdä mitä tahansa kivaa?



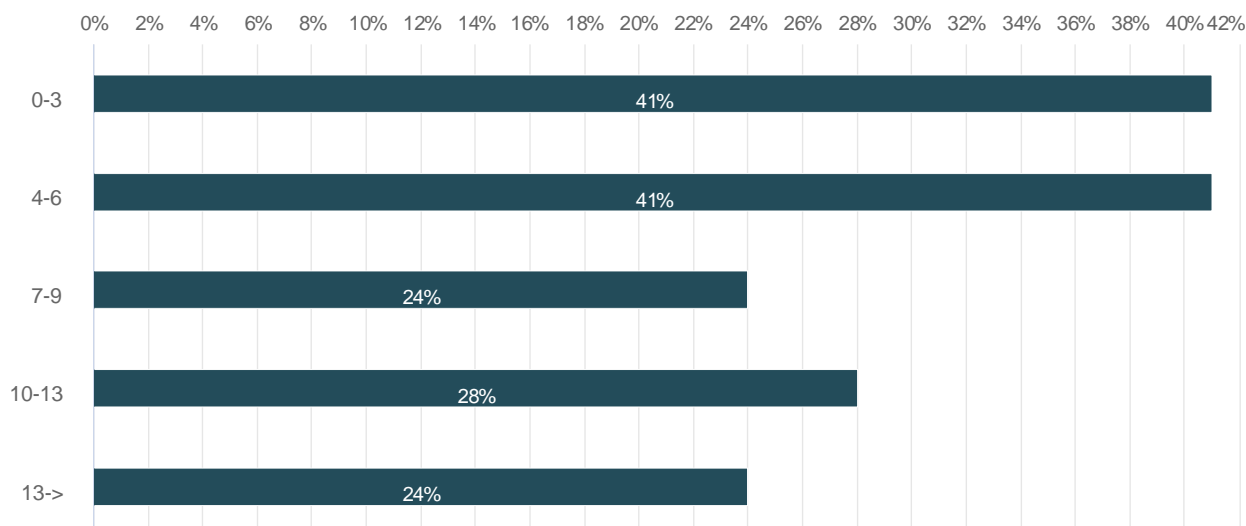
LIITE 3

Perusraportti Lastentapahtuma

Vastaajien kokonaismäärä: 55

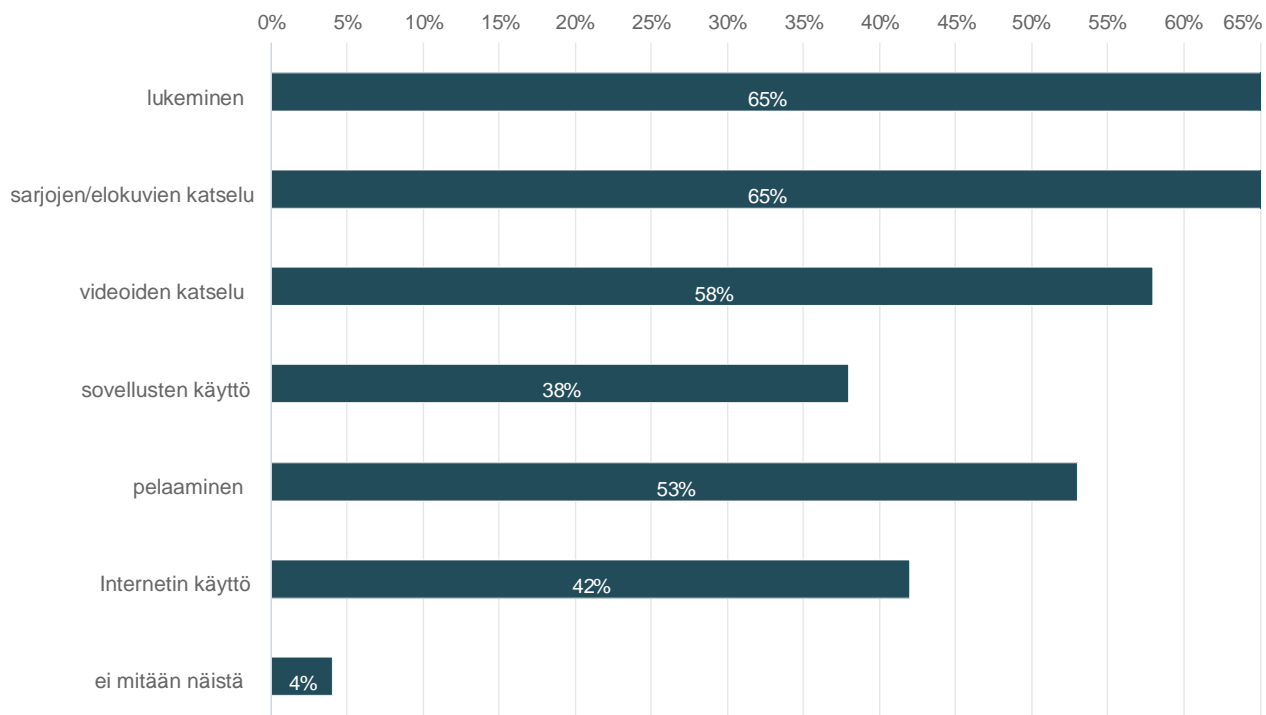
1.Minkä ikäisiä lapsia teillä on?

Vastaajien määrä: 54, valittujen vastausten lukumäärä: 85



2.Millaista yhteistä mediankäyttöä teillä on lapsenne kanssa?

Vastaajien määrä: 55, valittujen vastausten lukumäärä: 179



3.Millaista yhteistä mediankäyttöä haluaisitte lisätä lapsenne kanssa?

Vastaajien määrä: 35

Vastaukset
oij
Enemmän yhdessä vanhemman kanssa, turvallinen netinkäyttöä,
Lukeminen tärkeää,
Yhteiset elokuvat
Pelaaminen: ulkopelit Lukeminen
Opiskelua asioista
Lastenlasten kanssa videoiden katselua, lautapelejä Mieluummin muuta yhteistä tekemistä kuin näytön tuijot- telua
Perus tietokoneen käyttöä
Lukeminen
-
Pelaamista kilpailuja visailuja
Lukeminen
Pelaamista media laitteilla, motorista peliä tabletilla
Netflixin katselu
Lukemista
Opettavaisia, rauhoittavia, liikunnallisia
Esim ikätasoiset pelit
Lukemista
Tiedon hakua ja oppimiseen liittyvää
Vaikkapa jotain ajankohtaisiin aiheisiin liittyvää visailupeliä olisi kiva pelata.
Ehkä pienissä määrin jotkut sovellukset esim tabletilla
Jotain opettavaista
Tämän ikäisen kanssa ei vielä muuta tarvitse.
Kouluun liittyvää oppimista
Netim selaaminen, hyödylliset materiaalit
Sadut ja yhteiset opettavaiset pelit
Musiikki, pelaaminen ja lehdet
Valokuvien katselua, kirjojen lukemista
Historian tutkiminen yhdessä netin kautta.
On kattavasti jo.
Lukeminen tietenkin
Yhteistä pelaamista, esi. Jaettu peli trns.
Rakentavaa tekemistä, oppimista
Ei ainakaan lisää netin käyttöä, ennemmin yhdessäoloa

Lukemista, sovelluksien käyttöä

4. Mitkä ovat tällä hetkellä teidän ja lapsenne yhteisiä lempipuu- hia? Entä toivoisitteko lisää jotakin yhteistä tekemistä?

Vastaajien määrä: 51

Vastaukset
Lenkillä käynti, kotityöt, pihatyöt, toivoo lukeminen lapsille, piirtäminen, puutöiden tekeminen,
Vastaukset
Lukeminen, leikit, loruleikit, luontoon tutustuminen, luontoelämykset,
Lautapelit, muuttuva laby, afrikantähti, ulkoilu, luistelu, uinti. Leon leikkimaa, hoplop
Palapelit, imuroiminen, tiskaus, ulkoilu, pikkupallopeti, Maalle herneitä keräämään, mansikoita, veneily, ponit,
Askartelu, painiminen, leikkiminen. Kyllä.
Luistelu
Lautapelit, ulkoilu
Ulkoilu, leipominen Toivoisin lisää harrastuksia
Mökkeily, ulkoilu, hetkeen keskittymistä
Ulkoilu, hiihto, luistelu, mäenlasku, yleisesti liikkuminen
Leikit, retket, puistot
Yhdessäolo tärkeää, matkailu ja nähtävyyksien kiertely, jutteluun käytetään paljon aikaa, käydään yhdessä syömässä. Yhdessäolo!
Ruuanlaitto
Pelien pelaaminen, sarjojen katselu sohvalla yhdessä löhöillen. Tapahtumiin osallistumista voisi vielä lisätä.
Pulkkamäki, katsoa videoita ja leikkiä autolla. Kylpylässä käyntiä, uiminen
Elokvien katselu, lisätä esim huvipuistokäyntejä ja liikuntaharrastusta
Musiikki yhdistää sekä erilaiset liikuntapuhat.
Liikunta, kuten hiihto, laskettelu ja uiminen
Kortti- ja lautapelit, ulkoilu, liikunta sekä sadut ja lukemaan opettelu.
Lego-leikit, ulkoleikit ja retket, elokuvaillat herkkuneen.
Lukeminen, ulkoilu

Lempipuuhiamme on ulkoilu, legoilla leikkiminen ja piirtely.
Lautapelit, ulkoilu,retkeily
Lempipuuhat: käymme yhdessä kärrylenkeillä, ulkoilemassa, kuntosalilla ja lounastamme useasti vkolla yhdessä nuorimmaisen kanssa.
Leikit autoilla, lumileikit
Lautapelit, elokuvaillat, leipominen. Aina olisi kiva keksiä jotain ruutuajan päihittävää.
Yhdessä leikkiminen
Puistossa, muskarissa, kylässä käyminen. Leipominen.
Ulkoilu, leikkiminen ja iltapesut.
Laululeikit ja metsäretket.
Esiteinin kanssa ei juuri kamalasti, muuta kuin ehkä netflix. Yhteistä aikaa piyäisi järjestää enemmän. Mut toki sit minilomat. Vauvan 11vkoa, niin läsnäoloa
Retket luonnossa
Reissaaminen, saunominen, yhteinen oleminen, jutteleminen, lukeminen
Leikit ja pelaaminen. Elokuvien katselu
Lautapeliä pelaaminen
Lukeminen, leipominen,
YouTube videot, tanssiminen.
Lautapelit, ulkoleikit isolla porukalla
Yhteiset satuhetket ja leikit. Yhteiseen tekemiseen halutaan panostaa ja järjestää aikaa.
Haliminen (9kk), toivottavasti jatkossa paljon yhteistä tekemistä. Uintia, leipomista ym.
Kaikki yhdessä tekeminen. Piirtäminen, jooga ja lukeminen.
Leipominen, leikkiminen ja ulkoilu
Ulkoilu koiran kanssa, löhöily telkkarin ääressä. Harrastukset, ringette sekä jääkiekko.
Vastaukset
Uudet muumit
Lautapelit, lätkää, seikkailupuistot testiin
Leikkiminen ja yhdessäolo Lisätä liikuntaa ja muita aktiviteetteja

Telkan katselu
Koukkaus ja leipominen yhteistä.
Ulkoilu, syöminen, lautapelit Enemmän rauhallista ulkoilua
Ulkoilu
Ulkoilu, kauppaleikit, laulu ja tanssi

5. Millainen toiminta lastentapahtumassa saisi teidät kiinnostumaan ja osallistumaan lapsenne kanssa?

Vastaajien määrä: 50

Vastaukset
gig
Sporttiset jutut, pelaaminen, karkki, kisa innostaisi, yhdessä ratkaistiin,
Edullinen tapahtuma, hyvä sijainti, tietoisuus, lyhyt tapahtuma, taukoihin mahdollisuus, oma tahti, ikätason huomiointi,
Liikunnallista ohjelmaa,
Lapsen kuuntelu, omalla tahdilla toteutuvaa, monipuolisuus, juotava, vessamahdollisuus, hiljentymis mahdollisuus, porrastua toimintaa
Tykkäämme kokeilla kaikkea
Musiikki, tanssi, jumppa Kasvomaalaus (kummallekin)
Monipuolinen
Askartelu, esitykset (lasten bändit)
Lapsilla mahdollisuus itse tehdä, ei valmiiksi pureskeltua, aktiivista
Mediakasvatusta vanhemmille, kattava infotilaisuus, lapsille sivussa tekemistä Lapsille tietoa, esim. lasten välisestä viestinnästä, hauska vitsi voi olla toisesta loukkaava
Tapahtuma esim leikkipuistoissa, pois ruudun äärestä Ohjattuja perinneleikkejä, pihaleikkien opetus (esim vanhempien ihmisten opettamina)
Yhdessä tekemistä, läsnäolo lapsen kansa ollessa huomioon
Ruuanlaitto
Monipuolista toimintaa, aktiivista yhdessä tekemistä vanhemmat mukaa lukien, kiinnostavaa eri-ikäisille lapsille
Sisäleikkipuisto, kesäisin
Jos jotain teinille mieleistä olisi, esim pelaamista
Se, että olisi jotain tekemistä esiteini-ikäisille, jotka eivät kuuntele perinteistä nuorisomusaa tai pelaa fortnitea tms..
Eri urheilulajien kokeilu, lastenmusiikkikonsertit, tubettajat
Monipuolisesti erilaisista ohjelmista, eri ikäisille suunnattua, liikunta harrastusten kokeilu. Erillaisuus, mitä ei kotona tavallisesti ole
Musiikkituokio, ilmapallot/ilmapallohahmot, pieni syötävä, pienet pelit/onnenpyörä/onginta tms.
Liikunnallinen, ikätasoon sopiva
Ilmainen toiminta, jossa olisi paljon mielekästä rakentelua ja yhteisiä tehtäviä esim rasteja. Suunnistusta tms.

Yhteinen askartelu, ohjatut leikit, aarteen etsintä
Jokin musiikkikonsertti
Tekeminen, jota ei välttämättä kotona tekisi
Joku suunnistus/etsintäjuttu, tempurata, helppo/nopeahko askartelu
Vastaukset
Pieni osallistumiskynnys, eli pientä ja helppoa tekemistä
Askartelupajat, esitykset, "tempuilu"
Eläimet, lajitteluleikki, musiikki...
Esim poniratsastus, paloauto tms.
Ulkoilma tapahtumat jossa myös pienille lapsille omaa turvallista leikkiä ja musiikkia
Jotain liikuntaan liittyvää8
Erätaidon kurssi
Tempujuttuja, piirustus ja rakennus jutut,
Ohjattu laululeikki sekä tempuradat
Yhdessä tekeminen
Taiteellinen tekeminen,
Liikunnallisuus, napostelu, yhteinen tekeminen
Interaktiivinen toiminta...
Erlaiset liikuntajutut, tempurata
Paloautot, autot
Leikit ja pelit. Lasten osallistuttaminen.
Ohjattu musiikki, teatteri tai draama. Osallistava vuorovaikutus.
Urheilu ja liikunta, ulkoilu
Toimintaa, joka kehittää lasta ja olisi rakentavaa
Poniajelu
Leivonta
Lasten ja aikuisten yhteinen ohjattu tekeminen.

Laulu ja tanssi

6.Vapaa sana: palautetta kyselystä tai muuta aiheeseen liittyvää

Vastaajien määrä: 15

Vastaukset
Mediakasvatusta lapsille, vanhemmille tietoa, sometähden kautta opetus,
Miten tukea ei ikäisten lasten media käyttöä, vanhemmuuden tukeminen, miten ohjata lasta mediankäytössä,
Turvallisuus, mitä lapset käyttää, tietoa, miten turvata lasten media käyttö,
Lapsen oman luovuuden tukeminen, liikaa mediaa, motoriiikka tehtävät hyviä lapsille,
Järjestäkää joku kiva lasten tapahtuma
Median pitäisi lempeämmin ottaa huomioon lasten ikäryhmä
Mahdollisimman pitkä aika tapahtumalle, ei vain 10-13 :)
Musiikkia ja iloista mieltä! Hyvä tulee! :)
Hienon asian puolesta!
Kiroilut vähemmäksi.
Media käyttö OK, hyviä laitteita, turvallisuus huomioon, lapsille miten opettaa esimerkiksi tietojen jakamisesta
Tärkeä aihe :)
Onnea matkaan!
Ei kannata uskoa mitä lukee __ keskustelua. Tyttölapsille varsinkin paineita. Yhdessä pohtiminen internetin sisällöistä.
Aktiviteetit, joissa aikuinen pääsee touhuamaan mukana/perhe yhdessä. esim. Puuhamaa on paikkoja, joissa pääsee asettumaan lapsen kanssa samalle viivalle

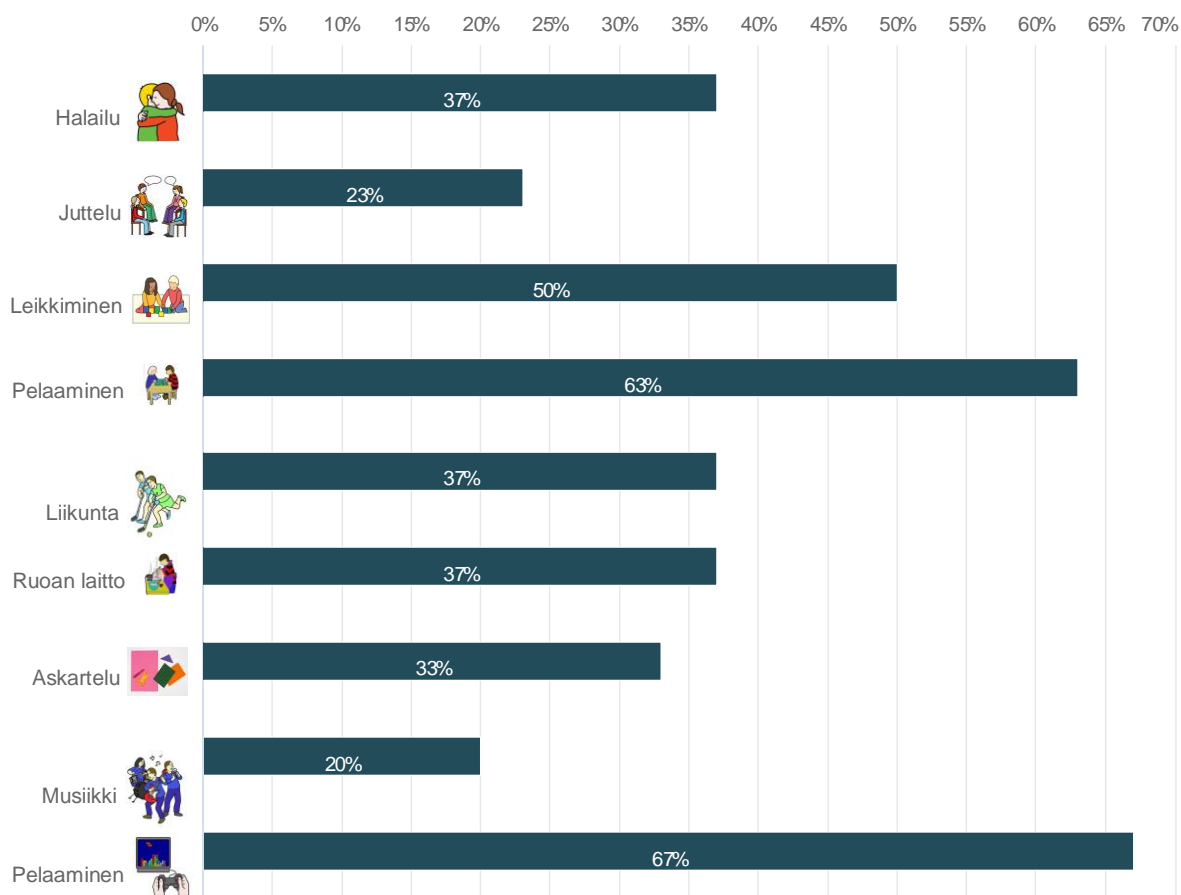
LIITE 4

Perusraportti Lastentapahtuma

Vastaajien kokonaismäärä: 30

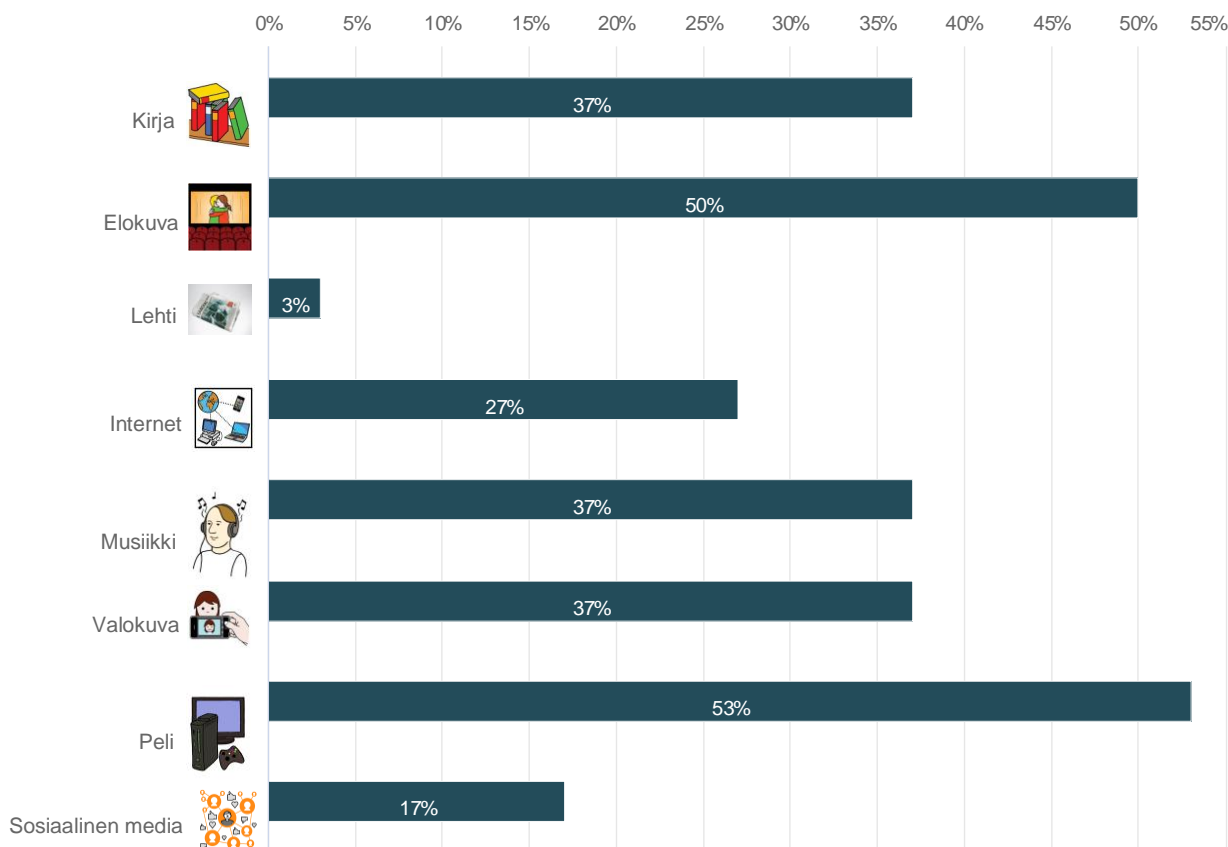
1. Mikä on kivaa tekemistä aikuisen kanssa?

Vastaajien määrä: 30, valittujen vastausten lukumäärä: 110



2. Mikä näistä on mukavinta tekemistä?

Vastaajien määrä: 30, valittujen vastausten lukumäärä: 78



3. Mitä haluaisit tehdä, jos saisit tehdä mitä tahansa kivaa?

Vastaajien määrä: 30

Vastaukset
Pelata koko viikko pleikalla, yötä päivää
Leikkiä, koiraleikki, kiipeily
Ostaa koko lelukaupan, missä on ryhmä hauta ja pehmoleluja ja syödä karkkia
Mennä flamingoon, hotelli uimahalli, hoplop,
Lego
Pelata sählyä, pleikkaa. Katsoa tv:tä. Pelata lätkää. Leikkiä ulkona ja sisällä.

Viettäisin aikaa perheen kanssa
Ostaa taistelukalan ja kissan ja akvaarion
Pelata tabletilla
Ostaa koiran
pelaisin pallolla
Leikin, että laitan ruokaa ja leikin, että teen musiikkivideota ja haluan myös katsoa musiikkivideota.
Lähteä lomalle loputtomaksi ajaksi
Mennä retkelle, syöminen retkellä, metsään, leikkiä piilosta,
Lomalle mennä, uida
Pelata koko päivän ja katsoo elokuvia.
Pelata ja sitten syödä herkkuja ja halailla iskää ja sitten iskän kuunnella musiikki ja tanssii. Pomppuvuori ja leluja. Ja kaikkee ki- vaa.
Lukea kirjoja ja pötköttää. Aikuisen kanssa askartelu ja leikki. Lasten ohjelmat. Majojen rakennus. Ruuan laitto.
Syödä karkkia, leikkiä dinoilla, leikkiä kaverin kanssa, robottileikki
Leikkiä ja pelata lautapelejä
Leikkiä piilosta
Lentämään,
Leffaani äitin kanssa
Pelata lautapelejä
Syödä karkkia, leikkiä barbeilla
Pelaa oppia matikkaa, halaaminen, piirtää,
Maalaaminen ja jumppaaminen erilaisia välineitä käyttäen. Vuorovaikutusleikit.
Pelaaminen, esimerkiksi afrikan tähti. Ruuan laitto. Kirjan lukeminen. Aikuisen kanssa leikkiminen autoilla. Elokuva. Tykkään for- muloista.
PELATA KÄNKÄ PELEJÄ BRAWL STARS
Piirtää ja rakentaa ja leikkiä legoilla

LIITE 5

<p>Face- book - päivitys 1</p>	<p>" Hei! Olemme Annika ja Katariina Lahden ammattikorkeakoulusta. Toteutamme keväällä yhteistyössä MLL:n Lahden yhdistyksen kanssa lastentapahtuman opinnäytetyönä. Tapahtuman päätemoina toimivat mediakasvatus, lasten ja vanhempien yhdessä tekeminen sekä elämyksellisyys. Haluammekin kerätä vanhempien mielipiteitä tapahtuman suunnitteluun liittyen, jotta tapahtuma palvelisi vanhempia ja heidän lapsiaan mahdollisimman hyvin. Kiitos etukäteen vastauksistanne ja mukavaa kevään jatkoa! 😊:) "" "</p> <p>Linkki kyselyyn https://www.webropolsurveys.com/S/BB5FB738625B3EA1.par</p>
<p>Face- book - päivitys 2</p>	<p>Hei! Olemme Annika ja Katariina Lahden ammattikorkeakoulusta. Toteutamme 5.4 yhteistyössä MLL:n Lahden yhdistyksen kanssa perhetapahtuman opinnäytetyönä. Tapahtuman päätemoina toimivat mediakasvatus, lasten ja vanhempien yhdessä tekeminen sekä elämyksellisyys. Aikaisemmin me julkaisimme vanhemmille suunnatun kyselyn tapahtuman sisältöön ja teemoihin liittyen. Nyt haluaisimme myös saada lasten ääntä kuuluviin, ja loimme lapsille oman version kyselystä! Näin saamme tapahtuman suunnittelussa otettua myös lasten mielenkiinnon kohteet huomioon. Kiitos etukäteen vastauksistanne ja mukavaa kevään jatkoa!</p> <p>Ps. Tapahtumasta on tulossa piaikkoin lisäinfoa!</p> <p>Linkki lasten kyselyyn: https://www.webropolsurveys.com/A.../SurveyParticipation.aspx...</p> <p>Linkki aikuisten kyselyyn: https://www.webropolsurveys.com/A.../SurveyParticipation.aspx...</p>
<p>Face- book - päivitys 3</p>	<p>"Hei! Me laitoimme aikaisemmin tänne linkin kyselyyn, johon saimmekin kiitettävästi vastauksia, joten kiitos kaikille vastaajille.</p> <p>Saimme teiltä hyviä vinkkejä, näkökulmia ja hienoja toiveita tapahtumaan liittyen. Pyrimme parhaamme mukaan huomioimaan niitä tapahtuman suunnittelussa.</p> <p>Tapahtuman ajankohta onkin jo ihan kulman takana, ja haluammekin nyt muistuttaa ja infota teitä asiasta tarkemmin!</p> <p>Käykää katsomassa tarkempaa tietoa osoitteesta: https://lahti.mll.fi/tapahtumat/</p> <p>Lämpimästi tervetuloa tapahtumaan!</p> <p>- Katariina & Annika "</p>
<p>Face- book - päivitys 4</p>	<p>Enää 5 päivää perhetapahtumaan!</p> <p>Cityseikkailun rasteilla sisäisen luovuuden on mahdollista päästä valloilleen. Eräällä rastilla on mahdollisuus päästä taiteilemaan Valograffitien tyyliin. Tässä pieni maistiainen siitä, mitä me saimme aikaan!</p>

	<p>Tulepa jonkun sulle läheisen lapsen kanssa luomaan oma teidän näköisenne taide-teos!</p> <p>Lisätietoa tapahtumasta osoitteessa: https://lahti.mll.fi/tapahtumat/</p> <p>Seuraa tapahtumaa: https://www.facebook.com/events/1373435076132032/</p>
<p>Face- book - päivitys 5</p>	<p>Enää 4 päivää perhetapahtumaan!</p> <p>Cityseikkailussa radan varrelta on spotattavissa myös erillisiä bonuskysymyksiä. Sen lisäksi, että näiden avulla tiedätte olevanne oikealla reitillä - pääsette myös yhdessä pohdiskelemaan vastauksia mielenkiintoisiin teihin liittyviin kysymyksiin.</p> <p>Mahdatteko yllättyä toistenne vastauksista? 😊</p> <p>Kannatta myös pistää mieleen muskariopettaja Tuuli Paasolaisen pitämät ilmaiset muskarituokiot klo 15, 16 & 17.</p> <p>Lisätietoa tapahtumasta osoitteessa: https://lahti.mll.fi/tapahtumat/</p> <p>Seuraa tapahtumaa: https://www.facebook.com/events/1373435076132032/</p>
<p>Face- book - päivitys 6</p>	<p>Enää 3 päivää perhetapahtumaan!</p> <p>Tänään haluamme muistuttaa teitä siitä, että perhetapahtumassa on myös palkintoja jaossa. 😊 Kaikkien tapahtumaan osallistuneiden kesken arvotaan 3kp lahjakortteja Mukavaparkkiin. Tämän lisäksi Cityseikkailun kahdelta rastilta löytyy tehtäviä, joissa on mahdollisuus osallistua kilpailuun näin halutessaan. Toiselta näistä rasteista on mahdollisuus voittaa risteilylahjakortti neljän hengen Päijänteen Merirosvoristeilylle, joka toteutetaan 18.6.2019.</p> <p>Ei pidä myöskään unohtaa SpottaaOsmo -instagramkuvakilpailua, jossa osallistuneiden kesken arvotaan Helmisäästöpankin sponsoroima palkinto. Kannattaa siis käydä nappaamassa kuva Osmon kanssa! #helmisaastopankki #palvelutukkukolmio #phhyky</p> <p>Lisätietoa tapahtumasta osoitteessa: https://lahti.mll.fi/tapahtumat/</p> <p>Seuraa tapahtumaa: https://www.facebook.com/events/1373435076132032/</p>
<p>Face- book - päivitys 7</p>	<p>Enää yksi yö perhetapahtumaan!</p> <p>Tapahtumassa on saatavilla perheitä hyödyttävää informaatiota. Mediakasvatusinfot järjestetään klo 15.30, 16.30 & 17.30. Infoa esitetään MLL:n toimiston tiloissa suurlta screeniltä ja myös aiheeseen liittyviä esitteitä on jaossa.</p>

	<p>Tapahtuman aikana on mahdollista tutustua MLL:n Lahden yhdistyksen toimintaan ja vaikkapa mahdollisesti löytää vastauksia sinua askarruttaviin kysymyksiin, liit- tyivätpä ne sitten perhe-elämään tai mediakasvatukseen. 😊</p> <p>Myös PHHYKY:n lapsiperhepalveluiden Tiina on klo 14-16 kertomassa heidän toi- minnastaan ja vastaamassa kysymyksiin. Vierailulle saapuu myös kaupunginval- tuustonjäsen Sirkku Hilden klo 17.</p> <p>Tervetuloa tutustumaan ja keskustelemaan aiheesta kuin aiheesta!</p> <p>Lisätietoja tapahtumasta https://lahti.mll.fi/tapahtumat/</p>
<p>Face- book - päivitys 8</p>	<p>Kivaa aurinkoista päivää kaikille!</p> <p>Huomisessa perhetapahtuman Cityseikkailussa tarvitet puhelimen tai tabletin sekä QR-koodisovelluksen.</p> <p>Teimme teille pienen esittelyvideon havainnollistaaksemme QR-koodin käyttöä seik- kailussa. 😊:) MLL Lahden yhdistyksen tapahtuman sivulla on QR koodisovelluksen latauslinkit + toinen opastusvideo.</p> <p>Jos QR-koodien käyttö on sinulle vierasta tai sinulta ei löydy QR-koodisovellusta niin voit tutustua alla olevista linkeistä niihin.</p> <p>Video QR -koodin käytöstä: https://youtu.be/qJw-nbE3y_0</p> <p>MLL:n tapahtumasivut: https://lahti.mll.fi/tapahtumat/</p> <p>Facebookin tapahtumasivut: https://www.facebook.com/events/1373435076132032</p>
<p>Face- book - päivitys 9</p>	<p>Enää muutama tunti perhetapahtuman aloitukseen!</p> <p>Muistutuksena vielä, että tapahtuma toteutetaan MLL:n Lahden yhdistyksen toimis- tolla Erkonkatu 5:ssä ja sen lähiympäristössä klo 14-19.</p> <p>Helmi Säästöpankin Osmo-maskotti on valmiina päivän tohinoihin ja onkin nyt il- moittanut lähtevänsä seikkailemaan keskustan ja MLL:n toimiston väliä jo klo 14! Osmaa saa tulla mieluusti tapaamaan, halaamaan ja nappaamaan yhteiskuvan ta- pahtuman instagramkilpailua varten hashtagilla #osmopupu ja #helmisäästö- pankki.</p> <p>Nähdään paikan päällä ja vietetään elämyksellinen päivä! Tervetuloa!</p> <p>Lisätietoja tapahtumasta osoitteessa: https://lahti.mll.fi/tapahtumat/</p>
<p>Face- book - päivitys 10</p>	<p>Lahden pisin kinkkausruudukko. Tule testaamaan Erkonkadulle!</p>

Face- book - päivitys 11	<p>Lämmin kiitos kaikille 5.4. perhetapahtumassa kävijöille sekä kaikille tapahtuman toteuttamiseen osallistuneille! Iltapäivä oli mukava ja lämmin sääkin suosi cityseikkailuun osallistuneita.</p> <p>Kaikkien kävijöiden kesken arvottiin palkintoja ja onnetar suosi seuraavia arpanumeroita: 4, 7, 10, 54 ja 53.</p> <p>Cityseikkailun sarjakuvarastilla kävijöiden kesken suoritetussa arvonnassa onnetar valitsi voittajaksi Lily Saaren.</p> <p>Instagram kilpailun voitti Tarja Kurhinen.</p> <p>Onnea kaikille voittajille! Palkinnot voi noutaa MLL:n toimistolta. Ilmoitathan kuitenkin etukäteen tulostasi, niin tiedämme olla paikalla puh. 050 464 2426.</p> <p>Valografitti äänestys on käynnissä vielä tämän viikon. Käy äänestämässä suosikiasi nettisivuillamme https://lahti.mll.fi/tapahtumat/</p>
-----------------------------------	--

LIITE 6



TERVETULOA PERHETAPAHTUMAAN!



Bongaa myös

Helmi Säästöpankin Osmo-maskottit!

CITYSEIKKAILU!

Nonstop -lähdöt MLL:n toimistolta

MUSKARITUOKIOT!

Klo 15, 16 & 17 - Muskariopettaja Tuuli Paasolainen

PIHALEIKKEJÄ!

Erkonpuistossa (säävarauksella)

NAPOSTELTAVAA!

Hedelmiä ja dippivihanneksia

MEDIAKASVATUS-INFOT!

Klo 15.30, 16.30 & 17.30

Toiminta toteutetaan MLL:n toimistolla Erkonkatu 5:ssä ja sen lähiympäristössä klo 14-19. Tapahtumaan on vapaa pääsy.

Huomioithan, että cityseikkailua varten tarvitset oman medialaitteen ja erikseen ladattavan QR -koodisovelluksen.

Lue lisää MLL:n Lahden yhdistyksen nettisivuilta!



CITYSEIKKAILU

Cityseikkailu koostuu rasteista, jotka sisältävät jokainen oman tehtävänsä. Rastit löydät karttaa seuraamalla. Seikkailun voi suorittaa omaan tahtiinsa ja tarvittaessa jättää kesken, jos reitti tuntuu pitkältä. Reitti on esteetön (mäkiä toki on, Lahdessa kun ollaan).

Rastilla on aina oma teemansa, joka voi olla esimerkiksi musiikillinen tai liikunnallinen. Tarkoituksena rasteilla on yhdessä lapsen kanssa kokea elämyksellisyyttä, luoda taidetta ja harjoittaa itseilmaisua. Radan varrelta on myös spotattavissa erillisiä bonuskysymyksiä, joiden avulla tiedätte pysyväne oikealla reitillä ja voitte oppia toisistanne uusia asioita.

Seikkailussa ei voi edetä ilman QR-koodien käyttöä. QR-koodista avautuu sinulle aina tehtävä uudella sivustolla. Sivustot ovat tarkoin valittuja ja turvallisia, ei siis syytä huoleen! Tätä varten sinun tulee ladata erillinen QR-koodi sovellus, ellei sinulla jo sellaista ole.

Haluamme seikkailulla tuoda esiin, miten mediaa voi käyttää positiivisella ja kehittäväällä tavalla! ☺

Käy myös MLL:n Lahden yhdistyksen nettisivulla tai Facebookissa katsomassa lyhyt opastusvideo ja muuta lisätietoa.

Lataa iPhone: <https://itunes.apple.com/fi/app/qr-reader-for-iphone/id368494609?l=fi&mt=8>

Lataa Android: <https://play.google.com/store/apps/details?id=app>

LIITE 8

RASTI 1

Tällä rastilla saat lähteä seikkailulle kuumailmapallojen maailmaan. Teemana tällä rastilla onkin tarinallisuus.

Päästäkää ajatuksenne valloilleen ja pohtikaa, mitä sarjakuvan tarinassa tapahtuukaan?

Jos innostutte tehtävästä, niin käykää kotona sivulla Sarjiskone.fi luomassa omia sarjakuvia. Haluamme myös jakaa vinkkinä teille tiedon upeasta [Stop motion studio](#) -sovelluksesta, jolla voitte luoda omia tarinoitanne animaation muodossa. Sen voitte ladata sovelluskaupasta.

Saatte lisätietoa tästä tehtävästä avaamalla QR-koodin. 😊

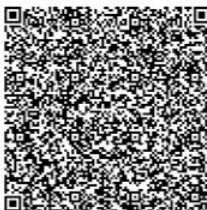


RASTI 2

Tällä rastilla pääsette pohtimaan tunteita ja niiden ilmenemistä omassa tai toisen kehossa – teemana onkin tunnekasvatus.

Tämän rastin tehtävää voi ajatella myös pantomiimimaisena harjoituksena, sillä itseilmaisun keinoja käytetään arjen tilanteiden lisäksi myös hassuteltaessa.

Lisää tietoa tunnekasvatuksesta löytyy esimerkiksi Suomen Mielenterveysseuran nettisivuilta. Lisäksi kirjastot ovat pullollaan lastenkirjoja, joissa käsitellään tunteita lapselle ominaisella tavalla.



RASTI 3

Tällä rastilla pääsette liikkumaan ja hulluttelemaan
- teemana onkin yhdessä liikkuminen.

Valittavananne on rauhallisempaa menoa
eläinjoogakorttien parissa tai vauhdikkaampaa
meininkiä hauskoja tanssiliikkeitä harjoitellen.

Kenen tanssijalka lähtee kukaan eniten vipattamaan ja
kenellä teistä on notkeus hallinnassa?

Jos innostuitte, niin esimerkiksi [Youtubesta](#) löytyy
paljon samankaltaisia tanssivideoita myös kotona
hyödynnettäväksi.

Kannattaa myös käydä Suomen Mielenterveysseuran
sivuilla tsekkaamassa Taran tarina - animaatio.

Tanssi 1

Kelaa kohtaan 0.27



Tanssi 2



Eläinjooga

RASTI 4

Tällä rastilla pääsette tutustumaan musiikin rytmeihin ja melodioihin- teemana onkin musiikillisiin elementteihin tutustuminen ja musiikin luominen.

Kokeilkaa ja kuulostelkaa erilaisten soittimien soittamana, että miten sama melodia voi kuulostaakaan kovin erilaiselta.

Saatatte huomata, että ilman varsinaista kokemustakin on mahdollista luoda miellyttävän kuuloista musiikkia.

Jokaisessa meissä asuukin oman elämänsä maestro. Oman kuulon avulla voimme antaa sisäisten meloidiemme syytyä ihan oikeiksi kuunneltaviksi kappaleiksi.

Nyt pääsette rohkeasti kokeilemaan eri musiikillisten elementtien yhdistämistä, mitähän saatte aikaan? 😊

Jos innostuitte, niin sovelluskaupoista löytyy paljon samankaltaisia musiikkisovelluksia myös kotona hyödynnettäväksi.



Moi!

Olemme valinneet teille musiikin luontiin ilmaiselta Chrome Music Lab -sivulta viisi erilaista huippuohjelmaa!

Alla oleva QR -koodi johtaa teidät Youtube -videoon, jossa havainnollistamme jokaisen näiden viiden ohjelman käyttöä, jotta teidän olisi mahdollisimman helppoa pitää hauskaa niiden kanssa.

Music Labbia saattaa olla mukavampi käyttää isommalla ruudulla, joten suosittelimme sitä myös kotona kokeiltavaksi esimerkiksi tabletilla tai tietokoneella. Huomaattehan, että esimerkiksi Songmakerin teoksia on mahdollisuus tallentaa. 😊



RASTI 5

Tällä rastilla pääsette ratkaisemaan tehtäviä –
teemana onkin rakentava pelaaminen.

Kuinka näppärästi sormenne pysyvät perässä
reaktiotestissä ja onko Turvapupun muistipeli teille
helppo nakki?

Vaihtoehtona on myös rauhoittua sadun ääreen, ja
ehkäpä tutustua tarkemminkin Iltasadut.fi
sivustoon. Sivulta löytyy erilaisia satuja
medialaitteeseen ladattavaksi, tai suoraan
selaimesta luettavaksi.

Näiden pelien lisäksi myös Oppi & Ilo -sivulta löytyy
paljon rakentavia pelejä lapsenne tutkittavaksi. Ne
toimivat paremmin tietokoneella pelattuina.
Tällä hetkellä rakentavia pelejä löytyy paremmin
sovelluksien muodossa, kuin suoraan internet
sivuilta.

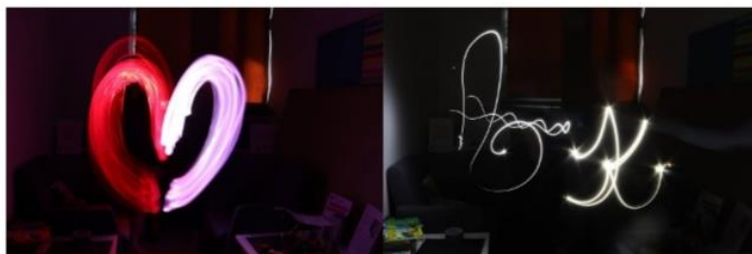
Satu



RASTI 6

Tällä rastilla on mahdollista päästää oma sisäinen taitelija valloilleen – teemana onki luovuus ja luominen.

Pääsette yhdessä tällä rastilla luomaan oman teidän näköisenne taideteoksen!



LIITE 15





Mitä haluaisitte
tehdä yhdessä
ensi kesänä?



LIITE 18







LIITE 21



LIITE 22

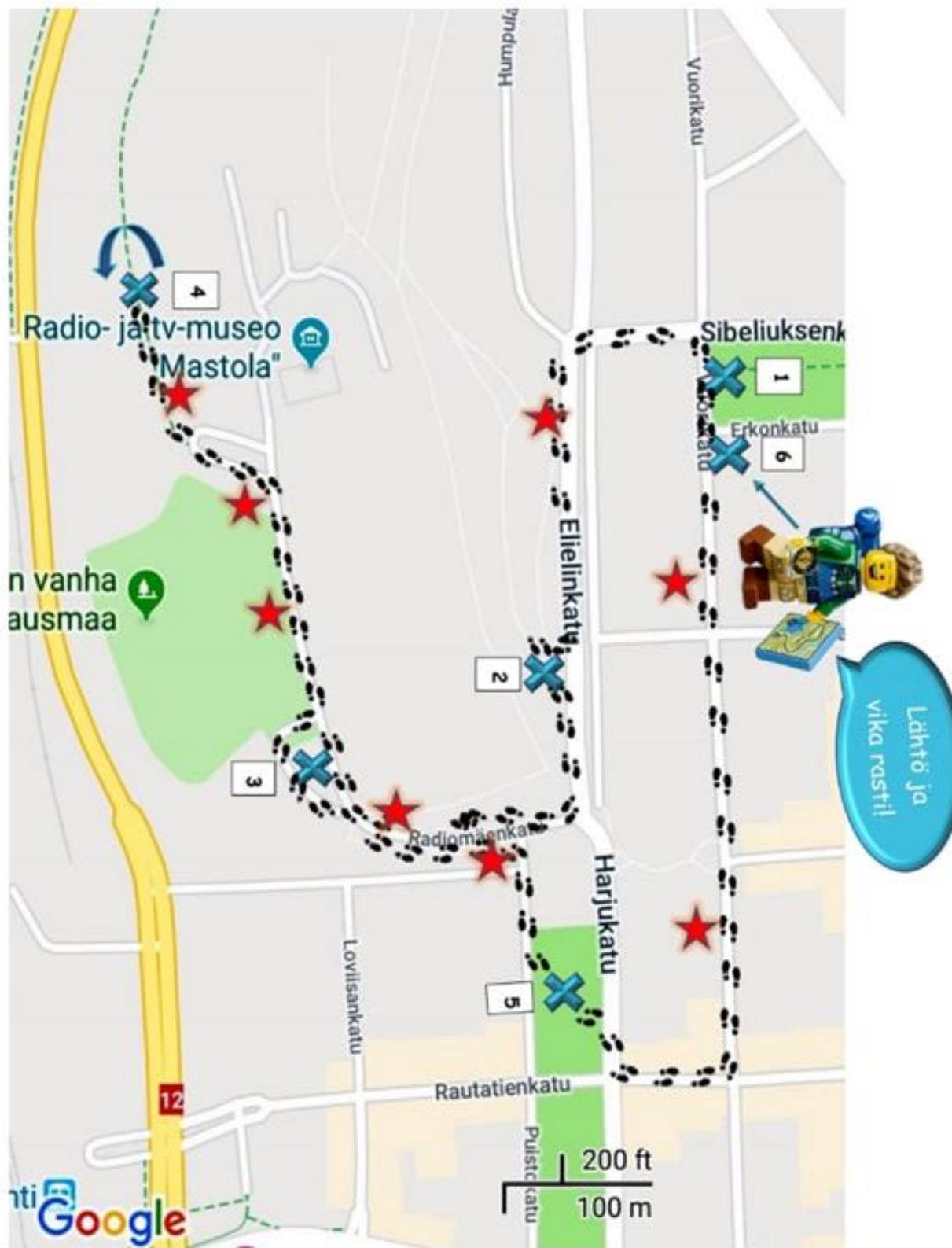


© KATARINAB

SARJAKUVAN NIMI:



LIITE 24



✕ TEHTÄVÄRASTI

★ BONUSKYSYMYS