

Henriika Pärssinen & Eerika Paukkunen

LEIKKI YHTEISKUNNAN MUUTOKSESSA-

Varhaiskasvatuksen opettajien näkemyksiä leikin
muutoksesta 2000-luvulla

Kasvatustieteiden ja kulttuurin tiedekunta
Kandidaatintutkielma
joulukuu 2023

TIIVISTELMÄ

Eerika Paukkunen ja Henriika Pärssinen: Leikki yhteiskunnan muutoksessa - Varhaiskasvatuksen opettajien näkemyksiä leikin muutoksesta 2000-luvulla

Kandidaatintutkielma

Tampereen yliopisto

Kasvatustieteen ja kulttuurin tiedekunta, varhaiskasvatuksen opettaja

Joulukuu 2023

Tämän kandidaatintutkielman tarkoituksena oli selvittää, millaisia käsityksiä varhaiskasvatuksen opettajilla on lasten leikin muutoksista 2000-luvulla ja mitkä tekijät sitä ovat muuttaneet. Tutkimuksessa selvitettiin myös, miten digitalisaatio näkyy lasten leikeissä. Yhteiskunnassamme vallitsee keskustelua ja huolipuhetta nykyajan lasten leikeistä. Huolipuhetta ilmenee siitä, miten lapset leikin sijaan viettävät aikaa käyttäen digitaalisia laitteita. Aihe on merkittävä, sillä leikki on olennainen osa varhaiskasvatuksen arkea ja lapsen elämää. Aiempaa tutkimustietoa aiheesta ei juurikaan löytynyt.

Tutkimuksen teoreettinen viitekehys muodostuu kolmesta tutkimukselle keskeisestä käsitteestä, jotka ovat leikki, leikin merkitys ja digitalisaatio. Tutkimus toteutettiin kvalitatiivisena eli laadullisena tutkimuksena. Tutkimukseen saatiin aineisto haastattelemalla viittä pitkään alalla työskennellyttä varhaiskasvatuksen opettajaa. Tutkimuksen analysoinnissa käytettiin teoriaohjaavaa sisällönanalyysia. Aineistosta muodostui teemat, jotka ovat digitaalinen media, yhteiskunnan ja ajan tuomat muutokset, leikin kesto sekä muuttumattomat asiat leikissä. Tulosten alaluvuissa eritellään yksityiskohtaisemmin haastateltavien vastauksia ja teemojen sisältöjä.

Tutkimuksen tulosten mukaan leikit ovat muuttuneet 2000-luvulla. Tulokset osoittavat, että suurimmat muutokset leikeissä ovat digitalisaation tuomat muutokset ja leikin muuttuminen lyhytkestoisemmaksi. Leikkiä nähdään muuttaneen digitaalisuus sekä yhteiskunnan tuomat muutokset ja ilmiöt. Tulosten mukaan digitaalisuus näkyy erityisesti leikkien ideoissa ja sisällöissä. Tulosten perusteella voidaan todeta lasten heijastavan leikkeihinsä aina sen yhteiskunnallisen ajan ilmiöitä ja muutoksia. Haastateltavien vastaukset ja näin ollen myös tutkimuksen tulokset perustuvat viiden varhaiskasvatuksen opettajan näkemyksiin leikin muutoksista. Opettajien vastauksissa korostui lasten yksilöllisyys ja se, että muutokset eivät näy kaikissa lapsissa.

Avainsanat: varhaiskasvatus, leikki, digitalisaatio

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck –ohjelma

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	4
2	TEOREETTINEN VIITEKEHYS	6
	2.1 Leikki.....	6
	2.2 Leikin merkitys	7
	2.3 Digitalisaatio.....	9
3	TUTKIMUKSEN TOTEUTUS	11
	3.1 Tutkimusongelma ja tutkimuskysymykset	11
	3.2 Tutkimusmenetelmä.....	11
	3.3 Tutkimusaineisto ja eettisyys	12
	3.4 Aineiston analyysi	13
4	TULOKSET	15
	4.1 Digitaalinen media.....	15
	4.2 Yhteiskunnan ja ajan tuomat muutokset	17
	4.3 Leikin kesto	19
	4.4 Muuttumattomat asiat leikissä.....	20
5	JOHTOPÄÄTÖKSET	21
6	POHDINTA	24
	LÄHTEET	27

1 JOHDANTO

Tutkimuksen tarkoituksena on selvittää varhaiskasvatuksen opettajien näkemyksiä lasten leikin muutoksesta 2000-luvulla. Varhaiskasvatus on pedagogisesti painottunut kokonaisuus, jossa yhdistyy hoito, kasvatus ja opetus. (Varhaiskasvatuslaki 540/2018 §2). Tutkimme sitä, miten leikit ovat muuttuneet, mitkä tekijät sitä ovat muuttaneet ja miten digitaalisuus on vaikuttanut lasten leikkimiseen. Tutkimus toteutetaan laadullisin tutkimusmenetelmin yksilöhaastatteluna. Haastattelemme alalla pitkään työskennelleitä varhaiskasvatuksen opettajia. Opettajat ovat työskennelleet pääsääntöisesti esiopetusryhmissä, joten tutkimus rajattiin koskemaan esiopetusikäisiä lapsia. Esiopetus toimii osana varhaiskasvatusta ja sen keskeinen tehtävä on olla eduksi lapsen kasvu-, kehitys- ja oppimisedellytyksille (Opetushallitus, 2014).

Aihe rajautui varhaiskasvatuksen kentältä esiin nousseiden varhaiskasvatuksen opettajien puheiden perusteella, joiden mukaan lasten leikkiminen on muuttunut vuosien aikana digitalisaation myötä. Yhteiskunnassamme on ollut viime vuosina huolipuhetta siitä, että lapset eivät enää osaa leikkiä, sillä digitaaliset laitteet vievät voiton. Tätä huolipuhetta on tullut niin varhaiskasvatuksen kuin perheidenkin suunnalta. Huolipuhe on kantautunut myös omiin korviimme ollessamme töissä varhaiskasvatuksessa. Meitä alkoi kiinnostamaan, onko huolipuheessa totuutta ja mistä aikuisten käsitykset lasten leikkimättömyydestä voisivat olla peräisin.

Aihe on merkityksellinen ja kiinnostava, sillä leikki on lapsen työtä. Koivula ja Laakso (2018) mainitsevat leikin vaikuttavan lapsen kehitykseen kaikilla osa-alueilla, jonka takia se on lapsen kehityksen ja kasvun kannalta erityisen merkityksellistä. Leikki lapsen kehityksessä kattaa kokonaisvaltaisesti fyysisen, psyykkisen ja sosiaalisen tavan toimia ja kokea. Leikki vaikuttaa siihen, miten lapsi ajattelee, oppii ja ratkoo ongelmia ja millaiseksi lapsen kieli- ja kommunikaatiotaidot kehittyvät. (Koivula & Laakso, 2018) Esiopetussuunnitelmien perusteiden (2014) mukaan leikki on merkittävä tekijä

lapsen myönteisen kehityksen kannalta ja leikin kautta lapsi oppii myös uusia tietoja ja taitoja. Koivula ja Laakso (2018) mainitsevat leikin luovan tunnekokemuksia ja vaikuttavan lapsen emotionaaliseen kehitykseen. Leikki vaikuttaa erityisesti luovuuteen ja mielikuvituksen kehittymiseen (Koivula & Laakso, 2018). Tutkimuksen aihe on meille henkilökohtaisesti merkittävä, sillä työssämme varhaiskasvatuksessa havainnoimme leikkiä päivittäin. Koemme tärkeäksi syventyä aiheeseen tämän tutkimuksen kautta.

Esiopetuksessa monipuolinen leikkiminen on tärkeää. Monipuolinen leikki sisältää liikkumista, tutkimista ja taiteellista itseilmaisua ohjatusti. (Opetushallitus, 2014) Leikit tarjoavat lapsille elämyksiä ja oivalluksia ja leikit auttavat lapsia oppimaan ja havainnoimaan maailmaa. Lapset eivät leiki siksi, että he oppisivat asioita, mutta leikkiessään lapsi kehittyy, kasvaa ja oppii monia asioita. (Kalliala, 2006)

Kandidaatintutkielmamme alussa käymme läpi teoreettista viitekehystä. Luvussa, jossa kerromme tutkimuksen toteutuksesta, esittelemme tutkimusmenetelmät, tutkimusongelmat ja tutkimuskysymykset, aineiston analyysin ja tutkimuseettisyyden. Tämän jälkeen esittelemme tutkimustulokset. Lopuksi teemme johtopäätelmiä sekä pohdimme tutkimuksen tuloksia.

2 TEOREETTINEN VIITEKEHYS

Tässä luvussa käsittelemme tutkimukselle keskeisiä käsitteitä ja teoreettista viitekehystä. Avaamme käsitteet omina alalukuina. Tutkimusaiheesta ei löytynyt aiempaa tutkimusta, joten päädyimme käyttämään teoreettisena viitekehystenä käsitteitä leikki, digitalisaatio ja leikin merkitys. Leikki käsitteenä on erittäin laaja, joten siitä olennaisimpien asioiden rajaaminen teoreettiseen viitekehykseen oli jokseenkin haastavaa.

2.1 *Leikki*

Leikin sanotaan olevan lasten työtä ja lelut puolestaan ovat leikkijänsä työvälineitä (Höysniemi, 2004). Viljamaan ja Ylihervan (2020) mukaan Piaget`n (1988;1999) kognitiivisen teorian pohjalla on ajatus leikistä ja ajattelun kehittymisestä eri vaiheiden kautta alkeellisista kehittyneempiin ja vaativampiin muotoihin. Viljamaan ja Ylihervan (2020) mukaan leikin muodot eroavat lasten ikätason mukaan ja leikissä voidaan nähdä samankaltaisia kehittymisen vaiheita kuin oppimisessa.

Leikissä näkyy aina kulttuurinen ja sosiaalinen todellisuus. Kulttuurille tavanomaiset ajattelu- ja toimintatavat näkyvät siis myös lasten leikeissä. (Lehtinen & Koivula, 2018) Kulttuurillisesti voidaan nähdä eroja siinä, miten lapset rakentavat leikkikulttuuria ja myös siinä, miten aikuiset tuottavat lapsille leikkejä (Viljamaa & Yliherva, 2020). Leikki on mielikuvituksessa ja sen avulla tapahtuvaa toimintaa. Jantusen, Suutarlan ja Heinon (2019) mukaan mielikuvituksen avulla lapset pystyvät luomaan jo olemassa olevista asioista uutta toimintaa. Lasten lelut kuvastavat aina sen ajan ja paikan kulttuuria. Lapsi usein luo itse oman merkityksen mielikuvituksen avulla monenlaiselle esineelle ja rakentaa näistä leikkivälineitä. (Viljamaa & Yliherva, 2020) Mielikuvituksissa tapahtuva toiminta valmistaa lasta myöhempiin oppimis- kokemuksiin. Leikkimisen ja todellisuuden

kynnyksellä lapsi oppii suhtautumaan todelliseen maailmaan. (Jantunen ym., 2019) Lapset viettävät usein aikaansa ruutujen ääressä joko katsoen videoita tai pelaten pelejä. Näissä peleissä voi olla joitakin leikin ominaisuuksia, mutta ne eivät ole samalla tavalla kehittäviä lasten sosiaalisuutta ajatellen kuin leikki sen perinteisessä merkityksessä. (Jantunen ym., 2019)

Myös varhaiskasvatuslaissa mainitaan leikki, sillä siinä sanotaan, että varhaiskasvatuksen tavoitteena saada lapsille positiivisia oppimiskokemuksia leikistä, liikkumisesta, taiteista ja kulttuuriperinnöstä pedagogisen toiminnan avulla. (Eerola-Pennanen ym., 2018) Vuorisalo (2009) nimeää päiväkodissa tapahtuvan leikin täysin omana leikin käsitteenä, päiväkotileikkinä. Päiväkoti muokkaa lasten leikeille aivan omat sääntönsä, leikille on aina oma ajankohtansa ja leikin kesto määritetään. Leikkejä rajataan myös tila- ja materiaali järjestelyillä. (Vuorisalo, 2009) Kalliala (2008) toteaa, että varhaiskasvatuksen henkilöstön on tärkeä tuntea leikin eri muodot ja kehitysvaiheet pääpiirteittäin. Leikin kehitysvaiheet Suomessa on yksinkertaistettu Kallialan (2008) mukaan niin, että leikkiminen aloitetaan harjoitusleikeillä tai esineleikeillä, jonka jälkeen siirrytään kuvitteluleikkeihin eli symbolileikkiin ja roolileikkiin sekä sääntöleikkiin. Edellä mainitut leikin kehitysvaiheet kulkevat samaa kaavaa kuin millaiseksi Piaget on nimittänyt leikin kehityksen eri vaiheet (Viljamaa & Yliherva, 2020). Varhaiskasvatuksen henkilökunnalla on omat oletukset lasten leikin muodoista ja sisällöstä, ja tähän vaikuttavat jokaisen työntekijän henkilökohtaiset kokemukset ja tieto leikistä (Kalliala, 2008)

2.2 Leikin merkitys

Leikki tarjoaa lapselle tilaisuuden harjoitella keskinäistä vuorovaikutusta. Yhteisissä leikeissä ei ole mahdollista, että aina leikitään juuri sitä leikkiä, jonka lapsi itse haluaa valita, vaan pitää pystyä tekemään kompromisseja leikkitovereiden kanssa ja oppia neuvottelemaan siitä, mitä leikitään. (Jantunen ym., 2019) Leikkiessään lapset heijastavat ja käsittelevät olemassaolon kysymyksiä ja elämän suuria teemoja. Toisinaan leikki ohjaakin lapsia keskustelemaan vakavista ja isoistakin kysymyksistä leikkitovereiden ja aikuisten kanssa. Yksi leikin tärkeimpiä asioita on se, että yhteisissä leikeissä lapset

kokevat yhteenkuuluvuutta ja luovat ystävyys-suhteita. (Hännikäinen, 2004) Lapsi tarvitsee vapautta toteuttaa omaa muodostuvaa ja rakentuvaa persoonaansa. Leikeissä on perusta kaikelle varhaiselle oppimiselle. (Jantunen ym., 2019) Leikissä tapahtuu myös vertaisoppimista, joka tarkoittaa sitä, että ryhmään kuulumalla ja sen toimintaan osallistumalla lapsi oppii erilaisia taitoja. (Koivula, 2018)

Leikkiessään lapsi etsii elämään mielekkyyttä ja toteuttaa sitä omilla leikeissään. Leikki on tärkeässä roolissa myös lapsen luovuuden ja taiteellisuuden kehityksessä. (Hakkarainen, 2004) Kuten jo aikaisemmin mainittiin, on leikki mielikuvituksessa ja sen avulla tapahtuvaa toimintaa. Mielikuvituksen kasvattaminen kehittää myös lapsen tunne-elämää, jonka takia sitä pidetään erittäin tärkeänä kasvatuksen alueena. (Jantunen ym., 2019) Leikki merkitsee eri lapsille eri asioita. Jollekin merkitys voi olla esimerkiksi leikin aiheesta tai siinä että leikki on yhteinen juttu, kun taas toiselle leikin merkitys voi olla siinä, että saa käyttää ympäristön materiaaleja kuten oksia tai hiekkaa ja rakentaa niillä. (Jantunen ym., 2019)

Viljamaan ja Ylihervan (2020) mukaan ikävaiheesta riippuen lapsi leikkii tiettyjä leikkejä. Leikin kautta lapsen kielelliset taidot ovat jatkuvasti kehityksen kohteena erityisesti kommunikoinnin kautta. Usein lapsen aloitteesta leikeissä lapset pääsevät harjoittelemaan yhdessä toimimista, oman vuoron odottamista, vertaistensa kanssa. Lapsen motoriset taidot sekä kognitiiviset taidot kehittyvät leikeissä. (Viljamaa & Yliherva, 2020)

Kyky leikkiä luo perustan lapsen sosiaalisuudelle, sillä leikissä otetaan muita ihmisiä huomioon ja heille annetaan tilaa. Leikissä lapsi oppii myös asettumaan toisen ihmisen asemaan ottamalla erilaisia rooleja, ja tämän kautta lapset taas oppivat esimerkiksi empatiaa. (Jantunen ym., 2019)

2.3 Digitalisaatio

Opetushallitus (2023) määrittelee digitalisaation laajempaan yhteiskunnallisena muutoksena, jossa perinteiset toiminnot korvataan digitaalisin ratkaisuin ja teknologian avulla. Media vaikuttaa laajasti nykylapsen elämään. Sen nähdään olevan perinteisten instituutioiden kuten kodin, varhaiskasvatuksen ja koulun rinnalla merkittävästi vaikuttamassa lasten kasvuun, kehitykseen ja oppimiseen. (Pennanen, 2009) Digitalisaatio kulkee lasten mukana myös varhaiskasvatuksen arjessa. Tämä näkyy lasten puheissa, leikkien sisällössä ja vaatteissa esiintyvä useimmiten mediasta tuttuja hahmoja sekä lapset laulavat usein tv-ohjelmista tuttuja lauluja. (Pennanen 2009) Lasten leikit saavat usein alkunsa yhteisistä katselukokemuksista. Lastenohjelmien tapahtumia kerrataan, mutta myös uudistetaan ja muokataan yhdistelemällä samaan leikkiin esimerkiksi eri ohjelmien tapahtumia ja henkilöitä. Lapset saattavat myös leikkiä jotakin tiettyä henkilöä, mutta keksiä sille täysin uudet seikkailunsa. (Kalliala, 1999) Digitaalinen media siis yhdistää lapsia globaalisti esimerkiksi tunnettujen tv-ohjelmien kautta. Se tarjoaa yhteisiä puheenaiheita ja kokemuksia, joiden pohjalta leikkejä pystytään luomaan. (Pennanen, 2009)

Sergejeff ym. (2020) mukaan digitaalisuus, siihen liittyvät laitteet ja media kuuluvat osaksi jokapäiväistä elämäämme. Onkin väistämätöntä ja tärkeää, että lapsi pääsee omaan ikätasoonsa sopivalla tavalla tutustumaan uudenlaisiin mahdollisuuksiin oppimisen ja leikin sisällön kannalta. Digitaalinen media tuo monia hyötyjä lapsen kehitykselle, kasvulle ja oppimiselle, nämä hyödyt riippuvat täysin lapsen iästä ja kehitystasosta, sekä median sisällöstä. (Sergejeff ym., 2020) Median kautta lapsi laajentaa kokemusmaailmaansa esimerkiksi tv-uutisten kautta (Pennanen, 2009). Digitaaliset laitteet, digitaalinen pelaaminen ja leikki muodostavat lasten välisen vuorovaikutuksen kautta tukevan oppimis- ja toimintaympäristön kielen kehitykselle (Sergejeff ym. 2020). Pennanen (2009) toteaa median tarjoavan lapsille paikan rakentaa omaa minuuttiaan ja identiteettiään.

Digitaalinen leikki käsitteenä kuvaa lasten erilaisia tapoja toimia digitaalisen teknologian parissa. Tutkimusten mukaan lasten tutustuminen teknologiaan ja toiminta teknologian kanssa sisältää leikille ominaisia tunnuspiirteitä niin, että sitä voidaan määritellä leikinä. (Sergejeff ym. 2020) Digitaalisia leikkejä ja pelejä ei

tule nähdä uhkana perinteiselle leikille, vaan niitä voidaan myös yhdistää. Digitaalisen leikin ja perinteisen leikin yhdistäminen luo lasten leikkeihin uusia ulottuvuuksia. Digitaalisen leikin avulla lapsen leikki-aidot ja kielelliset taidot kehittyvät sekä lapsi oppii käsittelemään uusia asiakokonaisuuksia. (Sergejeff ym. 2020) Huolipuhe digitalisaatiosta, siitä miten paljon lapset viettävät aikaa erilaisten digilaitteiden ympärillä ja mihin kaikkeen sen vaikutukset yltävät, kumpuaa usein aikuisilta. Näissä huolipuheissa unohdetaan usein lasten oma mielipide ja kokemukset asiasta. (Pennanen, 2009) Sergejeffin ym. (2020) mukaan lasten leikeissä digitaalisen ja perinteisen leikin sisältöjen erot sulautuvat toisiinsa niin huomaamattomasti, että lapset eivät niitä lainkaan itse erottele.

3 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

Tässä luvussa kuvaamme tutkimuksen toteutuksen sisältäen alaluvut tutkimustehtävästä eli tutkimusongelmasta ja tutkimuskysymyksistä, tutkimusaineistosta ja sen eettisyydestä sekä aineiston analyysistä.

3.1 *Tutkimusongelma ja tutkimuskysymykset*

Tutkimuksen tavoitteena oli selvittää varhaiskasvatuksen opettajien näkemyksiä lasten leikin muutoksista 2000-luvulla. Tutkimuksessa pyrittiin myös selvittämään mitkä tekijät ovat vaikuttaneet leikin muutoksiin. Tutkimuksen yhtenä tavoitteena oli myös selvittää digitalisaation vaikutuksia lasten leikin muutoksiin. Tutkimusongelmana oli se, millaisia käsityksiä varhaiskasvatuksen opettajilla on nykypäivän lasten leikistä. Tutkimuskysymyksemme muotoutuivat kolmeen kysymykseen seuraavanlaisesti:

1. Miten leikit ovat muuttuneet 2000-luvulla?
2. Mitkä tekijät ovat muuttaneet lasten leikkiä?
3. Miten digitalisaatio näkyy lasten leikeissä?

3.2 *Tutkimusmenetelmä*

Tutkimus toteutettiin kvalitatiivisena eli laadullisena tutkimuksena. Laadullisen tutkimuksen ominaispiirteisiin kuuluu tutkimuskohteen lähestyminen sen luonnollisissa olosuhteissa (Puusa & Juuti, 2020). Tämän tutkimuksen haastattelut toteutettiin päiväkotiympäristössä, jossa leikki on luonnollinen osa varhaiskasvatuksen arkea. Puusan ja Juutin (2020) mukaan laadullisessa

tutkimuksessa keskeistä on tutkimukseen osallistuvien ihmisten näkökulmat sekä tutkittavien kokemukset. Näiden edellä mainittujen perusteella Puusa ja Juuti (2020) mainitsevat tutkimuksen antavan teoreettisesti mielekästä tulkintaa tutkimuksen aiheesta. Tutkimus oli kiinnostunut tutkimukseen osallistuvien varhaiskasvatuksen opettajien omista näkemyksistä ja ajatuksista tutkittavaa aihetta kohtaan. Puusan ja Juutin (2020) mukaan laadullinen tutkimus sopii erinomaisesti sellaisen ilmiön tutkimiseen, jossa tutkittavana kohteena on tietoisuus, ihmisten välinen vuorovaikutus ja näistä muodostunut kieli. Tämän perusteella tutkimuksemme sopii myös laadulliseksi tutkimukseksi, sillä tutkimuksemme perusta pohjautuu haastateltavien tajuntaan tutkittavasta ilmiöstä.

3.3 Tutkimusaineisto ja eettisyys

Keräsimme tutkimuksen aineiston haastattelemalla viittä varhaiskasvatuksen opettajaa. Lähes kaikki haastateltavat ovat olleet varhaiskasvatuksen alalla yli 20 vuotta, ja yksi haastateltavista oli työskennellyt vielä pidemmän ajan. Kaikki haastateltavat ovat työskennelleet uransa aikana opettajina enimmäkseen esiopetusryhmissä. Otimme yhteyttä haastateltaviin, joiden tiesimme toimineen pitkään alalla. Yhteydenotto tapahtui sähköpostitse, jossa kerroimme tutkimuksemme aiheen, alustavat tutkimuskysymykset sekä kerroimme, että haastattelu tulee olemaan täysin anonyymi. Sähköpostiviestissä kerroimme pienen esittelyn itsestämme sekä koulutusohjelmamme. Kerroimme haastateltaville myös, miten tärkeä rooli heillä on tämän tutkimuksen toteuttamisessa, sillä heiltä saamme tärkeitä vastauksia tutkimuskysymyksiimme. Mainitsimme tarkasti myös sen, että haastatteluun osallistuminen on täysin vapaaehtoista.

Toteutimme haastattelut marraskuussa 2023. Haastattelut kestivät keskimäärin 6 minuuttia. Lähetimme alustavat haastattelukysymykset haastateltaville etukäteen sähköpostilla. Haastattelut toteutettiin haastateltavien työpaikoilla rauhallisissa tiloissa ilman häiriötekijöitä. Haastattelutilanteessa toinen tutkimusraportin laatijoista haastatteli ja toinen kirjasi vastauksia ylös.

Haastattelukysymyksemme olivat:

1. Miten pitkään olet ollut varhaiskasvatuksen alalla?
2. Näkyykö lasten leikeissä muutoksia ajan saatossa?
3. Mikä on mielestäsi suurin muutos lasten leikeissä?
4. Mikä on mielestäsi muuttanut lasten leikkiä?
5. Miten digitalisaatio on vaikuttanut lasten leikin sisältöön?

3.4 *Aineiston analyysi*

Puusan (2020) mukaan laadullisen aineiston analyysissä on tarkoituksena tuottaa merkittävä kokonaisuus, jolla tuotetaan arvokas ja teoreettisesti perusteltu tulkinta, josta tehdään johtopäätelmiä tutkittavasta aiheesta. Alussa tutustuimme kerättyyn aineistoon hyvin huolellisesti. Aineiston analyysin seuraavana vaiheena oli haastattelujen litterointi. Kirjoitimme haastatteluiden sisällöt kirjalliseen muotoon. Litterointivaiheessa kirjoitimme ylös kaiken olennaisen mitä haastatteluista nousi. Tämän vaiheen jälkeen redusoinme aineistosta kaiken tutkimukselle epäolennaisen tiedon pois. Redusointi tarkoittaa pelkistämistä, jossa aineistosta poimitaan tutkimustehtävälle tärkeimmät ilmaisut (Tuomi & Sarajärvi, 2018). Tämän tutkimuksen analyysimenetelmänä käytämme teoriaohjaavaa sisällönanalyysia. Tuomen ja Sarajärven (2018) mukaan teoriaohjaavassa analyysissä teoria toimii aikaisempänä tietona, mutta teoriaa ei testata vaan se nähdään uusien ajatuksien luoja. Teoriaohjaavassa analyysissä poimitaan aineistosta juuri ne aiheet, joilla voidaan vastata tutkimuskysymyksiin, näitä tutkitaan samalla tavalla kuin aineistolähtöisessä analyysissä, mutta teoria kuitenkin avustaa ja ohjaa aineiston tarkastelua ja luokittelua. (Tuomi & Sarajärvi, 2018)

Puusan mukaan (2020) laadulliselle aineistolle tunnusomaista on havaintojen luokittelu. Tuomi ja Sarajärvi (2018) määrittelevät teemoittelun olevan osin luokittelun mukaista, mutta painotuksena on se mitä jokaisesta nousevasta teemasta on sanottu. Menetelmänä teemoittelu viittaa siihen, että aineiston analyysivaiheessa tarkastellaan niitä piirteitä, jotka nousevat yhteisenä

piirteinä usealta haastateltavalta (Puusa, 2020). Tässä tutkimuksessa käytämme teemoittelua menetelmänä. Eskolan ja Suorannan (1998) mukaan ensimmäisenä lähestymistapana aineistoon on usein tematisointi. Toimimme Eskolan ja Suorannan (1998) mukaan tässä tutkimuksen analyysivaiheessa ja aloimme teemoittelemaan aineistoa. Tuomen ja Sarajärven (2018) mukaan teemoittelussa on tarkoituksena aineiston rikkominen ja ryhmittely aihepiirien mukaan. Tässä vaiheessa luokittelimme aineistosta nousseita vastauksia teemojen mukaisesti. Teemat muodostuivat teoriaohjaavasti, mutta osin myös aineiston perusteella niin, että teemat vastasivat tutkimusongelmaamme sekä tutkimuskysymyksiimme. Eskolan ja Suorannan (1998) mukaan teemoittelun avulla on helpompi löytää aineistosta olennaisimmat tiedot, joilla pystytään vastaamaan tutkimusongelmaan.

4 TULOKSET

Tässä luvussa käsittelemme tutkimuksen keskeisiä tuloksia. Tutkimuksen tavoitteena oli selvittää varhaiskasvatuksen opettajien näkemyksiä lasten leikin muutoksista. Viidestä haastateltavasta jokainen varhaiskasvatuksen opettajasta kokee lasten leikkien muuttuneen ajan saatossa. Varhaiskasvatuksen opettajat korostavat leikkiä muuttaneen erityisesti digitalisaatio ja yhteiskunnassa tapahtuneet muutokset. Tutkimuskysymyksiin vastatessamme aineistosta muodostuu analyysin avulla teemoiksi digitaalinen media, yhteiskunnan ja ajan tuomat muutokset, leikin kesto sekä muuttumattomat asiat leikeissä. Näistä teemoista muodostamme alaluvut, joissa avaamme varhaiskasvatuksen opettajien näkemyksiä haastattelun tuloksina. Päädyimme esittelemään tulokset tässä järjestyksessä sen perusteella, mitä aiheita vastauksista nousi eniten esille. Tutkimuksen aineisto kuvastaa varhaiskasvatuksen opettajien tämänhetkisiä henkilökohtaisia näkemyksiä ja kokemuksia lasten leikistä heidän opettajauransa ajalta.

4.1 Digitaalinen media

Digitaaliset laitteet, ohjelmat ja lasten suosikkipelit nähdään varhaiskasvatuksen opettajien mukaan vaikuttaneen lasten leikkien sisältöihin. Vastauksista korostuu, että lasten leikit keskittyvät nykyisin usein pelimaailmoihin tai lapsille tuttuihin tv-ohjelmiin. Varhaiskasvatuksen opettajat korostavat lasten leikkien roolien tulevan peleistä ja ohjelmista tuttujen hahmojen mukaan. Lasten lelut ovat myös peräisin lastenohjelmista ja suosituista videopeleistä. Vastauksissa korostuu esimerkiksi viime vuosien suosittu ilmiöt lasten keskuudessa, kuten Frozen-elokuva (Opettaja 4 ja 5), Minecraft-videopeli (Opettaja 5) ja Ryhmä Hau –lastenohjelma

(Opettaja 4). Yhden opettajan vastauksesta (Opettaja 1) nousee esille se, miten mediamaailma rikastaa lasten leikkejä monipuolisemmaksi. Opettajien mukaan pelien ja elokuvien nähdään luovan ideoita lasten leikkeihin. Myös englannin kieli nähdään olevan nykyään osana lasten leikkejä (Opettaja 3). Yksi opettajista (Opettaja 4) korostaa vastauksessaan lasten keskustelevan nykyisin enemmän peleistä kuin leluista.

“Digitalisaation ja mediamaailman ryöppy näkyy esiopetuksessa. Mediamaailmasta voi saada yhtä rikkaita ja monipuolisia leikkejä.”
(Opettaja 1)

“Digitalisaatio näkyy leikin ideoissa. Peleistä tulee hahmoja ja aihepiirejä.”
(Opettaja 2)

“Digitaalisuus näkyy leikkien ideoissa. Jonain vuosina lapset leikeissä suunnittelivat pelejä ja piirsivät niitä.” (Opettaja 3)

“Medialaitteet näkyvät vahvasti, esim. elokuva- ja pelihahmot, piirretyt ja lastenohjelmat.” (Opettaja 1)

“Jotkut lapset ovat leikeissä pelimaailmassa. Englannin kieli näkyy enemmän.” (Opettaja 3)

“Sarjat näkyvät leikeissä, esim. Ryhmä hau tai Frozen. Sarjoista tulee aina uusia leluja. Lapset leikkivät paljon omia lempipelejänsä. Jutellaan peleistä eikä esim. omista pehmoleluista.” (Opettaja 4)

“Leikeissä näkyy paljon esimerkiksi Minecraft-juttuja. TV-ohjelmat näkyvät, esim. Frozen. Niistä tulee usein leikkien aiheet. Pelit ja TV-ohjelmat näyttelevät isoa osaa leikeissä.” (Opettaja 5)

Myös sosiaalisen median vaikutus nousee esiin vastauksista koskien lasten leikkiä, mutta vanhempien kautta. Opettajat kertovat, että lapsista huomaa sen, miten vanhempien sosiaalisen median käyttäytyminen heijastuu lasten leikkeihin. Vastauksessa (Opettaja 3), mainitsee vanhempien viettävän suuren osan ajastaan puhelimella, niin että he eivät keskity tai ole läsnä lasten leikkihetkissä vaan antavat lasten leikkiä omissa oloissaan. Lapset myös ottavat vanhemmilta opittuja sosiaalisen median käyttäytymismalleja mukaan leikkeihin, vastauksessaan (Opettaja 5) nostaa esille lasten ottavan “kuvia” tehdessään

ruokaa kotileikissä. Yksi opettajista (Opettaja 2) kertoo havainneensa sosiaalisen median palvelun TikTokin vaikutuksen lasten leikeissä.

“TikTokin vaikutuksen huomaa.” (Opettaja 2)

“Leikkiä on muuttanut se, että vanhemmat eivät välttämättä ole samalla tavalla mukana lapsen leikissä esim. Leikkipuistossa, vaan ovat puhelimella ja antavat lapsen leikkiä yksinään. (Opettaja 3)

“Lapset ottavat “kuvia” leikeistään esimerkiksi tehdessänsä ruokaa. Eli somen vaikutus näkyy. (Opettaja 5)

Äänimaailman muutokset näkyvät varhaiskasvatuksen opettajien mielestä lasten leikeissä. Äänimaailman nähdään muuttuneen rauhattommaksi ja äänitehosteisemmaksi. Rauhattomuus ja äänitehosteet nousevat opettajien näkemyksien mukaan pelimaailmoista. Normaalin vuorovaikutuksen nähdään vähentyneen leikeissä. Yksi opettajista (Opettaja 2) kokee myös, että kielen kehitys on heikentynyt joidenkin lasten kohdalla. Vastauksista tulee esiin myös se, että äänitehosteita ja “rähinää” on leikeissä enemmän kuin sitä, että selostetaan mitä leikissä tapahtuu. (Opettaja 2)

“Äänimaailma rikastunut hyvässä ja huonossa. Ei ole enää niin rauhallista. Kielen kehitys on heikentynyt, mutta ei kaikilla. Arjen sanoittaminen hankalaa. Nykyään käsitteitä puuttuu, koska asioista puhutaan vain esimerkiksi “se” ja “toi” eikä sanoiteta asioita niin miten lapsen tarvitsisi oppia.” (Opettaja 2)

“Äänimaailma on kasvanut, mutta ei kaikilla. Leikeissä on enemmän äänitehosteita ja rähinää eikä sellaista, että selostetaan mitä leikissä tapahtuu. Äänimaailma tulee ihan kuin pelimaailmasta” (Opettaja 3)

“Normaali vuorovaikutus vähentynyt paljon.” (Opettaja 3)

4.2 Yhteiskunnan ja ajan tuomat muutokset

Vastauksissa leikin muutoksista korostuu se, miten yhteiskunnassa tapahtuvat muutokset ja ilmiöt heijastuvat leikkeihin. Nykymaailma nähdään hektisenä ja lapset kaipaavat elämyksiä sekä dopamiiniruiskuja (Opettaja 4). Myös muodissa olevat asiat näkyvät lasten leikeissä (Opettaja 5).

“Leikki peilaa yhteiskunnan muutoksia. Siinä näkyy kokemukset tästä maailmasta.” (Opettaja 1)

“Aika tekee aina omat leikkinsä.” (Opettaja 4)

“Nyky maailma on hektinen. Koko ajan lasten pitäisi saada kunnon elämyksiä ja dopamiiniruiskuja.” (Opettaja 4)

“Koko yhteiskunnan muutos näkyy lasten leikeissä. Muotijutut näkyvät.” (Opettaja 5)

Perhe-elämän kiire, hektisyys ja lisääntynyt ärsyketulva nähdään myös merkittävänä tekijänä leikin muutoksissa. Vastauksista käy ilmi perheiden arvostus nykyään enemmän aktiivisuuteen ja perheen yhteisiin harrastuksiin kuin esimerkiksi kotona olemiseen ja perhekeskeisyyteen (Opettaja 1). Näillä aktiivisuus- ja kiiretekijöillä nähdään olevan vaikutuksia leikin sisällöissä (Opettaja 2). Vastauksista nousee esille leikeissä lisääntynyt vauhti ja leikissä tapahtuu paljon lyhyessä ajassa (Opettaja 3).

“Yhteiskunnassa isoja muutoksia perheiden elämässä ja mitä pidetään perheessä tärkeänä. Leikkiä on muuttanut se, että perheissä arvostetaan sitä, että perhe harrastaa paljon ja on aktiivinen, esim. käyvät Hoplopissa. Ei korostu esimerkiksi kotona oleminen ja siinä mielessä perhekeskeisyys.” (Opettaja 1)

“Leikkiä on muuttanut kiire ja ärsyketulva. Kotonakin on paljon menoja ja kiirettä.” (Opettaja 2)

“Viimeisen 5–10 vuoden aikana vauhti leikissä on lisääntynyt. Leikissä tapahtuu paljon pienessä ajassa. Leikki on sinkoilevampaa. Lapset ovat taitavia multitaskaamaan.” (Opettaja 3)

“Kotileikki on vähentynyt hurjasti, johon voi vaikuttaa se, että kotona ei enää ole samanlaisia ruoka-aikoja kuin ennen vanhaan.” (Opettaja 5)

4.3 Leikin kesto

Toinen vahvasti esille noussut muutos leikeissä on varhaiskasvatuksen opettajien mukaan leikin kesto. Viidestä haastateltavasta neljä vastaa leikin olevan nykyään lyhytkestoisempaa kuin ennen. Kaikki opettajat kuitenkin korostavat, että tämänkaltaiset asiat riippuvat paljon lapsesta ja edelleen on lapsia, jotka leikkivät pitkäkestoisesti.

“Muutoksia näkyy leikin pitkäkestoisuudessa. Leikissä ei enää samalla tavalla pitkäjänteisyyttä. Leikit siis kestävät vähemmän aikaa kuin ennen.” (Opettaja 2)

“Leikki on lyhytkestoisempaa. Leikissä tapahtuu paljon pienessä ajassa. Mutta on myös lapsia, jotka leikkivät todella pitkäkestoisesti, eli riippuu paljon lapsesta.” (Opettaja 3)

“Leikeistä on tullut lyhytkestoisempia ja lapset ovat lyhytjänteisempiä.” (Opettaja 4)

“Leikki on nykyään lyhytkestoisempaa.” (Opettaja 5)

“Väite siitä, että nykylapset eivät osaisi leikkiä pitkäkestoisesti ei pidä paikkaansa.” (Opettaja 1)

Varhaiskasvatuksen opettajat kuvailevat vastauksissaan sitä, miten päiväkotien tilat eivät myöskään mahdollista lapsille pitkäkestoista leikkiä (Opettaja 4 ja 5) tai sitä, että leikin voisi jättää kesken ja jatkaa myöhemmin. Varhaiskasvatuksen opettajien mukaan lapset eivät luota siihen, että heillä on aikaa leikkiä ja siksi lapset eivät myöskään pysähdy leikin äärelle (Opettaja 2).

“Lapset eivät pysähdy leikkiin samalla tavalla, ja he eivät luota siihen, että heillä on aikaa leikkiä.” (Opettaja 2)

“Leikit pitää aina kerätä pois, koska on pienet tilat.” (Opettaja 4)

“Ei ole mahdollisuutta leikkiä pidempikestoisia leikkejä.” (Opettaja 5)

4.4 Muuttumattomat asiat leikissä

Haastatteluista nousee esiin myös leikkejä, jotka eivät ole muuttuneet 2000-luvulla. Varhaiskasvatuksen opettajat korostavat tiettyjen tunnettujen leikkien olevan edelleen lasten suosiossa. Vastauksissaan opettajat (1, 2 ja 3) korostavat tuttujen leikkien pysyneen lasten suosiossa kuten pyssy-, koti- ja eläinleikit, mutta niiden muotojen nähdään muuttuneen (Opettaja 3).

“Edelleen on paljon kotileikkiä.” (Opettaja 1)

“Leikkien aiheissa ei näy muutoksia, vahvoina leikkeinä kotileikit, Barbiet, legot, roolivaateleikit, ampumisleikit ja eläinleikit. Tällä hetkellä esimerkiksi on ryhmässä todella hyviä leikkejä.” (Opettaja 2)

“Lapset ovat aina leikkineet pyssy- ja tappeluleikkejä, mutta niiden muoto vain muuttuu. On myös niitä lapsia, jotka leikkivät niin kuin aina ennenkin. Jalkapallo, jääkiekko yms. Koti-, Barbie-, rooli-, lego-, eläin- ja pyssyleikit ovat aina olleet ja pysyy.” (Opettaja 3)

5 JOHTOPÄÄTÖKSET

Tämän tutkimuksen tavoitteena oli selvittää, millaisia käsityksiä varhaiskasvatuksen opettajilla on lasten leikin muuttumisesta 2000-luvulla ja mitkä tekijät sitä ovat muuttaneet. Leikillä on suuri rooli lasten kehityksessä ja sen jokaisella osa-alueella (Koivula & Laakso, 2018). Tässä tutkimuksessa nousi esiin pitkään alalla olleiden varhaiskasvatuksen opettajien näkemyksiä leikin muutoksista. Tutkimusaineiston ja aineiston analyysin kautta tutkimuksesta ilmeni, että opettajien mukaan leikit ovat muuttuneet 2000-luvulla. Suurimpana muutoksena leikeissä havaittiin digitalisaation tuomat muutokset ja leikin muuttuminen lyhytkestoisemmaksi. Haastateltavat varhaiskasvatuksen opettajat kokivat, että leikkiä on muuttanut joka puolella oleva digitaalisuus sekä yhteiskunnan tuomat muutokset ja ilmiöt.

Pennasen (2009) mukaan digitalisaatio kulkee lasten mukana varhaiskasvatuksen arjessa ja tämä tukee tutkimuksen tuloksia. Tutkimuksen tulosten mukaan lasten leikkien sisällöissä korostuvat nykyisin enimmäkseen pelit ja tv-ohjelmat. Lapset leikkivät omia suosikkipelejänsä ja tv-sarjojansa ja ne näkyvät leikkien hahmoissa ja äänimaailmassa. Lasten leikkiroolit pohjautuvat yhteisiin katselukokemuksiin, joka vastaa Kallialan (1999) näkemystä siitä, että lapset luovat leikkejään yhteisten katselukokemusten perusteella.

Yhteiskunnan tuomista muutoksista korostui se, miten nykyajan kodeissa arvostetaan enemmän aktiivisuutta ja harrastuksia kuin kotona olemista. Yhteiskunnassa tapahtuvat muutokset ja ilmiöt heijastuvat lapsiin ja sitä kautta leikkeihin. Lehtinen ja Koivula (2018) mainitsevat leikin liittyvän aina kulttuuriseen ja sosiaaliseen todellisuuteen ja voimmekin todeta sen pitävän paikkaansa myös tämän tutkimuksen tulosten mukaan, sillä lapset heijastavat leikeissä nykyisen yhteiskunnan ilmiöitä ja muutoksia. Yhteiskunnan ilmiöitä, jotka heijastuvat leikeissä usein ovat kiire ja nopeatempoisuus. Lapset heijastavat aktiivisen perhe-elämän leikkeihinsä siten, että leikit eivät sijoitu nykyisin kotiympäristöön

vaan esimerkiksi Suomessa lapsille hyvinkin suosittuihin sisäleikkipuistoihin. Tutkimuksen mukaan kiire näkyy usein niin, että leikeissä tapahtuu paljon lyhyessä ajassa ja leikit sinkoilevat.

Pennanen (2009) mainitsee digitaalisen median tuovan lapsia yhteen yhteisten puheenaiheiden ja kokemusten kautta ja sen perusteella lapset luovat leikkejä. Tästä voimme tutkimuksen tulosten perusteella päätellä, että digitaalinen media ja siihen pohjautuvat leikit yhdistävät myös tämän ajan lapsia. Viljamaa ja Yliherva (2020) mainitsivat lasten lelujen kuvastavan aina sen ajan ja paikan kulttuuria, ja tutkimuksemme tuloksien perusteella voimme todeta tämän pitävän paikkaansa. Lasten lelut ovat suosituista televisiosarjoista ja videopeleistä tuttuja hahmoja. Nykyisin lapset myös juttelevat usein suosikki videopeleistään ja lastenohjelmistaan, kuin esimerkiksi omista pehmoleluistaan. Sergejeff (2020) mainitsee digitalisaation tuovan lasten leikkeihin monia ulottuvuuksia ja hyötyjä.

Digitaaliset laitteet, pelaaminen ja leikki muodostavat lasten välisen vuorovaikutuksen kautta kielen kehitystä edistävän oppimis- ja toimintaympäristön (Sergejeff ym. 2020) Tutkimuksen tuloksien mukaan äänimaailman nähdään muuttuneen lasten leikeissä. Lapset käyttävät leikeissään enemmän peleissä esiintyvää äänitehosteista kommunikointia ja se luo leikkeihin rauhattomuutta. Tästä voi päätellä normaalin vuorovaikutuksen vähentyneen lasten leikeissä, sillä pelien äänimaailmat ovat niin vahvasti läsnä nykyajan leikeissä.

Tutkimuksen tulosten mukaan lasten leikkien kesto on muuttunut. Lapset leikkivät lyhytkestoisemmin kuin ennen. Tulokset vahvistavat teoriaa siitä, että päiväkotia asettaa lapsille rajat leikin kestolle sekä määrittää ajankohdan ja tilan, jossa leikki toteutetaan (Vuorisalo, 2009). Opettajat korostivat vastauksissaan sitä, miten lapset eivät enää pysähdy leikin äärelle, koska lapset eivät luota siihen, että heillä on aikaa leikkiä. Tästä voi päätellä lasten aistivan päiväkodin kiireisen ilmapiirin ja tämä näkyy leikkien kestossa.

Tutkimuksen tuloksista nousi esiin myös se, että leikissä on edelleen asioita, jotka eivät ole muuttuneet. Pysyvinä leikkeinä opettajat mainitsivat koti-, Barbie-, rooli-, lego-, eläin- ja pyssyleikit. Näiden leikkien muodot ovat kuitenkin joissakin määrin muuttuneet. Opettajat korostivat, että kyseiset muutokset eivät

näy kaikissa lapsissa ja se, millaisia leikkejä leikitään, riippuu paljon lapsesta ja lapsiryhmästä.

Kalliala (2008) mainitsee myös varhaiskasvatuksen henkilöstön muodostavan omia oletuksia leikkien sisällöistä ja muodoista. Tämän perusteella on mahdollista, että tutkimukseen osallistuvien varhaiskasvatuksen opettajien vastaukset eivät vastaa koko totuutta.

6 POHDINTA

Tutkimuksen tarkoituksena oli saada käsitys varhaiskasvatuksen opettajien näkemyksistä leikistä yhteiskunnan muutoksessa. Tutkimus onnistui muodostamaan käsityksen nykyajan lasten leikkien sisällöistä ja siihen vaikuttavista tekijöistä. Tutkimuksen tekeminen sai meidät ymmärtämään, että leikki on aina sidonnainen aikaan ja paikkaan (Lehtinen & Koivula, 2018). Ymmärrämme nyt, että leikki on asia, joka tulee muuttumaan jatkossakin ja siinä tulee aina näkymään esillä olevat yhteiskunnalliset ilmiöt. Ennakkokäsityksemme oli, että digitalisaatio olisi vaikuttanut negatiivisesti lasten leikkeihin ja mielikuvitukseen, mutta tutkimuksen kautta huomasimme, että asia ei ole niin mustavalkoinen. Yhteiskunnassamme on paljon puhetta siitä, kuinka lapset eivät enää osaa leikkiä, vaan valitsevat aina mieluummin digitaaliset laitteet. Tutkimuksen myötä käsityksemme asiasta on laajentunut, sillä tämän tutkimuksen perusteella digitaalisuus voi myös rikastaa ja tuoda monipuolisuutta lasten leikkeihin. Varhaiskasvatusympäristössä leikki tapahtuu tiettyjen rajojen ja sääntöjen puitteissa, joten emme voi tarkoin tietää millaista leikki olisi ilman näitä rajoja. Varhaiskasvatuksessa digitaaliset laitteet eivät ole lapsille koko aikaa saatavilla eikä heillä useinkaan ole edes vaihtoehtona valita digitaalisia laitteita leikkien sijaan. Emme voi siis tietää, kuinka paljon enemmän lapset käyttäisivät digitaalisia laitteita, jos heille annettaisiin mahdollisuus siihen.

Tutkimuksen toteutus onnistui, sillä saimme arvokasta näkemystä tutkittavaan aiheeseen pitkään varhaiskasvatuksen alalla olleilta ammattilaisilta. Painotimme koko tutkimusprosessin aikana eettistä näkökulmaa, jossa täysi anonymiteetti toteutuu. Tutkimukseen osallistuneille varhaiskasvatuksen opettajille painotimme vapaaehtoisuutta osallistumisesta. Noudatimme tutkimuksen toteuttamisessa hyvää tieteellistä käytäntöä, johon kuuluvat rehellisyys, luotettavuus, arvostus ja vastuunkanto tutkimustyössä. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta, 2023) Valitsimme tutkimusmetodologiaksi yksilöhaastattelun, sillä haastateltavien vastaukset perustuivat muistoihin ja

henkilökohtaisiin kokemuksiin. Tällöin tutkimuksen tekijöiden ei tarvinnut tehdä päätelmiä tai tulkintoja vastauksista ja se vaikuttaa tutkimuksen reliabiliteettiin.

Tutkimus on tehty varhaiskasvatuksen opettajien näkökulmasta, joten emme voi vastauksista varsinaisesti päätellä, miten lapset leikkivät kotona tai minkälaisia kokemuksia lasten vanhemmilla on samasta aiheesta. Tutkimukseen osallistui hyvin rajattu määrä opettajia, joten emme voi tehdä olettamuksia kaikkien muidenkin opettajien omaavan samoja näkemyksiä. On tärkeää muistaa, että emme voi yleistää tämän tutkimuksen tuloksia koskevan kaikkia lapsia. Jokainen lapsi on yksilö ja leikkejä on myös niin monta kuin leikkijäänsäkin.

Tutkimusaiheena tämä on erittäin tärkeä, sillä tutkittua tietoa leikistä yhteiskunnan muutoksissa varhaiskasvatuksen opettajien näkökulmasta ei löydy. Varhaiskasvatuksen arjessa leikki on varsin suuressa roolissa, joten sitä on tärkeää tutkia. Lasten kasvun ja kehityksen kannalta leikki on merkittävässä roolissa, joten on tärkeää tuottaa kaikenlaista tutkimustietoa aiheesta.

Tuloksia kirjatessamme huomasimme, että monet vastauksista liittyivät selkeästi useampaan kuin yhteen teemaan. Opettajien mainitsemat lasten vaatimat dopamiiniruiskut ja elämyshakuisuus liittyvät mielestämme niin digitalisaatioon kuin muihinkin yhteiskunnan aiheuttamiin muutoksiin. Lapsilla on nykyään kaikessa enemmän mistä valita (esim. lelut ja lastenohjelmat), joten he luonnollisesti ovat myös vaativampia sen suhteen, mitä he haluavat leikkiä tai millaista lastenohjelmia he haluavat katsoa. Tulkitsimme myös kiireen ja rauhattomuuden tunteen leikissä liittyvän sekä digitalisaation että yhteiskunnan vaikutukseen.

Aineistosta karsittiin pois tämän tutkimuksen kannalta epäolennaista sisältöä, jota olisi kuitenkin mielenkiintoista lähteä tutkimaan myöhemmin. Olisi kiinnostavaa tutkia, miten digitalisaatio vaikuttaa esimerkiksi lapsen mielikuvitukseen ja luovuuteen. Toinen kiinnostava jatkotutkimusidea olisi vanhempien näkökulma lasten leikin muutoksista. Saadaksemme laajemman yhteiskunnallisen kokonaiskuvan lasten leikin muutoksista, tutkimus tarvitsisi huomattavasti suuremman otannan, jossa kuuluisi myös vanhempien ja lasten ääni. Koemme tutkimusprosessin muodostaneen meille laajempaa kokonaisuutta leikin merkityksestä lasten kasvun ja kehityksen eri osa-alueilla. Tämä tutkimusprosessi toi meille lisää varmuutta tieteellisen tekstin

kirjoittamiseen sekä lisäsi mielenkiintoa ja uskallusta toteuttaa tutkimuksia jatkossakin. Tutkimuksen tekeminen oli merkittävä askel kohti ammatillista identiteettiämme.

LÄHTEET

- Eerola-Pennanen, P., Vuorisalo, M. & Raittila. (2018) Johdatus varhaiskasvatukseen. Teoksessa Koivula, M., Siippainen, A. & Eerola-Pennanen, P. (toim.) *Valloittava varhaiskasvatus*. (s.21-35). Vastapaino.
- Eskola & Suoranta. (1998). *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Vastapaino.
https://andor.tuni.fi/permalink/358FIN_TAMPO/1kfmqvo/alma998603474205973
- Hakkarainen, P. (2004) Leikki lasten toimintana. Teoksessa Piironen, L. (toim.), *Leikin pikkujättiläinen*. (s.162-167). WSOY.
- Hännikäinen, M. (2004). Leikki ja leikillisuus yhteenkuuluvuuden tunteen rakentajina. Teoksessa Piironen, L. (toim.), *Leikin pikkujättiläinen*. (s. 150–157.) WSOY.
- Hännikäinen, M. (2004). Leikki lasten oppimisympäristönä. Teoksessa Piironen, L. (toim.), *Leikin pikkujättiläinen*. (s. 360–367.) WSOY.
- Höysniemi, J. (2004). Tanssimattoja, satuseiniä ja älykkäitä pehmoleluja. Teoksessa Piironen, L. (Toim.), *Leikin pikkujättiläinen*. (s.431-441). WSOY.
- Jantunen, T., Suutarla, S., Heino, N. (2019). *Leikin taikaa- Miksi leikki on niin tärkeää?* Into kustannus.
- Kalliala, M (1999). Enkeliprinsessa ja itsari liukumäessä. Leikkikulttuuri ja yhteiskunnan muutos. Teoksessa Piironen, L. (Toim.), *Leikin pikkujättiläinen* s.429. WSOY.
- Kalliala, M. (2008). *Kato mua! Kohtaako aikuinen lapsen päiväkodissa?* (s.42) Yliopistopaino.
- Kalliala, M. (2006). *Play Culture in a Changing world*. (s.20). Open University Press.
- Koivula, M. (2018) Lasten vertaisoppiminen päiväkodissa. Teoksessa Koivula, M., Siippainen, A. & Eerola-Pennanen, P. (toim.), *Valloittava varhaiskasvatus* (s.265–279). Vastapaino.

- Koivula, M. & Laakso, M-L. (2018) Lapsen varhainen kehitys kommunikaation, vuorovaikutussuhteiden ja leikin näkökulmista. Teoksessa Koivula, M., Siippainen, A. & Eerola-Pennanen, P. (toim.), *Valloittava varhaiskasvatus* (s.108–128). Vastapaino.
- Lehtinen, E. & Koivula, M. (2018) Leikki yhdistää lapsia ja aikuisia. S.78 Teoksessa Koivula, M., Siippainen, A. & Eerola-Pennanen, P. (toim.), *Valloittava varhaiskasvatus* (s.177-191). Vastapaino.
- Opetushallitus. (2014). *Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet*.
https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/esiopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf
- Opetushallitus. *Datalousosaamisen perusteita perusopetukseen ja toiselle asteelle*. Haettu 6.12.2023 osoitteesta
<https://www.oph.fi/fi/digiosaaminen/datalousosaamisen-perusteita-perusopetukseen-ja-toiselle-asteelle/mita-sitten>
- Pennanen, S. (2009). Lasten medialeikit päiväkodissa. Teoksessa Alanen, L & Karila, K. (toim). *Lapsuus, lapsuuden instituutiot ja lapsen toiminta*. (s.182-206). Vastapaino.
- Puusa, A., Juuti, P. (2020). *Laadullisen tutkimuksen olemus*. Teoksessa Puusa, A., Juuti, P., Aaltio, I. (toim.) *Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät*. Gaudeamus.
https://andor.tuni.fi/permalink/358FIN_TAMPO/1j3mh4m/alma9911117578705973
- Puusa, A. (2020). Näkökulmia laadullisen aineiston analyysiin. Teoksessa Puusa, A., Juuti, P., Aaltio, I. (toim.) *Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät*. Gaudeamus.
https://andor.tuni.fi/permalink/358FIN_TAMPO/1j3mh4m/alma9911117578705973
- Sergejeff, U., Huttunen, K., Koivula, M. (2020) Lapsi digitaalisessa maailmassa. Teoksessa Niemitalo-Haapola, E., Haapala, S., Ukkola, S. (toim.) *Lapsen kielenkehitys: vuorovaikutuksen, leikin ja luovuuden merkitys*. PS-kustannus.
https://andor.tuni.fi/permalink/358FIN_TAMPO/1j3mh4m/alma9911129482805973

Tuomi, J., & Sarajärvi, A. (2018). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi* (Uudistettu laitos). Tammi.

https://andor.tuni.fi/permalink/358FIN_TAMPO/1kfmqvo/alma99983233420597

Tutkimuseettinen neuvottelukunta (2023). *Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa: Tutkimuseettisen neuvottelukunnan HTK-ohje 2023*. https://tenk.fi/sites/default/files/2023-03/HTK-ohje_2023.pdf

Varhaiskasvatuslaki. 13.07.2018/540.

<https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2018/20180540>

Viljamaa, E., Yliherva, A. (2020) Leikki on kaikki. Teoksessa Niemitalo-Haapola, E., Haapala, S., Ukkola, S. (toim.) *Lapsen kielenkehitys:vuorovaikutuksen, leikin ja luovuuden merkitys*. PS-kustannus.

https://andor.tuni.fi/permalink/358FIN_TAMPO/1j3mh4m/alma9911129482805973

Vuorisalo, M. (2009). Ken leikkiin ryhtyy- Leikki lasten välisenä sosiaalisena ilmiönä päiväkodissa. Teoksessa Alanen, L & Karila, K. (toim.) *Lapsuus, lapsuuden instituutiot ja lapsen toiminta*. (s.156–181). Vastapaino.