

## Kasvaako kouluissa parempi digisukupolvi?

Tunne- ja vuorovaikutustaidot tieto- ja viestintäteknologia- ja viestintätaitojen opetuksessa perusopetuksen alaluokilla Satakunnassa

Marika Vapaala-Riikonen

Pro gradu -tutkielma

Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen tutkinto-ohjelma, Digitaalinen kulttuuri

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

Tammikuu 2022

Pro gradu -tutkielma

**Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen tutkinto-ohjelma / Digitaalinen kulttuuri  
Marika Vapaala-Riikonen**

**Kasvaako kouluissa parempi digisukupolvi? Tunne- ja vuorovaikutustaidot tieto- ja viestintäteknologia taitojen opetuksessa perusopetuksen alaluokilla Satakunnassa  
65 s., 3 liites.**

Digitalisoituminen on muuttanut monia elämän eri osa-alueita. Vuorovaikutustapamme ja -välineemme ovat muuttuneet vuosikymmenten aikana ja kasvokkainen kommunikaatio on vähentynyt. Tieto- ja viestintäteknologia(tvt) taidot sekä tunne- ja vuorovaikutustaidot ovat tulevaisuuden työelämän keskeisiä osaamisalueita. Tutkin pro gradu -työssäni, kuinka näitä taitoja opetetaan perusopetuksen alaluokilla Satakunnassa ja miten taitojen opetusta on yhdistetty.

Tutkimukseni aineisto muodostui strukturoiduista haastatteluista, jotka analysoin teemoittelun avulla. Muu aineisto muodostui kirjallisuudesta, kuten Satakunnan kaupunkien opetussuunnitelmista sekä erilaisista media-artikkeleista. Aineistosta nousi kolme eri teemaa; tv-taitojen opetus, tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetus sekä edellä mainittujen taitojen opetuksen haasteet digitalisoituvassa maailmassa.

Tvt-taitojen opetus on lisääntynyt perusopetuksessa koko ajan, vaikka digitalisoituminen on hyvin eri asteilla eri kouluissa ja kunnissa. Satakunnassa oli eroja eri koulujen välillä ja oppilaat kokevat digitaalista eriarvoisuutta, joka johtuu eritoten koulujen resurssien puutteista osaavan henkilöstön ja laitekannan suhteen. Tvt-taitojen opetus on hyvin integroitunutta muuhun opetukseen eli se on jokapaikkaistunut. Teknologian kulttuurinen omaksuminen on hyvällä vauhdilla koulukulttuurissa.

Tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetuksella on tärkeä rooli alakouluissa lasten kokonaisvaltaisen oppimisen kannalta, sillä taitojen hallitseminen tukee akateemisia taitoja ja lapsen opiskelua. Satakunnan kouluissa taitoja opetellaan etenkin arkipäivän tilanteissa. Oppilaiden tunne- ja vuorovaikutustaitojen on nähty heikkenevän vuosien aikana, mihin nähdään osasyynä digitaalisen maailman.

Kouluissa pyritään vahvistamaan oppilaiden digitaalista kompetenssia elämän kaikilla osa-alueilla. Digitaalisen kulttuurin osallisuus vaatii oppilailta hyviä tv-taitoja. Tunne- ja vuorovaikutus- sekä tv-taitojen opetus kohtaavat ainakin jossain määrin perusopetuksessa, vaikkei välttämättä tietoisesti.

**Avainsanat:** tunnetaidot, sosiaaliset taidot, tieto- ja viestintäteknikka, digitalisaatio, perusopetus, digitaalinen kulttuuri, osallisuus

# Sisällys

1. Johdanto.....	4
1.1. Tutkimuskysymykset .....	5
1.2. Aineistot ja menetelmät.....	6
1.3. Aiempi tutkimus ja keskeiset käsitteet .....	11
1.4. Tutkimuksen eettisyys.....	15
2. Tieto- ja viestintäteknologia-aidot alakouluissa .....	15
2.1. ATK-tunneista kaiken kattavaan teknologian käyttöön .....	17
2.2. Teknologia ja digitaalisuus koulujen arjessa.....	20
3. Tunne- ja vuorovaikutustaidot alakouluissa .....	26
3.1. Tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetus .....	28
3.2. Muuttunut (koulu)maailma .....	33
4. Digitalisoituvan maailman haasteet alakoululaisille .....	36
4.1. Tvt-taitojen merkitys digitalisoituneessa maailmassa.....	37
4.2. Tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetus digitalisoituneessa maailmassa.....	43
4.3. Covid19-pandemian vaikutukset sekä tunne- ja vuorovaikutustaitojen että tvt-taitojen opetukseen.....	49
5. Lopuksi .....	51
Lähteet.....	56
Liitteet.....	66

# 1. Johdanto

Digitaalisuus on tullut osaksi lähes kaikkia elämän osa-alueita ja sellaisetkin taidot, joita olemme oppineet käyttämään toisten ihmisten kanssa, ovat muuttuneet teknologiavälitteisiksi. Lähetämme tekstiviestejä ja sähköposteja, pidämme videokokouksia, seuraamme toisiamme sosiaalisessa mediassa sekä kommentoimme uutisia verkkolehdistä. Elämämme pyörii digitaalisissa ympäristöissä. Ihminen on kuitenkin tottunut kasvokkaiseen vuorovaikutukseen, lukemaan toistensa tunteita kasvoilta ja tulkitsemaan äänestä sananpainoja. Niinpä digitalisoituminen on nostanut esiin digitaalisissa ympäristöissä monien positiivisten puoliensa lisäksi myös negatiivisia ilmiöitä, kuten vihapuheen, verkkorasismien ja nettikiusaamisen. Digitaalisuus vaikuttaa murentaneen vuorovaikutustaitojamme ja peruskäytöstävät ovat kadonneet. Diginatiiveilla<sup>1</sup> tilanne vaikuttaa olevan vielä huonompi. Lapset kiusaavat toisiaan sosiaalisessa mediassa muun muassa eristämällä, haukkumalla ja levittämällä väärää tietoa<sup>2</sup>. Voidaan todeta, että digitaalisuus on muuttanut vuorovaikutuskulttuuriamme. Miten oppia ja opiskella uudenlaisia tunne- ja vuorovaikutustaitoja samalla, kun opettelee käyttämään uusia teknologioita? Tällaiset teknologian edistämät kulttuurin muutokset ovat nimenomaan digitaalisen kulttuurin oppiaineen tutkimuskohteina.

Nykyisin ollaan yhtä mieltä siitä, että kouluissa tulisi opettaa yhä enemmän sellaisia taitoja, joita tarvitaan elämän kaikilla osa-alueilla. Näitä taitoja ovat muun muassa kriittinen ajattelu, ongelmanratkaisutaidot, informaatiolukutaito, verkostoituminen ja sosiaalisen pääoman hyödyntäminen. Tieto- ja viestintäteknologia nähdään edellä mainittujen taitojen työvälineenä.<sup>3</sup> Syksyllä 2016 voimaan tulleissa perusopetuksen opetussuunnitelman perusteissa 2014<sup>4</sup> tuodaankin aikaisempaa enemmän esille perusopetuksen velvollisuutta opettaa oppilaille tunne- ja vuorovaikutustaitoja. Sama velvoite on myös tieto- ja viestintäteknologia taitojen kanssa. Digitaalinen kulttuuri on muuttanut ja muuttaa koko ajan oppimista siihen suuntaan, että oppijoista itsestäänkin tulee tiedon muokkaajia ja tuottajia. Oppilaat osallistuvat oppimisprosessiin ja digitaalinen osallisuus on nimenomaan vuorovaikutuksellisen tasapainon löytämistä. On tärkeää osata toimia vastuullisesti myös digitaalisesti. Opettajilla on tässä tärkeä tehtävä opastaa lapsia ja nuoria.<sup>5</sup> Lapset ja nuoret myös luovat

---

<sup>1</sup> Diginatiivi -käsite on etenkin median käyttämä termi, jolla tarkoitetaan nuorta, joka on aloittanut tietotekniikan käytön jo lapsuusiässä. ks. tämä työ s. 14.

<sup>2</sup> Ks. esim. Lämsä & Röntynen 2018, 2 ja Koljonen 2018.

<sup>3</sup> Kaarakainen & Kivinen 2015, 1.

<sup>4</sup> Oph.fi.

<sup>5</sup> Sintonen 2012, 5.

koko ajan omaa digitaalista kulttuuriaan verkkopelien, somekanavien ja muiden digitaalisten ympäristöjen avulla. Aikuiset tarvitsevat lapsia ja nuoria oppinaan tutustua tähän kulttuuriin.

Lisäksi keväällä 2020 maailmanlaajuinen Covid19-pandemia kiihdytti digitalisaatiota entisestään ja toi aivan uusia aspekteja arkielämään. Työ, koulu ja muu sosiaalinen elämä hoidettiin teknologian välityksellä, kun Suomi sulki koulunsa ensimmäistä kertaa sitten sota-aikojen<sup>6</sup>. Perusopetus onkin digitalisoitunut verrattain hitaasti, vaikka ensimmäiset maininnat tieto- ja viestintätekniiikan käytöstä kouluissa löytyvät jo 1970-luvun opetussuunnitelmasta<sup>7</sup>. Pandemia-aika toi varsinaisen digiloikan koulumaailmaankin.

Kaikki edellä mainittu sai minut pohtimaan olisiko mahdollista kasvattaa tiedostavampi verkko- ja somekäyttäjyksen sukupolvi, jos tieto- ja viestintäteknologia- ja yhteistyön yhteydessä opetettaisiin myös tunne- ja vuorovaikutustaitoja? Teimme keväällä 2020 opiskelijakollegoideni kanssa ryhmätöiden, jonka aiheena oli digitaatio-opetus tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetuksen yhteydessä. Tutkimuksessa haastattelimme neljää eri alakoulun opettajaa eri puolilta Suomea. Tässä pro gradu -tutkimuksessa selvitin edellä mainittujen taitojen nykytilaa perusopetuksessa. Jotta saamme parhaan kuvan nykytilasta, on tarpeen selvittää tieto- ja viestintäteknologia- sekä tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetuksen tuloa koulumaailmaan. Kun historia on selvillä, perehdytään taitojen opetuksen nykytilanteeseen, opetuksen muotoihin ja määrään. Oleellinen osa tutkimuksesta on taitojen opetuksen yhdistymisen kuvaaminen. Kasvaisiko näiden taitojen opettamisen myötä kouluissa nykyistä parempi digisukupolvi? Pro gradu -tutkielmassani selvitin, kuinka tieto- ja viestintäteknologia- sekä tunne- ja vuorovaikutustaitoja opetetaan peruskoulun alaluokilla Satakunnassa.

### 1.1. Tutkimuskysymykset

Tutkin pro gradu -työssäni, miten perusopetuksen alaluokkien tieto- ja viestintäteknologia- ja vuorovaikutustaitojen opetuksen yhteydessä opetetaan tunne- ja vuorovaikutustaitoja. Tutkimuksen pääkysymyksenä on, **miten tieto- ja viestintäteknologia- ja vuorovaikutustaitojen opetus yhdistyy Satakunnan perusopetuksen alaluokilla?** Tätä pääkysymystä tukevat seuraavat alakysymykset. Miten taitojen opetus on muotoutunut koulumaailmassa nykytilanteeseen? Kuinka paljon taitoja opetetaan, missä muodossa ja onko taitojen opetusta yhdistetty? Millaisia vaikutuksia digitalisoituvalla maailmalla on näihin taitoihin ja miten taitoja tulisi tulevaisuudessa opettaa?

<sup>6</sup> Tikkaala 2020, <https://yle.fi/uutiset/3-11259549>.

<sup>7</sup> Sääntti 2020, 62.

Hypoteesina ja aiemman ryhmätyön perusteella oletan, että tv-taitojen sekä tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetus on edelleen melko eriytynyttä. On kiinnostavaa tutkia, onko satakuntalaisten koulujen välillä eroja. Ajattelen tämän tutkimuksen olevan aloitus selvitys mahdolliselle seurantatutkimukselle, jossa selvitettäisiin, miten tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetus tv-taitojen opetuksen yhteydessä vaikuttaisi vuorovaikutukseen erilaisissa digitaalisissa ympäristöissä, kuten esimerkiksi sosiaalisessa mediassa.

Tämän tutkimuksen tavoitteena on selvittää Satakunnan perusopetuksen alaluokilla tehtävän tv-taitojen sekä tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetuksen nykytilaa. Selvityksen kohteena ovat esimerkiksi opetustavat, sillä tv- ja tunnevuorovaikutustaitoja voidaan opettaa esimerkiksi sivuroolissa tai niillä voi olla tunnustettu osa opetuksessa. Opettajien näkemykset kyseisistä taidoista ovat oleellisia, sillä opetus on alakouluissa persoonalähtöistä<sup>8</sup>. Taitojen opetus ei siis välttämättä ole samaa kaikissa kouluissa ja eri opettajien välillä.

Voidaksemme ymmärtää, mistä näiden taitojen opetuksessa on kyse ja kuinka taitojen hallitseminen heijastelee toimintaamme ja lasten toimintaan digitaalisissa ympäristöissä, on meidän käsitettävä, mitä näillä taidoilla ja niiden opetuksella itse asiassa tarkoitetaan. Käsitellenkin ensin luvussa kaksi tieto- ja viestintäteknologia taitoja ja niiden opetusta sekä näkymistä koulun arjessa. Luvussa kolme tuon esiin tunne- ja vuorovaikutustaitoja sekä niiden opetusta. Luvussa neljä pohdin taitoja ja niiden merkitystä digitaalisessa maailmassa, sekä millaisia haasteita digitalisoituminen on asettanut ja asettaa tulevaisuudessa alakouluikäisille.

## 1.2. Aineistot ja menetelmät

Tämä pro gradu -työ toteutetaan laadullisena tutkimuksena. Tutkimuksen tarkoituksena on ymmärtää kohteen laatua, ominaisuuksia ja merkityksiä kokonaisvaltaisesti<sup>9</sup>. Laadullista tutkimusta tehdään hyvin erilaisilla lähestymis- ja analyysitavoilla, mutta sille voidaan määritellä tiettyjä ominaispiirteitä, joita useimmissa tutkimuksissa esiintyy. Tässä tutkimuksessa esiintyviä piirteitä ovat etenkin asianosaisten omien merkitysten ja tulkintojen korostaminen sekä mitä- ja miten-kysymysten painottaminen sekä analyysivetoisuus.<sup>10</sup>

Kun keväällä 2020 teimme ryhmätyötä, perehdyimme aiheesta tehtyyn tutkimukseen. Tulimme jo silloin tulokseen, ettei aihetta ole vielä juuri tutkittu. Sekä tv-taitoja että tunne- ja

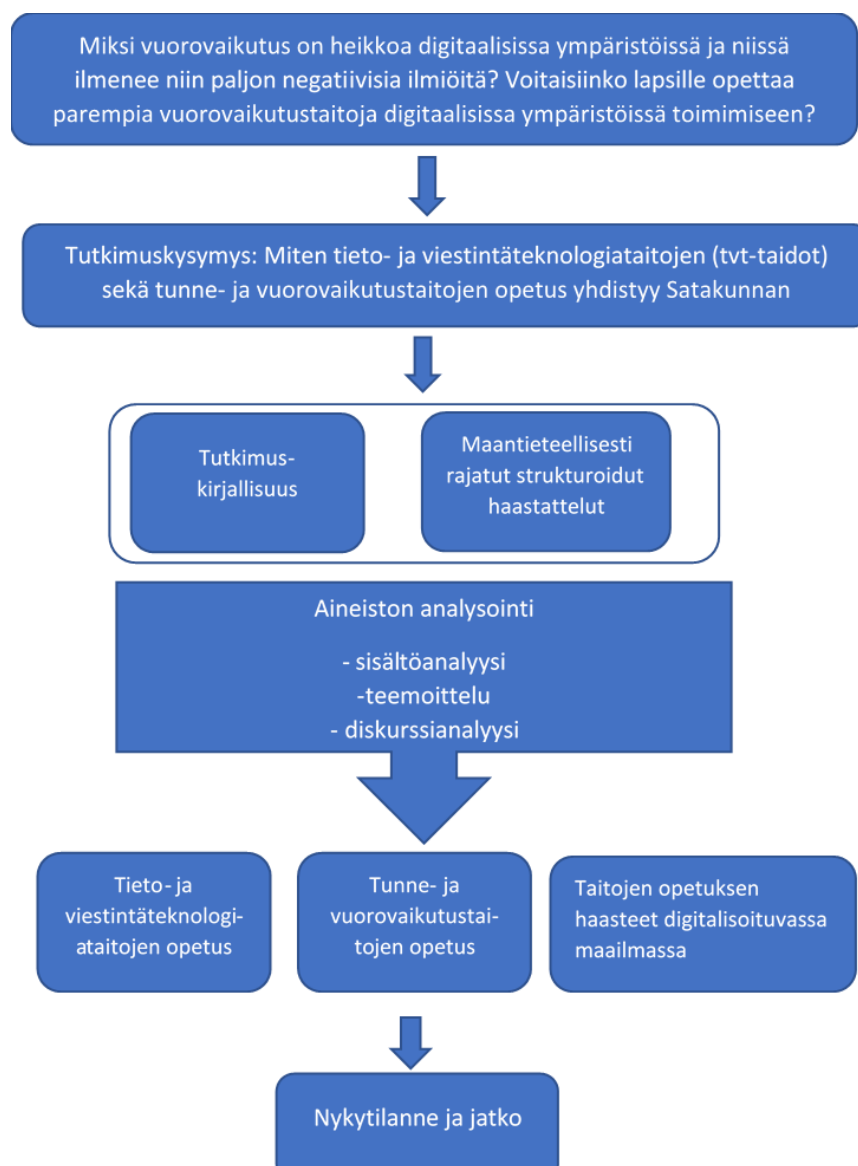
---

<sup>8</sup> Ks. tämä työ s. 10.

<sup>9</sup> Koppa 2015.

<sup>10</sup> Juhila 2021b.

vuorovaikutustaitoja sekä niiden opetusta on tutkittu, muttei näiden opetusta yhdessä. Tästä syystä päädyimme tuottamaan primääriaineiston ryhmätyössä kyselyn muodossa itse ja näin teen myös gradussani. Tämä seikka tuki myös laajemman tutkimuksen tarpeellisuutta. Koska Satakunnan alueen kouluihin ja niiden opetukseen liittyen ei löytynyt valmista aineistoa, oli aineisto tähän tutkimukseen muodostettava itse. Aiemman ryhmätyön aineisto koski koko Suomea ja informanteja oli neljä, tämä tutkimus taas keskittyy yhden kunnan alueella toteutettavaan opetukseen. Aineistonhankintamenetelmäni oli puolistrukturoitu lomakehaastattelu <sup>11</sup>. Valitsin puolistrukturoidun lomakehaastattelun, koska halusin nimenomaan laadullisen aineiston, jonka tuloksia voin yleistää koskemaan tutkimuskohdetta <sup>12</sup>. Haastatteluiden kohteena ovat aihealueen asiantuntijat eli perusopetuksen alaluokkien opettajat. Kuvaan kuviossa 1 työn menetelmällistä prosessia.



Kuvio 1 Pro gradu -työn tutkimusmenetelmä

<sup>11</sup> Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006.

<sup>12</sup> Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006.

Tehdäkseni jonkinlaisen rajauksen työlle, valitsin aluksi kohteeksi Porin alakoulut ja niissä toteutettavan opetuksen. Porissa on 24 peruskoulua, joista 21:ssä on opetusta peruskoulun 1–6 luokilla. Pohdin haastateltavien valintaa jokaisesta koulusta, jossa toteutetaan opetusta alaluokilla, mutta siitä olisi muodostunut liian iso aineisto kyseessä olevan tutkimuksen kokoon nähden. Otin yhteyttä kolmeen alakouluun jokaiselta palvelualueelta<sup>13</sup> Porissa. Tarkoitukseni oli haastatella jokaisesta kolmesta koulusta kahta opettajaa. Tällöin kyse on satunnaisesta otannasta, josta saatuja tutkimustuloksia voidaan yleistää tarkasteltaessa tutkittavaa aihetta<sup>14</sup>. Toisissa kouluissa lähestyin suoraan tiettyjä opettajia ja toisissa lähestyin rehtoria ja pyysin heidän apuaan haastateltavien löytämisessä. Lisäksi lähetin tutkimuspyyntöni Porin seudun opettajayhdistyksen kautta heidän jäsenilleen. Tarkoitukseni oli toteuttaa puolistrukturoidut lomakehaastatteluni sähköpostin välityksellä kahdestakin syystä. Tutkimusta toteutettiin ajankohtana, jolloin Suomi sekä muu maailma taistelee pandemiaa vastaan ja fyysiset kontaktit ovat minimissään. Halusin antaa aiheen vaativuuden vuoksi myös asiantuntijoille aikaa miettiä vastauksiaan. En kuitenkaan tavoittanut haastateltavia yllä mainituilla keinoilla. Tämän vuoksi päädyin toteuttamaan tutkimuksen puolistrukturoituina haastatteluina ja laajensin tutkimukseni koskemaan Satakunnan perusopetuksen alakouluja. Laajennetun alueen avulla onnistuin tavoittamaan tuttavien avustuksella kuusi opettajaa, joita haastattelin Teams-video-palvelun välityksellä. Sain myös aiempiin lomakehaastatteluihini yhden vastauksen, jolloin informanttien kokonaismääräksi muodostui seitsemän.

Toteutin haastattelut Teams-videohaastatteluina maalisi- ja huhtikuussa 2021. Teemahaastattelun runkona käytin lomaketta, mutta täydensin kysymyksiä haastattelutilanteessa, jos se oli tarpeen. Haastattelulomakkeissa oli neljä taustakysymystä: ikä, sukupuoli, työskentelyvuodet opettajana ja opetettava vuosiluokka. Muu haastattelu koostui 16 kysymyksestä, joista 16 kysymys oli avoin kommentti, mikäli aiheesta oli noussut jotain esiin haastateltavalle. Tarkoitukseni oli saada kysymyksillä esille, miten opettajat itse määrittelevät tieto- ja viestintäteknologia- sekä tunne- ja vuoro-vaikutustaidot, kuinka he opettavat niitä ja miten paljon. Lisäksi halusin selvittää, kuinka näiden taitojen opetusta on yhdistetty. Oli myös olennaista tutkia, miten nykyinen maailmantilanne (Covid19-pandemia) on vaikuttanut näiden taitojen opetukseen. Nykyisen tilanteen merkitystä esimerkiksi tieto- ja viestintäteknologia taitojen opetukseen ei voida ohittaa, sillä keväällä 2020 koko Suomi siirtyi kolmeksi viikoksi etäopetukseen. Näin pitkä etäopetusjakso oli ensimmäinen historiassaan ja aiheutti uudenlaisten taitojen ja tapojen omaksumista niin opettajilta kuin oppilailta. Haastattelujen aikana ilmeni, että moni piti tutkimusaiheittani vaikeana sekä koki, ettei heillä olisi annettavaa

<sup>13</sup> Porin kaupunki jaetaan sote-palveluissa kolmeen palvelualueeseen itäiseen, läntiseen ja pohjoiseen <https://www.pori.fi/asuminen-ja-ymparisto/asuminen/kaupunginosat-ja-alueet>.

<sup>14</sup> Koppa 2015.



aiheeseen. Tästä saattaa johtua alkuperäiseen lomakehaastatteluun osallistuneiden hyvin vähäinen määrä. Litteroin videoidut haastattelut sanatarkasti, lukuun ottamatta toistoa sanoissa, yskähdyksiä, naurahduksia ja mahdollisia haastatteluun liittymättömiä keskustelunpätkiä<sup>15</sup>. Koodasin haastattelut käyttämällä seuraavia lyhenteitä:

H= Haastateltu

Na= Nainen

Mi= Mies

HL= Lomakehaastattelu

1-4= Järjestysnumero kertoo haastateltavan numeron

Aineiston analysoinnissa hyödynnän lähilukua ja sisällönanalyysia. Lähiluvun avulla pystyn sekä ymmärtämään kokonaiskuvaa että kiinnittämään huomiota aineistosta esiin nouseviin yksityiskohtiin, ja vertailemaan eri opettajien vastauksia toisiinsa. Lähiluvun vahvuuksia ovat aineiston analysointi niin, että jokaisella kerralla aineistoon perehdytään entistä yksityiskohtaisemmin<sup>16</sup>. Lähiluvun jälkeen paneuduin sisällönanalyysin avulla tarkemmin aineiston yhtäläisyyksiin ja eroihin. Teemoittelu on yksi sisällönanalyysin keinoista ja sillä pyritään jäsentämään aineisto ennen tarkempaa analysointia<sup>17</sup>. Aiemmin keväällä tekemässämme ryhmätyössä aineisto jaettiin kolmeen teemaan; digitaalisten opetus, tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetus ja näiden opetus yhdessä. Mielestäni tämä oli toimiva ratkaisu ja halusin hyödyntää vastaavaa teemoittelua myös pro gradu -työssäni. Tässä tutkimuksessa teemat muotoutuivat seuraaviksi

- tieto- ja viestintäteknologia taitojen opetus
- tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetus
- edellä mainittujen taitojen opetuksen haasteet digitalisoituvassa maailmassa.

Kolmannessa teemassa yhdistyy myös se, miten näitä kaksia taitoja opetetaan yhdessä. Teemoittelussa aineistosta nostetaan esiin tutkimuskysymyksen kannalta oleellisia asioita ja toistuvia piirteitä.

<sup>18</sup> Haastatteluaineiston vastaukset jakautuvat kysymysten perusteella selkeästi edellä mainittujen

---

<sup>15</sup> Haastateltava puhui luokkaan tulleelle oppilaalle tai omalle lapselle kotona.

<sup>16</sup> Koppa 2015.

<sup>17</sup> Juhila 2021a.

<sup>18</sup> Juhila 2021a.

kolmen teeman alle ja auttavat vastaamaan tutkimuskysymyksiin. Kolmen pääteeman alta nousi esiin myös muita toistuvia piirteitä, joita käsittelemme luvuissa kaksi, kolme ja neljä.

Aihe on hyvin merkitysvälitteinen ja tästä syystä käytän diskurssianalyysia yhtenä analysointikeinona, vaikkakaan merkitysten tutkiminen ei ole itse pääasia. Diskurssianalyysissa tutkitaan kielenkäyttöä sosiaalisen todellisuuden rakentumisen kannalta<sup>19</sup>. Diskurssien tutkimisen tehtävänä on tulkita myös moniselitteisyyttä ja avata erilaisia näkemyksiä asiasta<sup>20</sup>. Tässä tutkimuksessa on tarkoitus selvittää kulttuuristen merkityksellistämisen tapoja<sup>21</sup>, kuinka haastateltavat esimerkiksi puhuvat tieto- ja viestintäteknologia-aidoista, miten perusopetuksen kulttuurissa asiasta puhutaan. Tieto- ja viestintäteknologia-aitoihin liittyy monia erilaisia tulkintoja ja näkemyksiä riippuen kulttuurisesta kontekstista. Kun tutkitaan kielenkäyttöä sosiaalisen todellisuuden rakentumisen kannalta, rakentumista jäsenellään usein kysymyksillä ”mitä sanotaan”, ”miten sanotaan”, ”missä tilanteessa” sekä ”millä seurauksilla”. Koska tutkimukseni kysymyksenasettelu ei ole tähänkään yksinomaan aineiston analysointiin diskurssianalyysin keinoin, pyrin löytämään vastausten joukosta vastauksia etenkin kysymyksiin ”mitä sanotaan” ja ”miten sanotaan”.

Muu aineisto muodostui aiemman ryhmätyön<sup>22</sup> lisäksi kirjallisuudesta, kuten Satakunnan kaupunkien opetussuunnitelmista sekä erilaisista media-artikkeleista. Aiemmassa ryhmätyössä tutkittiin sitä, kuinka paljon ja miten digitaitoja sekä tunne- ja vuorovaikutustaitoja opetetaan peruskoulun alaluokilla ja yhdistyykö näiden opetus. Aineisto koostui neljän eri puolella Suomea olevien opettajien lomakehaastattelusta. Verrattuna tämän työn aineistoon, tutkimuskohteena oli koko Suomi. Ryhmätyön johtopäätöksinä oli, että vaikka opetussuunnitelma määrittää raamit sekä digitaitojen että tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetukselle, näiden taitojen opetuksen sisältö sekä siihen käytetty aika vaihtelevat koulu- ja opettajakohtaisesti. Taitojen yhdistyminen toisiinsa opetuksessa oli myös opettajakohtaista. Opettajat kokivat taitojen opetuksen merkityksellisenä oppilaan kasvun ja tulevaisuuden kannalta. Opettajat olivat huolissaan siitä, miten tunne- ja vuorovaikutustaidot saataisiin käytäntöön myös verkossa. Nämä tulokset tukevat myös tämän tutkimuksen yleistettävyyttä.

Kaupunkien (eli opetuksenjärjestäjien) opetussuunnitelmat toimivat kaupunkien koulujen opetussuunnitelmien pohjana, jotka taas toimivat opettajien ohjenuorana siinä, mitä lapsille tulisi opettaa. Se, miten opetus tapahtuu, määrittyy opettajan omien tapojen ja mieltymysten mukaan. Tästä syystä

<sup>19</sup> Suoninen 2021.

<sup>20</sup> Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006.

<sup>21</sup> Suoninen 2021.

<sup>22</sup> Mäkynen, Aaltonen & Vapaala-Riikonen 2020.

oli tärkeää perehtyä kaupunkien opetussuunnitelmiin, jotta näkisin, mitä tutkimieni asioiden opetuksesta oli kirjattu.

Tutkimusaiheeni nousi osittain mediasta käydystä keskustelusta<sup>23</sup>, joten näin oleellisena käyttää aineistona myös aiheeseen liittyviä lehtiartikkeleja. Niistä löysin tukea ja vahvistusta tutkimusaineistoistani nousseille havainnoille.

### 1.3. Aiempi tutkimus ja keskeiset käsitteet

Tutkimuskirjallisuus jakautuu tässä gradussa kolmeen aihealueeseen. Ensin käsittelen tutkimusta etenkin lasten tieto- ja viestintäteknologiataidoista sekä niiden opettamisesta. Toiseksi käsittelen lasten tunne- ja vuorovaikutustaitojen tärkeyttä sekä tutkimusta niiden opetuksesta. Kolmas aihealue on tulevaisuuden taidot, joissa yhdistyvät sekä tvt- että tunne- ja vuorovaikutustaidot sekä niiden tärkeys digitaalisessa maailmassa pärjäämiseen.

Valtioneuvoston julkaisemassa Digiajan peruskoulu -hankkeen loppuraportissa<sup>24</sup> esitellään hankkeen aineistonkeruun keskeisiä tuloksia perusopetuksen digitalisaation tilasta. Minua kiinnostavat näkökulmat olivat opettajien ja oppilaiden digitaalisen osaamisen sekä digiresurssien hyödyntämisen näkökulmat. Oppilaiden digiosaamisessa ei havaittu vielä muutoksia, ja taidot olivat pääosin keskittyneet vapaa-ajan huvikäyttöön. Oppilaat eivät siis osanneet vielä käyttää tieto- ja viestintäteknologiaa opiskelun tukena. Oppilaiden vastausten mukaan sitä käytetään vähemmän kuin opettajat antavat ymmärtää ja sen käyttö on hyvin opettajalähtöistä.<sup>25</sup> Digilaitteita ei siis käytetä niin paljon kuin laaja-alaisen osaamisen tavoitteissa esitellään. Oppilaita tulisi kannustaa tieto- ja viestintäteknologian aktiivisempaan käyttöön, parantaa heidän välinetaitojaan ja tarjota heille monipuolisia käyttökokemuksia.<sup>26</sup>

Tieto- ja viestintäteknologiaaitoja on tutkittu niin opettajien osaamisen kuin oppilaiden osalta<sup>27</sup>. Kasvatustieteilijä Janika Hautaviidan väitöskirjassa<sup>28</sup> arvioitiin, miten 6–9-vuotiaiden tietotekniikan opetuskäyttö toteutui ja miten lapsen sosiaaliset, taidolliset, kielitaidolliset sekä eettiset mediavalmiudet ilmenivät ja kehittyivät kohti mediataitoja. Tämä tutkimus lähenteli jo hiukan tutkimustani, sillä esimerkiksi sosiaaliset mediataidot vastaavat vuorovaikutustaitoja digitaalisessa ympäristössä.

<sup>23</sup> Vihapuheeseen, nettikiusaamiseen jne. liittyvä uutisointi saivat pohtimaan tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetuksen merkitystä.

<sup>24</sup> Tanhua-Piironen et al. 2019.

<sup>25</sup> Tanhua-Piironen et al. 2019, 48–49.

<sup>26</sup> Tanhua-Piironen et al. 2019, 52.

<sup>27</sup> Esim. Korkka & Holmström 2019; Rantanen & Puusa 2018.

<sup>28</sup> Hautaviita 2019.

Hautaviita määrittelee: ”Sosiaaliset mediataidot eli turvataidot koostuvat seuraavista sisällöistä: yksin toimiminen, parin kanssa toimiminen, pienryhmässä toimiminen, aikuisen ohjeen kuunteleminen, aikuisen ohjeen mukaan toimiminen, pelin ohjeen kuunteleminen, pelin ohjeen mukaan toimiminen, oman vuoron odottaminen, toisten huomioon ottaminen, kaverin auttaminen, avun pyytäminen aikuiselta, avun pyytäminen kaverilta.”<sup>29</sup>

Tunne- ja vuorovaikutustaitoja on tutkittu erilaisten oppiaineiden yhteydessä. THL, Tampereen yliopisto ja Ylöjärven kunta kehittivät Yhteispeli-hankkeessa alakouluihin tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetukseen soveltuvan materiaalin. Tämän hankkeen tieteellinen julkaisu; Yhteispelin toimintatapojen kehittäminen ja teoriatausta<sup>30</sup>, toimii hyvänä pohjana tutkimukselleni tunne- ja vuorovaikutustaitojen osalta. Työryhmä teki myös arviointitutkimuksen materiaalin menetelmien turvallisuudesta, soveltuvuudesta ja koetusta hyödystä. Arviointitutkimuksen perusteella työvälillä on tarvetta, menetelmän käyttö oli mielekästä sekä oppilaille että opettajille. Yhteispeli-menetelmän käyttö kouluissa vaikutti positiivisesti esimerkiksi juuri oppilaiden sosioemotionaalisten taitojen parantumiseen.<sup>31</sup> Tunne- ja vuorovaikutustaitoja etenkin opetuksessa on tutkittu hieman enemmän kansainvälisesti termillä ”social and emotional learning”.

Bilund, Muinonen ja Sintonen<sup>32</sup> ovat tutkineet oppilaiden tilannetajua ja tahdikkuutta oppilaiden yhteisöllisessä digitaalisessa työskentelyssä. Tutkijoista etenkin Sara Sintonen on tutkinut media-kulttuuria ja digitaalista kulttuuria. Marja-Leena Bilund tekee filosofian väitöstä opiskelijoiden digitaalisesta sisällöntuotannosta. Tässä tutkimuksessa oli kyse pienryhmätyöskentelystä, jota tehtiin monimediaisesti. Tutkimuksessa tuodaan esiin, että vaikka oppilaiden kyky tuottaa digitaalista sisältöä tiedetään, koulussa median ja teknologian käyttö liittyvät tyypillisesti oppilaan kehittyviin tiedonhankintataitoihin sekä median ja teknologian hallintataitoihin. Teknologian käyttöä voitaisiin hyödyntää myös mahdollisuutena oppia ja harjoitella yhteistyö- ja vuorovaikutustaitoja tai tuottaa yhdessä sisältöä. Tutkimustuloksina todettiin, että oppilaiden omaehtoinen teknologian ja mobiililaitteiden käyttö edistää vuorovaikutusta mahdollistaen jatkuvan kommunikoinnin, muokkaamisen, jakamisen sekä keskinäisen reflektoinnin. Oppilaan tahdikkuus ilmenee kykynä ottaa toiset huomioon ja kohdata heidät vastuuntuntoisella, kunnioittavalla ja empaattisella tavalla. Osa vuorovaikutuksesta hoidettiin kasvokkain, mutta oppilaat toimivat myös digitaalisissa ympäristöissä.<sup>33</sup>

<sup>29</sup> Hautaviita 2019, 164.

<sup>30</sup> Solantaus et al. 2015.

<sup>31</sup> Appelqvist-Schmidlechner, Liski & Kampman 2015, 60.

<sup>32</sup> Bilund, Muinonen & Sintonen 2016, 55.

<sup>33</sup> Bilund, Muinonen & Sintonen 2016, 56, 67.

Viimeisen parin kolmen vuoden (2019–2021) ajalta löytyy myös avauksia, joissa nostetaan esille lasten tunne- ja vuorovaikutustaitojen kaventumista sekä niiden kehittämisen tarvetta.<sup>34</sup> Nämä tutkimukset ja raportit antavat pohjaa niille tuloksille, joita haastattelutuloksista nousee ja auttavat ymmärtämään ilmiön taustoja.

Aiemmasta tutkimuksesta nousee esiin erilaisia termejä, joita on syytä tarkastella lähemmin tämän tutkimuksen puitteissa. Nämä tämän tutkimuksen keskeiset käsitteet ovat tieto- ja viestintäteknologia- eli tv-taidot, tunne- ja vuorovaikutustaidot (sosioemotionaaliset taidot, social and emotional learning SEL), diginatiivi ja digitaalisen kulttuurin osallisuus.

Tieto- ja viestintäteknologia-aidot, digitaidot, digitaalinen lukutaito (digital literacy), digitaalinen kompetenssi (digital competence) ja ICT-aidot ovat kaikki enemmän tai vähemmän synonyymeja toisilleen. Näiden avulla on pyritty avaamaan niitä taitoja, joita tarvitaan digitalisoituneessa yhteiskunnassa. Osa käsitteistä on kapeita, esimerkiksi verkkotaidot keskittyvät vain yhteen teknologian osaan. Toiset taas ovat laajoja, kuten digitaalinen lukutaito, joka pitää sisällään myös mediakasvatusta.<sup>35</sup> Yhteistä kaikille käsitteille on se, että niissä yhdistyy osaaminen, taito tai kyky hyödyntää digitaalisia teknologioita eri muodoissaan jokapäiväisessä elämässä, opiskelussa ja työssä. Tässä tutkimuksessa käytän käsitettä tieto- ja viestintäteknologia-aidot kuvaamaan niitä digitaalisia taitoja, joita alakoululaisille opetetaan, koska kyseistä käsitettä on käytetty myös perusopetuksen opetussuunnitelman perusteissa.

Tunne- ja vuorovaikutustaidoilla eli sosioemotionaalisilla taidoilla tarkoitetaan tässä tutkimuksessa niitä taitoja, joilla viitataan lapsen ihmissuhteisiin, vuorovaikutukseen ja tunne-elämään liittyviin taitoihin. Taidot auttavat kokemaan, ilmaisemaan ja säätelemään tunteita ikätasoisesti.<sup>36</sup>

Lapsen kyky ymmärtää ja tunnistaa tunteita itsessään ja toisissa sekä kyky säädellä ja käsitellä omia tunteitaan ovat tunnetaidoja. Jotta lapsi pystyisi säätelemään tunnetilojaan, hänen on osattava tunnistaa omat tunnetilansa. Jos lapsi ei tunnista omia tunteitaan, hän saattaa toteuttaa tunneärsyksiä hallitsemattomasti ja hänen on vaikea ymmärtää oman tai toisten toiminnan taustalla vaikuttavia syitä. Sujuvan ja palkitsevan vuorovaikutuksen edellytys on kyky tunnistaa ja ymmärtää toisten tunnetiloja.<sup>37</sup>

---

<sup>34</sup> Ks. esim. Sapra 2019; Walker & Weidenbenner 2019; Tsortanidou, Daradoumis & Barberá-Gregori 2020; Hollenstein & Colasante 2020.

<sup>35</sup> Iiomäki, Kantosalo & Lakkala 2011, 1.

<sup>36</sup> Solantaus ym. 2015, 23.

<sup>37</sup> Solantaus ym. 2015, 24.

Vuorovaikutustaidoilla tarkoitetaan sellaisia konkreettisia taitoja, joita lapsi käyttää sosiaalisissa vuorovaikutustilanteissa. Jotta lapsi voi käyttää tehokkaasti vuorovaikutustaitoja ja omaksua ne, hänen tulee hallita muun muassa tunnetaidot ja kyetä vastuulliseen ja toisia kunnioittavaan toimintaan. Vuorovaikutustaitoja ovat kuuntelu, kertominen, vuorottelu, neuvottelu ja avun pyytäminen. Kuuntelu on taitoa ymmärtää toisen kertomaa ja viestiä toiselle niin, että oma asia tulee ymmärretyksi. Taito ilmaista omia ajatuksia ja tunteita sekä keskustelun aloitus ja ylläpitäminen ovat kertomista. Lapsen tulisi osata vuorotella, eli toimia vuorotellen ja jakaen niin parin kanssa kuin ryhmässä. Neuvottelun taitava henkilö osaa ottaa ristiriitatilanteessa muut osapuolet huomioon ja löytää kaikkia tyydyttävän ratkaisun. Avun pyytäminen on taitoa tunnistaa itsessään avun tarve ja hankkia sopivaa apua.<sup>38</sup>

Diginatiivi-termin luojana pidetään amerikkalaista oppimisen tutkijaa Marc Prenskyä. Prensky esiteli termit "Digitaalinen syntyperäinen" ja "Digitaalinen maahanmuuttaja" vuonna 2001 artikkelissaan "Digital natives/digital immigrants"<sup>39</sup>. Diginatiivilla viitataan henkilöön, joka on kasvanut digitaalisella aikakaudella läheisissä tekemissä tietokoneiden, internetin, pelikonsolien ja myöhemmin älypuhelimien sekä sosiaalisen median kanssa. Useat tutkijat puhuvat nykyisin diginatiivimyytistä, sillä vaikka olisi kasvanut digitaalisten laitteiden parissa, ei välttämättä ole omaksunut niiden käyttöä<sup>40</sup>. Termi on kuitenkin löytänyt paikkansa kasvattajien, opettajien sekä median parista<sup>41</sup> ja siksi on tärkeää esitellä se tässä tutkimuksessa. Näen diginatiivi-sanankäytön muodostuneen olennaiseksi osaksi koulumaailman digitaalista kulttuuria, osittain ehkä ulkoa annettuna. Diginatiivi-terminä on tuotu esiin esimerkiksi tulevaisuustalo Sitran julkaisuissa kuin myös opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuissa vuosikymmenen alkupuolella digitalisaation lisääntyessä.<sup>42</sup> Tämä on nähdäkseni vaikuttanut sanankäytön lisääntymiseen ja sen mediapresenssiin.

Digitaalinen (kulttuurin) osallisuus on syntynyt digitalisoitumisen myötä. Osallisuudella tarkoitetaan sitoutuneisuutta toimintaan, halukkuutta vaikuttaa asioiden kulkuun ja ottamaan vastuuta seurauksista. Jotta henkilö voi olla aktiivinen osallinen nykyajan digitaaliseen kulttuuriin, hänen pitää olla aktiivinen, kiinnostunut ja osata käyttää digitaalisia laitteita sekä sähköisiä palveluita.<sup>43</sup> Uudenlainen osallisuuden kulttuuri on läsnä joka päivä monitahoisena, kun ihmiset jakavat, luovat, levittävät ja prosessoivat kulttuurin monia eri ilmentymiä eri yksittäisten ja yhteisöllisten tekijöiden

<sup>38</sup> Solantaus ym. 2015, 23–25.

<sup>39</sup> Prensky 2020, <https://marcprensky.com/seeing-beyond/>.

<sup>40</sup> Ks. esim. Sintonen 2012, 27, Kirschner & De Bruyckere 2017, Kupiainen 2013.

<sup>41</sup> Kirschner & De Bruyckere 2017.

<sup>42</sup> Ks. mm. Leivo, Mutanen & Nieminen-Sundell 2009; Pitkänen & Seitamaa 17.9.2015; Opetus- ja kulttuuriministeriö 21.1.2014;

<sup>43</sup> Sintonen 2012, 18.

toimesta. Tekijä voi olla kuka tahansa tai mikä tahansa joukko mistäpäin maailmaa tahansa. Tämä luo uudenlaista valtaa, mutta samalla myös vastuuta osallisille.<sup>44</sup>

#### 1.4. Tutkimuksen eettisyys

Aineistonkeruuvaiheessa huomioin, että haastattelin alakoulujen opettajia, joten lasten anonymisuus ei saa vaarantua, mutta tutkimuksen raportointivaiheessa ei myöskään opettajien. Koska keräsin tutkimuksessa myös henkilötietoja (ikä, opetusvuodet), minun piti säilyttää tiedot suojatusti. Turun yliopiston tietosuojapolitiikan mukaisesti tein tietosuojailmoituksen tutkimustani varten keräämistä henkilötiedoista. Tietosuojailmoituksessa kerrotaan, mihin kerättyjä tietoja käytetään ja miten niitä säilytetään. Tallensin sekä videotallenteet haastatteluista että litteroidut tiedostot salasanasuojattuun kansioon pilvipalveluun, joka on myös salasanojen takana. Toimitin tietosuojailmoituksen haastatelluille ja käsittelin sähköpostiin tullutta vastausta tutkimusluvan saamisena.

Tutkimuksen luotettavuus liittyy pitkälti myös tutkimusprosessiin. Tutkimuskysymykset on asetettava oikein, aineisto kerättävä hyvin sekä analysoitava luotettavasti (johdonmukaisuus). Myöskään tutkimustuloksia esiteltäessä mitään ei tule jättää pois. Koko tutkimusprosessin ajan on hyvä reflektoida tekemistään ja suhtautua tutkimukseensa kriittisesti.<sup>45</sup> Kriittistä omassa tutkimuksessani on esimerkiksi se, että koulutuksen digitalisaatioon liittyy monia mielipiteitä, joten tutkimuksen aihe voi herättää monenlaista keskustelua. Itse suhtaudun digitalisaatioon positiivisesti, joten minun on huomioitava tämä tutkijana.

## 2. Tieto- ja viestintäteknologia-aidot alakouluissa

Digitalisaatio<sup>46</sup> on aiheuttanut kulttuurin muutoksen yhteiskunnassa laajamittaisesti. Niin myös perusopetuksessa, vaikka voitaisiin ajatella, että koulumaailma pysyy kohtalaisen samana. Millä kaikilla keinoin teknologia voi helpottaa, muuttaa ja tuoda jotain uutta arkeemme? Suomessa tietokoneita oli vain hyvin vähän aina 1960-luvun loppuun asti. Ensimmäisiä datayhteyksiä alettiin testaila 1970-luvun alkupuolella, mutta ne oli aluksi tarkoitettu vain keskustietokoneiden laskentakapasiteetin etäkäyttöön. Pian niitä kuitenkin hyödynnettiin jo ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa. Tietokoneet alkoivat yleistyä kotitalouksissa ja työpaikoilla 1980-luvulle tultaessa ja pikkuhiljaa myös datayhteydet. Suomen koulumaailmassa tietoverkot alkoivat yleistyä yliopistoissa 1980-luvun

<sup>44</sup> Sintonen 2012, 11–12.

<sup>45</sup> Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006.

<sup>46</sup> Digitalisaatio on digitaali- ja tietotekniikan laajamittainen käyttöönotto ja hyödyntäminen <https://www.kielitoimiston-sanakirja.fi/#/digitalisaatio>.

lopulla ja vuonna 1988 Suomi liittyi internetiin pohjoismaisen yliopistoverkko-organisaation Nordunetin avulla. Internet yleistyi vasta 2000-luvun alkupuolella nopeampien ja edullisempien laajakaistayhteyksien ansiosta.<sup>47</sup> Kouluissa, etenkin alemmilla asteilla, tietokoneita alettiin lisäämään pikkuhiljaa välineistöön 1980-luvulla, kun aluksi kokeiluja oli lähinnä korkeakouluissa<sup>48</sup>.

Kun digitalisaatioon ja sen tuomiin kasvun mahdollisuuksiin herättiin Suomessa, on yhteiskunta kirjinyt sen jälkeen saadakseen digitalisaation samalle tasolle kuin muut maat Digibarometrissä, jossa vertaillaan 22 maan digitalisoitumista. Vuodesta 2014 asti ilmestyneessä digibarometrissä Suomi onkin ollut koko ajan kolmen parhaan joukossa.<sup>49</sup> Suomessa digitalisaation edellytykset ja käyttö ovat siis hyvällä tasolla. Ensimmäistä kertaa vuonna 2021 Suomi sijoittui sektoreittain tarkasteltuna julkisen sektorin osalta digibarometrissä ykköseksi. Monia palveluita on tarjolla verkossa ja teknologia-avusteisina.<sup>50</sup> Perusopetuksen on voitu nähdä digitalisoituneen jo 2000-luvun alussa, ainakin opettajien työympäristön, sillä silloin kouluissa otettiin käyttöön muun muassa sähköpostit ja sähköiset esitykset, taulukkolaskenta sekä internet-taidot yleistyivät. Nyt on meneillään digitalisaation seuraava vaihe, kun verkotetuilla laitteilla ja sovelluksilla tehdään yhteistyötä oppilaiden ja opettajien kesken sekä tuotetaan ja julkaistaan omia oppisisältöjä. Joissakin kouluissa ollaan jo astetta pidemmällä ja oppiminen tapahtuu kokonaan tai pitkälti tietoverkoissa tai laajasti luokkaopetusta tukien.<sup>51</sup>

Tutkimukseen haastatellut ovat työskennelleet opettajina kahdeksasta vuodesta aina 17 vuoteen asti. Kaikki haastatellut, lyhyimmänkin ajan opettajina työskennelleet, ovat nähneet urallaan ison muutoksen tieto- ja viestintäteknologia taitojen (tv) opetuksessa digitalisaation myötä. Digitalisoituminen on luonut uusia ulottuvuuksia opetukseen sähköisten materiaalien, pelien, videoiden ja e-kirjojen avulla. Digiajan peruskoulu -hankkeen raportissa<sup>52</sup> opettajat kertovat hyödyntävänsä tieto- ja viestintäteknologiaa muun muassa interaktiivisten esitystaulujen, digitaalisten oppimisympäristöjen sekä toimisto-ohjelmien ja digitaalisten oppimateriaalien muodossa. On tärkeää tarkastella, millainen merkitys digitalisoitumisella on ollut, ja mitä taitojen opetus merkitsee nyky-yhteiskunnassa. Peruskouluissa opetus on hyvin persoonalähtöistä, jolloin opettajien omien taitojen ja mielenkiinnon kohteiden merkitys korostuu erilaisten taitojen opetuksessa. Tässä tutkimuksessa kaikki haastatellut olivat iältään 36–45-vuotiaita, millä on iso merkitys myös tämän tutkimuksen tuloksissa. On

---

<sup>47</sup> Suominen 2019, 25–27.

<sup>48</sup> Saarikoski 2006, 6–8.

<sup>49</sup> Mattila et al 2021, 7–9.

<sup>50</sup> Mattila et al 2021, 7.

<sup>51</sup> Hintikka et al 2016, 11.

<sup>52</sup> Tanhua-Piironen et al 2019, 30.



todettu, että yli 50-vuotiaiden ja sitä vanhempien opettajien näkemys omista tieto- ja viestintäteknologiataidoistaan on alhaisempi kuin sitä nuorempien opettajien <sup>53</sup>. On ymmärrettävää, että on haastavaa opettaa taitoja, joita ei välttämättä koe itsekään osaavansa tai kokee oppilaidensa tuntevan aihealueen paremmin. Tutkimusten mukaan teknologian opetuskäyttöä edistää opettajien luottamus omiin riittäviin tv-taitoihin suhteessa opetustyön vaatimukseen <sup>54</sup>.

Tässä luvussa käsittelen sitä, millaisina opettajat näkevät tv-aidot, miten taitoja opetetaan ja kuinka tärkeinä opettajat taidot kokevat.

## 2.1. ATK-tunneista kaiken kattavaan teknologian käyttöön

Tieto- ja viestintäteknologian asemassa on tapahtunut iso muutos muutamassa vuosikymmenessä peruskoulutuksessa. Helsingin yliopiston kasvatustieteiden yliopistonlehtori Janne Sääntti vertaili artikkelissaan tieto- ja viestintäteknikan näkymistä suomalaisissa opetussuunnitelmissa vuodesta 1970 aina vuoteen 2014 <sup>55</sup>. Hän tarkasteli tämän aikavälin viittä erilaista opetussuunnitelmaa. Vaikka vuonna 1994 on jo huomattu yhteiskunnan vahva teknologisoituminen ja on korostettu kansalaisten kykyä käyttää tekniikan sovelluksia, on opetus perustunut kuitenkin vielä vahvasti ATK-taitoihin, laitteistoihin, ohjelmiin ja tekstinkäsittelytaitoihin. Mentaessään 10 vuotta eteenpäin, vuoteen 2004, opetussuunnitelmassa otettiin huomioon internetin yleistymisen ja siihen on nostettu tietoverkkojen hyödyntäminen. Tieto- ja viestintäteknikan aihekokonaisuuksien avulla oppilaan tulisi esimerkiksi ymmärtää ihmisen suhdetta teknologiaan sekä mediakriittisyyttä. Useista oppiaineista kuitenkin vielä puuttuu maininnat siitä, miten tieto- ja viestintäteknikkaa hyödynnetään kyseisessä oppiaineessa. Tästä päästään nykyisen, voimassa olevaan opetussuunnitelman perusteisiin, missä tieto- ja viestintäteknologia on nimetty laaja-alaiseksi osaamisalueeksi, joka leikkaa läpi kaikkea opetusta. <sup>56</sup> On kuitenkin selkeästi nähtävissä, että varhaisen vaiheen atk-opetuksen ongelmat jatkuvat edelleen 2020-luvulla. Digitaalisen kulttuurin yliopistonlehtori Petri Saarikoski tuo artikkelissaan <sup>57</sup> esiin, kuinka esimerkiksi lukioissa atk-opetusta vaikeuttivat välineistön ja osaavan opetushenkilökunnan puute. Opetus jäi niiden harteille, jotka olivat innostuneita asiasta, koska muut suhtautuivat asiaan ehkäpä kielteisemmin. Suomi oli jäljessä muita Pohjoismaita myös ohjelmoinnin opetuksessa. Tulemme tutkimuksen edetessä huomaamaan, että samat ongelmat tuntuvat vaivaavan vielä nykyäänkin alakoulutasolla.

<sup>53</sup> Tanhua-Piironen et al 2020, 70 & Tanhua-Piironen et al 2019, 19.

<sup>54</sup> Tanhua-Piironen et al 2019, 12.

<sup>55</sup> Sääntti 2020, 69.

<sup>56</sup> Sääntti 2020, 70–71.

<sup>57</sup> Saarikoski 2006, 8.

Tvt-taitojen opetus on muuttunut haastateltujen mukaan merkittävästi viimeisen vuosikymmenen aikana ja teknologian merkitys on kasvanut. Lapset ovat nykyisin rohkeampia kokeilemaan uusia asioita, eivätkä esimerkiksi pelkää rikkovansa jotakin. Välineistö ja opetustavat ovat myös muuttuneet, kuten haastateltavien vastauksista voi tulkita.

...on otettu jokainen laite käyttöön et se ei oo pelkkää et nyt menemme tietokonealuokkaan kirjoittamaan vaan et se on niinku kaikki.

...viimisen 10 vuoden aikana et sillo ku alotti, niin noi kaikki oppilaiden kännykät oli semmonen, et mitä ei missään nimessä saanut missään näkyä ja nyt se on semmonen, et kun se on mukana niin opetetaan käyttämään sitä kännykkää johonkin muuhun kuin sitä missä ne nyt hengaa tällä hetkellä...<sup>58</sup>

...täs jo niin pienes ajas tapahtu ihan järjetön muutos nois tvt-taidois, saati sit mitä se oli 10v sitten. Et sillo oli viel piirtoheittimiä...<sup>59</sup>

Vaikka teknologiaan sekä sittemmin digitalisoitumiseen on kiinnitetty opetussuunnitelmissa huomiota, eivät koulut ole kehittyneet kunnissa aivan samaa tahtia. Tieto- ja viestintäteknologian resurssit ovat hyvin erilaiset eri kouluissa. Toisissa paikoissa saadaan koulutusta esimerkiksi ohjelmoinnin opettamiseen ja digilaitteiden käyttöön, kun taas toisissa kouluissa 200 oppilaalle on 20 digilaitetta.<sup>60</sup> Opetussuunnitelman toteutukselle on kriittistä toimivat välineet ja tilat tavoitteiden saavuttamisessa. Eräässä koulussa on esimerkiksi käyttämättömänä 200 digilaitetta, koska langaton verkko ei toimi kunnolla.<sup>61</sup> Saman suuntaisia tuloksia nousi esiin myös tässä tutkimuksessa. Kaupungeissa saman maakunnan sisällä on isoja eroja sen suhteen, kuinka paljon esimerkiksi laitteita on hyödynnettävänä opetuksessa. Porissa perusopetuksen alaluokkien 4. -luokkalaiset saivat oman henkilökohtaisen laitteen (Chromebook) käyttöönsä ensimmäisen kerran syksyllä 2017. Harjavallassa tämä on toteutumassa neljä vuotta myöhemmin, vaikka uusi opetussuunnitelma on otettu käyttöön 2016. Tällä hetkellä yhdessä alakoulussa on esimerkiksi käytössään yli 120 oppilaalle vain 40 tablettitietokonetta<sup>62</sup>. Tästä voidaan päätellä, että alakoululaiset ovat jo materiaalistien resurssien suhteen eriarvoisessa asemassa tvt-taitojen opetuksessa Satakunnassa.

Westminsterin yliopiston median ja viestinnän professori Christian Fuchsin<sup>63</sup> mukaan digitaalinen eriarvoisuus viittaa nimenomaan eriarvoisuuksiin materiaalin saatavuudessa, käyttömahdollisuuksissa sekä sitoutuneisuudessa ja potentiaalisuudessa hyötyä tieto- ja viestintäteknologiasta.

<sup>58</sup> HMi1.

<sup>59</sup> HNa4.

<sup>60</sup> Hongisto & Kuosmanen 2019, 49–52.

<sup>61</sup> Venäläinen et al. 2020.

<sup>62</sup> HNa2.

<sup>63</sup> Fuchs 2009, 46.

Digitaalisen eriarvioisuuden tutkimus onkin jakautunut näihin kolmeen osa-alueeseen. Ensin eriarvoisuutta tutkittiin siitä lähtökohdasta, miten teknologian saatavuus vaikutti eriarvoistumiseen. Kun laitteita ja teknologiaa oli paremmin saatavilla, huomio kiinnittyi ihmisten teknologiataitoihin. Viimeisimpänä tutkimukseen on noussut kolmannen tason digitaalinen eriarvoistuminen; mitä konkreettisia hyötyjä ihminen saa käyttämällä digitaalista teknologiaa ja internetiä. <sup>64</sup> Koulutuksen teknologioita tutkivat Ilomäki, Kantosalo & Lakkala<sup>65</sup> tuovat esiin juuri tämän kolmannen tason eriarvoistumisen, jossa sosiaalisilla ja kulttuurisilla olosuhteilla sekä kompetensseilla on merkittävä vaikutus digitaalisten resurssien käyttämiseen. *Käytön laatu*<sup>66</sup> aiheuttaa digitaalista eriarvoisuutta. Haastatteluvastauksissa nousikin esiin se, että oppilaille pyritään esimerkiksi opettamaan, että laitteita voi käyttää muuhunkin kuin pelaamiseen ja vaikkapa Youtube-videoiden katselamiseen. Suomalainen yhteiskunta pyrkii tarjoamaan kaikille tasa-arvoiset lähtökohdat, ja jotta kotien erilaiset resurssit eivät vaikuttaisi liikaa lasten lähtökohtiin koulussa, on tv-taitojen opetus tärkeä osa opetussuunnitelmaa. Opettajat ovat huomanneet eroja lapsien tv-taidoissa riippuen juuri kodin suomien resurssien määrästä. Kaikissa kodeissa ei ole laitteita lapsien käytettävissä tai jos on, kukaan ei välttämättä opeta lasta käyttämään niitä.

...kyl sen aika nopeasti niinku huomaa, et sen pystyy just siitä koneenkäytöstäkin huomaamaan, et okei täällä on hyvinkin paljon käytetty tätä ja toiset sit taas on, et en mä meidän tablettia koskaan oikeastaan käytä... <sup>67</sup>

No osalla on tosi hyvin, heillä on kaikki laitteet ja näkee, et sitä on selkeästikin tehty. Mut sit osalla on, et ei oo mitään. <sup>68</sup>

Varsinkin neljäsluokkalaisille tarjotut omat laitteet nähtiin hyvänä tasa-arvoistavana tekijänä tv-taidoissa.

... et tää on tosi paljon tasa-arvoistanut tätä asiaa, kun kaikilla on tää kone ja sama kone, kun sillo aikasemmin just ku 1, 2, 3 ei oo niit omii koneita ja ne on pieni siellä niin sielähän ne tasoerot on ihan valtavat, kun kaikilla ei ees oo kotona siel mitään konetta käytettävissä. Mut täs vitosel nyt jo huomaa et se tasottuu tosi paljon. <sup>69</sup>

Sillä, kuinka sitoutuneita kaupungit ovat takaamaan materiaaliset resurssit kouluille ja kuinka sitoutuneita opettajat ovat tv-taitojen opetukseen, on nähtävissä iso merkitys perusopetuksen oppilaille.

---

<sup>64</sup> Kaarakainen 2019, 18–19.

<sup>65</sup> 2011, 4.

<sup>66</sup> Lakkala et al. 2011, 4 tarkoittavat tässä laadulla esimerkiksi passiivista kuluttajatyypistä käyttäytymistä aktiivisen itsensä kehittämisen sijaan.

<sup>67</sup> HNa2.

<sup>68</sup> HNa3.

<sup>69</sup> HNa1.

Seuraavassa alaluvussa käsittelen, miten tv-taitojen opetus koulujen arjessa näkyy ja kuinka opettajat mieltävät tv-taidot.

## 2.2. Teknologia ja digitaalisuus koulujen arjessa

Tvt-taitojen opetuksen toteutuminen näkyy kouluissa hyvin eri tavalla. Siihen vaikuttavat niin koulujen materiaaliset resurssit, paikalliset ohjeistukset, opettajien mielenkiinto kuin tuntikehyksetkin. Mitä kouluissa ajatellaan opetettavan, lähtee uusista vuoden 2014 opetussuunnitelman perusteista, jotka on otettu asteittain käyttöön syksystä 2016 alkaen.<sup>70</sup> Näissä perusopetuksen opetussuunnitelman perusteissa esitellään laaja-alaiset osaamisen tavoitteet, joita on yhteensä seitsemän. Tälle tutkimukselle oleellisia ovat kolme osa-alueita, jotka ovat ”Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu (L2)”, ”Itsestä huolehtiminen ja arjen taidot (L3)” ja ”Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen (L5)”. Käsittelen etenkin ”Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen (L5)” osa-alueita tässä luvussa, mutta myös ”Itsestä huolehtiminen ja arjen taidot (L3)” osa-alueessa on mainintoja teknologian hyödyntämisestä. Kaikista osa-alueista on tehty vuosiluokkatasoiset tavoitteet erikseen 1–2, 3–6 sekä 7–9 vuosiluokille. Koska tutkimukseni kohdistuu alakouluun eli 1–6 vuosiluokkiin, avaan näihin vuosiluokkiin kohdistuvia tavoitteita.

Tieto- ja viestintäteknologisen osaamisen opetuksessa 1–2 vuosiluokilla hyödynnetään esiopetuksessa ja vapaa-aikana opittuja taitoja. Oppilaat harjoittelevat leikin varjolla perustaitoja ja oppivat käyttämään niitä opiskelun välineinä. Keskeiset osaamisen osa-alueet ovat käytännön taidot ja oma tuottaminen, vastuullinen ja turvallinen toiminta, tiedonhallinta sekä tutkiva ja luova työskentely, sekä vuorovaikutus ja verkostoituminen. Näissä osa-alueissa harjoitellaan muun muassa laitteiden käyttöä, tekstinkäsittelytaitoja, keskustellaan tieto- ja viestintäteknologian turvallisista käyttöta-voista ja hyvistä käytöstavoista. Lisäksi harjoitellaan tiedonhakua ja opetellaan käyttämään tieto- ja viestintäteknologiaa erilaisissa vuorovaikutustilanteissa. Itsestä huolehtimisen ja arjen taitojen osaamisalueessa oppilaat tutkivat opettajan kanssa arjen teknologiaa ja sen merkitystä päivittäisessä elämässä sekä oppivat miten teknisiä laitteita käytetään turvallisesti.<sup>71</sup>

Vuosiluokilla 3–6 tieto- ja viestintäteknologiaa hyödynnetään monipuolisesti eri oppiaineissa ja vahvistetaan yhteisöllistä oppimista. Keskeiset osaamisen alueet ovat samat kuin 1–2 vuosiluokilla. Oppilaat oppivat käyttämään teknologiaa paremmin, harjaantuvat tekstintuotannossa, kokeilevat ohjelmointia ja oppivat tieto- ja viestintäteknologian turvallista käyttöä. Näillä vuosiluokilla opetetaan

<sup>70</sup> Opetushallitus 2016, 20–25.

<sup>71</sup> Opetushallitus 2016, 101.

käytössäntöjä ja viestintäjärjestelmien käyttöä sekä harjoitellaan lähdetiedon kriittistä tarkastelua. Lisäksi tarkastellaan tieto- ja viestintäteknologiaa vaikuttamisen välineenä ja harjoitellaan vuorovai-  
kutusta koulun ulkopuolelle. Laaja-alaisen osaamisen alueessa kolme oppilaat tarkastelevat teknolo-  
gian monimuotoisuutta ja merkitystä, sekä hankkivat tietoa teknologian kehityksestä ja vaikutuk-  
sista eri elämäalueilla ja monenlaisissa ympäristöissä. Heille opastetaan teknologian vastuullista ja  
turvallista käyttöä opetuksessa sekä he tarkastelevat siihen liittyviä eettisiä kysymyksiä.<sup>72</sup>

Opetuksen järjestäjät kuvaavat paikallisissa opetussuunnitelmissa, mitkä ovat opetussuunnitelman  
perusteissa määritellyn laaja-alaisen osaamisen mahdolliset paikalliset painotukset ja miten painot-  
tuminen ilmenee. Paikallisessa opetussuunnitelmassa kuvataan myös, millä järjestelyillä ja toimen-  
piteillä laaja-alaisen osaamisen tavoitteiden toteutumisesta opetustyössä huolehditaan ja miten to-  
teutumista seurataan.<sup>73</sup>

Tästä syystä tutkimuksessa oli oleellista tutustua haastateltavien opettajien paikkakuntien opetus-  
suunnitelmiin tvt-taitojen osalta. Hajontaa esiintyi valtavasti. Porin kaupunki on tehnyt selkeät ta-  
voitteet jokaiselle vuosiluokalle, mihin tulisi tähdätä keskeisissä osaamisen alueissa<sup>74</sup>. Toisaalta  
taas Rauman opetussuunnitelmassa oli vain referoitu laajempaa perusopetuksen opetussuunnitel-  
maa, asettamatta kunnallisia tavoitteita<sup>75</sup>. Euran kunnassa oli laaja-alainen osaamisalue kuitattu  
muutamalla ranskalaisella viivalla, tavoitteina muun muassa Peda.netin<sup>76</sup> käyttö oppimisympäris-  
tönä kaikilla vuosiluokilla sekä Wilman<sup>77</sup> käyttö osana arkea<sup>78</sup>.

Loppujen lopuksi opettaja on se, joka suunnittelee toimenpiteet, joiden avulla nämä tavoitteet saa-  
vutetaan päivittäisessä opetustyössä. Tämä on nähty ongelmallisena taitojen tasa-arvoisen opetuk-  
sen näkökulmasta<sup>79</sup>. Siksi oli tärkeää selvittää, kuinka opettajat itse määrittelevät tieto- ja viestintä-  
teknologiataidot ja millä tavoin he toteuttavat opetusta. Kokonaisuudessaan haastateltavat määritte-  
livät tieto- ja viestintäteknologiataidot hyvin samankaltaisesti; kyse on eri teknologialaitteiden (tie-  
tokoneet, tabletit, kännykät) käytöstä opiskelutarkoituksissa sekä erilaisten ohjelmien (mm. tekstin-  
ja kuvankäsittely, videointi, editointi) hallinnasta. Tvt-taitojen kuvauksissa nousi esiin myös

---

<sup>72</sup> Opetushallitus 2016, 157.

<sup>73</sup> Opetushallitus 2016, 25.

<sup>74</sup> Perusopetuksen opetussuunnitelma Porin kaupunki.

<sup>75</sup> Perusopetuksen opetussuunnitelma Rauman kaupunki.

<sup>76</sup> Peda.net on Jyväskylän yliopiston Koulutuksen tutkimuslaitoksen koordinoima oppimisalusta, jota suomalaiset käyttä-  
vät laajasti opetustyössä. [www.peda.net](http://www.peda.net).

<sup>77</sup> Wilma on Visma Oy:n kehittämä oppilashallinnon verkkopalvelu, joka on käytössä useimmissa Suomen kunnissa.  
<https://www.visma.fi/wilma/>.

<sup>78</sup> Perusopetuksen opetussuunnitelma Euran kaupunki.

<sup>79</sup> Mattila 2019, 11.

teknologioiden viestinnällinen puoli. Tätä kuvailtiin muun muassa seuraavasti ”viestintää eri kanavilla”<sup>80</sup>, ”osaa nykyaikaisia välineitä hyödyntäen viestiä muiden kanssa”<sup>81</sup>, sekä ”elektronisesti viestit toisten henkilöiden kanssa, elikä tavallaan ei semmosta verbaalista, suullista viestintää vaan bittiavaruuden välillä tapahtuvaa viestintää tai median vastaanottamista”<sup>82</sup>. On huomioitavaa, että vain yksi haastateltavista toi esiin taitoihin liittyvän vastuun omasta käytöksestä ja toimisesta digitaalisissa ympäristöissä.

Lisäksi näihin taitoihin sisältyy vastuullisuus käyttäytymisestä ja toimimisesta sähköisissä ”maailmoissa”. Tieto- ja viestintäteknologian avulla pystytään monipuolistamaan opetusta ja avaamaan uusia oppimisen väyliä oppilaille.<sup>83</sup>

Opetussuunnitelman perusteissa tuodaan esille jo 1–2 vuosiluokkien kohdalla, että osaamisen alueissa tulisi keskustella tieto- ja viestintäteknologian turvallisista käyttötavoista ja hyvistä käytöstavoista. Haastateltavien vastaukset eivät tässä kohtaa kerro sitä, opetetaanko näitä alueita kouluissa, vaan vain sen, mitä haastateltavat mieltävät kuuluvan tv-taitoihin. Vastauksissa näkyy selkeä painotus enemmänkin laitteiden hallinnan ja käyttämisen osaamiseen kuin käytöstapoihin tai käyttäytymiseen digitaalisissa ympäristöissä. Tämä kertonee siitä, että vaikka lasten oletetaan niin sanottuina diginatiiveina osaavan käyttää erilaisia digilaitteita sujuvasti, ei asia ole näin. Opetusaikaa kuluu enemmän perusasioiden opetukseen. Vaikka iso osa oppilaista on tuttuja teknologisten laitteiden kanssa, he käyttävät niitä pääosin viihdekäyttöön. Myös haastateltavat toivat tämän esiin:

Koska vaikka puhutaan, et oppilaat osaa hirveästi, niin kyl ne osaa sitä kännykkää käyttää, ja ne osaa käyttää niit tiettyi ohjelmia siellä, mut jos sit jos tarvii mennä muualle siitä omalta mukavuusalueelta pois niin sit se ei enää toimikaan niin hyvin.<sup>84</sup>

...taidot ovat kuitenkin hyvin laitekohtaisia ja usein pelimaailmaan liittyviä.<sup>85</sup>

Tämä näkyy myös siinä, millaisia tv-taitoja haastateltavat kertoivat opettavansa. Ensimmäisellä luokka-asteella tv-taidot ovat keskittyneet tietokoneelle kirjautumiseen ja sen peruskäyttöön sekä tablettien hyödynnettävyyteen. Lapset eivät viihdekäytössä opi perustaitoja ja siksi perusopetuksessa on harjoiteltava muun muassa tietokoneen avaamista ja sulkemista, tiedostojen luomista ja tallentamista sekä tulostamista. Ensimmäistä luokka-astetta opettavat haastateltavat totesivat, että koneella kirjoittamista voidaan yleensä alkaa harjoitella vasta ensimmäisen luokan keväällä. Kevään

---

<sup>80</sup> HNa2.

<sup>81</sup> HMi1.

<sup>82</sup> HMi2.

<sup>83</sup> HLa1.

<sup>84</sup> HMi1.

<sup>85</sup> HLa1.

aikana viimeisetkin ovat oppineet kirjoittamaan sekä lukemaan.<sup>86</sup> Yksi haastateltava kuvasikin, että on turha opetella koneella kirjoittamista, jos se ei suju paperillekaan<sup>87</sup>. Myöhemmillä alakoulun luokilla harjoitellaan koulusta ja opettajasta riippuen sähköpostin, Office-paketin sekä Googlen erilaisten palveluiden käyttöä. Joissain kouluissa harjoitellaan myös koodaamista ensimmäisestä luokasta lähtien. Vanhempien oppilaiden kanssa harjoitellaan videoiden tekoa, kuvien käsittelyä sekä tiedonhakua.<sup>88</sup> Yksi haastateltavista mainitsi käyttävänsä paljon aikaa tietolähteen luotettavuuden arvioinnin opettamiseen<sup>89</sup>. Opetuksessa käytetään sähköistä opetusmateriaalia ja opiskellaan esimerkiksi digitaalisten pelien avulla. Monet kirjat ovat vaihtuneet sähköisiin kirjoihin. Oppilaat hyödyntävät digitaalisia välineitä muun muassa esitelmiin, tarinan kirjoittamiseen ja kokeiden tekemiseen. Myös tietyt yhteiskunnassa tapahtuvat asiat vaikuttavat siihen, mikä taito on milloinkin tärkeää opetuksen kannalta.

...no sähköpostin käyttö, salasanojen käyttö, on nyt semmonen mihin ollaan panostettu aika paljon, etenki ku tuli se iso tietomurto, koska se nyt tuli tos talvel, nii se tuntu, et se kyl vaikutti meilläki tääl koulus, et tosi paljon niinku lisää tarkkuutta tullut siihen salasanojen käyttämiseen ja mihin noilla koulun tunnuksilla saa kirjautua ja semmosen opettamiseen.<sup>90</sup>

On mielenkiintoista, että ohjelmointi ei noussut haastateltavien vastauksissa selkeästi esiin, vaikka sen rooli nähdään niin sanottuna kansalaistaitona uusissa perusopetuksen opetussuunnitelman perusteissa. Ohjelmoinnille ei ole omaa tuntipaikkaa, vaan sen opettamiselle on otettu aikaa matematiikan tuntijaosta<sup>91</sup>. Tämäkin seikka saattaa vaikuttaa siihen, kuinka paljon todellisuudessa aikaa on ohjelmoinnin opetukselle. Näkisin myös edellä mainittujen perusdigitaalitojen puutteellisuuden vaikuttavan siihen, voidaanko alkaa opettaa ohjelmointia, jos lapsi ei osaa avata konetta. Toisaalta lapset pyritään totuttamaan ohjelmointiin jo alaluokista alkaen; 1–2-luokille sitä opetetaan leikin varjolla, 3–6-luokilla tutustutaan valmiisiin ohjelmointiympäristöihin<sup>92</sup>. Ohjelmointitaitojen opetus peruskouluissa on etenkin ohjelmoinnillisen ajattelutavan opetusta; miten ongelmat ratkotaan osiin<sup>93</sup>. Mielestäni ongelmanratkaisutaitojen opetusta voidaan pitää erittäin tärkeänä, sillä nykymailman erilaiset ratkaisut ja automatiikka ovat helpottaneet elämää niin paljon, että meidän ei tarvitse keksiä

---

<sup>86</sup> HNa2 & HNa3.

<sup>87</sup> HNa3.

<sup>88</sup> HNa1, HNa4, HMi1, HMi2 & HNa1.

<sup>89</sup> HMi1.

<sup>90</sup> HNa1.

<sup>91</sup> Koodi2016.fi.

<sup>92</sup> Ibid.

<sup>93</sup> Ibid.

luovia ratkaisuja ongelmiin. Voidaan miettiä, onko esimerkiksi älylaitteiden kehitys vaikuttanut osaamiseen, laite tekee automaattisesti monia asioita puolestamme.

Haastateltavien vastauksista nousi esiin, että tieto- ja viestintäteknologia on niin arkipäiväistynyt opetuksessa, että haastateltavien oli vaikeaa arvioida, missä kaikessa sitä käytettiin ja mihin kaikkien se opetuksessa heijastui. Tästä voitaisiin tulkita, että teknologia on kulttuurisesti omaksuttu perusopetukseen. Teknologian historioitsijoiden Mikael Hårdin ja Andrew Jamisonin mukaan teknologian kulttuurinen omaksuminen on prosessi, jonka aikana tieteen ja tekniikan uutuudet tulevat inhimillisesti hallituiksi <sup>94</sup>. Prosessin aikana opimme hyväksymään uutuuden eli tässä tapauksessa digitaalisuuden ja teknologian osaksi opetusta. Olenaisena osana on myös uutuuksien muokkaaminen haluttuun suuntaan, koulumaailmassakin teknologiaa tulisi nimenomaan sopeuttaa koulutuksen käyttöön. Erilaiset ilmiöiden tasot, jotka liittyvät kulttuuriseen omaksumiseen, ovat nähtävissä myös koulumaailmassa. Teknologia tuntuu osittain tutulta opetuksessa ja sille on omia kielellisiä merkityksiä, kuten digitaaliset oppimateriaalit ja Wilma, Peda.net ja niin edelleen. Teknologia ja digitaalisuus on diskursiivisen sisäistämisen tasolla, jossa teknologia tuntuu tutulta ja sille syntyy omia kielellisiä merkityksiä. Kouluissa sovitetaan teknologia arkeen ja muokataan sitä sopiviin tarkoituksiin, mikä liittyy organisatorisen välittämisen tasoon. <sup>95</sup>

On nähtävissä kuitenkin myös se, että kulttuurisen omaksumisen prosessi on vahvasti kesken koulujen toimintaympäristöissä, sillä vastauksista käy selkeästi ilmi, että ihmiset ja organisaatiot ovat hyvin eri vaiheessa omaksumisessa. Tähän liittyy vahvasti opettajien oma henkilökohtainen teknologian omaksuminen <sup>96</sup>. Kuinka paljon opettaja kokee hyötyvänsä teknologiasta opetuksessa ja kuinka helpoksi opettaja kokee teknologian käytön? Nämä vaikuttavat asenteeseen käyttöä kohtaan ja aikomukseen käyttää teknologiaa sekä loppu viimeksi käyttäytymiseen käytön yhteydessä <sup>97</sup>. Tästä viestii myös haastateltavien vastaukset ohjeistuksesta ja sen tarpeesta. Kaikki haastateltavat toivat esiin, että opetussuunnitelmissa on asetettu tavoitteita tv-taitojen opetukselle, mutta jokainen opettaja saa toteuttaa opetustaan haluamallaan tavalla ja sillä tarkeysasteella kuin sen tarpeelliseksi kokee.

Ei kyl minkään näköstä ohjeistusta, et ihan sit vaan mitä ketäki siit asiast ajattelee. <sup>98</sup>

...mut sit jokainen tekee vähän silleen mitä nyt sit kokee tärkeeks. <sup>99</sup>

---

<sup>94</sup> Hård & Jamison 2005.

<sup>95</sup> Suominen 2009, 9–10.

<sup>96</sup> Davis esitteli vuonna 1986 teknologian omaksumisen (technology acceptance model TAM) mallin, joka on hieman laajennettuna käytössä edelleen.

<sup>97</sup> Davis et al. 1989, 985.

<sup>98</sup> HNa1.

<sup>99</sup> HNa3.



Saa aika vapaasti siis itte päättää sen millä tavalla haluaa lähteä toteuttamaan sen, et ei oo pakko silleen tietyllä tavalla.<sup>100</sup>

Kaksi haastateltavaa totesi, että oman kaupungin kouluihin oli tulossa ohjeistus, mitä tv-taidoissa tulisi tavoitella alaluokilla, jotta oppilailla olisi tarvittavat taidot siirryttäessä yläluokille<sup>101</sup>. Haastateltavat näkivät tämän erittäin hyvänä asiana, jotta on selkeät raamit, mihin opetuksessa pitäisi tähdätä. Opetussuunnitelman ohjeistusten riittävyys jakoi mielipiteitä haastateltavien kesken. Vain yksi haastatelluista oli sitä mieltä, että tv-opetussuunnitelman ohjeet olivat sinällään riittävät. Kaksi kappasi täydennyksiä ja neljä muuta kokivat, että nykyisellään ohjeistus ei ole riittävä. Selkeä näkemys oli, että jos laitekanta koulussa ei ole riittävä, ei voida asettaa vaatimuksia opetuksen tavoitteille<sup>102</sup>. Tämä on todettu myös tutkimuksissa<sup>103</sup>.

Kaikilla haastatelluilla on käytössään joitakin hyväksi todettuja oppimateriaaleja ja sovelluksia digitaalisen opettamisen tueksi. Aiemmin esiin nostettu teknologian arkipäiväistyminen voidaan nähdä teknologian jokapaikkaistumisena<sup>104</sup>. Tämän voi todeta siitä, että haastateltavat toivat esiin, ettei tv-taitoja opeteta selkeillä tuntipaikoilla, vaan niiden opetus on integroitunut täysin lähes kaikkiin oppitunteihin. Kuvaamataidon portfolio kasataan puhelinkuvilla, äidinkielen tarina kirjoitetaan koneella ja matematiikkaa opiskellaan sovelluspelin avulla. Jokapaikkaistuminen on tuonut haasteita siihen, mitä kaikkea oppilaille tulisi opettaa. Eräs haastateltava toi edustavasti esiin sen, että opettajana on osattava ottaa uudenlainen näkökanta siihen, että oppilaatkin voivat opettaa hänelle jotain uutta ja he voivat tietää asiasta enemmän, koska ovat eläneet koko elämänsä digitaalisessa maailmassa toisin kuin hän<sup>105</sup>. Pääosin haastateltavat kokivat tv-taitojen opettamisen helppona ja luonteva, koska taitojen hallitseminen on nykypäivää, sillä digitalisoituminen vain kiihtyy. Yksi haastateltavista mainitsi, kuinka yllättävää oli, että ”miten pystyy hyvin helpolla leikin varjolla opettamaan lapselle koodausta. Et kun sä teet, ohjelmoit näin, niin se tapahtuu näin.”<sup>106</sup> Kaksi haastateltavista totesi kokevansa opettamisen myös osittain haastavaksi, koska lapset osaavat niin paljon ja ei ole ollut selkeää ohjeista siitä, mitä lapsille pitäisi opettaa<sup>107</sup>. Voidaan nähdä, että yhteneväiset ohjeistukset ovat tärkeitä tietyn tason saavuttamiseksi.

---

<sup>100</sup> HMi1.

<sup>101</sup> HMi2 & HNa4.

<sup>102</sup> HNa2.

<sup>103</sup> Tanhua-Piironen et al 2020, 41.

<sup>104</sup> Jokapaikkaistunut (ubiikki) teknologia eli ubiquitous technology alun perin puhuttu ubiikista tietotekniikasta (ubiquitous computing), jonka lanseerannut vuonna 1988 Mark Weiser.

<sup>105</sup> HMi2.

<sup>106</sup> HNa2.

<sup>107</sup> HNa4 & HMi2.

Tvt-taitojen opetus on perusopetuksessa jokapäiväistä, niiltä osin kuin resurssit sen mahdollistavat. Resursseihin voidaan katsoa sisältyvän niin kuntien ohjeistus, koulujen laitekanta, tietoverkot kuin opettajien omien tvt-taitojen osaamistaso ja kiinnostus asiaa kohtaan. Jos resurssit eivät syystä tai toisesta ole kohdallaan, aiheutuu oppilaille digitaalista epätasa-arvoa. Tutkimuksen vastausten perusteella voidaan nähdä, että Satakunnassakin oppilaat kokevat digitaalista epätasa-arvoa. Tvt-taidot kuvataan laitteiden ja ohjelmistojen hallintana, vaikka opetussuunnitelmassa painoarvoa annetaan myös käytöstavoille ja käyttäytymiselle digitaalisissa ympäristöissä. Tämä vaatisi vielä kulttuurin muutosta perusopetuksessa, jotta asia nähtäisiin kokonaisvaltaisempana. Vastauksista oli havaittavissa, että tutkimukseen osallistuneiden opettajien suhtautuminen tvt-taitoihin oli positiivista, mutta haastateltavien kollegoilla saattaa olla myös toisenlaisia ajatuksia. Opettajien asenteilla on iso merkitys opetuksen toteutumiseen ja tietynlaiset teknologisen determinismin ajatukset värittävät koulu- maailman digitalisoitumista ylhäältä annettuna. Teknologinen determinismi pitää teknologiaa ainoana syynä yhteiskunnan muutokselle ja ehtona yhteiskunnan kehitykselle <sup>108</sup>. Näkisin kuitenkin, että koulumaailmassa teknologian tulee olla nimenomaan muita opetusmenetelmiä ja -välineitä täydentävä ratkaisu eikä itsetarkoitus. Kasvatustieteiden tutkijatohtori Pekka Mertala viittaa artikkelis- saan juuri tällaiseen koulutusteknologiapuheeseen, joka on ominaisuuksiltaan arvosidonnaista, läpi- kotaisin poliittista ja kieleltään determinististä, mikä ei jätä tilaa vaihtoehtoisille tulkinnoille tai epä- röinnille <sup>109</sup>. Tutkimuksen perusteella on kuitenkin nähtävissä, että teknologinen kulttuurinen omak- suminen perusopetuksessa on käynnissä ja teknologinen muutos sulautetaan osaksi koulukulttuuria. Taitojen opetus on osa nyky-yhteiskuntaa ja tulevaisuutta monista syistä. Tätä käsitellen tarkemmin luvussa neljä. Seuraavassa luvussa käyn läpi tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetusta alakouluissa.

### 3. Tunne- ja vuorovaikutustaidot alakouluissa

Tunne- ja vuorovaikutustaitojen hallitsemisesta osana koulu- ja työelämää ei ole puhuttu vielä kauaa. Taitojen opetus ei ollut 1990-luvulla osa opetussuunnitelmaa kouluissa eikä aikuistenkaan tunne- ja vuorovaikutustaidoista puhuttu mitään. Nykyisin, 2000-luvun alkupuolelta alkaen, asiasta on puhuttu yhteiskunnallisessa keskustelussa enemmän. Uusimmassa, 2016 voimaan tulleessa, 2014 vuoden opetussuunnitelman perusteissa tunne- ja vuorovaikutustaidot jo huomioidaan <sup>110</sup> laaja-alai- sissa osaamisalueissa. Taitojen opetukselle ei kuitenkaan sinänsä ole varattu tilaa tuntikehyksissä omana oppiaineenaan.

---

<sup>108</sup> Karvonen 1999, 84–85.

<sup>109</sup> Mertala 2019, 27.

<sup>110</sup> Opetushallitus 2016, 100, 156.

Sosioemotionaalisten taitojen (tunne- ja vuorovaikutustaitojen) hallinta nähdään erityisen tärkeänä nykyajan yhteiskunnassa, sillä olemme siirtyneet pois autoritaarisista johtamis- ja opetusmalleista enemmän itseohjautuvuuteen ja yhdessä oppimiseen <sup>111</sup>. Jotta kykenee esimerkiksi työelämässä itseohjautuvuuteen tai koulussa tekemään yhdessä muiden kanssa, on hallittava omat tunteensa ja tunnistettava ne, sekä kyettävä kommunikoimaan niistä muiden kanssa. Maailman talousfoorumi listasi yhdeksi vuoden 2021 tärkeimmäksi työelämätaidoksi tunneälyn <sup>112</sup>. Yhdysvalloissa sosioemotionaalisten taitojen opetusta on kehitetty suunnitelmallisesti jo useamman vuosikymmenen ajan, Suomessa asiaan on havahduttu 2000-luvun alkupuolella <sup>113</sup>. Amerikkalainen opettaja on todennut vuonna 2014, että amerikkalaiset lapset ovat suomalaisia sosiaalisempia ja ystävällisempiä, koska heille opetetaan taitoja, sillä ne eivät tule itsestään <sup>114</sup>. Yhteiskunnallisessa keskustelussa onkin nostettu esiin, että tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetukseen panostaminen vaatisi resurssointia koulujen tuntikehykseen. Keskustelu on saanut aikaan kansalaisaloitteen keväällä 2021, jolla toivotaan tunne- ja vuorovaikutustaitojen kirjaamista oppiaineeksi perusopetukseen. <sup>115</sup>

Tunne- ja vuorovaikutustaitojen esiin nostoon on vaikuttanut oleellisesti yhteiskunnassa tapahtunut kasvatuskulttuurin muutos. Kun aiemmin kasvatuksen päämäärinä olivat tottelevaisuus, työteliäisyys ja vaatimattomuus, niin nyt tähdätään aloitekykyisiin, innovatiivisiin ja itsenäisiin, auktoriteeteille alistumattomiin kansalaisiin <sup>116</sup>. Kuten Sintonenkin <sup>117</sup> toi esiin, tämä vaatii ajattelutavan muutosta koulumaailmassa. Aikaisemmin on ajateltu, että muun muassa lapsen tunne-elämän kehitys kulkee omia polkujaan, eikä sen tukeminen kuulu koulumaailmaan. Nyt on ymmärretty, että lapsen tunne-elämä, sosiaalinen ja tiedollinen kehitys ovat kaikki vaikutuksessa toisiinsa, ja koulumaailmassa pitää pyrkiä tukemaan näitä kaikkia osa-alueita. <sup>118</sup>

Sosiaali- ja terveystieteiden ministeriön aloitteesta vuonna 2003 alettiin kehittää tapoja lasten sosioemotionaalisten taitojen tukemiseksi. Tämän myötä luotiin Yhteispeli-ohjelma Suomen koulujärjestelmää varten, jonka tarkoitus on lasten sosioemotionaalisen kehityksen tukeminen sekä tunne- ja käytöshäiriöiden ehkäiseminen <sup>119</sup>. Yhteispeli-ohjelma on tarkoitettu hyödynnettäväksi kaikissa kunnissa, mutta ainoastaan yksi haastatelluista Satakunnan opettajista toi esiin kyseisen ohjelman

<sup>111</sup> Mm. Häärä 2004, 75 & Solantaus et al 2015, 7.

<sup>112</sup> Elliot 1.6.2021, <https://www.weforum.org/agenda/2021/06/workplace-skills-learning-linkedin-report/>.

<sup>113</sup> Häärä 2004, 75.

<sup>114</sup> Klemola & Mäkinen 2014, 1.

<sup>115</sup> <https://www.kansalaisaloite.fi/fi/aloite/8354>.

<sup>116</sup> Solantaus et al 2015, 8.

<sup>117</sup> Sintonen 2012, 13.

<sup>118</sup> Mm. Solantaus et al 2015, 8 & Webster-Stratton 2012, 35.

<sup>119</sup> Solantaus et al 2015, 8.

vastauksessaan. Aiemmassa ryhmätyössä<sup>120</sup> tuli esiin, että pääkaupunkiseudulla kyseistä ohjelmaa käytetään laaja-alaisemmin opetuksen tukena. Mietin, onko Satakunnassa tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetus niin integroitunutta, ettei varsinaiselle ohjelmalle nähdä enää tarvetta ja tästä syystä Yhteispeli-ohjelma ei ole laajamittaisesti käytössä. Tutkimusaineistoni mukaan opetus ei kuitenkaan ole niin selkeää ja integroitunutta Satakunnassa, että se olisi syynä ohjelman käyttämättömyydelle Satakunnassa.

Tutkimusten mukaan tunnetaitojen opetuksella on ollut hyviä vaikutuksia esimerkiksi opiskelijoiden stressinsäätelyyn, hyvinvointiin, opiskelun organisointiin ja psykologiseen joustavuuteen. Opiskelijat hallitsivat ja ymmärsivät paremmin tunteitaan ja kykenivät olemaan paremmin läsnä sekä keskittymään opintoihinsa.<sup>121</sup> Sosioemotionaalisten taitojen opetus koululaisille taas parantaa oppilaiden käytöstä, oppimistuloksia ja motivaatiota sekä lisää hyvää ilmapiiriä<sup>122</sup>. Vastaavanlaisiin tuloksiin päästiin myös Helsingissä vuonna 2020, kun kahden vuoden pilottikokeilun tuloksia tutkittiin. Vuonna 2019 syksyllä Laakavuoren koulussa Helsingissä lisättiin alakouluihin 1–6-vuosiluokille yksi viikkotunti tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetusta. Pilotin tulokset olivat erinomaisia. Luokkien ilmapiiri oli parantunut, oppilaat viihtyivät paremmin yhdessä ja koulutyöhön keskittyminen parani merkittävästi. Laakavuoressa todettiin myös kiusaamisen ja rasismien vähentyneen oleellisesti. Lasten tunnesäätelytaidot tuntuivat paranevan ja nousevan ikätasoisiksi kokeilun aikana.<sup>123</sup>

Tässä luvussa tarkastelen, kuinka Satakunnan alakouluissa tunne- ja vuorovaikutustaitoja opetetaan sekä millaisena niiden rooli näyttäytyy kouluarjessa.

### 3.1. Tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetus

Kuten edellä on todettu, vuoden 2014 opetussuunnitelman perusteissa on esitelty laaja-alaiset osaamisen tavoitteet, joita on yhteensä seitsemän. Tälle tutkimukselle oleellisia ovat kolme osa-alueetta, jotka ovat ”Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu (L2)”, ”Itsestä huolehtiminen ja arjen taidot (L3)” ja ”Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen (L5)”. Tunne- ja vuorovaikutustaitojen opettamisen kannalta oleelliset osa-alueet ovat ”Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu (L2)” ja ”Itsestä huolehtiminen ja arjen taidot (L3)”. Laaja-alaisen osaamisen alueessa kaksi keskittyyään vuorovaikutustaitoihin ja kolmannessa osa-alueessa tunne- ja sosiaalisiin taitoihin. Koska

<sup>120</sup> Mäkynen, Aaltonen & Vapaala-Riikonen 2020.

<sup>121</sup> Asikainen, Kaipainen & Kajavuori 2019, 12.

<sup>122</sup> Mm. Durlak et al 2011; Sklad, Diekstra, Gravesteyn, Ben & Ritter 2012; Djambazova-Popordanoska 2016.

<sup>123</sup> Helsingin kaupunki 10.3.2021, hel.fi.

tutkimukseni kohdistuu alakoulun opetukseen, avaan näiden vuosiluokkien opetukseen liittyviä tavoitteita.

Vuorovaikutustaitoja pyritään kehittämään 1–2-vuosiluokille mielikuvituksen, kekseliäisyyden ja ilmaisutaitojen muodossa. Nämä taidot kehittyvät muun muassa leikkien, seikkailujen, musiikin, draaman, saduttamisen, mediaesitysten, kuvallisen ja käsityöllisen ilmaisun sekä rakentelun ja muiden käden taitojen keinoin. Oppilaat voivat ilmaista itseään ja itselle merkityksellisiä asioita moninaisin esittämisen keinoin. Tunne- ja sosiaalisia taitoja harjoitellaan 1–2-vuosiluokilla taas muun muassa opettelemalla tunnistamaan ja ilmaisemaan omia tunteitaan sekä kehittämällä tunnetaitoja draaman ja leikkien avulla. Tärkeää on yhteiset pelisäännöt, hyvät tavat ja kannustava palaute.<sup>124</sup>

Yllä mainittujen asioiden lisäksi 3–6-vuosiluokilla pyritään harjoittelemaan monipuolisesti vuorovaikutusta, yhteistyötä ja hyvää käytöstä. Oppilaiden kasvua monipuolisiksi kielenkäyttäjiksi äidinkiellällä sekä muilla kielillä tuetaan opetuksessa. Toisten asemaan asettumista ja asioiden eri näkökulmista tarkasteluun ohjataan. Oppilaille luodaan innostavia tilaisuuksia kehittää sosiaalisia taitoja ja ilmaisutaitoja. Omaa kehoa kannustetaan arvostamaan ja käyttämään sitä ilmaisun apuna. Laaja-alainen osaamisalue ”itsestä huolehtiminen ja arjen taidot” tuo esiin 3–6-luokkalaisilla yhteisen tekemisen korostumisen, jossa oppilaat pääsevät myös kehittämään omia tunne- ja sosiaalisia taitojaan. Lapset oppivat pelien, leikkien ja yhteisten tehtävien ohella ymmärtämään sääntöjen, sopimusten ja luottamuksen merkityksen.<sup>125</sup>

Perehtyessäni haasteltujen opettajien kuntien opetussuunnitelmiin, niistä ei löytynyt kuntakohtaisia lisäyksiä, joilla tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetusta olisi kuvattu laajemmin. Olen kuvannut aiemmin tässä tutkimuksessa<sup>126</sup>, mitä tunne- ja vuorovaikutustaidoilla tarkoitetaan tämän tutkimuksen yhteydessä. Pyysin myös tutkimukseen haastateltavia opettajia kuvaamaan, miten he määrittelevät taidot. Kaikki haastatellut nostivat esiin etenkin omien ja muiden tunnetilojen ymmärtämisen sekä niiden sanoittamisen.

...just sellasta et osaa nyt tulkita niitä et mitä, mikä tunnetila kenelläki vois olla päällä ja mite siihe sitten kannattais reagoida.<sup>127</sup>

<sup>124</sup> Opetushallitus 2016, 100.

<sup>125</sup> Opetushallitus 2016, 156.

<sup>126</sup> Ks. tämä työ s. 13.

<sup>127</sup> HNa1.

... pienten oppilaitten kanssa yritetään mennä siihen toisen asemaan ja lähtee niinko tosi konkreettisesti miettimään sitä, et milt sust tuntuu tai milt kaverist tuntuis, jos kävis sitä tätä tai tota.<sup>128</sup>

Omien tunteiden ja muiden kokemusten ymmärtäminen nähdään sosioemotionaalisen kyvykkyyden ytimenä ja ne hallitsemalla pärjää niin koulu- kuin työyhteisössä paremmin<sup>129</sup>. Vanhempien oppilaiden kanssa käytiin myös läpi jo sitä, miten oman käytöksen voisi valita tiettyihin vuorovaikutustilanteisiin sopivaksi<sup>130</sup>. Terminä esiin nousi kaveritaidot, joihin haastatelluista puolet viittasi eri kohdissa. Kaveritaidoilla tarkoitettiin vastaavasti toisen tunteiden hyväksymistä ja huomioimista sekä muita sosiaalisia taitoja kuten yhteistyökykyä ja ristiriitatilanteista selviämistä ynnä muita vastaavia. Ristiriita- sekä muut arkipäivän tilanteet olivat niitä, joissa jokainen haastelluista opettajista koki eniten opettavansa tunne- ja vuorovaikutustaitoja.

...enemmän on semmosta, et sit ku on tapahtunut jotain, niin sitten käydään se läpi, et mitä kävi ja miten olisi kuulunut toimia.<sup>131</sup>

Taitoja kehitetään ja läpikäydään oppiaineiden sisällä ja arkitilanteissa, tarpeiden mukaan.<sup>132</sup>

...et kyl mä näkisin et noi tunne- ja vuorovaikutustaidot on ihan jokapäiväistä ja jokahetkistä, et sitä täytyy niinku koko ajan harjoitella.<sup>133</sup>

Wienin teknillisen yliopiston tutkijat Slovák ja Fitzpatrick<sup>134</sup> tunnistivat omassa tutkimuksessaan tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetuksen kirjallisuudesta neljä aihealuetta<sup>135</sup>, joiden opetus kontribuoi eniten sosioemotionaaliseen kyvykkyyteen. Nämä opetettavat asiat olivat omien ja muiden tunteiden tunnistaminen sekä ymmärtäminen, omien tunteiden hallinta, vuorovaikutus- ja ihmissuhdetaidot sekä konfliktinkäsittely- ja ongelmanratkaisutaidot. Näiden aihealueiden opetus oli selkeästi tunnistettavissa myös opettajien vastauksissa. Kuviossa 1 on esitetty, mihin sosioemotionaaliseen kyvykkyyteen näiden neljän tunne- ja vuorovaikutustaidon osa-alueen opetus vaikuttaa. Slovák ja Fitzpatrick tutkivat, kuinka tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetusta voitaisiin tukea teknologian avulla ja palaan heidän tutkimukseensa luvussa 4.

<sup>128</sup> HNa4.

<sup>129</sup> Häärä 2004, 80.

<sup>130</sup> HNa1 & HMi2.

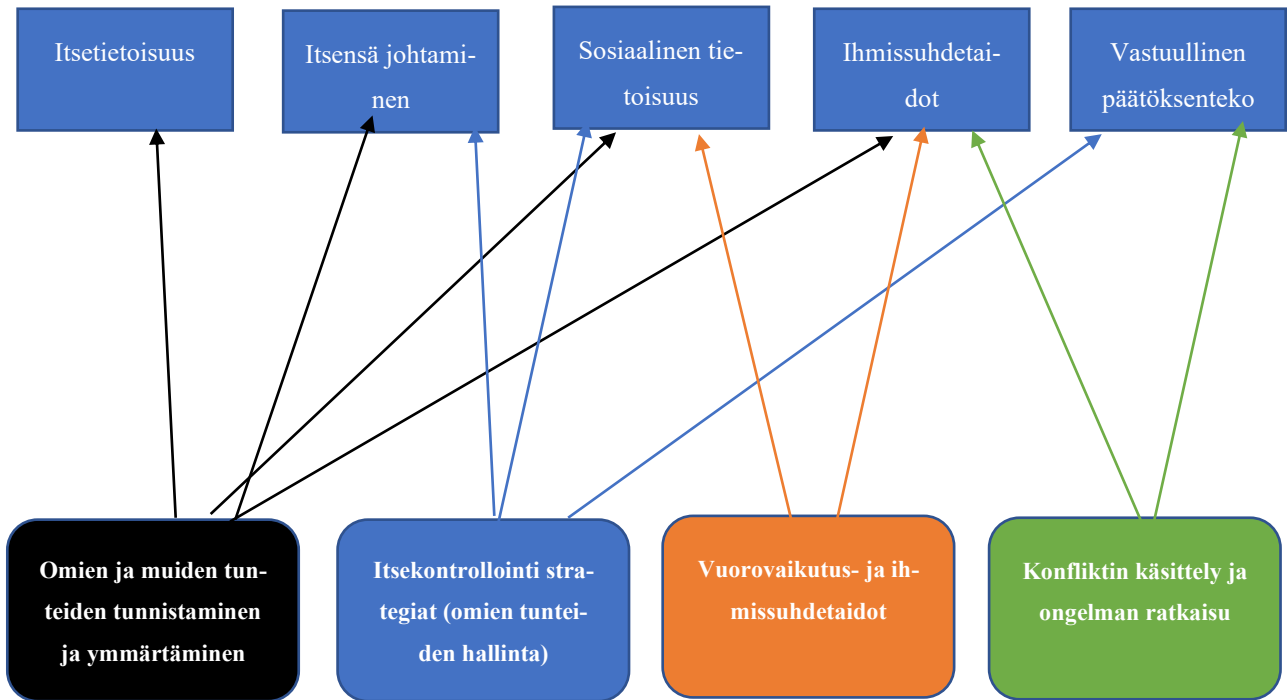
<sup>131</sup> HMi1.

<sup>132</sup> HNa1.

<sup>133</sup> HNa4.

<sup>134</sup> Slovák & Fitzpatrick 2015, 9.

<sup>135</sup> Kuvion alarivi.



Kuvio 2. Neljä tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetuksen osa-aluetta vaikuttavat vahvasti viiteen sosioemotionaaliseen kyvykkyyteen.

Haastateltujen opettajien kouluissa tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetukselle ei ollut määritelty selkeitä tuntipaikkoja tai tuntimäärää, mitä viikossa opetukseen käytettäisiin. Eri kouluissa oli ohjenuorana taitojen opetukselle erilaisia materiaaleja. Yhdessä koulussa opetuksessa nojattiin Turun yliopiston kehittämän toimenpideohjelma Kiva Koulun<sup>136</sup> materiaaleihin taitojen opetuksessa, toisessa oli käytössä Rovaniemen kunnan kehittänyt Hyvinvoinnin vuosikello<sup>137</sup>, jonka koulun kuraattori oli esitellyt työyhteisölle. Eräässä koulussa oli käytössä Yhteispeli-ohjelma pääasiassa opettajien yhteistyön välineenä, mutta käyttöön oli otettu oppilaiden kanssa aamupiiri, jossa jaettiin päivän kuulumisia. Esiin nousi myös, että eri oppiaineiden materiaaleissa, esimerkiksi äidinkielessä ja uskonnossa, on joitakin tunne- ja vuorovaikutusoppeja. Opettajille oli muodostunut erilaisia tapoja toteuttaa tunne- ja vuorovaikutuskasvatusta opetuksessaan, yksi käytti perjantaisin tunnin ryhmätö-aikaa, toinen hyödynsi aamupiiriä<sup>138</sup>. Oppilaat ottivat taitojen opetteluun ohjattuna hyvin vastaan ja kaipasivat esimerkiksi ryhmätunnille tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetusta, jos opettaja ei ollut suunnitellut tunniksi niiden opetusta.<sup>139</sup>

<sup>136</sup> <https://www.kivakoulu.fi/>.

<sup>137</sup> Rovaniemen kaupunki 2018.

<sup>138</sup> Ryhmätöaika on opettajan oman luokan kanssa aikataulutettu aika lukujärjestyksessä. Aamupiiri on luokan ryhmähetki ennen tuntien aloitusta.

<sup>139</sup> HNa1, HNa4, HMi1 & HMi2.

Pyydettyäessä kuvailemaan tarkemmin, millaisia taitoja ja miten oppilaille opetetaan, kaikki haastateltavista vastasivat taitojen opettelu tapahtuvan arkipäivän tilanteissa. Esiin tuotiin peruskäytösten opettelu, oman vuoron odottaminen, puheenvuoron pyytäminen, toisen huomioon ottaminen ja omien tunteiden sanoittaminen <sup>140</sup>. Näitä taitoja opeteltiin muun muassa draaman keinoin eli näyteltiin erilaisia tilanteita, katsottiin opettavaisia ohjelmia ja tehtiin erilaisia harjoituksia <sup>141</sup>.

Kaikennäkösii erilaisii juttui meil on ollut et, joskuskin oli joku semmonen et oppilaat teki kirjekuoret ja sit joka päivä jokainen kirjoitti parille jotain positiivista ja sit sin kuoree, et mä vaiks sanoin et kirjoita sille joka istuu susta kauimmaisena tai kirjoita sellaiselle, jolle et oo vielä kirjoittanut ja joku päivä arvottii ja sit mä loppuviimeks katoin ne kuoret, mä katoin ne vielä läpi, kun mua vähän jänskätti, et vaik mä tiesin et tää on aika kiva porukka, ni en silti luottanut et onks ne kaikki asiallisii, mut ne oli niin ihanii, niist tuli niin hyvä mieli. <sup>142</sup>

Sosioemotionaalisten taitojen opettaminen erilaisten harjoitusten kautta on tutkimusten mukaan tehokasta, sillä taitoja osataan käyttää todellisessa ristiriitatilanteessa vain, kun taidot ovat harjoitusten ja palautteenannon kautta niin sanotusti yliopitut <sup>143</sup>.

Haastatellut opettajat kokivat luontevaksi taitojen opettamisen arkipäivän tilanteissa, mutta esimerkiksi varsinaisten tunne- ja vuorovaikutustuntien pitäminen voisi tuntua vieraammalta <sup>144</sup>. Puolet haastatelluista koki, että taitojen opetukseen olemassa oleva ohjeistus on riittävä, toisten mielestä ohjeistus kaipasi yhtenäistämistä. Yhtenäistämistä puoltaisi opetuksen tasa-arvoistuminen kaikille oppilaille.

et se tiedetään et tunne- ja vuorovaikutustaitojakin opetetaan luokissa ihan eri määrä, et jotkut tykkää vetää tosi paljon ja toiset ei sit kauheesti. <sup>145</sup>

Tunne- ja vuorovaikutustaitoihin voitaisiin tarvita selkeää ohjeistusta, joka ohjaisi tasapuoliseen opetukseen kaupungissamme. <sup>146</sup>

Itse taitojen opetuksen kaikki haastellut opettajat kokivat helpoksi ja tulevan luonnostaan etenkin pienten oppilaiden kanssa. Yksi haastateltavista toi esiin, että omista tunteista puhuminen ei kuitenkaan ole helppoa, saati niiden sanoittaminen, mutta on tärkeää toimia esimerkkinä ja osata esimerkiksi opettajanakin pyytää anteeksi tilanteen sitä vaatiessa <sup>147</sup>. Toinen toi taitojen opettamisessa esiin haasteeksi sen, että opetus on pirstaleista muun opetuksen sisällä, että esimerkiksi varsinaisten

<sup>140</sup> HNa4, HMi2, HMi1 & HNa2.

<sup>141</sup> HNa1, HNa2, HNa4, HNa1 & HMi1.

<sup>142</sup> HNa1.

<sup>143</sup> Häärä 2004, 82.

<sup>144</sup> HNa4 & HMi1.

<sup>145</sup> HNa1.

<sup>146</sup> HNa1.

<sup>147</sup> HMi1.



oppimistavoitteiden täyttymistä on haastava seurata <sup>148</sup>. Psykoterapeutti Maaret Kallio näkeekin, että vahvimmillaan tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetus on juuri arkipäivän tilanteissa ja opettaja toimii tiedostamattaankin mallina oppilaille. Opettajakin voi hermostua, mutta tärkeintä on tilanteen jälkihoito, opettajan tunteiden sanoittaminen on oppimiskokemus myös oppilaille. <sup>149</sup>

Suurin osa opettajista on sitä ikäluokkaa, ettei tunne- ja vuorovaikutustaitoja ole aktiivisesti harjoiteltu opiskeluaikana. Näkisin, että opettajien rooli tunne- ja vuorovaikutustaitojen mallintajina kouluissa saattaisi vaatia koulutusta opettajille. Kuten tässä tutkimuksessa tuli esiin, kaikille omien tunteiden sanoittaminen ei ole luontevaa ja koulutuksen myötä opettajan voisi olla helpompaa suhteuttaa taitojen opetusta omaan opetustyyliinsä. Opettajien opetustyylien vaikutuksia on pääosin tutkittu selvittämällä perinteisten opetusmenetelmien (muun muassa ulkoluku, luennointi jne.) ja modernien opetusmenetelmien eroja oppimistuloksiin. Tutkimus kuitenkin osoittaa, että moderneilla opetustyyliillä on merkittävä vaikutus sosioemotionaalisiin taitoihin etenkin teknisten aineiden osalta. Perinteinen opetustyyli tapaa alentaa etenkin poikien motivaatiota ja johtaa näin huonompaan itseluottamukseen. Viimeaikaiset tutkimukset osoittavat myös, että modernit opetustavat, kuten ryhmätyökentely, parantavat sellaisia taitoja, joiden oppimista ei mitata, kuten sosiaalista pääomaa ja tiedon soveltamisen kykyä. <sup>150</sup> Näkisin tämän hyvin paikkansa pitävänä, sillä nykyajan työmaailmassa arvostetaan kykyä soveltaa tietoa luovasti, tieto kun on kaikkien saatavilla helposti, sitä pitää vain osata käyttää.

### 3.2. Muuttunut (koulu)maailma

Kuten edellä tuotiin esiin, kasvatuskulttuuri on muuttunut ja se muuttaa myös koulumaailmaa. Uudessa opetussuunnitelmassa painotetaan onnistumisen kokemuksia kaikille oppilaille, opiskelun merkityksellisyyden lisäämistä ja oppilaan aktiivisuuden vahvistamista. Näihin tavoitteisiin pyritään muun muassa uudistamalla koulujen toimintakulttuuria enemmän yhteisöllisyyden ja osallisuuden suuntaan. Opetuksessa kiinnitetään myös aiempaa enemmän huomiota oppilaiden sosiaalisiin valmiuksiin ja niitä pyritään tukemaan. <sup>151</sup> Haastatelluista opettajista kaikki ovat huomanneet selkeän muutoksen oppilaissa opetusvuosiensa aikana, mikä on johtanut tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetuksen tärkeyden korostumiseen.

---

<sup>148</sup> HLNal.

<sup>149</sup> Tikkanen 12.8.2021, <https://www.opettaja.fi/tyossa/psykoterapeutti-maaret-kallio-opettaja-mallintaa-tunne-ja-vuorovaikutustaitoja-oli-han-siita-tietoinen-tai-ei/>.

<sup>150</sup> Korbelt & Paulus 2018.

<sup>151</sup> Opetushallitus 2021, oph.fi.

...oppilasaines muuttuu koko ajan niinku vähän semmoseen levottomampaan suuntaan, niin silloin niit sit vielä enemmän korostetaan, et tuetaan ja opetetaan. Et ne niinku kappaa semmosen aikuisen siihen opettamaan niitä asioita.<sup>152</sup>

...kun näkyy aika monis kodeissa, et se<sup>153</sup> on jotenkin ihan hukassa, niin taas sitäkin koetetaan siirtää enemmän ja enemmän vaan kouluille.<sup>154</sup>

Samalla haastattelujen vastauksista on tulkittavissa, että vaikka taitoja pitäisi opettaa enemmän, ovat kiristyneet tuntikehykset johtaneet opetuksessa osittain siihen, ettei aikaa riitä.

Tunne- ja vuorovaikutustaitojen opettamisen koen, jopa jääneen nykyisin vähän vähemmälle, koska yksinkertaisesti koulussa aika on rajallista ja kaikkea ei ehdi opettamalla opettamaan. Aiemmin ehti pitämään erillisiä tunteja näihin taitoihin liittyen, mutta nykyisin ei.<sup>155</sup>

Joissakin kouluissa huonontuneiden tunne- ja vuorovaikutustaitojen aiheuttamiin ongelmiin on tartuttu nimenomaan lisäämällä tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetusta. Tästä esimerkkinä on jo tässä tutkimuksessa sivulla 28 mainittu Helsingin Laakavuoren koulun pilottikokeilu, jolla saatiin erinomaisia tuloksia.<sup>156</sup>

Taloudellisen yhteistyön ja kehityksen järjestö, OECD, tutki myös ensimmäistä kertaa kansainvälisessä suurtutkimuksessa 10- ja 15-vuotiaiden lasten ja nuorten sosiaalisia taitoja sekä tunnetaitoja ja niiden merkitystä oppimiseen. Tutkimus valmistui syksyllä 2021 ja Suomesta suurtutkimukseen osallistui 6000 helsinkiläistä lasta ja nuorta. Tutkimuksen mukaan tunne- ja vuorovaikutustaidot heikkenevät nuoruudessa ja niiden säännöllinen harjoittaminen on tarpeen. Lasten ja nuorten tunne- ja vuorovaikutustaitojen taso korreloi vahvasti sosioekonomisen taustan kanssa ja sukupuolten välillä on taidoissa eroja. Keskeisiksi ominaisuuksiksi hyvään koulumenestykseen havaittiin sinnikkyys, uteliaisuus ja optimismi. Suomalaisilla myös sisu oli merkittävä tekijä koulumenestyksessä. Myös oppilaan koulu yhteisöön kuuluvuuden tunteella on iso merkitys, koska monella tunne- ja vuorovaikutustaidolla on positiivinen vaikutus akateemisiin aineisiin. Oppiminen ei etene yhtä hyvin ulkopuolisuutta tuntevilla oppilailta kuin niillä, jotka kokevat kuuluvansa kouluun. Tämä näkyy silloin, jos oppilas ei koe olevansa paikassa, jossa hänet nähdään kokonaisena ihmisenä, jolla on vahvuuksia ja hänen äänellään on väliä.<sup>157</sup> Nykyisen opetussuunnitelman mukaisella osallisuuden kulttuurilla voidaan siis nähdä olevan varsin tärkeä rooli lapsen kouluetenemisen suhteen.

<sup>152</sup> HNa2.

<sup>153</sup> Tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetus.

<sup>154</sup> HNa3.

<sup>155</sup> HLNal.

<sup>156</sup> helsinki.fi 10.3.2021 <https://www.hel.fi/uutiset/fi/kasvatuksen-ja-koulutuksen-toimiala/tunne-ja-vuorovaikutustaitojen-opettaminen-paransi-luokkien-ilmapiiiria>.

<sup>157</sup> helsinki.fi 17.9.2021 <https://www.hel.fi/uutiset/fi/kasvatuksen-ja-koulutuksen-toimiala/oecd-tutkimus-oppilaiden-sosiaaliset-ja-emotionaaliset-taidot> & oecd.org <https://www.oecd.org/education/ceri/social-emotional-skills-study/>.

Tässä tutkimuksessa nousi myös esiin oppilaiden sosioekonomisen taustan vaikutus tunne- ja vuorovaikutustaitoihin. Opettajista kaksi kertoi huomanneensa, että perheissä, joissa oli muitakin ongelmia, nämäkin taidot olivat lapsilla heikoilla kantimilla.

...osalla on selkeästi kotona on puhuttu monista, just niinku näistä tunnetaidoistakin ja tv-taidoista molemmista, mut osa on ihan yksinään. Ja sit se on valitettavasti et ne tietyt samat kodit, et millä on niinku vähän kaikki kasaantunu ne ongelmat ja tekemättömyydet ja muut. Et se on vähän sellanen kasaantumisvaikutus kyllä.<sup>158</sup>

Selkeimmäksi ongelmaksi tunne- ja vuorovaikutustaidoissa alakoululaisilla aineistosta näytti nousevan toisen ihmisen asemaan asettuminen. Lasten oli vaikea ymmärtää omaa rooliaan toisen pahan mielen aiheuttajina. Taitojen kokonaisvaltainen heikentyminen olikin kiinnittänyt opettajien huomion, ja siihen johtavia syitä nähtiin esimerkiksi lisääntyneessä ruutuajassa, sekä vanhempien että lasten<sup>159</sup>. Tutkimuksellisesti aihe on kiistanalainen, onko ruutuajan lisääntymisellä todellisesti vaikutuksia lasten sosioemotionaalisiin taitoihin ja oppimistuloksiin koulussa. Tämä johtuu erityisesti siitä, että pitkänajan tutkimustuloksia ei ole vielä saatavilla älylaitteiden osalta, ruutu-aikaa määritellään eri tavoin ja tutkimukset ovat kohdistuneet hyvin eri ikäisiin lapsiin.<sup>160</sup> Toisaalta tiedetään, että digitaaliset toimintaympäristöt ovat osa lasten arkea ja ne myös tukevat oppimista arjen tilanteissa<sup>161</sup>. Käsittelen tunne- ja vuorovaikutustaitoja digitaalisissa ympäristöissä luvussa neljä.

Tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetuksella on tärkeä rooli alakouluissa lasten kokonaisvaltaisen oppimisen kannalta, sillä taitojen hallitseminen tukee akateemisia taitoja ja lapsen opiskelua. Näin tunne- ja vuorovaikutustaitojen hallitsemisella on tärkeä rooli myös tulevaisuuden taitojen hallinnan osalta. Satakunnan kouluissa taitojen opetus keskittyy pääosin arkipäivän tilanteisiin, mutta taitoja harjoitellaan myös niille varatuilla paikoilla esimerkiksi ryhmätunneilla tai aamupiireissä. Taitojen harjoittelu vaatisi paljon toistoja, jotta taidot tulisivat yliopituiksi ja lapsen olisi mahdollista hyödyntää oppimaansa esimerkiksi mahdollisessa ristiriitatilanteessa. Tärkeimpiä taitoja ovat etenkin omien ja toisten tunteiden tunnistaminen. Tunneäly onkin nostettu tulevaisuuden työelämän tärkeimmäksi ominaisuudeksi.

Lasten tunne- ja vuorovaikutustaitojen oppimista tehostaa opettajan käyttämä moderni opetustyyli. Osallistava kulttuuri kouluissa takaa oppilaan kuuluvuuden tunteen kouluyhteisöön ja parantaa oppimistuloksia. Oppilaiden tunne- ja vuorovaikutustaitojen on nähty heikkenevän vuosien saatossa ja osasyynä nähdään digitaalinen maailma. Taitojen hallitsemiseen vaikuttaa kuitenkin myös lapsen

<sup>158</sup> HNa3.

<sup>159</sup> HNa1, HNa2, HMi2, HNa4 & HLNa1.

<sup>160</sup> Ks. Cerniglia, Cimino & Ammaniti 2021.

<sup>161</sup> Kentz, Sintonen & Lipponen 2017, 65.

sosioekonominen tausta. Edellä mainittu tiedostaen, huomioitavaa on se, että lasten arki etenkin koulupäivän ulkopuolella on paljon digitaalisissa toimintaympäristöissä. Miten lasten tunne- ja vuorovaikutustaitoja opetetaan digitaalisen kulttuurin maailmassa? Millaisia tieto- ja viestintäteknologiataitoja lapset tarvitsevat ollakseen osallisia digitaalisessa kulttuurissa? Seuraavassa luvussa käsitellään tunne- ja vuorovaikutus- sekä tieto- ja viestintäteknologiataitojen opetusta digitalisoituneessa maailmassa.

#### 4. Digitalisoituvan maailman haasteet alakoululaisille

Elämme aikakaudella, jossa joudumme opettelemaan uusia taitoja täysin uusissa ympäristöissä tai sopeuttamaan aiemmin oppimiamme taitoja uusiin ympäristöihin. Kuten edellä on tuotu esiin, tunne- ja vuorovaikutustaitojen opettamisesta ei ole puhuttu vielä kauaa, vaan niiden on ajateltu tulevan ehkäpä osittain luonnostaankin ja liittyvän aikuiseksi kasvamiseen. Edellisen luvun perusteella voimme todeta tunne- ja vuorovaikutustaidoilla olevan tärkeä rooli lasten muussa oppimisessa. Onneksi 2000-luvun alkupuolelta asiaan on kiinnitetty enemmän huomiota ja tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetus on huomioitu uusimmassa opetussuunnitelman perusteissa<sup>162</sup>. Digitaalisuus on kuitenkin tuonut tähän uuden aspektin, sillä teknologia on kaikkialla. Nyt pitää opetella myös tieto- ja viestintäteknologiataitoja, jotta voi olla vuorovaikutuksessa. Ja kuinka vuorovaikutus sujuu lapsilla digitaalisissa ympäristöissä? Toisaalta on tuotu myös esiin, että nykyajan lapsilla on erilaiset oppimiskäytännöt kuin vanhemmilla sukupolvilla – he ovat tottuneet saamaan tietoa nopeasti, tekemään rinnakkaisia prosesseja ja tekemään useita tehtäviä samanaikaisesti. Lisäksi lapset kukoistavat saadessaan välittömän tyydytyksen tarpeilleen sekä jatkuvaa palkitsemista suoritteistaan.<sup>163</sup>

Suomessa kouluihin on pyritty tuomaan uutta toimintakulttuuria, johon liittyvät modernit opetustyyli-  
lit. Moderneihin opetustyyliin liittyy erilaisten työtapojen ja oppimisympäristöjen monipuolinen hyödyntäminen. Työtavat antavat tilaa tutkimiseen, kokeilemiseen, liikkumiseen, toiminnallisuuteen ja leikkiin. Oppilaat pääsevät osallistumaan koulun toiminnan suunnitteluun. Oppimisympäristöt innostavat oppimaan ja tiloina käytetään myös koulun ulkopuolisia tiloja. Oppimisympäristöihin kuuluvat myös pelit ja muut virtuaaliset ympäristöt. Työtavat ovat monipuolisia ja niiden valintaa ohjaavat myös oppilaiden mieltymykset sekä kiinnostuksen kohteet. Koulun arjessa luodaan tilaa ja rakenteita osallisuudelle.<sup>164</sup> Satakunnassa onnistuneena esimerkkinä pidetään Ulvilan Vanhakylän koulua, jossa on niin sanottu moderni koulu uudenaikaisine opetusmenetelmineen ja

<sup>162</sup> Opetushallitus 2016, 246.

<sup>163</sup> Prensky 2001, 2.

<sup>164</sup> Opetushallitus 2021, oph.fi.

oppimisympäristöineen. Luokka-asteita opetetaan kolmen opettajan voimin yhdessä isossa tilassa. Koko koulu on tyytyväinen ratkaisuun ja vanhemmat ovat toivoneet tyylin jatkuvan.<sup>165</sup> Digitaalisuuden tultua kouluihin, on tärkeää puhua myös digitaalisen kulttuurin osallisuudesta ja siitä, kuinka lapsista ja nuorista kasvatetaan osallisia digitaaliseen kulttuuriin. Ollessaan osallisia, he oppivat myös kantamaan vastuuta omasta toiminnastaan digitaalisessa kulttuurissa<sup>166</sup>.

Digitaalisen kulttuurin toimintaympäristöt ovat nykylasten arjen toimintakenttiä. Lasten leikkiaika on vähentynyt ruutuajan kasvaessa. Samalla kasvokkaisen kommunikaation määrä on vähentynyt.<sup>167</sup> Juuri julkaistun tutkimuksen mukaan liiallinen ruutu-aika pienillä lapsilla voi jopa haitata kielellistä kehitystä<sup>168</sup>. Miten käy siis tunne- ja vuorovaikutustaitojen oppimisen, kun lapset eivät osaa sanoittaa tunteitaan ja ylipäänsä nykytiedon mukaan oppisivat tunne- ja vuorovaikutustaitoja parhaiten leikkitalanteissa ja kasvokkaisessa kommunikaatiossa? Auttaako tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetuksen lisääminen kouluissa siihen, että taitoja osataan käyttää myös digitaalisissa ympäristöissä. Ja tulisiko tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetusta nimenomaan yhdistää tieto- ja viestintä-tekniikataitojen opetuksen yhteyteen?

Tässä luvussa käsittelemme, mikä tilanne on tällä hetkellä satakuntalaisissa kouluissa. Mikä merkitys tieto- ja viestintätekniikataitojen opetuksella on? Opetetaanko tunne- ja vuorovaikutustaitoja sekä tv-taitoja yhdessä. Olisiko lapsilla ongelmia on kyseisissä taidoissa? Ovatko lasten tunne- ja vuorovaikutustaidot erilaisia digitaalisissa ympäristöissä ja reaali maailmassa?

#### 4.1. Tvt-taitojen merkitys digitalisoituneessa maailmassa

Tulevaisuudessa tieto- ja viestintätekniikataitojen hallitseminen ei tule muuttumaan yhtään vähemmän tärkeäksi digitalisaation kiihtyessä koko ajan. Myös haastateltavat opettajat olivat yhtä mieltä siitä, että taitojen opettaminen on erittäin tärkeää. Digitaalisuutta pidetään nykyaikaisena ja tarve taitojen hallintaan kasvaa koko ajan. Taitojen oppimisen nähdään hyödyttävän oppilasta läpi koko elämän: niin opinnoissa, vapaa-ajalla kuin tulevassa työelämässä.

...pärjää sit niinku mihi ammattii nää lapset sit ikinäkää valmistuu, nii lähes joka ammatin pitää osat käyttää tietokoneit...<sup>169</sup>

<sup>165</sup> Havula 19.8.2019.

<sup>166</sup> Sintonen 2012, 18.

<sup>167</sup> Sapro 2019, 238.

<sup>168</sup> Koskinen 22.9.2021, <https://yle.fi/uutiset/3-12109961>.

<sup>169</sup> HNa1.

Pidän näiden taitojen opetusta hyvin tärkeänä. Kaikki oppilaat tulevat tarvitsemaan näitä taitoja tulevaisuudessa. Lisäksi näiden taitojen avulla pystytään vaikuttamaan mm. syrjäytymisen ja kiusaamisen vähenemiseen.<sup>170</sup>

Digitaalisen eriarvoisuuden tutkija Meri-Tuulia Kaarakainen<sup>171</sup> tuo väitöksessään esiin monet uramahdollisuudet, joita digitaalinen teknologia koulutuksessa mahdollistaa. Maailmanlaajuisesti on kasvava tarve osaaville ICT-alan työntekijöille, niin tekniikan alalla kuin muillakin aloilla. Digitaalisten taitojen osaaminen ei rajoitu pelkästään perinteisiin IT-alan töihin, vaan digitaalisuus luo täysin uudenlaisia työpaikkoja. Esimerkiksi digitaalinen terveysala on voimakkaimmin kasvava talouden osa-alue tällä hetkellä maailmassa Kaarakaisen väitöksen mukaan.

Euroopan unioni määritteli vuonna 2010 digitaalisen kompetenssin yhdeksi kahdeksasta tärkeästä kompetenssista elinikäisen oppimisen tiellä tietoyhteiskunnassa<sup>172</sup>. Euroopan unionin kehystyön on ollut tarkoitus auttaa koulutusta Euroopan sisällä kehittymään ja nämä kahdeksan kompetenssia on tunnistettu tarpeellisiksi taidoiksi ihmisille toimia nykyajan tietoyhteiskunnassa. Tämän kehystyön vaikutus voidaan nähdä myös suomalaisen perusopetuksen suunnitelman perusteissa, sillä nykyiset laaja-alaiset osaamisalueet vastaavat osittain näihin Euroopan unionin määrittelemiin kahdeksaan kompetenssiin. Kehystyön määrittelemät kompetenssit ovat: vuorovaikutus äidinkielellä, vuorovaikutus vierailta kielillä, matemaattiset kyvyt ja perustaidot tekniikasta ja tieteestä, digitaalinen kompetenssi, oppimaan oppiminen, sosiaaliset ja yhteiskunnalliset kompetenssit, oma-aloitteisuus ja yrittäjähenkisyys sekä kulttuurinen tietoisuus ja ilmaisu.<sup>173</sup> Digitaalinen kompetenssi nähdään digitaalisessa yhteiskunnassa parhaimpana käsitteenä niille taidoille, joita yhteiskunnassa toimiminen vaatii ja käsitteen käyttö on lisääntynyt<sup>174</sup>.

Euroopan unionin Digitaalisen kompetenssin -hankkeen loppuraportissa<sup>175</sup> jaetaan digitaalinen kompetenssi viiteen osa-alueeseen: tiedonhallinta (information), viestintä (communication), sisällön tuottaminen (content creation), turvallisuus (safety) ja ongelmanratkaisu (problem-solving). Tiedonhallinnalla tarkoitetaan taitoa hakea, suodattaa, arvioida ja tallentaa tietoa. Viestintään sisältyvät vuorovaikutuksessa toimiminen teknologian välityksellä, sisällön jakaminen sekä oman digitaalisen identiteetin hallinta. Taito kehittää sekä integroida sisältöä on sisällöntuotantoa, johon sisältyy myös tekijänoikeuksien hallinta sekä ohjelmointitaito. Turvallisuuteen liittyy omien tietojen, digitaalisen identiteetin, terveyden sekä ympäristön suojaaminen. Viimeiseen osa-alueeseen,

---

<sup>170</sup> HLNal.

<sup>171</sup> Kaarakainen 2019, 15–16.

<sup>172</sup> European union 2010, 2.

<sup>173</sup> European union 2010, 2.

<sup>174</sup> Ilomäki, Kantosalo & Lakkala 2011, 8.

<sup>175</sup> Ferrari, Brecko & Punie 2014, 11.

ongelmanratkaisuun sisältyvät teknologinen luovuus, taito ratkaista teknisiä ongelmia sekä tunnistaa aukot omassa digitaalisessa osaamisessa. Samantyyppiset tavoitteet ovat myös suomalaisen perusopetuksen opetussuunnitelman perusteissa ”Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen”-laaja-alaisessa osaamisalueessa<sup>176</sup>. Digitaalinen kompetenssi käsitteenä kuvaakin mielestäni paremmin niitä tv-taitoja, mitä kouluissa nykyään pitää opettaa. Tämä nousi mielestäni esiin myös haastateltavienkin vastauksista; tv-taidot eivät ole yksittäinen osa-alue, jota voidaan opettaa irrallaan muusta, vaan ne ovat sulautuneet osaksi kaikkea opetusta ja oppimista.

...se (tieto- ja viestintäteknologia) limittyy kaikkeen mahdolliseen mitä tehdään. Et enemmätki just sellasena läpäisevänä juttuna.<sup>177</sup>

Voidaan ajatella, että kouluissa ei opeteta yksittäisiä taitoja vaan pyritään vahvistamaan oppilaiden digitaalista kompetenssia elämän kaikilla osa-alueilla. Diskursiivisesti ajatellen tieto- ja viestintäteknologiataidot ohjaavat virheellisesti ajattelemaan enemmän nimenomaan teknologisia taitoja kuin digitaalisuuden hallintaa kokonaisvaltaisesti. Tämä näkyi haastateltavien vastauksissa, kun heiltä kysyttiin millaisia yksittäisiä taitoja he opettavat puhuttaessa tieto- ja viestintäteknologiataidoista. Vastaukset<sup>178</sup> painottuivat enemmän yksittäisten teknologisten taitojen hallintaan kuin kokonaisvaltaiseen digitaalisuuden hallintaan. Vastauksissa on huomioitava opettavien lasten ikä, mutta samaan aikaan on muistettava, että lasten aivojen säätelytoiminnot kehittyvät valtavasti alakouluaikana<sup>179</sup>. Näkisinkin siksi, tärkeänä opettaa myös digitaalisuuteen liittyviä muita taitoja, kuten viestintää, turvallisuutta ja lapsen oman digitaalisen identiteetin hallintaa. Digitaalista kompetenssia vaaditaan myös digitaalisen eriarvoisuuden vähentämiseksi. Ilomäki, Kantosalo & Lakala<sup>180</sup> tuovat esiin, että digitaalisella kompetenssilla pystytään vaikuttamaan käytön laatuun<sup>181</sup>. Kun oppilaiden digitaalinen kompetenssi on laaja, he pystyvät käyttämään tieto- ja viestintäteknologiataitoja laajemmalla skaalalla. Tähän selkeästi tähdätään myös perusopetuksessa, kun opettajat kertoivat vastauksissaan pyrkivänsä opettamaan oppilaille, että laitteita voi käyttää muuhunkin kuin viihdekäyttöön.

Tieto- ja viestintäteknologiataitojen hallitseminen on tärkeää myös digitaalisen kulttuurin osallisuuden kannalta. Mediakasvatuksen asiantuntija Sara Sintonen<sup>182</sup> tuo esiin, kuinka mediakasvatuksella (digitaalinen lukutaito) voidaan edistää kansalaisten ja digitaalisen kulttuurin osallisuuden hyvää

<sup>176</sup> Ks. tämä työ s. 20–21.

<sup>177</sup> HMi1.

<sup>178</sup> Ks. tämä työ s. 22–23.

<sup>179</sup> Moisala & Lonka 2019, 10.

<sup>180</sup> 2011, 4.

<sup>181</sup> Ks. tämä työ s. 19.

<sup>182</sup> 2012, 12.

suhdetta. Hän tarkastelee kirjassaan ”Susitunti – Kohti Digitaalisia lukutaitoja” digitaalista kulttuuria suhteessa kasvatukseen ja oppimiseen sekä ympäröivään elämismaailmaan<sup>183</sup>. Kuten tämän tutkimuksen käsitteissä on tuotu esiin<sup>184</sup>, digitaalinen kompetenssi sekä tieto- ja viestintäteknologiataidot pitävät sisällään myös digitaalisen lukutaidon osa-alueita. Kasvatuksen ja psykologian professori Eshet-Alkali ja viestinnän tohtori Amichai-Hamburger<sup>185</sup> jakoivat artikkelissaan digitaalisen lukutaidon viiteen osa-alueeseen. Nämä osa-alueet pitävät sisällään samantyylisten taitojen oppimista kuin Euroopan unionin Digitaalisen kompetenssin -hankkeen loppuraportissa sisällytettiin digitaaliseen kompetenssiin<sup>186</sup>. Muun muassa mediakasvatusta ja digitaalista oppimista tutkivan professori Renee Hobbsin<sup>187</sup> mukaan digi- ja medialukutaito ovat kykyjä tehdä vastuullisia päätöksiä, hakea tietoa, arvioida sisällön laatua ja uskottavuutta, tuottaa sisältöä sekä käyttäytyä vastuullisesti ja eettisiä periaatteita kunnioittaen. Lisäksi ne ovat kykyjä työskennellä itsenäisesti sekä yhteistyössä muiden kanssa jakaen tietoa ja ratkoen ongelmia. On mielenkiintoista, että tietokoneiden yleistymisen alussa on puhuttu vastaavista taidoista nimikkeellä tietokonelukutaito, joka piti sisällään tietokoneen peruskäytön lisäksi myös ohjelmoinnin. Tietokonelukutaito nähtiin tulevaisuuden taitona, jonka jokaisen kansalaisen tulisi osata.<sup>188</sup>

Sintosen<sup>189</sup> mukaan digitaalisen lukutaidon (mediakasvatuksen) opetus koetaan kuitenkin usein haasteelliseksi, koska sen opettamiseen mielletään liittyvän paljon teknistä osaamista. Tämä oli osittain nähtävissä myös opettajien vastauksissa. Haastateltavat opettajat eivät kokeneet taitojen opetusta hankalaksi, mutta toivat esiin, että toisille opettajille se voi olla ja on hankalaa. Lisäksi aivan pienien oppilaiden kanssa ei voi mennä syvälle tieto- ja viestintäteknologisten taitojen suhteen, koska perustaidot olivat vajavaiset. Isompien oppilaiden kohdalla taas saatettiin kokea, että osaako opettaa heille mitään uutta<sup>190</sup>. Digitaalisen kulttuurin osallisuuden kannalta tämä lähestymistapa on ongelmallinen. Jos digitaalinen kulttuuri otetaan annettuna eikä nähdä sen kehittymistä ja muutosta, sen integroiminen perusopetukseen on haasteellista.<sup>191</sup> Digitaalisessa kulttuurissa ihminen on aktiivinen toimija ja digitaalisen kulttuurin ympäristöt ovat lapsille ja nuorille tutumpia kuin aikuisille, sillä he ovat syntyneet digitaalisuuden maailmaan. Tämä vaatii siten muutosta totuttuun koulukulttuuriin, jossa aikuinen on se, joka opettaa ja lapset oppivat. Tämän toi myös yksi haastateltavista

---

<sup>183</sup> Sintonen 2012, 15.

<sup>184</sup> Ks. tämä työ s. 12.

<sup>185</sup> Eshet-Alkali & Amichai-Hamburger 2004, 422–423.

<sup>186</sup> Ferrari, Brecko & Punie 2014, 11.

<sup>187</sup> Hobbs 2010, 18–19.

<sup>188</sup> Saarikoski 2006, 7.

<sup>189</sup> Sintonen 2012, 12.

<sup>190</sup> HMi2.

<sup>191</sup> Sintonen 2012, 13.



esiin, koska lapset tietävät näistä asioista jo enemmän, vaatii opettajilta ajattelutavan muutosta, että asiat voivat olla eri tavalla kuin opetetaan<sup>192</sup>. Sintonen tuokin esiin kuinka tärkeää on miettiä, millä tavoin digitaalinen kulttuuri tuodaan kouluihin. Ei ole mielekästä kehittää koulua ja opetusta digitaalisen kulttuurin ehdoilla, kuten tämänkin tutkimuksen haastateltavat ovat todenneet, mutta ei myöskään ole järkevää olla kehittämättä ”diginatiivien” osaamista, joka ei ehkä olekaan niin intuitiivista kuin kuvitellaan.<sup>193</sup>

Samana on tuonut esiin amerikkalainen oppimisen tutkija Marc Prensky jo vuosituhannen alussa. Prensky tunnetaan parhaiten termien ”Digitaalinen syntyperäinen” ja ”Digitaalinen maahanmuuttaja” luojana, jotka hän esitteli vuonna 2001 artikkelissaan ”Digital natives/digital immigrants”<sup>194</sup>. Artikkelissaan hän toi esiin juuri 1980–1990-luvuilla syntyneiden sukupolvien eron digitaalisissa taidoissa ja oppimiskäytännöissä verrattuna vanhempiin sukupolviin.<sup>195</sup> Vaikka tämän tutkimuksen kaikki haastatellut opettajat ovat Prenskyn määritelmän mukaan diginatiiveja, on kouluissa vielä paljon digitaalisia maahanmuuttajia opettajina, jotka ovat joutuneet opettelemaan teknologian käytön aikuisiällä. Näen ison eron siinä, onko syntynyt 1980–1990-luvuilla vai 2000-luvun puolella. Vuosituhannen vaihteen jälkeen syntyneet lapset ovat syntyneet maailmaan, jossa teknologia on jo joka puolella ja sanotaankin, että nykyajan lapset syntyvät ”puhelin kädessä”. Tämä luo tosiaan virheellisen kuvan siitä, kuinka lapset osaisivat automaattisesti käyttää teknologisia laitteita tai luovia digitaalisissa ympäristöissä, ilman että heille ei tarvitsisi opettaa taitoja. Prensky itsekkin siirtyi kymmenisen vuotta myöhemmin käyttämään termiä ”digital wisdom - digitaalinen viisaus”, jolla hän tarkoittaa digitaalisen teknologian käyttöä kognitiivisen kapasiteettimme vahvistajana. Kyse ei ole niinkään siitä, että haetaan itsenäisesti tietoa, vaan tehdään päätöksiä teknologia-avusteisesti ja näitä päätöksiä arvioidaan yhteisesti. Digitaalisessa viisaudessa korostuu siis Sintosenkin<sup>196</sup> esiintuoma osallisuuden kulttuuri, jossa tietoa jaetaan ja tuotetaan.<sup>197</sup>

Visuaalisen kulttuurin professori Reijo Kupiainen huomasi tämän myös omassa tutkimuksessaan vuonna 2013. Hän puhuu ”diginatiivimyytistä” eli oletuksesta, että diginatiivit osaavat käyttää muun muassa netin yhteisöpalveluja, kommunikaatiovälineitä ja julkaisukanavia ilman opetusta. Oppilaat ovat erilaisia perusominaisuuksiltaan ja toiset ovat luontevampia näissä ympäristöissä kuin toiset.<sup>198</sup> Vaikka lapset siis olisivatkin diginatiiveja, he kaipaavat opastusta taidoissa. Tähän

---

<sup>192</sup> HMi2.

<sup>193</sup> Sintonen 2012, 13.

<sup>194</sup> Prensky 2020, <https://marcprensky.com/seeing-beyond/>.

<sup>195</sup> Prensky 2001, 1-2.

<sup>196</sup> Sintonen 2012, 13.

<sup>197</sup> Prensky 2011.

<sup>198</sup> Kupiainen 2013.

samaan tulokseen tultiin Digi- ja väestötietoviraston tuoreessa vuoden 2021 Nuorten digitaidot-kartoituksessa. Nuoret itse toivovat enemmän tukea digitaalisessa maailmassa toimimiseen ja esimerkiksi kaipaavat digitaalisten perustaitojen opettelua, kuten tekstinkäsittelyä, liitteiden lisäämistä ja niin edelleen. Koulutuksen tulisi nuorten mukaan antaa taidot ja välineet toimia digitaalisissa ympäristöissä ja antaa työkalut erilaisten ilmiöiden, kuten nettikiusaamisen kohtaamiseen.<sup>199</sup> Tämä nousi esiin myös tässä tutkimuksessa. Vaikka lapset ovat näppäriä käyttämään erilaisia laitteita, haastattelutavat olivat huomanneet puutteita perustaidoissa.

..et nykylapsi osaa käyttää kännykkää, osaa käyttää tablettiä, mut sit siinä vaiheessa kun mennäänki jo, tota kannettavalle tietokoneelle, niin tuleeki sit jo heti taidoissa et ai mikä, missä näppäimet, ja muuta.<sup>200</sup>

..et he osaa kyl tietynlaisia juttuja, jos ne on enemmän sellaisia klikkeilen, pelinomaisia juttuja, mut sit jos täytyy esimerkiks kirjoittaa jotain, niin sit se on kyl semmosta vaikeeta vielä. Et tota harjoiteltavaa kyl riittää semmosis yleisis, et miten löydän, miten tallennan..<sup>201</sup>

ku sitä asiaa ei oo opetettu, nii sitä terminologiaa, et jos mä nyt sanon heille, et kirjoittakaa osoiteriville, vaikka he nyt osaa mennä nettiin, niin mut he ei edes tiedä mikä on osoiterivi ja sit ku puhutaan, niin se on niinko tavallaan, et he osaa käyttää, mut he ei tiedä mitä he käyttää.<sup>202</sup>

Toinen tärkeä aspekti nykyisessä koulumaailmassa on lasten ja nuorten uudenlaiset oppimiskäytännöt, josta Prensky puhui jo vuosituhannen alussa. Diginatiivit ovat tottuneita saamaan tiedon nopeasti, tekemään rinnakkaisia prosesseja sekä useita tehtäviä samanaikaisesti. Lapset ovat parhaimmillaan saadessaan tarpeilleen välittömän tyydytyksen ja he tarvitsevat jatkuvaa palkitsemista.<sup>203</sup> Siksi erilaiset yhteistyön muodot ja esimerkiksi digitaaliset pelit sekä opetuksen pelillistäminen ovat soveltuvia opetustapoja nykyisessä koulumaailmassa. Digitaalisen kulttuurin yksi tutkituista osa-alueista on pelikulttuurit, joilla on myös tässä tutkimuksessa osansa. Digitaalisia pelejä käytetään opetuksessa jonkun verran, mutta useimpia pelataan yksin, esimerkkinä Ekapeli, jolla harjoitellaan lukemisen taitoja<sup>204</sup>. Useimmiten opetuksessa käytettävät pelit ovat nimenomaisesti akateemisia taitoja vahvistavia. Digitaalisessa toimintaympäristössä voi tapahtua myös vertaisoppimista, vaikka kyseessä ei olisi akateemisen taidon oppimiseen tähtäävä peli. Kasvatustieteitä ja digitaalista kulttuuria tutkivat Kentz, Sintonen ja Lipponen tekivät tapaustutkimuksen, jossa tutkittiin kahden

<sup>199</sup> Digi- ja väestötietovirasto 2021.

<sup>200</sup> HNa2.

<sup>201</sup> HNa3.

<sup>202</sup> HMi2.

<sup>203</sup> Prensky 2001, 2.

<sup>204</sup> <http://www.lukimat.fi/lukeminen/materiaalit/ekapeli>.

viisivuotiaan vertaisoppimista Minecraft-pelissä<sup>205</sup>. Tutkimuksessa todettiin, että jo alle kouluikäiset kykenevät toimimaan digitaalisissa ympäristöissä monipuolisesti. Pelimaailmassa vertaisopitaan, kehitetään sosiaalisia taitoja sekä keskinäisten ristiriitojen sopimisen taitoja. Pelaajat toimivat toistensa kanssa empaattisesti ja toisiaan tukien. Digitaalisen kulttuurin toimintaympäristöt ovat vahvasti osa tämän ajan lasten arkea ja tukevat lasten arjessa oppimista<sup>206</sup>. Pelien avulla voidaankin opetella myös monia muita taitoja, kuten ryhmässä toimimista ja vuorovaikutustaitoja. Miksei pelejä voisi siis hyödyntää koulumaailmassa enemmänkin?

Ajattelisin, että lapset voisivat oppia digitaalisen osallisuuden paremmin pelien kautta, esimerkiksi vaikka juuri Minecraftin-pelin avulla, jossa luodaan yhdessä maailmaa, keskustellen ja vastuullisesti toimien. Sintonen<sup>207</sup> toteaa, että digitaalinen osallisuus vaatii tietoa ja osaamista, ei pelkästään digitaaliseen kulttuuriin osallistumista ja siinä mukana olemista. Lasten tulisi Sintosen mukaan<sup>208</sup> oppia sellainen medialukutaito, joka sisältää vastuullisuuden ja arvo-osaamisen, jotka luovat pohjaa yksilöllisille ja yhteisöllisille päätöksille. Miten vaikkapa kommentoidaan sosiaalisen median julkaisuja, kuinka luokkamme Whatsapp-ryhmässä puhutaan ja niin edelleen. Vastuullisuus ja arvo-osaaminen tukisivat mielestäni tunne- ja vuorovaikutustaitojen kehitystä digitaalisessa maailmassa. Seuraavassa alaluvussa käsittelemme tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetusta alakouluissa digitaalisella aikakaudella.

#### 4.2. Tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetus digitalisoituneessa maailmassa

Jos tunne- ja vuorovaikutustaitojen hallitsemista pidetään merkittävänä tekijänä lasten ja nuorten oppimiselle, ei niiden merkitystä tulevaisuuden taitojen kulmatekijänä voida väheksyä. Aiemmin toin esiin tunneälyn olevan yksi Maailman talousfoorumien listan kymmenestä tärkeimmästä työelämätaidosta<sup>209</sup> eli niin sanotusta tulevaisuuden taidosta. Muut taidot ovat resilienssi ja sopeutuvuus, teknologiataidot, vuorovaikutustaidot etätyötiimien kesken, monialainen yhteistyö, muutosjohtaminen, muutokseen johtaminen, stressinsietokyky, ajankäyttö sekä luovuus<sup>210</sup>. Näiden kaikkien taitojen pohjimmaisia kykyjä ovat nimenomaan tunne- ja vuorovaikutustaitojen osa-alueet eli ongelmanratkaisukyky, itseohjautuvuus ja yhteistyötaidot. Tulevaisuuden taitojen osaamiselle tärkeä osa-alue on myös teknologian käyttö ja kehitys. Tämän perusteella voi nähdä erittäin tärkeänä sekä tunne- ja

<sup>205</sup> Kentz, Sintonen & Lipponen 2017.

<sup>206</sup> Kentz, Sintonen & Lipponen 2017, 65.

<sup>207</sup> 2012, 27.

<sup>208</sup> Ibid.

<sup>209</sup> Ks. tämä työ s. 27.

<sup>210</sup> Elliot 1.6.2021, <https://www.weforum.org/agenda/2021/06/workplace-skills-learning-linkedin-report/>.

vuorovaikutustaitojen että tv-taitojen opetuksen alakouluissa. Mutta kuinka nämä taidot yhdistyvät digitaalisessa maailmassa toimimiseen?

Selvitin tutkimuksessa, opettavatko haastatellut opettajat tieto- ja viestintäteknologia sekä tunne- ja vuorovaikutustaitoja yhdessä. Pienen harkinnan jälkeen kaikki haastatellut opettajat yhtä<sup>211</sup> lukuun ottamatta vastasivat taitojen opetteluun kohtaavan opetuksessa, ja esiin nousi erilaisia esimerkkejä digitaalisen maailman ja tunnetaitojen kohtaamisesta. Opettajat hyödyntävät opetuksessa muun muassa erilaisia digitaalisia materiaaleja<sup>212</sup>, joissa yhdistyy tieto- ja viestintäteknologia taitojen opetteluun tunne- ja vuorovaikutustaitoihin. Varsinkin pienempien oppilaiden kanssa katsottiin esimerkiksi erilaisia videoita, joissa käsiteltiin erilaisia tunnetaitoja ja oppilaat saattoivat itse etsiä materiaalin omalta koneelta<sup>213</sup>. Isompien oppilaiden opetuksessa esiin nousi jo varsinainen toiminen erilaisissa digitaalisissa ympäristöissä. Tärkeänä nähtiin asiallinen käytös esimerkiksi Teams-ympäristöissä, chat-sovelluksissa ja erilaisissa sosiaalisen median kanavissa. Oppilaiden kanssa käytiin keskusteluja siitä, mitä toiselle oppilaalle voi sanoa tai kommentoida digitaalisessa ympäristössä.<sup>214</sup> On mielenkiintoista, että vaikka opettajista vain yksi toi esiin tieto- ja viestintäteknologia taitoihin liittyvän vastuun omasta käytöksestä ja toimisesta digitaalisissa ympäristöissä<sup>215</sup>, digitaalisissa ympäristöissä toimimista selkeästi opetetaan. Nähdäkseni opettaminen saattaa liittyä muihin oppiaineisiin, esimerkiksi viidesluokkalaisten yhteiskuntaopissa opetetaan mediataitoja, joihin liittyy esimerkiksi vastuullinen toiminen internetissä<sup>216</sup>. Voidaan todeta, että digitaalinen kulttuuri ja siihen liittyvät osa-alueet ovat vahvasti osana eri oppiaineita eikä vain yksittäisenä osa-alueena kouluissa.

...et mikä nyt sit on fiksu tapa niinku kysyä tai chatata tai olla niinkun, tai kirjoittaa kommentteja toisille.<sup>217</sup>

...ja sitku se on niinku tätä päivää, et sitä vuorovaikutusta käydään siellä digiviestimissä, niin sit joo, ja sitä täytyy myöskin harjoitella.<sup>218</sup>

Et kyl me käydää niit koko ajan, et sä et voi noin sanoa.<sup>219</sup>

Yhä enenevässä määrin kouluissa joudutaan puuttumaan myös digitaalisissa ympäristöissä tapahtuvaan kiusaamiseen. Haastatelluista kolme toi esiin tapauksia TikTok-videoiden epäasiallisesti

<sup>211</sup> Opettaja ei tunnistanut taitojen opetuksen kohtaavan, koska opetti ensimmäistä vuosiluokkaa.

<sup>212</sup> HNa3, HNa4, HMi1 & HMi2.

<sup>213</sup> HNa3.

<sup>214</sup> HMi1, HNa4 & HMi2.

<sup>215</sup> Ks. tämä työ s. 21.

<sup>216</sup> Tutkijan oma lapsi on viidesluokkalainen, jonka oppikirjasta tämä havaittu.

<sup>217</sup> HMi1.

<sup>218</sup> HNa4.

<sup>219</sup> HMi2.

kommentoinnista, Whatsapp-viestisovelluksessa tapahtuvasta kiusaamisesta ja epäasiallisten videoiden kuvaamisesta.

siis kyl toi justinsa kiusaaminen ja tämmönen mitkä just joskus nousee, mitä nyt noi on jossain tiktokissa on ollut pari kiusaamistapausta, et jotain videota on jostain kuvattu tai haukuttu jotain, niin tottakai ne koulumaailmassakin nousee esiin ja niitä sit yhteisesti selvitellään ja käydään läpi et mikä on fiksua toimintaa netissä ja muuta vastaavaa.<sup>220</sup>

Et ku he laittaa sinne<sup>221</sup> viestejä, niin mä just laitoin sinne edellispäivänä, et palaamme tähän luokassa, et keskustelemme, miten täällä puhutaan.<sup>222</sup>

Luvun kolme alussa toin esiin, kuinka tutkimusten mukaan tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetus vaikuttaa positiivisesti kiusaamisen vähenemiseen<sup>223</sup>. Näkisin, että tunne- ja vuorovaikutustaitojen opettaminen näissä digitaalisissa ympäristöissä tapahtuvien kiusaamistilanteiden läpikäynnin yhteydessä on tärkeä opetustilanne ja auttaa mahdollisesti oppilaita toimimaan jatkossa paremmin. Näkemystäni tukee se, että tutkimuksen mukaan nettikiusaamisella ja kiusaamisella on yhteneväisiä piirteitä. Esimerkiksi kiusaajat kiusaavat myös nettiympäristöissä ja reaali maailmassa kiusatuksi joutu neet tulevat usein kiusatuiksi myös netissä.<sup>224</sup>

Haastateltavien opettajien vastauksista pystyi tulkitsemaan yhteisen näkemyksen siitä, että digitaalisissa ympäristöissä tapahtuva lyhytjänteinen vuorovaikutus näkyy. Digitaalisuuden tuoma tavoitettavuus ja helposti lähestyttävyyys on tuonut varjopuolia kommunikointiin. Koska asioita ei tarvitse sanoa kasvotusten, ei toisen reaktiota sanoihin näe kasvoilta eikä näin osata asettua toisen asemaan. Yksi opettajista kuvasi, että

...tavallaan he on ehkä oppinut semmosen, nyt ku ihan oikeesti miettii, niin jopa semmosen tylyn asenteen toisia kohtaan. Vaikee men siihen toisen asemaan..<sup>225</sup>

Tämän tutkimukseni puitteissa yritin löytää tutkimustuloksia siitä, miten digitaalinen kommunikointi vaikuttaa kasvokkaiseen kommunikaatioon. Tieteellistä tutkimusta tästä temasta ei löytynyt. Mietin, onko digitaalisten laitteiden käyttö ja erilaiset digitaaliset ympäristöt vähentäneet kasvokkaista kommunikaatiota niin paljon, etteivät lapset vain yksinkertaisesti enää osaa kommunikoida toistensa kanssa.

---

<sup>220</sup> HMi1.

<sup>221</sup> Luokan Whatsapp-ryhmään.

<sup>222</sup> HNa4.

<sup>223</sup> Ks. tämä työ s. 28.

<sup>224</sup> Lazuras, Barkoukis & Tsorbatzoudis 2017.

<sup>225</sup> HMi2.

Digitaalisen maailman ”läppäkulttuurin” eli vitsailukulttuurin tuleminen myös kasvokkaiseen kommunikaatioon nähtiin ongelmana. Ikäviä kommentteja saatettiin perustella vitsillä ja koettiin, että toteamalla asian olevan vitsi, sen saattoi pyyhkiä pois, kuten digitaalisessa maailmassa.<sup>226</sup> Näkisin tällä olevan yhtymäkohtia niin sanottuun Youtuben ”prankkikulttuuriin” eli kepposen tekemiseen jollekulle, jonka on tarkoitus hauskuuttaa toisia. Räikein esimerkki tällaisesta on niin kutsuttu ”happy slapping”, jossa uhria pahoinpidellään ”vitsillä”, teko kuvataan, jotta se hauskuuttaisi muita. Asiaa tutkinut psykologian tohtori Marek Palasinski haastatteli nuoria tutkimuksessaan, jotka perustelivat ilmiötä nimenomaan komedian tuottamisella, ja videoinnin tarkoitus oli estää vakavien vammojen syntyminen sekä puolustaa tekijöitä mahdollisilta syytöksiltä. Palasinkin mukaan nuoret oikeuttivat kuvaamisen sillä, ettei sillä tavoin voisi käydä niin pahasti uhrille. Nuoret itse näkivät ilmiön synnylle syyksi muun muassa videotuotannot, jotka keskittyvät pitkälti tappamiseen, pahoinpitelyihin ja kepposiin.<sup>227</sup> Myös haastattelemieni opettajien näkemykset reaali- ja digitaalisen maailman rajan hämärtymisestä olivat samansuuntaisia.

Opettajista neljä toi esiin, että etenkin pienimmillä oppilailla reaali- ja digitaalisen maailman erot saattavat hämärtyä. Erityisesti pelimaailmojen koettiin joidenkin kohdalla vaikuttavan käytökseen koulumaailmassa.

No välillä se tuntuu, että se sekoittuu just se, ettei heillä oo ymmärrystä et jos digipelissä sä pystyt mätkimään, ja potkimaan ja hakkaamaan ja sit sä vaan heräät henkiin siellä, niinku niin sit just se et tuntuu välillä et se just osittain hämärtyy, --- et se on ihan normaalia heidän mielestään, kun kulkee kaverin ohi niin voi ihan vaan ruvet mätkimään tos noi et, semmonen ymmärrys siitä, että okei, ettei olla pelimaailmassa et ollaan ihan luokassa et voi ruveta tosta potkimaan kaveria kun meet ohitte.<sup>228</sup>

Tällainen reaali- ja virtuaali- ja digitaalisen maailman hämärtyminen saattaa mielestäni tulla vielä tulevaisuudessa kasvamaan, sillä esimerkiksi Meta<sup>229</sup> rakentaa ratkaisuja, joissa reaali- ja virtuaali- maailma kohtaavat<sup>230</sup>. Puhutaan niin kutsutusta lisästä todellisuudesta<sup>231</sup>, jota on olemassa jo monissa paikoissa, hyvänä esimerkkinä Pokemon Go -peli. Sovelluspelissä oman kameran kautta lisätään todelliseen ympäristöön Pokemon-hahmoja.

<sup>226</sup> HMi1, HMi2 & HNa4.

<sup>227</sup> Palasinski 2013.

<sup>228</sup> HNa2.

<sup>229</sup> Facebook Corporation muutti nimensä Meta:ksi 28.10.2021. <https://about.fb.com/news/2021/10/facebook-company-is-now-meta/>

<sup>230</sup> About.fb.com 16.9.2020 <https://about.fb.com/news/2020/09/announcing-project-aria-a-research-project-on-the-future-of-wearable-ar/>.

<sup>231</sup> Augmented reality AR.

Kaikki haastatellut opettajat kokivat, että oppilaiden tunne- ja vuorovaikutustaidoissa on ainakin joitain eroja digitaali- ja reaali maailmassa.

...on eroja, joku voi käyttäytyä huonosti digitaalisessa ympäristössä eikä yhtään osannut odottaa sitä...<sup>232</sup>

Kyl siel suuri osa käyttäytyy aika tismalleen samalla tavalla kuin mitä normaalistikin, et tiettyjä poikkeuksia tulee et joku ujompi saattaaki ol semmonen et hän kirjottaa pitkii kommentteja ja sit taas joku tämmönen vilkkaampi ei sit taas kirjoita mitään, koska hänel ei niinku keskittyminen riitä siihen.<sup>233</sup>

Ovat, hyvinkin erilaisia. Kakkosluokkalaiset eivät kykene huomaamaan viestien erilaisia sävyjä kuten aikuiset ja tämän vuoksi kirjoitetut viestit ovat helposti loukkaavia, vaikka niin ei olisi tarkoitus. Toisten tunteiden huomioiminen on hyvin vähäistä digitaalisesti; kirjoitetaan asioita, joita ei sanottaisi kasvotusten. Muutamat aremmat oppilaat ovat paljon rohkeampia digitaalisesti kuin reaali maailmassa, joka on monesti myös positiivista. Olen huomannut, erityisesti tyttöjen, matkivan digitaalisesti enemmän "aikuisten maailmaa" kuin reaali maailmassa tekevät, esim. meikkaaminen ja malli poseeraukset.<sup>234</sup>

Joidenkin oppilaiden kohdalla oli havaittavissa myös tiettyä rajojen koettelua digitaalisissa ympäristöissä, mikä on sallittua ja mikä ei<sup>235</sup>. Positiivisina huomioina kolme opettajista toi esiin, että jotkut saattavat olla digitaalisissa ympäristöissä rohkeampia esimerkiksi kommentoimaan ja osallistumaan keskusteluun kuin luokkatilanteissa<sup>236</sup>.

Opettajista kolme nosti esiin ongelmana lasten verrattain hyvät tieto- ja viestintäteknologia taidot verrattuna tunne- ja vuorovaikutustaitoihin. Aineistosta nousi esimerkiksi esiin, että lapsilla on valmiudet ja laitteet nähdä sisältöjä, joiden käsittelyyn heillä ei kuitenkaan ole emotionaalisen puolen kykyä. Koska lasten tunne- ja vuorovaikutustaidot ovat kehittymisen asteella vielä pitkän aikaa, digitaalinen maailma on tuonut nähdäkseni haasteeksi sen, että lapset kohtaavat digitaalisissa ympäristöissä asioita, joihin eivät ole vielä valmiita. Tällaisten vahingollisten asioiden käsittely jää lapsella puutteelliseksi, koska heillä ei ole vielä kykyä tai taitoa siihen ja tämä saattaa johtaa häiriökäyttäytymiseen myös kouluissa.

Kuinka tunne- ja vuorovaikutustaitoja voitaisiin sitten opettaa niin, että lapset ymmärtäisivät käyttäen taitojaan myös digitaalisissa ympäristöissä? Ylipäänsä tunne- ja vuorovaikutustaitojen eri osa-alueiden opetuksen on nähty vaikuttavan vahvasti sosioemotionaalisiin kyvykkyyksiin, kuten

<sup>232</sup> HNa1.

<sup>233</sup> HMi1.

<sup>234</sup> HNa1.

<sup>235</sup> HNa2 & HMi2.

<sup>236</sup> HMi2, HMi1 & HNa3.

itsetietoisuuteen, itsensä johtamiseen, sosiaaliseen tietoisuuteen, ihmissuhdetaitoihin ja vastuulliseen päätöksentekoon<sup>237</sup>. Nämä sosioemotionaaliset kyvykkyudet auttavat mielestäni itsessään lapsia toimimaan vastuullisemmin myös digitaalisissa ympäristöissä. Slovák ja Fitzpatrick toivatkin omassa tutkimuksessaan esiin<sup>238</sup>, kuinka tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetus keskittyy yleensä liikaa luokkahuoneisiin. Lapset eivät opi taitojen soveltamista muihin tilanteisiin, koska tilanteita ei huomioida muissa tilanteissa<sup>239</sup>. Tässä tutkijat argumentoivat teknologian tulevan avuksi. Opettajat toimivat roolimalleina oppilailleen tunne- ja vuorovaikutustaitojen opettelussa ja mitä paremmin he esimerkiksi tunnistavat omat tunteensa, sitä paremmin he voivat sanoittaa niitä oppilailleen. Tässä apuna voisi toimia esimerkiksi teknologia, joka huomauttaa käyttäjänsä kiihtymyksestä. Toisaalta taas sovellus, joka muistuttaa jatkuvasti huomioimaan ja tunnistamaan omia tunnetiloja voisi toimia tunteiden tunnistamisen opettajana.<sup>240</sup> Teknologiaa voitaisiin siis hyödyntää useilla eri tavoilla taitojen opettelussa.

Sintonen on todennut, että digitaalisen kulttuurin osallisuus on tätä päivää, mutta digitaalinen osallisuus vaatii vielä töitä<sup>241</sup>. Todellinen digitaalinen osallisuus vaatii erittäin hyvää digitaalista lukutaitoa. Se tarkoittaa, että kykenee esimerkiksi huomaamaan ja ymmärtämään ne tilaisuudet, jotka mahdollistavat uudenlaista ihmisten osallisuutta, kansalaistoimintaa ja oppimisen ja työnteon uusia muotoa. Sekä toisaalta taas pystyy esimerkiksi kyseenalaistamaan teknologian uudet muodot eikä vain passiivisesti hyväksymään niitä.<sup>242</sup> Jotta näkemykseni mukaan lapset pystyisivät toimimaan vastuullisesti ja oikein digitaalisissa ympäristöissä, heillä tulee olla vahva tunne osallisuudesta digitaaliseen kulttuuriin. Jotta henkilö voi olla aktiivinen osallinen nykyajan digitaalisessa kulttuurissa, hänen pitää olla aktiivinen, kiinnostunut ja omata taitoja digitaalisten laitteiden ja sähköisten palveluiden käyttöön<sup>243</sup>. Tämä vaatii nähdäkseni sitä, että lapsille opetetaan niin perustaitoja tieto- ja viestintäteknologiasta kuin myös tunne- ja vuorovaikutustaitoja.

---

<sup>237</sup> Ks. kuvio 1, s. 31.

<sup>238</sup> Ks. tämä työ s. 30.

<sup>239</sup> Tämän pro gradu -tutkimuksen puitteissa haastatellut toivat kyllä esiin myös välituntitilanteet ja vapaa-ajan käytöksen, johon saatettiin koulussakin palata.

<sup>240</sup> Slovák & Fitzpatrick 2015, 12–13.

<sup>241</sup> 2012, 27.

<sup>242</sup> Sintonen 2012, 27–29.

<sup>243</sup> Sintonen 2012, 18.



### 4.3. Covid19-pandemian vaikutukset sekä tunne- ja vuorovaikutustaitojen että tv-taitojen opetukseen

Suomalainen koulumaailma oli ennen näkemättömän haasteen edessä keväällä 2020, kun koko Suomi siirtyi niin perusopetuksessa kuin muillakin koulutusasteilla etäopetukseen kahdeksi kuukau- deksi maaliskuun 16. päivä. Haastatellut opettajat kokivat siirtymisen digitaalisessa ympäristössä tapahtuvaan opetukseen ”hyppynä (altaan) syvään päähän”<sup>244</sup>. Haastattelujen perusteella monissa kouluissa resursointi näytti olevan vajavaista niin taitojen kuin välineistön osalta.

Varsinainen etäkoulu-aika toi esiin koulumaailman huonon valmistautumisen tällaisiin tilanteisiin niin välineistön kuin opettajien tietotaidon osalta. Kuten jo luvussa kaksi olen tuonut esiin, kotien resurssit ovat erilaisia muun muassa välineistön, tietotaidon ja tuen suhteen<sup>245</sup>. Tämä esimerkiksi johti etäopetusaikana siihen, että koulujen oli pyrittävä rajallisista laitteistaan antamaan mahdolli- sesti lainakoneita oppilaille tai sopeuttamaan opetus sellaiseksi, että opiskelu sujuu kevyemmilläkin välineillä. Oppilaiden eriarvoisuuden voitiin nähdä korostuvan, sillä haastateltavien vastauksista kävi esiin, kuinka toisissa kouluissa alaluokkien neljänneestä eteenpäin oppilailla oli omat koneet ja toisissa kouluissa ei<sup>246</sup>. Omakohtaisen kokemuksen<sup>247</sup> mukaan vanhemmat olivat tilanteessa, jossa joutuivat ohjaamaan lasten koulunkäyntiä enemmän ja toimimaan omien resurssiensa mukaan opet- tajina. Nähdäkseni epätasa-arvo kasvoi tämän myötä lisää, sillä kaikilla oppilaille ei ole kotona saa- tavilla riittävää tukea. Nämä tulokset olivat nähtävissä myös Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksen teettämässä asiantuntija-arviossa ”Covid-19-epidemian vaikutukset hyvinvointiin, palvelujärjestel- mään ja kansantalouteen” syksyllä 2020. Osalla oppilaista oppiminen sujui erittäin hyvin, ja he sai- vat kaikki tehtävät tehtyä. Hyväksi koettiin koulumatkoissa säästynyt aika ja kiusaamisen vähene- minen. Osalle koululaisista itsenäinen opiskelu oli haastavaa ja tähän vaikutti eritoten yhteydenpito koulun kanssa ja vanhempien mahdollisuudet tukea opiskelussa sekä miten kotona pystyi keskitty- mään opiskeluun. Etäopetusaika oli haastavaa etenkin pienituloisissa perheissä, jos ei ollut varaa opiskelua tukeviin teknisiin välineisiin.<sup>248</sup>

Vuorovaikutus oli osin haastavampaa digitaalisessa ympäristössä ja osa opettajista koki, että tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetus jäi kokonaan muun opetuksen jalkoihin tai että sitä oli ylipäätään vaikea toteuttaa digitaalisessa ympäristössä<sup>249</sup>. Vaikka etäkoulu-aika toi haasteita, löytyi myös

<sup>244</sup> HNa1, HNa4 & HMi2.

<sup>245</sup> Ks. tämä työ s. 19.

<sup>246</sup> HNa1 ja Hna2.

<sup>247</sup> Tutkijalla alakouluikäisiä lapsia.

<sup>248</sup> Lammi-Taskula et al 2020, 48–49.

<sup>249</sup> HLa1, HNa3, HNa1 & HMi1.

positiivisia puolia. Opettajat näkivät, että etäkoulu toi ymmärrystä siihen, että videopuheluidenkin avulla opitaan jotain, eivätkä ne ole oppilaille vain viihdekäyttöä <sup>250</sup>. Jotkut oppilaat myös avautuivat enemmän etäkouluaikana <sup>251</sup>.

mulla oli muutama semmonen oppilas, et kenest mä olin tosi huolissani niinku tunnetaidoista, mut sit ku ne laitto luurit päähä ja ne oli siin, nii ne oli ihan eri ihmisii, et tavaltaan niinko tulee ittel semmose helpottanut olo, et hän pärjää jossakin ympäristössä kuiteskin. <sup>252</sup>

Varsinaisen etäopetusajan jälkeen kaikki haastatellut opettajat kokivat, että tietoteknisten resurssien riittävyteen on panostettu eri tavalla. Sekä oppilaiden että opettajien valmiuteen siirtyä uuteen etäopetusjaksoon on panostettu. Tieto- ja viestintäteknologiataitojen opetus on lisääntynyt ja monipuolistunut. Toisaalta niissä kouluissa, joissa laitteita ei ole riittävästi, pandemia-aika on hankaloittanut tvt-taitojen opetusta. Laitteita ei esimerkiksi saisi käyttää moni oppilas yhtä aikaa ja ne tulisi puhdistaa joka käyttökerran välissä <sup>253</sup>.

Vaikka tämä tutkimus tehtiin hyvin kapealle tutkimusjoukolle, tulokset vastaavat kasvatustieteiden tutkijoiden tekemää laajempaa kyselytutkimusta Keski-Suomen koulujen henkilökunnalle etäkoulun myönteisistä ja kielteisistä puolista oppilaille sekä sen vaikutuksista oppilaiden hyvinvointiin. Tutkimuskysely toteutettiin heti etäopetusajan päätyttyä toukokuussa 2020. Tutkimustuloksissa todettiin esimerkiksi etäkoulun sopivan toisille oppilaille paremmin kuin toisille, mutta sopivuutta on vaikea ennustaa etukäteen. Myönteisinä puolina nähtiin oppilaiden tietoteknisten taitojen ja itseohjautuvuuden parantuminen, osa hyötyi sosiaalisen paineen vähentymisestä ja työrauhasta. Henkilökunnan oppilaantuntemus parani sekä kodin ja koulun välinen yhteistyö parani. Kielteisiä puolia olivat oppilaiden yksinäisyys, etäkoulun kuormittavuus ja oppimisvaikeudet sekä epätasa-arvon kasvaminen kotien erilaisista resursseista johtuen. Tutkimuksessa todettiin myös koulujen henkilökunnan tarvitsevan lisäkoulutusta ja tarvittavat välineet etäopetuksen toteuttamiseen. <sup>254</sup>

Useammassa kohdassa tätä tutkimusta esiin tullut kodin resurssien riittävyys ja kodin sosioekonominen tausta nähtiin vaikuttavana tekijänä myös taloustutkijoiden Moroni, Nicoletti ja Tominey artikkelissa lasten tunne- ja vuorovaikutustaidoista kotiympäristöissä Covid-19-pandemian aikana. Artikkelissa tuodaan esiin, että kriisi ei kohtelee perheitä tasa-arvoisesti ja etenkin matalatuloisten ja

---

<sup>250</sup> HMi1.

<sup>251</sup> HMi2, HMi1 & HNa3.

<sup>252</sup> HMi2.

<sup>253</sup> HNa2.

<sup>254</sup> Sainio et al 2020, 2–3.

vähemmän koulutettujen perheiden lapset kärsivät enemmän tunne- ja vuorovaikutustaitoihin kohdistuvista ongelmista.<sup>255</sup>

Vaikka etäopetusajasta on päästy eroon, näkisin pandemian vaikuttavan edelleen sekä tunne- ja vuorovaikutustaitojen että tieto- ja viestintäteknologiataitojen opetukseen. Kuten yllä todettiin, tv-taitojen opetus on lisääntynyt ja resursseihin panostettu enemmän. Toisaalta opettajat käyttävät edelleen maskeja kouluissa<sup>256</sup>. Näkisin tämän vaikuttavan negatiivisesti tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetukseen, koska lapset eivät näe kunnolla opettajan kasvonilmeitä. Toisaalta vaikutus voi olla positiivinenkin, jos opettaja tiedostaa ilmeiden puuttumisen ja vahvistaa sanallista tunteiden ilmaisuaan. Näin lapset oppivat ilmaisemaan tunteitaan paremmin sanallisesti eivätkä luota ilmeidensä kertovan tunteistaan. Tämä voi auttaa myös digitaalisissa ympäristöissä tuotettavaan ilmaisuun. Opitaan siihen, että kasvojen ilmeiden puuttuminen ei tarkoita viestin vastaanottajan tunteiden puuttumista.

## 5. Lopuksi

Tutkin tässä pro gradu -työssä, *miten tieto- ja viestintäteknologiataitojen (tv-taidot) sekä tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetus yhdistyy Satakunnan perusopetuksen alaluokilla*. Lähestyin aihetta haastatteleamalla aihealueen asiantuntijoita eli alakoulujen opettajia. Tarkastelemalla haastatteluaineistoa ja tutkimuskirjallisuutta pyrin vastaamaan tähän kysymykseen. Haastatteluaineistosta nousi esiin kolme teema-aluetta, joiden avulla syvennyin aiheeseen tarkemmin. Selvitin, miten tieto- ja viestintäteknologiataitojen opetus on kehittynyt vuosien saatossa ja kuinka tv-taitoja opetetaan satakuntalaisissa kouluissa tällä hetkellä. Toisessa teemassa käsittelin, kuinka tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetus on tullut tärkeämmäksi osaksi koulumaailmaa ja kuinka se näkyy haastateltujen opettajien kouluissa. Kolmas teema käsitteli näiden taitojen opetusta digitalisoituneessa maailmassa; millaisia haasteita ja muutoksia digitalisoituminen on tuonut koulumaailmaan.

Suomi on ollut digitalisoitumisen kärkisijoilla raporteissa siitä lähtien, kun digitalisoitumiseen havahduttiin ja alettiin tehdä toimia yhteiskunnan digitalisoimiseksi. Tämä on näkynyt myös koulu- maailmassa, joskin verrattain hitaasti. Kouluissa tietokoneet alkoivat yleistyä 1980-luvun loppupuolella ja silloin tehtiin myös ensimmäiset tietoverkkokokeilut korkeakouluissa. Suomalaisen perusopetuksen voitiin nähdä digitalisoituneen 2000-luvun alkupuolelta, kun etenkin opettajien työvälineisiin tuli digitaalisia aspekteja. Nyt kouluissa ollaan digitalisaation seuraavassa vaiheessa, jossa

<sup>255</sup> Moroni, Nicoletti & Tominey 2020.

<sup>256</sup> Tutkimuksen teko aikaan Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitoksen ohjeiden mukaisesti yli 12-vuotiaat sekä henkilökunta käyttivät maskeja kouluissa. Näin ollen alakouluissa oppilaat eivät käyttäneet maskeja.

verkotetuilla laitteilla ja sovelluksilla tehdään yhteistyötä oppilaiden ja opettajien kesken. Vuonna 2020 alkanut pandemia-aika kiihdytti koulujen digitalisaatiota ja paransi etäopetuskokemuksia tämänkin tutkimuksen perusteella.

Kaikki haastatellut opettajat olivat iältään alle 50-vuotiaita, millä oli iso merkitys tämän tutkimuksen osalta. Heidän luottamuksensa omiin tieto- ja viestintäteknologiataitoihin oli hyvä ja näin he myös käyttivät teknologiaa sujuvasti opetuksessaan. Jotta voitaisiin tulkita todellista tilannetta opettajien osalta Satakunnassa, olisi ollut mielenkiintoista saada myös yli 50-vuotiaita osallistumaan tutkimukseen. Haastateltavat olivat nähneet viimeisen vuosikymmenen aikana ison muutoksen tieto- ja viestintäteknologian käytössä kouluissa. Tämä muutos näkyi siinä, kuinka tieto- ja viestintäteknologiaa oli käsitelty aiemmissa ja nykyisissä opetussuunnitelman perusteissa; nykyisin tieto- ja viestintäteknologia läpi leikkaa koko opetusta eikä toimi omana oppiaineenaan. Digitalisoituminen on hyvin eri asteilla eri kouluissa ja kunnissa. Satakunnassakin oli eroja eri koulujen välillä ja tutkimustuloksista nousi esiin, että oppilaat kokevat digitaalista eriarvoisuutta. Tämä johtuu eritoten koulujen resurssien puutteista osaavan henkilöstön ja laitekannan suhteen. Lasten oma osaaminen ja tietoteknisten laitteiden käyttötapa saattaa myös aiheuttaa digitaalista eriarvoisuutta, jos käytön laatu on vajavaista. Toisaalta tähän vaikutti myös lapsen kodin resurssit. Oli yllättävää, että koulumaailma painii edelleen samankaltaisten ongelmien kanssa, kuin 1980-luvulla, kun tietokoneet ja tietoverkot yleistyivät. Edelleen on osittain pula osaavasta ja motivoituneesta henkilöstöstä sekä laitteista.

Kunnat käyttävät omien opetussuunnitelmiansa pohjana opetusministeriön opetussuunnitelman perusteita, ja koulut tekevät sitten omat opetussuunnitelman näiden pohjalta. Satakunnan eri kaupunkien välillä ei ollut suuria eroja opetussuunnitelmissa, pääosin nojattiin vahvasti opetussuunnitelman perusteisiin. Loppukädessä opettaja kuitenkin suunnittelee, miten toteuttaa oman opetuksensa. Perusopetuksen persoonapainotteisuus ei varsinaisesti näkynyt haastateltavien vastauksissa tieto- ja viestintäteknologiataitojen opetuksen kuvauksissa. Kaikki kertoivat opettavansa samantyyllisiä asioita hyvin läpileikkaavasti ja haastateltavien oli vaikea tunnistaa, missä kaikissa tilanteissa he tvtaitoja opettivat. Tieto- ja viestintäteknologiataitojen opetus onkin hyvin integroitunutta muuhun opetukseen eli se on hyvin jokapaikkaista. Samalla voitiin todeta, että teknologian kulttuurinen omaksuminen on hyvällä vauhdilla koulukulttuurissa. Toisaalta tutkimuksesta nousi esiin, että tvtaidot kuvataan pääosin laitteiden ja ohjelmistojen hallintana, vaikka opetussuunnitelmassa painoarvoa annetaan myös käytöstavoille ja käyttäytymiselle digitaalisissa ympäristöissä. Tämä vaatisikin siis vielä kulttuurin muutosta perusopetuksessa, jotta asia nähtäisiin kokonaisvaltaisempana. Asiaan saattaa vaikuttaa se, että teknologia nähdään liikaa deterministisenä eikä mietitä, kuinka teknologia valjastettaisiin palvelemaan koulumaailmaa oikeista lähtökohdista. Tässä tutkimuksessa käsiteltiin

verrattain vähän ohjelmointia ja ohjelmistoja, vaikka opetussuunnitelmissa niillekin annetaan painoarvoa. Tutkimuksessa keskityttiin kuitenkin opettajien näkemyksen kuvaamiseen ja heidän vastauksissaan asioita ei mainittu. Toisaalta haastattelukysymyksissä ei myöskään selkeästi pyydetty kuvailemaan ko. asioita.

Tunne- ja vuorovaikutustaitojen hallitsemisen tunnistaminen koulumaailmassa on uusi asia. Taidoista ei ole aiemmin juuri puhuttu, mutta kasvatuskulttuurin muutoksen myötä on ymmärretty, että lapsen tunne-elämä, sosiaalinen ja tiedollinen kehitys ovat kaikki vaikutuksessa toisiinsa ja niitä tukeisi tukea koulumaailmassa. Tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetuksella on tärkeä rooli alakouluissa lasten kokonaisvaltaisen oppimisen kannalta, sillä taitojen hallitseminen tukee akateemisia taitoja ja lapsen opiskelua. Näin tunne- ja vuorovaikutustaitojen hallitsemisella on tärkeä rooli myös tulevaisuuden taitojen hallinnan osalta. Satakunnan kouluissa taitojen opetus keskittyy pääosin arkipäivän tilanteisiin, mutta taitoja harjoitellaan myös niille varatuilla paikoilla esimerkiksi ryhmätunneilla tai aamupiireissä. Taitojen harjoittelu vaatisi paljon toistoja, jotta taidot tulisivat yliopituiksi ja lapsen olisi mahdollista hyödyntää oppimaansa esimerkiksi mahdollisessa ristiriitatilanteessa. Tärkeimmiksi taidoiksi aineistosta nousi etenkin omien ja toisten tunteiden tunnistaminen, mikä onkin tärkeää, sillä tunneäly on nostettu tulevaisuuden työelämän tärkeimmäksi ominaisuudeksi. Lasten tunne- ja vuorovaikutustaitojen oppimista tehostaa opettajan käyttämä moderni opetustyyli. Osallistava kulttuuri kouluissa takaa oppilaan kuuluvuuden tunteen kouluuyhteisöön ja parantaa oppimistuloksia. Haastateltavat ovat nähneet oppilaiden tunne- ja vuorovaikutustaitojen heikkenevän vuosien saatossa ja osasyynä he näkivät digitaalisen maailman. Taitojen hallitsemiseen vaikuttaa kuitenkin myös lapsen sosioekonominen tausta, jonka haastateltavat olivat myös nähneet vaikuttavan oppilaidensa tunne- ja vuorovaikutustaitoihin.

Kolmannessa teemassa käsiteltiin digitalisoituvan maailman tuomia haasteita alakoululaisille tvt- sekä tunne- ja vuorovaikutustaitojen näkökulmasta. Nykylasten oppimiskäytännöt ovat osin erilaisia kuin vanhemmalla sukupolvella ja kouluihin onkin alettu tuoda moderneja opetustyyliä. Uusiin oppimisympäristöihin kuuluvat myös pelit ja digitaaliset oppimisympäristöt. Haastatellut kokivat tv-taitojen opettamisen erittäin tärkeänä lasten tulevaisuuden kannalta. Digitaalinen teknologia muuttaa työntekoa ja työpaikkoja, joten lasten on tärkeää hallita tulevaisuudet taidot. Euroopan unioni on määritellyt digitaalisen kompetenssin yhdeksi tärkeimmistä tulevaisuuden taidoista. Digitaalinen kompetenssi on jaettu viiteen osa-alueeseen, joiden tavoitteet ovat nähtävissä myös perusopetuksen opetussuunnitelman laaja-alaisessa osaamisalueessa. Tutkimuksesta oli nähtävissä, että digitaalinen kompetenssi voidaan katsoa niiksi taidoiksi, joista koulumaailmassa puhutaan tvt-taitoina. Yleisesti ottaen kouluissa ei opeteta yksittäisiä taitoja vaan pyritään vahvistamaan oppilaiden digitaalista

kompetenssia elämän kaikilla osa-alueilla. Jotta lapset eivät olisi digitaalisesti eriarvoisessa asemassa, heidän digitaalisen kompetenssinsa tulisi olla laaja. Lasten tulisi osata hyödyntää digitaalisuutta muutenkin kuin viihdekäytössä. Tvt-taitojen hallinta onkin myös digitaalisen osallisuuden kannalta tärkeää, sillä ollakseen todella osallisena digitaaliseen kulttuuriin tulee omata hyvät tvt-taidot. Tutkimuksessa nousi kuitenkin esiin, että koulumaailmassa on osin virheellinen näkökanta lasten diginatiivisuudesta, lasten oletetaan osaavan enemmän vain, koska he ovat syntyneet digitaaliseen maailmaan. Todellisuudessa lapset kaipaavat opastusta digitaalisessa maailmassa toimimiseen ja esimerkiksi tarvitsevat digitaalisten perustaitojen opettelua.

Digitaalisessa maailmassa toimimiseen tunne- ja vuorovaikutustaitojen hallinta on nykyaikana tärkeää. Tutkimuksessa nähtiin, että tunne- ja vuorovaikutus- sekä tvt-taitojen opetus kohtaavat ainakin jossain määrin perusopetuksessa, vaikkei välttämättä tietoisesti. Sopivaa käytöstä digitaalisissa ympäristöissä opetetaan monien oppiaineiden kohdalla ja digitaalinen kulttuuri on läsnä useissa oppiaineissa. Haastatellut opettajat joutuvat käymään läpi myös epäasiallista käytöstä somekanavissa, esimerkiksi kiusaamistapausten yhteydessä. Koska tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetuksen on tutkittu vähentävän kiusaamista, voisi olettaa opetuksen lisäämisen auttavan myös kiusaamisen vähentymiseen digitaalisissa ympäristöissä. Lasten kommunikointitaitojen todettiin heikentyneen, ja osasyynä ajateltiin digitaalisissa ympäristöissä tapahtuvan lyhytjänteisen viestinnän näkymisen myös reaalielämässä.

Samoin ongelmaksi nähtiin digitaalisesta kulttuurista nousseiden ilmiöiden näkyminen vuorovaikutuksessa, esimerkiksi vitsailukulttuurin ja erilaisiin digitaalisiin peleihin liittyvät ilmiöt. Etenkin nuoremmilla oppilailta erot digitaalisen ja reaalielämän välillä saattoivat hämärtyä ja opettajat kokivat, että oppilaiden tunne- ja vuorovaikutustaidoissa oli ainakin joitain eroja näiden kahden maailman välillä. Kokonaisuudessaan näen, että lasten hyvät sosioemotionaaliset taidot auttavat lapsia toimimaan paremmin myös digitaalisissa ympäristöissä. Kun kokee osallisuutta digitaaliseen kulttuuriin, toimii kulttuurissa myös vastuullisemmin. Ja jotta voisi olla osallinen mahdollinen hyvin, tulisi osata käyttää digitaalisia työkaluja sekä tuntea itsensä ja omat toimintatapansa. Näenkin asian niin, ettei sillä ole väliä, opetetaanko tunne- ja vuorovaikutustaitoja tieto- ja viestintäteknologia-taitojen yhteydessä, kunhan taitoja – molempia niistä, opetetaan kunnolla.

Tutkimusta tehtiin verrattain poikkeuksellisessa tilanteessa maailmanlaajuisesti, kun Covid19-pandemia aiheutti nopean digiloikan niin työpaikoilla kuin kouluissa. Tutkimuksessa sivuttiin pandemian vaikutuksia tieto- ja viestintäteknologia-taitojen sekä tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetukseen. Etäopiskeluaika vauhditti koulujen varustautumista mahdollisiin uusiin etäopetusaikoihin ja

toi lisää resursseja laitteistoon sekä osaamiseen. Etäopetusaika kuitenkin korosti lasten eriarvoisuutta riippuen koulun tarjoamista resursseista kuin myös kodin resursseista. Tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetus jäi hieman taka-alalle digitaalisissa ympäristöissä, ja vuorovaikutus koettiin joltain osin haastavaksi. Toisaalta osalle lapsista digitaalinen ympäristö oli luontainen paikka toimia.

Tulevaisuudessa olisi mielenkiintoista tutkia tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetuksen sekä tieto- ja viestintäteknologiataitojen opetuksen vaikutuksia digitaalisen kulttuurin osallisuuden tunteeseen. Silloin tutkimuksen kohteena olisivat eritoten oppilaat, kun tässä tutkimuksessa keskityin selvittämään nykytilaa opettajien näkökulmasta. Kuinka digitaalisen kulttuurin osallisuus on auttanut tai auttaa lapsia ja nuoria toimimaan paremmin digitaalisissa ympäristöissä? Ja millaisia tuloksia saadaan kehittämällä vahvasti lasten digitaalista kompetenssia sekä tunne- ja vuorovaikutustaitoja? Olisiko meidän todella mahdollista kasvattaa parempi digisukupolvi? Itse koen, että pelkästään tietoisuuden lisääminen siitä, että tarvitsemme yhtä lailla tunne- ja vuorovaikutustaitoja digitaalisessa vuorovaikutuksessa kuin kasvokkaisessakin kommunikaatiossa, auttaa toimivampaan digitaaliseen vuorovaikutukseen. Tämän tutkimuksen myötä tietoisuutta on lisätty ainakin seitsemälle opettajalle ja yhdelle opiskelijalle, jospa se vyöryisi tästä eteenpäin. Ehkä näitä taitoja tulisi myös opettaa työyhteisöissä etenkin nyt, kun etätö lisääntyy koko ajan. Organisaatiot hyötyisivät tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetuksesta sekä työhyvinvoinnin että työtehokkuuden kannalta. Omaan työhöni vien mukaanani tästä tutkimuksesta sen, että kun ihminen kokee olevansa osallisena digitaalisessa kulttuurissa, hän myös osaa toimia siellä paremmin.

## Lähteet

Kaikki lähteet tarkistettu 15.1.2022.

### Tutkimusaineisto

Vapaala-Riikonen, Marika. (2021) Haastatteluaineisto, kerätty maaliskuusta huhtikuuhun 2021.

Mäkynen, Amanda, Aaltonen, Sanna & Vapaala-Riikonen, Marika. (2020). *KASVAAKO KOULUISSA PAREMPI DIGISUKUPOLVI? Tunne- ja vuorovaikutustaidot alakoulun digitaalisten opettajien opetuksessa.*

### Opetussuunnitelmat

Harjavalta <https://peda.net/harjavalta/ol/l3ptjtl/telaol/tjvol>.

Eura <https://peda.net/aura/perusopetus/ol/l3ptjtl/telaol/tjvol/ktkje>.

Opetushallitus. (2016). Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet. *Määräykset ja ohjeet 2014:96*. Helsinki: Next Print Oy [https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/perusopetuksen\\_opetussuunnitelman\\_perusteet\\_2014.pdf](https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/perusopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf).

Opetushallitus. (2021). *Perusopetuksen opetussuunnitelman ydinasiat*. [www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/perusopetuksen-opetussuunnitelman-ydinasiat](http://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/perusopetuksen-opetussuunnitelman-ydinasiat).

Pori <https://peda.net/pori/perusopetus/opetus/ok22/l3ptjyt2/3tlo2/3tjvol>.

Rauma [https://peda.net/rauma/po2/rauma/luku3/3-3\\_laos/l5\\_tvt](https://peda.net/rauma/po2/rauma/luku3/3-3_laos/l5_tvt).

Ulvila <https://peda.net/ulvila/ops-2016/ol/l3ptjtl/telaol/tjvol>.

### Media-artikkelit

Havula, Pipsa. (19.8.2019). Tältä kohutunlaisessa modernissa koulussa näyttää – Ulvilassa onnistuttiin vaikka vanhemmat olivat kauhuissaan: ”Jos lapset hällisevät, jotain on mennyt pieleen”. *Iltasanomat.fi*, <https://www.is.fi/kotimaa/art-2000006208563.html>.

Helsingin kaupunki. (10.3.2021). Tunne- ja vuorovaikutustaitojen opettaminen vahvisti vuodessa selvästi oppilaiden sosiaalisia taitoja ja paransi luokkien ilmapiiriä. *hel.fi*.



<https://www.hel.fi/uutiset/fi/kasvatuksen-ja-koulutuksen-toimiala/tunne-ja-vuorovaikutustaitojen-opettaminen-paransi+luokkien-ilmapiiiria>.

Helsingin kaupunki. (17.9.2021). *OECD-tutkimus julki: Oppilaiden sosiaaliset ja emotionaaliset taidot Helsingissä – tervetuloa 30.9. virtuaalitapahtumaan*. <https://www.hel.fi/uutiset/fi/kasvatuksen-ja-koulutuksen-toimiala/oecd-tutkimus-oppilaiden-sosiaaliset-ja-emotionaaliset-aidot>.

Koljonen, Laura. (6.8.2018). Nöyryyttäviä videoita, nimittelyä WhatsAppissa – Opettaja listasi 4 tehokasta vinkkiä kiusaamisen estämiseksi: "Some ei saa olla verho, jonka suojista huudellaan". *Yle.fi*. <https://yle.fi/uutiset/3-10333414>.

Koskinen, Anu Leena. (2021). Runsas ruutuaika voi hidastaa pienten lasten puhumaan oppimista ja vähentää sanavarastoa – myös vanhemman vilkuilu laitteisiin vaikuttaa. *Yle.fi*. <https://yle.fi/uutiset/3-12109961>.

Lämsä, Ida & Röntynen, Tiia. (2018). Kiusaaminen sosiaalisessa mediassa. Vuolle Tyttöjen Talon *likka.fi*. <https://likka.fi/wp-content/uploads/2018/08/Kiusaaminen-sosiaalisessa-mediassa.pdf>.

Mäkinen, Tommi & Karppinen, Artturi. (17.5.2019). Tunne- ja vuorovaikutustaitojen oppimisen edistäminen kouluissa. *Liito 2/19*. <https://www.liito.fi/uutiset/liito-2-19-tunne-ja-vuorovaikutusta/>.

Pitkänen, Tuulia & Seitamaa, Antti. (17.9.2015). Miten tukea diginatiivien ammatinvalintaa? *Sitra.fi*. <https://www.sitra.fi/blogit/miten-tukea-diginatiivien-ammatinvalintaa/>.

Tikkala, Hannu. (16.3.2020). Hallitus sulkee koulut, rajojen sulkemisen valmistelu aloitetaan – Yle seurasi hetki hetkeltä. *Yle.fi*. <https://yle.fi/uutiset/3-11259549>.

Tikkanen, Tiina. (12.8.2021). Psykoterapeutti Maaret Kallio: ”Opettaja mallintaa tunne- ja vuorovaikutustaitoja oli hän siitä tietoinen tai ei”. *Opettaja.fi*, <https://www.opettaja.fi/tyossa/psykoterapeutti-maaret-kallio-opettaja-mallintaa-tunne-ja-vuorovaikutustaitoja-oli-han-siita-tietoinen-tai-ei/>.

## Verkkosivut

Kansalaisaloite.fi. (2021). Tunne- ja vuorovaikutustaidot -oppiaineen kirjaaminen perusopetuslaikiin. <https://www.kansalaisaloite.fi/fi/aloite/8354>.

Kielitoimiston sanakirja. (2021). Digitalisaatio. <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/digitalisaatio>

KiVa Antibullying Program (2021). <https://www.kivakoulu.fi/>.

Koodi2016. (2021). <http://koodi2016.fi/>.

Koppa. (10.4.2015). Lähiluku. *Koppa – Jyväskylän yliopisto*. <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/metelmapolkuja/metelmapolku/aineiston-analyysimenetelmat/lahiluku>.

Lukimat.fi. (2021). Ekapeli lukemisen taitojen harjoitteluun. <http://www.lukimat.fi/lukeminen/ateriaalit/ekapeli>.

Meta. (28.10.2021). Introducing Meta: A Social Technology Company. *about.fb.com*. <https://about.fb.com/news/2021/10/facebook-company-is-now-meta/>.

Meta. (16.9.2020). Announcing Project Aria: A Research Project on the Future of Wearable AR. *about.fb.com*. <https://about.fb.com/news/2020/09/announcing-project-aria-a-research-project-on-the-future-of-wearable-ar/>.

OECD (2021). *OECD Survey on Social and Emotional Skills*. <https://www.oecd.org/education/cei/social-emotional-skills-study/>.

Peda.net. (2021). [www.peda.net](http://www.peda.net).

Visma.fi. (2021). Wilma. <https://www.visma.fi/wilma/>.

Pori.fi. (2021) Kaupunginosat ja alueet. <https://www.pori.fi/asuminen-ja-ymparisto/asuminen/kaupunginosat-ja-alueet>.

Prensky, Marc. (2020). Marc Prensky. *marcprensky.com*, <https://marcprensky.com/seeing-beyond/>.

## **Tutkimuskirjallisuus**

Appelqvist-Schmidlechner, Kaija, Liski, Antti, Kampman, Mikko & Yhteispeli-työryhmä. (2015). *Yhteispeli-Arviointitutkimus menetelmien turvallisuudesta, soveltuvuudesta ja koetusta hyödystä*. THL Työpaperi 9/2015. [https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/126292/URN\\_ISBN\\_978-952-302-371-0.pdf?sequence=1](https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/126292/URN_ISBN_978-952-302-371-0.pdf?sequence=1).

Asikainen, Henna, Kaipainen, Kirsikka, & Katajavuori, Nina. (2019). Understanding and Promoting Students' Well-Being and Performance in University Studies. *Journal of University Teaching and Learning Practice*, 16(5), 2. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1237765.pdf>.

Bilund, Marja-Leena, Muinonen, Mari, & Sintonen, Sara. (2016). Tilannetaju ja tahdikkuus oppilaiden yhteisöllisessä digitaalisessa työskentelyssä. *Media & Viestintä*, 39(1). <https://doi.org/10.23983/mv.61440>.

Cerniglia, Luca, Cimino, Silvia, & Ammaniti, Massimo. (2021). What are the effects of screen time on emotion regulation and academic achievements? A three-wave longitudinal study on children from 4 to 8 years of age. *Journal of Early Childhood Research*, 19(2), 145-160.

Davis, Fred D., Bagozzi, Richard P., & Warshaw, Paul R. (1989). User acceptance of computer technology: a comparison of two theoretical models. *Management science*, 35(8), 982–1003.

Digi- ja väestötietovirasto. (2021). *Nuorten digitaidot-kartoitus 2021 Diginatiivimyyttiä murta-massa – Myös nuoret kaipaavat digitukea*.

Djambazova-Popordanoska, Snezhana. (2016). Implications of emotion regulation on young children's emotional wellbeing and educational achievement. *Educational Review*, 68(4), 497-515.

Durlak, Joseph A., Weissberg, Roger P., Dymnicki, Allison B., Taylor, Rebecca D. & Schellinger, Kriston B. (2011). The impact of enhancing students' social and emotional learning: A meta-analysis of school-based universal interventions. *Child development*, 82(1), 405-432.

Elliot, David. (2021). 6 things to know about the future of skills and workplace learning. *Weforum.org* 1.6.2021 <https://www.weforum.org/agenda/2021/06/workplace-skills-learning-linked-report/>.

Alkali, Yoram Eshet, & Amichai-Hamburger, Yair. (2004). Experiments in digital literacy. *CyberPsychology & Behavior*, 7(4).

European Union. (2010). 2010 joint progress report of the Council and the Commission on the implementation of the 'Education and Training 2010 work programme'. *Official Journal of the European Union*, (2010/C 117/01). <https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2010:117:0001:0007:EN:PDF>.

Ferrari, Anusca, Brečko, Barbara Neža & Punie, Yves. (2014). DIGCOMP: a Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe. *eLearning papers* (38), p. 1-14. JRC90109.

Fuchs, Christian. (2009). The role of income inequality in a multivariate cross-national analysis of the digital divide. *Social Science Computer Review*, 27(1), 41–58.

Hautaviita, Janika. (2012). Toimintatutkimus 6–9-vuotiaiden lasten mediavalmiuksista ja mediataidoista.

Hintikka, Kari A., Kekkonen, Taru, & Partanen, Vesa. (2016). Liite 1: Perusopetuksen oppimisympäristöjen digitalisaation nykytilanne ja opettajien valmiudet hyödyntää digitaalisia oppimisympäristöjä-haastatteluraportti. *Valtioneuvoston selvitys- ja tutkimustoiminnan julkaisusarja 18/2016*. <https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/79576/Liite%201.%20Perusopetuksen%20oppimisymp%C3%A4rist%C3%B6jen%20digitalisaation%20nykytilanne.pdf?sequence=1>.

Hobbs, Renee. (2010) *Digital and Media Literacy*. A project of the Aspen Institute Communications and Society Program and the John S. and James L. Knight Foundation. Washington, D.C.

Hollenstein, Tom & Colasante, Tyler. (2020). Socioemotional Development in the Digital Age. *Psychological Inquiry*, 31(3), 250–257.

Hongisto, Heidi & Kuosmanen, Antti. (2019). *Luokanopettajien kokemuksia opetussuunnitelmauudistuksen (2016) tuomista haasteista työhön ja työaikaan*. Itä-Suomen yliopisto, Filosofinen tiedekunta.

Häärä, Kimmo. (2004). Sosioemotionaalisten taitojen opetus peruskoulussa–kognitiivisen psykoterapian tarjoamia virikkeitä opetukselle. *Kognitiivisen psykoterapian verkkolehti*, 1(2), 75–109. <https://kognitiivinenpsykoterapia.fi/sites/kognitiivinenpsykoterapia.fi/files/inline-files/kt2kimmo-haara.pdf>.

Hård, Mikael & Jamison, Andrew. (2005). *Hubris and hybrids: A cultural history of technology and science*. New York: Routledge.

Ilomäki, Liisa, Kantosalo, Anna & Lakkala, Minna. (2011). *What is digital competence? In Linked portal*. Brussels: European Schoolnet. [https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/154423/Ilom\\_ki\\_etal\\_2011\\_What\\_is\\_digital\\_competence.pdf](https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/154423/Ilom_ki_etal_2011_What_is_digital_competence.pdf).

- Juhila 2021a: Juhila, Kirsi. (2021). Teemoittelu. Teoksessa Jaana Vuori (toim.) *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto [ylläpitäjä ja tuottaja]. <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/analyysitavan-valinta-ja-yleiset-analyysitavat/teemoittelu/>.
- Juhila 2021b: Juhila, Kirsi. (2021). Laadullisen tutkimuksen ominaispiirteet. Teoksessa Jaana Vuori (toim.) *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto [ylläpitäjä ja tuottaja]. <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/mita-on-laadullinen-tutkimus/laadullisen-tutkimuksen-ominaispiirteet/>.
- Kaarakainen, Meri-Tuulia. (2019). *Education and inequality in digital opportunities. Differences in Digital Engagement Among Finnish Lower and Upper Secondary School Student*. Turun yliopisto, Yhteiskuntatieteellinen tiedekunta. <https://www.utupub.fi/handle/10024/148433>.
- Kaarakainen, Meri-Tuulia & Kivinen, Osmo. (2015). Teknologia tulevaisuudessa tarvittavien ICT-taitojen ja muun osaamisen edistäjänä. Teoksessa: *Digitaalinen oppiminen ja oppimisympäristöt. Julkaisu, 1*, 46–64. Toim. Kuuskorpi, M.
- Karvonen, Erkki. (1999). Teknologinen determinismi. *Tiedotustutkimus-lehti*, 1999, nro 4. <https://journal.fi/mediaviestinta/article/view/62762/24306>.
- Kentz, Maj Britt, Sintonen, Sara & Lipponen, Lasse. (2017). Vertaisoppiminen digitaalisessa toimintaympäristössä. Tapaustutkimus kahden viisivuotiaan Minecraft-luomisesta. *Kasvatus & Aika*, 11(1). <https://journal.fi/kasvatusjaaika/article/view/68705/30126>.
- Kirschner, Paul A. & De Bruyckere, Pedro. (2017). The myths of the digital native and the multitasker. *Teaching and Teacher Education*, 67, 135–142.
- Klemola, Ulla & Mäkinen, Tommi. (2014). Tunne- ja vuorovaikutustaitoja oppii harjoittelemalla: Pedagogisia poimintoja opettajalle. *Liito: Liikunnan ja terveystiedon opettaja*, 2014.
- Korkka, Daria & Holmström, Laura. (2019). DIGI HALTUUN! *Luokanopettajaopiskelijoiden asenne tieto- ja viestintäteknologiasta sekä digitaalinen kompetenssi*. Turun yliopisto, Kasvatustieteen tiedekunta. <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2019053118064>.
- Korbel, Václav & Paulus, Michal. (2018). Do teaching practices impact socio-emotional skills?. *Education Economics*, 26(4), 337-355.

Kupiainen, Reijo. (2013). Young People's Creative Online Practices in the Context of School Community. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 1:1, article 1.

Lammi-Taskula, Johanna, Klemetti, Reija, Heino, Tarja, Hietanen-Peltola, Marke, Paju, Petri, Sarkia, Aino & Lahtinen, Jenni. (2020) Lasten, nuorten ja perheiden hyvinvointi. Teoksessa: *COVID-19-epidemiaan vaikutukset hyvinvointiin, palvelujärjestelmään ja kansantalouteen: Asiantuntijaraportti, syyskuu 2020*. Toim. Kestilä, Laura, Härmä, Vuokko & Rissanen, Pekka. [https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/140661/URN\\_ISBN\\_978-952-343-578-0.pdf](https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/140661/URN_ISBN_978-952-343-578-0.pdf).

Lazuras, Lambros, Vassilis, Barkoukis & Haralambos, Tsorbatzoudis. (2017). Face-to-face bullying and cyberbullying in adolescents: Trans-contextual effects and role overlap. *Technology in Society*, 48, 97-101.

Leivo, Tomi, Mutanen, Marjut & Nieminen-Sundell, Riitta (toim.). (2009). Diginatiivit, työ, kansalaisuus. *Kansallinen ennakoitiverkosto*. Helsinki.

Mattila, Juuso. (2019). Tieto- ja viestintätekniiikan opettaminen laaja-alaisena osaamisalueena integroituna muihin oppiaineisiin. Teoksessa *Kuka meitä opettaa?: Esseitä tietotekniikan opetuksesta*. Toim. Portaankorva-Koivisto, Päivi, Heinonen, Minna & Mäkelä, Eeva. Helsingin yliopisto.

Mattila Juri, Pajarinen Mika, Seppälä Timo, Mäkäräinen Kalle & Neuvonen Vertti. (2021). Digibarometri 2021: Vuosikymmen verkkokauppaa ja alustataloutta. *Taloustieto Oy*, Helsinki.

Mertala, Pekka. (2019). (Vasta) kertomuksia koulutuksen digitalisaatiosta. *Kasvatus & Aika*, 13(3), 26-45. <https://journal.fi/kasvatusjakaika/article/view/76593>.

Moisala, Mona & Lonka, Kirsti. (2019). Älylaitteet ja aivojen kehitys: Aivot kehittyvät vuorovaikutuksessa ympäristön kanssa. Teoksessa *Lapset, nuoret ja älylaitteet. Taiten tasapainoon*. Toim. Kosola, Silja, Moisala, Mona & Ruokoniemi, Päivi. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim.

Moroni, Gloria, Nicoletti, Cheti & Tominey, Emma. (2020). Children's socio-emotional skills and the home environment during the COVID-19 crisis. *CEPR VoxEu. org, April*.

Palasinski, Marek. (2013). Turning assault into a "harmless prank"—teenage perspectives on happy slapping. *Journal of interpersonal violence*, 28(9), 1909-1923.

Prensky, Marc. (2001). Digital Natives/Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9:5, 1-6.

- Prensky, Marc. (2011). Reflections on Digital Natives/Digital Immigrants, One Decade Later. Teoksessa Thomas, M. (ed.) *Deconstructing Digital Natives: Young People, Technology, and the New Literacies*. New York: Routledge, 15–29.
- Rantanen, Eemil & Puusa, Jenny. (2018). *Kuudesluokkalaisten mitattu ja itsearvioitu digitaalinen kompetenssi sekä sen taustatekijät*. Turun yliopisto, Opettajankoulutuslaitos.  
<http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2018052324578>.
- Rovaniemen kaupunki. (2018). *Hyvinvoinnin vuosikello – sosiaalisen vahvistamisen toimintamalli yhteisölliseen hyvinvointityöhön perusopetuksessa*. SOSKU-hanke & Rovaniemen kaupunki.  
<https://www.rovaniemi.fi/loader.aspx?id=22f675c8-f199-48ee-94a4-80cc0d619be4>.
- Saaranen-Kauppinen, Anita & Puusniekka, Anna. (2006). *KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoaristo. <https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/>.
- Saarikoski, Petri. (2006). Koneen ja koulun ensikohtaaminen: suomalaisen atk-koulutuksen varhaisvaiheet peruskoulussa ja lukiossa. *Tekniikan Waiheita*, 24(3), 5–19. <https://journal.fi/tekniikanwaiheita/article/view/63817>.
- Sainio, Miia, Nurminen, Tiia, Hämeenaho, Pilvi, Torppa, Minna, Poikkeus, Anna-Maija & Aro, Tuija. (2020). Koulujen henkilökunnan kokemukset oppilaiden hyvinvoinnista COVID-19-etäkouluaikana: "Osa puhkesi kukkaan. Muutamat pitivät rimaa alhaalla.". *Oppimisen ja oppimisvaikeuksien erityislehti: NMI-bulletin*, 30(3).
- Sapra, Rekha. (2019). Social and emotional learning in digital age: Future trajectories for children and adolescents. *International Journal of Education and Management Studies*, 9(4), 237-239.
- Sintonen, Sara (2012). *Susitunti. Kohti digitaalisia lukutaitoja*. Tampere: Tammerprint.
- Sklad, Marcin, Diekstra, René, De Ritter, Monique, Ben, Jehonathan & Gravesteijn, Carolien. (2012). Effectiveness of school-based universal social, emotional, and behavioral programs: Do they enhance students' development in the area of skill, behavior, and adjustment?. *Psychology in the Schools*, 49(9), 892-909.
- Slovák, Petr, & Fitzpatrick, Geraldine. (2015). Teaching and developing social and emotional skills with technology. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI)*, 22(4), 1-34.  
<https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/2744195>.



- Solantaus, Tytti, Lindblom, Jallu, Ojala, Tiina & Kampman, Mikko. (2015). *Yhteispelin toimintatapojen kehittäminen ja teoriatausta*. THL Työpäperi 34/2015. [www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/129629/URN\\_ISBN\\_978-952-302-583-7.pdf](http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/129629/URN_ISBN_978-952-302-583-7.pdf).
- Suominen Jaakko. (2009). Johdannoksi: netin kulttuurihistoriaa. Teoksessa: Saarikoski, Petri, Suominen, Jaakko, Turtiainen, Riikka & Östman, Sari. *Funetista Facebookiin. Internetin kulttuurihistoria*. Helsinki: Gaudeamus, Print.
- Suominen Jaakko. (2019). Tietotekniikan käytön muutokset 1950-luvulta 1990-luvulle. Teoksessa: Suominen, Jaakko, Saarikoski, Petri & Vaahensalo, Eeva. *Digitaalisia kohtaamisia : verkkokeskustelut BBS-purkeista sosiaaliseen mediaan*. Helsinki: Gaudeamus, Print.
- Suoninen, Eero. (2021) Diskurssianalyysi. Teoksessa Jaana Vuori (toim.) *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto [ylläpitäjä ja tuottaja]. <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/metelmaopetus/kvali/teoreettis-metodologiset-viitekehykset/diskurssianalyysi/>.
- Säntti, Janne (2020). Joukkoviestinnästä digiaikaan – Tieto- ja viestintäteknikka suomalaisen perusopetuksen opetussuunnitelmien perusteissa 1970–2014. *Kasvatus & Aika*, 14(3), 60–79. <https://doi.org/10.33350/ka.82657>.
- Tanhua-Piiroinen, Erika, Kaarakainen, Suvi-Sadetta., Kaarakainen, Meri-Tuulia, Viteli, Jarmo, Syvänen, Antti & Kivinen, Antero. (2019). Digiajan peruskoulu. *Valtioneuvoston selvitys- ja tutkimustoiminnan julkaisusarja 6/2019*. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-287-634-8>.
- Tanhua-Piiroinen, Erika, Kaarakainen, Suvi-Sadetta, Kaarakainen, Meri-Tuulia & Viteli, Jarmo. (2020). Digiajan peruskoulu II. *Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 17/2020*. Helsinki. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-263-823-6>.
- Tsontanidou, Xanthippi, Daradoumis, Thanasis & Barberá-Gregori, Elena. (2020). Convergence among imagination, social-emotional learning and media literacy: an integrative literature review. *Early Child Development and Care*, 1–14.
- Venäläinen, Salla, Saarinen, Jaana, Johnson, Peter, Cantell, Hannele, Jakobsson, Gun, Koivisto, Päivi, Routti, Mari, Väänänen, Jorma, Huhtanen, Mari, Kauppinen, Laura & Viitala, Mikko. (2020).



*Näkymiä OPS-matkan varrelta – Esi- ja perusopetuksen opetussuunnitelmien perusteiden 2014 toimeenpanon arviointi.* Kansallisen koulutuksen arviointikeskus. Julkaisut 5:2020.

Walker, Gabriela & Weidenbenner, Jeni Venker. (2019). Social and Emotional Learning in the age of virtual play: technology, empathy, and learning. *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*. <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/JRIT-03-2019-0046/full/html>.

Webster-Stratton, Carolyn. (2012). *Incredible teachers: Nurturing children's social, emotional and academic competence*. Seattle, Incredible years.

Weiser, Mark. (1991). The Computer for the 21 st Century. *Scientific american*, 265(3), 94–105.

## Liitteet

Haastattelulomake:



### **Tieto- ja viestintäteknologia- ja tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetus Porin peruskoulujen alaluokilla 1-6**

Arvoisa haastatteluun osallistuja.

Tämä sähköpostihaastattelu on suunnattu Porin peruskoulujen alaluokkien 1-6 opettajille. Tarkoituksena on saada tietoa, kuinka tieto- ja viestintäteknologia- ja tunne- ja vuorovaikutustaitoja opetetaan Porin peruskoulun alaluokilla 1-6.

**Tieto- ja viestintäteknologia- ja tunne- ja vuorovaikutustaitoilla** tarkoitetaan tässä tutkimuksessa sitä osaamista, taitoa tai kykyä hyödyntää digitaalisia teknologioita eri muodoissaan jokapäiväisessä elämässä, opiskelussa ja työssä. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteissa keskeisiä osaamisen osa-alueita ovat käytännön taidot ja oma tuottaminen, vastuullinen ja turvallinen toiminta, tiedonhallinta sekä tutkiva ja luova työskentely, sekä vuorovaikutus ja verkostoituminen.

**Tunne- ja vuorovaikutustaitoilla** (sosioemotionaaliset taidot) taas tarkoitetaan niitä taitoja, joilla viitataan lapsen ihmissuhteisiin, vuorovaikutukseen ja tunne-elämään liittyviin taitoihin.

Tässä haastattelussa ei kysytä henkilötietoja muutamaa taustakysymystä lukuun ottamatta ja vastaajien anonymiteetti säilytetään varsinaisessa tutkielmassa. Tulokset julkaistaan siis siten, ettei yksittäinen haastateltava ole niistä tunnistettavissa. Koska kyseessä on sähköpostihaastattelu, vastaajan tiedot jäävät vastaanottajan tietoon. Ne kuitenkin anonymisoidaan analysointia ja tutkimuskäyttöä varten eikä niitä voi yhdistää tiettyyn henkilöön, kouluun tai oppilaisiin.

Tämän haastattelun aineisto kerätään digitaalisen kulttuurin oppiaineen (Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen tutkinto-ohjelma, Turun yliopisto / Porin yliopistokeskus) pro gradu -tutkielmaa varten. Tietoja käsittelee ensisijaisesti vain tutkielmaa tekevä Marika Vapaala-Riikonen, eikä niitä ole tarkoitus luovuttaa eteenpäin muille tahoille. Aineistoa voidaan kuitenkin hyödyntää jatkotutkimuksissa, mutta vain ensisijaisen tiedonkäsittelijän luvalla. Tutkimuksen tietosuojailmoitus on liitteenä.

Olen itse viestinnän alan ammattilainen ja kiinnostunut siitä, miten me ihmiset toimimme digitaalisissa ympäristöissä. Olen koko opiskeluaikana ollut kiinnostunut siitä, miten perusopetus digitalisoituu ja kuinka lapset mahdollisesti koulun avulla oppivat toimimaan paremmin digitaalisessa maailmassa.

Haastattelun vastaamisaika on 28.2.2021 asti. Lisätietoja tutkimuksesta ja haastatteluun liittyviä kysymyksiä voi tiedustella sähköpostitse [mhvari@utu.fi](mailto:mhvari@utu.fi) tai puhelimitse 040-5595404.

**Taustakysymykset:**

**Ikä:** -25  
 26-35  
 36-45  
 46-55  
 56-65

**Sukupuoli:** Mies  
 Nainen  
 Muun sukupuolinen

**Montako vuotta olet toiminut opettajana?****Mitä vuosiluokkaa opetat nyt?****Haastattelukysymykset:**

Kysymykset käsittelevät sekä tieto- ja viestintäteknologisia (tvt) taitoja, tunne- ja vuorovaikutustaitoja että niiden yhdistelmiä – opetuksessa voi edelleen olla näiden välillä selkeää jaottelua, tai ne voivat olla tiiviisti jo yhteydessä toisiinsa. Olen kiinnostunut ymmärtämään kokonaiskuvaa erilaisista tilanteista. Kaikki kysymykset koskevat tv-taitojen sekä tunne- ja vuorovaikutustaitojen opetusta (yhdessä tai erikseen), vaikkei sitä erikseen kysymyksessä mainittaisi.

1. Miten itse määrittelet tieto- ja viestintäteknologiset (tvt) taidot?
2. Entä tunne- ja vuorovaikutustaidot?
3. Kuinka paljon luokassasi/koulussasi käytetään viikoittain aikaa tv-taitojen ja tunne- ja vuorovaikutustaitojen opettamiseen (yhdessä ja/tai erikseen)?
4. Onko käytössä valmista ohjeistusta siitä, mitä näiden taitojen opetuksessa käydään läpi?
5. Ovatko ohjeet tarkoituksenmukaiset ja riittävät, vai pitäisikö niitä kehittää? Jos, miten?
6. Oletko nähnyt muutoksen taitojen opetuksessa (ajallisesti, laadullisesti jne.)?
7. Millaiselta taitojen opetus tuntuu?
8. Miten tärkeänä pidät taitojen opetusta? Jos pidät tärkeänä, miksi? Mitä vaikutuksia koet niillä olevan?
9. Millaisia digitaitoja teillä opetellaan?
10. Entä miten opetellaan tunne- ja vuorovaikutustaitoja?
11. Opetetaanko yllä mainittuja taitoja erikseen, vai kohtaavatko ne opetuksessa? Jos kohtaavat, miten?
12. Huomaatko, onko lapsilla kyseisiä taitoja entuudestaan? Millaisia taitoja?

13. Oletko huomannut, onko lapsilla yleisiä ongelmia erityisesti jonkin tv-taidon tai tunne- ja vuorovaikutustaidon kanssa? Mihin erityisesti tulisi kiinnittää huomiota?
14. Ovatko tunne- ja vuorovaikutustaidot erilaisia oppilaillasi digitaalisen ja 'reaalimaailman' välillä?
15. Onko nykyinen pandemia-aika muuttanut näiden taitojen opetusta?
16. Muita kommentteja?