

Tietopaketti pienten alakoululaisten vanhemmille lasten älylaitteiden käytöstä

Johanna Paasonen



Tekijä Johanna Paasonen	
Koulutusohjelma Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma	
Opinnäytetyön otsikko Tietopaketti pienten alakoululaisten vanhemmille lasten älylaitteiden käytöstä	Sivu- ja liitesivumäärä 26 + 10
Opinnäytetyön otsikko englanniksi Information package for parents of elementary school children regarding the Use of Children's smart devices	
<p>Opinnäytetyön tarkoituksena oli laatia pienten alakoululaisten vanhemmille napakka tietopaketti lasten älylaitteiden käytöstä sekä niiden mahdollisista haitoista. Uusi opetussuunnitelma toi älylaitteet entistä enemmän myös pienten alakoululaisten koulumaailmaan, joten vanhemmille oli hyvä antaa mahdollisuus tutustua aiheeseen.</p> <p>Työn tutkimuksellisessa osuudessa lähetettiin kyselyä noin kahdellekymmenelle pienen alakoululaisen vanhemmalle ja selvitettiin, mitkä asiat ovat heidän mielestään hankalia lapsen älylaitteen käytössä. Muutamana vanhemman kesken järjestettiin keskustelutilaisuus, jossa pohdittiin aihetta ja mietittiin mitä kysymyksiä vanhemmilla on, sekä mitä aiheita oppaan tulisi sisältää. Työn teoriaosuudessa käsiteltiin oppaan sisältäviä aihekokonaisuuksia laajemmin.</p> <p>Kyselyn sekä keskustelutilaisuuden tulosten mukaan opasta lähdettiin laatimaan. Oppaasta tuli 10-sivuinen tiivis tietopaketti ja oppaan aihealueita on älylaitteiden sinen valo, säteily langattomassa verkossa, sosiaalinen media sekä opas antaa apua puhelimen asetuksessa. Oppaassa on myös esiteltynä erilaisia sovelluksia, oppaassa käsitellään nettikiusaamista sekä yleistä lainsäädäntöä, joka koskee lapsen yksityisyyden suojaa.</p>	
Asiasanat Älylaite, alakoululainen, opas, tietopaketti, sosiaalinen media, nettikiusaaminen	

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Tietoperusta	2
2.1	Älylaite koululaisen päivittäisessä käytössä	2
2.1.1	Diginatiivit	2
2.1.2	Älylaitteiden hyödyntäminen koulussa	3
2.1.3	Opetussuunnitelma 2016	4
2.1.4	Pelaaminen vapaa-ajalla	5
2.2	Suosituksset	6
2.3	Älylaitteen säteily langattomassa verkossa	4
2.4	LED-valo	7
2.5	Lapsen yksityisyyden suoja	8
2.6	Lapsi ja älylaite	9
2.6.1	Pelien merkit	10
2.7	Sosiaalinen media	10
2.7.1	Medialukutaito	11
2.7.2	Sosiaalisen median sovelluksia	12
2.8	Nettikiusaaminen	13
3	Opinnäytetyön lähtökohdat ja tavoitteet	14
3.1	Lähtötilanne	14
3.2	Käyttäjänalyysi	14
3.3	Tavoitteet	14
3.4	Laadullinen tutkimusmenetelmä	15
4	Projektina toiminnallinen opinnäytetyö	16
4.1	Tuotosten muodostaminen	17
4.1.1	Tutkimusaineiston yhteenveto	17
4.2	Kehittämistyö	18
4.3	Oppaan muotoutuminen	19
5	Arviointi	20
5.1	Oman työskentelyn arviointi	20
6	Pohdinta	22
	Lähteet	24
	Liitteet	24
	Liite 1. Lapsi ja älylaite	27

1 Johdanto

Opinnäytetyön tarkoituksena on laatia pienten alakoululaisten vanhemmille napakka tietopaketti lasten älylaitteiden käytöstä sekä niiden mahdollisista haitoista. Opetussuunnitelman tuotetut älylaitteet entistä enemmän myös pienten alakoululaisten koulumaailmaan, joten vanhemmille on hyvä antaa mahdollisuus tutustua aiheeseen sekä saada ohjeita siihen, kuinka turvata lapsensa älylaitteen käyttöä.

Opinnäytetyön tutkimuskysymykset:

- Mitä vanhempien pitäisi tietää 7-9-vuotiaiden alakoululaisten älylaitteiden käytöstä?
- Mitä tiedetään tällä hetkellä alakoululaisten älylaitteiden käytöstä?
- Mitä tiedetään tällä hetkellä älylaitteiden haittavaikutuksista?

Opinnäytetyön tarkoituksena on laatia tiivis tietopaketti pienten alakoululaisten vanhemmille lasten älylaitteiden käytöstä, tutustuttaa yleisimpiin lasten käyttämiin sosiaalisen median sovelluksiin sekä laitteiden tuomiin mahdollisiin haittavaikutuksiin.

Opinnäytetyö sai alkunsa, kun useat vanhemmat tuntuivat pyytävän neuvoja lastensa puhelinten, tablettien sekä tietokoneiden käytöstä henkilökohtaisesti tai sosiaalisessa mediassa. Silloin ymmärsin, että yhteistä tiivistä opasta ei ole olemassa, mutta tarve sellaiselle olisi.

Työn tutkimuksellisessa osuudessa on tarkoituksena lähettää kysely noin kahdellekymmenelle pienen alakoululaisten vanhemmalle ja selvittää, mitkä asiat ovat heidän mielestään hankalia lapsen älylaitteen käytössä. Tarkoituksena on myös järjestää vähintään yksi keskustelutilaisuus muutaman vanhemman kesken, jossa voimme yhdessä pohtia aihetta ja mitä kysymyksiä vanhemmilla on sekä mitä aiheita oppaan tulisi sisältää.

Työn teoriaosuudessa on tarkoituksena käsitellä aihealueita, joita tutkimuksellisen osuuden kyselyssä sekä keskustelutilaisuuksissa nostetaan esille.

Tarkoituksena on ottaa yhteyttä erääseen kaakkois-helsinkiläisen peruskoulun henkilökuntaan ja ehdottaa, että opas jaettaisiin pienten alakoululaisten vanhemmille heidän kauttaan. Tarkoituksena on myös hyödyntää oppaan jakamista sosiaalisessa mediassa.

2 Tietoperusta

Tässä kappaleessa esitellään kuinka älylaitteet ovat koululaisten päivittäisessä käytössä. Aihe aloitetaan siitä mitä tarkoittaa käsite diginatiivi. Myöhemmin tässä kappaleessa käsitellään älylaitteiden hyödyntämistä koulussa sekä perehdytään uuteen opetussuunnitelmaan 2016. Tietoperusta pitää sisällään myös lasten pelaamista vapaa-ajalla sekä suosituksia älylaitteiden peliaikaan. Lopuksi kappaleessa käsitellään älylaitteen säteilyä, LED-valoa sekä lapsen yksityisyyden suojaa.

2.1 Älylaite kouluikäisten päivittäisessä käytössä

2.1.1 Diginatiivit

Marc Prenskyn (2001) on kuvannut jo 16 vuotta sitten diginaativista sukupolvea tarkasti. Hänen mukaansa nykyinen koulussa oleva sukupolvi on jo ihan eri luokkaa kuin aiemmat, nyt teknologiaa käyttävät sukupolvet. Prenskyn mukaan tämä diginatiivi sukupolvi on erittäin riippuvainen niin vapaa-ajalla kuin koulussakin teknologisista laitteista. Hänen mukaansa tälle sukupolvelle sopii tämä teknologialaitteiden avulla opiskelu. (Prensky 2001)

Tutkimushankkeessa "Kuilu oppimiskäytäntöjen ja diginatiivien mielen kehityksen välillä", jota johtaa kasvatustieteiden professori Kirsti Lonka, kiteyttää, että koulujen tietokäytännöt perustuvat edelleen paikallaan istumiseen sekä kuunteluun, mutta myös paperin ja kynän käyttöön. Diginatiivit joutuvat tässä ajassa taaksepäin, koska ovat tottuneet intensiiviseen teknologian käyttöön. Heidän opettajansa eivät välttämättä edes ymmärrä, mistä nämä diginatiivit puhuvat. (Suomen Akatemia, 2015)

Helsingin yliopistolehden Mikä ihmeen diginatiivi?-artikkelin mukaan taas virheellinen käsitys diginatiivista on syntynyt vain aikuisten kuvitelmissa. Koulumaailmassa väärin ymmärretty diginatiivin käsite saattaa jopa aiheuttaa vahinkoa. Opettajat saattavat luulla, että lapset ja nuoret hallitsevat jo ohjelmat ja sovellukset, eikä opettajien tarvitse enää kehittää omia taitojaan. Lapset ja nuoret eivät pidä itseään kaikkivoipina tietotekniikan edessä, vaan kertovat avoimesti, jos eivät osaa. (Helsingin yliopisto, 2017) Marc Prenskyn mukaan kuitenkin digitaalinen media ja siihen liittyvä älylaitteiden käyttö kasvattaa parhaimmillaan osallisuuteen, toimijuuteen sekä tekijyyteen. Jokainen saa ja voi käyttää ääntään sosiaalisessa mediassa sekä luoda helposti omaa materiaalia jaettavaksi. (Prensky, 2001) Tutkija Andrew Keen on puolestaan kommentoinut, että usein esimerkiksi Facebookin selaaminen sekä netissä seikkaileminen on lähinnä passiivista tiedon vastaanottamista sekä kuulumisten vaihtoa. (Keen, 2007)

2.1.2. Älylaitteiden hyödyntäminen koulussa

Tieto- ja viestintäteknologian käyttö opetuksessa on lisääntynyt Suomessa huomattavasti 2000-luvulla. Käsityksemme siitä, millaisia tieto- ja viestintäteknikan taitoja kouluissa ja oppilaitoksissa opetetaan, on viimeisen kahdenkymmenen vuoden aikana muuttunut. Myös käsityksemme on muuttunut siitä, mitä tieto- ja viestintäteknikka on opetuskäytössä. (Opetushallitus 2014b)

Koululaisten opetus on muuttunut sen jälkeen kun tablettikoneet lanseerattiin. Moni koulu on vaihtanut oppikirjat tabletteihin. Tabletteja on tällä hetkellä opetuskäytössä noin 400 koulussa ja päiväkodissa Suomessa. (Yle 2014) The Atlantic-lehti puolestaan kertoo, että Yhdysvalloissa on alettu siirtymään pois tableteista opetuskäytössä ja siirrytty hankkimaan edullisempia kannettavia tietokoneita. Syynä tähän on tablettien korkea hinta. (The Atlantic 2014)

Erilaisissa kehittämishankkeissa saadut tutkimustulokset ovat olleen niin positiivisia, joten paluuta perinteisiin oppikirjoihin ei ole, vaan sähköiset oppimateriaalit ja – välineet jatkavat voittokulkuaan. Näitä kehittämishankkeita ovat muun muassa olleet School 2015 – Digiajan koulua rakentamassa sekä Future Classroom 2020-hanke. (Opetushallitus 2014a)

Tabletti tarjoaa lukuisia mahdollisuuksia opetuskäyttöön, sen helppokäyttöisyys ja monipuolisuus houkuttelevat sekä opettajaa että oppilasta. Koulukäytössä tiedonhaku, internet, sähköpostit, muistiinpanot sekä videopalvelut ovat päivittäisessä käytössä. Ohjelmia opetuskäyttöön on lukuisia, on karttaohjelmia, PowerPoint, Paint, tiedonkäsittely sekä taitto-ohjelmia, jotta voi luoda omia sisältöjä. Oppitunnin voi pitää Adobe Connectin kautta tai tehdä opetusvideoita, joista voi sitten helposti koostaa esityksen. (Mediakasvatusseura, 2016)

Valtioneuvoston selonteko ”Tuottava ja uudistuva Suomi – Digitaalinen agenda vuosille 2011–2020” marraskuussa 2010 annettiin Eduskunnalle. Tietoyhteiskuntakehityksen ja digitalisoinnin merkitys ja rooli koko Suomen hyvinvoinnin ylläpitämisessä ja tuottavuuden parantamisessa määriteltiin johdanto-osiossa. Hyödyntämällä tehokkaasti tieto- ja viestintäteknologiaa katsottiin olevan vaikutusta yhteiskunnan kaikilla sektoreilla ja sen nähtiin edesauttavan myös talouden kasvua. Selonteossa ei kuitenkaan nähty tieto- ja viestintäteknologiaa itseisarvona, vaan hyvinvoinnin ylläpitämisen ja lisäämisen välineenä. (Opetushallitus 2014b)

Koulutuksen osalta selonteossa katsottiin, että kilpailukykyimme perusta tietoyhteiskunnassa ovat elinikäinen oppiminen, osaaminen ja korkeatasoinen koulutus. Peruskoulutuksessa on oltava opetuksen osana taidot tieto- ja viestintäteknologian hyödyntämiseen. Henkilökunnalle on taattava riittävä koulutus tietoteknologiasta sekä taidot ottaa käyttöön uudet pedagogiset menetelmät sekä se, että kouluilla on käytettävissään ajanmukaiset tekniset valmiudet. (OPH, 2014,s12) Opetus ja kulttuuriministeriön aiemman selvityksen mukaan Suomessa alueelliset erot ovat isot tieto- ja viestintäteknikassa ja tämä näkyy niin, että kaupunkiseuduilla taidot paremmat ja heikoimmin ovat pärjänneet tekniikkataidoillaan itäisen ja pohjoisen alueen välillä. Vaikeiden taloudellisten aikojen takia kunnat ovat suunnanneet säästöt perusopetukseen, viemällä varoja opettajien koulutuksesta sekä opetukseen käytettävästä laitteistoista. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2010)

Selonteossa nähdään tärkeäksi, että lapsille ja nuorille varmistetaan heidän tulevaisuudessa osaamisensa sekä kyky toimia digitaalisissa ympäristöissä. Edellytyksenä sille on, että lasten huoltajilla, opettajilla ja muilla kasvattajilla on itsellään riittävät taidot tietotekniikassa, digitaalisissa palveluissa sekä mediakasvatustietoisuudessa. (Opetushallitus 2014b, s12)

Kouluissa käytössä olevat oppimateriaalit ovat edelleen melkein kokonaan painettua materiaalia eli teksti- ja työkirjoja, selonteossa kerrotaan. Oppimateriaalin sekä aineistojen sähköiseen muotoon saattamiseen nähdään välttämättömänä. Hyvin suunnitelluilla digitaalisilla oppimateriaaleilla sekä palveluilla on nähty olevan oppimismotivaatiota merkittävästi lisäävä vaikutus. (Opetushallitus 2014b, s.12)

2.1.3. Opetussuunnitelma 2016

Tieto- ja viestintäteknologia on nykypäivänä tärkeä osa monipuolista oppimisympäristöä. Sillä parannetaan yhteisöllisen työskentelyn taitoja, tuetaan oppilaan osallisuutta ja henkilökohtaisia oppimispolkuja. Monimuotoinen mediakulttuuri otetaan huomioon oppimisympäristöjen kehittämisessä. Oppimisen edistämiseksi ja tukemiseksi otetaan käyttöön uusia tieto- ja viestintäteknologisia ratkaisuja. Myös oppilaiden omia laitteita voidaan hyödyntää oppimisen tukena, toki huoltajien kanssa asiasta sovitaan etukäteen. Tasa-arvoisuuden nimissä on varmistettava, että kaikilla oppilailta on mahdollisuus tieto- ja viestintäteknologian käyttöön. Opetussuunnitelman mukaan oppimisympäristöjen tulee olla turvallisia sekä terveellisiä, sekä edistää oppilaan ikäkauden ja edellytysten mukaista tervettä kasvua ja kehitystä. (Opetushallitus 2014c)



LÄHTEET:

Opetushallitus: Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014
 Lappeenrannan kaupunki: Uusi opetussuunnitelma 2016. Pureudu perusopetukseen.

Kuva 1. Kuva uudesta opetussuunnitelmasta. Keskeisinä osina on tietotekniikan osaaminen sekä monilukutaito. Kuva: Mikko Airikka | Yle Uutisgraafikka (YLE)

Yllä olevassa kuvassa käsitellään opetussuunnitelmaa 2016. Kaikki kohdat kietoutuvat toisiinsa isoksi kokonaisuudeksi sekä kaikkiin kuuluu tietoteknologian osaaminen ja hyödyntäminen oppimisessa.

2.1.4 Pelaaminen vapaa-ajalla

Jyväskylän yliopiston tutkija Tarja Salokoski on tutkinut väitöskirjassaan lasten pelaamista. Tutkimukseen osallistuneista lapsista 87 % pelasi ainakin satunnaisesti ja keskimääräinen pelaika oli neljä tuntia viikossa. Toiset lapset pelasivat jopa 21 tuntia viikossa. Pelien suurkulutus oli Salokosken mukaan yleisempää pojilla kuin tytöillä ja sillä oli selkeä yhteys lapsen heikkoon itsehallintaan, aggressiivisuuteen sekä levottomuuteen. (Salokoski 2005) Lastenpsykiatri Jari Sinkkosen mukaan kannattaisi pitää kokonaan pelittömiä päiviä tai viikkoja. Hänen mukaansa pelaaminen on hyvä renki, mutta huono isäntä. Pelaaminen on kiinnostavaa, se stimuloi, siinä on vauhtia mutta pelaikaa täytyy rajata. Sinkkosen mukaan kolme kertaa puoli tuntia on sopiva joillekin lapsille ja toisille voi antaa enemmän aikaa. Sinkkosen mielestä lapsen persoonallisuus ja temperamentti ovat ratkai-

sevassa roolissa, kun peliaikaa säädetään. Sinkkonen muistuttaa, että lapsi tarvitsee muutakin päiväänsä kuin pelaamista, vuorovaikutussuhteet kehittyvät ennemmin ystävien kanssa leikkimisestä. (Yle 2015)

2.2 Suositukset

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos suosittelee korkeintaan kahden tunnin ruutuaikaa kaikille viihdemedian ääressä. Ruutuajalla tarkoitetaan kaikkia median laitteita eli televisiota, tietokonetta sekä pelikonsolien ja älylaitteiden ääressä vietettyä aikaa. (Terveyden ja hyvinvoinninlaitos 2015)

2.3 Älylaitteiden säteily langattomassa verkossa

Älylaitteen sisällä on radiolähettäjiä ja -vastaanottimia. Älylaitteen päällä ollessa, se lähettää ja vastaanottaa radiotaajuisia signaaleja antenninsa kautta. (Säteilyturvakeskus 2015a)

Laitteen valmistaja, EU:n alueella laitteita markkinoille tuova on ensisijaisesti vastuussa maahantuomiensa laitteiden turvallisuudesta. Valmistajalla on velvollisuus varmistaa, että älylaite on turvallinen. Radiotaajuisista säteilyyn altistumisen mittarina käytetään SAR-arvoa (specific absorption rate) eli ominaisabsorptionopeutta radioaallossa ja vartalon alueen kudoksiin paikallisesti imeytyvää tehoa. Yksikkö on W/kg. Sosiaali- ja terveysministeriön vahvistama raja-arvo älylaitteille on SAR 2W/kg. Tällä raja-arvolla ei ole todettu olevan haitallisia vaikutuksia. Valmistajan www-sivuilta tai uuden laitteen käyttöohjeista löytyy tämä SAR-arvo. (Säteilyturvakeskus 2015b)

Jotta laitteen suorituskyky olisi hyvä ja altistuminen radiotaajuiselle säteilylle olisi mahdollisimman pieni, kannattaa kääntää laite niin, että matkapuhelinantenni yläreunassa osoittaa pois päin. (Säteilyturvakeskus 2015a)

Altistumista voi myös välttää rajoittamalla käyttöaikaa langattomassa tilassa sekä pitämällä älylaitetta mahdollisimman kaukana itsestään, koska altistumistaso vähenee merkittävästi etäisyyden lisääntyessä. (Säteilyturvakeskus 2015)a

Internetin käyttö on jo arkipäivää kouluissa ja tietokoneen käyttö kuuluu välttämättömiin kansalaistaitoihin. Koulujen opetuksessa käytetään enenevässä määrin langattoman viestinnän menetelmiä – internetistä haetaan ja sinne tallennetaan tietoa. (Säteilyturvakeskus 2015a)

Koulussa hyödynnetään langattoman lähiverkkoa langattomassa viestinnässä. WLAN hyödyntää tähän radioaaltoja. Käytössä oleva älylaite muodostaa yhteyden luokkaan tai käytävälle sijoitettuun tukiasemaan. Näin älylaite muodostaa yhteyden internettiin tai muihin verkkolaitteisiin, kuten esimerkiksi tulostimeen. (Säteilyturvakeskus 2015a)

Langattoman verkon laitteiden lähetystehot ovat pieniä ja radiotaajuisen säteilyn voimakkuus heikkenee nopeasti etäisyyden kasvaessa. Näin ollen langattomassa lähiverkossa altistutaan hyvin vähäisesti radiotaajuiselle säteilylle. Vaikka kaikki luokan oppilaat käyttäisivät samanaikaisesti langatonta verkkoa, altistuminen jää selvästi enimmäisarvoja pienemmäksi. Nykytiedon mukaan heikolla altistumisella, vaikka se olisikin pitkäkestoista, ei ole haitallisia terveysvaikutuksia.(Säteilyturvakeskus 2015a)

Lähiverkon tukiasemien sijoittaminen järkevästi pienentää oppilaiden altistumista, jo puolen metrin etäisyydellä tukiasemasta kohdistaa enimmilläänkin altistaa noin sadasosan enimmäisarvosta. Joten langattoman lähiverkon käyttö ei säteilyturvallisuussyiden takia tarvitse rajoittaa.(Säteilyturvakeskus 2015a)

2.4 LED-valo

Tutkimus osoittaa, että älylaitteen rajoittamaton käyttö haittaa selvästi lasten yöunta. Elektronisissa laitteissa oleva sininen valo häiritsee pimeähormonin eli melatoniinin eritystä. Melatoniinin erityks käynnistyy hämärässä tai pimeässä ja se aiheuttaa, että alkaa tuntemaan väsymystä. Elektronisten laitteiden sininen valo toimii samalla lailla kuin kirkasvalolamput, eli piristävät. Esimerkiksi sähkökirjan lukeminen illalla ennen nukkumaan menoa pitkittää nukahtamista.(Pediatrics 2015)

Tutkijat Harvardissa myös uskovat, että haitallisinta silmälle on led-valaistut näytöt, koska katsomme niitä kohtisuoraan pitkiä aikoja. Led-valoissa on aallonpituudeltaan lyhyttä siniviolettiä ja sinivihreää valoa, johon verkkokalvo reagoi entistä herkemmin. E-kirjan lukeminen illalla häiritsee unta enemmän kuin perinteisen kirjan lukeminen. (Harvard 2015)

Spektrit näkyvän valon alueella koostuvat aallonpituuksista: violetilla on aallonpituudet 400–450 nanometriä (nm), **sinisellä 450–490 nm**, vihreällä 490–560 nm, keltaisella 560–590 nm, oranssilla 590–630 nm ja punaisella 630–780 nm. Ihmissilmällä voi havaita vain nimensä mukaisesti, ainoaa optista säteilyä eli näkyvää valoa. Vain valon sininen osa on haitallinen silmälle, ei siis koko spektri. Ihmisen sisäisen vuorokausirytmien kelloa säätelee 460–480 nm:n säteily. (Säteilyturvakeskus 2010)

Arvostetussa lääketieteellisessä julkaisussa Pediatricsissä julkaistiin Kalifornian yliopiston ja Berkeleyn kansanterveyden tiedekunnan tutkimus, jonka mukaan lasten yöunia häiritsevät, jopa enemmän kuin televisio, pienen näyttöruudun omaavat laitteet. Tutkimukseen osallistui 2048 yhdysvaltalaisia neljäs- ja seitsemäsluokkalaisia lasta vuosina 2012–2013. Lapsen unentarve on 9-10 tuntia vuorokaudessa. Työillä keskushermoston kehittyminen jatkuu noin 18 ja pojilla noin 20 ikävuoteen saakka. Vapaasti älylaitteita käyttävät lapset nukkuvat keskimäärin 21 minuuttia vähemmän kuin lapset, jotka eivät saa käyttää vapaasti älylaitteita. Laitteen sijainti makuuhuoneessa myös vaikutti unen määrään. Televisio huoneessa vähensi keskimäärin 18 minuuttia unta. (Pediatrics, 2015)

2.5 Lapsen yksityisyyden suoja

Lapsella on samat peruslailliset oikeudet yksityisyyden suojaan kuin aikuisellakin. Suomen perustuslain 10§ määrittää, että kirjeen, puhelun ja muun luottamuksellisen viestin salaisuus on loukkaamaton ja tämä koskee myös sosiaalisessa mediassa lähetettäviä viestejä. Saman pykälän kohdassa hieman myöhemmin todetaan, että välttämättömistä rajoituksista salaisuuteen yksilön tai yhteiskunnan turvallisuutta tai kotirauhaa vaarantavien rikosten tutkinnassa, oikeudenkäynnissä ja turvallisuustarkastuksessa sekä vapaudenmenetyksen aikana, voidaan lailla säätää. (L731/1999, 10§)

Laki lapsen huollon ja tapaamisoikeuden 1§ määrittää, että tasapainoinen kehitys ja hyvinvointi lapsen yksilöllisten tarpeiden ja toivomusten mukaisesti tulee turvata lapsen huollossa. Hyvä hoito ja kasvatusta sekä lapsen ikään ja kehitystasoon nähden tarpeellinen valvonta sekä huolenpito tulee turvata lapselle. (L 361/1983.1§)

Lain holhoustoimesta 89§ määrittää, että edunvalvojalla on oikeus katsoa vain sellaisia päämiehelleen saapuneita kirjeitä tai sellaiseen rinnastettavia suljettuja viestejä, jotka voidaan lähettäjän nimen tai muun erityisen seikan perusteella päätellä koskevan asiaa, josta edunvalvojan tulee huolehtia ilman päämiehensä suostumusta. (L 442/1999, 89§)

Lakikohdat tarkoittavat sitä, että lapsella on oikeus omaan kirjesalaisuuteensa, johon myös kuuluu sosiaalisen median viestintä. Tärkeimpänä tulee olla lapsen etu ja se, millaisesta asiasta on kyse suhteutettuna lapsen ikään ja kehitystasoon. Lähtökohtaisesti vanhemmalla ei ole oikeutta lukea lapsen viestejä, mutta jos herää epäily siitä, että lapsen turvallisuus ei ole taattu, laki lapsenhuollosta määrittelee vanhemmalle jopa velvollisuuden selvittää asia. Luottamus lapseen on kuitenkin oltava ensisijaista, eli keskustelu lapsen kanssa on tärkeää. Lapselle pitää antaa mahdollisuus kertoa asiasta itse.

Lapsi tarvitsee mediankäytössään paljon opastusta ja tukea, mutta että hän oppisi käyttämään mediaa vastuullisesti, tietoisesti ja kunnioittavasti. hän tarvitsee myös paljon aikuisen läsnäoloa, kuuntelua sekä yhdessä tekemistä Vanhemmat antavat lapsilleen esimerkkejä ja käyttäytymismalleja. (MLL 2016a)

Se, miten lapsi mediaa käyttää, muodostuu paljolti kodin esimerkin perusteella. Tärkeitä ovat myös vanhempien asettamat rajoitukset ja säännöt. Vanhemmat ovat lapsen tärkeimpiä mediakasvattajia. Vanhempien vastuulla on lasten mediankäytön kohtuullisuus. Jotta lapselle jäisi riittävästi aikaa päivässä myös ulkoilulle, ystäville, leikille sekä unelle. (MLL 2016a)

2.6 Lapsi ja älylaite

Lapsen puhelimen ensisijainen käyttötapa on se, että yhteydenpito vanhempiin on taattu. Tällöin puhelimen hankinnassa on mietittävä, riittääkö lapselle vanhemman vanha puhelin vai hankitaanko hänelle uusi oma älypuhelin. Puhelinta valittaessa on otettava huomioon lapsen turvallisuus sekä puhelimen taloudellisuus. Lapsi saattaa kokea puhelimen kuin uutena leluna, jonka käytöllä on rajattomasti mahdollisuuksia. (MLL 2016)

Lapsen puhelinta voi suojata hyvin, että lapsi ei helposti pääse käsiksi aikuisille tarkoitettuihin materiaaleihin tai onnistu hankkimaan suurta puhelinlaskua. Matkapuhelinoperaattorilta saa suojatuksi saldorajat sekä palvelunumeroestot ja ne saa hoidettua silloin kun lapselle avataan oma puhelinliittymä. Sovelluskauppojen ikäraajat suodatetaan puhelimen omista asetuksista oikeiksi. Myös sovellusten sisällä oleva mahdollisuudet ostaa, saa esitettyä rajoituksella eli PIN-koodilla, mutta nämä asetukset täytyy itse laittaa puhelimesta päälle. (Elisa 2016)

Lapsen kanssa on tärkeää, että aloittaa yhdessä huolellinen tutustuminen puhelimeen, sen käyttötapoihin sekä ominaisuuksiin. Lapsella voi olla vaikeuksia hahmottaa puhelimen sovelluksia, ja ymmärtää mitä tarkoittaa käyttäjän tietojen kerääminen tai ohjelma sisältävät ostot. On myös tärkeää, että vanhempi itse osaa käyttää puhelinta, joten puhelimeen kannattaa itse perehtyä etukäteen. (Elisa 2016)

Lapsen kanssa on myös yhdessä opetettava huolehtimaan puhelimesta. On opetettava, että se pysyy mukana ja se laitetaan laturiin, jotta akku ei lopu. Suurimmalle osalle lapsista puhelin on enemmän peliväline kuin mihin käyttöön puhelin on oikeasti luotu. Lapsella olisi hyvä olla repussa laturi, jotta puhelimeen saisi virtaa tarvittaessa. Toinen vaihtoehto voisi olla varavirtalähde, joka kulkisi repussa ja sen lapsi voisi kytkeä puhelimeensa, kun akku loppuu. (Elisa 2016)

Lapsen kanssa on hyvä myös käydä läpi, missä tilanteissa puhelin laitetaan äänettömälle ja missä vaiheessa on tärkeää, että puhelimeen palautetaan äänet. Erittäin tärkeää on myös painottaa lapselle, kuinka liikenteessä liikutaan puhelimen kanssa. (Elisa 2016)

Lapsen oman ja yleisen turvallisuuden takaamiseksi on lapselle hyvä opettaa myös hätänumeron 112 käyttö, että lapsi tarvittaessa muistaa sen. On myös olemassa hätänumero-sovellus 112, jonka voi ladata lapsen puhelimeen, mutta sen käytön opettamisessa täytyy olla todella tarkka, ettei turhia soittoja tule hätäkeskukseen. Sovelluksen hyvänä puolena on se, että jos sovelluksen kautta soittaa apua, hätäkeskus näkee heti missä avuntarvitsija on. (Hätäkeskus 2017)

Lasta olisi hyvä opettaa olemaan vastaamatta tuntemattomasta numerosta tuleviin puheluihin. Usein tuntemattomasta numerosta soittavat ovat lapselle tuttuja mutta nykypäivänä voi tulla soittoja myös puhelinmyyjiltä tai ulkomailta, joihin vastatessa tai soittaessa takaisin saa kartutettua ison puhelinlaskun. Aikuinen voi tarkistaa numeron myöhemmin. (MLL 2016)

Lapsen kanssa on hyvä opetella puhelimen käyttöä ja sitä, että ulkona liikkuesssa puhelinta ei tarvitse käyttää. Huomio on oltava muussa liikenteessä ja pelaaminen tai musiikin kuuntelu häiritsee tähän keskittymistä. (MLL 2016)

2.6.1 Pelien merkit

Pan European Game Information eli PEGI on yleiseurooppalainen pelitieto. Sitä käytetään laajasti kaikilla puolilla eurooppaa eli kaiken kaikkiaan 30 maassa. PEGI helpottaa vanhempien päätöksentekoa pelin ostohetkellä antamalla tietoa peleistä. PEGI otettiin käyttöön vuonna 2003 ja useimmat pelivalmistajat ovat liittyneet tähän yhteiseen järjestelmään. (Pegi 2017)

PEGI:n merkinnät ovat pelin yhteydessä olevat merkit. Yleensä ikäraja on ensimmäisenä ja sen vieressä on muitakin merkkejä, kuten kiroilua, peli saattaa opettaa uhkapelaamista yms. Pelissä saattaa olla lisätietoja kohdassa myös sanallinen selitys esimerkiksi, että miksi on päädytty esimerkiksi 12+-peliin. (Pegi 2017)

2.7 Sosiaalinen media

Nykypäivän lapsille yksi vuorovaikutuspaikka on sosiaalinen media, se ei missään määrin ole erillään lasten muusta sosiaalisesta maailmasta, vaan se on vahvasti osa sitä. Tunnetuimpia sosiaalisen median palveluja ovat Facebook, Instagram, Twitter ja WhatsApp.

Monet sosiaalisen median sovellukset ovat määrittäneet ikärajan käyttäjilleen, jotka ovat korkeammat kuin pienien alakoululaisten ikä. (MLL 2016a)

Sosiaalisen median käyttö mahdollistaa voimassa olevien sosiaalisten suhteiden vahvistamista sekä uusien solmimisen. Omat näkökulmat laajenevat kun tutustuu toisenlaisiin näkemyksiin sekä mielipiteisiin. Myös sosiaalisessa mediassa on paljon haittapuolia, joita olisi hyvä ennakoita ja ehkäistä keskustelemalla lapsen kanssa yksityisten tietojen leviämistä ja kiusaamisesta. Sosiaalinen media voi viedä aikaa yöunista sekä koulutyöltä. lästä voidaan myös huijata sekä ikävimmässä tapauksessa voi alkaa grooming eli seksuaalisen hyväksikäytön valmistelu. (MLL 2016a)

2.7.1 Medialukutaito

Lasta kannattaa opastaa sosiaalisen median käytössä kunnolla. Kaikkea kaikista sovelluksista ei tarvitse tietää, kunhan opastaa ja on tietoinen mitä sovelluksia lapsi käyttää. Kaikessa sosiaalisen median käytössä on hyvä muistaa hyvät käytöstavat eli toimia vastuullisesti sekä kohdella toisia kunnioittavasti. (MLL 2016a)

Medialukutaito on tärkeää, eli lapselle kannattaa alusta asti opettaa, että internetissä oleviin tietoihin kannattaa suhtautua kriittisesti. Uutta tietoa etsiessä ei kannata luottaa ensimmäiseen löytöön, vaan tutustua muutamaankin lähteeseen. Niin kuin oikeassa elämässäkin, myös internetissä on paljon epäluotettavaa tietoa ja epärehellisiä henkilöitä. (MLL 2016a)

Yksityisyysasetukset on hyvä käydä lapsen kanssa läpi ja huomioida, että lapsi erottaa mikä on yksityistä ja mikä on julkista viestintää. Helpoin tapa on opastaa lasta erottamaan yksityisen ja julkisen tiedon ero eli, että mitä lapsi ei kertoisi kadulla vieraille ihmiselle tai kuva, jota ei halua koulun seinälle. Salasanojen, koko nimen ja kotiosoitteen salassapidosta on hyvä muistuttaa jatkuvasti. On hyvä myös huomioida sijaintitiedot, jolloin lapsi on kaikkien seuraajiensa tavoitettavissa. Seuraajilla tässä tarkoitetaan lapsen hyväksymiä ystäviä sekä sovellukseen asetettujen julkisuusasetusten määritysten mukaisia mahdollisuuksia nähdä lapsen tietoja. (MLL 2016a)

2.7.2 Sosiaalisen median sovelluksia

Alla on esittelyt yleisimmistä sosiaalisen median sovelluksista.

Facebook

Facebook on sosiaalinen palvelu, jonka tarkoituksena on yhdistää ystäviä ja toisilleen tuntemattomia.

Sovelluksessa voi kuulua erinäisiin yhteisöihin, jakaa kuulumisiaan, kuvia, linkkejä sekä tietysti lukea muiden kuulumiset. Facebookissa voi itse valita, kuinka julkisena sallii oman profiilinsa olevan. Se voi olla kaikkien nähtävissä (ei suositeltavaa), ystäville ja ystävien ystäville tai vain valituille ystäville, joka on suositus. (MLL 2016a)

Facebookin ikäraja on 13 vuotta. Tätä nuoremman tai hänen puolestaan luodun tilin käyttäminen on käyttöehtojen vastaista. Facebook suosittelee 13–17-vuotiaita käyttäjiään jakamaan tietojaan vain ystävilleen. Tätä suositusikärajaa kannattaa noudattaa, koska esimerkiksi Facebookin yksityisyysasetukset ovat sen verran monimutkaiset, että lapsen saattaa olla vaikea saada selkoa niistä. (MLL 2016a)

Instagram

Instagramissa käyttäjät jakavat kuviaan sekä videoitaan muille käyttäjille. Sovelluksen kautta voi oppia moniakin hyödyllisiä taitoja kuten mediankäyttöä sisällöntuottamiseen, luovan ilmaisun kehittämistä sekä ottamaan kantaa päivänpolttaviin aiheisiin. (MLL 2016a)

Instagramissa on 13 vuoden ikäraja, joka on määritelty suojaamaan lapsen yksityisyyttä internetissä. Instagram ei kuitenkaan tarkista käyttäjänsä ikää erikseen, joten sovelluksella on paljon alle 13-vuotiaita käyttäjiä. Ennemmin kannattaa korostaa tapaa käyttää Instagramia oikein, kuin pelkästään katsoa ikärajaa. (MLL 2016a)

Twitter

Twitter on mikroblogipalvelu. Sovelluksella voidaan viestittää toisille käyttäjille nopeasti halutusta asiasta. Haluttua aihetta voi seurata aihetunnistimen eli hashtagin (#) kautta. Twitterin ikäraja on 13 vuotta ja sen käyttöehdot kertovat, että ikäraja on ehdoton. (MLL 2016a)

WhatsApp

WhatsApp on erittäin suosittu sovellus, jossa voi lähettää viestejä, kuvia sekä vaikka soittaa verkon kautta. WhatsApp vaatii käyttäjältään vähintään 16 vuoden ikää. Sovelluksen käyttöön tarvitaan vain puhelinumeron aktivointi, joten vaaditun ikärajan noudattamista ei valvota. (MLL 2016a)

Snapchat

Snapchat on sovellus, jolla voi jakaa kuvia ja lyhyitä videoita tai lähettää lyhyitä Snapchat-tarinoita, jotka näkyvät vain vuorokauden ajan sovelluksessa. Sovelluksen oletusasetuksina on, että julkaisut näkyvät vain ystäville. Ikäraja on 13 vuotta, mutta sovelluksen saa helposti käyttöönsä lataamalla sen puhelimeen ja synkronoi omat yhteystiedot sovellukseen. (MLL 2016a)

YouTube

YouTube on videopalvelu. YouTubeen voi lisätä omia videoita ja kommentoida sekä katsoa muiden käyttäjien videoita. Käyttäjän alaikäraja on 13 vuotta ja videoiden katselua on rajattu niin, että alle 18-vuotiaille sopimattomia videoita voi katsoa vain yli 18-vuotiaat, rekisteröityneet käyttäjät. Antamalla väärän iän voivat alaikäinenkin kirjautua käyttäjäksi. (MLL 2016a)

Ask.fm

Ask.fm on yhteisöpalvelu, jossa voi esittää kysymyksiä toisille käyttäjille joko anonyymisti tai omalla nimellään. Ask.fm:ssa voit tutustua uusiin ihmisiin, jutella toisten kanssa sekä jakaa omia mielipiteitä. Käyttäjän alaikäraja on 13 vuotta ja Ask.fm on tiukka ikärajan suhteen. Alaikäisellä pitää olla vanhemman suostumus, jotta käyttöehto-kohdasta pääsee eteenpäin. Alle 13-vuotiaiden kohdalla ask.fm sulkee tilin ja pyrkii estämään tilin käytön. (MLL 2016a)

2.8 Nettikiusaaminen

Internetin ja sosiaalisen median kautta tapahtuva nettikiusaaminen on yleistynyt. Yleensä kiusaaja on lapsen tuttu joko koulusta tai harrastuksesta. Kiusaaminen voi olla jo kärjistynyt siihen, että lasta on kiusattu koulussa ja nyt hän ei enää saa olla kotonakaan rauhasa. Kiusaajaa saattaa yllyttää se, että netin kautta tapahtuvaa kiusaamisessa aikuinen on harvoin läsnä sekä se, että kiusaajaa saa siellä suuren yleisön. Lapsi ei myöskään käsitä sitä eroa, että pienikin pila voi aiheuttaa erittäin laajat mittasuhteet, kun herjaavat videot, tekstit ja kuvat voivat riistäytyä käsistä. (MLL 2016b)

3 Opinnäytetyön lähtökohdat ja tavoitteet

Opinnäytetyön tarkoituksena on luoda opas pienten alakoululaisten vanhemmille, joka opastaa ja palvelee, kun vanhemmat aloittavat opettamaan lapsiaan käyttämään älylaitteita. Mitä kaikkea kannattaa ottaa huomioon valmisteluissa, ennen kuin oma lapsi aloittaa itsenäisen laitteen käytön.

Tein havainnon, että tällaiselle oppaalle on tarvetta, koska älylaitteet ovat olleet käytössä niin vähän aikaa, joten vanhemmat opettelevat niiden käyttöä samaan aikaan kuin heidän lapsensakin.

Opas antaa tietoa vanhemmille lasten pelirajoituksista, lapselle hankittavan liittymän estoista, Sosiaalisen median käytöstä, ladattavien pelien estoista ja ikärajoista. Oppaassa on myös ohjeita laitteen yösäilytykseen ja laitteen kanssa liikkumiseen liikenteessä. Opas sisältää vielä selventäviä otteita eri laeista kuten tietosuojalaista sekä holhoustoimilaista. Oppaassa myös kerrotaan nettikiusaamisesta ja keinoista sen ehkäisemiseen

3.1 Opinnäytetyön lähtötilanne

Opinnäytetyön lähtötilanteessa aloin kartoittamaan, että olisiko vastaavaa opasta olemassa. Tulin tulokseen, että yhtä laajaa ja tiivistä tietoa sisältävää opasta ei ole tarjolla. Tietoa on monessa paikassa ja hakemalla Googlella tietoa löytyy useasta eri paikasta. Halusin saada paljon tietoa yhteen paikkaan ja helposti löydettäväksi.

3.2 Opinnäytetyön käyttäjäanalyysi

Oppaan ideointivaiheessa mietin tarkkaan kenelle opas on tarkoitettu. Päädyin rajaamaan aiheen pienten alakoululaisten (7-10-vuotiaiden) lasten vanhemmille, koska tässä tilanteessa lapsia opetetaan käyttämään laitteita itsenäisesti ja halutaan varmistaa lapselle turvallinen ensikosketus laitteisiin. Perustelin käytön opetuksen tärkeyttä, sillä että haluan ammehan opettaa lapselle turvallisia asioita, kuten sen, että kuinka tie ylitetään turvallisesti.

3.3 Opinnäytetyön tavoitteet

Tavoitteena on luoda opas pienten alakoululaisten lasten vanhemmille. Tarkoituksena olisi jakaa tämä opas kaakkois-helsinkiläisen peruskoulun henkilökunnalle ja sitä kautta tämä jaetaan pienten alakoululaisten vanhemmille. Toinen tarkoitus olisi toimittaa tämä muuta-

man toisen koulun vanhempainoimikuntien käyttöön. Tarkoituksena on myös hyödyntää sosiaalista mediaa ja jakaa opasta siellä, esimerkiksi alueellisissa äitiryhmissä.

3.4 Laadullinen tutkimusmenetelmä

Aineiston keräämiseen käytetään teemakyselyä. Kyselyllä halutaan kerätä suuntaa antavaa tietoa. Analysointikeinona käytetään teemoitusta, jotta saatua tietoa voidaan käyttää tutkimustietona joidenkin sisällöllisten valintojen perusteluna.

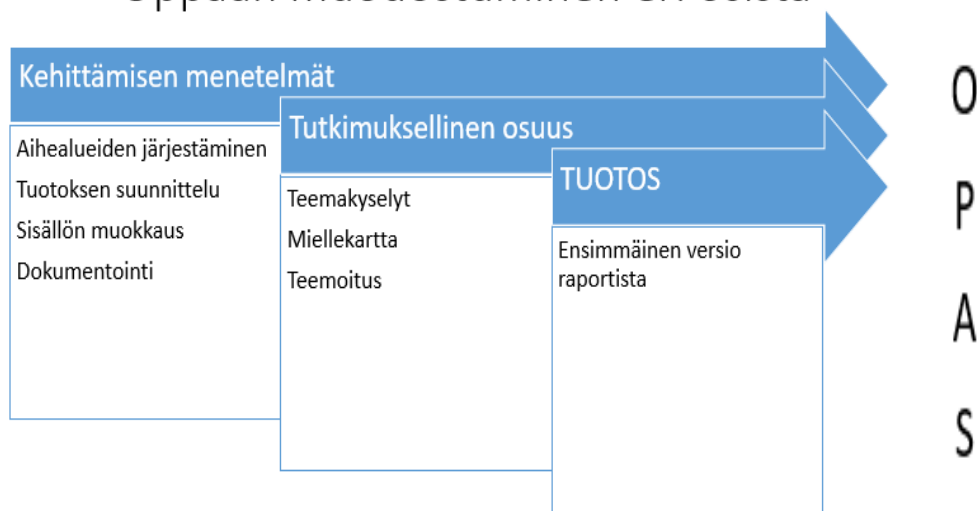
4 Projektina toiminnallinen opinnäytetyö

Ammattikorkeakoulussa toiminnallinen opinnäytetyö on vaihtoehto tutkimukselliselle opinnäytetyölle. Sen tavoite ammatillisessa kentässä on järkeistää toimintaa, ohjeistusta, tai järjestämistä sekä opastaa käytännön toimintaan. Se voi olla ammatilliseen käytäntöön suunnattu, alasta riippumatta, ohjeistus, opastus tai ohje, kuten esimerkiksi perehdytysopas. Toiminnallinen opinnäytetyö voi olla myös jonkun ohjelman tai tapahtuman järjestäminen, kuten esimerkiksi kansainvälinen kokous. Toteutus voi olla opas, kotisivut tai tapahtuman järjestäminen. Tärkein asia toiminnallisessa opinnäytetyössä ammattikorkeakoulutasolla on se, että siinä yhdistyvät käytännön toteutus sekä raportointi tutkimusviestinnän keinoin. (Vilkkä & Airaksinen 2003: 9)

Projektilla on aina alku ja loppu, se on tavoitteellinen prosessi, joka voi olla isompaa hanketta tai päättyä tiettyyn rajattuun kertaluontoiseen tulokseen. Suunnittelu, organisointi, valvominen, toteuttaminen, seuraaminen ja tarkka arviointi ovat projektin tärkeimmät osat, että se voi onnistua. Projektityyppiseen opinnäytetyöhän kuuluvat suunnitelma, väliraportti sekä loppuraportti. Vaaditut tutkivan kirjallisen viestintätaidot tekijä osoittaa raportilla. (Vilkkä ym. 2003: 49.)

Projektisuunnitelma on kuin toimintasuunnitelma, joka tässä opinnäytetyössä on suunnitelma, jossa selvitetään lähtötilanne ja aiheen rajaus. Projektissa on määritelty kohderyhmä. Projektin olisi hyvä olla vaihestettuna prosessikuvaukseksi, mitkä ovat sen osakokoukset ja kuinka vaiheet seuraavat toisiaan. (Vilkkä ym. 2003: 49.)

Oppaan muodostuminen eri osista



Kuva 2. Ylläoleva kuva selventää oppaan muodostumista eri osista.

4.1 Tuotosten muodostaminen

Tässä osiossa käydään läpi kuinka opinnäytetyön tuotoksen muodostuminen eteni. Ensin on tutkimusaineiston yhteenvedosta, sitten kehitystyön etenemisestä sekä viimeisenä käsitellään kuinka opas muotoutui.

4.1.1 Tutkimusaineiston yhteenvedo

Tutkimuksellisen osuuden eli teemakyselyn jälkeen lähdin työstämään opasta kyselystä kerätyn materiaalin sekä tietoperustan pohjalta. Koska kyseessä oli toiminnallinen opinnäytetyö niin kyselyistä riitti, että sain niistä suuntaa antavaa tietoa. Kyselyn tulosten litteointi ei ollut välttämätöntä, joten aineiston purkamisessa en käyttänyt litteointia, vaan kirjoitin kyselyn materiaalin puhtaaksi ja teemoittelin niistä keskeiset asiat alla olevan kuvion mukaiseen kaavioon.

Toinen tutkimuksellinen osuus oli se, että järjestin kaksi erillistä keskustelutilaisuutta, joissa istuin alas kummassakin kolme pienen alakoululaisen vanhemman kanssa ja keskustelimme aiheesta lasten älylaitteiden käyttö. Näissä tilaisuuksissa pohdittiin, että kuinka kyettäisiin opastamaan lapsille turvallista laitteen käyttöä sekä itselle kykyä opastaa lasta asioissa. Näissä keskustelutilanteissa kaikille vanhemmille tuntui olevan selvää se, että tekniikkaa ei pysty estämään, eikä lasta voi estää oppimasta asioita, vaan vanhemman on parempi pysyä itse mukana kehityksessä ja opastaa lasta käyttämään oikein laitteita.

Puhelin	Tabletti	Sosiaalinen media	Applikaatiot
Liittymän valinta	Videoiden teko tabletilla	Videoiden lataaminen Youtubeen	Lapsen seuraaminen
Puhelimen suojaus		Sanastoa	Pelien ikäraajat
Lapsen liikkumisen seuranta		Tubettajat	Mikä on Snapchat?
Estot		Ikäraajat	Ruutuajan rajoittaminen
Ruutuajan hyödyt ja haitat			Sivut joilla lapsi käy
Sivuhistorian seuranta			Maksullisten sovellusten lataaminen
Sähköpostitilin valinta			
Luottokortin käytön esto			
Aikaraja			
Nettisisältöjen estäminen			

Kuvio1 . Aineistojen yhteenveto teemoittain

Erittelin aiheet puhelin ja tabletti omiksi aiheikseen, koska molemmissa oli omia kohtia, mutta moni oli myös yhteinen näille kahdelle. Sosiaalinen media tuntui edelleen aiheuttavan paljon kysymyksiä vanhemmille, joten nostin sen myös esille omaksi teemakseen. Neljänneksi teemaksi nostin applikaatiot eli sovellukset, joiden käytössä vanhemmilla on mietittävää.

Kyselyn yhteenvedon perusteella nostin oppaaseen niitä aihealueita, joista vanhemmat ovat kokeneet saaneensa liian vähän tietoa ja pyrin kiinnittämään huomioni niihin seikkoihin, jotka vanhemmat ovat kokeneet haasteellisiksi. Oppaan asiasisältöön vaikutti myös tutkimusosion lisäksi omat havaintoni sekä oma ymmärtämykseni oppaaseen tarvittavista aiheista.

4.2 Kehittämistyö

Kehittämistyönäni luodussa oppaassa tuodaan esille tietoa pienten alakoululaisten lasten vanhemmille lasten älylaitteiden käytöstä. Sillä luodaan vanhemmille mahdollisuus ymmärtää paremmin lasten älylaitteiden käyttöä sekä antaa heille avaimet opastaa omaa jälkikasvuaan turvalliseen älylaitteiden käyttöön.

Tällainen opas ei ole aiemmin vastaani tullut, oppaita on monia, mutta sellaista jossa olisi yhteen paikkaan saatu kerättyä kattavasti tietoa, ei ole ollut. Oppaassa oleva tieto on tämän päivän tietoja ja osa on hetken kuluttua vanhaa tietoa. Koska tekniikka menee vauhdilla eteenpäin, tätä opasta voidaan myöhemmin muokata uusia tarpeita vastaavaksi.

Oppaan tarkoituksena olisi myös se, että opettajat voisivat perehtyä aiheeseen ja omalta osaltaan opastaa pieniä alakoululaisiaan aiheesta. Opastaminen helpottuisi niin vanhemmille kuin opettajillekin, kun asioiden kertomisessa olisi apuna konkreettinen työväline, eli tämä opas. Oppaan tarkoituksena on ennaltaehkäistä vanhemmille lasten älylaitteiden käytöstä muodostuvia haasteita ja antaa työväline niiden kohtaamiseen.

Oppaan aihealueita on älylaitteiden sinen valo, säteily langattomassa verkossa, sosiaalinen media, apua puhelimen asetuksessa, sekä esitelty erilaisia sovelluksia, nettikiusamine sekä yleistä lainsäädäntöä, joka koskee lapsen yksityisyyden suojaa.

4.3 Oppaan muotoutuminen

Kartoitettuani riittävästi teemakyselyaineistoa sekä omaa käsitystäni oppaaseen tulevista aiheista, aloin tekemään aiheiden rajausta sekä muodostamaan oppaan käyttötarkoitusta. Tämä oli oleellinen vaihe, että sain määriteltyä aiheet sekä tekstisisällöt oppaaseen. Jos opas olisi tullut laajemmin käyttöön, niin olisin painottanut aiheita eri tavalla. Koska oppaan tarkoituksena oli kuitenkin se, että se tulee käyttöön suhteellisen pienelle määrälle vanhempia, rajailin aiheita sen mukaisesti.

Oppaan luomiseen käytin apuna kirjallisuutta, mutta myös erittäin paljon hain tietoa netistä, luotettavista lähteistä sekä tutkimustuloksia. Aluksi keräsin materiaalia, enkä kiinnittänyt paljoa huomiota tekstin selkokielisyyteen, vaan keskityin asiasisältöön. Kun olin saanut kerättyä materiaalia riittävästi, aloin karsimaan tekstiä sekä muuttamaan sitä selkokielisemmäksi.

Tekstin karsimisessa arvostin tekstisisällöt, että mitkä ovat tärkeitä ja mitkä ovat epäoleellisempia. Pyrin muuttamaan lauseita selkokielisemmiksi sekä helppolukuisemmiksi. Koitin myös luoda esimerkeillä tekstiä helpommaksi ymmärtää. Koitin saada oppaan ulkoasun houkuttelevaksi sekä helppolukuiseksi. Oppaan nimeksi pohdin useitakin vaihtoehtoja ja päädyin esittämään teemakyselyyn osallistuneille vielä kerran kysymyksen, jotta saisin oikein osuvan nimen oppaalle. Oppaan lopulliseksi nimeksi tuli: Lapsi ja älylaite.

5 Arviointi

Lähdin teemakyselyllä kartoittamaan pienten alakoululaisten vanhemmilta, että jos olisi olemassa tällainen opas, niin mitä he haluaisivat siitä oppaasta lukea ja oppia. Toinen jatkokysymys oli se, että jos heillä on vanhempia lapsia, niin mitkä asiat ovat olleet sellaisia, että ovat joutuneet etsimään tietoa sen asian selvittämiseen. Sain paljon vastauksia, vaikka koitin pitää teemakyselyn suhteellisen pienessä määrässä osallistujia.

Pidin myös kaksi keskustelutilaisuutta, joihin osallistui yhteensä kuusi pienen alakoululaisten vanhempaa ja keskustelimme lasten älylaitteen käytöstä ja mitkä asiat vanhemmat kokevat siinä olevan tärkeitä.

Kaikki teemakyselyyn vastanneet sekä keskustelutilaisuuksiin osallistuneet asuvat pääkaupunkiseudulla ja heillä tuntui olevan ihan aito kiinnostus oppia enemmän älylaitteiden käytöstä, jotta voivat opastaa omaa lastaan turvalliseen käyttöön. Kaikilta sain palautetta, että tällaiselle oppaalle olisi käyttöä. Tilaisuudet olivat mielestäni vuorovaikutteiset sekä keskustelevat, jossa ajatuksia vaihtoivat kaikki osallistujat. Sain kiitosta, että järjestin tällaisen mahdollisuuden keskustella sekä miettiä yhdessä näitä asioita.

Omasta mielestäni, siltä osin kuin sitä pystyn itse arvioimaan, sain kuitenkin luotua oppaasta hyvän kokonaisuuden, joka vastaa itse sille antamiani tavoitteita. Teemakyselyn ja keskustelutilaisuuksien käytön hyödyntäminen projektissa auttoi sisältövalintojen tekemisessä. Oppaan todellinen hyöty ja käytettävyys voidaan arvioida kuitenkin vasta sitten, kun se on käytössä.

5.1 Oman työskentelyn arviointi

Olen työstänyt tätä projektia pikku hiljaa jo pitkän aikaa. Koitin mitoittaa prosessin laajuuden yhden tekijän mukaisesti, mutta aika ajoin tuntui, että tähän olisi tarvittu useampi tekijä. Aiheen rajaaminen riittäväksi oli erittäin vaikeaa ja tuntuikin, että sitä olisi voinut supistaa.

Prosessiin laajuus vaati itseltäni tarkkaa työnjakoa sekä aikatauluttamista, jotta työ valmistuisi. Alkuvaiheessa prosessi eteni syvähdyksittäin, välillä työstin sitä pitkästi eteenpäin ja sitten tuli vaihe, jolloin työ ei edennyt yhtään. Mielestäni loppuvaiheessa onnistuin hyvin ja selvisin ilman suurempia muutoksia aikataulussa. Mielestäni oleellista oli oma kiinnostukseni sekä sitoutumiseni tähän aiheeseen.

Pyrin jakamaan prosessin aikana työt eri osiin, jotta voisin käsitellä ne omina kokonaisuuksinaan. Aloitin kartoituksella sekä tietoperustan kirjoittamisella, siirryin teemakyselyyn sekä keskustelutilaisuuksiin samaan aikaan kuin muokkasin varsinaista opasta. Teemakyselyssä hyödynsin omaa verkostoani sekä aiheeseen sopivaa sosiaalista mediaa.

Teemakyselyn jälkeen alkoi opas muotoutua ajatuksen tasolla ensin, lukuisten muokkausten jälkeen, se alkoi näyttää siltä, että osat alkoivat näyttää kokonaisuudelta. Lopulta pääsin aloittamaan viimeistelyä.

6 Pohdinta

Opinnäytetyöni tarkoituksena oli tuottaa opas pienten alakoululaisten lasten vanhemmille lasten älylaitteiden käytöstä. Opinnäytetyön aihe on mielestäni erittäin ajankohtainen ja edistää pienten alakoululaisten vanhempien tarpeita.

Maailma on muuttunut niin paljon, että meidän 1970- ja 80-luvulla syntyneiden vanhempien on vaikea käsittää miten natiiveja meidän lapset ovat käyttämään digitalisaatiota hyödykseen lähes jokaisessa asiassa. Heille on luontevaa lähteä hakemaan tietoa sieltä mistä sitä löytää, toisin kuin me jotka mietimme pitkään, että missä kirjassa tämä tieto saattaisi olla. Tai aikuiset, jotka tulostavat sähköpostin, jotta voivat käsitellä sen. Mielestäni nykypäivänä lapset ovat rohkeampia kokeilemaan erilaisia sovelluksia ja hyödyntämään niitä paremmin.

Lapsen kasvattamisessa tärkeintä on olla läsnä, tutustua ja opettaa tai opetella yhdessä lapsen kanssa uusia asioita mitkä liittyvät tabletin käyttöön, nettietikettiin sekä puhelimen käyttöön. Mielestäni on tärkeintä luoda lapselle myös turvallinen kasvuympäristö myös digitaalisessa maailmassa.

Jatkokehitysehdotuksena esittäisin, että tältä pohjalta tätä digiopasta voisi kehittää eteenpäin sekä tarvittaessa myös laajentaa. Digitaalisuus kehittyy nopeasti ja hetken kuluttua tämän hetkinen tieto on jo vanhaa tietoa. Joten suosittelisin tiedon päivittämistä aika ajoin, ajanmukaiseksi.

Opinnäytetyön luotettavuutta tulee aina arvioida kriittisesti. Työn teoriaosuudessa olen rajannut aiheet tarkasti, joita käsitelen siinä. Olen myös selventänyt, miten ja miksi aiheen raja on suoritettu kuin se on. Olen käyttänyt opinnäytetyössäni vain luotettavia lähteitä, jotka ovat kaikki julkisia sekä maksimissaan noin kymmenen vuotta vanhoja, jotta niiden käytettävyydestä tässä aiheessa olisi edes jotain hyötyä. Olen merkinnyt asianmukaisesti kaikki käyttämäni lähteet sekä lähdeviitteisiin että lähdeluetteloon.

Valitsemani aihe on uusi sekä niin vähän aikaa ollut esillä, että siitä ei pitkiä, kunnon tutkimustuloksia ole vielä ehditty saamaankaan, varsinkaan haittapuolista. Sen osalta suosittelisin päivittämään näitä ohjeita, varsinkin kun uusia suosituksia tulee.

Kehittämistyöni toteuttamisessa lähtökohtana oli käyttäjälähtöisen tuotoksen aikaansaaminen. Käytin toteutuksessa kyselyjä ja ryhmätoimintaa, koska mielestäni tarpeiden kun-

nollisen kartoituksen myötä oppaan käyttöönotto on todennäköisempää. Vaikka olisin saanutkin saman sisällön ilman tutkimuksellista osuutta, en voisi olla kuitenkaan ihan samalla tavalla vakuuttunut sisältövalintojeni oikeista painotuksesta sekä tarpeellisuudesta.

Lähteet

The Atlantic, 2014. Why some Schools are selling all their iPads? Luettavissa: <https://www.theatlantic.com/education/archive/2014/08/whats-the-best-device-for-interactive-learning/375567/> Luettu 15.4.2017

Elisa, 2016. Näin teet lapsen kännykän käytöstä turvallista. Luettavissa: <https://yksityisille.hub.elisa.fi/nain-teet-lapsen-kannykan-kaytosta-turvallista/> Luettu: 14.4.2017

Harvard 2015. E-Readers Foil Good Night's Sleep. Luettavissa: <https://hms.harvard.edu/news/e-readers-foil-good-nights-sleep>. Luettu 10.10.2016.

Helsingin yliopisto 2017. Yliopistolehti Y/02/17. Mikä ihmeen diginatiivi? Luettavissa: <https://www.helsinki.fi/fi/uutiset/mika-ihmeen-diginatiivi-0> Luettu: 15.4.2017

Hätäkeskuslaitos 2015. 112 Suomi-mobiilisovellus hätäpuhelujen paikannukseen nopeuttaa avunsaantia hätätilanteessa. Luettavissa: http://www.112.fi/ajankohtaista/uutiset/2/0/112_suomi_mobiilisovellus_hatapuhelujen_paikannukseen_nopeuttaa_avunsaantia_hatatilanteessa_60636 Luettu: 14.4.2017

Jyväskylän yliopisto tutkimus 2005. Tarja Salokoski. Luettavissa: <https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/13308/9513922693.pdf?sequence=1> Luettu 10.10.2016.

Keen, Andrew. 2007. The Cult of the Amateur: How Today's Internet Is Killing Our Culture. New York: Random House. Luettu 15.3.2017

Laki lapsen huollosta ja tapaamisoikeudesta L361/1983. Finlex, ajantasainen lainsäädäntö. Luettavissa: <http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1983/19830361>. Luettu 24.11.2016.

Laki holhoustoimesta. Finlex, ajantasainen lainsäädäntö L442/1999. Luettavissa: <http://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/1999/19990442#Pidp5323184>. Luettu 24.11.2016.

Mannerheimin lastensuojeluliitto 2016a . Lapsi sosiaalisessa mediassa. Luettavissa: http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/lapset_ja_media/lapsi-sosiaalisessa-mediassa/ Luettu: 1.2.2017

Mannerheimin lastensuojeluliitto 2016b. Nuorten netti, nettikiusaaminen. Luettavissa: http://www.mll.fi/nuortennetti/mina_ja_media/nettikiusaaminen/ Luettu 14.4.2017

Mediakasvatusseura 2016. Digitaalisuus ja mobiilisovellukset opetuksessa. Luettavissa: <http://www.mediakasvatus.fi/materiaali/digitaalisuus-ja-mobiilisovellukset-opetuksessa/> Luettu 15.3.2017

Opetushallitus 2014a. Kehittämishankkeet ja verkostot. Luettavissa: http://www.oph.fi/kehittamishankkeet/valtionavustushankkeet/oppimisymparistot/tvtn_opetus_kaytto/uudet_innovaatiot/103/0/savonlinna_koulu_2025_digiajan_koulua_rakentamassa_school_2025_creating_the_school_of_the_digital_age Luettu: 9.11.2016

- Opetushallitus 2014b. Opetushallituksen asettaman koulutuspolitiikan loppuraportti. Luettavissa: http://www.oph.fi/download/156908_koulutuspolitiikan_loppuraportti.pdf Luettu: 15.3.2017
- Opetushallitus 2014c. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014. Luettavissa: http://www.oph.fi/download/163777_perusopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf Luettu 14.4.2017
- Opetus ja kulttuuriministeriö 2010. Koulutuksen tietoyhteiskuntakehittäminen 2020. Luettavissa: http://minedu.fi/OPM/Julkaisut/2010/Koulutuksen_tietoyhteiskuntakehittäminen_2020.html?lang=en&extra_locale=fi Luettu: 7.3.2017.
- Pediatrics Magazine 2015. Sleep Duration, Restfulness, and Screens in the Sleep Environment. Luettavissa: <http://pediatrics.aappublications.org/content/135/2/e367>. Luettu 10.10.2016.
- Pegi 2017. Pan European Game Information. Tietoja Pegi-luokitusjärjestelmästä. Luettavissa: <http://www.pegi.info/fi/index/id/201/> Luettu 10.1.2017
- Prezky, Marc. 2001. Digital Natives/Digital Immigrants. On the Horizon, 9:5, 1–6. Luettu: 15.3.2017
- Prezky, M. (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. Luettu 10.10.2016.
- Suomen Akatemia 2015. Diginatiivit ja digimuukalaiset. Luettavissa: <http://www.aka.fi/fi/akatemia/media/Ajankohtaiset-utiset/2015/diginatiivit/>. Luettu 10.10.2016.
- Suomen perustuslaki. Finlex, ajantasainen lainsäädäntö L731/1999. Luettavissa: <http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1999/19990731>. Luettu 24.11.2016.
- Säteilyturvakeskus 2010. Muu optinen säteily. Luettavissa: <https://www.stuk.fi/documents/12547/494524/ultravioletti-ja-lasers%C3%A4teily-kirja-luku-8.pdf/3eb47806-d3ef-4f68-9fd8-2eb2ef126d74> Luettu: 10.10.2016.
- Säteilyturvakeskus 2015a. Koulujen langattomista verkoista ei tarvitse huolestua. Luettavissa: <https://www.stuk.fi/aiheet/kodin-ja-toimiston-sateilevat-laitteet/langaton-lahiverkko/koulujen-langattomista-verkoista-ei-tarvitse-huolestua>. Luettu 10.10.2016.
- Säteilyturvakeskus 2015b. Stuk valvoo, matkapuhelinten valvonta. Luettavissa: <http://www.stuk.fi/stuk-valvoo/matkapuhelinten-valvonta> Luettu: 20.2.2017
- Tampereen yliopisto 2014. Kasvatustieteiden yksikkö. Kasvatustieteen pro gradu-tutkielma Mikko Heiskanen. Diginatiivit ja teknologia opetuksessa. Luettavissa: <http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/96432/GRADU-1418295268.pdf?sequence=1>. Luettu 10.10.2016.
- Terveystieteiden tutkimuskeskus 2015. Luettavissa: https://www.thl.fi/fi/web/lapset-nuoret-ja-perheet/lait_oppaat/opiskeluhoito/suosituksien_oppaat Luettu 10.10.2016.
- Yle 2015. Jari Sinkkonen: Suosittelee pelitöntä viikkoa lasten liikapelaamisen hillitsemiseksi. Luettavissa: <http://yle.fi/uutiset/3-8391877> Luettu 14.4.2017

Yle 2016. Peruskoulun uusi opetussuunnitelma voimaan – näin lapsesi koulu muuttuu.
Luettavissa:
<http://yle.fi/uutiset/3-9070271> Luettu: 30.1.2017

Vilka, H.; Airaksinen, T. 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki: Tammi

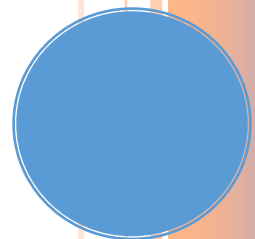
LAPSI JA ÄLYLAITE

OPAS PIENTEN ALAKOULULAISTEN VANHEMMILLE
LASTEN ÄLYLAITTEIDEN KÄYTÖSTÄ:

Oppaaseen on kerätty tietoa, joka opastaa pienen alakoululaisen vanhempaa lapsen älylaitteen käytössä.

Johanna Paasonen

2.5.2017



LAPSI JA ÄLYLAITE

OPAS PIENTEN ALAKOULULAISTEN VANHEMMILLE LASTEN ÄLYLAITTEIDEN KÄYTÖSTÄ:

Lapsen mediankäyttö	3
Lapsen puhelimen hankinta	3
Puhelimen suojaus	3
Puhelimen käyttö	3
Paikannussovellukset	4
Älylaitteen käyttöaika päivässä	4
Älylaitteen käyttö ja säteily	4
Älylaitteen yösäilytys	4
Puhelimen kanssa liikenteessä	5
Pelien merkit	5
Pelien ikäluokitukset	5
Sosiaalinen media	7
Sosiaalisen median lukutaito	8
Sosiaalisen median sovelluksia	8
Nettikiusaaminen	9
Yksityisyyden suoja	10

”Opetammehan lapsiamme kulke-
maan liikenteessäkin turvallisesti,
miksi emme opettaisi turvallista äly-
laitteiden käyttöä?”

Lapsen median käyttö

Lapsi tarvitsee mediankäytössään opastusta ja tukea, mutta myös paljon kuuntelua, läsnäoloa ja yhdessä tekemistä, jotta hän oppii käyttämään mediaa vastuullisesti, tietoisesti ja kunnioittavasti. Vanhemmat antavat lapsille esimerkkejä ja käyttäytymismalleja.^[1]

Se, miten lapsi mediaa käyttää, muodostuu paljolti kodin esimerkin perusteella. Tärkeitä ovat myös vanhempien asettamat rajoitukset ja säännöt. Vanhemmat ovat lapsen tärkeimpiä mediakasvattajia. Perheen mediankäyttöä pohtimalla voi oivaltaa, miten oma tai perheenjäsenten mediankäyttö voi vaikuttaa lapseen.^[1]

Vanhempien vastuulla on lasten mediankäytön kohtuullisuus. Jotta lapselle jäisi riittävästi aikaa päivässä myös ulkoilulle, ystäville, leikille sekä unille. Ole kiinnostunut lapsesi älylaitteiden käytöstä. Kysele ja pyydä lastasi näyttämään, mitä hän osaa sillä tehdä.^[1]

Lapsen puhelimen hankinta

Lapsen puhelimen ensisijainen käyttötapa on se, että yhteydenpito vanhempiin on taattu. Tällöin puhelimen hankinnassa kannattaa miettiä, että riittääkö lapselle vaikka se vanhemman vanha puhelin, joka ei välttämättä ole älypuhelin, vai hankitaanko lapselle uusi oma älypuhelin. Puhelinta valittaessa on otettava huomioon lapsen turvallisuus sekä puhelimen taloudellisuus. Myös puhelimen koko kannattaa ottaa huomioon, että puhelin ei ole liian iso pieniin käsiin. Lapsi saattaa kokea puhelimen kuin uutena leluna, jonka käytöllä on rajattomasti mahdollisuuksia.^[1]

Puhelimen suojaus

Lapsen puhelinta voi suojata hyvin niin, että lapsi ei helposti pääse käsiksi aikuisille tarkoitettuihin materiaaleihin tai onnistu hankimaan suurta puhelinlaskua. Operaattorilta saa suojatuksi saldorajat sekä palvelunumerot ja ne saa hoidettua silloin kun lapselle avataan oma puhelinliittymä. Sim-kortin oletuskoodi kannattaa vaihtaa sellaiseksi numerosarjaksi, joka on lapsen helppo muistaa.^[2]

Sovelluskaupoissa, ainakin Androidilla olevan Google-kaupan sekä Applen AppStoren aikuissisällöt suodatetaan puhelimen omista asetuksista. Myös sovellusten sisäiset ostot saa estettyä rajoituksella eli PIN-koodilla, mutta nämä asetukset täytyy itse laittaa puhelimesta päälle. Nämä koodit suojaavat lasta varkauksilta ja ystävien tekemiltä jekuilta, kuten että otetaan toisen puhelin ja julkaistaan sosiaalisessa mediassa jotain sellaista, mitä ei lapsi itse haluaisi.^[2]

Lapsen kanssa kannattaa keskustella sopimattomista sisällöistä, mutta puhelimeen on mahdollista asentaa erillinen turvaselain-ohjelma, joka skannaa puhelinta jatkuvasti viruksien varalta. Tosin tässäkin on se, että ei se ihan takuvarma ole, sen voi ovelalla Google-haulla estää.^[2]

Puhelimen käyttö

Lapsen kanssa kannattaa aloittaa yhdessä tutustuminen puhelimeen – sen käyttötapoihin sekä ominaisuuksiin. Lapsella voi olla vaikeuksia hahmottaa puhelimen sovelluksia, ja ymmärtää mitä tarkoittaa käyttäjän tietojen kerääminen tai ohjelma sisältävät ostot. On myös tärkeää, että vanhempi itse osaa käyttää puhelinta, joten puhelimeen kannattaa itse perehtyä etukäteen.^[2]

Lapsen kanssa on myös yhdessä opetettava huolehtimaan puhelimesta. On opetettava, että se pysyy mukana ja se laitetaan laturiin, jotta akku ei lopu. Suurimmalle osalle lapsista puhelin on enemmän peliväline kuin mihin käyttöön puhelin on oikeasti luotu. Lapsella olisi hyvä olla repussa laturi, jotta puhelimeen saisi virtaa

tarvittaessa. Toinen vaihtoehto voisi olla varavirtalähde, joka kulkisi repussa ja sen lapsi voisi kytkeä puhelimeensa, kun akku loppuu.^[2]

Lapsen kanssa on hyvä myös käydä läpi, missä tilanteissa puhelin laitetaan äänettömälle ja missä vaiheessa on tärkeää, että puhelimeen palautetaan äänet. Erittäin tärkeää on myös painottaa lapselle, kuinka liikenteessä liikutaan puhelimen kanssa.^[2]

Lapsen oman ja yleisen turvallisuuden takaamiseksi on lapselle hyvä opettaa myös hätänumeron käyttö, että lapsi tarvittaessa muistaa sen. On myös olemassa hätänumerosovellus, jonka voi ladata lapsen puhelimeen, mutta sen käytön opettamisessa täytyy olla todella tarkka, ettei turhia soittoja tule hätäkeskukseen. Sovelluksen hyvänä puolena on se, että jos sovelluksen kautta soittaa apua, hätäkeskus näkee heti missä avuntarvitsija on.^[3]

On syytä myös neuvoa lasta olemaan vastaamatta tuntemattomasta numerosta tuleviin puheluihin. Usein tuntemattomasta numerosta soittavat ovat lapselle tuttuja mutta nykypäivänä tulla soittoja myös puhelinmyyjiltä tai ulkomailta, joihin vastatessa tai soittaessa takaisin saa kartutettua ison puhelinlaskun. Aikuinen voi tarkistaa numeron sitten myöhemmin.^[1]

Paikannussovellukset

Jos tarkempi seuranta kiinnostaa, niin kannattaa tarkistaa omalta operaattorilta, onko heillä tarjota edullisella kuukausihinnalla palvelua, joka voisi helpottaa lapsen seurantaa. On tarjolla ainakin palvelua, josta näet, missä lapsi liikkuu kartalla ja jos akku loppuu, niin viimeinen tiedetty kohta näkyy kartalla. Tämän lisäksi on mahdollista laittaa lapsen äänettömälle unohtunut puhelin äänelliseksi. Tätä palvelua tarjotaan Windows sekä Android-puhelimille.^[2]

Hyvä esimerkki paikannussovellukselle, joka sopii käyttöjärjestelmille iOS, Android ja Windows on Life 360, johon saa liitettyä kaikki perheen puhelimet käyttöjärjestelmästä riippumatta.^[5]

Älylaitteen käyttöaika päivässä

Terveiden ja hyvinvoinnin laitos suosittelee kahden tunnin ruutuaikaa päivässä. Tässä kannattaa ottaa huomioon myös, se että lapsi saattaa jo koulussa käyttää ruutuaikaa.^[4]

Sovelluksiin, joissa voi lapsen ruutuaikaa rajoittaa omasta puhelimesta, on esimerkiksi DinnerTime.-sovellus, jossa molemmilla on oltava sama käyttöjärjestelmä. Sopii sekä Androidille että iOS:lle. Sovelluksella voit tarkkailla lapsen ruutuaikaa ja asettaa aikarajoja, kuten esimerkiksi kotitehtävien tekoon. Voi myös reaaliaikaisesti monitoroida sisältöjä, joita lapsi tutkii ja asettaa netin käytölle estoja.^[6]

Appllella on erikseen Moment^[7], jolla voi tarkkailla omaa sekä/tai lapsen ruutuaikaa, sekä samaa tekevä on Androidille, on nimeltään Screen Time Parental Control-sovellus.^[8]

Älylaitteen käyttö ja säteily

Laitteen säteily on älylaitteissa nykytietämyksen mukaan vähäistä, samoin kuin langattoman verkon aiheuttama radiotaajuinen säteily heikentyy nopeasti mitä kauemmaksi laitteesta mennään. Tämän takia lapsen olisi hyvä pitää laitetta esimerkiksi pöydällä edessään, eikä kiinni itsessään.^[9]

Älylaitteen yösiilytys

On hyvä sopia aika, jolloin älylaitteiden käyttö illalla lopetetaan, esimerkiksi kaksi tuntia ennen nukkumaanmenoa. Älylaitetta ei ole hyvä sijoittaa lapsen huoneeseen, vaan johonkin yhteiseen tilaan. Omassa huoneessa

oleva älylaite saattaa myöhästyttää lapsen nukahtamista sekä pitää lasta koiranunessa, jos joutuu vahtimaan puhelintaan mahdollisten tulevien viestien varalta.

Älylaitteen sininen valo vaikuttaa lapsen yöuniin vähentämällä pimeähormonin eli melatoniinin tuotantoa, joten illalla olisi hyvä olla käyttämättä älylaitetta ainakin vähintään tunti ennen nukkumaanmenoa. Laite toimii samalla tavalla kuin kirkasvalolamput eli piristävästi. Joissain puhelimissa ja tableteissa on mahdollisuus vaihtaa kirkkaus ”yövuoroon” eli himmeämmälle valolle.^[10]

Puhelimen kanssa liikenteessä

Lapsen kanssa on hyvä opetella puhelimen käyttöä ja sitä, että ulkona liikkuesssa puhelinta ei tarvitse käyttää. Huomio on oltava muussa liikenteessä ja pelaaminen tai musiikin kuuntelu häiritsee ympäristön havainnointia.^[11]

Pelien merkit

Pan European Game Information eli PEGI on yleiseurooppalainen pelitieto. Sitä käytetään laajasti kaikilla puolilla eurooppaa eli kaiken kaikkiaan 30 maassa. PEGI helpottaa vanhempien päätöksentekoa pelin ostohetkellä antamalla tietoa peleistä. PEGI otettiin käyttöön vuonna 2003 ja useimmat pelivalmistajat ovat liittyneet tähän yhteiseen järjestelmään.^[11]

Ladattaessa pelejä älylaitteisiin kannattaa turvallisen lataamisen lisäksi huomioida pelin yhteydessä olevat merkit. Yleensä ikäraja on ensimmäisenä ja sen vieressä on muitakin merkkejä, kuten kiroilua, peli saattaa opettaa uhkapelaamista yms. Pelissä saattaa olla Lisätietoja-kohdassa myös sanallinen selitys siitä, miksi on päädytty 12+-peliin. Pyri määrittelemään ennalta, mitä lapsesi voi pelata, kuinka pitkään ja milloin. Perustele päätöksesi, jos lapsi on eri mieltä kanssasi. Tutustu pelin yhteenvetoon tai arvosteluun tai mieluiten pelaa peliä ensin itse.^[11]

Pelien ikäluokitukset

Alla olevat PEGI:n merkinnät esiintyvät pelin yhteydessä – ladattaessa tai pelin etu- tai takakannessa. Merkintä antaa luotettavan tiedon siitä, minkäikäiselle lapselle peli soveltuu. Merkintä ei kerro kuinka vaikea peli on tai siihen tarvittavasta taitotasosta.^[11]



Luokitus kolme tarkoittaa, että peli soveltuu kaikenikäisille. Hahmot pelissä ovat kuvitteellisia piirroshahmoja, eikä lapsi pysty yhdistämään niitä eläviin henkilöihin. Peli ei sisällä mitään kuvia tai ääniä, jotka saattaisivat herättää kauhua tai pelkoa lapsissa. Väkivaltaa saattaa esiintyä aavistuksen huumorilla höystettynä, kuten esimerkiksi Tom & Jerryssä.



Luokitus seitsemän käsittää kaikki pelit, jotka olisivat luokkaa kolme, mutta niissä on kohtauksia tai ääniä, jotka saattavat pelottaa nuorempia pelaajia.



Luokitus kaksitoista saattaa sisältää vähän enemmän väkivaltaa, joka kohdistuu kuvitteellisiin hahmoihin, ihmisiltä näyttäviin hahmoihin tai tunnistettaviin eläimiin. Peleissä saattaa olla myös enemmän alastomuutta, mutta kiroilun on oltava hyvin lievää eikä pelissä saa olla seksuaalista sanastoa.



Luokitus kuusitoista sisältää pelit, joissa väkivaltaa tai seksuaalista toimintaa on tavalla, joka on samanlaista kuin tosielämässäkin. Tämän luokituksen saaneissa peleissä voi olla jo kiroilua, tupakoinnin, huumeidenkäytön sekä rikollisuuden esittämistä. Nämä siksi, että tämän ikäryhmän nuorten oletetaan pystyvän käsittelemään näitä asioita.



Luokitus kahdeksantoista tarkoittaa, että peliä saa pelata vain täysi-ikäinen ja pelissä oleva väkivalta on törkeää tai tiettytyypistä. Luokituksen perusteena väkivallasta se, että se herättää katsojassa vastenmielisyyttä.

Sisältösymbolit

Sisältösymbolit ikäluokituksen vieressä kertovat syyt, joiden takia peli on saanut tietyn ikäluokituksen. ^[11]



Pelissä on voimakasta kielenkäyttöä



Pelissä on syrjintää tai siihen rohkaisevaa materiaalia



Pelissä on viittauksia huumeisiin tai huumeiden käyttöä



Pelissä on pelkoa tai kauhua sisältävää materiaalia.



Pelissä on väkivaltaa.



Peli opettaa tai opastaa uhkapelin pelaamiseen.



Pelissä on alastomuutta tai seksuaalista materiaalia tai viittauksia seksiin.



Peliä pelataan/ voi pelata verkossa.

Sosiaalinen media

Nykypäivän lapsille yksi sosiaalinen media on vuorovaikutuspaikka, joka ei missään määrin ole erillään lasten muusta sosiaalisesta maailmasta, vaan vahvasti osa sitä. Tunnetuimpia sosiaalisen median palveluja ovat Facebook, Instagram, Twitter ja WhatsApp. Monet sosiaaliset media ovat määrittäneet ikäraajat käyttäjilleen, jotka ovat korkeammat kuin pienten koululaisten ikä on.^[12]

Sosiaalisen median käyttö mahdollistaa voimassa olevien sosiaalisten suhteiden vahvistamista sekä mahdollistaa uusien solmimisen. Omat näkökulmat laajenevat kun tutustuu toisenlaisiin näkemyksiin sekä mielipiteisiin. Myös sosiaalisessa mediassa on paljon haittapuolia, joita olisi hyvä ennakoida ja ehkäistä keskustelemalla lapsen kanssa yksityisten tietojen leviämisestä ja kiusaamisesta. Sosiaalinen media voi viedä aikaa yönilta sekä koulutyöltä. Iästä voidaan myös huijata sekä ikävimmässä tapauksessa voi alkaa grooming eli seksuaalisen hyväksikäytön valmistelu.^[12]

Sosiaalisen median lukutaitoa

Lasta kannattaa opastaa sosiaalisen median käytössä kunnolla. Kaikkea kaikista sovelluksista ei tarvitse tietää, kunhan opastaa ja on tietoinen mitä sovelluksia lapsi käyttää. Kaikessa sosiaalisen median käytössä on hyvä muistaa hyvät käytöstavat eli toimia vastuullisesti sekä kohdella toisia kunnioittavasti. ^[12]

Lapsi kannattaa alusta asti opettaa siihen, että internetissä oleviin tietoihin kannattaa suhtautua kriittisesti. Uutta tietoa etsiessä ei kannata luottaa ensimmäiseen löytöön, vaan tutustua muutamaaan muuhunkin lähteeseen. Niin kuin oikeassa elämässäkin, myös internetissä on paljon epäluotettavaa tietoa ja epärehellisiä henkilöitä. ^[12]

Yksityisyysasetukset on hyvä käydä lapsen kanssa läpi ja huomioida, että lapsi erottaa mikä on yksityistä ja mikä on julkista viestintää. Helpoin tapa on opastaa lasta erottamaan yksityisen ja julkisen tiedon ero eli, että mitä lapsi ei kertoisi kadulla vieraille ihmiselle tai kuva, jota ei halua koulun seinälle. Salasanojen, koko nimen ja kotiosoitteen salassapidosta on hyvä muistuttaa jatkuvasti. On hyvä myös huomioida sijaintitiedot, jolloin lapsi on kaikkien seuraajiensa tavoitettavissa. Seuraajilla tässä tarkoitetaan lapsen hyväksymiä ystäviä sekä sovellukseen asetettujen julkisuusasetusten määritysten mukaisia mahdollisuuksia nähdä lapsen tietoja. ^[12]

Sosiaalisen median sovelluksia

Alla on esittelyt yleisimmistä sosiaalisen median sovelluksista.

Facebook

Facebook on sosiaalinen palvelu, jonka tarkoituksena on yhdistää ystäviä ja toisilleen tuntemattomia. Sovelluksessa voi kuulua erinäisiin yhteisöihin, jakaa kuulumisiaan, kuvia, linkkejä sekä tietysti lukea muiden kuulumiset. Facebookissa voit itse valita, kuinka julkisena salli oman profiilinsa olevan. Se voi olla kaikkien nähtävissä (ei suositeltavaa), ystäville ja ystävien ystäville tai vain valituille ystäville, joka on suositus. ^[12] Facebookin ikäraja on 13 vuotta. Tätä nuoremman tai hänen puolestaan luodun tilin käyttäminen on käyttöehtojen vastaista. Facebook suosittelee 13–17-vuotiaita käyttäjiään jakamaan tietojaan vain ystävilleen. Tätä suositusikärajaa kannattaa noudattaa, koska esimerkiksi Facebookin yksityisyysasetukset ovat sen verran monimutkaiset, että lapsen saattaa olla vaikea saada selkoa niistä. ^[12]

Instagram

Instagramissa käyttäjät jakavat kuviaan sekä videoita muille käyttäjille. Sovelluksen kautta voi oppia moniakin hyödyllisiä taitoja kuten mediankäyttöä sisällöntuottamiseen, luovan ilmaisun kehittämistä sekä ottamaan kantaa päivänpolttaviin aiheisiin. ^[12]

Instagramissa on 13 vuoden ikäraja, joka on määritelty joka on määritelty suojaamaan lapsen yksityisyyttä netissä. Instagram ei kuitenkaan tarkista käyttäjänsä ikää erikseen, joten sovelluksella on paljon alle 13-vuotiaita käyttäjiä. Enemmän kannattaa korostaa tapaa käyttää Instagramia oikein, kuin pelkästään katsoa ikärajaa. ^[12]

Twitter

Twitter on mikrobogipalvelu. Sovelluksella voidaan viestittää toisille käyttäjille nopeasti halutusta asiasta. Haluttua aihetta voi seurata aihetunnistimen eli hashtagin (#) kautta. Twitterin ikäraja on 13 vuotta ja sen käyttöehdot kertovat, että ikäraja on ehdoton. ^[12]

WhatsApp

WhatsApp on erittäin suosittu sovellus, jossa voi lähettää viestejä, kuvia sekä vaikka soittaa verkon kautta. WhatsApp vaatii käyttäjältään vähintään 16 vuoden ikää. Sovelluksen käyttöön tarvitaan vain puhelinnumeron aktivointi, joten vaaditun ikärajan noudattamista ei valvota. ^[12]

Snapchat

Snapchat on sovellus, jolla voi jakaa kuvia ja lyhyitä videoita tai lähettää lyhyitä Snapchat-tarinoita, jotka näkyvät vain vuorokauden ajan sovelluksessa. Sovelluksen oletusasetuksina on, että julkaisut näkyvät vain ystäville. Ikäraja on 13 vuotta, mutta sovelluksen saa helposti käyttöönsä lataamalla sen puhelimeen ja synkronoi omat yhteystiedot sovellukseen. ^[12]

YouTube

YouTube on videopalvelu. YouTubeen voi lisätä omia videoita ja kommentoida sekä katsoa muiden käyttäjien videoita. Käyttäjän alaikäraja on 13 vuotta ja videoiden katselua on rajattu niin, että alle 18-vuotiaille sopimattomia videoita voi katsoa vain yli 18-vuotiaat, rekisteröityneet käyttäjät. Antamalla väärän iän voivat alaikäistenkin kirjautua käyttäjäksi. ^[12]

Ask.fm

Ask.fm on yhteisöpalvelu, jossa voi kysyä kysymyksiä toisilta käyttäjiltä joko nimellään tai anonyymisti. Ask.fm mainostaa olevansa paikka, jossa voit tutustua uusiin ihmisiin, jutella toisten kanssa ja jakaa omia mielipiteitä. Käyttäjän alaikäraja on 13 vuotta ja Ask.fm on tiukka ikärajan suhteen. Alaikäisellä pitää olla vanhemman suostumus, jotta käyttöehto-kohdasta pääsee eteenpäin. Alle 13-vuotiaiden kohdalla ask.fm sulkee tilin ja pyrkii estämään tilin käytön. ^[12]

Nettikiusaaminen

Internetin ja sosiaalisen median kautta tapahtuva nettikiusaaminen on yleistynyt. Yleensä kiusaaja on lapsen tuttu joko koulusta tai harrastuksesta. Kiusaaminen voi olla jo kärjistynyt siihen, että lasta on kiusattu koulussa ja nyt hän ei enää saa olla kotonakaan rauhassa. ^[13]

Kiusaajaa saattaa yllyttää se, että netin kautta tapahtuvaa kiusaamisessa aikuinen on harvoin läsnä sekä se, että kiusaajaa saa siellä suuren yleisön. Lapsi ei myöskään käsitä sitä eroa, että pienikin pila voi aiheuttaa erittäin laajat mittasuhteet, kun herjaavat videot, tekstit ja kuvat voivat riistäytyä käsistä. ^[13]

Lapselle kannattaa painottaa, että kerran netissä, aina netissä. Esimerkiksi video tai kuva, jota on levitetty, kopioituu useisiin palveluihin, arkistopalveluihin, käyttäjien tietokoneille, puhelimiin eikä niitä välttämättä koskaan saada sieltä pois. Näin ollen yhdestä viattomasta pilasta voi tulla monen vuoden piina. ^[13]

Kun keskustelee lapsen kanssa nettikiusaamisesta, kannattaa selvittää mitä nettikiusaaminen oikein on: juurujen levittämistä, uhkaavia/kiusaavia viestejä, valokuvia ja videoita. Toisen nimellä esiintyminen, ryhmän ulkopuolelle sulkeminen sekä salasanojen huijaaminen ovat myös kiusaamistapoja. ^[13]

Lapsen yksityisyyden suoja

Lapsella on samat peruslailliset oikeudet yksityisyyden suojaan kuin aikuisellakin. Suomen perustuslaki^[14] määrittää, että kirjeen, puhelun ja muun luottamuksellisen viestin salaisuus on loukkaamaton ja tämä koskee myös lapsen sosiaalisessa mediassa lähetettyjä ja saatuja viestejä. Laki lapsen huollosta ja tapaamisoikeudesta^[15] määrittää kuitenkin, että huoltajan tarkoituksena on turvata lapselle tasapainoinen kehitys ja hyvinvointi, sekä lapsen ikään ja kehitystasoon nähden tarpeellinen valvonta ja huolenpito. Vielä kolmantena on laki holhoustoimesta^[16], jossa määritetään, että edunvalvojalla on oikeus katsoa vain sellaisia päämiehelleen saapuneita kirjeitä tai sellaiseen rinnastettavia suljettuja viestejä, jotka voidaan lähettäjän nimen tai muun erityisen seikan perusteella päätellä koskevan asiaa, josta edunvalvojan tulee huolehtia ilman päämiehensä suostumusta..

Lakikohdat tarkoittavat sitä, että lapsella on oikeus omaan kirjesalaisuuteensa, johon myös kuuluu sosiaalisen median viestintä. Tärkeimpänä tulee olla lapsen etu ja se, millaisesta asiasta on kyse suhteutettuna lapsen ikään ja kehitystasoon. Lähtökohtaisesti vanhemmalla ei ole oikeutta lukea lapsen viestejä, mutta jos herää epäily siitä, että lapsen turvallisuus ei ole taattu, laki lapsenhuollosta määrittelee vanhemmalle jopa velvollisuuden selvittää asia. Luottamus lapseen on kuitenkin oltava se ensisijainen, eli keskustelu lapsen kanssa on tärkeää. Lapselle pitää antaa mahdollisuus kertoa asiasta itse.

Viettäkää antoisia hetkiä lasten ja älylaitteiden seurassa!

Lähteet:

1. http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/lapset_ ja_ media/usein-kysytyt-kysymykset/ensimmainen-kannykka/
2. <https://yksityisille.hub.elisa.fi/nain-teet-lapsen-kannykan-kaytosta-turvallista/>
3. http://www.112.fi/ajankohtaista/uutiset/2/0/112_suomi_-_mobiilisovellus_hatapuhelujen_paikannukseen_nopeuttaa_avunsaantia_hatatilanteessa_60636
4. https://www.thl.fi/fi/web/lapset-nuoret-ja-perheet/lait_ ja_ oppaat/opiskeluhoito/suosituks_ ja_ oppaat
5. <https://www.life360.com/family-locator/>
6. <http://www.dinnertimeapp.com/>
7. <https://itunes.apple.com/us/app/moment-screen-time-tracker/id771541926?mt=8>
8. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.screentime.rc&hl=fi>
9. <https://www.stuk.fi/aiheet/kodin-ja-toimiston-sateilevat-laitteet/langaton-lahiverkko/koulujen-langattomista-verkoista-ei-tarvitse-huolestua>
10. <https://hms.harvard.edu/news/e-readers-foil-good-nights-sleep>
11. <http://www.peginfo.fi/index/id/201/>
12. http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/lapset_ ja_ media/lapsi-sosiaalisessa-mediassa/
13. http://www.mll.fi/nuortennetti/mina_ ja_ media/nettikiusaaminen/
14. <http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1999/19990731>
15. <http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1983/19830361>
16. <http://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/1999/19990442#Pidp5323184>