

Oulun yliopisto

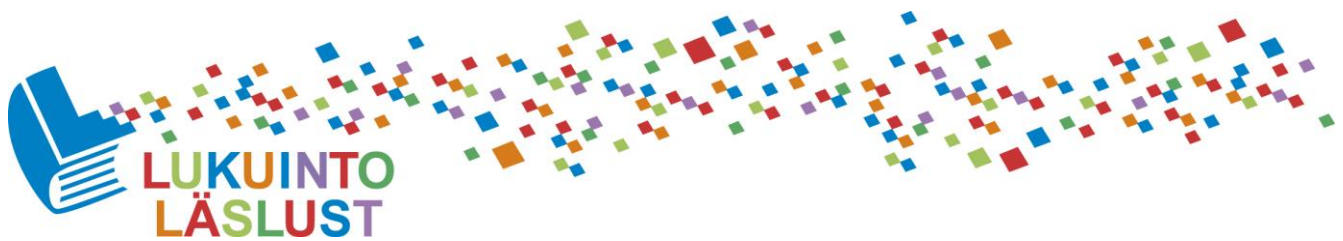
Humanistinen tiedekunta

KYSELY LUKUINTO-PILOTOINTIIN OSALLISTUNEILLE LAPSILLE JA NUORILLE

Tulokset ja yhteenveto

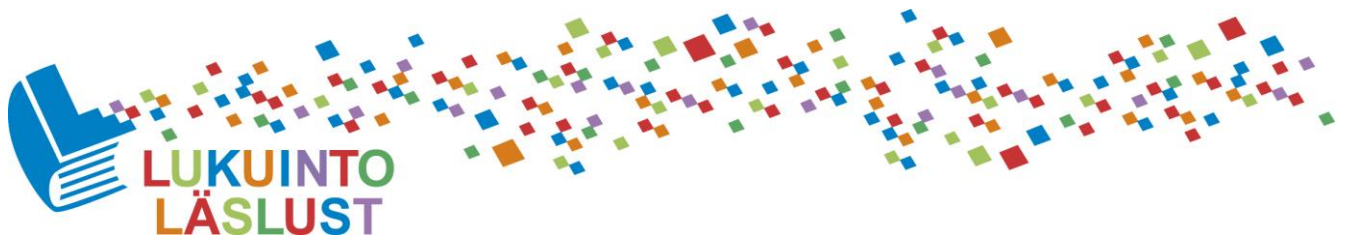
Ikonen, Kaisa
Projektisuunnittelija
Kurttila-Matero, Eeva
Projektipäällikkö

Lukuinto-ohjelma
Oulu 4.8.2014

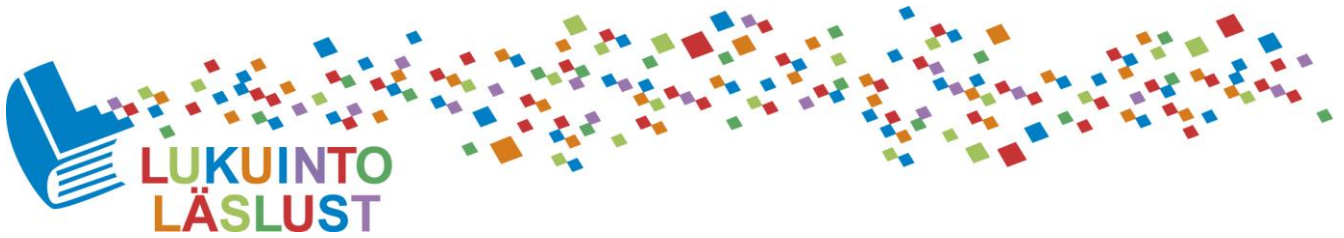


SISÄLLYS

1 JOHDANTO	4
2 EMPIIRINEN TUTKIMUS: TUTKIMUSMENETELMÄT JA -AINEISTO	5
3 TAVOITTEET 1 JA 2: MONILUKUTAUTOJEN EDISTÄMINEN SEKÄ LASTEN JA NUORTEN OSALLISTAMINEN OMAN OPPIMISENSA SUUNNITTELUUN.....	8
3.1 Lasten ja nuorten osallistuminen Lukuinto-toimintaan.....	8
3.3 Oppiminen Lukuinto-ohjelmassa	9
3.4 Valitseminen ja vaikuttaminen Lukuinto-ohjelmassa	10
3.5 Johtopäätökset	10
4 TAVOITE 3: LASTEN JA NUORTEN YHTEISÖLLISEN OPPIMISEN EDISTÄMINEN KOULUSSA JA KIRJASTOSSA.....	11
4.1 Moni-ilmeisen tekstin tuottaminen kavereiden kanssa	11
4.2 Muu tekeminen kavereiden kanssa.....	12
4.3 Kirjastossa kavereiden kanssa	13
4.4 Johtopäätökset	13
5 TAVOITTEET 4 JA 7: PERHEEN/ HUOLTAJAN OSALLISUUDEN LISÄÄMINEN SEKÄ PERHEIDEN KIRJASTOKÄYNTIEN LISÄÄNTYMINEN	14
5.1 Perheiden osallistuminen Lukuinto-toimintaan.....	14
5.2 Perheen vaikuttaminen Lukuinto-toimintaan	15
5.3 Perheenjäsenten vierailut kouluilla ja kirjastoissa.....	15
5.4 Johtopäätökset	16
6 TAVOITTEET 5 JA 6: LASTEN JA NUORTEN KIRJASTOKÄYNTIEN LISÄÄNTYMINEN SEKÄ KIRJASTO OPPIMISYMPÄRISTÖNÄ (OPPIMISYMPÄRISTÖN LAAJENTAMINEN)	17
6.1 Yksilöllisten ja kaveryhteisöllisten kirjastokäyntien lisääntyminen	17
6.2 Yksilöllinen ja kaveryhteisöllinen kirjastossa toimiminen	17
6.3 Johtopäätökset	18
7 TAVOITE 8: TEKNOLOGIAN OPETUS- (OPPIMIS-)KÄYTÖN EDISTÄMINEN.....	19
7.1 Laitteiden käyttömahdollisuudet	19
7.2 Laitteiden hyödyntäminen koulussa ja kirjastossa	20



7.3 Koulussa ja kirjastossa tapahtuvan omien laitteiden käytön hyödyt ja haitat	22
7.4 Lasten ja nuorten internetin käyttö	23
7.5 Laitteiden käyttöön liittyviä muita ajatuksia	23
7.6 Laitteiden hyödyntäminen kotona, koulussa ja harrastuksissa.....	24
7.7 Puhelimen, tietokoneen ja tablet-laitteiden käyttökohteet	26
7.8 Lasten ja nuorten käyttämät ohjelmat ja sovellukset.....	28
7.9 Johtopäätökset	29
8 YHTEENVETO	32
LÄHTEET	37
LIITE 1	38



1 JOHDANTO

Lukuinto-ohjelman perustamisen lähtökohtana oli kansainvälisessä arvioinneissa ilmennyt suomalaisten koululaisten lukutaidon heikkeneminen. PISA- ja PIRLS -arvioinneissa ja muissa tutkimuksissa on nähtävissä myös oppimismotivaation heikkenemistä jo alakoulun aikana. Lukuinnon tavoitteena on löytää kirjaston ja koulun yhteistyössä innostavia ja motivoivia toimintatapoja ja -malleja monipuolisten lukutaitojen edistämiseen. Kohderyhmänä koulun ja kirjaston toiminnassa ovat 6-16 -vuotiaat lapset ja nuoret sekä heidän huoltajansa.

Tämä Lukuinto-pilotointiin osallistuneille oppilaille suunnattu kysely on osa Lukuinto-ohjelman kehittävää arviointia. Kyselyn avulla haluttiin saada lasten ja nuorten näkökulmaa seuraaviin Opetus- ja kulttuuriministeriön asettamiin tavoitteisiin: monilukutaitojen edistäminen, lasten ja nuorten osallistaminen oman oppimisensa suunnitteluun, yhteisöllisen oppimisen edistäminen koulussa ja kirjastossa, perheen osallisuuden lisääminen, perheiden kirjastokäyntien lisääntyminen, oppilaiden kirjastokäyntien lisääntyminen, oppimisympäristön laajentaminen erityisesti kirjastoyhteistyössä sekä teknologian opetus- ja oppimiskäytön edistäminen.

Kyselyaineisto analysoitiin SPSS-ohjelmalla ja tarkasteltiin lähinnä suoria jakaumia. Ristiintaulukoinnin avulla selvitettiin mahdollista vaihtelua suhteessa vastaajien ikään (luokka-aste) ja sukupuoleen.

Eeva Kurttila-Matero
Projektipäällikkö
Lukuinto-ohjelma



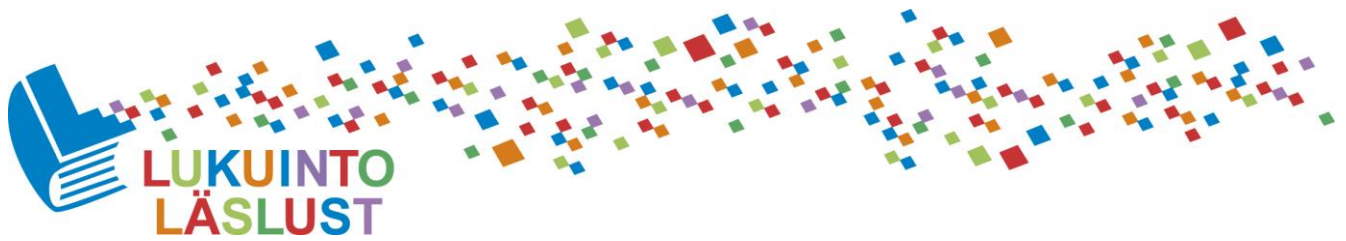
2 EMPIIRINEN TUTKIMUS: TUTKIMUSMENETELMÄT JA -AINEISTO

Opetus- ja kulttuuriministeriön tavoitteiden toteutumisen selvittämiseksi laadittiin Lukuinto-pilotoinnissa mukana olleille lapsille ja nuorille suunnattu kysely. Kyselyn laatimiseen osallistui Lukuinto-ohjelmasta KM, suunnittelija Marianna Junes, FM Reija Loukusa-Ahonen sekä vanhempi suunnittelija Leena Pussinen Oulun yliopiston ATK-palveluista. Kyseessä on siis hankkeen toimintaa kehittävä arviointikysely – ei vaikuttavuustutkimus. Kysely toimitettiin 30 koulu-kirjasto-pilottiparille eri puolilla Suomea, myös ruotsinkieliselle alueelle. Kouluissa tutkimukseen valittiin sisäisesti mukaan tietyt oppilasryhmät. Ensimmäinen kyselyvastauseri saatiin alkuvuodesta 2014 nk. ”kevään pilotoijilta”, joilla tarkoitetaan keväällä 2013 pilottivuotensa aloittaneita koulukirjastopareja. Näitä on yhteensä yhdeksän. Toinen – lopuista koostuva – ”syksyn pilotoijien” vastauseri palautui maaliskokuulla 2014. Oppilaiden vastaukset palautuivat tällöin niin ikään yhdeksältä koululta sekä vastausten käsittelyn ulkopuolelle jääviltä luokkakohtaisen koonnin toimittaneelta viideltä koululta. Mukana aineiston käsittelyssä on siis 18 koulua. Seitsemän koulua jätti kokonaan vastaamatta kyselyyn.

Kysely (Liite 1) koostuu 35 kysymyksestä, jotka on jaettu viiden teeman (Minä ja Lukuinto; Minä, kaverit ja Lukuinto; Minä, perheeni ja Lukuinto; Minä, kirjasto ja Lukuinto sekä Minä ja laitteet) alle. Kyselyn lopussa on myös kolme Lukuintolaari-avokysymystä, johon lapset voivat luetella heitä hankkeen aikana innostaneita asioita, mieleen tulevia Lukuinto-ideoita sekä asioita koulusta ja kirjastosta.

Kysely on toteutettu postikyselynä. Kyselylomake välitettiin Lukuinto-ohjelman verkkosivujen kautta tulostettavaksi ja kohderyhmälle jaettavaksi. Kyselylomakkeet palautuivat paperisina postitse. Ensimmäinen vastauseri purettiin sekä kvantitatiivisilta että kvalitatiivisilta kyselyosioiltaan SPSS-tilasto-ohjelmaan. Tämän jälkeen avovastauksien sisällöt käytiin läpi, laskettiin manuaalisesti ja yleisyyksien perusteella laadittiin luokittelu. Kyselyssä todettuihin ongelmakohtiin pyrittiin tarttumaan tässä vaiheessa muokkaamalla kyselyä, jotta sen tulkinnanvaraisuus vähenisi ja purkamistyö helpottuisi toisen kyselyerän kohdalla. Toinen palautuneista kyselyeristä luokiteltiin suoraan tilasto-ohjelmaan aiemmin laadittua teemoittelua hyödyntäen. Lopulliset tulokset käsiteltiin yhdistäen vastauserät kvantitatiivisten kysymysten osalta tilasto-ohjelmaperustaisesti sekä avokysymysten osalta laskemalla kysymyskohtaisesti tilasto-ohjelman laskemat ja käsin lasketut määrät yhteen.

Vastauksia kertyi yhteensä 967 kappaletta, jotka sisältävät 960 oppilaskohtaista kyselyvastausta sekä seitsemän opettajien laatimaa koontia. Pilotointiin osallistuneista 30 koulu-kirjasto-pilottiparista oppilaiden täyttämät kyselylomakkeet palautti 18 koulua (ks. Taulukko 3). Saadut kyselyvastaukset eivät ole homogeenisiä: vastanneista löytyy oppilaiden lisäksi alaluokkien oppilaiden vanhempia, kummioppilaita ja opettajia. Ainoastaan yksilövastaukset otettiin mukaan tilastolliseen käsittelyyn. Opettajien koonnit jätettiin tässä vaiheessa huomiotta. Lukuinto-kyselyn kaikista 960 vastanneista lapsista ja nuorista hieman yli puolet 526 (54,8 %) on tyttöjä ja loput 434 (45,2 %) poikia. Melko tasainen sukupuolijakauma mahdollistaa tulosten arvioinnin ilman sukupuoleen perustuvaa vaihteluiden huomioimista (ks. Taulukko 1). Toisaalta on mahdollista tarkastella sukupuolten välisiä eroja. Erityisesti poikien osallistumisesta ollaan kiinnostuneita.



		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	poika	434	45,2	45,2	45,2
	tyttö	526	54,8	54,8	100,0
	Total	960	100,0	100,0	

Taulukko 1: Sukupuoli.

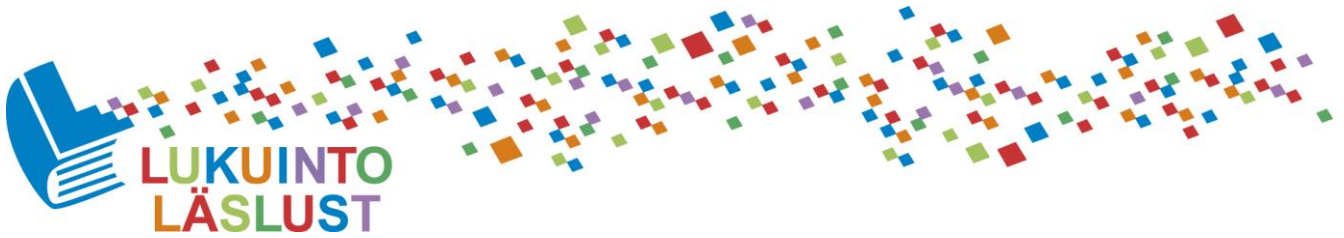
Vaikka kyselytutkimuksen laatiminen ikäskaalaltaan laajalle vastaajajoukolla on vaativaa ja kyselyssä ilmeni useita epätarkkuuksia, on kerätty aineisto arvokas. Kohderyhmä sisältää kaikki peruskoulun vuosiluokat 1.-9. luokkaan. Kyselytutkimukseen osallistuneiden luokka-astejakauma painottuu kuitenkin selkeästi alakouluun. Vastaajista jopa 86 prosenttia on alakouluikäisiä. Yläkouluikäisistä vain alle kaksi prosenttia [2 %] on 9. luokan eli peruskoulutuksensa viimeisen vuoden oppilaita. (Ks. Taulukko 2.)

Kyselyvastausten painottuminen alakouluun kertoo pilottien toiminnan suuntautumisesta nuorimpien aktivointiin. Vaikka pilottien valinnassa otettiin huomioon koulujen luokka-aste ja yläkouluja pyrittiin saamaan mukaan, pilotoijien omat valinnat pilottiprojektin toteutuksessa painoutuivat alakoulun oppilaisiin. Vastanneiden luokka-aste vaikuttaa myös kyselyn tuloksiin ja siihen, ketkä kyselyyn ovat vastanneet ja millä tavalla.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	106	11,0	11,1	11,1
	2	146	15,2	15,3	26,3
	3	116	12,1	12,1	38,5
	4	216	22,5	22,6	61,0
	5	154	16,0	16,1	77,1
	6	88	9,2	9,2	86,3
	7	36	3,8	3,8	90,1
	8	78	8,1	8,2	98,2
	9	17	1,8	1,8	100,0
	Total	957	99,7	100,0	
Missing	System	3	,3		
Total		960	100,0		

Taulukko 2: Luokka-aste.

Aineisto on maantieteellisesti suhteellisen kattava. Pilottikunnat sijoittuvat eripuolille Suomea Lapista eteläisimpään Suomeen. Eniten vastaajia on Puolalan koulusta Turusta, jonka oppilaita kyselyyn vastanneissa on 167 eli 17,4 prosenttia, toiseksi eniten vastaajia on lohjalaisesta Muijalan koulusta, kolmanneksi puolestaan Ylä-Malmin koulusta Helsingistä. Vähiten vastaajia on Taivalkosken koulusta [4]. Alueellinen jakautuminen ei ole kuitenkaan tasaista: paikkakuntia tarkastellessa esimerkiksi Oulu nousee esiin, onhan kahdeksastatoista [18] koulusta kuusi [6]

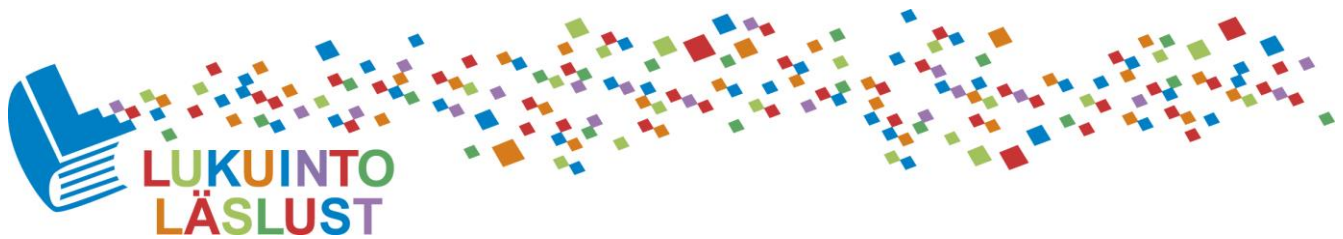


oululaisia. Vastaajia yksistään näistä kertyy 214. Pohjoisin koulu on Aleksanteri Kenan koulu Sodankylästä ja eteläisin ruotsinkielinen Winellska skola Kirkkonummelta. (Ks. Taulukko 3.)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Madekosken koulu Oulu	45	4,7	4,7	4,7
	Pateniemen koulu Oulu	27	2,8	2,8	7,5
	Paulaharjun koulu Oulu	18	1,9	1,9	9,4
	Myllyojan koulu Oulu	65	6,8	6,8	16,1
	Myllytullin koulu Oulu	37	3,9	3,9	20,0
	Taivalkosken koulu Taivalkoski	4	,4	,4	20,4
	Säntin koulu Kurikka	31	3,2	3,2	23,6
	Puolalan koulu Turku	167	17,4	17,4	41,0
	Aleksanteri Kenan koulu Sodankylä	52	5,4	5,4	46,5
	Muijalan koulu, Lohja	118	12,3	12,3	58,8
	Ylä-Malmin koulu, Helsinki	111	11,6	11,6	70,3
	Linnakankaan koulu, Kempele	67	7,0	7,0	77,3
	Kilvakkalan koulu, Ikaalinen	72	7,5	7,5	84,8
	Norra Paipis skola, Sipoo	41	4,3	4,3	89,1
	Södra Paipis skola, Sipoo	25	2,6	2,6	91,7
	Winellska skola, Kirkkonummi	38	4,0	4,0	95,6
	Syväsenvaaran koulu, Rovaniemi	20	2,1	2,1	97,7
	Kaukovainion koulu, Oulu	22	2,3	2,3	100,0
	Total	960	100,0	100,0	

Taulukko 3: Pilottikoulut aineistonkäsittelyjärjestyksessä.

Kyselyn tuloksiin vaikuttaa se, että koulut ovat projektisuunnitelmansa mukaan suunnanneet Lukuintotyöskentelyään valitsemaansa monilukutaidon osa-alueeseen. On hyvä huomioida, että vastannut lapsi ja nuori tuo Lukuinto-käsitystään esiin osallistumisensa myötä karttuneista kokemuksistaan ja näiden myötä syntyneestä näkökulmastaan. Tuloksissa on pyritty tuomaan esiin vastaajien esiintuoma Lukuinto-työskentelymahdollisuuksien kirjo, vaikka vastaajamäärät eivät olisi kaikissa luokissa suuria. Kvantiteetti ei ole tällöin tärkeässä roolissa, koska vastaajat eivät ole välttämättä huomanneet mainita esimerkiksi kaikkia toimintamuotoja tai käyttötapoja. Oppilaiden käsitysten syntymisessä ja muotoutumisessa opettajan rooli on tärkeä. Hänen oma innostuneisuutensa, hankkeelle ja sen tavoitteille antamansa arvo vaikuttavat samoin kuin käytettävissä olleet aineelliset resurssit sekä Lukuinto-yhteisön antama arvostus ja tuki.



3 TAVOITTEET 1 JA 2: MONILUKUTAITOJEN EDISTÄMINEN SEKÄ LASTEN JA NUORTEN OSALLISTAMINEN OMAN OPPIMISENSÄ SUUNNITTELUUN

3.1 Lasten ja nuorten osallistuminen Lukuinto-toimintaan

KYSYMYKS 4: Miten sinä olet osallistunut Lukuinto-toimintaan?

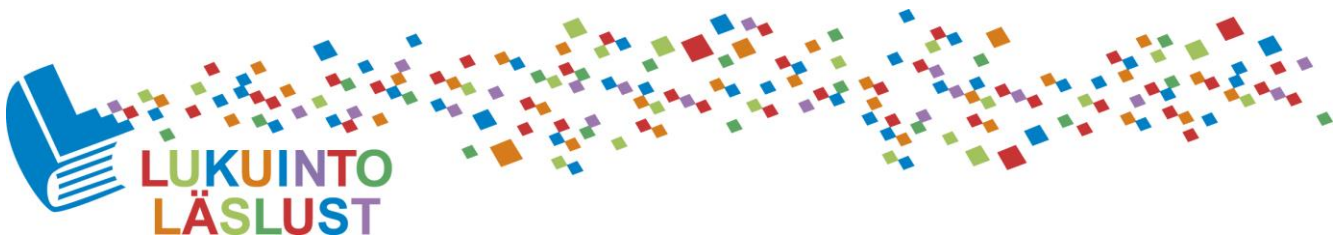
Lasten ja nuorten vastanneista 71 prosenttia [664/941] kertoo Lukuinto-ohjelman aikana kirjoittaneensa tarinoita, 57 prosenttia [538/941] luoneensa elokuvia, animaatioita ja sarjakuvia sekä 42 prosenttia [399/941] osallistumisestaan kirjaston tapahtumiin. Kirjastossa järjestettävien tapahtumien ohella lähes yhtä suosituksi toimintamuodoksi nousee lukupiireihin, lukukerhoihin tai muuhun vastaavaan toimintaan osallistuminen 41 prosentilla [383/941]. Kirjavinkkausta vertaisvinkkauksessa on kertomansa mukaan päässyt kokeilemaan 31 prosenttia [295/941] vastanneista. Vähiten mainintoja saa kokonaisen kirjan kirjoittaminen (23 %) [218/941]. Pienemmälle kohderyhmälle suunnatut valmiit vastausvaihtoehdot lukemisesta saa loogisesti myös vähemmän mainintoja. Kuitenkin ilmi käy, että painettuja kirjoja on luettu selkeästi enemmän (84 %) [366/497] kuin sähköisiä kirjoja (13 %) [55/497], joita on lukenut vain vajaa kuudesosa painettujen kirjojen lukijoihin nähden.

Jollakin muulla tapaa osallistuneita on 28 prosenttia [249/ 877]. He kertovat osallistuneensa askarrellen pienoismalleja, pelaten, tuottaen kuvia esimerkiksi grafiikan keinoin, valokuvaten, osallistuen kirjailijavierailuihin sekä harjoittaen draamaa ja teatteria. Muutamat mainitsevat Lukuinto-toimintaan osallistumisestaan tiedonhankinnan kautta. Jotkut lapsista ja nuorista haluavat tarkentaa osallistumistaan. Esimerkiksi tekstejä he kertovat laatineensa kirjoittamalla lukemastaan kirjasta kirja-arvosteluja, mielipiteitä ja kysymyksiä sekä tuottamalla tarinoita ja kirjoja erilaisia pelitarinoita, digitaalisia tarinoita, historia-aiheisia kirjoja sekä tekstin ohella kuvallisesti rikkaita sarjakuvia ja kasvioita. Mukana on ollut vuorovaikutustaitoja kehittäviä esitelmiä ja haastatteluja, joiden ohella yläkouluikäiset ovat päässeet tutustumaan tuottamansa tekstin julkaisuprosessiin koulunsa verkkolehdestä. Oman lukemisen ohella lapset ja nuoret ovat voineet keskittyä kuuntelemaan ääneen lukemista. Varsinaisen tekstin lisäksi kuvallinen ja graafinen teksti tulee esiin myös teosten innoittamassa askartelussa, jota on toteutettu erilaisina miniatyyriprojekteina, sekä elokuvien ja kuvien, draaman ja teatterin kautta.

3.2 Oma tuottaminen Lukuinto-ohjelman aikana

KYSYMYKS 7: Millaisia kirjoituksia, kuvia, elokuvia tai muuta sellaista olet tehnyt?

Lukuinto-ohjelman merkittävin tehtävä onkin tarjota lapsille ja nuorille mahdollisuuksia osallistua ja tutustua mitä erilaisimpiin tuottamisen muotoihin sekä sitä kautta kehittää heidän monilukutaitojaan. Hankkeen aikana tuotetut tekstit [632] ovat olleet faktatekstejä kuten luontokirjasta laadittuja tietokortteja, historiatietoon perustuvia kirjoja ja moni-ilmeisiä kasvioita. Faktatekstien ohella mainitaan fiktiiviset kertomukset ja tarinat, pelitarinat, digitaaliset tarinat ja



teoksiin laaditut jatkotarinat sekä runomuotokuvat. Lisäksi on laadittu kirja-arvosteluja sekä kirjallista ja kuvallista ilmaisua kehittäviä sarjakuvia. Tekstien tuottamiseen lukeutuu myös maininnat vuorovaikutteisista haastatteluista ja esitelmistä sekä muutamien vastaajien esiintuoma tekstien jatkokäsittely verkkojulkaisemisen kautta.

Kirjoitetun ja puhutun tekstin ohella runsaasti mainintoja saavat kuvallista, äänellistä ja graafista ilmaisua harjoittava elokuva [164], mykkäelokuvineen ja animaatioineen, niiden tuottamisineen ja katsomisineen sekä kuva [105] sisältäen muun muassa valokuvaamista ja piirtämistä. Vähemmän, selkeästi koulukohtaisemmin esiin nousee teoksen innoittamaa askartelu [78] ja muu rakentelu miniatyyrien ja pienoismallien sekä maskottien toteuttamisineen. Draaman ja teatterin keinoin Lukuintoon on osallistunut noin puolet edellisestä vastaajamäärästä. Vaikka kysymys ei lukemista kartoitakaan, nelisenkymmentä vastaajaa kertoo myös tässä yhteydessä lukeneensa hankkeen aikana. Lisäksi muutama kertoo hankkineensa tietoa. Vain parikymmentä vastaajaa on sitä mieltä, ettei ole tehnyt mitään hankkeen aikana.

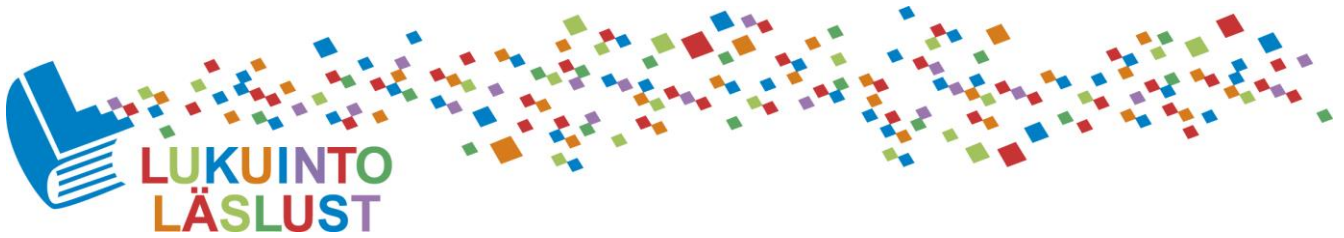
3.3 Oppiminen Lukuinto-ohjelmassa

KYSYMYKS 8: Mitä olet oppinut Lukuinnossa?

Lasten ja nuorten mukaan keskeisimmät opit Lukuinto-pilotoinnin aikana saatiin kuitenkin näkyvän tuottamisen ulkopuolelta, inhimillisen pääoman ja yhteisöllisen oppimisen kannalta merkityksellisissä ryhmätyötaitoissa [456/780]. Vastaajista lähes 60 % kokee edistyneensä näissä taidoissa. Toiseksi nousee lukemisen oppiminen: puolet vastaajista kertoo oppineensa lukemaan enemmän (52 %) [405/781], saman verran lukemaan paremmin (51 %) [396/782]. Kolmanneksi ryhmäksi osoittautuu oma tuottaminen: 46 prosenttia [364/782] lapsista ja nuorista kertoo oppineensa hankkeen myötä kirjoittamaan pidempiä tarinoita. Muina merkittävinä oppimisen osa-alueina lapset ja nuoret nostavat esiin laitteiden käytön (43 %) [333/782] ja toiminnan suunnittelun (33 %) [258/779]. Vastaajien mukaan elokuvien tekemistä (23 %) [179/782] ja toisten ohjaajana toimimista (19 %) [144/780] on opittu edellisiin nähden vähemmän.

Laitteiden käytön oppimista ja teknologialukutaitoja selvittäessä lapset ja nuoret kertovat oppineensa Lukuinto-ohjelman aikana käyttämään yleisellä tasolla mainiten tietokoneita [163]. Näiden ohella aivan erityisesti ryhmäkseen nousevat erilaiset tablet-tietokoneet [183]. Puhelimen [54] käytön oppiminen nostetaan niin ikään esiin. Lisäksi muutama vastaaja kertoo oppineensa ohjelmien ja sovellusten käyttöä. Muihin toimintamuotoihin rinnastaen näyttää siltä, että hankkeen myötä teknologian käyttöä on opittu, vaikkakin muutama lapsista ja nuorista kertoo osanneensa valmiiksi eli omanneensa jo ennalta tietynlaisia valmiuksia käyttää laitteita oppimisympäristössään.

Ainoastaan viitisenkymmentä [53/778] vastaajaa löytää oppimiensa asioiden joukosta muunlaisia, valmiiden kategorioiden ulkopuolisia asioita. Nämä lapset ja nuoret kertovat oppineensa muun muassa tuottamista myös erikoisempina ja moniulotteisempina teksteinä sekä harvinaisempina tehtävämuotoina. Näillä tarkoitetaan sähköisesti laadittuja sarjakuvia, taiteellisesti rikkaita runomuotokuvia, mutta toisaalta mainitaan myös hankkeessa suositut, käden taitoja harjoittavat miniatyyrit. Joukossa on myös muutama vastaaja, joka ei katso oppineensa mitään hankkeen aikana,



muutaman taas kertoessa omanneensa tarvittavia taitoja jo ennen Lukuinto-ohjelmaan osallistumistaan.

3.4 Valitseminen ja vaikuttaminen Lukuinto-ohjelmassa

KYSYMYKSI 5: Oletko voinut itse valita, mitä teet Lukuinnossa?

KYSYMYKSI 6: Miten olet ollut itse vaikuttamassa siihen mitä tehdään?

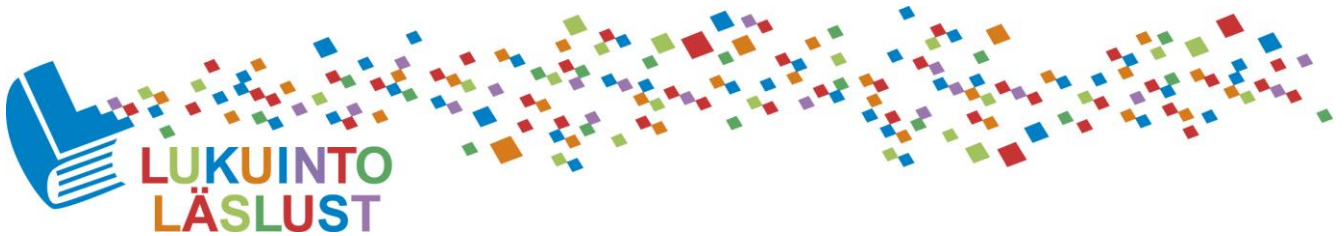
Yksi Lukuinto-ohjelmassa tärkeä tavoite on mahdollistaa lasten ja nuorten osallistaminen oman oppimisensa suunnitteluun. Tämän toteutumista kartoitettiin niin ikään lasten ja nuorten kyselyssä. Vastanneista 60 % [434/761] kokee voineensa valita, mitä tekee Lukuinto-ohjelman aikana. Lähes saman verran (64 %) eli 490 [738] kertoo voineensa vaikuttaa hankkeeseen kirjoja valiten. Kysymykseen vastanneista 31 % [232/739] ilmoittaa olleensa mukana Lukuinto-ohjelman suunnittelussa. Seitsemäntoista prosenttia [123/737] puolestaan kertoo vaikuttaneensa jollakin muulla tapaa.

Jokin muu tapa osoittautuu suurimpana yksittäisenä kokemuksena mahdollisuudeksi osallistumiseen ja vaikuttamiseen tehdyissä tehtävissä [133]. Annetut vastaukset kertonevat joko raamitetusta koulukontekstista tai osallistuneiden vaikeuksista hahmottaa sitä, mitä hankkeeseen vaikuttamisella voidaan yksityiskohtaisemman valinnan ohella tarkoittaa; kertoohan suurin osa lapsista ja nuorista vaikuttamisen sijaan pikemminkin osallistumisestaan tehtäviensä suorittamistavan valintaan; esimerkiksi lukemansa kirjan tai vaikkapa kirjoitelmansa aiheen valintaan tai yleisesti tekemiseensä, kuten miniatyyrin rakentamiseen. Myönteisiä, myös laajemmasta vaikuttamisesta viestiviä vastauksia kuitenkin löytyy. Koululainen kertoo: ”pystyin vaikuttamaan siihen ryhdymmekö koko hommaan.” Pieni osa vastaajista tuo esiin näkemyksensä siitä, ettei ole ollut lainkaan vaikuttamassa siihen mitä Lukuinto-ohjelmassa tehdään, muutama taas ei ole kertomansa mukaan tiennyt omista vaikuttamismahdollisuuksistaan.

Osallistaminen oman oppimisensa suunnitteluun näkyy siis hankkeen yleisemmän tason suunnittelun ohella myös valinnan mahdollisuuksina annetuissa tehtävissä. Suurin osa vastaajista kokee saaneensa mahdollisuuden valita [374] joko yksin tai ryhmänä ja päättää itsenäisesti tai koulussa tarjottujen raamien puitteissa muun muassa oman tehtävänsä suorittamistavasta. Itsenäisiä valintoja on tehty sekä kirja- ja pelivalinnoissa, eri projektitehtävien aiheiden että tehtäviin liittyvän konkreettisen tuottamisen osalta. Tosin lukuun sisältyy myös vastauksia, joissa korostuu nimenomaan vaihtoehtoisuus [62] oppilaiden kertoessa voineensa valita osittain mitä tekevät: ”Meillä oli erillaisia vaihtoehtoja”. Hankkeen kannalta on erittäin myönteistä, että vain yksittäisten lapsien ja nuorten kokemus on, etteivät he ole voineet vaikuttaa siihen, mitä tekevät hankkeessa.

3.5 Johtopäätökset

Lasten ja nuorten vastausten perusteella näyttää siltä, että hankkeen myötä monilukutaitoja on pyritty edistämään varsin monipuolisesti. Lapset ja nuoret ovat paneutuneet laajasti teksteihin sekä



niiden yleisten ilmenemismuotojen että oman tuottamis-, viestintä- ja tiedonhankintatehtävien kautta. Aineistosta nousevat esiin laajaan tekstikäsitteeseen lukeutuvat kuvitteelliset ja asiatekstit, puhutut ja kirjoitetut tekstit sekä kuvalliset, äänelliset, graafiset, digitaaliset ja verkkotekstit (Käsitteistö/OPM 2000), joten voidaan todeta kaikkien ilmaisumuotojen käyvän ilmi vastauksista, joskin niiden jakautuminen ja määrät vaihtelevat koulun suuntautumisen ja ikäryhmien mukaan.

Lukutaitoja on harjaannutettu niin, että perinteisen luku- ja kirjoitustaidon ohella esiin nostetaan sekä informaatio- että medialukutaito eli teksti, kuva, ääni, draama ja teatteri sekä elokuva (OPM 2000; tässä Käsitteistö) eri muotoineen. Medialukutaito nousee keskeisesti esiin moninaisine sisältöineen. Informaatiolukutaitoa on puolestaan kehitetty tiedonhankinnan keinoin varsinkin yläkouluikäisten oppilasryhmissä. Teknologialukutaitoon on niin ikään panostettu hankkeessa. Tärkeä oppimistavoite löytyy myös laitteiden käytössä. Monissa kouluissa onkin jo huomioitu teknologialukutaito sekä teknologian käyttömahdollisuuksia osana opetusta. Esimerkiksi Kurikan kouluissa Miedossa ja Sääntissä tablettien käytölle oli varattu jopa teemaviikkonsa Lukuinto-pilotoinnin aikana (Loppuraportti, Kurikka). Mahdollisesti lasten ja nuorten itsenäisesti vapaa-aikanaan hankkimansa teknologian taidot sekä oma valveutuminen voivat kuitenkin vähentää varsinaisen teknologian käytön opiskelun merkitystä Lukuinto-ohjelman piirissä.

Huomioitava on, että hankkeen aikana on onnistuttu kehittämään erityisesti lasten ja nuorten yleisiä – ehkä vapaa-aikana vaikeammin hankittavia – valmiuksia. Ryhmätyötaitot ovat tärkeimpänä oppimiskohteena myös tulevan opiskelun ja ammatillisuuden kannalta välttämättömiä. Lukeminen moniasuisine teksteineen nousee perustaitona seuraavaksi tärkeimmäksi taitoalueeksi: Lukuinto on sanan mukaisesti tarjonnut valmiuksia innostaen lukemaan entistä enemmän ja paremmin. Lähes yhtä moni kokee myös omien kirjoitustaitojensa parantuneen Lukuinto-ohjelman myötä.

Vastanneista suurin osa kokee voineensa valita, mitä tekee Lukuinto-ohjelman aikana. Useat lapset ja nuoret kertovat voineensa vaikuttaa tehtävien suoritustapaan. Mukana on oltu ensisijaisesti kirjavalintoja tekemässä, mutta myös hankkeen suunnitteluun on osallistuttu eriasteisesti: oppilaat ovat voineet osallistua hankkeen suunnitteluun tai valita opettajan antamista vaihtoehtoista. ”Opettaja on sanonut mitä tehdä mutta itse on päätetty miten”. Osittain valinnanmahdollisuutta ja välttämättömien raamien asettamista puoltaa koulutyön tavoitteellisen etenemisen turvaaminen, toisaalta raamitus on etu myös lapsen oppimisen kannalta. Esimerkiksi oululaisessa Myllyjojan koulussa tietynlaisesta raamien joustavuudesta kertoo työtapojen muuttuminen ja muovautuminen oppilaiden ikä- ja taitotason mukaan (Loppuraportti, Myllyjojan koulu).

4 TAVOITE 3: LASTEN JA NUORTEN YHTEISÖLLISEN OPPIMISEN EDISTÄMINEN KOULUSSA JA KIRJASTOSSA

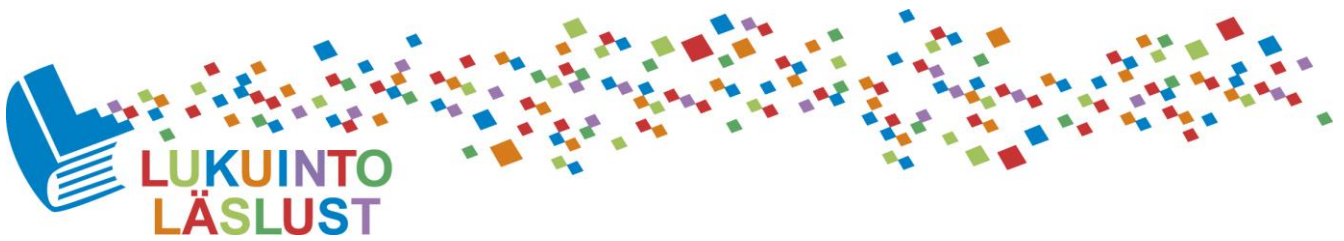
4.1 Moni-ilmeisen tekstin tuottaminen kavereiden kanssa

KYSYMYKSIÄ 9: Oletko lukenut kavereiden kanssa yhdessä?

KYSYMYKSIÄ 10: Oletko kirjoittanut kavereiden kanssa yhdessä?

KYSYMYKSIÄ 11: Oletko tehnyt elokuvia kavereiden kanssa yhdessä?

KYSYMYKSIÄ 12: Oletko ollut kavereiden kanssa netissä? Mitä olette yhdessä tehneet netissä?



Kaverit ovat perheen ohella keskeinen osa lapsen ja nuoren yhteisöä. Kaveriyhteisöä tarkastellessa perinteiset lukeminen ja kirjoittaminen nousevat tärkeimmiksi yhteisöllisen tuottamisen muodoiksi elokuvien tuottamisen ollessa hiukan vähäisempää. Jopa 72 prosenttia [579/806] vastaajista kertoo lukeneensa ja 61 prosenttia [489/796] kirjoittaneensa yhdessä kavereidensa kanssa. Visuaalista ja medialukutaitoja kehittäviä elokuvaakin on tuottanut lähes puolet vastanneista (43 %) [342/790]. Lisäksi kyselyyn vastanneista lapsista ja nuorista 64 prosenttia [506/797] käyttää internetiä yhdessä kavereiden kanssa.

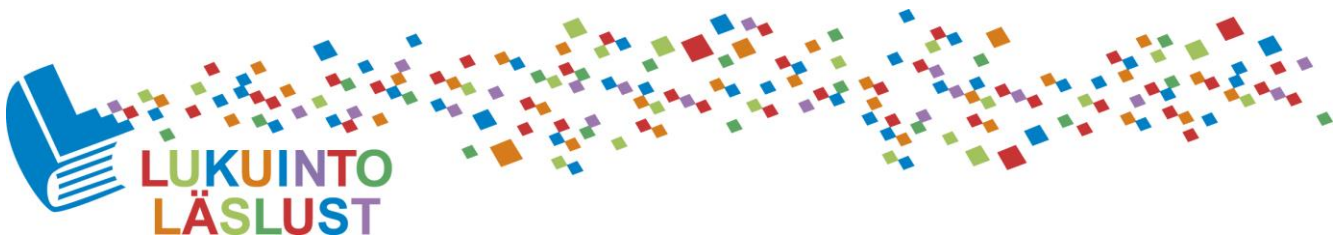
Internetin käyttö on itsessään hyvin monipuolista sekä yksilökäytössä (ks. k. 29. *Mitä teet netissä?*) että yhteisöllisessä käytössä. Pelaaminen [193] on suosituin internetin käyttömuoto. Myös jonkin asteisia sukupuolieroja näkyy nimenomaan poikien ja tyttöjen kaveripiireissä tapahtuvassa nettipelaamisessa (P 53 %; T 41 %). Muina keskeisinä esiin nousee informaatiolukutaitoja kehittävä tiedonhankinta [98] sekä sosiaalista pääomaa kasvattava sosiaalinen vuorovaikutus [76] puhelimitse ja chattailten. Kuten edellä mainittiin, yhteisöllisessä internetin käytössä näkyy myös tuottaminen erilaisine kirjoitettuihin teksteineen [58] tarinoineen, kirjoineen, esitelmineen, kirjavinkkaamisineen ja verkkojulkaisemisineen. Mukana kulkevat edellä mainitun elokuvien tuottaminen -kategorian lisäksi elokuvat ja videot [41] myös katsomisen näkökulmasta. Opiskeluun kytkeytyvä tehtävien tekeminen, kuvien tutkiminen ja tuottaminen sekä lukemisen saavat yhteisöllisessä netinkäytössä muutamia mainintoja. Jotkut puolestaan kertovat ylimalkaan tehneensä kaikenlaista kavereidensa kanssa. Kuten huomataan, pelaamisen ohella mikään muu edellä luetelluista netinkäyttötavoista ei nouse ratkaisevasti esiin.

4.2 Muu tekeminen kavereiden kanssa

KYSYMYKS 13: Mitä muuta olette tehneet kavereiden kanssa?

Selvitettäessä lasten ja nuorten muuta – lukemisen, kirjoittamisen, elokuvien tuottamisen ja netin käytön ulkopuolelle luokitettavaa – tekemistä, nousee oma tuottaminen koko kyselylle ominaisella tavalla yhdeksi keskeisimmistä sisällöistä. Tuottamisen vähäisiä määriä selittänee kuitenkin kysymyksen varsinainen tarkoitus kartoittaa muiden tekemisten osuutta lasten ja nuorten elämässä. Kysymyksessä palataan myös lukemiseen sekä elokuvaan, tässä verkkoympäristölle tyypillisen katsomisen ohella myös tekemisen näkökulmasta. Tekstien ja elokuvien ohella muina tuottamisen muotoina esiin nousevat verkko- ja medialukutaidon ulkopuoliset lukutaidot kuten visuaalista lukutaitoa sekä kädentaitoja kehittävät teosten innoittama askarteleminen sekä kuvien tuottaminen ja tutkiminen.

Sosiaalinen vuorovaikutus ja sosiaalinen media [67] saavat kuitenkin painoarvoa, jolle lisäsisältöä luo ryhmätyöskentelyyn osallistuminen. Sosiaalinen vuorovaikutus nousee lähes yhtä suosituksi verkkoympäristössä tapahtuvaan toimintaan verrattuna. Sen sijaan pelaamisen suosio vähenee alle kolmannekseen [59] verkkoympäristön ulkopuolella, tiedonhankinnan mainintojen määrän vähentyessä vain muutamaa netissä tapahtuvaan tiedonhankintaan verrattuna. Edellisten ohella jotkut vastaajista mainitsevat tehneensä monenlaista tai tekemisensä vaihtelevan, jotkut puolestaan kertovat, etteivät ole tehneet kavereidensa kanssa mitään, mitään erityisempää, tai mitään aikaisemmin mainittujen lisäksi.



Lapset ja nuoret ovat tuoneet esiin laajan kirjon myös muita lukutaitoja edistäviä asioita. Suurimmaksi luokaksi nousee vapaa-ajan kontekstiin ulottuva liikuntaa, musiikkia ja kyläilyä sisällään pitävä muun tekemisen [141] luokka sekä erityisen laajan suosion saava leikkiminen [90].

4.3 Kirjastossa kavereiden kanssa

KYSYMYKS 21: Mitä olette tehneet kavereiden kanssa kirjastossa?

Kirjastoympäristössä lasten ja nuorten yhteisöllinen tekeminen löytää tyypillisen, kirjastotoiminnalle ominaisen muotonsa. Yleisistä toiminnoista lukeminen [217] ja lainaustoiminnot [210] aineiston varaamisesta palauttamiseen nousevat keskeisimmiksi. Lisäksi jotkut vastaajista erittelevät aineiston etsimisen ja valinnan. Yhteisöllinenkin kirjastonkäyttö nojaa yhä edelleen selkeästi perinteisiin: lukeminen ja lainaaminen erottuvat selkeästi suurimpina ryhminään muista mahdollisista toimintamuodoista.

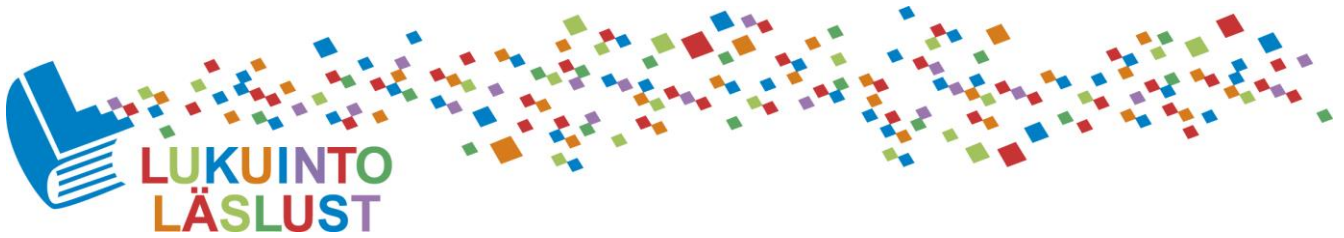
Vähemmän mainintoja saavat sosiaalinen vuorovaikutus ja yhteinen ajanviettäminen [44] kavereiden kanssa sekä tapahtumiin osallistuminen [42], joista mainittakoon suosituin kirjavinkkaus, sekä satutunnit ja näyttelyt. Saman verran harrastetaan pelaamista [41] sekä käytetään tietokonetta ja internetiä [33]. Omalla tuottamisella on koulukontekstiin nähden hyvin pieni rooli, samoin kuin pelkällä tiedonhankinnalla. Vain harva vastaajista kertoo tekevänsä kavereiden kanssa kotitehtäviä kirjastossa.

Vaikka kirjastossa käydään, löytyy myös joitakin vastaajia, jotka eivät tätä nykyä pidä kirjastoa yhteisöllisenä. He joko kertovat, etteivät ole tehneet kavereiden kanssa mitään kirjastossa [47] tai etteivät ole käyneet siellä lainkaan kavereidensa kanssa [36].

4.4 Johtopäätökset

Kaveriyhteisöä tarkastellessa internetin käyttö samoin kuin perinteiset lukeminen ja kirjoittaminen nousevat tärkeimmiksi yhteisöllisen tekemisen muodoiksi, elokuvien tuottamisen ollessa hiukan vähäisempää. Korkeahko lukemisesta ja kirjoittamisesta ja vastaavasti yllättävän matala yhteisöllisestä netinkäytöstä kertova vastaajamäärä saa kysymään, ovatko kyselyyn vastanneet tulkinneet kysymyksen kartoittavan vain koulu- ja kirjastoympäristössä tapahtuvaa kaveriyhteisön keskeistä tekemistä, vai eikö netinkäyttö perustu yhteisöllisyyteen. Internetin käyttömuodoista pelaaminen on yhteisössä suosituinta, muina keskeisinä tiedonhankinta ja internetvälitteinen sosiaalinen vuorovaikutus.

Muista tekemisen muodoista merkittävimmäksi nousee – vapaa-ajan kontekstiin ulottuva – sosiaalinen vuorovaikutus sekä muunlainen tekeminen, kuten liikunta, musiikin kuuntelu, kyläily ja leikki. Leikillä on tärkeä rooli monipuolisten lukutaitojen kehittämisessä. Monilukutaidolla tarkoitetaan nimenomaan tuottamisen ja tulkinnan taitoja vaihtelevassa ympäristössä (Luukka 2013). Leikin taas voidaan katsoa luovan jo itsessään, usein varsin spontaanisti uusia ympäristöjä, joissa moniasuinen teksti on kaiken aikaa läsnä.



Yhteisöllinen kirjastonkäyttö nojaa yhä edelleen selkeästi lukemisen ja lainaamisen perinteisiin. Sen sijaan muut kirjastonkäyttömuodot jäävät selkeästi vähemmälle. Esimerkiksi koulusta kirjastoon viedyn, kirjastossa tapahtuvan oman tuottamisen kehittämällä lienee merkityksensä, sillä sitä kauttahan oppimisympäristö laajenee ”seinättömästi” kouluympäristöstä ulospäin. Yhteisöllisen oppimisen ”seinättömyydestä” ja yleisemmälle tasolle siirtymisestä kertoo jo nyt tietynlainen näkymä koulu ja kirjasto -tilojen rajojen katoamiseen: muutamat oppilaat kertovat tehneensä kotitehtäviä kirjastossa kavereiden kanssa, mutteivät niinkään yksin (ks. k. 19. *Mitä teet kirjastossa?*). Myös kirjastossa tapahtuva sosiaalinen kanssakäyminen laajentaa itsessään oppimisympäristöä.

5 TAVOITTEET 4 JA 7: PERHEEN/ HUOLTAJAN OSALLISUUDEN LISÄÄMINEN SEKÄ PERHEIDEN KIRJASTOKÄYNTIEN LISÄÄNTYMINEN

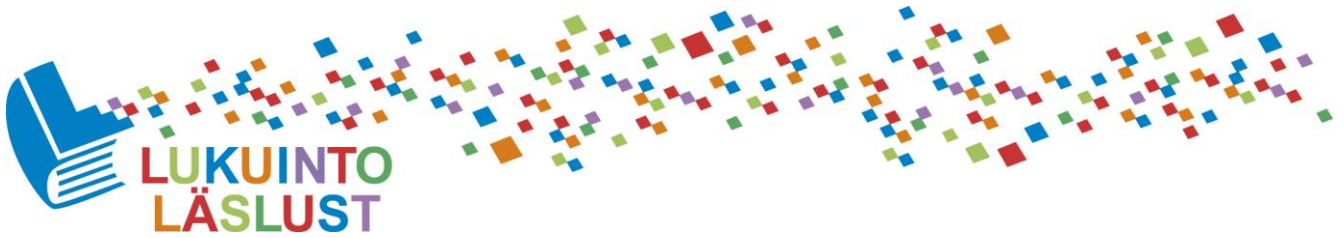
5.1 Perheiden osallistuminen Lukuinto-toimintaan

KYSYMYKSIÄ 14: Miten sinun perheesi on osallistunut Lukuinto-toimintaan?

Lasten ja nuorten perheet ovat lähteneet Lukuinto-toimintaan mukaan vaihtelevasti. Vastaajista lähes 60 prosenttia kertoo lukeneensa yhdessä perheensä kanssa [431/726] osoittaen yhteisöllisen lukemisen tärkeimmäksi perheiden toteuttamista Lukuinto-toimintamuodoista. Vastaajista reilusti vähemmän, 23 prosenttia [165/726], kirjoittaa yhdessä vanhempiansa kanssa.

Kyselyyn osallistuneiden mukaan suosituin varsinaisista vanhemmille suunnatuista tapahtumista on vanhempainilta, johon osallistui 32 % [231/725] vastaajan vanhemmat. Lukuinto-ohjelmaan liittyviä vanhempainiltoja onkin järjestetty useissa kouluissa. Kuitenkaan kirjaston järjestämä Lukuinto-toiminta ei ole saavuttanut suurta suosiota. Vastaajista ainoastaan 11 prosenttia [86/725] sanoo perheensä osallistuneen kirjaston tarjoamaan toimintaan.

Vaikka vastaajista 16 prosenttia [116/726] kertoo perheensä osallistuneen Lukuinto-toimintaan jollakin muulla kuin edellä luetelluilla tavoilla, eivät he juuri esitä edellä mainituista poikkeavia Lukuinto-toimintamuotoja. Viisikymmentä [50] vastaajaa kertoo tässä, ettei heidän perheensä ole osallistunut Lukuinto-ohjelmaan mitenkään tai millään muulla tavoin. Lasten ja nuorten vanhemmat ovat olleet mukana osallistumalla lukutaitoja edistäviin käytänteisiin kirjastossa vierailen sekä yhdessä tulkiten ja tuottaen [129]. Yhdessä tulkittamiseen ja tuottamiseen sisältyy muun muassa perheen osallistuminen vuorovaikutteisuutta ja tulkintaa harjoittaviin haastatteluihin, erilaisiin tapahtumiin kuten kirjan julkaisemisjuhlaan, kodin ja koulun päivään tai Lukuinto-päivään. Monet vastaajat [76] kertovat perheen kannustavan yleisesti.



5.2 Perheen vaikuttaminen Lukuinto-toimintaan

KYSYMYKSI 15: Onko perheesi voinut vaikuttaa siihen mitä Lukuinnossa tehdään?

KYSYMYKSI 16: Miten sinun perheesi on vaikuttanut siihen mitä Lukuinnossa tehdään?

Vaikka perheen rooli Lukuinto-toiminnassa tulee nähdä merkityksellisenä, kyselytutkimuksen tulokset kertovat lasten ja nuorten näkemyksen siitä, ettei heidän perheensä ole saanut vaikuttaa siihen mitä Lukuinto-ohjelmassa tehdään. Vastaajista ainoastaan 14 prosenttia [104/737] näkee perheellään olleen vaikuttamismahdollisuuksia. Lapsista ja nuorista muutama kertoo myös suoraan, ettei tiedä vanhempiensa vaikuttamismahdollisuuksista Lukuintotoimintaan.

Vaikka vastaajista 192 on sitä mieltä, ettei heidän perheensä ole vaikuttanut siihen mitä Lukuinto-ohjelmassa tehdään, muutama lapsi ja nuori nostaa edelleen esiin perheensä osallistumisen tukijoina, auttajina ja kannustajina [61]. Tätä he edelleen avaavat kuvaamalla vanhempiensa kannustavan heitä lukemaan, tarjoavan ideoita tehtäviin sekä osallistuvan yhdessä tekemiseen. Joidenkin oppilaiden vanhemmat ovat lasten ja nuorten sanojen mukaan toimineet jopa itse kirjaesittelijöinä. Perheet ovat olleet mukana myös muunlaisissa yhteisissä tapahtumissa, mutta huomattavasti vähemmän.

5.3 Perheenjäsenten vierailut kouluilla ja kirjastoissa

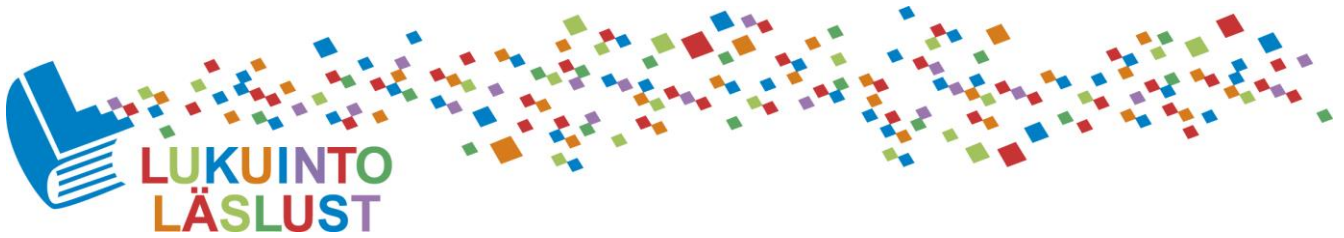
KYSYMYKSI 17: Onko perheenjäsenesi käynyt nyt enemmän koulullasi?

KYSYMYKSI 22: Oletko käynyt perheesi kanssa kirjastossa nyt enemmän kuin aikaisemmin?

KYSYMYKSI 23: Mitä olette tehneet perheesi kanssa kirjastossa?

Lukuinto-ohjelman tavoitteiden ajatellen tärkeää on todeta, että hanke näyttää kuitenkin aktivoineen ja lisänneen kodin ja koulun välistä vuorovaikutusta. Vastaajista jopa 21 prosenttia [158/759] näkee perheensä kouluvierailujen määrän kasvaneen. Samansuuntainen tulos syntyi myös kirjastovierailujen osalta. Oppilaat näkevät kirjastokäyntien lisääntyneen myös perheessään. Vastaajista neljänneksellä (26%) [217/845] on kokemuksia kirjastokäyntien lisääntymisestä.

Kirjastoa käytetään kaiken kaikkiaan runsaasti. Vastauksista ilmenee, että lasten ja nuorten perheiden kirjastonkäyttö on muodoiltaan perinteistä. Lainaustoiminnot [427] kirjastokortin noutamisesta aineiston varaamiseen, lainaamiseen ja palauttamiseen nousevat keskeisimmiksi kirjastoaktiiviteeteiksi. Toiseksi suosituinta on viettää kirjastossa aikaa kirjoja ja lehtiä katsellen ja lukien [140]. Kolmas kirjastonkäyttömuoto on lainaamisesta eritelty aineiston etsiminen ja valinta [49]. Sen sijaan vain seitsemäntoista [17] vastaajaa kertoo osallistuneensa kirjaston järjestämiin tapahtumiin perheensä kanssa. Myöskään – kaveriyhteisöissä suositut sosiaalisen elämään painottuvat käyttömuodot – tietokoneen käyttö, pelaaminen tai sosiaalinen vuorovaikutus ja ajan viettäminen eivät juuri näy perheiden kirjastonkäytössä. Vastanneista vain 83 toteaa, ettei ole tehnyt mitään kavereidensa kanssa kirjastossa tai käynyt siellä lainkaan heidän kanssaan, perheen kanssa vastaava luku on 99.



5.4 Johtopäätökset

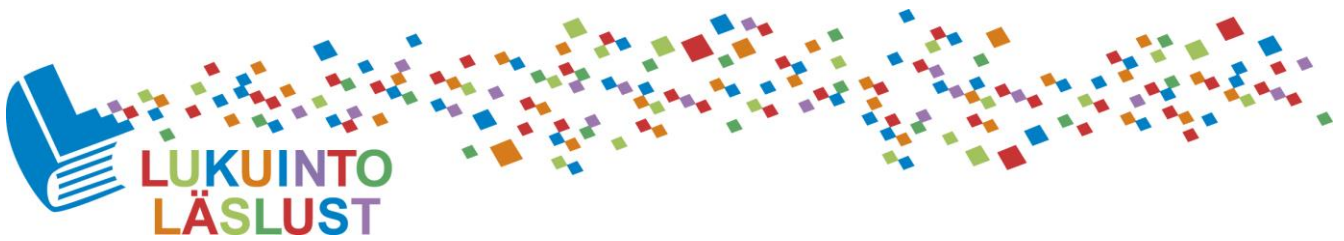
Lasten ja nuorten käsitys siis on, ettei heidän perheensä tai huoltajansa ole vaikuttanut tai saanut vaikuttaa siihen mitä Lukuinto-ohjelmassa tehdään. Kuitenkin huomioitava on pilottiyhteisöjen loppuraporttien antama toisenlainen kuva osallistumismahdollisuuksista. Näiden mukaan perheet ovat saaneet mahdollisuuden vaikuttaa toimintaan. Tosin osa raporteista kertoo varsin yleisellä tasolla vanhempien osallistamisesta (esim. Loppuraportti, Kurikka). Käytäntöihin voitaisiin siis kiinnittää kenties enemmänkin huomiota.

Oppilaiden lähes yksimielinen näkemys vanhempien vaikuttamismahdollisuuksista, samoin kuin sekä ”kyllä” että ”ei” -vastausvaihtoehtojen valitseminen, voivat kertoa lasten ja nuorten vaikeuksista hahmottaa kysymyksen sisältöä. Lisäksi ne mahdollisesti kertovat siitä, ettei oppilailla ole riittävää tietoa vanhemmilleen tarjotuista vaikuttamismahdollisuuksista. Eräs oppilas huomauttaakin: ”En tiedä, minulle ei ole kerrottu.” Joka tapauksessa syitä heikkoon tulokseen on pohdittava. Lukuinto-toiminnan arkikäytännöiksi sulauttamisen kannalta kysymys on kuitenkin tärkeä ja teemavuoden kynnyksellä erityisen ajankohtainen.

Tulokset kuitenkin kertovat myös erittäin myönteistä viestiä perheiden tai huoltajien toimintaan osallistumisesta ja mukaan lähtemisestä yhdessä lukien, tulkiten ja tuottaen kirjastossa vierailien sekä lapsia ja nuoria tukien, auttaen ja kannustaen. Vanhemmat voivat kannustaa, mutta myös mahdollistaa: ”Ilman äitiä minulla ei olisi lukupiirikirjaa”, kertoo eräs neljäsluokkalainen. Vanhempien myönteinen asennoituminen on palkitsevaa, hankkeen jatkuvuuden kannalta myös rohkaisevaa. ”Olemme jutelleet yhdessä lukuinnosta, ja äidin mielestä se on kiva projekti!” Mukana oli oltu ”hyvällä mielellä” ja ”positiivisesti”, erään koululaisen mukaan jopa ”hyvin erinomaisesti”.

Vanhempien aktiivisuus on kuitenkin vaihdellut, todennäköisesti myös oppilaan ikäryhmästä riippuen, mikä on luonnollista. Esimerkiksi yläkouluikäinen poika kertoo: ”Ei mitenkään. Asia on ollut koulun sisäinen”. Erään neljäsluokkalaisen mukaan syy löytyy siitä, että ”vanhemmilla on niin paljon kiireitä”. Oletettavaa on, että osallistaminen monenlaisten aktiviteettien ja hankkeiden maailmassa on haastavaa. Toisaalta voi löytyä koulukohtaisia eroja: esimerkiksi Myllyojan alakoulussa vanhemmille on tarjottu mahdollisuus osallistumiseen, jopa ideointitason suunnitteluun (Loppuraportti). Muutamissa kouluissa yhteisön ja perheen rooli on ollut hyvinkin näkyvä sukupolvien kohdatessa esimerkiksi lukemisen ympärillä ”Isoäiti kävi lukemassa meille tarinan”, kertoo 2-luokan oppilas.

Varsinaisista vanhemmille suunnatuista tapahtumista tärkein on vanhempainilta. Mahdollista on, että vanhempainilta koulun ja perheen perinteisenä yhteistyömuotona oikeuttaa osallistumisen – kenties jollakin tapaa jopa velvoittaen. Sen sijaan kirjaston järjestämä Lukuinto-toiminta ei ole saavuttanut suurta suosiota. Vaikka kirjaston kautta järjestettävään vanhemmille suunnattuun toimintaan osallistutaan heikosti, pitää muutama oppilas vanhempiensa tehtävänä viedä heitä myös kirjastoon ja auttaa ymmärtämään uusia toimintatapoja ja -muotoja esimerkiksi teknologian alueella (ks. myös k. 14 e. *Miten sinun perheesi on osallistunut Lukuinto-toimintaan?*) Aina perheiden yhteinen kirjastonkäyttö ei kuitenkaan toteudu ihanteellisesti. ”Olen ainoa perheestä, joka käy säännöllisesti kirjastossa”, kertoo eräs vastaajista. Lukuinto-ohjelmalla on yhä työtä ei-aktiivisten vanhempien löytämisessä. Voidaan miettiä, kuinka saavuttaa niitä vanhempia, jotka harrastavat vähemmän lukemista? Kirjaston yhdistäminen osaksi lukemiseen innostavaa toimintaa voi lähteä



liikkeelle tapahtumapaikan valinnasta ja vaihdoksista: Kurikassa vanhempainilta on toteutettu nimenomaan kirjastossa. Vanhempainilta voi myös olla jo tapahtumana itsessään yhteisöllisyyttä ja oppivan yhteisön muodostumista tukeva. Eräs lapsista kertoo: ”Vanhemmat Vanhempainillassa ja me lapset olivat katselemassa kirjoja ja kaikkea mitä sieltä voi lainata”. Lapsi ja nuori voi oppia lukutaitojen ohella myös muita arvokkaita asioita osana kirjastotoimintaa ja -yhteisöä. Esimerkiksi vastuullisuus nousee esiin; lapsi ja nuori ei siis ole itsestään selvästi autettava, vaan myös auttaja.

Kirjastoa kuitenkin käytetään ja Lukuinto-ohjelma näyttää myös aktivoineen perheiden tekemiä koulu- ja kirjastovierailuja. Lasten ja nuorten kyselyn ohella myös loppuraportit viestivät Lukuinto-ohjelman myötävaikutuksista – ei vain perheiden kirjastonkäytön vilkastumisesta – vaan myös lainaamisen sekä kirjaston ja koulun yhteistyön lisääntymisestä (Esim. Loppuraportti, Kurikka). Lainausinnon kasvamisesta löytyy myös mainintoja: ”Olemme lainanneet paljon enemmän kuin aikaisemmin”. Perheiden kirjastonkäytössä huomioitavaa onkin sen painottuminen perinteisesti lainaamiseen sekä kirjojen ja lehtien lukemiseen ja katseluun.

6 TAVOITTEET 5 JA 6: LASTEN JA NUORTEN KIRJASTOKÄYNTIEN LISÄÄNTYMINEN SEKÄ KIRJASTO OPPIMISYMPÄRISTÖNÄ (OPPIMISYMPÄRISTÖN LAAJENTAMINEN)

6.1 Yksilöllisten ja kaveryhteisöllisten kirjastokäyntien lisääntyminen

KYSYMYKSIÄ 18: Oletko käynyt kirjastossa enemmän kuin aiemmin?

KYSYMYKSIÄ 20: Oletko käynyt kavereidesi kanssa enemmän kirjastossa kuin aiemmin?

Lapset ja nuoret kokevat Lukuinto-pilottivuoden päätteeksi kirjastokäyntiensä määrän kasvaneen. Koulun ja kirjaston toiminnassa mukana olevista, kyselyyn vastanneista lapsista ja nuorista jopa 46 prosenttia [385/844] arvioi omien kirjastovierailujensa lisääntyneen.

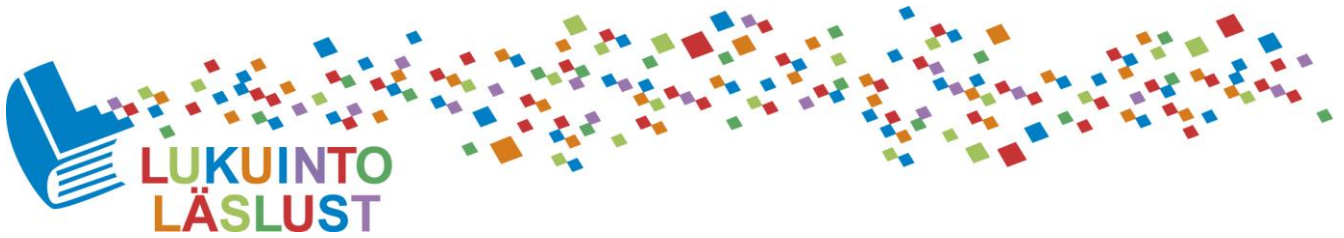
Myös kavereiden kanssa tapahtuvassa kirjastonkäytössä on tapahtunut muutosta. Pilottivuotensa lopuksi vastaajista neljäsosa eli 25 prosenttia [214/842] ilmoittaa käyvänsä kavereiden kanssa kirjastossa aiempaa enemmän.

6.2 Yksilöllinen ja kaveryhteisöllinen kirjastossa toimiminen

KYSYMYKSIÄ 19: Mitä olet tehnyt kirjastossa?

KYSYMYKSIÄ 21: Mitä olette tehneet kavereiden kanssa kirjastossa?

Kysymyksen 19. kysymyksenasettelun ongelmana on se, ettei se selvästi painota itsenäistä käyttöä, jolloin kysymys olisi suorassa suhteessa yhteisöllistä käyttöä kartoittavaan kysymykseen 21. Pääasia kuitenkin on, että kirjaston rooli oppimisympäristönä nousee kysymyksenasettelusta huolimatta näkyviin.



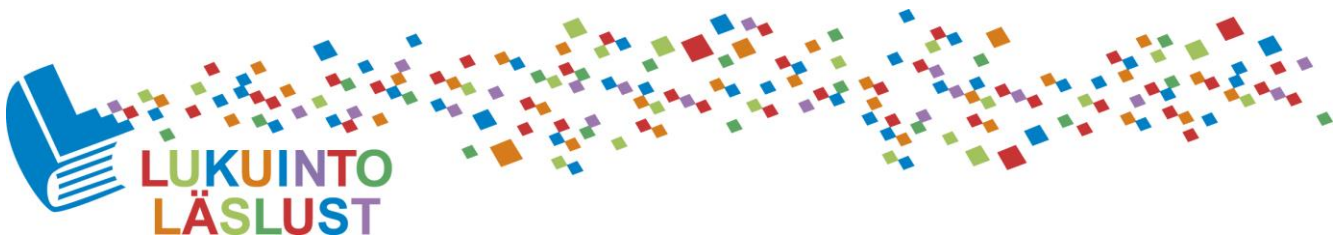
Itsenäisempää, yksilöllistä kirjastonkäyttöä kartoittavassa kysymyksessä lainaamiseen [486] liittyvät toiminnot varaamisesta, lainaamiseen ja palauttamiseen ovat näkyvimpiä kirjastonkäytön muotoja. Samoin lukeminen [376], aineiston etsiminen ja valitseminen [78] sekä tiedonhankinta [24] ovat yhteisölliseen käyttöön verrattuna hiukan suosituimpia. Yhteisöllisessä käytössä vastaavat luvut ovat lukeminen [216] ja – varsinkin pienempien koululaisten keskuudessa – kirjojen katseleminen, lainaaminen [210], aineiston etsiminen ja valitseminen [41] sekä tiedonhankinta [11]. Ajanviettamiseen liittyvä lukeminen kirii yhteisöllisessä käytössä siis ensimmäiseksi yksilöllisessä kirjaston käytössä suosituimman lainaamisen rinnalle. Toisaalta esimerkiksi oma tuottaminen [yksilöllinen 40, yhteisöllinen 18], esimerkiksi pienoismallinäyttelyn toteuttamisen muodossa, saa vähäisen painoarvon molemmissa konteksteissa. Tapahtumiin on osallistuttu aktiivisemmin yksilöllistä [77] kuin yhteisöllistä [42] käyttöä kartoittavassa kysymyksessä. Näistä tavallisesti mainitaan kirjavinkkaus.

Sekä pelaaminen että internet ja laitteet saavat molemmissa kirjastonkäytön konteksteissa samansuuntaisen merkityksen. Yksilöllisessä kirjaston käytössä pelaaminen saa 25, yhteisöllisessä puolestaan 41 mainintaa. Laitteet ja internet yksilöllisen kirjastonkäytön osalta 19 mainintaa, yhteisöllisessä vastaava luku on 33. Laitteiden käytön ja pelaamisen ohella yhteisölliseen kirjaston käyttöön kuuluu juttelu ja ajan viettäminen kavereiden kanssa [44] sekä kotitehtävien tekeminen [13]. Yksilöllisessä käytössä tämän tyyppinen yhteinen toiminta ei korostu samoissa määrin; sosiaalinen vuorovaikutus jää 20, kotitehtävät vain muutamaan mainintaan. Vastaajista 47 ilmoittaa, ettei ole tehnyt mitään kavereiden kanssa kirjastossa, jonka lisäksi 36 lasta ja nuorta kertoo, ettei ole käynyt kavereidensa kanssa lainkaan kirjastossa. Yleisesti kirjastonkäyttö on tavallisempaa; ainoastaan muutama ilmoittaa, ettei ei ole tehnyt mitään tai käynyt kirjastossa.

6.3 Johtopäätökset

Lukuinto-ohjelmalla näyttää olevan vaikutuksensa kirjastovierailujen lisääntymiseen sekä yksilöllisen että yhteisöllisen kirjastonkäytön osalta. Huomattavaa on, että koulun ja kirjaston toiminnassa mukana olevista, kyselyyn vastanneista lapsista ja nuorista melkein puolet arvioi omien sekä kaveryhteisönsä kirjastovierailujen lisääntyneen. Tulos on lähes sama kuin perheiden kirjastokäyntien lisääntymisessä.

Kaveripiiristä muodostuva yhteisö näyttää jonkin verran vaikuttavan myös lasten ja nuorten toimintaan kirjastossa, joskin käyttö on sekä yksilöllisesti että yhteisössä lukemiseen ja lainaamiseen painottuen varsin perinteistä. Kuitenkin Lukuinto-ohjelman tavoite on saavutettu ja lukuinnostus lisääntynyt (ks. myös lukemiseen liittyvä oppiminen; k. 8: *Mitä olet oppinut Lukuinnossa?*). Oppilas kertoo: ”Olen lainannut paksumpia ja enemmän kirjoja kun ennen. Lainasin lukuintokirjan ja diplomikirjoja”. Tiedonhankinta, tapahtumiin osallistuminen, ajan viettäminen, tuottaminen, pelaaminen sekä internet ja laitteet saavat puolestaan vähäisemmän painoarvon. Näistä sosiaalinen vuorovaikutus ja ajanviettäminen liittyvät enemmän yhteisölliseen, kun taas tuottaminen yksilölliseen käyttöön. Tulos pelaamisen ja laitteiden osalta on samansuuntainen, joskin molemmat viittaavat enemmän yhteisöllisyyteen.



Vaikka kirjastonkäyttö nojaa yhä edelleen perinteisiin, on kirjastolla merkittävä rooli myös oppimisympäristönä. Lukuinto-ohjelman aikana lisääntynyt yhteisöllinen kirjastonkäyttö luo pohjaa myös yhteisöllisen oppimisen ajatukselle. Eräs vastaaja kertoo, että kirjastossa he ovat ”Lukeneet ja tutkineet kirjoja yhdessä”. Esimerkiksi Myllyojan koulussa elävyys ja muokkautuvuus näkyvät mahdollisuuksina suuntautua omiin kiinnostuksenkohteisiin: neljännen luokan tyttö on ”Etsinyt hevostieto kirjoja”, saman luokka-asteen poika puolestaan ”Katsonut lentokone-kirjoja”. Sosiaalinen kanssakäyminen, tiedon etsiminen, ja jakaminen – vaikkapa juuri kirjastonkäytölle ominaisesti lukemisen ja tutkimisen muodossa – vaikuttaa kykyyn valita kiinnostuksenkohteita, ymmärtää laajemmin ympäristöä vaikuttaen sitä kautta mahdollisuuksiin löytää minuis ja rakentaa identiteettiä. Yhteisön merkitystä lukemiskipinän leviämässä, lukutaitojen kehittämisessä ei siis voida vähätellä. 5-luokan tyttö kertoo ”Mä oon lainannu paljo jännityskirjoja: mä luen sellasia kavereitten suositteluja”. Toiminta on jo itsessään yhteisöllistä: ”Olemme etsineet hyviä kirjoja yhdessä”, kertoo eräs koululaisista. Toinen oppilas jatkaa kertomalla, että kavereiden kanssa he ovat ”auttaneet [toisiaan] löytämään uusia kirjoja”. Yhteisöllisyyteen perustuva kirjasto lisää oppimisympäristönä konkreettisten taitojen ohella myös inhimilliseen pääomaan lukeutuvia vuorovaikutustaitoja. Tutkimuksen erinomainen tulos kirjastovierailujen lisääntymisestä kertoo selkeästi koulun ja kirjaston yhteistyöstä. Se voi parhaimmillaan toimia, myös loppuraporttien mukaisesti (ks. Loppuraportti, Kurikka) jopa niin, että erään koululaisen mieleen nousee kirjastoa ja koulua ajatellessa ainoastaan ”hyvä yhteistyö”.

Hankkeen aikana luotu pohja yhteisölliselle oppimiselle ja oppimisympäristön laajentamiselle on siis olemassa. Haasteita kuitenkin riittää etenkin yläkouluikäisten keskuudessa, kertoohan esimerkiksi kahdeksannen luokan poika (ks. k. 14) omaa näkemystään yhteisön hajanaisuudesta koulujen, kirjastojen sekä perheiden välillä. Pojan näkemys voi kertoa erityisesti ikäryhmälle luonteenomaisesta itsenäisyydestä, mutta mahdollisesti kieliä myös toimijoiden välisistä sidoksista. Kuitenkin jo nyt esimerkiksi Myllyojan koulussa on asetettu oppilaskohtaiset taidot ja työskentelytavat keskinäiseen vuoropuheluun (Ks. Loppuraportti, Myllyoja s. 4). Mutta jotta yhteisöllisen oppimisen idea toimisi täysin ja tukisi oppimista, tulisi erityisesti kirjaston kautta tiivistää olemassa oleviin osapuoliin eli lapsiin ja nuoriin, perheisiin ja kouluun suuntautuvia sidoksia. Yhteistyössä tulisi kiinnittää erityisesti huomiota haasteellisten kohderyhmien kuten ei-aktiivisten vanhempien tai yläkouluikäisten aktivoimiseksi luontevalla tavalla. Tämän myötä jokaisen kohderyhmän omistamat voimavarat saataisiin koostettua yhteisöllisen oppimisen edistämiseksi.

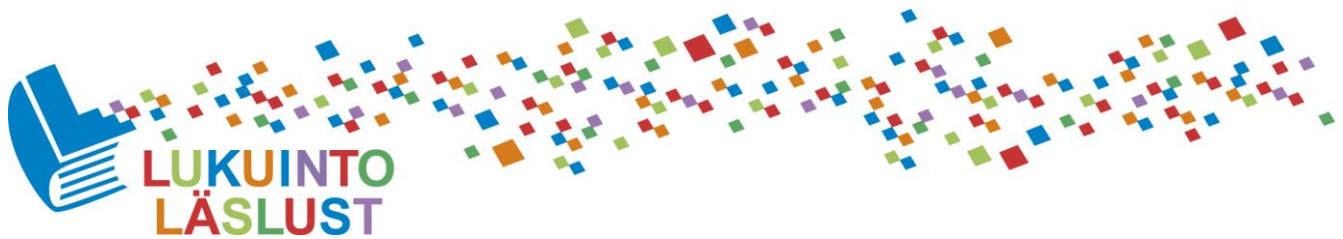
7 TAVOITE 8: TEKNOLOGIAN OPETUS- (OPPIMIS-)KÄYTÖN EDISTÄMINEN

7.1 Laitteiden käyttömahdollisuudet

KYSYMYKSI 24: Onko käytössäsi laitteita (kännykkä, tietokone, läppäri tai tablet-laite)?

KYSYMYKSI 31: Mitä laitteita sinulla on käytössäsi?

KYSYMYKSI 27: Mitä laitteita koulussasi/ kirjastossa on oppilaiden käytössä?



Lasten ja nuorten laitteiden käyttömahdollisuuksia kartoittavan kysymyksen vastausprosentti on 80. Vastanneista lähes kaikilla [743/773] on käytössään jokin tai joitakin laitteita. Yleisimmin mainittuja laitteita ovat tietokoneet pöytäkoneista tableteihin. Tietokone-luokka sisältää hyvin usein mainintoja joko pelkästään tietokoneesta [501] sekä eritellymmän kannettavasta tietokoneesta [99] ja tablet-laitteesta [402]. Lapsista ja nuorista 613 vastaajaa kertoo käyttävänsä puhelinta. Kolmantena laiteryhmänä tulevat pelikonsolit [103], joista esimerkkinä PlayStation. Lisäksi lapsista ja nuorista 91 kertoo käyttävänsä televisiota. Muita laitteita kuten kameraa ja tulostinta kertoo käyttävänsä 50 vastaajaa.

Myös kouluissa ja kirjastoissa tietokoneet ovat ylivoimaisesti yleisimpiä lasten ja nuorten käytössä olevia laitteita. Yhteensä tietokoneet saavat 1042 mainintaa, joihin sisältyvät yleisellä tasolla tietokoneet, PC:t ja pöytätietokoneet [596], erilaiset tablet-laitteet [377] kuten iPadit sekä perinteiset kannettavat tietokoneet [69]. Tietokoneiden ohella koulussa ja kirjastossa on oppilaiden mukaan käytettävissä myös puhelimia [22] sekä muita laitteita [71] kuten kameroita, älytauluja ja lukulaitteita.

7.2 Laitteiden hyödyntäminen koulussa ja kirjastossa

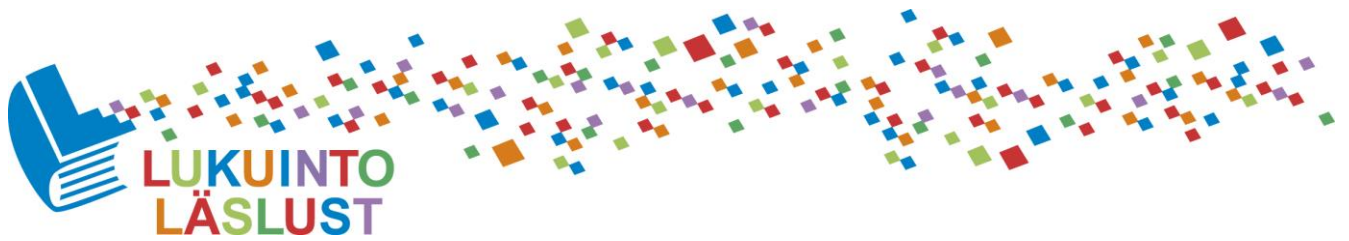
KYSYMYS 28: Miten ja mihin oppilaat käyttävät koulun/ kirjaston laitteita?

KYSYMYS 25: Mihin ja miten haluaisit käyttää laitteita koulussa/ kirjastossa?

Lapset ja nuoret kertovat koulun ja kirjaston laitteiden käyttökohteiden moninaisuudesta. Opiskeluun, mutta myös muuhun toimintaan linkittyvä tiedonhankinta ja kirjastossa tapahtuva aineiston etsiminen [250] nousee yleisimmäksi käyttökohteeksi oman tuottamisen ohella.

Toiseksi eniten oppilaat käyttävät laitteita koulussa ja kirjastossa opiskelun [215] tukena: useat vastaajista kertovat käyttävänsä jossakin muodossa laitteita opiskelussaan. Laitteiden avulla tehdään esimerkiksi erilaisia harjoituksia ja projektitöitä. Matematiikka, äidinkieli ja englanti on eritelty oppiaineina, joissa laitteita hyödynnetään. Opiskeluun oheen – joskin tavallaan siihen sisältyen – mukaan astuu moni-ilmeinen tuottaminen, johon laitteita oletettavasti tavallisimmin opiskelussa käytetäänkin. Yleisin tuottamisen muoto on teksti eli kirjoittaminen 196 maininnalla. Selvästi vähemmän mainintoja saavat muut tuottamisen tavat kuten kuvan, elokuvan ja musiikin tuottaminen.

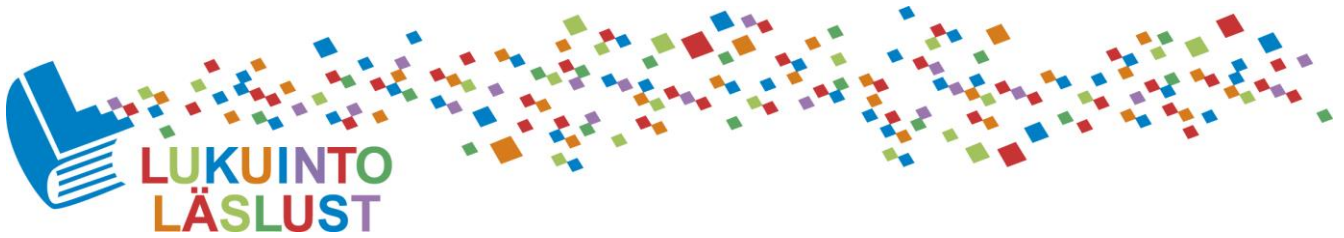
Pelaaminen on kolmanneksi tärkein ryhmä 146 maininnalla. Vastauksiin liittyvissä erittelyissä käy kuitenkin ilmi, että myös pelaamisella tarkoitetaan tavallisesti opiskelemista, esimerkiksi luku- tai matemaattisten taitojen harjoittamista oppimisleluja ja -ympäristöjä sekä sähköisiä oppimisen palveluita hyödyntäen. Tytöt näyttävät pelaavan koulun ja kirjaston laitteilla poikia enemmän (P 20 %; T 24 %). Lainaamiseen laitteita kertoo käyttävänsä 40, lukemiseen puolestaan 28 vastaajaa. Huomattavaa on, että koulussa ja kirjastossa sosiaalisessa vuorovaikutuksessa laitteita kertoo hyödyntävänsä vain muutama vastaaja. Vähäinen määrä vastaajia myös kertoo, ettei tiedä kuinka käyttää laitteita. Muutama oppilaista on puolestaan luonnehtinut laitteiden käyttönsä olevan varovaista ja järkevää.



Lapset ja nuoret tuovat runsaasti esiin toiveita laitteista, joita haluaisivat käyttää koulussa [91] ja kirjastossa [68]. Näitä ovat tietokoneet – erityisesti tablet-laitteet – sekä puhelimet. Laitteiden käyttökohdetoiveissa ensimmäiseksi yksittäiseksi ryhmäksi nousee myös opiskeluun ja kirjastonkäyttöön tiiviisti sidottu tiedonhankinta [koulu 142; kirjasto 134]. Tiedonhankinnan roolia kasvattaa kirjastossa tapahtuva tiedonhankintaan lukeutuva aineiston etsiminen. Saman painoarvon saa pelaaminen vapaa-ajan ja oppimispeleineen [koulu 142; kirjasto 115]. Pojat kertovat tyttöjä useammin halustaan käyttää omia laitteita pelaamistarkoituksiin koulu- ja kirjastoympäristössä (P 32 %; T 13 %).

Käyttökohdetoiveita esitetään myös muutoin laaja kirjo. Opiskeleminen, koulutehtävien tekeminen sekä oppiminen sisältäen esimerkiksi oppitunti- ja ryhmätyöskentelyn sekä projektit saavat runsaammin mainintoja koulu- kuin kirjastoympäristössä [koulu 119; kirjasto 66]. Yleisestä opiskelemisesta eriytetty erilaisten asioiden oma tuottaminen saa niin ikään monien vastaajien kannatuksen. Keskeisin toivottu tuottamisen tapa on molemmissa konteksteissa teksti eli monimuotoinen kirjoittaminen [koulu 70; kirjasto 28]. Muita tuottamiseen liittyviä mainintoja saavat elokuva [koulu 36; kirjasto 21]. Vähäisemmässä määrin mainintoja saavat kuva sekä musiikki.

Internetin tarkemmin erittelemättä liittäisi koulu- ja kirjastokontekstiin yhtä monta vastaajaa [koulu 15; kirjasto 16]. Lukemisessa puolestaan on eroja. Sen yhdistää kouluun 35 ja kirjastoon 53 koululaista. Tällä hetkellä sosiaalisia suhteita ei ylläpidetä laitteiden välityksellä. Näyttää siltä, että opiskeleminen ja sosiaalinen elämä halutaankin pitää erillään, sillä ainoastaan alle kaksikymmentä vastaajaa haluaisi pitää laitteiden ja esimerkiksi sosiaalisen median kautta yllä sosiaalisia suhteitaan [koulu 18, kirjasto 14] näissä ympäristöissä. Useat koululaiset kertovat myös haluttomuudestaan käyttää lainkaan laitteita koulu- tai kirjastoympäristössä [koulu 24; kirjasto 41]. Useat vastaajat kertovat niin ikään, etteivät tiedä, kuinka haluaisivat laitteita käytettävän näissä konteksteissa [koulu 33, kirjasto 44]. Muutama vastaaja käyttäisi laitteita kaikkeen mahdolliseen sekä koulussa että kirjastossa. Muutamat päätyvät myös luonnehtimaan laitteiden käyttöään kertoen halustaan käyttää laitteita hyödyllisesti ja järkevästi.



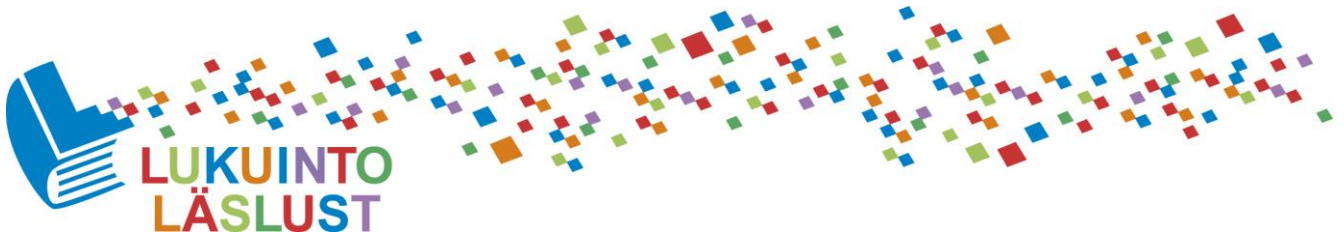
7.3 Koulussa ja kirjastossa tapahtuvan omien laitteiden käytön hyödyt ja haitat

KYSYMYKSIÄ 26: Mitä hyötyä tai haittaa omien laitteiden käytöstä on koulussa?

BYOD (Bring Your Own Device) -ajattelulla tarkoitetaan omien laitteiden kuten älypuhelin, kannettavien tietokoneiden ja PADien tuomista työpaikalle sekä näiden liittämistä suojatusti yritysverkkoon. (<http://www.webopedia.com/TERM/B/BYOD.html>). Miten lapset ja nuoret näkevät BYOD-idean mukaisen oman teknologian tuomisen työympäristöönsä eli kouluun? Kyselytutkimukseen vastanneet nostavat esiin runsaasti omien laitteiden käyttöön liittyviä hyötyjä ja haittoja. Tärkeimpänä hyötynä nähdään tiedonhankinta ja tiedon saanti [134]. Oppilaiden mukaan tiedon etsiminen on laitteita hyödyntäen helppoa ja nopeaa, saatu tieto puolestaan tarkkaa ja monipuolista. Toinen keskeinen hyöty on opiskeluun ja oppimiseen [84] kytkeytyvät hyödyt erilaisissa tehtävissä kuten kirjoittamisessa ja laskemisessa, oppimispeleissä ja nettitehtävissä sekä dokumenttielokuvien katsomisessa, mutta myös itse laitteiden käytön oppimisessa [18]. Lasten ja nuorten mukaan laitteiden käyttö tarjoaa myös monia muita mahdollisuuksia [104] kuten laitevälitteisen sosiaalisen vuorovaikutuksen sekä nettiin pääsyn ja ajan kuluttamisen esimerkiksi ennen koulun alkua tai välitunnilla. Muutama vastaaja nostaa esiin, että laitteet jo itsessään innostavat oppimaan tai että oppiminen on niitä käyttäen kivempaa tai nykyaikaisempaa (ks. viehäytys laitteisiin; k. 27) tai luonnehtii yleisesti laitteiden käyttöä kivaksi, helpoksi, mukavaksi, käteväksi, hyödylliseksi tai aikaisempiin työskentelytapoihin nähden erilaiseksi.

Jos laitteiden käytössä on opiskelun ja oppimisen kannalta hyötynsä, löytävät lapset ja nuoret siitä runsaasti myös haittapuolia. Omien laitteiden käyttöön opiskelun tai oppimisen haittatekijänä nostaa esiin moni vastaaja. Näistä haitoista keskeisimpiä ovat laitteet häiriötekijänä oppitunneilla, opetuksessa ja oppimisessa [76], keskittymisongelmat [54] sekä laitteiden aiheuttamat houkutukset opetuksen ulkopuolisille sivustoille [38]. Lisäksi jonkin verran mainintoja saavat jopa fysiologisina ongelmina ilmenevä liikakäyttö tai opiskelun liika painottuminen laitteisiin, laite- ja peliriippuvuus sekä muut opiskeluun liittyvät ongelmat kuten puutteelliset käyttötaidot tai esimerkiksi vilpillisenä opiskelukäyttäytymisenä ilmenevä laitteiden väärinkäyttö. Toisena haittatekijänä ovat laitteissa itsessään ilmenevät ongelmat. Yleisimpiä laitteissa ilmeneviä ja niihin liittyviä ongelmia ovat oppilaiden mukaan rikkoutuminen ja muut toimivuusongelmat [41], varastaminen [20] sekä muut laitteita koskevat haitat [54] kuten laitteen katoaminen, kustannukset, sähkön kulutus ja kotiin unohtaminen. Vaikka viruksista ja tietoturvariskeistä yleisesti puhutaan, ainoastaan muutama vastaaja tuo esiin huolensa viruksista. Vastaajista 44 on sitä mieltä, ettei koulussa tapahtuvasta omien laitteiden käytöstä ole haittaa.

Oppilaista 49 kertoo laitteiden käyttökiellosta luonnehtien myös opettajien suhtautumistapoja sekä rangaistuksia, joita laitteiden käytöstä seuraa. Pari vastaajaa toteaaakin jättävänsä käyttämättä laitteitaan koulussa.



7.4 Lasten ja nuorten internetin käyttö

KYSYMYKS 29: Mitä teet netissä?

Laitteitaan lapset ja nuoret hyödyntävät muun muassa internetiä käyttäen. Yleisimmin nettiä käytetään pelien pelaamiseen [385]. Toiseksi eniten mainintoja saavat elokuvien, videoiden ja TV-ohjelmien [180] katsominen, sarjojen seuraaminen sekä vähäisemmässä määrin myös elokuvien oma tuottaminen. Kolmantena tulee tiedonhankinta ja -saanti [170] pitäen sisällään myös kuvien etsimisen.

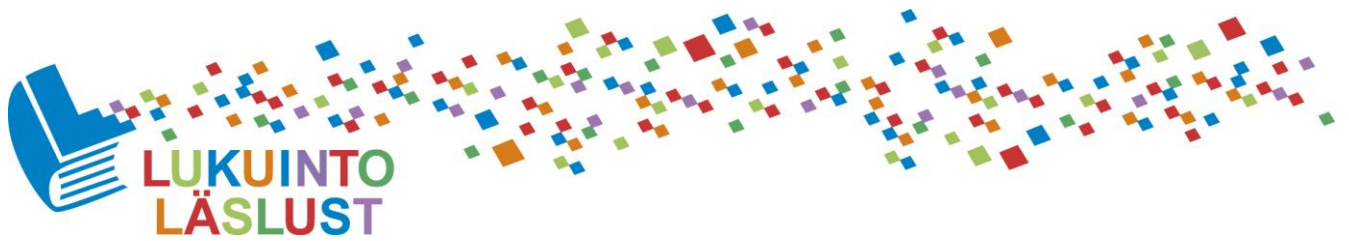
Nettivälitteinen sosiaalinen vuorovaikutus [116] jutteleminen, viestittely tai ”chattailu” on niin ikään tärkeää. Sosiaalista vuorovaikutusta ylläpidetään erityisesti sosiaalisessa mediassa kuten Facebookissa ja Instagramissa, WhatsAppissa ja Kik Messengerissä. Vastanneista 78 kuuntelee netin kautta musiikkia, kun taas 36 lasta ja nuorta kertoo hyödyntävänsä nettiä koulutöissään ja opiskelussaan. Yleisesti eri internetsivuilla ja omilla suosikkisivuillaan surffailee 44 vastaajaa. Internetissä tapahtuva lukeminen saa 35 mainintaa, kirjoittaminen sen sijaan vain 21. Kaksikymmentä [20] vastaajaa kertoo, ettei käytä nettiä lainkaan tai kovinkaan paljon.

7.5 Laitteiden käyttöön liittyviä muita ajatuksia

KYSYMYKS 30: Mitä muuta haluat kertoa laitteiden käytöstä?

Kyselyyn vastanneista lapsista ja nuorista jotkut haluavat palata kyselyn loppupuolella pohtimaan uudelleen laitteiden käytön hyöty- ja haittatekijöitä. Laitteiden hyvät puolet nousevat kuitenkin selkeimmin esiin. Käyttöä myönteisesti kuvaa 73 vastaajaa. Heidän näkemyksensä mukaan laitteet ovat – myös kirjoihin nähden – kivempia, mielenkiintoisempia, nopeampia, helpompia ja kätevämpiä. ”Ne tekevät oppitunneista kivempää ja oppimisesta hauskeempaa ja mielenkiintoista”, luettelee eräs vastaajista. Laitteiden etuihin kuuluu muun muassa monikäyttöisyys. Laitteet ovat tarpeellisia, mutta samalla niitä pidetään hauskoina selailu, chattailu ynnä muine mahdollisuuksineen.

Kuitenkin muutama vastaaja tuo esiin myös laitteiden käytön kielteisen puolen [14], kuten liika- ja muunlaisen väärinkäytön ongelmat. Pari koululaista tunnistaa riskit muistuttaen varovaisuudesta laitteiden käytössä. Hyöty- ja haittatekijöiden ohella muutama lapsi ja nuori korostaa laitteiden käytön liiallisia rajoituksia kouluympäristössä toivoen sen aktiivistumista.

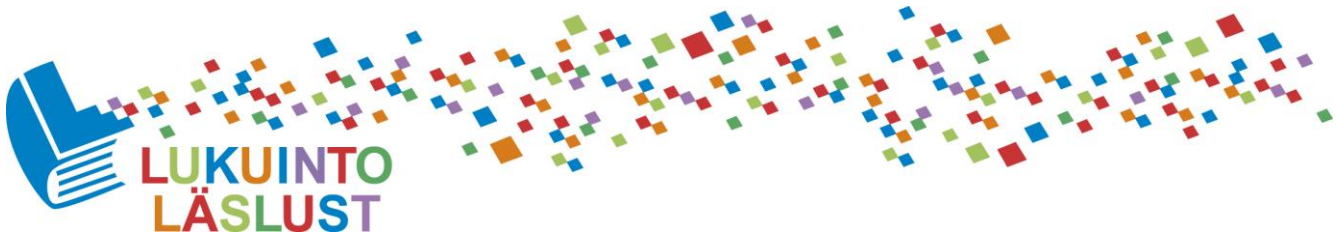


7.6 Laitteiden hyödyntäminen kotona, koulussa ja harrastuksissa

KYSYMYKSIÄ 32: Mihin tarkoituksiin käytät laitteitasi? a) kirjastossa? b) koulussa? c) harrastuksissa?

Käyttötarkoitus	Koti	Koulu	Harrastukset
<i>Pelaaminen</i>	<i>411</i>	<i>60</i>	<i>29</i>
<i>Sosiaalinen vuorovaikutus</i>	<i>165</i>	<i>26</i>	<i>31</i>
<i>Opiskelu/ Harjoittelu</i>	<i>23</i>	<i>139</i>	<i>4</i>
<i>Internet (yleisesti; surffaaminen, selaaminen)</i>	<i>38</i>	<i>8</i>	<i>2</i>
<i>Tiedonhankinta</i>	<i>69</i>	<i>170</i>	<i>17</i>
<i>Musiikki</i>	<i>46</i>	<i>9</i>	<i>18</i>
<i>Elokuva ja kuva</i>	<i>92</i>	<i>24</i>	<i>27</i>
<i>Teksti</i>	<i>14</i>	<i>67</i>	<i>1</i>
<i>Lukeminen</i>	<i>8</i>	<i>4</i>	<i>2</i>
<i>Aika ja aikatauluttaminen</i>	<i>1</i>	<i>1</i>	<i>13</i>
<i>Ei mitenkään/ (muuten käytön useutta luonnehtien)</i>	<i>11</i>	<i>63</i>	<i>193</i>
<i>Käyttökielto/ äänettömällä/ ei ota laitteita mukaansa</i>	<i>0</i>	<i>26</i>	<i>6</i>

Lasten ja nuorten laitteiden käyttö vaihtelee eri ympäristöissä. Kotona laitteita käytetään vastanneiden mukaan eniten pelaamiseen [411]. Pojat kertovat pelaavansa kotonaan tyttöjä enemmän (P 78 %; T 62 %). Toiseksi yleisin laitteiden käyttötarkoitus liittyy sosiaaliseen vuorovaikutukseen [165], jota ylläpidetään sekä sosiaalisen median että puheluiden välityksellä. Puheluita soitetään niin vanhemmille kuin kavereillekin. Vastanneista 92 kertoo katsovansa elokuvia, videoita tai TV-sarjoja, tuottavansa niitä itse tai puuhailevansa kuvien parissa, esimerkiksi piirtäen ja valokuvaten. Tiedonhankintaan laitteita käyttää 69 vastaajaa, 46 puolestaan joko kuuntelee tai tekee musiikkia. Yleisesti internetin ääressä aikaansa viettää 38 lasta ja nuorta vapaasti surffaillen ja selaillen. Kotona opiskelussa ja harjoittelussa laitteita hyödyntää 23 kouluikäistä, opiskeluunkin mahdollisesti lukeutuen tekstiä tuottaa 14 vastaajaa. Alle kymmenen vastaajaa mainitsee laitteiden käyttökohteekseen lukemisen tai aikaan ja aikatauluttamiseen liittyvän käytön. Kymmenisen vastaajaa ei käytä laitteita lainkaan tai luonnehtii muutoin laitteiden käyttönsä useutta.



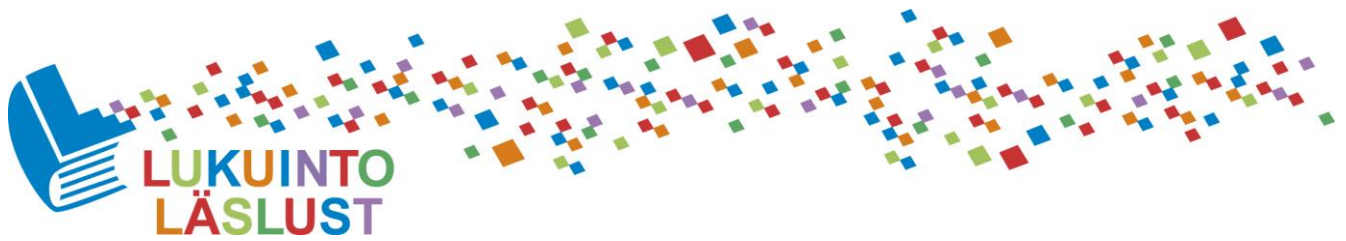
Kotiympäristöstä kouluun siirryttäessä myös laitteiden käyttötarkoitus muuttuu. Yleisimmäksi laitteiden käyttökohteeksi nousee tiedonhankinta, joka saa 170 mainintaa. Tiedonhankinta itsessään yhdistyy mitä toden näköisimmin – ainakin osin – opiskeluun ja koulutehtäviin, joka nousee toiseksi laitteiden käyttökohteeksi 139 maininnalla. Niin ikään tekstin tuottaminen eritellään muista koulutöistä; esimerkiksi erilaisten tarinoiden kirjoittamiseen laitteita kertoo hyödyntävänsä 67 vastaajaa. Pelaamiseen laitteita käyttää vain 60, sosiaaliseen vuorovaikutukseen 26, elokuvaan ja kuviin 24 lasta ja nuorta. Tosin huomioitava on, että pelaaminenkin voi osoittautua koulukontekstissa opiskelemiseksi, ainakin eräs vastaaja luonnehtii oppivansa ”pelien kautta”. Sekä musiikin kuunteleminen, yleinen internetin selaaminen, lukeminen että aikaan ja aikataulutukseen liittyvä käyttö saavat alle kymmenen mainintaa.

”Ei harrastuksissa käytetä laitteita...” toteaa eräs vastaaja. Vähäisintä laitteiden käyttö onkin juuri harrastuksissa. Miksi laitteita ei käytetä harrastuksissa, siitä kertoo – hiukan ironisesti – erään oppilaan kommentti: ”mitä nyt salibandy harkoissa tietokonetta käytän ihan 24/7”. Käyttö itsessään keskittyy harrastusten vaatimiin käytännön järjestelyihin. Yleisimmin laitteita käytetään sosiaaliseen vuorovaikutukseen [31]. Lapset ja nuoret kertovat muun muassa soittavansa vanhemmilleen ja sopivansa harrastuksiin ja harrastuksista kotiin kyyditsemisistä.

Harrastuksissa laitteita käytetään pelaamiseen [29] tai elokuvien, videoiden ja TV-ohjelmien sekä kuvien katsomiseen ja tuottamiseen, [27] jotka voitaneen katsoa jo itsessään harrastuksiksi. Musiikkia taas tuottaa tai kuuntelee esimerkiksi liikuntaharrastuksiansa yhteydessä 18 vastaajaa.

Muissa konteksteissa yleisempi tiedonhankinta sekä opiskelu ja harjoittelu saavat harrastusympäristössä vain muutamia mainintoja. Ajan seuraamiseen ja aikataulutukseen liittyvät seikat saavat vähän mainintoja – mutta nousevat kuitenkin esiin kontekstilleen tyypillisesti: hieman yli kymmenen vastaajaa kertoo käyttävänsä laitteitaan kellona ajan seuraamis- ja ajanottamistarkoituksessa sekä seuraavansa laitteidensa avulla harrastuksiin liittyviä tiedotteita. Lukemiseen tai tekstin tuottamiseen laitteita ei käytä juuri kukaan vastaajista.

Jotkut koululaisista luonnehtivat myös laitteiden käyttötapojaan. Lapset ja nuoret käyttävät laitteitaan eri ympäristöissä muun muassa varovaisesti, huolellisesti, harkitusti ja turvallisesti. Kouluympäristöön liittyen 63 vastaajaa mainitsee, ettei käytä laitteita ollenkaan tai kuvaa joissakin tapauksissa muuten laitteiden käyttönsä useutta. Harrastuksissa laitteita käyttämättömien määrä on noin 193: tosin lukuun sisältyy pieni osuus myös muunlaisia käytön useudesta kertovia vastauksia. Edellisiin suhteutettuna mielenkiintoista on, että vain yksitoista [11] vastaajaa kertoo, ettei käytä laitteita kotonaan. Oppilaista 26 kertoo laitteiden käyttökiellosta koulussaan tai mainitsee pitävänsä laitteita äänettömällä tai kiinni, harrastuksissa puolestaan vain muutama vastaaja.



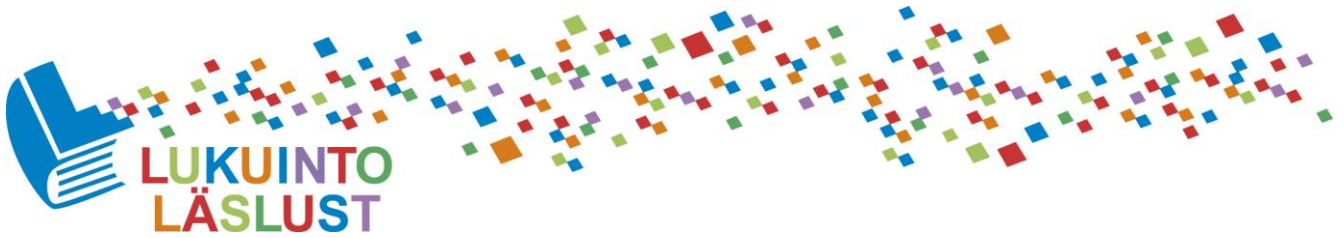
7.7 Puhelimen, tietokoneen ja tablet-laitteiden käyttökohteet

KYSYMYKSIÄ 33: Mihin tarkoituksiin käytät a) puhelinta b) tietokonetta c) tablet-laitetta

Käyttötarkoitus	<i>Puhelin</i>	<i>Tietokone</i>	<i>Tablet-laite</i>
<i>Pelaaminen</i>	201	291	283
<i>Sosiaalinen vuorovaikutus</i>	488	38	27
<i>Opiskelu/ Harjoittelu</i>	3	27	10
<i>Internet</i>	20	41	24
<i>Tiedonhankinta</i>	27	89	42
<i>Musiikki</i>	37	37	19
<i>Elokuva ja kuva</i>	40	78	53
<i>Lukeminen</i>	3	7	12
<i>Aika ja aikatauluttaminen</i>	4	1	0
<i>Ei käytä lainkaan/ (muuten toiminnan useutta luonnehtien)</i>	6	20	22
<i>Ei omista ko. laitetta</i>		1	30

Puhelimen tärkein käyttötarkoitus on sosiaalinen vuorovaikutus [488]. Sosiaalisen vuorovaikutuksen esille nostaneet soittavat perinteisiä puheluita, tai vaihtoehtoisesti kommunikoiivat tekstiviestein tai erilaisten pikaviestipalveluiden välityksellä. Sosiaalista vuorovaikutusta mahdollistavat esimerkiksi erilaiset sosiaalisen median yhteisöt, kuten Facebook, Kik Messenger, Instagram ja WhatsApp. Toinen puhelimen keskeinen käyttömuoto on pelaaminen [201]. Kolmantena tulevat elokuvan ja kuvan tuottaminen ja katsominen [40] sekä musiikin tuottaminen ja kuunteleminen [37]. Tiedonhankinta sijoittuu tärkeysjärjestyksessä näiden jälkeen 27:llä, internetin yleinen käyttö 20 maininnalla. Alle kymmenen mainintaa saa lukeminen ja opiskelu. Puhelin saa muutaman maininnan myös ajan seuraamisen ja aikatauluttamisen osalta: laitetta hyödynnettäneen sekä kellona, aikataulutietojen etsintävälineenä että muistiona.

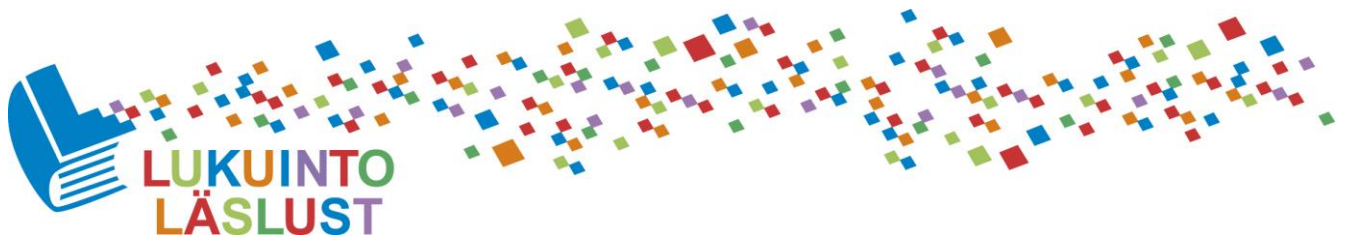
Tietokoneen käyttömuodot ovat puhelimen käyttöön rinnastaen tasavertaisempia. Yleisimmin tietokonetta käytetään pelaamiseen [291], mutta lähes puolet harvemmin kuin puhelinta. Pojat kertovat tyttöjä yleisemmin käyttävänsä tietokonetta pelaamiseen (P 67 %; T 59 %). Tietokonetta käytetään kuitenkin paljon yleisemmin tiedonhankintaan [89]. Kolmannelle sijalle nousee elokuvien, videoiden, TV-ohjelmien ja -sarjojen sekä uutisten katsominen 78 käyttäjällä. Yleisesti mainiten opiskelu saa vähäisen määrän 27 mainintoja. Tosiasiassa määrä on suurempi, koska



opiskeluun usein sisältyvä pelaaminen, dokumenttien katsominen sekä tekstin ja kuvien tuottaminen on eriytetty opiskelusta omiksi luokikseen. Kiinnostava on se seikka, että puhelimen käytölle ominainen sosiaalinen vuorovaikutus saa sekä tietokoneen [38] että tablet-laitteen [27] kohdalla vain vähäisen määrän mainintoja. Tietokoneen kohdalla sosiaalinen vuorovaikutus kuitenkin saa mainintansa viestittelemisen sekä erityisesti sosiaalinen median ja Facebookin osalta. Puheluita ei juuri tietokoneella soitella, joten perinteiset puhelimella soitettavat puhelut näyttävät edelleen säilyttävän paikkansa viestintävälineistössä.

Tablet-laitetta käytetään tietokoneen tavoin yleisimmin pelaamiseen [283]. Käyttömäärä on samansuuntainen kuin puhelimella ja tietokoneella. Toiseksi tärkein tablet-laitteen käyttömuoto on TV-ohjelmien, elokuvien ja videoiden katsominen sekä kuvien tuottaminen esimerkiksi valokuvaten [53] sekä tiedonhankinta [42]. Kolmanneksi tavallisimmin tietokoneetta käytetään sosiaaliseen mediaan [27] ja lähes saman verran yleiseen internetin selaamiseen ja surffailuun [24]. Musiikkia tabletin avulla kuuntelee ja tuottaa 19, lukemista harrastaa puolestaan 12 henkilöä. Opiskeluun tai muunlaiseen harjoitteluun laitetta hyödyntää 10 lasta ja nuorta.

Lapset ja nuoret ovat myös luonnehtineet eri laitteiden käyttötapojaan [45] muun muassa seuraavin adverbein: hyvin helposti, turvallisesti, hienosti. He käyttävät laitteitaan omien mieltymystensä mukaisesti, mutta viruksia varoen. Useutta on sen sijaan kuvattu monin tavoin; lapset ja nuoret kertovat käyttävänsä laitteita harvoin, joku taas lähes jatkuvasti. Leimallista useuden kuvaamiselle on toteamus, ettei käytä laitetta mitenkään [puhelin 6; tietokone 20; tabletti 22]. Vähiten kerrotaan siis käytettävän tablet-laitetta, samoin tabletin kohdalla ilmoitetaan yleisimmin myös, ettei omisteta kyseistä laitetta [30]. Puhelimen omistamattomia ei kysymyksessä ilmaannu, tietokoneen osalta ainoastaan yksi [1].

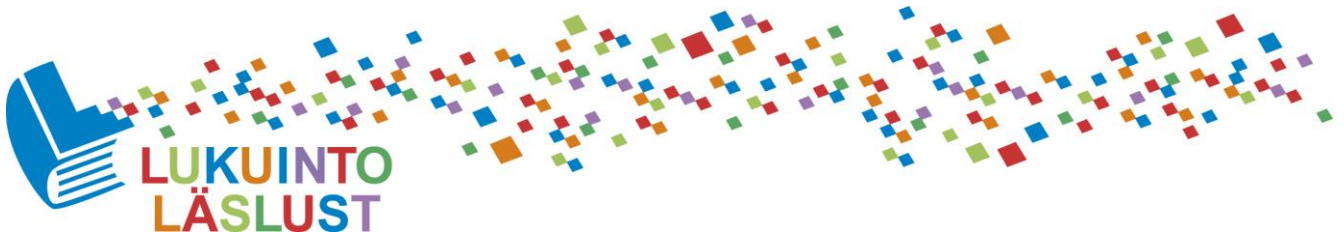


7.8 Lasten ja nuorten käyttämät ohjelmat ja sovellukset

KYSYMYKSIÄ 34: Mitä appseja ja ohjelmia käytät?

Käytetyt appsit ja ohjelmat (pääluokat esimerkkimainintoineen):	Yhteensä
Pelaaminen: Pelit/ peliapplikaatiot, Hay Day, Pou, Hill Climb Racing, We heart it, Candy Crush, Clash of Clans, Subway Surfers, Steam, kännykkäpelit/ nettipuhelinpelit, Peliappsit, Bloons TD 5, Minion Rush, Patonkiravintola -peli, Roman, Empire, Real Racing, Fast ball, Cod pelit/ Cod waw, Shark Rally, Boom!!, Angry Gran, Tanki online, Cut the Rope, Need for Speed, Hungry Shark, Minecraft, TechnicLauncher, Xbox live, Grawtopia, MovieStarPlanet, goSupermodel, Amnesia, Slender, Fruit Ninja, Retrica, CS: go [Counter-Strike], NetHack, GameMaker, My horse, tietokonepelit, pelikauppa.	272
Sosiaalinen vuorovaikutus: WhatsApp, Facebook, Kik Messenger, Instagram, Twitter, Skype, Viber, Ask, Tumblr, Wazapp, InstaFollow, Instasize, Snapchat, iMessage, Hot or not, Hotmail, mail, sähköposti, sosiaalinen media, keskustelupalstat, chatit.	227
Elokvat: YouTube, iMovie, Netflix, MovieMaker, Movie, elokuvatyökalut, Adobe After Effects, Mr Bean, Megashare.info, videon katsomisohjelmat, elokuvasivustot, iTube.	142
Teksti: kirjoittaminen ja esitelmät: Word, Power Point, Book Creator, kirjoitusohjelma, Writer, Sanajahti, kirjasivustot, Suomen lasten sadut.	61
Selaimet, hakukoneet ja muu tiedonhankinta: Mozilla Firefox, Safari, Wikipedia, Google, Internet Explorer, kuvahaku, tiedonhankinta.	48
Internet, WAP.	34
Kuva: kuvan muokkaus ja editointi (sovellukset), ScetchUp, Paint, PhotoShop, PhotoGrid, Vscocam, Aviary, piirto-ohjelmat.	29
TV ja radio: Yle Areena, Elisa viihde, Katsomo TeeVee, Ruutu, Cucirca, [Radio] NRJ.	21
Matematiikka ym. luonnontieteet: Geoboard, kertotaulupeli, Geometria, GPS, laskin.	15
MUUT: Musiikki: FL Studio (mus.tekeminen) , Spotify , Music+ -sovellus, Shazam , MadTracker 1 Medo Hands [Up], Battles, musiikin kuunteleminen . Hyötyohjelmat: WikiSpaces.com, palomuurit, virustentorjuntaohjelmat, Eclipse -koodausohjelma, Popplet, AppStore. Laitteet: puhelin, tietokone, kamera. Lehdet: Lehtipalvelut (Iltalehti, Kaleva, Helsingin Sanomat). Sarjakuva: Aku Ankka Lataamo 1, MangaMaker, sarjakuvasivustot. Käyttöjärjestelmät tms: Maxthon, Windows 8, OIS 7. Liikunta: Run Keeper, Nike training Club, Bike Race. Ajankäyttö ja -seuraaminen: ajastin, kalenteri, Big Day Life. Verkkokauppa: Nettimoto, H& M.	80
Ei mitään	39

Lapset ja nuoret luettelevat laajan kirjon käyttämiensä ohjelmia ja sovelluksia eli appseja. Yleisimmin käytetyt ohjelmat liittyvät pelaamiseen 272 maininnalla. Esiin nousevat esimerkiksi sellaiset pelit kuin Hay Day, Candy Crush, Clash of Clans, Minecraft, goSupermodel ja MovieStarPlanet sekä We heart it. Toiseksi käytettyjen nousee sosiaalisen vuorovaikutuksen ja



yhteydenpidon mahdollistavat appsit ja ohjelmat [227]. Näistä merkittävimpiä ovat WhatsApp, Facebook, Kik Messenger sekä Instagram. Sukupuolierot näkyvät mielenkiintoisella tavalla poikien ja tyttöjen käyttämissä ohjelmissa ja sovelluksissa: pojat käyttävät runsaammin peliohjelmaa ja -sovelluksia (P 50 %; T 40 %) kun taas tytöt, joiden käyttämät ohjelmat keskittyvät sosiaaliseen mediaan (P 26 %; T 37 %).

Kolmantena mainitaan elokuvien ja videoklippien katsomiseen ja tuottamiseen liittyvät ohjelmat [142], joista yleisimmin videoiden katsomisen ja jakamisen mahdollistava yhteisöpalvelu YouTube sekä videoiden tuottamiseen tarkoitettu iMovie. Myös tässä kysymyksessä YouTuben sijoittaminen osaksi elokuva – eikä esimerkiksi musiikki- tai sosiaalinen vuorovaikutus -luokkaan – erottaa elokuvat edukseen.

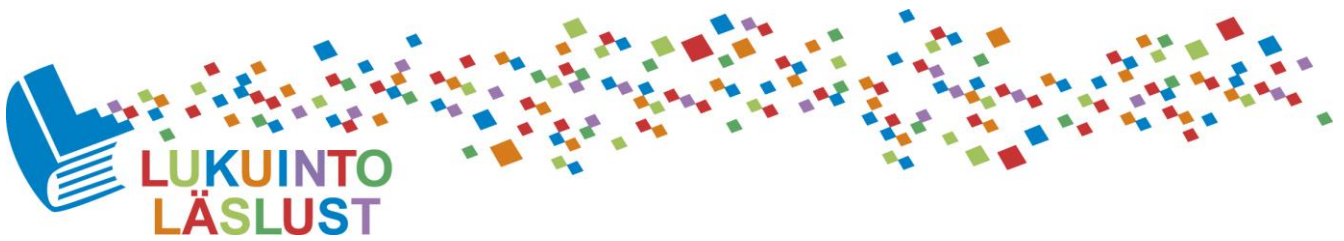
Kirjoittamisen ja esitelmien laatimisen [61] mahdollistavat ohjelmat ja appsit – muun muassa Microsoft Officen Word ja Power Point – ovat neljäs ryhmä. Seuraava luokka on selaimet ja tiedonhankinnan mahdollistamat hakukoneet [48], yleisesti internet [34], kuvien käsittelyn ja tuottamisen [29] mahdollistamat appsit ja ohjelmat. Muut yli kymmenen vastaajan mainitsevat ohjelmat ja appsit liittyvät matematiikkaan ja muihin luonnontieteisiin [15] sekä televisioon ja radioon [21].

Viimeiset eli muut [80] appsit ja ohjelmat pitävät sisällään musiikin, esimerkiksi tietoturvaan kytkeytyvät erilaiset hyötyohjelmat, laitteet, lehdet, sarjakuvat, käyttöjärjestelmät, liikunnan, ajankäytön ja -seuraamisen ja verkkokaupan. Vastaajista 37 toteaa, ettei käytä mitään appseja tai ohjelmia. Osa kuittaa kysymyksen kertomalla käyttävänsä monenlaisia appseja ja ohjelmia, osa taas ei tiedä käyttämiään appseja ja ohjelmia.

7.9 Johtopäätökset

Kyselyyn osallistuneista lapsista ja nuorista lähes kaikilla on käytössään jokin tai joitakin teknisiä laitteita. Selkeästi yleisin laiteryhmä koostuu erilaisista tietokoneista. Toiseksi yleisin laite on puhelin. Vaikka tietokone -yleismääreeseen voi sisältyä sekä pöytä-, kannettavia että tablet-tietokoneita, jo itsessään eritelty tablet-laitteiden määrä näyttää runsaalta. Eräs vastaaja kertookin nimenomaan ”halua[vansa] lukea sitä [kirjaa] Ipadilla.” Toiveet voivat olla myös käyttökohteiden osalta yksityiskohtaisia: ”Kännykkää matikassa, tietokonetta kirjoittamiseen”, erittelee erä vastaajista. Laitteiden tarkka erittely voikin kertoa hankkeen aikana yleistyneestä mahdollisuudesta käyttää nykyaikaisempia laitteita tai niiden käytön oppimisesta (ks. k. 8e. *Mitä olet oppinut Lukuinnossa? Käyttämään laitteita; mitä?*) sekä niihin liittyvästä uutuuden viehätystä. Viehätys taas voitaneen nähdä myönteisesti teknologialukutaitoa kehittävänä voimana.

Tietokoneet ovat ylivoimaisesti yleisimpiä lasten ja nuorten käytössä olevia laitteita myös koulu- ja kirjastoympäristössä. Vastaajat kertovat laitteiden käyttökohteiden moninaisuudesta näissä ympäristöissä. Tiedonhankinta nousee yleisimmäksi käyttökohteeksi. Toiseksi eniten oppilaat käyttävät laitteita muulla tapaa opiskelunsa tukena. Tähän sisältyy myös moni-ilmeinen – yleisimmin tekstien – oma tuottaminen. Pelaaminen on kolmanneksi tärkein käyttökohte. Tämän



hetkisten käyttökohteiden ohella kyselyyn vastanneet tuovat esiin laajan kirjon toiveita, joihin haluaisivat laitteita koulussa ja kirjastossa käytettävän. Käyttökohtetoiveissa ensimmäiseksi nousevat sekä tiedonhankinta että pelaaminen. Opiskeleminen yleisellä tasolla saa runsaasti mainintoja samoin kuin oma tuottaminen, joka on yleisimmin tekstiä.

Tulosten mukaan tämän hetkiset mahdollisuudet käyttää laitteita toivottuihin kohteisiin toteutuvat melko hyvin. Suurin osa lapsista ja nuorista sekä käyttää että haluaisi käyttää laitteita opiskeluun sisältyviin asioihin – esimerkiksi tiedonhankintaan sekä koulutöihin, harjoituksiin ja oppimistehtäviin. Toisaalta tiedonhankinnan ja tuottamisen kohdalla nykytilanne ja toiveet näyttävät hieman toisistaan poikkeavilta: laitteita käyttää sekä tuottamiseen että tiedonhankintaan noin puolet enemmän vastaajista verrattuna heihin, jotka esittävät näitä asioita toiveinaan. Toisaalta mahdollista on, että esimerkiksi tiedonhankinta on niin tiiviisti kytköksissä niin opiskeluun, tuottamiseen kuin moneen muuhunkin tekemiseen, ettei siihen liittyviä toiveita huomata eritellä. Lapset ja nuoret näyttävät kuitenkin tunnistavan varsin hyvin tiedonhankinnan ja informaatioteknologian luomat mahdollisuudet: eräs vastaaja haluaisi ”etsiä monipuolisesti tietoa”. Tiedonhankinta samoin kuin laitteiden hyödyntäminen osana opiskelemista edellyttää monilukutaitoja, erityisesti informaatiolukutaitoa.

Merkittävin ero nykytilanteen ja toiveiden välillä on kuitenkin pelaamisessa. Pelaaminen on kolmas tämän hetkisistä, mutta nousee ensimmäiseksi tiedonhankinnan rinnalle toivottavien listalla. Eräs vastaaja toivookin voivansa käyttää laitteita ”lukemiseen ja pelaamiseen”. Huomattavaa on myös, että sosiaaliseen vuorovaikutukseen laitteita ei hyödynnetä koulussa ja kirjastossa, eikä niitä myöskään haluttaisi tuoda näihin ympäristöihin Mahdollisesti kouluympäristössä voimassa olevat rajoitukset vaikuttavat tulokseen sosiaalisten suhteiden ylläpidossa. Erään vastaajan näkemyksessä myös koulu- ja kirjastokontekstien väliset rajoituserot näkyvät: ”Koulussa haluaisin olla puhelimella! Netissä ja wapissa! Kirjastossa saa olla puhelimella.” Huomattava tulos on myös se, että yksi kertoo, ettei käytä laitteita tällä hetkellä koulussa tai kirjastossa, useamman vastaajista ilmoittaessa, että haluaisikin jättää laitteiden käytön pois näistä ympäristöistä.

Lapset ja nuoret näyttävät ymmärtävän laitteiden käytön riskit koulu- ja kirjastomaailmassa. Omia laitteita halutaan käyttää myös koulussa, mutta käytön tulisi soveltua ympäristöönsä. Laitteiden harkitun käytön hyödyt voittavat mahdolliset ongelmat ja haitat. Tiedonhankintaa ja tiedon saantia pidetään tärkeimpänä omien laitteiden käytön hyötynä. Laitteiden käyttö tarjoaa muuta tukea opiskeluun ja oppimiseen, mutta myös monia muita mahdollisuuksia kuten laitevälitteisen yhteydenpidon vanhempiin. Keskeisimpinä haittoina pidetään laitteiden käytöstä aiheutuvaa häiriötä oppitunneilla, käyttöä seuraavia keskittymisongelmia sekä laitteiden tarjoamia houkutusopetuksen ulkopuolisille sivustoille. Lisäksi haittatekijänä mainitaan laitteissa ilmenevät ongelmat, kuten rikkoutuminen ja muut toimivuusongelmat. Vaikka viruksista ja tietoturvariskeistä yleisesti puhutaan, ei näitä juuri mainita. Osa lapsista ja nuorista on kuitenkin jo peruskouluikäisinä valveutuneita netin käyttäjiä. Eräs oppilas kertoo: Haen tietoa ja kuvia (luvallisia!...tekijäoikeudet). Valveutumisesta kertoo myös toisen oppilaan kommentti ”Tietokoneelta löytyy turhaa ja oikeeta tietoa.” Tietoisuus on hyvä alku informaatiolukutaidon kehittymiselle.

Ideaan teknologian opetus- ja oppimiskäytön edistämisestä sekä BYOD -ajatteluun heijastaen merkittävää on, että monet lapset ja nuoret huomauttavat, ettei koulussa saa käyttää omia laitteita ainakaan ilman lupaa. Omien laitteiden käyttökielto nousee esiin, vaikka Lukuinto-ohjelma on

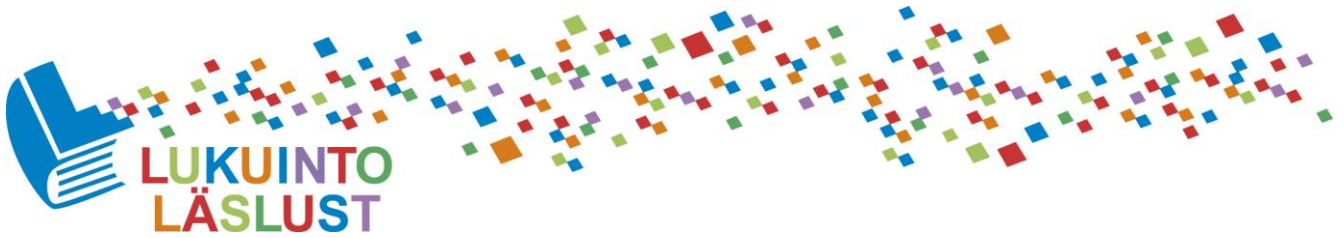


tuonut laitemaailmaa lähemmäksi koulukontekstia, opettamista ja oppimista. Esimerkiksi Kurikan kouluissa laitteiden käyttö on pyritty integroimaan osaksi kouluarkea, onhan käytölle varattu jopa oma teemaviikkonsa. Teknologian käytölle kouluympäristössä varattu aika, samoin kuin toisistaan poikkeava suhtautumistapa omien ja koulun puolesta saatuihin laitteisiin voi viestiä siitä, että laitteet etsivät paikkaansa opetus- ja oppimiskäytössä.

Omien laitteiden käyttöön liittyvien hyötyjen ja haittojen ratkaisemattomasta suhteesta kertoo useiden vastaajien näkemykset. Omien laitteiden käyttö on koulussa samaan aikaan ”mukavaa ja ei ole”. Toinen vastaaja selventää edellistä tuoden ensimmäisenä esiin hyötynäkökohdat, mutta arvailten myös omien laitteiden käytöstä koituvia haitallisia seurauksia. ”Niillä löytää paljon tietoa. Tosin kaikki vaan surffaisivat netissä kaikki tunnit...” ”Laitteet antaisivat uuden opetusmahdollisuuden mutta se voisi mennä pelleilyksi”, jatkaa kolmas. Laitteiden käytöllä – ja siihen sisältyvällä netinkäytöllä – on siis hyötynsä ja haittansa: ”Niihin saattaa jäädä riippuvaiseksi. Mutta rajallisesti ja huolella mietitty nettisivusto on hyvä paikka”. Omilla laitteilla voisi kuitenkin toteuttaa mitä moninaisimpia, mielikuvituksellisempia ja mielenkiintoisempia tehtäviä. Yksi vastaajista jaottelee hauskasti ”Hyvät asiat: tahtoisin etsiä apinan tietoja”; toisaalta hänen mielestään ikävää olisi se, että ”Joku voisi pilkata puhelimiini!”. Toisaalta laiteinnostusta tasoittaa myös erään vastaajan esiin nostamat perinteiset työskentelytavat, joita haluaisi suosia: ”En haluaisi käyttää elektronisia laitteita koulussa, koulutyö ei saisi modernisoitua liikaa, perinteet kunniaan, käsinkirjoittaminen paras työskentelytapa! Lukuinto projekti voisi siirtyä perinteiseen tiedonhakuysteemiin. Sitähän varten kirjastot ovat.”

Laitteilla käytetään muun muassa internetiä. Yleisimmät internetin käyttömuodot ovat pelaaminen; elokuvat, videot ja TV-ohjelmat lähinnä katsomisen näkökulmasta sekä tiedonhankinta ja -saanti. Mahdollisesti suosittu yksittäinen, myös videopalveluksi lukeutuva YouTube -yhteisöpalvelu, lisää elokuvien osuutta myös tässä kysymyksessä vähentäen jonkin esimerkiksi musiikin vaikuttavuutta. Verkkovälitteinen sosiaalinen vuorovaikutus on niin ikään tärkeää. Lapset ja nuoret luettelevat laajan kirjon käyttämiänsä ohjelmia ja sovelluksia. Kuten Internetin keskeisimmät käyttötavat, myös käytetyimmät ohjelmat ja sovellukset kytkeytyvät pelaamiseen. Lisäksi sosiaalisen vuorovaikutuksen ja yhteydenpidon, samoin kuin elokuvien ja videoklippien katsomisen ja tuottamisen mahdollistavat appsit ja ohjelmat ovat tärkeitä. Osa vastaajista toteaa, ettei tiedä käyttämiään appseja ja ohjelmia. Voidaankin miettiä, ovatko ”apps” ja ”ohjelma” käsitteinä liian vaikeita esimerkiksi alakouluikäisille vastaajille. Toisaalta voi olla, että ohjelmia ja appseja pidetään turhankin yksioikoisesti ja ennakko-oletteisesti osana jokaisen arkikontekstia. 8-luokan poika laukaiseekin – hieman irvailen – ”ei ole autoa nii ei tarvi appsejakaan. Mutta tottakai kun sen auton saa nii appsit pitää olla”.

Laitteiden käyttö vaihtelee kuitenkin eri ympäristöissä. Kotona laitteita käytetään eniten pelaamiseen. Toiseksi nousee sosiaalinen vuorovaikutus ja kolmanneksi elokuvien, videoiden tai TV-sarjojen sekä kuvien katsominen ja oma tuottaminen. Kotiympäristöstä kouluun siirryttäessä myös laitteiden käyttötarkoitus muuttuu. Koulussa tärkein laitteiden käyttökohde on tiedonhankinta, joka kytkeytynee ainakin osittain toiseksi yleisimmäksi laitteiden käyttökohteeksi nousevaan opiskelun ja koulutehtävien kategoriaan. Tekstin tuottaminen nousee kolmanneksi yleisimmäksi siitä huolimatta, että kyseistä tuottamisen tapaa tarkastellaan erillään muista koulutöistä. Vähäisintä laitteiden käyttö on harrastuksissa, jossa käyttö keskittyy harrastusten vaatimiin käytännön



järjestelyihin: laitteita käytetään esimerkiksi puheluihin. Koulu- ja erityisesti harrastusympäristössä laitteita käyttämättömien määrä on merkittävä.

Puhelin palvelee yleisimmin sosiaalista vuorovaikutusta sekä perinteisten puheluiden että tekstiviestien ja erilaisten sosiaalisen median yhteisöjen pikaviestipalveluiden kautta. Toinen puhelimen keskeinen käyttökohde on pelaaminen. Tietokoneen käyttömuodot ovat puhelimen käyttöön rinnastaen tasavertaisempia. Kuitenkin myös tietokonetta käytetään yleisimmin pelaamiseen. Niin ikään tiedonhankinta, samoin kuin elokuvien, videoiden, TV-ohjelmien ja -sarjojen sekä uutisten katsominen ovat tärkeitä käyttötapoja. Tablet-laitteita käytetään samoihin tarkoituksiin kuin tietokonetta: kaikkein yleisimmin pelaamiseen, mutta hyvin usein myös TV-ohjelmien, elokuvien ja videoiden katsomiseen, kuvien tuottamiseen sekä tiedonhankintaan.

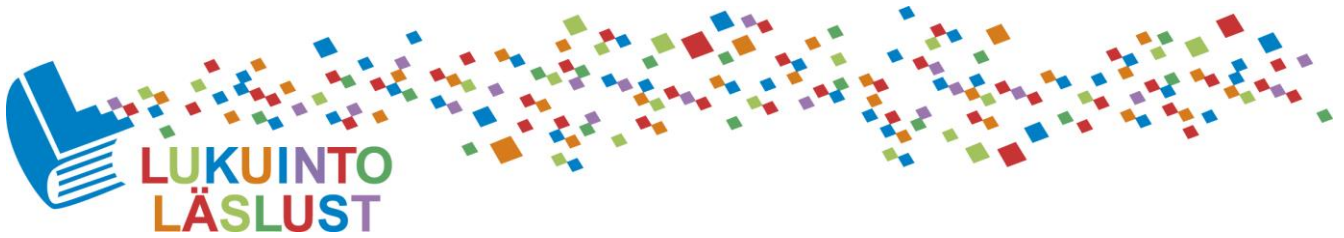
Yhteistä eri laitteiden käytölle on niiden runsas hyödyntäminen pelaamisessa, sekä vaihtelevammin sosiaalisessa vuorovaikutuksessa ja tiedonhankinnassa. Yhteisestä on myös laitteiden vähäinen hyödyntäminen lukemisessa ja aikatauluttamisessa. Musiikin pienehköä määrää voi selittää YouTube -videopalvelun sijoittaminen elokuva luokkaan, vaikka kyseistä palvelua on voitu hyödyntää usein myös musiikin saralla. Eri ympäristöissä laitteiden käyttöä tarkasteleva kysymys viittaa lukemisen vähyyteen eri konteksteissa. Ne, jotka lukemisen nostavat esille, yhdistävät lukemisen useimmiten nettilehtiin ja uutisiin. On kuitenkin otettava huomioon, että lukemista tapahtuu kaikkialla kaiken aikaa. Ehkä tulos kertoo juuri perinteisen lukemisen rinnalle nousseista uusista lukemisen muodoista, joiden omaksumiseen tarvitaan uusia lukutaitoja.

8 YHTEENVETO

Tavoite 1: Monilukutaitojen edistäminen. Lukuinto-ohjelmassa ollaan nimenomaan monilukutaitojen edistämisen asialla. Monilukutaidon edistämisessä on tulosten perusteella myös onnistuttu. Lapset ja nuoret ovat voineet osallistua Lukuintotoimintaan tuottaen sekä faktaperustaisia että fiktiivisiä tekstejä yhdistellen esimerkiksi tekstiä ja kuvaa, tekemällä ja katsomalla elokuvia ja animaatioita, lukemalla sekä osallistumalla kirjaston tapahtumiin. Lapset ja nuoret ovat päässeet myös itse kokeilemaan kirjaston perinteistä kirjavinkkaustyötä. Mukana on oltu myös – joskin edellisiä vähemmässä määrin – kuvia luoden, askarrella sekä draaman ja teatterin kautta.

Lasten ja nuorten mukaan keskeisimmät opit saatiin kuitenkin näkyvän tuottamisen ulkopuolelta, inhimillisen pääoman ja yhteisöllisen oppimisen kannalta merkityksellisissä ryhmätyötaidoissa. Myös lukemista samoin kuin kirjoittamista on opittu. Lukuinto-ohjelman aikana lapset ja nuoret kertovat oppineensa käyttämään myös erilaisia laitteita kuten tablet-tietokoneita. Vastajien mukaan oman toiminnan suunnittelua, elokuvien tekemistä ja toisten ohjaajana toimimista on opittu edellisiin nähden vähemmän.

Tavoite 2: Lasten ja nuorten osallistaminen oman oppimisensa suunnitteluun. Yksi Lukuinto-ohjelman tärkeä tavoite on mahdollistaa lasten ja nuorten osallistaminen oman oppimisensa suunnitteluun. Vastanneista 60 prosenttia kokee voineensa valita, mitä tekee Lukuinto-ohjelman aikana. Vaikuttamismahdollisuuksia selvitettyä kolmasosa ilmoittaa olleensa mukana hankkeen suunnittelussa, hieman yli puolet taas valinneensa kirjoja. Useat lapset ja nuoret kertovat



vaikuttamisensa olleen nimenomaan suoritustavan valintoihin liittyvää osallistumista ja vaikuttamista tehdyissä tehtävissä. Osittaista valinnanmahdollisuutta korostavat kokevat saaneensa puitteet tekemiselle, mutta voineensa tämän jälkeen tehdä myös itse päätöksiä. Osallistamistavoitteen kannalta myönteistä on se, että vain yksittäisillä lapsilla ja nuorilla on kokemuksia siitä, etteivät he ole voineet vaikuttaa tekemisiinsä hankkeessa.

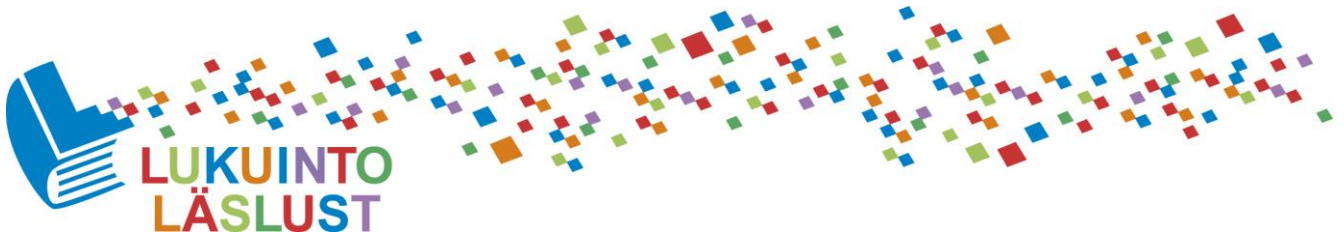
Tavoite 3: Lasten ja nuorten yhteisöllisen oppimisen edistäminen koulussa ja kirjastossa. Kaveriyhteisöä tarkastellessa internetin käyttö samoin kuin perinteiset lukeminen ja kirjoittaminen nousevat tärkeimmiksi yhteisöllisen tekemisen muodoiksi, elokuvien tuottamisen ollessa vähäisempää. Internetin käyttömuodoista pelaaminen on yhteisössä suosituinta, muina keskeisinä tiedonhankinta ja internetvälitteinen sosiaalinen vuorovaikutus. Muista tekemisen muodoista merkittävimmäksi nousee muun tekemisen luokan liikuntaharrastukset, musiikin kuuntelu ja kyläileminen sekä leikkiminen. Yhteisöllinen kirjastonkäyttö nojaa yhä edelleen selkeästi perinteisiin: lukeminen ja lainaaminen erottuvat suurimpina ryhminä muista mahdollisista toimintamuodoista. Yllättävää kyllä, sosiaalinen vuorovaikutus ja yhteinen ajanvietäminen kavereiden kanssa, pelaaminen sekä tietokoneen ja internetin käyttö mainitaan edellisiin nähden harvoin.

Tavoitteet 4 ja 7: Perheen/ huoltajan osallisuuden lisääminen ja perheiden kirjastonkäytön lisääntyminen. Vaikka perheen tai huoltajan rooli tulee nähdä Lukuinto-toiminnan kannalta merkityksellisenä, kyselytutkimuksen tulokset nostavat näkyviin lasten ja nuorten käsitystä siitä, ettei heidän perheensä ole vaikuttanut tai saanut vaikuttaa siihen mitä Lukuinto-ohjelmassa tehdään. Toisaalta muutamat lapsista ja nuorista kertovat, ettei heillä ole tietoa vanhempiensa vaikuttamismahdollisuuksista. Tulokset kertovat kuitenkin siitä, että perheet ja huoltajat ovat lähteneet mukaan toimintaan. Yhdessä lukeminen osoittautuu tärkeimmäksi Lukuinto-toimintamuodoksi. Vanhemmat ovat olleet niin ikään mukana osallistumalla lukutaitoja edistäviin käytänteisiin kirjastossa vierailien sekä yhdessä tulkiten ja tuottaen. Lisäksi esiin nousee perheiden tai huoltajien osallistuminen tukijoina, auttajina ja kannustajina. Lasten ja nuorten kertoman perusteella varsinaisista vanhemmille suunnatuista tapahtumista tärkein on vanhempainilta. Sen sijaan kirjaston järjestämä Lukuinto-toiminta ei ole lasten ja nuorten vastausten perusteella saavuttanut kovin suurta osaa vanhemmista.

Lukuinto-ohjelma näyttää kuitenkin aktivoineen kodin ja koulun tai kirjaston välistä yhteistyötä lisäten yhteisön jäsenten kokoontumisia. Näyttää siltä, että perheiden koulu- tai kirjastokäyntien määrät ovat lisääntyneet. Perheiden kirjastonkäyttö painottuu perinteisesti lainaamiseen. Tavallista on myös viettää kirjastossa aikaa kirjoja ja lehtiä lukien sekä katsellen. Vähemmän mainintoja saavat kirjaston järjestämiin tapahtumiin osallistuminen, samoin kuin sosiaalisen elämän ylläpitoon liittyvät sosiaalinen vuorovaikutus, pelaaminen tai tietokoneen käyttö.

Tavoitteet 5 ja 6: Lasten ja nuorten kirjastokäyntien lisääntyminen ja kirjasto oppimisympäristönä (oppimisympäristön laajentaminen). Melkein puolet lapsista ja nuorista arvioi omien kirjastovierailujensa lisääntyneen. Ja kuten todettiin, Lukuinto-ohjelmalla näyttää olevan vaikutusta myös yhteisölliseen kirjaston käyttöön: perheiden samoin kuin kavereiden kanssa tapahtuva kirjastonkäyttö on lisääntynyt.

Kaveripiiristä muodostuva yhteisö näyttää vaikuttavan lasten ja nuorten kirjastonkäyttöön.



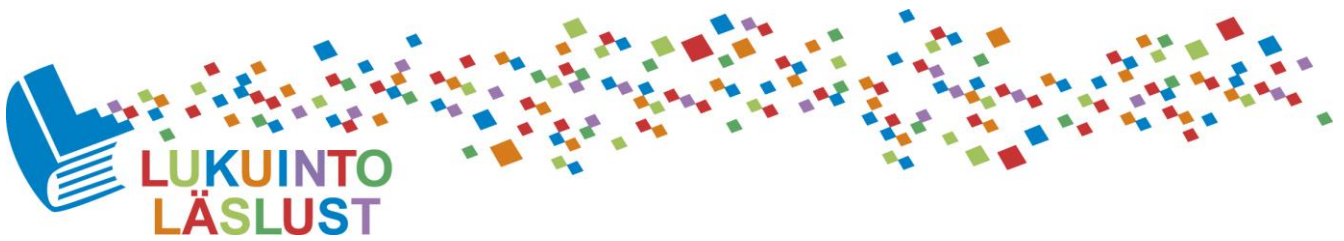
Yksilöllisessä kirjastonkäytössä lainaaminen on selvästi yleisin kirjastonkäyttömuoto, seuraavaksi yleisin on lukeminen. Sen sijaan yhteisöllisessä kirjastonkäytössä lukeminen ja lainaaminen ovat yhtä suosittuja. Sekä yksilöllisessä että kaveriyhteisöllisessä kirjastonkäytössä aineiston etsiminen ja valitseminen, tiedonhankinta, tapahtumiin osallistuminen, ajan viettäminen, tuottaminen, pelaaminen sekä internet ja laitteet saavat reilusti vähemmän mainintoja. Näistä tuottaminen liittyy enemmän yleiseen käyttöön, kun taas sosiaalinen vuorovaikutus ja ajanviettäminen yhteisölliseen käyttöön. Pelaaminen ja laitteet saavat samansuuntaisen painoarvon, joskin viittaavat enemmän yhteisölliseen käyttöön. Yksilöllinen kirjastonkäyttö on tavallisempaa, kun taas kavereiden kanssa kirjastossa vierailaan harvemmin.

Kirjasto voi toimia merkittävänä oppimisympäristönä tarjotessaan laajan lukuharrastusta tukevan aineiston. Sosiaalinen kanssakäyminen sekä tiedon etsiminen ja jakaminen, vaikkapa edellä mainitun lukemisen ja tutkimisen muodossa, vaikuttavat laajemmin ympäröivän maailman ymmärtämiseen sekä kiinnostuksen kohteiden ja oman itsen löytämisen kautta aina identiteetin rakentumiseen. Yhteisöllisyyteen perustuva kirjasto toimii oppimisympäristönä lisäten konkreettisten taitojen ohella myös inhimilliseen pääomaan lukeutuvia vuorovaikutustaitoja.

Tavoite 8: Teknologian opetus- ja oppimiskäytön lisääntyminen. Kyselyyn osallistuneista lapsista ja nuorista lähes kaikilla on käytössään jokin tai joitakin teknisiä laitteita. Yleisimpiä ovat erilaiset tietokoneet. Toiseksi yleisin laite on puhelin. Myös koulu- ja kirjastoympäristössä tietokoneet ovat ylivoimaisesti yleisimpiä lasten ja nuorten käytössä olevia laitteita. Vastaajat kertovat laitteiden käyttökohteiden moninaisuudesta näissä ympäristöissä. Tiedonhankinta nousee yleisimmäksi käyttökohteeksi. Toiseksi eniten oppilaat käyttävät laitteita muulla tapaa opiskelunsa tukena. Tähän sisältyy myös moni-ilmeinen – yleisimmin tekstien – oma tuottaminen. Pelaaminen on kolmanneksi tärkein käyttökohteiden joukossa. Laitteilla käytetään sosiaaliseen vuorovaikutukseen pääasiassa muualla kuin koulussa ja kirjastossa.

Tämän hetkisten käyttökohteiden ohella kyselyyn vastanneet tuovat esiin laajan kirjon toiveita, joihin haluaisivat laitteita koulussa ja kirjastossa käytettävän. Käyttökohtetoiveissa ensimmäiseksi nousee tiedonhankinta, mutta saman verran laitteita käytettäisiin myös pelaamiseen. Opiskeleminen yleisellä tasolla saa runsaasti mainintoja samoin kuin oma tuottaminen, joka on yleisimmin tekstiä. Näyttää siltä, että opiskeleminen ja laitevälitteinen sosiaalinen elämä ovat erillään ja niin se myös halutaan pitää: vain harva vastaaja haluaisi pitää laitevälitteisesti yllä sosiaalisia suhteitaan koulussa ja kirjastossa. Tulosten mukaan tämän hetkiset mahdollisuudet käyttää laitteita toivottuihin kohteisiin toteutuvat melko hyvin. Huomattavin ero nykytilanteen ja toiveiden välillä on pelaamisessa.

Lapset ja nuoret näyttävät ymmärtävän laitteiden käytön riskit koulu- ja kirjastomaailmassa. Omia laitteita halutaan käyttää myös koulussa, mutta käytön tulisi soveltua ympäristöönsä. Laitteiden harkitun käytön hyödyt voittavat mahdolliset ongelmat ja haitat. Tiedonhankintaa ja tiedon saantia pidetään tärkeimpänä omien laitteiden käytön hyötynä. Laitteiden käyttö tarjoaa muuta tukea opiskeluun ja oppimiseen, mutta myös monia muita mahdollisuuksia kuten laitevälitteisen yhteydenpidon vanhempiin. Keskeisimpinä haittoina pidetään laitteiden käytöstä aiheutuvaa häiriötä oppitunneilla, käyttöä seuraavia keskittymisongelmia sekä laitteiden tarjoamia houkutusopetuksen ulkopuolisille sivustoille. Lisäksi haittatekijänä mainitaan laitteissa ilmenevät ongelmat, kuten rikkoutuminen ja muut toimivuusongelmat. Vaikka viruksista ja tietoturvariskeistä yleisesti



puhutaan, ainoastaan muutama vastaaja tuo esiin huolensa viruksista. Myös omien laitteiden käyttökielto nousee esiin.

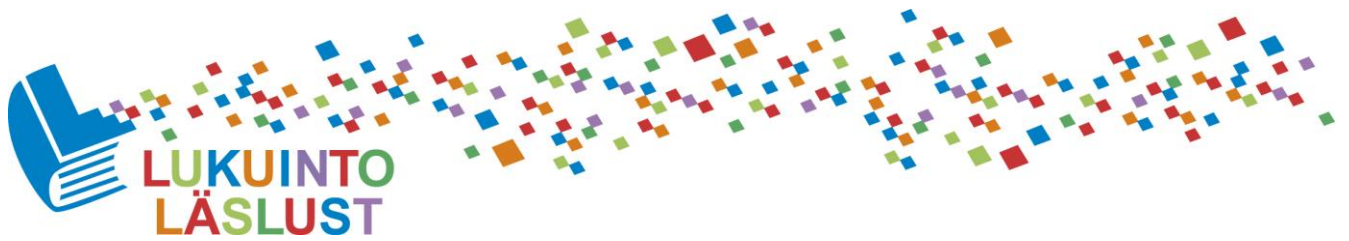
Laitteilla käytetään muun muassa internetiä. Yleisimmät internetin käyttömuodot ovat pelaaminen; elokuvat, videot ja TV-ohjelmat lähinnä katsomisen näkökulmasta sekä tiedonhankinta ja -saanti. Verkkovälitteinen sosiaalinen vuorovaikutus on niin ikään tärkeää. Lapset ja nuoret luettelevat laajan kirjon käyttämiänsä ohjelmia ja sovelluksia. Kuten Internetin keskeisimmät käyttötavat, myös käytetyimmät ohjelmat ja sovellukset kytkeytyvät pelaamiseen. Lisäksi sosiaalisen vuorovaikutuksen ja yhteydenpidon, samoin kuin elokuvien ja videoklippien katsomisen ja tuottamisen mahdollistavat appsit ja ohjelmat ovat tärkeitä.

Laitteiden käyttö vaihtelee kuitenkin eri ympäristöissä. Kotona laitteita käytetään eniten pelaamiseen. Toiseksi nousee sosiaalinen vuorovaikutus ja kolmanneksi elokuvien, videoiden tai TV-sarjojen sekä kuvien katsominen ja oma tuottaminen. Kotiympäristöstä kouluun siirryttäessä myös laitteiden käyttötarkoitus muuttuu. Koulussa tärkein laitteiden käyttökohde on tiedonhankinta, joka kytkeytynee ainakin osittain toiseksi yleisimmäksi laitteiden käyttökohteeksi nousevaan opiskelun ja koulutehtävien kategoriaan. Tekstin tuottaminen nousee kolmanneksi yleisimmäksi siitä huolimatta, että kyseistä tuottamisen tapaa tarkastellaan erillään muista koulutöistä. Vähäisintä laitteiden käyttö on harrastuksissa, jossa käyttö keskittyy harrastusten vaatimiin käytännön järjestelyihin: laitteita käytetään esimerkiksi puheluihin. Koulu- ja erityisesti harrastusympäristössä laitteita käyttämättömien määrä on merkittävä.

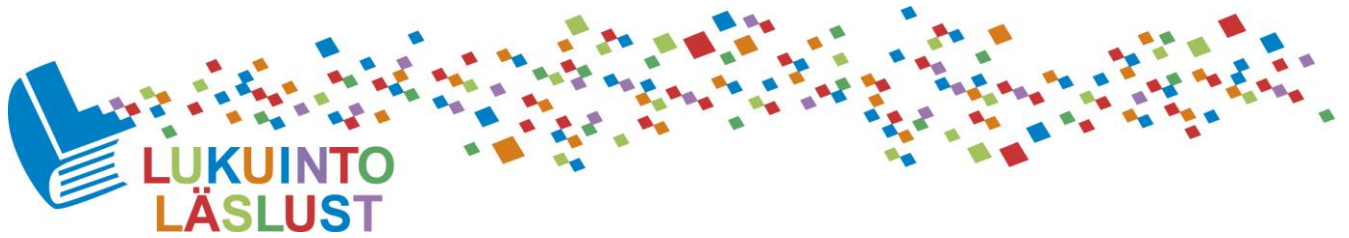
Puhelin palvelee yleisimmin sosiaalista vuorovaikutusta sekä perinteisten puheluiden että tekstiviestien ja erilaisten sosiaalisen median yhteisöjen pikaviestipalveluiden kautta. Toinen puhelimen keskeinen käyttökohde on pelaaminen. Tietokoneen käyttömuodot ovat puhelimen käyttöön rinnastaen tasavertaisempia. Kuitenkin myös tietokonetta käytetään yleisimmin pelaamiseen. Niin ikään tiedonhankinta, samoin kuin elokuvien, videoiden, TV-ohjelmien ja -sarjojen sekä uutisten katsominen ovat tärkeitä käyttötapoja. Tablet-laitteita käytetään samoihin tarkoituksiin kuin tietokonetta: kaikkein yleisimmin pelaamiseen, mutta hyvin usein myös TV-ohjelmien, elokuvien ja videoiden katsomiseen, kuvien tuottamiseen sekä tiedonhankintaan. Yhteistä eri laitteiden käytölle on niiden runsas hyödyntäminen pelaamisessa, sekä vaihtelevammin sosiaalisessa vuorovaikutuksessa ja tiedonhankinnassa.

Tuloksissa käyvät ilmi niin tekstien vastaanottamisen kuin myös oman tuottamisen tavat. Kirjastokontekstissa korostuvat perinteisesti lainaaminen ja lukeminen, mutta myös muutoin lukeminen sekä oman tuottamisen tavat ovat keskeisiä. Sellaiset asiat kuin teksti, elokuva ja kuva, draama ja teatteri, musiikki sekä teosten innoittama askarteleminen nousevat esiin vaihtelevassa määrin läpi kyselyn. Moni-ilmeisen tuottamisen ohella pelaaminen nousee tuloksissa tärkeäksi. Hyvin yleisinä esiin nousevat myös inhimillistä pääomaa kasvattava sosiaalinen vuorovaikutus sekä lukutaitojen omaksumista parantava leikkiminen. Muita keskeisiä teemoja ovat informaatiolukutaidon kehittymisestä kertova tiedonhankinta sekä teknologialukutaitoa mittaavien kysymysten vastauksissa korostuvat laitteet, joita mainitaan erityisesti Lukuinto-ohjelman myötä parantuneina mahdollisuuksina tablet-tietokoneiden käyttöön.

Sukupuolten välisiä eroja tarkasteltiin tuloksissa keskeisen teeman, pelaamisen, osalta. Yleinen oletus on, että pojat pelaavat tyttöjä enemmän, mutta merkittäviä eroja ei juuri ollut havaittavissa. Poikien osuus pelaamisessa on hiukan suurempi kautta linjan. Ainoastaan koulun ja kirjaston



laitteilla tytöt kertovat pelaavansa hieman poikia enemmän. Tätä poikkeamaa voi selittää esimerkiksi kaikenlaisten – myös oppimis- – pelien kokoaminen samaan pelaamisen luokkaan. Muutoin pojat pelaavat ja haluavat pelata tyttöjä enemmän: sukupuolieroja näkyy esimerkiksi poikien kaveripiireissä tapahtuvassa nettipelaamisessa. Lisäksi pojat kertovat pelaavansa kotonaan ja käyttävänsä pelaamiseensa tietokonetta tyttöjä yleisemmin. Pojat kertovat myös tyttöjä useammin halustaan käyttää omia laitteitaan pelaamistarkoituksiin koulu- ja kirjastoympäristössä. Sukupuolierot näkyvät mielenkiintoisella tavalla poikien ja tyttöjen käyttämissä ohjelmissa ja sovelluksissa: pojat käyttävät runsaammin peliohjelmia ja -sovelluksia kun taas tytöt, joiden käyttämät ohjelmat keskittyvät sosiaaliseen mediaan.



LÄHTEET

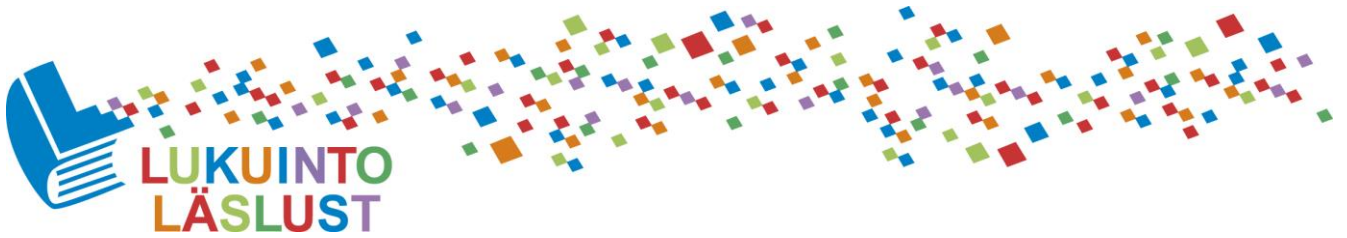
BYOD – bring your own device (2014). IT Business Edge.
<http://www.webopedia.com/TERM/B/BYOD.html> (Käytetty 22.4.2014).

OPM (2000); tässä Käsitteistö (ei päiväystä). Lukuinto.
<http://www.lukuinto.fi/lukuinto/kasitteisto.html> (Käytetty 15.4.2014).

Luukka, Minna-Riitta (2013). Opetussuunnitelmat uudistuvat: tekstien lukijasta ja kirjoittajasta monilukutaituriksi. <http://www.kieliverkosto.fi/article/opetussuunnitelmat-uudistuvat-tekstien-lukijasta-ja-kirjoittajasta-monilukutaituriksi/> (Käytetty 17.4.2014).

Loppuraportti, Kurikan kirjasto ja Kurikan Miedon ja Säntin koulut.

Loppuraportti, Oulun kaupunginkirjasto ja Myllyojan koulu.



LIITE 1

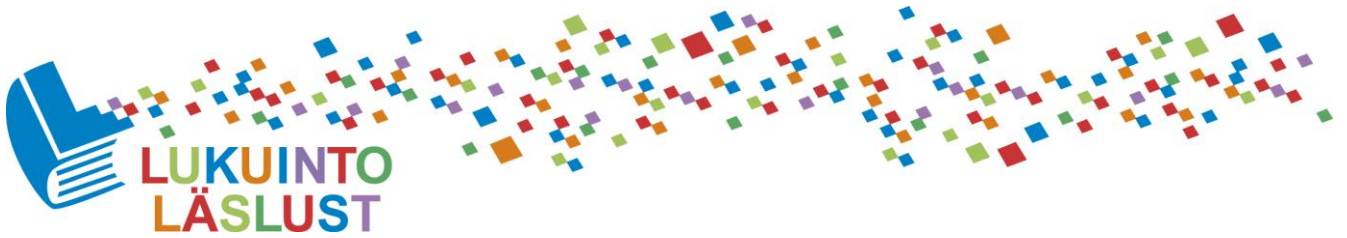
LASTEN JA NUORTEN LUKUINTO-KYSELY

vuosi 2014

MINÄ JA LUKUINTO

1. Olen a. poika ___
b. tyttö ___
2. Millä luokalla olet? _____
3. Koulun nimi _____
4. Miten sinä olet osallistunut Lukuinto-toimintaan?
Ympyröi ne toiminnat, joihin olet osallistunut.
 - a. olen ollut mukana lukupiirissä, lukukerhossa tai muussa sellaisessa
 - b. olen kirjoittanut tarinan
 - c. olen kirjoittanut kirjan
 - d. olen osallistunut toimintaan kirjastossa, esim. kirjaston tapahtumiin
 - e. olen ollut kirjavinkkarina
 - f. olen tehnyt elokuvia, animaatioita tai sarjakuvia
 - g. olen lukenut painettuja kirjoja
 - h. olen lukenut sähköisiä kirjoja (e-kirjoja)
 - i. olen tehnyt muutaMitä? _____

5. Oletko voinut itse valita, mitä teet Lukuinnossa?
 - a. ei ___
 - b. kyllä ___Miten? _____
6. Miten olet ollut itse vaikuttamassa siihen mitä tehdään? Ympyröi sopiva vaihtoehto/vaihtoehdot.
 - a. olen ollut mukana suunnittelussa
 - b. valitsemassa kirjoja
 - c. jotenkin muutenMiten? _____



7. Millaisia kirjoituksia, kuvia, elokuvia tai muuta sellaista olet tehnyt?

8. Mitä olet oppinut Lukuinnossa? Ympyröi valitsemasi vaihtoehto/vaihtoehdot.

- a. lukemaan paremmin
- b. lukemaan enemmän
- c. kirjoittamaan pidempiä tarinoita
- d. tekemään elokuvia
- e. käyttämään laitteita (tietokone, puhelin, tablet-laite)

Mitä laitteita? _____

- f. toimimaan ryhmässä
- g. toimimaan toisten ohjaajana
- h. suunnittelemaan toimintaa
- i. jotakin muuta

Mitä? _____

-

MINÄ JA KAVERIT JA LUKUINTO

9. Oletko lukenut kavereiden kanssa yhdessä?

- a. ei__
- b. kyllä__

10. Oletko kirjoittanut kavereiden kanssa yhdessä?

- a. ei__
- b. kyllä__

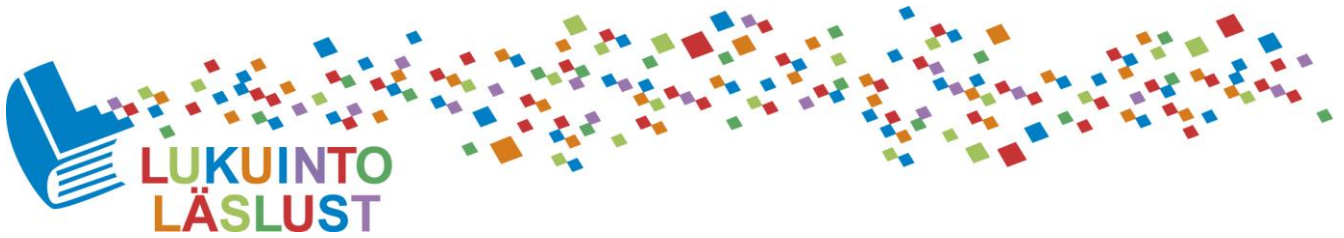
11. Oletko tehnyt elokuvia kavereiden kanssa yhdessä?

- a. ei__
- b. kyllä__

12. Oletko ollut kavereiden kanssa netissä?

- a. ei__
- b. kyllä__

Mitä olette yhdessä tehneet netissä?



13. Mitä muuta olette tehneet kavereiden kanssa?

MINÄ JA PERHEENI JA LUKUINTO

14. Miten sinun perheesi on osallistunut Lukuinto-toimintaan? Ympyröi sopiva vaihtoehto/sopivat vaihtoehdot.

- a. osallistunut Lukuinto-vanhempainiltaan
- b. osallistunut Lukuinto-toimintaan kirjastossa
- c. olemme lukeneet yhdessä
- d. olemme kirjoittaneet yhdessä
- e. jotakin muuta
mitä? _____

15. Onko perheesi saanut vaikuttaa siihen mitä Lukuinnossa tehdään?

- a. ei__
- b. kyllä__

16. Miten perheesi on vaikuttanut siihen mitä Lukuinnossa tehdään?

17. Onko perheenjäsenesi käynyt nyt enemmän koulullasi?

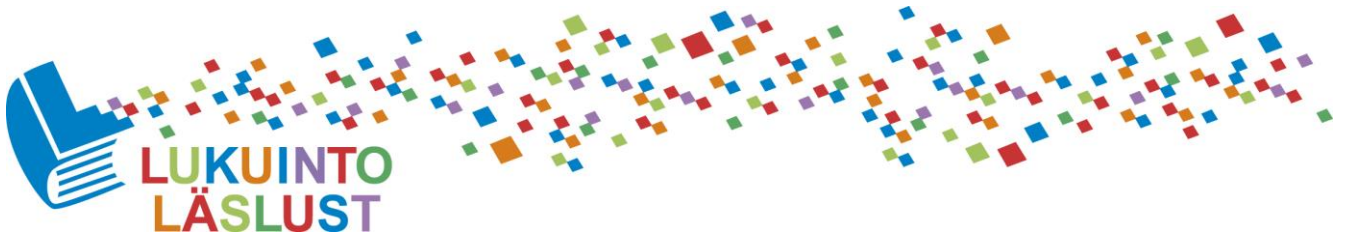
- a. kyllä__
- b. ei__

MINÄ, KIRJASTO JA LUKUINTO

18. Oletko käynyt kirjastossa enemmän kuin aiemmin?

- a. kyllä__
- b. ei__

19. Mitä olet tehnyt kirjastossa?



20. Oletko käynyt kavereidesi kanssa enemmän kirjastossa kuin aiemmin?

- a. kyllä__
- b. ei__

21. Mitä olette tehneet kavereiden kanssa kirjastossa?

22. Oletko käynyt perheesi kanssa kirjastossa nyt enemmän kuin aikaisemmin?

- a. kyllä__
- b. ei__

23. Mitä olette tehneet perheesi kanssa kirjastossa?

MINÄ JA LAITTEET

24. Onko käytössäsi laitteita (kännykkä, tietokone, läppäri tai tablet-laite)?

- a. kyllä __
- b. ei __

25. Mihin ja miten haluaisit käyttää laitteita koulussa/kirjastossa?

a.koulussa_____

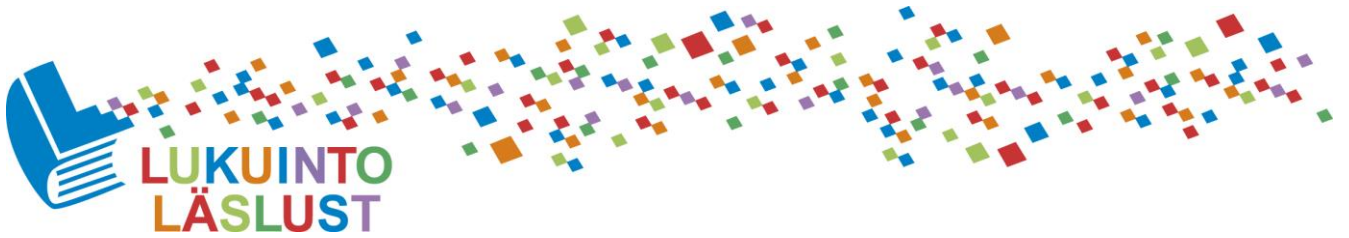
b.kirjastossa_____

26. Mitä hyötyä tai haittaa omien laitteiden käytöstä on koulussa?

a.hyötyä_____

b.haittaa_____

27. Mitä laitteita koulussasi/kirjastossa on oppilaiden käytössä?



28. Miten ja mihin oppilaat käyttävät koulun/kirjaston laitteita?

29. Mitä teet netissä?

30. Mitä muuta haluat kertoa laitteiden käytöstä?

Jos käytössäsi on laitteita, vastaa seuraaviin kysymyksiin.

31. Mitä laitteita sinulla on käytössäsi?

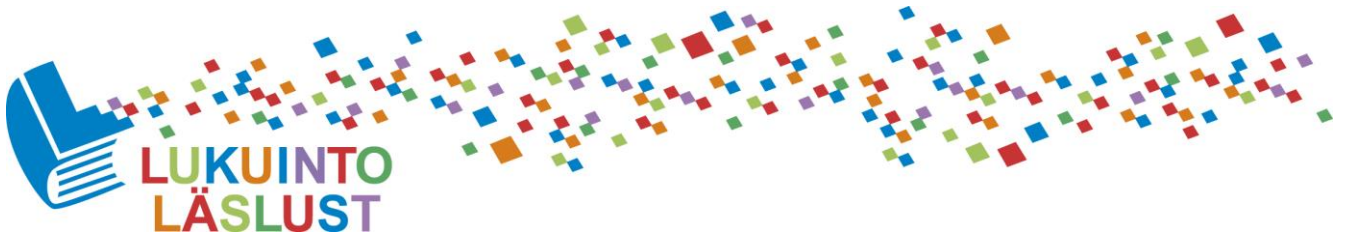
32. Mihin tarkoituksiin käytät laitteitasi

- a. kotona _____
- b. koulussa _____
- c. harrastuksissa _____

33. Mihin tarkoituksiin käytät

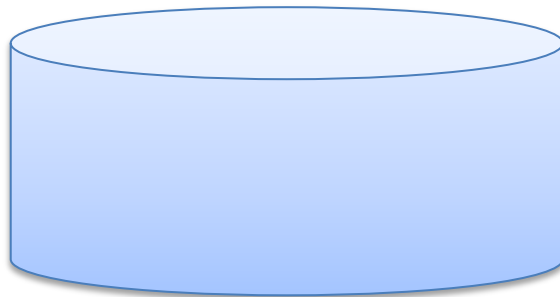
- a. puhelinta _____
- b. tietokonetta _____
- c. tablet-
laitetta _____

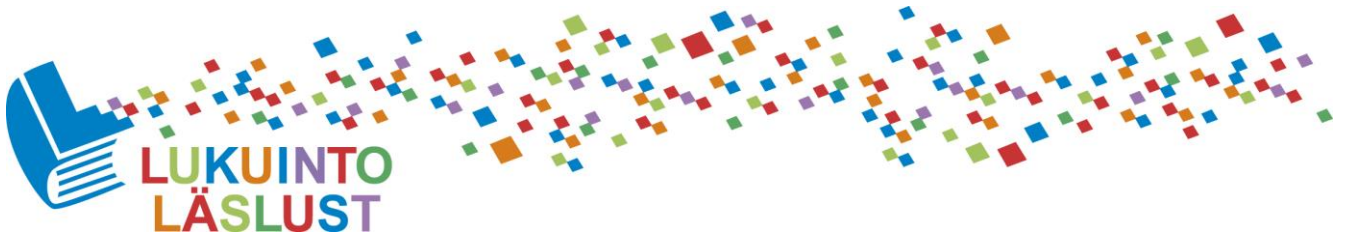
34. Mitä appseja ja ohjelmia käytät?



HEITÄ INTOA JA IDEOITA LUKUINTO-LAARIIN!

Heitä laariin ne asiat, jotka Lukuinnossa innostavat sinua.
Kirjoita mieleesi tulleet asiat tyhjiin laatikoihin.





Heitä laariin uusia Lukuinto-ideoita. Kirjoita mieleesi tulleet asiat tyhjiin laatikoihin.

A large orange cylinder is the central focus. To its left, there are three empty rectangular boxes: one positioned below the cylinder, and two below that. To the right of the cylinder, there are three empty rectangular boxes: one at the top right, one in the middle right, and one at the bottom right.

Mitä sinulla tulee mieleen koulusta ja kirjastosta? Heitä ajatuksesi tyhjiin laatikoihin.

A large green cylinder is the central focus. To its left, there are three empty rectangular boxes: one on the far left, one overlapping the cylinder's edge, and one below the cylinder. To the right of the cylinder, there are three empty rectangular boxes: one at the top right, one overlapping the cylinder's edge, and one at the bottom right. The text 'Kiitoksia vastauksistasi©' is located to the right of the cylinder.