

Mikä nuorten somen käytössä ja digipelaamisessa huolettaa?

Pause-hanke selvitti yläkouluikäisten kasvattajien ajatuksia nuorten digitaalisten medioiden käytön haasteista.

Toteutimme keväällä 2023 verkkokyselyn, johon vastasi 884 koulujen ammattilaista ja nuoren huoltajaa.

58 %

kouluissa työskentelevistä ammattilaisista huomasi digipelaamiseen sekä somen käyttöön liittyviä haittoja päivittäin tai lähes päivittäin.

Ammattilaisissa vastaajina oli opettajia, kuraattoreita, terveydenhoitajia, rehtoreita ja muita ammattilaisia.

Opettajista **73 %** huomasi päivittäisiä haittoja digipelaamiseen ja **67 %** somen käyttöön liittyen.

Huoltajista **15 %** huomasi päivittäisiä haittoja digipelaamiseen tai somen käyttöön liittyen.

Miten digilaitteiden käyttö vaikuttaa kouluarkeen ja nuoriin?

Ammattilaisten näkökulmasta haasteita ovat etenkin:

- Laitteiden käyttö häiritsee oppitunteja
- Ammattilaiset selvittelevät ja huomaavat somessa ja peleissä tapahtuvaa kiusaamista ja muuta ikävää käytöstä
- Some vaikuttaa monen nuoren minäkuvaan haitallisesti
- Huoltajien kanssa on usein vaikeaa löytää yhteistä käsitystä ongelmista ja sen ratkaisukeinoista



Havaitsetko työssäsi yläkouluikäisten kanssa haasteita nuorten digitaalisten medioiden käyttöön liittyen?

Tule mukaan **Pause**-hankkeen testiryhmään tai ilmoita koulusi yhteistyöhön hankkeen kanssa. Saat käyttöösi työvälineitä nuorten some- ja digipelihaittojen tunnistamiseen ja käsittelyyn.

Haluatko kuulla lisää kyselymme vastauksista ja **Pause**-hankkeen toiminnasta?

Vieraile sivulla ehyt.fi/pause! Selvitys kyselyn vastauksista julkaistaan kokonaisuudessaan lähikuukausien aikana.

Empatiakartta kuvaa **Pause**-hankkeen selvityksen pohjalta koulujen ammattilaisten kokemuksia oppilaiden somen käytöstä ja digipelaamisesta.

