

SYKSY- 2020

2. Hermoston ja psyykkisen kehityksen yhteys 20 p.

Anna kaksi esimerkkiä siitä, miten keskushermoston kehitys on yhteydessä yksilön kehitykseen. Vastauksen enimmäispituus on 2 000 merkkiä.

3. Lasten ajattelun vertailu 20 p.

Aineisto

1. [Video: Lapsi A](#)
2. [Video: Lapsi B](#)

Aineistossa on kaksi videota, [3. A](#) ja [3. B](#). Videoiden lapset ovat keskenään eri-ikäisiä. Vertaile näiden lasten ajattelun kehitystä kehityspsykologisen tiedon valossa. Vastauksen enimmäispituus on 2 000 merkkiä.

5. Tiedekysymykseen vastaaminen 20 p.

Miksi ajatukset ovat näkymättömiä? Näin kysyi 6-vuotias Sona *Helsingin Sanomien* Lasten tiedekysymykset -palstalla 15.3.2019. Miten vastaisit tähän kysymykseen lukio-opiskelijalle psykologisen tiedon varassa?

7. Kasvaminen älypuhelimien kanssa 30 p.

Älypuhelimet ovat nykyään äärimmäisen suosittuja laitteita erityisesti nuorten keskuudessa. Vuonna 2018 suomalaisista nuorista (16–24-vuotiaista) 99 % omisti älypuhelimien ja 93 % käytti sillä sosiaalista mediaa. (Väestön tieto- ja viestintätekniikan käyttö -tutkimus 2018, Tilastokeskus.)

Älypuhelimet ja sosiaalinen media eivät kuitenkaan ole vanha keksintö: ensimmäinen Applen iPhone julkaistiin vuonna 2007, ja Instagram avautui vuonna 2010. Tämän vuoksi 2000-luvulla syntyneet nuoret ovat ensimmäinen sukupolvi, joka on kasvanut ympäristössä, jossa älypuhelimet ja sosiaalinen media ovat osa arkea.

Pohdi, millaisia psykologisia vaikutuksia älypuhelimien ja sosiaalisen median parissa kasvamisella on ollut 2000-luvulla syntyneisiin nuoriin.

9. Ilmastoahdistus 30 p.

Aineisto

1. [Teksti: Ilmastoahdistuksen määrittely](#)
2. [Teksti ja video: Greta Thunbergin esittely](#)

Aineistot [9. A](#) ja [9. B](#) antavat perustietoja ilmastoahdistuksesta ja Greta Thunbergistä, joka on ehkä maailman tunnetuin ilmastoaktivisti. Pohdi ilmastoahdistusilmiötä ja sen merkitystä nuorten psyykkiselle kehitykselle.

K-2020

3. Lapsen iän arvioiminen 20 p.

Arvioi, minkä ikäinen videolla [3. A](#) esiintyvä lapsi on. Perustele päätelmäsi lapsen iästä kehityspsykologisen tiedon valossa. Vastauksen enimmäispituus on 2 000 merkkiä.

Aineisto

1. [Video: Lapsi tekemässä tehtäviä aikuisen kanssa](#)

5. Kognitiivisten taitojen kehittyminen aikuisuudessa 20 p.

Valitse yksi taitavaa ajattelua vaativa toimintalaji (esimerkiksi asiantuntijuus, ongelmanratkaisu, päätöksenteko). Selitä psykologisen tiedon ja esimerkkien varassa, kuinka siihen liittyvät kognitiiviset taidot kehittyvät aikuisuudessa.

6. Psykologiset näkökulmat Positiiviseen CV:hen 20 p.

Videolla [6. A](#) ja tekstissä [6. B](#) esitellään Positiivinen CV. Mitä psykologisia vaikutuksia Positiivisella CV:llä voi olla lapsiin ja nuoriin?

Aineisto

1. [Video: Positiivinen CV](#)

Teksti: Positiivisen CV:n esittelyteksti: Positiivista CV:tä eli ansioluetteloa kuvataan seuraavasti:

”Positiivinen CV eli PCV on laaja-alaisten taitojen ansioluettelo, jonka avulla lapsi oppii tunnistamaan osaamistaan. PCV:hen tallennetaan näyttöjä taidoista eri ympäristöissä, kouluissa, kotona, harrastuksissa ja kaveripiirissä. PCV muovautuu lapsen omien tarpeiden mukaan ja kasvaa nuoreksi yhdessä lapsen kanssa päiväkodista alkaen.

PCV on arvioinnin uusi tulokas, perinteisen koulutodistuksen rinnalle tarvittu väline, jossa jokaisesta tallentuu monipuolinen, ”parhauksia” piirtävä kuva. PCV voi olla aluksi lehtiö tai juliste, lopullisesti kuitenkin sähköinen alusta. Se suunnitellaan lasten itsensä kanssa palvelemaan juuri heitä.”

2. Lähde: Positiivinen CV. www.positiivinencv.fi. Viitattu: 4.12.2018.

8. Yksinäisyys ja sosiaalinen media 30 p.

Vaikka sosiaalinen media mahdollistaa nuorille jatkuvan yhteydenpidon laajan sosiaalisen verkoston kanssa, jotkut tutkijat väittävät nuorten olevan yksinäisempiä kuin koskaan aikaisemmin. Esimerkiksi uuden median tutkija Sherry Turkle on esittänyt nuorten olevan ”yksinäisiä yhdessä” (engl. ”alone together”). Mitä psykologisesti perusteltuja ajatuksia esittäisit väitteen ”sosiaalinen media lisää nuorten yksinäisyyttä” puolesta ja vastaan?

9. Salaisuuksien jakaminen 30 p.

Aineistossa 9. A kuvataan salaisuuksien jakamiseen liittyvä tutkimus.

Aineisto

1. Teksti ja kuvio: Salaisuuksien jakamiseen liittyvän tutkimuksen kuvaus

9.1. Kuvaa aineistossa 9. A esitetyn tutkimuksen tutkimusmenetelmiä. Käytä asianmukaisia tutkimuskäsitteitä. Selitä lisäksi lyhyesti pylväsdiagrammissa esitetyt tutkimustulokset. 15 p.

9.2. Arvioi tutkimuksen tulosta kehityspsykologisen tiedon varassa. 15 p.

S-2019

3. Eläinten taitojen psykologinen analyysi (20 p.) Aineisto: 3.A [Kuva: Delfiini katsoo peiliin](#) 3.B [Kuva: Apina auttaa lajitoveriaan synnytyksessä](#) 3.C [Kuva: Kimalainen pyörittää kuulaa reikään](#) 3.D [Kuva: Apina valmistaa itselleen työkalua](#) Selitä kohdissa 3.1.–3.4. lyhyesti, miten oheiset eläinten hallitsemat taidot liittyvät psykologisiin ilmiöihin.

3.1 Delfiinit tunnistavat itsensä peilistä varhaisemmassa vaiheessa yksilönkehitystä kuin mikään muu tähän mennessä tutkittu laji (aineisto 3.A). Vastauksen enimmäispituus on 500 merkkiä. (5 p.)

3.A Kuva: Delfiini katsoo peiliin



Lähde: Helsingin Sanomat.
<https://www.hs.fi/tiede/art-2000005526996.html>. Viitattu 28.11.2018.

3.2 Apinat auttavat toisiaan synnytyksessä (aineisto 3.B). Vastauksen enimmäispituus on 500 merkkiä. (5 p.)

3.3 Kimalaisia voidaan opettaa vierittämään kuula reikään palkinnon avulla (aineisto 3.C). Vastauksen enimmäispituus on 500 merkkiä. (5 p.)

3.4 Monet eläimet oppivat käyttämään ihmisten työkaluja ilman välitöntä palkitsemista (aineisto 3.D). Vastauksen enimmäispituus on 500 merkkiä. (5 p.)

K-2019

4. Lapsen kiintymyssuhteen arvioiminen (20 p.) Aineisto: 4.A [Teksti: Maija-nimisen lapsen kiintymyssuhteen kuvaus](#) Arvioi tekstissä (aineisto 4.A) kuvatun Maija-nimisen lapsen käyttäytymistä kiintymyssuhdeteorian valossa. Minkälainen kiintymyssuhde Maijalla todennäköisesti on, ja miten se voi vaikuttaa hänen kehitykseensä?

4.A Teksti: Maija-nimisen lapsen kiintymyssuhteen kuvaus

Maija on 1 vuotta ja 5 kuukautta vanha ja on aloittanut päivähoidon kaksi viikkoa sitten. Maija on hoidossa 4 tuntia päivässä. Äiti vie yleensä Maijan päivähoitoon, ja isä hakee hänet hoidosta. Vanhemmat ovat huolissaan, koska Maija itkee, kun hänet jätetään päivähoitoon. Päiväkodin työntekijät kertovat, että äidin lähdettyä Maija lopettaa nopeasti itkun omahoitajan sylissä. Jos Maijalle tulee päivän aikana paha mieli, omahoitajan syli lohduttaa. Hoitopäivän aikana Maija hääräilee ja leikkii tyytyväisenä itsekseen tai muiden lasten rinnalla. Päivähoidosta haettaessa Maija haluaa kiivetä heti isän syliin halaamaan. Usein Maija lähtee kuitenkin vieressä olevalle hiekkalaatikolle leikkimään jo sinä aikana, kun isä vaihtaa päivän kuulumisia hoitajien kanssa. Iltaisin Maija on tavallista väsyneempi ja saattaa suuttua vanhemmille pienistäkin asioista. Joskus suuttumiset johtavat raivokohtauksiin, joiden aikana Maija itkee ja huutaa. Loppujen lopuksi Maija kuitenkin rauhoittuu äidin tai isän sylissä.

Lähde: YTL.

6. Keppihevosharrastus kehityopsykologisesta ja yhteisöllisestä näkökulmasta (20 p.) Selma Vilhunen on ohjannut dokumenttielokuvan *Hobbyhorse Revolution* intohimoisista keppihevosharrastajista. Elokuva seuraa kolmea nuorta, Aiskua, Elsaa ja Alisaa. Elokuva kuvailaan mm. seuraavasti: Tämän päivän suomalaiset nuoret ovat luoneet keppihevosten ympärille monipuolisen harrastuksen ja nostaneet ilmiön uudelle tasolle. He ovat Instagram-tileineen, blogeineen ja foorumeineen verkossa samaan aikaan kun he urheilevat ”keppareilla” pihoilla ja metsissä – ja he ovat tosissaan. Kasvava innokas joukko treenaa määrätietoisesti ja järjestää valtakunnan tason kilpailuja. Jokaisella käsityönä valmistetulla kepparilla on oma nimensä ja persoonallisuutensa. Harrastajien ikähaarukka laajenee jatkuvasti, vanhimmat harrastajat ovat yli 20-vuotiaita. Erityislaatuista harrastuksesta on kymmenessä vuodessa tullut tuhansien nuorten rakastama ilmiö ja elämäntapa. Kepparikuume leviää myös muihin maihin. Aineisto: 6.A [Video: Hobbyhorse Revolution -dokumenttielokuvan traileri](#) Analysoi keppihevosharrastusta ja siihen liittyvää yhteisöllistä ilmiötä nuoruusiän kehityksen näkökulmasta.

S-2018

1. Leikin muodot (20 p.) Kuvaa kahta leikin muotoa ja selitä, miten ne ovat yhteydessä lapsen kehitykseen. Vastauksen enimmäispituus on 2 000 merkkiä.

5. Kasvatusohjeiden arvioiminen (20 p.) Arvioi tekstikatkelman (aineisto 5.A) kasvatusohjeita ja käsityksiä lapsen kehityksestä nykyisen psykologisen tietämyksen varassa. Viittaa vastauksessasi aineistossa annettuihin esimerkkeihin 1, 2 ja 3.

7. Taitojen oppiminen videopelissä (30 p.) Videossa (aineisto 7.A) ja tekstikatkelmassa (aineisto 7.B) kuvataan suosittua Minecraft-peliä, jota monet lapset ja nuoret pelaavat. Pohdi, millaisia taitoja he oppivat Minecraftia pelatessaan. Perustele vastauksesi psykologisella tiedolla.

Aineisto: 7.A [Video: Minecraft-pelin trailer](#)

B 7.B Tekstikatkelma: Minecraft-pelin kuvaus

Minecraft on hiekkalaatikkopeli, jossa pelaajat voivat rakentaa 3D-maailmaan erilaisia rakennelmia palikkamaisista aineksista. Peli tarjoaa pelaajille lähes loputtomasti mahdollisuuksia pienten rakennelmien tekemisestä kokonaisten kaupunkien kokoamiseen. He voivat luoda yksinkertaisia esineitä tai rakentaa äärimmäisen moni-

mutkaisia rakennuksia. Pelissä on erilaisia pelitiloja kaikenlaisille pelaajille sekä monipelaajatoiminto. Pelaajat voivat halutessaan seikkailla selviytymistilassa, johon sisältyy materiaalien keräämistä, suojien rakentamista ja hirviöiltä pakenemista. He voivat myös esimerkiksi tehdä työkaluja, kaivaa malmeja, kasvattaa eläimiä ja harjoittaa kaupankäyntiä. Pelaaja voi luoda oman maailmansa luontitilassa tai tutkia toisen pelaajan luomaa maailmaa seikkailutilassa. Pelissä on vaikuttava monipelitila, jossa pelaajat voivat tehdä yhteistyötä toistensa kanssa tai kamppailla toisiaan vastaan. Minecraft on saatavilla useille eri alustoille, mukaan lukien Windows 10, OS X, Linux, Android, Xbox 360 ja PlayStation 4. Kaikkia pelin versioita päivitetään säännöllisesti, ja se on tänäkin päivänä yksi historian suosituimmista videopeleistä. Sitä on myyty yli 70 miljoonaa kappaletta.

Minecraft-peli on lasten ja nuorten suosima. Siihen pohjautuu elokuvia, ja monet laulut kertovat sen innostavasta pelattavuudesta ja hiekkalaatikkomaisesta rakentamis- mallista, joka sallii pelaajien käyttää mielikuvitustaan enemmän kuin missään muussa pelissä on mahdollista. Tässä taianomaisessa ympäristössä voit rakentaa omia maailmoja, maastoja, arkkitehtuureja tai jopa toimivan 16-bittisen tietokoneen. Tanskan hallitus on rakennuttanut siihen pelattavan pienoismallin omasta maastaan, ja erilaisten luomusten esittelyä varten järjestetään omia tapahtumiaan. Pelin kehittäjät ovat tuoneet sen hiljattain myös konsoleihin ja mobiililaitteisiin. Onko siis mikään ihme, että peli arvioitiin äskettäin 2,5 miljardin dollarin arvoiseksi?

Lähde: Videopalvelu Downloadastro <http://minecraft.fi.downloadastro.com/>. Viitattu 28.2.2017.
Muokkaus: YTL.

K-2018

3. Kehityopsykologisen ilmiön selittäminen (20 p.) Anna kaksi psykologista selitystä sille, miksi paperin repiminen on isästä ja lapsesta hauskaa (aineisto 3.A). Vastauksen enimmäispituus on 2 000 merkkiä. Aineisto: 3.A [Video: http://www.youtube.com/Hervi Velasquez: Laughing Baby Ripping Paper Cutie](http://www.youtube.com/HerviVelasquez)

7. Huvipuiston toimintatapojen analyysi (30 p.) Analysoi aineistossa 7.A kuvatus kiinalaisen huvipuiston toimintatapoja kehityopsykologisen tiedon valossa. Aineisto: 7.A [Tekstikatkelma: Kiinalaisessa huvipuistossa taaperotekee kolme työvuoroa putkeen – viisivuotias saa käteensä konepistoolin](#)

S-2017

3. Jälkiformaalin ajattelun määrittely (20 p.)

3.1 Selitä, mitä tarkoitetaan jälki- eli postformaalilla ajattelulla. Vastauksen enimmäispituus on 2 500 merkkiä. (10 p.)

3.2 Anna kaksi esimerkkiä jälkiformaalista ajattelusta. Vastauksen enimmäispituus on 2 500 merkkiä. (10 p.)

7. Seksuaali-identiteetin muodostuminen (30 p.) Pohdi seksuaali-identiteetin muodostumista.

K-2017

5. Sosiaalisten kontaktien merkitys alle kouluikäiselle (20 p.) Analysoi sosiaalisten kontaktien merkitystä alle kouluikäisen lapsen kognitiiviselle kehitykselle.

8. Varhaisen stressin kehitykselliset vaikutukset (30 p.) Pohdi oheisen aineiston ja kehityspsykologisen tiedon varassa varhaisen stressin merkitystä yksilön kehitykselle. Aineisto:

8.1 [Tekstikatkelma: Tutkimus stressin vaikutuksista varhaislapsuudessa](#)