

Digitaalinen kirjallisuus lasten
lukijuutta tukemassa: Valtteina tuttuus,
toiminnallisuus ja monipuolisuus

—

Juli-Anna Aerila & Tiziana Mascia

Lastenkirjallisuus ja lukeminen ovat lapsille tärkeitä. Parhaimmillaan ne ovat sekä tiedonlähteitä että tukevat kaikkea kasvua ja oppimista. Jeffrey D. Wilhelm (2016) mukaan kirjallisuuden parissa viihtyminen tuottaa iloa ja hyvinvointia monin tavoin: iloa tuottaa eläytyminen kirjan maailmaan niin, että kaikki muu unohtuu; uuden oppiminen; kirjan tarjoamat yllätykset ja tunteet sekä kirjan parissa yhdessä läheisten ja ystävien kanssa vietetty aika. Lastenkirjallisuus avaa portin lukijaksi kasvamiseen ja hyvään lukutaitoon. Natalia Kucirkova ja Teresa Cremin (2018) vertaavat lukijoita ja heidän yhä moninaistuvia tarpeitaan ekosysteemiin, jonka seurauksena lukijoiden tarpeisiin on pystyttävä vastaamaan moninaisin tavoin ja yhä yksilöllisemmin.

Uuden-Seelannin kansalliskirjaston (2023) mukaan varhaislapsuuden ja perheiden kerrontahetkien tunteisiin ja elämyksiin palaaminen voi olla tehokas keino lukemiseen innostamiseen myös myöhemmällä iällä. Ajatus on kannatettava, sillä positiiviset lukemiseen liittyvät tunteet ja muistot auttavat nauttimaan lukuhetkestä ja saavat kiinnostumaan kirjoista sekä lukemisesta koko elämän ajan (Aerila & Kauppinen 2021). Kaikilla lapsilla ei ole positiivisia kokemuksia lukemisesta varhaislapsuudessa, ja he tarvitsevat enemmän tukea lukemisen ilon tavoittamisessa. Lukuhetkien elävöittäminen ja lukuhetkien sekä leikin yhdistämisen rinnalla monimuotoinen lastenkirjallisuus voi tukea lukemiseen kasvamisessa. Tässä tekstissä kuvaamme digitaalisen lastenkirjallisuuden positiivisia merkityksiä osana monimuotoisia ja toiminnallisia kirjoja.

Toiminnalliset kirjat tuovat leikin lukemiseen

Lapsille luontainen tapa toimia ja oppia on leikki, jota myös kirjan lukeminen parhaimmillaan muistuttaa (Aerila 2022; Wilhelm 2016). Kaikki kirjaan liitetty konkreettinen toiminnallisuus ja lasten eläytymistä sekä toimijuutta tukevat ominaisuudet auttavat lasta kiinnittymään kirjaan, osallistumaan aktiivisesti lukuhetkiin ja nauttimaan kirjan tarinasta. Toiminnallisuutta lasten lukemiseen tai lukuhetkiin tuovat esimerkiksi kurkistusluukut, kirjan muoto, koko ja materiaalit sekä erilaiset lisäosat. Näyttää siltä, että kirjojen toiminnallisilla elementeillä ei ole rajoja, vaan kaikki leikkikalujen ja oppimateriaalien versiot ovat käytettävissä. Uudehkoina esimerkkeinä toiminnallisuuden monimuotoisuudesta ovat *Prinsessa Pikkiiriikin magneettileikkikirja* (2022) ja *Siksak – Kulkupelit* -kirja (2021), joissa kirjan lisäosat tai kirja kokonaisuudessaan ovat sopivia välineitä myös leikkiin kannustamisessa. Raine Koskimaa ja Linda Lahdenperä (2017) kuvaavat kirjallisuuden leikillisyyttä Espen Aarsethin (2012) pelien muotoihin perustuvan mallin pohjalta ja heidän mukaansa lasten kuvakirjat ovat jo lähtökohtaisesti leikillisiä tai toiminnallisia, sillä esimerkiksi kuvitusten yksityiskohtiin tutustuminen tuo lukemiseen yllätyksellisyyttä ja aktivoi lasta.

Lapsi, joka on jo löytänyt lukemisen ilon tai itseään kiinnostavan kirjan, ei aina tarvitse toiminnallisuutta, mutta vähän lukevalle tai lukemista vieroksuvalle lapselle kirjan toiminnalliset ja usein muusta yhteydestä tutut elementit voivat toimia siltana kirjallisuuteen sekä kokonaisvaltaiseen ja moniaistiseen lukukokemukseen (Aerila & Kauppinen 2021; Koskimaa & Lahdenperä 2017). Toiminnallisuus voi olla avain kirjaan tarttumiseen tai sen tarinaan uppoutumiseen tai se voi olla jonkin lapsen ainoa kontaktipinta kirjoihin ja lukemiseen. Erilaiset populaarikulttuurin hahmot ovat yksi esimerkki kirjaan liitetystä toiminnallisuudesta ja leikistä: *Ryhmä Hau* -animaatioiden, -lelujen ja -pehmojen kautta myös *Ryhmä Hau* -kirjat alkavat kiinnostaa ja kirjojen tarinat tuntuvat yhtä läheisiltä kuin omien leikkikavereiden tarinat. Vastaavalla tavalla jollekin lukijalle Sanna Pelliccionin *Onni-poika*-kirjasarjaan liittyvä Onni-poika-pehmo elävöittää kirjojen tarinoita ja saa ne tuntumaan läheisiltä.

Digitaalinen lastenkirjallisuus on osa toiminnallisuutta ja lukemisen leikkiä

Digitaalisuus on yksi lastenkirjallisuuden toiminnallisista ja leikkillisistä elementeistä. Usein kirjallisuuden ja lukemisen nähdään kilpailevan lasten ajasta teknologioiden ja digitaalisten sovellusten kanssa, vaikka niiden yhdistelmät voivat olla joillekin lapsille portti kirjojen maailmaan. Toisaalta digitaalinen lastenkirjallisuus on lähellä aiemmin mainittuja kuvakirjoja, jotka jo pitkään ovat täydentäneet perinteisiä verbaalisia tekstejä. Samalla tavalla voidaan ajatella sarjakuvista. Kuvakirjoissa ja sarjakuvissahan kuvilla on ratkaiseva rooli tiedon ja tarinan välittämisessä (Koskimaa & Lahdenperä 2017), ja kuvitukset lisäävät lukukokemuksen moniaistisuutta osittain digitaalisten tekstien tavoin (Furtado & Oliveira 2020).

Digitaalinen lastenkirjallisuus korostaa kirjallisuuden leikkilisiä ulottuvuuksia ja yhdistää sekä lukukokemukseen että kirjaan sanojen ja kuvien lisäksi sellaisia ulottuvuuksia, jotka voisivat kasvattaa lastenkirjallisuuden kiinnostavuutta ja tuttuutta vähän lukevien lasten kohdalla (Aaltonen 2019; Koskimaa & Lahdenperä 2017). Digitaalinen vallankumous ja teknologinen kehitys ovat vaikuttaneet lukemiseen ja lastenkirjallisuuteen, sillä ne ovat siirtäneet kirjallisuuden pois fyysisen median asettamista rajoituksista ja laajentaneet vuorovaikutusmahdollisuuksia tekstien kanssa (Furtado & Oliveira 2020). Ei ole yllättävää, että on syntynyt keskustelua digitaalisen lastenkirjallisuuden määritelmästä sekä siitä, voidaanko pelejä tai aktiviteetteja sisältäviä digitaalisia kirjoja pitää kirjallisuuden muotoina vai pitäisikö niitä kuvata digitaalisena leikinä tai pelinä (Kovač et al. 2019).

Yleisesti digitaalisella lastenkirjallisuudella tarkoitetaan tekstejä, joissa digitaalisuutta käytetään joko tekstin ja lukukokemuksen osana tai tekstin levitystai toteutusvälineenä. Digitaalinen lastenkirjallisuus on hyvin monimuotoista,

sillä se sisältää erilaisia digitaalisia kirjoja, äänikirjoja, lukupelejä, videoita ja sovelluksia, joista voi nauttia eri laitteilla, kuten tietokoneilla, tableteilla tai älypuhelimilla (Baron 2021). Myös lukijan aktiivisuuden määrä vaihtelee ja osassa digitaalisista lastenkirjoista käyttäjät voivat vaikuttaa tarinan kulkuun (Kachorsky 2022). Digitaalisella lastenkirjallisuudella on yhteisiä piirteitä suhteessa perinteiseen tekstiin, mutta myös eroja. Dani Kachorskyn (2022) mukaan digitaalinen lastenkirjallisuus muodostaa jatkumon, jonka toisessa päässä ovat teokset, jotka ovat lähellä painettuja kirjoja tai muuta painettua mediaa, kuten e-kirjoja, ja toisessa päässä ovat teokset, joissa tarina kulkee visuaalisessa, auditiivisessä ja interaktiivisessa muodossa. Monissa digitaalisissa lastenkirjoissa onkin animaatiota, ääntä, linkkejä pelejä, jotka tekevät lukukokemuksesta erilaisen kuin painettuna (Baron 2021; Sargeant 2015).

Kucirkovan (2018) mukaan kirjoiksi voisi kutsua niitä digitaalisia tarinoita, joissa on alle 70 prosenttia animoituja osuuksia, ja peleiksi niitä digitaalisia tarinoita, joissa animoinnin osuus ylittää 70 prosentin rajan. Koskimaa ja Lahdenperä (2017), jotka tarkastelevat digitaalista lastenkirjallisuutta pelillisyyden ja leikillisyyden näkökulmista puolestaan ehdottavat, että pelillisuus lastenkirjallisuudessa tarkoittaa sitä, että lapsen on suoritettava tehtäviä lukusovellusta käyttäessään, kun taas leikillisuus viittaa siihen, kuinka lapsi voi leikitellä kirjan toiminnallisilla ominaisuuksilla. He nostavat lisäksi esille laajennetun digitaalisen kirjallisuuden. Siinä lastenkirjaan liittyy esimerkiksi mobiilisovellus tai verkkosivut. Lotta-Sofia La Rosan (2019) mukaan digitaalisen lastenkirjallisuuden lajeista esimerkiksi äänikirjat muuttavat oleellisesti lukukokemusta vaihtamalla tilallisuuden tilalle liikkeen.

Digitaalinen lastenkirjallisuus haastaa opettajat ja vanhemmat

Teknologinen kehitys on muuttanut merkittävästi kirjallisuuden saavutettavuutta, käyttöä ja määrittelyä. Digitaalisen kirjallisuuden kasvava tarjonta haastaa myös opettajat ja vanhemmat pohtimaan, miten digitaalista kirjallisuutta voisi nykyistä tehokkaammin integroida lukemisen ja kirjallisuuskasvatuksen pedagogiikkaan (Larson 2014), miten lapset ja nuoret suhtautuvat digitaalisiin teksteihin ja mikä on digitaalisen lastenkirjallisuuden pedagoginen merkitys erityisesti lukutaidon ja lukemisen lisäämisen näkökulmasta (Dopler 2015). Kucirkovan ja Creminin (2018) tutkimuksen mukaan digitaalisen kirjallisuuden lisääminen opetuksessa ja kasvatuksessa voisi vaikuttaa positiivisesti erityisesti vastahakoisimpien ja heikoimpien lukijoiden lukemiseen laajentamalla tekstien valikoimaa ja saavutettavuutta sekä lisäämällä lukemiseen aktiivisuutta, moniaistisuutta ja pelillisyyttä. Lisäksi niin sanotut digitaaliset kirjastot tarjoavat opettajille pääsyn monenlaisiin teksteihin ja monien digitaalisten kirjastojen hallintajärjestelmiä voidaan käyttää yksilöllisten lukuprofiilien kehittämiseen jokaiselle lapselle (Kucirkova & Cremin 2018).

Toiminnallisuus voi olla avain kirjaan tarttumiseen tai sen tarinaan uppoutumiseen tai se voi olla jonkin lapsen ainoa kontaktipinta kirjoihin ja lukemiseen.

Myös La Rosan (2019) mukaan digitaalinen lukeminen ja lastenkirjallisuus voisivat nostaa erityisesti poikien ja heikkojen lukijoiden lukumotivaatiota ja lukemiseen sitoutumista. Keskeisinä tekijöinä hän mainitsee lukuprosessia helpottavat ominaisuudet (esim. mahdollisuus kuunnella), käytännöllisyys (esim. helppo saatavuus) ja luontevuus (esim. digitaaliset sovellukset tuttuja lapsille ja nuorille). Digitaalinen teksti mahdollistaa monien kommunikaatiomuotojen, kuten verbaalisen, visuaalisen, auditiivisen, kineettisen ja eleisen integroinnin, ja luo näin moniaistisen lukukokemuksen, joka voisi vedota erilaisiin oppijoihin ja tukea lukemisen ilon löytymistä. Uudet digitaaliset muodot tarjoavat joustavamman sisältörakenteen, jonka avulla lukija voi aktiivisesti navigoida epälineaarisen tilan teksti- ja multimediasursseissa ja jossa sanat, kuvat, videot ja äänet linkitetään ja jossa lukijan lukemisen intressit tulevat huomioiduksi.

Kaiken kaikkiaan digitaalinen lastenkirjallisuus on tuonut merkittävän muutoksen tapaan, jolla kirjallista sisältöä luodaan, kulutetaan ja ymmärretään ja se on lisännyt kirjallisuuden moninaisuutta merkittävästi (Kucirkova & Cremin 2018). Saattaa olla, että joillekin lapsille tämäntyyppinen kirjallisuus ja lukutapa sopii ja lukeminen lakkaa digitaalisten kirjojen myötä tuntumasta työläältä, tylsältä tai vanhanaikaiselta (Aaltonen 2019).

Digitaalisen lastenkirjallisuuden lukemisessa tunnistetaan sekä etuja että haittoja

Digitaalista lastenkirjallisuutta koskeva tutkimus osoittaa, että digitaalisten tekstien lukeminen voi vaikuttaa positiivisesti lukutaitoon (Esteves & Witten 2011), sanantunnistukseen (Masataka 2014) sekä kriittiseen ajatteluun, päätelyyn ja tarinankerrontaan (Ciampa 2012). Lisäksi digitaaliset tekstit vaativat usein erilaisten teknologioiden, kuten mobiililaitteiden tai tablettien, käyttöä ja kehittävät näin teknologista osaamista ja voivat lisätä kiinnostusta ja sitoutumista lukemiseen (Moyer 2012). Yleisesti ottaen digitaalisten kirjojen käyttö osana lukemisen ja kirjallisuuden opetusta tarjoaa vaihtoehtoja lukemiseen ja lukumateriaaleihin sekä tukee yksilöllisten lukemisen tarpeiden huomioimista opetuksesta (Kucirkova & Cremin 2018). Hyödyistään huolimatta digitaalista kirjallisuutta ei varhaiskasvatuksen ja perusopetuksen lukemisen pedagogii-

kassa juurikaan vielä käytetä, sillä lukemisen käsite näyttää vieläkin liittyvän vahvasti painettuihin kirjoihin ja digitaalisuus leikkiin ja viihteeseen (Araújo & Moro 2021). Vaikka jotkut opettajat ja vanhemmat ovat kehittäneet menetelmiä kannustaakseen lapsia lukemaan tai tuottamaan digitaalisia tekstejä, nämä käytännöt eivät ole vielä yleisiä (Baron 2021).

Digitaalisen kirjallisuuden käyttöön liittyy myös paljon tekijöitä, joiden ajatteluaan vaikuttavan kielteisesti lasten lukijuuden tai lukutaidon kehitykseen, eikä tietyn valmistajan laitteiden tai sovellusten käyttäminen välttämättä harjaannuta yleisiä digitaalisen teknologian käyttötaitoja. Koskimaan ja Lahdenperän (2017) mukaan digitaalinen lastenkirjallisuus ei tue aikuisen ja lapsen yhteistä, dialogista lukemista, sillä jos sovelluksen kautta voi kuulla tekstin ääneen luetuna tai jos sovellus keskittyy kuvalliseen ilmaisuun sanallisen sijaan, aikuisen läsnäoloa ei tarvita. Aikuisen ja lapsen välisen lukuhetken dialogisuus voi kuitenkin rakentua myös keskusteluista, joita syntyy kuullun tekstin tai vaikka animointien katsomisen pohjalta (lukuhetkien aikaisesta toiminnasta Levy & Hall 2021). Digitaalinen lastenkirjallisuus voisi lisäksi madaltaa lukuhetkien järjestämistä esimerkiksi niille vanhemmille, joille lukeminen on vaikeaa tai joilla on huonoja kokemuksia lukemisesta. Näin digitaalisen lastenkirjallisuus voisi osaltaan edistää sosiaalista yhdenvertaisuutta (Kucirkova 2018).

Vanhempien ja lasten yhteisessä lukuhetkessä suurempi merkitys saattaa olla sillä, mitä lisäominaisuuksia digitaalisella lastenkirjallisuudella on. May Irene Furenes ja kumppanit (2021) huomasivat, että osa ominaisuuksista voi häiritä aikuisen ja lapsen vuorovaikutusta lukemisen aikana sen sijaan, että ne olisivat lisänneet sitä. Tällaisia häiritseviä elementtejä voivat olla esimerkiksi lisäosat, jotka ovat ristiriidassa tarinan juonen ja sisällön kanssa (Furenes et al. 2021). Positiivinen elementti esimerkiksi monikielisten perheiden kohdalla voi sen sijaan olla esimerkiksi kirjaan upotettu sanakirja (Baron 2021). Kucirkovan (2018) ja Angela Colvertin (2022) mukaan yleisesti parhaita digitaalisia lastenkirjoja ovat ne, jotka edistävät lasten aktiivisuutta ja mahdollistaisivat lapsilukijoiden osallistumisen sisällöntuotantoon.

Tunne-meko digitaalista lastenkirjallisuutta riittävän hyvin?

Julie Coiron (2021) mukaan digitaalisen lukemisen käsitettä on joissakin tutkimuksissa yksinkertaistettu tarkoittamaan näytöltä lukemista. Tämä saattaa vaikuttaa kielteisesti myös digitaalisen lastenkirjallisuuden käyttöön. UNICEF on ehdottanut lasten ja nuorten lukemiseen paremmin soveltuvaa digitaalisen lukemisen määritelmää, jonka mukaan se on joukko tietoja, taitoja, asenteita ja arvoja, joiden avulla lapset voivat leikkiä, oppia, seurustella, valmistautua työhön ja osallistua kansalaistoimintaan digitaalisissa ympäristöissä turvallisesti ja itsenäisesti. Yhteiskunnassa pärjätäkseen lasten tuleekin kyetä käyttämään ja ymmärtämään teknologiaa, etsimään ja hallitsemaan tietoa, kommuni-

koimaan, tekemään yhteistyötä, luomaan ja jakamaan sisältöä, rakentamaan tietoa ja ratkaisemaan ongelmia turvallisesti, kriittisesti ja eettisesti ikänsä, kielenä ja paikallisen kulttuurinsa mukaisesti (Nascimbeni & Vosloo 2019). Digitaalisella lastenkirjallisuudella voisi olla nykyistä merkittävämpi rooli digitalisoituneen ympäristön haltuunotossa. Se voisikin toimia välineenä tai olla esimerkki varhaiskasvatuksen ja perusopetuksen eheyttävästä oppimisesta, joka on tehokkaimpia tapoja oppia. Tässä digitaalinen lastenkirjallisuus voisi tukea paitsi lukutaitoa ja lukijuutta, myös lasten oppimista ja toimimista tulevaisuuden teknologisoituvassa yhteiskunnassa.

Toinen kirjoittajista oli vierailulla päiväkodissa mukanaan Carlton Kidsin lastenkirja *iDinosaur* (2013), jossa digitaalisuus perustuu lisättyyn todellisuuteen. Lasten ilo kirjaa lukiessa oli suorastaan hämmäntävää: kun näimme soveluksen kautta dinosauruksen kuoriutuvan munasta, lapset etsivät dinosauruksia pöydän alta, yrittivät silittää niitä ja koettivat kaapata niitä syliinsä. Yhteisen lukuhetken jälkeen jokainen lapsi halusi tutustua dinosauruksista kertovaan kirjaan tarkemmin ja perinteiset dinosauruksia käsittelevät tietokirjat lähtivät lasten koteihin lainaan. Näin lukuhetkessä lapsia kiinnostava aihe ja teknologia ruokkivat yhdessä innostusta kirjojen parissa toimimiseen. Parhaimmillaan digitaalinen ja muu toiminnallinen lastenkirjallisuus auttaakin lapsia löytämään Wilhelmin (2016) kuvaaman lukemisen ilon, kunhan niiden ympärille luodaan lukemiseen keskittyviä pedagogisia ratkaisuja ja opettajien sekä vanhempien ymmärrystä tämännäköisen kirjallisuuden merkityksestä lisätään. Monet vanhemmat esimerkiksi arvostavat kirjastojen aihepiirin mukaisia luokitteluita (Aerila & Kauppinen 2020). Yksi konkreettinen askel digitaalisten ja toiminnallisten kirjojen nykyistä tehokkaampaan käyttöön voisikin olla niiden siirtäminen kirjastoissa omaan luokkaansa.

Lähteet

- Aerila, Juli-Anna 2022. A family that reads is a happy family. *Research about ECE* -blogi 24.3.2022. <https://researchaboutece.wordpress.com/2022/03/24/a-family-that-reads-is-a-happy-family/> (25.4.2023).
- Aerila, Juli-Anna & Merja Kauppinen 2020. TARU - lukemisen iloa yhteisön ja taiteen kautta. Teoksessa *Rinnalla. Taide, kerronta ja sosiaalisemotionaalinen oppiminen varhaiskasvatuksessa*. Toim. Marita Neitola, Juli-Anna Aerila & Merja Kauppinen. Turku: OPH ja Rinnalla-hanke, 155–172.
- Aerila, Juli-Anna & Merja Merja 2021. *Kirjasta kaveri*. Jyväskylä: PS-Kustannus.
- Araujo, Monica Daisy & Roberta Moro 2021. Mediated reading of children's digital literature. *Perspectiva* 39 (1), 1–22. DOI: 10.5007/2175-795X.2021.e72463.
- Baron, Naomi 2021. *How We Read Now: Strategic Choices for Print, Screen, and Audio*. New York: Oxford University Press. DOI: 10.1093/oso/9780190084097.001.0001.
- Ciampa, Katia 2012. The effects of an online reading program on grade 1 students' engagement and comprehension strategy use. *Journal of research on technology in education* 45 (1), 27–59. DOI: 10.1080/15391523.2012.10782596.

- Coiro, Julie 2021. Toward a multifaceted heuristic of digital reading to inform assessment, research, practice, and policy. *Reading Research Quarterly* 56 (1), 9–31. DOI: 10.1002/rrq.302.
- Colvert, Angela 2022. Dreams of time and space: exploring digital literacies through playful trans-media storytelling in school. *Literacy* 56 (1), 59–72. DOI: 10.1111/lit.12271.
- Dobler, Elizabeth 2015. E-textbooks: A personalized learning experience or a digital distraction? *Journal of adolescent & adult literacy* 58 (6), 482–491. DOI: 10.1002/jaal.391.
- Esteves, Kelli J. & Christine E. Whitten 2011. Assisted reading with digital audiobooks for students with reading disabilities. *Reading Horizons* 51 (1), 21.
- Furenes, May Irene, Natalia Kucirkova & Adriana G. Bus 2021. A comparison of children's reading on paper versus screen: A meta-analysis. *Review of Educational Research* 91 (4), 483–517. DOI: 10.3102/0034654321998074.
- Furtado, Cassia Cordeiro & Lidia Oliveira 2021. Literatura-serviço: a literatura infantil para a geração. *Alpha, Páginas a&B: arquivos e bibliotecas* 3, 60–73. DOI: 10.21747/21836671/pag2020a5.
- Kachorsky, Dani 2022. Digital Children's Literature: Current Understandings and Future Directions. Teoksessa *A Companion to Children's Literature*. Toim. Karen Coats, Deborah Stevenson & Vivian Yenika-Agbaw. New York: Wiley-Blackwell, 258–270.
- Kovač, Miha, Andrus Phillips, Adriaan van der Weel & Ruediger Wischenbart 2019. What is a Book? *Publishing research quarterly* 35 (3), 313–326. DOI: 10.1007/s12109-019-09665-5.
- Koskimaa, Raine & Linda Lahdenperä 2017. Lastenkirjallisuuden digitalisoituminen. *Kirjallisuuden tutkimuksen aikakauslehti Avain* 3/2017, 74–93. DOI: 10.30665/av.66382
- Kucirkova, Natalia. 2018. *How and Why to Read and Create Children's Digital Books: A Guide for Primary Practitioners*. London: UCL Press.
- Kucirkova, Natalia & Teresa Cremin 2018. Personalized reading for pleasure with digital libraries: Towards a pedagogy of practice and design. *Cambridge Journal of Education* 48 (5), 571–589. DOI: 10.1080/0305764X.2017.1375458.
- La Rosa, Lotta-Sofia 2019. Miks mä lukisin kirjaa? Digitaalinen lukukokemus nuoren lukumotivaation herättäjänä. *Nuorisotutkimus* 37 (3–4), 69–83.
- Larson, Lotta 2015. E-books and audiobooks: Extending the digital reading experience. *The Reading Teacher* 69 (2), 169–177. DOI: 10.1002/trtr.1371.
- Levy, Rachael & Mel Hall 2021. *Family Literacies: Reading with Young Children*. New York: Routledge. DOI: 10.4324/9781003163725.
- Masataka, Nobuo 2014. Development of reading ability is facilitated by intensive exposure to a digital children's picture book. *Frontiers in Psychology* 5 (396). DOI: 10.3389/fpsyg.2014.00396.
- Moyer, Jessica 2012. Audiobooks and e-books: A literature review. *Reference and User Services Quarterly* 51 (4), 340–354. DOI: 10.5860/rusq.51n4.340.
- Nascimbeni, Fabia & Robert Vosloo 2019. *Digital literacy for children: Exploring definitions and frameworks. Scoping Paper*. New York: UNICEF Office of Global Insight and Policy. Saatavissa <https://www.unicef.org/globalinsight/media/1271/file/%20UNICEF-Global-Insight-digital-literacy-scoping-paper-2020.pdf>.
- Sargeant, Betty 2015. What is an ebook? What is a book app? And why should we care? An analysis of contemporary digital picture books. *Children's Literature in Education* 46 (4), 454–466. DOI: 10.1007/s10583-015-9243-5.
- Uuden-Seelannin kansalliskirjasto 2023. *Kansalliskirjaston verkkosivut* 11.1.2023. <https://natlib.govt.nz> (11.1.2023).
- Wilhelm, Jeffrey 2016. Recognizing the power of pleasure: What engaged adolescent readers get from their free-choice reading, and how teachers can leverage this for all. *Australian Journal of Language and Literacy* 39 (1), 30–45. DOI: 10.1007/BF03651904.