

# Suomen sisällissodassa kuolleet

3."Suomen sisällissodassa kuolleet" Samuli Kohonen ja Leevi Lejon. Hankoniemi lukio, Hanko (opettaja: Katri Issakainen)

**Suomen sisällissodasta oli hyviä, mutta verinen. Se on vielä haava, joka ei ole kokonaan arpeutunut Suomessa. Suomen sisällissodassa kuoli yhteensä yli 36 000 henkeä ja tämä on tehty heidän muistolleen.**

**Sisällissodassa kuolleet vuodelle 1918**

Kansallisuus	Kuolleet
Suomalaiset	26 000
Välittömät viholliset	10 000
Välittömät suomalaiset	10 000
Yhteensä	36 000

**Sisällissodassa kuolleet vuodelle 1918 - 1919**

Kansallisuus	Kuolleet
Suomalaiset	26 000
Välittömät viholliset	10 000
Välittömät suomalaiset	10 000
Yhteensä	36 000

# ALKOHOLI

Kuinka paljon alkoholia kulutetaan?

**1."ALKOHOLI – Kuinka paljon alkoholia kulutetaan?" Aada Jääskeläinen, Tiina Mynttinen ja Rami Levasmaa, Erkko-lukio, Ori-mattila (opettaja: Tuula Räsänen)**

**Mitää tutkittiin?**  
Alkoholin kulutus vuodesta 1960 on kasvanut lähes kolmekkertaiseksi vuoteen 2015 kuluksi. Suomalaisen alkoholin kulutus jatkautu ensin epätasaisesti. Alkoholin kulutus Suomessa 1960-luvun lopulle saakka täysin miesten varassa. Nykyään noin 80% naisista on kärsinyt alkoholiongelmia viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana.

**Tutkimuksessa selvitettiin**  
- Miten alkoholikäyttö on muuttunut 1960 vuodesta nykyaikään?  
- Miten eri alkoholijuomien suositus on vaihdellut?

**Mistä saatiin tietoa?**  
Tutkimukseen käytettiin Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen alkoholin tilastojat vuodesta 1960 – 2015 vuoden välein. Lääkärin lehdestä löytyi tietoa kulutuksen vaihteluista ja miesten ja naisten välisistä alkoholinkulutuksen eroista. Facebookin sivulta löytyi eri alkoholijuomien kulutuksen määrä ja niiden suosioita eri vuosina.

# Lukiolaisten oppimisvaikeudet

**2."Lukiolaisten oppimisvaikeudet" Sara Piirainen ja Ira-Erika Pekkala, Lyseonpuiston lukio, Rovaniemi (opettaja: Raimo Huhtala)**

**Yhteenveto:**  
Tutkimus toteutettiin 10 luokassa, eli 20-24% lukiolaisista oppimisvaikeuksia on ja vaikeudet vaihtelevat eri aineissa ja eri tasoisissa koululuokissa. Osa oppilaita, joilla on oppimisvaikeuksia, on lisäksi kokenut myös koulun ulkopuolista häiriötä. Tutkimuksen tulokset osoittivat, että oppimisvaikeuksia kokenut on myös kokenut vaikeuksia koulun ulkopuolella. Tutkimuksen tulokset osoittivat, että oppimisvaikeuksia kokenut on myös kokenut vaikeuksia koulun ulkopuolella.

# EFFECTS OF WORKING TO SCHOOL SUCCESS

Research about how working and hobbies affect on school success.

**AMOUNT OF STUDENTS WHO WORK BESIDES SCHOOL, DIVIDED BY BOYS AND GIRLS**

**AMOUNT OF WORKING STUDENTS, DIVIDED BETWEEN ANNUAL LEVELS**

**STUDENT'S EXPERIENCE ABOUT WHAT KIND OF STUDENT THEY ARE**

**CORRELATION BETWEEN WORKING HOURS AND AVERAGES**

**"Effects of working to school success" Anna Nummelin, Chenar Sohrobi ja Karoliina Salminen, Turun Suomalainen Yhteiskoulu, Turku (opettaja: Lauri Ruotsalainen)**

# MITÄ NUORISO TEKEE SOMESSA?

**3."MITÄ NUORISO TEKEE SOMESSA?" Ella Laine, Emma Wuokko ja Aino Pelto. Luostarivuoren lukio, Turku (opettaja Katri Koski)**

**Tutkimuksemme määränään on selvittänyt nuorten sosiaalisen median käyttöä. Selvitimme, mikä sovelius on suosituin, kekkätkö nuoret painotteivat tiettyjen applikaatioiden käyttöä, sekä miten ja mikä nuoret käyttävät niitä.**

**Yhteystieto:**

Käyttäjät	f	%	sf	f	%	sf
kuuluvuuden/merkitiedon julkaisu	36	20,0%	151	41,6%	36	20,0%
sihteerin muuttaminen	29	11,1%	56	13,4%	4	1,1%
peleilleminen	5	2,8%	25	6,9%	1	0,1%
työskentely/opiskeluun	2	1,1%	7	1,9%	1	0,1%
uutisten seuraaminen	2	1,1%	9	2,5%	1	0,1%

# Talvisodan sotilasvahvuudet

**"Talvisodan sotilasvahvuudet" Oliver Kartio, Katariina Muurinen ja Aleksii Vetter-saari, Porin Lyseon lukio, Pori (opettaja: Susanna Hietanen)**

**Talvisota oli 30. marraskuuta 1939 – 13. maaliskuuta 1940 Suomen ja Neuvostoliiton välillä käyty sota. Neuvostoliitto aloitti talvisodan hyökkäyksellä liian suuria joukkoja, ja sota päättyi 155 päivää myöhemmin Moskovan rauhanolosuhteisiin. Kumpalittia kuultuista neuvotteleista ja neuvotteleista Neuvostoliiton läsnäollessa 14. joulukuuta 1939. Sota on tunnettu erityisen vaikeasta talvisodasta (tali 1939-1940 eli vuorivälisen kylmän), jona aineellisesti vaikeasta erinäköisestä, suomalaisien muuttavista sotaa "talvisodan hengessä". Sota seurasi Suomessa muuttanut Neuvostoliitto 11. prosentinä maan alueita ja hirttoitettua sotamies kaupunkina Viipurin. Talvisodan syyntästä neuvostoliiton oli osallista viemässä Suomea jatkosotaan.**

# 90-LUVUN LAMAN VAIKUTUKSET SUOMALAISTEN NUORTEN HYVINVOINTIIN

**4."90-luvun laman vaikutukset suomalaisten nuorten hyvinvointiin" Robin Mäki, Teemu Flygare ja Tuukka Mehtälä, Lyseonpuiston lukio, Rovaniemi (opettaja: Raimo Huhtala)**

**Kodinhoitopuut saaneet perheet**

**Maksut vanhempienavaroista ja syntyyvyy**

**Kunnon nuorisot**

# Lonkkaproteesit Suomessa 2000-luvulla

**3."Lonkkaproteesit Suomessa 2000-luvulla" Zahra Ailmy, Petra Pirhonen ja Lotta Saikko, Olarin lukio, Espoo (opettaja: Jussi Kaataja)**

**Lonkkaproteesit ja niiden kulutuksen ero ikäryhmissä**

**Lonkkaproteesien määrän kehitys Suomessa 2000-2011**

**Lonkkaproteesien osuus osuudesta maksuina 2000-2011, ylt. 11 900**

**Lonkkaproteesien osuus osuudesta maksuina 2000-2011, ylt. 11 900**

# BINGO!

**1."BINGO! – mikä vetää pelaamaan?" Herkko Metsämäki ja Viljo Nieminen, Lauttakylän lukio, Huittinen (opettaja: Kalle Vähä-Heikkilä)**

**Mitää tutkittiin?**  
Bingon on pelattu Suomessa vuodesta 1969 Suomessa on 15 päivittäin toimivaa bingoaluetta ja 14bingon järjestystä on noin 100. [1] Bingon tuotto on yhteistyötoiminnan yhdistysten varainhankinta. Vampulan Urheilijat ry on pyörittänyt bingoa vuodesta 1962. Tutkimuksen tuloksia käytetään Vampulan Urheilijoiden pyörittämän bingon markkinoinnissa ja toiminnan kehittämiseen.

# SUOMALAINEN VIDEOPELIALA 2000-LUVULLA

**"Suomalainen videopeliala 2000-luvulla" Santeri Helakallio ja Matias Palmu, Helsingin medialukio, Helsinki (opettaja: Jarkko Liedes)**

**TUTKIMUSLAITTEET:**  
Tutkimuksessa tutkittiin suomalaista videopelialaa 2000-luvun alusta lähtien. Suomalaisia videopeliryhmiä on tällä hetkellä n. 260 ja vuoden 2014 lopulla videopeliala on työllistänyt 2 500 ihmistä.