

SASTAMALAN VARHAISKASVATUKSEN JA ESIOPETUKSEN

Digisuunnitelma

SASTAMALA
sopivasti sykettä

MITEN MEDIAKASVATUS NÄKY Y VARHAISKASVATUSSUUNNITELMAN PERUSTEISSA?

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa (2022) mediakasvatus on kirjattu erityisesti osaksi oppimisen aluetta Minä ja meidän yhteisömme. Medialukutaitoa edistäviä tavoitteita sisältyy myös laaja-alaiseen osaamiseen monilukutaidon sekä tieto- ja viestintäteknologian osalta. Näiden lisäksi media tai tieto- ja viestintäteknologia mainitaan VASUssa leikin, oppimisympäristöjen ja ilmaisun eri muotojen yhteydessä.

Minä ja meidän yhteisömme

- Lasten kanssa tutustutaan eri medioihin ja kokeillaan median tuottamista leikinomaisesti turvallisissa ympäristöissä.
- Lasten elämään liittyvää mediasisältöä ja sen todenmukaisuutta pohditaan yhdessä lasten kanssa. Samalla harjoitellaan kehittyvää lähde- ja mediakriittisyyttä.
- Lapsia ohjataan käyttämään mediaa vastuullisesti ottaen huomioon oma ja toisten hyvinvointi.
- Mediassa esiintyviä teemoja voidaan käsitellä lasten kanssa esimerkiksi liikunnallisissa leikeissä, piirtämällä tai draaman keinoin.
- Varhaiskasvatuksen tehtävä on kehittää lasten valmiuksia ymmärtää lähiyhteisön monimuotoisuutta ja harjoitella siinä toimimista. Tehtävää lähestytään eettisen ajattelun, katsomusten, lähiyhteisön menneisyyden, nykyisyyden ja tulevaisuuden sekä median näkökulmista.

Monilukutaito sekä tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen

- Lasten kanssa nimetään asioita ja esineitä sekä opetellaan erilaisia käsitteitä.
- Lapsia innostetaan tutkimaan, käyttämään ja tuottamaan viestejä erilaisissa, myös digitaalisissa, ympäristöissä.
- Lasten kanssa tutkitaan ja havainnoidaan tieto- ja viestintäteknologian roolia arkielämässä sekä tutustutaan erilaisiin tieto- ja viestintäteknologisiin välineisiin, sovelluksiin ja peleihin.
- Henkilöstö ohjaa lapsia tieto- ja viestintäteknologian monipuoliseen ja turvalliseen käyttöön.

- Digitaalista dokumentointia hyödynnetään leikeissä, tutkimisessa, liikkumisessa sekä taiteellisessa kokemisessa ja tuottamisessa.
- Mahdollisuudet kokeilla ja tuottaa sisältöjä itse ja yhdessä muiden lasten kanssa käyttäen apuna tieto- ja viestintäteknologiaa edistävät lasten luovan ajattelun ja yhteistoiminnan taitoja sekä lukutaitoa.
- Monilukutaitoisiksi kehittyäkseen lapset tarvitsevat aikuisen mallia sekä rikasta tekstiympäristöä, lasten tuottamaa kulttuuria sekä lapsille soveltuvia kulttuuripalveluja.

Ilmaisun monet muodot

- Lapset kokeilevat erilaisia kuvan tekemisen tapoja, välineitä ja materiaaleja esimerkiksi maalaamalla, piirtämällä, rakentamalla ja mediaesityksiä tekemällä.
- Lasten kanssa havainnoidaan heidän itse tekemiään kuvia, taideteoksia, mediasisältöjä, esineitä sekä rakennetun ja luonnon ympäristön kohteita.

Leikki kehityksen, oppimisen ja hyvinvoinnin lähteenä

- Lasten kulttuurin ja lapsille suunnatun median tunteminen auttaa henkilöstöä ymmärtämään lasten leikkejä. Myös erilaiset pelit ja digitaaliset välineet tarjoavat niihin monenlaisia mahdollisuuksia.

Varhaiskasvatuksen oppimisympäristöt

- Tieto- ja viestintäteknologia on osa monipuolista ja lasta osallistavaa oppimisympäristöä. Varhaiskasvatuksessa käytetään tieto- ja viestintäteknologiaa tarkoituksenmukaisella tavalla

SASTAMALAN KAUPUNGIN VARHAISKASVATUKSEN, ESIOPETUKSEN, PERUSOPETUKSEN, LUKIOKOULUTUKSEN, TIETO- JA VIESTINTÄTEKNIIKAN STRATEGIA 2020–2027

”Sastamalan tvt-strategia luo Oppimiljööön, jonka osana on teknologian käyttö opetuksessa. Teknologian merkitys on olla oppimisen kohde, luonnollinen osa opiskelua ja opettamisen väline. Teknologia on opettajan työväline opetustyöhön liittyen ja muissa opettajille määrättyissä tehtävissä. Tvt-strategia luo yhteisen ymmärryksen teknologian käytöstä ja toimintaympäristön järjestämisestä. Tvt-strategia sisältää myös tehtävät ja aikataulut, jotka ohjaavat yhteisesti päätettyä kehitystyötä.

Sastamalan tvt-strategia luo katkeamattoman ketjun opettaa eri ikäluokille nykyaikana tarvittavia taitoja ja valmiuksia soveltaa teknologiaa eri tehtävien suorittamisessa.” (Sastamalan kaupungin varhaiskasvatuksen, esiopetuksen, perusopetuksen, lukiokoulutuksen, tieto- ja viestintätekniiikan strategia 2020 – 2027)

Oppijoiden osaamisen nivellys

Osaamisen nivellys tuottaa selkeän näkemyksen ja tavoitteen niistä taidoista, joita oppijalla tulee olla hänen siirtyessään opinnoissa eteenpäin. Nivellys tuottaa opettajien välille tavan tehdä yhteistyötä, sekä kehittää tietotekniikan käyttöä. Alla on kuvattuna nivellyksen eri asteet ja vaiheissa rakennettavat tiedot ja taidot varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa:

Varhaiskasvatuksessa luodaan käsite siitä, miten tietotekniset laitteet toimivat ja miten niitä voi hyödyntää. Käsite luodaan pelien, digitaalisten materiaalien, kuvien ja videoiden avulla. Lapselle opetetaan vastuullista käyttöä ja digitaalisten välineiden yhdistämistä muuhun tekemiseen esimerkiksi kuvaamisen avulla.

Esiopetuksessa opetetaan vastuullista laitteen ja palveluiden käyttöä. Hakemaan laite, avaamaan laite ja syöttämään sinne tunnus. Käytön jälkeen palautetaan laite lataukseen tai muuten määritetylle paikalle. Käydään läpi käsitteet ja käytetään tietotekniikkaa luontevana osana pelien ja helppokäyttöisten ohjelmien avulla. Tietotekniikkaa käytetään pääsääntöisesti ohjatusti ja ryhmissä. Tiloissa oleville kosketusnäytöillä pelataan ja käytetään kuvia, sekä piirrosohjelmia. Opitaan saamaan tietoa ja ohjeita näytön kautta.

SASTAMALAN KAUPUNGIN VARHAISKASVATUKSEN JA ESIOPETUKSEN UUDET LUKUTAIDOT -HANKE 2023-2024

Uudet lukutaidot hankkeessa kehitettiin varhaiskasvatushenkilöstön sekä lasten digitaalisia taitoja, medialukutaitoa sekä ohjelmointiosaamista. Hankkeessa oli aktiivisesti osallisina kaikki Sastamalan kaupungin varhaiskasvatus- ja esiopetusyksiköt sekä yksityiset varhaiskasvatusyksiköt ja perhepäivähoito. Hankkeessa työskenteli 7 digitutoria sekä hankekoordinaattori. Hankkeen aikana digitutorit suorittivat Varhaiskasvatuksen digiosaajaksi -koulutuksen opintoja. Varhaiskasvatus- ja esiopetushenkilöstö sai uusiin lukutaitoihin sekä digitaalisten laitteiden käyttöön liittyvää koulutusta ja opastusta. Sastamalan varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa saatiin alkuun yhtenäisempien toimintamallien kehittäminen uusien lukutaitojen osalta. Hankkeessa kehitettiin materiaalia kasvattajien yhteiseen käyttöön ja kiinnitettiin huomiota erityisesti digiturvataitomateriaalien tuottamiseen. Myös yksiköiden laitetilannetta saatiin vietyä eteenpäin. Perhepäivähoitajille kehitettiin kiertävät tabletit sekä Digiveskat, jotka sisältävät helposti käytöön otettavaa materiaalia ja vinkkejä uusien lukutaitojen harjoitteluun.

Hankkeessa uusien lukutaitojen sisältöalueita saatiin tuotua konkreettiseen tasolle. Kasvattajat ja lapset kokivat onnistumisen ja oppimisen kokemuksia ja uudet ideat arkeen toivat mukanaan innostusta ja mielenkiintoa. Varhaiskasvatukseen ja esiopetukseen on kehitetty jatkoa varten pysyviä rakenteita, joiden avulla uusien lukutaitojen sisältöjen ja niihin liittyvän osaamisen kehittäminen varmistetaan myös hankkeen päättymisen jälkeen. Jokaisesta yksiköstä on nimetty digivastaava, joka pitää omalta osaltaan aihepiiriä yleisessä keskustelussa sekä osallistuu mahdollisuuksien mukaan aiheeseen liittyviin koulutuksiin. Digivastaaville järjestetään yhteisiä kokoontumisia noin kaksi kertaa toimintavuodessa, jotta yhteinen ideoiden jakaminen ja oppiminen mahdollistuu.

Kohti tietoista mediakasvattajuutta

Jokainen lasten kanssa työskentelevä on myös mediakasvattaja, sillä kasvatustyötä tehdään mediakulttuurissa. Ilman asian tietoista pohtimista harva kuitenkaan mieltää itseään mediakasvattajaksi.

Tällöin mediaan liittyvät kasvatusteot jäävät helposti sattumanvaraisiksi tai niitä ohjaavat enemmän henkilökohtaiset mieltymykset ja käsitykset kuin varhaiskasvatukselle asetetut tavoitteet.

Kasvattajan ei tarvitse olla mediaguru ja osata valmiiksi kaikkea voidakseen edistää lasten medialukutaitoa.

Polku hyväksi mediakasvattajaksi voi rakentua monenlaisten reittien ja osaamisen kautta. Riittää, että löytää oman tapansa toteuttaa sellaista kasvatusta ja opetusta, jolla saavutetaan lasten tarpeita vastaavat ja VASUn velvoittamat päämäärät.

Yksi parhaista tavoista vahvistaa omaa osaamista on tutkia ja kokeilla mediaan liittyviä asioita yhdessä lasten kanssa. Samalla kun harjoittelet ja opit itse uutta, toteutat jo lasten osalta VASUa ja mediakasvatuksen tavoitteita: tutustutaan median eri muotoihin ja TVT-välineisiin.

www.mediapoluilla.fi



Kasvattajan osaamispolut mediakasvatukseen

1. En tiedä, miksi tai miten toteuttaisin mediakasvatusta. Jätän sen muille.
2. Media kiinnostaa lapsia, joten annan heille mediavälineitä käyttöön. Kokeilen yksittäisiä mediakasvatusjuttuja innostavien ideoiden sattuessa kohdalle.
3. Olen kiinnostunut lasten mediaan liittyvistä kokemuksista ja mielenkiinnon kohteista. Suunnittelen ja toteutan toisinaan mediakasvatusta. Käytän mediavälineitä lasten kanssa ohjaten heitä tekemisessä. Tutustun muiden kasvattajien tapoihin toteuttaa mediakasvatusta. Tiedotan mediasta ja mediakasvatuksesta koteihin.
4. Havainnoin aktiivisesti median roolia lasten elämässä. Suunnittelen ja toteutan tavoitteellista ja ryhmälleni sopivaa mediakasvatusta. Kokeilen lasten kanssa rohkeasti erilaisia mediavälineitä ja niiden käyttötapoja. Keskustelen lasten mediasuhteista ja mediakasvatuksesta tiimini ja huoltajien kanssa.
5. Suunnittelen ja toteutan mediakasvatusta lasten mediasuhteista ja kokemuksista nousevien tarpeiden ja kiinnostuksenkohteiden pohjalta. Kehitän mediakasvatusta yhdessä tiimini kanssa varhaiskasvatuksen yleiset tavoitteet huomioiden. Käytän lasten kanssa eri medioita ja välineitä monipuolisesti ja tarkoituksenmukaisesti erilaisissa oppimisympäristöissä ja -tilanteissa. Hyödynnän pedagogisessa dokumentoinnissa ja arvioinnissa monipuolista mediailmaisua ja -tuottamista myös yhdessä lasten kanssa. Huomioin mediakasvatuksen VASU-keskusteluissa ja jaan tietoa ja osaamista yhdessä kotien kanssa.

UJDET LUKUTAIDOT

Medialukutaito

Ohjelmointiosaaminen

Digitaalinen
osaaminen

MEDIALUKUTAITO

Medialukutaidolla tarkoitetaan taitoa käyttää, lukea, ymmärtää, tulkita, ja arvioida kriittisesti erilaisia mediasisältöjä. Medialukutaito käsittää myös taidon tuottaa mediasisältöjä itse erilaisiin tarkoituksiin ja viestiä median kautta. Medialukutaitoa on niin ikään taito käyttää mediavälineitä ja toimia turvallisesti ja vastuullisesti median parissa. Medialukutaidossa “kirjoittaminen” eli oma median tuottaminen on yhtä tärkeää kuin “lukeminen” eli muiden tuottaman median ymmärtäminen.

Yleisnimitys “media” kattaa monia asioita. Mediavälineitä ovat sekä perinteiset joukkotiedotusvälineet, kuten sanomalehdet, televisio ja radio että uudet digitaaliset välineet, kuten läppärit, tablettitietokoneet ja älypuhelimet. Kaikki viestit, joita mediavälineillä tuotetaan, käytetään ja välitetään ovat mediasisältöjä. Niitä voivat olla esimerkiksi tekstiviestit, elokuvat, valokuvat, pelit ja uutiset.

Medialukutaitoa opetellaan pienelle lapselle ominaisin tavoin: leikkien, liikkuen, tutkien ja erilaisin ilmaisukeinoin. Oppiminen tapahtuu yhteisen kokemisen, itse tekemisen ja keskustelun kautta. Toiminnan tulee olla tavoitteellista ja lasten kasvun ja oppimisen kannalta perusteltua.

”Media on yhä kiinteämmin osa jokaisen lapsen ja aikuisen arkea. Median äärellä opitaan, hankitaan tietoa, vietetään aikaa ja ollaan vuorovaikutuksessa toisten kanssa. Media sisältöineen ja ilmiöineen näkyy ja kuuluu myös kaverisuhteissa, leikeissä, puheissa, työn tekemisessä ja vapaa-ajan vietossa. Usein sanotaankin, että elämme mediakulttuurissa.”

www.mediapoluilla.fi

”Moni ajattelee lasten käyttävän mediaa jo niin paljon, ettei sitä tarvitse enää tuoda varhaiskasvatukseen. Asia on kuitenkin päinvastoin: Mediaa on lasten elämässä niin paljon, että medialukutaitoa tarvitaan pienestä pitäen. Juuri siksi tarve mediakasvatukselle on suuri!”

www.mediapoluilla.fi

MEDIALUKUTAITO ON....

TAITOA TULKITA JA ARVIOIDA MEDIAA

VARHAISKASVATUKSESSA

Opetellaan käyttämään mediaa tiedon hankinnassa ja jäsentämisessä. Tutkitaan yhdessä ympäristöä ja maailmaa esim. valokuvaamalla tai etsimällä mediasisällöistä tietoa lapsia kiinnostavista kysymyksistä.

Tutustutaan mediaan ja erilaisiin kuvaa, liikkuvaa kuvaa ja ääntä sekä näiden yhdistelmiä sisältäviin mediasisältöihin: tarkastellaan lehtien ja kirjojen kuvia, katsotaan videoita, pelataan digitaalisia pelejä ja kuunnellaan äänikirjoja.

Opetellaan ymmärtämään, että osa median esittämistä asioista on totta ja osa kuvitteellisia ja että mediasisällöt ovat ihmisten tekemiä. Hahmotetaan eroa esimerkiksi ottamalla ja muokkaamalla valokuvia itse.

Tarkastellaan yhdessä lasten kanssa, miten media näkyy ja vaikuttaa lasten arjessa, kuten leikeissä ja elinympäristössä.

ESIOPETUKSESSA

Koetaan monipuolisesti erilaisia mediasisältöjä, kuten lapsille sopivat uutiset, mediataide, elokuvat ja musiikki. Käytetään yhdessä mediasisältöjä, joissa on kirjoitettua tekstiä.

Opetellaan ymmärtämään mediasisältöjä. Käsitellään erilaisin ilmaisukeinoin satujen, pelien tai lastenohjelmien tapahtumia ja hahmoja ja rohkaistaan lapsia tuottamaan omia tulkintoja.

Opetellaan ymmärtämään mediaa ihmisen tuottamana ja valitsemana sisältönä.

Tutkitaan kuvitteellisten ja todennukaisten mediasisältöjen eroa esimerkiksi tarkastelemalla lastenohjelmia ja lapsille sopivia uutisia.

MEDIALUKUTAITO JA
HYVÄ PEDAGOGINEN
TOIMINTA
VARHAISKASVATUK-
SESSA ja
ESIOPETUKSESSA?



MEDIALUKUTAITO ON....

TAITOA TUOTTAA MEDIASISÄLTÖJÄ

VARHAISKASVATUKSESSA

Ideoidaan ja tuotetaan kokeilevasti erilaisia mediasisältöjä, kuten digitarinoita, äänitallenteita tai piirroksia.

Leikitään yhdessä median tuottamiseen liittyviä leikkejä. Tehdään esimerkiksi reportaasi arjen tapahtumista.

Tutkitaan ja ihmetellään yhdessä kuvitteellisten ja todellisten mediasisältöjen tuottamista esimerkiksi kuvia ottamalla ja muokkaamalla.

Tutustutaan erilaisiin mediavälineisiin sekä digitaalisiin sovelluksiin ja ohjelmiin, ihmetellään yhdessä ja käytetään niitä leikinomaisesti ja kokeillen sisältöjen tuottamisessa.

Tuetaan lasten myönteistä käsitystä itsestä median tuottajina. Rohkaistaan lapsia tekemään mediasisältöjä leikillisesti ja kokeilevasti. Arvostetaan tuotoksia.

ESIOPETUKSESSA

Osallistutaan yhdessä tuottamisen eri vaiheisiin: suunnitteluun, kokeilevaan ja leikinomaiseen toteuttamiseen ja tuotoksen arvostavaan tarkasteluun. Sanoitetaan vaiheita lasten kanssa.

Käytetään yhdessä erilaisia mediavälineitä, sovelluksia ja ohjelmia mediasisältöjen tuottamisessa.

Rohkaistaan lapsia leikinomaiseen ja kokeilevaan mediasisältöjen tuottamiseen. Löydetään yhdessä tapoja, joilla kaikki voivat osallistua ja saada myönteisiä kokemuksia median tuottamisesta.

Opetellaan, että lapsilla on oikeus ja mahdollisuus vaikuttaa yhteisiin asioihin. Käytetään mediavälineitä monipuolisesti lasten ajatusten ja mielipiteiden ilmaisun välineinä arjen yhteisessä suunnittelussa ja päätöksissä.

Tutkitaan, miten kuvitteelliset ja todelliset mediasisällöt syntyvät ja mikä niiden ero on. Tehdään esimerkiksi tarinoita tai reportaasi arjesta.

Tehdään lasten kanssa yhdessä kokeillen mediasisältöjä, kuten kuva-animaatioita, videoita, digitaalisia kirjoja tai itse tehtyä musiikkia.

MEDIALUKUTAITO ON....

TAITOA TOIMIA MEDIAYMPÄRISTÖISSÄ

VARHAISKASVATUKSESSA

Näytetään esimerkkiä, miten töitä tulee kohdella: laitetaan nimi lapsen omiin töihin ja pyydetään lupa työn jakamiseen. Ollaan tietoisia tekijänoikeuksien merkityksestä toiminnassa.

Keskustellaan lasten kanssa siitä, että osa mediasisällöistä on lapsille sopivia, osa ei. Tuodaan esille ikäraajat ja niiden suojeleva tarkoitus.

Keskustellaan yhdessä siitä, että omaa yksityisyyttään ja kehoaan on oikeus suojata.

Kerrotaan, että lapselta on kysyttävä lupa otettaessa ja esitettäessä lapsesta kuvia tai videoita.

Opetellaan käsittelemään mediavälineitä vastuullisesti.

Opetellaan turvallista mediankäyttöä: mediankäytöstä sovitaan aikuisen kanssa ja lapsia ohjataan turvaamaan aina aikuiseen.

Muistutetaan jokaisen oikeudesta päättää itseään koskevien kuvien ottamisesta ja jakamisesta. Lapsia rohkaistaan keskustelemaan mediankäytöstä aikuisen kanssa, pyytämään apua ja hakemaan aikuisesta turvaa askarruttavissa tilanteissa.

Ymmärretään, että jokaisella on oikeus vaikuttaa itse tuottamansa sisällön käsittelyyn.

ESIOPETUKSESSA

Tutustutaan lasten kanssa mediasisältöjen ikärajamerkintöihin ja keskustellaan, mikä merkitys ikärajoilla on.

Laaditaan yhdessä lasten kanssa hyviä käytänteitä mediavälineiden ja -sisältöjen käytöstä. Käsitellään tekijänoikeutta.

Keskustellaan yksityisyyden suojaamisen merkityksestä.

Ensiaskleet medialukutaitoon otetaan varhaiskasvatuksessa yhdessä mediaa uteliaasti ihmetellen, leikkien ja ennakkoluulottomasti kokeillen. Lasten kanssa tutustutaan erilaisiin medioihin, mediavälineisiin ja mediasisältöihin arjessa. Median tarinoihin eläydytään ja niitä käsitellään oman ilmaisun keinoin. Median tuottaminen on leikinomaista ja kokeilevaa yhdessä tekemistä, joka samalla rohkaisee lapsia luovaan itseilmaisuun. Mediaa käytetään apuna, kun tutkitaan yhdessä lasten kanssa ympäristöä, etsitään tietoa lapsia kiinnostavista kysymyksistä tai viestitään yhteisistä asioista. Viestinnässä tarpeellisia taitoja, vuorovaikutusta ja toisten huomioimista, harjoitellaan arjessa. Kokemisen ja tekemisen lomassa opetellaan turvalliseen ja vastuulliseen mediavälineiden ja -sisältöjen käyttöön yhdessä aikuisen kanssa.

Lapsen kehittyvä medialukutaito

Varhaiskasvatuksessa mediakasvatuksen tehtävänä on tukea lasten mahdollisuuksia toimia aktiivisesti ja ilmaista itseään yhteisössään.

Kasvatustavoitteet	alle 2 v.	2–3 v.	4–5 v.	6–7 v.
Tutustutaan eri medioihin	puhe ja kieli, kuvat ja kuvakirjat, ääni ja äänen lähteet, rytmi ja loruttelu, videoklipit tutuista asioista toteutuu myös osana perushoitoa	lyhyet sadut, runot ja kirjat, äänimaailmat ja audiovisuaaliset tarinat, laulut ja musiikki monipuolisesti erilaisia mediaesityksiä	monipuolinen lastenkirjallisuus ja -musiikki tiedonhaku ja viestiminen, symbolit ja logot tv-ohjelmat, digitaaliset pelit	tiedonhaku oppimisessa, esim. tietokirjat, internet tiedonvälitys, esim. uutiset, lehdet, radio elokuvat, mediataide median erilaiset lajityypit, esim. taidekuva, lehtikuva
Pohditaan lasten elämään liittyvää mediasisältöä ja sen todenmukaisuutta ja samalla harjoitellaan kehittyvää lähde- ja mediakriittisyyttä	mieluisat ja tutut sisällöt esim. musiikki ja mediahahmot katsellaan, kuunnellaan ja sanoitetaan koettua	mediahahmot ja omat mediasuosikit sanoitetaan sitä, mikä on satua luetaan, tutkitaan ja leikitään yhdessä	sadun ja toden eron tutkiminen samastuminen ja roolimallit keskustellaan, tulkitaan ja tuotetaan yhteisiä merkityksiä	media ihmisten tuottamana sisältönä: erilaiset näkökulmat, tiedon lähteet ja luotettavuus mainonta ja stereotypiat, esim. sukupuolittuneet roolit mediassa arvioidaan ja pohditaan kriittisesti
Lapset saavat kokemuksia median tuottamisesta leikinomaisesti turvallisissa ympäristöissä	puhuminen ja kielellä leikkely kehollinen ilmaisu esim. tanssi, äänet ja musisointi kuvat esim. maalaamalla ja aikuisen kanssa kuvaamalla	eleet, ilmeet ja tunnetilat eri ilmaisukeinoin, tunteet mediassa valokuvat ja videot kuvausleikein, kerronta ja sadutus mediaan liittyvät askartelut	omat tarinat ja sadut, kuvaesitykset, videot ja äänitykset peliesittelyt, itse suunnitellut pelimaailmat pelilliset keinot toiminnassa, esim. liikunta ja motiivointi	itse tehdyt lehdet, kirjat ja sarjakuvat, käsikirjoitettu elokuva, animaatio kerronnan keinot, esim. kuvan muokkaus ja rajaus, mittasuhteilla ja äänimaisemilla leikkely
Tutkitaan ja havainnoidaan TVT:n roolia arkielämässä sekä tutustutaan erilaisiin TVT-välineisiin, sovelluksiin ja peleihin	ympäröivän median ja teknologian sanoittaminen turvalliset medialelut, esim. leikkikamerat ja -puhelimet	TVT:n arkikäytön havainnointi esim. tiedonhaku ja viestintä kännykällä tutustuminen äänentallennus- ja kuvausvälineisiin media ja TVT monipuolisesti leikkiympäristössä	TVT apuna arjessa esim. sää-, kartta- ja reittisovellukset välineiden käytön perustaidot, esim. kuvaaminen leikillinen tutustuminen teknologiaan, esim. robotit ja älylelut	TVT oppimisessa ja tutkimisessa, erilaiset välineet, sovellukset ja oppimispelit, teknologiaa hyödyntävä rakentelu tutustuminen tietokoneeseen, leikillinen kirjoittaminen
Opetellaan käyttämään mediaa vastuullisesti ottaen huomioon oma ja toisten hyvinvointi	rauhalliset ja lyhyet hetket aikuisen kanssa selkeä virikemaailma suojelu voimakkailta kuvilta, ääniltä ja sisällöiltä	aikuisen malli, luvan kysyminen kuvaamiseen median herättämien tunteiden tunnistaminen sopuisan yhteiskäytön harjoittelu	omien mediavalintojen tekeminen median herättämien tunteiden käsittely turvataidot ja aikuisen tukeutuminen	median pohtiminen perheissä, esim. ajankäyttö, säännöt ikärajat ja niiden noudattaminen mediankäytön hyvät tavat ja ergonomia mielipiteet ja vaikuttaminen

MISTÄ LIIKKEELLE MEDIALUKUTAIDON POLULLA?

ALLE 3-VUOTIAAT

- Tutustutaan yhdessä erilaisiin kuvaa, liikkuvaa kuvaa ja ääntä sekä niiden yhdistelmiä sisältäviin mediasisältöihin esim. tarkastellaan lehtien ja kirjojen kuvia, katsotaan videoita, kuunnellaan äänikirjoja.
- Lapset osallistetaan oman ja ryhmän pedagogiseen dokumentointiin esimerkiksi valokuvaamalla ja videokuvaamalla mielenkiinnon kohteita yhdessä aikuisen kanssa ja katselemalla niitä yhdessä.
- Lapsi näkee aikuisen käyttävän erilaisia medioita. Aikuinen nimeää eri mediavälineitä.

3-5 VUOTIAAT

- Opetellaan ymmärtämään, mikä mediassa on totta ja mikä kuvitteellista (esim. keskustelemalla suosikkiohjelmista tai valokuvilla hassuttelemalla).
- Tarkastellaan lasten kanssa, miten media ja mediahahmot näkyvät lasten arjessa, kuten leikeissä ja elinympäristössä.
- Harjoitellaan leikillistä ja kokeilevaa mediaesitysten tuottamista digitaalisin välinein (esim. digitarinat, yksinkertaiset kuva- ja videoprojektit).
- Rohkaistaan lapsia tekemään mediaesityksiä omia kiinnostuksen kohteita hyödyntäen.
- Pohditaan median käyttöä, määrää, sisältöjä ja niiden parissa syntyneitä kokemuksia ja tunteita yhdessä lasten ja huoltajien kanssa.

ESIOPETUS

- Tutkitaan erilaisia ikäkauteen sopivia medioita ja tulkitaan, mikä tarkoitus niillä on (esim. uutinen, mainos, lastenohjelma, videopeli, musiikki).
- Pohditaan toden ja tarun eroa median tulkinnan ja oman tuottamisen kautta esimerkiksi muokkaamalla valokuvia.
- Suunnitellaan, toteutetaan ja tarkastellaan mediaesityksiä erilaisin ilmaisukeinoin, kuten kirjoittamalla, piirtämällä, äänittämällä ja kuvaamalla hyödyntäen digitaalisia välineitä (esim. animaatio, uutinen, mainos, lavastettu valokuva, äänimaisema).
- Keskustellaan lapsia kiinnostavista ja lasten käyttämistä mediasisällöistä (esim. pelit ja sovellukset).
- Tutustutaan ikärajamerkintöihin, turvataitoihin ja tapaan käyttää mediaa.
- Pohditaan mediassa julkaisemista (tekijänoikeudet, nettietiketti).

OHJELMOINTIOSAAMINEN

Pienten lasten kanssa tutustutaan teknologiseen ympäristöön ja harjoitellaan ohjelmoinnissa tarvittavia valmiuksia ja perustaitoja: Havainnoidaan ja nimetään arjen teknologiaa ja laitteita sekä pohditaan niiden tarkoitusta ja toimintaa. Innostetaan ihmettelemään asioita sekä rohkaistaan tekemään kysymyksiä ja etsimään niihin vastauksia. Harjoitellaan loogisen ajattelun taitoja, kuten luokittelua ja vertailua. Opetellaan kertomaan asioista ja omista ajatuksista sekä toimimaan yhdessä ja annettujen ohjeiden mukaisesti. (www.uudetlukutaidot.fi)

Varhaiskasvatuksessa lapset saavat kokemuksia teknologiasta ja harjoittelevat ohjelmointiin liittyviä taitoja leikkien, pelaten ja yhdessä kokeillen sekä omia tuotoksia ideoimalla ja rakentelemalla. (www.uudetlukutaidot.fi)

Ohjelmoinnissa on kyse vaiheittaisten, täsmällisten toimintaohjeiden antamisesta siten, että jokin tehtävä saadaan suoritettua tai ongelma ratkottua. Tällaisia toimintaohjeita kutsutaan ohjelmoinnissa algoritmeiksi. Lasten kanssa opetellaan ensin toimimaan ohjeiden mukaan ja sen jälkeen kokeillaan toimintaohjeiden antamista itse. Harjoittelua tehdään osana arjen askareita sekä esimerkiksi sääntöleikeissä, joissa lapset pääsevät vuorollaan myös ohjaamaan toisia leikkijöitä ja leikin kulkua. Ohjelmoinnillisen ajattelun taitoja voi harjoitella monella tavalla. Varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa taitoja opetellaan leikkien sekä toiminnallisten kokeilujen kautta ja pääasiassa ilman laitteita. Jos käytettävissä on ikäkaudelle sopivia ohjattavia leluja ja laitteita tai ohjelmoinnillista ajattelua tukevia sovelluksia, kannattaa niillä rikastaa lasten tutustumista ohjelmointiin. (polkuja ohjelmointiosaamiseen).

Ohjelmoitua digitaalista ympäristöä voidaan lasten kanssa käsitellä ja tehdä heille näkyväksi ja ymmärrettäväksi omien kokemusten ja havaintojen sekä kokeilujen kautta. Lapsille myös sanallistetaan niitä tilanteita, kun aikuinen toimii digitaalisissa, ohjelmoituissa ympäristöissä. Lapsen voi mahdollisuuksien mukaan ottaa apuriksi myös digitaaliseen työhön, esimerkiksi tulostamiseen tai kopioimiseen, samalla tavalla kuin lapset osallistuvat varhaiskasvatuksen muihin askareisiin.

Ihan pienimpien taaperoiden kanssa aloitetaan tunnistamalla ja nimeämällä lähiympäristön teknologiaa ja laitteita. Vähän isompien lasten kanssa tutkitaan ja pohditaan yhdessä, miten erilaiset laitteet ja sovellukset toimivat ja mihin niitä käytetään. Esiopetuksessa tutustutaan tietokoneeseen ja tietokoneiden ohjaamiin laitteisiin sekä niiden toimintaperiaatteisiin. Lasten leikkejä ja toimintaympäristöjä rikastetaan monipuolisesti turvallisilla teknologialeluilla ja mediavälineillä.

OHJELMOINTIOSAAMINEN ON....

OHJELMOINNILLISTA AJATTELUA

VARHAISKASVATUKSESSA

Looginen ajattelu ja tiedon käsittely, Oppimisympäristöt suunnitellaan siten, että lapset voivat leikeissään harjoitella ohjelmoinnissa tarvittavia ajattelun taitoja: luokittelua, vertailua ja järjestykseen asettamista. Lasten kanssa havainnoidaan myös säännönmukaisuuksia ja toistuvia asioita.

Ongelmien ratkaiseminen ja mallintaminen, lapsia rohkaistaan ihmettelemään ja esittämään kysymyksiä ympäristön ilmiöistä ja asioista sekä etsimään niihin itse vastauksia ja ratkaisuja. Nimetään ja selitetään ilmiöitä yhdessä.

Ohjelmointiin liittyvä toiminta, käsitteet ja perusrakenteet, Opetellaan leikkien tai toiminnallisten tehtävien avulla toimimaan ohjeen mukaisesti. Ohjeet voivat olla kehollisia, visuaalisia, sanallisia tai ääniin perustuvia.

OHJELMOINTIOSAAMINEN JA HYVÄ PEDAGOGINEN TOIMINTA VARHAISKASVATUKSESSA JA ESIOPETUKSESSA?



ESIOPETUKSESSA

Ohjelmointiin liittyvä toiminta, käsitteet ja perusrakenteet
Tutustutaan algoritmin käsitteeseen tutkimalla erilaisia toimintaohjeita ja tapoja antaa ohjeita. Kokeillaan leikillisesti toimintaohjeiden antamista ja noudattamista.

Looginen ajattelu ja tiedon käsittely Lasten kanssa kokeillaan ja tuotetaan leikillisesti toimintoja, jotka toistuvat säännönmukaisesti kuten rytmitykset. Lisäksi pohditaan syy-seuraussuhteita. Tehtyjä valintoja sanallistetaan ja selitetään yhdessä. Lapsia ohjataan luokittelemaan, vertailemaan ja järjestämään asioita tietyin perustein, kuten muoto, koko tai väri.

Ongelmien ratkaiseminen ja mallintaminen, lapsia kannustetaan tutkimaan ja jäsentämään arjen ilmiöitä sekä pohtimaan niihin liittyviä kysymyksiä. Lasten kanssa harjoitellaan kuvailemaan ja selittämään havaintoja sekä pohtimaan omia ratkaisuja.

OHJELMOINTIOSAAMINEN ON....

TUTKIVAA TYÖSKENTELYÄ JA TUOTTAMISTA

VARHAISKASVATUKSESSA

Yhteiskehittelyn prosessit Rohkaistaan lapsia yhteiseen tutkimiseen ja kokeilemiseen teknologian parissa. Tutkitaan ja kokeillaan yhdessä miten eri laitteet toimivat. Opetellaan kertomaan omista ajatuksista ja havainnoista sekä harjoitellaan toimimaan erilaisissa rooleissa.

Luova tuottaminen Laajennetaan lasten teknologiaan liittyvää kokemusmaailmaa tutkimalla arjen koneiden ja laitteiden toimintaperiaatteita. Keksiään ja rakennellaan omia laitteita ja luovia teknologisia ratkaisuja, joita esitellään toisille.

Pelataan erilaisia pelejä ja tutkitaan yhdessä niiden ominaisuuksia. Muokataan lasten kanssa tuttuja leikkejä ja valmiita pelejä keksimällä niihin uusia sääntöjä, tehtäviä tai etenemistapoja.

Ohjelmointi oppimisen välineenä, ohjelmoinnissa tarvittavia ajattelun ja yhteistyön taitoja harjoitellaan laaja-alaisesti kaikessa toiminnassa ja eri oppimisen alueilla: ihmetellään, tutustutaan, kokeillaan ja saadaan kokemuksia teknologiasta ja teknologian äärellä.

Käytännön taidot, lapset havainnoivat toimintaohjeiden antamista erilaisissa tilanteissa.

ESIOPETUKSESSA

Yhteiskehittelyn prosessit Ohjataan lapsia ratkomaan ongelmia ja tehtäviä pohtimalla ja kokeilemalla yhdessä. Harjoitellaan esittämään omia ideoita toisille sekä jakamaan tehtäviä yhteisen projektin toteuttamiseksi.

Käytännön taidot, lasten kanssa kokeillaan toimintakomentojen antamista mahdollisuuksien mukaan jollakin ohjelmoitavalla laitteella tai sovelluksella.

Luova tuottaminen Tutustutaan robotiikkaa hyödyntäviin laitteisiin etsimällä tietoa erilaisista lähteistä. Suunnitellaan ja rakennellaan eri materiaaleista omia laitteita ja robotteja sekä kuvaillaan toisille niiden tarkoitusta ja toimintaperiaatteita.

suunnitellaan ja toteutetaan lasten kanssa toiminnallisia ja tarinallisia ympäristöjä, joissa käytetään pelillisiä elementtejä, kuten sääntöjä, pisteiden laskua tai aikarajoituksia. Ideoidaan omia pelihahmoja.

OHJELMOINTIOSAAMINEN ON....

OHJELMOITUJEN YMPÄRISTÖJEN TUNTEMISTA JA NIISSÄ TOIMIMISTA

VARHAISKASVATUKSESSA

Ohjelmoitu teknologia elämän eri osa-alueilla Havainnoidaan lasten kanssa teknologian roolia arkielämässä. Nimetään lähiympäristön digitaalisia laitteita ja tutkitaan, miten ne toimivat. Pohditaan, millaista hyötyä tai apua laitteista, digitaalisista palveluista on ihmisille.

Ohjelmoidun teknologian vaikutukset arjessa Tutkitaan lasten kanssa, miten teknologian avulla voi seurata ihmisen toimintaa. Etsitään omasta lähiympäristöstä käytännön esimerkkejä, kuten liikkeentunnistimet, karttasovellukset, lasten läsnäoloseurantatägit, viivakoodinlukijat tai QR-koodit. Pohditaan, miten laitteet tai sovellukset keräävät toimintaan liittyvää tietoa.

ESIOPETUKSESSA

Ohjelmoitu teknologia elämän eri osa-alueilla Lapsia ohjataan tunnistamaan ja nimeämään arkisesta ympäristöstä esineitä, laitteita ja digitaalisia palveluita, jotka toimivat tietokoneen ohjaamina. Pohditaan ja tutkitaan yhdessä mitä ne tekevät ja miksi.

Ohjelmoidun teknologian vaikutukset arjessa Pohditaan lasten kanssa, miksi erilaisilla laitteilla ja sovelluksilla kerätään tietoja ihmisen toiminnasta. Keskustellaan myös lapsille tutuista mediasisällöistä ja ympäristöistä, joissa he niitä seuraavat. Pohditaan yhdessä, millä perusteella esimerkiksi suoratoistopalvelussa käyttäjälle suositellaan eri sisältöjä.

OHJELMOINTIOSAAMINEN esimerkkejä arjesta

- Ihan pienten kanssa harjoitellaan ohjelmointia esim. pukemistilanteissa, lapselle opetetaan pukemaan ensiksi sukat jalkaan, sitten housut jne.
”ohjelmoidaan” lapsi pukemaan.
- Lapset siivoavat lelut esim. värin tai koon mukaan omiin laatikoihin.
- Järjestetään esimerkiksi ulkoilun jälkeen ryhmän kumisaappaat eteisessä.
riviin niiden koon mukaan.
 - Kapteeni käskää -leikki.
- Värileikki, hän kenellä on punaista päällä, saa astua kolmea askelta.

MISTÄ LIIKKEELLE OHJELMOINTIOSAAMISEN POLULLA?

ALLE 3-VUOTIAAT

- Harjoitellaan nimeämistä sekä ominaisuuksista ja lukumääristä keskustelua.
- Harjoitellaan luokittelua selkeillä ominaisuuksilla, kuten väreillä (esimerkiksi lelujen lajittelu merkityille paikoille).
- Tutkitaan ja käytetään yhdessä arjen laitteita ja koneita. Tuodaan ne mukaan leikkeihin.
- Lasten kanssa pelataan.
- Nimetään lasten kanssa lähiympäristön digitaalisia ja teknologisia laitteita.

3-5 VUOTIAAT

- Harjoitellaan toimimaan ohjeiden mukaisesti (keholliset, visuaaliset, sanalliset, ääniohjeet, esim. värileikki).
- Harjoitellaan luokittelua, vertailua ja järjestykseen asettamista.
- Harjoitellaan ongelmien purkamista osiin. Miten saadaan jokin ongelma ratkaistua.
- Lapsia rohkaistaan ihmettelemään ja esittämään kysymyksiä arjen ilmiöistä ja etsimään niihin vastauksia aikuisen kanssa teknologiaa hyödyntäen.
- Lasten kanssa pelataan ja tutkitaan pelien logiikoita.
- Havainnoidaan ja tutkitaan lähiympäristön teknologisia laitteita, niiden käyttämistä sekä ohjelmoitua teknologiaa arkielämässä.

ESIOPETUS

- Harjoitellaan leikkillisesti tekemään ja antamaan itse ohjeita (keholliset, visuaaliset, sanalliset, ääniohjeet).
- Tutkitaan erilaisia ohjeita ja pohditaan, millainen on hyvä ohje.
- Leikitellään kuvatuen avulla toistuvien tilanteiden koodin rikkomista (esim. käsien pesun kuvat).
- Luokitellaan, vertaillaan ja järjestetään asioita tietyin perustein sekä keksitään itse perusteita esim. luokittelulle.
- Lasten kanssa keksitään uusia pelejä ja muokataan tuttuja pelejä.
- Lasten kanssa havainnoidaan ympäristön ilmiöitä digitaalisia laitteita hyödyntäen (esim. tutkitaan sulamista).

DIGITAALINEN OSAAMINEN

”Digitaalisuus on osa yhteiskuntaa, jossa lapsi kasvaa. Digitaalista osaamista tarvitaan ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa, yhteiskunnassa toimimisessa ja oppimisessa. Digitaalisen osaamisen vahvistaminen edistää lasten koulutuksellista tasa-arvoa. Varhaiskasvatuksen tehtävänä on yhteistyössä kotien kanssa tukea lapsen ymmärrystä digitaalisuudesta.

Lasten kanssa tutkitaan ja havainnoidaan digitaalisuuden roolia arkielämässä. Digitaalisia välineitä, sovelluksia ja ympäristöjä hyödynnetään dokumentoinnissa, leikeissä, vuorovaikutuksessa, peleissä, tutkimisessa, liikkumisessa sekä taiteellisessa kokemisessa ja tuottamisessa. Mahdollisuudet harjoitella, kokeilla ja tuottaa sisältöjä itse ja yhdessä muiden lasten kanssa käyttäen apuna digitaalisia välineitä edistävät lasten luovan ajattelun ja yhteistoiminnan taitoja sekä monilukutaitoa. Henkilöstö ohjaa lapsia digitaalisten ympäristöjen monipuoliseen, vastuulliseen ja turvalliseen käyttöön.”

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet (2022)

Digitaalisen osaamisen ja tieto- ja viestintäteknologisen osaamisen kokonaisuus muodostuu neljästä pääalueesta:

1. **Käytännön taidot ja oma tuottaminen**
2. **Turvallisuus ja vastuullisuus**
3. **Tiedonhallinta sekä tutkiva ja luova työskentely**
4. **Vuorovaikutus.**

DIGITAALINEN OSAAMINEN ON....

KÄYTÄNNÖN TAITOJA JA OMAA TUOTTAMISTA

VARHAISKASVATUKSESSA

TEKNISET PERUSTAIIDOT:

Tutkitaan ja kokeillaan erilaisia näppäimistöjä. Lasten kanssa harjoitellaan erilaisia tapoja ohjata laitetta.

Tutkitaan lasten omia leluja ja niiden toimintaperiaatteita.

Opetellaan lasten kanssa, että teknologia on luonteva osa oppimisympäristöä. Henkilöstö tekee oppimisympäristössä olevat välineet ja laitteet lapsille tutuksi.

Opetellaan lasten kanssa laitteiden ja välineiden turvallista ja huolellista käyttöä.

Opetellaan käynnistämään ja sammuttamaan mobiililaitte. Laitetta opetellaan lataamaan.

Opetellaan nimeämään välineitä ja tunnistamaan yleisimpiä symboleja.

TOIMINTA ERI YMPÄRISTÖISSÄ

Tutustutaan lasten kanssa kokeillen ja leikitellen sovelluksiin oppimisen alueiden aihepiirien kautta.

Käytetään digitaalisia palveluita pedagogisessa dokumentoinnissa aktiivisesti.

Henkilöstö tuntee ja käyttää tarkoituksenmukaisesti lapsen varhaiskasvatusta ja esiopetusta koskevia digitaalisia palveluita.

TUOTTAMINEN

Kuvataan, videoidaan ja muokataan sisältöä yksinkertaisilla toiminnoilla.

Tehdään kuva- ja videoprojekteja.

Hyödynnetään sadutettaessa digitaalisia ympäristöjä.

Tehdään leikillisiä animaatioita.

Tuetaan lasten kehittyvää kirjoitus- ja lukutaitoa digitaalisten ympäristöjen avulla.

ESIOPETUKSESSA

TEKNISET PERUSTAIIDOT:

Opetellaan näppäintaitoja ja näppäimistön käytön alkeita sekä tutustutaan hiiren käyttöön.

Opetellaan digitaalisten ympäristöjen käyttö- ja toimintaperiaatteisiin liittyvää sanastoa.

Havainnoidaan ja tutustutaan arjen teknologiaan.

Keskustellaan teknologian merkityksestä lasten elämässä.



DIGITAALINEN OSAAMINEN ON....

VASTUULLISUUTTA JA TURVALLISUUTTA

VARHAISKASVATUKSESSA

VASTUULLISUUS

Henkilöstö keskustelee huoltajien kanssa digitaalisten ympäristöjen käytöstä ja toimintatavoista.

Henkilöstö huolehtii tietosuojasta lasten kuvien ja tuotosten julkaisussa.

Henkilöstö sopii huoltajien kanssa kuvien ottamisesta ja julkaisemisesta sekä lapsen tuotosten julkaisemisesta.

Lapselta pyydetään lupa hänen kuvansa ja tuotoksensa julkaisemiseen. Lasten kanssa opetellaan, että kuvan ottamiseen ja julkaisuun tulee olla lupa.

TURVALLISUUS,

Tarjotaan lapsille vain ikä- ja kehitystasoon sopivaa sisältöä.

Keskustellaan ikärajoista ja niiden merkityksestä sekä tutustutaan niitä ohjaaviin symboleihin.

Tartutaan lasten digitaalista maailmaan koskeviin aloitteisiin ja keskustellaan niistä.

Kannustetaan lasta kertomaan kokemuksistaan digitaalisissa palveluissa.

ERGONOMIA:

Suositaan liikkumiseen kannustavia digitaalisia ympäristöjä.

Kiinnitetään huomiota lapsen toiminnan tauottamiseen ja hyviin työasentoihin. Liikutaan säännöllisesti.

Opetellaan kiinnittämään huomiota äänenlaatuun ja -voimakkuuteen.

Opetellaan kiinnittämään huomiota valaistukseen ja näytön kirkkauteen sekä säätämään niitä.

Suositaan liikkumiseen kannustavia digitaalisia ympäristöjä.

Venytellään, jumpataan ja liikutaan runsaasti ja säännöllisesti.

ESIOPETUKSESSA

VASTUULLISUUS:

Keskustellaan lasten kanssa kestävästä teknologian käytöstä ja siitä, että teknologian uusiminen ja käyttö kuluttavat luonnonvaroja.

Käytetään turvallisia digitaalisia palveluita vuorovaikutuksen tukena.

Keskustellaan tekijänoikeuksista ja siitä, että toisen tuottaman sisällön käyttöön tulee olla aina lupa.

TURVALLISUUS,

Keskustellaan lasten kanssa salasanoista ja käyttäjätunnuksista sekä siitä, miksi niitä ei jaeta.

Arvioidaan ja pohditaan lasten kanssa verkossa olevan tiedon luonnetta ja luotettavuutta.

Tutustutaan turvalliseen toimintaan digitaalisissa palveluissa. Lasten kanssa opetellaan turvallisen toiminnan peruseriaatteita.

Opetellaan, kuinka toimia, jos digitaalisessa palvelussa kohtaa ongelman.



DIGITAALINEN OSAAMINEN ON....

TIEDONHALLINTAA SEKÄ TUTKIVAA JA LUOVAA TYÖSKENTELYÄ

VARHAISKASVATUKSESSA

TIEDONHALLINTA,

Tutustutaan tiedonhakuun hakemalla tietoa lapsia kiinnostavista asioista sekä ajankohtaisista aiheista ja ilmiöistä.

Tutustutaan selaimen peruskäyttöön sekä tehdään kuva- ja äänihakuja.

Keskustellaan tiedon luotettavuudesta laajan tekstikäsitteilyksen mukaisesti.

Harjoitellaan luokittelua ja ryhmittelyä pelillisesti ja leikkillisesti digitaalisissa palveluissa.

TUTKIVA JA LUOVA TYÖSKENTELY,

Kannustetaan lapsia muodostamaan kysymyksiä, joihin etsitään yhdessä vastauksia digitaalisia palveluja hyödyntäen.

Tehdään tutkimuksia käyttämällä apuna teknologiaa ja digitaalisia ympäristöjä. Näitä hyödynnetään havaintojen tekemisessä, tiedon jäsentämisessä ja tiedon ymmärtämisessä.

Tartutaan lasten aloitteisiin ja syvennetään digitaalisten ympäristöjen mahdollisuuksia hyödyntäen.

Käytetään kuvia ja videoita monipuolisesti.

Luodaan lapsia kiinnostavaa, ajankohtaista sisältöä digitaalisissa palveluissa lasten aloitteesta.

ESIOPETUKSESSA

TUTKIVA JA LUOVA TYÖSKENTELY,

Tehdään lasten kanssa teknologiaa ja digitaalisia ympäristöjä hyödyntäviä pidempikestoisia tutkimusprojekteja.

Käytetään monipuolisesti erilaisia sovelluksia.

Lapsia kannustetaan toteuttamaan ideoitaan helppokäyttöisiä sovelluksia hyödyntäen.

Rikastetaan lasten mielikuvitusta ja leikitellään digitaalisten ympäristöjen mahdollisuuksilla.

TIEDONHALLINTA,

Harjoitellaan selaimen peruskäyttöä.

Harjoitellaan tarkoituksenmukaisten hakusanojen käyttöä.

Tutustutaan käsittekarttoihin luokittelun yhteydessä ja opetellaan luomaan niitä yhdessä digitaalisesti.



DIGITAALINEN OSAAMINEN ON....

VUOROVAIKUTUSTA

VARHAISKASVATUKSESSA

Käytetään digitaalisia ympäristöjä lasten ajatusten ja mielenkiinnon kohteiden näkyväksi tekemisessä.

Harjoitellaan sosioemotionaalisia taitoja. Lasten kanssa harjoitellaan toimimaan kiusaamista ennaltaehkäisten.

Kiinnitetään huomiota yhteisöllisessä digitaalisessa työskentelyssä tunne- ja vuorovaikutustaitoihin.

Opetellaan tunnistamaan emojiä.

Varmistetaan jokaisen lapsen monipuoliset osallistumisen ja vaikuttamisen mahdollisuudet.

Otetaan lapset mukaan digitaalisia ympäristöjä hyödyntäviin leikin ja oppimisen suunnitteluun, toteutukseen ja arviointiin.

ESIOPETUKSESSA

Harjoitellaan yhteydenottamista ja vuorovaikutusta digitaalisissa palveluissa.

Harjoitellaan hyviä tapoja toimia digitaalisissa palveluissa

Tutustutaan osallisuutta lisääviin digitaalisiin palveluihin.

Opetellaan emojiä tarkoituksenmukaista käyttöä.



MISTÄ LIIKKEELLE DIGITAALISEN OSAAMISEN POLULLA?

ALLE 3-VUOTIAAT

- Lasten kanssa tutkitaan leluja ja niiden toimintaperiaatteita.
- Henkilöstö sanoittaa teknologisten ja digitaalisten laitteiden käyttöä (esim. käynnistäminen, sammuttaminen).
- Henkilöstö hyödyntää digitaalisuutta tuodessaan arkeen näkyväksi lasten kiinnostuksen kohteita.
- Lapsiryhmän toimintaa ja lapsen osaamisen kehittymistä tuodaan näkyville digitaalisin dokumentointikeinoin esim. valokuvaamalla ja videoimalla.
- Mallinnetaan tiedonhakua digitaalisilla välineillä lasta kiinnostavista asioista.

3-5 VUOTIAAT

- Tutustutaan ihmetellen oppimisympäristön teknologiaan ja digitaalisiin laitteisiin, sovelluksiin ja peleihin. -Harjoitellaan digitaalisten laitteiden käyttöä (esim. käynnistäminen, sammuttaminen).
- Dokumentoidaan lasten kanssa yksittäisen lapsen ja lapsiryhmän toimintaa esimerkiksi valokuvaamalla, videoimalla ja äänittämällä leikkejä ja tuotoksia.
- Harjoitellaan yhdessä tiedonhakua lasta kiinnostavista asioista.
- Keskustellaan turvallisesta ja vastuullisesta toiminnasta digitaalisessa ympäristössä (mm. kuvan ottamiseen pitää olla lupa).
- Lasten kanssa opetellaan laitteiden ja välineiden huolellista käyttöä.

ESIOPETUS

- Käytetään monipuolisesti käytössä olevia digitaalisia laitteita, sovelluksia ja pelejä sekä tutkitaan niiden toimintaperiaatteita.
- Tutkitaan teknologiaa hyödyntäen lasten mielenkiinnon kohteita.
- Tutustutaan lasten kanssa tietokoneeseen ja internettiin.
- Lapsi harjoittelee näppäintaitoja ja hiiren käyttöä esimerkiksi leikkisessä kirjoittamisessa.
- Lapsi harjoittelee leikkisästi valokuvausta sekä videoiden ja äänen tallentamista.
- Lapset harjoittelevat dokumentoimaan omaa ja ryhmän toimintaa.
- Harjoitellaan tiedonhakua (selaimen käyttö, tarkoituksenmukaiset hakusanat, kriittisyys tietoa kohtaan) ja tehdään pieniä tutkimuksia lapsia kiinnostavista asioista.
- Keskustellaan tekijänoikeuksista, digiturvataidoista sekä tietosuojasta (esim. salasanoista, käyttäjätunnuksista, kirjautumisista, kuvien julkaisemisesta).
- Kiinnitetään lasten huomio terveellisiin työasentoihin ja harjoitellaan tauottamista (ergonomia).
- Kiinnitetään huomio laitteiden kestävään käyttöön ja kierrätykseen.

LÄHTEET:

Digitaalisen osaamisen portaati Rovaniemen varhaiskasvatustalveluissa [digitaalisenosaamisenportaat1-1655207351306.pdf](#)

Kansallinen audiovisuaalinen instituutti (KAVI) [Astu mediapoluille! - Mediapoluilla.fi](#)

[Polkuja medialukutaitoon - Opas varhaiskasvatukseen ja esiopetukseen \(mediataitokoulu.fi\)](#)

[Polkuja ohjelmointiosaamiseen - Opas varhaiskasvatukseen ja esiopetukseen \(mediataitokoulu.fi\)](#)

Sastamalan kaupungin varhaiskasvatuksen, esiopetuksen, perusopetuksen, lukiokoulutuksen, tieto- ja viestintätekniiikan strategia 2020 – 2027

Uudet lukutaidot -nettisivut [Uudet lukutaidot](#), Uudet lukutaidot -nettisivut poistuneet käytöstä 4/2023, Digitaalisen osaamisen kuvaukset löytyvät jatkossa:

[Digitaalisen osaamisen kuvaukset - ePerusteet \(opintopolku.fi\)](#)