

# Varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen digitaalisen osaamisen suunnitelma



# Sisällys

## Sisällys

Sisällys.....	2
Johdanto .....	2
Käsitteet.....	3
Lapset ja digitaalinen osaaminen .....	6
Medialukutaito .....	6
Ohjelmointiosaaminen.....	8
Henkilöstön digitaalinen osaaminen.....	9
Pedagogiikan ylläpitäminen ja kehittäminen .....	9
Pedagogisen toiminnan suunnittelu ja toteutus.....	9
Tieto- ja viestintäteknologian vastaavat.....	10
Laite- ja ohjelmistohallinta .....	10
Työskentelyergonomia.....	12
Henkilökohtaiset laitteet ja sosiaalinen media varhaiskasvatuksessa .....	12
Tietosuoja ja tietoturva .....	12
Tukipalvelut .....	13
Huoltajien osallisuus.....	14
Kiinnostavia linkkejä ja kirjallisuutta .....	15

# Johdanto

Hyvinkään varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen digitaalisen osaamisen suunnitelman tarkoituksena on toimia henkilöstön työvälineenä. Suunnitelmaan on koottu varhaiskasvatussuunnitelman ja esiopetuksen opetussuunnitelman perusteissa asetetut digitaalisen osaamisen ja monilukutaidon tavoitteet sekä Hyvinkään varhaiskasvatuksen henkilöstön osaamisvaatimukset niin laitehallinnan kuin pedagogisen toiminnan suunnittelun ja toteuttamisen osalta. Suunnitelmaa päivitetään säännöllisesti.

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden sekä esiopetuksen opetussuunnitelman perusteiden toteuttamisen tueksi Opetushallitus ja Kansallinen audiovisuaalinen instituutti KAVI ovat laatineet kuvaukset hyvän pedagogisen toiminnan kuvaukset. Kuvausten sisältönä ovat digitaalinen osaaminen, medialukutaito sekä ohjelmointiosaaminen. Kuvauksista on luettavissa, miten näiden sisältöjen tulisi konkreettisesti näkyä varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen pedagogisessa toiminnassa.

Perusopetukseen on laadittu hyvän ja edistyneen osaamisen kuvaukset samoista kokonaisuuksista. Kuvausten tavoitteena on lisätä eri-ikäisten oppijoiden tasa-arvoa tieto- ja viestintäteknologisessä osaamisessa, medialukutaidossa ja ohjelmoinnin osaamisessa. Kuvaukset muodostavat lasten ja nuorten oppimispolun varhaiskasvatuksesta perusopetuksen 9.luokalle saakka. (Uudet lukutaidot 2021.)

Hyvän pedagogisen toiminnan kuvaukset varhaiskasvatukseen ja esiopetukseen löydät tämän asiakirjan liite- osiosta sekä Uudet lukutaidot -hankkeen teamsista.

[Hyvinkään perusopetuksen tieto- ja viestintäteknologian oppimispolku](#) toimii jatkumona varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen hyvän pedagogisen toiminnan kuvauksille.



# Käsitteet

Tässä luvussa avataan varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen arjessa käytettyä digitaaliseen osaamiseen ja digitaalisiin laitteisiin liittyvää termistöä ja ohjelmistoja.

**Apple ID** on tunnistautumistapa, joka on käytössä Applen tuotteissa. Apple ID koostuu kahdesta osasta: käyttäjätunnuksesta ja salasana. Ipad tarvitsee Apple ID:n toimiakseen.

**Digitaalinen osaaminen** koostuu digitaalisuuden ymmärtämisestä sekä digitaalisten laitteiden käyttö – ja hyödyntämistaidoista.

**Digitaalinen ympäristö** tarkoittaa useimmiten sovellusta, ohjelmistoa tai sivustoa.

**Ipad** Applen valmistama tablet-laite. Hyvinkään varhaiskasvatusyksiköissä tablet-laitteet ovat käytössä yhtenä oppimisvälineenä lasten kanssa toimiessa. Laite ladataan sen omalla lataus johdolla, joka toimii myös apuna median siirrossa tabletilta tietokoneelle.

**Kansio** Tietokoneella on mahdollisuus luoda itse kansioita tiedostojen lajittelua varten. Kansioden sisään voidaan luoda lisää kansioita.

**Kuvakkeet** ovat kuvia, joita on tietokoneen työpöydällä. Ne voivat olla tiedostoja esim. Word-tekstitiedostoja, toimintoja tai ohjelmistoja. Ohjelmistot ja toiminnot käynnistetään aktivoimalla kuvake ja hiirellä napsauttaen.

**Medialukutaito** tarkoittaa eri muodoissa olevien mediasisältöjen tulkitsemisen, tuottamisen sekä eri mediaympäristöissä toimimisen taitoja.

**Mediaväline** on laite tai asia, joka välittää meille mediasisältöjä. Mediavälineitä ovat esimerkiksi sanomalehdet, televisio, tietokone, tabletti, älypuhelin, radio ja kirjat.

**Mediasisältö** on mediavälineestä välittyvä sisältö. Mediasisältöjä ovat esimerkiksi uutiset, tarinat, videot, elokuvat, mainokset, pelit sekä musiikki.

**Modeemi** Laite, jonka avulla päästään halutulla laitteella Internetiin. Kun yhdistää laitetta Internetiin, tulee tietää modeemin nimi sekä sen salasana. Modeemia voidaan siirtää huoneesta toiseen toimivuuden parantamiseksi. Yhden modeemin kautta voidaan liittää noin 20 laitetta yhtäaikaaisesti Internetiin

**Monilukutaito** tarkoittaa erilaisten viestien tulkinna ja tuottamisen taitoja. Se on perustaito, jonka avulla ymmärretään ympäröivää maailmaa, viestintää ja on osa vuorovaikutustaitoja. Monilukutaito sisältää niin kuvanlukutaidon, numeerisen kuvanlukutaidon, medialukutaidon kuin myös peruslukutaidon. Monilukutaidon kehittyminen vaatii aikuisen asettamaan mallia, rikasta tekstiympäristöä, lasten tuottamaa kulttuuria ja lapsille soveltuvia kulttuuripalveluita. Monilukutaito laajentaa lukutaidon määritelmää siten, että lukutaidon lisäksi kyse on myös kulttuurisesta ja sosiaalisesta lukutaidosta. Kulttuurinen lukutaito on yksilön oikeutta osallistua ja vaikuttaa omassa ympäristössään kulttuuritaustoistaan riippumatta. Kulttuurinen monilukutaito on tärkeä huomioida arvioitaessa erilaisia lasten oppimisympäristöjä ja elämismaailmaa.

**Office365** on Microsoftin toimisto-ohjelmistopaketti, joka on Hyvinkään kaupungin koko henkilöstöllä käytössä. Käyttäjätunnus on etunimi.sukunimi@hyvinkaa.fi. Käytössäsi on koko sen tarjoama ohjelmisto, esim. Word, Powerpoint ja sähköposti. Henkilöstö käyttää Office 365 sähköpostia, jonka löytää tietokoneen työpöydältä pikakuvakkeena, jossa lukee "Office 365 Sähköposti".

**Ohjelmointi** tarkoittaa käskyjen antamista tietokoneelle. Nykyisin tietokoneita voi olla pienoiskoossa myös esimerkiksi pyykinpesukoneen tai lapsen lelun sisällä.

**OneDrive** on Office365 ohjelmistopakettiin kuuluva pilvipalvelu, jonka avulla voidaan tallentaa ja hallita omia tiedostoja. OneDriveä käytetään omien tiedostojen tallentamiseen.

**Ossi** on Hyvinkään kaupungin Intranet.

**Selain** on ohjelma, jonka kautta käytetään www-sivustoja. Käytettävät selaimet ovat mm. Edge, Chrome, Firefox sekä Applen laitteilla (esim. iPad) Safari.

**Sovelluslistaus** Listaus iPadissa käytetyistä sovelluksista jaoteltuina ikäkausittain ja taitotavoitteisesti. Käytettävissä sovelluksissa on otettu huomioon, ettei niissä esiinny mainontaa.

**Teams** on Office365 ohjelmistopakettiin kuuluva pilvipalvelu/viestintäalusta, joka mahdollistaa mm. videopuhelut, tiedostojen jaon ja säilytyksen sekä pikaviestinnän.

**Tiedosto** on tietojen kokonaisuus, joka voi sisältää esimerkiksi tekstiä, kuvia tai musiikkia. Tiedoston voi luoda itse ja tallentaa tietokoneen massamuistiin tai pilvipalveluun jatkotyöstöä/säilytystä varten.

**Työpöytä** Tällä tarkoitetaan tietokoneen yleisnäkymää. Työpöytäympäristö sisältää tietokoneen käyttöä varten erilaisia työkaluja ja kuvakkeita.

**VPN** Virtuaalinen lähiverkko, jonka kautta yksittäinen etätyöasema, esimerkiksi kannettava tietokone, voidaan yhdistää yrityksen (kunnan) omaan verkkoon. Käytön aloittaminen vaatii ensin Cisco-ohjelmiston avaamista omalla etunimi.sukunimi@hyvinkaa.fi-tunnuksella.

**Wifi/WLAN** Langaton (lähi)verkko. Varhaiskasvatusyksiköt, joissa langaton verkko on käytössä, laitteisto on automaattisesti yhdistettynä verkkoon, eikä erillistä yhdistämistä tarvita. Hyvinkään varhaiskasvatuksessa on tavoitteena, että tulevaisuudessa jokaisessa päiväkodissa tulee olemaan langaton verkko.



Kuva: Hyvinkään kaupunki / Teemu Heikkilä

# Lapset ja digitaalinen osaaminen

Digitaalisuus on osa yhteiskuntaa, jossa lapsi kasvaa. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden mukaan digitaalisen osaamisen tukemisen tavoitteena on edistää lasten koulutuksellista tasa-arvoa. Digitaalinen osaaminen on osa laaja-alaista osaamista. Digitaalista osaamista tarvitaan oppimisessa, ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa ja yhteiskunnassa toimimisessa.

Digitaalisuus ja digitaaliset laitteet ovat luonteva osa myös varhaiskasvatuksen oppimisympäristöä. Digitaalisen osaamisen tukeminen varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa mahdollistaa lapsille tasavertaiset lähtökohdat taitojen oppimiselle peruskoulussa. Jo varhaiskasvatusiässä aloitettu yhteinen, lapsia kiinnostavien ilmiöiden ihmettely ja tutkiminen, laajentavat lasten ajatusmaailmaa sekä kehittävät heidän ongelmanratkaisutaitojaan. Kun lapsi otetaan aidosti osalliseksi toimijaksi pedagogiseen toimintaan, myös hänen oppimisensa ja toimijuutensa kehittyvät.

Hyvinkään varhaiskasvatuksessa käytössä olevia digitaalisia laitteita ovat tietokoneet, tabletit, älypuhelimet sekä erilaiset lattiarobotit, kuten esimerkiksi Bee-botit. Lisäksi päiväkotien yhteiskäytössä on kuusi Green screen -kangasta. Päiväkodit ovat myös itse saaneet hankkia omia tvt-laitteita, joten laitteistossa voi olla eroavaisuuksia päiväkotien välillä. Varhaiskasvatuksen arjessa lapset käyttävät digitaalisia laitteita yhdessä ja vuorovaikutuksessa toistensa sekä henkilöstön kanssa. Digitaalisten laitteiden yhteiskäyttö harjoittaa vuorottelua ja yhdessä toimimista. Digitaaliset laitteet toimivat oppimisen välineinä kaikilla oppimisen alueilla.

Opetushallituksen laatimissa hyvän pedagogisen toiminnan kuvauksissa digitaalinen osaaminen muodostuu 1) Käytännön taidoista ja omasta tuottamisesta, 2) Vastuullisesta ja turvallisesta käytöstä, 3) Tiedonhallinnasta sekä tutkivasta ja luovasta työskentelystä ja 4) vuorovaikutuksesta. (Uudet lukutaidot 2021.) Hyvän pedagogisen toiminnan kuvaukset löydät täältä: [Hyvän pedagogisen toiminnan kuvaukset Hyvinkäällä.](#)

Varhaiskasvatuksen arjessa digitaalista osaamista harjoitellaan lasten kanssa tutkimalla ja havainnoimalla digitaalisuuden roolia ympäristössä. Laitteita ja sovelluksia hyödynnetään dokumentoinnissa, leikeissä, vuorovaikutuksessa, peleissä, tutkimisessa, liikkumisessa sekä taiteellisessa kokemisessa ja tuottamisessa. varhaiskasvatuksen henkilöstön tehtävänä on ohjata lapsia digitaalisten ympäristöjen monipuoliseen, vastuulliseen ja turvalliseen käyttöön.

## Medialukutaito

Media on tänä päivänä yksi osa lasten elinympäristöä. Varhaiskasvatuksen mediakasvatuksen tavoitteena on kehittää lasten medialukutaitoa. Medialukutaito on taitoa tulkita ja arvioida sekä taitoa tuottaa mediasisältöjä. Lisäksi medialukutaitoon lukeutuu taito toimia erilaisissa mediaympäristöissä.

Medialukutaito on osa monilukutaitoa. Hyvinkään varhaiskasvatuksessa tuetaan lapsen medialukutaidon kehittymistä arjen eri tilanteissa, ottaen lapset huomioon ikätasoisesti. Mediakasvatus muokkaantuu ja elää lapsiryhmän mukana. Varhaiskasvatustyöskentelyssä mediakasvatusta ei tehdä yksin, vaan se on koko kasvatusyhteisön vastuulla ja sen onnistumiseen kaikki voivat vaikuttaa.

Varhaiskasvatuksessa tuetaan lasten medialukutaidon kehittymistä seuraavin tavoin:

- Lasten kanssa tutustutaan yhdessä eri mediasisältöihin ja mediavälineisiin (kts. käsitteet tämän dokumentin alussa).
- Lapset saavat kokeilla median tuottamista leikinomaisesti turvallisessa ympäristössä.

- Lapsia tuetaan olemaan aktiivisia sekä ilmaisemaan itseään.
- Lasten kanssa tutustutaan leikin kautta erilaisiin mediasisältöihin sekä kokeillaan median tuottamista.
- Lasten kanssa tutkitaan ja pohditaan yhdessä lasten mediakulttuuria ja sen todenmukaisuutta.
- Lapsia ohjataan käyttämään mediaa vastuullisesti ottaen huomioon oma ja muiden hyvinvointi. - Erilaisten mediasisältöjen tuottaminen tukee lasten itseilmaisua, luovuutta sekä monilukutaitoa. - Lastenmediassa esiintyviä teemoja voidaan käsitellä lasten kanssa esimerkiksi liikunnallisissa leikeissä, piirtämällä tai draaman keinoin.

Esimerkkejä ja lisätietoa lasten medialukutaidon tukemisesta löydät Polkuja medialukutaitoon -oppaasta: [Polkuja medialukutaitoon - Opas varhaiskasvatukseen ja esiopetukseen \(mediataitokoulu.fi\)](http://Polkuja_medialukutaitoon_-_Opas_varhaiskasvatukseen_ja_esiopetukseen_(mediataitokoulu.fi))

Kansallisen audiovisuaalisen instituutin (KAVI) Mediakasvatus- ja kuvaohjelmajaksikon mediakasvatustiimi on koonnut VASU-perustaisen mediakasvatuksen lähtökohdat ja tavoitteet, jotka soveltuvat myös esiopetukseen.

### 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.
<b>Tutustutaan eri medioihin</b>	puhe ja kieli, kuvat ja kuvakirjat, ääni ja äänen lähteet, rytmi ja loruttelu, videoklipit tutuista asioista toteutuu myös osana perushoittoa	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
<b>Pohditaan lasten elämään liittyvää mediasisältöä ja sen todenmukaisuutta ja samalla harjoitellaan kehittyvää lähde- ja mediakriittisyyttä</b>	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 sisällönä: erilaiset näkökulmat, tiedon lähteet ja luotettavuus mainonta ja stereotyyppit, esim. sukupuoliittuneet roolit mediassa arvioidaan ja pohditaan kriittisesti
<b>Lapset saavat kokemuksia median tuottamisesta leikinomaisesti turvallisissa ympäristöissä</b>	puhuminen ja kielellä leikkittely kehollinen ilmaisu esim. tanssi, äänet ja musisointi kuvat esim. maalaamalla ja aikuisen kanssa kuvaamalla	oleet, ilmeet ja tunnetilat eri ilmaisukeinoin, tunteet mediassa valokuvat ja videot kuvausleikin, 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 lehdet, lehdet, kirjat ja sarjakuvat, käsikirjoitettu elokuva, animaatio kerronnan keinot, esim. kuvan muokkaus ja rajaus, miftasuhteilla ja äänimaisemilla leikkittely
<b>Tutkitaan ja havainnoidaan TV:n roolia arkielämässä sekä tutustutaan erilaisiin TVT-välineisiin, sovelluksiin ja peleihin</b>	ympäristön median ja teknologian sanoittaminen turvalliset medialelut, esim. leikkikamerat ja -puhelimet	TVT:n arkielämän havainnointi esim. tiedonhaku ja viestintä kännykällä tutustuminen äänentallennus- ja kuvavälineisiin media ja TVT monipuolisesti leikkiympäristössä	TVT apuna arjessa esim. sää-, kartta- ja reittisovellukset välineiden käytön perustaidot, esim. kuvaaminen leikkilinen tutustuminen teknologiaan, esim. robotit ja älylelut	TVT oppimisessa ja tutkimisessa, erilaiset välineet, sovellukset ja oppimispelit, teknologiaa hyödyntävä rakentelu tutustuminen tietokoneeseen, leikkilinen kirjoittaminen
<b>Opetellaan käyttämään mediaa vastuullisesti ottaen huomioon oma ja toisten hyvinvointi</b>	rauhalliset ja lyhyet hetket aikuisen kanssa selkeä virikemaailma suojaus voimakkailla kuivilta, 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

www.mediapoluilla.fi

Kuva: Sommers-Piironen, Valkonen & Salomaa, 2020.

## Ohjelmointiosaaminen

Ohjelmointiin liittyvät taidot ja ymmärrys kytkeytyvät kasvatuksessa ja opetuksessa erityisesti digitaaliseen osaamiseen, matemaattiseen ajatteluun sekä monilukutaitoon. Ne ovat siten osa laaja-alaista osaamista, jota edistetään läpileikkaavasti kaikilla oppimisen alueilla.

Ohjelmoinnillinen ajattelu tarkoittaa ajattelun taitoja: ongelman purkamista osiin, toiminnan kaavojen tunnistamista ja muodostamista sekä toimintojen yleistämistä ja automatisointia. Se on myös ymmärrystä siitä, miten tietokoneiden avulla voidaan ratkoa ongelmia. Ohjelmoinnillista ajattelua opitaan parhaiten itse tekemällä, tutkimalla ja ohjelmoimalla. Varhaiskasvatuksessa lapset saavat kokemuksia teknologiasta ja harjoittelevat ohjelmointiin liittyviä taitoja leikkien, pelaten ja yhdessä kokeillen sekä omia tuotoksia ideoimalla ja rakentelemalla (Uudet lukutaidot 2021).

Pienten lasten kanssa ohjelmointia harjoitellaan tutustumalla teknologiseen ympäristöön ja harjoittelemalla ohjelmoinnissa tarvittavia valmiuksia ja perustaitoja: havainnoidaan ja nimetään lasten kanssa arjen teknologiaa ja laitteita sekä pohditaan niiden tarkoitusta ja toimintaa. Lapsia innostetaan ihmettelemään asioita sekä rohkaistaan kysymään kysymyksiä ja etsimään niihin vastauksia. Lasten kanssa harjoitellaan myös loogisen ajattelun taitoja, kuten luokittelua ja vertailua sekä opetellaan kertomaan asioista ja omista ajatuksista sekä toimimaan yhdessä ja annettujen ohjeiden mukaisesti. Hyvinkään varhaiskasvatuksessa on käytössä BeeBot -robotit, joilla ohjelmointia voidaan myös harjoitella.

Lisätietoa ohjelmointiosaamisesta ja käytännön esimerkkejä lasten ohjelmointiosaamisen tukemisesta varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa löydät Polkuja ohjelmointiosaamiseen -oppaasta: [Polkuja ohjelmointiosaamiseen - Opas varhaiskasvatukseen ja esiopetukseen \(mediataitokoulu.fi\)](#)



# Henkilöstön digitaalinen osaaminen

## Pedagogiikan ylläpitäminen ja kehittäminen

Varhaiskasvatuksen henkilöstöä osallistava toimintakulttuuri syntyy ammatillisen keskustelun ylläpitämisestä.

Hyvinkään varhaiskasvatuksessa toteutetaan jaettua pedagogista johtajuutta niin, että päiväkodin johtaja, varajohtaja ja yksikön varhaiskasvatuksen opettajat muodostavat yksikön pedagogisen ja toimintakulttuuria kehittävä ytimen. Hyvinkään varhaiskasvatussuunnitelman mukaisesti varhaiskasvatuksen ammattilainen tekee säännöllistä itsearviointia, jakaa tietoa ja osaamistaan sekä kehittää itseään ammatillisesti. Oppivan yhteisön periaatteen mukaan varhaiskasvatuksessa tulee vallita luovuutta ja erilaisuutta salliva ilmapiiri: saa kokeilla, saa erehtyä ja saa onnistua.

Päiväkotien henkilöstön moniammatillisuus on voimavara laadukkaan varhaiskasvatuksen toteuttamiselle. Hyvinkäällä päiväkotien toiminta organisoituu tiimityöskentelyn avulla. Toimivassa tiimissä kaikkien osaaminen, vastuut, tehtävät ja ammattiroolit toteutuvat tarkoituksenmukaisella tavalla. Toimivassa tiimissä työ on joustavaa ja sujuvaa sekä opitaan uutta. Tiimin jokaisella jäsenellä on vastuu pedagogiikan toteutumisesta ja toteuttamisesta joka päivä

Jotta digitaaliset välineet ja mediakasvatus ovat osa pedagogista arkea, edellyttää se koko työyhteisöltä sitoutumista ja keskustelua työn arvoista ja sen päämääristä. Pysyvästi vaikuttavia tuloksia saadaan pitkäjänteisellä kehittämisellä jokapäiväisissä arjen hetkissä.

## Pedagogisen toiminnan suunnittelu ja toteutus

Medialukutaidon, ohjelmointiosaamisen sekä digitaalisen osaamisen harjoittelu ovat osa varhaiskasvatuksen pedagogista arkea. Avainasemassa digitaalisia taitoja harjoiteltaessa ovat kasvattajien ja lasten välinen vuorovaikutus sekä lasten mielenkiinnon kohteet. Sekä varhaiskasvatussuunnitelman että esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet velvoittavat kaikkia kasvattajia ottamaan digitaalisuuden, median vaikutukset sekä monilukutaidon kehittymisen huomioon pedagogisessa toiminnassa. Lasten taitojen tukemisen tulee olla suunnitelmallista sekä tavoitteellista toimintaa, jossa näkyy pedagogiikka. Digitaalinen osaaminen huomioidaan kaikissa toiminnan sisällöissä ja digitaaliset laitteet otetaan mukaan toimintaa monipuolistamaan, samanaikaisesti oppien käyttämään niitä.

Varhaiskasvatuksessa pedagogisen toiminnan suunnittelun lähtökohtana ovat lasten mielenkiinnon kohteet ja tarpeet. Hyvinkään varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa huomioidaan ja kuullaan lasten kiinnostusten kohteet, jotka kumpuavat hyvin usein median maailmasta. Lapsille tärkeiden ja tuttuja mediasta tulevien aiheiden ei tarvitse olla valmiiksi tuttuja asioita kasvattajille, vaan kasvattajat voivat asettaa itsensä oppijan ja kuuntelijan rooliin lasten kulttuurista. Kasvattajan ei tarvitse tietää kaikkea mediakasvatuksesta, mutta tärkeintä on avoin sekä kunnioittava asenne sekä valmius kysyä ja keskustella.

Hyvinkään varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa nähdään digitaalisten laitteiden käyttö yhteisöllisenä toimintana. Lapset harjoittelevat laitteiden käyttöä yhdessä henkilöstön sekä toisten lasten kanssa. Pedagogisessa toiminnassa keskitytään siihen, mitä hyötyä teknologiasta on sekä mihin ja miten sitä tarkoituksenmukaisesti, monipuolisesti ja turvallisesti käytetään. Näitä asioita voidaan ihmetellä yhdessä ryhmän kanssa myös yhteisissä keskusteluissa. Lasten voi antaa kertoa, millaisia laitteita heillä on kotona, ja mitä he niillä osaavat tehdä. Lasten kanssa voi myös keskustella, millaisia tunteita erilaiset pelit ja videot

herättävät ja miltä tuntuu, jos laitteen äärellä on viettänyt pitkän aikaa. Lasten kanssa käyty keskustelut esimerkiksi heidän suosikki peleistään ja ohjelmistaan, niiden tapahtumien läpikäyminen ja vaikkapa niissä esiintyvien hahmojen luonteiden havainnointi opettavat lapsille median tulkin taitoja.

Monesti ajatellaan, että medialukutaidon, ohjelmoinnin sekä digitaalisen osaamisen harjoittelemisessa on välttämätöntä käyttää erilaisia digitaalisia laitteita, kuten tietokoneita tai tabletteja. Näitä taitoja voidaan kuitenkin myös harjoitella ilman laitteita. Esimerkiksi tekijänoikeus on asia, jota harjoitellaan varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa lähes päivittäin laitteettomasti. Lapsen tuottaessa esimerkiksi maalauksen tai piirustuksen, laitamme siihen lapsen nimen. Nimi tuotoksessa ilmaisee, kenellä on tuotokseen tekijänoikeus. Lapselta on myös aina pyydyttävä lupa hänen työnsä julkaisuun. Tämä on muistettava esimerkiksi aina ennen kuin lasten töitä aletaan kiinnittää seinälle.

Kasvattajien on tärkeää nähdä digitaalinen media leikkikulttuuria rikastuttavana ja lähteä lasten mukana tutustumaan siihen. Kasvattajan avoin suhtautuminen lapsen digitaalisten laitteiden ja median käyttöön, edesauttaa lapsen ja kasvattajan myönteiselle keskusteluyhteydelle asian tiimoilta lapsen kasvaessa. Tämä keskusteluyhteys on tärkeä turvataito digitaalisessa ympäristössä.

## Tieto- ja viestintäteknologian vastaavat

Hyvinkään jokaisessa varhaiskasvatyksyksikössä on tvv-vastaava, jonka työtehtävät määräytyvät tvv-vastaavan tehtäväkuvauksen mukaan. Tvv-vastaavan tehtäviin kuuluu mm. tieto- ja viestintäteknologisen tietouden ylläpitäminen yksikössä yhdessä esimiehen kanssa ja toimia yksikön koko henkilöstön tukena sekä laitteiden ja erilaisten sovellusten ja ohjelmien käytössä. Tvv-vastaava päivittää yhdessä päiväkodin johtajan kanssa päiväkodin tvv-kansiota. Tvv-vastaaville on luotu lisätehtävän työnkuva, joka määrittelee heidän tehtävänsä. Tvv-vastaavat kokoontuvat säännöllisesti. Varhaiskasvatyksiköiden tieto- ja viestintäteknologian vastaavilla on yhteinen työympäristö Office365 ohjelmiston Teamsissa, jossa heillä on mahdollisuus jakaa ja saada ideoita liittyen tieto- ja viestintäteknologiaan. Työympäristöön on koottu myös kaikki kunnan laatimat ohjeistukset.

## Laite- ja ohjelmistohallinta

Seuraavaksi esitellään digitaalisen osaamisen taidot, jotka varhaiskasvatuksen henkilöstöllä tulee olla hallussa. Kasvattajat saavat näiden taitojen opetteluun ja ylläpitoon tukea esimieheltään sekä yksikön tvv-vastaavalta.

### *Sähköposti ja pilvipalvelu*

Henkilöstöllä tulee olla tarvittavat taidot Office365-ohjelmistopakettien käyttöön sähköpostin sekä pilvipalvelun osalta. Henkilöstö käyttää Office 365 sähköpostia, joka löytyy tietokoneen työpöydältä pikakuvakkeena, jossa lukee "Office 365 Sähköposti". Henkilö osaa kirjautua palveluun ja lähettää sekä vastaanottaa sähköpostia. Hänellä on organisaation velvoittama ohjeistuksen mukainen sähköinen allekirjoitus ja osaa tarvittaessa päivittää sen sisältämät tiedot. Henkilöllä on Teams- ja OneDrive pilvipalvelu -ohjelmiston käytön perustaidot, jonka avulla luodaan, muokataan ja jaetaan erilaisia varhaiskasvatuksen tiedostoja. Hyvinkään kaupungilla on sopimus Eduhouse Oy:n kanssa selainkäyttöiseen itseopiskelumateriaaliin. Eduhouse-koulutus sivulta löytyy erilaisia digitaalisuus aiheisiä opetusvideoita, jotka on tarkoitettu koko henkilöstön käyttöön. Niiden avulla henkilöstö voi opetella uusia taitoja myös itsenäisesti tai palauttaa mieleen aikaisemmin opittua. Eduhouselta löytyy ohjevideot mm. O365:n ohjelmistopakettien käyttöön.

### *Laitehallinta*

Henkilöstöllä tulee olla taidot tietokoneiden, älypuhelimien, tablettitietokoneiden sekä muiden mahdollisten digitaalisten laitteiden peruskäyttöön. Henkilön tulee tietää laitteiston sijainti, tarvittavat käyttäjätunnukset sekä salasanat. Tärkeää on myös ymmärtää ja tunnistaa mahdollisten laitteiden ohjelmistopäivitysten tarpeet ja osata toimia sovittujen normien mukaan. Perhepäivähoitajien tulee hallita älypuhelimien peruskäyttö. Perhepäivähoitajien on mahdollista lainata myös erilaisia digitaalisia välineitä lähipäiväkodista (esim. tabletti, BeeBot).

### *Ohjelmistojen hallinta*

Henkilöstöllä tulee olla tietokoneen, tabletilaitteiston sekä puhelinten ohjelmiston peruskäytön hallintataidot. Henkilöllä on sellaiset perustaidot, jonka avulla hän pystyy käyttämään laitteistoa. Hän hallitsee ja ymmärtää tiedostojen tallentamisen, tulostamisen sekä hävittämisen varhaiskasvatuksen linjausten mukaisesti. Hän pystyy tutustumaan uusiin sovelluksiin yhdessä lasten kanssa ja tuottamaan erilaista asiasisältöä käyttäen apuna esimerkiksi sovelluslistausta.

Hyvinkään varhaiskasvatuksen asiakastietojärjestelmänä toimii Daisy. Jokaisella työntekijällä on tunnukset DaisyManageriin sekä tägi mDAisyn käyttöön. Jokaisen työntekijän tulee hallita Daisyn käyttö. Daisyn ohjeet löytyvät DaisyManagerista sekä Hyvinkään varhaiskasvatuksen omat Daisy ohjeet löytyvät Ossista/Teamsistä. Myös huoltajien DaisyFamily sovelluksen päätoiminnot tulee olla kaikkien työntekijöiden tiedossa huoltajien ohjaamista varten. DaisyFamilyyn on testitunnukset, joilla pääsee tutustumaan DaisyFamilyyn.

Koulujen yhteydessä olevien esiopetusryhmien kasvattajilla on käyttäjätunnukset myös Wilmaan.

WhatsApp sovellusta ei käytetä varhaiskasvatuksen työpuhelimissa lainkaan. Huoltajien kanssa viestimiseen käytetään Daisyä. Ilmaisen viestintäsovelluksena esim. työntekijöiden sisäiseen viestintään voi käyttää Signal -sovellusta.

### *Valokuvaus ja videointi*

Henkilöstö osaa käyttää valokuvausta ja videointia pedagogisena työvälineenä. Käytössä ovat kamerat, tabletilaitteisto sekä puhelimet. Valokuvien ja videoinnin ottamisessa tulee ottaa huomioon mahdolliset kuvausluvut ja estot. Lisäksi hallitaan kuvien ja videoiden katsominen laitteistolta (tietokone, tykki, tabletti, älypuhelin) ja niiden siirto esimerkiksi tietokoneelle onnistuu. Henkilöstön tulee osata ladata kuvia Daisyn pedagogiseen dokumentointiin.

### *Editointi ja kuvankäsittely*

Editointia sekä kuvankäsittelyä voidaan tehdä muun muassa tabletilaitteistossa olevalla peruskuvankäsittely ohjelmistolla ja tietokoneen piirto-ohjelmalla. Esimerkiksi kaikissa tableteissa on iMovie-sovellus, joka on helppo työväline editointiin. Esitysgrafiikkaa voi luoda esimerkiksi tietokoneohjelma Powerpointilla.

### *Ohjelmointi*

Henkilöstö osaa käyttää varhaiskasvatusyksiköihin hankittuja ohjelmointiin tarkoitettuja laitteita. Käytössä tällä hetkellä ovat erilaiset lattia-koodauspelit, Beebot -robotit sekä erilaiset sovellukset. Esiopetusryhmissä käytetään ohjelmoinnin opetukseen ScratchJr -sovellusta, jonka avulla tutustutaan ohjelmoinnin alkeisiin.

Ohjelmointia voidaan myös yhdistää luovasti liikuntaan, kuten valokuvasuunnistukseen ja perinteisiin liikuntaleikkeihin, kuten maa-meri-laiva sekä ”robotti káskee”-leikkeihin. Varhaiskasvatuksessa tehtävään ohjelmointiin voi tutustua [Polkuja ohjelmointiosaamiseen -oppaan](#) sekä [Ohjelmoinnin ABC](#) -videoiden ja [Ohjelmoinnin ABC varhaiskasvatukseen](#) -materiaalin avulla.

## Työskentelyergonomia

Henkilöstö osaa huolehtia omasta ja lasten oikealaisesta ergonomiasta käyttäessään digitaalisia laitteita. Työpisteillä olevien laitteiden asetuksia osataan säätää jokaiselle käyttäjälle sopivaksi. Näyttöpäätteillä pystytään vaikuttamaan muun muassa näyttöpäätteen kirkkauteen, laitteen äänenvoimakkuuteen sekä istuma-asentoihin. Työskentelyssä kiinnitetään huomiota myös taukoihin.

## Henkilökohtaiset laitteet ja sosiaalinen media varhaiskasvatuksessa

Varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen henkilöstö toimii lapsille esimerkkinä digitaalisten laitteiden tarkoituksenmukaisesta käytöstä arjessa. Omaa henkilökohtaista puhelinta/mobiililaitetta ei käytetä työtehtävien tekemiseen.

Henkilökohtainen oma puhelin/mobiililaitte voi olla työaikana mukana välttämättömien asioiden hoitamiseksi. Tämä tarkoittaa esimerkiksi sitä, että on alaikäisen lapsensa tavoitettavissa. Silloinkin asiasta on hyvä keskustella esimiehen sekä oman tiimin kanssa. Pääsääntöisesti omaa mobiililaitetta ei käytetä eikä henkilökohtaisia asioita hoideta työaikana. Sosiaalista mediaa (esim. Facebook) saa käyttää työaikana vain silloin, kun se on kirjattu työntekijän tehtäväkuvaan. Lasten kuvien käyttö omissa henkilökohtaisissa sosiaalisen median kanavissa tai puhelimissa/mobiililaitteissa ei ole sallittua (edes silloin, kun lasten kasvot eivät näy). Lasten kuvia voidaan käyttää vain huoltajien luvalla Daisyn pedagogisessa dokumentissa tai muissa varhaiskasvatuksen käytössä olevissa julkaisuissa. Huomioi tietosuoja myös kollegoiden henkilö- ja yhteystietojen osalta, jos otat kuvan esim. työvuorolistasta, puhelinnumeroista jne. Muistutukseksi; jos mainitset sosiaalisessa mediassa tai muissa julkisissa foorumeissa työnantajasi, tulee sinun tiedostaa, että tällöin edustat työnantajaasi kaikessa toiminnassasi niissä. Lisää asiasta [Hyvinkään kaupungin sosiaalisen median käytön ohjeessa](#).

## Tietosuoja ja tietoturva

Jokaisen varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa työskentelevän vastuulla on huolehtia tietosuojasta ja tietoturvasta. Hyvinkään kaupungin tietosuoja ja tietoturvatyöryhmä on luonut koko henkilöstöä valtuuttavan ohjeistuksen tietoturvasta ja tietosuojasta Ossiin <http://ossi/taalta-loydat/tietoturva--ja-tietosuoja/>. Lisäksi varhaiskasvatuksella on omat tietosuojasivunsa <http://ossi/varhaiskasvatus/tietosuoja/>. Jokaisen tulee tutustua näihin sivuihin. Huoltajille tarkoitettua tietosuoja-asiaa löytyy [Hyvinkään nettisivuilta](#).

Hyvinkään varhaiskasvatuksessa on käytössä [Navisecin sähköinen tietosuojakoulutus](#). Henkilöstön tulee tehdä vuosittain Navisecin tietosuojakoulutus. Esimies tarkistaa tietosuojakoulutuksen teon vuosittain esimies-alaiskeskustelussa.

Henkilöstön tulee hallita sähköisten sovellusten sekä laitteiden tietoturvallinen käyttö sekä huomioida työssään henkilötietojen turvallinen ja oikeanlainen käsittely. Henkilöstön tulee tunnistaa ja osata toimia asiaankuuluvalla tavalla henkilötietoja sisältävien dokumenttien suhteen. Varhaiskasvatuksessa on luotu dokumentti, jossa kuvataan henkilötietoprosessit. Tämä kuvaus kattaa ohjeet henkilötietoja sisältävien dokumenttien säilytyksestä, arkistoinnista ja tuhoamisesta. Ohje on jokaisessa varhaiskasvatustyöyksikössä käytössä ja kaikissa henkilötietojen käsittelyssä ohjeistukset otetaan huomioon.



Varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen digitaalisten laitteiden käytössä tulee huomioida myös tietosuoja ja tietoturva. Tietosuoja- ja tietoturvatyöryhmä on huoneentaulun, jossa määritellään laitteiden ja ohjelmistojen turvallinen käyttö: <http://ossi/globalassets/tietosuoja-ja-turva/huoneentaulu-tietosuoja2.pdf>. Henkilöstöä ohjeistetaan erilaisten sovellusten turvalliseen käyttöön. Sovellusten monipuolisen ja turvallisen käytön takaamiseksi on luotu sovelluslista, jossa listattu pedagogiseen käyttöön soveltuvia turvallisia sovelluksia, joissa on huomioitu tietoturva ja mainonta. Lisää turvallisesta sovellusten käytöstä voi lukea [ohjeista sähköisten sovellusten käytöstä ja tietosuojasta varhaiskasvatuksessa](#).

## Tukipalvelut

Varhaiskasvatuksella on oma digitaalisen osaamisen sivusto Ossissa (Hyvinkään kaupungin intranet). Näiltä sivuilta henkilöstö löytää kaikki varhaiskasvatuksen ohjeistukset digi-asioihin liittyen (yleiset ohjeistukset, Daisy, ja Titania). Sivuilta löytyvät myös kaikki tärkeät yhteystiedot sekä listaukset digi-tuesta, henkilöistä ja heidän vastuualueistaan.

Hyvinkään varhaiskasvatus on luonut digitaalisen osaamisen oman vuosikellon, jonka tarkoituksena on tukea ja rytmittää digitaalisuuden kulkua varhaiskasvatuksen arjessa.

### *Telia*

Perustietotekniikka- ja tietoliikennepalvelut toteuttaa Hyvinkäällä Telia. Teliällä on henkilöstöä varten asiakasportaali, jonka kautta saadaan teknistä apua tietokoneisiin, sähköpostiin ja muihin digitaalisiin laitteisiin liittyviin teknisiin ongelmiin. Tukipyynnöt voidaan tehdä joko soittamalla tai sähköisesti tekemällä palvelupyynnön <https://kuumaict.service-now.com/asiakasportaali/> Telian asiakasportaalista. <https://kuumaict.service-now.com/asiakasportaali/> Telian asiakasportaalista löytyy ajankohtaista tietoa sekä ohjeistuksia laitteiden ja ohjelmistojen käytöstä.



Kuva: Hyvinkään kaupunki / Teemu Heikkilä

# Huoltajien osallisuus

Varhaiskasvatuksen henkilöstö ylläpitää keskustelua lasten huoltajien kanssa digitaaliseen osaamiseen, mediakasvatukseen sekä ohjelmointiosaamiseen liittyvistä teemoista lasten vasukeskusteluissa sekä esimerkiksi vanhempainilloissa- ja tapahtumissa ja muissa yhteisissä keskusteluissa. Näistä teemoista keskustellaan avoimesti ja henkilöstö antaa tarvittaessa niihin ohjausta ja tukea. Huoltajille kerrotaan sekä näytetään, digitaaliset välineet näkyvät lasten ryhmissä ja varhaiskasvatusyksikössä. On tärkeää tuoda huoltajille tietoon se, miksi asioita tehdään ja miksi digitaaliset laitteet kuuluvat myös varhaiskasvatukseen. Huoltajien kanssa käytävässä yhteistyössä käytetään myös digitaalisia välineitä. Daisyn lisäksi voidaan käyttää esim. Teamsia vanhempien kanssa käytävissä keskusteluissa ja vanhempainilloissa voidaan käyttää erilaisia sovelluksia esim. pikakyselyjen tekoon.

Hyvinkään varhaiskasvatuksen tiedotuskanavana toimii Hyvinkään varhaiskasvatuksen nettisivut, Daisy sekä Pikku-Veturin ja Päiväpirtin omat Facebook-sivut. Näiden väylien kautta välitetään kaikki varhaiskasvatuksen tiedot vanhemmille. Varhaiskasvatuksen [nettisivuille](#) on koottuna kaikki huoltajille tarkoitettu tieto Hyvinkään kaupungin varhaiskasvatuksen palveluista ja toiminnasta.

Sähköinen asiointi on käytössä huoltajille eDaisyssä. eDaisy ohjevideoita löydät [täältä](#). (hakemukset, tuntirajan muutokset, irtisanomisilmoitukset jne.) Huoltajille Daisy ohjeet löytyvät nettisivuilta (<https://www.hyvinkaa.fi/kasvatus-ja-koulutus/varhaiskasvatus/daisy/>) sekä DaisyFamilystä (Usein kysytyt kysymykset -ohjeistus).

# Kiinnostavia linkkejä ja kirjallisuutta

Erilliset vinkit ammattilaisille sekä vanhemmille sekä ladattavia materiaaleja aiheen käsittelyn tueksi:

<https://www.mll.fi/ammattilaisille/tietoa-teemoittain/mediakasvatus-mllssa/>

Tietoa ja tehtäviä: <https://www.mediataitokoulu.fi/index.php?lang=fi>

Ajankohtainen tieto mediakasvatuksen alan tutkimuksista ja tapahtumista, oppimateriaalia:

<https://mediakasvatus.fi/>

Työvälineitä, oppimateriaaleja ja laajempia opetuskokonaisuuksia mediakasvatukseen, erityisesti liikkuvan kuvan osalta: <http://mediametka.fi/>

Mediakasvatussivusto: [https://www.kirjastot.fi/tiedotteet/mediakasvatus-kirjastot-fi-0560ec?language\\_content\\_entity=fi](https://www.kirjastot.fi/tiedotteet/mediakasvatus-kirjastot-fi-0560ec?language_content_entity=fi)

Ikärajat Suomessa: [https://kavi.fi/sites/default/files/documents/esite\\_web.pdf](https://kavi.fi/sites/default/files/documents/esite_web.pdf)

Tieto- ja viestintäteknikan perustaidot, Opetushallitus: [http://www10.edu.fi/kenguru/?sivu=tv\\_t\\_perustaidot](http://www10.edu.fi/kenguru/?sivu=tv_t_perustaidot)

Laaja-alaisen tieto- ja viestintäteknologiaosaamisen tukeminen varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa. Pekka

Mertala: <https://jecer.org/fi/wp-content/uploads/2020/02/Mertala-issue9-1.pdf>

Ratkaiseeko asenne? Varhaiskasvattajat digitaalisten oppimisympäristöjen äärellä:

<https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/104236/1536578470.pdf?sequence=1>

Sosiaalinen media: <https://someturva.fi/>

Digitaalinen pelaaminen: <https://www.pelikasvatus.fi/en/>

Uudet lukutaidot, Hyvän pedagogisen toiminnan kuvaukset: <https://uudetlukutaidot.fi/>

E. Hujala & L. Turja. (2017). Varhaiskasvatuksen käsikirja. Jyväskylä: PS-kustanus, 4. uudistettu painos.

J. Harviainen, M. Meriläinen & T. Tossavainen. (2003). Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Tammerprint Oy.

M. Koivula, A. Siippainen & P. Eerola-Pennanen. (2017). Valloittava varhaiskasvatus. Tampere: Vastapaino Oy.

M. Puska. (2018). Mediametkaa! Osa 10 – Mediakasvatuksen parhaat käytännöt. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

Salomaa, S. (2017). Mediakasvatus kuuluu kuvaan varhaiskasvatuksessa: kokemusten jakamista ja toimintamalleja varhaisen mediakasvatuksen yhteiseen kehittämiseen. Helsinki: Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, Premedia.

Sarén, S. 2020. Tiede- ja teknologiapedagogiikkaa varhaiskasvatuksessa. Keuruu: Otavan kirjapaino Oy.

Sommers-Piironen, J., Valkonen, S. & Salomaa, S. 2020. Mediapoluilla taitavaksi mediakasvattajaksi. Kansallinen audiovisuaalinen instituutti KAVI.

V. Willman. (2018). Mediakasvatuksen käsikirja. Painettu EU:ssa.



Hyvän pedagogisen toiminnan kuvaukset löytyvät Uudet Lukutaidot hankkeen Teams kansista,

## TIETO- JA VIESTINTÄTEKNOLOGINEN OSAAMINEN VARHAISKASVATUKSESSA JA ESIOPETUKSESSA

KÄYTÄNNÖN TAITOT JA OMA TUOTTAMINEN	VASTUULLISUUS JA TURVALLISUUS																																																										
<p style="text-align: center;"><b>VARHAISKASVATUS</b> <b>TEKNISET PERUSTAITOT</b></p> <p>Tiedämme ja tunnemme saatavilla olevat TVT-välineet. Teeimme oppimisympäristössä olevat tvv-välineet myös lapsille tutuksi.</p> <p>Opettelemme, että teknologia on luonteva osa oppimisympäristöä.</p> <p>Näytämme lapsille esimerkkiä teknologian tarkoituksenmukaisesta käytöstä arjessa.</p> <table border="1"> <tr> <td>Keskustelemme huoltajien kanssa mahdollisesta lasten omien välineiden ja laitteiden käytöstä</td> <td>Tutkimme ja ihmettelimme teknologiaa arjen ympäristöissä.</td> <td>Keskustelemme siitä, mikä on Internet. Opettelemme, mikä on selain ja mitä selaaminen tarkoittaa.</td> </tr> <tr> <td>Tutkimme lasten kanssa heidän omia lelujaan ja niiden toimintaperiaatteita.</td> <td>Tutkimme ja kokeilemme erilaisia näppäimistöjä.</td> <td>Opeteemme nimeämään välineitä ja tunnistamaan yleisimpiä symboleja.</td> </tr> </table> <p>Harjoittelemme erilaisia tapoja ohjata laitetta.</p> <p>Opettelemme lasten kanssa kiinnostuttamaan ja sammuttamaan mobiililaitteen sekä lataamaan laitetta.</p> <p>Opettelemme lasten kanssa laitteiden ja välineiden turvallista ja huolellista käyttöä.</p> <p style="text-align: center;"><b>TOIMINTA ERI YMPÄRISTÖISSÄ</b></p> <table border="1"> <tr> <td>Tunneimme ja käytimme tarkoituksenmukaisesti lapsen varhaiskasvatusta koskevia digitaalisia ympäristöjä.</td> <td>Hyödynnämme digitaalisia ympäristöjä (käytössä olevat ohjelmistot ja sovellukset) oppimisympäristössä moniaistisesti.</td> </tr> <tr> <td>Käytämme pedagogisissa dokumentoinnissa aktiivisesti digitaalisia ympäristöjä.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Pelaamme ja tutkimme pelien logiikoita. Keksimme uusia pelejä ja muokkaamme tuttuja pelejä.</td> <td>Hyödynnämme digitaalisten ympäristöjen pelillisiä elementtejä.</td> </tr> <tr> <td>Tutustumme lasten kanssa kokeillen ja leikitellen sovelluksiin oppimisen alueiden aihepiirin kautta.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Hyödynnämme digitaalisia ympäristöjä osana kehityksen ja oppimisen tukea.</td> <td></td> </tr> </table> <p style="text-align: center;"><b>TUOTTAMINEN</b></p> <table border="1"> <tr> <td>Tuemme lasten kehittyviä kirjoitus- ja lukutaitoa digitaalisten ympäristöjen avulla (erilaiset pelit, kirjoitusohjelmat, piirto- ja kuvittamissovellukset)</td> <td>Pelaamme pelejä, jotka kannustavat tuottamaan omaa sisältöä.</td> </tr> <tr> <td>Kuvaamme, videoimme ja muokkaamme sisältöä yksinkertaisilla toiminnolla.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Teeimme kuva- ja videoprojekteja.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Hyödynnämme sadutuksessa digitaalisia ympäristöjä.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Teeimme omia ja yhteisiä digitaalisia kirjoja laajan tekstikäsitteksen mukaisesti.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Hyödynnämme digitaalisia ympäristöjä kielellä leikitelyssä.</td> <td></td> </tr> </table>	Keskustelemme huoltajien kanssa mahdollisesta lasten omien välineiden ja laitteiden käytöstä	Tutkimme ja ihmettelimme teknologiaa arjen ympäristöissä.	Keskustelemme siitä, mikä on Internet. Opettelemme, mikä on selain ja mitä selaaminen tarkoittaa.	Tutkimme lasten kanssa heidän omia lelujaan ja niiden toimintaperiaatteita.	Tutkimme ja kokeilemme erilaisia näppäimistöjä.	Opeteemme nimeämään välineitä ja tunnistamaan yleisimpiä symboleja.	Tunneimme ja käytimme tarkoituksenmukaisesti lapsen varhaiskasvatusta koskevia digitaalisia ympäristöjä.	Hyödynnämme digitaalisia ympäristöjä (käytössä olevat ohjelmistot ja sovellukset) oppimisympäristössä moniaistisesti.	Käytämme pedagogisissa dokumentoinnissa aktiivisesti digitaalisia ympäristöjä.		Pelaamme ja tutkimme pelien logiikoita. Keksimme uusia pelejä ja muokkaamme tuttuja pelejä.	Hyödynnämme digitaalisten ympäristöjen pelillisiä elementtejä.	Tutustumme lasten kanssa kokeillen ja leikitellen sovelluksiin oppimisen alueiden aihepiirin kautta.		Hyödynnämme digitaalisia ympäristöjä osana kehityksen ja oppimisen tukea.		Tuemme lasten kehittyviä kirjoitus- ja lukutaitoa digitaalisten ympäristöjen avulla (erilaiset pelit, kirjoitusohjelmat, piirto- ja kuvittamissovellukset)	Pelaamme pelejä, jotka kannustavat tuottamaan omaa sisältöä.	Kuvaamme, videoimme ja muokkaamme sisältöä yksinkertaisilla toiminnolla.		Teeimme kuva- ja videoprojekteja.		Hyödynnämme sadutuksessa digitaalisia ympäristöjä.		Teeimme omia ja yhteisiä digitaalisia kirjoja laajan tekstikäsitteksen mukaisesti.		Hyödynnämme digitaalisia ympäristöjä kielellä leikitelyssä.		<p style="text-align: center;"><b>VARHAISKASVATUS</b> <b>TURVALLINEN TOIMINTA</b></p> <table border="1"> <tr> <td>Tunneimme tietosuoja- ja tietoturvaohjeet ja noudatamme niitä.</td> <td>Kunnoitamme lapsen yksityisyydensuojaa.</td> </tr> <tr> <td>Kiinnitämme erityistä huomiota turvallisuuteen tutustuessamme digitaalisiin ympäristöihin.</td> <td rowspan="3">Tartumme lasten digitaalista maailmaa koskeviin aloitteisiin ja keskustelemme niistä lasten kanssa.</td> </tr> <tr> <td>Harjoittelemme kehittyvää kriittistä lukutaitoa.</td> </tr> <tr> <td>Keskustelemme ikärajoista ja opetellemmme, mikä on niiden tarkoitus.</td> </tr> <tr> <td>Kannustamme lasta kertomaan kokemuksistaan digitaalisissa ympäristöissä.</td> <td></td> </tr> </table> <p style="text-align: center;"><b>VASTUULLINEN TOIMINTA</b></p> <p>Keskustelemme huoltajien kanssa digitaalisten ympäristöjen käytöstä ja toimintatavoista.</p> <table border="1"> <tr> <td>Sovimme huoltajien kanssa kuvien ottamisesta ja julkaisemisesta sekä lapsen tuosten julkaisemisesta.</td> <td>Huolehdimme tietosuojasta lasten kuvien ja tuosten julkaisussa.</td> </tr> <tr> <td>Pyydämme lapselta luvan hänen kuvansa ja tuotoksensa julkaisemiseen.</td> <td>Pedagogiseen dokumentointiin liittyen keskustelemme lasten kanssa käytössä olevista digitaalisista ympäristöistä.</td> </tr> <tr> <td>Opettelemme, että kuvan ottamiseen ja julkaisuun tulee olla lupa.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Tutustumme lasten digitaaliseen maailmaan ja sen ajankohtaisiin ilmiöihin.</td> <td>Tarjoamme lapsille vain ikä- ja kehitystasoon sopivaa sisältöä.</td> </tr> <tr> <td>Varmistamme, että kaikki huoltajat pääsevät tiedon äärelle digitaalisissa ympäristöissä. Erotamme virallisen ja epävirallisen viestinnän.</td> <td></td> </tr> </table> <p style="text-align: center;"><b>ERGONOMIA</b></p> <p>Varmistamme, että välineet ja laitteet ovat lapsille saatavilla siten, että ne kannustavat lasta hyödyntämään niitä leikkisä ja oppimisessa.</p> <table border="1"> <tr> <td>Käytämme lasten kanssa lasten käyttöön soveltuvia välineitä ja digitaalisia ympäristöjä.</td> <td>Tarjoamme lapsille laadukasta sisältöä niin käyttäjälähtöisyyden kuin pedagogiikan näkökulmasta.</td> </tr> <tr> <td>Varmistamme, että laitteet ja välineet toimivat tarkoituksenmukaisesti.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Kiinnitämme lapsen huomion työn tauottamiseen ja hyviin työasentoihin.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Opettelemme kiinnostuttamaan huomiota valaistukseen ja näytön kirkkauteen. Opettelemme säätämään niitä.</td> <td>Venyttelämme, jumppaamme ja liikumme runsaasti ja säännöllisesti.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Opettelemme kiinnostuttamaan huomiota äänenlaatuun ja -voimakkuuteen.</td> </tr> <tr> <td>Suosimme liikkumiseen kannustavia digitaalisia ympäristöjä.</td> <td></td> </tr> </table>	Tunneimme tietosuoja- ja tietoturvaohjeet ja noudatamme niitä.	Kunnoitamme lapsen yksityisyydensuojaa.	Kiinnitämme erityistä huomiota turvallisuuteen tutustuessamme digitaalisiin ympäristöihin.	Tartumme lasten digitaalista maailmaa koskeviin aloitteisiin ja keskustelemme niistä lasten kanssa.	Harjoittelemme kehittyvää kriittistä lukutaitoa.	Keskustelemme ikärajoista ja opetellemmme, mikä on niiden tarkoitus.	Kannustamme lasta kertomaan kokemuksistaan digitaalisissa ympäristöissä.		Sovimme huoltajien kanssa kuvien ottamisesta ja julkaisemisesta sekä lapsen tuosten julkaisemisesta.	Huolehdimme tietosuojasta lasten kuvien ja tuosten julkaisussa.	Pyydämme lapselta luvan hänen kuvansa ja tuotoksensa julkaisemiseen.	Pedagogiseen dokumentointiin liittyen keskustelemme lasten kanssa käytössä olevista digitaalisista ympäristöistä.	Opettelemme, että kuvan ottamiseen ja julkaisuun tulee olla lupa.		Tutustumme lasten digitaaliseen maailmaan ja sen ajankohtaisiin ilmiöihin.	Tarjoamme lapsille vain ikä- ja kehitystasoon sopivaa sisältöä.	Varmistamme, että kaikki huoltajat pääsevät tiedon äärelle digitaalisissa ympäristöissä. Erotamme virallisen ja epävirallisen viestinnän.		Käytämme lasten kanssa lasten käyttöön soveltuvia välineitä ja digitaalisia ympäristöjä.	Tarjoamme lapsille laadukasta sisältöä niin käyttäjälähtöisyyden kuin pedagogiikan näkökulmasta.	Varmistamme, että laitteet ja välineet toimivat tarkoituksenmukaisesti.		Kiinnitämme lapsen huomion työn tauottamiseen ja hyviin työasentoihin.		Opettelemme kiinnostuttamaan huomiota valaistukseen ja näytön kirkkauteen. Opettelemme säätämään niitä.	Venyttelämme, jumppaamme ja liikumme runsaasti ja säännöllisesti.		Opettelemme kiinnostuttamaan huomiota äänenlaatuun ja -voimakkuuteen.	Suosimme liikkumiseen kannustavia digitaalisia ympäristöjä.	
Keskustelemme huoltajien kanssa mahdollisesta lasten omien välineiden ja laitteiden käytöstä	Tutkimme ja ihmettelimme teknologiaa arjen ympäristöissä.	Keskustelemme siitä, mikä on Internet. Opettelemme, mikä on selain ja mitä selaaminen tarkoittaa.																																																									
Tutkimme lasten kanssa heidän omia lelujaan ja niiden toimintaperiaatteita.	Tutkimme ja kokeilemme erilaisia näppäimistöjä.	Opeteemme nimeämään välineitä ja tunnistamaan yleisimpiä symboleja.																																																									
Tunneimme ja käytimme tarkoituksenmukaisesti lapsen varhaiskasvatusta koskevia digitaalisia ympäristöjä.	Hyödynnämme digitaalisia ympäristöjä (käytössä olevat ohjelmistot ja sovellukset) oppimisympäristössä moniaistisesti.																																																										
Käytämme pedagogisissa dokumentoinnissa aktiivisesti digitaalisia ympäristöjä.																																																											
Pelaamme ja tutkimme pelien logiikoita. Keksimme uusia pelejä ja muokkaamme tuttuja pelejä.	Hyödynnämme digitaalisten ympäristöjen pelillisiä elementtejä.																																																										
Tutustumme lasten kanssa kokeillen ja leikitellen sovelluksiin oppimisen alueiden aihepiirin kautta.																																																											
Hyödynnämme digitaalisia ympäristöjä osana kehityksen ja oppimisen tukea.																																																											
Tuemme lasten kehittyviä kirjoitus- ja lukutaitoa digitaalisten ympäristöjen avulla (erilaiset pelit, kirjoitusohjelmat, piirto- ja kuvittamissovellukset)	Pelaamme pelejä, jotka kannustavat tuottamaan omaa sisältöä.																																																										
Kuvaamme, videoimme ja muokkaamme sisältöä yksinkertaisilla toiminnolla.																																																											
Teeimme kuva- ja videoprojekteja.																																																											
Hyödynnämme sadutuksessa digitaalisia ympäristöjä.																																																											
Teeimme omia ja yhteisiä digitaalisia kirjoja laajan tekstikäsitteksen mukaisesti.																																																											
Hyödynnämme digitaalisia ympäristöjä kielellä leikitelyssä.																																																											
Tunneimme tietosuoja- ja tietoturvaohjeet ja noudatamme niitä.	Kunnoitamme lapsen yksityisyydensuojaa.																																																										
Kiinnitämme erityistä huomiota turvallisuuteen tutustuessamme digitaalisiin ympäristöihin.	Tartumme lasten digitaalista maailmaa koskeviin aloitteisiin ja keskustelemme niistä lasten kanssa.																																																										
Harjoittelemme kehittyvää kriittistä lukutaitoa.																																																											
Keskustelemme ikärajoista ja opetellemmme, mikä on niiden tarkoitus.																																																											
Kannustamme lasta kertomaan kokemuksistaan digitaalisissa ympäristöissä.																																																											
Sovimme huoltajien kanssa kuvien ottamisesta ja julkaisemisesta sekä lapsen tuosten julkaisemisesta.	Huolehdimme tietosuojasta lasten kuvien ja tuosten julkaisussa.																																																										
Pyydämme lapselta luvan hänen kuvansa ja tuotoksensa julkaisemiseen.	Pedagogiseen dokumentointiin liittyen keskustelemme lasten kanssa käytössä olevista digitaalisista ympäristöistä.																																																										
Opettelemme, että kuvan ottamiseen ja julkaisuun tulee olla lupa.																																																											
Tutustumme lasten digitaaliseen maailmaan ja sen ajankohtaisiin ilmiöihin.	Tarjoamme lapsille vain ikä- ja kehitystasoon sopivaa sisältöä.																																																										
Varmistamme, että kaikki huoltajat pääsevät tiedon äärelle digitaalisissa ympäristöissä. Erotamme virallisen ja epävirallisen viestinnän.																																																											
Käytämme lasten kanssa lasten käyttöön soveltuvia välineitä ja digitaalisia ympäristöjä.	Tarjoamme lapsille laadukasta sisältöä niin käyttäjälähtöisyyden kuin pedagogiikan näkökulmasta.																																																										
Varmistamme, että laitteet ja välineet toimivat tarkoituksenmukaisesti.																																																											
Kiinnitämme lapsen huomion työn tauottamiseen ja hyviin työasentoihin.																																																											
Opettelemme kiinnostuttamaan huomiota valaistukseen ja näytön kirkkauteen. Opettelemme säätämään niitä.	Venyttelämme, jumppaamme ja liikumme runsaasti ja säännöllisesti.																																																										
	Opettelemme kiinnostuttamaan huomiota äänenlaatuun ja -voimakkuuteen.																																																										
Suosimme liikkumiseen kannustavia digitaalisia ympäristöjä.																																																											
<p style="text-align: center;"><b>ESIOPETUS</b> <b>TEKNISET PERUSTAITOT</b></p> <p>Havainnoimme ja tutustumme arjen teknologiaan.</p> <p>Keskustelemme teknologian merkityksestä lasten elämässä.</p> <table border="1"> <tr> <td>Opettelemme laatimaan ja noudattamaan yksinkertaisia ohjeita.</td> <td>Opettelemme näppäintaitoja ja näppäimistön käytön alkeita. Tutustumme hiiren käyttöön.</td> <td>Opettelemme käyttö- ja toimintaperiaatteisiin liittyvää sanastoa.</td> </tr> </table> <p style="text-align: center;"><b>TOIMINTA ERI YMPÄRISTÖISSÄ</b></p> <p>Käytämme sovelluksia monipuolisesti ja havainnoimme niiden keskeisiä toimintaperiaatteita.</p> <p style="text-align: center;"><b>TUOTTAMINEN</b></p> <p>Harjoittelemme kirjoittamista.</p> <table border="1"> <tr> <td>Käsittelimme kuvia ja videoita monipuolisesti leikkillesi ja kokeillen.</td> <td>Tuotimme ja tulkitsemme viestejä digitaalisissa ympäristöissä laajan tekstikäsitteksen mukaan.</td> <td>Teeimme yksinkertaisia diagrammeja.</td> <td>Teeimme leikkilisiä animaatioita.</td> </tr> </table>	Opettelemme laatimaan ja noudattamaan yksinkertaisia ohjeita.	Opettelemme näppäintaitoja ja näppäimistön käytön alkeita. Tutustumme hiiren käyttöön.	Opettelemme käyttö- ja toimintaperiaatteisiin liittyvää sanastoa.	Käsittelimme kuvia ja videoita monipuolisesti leikkillesi ja kokeillen.	Tuotimme ja tulkitsemme viestejä digitaalisissa ympäristöissä laajan tekstikäsitteksen mukaan.	Teeimme yksinkertaisia diagrammeja.	Teeimme leikkilisiä animaatioita.	<p style="text-align: center;"><b>ESIOPETUS</b> <b>TURVALLINEN TOIMINTA</b></p> <table border="1"> <tr> <td>Tutustumme turvalliseen toimintaan digitaalisissa ympäristöissä. Opettelemme turvallisen toiminnan peruseräitä.</td> <td>Opettelemme, kuinka toimia, jos digitaalisissa ympäristöissä kohtaa ongelman.</td> </tr> <tr> <td>Pohdimme ja arvioimme lasten kanssa verkossa olevan tiedon luotettavuutta.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Keskustelemme lasten kanssa salasanista ja käyttäjätunnuksista sekä siitä, miksi niitä ei jaeta.</td> <td></td> </tr> </table> <p style="text-align: center;"><b>VASTUULLINEN TOIMINTA</b></p> <p>Keskustelemme lasten kanssa kestävästä teknologian käytöstä ja siihen liittyvistä valinnoista.</p> <p>Käytämme vuorovaikutuksen tukena turvallisia digitaalisia ympäristöjä.</p> <p>Keskustelemme tekijänoikeuksista ja siitä, että toisen tuottaman sisällön käyttöön tulee aina olla lupa.</p> <p style="text-align: center;"><b>ERGONOMIA</b></p> <p>Harjoittelemme hyvää ergonomiaa ja tauottamista.</p>	Tutustumme turvalliseen toimintaan digitaalisissa ympäristöissä. Opettelemme turvallisen toiminnan peruseräitä.	Opettelemme, kuinka toimia, jos digitaalisissa ympäristöissä kohtaa ongelman.	Pohdimme ja arvioimme lasten kanssa verkossa olevan tiedon luotettavuutta.		Keskustelemme lasten kanssa salasanista ja käyttäjätunnuksista sekä siitä, miksi niitä ei jaeta.																																														
Opettelemme laatimaan ja noudattamaan yksinkertaisia ohjeita.	Opettelemme näppäintaitoja ja näppäimistön käytön alkeita. Tutustumme hiiren käyttöön.	Opettelemme käyttö- ja toimintaperiaatteisiin liittyvää sanastoa.																																																									
Käsittelimme kuvia ja videoita monipuolisesti leikkillesi ja kokeillen.	Tuotimme ja tulkitsemme viestejä digitaalisissa ympäristöissä laajan tekstikäsitteksen mukaan.	Teeimme yksinkertaisia diagrammeja.	Teeimme leikkilisiä animaatioita.																																																								
Tutustumme turvalliseen toimintaan digitaalisissa ympäristöissä. Opettelemme turvallisen toiminnan peruseräitä.	Opettelemme, kuinka toimia, jos digitaalisissa ympäristöissä kohtaa ongelman.																																																										
Pohdimme ja arvioimme lasten kanssa verkossa olevan tiedon luotettavuutta.																																																											
Keskustelemme lasten kanssa salasanista ja käyttäjätunnuksista sekä siitä, miksi niitä ei jaeta.																																																											

Tietoystaidot:  
Hyvinkään varhaiskasvatuksen yhteisöllinen digiopettaja Aino-Leena Nenonen  
Sähköposti: aino-leena.nenonen@hyvinkaa.fi

Aineisto on tuotettu Opetus- ja kulttuuriministeriön rahoittamassa  
Hyvinkään varhaiskasvatuksen Uudet lukutaidot -hankkeessa.



Tämä on, jonka tekijä on Aino-Leena Nenonen.  
Hyvinkään kaupunki, on lisenssoitu Creative Commons  
Nimiä ja muokkauksia voi käyttää, eikään kaupallista  
tarkoitusta varten.

## TIETO- JA VIESTINTÄTEKNOLOGINEN OSAAMINEN VARHAISKASVATUKSESSA JA ESIOPETUKSESSA

TIEDONHALLINTA SEKÄ TUTKIVA JA LUOVA TYÖSKENTELY	VUOROVAIKUTUS																																																												
<p style="text-align: center;"><b>VARHAISKASVATUS TIEDONHALLINTA</b></p> <table border="1"> <tr> <td>Tutustumme tiedonhakuun hakemalla tietoa lasten kanssa.</td> <td>Käskäntelemme tiedon luotettavuudesta.</td> </tr> <tr> <td>Tutustumme selaimen peruskäyttöön.</td> <td>Teemme kuva- ja äänihakuja.</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Teemme luokittelua ja ryhmittelyä pelillisesti ja leikkillisesti digitaalisissa ympäristöissä (kts. sovelluslista)</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Pohdimme lasten kanssa, mitä pulmia teknologian keinoin voisi ratkaista ja miten niitä voisi ratkaista. Opetellaan kuvailemaan, miten pulman voisi ratkaista.</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Kiinnitämme tiedon caittamisessa huomiota ilmaisan kokonaistalautuuteen. Tietoa caittetaan lapalle sopivin keinoin: kielellisesti, kuvallisesti ja kehoillisesti.</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Haemme tietoa lapsia kiinnostavista asioista sekä ajankohtaisista asioista ja ilmiöistä.</td> </tr> </table> <p style="text-align: center;"><b>TUTKIVA TYÖSKENTELY</b></p> <table border="1"> <tr> <td colspan="2">Kannustamme lapsia kysymään kysymyksiä, joihin etsitään yhdessä vastauksia digitaalisissa ympäristöissä hyödyntäen.</td> </tr> <tr> <td>Tutustumme lasten kanssa kehoillen ja monipuolisesti arjen teknologiaan, erilaisiin tutkimusvälineisiin ja tutkimisen tapoihin.</td> <td>Hyödynnämme leikkilisiä ja pelillisiä työskentelytapoja.</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Teemme tutkimuksia käyttämällä apuna teknologiaa ja digitaalisia ympäristöjä. Näitä hyödynnämme havaintojen tekemisessä, tiedon jäsentämisessä ja tiedon ymmärtämisessä.</td> </tr> </table> <p style="text-align: center;"><b>LUOVA TYÖSKENTELY</b></p> <table border="1"> <tr> <td>Tartumme lasten aloitteisiin ja syvennetään niitä digitaalisten ympäristöiden mahdollisuuksia hyödyntäen.</td> <td>Luomme lapsille mahdollisuuksia kehoilla luovaa tuottamista digitaalisissa ympäristöissä lasten tekemistaitojensa mukaisesti.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Käytämme kuvia ja videoita monipuolisesti.</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Luomme ja rakennamme uutta yhdessä. Tutustumme yhteisöllisiin luovia projekteja, joissa on digitaalisia elementtejä.</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Tuemme lapsen yksilöllisiä tapoja ilmaista itseään digitaalisissa ympäristöissä hyödyntäen. Rakkailemme monipuolisen ilmaisan.</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Luomme digitaalisissa ympäristöissä lapsia kiinnostavia, ajankohtaisia asioita lasten aloitteesta.</td> </tr> </table>	Tutustumme tiedonhakuun hakemalla tietoa lasten kanssa.	Käskäntelemme tiedon luotettavuudesta.	Tutustumme selaimen peruskäyttöön.	Teemme kuva- ja äänihakuja.	Teemme luokittelua ja ryhmittelyä pelillisesti ja leikkillisesti digitaalisissa ympäristöissä (kts. sovelluslista)		Pohdimme lasten kanssa, mitä pulmia teknologian keinoin voisi ratkaista ja miten niitä voisi ratkaista. Opetellaan kuvailemaan, miten pulman voisi ratkaista.		Kiinnitämme tiedon caittamisessa huomiota ilmaisan kokonaistalautuuteen. Tietoa caittetaan lapalle sopivin keinoin: kielellisesti, kuvallisesti ja kehoillisesti.		Haemme tietoa lapsia kiinnostavista asioista sekä ajankohtaisista asioista ja ilmiöistä.		Kannustamme lapsia kysymään kysymyksiä, joihin etsitään yhdessä vastauksia digitaalisissa ympäristöissä hyödyntäen.		Tutustumme lasten kanssa kehoillen ja monipuolisesti arjen teknologiaan, erilaisiin tutkimusvälineisiin ja tutkimisen tapoihin.	Hyödynnämme leikkilisiä ja pelillisiä työskentelytapoja.	Teemme tutkimuksia käyttämällä apuna teknologiaa ja digitaalisia ympäristöjä. Näitä hyödynnämme havaintojen tekemisessä, tiedon jäsentämisessä ja tiedon ymmärtämisessä.		Tartumme lasten aloitteisiin ja syvennetään niitä digitaalisten ympäristöiden mahdollisuuksia hyödyntäen.	Luomme lapsille mahdollisuuksia kehoilla luovaa tuottamista digitaalisissa ympäristöissä lasten tekemistaitojensa mukaisesti.		Käytämme kuvia ja videoita monipuolisesti.	Luomme ja rakennamme uutta yhdessä. Tutustumme yhteisöllisiin luovia projekteja, joissa on digitaalisia elementtejä.		Tuemme lapsen yksilöllisiä tapoja ilmaista itseään digitaalisissa ympäristöissä hyödyntäen. Rakkailemme monipuolisen ilmaisan.		Luomme digitaalisissa ympäristöissä lapsia kiinnostavia, ajankohtaisia asioita lasten aloitteesta.		<p style="text-align: center;"><b>VARHAISKASVATUS YHTEISÖLLISYYS</b></p> <table border="1"> <tr> <td>Pidämme yllä myönteistä suhtautumista digitaalisiin vuorovaikutteisiin ympäristöihin.</td> <td>Mahdollistamme yksilöllisten ja kersavien kommunikatiivisten käytön.</td> <td>Kiinnitämme yhteisöllisessä digitaalisissa työskentelyssä erityistä huomiota tunne- ja vuorovaikutustaitoihin.</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Hyödynnämme digitaalisia mahdollisuuksia, kun luomme ympäristöä, jossa kaikki pääsevät loistamaan kehityksensä, ikävalheensa ja edellytyksensä mukaan.</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Harjoittelemme toimimaan kiuseamissa onalitechöidien.</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Kiinnitämme digitaalisissa ympäristöissä erityistä huomiota yhteisölliseen tapaan työskennellä.</td> </tr> <tr> <td>Ratkailemme mahdollisia digitaalisissa ympäristöissä kohdettuja ongelmia yhdessä.</td> <td>Hyödynnämme digitaalisia mahdollisuuksia erilaisiin rooleihin eläytymisessä.</td> <td>Harjoittelemme sosiaalietnollaisia taitoja.</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Harjoittelemme lasten kanssa käytössä olevan digitaalisen ympäristön sisällöntuotantoa.</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Opettelemme tunnistamaan emojia vuorovaikutuksessa.</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Hyödynnämme digitaalisia ympäristöjä yhteydenpidossa huoltajiin vuorovaikutusta vahvistaa. Hyödynnämme suljettuja yhteisöllisiä palveluja tarkoituksenmukaisesti.</td> </tr> </table> <p style="text-align: center;"><b>OSALLISUUS</b></p> <table border="1"> <tr> <td colspan="2">Meillä lapset ovat aktiivisesti mukana digitaalisen leikin ja oppimisen suunnittelussa, toteutuksessa ja arvioinnissa.</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Vahvistamme lapsen uskoa hänen omiin vaikuttamismahdollisuuksiinsa hyödyntämällä digitaalisia ratkaisuja. Luomme rakenteita, jotka edistävät lapsen vaikuttamismahdollisuuksia.</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Käytämme digitaalisia ympäristöjä lasten ajatuksen ja mielenkiinnon kohteiden näkyviksi tekemisessä.</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Varmistamme jokaisen lapsen monipuoliset osallistumisen mahdollisuudet.</td> </tr> </table>	Pidämme yllä myönteistä suhtautumista digitaalisiin vuorovaikutteisiin ympäristöihin.	Mahdollistamme yksilöllisten ja kersavien kommunikatiivisten käytön.	Kiinnitämme yhteisöllisessä digitaalisissa työskentelyssä erityistä huomiota tunne- ja vuorovaikutustaitoihin.	Hyödynnämme digitaalisia mahdollisuuksia, kun luomme ympäristöä, jossa kaikki pääsevät loistamaan kehityksensä, ikävalheensa ja edellytyksensä mukaan.			Harjoittelemme toimimaan kiuseamissa onalitechöidien.			Kiinnitämme digitaalisissa ympäristöissä erityistä huomiota yhteisölliseen tapaan työskennellä.			Ratkailemme mahdollisia digitaalisissa ympäristöissä kohdettuja ongelmia yhdessä.	Hyödynnämme digitaalisia mahdollisuuksia erilaisiin rooleihin eläytymisessä.	Harjoittelemme sosiaalietnollaisia taitoja.	Harjoittelemme lasten kanssa käytössä olevan digitaalisen ympäristön sisällöntuotantoa.			Opettelemme tunnistamaan emojia vuorovaikutuksessa.			Hyödynnämme digitaalisia ympäristöjä yhteydenpidossa huoltajiin vuorovaikutusta vahvistaa. Hyödynnämme suljettuja yhteisöllisiä palveluja tarkoituksenmukaisesti.			Meillä lapset ovat aktiivisesti mukana digitaalisen leikin ja oppimisen suunnittelussa, toteutuksessa ja arvioinnissa.		Vahvistamme lapsen uskoa hänen omiin vaikuttamismahdollisuuksiinsa hyödyntämällä digitaalisia ratkaisuja. Luomme rakenteita, jotka edistävät lapsen vaikuttamismahdollisuuksia.		Käytämme digitaalisia ympäristöjä lasten ajatuksen ja mielenkiinnon kohteiden näkyviksi tekemisessä.		Varmistamme jokaisen lapsen monipuoliset osallistumisen mahdollisuudet.	
Tutustumme tiedonhakuun hakemalla tietoa lasten kanssa.	Käskäntelemme tiedon luotettavuudesta.																																																												
Tutustumme selaimen peruskäyttöön.	Teemme kuva- ja äänihakuja.																																																												
Teemme luokittelua ja ryhmittelyä pelillisesti ja leikkillisesti digitaalisissa ympäristöissä (kts. sovelluslista)																																																													
Pohdimme lasten kanssa, mitä pulmia teknologian keinoin voisi ratkaista ja miten niitä voisi ratkaista. Opetellaan kuvailemaan, miten pulman voisi ratkaista.																																																													
Kiinnitämme tiedon caittamisessa huomiota ilmaisan kokonaistalautuuteen. Tietoa caittetaan lapalle sopivin keinoin: kielellisesti, kuvallisesti ja kehoillisesti.																																																													
Haemme tietoa lapsia kiinnostavista asioista sekä ajankohtaisista asioista ja ilmiöistä.																																																													
Kannustamme lapsia kysymään kysymyksiä, joihin etsitään yhdessä vastauksia digitaalisissa ympäristöissä hyödyntäen.																																																													
Tutustumme lasten kanssa kehoillen ja monipuolisesti arjen teknologiaan, erilaisiin tutkimusvälineisiin ja tutkimisen tapoihin.	Hyödynnämme leikkilisiä ja pelillisiä työskentelytapoja.																																																												
Teemme tutkimuksia käyttämällä apuna teknologiaa ja digitaalisia ympäristöjä. Näitä hyödynnämme havaintojen tekemisessä, tiedon jäsentämisessä ja tiedon ymmärtämisessä.																																																													
Tartumme lasten aloitteisiin ja syvennetään niitä digitaalisten ympäristöiden mahdollisuuksia hyödyntäen.	Luomme lapsille mahdollisuuksia kehoilla luovaa tuottamista digitaalisissa ympäristöissä lasten tekemistaitojensa mukaisesti.																																																												
	Käytämme kuvia ja videoita monipuolisesti.																																																												
Luomme ja rakennamme uutta yhdessä. Tutustumme yhteisöllisiin luovia projekteja, joissa on digitaalisia elementtejä.																																																													
Tuemme lapsen yksilöllisiä tapoja ilmaista itseään digitaalisissa ympäristöissä hyödyntäen. Rakkailemme monipuolisen ilmaisan.																																																													
Luomme digitaalisissa ympäristöissä lapsia kiinnostavia, ajankohtaisia asioita lasten aloitteesta.																																																													
Pidämme yllä myönteistä suhtautumista digitaalisiin vuorovaikutteisiin ympäristöihin.	Mahdollistamme yksilöllisten ja kersavien kommunikatiivisten käytön.	Kiinnitämme yhteisöllisessä digitaalisissa työskentelyssä erityistä huomiota tunne- ja vuorovaikutustaitoihin.																																																											
Hyödynnämme digitaalisia mahdollisuuksia, kun luomme ympäristöä, jossa kaikki pääsevät loistamaan kehityksensä, ikävalheensa ja edellytyksensä mukaan.																																																													
Harjoittelemme toimimaan kiuseamissa onalitechöidien.																																																													
Kiinnitämme digitaalisissa ympäristöissä erityistä huomiota yhteisölliseen tapaan työskennellä.																																																													
Ratkailemme mahdollisia digitaalisissa ympäristöissä kohdettuja ongelmia yhdessä.	Hyödynnämme digitaalisia mahdollisuuksia erilaisiin rooleihin eläytymisessä.	Harjoittelemme sosiaalietnollaisia taitoja.																																																											
Harjoittelemme lasten kanssa käytössä olevan digitaalisen ympäristön sisällöntuotantoa.																																																													
Opettelemme tunnistamaan emojia vuorovaikutuksessa.																																																													
Hyödynnämme digitaalisia ympäristöjä yhteydenpidossa huoltajiin vuorovaikutusta vahvistaa. Hyödynnämme suljettuja yhteisöllisiä palveluja tarkoituksenmukaisesti.																																																													
Meillä lapset ovat aktiivisesti mukana digitaalisen leikin ja oppimisen suunnittelussa, toteutuksessa ja arvioinnissa.																																																													
Vahvistamme lapsen uskoa hänen omiin vaikuttamismahdollisuuksiinsa hyödyntämällä digitaalisia ratkaisuja. Luomme rakenteita, jotka edistävät lapsen vaikuttamismahdollisuuksia.																																																													
Käytämme digitaalisia ympäristöjä lasten ajatuksen ja mielenkiinnon kohteiden näkyviksi tekemisessä.																																																													
Varmistamme jokaisen lapsen monipuoliset osallistumisen mahdollisuudet.																																																													
<p style="text-align: center;"><b>ESIOPETUS TIEDONHALLINTA</b></p> <table border="1"> <tr> <td>Harjoittelemme selaimen peruskäyttöä.</td> <td>Harjoittelemme tarkoitukseenmukaisten hakusanojen käyttöä.</td> </tr> <tr> <td>Luomme yhteyksiä, sanallistamme ja teemme näkyviksi yhteyksiä asioiden välillä.</td> <td>Harjoittelemme tiedon kriittistä arviointia.</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Luokittelun yhteydessä tutustumme käsittekarttoihin ja opettelemme luomaan niitä yhdessä digitaalisesti.</td> </tr> </table> <p style="text-align: center;"><b>TUTKIVA TYÖSKENTELY</b></p> <table border="1"> <tr> <td>Käytämme monipuolisesti erilaisia sovelluksia.</td> <td>Teemme teknologiaa ja digitaalisia ympäristöjä hyödyntäviä jatkokehoitavia tutkimusprojekteja.</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Pohdimme lasten omien tutkimusprojektien kautta tutkimuksen reolia ongelmien ratkaisussa.</td> </tr> </table> <p style="text-align: center;"><b>LUOVA TYÖSKENTELY</b></p> <table border="1"> <tr> <td>Kannustamme lapsia toteuttamaan ideoitaan helppokäyttöisiä sovelluksia hyödyntäen.</td> <td>Ruokimme lasten mielikuvitusta ja leikittelemme digitaalisten ympäristöiden mahdollisuuksilla.</td> </tr> </table>	Harjoittelemme selaimen peruskäyttöä.	Harjoittelemme tarkoitukseenmukaisten hakusanojen käyttöä.	Luomme yhteyksiä, sanallistamme ja teemme näkyviksi yhteyksiä asioiden välillä.	Harjoittelemme tiedon kriittistä arviointia.	Luokittelun yhteydessä tutustumme käsittekarttoihin ja opettelemme luomaan niitä yhdessä digitaalisesti.		Käytämme monipuolisesti erilaisia sovelluksia.	Teemme teknologiaa ja digitaalisia ympäristöjä hyödyntäviä jatkokehoitavia tutkimusprojekteja.	Pohdimme lasten omien tutkimusprojektien kautta tutkimuksen reolia ongelmien ratkaisussa.		Kannustamme lapsia toteuttamaan ideoitaan helppokäyttöisiä sovelluksia hyödyntäen.	Ruokimme lasten mielikuvitusta ja leikittelemme digitaalisten ympäristöiden mahdollisuuksilla.	<p style="text-align: center;"><b>ESIOPETUS YHTEISÖLLISYYS</b></p> <table border="1"> <tr> <td colspan="2">Harjoittelemme yhteydenottamista ja vuorovaikutusta digitaalisissa ympäristöissä.</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Harjoittelemme hyviä tapoja digitaalisissa ympäristöissä toimimisessa.</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Opettelemme emojien tarkoituksenmukaista käyttöä.</td> </tr> </table> <p style="text-align: center;"><b>OSALLISUUS</b></p> <table border="1"> <tr> <td colspan="2">Tutustumme lasten kanssa osallisuutta lisääviin digitaalisiin ympäristöihin.</td> </tr> </table>	Harjoittelemme yhteydenottamista ja vuorovaikutusta digitaalisissa ympäristöissä.		Harjoittelemme hyviä tapoja digitaalisissa ympäristöissä toimimisessa.		Opettelemme emojien tarkoituksenmukaista käyttöä.		Tutustumme lasten kanssa osallisuutta lisääviin digitaalisiin ympäristöihin.																																									
Harjoittelemme selaimen peruskäyttöä.	Harjoittelemme tarkoitukseenmukaisten hakusanojen käyttöä.																																																												
Luomme yhteyksiä, sanallistamme ja teemme näkyviksi yhteyksiä asioiden välillä.	Harjoittelemme tiedon kriittistä arviointia.																																																												
Luokittelun yhteydessä tutustumme käsittekarttoihin ja opettelemme luomaan niitä yhdessä digitaalisesti.																																																													
Käytämme monipuolisesti erilaisia sovelluksia.	Teemme teknologiaa ja digitaalisia ympäristöjä hyödyntäviä jatkokehoitavia tutkimusprojekteja.																																																												
Pohdimme lasten omien tutkimusprojektien kautta tutkimuksen reolia ongelmien ratkaisussa.																																																													
Kannustamme lapsia toteuttamaan ideoitaan helppokäyttöisiä sovelluksia hyödyntäen.	Ruokimme lasten mielikuvitusta ja leikittelemme digitaalisten ympäristöiden mahdollisuuksilla.																																																												
Harjoittelemme yhteydenottamista ja vuorovaikutusta digitaalisissa ympäristöissä.																																																													
Harjoittelemme hyviä tapoja digitaalisissa ympäristöissä toimimisessa.																																																													
Opettelemme emojien tarkoituksenmukaista käyttöä.																																																													
Tutustumme lasten kanssa osallisuutta lisääviin digitaalisiin ympäristöihin.																																																													

Yhteistyössä ajatuksien välittämisen ja viestintätekniikan digitaalisen alan asiantuntijoiden kanssa. Käsitteellisesti ja visuaalisesti: Anniina Nieminen, Anniina Nieminen, Anniina Nieminen.

Alueen on tuettu Opetus- ja kulttuuriministeriön rahoittamassa. Hyvinkään varhaiskasvatuksen Uudet taidot -hanke.



Tämä loppu, jolla on oikeus käyttää, on loppu. Opetus- ja kulttuuriministeriön rahoittamassa. Hyvinkään varhaiskasvatuksen Uudet taidot -hanke.

MEDIAN TULKINTA JA ARVIOINTI	MEDIAN TUOTTAMINEN	TOIMINTA MEDIAYMPÄRISTÖISSÄ
<p><b>MEDIASISÄLTÖJEN TULKINTA</b></p> <p>Tutustumme mediaan ja erilaisiin kuvaa, liikkuvaa kuvaa ja ääntä sekä näiden yhdistelmiä sisältäviin mediasisältöihin: tarkastelemme lehtien ja kirjojen kuvia, katsotaan videoita, pelaamme digitaalisia pelejä ja kuuntelemme äänikirjoja.</p> <p>Eläydymme mediasisältöihin ja rohkaisemme lapsia kertomaan näkemästään ja kuulemastaan sekä mediasisältöjen herättämistä tunteista monipuolisesti.</p> <p><b>MEDIAN VAIKUTUSTEN YMMÄRTÄMINEN</b></p> <p>Tarkastelemme yhdessä lasten kanssa, miten media näkyy ja vaikuttaa lasten arjessa, kuten leikeissä ja elinympäristössä.</p> <p>Käsitlemme median hahmojen piirteisiin ja toimintatapoihin samaistumista leikkien kautta.</p> <p>Tutkimme yhdessä mainoksia ja jutellaan haluamisen, tarvitsemisen ja ostamisen erosta.</p> <p><b>MEDIA TIETOLÄHTEENÄ</b></p> <p>Opettelemme käyttämään mediaa tiedon hankinnassa. Tutkimme yhdessä ympäristöä ja maailmaa esimerkiksi valokuvaamalla ja etsimällä mediasisällöistä tietoa lapsia kiinnostavista kysymyksistä.</p> <p>Rohkaisemme lapsia suhtautumaan uteliaasti mediasisältöihin ja ohjaamme samalla kysymään näkemästään ja kuulemastaan.</p> <p>Opettelemme ymmärtämään, että osa median esittämistä asioista on totta ja osa kuvitteellisia. Hahmotamme eroa esimerkiksi tuottamalla ja muokkaamalla valokuvia.</p> <p><b>MINÄ MEDIAN KÄYTTÄJÄNÄ</b></p> <p>Pohdimme yhdessä lasten omaa ja perheiden median käyttöä: mediasisältöjä, niiden parissa vietettyä aikaa sekä syntyneitä kokemuksia.</p> <p>Käsitlemme lasten omia mielenkiinnon kohteita mediassa leikkien ja luovan ilmaisun keinoin.</p> <p>Innostamme ja rohkaisemme lapsia monipuolisesti erilaisten mediasisältöjen pariin.</p>	<p><b>LUOVA ILMAISU</b></p> <p>Tuemme lasten sanallista, kuvallista ja kehollista ilmaisua median tuottamisen parissa monipuolisin keinoin.</p> <p>Ideoimme ja tuotamme kokeilevasti erilaisia mediasisältöjä, kuten digitarinointia, äänitallenteita tai piirroksia.</p> <p>Leikimme yhdessä median tuottamiseen liittyviä leikkejä, teemme esimerkiksi reportaasin arjen tapahtumista.</p> <p>Tutustumme erilaisiin mediavälineisiin sekä digitaalisiin soveluksiin ja ohjelmiin, ihmettelemme yhdessä ja käytämme niitä leikinomaisesti ja kokeillen sisältöjen tuottamisessa.</p> <p>Osallistumme median tuottamisen eri vaiheisiin: yhteiseen ideointiin, luovaan toteuttamiseen ja tuotoksen tarkastelemiseen.</p> <p><b>VAIKUTTAMINEN</b></p> <p>Keskustelemme lasten oikeuksista ja mahdollisuuksista vaikuttaa yhteisiin asioihin. Rohkaisemme lapsia kertomaan ajatuksiaan yhteisessä ideoinnissa ja päätöksenteossa. Käytämme mediaa apuna.</p> <p>Osallistamme lapsia pedagogisessa dokumentoinnissa niin sisällön kuin esitystavan valinnassa ja yhteisessä tuottamisessa.</p> <p><b>TIEDON VÄLITTÄMINEN</b></p> <p>Tutkimme ja ihmettelemme yhdessä kuvitteellisten ja todenmukaisten mediasisältöjen tuottamista esimerkiksi kuvia ottamalla ja muokkaamalla.</p> <p>Osallistamme lapsia yhteisten asiasisältöjen tuottamisessa, kuten tapahtumista tiedottamisessa.</p> <p><b>MINÄ MEDIAN TUOJTAJANA</b></p> <p>Rohkaisemme lapsia tuottamaan mediaa leikkillisesti ja kokeilevasti.</p> <p>Leikimme yhdessä sarjojen, pelien, videoiden ja elokuvien tapahtumia. Huomioimme lasten erilaiset mielenkiinnon kohteet.</p>	<p><b>TURVALLISUUS</b></p> <p>Keskustelemme yhdessä siitä, että omaa yksityisyyttään ja kehoaan on oikeus suojata. Kerromme, että lapselta on kysyttävä lupa otettaessa ja esitettäessä lapsesta kuvia tai videoita.</p> <p>Keskustelemme lasten kanssa siitä, että osa mediasisällöistä on lapsille sopivia, osa ei. Tuemme esille ikärajat ja niiden suojeleva tarkoitus. Keskustelemme lasten ja huoltajien kanssa siitä, millaisia medioita lapsilla on lupa käyttää ja seurata.</p> <p>Opettelemme turvallista mediankäyttöä: ohjaamme lapsia keskustelemaan ja sopimaan median käytöstä aikuisen kanssa ja turvaamaan aina aikuisen.</p> <p><b>VASTUULLISUUS</b></p> <p>Opettelemme käsittelemään mediavälineitä vastuullisesti.</p> <p>Käsitlemme tekijän oikeutta. Opettelemme lasten kanssa, että jokaisella on oikeus päättää tekemänsä työn käyttämisestä. Näytämme esimerkkiä, millä tavoin toisen tekemää työtä tulee kohdella: laitamme nimen lapsen omiin töihin ja pyydämme luvan työn jakamiseen.</p> <p><b>HYVINVOINTI</b></p> <p>Rohkaisemme lapsia kertomaan median parissa syntyneistä kokemuksistaan ja tunteistaan monipuolisin ilmaisukeinoin.</p> <p>Tarkastelemme mediaa osana lasten arkea toiminnallisin menetelmin.</p> <p><b>HYVÄ VUOROVAIKUTUS</b></p> <p>Ohjaamme lapsia ystävällisyyteen ja toisten huomioon ottamiseen arkisissa tilanteissa. Ohjaamme huomaamaan omien sanojen, eleiden ja toiminnan vaikutus toisiin.</p> <p>Opettelemme ja sanoitamme viestintää ja siihen liittyviä teemoja. Havainnoimme yhdessä arjen viestintätilanteita. Harjoittelemme viestintää esimerkiksi leikeissä.</p>

Yhteystiedot:

Hyvinkään varhaiskasvatuksen yhteisöllinen digiopettaja Aino-Leena Nenonen

Sähköposti: aino-leena.nenonen@hyvinkaa.fi

Aineisto on tuotettu Opetus- ja

Tutkimuskeskuksessa



Tämä teos, jonka tekijä on Aino-Leena Nenonen, Hyvinkään kaupunki, on lisensoitu Creative Commons Nimeä-Ei kaupallinen-JaaSamoin 4.0 (kansainvälinen-lisenssi)ä.

MEDIAN TULKINTA JA ARVIOINTI	MEDIAN TUOTTAMINEN	TOIMINTA MEDIAYMPÄRISTÖISSÄ
<p><b>MEDIASISÄLTÖJEN TULKINTA</b></p> <p>Koemme monipuolisesti erilaisia mediasisältöjä, kuten lapsille sopivat uutiset, mediataide, elokuvat ja musiikki. Käytämme yhdessä mediasisältöjä, joissa on tekstiä.</p> <p>Opettelemme ymmärtämään mediaa ihmisen tuottamana ja valitsemana sisältönä.</p> <p>Opettelemme ymmärtämään mediasisältöjä. Käsittelemme erilaisin ilmaisukeinoin satujen, pelien tai lastenohjelmien tapahtumia ja hahmoja ja rohkaisemme lapsia tuottamaan omia tulkintoja.</p> <p><b>MEDIAN VAIKUTUSTEN YMMÄRTÄMINEN</b></p> <p>Pohdimme median vaikutuksia ajatuksiin ja toimintaan, kuten tietokirjojen vaikutusta ymmärrykseen asioista.</p> <p>Opettelemme ymmärtämään, että media voi luoda asioista yleistyksiä ja mielikuvia. Tarkastelemme tapoja esittää satuja eläinhahmoja tai sukupuolia lastenohjelmissä ja elokuvissa.</p> <p>Tarkastelemme lähiympäristön mainontaa ja pohdimme mainosten yhteyttä kuluttamiseen.</p> <p><b>MEDIA TIETOLÄHTEENÄ</b></p> <p>Etsimme yhdessä tietoa mediasisällöstä arjen tilanteissa.</p> <p>Tutkimme kuvitteellisten ja todennukaisten mediasisältöjen eroa esimerkiksi tarkastelemalla lastenohjelmia ja lapsille sopivia uutisia.</p> <p><b>MINÄ MEDIAN KÄYTTÄJÄNÄ</b></p> <p>Tarkastelemme lasten omaa mediankäyttöä. Pohdimme erilaisia mediankäyttötilanteita ja sitä, miten mediaa käytetään eri tavoin yksin ja yhdessä.</p> <p>Tarkastelemme arvottomatta lapsille merkityksellisiä mediasisältöjä ja rohkaisemme kertomaan niistä monipuolisin ilmaisukeinoin. Pohdimme, miksi ne ovat mielekkäitä.</p> <p>Ymmärrämme, että eri ihmiset kokevat ja käyttävät mediaa eri tavoin. Rohkaisemme lapsia keskustelemaan kokemuksistaan median parissa ja vertailemaan niitä toisten kanssa.</p>	<p><b>LUOVA ILMAISU</b></p> <p>Tuemme lapsia luovaan sanalliseen ja kuvalliseen ilmaisuun median keinoin.</p> <p>Teeimme lasten kanssa yhdessä kokeillen mediasisältöjä, kuten kuva-animaatioita, videoita, digitaalisia kirjoja tai itse tehtyä musiikkia.</p> <p>Osallistumme yhdessä tuottamisen eri vaiheisiin: suunnitteluun, kokeilevaan ja leikinomaiseen toteuttamiseen ja tuotoksen tarkasteluun.</p> <p>Käytämme yhdessä erilaisia mediavälineitä, sovelluksia ja ohjelmia mediasisältöjen tuottamisessa.</p> <p><b>VAIKUTTAMINEN</b></p> <p>Opettelemme ymmärtämään, että lapsilla on oikeus ja mahdollisuus vaikuttaa yhteisiin asioihin.</p> <p>Käytämme mediavälineitä lasten ajatusten ja mielipiteiden ilmaisun välineinä.</p> <p><b>TIEDON VÄLITTÄMINEN</b></p> <p>Tutkimme, miten kuvitteelliset ja todennukaist mediasisällöt syntyvät ja mikä niiden ero on. Teeimme esimerkiksi tarinoita tai reportaasin arjesta.</p> <p>Esitämme tietoa median avulla, esimerkiksi taltioidun äänen, digitaalisen kuvaesityksen tai videon muodossa.</p> <p><b>MINÄ MEDIAN TUOTTAJANA</b></p> <p>Rohkaisemme lapsia tuottamaan mediaa leikkiläisesti ja kokeilevasti.</p> <p>Käytämme luovan ilmaisun virikkeinä lapsille tuttuja mediasisältöjä, kuten sarjojen hahmoja, elokuvien tapahtumia tai pelien kulkua.</p>	<p><b>TURVALLISUUS</b></p> <p>Keskustelemme yksityisyyden suojaamisen merkityksestä. Muistutamme lapsen oikeudesta päättää itseään koskevien kuvien ottamisesta ja jakamisesta.</p> <p>Tutustumme lasten kanssa mediasisältöjen ikärajamerkintöihin ja keskustelemme, mikä merkitys ikärajoilla on.</p> <p>Kannustamme ja rohkaisemme lapsia pyytämään apua aikuiselta median parissa eteen tulevien askarruttavien kysymysten kanssa.</p> <p><b>VASTUULLISUUS</b></p> <p>Keskustelemme, millaisia medialaitteita lapset itse käyttävät ja miten niitä käytetään vastuullisesti.</p> <p>Laadimme yhdessä lasten kanssa hyviä käytänteitä välineiden ja sisältöjen käytöstä.</p> <p>Ymmärrämme, että on oikeus vaikuttaa itse tuottamansa sisällön käsittelyyn.</p> <p><b>HYVINVOINTI</b></p> <p>Tarkastelemme mediasisältöjen käyttöä myös sosiaalisen tekemisenä ja keskustelemme jaetuista kokemuksista median parissa.</p> <p>Keskustelemme lasten elämään kuuluvista medioista ja ajankäytöstä median parissa.</p> <p><b>HYVÄ VUOROVAIKUTUS</b></p> <p>Keskustelemme ja harjoittelemme yhdessä lasten kanssa tunnistamaan, mitä kiusaaminen ja häirintä tarkoittavat, sekä harjoittelemme ratkaisemaan ristiriitoja rakentavasti.</p> <p>Kokeilemme viestintää erilaisten viestintälaitteiden kautta. Osallistamme lasta arjen mediavälitteisessä viestinnässä.</p>

Yhteystiedot:

Hyvinkään varhaiskasvatuksen yhteisöllinen digiopettaja Aino-Leena Nenonen  
Sähköposti: aino-leena.nenonen@hyvinkaa.fi



Tämä teos, jonka tekijä on Aino-Leena Nenonen, Hyvinkään kaupunki, on lisensoitu Creative Commons Nimeä-Eikäupallinen-JaeSamoin 4.0 Kansainvälinen lisenssiä.



OHJELMOINNILLINEN AJATTELU	TUTKIVA TYÖSKENTELY JA TUOTTAMINEN	OHJELMOIDUT YMPÄRISTÖT JA NIISSÄ TOIMIMINEN
<p><b>LOGIINEN AJATTELU JA TIEDON KÄSITTELY</b></p> <p>Suunnittelemme oppimisympäristöt siten, että lapset voivat leikeissään harjoitella ohjelmoinnissa tarvittavia ajattelun taitoja: luokittelua, vertailua ja järjestykseen asettamista.</p> <p>Lasten kanssa havainnoidaan myös säännönmukaisuuksia ja toistuvia asioita.</p>	<p><b>YHTEISKEHITTELYN PROSESSIT</b></p> <p>Rohkaisemme lapsia yhteiseen tutkimiseen ja kokeilemiseen teknologian parissa.</p> <p>Opettelemme kertomaan omista ajatuksista ja havainnoista sekä harjoittelemaan toimimaan erilaisissa rooleissa.</p>	<p><b>OHJELMOITU TEKNOLOGIA ELÄMÄN ERI OSA-ALUEILLA</b></p> <p>Havainnoimme lasten kanssa teknologian roolia arkielämässä. Nimeämme lähiympäristön digitaalisia laitteita ja tutkimme, miten ne toimivat.</p> <p>Pohdimme, millaista hyötyä tai apua laitteista on ihmisille.</p>
<p><b>ONGELMIEN RATKAISEMINEN JA MALLINTAMINEN</b></p> <p>Rohkaisemme lapsia ihmettelemään ja esittämään kysymyksiä ympäristön ilmiöistä ja asioista sekä etsimään niihin itse vastauksia ja ratkaisuja.</p> <p>Nimeämme ja selitämme ilmiöitä yhdessä.</p>	<p><b>LUOVA TUOTTAMINEN</b></p> <p>Laajennamme lasten teknologiaan liittyvää kokemusmaailmaa tutkimalla arjen koneiden ja laitteiden toimintaperiaatteita.</p> <p>Keksimme ja rakentelemme omia laitteita ja luovia teknologisia ratkaisuja, joita esittelemme toisillemme.</p> <p>Pelaamme erilaisia pelejä ja tutkimme yhdessä niiden ominaisuuksia.</p> <p>Muokkaamme lasten kanssa tuttuja leikkejä ja valmiita pelejä keksimällä niihin uusia sääntöjä, tehtäviä tai etenemistapoja.</p>	<p><b>OHJELMOIDUN TEKNOLOGIAN VAIKUTUKSET ARJESSA</b></p> <p>Tutkimme lasten kanssa, miten teknologian avulla voi seurata ihmisen toimintaa. Etsimme omasta lähiympäristöstä käytännön esimerkkejä, kuten liikkeen tunnistimet, karttasovellukset, lasten läsnäoloseurantatägit tai aktiivisuusmittarit.</p> <p>Pohdimme, miten laitteet tai sovellukset keräävät toimintaan liittyvää tietoa.</p>
<p><b>OHJELMOINNIN KÄSITTEET JA PERUSRAKENTEET</b></p> <p>Opettelemme leikkien tai toiminnallisten tehtävien avulla toimimaan ohjeen mukaisesti. Ohjeet voivat olla kehollisia, visuaalisia, sanallisia tai äänin perustuvia.</p>	<p><b>OHJELMOINTI OPPIMISEN VÄLINEENÄ</b></p> <p>Harjoittelemmme ohjelmoinnissa tarvittavia ajattelun ja yhteistyön taitoja laaja-alaisesti kaikessa toiminnassa ja eri oppimisen alueilla:</p> <p>ihmettelemme, tutustumme, kokeilemme ja saamme kokemuksia teknologiasta ja teknologian äärellä.</p>	
<p><b>KÄYTÄNNÖN TAI DOT</b></p> <p>Ohjaamme lapsia keksimään itse ja kokeilemaan uusia toiminta- ja liikkumistapoja tuttuihin leikkeihin ja arjen tilanteisiin.</p>		

## Yhteystiedot:

Hyvinkään varhaiskasvatuksen yhteisöllinen digiopettaja Aino-Leena Nenonen

Sähköposti: aino-leena.nenonen@hyvinkaa.fi

Aineisto on tuotettu Opetus- ja kulttuuriministeriön rahoittamassa Hyvinkään varhaiskasvatuksen Uudet lukutaidot -hankkeessa.



Tämä teos, jonka tekijä on Aino-Leena Nenonen, Hyvinkään kaupunki, on lisensoitu [Creative Commons Nimeä: Eikapaallinen-JaaSamoin 4.0 Kansainvälinen-lisenssi](#)llä.

OHJELMOINNILLINEN AJATTELU	TUTKIVA TYÖSKENTELY JA TUOTTAMINEN	OHJELMOIDUT YMPÄRISTÖT JA NIISSÄ TOIMIMINEN
<p><b>LOGINEN AJATTELU JA TIEDON KÄSITTELY</b></p> <p>Ohjaamme lapsia luokittelemaan, vertailemaan ja järjestämään asioita tietyn perustein. Kokeilemme ja tuotamme lasten kanssa leikillisesti säännönmukaisia ja toistuvia rakenteita sekä pohdimme syy-seuraussuhteita. Sanallistamme ja selitämme tehtyjä valintoja yhdessä.</p>	<p><b>YHTEISKEHITTELYN PROSESSIT</b></p> <p>Ohjaamme lapsia ratkomaan ongelmia ja tehtäviä pohtimalla ja kokeilemalla yhdessä. Harjoittelemmme esittämään omia ideoita toisille sekä jakamaan tehtäviä yhteisen projektin toteuttamiseksi.</p>	<p><b>OHJELMOITU TEKNOLOGIA ELÄMÄN ERI OSA-ALUEILLA</b></p> <p>Tutustumme lasten kanssa tietokoneeseen. Ohjaamme lapsia tunnistamaan ja nimeämään arkisesta ympäristöstä esineitä ja laitteita, jotka toimivat tietokoneen ohjaamina. Pohdimme ja tutkimme yhdessä niiden toimintaperiaatteita.</p>
<p><b>ONGELMIEN RATKAISEMINEN JA MALLINTAMINEN</b></p> <p>Kannustamme lapsia tutkimaan ja jäsentämään arjen ilmiöitä sekä pohtimaan niihin liittyviä kysymyksiä. Harjoittelemmme lasten kanssa kuvailemaan ja selittämään havaintoja sekä etsimään ja kokeilemaan omia ratkaisuja.</p>	<p><b>LUOVA TUOTTAMINEN</b></p> <p>Tutustumme robotiikkaa hyödyntäviin laitteisiin etsimällä tietoa erilaisista lähteistä. Suunnittelemme ja rakentelemme eri materiaaleista omia laitteita ja robotteja sekä kuvailemme toisille niiden tarkoituksia ja toimintaperiaatteita.</p>	<p><b>OHJELMOIDUN TEKNOLOGIAN VAIKUTUKSET ARJESSA</b></p> <p>Pohdimme lasten kanssa, miksi erilaisilla laitteilla ja sovelluksilla kerätään tietoja ihmisen toiminnasta. Keskustelemme myös lapsille tutuista mediasisällöistä ja ympäristöistä, joissa he niitä seuraavat. Pohdimme yhdessä, millä perusteella esimerkiksi suoratoistopalvelussa käyttäjälle suositellaan eri sisältöjä.</p>
<p><b>OHJELMOINNIN KÄSITTEET JA PERUSRAKENTEET</b></p> <p>Tutustumme algoritmin käsitteeseen tutkimalla erilaisia toimintaohjeita ja tapoja antaa ohjeita. Kokeilemme leikillisesti toimintaohjeiden antamista ja noudattamista.</p>	<p><b>OHJELMOINTI OPPIMISEN VÄLINEENÄ</b></p> <p>Tarjoamme lapsille kokemuksia luovasta tekemisestä ja ilmaisusta teknologian avulla. Lapset pääsevät tekemään leikillisiä tehtäviä eri tiedon alueilla hyödyntämällä erilaisia malleja ja toimintaohjeita sekä komennoilla ohjattavia laitteita ja välineitä.</p>	
<p><b>KÄYTÄNNÖN TAITOT</b></p> <p>Tutustumme ohjelmointiin leikillisesti kokeillen. Annamme ja testaamme yhdessä toimintaohjeita eri muodoissa. Kokeilemme toimintakomentojen antamista mahdollisuuksien mukaan myös jollain ohjelmoitavalla laitteella tai sovelluksella.</p>		

Yhteystiedot:

Hyvinkään varhaiskasvatuksen yhteisöllinen digiopettaja Aino-Leena Nenonen  
Sähköposti: aino-leena.nenonen@hyvinkaa.fi

Aineisto on tuotettu Opetus- ja kulttuuriministeriön rahoittamassa

Aineisto on tuotettu Opetus- ja kulttuuriministeriön rahoittamassa



Tämä teos, jonka tekijä on Aino-Leena Nenonen, Hyvinkään kaupunki, on lisensoitu Creative Commons Nimeä-EikäupallinenJaSamoin 4.0 Kansainvälinen -lisenssillä.

