

# KIRJOITA DIGIROHKEUS, KIRJOITA USKALTA,

sano:  
nämä riittävät.

**-Yöstäjän runorobotti -**

**Lappeenrannan kaupungin varhaiskasvatuksen ja  
esiopetuksen digitaalisen osaamisen suunnitelma.**

## Sisällys:

<b>Mikä on varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen digitaalisen osaamisen suunnitelma?....</b>	<b>2</b>
<b>Digitaalisuus varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa.....</b>	<b>4</b>
<b>1 Mitä digi on?.....</b>	<b>4</b>
1.1 Varhaiskasvatuksen digisanasto ja käsitteet:.....	4
1.2 Järjestelmät ja sovellukset:.....	6
<b>2 Miksi digiä?.....</b>	<b>9</b>
2.1 Digikasvatuksen tavoitteet.....	9
2.2 Digitaalisuus osana varhaiskasvatus- sekä esiopetussuunnitelmaa:.....	11
<b>3 Miten digikasvatusta toteutetaan?.....</b>	<b>13</b>
<b>4 Pedagoginen dokumentointi.....</b>	<b>15</b>
<b>UUDET LUKUTAI DOT.....</b>	<b>21</b>
<b>5 Digitaalinen osaaminen.....</b>	<b>22</b>
5.1 Käytännön taidot ja oma tuottaminen.....	23
5.2 Vastuullisuus ja turvallisuus.....	24
5.3 Tiedonhallinta sekä tutkiva ja luova työskentely.....	27
5.4 Vuorovaikutus.....	27
<b>6 Medialukutaito.....</b>	<b>29</b>
6.1 Median tulkinta ja arviointi.....	30
6.2 Median tuottaminen.....	32
6.3 Toiminta mediaympäristöissä.....	33
<b>7 Ohjelmointiosaaminen.....</b>	<b>35</b>
7.1 Ohjelmoinnillinen ajattelu.....	37
7.2 Tutkiva työskentely ja tuottaminen.....	37
7.3 Ohjelmoidut ympäristöt ja niissä toimiminen.....	39
<b>8 Henkilöstön digitaalinen osaaminen.....</b>	<b>40</b>
8.1 Digipedagogiikka osaksi arkea.....	40
8.2 Varhaiskasvatushenkilöstön digitaalisen osaamisen tasot.....	42
8.3 Digivastaava.....	45
<b>9 Mitä tulee huomioida?.....</b>	<b>46</b>
9.1 Tietosuojat.....	46
Turvakielto.....	49
9.2 Tekijänoikeusluvut.....	49
<b>Lähteet, linkit ja vinkit:.....</b>	<b>51</b>

# Mikä on varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen digitaalisen osaamisen suunnitelma?

Tämä digitaalisen osaamisen suunnitelma on tehty työvälineeksi, helpottamaan ja jäsentämään digitaalisen osaamisen toteuttamista ja kehittämistä työssäsi sekä antamaan vinkkejä miten digitaalisuutta voi yhdistää osaksi muuta kokonaisuutta.

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden sekä esiopetuksen opetussuunnitelman perusteiden toteuttamisen tueksi Opetushallitus ja Kansallinen audiovisuaalinen instituutti KAVI, ovat laatineet **Digitaalisen osaamisen kuvaukset, jotka konkretisoivat mitä on hyvä pedagogisen toiminta**. Ne toimivat tämän digitaalisen osaamisen suunnitelman perustana. Osaamiskuvaukset konkretisoivat varhaiskasvatussuunnitelman sekä esi- ja perusopetuksen opetussuunnitelmien perusteita ja ovat tukimateriaali pedagogisen toiminnan suunnitteluun, toteutukseen ja arviointiin sekä paikallisten suunnitelmien kehittämiseen. Digitaalisen osaamisen kuvaukset muodostavat kansallisen **digitaalisen osaamisen viitekehyksen**, jolla tuetaan Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden 2022, Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteiden 2018 ja Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteiden 2014 linjausten paikallista toimeenpanoa. Opetus- ja kulttuuriministeriö on 14.4.2023 julkaissut Kasvatuksen ja koulutuksen digitalisaation linjaukset 2027, joka yhdessä Suomen digitaalisen kompassin kanssa, luovat jatkossa strategisen perustan opetuksen digitalisaation edistämiseksi. Kasvatuksen ja koulutuksen digitalisaation linjausten myötä digitaalisen osaamisen kuvausten ylläpito ja kehittäminen jatkuvat.

Uudet lukutaidot kehittämisohjelma on osaa laajempaa opetus- ja kulttuuriministeriön Oikeus oppia -kehittämisohjelmaa (2020-2023), jolla vahvistetaan kasvatuksen ja opetuksen laatua ja tasa-arvoa hallitusohjelmien

linjausten mukaisesti. **Kuvaukset on laadittu edistämään yhdenvertaisuutta lasten digitaalisen osaamisen kehittämisessä.**

Osaamisen kuvaukset **konkretisoivat** varhaiskasvatussuunnitelman, sekä esiopetussuunnitelman perusteiden mukaista digitaalista osaamista, medialukutaitoa sekä ohjelmointiosaamista. Kuvaukset ovat tukimateriaali pedagogisen toiminnan suunnitteluun, toteutukseen ja arviointiin. Osaamiskuvaukset kertovat **varhaiskasvatuksessa sekä esiopetuksessa, mitä on hyvä pedagoginen toiminta, joka edistää lapsen taitoja.** Osaamiskuvauksista muodostuu jatkumo varhaiskasvatuksesta, esi- ja perusopetukseen eli vähitellen kehittyvä osaamisen polku.

Kehittämisohjelmassa luodut osaamiskuvaukset ovat:

- **Digitaalinen osaaminen**
- **Medialukutaito**
- **Ohjelmointiosaaminen**

Tämä digitaalisen osaamisen suunnitelma on toteutettu osana Varhaiskasvatus kohti uusia lukutaitoja -hanketta, jonka rahoittajana on ollut Opetus- ja kulttuuriministeriö. Suunnitelma on toteutettu yhdessä hankkeen projektikoordinaattorin ja hankkeen kehittäjäopettajien kanssa.

Tekijät:

Riitta Huikko

Tanja Takkinen

Marika Eloranta

Ilona Koskinen

Hanna Airaksinen-Kiukas

Jutta Nylund

Elina Uusipuro



OPETUS- JA  
KULTTUURIMINISTERIÖ

  
LAPPEENRANTA

UUDET  
LUKUTAIDOT  


# Digitaalisuus varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa

## 1 Mitä digi on?

### 1.1 Varhaiskasvatuksen digisanasto ja käsitteet:

Tässä on kuvattu varhaiskasvatuksen sekä esiopetuksen digitaaliseen osaamiseen ja laitteisiin liittyviä käsitteitä sekä ohjelmistoja.

**Apple ID:** Ipad tarvitsee Apple ID:n toimiakseen. Se koostuu käyttäjätunnuksesta ja salasanasta.

**CC-lisenssi:** (Creative Commons) CC0-lisenssoituja kuvia voi käyttää täysin vapaasti yrityksen markkinoinnissa. Kuvien käyttöön ei tarvitse pyytää lupaa ja niitä saa editoida kuvankäsittelyohjelmalla, myöskään kuvan lähdettä tarvitse ilmoittaa. Lue lisää CC0-lisenssistä sekä muista lisensseistä Creative Commons Suomi sivustolta.

**Digirohkeus:** on uskallusta kohdata digitalisoitua arki. Monen kohdalla digilaitteiden palveluiden käytön esteenä on asenteet tai pelko laitteen rikkoutumisesta tai tietojen sekoamisesta. Digirohkeuteen kuuluu kokeilu- ja käyttörohkeutta, joka madaltaa henkistä uuden teknologian omaksumiskynnystä. Digirohkeus on rohkeutta ottaa käyttöön digitaalisia laitteita ja palveluita sekä kehittyä niiden käytössä.

**Digitaalinen osaaminen:** 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.

**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.

**Monilukutaito:** on taitoa käyttää, hankkia, tulkita, tuottaa, esittää ja arvioida eri muodossa olevia tekstejä eri ympäristöissä ja tilanteissa sekä erilaisten välineiden avulla. Teksteillä tarkoitetaan sanallisten, kuvallisten, auditiivisten, numeeristen ja kinesteettisten symbolijärjestelmien sekä näiden yhdistelmien avulla ilmaistua tietoa. Emojien tulkinta on esimerkiksi monilukutaitoa.

**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.

**Päivitykset:** Päivitys on prosessi, jossa tuote/ohjelma/sovellus korvataan uudemmalla versiolla. Päivittämällä laitteen tai sovelluksen saat käyttöön sen uusimmat ominaisuudet ja parannat sovelluksen turvallisuutta ja toimivuutta.

**Työpöytä:** Käynnistettyäsi tietokoneen ja sen avauduttua, ensimmäinen ikkuna/näkymä on nimeltään työpöytä. Työpöydälle voi luoda pikakuvakkeita (suoria linkkejä) käytettäviin ohjelmiin.

**VPN:** (Virtual private network) on virtuaalinen erillisverkko. Työkalu, joka suojaa internet yhteytesi ja yksityisyytesi verkossa piilottamalla IP-osoitteesi eli koneesi ei näy verkossa muille.

**Wifi:** (Wireless local area network) on langaton lähiverkko. Mahdollistaa langattoman nettiyhteyden käytön.

**URL:** (Uniform Resource Locator) verkkosivuston ainutlaatuinen koodi. Esimerkki: [www.eduks.fi](http://www.eduks.fi)

**Tekoäly:** Tekoäly eli keinoäly tai AI (englannin sanoista *artificial intelligence*) on tietokone tai tietokoneohjelma, joka kykenee tekemään älykkäinä pidettäviä toimintoja. Tekoälyä on esimerkiksi verkkohakukoneissa (esim. Google-haku), suositusalgoritmeissa (esim. Youtube) ja puhehakutoiminnoissa (esim. Siri) , kasvojentunnistus puhelimissa sekä luovissa työkaluissa (ChatGPT). Koneen tai ohjelman kyky jäljitellä inhimillisenä pidettäviä toimintoja.

## 1.2 Järjestelmät ja sovellukset:

**Daisy:** Daisy on sovellus/toiminnanohjausjärjestelmä varhaiskasvatuksen hallinnolle, päiväkodeille ja perhepäivähoidolle. Älylaitesovellus mDaisy on varhaiskasvatuksen päivittäinen työkalu puhelimissa ja eteislaitteissa, jolla kirjataan saapuvia ja lähteviä lapsia sekä henkilökuntaa.

**ESS:** on henkilöstön käytössä oleva sähköinen asiointikanava, josta jokainen työntekijä näkee omat työsuhdetietonsa ja voi tehdä itseään koskevia ilmoituksia, kuten poissaolot ja vuosilomat, josta esimies ne näkee ja hyväksyy ne.

**Jamix:** on keittiöjärjestelmä ammattikeittiöille, jonka kautta tehdään ateriatilaukset yksiköihin.

**My Apps:** on Microsoftin O365 tarjoamien sovellusten hallintapaneeli, josta löytää suorat kirjanmerkit sovelluksiin.

**Office365:** on Microsoftin toimisto-ohjelmistopaketti, joka on Lappeenrannan kaupungilla koko henkilöstön käytössä. Käytössä on koko sen tarjoamat Office-sovellukset, joista tärkeimmät kaupungin kannalta ovat Teams, OneDrive, Outlook-sähköposti sekä perinteiset toimisto-ohjelmat, kuten Word, Excel ja Powerpoint. Käyttäjätunnus pilvipalveluihin on etunimi.sukunimi@edu.lappeenranta.fi.

**OneDrive:** on Microsoftin tarjoama Office365 ohjelmistopakettiin kuuluva pilvipalvelu, jonka avulla voidaan tallentaa omia tiedostoja. Hakemistot näissä pilvipalveluissa ovat henkilökohtaisia eikä niihin ole muilla oikeutta tai mahdollisuutta päästä käsiksi. OneDrivesta voi kuitenkin itse jakaa tiedostoja ja käyttöoikeuksia niihin.

**Populus:** ohjelma, jossa henkilö voi tehdä omat matkalaskunsa Populuksen Matkalaskut-lomakkeella. Matkalaskujen tarkastaja ja esimies hyväksyvät laskut.

**Signal:** Viestintäkanava ryhmien välillä. Vanhempien kanssa viestinnässä käytetään kuitenkin tekstiviestejä ja ensisijaisesti Wilmaa.

**Tallentaminen:** Dokumentin sijoittaminen talteen haluttuun tallennuspaikkaan myöhempää käyttämistä varten. Esimerkiksi dokumentin tallentaminen OneDriveen.

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

**Teams:** on Microsoft O365: tiimityöskentelyalusta. Voit tuottaa siellä jaettavaa sisältöä tiimille ja työskennellä yhdessä eri kanavilla. Teamsin kautta voit olla myös yhteydessä tiimisi jäseniin puhelun välityksellä tai järjestää kokouksen.

**Word:** on Microsoftin kehittämä tekstinkäsittelyohjelma, joka sisältyy kaupungin työntekijöiden O365-toimisto-ohjelmistopakettiin.

**Wilma:** Wilma on päiväkodin ja kodin sekä esiopetuksen ja kodin välinen sähköinen verkkopohjainen viestintä- ja tiedotuskanava. Wilma-viesteillä tiedotetaan lapsen varhaiskasvatukseen ja esiopetukseen liittyvistä asioista. Wilmasta löytyvät myös mm. varhaiskasvatussopimus, esiopetussopimus, lapsen varhaiskasvatussuunnitelma ja esiopetuksen oppimissuunnitelma. Huoltajat näkevät lapsensa suunnitelmat Wilmasta.

## 2 Miksi digiä?

### 2.1 Digikasvatuksen tavoitteet

- Digitaalinen osaaminen edistää lasten kasvatuksellista ja koulutuksellista tasa-arvoa ja **kaikilla tulisi olla yhdenvertaiset mahdollisuudet harjoitella ja oppia** näitä taitoja. Varhaiskasvatuksen tehtävänä on edistää digitaalisten taitojen kehittymistä ja ymmärrystä digitaalisuudesta yhdessä kotien kanssa.
- **Digitaalisuus kuuluu arkeemme** ja on osana tämän päivän yhteiskuntaa jossa elämme. Tarvitsemme digitaalisia taitoja oppimisessa, yhteiskunnassa pärjäämisessä sekä vuorovaikutuksessa toisten kanssa.
- **Varhaiskasvatussuunnitelman ja esi- ja perusopetuksen opetussuunnitelmien perusteet velvoittavat** edistämään lasten ja oppilaiden medialukutaitoa, ohjelmointiosaamista sekä digitaalista osaamista. Jokaisen varhaiskasvatuksessa työskentelevän tulee siis edistää näiden taitojen oppimista. Esimerkiksi **uudet lukutaidot osaamiskuvausten mukainen toiminta ei voi olla vain joidenkin etuoikeus vaan sen tulee olla kaikille kuuluvaa!**

Digitaalinen osaaminen edistää lasten kasvatuksellista ja koulutuksellista tasa-arvoa ja kaikilla tulee olla yhtälaiset mahdollisuudet harjoitella ja oppia näitä taitoja



Vasu edellyttää

Digitaalisuus kuuluu arkeemme ja on osana tämän päivän yhteiskuntaa jossa elämme



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.

Lapset eivät opi itsestään laitteiden ja sovellusten turvallista käyttöä. He tarvitsevat tukea digimaailman turvataitojen harjoittelussa ja ongelma- ja vaaratilanteiden tunnistamisessa.



## MIKSI DIGIÄ VARHAISKASVATUKSESSA?

Mahdollistaa monipuolisen pedagogisen dokumentoinnin.



Lapsia motivoiva työtapa ja lasten lisäksi henkilöstö pääsee oppimaan uutta!



Monenlaisten taitojen oppiminen: mm. välineiden käyttötaidot, sosiaaliset taidot, oman vuoronodottaminen, luovuus, tiedonhaku ja erilaisten asioiden ja ominaisuuksien tutkiminen

Varhaiskasvatuksen on yhdessä kotien kanssa tuettava lapsen ymmärrystä digitaalisuudesta



Lasten osallisuus ja mielenkiinnon kohteet pääsevät esille.

Digitaalisia välineitä, sovelluksia ja ympäristöjä hyödynnetään dokumentoinnissa, leikeissä, vuorovaikutuksessa, peleissä, tutkimisessa, liikkumisessa sekä taiteellisessa kokemisessa ja tuottamisessa.

## 2.2 Digitaalisuus osana varhaiskasvatus- sekä

### esiopetussuunnitelmaa:

Varhaiskasvatus- sekä esiopetussuunnitelmissa puhutaan laaja-alaisesta osaamisesta, johon kuuluu viisi tosiinsa kytkeytynyttä oppimisen aluetta.

**Monilukutaito ja digitaalinen osaaminen ovat yksi laaja-alaisen osaamisen alueista.**

Digitaalinen osaaminen ja monilukutaito ovat tärkeitä taitoja, joita tarvitaan kaikkialla. Ne eivät kuitenkaan ole muusta toiminnasta irrallisia alueita. Tavoitteena on, että digivälineet ovat yksi keino muiden joukossa toteuttamassa kaikkia oppimisen alueita. On tärkeää ottaa tietoisesti käyttöön digitaalisia välineitä ja keinoja osaksi kokopäiväpedagogiikkaa. **Digitaalista osaamista ei toteuteta yksittäisillä tuokioilla vaan osana kaikkia oppimisen alueita.**

### **Monilukutaito**

Monilukutaitoa tarvitaan lasten ja perheiden arjessa, vuorovaikutuksessa sekä yhteiskunnallisessa osallistumisessa. Monilukutaito on kulttuurisesti moninaisten viestien ja ympäröivän maailman ymmärtämisen sekä vuorovaikutuksen näkökulmasta keskeinen perustaito. Monilukutaidolla tarkoitetaan erilaisten viestien tulkinnan ja tuottamisen taitoja. Monilukutaidon perustana on laaja tekstikäsitys, jonka mukaan erilaiset tekstit voivat olla muun muassa kirjoitetussa, puhutussa, audiovisuaalisessa tai digitaalisessa muodossa. Siihen sisältyy erilaisia lukutaitoja kuten kuvanlukutaito, numeerinen lukutaito, medialukutaito ja peruslukutaito. Monilukutaito liittyy kiinteästi ajattelun ja oppimisen taitoihin. Lasten kanssa nimetään asioita ja esineitä, sekä opetellaan erilaisia käsitteitä. Lapsia innostetaan tutkimaan, käyttämään ja tuottamaan viestejä erilaisissa, myös digitaalisissa, ympäristöissä. Monilukutaitoisiksi kehittyäkseen lapset tarvitsevat aikuisen mallia sekä rikasta tekstiympäristöä, lasten tuottamaa kulttuuria sekä lapsille soveltuvia kulttuuripalveluja.

## **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.

## **Paikallinen tarkennus**

Ohjelmointiin liittyvät taidot kytkeytyvät kasvatuksessa ja opetuksessa esimerkiksi digitaaliseen osaamiseen, sekä media- ja monilukutaitoon. Ne ovat osa laaja-alaista osaamista, jota edistetään kaikilla oppimisen alueilla. Ohjelmoinnillisella ajattelulla tarkoitetaan ajattelun taitoja: ongelman purkamista osiin, toiminnan kaavojen tunnistamista ja muodostamista sekä toimintojen yleistämistä ja automatisointia. Ohjelmoinnillista ajattelua opitaan parhaiten itse kokeilemalla, tutkimalla ja ohjelmoimalla.

Eduks on Lappeenrannan kaupungin hyvinvointi- ja sivistyspalvelujen alainen yksikkö, jonka tärkeimpänä tehtävänä on kehittää varhaiskasvatuksen ja opetustoimen henkilöstön digitaalista osaamista sekä toimia tuki- ja kehitysyksikkönä. Eduks valmistelee digitaalisen koulutuksen toimintasuunnitelmaa varhaiskasvatuksesta lukioon.

### 3 Miten digikasvatusta toteutetaan?

Digitaalinen osaaminen varhaiskasvatuksessa on **yhdessä lasten kanssa digilaitteisiin tutustumista, sekä niiden käyttöä**. Tutkitaan ja pohditaan yhdessä, mikä rooli digitaalisuudella on lasten elämässä. Huomioidaan lasten omat ajatukset ja oivallukset sekä tartutaan niihin.

Lapset ovat taitavia digilaitteiden käyttäjiä, mutta on harhaa, että lapset ja nuoret oppisivat sen kuin itsestään. Todellisuudessa me kaikki tarvitsemme kasvatusta ja ohjausta, jotta tulemme taitaviksi ja vastuullisiksi digin ja median käyttäjiksi.

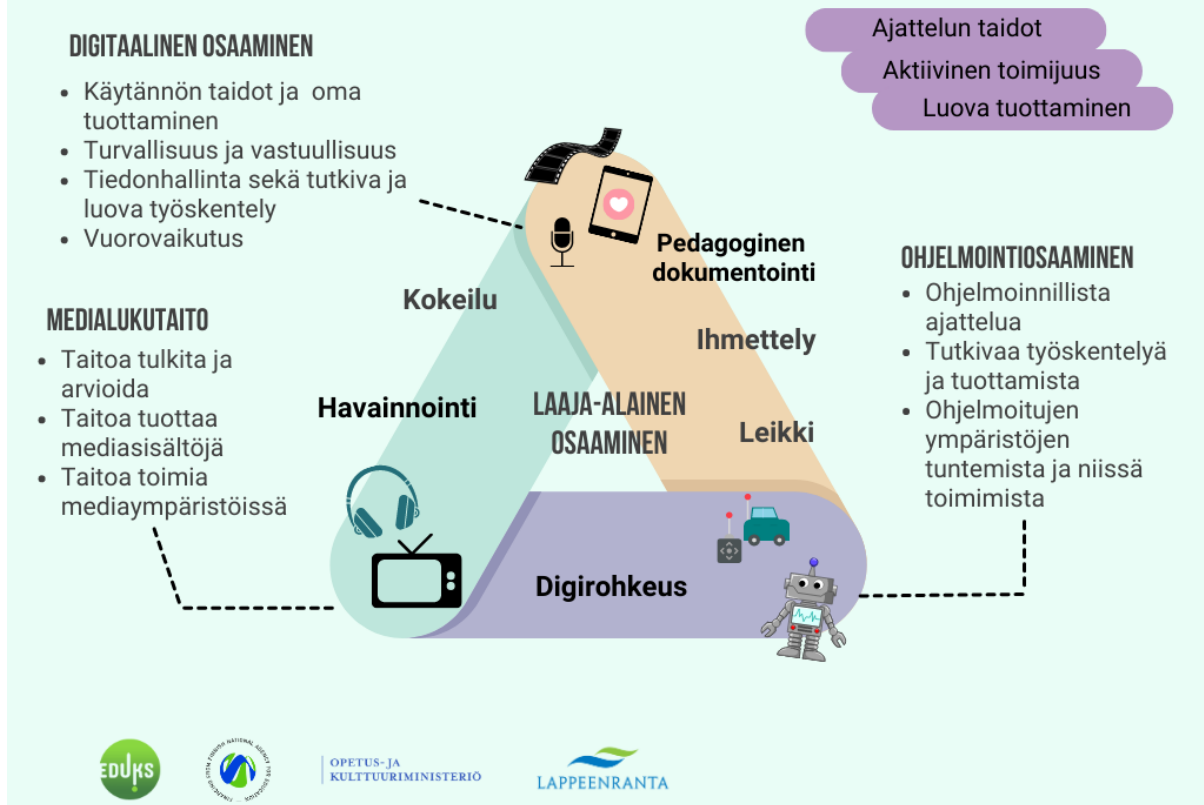
**Varhaiskasvatuksen digilaitteiden käyttö ei ole viihdekäyttöä vaan pedagogista, suunniteltua toimintaa!** Digitaalisia välineitä ja sovelluksia sekä ympäristöjä hyödynnetään dokumentoinnissa, leikeissä, vuorovaikutuksessa, peleissä, tutkimisessa, liikkumisessa ja taiteellisessa kokemisessa ja tuottamisessa.

Uudet lukutaidot termi voi johtaa harhaan, kyse on loppujen lopuksi kokonaisuuksista joita jo toteutetaan varhaiskasvatuksesta. **Tärkeää on tehdä asioita tietoisesti eli tiedostaa miksi ja miten jotakin tehdään.**

#### **Pohdi:**

- Miten itse suhtaudun lasten digilaitteiden käyttöön? Miten omat asenteeni vaikuttavat siihen mitä ja minkä verran digitaalisuus näkyy ryhmässäni?
- Jos suhtaudut negatiivisesti digiin, pohdi juurisyitä ilmiölle? Onko kysymys tietämättömyydestä vai taitojen puutteesta?
- Miten voisin itse lisätä digin käyttöä osaksi muuta toimintaa?
- Pohdi mitä digin avulla voidaan saavuttaa, mitä ei voitaisi ilman sitä.

## DIGITAALINEN OSAAMINEN VARHAISKASVATUKSESSA JA ESIOPETUKSESSA



### Aktiivinen toimijuus

Oppijalla on aktiivinen rooli toimijana moninaisissa digitaalisissa ympäristöissä. Oppija saa taitoja toimia vastuullisesti ja turvallisesti vuorovaikutuksessa muiden kanssa.

### Luova tuottaminen

Oppija saa monipuoliset mahdollisuudet ilmaista itseään. Oppija voi kokea iloa, osallisuutta ja yhteisöllisyyttä digitaalisissa ympäristöissä. Oppimisessa kannustetaan rohkeaan kokeiluun ja luoviin ratkaisuihin.

### Ajattelun taidot

Oppija saa mahdollisuuksia ratkoa ongelmia, kehittää kriittistä ajattelua ja tiedonhallinnan taitoja digitaalisissa ympäristöissä. Oppija saa valmiuksia ymmärtää ja tulkita ympäröivän digitaalisen maailman ilmiöitä.

## 4 Pedagoginen dokumentointi

Pedagoginen dokumentointi on keskeinen työväline, joka tukee varhaiskasvatuksen suunnittelua, toteuttamista, arviointia sekä kehittämistä. Pedagoginen dokumentointi on **jatkuva prosessi**, jossa havainnot, dokumentit ja niiden vuorovaikutuksellinen tulkinta muodostavat ymmärrystä pedagogisesta toiminnasta. Se mahdollistaa lasten ja huoltajien osallistumisen toiminnan arviointiin, suunnitteluun sekä kehittämiseen. Se tuottaa tietoa lapsen ja koko ryhmän kehitymisestä, oppimisesta, ajattelusta ja mielenkiinnon kohteista. Pedagoginen dokumentointi on osa varhaiskasvatuksen pedagogista toimintaa, jota toteutetaan yhdessä lasten kanssa. Dokumentit joita on kerätty pitkältä ajalta, ovat tärkeä osa pedagogisen toiminnan arviointia ja henkilöstön toiminnan itsearviointia.

**Tavallinen dokumentointi (esim. valokuvaus) muuttuu pedagogiseksi dokumentoinniksi siinä kohtaa, kun dokumentteja tarkastellaan yhdessä lasten kanssa ja niiden avulla arvioidaan ja kehitetään toimintaa.**

Pedagogisen dokumentoinnin tavoitteena on:

1. Oppia tuntemaan yksittäistä lasta
2. Ymmärtää lasten välisiä suhteita
3. Tunnistaa ja tiedostaa henkilöstön ja lasten välisen vuorovaikutuksen luonnetta
4. Mahdollistaa huoltajien osallisuus lapsensa varhaiskasvatukseen

## **Valokuvaus**

Valokuvaus on yksinkertaista ja matalan kynnyksen dokumentointia, jolla voidaan dokumentoida lähes kaikkea varhaiskasvatuksessa tapahtuvaa toimintaa tai teoksia. Valokuvaaminen muuttuu pedagogiseksi dokumentoinniksi kun dokumentteja tarkastellaan yhdessä ja niiden avulla arvioidaan ja kehitetään toimintaa. Valokuvaamisella on helppo taltioda yksittäinen hetki ja palata siihen myöhemmin. Kuvat ja taltioidut hetket muuttuvat merkityksellisiksi kun niitä katsellaan toisten kanssa ja jaetaan hetki yhdessä.

## **Videointi**

Videointia voidaan tehdä esimerkiksi puhelimen tai iPadin avulla. Lapselle kannattaa antaa mahdollisuus itse kuvata leikkejä tai muita mielenkiinnon kohteita. Lapsille voidaan antaa pieniä tehtäviä, kuten KUVAA jotain;

- pientä
- isoa
- tärkeää
- mikä saa sinut hyvälle tuulelle
- mikä pelottaa

On tärkeää käydä yhdessä läpi otettuja kuvia ja keskustella miksi lapsi valitsi juuri kyseisen kohteen. Näiden avulla lapsesta voidaan saada selville asioita joita ei muuten tulisi ilmi.

## **Äänitys ja haastattelut**

Äänen tallennuksen avulla lapsi voi tallentaa omaa puhetta ja kuunnella sitä. Esimerkiksi iPadilla on sanelin, jonka avulla ääntä voidaan taltioda. Lapsen puhetta, leikkiä tai soittamista voi tallentaa. Kannattaa antaa lapselle myös vapaat kädet itse valita mitä hän haluaa tallentaa.

## **Sadutus**

"Kerro satu(tai tarina), sellainen kuin itse haluat. Kirjaan sen juuri niin kuin sen minulle kerrot. Lopuksi luen tarinasi, ja voit muuttaa tai korjata sitä, mikäli haluat." Sadutus antaa lapselle puheenvuoron. Sadutuksen avulla voi tutustua paremmin lapsen maailmaan lapsen näkökulmasta käsin. Sadutuksen voi muuttaa digitaaliseksi esimerkiksi sanelimella (iPad), puheen tallennuksella (Windows) tai vaikka QR-koodiksi (Chirp.qr-sovellus). Lisää vinkkejä kohdassa Toiminnalliset ideat!

## **Sosiaalinen media**

Sosiaalisen median käyttöä varhaiskasvatuksessa tulee tarkastella pedagogisesta näkökulmasta. Parhaimmillaan varhaiskasvatuksen pedagogiikka tehdään näkyväksi sosiaalisen median avulla. On tärkeää huomioida julkaisuja tehtäessä lasten osallisuus ja pohtia kenen valitsemia esimerkiksi julkaistavat kuvat ovat, lapsen vai aikuisen? Miksi? Lapsi voi olla mukana henkilöstön kanssa valitsemassa, mitä ja miten toimintaa kuvataan ja mitä julkaisuun kirjoitetaan. Pedagogiikkaa on hyvä tuoda esille esimerkiksi hastageilla (#) tai lainauksilla varhaiskasvatussuunitelman oppimisen alueista. Tämä auttaa myös henkilöstöä prosessoimaan omaa työtänsä ja pedagoginen ajattelu jatkuu näin toimintaa dokumentoidessakin.

Sosiaalisen median käyttö on hyvä mahdollisuus toteuttaa mediakasvatusta ja digitaalista osaamista turvallisesti ja vastuullisesti sekä käydä yhteisiä keskusteluja siihen liittyen. Lappeenrannassa on käytössä yksikkökohtainen Instagram ja julkaisuissa käytetään #lproppii.

**Käytännön vinkki: Valitse lapsi tai lapset viikon somevastaaviksi. Somevastaava vastaa viikon Instagram julkaisuista. Anna lapsen siis valita mitä kuvia jaetaan ja mitä kuvista kerrotaan.** Samalla on helppo käydä keskustelua siitä minkälaisia kuvia saa ottaa, kenestä saa ottaa, mitä tarkoittaa kun julkaistaan, kuka nämä näkee jne.

Sosiaalisen mediaan varhaiskasvatuksessa kuuluu:

- pedagoginen dokumentointi
- pedagogiikan näkyväksi tekeminen (henkilöstö, huoltajat)
- lasten osallisuus
- Yhteistyö huoltajien kanssa
- medialukutaito
- digitaalinen osaaminen
- positiivinen viestintä

### **Kuvaaminen \***

**Anna lapsen itse kokeilla.** Yhdessä tutkimalla ja kokeilemalla harjoitellaan tärkeitä taitoja.

- Erilaisten leikkien kuvaaminen ja yhdessä katselu
- Hidastettu & nopeutettu video
- käänteinen video esim. Reverse movie
- Minun päiväkotipäiväni
- Laulu- ja loruhetkien kuvatuki

### **Sanelin & äänimaisemat \***

**Anna lasten kokeilla ja käyttää Sanelin-sovellusta itse.** Pienetkin osaavat aikuisen johdolla koskettaa sovelluksen "painikkeita".

- Äänimaailmat ja äänimaisemat
- musiikki ja rytmit
- tarinat ja sadutus
- loruttelu
- haastattelut

### **vink! Herkkien korvien tehtäväkortit**

- **Kuvat puhumaan**

Chatter Pix sovelluksella voi ottaa kuvan ja saada esimerkiksi oma unikaveri puhumaan.

## - Pedagoginen dokumentointi

Anna lapsen kuvata ohjeiden/aiheen mukaan ja keskustelkaa yhdessä kuvaamisen jälkeen esim. Mikä on pelottava paikka, miksi? Mitä voisimme tehdä ettei se olisi niin pelottava? Kiinnitä huimiota ettet ohjaa lasta liikaa kuvaamaan tiettyä paikkaa, vaan anna lapsen keksiä ja kuvata itse antamasi aihetta. Lapsen näkökulma esimerkiksi kivasta leikkipaikasta voi poiketa paljonkin aikuisen näkemyksestä!

Kuvaa paikka, jossa voi..

- |                                |                        |
|--------------------------------|------------------------|
| - juosta                       | Kuvaa paikka joka on.. |
| - kiivetä                      |                        |
| - hyppiä                       | - kiva leikkipaikka    |
| - rauhoittua tai olla rauhassa | - tylsä                |
| - pitää kovaa ääntä            | - mukava               |
| - leikkiä yksin                | - rauhallinen          |
| - tanssia                      | - meluisa              |
| - hassutella                   | - ahdas                |
| - olla turvassa                | - pelottava            |
|                                | - iso/tilava           |

## - Sadutus

- Wordista sanele toiminto. \*

Wordissa voi kirjoittaa sanelemalla tekstiä ja kone muuttaa puheen tekstiksi.

Word -> aloitus -> sanele

- iPad sanelin toiminto \*
- Bookcreatorin avulla voit tehdä itse kirjoja, sekä jakaa ja tulostaa niitä. iPadilla on mahdollisuus tehdä kahta kirjaa kerralla. Opettajalle tulee tietokoneen ilmaisversiossa varhaiskasvatukseen 40 kirjaa.
- Kuvat osana sadutusta
  - Kuvasta saduttaminen. Valitaan kuva, josta sadutetaan. Kuva voi liittyä käsiteltävään teemaan, luontoon, lapsen mielenkiinnon kohteisiin tms.
  - Kirjoitettuun satuun voidaan lisätä kuvia. Huomioi **CC merkityt** kuvat kuvapankeista.

- Valmiiksi tulostetut kuvat. Lapsi tai lapset yhdessä valitsevat omaan tarinaansa sopivat kuvat. Sadusta voi tehdä myös etenevän eli valitaan alkukuvan jälkeen seuraava kuva, sadutetaan ja taas seuraava.

Lista kuvapankeista, joissa on tarjolla ainoastaan CC0-lisenssillä varustettuja kuvia.

Kuvia suomesta.fi. <https://kuviasuomesta.fi/> Suomalaisia kuvia, joita saa käyttää vapaasti.

Pexels. <https://www.pexels.com/fi-fi/> Kuvia ja Free stock videos · Pexels Videos videoita, joita saa käyttää vapaasti.

Pixabay. <https://pixabay.com/fi/>

- Tehdään animaatio tai videoesitys lapsen tarinasta. Animaatiossa voi käyttää valmiita tai askarreltuja hahmoja.
- PowerPointilla voidaan myös tallentaa ääntä. Esitykseen on mahdollista tallentaa ääntä tai kuvaa. Lapsen kanssa voidaan siis tehdä omasta tarinasta esitys PowerPointin avulla lisäämällä esitykseen kuvia ja tallentamalla puhetta/ääntä esitykseen. Valitse ylhäältä valintanauhasta Tallenna ja sieltä Tallenna diaesitys.
- Papunetistä löytyy verkkotyökalu Papuri, jolla voi tehdä verkkokirjoja. Papuriin pitää kirjautua, jotta kirja tallentuu ja sitä voidaan myöhemmin muokata. Kirjaan voi kirjoittaa tekstiä ja lisätä kuvia ja ääntä. Kirjaan voi käyttää kuvapankkikuvia suoraan Papunetistä tai käyttää omalta koneella olevia kuvia. Kirjan voi myös jakaa esimerkiksi sähköpostin avulla.

## UUDET LUKUTAIDOT

Tämä Lappeenrannan digitaalisen osaamisen suunnitelma on tehty osana Opetus- ja kulttuuriministeriön rahoittamaa Varhaiskasvatus kohti uusia lukutaitoja -hanketta. Uudet lukutaidot tarkoittavat perinteisen lukutaidon lisäksi muita tarvittavia taitoja, kuten digitaalinen osaaminen, medialukutaito ja ohjelmointiosaaminen. Uudet lukutaidot kehittämisohjelma on osaa laajempaa opetus- ja kulttuuriministeriön Oikeus oppia -kehittämisohjelmaa (2020-2023), jolla vahvistetaan kasvatuksen ja opetuksen laatua ja tasa-arvoa hallitusohjelmien linjausten mukaisesti. **Kuvaukset on laadittu edistämään yhdenvertaisuutta lasten digitaalisen osaamisen kehittämisessä.** Osaamisen kuvaukset **konkretisoivat** varhaiskasvatussuunnitelman sekä esiopetussuunnitelman perusteiden **mukaista digitaalista osaamista, medialukutaitoa sekä ohjelmointiosaamista.** Kuvaukset ovat tukimateriaali pedagogisen toiminnan suunnitteluun, toteutukseen ja arviointiin. Osaamiskuvaukset kertovat **varhaiskasvatuksessa sekä esiopetuksessa, mitä on hyvä pedagoginen toiminta joka edistää lapsen taitoja.**

Näkökulma uuteen:

Robotti-imuri voi olla lapselle yhtä uusi tai jopa tutumpi asia kuin sanomalehti!

## 5 Digitaalinen osaaminen

### DIGITAALISEN OSAAMISEN TAVOITTEET

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

Lasten kanssa harjoitellaan digilaitteiden peruskäyttötaitoja kuten sammuttamista, käynnistämistä ja laataamista.

Pedagogista dokumentointia tehdään digilaitteiden avulla

Lasten kanssa hyödynnetään digilaitteita tiedonhaussa ja tutkivassa toiminnassa.

Tuodaan pedagogiikkaa esille digilaitteiden avulla

Digioppimisessa hyödynnetään yhteisöllisyyttä ja harjoitellaan yhteistyötaitoja

Huoltajien kanssa keskustellaan digitaalisesta oppimisesta ja sen tavoitteista. Tarjotaan lapsille muiden sisältöjen rinnalla laadukasta, ikätasoista ja ajankohtaista digisisältöä.

Digitaalinen osaaminen ei ole erillisiä tuokioita vaan osa muuta kokonaisuutta!

Ryhmän digilaitteet kuten iPadit ovat aidosti lasten saatavilla.

Harjoitellaan tunne- ja kaveritaitoja. Tutkitaan ja tutustutaan tunnekuvaemojeihin

Lasten kanssa tutkitaan ja havainnoidaan digitaalisuuden roolia arkielämässä

Digitaalisia välineitä hyödynnetään dokumentoinnissa, leikeissä, vuorovaikutuksessa, peleissä, tutkimisessa, liikkumisessa, sekä taiteellisessa kokemisessa ja tuottamisessa.



OPETUS- JA  
KULTTUURIMINISTERIÖ

LAPPEENRANTA



Digitaalisen osaamisen kokonaisuus muodostuu neljästä pääalueesta, joita ovat

- Käytännön taidot ja tuottaminen
- Turvallisuus ja vastuullisuus
- Tiedonhallinta sekä tutkiva ja luova työskentely
- Vuorovaikutus

## 5.1 Käytännön taidot ja oma tuottaminen

Käytännön taidot ja oma tuottaminen ovat osa digitaalista osaamista. Käytännön taidot voidaan jakaa teknisiin perustaitoihin sekä toiminnallisiin taitoihin.

**Perustaitoja** voidaan harjoitella lasten kanssa yhdessä tutustumalla laitteisiin, niiden oikeaoppiseen käyttämiseen sekä huoltamiseen. Lasten kanssa on hyvä käydä läpi laitteiden käynnistäminen, oikeaoppinen sammuttaminen sekä esimerkiksi lataukseen laittaminen. Tietokoneiden kanssa voidaan tutustua näppäimistöön sekä hiiren käyttöön.

**Toiminnallisten taitojen kehittymistä** tukee mahdollisimman monipuolisen digitaalisen ympäristön luominen. Erilaisten digilaitteiden (iPadit, älynäytöt, ohjelmointilelut...) asettaminen lasten saataville, mahdollistaa oppimisen tapahtumisen vaikkapa leikkien lomassa. Esimerkiksi leikkien dokumentointi kuvaamalla ja videoimalla opastaa lapsia pehmeästi digilaitteiden käyttöön ja vahvistaa lasten osallisuutta materiaalien tuottajana. Lasten kanssa tulee kuitenkin keskustella laitteiden oikeanlaisesta käyttämisestä ja kohtelusta ennen käyttöönottoa. Lasten kanssa kannattaa myös keskustella erilaisten digilaitteiden käyttötarkoituksesta sekä tarpeellisuudesta. Lapsilta nouseviin kysymyksiin pyritään löytämään vastauksia yhdessä esimerkiksi etsimällä tietoa internetistä. Digisanastoon tutustuminen yhdessä lasten kanssa auttaa ymmärtämään

digimaailman kiemuroita ja tukee näin lapsen oppimiskokemusta digitaaliseen maailmaan sukellellaessa.

**Lasten tuottamien** digitaalisten materiaalien ei tarvitse olla suurta ja mahtipontista. Lasten kanssa voidaan yhdessä leikin siivellä tutustua digitaaliseen tuottamiseen vaikkapa valokuvaamalla tai videoimalla ympäröivää maailmaa. Esimerkiksi leikeissä syntyneiden rakennelmien taltioiminen valokuvaamalla on lapsen tuottamaa digitaalista dokumentointia. Lasten kanssa voidaan myös äänittää puhetta, jolloin lapset pystyvät luomaan omia äänisatuja.

Syntyneen materiaalin käsittely erilaisia sovelluksia hyödyntämällä, opettaa lapselle hausalla tavalla tietojenkäsittelyä sekä laitteiden monimuotoisia käyttömahdollisuuksia. Esimerkiksi videoiden hidastaminen tai nopeuttaminen, äänen muokkaaminen tai kokonaan nurinkurin kääntäminen, ovat hauskoja tapoja harjoitella omien tuotosten muokkaamista. Aloittamiseen tarvittavat muokkausohjelmat löytyvät jo valmiiksi esimerkiksi jokaisesta iPadista, joten mitään ei tarvitse etsiä tai ladata. Muokkausmahdollisuudet saattavat myös innostaa kokeilemaan erilaisia dokumentointityylejä ja jopa antaa mahtavia ideoita tuleville luoville projekteille.

## 5.2 Vastuullisuus ja turvallisuus

### Turvallisuus

Lasten kanssa opetellaan **turvallisen toiminnan peruseriaatteita**. Aikuisen tulee tuntea tietosuoja- ja tietoturvaohjeet sekä noudattaa niitä. Tutustutaan lasten digitaaliseen maailmaan ja sen ajankohtaisiin ilmiöihin. Lasten digitaalista maailmaa koskeviin aloitteisiin tartutaan ja keskustellaan niistä yhdessä. Kannustetaan lapsia kertomaan omista kokemuksistaan. Opetellaan, miten voi toimia, jos kohtaa ongelmia, pelottavaa tai lapsille sopimatonta sisältöä.

Lapsille voi kertoa lapsille yleisiä turvallisuuteen liittyviä käytösääntöjä, käyttäytymisohjeita, kriittisyyttä sekä kertoa digimaailmaan liittyvistä hienoista puolista ja riskeistä. Lasten kanssa voi yhdessä harjoitella medialaitteiden ja sovellusten käyttöä. Näin myös aikuinen oppii samalla ja pysyy perässä lasten digimaailmasta.

### **Vastuullisuus**

Lapsille tarjotaan **vain ikä- ja kehitystasoon sopivaa sisältöä**. Lasten kanssa keskustellaan, mitä kaikkea esimerkiksi padilla, kännykällä tai tietokoneella voi tehdä. Lapsen kanssa käydään läpi ikärajoja ja keskustellaan siitä, miksi mikäkin ikäraja on tarpeellinen ja mitä voi seurata niiden huomiotta jättämisestä. Tutustutaan yhdessä sisältöä kuvaaviin symboleihin ja niiden merkityksiin.

Mallinnetaan sitä, että digitaalista materiaalia voidaan muokata ja siinä voidaan hyödyntää erilaisia tehosteita. Harjoitellaan yhdessä **kriittistä lukutaitoa**, voidaan pohtia onko jokin asia totta tai mahdollista oikeassa maailmassa vai voiko asia olla mahdollista vain digitaalisessa ympäristössä.

Lapsille kerrotaan tekijänoikeuksista ja siitä, että toisen tuottaman sisällön käyttöön tulee aina olla lupa. Myös lapselta pyydetään lupa valokuvien ja videoiden ottamiseen sekä julkaisemiseen tai tuotosten esille laittamiseen. Näin opetetaan myös lapsille turvataitoja: **kuvan ottamiseen ja julkaisuun tulee olla lupa**. Varhaiskasvatuksen arjessa mallinnetaan tätä.

Lisäksi lasten kanssa keskustellaan salasanoista ja käyttäjätunnuksista sekä siitä, miksi niitä ei jaeta. Keskustellaan kestävästä teknologian käytöstä ja siitä, että teknologian uusiminen ja käyttö kuluttavat luonnonvaroja.

## Elokuvien ja televisio-ohjelmien ikäraja- ja sisältösymbolit

Ikärajojen tarkoitus on suojella lapsia elokuvien, televisio-ohjelmien ja pelien haitallisista sisällöistä. Ikärajoista voi joustaa kolme vuotta, jos lapsi on aikuisen seurassa koko näytöksen ajan. Joustoa ei ole tarkoitettu käytettäväksi lapsiryhmissä (esim. päiväkotiryhmät).

Sisältösymbolit kertovat minkälaisien lapsille haitallisiksi arvioitujen sisältöjen vuoksi ohjelmalla on kaikille sallittua korkeampi ikäraja. Symbolit auttavat huoltajia valitsemaan lapsilleen elokuvia, televisio-ohjelmia ja pelejä.



Sallittu  
kaikenikäisille



Sallittu  
yli 7-vuotiaille



Sallittu  
yli 12-vuotiaille



Sallittu  
yli 16-vuotiaille



Kielletty  
alle 18-vuotiailta



Tillåtet för  
alla åldrar



Sisältää  
väkivaltaa



Sisältää  
seksiä



Voi aiheuttaa  
ahdistusta



Sisältää  
päihteiden käyttöä

(<https://kavi.fi/ikarajat>)

## Yhteistyö huoltajien kanssa

Henkilöstö keskustelelee huoltajien kanssa digitaalisten ympäristöjen käytöstä ja toimintatavoista, sekä kertoo huoltajille mitä tehdään ja miksi.

Henkilöstö varmistaa, että kaikki huoltajat pääsevät tiedon äärelle varhaiskasvatuksen käyttämissä digitaalisissa palveluissa (Wilma, Daisy, Instagram).

Virallinen ja epävirallinen viestintä erotetaan toisistaan.

Myös huoltajien kanssa keskustellaan digitaalisessa ympäristössä toimimiseen tarvittavista taito- ja osaamisista. Vasu-keskusteluissa voi keskustella esimerkiksi perheen digitaalisten laitteiden käyttöön liittyvistä säännöistä, ikärajoista, ruutuajasta...

**Huoltajille on tärkeä tehdä näkyväksi, miksi digitaalista osaamista pitää opettaa ja**

**miten varhaiskasvatuksen digilaitteiden käyttö eroaa kotikäytöstä.** Tietoturva ja -suojaohjeistuksia (luku 9) noudatetaan kaikessa toiminnassa.

### **5.3 Tiedonhallinta sekä tutkiva ja luova työskentely**

Tiedonhakuun tutustutaan etsimällä tietoa lapsia kiinnostavista aiheista, pohditaan tarkoituksenmukaisia hakusanoja sekä tiedon luotettavuutta. Keskustellaan lasten kanssa heitä kiinnostavista digitaalisista maailmaa koskevista aiheista. Selaimen käyttöä harjoitellaan yhdessä ja tehdään myös ääni- ja kuvahakuja. Erilaisia digitaalisia palveluita kokeillaan leikkillisesti ja samalla harjoitellaan luokittelua ja ryhmittelyä. Pohditaan yhdessä erilaisia teknologian pulmia ja miten niitä voisi ratkaista.

Lapsia kannustetaan monipuoliseen ilmaisuun ja heidän kanssaan tuotetaan erilaisia digitaalisia sisältöjä käyttäen kuvia ja videoita. Innostetaan lapsia kertomaan satuja ja tarinoita hyödyntäen samalla digitaalisia välineitä ja sovelluksia.

Yhdessä kokeillen tutustutaan arjen teknologiaan ja erilaisiin tutkimusvälineisiin, sekä harjoitellaan digilaitteen kameran käyttöä. Tuetaan lapsen yksilöllistä tapaa ilmaista itseään ja harjoitellaan yhteisöllistä tapaa toimia digitaalisissa ympäristöissä. Motivoidaan lapsia tutkimaan ja kokeilemaan. Lapsia kannustetaan esittämään kysymyksiä, joihin etsitään vastauksia digitaalisia palveluja hyödyntäen.

### **5.4 Vuorovaikutus**

Digitaalista osaamista tarvitaan ja voidaan hyödyntää vuorovaikutuksessa. Varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa vuorovaikutus on läsnä jatkuvasti ja monenlaisissa tilanteissa. Digitaalisuuden hyödyntäminen vuorovaikutuksessa luo ympäristön, joka huomioi vuorovaikutukseen osallistuvan kehityksen, ikätason ja edellytykset.

Tunne- ja vuorovaikutustaidot ovat keskeisiä yhteisöllisessä digitaalisessa työskentelyssä. Lasten kanssa voidaan opetella tunnistamaan emojiä tai harjoitella niiden tarkoituksenmukaista käyttöä (monilukutaito). Digitaalisuutta hyödynnetään sosioemotionaalisten taitojen harjoittelussa. Erilaiset sivustot tarjoavat materiaalia (esim. Viitotturakkaus.fi) erilaisiin lasten kanssa harjoiteltaviin tilanteisiin, esimerkiksi leikkiin pääsemiseen.

Lapsen vuorovaikutusta ja vuorovaikutusta lapsen kanssa voidaan tukea digitaalisuuden avulla niin yksilöllisesti kuin ryhmätasolla. Lapselle/lapsille voidaan kuvittaa päiväohjelmaa tai sen hetkistä toimintaa digitaalisesti tarkoituksenmukaisella tavalla. (esim. MOI- sovellus)

Lasten leikin suunnittelussa otetaan huomioon lapset aktiivisina toimijoina, suunnittelijoina sekä arvioijoina ja hyödynnetään digitaalisia ympäristöjä leikissä. Leikissä voidaan esimerkiksi käyttää erilaisia äänimaailmoja, kuvia, videoita rikastuttamaan leikkiä. Digitaalisia ympäristöjä käytetään lasten ajatusten ja mielenkiinnon kohteiden ja toiminnan näkyväksi tekemiseen.

Aikuisten tehtävänä on varmistaa, että lapset saavat kokemuksia, kuinka digitaalisissa palveluissa voi osallistua ja millaisia on hyvät tavat toimia digitaalisissa ympäristöissä.

Varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen henkilöstö hyödyntää erilaisia digitaalisia palveluja yhteydenpidossa huoltajiin. Tällaisia palveluja ovat Daisy ja Wilma.

## 6 Medialukutaito



### MEDIALUKUTAIDON TAVOITTEET



Taitoa **käyttää**, lukea, ymmärtää, **tulkita** ja **arvioida** kriittisesti erilaisia mediasisältöjä sekä taitoa **tuottaa** niitä itse ja taitoa viestiä median kautta.

**Tuotetaan** yhdessä leikinomaisesti ja kokeilevasti erilaisia mediasisältöjä, kuten kuvia, ääntä, uutisia ja videoita.

Median tarinoihin eläydytään ja niitä käsitellään oman ilmaisun keinoin.

Harjoitellaan turvallista ja vastuullista median käyttöä ja huomioidaan esimerkiksi ikäraajat. Keskustellaan ikärajojen merkityksistä!

Medialukutaidon kehittymiseen tarvitaan kokemuksia erilaisista medioista. Mediaan tutustutaan uteliaasti ihmetellen, leikkien ja ennakkoluulottomasti kokeillen.

Lasta rohkaistaan kertomaan omista kokemuksistaan, toiveistaan, kiinnostuksen kohteistaan sekä tunteistaan median parissa. Kokemusten sanoittaminen auttaa tulkitsemaan sekä **arvioimaan** mediaa.

Tutustutaan eri laitteisiin joilla mediasisältöjä tuotetaan, kuten sanomalehtiin, televisioon, radioon ja uusiin digitaalisiin välineisiin kuten läppäreihin, tablettiin ja älypuhelimeen.

**Tulkitaan** yhdessä kuvia ja ääntä ja tarkastellaan mediaa osana arkea. Etsitään tietoa lapsia kiinnostavista asioista.



Opetellaan ymmärtämään että osa median esittämisestä asioista on totta ja osa tarua.



Lapsia tuetaan tavoitteellisesti monipuolisten mediakokemusten pariin, niiden käsittelyyn erilaisin ilmaisun ja leikin keinoin.



**Tutustutaan** monipuolisesti eri mediasisältöihin ja -välineisiin. Tarkastellaan kuvia, mainoksia, kirjoja, kuunnellaan ääniä & äänikirjoja, katsellaan videoita sekä pelataan digitaalisia pelejä.

**Medialukutaidon kokonaisuus** jakautuu mediasisältöjen **tulkitsemiseen** ja **arvioimiseen, tuottamiseen** sekä **taitoon toimia erilaisissa mediaympäristöissä**.

Varhaiskasvatuksessa medialukutaitoon perehdytään yhdessä lasten kanssa tutkien ja kokeillen sekä leikin kautta tutustuen. Lasten kanssa tutustutaan erilaisiin medioihin, mediavälineisiin sekä -sisältöihin. Erilaisia mediasisältöjä voivat olla mm. tekstiviestit, elokuvat, valokuvat, pelit ja uutiset. Mediavälineitä ovat laitteet, joilla mediasisältöjä tuotetaan tai välitetään. Mediavälineitä ovat mm. sanomalehdet, televisio, radio sekä uudet digitaaliset välineet (lapparit, padit, älypuhelimet). Myös sosiaalisen median palvelut ovat osa nykyaikaista mediaa.

Esiopetuksessa lapset ovat jo kokeneempia median käyttäjiä. Esiopetuksessa lapset toimivat yhä aktiivisemmin median käyttäjinä ja tuottajina. Lasten kanssa tutkitaan mediasisältöjä yhä kriittisemmin ja mietitään, ovatko kaikki mediasisällöt luotettavia ja totta. Myös turvallinen mediankäyttö ja ikärajat ovat osa esiopetuksen medialukutaitoa. Lasten kanssa harjoitellaan myös hyviä viestintätaitoja arjessa toisten kanssa toimiessa, mikä on myös osa median tehtävää.

## **6.1 Median tulkinta ja arviointi**

### **Mediasisältöjen tulkinta**

Opetellaan tulkitsemaan ja ymmärtämään erilaisia mediasisältöjä. Opetellaan hahmottamaan, että osa on totta ja osa kuviteltua. Hahmotetaan eroa esimerkiksi ottamalla ja muokkaamalla valokuvia itse. Mediasisältöihin eläydytään ja puhutaan sisältöjen nostattamista tunteista. Tulkintoja jatkotyöstetään monipuolisesti erilaisia ilmaisukeinoja käyttäen.

Esiopetuksessa mennään syvemmälle median sisältöihin ja niiden tulkintaan. Tutustutaan eri mediasisältöihin (lapsille sopivat uutiset, mediataide, elokuvat ja musiikki) ja koetaan niitä monipuolisesti. Myös kirjoitettua tekstiä sisältäviin mediasisältöihin tutustutaan yhdessä lasten kanssa. Mediasisältöjä tulkitaan ja tulkintoja käsitellään monikanavaisesti eri ilmaisukeinoin. Opitaan ymmärtämään, että media ja mediasisällöt ovat ihmisen muovaamia ja valitsevia.

### **Median vaikutusten ymmärtäminen**

Pohditaan yhdessä lasten kanssa median vaikutusta arjen valintoihin ja toimintaan, miten media näkyy elinympäristössä. Millaisia mielikuvia media luo meille. Pohditaan myös mainontaa ja sen vaikutusta kuluttamiseen. Keskustellaan lasten kanssa haluamisen, tarvitsemisen ja ostamisen erosta. Esiopetuksessa median ymmärtämisessä mennään syvemmälle ja mietitään lasten kanssa sitä, millaisia mielikuvia ja yleistyksiä esim. media ja mainokset voivat meille välittää.

### **Media tietolähteenä**

Varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa opetellaan käyttämään mediaa tietolähteenä. Tietoa haetaan arjen tilanteissa eri medioita hyödyntäen. Ympäristöä voidaan tutkia yhdessä esimerkiksi valokuvaamalla ja tämän jälkeen etsimällä tietoa lapsia kiinnostavista kysymyksistä. Lasten kanssa pohditaan myös etsityn tiedon oikeellisuutta. Millaisesta tietolähteestä saatu tieto on totta ja oikeaa? Opetellaan samalla kriittisyyttä: ohjataan lapsia kysymään näkemästään ja kuulemastaan.

### **Minä median käyttäjänä**

Varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa keskustellaan perheiden kanssa lasten median käytöstä ja siihen käytetystä ajasta. Kasvattajat ovat kiinnostuneita siitä, mitä medioita lapset käyttävät ja mistä he puhuvat. Puhutaan myös lasten kanssa heidän median käytöstään. Pohditaan erilaisia median käyttötilanteita ja sitä, miten mediaa käytetään eri tavoin yksin tai yhdessä.

## 6.2 Median tuottaminen

### Luova ilmaisu varhaiskasvatuksessa

Tuetaan lasten mediamaailman muodostumista mahdollistamalla kokeileva ja rohkaiseva ilmapiiri. Tuetaan lasten sanallista, kehollista ja kuvallista ilmaisua tuottamalla esimerkiksi digitaalisesti dokumentoituja mediasisältöjä; äänitarinoita, lyhytelokuvia sekä videointeja. Lasten kanssa voidaan tutustua erilaisiin media-alustoihin ja sovelluksiin joita kokeilla leikinomaisesti toteutuksen ohella.

Median tuottamisessa on hyvä ottaa lapset mukaan prosessiin alusta alkaen. Suunnitellaan, toteutetaan ja tuotetaan sisältöä yhdessä kokeillen ja harjoitellen.

### Vaikuttaminen

Rohkaistaan lapsia tuomaan omia mielipiteitään ja ideoitaan esille yhteisiä suunnitelmia tehtäessä. Lapset voivat osallistua päätöksentekoon esimerkiksi äänestystilanteiden muodossa, joissa voidaan hyödyntää apuna erilaisia sovelluksia. Lasten ideoiden pohjalta toteutettu mediasisältö antaa lapsille mahdollisuuden nähdä konkreettisesti omien sanojensa vaikutukset.

### Tiedon välittäminen

Tutkitaan yhdessä esimerkiksi alkuperäisten ja muokattujen mediasisältöjen eroja ja vaikutuksia. Lasten kanssa voidaan yhdessä ottaa esimerkiksi valokuvia, joita sitten muokataan ja keskustellaan yhdessä siitä miten kuvan sanoma esimerkiksi muuttui muokkaamisen johdosta.

Lasten kanssa voidaan myös luoda tietopitoista sisältöä esimerkiksi äänittämällä reportaaseja arjesta tai videoimalla vaikkapa luonnon muutoksia keväisin lumien sulaessa.

### Minä median tuottajana

Lapsia rohkaistaan toimimaan itsenäisinä median tuottajina mahdollistamalla monipuolisesti erilaisten digitaalisten dokumentointivälineiden käyttöä. Lasten

kanssa voidaan leikkiä yhdessä mediasta tuttuja leikkejä, luoda tarinoita sekä kuvata videoita. Jo olemassa olevasta mediasisällöstä ideoiden ammentaminen helpottaa lasten kykyä luoda tarinallista kerrontaa. Tuetaan lapsia kokeilemaan rohkeasti erilaisia tapoja luoda sisältöä, esimerkiksi leikkien tai pelien avulla.

### **6.3 Toiminta mediaympäristöissä**

#### **Turvallisuus**

Mediaympäristössä toimiessa lasten kanssa keskustellaan oman yksityisyyden ja kehon suojaamisesta. Lapsille kerrotaan, että heiltä on kysyttävä lupa kuvaukseen tai kuvien ja videoiden esittämiseen. Jokaisella on oikeus päättää itseään koskevien kuvien ottamisesta ja jakamisesta.

Lasten kanssa käydään keskustelua ikärajoista ja median erilaisista sisällöistä. Lasten kanssa yhdessä pohditaan, millaista on lapsille sopivaa mediasisältöä. Myös huoltajien kanssa käydään keskustelua turvallisesta median käytöstä.

Opetellessa turvallista median käyttöä lasten kanssa, mediankäyttö on sovittava aikuisen kanssa sekä lapsia ohjataan turvaamaan aina aikuiseen. Lapsia rohkaistaan keskusteluun median käytöstä.

#### **Vastuullisuus**

Lasten kanssa opetellaan mediavälineiden käsittelyä vastuullisesti sekä keskustellaan lasten kanssa, mitä välineitä he käyttävät. Vastuulliseen median käyttöön kuuluu myös keskustelu tekijänoikeuksista. Lasten kanssa opetellaan mitä ovat tekijänoikeudet, esimerkiksi lapsen omaan työhön merkitään nimi ja pyydetään lupa työn jakamiseen esimerkiksi ryhmän seinälle.

#### **Hyvinvointi**

Hyvinvointi mediassa lasten kanssa on kokemusten ja tunteiden jakamista. Pohditaan millaisia tunteita erilaisista medioista herää tai on herännyt. Käytetään

erilaisia ilmaisukeinoja pohdintojen esittämiseen. Lasten kanssa keskustellaan myös ajankäytöstä median parissa.

### **Hyvä vuorovaikutus**

Hyvään vuorovaikutukseen arkisissa tilanteissa kuuluvat ystävällisyys ja toisten huomioon ottaminen. Lapsia ohjataan huomaamaan, kuinka omat teot ja sanat vaikuttavat toisiin. Harjoitellaan viestintää ja viestinnän sanoittamisesta esimerkiksi leikin kautta ja kokeilemalla erilaisia mediavälineitä.

Keskustellaan yhdessä mitä kiusaaminen ja häirintä tarkoittavat ja harjoitellaan ristiriitatilanteiden rakentavaa ratkaisua.

## 7 Ohjelmointiosaaminen

### OHJELMOINTIOSAAMISEN TAVOITTEET

Ohjelmointiosaaminen on ohjelmoinnillista ajattelua, tutkivaa työskentelyä ja tuottamista, ohjelmoitujen ympäristöjen tuntemista ja niissä toimimista.

Havainnoidaan ja nimetään lähiympäristöjen teknologisia laitteita ja sovelluksia. Pohditaan niiden niiden tarkoitusta ja toimintaa; miksi, miten?



Harjoitellaan ohjelmoinnillisessa ajattelussa tarvittavia taitoja: esineitä ja asioita vertaillaan, lajitellaan, ryhmitellään ja asetetaan jonoihin.

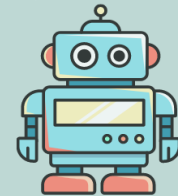


Harjoitellaan toimimaan annettujen ohjeiden mukaisesti toiminnassa, leikeissä ja arjessa.



Harjoitellaan ohjelmointikieltä ja ohjeiden mukaan liikkumista omaa itseä tai kaveria ohjelmoimalla ja erilaisia lautapelejä pelaamalla.

Kannustetaan lapsia tutkimaan erilaisia ilmiöitä, esittämään niistä kysymyksiä ja etsimään yhdessä niihin vastauksia.



Harjoitellaan oman vuoron odottamista ja toisten mielipiteiden kuuntelemista.

Tutkitaan ryhmässä olevien kuvien ja kuvajärjestysten merkityksiä. Ohjelmoidaan omaa toimintaa niiden mukaan (esim. kuvitettu päiväjärjestys tai pukemiskuvat)



Ohjelmointiosaaminen on kaikille hyödyllinen taito, eikä se tarkoita pelkästään koodaamista. Ohjelmointiosaamiseen sisältyvät myös monipuolisen ajattelun taidot sekä ymmärrys digitaalisesta, ohjelmoidusta maailmasta, siinä toimimisesta ja ymmärrys siitä, mitä kaikkea ohjelmoimalla voi saada aikaan.

Ohjelmointiosaaminen on...

1. ohjelmoinnillista ajattelua
2. tutkivaa työskentelyä ja tuottamista
3. ohjelmoitujen ympäristöjen tuntemista ja niissä toimimista

Pääalueet ja niiden alle jäsenyvät kuvaukset pohjautuvat Varhaiskasvatussuunnitelman (2018) ja Esiopetuksen opetussuunnitelman (2014) sekä Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteissa (2014) tehtyyn tarkasteluun. Perusteteksteissä ohjelmointiosaaminen esiintyy laaja-alaisena osaamisena kaikilla oppimisen alueilla.

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.

Varhaiskasvatuksessa lapset saavat kokemuksia teknologiasta ja harjoittelevat ohjelmointiin liittyviä taitoja leikkien, pelaten ja yhdessä kokeillen sekä omia tuotoksia ideoimalla ja rakentamalla.

## 7.1 Ohjelmoinnillinen ajattelu

### Looginen ajattelu ja tiedon käsittely

Ohjelmoinnillinen ajattelu pohjaa loogisen ajattelun taitoihin. Luokittelu, vertailu ja järjestykseen asettaminen ovat ajattelun taitoja, joita tarvitaan ohjelmoinnissa. Näitä taitoja harjoitellaan yhdessä lasten kanssa niin varhaiskasvatuksessa kuin esiopetuksessa. Oppimisympäristöt suunnitellaan siten, että lapset voivat leikeissään harjoitella ohjelmoinnissa tarvittavia ajattelun taitoja: luokittelua, vertailuja ja järjestykseen asettamista. Ympäristöstä havainnoidaan myös säännönmukaisuuksia ja toistuvia asioita esim. rytmitykset..

### Ongelmien ratkaiseminen ja mallintaminen

Varhaiskasvatuksessa tutkitaan ympäristön ilmiöitä ja pohditaan niihin liittyviä kysymyksiä. Nimetään ja selitetään ilmiöitä yhdessä. Ongelmien pilkkominen osiin ja ratkaisujen etsiminen yhdessä ongelmaan.

### Ohjelmointiin liittyvä toiminta, käsitteet ja perusrakenteet

Varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa opetellaan toimimaan ohjeen mukaan leikkien tai toiminnallisten tehtävien avulla. Ohjeen mukaan toimiminen ja algoritmit ovat olennainen osa ohjelmoinnillista ajattelua. Kokeillaan erilaisia toimintaohjeita ja tapoja antaa ohjeita toiselle. Ohjeet voivat olla kehollisia, sanallisia, ääniä...

## 7.2 Tutkiva työskentely ja tuottaminen

### Yhteiskehittelyn prosessit

Kannustetaan lapsia tutkimiseen ja kokeilemiseen teknologian parissa. Tutkimaan niitä ja miettimään miten ne toimivat ja kuinka niitä voidaan käyttää erilaisissa

tilanteissa. Isompien lasten kanssa voidaan miettiä erilaisia ratkaisuja ongelmiin ja kehittää luovaa ajattelua.

Huomioidaan ympärillä olevia teknologiaa arjessa (esim. kahvinkeitin, kellot yms) ja mietitään niiden käyttöä ja kuinka ne helpottavat arjessa toimimista. Autetaan lapsia ymmärtämään kuinka laajasti teknologiaa on ihmisten arjessa käytössä. Kannustetaan lapsia kertomaan havainnoistaan.

### **Luova tuottaminen**

Mietitään lasten kanssa luovasti eri välineiden käyttöä. Välineet tulisi olla lasten saatavilla vapaasti, jotta he pääsevät niitä käyttämään mahdollisimman luovasti. Aikuisen tulisi olla antamatta liikaa valmiita vastauksia lapselle, vaan olisi hyvä antaa vapaat kädet, jotta innostus ja luova toiminta pääsee esille.

Pelataan erilaisia pelejä ikätason mukaan ja tutkitaan niiden toimintaa. Lasten kanssa on hyvä muokata pelejä ja keksiä niihin uusia sääntöjä ja ideoita. Kannustetaan tutkimaan kuinka pelit etenee ja miksi näin tapahtuu.

Isompien lasten kanssa on hyvä tutustua robotiikkaan ja rakennella erilaisista materiaaleista. Etsitään tietoa robotiikasta mahdollisimman laajasti lasten kanssa. Lasten kanssa on hyvä suunnitella toiminnallisia ja pelillisiä toimintaympäristöjä, joissa käytetään lasten luomia sääntöjä, hahmoja sekä pisteiden laskua.

### **Ohjelmointi oppimisen välineenä**

Lasten kanssa saadaan kokemuksia luovasta tekemisestä sekä itseilmaisusta hyödyntämällä erilaisia digilaitteita. Lasten kanssa voidaan tutustua esimerkiksi erilaisiin ohjattaviin leluihin ja peleihin jotka mahdollistavat kokeilemisen ilon sekä oivaltamisen onnen.

## **Käytännön taidot**

Lasten kanssa tutustutaan arkea ympäröiviin digitaalisiin laitteisiin ja keskustellaan niiden tärkeydestä arjessa. Opetellaan tunnistamaan ja hyödyntämään digitaalista oppimisympäristöä luovana osana oppimiskokemusta. Konkreettisesti lasten kanssa voidaan tutustua erilaisiin laitteisiin; esimerkiksi tietokoneisiin, tabletteihin, näppäimistöihin sekä hiiriin. Lasten kanssa harjoitellaan myös laitteiden oikeaoppista käyttöä, niiden lataamista, päivittämistä sekä käynnistämistä ja sammuttamista.

Toimintaympäristö olisi hyvä luoda tukemaan loogista ajattelua sitä kautta ohjelmoinnin perustaitoja. Annetaan lapsille mahdollisuus lajitteluun, vertailuun sekä järjestyksen tekoon käytännön arjessa. Lukumäärät seinällä, vaatteiden ja lelujen lajittelua. Annetaan mahdollisuus arjessa lelujen ja tavaroiden vertailua.

## **7.3 Ohjelmoidut ympäristöt ja niissä toimiminen**

### **Ohjelmoitu teknologia elämän eri osa-alueilla**

Lasten kanssa havainnoidaan ja pohditaan mistä kaikkialta löytyy digitaalisia laitteita ja mihin niitä käytämme ja mitä varten. Havainnoidaan lasten kanssa teknologian roolia arkielämässä. Nimetään lähiympäristön digilaitteita ja tutkitaan miten ne toimivat. Pohditaan, millaista hyötyä tai apua laitteista, digitaalista palveluista on ihmisille. Tehdään havainnoista osa arkea. Voidaan vertailla mitä laitteita kotoa löytyy ja mitä päiväkodista/eskarista. Lasten huomiota ohjataan arkisen ympäristön digitaalisiin esineisiin ja opetellaan tunnistamaan ja nimeämään niitä. Lasten kanssa pohditaan miksi meillä on erilaisia digitaalisia laitteita, mihin niitä tarvitaan ja kenelle niistä on hyötyä. Miten asiat ja ihmiset toimisivat, jos niitä ei olisi?

## **Ohjelmoidun teknologian vaikutukset arjessa**

Pohditaan ja tutkitaan mihin kaikkiin arkisiin asioihin teknologia vaikuttaa, kellot, läsnäolo sovellukset, Qr-koodit jne. Mietitään onko erilaisista teknologisesta laitteista ja sovelluksista apua arjessa. Keskustellaan arjessa, peleistä, laitteista ja miksi eri ympäristöissä osa sisällöstä on rajoitettu ja millä perusteilla. Pohditaan yhdessä lasten kanssa, miksi ihmisistä kerätään erilaista tietoa, Pohditaan mitä tietoa kerätään, miksi ja miten tietoa käytetään. Pohditaan myös, miten tiedon kerääminen vaikuttaa yksilöön.

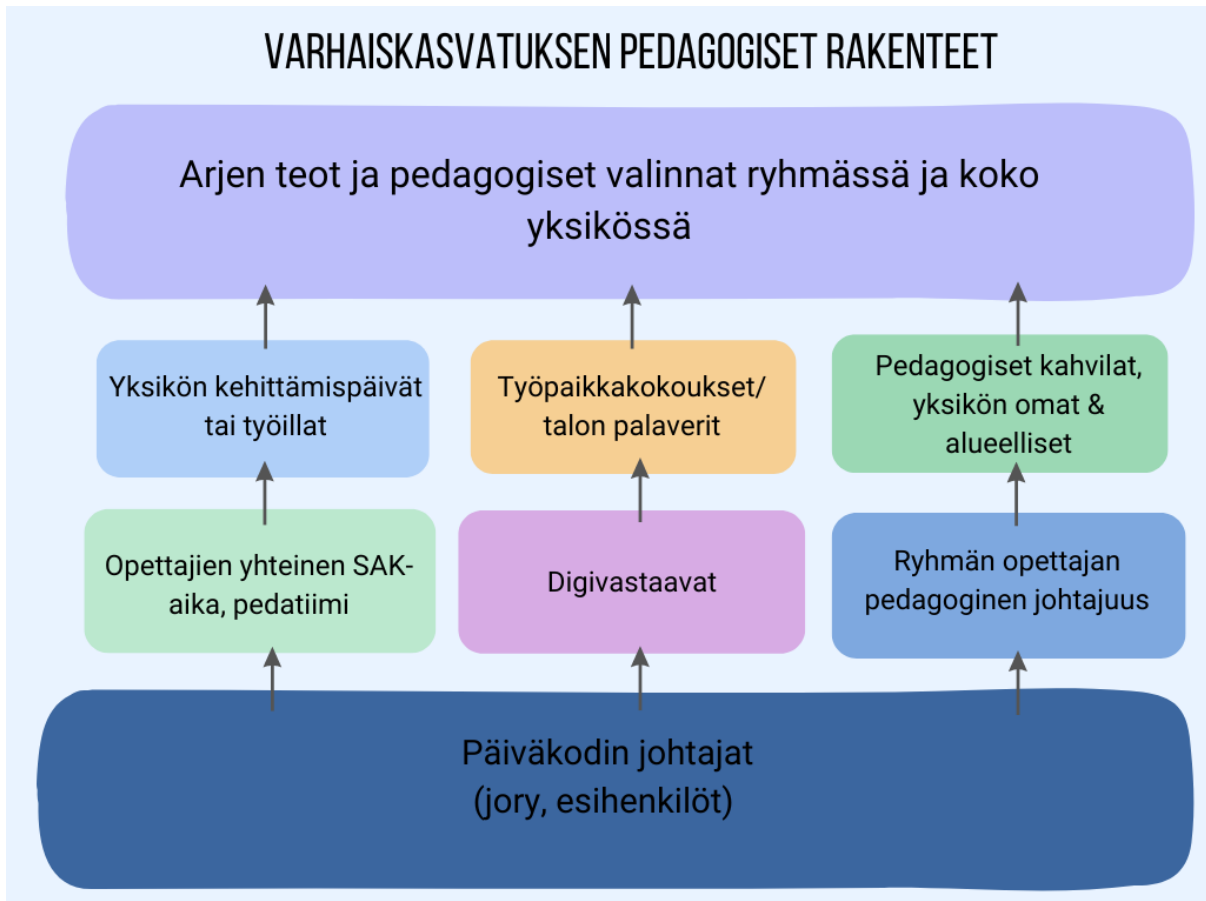
## **8 Henkilöstön digitaalinen osaaminen**

### **8.1 Digipedagogiikka osaksi arkea**

Digipedagogiikan toteutumiseen tarvitaan koko varhaiskasvatuksen henkilöstöä. Pedagogiselle kehittämiselle ja osaamisen vahvistamiselle tulee olla koko esihenkilöstön, kuten varhaiskasvatusjohtajan, johtoryhmän, päiväkodinjohtajan ja apulaisjohtajien tuki. Kun henkilöstöllä on esihenkilöstön tuki digipedagogiikan suunnitteluun, toteuttamiseen ja kehittämiseen, digipedagogiikasta tulee koko talon yhteinen asia.

Digitaalisuus varhaiskasvatuksessa ei enää tarkoita erillistä, laitteille omistettua tuokiota. Digitaaliset välineet halutaan luontevaksi osaksi arkea, pedagogiikkaa rikastuttamaan. Tavoitteena ottaa digilaitteet luontevaksi osaksi eheytettyä kokonaisuutta. Puhutaan myös kokopäiväpedagogiikasta.

## VARHAISKASVATUKSEN PEDAGOGISET RAKENTEET



Opettajien pedagoginen johtaminen, digivastaavat, sekä opettajien yhteinen SAK-aika ovat tekijöitä, jotka mahdollistavat digipedagogiikan suunnittelun ja toteuttamisen sekä arvioinnin. Digipedagogiikkaa tulee suunnitella koko yksikön tasolla. Koko henkilöstön yhteinen digipedagogiikan suunnittelu- ja kehittämistyö voi toteutua esimerkiksi työilloissa, kehittämispäivissä, talon palavereissa tai pedagogisissa kahviloissa. Tällöin olisi hyvä tilaisuus kokeilla myös toiminnallisesti esimerkiksi ohjelmointia.

**Jos henkilöstöllä on yhteinen päämäärä ja digirohkeutta, alkaa digipedagogiikka näkyä sekä toteutua arjen pieninä valintoina ja tekoina koko yksikössä.**

## 8.2 Varhaiskasvatushenkilöstön digitaalisen osaamisen tasot

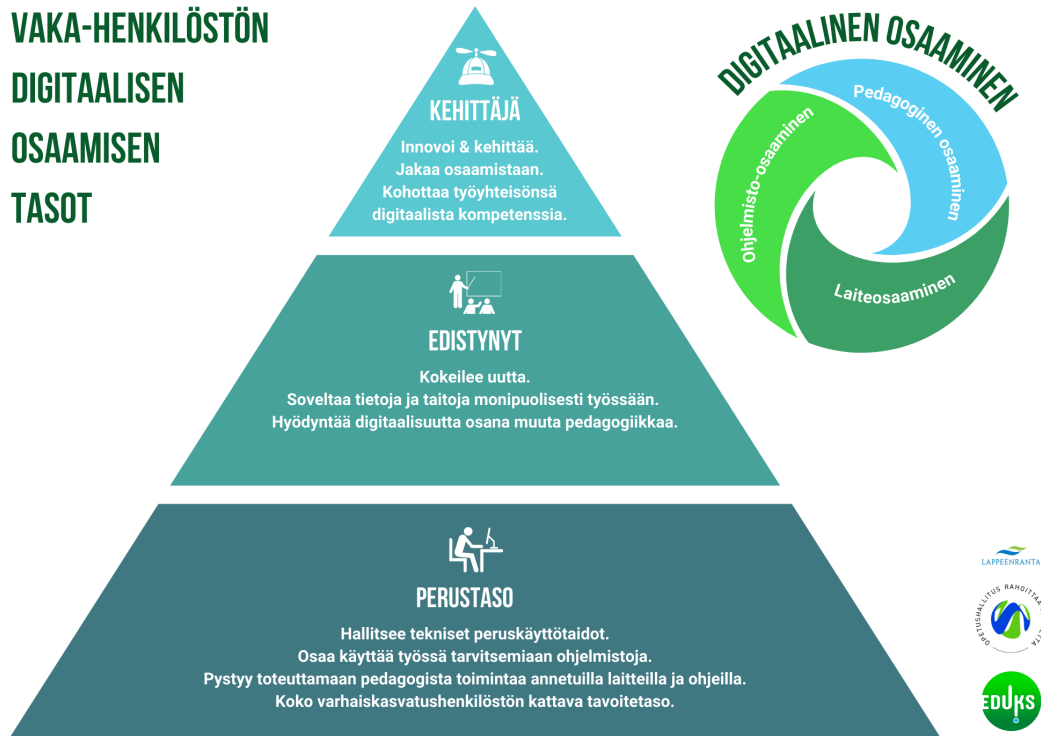
Perustaso on tavoitetaso, jolla koko varhaiskasvatuksen henkilöstön tulisi olla selvitäkseen päivittäisistä työtehtävistään. Tämä on kuitenkin vielä tavoitetaso, johon koko varhaiskasvatuksen henkilöstö ei tällä hetkellä yllä.

**Perustasolla** hallitaan tekniset peruskäyttötaidot ja laitteet sekä hallitaan työssä tarvittavat ohjelmistot. Perustasolla pedagogisen toiminnan toteuttaminen onnistuu annetuilla laitteilla ja ohjeilla.

**Edistynyt -tasolle** kuuluu perustasoa pienempi osuus henkilöstöstä. Tällä tasolle kuuluva, osaa jo soveltaa tietojaan ja taitojaan monipuolisesti työssään. Hän hyödyntää digitaalisuutta ja osana muuta pedagogiikkaa ja kokeilee rohkeasti uutta.

**Kehittäjä -tasolle** sijoittuu pienin osa henkilöstöstä, mutta esimerkiksi päiväkotien digivastaavat kuuluvat tähän. Kehittäjä innovoi ja kehittää, sekä jakaa osaamistaan muille työyhteisössään. Hän kohottaa koko työyhteisönsä digitaalista kompetenssia.

**VAKA-HENKILÖSTÖN  
DIGITAALISEN  
OSAAMISEN  
TASOT**



Tähän on kirjattu taidot ja ohjelmistot, joita henkilöstö tarvitsee selvittääkseen päivittäisistä työtehtävistä Lappeenrannan kaupungin varhaiskasvatuksessa. Nämä taidot ja tiedot kuuluvat osaamisen perustasolle eli tavoitetasolle, joka tulisi kattaa koko varhaiskasvatuksen henkilöstön.

<b>OHJELMISTO-OSAAMINEN</b>	
<b>Daisy</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- osaan kirjata itseni töihin ja pois</li> <li>- osaan kirjata lapsen sisään / ulos tagilla tai ilman</li> <li>- osaan kirjata hoitoajat ja korjata niitä</li> <li>- osaan tarvittaessa tehdä lapsen poissaolo kirjaukset</li> </ul>
<b>My Apps</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- osaan kirjautua ja käyttää sovelluksia My Appsin kautta</li> <li>- osaan etsiä omat tilitietoni ja vaihtaa salasanani tätä kautta</li> </ul>
<b>Outlook</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- osaan lukea, kirjoittaa ja lähettää uuden sähköpostiviestin</li> <li>- osaan lisätä liitteen s-postiin tietokoneelta, OneDrivesta</li> </ul>
<b>ESS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- osaan kirjautua sisään ESS:iin</li> <li>- osaan lisätä uuden tapahtuman esim. poissaolon, koulutuksen</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- osaan ilmoittaa toivomani lomajakson</li> </ul>
<b>Wilma</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- osaan kirjautua Wilmaan</li> <li>- osaan tehdä tarvittavat vasukirjaukset</li> <li>- osaan viestiä vanhemmille Wilman kautta</li> </ul>
<b>Word</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- osaan tuottaa tekstiä työkirjaan, muokata tekstiä ja muokata kappaleita</li> <li>- osaan tallentaa tiedoston nimellä, oikeassa muodossa ja oikeaan paikkaan</li> <li>- osaan tulostaa tiedoston</li> </ul>
<b>Teams</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- osaan mennä oman Tiimini kanavalle ja keskustella siellä</li> <li>- osaan käsitellä, luoda, siirtää, jakaa tiedostoja Teamsissä</li> <li>- osaan osallistua järjestettyyn kokoukseen ja soittaa puhelun Teamsillä</li> <li>- osaan järjestää Teams-kokouksen Outlook-kalenterin kautta ja kutsua siihen osallistujat sekä soittaa Teams-puhelun</li> </ul>
<b>Excel / johtajat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- osaan luoda taulukon</li> <li>- osaan kopioida, liittää tietoa taulukossa ja kumota toimintoja</li> <li>- osaan laskea yhteen ja vähentää soluja, osaan yksinkertaisimmat funktiot</li> <li>- osaan tallentaa tiedoston nimellä, oikeassa muodossa, oikeaan paikkaan</li> </ul>
<b>LAITEOSAAMINEN</b>	
<b>Laitteet</b>	<p>iPad</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- huolehdin iPadien lataamisesta</li> <li>- osaan käyttää valmiiksi ladattuja appeja iPadissa</li> <li>- osaan mennä iPadin asetuksiin <ul style="list-style-type: none"> <li>- osaan tarkistaa onko iPad verkossa ja yhdistää iPadin verkkoon</li> <li>- osaan tehdä iPadin ohjelmistopäivityksen</li> </ul> </li> <li>- olen tutustunut iPadin arkihuollon ohjeisiin</li> </ul> <p>Läppäri</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- osaan kirjautua ryhmän koneelle</li> </ul>
<b>Tallentaminen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ymmärrän mihin olen tallentamassa (kone vai pilvi) ja mistä löydän tallentamani tiedostot</li> </ul> <p>OneDrive (pilvi)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- osaan luoda, ladata, järjestää kansioita OneDrivesta</li> <li>- osaan tallentaa OneDriveen</li> </ul>

<b>Tiedonhallinta ja tietoturva</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- tiedostan keskeisimmät tietosuojan ja tietoturvaan liittyvät asiat (esim. kuvaaminen ja valokuvien julkaiseminen)</li> <li>- tiedän mistä löydän ohjeistusta tietoturvaan ja tietosuojan ja osaan keskeisimmät asiat tietoturvasta</li> </ul>
<b>Tiedon haku</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- osaan käyttää eri selaimia ja hakukoneita</li> <li>- osaan tyhjentää selainhistorian</li> </ul>
<b>Kuvaaminen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- osaan ottaa kuvan ja videokuvaa</li> <li>- osaan keskeisimmät asiat henkilötietosuojasta liittyen kuvaamiseen</li> <li>- tunnen kuvien käyttöoikeudet</li> </ul>
<b>Ongelmatilanteet</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- uskallan pyytää apua</li> <li>- tiedän mistä saan apua jos en itse osaa</li> <li>- olen tutustunut Eduksin TVT-tukisivustoon</li> </ul>
<b>PEDAGOGINEN OSAAMINEN</b>	
<b>Ohjelmointiosaaminen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ymmärrän ohjelmoinnillisen ajattelun, tutkivan työskentelyn ja tuottamisen roolin sekä ohjelmitujen ympäristöjen tuntemisen ja niissä toimimisen roolin varhaiskasvatuksessa ja osaan ohjata lapsia näiden taitojen kehittämisessä</li> </ul>
<b>Medialukutaito</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ymmärrän mitä medialukutaito on ja osaan ohjata lapsia tulkitsemaan ja arvioimaan, tuottamaan mediasisältöjä sekä toimimaan mediaympäristöissä</li> </ul>
<b>Digitaalinen osaaminen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- osaan ohjata lapsia käytännön taidoissa ja omassa tuottamisessa, turvallisuudessa ja vastuullisuudessa, tiedonhallinnassa sekä tutkivassa ja luovassa työskentelyssä ja vuorovaikutuksessa.</li> </ul>

### 8.3 Digivastaava

Jokaisessa varhaiskasvatusyksikössä on 1-2 digivastaavaa. Tämän lisäksi suosittelemme, että jokaisesta ryhmästä nimettäisiin yksi henkilö, joka vastaa viime kädessä oman ryhmänsä digiasioista ja laitteiden kunnossapidosta, toimii digiasioden yhteyshenkilönä ja huolehtia siihen liittyvästä tiedonkulusta omassa

yksikössä. **Koko varhaiskasvatuksen henkilöstön tulee vastata omalta osaltaan digitaalisen osaamisen toteuttamisesta ja kehittämisestä yhdessä lasten kanssa. Koko henkilöstön vastuulla on myös digilaitteiden lataaminen ja kunnossapito!**

## 9 Mitä tulee huomioida?

### 9.1 Tietosuoja

**Arjessa tarvittavat tiedot lapsesta, esimerkiksi allergiat, kuvausluvut jne.**

- Tiedot tiedot täytyy olla kaikkien aikuisten tiedossa ja helposti tarkastettavissa. Esimerkiksi lapsen pähkinäallergia tulee olla kaikkien tiedossa ja lapsen turvallisuus on aina ensisijaista!
- **Kiinnitä huomiota:** mukana on vain tarvittavat tiedot: sairaudet, allergiat tms. jotka vaikuttavat lapsen hoitoon ja turvallisuuteen. Kuka saa hakea lapsen päivähoidosta, kuvauskiellot ja vastaavat.
- Suositeltavaa on, että käytetään joko nimikirjaimia tai etunimiä (ei koko nimeä). On kuitenkin tärkeää huomioida, että henkilökunta tietää aina kenestä lapsesta kyse.
- Pohtikaa miten tietoja säilytetään niin, että ne ovat helposti kaikkien tietoa tarvitsevien saatavilla, mutta turvassa. Lista voi olla päiväkodin tiloissa, mutta ei näkyvässä paikassa esim kaapin sisäovi on ok.

**Lapsen terveystietoja koskevat paperit:**

- Esimerkiksi motoristen taitojen havainnointilomake on terveystietoihin luokiteltavaa eli salassa pidettävää. Säilytetään lukollisessa kaapissa.

**Aikuisen omat muistiinpanot:**

- Voit tehdä omia muistiinpanoja. Jos kirja sisältää lapsen tietoja, sitä ei saa jättää avonaisena näkyville, vaan se tulee säilyttää ulkopuolisten ulottumattomissa, lukollisessa kaapissa.
- Jos pidät muistiinpanoja sähköisessä muodossa, toistaiseksi ei ole tarjolla muita säilytyspaikkoja kuin OneDrive. Koska kyse on pilvipalvelusta, tulee kiinnittää erityistä huomiota siihen, miten kirjoitat: vältä esim. lapsen koko nimeä tai tietoja, josta hänet voisi selvästi tunnistaa.
- **Kiinnitä huomiota** miten kirjoitat lapsista, nimellä vai nimikirjaimilla? Hävitä muistikirja kun et enää tarvitse sitä. (kauden loppuksi)

**Lasten sekä aikuisten kuvat ja nimet esillä:** Lasten ja aikuisten nimien ja kuvien näkyminen päiväkodin eteisessä tms. on pedagogisesti perusteltavissa. Näin opetetaan moni tärkeitä taitoja eri ikäisille lapsille ja siksi ne saavat olla esillä.

**Kuvien lähettäminen ja yhteydenpito huoltajien kanssa:** Huoltajien kanssa viestitään ensisijaisesti Wilman kautta. Kuvia voi lähettää tekstiviestillä. Signalia käytetään vain sisäisesti, ei huoltajien kanssa viestintään. Jos huoltajat lähettävät viestin Signalissa, heille tulee vastata, että päiväkotiki käyttää viestintään Wilmaa tai tekstiviestiä.

**Mitä päiväkodin Instagram-tilillä saa julkaista?** Päiväkodin Instagram-tilillä voi lähtökohtaisesti julkaista kuvia, joissa lasten kasvot eivät näy (ei myöskään peitetä lasten kasvoja esim. tarralla). Jos julkaistaan lasten piirustuksia tai muita, tulee huolehtia siitä, ettei nimet näy. Kuvien julkaisu ei kuulu varhaiskasvatustilain mukaiseen toimintaan, jonka takia julkaisuun tulisi olla vanhempien lupa. Lupa on hyvä kysyä siinä yhteydessä, kun tehdään varhaiskasvatussopimus. Myös lasten kanssa on syytä keskustella ikätasoisesti siitä, saako heitä kuvata ja saako kuvia julkaista. Katso myös hyvinvointi- ja sivistystoimialan someohjeet.

**Miten yhteydenpito yhteistyötahoihin, esim. Hyvinvointialueen kanssa tulisi hoitaa?** Yhteistyössä Hyvinvointialueen kanssa on huomioitava se, että tiedot ovat

käytännössä aina salassa pidettäviä. Yhteydenottojen osalta vastapuoli tulisi tunnistaa. Puhelussa voidaan varmistaa esim. pyytämällä soittajaa kertomaan 2–3 tietoa lapsesta (esim. syntymäaika/hetu, osoite, huoltajat). Nämä ovat tietoja, joihin Hyvinvointialueen henkilökunnalla on pääsy.

**Asiakirjoja esim. yhteistyölomakkeita tai neuvolalomakkeita, ei saa lähettää tavallisella sähköpostilla. Asiakirjat tulee lähettää perinteisellä postilla.**

**Miten säilytän Hyvinvointialueelta tulleet asiakirjat?** Hyvinvointialueen laatimien asiakirjojen osalta säilytysvastuu on Hyvinvointialueella. Päiväkodilla ei siis ole velvollisuutta säilyttää niitä. Päiväkoti voi kirjata itselleen olennaisen tiedon Wilmaan kohtaan yhteistyö muiden kanssa. Kirjauksissa on kuitenkin oltava huolellinen, ettei kirjata liian laajasti esim. diagnooseja. Kun tarvittava tieto on ylhäällä, voidaan asiakirja tuhota. Jos kuitenkin asiakirjan säilyttäminen on tarpeen, ne tulisi säilyttää lukollisessa kaapissa, esim. päiväkodin johtajan tai varhaiskasvatuksen erityisopettajan työhuoneessa, ja järjestää niin, että asiakirjat tuhoetaan siinä vaiheessa, kun lapsi ei enää ole varhaiskasvatuksessa.

**Jos lapsi tai aikuinen on poissa esim. sairauden takia, mitä lapsille ja huoltajille voi kertoa siitä?** Sairaudet ovat terveystietoja, ja siksi salassa pidettäviä. Sairautta ei siis voi kertoa sen enempää lapsille kuin huoltajillekaan. Työntekijän sairastumisesta ei tule kertoa työkavereille. Näissä tapauksissa on parasta sanoa, että lapsi tai työntekijä on nyt poissa jonkin aikaa. Sairaudet saattavat huolestuttaa lapsia, ja paras kaveri kipeänä voi olla kova paikka. Lapsen kanssa voi keskustella ikätasoisesti siitä, että kaveri tai aikuinen on nyt poissa, mutta tämä tulisi tehdä joko ilman varsinaisen taudin kuvan paljastamista tai sairastavan lapsen huoltajien /työntekijän nimenomaisella suostumuksella.

**Tiedonanto:** jos esim. isovanhemmat tai eronneista vanhemmista toinen soittavat, ja kysyvät onko lapsi paikalla, voiko tiedon antaa? Jos tiedonsaantioikeudesta on yhtään epäselvyyttä, tulisi pyyntö ohjata päiväkodinjohtajalle.

**Tietojen hävitys** Omat muistiinpanot tulisi tuhota silloin, kun niille ei enää ole käyttöä, esim. kerran vuodessa, kun ryhmät vaihtuvat. Paperiset muistiinpanot tuhoetaan ensisijaisesti tiputtamalla ne lukolliseen tietosuojaroskikseen, toissijaisesti silppurilla. Jos olet käyttänyt sähköisiä muistiinpanoja esim. omassa OneDrivessa, tulee ne poistaa ja sen lisäksi tyhjentää roskakori. Erilaiset ”lippulappuset” tuhoetaan heti, kun niitä ei enää tarvita.

### **Turvakielto**

Henkilöstö osaa kertoa turvakiellon alaisten tietojen käsittelystä perheille varhaiskasvatuksen ohjeiden mukaisesti. Turvakielto on poikkeuksellinen toimi, jolla rajoitetaan osoitetietojen luovuttamista väestötietojärjestelmästä. Kun henkilöllä on turvakielto, tieto osoitteesta ja kotikunnasta voidaan luovuttaa vain sellaisille viranomaisille, jotka saavat käsitellä turvakiellon alaisia tietoja. (Digi- ja väestötietovirasto)

**-> Lisätietoja antaa kaupungin tietosuojavaltuutettu.**

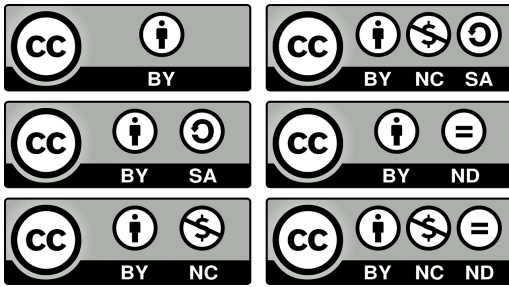
## **9.2 Tekijänoikeusluvut**

### **Videot ja elokuvat**

Videon julkiseen käyttöön tarvitaan aina lupa esimerkiksi siis opetustilanteissa videon käyttö tulee olla luvallista. Videoiden oikeudenhaltijoilta tulee olla lupa videon esittämiseen, kuten esimerkiksi CC-lisenssi (Creative Commons) tai sanallisesti annettu lupa muuhun kuin yksityiseen käyttöön. Rajatulla haulla voi etsiä Youtubesta CC-lisenssillä merkittyjä videoita. Youtubea saa

### **Opetuksessa saa esittää Youtube- videoita luvallisesti opetuksen**

**havainnollistamiseen** (1.4.23 alkaen). Havainnollistaminen tarkoittaa teoksen osien tai otteiden käyttöä opetuksessa.



## Musiikki

Opetuksessa saa soittaa musiikkia läsnäolevalle ryhmälle. Lähteen pitää olla laillinen, eli Spotifyn käyttöehdot (=yksityiseen käyttöön) eivät riitä. CD:t käy sekä verkkopalveluista ostetut yksittäiset tiedostot.

## Lapsen tekemät työt

Lapsella on tekijänoikeudet työhönsä. Lapselta tulee pyytää lupa tuotoksen esille laittoon ja näin voidaan vahvistaa myös lapsen osallisuutta.

## Lähteet, linkit ja vinkit:

- **Kirjallisuus:**

Linda Liukas: Hello Ruby -Mahtava tietokoneseikkailu

Tittamari Marttinen toim.: Mediamaassa, Tarinoita lapsista ja mediasta

**Rosie Dickins, Sari Kumpulainen (käänt.):** Kuinka tietokone toimii? Kurkista ja koodaa!

- **Aoe.fi**

Avointen oppimateriaalien kirjastossa voit löytää ja tallentaa avoimia oppimateriaaleja kaikilta koulutusasteilta.

- **Kavi.fi**

<https://kavi.fi/mediakasvatus>

- **Uudet lukutaidot osaamiskuvaukset:**

<https://uudetlukutaidot.fi/> ->

Digitaalisen osaamisen kuvaukset:

[eperusteet.fi/digiosaaminenhttps://eperusteet.opintopolku.fi/#/fi/digiosaaminen/8706410/tekstikappale/8709071](https://eperusteet.fi/digiosaaminenhttps://eperusteet.opintopolku.fi/#/fi/digiosaaminen/8706410/tekstikappale/8709071)

- **Turvataidot:**

<https://www.vaestoliitto.fi/ammattilaiset/lasten-kehotunnekasvatus/hyvinvointi/digiturvataidot/>

<https://dvv.fi/turvakielto>

- **Pedagoginen dokumentointi:**

(Opetushallitus Pedagoginen dokumentointi | Opetushallitus (oph.fi))

Karlson, L. 2014. Sadutus. Avain osallisuuden toimintakulttuuriin. PS-Kustannus. Juva.

- **Kasvatuksen ja koulutuksen digitalisaation linjaukset 2027:**

[https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/164853/OKM\\_2023\\_17.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/164853/OKM_2023_17.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- **Tekijänoikeusluvut**

<https://www.kopiosto.fi/kopiosto/teosten-kayttajille/televisio-ja-radio-ohjelmat-opetuksessa>

<https://www.teosto.fi/musiikin-kayttoluvat/musiikin-kaytto-opetuksessa/>

- **Muut kaupungit:**

Lieto [https://digilieto.fi/?page\\_id=4090](https://digilieto.fi/?page_id=4090)

Orimattila: <https://peda.net/orimattila/v/tjtoal/digisuunnitelma>

Turku: <https://blog.edu.turku.fi/vakadigi/>

**“ Innostunut unohti,  
että digitaidot pitää kastella säännöllisesti  
jotta ne kasvaa. “**

**-Yöstäjän runorobotti**