



Kangasala

OKSALLA YLIMMÄLLÄ

# DIGITAALISEN OSAAMISEN POLKUJA VARHAISKASVATUKSESSA:

Henkilöstön digiosaaminen,  
digitaalinen oppimisympäristö  
sekä tunnekasvatus, liikunta ja  
ergonomia osana  
digitaalista osaamista.

# Uudet lukutaidot-osaamisen kuvausten poiminnat:

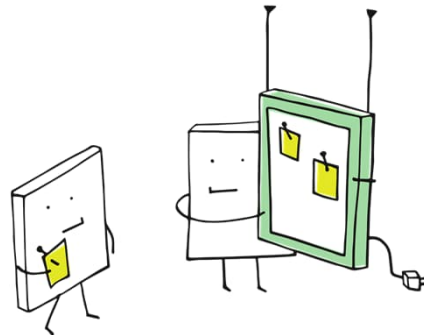
- Henkilöstö varmistaa, että digitaalista osaamista edistävät välineet ovat tarkoituksenmukaisessa käytössä. Tarvittaessa henkilöstö informoi esihenkilöään oppimisympäristöä koskevista puutteista.
- Henkilöstö tutustuttaa lapset oppimisympäristön digivälineisiin. Lasten kanssa opetellaan, että teknologia on luonteva osa arkea.
- Henkilöstö tietää, mistä saa digitaalisten ympäristöjen käytön tukea ja hakee sitä tarvittaessa.
- Henkilöstö pitää yllä omaa digitaalista osaamistaan ja osallistuu tarpeen ja mahdollisuuksien mukaan lisäkoulutukseen.
- Henkilöstö tuntee ja käyttää tarkoituksenmukaisesti digitaalisia palveluita ja sovelluksia.
- Digitaalisia palveluita käytetään pedagogisessa dokumentoinnissa aktiivisesti.
- Digitaalisia ympäristöjä hyödynnetään moniaistisesti osana kehityksen ja oppimisen tukea.
- Lasten kanssa tutustutaan sovelluksiin kokeillen ja leikitellen oppimisen alueiden aihepiireihin nivoutuen.
- Opetellaan kiinnittämään huomiota äänenlaatuun ja -voimakkuuteen.
- Opetellaan kiinnittämään huomiota valaistukseen ja näytön kirkkauteen sekä säätämään niitä.
- Suositaan liikkumiseen kannustavia digitaalisia ympäristöjä.
- Lasten kanssa käytetään ainoastaan turvallisia ja lasten käyttöön soveltuvia välineitä ja digitaalisia ympäristöjä.
- Varmistetaan, että välineet ja laitteet ovat lapsille saatavilla siten, että ne kannustavat lasta hyödyntämään niitä leikissä ja oppimisessa.

Opetushallitus ja Kansallinen Audiovisuaalinen instituutti. Digitaalisen osaamisen kuvaukset varhaiskasvatukseen ja esi- ja perusopetukseen,

[Digitaalisen osaamisen kuvaukset - ePerusteet \(opintopolku.fi\)](https://www.opintopolku.fi/)

# Henkilöstön digitaalinen osaaminen ja sen ylläpito

- Henkilöstön oma digitaalinen osaaminen on tärkeää, jotta henkilöstö voi toteuttaa vasua digitaalisen osaamisen osalta.
- Oman osaamisen arvioinnissa voidaan käyttää erilaisia työkaluja kuten [Vopeka-kyselyä](#).
- Omaa digiosaamista arvioidaan myös osana kehityskeskustelua. Lisäksi kartoitetaan koulutustarpeet.
- [Eduhouse](#) -sivustolla voi tarkastella varhaiskasvatukseen suunnattua koulutustarjontaa. Palveluun kirjaudutaan Microsoft-tunnuksilla.
- Täältä lisää [Osakkeen koulutuksista](#) ja [AVI:n koulutuksista](#).
- Teamsin Vaka henkilöstö KLA -tiimistä löytyy myös koulutusmateriaaleja ja -videoita.







# Tunnekasvatusta digitaalisesti



- Robotteja voidaan hyödyntää varhaiskasvatuksessa.
  - mTiny –robotille voi ohjelmoida eri tunteita ja tehdä lasten kanssa tunnetehtäviä.
    - Kopioi (ja pienennä) käytössä olevat tunnekortit ja kontaktoi ne mTiny:n tunnelaattojen toiselle puolelle.
    - Voidaan kertoa tarinoita, joihin yhdistetään mTiny:n tunteita.
  - Erilaisia tunnekortteja voi hyödyntää mm. Bee-Botin kanssa, linkkejä materiaaleihin löytyy viimeiseltä sivulta.
- Tunnekasvatuksessa voi hyödyntää sovelluksia ja sähköisiä materiaaleja esim:
  - Omien tunneilmeiden kuvaaminen kameralla.
  - ChatterPix Kids-sovelluksella voidaan piirtää suu erilaisille asioille. Kuvaan nauhoitetaan max. 30 sekunnin äänitallenne, miltä esineestä tuntuu.
  - Draw and Tell -sovelluksessa voidaan piirtää ja kertoa piirustuksesta. Lapset voivat piirtää tunteitaan ja kertoa niistä. Myös itseotettuja kuvia voidaan hyödyntää.
  - [Tunnetaululla](#) voidaan harjoitella tuttuja tunteita.
  - Tunnemuistipelillä voi esittää aina tunteen, joka kortista löytyy, kun saa parin:
    - [Tunnemuistipeli](#) (8 paria)
    - [Tunnemuistipeli](#) (5 paria)
    - [Tunnemuistipeli](#) (3 paria)

# Oppimisympäristö, jossa hyödynnetään digitaalisia laitteita

- Lähtökohtana on myönteinen suhtautuminen digitaalisuuteen.
- Varmistetaan jokaiselle lapselle monipuoliset osallistumisen mahdollisuudet.
  - Eri ikäiset lapset
  - Eri kehitysvaiheet
  - Muut edellytykset
- Huomioidaan vuorovaikutteisuus ja yhdessä tekeminen digitaalisia välineitä valittaessa ja pedagogisia ratkaisuja tehdessä.
- Laitteet eivät ole itseisarvo vaan väline pedagogisessa toiminnassa.
- Huomioidaan lasten osallisuus; tartutaan lasten ihmettelyyn, valitaan digitaalinen oppimisympäristö lasten aloitteiden pohjalta ja toimitaan yhdessä lasten kanssa.
- Mahdollistetaan lapsille arjessa digitaalisia kokemuksia eri aisteilla esim. kuunnellen, katsellen, liikkuen ja omaa ääntä hyödyntäen.
- Huomioidaan tietoturva ja laitteen turvallinen käyttö!



# Ergonomia ja liikuntasovellukset

- Huolehditaan hyvistä ergonomisista asennoista digitaalisia välineitä käytettäessä.
- Pidetään taukoja digitaalisia laitteita käytettäessä ja muissakin toiminnoissa, joissa ollaan pitkään paikallaan.
  - Vaihdellaan asentoja, joissa esim. kuunnellaan satua
  - Istuessa huolehditaan ryhdikkästä istuma-asennosta
  - [Istumisjulistte \(theseus.fi\)](http://theseus.fi)
- Liikunnallisia sovelluksia:
  - Spin and Move
  - Kids Morning Exercises
  - Exercise for Kids at home





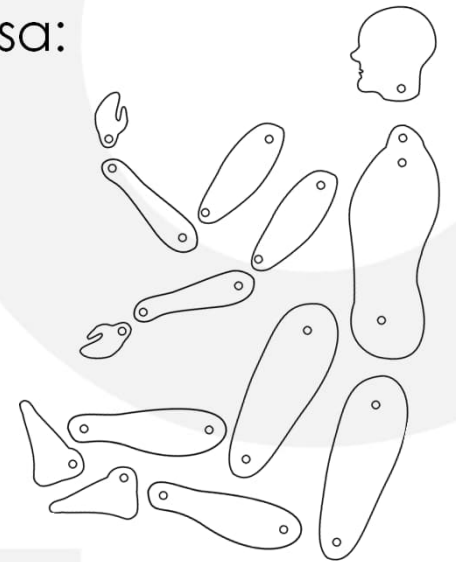
# Yhdistetään liikuntaa ja digitaalista osaamista

- Paljon valmiita ideoita:
  - [Digiliikunta - toimintavinkkejä digiliikunnan tueksi \(Ulvilan VK\)](#)
    - [Kehoaakkoset](#)
  - [Liikuttava mediakasvatus \(Mediamieli\)](#)
- [Wordwall](#)-sivustolta löytyy valmiita pelillistä sisältöä, esim.:
  - [Liiku kuten...](#)
  - [Jooga](#)
  - Lisää linkkejä Teamsin Digi-kanavalla
- Kirjautumalla em. palveluun google-tunnuksilla voi luoda omia sisältöjä (ilmaisessa versiossa voi luoda 5 peliä yhdellä tunnuksella, myös poistetut lasketaan).



# QR-koodien hyödyntäminen hyvinvointiteemoissa

- [Jekku-jänö, valmiit QR-koodit](#)
- Ohjeet QR-koodien luomiseen Teamsin Digi-kanavalla
- Erilaisia liikunta- ja muita kortteja voi hyödyntää QR-koodien luomisessa:
  - [Jekku\\_jänö-muistipeli.pdf \(yhdistysavain.fi\)](#)
  - [Ilo kasvaaKehokortit](#) (Päijät-Hämeen Liikunta ja Urheilu)
  - [Rohkaisupakka-tunnekortit](#) (Tukiliitto)
  - [Mahti-hukka tunnekortit](#) (Tukiliitto)
  - [Tunnekortit](#) (Mieli.fi)
  - [Muumi-tunnekortit](#) (Unicef)
  - [Herkkien korvien tehtäväkortit 1](#) (Sara Sintonen ja Emilia Erfving)
  - [Herkkien korvien tehtäväkortit 2](#) (Sara Sintonen ja Emilia Erfving)
- Materiaaliksi voi käyttää myös erilaisia kopio- ja mainosvapaita kuva-, ääni- ja videopalveluita.





# Kangasala

OKSALLA YLIMMÄLLÄ

Anna-Maija Wilen; [anna-maija.wilen@kangasala.fi](mailto:anna-maija.wilen@kangasala.fi)

Päivittänyt 2/2024 Heli Rintala