

Digitaalisen osaamisen, medialukutaidon ja ohjelmointiosaamisen – suunnitelma 2022-2023

Päiväkoti:

Ryhmä:

Lasten ikä: 1-3v

Esimerkki 1-3v ryhmän ta-
voitteista uusien lukutaitojen
toteuttamiseksi toimintakau-
den 2022-2023 aikana

Lasten kiinnostusten kohteet:

Musiikki, autot, eläimet, maalaaminen / haasteena pukeminen

Mitä sovelluksia ryhmässä on käytetty:

Kamera, Adobe Spark Video

Suunnitelma osaamisen alueiden toteuttamiseksi:

Digitaalinen osaaminen

Käytännön taidot ja oma tuottaminen:

- otetaan kuvia ja videoita lapsille merkityksellisistä asioista, kiinnostuksen koh-
teista ja ihmettelyn aiheista (osallistetaan lapset aikuisen tukemana kuvien/vi-
deoiden ottamiseen) niin sisällä kuin ulkona
- hyödynnetään digitaalisia laitteita osana oppimisen tukea mm. kuvaamalla
yhdessä lasten kanssa esim. käsitteitä ja sanottamalla niitä (auto on tuolin
päällä, alla, sivussa...), pukemisjärjestystä, tossun laittamista jalkaan tms.

Vastuullisuus ja turvallisuus:

- varmistetaan, että ryhmän iPadit ovat saatavilla siten, että ne kannustavat
iPadin hyödyntämiseen niin leikeissä kuin oppimisessa (lapset/aikuiset)
- tarjotaan vain ikä- ja kehitystasoon soveltuvaa sisältöä

Tiedonhallinta sekä tutkiva ja luova työskentely:

- tutustutaan tiedonhakuun hakemalla esim. kuvahakuja lapsia kiinnostavista
asioista, kuten eläimistä (vahvistetaan lasten kielellisiä taitoja mm. mallinta-
malla Chromen kautta toimivaa Googlen puhehaku)
- etsitään harjoiteltavaan/opeteltavaan aiheeseen liittyviä asioita joko lähiympä-
ristöstä tai netistä, kuten väreistä, muodoista, vaatetuksesta..., kuvataan ja
katsotaan sekä nimetään otettuja/netistä etsittyjä kuvia yhdessä

Vuorovaikutus:

- käytetään digitaalisia välineitä ja sovelluksia lasten ajatusten ja mielenkiinnon
kohteiden näkyväksi tekemiseen

- videoidaan ja kuvataan mm. leikki-, siirtymä- ja pukemistilanteita, tehdään havaintoja ja huomioita videoista sekä sanoitetaan ystävällistä ja huomioivaa käytöstä

Medialukutaito

Median tulkinta ja arviointi:

- katsellaan ja tutkitaan kirjojen kuvia yhdessä sekä nimetään kuvissa olevia asioita ja tunnistetaan kuvista tuttuja värejä, muotoja, hahmoja jne.
- tutkitaan ääniä kuuntelemalla ja/tai tekemällä niitä itse

Median tuottaminen:

- tehdään lasten kanssa yhdessä kokeillen erilaisia mediasisältöjä (piirustuksia, äänitallenteita, digitaalisia tuotoksia jne.) huomioiden lasten kiinnostuksen kohteita ja hyödynnetään lasten kädentöitä digitaalisessa tuottamisessa (esim. maalaamalla värimaisemia ja liittämällä maalauksiin äänimaailmoja lasten itsensä soittamana mm. Adobe Spark Videolla)
- kuunnellaan musiikkia ja tehdään omaa musiikkia erilaisten soittimien, keuhosoitimien, esineiden ja äänien avulla (tallennetaan ja kuunnellaan yhdessä esim. iPadin Sanelimella)

Toiminta mediaympäristöissä:

- mallinnetaan laitteiden vastuullista ja huolellista käyttöä
- mallinnetaan ja harjoitellaan turvallista mediankäyttöä – aikuinen on läsnä ja vuorovaikutuksessa lasten kanssa iPadeilla työskennellessä sekä aikuinen selvittää etukäteen sisältöjen sopivuuden lapsille

Ohjelmointiosaaminen

Ohjelmoinnillinen ajattelu:

- harjoitellaan lajittelua esim. keräämällä lelut omiin paikkoihin leikin päätteeksi
- harjoitellaan leikkien ja toiminnallisten tehtävien avulla toimimaan ohjeen mukaisesti (ohjeet voivat olla kehollisia, visuaalisia, sanallisia, ääniin perustuvia...) kuten esim. lelujen siivoamisessa, laululeikeissä, askarteluissa, liikuntaleikeissä, pukemisessa jne.

Tutkiva työskentely ja tuottaminen:

- tutkitaan päiväjärjestystä kuvien avulla sekä pilkotaan päivää pienempiin osiin (esim. aamu, aamupäivä, iltapäivä)
- harjoitellaan toistuvuutta ja säännönmukaisuutta koodaamalla esim. oma jumppa → valitaan 2-3 lasten lempieläintä ja tulostetaan niistä kuvat x 3 -

mietitään yhdessä, miten mikäkin eläin liikkuu ja sovitaan mihin järjestykseen kuvat laitetaan peräkkäiseksi ”komentosarjaksi” (esim. pupu, kissa, karhu / pupu, kissa, karhu / pupu, kissa, karhu) → liikutaan kuvasarjan mukaisesti

- vaatejono: pukemisen avuksi pienille voidaan ottaa avuksi esim. kuvat tarvittavasta vaatetuksesta → lapset etsivät itse valmiiksi kyseiset vaatteet omista koreistaan ja yrittävät laittaa vaatteet kuvien mukaiseen järjestykseen lattialle odotellessaan aikuisen apua (mikäli kyseessä on jo 3v lapsi, voi hänelle ottaa iPadilla kuvat vaatteista ja aina, kun jokin vaate on laitettu itse tai avustettuna päälle, saa lapsi itse swaipata seuraavan puettavan vaateen iPadin näytöltä)

Ohjelmoidut ympäristöt ja niissä toimiminen:

- tutustutaan QR-koodeihin esim. lainaamalla kirjastosta Villi sinfonia -kirja
- tallennetaan omaan piirroksen/maalaukseen omaa äänimaisemaa soittimia soittamalla Chirp.Qr-sovellusta hyödyntäen → sovelluksesta saa tallennettua QR-koodin, jonka voi tulostaa ja liimata kunkin lapsen piirroksen

Koulutussuunnitelma:

- syksyn aikana harjoitellaan kuvan ja videon ottamista, tiedon hakua sekä Sanelimen käyttöä digiohjaajan tuella
- keväällä harjoitellaan Chirp.Qr:n käyttöä

Muuta huomioitavaa:

Vinkkejä ja tietoa osaamisen alueiden toteuttamiseksi:

<https://sites.google.com/edu.savonlinna.fi/uudetlukutaidot-vaka-sln>

https://www.mediataitokoulu.fi/polkuja_varhaiskasvatus.pdf

https://mediataitokoulu.fi/ohjelmointi_varhaiskasvatus.pdf

Päiväys: 31.8.2022