

## Digitaalisen osaamisen, medialukutaidon ja ohjelmointiosaamisen – suunnitelma 2022-2023

Päiväkoti:

Ryhmä:

Lasten ikä: 3-5-vuotiaat

Esimerkki 3-5v ryhmän tavoitteista uusien lukutaitojen toteuttamiseksi toimintakauden 2022-2023 aikana

-----  
Lasten kiinnostusten kohteet:

Dinosaurukset, keppihevoseet, legot, roolileikit / haasteena leikkitaidot

Mitä sovelluksia ryhmässä on käytetty:

Kamera, Adobe Spark Video, Thinglink

Suunnitelma osaamisen alueiden toteuttamiseksi:

### Digitaalinen osaaminen

Käytännön taidot ja oma tuottaminen:

- kuvataan, videoidaan ja muokataan sisältöjä yksinkertaisilla toiminnoilla (mm. rajaamalla ja kääntämällä kuvia, piirtämällä kuvien päälle kuvan Muokkaa-toiminnolla...)
- osallistetaan lapset pedagogiseen dokumentointiin aktiivisesti
- hyödynnetään digitaalisia laitteita ja sovelluksia mm. saduttaessa (iPadin Sanelinta, Adobe Spark videota tms.)

Vastuullisuus ja turvallisuus:

- harjoitellaan luvan kysymistä lapsen, lapsen tekemän kädentyön, leikin, digitaalisen tuotoksen yms. kuvaamiseen ja/tai julkaisemiseen (aikuinen/lapsi, lapsi/lapsi)
- pohditaan ja arvioidaan netissä olevan tiedon luotettavuutta
- kiinnitetään huomiota hyviin työasentoihin (mm. vältetään niskan taivuttamista voimakkaasti eteenpäin sekä niska-hartiaseudun jännittämistä, käytetään etusormea valintojen tekemiseen, säädetään näytön kirkkautta sopivaksi, huomioidaan sopiva katseluetäisyys...) ja suositetaan liikkumista digitaalisuutta hyödyntäen (mm. kuvasuunnistusta, opeteltavaan asiaan liittyvien asioiden, kuten värien ja muotojen etsimistä sekä kuvaamista lähiympäristössä...)

Tiedonhallinta sekä tutkiva ja luova työskentely:

- harjoitellaan selaimen peruskäyttöä sekä tarkoituksenmukaisten hakusanojen käyttöä tiedonhaun yhteydessä hakemalla tietoa lapsia kiinnostavista asioista (hyödynnetään myös Chromen kautta toimivaa Googlen puhehaku-toimintoa)

- rikastetaan lasten mielikuvitusta sekä leikkejä äänillä ja taustakuvilla (esim. liikenteen ääniä/kuvia autoleikkiin, luonnon ääniä/kuvia dinoleikkiin, hevosten ääniä kepparileikkiin, erilaisia ruokia nukeille syötettäväksi kuvien muodossa iPadin näytölle kotileikkiin...) → mikäli tarvittavaa ääntä ei löydy valmiina netistä, pohditaan miten äänen saisi itse tehtyä ja tallennettua...
- leikitellään digitaalisten ympäristöjen mahdollisuuksilla (mm. laitetaan lelut, kivet, puut ym. puhumaan ChatterPix Kids -sovelluksella)

#### Vuorovaikutus:

- hyödynnetään digitaalisuutta hyvien käytöstapojen omaksumiseen teke-mällä esim. video toiminnoista, joissa ollaan hyviä kavereita toisille / toimi-taan kohteliaasti (lapset itse voivat olla näyttelijöinä, tai lapset voivat käyttää leluja näyttelijöinä)
- opetellaan tunnistamaan emojiä
- osallistetaan lapset aktiivisesti mukaan digitaalisia laitteita hyödyntävän lei-kin ja oppimisen suunnitteluun, toteutukseen ja arviointiin

#### Medialukutaito

##### Median tulkinta ja arviointi:

- rohkaistaan lapsia suhtautumaan uteliaasti mediasisältöihin (teksteihin, ku-viin, videoihin, viesteihin...) sekä ohjataan kysymään näkemästään ja kuule-mastaan (voiko sisältö olla totta vai tarua → tutkitaan kuvitteellisten ja to-denmukaisten sisältöjen eroa mm. tarkastelemalla valmiita kuvia ja muok-kaamalla itse otettuja kuvia)
- valitaan lapsia kiinnostava satu ja rohkaistaan lapsia kertomaan sadun ku-vista ja kuvien herättämistä ajatuksista monipuolisia ilmaisukeinoja käyttäen (piirtäen, muovailen, leikkien, liikkuen, tanssien, näytellen tms.)
- tutustutaan leikeissä ja puheissa esiintyviin mediahahmoihin – mietitään yh-dessä millaisia hahmot ovat ja millaisia ominaisuuksia hahmoilla on (kiinni-tetään huomio hahmojen myönteisiin piirteisiin ja miten niihin voisi samais-tua/hyödyntää arkisissa tilanteissa)

##### Median tuottaminen:

- välitetään tietoa ryhmän viestintäkanavissa (Muksunetti/Edlevo/Wilma) las-ten mielenkiinnon kohteista, leikeistä, onnistumisista, arjen tapahtumista yms. median avulla, esim. taltioidun äänen, digitaalisen kuvaesityksen tai videon muodossa osallistaen lapset niin sisällön kuin esitystavan valinnassa ja yhteisessä tuottamisessa
- innostetaan digitaalisia pelejä pelaavia lapsia lautapeleihin esim. askartele-malla omat pelinappulat lasten valitsemista hahmoista, suunnittelemalla yh-dessä ryhmästä löytyvälle lautapelille tarina tai uusia tehtäviä suoritettavaksi lautapelin askelmille jne.

- sadutetaan ja videoidaan esim. lelujen seikkailuja, tai keksitään yhdessä lasten kanssa oma satujumppa

#### Toiminta mediaympäristöissä:

- opetellaan käsittelemään laitteita vastuullisesti ja huolellisesti
- harjoitellaan hyvää vuorovaikutusta ja viestintää, ohjataan ystävällisyyteen ja toisten huomioon ottamiseen arkisissa tilanteissa
- tutustutaan lasten kanssa ikärajamerkintöihin ja harjoitellaan tunnistamaan niitä sekä ohjataan pyytämään apua ja hakemaan aikuisesta turvaa askarruttavissa tilanteissa

#### Ohjelmointiosaaminen

##### Ohjelmoinnillinen ajattelu:

- luokitellaan, vertaillaan, laitetaan järjestykseen erilaisia asioita ja materiaaleja niin sisällä kuin ulkona
- opetellaan 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.
- rohkaistaan lapsia ihmettelemään ja esittämään kysymyksiä ympäristön ilmiöistä

##### Tutkiva työskentely ja tuottaminen:

- harjoitellaan toistuvuutta ja säännönmukaisuutta esim. pinoamalla legoja tai pujottelemalla helmiä mallin mukaisesti peräkkäisinä ”komentosarjoina” (esim. punainen, sininen, keltainen / punainen, sininen, keltainen / punainen, sininen, keltainen), tai keksimällä oma jumppaliikkeiden toistuva sarja kuvina (esim. juokse, pysähdy, mene kyykkyyyn / juokse, pysähdy, mene kyykkyyyn jne.)
- tuetaan leikkitaitojen kehittymistä mm. leikin juonen rakentumisella (otetaan yhdessä lapsen kanssa kuvia leikin eri ”tilanteista” → palataan aikaisempiin kuviin pohtien yhdessä, miten leikki on edennyt ja miten se voisi edetä)
- pelataan erilaisia sääntöleikkejä ja pelejä sekä tutkitaan yhdessä niiden ominaisuuksia. Muokataan lasten kanssa tuttuja leikkejä ja valmiita lautapelejä keksimällä niihin uusia sääntöjä, tehtäviä tai etenemistapoja.

##### Ohjelmoidut ympäristöt ja niissä toimiminen:

- tunnistetaan sekä nimetään ympärillä olevia laitteita ja toimintoja → toimivatko laitteet mekaanisesti vai automaattisesti (valot, ovet, hanat, lelut...), reagoivatko ne liikkeeseen, kosketukseen, painikkeen painalluksiin tms.

- pohditaan aistivatko laitteet/lelut samoilla tavoin, kuin ihmiset? Onko laitteilla silmät, korvat, nenä, iho vai antureita ja sensoreita...

Koulutussuunnitelma:

- syksyllä palautellaan mieliin jo käytössä olleiden sovellusten (Adobe Spark Video ja ThingLink) käyttöä sekä harjoitellaan ThingLinkistä uusia toimintoja digiohjaajan tuella
- keväällä otetaan haltuun ChatterPix Kids sekä Sanelin

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

[https://mediataitokoulu.fi/ohjelmointi\\_varhaiskasvatus.pdf](https://mediataitokoulu.fi/ohjelmointi_varhaiskasvatus.pdf)

Päiväys: 31.8.2022