

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

Päiväkoti:

Ryhmä:

Lasten ikä: Eskarit

Esimerkki eskariryhmän tavoitteista uusien lukutaitojen toteuttamiseksi toimintakauden 2022-2023 aikana

Lasten kiinnostusten kohteet:

Värittäminen, sadut, rakentelu

Mitä sovelluksia ryhmässä on käytetty:

Kamera, ThingLink, Chirp.Qr, ScratchJr

Suunnitelma osaamisen alueiden toteuttamiseksi:

### Digitaalinen osaaminen

Käytännön taidot ja oma tuottaminen:

- kuvataan ja videoidaan yhdessä lasten kanssa lapsille merkityksellisiä asioita, kiinnostuksen kohteita ja ihmettelyn aiheita (kuvataan myös läheltä ja kaukaa, rajataan kuvia sekä hassutellaan kääntämällä kuvia ylösalaisin)
- opetellaan näppäintaitoja ja näppäimistön käytön alkeita sekä tutustutaan hiiren käyttöön esim. kirjoittamalla oma nimi ja tulostamalla se
- väritetään värityskuvia iPadilla (etsitään värityskuva iPadin selaimella, tallennetaan värityskuva iPadin Kuvat -kansioon ja väritetään Kuvat -kansion muokkaustoiminnolla)
- harjoitellaan erilaisten sovellusten käyttöä tukemaan luovuutta, omaa tuottamista, vuorovaikutusta, oppimista ym.

Vastuullisuus ja turvallisuus:

- opetellaan luvan kysymistä lapsen, lapsen tekemän kädentyön, leikin, rakennelman, digitaalisen tuotoksen yms. kuvaamiseen ja/tai julkaisemiseen (aikuisen/lapsi, lapsi/lapsi)
- pohditaan ja arvioidaan verkossa olevan tiedon luotettavuutta esim. itse otettujen ja muokattujen kuvien avulla
- harjoitellaan hyvää ergonomiaa laitteilla työskenneltäessä

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)

- käytetään sovelluksia monipuolisesti mm. kuvaamiseen, videoimiseen, kuvien muokkaukseen, digitaaliseen tuottamiseen, animaatioiden tekemiseen, oppimispelien pelaamiseen, leikkien rikastuttamiseen, käsitekarttojen luomiseen jne.
- rikastetaan lasten mielikuvitusta ja leikkejä mm. lisäämällä ääniä ja taustakuvia leikkeihin → ääniä löytyy esim. papunetin äänipankista - mikäli sopivaa ääntä ei löydy, voidaan ääni tuottaa itse ja tallentaa se esim. iPadin Sanelimella
- tehdään lasten kanssa teknologiaa ja digitaalisia ympäristöjä hyödyntäviä pitempikkestoisia tutkimusprojekteja esim. tutkimalla paikallista luontoa ja sen muutoksia eri vuodenaikoina

#### Vuorovaikutus:

- harjoitellaan hyviä tapoja toimia (kohteliaisuutta, toisten huomioon ottamista, tekijänoikeuksien noudattamista jne.) niin arjen tilanteissa kuin digitaalisissa palveluissakin
- harjoitellaan emoji- ja stickerien tarkoituksenmukaista käyttöä esim. valikoimalla eri tilanteisiin sopivia emojia
- osallistetaan lapset tiedon välittämiseen mm. arjen tapahtumista Wilmaan esim. taltioidun äänen, digitaalisen kuvaesityksen tai videon muodossa osallistaen lapset niin sisällön kuin esitystavan valinnassa ja yhteisessä tuottamisessa
- käytetään digitaalisia välineitä ja sovelluksia lasten ajatusten ja mielenkiinnon kohteiden näkyväksi tekemiseen sekä leikkitaitojen kehittämiseen mm. tarinan kerronnan taitoja tukemalla

#### Medialukutaito

##### Median tulkinta ja arviointi:

- luetaan tarinoita ja pohditaan yhdessä millaisia hahmoja/henkilöitä tarinoissa esiintyy sekä millaisia ominaisuuksia hahmoilla/henkilöillä on, miten tarina muuttuisi, jos tapahtumien kulkua muutettaisiin jne.
- tarkastellaan yhdessä esim. jotakin kuvaa tai piirrosta ja pohditaan, mitä kuvassa/piirroksessa on voinut tapahtua hetki sitten ja mitä voisi tapahtua seuraavaksi...
- pohditaan lasten omaa mediankäyttöä (sadut/kirjat, musiikki, pelit, elokuvat, ohjelmat jne.) → mitä tehdään eniten, mikä on mukavinta, ollaanko median parissa yksin/yhdessä, onko tullut esiin jotain mieltä askarruttavaa jne. monipuolisia ilmaisukeinoja hyödyntäen
- tutkitaan lapsia kiinnostavaa asiaa → mietitään mitä asiasta jo tiedetään ja mitä tietoa vielä tarvitaan (mistä tietoa saadaan, onko tieto luotettavasta lähteestä...) sekä lopuksi tarkastellaan, miten paljon uutta tietoa saatiin kerättyä

### Median tuottaminen:

- tehdään lasten kanssa yhdessä kokeillen erilaisia mediasisältöjä (piirroksia, äänitaltiointeja, sadutusta, digitaalisia tuotoksia jne.) huomioiden lasten kiinnostuksen kohteet ja hyödyntäen lasten kädentöitä digitaalisessa tuottamisessa (esim. lasten piirustuksiin, muovailuihin tms. lisätään kerrontaa ja/tai äänimaailmoja hyödyntäen digitaalisuutta)
- hyödynnetään esim. haastattelua ja raportointia kuvitteellisilla hahmoilla/leluilla jonkin lapsia askarruttavaan kysymykseen löytyneen vastauksen jakamisessa/välittämisessä (välitetään tieto myös huoltajille ryhmän viestintäkana-  
vissa)
- kerrotaan tarinoita erilaisin tavoin esim. musiikin, liikkeen, äänten, valojen, esineiden, kuvien, puheen tms. keinoin
- suunnitellaan oma peli esim. tempuradan muotoon, piirtämällä tai digitaalisesti ThingLinkillä (mikäli pelissä liikkuvat hahmot/tilanteet saavat vaikutuksia oikeista pelimaailmoista, suunnataan huomio hahmojen myönteisiin piirteisiin ja kokeillaan toimimista myönteisissä tilanteissa sekä huomioidaan kaveritaidot, ystävällisyys ja auttaminen)

### Toiminta mediaympäristöissä:

- opetellaan käsittelemään laitteita vastuullisesti ja huolellisesti
- tutustutaan lasten kanssa ikärajamerkintöihin ja harjoitellaan tunnistamaan niitä
- ohjataan pyytämään apua ja hakemaan aikuisesta turvaa askarruttavissa tilanteissa
- pohditaan yhdessä, millaiset tilanteet ovat lasten mielestä kiusaamista, tai ikävää käytöstä mediaa käytettäessä (esim. omaa vuoroa odottaessa, tai yhdessä samalla laitteella työskennellessä) sekä mietitään millaisilla sanoilla ja teoilla tilanteita voi ratkaista

### Ohjelmointiosaaminen

#### Ohjelmoinnillinen ajattelu:

- luokitellaan, vertaillaan, laitetaan järjestykseen erilaisia asioita ja materiaaleja niin sisällä kuin ulkona
- tutustutaan algoritmin käsitteeseen tutkimalla erilaisia toimintaohjeita ja tapoja antaa ohjeita
- 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.
- kannustetaan tutkimaan ja jäsentämään arjen ilmiöitä sekä pohtimaan niihin liittyviä kysymyksiä, pohditaan syy-seuraussuhteita sekä sanallistetaan ja tehdään näkyväksi yhteyksiä asioiden välillä (tunteet, käytöstavat, painovoima, jne.)

### Tutkiva työskentely ja tuottaminen:

- tutustutaan toimintaohjeisiin ja leikillisten ohjeiden antamiseen mm. kokeilemalla leikillisten ohjeiden avulla ohjata kaveria, esinettä tai lelua (hyödynnetään ruudukoita, labyrinthtejä, lautapelialustoja tms.) ja/tai kokeillaan toimintakomentojen antamista esim. Scratch Jr-sovelluksella
- harjoitellaan esittämään omia ideoita toisille sekä jakamaan tehtäviä yhteisen projektin toteuttamiseksi (kukin lapsi/pari/ryhmä tekee yhden työvaiheen esim. askartelussa, leivonnassa, näytelmässä, tavaroiden siivouksessa tms.)
- rakennetaan yhdessä tarinallinen rata (lapset mukana suunnittelussa ja toteutuksessa), joka lelujen täytyy suorittaa ohjeiden mukaisesti → radalla voi olla erilaisia merkkejä, jotka ohjaavat kulkemista (suunnat, nopeudet, liikkumismuoto...), esteitä, salaviestejä tms, joihin täytyy keksiä ratkaisu etenemisen onnistumiseksi jne.
- suunnitellaan ja piirretään/muovailaan/askarrellaan/rakennetaan eri materiaaleista oma lelu, hahmo, laite tai muu kiinnostuksen kohde, otetaan kuva tehdystä tuotoksesta ja lisätään digitaalisesti Thinglinkiä hyödyntäen omaan leluun/laitteeseen erilaisia toimintoja ja ääniä

### Ohjelmoidut ympäristöt ja niissä toimiminen:

- mietitään, mitä hyötyä/apua on meille mekaanisesti ja automaattisesti toimivista laitteista (mm. valot, hanat, ovet, digitaaliset lelut...)
- tutustutaan usein käytettyyn sovellukseen → pohditaan sen toimintaa (Mistä sovellus on laitteelle tullut? Miten sovellus käynnistyy? Mitä tarkoitusta varten sovellus on tehty? Millaisia toimintoja siinä on jne.)
- tutustutaan tietokoneen toimintaan lainaamalla kirjastosta Kurkista ja koodaa -kirja ja/tai opetetaan tekoälyä erottamaan kalat ja roskat toisistaan oheisen pelin (AI for Oceans) avulla <https://studio.code.org/s/oceans/lessons/1/levels/2>

### Koulutussuunnitelma:

Koulutuksia sovitaan sen mukaan, millaisia digitaalisia tuotoksia ryhmässä aletaan yhdessä lasten kanssa tekemään (jokainen varhaiskasvattaja ottaa haltuun itselleen soveltuvan sovelluksen, jolla pystyy yhdessä lasten kanssa toteuttamaan digitaalista tuottamista ja tukemaan lapsen digitaalisten taitojen kehittymistä)

### Muuta huomioitavaa:

Vinkkejä ja tietoa osaamisen alueiden toteuttamiseksi:

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

[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

