

Varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen digipolku



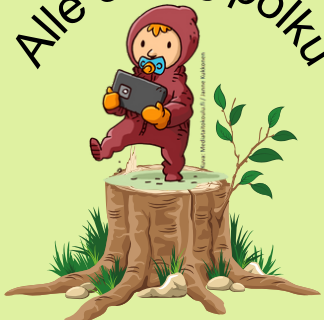
Tutustuminen ja käytännön taidot

- Lapsi tutustuu digivälineisiin arjen tilanteissa ja leikissä yhdessä aikuisen kanssa
- Etsitään ja tunnistetaan tuttuja laitteita ryhmätilasta
- Katsellaan kuvia ja piirretään älytaululla tai projektorilla kosketusnäyttökynää käyttäen
- Harjoitellaan tablettien käyttöä helppojen sovellusten avulla, kuten värityskuvien tai ääni- ja kosketuspelien kautta
- Dokumenttikameralla tarkastellaan suurennettuina esimerkiksi leluja tai luonnonmateriaaleja
- Tutustutaan robotteihin tutkimalla niiden painikkeita ilman virran kytkemistä
- Harjoitellaan esineiden ja eläinten tunnistamista kuvametsästyksessä tabletin avulla

VASU

Digivälineisiin tutustuminen tukee lapsen osallisuutta ja teknologian ymmärtämistä yhdessä aikuisen kanssa

Alle 3v digipolku



Medialukutaito

- Lapsi oppii tarkkailemaan ja ymmärtämään digitaalisia kuvia ja ääniä aikuisen tukemana
- Skannataan QR-koodeja ja kuunnellaan niiden takaa löytyviä ääniä, kuten eläinten ääniä sekä arvuutellaan ja katsotaan kuvia
- Kuunnellaan lyhyitä äänikirjoja tabletilla, harjoitellaan keskittymistä ja kuuntelutaitoa
- Katsellaan kuvia dokumenttikameralla tai tabletilla ja keskustellaan, mitä niissä näkyy

VASU

Lapsi harjaantuu kuuntelemaan ja tarkkailemaan kuvia ja ääniä

Ohjelmoinnin alkeet

- Leikin avulla harjoitellaan järjestystä, toistoa ja toiminnan ohjaamista
- Sarjoittamista tehdään esimerkiksi "Kapteeni käskää" -leikissä, käyttäen ohjelmointikortteja (esim. askel eteen, käänny vasemmalle)
- Harjoitellaan lelujen järjestämistä ja toiminnan toistamista
- Kommunikaatioleikeissä käytetään visuaalisia symboleita vuorovaikutuksen ja toiminnan jäsentämisen tukena
- Digikärrystä löytyy laitteettomia ohjelmoinnin harjoituksia, ohjelmointikortteja ja vinkkejä varhaisiin kokeiluihin

Toimintojen toistaminen ja järjestäminen tukee lapsen vuorovaikutus- ja ajattelutaitoja

VASU

Oma tuottaminen

- Lapsi saa kokeilla ilmaisua ja tuoda esiin omaa tekemistään digivälineitä hyödyntäen
- Otetaan kuvia tutusta ympäristöstä tabletilla ja katsellaan niitä yhdessä
- Skannataan oma piirustus dokumenttikameralla ja katsotaan se suurena
- Askartelutehtävissä rakennetaan omia "ihmeellisiä laitteita" tai robotteja
- Harjoitellaan kuvien leikkaamista ja nimeämistä, esimerkiksi tunteiden tai esineiden tunnistamisen kautta

VASU

Lapsi saa kokemuksia ilmaisusta ja toiminnan dokumentoinnista

Digikärrystä löydät ohjeita ja vinkkejä sekä digilaitteiden hyödyntämiseen että laitteettomaan toimintaan

Tutustuminen ja käytännön taidot

- Lapsi harjoittelee digivälineiden itsenäisempää käyttöä ja niiden hyödyntämistä oppimisessa
- Harjoitellaan sovellusten avaamista ja sulkemista
- Kuvataan ja videoidaan leikkiä, ympäristöä ja oppimistilanteita
- Etsitään kohteita ja kuvataan niitä tabletilla
- Suunnitellaan robottien reittejä ohjelmointikorttien avulla
- Tutkitaan ja esitellään itse tuotuja esineitä dokumenttikameralla suurennettuina
- Pelataan interaktiivisia pelejä kosketusnäytöllä, harjoitellen keskittymistä ja vuorovaikutusta
- Harjoitellaan esimerkiksi oman nimen kirjoittamista kosketusnäyttökynällä

VASU

Digivälineiden itsenäisempi käyttö vahvistaa lapsen toimijuutta ja havaintokykyä

3-5v digipolku



Medialukutaito

- Lapsi tutustuu monipuolisesti mediasisältöihin ja harjoittelee niiden tulkintaa sekä turvallista käyttöä
- Skannataan QR-koodeja, joiden takaa löytyy tehtäviä, ääniä, kirjaimia tai linkkejä
- Tutustutaan ikärajoihin ja harjoitellaan turvallista mediankäyttöä
- Kuunnellaan äänikirjoja ja harjoitellaan tarinan muistamista ja kertomista
- Luetaan interaktiivisia kirjoja, joissa lapsi voi osallistua kuvia koskettamalla ja ääniä kuuntelemalla
- Tutustutaan yhdessä lasten kanssa erilaisiin mediasisältöihin ja keskustellaan siitä, mikä on sopivaa ja turvallista katsottavaa ja kuunneltavaa

VASU

Lapsi oppii tunnistamaan ja tulkitsemaan mediasisältöjä leikin ja tutkimisen kautta

Ohjelmointiosaaminen

- Lapsi syventää ohjelmoinnin perusajattelua toiminnallisten tehtävien ja välineiden avulla
- Harjoitellaan toimintojen jäsentämistä tehtäväradoilla, joissa toimitaan ohjeiden mukaan useammassa vaiheessa
- Käytetään symboleja ja nuolia yksinkertaisten toimintasarjojen suunnitteluun
- Ohjelmoidaan robotteja kulkemaan esteiden läpi, suunnittelemalla reittejä alustalle tai matolle
- Rakennetaan esteitä ja maastoja roboteille esimerkiksi legoilla tai muilla rakennusvälineillä
- Tutustutaan syy–seuraus-ajatteluun: mitä tapahtuu, kun robotti tekee annetun sarjan toimintoja

Sarjoittaminen ja symbolien käyttö tukevat loogista ajattelua ja yhteistyötaitoja

VASU

Oma tuottaminen

- Lapsi saa kokemuksia oman ilmaisun kehittämisestä ja sisällön tuottamisesta yhdessä aikuisen kanssa
- Kerrotaan omia tarinoita, jotka tallennetaan ääninä tai kuviksi
- Suunnitellaan ja toteutetaan oma kirja tai lehti, joko digitaalisesti tai paperilla
- Rakenna robotti -tehtävissä yhdistetään askartelua ja luovaa ajattelua
- Tutustutaan mainosten maailmaan ja suunnitellaan oma mainos kuvaa ja tekstiä yhdistämällä
- Harjoitellaan tunteiden ja havaintojen ilmaisua erilaisin kuvin, symbolein ja välinein

VASU

Lapsi harjoittelee oman ilmaisun tuottamista eri välineillä ja yhdessä aikuisen kanssa

Digikärrystä löydät ohjeita ja vinkkejä sekä digilaitteiden hyödyntämiseen että laitteettomaan toimintaan

Tutustuminen ja käytännön taidot

- Lapsi harjaantuu digivälineiden itsenäisemmässä käytössä ja oppii vastuullista teknologian käyttöä
- Harjoitellaan tietokoneen käyttöä, kuten hiiren ja näppäimistön toimintoja (kaksoisklikkaus, nuolinäppäimet, kirjoittaminen)
- Näppäintaitoja harjoitellaan pelillisten verkkopalveluiden, kuten Digiseikkailun, avulla
- Tablettia käytetään monipuolisemmin: opitaan laitteen asetuksia, äänen, kameran ja sovellusten käyttöä
- Pohditaan digivälineiden vastuullista käyttöä: miten laitteita säilytetään, puhdistetaan ja käsitellään
- Digivälineitä käytetään luovasti esimerkiksi tutkimisessa, leikeissä ja havainnointitehtävissä

LEOPS

Digivälineiden vastuullinen käyttö tukee lapsen kasvua toimivaksi ja oppivaksi mediankäyttäjäksi



Medialukutaito

- Lapsi oppii arvioimaan ja käsittelemään mediasisältöjä ikätasolleen sopivalla tavalla
- Mediasisältöjä tarkastellaan yhdessä: mitä kuvat ja tarinat kertovat, mitä niistä voi päätellä
- Tutustutaan turvallisen mediankäytön pelisääntöihin ja ikärajoihin
- Käytetään digikärryn materiaaleja, kuten "Tietoa ikärajoista" -kortteja
- Harjoitellaan keskustelemaan mediasisällöistä: mitä on nähty, kuultu tai pelattu
- Kuunnellaan äänikirjoja ja keskustellaan tarinoiden hahmoista ja tapahtumista
- Hyödynnetään QR-koodeja oppimisessa ja leikissä monipuolisesti

LEOPS

Lapsi oppii arvioimaan ja käsittelemään mediasisältöjä ikätasolleen sopivalla tavalla

Ohjelmointiosaaminen

- Ohjelmoinnillinen ajattelu tukee ongelmanratkaisua, suunnittelua ja tarinallista ilmaisua
- Leikeissä käytetään toimintaohjeita, joihin lisätään ehtoja ja useampia vaiheita
- Robotteja käytetään oppimistehtävissä, esimerkiksi kirjainten, lukujonojen tai tarinan osien harjoitteluun
- Lapset suunnittelevat omia ratoja ja tarinoita, joissa robotti toimii hahmona
- Robottien liikettä ohjataan tarinan tapahtumien mukaan, yhdistäen ohjelmointia ja ilmaisua
- Ohjelmointia harjoitellaan sekä digivälineillä että laitteettomasti, esimerkiksi kuvakorteilla

Ohjelmoinnillinen ajattelu tukee ongelmanratkaisua, suunnittelua ja tarinallista ilmaisua

LEOPS

Oma tuottaminen

- Lapsi tuottaa itse mediasisältöjä ja saa kokemuksia ilmaisusta eri digitaalisissa muodoissa
- Tehdään omia animaatioita esimerkiksi Stop Motion -tekniikalla
- Suunnitellaan ja toteutetaan digikirjoja tai lehtiä lasten omien ideoiden pohjalta
- Kuvataan ja kerrotaan oma uutinen, josta rakennetaan pieni uutislähetys
- Käytetään green screen -tekniikkaa tarinoiden luomiseen ja kuvittamiseen vaihtuvissa ympäristöissä

LEOPS


Omat projektit vahvistavat luovuutta ja pitkäjänteisyyttä


Digikärystä löydät ohjeita ja vinkkejä sekä digilaitteiden hyödyntämiseen että laitteettomaan toimintaan





1. askel


Perustaidot digivälineiden käytössä


 Osaan kirjata lasten tulot ja lähdöt järjestelmään


 Osaan kirjautua tietokoneelle ja ulos sieltä.


 Osaan avata Populus-ohjelman ja kirjata omat poissaolot ja lomat.


 Osaan avata sähköpostiohjelman, lukea ja lähettää sähköpostia.

 Osaan tulostaa tiedoston.

 Osaan Teamsin perustoiminnot (esim. kokoukseen liittyminen, tiedoston avaaminen)


 Ymmärrän, että lasten digitaidot ovat osa varhaiskasvatuksen pedagogiikkaa.

 Tiedän, missä yksikköni digivälineet ovat ja osaan opettaa lapsille perusdigitaitoja

 Tunnen tietosuojasäännöt ja suhtaudun myönteisesti digiosaamisen kehittämiseen.


2. askel


Perusteet tiedonhakuun ja digivälineiden hyödyntämiseen


 Osaan etsiä tietoa hakukoneella ja hyödyntää varhaiskasvatuksen materiaalipankkia.


 Osaan tallentaa ja hakea tiedostoja OneDrivesta


 Osaan liittää kuvan tai tiedoston sähköpostiin.


 Hallitsen Wordin alkeet (asiakirjan luominen, tekstin kirjoittaminen, kuvan liittäminen).

 Tiedän, mitä vasussa/leopsissa sanotaan digitaalisten taitojen kehittämisestä.

 Osaan ottaa kuvia ja videoita tabletilla/puhelimella ja muokata niitä.


 Osaan käyttää yksikön digivälineistöä (esim. älytaulu, dokumenttikamera, robotiikka) perustoiminnoiltaan.


 Osaan siirtää kuvia puhelimesta/tabletista tietokoneelle.


 Hyödynnän digivälineitä säännöllisesti lasten kanssa ja haluan kehittää omaa osaamistani


3. askel


Digivälineiden monipuolinen hyödyntäminen pedagogiikassa


 Käytän digivälineitä (esim. puhelin, tabletti, tietokone) pedagogisen dokumentoinnin tukena


 Käytän Wordia sujuvasti.


 Osaan hyödyntää PowerPointia tai muita ohjelmistoja suunnittelun apuvälineenä.


 Osaan käyttää erilaisia sovelluksia (esim. green screen, animaatiot) oppimisen ja ilmaisun tukena

 Osaan käyttää/luoda mediasisältöjä (esim. QR-koodit, äänitallenteet) ja soveltaa niitä pedagogisessa toiminnassa.

 Osaan muokata ja jakaa digitaalisia sisältöjä huoltajille (esim. videoita, kuvia) turvallisesti ja tarkoituksenmukaisesti.

 Hyödynnän digivälineitä arvioinnissa ja seurannassa (esim. oppimisprosessin dokumentointi).

 Tunnen ja osaan kokeilla uusia sovelluksia, joilla voi luoda rikastettuja oppimiskokemuksia

 Jaan osaamistani työyhteisössä ja kannustan kollegoitani digitaalisten taitojen kehittämiseen.