



Kangasala

OKSALLA YLIMMÄLLÄ

DIGITAALISEN OSAAMISEN POLKUJA VARHAISKASVATUKSESSA:

Luovuus kehiin!

-erilaisten sisältöjen tuottaminen

Uudet lukutaidot-osaamisen kuvausten poiminnat:

- Digitaalisia ympäristöjä hyödynnetään oppimisympäristössä moniaistisesti.
- Lasten kanssa tutustutaan kokeillen ja leikitellen sovelluksiin vasun oppimisen alueiden sisältöjen kautta.
- Digitaalisia ympäristöjä hyödynnetään kielellä leikittelyssä.
- Sadutettaessa hyödynnetään digitaalisia ympäristöjä.
- Tehdään omia ja yhteisiä digitaalisia kirjoja laajan tekstikäsityksen mukaisesti.
- Pelataan pelejä, jotka kannustavat tuottamaan omaa sisältöä.
- Kuvataan, videoidaan ja muokataan sisältöä yksinkertaisilla toiminnoilla.
- Tehdään kuva- ja videoprojekteja.
- Henkilöstö huolehtii tietosuojasta lasten kuvien ja tuotosten julkaisussa.
- Henkilöstö sopii huoltajien kanssa kuvien ottamisesta ja julkaisemisesta sekä lapsen tuotosten julkaisemisesta.
- Lapselta pyydetään lupa hänen kuvansa ja tuotoksensa julkaisemiseen. Lasten kanssa opetellaan, että kuvan ottamiseen ja julkaisuun tulee olla lupa.
- Henkilöstö on tietoinen tekijänoikeuksien periaatteista.
- Digitaalisia palveluita käytetään pedagogisessa dokumentoinnissa aktiivisesti, myös yhdessä lasten kanssa.
- Lapsen uskoa omiin vaikuttamismahdollisuuksiinsa vahvistetaan hyödyntämällä digitaalisia palveluja.

- Lapsille annetaan mahdollisuus olla vuorovaikutuksessa yksilöllisillä ja vaihtoehtoisilla tavoilla.
- Hyödynnetään leikillisiä ja pelillisiä työskentelytapoja.
- Luodaan lapsille mahdollisuuksia kokeilla luovaa tuottamista digitaalisissa palveluissa laajan tekstikäsitelmän mukaisesti.
- Tartutaan lasten aloitteisiin ja syvennetään niitä digitaalisten ympäristöjen mahdollisuuksia hyödyntäen.
- Tuetaan lapsen yksilöllisiä tapoja ilmaista itseään digitaalisia ympäristöjä hyödyntäen. Lapsia rohkaistaan monipuoliseen kokeiluun ja ilmaisuun.
- Luodaan ja rakennetaan uutta yhdessä. Lasten kanssa toteutetaan yhteisöllisiä luovia projekteja, joissa on digitaalisia elementtejä.
- Digitaalisissa palveluissa luodaan lapsia kiinnostavaa ja ajankohtaista sisältöä lasten aloitteesta.
- Digitaalisia mahdollisuuksia hyödynnetään siten, että jokainen pystyy osallistumaan kehityksensä, ikävaiheensa ja edellytystensä mukaan.
- Digitaalisia ympäristöjä käytetään lasten ajatusten ja mielenkiinnon kohteiden näkyväksi tekemisessä.
- Lapset ovat aktiivisesti mukana digitaalisia ympäristöjä hyödyntävän leikin ja oppimisen suunnittelussa, toteutuksessa ja arvioinnissa.

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

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

Kamerakynäpedagogiikka -tekniikassa

- kameraa käytetään oppimisen välineenä kuten kynää.
- ei tarvita mitään erityisiä välineitä kamerasen lisäksi.
- korostuu lasten näkemys, luovuus, itseilmaisus ja havainnointi. Toimii myös pedagogisen dokumentoinnin välineenä.
- otetaan kuvia tai videoita.
- Useimmiten toimitaan samalla toimintakaavalla:
 - 1) Lapsille annetaan kuvaustehtävä
 - 2) Lapset tekevät tehtävän pareittain tai pienissä ryhmissä
 - 3) Lapsille annetaan katselutehtävä
 - 4) Tuotokset katsellaan pareittain tai ryhmässä ja tehdään katselutehtävä yhdessä keskustellen
- [Itsenäisesti suoritettava koulutus, jonka tarjoaa Kaikki Kuvaa EDU](#)
- [Valmiita kamerakynätehtäviä.](#) Esiopetuksen tehtävät soveltuvat hyvin myös varhaiskasvatukseen.



Valokuvaus ja videointi

iPadin etukameraa voidaan hyödyntää peilin tapaan.

Lapselta pyydetään lupa hänen kuvaamiseensa sekä kuvan julkaisemiseen.

- Lasten kanssa opetellaan, että kuvan ottamiseen, sen muokkaamiseen ja julkaisuun tulee olla lupa.



Valokuvien ja videoiden muokkaaminen

- Valokuvia voidaan muokata esim. puhelimien ja iPadin kuvankäsittelyllä, joka löytyy kuvagallerian toimintona.
- Tietokoneelle ladattuja valokuvia voi muokata mm. Paint ja Paint 3D -ohjelmilla.
 - Ohjeita löytyy Teamsin Digi-kanavalta.
- Jos kuvien tai videoiden muokkaamiseen käytetään erillisiä sovelluksia, pitää niiden tietoturvasta huolehtia. Hyvänä nyrkkisääntönä on, että sovelluksilla työstetään kuvia, joissa ei ole tunnistettavia kuvia lapsista.
- Videoiden editointia voi tehdä esim. iMovie-sovelluksella.
 - Ohjeistuksia löytyy Teamsin Digi-kanavalta.



ChatterPix Kids

- Sovellus on monipuolinen, sillä se yhdistää ääntä ja kuvanmuokkausta.
- Sovelluksessa otetaan kuva, johon
 - lisätään suu
 - nauhoitetaan ääntä
 - voidaan lisätä tarroja
 - voidaan lisätä lyhyt teksti
 - voidaan muokata taustaa
- Sovelluksen avulla lapset voivat tehdä näkyväksi ajatuksiaan erilaisista asioista.
- Sovelluksella voidaan luoda erilaisia tehtäviä, esim. liikunnallisia (tuoli haastaa lapsen kiipeilyyn tms.)
- Sovelluksen käyttöön löytyy ohjeita ja ideoita Teamsin Digi-kanavalta



Taustan häivyttäminen

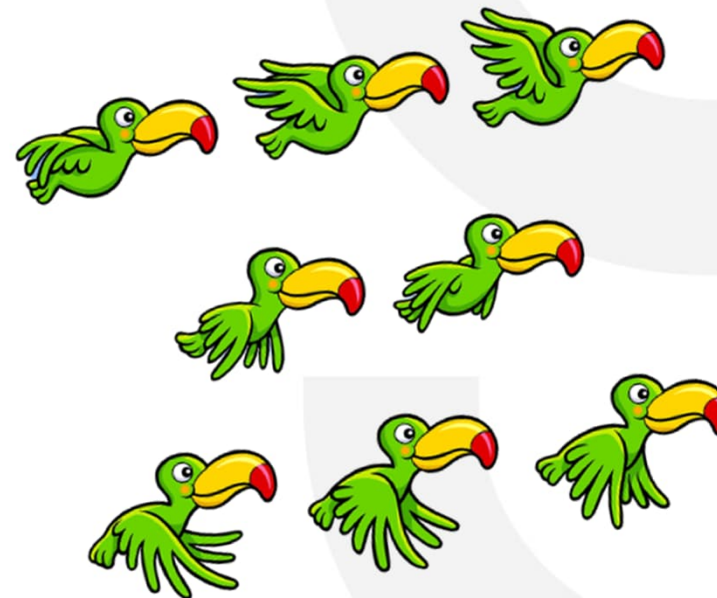
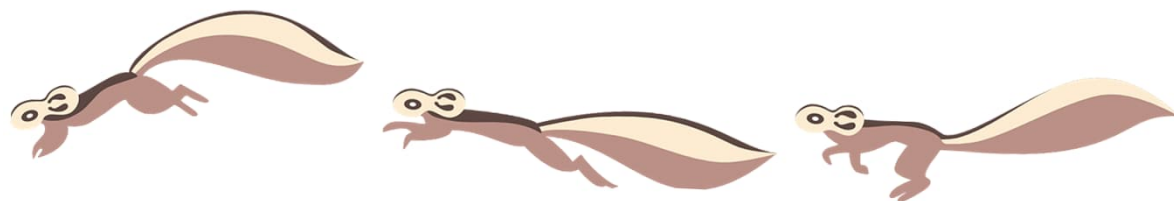
- Green Screen -tekniikka
 - Kuva otetaan vihreää taustaa vasten (kaikissa yksiköissä on iso viherkangas)
 - Kuva ja siihen haluttu taustakuva (joko oma tai ilmaisesta palvelusta haettu) voidaan liittää yhteen iPadin iMovie -sovelluksella.
 - Tarkemmat ohjeet tekniikan toteuttamiseen löytyvät Teamsin Digi-kanavalta.
 - Tekniikan voi yhdistää myös animaatioelokuvaan.
- Paint 3D
 - Tietokoneelta löytyvä kuvankäsittelyohjelma.
 - Häivyttää kuvasta taustan ja pystyy lisäämään uuden taustan.
 - Tarkemmat ohjeet löytyvät Teamsin Digi-kanavalta.
- [Remove.bg](https://www.remove.bg/) -internetsivustolle ladataan tietokoneelle tallennettu kuva. Ohjelma tunnistaa ja poistaa taustan automaattisesti ja sen jälkeen kuva tallennetaan uudelleen tietokoneelle.
- Esim. Wordin kuvanmuokkauspalkista löytyy vaihtoehto 'poista tausta'.



Animaatio

- on sarja kuvia ja kun ne esitetään peräkkäin, saadaan aikaan liike.
- on hauska tapa opetella mediakasvatusta lasten kanssa.
- Animaatioita voi tehdä kynällä ja paperilla, mutta elokuva onnistuu parhaiten iPadilla.
- Sovelluksia animaation tekemiseen:

- StopMotion
 - [Ohjevideo, Mediametka](#)
- iMotion
 - iPadin oma sovellus animointiin



Äänet ja musiikki

- iPadin [Sanelin](#) -sovelluksella voi äänittää esim. kehosoittimilla luotuja äänimaailmoja.
- Esim. videoihin voi lisätä äänitehosteita tai musiikkia
 - [Papunetistä löytyy laaja äänipankki](#)
 - [Freesound](#) (musiikki ja ääniefektit)
- Ääniä ja musiikkia voi tehdä itse esim. sovelluksilla
 - [Sketch-a-Song](#)
 - [GarageBand](#)
- [Chrome Music Lab](#) on intersivusto, jonka avulla voi monipuolisesti tutustua musiikin ilmiöihin ja luoda itse.



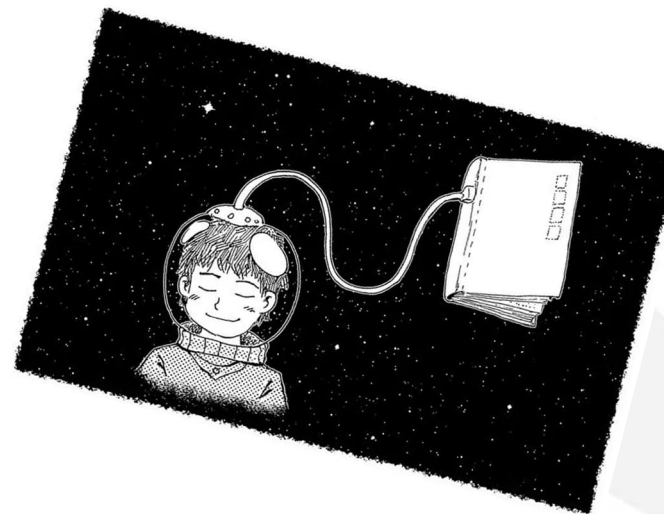
E-kirja

- E-kirjat ovat hauska tapa toteuttaa pedagogista dokumentointia lasten kanssa.
 - [Esim. Book Creator](#)
 - Ilmaisversiolla voidaan tehdä yksi kirja kerrallaan. Kun valmis kirja on ladattu iPadin tiedostoihin, voidaan aloittaa uuden tekeminen poistamalla vanhat tiedot.
 - Tietoturvan vuoksi huomioitavaa on se, että kirjoissa ei käytetä kuvia, joissa lapset ovat tunnistettavia, mutta kirjoja voi tehdä esimerkiksi lasten mielenkiinnonkohteista, tutkittavista asioista tai ryhmän teemoista.
- [Lasten lehtikoneen](#) avulla voi luoda oman lehden lisäten siihen tekstiä ja kuvia. Sivusto vaatii kirjautumisen.
- Internetistä löytyy valmiita E-kirjoja aiheista kuten
 - [Turvataitokasvatus](#), Suojellaan Lapsia ry:n materiaali.
 - [Kasvikset ja marjat](#), See & Eat



Sadutusta digitaalisesti

- Sadutusta voidaan tehdä iPadien ja puhelimien ääninauhureita tai [Muistiinpanot \(Notes\)](#) -sovelluksen puheesta tekstiksi mahdollisuutta käyttäen.
- E-kirjasovelluksissa on usein sadutuksen mahdollisuus.
- Sovellukset, jotka yhdistävät digitaalista ja saduttamista, esimerkiksi Draw and Tell.
- Digitaalisia sovelluksia, kuvia, ääniä ja videoita voidaan käyttää satujen inspiraationa tai tukena.
- Tekoäly voi luoda ruonoja tai tarinaan alun tai lopun tai luoda kuvituksen.



Lukulumo

- Lukulumo-palveluun kirjaudutaan henkilökohtaisilla tunnuksilla [Lukulumo](#)-sovelluksen tai [verkkosivujen kautta](#). Tunnukset saa esihenkilöltä.
- Palvelu antaa mahdollisuuden tutustua kuvituksiin, loruihin ja tarinoihin.
- Kirjoja voi lukea perinteisellä tavalla tai valita valmiiksi luettuna eli äänikirjana.
- Lukulumon kirjahyllyistä löytyy kirjoja todella monella eri kielellä!
- Ideoita palvelun hyödyntämiseen löytyy Teamsin Digi-kanavalta sekä [ILT Educationin tuottamalta ohjevideolta](#)



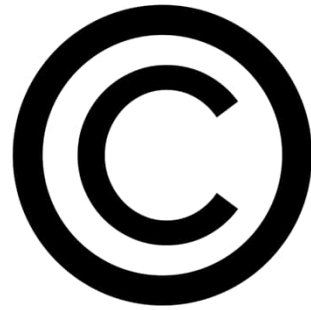
Tekijänoikeudet

- Tekijänoikeus tarkoittaa sitä, miltä se kuulostaakin. Teoksen (piirros, kirjoitus, sävellys, kotisivu, kuva jne.) tekijällä on oikeus omaan teokseensa, eikä kukaan muu voi esittää teosta omanaan.
- Tämä pätee kaikkiin; niin lapsiin kuin aikuisiin!
- Tekijänoikeudet on määritelty laissa.
- Tekijänoikeusmerkkiä eli © -merkkiä voidaan käyttää ilmoittamaan, kuka omistaa teoksen tekijänoikeudet.
- Tekijänoikeus antaa tekijälle oikeuden päättää, miten ja missä teosta käytetään.
- Perusopetuksen tarpeisiin suunnattu sivusto [kopiraittila](#) antaa tietoa, vinkkejä ja ohjeita.
 - [Pelillisellä tavalla tietoa](#) tekijänoikeuksista



Lapselta pyydetään lupa hänen teoksensa kuvaamiseen sekä kuvan ja/tai teoksen julkaisemiseen.

Creative Commons



- Jos halua antaa muille oikeuden levittää aineistoasi, tehdä siitä muunnelmia tai muuten jatkohyödyntää sitä, siitä on erikseen mainittava.
- [Tietoa lisensseistä – Creative Commons Suomi](#)
- Haettaessa Googlen hakukoneella kuvia varhaiskasvatustyöhön, on valittava Työkalut – Käyttöoikeudet – Creative Commons –käyttöluvat, jolloin käytössä on tekijänoikeusvapaat kuvat.
- Kun esimerkiksi Word-asiakirjaan haetaan online-kuvia, on hyvä tarkistaa, että 'Vain Creative Commons' -täppä on aktivoituna.
- Internetistä löytyy paljon palveluita, joissa on tekijänoikeusvapaata materiaalia, mm:
 - [Pixabay](#) (kuvat)
 - [Ilmaiset kuvapankkikuvat \(pexels.com\)](#)
 - [Ilmaisia kuvia Suomesta \(Markkinointitoimisto Tovari\)](#)
 - [Freesound](#) (musiikki ja ääniefektit)



Kangasala

OKSALLA YLIMMÄLLÄ

Anna-Maija Wilen; anna-maija.wilen@kangasala.fi

Päivittänyt 8/2023 Heli Rintala