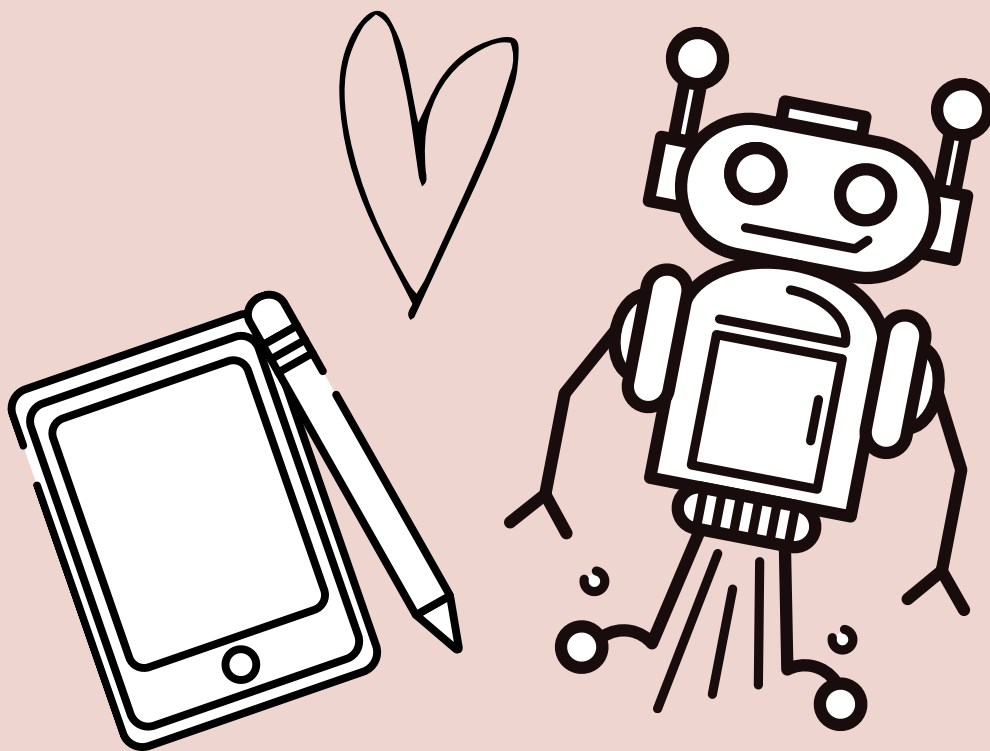


Digistigen i Borgå

Materialbank från
fortbildningarnas
idéverkstäder



Digistigen i Borgå: Materialbank för kunskapsbeskrivningarna

Digistigen i Borgå-dokumentet, utgiven våren 2022, fungerar som tillägg och specificering för de lokala styrdokumenterna. Digital kompetens utgör ett av tyngdpunktsområdena för inom Borgå stad, och temat utgör därmed ett av de kompetensområden som utvecklas inom småbarnspedagogiken och förskoleundervisningen.

I föreliggande dokument har samlats praktiska exempel på hur man kan jobba med kunskapsbeskrivningarna i Borgås Digistig. Exempelen har arbetats fram av personal som deltagit i Digistigens fortbildningstillfällen i mars 2022. Du hittar dokumentets kunskapsbeskrivningar i Digistigen i Borgå-dokumentet. De finns även att skrivas ut i Teams.

Digistigen i Borgå grundar sig på de kunskapsbeskrivningar för digital kompetens som det nationella Nylitteracitet-projektet publicerat. Kunskapsbeskrivningarna inom småbarnspedagogiken och förskolan beskriver en god pedagogisk verksamhet. Syftet med utvecklingsprojektet är att förstärka medieläskunnigheten, den digitala kompetensen, samt programmeringskunnandet från småbarnspedagogiken till grundskolan. Digistigen är tänkt att stöda och hjälpa lärarens och fostrarens arbete genom att konkretisera målen i styrdokumenterna.

Digistigen i Borgå är därtill indelad i personalens grundkunskaper samt i barngruppernas åldersvisa beskrivningar av god pedagogisk verksamhet (0–3 år, 4–5 år och förskola). Eftersom både barn och barngrupper är olika, bör man inte förhålla sig bindande till åldersindelningarna. Exempelvis kan färdighetsbeskrivningarna riktade till de minsta barnen passa alla barn inom småbarnspedagogiken och förskolan.

Projektet är finansierat av Undervisnings- och kulturministeriet, arrangerat i samråd med Utbildningsstyrelsen och Nationella audiovisuella institutet (KAVI). Detta material är producerat som en del av utvecklingsprojektet för Borgå.

Läs mer om Nylitteracitet-projektet:
<https://uudetlukutaidot.fi/sv/>

0–3-åringar

Tekniska färdigheter	<ul style="list-style-type: none">• Vi bekantar oss med teknologin som en naturlig del av lärmiljön.• Tillsammans med barnen undersöker vi egna eller daghemmets leksaker, samt deras funktioner.
Ansvar och välmående	<ul style="list-style-type: none">• Barnens medgivande efterfrågas vid publicering av deras bilder och alster.• Den vuxna visar exempel på hur man behandlar andras arbeten: alstren förses med barnets namn och man frågar om lov innan man uppvisar den för andra.• Digitala lärmiljöer som uppmuntrar till rörelse och fysisk aktivitet föredras.
Interaktion och gemenskap	<ul style="list-style-type: none">• Barnen uppmuntras till vänlighet och till att uppmärksamma andra i vardagliga situationer. Man uppmärksammar barnen på ordens, gesters och handlingars inverkan på andra.• Möjligheten att inkludera digitala element utnyttjas, då man skapar lärmiljöer. Alla barn har möjlighet att skina enligt sin egen utveckling, ålder och förmåga.
Medie-läskunnighet	<ul style="list-style-type: none">• Vi bekantar oss med medier och multimodalitet. Medieinnehåll som beaktar olika uttryck, genom bild, rörlig bild och ljud, samt deras kombination utnyttjas. T.ex. genom att bekanta sig med tidningar, bilderböcker, videon, digitala spel och ljudböcker.
Kreativitet och skapande	<ul style="list-style-type: none">• Barnen uppmuntras till att producera media genom lek och utforskande.• Vi använder bilder och videon på mångsidigt sätt, t.ex. genom att göra enkla bild- och videoprojekt.• Digitala miljöer utnyttjas i språklekar, exempelvis i sagotering.
Lekfullt, utforskande arbetssätt	<ul style="list-style-type: none">• Mångsidiga sinnesupplevelser kan skapas med hjälp av digitala element i lärmiljön.• Lekfulla och spelinriktade arbetssätt utnyttjas.• Vi bekantar oss med olika medier, applikationer och program, samt funderar tillsammans hur de kan användas på ett lekfullt och utforskande arbetssätt, som främjar barnens skapande och aktiva deltagande.• Barn uppmuntras till att ställa frågor, som man söker svar på med hjälp av digitala miljöer.
Programmerings-kunnande	<ul style="list-style-type: none">• Vi övar på programmeringstänkande genom att granska vardagliga rutiner. (I vilken ordning man utför saker t.ex. i dagsrutiner, påklädningssituationer, handtvätt).• Vi observerar teknologins roll i vardagen tillsammans med barnen. Vi benämner och undersöker teknologin och dess funktioner i närmiljön. (<i>Programmerad teknologi i livets olika områden</i>).• Barn uppmuntras till gemensamt undersökande och utforskande av teknologin. (<i>Samlärandets processer</i>).• Vi övar på att gruppera föremål med tydliga egenskaper, som t.ex. färger.• (T.ex. genom att organisera leksaker på sina egna platser).
Barnets intresse och delaktighet	<ul style="list-style-type: none">• Digitala miljöer används för att synliggöra barnens tankar och intressen med hjälp av en vuxen.• Vi tar vara på barnens initiativ och fördjupar oss i dem med hjälp av digitala miljöer.• Barnen görs delaktiga i den pedagogiska dokumentationens innehåll och val av uttryck som en del av gemensamt skapande (t.ex. Daisy).

Kunskapsbeskrivningen:

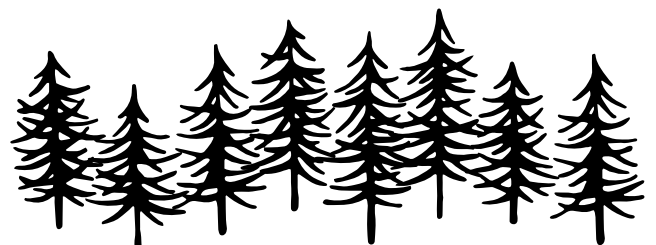
Digitala lärmiljöer som uppmuntrar till rörelse och fysisk aktivitet föredras

Målet med den pedagogiska verksamheten: Vi övar på att använda lärplattan. Vi övar på att urskilja och att jämföra. Vi övar på att utveckla minnet och rumsuppfattningen. Vi gör barnen delaktiga i verksamheten och uppmärksammar deras intressen.

Den pedagogiska verksamhetens beskrivning och arbetssätt: Vi utför en bildorientering tillsammans med barnen. Vi tar bilder med barnen av platser eller saker som de gillar. Vi uppmärksammar barnens upphovsrätt och försäkrar av barnet att hens bild får användas. Vi undersöker miljön tillsammans, och söker barnets favoritställen med hjälp av tagna bilder. Inom rörelseövningarna kan man utnyttja olika sätt att röra på kroppen. Denna aktivitet passar i många olika miljöer (t.ex. barnens favoritplatser i närskogen eller på daghemmets gård).

Lärmiljön och behövliga verktyg:

- En miljö som passar barnens färdigheter och behov
- Lärplattan
- Bilderna kan även skrivas ut
- Applikation: Kamera



Kunskapsbeskrivningen:

Vi använder bilder och videon på mångsidigt sätt, t.ex. genom att göra enkla bild- och videoprojekt.

Målet med den pedagogiska verksamheten:

Vi utnyttjar de saker som redan görs och ser värdet i det. Vi övar på att producera olika medieinnehåll: Tillsammans utför, sparar, ser, lyssnar och delar vi det skapta materialet.

Den pedagogiska verksamhetens beskrivning och

arbetssätt: Vi tar bilder på de gemensamma stunderna, som t.ex. sång- och danslekar och undersöker tillsammans hur det ser ut på skärmen. Vi minns och reflekterar över gemensamma stunder tillsammans. I enkla projekt kan man använda exempelvis QR-koder för att berika verksamheten.

Lärmiljön och behövliga verktyg:

- Lärplattan
- Musikinstrument
- Högtalarutrustning
- Applikationer: Kamera
- QR-koder kan används via applikationer och via webbläsare.



Kunskapsbeskrivningen:

Digitala miljöer utnyttjas i språklekar.

Målet med den pedagogiska verksamheten: Väcka intresse för det egna talet och språket. Lekfullt närmandesätt tillsammans. Modellinlärning och upprepning av aktiviteter.

Pedagogisen toiminnan kuvaus ja työskentelytavat:

Inbandning av ljud med lärplattan eller telefonen, varpå man lyssnar till ljudet tillsammans. Vi utnyttjar även leksaker som härmar ljud. Chatterkid är en rolig applikation, där man kan ta en bild av ett föremål/leksak och sedan spela in vad den ska säga. (Ta en bild, spela in ljud, redigera enligt önskemål = Bilden pratar).

Lär miljön och behövliga verktyg:

- Telefon eller lärplatta.
- Applikationer: ljudinspelare, kamera: videoinspelning, Chatterkid.
- Då man leker med språket lönar det sig att minnas sånger, ramsor och ramsor (t.ex. Yourube, Audio Areena (yle.fi)).



Kunskapsbeskrivningen:

Mångsidiga sinnesupplevelser kan skapas med hjälp av digitala element i lärmiljön.

Målet med den pedagogiska verksamheten: Barnen är i en aktiv roll (aktörer) i verksamheten. Vi uppmärksammar mångsidiga upplevelser via sinnen.

Den pedagogiska verksamhetens beskrivning och arbetssätt: Vi strävar att införa rörelse genom olika applikationer, videon och sånger. Vi ser på dansprogram. Vi lyssnar till sånger och handlar enligt dem (t.ex. påklädningssånger, rörelsesånger). Vi dokumenterar gemensamma stunder (pedagogisk dokumentering). Vi återkommer till stunderna och ser på den egna verksamheten tillsammans. Verksamheten kan berikas med att tillägga musikinstrument, ringar och utklädningskläder.

Lärmiljön och behövliga verktyg:

- Inne/ute
- Kamera/telefon
- Dator/lärplatta eller projektor/clevertouch, högtalare.
- Tilläggsmaterial som instrument och utklädningskläder.
Lisämateriaalit kuten soittimet ja rooliaut
- Applikationer: Kamera, YouTube



Kunskapsbeskrivningen:

Barnen uppmuntras till att producera media genom lek och utforskande.

Målet med den pedagogiska verksamheten:

Vi övar på att producera medieinnehåll med låg tröskel.

Den pedagogiska verksamhetens beskrivning och arbetssätt:

I sagotering spelas barnens prat in istället för att skrivas ner. Barnen kan själva rita eller ta en bild till talet. Alstren kan kombineras t.ex. till gruppens gemensamma digitala bok.

Lärmiljön och behövliga verktyg:

- Lärplattan
- Tecknematerial
- Applikationer: Kamera, videoinspelning/ljudinspelning



Kunskapsbeskrivningen:

Vi övar datalogiskt tänkande genom att granska vardagliga rutiner

Målet med den pedagogiska verksamheten: Vi övar på att klä på oss själva.

Den pedagogiska verksamhetens beskrivning och arbetssätt:

Vi övar att klä på oss självständigt i mindre grupper.

Vi använder oss av stödbilder och påklädnadssånger eller -klipp (ex. Banan och avokado på Youtube). Vi placerar barnens kläder i en rad på golvet enligt klippet och vi handlar enligt "instruktionerna". Undvik att sätta kläderna i en hög, eftersom barnen då har svårare att utföra uppgiften.

Lärmiljön och behövliga verktyg:

- Kläder
- Stödbilder
- Telefon eller lärplattan
- Applikationer: YouTube



4-5-åringar

<p>Tekniska färdigheter</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vi övar oss att använda lärplattans egenskaper och funktioner (att starta, stänga och ladda). • Vi bekantar oss med webbläsaren. Vi gör sökningar av bild- och ljudfiler. • Vi utforskar och prövar användningen av olika tangentbord. • Vi övar på olika sätt att styra apparater.
<p>Ansvar och välmående</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tillsammans med barnen lär vi oss att använda de digitala verktygen på ett ansvarsfullt och hållbart sätt. • Vi lär oss använda medier på ett tryggt sätt: vi vägleder barnet att diskutera om medieanvändningen med en vuxen, samt att trygga sig till en vuxen om något händer. • Vi behandlar upphovsrätten. Vi lär oss tillsammans med barnen att alla har rätt att bestämma om användningen av sitt eget arbete. • Vi lär oss att man behöver fråga om lov innan man tar eller publicerar en bild. • Vi diskuterar tillsammans om rätten till personlig och kroppslig integritet. • Vi diskuterar med barnen om att det finns både passande och opassande medieinnehåll för barn. Vi för fram åldersgränser och deras betydelse. • Vi lär oss att fästa uppmärksamheten kring belysning, sikärmens ljusstyrka, ljudkvalitet och volym, samt lär oss att reglera dem. • Vi uppmärksammar barnet att hålla bra arbetsställning och att ta regelbundna pauser. • Vi föredrar arbetssätt där barnen är fysiskt aktiva.
<p>Interaktion och gemenskap</p>	<ul style="list-style-type: none"> • När man jobbar med digitalitet betonar man speciellt metoder som främjar gemenskap och samarbete, samt aktiviteter där man övar på känslö- och samspeisfärdigheter. • Vi övar på att ta kontakt och kommunicera i digitala miljöer. • Vi skapar och bygger nytt tillsammans. Vi utför kreativa gemensamma projekt med digitala element. • Vi inkluderar barnen i att skapa gemensamt innehåll, som att informera om gemensamma evenemang. • Vi lär oss att känna igen emojis.
<p>Medie-läskunnighet</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vi utforskar tillsammans med barnen, hur media syns och inverkar på barnens vardag, som t.ex. i lek och levnadsmiljö. • Vi undersöker reklam tillsammans och pratar om skillnaden mellan att vilja ha, behöva och att köpa. • Vi utvecklar en förståelse för att en del saker i media är sant och en del saker är påhittade. Vi försöker särskilja på dessa genom att producera och redigera bilder.
<p>Kreativitet och skapande</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vi skapar aktuellt och intressant digitalt innehåll på barnens initiativ. • Vi stöder barnens individuella sätt att uttrycka sig genom att använda digitala miljöer. Vi uppmuntrar till mångsidiga/multimodala uttrycksätt. • Vi övar att skapa innehåll i de digitala miljöerna tillsammans med barnen (t.ex. i Daisy). • Barngruppen deltar i medieproduktionens olika skeden: gemensam planering, kreativt skapande och granskande av slutprodukten. • Vi gör bild- och videoprojekt: tar bilder, filmer och redigerar innehållet med enkla medel. • Vi planerar och genomför utforskande olika medieinnehåll, som t.ex. digitala sagor, ljudinspelningar och konstverk. • Vi spelar spel som uppmuntrar till att skapa innehåll.
<p>Lekfullt, utforskande arbetssätt</p>	<ul style="list-style-type: none"> • I barngruppen bekantar vi oss utforskande och lekfullt med olika applikationer då vi behandlar olika ämnesområden eller teman. • Vi bekantar oss mångsidigt med vardagens teknologi, olika utforskningsverktyg och med sätt att undersöka. • Vi utreder fenomen med hjälp av teknologi och digitala miljöer. Vi utnyttjar dessa då vi gör observationer, samlar, strukturerar och skapar förståelser av informationen. • Vi undersöker omgivningen och omvärlden genom fotografering och gör informationssökning om fenomen som intresserar barnen.
<p>Programmerings-kunnande</p>	<p>Gör i alla fall dessa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vi övar oss på färdigheter som behövs inom programmeringstänkande och samarbete. Vi jobbar ämnesöverskridande i all lärandeverksamhet: Vi reflekterar, bekantar oss, utforskar och får upplevelser av och om teknologin. (<i>Programmering som verktyg för lärande</i>). • Lärmiljöerna planeras så att barnen genom lek kan träna färdigheter som behövs inom programmeringstänkande: gruppering, jämförelser och organisering/ordningsföljder. (<i>Logiskt tänkande och informationshantering</i>). • Med barnen görs observationer om fenomen som är regelbundna och upprepande. (Gör t.ex. enligt en modell: bygg en likadan och korrigerar skillnader). • Gruppering görs genom spel och lek i digitala miljöer. • Barn uppmuntras till att reflektera och ställa frågor om fenomen i omvärlden, samt att söka svar och lösningar på dem. (<i>Problemlösning och modellering</i>). • Vi lär oss att följa anvisningar genom lek och aktiviteter. Anvisningarna kan vara kroppsliga, visuella, verbala eller auditiva (t.ex. lek enligt kommando: Följ John eller Kaptenen befäl!). (<i>Begrepp och grundläggande strukturer inom programmering</i>). • Vi spelar spel tillsammans med barnen som övar olika logiska färdigheter. Vi hittar på nya spel och redigerar bekanta spel. (<i>Kreativt skapande</i>). <p>Tilläggsutmaning:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Barn uppmuntras till att själva hitta på nya rörelsesätt och verksamheter i välbekanta lekar och vardagsituationer. (<i>Praktiska färdigheter: att skapa nya mönster</i>). • Barns teknologipplevelser utvidgas genom att utforska vardagens apparater och deras funktioner. Vi reflekterar kring hurdana fördelar eller stödfunktioner apparaterna har för människor. • Vi undersöker hur man med hjälp av teknologin kan följa människors handlingar. Vi letar exempel från den egna närmiljön, som t.ex. rörelsesensorer, kartapplikationer, barns närvarotaggar eller aktivitetsarmband. (<i>Den programmerade teknikens effekter i vardagen</i>).
<p>Barnets intresse och delaktighet</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Barnens tro på sina egna möjligheter att påverka stärks genom att utnyttja digitala lösningar (t.ex. genom att barnet fotograferar det som hen tycker om). • Vi diskuterar om barns rättigheter och möjligheter att påverka ärenden som berör hen själv. Vi uppmuntrar barnen att uttrycka sina åsikter i planering och beslut. Media används som hjälp. • Vi bekantar oss med den digitala världen och aktuella fenomen. • Vi utgår från barnens olika intressen, t.ex. genom att reproducera händelser från filmer, serier, spel och videon genom lek.

Kunskapsbeskrivning:

Vi stöder barnets individuella sätt att uttrycka sig genom att använda digitala miljöer. Vi uppmuntrar till mångsidiga uttryckssätt.

Målet med den pedagogiska verksamheten:

Att använda lärplattan på ett mer mångsidigt sätt än att enbart spela. Man hittar användningsmöjligheter där barnen får producera innehåll själva. Man tar fasta på barnens initiativ och intressen.

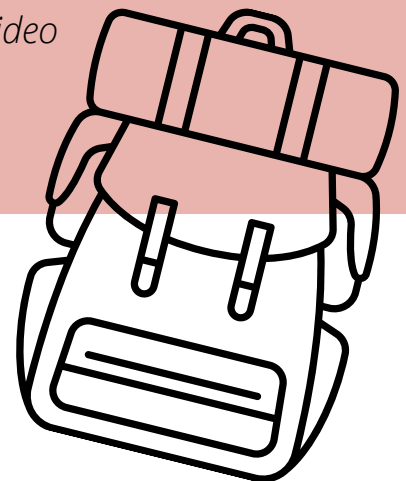
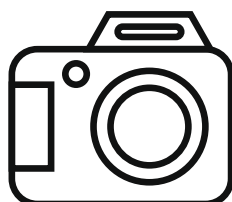
Den pedagogiska verksamhetens beskrivning och arbetssätt:

Att ta bilder, videofilma samt redigera dem på olika sätt med hjälp av applikationer. Lärplattan är med i daghemmets vardag, t.ex. på utfärder. Barnen kan själva dokumentera verksamhet och projekt.

Genom Chatterkid kan man jobba med benämning av föremål. Barnet kan själva ta bilder på ett valfritt objekt, spela in ordet och visa upp den för andra barnen. Tillsammans kan de skapa en benämningsbok.

Lärmiljön och behövliga verktyg:

- Hela daghemmet och dess omgivning
- Lärplattan och smarttelefoner
- Applikationer: Se applikationslistan: *Bilder, video och redigering*. Chatterkid.



Kunskapsbeskrivning:

Vi undersöker reklamer tillsammans och pratar om skillnaden mellan att vilja ha, behöva och att köpa.

Målet med den pedagogiska verksamheten:

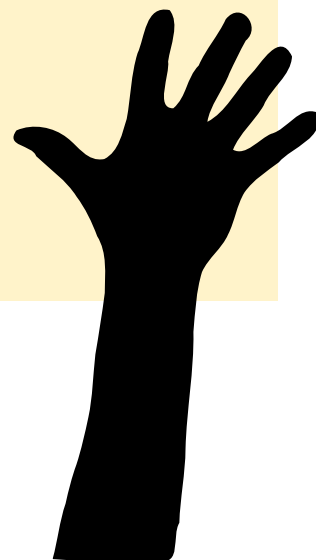
Vi undersöker reklamer tillsammans med barnen

Den pedagogiska verksamhetens beskrivning och arbetssätt:

I små grupper diskuteras vad reklamer är och vilken funktion de har. Diskussionen i smågruppsverksamheten spelas in och tittas på och reflekteras över i helgrupp. Vi granskar reklamer i omgivningen: var allt ställen finns de? Vi gör egna reklamer i små grupper. Barnen får själva planera och verkställa reklamerna med hjälp av lärplattan.

Lärmiljön och behövliga verktyg:

- Lärplattan
- Tidningar, reklamer, reklamer utomhus osv.
- Applikationer: Se applikationslistan: *Bilder, video och redigering.*



Kunskapsbeskrivning:

Vi diskuterar om barns rättigheter och möjligheter att påverka ärenden som berör hen själv.

Vi uppmuntrar barnen att uttrycka sina åsikter i planering och beslut. Media används som hjälp.

Målet med den pedagogiska verksamheten: Vi kommer överens om gruppens regler gällande spelande och användning av lärplattan. Barnen får själva påverka.

Den pedagogiska verksamhetens beskrivning och arbetssätt:

Möte med barnen där det diskuteras hur apparaterna används i gruppen. Barns idéer och önskemål uppmärksammas. I hurdant format samlas reglerna så att alla har tillgång till dem i fortsättningen?

Hurdana gemensamma regler behövs?

- Varför begränsas speltiden? Turtagning och att hålla sig till de överenskomna reglerna.
- Får apparater användas till att verkställa egna idéer? T.ex. att ta bilder eller spela in videon.
- Hur kan man berika lek med hjälp av apparater?
- Var finns apparaterna, och hur finns de tillgängligt för barnen?
- Hur kan apparater utnyttjas till gemensam verksamhet?

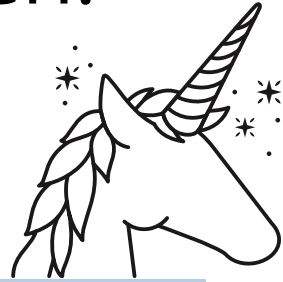
Lärmiljön och behövliga verktyg:

- Lärplattan, hörlurar
- Hur synliggörs regler med lärplattan (ljud- och videoinspelning, digitala böcker o.s.v.) eller med traditionella metode?



Kunskapsbeskrivning:

Vi bekantar oss med den digitala världen och aktuella fenomen.



Målet med den pedagogiska verksamheten: Involvera barnen i datoranvändning. Att känna till printningens olika skeden. Att öva på att färglägga och använda finmotoriken i den övningen.

Den pedagogiska verksamhetens beskrivning och arbetssätt:

Färgläggningsövningar enligt barnens intresse t.ex. genom Supercoloring eller att söka via Googles sökfunktion. Barnen använder sökfunktionen tillsammans med en vuxen, och letar efter mediefigurer som intresserar barnet. Barnet får själv leta bland bilderna och trycka på ikonen för utskrift, och avhämta det utskrivna pappret från printern. Barnet får därefter färglägga bilden, samtidigt som barnet får berätta om sin favoritseriefigur. Den vuxna kan ställa tillägsfrågor för att visa sitt intresse för ämnet.

Genom bilderna kan man även använda sagotering. Barnet kan berätta om sin målade bild för den vuxna, som i sin tur skriver upp eller spelar in samtalet med lärplattan genom ljudinspelningsapplikationen.

Lärmiljön och behövliga verktyg:

- Dator eller lärplatta
- Printer
- Färgläggningspennor eller tuscher.
- Applikationer: ljudinspelning

Förskolan

<p>Tekniska färdigheter</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vi använder applikationer på ett mångsidigt sätt och gör observationer om hur de fungerar. • Vi diskuterar om teknologins roll i barnens liv. • Vi bekantar oss med datorn. • Vi lär oss om tangentanvändningens grunder. Vi bekantar oss med att använda en datomus. • Vi diskuterar vad Internet innebär. Vi lär oss om webbläsaren och dess grunder. • Vi övar på att använda sökkord ändamålsenligt.
<p>Ansvar och välmående</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vi diskuterar hållbar användning av teknologin, och val som berör detta. • Sam uppmuntras att be om hjälp av vuxna om det uppkommer frågor i samband med medieanvändningen. • Vi bekantar oss med trygg handling i digitala miljöer. Vi lär oss om grundprinciperna för trygg handling. • Vi diskuterar upphovsrätten och att man bör ha andras medgivande innan deras producerade material används eller uppvisas. • Vi diskuterar om betydelsen av att skydda den personliga integriteten. Vi påminner barnet om rätten att bestämma om hen vill vara med på bild och om bilderna får delas. • I barngruppen bekantar vi oss med medieinnehållens åldersgränser och diskuterar vilken roll åldersgränserna har. • Vi övar oss på god ergonomi och att hålla pauser.
<p>Interaktion och gemenskap</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vi diskuterar definitionen av mobbning och trakasserier, samt övar på att lösa konflikter uppbyggande. • Vi övar på goda handlingsvanor i digitala miljöer. • Vi utnyttjar digitala miljöer då vi tar kontakt och kommunicera med andra (t.ex. med en barngrupp i ett annat daghem). • Vi övar oss på ändamålsenlig användning av emojis.
<p>Medie-läskunnighet</p>	<p>Gör i alla fall dessa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vi upplever olika medieinnehåll på ett mångsidigt sätt, t.ex. genom nyheter för barn, mediekonst, filmer och musik. • Vi granskar barnens egen medieanvändning. Vi reflekterar över olika medieanvändningssituationer och hur den kan användas på olika sätt ensam eller tillsammans med andra. • Vi bekantar oss fördomsfritt med medieinnehåll som är betydelsefulla för barnen. Vi funderar varför de upplevs som tilltalande. • Vi granskar reklam i närmiljön och reflekterar kring deras koppling till konsumtion. <p>Tilläggsutmaning:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vi lär oss förstå att media kan skapa illusioner, uppfattningar och generaliseringar. • Vi övar kritisk utvärdering av information. Vi funderar över och utvärderar informationen som finns på Internet. • Vi undersöker hur påhittade och verkliga medieinnehåll skapas och vilken skillnad de har, exempelvis genom att skapa en berättelse eller ett reportage av vardagen.
<p>Kreativitet och skapande</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vi skapar en möjlighet för barnet att använda sig av kreativt skapande i digitala miljöer, i enlighet med multilitteracitet. Vi uppmuntrar barnen att verkställa sina idéer genom att använda enkla applikationer som främjar delaktigheten. • Vi deltar gemensamt i skapandets olika faser: planering, utforskande och att lekfullt producera innehåll. Vi granskar slutprodukten tillsammans. • Vi utforskar olika medieinnehåll tillsammans med barnen, som bildanimering, videon, digital litteratur eller egengjord musik. • Vi använder oss av olika digitala verktyg, applikationer och program för att skapa olika digitala innehåll. • Vi uppmuntrar barnen att lekfullt och utforskande producera olika medieinnehåll, som t.ex. redigering av bilder på ett mångsidigt sätt. • Vi inspirerar till kreativa uttrycksätt genom att inkludera bekanta medieinnehåll för barnen, t.ex. seriefigurer, händelser och sekvenser i filmer och spel.
<p>Lekfullt, utforskande arbetssätt</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vi utför längre projekt genom att utnyttja teknologi och digitala miljöer. • Vi gör enkla diagram, som även åskådliggörs analogt (t.ex. hur man färdats till daghemmet för att åskådliggöra antal och fördelning).
<p>Programmerings-kunnande</p>	<p>Gör i alla fall dessa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • I barngruppen utforskar och verkställer vi regelmässiga och upprepande mönster på ett lekfullt sätt. Därtill reflekterar vi över orsakssamband mellan fenomen. (Logiskt tänkande och Informationsbearbetning) • Vi tränar på att beskriva och förklara observationer, samt att fundera ut lösningar. (Problemlösning och modellering) • Vi bekantar oss med programmering genom att lekfullt pröva på att ge och följa order/anvisningar. (Praktiska färdigheter) • Vi prövar på att ge olika kommandon, i mån av möjlighet med en apparat eller applikation som man kan programmera. (Praktiska färdigheter) • Vi vägleder barnet i att lösa problem och uppgifter genom reflektion och att pröva sig fram tillsammans. (Problemlösning och modellering) • Vi lär barnet att känna igen och benämna föremål och apparatur i den egna närmiljön som fungerar med hjälp av en inbyggd dator. Vi reflekterar över och undersöker deras funktioner tillsammans. (Programmerad teknologi i livets olika delområden). <p>Tilläggsutmaning:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vi bekantar oss med algoritm-begreppet genom att undersöka olika verksamhetsanvisningar och sätt att ge order. (Begrepp och grundläggande strukturer inom programmering). • Vi bekantar oss med apparatur som fungerar med robotik, genom att söka information från olika källor. • Vi planerar och bygger apparater och robotar med olika material. Vi beskriver deras användning och funktion till andra. (Kreativt skapande) • Vi planerar och verkställer olika miljöer med berättande och spelmässiga element, som verkställs t.ex. genom regler, poängräkning eller tidsbegränsning. (Kreativt skapande) • Vi planerar egna spelfigurer. • Vi bekantar oss med grunderna för programmering och digitalt skapande i grafiska programmeringsmiljöer (ex. med ScratchJr).
<p>Barnets intresse och delaktighet</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Barnet skapar en förståelse om barns rättigheter och möjligheter att påverka gemensamma saker. • Vi använder digitala verktyg som medel till att uttrycka barns tankar och åsikter.

Kunskapsbeskrivningen:

Vi inspirerar till kreativa uttryckssätt genom att inkludera bekanta medieinnehåll för barnen, t.ex. seriefigurer, händelser och sekvenser i filmer och spel.

Målet med den pedagogiska verksamheten:

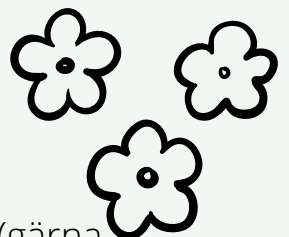
Inspirera barnen till programmering genom en trevlig stund tillsammans. Att kombinera anvisning och symboler. Logisk slutledningsförmåga, problemlösningsförmåga och barnets kreativa uttryck.

Den pedagogiska verksamhetens beskrivning och arbetssätt:

Verksamhet i små grupper. I verksamheten kan användas programmerade robotar eller andra figurer, såsom legofigurer eller bilar. Det kan vara vilken figur som helst som intresserar barnet. Barnen planerar en rutt på ett rutpapper i storlek A3. Till rutten införs föremål som figurerna ska söka, t.ex. 3-10 blommor. Barnen har färdiga pilsymboler, som med hjälp av de formar sin rutt och figuren/apparaten plockar upp de olika föremålen. Kompisen granskar ifall rutten med pilsymbolerna är rätt och om de leder till den rätta destinationen. A3-pappret kan även dekoreras genom att rita in det landskap som figurerna befinner sig i. Exempelvis, blomäng, skogen, en grotta.

Lärmiljön och behövliga verktyg:

- Ett rutpapper i storlek A3
- Färgläggningsspennor och en svart tusch
- 10 st bilder, som t.ex. blommor
- Behövliga pilsymboler som är färdigt utprintade (gärna laminerade för att hålla en längre tid).



Kunskapsbeskrivningen:

Vi granskar reklamer i närmiljön och reflekterar kring deras koppling till konsumtion.



Målet med den pedagogiska verksamheten: Vi undersöker olika reklamer och skapar reklamer själva. Vi reflekterar kring reklamernas koppling till konsumering och kring hållbar konsumering.

Den pedagogiska verksamhetens beskrivning och arbetsätt:

Vi funderar först vad reklamerna är och var barnen sett dem. Vi undersöker olika reklamer (i tidningar, reklamer utomhus, applikationer, Internet, informationstavlor, kollektivtrafiken). Vi funderar vad man kan marknadsföra genom reklamer och vad det står i dem. Vi kategoriserar reklamer enligt innehåll, t.ex. mat, service, bilar, kläder, leksaker, sportutrustning. Vi funderar på reklamers koppling till konsumering och att vilja ha: behövs produkten verkligen? Vi diskuterar om att köpa använda produkter. Vi prövar på att själva skapa reklamer: hur för man bäst fram produkten i reklamvideon? Barnen får planera och verkställa reklamer om t.ex. daghemmets leksaker eller gårdssaker i små grupper. Vi ser på reklamerna tillsammans och diskuterar om dem.

Lärmiljön och behövliga verktyg:

- Vi rör på oss i olika ställen i närmiljön
- Olika reklamer från olika källor
- Lärplattan
- Applikationen: Kamera, video, eventuell bildredigering

Kunskapsbeskrivningar:

Vi utför längre projekt genom att utnyttja teknologi och digitala miljöer.

Målet med den pedagogiska verksamheten:

Vi gör en uppföljning av våren (eller andra årstider och deras växlingar) och bekantar oss med långvariga projekt. Att observera och följa med naturen (temperaturen, naturens ljud, förändringar i miljön). Vi övar oss att använda lärplattans kamera- och ljudinspelningsfunktion. Planering av processen: att sätta upp ett tidsperspektiv, att välja ut motivet som ska dokumenteras, samtalstekniker och arbetsfördelning.

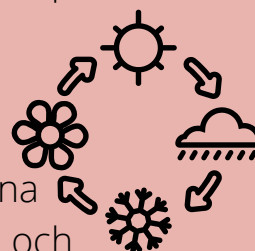
Den pedagogiska verksamhetens beskrivning och arbetssätt:

Ett längre projekt. Smågruppsverksamhet. Vi väljer och observerar motivet som dokumenteras. Barnen tar bilder av motivet med lärplattan turvis varje vecka. De spelar in ljudlandskap med telefonens ljudinspelningsfunktion. Den vuxna skriver upp de saker som barnen uppmärksammar under sin utfärd.

Vi dokumenterar skogsutfärder. Barnet tar bilder av samma plats varje vecka. Bilderna sammanställs till en presentation som uttrycker vårens ankomst. Som bakgrundsljud kan naturens ljud användas. Barnen gör observationer om förändringar med stöd av den vuxna (nyckelbegrepp kan skrivas in vid bilden). Man kan även använda olika vädersymboler, t.ex. emoji, för att uttrycka olika väder (multilitteracitet). Med bildredigerings appar kan man tillägga bild på barnet eller på en leksak till den miljö som barnet beskrivit.

Lärmiljön och behövliga verktyg:

- Skogen
- Telefon, lärplattan, anteckningsmaterial för den vuxna
- Applikationer: kamera, ljudinspelning, appar för bild och videoredigering och en app där bilderna sammanställs och presenteras,



PORVOO BORGÅ

Materialet är producerat inom Borgå stads Nylitteracitet-projekt, finansierat av Utbildnings- och kulturministeriet.



Denna produkt är licensierad med Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0).