

Sipoon varhaiskasvatuksen
Digipolku perustuu
Uudet Lukutaidot hankkeen
nyk. ePerusteiden digitaalisen
osaamisen kuvauksiin

Digistig inom småbarnspedagogiken i Sibbo är
grundad på utvecklingsprogrammet
Nylitteracitet (nuförtiden) eGrunder
kunskapsbeskrivningarna av digital
kompetens



DIGITAALINEN OSAAMINEN

- Käytännön taidot ja oma tuottaminen
- Turvallisuus ja vastuullisuus
- Tiedonhallinta sekä
- tutkiva ja luova työskentely
- Vuorovaikutus

MEDIALUKUTAITO

- Lasten kanssa harjoitellaan käyttämään ja hahmottamaan erilaisia mediasisältöjä
- Mietitään, millä tavoilla voimme itse tuottaa mediasisältöjä?
- Harjoitellaan tarvittavia taitoja mediaympäristöissä toimimisen tueksi

OHJELMOINTIOSAAMINEN

- Koodaamisen perusteiden lisäksi omaksutaan monipuoliset ajattelun taidot
- Pyritään ymmärtämään digitaalista, ohjelmoitua maailmaa

Tiedonhaku ja yhteiset projektit. Ikärajat.
Laitteiden peruskäyttö.
Julkaisulupa.
Ongelmanratkaisu.
Oman vuoron odottaminen ja toisten kuunteleminen.

Kuvat, videot, äänitteet, kirjat, mainokset, piirustukset ja lehdet.
Ilmaistaan oma mielipide ja kuunnellaan muiden ajatuksia. Osallistutaan ja kysytään kysymyksiä.

Etsitään vastauksia kysymyksiin yhdessä aikuisen kanssa.
Lajittelu, ohjeiden seuraaminen.
Osmo, Beebot, lautapelit

DIGITAALINEN OSAAMINEN

KÄYTÄNNÖN TAIDOT JA OMA TUOTTAMINEN

TEKNISET PERUSTAIIDOT

- pidetään laitteet lasten saatavilla
- nimetään laitteita
- digi on luonteva osa oppimisympäristöä

TOIMINTA ERI YMPÄRISTÖISSÄ

- aikuiset käyttävät digivälineitä pedagogiseen dokumentointiin
- tutustutaan sovelluksiin yhdessä lasten kanssa

TUOTTAMINEN

- tehdään kirjoja lasten tarinoista ja kuvista
- tehdään animaatioita,
- kuvataan arkea ja ympäröivää luontoa
- katsotaan kuvia yhdessä

VASTUULLISUUS JA TURVALLISUUS

VASTUULLISUUS

- kerrotaan huoltajille digitaalisten ympäristöjen käytöstä
- perheiden kanssa sovitaan julkaisuluvista
- tutustutaan lasten digitaaliseen maailmaan

TURVALLISUUS

- henkilöstö tuntee tietosuojaohjeet
- lasten ja perheiden kanssa keskustellaan ikärajoista
- kuullaan lasten kokemuksia ja tartutaan aloitteisiin

ERGONOMIA

- toimintaa ohjaa laadukas sisältö ja käyttäjälähtöisyys
- huomioidaan tauot, työasennot ja äänenvoimakkuus

TIEDONHALLINTA SEKÄ TUTKIVA JA LUOVA TYÖSKENTELY

TIEDONHALLINTA

- tutustutaan tiedonhakuun
- harjoitellaan luokittelua ja ryhmittelyä
- harjoitellaan tiedon arviointia, mikä lähde on uskottava?

TUTKIVA JA LUOVA TYÖSKENTELY

- tutustutaan arjen teknologiaan
- aikuiset tarttuvat lasten aloitteisiin
- esitetään yhdessä kysymyksiä ja etsitään niihin vastauksia
- rohkaistaan lapsia kokeilemaan ja kysymään

VUOROVAIKUTUS

YHTEISÖLLISYYS JA OSALLISUUS

- lapset mukaan leikin ja oppimisen suunnitteluun
- lapset mukaan myös toteutukseen ja arviointiin

- harjoitellaan oman sisällön tuottamista
- huomataan ja tuetaan lasten vaikuttamismahdollisuuksia

- harjoitellaan yhteisöllistä työskentelyä
- hyödynnetään digitaalisia välineitä ilmaisussa ja eläytymisessä
- käytetään digitaalisia palveluja yhteydenpidossa huoltajiin

OHJELMOINTIOSAAMINEN

OHJELMOINNILINEN AJATTELU

LOGINEN AJATTELU

- havainnoidaan yhdessä säännönmukaisuuksia ja toistuvia asioita
- harjoitellaan luokittelua, vertailua ja järjestämistä

ONGELMIEN RATKAISEMINEN

- rohkaistaan lapsia esittämään kysymyksiä sekä etsimään niihin vastauksia
- nimetään ja selitetään ilmiöitä yhdessä

OHJELMOINNIN KÄSITTEET

- opetellaan leikkien ja pelien avulla toimimaan ohjeen mukaisesti
- annetaan ohjeita monipuolisesti: visuaalisesti, sanallisesti, kehollisesti ja äänellä

TUTKIIVA TYÖSKENTELY JA TUOTTAMINEN

LUOVA TUOTTAMINEN

- tutkitaan arjen koneiden ja laitteiden toimintaperiaatteita
- keksitään ja rakennellaan omia laitteita ja esitellään niitä toisille

KÄYTÄNNÖN TAIIDOT

- autetaan lapsia havaitsemaan ohjeita ja kokeilemaan ohjeiden antamista muille
- huomataan yhdessä erilaiset toimintaohjeet päiväkodin arjessa
- miten voin itse antaa ohjeita?

OHJELMOINTI JA OPPIMINEN

- harjoitellaan ohjelmoinnissa tarvittavia ajattelun ja yhteistyön taitoja
- ihmetellään, tutustutaan, kokeillaan. Saadaan kokemuksia teknologiasta

YHTEISKEHITTELY

- rohkaistaan lapsia tutkimaan ja kokeilemaan uusia asioita yhdessä
- opetellaan kertomaan omista ajatuksista ja harjoitellaan toimimaan erilaisissa rooleissa

OHJELMOIDUT YMPÄRISTÖT JA NIISSÄ TOIMIMINEN

OHJELMOITU TEKNOLOGIA ARJESSA

- havainnoidaan yhdessä arkielämän teknologiaa
- nimetään lähiympäristön digitaalisia laitteita ja tutkitaan, miten ne toimivat

- miten teknologian avulla seurataan ihmisen toimintaa?
- käytetään karttasovellusta, tutkitaan sijaintitietojen käyttöä

- pohditaan yhdessä, miten laitteet tai sovellukset keräävät ihmisten toimintaan liittyvää tietoa

MEDIALUKUTAITO

MEDIAN TULKINTA JA YMMÄRTÄMINEN

MEDIAN SISÄLLÖT

- huomataan yhdessä, että asiat ovat "totta tai tarua"
- todetaan, että mediasisällöt ovat ihmisten tekemiä.
- otetaan ja muokataan valokuvia

MIHIN MEDIA VAIKUTTAA?

- huomataan lasten kiinnostuksen kohteet
- tutkitaan yhdessä mainoksia, jutellaan haluamisen, tarvitsemisen ja ostamisen eroista

MEDIA JA TIEDONHANKINTA

- ohjataan lapsia kysymään näkemästään ja kuulemastaan
- opetellaan yhdessä käyttämään mediaa tiedonhankintaan

MINÄ JA MEDIA

- keskustellaan mediankäytöstä perheissä
- lapsia rohkaistaan monipuolisesti erilaisten mediasisältöjen pariin (esim. elokuvat, lehdet, valokuvat, pelit ja uutiset.)

MEDIAN TUOTTAMINEN

LUOVA ILMAISU

- mediasta nousevia, lapsia kiinnostavia asioita käsitellään leikkien ja luovan ilmaisun keinoin
- tuotetaan omia mediasisältöjä: digitarinoita, äänitallenteita tai piirroksia

MINÄ VAIKUTAN!

- lapsia rohkaistaan kertomaan ajatuksistaan
- keskustellaan lasten oikeuksista ja vaikuttamisen mahdollisuuksista
- lapsilla on mahdollisuus osallistua pedagogiseen dokumentointiin

MITEN TIETOA VÄLITETÄÄN?

- lapset otetaan mukaan tiedon välittämiseen, kuten tapahtumista tiedottamiseen

LAPSI MEDIAN TUOTTAJANA

- tuotetaan sisältöä leikkillisesti ja kokeilevasti
- arvostetaan lasten tuotoksia ja tutkitaan niitä yhdessä.
- huomioidaan lasten erilaiset mielenkiinnon kohteita.

TOIMINTA MEDIAYMPÄRISTÖSSÄ

TURVALLISUUS

- näytetään esimerkkiä turvallisesta mediankäytöstä
- kerrotaan huoltajille turvallisesta mediankäytöstä ja ikärajoista
- kysytään lapselta lupa otettaessa lapsesta kuvia tai videoita

VASTUULLISUUS

- lapsella on oikeus päättää tekemänsä työn kuvaamisesta
- aikuiset ovat tietoisia tekijänoikeuksien merkityksestä toiminnassa

HYVINVOINTI

- rohkaistaan lapsia kertomaan median parissa syntyneistä kokemuksistaan ja tunteistaan

VUOROVAIKUTUS

- aikuiset kannustavat omalla esimerkillään ystävällisyyteen ja toisten huomioonottamiseen kaikissa arkisissa tilanteissa

SYKSY - UUDEN TOIMINTAKAUDEN ALKU

LOPPUVUOSI - JUHLAA JA OPPIMISTA

UUSI VUOSI ALKAA - OLLAAN JO TUTTUJA, TEHDÄÄN TALVIA JUTTUJA

KEVÄT - LUONTO HERÄÄ, VALMISTAUDUTAAN UUTEEN

KESÄ - SIIVOTAAN JA LATAUDUTAAN

ELOKUU

- LAITTEET JA NIIDEN PERUSKÄYTTÖ TUTUKSI
- RYHMÄN OMAT SÄÄNNÖT DIGILAITTEILLE
- TUTKITAAN JA KUVATAAN OMAA YMPÄRISTÖÄ

IPADIN SUURENNUSLASI JA KAMERA KÄYTTÖÖN

SYYSKUU

- LASTEN IDEAT JA MIELIPITEET
- MOTORIIKKAA TUKEVAT SOVELLUKSET
- DIGI ARJESSA:

TIEDONHAKU, AJASTIN, KIRJAT, KUVAAMINEN

LOKAKUU

- TUTKITAAN JA INNOSTUTAAN. TEHDÄÄN TIEDONHAKUJA, ALOITETAAN PROJEKTI
- KERROTAAN JA KUUNNELLAAN

TIEDONHAKU, BOOK CREATOR, KAMERA,

JOULUKUU

- DOKUMENTOIDAAN JUHLIA JA JOULUN ODOTUSTA

IPADIN KAMERA + I MOVIE / BOOK CREATOR DIGITAALISET JOULUKALENTERIT

MARRASKUU

- TUTUSTUTAAN OPPIMISPELEIHIN
- KESKUSTELLAAN IKÄRAJOISTA
- TUTKITAAN ERILAISIA LAITTEITA, MITEN NE TOIMIVAT?

IPADIN SOVELLUKSET, KAMERA, MEDIAKASVATUSMATERIAALIT

TAMMIKUU

- LASTEN OMAN ILMAISUN AIKA
- OHJELMOINTIOSAAMINEN
- PEDAGOGISET OPPIMISPELIT TARPEEN MUKAAN

IPADILLA: KUVIA, VIDEOITA JA ÄÄNTÄ. BOOK CREATOR JA STOP MOTION STUDIO. LAJITTELULEIKIT, OHJEET

HELMIKUU

- ALOITETAAN OMIEN KIRJOJEN TEKEMINEN (LAPSEN / RYHMÄN)
- PEDAGOGISET OPPIMISPELIT

BOOK CREATOR IPADIN PELIT KAMERA

MAALISKUU

- OMA YMPÄRISTÖ: TIEDONHAKUA JA TUTKIMISTA
- LASTEN KIINNOSTUKSEN KOHTEET

KARTTASOVELLUS, TIEDONHAKU

KESÄKUU

- KUVAT POIS PUHELIMELTA, IPADEILTA JA JOKAISEN OMALTA ONE DRIVELTÄ
- IPADIT KESÄKSI POIS PÄÄLTÄ, AKKU LADATTUNA, MIN. 50%

TOUKOKUU

- OMAT KIRJAT / TOIMINTAVUODEN DOKUMENTOINTI
- MIKÄ MEIDÄN RYHMÄSSÄ INNOSTI?
- MIKÄ JÄI KOKEILEMATTANA?

HUHTIKUU

- TUTKITAAN LUONTOA JA SEURATAAN KEVÄTTÄ
- OMIEN KIRJOJEN TEKEMINEN EDISTYY

SUURENNUSLASI JA KAMERA BOOK CREATOR TAI PAPURI

VUOSIKELLO

DIGI JA VASU:N OPPIMISEN ALUEET

ALLE 3V

OSALLISTUJA

KIELTEN RIKAS MAAILMA

- lapsi opettelee nimeämään asioita
- lapsi tutkii yhdessä aikuisen kanssa kirjoja ja kuvia
- lapsi tuottaa omia tarinoita

I PAD

Moka mera Lingua

- tutustutaan kieliin. Erityisesti lapsille, joiden kotikieli muu kuin suomi.

Lukulumo

- lue ja kuuntele kirjoja.

Yle Lasten Areena

- Satuja ja tarinoita yhdessä kuunneltavaksi

ILMAISUN MONET MUODOT

- lapsi tuottaa yhdessä aikuisen kanssa mediasisältöjä, sovellusten avulla (kts. alla)
- lapsi liikkuu ja ilmaisee itseään aikuisen innostamana

I PAD

Kamera

- Lasten ottavat itse kuvia ja videoita, niitä katsotaan yhdessä

ChatterKid

- Laitetaan esineet puhumaan

Äänentallennin

- Tallennetaan ääniä ja tarinoita.

Pikku kakkonen

- Piirtotyökalu, piirrä ja taiteile

Book Creator

- Ohjelmalla voi myös saduttaa

MINÄ JA MEIDÄN YHTEISÖMME

- lapsi tutkii ja tutustuu ympäristöönsä.
- mediakasvatus

I PAD

Kamera

- Lasten ottavat itse kuvia ja videoita päiväkodin arjesta, niitä katsotaan yhdessä

Kartta

- Tutkitaan karttaa yhdessä

Pikku kakkonen

- Tellustajat, tutustu esimerkiksi kierrättämiseen ja kasvattamiseen yhdessä lapsen kanssa

TUTKIN JA TOIMIN YMPÄRISTÖSSÄNI

- lapsi havainnoi lähiympäristön teknisiä laitteita, nimitään niitä yhdessä
- lasta kannustetaan kysymään ja ihmettelemään

I PAD

Pikku toukka Paksulainen

- Auta toukkaa kehittymään perhoseksi

Kamera

- Kuvataan ja otetaan videoita

iPadin suurennuslasi

- Tutkitaan metsässä ja pihalla erilaisia pintoja ja ötököitä

Pikku kakkonen

- Auta Pikkulia huolehtimaan lemmikitoukasta. Hertan mustikkaretki ja ruskaretki.

KASVAN, LIIKUN JA KEHITYN

- lapsi opettelee toimimaan ohjeen mukaan (sanallinen, visuaalinen, kehollinen)

I PAD

Spin-n-move

- Pyöräytä spinneriä ja liiku ohjeen mukaan

Kamera

- Suunnistetaan pihalla

Moka Mera Emotions

- Tutustutaan tunteisiin lapsen kasvojen ilmettä muuntavan sovelluksen avulla

Pikku kakkonen

- Reima Räiske, mikä saa Reiman iloiseksi?

DIGI JA VASU:N OPPIMISEN ALUEET

3-5 V

OSALLISTUJA

KIELTEN RIKAS MAAILMA

- tutkitaan yhdessä mediaa lasten omien mielenkiinnonkohteiden mukaan (lastenohjelmat, kirjat, äänikirjat)
- lapsi tuottaa omia tarinoita
- lapsi tutustuu tiedonhakuun
- lapsi tutustuu kirjaimiin ja sanoihin pedagogisten pelien avulla

I PAD

Molla ABC

- Raaputetaan kirjaimia ja numeroita

Book creator

- Sovellus omien kirjojen tekemiseen

Ekapeli Alku

- Opetellaan yhdistämään ääniteitä ja kirjainsymboleja

Ekapeli maahanmuuttaja

- Ääniteitä ja kirjaimia S2 lapsille

Moka mera lingua

- Leikillinen tapa tutustua kieleen

Äänentallennin

- Tallennetaan tarinoita, lauluja ja puhetta

Pikku Kakkosen eskari

- Lukivalmiuksia kehittäviä tehtäviä

ILMAISUN MONET MUODOT

- lapsi tuottaa yhdessä aikuisen kanssa mediasisältöjä, sovellusten avulla (kts. alla)
- lapsi liikkuu ja ilmaisee itseään aikuisen innostamana

I PAD

Äänentallennin

- tarinoita, lauluja ja puhetta

Pikku kakkonen

- Rytmisoinin, järjestää oma disko

Pikku Kakkosen eskari

- Sävelasteikot, rytmit, melodiat ja harmonia.

ChatterKid

- Laitetaan esineet puhumaan

Kamera

- Lapset kuvaavat kiinnostavia asioita

Book Creator

- Tehdään omista kuvista kirjoja

Stop Motion Studio

- Sovellus animaatioiden tekoon

MINÄ JA MEIDÄN YHTEISÖMME

- lapsi tutkii ja tutustuu ympäristöönsä.
- mediakasvatus

I PAD

Kartta

- Etsitään karttasovelluksella tuttuja paikkoja

Book creator

- Tehdään kirja itsestä, ryhmästä.

Kamera

- Suunnitelmallisesti kuvataan päiväkodin arkea

Pikku kakkonen

- Tellustajat: kierrätä, korjaa, tuunaa
- Reima Räiske: mikä saa Reiman iloiseksi?

TUTKIN JA TOIMIN YMPÄRISTÖSSÄNI

- osataan nimetä ja käyttää digilaitteita
- tutkitaan ja etsitään tietoa yhdessä
- kannustetaan lasta rakentelaan ja pohtimaan laitteiden tarkoitusta

I PAD

Pikku Kakkosen eskari

- Pelaa matemaattisia valmiuksia kehittäviä pelejä

Google

- Etsitään tietoa yhdessä

Kartta

- Lähiympäristö, Suomi, Eurooppa ja maapallo kartalla

iPadin suurennuslasi

- Tutkitaan ja etsitään tietoa näistä

Pikku kakkonen

- Pikkuli, Hertan mustikkaretki ja ruskaretki, Neosen rakennuspeli, Salasaaren seikkailijat

Myyrän mielikasviket

- Tutustutaan kasviksiin

Möllit

- Ongelmanratkaisua pelissä

Beebot peli

- Opettele koodaamaan Beebottia

KASVAN, LIIKUN JA KEHITYN

- opitaan käyttämään digilaitteita yhdessä ja keskustellaan mediasisällöistä
- lapsi saa tarvitsemansa tiedot ja taidot turvalliseen digilaitteiden käyttöön

I PAD

Spin-n-move

- Pyöräytä spinneriä ja liiku ohjeen mukaan

Kamera

- Suunnistetaan pihalla
- Moka Mera Emotions
- Keskustellaan tunteista lapsen kasvojen ilmettä muuntavan sovelluksen avulla

Pikku kakkonen

- Reima Räiske, miltä tuntuu? Mikä harmittaa tai saa iloiseksi?

DIGI JA OPETUSSUUNNITELMAN OPPIMISKOKONAISUUDET

ESIOPETUS

HARJOITTELIJA

KIELTEN RIKAS MAAILMA

- tutkitaan yhdessä mediaa lasten mielenkiinnonkohteiden mukaan ja keskustellaan lapsia kiinnostavista aiheista
- lapsi tuottaa omia tarinoita kuvin, sanoin ja äänittämällä
- lapsi osaa hakea tietoa yhdessä aikuisen kanssa
- lapsi tutustuu kirjaimiin ja sanoihin pedagogisten pelien avulla

I PAD

Ekapeli Alku

- Yhdistetään äänteitä ja kirjainsymboleja

Ekapeli maahanmuuttaja

- Erityisesti S2 lapsille

Molla ABC

- Hienomotoriikan harjoittelua, tutustuttaa kirjaimiin ja numeroihin

Pikku Kakkosen eskari

- Tehtäviä ja pelejä esiopetukseen

Book creator

- Tehdään oma kirja lapsen valitsemasta aiheesta

Moka Mera lingua

- Lapsille, joiden kotikieli on muu kuin suomi.

Yle Lasten Areena

- Satuja ja tarinoita yhdessä kuunneltavaksi

Lukulumo

- Luetaan ja kuunnellaan tarinoita

Stop Motion Studio

- Kerrotaan lasten omia tarinoita animaation avulla

ILMAISUN MONET MUODOT

- lapsi tuottaa mediasisältöjä, sovellusten avulla (kts. alla)
- lapsi saa liikkua ja ilmaista itseään aikuisen innostamana
- lapsen kiinnostuksen kohteet huomioidaan

I PAD

Äänentallennin

- tarinoita, lauluja ja puhetta

Pikku kakkonen

- Rytmisoitin, järjestäkää oma disko

Pikku Kakkosen eskari

- Sävelasteikot, rytmit, melodiat ja harmonia.

ChatterKid

- Laitetaan esineet puhumaan

Kamera

- Kuvataan kiinnostavia asioita

Book Creator

- Tehdään omista kuvista kirjoja

Stop Motion Studio

- Sovellus animaatioiden tekoon

MINÄ JA MEIDÄN YHTEISÖMME

- tutkitaan yhdessä lähiympäristöä, tunnistetaan asuinalueet ja lasten oma elinympäristö (kartta)
- etsitään tietoa kierrättämisestä ja omaan ympäristöön vaikuttamisesta
- mediakasvatus

I PAD

Kartta

- Tunnistetaan kartasta oma lähiympäristö, Suomi, Eurooppa ja maapallo

Book creator

- Tehdään kirja omasta perheestä tai lasta kiinnostavasta temasta

Kamera

- Lapsi saa kuvata itse ja valita kuvattavat kohteet. Puhutaan luvan kysymisestä kuvaamiseen.

Pikku kakkonen

- Tellustajat: kierrätä, korjaa, tuunaa

TUTKIN JA TOIMIN YMPÄRISTÖSSÄNI

- osataan nimetä ja käyttää digilaitteita
- tutkitaan ja etsitään tietoa yhdessä
- kannustetaan lasta rakentelemaan ja pohtimaan laitteiden tarkoitusta
- mitataan ja suunnitellaan

I PAD

Pikku Kakkosen eskari

- Pelaa matemaattisia valmiuksia kehittäviä pelejä

Google

- Etsitään tietoa, mietitään hakusanoja

Kartta

- Lähiympäristö, Suomi, Eurooppa ja maapallo kartalla

iPadin suurennuslasi

- Tutkitaan ja etsitään tietoa näistä iPadin mittanauha

Pikku kakkonen

- Pikkuli, Hertan mustikkaretki ja ruskaretki, Neosen rakennuspeli, Salasaaren seikkailijat

Myyrän mielikasvikset

- Tutustutaan kasviksiin

Möllit

- Ongelmanratkaisua pelissä

Beebot peli

- Opettele koodaamaan Beebottia

KASVAN, LIIKUN JA KEHITYN

- käytetään digilaitteita yhdessä ja keskustellaan mediasisällöistä
- lapsi saa tarvitsemansa tiedot ja taidot turvalliseen digilaitteiden käyttöön
- keskustellaan faktasta ja fiktiosta, ikärajoista ja säännöistä

I PAD

Spin-n-move

- Pyöritetään spinneriä ja liikutaan ohjeen mukaan

Kamera

- Lapset tekevät oman pihasuunnistuksen

Moka Mera Emotions

- Keskustellaan tunteista lapsen kasvojen ilmettä muuntavan sovelluksen avulla

Pikku kakkonen

- Reima Räiske, miltä tuntuu? Mikä harmittaa tai saa iloiseksi?

MITÄ TEHTÄISIIN?

KOPIOI TÄSTÄ POHJA
DIGITUOKION
SUUNNITTELUUN!

DIGIVIIKKO _____

TEEMANA _____

VÄLINEET _____

PIENRYHMÄT _____ päivä/kesto/klo

- a) _____
- b) _____
- c) _____
- d) _____

TAVOITTEENA:

Aihe/laite johon tutustutaan

Sovellus jota käytetään

Lopuksi esitellään (mitä ja kenelle)

DIGITUOKIO _____

TEEMANA _____

VÄLINEET _____

PIENRYHMÄT vai KOKO RYHMÄ

- a) _____
- b) _____
- c) _____
- d) _____

TAVOITTEENA:

Aihe/laite johon tutustutaan

Sovellus jota käytetään

Lopuksi osaamme / tiedämme että

DIGITAL KOMPETENS

- Praktiska färdigheter och att själv producera
- Säkerhet och ansvar
- Informationshantering, undersökande och kreativt arbete
- Interaktion

MEDIELÄSKUNNIGHET

- Öva med barnen: Hur använder och förstår man olika medieinnehåll?
- På vilka sätt kan vi producera medieinnehåll själva?
- Öva de färdigheter som behövs för att stödja verksamheten i mediemiljöer

PROGRAMMERINGSKUNNANDE

- Förutom grunderna i kodning lär sig barnen mångsidiga tankefärdigheter och försöker förstå den digitala, programmerade världen

Informationssökning och gemensamma projekt.

Åldersgränser.

Grundläggande användning av utrustning.

Publiceringstillstånd.

Problemlösning. Att vänta på sin tur och lyssnande på andra.

Bilder, videor,

ljudinspelningar, böcker, annonser, teckningar och tidskrifter.

Uttryck din egen åsikt, lyssna på andras tankar, delta och ställ frågor.

Låt oss hitta svar på frågor - barn tillsammans med vuxen.

Sortering, hur man följer instruktioner?

Osmo, Beebot, brädspel.

DIGITAL KOMPETENS

PRAKTISKA FÄRDIGHETER OCH EGEN PRODUKTION

GRUNDLÄGGANDE TEKNISKA FÄRDIGHETER

- apparater är tillgängliga för barn
- namnge apparater
- digi är naturlig del av lärmiljön

VERKSAMHET I OLIKA MILJÖER

- vuxna använder digi för pedagogisk dokumentation
- utforska apparna tillsammans med barnen

PRODUKTION

- att göra böcker av barns berättelser och bilder
- att göra animationer, beskriver vardagen och den omgivande naturen
- låt oss titta på bilderna tillsammans

ANSVAR OCH TRYGGHET

ANSVARSFULLA ARBETSSÄTT

- vårdnadshavarna informeras om användningen av digitala miljöer
- publiceringstillstånd som överenskommit med familjer
- utforska barns digitala värld

TRYGGA ARBETSSÄTT

- personalen känner till dataskyddsanvisningarna
- åldersgränser diskuteras med barn och familjer
- lyssna på barnets erfarenheter, ta vara på barnens initiativ

ERGONOMI

- högkvalitativt innehåll, användarorientering, pauser, arbetsställningar och volym

INFORMATIONSHANTERING SAMT UNDERSÖKANDE OCH KREATIVA ARBETSSÄTT

INFORMATIONSHANTERING

- låt oss bekanta oss med informationssökning
- öva på klassificering och gruppering
- öva på att utvärdera information, vilken källa är trovärdig?

UNDERSÖKANDE OCH KREATIVT ARBETE

- låt oss bekanta oss med vardagsteknik
- vuxna uppmärksammar barnens initiativ
- ställa frågor och söka svar
- barnen uppmuntras att experimentera och ställa frågor

INTERAKTION

GEMENSKAP OCH DELAKTIGHET

- involvera barnen i planeringen av lek och lärande
- barnen är också delaktiga i genomförandet och utvärderingen

- öva på att producera eget innehåll
- identifiera och stödja barns möjligheter att påverka

- utöva kollektivt arbete
- använda digitala verktyg för uttryck och inlevelse
- använda digitala tjänster för att kommunicera med vårdnadshavare

PROGRAMMERINGSKUNNANDE

DATALOGISKT TÄNKANDE

LOGISKT TÄNKANDE

- regelbundenheter och återkommande problem observeras med barnen
- klassificering, jämförelse och organisation av praxis

PROBLEMLÖSNING

- barnen uppmuntras att ställa frågor och att söka svar och lösningar på dem
- namnge och förklara fenomen tillsammans

STRUKTURER INOM PROGRAMMERING

- att lära sig att agera enligt instruktioner genom spel och lek
- instruktioner ges på många olika sätt: visuellt, verbalt, kroppsligt och med rösten

UNDERSÖKANDE ARBETE OCH PRODUKTION

KREATIV PRODUKTION

- utforska hur vardagliga maskiner och apparater fungerar
- uppfinna och bygga egna apparater och presentera dem för andra

PRAKTISKA FÄRDIGHETER

- barnen får hjälp att uppfatta instruktioner och prova på att instruera andra
- låt oss tillsammans lägga märke till olika anvisningar i daghemmets vardag
- hur kan instruktioner ges?

PROCESSER FÖR SAMSKAPANDE

- barnen uppmuntras att utforska och experimentera tillsammans
- barn lär sig att dela med sig av sina egna tankar och öva på att agera i olika roller

PROGRAMMERING OCH LÄRANDE

- i vardagen övas de tanke- och samarbetsfärdigheter som behövs i programmering
- låt oss undra, bekanta oss, experimentera. Vi får erfarenhet av teknik

PROGRAMMERADE MILJÖER OCH VERKSAMHET I DEM

PROGRAMMERAD TEKNIK I VARDAGEN

- låt oss observera vardagsteknik tillsammans
- låt oss namnge digitala apparater i närmiljön och studera hur de fungerar.

- hur kan teknik användas för att följa mänskliga aktiviteter?
- med hjälp av en kartapplikation kan du utforska användningen av platsdata

- låt oss tillsammans överväga hur apparater eller program samlar in data relaterade till mänskliga aktiviteter

MEDIELÄSKUNNIGHET

ATT TOLKA OCH FÖRSTÅ MEDIER

MEDIEINNEHÅLL

- låt oss tillsammans upptäcka att saker och ting är "sanna eller falska"
- konstatera att medieinnehåll skapas av människor.
- ta och redigera foton

MEDIERNAS EFFEKTER

- vuxna lägger märke till barnens intressen
- låt oss utforska annonser tillsammans och prata om skillnaderna mellan att vilja ha, behöva och köpa

MEDIERNA SOM INFORMATIONSKÄLLOR

- barnen vägleds att fråga om vad de ser och hör
- låt oss tillsammans lära oss hur man använder media i informationsinsamlingen

JAG SOM MEDIEANVÄNDARE

- diskussion om medieanvändning i familjer
- uppmuntra barn att delta i ett brett spektrum av medieinnehåll (t.ex. filmer, tidskrifter, fotografier, spel och nyheter).

ATT PRODUCERA MEDIEINNEHÅLL

KREATIV UTTRYCK

- frågor som uppstår i media och som är av intresse för barn behandlas genom lek och kreativa uttryck
- producera vårt eget medieinnehåll: digitala berättelser, ljudinspelningar eller teckningar

PÅVERKANDE

- barnen uppmuntras att dela med sig av sina tankar
- barns rättigheter och möjligheter att påverka diskuteras
- involvera barn i pedagogisk dokumentation

INFORMATIONSFÖRMEDLING

- involvera barn i förmedlingen av information, till exempel genom att informera om händelser i vardagen

JAG SOM MEDIAPRODUCENT

- produktionen sker lekfullt och experimentellt
- låt oss värdera resultaten och studera dem tillsammans.
- hänsyn tas till barnens olika intressen.

ATT FUNGERA I MEDIEMILJÖER

TRYGGT I MEDIEMILJÖER

- fungera som exempel på trygg medieanvändning
- vårdnadshavarna informeras om säker medieanvändning och åldersgränser
- barnet tillfrågas om lov när bilder eller videor av barnet tas och presenteras.

ANSVARSFULLT I MEDIEMILJÖER

- var och en har rätt att bestämma över användningen av sitt arbete
- vuxna är medvetna om upphovsrättens betydelse i verksamheten

VÄLBEFINNANDE

- barnen uppmuntras att dela med sig av sina erfarenheter och känslor i medierna

GOD INTERAKTION

- vuxna uppmuntrar barn att vara vänliga och hänsynsfulla mot andra i alla vardagliga situationer genom sitt eget exempel

HÖSTEN - BÖRJAN
PÅ EN NY
VERKSAMHETS-
PERIOD

ÅRETS SLUT -
FIRANDE OCH
LÄRANDE

DET NYA
ÅRET BÖRJAR -
VI ÄR REDAN
BEKANTA, LÅT
OSS GÖRA
VINTERGREJER

VÅR -
NATUREN
VAKNAR,
FÖRBEREDELSE
FÖR
FÖRÄNDRINGAR

SOMMAR -
STÄDNING OCH
LADDNING

AUGUSTI

- BEKANTA DIG MED APPARATERNA OCH DERAS GRUNDLÄGGANDE ANVÄNDNING
- REGLER FÖR DIGITALA APPARATER
- UTFORSKA OCH FOTOGRAFERA DIN EGEN MILJÖ

ANVÄND IPADS FÖRSTORINGSGLAS OCH KAMERA

SEPTEMBER

- BARNAS IDÉER OCH ÅSIKTER
- APPAR FÖR MOTORIK
- DIGI I VARDAGEN:

INFORMATIONSSÖKNING, TIMER, BÖCKER, KAMERA

OKTOBER

- LÅT OSS UTFORSKA OCH BLI IVRIGA.
- INFORMATIONSSÖKNINGAR MED BARN, STARTA ETT PROJEKT
- LÅT OSS BERÄTTA OCH LYSSNA

INFORMATIONSSÖKNING, BOOK CREATOR, KAMERA

DECEMBER

- DOKUMENTERA FIRANDE OCH FÖRVÄNTAN INFÖR JULEN

KAMERA + I MOVIE / BOOK CREATOR DIGITALA ADVENTSKALENDRAR

NOVEMBER

- LÅT OSS BEKANTA OSS MED INLÄRNINGSSPEL
- LÅT OSS DISKUTERA ÅLDERSGRÄNSER
- LÅT OSS STUDERA OLIKA TYPER AV APPARATER, HUR FUNGERAR DE?

IPADS APPAR, KAMERA, MATERIAL FÖR MEDIEUTBILDNING

JANUARI

- TID FÖR BARNEN ATT SJÄLVA UTTRYCKA SIG
- PROGRAMMERINGKUNNANDE
- BEKANTA SIG MED PEDAGOGISKA LÄRSPEL

MED IPAD: BILDER, VIDEO OCH LJUD. BOOK CREATOR OCH STOP MOTION STUDIO. LEKA MED SORTERING OCH INSTRUKTIONER

FEBRUARI

- BÖRJA GÖRA DINA EGNA BÖCKER (BARN/GRUPP)
- PEDAGOGISKA LÄRANDESPEL

KAMERA + BOOK CREATOR SPEL I IPADDEN

MARS

- DEN EGNA MILJÖN: INFORMATIONSSÖKNING OCH FORSKNING
- VAD ÄR BARN INTRESSERAD AV?

KARTAPPLIKATION, INFORMATIONSSÖKNING

JUNI

- RADERA ALLA FOTON FRÅN TELEFON, IPADS OCH PERSONLIG ONE DRIVE
- IPADS AVSTÄNGDA FÖR SOMMAREN, BATTERIET LADDAT, MIN. 50%

MAJ

- EGNA BÖCKER / DOKUMENTATION AV VERKSAMHETSÅRET
- VAD INSPIRERADE OSS I VÅR GRUPP?
- VAD BLEV OPRÖVAT?

APRIL

- ATT UTFORSKA NATUREN OCH FÖLJA MED VÅREN,
- GÖRA EGNA BÖCKER GÅR FRAMÅT

FÖRSTORINGSGLAS OCH KAMERA BOOK CREATOR ELLER PAPURI

ÅRSKLOCKAN

DIGI OCH LÄROMRÅDEN I PLANEN FÖR SMÅBARNSPEDAGOGIK

UNDER 3
ÅR

BARNET
DELTAR

SPRÅKENS RIKA VÄRLD

- barnet lär sig att namnge saker
- tillsammans med en vuxen studerar barnet böcker och bilder
- barnen skapar sina egna berättelser

I PAD

Moka mera Lingua

- barn kan bekanta sig med språk. Speciellt för barn som har ett annat hemspråk än svenska

Lukulumo

- digitala böcker, läs och lyssna Flera språk.

MINA MÅNGA UTRYCKSFORMER

- barnet producerar medieinnehåll tillsammans med en vuxen med hjälp av applikationer (se nedan)
- barnet rör sig och uttrycker sig under inspiration av en vuxen

I PAD

Kamera

- låt barn fota och titta bolder tillsammans

ChatterKid

- ta en bild och få leksaker att tala!

Röstmemon

- Spela in berättelser, sånger och tal.

Book Creator

- spela in sagor och ljud.

JAG OCH VÅR GEMENSKAP

- barnet utforskar och lär känna sin omgivning.
- mediefostran

I PAD

Kamera

- vi fotograferar systematiskt gruppens verksamhet under hela året och tittar på bilder och videor tillsammans

Karta

- anslut iPaden till storbildsskärmen och se daghemmets omgivning / Helsingfors / Finland / Jorden i en satellitbild

Buu Klubben

- väder och årstider

Buu Klubben

- magiska småkryp

JAG UTFORSKAR MIN OMGIVNING

- barnet observerar tekniska apparater i närmiljön
- barnen uppmuntras att fråga och undra

I PAD

My very hungry caterpillar

- ta hand om larven och hjälp den att utvecklas till en fjäril

Kamera

- Foton och videor som tagits av barn visas tillsammans på en stor skärm

iPad-förstoringsglas

- ta med dig din iPad till skogen eller gården, ett verktyg för att utforska insekter och olika ytor

JAG VÄXER, RÖR PÅ MIG OCH UTVECKLAS

- barnet lär sig att agera enligt instruktioner (verbala, visuella, kroppsliga)

I PAD

Spin-n-move

- snurra snurran och rör på sig
- ### Buu Klubben
- dansa och koreografera egna danser

Kamera

- gårdsorientering, Moka Mera Emotions
- Låt oss bekanta oss med känslor med hjälp av en applikation som förvandlar ansiktsuttryck

DIGI OCH LÄROMRÅDEN I PLANEN FÖR SMÅBARNSPEDAGOGIK

3-5 ÅR

BARNET DELTAR

SPRÅKENS RIKA VÄRLD

- låt oss tillsammans bekanta oss med medierna utifrån barnens egna intressen (barnprogram, böcker, ljudböcker)
- barnen skapar sina egna berättelser
- barnet bekantar sig med informationssökning
- barnet bekantar sig med bokstäver och ord med hjälp av pedagogiska spel

I PAD

Lilla Språklådan

- utforska bokstäver och ljud
- ### Ordkronan
- lära sig att namnge saker och föremål

Spel-ett

- applikationen för att lära sig grunderna i läskunnighet

Molla ABC

- lär bokstäver genom gravyr

Book creator

- lättanvänt program för att göra dina egna böcker

Moka mera lingua

- bekanta sig med språk

Röstmemon

- spela in berättelser, sånger och tal

Lukulumo

- digitala böcker, läs och lyssna
- Flera språk.

MINA MÅNGA UTRYCKSFORMER

- barnet producerar medieinnehåll tillsammans med en vuxen med hjälp av applikationer (se nedan)
- barnet rör sig och uttrycker sig under inspiration av en vuxen

I PAD

Buu Klubben

- en mängd olika spel för att utforska musik och rytmer

Röstmemon

- spela in berättelser, sånger och tal

Buu Klubben

- rita och gör konst på iPad,

ChatterKid

- ta en bild och få leksaker att tala!

Kamera

- låt barnen ta foton som intresserar dem.

Book Creator

- spara barns bilder och pyssel

Stop Motion Studio

- applikation för att skapa animationer

JAG OCH VÅR GEMENSKAP

- barnet utforskar och lär känna sin omgivning.
- mediefostran

I PAD

Kamera

- vi fotograferar systematiskt gruppens verksamhet under hela året och tittar på bilder och videor tillsammans

Book creator

- gör en bok om oss själva, om gruppen

Karta

- avslut iPaden till storbildsskärmen och se daghemmets omgivning / Helsingfors / Finland / Jorden i en satellitbild

Buu Klubben

- väder och årstider
- magiska småkryp

Lilla Språklådan

- vad är den här? Namnge kroppsdelar

Tripp, Trapp, Träd

- träna grundläggande förmågor som reflektion, turtagning och empati.

JAG UTFORSKAR MIN OMGIVNING

- namnge och använda digitala apparat
- låt oss utforska och söka information tillsammans
- uppmuntra barnet att bygga och reflektera över syftet med apparater

I PAD

Lek 1, 2, 3, Alfons Åberg!

- kombinera siffer- och symboler

Lilla Språklådan

- lär dig siffror och antal

Räknetornet

- bygg ett torn genom att lära dig siffror och antal

Tripp Trapp Träd

- utforska havet och stranden

Karta

- hur ser daghemmet ut på kartan?

iPad-förstoringsglas

- utforska insekter och olika ytor

Buu Klubben

Väder och årstider

Magiska småkryp

JAG VÄXER, RÖR PÅ MIG OCH UTVECKLAS

- att lära sig använda digitala apparat tillsammans och diskutera medieinnehåll
- barnen får de kunskaper och färdigheter de behöver för att använda digitala apparat på ett säkert sätt

I PAD

Spin-n-move

- snurra snurran och rör på sig
- ### Buu Klubben
- dansa och koreografera egna danser

Kamera

- gårdsorientering

Moka Mera Emotions

- Låt oss bekanta oss med känslor med hjälp av en applikation som förvandlar ansiktsuttryck

DIGI OCH LÄROMRÅDEN I LÄROPLAN FÖR FÖRSKOLEUNDERVISNINGEN

FÖRSKOLA

BARNET ÖVAR

SPRÅKENS RIKA VÄRLD

- låt oss tillsammans bekanta oss med medierna utifrån barnens egna intressen (barnprogram, böcker, ljudböcker)
- barnet skapar sina egna berättelser
- barnet bekantar sig med informationssökning och öva att gör det sig själv
- barnet bekantar sig med bokstäver och ord med hjälp av pedagogiska spel

I PAD

- Lilla Språklådan
 - utforska bokstäver och ljud
- Ordkronan
 - lära sig att namnge saker och föremål
- Spel-ett
 - applikationen för att lära sig grunderna i läskunnighet
- Molla ABC
 - lär bokstäver genom gravyr
- Book creator
 - lättanvänt program för att göra dina egna böcker
- Moka mera lingua
 - bekanta sig med språk
- Röstmemon
 - spela in berättelser, sånger och tal
- Lukulumo
 - digitala böcker, läs och lyssna
 - flera språk

MINA MÅNGA UTRYCKSFORMER

- barnet producerar medieinnehåll med hjälp av applikationer (se nedan)
- barn kan träna och uttrycka sig med vuxens uppmuntra
- barnets bästa beaktas

I PAD

- Buu Klubben
 - en mängd olika spel för att utforska musik och rytmer
- Röstmemon
 - spela in berättelser, sånger och tal
- Buu Klubben
 - rita och gör konst på iPad
- ChatterKid
 - ta en bild och få olika saker att tala!
- Kamera
 - barnet ta foton och videor om saken som intresserar dem
- Book Creator
 - barnet gör böcker om sig själv och den gemensamma miljön
- Stop Motion Studio
 - barnet gör animation tillsammans och om aktuella teman

JAG OCH VÅR GEMENSKAP

- barnet utforskar och lär känna sin omgivning
- mediefostran

I PAD

- Kamera
 - barnet fotograferar systematiskt under hela året
- Book creator
 - barnet gör böcker om sig själv och den gemensamma miljön
- Karta
 - anslut iPaden till storbildsskärmen och utforska omgivning / Helsingfors / Finland / Jorden i en satellitbild
- Buu Klubben
 - väder och årstider
 - magiska småkryp
- Lilla Språklådan
 - vad är den här? Namnge kroppsdelar
- Tripp, Trapp, Träd
 - träna grundläggande förmågor som reflektion, turtagning och empati.

JAG UTFORSKAR MIN OMGIVNING

- namnge och använda digitala apparat
- låt oss utforska och söka information tillsammans
- uppmuntra barnet att bygga och reflektera över syftet med apparater
- mätning och planering

I PAD

- Lilla Språklådan
 - lär dig siffror och antal
- Räknetornet
 - bygg ett torn genom att lära dig siffror och antal
- Tripp Trapp Träd
 - utforska havet och stranden
- Karta
 - Hurt ser ut vårt närhet, Finland, Europa eller jordklotet på kartan
- Google
 - Leta efter information, fundera på lämpliga sökord
- Måttband för iPad
 - mäta och jämföra
- iPad-förstoringsglas
 - utforska insekter och olika ytor
- Buu Klubben
 - väder och årstider
 - Magiska småkryp

JAG VÄXER, RÖR PÅ MIG OCH UTVECKLAS

- att lära sig använda digitala apparat tillsammans och diskutera medieinnehåll
- barnen får de kunskaper och färdigheter de behöver för att använda digitala apparat på ett säkert sätt
- diskutera med barnen av fakta och fiktion, åldersgränser och regler

I PAD

- Spin-n-move
 - snurra snurran och rör på sig
- Buu Klubben
 - dansa och koreografera egna danser
- Kamera
 - gårdsorientering
- Moka Mera Emotions
 - Låt oss bekanta oss med känslor med hjälp av en applikation som förvandlar ansiktsuttryck

VAD SKA VI GÖRA?

HÄR KAN DU KOPIERA ETT
UNDERLAG
FÖR PLANERING
AV DIGIDSTUND!

DIGIVECKA _____

TEMA _____

REDSKAP _____

SMÅGRUPPER datum/längd/kl.

- a) _____
- b) _____
- c) _____
- d) _____

SYFTET ÄR ATT:

Ämne/apparat att utforska

Appen / program som används

Som ett resultat presenteras (vad och för vem)

DIGISTUND _____

TEMA _____

REDSKAP _____

SMÅGRUPPER eller HEL GRUPP

- a) _____
- b) _____
- c) _____
- d) _____

SYFTET ÄR ATT:

Ämne/apparat att utforska

Appen / program som används

Som ett resultat vi kan / vi vet att

MUISTATHAN ETTÄ..

DIGILAATIKOT SAA LAINAAN VARAAMALLA NE TEAMSISSA

- Varhaiskasvatuksen henkilöstö
- digipedagogiikka - digipedagogiken
- tiedostot
- digilaatikot - digiboxar

Soita tai laita viestiä päiväkotiin / ryhmään, jossa laatikko on viimeksi ollut lainassa. Sopikaa yhdessä laatikon /laatikoiden hakemisesta

KOM IHÅG ATT..

DIGIBOXAR KAN LÅNAS GENOM ATT RESERVERA DEM I TEAMS

- Varhaiskasvatuksen henkilöstö
- digipedagogiikka - digipedagogiken
- tiedostot
- digilaatikot - digiboxar

Ring eller skicka ett meddelande till det daghem/den grupp där lådan senast användes. Kom överens om att hämta lådan/lådorna.