

SUONENJOEN VARHAISKASVATUKSEN DIGISUUNNITELMA



SUONENJOKI

*Tämän digisuunnitelma pohjautuu
OPETUSHALLITUKSEEN Uudet Lukutaidot hankkeeseen
vuonna 2022-2023*

SISÄLTÖ

JOHDANTO	s.4
DIGITAALISUUS VARHAISKASVATUKSESSA	s.6
HYVÄ PEDAGOGINEN TOIMINTA	s.8
- Pedagogiikka	
- Miten esitellä ja käyttää digilaitteita lasten kanssa	
- Teknologioiden passiivinen ja aktiivinen käyttö	
- Aikuisten digiosaamisen kehittäminen	
- Materiaalipankki	
LAITTEET, VÄLINEET JA SOVELLUKSET	s.15
- Laitteet ja välineet	
- Sovellukset	
UUDET LUKUTAIDOT	s.18
- Medialukutaito	
- Digitaalinen osaaminen	
- Ohjelmointi	
TURVALLISUUS JA VASTUULLISUUS	s.23
- Turvallinen ympäristö verkossa ja offline-tilassa	
- Terveellisiä digitapoja	
- Tietoturva ja tekijänoikeudet	
- Varhaiskasvatuksen käytäntöjä	
- Materiaalia tekijänoikeuksista	
LÄHTEET	s.30
LIITTEET	s.31

JOHDANTO

”Uudet varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2022 nostaa teknologian osana monipuolisia ja lasta osallistavia oppimisympäristöjä.

Digitaaliset välineet, sovellukset ja ympäristöt kuuluvat varhaiskasvatuksen oppimisympäristöihin ja niitä hyödynnetään toiminnassa tarkoituksenmukaisesti liikkumisessa, tutkimisessa, vuorovaikutuksessa ja dokumentoinnissa.

Henkilöstön tehtävänä on ohjata lapsia niin, että lapset oppivat käyttämään digitaalisia ympäristöjä monipuolisesti, vastuullisesti ja turvallisesti.” (OPETUSHALLITUS 2022B, 11–15.)

Suonenjoen varhaiskasvatuksen digisuunnitelma pohjautuu OPH:n rahoittaman Uudet lukutaidot hankkeen (2022-2023) hyvän pedagogisen toiminnan osaamiskuvauksiin. Uudet lukutaidot ovat digitaalinen osaaminen, medialukutaito ja ohjelmointiosaaminen. Tässä suunnitelmassa Uudet lukutaidot osaamiskuvaukset on liitetty kunkin osa-alueen alkuun.

Suonenjoen kaupungin varhaiskasvatuksen digisuunnitelma on pedagogiikkaa ja toimintakulttuuria ohjaava asiakirja. Se on suunnattu työvälineeksi kaikille varhaiskasvatuksen piirissä toimiville. Digisuunnitelman tavoitteena on varmistaa kaikille Suonenjoen varhaiskasvatus- ja esi-opetusikäisille lapsille yhdenvertaiset mahdollisuudet kasvaa ja oppia toimimaan yhteiskunnassa, jossa digitaalisuuden merkitys lisääntyy ja vahvistuu jatkuvasti.

Tavoitteet:

- digitaalisten taitojen kehittäminen ja tuominen osaksi hyvää pedagogista toimintaa Suonenjoen varhaiskasvatuksessa
- Uudet lukutaidot osaamiskuvausten omaksuminen
- rohkaista muuttamaan varhaiskasvatustyksiköiden toimintakulttuuria siten että digitaalisuudesta tulee sen luonteva osa
- henkilöstön digitaalisten taitojen tukeminen varhaiskasvatustyksiköissä

Arviointi

Jokaiseen varhaiskasvatustyksikköön nimetään vastuupettaja joka toimii tutorina muille työntekijöille ja tarvittaessa koollekutsujana oman yksikön digitaalisen pedagogisen toiminnan suunnittelun, kehittämisen ja arvioinnin osalta.

Kaupunki tasolla digisuunnitelmaa arvioidaan kerran vuodessa/vähintään varhaiskasvatussuunnitelman päivittämisen yhteydessä. Arviointiryhmän koollekutsujana toimii varhaiskasvatusjohtaja.

Digivastaavan tehtäväkuvaus:

- ylläpitää omia digitaalisia taitoja ja tietämystä varhaiskasvatuksen näkökulmasta
- olla selvillä mistä etsiä tarvittavaa tietoa
- auttaa muuta henkilöstöä ratkaisemaan ongelmia
- kannustaa muuta henkilöstöä digitaalisten laitteiden käytössä
- on tarvittaessa yhteydessä ICT tukihenkilöön
- osallistuu ?kerran vuodessa? digisuunnitelman arviointiin yhdessä päiväkodin johtajien ja varhaiskasvatusjohtajan kanssa
- osallistuu digivastaavien yhteiseen digitaalisten toimintojen suunnittelu ja arviointi kokoontumiseen lukuvuoden alussa

Kehittäminen

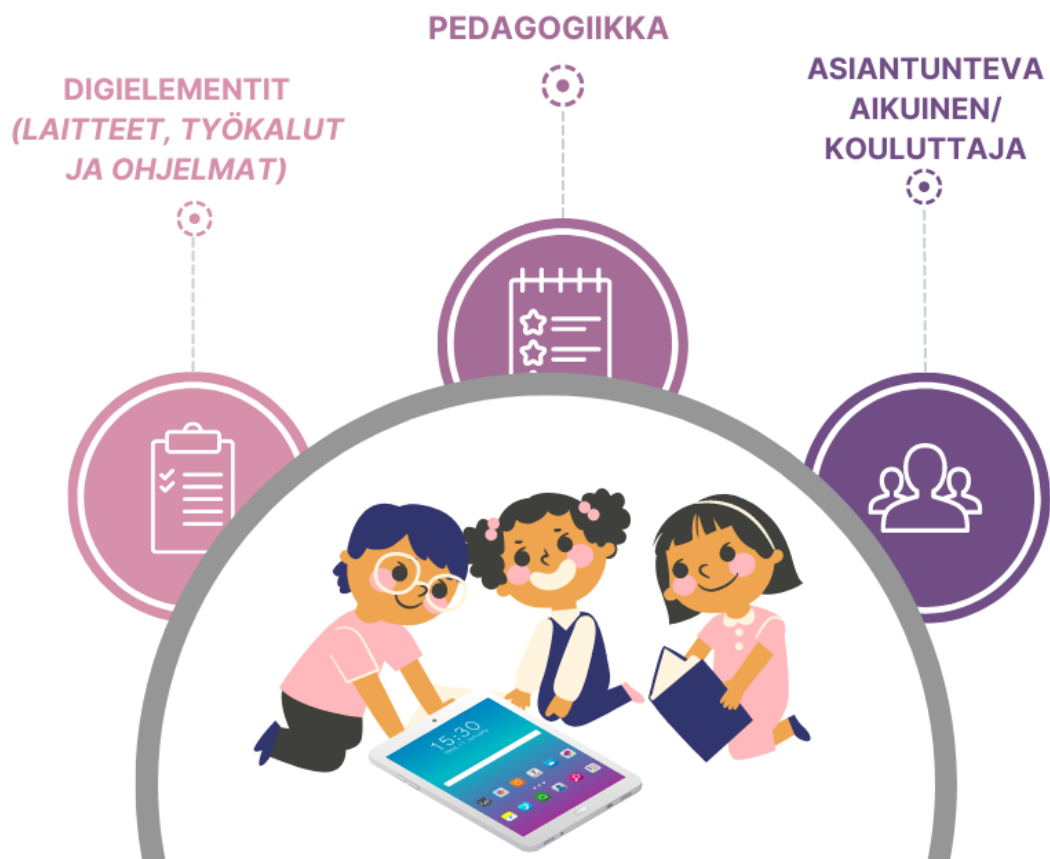
Digisuunnitelmaa kehitetään ja päivitetään yhdessä tehdyn arvioinnin pohjalta.

DIGITAALISUUS VARHAISKASVATUKSESSA

Lapset tutustuvat digitaalisiin laitteisiin kasvuympäristössään. He oppivat esimerkiksi tarkkailemalla, miten aikuiset käyttävät digitaalisia laitteita. Aikuisten ja erityisesti kasvattajien tehtävänä on tarjota kaikille lapsille yhtäläiset mahdollisuudet oppia ja harjoitella digitaalisten laitteiden käyttöä luovasti, tarkoituksenmukaisesti ja turvallisesti. Se voidaan saavuttaa jo varhaiskasvatuksessa.

Jo varhaiskasvatuksessa voimme alkaa rakentaa perustaa digiosaamiselle tarjoamalla lapsille yksinkertaista, muuhun toimintaan sisään rakennettua toimintaa digilaitteiden parissa turvallisessa ympäristössä. Pedagogiikka ja kasvattaja jolla on riittävät digitaaliset taidot luovat osaltaan turvallisen, yksilöllisen ja oppimista edistävän ilmapiirin (ks. kuva 1).

Kuva 1. Digitaalisuus varhaiskasvatuksessa



Hyvän pedagogisen toiminnan luominen turvallisessa, teknologisesti rikkaassa ympäristössä nähtiin pääasiallisena tapana auttaa kaikkia lapsia rakentamaan ja kehittämään perustaa tiedoille ja taidoille, joita tarvitaan digitalisoituvaan maailmaan osallistumiseen. Parempien oppimistulosten kannalta on tärkeää, että digitaaliset elementit (työkalut ja laitteet) ovat läsnä ja valitaan oppimistehtävien ja osallistujamäärän mukaan. Toisin sanoen

on tärkeää, että digitaalisten laitteiden määrä vastaa osallistujien määrää ja noudattaa oppimistavoitteita.

On myös tärkeää, että pedagoginen toiminta on hyvin suunniteltua ja toteutettua. Ryhmän aikuiset vastaavat digitaalisten työkalujen, ohjelmistojen ja laitteiden valinnasta, tehtävien ja toimintojen suunnittelusta sekä oppijoiden ohjaamisesta ja tukemisesta.

Oppimisympäristö on monipuolinen. Kaikki kuvassa 1 esitetyt kolme elementtiä ovat tärkeitä ja edustavat erilaisia rooleja. Pedagogiikka on tärkeää tehokkaan oppimisen kannalta, samoin digielementit, jotka tarjoavat mahdollisuuksia oppia käytännössä. Aikuisen rooli muun muassa on varmistaa, että kaikki toimii. Tästä syystä on tärkeää:

- suunnitella toiminta etukäteen;
- testata käytettävät laitteet ja ohjelmat etukäteen;
- ohjata oppimisprosessia toimintojen aikana;
- tehdä ympäristöstä turvallinen oppimiselle olemalla läsnä tukien lapsen/lasten oppimista.

HYVÄ PEDAGOGINEN TOIMINTA

Pedagogiikka

Kaikessa oppimisessa, mukaan lukien digitaaliset taidot, laadukas pedagogiikka on välttämätöntä turvallisen ja tehokkaan oppimisprosessin ja sitä kautta positiivisten oppimistulosten kannalta. Pedagogiikka luo pohjan kaikelle varhaiskasvatuksen oppimistoiminnalle, (ks. kuva 2). Tekniset, digitaaliset laitteet jäävät tässä vähemmän tärkeäksi kuin ammatillinen pätevyys ja kriittinen pohdiskelu.

Kuva 2. Varhaiskasvatuksen pedagogiikka



Tämän digisuunnitelman yhteydessä määrittelemme pedagogiikan toiminnaksi, jossa luodaan pohja oppimiselle mielekkään toiminnan kautta. Pedagogiikan hyödyntäminen sekä aikuisen ja digielementtien läsnäolo ovat tärkeitä tällaisen toiminnan kannalta (ks. kuva 1, s. 6).

Turvallisen ja oppimista tukevan kasvatusympäristön luominen on tärkeää, koska aiemmat (digitaaliset) kokemukset – positiiviset tai negatiiviset – voivat heijastua myöhempään toimintaan. Meille aikuisille on hyvä muistaa, että meillä voi olla negatiivinen asenne digitaalisia laitteita kohtaan vain siksi, että meillä on aikaisempia negatiivisia kokemuksia.

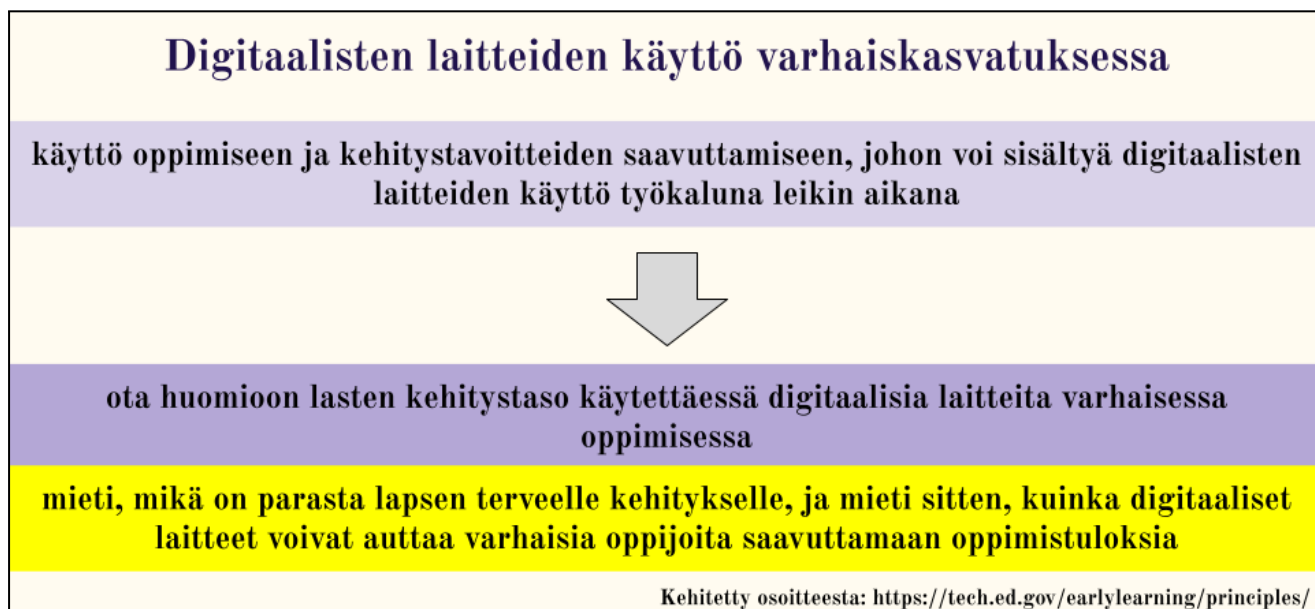
Positiivisen kokemuksen ja hyvän digitaalisen pedagogisen toiminnan luomiseksi meidän on keskityttävä (ks. kuva 3, s. 9):

- pedagogisiin menetelmiin,
- lasten kehitystasoon,

- oppimistuloksiin.

Hyvän pedagogisen toiminnan ja sen oppimistavoitteiden tulee olla ikä- ja kehitystasoisia. Pedagogiset menetelmät tulee valita myös valittujen oppimistavoitteiden sekä haluttujen osaamistavoitteiden mukaisesti (ks. kuva 3).

Kuva 3. Tekniikan ja digitaalisten laitteiden käyttö varhaiskasvatuksessa



Digitaalinen osaaminen kuuluu kaikkiin varhaiskasvatustoiminnan alueisiin. Tavoitteena on, että digitaaliset laitteet ovat yksi väline toisten joukossa toteutettaessa oppimisen eri osa-alueita. Edellytyksenä tälle on, että tietoisesti valitaan digitaalisia välineitä ja keinoja mukaan kaikkeen toimintaan ja luovutaan ajattelemasta digitaalisuutta erillisenä osa-alueena.

Miten esitellä ja käyttää digilaitteita lasten kanssa

Digitaalisten laitteiden käyttö aloitetaan pienten lasten kanssa (ks. kuva 4, s. 10):

- esittelemällä käytettävä laite
- kertomalla säännöt, joita tulee noudattaa laitetta käytettäessä.

On tärkeää, että digitaaliset laitteet esitellään lapsille työkaluina, jotka voivat auttaa meitä suorittamaan tiettyjä tehtäviä ja käytetään asianmukaista digisanastoa (ks. materiaalipankki lasten digisanasto).

Koska pääpaino on digitaalisten laitteiden ja niiden toimintojen tutkimisessa, sääntöjen asettaminen on tärkeä osa tehokasta oppimista. Säännöt voivat vaihdella ja riippua eri tekijöistä, kuten esimerkiksi oppimisympäristöstä, lasten ikä- ja kehitystasosta ja oppimistavoitteiden seuraamisesta. Parhaiden oppimistulosten saavuttamiseksi sääntöjen on

oltava yksinkertaisia, selkeitä mutta myös merkityksellisiä ja perusteltuja. Tällaisten sääntöjen laatimiseksi suosittelemme:

- tutkimaan oppimisympäristöä ja miettimään onko ympäristössä vaaratekijöitä
- havainnoimaan lapsia ja ottamaan huomioon heidän kehitystasonsa, erityispiirteensä ja mieltymyksensä
- miettimään, mitä lasten tulee oppia, ja asettamaan säännöt sen mukaan.

Sääntöjen asettaminen on ensimmäinen askel kohti hyvän pedagogisen toiminnan rakentamista. Kun säännöt on asetettu, voimme alkaa suunnitella toimintaa itse. Suosittelemme kuitenkin arvioimaan ja muokkaamaan sääntöjä tarvittaessa.

Kuva 4. Joitakin suosituksia siitä, miten voimme aloittaa digitaalisten laitteiden käytön pienten lasten kanssa.

MITEN ESITELLÄ JA KÄYTTÄÄ DIGILAITTEITA LASTEN KANSSA?

1. **Esittele se laitteena / laitteistona (ei leluna !!!):**

- älä anna lasten saada käsitystä siitä, että he voivat tehdä tabletilla mitä haluavat – heidän on opittava kunnioittamaan laitteistoa;
- nimeä / esittele joitain laitteen tärkeitä osia / toimintoja.

2. **Kehitä tabletin käyttöä koskevat rutiinit ja esittele sen käyttö ja käsittely:**

- tabletin säilyttäminen turvallisessa paikassa ja sen palauttaminen sinne joka päivä auttaa.

3. **Puhu digitaalisten laitteiden turvallisuudesta ja terveellisestä käytöstä:**

- selitä lapsille, että meillä on oltava tarpeeksi aikaa erilaisiin aktiviteetteihin (esim. leikkimiseen, lukemiseen, syömiseen, ulkoiluun ja ystäville);
- tarvitsemme myös aikaa levätä tekniikasta;
- varmista myös lapselle, että olet täällä auttamassa ja selittämässä, mitä tehdä, jos jotain epämiellyttävää tapahtuu digitaalisen laitteen käytön aikana (esim. jokin pelästytti, aiheutti huonon olon).

Digitaalisiin laitteisiin ja medioihin voi tutustua uteliaan ihmettelyn, leikin ja ennakkoluulottomien kokeilujen kautta turvallisessa, osallistavassa ympäristössä. (ks. taulukko 1, s. 11).

Kasvattajien rooli on monipuolinen. He osaavat mallintaa teknologian käyttöä, seurata toimintaa ja antaa ohjausta tarvittaessa sekä tukea lasten merkityksellisyyden kokemusta digitaalisissa leikeissä ja teknologian käytössä.

Taulukko 1. Pedagoginen toiminta digitaalisten taitojen ja medialukutaidon kehittämiseksi varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa.

Lähestyminen	Opettajan rooli	Oppimisaktiviteetit ja -tehtävät
<ul style="list-style-type: none"> • Utelias ihmettely • Leikki ja ennakkoluuloton kokeilu digitaalisen median kanssa 	<ul style="list-style-type: none"> → Roolimallina oleminen → Sääntöjen ja rajojen asettaminen → Ohjaus ja tuki → Selitysten antaminen → Kriittiseen ajatteluun kannustaminen 	<ul style="list-style-type: none"> • Lapset tutustuvat erilaisiin digitaalisiin ja mediatyökaluihin, mediasisältöihin jokapäiväisessä elämässä. • Median tuottaminen on leikkisä ja kokeileva tapa toimia yhdessä, mikä samalla kannustaa lapsia ilmaisemaan itseään luovasti. • Digitaalisia laitteita ja mediaa käytetään apuna tutkittaessa ympäristöä lasten kanssa, etsittäessä tietoa lapsia kiinnostavista asioista tai viestittäessä yhteisistä asioista.

Oppimistoiminnot ja -tehtävät voivat olla yksinkertaisia ja lyhyitä tai pitkäkestoisia projekteja (ks. kuvat 5 ja 6, s. 11-12).

Kuva 5. Esimerkki helposta tehtävästä

Yksinkertainen tehtävä



Pitkäjänteisellä toiminnalla ja projekteilla on laajemmat oppimistavoitteet ja ne sisältävät erilaisia tehtäviä. Näin ollen pitkäkestoisen toiminnan aikana, joka voi kestää esimerkiksi viikon tai kuukauden, lapset oppivat ja harjoittelevat enemmän. He harjoittavat sosiaalisia taitojaan ja pystyvät hyödyntämään mielikuvitustaan ja luovuuttaan prosessin aikana.

Kuva 6. Esimerkki monimutkaisemmasta tehtävästä

Pitkäkestoinen monimutkainen tehtävä



Osa toiminnan ja tehtävien ideoista löytyy tämän digisuunnitelman liitteistä (ks. liite 6 Toiminta Ideapankki, s. 45-54). Toimintaa voidaan käyttää sellaisenaan tai muokata omien tarpeiden ja tavoitteiden mukaan.

Teknologioiden passiivinen ja aktiivinen käyttö

Teknologiaa voidaan yleisesti käyttää passiivisesti ja aktiivisesti. Passiivisella käytöllä tarkoitetaan esim. kun seurataan miten, muut käyttävät laitteita, ohjelmien katselua ilman vuorovaikutusta tai kun vuorovaikutus on vähäistä. Aktiivisessa käytössä on kyse aktiivisesta vuorovaikutuksesta teknologian kanssa.

Tapoja, joilla kasvattaja voi lisätä aktiivisia elementtejä teknologian passiiviseen käyttöön:

- ennen kuin lapsi katselee sisältöä, aikuinen voi puhua lapselle sisällöstä ja kiinnittää lapsen huomion valitsemiinsa asioihin.
- kasvattaja voi tarkastella sisältöä lapsen kanssa ja olla vuorovaikutuksessa lapsen kanssa sisällön katselun aikana;
- kun lapsi on katsonut sisällön, aikuinen voi ottaa lapsen mukaan toimintaan, joka laajentaa oppimista yhdistämällä sisältöä lapsen arkeen ja keskustelemalla nähdystä.

Aikuisten digiosaamisen kehittäminen

Aikuiselle lähtökohta digiosaajaksi kasvamiselle voi olla oma kokemus digitaalisista laitteista (ks. kuva 7).

Kuva 7. Lähtökohta digitaalisesti päteväksi kouluttajaksi



Aikuiset voivat kehittää digiosaamista esimerkiksi:

- tutkimalla ja käyttämällä digitaalisia laitteita päivittäisessä toiminnassa,
- katselemalla opetusohjelmia ja hakemalla hyödyllistä tietoa verkosta
- oppimalla ystäviltä ja kollegoilta
- osallistumalla ammatillisiin webinaareihin, konferensseihin, koulutuksiin ja tapahtumiin.

Digitaalitekniikka kehittyy nopeasti. Siksi on tärkeää kehittää omaa osaamistaan. Alla on joitakin hyödyllisiä linkkejä osaamisen tueksi:

- Uudet Lukutaidot - <https://eperusteet.opintopolku.fi/#/fi/digiosaaminen/8706410/tekstikappale/8709071>
- Commonsense media - <https://www.commonsense.org/education>
- Kansallinen audiovisuaalinen instituutti - <https://kavi.fi/>
- Viihdevintiöt - <http://viihdevintiot.com/>
- Medialiitto - <https://www.medialiitto.fi/>
- Suojellaan lapsia - <https://www.suojellaanlapsia.fi/>

Materiaalipankki

Osana tätä projektia kokosimme materiaalipankin, joka sisältää kaikki projektin aikana syntyneet ja käytetyt materiaalit. Materiaalipankin päätavoitteena on tukea aikuisia luomaan hyvää pedagogista toimintaa digitaalisen osaamisen kehittämiseksi.

Kaikki materiaalit tallennetaan Google Driveen. Omat Google Drive tilit on luotu kaikille keväällä 2023 projektiin ja koulutukseen osallistuneille yksiköille. Tiedostoja voi jakaa perinteiseen tyyliin laittamalla tiedostot jaetuiksi näille tileille. Omien tilien lisäksi varhaiskasvatusyksiköillä on yhteinen tili, "päiväkodit" niminen drive, joka näkyy näille kaikille kolmelle tilille.

Miten materiaalipankki löytyy:

- 1. Kirjaudu driveen oman päiväkodin tunnuksilla**
- 2. Etsi vasemmalta jaetut drivet ja klikkaa sitä**
- 3. Klikkaa "päiväkodit" kansiota kaksi kertaa, jolloin yhteinen "päiväkodit" drive avautuu**
- 4. Avaa digihanke kansio. Sieltä löytyy materiaalipankki.**

Jos Google Driveen kirjautumisessa tai sen toiminnassa on ongelmia tai kysymyksiä, suosittelemme ottamaan yhteyttä ICT-palveluihin.

LAITTEET, VÄLINEET JA SOVELLUKSET

Laitteet ja välineet

Teknologian vaikutus riippuu siitä minkä tyyppistä teknologiaa käytetään ja siitä, mihin sitä käytetään (Bavelier, Green and Dye, 2010).

Digitaalisten laitteiden ja ohjelmistojen valikoima on laaja. Varhaiskasvatuksessa tehtävämme on tuoda digitaalisia laitteita pienten lasten käyttöön luontevana osana elämää. Tavoitteena on tarjota mahdollisuuksia tutustua digitaalisiin laitteisiin jokapäiväisessä toiminnassa. Käytettävien laitteiden ja ohjelmien valinta on tehtävä huolellisesti ja niitä tulee testata ennen käyttöönottoa pienten lasten kanssa. Tässä on luettelo joistakin digitaalisista laitteista, joita suosittelemme käytettäväksi varhaiskasvatuksessa pienten lasten kanssa (ks. taulukko 2).

Taulukko 2. Luettelo peruslaitteista ja välineistä

Laite	Oppimismahdollisuudet	Lasten ja aikuisten roolit
Tabletti	<ul style="list-style-type: none">• tarjoaa monia erilaisia oppimismahdollisuuksia• monitoiminen• siinä on sisäänrakennettuja ominaisuuksia• helppo käyttää, ei edellytä perinteistä lukutaitoa• hyvä valinta digiosaamisen, medialukutaidon ja ohjelmointiosaamisen kehittämiseen• voidaan käyttää yksittäin, pareittain tai ryhmässä	Lapsi on laitteen aktiivinen käyttäjä.
Projektori ja adapteri	<ul style="list-style-type: none">• tarjoaa monia erilaisia oppimismahdollisuuksia• rajoitetut mutta omat erityiset toiminnot• hyvä valinta medialukutaidon kehittämiseen• paras laite ryhmätehtäville <p>Adapterilla voi varmistaa yhteyden tabletin ja projektorin välillä.</p>	Aikuinen on laitteen aktiivinen käyttäjä.
Bee Bot lattia robotti	<ul style="list-style-type: none">• hyvä valinta ohjelmointiosaamisen kehittämiseen• rajoitetut toiminnot• voidaan käyttää yksittäin, pareittain tai ryhmässä	Sekä lapset että aikuiset käyttävät sitä aktiivisesti.
Kuulokkeet, mikrofooni ja kaiutin	<ul style="list-style-type: none">• tarjoavat enemmän mahdollisuuksia eriyttämiseen• voi vaikuttaa positiivisesti oppimiskokemukseen	Sekä lapset että aikuiset käyttävät sitä aktiivisesti

Hyvän digitaalisen oppimisympäristön ja hyvän digitaalisen pedagogisen toiminnan luomiseen ei välttämättä ole tarvetta monille laitteille. Jos resurssit ovat rajalliset, riittää, että käytössä on yksi laite. Yhden laitteen valintaan suosittelemme tablettia. Se on monipuolinen

laite, joka tarjoaa erilaisia oppimismahdollisuuksia. Tabletti on työkalu, joka voi auttaa meitä suorittamaan erilaisia tehtäviä. Mutta sen kanssa voi myös leikkiä ja tehdä jotain mukavaa ja luovaa. Tablettia käytettäessä on mahdollista oppia ja kehittää erilaisia taitoja, esimerkiksi:

- digiosaaminen
- aihekohtaiset tiedot ja taidot
- luovuutta, ongelmanratkaisukykyä, loogista ja myös kriittistä ajattelua

Tableteissa on sisäänrakennettuja ominaisuuksia ja sovelluksia ja niihin on mahdollista asentaa myös muita sovelluksia. Suonenjoella sovellusten asentamisesta vastaa ICT-palvelut.

Sovellukset

Sovellus on ohjelmisto, joka voidaan asentaa ja käyttää esimerkiksi tietokoneessa, tabletissa tai älypuhelimessa. Sovellus saa laitteen suorittamaan tiettyjä toimintoja.

Sovellukset voivat tarjota monipuolisia oppimiskokemuksia ja -tuloksia:

- digiosaaminen;
- medialukutaito;
- aihepohjainen tieto ja taidot;
- luovuus, looginen ajattelu, ongelmanratkaisu jne;
- sosiaalis-emotionaaliset taidot (esim. itsetietoisuus, sosiaalinen tietoisuus, itsesäätely).

Kaikki sovellukset ovat erilaisia. Ne voivat olla iänmukaisesti suunnattuja ja vaihdella toimintojen ja erityisominaisuuksien mukaan. Jotkut sovellukset keskittyvät syvälliseen oppimiseen, toiset viihdyttämiseen, kun taas toiset mahdollistavat luovuuden ja ongelmanratkaisun, ja ne voivat olla yhtä arvokkaita lapsille. Joskus ajattelemme tahattomasti, että jos sovellus on hauska ja nautinnollinen, lapset eivät opi, mutta mitä enemmän lapset nauttivat siitä, mitä enemmän he osallistuvat siihen, sitä kestävämpää keskittyminen on ja sitä suuremmat mahdollisuudet on oppia.

Kaikki sovellukset ja verkkoresurssit eivät ole kuitenkaan yhtä opettavaisia ja hyviä. Siksi on tärkeää kiinnittää huomiota sovelluksen sisältöön, arvoihin ja sovellusten suunnittelun laatuun sekä sovelluksen tietosuojakäytäntöön (ks. Taulukko 3, s. 17). **On myös hyvä testata sovellusta aina ennen kuin käytämme sitä lasten kanssa.**

Taulukko 3. Kuinka valita hyvä sovellus?

Kriteerit	Selitys
Sovelluksen sisältö	<ul style="list-style-type: none"> → sopiiko se ikään? → hyödyttääkö se lapsen kehitystä? → kannustaako se aktiiviseen vuorovaikutukseen (fyysinen ja kognitiivinen ulottuvuus oppimisessa)? → tai onko sisältö liian interaktiivista? tekeekö se lapsesta yliaktiivisen? → mitä muuta?
Arvot	<ul style="list-style-type: none"> → mitä ideoita edistetään? → millaista käyttäytymistä mallinnetaan? → mitä muuta?
Sovellusten suunnittelun laatu	<ul style="list-style-type: none"> → toimiiko sovellus hyvin? → onko sitä helppo seurata? → mitä muuta?
Sovelluksen tietosuojakäytäntöön	<ul style="list-style-type: none"> → miten tiedot suojataan? → onko sovelluksessa mainoksia?* → mitä tietoja kirjautuminen vaatii? → mitä muuta?

*Mainokset sovelluksissa: valitse sovelluksia ilman mainoksia; tai/ja (tietyssä iässä) opeta lapselle, milta mainokset näyttävät, ja neuvo olemaan klikkaamatta niitä.

Luettelo suositelluista sovelluksista on tämän digisuunnitelman liitteessä (ks. liite 5 Yleiskatsaus sovelluksista s. 39-44). Koska sovellus voidaan päivittää tai se ei ole käytettävissä, on tärkeää tarkistaa ja päivittää luettelo vähintään kerran vuodessa. Sovellusluettelo voidaan käyttää myös materiaalina ideoiden saamiseksi olemassa olevista sovelluksista.

UUDET LUKUTAIDOT

DIGITAALINEN OSAAMINEN

”Digitaalisuus on osa yhteiskuntaa, jossa lapsi kasvaa. Digitaalista osaamista tarvitaan ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa, yhteiskunnassa toimimisessa ja oppimisessa. Digitaalisen osaamisen vahvistaminen edistää lasten koulutuksellista tasa-arvoa. Varhaiskasvatuksen tehtävänä on yhteistyössä kotien kanssa tukea lapsen ymmärrystä digitaalisuudesta.

Lasten kanssa tutkitaan ja havainnoidaan digitaalisuuden roolia arkielämässä. Digitaalisia välineitä, sovelluksia ja ympäristöjä hyödynnetään dokumentoinnissa, leikeissä, vuorovaikutuksessa, peleissä, tutkimisessa, liikkumisessa sekä taiteellisessa kokemisessa ja tuottamisessa. Mahdollisuudet harjoitella, kokeilla ja tuottaa sisältöjä itse ja yhdessä muiden lasten kanssa käyttäen apuna digitaalisia välineitä edistävät lasten luovan ajattelun ja yhteistoiminnan taitoja sekä monilukutaitoa. Henkilöstö ohjaa lapsia digitaalisten ympäristöjen monipuoliseen, vastuulliseen ja turvalliseen käyttöön.”

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet (2022)

Digitaalinen osaaminen varhaiskasvatuksessa	Digitaalinen osaaminen esiopetuksessa
<ul style="list-style-type: none"> ● lasten kehittyvää kirjoitus- ja lukutaitoa tuetaan digitaalisten ympäristöjen avulla. ● tehdään kuva- ja videoprojekteja. ● tehdään leikillisiä animaatioita. ● harjoitellaan leikillistä lukemista ja kirjoittamista. ● kuvataan, videoidaan ja muokataan sisältöjä yksinkertaisilla toiminnoilla. ● tuotetaan ja tulkitaan viestejä digitaalisissa ympäristöissä. ● käsitellään kuvia ja videoita monipuolisesti, leikillisesti ja kokeillen. ● luodaan ja rakennetaan uutta yhdessä. Lasten kanssa toteutetaan yhteisöllisiä luovia projekteja, joissa on digitaalisia elementtejä. ● yhteisöllisessä digitaalisessa työskentelyssä kiinnitetään erityistä huomiota tunne- ja vuorovaikutustaitoihin. ● ratkaistaan yhdessä mahdollisia digitaalisissa palveluissa kohdattuja ongelmia. 	<ul style="list-style-type: none"> ● lasten kehittyvää kirjoitus- ja lukutaitoa tuetaan digitaalisten ympäristöjen avulla. ● tehdään kuva- ja videoprojekteja. ● tehdään leikillisiä animaatioita. ● kuvataan, videoidaan ja muokataan sisältöjä yksinkertaisilla toiminnoilla. ● harjoitellaan leikillistä lukemista ja kirjoittamista. ● tuotetaan ja tulkitaan viestejä digitaalisissa ympäristöissä. ● käsitellään kuvia ja videoita monipuolisesti, leikillisesti ja kokeillen. ● opetellaan laatimaan ja noudattamaan yksinkertaisia digitaalisiin palveluihin liittyviä ohjeita. ● keskustellaan teknologian merkityksestä lasten elämässä. ● käytetään sovelluksia monipuolisesti ja havainnoidaan niiden keskeisiä toimintaperiaatteita

<ul style="list-style-type: none"> • lapsille annetaan mahdollisuus olla vuorovaikutuksessa yksilöllisillä ja vaihtoehtoisilla tavoilla. 	<ul style="list-style-type: none"> • lasten kanssa tehdään teknologiaa ja digitaalisia ympäristöjä hyödyntäviä pidempikestoisia tutkimusprojekteja. • pohditaan tutkimuksen roolia ongelmien ratkaisussa lasten omien tutkimusprojektien kautta. • harjoitellaan hyviä tapoja toimia digitaalisissa palveluissa. • opetellaan emojien tarkoituksenmukaista käyttöä.
<p>Aikuiset:</p> <ul style="list-style-type: none"> • henkilöstö tietää, mistä saa digitaalisten ympäristöjen käytön tukea, ja hakee sitä tarvittaessa. • henkilöstö varmistaa, että digitaalista osaamista edistävät välineet ovat tarkoituksenmukaisessa käytössä. Tarvittaessa henkilöstö informoi varhaiskasvatuksen järjestäjää oppimisympäristöä koskevista puutteista. • henkilöstö tuntee ja käyttää tarkoituksenmukaisesti lapsen varhaiskasvatusta ja esiopetusta koskevia digitaalisia palveluita (Oph, Miro) • digitaalisia palveluita käytetään pedagogisessa dokumentoinnissa aktiivisesti • aikuinen voi kehittää omia digitaalisia taitojaan käyttämällä säännöllisesti päiväkodissa saatavilla olevia digitaalisia laitteita. • henkilöstö näyttää esimerkkiä teknologian tarkoituksenmukaisesta käytöstä arjessa. • henkilöstö keskustelee huoltajien kanssa mahdollisesta lasten omien välineiden ja laitteiden käytöstä. (Oph, Miro) 	
<p>MEDIALUKUTAITO</p>	
<p><i>“Medialukutaidolla tarkoitetaan taitoa käyttää, lukea, ymmärtää, tulkita, ja arvioida kriittisesti erilaisia mediasisältöjä. Medialukutaito käsittää myös taidon tuottaa mediasisältöjä itse erilaisiin tarkoituksiin ja viestiä median kautta. Medialukutaitoa on niin ikään taito käyttää mediavälineitä ja toimia turvallisesti ja vastuullisesti median parissa.”</i></p> <p><i>Uudet Lukutaidot</i></p>	
<p>Media = mediavälineet ja mediasisältö</p> <p>Mediavälineet:</p> <ul style="list-style-type: none"> • perinteiset joukkotiedotusvälineet, kuten sanomalehdet, televisio ja radio • uudet digitaaliset välineet, kuten kannettavat tietokoneet, tablettitietokoneet ja älypuhelimet. <p>Mediasisältö:</p> <ul style="list-style-type: none"> • mediaesityksiä • viestejä 	

- elokuvia, valokuvia, pelejä
- uutisia

Medialukutaito varhaiskasvatuksessa

- tutustutaan mediaan ja erilaisiin kuvaa, liikkuvaa kuvaa ja ääntä sekä näiden yhdistelmiä sisältäviin mediasisältöihin: tarkastellaan lehtien ja kirjojen kuvia, katsotaan videoita, pelataan digitaalisia pelejä ja kuunnellaan äänikirjoja.
- opetellaan ymmärtämään, että osa median esittämistä asioista on totta ja osa kuvitteellisia ja että mediasisällöt ovat ihmisten tekemiä
- eläydytään mediasisältöihin ja rohkaistaan lapsia kertomaan näkemästään ja kuulemastaan sekä mediasisältöjen herättämistä tunteista monipuolisia ilmaisukeinoja käyttäen.
- käsitellään median hahmojen piirteisiin ja toimintatapoihin samaistumista leikkien kautta.
- tutkitaan yhdessä mainoksia ja jutellaan haluamisen, tarvitsemisen ja ostamisen erosta.
- opetellaan käyttämään mediaa tiedon hankinnassa ja jäsentämisessä. Tutkitaan yhdessä ympäristöä ja maailmaa esimerkiksi valokuvaamalla tai etsimällä mediasisällöistä tietoa lapsia kiinnostavista kysymyksistä.
- rohkaistaan lapsia suhtautumaan uteliaasti mediasisältöihin. Opetellaan samalla kriittisyyttä: ohjataan lapsia kysymään näkemästään ja kuulemastaan.
- keskustellaan yhdessä lasten mediankäytöstä perheissä: mediasisällöistä, niiden parissa vietetystä ajasta ja kokemuksista.
- käsitellään lasten omia mielenkiinnon kohteita mediassa leikkien ja luovan ilmaisun keinoin.
- tuetaan lasten mediasuhteen rakentumista rohkaisemalla lapsia monipuolisesti erilaisten mediasisältöjen pariin.
- tuetaan lasten sanallista, kuvallista ja kehollista ilmaisua median tuottamisen parissa monipuolisin keinoin.
- ideoidaan ja tuotetaan kokeilevasti erilaisia mediasisältöjä, kuten digitarinoita, äänitaltiointeja tai piirroksia.

Medialukutaito esiopetuksessa

- koetaan monipuolisesti erilaisia mediasisältöjä, kuten lapsille sopivat uutiset, mediataide, elokuvat ja musiikki. Käytetään yhdessä mediasisältöjä, joissa on kirjoitettua tekstiä.
- tutkitaan kuvitteellisten ja todenmukaisten mediasisältöjen eroa esimerkiksi tarkastelemalla lastenohjelmia ja lapsille sopivia uutisia.
- opetellaan ymmärtämään mediaa ihmisen tuottamana ja valitsemana sisältönä.
- opetellaan ymmärtämään mediasisältöjä. Käsitellään erilaisin ilmaisukeinoin satujen, pelien tai lastenohjelmien tapahtumia ja hahmoja ja rohkaistaan lapsia tuottamaan omia tulkintoja.
- pohditaan median vaikutuksia ajatuksiin ja toimintaan, kuten tietoon ja leikkeihin.
- opetellaan ymmärtämään, että media voi luoda asioista mielikuvia ja yleistyksiä. Tarkastellaan tapoja esittää satu- ja eläinhahmoja tai sukupuolia lastenohjelmissa ja elokuvissa.
- tarkastellaan lähiympäristön mainontaa ja pohditaan mainosten yhteyttä kuluttamiseen.
- käytetään mediaa monipuolisesti apuna tiedon hankinnassa ja jäsentämisessä arjen tilanteissa.
- pohditaan ja arvioidaan, onko median avulla löydetty tietoa käyttökelpoista.
- tarkastellaan lasten omaa mediankäyttöä. Pohditaan erilaisia mediankäyttötilanteita ja sitä, miten mediaa käytetään eri tavoin yksin tai yhdessä.
- tarkastellaan arvottomasta lapsille merkityksellisiä mediasisältöjä ja rohkaistaan kertomaan niistä monipuolisin ilmaisukeinoin. Pohditaan, miksi ne ovat mielekkäitä.

- leikitään yhdessä median tuottamiseen liittyviä leikkejä. Tehdään esimerkiksi reportaasi arjen tapahtumista.
- tutustutaan erilaisiin mediavälineisiin sekä digitaalisiin sovelluksiin ja ohjelmiin, ihmetellään yhdessä ja käytetään niitä leikinomaisesti ja kokeillen sisältöjen tuottamisessa.
- osallistutaan median tuottamisen eri vaiheisiin: yhteiseen ideointiin, luovaan toteuttamiseen ja tuotoksen arvostavaan tarkastelemiseen.
- keskustellaan lasten oikeuksista ja mahdollisuuksista vaikuttaa yhteisiin asioihin. Rohkaistaan lapsia kertomaan ajatuksiaan yhteisessä ideoinnissa ja päätöksenteossa. Käytetään mediaa apuna.
- osallistetaan lapsia pedagogisessa dokumentoinnissa niin sisällön kuin esitystavan valinnassa ja yhteisessä tuottamisessa.
- tutkitaan ja ihmetellään yhdessä kuvitteellisten ja todennukaisten mediasisältöjen tuottamista esimerkiksi kuvia ottamalla ja muokkaamalla.
- tuetaan lasten myönteistä käsitystä itsestä median tuottajina. Rohkaistaan lapsia tekemään mediasisältöjä leikkillisesti ja kokeilevasti. Arvostetaan tuotoksia.
- rohkaistaan lapsia omiin aloitteisiin median tuottamisessa. Leikitään yhdessä sarjojen, pelien, videoiden ja elokuvien tapahtumia. Huomioidaan lasten erilaisia mielenkiinnon kohteita.

- ymmärretään, että eri ihmiset kokevat ja käyttävät mediaa eri tavoin. Rohkaistaan lapsia keskustelemaan kokemuksistaan median parissa ja vertailemaan niitä toisten kanssa.
- tuetaan lapsia luovaan sanalliseen ja kuvalliseen ilmaisuun median tuottamisessa.
- tehdään lasten kanssa yhdessä kokeillen mediasisältöjä, kuten kuva-animaatioita, videoita, digitaalisia kirjoja tai itse tehtyä musiikkia käyttäen erilaisia mediavälineitä, sovelluksia ja ohjelmia.
- osallistutaan yhdessä tuottamisen eri vaiheisiin: suunnitteluun, kokeilevaan ja leikinomaiseen toteuttamiseen ja tuotoksen arvostavaan tarkasteluun. Sanoitetaan vaiheita lasten kanssa.
- Lapset osallistuvat yhdessä tuotannon eri vaiheisiin: suunnitteluun, kokeilevaan ja leikkisään toteutukseen sekä valmiin tuotteen arvostavaan tarkasteluun. Eri vaiheet sanallistetaan lasten kanssa.
- opetellaan, että lapsilla on oikeus ja mahdollisuus vaikuttaa yhteisiin asioihin. Käytetään mediavälineitä monipuolisesti lasten ajatusten ja mielipiteiden ilmaisun välineinä arjen suunnittelussa ja päätöksissä.
- laaditaan yhdessä mediasisältö, jolla ilmaistaan lasten näkemys tai toive tai vaikutetaan myönteisesti johonkin yhteiseen asiaan.
- tutkitaan, miten kuvitteelliset ja todennukaiset mediasisällöt syntyvät ja mikä niiden ero on. Tehdään esimerkiksi tarinoita tai reportaasi arjesta, otetaan valokuvia ja muokataan niitä.
- esitetään tietoa median avulla, esimerkiksi taltioidun äänen, digitaalisen kuvaesityksen tai videon muodossa.
- rohkaistaan lapsia leikinomaiseen ja kokeilevaan mediasisältöjen tuottamiseen. Löydetään yhdessä tapoja, joilla kaikki voivat osallistua ja saada myönteisiä kokemuksia median tuottamisesta.
- käytetään luovan ilmaisun virikkeinä lapsille tuttuja mediasisältöjä, kuten sarjojen hahmoja, elokuvien tapahtumia tai pelien kulkua.

OHJELMOINTI

Pääalueet on jaoteltu teemoittain siten, että ohjelmoinnillisen ajattelun alle kuuluvat kaikki ajattelu, päättely, suunnittelua sekä toimintaa ilman teknologiaa sisältävät kuvaukset. Tutkivan työskentelyn ja tuottamisen alle kuuluvat yhteistyöhön ja käytännön tekemiseen liittyvät kuvaukset sekä ohjelmoitujen ympäristöjen tuntemisen ja niissä toimimisen alle syvempi osaaminen sekä yllä mainittujen teemojen yhdistäminen arkielämään.

Pääalueet ja niiden alle jäsentyvät kuvaukset pohjautuvat Varhaiskasvatussuunnitelman (2018) ja Esiopetuksen opetussuunnitelman (2014) sekä Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteissa (2014) tehtyyn tarkasteluun. Perusteteksteissä ohjelmointiosaaminen esiintyy laaja-alaisena osaamisena kaikilla oppimisen alueilla, oppimiskokonaisuuksissa ja oppiaineissa.

Varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa keskitytään ohjelmoinnilliseen ajatteluun sekä tutkivaan työskentelyyn ja tuottamiseen

Ohjelmointi varhaiskasvatuksessa	Ohjelmointi esiopetuksessa
<ul style="list-style-type: none"> • oppimisympäristöt suunnitellaan siten, että lapset voivat leikeissään harjoitella ohjelmoinnissa tarvittavia ajattelun taitoja: luokittelua, vertailua ja järjestykseen asettamista. Lasten kanssa havainnoidaan myös säännönmukaisuuksia ja toistuvia asioita. Näitä taitoja harjoitellaan laaja-alaisesti kaikessa toiminnassa ja oppimisen eri alueilla. • lapsia rohkaistaan ihmettelemään ja esittämään kysymyksiä ympäristön ilmiöistä ja asioista sekä etsimään niihin itse vastauksia ja ratkaisuja. Nimetään ja selitetään ilmiöitä yhdessä. • opetellaan leikkien tai toiminnallisten tehtävien avulla toimimaan ohjeen mukaisesti. Ohjeet voivat olla kehollisia, visuaalisia, sanallisia tai ääniin perustuvia. • laajennetaan lasten teknologiaan liittyvää kokemusmaailmaa tutkimalla arjen koneiden ja laitteiden toimintaperiaatteita. Keksitään ja rakennellaan omia laitteita ja luovia teknologisia ratkaisuja, joita esitellään toisille. • pelataan erilaisia pelejä ja tutkitaan yhdessä niiden ominaisuuksia. Muokataan lasten kanssa tuttuja leikkejä ja valmiita pelejä keksimällä niihin uusia sääntöjä, tehtäviä tai etenemistapoja. • lapset havainnoivat toimintaohjeiden antamista erilaisissa tilanteissa. 	<ul style="list-style-type: none"> • lasten kanssa kokeillaan ja tuotetaan leikillisesti toimintoja, jotka toistuvat säännönmukaisesti kuten rytmitykset. Lisäksi pohditaan syy-seuraussuhteita. Tehtyjä valintoja sanallistetaan ja selitetään yhdessä. • lapsia ohjataan luokittelemaan, vertailemaan ja järjestämään asioita tietyin perustein, kuten muoto, koko tai väri. • lapsia kannustetaan tutkimaan ja jäsentämään arjen ilmiöitä sekä pohtimaan niihin liittyviä kysymyksiä. Lasten kanssa harjoitellaan kuvailemaan ja selittämään havaintoja sekä pohtimaan omia ratkaisuja. • tutustutaan algoritmin käsitteeseen tutkimalla erilaisia toimintaohjeita ja tapoja antaa ohjeita. Kokeillaan leikillisesti toimintaohjeiden antamista ja noudattamista. • ohjataan lapsia ratkomaan ongelmia ja tehtäviä pohtimalla ja kokeilemalla yhdessä. Harjoitellaan esittämään omia ideoita toisille sekä jakamaan tehtäviä yhteisen projektin toteuttamiseksi. • tutustutaan robotiikkaa hyödyntäviin laitteisiin etsimällä tietoa erilaisista lähteistä. Suunnitellaan ja rakennellaan eri materiaaleista omia laitteita ja robotteja sekä kuvaillaan toisille niiden tarkoitusta ja toimintaperiaatteita.

<ul style="list-style-type: none"> • havainnoidaan lasten kanssa teknologian roolia arkielämässä. Nimetään lähiympäristön digitaalisia laitteita ja tutkitaan, miten ne toimivat. Pohditaan, millaista hyötyä tai apua laitteista, digitaalisista palveluista on ihmisille. • tutkitaan lasten kanssa, miten teknologian avulla voi seurata ihmisen toimintaa. Etsitään omasta lähiympäristöstä käytännön esimerkkejä, kuten liikkeentunnistimet, karttasovellukset, lasten läsnäoloseurantatägit, viivakoodinlukijat tai QR-koodit. Pohditaan, miten laitteet tai sovellukset keräävät toimintaan liittyvää tietoa. 	<ul style="list-style-type: none"> • suunnitellaan ja toteutetaan lasten kanssa toiminnallisia ja tarinallisia ympäristöjä, joissa käytetään pelillisiä elementtejä, kuten sääntöjä, pisteiden laskua tai aikarajoituksia. Ideoidaan omia pelihahmoja. • lapset saavat kokemuksia luovasta tekemisestä ja ilmaisusta teknologian avulla sekä tekevät leikillisiä tehtäviä hyödyntämällä erilaisia malleja ja toimintaohjeita sekä komennoilla ohjattavia laitteita ja välineitä. • lasten kanssa kokeillaan toimintakomentojen antamista mahdollisuuksien mukaan jollakin ohjelmoitavalla laitteella tai sovelluksella. • lapsia ohjataan tunnistamaan ja nimeämään arkisesta ympäristöstä esineitä, laitteita ja digitaalisia palveluita, jotka toimivat tietokoneen ohjaamina. Pohditaan ja tutkitaan yhdessä mitä ne tekevät ja miksi. • pohditaan lasten kanssa, miksi erilaisilla laitteilla ja sovelluksilla kerätään tietoja ihmisten toiminnasta. Keskustellaan myös lapsille tutuista mediasisällöistä ja ympäristöistä, joissa he niitä seuraavat.
--	---

Tiedot on haettu kesäkuussa 2023: <https://eperusteet.opintopolku.fi/#/fi/digiosaaminen/8706410/tekstikappale/8709071>

TURVALLISUUS JA VASTUULLISUUS

Turvallinen ympäristö verkossa ja offline-tilassa

Viisaasti ja asianmukaisesti käytettynä teknologia ja digitaaliset laitteet ovat hyödyllisiä. Teknologian vaikutus riippuu kuitenkin minkä tyyppistä teknologiaa käytetään ja siitä, mihin sitä käytetään (Bavelier, Green and Dye, 2010).

Teknologian tai digitaalisten laitteiden käytöllä voi olla myös jonkin verran kielteistä vaikutusta lapsen kehitykseen, jos joitakin riskitekijöitä esiintyy

RISKITEKIJÖITÄ

- Liiallinen käyttö: yli 1 tunti päivässä (CPS, 2017) a day;
- Huonolaatuinen sisältö;
- Altistuminen digitaalisille laitteille syömisen aikana tai ennen nukkumaanmenoa;
- Käyttö ilman valvontaa (vähän tai ei lainkaan vuorovaikutusta aikuisen kanssa).

CPS=Canadian Pediatric Society

Yksi digitaalisiin laitteisiin liittyvistä huolenaiheista on ruutuaika, mutta turvallisesta ruutuajasta ei ole selkeää tai tiukkaa ohjeistusta. Tässä on joitakin American Academy of Pediatricsin (AAP) suosituksia.

Ruutuaika

- Vältä **alle 18 kuukauden** ikäisten lasten näyttöpohjaista mediaa lukuun ottamatta videokeskusteluja sukulaisten ja ystävien kanssa.
- **2-5-vuotiaille** lapsille ruutuaika kannattaa rajoittaa korkeintaan **yhteen tuntiin päivässä**.
- Aseta **6-vuotiaille** ja sitä vanhemmille lapsille johdonmukaiset rajoitukset median käyttöajalle ja mediasisällölle.

(AAP, 2016)

Älä anna median syrjäyttää muita tärkeitä toimintoja, kuten esim. laadukasta unta, säännöllistä liikuntaa ja leikkiä.

Ruutuajan lisäksi on tärkeää kiinnittää huomiota myös sisällön laatuun ja virtuaalisen väkivallan läsnäoloon.

Virtuaalinen väkivalta: Ajattele ennen kuin napsautat.

Lasten altistuessa väkivaltaiselle medialle tiede vahvistaa selvästi sen, mitä jo epäilemme: se, mitä lapset katsovat ja pelaavat, muuttaa heidän käyttäytymistään. Painota, että turvallisuus digimaailmassa on yhtä tärkeä kuin oikeassa elämässä.

Tässä muutamia yleisiä suosituksia digitaalisten laitteiden turvallisesta ja asianmukaisesta käytöstä:

- Keskity tasapainoon (digi-aika - muu toiminta) ja maltillisuuteen;
- Aseta rajat, jotka ovat kehityksellisesti sopivia ja vastaavat lapsen tarpeita;
- Kun lapsille esitellään teknologiaa, mallinnetaan sellaista käyttäytymistä, joka edistää myönteistä vuorovaikutusta sen sijaan, että teknologian annettaisiin häiritä vuorovaikutusta tai keskeyttää kasvokkain vietettävää aikaa;
- Digitaalisten laitteiden käyttäminen yhdessä ennen kuin annetaan lasten käyttää niitä itsenäisesti

(Developed from <https://tech.ed.gov/earlylearning/principles/>)

Terveellisiä digitapoja

Digitaalisten taitojen kehittyminen ei vaadi vain digitaalisten laitteiden käyttöä. Kyse on myös tasapainosta ja vuorovaikutuksesta ympäristön eri elementtien välillä. Kyse on elämän eri toimintojen tasapainottamisesta. Vaikka digitaaliset laitteet ja digitalisaatio ovat osa yhteiskuntaamme, meidän on opittava sopeuttamaan sen vaikutuksia elämäämme ja käytettävä digitaalisia laitteita viisaasti. Tästä on erityisen tärkeää keskustella lasten kanssa ja mallintaa käyttäytymistä lapsille samalla auttaen heitä kehittämään terveitä suhteita digitaalisiin laitteisiin (katso taulukko 4, s. 25).

Taulukko 4. Terveellisen digitapojen oppiminen

Opetetaan terveellisiä digitapoja, jotka pysyvät lapsen mukana koko eliniän.

- Selitä, että tabletit, tietokoneet ja muut medialaitteet eivät ole leluja, ja niitä tulee käsitellä varoen.
- Keskustele lasten kanssa tekniikan monista eduista ja riskeistä.
- Älä pelottele heitä, vaan keskustele yksityisyyden kunnioittamisen ja henkilötietojen suojaamisen tärkeydestä iänmukaisella tavalla.
- Näiden keskustelujen tulisi olla jatkuvia, ja niiden tulisi olla yksityiskohtaisempia lasten ikääntyessä.
- Käytä harkintaasi. Vaikka näyttöajan rajoittaminen on usein hyvä idea, asiantuntijat varoittavat, että tekniikan käyttö ei ole luonnostaan haitallista.
- Suojaa nukkumaanmeno-aika: Älä käytä 2 tuntia tai vähintään 30 minuuttia ennen nukkumaanmenoa.
- Opetä hyvää verkkokäyttäytymistä.
- Kannusta heitä tulemaan luoksesi, jos he havaitsevat nettikiusaamista tai muuta huolestuttavaa tietoa verkossa.
- Keskustele digitaalisesta päätöksenteosta. Selitä miksi heidän ei pitäisi ladata tuntemattomia ohjelmia, klikata epäilyttäviä linkkejä tai jakaa henkilökohtaisia tietojaan tuntemattomissa sovelluksissa tai verkkosivustoissa. Opetä myös lapsia olemaan vastaamatta vieraiden viesteihin ja kertomaan sinulle, jos he saavat niitä. Pysy ajan tasalla, tekniikka muuttuu nopeasti, voit seurata muuttuvaa tekniikkamaisemaa osoitteessa: esim. UudetLukutaidot.fi, KAVI.fi; suojeellaanlapsia.fi; medialiitto.fi

American Psychological Association, 2019

Aikuinen positiivisena roolimallina on erittäin tärkeä. Pelkästään tarkkailemalla lapset oppivat läheisiltä aikuisilta digitaalisten laitteiden käyttöä ja he myös omaksuvat arvoja, joita aikuiset antavat digitaalisten laitteiden käyttöön. Lapset voivat myös kopioida aikuisten digitaalisia tapoja. Näin ollen, antamalla hyvää positiivista esimerkkiä, opetamme lapselle, kuinka digitaalisia laitteita käytetään oikein ja viisaasti.

*Aikuinen toimii positiivisena roolimallina.
Ole mediamentori. Katso mediaa lasten kanssa.*

Nykyään on olemassa monia verkkoresursseja, jotka voivat auttaa meitä oppimaan lisää digitaalisten laitteiden turvallisesta käytöstä pienten lasten kanssa sekä siitä, miten voimme auttaa heitä kehittämään omia terveellisiä digitapojaan.

Hyödyllisiä linkkejä

- **Kavi.fi** - Kansalaisten Audiovisuaalinen Instituutti - keskittyy mediaan yleensä, mutta sillä on myös paljon tietoa mediakasvatuksesta
- **Suojellaanlapsia.fi** - puolustaa lapsen oikeuksia - siellä on myös käytännön tietoa digitaalisesta turvallisuudesta
- **Healthychildren.org** - Family Media Plan
- **Commonsensemedia.org** - paljon tietoa digitaalisesta mediasta, monia artikkeleita ja digitaalisen median arvosteluja
- **Viihdevintiot.com** - katsaus sovelluksiin ja erilaisiin medioihin ja joitain muita mielenkiintoisia artikkeleita

Tietoturva ja tekijänoikeudet

Jokainen Suonenjoen kaupungin palveluksessa oleva viranhaltija ja työntekijä sekä luottamushenkilö on velvollinen noudattamaan Suonenjoen kaupungin tietosuoja- ja tietoturvapoliittikkaa, ICT-ohjeistusta sekä tietosuoja- ja tietoturvaohjeita. Ohjeistus löytyy kaupungin intrasta.

Alla on kuvattu tärkeimmät toimet tietoturvan toteuttamiseksi:

- *Jokaiselle tietokoneen käyttäjälle on omat henkilökohtaiset tunnukset tietokoneelle kirjautumista ja sähköpostin käyttämistä varten. Lisäksi jotkin ohjelmat vaativat erillisen oman käyttäjätunnuksen ja salasanan, jonka esimies tilaa ICT-palveluilta. Jokaisen tulee työskennellä omalla tunnuksellaan eikä tunnuksia saa antaa muiden käyttöön. Tämä tarkoittaa, että kukaan ei saa työskennellä koneella, joka on avattu toisen henkilön tunnuksilla.*
- *Salasanojen tulee olla uniikkeja eli salasanat, joita käytät kaupungin järjestelmissä, eivät saa olla käytössä missään toisessa järjestelmässä. Huomioitavaa: Muista, että käytät eri salasanoja töissä kuin siviilissä.*

• *Tietokoneet ja laitteet sekä ohjelmat ovat käyttäjäkohtaisia ja tarkoitettu vain työkäyttöön. Aina poistuttaessa työhuoneesta tulee lukita huoneen ovi ja työasema. Työasema lukitaan painamalla Windows+L tai Ctrl–Alt–Del ja Enter. Lukittaessa työasema voidaan ohjelmia (esim. sähköposti) jättää auki.*

• *Huoneessa työasema tulee sijoittaa niin, ettei ovelta tai ikkunasta (erityisesti maatasossa olevat huoneet) ole suoraa näköyhteyttä näytölle. Mikäli työskentelet tietovälineellä julkisessa kulkuvälineessä, varmista, etteivät kanssamatkustajat näe käsittelemiäsi tietoja ja asiakirjoja. Kannettavien ja pöytäkoneiden näyttöihin on saatavilla suojakalvoja, jotka estävät näytön katsomisen sivuilta.*

• *Kannettavien tietokoneiden ja puhelimien kanssa pitää noudattaa suurta huolellisuutta, eikä niitä pitäisi esim. jättää autoon yön ajaksi tai näkyville auton ollessa pysäköitynä. Mobiililaitteet ovat hyvin suosittuja rikollisten kohteita.*

• *Tuntemattomia muistitikkuja ei saa liittää koneeseen, vaan ne on toimitettava ICT-palveluihin. Jos muistitikku tai muu tallennusväline rikkoutuu, tai poistetaan muuten käytöstä, ei sitä saa laittaa roskakoriin vaan se tulee toimittaa ICT-palveluihin hävitettäväksi.*

”ICT-ohje” ohjeistaa tarkemmin tietokoneen käytön, huomioiden tietoturvan. Ohje löytyy kaupungin intrasta.

Yllä olevat otteet on poimittu Suonenjoen kaupungin henkilöstön tietosuoja- ja tietoturvaohjeistuksesta (Kaupunginhallitus 4.6.2018 § 121).

Varhaiskasvatuksen käytäntöjä

Varhaiskasvatustoiminnan järjestämiseksi on tarpeellista laatia listoja erilaisin perustein, esimerkiksi lasten allergioista. Niistä muodostuu henkilörekistereitä tunnistettavin tiedoin. Tämä on luvallista toimintaa edellyttäen, että näitä henkilörekistereitä käsitellään asianmukaisesti ja huolehditaan, että niihin on pääsy ainoastaan heillä, kenelle tieto kuuluu. Listoja säilytetään Suonenjoen kaupungin One Drive-pilvipalvelussa ja paperiversioita suojassa ulkopuolisilta esim. ryhmätilan kaapissa. Sekä sähköiset että paperilistat tulee tuhota tarpeen päätyttyä.

Varhaiskasvatuksessa kuvataan ja videoidaan lapsia osana kasvun, kehityksen ja oman toiminnan pedagogista arviointia sekä osana pedagogista dokumentointia. Kuvia ja videoita tarkastellaan yhdessä lasten ja henkilökunnan kanssa tukien näin lasten osallisuutta sekä oppimisen havainnointia.

Tunnistetietoja sisältävien tallenteiden julkaiseminen toimipisteen omissa tiloissa on mahdollista. Hyvänä käytäntönä voidaan pitää luvan kysymistä esille panoon lapselta. Tämä

vahvistaa lapsen osallisuuden kokemusta. Muissa tiloissa tallenteiden julkaisemiseen tarvitaan myös huoltajan lupa.

Tekijänoikeus tallenteisiin on kuvaajalla.

Kuvauksen kohde on yksityisyyden suojan alainen. Jos kohde on tunnistettava (esim. kasvot ovat näkyvissä) häneltä kysytään lupa julkaisemiseen/esillepanoon. Jos kohdetta ei voi kohtuullisin toimenpitein tunnistaa voi tallenteen asettaa esille ilman lupaa.

Materiaalia tekijänoikeuksista

VIDEOT

Mitä tekijänoikeus tarkoittaa?

<https://tekijanoikeus.fi/oppimateriaalia-kouluille/piirrosvideot/>

[GDPR: What Is It and How Might It Affect You?](#)

[Tekijänoikeus](#)

[Miten saan käyttää teoksia](#)

[Taloudelliset ja moraaliset oikeudet](#)

VERKKORESURSSIT

KOPIOSTO

<https://www.kopiosto.fi/>

Tältä verkkosivulta löytyy paljon erilaista tietoa tekijänoikeuksista.

TEKIJÄNOIKEUDEN ABC on erittäin ytimekäs katsaus tekijänoikeuksiin.

<https://www.kopiosto.fi/kopiosto/tekijanoikeustietoa/tekijanoikeuden-abc/>

OPETTAJAN T

EKIJÄNOIKEUSOPAS

https://operight.fi/sites/operight.fi/files/operight-tietovihko_2018.pdf

Operight - Tekijänoikeus opetustyössä

KOPIRAITILAN KOULU

Koulutussivusto, jossa on paljon oppimateriaaleja ja tietoa tekijänoikeuksista koululaisille ja opettajille.

<https://kopiraitila.fi/tekijanoikeustietoa/mita-tekijanoikeus-suojaa/>

OPETUS JA KULTTUURIMINISTERIÖ: tekijänoikeusjärjestelmä ja sen kehittäminen

<https://okm.fi/tekijanoikeus>

OPH: Tekijänoikeus ja kopiointi oppilaitoksissa

<https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/tekijanoikeus-ja-kopiointi-oppilaitoksissa>

Tekijanoikeus.fi

Koulutussivusto, jossa on paljon tietoa tekijänoikeuksista ja myös oppimateriaaleja.

<https://tekijanoikeus.fi/tekijanoikeus/>

Suomidigi.fi

Tietoja digitaalisen sisällön luomisesta ja tekijänoikeuksista

<https://www.suomidigi.fi/ohjeet-ja-tuki/digituki/digitukijan-osaamisen-kehittaminen/digitaalisten-sisaltojen-luominen-ja-tekijanoikeudet>

Tekijänoikeuden tiedotus- ja valvontakeskus

<https://ttvk.fi/>

KUVASTO - tekijänoikeusjärjestö, joka edistää ja turvaa kuvataiteilijoiden tekijänoikeuksia sekä kuvataiteen tekemisen edellytyksiä.

<https://kuvasto.fi/>

SUOMEN KIRJAILIJALIITTO: TEKIJÄNOIKEUKSISTA

<https://kirjailijaliitto.fi/kirjailijalle/tekijanoikeus/>

MUITA LINKKEJÄ

[ImagOA - avoin tiede ja kuvien käyttö / Open Science and Images](#)

[Tekijänoikeudet opetuksessa](#)

[Opettajan tekijänoikeus](#) Helsingin yliopiston lakimiehen kokoama materiaalipaketti

KUN LAPSILTA KYSYTÄÄN LUPAA JULKAISTA KUVIA HEISTÄ TAI JOTAIN HEISTÄ VERKOSSA, HE TIETÄVÄT, ETTÄ HEILLÄ ON VAIHTOEHTOJA. NÄIN NÄYTÄMME MYÖS POSITIIVISTA ESIMERKKIÄ JA VOIMME OPETTAA YKSITYISYYDEN SUOJASTA JA TEKIJÄNOIKEUKSISTA. TÄMÄ LISÄÄ MYÖS OSALLISUUDEN KOKEMUSTA.

LÄHTEET

- Bavelier D, Green C.S, Dye M.W. (2010). Children, wired: for better and for worse. *Neuron*, 67(5). doi: 10.1016/j.neuron.2010.08.035. PMID: 20826302; PMCID: PMC3170902.

Verkkoresurssit

- American Psychological Association (APA) - <https://www.apa.org/>
- American Academy of Pediatrics (AAP) - <https://www.aap.org/>
- Canadian Paediatric Society (CPS) - <https://cps.ca/>
- Uudet Lukutaidot - <https://eperusteet.opintopolku.fi/#/fi/digiosaaminen/8706410/tekstikappale/8709071>
- Commonsense media - <https://www.commonsense.org/education>
- Kansallinen audiovisuaalinen instituutti - <https://kavi.fi/>
- Viihdevintiöt - <http://viihdevintiot.com/>
- Medialiitto - <https://www.medialiitto.fi/>
- Suojellaan lapsia - <https://www.suojellaanlapsia.fi/>
- OECD - <https://www.oecd.org/finland/>

LIITTEET

Kaikki liitteet löytyvät materiaalipankista tulostettavassa muodossa.

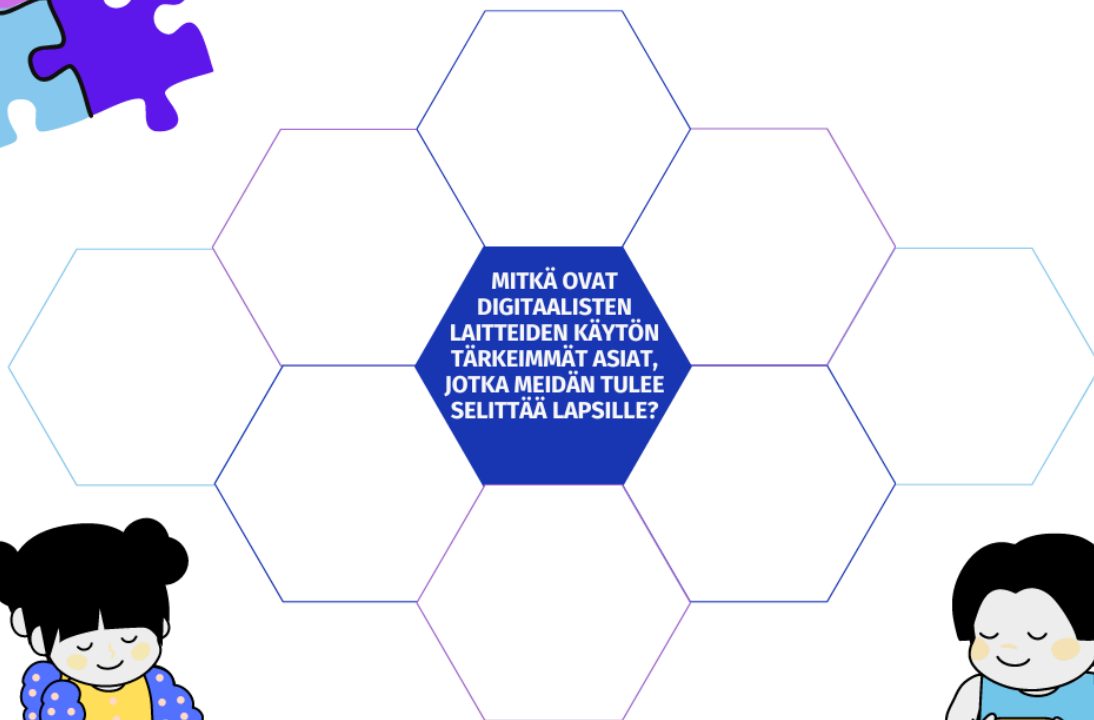
Miten materiaalipankki löytyy:

5. Kirjautu driveen oman päiväkodin tunnuksilla
6. Etsi vasemmalta jaetut drivet ja klikkaa sitä
7. Klikkaa “päiväkodit” kansiota kaksi kertaa, jolloin yhteinen “päiväkodit” drive avautuu
8. Avaa digihanke kansio. Sieltä löytyy materiaalipankki.

Liite 1



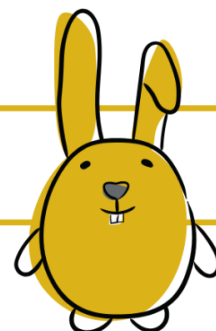
Digiteknologia varhaiskasvatuksessa



Tablettien ominaisuuksista keskustellaan

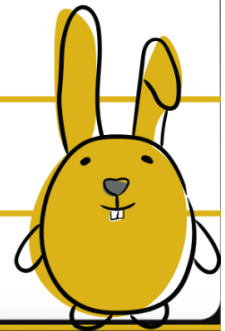


- On/Off-painike
- Kotinäppäin
- Sovellukset: kuvakkeet
- Avaa/sulje sovellus
- Pyyhkäisemällä näyttöjen välillä
- Nopea sovellushaku näppäimistöllä
- Joidenkin kuvakkeiden merkitys
- Äänenvoimakkuus
- Valokuvan ja videon ottaminen
-
-
-





Tablettien ominaisuuksista keskustellaan



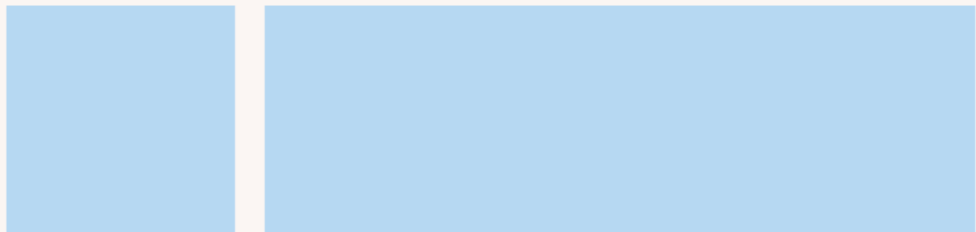
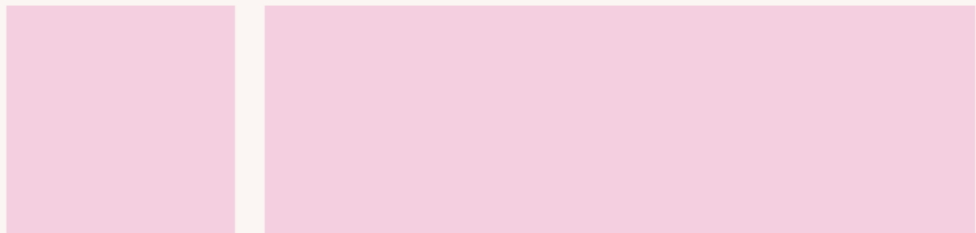
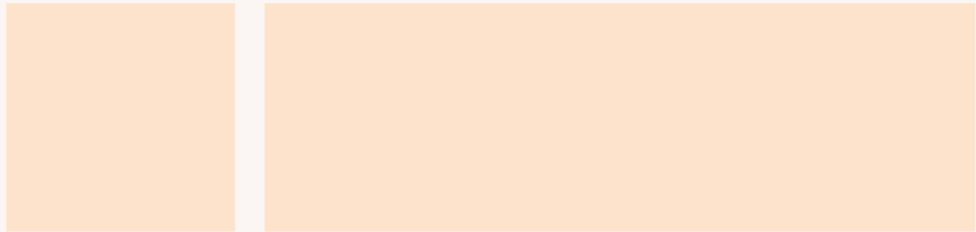
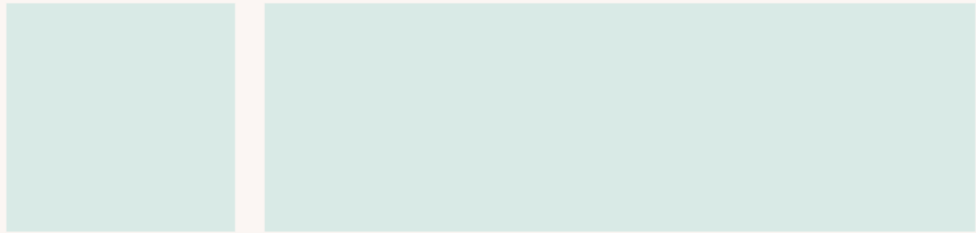
**TABLETIN KÄYTTÄJÄN
DIPLOMI**

well done!

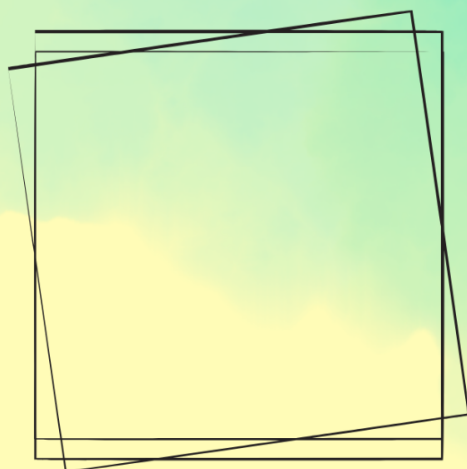
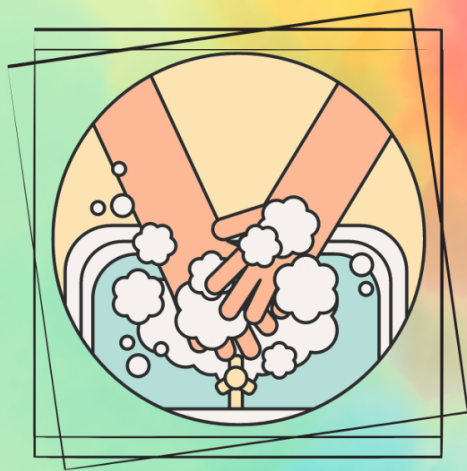
	LAPSI OSAA AVATA TABLETIN OIKEIN
	LAPSI OSAA SULKEA TABLETIN OIKEIN
	LAPSI OSAA KOHDELLA TABLETTIA OIKEIN
	LAPSI OSAA OTTAA TABLETILLA KUVIA
	LAPSI OSAA SULKEA SOVELLUKSEN KÄYTÖN JÄLKEEN
	LAPSI KÄYTTÄÄ TABLETTIA SÄÄNTÖJEN MUKAISESTI



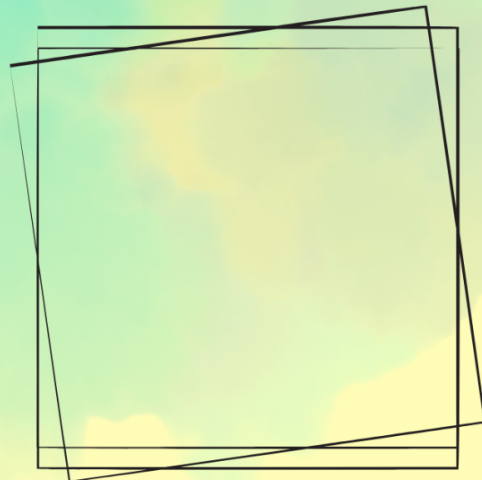
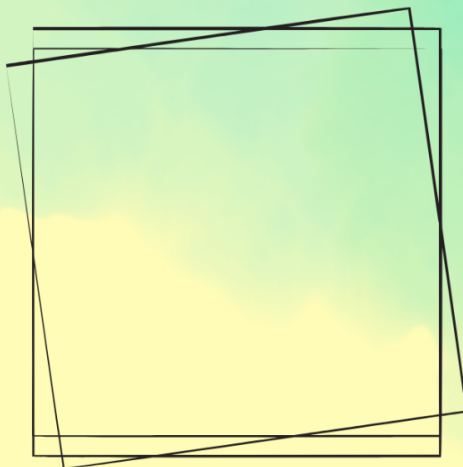
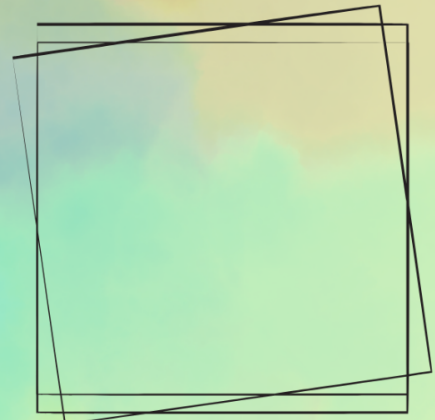
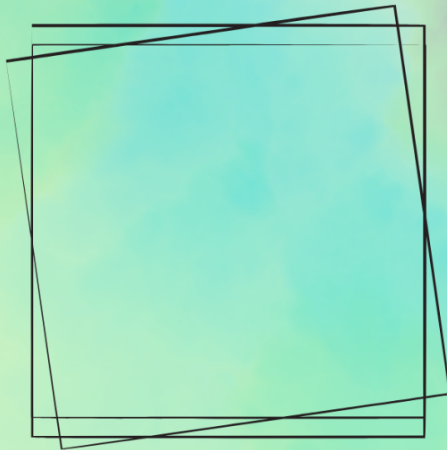
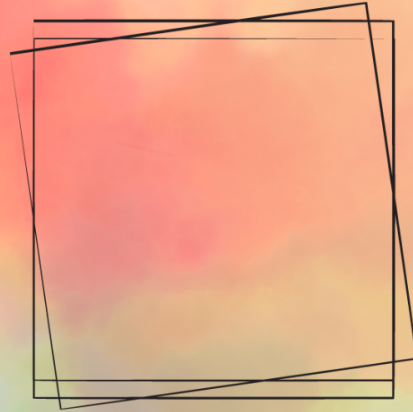
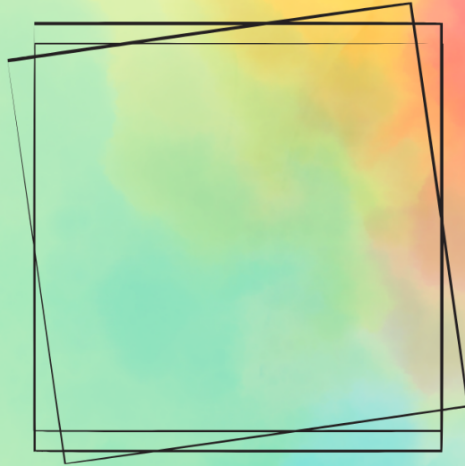
TABLETIN KÄYTTÄJÄN DIPLOMI



MEIDÄN SÄÄNNÖT TABLETTIEN KÄYTTÖÖN










MEIDÄN SÄÄNNÖT TABLETTIEN KÄYTTÖÖN






MEIDÄN SÄÄNNÖT TABLETTIEN KÄYTTÖÖN

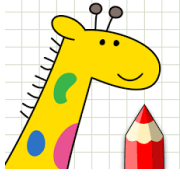


Liite 5. Yleiskatsaus sovelluksista

Alle 3-vuotiaat (sopivia myös vanhemmille lapsille)

<p>Hauskat kasvikset Ilmaises versiossa rajoitettu pääsy sisältöön, Kieli: Suomi</p>  <p>Päätavoite: Logiikka, laskenta, värit, summat Käyttö: interaktiivinen, leikki ja oppiminen</p>	<p>Video Touch - Animals Ilmaises versiossa rajoitettu pääsy sisältöön, Kieli: Suomi</p>  <p>Päätavoite: viihdyttävä, katsotaan videoita eläimistä Käyttö: katselu</p>	<p>Onni & Ilona: Happy shapes Ilmaises versiossa rajoitettu pääsy sisältöön, Kieli: Suomi</p>  <p>Päätavoite: Anturi Palapelit taaperoille Käyttö: interaktiivinen ja luova</p>
<p>BRIO PlayRoom Ilmainen Kieli: Englanti</p>  <p>Päätavoite: Pelata ja tutkia brion digitaalista maailmaa Käyttö: Interaktiivinen ympäristö ja yksinkertainen peli Ikä: 2+</p>	<p>More Trucks – Duck Duck Moose Ilmainen</p>  <p>Kieli: Englanti Päätavoite: Opetella järjestämään, lajittelemaan ja ratkaisemaan ongelmia käyttäen hauskoja ominaisuuksia Käyttö: Sisältää erilaisia aktiviteetteja, opetuspelejä</p>	<p>Itsy Bitsy Spider – Easter Egg Ilmainen, Kieli: Englanti</p>  <p>Päätavoite: Pelata ja tutkia digitaalista maailmaa; ja oppia/laulaa laulu; omaa laulua voidaan äänittää. Käyttö: Interaktiivinen ympäristö ja yksinkertainen peli Ikä: 2+ Samantlaisia sovelluksia, mutta erilaisia loruja: Old MacDonald Had a Farm HD, Wheels on the Bus HD</p>  

Piirustus & Maalaus; Palapeli; Musikki; Luovuus

<p>Draw and tell HD Ilmainen</p>  <p>Päätavoite: Piirrä, värity, koristele tarroilla, luo animaatioita ja tallenna tarinoita. Käyttö: Interaktiivinen,</p>	<p>Tap a Tune - Kids Music Maker Ilmainen Kieli: Englanti</p>  <p>Päätavoite: Hauska sovellus pienille lapsille musiikin tekemiseen Käyttö: Interaktiivinen; napauta näppäintä, niin se toistaa nuotin</p>	<p>Musical Me HD Ilmainen Kieli: English</p>  <p>Päätavoite: Erilaisten aktiviteettien avulla lapset oppivat musiikillisia FUN-elementtejä, kuten nuotteja, rytmiä ja sävelkorkeutta.</p>
--	---	--

<p>yksilö- tai ryhmäkäyttö Ikä: 4+</p>	<p>kiinnostavan animaation kera. Opettaa myös syyn ja seurauksen Ikä: 3+</p>	<p>Käyttö: Erilaisia aktiviteetteja, interaktiivisia opetuspelejä. Yksilö- tai ryhmäkäyttö Ikä: 3+</p>
<p>How to Draw Animals Easy Ilmainen, 3,99 (täysi versio) Kieli: Englanti, ruotsi</p>  <p>Päätavoite: Askel askeleelta piirtäminen (eläimet) Käyttö: Seuraa ohjeita ja piirrä sormella; piirustuksia voidaan tallentaa ja jakaa. Yksilö- tai ryhmäkäyttö Ikä: 4+</p>	<p>Pocket Art Lab Ilmainen Kieli: Englanti</p>  <p>Päätavoite: Luo oma postikortti Käyttö: Luo yksilöllinen postikortti valitsemalla ja vetämällä kohteita. Ikä: 5+</p>	<p>WWF Together: origami Ilmainen Kieli: Englanti</p>  <p>Päätavoite: Opettaa tekemään origamia ja eläimiä Käyttö: Katso ja tee; yhdessä aikuisen kanssa Ikä: 4+ Täydellinen ryhmätoimintaan</p>

Lastenkirja sovellukset

<p>Lukulumu Ilmainen Kieli: Suomi</p>  <p>Päätavoite: Monikielinen digitaalinen kuvakirjasovellus Käyttö: Rekisteröidy ja lue kirjoja verkossa Ikä: Käytetään aikuisten kanssa Täydellinen ryhmätoimintaan</p>	<p>Polylino Ilmainen Kieli: Suomi</p>  <p>Päätavoite: Monikielinen digitaalinen kuvakirjasovellus Käyttö: Rekisteröidy ja lue kirjoja verkossa Ikä: Käytetään aikuisten kanssa Täydellinen ryhmätoimintaan</p>	
<p>Book Creator for iPad 2,99</p>  <p>Päätavoite: Oman kirjan luomiseen Käyttö: Helppoa aikuisille. Ikä: Käytetään aikuisten kanssa</p>	<p>Superhero Comic Book Maker HD Ilmainen Kieli: English</p>  <p>Päätavoite: Luoda kirja tai tarina (sarjakuvatyyli) Käyttö: Yksinkertainen ja helppo myös lapsen käytössä; valitse kohtaus, piirrä, lisää hahmoja, äänitä ääntä ja rakenna tarina; sisältää myös</p>	<p>Princess Fairy Tale Maker Ilmainen Kieli: English</p>  <p>Päätavoite: Luoda kirja tai tarina (prinsessatyyli) Käyttö: Yksinkertainen ja helppo myös lapsen käytössä; valitse kohtaus, piirrä, lisää hahmoja, äänitä ääntä ja rakenna tarina;</p>

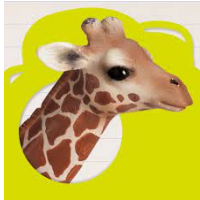
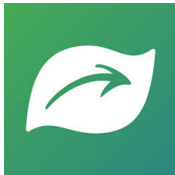

	värityskirjan ja monia piirustus vaihtoehtoja. Ikä: 4+	sisältää myös värityskirjan ja monia piirustus vaihtoehtoja. Ikä: 4+
--	---	---

Tietty aihe ja osaamisen kehittäminen





<p>ESA kids, Ilmainen Kieli: Suomi</p>  <p>Päätavoite: Tiede, avaruudesta oppiminen; leikkiminen & väritys Käyttö: Interaktiivisia, erilaisia aktiviteetteja Ikä: 3-10</p>	<p>Tähtikartta, Ilmainen Kieli: Suomi</p>  <p>Päätavoite: Tähtikartan avulla löydät ja tunnistat tähtikuviot, tähdet ja planeetat Käyttö: katso, tutki, selitä Ikä: käytetään aikuisten kanssa Täydellinen ryhmätoimintaan.</p>	<p>Google Earth, Ilmainen</p>  <p>Päätavoite: Tutkia maapalloa reaaliajassa; interaktiivisia karttoja Käyttö: Katsella ja tutkia interaktiivisia karttoja ja valokuvia Ikä: Käytetään aikuisten kanssa. Täydellinen ryhmätoimintaan</p>
<p>3D Bear Ilmainen</p>  <p>Päätavoite: 3D-objektit; luovuus. Käyttö: tutkia 3D-objekteja, suunnitella 3D-todellisuutta todellisessa avaruudessa.</p>	<p>My Weather, 2,99 Kieli: Englanti</p>  <p>Päätavoite: Oppia ja tutkia sääilmiöitä Käyttö: Interaktiivinen koulutuspele; lapset voivat luoda oman säänsä ja tutkia sääilmiöitä Yksilö- tai ryhmäkäyttö Ikä: 4+</p>	<p>Word Wagon by Duck Duck Moose, Ilmainen, Kieli: Englanti</p>  <p>Päätavoite: Oppia perus englantia. Hauskojen aktiviteettien avulla lapset oppivat lukemisen perusteet, kuten kirjaimia, ääniä, sanahahmoja, oikeinkirjoitusta ja paljon muuta! Käyttö: Interaktiivinen pelipohjainen oppiminen Yksilö- tai ryhmäkäyttö Ikä: 4+</p>
<p>Fish School – 123 ABC for Kids Ilmainen Kieli: Englanti</p>  <p>Päätavoite: Oppiminen - kirjaimet, numerot, muodot, värit jne. Käyttö: Interaktiivinen pelipohjainen oppiminen Yksilö- tai ryhmäkäyttö Ikä: 4+</p>	<p>Trucks HD Ilmainen Kieli: Englanti</p>  <p>Päätavoite: Lapset oppivat lajittelua ja ongelmanratkaisua hauskoilla aktiviteetteilla, kuten autonpesulla, hinausautolla, roska- ja kierrätystoiminnalla, pusku- ja traktorilla</p>	<p>WWF Forest Ilmainen Kieli: Englanti</p>  <p>Mukaansatempaava kierros erilaisissa metsissä lisätyn todellisuuden kokemuksen kautta. Päätavoite: Opi terveistä metsistä ja siitä, miksi niillä on merkitystä</p>


	ja kippiautolla jne. Käyttö: 5 mukaansatempaavaa toimintaa: autonpesu, hinausauto, roska- ja kierrätys, puskutraktori ja kippiauto sekä auto- ja rekkaparaati. Yksilö- tai ryhmäkäyttö Ikä 2-6	ihmisille ja villieläimille, näe joitain metsien kohtaamia uhkia ja harjoittele metsän kestävä hoitoa. Käyttö: interaktiivinen kiertue Ikä: 3+ Täydellinen ryhmätoimintaan
--	---	---

Luonto

<p>Who am I? Discover Wildlife 2,99 Kieli: Englanti</p>  <p>Päätavoite: tutustu eläimiin ja opi niistä Käyttö: interaktiivinen koulutus peli; tietokilpailu Yksilö- tai ryhmäkäyttö Ikä: 4+</p>	<p>Seek by iNaturalist Ilmainen Kieli: Englanti</p>  <p>Päätavoite: Tunnista kasvit ja eläimet Käyttö: kuvantunnistus tekniikka, joka tunnistaa ympärilläsi olevat kasvit ja eläimet Yksilö- tai ryhmäkäyttö Täydellinen ryhmätoimintaan Ikä: 4+</p>	<p>Tripp Trapp Träd/Tic Tac Tree Ilmainen Kieli: Ruotsi, englanti</p>  <p>Päätavoite: Kehittää taitoja, kuten kieli, luonnontieteet, matematiikka, motoriset taidot sekä yhteistyö-, viestintä- ja digitaalinen osaaminen. Käyttö: esikouluikäisille tarkoitettu multimedia-alusta Yksilö- tai ryhmäkäyttö Täydellinen ryhmätoimintaan Ikä: 4+ Sisältö vastaa ruotsinkielistä esiopetussuunnitelmaa.</p>
---	---	---

Turvallinen luonto; Kestävä kehitys; Kierrätys




<p>Care for our world Ilmainen Kieli: Englanti</p>  <p>Päätavoite: Opettaa maailmasta ja kunnioittaa luontoa. Käyttö: interaktiivinen kirja (englanniksi); piirtämispeli, rakenna kuva kuva; tutki eläimiä. Ikä: 3+ Täydellinen ryhmätoimintaan</p>	<p>Arilyn ja Kierrätys Kamut (Arla) Ilmainen Kieli: Suomi Lisätyn todellisuuden sovellus</p>  <p>Päätavoite: Opetta kierrätyksestä hausalla leikkisällä tavalla. Käyttö: avaa, skannaa, koe; seuraa ohjeita ja suorita tehtävät. Ikä: 4+ Täydellinen ryhmätoimintaan</p>	<p>WWF Free Rivers Ilmainen Kieli: Englanti</p>  <p>Päätavoite: löydä joki, joka virtaa ihmisten ja villieläinten asuinsijojen läpi ja kuinka heidän kotinsa ovat riippuvaisia näistä virroista. Käyttö: interaktiivinen kiertue Ikä: 3+ Täydellinen ryhmätoimintaan</p>
<p>Grow Recycling 3,99 Kieli: Suomi Päätavoite: Hauska peli, mutta myös</p> 	<p>Grow Garden 3,99 Kieli: Suomi Päätavoite: Oppia kestävästä maataloudesta ja luomu</p> 	<p>Piip piip Mikko Mallikas! Ilmainen, Täysversio 5,99 Kieli: Suomi</p>

<p>pedagoginen tapa lapsille ja heidän vanhemmilleen oppia huolehtimaan planeettamme luonnonvaroista. Käyttö: interaktiivinen peli Yksilö- tai ryhmäkäyttö Täydellinen ryhmätoimintaan Ikä: 4+</p>	<p>puutarhanhoidosta Käyttö: Opettavainen peli Ikä: 4+</p>	 <p>Päätavoite: Kierrätys, kestävä elämäntapa; kestävän yhteisön rakentaminen Käyttö: Opettavainen peli Yksilö- tai ryhmäkäyttö Täydellinen ryhmätoimintaan Ikä: 4+</p>
--	--	--

Liikkeet/fyysiset aktiviteetit

<p>Kids Exercise: Warm up & Yoga for Kids Ilmaisessa versiossa rajoitettu pääsy sisältöön Kieli: Englanti</p>  <p>Päätavoite: Liikunta Käyttö: Katso ja toista Yksilö- tai ryhmäkäyttö Ikä: 3+</p>	<p>Yoga For Kids Daily Fitness Ilmaisessa versiossa rajoitettu pääsy sisältöön Kieli: Englanti</p>  <p>Päätavoite: Liikunta, Yoga Käyttö: Katso ja toista Yksilö- tai ryhmäkäyttö Ikä: 3+</p>	<p>Spin-N-Move Ilmainen Kieli: Englanti</p>  <p>Päätavoite: Liikunta Käyttö: katso ja toista Yksilö- tai ryhmäkäyttö Ikä: 4+</p>
---	---	--

Special needs

<p>Viito; Ilmainen Kieli: Suomi</p>  <p>Päätavoite: Opettaa tukiviittomia Käyttö: Katso, toista ja harjoittele Yksilö- tai ryhmäkäyttö Ikä: 4+</p>	<p>My Own Interactions; Ilmainen Kieli: Suomi</p>  <p>Päätavoite: auttaa ihmisiä kommunikaatio haasteissa ja auttaa heitä ilmaisemaan itseään visuaalisella, auditiivisella ja interaktiivisella tavalla. Käyttö: interaktiivinen ja luova Yksilö- tai ryhmäkäyttöön Ikä: 4+</p>	<p>CVI training (apps series by Ebenezer School) Kieli: -</p>  <p>Päätavoite: käytetään tunnistamis taitojen harjoittamiseen Käyttö: Katso, valitse/paina, oppi Yksilö- tai ryhmäkäyttöön Ikä: 4+</p>
<p>SoundingBoard Ilmaisessa versiossa rajoitettu pääsy sisältöön</p>	<p>Choice Board, Ilmainen Kieli: Englanti</p>	<p>Sono Flex Lite, Sono Flex SWE, Ilmainen Kieli: English; Swedish</p>

Kieli: Englanti



Päätavoite: Viestinnän tukeminen
Käyttö: Valitse kuva ilmaistaksesi ajatuksia, luo mukautettuja tauluja
Ikä: 3+



Päätavoite: Lapsille ja aikuisille, joilla on autismikirjon piirteitä (ASD) tai kommunikaatio haasteita.
Käyttö: Voidaan käyttää täydentävän ja vaihtoehdoisen viestinnän (AAC) muotona.
Ikä: 3+



Päätavoite: Muuttaa symbolit selkeäksi puheeksi; se tarjoaa kieltä ei-verbaalisille käyttäjille, jotka eivät vielä hallitse lukutaitoa täysin.
Käyttö: voidaan käyttää täydentävän ja vaihtoehdoisen viestinnän (AAC) muotona.
Ikä: 3+

First Aid/Safety & Terveelliset tavat, ravitsemus

[Red Cross - Accident Prevention and first aid for children](#); Ilmainen
Kieli: Suomi



Päätavoite: Opettaa lapsille ensiaputaitoja
Käyttö: Katso ja puhu
Yksilö- tai ryhmäkäyttöön
Ikä: 4+

[MyTeeth](#)

1,99
Kieli: Englanti



Päätavoite: Opettaa lapselle suuhygieniää
Ikä: 1+

[Dr. Panda Bath Time](#)

3,99
Kieli: Suomi



Päätavoite: Opettaa terveellisiä tapoja ja hygienia rutiineja
Käyttö: interaktiivinen peli
Yksilö- tai ryhmäkäyttö
Ikä: 3+

[Caillou Check Up - Doctor's Office](#)
Ilmaisessa versiossa rajoitettu pääsy sisältöön
Kieli: Englanti



Päätavoite: Lääkärin roolileikki
Käyttö: interaktiivinen peli, paina ja katso mitä tapahtuu seuraavaksi
Yksilö- tai ryhmäkäyttö
Ikä: 4+

[My Food - Nutrition for kids](#)

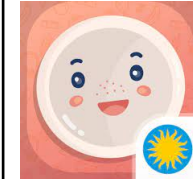
2,99
Kieli: Englanti



Päätavoite: Lisätä ravinto- ja ruokatietoutta lapsille
Käyttö: opettavainen peli
Yksilö- tai ryhmäkäyttö
Ikä: 4+

[Pick Your Plate](#)

Ilmainen
Kieli: Englanti



Päätavoite: Tutustuttaa eri maiden ruokailutottumuksiin.
Käyttö: opettavainen peli
Ikä: 4+

Liite 6. Toiminta Ideapankki

Kamerakynäpedagogiikka

Kamerakynäpedagogiikka on menetelmä, jolla kameraa käytetään oppimistarkoituksiin koulutusympäristöissä.

Tässä on kamerakynäpedagogian keskeisiä näkökohtia:

- älypuhelimien tai tabletin kameraa käytetään työkaluna ympäristön tarkkailuun, tiedon välittämiseen, vuorovaikutukseen ja itseilmaisuun;
- aikuinen antaa lapsille valokuvaustehtävän, lapset ottavat kuvia/kuvaavat yhdessä lasten kanssa, kuvia katsellaan ja mahdollisesti keskustellaan, minkä jälkeen kuvat voidaan poistaa.
- kamerakynäpedagogian käyttö ei välttämättä edellytä opettajalta videotekniikan tunteista. Kuvia tai videoita ei tarvitse muokata eikä erillisiä sovelluksia tarvita.

Kamerakynäpedagogiasta on myös erittäin hyvä opettajan käsikirja:

[http://www.kamerakyna.fi/kamerakynan_pedagogiikka_-_opettajan_kasikirja_\(2017\)_web.pdf](http://www.kamerakyna.fi/kamerakynan_pedagogiikka_-_opettajan_kasikirja_(2017)_web.pdf)

Kamera: joitakin ideoita

Kamera on loistava työkalu, joka voi parantaa oppimisprosessia tekemällä siitä vuorovaikutteisemmän, motivoivamman ja luovemman.

Tässä on joitakin ideoita kameran käyttämiseen oppimisvälineenä.

Lukutaito ja kielelliset valmiudet:

- Ota valokuva esineestä, joka alkaa tietyllä kirjaimella.
- Kuvataan sana kirjain kerrallaan, katsotaan kuvat peräkkäin => päätellään mikä sana, lopuksi katsotaan kuva sanasta.
- Ota valokuva ja kerro sitten tarina valokuvasta.
- Ota kolme valokuvaa (1-alku; 2-keskimmäinen; 3-loppu) ja rakenna siten lyhyt kertomus.

Matemaattiset valmiudet:

- Ota valokuva, jossa on tietty lukumäärä asioita/esineitä (3, 2 tai mikä tahansa lukumäärä).
- Aikuinen antaa jokaiselle lapselle oman luvun, jonka perusteella lapsi ottaa kuvat. Lopuksi toiset lapset päättävät mikä luku on kyseessä.
- Ota kuva jostakin, joka muistuttaa tiettyä geometrista kuviota (ympyrä, kolmio, neliö jne.).
- Ota kuva jostakin, joka on lyhyempi kuin esimerkiksi kynä (tai muita esineitä).

Ympäristön tutkiminen:

- Ota kuva suosikki paikastasi päiväkodissa.
- Ota kuva jostakin, mikä on esimerkiksi sininen (tai muita värejä).

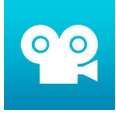
- Ota valokuva jostakin, joka on valmistettu tietyistä materiaaleista, esimerkiksi muovista, puusta jne.
- Tutustu vuodenaikojen vaihteluihin ja ota kuva esimerkiksi puusta 4 vuodenaikana.
- Lähikuvia luonnosta (kamera toimii suurennuslasina).
- Ota kuvia vuodenajan merkeistä, yksi merkki / kuva. Lopuksi keskustelu.
- Kuvasuunnistus sisällä tai ulkona. Lapset kuvaavat, pienten kanssa aikuiset kuvaavat.

Aikuisen/opettajan rooli on erittäin tärkeä jokaisessa toiminnassa. Aikuinen voi ohjata lasta oppimaan esittämällä kysymyksiä, selittämällä ja keskustelemalla yhdessä.

Tehtävä: Kamera

Tavoitteet: Oppia käyttämään kamera- ja galleriasovelluksia

Toiminnan kulku	Keskeiset osatekijät	Toiminnan kuvausta
1: Laitteen / työkalun esittely	Mikä on kamera? Miltä se näyttää näytöllä? (pikakuvake) Kuinka kamera avataan? Miten sitä käytetään?	<ul style="list-style-type: none">• Kameralla voimme ottaa valokuvia.• Kameran avaamiseksi meidän on löydettävä sen kuvake näytöltä ja napautettava sitä.• Kun se on auki, meidän on osoitettava tabletilla, mistä haluamme ottaa kuvan.• Lähennä/loitonna• Sitten meidän on painettava valkoista pyöreää kohtaa (yleensä näytön oikealla puolella).• Kuva on valmis. Se löytyy galleriasta. Pidä tabletista molemmin käsin kiinni! !Muista katsoa ympärillesi!
2: Toiminta / tehtävä	Valitse yksi: <ul style="list-style-type: none">• Ota kuva mistä tahansa haluamastasi• Ota kuva suosikkipaikastasi• Ota valokuva jostakin, mikä on sinistä / muovista valmistettua (tietyt ominaisuudet)• Ota kuva jostakin, mikä on mukavaa• Ota valokuva esineestä, joka alkaa kirjaimella "I"	
3: Keskustelu ja johtopäätökset	Keskustelu valokuvista ja tehtävästä Päätelmät	Mitä kuvassa on? Miksi otit kuvan? Millaista oli kuvata?



Tehtävät Stop Motion Soveluksella

Tehtävä 1

Opetusvideot:

- [Näin teet Stop motion-animaation - tutorial video](#)[Animaation teko Stop Motion Studiolla](#)

Esimerkkejä animaatioista:

- [Stop motion, claymation. First try.](#)
- [Mars Stop Motion Adventure made by Kids!](#)
- <https://www.youtube.com/watch?v=FQrSj6nX-nc>

Sovellus: Stop Motion Studio

Tehtävä: Animaation tekeminen

Tavoite: Harjoitella ja oppia käyttämään Stop Motion sovellusta.

Opettajan rooli: Selittää ja näyttää miten sovellusta käytetään. Ohjata ja helpottaa oppimisprosessia.

Ikä: 4+

Toiminnan osat	Keskeiset tekijät	Toiminnan kuvaus
1: Kerromme sovelluksesta ja mitä sillä voi tehdä	Sovelluksen kuvailu ja sen käyttö	Stop Motion on sovellus animaatioiden tekemiseen. Se on helppokäyttöinen ja muistuttaa kamerasovellusta. Kuinka sitä käytetään: -> napauta kerran avataksesi sovelluksen -> napauta kerran “+” luodaksesi uuden elokuvan -> napauta kerran punaista ympyrää -kamerapainike- ottaaksesi valokuvan -> liikuta kohdettasi vähän ja ota uusi kuva !On tärkeää siirtää esinettä vain vähän ja pitää kamera suurinpiirtein samalla paikalla. Ota vähintään 15 - 20 kuvaa jotta voit tehdä 4 sekunnin pituisen animaation. !
2: Tehtävä	Parityöskentely - Animaation tekeminen	Paritehtävä: A. Valitkaa/valmistelkaa tausta (esim. puhdas pöytä). B. Jokainen lapsi valitsee esineen, lelun tai hahmon. C. Lapsi ottaa kuvan kohteesta; toinen lapsi siirtää kohdetta vähän;näin edetään, kamera pidetään paikallaan. Tehtävänä on ottaa 15 - 20 kuvaa. D. Lapset vaihtavat tehtäviä..
3: Keskustelu ja päätelmät	Animaatioiden katsominen projektorin avulla. Keskustelu ja kokemusten jakaminen.	

Tehtävä 2

Opetusvideot:

- [Näin teet Stop motion-animaation - tutorial video](#)[Animaation teko Stop Motion Studiolla](#)

Esimerkkejä digitaalisista tarinoista:

- [KARKURI ELÄIMET](#)

<p>Sovellus: Stop Motion Studio Tehtävä: tarinan tekeminen Tavoite: tehdä digitarina Opettajan rooli:</p> <ul style="list-style-type: none">• Selittää ja näyttää miten sovellusta käytetään.• Selittää mitä on tarina ja miten se tehdään.• Ohjata ja helpottaa oppimisprosessia. <p>Ikä: 4+</p>
--

Toiminnan osat	Keskeiset tekijät	Toiminnan kuvaus
1: Kerromme miten tehdään tarinan.	<ul style="list-style-type: none">- Mitä on tarina- Mitkä ovat tarinan osat	Jokaisella tarinalla on alku, keskiosa ja loppu. Alku: Tarinan alussa esittelemme hahmon tai hahmot; ja paikan. Keskiosa: Tarinan keskiosassa on yleensä ongelma, joka pitää ratkaista. Loppu: Tarinan lopussa kerromme, mikä oli ratkaisu ja miten hahmon elämä jatkuu.
2: Tehtävä	Pienryhmätehtävä (3 lasta) - tarinan tekeminen	Tehtävä A. Miettikää mistä tarinassa on kyse. B. Valitkaa/valmistelkaa tausta (esim. puhdas pöytä tai lattia). C. Jokainen lapsi valitsee esineen, lelun tai hahmon. D. Lapset tekevät tarinan yhdessä Stop Motion sovelluksilla. E. Lapset voivat tehdä oman tarinansa esittelyn. F. Lapset voivat äänittää tarinaan hahmon äänen.
3: Keskustelu ja päätelmät	Tarinoiden katsominen projektorin avulla. Keskustelu ja kokemusten jakaminen.	

Muut sovellukset

TEHTÄVÄ 1

Sovellus: [Red Cross - Accident Prevention and first aid for children](#)

Tavoite: oppia ennakoimaan ja ehkäisemään tapaturmia ja onnettomuuksia

Aika: noin 20 minuuttia

Opettajan rooli: ohjata oppimisprosessia; korostaa tärkeitä tietoja; tehostaa oppimista esittämällä kysymyksiä.

Ikä: 3+

Lopussa 5-7 minuuttia liikuntaa

- [Spin-n-Move app](#)
- [Motion Kids](#)

Tehtävän vaiheet ja vastaavat toiminnot

1. Esitehtävä opettajalle:

- tabletin liittäminen projektoriin (peilaus käyttämällä Apple TV:tä tai HDMI-sovittimen kautta);
- tarkistaa, että kaikki käytetyt sovellukset toimivat;
- järjestää lapsille avointa ja mukavaa tilaa näytön ympärille (esim. siirrä pöydät ja tuolit pois, poista tarpeettomat esineet lattialta).

2. Tehtävä:

- opettaja esittelee lapsille valitun teeman (planeettamme, luonto tai avaruus jne.)
- käyttämällä sovellusta oppimista tukevana opetusvälineenä opettaja tutkii yhdessä lasten kanssa valittua aihetta.
- opettaja jakaa ja korostaa tärkeitä tietoja, joten on tärkeää, että opettajalla on ennakkotietoa aiheesta.
- opettajan tehtävänä on myös ohjata oppimista sekä edistää tutkimista ja kriittistä ajattelua esittämällä kysymyksiä.
- lopuksi tehdään johtopäätökset ja yhteenveto.

Kysymyksiä, joita opettaja voi esimerkiksi käyttää:

- *Minkä tapaturman - mikä on tapaturma? tai onnettomuuden tiedätte?*
- *Miksi on tärkeää tietää, miten tapaturmia ja onnettomuuksia voidaan ehkäistä - mitä tarkoittaa ehkäistä?*
- *Mitä voimme tehdä kun tapaturma sattuu?*
- *Mitä olisimme voineet tehdä toisin?*
- *Mitä jos....?*
- *Mistä voimme pyytää apua, jos emme tiedä mitä tehdä?*

Opettaja auttaa tarvittaessa myös lapsia vastaamaan kysymyksiin.

Hetken istumisen jälkeen lapset pääsevät lopulta liikkumaan.

TEHTÄVÄ 2

Sovellukset: Google Earth ja [WWF Forest](#)

Tavoite: oppia asioita maapallosta ja tutkia eri paikkoja; oppia tuntemaan luontoa

Aika: noin 15 minuuttia

Opettajan rooli: ohjata oppimisprosessia; korostaa tärkeitä tietoja; tehostaa oppimista esittämällä kysymyksiä.

Ikä: 4+

Lopussa 5-7 minuuttia liikuntaa

- [Spin-n-Move app](#)
- [Motion Kids](#)

Tehtävän vaiheet ja vastaavat toiminnot

1. Esitehtävä opettajalle:

- tabletin liittäminen projektoriin (peilaus käyttämällä Apple TV:tä tai HDMI-sovittimen kautta);
- tarkistaa, että kaikki käytetyt sovellukset toimivat;
- järjestää lapsille avointa ja mukavaa tilaa näytön ympärille (esim. siirrä pöydät ja tuolit pois, poista tarpeettomat esineet lattialta).

2. Tehtävä:

- opettaja esittelee lapsille valitun teeman (planeettamme, luonto tai avaruus jne.)
- käyttämällä sovellusta oppimista tukevana opetusvälineenä opettaja tutkii yhdessä lasten kanssa valittua aihetta.
- opettaja jakaa ja korostaa tärkeitä tietoja, joten on tärkeää, että opettajalla on ennakkotietoa aiheesta.
- opettajan tehtävänä on myös ohjata oppimista sekä edistää tutkimista ja kriittistä ajattelua esittämällä kysymyksiä.
- lopuksi tehdään johtopäätökset ja yhteenveto.

Kysymyksiä, joita opettaja voi esimerkiksi käyttää:

Metsä

- *Kuka tykkää metsästä? Miksi? Mitä tiedätte metsästä? Onko metsässä jotain mielenkiintoista?*
- *Onko metsä kaikkialla samanlaista?*
- *Kuka asuu metsässä?*
- *Miksi metsä on tärkeä?*
- *Miksi metsästä pitää huolta?*

Maa

- *Mitä tiedätte maasta?*
- *Mitä maita tiedätte?*
- *Pidätkö autiomaasta, vuorista vai metsästä enemmän?*
- *Haluatteko nähdä Afrikan tai?*

Opettaja auttaa tarvittaessa myös lapsia vastaamaan kysymyksiin.

Hetken istumisen jälkeen lapset pääsevät lopulta liikkumaan.

TEHTÄVÄ 3

Sovellukset: [WWF Forest](#) ja [Seek by iNaturalist](#)

Tavoite: oppia asioita metsästä ja tutkia luontoa

Aika: noin 20 minuuttia

Opettajan rooli: ohjata oppimisprosessia; korostaa tärkeitä tietoja; tehostaa oppimista esittämällä kysymyksiä.

Ikä: 3+

Lopussa 5-7 minuuttia liikuntaa

- [Spin-n-Move app](#)
- [Motion Kids](#)

Tehtävän vaiheet ja vastaavat toiminnot

1. Esitehtävä opettajalle:

- tabletin liittäminen projektoriin (peilaus käyttämällä Apple TV:tä tai HDMI-sovittimen kautta);
- tarkistaa, että kaikki käytetyt sovellukset toimivat;
- järjestää lapsille avointa ja mukavaa tilaa näytön ympärille (esim. siirrä pöydät ja tuolit pois, poista tarpeettomat esineet lattialta).

2. Tehtävä:

- opettaja esittelee lapsille valitun teeman (planeettamme, luonto tai avaruus jne.)
- käyttämällä sovellusta oppimista tukevana opetusvälineenä opettaja tutkii yhdessä lasten kanssa valittua aihetta.
- opettaja jakaa ja korostaa tärkeitä tietoja, joten on tärkeää, että opettajalla on ennakkotietoa aiheesta.
- opettajan tehtävänä on myös ohjata oppimista sekä edistää tutkimista ja kriittistä ajattelua esittämällä kysymyksiä.
- lopuksi tehdään johtopäätökset ja yhteenveto.

Kysymyksiä, joita opettaja voi esimerkiksi käyttää:

Metsä

- *Kuka tykkää metsästä? Miksi? Mitä tiedätte metsästä? Onko metsässä jotain mielenkiintoista?*
- *Onko metsä kaikkialla samanlaista?*
- *Kuka asuu metsässä?*
- *Miksi metsä on tärkeä?*
- *Miksi metsästä pitää pitää huolta?*

Luonto

- *Mikä on luonto?*
- *Mitä tiedätte luonnosta?*
- *Mitä tiedätte Suomenjoen/Suomeen luonnosta?*

Opettaja auttaa tarvittaessa myös lapsia vastaamaan kysymyksiin.

Hetken istumisen jälkeen lapset pääsevät lopulta liikkumaan.

TEHTÄVÄ 4

Sovellukset: Esa kids, NASA ja Tähtikarta**Tavoite:** oppia asioita avaruudesta; tutkia taivasta ja planeettoja**Aika:** noin 20 minuuttia**Opettajan rooli:** ohjata oppimisprosessia; korostaa tärkeitä tietoja; tehosta oppimista esittämällä kysymyksiä.**Ikä:** 4+

Lopussa 5-7 minuuttia liikuntaa

- [Spin-n-Move app](#)
- [Motion Kids](#)

Tehtävän vaiheet ja vastaavat toiminnot**1. Esitehtävä opettajalle:**

- tabletin liittäminen projektoriin (peilaus käyttämällä Apple TV:tä tai HDMI-sovittimen kautta);
- tarkistaa, että kaikki käytetyt sovellukset toimivat;
- järjestää lapsille avointa ja mukavaa tilaa näytön ympärille (esim. siirrä pöydät ja tuolit pois, poista tarpeettomat esineet lattialta).

2. Tehtävä:

- opettaja esittelee lapsille valitun teeman (planeettamme, luonto tai avaruus jne.)
- käyttämällä sovellusta oppimista tukevana opetusvälineenä opettaja tutkii yhdessä lasten kanssa valittua aihetta.
- opettaja jakaa ja korostaa tärkeitä tietoja, joten on tärkeää, että opettajalla on ennakkotietoa aiheesta.
- opettajan tehtävänä on myös ohjata oppimista sekä edistää tutkimista ja kriittistä ajattelua esittämällä kysymyksiä.
- lopuksi tehdään johtopäätökset ja yhteenveto.

Kysymyksiä, joita opettaja voi esimerkiksi käyttää:

- *Mitä tiedätte avaruudesta? Mikä on avaruus?*
- *Mitä tiedätte taivaasta ja tähdistä? Pidätkö tähtien tutkimisesta?*
- *Mitä tiedätte planeetoista?*

Opettaja auttaa tarvittaessa myös lapsia vastaamaan kysymyksiin.**Hetken istumisen jälkeen lapset pääsevät lopulta liikkumaan.**

TEHTÄVÄ 5

Sovellukset: [Draw and tell HD](#) ja [BRIO PlayRoom](#)

Tavoite: piirtää; harjoitella sosiaalisia ja esiintymistaitoja

Aika: noin 20 minuuttia

Opettajan rooli: ohjata oppimisprosessia; korostaa tärkeitä tietoja; tehostaa oppimista esittämällä kysymyksiä.

Ikä: 2+

Lopussa 5-7 minuuttia liikuntaa

- [Spin-n-Move app](#)
- [Motion Kids](#)

Tehtävän vaiheet ja vastaavat toiminnot

1. Esitehtävä opettajalle:

- tabletin liittäminen projektoriin (peilaus käyttämällä Apple TV:tä tai HDMI-sovittimen kautta);
- tarkistaa, että kaikki käytetyt sovellukset toimivat;
- järjestää lapsille avointa ja mukavaa tilaa näytön ympärille (esim. siirrä pöydät ja tuolit pois, poista tarpeettomat esineet lattialta).

2. Tehtävä:

- opettaja esittelee lapsille valitun teeman (planeettamme, luonto tai avaruus jne.)
- käyttämällä sovellusta oppimista tukevana opetusvälineenä opettaja tutkii yhdessä lasten kanssa valittua aihetta.
- opettaja jakaa ja korostaa tärkeitä tietoja, joten on tärkeää, että opettajalla on ennakkotietoa aiheesta.
- opettajan tehtävänä on myös ohjata oppimista sekä edistää tutkimista ja kriittistä ajattelua esittämällä kysymyksiä.
- lopuksi tehdään johtopäätökset ja yhteenveto.

Kysymyksiä, joita opettaja voi esimerkiksi käyttää:

- *Kuka tykkää piirtää?*
- *Miksi pidät piirtämisestä?*

Muita kysymyksiä voi olla piirtämisen aiheen/teeman perusteella.

Opettaja auttaa tarvittaessa myös lapsia vastaamaan kysymyksiin.

Hetken istumisen jälkeen lapset pääsevät lopulta liikkumaan.