

# UUDET LUKUTAIDOT

Varhaiskasvatuksessa  
ja esiopetuksessa

**SASTAMALA**



# Mitkä ihmeen Uudet lukutaidot?



Uudet lukutaidot digitaalisen maailman hallintaan – YouTube



# Mediakasvatus varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa 2022

- Mediakasvatus erityisenä osana oppimisen aluetta Minä ja meidän yhteisömme.
- Medialukutaitoa edistäviä tavoitteita sisältyy myös laaja-alaiseen osaamiseen monilukutaidon sekä tieto- ja viestintäteknologian osalta.
- Media tai tieto- ja viestintäteknologia mainitaan leikin, oppimisympäristöjen ja ilmaisun eri muotojen yhteydessä.



# SASTAMALAN KAUPUNGIN VARHAISKASVATUKSEN, ESIOPETUKSEN, PERUSOPETUKSEN, LUKIOKOULUTUKSEN, TIETO- JA VIESTINTÄTEKNIIKAN STRATEGIA 2020 – 2027



**Varhaiskasvatuksessa** luodaan käsite siitä, miten tietotekniset laitteet toimivat ja miten niitä voi hyödyntää. Käsite luodaan pelien, digitaalisten materiaalien, kuvien ja videoiden avulla. Lapselle opetetaan vastuullista käyttöä ja digitaalisten välineiden yhdistämistä muuhun tekemiseen esimerkiksi kuvaamisen avulla.

**Esiopetuksessa** opetetaan vastuullista laitteen ja palveluiden käyttöä. Hakemaan laite, avaamaan laite ja syöttämään sinne tunnus. Käytön jälkeen palautetaan laite lataukseen tai muuten määritetylle paikalle. Käydään läpi käsitteet ja käytetään tietotekniikkaa luontevana osana pelien ja helppokäyttöisten ohjelmien avulla. Tietotekniikkaa käytetään pääsääntöisesti ohjatusti ja ryhmissä. Tiloissa olevilla kosketusnäytöillä pelataan ja käytetään kuvia, sekä piirrosohjelmia. Opitaan saamaan tietoa ja ohjeita näytön kautta.

# Uudet lukutaidot (-hanke)

## Tavoitteet:

- Varhaiskasvatuksen henkilöstön ja lasten digitaalisten taitojen, medialukutaidon ja ohjelmointitaitojen tunnistaminen ja kehittäminen
  - Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden digitaalisen osaamisen sisältöalueen tuominen konkreetian tasolle
- Kasvattajan oman roolin tunnistaminen näiden taitojen opettamisessa
- Henkilöstön osaamisen vahvistaminen → laadukas varhaiskasvatus
- Yhtenäisten toimintamallien luominen medialukutaidon, digitaalisten taitojen ja ohjelmoinnin opettamiselle → yhdenvertainen toteutuminen

# Edistääkseen lasten medialukutaitoa kasvattajan ei tarvitse olla mediaguru!

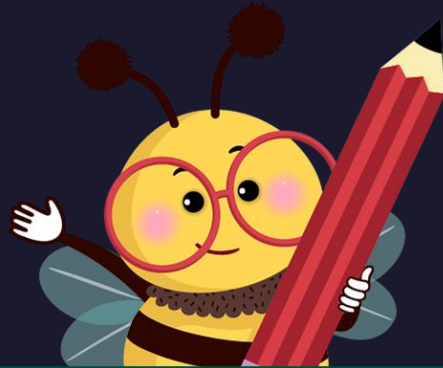
Riittää, että löytää oman tavan  
toteuttaa lapsen tarpeita vastaavat  
ja VASUn velvoittamat päämäärät.



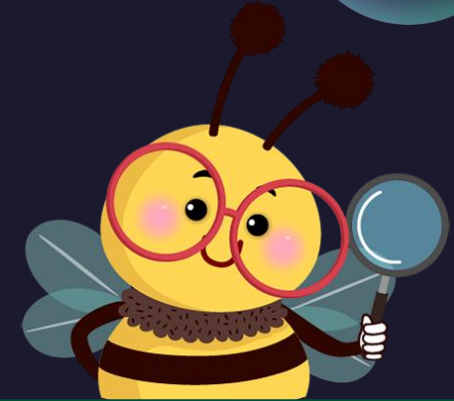
# UUDET LUKUTAIDOT



MEDIALUKUTAITO



OHJELMOINTI-  
OSAAMINEN



DIGITAALINEN  
OSAAMINEN

# MEDIALUKUTAITO



- Taitoa käyttää, lukea, tulkita, ymmärtää ja arvioida erilaisia mediasisältöjä
  - Kirjan lukeminen, tv:n, tietokoneen, tabletin katselu
  - Median käyttäminen tiedonhankinnassa ja jäsentämisessä
  - Ymmärrys siitä, että kaikki mitä mediassa näkyy ei ole aina totta
- Taitoa tuottaa mediasisältöjä
  - Eri mediavälineiden käyttäminen, otetaan itse kuvia ja videoita, tehdään omia pieniä digitarinoita
- Taitoa toimia mediaympäristöissä, turvallisesti ja vastuullisesti
  - Ikärajat ja niiden suojeleva tarkoitus,
  - Kuvan ottamiseen tulee olla aina lupa
  - Tekijänoikeudet  
Alatunnisteen esimerkkiteksti

# Mistä liikkeelle medialukutaidon polulla?



Tutustutaan yhdessä erilaisiin kuvaa, liikkuvaa kuvaa ja ääntä sekä niiden yhdistelmiä sisältäviin mediasisältöihin esim. tarkastellaan lehtien ja kirjojen kuvia, luetaan kirjoja, katsotaan videoita, kuunnellaan äänikirjoja.

Opetellaan ymmärtämään, mikä mediassa on totta ja mikä kuvitteellista (esim. keskustelemalla suosikkiohjelmista tai valokuvilla hassuttelemalla).

Tutustutaan ikärajamerkintöihin, turvataitoihin ja tapaan käyttää mediaa.

Lapset osallistetaan pedagogiseen dokumentointiin esimerkiksi valokuvaamalla ja videoimalla mielenkiinnon kohteita yhdessä aikuisen kanssa ja katselemalla niitä yhdessä.

[Esim. Orimattilan varhaiskasvatus - Pedagoginen dokumentointi \(google.com\)](#)

Harjoitellaan leikillistä ja kokeilevaa mediaesitysten tuottamista digitaalisin välinein (esim. digitarinat, yksinkertaiset kuva- ja videoprojektit).

Tarkastellaan lasten kanssa, miten media ja mediahahmot näkyvät lasten arjessa, kuten leikeissä ja elinympäristössä.

# OHJELMOINTIOSAAMINEN

- Ohjelmoinnillista ajattelua
  - Luokittelu, vertailu, järjestykseen asettaminen, toimintaohjeiden noudattamista
- Tutkivaa työskentelyä ja tuottamista
  - Tutkitaan arjen koneita ja niiden toimintaperiaatteita
  - Pelataan pelejä, keksitään uusia tehtäviä, sääntöjä tai etenemistapoja
  - Keksitään ja rakennellaan omia laitteita
- Ohjelmoidut ympäristöt ja niissä toimiminen
  - Havainnoidaan ympäristöä, nimetään laitteita, pohditaan mitä tekevät, miten toimivat



Arjen vinkkejä: [Orimattilan varhaiskasvatus - Oho, ohjelmointia! \(google.com\)](https://www.google.com)

# Mistä liikkeelle ohjelmointiosaamisen polulla?



Nimetään lasten kanssa lähiympäristön digitaalisia ja teknologisia laitteita. Tutkitaan ja käytetään yhdessä arjen laitteita ja koneita.

Lapsia rohkaistaan ihmettelemään ja esittämään kysymyksiä arjen ilmiöistä ja etsimään niihin vastauksia aikuisen kanssa teknologiaa hyödyntäen.

Tutkitaan erilaisia ohjeita ja pohditaan, millainen on hyvä ohje. Leikitellään kuvatuon avulla toistuvien tilanteiden koodin rikkomista (esim. käsien pesun kuvat).

Harjoitellaan luokittelua selkeillä ominaisuuksilla, kuten väreillä (esimerkiksi lelujen lajittelu merkityille paikoille).

Harjoitellaan toimimaan ohjeiden mukaisesti (keholliset, visuaaliset, sanalliset, ääniohjeet, esim. värileikki).

Lasten kanssa pelataan ja tutkitaan pelien logiikoita. Isompien lasten kanssa keksitään uusia pelejä ja muokataan tuttuja pelejä.

# DIGITAALINEN OSAAMINEN

## 1. Käytännön taidot ja oma tuottaminen

- Välineiden ja laitteiden tunnistaminen ja konkreettinen käyttö
- Käynnistäminen, sammuttaminen, lataaminen, kuvaaminen

## 2. Turvallisuus ja vastuullisuus

- Ikäraajat, ergonomia, kuvausluvut, tietosuoja, kestävyys, tekijänoikeudet

## 3. Tiedonhallinta sekä tutkiva ja luova työskentely

- Tiedonhaku: sana-, ääni- ja kuvahaut
- Luokittelua ja ryhmittelyä digitaalisissa palveluissa

## 4. Vuorovaikutus

- Yhteydenottaminen digitaalisesti
- Hyvät tavat ja kaveri- ja tunnetaidot digitaalisissa palveluissa
- Emojien tunnistaminen ja käyttäminen



# Mistä liikkeelle digitaalisen osaamisen polulla?



Henkilöstö sanoittaa teknologisten ja digitaalisten laitteiden käyttöä (esim. käynnistäminen, sammuttaminen).  
Isompien lasten kanssa harjoitellaan digitaalisten laitteiden käyttöä (esim. käynnistäminen, sammuttaminen).

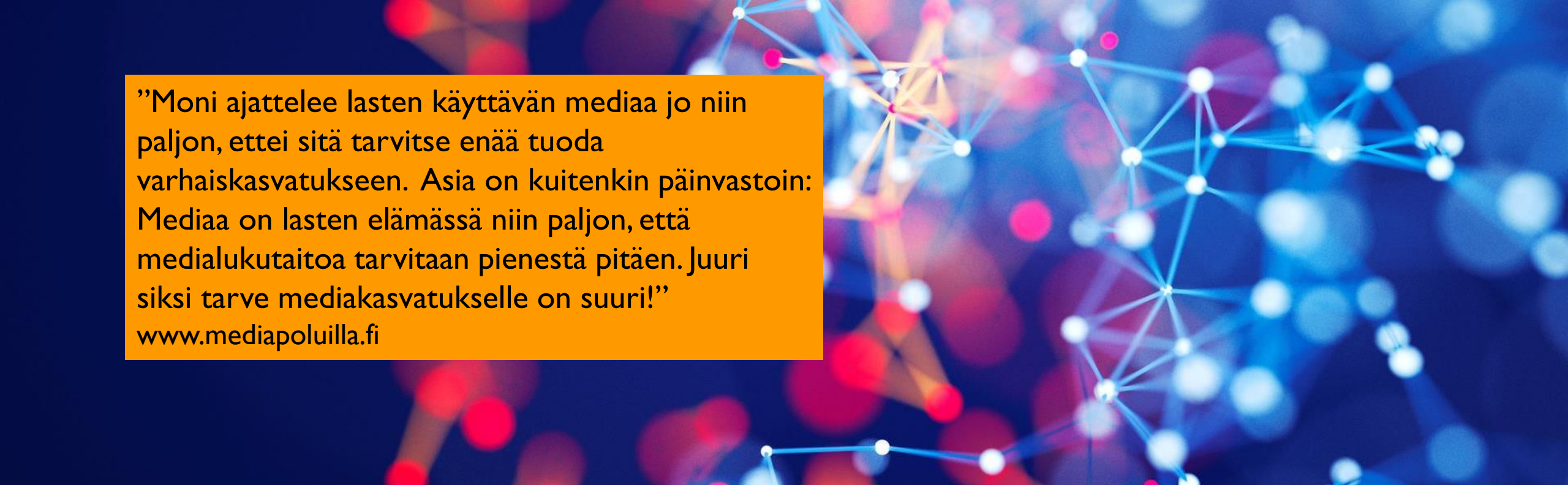
Lasten kanssa tutkitaan leluja ja niiden toimintaperiaatteita.  
Harjoitellaan yhdessä tiedonhakua lasta kiinnostavista asioista.

Lasten kanssa opetellaan laitteiden ja välineiden huolellista käyttöä.  
Kiinnitetään lasten huomio terveellisiin työasentoihin ja harjoitellaan tauottamista (ergonomia).

Lapsiryhmän toimintaa ja lapsen osaamisen kehittymistä tuodaan näkyville digitaalisin dokumentointikeinoin esim. valokuvaamalla ja videoimalla.

Keskustellaan turvallisesta ja vastuullisesta toiminnasta digitaalisessa ympäristössä (mm. kuvan ottamiseen pitää olla lupa).

Isompien lasten kanssa tutustutaan lasten kanssa tietokoneeseen ja internettiin.  
Lapsi harjoittelee näppäintaitoja ja hiiren käyttöä esimerkiksi leikillisessä kirjoittamisessa.



”Moni ajattelee lasten käyttävän mediaa jo niin paljon, ettei sitä tarvitse enää tuoda varhaiskasvatukseen. Asia on kuitenkin päinvastoin: Mediaa on lasten elämässä niin paljon, että medialukutaitoa tarvitaan pienestä pitäen. Juuri siksi tarve mediakasvatukselle on suuri!”

[www.mediapoluilla.fi](http://www.mediapoluilla.fi)

# Yhteenveto

”Media on yhä kiinteämmin osa jokaisen lapsen ja aikuisen arkea. Median äärellä opitaan, hankitaan tietoa, vietetään aikaa ja ollaan vuorovaikutuksessa toisten kanssa. Media sisältöineen ja ilmiöineen näkyy ja kuuluu myös kaverisuhteissa, leikeissä, puheissa, työn tekemisessä ja vapaa-ajan vietossa. Usein sanotaankin, että elämme mediakulttuurissa.”

[www.mediapoluilla.fi](http://www.mediapoluilla.fi)