

### TEKNISET PERUSTAIIDOT

Opettelemme, että teknologia on luonteva osa oppimisympäristöä ja näytämme lapsille esimerkiksi teknologian tarkoituksenmukaisesta käytöstä arjessa. Tutkimme ja ihmettelemme teknologiaa arjen ympäristöissä.

#### PIENTEN LASTEN DIGISANASTO

### TEKNISET PERUSTAIIDOT

Tiedämme ja tunnemme saatavilla olevat digivälineet ja teemme ne myös lapsille tutuiksi. Kuvaamme, videoimme ja harjoitteleme kuvien muokkaamista lasten kanssa.

#### ETSI JA KUVAA TARKKAILIJATONTUN TARKISTUSLISTA

### TOIMINTA ERI YMPÄRISTÖISSÄ

Tuntemme ja käytämme tarkoituksenmukaisesti digitaalisia ympäristöjä (käytössä olevat ohjelmistot, sovellukset, internet-sivustot) ja hyödynnämme niitä osana kehityksen ja oppimisen tukea.

#### QR-KOODEJA

### TOIMINTA ERI YMPÄRISTÖISSÄ

Tutustumme lasten kanssa leikitellen ja kokeillen sovelluksiin oppimisen alueiden aihepiirien kautta. Hyödynnämme digitaalisia ympäristöjä oppimisympäristössä moniaistisesti.

#### LISÄTTY TODELLISUUS

### TUTKIVA TYÖSKENTELY

Haemme tietoa lapsia kiinnostavista asioista sekä ajankohtaisista asioista ja ilmiöistä. Tutustumme tiedonhakuun ja keskustelemme tiedon luotettavuudesta.

#### TUTKITAAN KEVÄÄN MERKKEJÄ



## MUISTITAULU

# DIGITAALINEN OSAAMINEN

Hyvän pedagogisen toiminnan kuvaukset Uudet lukutaidot

### TUTKIVA TYÖSKENTELY

Teemme tutkimuksia käyttämällä apuna teknologiaa ja digitaalisia ympäristöjä. Näitä hyödynnämme havaintojen tekemisessä, tietojen jäsentämisessä ja tiedon ymmärtämisessä.

#### VILUINEN LUMIUKKO

### OMA TUOTTAMINEN

Tuemme lasten kehittyvää kirjoitus- ja lukutaitoa digitaalisten ympäristöjen avulla. Teemme omia ja yhteisiä digitaalisia kirjoja ja hyödynnämme sadutuksessa digitaalisia ympäristöjä.

#### OLIPA KERRAN MUN SATU

### OMA TUOTTAMINEN

Pelaamme pelejä, jotka kannustavat tuottamaan omaa sisältöä. Tuotamme ja tulkitsemme viestejä digitaalisessa ympäristössä laajan tekstikäsitteilyn mukaan.

#### KEHUKAVERI

### LUOVA TYÖSKENTELY

Luomme ja rakennamme uutta yhdessä. Toteutamme yhteisöllisiä luovia projekteja, joissa on digitaalisia elementtejä.

#### HYPPÄÄ MUKAAN SATUUN

### LUOVA TYÖSKENTELY

Tartumme lasten aloitteisiin ja syvennämme niitä hyödyntäen digitaalisten ympäristöjen mahdollisuuksia. Ruokimme lasten mielikuvitusta ja leikittelemme digitaalisten ympäristöjen mahdollisuuksilla.

#### TOTTA VAI TARUA

## MEDIASISÄLTÖJEN TULKINTA

Tutustumme monipuolisesti erilaisiin mediasisältöihin, tarkastelemme kirjojen kuvia, katsomme videoita, pelaamme digitaalisia pelejä ja kuuntelemme äänikirjoja. Opettelemme ymmärtämään mediasisältöjä ja rohkaisemme lapsia tuottamaan niistä omia tulkintoja.

## MEDIAN VAIKUTUSTEN YMMÄRTÄMINEN

Tutkimme yhdessä mainoksia ja juttelemme haluamisen, tarvitsemisen ja ostamisen erosta. Tarkastelemme lähiympäristön mainontaa ja pohdimme mainosten yhteyttä kuluttamiseen.

### TUTKITAAN MAINOKSIA

## MEDIA TIETOLÄHTENÄ

Harjoittelemme kehittyvää kriittistä lukutaitoa. Lasten kanssa opetellaan ymmärtämään, että osa median esittämistä asioista on totta ja osa kuvitteellista.

### MAHDOLLINEN VAI MAHDOTON TEMPPU

## MINÄ MEDIAN KÄYTTÄJÄNÄ

Käsitlemme lasten omia mielenkiinnon kohteita mediassa leikkien ja luovan ilmaisun keinoin. Innostamme ja rohkaisemme lapsia monipuolisesti erilaisten mediasisältöjen pariin.

### MEIDÄN MEDIAA

## LUOVA ILMAISU

Tuemme lapsia luovaan sanalliseen ja kuvalliseen ilmaisuun median keinoin. Ideoimme ja tuotamme kokeilevasti erilaisia mediasisältöjä kuten digitarinoita, piirroksia tai äänitaltiointeja.

### TARINOIDEN TAIKAA



# MUISTITAULU MEDIALUKUTAITO

Hyvän pedagogisen toiminnan kuvaukset Uudet lukutaidot

## LUOVA ILMAISU

Tutustumme erilaisiin mediavälineisiin sekä digitaalisiin sovelluksiin ja ohjelmiin, ihmettelemme yhdessä ja käytämme niitä leikinomaisesti ja kokeillen sisältöjen tuottamisessa.

### ANIMAATION ALKEET

## LUOVA ILMAISU

Käytämme yhdessä erilaisia mediavälineitä, sovelluksia ja ohjelmia mediasisältöjen tuottamiseen. Osallistumme yhdessä tuottamisen eri vaiheisiin: ideointiin, luovaan tuottamiseen ja tuotoksen yhdessä tarkasteluun.

### YSTÄVÄT PIILOSILLA

## VAIKUTTAMINEN

Keskustelemme lasten oikeuksista ja mahdollisuuksista vaikuttaa yhteisiin asioihin. Käytämme mediavälineitä lasten ajatusten ja mielipiteiden ilmaisun välineinä.

### TOIVEIDEN TORI

## TIEDON VÄLITTÄMINEN

Tutkimme ja ihmettelemme yhdessä kuvitteellisten ja todennukaisten mediasisältöjen tuottamista esimerkiksi kuvia ottamalla ja muokkaamalla.

### BONGATAAN LIIKKENEMERKKEJÄ

## MINÄ MEDIAN TUOTTAJANA

Rohkaisemme lapsia tuottamaan mediaa leikkilisesti ja kokeillen. Käytämme luovan ilmaisun virikkeenä lapsille tuttuja mediasisältöjä ja huomioimme lasten erilaiset mielenkiinnon kohteet.

### LASTEN SUOSIKKI MEDIAHAHMOT SAAVAT NÄKYÄ PÄIVÄKODIN ARJESSA

## LOGINEN AJATTELU JA TIEDON KÄSITTELY

Suunnittelemme oppimis-ympäristöt siten, että lapset voivat leikkiessään harjoitella ohjelmoinnissa tarvittavia ajattelun taitoja: luokittelua, vertailua ja järjestykseen asettelua.

### PAIKKA LELUILLE JA LELUT PAIKALLEEN

## OHJELMOINNIN KÄSITTEET JA PERUSRAKENTEET

Opettelemme leikkien ja toiminnallisten tehtävien avulla toimimaan ohjeen mukaisesti. Ohjeet voivat olla kehollisia, visuaalisia, sanallisia tai ääniin perustuvia.

### MUODOT KÄSKEVÄT, HYPPIKÄÄ!

## OHJELMOINNIN KÄSITTEET JA PERUSRAKENTEET

Tutustumme algoritmien käsitteeseen tutkimalla erilaisia toimintaohjeita ja tapoja antaa ohjeita. Kokeilemme leikkillisesti toimintaohjeiden antamista ja noudattamista.

### PIPARIROBOTTI

## KÄYTÄNNÖN TAIDOT

Ohjaamme lapsia keksimään itse ja kokeilemaan uusia toiminta- ja liikkumistapoja tuttuihin leikkeihin ja arjen tilanteisiin.

### OHJELMOINTILEIKKEJÄ

## KÄYTÄNNÖN TAIDOT

Tutustumme ohjelmointiin leikkillisesti kokeillen. Annamme ja testaamme yhdessä toimintaohjeita eri muodoissa. Kokeilemme toimintakomentojen antamista ohjelmoitavalla laitteella tai sovelluksella.

### BEE-BOT TOIMINTAIDEOITA



# MUISTITAULU

# OHJELMOINTIOSAAMINEN

Hyvän pedagogisen toiminnan kuvaukset Uudet lukutaidot

## LUOVA TUOTTAMINEN

Pelaamme erilaisia pelejä ja tutkimme yhdessä niiden ominaisuuksia. Keksimme lasten kanssa uusia pelejä.

### HULLUNKURINEN LUMIUKKO

## LUOVA TUOTTAMINEN

Muokataan lasten kanssa tuttuja leikkejä ja valmiita pelejä keksimällä niihin uusia sääntöjä, tehtäviä ja etenemistapoja.

### TUUNATAAN TUTTUJA PELEJÄ

## OHJELMOINTI OPPIMISEN VÄLINEENÄ

Harjoittelemme ohjelmoinnissa tarvittavia ajattelun ja yhteistyön taitoja laaja-alaisesti kaikessa toiminnassa ja eri oppimisen alueilla.

### KOODATAAN KAVERITANSSI

## OHJELMOINTI OPPIMISEN VÄLINEENÄ

Tarjoamme lapsille kokemuksia luovasta tekemisestä ja ilmaisusta teknologian avulla. Lapset pääsevät tekemään leikkilisiä tehtäviä hyödyntämällä toimintaohjeita sekä komentoilla ohjattavia laitteita.

### KOODATAAN SATU

## OHJELMOITU TEKNOLOGIA ELÄMÄN ERI OSA-ALUEILLA

Havainnoidaan lasten kanssa teknologian roolia arkielämässä. Nimeämme lähiympäristön digitaalisia laitteita ja tutkimme, miten ne toimivat.

Pohdimme, millaista hyötyä tai apua laitteista on ihmisille.

### **TURVALLINEN TOIMINTA**

Kiinnitämme erityistä huomiota turvallisuuteen tutustuessamme digitaalisiin ympäristöihin. Kannustamme lasta kertomaan kokemuksistaan digitaalisessa ympäristössä ja miten toimia, jos kohtaa ongelman siellä.

### **NÄIN OPETAT LAPSELLE DIGITURVATAITOJA**

### **TURVALLINEN TOIMINTA**

Tutustumme ja opettelemme turvallisen toiminnan tapoja digitaalisissa ympäristöissä. Pohdimme ja arvioimme lasten kanssa verkossa olevan tiedon luotettavuutta ja harjoittemme kehittyvää kriittistä lukutaitoa.

### **DIGITURVAMATERIAALI**

### **VASTUULLINEN TOIMINTA**

Tutustumme lasten digitaaliseen maailmaan ja sen ilmiöihin. Tarjoamme lapsille vain ikä- ja kehitystasoon sopivaa sisältöä. Keskustelemme lasten kanssa siitä, että osa mediasisällöistä on lapsille sopivaa ja osa ei.

### **IKÄRAJAT MEDIASSA-MLL**

### **VASTUULLINEN TOIMINTA**

Pyydämme lapselta luvan hänen kuvansa ja tuotoksensa julkaisuun. Keskustelemme tekijänoikeuksista ja opettelemme, että kuvan ottamiseen ja julkaisuun tai toisen tuottaman sisällön käyttöön tulee olla aina lupa. Kirjoitetaan yhdessä lapsen nimi hänen töihinsä ja pyydetään lapselta lupa työn kuvaamiseen.

### **ERGONOMIA**

Tarjoamme laadukasta sisältöä ja suosimme liikkumiseen kannustavia digitaalisia ympäristöjä. Kiinnitämme huomiota työn tuottamiseen ja hyvin työasentoihin sekä venyttelemme ja liikumme säännöllisesti.

### **RENTOKATIN QR-KOODIT**



## **MUISTITAULU**

# **DIGITAITOJA VASTUULLISESTI JA TURVALLISESTI**

Hyvän pedagogisen toiminnan kuvaukset Uudet lukutaidot

### **HYVINVOINTI**

Rohkaisemme lapsia kertomaan median parissa syntyneistä kokemuksistaan ja tunteistaan monipuolisin ilmaisukeinoin.

### **OMAT TUNNEKORTIT**

### **YHTEISÖLLISYYS**

Kiinnitämme digitaalisissa ympäristöissä erityistä huomiota yhteisölliseen tapaan työskennellä.

### **OMAT JUMPPAVIDEOT**

### **HYVÄ VUOROVAIKUTUS**

Ohjaamme lapsia ystävällisyyteen ja toisten huomioon ottamiseen. Keskustelemme ja harjoittemme tunnistamaan mitä kiusaaminen ja häirintä tarkoittavat sekä harjoittemme ratkaisemaan ristiriitoja rakentavasti.

### **BEE-BOTIN KAVERITAITOJA**

### **OSALLISUUS**

Käytämme digitaalisia ympäristöjä lasten ajatusten ja mielenkiinnon kohteiden näkyväksi tekemiseen. Vahvistamme jokaisen lapsen monipuoliset osallistumisen mahdollisuudet.

### **KATO MUN KUVAA!**

### **OSALLISUUS**

Vahvistamme lapsen uskoa hänen omiin mahdollisuuksiinsa vaikuttaa hyödyntämällä digitaalisia ratkaisuja.

### **LAPSET TOIMITAJINA**