



Loviisan varhaiskasvatuksen digisuunnitelma



Loviisan varhaiskasvatuksen digitutor-hanke 2025–2026

Johdanto

Loviisan kaupungin varhaiskasvatuksen digitutor-hankkeessa tavoitteena on kehittää varhaiskasvatuksen digipolkua ja yhtenäistää se esi- ja perusopetuksen digipolun kanssa. Hankkeen tavoitteena on kehittää digitaalisia oppimisympäristöjä kartoittamalla henkilökunnan osaamista, tukemalla digikasvatussisällön ymmärtämistä ja käyttöönottoa sekä jalkauttamalla digitutor yksiköihin järjestämään esimerkkiohjelmia lapsille ja koulutusta henkilöstölle.

Digisuunnitelman laatimisen jälkeen digitutor aloittaa yksikköihin tutustumisen ja koulutuksiin osallistumisen. Samanaikaisesti laaditaan digikasvatusmateriaalia työn alla oleville Varhaiskasvatuksen digisivuille. Digisivujen tarkoituksena on toimia helppokäyttöisenä ja helposti päivitettävänä materiaalipankkina. Kaikki hankkeen aikana tuotettava materiaali olisi tarkoitus julkaista digisivuille.

Loviisan Varhaiskasvatuksen digipolku viedään Padlet-palveluun, ja sen toteutumisen seuraamiseen laaditaan Loviisan Varhaiskasvatuksen digipassit. Digipassit toimivat henkilökunnan työkaluna digitaitojen kehittymisen seuraamiseen, ja varmistavat digipolun toteutumisen ryhmissä. Digipasseja varten laaditaan lapsille jaettavat passit, digipassien hahmot henkiin herättävä tarinallinen materiaali sekä henkilökunnan materiaali tukemaan materiaalin käyttöönotossa ja avaamaan digipasseissa kirjattujen tehtävien täyttymistä.

Henkilökunnan digikasvatusmateriaali

Ennen digitutorin palkkaamista kunnassa tehtiin kartoituskysely henkilökunnan taidoista ja tiedosta digitaalisten taitojen opettamiseen liittyen. Hankkeen tavoitteena on nostaa henkilökunnan osaamista, tarjota tietoa tuntemattomampiin aihealueisiin sekä tuottaa ja etsiä materiaalia henkilökunnan käyttöön. Digitutorin jalkautuessa yksiköihin tavoitteena olisi myös tarjota alue- ja yksikkökohtaisia materiaaleja ja koulutusta.

Ensimmäinen kartoituskyselyn puutoskohta oli laitteiden saanti lasten saataville. Kunnassa on tavoitteena päivittää varhaiskasvatuksen käytössä olevia laitteita. Digitutorin jalkautuessa yksiköihin tavoitteena olisi varmistaa laitteiden toimivuus, päivitystarpeet ja määrä. Tutkitaan henkilökunnan kanssa yhdessä, miten laitteita voidaan parhaiten käyttää yhdessä lasten kanssa, sekä mitä sovelluksia voitaisiin asentaa laitteisiin tai ottaa kunnan käyttöön. Avataan henkilökunnalle digimaailman termistöä, sekä laitteiden käyttöönottoon voidaan tehdä ”luntilappuja”, joissa käydään läpi laitteiden toiminta yksityiskohtaisesti. Mahdolliset ”luntilaput”, muu ohjemateriaali ja laitteiden käytöstä tuotettu toimintatuokiomateriaali julkaistaan varhaiskasvatuksen digisivuille.

Henkilökunnalle tuntematon aihealue oli myös turvataitojen harjoittelu ja laitteiden turvallinen käyttö. 0–5-vuotiailla lapsilla turvataitojen harjoittelu on nimenomaan aikuisen ohjaamaa toimintaa: laitteita harjoitellaan käyttämään varovaisesti sekä lasten kanssa keskustellaan siitä, mitä on soveliasta kuvata ja mitä ei. Aiheen ja termistön selventämiseksi turvataitojen harjoittelusta lisätään konkreettiset tehtävät digipasseihin. Lisäksi kuunnellaan henkilökunnan kysymyksiä turvataitoihin liittyen ja tarvittaessa tarjotaan lisämateriaalia digisivuille. Kuvaamisen, videoinnin ja sisällön muokkaamisen harjoitteluun voidaan pitää henkilökunnalle ja ryhmien lapsille kuvaustuokio, jonka jälkeen harjoitellaan kuvien muokkaamista pienryhmissä. Samalla voidaan tutustua siihen, miten kaikki laitteella nähty ei ole totta: Jos me pystymme muokkaamaan sisältöä näin helposti, kuka tahansa voi muokata sitä. Tarvittaessa tuokioiden pitoon voidaan tehdä erilliset ohjeet digisivuille. Lisäksi Loviisan kunnalle on suunnitteilla tuottaa tekijänoikeuksia avaava materiaali, jossa tarjotaan tiedon lisäksi opetuskäyttöön soveltuvaa materiaalia.

Avataan ohjelmointiosaamisen käsitettä henkilökunnalle. Ohjelmointitaitojen harjoitteluun ei välttämättä tarvita laitetta tai sovellusta, ja ohjelmointiosaamisen harjoittelua tapahtuu paljon ryhmän arjessa täysin huomaamattakin. Esimerkiksi pukeminen annetussa järjestyksessä on ohjelmointitaitojen harjoittelua. Ohjelmointitaitoihin kuuluu myös erilaisten pelien rakenteiden tutkiminen sekä uusien pelien ideointi. Pelien muokkaaminen voi olla esimerkiksi hippaleikin muutos patsashipaksi, ja uuden pelin voi ideoida esimerkiksi askartelemalla oman lautapelin. Tarvittaessa tehdään ohjelmointitaitojen opettelua avaava artikkeli digisivuille, sekä tarjotaan laajasti toimintatuokioesimerkkejä. Ohjelmointiosaamisen harjoittelusta löytyy myös oma kohta digipasseista, jottei sen harjoittelu unohdu ja mieleen herätelty huomioida ohjelmointiosaamisen opettelusta säilyvät pidempään.

Kaikkien ryhmän lasten osallistaminen vaatii pienryhmätoiminnan mahdollistamisen sekä ryhmätyöskentelyn laitteiden parissa. Digitutor tulee tarvittaessa tukemaan ryhmän henkilökuntaa ja vetämään havainnollistavia digituokioita. Esimerkiksi valo- ja videokuvaaminen voidaan tehdä pareittain tai pienryhmissä. Tukimateriaalia ja tuokioita avaavia artikkeleita voidaan tehdä tarvittaessa digisivuille.

Avataan henkilökunnan näkemyksiä siitä, mitä eri medioihin tutustuminen voisi tarkoittaa. Sanomalehtiin voidaan tutustua esimerkiksi askartelemalla ryhmän oma lehti, ja lastenohjelmiin voidaan tutustua tekemällä ryhmän oma animaatio. Tarjotaan henkilökunnalle materiaalia median tuottamiseen liittyviin toimintatuokioihin. Digitutor käy tarvittaessa vetämässä henkilökunnan kanssa digiprojektin, jossa kokeillaan mediasisällön tuottamista. Median tuottamiseen liittyvät leikit, sen tuottamiseen liittyvät vaiheet ja median mahdollisuuksien ihmettely kulkevat käsi kädessä erilaisissa digiprojekteissa ja digileikeissä.

Tiedon haku voi olla varhaiskasvatusikäisille lapsille vielä haastavaa. Hakukoneiden käyttö vaatii usein kirjoittamista, ja harva lapsi osaa vielä kirjoittaa ennen esi- ja perusopetuksen aloittamista. Lasten kanssa voidaan kuitenkin tutustua tiedon hakuun esimerkiksi antamalla lasten valita mieluinen eläinkuva papunetistä ja tulostaa se, tai etsimällä erilaisia eläinten ääniä ylen ääniarkistosta. Havainnollistavaa materiaalia median hakuun ja tuottoon liittyen voidaan julkaista digisivuille tarvittaessa.

Yksikköihin jalkautuessa uusia puutoskohtia ja yksikkökohtaisia haasteita tulee varmasti vielä esille. Alkukartoituksella päästään kuitenkin hyvin alkuun, ja saadaan pohja toiminnan aloittamiselle. Kaikki tuotettu materiaali julkaistaan varhaiskasvatuksen Digisivuille koko henkilökunnan käyttöön, ja siihen kuuluu myös materiaali, jonka tarve nousee yksiköiden toiveista ja tarpeista riippuen myöhemmin hankkeen aikana.

Varhaiskasvatuksen digisivut

Loviisan varhaiskasvatuksen Sharepoint-sivusto on hankkeen alkaessa työn alla, ja sivustolle olisi tarkoitus julkaista oma osio digitaalisen oppimisen materiaaleille ja uutisille. Varhaiskasvatuksen digisivuille olisi tarkoitus julkaista esimerkiksi varhaiskasvatuksen laitteiden käytön ohjeistuksia, materiaalia digitaalisten taitojen opettamiseen, tiedotteita ja uutisia laitteistojen päivityksistä ja muutoksista. Digisivut toimivat alustana uuden, ajankohtaisen sekä muun hankkeen aikana ilmenneen tiedon jakamiseen.

Aihealueet sivustolla olisi tarkoitus jakaa eri avainsanoihin, jotta niitä voi helposti hakea Sharepointin hakutoiminnolla. Esimerkiksi hakemalla "digipolku" henkilökunta löytää tietoa varhaiskasvatuksen digipolusta sekä materiaalia digipolun oppimisen kategorioiden täyttöön. Tämän mahdollistamiseksi kaikki materiaali pyritään julkaisemaan Sharepoint sivuina ja uutisina, sillä esimerkiksi kansioihin ladatut tiedostot eivät aina ilmene haun kautta helposti. Helpon hakusaatavuuden avulla mahdollistetaan myös vanhentuneen tiedon päivitys tulevaisuudessa: jos esimerkiksi tiedot iPadin käytöstä löytyvät helposti, vanhojen ohjeistusten päivittäminen uusiin on myös helpompaa.

Digisivuille olisi suunnitteilla omat sivut ja kategoriat alustavasti jo seuraaville aiheille: varhaiskasvatuksen digipolku ja digipassit, materiaali digitoimintatuokioiden sekä ohjeistukset ja eri laitteiden ja sovellusten käyttöön. Lisäksi alustavasti suunnitteilla olisi jonkinlainen digiuutissivu ajankohtaisille aiheille. Digiutisten kautta voitaisiin jakaa tietoa ja materiaalia aiheista, jotka eivät välttämättä sovellu yhtä hyvin muihin sivuston kategorioihin.

Hankkeen loputtua digisivujen olisi tarkoitus toimia helppokäyttöisenä, avoimena materiaallipankkina, jonne työntekijät voivat tarvittaessa päivittää ajankohtaista tietoa ja korvata vanhentuneita ohjeistuksia uusilla. Digisivut muuttuvat varmasti vielä hankkeen edetessä, kun henkilökunnan tarpeita ja toiveita ilmenee yksikköihin jalkauduttaessa.

Varhaiskasvatuksen digipassit

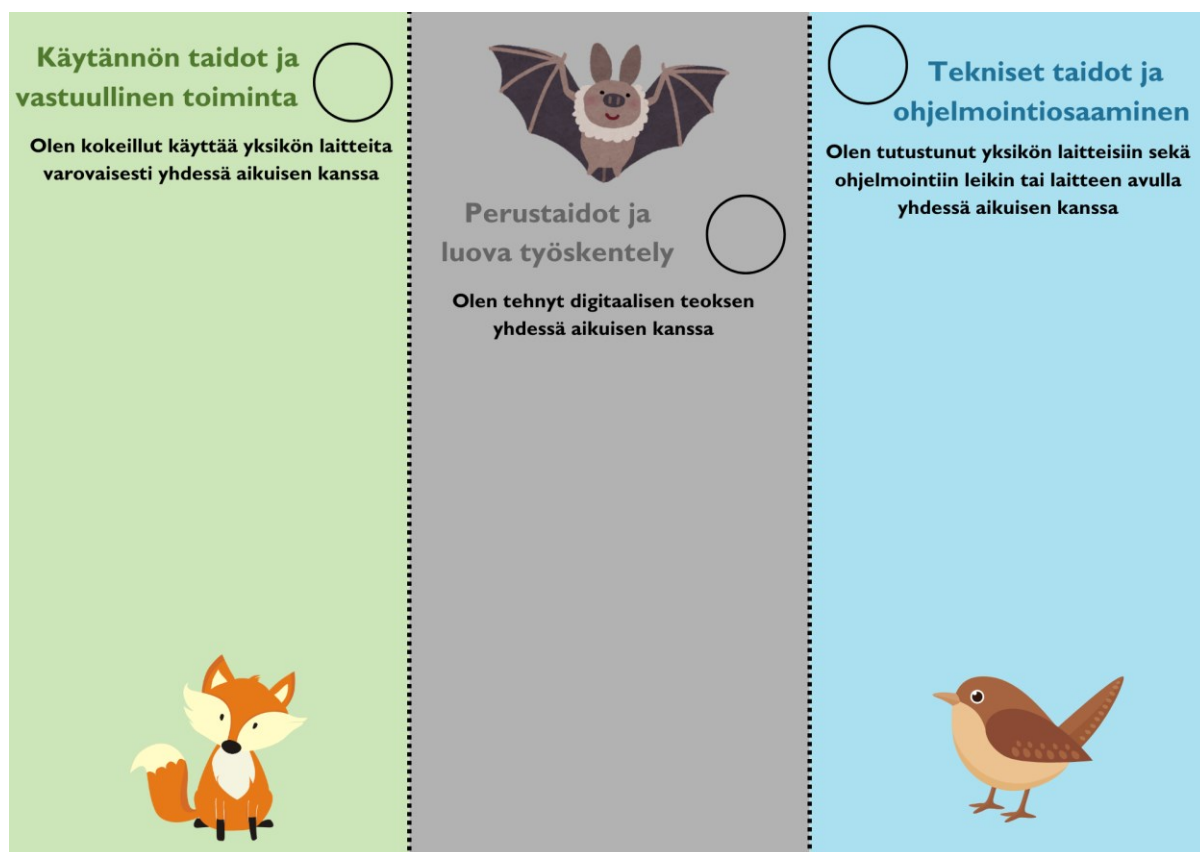
Loviisan kaupungille laaditaan digitaalisen osaamisen kehityksen seurantaan lapsille jaettavat Digipassit. Jokainen lapsi saa oman passin, joihin aikuinen myöntää tarran tai leiman aina tietyn tehtävän tai taidon ollessa suoritettu. Passien avulla lapset pääsevät innostavalla tavalla huomioimaan omien digitaitojensa karttumista, ja kasvattajat pysyvät selvillä siitä, mitä taitoja on jo harjoiteltu ja mitä pitäisi vielä ehtiä tehdä ennen kauden loppua. Lapset saavat keväällä viedä täytetyn passin muistoksi kotiin, ja seuraavalle vuodelle lapsi saa uuden passin täytettäväksi. Digipassin avulla varhaiskasvatus pääsee yhtymään perus- ja esiopetuksen digipolkuun lapsilähtöisellä tavalla.

Digipolun täyttämisen seuraamiseen käytettävän passilehtisten lisäksi digipasseille kehitetään tarinallinen materiaali, jossa Loviisan kaupungin lasten hahmot seikkailevat. Lisäksi kasvattajat saavat ohjeet digipassien käyttöönottoon, täyttöön, sekä materiaalia erilaisten digiprojektien ja toimintatuokioiden pitämiseen. Virallisen materiaalin lisäksi ajankohtaisia digitaalisia aiheita käsitteleviä uutisia, digitaalisten taitojen opettamista tukevaa materiaalia ja henkilökuntaa mietityttäviä aiheita käsitteleviä julkaisuja digitaaliseen oppimiseen liittyen olisi tarkoitus julkaista Loviisan varhaiskasvatuksen Sharepoint-sivustolle. Jos passista

puuttuu esimerkiksi kohta ohjelmointiosaamisen täyttymisestä, henkilökunta voi hakea digisivuilta tietoa ohjelmointiosaamista harjoittelevan tuokion pitämiseen.

Passien tarkoituksena on toimia apuvälineenä digitaitojen opetuksen seurantaan sekä tutkimateriaalina henkilökunnalle, joille digitaaliset taidot ovat itsellekin haastavia. Passien toteutus halutaan kuitenkin pitää avoimena ja henkilökunnan omaa luovuutta ja ideoita kannustavana: Materiaali ei esimerkiksi vaadi tietyn digiprojektin pitämistä, mutta voi tarjota esimerkin tuokiosta, jossa harjoitellaan ohjelmointitaitoja. Digipassit suunnitellaan toimimaan käsi kädessä Varhaiskasvatuksen digisivujen, Loviisan kaupungin digipolun ja digitorin aiemmin suunnitteleman metodioppaan digileikkiprojektien kanssa. Digipassien tarinoiden tekoon pyritään hyödyntämään kunnasta löytyvää ”Satu astuu ulos kirjasta” materiaalia: hahmot saattavat esimerkiksi ratkaista pulmia tavoilla, joita henkilökunta ja lapset voivat harjoitella yhdessä sadun lukemisen aikana.

Tarinoita ja satuhahmoja hyödyntämällä Digipassit ja Digipolku halutaan herättää henkiin lasten mielikuvituksessa, sekä auttaa henkilökuntaa ajoittamaan eri digitoimintatuokioita. Digipassien halutaan olevan lapsilähtöiset, leikkiliset ja innostavat tuomatta liikaa lisätyötä henkilökunnan harteille. Alapuolelta löytyvät vielä esimerkkivedokset kunnan digipasseista ikäryhmittäin.



Esimerkkivedos Loviisan kaupungin Digipassista: 0–2-vuotiaat

Käytännön taidot ☐ Olen harjoitellut laitteen eri sovellusten käyttöä ☐ Olen tutustunut laitteen eri painikkeiden toimintaan ☐ Vuorovaikutus ☐ Olen käyttänyt laitetta yhdessä kaverin kanssa ☐ 	 Vastuullisuus ja turvallisuus ☐ Tiedän, että voin aina pyytää aikuiselta apua ☐ Tiedän, että laitteita käytetään varovasti ☐ Tiedonhallinta ja luova työskentely ☐ Olen luonut digitaalisen teoksen ☐	☐ Medialukutaito Tiedän, että laitteen käyttöön tarvitaan lupa aikuiselta ☐ ☐ Ohjelmointi-osaaminen Olen harjoitellut ohjelmointia laitteen tai leikin avulla ☐ 
---	--	---

Esimerkkivedos Loviisan kaupungin Digipassista: 3–4-vuotiaat

Käytännön taidot ☐ Olen harjoitellut kuvaamista ja kuvien poistamista ☐ Olen harjoitellut digiprojektin tekemistä laitteella ☐ Tiedän, mitä laitteen eri painikkeet tekevät ☐ Vuorovaikutus ☐ Olen tutustunut ikärajamerkintöihin ☐ Olen auttanut kaveria laitteen käytössä ☐ 	 Vastuullisuus ja turvallisuus ☐ Osaan avata ja sulkea laitteen sekä säätää sen asetuksia ☐ Osaan sulkea pelottavan asian pois ruudulta ☐ Tiedonhallinta ja luova työskentely ☐ Olen muokannut digitaalista sisältöä ☐	☐ Medialukutaito Tiedän, ettei kaikki laitteella näkemäni ole totta ☐ Olen harjoitellut kuvien valitsemista hakukoneesta ☐ ☐ Ohjelmointi-osaaminen Olen harjoitellut ohjelmointia laitteen tai leikin avulla ☐ Olen tutustunut yksikön laitteisiin ja käyttänyt niitä ☐ 
---	--	---

Esimerkkivedos Loviisan kaupungin Digipassista: 5-vuotiaat

Varhaiskasvatuksen Digipolku

Hankkeen tavoitteena on yhdistää varhaiskasvatuksen digipolku esi- ja perusopetuksen digipolun kanssa. Varhaiskasvatuksessa lapsi aloittaa tarkkailijana ja havainnoijana, jatkaa digipolulla harjoittelijaksi ja kokeilijaksi, kunnes hän pystyy hyödyntää taitojaan luovaan toimintaan. Digipolun toteutumista ja taitojen kehittymistä seurataan suunnitteilla olevien digipassien avulla.



Loviisan kaupungin esi- ja perusopetuksen digipolku on jaettu seuraaviin kategorioihin: Perustaidot ja tekninen osaaminen, käytännön taidot ja tuottaminen, ohjelmointiosaaminen, vastuullisuus ja turvallisuus, tiedonhallinta ja luova työskentely, vuorovaikutus ja medialukutaito. Varhaiskasvatus käyttää samaa jäsentelyä, erot ikä- ja taitotasossa huomioiden. Kategorioista tehdään sekä supistetut että laajennetut versiot: Supistettuja versioita käytetään Digipassien taitotasomerkintöjen yksinkertaistamiseksi, jotta passit pysyvät lapsiystävällisinä. Laajemmat jaottelut digipolusta viedään Padlet-palveluun.

Perustaidot ja tekninen osaaminen

Kasvattajat

Osallistuvat mahdollisuuksien mukaan digitaaloja edistävään täydennyskoulutukseen

Tietävät, mistä saa tukea digitaalisten ympäristöjen käyttöön ja hakevat sitä tarvittaessa

Varmistavat, että välineet ovat tarkoituksenmukaisessa käytössä ja tarvittaessa informoivat yksikön johtajaa oppimisympäristöä koskevista puutteista

Keskustelevat huoltajien kanssa mahdollisesta lasten omien välineiden ja laitteiden käytöstä

Keskustellaan laitteisiin liittyvistä termeistä esim. Mikä on internet ja mitä editoiminen voisi tarkoittaa

Lapset

Tutustuvat oppimisympäristössä oleviin välineisiin ja laitteisiin: oppivat, että teknologia on luonteva osa oppimisympäristöä

Oppivat käynnistämään ja sammuttamaan laitteen, sen näytön ja erilaiset sovellukset

Oppivat nimeämään välineitä ja tunnistamaan yleisimpiä symboleja

Kasvattajat ja lapset yhdessä

Opettelevat laitteiden ja välineiden turvallista ja huolellista käyttöä: Laitteita käytetään aina yhdessä aikuisen kanssa

Tutkivat ja ihmettelevät teknologiaa arjen ympäristöissä

Harjoittelevat laitteiden eri ominaisuuksien ja toiminnallisuuksien käyttöä eri tarkoituksiin

Tutkivat ja kokeilevat erilaisia painikkeita, näppäimistöjä sekä harjoittelevat erilaisia tapoja ohjata laitteita

Kasvattajien vastuulla on pitää oma osaaminen riittävänä taitojen opettamiseen, sekä hakea tarvittaessa tukea ICT-tiimiltä tai tulossa olevalta Sharepoint-sivustolta. Kasvattajat huolehtivat laitteiden toiminnasta ja varovaisesta käytöstä soveltuvissa tilanteissa, sekä huolehtivat laitteiden lataamisesta ja tallessa pysymisestä. Lapset eivät tuo omia laitteita ryhmiin, mutta jos esimerkiksi liiallinen pelaaminen vaikuttaa lapsen arkeen, on se hyvä tuoda esiin keskustelussa sekä lasten että huoltajien kanssa. Lisäksi läpinäkyvyys digitaalisessa toiminnassa on hyvä pitää esillä: Digitaalisten taitojen oppiminen on varhaiskasvatussuunnitelmassa vaadittu taito, joka jokaisella lapsella on oikeus oppia.

Lapset tutustuvat ikätasoisesti ympäristön laitteeseen ja välineisiin. Lapsi aloittaa tarkkailijan

roolista kokeilijaksi, kokeilijasta harjoittelijaksi ja harjoittelijasta luovaksi käyttäjäksi. Lapset opettelevat käyttämään laitteita varovaisesti ja maltillisesti, sekä lapsille tarjotaan sanastoa tunnistamaan yleisimpiä termejä, painikkeita ja symboleita. Kasvattajan rooli on lapsen opimisen kannalta tärkeässä osassa: Innostus laitteiden tutkimiseen ja luovaan käyttöön nousee yhteisestä kokeilusta, tutkimisesta ja ihmettelystä kasvattajien ja muiden ryhmän lasten kanssa.

Käytännön taidot ja tuottaminen

Kasvattajat

Tuntevat ja käyttävät tarkoituksenmukaisesti lapsen varhaiskasvatusta koskevia digitaalisia palveluita

Käyttävät digitaalisia palveluita pedagogisessa dokumentoinnissa aktiivisesti

Hyödyntävät digitaalisia ympäristöjä moniaistisesti osana kehityksen ja oppimisen tukea

Hyödyntävät digitaalisten ympäristöjen pelillisiä elementtejä

Tukevat lasten kehittyvää kirjoitus- ja lukutaitoa digitaalisten ympäristöjen avulla

Hyödyntävät digitaalisia ympäristöjä kielellä leikittelyssä ja sadutettaessa

Lapset

Tutustuvat eri tapoihin tuottaa sisältöä laitteella sekä sisällön poistamiseen

Osallistuvat digitaalisen teoksen tai projektin tekemiseen laitteella

Opettelevat avaamaan ja sulkemaan sovelluksia älylaitteilta

Kasvattajat ja lapset yhdessä

Tutustuvat kokeillen ja leikitellen sovelluksiin oppimisen alueiden aihepiirien kautta

Pelaavat ja tutkivat pelien logiikoita, keksivät uusia ja muokkaavat tuttuja pelejä

Pelaavat pelejä, jotka kannustavat tuottamaan omaa sisältöä

Kuvaavat, videoivat ja muokkaavat sisältöä yksikertaisilla toiminnoilla

Tekevät kuva- ja videoprojekteja

Tekevät leikillisiä animaatioita

Kasvattajat tuntevat ryhmän laitteet ja käytössä olevat sovellukset, ja käyttävät niitä tarkoituksenmukaisesti. Hankkeen aikana henkilökunnan näkemystä pyritään laajentamaan digitaalisiin ympäristöihin liittyen: Digitaalisia taitoja harjoitellaan moniaistisesti, leikillisesti ja pelillisesti, myös täysin ilman laitteita. Varsinkin 5-vuotiaat voivat myös harjoitella kirjoitus- ja lukutaitoja digilaitteiden avulla. Lapsille annetaan mahdollisuus käyttää laitteita itse ja kokeilla eri painikkeiden painamista. Esimerkiksi kamerasovelluksen avaaminen ja kuvan ottaminen onnistuu jo pienemmiltäkin lapsilta. Digilaitteelle ei jämähdetä yksin, vaan toiminta tehdään ryhmässä: Kaikki pääsevät yhdessä tutkimaan ja ihmettelemään laitteiden toimintaa ja niiden avaamia mahdollisuuksia.

Ohjelmointiosaaminen

Kasvattajat

Suunnittelevat oppimisympäristöt siten, että lapset voivat leikeissään harjoitella ohjelmoinnissa tarvittavia ajattelun taitoja: luokittelua, vertailua ja järjestykseen asettamista

Rohkaisevat lapsia ihmettelemään ja esittämään kysymyksiä ympäristön ilmiöistä ja asioista sekä etsimään niihin itse vastauksia ja ratkaisuja

Rohkaisevat lapsia tutkimiseen ja kokeilemiseen oppimisympäristössä olevan teknologian parissa

Lapset

Harjoittelevat laaja-alaisesti ohjelmoinnissa tarvittavia ajattelun ja yhteistyön taitoja kaikessa toiminnassa ja eri oppimisen alueilla ihmetellen, tutustuen sekä laajentaen kokemusmaailmaa teknologian äärellä

Keksivät ja ideoivat leikillisiä omia laitteita ja luovia teknologisia ratkaisuja, joita he esittelevät toisilleen

Pelaavat erilaisia pelejä ja tutkivat niiden ominaisuuksia

Kertovat omista ajatuksistaan ja havainnoistaan sekä harjoittelevat toimimaan erilaisissa rooleissa

Opettelevat leikkien tai toiminnallisten tehtävien avulla noudattamaan ohjeita. Havainnoivat toimintaohjeiden antamista erilaisissa tilanteissa

Kasvattajat ja lapset yhdessä

Havainnoivat säännönmukaisuuksia ja toistuvia asioita.

Nimeävät laitteita ja sovelluksia sekä selittävät teknologian ilmiöitä

Muokkaavat tuttuja leikkejä ja valmiita pelejä keksimällä niihin uusia sääntöjä, tehtäviä tai etenemistapoja

Havainnoivat teknologian roolia arkielämässä

Tutkivat ja ihmettelevät arkisen teknologian toimintaa ja tutustuvat siihen

Ohjelmointi on monille tuntematon ja hieman hämmentävä käsite. Se ei kuitenkaan tarkoita koodin kirjoittamista, vaan ohjelmointitaitoja edistäviä loogisia ja matemaattisia tehtäviä. Ohjelmointitaitoihin kuuluu esimerkiksi luokittelu, vertailu, erilaisten järjestysten tekeminen ja syy-seuraussuhteiden tutkiminen. Ohjelmointia tapahtuu ryhmän arjessa usein huomamattakin, esimerkiksi pukemistilanteissa: Lapselle annetaan järjestys, jossa hänen tulisi pukea ulkovaatteet päälleen, mutta jos järjestys on väärä, muiden vaatteiden pukeminen vaikeutuu. Ohjelmoinnin ei tarvitse olla alkeisohjelmointirobotin käyttöä, vaan se voi olla ohjelmointiosaamisen oppimista tukevien tilanteiden tunnistamista ryhmän arjessa ja niiden huomioimista.

Lapset pääsevät avartamaan kokemusmaailmaansa teknologian parissa luovasti myös ilman laitteita. Ryhmässä voidaan esimerkiksi askarrella omat taikapuhelimet, tai muuttaa normaali hippaleikki patsashipaksi, kun kasvattaja huutaa ”patsas”. Lisäksi erilaiset rooli-leikit ja toimintatuokiot tukevat ohjelmointiajattelua. Esimerkiksi askartelutuokion ohjeiden kuuntelu tai piiloutujan roolissa toimiminen leikittäessä piilosta seuraavat ohjelmointiajattelun periaatteita, jotka tapahtuvat ryhmän päivittäisessä arjessa. Lasten kanssa voidaan yhdessä havainnoida esimerkiksi päivittäistä pukemisjärjestystä ja kokeilla muuttaa sitä. Ryhmän tiloista löytyy myös monia erilaisia järjestyksiä ja sääntöjä: Miksi autot ja piirustusvälineet ovat eri paikoissa? Miten moneen eri järjestykseen lelueläimet voisi laittaa?

Lisäksi tutustuttaessa teknologiaan ja sen toimintaan tuetaan myös ohjelmointiosaamisen ajattelua. Esimerkiksi sähkölukot, karttasovellukset ja QR-koodit toimivat tiettyjä sääntöjä ja komentoja noudattaen. Lapset pääsevät tutustumaan erilaisiin laitteisiin yhdessä, ja samalla voidaan miettiä, mitä samaa tai eroavaa ryhmän laitteissa on.

Vastuullisuus ja turvallisuus

Kasvattajat	Lapset	Kasvattajat ja lapset yhdessä
Keskustelevat huoltajien kanssa varhaiskasvatuksessa käytettävien digitaalisten ympäristöjen käytöstä	Opettelevat säätämään laitteen käyttäjäasetuksia sekä avaamaan ja sulkemaan sovelluksia.	Tutustuvat lasten digitaaliseen maailmaan ja sen ajankohtaisiin ilmiöihin
Informoivat huoltajia henkilötietojen käsittelystä varhaiskasvatuksessa ja varmistavat huoltajien pääsyn tiedon äärelle varhaiskasvatuksen järjestäjän antamien ohjeiden mukaisesti	Saavat kokemusta pitkäjänteisestä toiminnasta digitaalisissa ympäristöissä	Harjoittelevat kehittyvää kriittistä lukutaitoa
Sopivat huoltajien kanssa lapsen kuvien ja tuotosten talletuksesta ja julkaisemisesta	Toimivat oikein, jos laitteella näkyy jotain pelottavaa tai sisältöä tulee poistaa	Keskustelevat ikärajoista ja niiden merkityksestä sekä tutustuvat niitä ohjaaviin symboleihin
Keskustelevat lasten kanssa pedagogiseen dokumentointiin käytettävästä materiaalista ja sen jaosta	Tietävät, että ennen kuvien sekä videoiden ottamista ja julkaisemista on kysyttävä lupa. Havainnoivat, millaiset kuvat ovat sopimattomia ja miksi.	Venyttävät, jumppaavat ja liikkuvat säännöllisesti
Huolehtivat tietosuojasta lasten kuvien ja tuotosten julkaisussa ja pyytävät lapselta luvan hänen kuvansa ja tuotoksensa julkaisemiseen	Opettelevat käsittelemään mediavälineitä vastuullisesti	
Tarjoavat lapsille laadukasta ja ikärajasoveltuvaa sisältöä		

Kuunnellessa lasten toiveita ja ajatuksia digilaitteisiin liittyen kasvattajat pysyvät selvillä ryhmän suosiossa olevista medioista, lasten digitaidoista ja pystyvät puuttumaan esimerkiksi ikärajasopimattoman sisällön leviämiseen. Vastuullisuuteen kuuluu myös digitoiminnan tauottaminen, liikuntaan kehottaminen sekä laitteiden ja ikärajasoveltuvien palveluiden saatavilla olo.

Tietosuojaan ja tekijänoikeuteen voidaan tutustua myös yhdessä lasten kanssa. Ottaessa lapsista kuvia kysytään heiltä ensin lupa, sekä keskustellaan siitä, mitä kuvilla tehdään ja

ketkä kaikki pääsevät ne näkemään. Lapsia ohjeistetaan pyytämään lupa ennen kuvan ottamista, ja kokeillaan yhdessä, miten epäonnistuneet kuvat voidaan poistaa. Lisäksi varmistetaan palveluiden olevan ikärajasoveltuvia ryhmän käyttöön.

Tiedon kulku huoltajien ja henkilökunnan välillä on tärkeää lapsen yksityisyyden suojan ylläpitämiseksi sekä digitaaliseen oppimiseen liittyvän hämmennyksen selventämiseksi. Huoltajat pyritään pitämään ajan tasalla ryhmän digitoiminnasta esimerkiksi esittelemällä heille valmiit digiprojektit, sekä informoimalla heitä, mistä henkilötiedot ja muut tietosuojaan kuuluvat tiedot löytyvät. Lisäksi tietosuoja- ja tietoturvaohjeisiin on kehitteillä Loviisan kaupungin oma tekijänoikeusdokumentti, jossa eritellään sallitut ja kielletyt palvelut sekä paikoja, joista löytää opetuskäyttöön soveltuvaa materiaalia.

Tiedonhallinta ja luova työskentely

Kasvattajat	Lapset	Kasvattajat ja lapset yhdessä
Esittävät tietoa lasten kiinnostukseen ja tarpeeseen sopivin keinoin käyttäen kielellisiä, kuvallisia ja kehollisia keinoja	Pääsevät kokeilemaan digitaalisen sisällön muokkaamista	Tutustuvat tiedonhakuun hyödyntämällä lapsia kiinnostavia asioita sekä ajankohtaisia aiheita ja ilmiöitä
Tutustuvat lapsia kiinnostaviin aiheisiin ja ajankohtaisiin teemoihin luomalla niihin liittyvää sisältöä digilaitteilla	Tuovat esiin omia kiinnostuksen kohteitaan ja tutustuvat ajankohtaisiin teemoihin digitaaliseen maailmaan liittyen	Tutustuvat selaimen peruskäyttöön verkkosivustoihin sekä visuaaliseen sisältöön tutustumalla ja kokeilemalla eri painikkeiden toimintaa
Motivoivat tutkivaan työskentelyyn hyödyntämällä kuvia ja videoita sekä leikillisiä ja pelillisiä työskentelytapoja	Tutustuvat kokeillen ja monipuolisesti arjen teknologiaan	Keskustelevat tiedon luotettavuudesta laajan tekstikäsitteilyksen mukaisesti
Tukevat kokeilevaa luovaa tuottamista digitaalisissa palveluissa ikätason mukaisesti	Tutustuvat erilaisiin tutkimusvälineisiin ja tutkimisen tapoihin	Luokittelevat ja ryhmittelevät pelillisesti ja leikillisesti digitaalisissa palveluissa sekä ikätasoisia sovelluksia hyödyntäen
Tarttuvat lasten aloitteisiin ja syventävät niitä digitaalisten ympäristöjen mahdollisuuksia hyödyntäen	Harjoittelevat tiedon kriittistä arviointia	Pohtivat, mitä pulmia teknologian keinoin voisi ratkaista
Tukevat lapsen yksilöllisiä tapoja ilmaista itseään digitaalisia ympäristöjä hyödyntäen ja rohkaisevat heitä monipuoliseen kokeiluun ja ilmaisuun		Luovat ja rakentavat uutta yhdessä, toteuttavat yhteisöllisiä, luovia digiprojekteja

Lasten luovuuden esiin tuominen voi olla haastavaa, varsinkin jos digitaaliset ympäristöt ovat vielä kasvattajillekin tuntemattomia. Monet ryhmän lapset ovat todennäköisesti käyttäneet laitteita aiemmin kotona, ja lapset voikin päästää ohjaamaan aikuista: Lapsen päästessä välillä ohjaajan rooliin, innostus työskentelyyn kasvaa. Lasten ideat on myös hyvä kerätä ennen digiprojektin aloittamista. Vaikka ideoita ei voitaisikaan hyödyntää, lasten luovuuden edistäminen ja laitteiden anto lasten käyttöön auttavat motivoimaan toimintaa.

Digitaalisen sisällön muokkaamiseen ei välttämättä tarvita monimutkaisia sovelluksia. Älylaitteiden galleriasovelluksella kuvien värejä pystyy esimerkiksi muuttamaan helposti. Kuviin

pystyy yleensä myös piirtää, tai kuvat voidaan tulostaa mustavalkoisena ja antaa lasten värittää ne. Lisäksi verkkosivustoihin, sovelluksiin ja median todellisuuteen voidaan tutustua luomalla kuvia AI:lla ja pohtimalla yhdessä lasten kanssa, kuka ilmestyneen kuvan piirsi, tai antamalla lapsen valita mieluinen eläinkuva heijastamalla valkokankaalle papunetin kuvapankki.

Vuorovaikutus

Kasvattajat	Lapset	Kasvattajat ja lapset yhdessä
Hyödyntävät digitaalisia mahdollisuuksia ympäristössä, jossa kaikki pääsevät loistamaan kehityksensä, ikävaiheensa ja edellytystensä mukaan	Ovat aktiivisesti mukana digitaalisia ympäristöjä hyödyntävän leikin ja oppimisen suunnittelussa, toteutuksessa ja arvioinnissa. Lasten ideoita kuunnellaan ja he saavat antaa palautetta	Harjoittelevat yhteisöllistä tapaa työskennellä
Kiinnittävät huomiota tunne- ja vuorovaikutustaitoihin digitaalisessa työskentelyssä	Saavat keskustella erilaisista näkemistään digitaalisista palveluista ja sisällöistä.	Harjoittelevat oman sisällön tuottamista hyödyntäen käytössä olevaa digitaalista ympäristöä
Hyödyntävät digitaalisia palveluja tarkoituksenmukaisesti yhteydenpidossa huoltajiin vuorovaikutusta vahvistaen	Saavat mahdollisuuden olla vuorovaikutuksessa yksilöllisillä ja vaihtoehtoisilla tavoilla	Opettelevat tunnistamaan symboleita ja merkkejä
Vahvistavat lapsen uskoa omiin vaikuttamisen mahdollisuuksiinsa hyödyntämällä digitaalisia palveluja	Oppivat antamaan vuoron sekä auttamaan ja neuvomaan muita ryhmäläisiä laitteen käytössä	Ratkaisevat mahdollisia digitaalisissa palveluissa kohdattuja ongelmia
Käyttävät digitaalisia ympäristöjä lasten ajatusten ja mielenkiinnon kohteiden näkyväksi tekemisessä		Harjoittelevat sosioemotionaalisia taitoja ja toimimaan kiusaamista ennaltaehkäisten
		Hyödyntävät digitaalisia mahdollisuuksia fiktiivisiin rooleihin, satuihin ja tarinoihin eläytymisessä
		Käyttävät laitteita yhdessä pienryhmätöinnässä varmistaen jokaiselle monipuolisen osallistumisen ja vaikuttamisen mahdollisuudet

Digilaitteiden käyttö vaatii vuorovaikutusta alusta loppuun. Laitteen käyttöönottoon pyydetään lupa, laitteen käyttö vaatii symboleiden ja painikkeiden tunnistamiskykyä ja myöhem-

min myös lukutaitoa, ryhmätoiminnassa laitteen käyttöön pyydetään ohjeita sekä muilta ryhmäläisiltä että kasvattajilta ja toiminnan päätyttyä lapsilta voidaan kysyä palautetta ja ajatuksia laitteiden käyttöön liittyen. Lisäksi laitteiden herättämistä tunteista on hyvä keskustella ja tuoda ne lasten huomioon, varsinkin jos käytön lopettaminen aiheuttaa ärtyisyyttä.

Varhaiskasvatuksessa digilaitteiden parissa työskentely tapahtuu ryhmätoimintana: Lapset käyttävät laitteita pienryhmissä aikuisten opastuksella. Erilaisia vuorovaikutustilanteita syntyy laitteen käyttöä tutkittaessa, vuoron vaihtuessa ja ongelmatilanteiden ratkomisessa. Siksi on tärkeää, että lapsi oppii laitteen käytön lisäksi myös sanoittamaan toimintaansa ja neuvomaan paria laitteen käytössä.

Medialukutaito

Kasvattajat	Lapset	Kasvattajat ja lapset yhdessä
Rohkaisevat lapsia suhtautumaan uteliaasti mediasisältöihin kriittisyys huomioiden erilaisten mediasisältöjen parissa Keskustelevat lasten oikeuksista ja mahdollisuuksista vaikuttaa yhteisiin asioihin Osallistavat lapsia tiedon kertomisessa ja välittämisessä, kuten tapahtumista tiedottamisessa arjessa Keskustelevat lasten kanssa siitä, että omaa yksityisyyttään ja kehoa on oikeus suojata ja kertovat, että lapselta on kysyttävä lupa otettaessa ja esitettäessä lapsesta kuvia tai videoita Ovat tietoisia tekijänoikeuksien merkityksestä toiminnassa: Lapsella on oikeus kieltäytyä kuvan ottamisesta ja tekemänsä teoksen julkaisusta	Opettelevat ymmärtämään, että osa median esittämistä asioista on totta ja osa kuvitteellisia ja että mediasisällöt ovat ihmisten tekemiä esimerkiksi ottamalla ja muokkaamalla valokuvia itse Opettelevat käyttämään mediaa tiedon hankinnassa ja jäsentämisessä Opettelevat turvallista mediankäyttöä sopimalla mediankäytöstä aikuisen kanssa ja ohjaamalla lapsia turvaamaan aina aikuisen Tarkastelevat mediaa osana arkea toiminnallisissa menetelmin Oppivat, että osa mediasisällöistä on lapsille sopivia, osa ei tuomalla esille ikärajat ja niiden suojeleva tarkoitus	Eläytyvät mediasisältöihin ja rohkaisevat lapsia kertomaan näkemästään ja kuulemastaan sekä mediasisältöjen herättämistä tunteista Tarkastelevat, miten media näkyy ja vaikuttaa lasten arjessa. Tutkivat ympäristöä ja digitaalista maailmaa. Keskustelevat lasten mediankäytöstä, tunteista ja kokemuksista Käsittelevät lasten omia mielenkiinnon kohteita leikkimällä median tuottamiseen liittyviä leikkejä Tutustuvat erilaisiin mediavälineisiin sekä digitaalisiin sovelluksiin ja ohjelmiin. Ihmettelevät ja käyttävät niitä leikinomaisesti ja kokeillen sisältöjen tuottamisessa

Lasten ja aikuisten mediakäytössä on näkemys ero mediasisältöihin liittyen: Lapset näkevät laitteet ja digitaalisen maailman positiivisena ja täynnä mahdollisuuksia, kun taas aikuiset yleensä keskittyvät laitteiden vaaroihin ja riskitekijöihin. Medialukutaidon tavoitteena on löytää keskitie liian positiivisuuden ja negatiivisuuden välille. Digitaalista maailmaa ja mediaa voidaan tutkia uteliaasti lapsilähtöisin tavoin, samalla kiinnittäen huomiota ikärajoihin ja ruutuajan kertymiseen. Lapsia rohkaistaan keskustelemaan ja kyselemään näkemistään ja kuulemistaan asioista. Samalla lapsi saa itsevarmuutta digitaalisten tuokioiden ideoimiseen ja keksii omaa persoonallisuuttaan esiintuovia tapoja esittää ja tuottaa sisältöä.

Lapsille kerrotaan, että heidän omaa yksityisyyttään ja kehoaan on oikeus suojata, sekä kehoitetaan huomaamaan oman vuorovaikutuksen vaikutus toisiin. Keskustellaan median herättämistä ajatuksista ja tunteista avoimesti: syyllistäminen yleensä ajaa lapset valehtelemaan, jotta he saavat jatkaa laitteiden käyttöä totutulla tavalla.

Kokeilemalla mediasisällön tuottamista ja muokkaamista päästään avaamaan median todellisuutta lapsilähtöisellä tavalla: Jos me pystyimme muokkaamaan kuvaa näin helposti, kuka tahansa voi muokata kuvaa yhtä helposti, ja koska emme tunne kaikkia internetin käyttäjiä, emme voi aina kysyä, onko kuvaa muokattu vai ei. Tarkastelemalla erilaisia medioita ja tuottamalla leikillisiä versioita niistä, esimerkiksi askartelemalla aikakausilehtiä, lapset saavat käsitystä median luomisesta ja siitä, miten helppoa se loppujen lopuksi on. Samoja toimintatapoja hyödyntäen lapsille voidaan myös esitellä eroja mainosten ja muun median välillä.