



Digital plan för småbarnspedagogiken i Lovisa



Lovisa stads småbarnspedagogiks digitutorprojekt 2025–2026

Inledning

I Lovisa stads småbarnspedagogiks digitutorprojekt är syftet att utveckla småbarnspedagogikens digitala lärtig och förenhetliga den med förskoleundervisningens och den grundläggande utbildningens digitala lärtig. Projektet har som mål att utveckla digitala inlärningsmiljöer genom att kartlägga personalens kunskande, genom att stöda förståendet och ibruktagandet av innehåll för digifostran samt genom att förankra digitutorn i enheterna för att ordna exempelprogram för barnen och utbildning för personalen.

Efter utarbetandet av digiplanen börjar digitutorn bekantandet med enheterna och deltagandet i utbildningar. Samtidigt utarbetas material för digifostran till småbarnspedagogikens digitala webbsidor som är under arbete. Syftet med de digitala sidorna är att vara en lättanvändbar materialbank som är lätt att uppdatera. Syftet är att publicera allt material som produceras under projektet på de digitala webbsidorna.

Lovisa stads småbarnspedagogiks digitala lärtig införs i tjänsten Padlet och för uppföljningen av dess utfall utarbetas digipass för Lovisa stads småbarnspedagogik. Digipassen fungerar som personalens redskap för uppföljningen av utvecklingen av de digitala färdigheterna och de säkerställer förverkligandet av digitala lärtigen i grupperna. För digipassen utarbetas pass som delas ut till barnen, ett berättelsebaserat material som väcker till liv digipassens karaktärer samt personalens material för att ge stöd i ibruktagandet av materialet och för att öppna uppfyllandet av uppgifterna som nedtecknats i digipassen.

Personalens material för digifostran

Innan digitutorn anställdes gjordes i kommunen en kartläggningsenkät gällande personalens färdigheter och kunskaper i anknytning till undervisning av digitala färdigheter. Syftet med projektet är att höja personalens kunskande, erbjuda information inom mer okända temaområden och att producera och söka material för personalens användning. När digitutorn kommer till enheterna skulle målet vara att även erbjuda lokal- och enhetsspecifika material och utbildning.

Den första bristpunkten i kartläggningen var att få apparater tillgängliga till barnen. Kommunen har som mål att uppdatera apparaterna som är i småbarnspedagogikens användning. När digitutorn kommer till enheterna skulle målet vara att säkerställa det att apparaterna fungerar, vilka deras uppdateringsbehov är och deras antal. Tillsammans med personalen undersöker vi hur apparaterna bäst kan användas tillsammans med barnen samt vilka applikationer kan installeras i apparaterna eller tas i kommunens användning. Den digitala världens termer förklaras för personalen samt "luntlappar" kan göras för ibrukttagandet av apparaterna. I "luntlapparna" ses ibrukttagandet av apparaternas funktion i detalj över. De eventuella "luntlapparna", övrigt anvisningsmaterial och verksamhetsstundsmaterial som producerats om användningen av apparaterna publiceras på småbarns-pedagogikens digitala webbsida.

Ett ämnesområde som var okänt för personalen var också övandet av säkerhetsfärdigheter och säkert användande av apparaterna. För 0–5-åriga barn är övningen av säkerhetsfärdigheter uttryckligen verksamhet styrt av en vuxen: man övar sig på att använda apparaterna på ett säkert sätt och man diskuterar med barnen vad som är lämpligt att fotografera och vad som inte är det. För att klargöra ämnet och terminologin tilläggs konkreta uppgifter i digipassen. Dessutom lyssnas det på personalens frågor gällande säkerhetsfärdigheter och vid behov erbjuds tilläggsmaterial på de digitala webbsidorna. För övande av fotografering, videoinspelning och innehållsbearbetning kan en fotograferings-stund hållas för personalen och gruppernas barn, varefter bearbetning av bilderna övas i smågrupper. Samtidigt kan man bekanta sig med hur allting man ser på apparaten inte är sanning: om vi kan bearbeta innehåll så här lätt, kan vem som helst bearbeta det. Vid behov kan separata anvisningar för hållandet av stunderna göras till de digitala webbsidorna. Dessutom är ett material som förklarar upphovsmannarättigheter under planering för Lovisa stad. I materialet erbjuds utöver information dessutom material som lämpar sig för undervisningsanvändning.

Begreppet programmeringsfärdighet förklaras för personalen. Nödvändigtvis behövs inte en apparat eller applikation för övning av programmeringsfärdigheter och övning av programmeringsfärdigheter sker mycket i gruppens vardag även helt omärkt. Till exempel påklädning i given ordning är övning av programmering. Till programmeringsfärdigheter hör även undersökning av olika spels strukturer och att komma med idéer för nya spel. Bearbetning av spel kan vara till exempel att ändra nata till statynata och idéerna för det nya spelet kan komma till exempel genom att pyssla ett eget bordsspel. Vid behov görs en artikel som förklarar programmeringsfärdigheter till de digitala webbsidorna samt verksamhets-stundsexempel erbjuds i omfattande grad. Om övningen av programmeringsfärdigheter finns också en egen punkt i digipassen, så att övningen av det inte faller i glömska och observationerna om inläringen av programmeringsfärdigheter som erinrats bevaras längre.

Delaktiggörande av alla barnen i gruppen kräver att man möjliggör smågrupps-verksamhet och att arbeta i grupp med apparaterna. Digitutorn kommer vid behov att stöda gruppens personal och leda belysande digistunder. Till exempel kan fotografering och videoinspelning göras i par eller i smågrupper. Stödmaterial och artiklar som förklarar stunder kan göras vid behov till de digitala webbsidorna.

Personalens syn på vad bekantande med olika medier kunde innebära diskuteras. Man

kan bekanta sig med tidningar till exempel genom att pyssla en egen tidning och man kan bekanta sig med barnprogram genom att göra en egen animation i gruppen. Personalen erbjuder material för verksamhetsstunder som anknyter till producerande av media. Digitatorn leder vid behov tillsammans med personalen ett digiprojekt där man prövar på produktionen av medieinnehåll. Lekar som anknyter till mediaproduktion, skeden som anknyter till dess produktion och förundrande över mediernas möjligheter går hand i hand i olika digitala projekt och digilekar.

Informationssökning kan vara ännu utmanande för barn i småbarnspedagogisk ålder. Användandet av sökmaskiner kräver ofta skrivande och få barn kan skriva innan de börjar i förskoleundervisningen eller grundläggande utbildningen. Man kan dock tillsammans med barn bekanta sig med informationssökning till exempel genom att låta barnen välja en tilltalande djurbild från papunet och skriva ut det, eller genom att söka olika djurläten från Yles ljudarkiv. Belysande material i anknytning till mediesökning och produktion kan publiceras på de digitala sidorna vid behov.

När man kommer till enheterna framkommer det säkert ännu nya bristpunkter och enhetsspecifika utmaningar. Man kommer dock bra igång med en inledande kartläggning och får en grund för börjandet av verksamheten. Allt material som producerats publiceras på småbarnspedagogikens digitala webbsidor för hela personalens användning. Till det hör även material vars behov uppkommer av enheternas önskemål och av behoven senare under projektet.

Småbarnspedagogikens digitala webbsidor

Lovisa stads småbarnspedagogiks Sharepointwebbplats är under arbete vid inledningen av projektet och syftet är att publicera på webbplatsen en egen del för material och nyheter för digital inläring. På småbarnspedagogikens digitala sidor är syftet också att publicera till exempel anvisningar för användningen av småbarnspedagogikens apparater, material för undervisning av digitala färdigheter, meddelanden och nyheter om apparaturers uppdateringar och ändringar. De digitala sidorna fungerar som en plattform för utdelning av ny, aktuell och annan information som uppkommit under projektet.

Syftet är att på webbplatsen indela temaområdena i olika nyckelord så att de är lätta att söka med Sharepoints sökfunktion. Till exempel genom att söka på "digitala lärstigen" hittar personalen information om småbarnspedagogikens digitala lärstig och material för användningen av den digitala lärstigens kategorier för inläring. För att möjliggöra detta strävar man efter att publicera allt material som sidor och nyheter i Sharepoint, för till exempel filer som laddats i mappar framkommer inte alltid lätt med sökning. Med hjälp av lätt söknings-tillgänglighet möjliggörs även framtida uppdatering av föråldrad information: om till exempel uppgifterna om användningen av iPad hittas lätt är det också lättare att uppdatera gamla anvisningar till nya.

Egna sidor och kategorier finns planerade till de digitala sidorna för följande teman: småbarnspedagogikens digitala lärstig och digipassen, material för digiverksamhetsstunder samt anvisningar för användningen av olika apparater och applikationer. Preliminärt är också någon slags diginyhetssida för aktuella ämnen i planerna. Med hjälp av diginyheter kan man dela ut information och material om teman som nödvändigtvis inte lämpar sig lika väl till de övriga kategorierna på webbplatsen.

När projektet är slut är syftet att de digitala sidorna skulle fungera som en lättanvändbar öppen materialbank dit de anställda vid behov kan uppdatera aktuell information och ersätta föråldrade anvisningar med nya. De digitala sidorna ändras säkert allt genom att projektet framskrider och personalens behov och önskemål uppdagas när man kommer till enheterna.

Småbarnspedagogikens digipass

För Lovisa stad utarbetas, för uppföljningen av utvecklingen av digitalt kunnande, digipass som delas ut till barnen. Vart och ett barn får ett eget pass, till vilket en vuxen beviljar en dekal eller en stämpel alltid då en viss uppgift eller färdighet har genomförts. Med hjälp av passen kan barnen på ett inspirerande sätt observera att deras digitala färdigheter ökat och pedagogerna hålls på det klara med vilka färdigheter som redan övats och vad man ännu ska hinna göra innan perioden tar slut. På våren får barnen ta med sig hem som minne det fyllda passet och för följande år får barnet ett nytt pass att fyllas i. Med hjälp av digipasset kan småbarnspedagogiken förena sig med digitala lärstigen för förskoleundervisningen och grundläggande utbildningen på ett barncentrerat sätt.

Utöver passbulletinerna som används för uppföljandet av ifyllandet av digipasset utvecklas dessutom ett material i berättelseform för digipassen. I materialet är Lovisa stads barns karaktärer ute på äventyr. Dessutom får pedagogerna anvisningar till ibrukttagandet och ifyllandet av digipassen samt material för hållandet av olika digitala projekt och verksamhetsstunder. Utöver det officiella materialet är avsikten att publicera på Lovisa stads småbarnspedagogiks Sharepointwebbplats nyheter som gäller aktuella digitala teman, material som stöder lärande av digitala färdigheter och publikationer som gäller ämnen som personalen funderar över i anknytning till digital inlärning. Om det från passet saknas till exempel punkten om ifyllandet av programmeringskunnande kan personalen söka information om att hålla en stund där man övar programmeringskunnande.

Syftet med passen är att vara ett hjälpmedel för uppföljningen av undervisningen av digitala färdigheter och ett stödmaterial för personalen för vilken själva digitala färdigheter är utmanande. Genomförandet av passen vill dock hållas öppet och som sporrande av personalens egen kreativitet och idéer: materialet kräver till exempel inte att ett visst digiprojekt hålls, men kan erbjuda ett exempel på en stund där man övar programmeringsfärdigheter. Digipassen planeras att fungera hand i hand med småbarnspedagogikens digitala webbshop, Lovisa stads digitala lärstig och med digilekprojekten i metodguiden som digitutorn tidigare planerat. I görandet av berättelserna för digipasset strävar man efter att utnyttja materialet för "Sagan stiger ut ur boken" som finns i kommunen: karaktärerna kan till exempel lösa problem på sätt som personalen och barnen kan öva på tillsammans under läsningen av en saga.

Genom att utnyttja berättelser och sagokaraktärer vill man väcka digipassen och digitala lärstigen till liv i barnens fantasi och underlätta personalen att tidsplacera olika stunder för digiverksamhet. Man vill att digipassen är barncentrerade, lekmissiga och uppmuntrande utan att bringa för mycket tilläggsarbete på personalens axlar. Nedan finns ännu exempelutkast på kommunens digipass enligt åldersgrupp.

Praktiska färdigheter och ansvarsfull drift ☐ Jag har provat att använda gruppens digiapparater försiktigt tillsammans med en vuxen	 ☐ Praktiska färdigheter och kreativa arbetssätt Jag har gjort ett digitalt verk tillsammans med en vuxen	☐ Tekniska färdigheter och Programmeringskunnande Jag har bekantat mig med gruppens digiapparater och har tränat på programmering med hjälp av lek eller digiapparat tillsammans med en vuxen
		

Exempelutkast på Lovisa stads digipass: 0–2-åringar

Grundläggande färdigheter ☐ Jag har övat på att använda olika applikationer ☐ Jag har bekantat mig med apparats olika knappar ☐	 ☐ Ansvar och trygghet ☐ Jag vet att jag alltid kan be en vuxen att hjälpa mig ☐ Jag vet att jag måste använda digiapparater på siktig	☐ Medieläskunnighet ☐ Jag vet att tillstånd från en vuxen krävs för att använda digiapparater
Interaktion ☐ Jag har använt en digiapparat tillsammans med en kompis ☐	Informations-hantering och kreativa arbetssätt ☐ Jag har skapat ett digitalt verk ☐	☐ Programmering ☐ Jag har övat programmering med en apparat eller en lek
		

Exempelutkast på Lovisa stads digipass: 3–4-åringar

Grundläggande färdigheter ☐ Jag har övat på att ta och radera bilder ☐ Jag har tränat på att göra ett digitalt projekt med en apparat ☐ Jag vet vad apparats olika knäppor gör ☐ Interaktion ☐ Jag har lärt mig om åldersetiketterna ☐ Jag har hjälpt en kompis använda en digiapparat ☐ 	 Ansvar och trygghet ☐ Jag kan öppna och stänga en digiapparat och justera dess inställningar ☐ Jag kan stänga en skrämmande sak från skärmen ☐ Informations-hantering och kreativa arbetssätt ☐ Jag har redigerat digitalt innehåll ☐	Medieläskunnighet ☐ Jag vet att allt som jag ser på digiapparaten inte är trovärdigt ☐ Jag har tränat på att välja bilder från en sökmotor ☐ Programmering ☐ Jag har övat programmering med en apparat eller en lek ☐ Jag har blivit bekant med gruppens apparater och har använt den. ☐ 
--	--	--

Exempelutkast på Lovisa stads digipass: 5-åringar

Småbarnspedagogikens digitala lärstig

Syftet med projektet är att förena småbarnspedagogikens digitala lärstig med digitala lärstigen för förskoleundervisningen och grundläggande utbildningen. I småbarnspedagogiken börjar barnet som iakttagare och observatör, fortsätter på digitala lärstigen till övare och prövare tills barnet kan utnyttja sina färdigheter till kreativ verksamhet. Utfallet av digitala lärstigen och utvecklingen av färdigheterna uppföljs med hjälp av digipassen som är under planering.



Digitala lärstigen för Lovisa stads förskoleundervisning och grundläggande utbildning är indelad i följande kategorier: baskunskaper och tekniska färdigheter, praktiska färdigheter och produktion, programmeringsfärdigheter, ansvar och säkerhet, informations-förvaltning och skapande arbete, interaktion och medialitteracitet. Småbarnspedagogiken använder samma strukturering, beaktande skillnaderna i ålders- och färdighetsnivåerna. Av kategorierna görs såväl reducerade och utvidgade versioner: de reducerade versionerna används för simplificering av digipassens färdighetsnivåutmärkningar så att passen hålls barnvänliga. De mer utvidgade indelningarna av den digitala lärstigen införs i Padlettjänsten.

Grundläggande färdigheter och teknisk kompetens

Pedagogerna

Deltar i mån av möjlighet i kompletterande utbildning som främjar digitala färdigheter.

Vet varifrån man får stöd för användning av digitala miljöer och söker hjälp vid behov.

Säkerställer att utrustningen är i ändamålsenlig användning och informerar vid behov enhetens ledare om brister som gäller inlärningsmiljön.

Diskuterar med vårdnadshavarna om eventuell användning av barnens egen utrustning och apparater.

Man diskuterar om termer som relaterar till apparater, till exempel vad är internet och vad kunde editering betyda.

Barnen

Bekantar sig med utrustning och apparater i inlärningsmiljön: lär sig att teknologi är en naturlig del av inlärningsmiljön.

Lär sig att sätta igång och stänga av apparaten, dess skärm och olika applikationer.

Lär sig att namnge utrustning och känna igen de vanligaste symbolerna.

Pedagogerna och barnen tillsammans

Lär sig säker och omsorgsfull användning av apparater och utrustning: apparaterna används alltid tillsammans med vuxna.

Undersöker och förundrar sig över teknologi i vardagsmiljöer.

Övar på användningen av apparaternas olika egenskaper och funktioner för olika ändamål.

Undersöker och prövar på olika knappar och tangentbord samt övar på olika sätt att styra apparater.

På pedagogernas ansvar är att hålla den egna kompetensen tillräcklig för undervisningen av färdigheterna samt vid behov söka stöd av ICT-teamet eller från den kommande Sharepointwebbplatsen. Pedagogerna sörjer för att apparaterna fungerar och används försiktigt i lämpliga situationer samt sörjer för att apparaterna laddas och hålls i förvar. Barnen hämtar inte egna apparater till grupperna, men om till exempel för stort spelande inverkar på barnets vardag är det allt skäl att föra fram det i samtal med såväl barnen och vårdnadshavarna. Dessutom är det bra att hålla transparens framme i digital verksamhet: lärandet av digitala färdigheter är en färdighet som krävs i planen för småbarnspedagogik och som alla barn har en rätt att lära sig.

Barnen bekantar sig åldersenligt med apparaterna och utrustningen i miljön. Barnet börjar som iakttagare, fortsätter som prövare, från prövare till övare och från övare till kreativ användare. Barnen lär sig använda apparaterna försiktigt och eftertänksamt och barnen erbjuds vokabulär för identifiering av de vanligaste termerna, knapparna och symbolerna. Pedagogens roll är ur synvinkeln av barnets inläring viktig: entusiasmen att undersöka apparater och använda dem på ett skapande sätt kommer från gemensamt försök, gemensam undersökning och förundran tillsammans med pedagogerna och gruppens andra barn.

Praktiska färdigheter och produktion

Pedagogerna

Känner till och använder ändamålsenligt digitala tjänster som berör barnets småbarnspedagogik.

Använder aktivt digitala tjänster i pedagogisk dokumentering.

Utnyttjar multisensoriskt digitala miljöer som en del av stödet för utveckling och inläring.

Utnyttjar digitala miljöers spelrelaterade element.

Stöder barnens utvecklande skriv- och läsfärdighet med hjälp av digitala miljöer.

Utnyttjar digitala miljöer i lek och sagotering.

Barnen

Bekantar sig med olika sätt att producera och att ta bort innehåll med apparaten.

Deltar i att göra ett digitalt verk eller projekt med apparaten.

Lär sig att öppna eller stänga applikationer med smartapparater.

Pedagogerna och barnen tillsammans

Bekantar sig med applikationer prövande och genom lek via ämnesområdena för inlärandets områden.

Spelar och undersöker spelens logik, hittar på nya och bearbetar bekanta spel.

Spelar spel som sporrar till att producera eget innehåll.

Fotograferar, videoinspelar och bearbetar innehåll med enkla funktioner.

Gör bild och videoprojekt.

Gör lekmässiga animationer.

Pedagogerna känner gruppens apparater och de applikationer som är i användning och använder dem ändamålsenligt. Under projektet strävar man efter att utvidga personalens syn vad gäller digitala miljöer: digitala färdigheter övas multisensoriskt, genom lek och spel, också helt utan apparater. I synnerhet 5-åringar kan också öva på skriv- och läsfärdigheter med hjälp av digiapparater. Barnen ges möjlighet att själv använda apparaterna och pröva på att trycka på olika knappar. Till exempel öppnandet av kameraapplikationen och tagandet av ett fotografi lyckas också redan av mindre barn. Man blir inte ensam vid en digiapparat utan verksamheten görs i grupp: alla kan undersöka och förundra sig över apparaternas funktion och de möjligheter som de öppnar.

Programmering

Pedagogerna

Planerar inlärningsmiljöerna så att barnen kan under sina lekar öva på färdigheterna för tänkande som behövs i programmering: klassificering, jämförelse och organisering.

Uppmanar barnen att förundra sig och ställa frågor angående fenomen och saker i miljön samt själv söka svar och lösningar på dem.

Uppmanar barnen att undersöka och pröva bland teknologin som finns i inlärningsmiljön.

Barnen

Övar i all verksamhet och inom olika inlärningsområden i omfattande grad på färdigheter som gäller tänkande och samarbete som behövs vid programmering genom att förundra sig, bekanta sig och genom att utvidga erfarenhetsvärlden vid teknologi.

Hittar på och kommer med idéer för lekmässiga egna apparater och kreativa teknologiska lösningar som de presenterar till varandra.

Spelar olika spel och undersöker deras egenskaper.

Berättar om sina egna tankar och observationer samt övar på att agera i olika roller.

Lär sig genom lek eller operativa uppgifter att följa anvisningar. Observerar givande av verksamhetsanvisningar i olika situationer.

Pedagogerna och barnen tillsammans

Observerar regelbundenheter och saker som upprepas.

Namnger apparater och applikationer samt förklarar teknologiska fenomen.

Bearbetar bekanta lekar och färdiga spel genom att komma på nya regler, uppgifter eller framskridningssätt för dem.

Observerar teknologins roll i vardagslivet.

Undersöker och förundrar sig över vardagsteknologins funktion och bekantar sig med den.

Programmering är ett för många okänt och aningen förbryllande begrepp. Det innebär dock inte att skriva kod utan logiska och matematiska uppgifter som främjar programmeringsfärdigheter. Till programmeringsfärdigheter hör exempelvis klassificering, jämförelse, organisering i olika ordningar och undersökning av kausalitetsrelationer. Programmering sker i gruppens vardag ofta även obemärkt, till exempel i påklädnings-situationer: barnet ges en ordning i vilken barnet ska klä på sig utomhuskläderna, men om ordningen är fel blir det svårare att klä på sig kläderna. Programmeringen behöver inte vara användning av en nybörjarprogrammeringsrobot, utan den kan vara identifiering av sådana situationer i gruppens vardag som stöder inläring av programmeringsfärdigheter och att beakta dem.

Barnen kan utvidga sin erfarenhetsvärld tillsammans med teknologi på ett kreativt sätt även utan apparater. I gruppen kan man till exempel pyssla egna magiska telefoner eller ändra en vanlig nata lek till statynata när pedagogen ropar "staty". Dessutom stöder olika rollekar och verksamhetsstunder programmeringstänkande. Till exempel att lyssna på anvisningar för pysslostund eller att vara den som gömmer sig i kurragömma följer principerna för programmeringstänkande och som sker i gruppens dagliga vardag. Tillsammans med barnen kan man tillsammans observera den dagliga påklädningsordningen och försöka ändra på den. Inne i gruppens lokaler finns också många olika ordningar och regler: varför är bilarna och ritutrustningen på olika ställen? I hur många olika ordningar kunde man ställa leksaksdjuren?

Dessutom, när man bekantar med teknologi och hur den fungerar, stöder man också programmeringsfärdighetstänkande. Till exempel elektriska lås, kartapplikationer och QR-koder fungerar genom att följa vissa regler och kommandon. Barnen får tillsammans bekanta sig med olika apparater och samtidigt kan man fundera vad gruppens apparater har för likheter eller skillnader.

Ansvar och trygghet

Pedagogerna

Diskuterar med vårdnadshavarna om användningen av de digitala miljöerna som används i småbarnspedagogiken.

Informerar vårdnadshavarna om hanteringen av personuppgifter inom småbarnspedagogiken och säkerställer det att vårdnadshavarna har tillgång till information i enlighet med de anvisningar som anordnaren av småbarnspedagogik har gett

Överenskommer med vårdnadshavarna om lagring och publicering av barnets bilder och alster.

Diskuterar med barnen om materialet som används för pedagogisk dokumentering och materialets delning.

Sörjer för dataskyddet i publiceringen av barnens bilder och begär samtycke av barnet för publiceringen av barnets bild och alster.

Erbjuder barnen högklassig och åldersgränslämpligt innehåll.

Barnen

Lär sig att reglera apparatens användarinställningar samt att öppna och stänga applikationer.

Får erfarenhet från långfristig verksamhet i digitala miljöer.

Agerar rätt om något skrämmande syns på apparaten eller om innehåll bör avlägsnas.

Vet att samtycke ska begäras innan fotografier tas eller videoinspelningar görs och publiceras. De observerar hurdana bilder är olämpliga och varför.

Lär sig att hantera medieutrustning ansvarsfullt.

Pedagogerna och barnen tillsammans

Bekantar sig med barnens digitala värld och dess aktuella fenomen.

Övar på utvecklande kritisk läskunnighet.

Diskuterar åldersgränser och deras betydelse samt bekantar sig med symbolerna som styr dem.

Stretchar, gympar och rör sig regelbundet.

När de lyssnar på barnens önskemål och tankar gällande digiapparaterna hålls pedagogerna á jour med medierna som är populära i gruppen, om barnens digitala färdigheter och kan ingripa till exempel i spridningen av åldersgränsolämpligt innehåll. Till ansvarsfullhet hör också pausande av digital verksamhet, uppmuntran till motionering och tillgängligheten till apparater och åldergränslämpliga tjänster.

Man kan också tillsammans med barnen bekanta sig med dataskydd och upphovsmannarätt. När man tar fotografier av barnen begär man alltid samtycke av dem först samt diskuterar om det vad man kommer att göra med fotografierna och vem alla som kommer

att se dem. Barnen anvisas att först begära samtycke innan de tar ett fotografi. Man provar tillsammans hur misslyckade fotografier kan avlägsnas. Dessutom säkerställer man att tjänsterna är åldersgränslämpliga för gruppens användning.

Informationsflödet mellan vårdnadshavarna och personalen är viktigt för upprätthållandet av barnets integritetsskydd och för att klara upp förvirring som anknyter till digital inläring. Man strävar efter att hålla vårdnadshavarna à jour angående gruppens digitala verksamhet till exempel genom att presentera för dem färdiga digitala projekt samt genom att informera dem om var personuppgifter och övriga dataskyddsrelaterade uppgifter finns. Dessutom är Lovisa stads eget upphovsmannadokument under utveckling till dataskydds- och datasäkerhetsanvisningarna. I dokumentet förtecknas de tillåtna och de förbjudna tjänsterna och platserna där man finner material som lämpar sig för undervisningsanvändning.

Informations-hantering och kreativa arbetssätt

Pedagogerna	Barnen	Pedagogerna och barnen tillsammans
Presenterar information på sätt som lämpar sig med barnens intresse och behov genom att använda språkliga, bildmässiga och kroppsliga sätt. Bekantar sig med ämnen och aktuella teman som intresserar barnen genom att med digitala apparater skapa innehåll som relaterar till ämnena och temana. Motiverar till undersökande arbete genom att utnyttja bilder och videon samt lekmässiga och spelmässiga arbetssätt. Stöder experimentell kreativ produktion i digitala tjänster i enlighet med åldersnivån. Tar tag i barnens initiativ och fördjupar dem genom att utnyttja digitala miljöers möjligheter. Stöder barnets individuella sätt att uttrycka sig genom att utnyttja digitala miljöer och uppmuntrar dem att experimentera och uttrycka sig på ett mångsidigt sätt.	Kan försöka på bearbetning av digitalt innehåll. Skapar ett digitalt verk. För fram sina egna intresseobjekt och bekantar sig med aktuella teman i anknytning till den digitala världen. Bekantar sig genom prövning och på ett mångsidigt sätt med vardagsteknologi. Bekantar sig med olika undersökningsredskap och undersökningssätt. Övar på kritisk värdering av information.	Bekantar sig med informationsökning genom att utnyttja saker som intresserar barnen samt aktuella ämnen och fenomen. Bekantar sig med basanvändningen av webb-läsare genom att bekanta sig med webbplatser och visuellt innehåll samt genom att pröva på olika knappars funktion Diskuterar tillförlitligheten av information i enlighet med omfattande textuppfattning. Klassificerar och grupperar spelmässigt och lekmässigt i digitala tjänster och genom att utnyttja ålderssenliga applikationer. Överväger vilka problem kunde lösas med hjälp av teknologi. Skapar och bygger upp nytt tillsammans, förverkligar gemenskapliga och skapande digiprojekt.

Det kan vara utmanande att föra fram barnets kreativitet, i synnerhet om digitala miljöer är okända också för pedagogerna. Många barn i gruppen har sannolikt använt apparater tidigare i hemmet och barnen kan i själva verket få handleda den vuxna: det att ett barn emellanåt får ta handledarrollen ökar intresset för arbetet. Det är också värt att samla barnens idéer innan man inleder digiprojektet. Även om idéerna inte kan utnyttjas hjälper främjandet av barnens kreativitet och givandet av apparater i barnens användning att motivera verksamheten.

För bearbetande av digitalt innehåll behövs nödvändigtvis inte komplicerade applikationer. Med smartapparaters galleriapplikation kan bildernas färger till exempel lätt ändras. Man kan vanligtvis också rita i bilderna eller så kan bilderna skrivas ut i svartvitt och låta barnen färglägga dem. Dessutom kan man bekanta sig med webbplatser, applikationer och medi-ans verklighet genom att skapa bilder med AI och tillsammans med barnen fundera vem som ritade bilden som uppkom, eller genom att låta barnet välja en tilltalande djurbild ge-
nom att projicera på projektionsväggen bildbanken från papunet.

Interaktion

Pedagogerna	Barnen	Pedagogerna och barnen tillsammans
Utnyttjar digitala möjligheter i miljön, där alla kan briljera i enlighet med sin utveckling, åldersskede eller förutsättningar. Ägnar uppmärksamhet åt emotionella färdigheter och interaktionsfärdigheter i det digitala arbetet. Utnyttjar digitala tjänster ändamålsenligt i kontakt med vårdnadshavarna och genom att förstärka interaktionen. Förstärker barnets tro i möjligheterna till eget påverkande genom att utnyttja digitala tjänster. Använder digitala miljöer i synliggörandet av barnens tankar och intresseobjekt.	Deltar aktivt i planeringen, genomförandet och utvärderingen av lek och inläring som utnyttjar digitala miljöer. Man lyssnar på barnens idéer och de får ge respons. Får diskutera olika digitala tjänster och innehåll som de sett. Får möjligheten att växelverka på individuella och alternativa sätt. Lär sig att ge turen samt hjälpa och ge råd till andra i gruppen i att använda apparaten.	Övar på ett gemenskapligt sätt att arbeta. Övar på att producera eget innehåll genom att utnyttja den tillgängliga digitala miljön. Lär sig att identifiera symboler och märken. Löser eventuella problem man mött i digitala tjänster. Övar socioemotionella färdigheter och verkar mobbningsförebyggande. Utnyttjar digitala möjligheter för att leva sig in i fiktiva roller, sagor och berättelser. Använder apparater tillsammans i smågrupp genom att säkerställa det att alla kan delta på ett mångsidigt sätt och ha möjligheter att påverka på ett mångsidigt sätt.

Användningen av digitala apparater kräver växelverkan från början till slut. Man ber om lov att få ta i användning apparaten, användningen av apparaten kräver förmåga att identifiera

symboler och knappar och senare även läskunnighet, i gruppverksamhet ber man om anvisningar för användningen av apparaten av de andra gruppdeltagarna och pedagogerna samt efter att verksamheten slutat kan man be om respons av barnen och om tankar gällande användningen av apparaterna. Dessutom lönar det sig att diskutera om tankarna som apparaterna väckt och att föra fram tankarna i barnens uppmärksamhet, i synnerhet om avslutandet av verksamheten orsakar irritation.

I småbarnspedagogiken sker arbetet med digitala apparater som gruppverksamhet: barnen använder apparaterna i smågrupp under vuxenhandledning. Olika interaktions-situationer uppstår då användningen av apparaten undersöks, när turen byts och när problemsituationer löses. Därför är det viktigt att barnet utöver användningen av apparaten lär sig att lägga ord för sin verksamhet och ge råd till paret i att använda apparaten.

Medieläskunnighet

Pedagogerna

Uppmuntrar barnen att förhålla sig nyfiket genom att beakta kritiskhet gentemot medie-innehållen bland olika medieinnehåll.

Diskuterar barnens rättigheter och möjligheter att påverka i gemensamma angelägenheter.

Delaktiggör barnen i att berätta och förmedla information så som att informera om evenemang i vardagen.

Diskuterar med barnen om rätten att skydda sin integritet och kropp och berättar att man ska begära samtycke av barnet då man tar fotografier eller videoinspelningar av barnet eller då de framförs.

Är medvetna om betydelsen av upphovsmannarätt i verksamheten: barnet har rätt att säga nej till att ett fotografi tas eller till att publicera ett verk som barnet gjort.

Barnen

Lär sig att förstå att en del av sakerna som medierna framför är sanna och en del fiktiva och att allt medieinnehåll är gjorda av människor till exempel genom att ta bilder och själv bearbeta fotografier.

Lär sig att använda media i sökande och strukturering av information.

Lär sig säker mediaanvändning genom att överenskomma med en vuxen om media-användningen och genom att styra barnen till att alltid stöda på en vuxen.

Granskar media som en del av vardagen med verksamhetsmässiga metoder.

Lär sig att en del av medieinnehållet är lämpligt för barn och en del är inte, genom att föra fram åldersgränser och deras skyddande syfte.

Pedagogerna och barnen tillsammans

Lever sig in i medieinnehåll och uppmuntrar barnen att berätta om det de sett och hört samt om känslorna som medieinnehållen väckt.

Undersöker hur media syns och inverkar i barnens vardag. De undersöker miljön och den digitala världen.

Diskuterar barnens mediaanvändning, känslor och erfarenheter.

Behandlar barnens egna intresseobjekt genom att leka lekar som anknyter till medieproduktion.

Bekantar sig med olika mediautrustning och digitala applikationer och program. De förundrar sig över och använder dem i lekform och experimenterar med innehållsproduktion.

Det finns en skillnad i sättet att se på mediaanvändningen mellan barn och vuxna: barn ser apparaterna och den digitala världen som positiv och fylld av möjligheter där som vuxna ofta koncentrerar sig på apparaternas faror och riskfaktorer. Syftet med media-litteracitet är att finna medelvägen mellan för stor positivitet och negativitet. Den digitala världen och media kan undersökas nyfiket med barncentrerade sätt samtidigt som uppmärksamhet ägnas på åldersgränser och ackumulationen av skärmtid. Barnen uppmuntras att diskutera och fråga om de saker de sett och hört. Samtidigt får barnet självsäkerhet för uppkommandet av idéer för digitala stunder och hittar på sätt att framföra och producera innehåll som för fram den egna personligheten.

Man berättar till barnen om rätten att skydda deras integritet och kropp samt uppmanar dem att märka deras egen växelverkans inverkan på andra. Man diskuterar öppet tankar och känslor som media väckt: skuldbeläggning får vanligtvis barnen att ljuga så att de får fortsätta använda apparaterna på det vanliga sättet.

Genom att pröva på produktion och bearbetning av medieinnehåll kan man öppna medias realitet på ett barncentrerat sätt: om vi kan bearbeta bilder så här lätt, så kan vem som helst bearbeta en bild lika lätt. Och i och med att vi inte känner alla som använder internet kan vi inte alltid fråga om bilden har bearbetats eller inte. Genom att granska olika medier och genom att producera lekmässiga versioner av dem, till exempel genom att pyssla tidskrifter, får barnen en uppfattning om skapande av media och om hur lätt det i själva verket är. Genom att utnyttja samma verksamhetssätt kan man också presentera för barnen skillnaderna mellan reklam och andra medier.