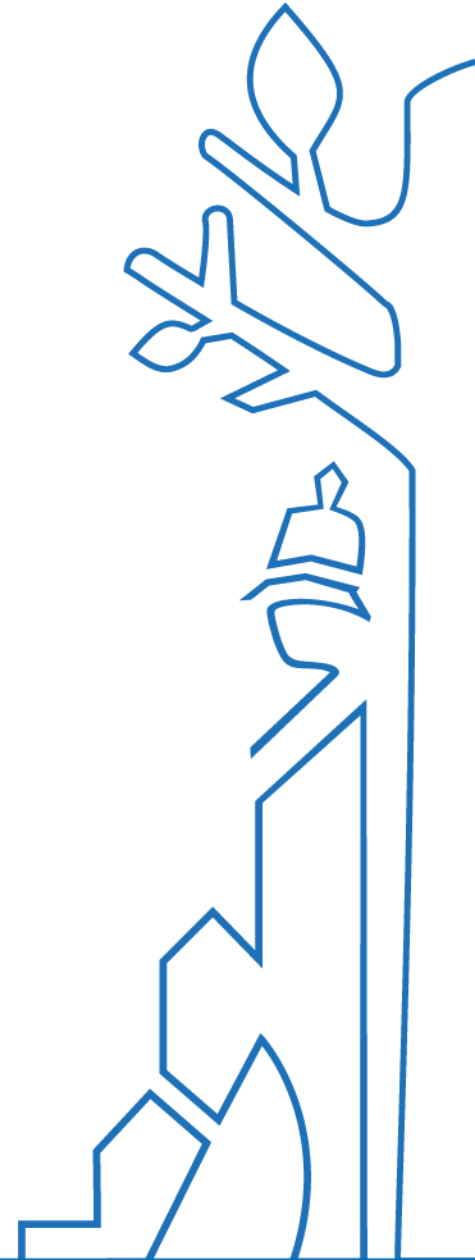


IISALMEN VARHAISKASVATUKSEN DIGISUUNNITELMA

Kevät 2023

Työryhmä:

Maija Kahelin, Tuire Laitinen, Tuija Kokkonen ja Reeta Metsälä



Digitaalinen osaaminen varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa

- 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

Digikasvatuksen tavoitteet

- Lapsen aktiivinen osallistuminen, itsensä ilmaiseminen, ongelmaratkaisutaitojen kehittyminen sekä koulutuksellinen tasa-arvo
- Vuorovaikutus- ja yhteistyötaitojen sekä tunnetaitojen ja luovan ajattelun kehittyminen
- Digikasvatus luontevaksi osaksi kokopäiväpedagogiikkaa ja arjen rutiineja
- Lasten yhdenvertaisemmat digitaidot
- Lapsen oikeus turvallisuuteen
- Digitaalisten taitojen osaamisen ja opettamisen suunnitelmallisuus
- Oppimista tukevien ohjelmien ja pelien rohkea ja leikillinen kokeilu
- Lapsen oppimisen monimuotoisuuden hyödyntäminen (liike, leikki, kokeilu, tutkiminen ja luovuus)

Digisuunnitelma työvälineenä

Varhaiskasvatuksen digisuunnitelma toimii kasvattajien työvälineenä ja rohkaisee käyttämään teknologiaa aktiivisesti pedagogisessa työssä. Suunnitelma pohjautuu varhaiskasvatussuunnitelman ja esiopetussuunnitelmien perusteisiin sekä Uudet lukutaidot - kehittämisohjelman osaamiskuvauksiin. Suunnitelma tuo esiin digikasvatuksen keskeisiä käsitteitä ja toimintaa ohjaavia periaatteita.

Uudet lukutaidot, johon kuuluu digitaalinen osaaminen, ohjelmointiosaaminen sekä medialukutaito, ovat tärkeä osa varhaiskasvatusta ja yhteiskunnassa toimimista. Uusien lukutaitojen lähtökohtana ovat lapsen luovuus, aktiivinen toimijuus sekä ajattelun taitojen kehittyminen (Uudet lukutaidot)

Digisuunnitelmassa ikäkausisisällöt rakentuvat aina edellisen ikäkauden päälle, jolloin vanhempien ikäryhmien osalta on syytä huomioida myös nuorempien ikäryhmien sisällöt.

Digitaalinen osaaminen alle 3-vuotiaat



Opetellaan laitteiden ja välineiden turvallista ja huolellista käyttöä

- virran lataaminen, käynnistäminen, käsittely

Aikuisilla yhteinen käsitys ja pelisäännöt käytöstä

Käytössä riittävät ja tarkoituksenmukaiset tvt-välineet

- kännykät, tabletit (+kahvallinen suojakuori), älytaulut, digitaaliset valokuvakehykset

Tutkitaan ja ihmetellään teknologiaa arjen ympäristöissä ja käytetään tvt-välineitä aikuisen ohjauksessa ja aikuisen kanssa



Digitaalinen osaaminen 4-5-vuotiaat

Tutustutaan eri TVT-laitteisiin ja opetellaan niiden käyttöä. Opitaan, että teknologia on luonteva osa oppimis-ympäristöä

- kaupan vaaka, kirjaston lainauspääte, kopiokone, sähköiset pääsyliput



Tutustutaan kokeillen ja leikitellen erilaisiin sovelluksiin

- Huomioidaan eri oppimisen alueet

Kuvataan, videoidaan ja muokataan sisältöä yksinkertaisilla toiminnoilla, tehdään kuva- ja videoprojekteja



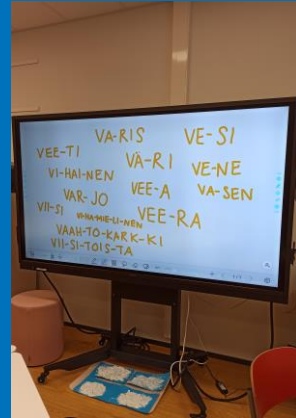
Keskustellaan siitä, mikä on internet. Opetellaan, mikä on selain ja mitä selaaminen tarkoittaa.

Huoltajien kanssa keskustellaan lasten tv-t-laitteiden käytöstä

Digitaalinen osaaminen esioppilaat

Lasten kehittyvää kirjoitus- ja lukutaitoa tuetaan digitaalisten ympäristöjen avulla

- esim. Ekapeli, Molla ABC, Lola, Mokamera, digitaaliset oppimismateriaalit, näppäimistötaitojen harjoittelu



Digitaalisia ympäristöjä hyödynnetään osana kehitystä ja oppimisen tukea

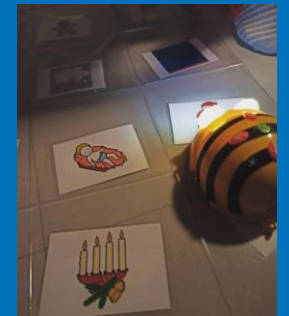
- esim. pukemiskuvat omista vaatteista tabletissa, TimeTimerit

Pelataan pelejä, jotka kannustavat tuottamaan omaa sisältöä

- esim. Minecraft, Puppet Pals

Hyödynnetään digitaalisten ympäristöjen pelillisiä elementtejä

- esim. Bee-Bot

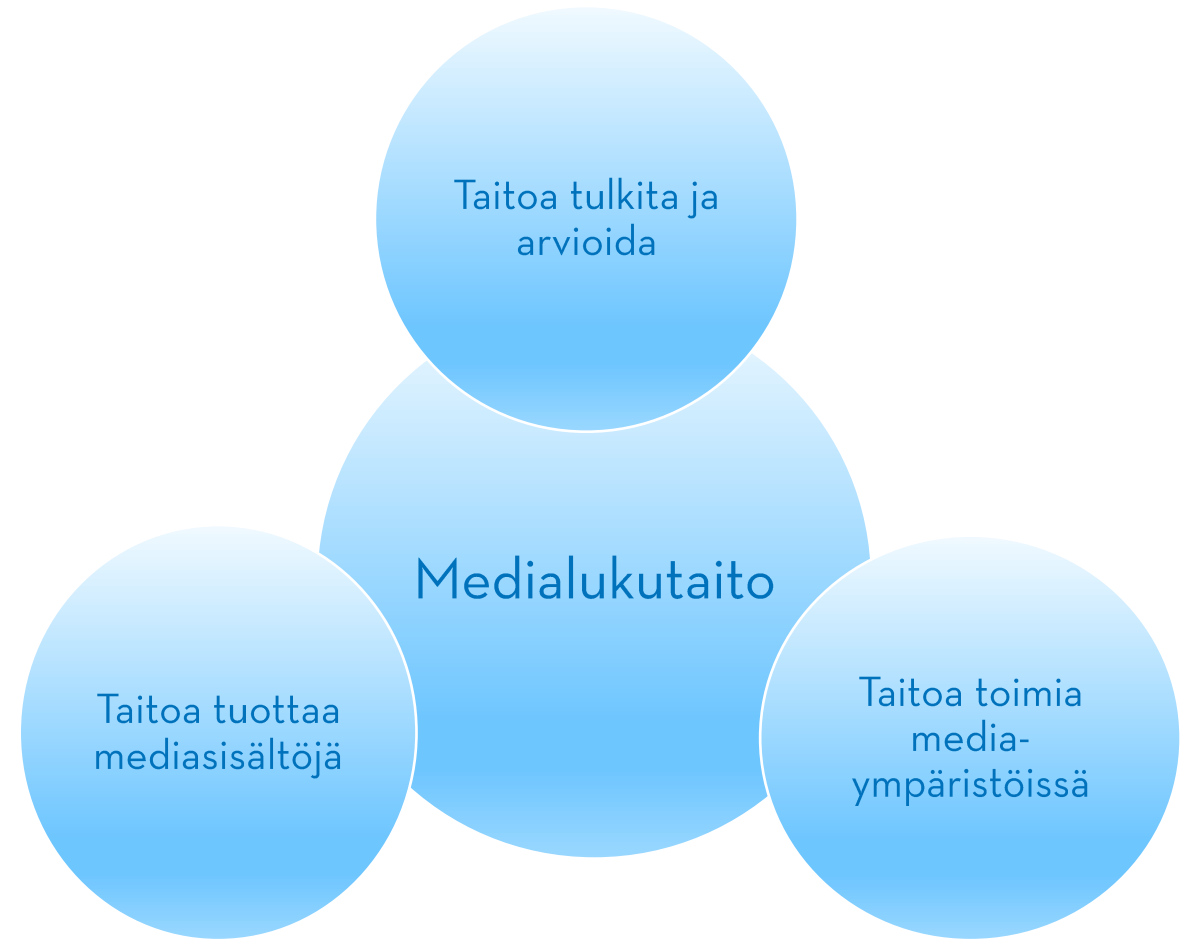


Medialukutaito varhaiskasvatuksessa

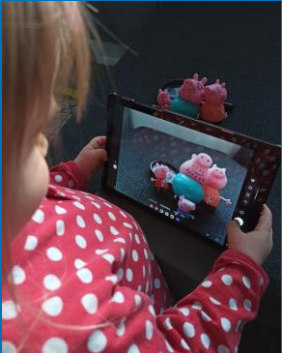
Medialukutaidolla tarkoitetaan taitoa käyttää, lukea, ymmärtää, tulkita ja arvioida kriittisesti erilaisia mediasisältöjä.

Medialukutaitoon kuuluu myös taito tuottaa mediasisältöjä itse omiin tarkoituksiin ja viestiä median kautta. Lisäksi medialukutaitoon kuuluu taito käyttää mediavälineitä ja toimia vastuullisesti ja turvallisesti median parissa.

Varhaiskasvatuksessa medialukutaitoon tutustutaan yhdessä ihmetellen, leikkien ja ennakkoluulottomasti kokeillen.



Medialukutaito 0-3 vuotiaat



Huomioidaan lasten mielenkiinnon kohteet

- Esim. Ryhmä Hau, Pipsa Possu, Muumit

Tutustutaan liikkuvaan kuvaan ja ääneen

- Tarkastellaan lehtien ja kirjojen kuvia, katsotaan videoita, pelataan digitaalisia pelejä ja kuunnellaan äänikirjoja (Lukulumo)

Käytetään mediasta tuttuja hahmoja leikin rikastamiseen ja oppimisen tukena

Medialukutaito 4-5-vuotiaat

Tutustutaan mediasisältöihin

- tarkastellaan lapsia ympäröivää mediaa: kuvia, mainoksia, liikkuvaa kuvaa, ääntä
- Huomioidaan lasten mielenkiinnonkohteet esim. lasten ohjelmat, pelit, Youtube-videot

Mediasisältöjen tulkinta

- Opetellaan ymmärtämään, että osa median esittämistä asioista on totta ja osa kuvitteellista
- Esim. kuvamuokkausohjelmien käyttäminen

Osallistutaan median tuottamisessa useaan eri vaiheeseen

- lapset mukana ideoimassa, tuottamassa, katsomassa ja arvioimassa yhdessä lopputulosta

Kiinnitetään lasten huomiota siihen, miten media näkyy arjessa ja vaikuttaa esim. leikkeihin



Opetellaan käyttämään mediaa tiedonhankinnassa

- Aikuisen malli ja apu tiedonhakuun

Medialukutaito esioppilaat



Tutustutaan monipuolisesti erilaisiin mediasisältöihin

- Lapsille sopivat uutiset, mediataide, elokuvat, musiikki, pelit, digitaaliset oppimispelit, mainokset

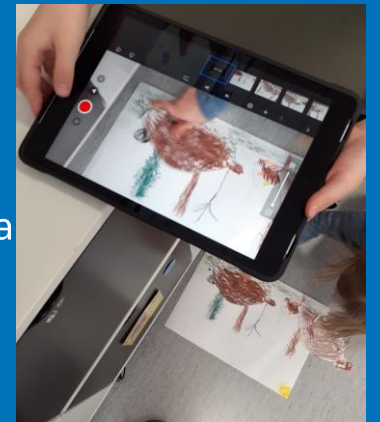
Opetetaan lapsia ymmärtämään, että ihmiset kokevat ja käyttävät mediaa eri tavoin

- Perheiden erilaiset säännöt median käytöstä

Opetellaan käyttämään mediaa tiedonhankinnassa

Luodaan lasten kanssa erilaisia mediasisältöjä

- Lapset mukana ideoimassa, tuottamassa, katsomassa ja arvioimassa yhdessä lopputulosta
- Kuva-animaatiot ja videot esim. Green Screen ja iMovie, digitaaliset kirjat sekä itse tehty musiikki



Ohjelmointiosaaminen varhaiskasvatuksessa

Lasten kanssa tutustutaan teknologiseen ympäristöön ja harjoitellaan ohjelmoinnissa tarvittavia valmiuksia ja perustaitoja sekä loogisen ajattelun taitoja, kuten luokittelua ja vertailua.

Varhaiskasvatuksessa lapset saavat kokemuksia teknologiasta ja harjoittelevat ohjelmointiin liittyviä taitoja leikkien, pelaten ja yhdessä kokeillen sekä omia tuotoksia ideoimalla ja rakentelemalla.

Ohjelmointiosaaminen alle 3-vuotiaat

Harjoitellaan loogisen ajattelun taitoja, kuten luokittelua, vertailua ja järjestykseen asettamista

- esim. lelujen ja vaatteiden luokittelu värin mukaan

Pelataan erilaisia pelejä

- tutkitaan yhdessä niiden ominaisuuksia kuten säännönmukaisuutta



Opetellaan leikkien tai toiminnallisten tehtävien avulla toimimaan ohjeen mukaisesti

- esim. värileikkipeli: ohjataan lasta siirtymään väriltä toiselle

Tutkitaan ja kokeillaan erilaisia robotteja

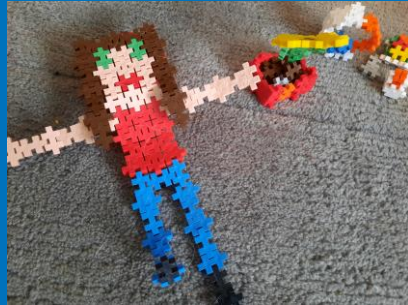
- mm. Coko krokotiili, kauko-ohjattavat lelut

Tutkitaan arjen koneita ja laitteita

- esim. valokuvien otto, läsnäpuhelimen käyttö

Ohjelmointiosaaminen 4-5-vuotiaat

Pelataan pelejä ja tutkitaan niiden ominaisuuksia, rakennetaan omia pelejä ja laitteita



Opetellaan leikkien tai toiminnallisten tehtävien avulla toimimaan ohjeen mukaisesti.

- Ohjeet voivat olla kehollisia, visuaalisia, sanallisia tai ääniin perustuvia
- Koodaukset alkeet esim. liikuntaleikit

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

- Esim. lelujen luokittelu eri ominaisuuksien mukaan, kuvaohjaus

Käytetään leluja, jotka tukevat ohjelmoinnillista ajattelua esim. robotit, tekniset lelut, kuularadat



Ohjelmointiosaaminen esioppilaat

Tutkitaan ja käytetään erilaisia sovelluksia

- Esim. Bee-Bot, Scratch junior, Minecraft



Tutustutaan erilaisiin peleihin: tehdään omia pelejä sekä keksitään pelihahmoja

Luokitellaan, vertaillaan ja järjestetään asioita, pohditaan syyseuraussuhteita.

Tutustutaan algoritmin käsitteeseen

- yksityiskohtainen kuvaus tai ohje, jota seuraamalla tehtävä, prosessi tai ongelmanratkaisu suoritetaan
- tutkitaan toimintaohjeita ja erilaisia tapoja antaa ohjeita

Digisuunnitelman tavoitteet saavutetaan, kun...

- Varhaiskasvatuksessa on käytössä riittävä määrä älylaitteita
- Kasvattajat saavat koulutusta laitteiden ja sovellusten käyttöön
- Verkkoyhteydet toimivat
- Laitteet ovat ahkerassa käytössä
- Kasvattajia rohkaistaan oppimaan yhdessä lasten kanssa
- Ongelmatilanteissa on saatavilla teknistä tukea
 - Iisalmen kaupunki: <https://tuki.ysit.fi>, puh. 017 272 3725
- Jokaisessa yksikössä sovitaan oma digivastaava, jolle yhdessä sovitut tehtävät

Vastuullinen ja turvallinen käyttö

- Laitteista huolehditaan ja poistetaan laitteista tarpeettomat tiedostot sekä valokuvat (esim. menneen kauden valokuvat keväisin ennen kesälomia)
- Opetetaan lapsille laitteiden arvostavaa ja vastuullista käsittelyä
 - esim. iPad-ajokortti lapsille ([iPod - Varhaiskasvatuksen pedagogiset digivinkit \(turku.fi\)](http://iPod-Varhaiskasvatuksen.pedagogiset.digivinkit.turku.fi))
- Lapsella on oikeus suojata kehoa ja yksityisyyttä. Pyydä lupa kuvaamiseen sekä lapselta että huoltajalta!
- Tarkista sovellusten ikäraajat, pedagoginen soveltuvuus ja mahdollinen maksullisuus.
- Tue ja rohkaise lasta. Opasta turvautumaan aikuiseen, jos vastaan tulee jotain pelottavaa tai hämmentävää.
- Keskustele huoltajien kanssa, millaiset sisällöt ovat sopivia. Ikäraajat suojaavat lasta!
- Selvitä, mitä tulee huomioida tekijänoikeuksien suhteen. Lapsella on tekijänoikeus askarteluihinsa - kuvia niistäkään ei saa jakaa ilman lapsen lupaa.
- Sovi muiden kasvattajien kanssa, mitä lapsi voi tehdä itsenäisesti/vain yhdessä aikuisen kanssa

Käyttö- ja tekijänoikeudet

Lasten teokset

- Lapsen kanssa keskustellaan tekijänoikeuksista
- Lapselta kysytään lupa hänen teoksensa käyttöön

Valokuvaaminen

- Varhaiskasvatusyksiköiden juhlat ovat julkisia tilaisuuksia, joihin ei tarvita kuvauslupaa

TV-ohjelmat

- Varhaiskasvatuksessa saa katsoa seuraavia kanavia: Yle TV1, Yle TV2, Yle Teema & Fem
- Yle Areenasta saa katsoa kotimaisia televisio-ohjelmia
- Elokuvia ei saa katsoa

YouTube

- Tarkistetaan saako videota näyttää: CC-lisenssi, tekijän verkkosivuilla voi olla merkitty tai muilla virallisilla sivuilla, voi kysyä suoraan tekijältä
- Sallittuja mm. Vahvuusvariksen jumppa, Lyyti ja Seppo, Kielinuppu, Kuparikettu, Siina & Taikaradio, Fröbelin Palikat, Mimmit feat

Kopiointi

- Opetushallituksen hankkimalla Kopioston luvalla saa kopioida painetuista ja internetlähteistä tekstiä ja kuvia opetukseen
- Kopioida saa 20 sivua / lähde / lukukausi

Lähde: Kopiraittila

Digivastaavan tehtävät

Mietitään pedagogisilla kahveilla.

Esim.

Säännölliset digivastaavien tapaamiset (väh. 1 krt/toimintakausi)

- Kokemusten ja tiedon jakamista, yhdessä oppimista

Iisalmen varhaiskasvatuksessa käytössä olevat järjestelmät ja ohjelmat

- Edlevo: Huoltajien ilmoittamat hoitoajat ja toteuma, loma- ja lupakyselyt, viestintä ja tiedotteet varhaiskasvatuksesta lasten huoltajille, lasten varhaiskasvatussuunnitelmat (Muksunetti), lasten sijoitukset ja tiedot (Efficia)
- Wilma: Tiedotus- ja viestintäkanava esiopetuksessa ja täydentävässä varhaiskasvatuksessa, esioppilaiden pedagogiset asiakirjat.
- Office 365 (M365): Henkilökohtainen työpöytä, henkilöstön viestintä sekä tiedostojen tallennus ja hallinta (mm. Teams), teksti- ja laskentatyökalut (mm. Word, Excel, OneNote) sekä erilaiset muut mahdolliset sähköiset työkalut (mm. PowerPoint), sähköposti.
- Teams: Varhaiskasvatuksen henkilöstön yhteinen tiimi sekä yksikkö- ja ryhmäkohtaisia tiimejä.
- Läsna: Kasvattajat kirjaavat reaaliajassa lasten läsnäolot. Paikalla olevien lasten määrän seuranta, huoltajien ja varahakijoiden yhteystiedot
- Titania: Varhaiskasvatuksen henkilöstön työvuorosuunnittelu
- Populus: Kunnan henkilöstöohjelma
- Intra: Kunnan henkilöstön tiedotus/ohjeistus
- WhatsApp: Henkilöstön välinen nopea viestintä
- Kuntarekty: työntekijöiden rekrytointi
- Rondo R8: laskujen käsittely
- Iita: asian- ja dokumenttien hallinta
- wPro: työturvallisuusjärjestelmä mm. epäkohtailmoitukset
- Valmu: viranhaltijapäätökset
- Fakta: Tilastoinnin ja seurannan työkalu esimiehille
- Ylä-Savon talousintra: tane, UDP-raportointi
- Intro: perehdytysohjelmisto

Lähteet

[Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2022 | Opetushallitus \(oph.fi\)](#)

[Iisalmen varhaiskasvatussuunnitelma \(https://www.iisalmi.fi/loader.aspx?id=bbe3e68d-ebb1-4001-a053-22848a21cb7e\)](https://www.iisalmi.fi/loader.aspx?id=bbe3e68d-ebb1-4001-a053-22848a21cb7e)

<https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/esiopetuksen-opetussuunnitelmien-perusteet>

[Uudet lukutaidot](#)

[Tervetuloa Kopiraittilaan! - Kopiraittilan Koulu](#)

Katso myös:

[Varhaiskasvatuksen pedagogiset digivinkit - Turun kaupunki \(turku.fi\)](#)

Kuvat: Tuire Laitinen, Tuija Kokkonen, Reeta Metsälä ja Maija Kahelin