

Varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen digipolku

Tutustuminen ja
käytännön taidot

Medialukutaito

Ohjelmointiosaaminen

Oma
tuottaminen

Huoltajien osallisuus

Esiopetus

Eskarit

3-5v

Alle 3v

Henkilöstö kulkee mukana



Tutustuminen ja käytännön taidot

- Lapsi harjaantuu digivälineiden itsenäisemmässä käytössä ja oppii vastuullista teknologian käyttöä
- Harjoitellaan tietokoneen käyttöä, kuten hiiren ja näppäimistön toimintoja (kaksoisklikkaus, nuolinäppäimet, kirjoittaminen)
- Näppäintaitoja harjoitellaan pelillisten verkkopalveluiden, kuten Digiseikkailun, avulla
- Tablettia käytetään monipuolisemmin: opitaan laitteen asetuksia, äänen, kameran ja sovellusten käyttöä
- Pohditaan digivälineiden vastuullista käyttöä: miten laitteita säilytetään, puhdistetaan ja käsitellään
- Digivälineitä käytetään luovasti esimerkiksi tutkimisessa, leikeissä ja havainnointitehtävissä

LEOPS

Digivälineiden vastuullinen käyttö tukee lapsen kasvua toimivaksi ja oppivaksi mediankäyttäjäksi



Medialukutaito

- Lapsi oppii arvioimaan ja käsittelemään mediasisältöjä ikätasolleen sopivalla tavalla
- Mediasisältöjä tarkastellaan yhdessä: mitä kuvat ja tarinat kertovat, mitä niistä voi päätellä
- Tutustutaan turvallisen mediankäytön pelisääntöihin ja ikärajoihin
- Käytetään digikärryn materiaaleja, kuten "Tietoa ikärajoista" -kortteja
- Harjoitellaan keskustelemaan mediasisällöistä: mitä on nähty, kuultu tai pelattu
- Kuunnellaan äänikirjoja ja keskustellaan tarinoiden hahmoista ja tapahtumista
- Hyödynnetään QR-koodeja oppimisessa ja leikissä monipuolisesti

LEOPS

Lapsi oppii arvioimaan ja käsittelemään mediasisältöjä ikätasolleen sopivalla tavalla

Ohjelmointiosaaminen

- Ohjelmoinnillinen ajattelu tukee ongelmanratkaisua, suunnittelua ja tarinallista ilmaisua
- Leikeissä käytetään toimintaohjeita, joihin lisätään ehtoja ja useampia vaiheita
- Robotteja käytetään oppimistehtävissä, esimerkiksi kirjainten, lukujonojen tai tarinan osien harjoitteluun
- Lapset suunnittelevat omia ratoja ja tarinoita, joissa robotti toimii hahmona
- Robottien liikettä ohjataan tarinan tapahtumien mukaan, yhdistäen ohjelmointia ja ilmaisua
- Ohjelmointia harjoitellaan sekä digivälineillä että laitteettomasti, esimerkiksi kuvakorteilla

Ohjelmoinnillinen ajattelu tukee ongelmanratkaisua, suunnittelua ja tarinallista ilmaisua

LEOPS

Oma tuottaminen

- Lapsi tuottaa itse mediasisältöjä ja saa kokemuksia ilmaisusta eri digitaalisissa muodoissa
- Tehdään omia animaatioita esimerkiksi Stop Motion -tekniikalla
- Suunnitellaan ja toteutetaan digikirjoja tai lehtiä lasten omien ideoiden pohjalta
- Kuvataan ja kerrotaan oma uutinen, josta rakennetaan pieni uutislähetys
- Käytetään green screen -tekniikkaa tarinoiden luomiseen ja kuvittamiseen vaihtuvissa ympäristöissä

LEOPS

Omat projektit vahvistavat luovuutta ja pitkäjänteisyyttä

Digikärystä löydät ohjeita ja vinkkejä sekä digilaitteiden hyödyntämiseen että laitteettomaan toimintaan



1. askel

Perustaidot digivälineiden käytössä



Osaan kirjata lasten tulot ja lähdöt järjestelmään

☐


Osaan kirjautua tietokoneelle ja ulos sieltä.

☐


Osaan avata Populus-ohjelman ja kirjata omat poissaolot ja lomat.

☐


Osaan avata sähköpostiohjelman, lukea ja lähettää sähköpostia.

☐


Osaan tulostaa tiedoston.

☐


Osaan Teamsin perustoiminnot (esim. kokoukseen liittyminen, tiedoston avaaminen)

☐


Ymmärrän, että lasten digitaidot ovat osa varhaiskasvatuksen pedagogiikkaa.

☐


Tiedän, missä yksikköni digivälineet ovat ja osaan opettaa lapsille perusdigitaitoja

☐


Tunnen tietosuojasäännöt ja suhtaudun myönteisesti digiosaamiseni kehittämiseen.

☐

2. askel

Perusteet tiedonhakuun ja digivälineiden hyödyntämiseen



Osaan etsiä tietoa hakukoneella ja hyödyntää varhaiskasvatuksen materiaalipankkia.

☐


Osaan tallentaa ja hakea tiedostoja OneDrivesta

☐


Osaan liittää kuvan tai tiedoston sähköpostiin.

☐


Hallitsen Wordin alkeet (asiakirjan luominen, tekstin kirjoittaminen, kuvan liittäminen).

☐


Tiedän, mitä vasussa/leopsissa sanotaan digitaalisten taitojen kehittämisestä.

☐


Osaan ottaa kuvia ja videoita tabletilla/puhelimella ja muokata niitä.

☐


Osaan käyttää yksikön digivälineistöä (esim. älytaulu, dokumenttikamera, robotiikka) perustoiminnoiltaan.

☐


Osaan siirtää kuvia puhelimesta/tabletista tietokoneelle.

☐


Hyödynnän digivälineitä säännöllisesti lasten kanssa ja haluan kehittää omaa osaamistani

☐

3. askel

Digivälineiden monipuolinen hyödyntäminen pedagogiikassa



Käytän digivälineitä (esim. puhelin, tabletti, tietokone) pedagogisen dokumentoinnin tukena

☐


Käytän Wordia sujuvasti.

☐


Osaan hyödyntää PowerPointia tai muita ohjelmistoja suunnittelun apuvälineenä.

☐


Osaan käyttää erilaisia sovelluksia (esim. green screen, animaatiot) oppimisen ja ilmaisun tukena

☐


Osaan käyttää/luoda mediasisältöä (esim. QR-koodit, äänitallenteet) ja soveltaa niitä pedagogisessa toiminnassa.

☐


Osaan muokata ja jakaa digitaalisia sisältöjä huoltajille (esim. videoita, kuvia) turvallisesti ja tarkoituksenmukaisesti.

☐


Hyödynnän digivälineitä arvioinnissa ja seurannassa (esim. oppimisprosessin dokumentointi).

☐


Tunnen ja osaan kokeilla uusia sovelluksia, joilla voi luoda rikastettuja oppimiskokemuksia

☐


Jaan osaamistani työyhteisössä ja kannustan kollegoitani digitaalisten taitojen kehittämiseen.

☐