



Kempeleen kunta

Varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen digisuunnitelma

2023

Sisällysluettelo

Johdanto	3
1 Digilaitteisto	4
2 Digitaalinen ympäristö	4
3 Henkilökunta	6
4 Oppijan oikeus digitaaliseen osaamiseen	6
5 Ohjelmointiosaaminen	8
5.1 Ohjelmointiosaaminen varhaiskasvatuksessa	9
5.1.1 Ohjelmoinnillinen ajattelu	9
5.1.2 Tutkiva työskentely ja tuottaminen	9
5.1.3 Ohjelmoidut ympäristöt ja niissä toimiminen	10
5.2 Ohjelmointiosaaminen esiopetuksessa	10
5.2.1 Ohjelmoinnillinen ajattelu	11
5.2.2 Tutkiva työskentely ja tuottaminen	11
5.2.3 Ohjelmoidut ympäristöt ja niissä toimiminen	12
6 Medialukutaito	13
6.1 Medialukutaito varhaiskasvatuksessa	14
6.1.1 Median tulkinta ja arviointi	14
6.1.2 Median tuottaminen	15
6.1.3 Toiminta mediaympäristöissä	16
6.2 Medialukutaito esiopetuksessa	17
6.2.1 Median tulkinta ja arviointi	17
6.2.2 Median tuottaminen	18
6.2.3 Toiminta mediaympäristöissä	19
7 Digitaalinen osaaminen	20
7.1 Digitaalinen osaaminen varhaiskasvatuksessa	21
7.1.1 Käytännön taidot ja oma tuottaminen	21
7.1.2 Vastuullisuus ja turvallisuus	22
7.1.3 Tiedonhallinta sekä tutkiva ja luova työskentely	23
7.2 Digitaalinen osaaminen esiopetuksessa	25
7.2.1 Käytännön taidot ja oma tuottaminen	25
7.2.2 Vastuullisuus ja turvallisuus	26
7.2.3 Tiedonhallinta sekä tutkiva ja luova työskentely	27
7.2.4 Vuorovaikutus	29
8 Tuki	30

8.1	Tekninen tuki	30
8.2	Pedagoginen tuki	30
9	Suunnitelman arviointi ja päivittäminen	30
10	Liitteet.....	31
10.1	Ohjelmointiosaaminen	31
10.2	Medialukutaito	32
10.3	Digitaalinen osaaminen	33
10.4	Digipassit	34
11	Tausta-aineistot	37

Johdanto

Tämä- digisuunnitelma pohjautuu varhaiskasvatukseen, perusopetuslakiin

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteisiin, Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteisiin sekä Opetushallituksen ja Kansallisen audiovisuaalisen instituutin digitaalisen osaamisen kuvauksiin. Digisuunnitelman tavoitteena on toimia työkaluna Kempeleen varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen digipedagogiikan kehittämisessä sekä auttaa luomaan jokaiselle kunnallisen varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen piirissä olevalle lapselle tasa-arvoiset lähtökohdat digitaalisten taitojen opetteluun. Digitaalista osaamista tarvitaan nyky-yhteiskunnassa arjen vuorovaikutustilanteissa sekä yhteiskunnallisessa osallistumisessa. Lapsilla tulee olla mahdollisuus kasvaa aktiivisina toimijoina ja osallistujina alati muuttuvan yhteiskunnan jäseniksi.

Varhaiskasvatussuunnitelman ja esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet velvoittavat tukemaan lasten ymmärrystä digitaalisuudesta yhteistyössä kotien kanssa. Digiteknologiaa tulee käyttää tarkoituksenmukaisesti ja hyödyntää dokumentoinnissa, leikeissä, vuorovaikutuksessa, peleissä, tutkimisessa liikkumisessa sekä taiteellisessa kokemisessa ja tuottamisessa. Lisäksi henkilökunnan tulee ohjata lapsia digitaalisten ympäristöjen turvalliseen, vastuulliseen ja monipuoliseen käyttöön. Täten myös henkilökunnalla on velvollisuus kehittää omia digitaalisia taitojaan, tietojaan ja osaamistaan. Samoin myös oppimisympäristöjä sekä yleistä ilmapiiriä digiteknologian käyttöä kohtaan tulee muuttaa tavoitetta vastaaviksi.



1 Digilaitteisto

Kaikissa varhaiskasvatus- ja esiopetusryhmissä on yksi pöytäkone, yksi kannettava tietokone sekä dokumenttikamera.

Varhaiskasvatusyksiköiden ryhmissä käytössä on joko videotykki tai näyttötelevisio. Esiopetusyksiköissä käytössä on kosketusnäytöllinen älynäyttö. Varhaiskasvatusyksiköissä 1–5-vuotiaiden lapsiryhmissä on 1–2 tablettitietokonetta.

Esiopetuksen ryhmissä on kaksi tablettitietokonetta. Kunnan esiopetusyksiköissä on yksi kiertävä 16 tabletin salkku projektityöskentelyä varten. Kunnan varhaiskasvatusyksiköissä kiertää tablettisalkku, jossa on 23 tablettia. Tavoitteena on, että kussakin varhaiskasvatusryhmässä olisi tablettitietokoneita yksi laite viittä lasta kohden. Esiopetuksessa kaksi laitetta neljää lasta kohden.



Projektityöskentelyyn on hankittu lattiarobotteja. Kolme esiopetusyksikköä toimii perusopetuksen kanssa samassa tiloissa, heillä on käytettävissään koulun ATK- luokka. Kaikilla ryhmillä on älypuhelin dataliittymällä. Perhepäivähoitajilla on käytössään älypuhelin mobiilidatalla sekä kiertävä digilaatikko, joka sisältää kaksi tablettia, lattiarobotteja ja Smart tech junaradan.

Laiteratkaisut suunnitellaan kiinteistökohtaisesti. Tavoitteena on laitteiden esteetön käyttö sekä mahdollisimman korkea käyttöaste. Uusia varhaiskasvatuskiinteistöjä suunniteltaessa huomioidaan digilaitteiston pedagogisen käytön tarpeet, langattomien verkkojen ja liikuteltavien laitteiden mahdollisuudet sekä lasten työskentely yksin ja ryhmissä. Uusissa varhaiskasvatusyksiköissä digilaitteisto on vastaava muiden yksiköiden kanssa.

2 Digitaalinen ympäristö

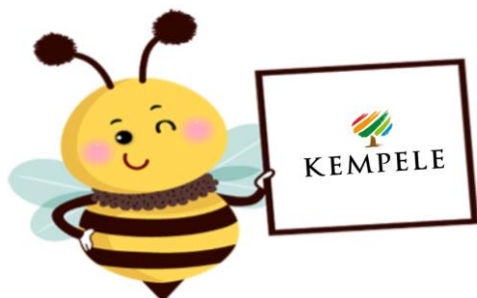
Yhteiskunnan digitalisoituessa myös varhaiskasvatuksen oppimisympäristöt digitalisoituvat. Digiosaamisen merkitys yhteiskunnassa kasvaa. Varhaiskasvatuksen tehtävänä on edistää koulutuksellista tasa-arvoa ja varmistaa, että jokainen oppija saa tulevaisuuttaan varten riittävät digitaaliset taidot. Digiosaaminen on myös itsessään merkittävä oppimisen väline. Laitteiden ja tehokkaiden verkkoyhteyksien lisäksi varhaiskasvatukseen tarvitaan laadukkaita digitaalisia palveluita. Opettajien digipedagoginen osaaminen yhdistettynä laadukkaisiin digitaalisiin palveluihin mahdollistaa eri-ikäisille oppijoille mielekkään oppimiskokemuksen. Lähde: Uudet lukutaidot

Päiväkodeissa on tietohallinnon hallinnoima kiinteä verkko sekä langaton lähiverkko.

- tietokoneet liitetään hallinnon verkkoon
- tabletit liitetään varhaiskasvatuksen verkkoon
- perhepäivähoitajat hyödyntävät mobiiliyhteyksiä työpuhelimilla ja tableteilla
- päiväkotiryhmissä olevat puhelimet on varustettu mobiilidata-liittymillä

Varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa on käytössä useita sähköisiä järjestelmiä.

- Wilma: Tiedotus- ja viestintäkanava esiopetuksen ja kodin välille sekä kasvattajille. Wilmassa on lapsen esitietolomake ja esiopetussuunnitelma sekä varhaiskasvatussuunnitelma.
- Muksunetti: Muksunetissä on lapsen varhaiskasvatussuunnitelma, esitietolomake ja osalla ryhmistä blogi.
- Microsoft Office 365: Henkilöstöllä käytössä mm. Outlook, Teams, Word, Excel, Powerpoint ja Onedrive. Ohjelmistot tarkoitettu viestintään sekä tiedostojen tallennukseen ja hallintaan
- Effica: Lasten sijoitukset ja tiedot, laskutus
- Läsnä: Lasten läsnäolojen kirjaaminen. Paikalla olevien lasten määrän seuranta, huoltajien ja varahakijoiden yhteystiedot
- Edlevo -sovellus: tiedotus- ja viestintäkanava varhaiskasvatuksen ja kodin välille sekä kasvattajille. Huoltajien ilmoittamat hoitoajat ja toteuma, loma-ajan kyselyt, lupakyselyt, päätökset
- Edlevo ad: Hoitoaikojen hallinta ja seuranta. Lasten varattujen ja toteutuneiden hoitoaikojen tarkastelu. Lomakausien suunnittelu. Hakemusten käsittely.
- ESS: Kunnan henkilöstöohjelma
- Intra: Kunnan henkilöstön tiedotus/ohjeistus
- varhaiskasvatuksen henkilöstön yhteisellä Teams-kanavalla on digitaaliseen osaamiseen liittyvää materiaalia.
- Titania: Varhaiskasvatuksen henkilöstön työvuorosuunnittelu
- Esiopetus yksiköillä sähköisiä oppimismateriaaleja



3 Henkilökunta

Henkilöstön tavoitteena on osata toimia digitaalisten osaamisten kuvausten mukaisesti eri ikäisten lasten kanssa. Henkilöstö osaa käyttää saatavilla olevaa digiteknologiaa monipuolisesti ja pedagogisesti oppimisen eri osa-alueilla ja osana ryhmän jokapäiväistä toimintaa.

Henkilökunnan digiteknologista osaamista vahvistetaan ohjeistuksilla sekä kouluttamalla yksiköiden digivastaavia, jotka pystyvät yksiköissä neuvomaan muuta henkilökuntaa. Yksiköillä on saatavilla tukea digiteknologian käyttöön varhaiskasvatuksen järjestelmäasiantuntijalta sekä pedagogiselta asiantuntijalta.

Tavoitteena on, että pedagoginen dokumentointi digilaitteita hyödyntämällä on henkilöstöllä luonnollisena osana arkea. Digitaalinen dokumentointi on sujuva käyttää ja se on toiminnan arvioinnin tukena. Henkilökuntaa kannustetaan käyttämään digitaalisessa dokumentoinnissa ryhmän älypuhelimien lisäksi tablettitietokonetta. Henkilökunta harjoittelee lasten kanssa tablettitietokoneen turvallista käyttöä ja kannustaa lasta kuvaamaan ja videoimaan hänelle merkityksellisiä asioita. Täten on tärkeää, että henkilökunta huolehtii siitä, että tablettitietokoneet ovat ikätason mukaisesti lasten saatavilla ja käytössä.

Henkilökunta tuntee henkilötietojen sekä arkaluonteisten henkilötietojen käsittelyn perusteet. Henkilökunta osaa omassa toiminnassaan ottaa huomioon, mitä tietoja saa jakaa, kenen kanssa ja onko sille perustetta. Henkilökunta tuntee tekijänsuolain perusteet ja toiminnassaan kunnioittaa yksilön tekijänsuojaa.

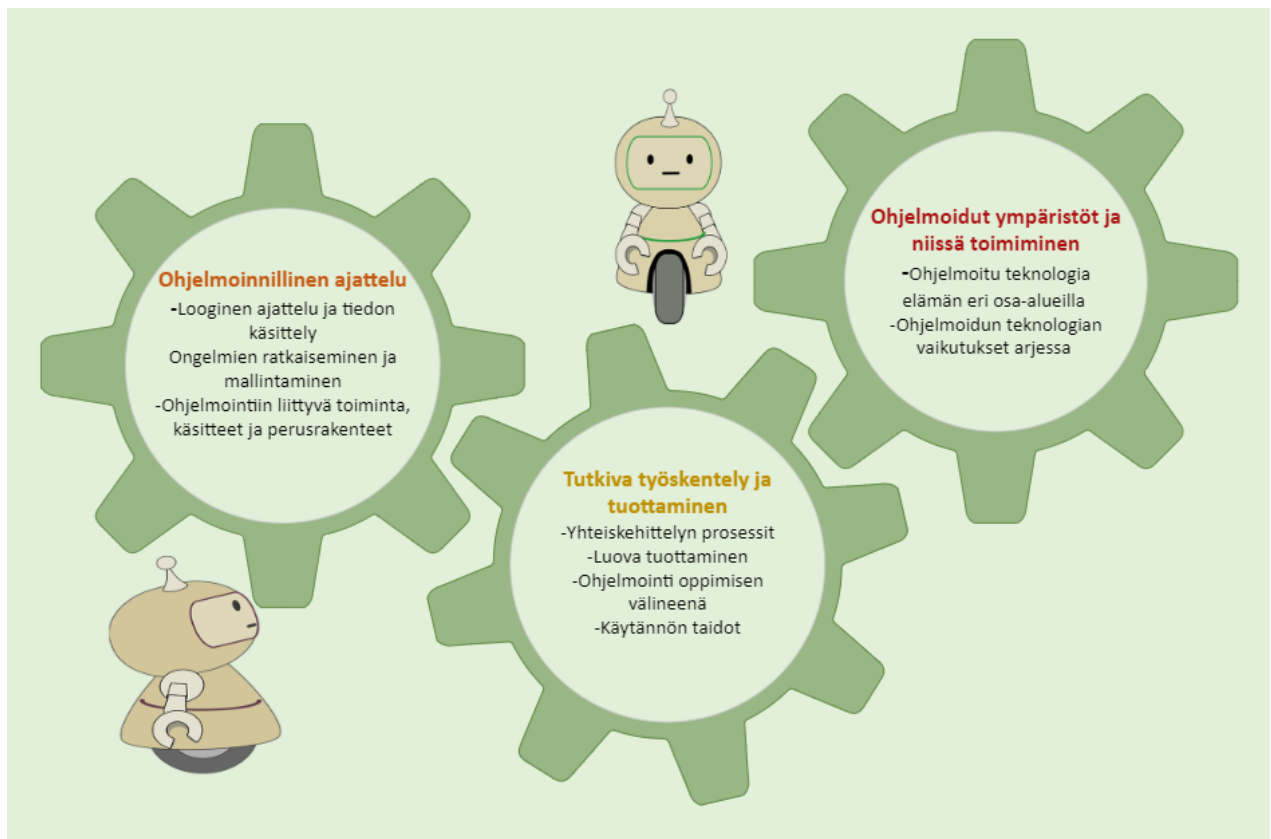
4 Oppijan oikeus digitaaliseen osaamiseen

Kaikilla lapsilla on yhtäläinen oikeus oppia digitalisaatiota. Osaaminen edistää lapsen osallisuutta ja toimijuutta oppimisen polulla varhaiskasvatuksesta perusopetukseen. Digitaalisen osaamisen, medialukutaidon ja ohjelmointi osaamisen opettaminen kuuluu varhaiskasvatuksen- ja esiopetuksen opetussuunnitelmien perusteisiin. Painopisteenä on digitaalisten laitteiden hyödyntäminen monipuolisesti ja pedagogisesti osana oppimisympäristöä. Digitaalisen osaamisen kokonaisuuksista ilmenee, mikä on hyvää pedagogista toimintaa varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa.

Digitaalisen osaamisen kuvaukset jaetaan kolmeen kategoriaan: digitaalinen osaaminen, medialukutaito ja ohjelmointiosaaminen.



5 Ohjelmointiosaaminen



Ohjelmointiosaaminen ei ole vain pelkkää koodauksen opettelemista, vaan hyödyllinen kansalaistaito. Siihen kuuluvat olennaisesti myös monipuoliset ajattelun taidot, ymmärrys digitaalisesta maailmasta ja siinä toimimisesta sekä siitä, mitä kaikkea ohjelmoimalla saadaan aikaan.

Pääalueet on jaoteltu teemoittain siten, että ohjelmoinnillisen ajattelun alle kuuluvat kaikki ajattelua, päättelyä, suunnittelua sekä toimintaa ilman teknologiaa sisältävät kuvaukset. Tutkivan työskentelyn ja tuottamisen alle kuuluvat yhteistyöhön ja käytännön tekemiseen liittyvät kuvaukset sekä ohjelmoitujen ympäristöjen tuntemisen ja niissä toimimisen alle syvempi osaaminen sekä yllä mainittujen teemojen yhdistäminen arkielämään.

5.1 Ohjelmointiosaaminen varhaiskasvatuksessa

Pienten lasten kanssa tutustutaan teknologiseen ympäristöön ja harjoitellaan ohjelmoinnissa tarvittavia valmiuksia ja perustaitoja: Havainnoidaan ja nimetään arjen teknologiaa ja laitteita sekä pohditaan niiden tarkoitusta ja toimintaa. Innostetaan ihmettelemään asioita sekä rohkaistaan tekemään kysymyksiä ja etsimään niihin vastauksia. Harjoitellaan loogisen ajattelun taitoja, kuten luokittelua ja vertailua. Opetellaan kertomaan asioista ja omista ajatuksista sekä toimimaan yhdessä ja annettujen ohjeiden mukaisesti.

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

5.1.1 Ohjelmoinnillinen ajattelu

Looginen ajattelu ja tiedon käsittely

oppimisympäristöt suunnitellaan siten, että lapset voivat leikeissään harjoitella ohjelmoinnissa tarvittavia ajattelun taitoja: luokittelua, vertailua ja järjestykseen asettamista. Lasten kanssa havainnoidaan myös säännönmukaisuuksia ja toistuvia asioita.

Ongelmien ratkaiseminen ja mallintaminen

lapsia rohkaistaan ihmettelemään ja esittämään kysymyksiä ympäristön ilmiöistä ja asioista sekä etsimään niihin itse vastauksia ja ratkaisuja. Nimetään ja selitetään ilmiöitä yhdessä.

Ohjelmointiin liittyvä toiminta, käsitteet ja perusrakenteet

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

5.1.2 Tutkiva työskentely ja tuottaminen

Yhteiskehittelyn prosessit

rohkaistaan lapsia yhteiseen tutkimiseen ja kokeilemiseen teknologian parissa. Opetellaan kertomaan omista ajatuksista ja havainnoista sekä harjoitellaan toimimaan erilaisissa rooleissa.

Luova tuottaminen

laajennetaan lasten teknologiaan liittyvää kokemusmaailmaa tutkimalla arjen koneiden ja laitteiden toimintaperiaatteita. Keksitään ja rakennellaan omia laitteita ja luovia teknologisia ratkaisuja, joita esitellään toisille.

pelataan erilaisia pelejä ja tutkitaan yhdessä niiden ominaisuuksia. Muokataan lasten kanssa tuttuja leikkejä ja valmiita pelejä keksimällä niihin uusia sääntöjä, tehtäviä tai etenemistapoja.

Ohjelmointi oppimisen välineenä

ohjelmoinnissa tarvittavia ajattelun ja yhteistyön taitoja harjoitellaan laaja-alaisesti kaikessa toiminnassa ja eri oppimisen alueilla: ihmetellään, tutustutaan, kokeillaan ja saadaan kokemuksia teknologiasta ja teknologian äärellä.

Käytännön taidot

lapset havainnoivat toimintaohjeiden antamista erilaisissa tilanteissa.

5.1.3 Ohjelmoidut ympäristöt ja niissä toimiminen

Ohjelmoitu teknologia elämän eri osa-alueilla

havainnoidaan lasten kanssa teknologian roolia arkielämässä. Nimetään lähiympäristön digitaalisia laitteita ja tutkitaan, miten ne toimivat. Pohditaan, millaista hyötyä tai apua laitteista, digitaalisista palveluista on ihmisille.

Ohjelmoidun teknologian vaikutukset arjessa

tutkitaan lasten kanssa, miten teknologian avulla voi seurata ihmisen toimintaa. Etsitään omasta lähiympäristöstä käytännön esimerkkejä, kuten liikkeentunnistimet, karttasovellukset, lasten läsnäoloseurantatägit, viivakoodinlukijat tai QR-koodit. Pohditaan, miten laitteet tai sovellukset keräävät toimintaan liittyvää tietoa.

5.2 Ohjelmointiosaaminen esiopetuksessa

Lasten kanssa tutustutaan tietokoneeseen ja havainnoidaan tietokoneiden ohjaamaa teknologiaa arjen ympäristöissä. Tutkitaan yhdessä laitteiden toimintaperiaatteita. Harjoitellaan järjestelemään asioita eri tavoin ja perustein sekä selitetään havaintoja ja ratkaisuja yhdessä. Pohditaan, jäsennetään ja tutkitaan arjen ilmiöitä ja ongelmia. Tutustutaan erilaisiin toimintaohjeisiin sekä kokeillaan leikillisesti toimintaohjeiden noudattamista ja antamista.

Esiopetuksessa lapset saavat kokemuksia luovasta tekemisestä ja ilmaisusta teknologian avulla. He keksivät ja rakentelevat omia laitteita, robotteja ja pelillisiä ympäristöjä sekä kuvailevat niiden toimintaperiaatteita. Heitä kannustetaan esittämään omia ideoitaan sekä kuuntelemaan toisia ja jakamaan tehtäviä yhteisessä työskentelyssä.

5.2.1 Ohjelmoinnillinen ajattelu

Looginen ajattelu ja tiedon käsittely

lasten kanssa kokeillaan ja tuotetaan leikillisesti toimintoja, jotka toistuvat säännönmukaisesti kuten rytmitykset. Lisäksi pohditaan syy-seuraussuhteita. Tehtyjä valintoja sanallistetaan ja selitetään yhdessä.

lapsia ohjataan luokittelemaan, vertailemaan ja järjestämään asioita tietyin perustein, kuten muoto, koko tai väri.

Ongelmien ratkaiseminen ja mallintaminen

lapsia kannustetaan tutkimaan ja jäsentämään arjen ilmiöitä sekä pohtimaan niihin liittyviä kysymyksiä. Lasten kanssa harjoitellaan kuvailemaan ja selittämään havaintoja sekä pohtimaan omia ratkaisuja.

Ohjelmointiin liittyvä toiminta, käsitteet ja perusrakenteet

tutustutaan algoritmin käsitteeseen tutkimalla erilaisia toimintaohjeita ja tapoja antaa ohjeita. Kokeillaan leikillisesti toimintaohjeiden antamista ja noudattamista.

5.2.2 Tutkiva työskentely ja tuottaminen

Yhteiskehittelyn prosessit

ohjataan lapsia ratkomaan ongelmia ja tehtäviä pohtimalla ja kokeilemalla yhdessä. Harjoitellaan esittämään omia ideoita toisille sekä jakamaan tehtäviä yhteisen projektin toteuttamiseksi.

Luova tuottaminen

tutustutaan robotiikkaa hyödyntäviin laitteisiin etsimällä tietoa erilaisista lähteistä. Suunnitellaan ja rakennellaan eri materiaaleista omia laitteita ja robotteja sekä kuvaillaan toisille niiden tarkoitusta ja toimintaperiaatteita.

suunnitellaan ja toteutetaan lasten kanssa toiminnallisia ja tarinallisia ympäristöjä, joissa käytetään pelillisiä elementtejä, kuten sääntöjä, pisteiden laskua tai aikarajoituksia. Ideoidaan omia pelihahmoja.

Ohjelmointi oppimisen välineenä

lapset saavat kokemuksia luovasta tekemisestä ja ilmaisusta teknologian avulla sekä tekevät leikillisiä tehtäviä hyödyntämällä erilaisia malleja ja toimintaohjeita sekä komennoilla ohjattavia laitteita ja välineitä.

Käytännön taidot

lasten kanssa kokeillaan toimintakomentojen antamista mahdollisuuksien mukaan jollakin ohjelmitavalla laitteella tai sovelluksella.

5.2.3 Ohjelmoidut ympäristöt ja niissä toimiminen

Ohjelmoitu teknologia elämän eri osa-alueilla

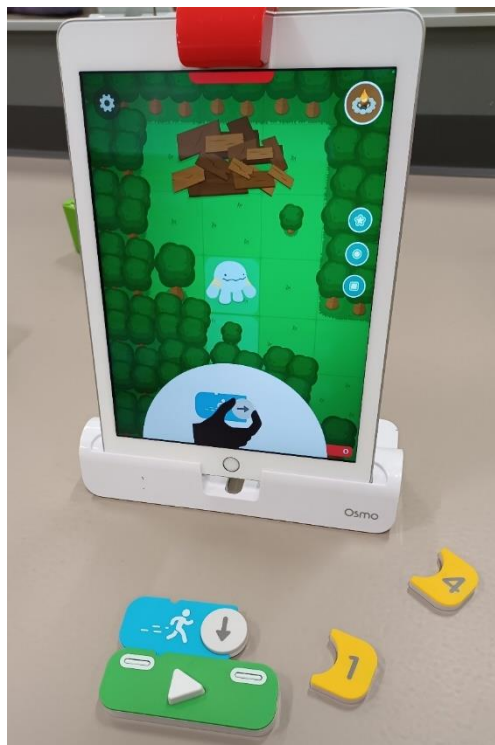
lapsia ohjataan tunnistamaan ja nimeämään arkisesta ympäristöstä esineitä, laitteita ja digitaalisia palveluita, jotka toimivat tietokoneen ohjaamina. Pohditaan ja tutkitaan yhdessä mitä ne tekevät ja miksi.

Ohjelmoidun teknologian vaikutukset arjessa

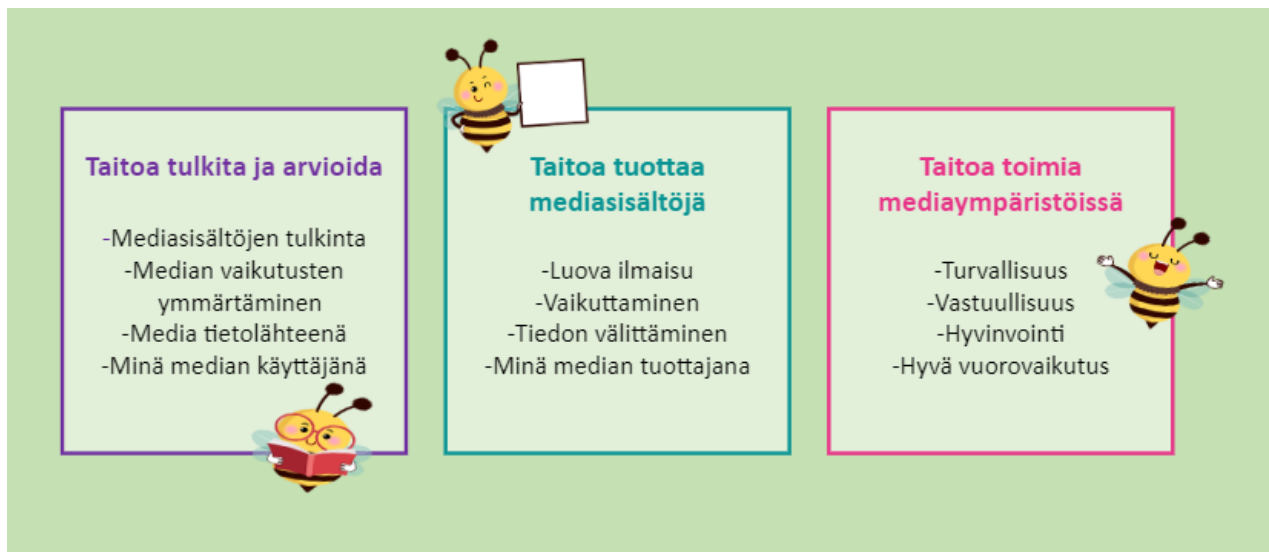
pohditaan lasten kanssa, miksi erilaisilla laitteilla ja sovelluksilla kerätään tietoja ihmisten toiminnasta. Keskustellaan myös lapsille tutuista mediasisällöistä ja ympäristöistä, joissa he niitä seuraavat. Pohditaan yhdessä, millä perusteella esimerkiksi suoratoistopalvelussa käyttäjälle suositellaan eri sisältöjä.

Tämän luvun kuvaukset perustuvat opetushallituksen Digitaalisen osaamisen kuvauksiin.

<https://eperusteet.opintopolku.fi/#/fi/digiosaaminen/8706410/tekstikappale/8709071>



6 Medialukutaito



Medialukutaidolla tarkoitetaan taitoa käyttää, lukea, ymmärtää, tulkita ja arvioida kriittisesti erilaisia mediasisältöjä. Medialukutaitoihin liittyvät myös taito tuottaa itse mediasisältöjä, taito viestiä median kautta, taito käyttää mediavälineitä sekä taito toimia turvallisesti ja vastuullisesti median parissa.

Medialukutaidon osakokonaisuus jakautuu kolmeen pääalueeseen: 1) median tulkinta ja arviointi, 2) median tuottaminen ja 3) toiminta mediaympäristöissä. Pääalueet ja niiden alle jäsenyvät kuvaukset pohjautuvat Varhaiskasvatussuunnitelman (2022) ja Esiopetuksen opetussuunnitelman (2018) sekä Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteissa (2014) tehtyyn tarkasteluun. Perusteteksteissä medialukutaito esiintyy osana niin monilukutaitoa ja muuta laaja-alaista osaamista kuin oppimisen alueita, oppimiskokonaisuuksia ja oppiaineita. Pääalueet noudattelevat myös yleistä ymmärrystä medialukutaidon keskeisistä alueista.

6.1 Medialukutaito varhaiskasvatuksessa

Ensiaskeleet medialukutaitoon otetaan varhaiskasvatuksessa yhdessä mediaa uteliaasti ihmetellen, leikkien ja ennakkoluulottomasti kokeillen. Lasten kanssa tutustutaan erilaisiin medioihin, mediavälineisiin ja mediasisältöihin arjessa. Median tarinoin eläydytään ja niitä käsitellään oman ilmaisun keinoin. Median tuottaminen on leikinomaista ja kokeilevaa yhdessä tekemistä, joka samalla rohkaisee lapsia luovaan itseilmaisuun. Mediaa käytetään apuna, kun tutkitaan yhdessä lasten kanssa ympäristöä, etsitään tietoa lapsia kiinnostavista kysymyksistä tai viestitään yhteisistä asioista. Viestinnässä tarpeellisia taitoja, vuorovaikutusta ja toisten huomioimista, harjoitellaan arjessa. Kokemisen ja tekemisen lomassa opetellaan turvalliseen ja vastuulliseen mediavälineiden ja -sisältöjen käyttöön yhdessä aikuisen kanssa.

6.1.1 Median tulkinta ja arviointi

Mediasisältöjen tulkinta

tutustutaan mediaan ja erilaisiin kuvaa, liikkuvaa kuvaa ja ääntä sekä näiden yhdistelmiä sisältäviin mediasisältöihin: tarkastellaan lehtien ja kirjojen kuvia, katsotaan videoita, pelataan digitaalisia pelejä ja kuunnellaan äänikirjoja.

opetellaan ymmärtämään, että osa median esittämistä asioista on totta ja osa kuvitteellisia ja että mediasisällöt ovat ihmisten tekemiä. Hahmotetaan eroa esimerkiksi ottamalla ja muokkaamalla valokuvia itse.

eläydytään mediasisältöihin ja rohkaistaan lapsia kertomaan näkemästään ja kuulemastaan sekä mediasisältöjen herättämistä tunteista monipuolisia ilmaisukeinoja käyttäen.

Median vaikutusten ymmärtäminen

tarkastellaan yhdessä lasten kanssa, miten media näkyy ja vaikuttaa lasten arjessa, kuten leikeissä ja elinympäristössä.

käsitellään median hahmojen piirteisiin ja toimintatapoihin samaistumista leikkien kautta.

tutkitaan yhdessä mainoksia ja jutellaan haluamisen, tarvitsemisen ja ostamisen erosta.

Media tietolähteenä

opetellaan käyttämään mediaa tiedon hankinnassa ja jäsentämisessä. Tutkitaan yhdessä ympäristöä ja maailmaa esimerkiksi valokuvaamalla tai etsimällä mediasisällöistä tietoa lapsia kiinnostavista kysymyksistä.

rohkaistaan lapsia suhtautumaan uteliaasti mediasisältöihin. Opetellaan samalla kriittisyyttä: ohjataan lapsia kysymään näkemästään ja kuulemastaan.

Minä median käyttäjänä

keskustellaan yhdessä lasten mediankäytöstä perheissä: mediasisällöistä, niiden parissa vietetystä ajasta ja kokemuksista.

käsitellään lasten omia mielenkiinnon kohteita mediassa leikkien ja luovan ilmaisun keinoin.

tuetaan lasten mediasuhteen rakentumista rohkaisemalla lapsia monipuolisesti erilaisten mediasisältöjen pariin.

6.1.2 Median tuottaminen

Luova ilmaisu

tuetaan lasten sanallista, kuvallista ja kehoallista ilmaisua median tuottamisen parissa monipuolisin keinoin.

ideoidaan ja tuotetaan kokeilevasti erilaisia mediasisältöjä, kuten digitarinoita, äänitallioiteja tai piirroksia.

leikitään yhdessä median tuottamiseen liittyviä leikkejä. Tehdään esimerkiksi reportaasi arjen tapahtumista.

tutustutaan erilaisiin mediavälineisiin sekä digitaalisiin sovelluksiin ja ohjelmiin, ihmetellään yhdessä ja käytetään niitä leikinomaisesti ja kokeillen sisältöjen tuottamisessa.

osallistutaan median tuottamisen eri vaiheisiin: yhteiseen ideointiin, luovaan toteuttamiseen ja tuotoksen arvostavaan tarkastelemiseen.

Vaikuttaminen

keskustellaan lasten oikeuksista ja mahdollisuuksista vaikuttaa yhteisiin asioihin. Rohkaistaan lapsia kertomaan ajatuksiaan yhteisessä ideoinnissa ja päätöksenteossa. Käytetään mediaa apuna.

osallistetaan lapsia pedagogisessa dokumentoinnissa niin sisällön kuin esitystavan valinnassa ja yhteisessä tuottamisessa.

Tiedon välittäminen

tutkitaan ja ihmetellään yhdessä kuvitteellisten ja todenmukaisten mediasisältöjen tuottamista esimerkiksi kuvia ottamalla ja muokkaamalla.

osallistetaan lapsia tiedon kertomisessa ja välittämisessä, kuten tapahtumista tiedottamisessa arjessa.

Minä median tuottajana

tuetaan lasten myönteistä käsitystä itsestä median tuottajina. Rohkaistaan lapsia tekemään mediasisältöjä leikillisesti ja kokeilevasti. Arvostetaan tuotoksia.

rohkaistaan lapsia omiin aloitteisiin median tuottamisessa. Leikitään yhdessä sarjojen, pelien, videoiden ja elokuvien tapahtumia. Huomioidaan lasten erilaisia mielenkiinnon kohteita.

6.1.3 Toiminta mediaympäristöissä

Turvallisuus

keskustellaan yhdessä siitä, että omaa yksityisyyttään ja kehoaan on oikeus suojata. Kerrotaan, että lapselta on kysyttävä lupa otettaessa ja esitettäessä lapsesta kuvia tai videoita.

opetellaan turvallista mediankäyttöä: mediankäytöstä sovitaan aikuisen kanssa ja lapsia ohjataan turvaamaan aina aikuiseen.

keskustellaan lasten kanssa siitä, että osa mediasisällöistä on lapsille sopivia, osa ei. Tuodaan esille ikärajat ja niiden suojeleva tarkoitus. Keskustellaan lasten ja huoltajien kanssa lasten turvallisesta mediankäytöstä.

Vastuullisuus

opetellaan käsittelemään mediavälineitä vastuullisesti.

opetellaan, mikä tekijänoikeus on: jokaisella on oikeus päättää tekemänsä työn käyttämisestä. Näytetään esimerkkiä, miten töitä tulee kohdella: laitetaan nimi lapsen omiin töihin ja pyydetään lupa työn jakamiseen. Ollaan tietoisia tekijänoikeuksien merkityksestä toiminnassa.

Hyvinvointi

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

tarkastellaan mediaa osana lasten arkea toiminnallisilla menetelmin.

Hyvä vuorovaikutus

ohjataan lapsia ystävällisyyteen ja toisten huomioon ottamiseen arkisissa tilanteissa. Ohjataan huomaamaan omien sanojen, eleiden ja toiminnan vaikutus toisiin.

opetellaan ja sanoitetaan viestintää ja siihen liittyviä teemoja. Havainnoidaan yhdessä arjen viestintätilanteita. Harjoitellaan viestintää esimerkiksi leikeissä.

6.2 Medialukutaito esiopetuksessa

Esiopetuksessa medialukutaidon polku jatkuu yhdessä tutkien, oivaltaen ja leikinomaisesti kokeillen. Kokemukset median parissa monipuolistuvat, ja lapsilla on aktiivinen rooli median käyttäjinä ja tuottajina. Median kautta tutkitaan maailmaa ja oivalletaan asioita. Samalla opetellaan ymmärtämään, mikä on satua ja mikä totta. Yhdessä tarkastellaan, millaisia lapsille merkitykselliset mediasisällöt ovat ja tutkitaan mediaa lasten arjessa. Lasten kanssa käsitellään turvallista median käyttöä ja ikärajoja. Lapsia rohkaistaan kokeilemaan median tuottamiseen, mielikuvituksen rikkaaseen käyttöön ja luovaan mediailmaisuun yhdessä toisten kanssa. Mediaa käytetään yhdessä myös viestintään, ja viestintätaitojen kehittymistä tuetaan harjoittelemalla hyvää, toiset huomioon ottavaa vuorovaikutusta arjessa.

6.2.1 Median tulkinta ja arviointi

Mediasisältöjen tulkinta

koetaan monipuolisesti erilaisia mediasisältöjä, kuten lapsille sopivat uutiset, mediataide, elokuvat ja musiikki. Käytetään yhdessä mediasisältöjä, joissa on kirjoitettua tekstiä.
tutkitaan kuvitteellisten ja todenmukaisten mediasisältöjen eroa esimerkiksi tarkastelemalla lastenohjelmia ja lapsille sopivia uutisia.
opetellaan ymmärtämään mediaa ihmisen tuottamana ja valitsemana sisältönä.
opetellaan ymmärtämään mediasisältöjä. Käsitellään erilaisin ilmaisukeinoin satujen, pelien tai lastenohjelmien tapahtumia ja hahmoja ja rohkaistaan lapsia tuottamaan omia tulkintoja.

Median vaikutusten ymmärtäminen

pohditaan median vaikutuksia ajatuksiin ja toimintaan, kuten tietoon ja leikkeihin.
opetellaan ymmärtämään, että media voi luoda asioista mielikuvia ja yleistyksiä. Tarkastellaan tapoja esittää satu- ja eläinhahmoja tai sukupuolia lastenohjelmissa ja elokuvissa.
tarkastellaan lähiympäristön mainontaa ja pohditaan mainosten yhteyttä kuluttamiseen.

Media tietolähteenä

käytetään mediaa monipuolisesti apuna tiedon hankinnassa ja jäsentämisessä arjen tilanteissa.
pohditaan ja arvioidaan, onko median avulla löydetty tieto käyttökelpoista.

Minä median käyttäjänä

tarkastellaan lasten omaa mediankäyttöä. Pohditaan erilaisia mediankäyttötilanteita ja sitä, miten mediaa käytetään eri tavoin yksin tai yhdessä.
tarkastellaan arvottamatta lapsille merkityksellisiä mediasisältöjä ja rohkaistaan kertomaan niistä monipuolisin ilmaisukeinoin. Pohditaan, miksi ne ovat mielekkäitä.

ymmärretään, että eri ihmiset kokevat ja käyttävät mediaa eri tavoin. Rohkaistaan lapsia keskustelemaan kokemuksistaan median parissa ja vertailemaan niitä toisten kanssa.

6.2.2 Median tuottaminen

Luova ilmaisu

tuetaan lapsia luovaan sanalliseen ja kuvalliseen ilmaisuun median tuottamisessa. tehdään lasten kanssa yhdessä kokeillen mediasisältöjä, kuten kuva-animaatioita, videoita, digitaalisia kirjoja tai itse tehtyä musiikkia. käytetään yhdessä erilaisia mediavälineitä, sovelluksia ja ohjelmia mediasisältöjen tuottamisessa. osallistutaan yhdessä tuottamisen eri vaiheisiin: suunnitteluun, kokeilevaan ja leikinomaiseen toteuttamiseen ja tuotoksen arvostavaan tarkasteluun. Sanoitetaan vaiheita lasten kanssa

Vaikuttaminen

opetellaan, että lapsilla on oikeus ja mahdollisuus vaikuttaa yhteisiin asioihin. Käytetään mediavälineitä monipuolisesti lasten ajatusten ja mielipiteiden ilmaisun välineinä arjen suunnittelussa ja päätöksissä. laaditaan yhdessä mediasisältö, jolla ilmaistaan lasten näkemys tai toive tai vaikutetaan myönteisesti johonkin yhteiseen asiaan.

Tiedon välittäminen

tutkitaan, miten kuvitteelliset ja todenmukaiset mediasisällöt syntyvät ja mikä niiden ero on. Tehdään esimerkiksi tarinoita tai reportaasi arjesta. esitetään tietoa median avulla, esimerkiksi taltioidun äänen, digitaalisen kuvaesityksen tai videon muodossa.

Minä median tuottajana

rohkaistaan lapsia leikinomaiseen ja kokeilevaan mediasisältöjen tuottamiseen. Löydetään yhdessä tapoja, joilla kaikki voivat osallistua ja saada myönteisiä kokemuksia median tuottamisesta. käytetään luovan ilmaisun virikkeinä lapsille tuttuja mediasisältöjä, kuten sarjojen hahmoja, elokuvien tapahtumia tai pelien kulkua.

6.2.3 Toiminta mediaympäristöissä

Turvallisuus

keskustellaan yksityisyyden suojaamisen merkityksestä. Muistutetaan jokaisen oikeudesta päättää itseään koskevien kuvien ottamisesta ja jakamisesta.

lapsia rohkaistaan keskustelemaan mediankäytöstä aikuisen kanssa, pyytämään apua ja hakemaan aikuisesta turvaa askarruttavissa tilanteissa.

tutustutaan lasten kanssa mediasisältöjen ikärajamerkintöihin ja keskustellaan, mikä merkitys ikärajoilla on.

Vastuullisuus

keskustellaan, millaisia mediavälineitä lapset itse käyttävät ja miten niitä käytetään vastuullisesti.

laaditaan yhdessä lasten kanssa hyviä käytänteitä mediavälineiden ja -sisältöjen käytöstä.

käsitellään tekijänoikeutta. Ymmärretään, että jokaisella on oikeus vaikuttaa itse tuottamansa sisällön käsittelyyn.

Hyvinvointi

tarkastellaan mediasisältöjen käyttöä myös sosiaalisena tekemisenä ja keskustellaan jaetuista kokemuksista median parissa.

keskustellaan lasten elämään kuuluvista medioista ja ajankäytöstä median parissa.

Hyvä vuorovaikutus

keskustellaan ja harjoitellaan tunnistamaan yhdessä lasten kanssa, mitä kiusaaminen ja häirintä tarkoittavat, sekä harjoitellaan ratkaisemaan ristiriitoja rakentavasti.

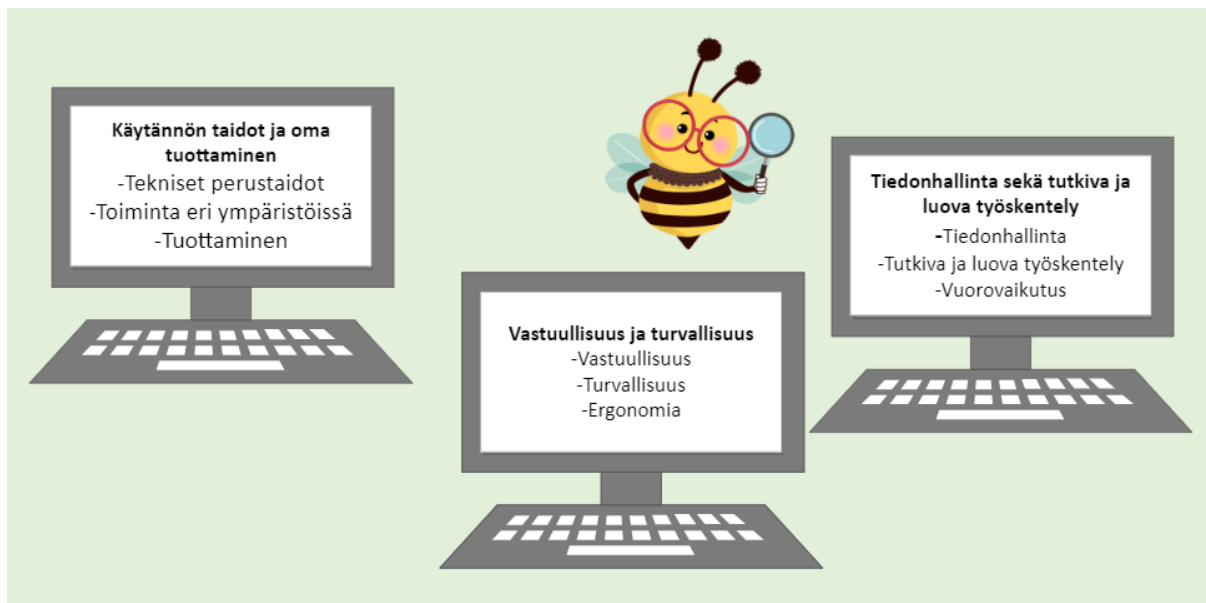
kokeillaan viestintää erilaisten mediavälineiden avulla. Osallistetaan lapsia arjen mediavälitteisessä viestinnässä.

Tämän luvun kuvaukset perustuvat opetushallituksen Digitaalisen osaamisen kuvauksiin.

<https://eperusteet.opintopolku.fi/#/fi/digiosaaminen/8706410/tekstikappale/8709071>



7 Digitaalinen osaaminen



Digitaalisen osaamisen kuvaukset kannustavat digitaalisten ympäristöjen monipuoliseen käyttöön opetuksessa. Uudet teknologiat mahdollistavat eri-ikäisille oppijoille aktiivisen toimijan, tuottajan ja tutkijan roolin. Varhaiskasvatuksen järjestäjä vastaa siitä, että käyttöön otettavat palvelut ovat EU:n tietosuoja-asetuksen ja kansallisen lainsäädännön mukaisia.

Digitaalinen osaaminen on osa monilukutaitoja sekä laaja-alista osaamista varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa. Digitaaliset ympäristöt ja teknologia ovat nykyisin olennainen osa lasten ja perheiden arjessa, ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa sekä yhteiskunnallisessa osallistumisessa. Digiteknologian monipuolinen käyttö edistää myös kasvatuksellista ja koulutuksellista tasa-arvoa.

Digitaalisen osaamisen ja tieto- ja viestintäteknologisen osaamisen kokonaisuus muodostuu neljästä pääalueesta: 1) Käytännön taidot ja oma tuottaminen, 2) Turvallisuus ja vastuullisuus, 3) Tiedonhallinta sekä tutkiva ja luova työskentely ja 4) Vuorovaikutus.

7.1 Digitaalinen osaaminen varhaiskasvatuksessa

7.1.1 Käytännön taidot ja oma tuottaminen

Tekniset perustaidot

henkilöstö varmistaa, että digitaalista osaamista edistävät välineet ovat tarkoituksenmukaisessa käytössä. Tarvittaessa henkilöstö informoi varhaiskasvatuksen järjestäjää oppimisympäristöä koskevista puutteista.
henkilöstö tekee oppimisympäristössä olevat välineet ja laitteet lapsille tutuksi. Lasten kanssa opetellaan, että teknologia on luonteva osa oppimisympäristöä.
henkilöstö näyttää esimerkkiä teknologian tarkoituksenmukaisesta käytöstä arjessa. lasten kanssa opetellaan laitteiden ja välineiden turvallista ja huolellista käyttöä.
tutkitaan ja ihmetellään teknologiaa arjen ympäristöissä.
henkilöstö osallistuu mahdollisuuksien mukaan digitaalisen osaamisen edistämiseen liittyvään täydennyskoulutukseen.
henkilöstö tietää, mistä saa digitaalisten ympäristöjen käytön tukea, ja hakee sitä tarvittaessa.
henkilöstö keskustelee huoltajien kanssa mahdollisesta lasten omien välineiden ja laitteiden käytöstä.
tutkitaan lasten omia leluja ja niiden toimintaperiaatteita.
opetellaan käynnistämään ja sammuttamaan mobiililaitte. Laitetta opetellaan lataamaan harjoitellaan käyttämään mobiililaitteen ominaisuuksia ja toiminnallisuuksia.
opetellaan nimeämään välineitä ja tunnistamaan yleisimpiä symboleja
keskustellaan siitä, mikä on internet. Lasten kanssa opetellaan, mikä on selain ja mitä selaaminen tarkoittaa.
tutkitaan ja kokeillaan erilaisia näppäimistöjä. Lasten kanssa harjoitellaan erilaisia tapoja ohjata laitetta.

Toiminta eri ympäristöissä

henkilöstö tuntee ja käyttää tarkoituksenmukaisesti lapsen varhaiskasvatusta ja esiopetusta koskevia digitaalisia palveluita.
digitaalisia palveluita käytetään pedagogisessa dokumentoinnissa aktiivisesti.
digitaalisia ympäristöjä hyödynnetään osana kehityksen ja oppimisen tukea.
digitaalisia ympäristöjä hyödynnetään oppimisympäristössä moniaistisesti.
lasten kanssa tutustutaan kokeillen ja leikitellen sovelluksiin oppimisen alueiden aihepiirien kautta.
lasten kanssa pelataan ja tutkitaan pelien logiikoita. Lasten kanssa keksitään uusia ja muokataan tuttuja pelejä.
hyödynnetään digitaalisten ympäristöjen pelillisiä elementtejä.

Tuottaminen

lasten kehittyvää kirjoitus- ja lukutaitoa tuetaan digitaalisten ympäristöjen avulla.
digitaalisia ympäristöjä hyödynnetään kielellä leikkittelyssä.

pelataan pelejä, jotka kannustavat tuottamaan omaa sisältöä.
kuvataan, videoidaan ja muokataan sisältöä yksinkertaisilla toiminnoilla.
tehdään kuva- ja videoprojekteja.
sadutettaessa hyödynnetään digitaalisia ympäristöjä.
tehdään omia ja yhteisiä digitaalisia kirjoja laajan tekstikäsityksen mukaisesti.
harjoitellaan leikillistä lukemista ja kirjoittamista.
tehdään yksinkertaisia diagrammeja.
tehdään leikillisiä animaatioita.

7.1.2 Vastuullisuus ja turvallisuus

Vastuullisuus

henkilöstö keskustelee huoltajien kanssa digitaalisten ympäristöjen käytöstä ja toimintatavoista.
henkilöstö kertoo huoltajille henkilötietojen käsittelystä varhaiskasvatuksessa (ml. Varda) varhaiskasvatuksen järjestäjän ohjeiden mukaisesti.
henkilöstö huolehtii tietosuojasta lasten kuvien ja tuotosten julkaisussa.
henkilöstö sopii huoltajien kanssa kuvien ottamisesta ja julkaisemisesta sekä lapsen tuotosten julkaisemisesta.
pedagogiseen dokumentointiin liittyen lasten kanssa keskustellaan käytössä olevista digitaalisista palveluista.
lapselta pyydetään lupa hänen kuvansa ja tuotoksensa julkaisemiseen. Lasten kanssa opetellaan, että kuvan ottamiseen ja julkaisuun tulee olla lupa.
henkilöstö varmistaa, että kaikki huoltajat pääsevät tiedon äärelle digitaalisissa palveluissa. Virallinen ja epävirallinen viestintä erotetaan toisistaan.
tutustutaan lasten digitaaliseen maailmaan ja sen ajankohtaisiin ilmiöihin.
lapsille tarjotaan vain ikä- ja kehitystasoon sopivaa sisältöä.

Turvallisuus

henkilöstö tuntee tietosuoja- ja tietoturvaohjeet ja noudattaa niitä.
henkilöstö kunnioittaa lapsen yksityisyydensuojaa digitaalisissa ympäristöissä.
henkilöstö tietää, mitä turvakiello tarkoittaa, ja osaa kertoa turvakiellon alaisten tietojen käsittelystä perheille varhaiskasvatuksen järjestäjän ohjeiden mukaisesti.
digitaalisiin palveluihin tutustumisessa kiinnitetään erityistä huomiota turvallisuuteen.
lasta kannustetaan kertomaan kokemuksistaan digitaalisissa palveluissa.
lasten digitaalista maailmaa koskeviin aloitteisiin tartutaan ja niistä keskustellaan.
harjoitellaan kehittyvää kriittistä lukutaitoa.
keskustellaan ikärajoista ja niiden merkityksestä sekä tutustutaan niitä ohjaaviin symboleihin.

Ergonomia

lapsille tarjotaan laadukasta sisältöä niin käyttäjälähtöisyyden kuin pedagogiikankin näkökulmasta.
suositaan liikkumiseen kannustavia digitaalisia ympäristöjä.
lasten kanssa käytetään lasten käyttöön soveltuvia digitaalisia ympäristöjä.
varmistetaan, että välineet ja laitteet ovat lapsille saatavilla siten, että ne kannustavat lasta hyödyntämään niitä leikissä ja oppimisessa.
kiinnitetään lapsen huomiota toiminnan tauottamiseen ja hyviin työasentoihin.
kiinnitetään lapsen huomiota toiminnan tauottamiseen ja hyviin työasentoihin.
opetellaan kiinnittämään huomiota äänenlaatuun ja -voimakkuuteen.
opetellaan kiinnittämään huomiota valaistukseen ja näytön kirkkauteen sekä säätämään niitä.
lapset saavat kokemuksia pitkäjänteisestä toiminnasta digitaalisissa ympäristöissä.

7.1.3 Tiedonhallinta sekä tutkiva ja luova työskentely

Tiedonhallinta

tutustutaan tiedonhakuun hakemalla tietoa lapsia kiinnostavista asioista sekä ajankohtaisista aiheista ja ilmiöistä.
tutustutaan selaimen peruskäyttöön sekä tehdään kuva- ja äänihakuja.
keskustellaan tiedon luotettavuudesta laajan tekstikäsitteksen mukaisesti.
harjoitellaan tiedon kriittistä arviointia.
luokittelua ja ryhmittelyä tehdään pelillisesti ja leikkillisesti digitaalisissa palveluissa.
lasten kanssa pohditaan, mitä pulmia teknologian keinoin voisi ratkaista ja miten niitä voisi ratkaista. Lasten kanssa opetellaan kuvailemaan, miten pulman voisi ratkaista.
tiedon esittämisessä kiinnitetään huomiota ilmaisun kokonaisvaltaisuuteen. Tietoa esitetään lapsille sopivin keinoin: kielellisesti, kuvallisesti ja kehollisesti.

Tutkiva ja luova työskentely

lapsia kannustetaan muodostamaan kysymyksiä, joihin etsitään yhdessä vastauksia digitaalisia palveluja hyödyntäen.
lasten kanssa tutustutaan kokeillen ja monipuolisesti arjen teknologiaan, erilaisiin tutkimusvälineisiin ja tutkimisen tapoihin.
herätellään motivaatiota tutkivaan työskentelyyn.
tehdään tutkimuksia käyttämällä apuna teknologiaa ja digitaalisia ympäristöjä. Näitä hyödynnetään havaintojen tekemisessä, tiedon jäsentämisessä ja tiedon ymmärtämisessä.
hyödynnetään leikkilisiä ja pelillisiä työskentelytapoja.
tartutaan lasten aloitteisiin ja syvennetään niitä digitaalisten ympäristöjen mahdollisuuksia hyödyntäen.
luodaan lapsille mahdollisuuksia kokeilla luovaa tuottamista digitaalisissa palveluissa laajan tekstikäsitteksen mukaisesti.

tuetaan lapsen yksilöllisiä tapoja ilmaista itseään digitaalisia ympäristöjä hyödyntäen. Lapsia rohkaistaan monipuoliseen kokeiluun ja ilmaisuun.
luodaan ja rakennetaan uutta yhdessä. Lasten kanssa toteutetaan yhteisöllisiä luovia projekteja, joissa on digitaalisia elementtejä.
digitaalisissa palveluissa luodaan lapsia kiinnostavaa, ajankohtaista sisältöä lasten aloitteesta.
käytetään kuvia ja videoita monipuolisesti.

Vuorovaikutus

harjoitellaan yhteisöllistä tapaa työskennellä.
digitaalisia mahdollisuuksia hyödynnetään, kun luodaan ympäristöä, jossa kaikki pääsevät loistamaan kehityksensä, ikävaiheensa ja edellytystensä mukaan.
yhteisöllisessä digitaalisessa työskentelyssä kiinnitetään erityistä huomiota tunne- ja vuorovaikutustaitoihin.
digitaalisia mahdollisuuksia hyödynnetään fiktiivisiin rooleihin, satuihin ja tarinoihin eläytymisessä.
henkilöstö hyödyntää digitaalisia palveluja yhteydenpidossa huoltajiin vuorovaikutusta vahvistaen.
suljettuja yhteisöllisiä palveluja hyödynnetään tarkoituksenmukaisesti. Lasten kanssa harjoitellaan oman sisällön tuottamista hyödyntäen käytössä olevaa digitaalista ympäristöä.
lapsille annetaan mahdollisuus olla vuorovaikutuksessa yksilöllisillä ja vaihtoehtoisilla tavoilla.
opetellaan tunnistamaan emojiä.
pidetään yllä myönteistä suhtautumista digitaalisiin vuorovaikutteisiin palveluihin.
ratkaistaan yhdessä mahdollisia digitaalisissa palveluissa kohdattuja ongelmia.
harjoitellaan sosioemotionaalisia taitoja. Lasten kanssa harjoitellaan toimimaan kiusaamista ennaltaehkäisten.
lapsen uskoa omaan vaikuttamismahdollisuuksiinsa vahvistetaan hyödyntämällä digitaalisia palveluja.
digitaalisia ympäristöjä käytetään lasten ajatusten ja mielenkiinnon kohteiden näkyväksi tekemisessä.
lapset ovat aktiivisesti mukana digitaalisia ympäristöjä hyödyntävän leikin ja oppimisen suunnittelussa, toteutuksessa ja arvioinnissa.
varmistetaan jokaisen lapsen monipuoliset osallistumisen ja vaikuttamisen mahdollisuudet.
lapset saavat kokemuksia siitä, miten digitaalisissa palveluissa voi osallistua yhteisön toimintaan.

7.2 Digitaalinen osaaminen esiopetuksessa

Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen on tärkeä kansalaistaito. Sitä tarvitaan lasten ja perheiden arjessa, ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa ja yhteiskunnallisessa osallistumisessa. Se on osa monilukutaitoa sekä media- ja opiskelutaitoja, joita tarvitaan opiskelussa ja työelämässä. Esiopetuksen tehtävä on kotien rinnalla edistää lasten tieto- ja viestintäteknologista osaamista.

Opetuksessa tutustutaan erilaisiin tieto- ja viestintäteknologisiin välineisiin, palveluihin ja peleihin. Tieto- ja viestintäteknologian avulla tuetaan lasten vuorovaikutustaitoja, oppimisen taitoja sekä vähitellen kehittyvää kirjoitus- ja lukutaitoa. Mahdollisuudet kokeilla ja tuottaa itse edistävät lasten luovan ajattelun ja yhteistoiminnan taitoja. Lapsia ohjataan omaksumaan turvallisia ja ergonomisia käyttötaitoja.

”Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet (2014)

7.2.1 Käytännön taidot ja oma tuottaminen

Tekniset perustaidot

henkilöstö varmistaa, että digitaalista osaamista edistävät välineet ovat tarkoituksenmukaisessa käytössä. Tarvittaessa henkilöstö informoi varhaiskasvatuksen järjestäjää oppimisympäristöä koskevista puutteista.
henkilöstö tekee oppimisympäristössä olevat välineet ja laitteet lapsille tutuksi. Lasten kanssa opetellaan, että teknologia on luonteva osa oppimisympäristöä.
henkilöstö näyttää esimerkkiä teknologian tarkoituksenmukaisesta käytöstä arjessa. lasten kanssa opetellaan laitteiden ja välineiden turvallista ja huolellista käyttöä.
henkilöstö tietää, mistä saa digitaalisten ympäristöjen käytön tukea, ja hakee sitä tarvittaessa.
henkilöstö keskustelee huoltajien kanssa mahdollisesta lasten omien välineiden ja laitteiden käytöstä.
tutkitaan lasten omia leluja ja niiden toimintaperiaatteita.
opetellaan käynnistämään ja sammuttamaan mobiililaitte. Laitetta opetellaan lataamaan.
harjoitellaan käyttämään mobiililaitteen ominaisuuksia ja toiminnallisuuksia.
opetellaan nimeämään välineitä ja tunnistamaan yleisimpiä symboleja
keskustellaan siitä, mikä on internet. Lasten kanssa opetellaan, mikä on selain ja mitä selaaminen tarkoittaa.
havainnoidaan ja tutustutaan arjen teknologiaan.
keskustellaan teknologian merkityksestä lasten elämässä.
opetellaan digitaalisten ympäristöjen käyttö- ja toimintaperiaatteisiin liittyvää sanastoa.
opetellaan laatimaan ja noudattamaan yksinkertaisia digitaalisiin palveluihin liittyviä ohjeita.
opetellaan näppäintaitoja ja näppäimistön käytön alkeita sekä tutustutaan hiiren käyttöön.

Toiminta eri ympäristöissä

henkilöstö tuntee ja käyttää tarkoituksenmukaisesti lapsen varhaiskasvatusta ja esiopetusta koskevia digitaalisia palveluita.
digitaalisia palveluita käytetään pedagogisessa dokumentoinnissa aktiivisesti.
digitaalisia ympäristöjä hyödynnetään osana kehityksen ja oppimisen tukea.
digitaalisia ympäristöjä hyödynnetään oppimisympäristössä moniaistisesti.
lasten kanssa tutustutaan kokeillen ja leikitellen sovelluksiin oppimisen alueiden aihepiirien kautta.
lasten kanssa pelataan ja tutkitaan pelien logiikoita. Lasten kanssa keksitään uusia ja muokataan tuttuja pelejä.
hyödynnetään digitaalisten ympäristöjen pelillisiä elementtejä.
käytetään sovelluksia monipuolisesti ja havainnoidaan niiden keskeisiä toimintaperiaatteita.

Tuottaminen

tuotetaan ja tulkitaan viestejä digitaalisissa ympäristöissä.
käsitellään kuvia ja videoita monipuolisesti, leikillisesti ja kokeillen.
tuotetaan tekstejä laajan tekstikäsitelmän mukaisesti.

7.2.2 Vastuullisuus ja turvallisuus

Vastuullisuus

henkilöstö keskustelee huoltajien kanssa digitaalisten ympäristöjen käytöstä ja toimintatavoista.
henkilöstö huolehtii tietosuojasta lasten kuvien ja tuotosten julkaisussa.
henkilöstö sopii huoltajien kanssa kuvien ottamisesta ja julkaisemisesta sekä lapsen tuotosten julkaisemisesta.
pedagogiseen dokumentointiin liittyen lasten kanssa keskustellaan käytössä olevista digitaalisista palveluista.
lapselta pyydetään lupa hänen kuvansa ja tuotoksensa julkaisemiseen. Lasten kanssa opetellaan, että kuvan ottamiseen ja julkaisuun tulee olla lupa.
henkilöstö varmistaa, että kaikki huoltajat pääsevät tiedon äärelle digitaalisissa palveluissa. Virallinen ja epävirallinen viestintä erotetaan toisistaan.
tutustutaan lasten digitaaliseen maailmaan ja sen ajankohtaisiin ilmiöihin.
lapsille tarjotaan vain ikä- ja kehitystasoon sopivaa sisältöä.
henkilöstö kertoo huoltajille henkilötietojen käsittelystä esiopetuksessa (ml. Koski) esiopetuksen järjestäjän ohjeiden mukaisesti.
keskustellaan tekijänoikeuksista ja siitä, että toisen tuottaman sisällön käyttöön tulee aina olla lupa.
turvallisia digitaalisia palveluja käytetään vuorovaikutuksen tukena.
lasten kanssa keskustellaan kestävästä teknologian käytöstä ja siitä, että teknologian uusiminen ja käyttö kuluttavat luonnonvaroja.

Turvallisuus

Turvallisuus esiopetuksessa
henkilöstö tuntee tietosuoja- ja tietoturvaohjeet ja noudattaa niitä.
henkilöstö kunnioittaa lapsen yksityisyydensuojaa digitaalisissa ympäristöissä.
henkilöstö tietää, mitä turvakielto tarkoittaa, ja osaa kertoa turvakieillon alaisten tietojen käsittelystä perheille varhaiskasvatuksessa
digitaalisiin palveluihin tutustumisessa kiinnitetään erityistä huomiota turvallisuuteen.
lasta kannustetaan kertomaan kokemuksistaan digitaalisissa palveluissa.
lasten digitaalista maailmaa koskeviin aloitteisiin tartutaan ja niistä keskustellaan.
harjoitellaan kehittyvää kriittistä lukutaitoa.
keskustellaan ikärajoista ja niiden merkityksestä sekä tutustutaan niitä ohjaaviin symboleihin.
tutustutaan turvalliseen toimintaan digitaalisissa palveluissa. Lasten kanssa opetellaan turvallisen toiminnan peruserätyksellisiä.
opetellaan, kuinka toimia, jos digitaalisessa palvelussa kohtaa ongelman.
lasten kanssa keskustellaan salasanoista ja käyttäjätunnuksista sekä siitä, miksi niitä ei jaeta.
lasten kanssa pohditaan ja arvioidaan verkossa olevan tiedon luonnetta ja luotettavuutta.

Ergonomia

lapsille tarjotaan laadukasta sisältöä niin käyttäjälähtöisyyden kuin pedagogiikan näkökulmasta.
suositetaan liikkumiseen kannustavia digitaalisia ympäristöjä.
lasten kanssa käytetään lasten käyttöön soveltuvia digitaalisia ympäristöjä.
varmistetaan, että välineet ja laitteet ovat lapsille saatavilla siten, että ne kannustavat lasta hyödyntämään niitä leikissä ja oppimisessa.
venytellään, jumpataan ja liikutaan runsaasti ja säännöllisesti.
opetellaan kiinnittämään huomiota äänenlaatuun ja -voimakkuuteen.
opetellaan kiinnittämään huomiota valaistukseen ja näytön kirkkauteen sekä säätämään niitä.
lapset saavat kokemuksia pitkäjänteisestä toiminnasta digitaalisissa ympäristöissä.
harjoitellaan hyvää ergonomiata ja tauottamista.

7.2.3 Tiedonhallinta sekä tutkiva ja luova työskentely

Tiedonhallinta

tutustutaan tiedonhakuun hakemalla tietoa lapsia kiinnostavista asioista sekä ajankohtaisista aiheista ja ilmiöistä.
keskustellaan tiedon luotettavuudesta laajan tekstikäsityksen mukaisesti.
harjoitellaan tiedon kriittistä arviointia.
luokittelua ja ryhmittelyä tehdään pelillisesti ja leikkillisesti digitaalisissa palveluissa
lasten kanssa pohditaan, mitä pulmia teknologian keinoin voisi ratkaista ja miten niitä voisi ratkaista. Lasten kanssa opetellaan kuvailemaan, miten pulman voisi ratkaista.

tiedon esittämisessä kiinnitetään huomiota ilmaisen kokonaisvaltaisuuteen. Tietoa esitetään lapsille sopivin keinoin: kielellisesti, kuvallisesti ja kehollisesti.
harjoitellaan selaimen peruskäyttöä.
harjoitellaan tarkoituksenmukaisten hakusanojen käyttöä.
luodaan yhteyksiä sekä sanallistetaan ja tehdään näkyväksi yhteyksiä asioiden välillä.
luokittelun yhteydessä tutustutaan käsitekarttoihin ja opetellaan luomaan niitä yhdessä digitaalisesti.

Tutkiva ja luova työskentely

lapsia kannustetaan muodostamaan kysymyksiä, joihin etsitään yhdessä vastauksia digitaalisia palveluja hyödyntäen.
lasten kanssa tutustutaan kokeillen ja monipuolisesti arjen teknologiaan, erilaisiin tutkimusvälineisiin ja tutkimisen tapoihin.
käytetään kuvia ja videoita monipuolisesti.
herätellään motivaatiota tutkivaan työskentelyyn.
tehdään tutkimuksia käyttämällä apuna teknologiaa ja digitaalisia ympäristöjä. Näitä hyödynnetään havaintojen tekemisessä, tiedon jäsentämisessä ja tiedon ymmärtämisessä.
hyödynnetään leikillisiä ja pelillisiä työskentelytapoja.
tartutaan lasten aloitteisiin ja syvennetään niitä digitaalisten ympäristöjen mahdollisuuksia hyödyntäen.
luodaan lapsille mahdollisuuksia kokeilla luovaa tuottamista digitaalisissa palveluissa laajan tekstikäsityksen mukaisesti.
tuetaan lapsen yksilöllisiä tapoja ilmaista itseään digitaalisia ympäristöjä hyödyntäen. Lapsia rohkaistaan monipuoliseen kokeiluun ja ilmaisuun.
digitaalisissa palveluissa luodaan lapsia kiinnostavaa, ajankohtaista sisältöä lasten aloitteesta.
lasten kanssa tehdään teknologiaa ja digitaalisia ympäristöjä hyödyntäviä pidempikestoisia tutkimusprojekteja.
pohditaan tutkimuksen roolia ongelmien ratkaisussa lasten omien tutkimusprojektien kautta.
käytetään monipuolisesti erilaisia sovelluksia.
lapsia kannustetaan toteuttamaan ideoitaan helppokäyttöisiä sovelluksia hyödyntäen.
rikastetaan lasten mielikuvitusta ja leikitellään digitaalisten ympäristöjen mahdollisuuksilla.

7.2.4 Vuorovaikutus

Vuorovaikutus

harjoitellaan yhteisöllistä tapaa työskennellä.
digitaalisia mahdollisuuksia hyödynnetään, kun luodaan ympäristöä, jossa kaikki pääsevät loistamaan kehityksensä, ikävaiheensa ja edellytystensä mukaan.
yhteisöllisessä digitaalisessa työskentelyssä kiinnitetään erityistä huomiota tunne- ja vuorovaikutustaitoihin.
digitaalisia mahdollisuuksia hyödynnetään fiktiivisiin rooleihin, satuihin ja tarinoihin eläytymisessä.
henkilöstö hyödyntää digitaalisia palveluja yhteydenpidossa huoltajiin vuorovaikutusta vahvistaen.
suljettuja yhteisöllisiä palveluja hyödynnetään tarkoituksenmukaisesti. Lasten kanssa harjoitellaan oman sisällön tuottamista hyödyntäen käytössä olevaa digitaalista ympäristöä.
lapsille annetaan mahdollisuus olla vuorovaikutuksessa yksilöllisillä ja vaihtoehtoisilla tavoilla.
pidetään yllä myönteistä suhtautumista digitaalisiin vuorovaikutteisiin palveluihin.
ratkaistaan yhdessä mahdollisia digitaalisissa palveluissa kohdattuja ongelmia.
harjoitellaan sosioemotionaalisia taitoja. Lasten kanssa harjoitellaan toimimaan kiusaamista ennaltaehkäisten.
lapsen uskoa omiin vaikuttamismahdollisuuksiinsa vahvistetaan hyödyntämällä digitaalisia palveluja.
digitaalisia ympäristöjä käytetään lasten ajatusten ja mielenkiinnon kohteiden näkyväksi tekemisessä.
lapset ovat aktiivisesti mukana digitaalisia ympäristöjä hyödyntävän leikin ja oppimisen suunnittelussa, toteutuksessa ja arvioinnissa.
varmistetaan jokaisen lapsen monipuoliset osallistumisen ja vaikuttamisen mahdollisuudet.
harjoitellaan yhteydenottamista ja vuorovaikutusta digitaalisissa palveluissa.
opetellaan emoji- ja tarkoituksenmukaista käyttöä.
harjoitellaan hyviä tapoja toimia digitaalisissa palveluissa.
tutustutaan osallisuutta lisääviin digitaalisiin palveluihin.

Tämän luvun kuvaukset perustuvat opetushallituksen Digitaalisen osaamisen kuvauksiin.

<https://eperusteet.opintopolku.fi/#/fi/digiosaaminen/8706410/tekstikappale/8709071>

8 Tuki

8.1 Tekninen tuki

Varhaiskasvatuksen tietoteknisistä tukipalveluista huolehtii varhaiskasvatuksen järjestelmäasiantuntija yhdessä kunnan tietotekniikkapalveluiden kanssa. Tietokoneiden ja järjestelmien tuki toimii tietotekniikkapalveluiden Helpdeskin kautta (sähköinen tukipyyntö). Tablet-laitteiden hallinnasta (Mobileiron) vastaa varhaiskasvatuksen järjestelmäasiantuntija. Laitteiden uusimisesta vastaa varhaiskasvatuksen järjestelmäasiantuntija yhteistyössä päiväkodin johtajien sekä tietohallinnon kanssa.

8.2 Pedagoginen tuki

Jokaisessa varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen yksikössä on vähintään yksi digivastaava, joka toimii oman yksikkönsä innostajana ja tiedonjakajana digiasioissa. Digivastaava toimii myös oman yksikkönsä lähitukena sekä yhteyshenkilönä oman yksikkönsä ja varhaiskasvatuksen järjestelmäasiantuntijan välillä. Digivastaavat kokoontuvat säännöllisesti kertomaan yksikön kuulumisia, keskustelemaan ajankohtaisista asioista, jakamaan vinkkejä, ratkaisemaan ilmenneitä pulmia sekä kehittämään digitoimintaa eteenpäin.

9 Suunnitelman arviointi ja päivittäminen

Suunnitelmaa arvioidaan ja päivitetään vähintään joka toinen vuosi. Arviointia tehdään varhaiskasvatuksen kentältä kootun tiedon pohjalta. Suunnitelman ajantasaisuudesta huolehtii varhaiskasvatuksen järjestelmäasiantuntija yhteistyössä varhaiskasvatussyksiköiden digivastaavien ja johtajien kanssa.

10 Liitteet

Muutamia hyväksi havaittuja kunnan käytössä olevia tablettisovelluksia

10.1 Ohjelmointiosaaminen

Kuvake	Sovelluksen nimi	Ikäsuositus	Lyhyt kuvaus
	Bee Bot	5+	Kaksiulotteinen ohjelmointipeli, jossa ohjataan Bee Bot -robotti kentän läpi
	Osmo Coding Awbie	5+	Ohjataan hahmoa konkreettisilla ohjauspalikoilla kenttien läpi. Vaatii toimiakseen Osmo tuotepaketin
	Coding Safari	4+	Luodaan polun palasista reittejä eläimille.
	ScratchJr	5+	Kannustaa luovaan ohjelmointiin. Voidaan tehdä omia hahmoja ja tarinoita.
	Pikku Kakkosen eskari	3+	Oma koodausosio ja lisäksi matematiikassa harjoitellaan lajittelua ja vertailua. Osa tehtävistä sopii nuoremmillekin pelaajille
	Lightbot: Code Hour	5+	Kolmiulotteinen ohjelmointipeli, jossa ohjataan robottia kentän läpi
	Code Karts	4+	Ohjataan auto nuolipalikoilla oikeaa reittiä pitkin maaliin.
	Very Hungry Caterpillar Shapes and Colors	4+	Muotojen ja värien harjoittelua
	Osmo Tangram Education	4+	Tangramien tekoa mallin mukaan. Vaatii toimiakseen Osmo tuotepaketin

10.2 Medialukutaito

Kuvake	Sovelluksen nimi	Ikäsuositus	Lyhyt kuvaus
	Book Creator	4+	Omien kirjojen luominen
	Clips	4+	Kuvan ja videon muokkausta, omien videosesitysten tekoa
	Green Screen	4+	Trikkikuvien ja -videoiden luonti
	iMovie	4+	Omien elokuvien, animaatioiden, valokuvaesitysten luonti ja editointi
	Stop Motion Studio	S	Omien animaatioiden teko
	ReverseMovieFX	S	Voidaan luoda takaperin toistuvia videoita
	Puppet pals 2	4+	Omien nukke-esitysten teko
	Sock Puppets	4+	Omien sukkanukke-esityksien tekoa
	Chatterpix kids	4+	Ota kuva, piirrä suu, äänitä puhetta, koristele kuva
	GarageBand	4+	Erilaisten soittimien soittamista sekä mahdollisuus oman musiikkikappaleen äänittämiseen

10.3 Digitaalinen osaaminen

Kuvake	Sovelluksen nimi	Ikäsuositus	Lyhyt kuvaus
	Quiver + Quiver education	S	Tulosta värityskuva osoitteesta quivervision.com, väritä kuva ja katso tabletilla, kuinka kuva herää henkiin
	Kahoot!	3+	Omien tietovisojen luonti ja pelaaminen. Löytyy myös netistä osoitteesta kahoot.com
	Ekapeli alku	5+	Harjoitellaan kirjainten, tavujen ja sanojen lukemista
	Pikku Kakkosen eskari	3+	Äidinkieltä, matematiikkaa, englantia, kieliä musiikkia ja ohjelmointia. Osa tehtävistä sopii myös alle eskari-ikäisille
	Pikku Kakkonen	S	Monipuolisia pieniä tehtäviä ja pelejä eri osa-alueille
	Fun time timer	S	Timeri. Aseta aika ja katso kuinka etana liikkuu ruudun poikki.
	Google maps	S	Karttapalvelu ja reittihaku. Toimii myös tietokoneella selaimen kautta
	Google Earth	S	Kolmiulotteinen karttapalvelu maapallon tutkimiseen Toimii myös tietokoneella selaimen kautta
	Google Arts and Culture	S	Taiteen ja kulttuurin tutkimista. Voi esim. tehdä virtuaalisia museovierailuja Toimii myös tietokoneella selaimen kautta

10.4 Digipassit

Digipassit ovat vapaasti kaikkien käytettävissä ja hyödynnettävissä.

PDF tiedostot digipasseista löytyvät kunnan varhaiskasvatuksen Teamsista sekä osoitteesta

[Varhaiskasvatuksen hankkeet ja kehittäminen - Kempeleen kunta](#)

OHJELMOINTIOSAAMISEN DIGIPASSI	
Päiväkoti:	 Osaamme  Harjoittelemme  Ei vielä
Ryhmä:	
Harjoittelemme kertomaan omista ajatuksista ja havainnoista	  
Harjoittelemme luokittelua, vertailua ja järjestykseen asettamista	  
Olemme havainnoineet arjen säännönmukaisuuksia ja toistuvia asioita	  
Harjoittelemme toimimaan annettujen ohjeiden mukaan	  
Olemme tutustuneet erilaisiin tapoihin antaa ohjeita (sanallinen, visuaalinen, kehollinen, ääneen perustuva)	  
Lapset ovat päässeet kokeilemaan toimintaohjeiden antamista itse	  
Leikimme sääntöleikkejä	  
Pelaamme erilaisia pelejä	  
Olemme keksineet sääntöleikkeihin ja peleihin omia sääntöjä	  
Olemme käyttäneet ohjattavia leluja ja laitteita esim. lattiarobotteja	  
Olemme käyttäneet loogista ja ohjelmoinnillista ajattelua tukevia sovelluksia (esim. Osmo Coding awbie, Pikku Kakkosen eskari, Bee bot, Scratch jr)	  
Olemme suunnitelleet ja rakentaneet erilaisista materiaaleista omia laitteita ja robotteja	  
Olemme havainnoineet, nimenneet ja tutkineet arjesta löytyvää teknologiaa	  

MEDIALUKUTAIDON DIGIPASSI

Päiväkoti:

Ryhmä:



Osaamme



Harjoittelemme



Ei vielä

Ryhmän lapsilla on mahdollisuus vaikuttaa heitä koskeviin asioihin



Lapset osallistuvat pedagogiseen dokumentointiin



Olemme tutustuneet lasten kanssa erilaisiin medioihin, mediavälineisiin ja mediasisältöihin



Olemme tuottaneet leikinomaisesti omaa mediaa
(esim. valokuvat, kuva-animaatiot, videot, digitaaliset kirjat, musiikki)



Olemme käyttäneet mediasisältöjen tuottamiseen erilaisia sovelluksia
(esim. iMovie, Book Creator, Stop Motion Studio, Garage Band, Green Screen)



Kunnioitamme lapsen tekijänoikeuksia omaan tuotokseensa: laitamme nimen lapsen tuotoksiin ja pyydämme lupaa työn jakamiseen



Olemme etsineet yhdessä tietoa lapsia kiinnostavista asioista mediavälineitä käyttäen



Olemme opetelleet ymmärtämään, että osa mediasisällöistä on totta ja osa kuvitteellista



Olemme keskustelleet lasten kuluttamista mediasisällöistä sekä niiden synnyttämistä ajatuksista ja tunteista



Olemme leikkineet mediaan liittyviä leikkejä



Olemme keskustelleet ikärajoista sekä opetelleet turvallista ja vastuullista mediavälineiden ja -sisältöjen käyttöä



DIGITAALISEN OSAAMISEN PASSI

Päiväkoti:

Ryhmä:



Osaamme



Harjoittelemme



Ei vielä

Digitaalista osaamista edistävät välineet ovat ryhmässämme
tarkoituksenmukaisessa käytössä



Informoimme mahdollisista puutteista sekä toimimattomista laitteista
varhaiskasvatuksen järjestäjää



Oppimisympäristön laitteet ja välineet ovat lapsille tuttuja



Ryhmämme välineet ja laitteet (esim. tabletit) ovat lasten saatavilla
sitä, että ne kannustavat lasta hyödyntämään niitä leikeissä ja
oppimisessa



Kiinnitämme huomiota toiminnan tauottamiseen ja hyvin
työasentoihin, myös lasten kohdalla



Olemme edistäneet digitaalista osaamistamme koulutuksilla ja
hankkimalla tietoa



Tiedämme, mistä saamme digitaalisten ympäristöjen käytön tukea ja
pyydämme sitä tarvittaessa



Hyödynnämme aktiivisesti digitaalisia ympäristöjä oppimisen eri osa-
alueilla



Olemme tehneet lasten kanssa tutkimuksia sekä luovia projekteja
teknologiaa ja digitaalisia ympäristöjä apuna käyttäen



Tunnetta tietosuoja- ja tietoturvaohjeet ja noudatamme niitä



11 Tausta-aineistot

Tausta-aineistoihin on kirjattu sekä tekstissä viitatus lähteet, mutta myös muut materiaalit, joita on hyödynnetty varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen digisuunnitelman teossa.

- Opetus- ja kulttuuriministeriö. [Kasvatuksen ja koulutuksen digitalisaation linjaukset 2027](#)
- Opetus- ja kulttuuriministeriö, Varhaiskasvatuksen, perusopetuksen ja vapaan sivistystyön osasto. [Varhaiskasvatuksen, esi- ja perusopetuksen digitalisaation tavoitetila](#)
- Opetushallitus ja Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. [Digitaalisen osaamisen kuvaukset](#)
- Kempeleen kunta. [Varhaiskasvatussuunnitelma](#)
- Kempeleen Kunta. [Esiopetussuunnitelma](#)