



DIGISUUNNITELMA

EURAJOEN
VARHAISKASVATUS



SISÄLLYS

VARHAISKASVATUKSEN DIGISUUNNITELMA	3

DIGITAALISEN OSAAMISEN KEHITTÄMISTÄ OHJAAVAT PERIAATTEET	4

DIGITAALISEN OSAAMISEN KUVAUKSET	6
Digitaalinen osaaminen	
Ohjelmointiosaaminen	
Medialukutaito	

TEKIJÄNOIKEUDET	13

PAIKALLISIA ASIOITA	14
Digivastaavat	
It-tuki	
Käytettävät palvelut/tallentaminen	
Laitteet	
Wilma	
Tietoturva	
Varhaiskasvatuksen digisivut	

KÄYTÖSSÄ OLEVAT OHJELMISTOT JA SOVELLUKSET	16

SOME OHJEET	
VARHAISKASVATUKSEEN	17

Liite iPad ajokortti	18

VARHAISKASVATUKSEN DIGISUUNNITELMA

Eurajoen kunnan varhaiskasvatuksen digisuunnitelma on laadittu osana vuosina 2022-2023 käynnissä olevaa Uutta lukutaitoa-oppimassa hanketta. Suunnitelman laatimisen lähtökohtana on ollut tuoda Digitaalisen osaamisen kuvausten sisällöt oman kuntamme varhaiskasvatukseen sopivalla tavalla sekä korostaa meille aiheeseen liittyviä tärkeitä asioita. Asiakirjana se on haluttu rakentaa mahdollisimman helposti lähestyttäväksi varhaiskasvatuksen henkilöstölle ja se toimii työkaluna varhaiskasvatuksen toiminnan suunnittelussa ja kehittämisessä digitaalisen osaamisen näkökulmasta. Suunnitelmaa tullaan tarkastelemaan vuosittain ja päivittämään aina tarvittaessa. Digisuunnitelman laatimisesta ja sen päivittämisestä vastaa kunnan varhaiskasvatuksen edustajista koottu tiimi.

Digisuunnitelman tavoitteena on, että sen avulla pystymme tarjoamaan varhaiskasvatuksessa oleville lapsille tasa-arvoiset mahdollisuudet oppia, oivaltaa ja harjoitella digitaitoja ikätasoon sopivalla tavalla.

Vuonna 2022 käyttöön tulleissa varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa nousevat aiempaa enemmän esille digitaidot. Digitaalinen osaaminen on nostettu vasussa yhdeksi laaja-alaisen osaamisen osa-alueista. Lisäksi se nousee esille muun muassa monilukutaidossa. Varhaiskasvatussuunnitelma on velvoittava asiakirja, joten siksi myös digitaalisen osaamisen harjoittelun tulee olla osa varhaiskasvatuksen toimintaa. Tämän päivän lapset ovat "diginatiiveja" eli he syntyvät digilaitteiden keskelle eikä niiltä voi välttyä tämän päivän maailmassa. Juuri tästä syystä digitaalista osaamista on syytä harjoitella, jotta lapset oppivat toimimaan, käyttämään ja hyödyntämään digitaalisuuden tuomia mahdollisuuksia tarkoituksen mukaisesti sekä turvallisesti. Aivan kuten muutkin taidot, myös digimaailmassa tarvittavia taitoja täytyy harjoitella, eikä niitä voida pitää itsestään selvyytenä. Lapsilla tulee olla tasa-arvoiset mahdollisuudet myös digitaitojen oppimiseen.



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.

DIGITAALISEN OSAAMISEN KEHITTÄMISTÄ OHJAAVAT PERIAATTEET

1 LASTEN TASAVERTAISET MAHDOLLISUUDET OPPIMISELLE

Varhaiskasvatuksessa pyrimme tarjoamaan lapsille tasa-vertaiset mahdollisuudet kokonaisvaltaiselle oppimiselle. Toimintaamme ohjaavat Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet sekä sen pohjalta laadittu Eurajoen paikallinen varhaiskasvatussuunnitelma. Kehittämällä henkilökunnan digitaalisen osaamisen tietämystä ja osaamista, pystymme tukemaan myös lasten mahdollisuuksia tasavertaisiin oppimismahdollisuuksiin.



2

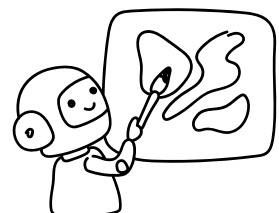
PEDAGOGIIKKA

Kuten kaikkea toimintaamme varhaiskasvatuksessa, myös digitaaliseen osaamiseen liittyvää toimintaa ohjaa pedagoginen peruste. Digitaaliset laitteet ja ympäristöt toimivat sekä oppimisen välineinä, että oppimisen kohteina. Määrä ei korvaa laatua vaan huomiota siihen, mihin ja missä kohdissa hyödynnämme digitaalisuuden tuomia mahdollisuuksia lasten oppimiselle. Monia digitaalisen osaamisen sisältöjä on mahdollista harjoitella myös ilman laitteita.

3

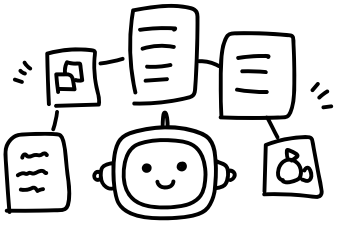
LEIKKI JA LUOVUUS

Toimintaa toteutetaan leikin ja luovuuden lähtökohdista. Lapsille on tärkeää on antaa oma tilansa kokeilla ja oivaltaa asioita digitaaliseen osaamisen liittyen. Esimerkiksi ohjelmointiosaamisen kohdalla korostuvat monipuoliset ajattelun ja ongelmanratkaisutaidot, joiden kehittymistä voimme tukea hyvin monipuolisin tavoin leikin kautta. Esimerkiksi rakenteluleikit sekä lautapelit ovat oivallinen tapa tukea tämän kaltaisten taitojen kehittymistä. Digitaaliset laitteet tarjoavat myös runsaasti mahdollisuuksia lasten luovuudelle ja itsensä ilmaisulle.



4

HENKILÖSTÖN OSAAMISEN KEHITTÄMINEN

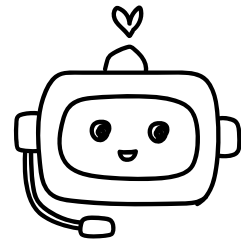


Jotta henkilöstö voi tarjota oppimismahdollisuuksia digitaalisiin liittyen lapsille, on myös tärkeää varmistaa mahdollisuudet oman osaamisensa kehittämiseen. Henkilöstön vastuulla on tuoda esille, jos kaipaa erityistä tukea tai koulutusta digitaaliseen osaamiseen liittyen. Päiväkodeissa nimetyt digivastaavat toimivat henkilöstön apuna omissa yksiköissään. Henkilöstön osaamista tuetaan varhaiskasvatuksen hankkeiden; Uutta lukutaitoa oppimassa sekä Digiä yhdessä oppien kautta.

POSITIIVISUUS JA AVOIMUUS
UUTTA KOHTAAN

5

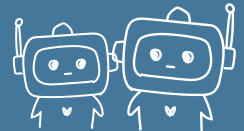
Digi ei ole kaikkien lempiaihe, eikä sen sitä tarvitse ollakaan. Joku toinen taas kokee tämän itselleen mieluisana aiheena, mutta ei välttämättä koe olevansa vahvimmillaan kädentaidoissa tai musiikissa. Kuitenkin avoin mieli ja uusien juttujen oppiminen voi tuoda mukanaan uusia puolia työhön ja avata uusia ulottuvuuksia.



6

YHDESSÄ OPPIMINEN

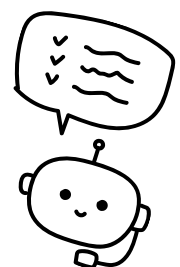
Kysy apua, vinkkejä ja ideoita muilta. Toinen toistemme tietotaitoa hyödyntäen päästään aina parhaiten eteenpäin. Tarjoa myös apuasi muille, jos sinulta löytyy osaamista aiheeseen. Lisäksi lasten kanssa on aina mahdollisuus yhdessä opetella uutta, vaikka itse ei etukäteen olisikaan ekspertti asiassa.



YRITYKSEN JA EREHDYKSEN KAUTTA

7

Kukaan ei onnistu kaikessa aina ja tämä pitää hyvinkin paikkaansa myös digiin liittyvissä asioissa. Joskus jokin peli tai sovellus ei toimikkaan juuri kun sen pitäisi, laitteen kanssa tulee yllättäviä ongelmia tai mitä milloinkin vastaan tulee. Älä pelästy, jos kaikki ei tällä kertaa mennyt kuten oli ennalta suunniteltu. Aina on mahdollisuus kokeilla uudestaan, eikä uutta opi kuin harjoittelemalla.

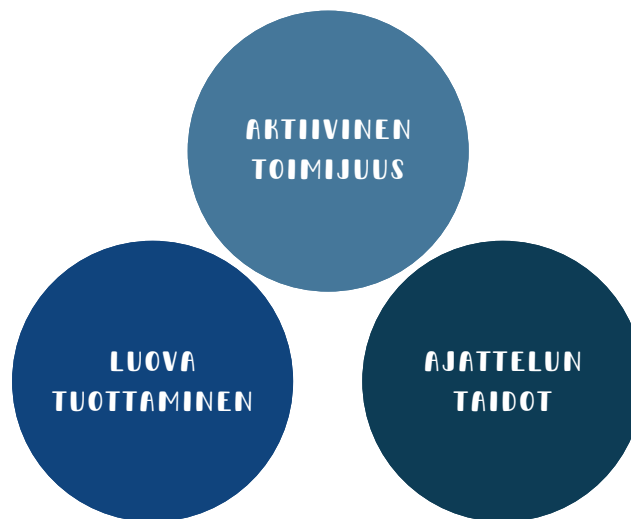


DIGITAALISEN OSAAMISEN KUVAUKSET

Digitaalisen osaamisen kuvaukset on laadittu Uudet lukutaidot kehittämisohjelmassa, joka on osa opetus- ja kulttuuriministeriön laajempaa Oikeus oppia -kehittämisohjelmaa (2020–2023), jolla vahvistetaan varhaiskasvatuksen sekä esi- ja perusopetuksen laatua ja tasa-arvoa. Kehittämisohjelmassa luodut kuvaukset on johdettu tukimateriaaliksi Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden (2022) ja Esiopetussuunnitelman perusteista (2014) sekä Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteista (2014). Kuvaukset on laadittu edistämään yhdenvertaisuuden toteutumista lasten ja nuorten digitaalisten taitojen ja osaamisen opetuksessa.

Kuvauksissa korostuvat kolme osa-aluetta:

- 1) luova tuottaminen
- 2) aktiivinen toimijuus
- 3) ajattelun taidot.



Osaamisen alueita digitaalisen osaamisen kuvauksissa on myös kolme:

DIGITAALINEN OSAAMINEN	OHJELMOINTIOSAAMINEN	MEDIALUKUTAIDOT
------------------------	----------------------	-----------------

DIGITAALINEN OSAAMINEN



VASTUULLISUUS JA TURVALLISUUS

- Henkilöstö:
 - keskustelee huoltajien kanssa digitaalisten ympäristöjen käytöstä ja tiedottaa henkilötietojen käsittelystä
 - huolehtii tietosuojasta ja sopivat huoltajien kanssa kuvien/tuotosten ottamisesta ja julkaisemisesta
 - tarjoaa lapsille vain ikä- ja kehitystasoon sopivaa sisältöä & keskustelee ikärajoista ja symboleista
 - noudattaa tietosuoja- ja tietoturvaohjeita sekä kunnioittaa lapsen yksityisyyttä
 - kiinnittää huomiota turvallisuuden digitaalisissa palveluissa
 - kannustaa lasta kertomaan kokemuksistaan
 - harjoittelee kriittistä lukutaitoa
- Toiminnassa suositaan liikkumista tukevia ympäristöjä
- Huomioidaan ergonominen työskentelyasento ja tauottaminen
- Opetellaan säätämään äänenvoimakkuutta, valaistusta ja näytön kirkkautta

TIEDONHALLINTA & TUTKIVA JA LUOVA TYÖSKENTELY

- Tutustutaan tiedonhakuun ja arviointiin & harjoitellaan selaimen käyttöä
- Harjoitellaan luokittelua, ryhmittelyä sekä pulmanratkaisua
- Kiinnitetään huomiota kokonaisvaltaiseen tiedon esittämiseen eri keinoin
- Kannustetaan lapsia esittämään ja muodostamaan kysymyksiä ja yhdessä oppimiseen
- Tehdään tutkimuksia käyttämällä apuna teknologiaa ja digitaalisia ympäristöjä
- Luodaan monipuolista sisältöä & tuetaan lapsen luovaa tuottamista ja ilmaisutapoja

UUROVAIKUTUS

- Yhteisöllinen työskentely ja digitaaliset mahdollisuudet siinä
- Henkilöstö käyttää digitaalisia palveluja huoltajien yhteydenpidossa
- Jokaiselle lapselle varmistetaan mahdollisuus aktiivisesti digitaaliseen leikkiin ja oppimiseen
- Sosioemotionaalisia taitoja harjoitellaan ja kiusaamista ennaltaehkäistään
- Digitaalisia ympäristöjä hyödynnetään lasten mielenkiinnon kohteiden näkyväksi tekemisessä

KÄYTÄNNÖNTAIDOT JA OMA TUOTTAMINEN

- Lasten kanssa opetellaan laitteiden turvallista ja huolellista käyttöä
- Teknologiaa ja erilaisia laitteita tutkitaan ja niistä keskustellaan
- Henkilöstö mallintaa teknologian tarkoituksenmukaista käyttöä arjessa ja luontevana osana oppimisympäristöjä
- Osallistuminen tarpeen mukaan koulutuksiin & tieto mistä saa käytännön tukea digitaalisten ympäristöjen käyttöön
- Digitaalisia ympäristöjä hyödynnetään pedagogisesti tarkoituksenmukaisella tavalla toiminnassa ja oppimisympäristöissä mm. tukemaan lapsen kehitystä ja oppimista sekä osana pedagogista dokumentointia
- Lasten kanssa tutustutaan leikitellen sovelluksiin ja peleihin
- Henkilöstö osaa käyttää lapsen varhaiskasvatusta ja esiopetusta koskevia digitaalisia palveluita
- Kuvataan lasten kanssa ja tehdään omia kuva- ja videoprojekteja

Lähde: Digitaalisen osaamisen kuvaukset

DIGITAALINEN OSAAMINEN VARHAISKASVATUKSESSA- MITÄ KAIKKEA SE VOI OLLA?



Yhteisten kuva- ja
videoprojektien tekeminen
lasten kanssa

Ongelmanratkaisutaitoja
kehittävät pelit ja tehtävät

Harjoitellaan digivälineiden
huolellista ja turvallista käyttöä
esim. tekemällä lasten kanssa
iPad ajokortti (liite)

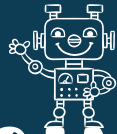
Tutustutaan ja keskustellaan
arjen teknologiasta lasten
kanssa, esim. miten värityskuva
tulostetaan

Digitaalisten ympäristöjen ja
laitteiden hyödyntäminen
pedagogisessa
dokumentoinnissa sekä
havainnoinnin apuna

Katsotaan säännöllisesti yhdessä
lasten kanssa toiminnasta otettuja
kuvia, erityisesti lasten itse ottamia
kuvia. Näin vahvistamme lapsen
osallisuutta ja omaa ilmaisua.

Tarjotaan lapsille
mahdollisuuksia osallistua
teknologian käyttöön ikätasoon
sopivilla tavoilla

Erilaiset ikätasoon sopivat pelit
ja sovellukset. Näiden käyttö
kuitenkin harkiten ja niiden
tarkoituksenmukaisuutta pohtien
(pääasiassa käyttö yli 3-
vuotiaiden kanssa)



OHJELMOINTIOSAAMINEN



Lähde: Digitaalisen osaamisen kuvaukset

OHJELMOINTIOSAAMINEN VARHAISKASVATUKSESSA – MITÄ KAIKKEA SE VOI OLLA?



Monipuoliset
ongelmanratkaisua
vaativat tehtävät ja
pelit

Erilaiset liikuntaleikit
esim. Kapteeni käskee, Maa-
meri-laiva, joissa annetaan
ehdollinen tai täsmällinen
käsky/ohje, jonka mukaan
toimitaan

Leipominen
(reseptin noudattaminen
vaihe vaiheelta)

Toiminnanohjaus kuvat
ja toimintaohjeiden
pilkkominen osiin
esim. käsien pesu
vaihe vaiheelta

Lelujen lajittelu ja
siivous niille
osoitetuille paikoille

Laululeikit
esim. Väri laulu,
Robottilaulu (Siina &
taikaradio), Robotti-rock
(Fröbelin palikat)

Lautapelit

Mallista rakentaminen
esim. legot, erilaiset palikat,
magneetit

Erilaiset sarjoittamisen,
luokittelun, vertailun ja
lajittelun tehtävät,
leikit & pelit

Tutustuminen
erilaisiin
yksinkertaisiin
ohjelmoitaviin
robotteihin

iPadille ladattavia
ohjelmoinnin alkeita sisältäviä
sovelluksia ovat esimerkiksi:

- Bee-bot
- Scratch jr.
- Code Karts





MEDIALUKUTAITO

MEDIAN TULKINTA JA ARVIOINTI

- Tutustutaan mediaan monipuolisesti; lehdet, kirjat, äänikirjat, videot, pelit, kuvat jne.
- Opetellaan ymmärtämään, että osa sisällöstä on totta ja osa kuvitteellista. Hahmotetaan ero esimerkiksi ottamalla kuvia ja muokkaamalla niitä.
- Tarkastellaan ja ihmetellään lasten kanssa yhdessä median sisältöä sekä sen näkymistä ja vaikutusta lasten arjessa.
- Harjoitellaan median hyödyntämistä tiedon hankinnassa yhdessä lasten kanssa lasten mielenkiinnonkohteet huomioiden.
- Keskustellaan yhdessä lasten mediankäytöstä perheissä. Mitä mediaa lapsi käyttää ja kuinka paljon aikaa median käyttöön kuluu.
- Käsitellään lasten mielenkiinnonkohteita mediassa luovia keinoja hyödyntäen ja leikkien sekä tuetaan mediasuhteen rakentumista

MEDIAN TUOTTAMINEN



- Tutustutaan erilaisiin mediavälineisiin ja sovelluksiin ja ohjelmiin
- Tuotetaan yhdessä kokeilevasti erilaista mediasisältöä alusta loppuun; ideointi, toteutus ja valmiin työn yhteinen ihailu
- Keskustellaan lasten oikeuksista sekä mahdollisuudesta vaikuttaa yhteisiin asioihin. Rohkaistaan lapsia kertomaan ajatuksiaan ja ideoitaan.
- Osallistetaan lapsia pedagogisessa dokumentoinnissa; sisällön ja esitystavan valinnassa sekä yhteisessä tuottamisessa
- Arvostetaan lasten tuottamaa sisältöä ja mediaa sekä tuetaan myönteistä käsitystä itsestä median tuottajana.

TOIMINTA MEDIAYMPÄRISTÖSSÄ

- Opetellaan turvallista mediankäyttöä; median käytöstä sovitaan aikuisen kanssa ja mediaa käytetään varhaiskasvatuksessa valvotusti. Keskustellaan lasten kanssa siitä, että osa mediasisällöstä on lapsille sopivaa ja osa ei. Käsitellään ikärajoja ja niiden tarkoitusta sekä keskustellaan lasten ja huoltajien kanssa lasten turvallisesta mediankäytöstä.
- Opetellaan kysymään lupa kuvien ja videon ottamiseen sekä niiden esittämiseen.
- Opetellaan käsittelemään mediavälineitä vastuullisesti.
- Ollaan tietoisia tekijänoikeuden merkityksestä toiminnassa
- Ohjataan lapsi ystävällisyyteen ja toisten huomioon ottamiseen arkisissa tilanteissa. Harjoitellaan monipuolista viestintää.

Lähde: Digitaalisen osaamisen kuvaukset

MEDIALUKUTAITO

VARHAISKASVATUKSESSA-

MITÄ KAIKKEA SE VOI OLLA?

Opetellaan
ymmärtämään, että
kaikki mediasisältö
ei aina ole totta

Harjoitellaan
monipuolisesti
tunne- ja
vuorovaikutustaitoja

Osallistetaan
lapsia arjen
toiminnan
kuvaamiseen ja
dokumentointiin



Tutustutaan erilaisiin
medioihin ikätason
mukaisesti
esim. lehdet, kirjat,
äänikirjat, pelit, kuvat

Annetaan tilaa lasten
kiinnostuksen
kohteille ja
luovuudelle;
tehdään itse erilaisia
mediasisältöjä

Harjoitellaan eri
medioiden käyttöä
tiedonhankkimiseen

Harjoitellaan
luvan kysymistä
kaverilta ennen
kuvan tai videon
ottamista hänestä

Erilaisten video ja
animaatioprojektien
tekeminen

Keskustellaan lasten
kanssa turvallisesta
median käytöstä
esim. ikärajat,
ruutuaika



TEKIJÄNOIKEUDET VARHAISKASVATUKSESSA

Mitä varhaiskasvatuksessa saa käyttää ja näyttää?

Lähtökohtaisesti toisen tekemän sisällön käyttämiseen opetuksessa tarvitaan aina lupa. Opetushallitus on hankkinut eri tahoilta luvat tv- ja radio-ohjelmien tallentamista ja esittämistä varten varhaiskasvatuksessa. Tämä lupa kattaa niin päiväkodissa kun perhepäivähoidossa toteutettavan varhaiskasvatuksen.

- tallentaa ja esittää tv-ohjelmia seuraavilta kanavilta:
 - Yle TV1
 - Yle TV2
 - Yle Teema & Fem
 - MTV3
- esittää kotimaisia ja ulkomaisia ohjelmia
 - Yle Areenasta
 - Elävästä arkistosta
 - MTV Katsomosta

Elokuvien esittämistä yllä mainituista palveluista varhaiskasvatuksessa tämä lupa ei kata. Eri suoratoistopalveluiden käyttöehdoissa mainitaan usein, että palvelu on tarkoitettu vain yksityiseen/henkilökohtaiseen käyttöön. Tällöin palvelun sisältöjä ei ole luvallista esittää varhaiskasvatuksessa.

Kavin elokuvapolku sivuilta löytyviä elokuvia on luvallista esittää varhaiskasvatuksessa.

<https://elokuvapolku.kavi.fi/esipolku/elokuvatehtavat/>

Elokuva varhaiskasvatuksessa:

<https://www.koulukino.fi/opettajalle/varhaiskasvattajalle/>

Nykyinen tekijänoikeuslaki mahdollistaa Youtuben käytön opetuksen havainnollistamiseen. Youtubesta voi käyttää varhaiskasvatuksen toiminnassa sisältöjä, jotka antavat luvan sen esittämiseen. Esimerkiksi Kielinupun videoissa selkeästi mainitaan, että video on tekijöiden luvalla käytettävissä opetustarkoituksiin.

AJANTASAISET TIEDOT TEKIJÄNOIKEUKSISTA LÖYTYVÄT OSOITTEESTA kopiosto.fi

PAIKALLISIA ASIOITA

Digivastaavat

Jokaisessa päiväkodissa on nimettynä digivastaava. Vastaavat kokoontuvat säännöllisin väliajoin suunnittelemaan, arvioimaan ja kehittämään kunnan varhaiskasvatuksessa toteutettavaa digikasvatusta. Päiväkotien vastaavat toimivat myös matalan kynnyksen tukena omissa yksiköissään digiasioihin liittyen. Digivastaavat toimivat omissa yksiköissään muun henkilöstön tukena digiasioihin liittyen ja tuovat yhteisiin palavereihin oman yksikkönsä asioita. Perhepäivähoitoa sekä ryhmäperhepäivähoitoa edustavat esihenkilöt palavereissa.

It-tuki

Tarpeen vaatiessa ollaan yhteydessä kunnan it-tukeen esimerkiksi erilaisiin digitaalisiin laitteisiin ja palveluihin liittyvissä asioissa.

Ensisijaisesti yhteydenotot sähköpostilla osoitteeseen it.yllapito@eurajoki.fi, tänne voi suunnata myös toiveet iPadien catalogeihin ladattavista sovelluksista.

Varhaiskasvatuksen it-asioista vastaa tietohallintasuunnittelija

Sonja Laino

sonja.laino@eurajoki.fi puh. +358443124805

Käytettävät palvelut/ tallentaminen



Eurajoen kunnan työntekijöillä ovat käytössään Microsoft 365 -palvelut. Varhaiskasvatuksen toiminnasta otetut kuvat voi tallentaa koneelle siirrettäessä työtilin pilvipalveluun. Sitä kautta on mahdollista jakaa sama kuvakansio tarvittaessa vaikka koko tiimin kesken. Ohjeet tallentamiseen saatu it-palveluista, päivitetään tarvittaessa. Tarkempi ohjeistus tallentamiseen on valmisteilla.

Kuvien tallentamisessa on kuitenkin hyvä huomioida, että ohjeistuksen mukaan kuvia ei tule tallentaa puhelimen Google Driveen.



Laitteet



Jokaisessa varhaiskasvatusyksikössä on käytössä iPadit. Laitteita on ryhmissä vaihteleva määrä. Myös jokaisella perhepäivähoitajalla on käytössään iPad sekä jokaisesta ryhmäperhepäivähoidon yksiköstä löytyy laite.

Sovellukset laitteille ladataan Catalogista, App Storen kautta laitteille ei pysty lataamaan itse. Sovellukset tulevat keskitetysti Catalogiin näkyviin it-palveluiden kautta. Toiveet uusista sovelluksista mielellään digivastaavien kautta ennen yhteydenottoa it-palveluihin.

Päiväkotiryhmissä on käytössä kaksi puhelinta. Toinen puhelin toimii ensisijaisesti yhteydenpidon välineenä, toisen käyttö painottuu VakaMukana kirjausten tekemiseen.

Päiväkodeissa on käytössä kannettavia tietokoneita, erityisesti varhaiskasvatuksen opettajien SAK-työaikaa varten.

Wilma



Varhaiskasvatuksessa otettiin käyttöön Wilma syksyllä 2022. Lasten varhaiskasvatussuunnitelmat sekä lapsen tukeen liittyvät asiakirjat laaditaan Wilmaan, josta ne löytyvät sähköisinä ja ovat sieltä myös vanhempien luettavissa. Wilma toimii myös perheiden ja varhaiskasvatuksen välisenä viestintäkanavana.

Tietoturva

Kirjautuminen varhaiskasvatusyksiköissä oleville tietokoneille tapahtuu henkilökohtaisten tunnusten kautta. Ethän anna omia tunnuksiasi kenenkään muun käyttöön. Kun poistut työpisteeltäsi, lukitse näyttö tai kirjaudu ulos laitteelta. Pidempiaikaisten sijaisten tunnuksista vastaavat yksiköiden esihenkilöt. Jokaisen Eurajoen kunnan työntekijän tulee suorittaa tietoturvakoulutus.

Jos vastaasi tulee mietityttäviä tilanteita, ota aina tällaisissa tilanteissa yhteys it-tukeen.

Eurajoen varhaiskasvatuksen digisivut

Osana Uutta lukutaitoa oppimassa sekä Digiä yhdessä oppien -hankkeita on koottu varhaiskasvatuksen digipedagogiikan tueksi sivut, joilta löytyy aiheeseen vinkkejä ja materiaalia.

<https://sites.google.com/eurajoenperuskoulu.com/vakadigieurajoki/etusivu>

KÄYTÖSSÄ OLEVAT OHJELMISTOT JA SOVELLUKSET

HENKILÖSTÖ

- instagram
- wilma
- vakamukana
- pedanet
- whatsapp
- proconsona
- bem
- ess
- microsoft365
- teams
- c&q
- visma m2
- intra
- smartum
- microsoft authenticator

ESIHENKILÖT

- titania
- laskutus
- dynasty

HUOLTAJAT

- wilma
- eAsiointi
- pedanet
- whatsapp
- instagram



SOME OHJEET VARHAISKASVATUKSEEN

Päiväkodeilla sekä avoimella varhaiskasvatuksella on Instagram-tilit. Lisäksi kuvia varhaiskasvatuksen toiminnasta voidaan julkaista Eurajoen kunnan somekanavissa (Instagram & Facebook).

KUVAUSLUVAT

Lapsen perustietolomakkeesta löydät tiedon, ovatko huoltajat antaneet luvan lapsen näkyä varhaiskasvatusyksikön tai kunnan sometileillä. Lisäksi kuvan julkaisemiseen on hyvä pyytää lupa myös kuvassa esiintyvältä lapselta.

MILLAISIA KUVIA LAPSISTA JULKAISTAAN?

Lähtökohta on, että lapsista ei julkaista kasvokuvia. Jos kasvokuva halutaan poikkeuksellisesti julkaista yksikön tai kunnan sosiaalisen median kanavissa, pyydetään siihen erikseen (kirjallinen) lupa kuvassa olevien lasten huoltajilta. Julkaisuissa lapsi näytetään aina positiivisessa valossa.

KIRJAUTUMINEN JA KÄYTTÖ

Varhaiskasvatusyksiköiden sometileille kirjaudutaan työlaitteilta. Jokainen yksikkö voi itse linjata, kuka tai ketkä tiliä päivittävät. Ole kuitenkin tarkkana, mihin kaikkiin tietoihin annat sovellukselle oikeuden päästä käsiksi.

KUVIEN JULKAISU LASTEN TEOKSISTA

Lapsella/hänen huoltajillaan on tekijänoikeudet lapsen tekemiin teoksiin. Tästä syystä lupaa lasten teoksista otettujen kuvien julkaisuun ja muuhun käyttöön kysytään Lapsen perustietolomakkeessa. Myös lapsen lupa on hyvä kysyä ennen kuvan julkaisua.

LAPSIYSTÄVÄLLINEN KUNTA

Lapsiystävällisen kunnan logoa sekä tunnistetta #lapsiystävällinenkunta käytetään varhaiskasvatuksen somejulkaisujen yhteydessä. Logot löytyvät mm. r-asemalta kansioista Lapsiystävällinen kunta logot.



IPAD AJOKORTTI

Nimi:

Ryhmä:

OMA KUVA



AJOKORTIN SUORITTAJA ON ANSIOKKAASTI HARJOITELLUT
SEURAAVIA ASIOITA IPADILLA:



AVAAMINEN JA SULKEMINEN



ÄÄNENVOIMAKKUUDEN SÄÄTÄMINEN



KUVAN OTTAMINEN



MITEN LAITTEEN KANSSA LIIKUTAAN JA TOIMITAAN