



Digital lärtig förskola, Lovisa stad

19.2.2024 Digilärstigen för förskoleutbildningen implementeras i förskoleundervisningen 2024

Grundläggande färdigheter och teknisk kompetens

Nylitteracitet: Digital kompetens



uudetlukutaidot.fi

Digital kompetens

<https://uudetlukutaidot.fi/sv/framsida/digital-kompetens/>

Förskola

Personalen deltar i mån av möjlighet i fortbildning, som främjar digital kompetens.

Tillsammans med barnen fördjupas kunskanden om redskap och apparater som finns i lärmiljön. Man lär sig förstå att teknik är en naturlig del av lärmiljön.

Man bekantar sig med och diskuterar kring teknikens roll i vardagen

- man diskuterar betydelsen och nyttan av apparater och digitala tjänster för människor och för barnen själva
- personalen visar ändamålsenlig användning av teknik i vardagen
- undersöker med barnen deras egna leksaker och hur de fungerar.

Barnen får bekanta sig med en bärbar dator och dess grundläggande funktioner

- man lär barnen vad lösenord och användarnamn är och varför man inte ska dela dom
- barnen blir medvetna om, att de i åk 1-2 skall klara av vissa grundläggande funktioner på en dator.

Personalen vet var man får stöd för användningen av digitala miljöer och söker stöd vid behov

- man lär sig termer, som anknyter till användnings- och funktionsprinciperna för digitala miljöer.

Man fördjupar sina kunskaper i att använda egenskaper och funktioner hos mobila enheter

- man lär sig känna igen begrepp, som anknyter till centrala funktioner i de digitala miljöer som används
- man namnger utrustning och känner till de vanligaste symbolerna.

Man undersöker och provar olika tangentbord samt övar på att styra olika apparater

- övar tangentfärdigheter och grunder i att använda tangentbord samt bekantar sig med användning av datormus.

Barnen får lära sig att utarbeta och följa enkla anvisningar för digitala tjänster.

Man förbättrar sin kunskap om internet

- tillsammans med barnen lär man sig känna igen olika webbläsare och vet vad som menas med att surfa på nätet.

Produktion, presentation och kreativa processer

Förskola

Digitala miljöer används, som en del av stödet för utveckling och lärande:

- med hjälp av digitala miljöer stöder man läs- och skrivutvecklingens första steg

- digitala miljöer används för att stöda språkutvecklingen

- man producerar texter enligt det vidgade textbegreppet, meddelanden skapas och tolkas

- bild- och videoprojekt görs tillsammans

- digitala miljöer används för att berätta egna sagor

- man gör egna och gemensamma digitala böcker i enlighet med det vidgade textbegreppet

- lekfull läsning och skrivning övas

- tillsammans fotograferar, videofilmar och redigerar man innehåll med enkla funktioner

- digitala miljöer kan också användas för att skapa enkla diagram

- man behandlar både bilder och videor på ett mångsidigt och lekfullt sätt också via teman för lärområden.

Man utvidgar sitt kunnande om olika applikationer på ett experimentellt och lekfullt sätt också via teman för lärområden.

Tillsammans med barnen utvecklar man egna spel

- man uppmuntrar barnen att producera eget innehåll där element av spelkaraktär inkluderas.

Applikationer används mångsidigt och man förbättrar sitt kunnande kring funktionsprinciper.

Man gör lekfulla animationer.

Programmering

Nylitteracitet: Programmeringskunnande



uudetlukutaidot.fi

Programmeringskunnande

<https://uudetlukutaidot.fi/sv/programmeringskunnande/>

Förskola

Kognitiva färdigheter och samarbetsfärdigheter, som behövs i programmering, övas brett i all verksamhet och i olika områden inom lärandet.

Barnen får lära sig att reflektera och experimentera tillsammans då de löser problem och uppgifter.

För att genomföra ett gemensamt projekt övar barnen på att presentera egna idéer och dela uppgifter.

Apparater som utnyttjar robotik undersöks genom att leta information från olika källor.

Tillsammans designar och bygger barnen sina egna apparater och robotar av olika material och beskriver deras användningsområden och funktionsprinciper för andra.

Verksamhets- och berättelsebaserade miljöer designas och genomförs tillsammans med barnen genom att använda spelelement såsom regler, poängsättning eller tidsgränser

- barnen får uppfinna sina egna spelkaraktärer.

Barnen får erfarenheter av kreativt arbete och uttryckande med hjälp av teknik och utför lekfulla uppgifter med hjälp av olika modeller och instruktioner samt apparater och verktyg som kan styras med kommandon.

I mån av möjlighet testas barnens förmåga att ge kommandon med en programmerbar apparat eller applikation.

Barnen handleds i att identifiera och namnge föremål, apparater och digitala tjänster som styrs av datorer i deras vardagsmiljö

- man utforskar och reflekterar tillsammans över vad de gör och varför.

Tillsammans med barnen diskuteras varför olika enheter och applikationer samlar in information om vad människor gör

- man för även diskussion om medieinnehåll, som är bekanta för barnen och de miljöer där barnen följer dem
- tillsammans med barnen diskuteras man hur till exempel streamingtjänster rekommenderar innehåll till användare.

Begreppet algoritmer utforskas genom att studera olika instruktioner och genom att ge och följa instruktioner i olika former.

Ansvar och trygghet

Förskola

ANSVAR OCH TRYGGHET:

Personalen känner till digitala tjänster, som anknyter till förskoleundervisning och använder dem på ett ändamålsenligt sätt.

Personalen vet vad en spärrmarkering innebär och kan berätta för familjer som spärrmarkering berör, om behandling av personuppgifter i enlighet med undervisningsanordnarens anvisningar.

Personalen berättar för vårdnadshavarna om behandling av personuppgifter (inkl. Varda och Koski) i enlighet med undervisningsanordnarens anvisningar för förskola.

Barnens egen utrustning och egna digitala enheter används inte i undervisning.

Personalen respekterar skyddet av barnens integritet i digitala miljöer.

Man fäster särskild uppmärksamhet vid tryggheten när man bekantar sig med digitala tjänster.

Personalen kommer överens med vårdnadshavarna om huruvida man kan ta och publicera foton av barnen samt publicera deras verk

- personalen beaktar dataskyddet vid publicering av bilder av barnen och deras verk
- man ber barnen om lov innan man publicerar bilder av dem eller deras verk, på detta vis lär sig barnen att man måste ha lov för att ta och publicera bilder och material
- vårdnadshavarens medgivande finns till påseende i Wilma.

Man förbättrar sitt kunnande kring trygga arbetssätt och tryggt agerande i digitala tjänster.

Teknisk utrustning är bekant och barnen kan använda sig av utrustningen omsorgsfullt och säkert i alla situationer.

Man pratar med barnen om hållbar användning av teknik och att förnyande och användning av ICT förbrukar naturresurser.

Endast innehåll som lämpar sig för barn i förskoleålder och deras utvecklingsnivå erbjuds.

Man uppmuntrar barnen att ta initiativ som berör digitala världar

- barnens förslag diskuteras.

Barnen uppmannas att berätta om både positiva och negativa upplevelser i digitala miljöer.

Ergonomi och hälsa

Förskola

ERGONOMI OCH HÄLSA:

Barnen erbjuds innehåll, som är högklassigt ur både användarmässigt och pedagogiskt perspektiv

- man använder digitala miljöer, som lämpar sig för barn i förskoleålder
- barnen får erfarenheter av långsiktig verksamhet i digitala miljöer.

Man föredrar digitala miljöer, som uppmuntrar till olika form av rörelse.

Personalen ser till att verktygen och utrustningen är tillgängliga för barnen, så att barnen uppmuntras att använda dem i lek och lärande på ett ändamålsenligt sätt.

Man uppmärksammar:

- belysningen, skärmens ljusstyrka, ljudkvalitet och - styrka, som ändras och anpassas självständigt
- tiden man spenderar med teknisk utrustning

Man fäster uppmärksamhet på god ergonomi och att ta pauser i all verksamhet

- barnen uppmuntras att hålla pauser och växla arbetsställningar
- även rörelse, stretchning och gympa regelbundet.

Informationshantering och -kompetens

Förskola

Personalen diskuterar rutinerna och användningen av digitala tjänster med vårdnadshavarna

- man stöder vårdnadshavarna och hjälper dem begränsa barnens skärmtid.

Personalen ser till att alla vårdnadshavare har tillgång till informationen i de digitala tjänsterna

- officiell och inofficiell kommunikation skiljs åt
- trygga digitala tjänster används som stöd för interaktionen.

Man berättar för barnen om de digitala tjänster, som används i samband med den pedagogiska dokumentationen.

Man diskuterar och bedömer tillsammans med barnen karaktären och tillförlitligheten hos information på internet.

Barnen uppmuntras att förundras över och ställa frågor om fenomen och företeelser i miljön samt hitta svar och lösningar på dem. Man namnger och förklarar fenomenen tillsammans

- man lär sig utforska, strukturera och ställa frågor om fenomen i vardagen
- man övar tillsammans på att beskriva och förklara observationer
- man lär sig leta och testa egna problemlösningar.

Interaktion, kommunikation och nätverksbildning

Förskola

Personalen använder digitala tjänster för att hålla kontakt med vårdnadshavarna och stärka interaktionen.

Man säkerställer att varje barn får mångsidiga möjligheter att delta och påverka.

Barnen utökar tillsammans med personalen sitt kunnande om olika digitala tjänster, som ökar delaktigheten

- barnen får erfarenheter av att delta i gemensam verksamhet genom digitala tjänster.

Barnen interagerar i digitala tjänster

- barnen ges möjlighet till interaktion på individuella och alternativa sätt
- man upprätthåller en positiv attityd till interaktiva digitala tjänster.

Slutna sociala tjänster används på ett ändamålsenligt sätt.

Tillsammans med barnen producerar man eget innehåll med hjälp av en digital miljö, som redan är i bruk.

I det gemensamma digitala arbetet fästs särskild uppmärksamhet vid emotionella och kommunikativa färdigheter

- barnen jobbar tillsammans
- barnens tankar och intressen synliggörs
- möjligheter genererade med hjälp av digitaliseringen används för att skapa miljöer där alla kan briljera, i enlighet med sin utvecklingsnivå, sin ålder och sina egna förutsättningar
- socioemotionella färdigheter förbättras och mobbning förebyggs
- man uppmuntrar till sakligt beteende i digitala tjänster
- barnens tro på sina egna möjligheter att påverka stärks, senare även med hjälp av digitala tjänster.

Digitala möjligheter för att leva in i fiktiva roller, sagor och berättelser används.

Barnen fördjupar sitt kunnande om emoji

- man övar på att använda bekanta emoji på lämpligt sätt.

Tillsammans löser man eventuella problem, som man stöter på i digitala tjänster.

QR-koden för er till en pdf av affischen



Med denna webbadress <https://bit.ly/4aql8aH> kommer ni till Padlet av digilärstigen förskola



Kontaktuppgifter
Pedanet