

Käytännön taidot ja oma tuottaminen



- Lapsi on seurannut aikuisen käyttävän digitaalisia laitteita ja sovelluksia päiväkotiarjessa: laitteiden avaaminen, sulkeminen ja laitteiden lataaminen tulee tutuksi (varhaiskasvatusikäinen lapsi toimii monesti vielä tarkkailijana).
- Lapsi on osallistunut audiovisuaalisen projektin suunnitteluun ja toteuttamiseen (esim. video, kirja, animaatio, podcast).
- Lapselle on kerrottu ymmärrettävästi ryhmän yhteisistä toimintatavoista liittyen digitaalisiin laitteisiin ja niiden käyttöön. Lasten mielipiteitä on kuunneltu näitä suunniteltaessa.
- Lapsi osallistuu aktiivisesti oman kasvunkansion sisällön tuottamiseen: ottaa ja valitsee kuvia, tuottaa tekstiä ja videoita.
- Lapsi tutustuu digisanastoon.

Tiedonhallinta, tutkiva ja luova työskentely



- Lapsen kanssa haetaan tietoa erilaisista lähteistä ja pohditaan, mistä tietää, onko tieto luotettavaa.
- Lapsi saa kokemuksia, miten digitaalisilla laitteilla ja sovelluksilla luodaan omista tarinoista mm. video, kirja tai kuunnelma.
- Lasten leikkejä rikastutetaan digitaalisilla laitteilla ja leluilla.

Vastuullisuus ja turvallisuus



- Lapsen kanssa tutkitaan, miten kuvaa tai videota voi muokata: mikä on totta, mikä ei.
- Lapsi tietää, mikä on kasvunkansio: mikä on sen tarkoitus ja kuka sitä voi katsella.
- Lapselta kysytään lupa hänen kuvansa julkaisemiseen.
- Lapselle on kerrottu, mitä ikärajat ja erilaiset sisältömerkinnät tarkoittavat.
- Lapselle on näytetty, miten laitteen tai sovelluksen saa suljettua, jos kohtaa pelottavan asian.

Ohjelmointitaidot



- Lapsen ohjelmoinnillisen ajattelun taitoja vahvistetaan: järjestykseen asettaminen, säännönmukaisuus ja toisto.
- Lapsen havaintoja ympäristön teknologian suhteen kuunnellaan ja yhdessä pohditaan teknologian tarkoitusta ja toimintaperiaatteita.
- Lapsi tutustuu ohjelmointitaitoja kehittäviin peleihin ja leikkeihin.

Vuorovaikutus

- Digitaalisten laitteiden ja sovellusten kanssa toimimisessa korostuu yhteisöllinen työskentely.
- Lapsi harjoittelee emoji- ja symbolien merkitysten tunnistamista sekä ilmaisua niiden avulla.
- Lapsi saa kokemuksia etäyhteyksillä toteutetuista vierailuista ja tapaamisista.



Praktiska kunskaper och egen framställning



- Barnet har följt en vuxen persons användning av digitala apparater och appar i daghemmets vardag: man bekantar sig med hur man öppnar, stänger och laddar apparater (barn inom småbarnspedagogik är ofta bara observatör).
- Barnet har deltagit i planering och genomförande av ett audiovisuellt projekt (t.ex. en video, bok, animation eller podcast).
- Barnet förstår och hens åsikter har hörts vid planeringen av gruppens gemensamma funktionssätt i fråga om digitala apparater och användning av dem.
- Barnet deltar aktivt i produktion av innehåll för den egna tillväxtmappen: tar och väljer bilder och producerar text och videor.
- Barnet bekantar sig med ett digitalt lexikon.

Programmeringskunskaper



- Barnets kunskaper i programmeringsmässigt tänkande stärks: skapande av ordning, normalitet och upprepning.
- Barnets iakttagelser som gäller teknologin i omgivningen hörs. Tillsammans funderar man på teknologins betydelse och funktionsprinciper.
- Barnet bekantar sig med spel och lekar som utvecklar kunskaper i programmering.

Informationshantering, undersökande och kreativt arbete



- Man söker med barnet information i olika källor och funderar på hur man vet om information är tillförlitlig.
- Barnet får upplevelser om hur man med hjälp av digitala apparater och appar skapar videor, böcker eller Hörspel för sina egna berättelser.
- Barnens spel görs rikare med hjälp av digitala apparater och leksaker.

Hållbarhet och säkerhet



- Man undersöker med barnet hur bilder och videor kan redigeras: vad som är sant och vad som inte är det.
- Barnet vet vad en tillväxtmapp är, vad dess syfte är och vem som kan titta på den.
- Man ber barnet om tillstånd för att publicera hens bild.
- Barnet har fått höra vad åldersgränser och varningar innebär.
- Man har visat för barnet hur en apparat eller app kan avslutas, om man möter något som är skrämmande.

Interaktion



- Då man arbetar med digitala apparater och appar, betonas arbetsformer i en grupp.
- Barnet övar igenkänning av betydelser hos emoji och symboler. Hen övar också att uttrycka sig med hjälp av dem.
- Barnet får upplevelser av besök och möten med hjälp av fjärranslutningar.



Kom ihåg verksamhetskorten för småbarnspedagogen!

Käytännön taidot ja oma tuottaminen



- Lapsi osaa avata ja sulkea laitteita ja sovelluksia/välilehtiä. Hän osaa tarkistaa, tarvitseeko laitetta ladata. Hänellä on mahdollisuus käyttää laitetta osana omaa toimintaa.
- Lapsi käyttää monipuolisesti erilaisia sovelluksia ja laitteita osana esiopetuksen oppimisympäristöä.
- Lapsen kanssa tutkitaan ja pohditaan, miten teknologia auttaa ihmistä arjessa.
- Lapsi harjoittelee näppäimistön ja hiiren käyttöä.

Tiedonhallinta, tutkiva ja luova työskentely



- Omien tarinoiden luominen ja muokkaaminen yhdessä. Tekoälyn hyödyntäminen luovassa työskentelyssä.
- Lapsi on harjoitellut aikuisen avustamana tiedonhankintaa ja pohtinut, millainen on hyvä hakusana.
- Lasten kanssa on luokiteltu tietoa ja tutkittu asioiden yhteyksiä käyttäen apuna käsitekarttoja.

Vastuullisuus ja turvallisuus



- Lapselle on kerrottu, mitä tekijänoikeus tarkoittaa.
- Lasten kanssa keskustellaan, mitä kohdennettu mainonta ja sisältö tarkoittavat.
- Lasten kanssa on keskusteltu, miten luonnonvaroja käytetään vastuullisesti digitaalisten laitteiden yhteydessä.
- Lapselle kerrotaan, miten kuvakaappaus otetaan ja missä tilanteissa se kannattaa ottaa.
- Lapselle kerrotaan, mikä on käyttäjätunnus ja salasana.
- Lapsen esiopetusryhmässä on käytössä jokin digiturvataitomateriaali.

Ohjelmointitaidot



- Lapsen ohjelmoinnillisen ajattelun taitoja vahvistetaan: syy- seuraussuhteet, toiminnan pilkkominen osiin.
- Lapsi on tutustunut ohjelmointiin jonkin ikäkaudelle sopivan sovelluksen tai laitteen avulla.

Vuorovaikutus



- Lapselle on opetettu, miten toimia hyvien tapojen mukaisesti digitaalisissa ympäristöissä.



Muista myös esiopetuksen toimintakortit!

Praktiska kunskaper och egen framställning



- Barnet kan öppna och avsluta apparater och appar. Hen kan kontrollera om en apparat behöver laddas. Hen har möjlighet att använda en apparat som en del av sin egen verksamhet.
- Barnet använder olika appar och apparat på ett mångsidigt sätt som en del av inlärningsmiljön i förskoleundervisningen.
- Man undersöker och överväger med barnet hur teknologin hjälper människan i vardagen.
- Barnet övar användning av tangentbord och mus.

Informationshantering, undersökande och kreativt arbete



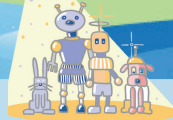
- Att skapa och redigera egna berättelser tillsammans. Användning av artificiell intelligens i kreativt arbete.
- Barnet har med hjälp av en vuxen övat informationssökning och funderat på vad som är ett bra lösenord.
- Man har med barnen klassificerad information och utrett samband mellan olika saker med hjälp av begreppskartor.

Hållbarhet och säkerhet



- Barnet har fått veta vad upphovsrätt innebär.
- Man diskuterar med barnet vad riktad reklam innebär och hur innehållsutbudet fungerar.
- Man har diskuterat med barnen hur naturresurser används ansvarsfullt i samband med apparater.
- Barnet får höra hur man tar en skärmbild och i vilka situationer det lönar sig att ta en skärmbild.
- Barnet får höra vad som är användarnamn och lösenord.
- I barnets förskolegrupp används något material för digital integritet.

Programmeringskunskaper



- Barnets kunskaper i programmessigt tänkande stärks: orsakssamband, indelning av verksamheten i delar.
- Barnet har bekantat sig med programmering med hjälp av en lämplig app eller apparat som lämpar sig för hens ålder.

Interaktion



- Barnet har lärt sig hur man agerar enligt goda seder i digitala miljöer.



Kom ihåg även verksamhetskorten för föreskoleundervisningen!