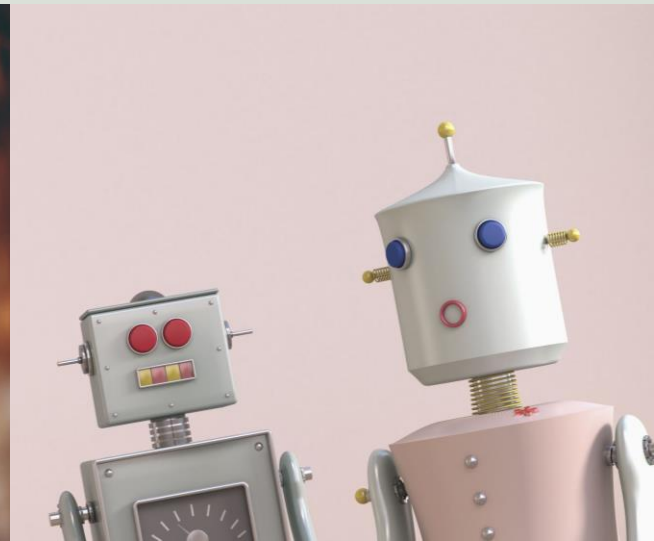


TVT-taidot varhaiskasvatuksessa



Mitä tvt-taidoilla tarkoitetaan

Tieto- ja viestintäteknologialla (TVT) on keskeinen rooli vasussa: sen mahdollisuudet huomioidaan mm. oppimisympäristöissä ja toiminnassa.

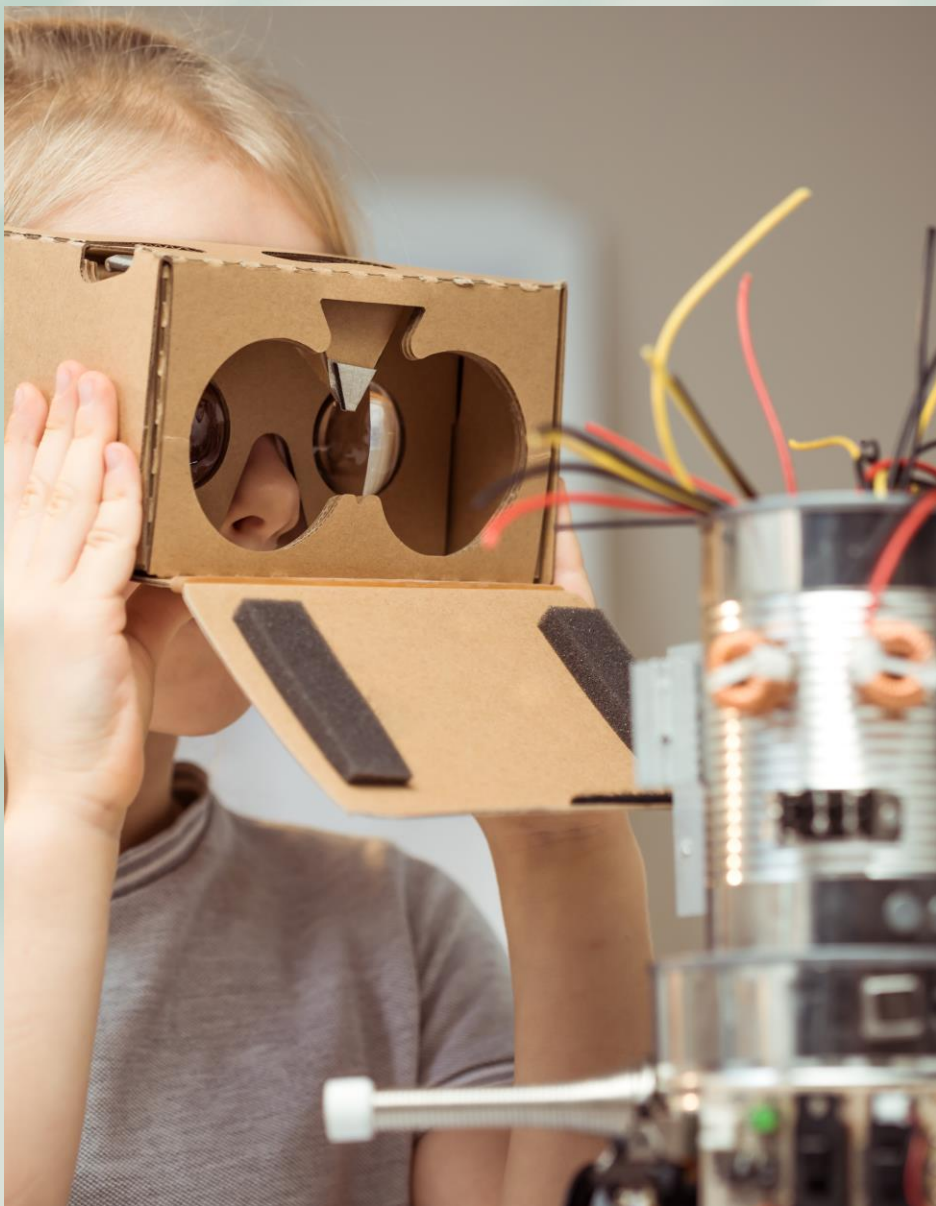
- Tavoitteena ohjata lasta toimimaan kriittisesti ja turvallisesti omaan osaamiseensa luottaen.
- Tietoteknisten välineiden avulla voidaan aktvioida lapsia yhdessä toimimiseen aika- ja paikkariippumattomasti.
- Varhaiskasvatuksen TVT-toiminta on yhteisöllistä ja osallistumiseen mahdollistavaa. Laitteistoa hyödynnetään mm. leikin ja kokeilun kautta oppimiseen.



Oppimisympäristöt, yhteistyö ja työtavat



- TVT on osa monipuolista ja lasta osallistavaa oppimisympäristöä.
- Huomioidaan TVT:n tarkoituksenmukainen käyttö.
- Lasten omien TVT-laitteiden hyödyntäminen varhaiskasvatuksen järjestäjän määrittämällä tavalla.
- TVT:aa hyödynnetään huoltajien kanssa tehtävässä yhteistyössä.
- TVT:n hyödyntäminen toiminnassa: lapsia ohjataan kokeilemaan ja käyttämään erilaisia työtapoja.



TVT alle 3-vuotiailla

- Alle 3-vuotialla tietotekniikka sivuaa arkea ja kokemukset TVT-laitteista tulevat pääsääntöisesti aktiivisena tarkkailijana.
- Pienen lapsen kohdalla on oltava erityisen herkkänä TVT -laitteiden käytössä.
- Tutustutaan laitteisiin **yhdessä** aikuisen kanssa

Voidaan esimerkiksi:

- Lukea satuja TVT-laitteilla
- Kuunnella/soittaa musiikkia; [Soiva syli](#), [Piano](#)
- Katsella kuvia (lapsen kiinnostuksen kohteet)
- Valokuvat viestinnän välineenä kodin ja päiväkodin välillä

TVT 3-5-vuotiailla

- 3-5-vuotiaan lapsen osallisuusmahdollisuudet lisääntyvät ja tulevat luontevimmiksi. TVT kulkee luontevasti arjessa ja laitteiston tulee olla helposti saatavilla.

Digitaalisen dokumentoinnin hyödyntäminen leikeissä, tutkimisessa, liikkumisessa sekä taiteellisessa kokemisessa ja tuottamisessa:

- Oppimispelien käyttö, esim. molla, erilaiset muistipelit, whiteboard (puro123)
- Erilaiset koodauspuuhat (lautapelit, tehtäväkirjat)
- Tiedonhaku yhdessä aikuisen kanssa (lapsen kiinnostuksen kohteet huomioiden)
- Äänikirjat, musiikki, kuvat, sadut
- Lasten omat tuotokset (valokuvat, videot, äänitykset)
- Liikkuminen mm. erilaiset kuvasuunnistukset, [Skillilataamon tehtäväkortisto motoristen taitojen hajoitteluun](#)



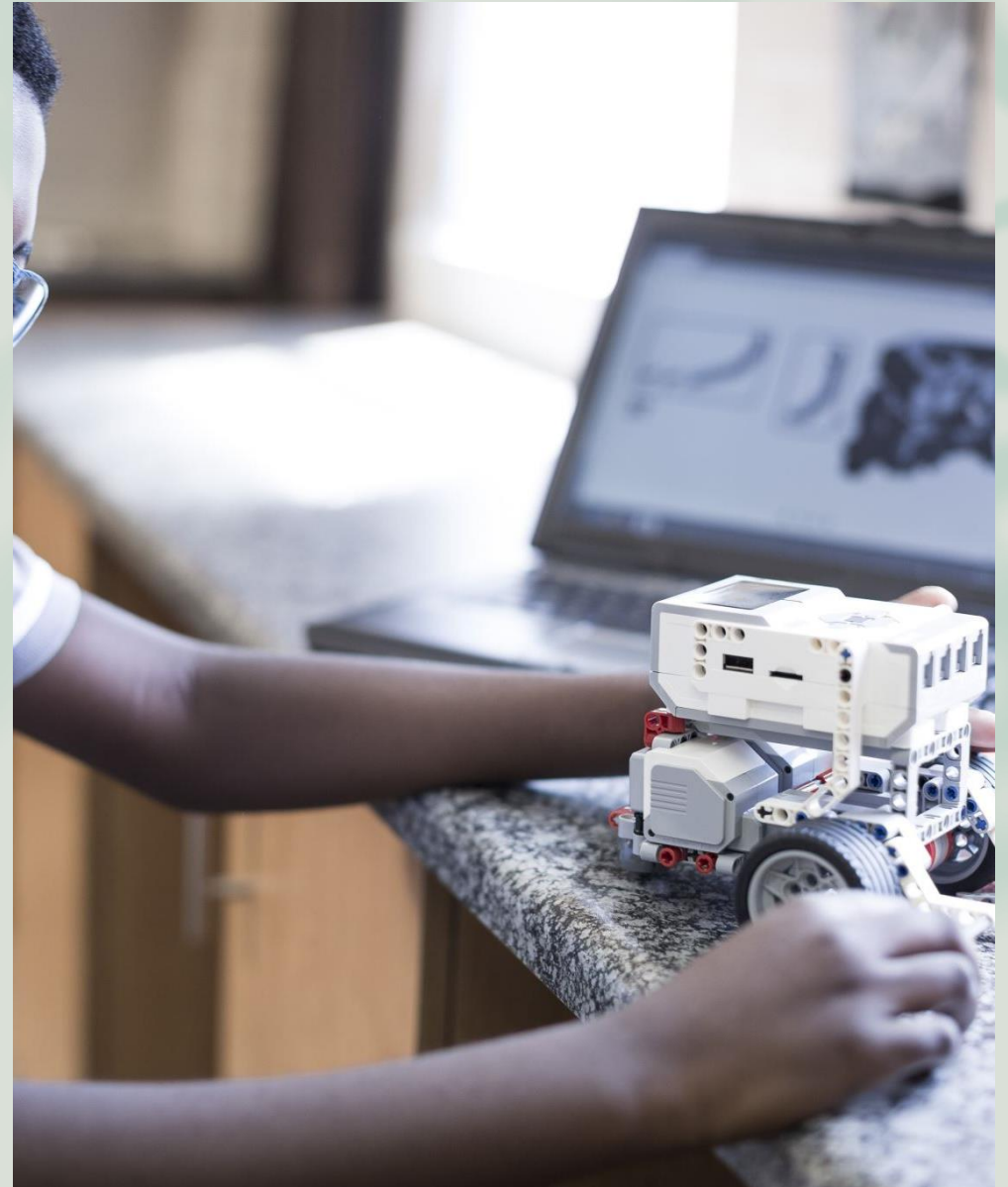
TVT esiopetuksessa

TVT avaa esiopetuksessa paljon uusia ovia ja mahdollistaa uudenlaisia sekä tehokkaita tapoja oppia.

Tieto- ja viestintäteknikka esiopetuksessa toimii myös niveltäjänä koulunsa aloittavalle lapselle joka alkuopetuksessa pääsee jatkamaan luontevasti TVT:n käyttöä.

Tieto- ja viestintäteknikka tuo paljon sisältöä mediakasvatukseen ja on hyvä väline medialukutaidon opettamiseen. Esiopetuksen yhtenä tehtävänä on edistää lasten tieto- ja viestintäteknologista osaamista.

- Tutustutaan tietoteknisiin laitteisiin (tietokone/tabletti/älypuhelin/projektorit)
- Opitaan ymmärtämään laitteiden käyttötarkoituksia
- Rohkaistutaan uusien laitteiden sekä ohjelmien käyttäjänä
- Dokumentointi, valokuvaus, videokuvaus
- Äänen ja kuvan muokkaus
- Tiedonhaku yhdessä aikuisen kanssa
- Oppimispelien käyttö
- Kokeillaan ja opitaan
- Osana mediakasvatusta
- Äänikirjat, musiikki, kuvat, sadut



Seuraavaksi muutama harjoitus parin kanssa tehtäväksi

- Valitse itsellesi pari ja lähtekää kiertämään toimintapisteitä
- Jokaisella toimintapisteellä ollaan n. 5-10min



1. Ohjelmointi – ohjeen mukaan piirtäminen

Harjoitukseen tarvitet: ruutupaperia, värikynät

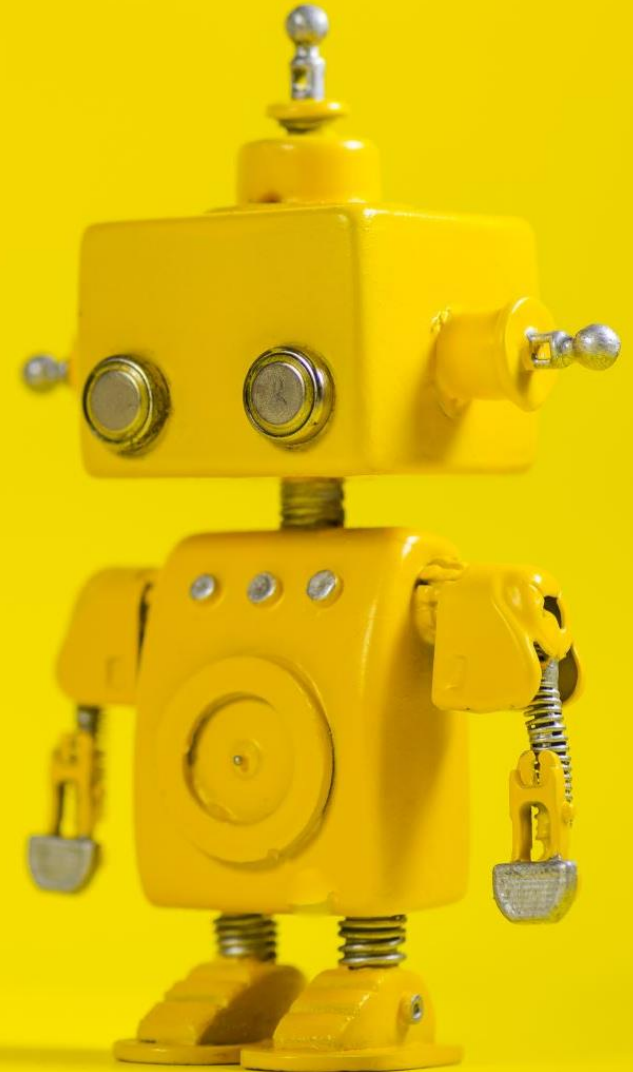
- Toinen pareista piirtää yksinkertaisen kuvion ruutupaperille (ruudukko 5x5) niin ettei arvaava pari näe tuotosta
- Piirtäjä ohjeistaa pariaan piirtämään samanlaisen kuvion antamalla täsmällisiä piirtämiskäskyjä esim. Väritä keskellä oleva ruutu vihreäksi, väritä yläpuolelle oleva ruutu punaiseksi jne.
- Lopuksi katsotaan tuliko kuvioista samanlaiset



2. Ohjelmointi – rakentaja robotti

Harjoitusta varten tarvitset: rakennupalikoita

- Toinen pareista rakentaa palikoista rakennelman, niin ettei ihmisrobotina oleva pari näe.
- Rakentaja antaa ihmisrobotille tarkat ohjeet, kuinka palikka kerrallaan rakennetaan samanlainen rakennelma
- Ohjaaja ei näe robotin työtä ennen kuin se on valmis
- Robotti ei kysy eikä vastaa. Se tottelee jokaista käskyä, mutta sanoo ERROR, jos ei pysty suorittamaan annettua käskyä



3. Ohjelmointi – kuvallinen ohje robotille

**Hajoitusta varten tarvitset: erilaisia
toimintakortteja, tiimalasin**

- Sekoittakaa toimintakortit sokin
- Tehtävänä on järjestää kuvat oikeaan järjestykseen
- Tehkää vuorotellen ja ottakaa vaikka aikaa



4. Puro123 –digitaalisia matikkapuuhia

Harjoitusta varten tarvitset: tabletin/tietokoneen, erilaisia kuvakortteja

- <https://www.puro123.com/whiteboard>

Menkää sivulle ja pelatkaa muutama kierros piirrä ja arvaa -peliä. Toinen piirtää whiteboardille korttipakasta nostamansa kuva ja toinen yrittää arvata mitä kuva esittää

Harjoitusta varten tarvitset: tabletin/tietokoneen

- <https://www.puro123.com/tehtavat>

Tutustukaa Teemu tiikeri raidat kateissa seikkailuun. Pohtikaa yhdessä minkä ikäisille lapsille tarina voisi sopia. Voitte lopuksi vielä tutustua mitä muuta sivustolta löytyy.





5. Salaviesti kaverille

- **Harjoitusta varten tarvitset Hello Ruby koodinpurkaja monisteen, värikyniä, haaraniitin**
- Suunnittele oma koodiavain koodinpurkajan avulla. Piirrä symbolien avulla salaviesti (esim. Lyhyt tervehdys) kaverille ja kerro koodiavain, jotta kaverisi voi selvittää mitä viestissä lukee.
 - Koodinpurkajan ohjeet löydät: [Hello Ruby -koodinpurkaja](#)

6. Tiedekoe - kelluminen

Harjoitusta varten tarvitset: tabletin/tietokoneen, erilaisia esineitä, ison vesikulhon

Ennustus: luokitelkaa ensin esineet kahteen pinoon; kelluviin ja uppoaviin esineisiin

- Otetaan iso vesi astia ja tehdään havaintoja menikö ennustus oikein
- Millaisia päätelmiä kokeesta voi tehdä?
- Katsokaa lyhyt video: <https://areena.yle.fi/1-4256532>
- Lisää mielenkiintoisia tiedekokeita: [Pikku kakkosen tiedonjyvä](#)



7. Kielten rikas maailma

Harjoitusta varten tarvitset: tabletin/tietokoneen

Käykää tutustumassa muutamaan erilaiseen 3-5-vuotiaalle soveltuvaan digipeliin

- [Molla ABC](#) - aakkosten ja numeroiden harjoittelua
- [Sano ja tunnista sana](#) - harjoittele perussanoja pelin avulla
- [Muistipeli](#) - harjoittele esineiden nimeämistä samalla (Papunet)
- [Oppi ja ilo -pelit](#) - toimivat vanhemmilla kosketustauluilla sekä iPadin selaimessa



Tutustu vielä lopuksi:

- Digiä, liikettä ja ilmiöitä -hankkeeseen, jonka tavoitteena oli muokata varhaiskasvatuksen oppimisympäristöä uutta pedagogiikkaa tukevaksi
- Nappaa QR-koodi puhelimeesi, niin pääset suoraan videoon
- Lisää linkkivinkkejä aiheeseen löydät Mollan sivuilta:
<https://blog.edu.turku.fi/molla/oppimateriaaleja/>

