

DIGI & 0-3 –VUOTIAAT:

DIGI TOUHUISSA MUKANA – SIINÄ SIVUSSA

- ☺ Alle 3-vuotiaiden kanssa TVT:n rooli on olla mukana arjessa, ei keskipisteenä
- ☺ Painoarvo on sanoilla **tutkitaan, tarkkaillaan ja koetaan**
- ☺ Aikuinen näyttää esimerkkiä laitteiden käytöstä
- ☺ Lapsi on tarkkailijan ja kokijan roolissa

- ☺ Mm. Etsitään ja tutkitaan erilaisia teknologisia esineitä / leluja / ilmiöitä
- ☺ Kuunnellaan musiikkia (odotustilanteet, leikkihetket..)
- ☺ Etsitään kuvia, jotka liittyvät tilanteeseen / kiinnostavat lasta
- ☺ Tulostetaan kuvia, joita katsotaan/väritetään yhdessä
- ☺ Äänitetään ja kuunnellaan ääniä
- ☺ Kuunnellaan satuja / äänikirjoja (laitteelta tai kirja, jossa on ääninappuloita)
- ☺ Katsotaan/kuvataan kuvia sekä lyhyitä videoita
- ☺ Tuokiot lyhyitä ja lasten ehdoilla
- ☺ Digi tuo vaihtelevuutta tekemisiin/hetkiin ja monipuolistaa touhuja

Digitaalinen osaaminen 0-3 vuotiaat

Käytännön taidot ja oma tuottaminen

- aikuinen pitelee laitetta ja lapsi saa tutustua siihen turvallisesti yhdessä aikuisen kanssa
 - videointia
- sovelluksissa näytön katsominen (2+ koskeminen)
- mukana, turvallisesti tutkaillen ja tutustuen
- otetaan yhdessä kuvia

Turvallisuus ja vastuullisuus

- aikuinen on pääroolissa ja mahdollistaa erilaisissa tuokioissa laitteisiin ja ilmiöihin tutustumisen
 - suojelu liian voimakkailta ääniltä, kuvilta ja sisällöiltä

Vuorovaikutus

- puhutaan yhdessä ja leikitellään kielellä digivälineiden ja sovellusten avulla
- jaetaan perheiden kanssa varhaiskasvatuksen toimintaa pedagogisen dokumentoinnin avulla

Tiedonhallinta sekä tutkiva ja luova työskentely

- kuunnellaan musiikkia
 - katsotaan lyhyitä videoita ja äänikirjoja
 - katsellaan yhdessä otettuja kuvia
- nimetään laitteita ja sanotetaan asioita median ja sovellusten avulla
 - lyhyet tuokiot
 - oppimispelejä

DIGI & 3-5 –VUOTIAAT:

DIGI TOUHUSSA MUKANA – LAPSIKIN OSALLISTUU

- ☺ 3-5-vuotiailla voidaan tieto- ja viestitekniikkaa käyttää jo hieman syvemmin
- ☺ Painoarvo on sanoilla **tutkitaan, kokeillaan ja tuotetaan**
- ☺ Aikuinen näyttää esimerkkiä laitteiden käytöstä
- ☺ Lapsi pääsee itse myös tuottamaan sisältöä ja osallistumaan sekä vaikuttamaan tilanteisiin

- ☺ Mm. Kuunnellaan musiikkia ja äänisatuja
- ☺ Katsotaan kuvia&videoita ja sovelluksia/nettisivuja yhdessä
- ☺ Äänitetään ja tehdään omia satuja / videoita, otetaan kuvia ja katsotaan niitä yhdessä
- ☺ Pelataan oppimispelejä
- ☺ Opitaan ohjelmoinnin alkeita leikeissä/ohjeiden noudattamisessa / lopulta sovelluksissa ja peleissä
- ☺ Harjoitetaan lukutaidon alkeita sovelluksilla ja peleillä
- ☺ Huomataan kuinka digiä on monessa muodossa, monessa paikassa

Digitaalinen osaaminen 3-5 -vuotiaat

Käytännön taidot ja oma tuottaminen

- lapsi voi pidellä laitteita jo halutessaan itse, aikuisen luvalla
- kokeillaan ja pelataan (oppimis)pelejä ja sovelluksia
- harjoitellaan laitteiden käyttöä (esim. kamera ja äänittäminen)
- tutustutaan, nimetään ja pohditaan arjen teknologiaa

Turvallisuus ja vastuullisuus

- aikuinen on jatkuvasti läsnä ja tarvittaessa sanottaa toimintaa
- suojele liian voimakkailta sisällöiltä: koetaan vain iälle sopivaa mediaa
- tutustutaan yhdessä aikuisen kanssa digilaitteisiin
- harjoitellaan laitteiden yhteiskäyttöä

Vuorovaikutus

- puhutaan yhdessä ja leikitellään kielellä digivälineiden avulla
- jaetaan perheiden kanssa varhaiskasvatuksen toimintaa pedagogisen dokumentoinnin avulla
- kuunnellaan ja toteutetaan lasten toiveita digivälineiden avulla
- jutellaan mediasta ja median käytöstä ja sen eroista kotien välillä

Tiedonhallinta sekä tutkiva ja luova työskentely

- koetaan kattavammin mediaa: kuunnellaan musiikkia, etsitään tietoa, pelataan, kokeillaan sovelluksia, kuunnellaan ja tehdään (ääni)satuja, otetaan videoita, liikutaan ja lauletaan mediasisältöjen avulla
- TVT apuna arjen asioissa (sää, kartat, reitit, tunnekasvatus)

DIGI & 6 –VUOTIAAT:

DIGI OSANA OPPIMISISTA – LAPSI SAA JO OTTAA VASTUUTA TEKEMISESTÄÄN, AIKUINEN TUKENA

- ☺ 6-vuotiailla tieto- ja viestitekniikkaa on jo osana oppimisprosesseja ja - ympäristöjä
- ☺ Painoarvo on sanoilla **kokeillaan, opitaan ja tuotetaan**
- ☺ Lapsi astuu tekijän rooliin ja aikuinen tukee ja näyttää esimerkkiä tarvittaessa
- ☺ Lapsen kanssa tutustutaan syvemmin tietotekniikan maailmaan ja selitetään asioita/käsitteitä/tilanteita, joita ei tähän mennessä ole ollut tarvetta avata
- ☺ Mm. Harjoitellaan selaimen peruskäyttöä, ja esimerkiksi hakusanojen käyttöä
- ☺ Käytetään monipuolisesti erilaisia sovelluksia
- ☺ Lapsia kannustetaan toteuttamaan ideoitaan digiä hyödyntäen ja tartutaan lasten aloitteisiin
- ☺ Otetaan kamera haltuun, äänitetään ja tehdään omia satuja / videoita / pidempiä (tutkimus)projekteja
- ☺ Pelataan oppimispelejä
- ☺ Opitaan ohjelmoinnin alkeita arjen tilanteissa ja myös sovelluksilla/peleillä
- ☺ Harjoitetaan luku- ja kirjoitustaitoa sovelluksilla ja peleillä

Digitaalinen osaaminen 6-vuotiaat (esiopetus)

Käytännön taidot ja oma tuottaminen

- lapsi pitelee laitteita itse ja ottaa vastuuta laitteesta huolehtimisesta oikein
- monipuolista omaa tuottamista (videot, kuvat, animaatiot..)
- peleissä eteneminen itsenäisempää
- hiiren ja näppäimistön käytön opettelua
- luku- ja kirjoitustaidon alkeiden harjoittelua myös digiympäristöissä

Turvallisuus ja vastuullisuus

- aikuinen on edelleen läsnä ja sanottaa tarvittaessa toimintaa
 - suojele liian voimakkailta sisällöiltä: koetaan vain iälle sopivaa mediaa
- jutellaan kattavammin mediasta ja esim. säännöistä ja ajankäytöstä median kanssa
- ikärajat ja internetissä käyttäytyminen voivat olla myös puheenaiheina
 - harjoitellaan laitteiden yhteiskäyttöä

Vuorovaikutus

- puhutaan yhdessä ja leikitellään kielellä digivälineiden avulla
- jaetaan perheiden kanssa varhaiskasvatuksen toimintaa pedagogisen dokumentoinnin avulla
 - kuunnellaan ja toteutetaan lasten toiveita digivälineiden avulla
- luodaan lapsille mahdollisuuksia kokeilla digitaalisia ympäristöjä ja laitteita monipuolisesti

Tiedonhallinta sekä tutkiva ja luova työskentely

- tiedonhaku lisääntyy ja harjoitellaan itsenäisestä tiedon etsintää
- kokeillaan erilaisia kerronan keinoja (videointi, äänitys, GreenScreen-tuotokset)
 - tutustutaan ohjelmoinnin alkeisiin sovellusten ja pelien avulla