



MITÄ OVAT UUDET LUKUTAIDOT VARHAISKASVATUKSESSA?

MEDIALUKUTAITO

- kuvakirjojen katselu
- asioiden ja esineiden nimeäminen
- kuvien ja videoiden katselu, tulkinta, ymmärtäminen ja arviointi
- musiikki, laulut ja lorut
- muut äänimaailmat (esim. luonto)
- satujen ja tarinoiden kuunteleminen
- valokuvaaminen, videoiminen ja äänittäminen (omat mediateokset)
- ajankohtaisiin aiheisiin ja teemoihin tutustuminen uutisten avulla
- tiedonhankinta lasta kiinnostavien kohteiden pohjalta
- löydetyn tiedon kriittinen arviointi (tarun ja toden erottaminen)
- lapsia kiinnostavista mediahahmoista sekä heidän mediakokemuksistaan keskusteleminen

Varhaiskasvatuksessa mediaa tutkitaan ja ihmetellään yhdessä hyödyntäen monipuolisesti sekä perinteistä että digitaalista mediaa. Lapsen myönteistä käsitystä itsestä mediantuottajina tuetaan sekä rohkaistaan lapsia tekemään media-sisältöjä leikkillisesti ja kokeilevasti siten, ettei arvostuksen painotus ole liikaa lopputuoksessa.



DIGIOSAAMINEN

- laitteiden ja välineiden turvallisen ja huolellisen käytön opettelu
- pedagogisesti laadukkaisiin sovelluksiin tutustuminen
- yhteisten sääntöjen sopiminen digilaitteiden käyttöön liittyen (esim. valokuvaamiseen luvan kysyminen)
- eri digilaitteiden nimeämisen opettelu sekä yleisimpien symboleiden (esim. virtanappien) tunnistaminen
- digilaitteen perustoimintojen käytön harjoittelu
- arjen teknologian tutkiminen ja ihmettely
- digitaalisten ympäristöjen hyödyntäminen oppimisympäristössä moniaistisesti
- vuorovaikutuksen harjoittelu digitaalisissa ympäristöissä

Varhaiskasvatuksessa suositetaan liikkumiseen kannustavia digitaalisia ympäristöjä välttämällä pitkäkestoista, passiivista ruutuaikaa. Digilaitteiden käyttö on lyhytkestoista ja tapahtuu kasvattajan ollessa läsnä. Digitoiminnalla on jokin olemassa aina pedagoginen peruste eli oppimiseen liittyvä tavoite.



OHJELMOINTIOSAAMINEN (OHJELMOINNILLISET AJATTELUTAIDOT)

- arjen esineiden (esim. lelujen) luokittelu tietyn ominaisuuden (väri, muoto, koko, leikin teema) mukaisesti
- asioiden ja esineiden vertailu sekä järjestykseen asettaminen eri ominaisuuksien mukaisesti (esim. vähemmän - enemmän)
- rakennuspalikoilla (esim. legot) tai leluilla kuvion/sarjan mallista rakentaminen ja niiden vertailu
- arjen tilanteiden (esim. pukeutuminen ja käsien pesu) "purkaminen" pieniin osiin sanoittaen tai kuvien avulla ja toiminnan järjestyksen vaihtamisen tutkiminen (esim. "Voiko kengät laittaa jalkaan ennen sukkia?")
- ohjelmointileikit (täsmällisten ohjeiden mukaan toimiminen, esim. Kapteeni käskee -leikki)
- robotiikkaan tutustuminen (esim. Bee-Bot-lattiarobotit)

Varhaiskasvatuksessa ohjelmointiosaaminen ei tarkoita vielä varsinaista koodaamistaitoon perustuvaa toimintaa, vaan monipuolisia ajattelun ja oppimisen taitoja, kuten ongelmanratkaisutaitoa ja loogista päättelykykyä.

