

Apua! Digiiä jo päiväkodissa?

TIETOISKU VANHEMMILLE MEDIAN JA DIGIN KÄYTÖSTÄ VARHAISKASVATUKSESSA

MIKSI?

Digiosaaminen kuuluu valtakunnallisen varhaiskasvatussuunnitelman laaja-alaiseen osaamisen osa-alueisiin, mikä ohjaa työntekijöitä hyödyttämään pedagogisesti laadukasta digitaalista sisältöä lasten kanssa.

Pedagogisesti laadukkaalla sisällöllä tarkoitetaan kasvatukselliseen ja opetukselliseen käyttö-tarkoitukseen tuotettua materiaalia, mikä on ennalta tarkastettua ja sisällöltään lasten ikätasolle sopivaa.

Digitaaliset oppimismahdollisuudet sekä toiminnan rikastuttaminen erilaisten pedagogisten digisisältöjen keinoin kuuluvat jokaiselle lapselle osana laadukasta varhaiskasvatusta.

MITEN?

Varhaiskasvatuksessa lasten kanssa tutustutaan eri median muotoihin kuten ääniin, kuviin ja videoihin, kokeillaan luovaa toimintaa (mm. valokuvaamista) erilaisten sovellusten parissa sekä harjoitellaan median monipuolista käyttöä, esimerkiksi tiedonhakuja. Samalla mietitään mikä on tarua ja mikä totta sekä pitääkö löydetty tieto paikkaansa. Tarkoituksena on ohjata lasta turvalliseen ja vastuulliseen median käyttöön sekä samalla harjoitella käsittelemään digilaitteita huolellisesti.

Varhaiskasvatuksessa ei käytetä puhtaasti viihdekäyttöön suunniteltuja pelisovelluksissa, vaan sovelluksilla on aina jokin pedagoginen eli opetuksellinen tarkoitus.

Kaikki digitaalisen sisällön parissa tapahtuva toiminta toteutuu aikuisen ohjauksessa.

ENTÄ RUUTUAIKA?

Varhaiskasvatuksessa tapahtuva digitaalisten sisältöjen käyttö (ns. aktiivinen ruutuaika) ei ole suoranaisesti verrannollista kotona tapahtuvaan median viihdekäyttöön (ns. passiivinen ruutuaika, kuten pelit ja lastenohjelmat) eikä sitä voida sellaisenaan rinnastaa lisäävän lapsen päivittäistä viihdekäyttöistä ruutuaikaa.

Alle 2-vuotiaiden parissa sopivia mediaan tutustumisen muotoja ovat mm. kuvakirjat, laululorut, äänilelut sekä esimerkiksi ”tökkää ja kuuntele ääni”-sovellukset lyhytaikaisesti käytettynä (noin 10min).

WHO (World Health Organization) yleinen virallinen ruutuaikasuositus*:

2-5 vuotiaalle max. 1h/pvä
6-vuotiaalle max. 2h/pvä



* Lähde: Mannerheimin Lastensuojeluliiton verkkosivut 2023

VAIN PIENI OSA PÄIVÄÄ

Media ja digitaalisuus voi rikastuttaa monen taidon oppimista ja tarkoituksena onkin, että digilaitte tai digiympäristö ei ole ainoastaan lasten toiminnan kohde, toisin kuin mm. pelatessa. Tämä tarkoittaa sitä, että digilaitte voi olla mukana tuokiolla esimerkiksi tiedonhaun välineenä ja toiminnan keskiössä on vaikkapa taidekasvatus, tunteet tai liikunta.

Digin parissa harjoitellaan samalla myös yhdessä toimimista: vuorovaikutustaitoja, oman vuoron odottamista, muille vuoron antoa, ohjeiden kuuntelua ja niiden mukaan toimimista.

Saamme yhdessä jakaa onnistumisen iloa uusien taitojen opettelun parissa samalla, kun lapsi saa mahdollisemman turvalliset lähtökohdat kasvaa vastuulliseksi ja muut huomioivaksi mediankäyttäjäksi.



VANHEMPI! NAPPAA TALTEEN VINKIT
KOTIIN SEURAVALTA SIVULTA!



Vanhempi, miten teillä mediaa käytetään?

TUEKSI ALLE KOULUIKÄISEN LAPSEN MEDIAN JA DIGIN KÄYTTÖÖN KOTONA


YHTEISET SÄÄNNÖT

Nykypäivänä media ympäröi lasta ja lapsi on kosketuksissa monenlaiseen digitaaliseen sisältöön. Ollaan siis kiinnostuneita lapsen mediankäytöstä. Lapsen kanssa voi keskustella yhdessä median käyttöön liittyvistä säännöistä ja siitä, millaista mediaa teidän perheessänne käytetään.

Muistetaan, että lapsi oppii median käyttöä katsoamalla muiden perheenjäsenten tottumuksia. Isompien sisarusten pelaaminen heijastelee myös pienempien sisarusten mediankäyttöön. Yhteiset pelisäännöt ovat tärkeitä ja auttavat lasta muodostamaan käsityksen hyvästä ja iloa tuottavasta mediankäytöstä.

Media käytön ei tulisi viedä aikaa tai tilaa perheenjäsenten väliseltä vuorovaikutukselta tai vaikuttaa liikaa päivärytmiin. Oikeaan aikaan ja sopivissa määrin käytettynä media tarjoaa iloa yhteisesti koko perheelle!

SOPIVA SISÄLTÖ JA IKÄRAJAT

Vanhemman tehtävä on varmistaa, ettei lapsi pelaa ikärajoiltaan liian korkeita pelejä. 

Sopimaton mediasisältö voi mm.:

- haastavoittaa lapsen leikki- ja kaveritaitoja
- vaikeuttaa keskittymiskykyä
- hidastaa kielellistä kehitystä
- hankaloittaa toden ja tarun erottamista toisistaan

Alle kouluikäisen lapsen liiallinen pelaaminen voi jopa nostaa riskiä myöhemmässä iässä syntyvään peliriippuvuuteen.

Ikärajaltaan sopimaton mediasisältö voi aiheuttaa lapselle myös pelkoa ja hämmennystä. Pysähdy aina kuuntelemaan, jos lapsi kertoo nähneensä jotain pelottavaa tai jännittävää mediasisältöä. Keskustelkaa asiasta yhdessä.

HYVÄT, PAHAT PELIT

Pelaaminen on vahva oppimiskeino. Pienet lapset ovat luontaisesti uteliaita, leikkisiä ja kiinnostuneita kokeilemaan uusia asioita. Lapset keräävät havaintoja ja rakentavat sisäisiä teorioita maailmasta ja itsestään leikin ja pelin avulla ennen kuin heidän abstrakti ajattelunsa kehittyy.

Muistetaan digitaalisten pelien rinnalla myös perinteiset lautapelit. Lisäksi mm. kuvakirjat, musiikki, laulut ja lorut ovat ns. perinteisen median muotoja. Hyödynnetään kotona mediaa monipuolisesti, sopivan pituisissa hetkissä ja lapsen ikätasolle sopivan sisällön parissa.

Tutustu myös itse lapsen pelaamiin peleihin ja pohdi onko peli luotu ainoastaan viihdearvoa varten vai onko sillä myös jokin opetuksellinen merkitys?



MISTÄ LÖYDÄN LISÄTIETOA?

Haluaisitko tietää, millaisia oppimistarkoitukseen kehitettyjä pelisovelluksia on olemassa, joita voisitte lapsen kanssa yhdessä pelata?

Tämän materiaalin digitaalisessa versiossa on mukana sovellusvinkit, joissa on esitelty muutamia materiaalin julkaisuhetkellä saatavilla olevia pedagogisia sovelluksia Android- ja iOS -laitteille, joita hyödynnämme myös varhaiskasvatuksessa.

SEURAAVALTA SIVULTA LÖYDÄT
VINKKEJÄ SOVELLUKSIIN, JOIHIN
VOITTE TUTUSTUA YHDESSÄ KOTONA!



Pedagogiset sovellusvinkit



HEI VANHEMPI!

Kontiolahden kunnan varhaiskasvatuksessa 2022-2023 Uudet lukutaidot -hankkeen aikana on otettu käyttöön erilaisia pedagogisesti laadukkaita sovelluksia, joiden parissa harjoitellaan mm. luovaa toimintaa, loogista päättelytaitoa sekä ongelmanratkaisukykyä. Alta löydät eri ikäryhmille sopivia sovelluksia, joita voitte kokeilla myös kotona yhdessä lapsen kanssa.

Lapsen pelatessa muista huolehtia sopivasta peliajasta ja kestosta sekä hyvästä ergonomiasta. Pidä pelituokio riittävän lyhyenä ja juttele yhdessä lapsen kanssa millaisia tunteita pelaaminen herättää. Tiesithän, että sinivaloa tulisi välttää kaksi tuntia ennen unta. Vältetään siis pelaamista ilta-aikaan ennen nukkumaanmenoa ja rauhoitetaan ilta-aika digivapaaksi yhdessäoloksi vaikkapa perinteisten median muotojen, kuten kirjojen parissa.

Huomioithan, että alla olevat sovellukset ovat kokeiltavissa ilmaiseksi, mutta jotkin niistä sisältävät maksullisia lisenssejä, joilla koko pelin saa käyttöönsä. Pidä aina huoli, että lapsi ei pääse tekemään itse ostoja eri sovelluksissa. Sovellukset ovat olleet ladattavissa AppStoresta/Play-kaupasta lokakuussa 2023, mutta saatavuustilanne voi muuttua. Varmista aina sovelluksen mahdollinen maksullisuus ennen lataamista.

1-3-VUOTIAAT: ASIOIDEN TUNNISTAMISTA JA NIMEÄMISTÄ, MUOTOJEN JA VÄRIEN HAHOITAMISTA



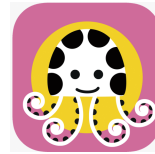
ENSISANAT

- ✓ iOS: AppStore
- ✓ Android: Play-Kauppa



ÄÄNIÄ TAAPEROLLE

- ✗ iOS: AppStore
- ✓ Android: Play-Kauppa



ONNI & ILONA: ILOISET PALASET

- ✓ iOS: AppStore
- ✗ Android: Play-Kauppa



SOUNDTOUCHLITE

- ✓ iOS: AppStore
 - ✓ Android: Play-Kauppa *
- * saatavilla nimellä "VideoTouch"

4-5-VUOTIAAT: LUOVAA TOIMINTAA, LOOGISTA PÄÄTTELYKYKYÄ JA ONGELMANRATKAISUTAITOJA



HAMA UNIVERSE

- ✓ iOS: AppStore
- ✓ Android: Play-Kauppa



DRAW & TELL HD

- ✓ iOS: AppStore
- ✗ Android: Play-Kauppa



PANGO ONE ROAD

- ✓ iOS: AppStore
- ✓ Android: Play-Kauppa



CODING SAFARI

- ✓ iOS: AppStore
- ✗ Android: Play-Kauppa

ESKARIT: KIELIÄ, KIRJAIMIA JA OHJELMOINNILLISEN AJATTELUTAIDON HARJOITTELUA



MOKAMERALINGUA

- ✓ iOS: AppStore
- ✓ Android: Play-Kauppa



MOLLA ABC

- ✓ iOS: AppStore
- ✓ Android: Play-Kauppa



BEE-BOT

- ✓ iOS: AppStore
- ✓ Android: Play-Kauppa



BOX ISLAND

- ✓ iOS: AppStore
- ✗ Android: Play-Kauppa