



## VARHAISKASVATUS

### PERUSDIGITAI DOT

Nimetään arjen ympäristössä olevia digilaitteita. Tutustutaan lasten omiin leluihin ja niiden toimintaperiaatteisiin.

Hyödynnetään digitaalisia apuvälineitä viestinnässä (esim. sanelin ja valokuvat).

Tutustutaan erilaisiin näppäimistöihin (esim. puhelin ja tietokone) ja otetaan ne mukaan leikkeihin (esim. kauppa, koti).

Harjoitellaan leikillistä kirjoittamista sekä kynällä että näppäimistöllä.

### TURVALLISUUS

Tutustutaan yhdessä aikuisen kanssa laitteiden ja sovellusten turvalliseen käyttöön. Muistetaan aina kysyä lupa, kun kuvataan toista henkilöä.

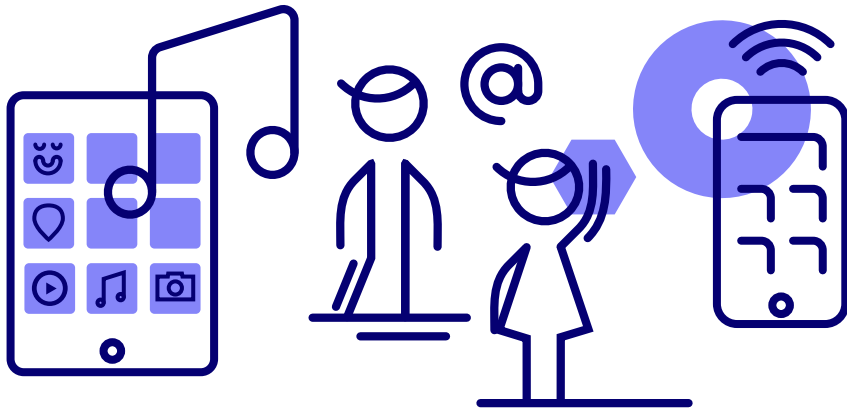
Keskustellaan lasten kanssa, millaiset mediasisällöt ovat lapsille sopivia.

### OHJELMOINTI

Pelataan erilaisia pelejä (esim. lautapelit ja liikuntaleikit). Tutkitaan pelien toimintaperiaatteita. Muokataan tuttuja pelejä ja keksitään uusia.

Harjoitellaan ohjeiden mukaista toimintaa leikkien tai toiminnallisten tehtävien avulla. Ohjeet voivat olla kehollisia, visuaalisia, sanallisia tai ääneen annettuja.

Harjoitellaan luokittelua erilaisten leikkien avulla.



### TIEDONHAKU

Harjoitellaan kertomaan tapahtumista (esim. lelupäivästä).

Etsitään yhdessä aikuisen kanssa tietoa sopivista aiheista (esim. kuvahaku, äänikirjat).

### MEDIA

Tutustutaan median eri muotoihin, kuten kuvaan, videoon ja ääneen.

Luetaan ja kuunnellaan erilaisia lasten kirjoja ja keskustellaan niiden sisällöstä. Pohditaan eroa satujen ja tosiasioiden välillä.

Pelataan yhdessä digitaalisia pelejä. Tehdään mediatuotoksia (esim. valokuvia, animaatioita, saneluja) ja katsotaan niitä yhdessä.

Tuotetaan omaa musiikkia joko digitaalisesti (esim. *GarageBand*) tai soittamalla erilaisia instrumentteja ja kehon soittimia.

### PROJEKTI

Otetaan valokuvia ja videoita omista mielenkiinnonkohteista. Luodaan saduttamalla omiin valokuviiin liittyvä tarina. Kerätään kuvat sovelukseen (esim. *BookCreator*, *Pages*, *Keynote*). Äänitetään ja/tai sanellaan tarina kuvien oheen.



## ESIOPETUS

### PERUSDIGITAI DOT

Keskustellaan teknologiasta ja sen merkityksestä lasten elämässä.

Tutustutaan erilaisiin digilaitteisiin, kuten matkapuhelimiin, tabletteihin ja tietokoneisiin sekä niihin liittyvään digisanastoon.

Harjoitellaan käyttämään laitteita ja välineitä turvallisesti ja huolellisesti.

Harjoitellaan laitteiden ja sovellusten avaamista ja sulkemista, kuulokkeiden käyttämistä sekä äänenvoimakkuuden ja taustavalaistuksen säätämistä sopivalle tasolle.

### TURVALLISUUS

Keskustellaan siitä, miten toimia mahdollisissa ongelma- ja kiusaamistilanteissa.

Keskustellaan salasanoista ja käyttäjätunnusten käytöstä sekä niiden yksityisyydestä ja salassapidosta.

Pohditaan turvallista median käyttöä ja ikärajojen merkitystä.

### OHJELMOINTI

Tutustutaan leikillisesti ohjelmoinnilliseen ajatteluun.

Luokitellaan asioita erilaisin perustein.

Pohditaan ja selitetään yhdessä havaintoja ja ratkaisuja. Tutkitaan arjen ilmiöitä ja ongelmia yhdessä.

Tutustutaan erilaisiin toimintaohjeisiin sekä kokeillaan leikillisesti toimintaohjeiden noudattamista ja antamista.

Keksitään ja rakennetaan omia laitteita, robotteja ja pelejä. Kuvailaan, miten ne toimivat.

Kannustetaan lapsia esittämään omia ideoitaan ja kuuntelemaan toisia sekä tekemään tehtävänjakoa yhteisessä työskentelyssä.

### NÄPPÄINTAI DOT

Tutustutaan näppäimistön ja hiiren käyttöön tietokoneella.

Kokeillaan erilaisia tapoja ohjata tietokonetta tai tablettia, kuten sanelu ja pikanäppäinkomennot (esim. Ctrl + c, Ctrl + v).

### TIEDONHAKU

Harjoitellaan internet-selaimen peruskäyttöä.

Harjoitellaan yhdessä aikuisen kanssa tiedonhakua verkossa käyttäen hakukonetta ja sopivien hakusanojen valintaa.

### MEDIA

Tutustutaan mediaan ja luodaan lasten kanssa erilaisia mediasisältöjä.

Pohditaan median vaikutusta lasten arkeen.

Tehdään median keinoin havaintoja lapsia kiinnostavista aiheista (esim. valokuvaus).

Opetellaan erottamaan mikä on faktaa ja mikä fiktiota (esim. GreenScreen).

Kannustetaan lapsia toteuttamaan ideoitaan luovasti yhdessä muiden kanssa käyttäen erilaisia medioita.

### PROJEKTI

Ideoidaan ja luodaan yhdessä lasten mielenkiinnonkohteiden perusteella projektihuone. Hyödynnetään digitaalisia välineitä erilaisten aistikokemusten luomiseen. Lapset kuvaavat ja äänittävät sisältöä projektiin.