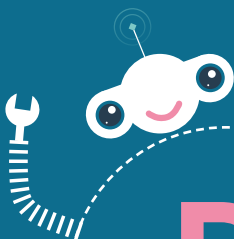


ESKARILAISEN DIGIPASSI

NIMI: _____



U-PEE-TA!



D

DI-GI-
O-SAA-MINEN

I

IH-MEEL-LI-SEN
I-HA-NA MO-DI

O

OH-JEL-MOIN-TI



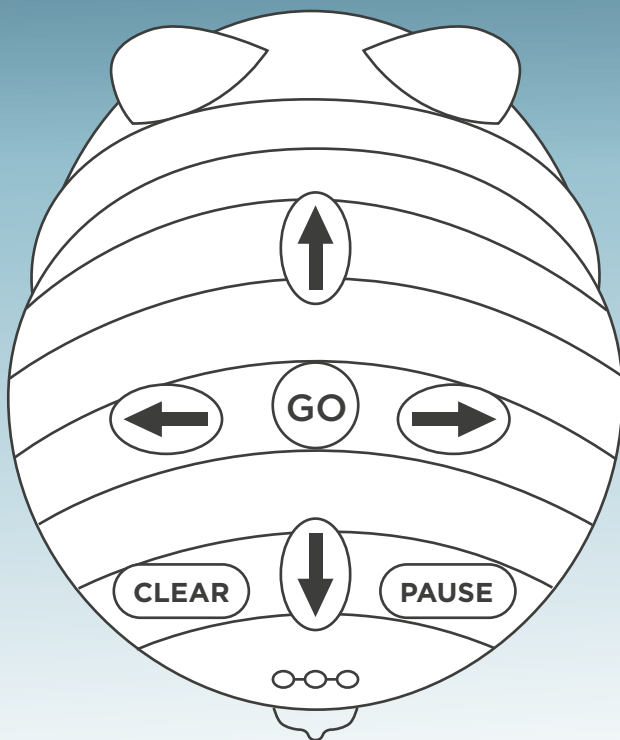
M

ME-DI-A-TAI-DOT

Naantali*

LII-MAA TAR-RAT TÄL-LE SI-VUL-LE,
KUN O-LET TEH-NYT TEH-TÄ-VÄT.

KEK-SI BEE-BOT-RO-BO-TIL-LE-SI
NI-MI JA VÄ-RI-TÄ SE!



Naantali*

UUDET
LUKUT AIDOT

ESKARILAISEN DIGIPASSI

OPETTAJAN OPAS



MOI, OON MODI!



Naantali*

UUDET
LUKUTAIDOT



TEKIJÄT

Toimittanut

Jennifer Loiske

Työryhmä

Sari Kytö

Jennifer Loiske

Ulkoasu

Johanna Hörkkö

Sari Kytö

Jennifer Loiske

Naantali*

UUDET
LUKUTAIDOT



Heippa!

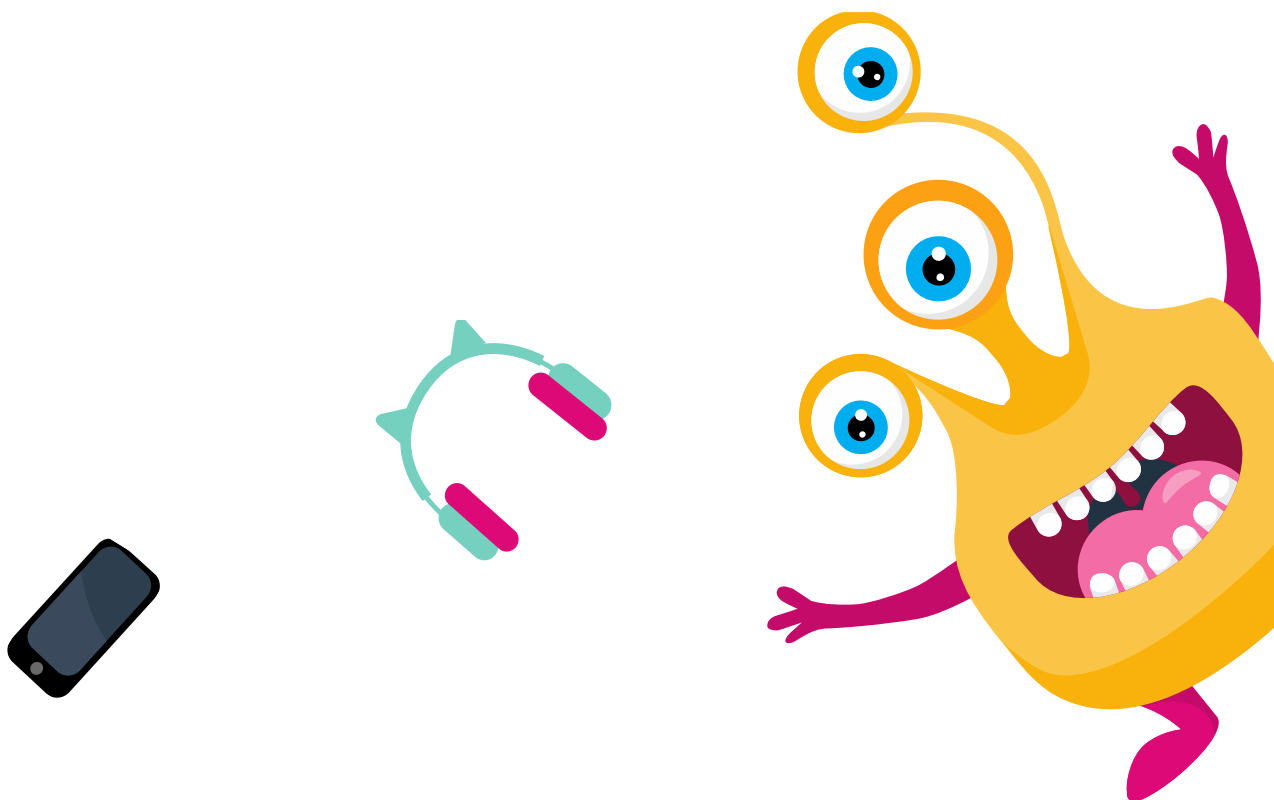
Käsissäsi on uuden uutukainen eskarilaisten digipassin opettajan opas. Oppaasta löydät erilaisia vinkkejä, jotka on jaoteltu uusien lukutaitojen sekä oppimisen alueiden mukaan.

Lukuvuoden aikana voitte hyödyntää vinkkejä esiopetuksessa, ja samalla laajentaa lasten sekä aikuisten digiosaamista. Voitte tehdä vaikka kaikki ehdotetut aktiviteetit tai vain muutaman. Kuitenkin siten, että jokaisesta uusien lukutaitojen osa-alueesta tulee tehtyä vähintään 2 tehtävää. Kun tehtävät on tehty, lapsi saa laittaa tarran kyseisen osa-alueen kohdalle lapsen omaan digipassiin.

Hauskoja digihetkiä!

Toivottavat,

Jenni ja Sari



Sisällys

- 5 Ohjeet digipassin käyttöön
- 6 Tietoa ja keskusteluvinkkejä lasten digiturvataidoista
- 8 Medialukutaito-vinkit
- 12 Ohjelmointiosaaminen-vinkit
- 16 Digitaalinen osaaminen -vinkit

Liitteet:

Taustatarina digimatkalle
Digitaituri diplomi

Ohjeet digipassin käyttöön

- Jokainen lapsi saa oman painetun passin – Tilaa digipassit ja tarrat Ritvalta ritva.parviainen@naantali.fi
- Lukuvuoden lopussa lapset saavat digitaituri diplomin
- Voit halutessasi tulostaa itsellesi ladatun opettajan oppaan
- Suosittelemme, että etenet passin käytössä kronologisesti: turvataidoista vinkkeihin
- Ennen kuin siirrytte vinkkeihin, varmista, että lapset ja aikuiset osaavat käyttää laitteita (kts. Ohjeet pähkinäkuoressa -osio)
- Passi on jaoteltu uusien lukutaitojen sekä oppimisen alueiden mukaan
- Jokaisesta uusien lukutaitojen osiosta tulisi tehdä vähintään kaksi aktiviteettia ennen kuin lapsi saa osiosta tarran
- Luethan jokaisen osa-alueen tavoitteet ennen aktiviteetin tekemistä
- Etene pienin askelin, yhdessä lasten kanssa oppien ja iloiten!

Tietoa ja keskusteluvinkkejä lasten digiturvataidoista

- On tärkeää, että olet läsnä ja tuet oppilaitasi, jotta he voivat turvallisesti nauttia hyödyistä, joita digiliikenne heille tarjoaa. Voit rohkeasti kannustaa tutkimaan digitaalista ympäristöä, kunhan olet tietoinen heidän menemisistään ja tekemisistään. Aivan kuten fyysisessäkin ympäristössä, kun opetat esimerkiksi liikennesääntöjä tai neuvot, kuinka suhtautua vieraisiin ihmisiin.
- **Stop, Slow & Go** on digiturvallisuuteen liittyvä valmis materiaalipaketti, joka antaa sinulle selkeän ohjeistuksen siitä, kuinka käsitellä digiturvallisuusteemoja oman luokkasi tai lapsiryhmäsi kanssa. Lasten on tärkeä harjoitella myös digiliikenteen osalta, mikä asiat ovat kiellettyjä (STOP), mietittyttäviä (SLOW) tai sallittuja (GO). Materiaalipaketti on varhaiskasvatus- ja alkuopetussuunnitelman mukainen.” (suojeellaan lapsia ry) Materiaalipaketin löydät täältä: [Stop, Slow & Go - Digiturvataitomateriaalit 5-6- vuotiaille \(suojeellaanlapsia.fi\)](#)
- Kysy lapsilta onko peleissä ja elokuvissa ikärajoja? (kuva ja linkki)
- Keskustelkaa ikärajajulisten kuvista - mitä ne tarkoittavat. Seksuaalisen sisältömerkin (seksi) olemme korvanneet lauseella: alastomuutta ja ihmiskehon yksityisiä alueita.
- Lisää tietoa sekä varhaiskasvattajille että vanhemmille

[lapsetjamedia.pdf \(mediataitokoulu.fi\)](#)

www.mediataitokoulu.fi

[Turvallisesti digiliikenteessä | Suojeellaan Lapsia](#)

[Stop, Slow & Go | Suojeellaan Lapsia ry](#)

TIETOA IKÄRAJOISTA

ELOKUVIEN JA TELEVISIO-OHJELMIEN IKÄRAJAT

Elokuvat, televisio-ohjelmat ja digitaaliset pelit merkitään ikärajalla ja sisältösymbolilla. Merkintä kertoo minkälaisista lapsille haitallisten sisältöjen vuoksi ohjelmalla on ikäraja.



SALLITTU
KAIKENIKÄISILLE



SALLITTU YLI
7-VUOTIAILLE



SALLITTU YLI
12-VUOTIAILLE



SALLITTU YLI
16-VUOTIAILLE



SALLITTU YLI
18-VUOTIAILLE



VÄKIVALTA-
SISÄLTÖÄ



ALASTOMUUTTA
JA IHMISKEHON
YKSITYISIÄ ALUEITA



AHDISTAVAA
SISÄLTÖÄ



PÄIhteiden
KÄYTTÖÄ

Ikäraja on varoitus elokuvan, televisio-ohjelman tai digitaalisen pelin mahdollisesta haitallisuudesta lapselle. Ohjelman luovuttaminen ikärajaa nuoremmalle on kielletty. Ikärajat eivät ole suosituksia tietyn ikäisille, eivätkä kerro siitä, kenelle ohjelma on tarkoitettu.

WWW.IKARAJAT.FI

DIGITAALISTEN PELIEN IKÄRAJAT (PEGI)



www.pegi.info

SALLITTU YLI
3-VUOTIAILLE



www.pegi.info

SALLITTU YLI
7-VUOTIAILLE



www.pegi.info

SALLITTU YLI
12-VUOTIAILLE



www.pegi.info

SALLITTU YLI
16-VUOTIAILLE



www.pegi.info

SALLITTU YLI
18-VUOTIAILLE



VÄKIVALTA



ALASTOMUUS
JA IHMISKEHON
YKSITYISET ALUEET



AHDISTUS



PÄIhteet



KIROILU



SYRJINTÄ



UHKAPelaaminen

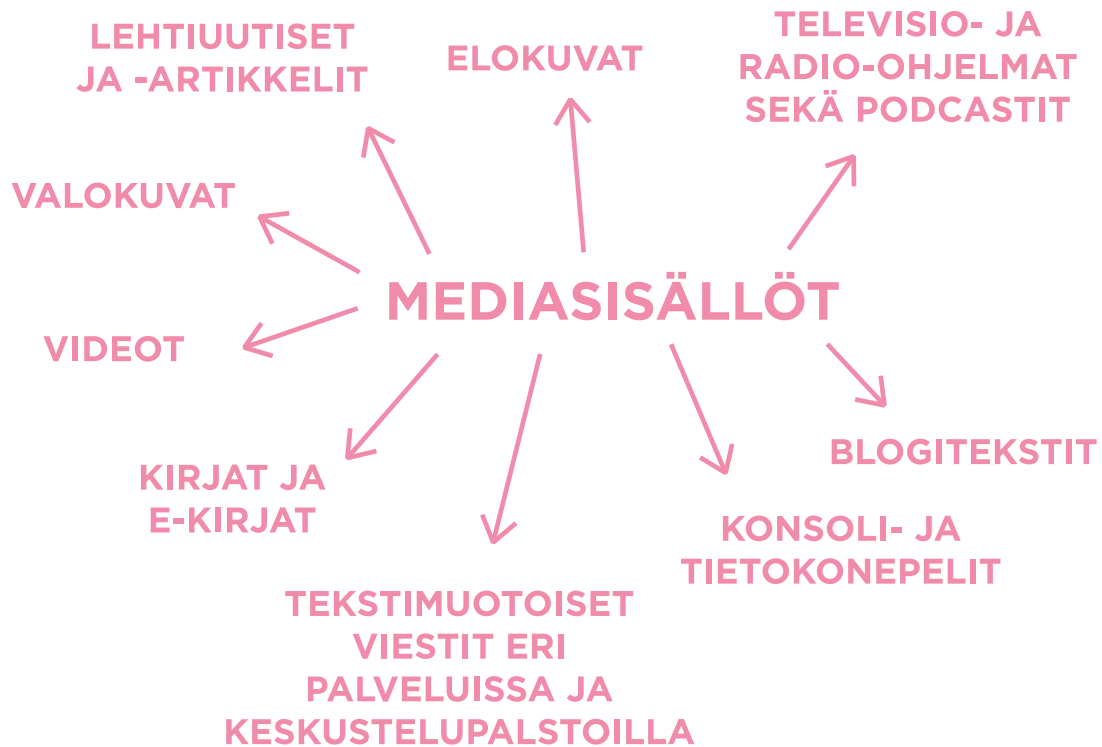


PELIN
SISÄISET
OSTOT

WWW.PEGI.INFO



MEDIALUKUTAITO

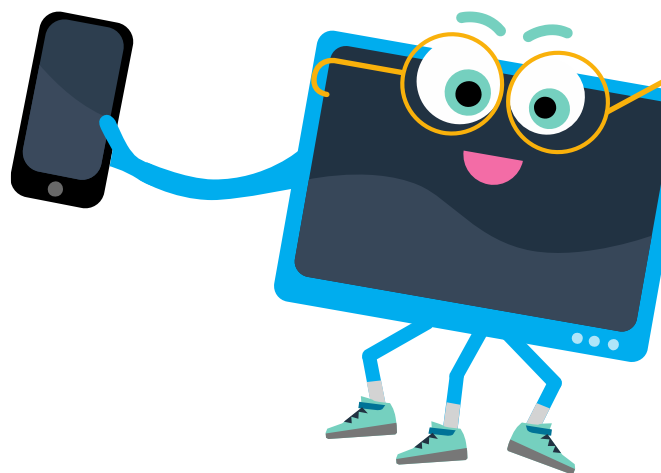


(Lähde: Muksut ja media; slideplayer.fi)

Medialukutaito:

1. Taitoa tulkita ja arvioida
2. Taitoa tuottaa mediasisältöjä
3. Taitoa toimia mediaympäristössä

(www.uudetlukutaidot.fi)



Tehtäviä medialukutaitojen harjoitteluun

Valitse alla olevista tehtävistä vähintään kaksi.

1. Kielten rikas maailma

Runorobotti

Runorobotin erikoisalaa ovat japanilaiset haiku-runot, joissa yhdistyvät tunteet ja luontokuvat. Syötä robottiin kaksi itse valitsemaasi sanaa, jokin luontoon liittyvä asia (sade, kivi, sammal, lintu, meri tms.) ja jokin tunne (ilo, suru, hämmennys, onni, tms.). Robotti tekee antamiesi sanojen avulla haikun tavumäärää mukailevan runon. Antoisia runohetkiä!

Pääset runorobottiin täältä: www.yostaja.fi

Jatkotyöideoita:

- Lapset keksivät omia runoja esim. Arjen hetkistä
- Runon voi tulostaa
- Runosta voi tehdä taideteoksen
- Runon voi esittää toisille lapsille ja/tai kuvata ja lähettää esityksen vanhemmille

2. Ilmaisun monet muodot

Otetaan valokuvia (selfieitä) omista ilmeistä. Valitaan kuvista se ilme, josta lapsi itse tykkää eniten. Esitellään kuvat toisille.

Jatkotyöideoita:

- Otetaan roolivaatteet mukaan
- Otetaan yhteiskuvia ym.
- Lisätään todellisuutta esim. 3DBear sovelluksen avulla
- Tehdään kuvista traileri esim. Imovien avulla

3. Minä ja meidän yhteisömme

Katsotaan Lapsella on oikeus –laulu YouTubesta ja tanssitaan mukana
[Lapsella on oikeus -laulu – YouTube](#)

Jatkotyöstöideoita:

- Opetellaan Lapsella on oikeus –laulu ja tanssi

4. Tutkin ja toimin ympäristössäni

Haetaan tietoa ötököistä netistä tabletin avulla, harjoitellaan ötököiden kuvaamista.

[Hyönteiset \(peda.net\)](#)

Jatkotyöstöideoita:

- Otetaan ipadin suurennuslasilla kuvia ja tutkitaan ötököitä (Ipadeistä löytyy myös suurennuslasi. Suurennuslasi painike (musta laatikko, jonka sisällä on suurennuslasi, jonka sisällä on keltainen + merkki) pitäisi olla näytöllä valmiina, mutta jos ei, niin sen voi aktivoida asetuksista (asetukset -> ohjauskeskus -> lisää säätimiä ja klikkaa suurennuslasi). Suurennuslasilla voi ottaa myös kuvia, jotka voi tallentaa kameran rullaan ja lisätä esim. lapsen kasvunkansioon tai vaikkapa lähettää vanhemmille ja kertoa samalla muutamalla sanalla metsäretkestä.)

5. Kasvan, liikun ja kehityn

Kuuntele Lilli Lanttula –satu

[Lilli Lanttula löytää supervoimansa - RuokaTutka](#)

Jatkotyöstöidea:

- **Toimi näin:** Jakautukaa pareihin. Toiselle parille annetaan piirustustarvikkeet. Toiselle parille annetaan jokin kasvis, hedelmä, välipala tai muu ruoka eteen siten, ettei piirtävä pari näe sitä. Ruoan eteensä saanut alkaa kuvailla sitä parilleen ja toinen piirtää ruoan kuvauksen mukaan paperille. Kuvailussa ei saa kertoa, mikä ruoka on kyseessä, vaan kertoa sen ominaisuuksista. Hyviä kuvailuja ovat esimerkiksi värit, muodot, pinnan tuntu, koko ja muut ulkoiset ominaisuudet. Lopuksi piirtäjä yrittää arvata, mitä oli piirtämässä.”
- Tilaa digitunti ruokatutkasta www.ruokatutka.fi

Medialukutaitolinkkejä:

[lyytin-ja-sepon-kaverikortit-pdf.pdf \(aikakausmedia.fi\)](#)

[Materiaalit - Mediakasvatusseura ry](#)

OHJELMOINTIOSAAMINEN



(mediataitokoulu.fi)

Ohjelmointiosaaminen

1. Ohjelmoinnillista ajattelua
2. Tutkivaa työskentelyä ja tuottamista
3. Ohjelmoitujen ympäristöjen tuntemista ja niissä toimimista
(www.uudetlukutaidot.fi)



Tehtäviä ohjelmointiosaamisen harjoitteluun

Valitse alla olevista tehtävistä vähintään kaksi.

6. Kielten rikas maailma

Robottileikki

Kokeile ensin leikkiä koko ryhmän kanssa. Yksi lapsi on robotti. Muut ohjeistavat robottia vuorotellen yksi ohje kerrallaan. Aikuinen huolehtii, että ohjeet tehdään oikein. Kun leikki on tuttu kaikille lapsille, lapset voivat ohjelmoida toisiaan pareittain.

Jatkotyöstöidea:

Siirtymätilanteet voidaan tehdä myös robottileikkinä. Tällöin aikuinen voi olla ohjaaja, joka antaa lapsiroboteille ohjeita esim. Ulos lähtötilanteessa. "Vapauta robotit" kun tehtävät on suoritettu esim. Ohjeella: kaikki robotit muuttuvat taas ihmisiksi.

7. Ilmaisun monet muodot

1. Lapset tekevät omat helminauhat tai hamahelmistä rannekorut.

2. Jaetaan lapset pareiksi
3. Lapset asettuvat selät vastakkain ja toinen lapsi antaa ohjeita toiselle minkälaisen korun hän on tehnyt. Tavoitteena on, että toinen lapsi tekee identtisen korun pelkkien ohjeiden avulla, näkemättä alkuperäistä korua.
4. Näin syntyy ihania ystävyyskoruja. <3

8. Minä ja meidän yhteisömme

Yhdistä pisteet. Jokainen meistä on kruunun arvoinen. [yhdistä pisteet 5.pdf](#) ([yle.fi](#)) Tulosta kuva ja väritä se.

9. Tutkin ja toimin ympäristössäni

"Ohjelmointia voidaan harjoitella myös erilaisten ohjelmointirobottien avulla. Esimerkkejä **ohjelmointiroboteista** ovat muun muassa Blue-Botit ja Bee-Botit.

Ohjelmoinnillisten ajattelutaitojen harjoittelu voidaan yhdistää käytännössä mihin tahansa muuhun harjoiteltavaan asiaan kuten kirjaimiin, numeroihin, tunnetaitoihin tai vaikka eläimiin. Alta löydät muutamia valmiita ohjelmointikokonaisuuksia, jotka on helppo ottaa heti käyttöön.”

1. Rasion vakadigi sivustolle on tehty ohjelmointituokioita eri ikäisille. Valitse sieltä ryhmällesi sopiva tuokio ja tulosta tarvittavat materiaalit [Ohjelmointi \(google.com\)](https://www.google.com)
2. Jos ryhmässäsi ei ole Bee-Bottia tai Blue-Bottia niin pyydä sitä lainaksi toisesta ryhmästä tai päiväkodista sekä siihen kuuluvaa muovitaskumattoa.

10. Kasvan, liikun ja kehityn.

Ohjelmoikaa yhdessä liikuntahetki Chirp.qr sovelluksen avulla.

1. Jokainen lapsi sanoo esim. Yhden ohjeen, jossa on määrä ja liike.
2. Aikuinen tai toinen lapsi nauhoittaa ohjeen sovelluksen avulla ja tallentaa koodin kameran rullaan.
3. Kun kaikki lapset ovat antaneet ohjeen, aikuinen tai lapsi lukee QR-koodilukijan avulla koodit joko tallennetussa järjestyksessä tai sattumanvaraisessa järjestyksessä ja muut tekevät ohjeen mukaiset liikkeet.
4. Mukaan voi ottaa myös taustamusiikkia. Nopein ja helpoin tapa on tallentaa kaikki koodit samalle padille.

NÄIN TEET PUHEPOHJAISIA QR-KOODEJA:

1. Jos päiväkodin ipadissä ei ole valmiina, niin tee tiketti ja pyydä, että helppari **lataa** tai lataa omaan puhelimeesi (apple sovellus, joten saatavilla vain ipadeihin ja iphoneihin, androidillakin on vastaava sovellus mutta tiettävästi huomattavasti monimutkaisempi) **maksuton Chirp.qr sovellus**.
2. Täppää lintua ja voit laulaa tai puhua sovellukseen. Sovellus nauhoittaa äänesi. Täppää lintua uudestaan, kun olet valmis.
3. Play merkistä voit kuunnella oman tuotoksesi. Jos olet tyytyväinen, täppää vasemmassa alakulmassa näkyvää qr-koodia, nimeä se, tallenna ja se tallentuu puhelimen kameran rullaan.
4. Jos et ole tyytyväinen, täppää lintua uudestaan ja tee uusi nauhoitus.
5. Esimerkki:



Jatkotyöstöideoita:

Vinkki: myös vanhemmille voi välittää tämän ohjeen ja he voivat lähettää lapsille terveisiä qr-koodeilla. Jos ryhmässä on S2 lapsia, voivat vanhemmat lähettää terveisiä omalla kielellä ja lapsi voi toimia kielen asiantuntijana välittäen terveiset vaikka koko ryhmälle.

Vinkki: Lapset voivat piilottaa koodiin vaikkapa isän/äitien/tärkeän ihmisen päiväksi viestejä, tarinoita ja lauluja.

Vinkki 2. Qr-koodin taakse voi myös nauhoittaa laulunpätkiä esim. Kaiuttimen kautta. Tätä voi hyödyntää esim. Lauluhetkillä, aamuhetkissä, lepohetkillä (monta eri rauhoittumislaulua tai satua ja lapset saavat vuorollaan valita koodin, joka paljastaa mikä laulu tänään soi ennen lepohetken satua) jne.

DIGITAALINEN OSAAMINEN



(Tieke.fi)

Digitaalinen osaaminen

1. Käytännön taidot ja oma tuottaminen
2. Turvallisuus ja vastuullisuus
3. Tiedonhallinta sekä tutkiva ja luova työskentely
4. Vuorovaikutus

(www.uudetlukutaidot.fi)

Tehtäviä digitaalisen osaamisen harjoitteluun

Valitse alla olevista tehtävistä vähintään kaksi.

11. Kielten rikas maailma

Katsokaa yhdessä lasten uutisia <https://www.hs.fi/lastenuutiset/> ja tehkää omia uutisia videoimalla tai tekemällä oma sanomalehti <https://lastenlehtikone.fi> (vaatii kirjautumista mutta on maksuton)

12. Ilmaisun monet muodot

Villit, ihanat runot

1. Kerätkää runsaasti sanoma- tai aikakauslehtiä
2. Leikatkaa yhdessä lasten kanssa niistä sanoja
3. Lajitelkaa lasten kanssa sanat eri koreihin esim. Substantiivit, verbit, adjektiivit ja objektit
4. Lapsi nostaa jokaisesta korista sanan/ sanoja ja liimaa ne korttipohjalle
5. Lopuksi runot luetaan kaikille

[Askartele runokortteja | Yöstäjä \(yostaja.fi\)](#)

13. Minä ja meidän yhteisömme

Käykää metsänpeitto -virtuaalikierroksella ja tehkää sen jälkeen oma metsäretki, josta otatte kuvamuistoja.

https://youtu.be/9_yT8QVRswU

14. Tutkin ja toimin ympäristössäni

Harjoittele digitaitoja ja opi samalla matikkaa Pikku 2:sen eskarisovelluksen 1-2-3 matikkapelin avulla.

Kun olet pelannut yhden pelin, niin seuraavan pelin lukko aukeaa ja pääset pelaamaan sen.



(Kuva: Pikku Kakkosen eskarisovellus)

15. Kasvan, liikun ja kehityn

Katso Paxi – Onko marsilaisia olemassa [Paxi - Onko marsilaisia olemassa? - YouTube](#)

Opetelkaa lasten kanssa avaruuslaulu englanniksi esim. [Twinkle Twinkle Little Star](#) | [Bedtime Song for Kids](#) | [Finny The Shark](#)

Tai <https://youtu.be/wE0qcTPGCVs>

Voitte keksiä rakettilauluun lasten kanssa myös liikkeit.

Liitteet

Taustatarina digimatkalta



ESKARILAISEN DIGIDIPLOMI



ONNEKSI OLKOON

DIGITAITURI

TÄMÄN DIPLOMIN SAA:

PÄIVÄMÄÄRÄ:

ALLEKIRJOITUS:

Modi

MEDIATAIDOT
OHJELMOINTIOSAAMINEN
DIGIOSAAMINEN