



# **Digistigen i Borgå**

Småbarnspedagogik och förskoleundervisning

# Innehåll

<b>1</b>	<b>Välkommen till Digistigen.....</b>	<b>3</b>
1.1	Digistigen i Borgå inom småbarnspedagogiken och förskoleundervisningen 4	
<b>2</b>	<b>Digistigen.....</b>	<b>5</b>
2.1	Digistigens temaområden.....	5
2.2	Personalens grundkunskaper.....	6
2.3	Digistigen för 0–3-åringar.....	7
2.4	Digistigen 4–5-åringar.....	8
2.4	Digistigen för förskoleundervisningen.....	9

# 1 Välkommen till Digistigen

Digistigen i Borgå, utgiven våren 2022, är ett dokument som fungerar som tilllägg och specificering för de lokala styrdokumenterna. Digital kompetens utgör ett av tyngdpunktsområdena för inom Borgå stad, och temat utgör därmed ett av de kompetensområden som utvecklas inom småbarnspedagogiken och förskoleundervisningen.

Digistigen i Borgå grundar sig på de kunskapsbeskrivningar för digital kompetens som det nationella Nylitteracitet-projektet publicerat. Kunskapsbeskrivningarna inom småbarnspedagogiken och förskolan beskriver en god pedagogisk verksamhet. Syftet med utvecklingsprojektet är att förstärka medieläs-kunskaper, den digitala kompetensen, samt programmeringskunskaper från småbarnspedagogiken till grundskolan. Digistigen är tänkt att stöda och hjälpa lärarens och fostrarens arbete genom att konkretisera målen i styrdokumenterna.

Projektet är finansierat av Undervisnings- och kulturministeriet, arrangerat i samråd med Utbildningsstyrelsen och Nationella audiovisuella institutet (KAVI). Detta material är producerat som en del av utvecklingsprojektet för Borgå.

Läs mer om Nylitteracitet-projektet:

<https://uudetlukutaidot.fi/sv/>

NYLITTERACITET

UUDET  
LUKUTAIDOT

## 1.1 Digistigen i Borgå inom småbarnspedagogiken och förskoleundervisningen

Digistigen i Borgå inom småbarnspedagogiken och förskoleundervisningen är indelad i åtta teman, som genomsyras av utvecklingsprojektets tyngdpunktsområden; digital kompetens, medieläskunnighet, och programmeringskunnande.

Temaområdena är följande:

- Tekniska färdigheter
- Ansvar och välmående
- Interaktion och gemenskap
- Medieläskunnighet
- Kreativitet och skapande
- Lekfullt, utforskande arbetssätt
- Programmeringstänkande
- Intresse och delaktighet

Digistigen i Borgå är därtill indelad i personalens grundkunskaper samt i barngruppernas åldersvisa beskrivningar av god pedagogisk verksamhet (0–3 år, 4–5 år och förskola). Eftersom både barn och barngrupper är olika, bör man inte förhålla sig bindande till åldersindelningarna. Exempelvis kan färdighetsbeskrivningarna riktade till de minsta barnen passa alla barn inom småbarnspedagogiken och förskolan.

I detta dokument kan du bekanta dig med Digistigen för personalen och barngrupperna. Det finns också en utskrivbar affisch i A3-format, där alla barngruppers beskrivningar kan läsas sida vid sida. Affischen och en stor mängd övrigt material hittar du i Teams-gruppen Porvoon digipolku – Digistigen i Borgå (kod mu1u3pk).

# 2 Digistigen

## 2.1 Digistigens temaområden

Tekniska färdigheter	Ansvar och välmående	Interaktion och gemenskap	Medie-läskunnighet
Kreativitet och skapande	Lekfullt, utforskande arbetssätt	Programmerings-kunnande	Barnets intresse och delaktighet

## 2.2 Personalens grundkunskaper

Personalens grundkunskaper	
<b>Tekniska färdigheter</b>	<p><b>Hanterar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsekvent användning av digital terminologi tillsammans med barn och vuxna (se ordlista).</li> <li>• Inloggning till de apparater som används.</li> <li>• Grundkunskaper i användningen av lärplattan (inkl. starta, stänga av, laddning, internetkoppling, navigering mellan filikarna, ljud- och ljusjustering, nerladdning av applikationer, tömning av minnesutrymmet, uppdatering av apparaturen).</li> <li>• Dataöverföring mellan olika digitala verktyg (Bluetooth ja AirDrop-funktionen).</li> </ul> <p><b>Användning av digitala miljöer:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Daisy, för pedagogisk dokumentation inom småbarnspedagogikens verksamhet</i> (digitala portföljer, barnets/barngruppens plan för lärande)</li> <li>• <i>Office 365</i> program, kommunikation och nätverkande (Teams, e-posten)</li> <li>• <i>Intra:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Småbarnspedagogikens gruppwebbplatser: läroplaner och styrdokument, blankettbotten (blanketters regelrätta användning och ifyllnad), anvisningar och material.</li> <li>• Instruktionsvideor WistecOnline: instruktionsvideon och anvisningar för digitala miljöer (på finska), t.ex. grundläggande digitala färdigheter, Office 365-program, säker användning av internet och informationssökning, OneDrive/Teams inom småbarnspedagogiken, Instagram, Canva för skapandet av inlärningsmaterial.</li> </ul> </li> </ul>
<b>Ansvar och välmående</b>	<p><b>Personalen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Känner till och följer anvisningarna för datasäkerhet och skydd av personuppgifter (GDPR-utbildning på intra: Allmän datasäkerhet och dataskydd och Datasäkerhet och dataskydd inom dagvården).</li> <li>• Försäkrar säker användning av personliga och gruppens användarnamn och lösenord.</li> <li>• Respekterar barnens integritetsskydd i digitala miljöer (t.ex. säker användning av Instagram och andra digitala plattformar: vi fotograferar verksamheten, inte barnen).</li> <li>• Försäkrar att integritetsskyddet följs i publiceringen av barns bilder och alster: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personalen kommer överens om fotograferande av barnen och användningen av bilderna tillsammans med vårdnadshavarna.</li> <li>• Personalen ber om barnens medgivande i publiceringen av barnens bilder och alster.</li> </ul> </li> <li>• Försäkrar säker användning av applikationerna och de digitala miljöerna: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personalen erbjuder barnen innehåll som passar hans ålders- och utvecklingsnivå</li> <li>• Var i kontakt med IKT-ansvaren/gruppen då du anser att en ny applikation kunde införas. Applikationer bör ej laddas ner till enheten utan att de genomgått behövliga granskningar.</li> </ul> </li> <li>• Granskar regelbundet aktuella regler för upphovsrätt och kopiering på läroanstalter.</li> <li>• Ansvarar för tillräckliga pauser då digitala verktyg används, och föredrar för övrigt metoder som inkluderar rörelse och fysisk aktivitet.</li> </ul>
<b>Interaktion och gemenskap</b>	<p><b>Personalen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Upprätthåller positiv inställning till användningen av digitala miljöer.</li> <li>• Utnyttjar digitala miljöer i den pedagogiska verksamheten och i upprätthållandet av kontakten och interaktionen till vårdnadshavarna. Man kan även upprätthålla kontakten till barn som varit länge borta från daghemmet.</li> <li>• Försäkrar sig om att alla vårdnadshavare har tillgång till informationen som delas i digitala miljöer. Man särskiljer på officiell och inofficiell kommunikation.</li> <li>• Får hjälp och stöd i frågor som berör digital kompetens av enhetens utsedda IKT-ansvariga och av IKT-gruppen.</li> <li>• Alla i personalen delar kunskap och idéer med övriga i kollegiet. Samlärande utnyttjas.</li> </ul>
<b>Medieläskunnighet</b>	<p><b>Personalen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Är medveten om sin roll som mediefostrare och erbjuder stöd till familjen.</li> <li>• Diskuterar med barn och vårdnadshavare om hurdana medier som barnen har lov att använda och att följa.</li> </ul>
<b>Verksamhet i digitala miljöer</b>	<p><b>Personalen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Känner till styrdokumentens innehåll gällande medieanvändning, medialäskunnighet, multilitteracitet och IKT-färdigheter.</li> <li>• Känner till och använder digitala miljöer ändamålsenlig inom småbarnspedagogiken och förskoleundervisningen.</li> <li>• Försäkrar att lärmiljön har tillräckliga, fungerande och ändamålsenliga digitala verktyg. (Huvudansvaret ligger hos daghemsföreståndaren.)</li> <li>• Introducerar lärmiljöns digitala verktyg för barnen.</li> <li>• Fungerar som en förebild för barnen om hur teknologin används ändamålsenligt i vardagen.</li> <li>• Försäkrar att de digitala verktygen finns tillgängliga för barnen så att de kan användas i lek- och lärandestunder.</li> <li>• Erbjuder barnen kvalitativt och användarvänligt pedagogiskt innehåll.</li> <li>• Digitala miljöer används regelbundet i den pedagogiska dokumentationen t.ex. Daisy (bild- och filmtagning av barn och vuxna, ljudinspelning, intervjuer).</li> </ul> <p><b>Kom ihåg:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Var inte för hård mot dig själv. Grundläggande färdigheter tar tid och kräver regelbunden övning.</i></li> <li>• <i>Man behöver inte kunna allting, utan man lär sig tillsammans.</i></li> <li>• <i>Det mest centrala är att inse varför vi gör det vi gör.</i></li> </ul>
<b>Barnens intresse och delaktighet</b>	<p><b>Personalen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Skapar strukturer som främjar barns möjligheter att påverka</li> <li>• Försäkrar att alla barn har mångsidiga möjligheter att delta</li> </ul>

## 2.3 Digistigen för 0–3-åringar

0–3-åringar	
<b>Tekniska färdigheter</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Vi bekantar oss med teknologin som en naturlig del av lärmiljön.</li><li>• Tillsammans med barnen undersöker vi egna eller daghemmets leksaker, samt deras funktioner.</li></ul>
<b>Ansvar och välmående</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Barnens medgivande efterfrågas vid publicering av deras bilder och alster.</li><li>• Den vuxna visar exempel på hur man behandlar andras arbeten: alstren förses med barnets namn och man frågar om lov innan man uppvisar den för andra.</li><li>• Digitala lärmiljöer som uppmuntrar till rörelse och fysisk aktivitet föredras.</li></ul>
<b>Interaktion och gemenskap</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Barnen uppmuntras till vänlighet och till att uppmärksamma andra i vardagliga situationer. Man uppmärksammar barnen på ordens, gesters och handlingars inverkan på andra.</li><li>• Möjligheten att inkludera digitala element utnyttjas, då man skapar lärmiljöer. Alla barn har möjlighet att skina enligt sin egen utveckling, ålder och förmåga.</li></ul>
<b>Medie-läskunnighet</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Vi bekantar oss med medier och multimodalitet. Medieinnehåll som beaktar olika uttryck, genom bild, rörlig bild och ljud, samt deras kombination utnyttjas. T.ex. genom att bekanta sig med tidningar, bilderböcker, videon, digitala spel och ljudböcker.</li></ul>
<b>Kreativitet och skapande</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Barnen uppmuntras till att producera media genom lek och utforskande.</li><li>• Vi använder bilder och videon på mångsidigt sätt, t.ex. genom att göra enkla bild- och videoprojekt.</li><li>• Digitala miljöer utnyttjas i språklekar, exempelvis i sagotering.</li></ul>
<b>Lekfullt, utforskande arbetssätt</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mångsidiga sinnesupplevelser kan skapas med hjälp av digitala element i lärmiljön.</li><li>• Lekfulla och spelinriktade arbetssätt utnyttjas.</li><li>• Vi bekantar oss med olika medier, applikationer och program, samt funderar tillsammans hur de kan användas på ett lekfullt och utforskande arbetssätt, som främjar barnens skapande och aktiva deltagande.</li><li>• Barn uppmuntras till att ställa frågor, som man söker svar på med hjälp av digitala miljöer.</li></ul>
<b>Programmerings-kunnande</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Vi övar på programmeringstänkande genom att granska vardagliga rutiner. (I vilken ordning man utför saker t.ex. i dagsrutiner, påklädningsituationer, handtvätt).</li><li>• Vi observerar teknologins roll i vardagen tillsammans med barnen. Vi benämner och undersöker teknologin och dess funktioner i närmiljön. (<i>Programmerad teknologi i livets olika områden</i>).</li><li>• Barn uppmuntras till gemensamt undersökande och utforskande av teknologin. (<i>Samlärandets processer</i>).</li><li>• Vi övar på att gruppera föremål med tydliga egenskaper, som t.ex. färger.</li><li>• (T.ex. genom att organisera leksaker på sina egna platser).</li></ul>
<b>Barnets intresse och delaktighet</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Digitala miljöer används för att synliggöra barnens tankar och intressen med hjälp av en vuxen.</li><li>• Vi tar vara på barnens initiativ och fördjupar oss i dem med hjälp av digitala miljöer.</li><li>• Barnen görs delaktiga i den pedagogiska dokumentationens innehåll och val av uttryck som en del av gemensamt skapande (t.ex. Daisy).</li></ul>

## 2.4 Digistigen 4–5-åringar

4–5-åringar	
<b>Tekniska färdigheter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vi övar oss att använda lärplattans egenskaper och funktioner (att starta, stänga och ladda).</li> <li>• Vi bekantar oss med webbläsaren. Vi gör sökningar av bild- och ljudfiler.</li> <li>• Vi utforskar och prövar användningen av olika tangentbord.</li> <li>• Vi övar på olika sätt att styra apparater.</li> </ul>
<b>Ansvar och välmående</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tillsammans med barnen lär vi oss att använda de digitala verktygen på ett ansvarsfullt och hållbart sätt.</li> <li>• Vi lär oss använda medier på ett tryggt sätt. Vi vägleder barnet att diskutera om medieanvändningen med en vuxen, samt att trygga sig till en vuxen om något händer.</li> <li>• Vi behandlar upphovsrätten. Vi lär oss tillsammans med barnen att alla har rätt att bestämma om användningen av sitt eget arbete.</li> <li>• Vi lär oss att man behöver fråga om lov innan man tar eller publicerar en bild.</li> <li>• Vi diskuterar tillsammans om rätten till personlig och kroppslig integritet.</li> <li>• Vi diskuterar med barnen om att det finns både passande och opassande medieinnehåll för barn. Vi för fram åldersgränser och deras betydelser.</li> <li>• Vi lär oss att fästa uppmärksamheten kring belysning, skärmens ljusstyrka, ljudkvalitet och volym, samt lär oss att reglera dem.</li> <li>• Vi uppmärksammar barnet att hålla bra arbetsställning och att ta regelbundna pauser.</li> <li>• Vi föredrar arbetssätt där barnen är fysiskt aktiva.</li> </ul>
<b>Interaktion och gemenskap</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• När man jobbar med digitalitet betonar man speciellt metoder som främjar gemenskap och samarbete, samt aktiviteter där man övar på känslö- och samspelsfärdigheter.</li> <li>• Vi övar på att ta kontakt och kommunicera i digitala miljöer.</li> <li>• Vi skapar och bygger nytt tillsammans. Vi utför kreativa gemensamma projekt med digitala element.</li> <li>• Vi inkluderar barnen i att skapa gemensamt innehåll, som att informera om gemensamma evenemang.</li> <li>• Vi lär oss att känna igen emojis.</li> </ul>
<b>Medie-läskunnighet</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vi utforskar tillsammans med barnen, hur media syns och inverkar på barnens vardag, som t.ex. i lek och levnadsmiljö.</li> <li>• Vi undersöker reklamer tillsammans och pratar om skillnaden mellan att vilja ha, behöva och att köpa.</li> <li>• Vi utvecklar en förståelse för att en del saker i media är sant och en del saker är påhittade. Vi försöker särskilja på dessa genom att producera och redigera bilder.</li> </ul>
<b>Kreativitet och skapande</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vi skapar aktuellt och intressant digitalt innehåll på barnens initiativ.</li> <li>• Vi stöder barnens individuella sätt att uttrycka sig genom att använda digitala miljöer. Vi uppmuntrar till mångsidiga/multimodala uttrycksätt.</li> <li>• Vi övar att skapa innehåll i de digitala miljöerna tillsammans med barnen (t.ex. i Daisy).</li> <li>• Barngruppen deltar i medieproduktionens olika skeden: gemensam planering, kreativt skapande och granskande av slutprodukten.</li> <li>• Vi gör bild- och videoprojekt: tar bilder, filmer och redigerar innehållet med enkla medel.</li> <li>• Vi planerar och genomför utforskande olika medieinnehåll, som t.ex. digitala sagor, ljudinspelningar och konstverk.</li> <li>• Vi spelar spel som uppmuntrar till att skapa innehåll.</li> </ul>
<b>Lekfullt, utforskande arbetssätt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• I barngruppen bekantar vi oss utforskande och lekfullt med olika applikationer då vi behandlar olika ämnesområden eller teman.</li> <li>• Vi bekantar oss mångsidigt med vardagens teknologi, olika utforskningsverktyg och med sätt att undersöka.</li> <li>• Vi utreder fenomen med hjälp av teknologi och digitala miljöer. Vi utnyttjar dessa då vi gör observationer, samlar, strukturerar och skapar förståelser av informationen.</li> <li>• Vi undersöker omgivningen och omvärlden genom fotografering och gör informationssökning om fenomen som intresserar barnen.</li> </ul>
<b>Programmerings-kunnande</b>	<p><b>Gör i alla fall dessa:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vi övar oss på färdigheter som behövs inom programmeringstänkande och samarbete. Vi jobbar ämnesöverskridande i all lärandeverksamhet: Vi reflekterar, bekantar oss, utforskar och får upplevelser av och om teknologin. (<i>Programmering som verktyg för lärande</i>).</li> <li>• Lärmiljöerna planeras så att barnen genom lek kan träna färdigheter som behövs inom programmeringstänkande: gruppering, jämförelser och organisering/ordningsföljder. (<i>Logiskt tänkande och informationshantering</i>).</li> <li>• Med barnen görs observationer om fenomen som är regelmässiga och upprepande. (Gör t.ex. enligt en modell: bygg en likadan och korrigerar skillnader).</li> <li>• Gruppering görs genom spel och lek i digitala miljöer.</li> <li>• Barn uppmuntras till att reflektera och ställa frågor om fenomen i omvärlden, samt att söka svar och lösningar på dem. (<i>Problemlösning och modellering</i>).</li> <li>• Vi lär oss att följa anvisningar genom lek och aktiviteter. Anvisningarna kan vara kroppsliga, visuella, verbala eller auditiva (t.ex. lek enligt kommando: Följ John eller Kaptenen befaller). (<i>Begrepp och grundläggande strukturer inom programmering</i>).</li> <li>• Vi spelar spel tillsammans med barnen som övar olika logiska färdigheter. Vi hittar på nya spel och redigerar bekanta spel. (<i>Kreativt skapande</i>).</li> </ul> <p><b>Tilläggsutmaning:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Barn uppmuntras till att själva hitta på nya rörelsesätt och verksamheter i välbekanta lekar och vardagssituationer. (<i>Praktiska färdigheter: att skapa nya mönster</i>).</li> <li>• Barns teknologipplevelser utvidgas genom att utforska vardagens apparater och deras funktioner. Vi reflekterar kring hurdana fördelar eller stödfunktioner apparaterna har för människor.</li> <li>• Vi undersöker hur man med hjälp av teknologin kan följa människors handlingar. Vi letar exempel från den egna närmiljön, som t.ex. rörelsesensorer, kartapplikationer, barns närvarotaggar eller aktivitetsarmband. (<i>Den programmerade teknikens effekter i vardagen</i>).</li> </ul>
<b>Barnets intresse och delaktighet</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Barnens tro på sina egna möjligheter att påverka stärks genom att utnyttja digitala lösningar (t.ex. genom att barnet fotograferar det som hen tycker om).</li> <li>• Vi diskuterar om barns rättigheter och möjligheter att påverka ärenden som berör hen själv. Vi uppmuntrar barnen att uttrycka sina åsikter i planering och beslut. Media används som hjälp.</li> <li>• Vi bekantar oss med den digitala världen och aktuella fenomen.</li> <li>• Vi utgår från barnens olika intressen, t.ex. genom att reproducera händelser från filmer, serier, spel och videon genom lek.</li> </ul>



## 2.5 Digistigen för förskoleundervisningen

Förskolan	
<b>Tekniska färdigheter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vi använder applikationer på ett mångsidigt sätt och gör observationer om hur de fungerar.</li> <li>• Vi diskuterar om teknologins roll i barnens liv.</li> <li>• Vi bekantar oss med datorn.</li> <li>• Vi lär oss om tangentanvändningens grunder. Vi bekantar oss med att använda en datormus.</li> <li>• Vi diskuterar vad internet innebär. Vi lär oss om webbläsaren och dess grunder.</li> <li>• Vi övar på att använda sökord ändamålsenligt.</li> </ul>
<b>Ansvar och välmående</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vi diskuterar hållbar användning av teknologin, och val som berör detta.</li> <li>• Barn uppmuntras att be om hjälp av vuxna om det uppkommer frågor i samband med medieanvändningen.</li> <li>• Vi bekantar oss med trygg handling i digitala miljöer. Vi lär oss om grundprinciperna för trygg handling.</li> <li>• Vi diskuterar upphovsrätten och att man bör ha andras medgivande innan deras producerade material används eller uppvisas.</li> <li>• Vi diskuterar om betydelsen av att skydda den personliga integriteten. Vi påminner barnet om rätten att bestämma om hen vill vara med på bild och om bilderna får delas.</li> <li>• I barngruppen bekantar vi oss med medieinnehållens åldersgränser och diskuterar vilken roll åldersgränserna har.</li> <li>• Vi övar oss på god ergonomi och att hålla pauser.</li> </ul>
<b>Interaktion och gemenskap</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vi diskuterar definitionen av mobbning och trakassering, samt övar på att lösa konflikter uppbyggande.</li> <li>• Vi övar på goda handlingsvanor i digitala miljöer.</li> <li>• Vi utnyttjar digitala miljöer då vi tar kontakt och kommunicera med andra (t.ex. med en barngrupp i ett annat daghem).</li> <li>• Vi övar oss på ändamålsenlig användning av emojis.</li> </ul>
<b>Medie-läskunnighet</b>	<p><b>Gör i alla fall dessa:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vi upplever olika medieinnehåll på ett mångsidigt sätt, t.ex. genom nyheter för barn, mediekonst, filmer och musik.</li> <li>• Vi granskar barnens egen medieanvändning. Vi reflekterar över olika medieanvändningssituationer och hur den kan användas på olika sätt ensam eller tillsammans med andra.</li> <li>• Vi bekantar oss fördomsfritt med medieinnehåll som är betydelsefulla för barnen. Vi funderar varför de upplevs som tilltalande.</li> <li>• Vi granskar reklamer i närmiljön och reflekterar kring deras koppling till konsumtion.</li> </ul> <p><b>Tilläggsutmaning:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vi lär oss förstå att media kan skapa illusioner, uppfattningar och generaliseringar.</li> <li>• Vi övar kritisk utvärdering av information. Vi funderar över och utvärderar informationen som finns på internet.</li> <li>• Vi undersöker hur påhittade och verkliga medieinnehåll skapas och vilken skillnad de har, exempelvis genom att skapa en berättelse eller ett reportage av vardagen.</li> </ul>
<b>Kreativitet och skapande</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vi skapar en möjlighet för barnet att använda sig av kreativt skapande i digitala miljöer, i enlighet med multilitteracitet. Vi uppmuntrar barnen att verkställa sina idéer genom att använda enkla applikationer som främjar delaktigheten.</li> <li>• Vi deltar gemensamt i skapandets olika faser: planering, utforskande och att lekfullt producera innehåll. Vi granskar slutprodukten tillsammans.</li> <li>• Vi utforskar olika medieinnehåll tillsammans med barnen, som bildanimering, videon, digital litteratur eller egengjord musik.</li> <li>• Vi använder oss av olika digitala verktyg, applikationer och program för att skapa olika digitala innehåll.</li> <li>• Vi uppmuntrar barnen att lekfullt och utforskande producera olika medieinnehåll, som t.ex. redigering av bilder på ett mångsidigt sätt.</li> <li>• Vi inspirerar till kreativa uttrycksätt genom att inkludera bekanta medieinnehåll för barnen, t.ex. seriefigurer, händelser och sekvenser i filmer och spel.</li> </ul>
<b>Lekfullt, utforskande arbetssätt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vi utför längre projekt genom att utnyttja teknologi och digitala miljöer.</li> <li>• Vi gör enkla diagram, som även åskådliggörs analogt (t.ex. hur man färdats till daghemmet för att åskådliggöra antal och fördelning).</li> </ul>
<b>Programmerings-kunnande</b>	<p><b>Gör i alla fall dessa:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• I barngruppen utforskar och verkställer vi regelmässiga och upprepande mönster på ett lekfullt sätt. Därtill reflekterar vi över orsakssamband mellan fenomen. (<i>Logiskt tänkande och informationsbearbetning</i>)</li> <li>• Vi tränar på att beskriva och förklara observationer, samt att fundera ut lösningar. (<i>Problemlösning och modellering</i>)</li> <li>• Vi bekantar oss med programmering genom att lekfullt pröva på att ge och följa order/anvisningar. (<i>Praktiska färdigheter</i>)</li> <li>• Vi prövar på att ge olika kommandon, i mån av möjlighet med en apparat eller applikation som man kan programmera. (<i>Praktiska färdigheter</i>)</li> <li>• Vi vägleder barnet i att lösa problem och uppgifter genom reflektion och att pröva sig fram tillsammans. (<i>Problemlösning och modellering</i>)</li> <li>• Vi lär barnet att känna igen och benämna föremål och apparatur i den egna närmiljön som fungerar med hjälp av en inbyggd dator. Vi reflekterar över och undersöker deras funktioner tillsammans. (<i>Programmerad teknologi i livets olika delområden</i>).</li> </ul> <p><b>Tilläggsutmaning:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vi bekantar oss med algoritm-begreppet genom att undersöka olika verksamhetsanvisningar och sätt att ge order. (Begrepp och grundläggande strukturer inom programmering).</li> <li>• Vi bekantar oss med apparatur som fungerar med robotik, genom att söka information från olika källor.</li> <li>• Vi planerar och bygger apparater och robotar med olika material. Vi beskriver deras användning och funktion till andra. (<i>Kreativt skapande</i>)</li> <li>• Vi planerar och verkställer olika miljöer med berättande och spelmässiga element, som verkställs t.ex. genom regler, poängräkning eller tidsbegränsning. (<i>Kreativt skapande</i>)</li> <li>• Vi planerar egna spelfigurer.</li> <li>• Vi bekantar oss med grunderna för programmering och digitalt skapande i grafiska programmeringsmiljöer (ex. med ScratchJr).</li> </ul>
<b>Barnets intresse och delaktighet</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Barnet skapar en förståelse om barns rättigheter och möjligheter att påverka gemensamma saker.</li> <li>• Vi använder digitala verktyg som medel till att uttrycka barns tankar och åsikter.</li> </ul>

Materialet är producerat inom Borgå stads Nylitteracitet-projekt, finansierat av Utbildnings- och kulturministeriet.

Denna produkt är licensierad med [Creative Commons Nimeä-EiKaupallinen-JaaSamoin 4.0 Kansainvälinen -lisensillä](#).

