



Digistigen i Borgå

Småbarnspedagogik och förskoleundervisning
23.9.2025

Innehåll

Välkommen till Digistigen!	3
Bekanta dig med de centrala begreppen	4
Digitala teman och mål	5
Kreativt, lekfullt och utforskande arbetssätt	6
Programmeringstänkande	8
Medieläskunnighet	10
Artificiell intelligens	12
Intressen och delaktighet	14
Interaktion och gemenskap	16
Ansvar och välmående	17
Tekniska färdigheter	20
Samarbete med vårdnadshavarna	22
Till stöd i arbetet	24
Affischer	24
Digi-ordlista	25
Idébanken	25
Ytterligare material	26
Källor	26

Välkommen till Digistigen!

Digistigen i Borgå, som publicerades 2022 och uppdaterades 2025, är ett dokument som kompletterar och preciserar den lokala planen för småbarnspedagogik och förskoleundervisning. Enligt grunderna för planen för småbarnspedagogik behövs digital kompetens för kommunikationen mellan människor, för delaktigheten i samhället och för lärandet. Vi lever i en tid där medieläskunnighet upplevs som en medborgarfärdighet, på samma sätt som skrivande och läskunnighet.

Digistigen i Borgå kan ses som en stig som går från småbarnspedagogiken till grundläggande utbildning. Att stärka den digitala kompetensen främjar barnens jämlikhet i utbildningen.



Digistigen är avsedd att stödja personalens arbete inom småbarnspedagogiken och förskoleundervisningen samt att konkretisera målen i läroplanerna. Digistigen innehåller mål för personalens digitala kompetens, åtta digitala teman för småbarnspedagogik och förskoleundervisning samt material till stöd för planeringen av den digitala pedagogiken.

Digistigen i Borgå baserar sig på de riksomfattande beskrivningarna av digital kompetens som givits ut av utvecklingsprogrammet Nylitteracitet (2020-2023). Läs mer om utvecklingsprogrammet Nylitteracitet: <https://uudetlukutaidot.fi> Vid utarbetandet av Digistigen har man utnyttjat artificiell intelligens som stöd både i informationssökningen och i sammanfattningen av Digistigens affischers innehåll.

Bekanta dig med de centrala begreppen

Multilitteracitet

Med multilitteracitet avses förmåga att *tolka och producera* olika budskap, som bygger på en bred textuppfattning. Olika texttyper kan vara i t.ex. skriven, talad, audiovisuell eller digital form. I den här definitionen ingår olika typer av läskunnighet, såsom bildläskunnighet, numerisk läskunnighet, medieläskunnighet, AI-läskunnighet och grundläggande läskunnighet. Multilitteracitet är nära förknippat med förmågan att tänka och lära sig. Vi namnger saker och föremål tillsammans med barnen samt lär dem olika begrepp. Barnen ska inspireras till att utforska, använda och producera budskap i olika miljöer, även digitala. För att utvecklas inom multilitteracitet behöver barnen de vuxnas exempel, en rik textmiljö, kultur producerad av barn samt kulturtjänster som lämpar sig för barn.

Den digitala miljön

Alla digitala lösningar, tjänster, apparater och redskap som finns inom småbarnspedagogiken, såsom olika applikationer och programvaror som vi använder.

Digital kompetens och informations- och kommunikationsteknisk kompetens

Helheten består av fyra huvudområden:

Praktiska färdigheter och egen produktion

Ansvar och trygghet

Informationshantering samt undersökande och kreativa arbetssätt

Interaktion

Småbarnspedagogikens uppgift är att stödja barnets förståelse för digitalisering. Tillsammans med barnen utforskar och observerar vi digitaliseringens roll i vardagslivet. Digitala verktyg, applikationer och miljöer utnyttjas för dokumentation och i samband med att barnen leker, samverkar, spelar, undersöker, rör på sig samt upplever och producerar konst. Möjligheterna att öva, pröva och producera innehåll själv och tillsammans med andra barn med hjälp av digitala verktyg främjar barnens kreativa tänkande, samarbetsförmåga och multilitteracitet. Personalen handleder barnen i att använda digitala miljöer på ett mångsidigt, ansvarsfullt och säkert sätt.

Digitala teman och mål

Digistigen för småbarnspedagogik och förskoleundervisning i Borgå är indelad i åtta olika teman. För varje tema lyfter vi fram de allmänna målen för verksamheten, varefter vi lyfter fram beskrivningar av god pedagogisk verksamhet, det vill säga konkreta exempel på verksamheten. Det är inte meningen att förhålla sig bindande till indelningen mellan småbarnspedagogik och förskoleundervisning, utan snarare se den som en kunskapsstig. Delen för förskoleundervisningen bör tolkas så, att man i förskoleundervisningen förutom målen för småbarnspedagogiken även fördjupar sig i de mål som uppställts separat för förskoleundervisningen.



För att förverkliga den digitala pedagogiken i enlighet med målen i planen för småbarnspedagogik och förskoleundervisning krävs också att personalen har grundläggande digitala färdigheter. Det innebär grundläggande tekniska färdigheter samt förmåga att ta hänsyn till många olika perspektiv, såsom ansvar och välmående, interaktion och gemenskap medie-läskunnighet samt artificiell intelligens. Utöver detta bör vi möjliggöra mångsidig verksamhet i digitala miljöer och säkerställa att barnens delaktighet och intressen beaktas.

Digitalisering inom småbarnspedagogik och förskoleundervisning innebär inte att barnen arbetar ensamma med apparater. Istället lär barnen sig genom olika sätt att uttrycka sig, leka, utforska och röra sig. Framför allt handlar det om att göra saker tillsammans samt att lära sig nytt under handledning av en vuxen.

Kreativt, lekfullt och utforskande arbetssätt

Vara nyfiken, leva sig in genom lek och vilja vara en aktiv aktör själv, är för barnet ett karakteristiskt sätt att lära sig och hantera omvärlden. Därför bör möjligheten till kreativa, lekfulla och utforskande arbetssätt synas i digitala pedagogiken, där barnet själv får vara en aktiv producent.

Inom småbarnspedagogiken är målet att

- **Stöda barns kreativa uttryck med hjälp av digitalisering**
 - Vi bekantar oss med olika mediaverktyg och digitala applikationer. Vi funderar över och använder dem tillsammans på ett lekfullt och experimenterande sätt.
 - Vi genomför gemensamma kreativa projekt med digitala element tillsammans med barnen, t.ex. digitala berättelser om teckningar gjorda av barnen.
 - Vi skapar på barnens initiativ aktuellt innehåll i digitala miljöer av det som intresserar barnen. Vi utnyttjar lekar och lekfulla arbetssätt.
- **Uppmuntra barn att producera eget medieinnehåll**
 - Vi deltar i olika skeden av produktionen tillsammans: planering, experimentellt och lekfullt genomförande och granskning av produktionen. Vi sätter ord på mellanstegen tillsammans med barnen.
 - Vi använder bilder och videor på ett mångsidigt sätt, till exempel på projektbasis: fotar, filmer och redigerar innehåll med enkla funktioner som t.ex. animering, bildredigering, filmskapande.
- **Berika barnens lek med hjälp av digitalisering**
 - Vi tar in karaktärer som är bekanta från media till lekarna, använder surfplattan som kalkylator i butikslekar eller berikar leken med ljudvärldar.
- **Vi väcker barnens intresse för undersökande arbete genom att inkludera det i olika projekt**
 - Vi forskar olika saker med hjälp av teknik och digitala miljöer (gör observationer, strukturerar information och förstår information). För detta kan vi utnyttja t.ex. Kamerapennans pedagogik, internetsökning samt bilder och ljud.
- **Söka svar på frågor som barnen funderar på med hjälp av digitaliseringen**
 - Via t.ex. bilder, ljud, videor samt internetsökningar.



Därutöver är mål inom förskoleundervisningen att

- **Stödja barns kreativa uttryck och berika leken**
 - Vi väcker barnens fantasi till liv och utforskar de nya lekdimensioner som digitaliseringen erbjuder.
 - Som uttrycksmedel använder vi medieinnehåll som är bekant för barn: seriernas karaktärer, filmernas händelser, spelens gång.
- **Uppmuntra barn att producera och hantera medieinnehåll på ett lekfullt och experimentellt sätt**
 - Vi använder olika medier, applikationer och program för att producera medieinnehåll, till exempel bearbetar bilder till bildanimationer, videor, digitala böcker eller egengjord musik. Barnen breddar de kunskaper de fått under småbarnspedagogiken och spelar en mer aktiv roll i mediehanteringen.
- **Använda teknik och digitalisering för längre forskningsprojekt**
 - I forskningsprojekten reflekterar vi över forskningens roll när det gäller att lösa problem.
- **Göra enkla diagram eller konceptkartor**
 - Vi kan åskådliggöra diagram utan apparater med hjälp av t.ex. post-it-lappar, multilänkar och begreppskartor med hjälp av teckningar och bilder som hjälper till att förstå samband och relationer mellan saker.

Personalen stöder genom sin verksamhet barnens möjligheter till kreativt, lekfullt och forskande arbete samt produktion.

- Upprätthålla en positiv inställning till digitala miljöer.
- Vi känner till vad som är skrivet om media, medieläskunnighet, multilitteracitet och digital multilitteracitet i våra planer för småbarnspedagogik och förskoleundervisning.
- Vi föregår med gott exempel när det gäller att använda teknik i vardagen bl.a.
 - Utnyttjande av digitala miljöer i pedagogisk dokumentation.
 - Videospelning och filmning av vuxna och barn, inspelningar, intervjuer.

Programmeringstänkande

Programmeringstänkande innefattar tänkande, resonemang och planering. Utvecklingen av programmeringstänkande stöds i olika problemlösningssituationer, till exempel genom att planera och genomföra processer med mellansteg. I sin enklaste form övar man programmeringstänkande när man övar vardagsaktivitetens regler och ordning, till exempel i påklädningssituationer och regellekar eller med hjälp av problemlösningssuppgifter.

Inom småbarnspedagogiken är målet att

- **Stödja barnens programmeringstänkande och slutledningsförmåga i lekar och vardagliga situationer genom att utnyttja digitala miljöer.**
 - Vi övar oss i programmeringstänkande genom att granska rutinerna för vardagliga aktiviteter (till exempel dagsrytm, påklädningssituationer, handtvätt) och använder bilder som stöd i dessa. Vi observerar också regelbundenheter och upprepade saker (till exempel bygg en liknande, korrigera skillnader).
 - Inlärningsmiljöerna planeras så att barnen i sina lekar kan öva de tankefärdigheter som behövs vid programmering: klassificering, jämförelse och ställande i ordning.
 - Med yngre barn övar vi på klassificering med tydliga egenskaper som färger (t.ex. att sortera leksaker efter färg).
 - Med äldre barn kan klassificering och gruppering också göras spelmässigt och genom lek i digitala miljöer.
 - Tillsammans utforskar vi också logiken i olika spel, uppfinner nya spel eller redigerar bekanta spel.
 - Barnen lär sig genom lek eller funktionella uppgifter att agera enligt instruktioner. Instruktionerna kan vara kroppsliga, visuella, verbala eller auditiva.
- **Väcka intresse för att forska och experimentera med teknik**
 - Vi uppmuntrar barn att tillsammans utforska och experimentera med teknologi (robotik och annan teknologi).
 - Vi observerar teknologins roll i vardagslivet. Vi namnger och identifierar digitala enheter i närmiljön och undersöker hur de fungerar. Vi funderar tillsammans med barnen på hur man med hjälp av teknologi kan följa med människans verksamhet och namnger praktiska exempel: rörelsedetektorer, kartapplikationer eller aktivitetsmätare.
 - Förmågan att tänka och samarbeta övas på bred front i all verksamhet och inom olika inlärningsområden: vi förundrar, bekantar oss, testar och får erfarenheter av teknologin.

- **Stödja barnens problemlösande tänkande genom att uppmuntra dem att hitta lösningar på vardagliga problem**

- Vi erbjuder åldersanpassade problemlösningssuppgifter samt uppmuntrar barn till lösningar i sina egna reflektioner.
- Vi spelar minnesspel och lägger pussel.

Därutöver är mål inom förskoleundervisningen att

- **Utöka barns programmeringstänkande**

- Vi experimenterar tillsammans med barnen och producerar regelrätta och repetitiva strukturer genom lek.
- Vi funderar på orsak och verkan och på sådant som vi alltid gör på samma sätt.
- Vi bekantar oss med apparater som utnyttjar robotik genom att söka information från olika källor. Vi planerar och bygger egna apparater och robotar av olika material samt beskriver deras syfte och funktionsprinciper.
- Vi övar på problemlösningssjälvständigheter genom att beskriva och förklara iakttagelser samt genom att fundera på eventuella egna lösningar på dem. Vi handleder barnen att lösa verkliga problem och uppgifter genom att tillsammans fundera på och pröva på lösningar.

- **Undersöka tekniska lösningar, reflektera över deras funktionsprinciper och roll i människors liv**

- Vi handleder barnen att identifiera och namnge föremål och apparater som drivs av en dator i den vardagliga miljön. Vi undersöker deras funktionsprinciper tillsammans.

- **Lära känna programmering och algoritmer genom lek**

- Vi övar på olika sätt att ge instruktioner och följa dem. Vi provar också på att ge kommandon för operationer med någon programmerbar apparat eller applikation, som Bee-Bot.
- Vi övar klassificering, jämförelse och organisering av saker på vissa grunder, till exempel form, storlek eller färg.
- Vi leker lekar med regler.
- Vi planerar och implementerar funktionella och berättande miljöer med barnen, med hjälp av spelelement som regler, poängräkning eller tidsbegränsningar. Vi uppfinner egna spelkaraktärer.
- Vi bekantar oss med grunderna i programmering och digital produktion i en grafisk utvecklingsmiljö (t.ex. ScratchJr).

Medieläskunnighet

Medieläskunnighet är en av färdigheterna inom multilitteracitet. Delområdet medieläskunnighet delas in i tre huvudområden: tolkning och utvärdering av medier, medieproduktion samt verksamhet i mediemiljöer. Med medieläskunnighet avses förmågan att använda, läsa, förstå, tolka och kritiskt utvärdera olika medieinnehåll (fotografier, videor, filmer, spel, nyheter, textmeddelanden mm.). Medieläskunnighet omfattar även förmågan att själv producera medieinnehåll för olika ändamål samt att kommunicera via media. När du besitter medieläskunnighet kan du bl.a. använda medieredskap och arbeta säkert och ansvarsfullt med media.

Inom småbarnspedagogiken är målet att

- **Öva på kritisk tolkning av media genom att undersöka olika medieinnehåll**
 - Vi instruerar barnen att ställa frågor om vad de ser och hör och att väcka ett mediekritiskt förhållningssätt till medieinnehåll.
 - Tillsammans med barnen utforskar vi bilder i tidningar och böcker, tittar på videor, bekantar oss med applikationer, spelar digitala spel och lyssnar på ljudböcker. (t.ex. vi letar efter saker som är bekanta för barn i tidningar och böcker eller söker tillsammans med barn i medieinnehåll efter svar på frågor som intresserar barnen).
- **Diskutera media i barnens liv och ta hänsyn till barnens medieintressen**
 - Vi vidgar barnens uppfattning om var överallt det finns media eller vad allt är media.
 - Tillsammans med barnen bekantar vi oss med olika medieinnehåll enligt deras ålder: traditionella massmedier som tidningar, tv och radio samt andra digitala verktyg som bärbara datorer, surfplattor och smarttelefoner.
 - Vi lever oss in i medieinnehållet och uppmuntrar barnen att berätta om vad de sett och hört samt om de känslor som medieinnehållet väckt med hjälp av mångsidiga uttrycksmetoder.
 - Vi lär barnen förstå att en del av det som media framför är sant, en del fiktivt och att medieinnehållet är skapat av människor. Vi undersöker detta till exempel genom att redigera bilder som vi själva tagit eller tv-spel.
 - Vi tittar tillsammans på reklam och pratar om skillnaden mellan att vilja, behöva och köpa.
 - Vi granskar tillsammans med barnen hur medierna syns och påverkar barnens vardag, till exempel i lekar och i livsmiljön. Vi bekantar oss med och för en diskussion om mediefigurer som är bekanta för barn och hur figurerna lever i barnens lekar eller genom kreativt uttryck.

- **Träna på att producera media genom lek**

- Vi övar på att producera media tillsammans till exempel genom att göra barnens egna nyheter/reportage/veckobrev om vardagliga händelser, reklam (såväl bildmässiga som videomässiga som ljudinspelningar), digitala berättelser, radioprogram eller till exempel ljudböcker eller konstutställningar.

Därutöver är mål inom förskoleundervisningen att

- **Öva på att tolka och kritiskt utvärdera media i större utsträckning, även genom verbala medier**

- Vi upplever mångsidigt olika medieinnehåll, såsom nyheter, mediekonst, filmer och musik som passar barn. Vi använder tillsammans medieinnehåll med skriven text. Detta kan t.ex. vara leknyheter som barnen själva producerat.
- Vi undersöker skillnaden mellan fiktivt och verklighetstroget medieinnehåll. Vi lär oss förstå att media kan skapa föreställningar eller generaliseringar om saker och ting och att det är producerat av människan.
- Vi behandlar händelser i sagor, spel eller barnprogram med olika uttryckssätt och uppmuntrar barnen att producera egna tolkningar.
- Vi funderar tillsammans med barnen på medieanvändning som en social aktivitet: vi diskuterar de erfarenheter och känslor som uppstått, vad vi känner och vad man gör om man mår dåligt av medieinnehållet, samt diskuterar de medier som finns i barnens liv och hur mycket tid de använder på medierna.

- **Stärka barnens uppfattning om sin egen medieanvändning och mediernas inverkan på deras liv**

- Vi granskar barnens egen medieanvändning, olika medieanvändningssituationer och hur medierna används på olika sätt, enskilt eller tillsammans.
- Vi granskar medieinnehåll som är relevant för barn. Vi funderar varför de är meningsfulla.
- Vi granskar på reklamer i närmiljön och funderar över reklamens samband med konsumtion.

- **Öva på att producera media med mångsidiga metoder**

- Vi stöder barn i kreativa verbala och visuella uttryck i medieproduktion.
- Vi experimenterar tillsammans med barnen medieinnehåll som bildanimationer, videor, digitala böcker eller egenproducerad musik.
- Vi använder olika medieverktyg, applikationer och program för att producera medieinnehåll.

Artificiell intelligens

I och med den snabba utvecklingen av artificiell intelligens bör yrkespersoner inom utbildning och fostran fundera på inlärningssätt och uppfattningar om kunskap. I och med utvecklingen bör vi utveckla pedagogiken samt undervisningens mål och innehåll samt beakta att den dimension som artificiell intelligens skapar utmanar övningen av medieläskunnighet och multilitteracitet. Men den skapar också många möjligheter, som man dock måste utvärdera kritiskt när man arbetar med barn. I samband med användningen av AI styrs personalen av gemensamt definierade riktlinjer om AI användning som uppgjorts inom sektorn för växande och lärande, som finns i *Digistigen i Borgå* Teamsgruppen.

Utvecklingen av artificiell intelligens eliminerar inte behovet av att lära sig läsa, räkna eller behärska andra grundläggande färdigheter. Utgångspunkten för en säker, ansvarsfull och innovativ användning av AI är att förstå dess verksamhetsmodeller och effekter samt kritiskt bedöma möjligheter för dess användning. Barnen ska få stöd för att utveckla sin AI-läskunnighet, sin AI-användningsförmåga och för att vara kritiska till AI-produktioner med hänsyn till barnets ålder och målen för lärandet.

Artificiell intelligens kan definieras som till exempel applikationer med funktioner som text- och taligenkänning eller produktion, framställning av bilder eller kompositioner samt applikationers förmåga att bilda oprogrammerade slutledningsregler.

Generativ AI: Till exempel applikationer som kan generera innehåll som bilder, texter eller videor. Dessa applikationer baserar sig på omfattande undervisningsdata och kan lära sig nya modeller utifrån data, som sedan kan användas för att producera nytt innehåll. Vid Borgå stad har personalen tillgång till en Copilot-sökapplikation via intranätet, som är en AI-baserad allmän sökmotor som kan utnyttjas för informationssökning, innehållsproduktion och effektivisering av uppgifter.

Reaktiv AI: Funktioner i applikationer som reagerar på inmatade data utan omfattande undervisningsdata, till exempel en datorapplikation som spelar schack.

Prediktiv AI: En applikation som analyserar historikdata för att förutsäga framtida beteende, till exempel webbtjänster med rekommendationsalgoritmer.

Inom småbarnspedagogiken är målet att

- **Bekanta oss med artificiell intelligens genom samtal**
 - Personalen undersöker fenomenet tillsammans med barnen. Barnens frågor kan också vara utmanande för den vuxna, men tillsammans möjliggör de gemensam inläring.

- **Diskutera tillsammans var artificiell intelligens förekommer i vardagen**
 - Diskutera tillsammans med barnen vilken teknisk utrustning som finns i deras vardag. Vilka av dessa enheter utnyttjar AI? Som hjälp kan vi till exempel använda bilder på olika apparater. Reflektionerna kan skrivas som en begreppskarta eller illustreras.
- **Hjälpa barn att bilda sig en uppfattning om artificiell intelligens eller enheter som använder artificiell intelligens**
 - Att studera och bekanta sig med AI kan till exempel ske genom att jämföra barns egna teckningar med bilder av teckningar skapade av AI eller genom att göra animationer av barnens teckningar.
 - AI-experiment kan också göras med generativ artificiell intelligens, till exempel be Copilot att skapa en berättelse, dikt eller rim om karaktärer, berättelser eller element uppfunna av barn.

Därutöver är mål inom förskoleundervisningen att

- **Öka barns uppfattning om artificiell intelligens**
 - Vi diskuterar med barnen om vad AI innebär. Var har de hört talas om eller använt AI? Vilken nytta har AI för människor? Hur fungerar det? Reflektionerna kan skrivas som en begreppskarta eller illustreras.
 - Vi bygger en egen AI-apparat som man kan använda i lekar. Till exempel en robot eller apparat som barnen kan träna till att sortera eller utföra en viss uppgift, till exempel en flaskreturautomat som stoppar olika flaskor och burkar i egna korgar eller städ- och matleveransrobotar.
- **Reflektera över AI:s tillförlitlighet**
 - Vi funderar tillsammans på skillnaderna mellan verkligheten och den information som datorn skapar. Vi tittar till exempel på bilder eller text som genereras av AI och de fel eller förvrängningar som förekommer i dem. Fattar AI alltid rätt beslut och hur bildas de?
- **Experimentera med artificiell intelligens**
 - Vi bekantar oss med AI genom lek, t.ex. genom att bekanta oss med barnlitteratur som handlar om artificiell intelligens.
 - Vi experimenterar med AI, t.ex. genom att tillsammans skapa sagor, ramsor eller bilder med hjälp av AI.
 - Användning av spel och appar

Personalen ska se till att användningen av artificiell intelligens är säker och pedagogiskt motiverad:

- Användningen av AI kräver tillräcklig förståelse och förmåga att tolka och kritiskt bedöma de resultat som den genererar och å andra sidan dess felaktiga tolkningar.
- Artificiell intelligens kan ses som ett objekt för lärande, som en innehållsproducent, som en idéskapare, som en visualiserare, som en debattör, som en berikare av olika uppgifter eller som ett stöd för tillgänglighet.
- Att använda AI med barn bör vara pedagogiskt motiverat och bidra till att målen i läroplanen uppnås. Användningen av AI med barn ska vara övervakad och ansvarsfull.
- Artificiell intelligens kan utnyttjas till exempel i planeringen av verksamheten eller i skrivandet av meddelanden. Man kan till exempel be AI om idéer för att planera verksamheten i enlighet med grunderna för planen för småbarnspedagogik.
- Om du utnyttjar material som producerats med hjälp av artificiell intelligens, t.ex. bilder eller sagor, ska du föra fram för barn och vårdnadshavare att det är fråga om material som producerats med hjälp av AI.
- Observera att sekretessbelagd information inte får matas in i AI-system. (Detta innebär t.ex. identifieringsuppgifter för barn.)
- Beakta det breda begreppet sekretessbelagt material.

Intressen och delaktighet

Precis som inom småbarnspedagogiken och förskoleundervisningen i övrigt ska barnens delaktighet och intressen beaktas även när det gäller digitaliseringen. Detta gör man bl.a. genom att ta tag i barnens initiativ om intressanta och aktuella frågor, engagera dem i pedagogisk dokumentation samt lära dem om sina egna påverkningsmöjligheter.

Inom småbarnspedagogiken är målet att

- **Aktivt involvera barn i planering, genomförande och utvärdering av användning av digitala miljöer för lek och lärande.**
 - Personalen bekantar sig med aktuell barnkultur och media som intresserar barn för att förstå barnets upplevelsevärld och fenomen i lekar.
 - Vi uppmärksammar barnens olika intressen till exempel genom att tillsammans ta in händelser i serier, spel, videor och filmer i lekarna.
- **Utnyttja digitala miljöer för att synliggöra barnens tankar och intressen**

- **Agera i digitala miljöer där barnet får upplevelser av att lyckas med hänsyn till ålder och utvecklingsnivå**
 - Vi tar fasta i barnens initiativ och fördjupar oss i dem genom att utnyttja möjligheterna i digitala miljöer, t.ex. genom att tillsammans söka information om sådant som intresserar barnen.

Därutöver är mål inom förskoleundervisningen att

- **Använda medieverktyg för att uttrycka barns tankar och åsikter**
 - Använda medieverktyg för barns omröstningar, ljudinspelningar, barns egna intervjuer eller insändare.
- **Diskutera barns rättigheter och möjligheter att påverka gemensamma frågor**
 - Barnen lär sig förstå att de har rätt och möjlighet att påverka gemensamma saker.
- **Uppmuntra barnen att dela med sig av sina tankar i gemensam idéutveckling och beslutsfattande**
- **Garantera varje barns möjligheter att delta**
 - Barnen deltar i pedagogisk dokumentation: val av innehåll och framställningsätt, gemensam produktion som Daisy.

Interaktion och gemenskap

Interaktion och gemenskap är viktiga aspekter att beakta även i den digitala världen. Inom småbarnspedagogiken och förskoleundervisningen bör man även i digitala miljöer uppmärksamma vikten av att göra saker tillsammans, olika former av kommunikation och goda seder.

Inom småbarnspedagogiken är målet att

- **Fästa uppmärksamhet vid ett gemensamt sätt att arbeta**
 - Vi genomför gemensamma kreativa projekt med digitala inslag. Vi gör till exempel gemensamma animationer eller sagor samt använder undersökande arbetsmetoder med hjälp av digital teknik.
 - Vi involverar barnen i produktionen av gemensamt innehåll, t.ex. informerande av händelser.
 - Digitalisering planeras som en naturlig del av barnens inlärningsmiljöer och aktiviteter. Inlärningsmiljöerna bör ta hänsyn till att alla ska kunna delta utifrån sin utveckling, ålder och förmåga.
- **Öva interaktion och emotionella färdigheter med hjälp av digital teknik**
 - Vi övar på att kommunicera och interagera i digitala miljöer, t.ex. genom att skicka röstmeddelanden eller videohälsningar till andra.
 - Vi lär oss att känna igen emojis som ett sätt att kommunicera.
 - Vi använder ett brett urval av material för att utveckla emotionella färdigheter, både i digitala miljöer och med stöd av digital teknik. Färdiga material är bland annat Pikkuli, Eläinlasten Rauhametsä, Frid och fred i Djurskogen. Vi kan också använda kameran för att ta bilder av olika känslouttryck och kombinera dem med emojis.
 - Vi lär barnen att vara vänliga och hänsynsfulla mot andra i vardagliga situationer (hur deras egna ord, gester och handlingar påverkar andra), så att de lär sig att göra detsamma i digitala miljöer.

Därutöver är mål inom förskoleundervisningen att

- **Öva på kommunikation och respektfull användning av media**
 - Vi övar på goda vanor när vi arbetar i digitala miljöer.
 - Vi diskuterar och övar med barnen på att identifiera vad mobbning och trakasserier innebär i allmänhet, men också hur det kan förekomma i digitala miljöer.
 - Vi använder digitala miljöer för kommunikation och interaktion (t.ex. Teams till en annan förskolegrupp).

- Vi lär oss tolka emojis och hur vi använder dem på rätt sätt.

Personalen upprätthåller ett samarbetsinriktat arbetssätt genom sina egna aktiviteter. Dessutom använder sig personalen själva av digital kommunikation.

- Vi delar kunskap och idéer med kollegor.
- Vi lär oss tillsammans med barnen.
- Frågor som rör digital pedagogik kan diskuteras tillsammans med digiansvariga på din arbetsplats.

Ansvar och välmående

Genom ansvar och välbefinnande tryggas en omsorgsfull och trygg användning av digitala enheter. Den täcker aspekter av mediasäkerhet och ansvar samt digitalt välbefinnande. Alla pedagogiska applikationer som används inom småbarnspedagogik och förskoleverksamhet genomgår en granskningsprocess av Luuppis dataskyddstjänst innan de godkänns för användning. Granskningsprocessen säkerställer att applikationerna är av hög kvalitet, säkra och pedagogiskt begrundade.

Inom småbarnspedagogiken är målet att

- **Säkerställa barns digitala välfärd**

- Vi använder applikationer korta perioder åt gången och stöder uppfattningen av lämplig användningstid, t.ex. med time-timer.
- Vi provar olika arbetsställningar och uppmärksammar barnen på bra arbetsställningar.
- Vi lär oss hur man justerar skärmens ljusstyrka och volymnivå. Vi diskuterar hur ögonen reagerar på olika ljusstyrkor. Vi funderar över vad som är en lämplig volymnivå för digitala enheter.
- Vi övar oss också i att ta hänsyn till våra vänner när vi använder enheter, t.ex. genom att ge arbetsro och hålla volymen på en lämplig nivå.
- Vi funderar tillsammans över situationer där det är lämpligt/bra att använda hörlurar.

- **Lära ut att det alltid krävs tillstånd för att ta och publicera fotografier, och att detta även gäller barnens egna verk**

- Diskuterar upphovsrätt och tillstånd för fotografering med barnen.
- Barnen ombeds att markera sina egna verk så att de kan kopplas till dem och andra kan begära tillstånd att fotografera eller publicera verken.

- Praxis kring fotografering och publiceringstillstånd är anpassade för barnen:
 - o vuxna ber barnen om tillstånd att:
 - fotografera barnet eller barnets alster
 - publicera foton på barnet (barnets ansikte får inte synas) eller barnets alster/verk t.ex. på gruppens Instagramkonto. Vid publicering av foton, bör även vårdnadshavarna ha gett fotograferingstillstånd och tillstånd att publicera barnets bilder.
 - använda barnets bild till sagotering.
 - med
 - o Med äldre barn kan du också göra lekfulla fotograferingsövningar där barnen tar bilder av varandra och frågar "Får jag ta en bild av dig?" innan de tar bilden, och sedan ber om tillstånd att använda/publicera bilden. Övningarna kan också göras utan riktiga digitala enheter, till exempel genom att först tillverka kameror eller mobiltelefoner av kartong till alla, som sedan kan användas för att ta låtsasbilder.

- **Lära barn att använda media på ett säkert sätt**

- Vi lär barnen att användning av media alltid måste godkännas av en vuxen. Barn uppmanas att alltid söka vägledning från vuxna i frågor som rör medieanvändning och innehåll.
- Vi diskuterar om att individer har rätt att skydda sin integritet (vilket innebär att man till exempel måste få barnets tillstånd när man tar eller visar foton eller videor av dem).
- Vi diskuterar med barnen att vissa medieinnehåll är lämpliga för barn, medan andra inte är det. Vi förklarar åldersgränser och deras skyddande syfte.
- Vi föredrar funktionella arbetsmetoder och digital pedagogik som uppmuntrar till rörelse, snarare än passiv skärmtid.
- Vi använder applikationerna under uppsikt av en vuxen.

- **Lära barnen att använda enheter och verktyg försiktigt**

- Vi övar på hur man bär enheten på ett säkert sätt, hur hårt man ska trycka på skärmen och var man ska lämna tillbaka enheterna efter användning.

Därutöver är mål inom förskoleundervisningen att

- **Lära sig ansvarstagande med barn**

- Vi kommer överens om god mediepraxis tillsammans med barnen: vilka medienheter barnen använder, hur man använder dem på ett ansvarsfullt sätt, och funderar över hur och varför de digitala enheterna som gruppen använder ska skötas omsorgsfullt.

- Vi diskuterar hållbar användning av teknik och de val som hör ihop med den.
 - Vi diskuterar upphovsrätt och det faktum att man alltid måste få tillstånd för att använda innehåll som skapats av andra.
- **Fördjupa sig i säker medieanvändning med barnens deltagande**
 - Barn uppmuntras att be en vuxen om hjälp om de har frågor om media. Vi uppmuntrar dem att alltid be en vuxen om hjälp och att berätta för en vuxen om sina erfarenheter av digitala tjänster. Vi lär oss vad man ska göra om man stöter på problem med digitala tjänster.
 - Vi diskuterar vikten av integritetsskydd. Vi påminner barnen om deras rätt att själva bestämma om bilder av dem får tas och delas.
 - Vi bekantar oss med åldersgränser för medieinnehåll och deras innebörd tillsammans med barnen, och lär oss att följa dem.
 - **Tänka på barnens välmående genom att tillämpa god ergonomi och fastställa lämpliga arbetstider för digitala enheter**

Personalen tar hänsyn till ansvar och säkerhet i sitt arbete:

- Är bekant med och följer riktlinjerna för dataskydd och datasäkerhet.
 - Regelbunden utbildning i informationssäkerhet vartannat år (NaviSecs utbildningsportal).
 - Säkerställa riktlinjer (Teams Digiturvamalli).
- Säkerställer dataskydd vid publicering av barns bilder och arbeten:
 - Begär om tillstånd att fotografera och publicera bilder av barnen: Om det är pedagogiskt motiverat att ta bilder kan man göra det enligt Utbildningsstyrelsen stödmaterial, men man bör informera vårdnadshavarna om saken. I detta fall får bilderna eller videoklippen endast användas inom gruppen och får inte delas eller användas på något annat sätt. Ifall man vill publicera eller dela bilderna, bör man ha samtycke både från barnen och vårdnadshavarna. Du hittar aktuella instruktioner på Utbildningsstyrelsens webbplats.
 - Sköta fotograferingstillstånden med vårdnadshavarna.
 - Respektera barns integritet i digitala miljöer, till exempel genom ansvarsfull och säker användning av Instagram: vi tar bilder på aktiviteter, inte barn.
- Kontrollerar aktuella riktlinjer för upphovsrätt och kopiering.
- Säker användning av användar-ID.
- Säker användning av applikationer och digitala miljöer: Ser till att barnen endast tar del av innehåll som är lämpligt för deras ålder och utvecklingsnivå, och ser till att användningen är pedagogiskt motiverad.

Tekniska färdigheter

Med grundläggande tekniska färdigheter avses tillräckliga färdigheter för att förstå och använda olika digitala enheter. Dessa färdigheter gör det möjligt för oss att dra nytta av de många möjligheter som tekniken erbjuder.

Inom småbarnspedagogiken är målet att

- **Vägleda barn i användningen av digitala enheter vid daghemmet**
 - Personalen gör barnen bekanta med de digitala verktyg som finns tillgängliga i lärandemiljön.
 - Vi lär oss mer om surfplattans funktioner (t.ex. hur man lägger på och stänger av den, laddar den, öppnar och stänger pedagogiska appar). Barnen kan också öva på detta i början genom att leka med apparater som de själv har tillverkat.
 - Vi undersöker och provar olika tangentbord.
- **Utforska och förundras tillsammans med barnen över olika sorters teknologi i vardagliga miljöer**
 - Vi funderar över teknik genom att titta på leksaker och hur de fungerar. Vi funderar tillsammans över hur en leksak rör sig framåt när man drar den bakåt, var ljudet från en leksak/ljudbok kommer ifrån och hur man kan höra det, varför vissa leksaker behöver batterier och vad batterier gör, vilka olika delar en leksak har och vad de gör.
 - Vi uppmuntrar till gemensam förundran över teknologi genom att hålla enheterna synliga för barnen och involvera barnen i situationer där enheterna används, samtidigt som vi förklarar eller uttrycker vår egen förundran över deras användning och funktioner. (t.ex. högtalare, skrivare, telefon, surfplatta, Clevertouch eller till och med en leksakskaffebyggare).
 - Barnen lär sig att teknologin är en naturlig del av lärandemiljön.
- **Öva och bekanta sig med olika digitala miljöer tillsammans med barnen**
 - Vi utforskar pedagogiska applikationer som stöder barns lärande, tillväxt och utveckling.
 - Vi diskuterar med barnen vad internet är och vad en webbläsare är. Vi bekantar oss med webbläsarens grundläggande funktioner, till exempel genom att öva på enkla bild- och ljudsökningar.
- **Introducera barn till digital terminologi**

- Vi lär oss namnen på de olika digitala enheterna och termerna som används på daghemmet och lär oss känna igen de vanligaste symbolerna bl.a. applikationernas symboler.

Därutöver är mål inom förskoleundervisningen att

- **Lära grundläggande tekniska färdigheter**

- Vi lär oss tangentbordskunskaper och grunderna i tangentbordsanvändning (t.ex. bokstäver, siffror, enter, pilar). Vi lär oss hur man använder musen.
- Gör barnen bekanta med de bärbara datorerna som används i förskoleundervisningen (t.ex. hur man startar och stänger av datorn, hur man laddar ner filer, hur man öppnar en webbläsare eller använder ett ordbehandlingsprogram, genom att öva på bokstäver, siffror eller korta texter).

- **Utökar färdigheterna att arbeta i digitala miljöer**

- Vi diskuterar vad internet är: lär oss vad en webbläsare är och övar på grundläggande användning av webbläsaren.
- Använder applikationer på olika sätt och observera deras viktigaste funktionsprinciper.
- Övar på vilka söktermer som kan användas för att hitta information i digitala miljöer (t.ex. Google, Helle, Finna, Copilot).

- **Lära ordförråd relaterat till principerna för användning och drift av digitala miljöer.**

- Att öva på ord och begrepp som anknyter till digitala miljöers användning och funktion. Du kan använda Digitalt lexikon för små barn som referens.

Personalen ser också till att deras tekniska färdigheter, förmåga att arbeta i digitala miljöer och kunskaper om digital terminologi hålls på en tillräcklig nivå. Detta innebär att personalen är kompetent inom följande områden:

- Grundläggande användning av enheter (telefon, surfplatta, dator, Clevertouch): Starta, stänga av, ladda, ansluta till nätverk, navigera mellan flikar, ljud, justera ljusstyrka, ladda ner applikationer, rensa minnet, uppdateringar, överföra data/material mellan enheter (t.ex. via Bluetooth)
- Kan visa barn exempel på lämplig användning av teknik i vardagen.

Och behärskar de digitala miljöer som används på arbetsplatsen:

- Digitala miljöer används för att stödja lärande och utveckling på ett multisensoriskt sätt.
- Daisy (pedagogisk dokumentation i verksamhetsstyrningsprogrammet)
- Papunet, Widgit Online (t.ex. för att skapa bildstöd)
- Applikationer som används i undervisningen (applikationer som finns på surfplattorna)
- Andra miljöer som stöder arbetet: Office 365 (Teams, Outlook, Copilot, etc.), intranät, webbläsare.

Samarbete med vårdnadshavarna

Många barn övar på digitala färdigheter hemma, utöver övning i förskolan och daghemmet. Hur ett barns digitala miljö ser ut hemma eller hur den används kan variera mycket mellan olika familjer. Dessutom kan digitala miljöer och deras användning fungera annorlunda hemma än i förskolan och på daghemmet. Av denna anledning är det viktigt att diskutera med vårdnadshavare, till exempel vid föräldramöten eller i vasu/leops-diskussioner, och belysa vilken typ av digital miljö som finns i förskolan och daghemmet och vilka rutiner vi har i relation till dessa. Småbarnspedagogikens uppgift är att i samarbete med hemmet stödja barnets förståelse av digitaliseringen.

Informera vårdnadshavarna om

- Kärnan i digitalt lärande inom förskoleundervisning och småbarnspedagogik är barnens delaktighet, lekfullhet samt utforskande och kreativa arbetssätt.
- Inom digital pedagogik använder vi oss i stor utsträckning av funktionella metoder.
- Vilken typ av eget material barn kommer åt att skapa på kreativa sätt.
- Hur vi kan stärka barns språkkunskaper, delaktighet, olika uttrycksformer, multilitteracitet och medieläskunnighet genom digitala metoder samt hur vi kan berika leken. Metoderna har illustrerats för vårdnadshavarna genom dokumentation.
- Vilken typ av ansvar och säkerhet vi lär ut genom diskussioner och utforskande arbetssätt, till exempel om ergonomi, lämpliga arbetstider med digitala enheter, lämpligt innehåll, åldersgränser, fotograferingstillstånd och upphovsrätt.
- Vilka verktyg och vilken utrustning vi använder och hur vi använder dem. Alla applikationer vi använder genomgår Luuppis verifieringsprocess för dataskydd innan de godkänns för användning. Granskningsprocessen säkerställer att apparna är av hög kvalitet, säkra och pedagogiskt välgrundade.

- Få en uppfattning om vilka enheter barnet använder hemma och diskutera med vårdnadshavarna hur barnet använder dem.
 - Informera vårdnadshavarna om att barn inte får använda sina egna mobila enheter (telefoner, surfplattor, smartklockor, hörlurar) under verksamhetstiden inom småbarnspedagogiken och förskoleundervisningen. Undantag görs om den mobila enheten används av hälsoskäl eller som ett hjälpmedel för inlärning.
- Genom att stärka barns digitala färdigheter främjar vi också utbildningsmässig jämlikhet mellan barn. Genom digital pedagogik stöder vi barn i att utveckla tekniska färdigheter och medieläskunnighet, vilket är viktiga färdigheter i vår alltmer digitala värld.

Se dessutom till att...

- du har kommit överens med vårdnadshavarna om tillstånd att ta och publicera foton på barnet samt publicera barnets arbeten.
- du har diskuterat med vårdnadshavarna vilka typer av medier vi använder i småbarnspedagogiken och förskoleundervisningen.
- använda digitala tjänster för att kommunicera med vårdnadshavare och därmed stärka interaktionen.
- informera vårdnadshavare om behandlingen av personuppgifter inom småbarnspedagogiken (inklusive Varda, Daisy) i enlighet med anvisningarna av anordnaren för småbarnspedagogik och inom förskoleundervisningen (inklusive Koski) i enlighet med anvisningarna av anordnaren av förskoleundervisning.
- du vet vad en spärrmarkering innebär och kan förklara för familjer hur information som omfattas av spärrmarkering behandlas i enlighet med riktlinjerna för småbarnspedagogik.
- ser till att alla vårdnadshavare har tillgång till information i digitala tjänster. Officiell och inofficiell kommunikation utgör skilda helheter.

Till stöd i arbetet

Affischer

Digistig-materialet innehåller även affischer, som är indelade enligt ålder i småbarn, dagis-ålder och förskolebarn. Affischerna lyfter fram viktiga mål och ger konkreta tips på åtgärder. Affischerna ersätter ändå inte digistigen, utan fungerar som kompletterande material i vardagen. Materialet innehåller även en affisch som beskriver de allmänna målen för digital pedagogik inom småbarnspedagogiken och förskoleundervisningen, som kan användas till exempel i arbetet med vårdnadshavare. Du hittar affischerna i Teamsgruppen Porvoon digipolku - Digistigen i Borgå under kanalen "Småbarnspedagogik och förskola".

Digistig för småbarn

För småbarn ligger fokuset i digistigen på att få uppleva digitalitet på ett mångsidigt och mångsensorniskt sätt. Barnen utforskar digitala fenomen med och utan digitala verktyg, alltid i samspel och med stöd av en vuxen.

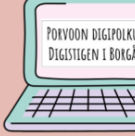

Det här betyder till exempel:

- Lekfullhet**
 - Berika lekarna och fantasin med digi-innehåll.
 - Utnyttja digitala omgivningar i språklekar.
- Forskande arbetande**
 - Bekanta sig med daghemmets digitala verktyg tillsammans med vuxna.
 - Forska tillsammans leksaker och fundera på deras egenskaper och funktioner.
 - Forska närmiljön med hjälp av digitala verktyg.
 - Koppla samman programmeringskunskaper med vardagliga aktiviteter.
- Delade upplevelser och delaktighet**
 - Genom att stöda barnens växelverkan och språkutveckling med hjälp av media och digitalt innehåll.
 - Genomföra enkla gemensamma projekt med barnen.
 - Möjliggöra barnens deltagande i dokumentation.
 - Öva multilitteracitet genom, att tillsammans med vuxen forska olika slags medier, såsom böcker.
- Välbefinnande och ansvar**
 - Genom, att föredra rörliga och aktiva metoder inom digital pedagogik.
 - Genom att fungera som förebild i upphovsrättstrågor och frågande av fotograferingstillstånd.

Digipedagogik med småbarn är

- Producerande**
 - Animationer av barnens ritningar
 - Sagotering
 - Fotografering
 - Inbandning av sånger och ramsor
 - Inspejning av dagsschemat med mjuktsdjur
 - Teckna bilder till ljudböcker
 - Se på bilder och videon från barnets dag med vårdnadshavaren
- Övande**
 - Sånger och stödtecken, t.ex. Tecken Sandra
 - Fråga lov av barnet för att videofilma eller lägga upp hens alster
 - Jämförande och kategorisering med objekt eller egenskaper
- Forskande**
 - Forska växter och insekter med digitala verktyg
 - Forska näromgivningen på utflykter med hjälp av karta
 - Användning av QR-koder i vardagen
 - Fundera på leksakens funktion: hur rör den sig, varifrån kommer ljudet eller varför behöver leksaken batterier
 - Tryckande av knappar och följande av reaktioner utvecklar förståelsen för teknologi.
- Lekande**
 - Leka tillsammans lekar med karaktärer och handlingar från serier, spel och videor som intresserar barnen
 - Berika leken med ljud, musik, bilder (t.ex. Papunets ljudbank)
 - Spela pussel och minnesspel även i app-format
 - Lägga till lugn musik till morgonen eller en pysselstund

Bekanta dig med digistigen för mera idéer



Digi-ordlista

En viktig del av digital pedagogik är att introducera barn till viktiga digitala begrepp samtidigt som man tillsammans med dem funderar, utforskar och lär sig om digitala miljöer och enheter. Barn kan behöva digital terminologi för att förstå hur man använder enheter eller för att stärka sin egen medieläskunnighet.

När du introducerar digitala termer för barn kan du till exempel använda Digitalt lexikon för små barn utgiven av Utbildningsstyrelsen. Ordlistan hjälper dig att förklara betydelsen av termerna för ett barn på ett sätt som är lätt att förstå. Utbildningsstyrelsen har publicerat ordlistan på finska, svenska, engelska och ukrainska.

Här är några exempel från [Digitalt lexikon för små barn](#) :

Emoji - *Emoji är en liten bild som kan användas för att beskriva känslor, människor, djur, väder eller till exempel mat. Det finns många olika emoji. Emoji används bland text eller utan text. Emoji kommer från Japan. Emoji betyder bildtecken på japanska. Ska vi bekanta oss med olika emoji tillsammans? Vilken är din favoritemoji? Varför? eng. emoji.*

Sökord - *Ett sökord är ett ord man skriver när man söker information om något på webben. Man kan använda ett eller flera sökord.*

Vilka sökord skulle du använda om du

- *behövde ta reda på när närmaste bibliotek är öppet?*
- *ville söka information om finländska bär?*
- *ville ta tåget för att besöka mormor? Vilken information skulle du vilja söka efter just nu?*

Idébanken

Digistigen kompletteras med en idébank som stöd i arbetet. Idébanken innehåller en insamling av exempel som aknyter sig till Digistigens åtta digitala teman. Exempelen har bearbetats i verkstäder som ordnats för personalen inom småbarnspedagogiken i Borgå. Åldersindelningen i idébanken är inte avsedd att följas strikt, utan många exempel som riktar sig till de yngsta barnen lämpar sig väl för alla barn inom småbarnspedagogiken och förskoleundervisningen.

Du hittar idébanken i Teamsgruppen Porvoon digipolku - Digistigen i Borgå under kanalen "Småbarnspedagogik och förskola".

Ytterligare material

Här följer några exempel på användbara länkar, inspirerande material och verktyg som du kan använda som stöd för ditt arbete.

- Innokas-nätverkets material för småbarnspedagogik och förskoleundervisning: https://www.innokas.fi/materiaalit/?sft_material_class=vaka-esi-ja-alkuopetus
- Kamerakynä pedagogiikka, Kaikki kuvaa EDU: <https://kaikkikuvaa.fi/edu/>
- Mediataitokoulu. Polkuja ohjelmointiosaamiseen. https://mediataitokoulu.fi/ohjelmointi_varhaiskasvatus.pdf
- Mediataitokoulu. Opas medialukutaitoon. https://www.mediataitokoulu.fi/polkuja_varhaiskasvatus.pdf
- NäppisTaituri. Lekfulla och spelmässiga tangentbordsövningar. [NäppisTaituri](#)
- Ohjelmoinnin ABC varhaiskasvatuksessa. Helsingin yliopisto. <https://helda.helsinki.fi/server/api/core/bitstreams/8917fcee-5908-4bae-b068-a745e48ff7d5/content>
- Oppi ja ilo. Medialukutaidon poluilla -korten [Medialukutaidot puuhakortit KAVI](#)
- Puro Education material för förskoleundervisning. <https://puro.education/>
- Suojellaan lapsia. Digitalt säkerhetsmaterial för 5–6-åringar. [Stop, Slow & Go | Suojellaan Lapsia ry | Protect Children](#)

Källor

- Utbildningsstyrelsen 2025. Kunskapsbeskrivningarna för digital kompetens. <https://eperusteet.opintopolku.fi/#/sv/digiosaaminen/8706410/osaamiskonaisuus/8709070>
- Utbildningsstyrelsen 2025. Lagstiftning och rekommendationer för artificiell intelligens inom småbarnspedagogik och utbildning <https://www.oph.fi/sv/ai-rekommendationerna>
- Utbildningsstyrelsen 2025. Pienten lasten digisanasto. https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/Valmis-Pienten_lasten_digisanasto_OPH_26092023.pdf
- Utbildningsstyrelsen 2025. Digital kompetens. <https://www.oph.fi/sv/digital-kompetens>.
- Utbildningsstyrelsen 2025. Grunderna för planen för småbarnspedagogik. <https://www.oph.fi/sv/statistik-och-publikationer/publikationer/grunderna-planen-smabarnspedagogik-2022>
- Utbildningsstyrelsen 2025. Sekretess, dataskydd och förvaring av uppgifter inom småbarnspedagogiken och förskoleundervisningen. <https://www.oph.fi/sv/utbildning-och-examina/sekretess-dataskydd-och-forvaring-av-uppgifter-inom-smabarnspedagogiken-och>
- Borgå stads plan för småbarnspedagogik 1.8.2024 <https://eperusteet.opintopolku.fi/#/sv/opetusuunnitelma/28264064/varhaiskasvatus/tiedot>

- Borgå stads läroplan för förskoleundervisningen 1.8.2025 <https://eperusteet.opinto-polku.fi/#/sv/opetussuunnitelma/30546483/esiopetus/tiedot>