



Pirjo Pohjasniemi (toim.)

**Digitaalisen osaamisen edistäminen
varhaiskasvatuksessa**

**Copyright © tekijät ja
Laurea-ammattikorkeakoulu 2024
CC BY-SA 4.0, pl. kuvat**

Kannen kuva: Pirjo Pohjasniemi Microsoft Bing -tekoälyn avulla

Sivun 5 kuva: Shine Graphics, Shutterstock

Sivun 7 kuva: Pixabay, anonyymi

Sivun 12 kuva: Dariusz Sankowski, Pixabay

Sivun 23 kuva: Pirjo Pohjasniemi Microsoft Bing -tekoälyn avulla

ISSN-L 2242-5241

ISSN 2242-5225 (verkko)

ISBN: 978-951-799-706-5 (verkko)

Pirjo Pohjasniemi (toim.)

Digitaalisen osaamisen edistäminen varhaiskasvatuksessa

SISÄLLYSLUETTELO

1 Digitaalinen osaaminen ja sivistys käynnistetään varhaislapsuudessa	6
Pirjo Pohjasniemi	
2 Digitaalisuus varhaislapsuuden hyvinvoinnissa	10
Pirjo Pohjasniemi, Siiri Jalo, Virpi Lund	
3 Digitaalisen osaamisen ja digitaalisten oppimisympäristöjen kehittäminen varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa	15
Terhi Teppo	
4 Digitaalista osaamista kasvatuksen ja opetuksen henkilöstölle	20
Soili Martikainen, Aino-Leena Nenonen, Pirjo Pohjasniemi	
5 Digitaalinen media varhaiskasvatuksessa	26
Minna Laakso	
6 Varhaiskasvatuksen digitaalisuuteen liittyviä pedagogisia käytänteitä tulee kehittää jatkuvasti	32
Jani Kuosmanen	
7 Digilautasmalli pedagogisena työkaluna	36
Tiia Naams & Riikka Näppä	
8 Digitaalisuus ei ole mielipideasia!	39
Pirjo Pohjasniemi & Virpi Lund	
Kirjoittajat	46



1 Digitaalinen osaaminen ja sivistys käynnistetään varhaislapsuudessa

Pirjo Pohjasniemi

VIIMEISTEN VUOSIKYMMENTEN AIKANA digitalisaatio on lisääntynyt yhteiskunnassamme merkittävästi. Tämä on huomioitu myös kasvatus-, opetus- ja koulutusaloilla, joiden digitalisaatioon on asetettu kunnianhimoisia tavoitteita sekä kansainvälisissä että kansallisissa strategioissa. Digitaalisia ratkaisuja ja oppimisen ympäristöjä sekä digitaalista osaamista on kehitetty viime vuosina sekä kansallisten että yksittäisten kasvatus- ja koulutustoimijoiden ja niiden yhteistyöverkostojen toimesta. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2023, 7-8.)

Suomen digitalisaatiokehityksen suuntaamiseksi ja johtamiseksi on laadittu Suomen digitaalinen kompassi. Siinä mainitaan digitaalisten taitojen lisäksi tarvittavan sivistystä ja tarkennetaan sivistyksen tarkoittavan monipuolista tieto-, arvostelu-, toiminta- ja empatiakykyä (Valtioneuvosto 2022, 27). Julkaisussa tuodaan esiin käsite digitaalinen sivistys. *”Digitaalinen sivistys edellyttää tietoja ja osaamista, osallistumismahdollisuuksia sekä valmiuksia toimia aktiivisesti ja ilmaista itseään luovilla tavoilla ja turvallisesti digimaailmassa.”* (Valtioneuvosto 2022, 33.) Sivistysprosessi käynnistetään pedagogisessa vuorovaikutuksessa menetelmillä, joilla herätellään ajattelua (Nivala & Ryyänen 2019, 107).

Edellä mainitut ajatukset yhdistettynä Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden oppimiskäsitykseen antavat viitteitä siihen, miten digitaalista sivistystä voidaan edistää varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa. Oppimiskäsityksen mukaan lapsen oppiminen on kokonaisvaltaista ja oppimista tapahtuu muun muassa havainnoimalla, tarkkailemalla ympäristöä sekä jäljittelemällä muiden toimintaa (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2022, 23). Nämä kaikki toimintatavat liittyvät myös digitaalisuuden oppimiseen.

Digitaalinen osaaminen onkin uusi kansalaistaito, joka kehittyy jatkumona koko oppimispolun ajan. Digitaalinen osaaminen voidaan määritellä kyvyksi käyttää ja ymmärtää digitaalisia teknologioita ja sovelluksia. Digitaalista osaamista ohjataan erilaisin asiakirjoin jo koulutuksen alimmilta tasoilta alkaen. Valtakunnallisen varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2022, 28) digitaalinen



osaaminen on määritelty erilliseksi laaja-alaisen osaamisen tavoitteeksi ja osa-alueeksi. Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteissa (2014, 18) ja Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteissa (2014, 23) käytetään käsitettä tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen. Lisäksi Opetushallitus on laatinut digitaalisen osaamisen kuvaukset, jotka muodostavat kansallisen digitaalisen osaamisen viitekehyksen varhaiskasvatukseen, esiopetukseen ja perusopetukseen (ePerusteet 2024). Niihin viitataan useassa tämänkin julkaisun artikkelissa. Varhaiskasvatuksen, esi- ja perusopetuksen digitalisaation tavoitetila (Berisha ym. 2023,29) julkaisussa määritellään digitalisaation tavoitteet kyseisille konteksteille. Tavoitteena on muun muassa edistää digitaalisen oppimisen yhdenvertaista toteutumista ja vahvistaa digitaalista osaamista laaja-alaisesti (Berisha ym. 2023, 10).

Perustaa digitaalisen sivistyksen ja osaamisen kehittymiselle luodaan lapsuudessa. Varhaiskasvatuksen henkilöstön tieto ja osaaminen mahdollistavat lasten osaamisen vahvistumisen, mutta henkilöstön tietoa ja osaamista voidaan vahvistaa saman aikaisesti ja yhdessä lasten kanssa. Oppiminen voi tapahtua kokonaisvaltaisesti liittämällä digitaalisuus moniaistisuuteen, kokemuksellisuuteen ja ajasta ja paikasta riippumattomaan toimintaan. Digitaalisuutta voidaan havainnoida, hyödyntää ja tutkia tutuissa kasvuympäristöissä. Digitaalista osaamista voidaan lisätä osaksi käytössä olleita ja hyväksi havaittuja toimintoja. Muun muassa leikkiin, liikuntaan ja taiteelliseen ilmaisuun liitettynä digitaalisuus rikastaa kokemuksia ja mielikuvitusta.

Digitalisaatio ja varhaislapsuuteen liittyvä digitaalinen osaaminen vaatii edelleen paljon tietoisuuden ja osaamisen lisäämistä. Erilaiset digitaalisuuden lieveilmiöt tulevat osaksi yhä nuorempien lasten elämää. Niiden tunnistaminen, tiedostaminen ja ehkäisy on tärkeää, jotta lasten tasapainoinen kasvu digitaalisessa yhteiskunnassa mahdollistuu. Digitaalisuuden ulkopuolelle ei tämän ajan yhteiskunnassa voi kuitenkaan jäädä, siksi siihen liittyvän osaamisen kehittäminen alkaa jo lapsuudesta.

Tämä julkaisu on tehty osana Opetushallituksen rahoittamaa ja Laurea-ammattikorkeakoulun toteuttamaa Kohti uusia monilukutaitoja! -täydennyskoulutusta. Täydennyskoulutuksessa varhaiskasvatuksen, esiopetuksen ja perusopetuksen henkilöstöllä oli mahdollisuus kehittää ja vahvistaa käytännön digitaitoja osana omaa työtään. Koulutuksen sisällöt liittyvät Uudet lukutaidot -kehittämishjelmassa määriteltyihin tieto- ja viestintäteknologian, medialukutaidon ja ohjelmointiosaamisen kuvauksiin. Suurin osa osallistujista oli varhaiskasvatuksen henkilöstöä.

Tämän julkaisun seitsemässä artikkelissa varhaiskasvatuksen digitaalisuutta käsitellään eri näkökulmista:

Pirjo Pohjasniemi, Siiri Jalo ja Virpi Lund pohtivat digitaalisuutta varhaiskasvatusikäisten lasten elämässä sekä lapsen lähiyhteisön ja oppimisympäristön merkitystä lapsen tasapainoisessa kasvussa ja hyvinvoinnissa. Heidän mukaansa olennaista on hyödyntää digitaalisuutta oikein kohdennettuna ja perustellusti.

Terhi Tepon artikkelissa käsitellään varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen digiosaamista ja digitaalisia oppimisympäristöjä käsitteinä sekä kuntien varhaiskasvatusyksiköiden ja henkilöstön digiprofiilin kartoittamisen tärkeyttä. Artikkelissa kerrotaan varhaiskasvatuksen digitaalisuuden kartoittamiseen kehitetyistä työkaluista.

Soili Martikaisen, Aino-Leena Nenosen ja Pirjo Pohjasniemen artikkelissa kerrotaan Opetushallituksen rahoittaman ja Laurea-ammattikorkeakoulun toteuttaman Kohti uusia monilukutaitoja -täydennyskoulutuksen toteuttamisesta ja sisällöistä. Artikkelissa kuvataan, miten digitaalista osaamista vahvistettiin koulutuksen aikana ja millaista palautetta koulutus sai.

Minna Laakso käsittelee artikkelissaan lasten digitaalisen median käyttöä, digitaalisen median hyötyjä sekä sitä, miten varhaiskasvattajat voivat edistää lasten digitaalista osaamista. Artikkelissa myös pohditaan lasten ruutu-aikaa ja sen merkitystä.

Jani Kuosmanen pohtii artikkelissaan varhaiskasvatuksen digitaalisuuteen liittyvää pedagogiikkaa ja sen yhdenmukaisuutta oppimiskäsityksen kanssa. Kuosmanen tuo esiin pedagogisten käytänteiden vaativan arviointia ja kehittämistä sekä pohtii digitaalisuuden merkitystä lapsen oppimisessa.

Tiia Naams ja Riikka Näppä kertovat artikkelissaan laatimastaan digilautasmallista. Digilautasmalli on kehitetty selventämään ja havainnollistamaan digipedagogiikan roolia. Heidän mukaan digilautasmalli on osa laajempaa pedagogista ajattelutapaa, joka tunnistaa teknologian roolin nykypäivän ja tulevaisuuden oppimisympäristöissä.

Pirjo Pohjasniemen ja Virpi Lundin artikkelissa esitellään yksi Kohti uusia monilukutaitoja -koulutukseen osallistuneen laatima kehittäjätehtävä ja osallistujien haastattelussa esiin tulleita ajatuksia digitaalisesta osaamisesta. Tarve erilaisille digitaalista osaamista tukevalle materiaalille on ajankohtainen.

Lämpimät kiitokset kaikille julkaisun artikkeleiden kirjoittajille. Teette jokainen arvokasta työtä kehittäessänne varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen digitaalista osaamista kohti tulevaisuuden taituruutta.

Lähteet

Berisha, A-K., Francke, L., Hakalisto, L., Helminen, J., Huttunen, T., Kotomäki, K., Leppänen, P., Orenius, R., Pöyry-Lassila, P. & Saari, H. 2023. [Varhaiskasvatuksen, esi- ja perusopetuksen digitalisaation tavoitetilä](#). Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2023:45.

ePerusteet 2024. [Digitaalisen osaamisen kuvaukset](#). Opetushallitus. Viitattu 13.6.2024.

Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014. Opetushallitus. Viitattu 14.6.2024.

Nivala, E. & Ryynänen, S. 2019. Sosiaalipedagogiikka. Kohti inhimillisempää yhteiskuntaa. Helsinki: Gaudeamus.

Opetus- ja kulttuuriministeriö 2023. [Kasvatuksen ja koulutuksen digitalisaation linjaukset](#). Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2023:17.

Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014. Opetushallitus: Määräykset ja ohjeet 2014:96. Viitattu 14.6.2024.

Valtioneuvosto 2022. [Valtioneuvoston selonteko: Suomen digitaalinen kompassi](#). Valtioneuvoston julkaisuja 2022: 65. Viitattu 12.6.2024.

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2022. Opetushallitus. Määräykset ja ohjeet 2022:2a. Viitattu 28.3.2024.

2 Digitaalisuus varhaislapsuuden hyvinvoinnissa

Pirjo Pohjasniemi, Siiri Jalo & Virpi Lund

DIGITAALISUUS ON KESKEINEN osa yhteiskuntaamme. Sen vaikutus ja merkitys ulottuu monille elämänalueille. Ilman digitaalisia välineitä ja sovelluksia arki ei toimisi. Digitaalinen osaaminen on tämän ajan kansalaistaito, joka karttuu jatkuvasti käyttökokemusten myötä ja harjaannuttaminen aloitetaan jo varhaislapsuudessa.

Tässä artikkelissa tarkastellaan, kuinka holistista, tietoon perustuvaa ja pitkäjänteistä lähestymistapaa tarvitaan, että lapsilla on aikaa monipuoliseen toimintaan ja vuorovaikutukseen. Samalla on tarpeen lisätä turvallista ja vastuullista digitaalisuuden käyttöä. Elämme ajassa, jossa digitaalisuuden hyödyt ja haittavaikutukset tasapainoilevat keskenään. Nämä väistämättä vaikuttavat sekä lasten oppimiseen että hyvinvointiin, korostaen myös turvallisuusnäkökulman merkitystä.

JOHDANTO

Digitaalisuuden vaikutuksista ja merkityksestä ihmisten hyvinvointiin on vielä suhteellisen vähän tietoa. Yhä useammin viitataan digitaalisuuden tuovan erilaisia ongelmia, toisaalta sen parissa vietetty aika viihdyttää ja rentouttaa sekä lievittää yksinäisyyttä. Digitaalisuus myös nopeuttaa ja sujuvoittaa monen asian hoitamista. Digitaalisuuden avulla ajattelu ja maailmankuva laajenee.

Artikkelin olennaiset käsitteet ovat digitaalisuus ja hyvinvointi. Digitaalisuudella tarkoitamme paitsi teknologiaa, niin myös sen käyttöä. Hyvinvointi on moniulotteinen käsite, joka on avoin lukuisille määritelmille. Yleensä hyvinvointi käsitteenä ymmärretään ihmisten elämänlaadun mittarina, joka perustuu sekä objektiivisiin että subjektiivisiin indikaattoreihin, kuten onnellisuuteen ja elämän tyytyväisyyteen. Lasten hyvinvoinnin määrittely perustuu YK:n lapsen oikeuksien sopimukseen (Aira, Hämylä, Kannas, Aula, & Harju-Kivinen 2014,

6–8; Unicef 2023). Hyvinvoinnista kirjoittaessamme ajattelemme erityisesti lapsen kokonaisvaltaisen kasvun, kehityksen, oppimisen ja turvallisuuden mahdollistumista. Digitaalisuuden käytöllä voidaan vaikuttaa lasten kokonaisvaltaiseen hyvinvointiin.

Digitaalisuus tarjoaa monia mahdollisuuksia oppimiseen. Kokonaisvaltaisen hyvinvoinnin kannalta olenaista on löytää tasapaino digitaalisuuden, turvallisuuden ja muun monipuolisen toiminnan välillä. Tässä artikkelissamme käsittelemme digitaalisuutta varhaiskasvatuskäisten lasten elämässä sekä lapsen lähiyhteisön ja oppimisympäristön merkitystä lapsen tasapainoisessa kasvussa ja hyvinvoinnissa. Pyrimme tarjoamaan pohdittavaa asiantuntijoille, vanhemmille ja päättäjille.

DIGITAALISUUDEN VAIKUTUS LASTEN KEHITYKSEEN

Digitaalisuuden vetovoima vaikuttaa niin aikuisiin kuin lapsiinkin. Parhaimmillaan digitaalisuuden integroiminen lasten arkeen tukee ja rikastuttaa lasten kehitystä. Rotkirchin & Tammisalon (2020) julkaisussa yhdeksi digitaalisuuden haasteeksi koettiin kuitenkin se, että digitaalisuus kilpailee käyttäjien ajasta ja huomiosta. Kosolan (2023) mukaan digitaalisuus ei voi korvata leikkiä ja luovuutta. Lisäksi lasten liikunnan jatkuva väheneminen on merkittävä huolenaihe, jonka taustalla yhtenä tekijänä on digitaalisten laitteiden passiivisen käytön lisääntyminen (Vapaavuori & Paajanen 2023, 13, 23, 63). Vaikka digitaalisuus mahdollistaa paljon, tarvitaan sen rinnalle monipuolisten taitojen harjaannuttamista ja aidon elämän kokemuksia. Digitaalisuuden tulisi olla väline lapsen kokonaisvaltaisen kehityksen tukemiseen, ei pääasiallinen tavoite.

Erlaiset sovellukset, pelit ja verkkosivustot voivat tukea ja rikastuttaa laaja-alaisen oppimisen tavoitteita hyvin monipuolisesti. Digitaaliset ympäristöt mahdollistavat yksilöllisen ja yhteisöllisen oppimisen. Niitä voidaan mukauttaa lapsen taitotasoon. Euroopan komission suosituksessa (Council recommendation 2024) esitetään, että elinikäisen oppimisen näkökulmasta on olennaisen tärkeää käyttää digitaalisuutta opetuksen ja oppimisen saavutettavuuden lisäämiseksi. Siinä korostetaan myös laadun parantamista kaikilla koulutustasoilla alkaen varhaiskasvatuksesta ensimmäisen ja toisen asteen koulutuksen kautta ammatilliseen koulutukseen, korkeakoulutukseen ja aikuisoppimiseen. Tällä hetkellä on tarve laadukkaille, toimiville ja turvallisille digitaalisille opetusmateriaaleille. Erityisesti helposti saavutettavissa olevasta ja konkreettisesta turvallisuutta käsittelevästä materiaalista on tällä hetkellä pulaa.

AIKUISET MALLINA DIGITAALISUUDESSA

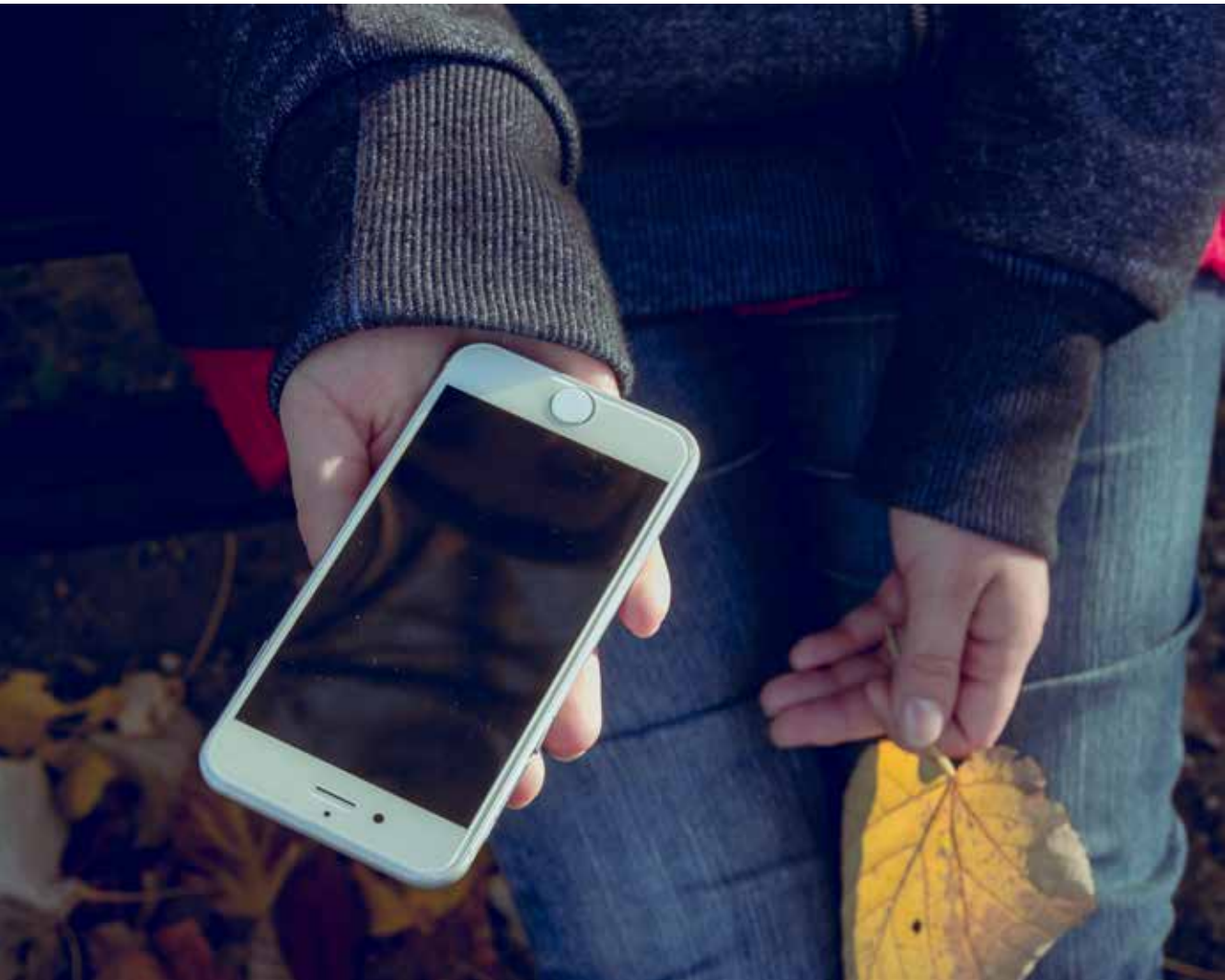
Aikuisilla on olennainen rooli siinä, millaisia tapoja ja tottumuksia lapsille luodaan digitaalisuuden käytössä. Digitaalisiin käyttötapoihin ja tottumuksiin vaikuttaa merkittävästi kasvuympäristöstä saatu malli. Lasten lähiympäristössä olevien aikuisten olisi hyvä reflektoida omaa digilaitteiden käyttöään. Asianmukaisen digikäyttäytymisen opettaminen lapsille lähtee aina aikuisen omista toimintamalleista. Tässä artikkelissa aikuisilla tarkoitamme lasten huoltajia ja muita läheisiä sekä ammattikasvattajia. Lapsista kirjoittaessamme ajattelemme erityisesti alle kouluikäisiä lapsia.

Yksi merkittävä arjen digitaalisuuden käyttöön vaikuttava tekijä on lisääntynyt sähköinen media. Aivotutkija Minna Huotilaisen (2023) mukaan tähän mennessä vain pieni osa sukupolvista on kasvanut digitaalisessa mediaympäristössä, mikä rajoittaa ymmärrystä sähköisen median vaikutuksista. Kuitenkin on tiedossa, että jatkuva altistuminen toistuvilla mediasisällöillä vaikuttaa merkittävästi aivojen kehitykseen varhaislapsuudessa (Huotilainen 2023).

Lapsia ei ole hyväksi jättää yksin median äärelle ilman sisällöstä käytävää keskustelua. Aikuisten on hyvä tietää millaisia sisältöjä lapsi digitaalisissa ympäristöissä kohtaa tai saattaa kohdata ja olla tietoisia siitä, miten ja mihin lapsi käyttää digitaalisuutta. Lapsen kokemuksista, ajatuksista ja tunteista tulee olla valmius keskustella sekä kannustaa lasta kertomaan niistä. Aikuisen velvollisuus on myös osata säännöstellä lapsen digilaitteiden parissa vietetty aikaa vastaamaan iänmukaista ruutuajan suositusta (World Health Organization 2019; Huotilainen 2023)

Lapset viettävät aikaa sähköisen median ääressä aikuisten luottaessa sisällön sopivuuteen. Aikuisille voi olla haastavaa löytää tasapainoa omien ja lapsen tarpeiden huomioimisen välillä. Esimerkiksi arjessa voimme törmätä tilanteeseen, jossa aikuinen määrätietoisesti ja päättäväisesti ohjaa pienen lapsen puhelimen avulla median pariin jopa lapsen vastustuksesta huolimatta. Aikuinen keskittyy ystävän kanssa käytävään jutteluun, johon lapsikin ilmaisee kiinnostuksensa, mutta lopulta uppoutuu digitaaliseen mediaan. Lapsi ohjataan pois sosiaalisesta tilanteesta jättäen hänet yksin median äärelle eikä hänelle mahdollisteta sosiaalisuutta ja vuorovaikutustaitojen harjaannuttamista.

Tämä esimerkki nostaa esiin ajatuksia lapsen kasvun, kehityksen ja hyvinvoinnin näkökulmasta. Onkin tärkeä opettaa lapselle, mihin tilanteisiin digitaalisuus sopii. Digitaalisuus voi parhaimmillaan edistää sosiaalisia kontakteja, mutta kasvokkaista kohtaamista ja vuorovaikutusta se ei kuitenkaan korvaa.



VARHAISKASVATUS DIGITAALISUUDEN OPETTAMISESSA

Varhaiskasvatuksella on merkittävä mahdollisuus lasten digitaalisten taitojen ja sen turvallisen käytön oppimisessa, sillä vuonna 2022 varhaiskasvatukseen osallistui 77,6 prosenttia 1-6 -vuotiaista lapsista (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2023). Henkilöstön tehtäviin kuuluu lasten digihyvinvoinnin ja osaamisen tukeminen. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden (2022, 26) mukaan henkilöstö ohjaa lapsia digitaalisten ympäristöjen monipuoliseen, vastuulliseen ja turvalliseen käyttöön.

Jotta jokaiselle lapselle voidaan antaa yhdenvertaiset valmiudet digitaalisten taitojen oppimiseen, osaamisen soveltamiseen sekä laitteiden käyttöön, tulisi varhaiskasvatuksen henkilöstöllä olla pedagogista osaamista digitaalisuuden hyödyntämiseen. Henkilöstön digitaalisella osaamisella voidaan vahvistaa lapsen ja nuoren digitaalista hyvinvointia (Berisha ym. 2023, 12-13). Olennaista on hyödyntää digitaalisuutta varhaiskasvatuksessa oikein kohdennettuna ja perustellusti.

Digitaalinen osaaminen on melko uusi osaamisalue niin lapsille kuin varhaiskasvatuksen henkilöstölle. Siihen liittyy paljon taitoja, joita voidaan varhaiskasvatuksessa opetella yhdessä lasten kanssa tai joita lapset voivat opettaa henkilöstölle. Turvallisuuteen liittyvien asioiden huomiointi ja osaaminen on kuitenkin aikuisen tehtävä. Digitaalisuudessa tulee huomioida sekä oppimisen tietoturvasuus että yksilön tietosuojaa, mutta ennen kaikkea yksilön psyykinen turvallisuus, josta tulisi keskustella nykyistä enemmän.

Varhaiskasvatuslain (540/2018) mukaan varhaiskasvatuksen yhtenä tavoitteena on ”toimia yhdessä lapsen sekä lapsen vanhemman tai muun huoltajan kanssa lapsen tasapainoisen kehityksen ja kokonaisvaltaisen hyvinvoinnin parhaaksi sekä tukea lapsen vanhempaa tai muuta huoltajaa kasvatustyössä”. Tähän tavoitteeseen sisältyy digitaalisuuden käytön puheeksi otto huoltajien kanssa. Iso osa varhaiskasvatusikäisten lasten huoltajista tavoitetaan säännöllisesti varhaiskasvatuksessa, jolloin huoltajien tietoisuutta digitaalisuuden merkityksestä ja vaikutuksesta lapsen elämään ja hyvinvointiin on mahdollisuus lisätä.

LOPUKSI

Varhaiskasvatusikäisten lasten digitaalinen osaaminen on tutustumista, ihmettelemistä, kokeilua ja käsitteiden oppimista yhdessä aikuisten kanssa. Samanaikaisesti kun aikuiset itse perehtyvät digitaalisessa maailmassa toimimiseen, tulee lasten kanssa keskustella ja ohjeistaa heitä digitaalisuuteen liittyvissä asioissa. Digitalisaatio ja digitaalisuus ovat keskeinen ja välttämätön osa nyky-yhteiskuntaamme ja siksi digitaalisuuden opettaminen lapsille on tällä hetkellä yhtä olennaista kuin maantieliikenteessä kulkemisen tai terveellisten elämäntapojen opettaminen. Lasten jättäminen digitaalisuuden ulkopuolelle ei ole ratkaisu, kuten ei myöskään digitaalisuuden hallitsematon käyttö.

Digitaalisuuden ja digitalisaation vaikutuksista lapsuuteen ei vielä ole riittävästi tietoa ja aiheeseen liittyviä uusia tutkimuksia tarvitaan. Tervetullutta on myös yhteiskunnallinen keskustelu ja päätöksenteko lasten hyvinvoinnin edistämiseksi digitaalisessa maailmassa. Aikuisten digitaalisen osaamisen ja sivistyksen merkityksen korostaminen lapsen kokonaisvaltaisessa hyvinvoinnissa on kaivattua. Digitaalisuuden käyttöönottoon liittyy selkeitä vastakohtaisuuksia; se tuottaa ihmiselle hyvinvointia, mutta myös haasteita.

Lähteet

- Aira, T., Hämylä, R., Kannas, L., Aula, M. K. & Harju-Kivinen, R. 2014.** [Lasten hyvinvoinnin tila kansallisten indikaattoreiden kuvaamana](#). Lapsiasiavaltuutetun toimiston julkaisuja 2014:4. Viitattu 12.3.2024.
- Berisha, A-K, Francke, L., Hakalisto, L., Helminen, J., Huttunen, T., Kotomäki, K., Leppänen, P., Orenius, R., Pöyry-Lassila, P., Saari, H. 2023.** [Varhaiskasvatuksen, esiopetuksen ja perusopetuksen digitalisaation tavoitteita](#). Opetus ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2023:45.
- Huotilainen, M. 2023.** Tunne- ja vuorovaikutustaitoja ja mediakäytön harjoittelua. Video. Julkaistu artikkelissa: Pönkä, H. [Sopiva ruutu-aika](#). MLL. Viitattu 18.3.2024.
- Council recommendation 2024. C/2024/1115.** [On the key enabling factors for successful digital education and training](#). Official Journal of the European Union. Viitattu 18.3.2024.
- Kosola, S. 2023.** Lapset ja nuoret ruutujen lumossa. Hyvä, paha digi. Podcast. Julkaistu artikkelissa: Pönkä, H. 2023. [Sopiva ruutu-aika](#). MLL. Viitattu 18.3.2024.
- Opetus- ja kulttuuriministeriö 2023.** [Vipunen. Opetushallituksen tilastopalvelu](#). Viitattu 27.3.2024
- Rotkirch, A. & Tammisalo, K. 2020.** [Poliittiset toimenpiteet digitaalisen hyvinvoinnin edistämiseksi](#). Valtioneuvoston kanslia Valtioneuvoston selvitys- ja tutkimustoiminnan artikkelisarja 18/20. Viitattu 28.3.2024.
- Unicef 2023.** [Lapsen oikeuksien sopimus](#). Viitattu 12.3.2024.
- Valtioneuvosto 2022.** [Valtioneuvoston selonteko: Suomen digitaalinen kompassi](#). Valtioneuvoston julkaisuja 2022:65.
- Vapaavuori, J. & Paajanen, M. 2023.** Pysy liikkeellä. Helsinki: Tammi.
- Varhaiskasvatuslaki 540/2018.** Viitattu 5.4.2024
- Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2022.** Opetushallitus. Määräykset ja ohjeet 2022:2a. Viitattu 28.3.2024.
- World Health Organization 2019.** [Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age](#). World Health Organization Publications. Viitattu 5.5.2024.

3 Digitaalisen osaamisen ja digitaalisten oppimisympäristöjen kehittäminen varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa

Terhi Teppo

DIGITAALISUUS ON NYKYPÄIVÄNÄ läsnä kaikkialla, myös varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa. Lapset kohtaavat digitaalisia välineitä, sovelluksia ja ympäristöjä jo varhain, ja niiden käyttö on osa heidän arkeaan ja oppimistaan. Digitaalisuus tarjoaa monia mahdollisuuksia varhaiskasvatuksen toiminnan monipuolistamiseen, lapsen osallisuuden vahvistamiseen, vuorovaikutuksen rikastamiseen ja oppimisen tukemiseen. Digitaalisuus on läsnä myös yhä vahvemmin mukana kaikenlaisessa viestinnässä ja yhteistyössä eri tahojen välillä varhaiskasvatuksen kentällä. Digitaalisuus edellyttää monenlaista osaamista ja taitoja sekä lapsilta että varhaiskasvatuksen henkilöstöltä.

Varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen digiosaamisen ja digitaalisten oppimisympäristöjen kartoittaminen on tärkeää, jotta voidaan kehittää laadukasta ja tasa-arvoista varhaiskasvatusta ja esiopetusta. Kartoittamisen avulla selvitetään millaisia digitaalisia välineitä, sisältöjä ja pedagogisia ratkaisuja varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa käytetään, millaista henkilöstön digiosaaminen on ja miten varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen henkilöstön digiosaamista voidaan tukea ja vahvistaa.

Varhaiskasvatuksen digitaalisuuden kartoittamiseen on kehitetty Suomessa muutamia työkaluja ja Vopeka- ja Jopeka-kyselyt ovat niistä kaksi. Vopeka ja Jopeka ovat valtakunnallisia, kunnissa käyttöön otettavaksi suunniteltuja työkaluja henkilöstön, päiväkotien johtajien, varhaiskasvatustyöyksiköiden ja kuntien digiprofilin selvittämiseksi. Digiprofililla tarkoitetaan tässä digitaalisten välineiden, digipedagogiikan ja digitaalisen osaamisen luomaa kokonaisuutta ja sen eri tasoja. Kuntien sekä vastaajien digiprofilin lisäksi työkalujen avulla saadaan kerättyä valtakunnallista tutkimustietoa digitaalisesta osaamisesta ja digitaalisista oppimisympäristöistä eri vuosien ajalta. Tässä artikkelissa käsitellään varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen digiosaamista ja digitaalisia oppimisympäristöjä käsitteinä sekä kuntien varhaiskasvatustyöyksiköiden ja henkilöstön digiprofilin kartoittamisen tärkeyttä ja kerrotaan Vopekasta sekä Jopekasta kartoittamisen ja tiedolla johtamisen työkaluina.

DIGITAALISUUS, DIGITAALISET OPPIMISYMPÄRISTÖT JA DIGIOSAAMINEN

Digiosaaminen tai digitaalinen osaaminen varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa tarkoittaa sitä, että lapsi ja varhaiskasvatuksen henkilöstö osaavat käyttää digitaalisia välineitä, sovelluksia ja ympäristöjä monipuolisesti, tarkoituksenmukaisesti, vastuullisesti ja turvallisesti. Digiosaaminen on osa laaja-alaista osaamista, joka kattaa monilukutaidon, lähdekriittisyyden, tiedonhallinnan, ongelmanratkaisun, luovuuden, yhteistyön ja eettisen toiminnan taitoja. Digiosaaminen on myös jatkuvaa oppimista ja kehittymistä, joka edellyttää uteliaisuutta, kokeilunhalua, arviointikykyä ja kriittisyyttä. Digiosaaminen on siis paljon muutakin kuin vain teknisten taitojen hallintaa. (Opetushallitus 2024; Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2022; Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014). Digitaaliselle osaamiselle määritellyt valtakunnalliset osaamisen kuvaukset löytyvät [eperusteista omana kokonaisuutenaan](#).

Digiosaamisen ohella digitaaliset oppimisympäristöt ovat yhä tärkeämpi osa varhaiskasvatusta ja esiopetusta. Hyvin suunniteltujen ympäristöjen avulla voidaan tukea lasten oppimista, luovuutta ja osallisuutta monipuolisesti. Digitaaliset oppimisympäristöt eivät kuitenkaan ole vain laitteita ja sovelluksia, vaan ne sisältävät myös pedagogiset tavoitteet, toimintatavat ja arviointimenetelmät. Digitaaliset oppimisympäristöt voivat olla fyysisiä, virtuaalisia tai niiden yhdistelmiä.

Digitaaliset oppimisympäristöt mahdollistavat monipuolisen ja luovan oppimisen, joka tukee lasten laaja-alaista osaamista, kuten ajattelun, vuorovaikutuksen, itsestä huolehtimisen ja digitaalisen osaamisen taitoja. Digitaaliset oppimisympäristöt edellyttävät pedagogista suunnittelua, ohjausta ja arviointia, jotta ne vastaavat lasten tarpeita, kiinnostuksen kohteita ja oppimistavoitteita oppimisen eri osa-alueilla. Digitaalisten oppimisympäristöjen kehittäminen vaatii uudenlaista osaamista ja yhteistyötä yksiköissä, kunnissa ja valtion tasolla.

MIKSI DIGIOSAAMISTA JA DIGITAALISIA OPPIMISYMPÄRISTÖJÄ PITÄISI KARTOITTAA?

Digiosaamisen ja digitaalisten oppimisympäristöjen kartoittaminen on tärkeää, koska se auttaa varhaiskasvatuksen toimijoita tunnistamaan niiden nykytilan, asettamaan tavoitteita, suunnittelemaan toimenpiteitä, seuraamaan digiosaamisen edistymistä ja arvioimaan varhaiskasvatuksen digitaalisuuden vaikutuksia. Kartoittaminen on myös osa laadunvarmistusta ja kehittämistä, joka tukee varhaiskasvatuksen lainsäädännön ja valtakunnallisten perusteiden toteutumista.

Kartoittamisen tärkeyttä tukee myös varhaiskasvatuksen, esi- ja perusopetuksen digitalisaatiolle syksyllä 2023 valmistunut kansallinen tavoitetila, jonka yhtenä osa-alueena on digiosaamisen kehittäminen. Tavoitetilalla tuetaan varhaiskasvatuksen, esi- ja perusopetuksen toimijoiden pitkäjänteistä työtä digitalisaation yhtenäisessä kehittämisessä. Julkaisusta voit lukea lisää Valtioneuvoston sivuilta: Varhaiskasvatuksen, esi- ja perusopetuksen digitalisaation tavoitetila (Berisha ym. 2023).

VOPEKA JA JOPEKA KARTOITTAMISEN APUVÄLINEINÄ

Opetushallituksen rahoituksen avulla kehitetty Vopeka on valtakunnallinen arviointityökalu, joka on suunnattu toimimaan varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen digipedagogiikan, digitaalisten oppimisympäristöjen

ja henkilöstön digiosaamisen arviointityökaluna. Vopekan avulla voidaan arvioida varhaiskasvatustyökalujen digitaalisuuden tilaa sekä vastaajan omaa toimintaa ja osaamista. Työkalu on tarkoitettu kuntien käyttöön, mutta sen avulla saadaan nostettua esiin myös valtakunnallista tutkimustietoa varhaiskasvatuksen digitaalisuuden tilasta ja sen kehittymisestä vuosien aikana.

Vopeka toimii paitsi kansallisen tutkimustiedon kerääjänä ja kuntien työkaluna, myös vastaajan omana digiosaamisen itsearviointityökaluna, sillä vastaukset vertautuvat kysymysohjeisesti koko maan vastauksiin ja tuloksiin. Vastaaja voi myös seurata omaa osaamisensa kehittymistään eri vuosien välillä. Seurantatiedon saamiseksi Vopekaan olisi hyvä vastata vuosittain tai ainakin joka toinen vuosi. Tällä tavoin kunnat voivat seurata henkilöstönsä taitojen kehittymistä myös pidemmällä aikavälillä. Vopekasta saatavien vastausten perusteella voidaan kunnissa miettiä henkilöstön digikoulutustarpeita sekä osoittaa kuntien päättäjille kyseisen kunnan digikehittämisen kohteet ja tarpeet ja perustella esimerkiksi lautakunnille rahoituksen myöntämistä vaikkapa uusille laitteille tai yhteyksille. Vopekan vastauksia voidaan nostaa esiin myös säännöllisten henkilöstön ja johtajien välisten onnistumiskeskustelujen osana ja henkilöstö voi näin tuoda esiin omaa digiosaamistaan tai koulutustarpeitaan. Vopeka on työkaluna samaa tuoteperhettä kuin koulun työkalut Opeka (opettajille), Ropeka (rehtoreille) ja Oppika (oppilaille).

Vopekan rinnalle varhaiskasvatukseen on kehitetty myös Jopeka-työkalu. Jopeka on varhaiskasvatustyökalujen johtajille suunnattu kysely varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen digitaalisen toimintaympäristön ja toimintakulttuurin tilasta, digitaalisen osaamisen kehittämisen tilasta sekä johtajan omasta digitaalisesta osaamisesta. Jopekaa on tarkoitettu käyttämään Vopekan rinnalla tuomaan lisää tietoa kunnan ja varhaiskasvatustyökalujen digikehittämisen tilasta ja tarpeista. Myös Jopeka toimii vastaajalle erinomaisena itsearviointityökaluna.

Kevään 2024 aikana Vopekaan ollaan kehittämässä omaa raporttityökalua, jonka avulla kuka tahansa Vopekan sivuilla kävijä voi nähdä kootusti Vopekan ja Jopekan valtakunnallisia tuloksia eri aihealueisiin kootuna. Vopeka-kyselyn omia aihealueita ovat toimintakulttuuri, digitaalinen oppimisympäristö, osaaminen, pedagoginen toiminta ja pedagoginen dokumentointi. Jopekan omia aihealueita puolestaan ovat digitaalinen toimintaympäristö, toimintakulttuuri, osaamisen kehittäminen ja henkilökohtainen osaaminen.

Vopekan ja Jopekan omien raporttien lisäksi raporttityökalun avulla ollaan nostamassa esiin tuloksia Vopekan ja Jopekan yhteisistä kysymyksistä ja niiden vastauksista rinnakkain.

Näiden koontiraporttien avulla saadaan selville se, miten henkilöstön ja johtajien vastaukset vertautuvat toisiinsa. Koontiraportit on kerätty seuraavien aihealueiden alle: pedagoginen ja tekninen tuki, yhteisöllisyys, digipedagogiikka, pedagoginen dokumentointi, toimintaympäristö ja osaamisen kehittäminen. Lisäksi raporttityökalun avulla ollaan nostamassa esiin erikseen kaikki Vopeka-kyselyssä olevat digitaalisen osaamisen kuvausten mukaiset kohdat ja tuoda näin pelkästään digitaalisen osaamisen tulokset esiin.

Raporttityökalua kehitetään parhaillaan nykyisessä hankkeessa mukana olevien kuntien, Kuntaliiton ja Tampereen yliopiston yhteistyönä ja kesään 2024 mennessä se on nähtävillä osoitteessa vopeka.fi.

Vopeka-työkalua käyttää tai on käyttänyt tähän mennessä useampi kymmenen kuntaa Suomessa. Toiveena on, että työkalun käyttö leviää vielä laajemmalle, jotta tuloksista saadaan paremmin koko Suomea kattavia ja saamme myös palautetta työkalun käytöstä. Saadun palautteen avulla voimme kehittää Vopekan toimivuutta ja sisältöjen yhteensopivuutta kaiken kokoisten kuntien kehitystyötä ja tiedolla johtamista varten.

Vopekan ohella Jopekaan toivotaan lisää käyttäjiä ja käyttäjiltä palautetta, jotta myös Jopekasta saataisiin kehitettyä mahdollisimman hyvä varhaiskasvatuksen johtajille suunnattu arviointityökalu.

AJATUKSIA LOPUKSI

Tulevaisuudessa digitaalisuuden rooli varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa tulee todennäköisesti kasvamaan entisestään, onhan digiosaaminen yksi laaja-alaisen osaamisen osa-alue meitä ohjaavissa asiakirjoissa. Teknologian kehittyessä voimme odottaa näkevämme yhä monipuolisempia ja interaktiivisempia oppimisympäristöjä, jotka tukevat lasten luovuutta, kriittistä ajattelua ja yhteistoimintaitoja. Tämä voi myös tarkoittaa, että varhaiskasvatuksen henkilöstön ja johtajien on omaksuttava uusia pedagogisia menetelmiä ja työkaluja, jotka hyödyntävät digitaalista teknologiaa oppimisen ja vuorovaikutuksen tukena. Digitaalisen osaamisen vahvistaminen ja digitaalisten oppimisympäristöjen kehittäminen edistää lasten koulutuksellista tasa-arvoa, hyvinvointia ja oppimista. Kun henkilöstö hallitsee digitaaliset taidot, voivat he tarjota lapsille yhtäläiset mahdollisuudet oppia ja kehittyä digitaalisessa ympäristössä. Osaavan henkilöstön kanssa lapset oppivat myös sen, miten teknologiaa käytetään turvallisesti ja vastuullisesti.

Digitaalisen osaamisen ja digitaalisten oppimisympäristöjen kehittäminen ovat nykyään osa arkea myös varhaiskasvatuksen kentällä. Useiden kuntien, Kuntaliiton ja Tampereen yliopiston kanssa yhteistyössä kehitetyt Vopeka- ja Jopeka-työkalut ovat esimerkki innovatiivisesta lähestymistavasta digitaalisen osaamisen ja digitaalisten oppimisympäristöjen kartoittamisessa ja kehittämisessä. Työkalut eivät tarjoa ainoastaan valtakunnallista tietoa kuntien varhaiskasvatuksen digitaalisuuden tilanteesta, vaan ne myös auttavat vastaajia arvioimaan ja kehittämään omaa digiosaamistaan.

On tärkeää, että digitaalisen osaamisen ja digitaalisten oppimisympäristöjen kehittäminen tapahtuu jatkuvassa vuorovaikutuksessa lasten, vanhempien, kasvattajien sekä kunnan digikehittämisestä vastaavien tahojen kesken. Näin voidaan varmistaa, että teknologia ja pedagogiikka palvelee parhaalla mahdollisella tavalla varhaiskasvatuksen perimmäisiä tavoitteita: lasten hyvinvointia, oppimista ja tasa-arvoa. Erilaisten arviointityökalujen kaltaiset innovaatiot ovat askel oikeaan suuntaan. Tulevaisuudessa tarvitaan silti lisää resursseja, tutkimusta ja yhteistyötä, jotta voimme hyödyntää täysin digitaalisen maailman tarjoamat mahdollisuudet varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa ja kohdentaa resurssit ja koulutus juuri sinne, missä niitä eniten tarvitaan. Digitaalisuus on arkea ihan kaiken ikäisillä ja ihan kaikkialla arjen ympäristössämme ja sen kehittäminen on avainasemassa lasten tulevaisuuden valmiuksien ja tasa-arvon edistämiseksi. Digitaalinen osaaminen on olennainen taito nykypäivän yhteiskunnassa. Digitaalisten oppimisympäristöjen ja digiosaamisen kehittäminen varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa on olennaista, jotta lapset saavat tarvittavat taidot ja valmiudet tulevaisuutta varten.

Lähteet

Berisha, A-K, Francke, L., Hakalisto, L., Helminen, J., Huttunen, T., Kotomäki, K., Leppänen, P., Orenius, R., Pöyry-Lassila, P., Saari, H. 2023. [Varhaiskasvatuksen, esiopetuksen ja perusopetuksen digitalisaation tavoitetila](#). Opetus ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2023:45.

[Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014](#). Opetushallitus. Viitattu 14.5.2024.

[Jopeka-kysely](#). Viitattu 14.5.2024.

Opetushallitus 2024. [Digitaalinen osaaminen](#). Viitattu 14.5.2024.

Tanhua-Piironen, E. & Teppo, T. [Vopeka ja Jopeka, varhaiskasvatuksen digiosaamisen arviointityökalut](#). Esitysdiat. ITK2023-konferenssi. Viitattu 14.5.2024.

[Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2022](#). Opetushallitus. Määräykset ja ohjeet 2022:2a. Viitattu 14.5.2024.

[Vopeka-kysely](#). Viitattu 14.5.2024.

4 Digitaalista osaamista kasvatuksen ja opetuksen henkilöstölle

Soili Martikainen, Aino-Leena Nenonen & Pirjo Pohjasniemi

DIGITAALINEN OSAAMINEN ON osaamisalue, joka puhuttaa tämän hetken kasvatustyössä. Tässä artikkelissa kerrotaan, miten aihetta käsiteltiin *Kohti uusia monilukutaitoja* -täydennyskoulutuksessa. Koulutuksessa vahvistettiin varhaiskasvatuksen, esiopetuksen sekä perusopetuksen alakoulun henkilöstön ja lasten digitaalista osaamista, opetushenkilöstön taitoa tukea lasten medialukutaidon kehittymistä sekä heräteltiin lasten ohjelmointiosaamista ohjelmoinnillisella ajattelulla. Koulutuksesta saadun palautteen mukaan lähes kaikki osallistujat kokivat koulutuksen laajentaneen valmiuksia toteuttaa hyvää pedagogista toimintaa hyödyntämällä monipuolisesti digitaalisuutta.

JOHDANTO

Kasvatuksen ja koulutuksen digitalisaation linjausten 2027 visiolauseessa *Suomi on maailman johtava kestävä digitalisaation kehittäjä ja hyödyntäjä kasvatuksessa, opetuksessa ja koulutuksessa vuonna 2027*. Linjaukset ovat toimialan yhteisiä ja koko koulutusjärjestelmää koskevia. Tämä tavoite edistää oppimisen yhdenvertaisuutta ja edellyttää laadukasta digitaalista toimintaympäristöä. Tavoitteeseen sisältyy olennaisesti myös kasvatuksessa, opetuksessa ja koulutuksessa työskentelevän henkilöstön digitaalinen osaaminen. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2023, 10, 13–14.)

Opetushallituksen rahoittaman ja Laurea-ammattikorkeakoulun toteuttaman *Kohti uusia monilukutaitoja* -täydennyskoulutuksen, 9 op, tavoitteena oli kehittää ja vahvistaa varhaiskasvatuksen, esiopetuksen ja perusopetuksen henkilöstön digitaalisia taitoja osana omaa työtään. Koulutus toteutettiin syksyn 2023 ja alkuvuoden 2024 aikana. Koulutuksen kaikki tapaamiset järjestettiin varhaiskasvatuksen päiväleppöhetken aikaan, koska lähes kaikki osallistujat työskentelivät varhaiskasvatuksessa. Koulutus kokonaisuudessaan toteutettiin verkossa hyödyntäen Zoom-videoviestintäpalvelua sekä Canvas-verkko-oppimisympäristöä.

Koulutus koostui kolmesta osiosta, jotka luotiin Opetushallituksen digitaalisen osaamisen kuvausten mukaisesti. Digitaalisen osaamisen kuvaukset muodostuvat digitaalisesta osaamisesta, medialukutaidosta ja ohjelmointiosaamisesta. Digitaalinen osaaminen koostuu käytännön digitaalisista taidoista ja omasta tuottamisesta, turvallisuudesta ja vastuullisuudesta, tiedonhallinnasta sekä tutkivasta ja luovasta työskentelystä ja vuorovaikutuksesta. Medialukutaidolla tarkoitetaan taitoa tulkita ja arvioida, taitoja tuottaa mediasisältöjä ja taitoa toimia mediaympäristössä. Ohjelmointiosaaminen on ohjelmoinnillista ajattelua, tutkivaa työskentelyä ja tuottamista sekä ohjelmoitujen ympäristöjen tuntemista ja niissä toimimista. (ePerusteet 2024.) Näistä katsotaan muodostuvan lasten ja perheiden arjessa, vuorovaikutuksessa ja yhteiskunnallisissa osallistumisissa tarvittavaa monilukutaitoa.

Tässä artikkelissa kerrotaan koulutuksen toteuttamisesta ja sisällöstä. Kirjoittajat toimivat kouluttajina tässä toteutuksessa.

ORIENTAATIOSSA AJATUKSET AVOIMIKSI

Kohti uusia monilukutaitoja -koulutus aloitettiin kahdella orientaatiotapaamisella. Orientaatioissa tutustuttiin usean digitalisaatiota koskevan julkaisun keskeiseen sisältöön sekä käytiin osallistujille ennalta lähetyn kyselyn tulokset yhdessä läpi. Kyselyn tulokset antoivat käsitystä osallistujien työnkuvista ja ajatuksia koulutussisältöjen viimeistelyyn. Opetus- ja kulttuuriministeriön Uudet lukutaidot -kehittämishjelmassa laadittuihin digitaalisen osaamisen kuvauksiin tutustuttiin ensi kertaa orientaatioissa.

Orientaatioissa kerrottiin tarkemmin kehittäjätehtävästä, joka oli edellytys koulutuksen hyväksytylle suorittamiselle. Kehittäjätehtävän tekemistä tuettiin koulutuksen aikana esimerkiksi esittelemällä erilaisia digitaalisia alustoja, kertomalla tekstin tuottamisesta ja tietosuojasta. Merkittävänä kehittäjätehtävän ideoinnin tukena toimivat orientaatiokerralla vierailleet Lahden kaupungin digitutorit, jotka kertoivat konkreettisia esimerkkejä omassa työssään tekemistä ratkaisuista. Sekä Lahden digitutoreiden artikkeli että koulutuksen kehittäjätehtävää käsittelevät erilliset artikkelit löytyvät tästä julkaisusta.

INNOSTAVA DIGIOSAAJA

Koulutuksen ensimmäisessä Innostava digiosaaaja -koulutusosiossa tavoitteena oli henkilöstön ja lasten digitaalisen osaamisen vahvistaminen sekä ymmärryksen lisääminen lasten digitaalisen ajattelun kehittymisestä. Digitalisaation laajenemisen myötä digitaalinen osaaminen korostuu myös opetus- ja kasvatusalan henkilöstön osaamisvaatimuksissa. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden (2022, 28) mukaan digitaalisen osaamisen katsotaan myös edistävän lasten koulutuksellista tasa-arvoa. Kolmen intensiivisen Zoom-tapaamisen aikana sisältöihin tutustuttiin sekä kouluttajien ja vierailijoiden johdattelmana että osallistujien keskinäisillä vertaiskeskusteluilla. Keskustelujen lisäksi vertaisoppimista tuettiin jakamalla osallistujien työorganisaatioiden digisuunnitelmia ja digitaalista osaamista tukevia ideoita yhteiselle digitaaliselle alustalle.

Lasten digitaalisen osaamisen edistäminen vaatii osaamista ja ymmärrystä henkilöstöltä. Henkilöstön digitaalisen osaamisen kartoittamisen mahdollisuuksista kuultiin Vopeka-hankkeen projektipäällikkö Terhi Tepon kertomana. Vopeka on henkilöstön digiosaamisen arviointityökalu, joka esitellään toisessa tämän julkaisun artikkelissa. Samalla tapaamiskerralla tutustuttiin Microsoftin Forms -työkalun mahdollisuuksiin oman tiedonkeruun toteuttamisessa ja lisäksi Kansallinen koulutuksen arviointikeskus Karvin Varhaiskasvatuksen laadunarviointijärjestelmän digitaalisen osaamisen kuvaukseen. Digitaalisessa ympäristössä toimittaessa

tulee jatkuvasti pitää mielessä tietoturva ja -suoja. Osallistujille tarjottiin aiheesta katsottavaksi lähes tunnin mittainen tallenne.

Koulutusjakson aikana koettiin muitakin merkityksellisiä hetkiä vierailijoiden johdolla. Laurean palvelusuunnittelija Marjo Voutilainen tarjosi kattavan opastuksen useaan erilaiseen visuaaliseen tuotoksen luontiin soveltuvaan ilmaishjelmaan, kuten Canvaan, Microsoftin Designeriin ja Ideogramiin. Nämä tarjosivat uusia luovuuden ulottuvuuksia ja ideoita omaan organisaatioon tuotettavan kehittäjätehtävän toteuttamiseen sekä henkilöstön oman osaamisen lisäämiseen. Apulaisprofessori Pekka Mertala laajensi kuulijoiden ymmärrystä ja ajattelua inspiroivalla luennollaan aiheenaan Digitaalisesta osaamisesta jälkidigitaaliseen toimijuuteen, jossa tarkasteltiin digitaalisuutta kokonaisvaltaisesti ja osaamista laajemmassa merkityksessä (Mertala 2023).

Koulutusosion merkittävänä tavoitteena oli lasten digitaalisen osaamisen edistäminen. Tähän liittyen tutustuttiin lasten digisanastoon, Opetus- ja kulttuuriministeriön Uudet lukutaidot -hankkeen digitaalisen osaamisen kuvauksiin sekä siihen, millainen on pedagogisesti laadukas digitaalinen oppimisympäristö. Nämä kaikki antavat ideoita, ajatuksia ja tukea henkilöstön pedagogiseen toimintaan.

MONILUKUTAIDON MEDIAOSAAJA

Media on tänä päivänä läsnä lasten ja perheiden arjessa lähes joka hetki. Tämä asettaa vaatimuksen yhä nuorempien lasten medialukutaidon tukemiselle. Tarvitaan siis mediakasvatusta. Monilukutaitoinen mediaosaaja -koulutusosiossa tavoitteena oli vahvistaa kasvatus- ja opetushenkilöstön taitoa tukea lasten medialukutaidon kehittymistä. Tavoitteena oli myös, että koulutusosion jälkeen osallistujat osaavat suunnitella ja toteuttaa erilaisia medialukutaitoisia sisältäviä tehtäviä lapsille lapsille monipuolisia mediavälineitä hyödyntäen.

Monilukutaitoinen mediaosaaja -koulutusosio koostui neljästä Zoom-tapaamisesta. Koulutusosion alussa keskityttiin medialukutaidon keskeisten käsitteiden määrittelyyn sekä digitaalisen osaamisen kuvauksiin medialukutaidon osalta. Tavoitteena oli, että osallistujille muodostuu selkeämpi käsitys, mitä mediakasvatusta ja medialukutaitoa käsitteinä tarkoittavat sekä suunnata ajatuksia lasten medialukutaidon tukemiseen. Salomaan (2023, 5) mukaan mediakasvatukseen liittyvän käsitteistön moninaisuus ja yksilöiden väliset erot näiden käsitteiden tulkinnassa haastavat varhaiskasvattajien ja opetushenkilöstön mediakasvatuksen ymmärrystä sekä vaikeuttavat mediakasvatuksen tietoista toteuttamista.

Käsitteiden määrittelyn jälkeen osallistujat pääsivät perehtymään eri mediavälineiden ja mediasisältöjen käyttöön varhaiskasvatuksen pedagogisessa toiminnassa sekä esi- että perusopetuksessa. Tavoitteena oli antaa osallistujille konkreettisia vinkkejä ja esimerkkejä erilaisten mediasisältöjen tuottamiseen yhdessä lasten kanssa sekä digitaalisesti että ilman digitaalisia laitteita. Osallistujat saivat myös jakaa toisilleen lasten kanssa käyttämiään ja hyödyllisiksi toteamiaan digitaalisia sovelluksia. Varhaiskasvatuksessa yhtenä tavoitteena on tutustua lasten kanssa erilaisiin mediavälineisiin ja -sisältöihin sekä harjoitella yhdessä heidän kanssaan mediasisältöjen tuottamista leikkiläisesti sekä turvallisesti (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2022, 48). Eri mediasisältöjä käsiteltäessä pureuduttiin myös niitä koskeviin tietosuojaj- ja tekijänoikeuskysymyksiin.

Tässä koulutusosiossa yhden kokonaisen koulutuskerran piti Mediametka ry:n kouluttaja Johannes Repo. Hänen koulutuksensa käsiteli mainonnanlukutaitoa sekä digitaalista mediaa. Koulutuksen aikana osallistujat pääsivät syventymään lasten digitaalisen median käyttöön sekä harjoittelemaan mainonnan lukutaitoa muun muassa vanhojen mainosvideoiden avulla.

Luentojen ja pienryhmäkeskustelujen lisäksi osallistujille jaettiin kattava mediakasvatuksen materiaali-paketti Canvas-verkko-oppimisympäristön kautta. Tapaamisten aikana osallistujat jaettiin useita kertoja

pienempiin ryhmiin keskustelemaan ennalta määritellystä teemasta. Nämä keskustelut mahdollistivat osamisen ja tiedon jakamisen osallistujien välillä.

ONNISTUVA OHJELMOIJA

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteista (2022) voidaan tunnistaa ohjelmointiosaamisen tavoitteita. Perusteissa mainitaan, että lasten kanssa käytetään digitaalisia välineitä, sovelluksia ja toiminnassa tuetaan lasten luovaa ajattelua. Huomionarvoista on, että varhaiskasvatuksen tavoitteena ei ole opettaa lapsille ohjelmien koodausta, vaan tarkoitus on tukea lapsia matemaattisloogisessa ajattelussa, ihmettelystä ja tutkimisessa. Näitä taitoja harjoittelemalla lapset saavat valmiuksia kehittää ohjelmointiosaamistaan siirtyttyään perusopetukseen. (Nyyssölä 2022.)

Kohti uusia monilukutaitoja –koulutuksen kolmannen moduulin aiheena oli onnistunut ohjelmoija. Aiheeseen tutustuminen aloitettiin keskeisistä käsitteistä, kuten algoritmi, koodaaminen, lohko ja skripti. Ensimmäisen Zoom-tapaamisen aikana varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen henkilöstön sekä heidän kauttaan myös lasten ohjelmointiosaamista heräteltiin ohjelmoinnillisella ajattelulla. Se koostuu loogisesta ajattelusta, ongelman purkamisesta osiin, yhteneväisyyksien, eroavaisuuksien ja toistuvien silmukoiden tunnistamisesta sekä käskysarjojen luomisesta. Ongelman ratkaisemiseksi tarvitaan taitoa purkaa ongelma osiin, jonka lisäksi



annettujen käskyjen on oltava täsmällisiä ja oikeassa järjestyksessä, jotta tietokone tai laite osaa suorittaa tehtävät halutulla tavalla. Tärkeitä taitoja ovat myös virheiden etsiminen ja niiden korjaaminen, jotta ohjelmat toimivat oikein.

Ohjelmoinnillisen ajattelun käsite oli uusi monelle koulutukseen osallistujalle. Tehtävien myötä kuitenkin havaittiin, että ohjelmoinnilliseen ajatteluun liittyviä harjoituksia on tehty varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa jo vuosien ajan. Tämä havaitseminen laski monen osallistujan kynnystä ohjelmoinnin opettelulle.

Ohjelmointi, toiselta nimeltään koodaaminen, tarkoittaa sitä, että tietokoneelle tai laitteelle kerrotaan, mitä sen tulee tehdä. Ohjeet annetaan käskyillä, jotka ovat tietokoneen tai laitteen ymmärtämää kieltä. Ohjelmointiosaamisen alkeita koulutuksessa harjoiteltiin ensin Pikku Kakkosen Koodaus -Eskarisovelluksen avulla, jonka jälkeen siirryttiin visuaaliseen, 5–7-vuotiaille tarkoitettuun ScratchJr-ohjelmointikieleen, jonka käyttöön ei tarvita välttämättä lukutaitoa.

Ohjelmointiosaaminen kiinnostaa lapsia, sillä se mahdollistaa luovuuden ja työn tulokset tulevat heti näkyviin, kun käytetään lapsille tarkoitettuja ohjelmointikieliä. Pelien kaltaisilla harjoituksilla kynnys ohjelmointiin madaltuu. Kokemuksemme mukaan ohjelmoinnillista ajattelua kannattaa harjoitella parityönä, vaikka jokaisella lapsella olisikin käytössään tabletti. Tärkeää on kertoa lapsille, mihin ohjelmointia voidaan käyttää ja mitkä ovat ohjelmoinnin oppimisen hyödyt.

KIITTÄVÄÄ PALAUTETTA JA KOHTI TULEVAISUUTTA

Kohti uusia monilukutaitoja -täydennyskoulutuksen aikana kerättiin palautetta koulutusosioiden jälkeen sekä koko koulutuksen päätteeksi. Osallistujat antoivat koulutukselle kokonaisarvosanan 4 / 5. Myös koulutusosioista saatiin hyvää palautetta, sillä koulutusosioista riippuen 75–83 % osallistujista koki saaneensa paljon tai melko paljon uusia ideoita työhönsä. Lähes kaikki (91 %) osallistujat kokivat koulutuksen laajentaneen heidän valmiuksiaan toteuttaa hyvää pedagogista toimintaa hyödyntämällä monipuolisesti digitaalisuutta ja 67 % vastaajista koki digitaaliseen osaamiseen (sisältäen myös mediakasvatuksen ja ohjelmointiosaamisen) liittyvän varmuuden lisääntyneen koulutuksen aikana.

Palautteista oli nähtävissä, että varhaiskasvatuksen sekä opetushenkilöstön digitaalisuutta koskevat keskustelut lasten huoltajien kanssa ovat vielä suhteellisen harvinaisia, vaikka Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden (2022, 26) mukaan varhaiskasvatuksen tehtävänä on yhteistyössä kotien kanssa tukea lapsen ymmärrystä digitaalisuudesta. Digitaalisuuteen sisältyy myös digitaalinen media, muun muassa erilaiset suoratoistopalvelut ja digitaaliset pelit. Digitaalinen media on läsnä lasten arjessa etenkin kotiympäristöissä, joten myös huoltajien tukeminen heidän mediakasvatustehtävässään on tärkeää. Tätä teemaa koskevalle täydennyskoulutukselle olisi selkeästi tarvetta tämän päivän digitalisoituvassa Suomessa.

Lisää digitaalisuusaiheista keskustelua kaivataan myös työyhteisöihin. Palautteista kävi ilmi, että työyhteisöissä käydyt keskustelut digitaalisesta osaamisesta eivät olleet koulutuksen aikana lisääntyneet. Yhdessä oppimisen ja osaamisen jakamisen merkitys korostuu digitaalisesta osaamisesta puhuttaessa, sillä vaatimus lasten digitaalisen osaamisen sekä medialukutaidon tukemisesta aiheuttaa vielä monelle varhaiskasvattajalle ja opettajalle epävarmuutta. Yhdessä näiden teemojen pohtiminen työyhteisöissä ja yhteisten käytäntöjen luominen tukisi henkilöstön työtä sekä mahdollistaisi lapsille tasavertaiset oppimismahdollisuudet. Näistä syistä varhaiskasvatuksen ja opetuksen kentällä tulisikin panostaa jatkossa pedagogisen keskustelun lisäämiseen nimenomaan digitaalisen osaamisen sekä medialukutaidon näkökulmasta.

Lähteet

ePerusteet 2024. [Digitaalisen osaamisen kuvaukset](#). Opetushallitus. Viitattu 6.2.2024.

Nyysölä, K. 2022. [Koulutus tulevaisuudessa – Ennakointinäkökulmia koulunkäyntiin, kehittämiseen ja osaamiseen](#). Opetushallitus. Raportit ja selvitykset 2022:1. Viitattu 6.2.2024.

Opetus- ja kulttuuriministeriö 2023. [Kasvatuksen ja koulutuksen digitalisaation linjaukset](#). Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2023:17.

Salomaa, S. 2023. [Mediakasvatus osana varhaiskasvatuksen opettajien työtä ja koulutusta. Tulkintakehyksenä mediakasvatustietoisuus](#). Väitöskirja. Tampereen yliopisto. Tampere.

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2022. Opetushallitus. Määräykset ja ohjeet 2022:2a. Viitattu 14.5.2024.

Julkaisemattomat lähteet

Mertala, P. 2023. Digitaalisesta osaamisesta jälkidigitaaliseen toimijuuteen. Luento Kohti uusia monilukutaitoja -hankkeessa 26.10.2023.

5 Digitaalinen media varhaiskasvatuksessa

Minna Laakso

DIGITAALISESTA MEDIASTA ON tullut kiinteä osa varhaiskasvatusta ja sen arkea. Myös varhaiskasvatussuunnitelma korostaa digitaalisen osaamisen merkitystä. Tässä artikkelissa tarkastellaan lasten digitaalisen median käyttöä, digitaalisen median hyötyjä sekä sitä, miten varhaiskasvattajat voivat edistää lasten digitaalista osaamista. Artikkelin lopussa pohditaan myös ruutuaikaa, joka on tärkeä ottaa huomioon digitaalisesta mediasta keskusteltaessa.

Digitaalisella medialla tarkoitetaan sekä laitteita että aineettomia sisältöjä. Laitteisiin kuuluvat esimerkiksi tabletit, älypuhelimet ja tietokoneet, kun taas aineettomilla sisällöillä tarkoitetaan internetin erilaisia sisältöjä, kuten sosiaalista mediaa, pelejä tai videoita. Digitaalisen median sisällöt ovat siis moninaisia; ne voivat olla tekstiä, kuvaa, liikkuvaa kuvaa tai näiden yhdistelmiä.

Varhaiskasvatussuunnitelmassa tunnustetaan digitaalisuuden merkitys ja yksi laaja-alaisen oppimisen tavoitteista onkin digitaalinen osaaminen. Varhaiskasvatussuunnitelmassa kirjoitetaan seuraavasti: *Digitaalisuus on osa yhteiskuntaa, jossa lapsi kasvaa. Digitaalista osaamista tarvitaan ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa, yhteiskunnassa toimimisessa ja oppimisessa. Digitaalisen osaamisen vahvistaminen edistää lasten koulutuksellista tasa-arvoa. Varhaiskasvatuksen tehtävänä on yhteistyössä kotien kanssa tukea lapsen ymmärrystä digitaalisuudesta.* (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2022.)

Varhaiskasvatussuunnitelma siis velvoittaa varhaiskasvatustyöntekijöitä takaamaan eri-ikäisille lapsille mahdollisuudet tutustua digitaaliseen mediaan ja kehittää omaa digitaalista osaamista. Tämän katsotaan olevan tärkeää myös koulutuksellisen tasa-arvon kannalta. Jokaisella lapsella tulisi olla tasa-arvoiset mahdollisuudet tutustua digitaaliseen teknologiaan ja omaksua teknologian käyttö sekä saavuttaa monilukutaidon kannalta keskeisiä perustaitoja (Koivula & Mustola 2017, 37).

MITEN LAPSET KÄYTTÄVÄT DIGITAALISTA MEDIAA?

Varhaiskasvatukseen lapset kasvavat hyvin mediarikkaissa digitaalisissa ympäristöissä ja tutustuvat digitaalisuuteen jo hyvin varhaisella iällä (Aubrey & Dahl 2014, 105). Suurin osa 6-vuotiaista lapsista on hyödyntänyt joitain digitaalisia laitteita – älypuhelimia, tabletteja tai tietokoneita (Chaudron, Di Gioia & Gemo 2017, 33). Yksi lapsille tutuimmista digitaalisen median laitteista ovat erilaiset tabletit. Niiden suosio liittyy etenkin kosketusnäyttöihin sekä niiden monikäyttöisyyteen. Lapset hyödyntävät monipuolisesti tabletteja sisältöjen vastaanottamiseen ja tuottamiseen, pelaamiseen ja taitojen harjoitteluun. Laitteita käytetään esimerkiksi lastenohjelmien katseluun tai musiikin kuuntelemiseen. Lisäksi laitteita käytetään erilaisten sovellusten käyttämiseen ja etenkin pelien pelaamiseen. Osa näistä peleistä on suunniteltu oppimisen edistämiseen ja niiden avulla lapset voivat oppia numeroita, kirjaimia ja sanoja. (Chaudron, Di Gioia & Gemo 2018, 33; Kumpulainen, Vartiainen, Quarkim-Soivio & Hienonen. 2019, 18.)

Digitaalinen media on hyvin integroitunut lasten elämään eli siitä on tullut luonnollinen osa lasten arkea. Lapset eivät pidä digilaitteita poikkeuksellisina tai erityisenä lisänä arkipuhissa. Samaan aikaan on hyvä muistaa, että kaikilla lapsilla ei ole samanlaisia mahdollisuuksia hyödyntää digilaitteita eikä kaikissa perheissä niiden käyttö ole vahvasti arkeen linkittyntä. (Chaudron, Di Gioia & Gemo 2018, 39.) Ylipäätään on hyvä tiedostaa, että vaikka digitaalisuus ja digilaitteet ovat lapsille hyvin arkisia asioita, ne ovat kuitenkin melko pieni osa lasten arkielämää ja vapaa-aikaa. Lapset harrastavat edelleen monia liikuntaa, kädentaitoihin ja lukemiseen liittyviä aktiviteetteja pikemminkin kuin käyttävät aikaansa digilaitteilla. (Kumpulainen ym. 2019, 38.)

Perheiden keskuudessa tapahtuva digitaalisen median käyttö vaikuttaa paljon siihen, miten tottuneita lapset ovat hyödyntämään digitaalisuutta. Myös huoltajien oma digitaalisen median käyttö vaikuttaa lasten digilaitteiden käyttöön. Lapset omaksuvat huoltajan tapoja toimia, joten se, mitä lapset kotiympäristössä näkevät, vaikuttaa myös heidän omaan käyttökseen. Vuonna 2018 *Monilukutaitoa Opitaan Ilolla (MOI)*-kehittämishelmassa tehtiin kansallinen verkkokysely 0–10-vuotiaiden lasten huoltajille. Kyselyssä kävi ilmi, että huoltajat käyttävät miltei päivittäin mobiililaitteita ja sosiaalista mediaa lasten läsnä ollessa. Jonkun verran huoltajat tekivät myös töitä digilaitteilla lasten nähdessä. (Kumpulainen ym. 2019, 25.) Lapsille digitaalinen media ja sen käyttö tulevat hyvin tutuksi siis myös huoltajien arkitoimintaa seuraamalla.

Myös lasten oma kiinnostus vaikuttaa siihen, miten paljon he käyttävät digilaitteita. Kaikki lapset eivät ole samalla tavalla kiinnostuneita medialaitteista. (Lehtikangas & Mulari 2016, 28.) Lasten taidot myös vaihtelevat paljon. Luonnollisesti ne lapset, jotka käyttävät paljon erilaisia digitaalisia laitteita, ovat taidoiltaan muita edellä. Jotkut lapset käyttävät digitaalisia laitteita päivittäin esimerkiksi videoiden katseluun tai pelien pelaamiseen, jolloin heidän taitonsa kehittyvät. Ne lapset, jotka eivät tätä tee, pyytävät useimmiten käyttöpua esimerkiksi vanhemmiltaan tai muilta aikuisilta. (Chaudron, Di Gioia & Gemo 2018, 38.)

Monelle lapselle digitaaliset laitteet ja digitaalisuus ovat siis arkipäiväisiä ja tuttuja. Ei kuitenkaan voi olettaa, että kaikilla lapsilla olisi yhtäläiset mahdollisuudet hyödyntää digilaitteita, minkä vuoksi varhaiskasvatuksen digitaalisen opetuksen on valtava merkitys. On tärkeää, että lapsilla on yhtäläiset mahdollisuudet saada mediakokemuksia ja hyödyntää digitaalisia laitteita. Kokemukset ja osaaminen heijastuvat muun muassa lasten vertaissuhteisiin, sillä esimerkiksi videoiden ja pelien kautta lapset saavat sisältöjä keskusteluihin ja leikkeihin. Kun lapsilla on samankaltaisia kokemuksia ja tietoa, se yhdistää heitä. Samaan aikaan ne lapset, joilla ei ole tietoa mediasisällöistä, saatetaan sulkea leikkien ulkopuolelle. (Sommers-Piironen & Hemilä 2016, 51.)

MITÄ HYÖTYÄ ON DIGITAALISEN MEDIAN KÄYTÖSTÄ?

Digitaalisen median käyttö vaikuttaa lasten vertaiskokemuksiin ja leikkeihin. Puhutaan medialeikeistä, jotka ovat leikkiä, jossa lapset soveltavat ja käyttävät erilaisia mediasisältöjä, kuten TV-sarjojen tai elokuvien hahmoja ja juonenkäänteitä. Näihin leikkeihin sisältyvä mediatieto on lastenkulttuureissa arvokasta kulttuurista pääomaa. (Lehtikangas & Mulari 2016, 32–33.) Etenkin varhaiskasvatuskäytöksillä lapsilla mediasisällöt ja digitaalisten laitteiden käyttö heijastuu juuri sosiaalisiin suhteisiin sekä vuorovaikutukseen muiden lasten, sisarusten ja vanhempien kanssa (Lehtikangas & Mulari 2016, 42).

Digitaalisen median hyödyt linkittyvät siis pitkälti lasten leikkeihin. Lapset saavat digitaalisista lähteistä tietoa, taitoja, arvoja ja asenteita, joita tuodaan esiin leikin kautta. Lapset saattavat esimerkiksi leikkiä rooli- leikkejä, joihin hahmoja ja tarinoita ammennetaan digitaalisista peleistä. (Mertala 2020, 13–14.)

Digitaalisuuden hyödyt näkyvät etenkin lasten sosiaalisissa vertaissuhteissa. Hyödyt eivät kuitenkaan rajaudu ainoastaan siihen, että lapset saavat erilaisia rakennuspalikoita leikkeihin tai siihen, että lasten on helpompi ylläpitää vertaissuhteitaan. Digitaalisuus ja teknologia edistävät myös lasten erilaisia taitoja. Tutkimusten mukaan teknologia ja sen hyödyntäminen voi edistää lasten itseohjautuvan oppimishalukkuuden kehittymistä sekä tiedon ja ymmärryksen laajentamista. Lisäksi digitaalisten laitteiden hyödyntäminen voi edistää aktiivista oppimista ja kehitystä. (Aubrey & Dahl 2014, 106.)

Varhaiskasvatusta voi tarjota uudenlaisia oppimismahdollisuuksia lapsille hyödyntämällä digitaalisia mahdollisuuksia. Merkitys korostuu myös siinä, että teknologiaa hyödynnetään yhä enemmän oppimisvälineenä kouluissa ja oppilaitoksissa. Varhaiskasvatuksessa opitut digitaaliset taidot edesauttavat siis koulussa tapahtuvaa oppimista. Toisaalta se voi myös auttaa kotona tapahtuvia oppimisen mahdollisuuksia, sillä lasten on helpompi hyödyntää kodeista löytyviä digitaalisia laitteita, kuten juuri tabletteja, myös vapaa-ajallaan. Näin ollen myös vanhemmat saattavat nähdä digitaaliset laitteet entistä enemmän oppimisen mahdollistajina. (Chaudron, Di Gioia & Gemo 2018, 55–56.)

MITEN VARHAISKASVATTAJAT VOIVAT TUKEA DIGITAALISEN MEDIAN KÄYTTÖÄ?

Varhaiskasvatussuunnitelma (2022) antaa kasvattajille suuntaviivoja siihen, miten digitaalista mediaa tulisi hyödyntää varhaiskasvatuksessa. Suunnitelmassa todetaan: *Lasten kanssa tutkitaan ja havainnoidaan digitaalisuuden roolia arkielämässä. Digitaalisia välineitä, sovelluksia ja ympäristöjä hyödynnetään dokumentoinnissa, leikeissä, vuorovaikutuksessa, peleissä, tutkimisessa, liikkumisessa sekä taiteellisessa kokemisessa ja tuottamisessa. Mahdollisuudet harjoitella, kokeilla ja tuottaa sisältöjä itse ja yhdessä muiden lasten kanssa käyttäen apuna digitaalisia välineitä edistävät lasten luovan ajattelun ja yhteistoiminnan taitoja sekä monilukutaitoa. Henkilöstö ohjaa lapsia digitaalisten ympäristöjen monipuoliseen, vastuulliseen ja turvalliseen käyttöön.* (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2022.)

Varhaiskasvattajien omilla käsityksillä ja mielipiteillä digitaalisesta mediasta on vaikutus siihen, miten paljon lapset hyödyntävät digitaalista mediaa esimerkiksi leikeissä. Kasvattajat voivat vaikuttaa joko tuke- malla tai rajoittamalla tiettyjä lasten leikkejä. (Lehtikangas & Mulari 2016, 34.) Jotkut kasvattajat saattavat suhtautua varauksella digitaaliseen mediaan ja teknologian käyttöön. Laitteita ja niiden pedagogista hyödyntämistä saatetaan karttaa ja jättää taitavammille teknologian käyttäjille. (Sommers-Piironen & Hemilä 2016, 49.)

Digitaalisen median hyödyntäminen rikastuttaa lasten ilmaisua ja kerrontaa, huomioi lasten kiinnostuksen kohteita ja kokemusmaailmaa sekä edistää osallisuutta (Sommers-Piironen & Hemilä 2016, 49). Siksi on tärkeää, että varhaiskasvattajat eivät suhtautuisi varauksella digitaalisuuteen vaan uskaltautuisivat hyödyntämään sitä omassa työssään. Varhaiskasvatuksessa voidaan merkittävästi vaikuttaa digitaalisten taitojen kehitykseen ja sitä kautta myös luovuuden kehittämiseen.

Digitaalista teknologiaa voidaan hyödyntää tehokkaasti oppimisvälineenä ja varhaiskasvattajilla voi olla suuri rooli teknologian tehokkaassa ja mielekkäässä käytössä. Digitaalisuuden potentiaalinen hyödyntämiseen tarvitaan itsevarmoja, kannustavia ja motivoituneita varhaiskasvattajia, sillä kasvattajien positiiviset näkemykset digiteknologiasta vaikuttavat enemmän lasten oppimiskokemuksiin kuin esimerkiksi varhaiskasvatustyövälineiden varustetaso. (Chauldron ym. 2017, 56, 91.) Varhaiskasvattajien rooli korostuu myös digitekologian vastuullisessa ja turvallisessa käytössä. On tärkeää, että lapsilla on käsitys siitä, miten digitaalisissa ympäristöissä käyttäytyään huomaavaisesti ja toisia loukkaamatta. Lisäksi turvallisuuteen liittyvät asiat, kuten esimerkiksi omien henkilökohtaisten tietojen jakaminen, yksityisyyteen liittyvät kysymykset sekä vaikkapa kuvien jakamiseen liittyvät ohjeistukset ovat sellaisia, joita lasten tulisi oppia aikuisilta.

Varhaiskasvattajien tulisi siis antaa arvoa digitaalisen median hyödyntämiselle sekä lasten olemassa olevalla tiedolla, tietämisen tavoille ja tahdolle. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että jokaisessa hetkessä tulisi hyödyntää digitaalisia laitteita. Laitteita on hyvä hyödyntää silloin, kun niiden käyttö on perusteltua. (Mertala 2020, 14, 25.) Monissa yhteyksissä digitaalisuus ja myös koko mediakasvatus saatetaan nähdä muusta kasvatustyöstä erillisenä asiana, joka yhdistyy vain joihinkin tiettyihin projekteihin (Sommers-Piironen & Hemilä 2016, 48). Digitaalisen osaamisen edistäminen ei pitäisi jäädä vain tiettyihin projekteihin tai yksittäisten laitteiden käytössä osaavampien kasvattajien harteille, vaan olla osana jatkuvaa kasvatustyötä niissä tilanteissa, kun digitaalisuuden hyödyntäminen on perusteltua.

Tämä vaatii panostusta myös varhaiskasvatuksen järjestäjiltä, sillä useilta varhaiskasvattajilta saattaa puuttua pedagogista osaamista teknologian hyödyntämiseksi. Monista kasvattajista saattaakin tuntua siltä, että lapset hallitsevat digitaalisuuden heitä paremmin. Teknologiaa hyödyntäessä lapset saattavatkin opettaa myös aikuisia, mutta kasvattajat tarvitsevat myös täydennyskoulutusta aiheesta. Vaikka monet lapset ovat taitavia teknologian ja etenkin tablettien käyttäjiä, lasten taidot ja osaaminen ovat hyvin vaihtelevia. Koska digitaalisuus on tärkeä osa lasten keskinäisten suhteiden rakentumista, on tärkeää, että varhaiskasvattajilla on osaamista, jolla he voivat tukea lasten taitojen kehittymistä. (Koivula & Mustola 2017, 38, 46–47.)

RUUTUAIKA

Samaan aikaan, kun korostetaan digitaalisten laitteiden merkitystä varhaiskasvatuksessa, on hyvä muistaa lasten ruutu-aika ja siitä käytävä keskustelu. Maailman Terveysjärjestö WHO on antanut suosituksia ruutuajalle ja näiden suositusten mukaan alle 3-vuotiaiden ei tulisi käyttää aikaansa ruutujen ääressä lainkaan ja 3–5-vuotiaiden tulisi käyttää ruutujen ääressä alle tunti päivässä. (WHO 2019.) Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksen mukaan nämä suositukset ylittyvät Suomessa useiden lasten kohdalla. Tämä suositus ylittyy jo 1,5-vuotiaiden kohdalla reilusti, kun jo noin viidennes ikäryhmästä käyttää aikaa yli tunnin ruutujen äärellä. Viisivuotiaiden kohdalla tunnin suositusaika ylittyy jo Suomessa jo yli 90 prosentilla lapsista. (THL 2021.)

On tärkeää, että lasten ruutu-aikaa säädellään, sillä lasten ja nuorten aivot ovat plastisia, mikä tarkoittaa sitä, että aivot muovautuvat ja sopeutuvat ympäristöönsä. Älylaitteet ovat yksi ympäristötekijä, joka muokkaa aivoja niin hyvässä kuin pahassa. Tarpeeksi virikkeellinen ympäristö takaa lapselle normaalin aivojen

kehityksen. Vuorovaikutus muiden ihmisten kanssa on välttämätöntä lasten tunnetaitojen ja itsesääätelytoimintojen kehityksen kannalta. (Moisala & Lonka 2019, 8–10.) Mitä nuoremasta lapsesta on kysymys, sitä enemmän he tarvitsevat aikuisen tukea hallitakseen oman toiminnan ohjausta ja impulssien hallintaa älylaitteiden käytössä. Pienen lapsen ei omaehtoisesti voi olettaa hallitsevan omaa ruutuajansa. Tähän he tarvitsevat aikuisen tukea. (Moisala & Lonka 2019, 14–15.)

Ruutuajalla on yhteys lasten hyvinvointiin, mutta tämä ei tarkoita sitä, että ruutuajan rajaaminen minimiin olisi paras toimintatapa varhaiskasvatuksessa. On havaittu, että lyhyt ruutu-aika on parempi hyvinvoinnille kuin ei ruutu-aikaa lainkaan. Tunti digitaalisten sisältöjen parissa voi lisätä hyvinvointia, mikä linkittyy etenkin sosiaaliseen hyvinvointiin. Tämän päivän yhteiskunnassa suuri osa sosiaalisesta kanssakäymisestä tapahtuu digitaalisissa ympäristöissä, minkä vuoksi digitaalisten laitteiden käyttö edesauttaa yhteydenpitoa esimerkiksi läheisiin ja ystäviin. Kuitenkin, jos ruutu-aika uhkaa kasvaa liian suureksi, se vie aikaa muulta tekemiseltä, joka myös edistäisi yksilön hyvinvointia. (Przybylski & Weinstein 2017, 205.)

Lisäksi keskustelussa pitää pohtia ruutujen käyttötarkoituksia. Se, mihin tarkoitukseen digitaalisia laitteita hyödynnetään, on merkittävässä asemassa. Sen tarkoituksena ei tietenkään tulisi olla muun elämän toimintojen syrjäyttäminen, vaan erilaisten oppimistavoitteiden saavuttaminen monipuolisilla menetelmillä hyödyntämällä. (Tammisalo ym. 2020, 25.)

YHTEENVETO

Varhaiskasvatukseen lapset elävät hyvin mediariikkaassa kulttuurissa ja digitaalisuus on monelle lapselle luonnollinen osa arkea. Digitaalinen media ja sen tuntemus onkin lapsille monella tapaa hyödyllistä – se tuo sisältöjä, taitoja ja asenteita leikkeihin ja siten vaikuttaa lasten vertaissuhteisiin sekä vahvistaa erilaisia taitoja, kuten aktiivista oppimista ja kehitystä.

Vaikka digitaalisuus on nykyaikana varsin arkipäiväinen ja luonnollinen asia sekä lapsille että aikuisille, ei kaikilla lapsilla ole yhtäläisiä mahdollisuuksia tutustua digitaaliseen mediaan tai kehittää digitaalista osaamista. Tämä alleviivaa varhaiskasvatuksen digitaatio-opetuksen merkitystä, mikä huomioidaan myös Varhaiskasvatussuunnitelmassa. On tärkeää, että varhaiskasvatus tarjoaa lapsille mahdollisuuksia tutustua digitaaliseen mediaan sekä kehittää digitaatiojaan.

Samaan aikaan on tietysti hyvä muistaa keskustella ruutuajasta sekä pohtia sen hyötyjä ja haittoja lapsen kehitystä ajatellen. Digitaatio-opetuksen ja -kasvatuksen tuleekin perustua perusteltuun digitaalisuuden hyödyntämiseen. Digitaalisten laitteiden ei suinkaan tule olla jatkuvasti mukana varhaiskasvatuksen arjessa, mutta niitä voidaan hyödyntää tilanteissa, joissa ne edistävät osallisuuden kokemuksia sekä uusien taitojen oppimista.

Lähteet

- Aubrey, C. & Dahl, S. 2014.** [The confidence and competence in information and communication technologies of practitioners, parents and young children in the Early Years Foundation Stage.](#) *Early Years*, 34:1, 94–108.
- Chaudron S., Di Gioia R., Gemo M. 2018.** [Young children \(0–8\) and digital technology, a qualitative study across Europe.](#) EUR 29070. European Comissions Publication office.
- Koivula, M., & Mustola, M. 2017.** [Varhaiskasvatuksen digiloikka ja muuttuva sukupolvijärjestys? Jännitteitä lastentarhanopettajien ja lasten kohtaamisissa digitaalisen teknologian äärellä.](#) *Kasvatus ja aika*, 11(3), 37–50. Viitattu 26.3.2024.
- Kumpulainen, K. & Vartiainen, J. & Quakrim-Soivia, N. & Hienonen, N. 2019.** Lasten kotiympäristöt monilukutaidon kehittymisen areenoina: Raportti pienten lasten huoltajille laaditusta kyselystä. Helsinki: Kiriprintti Oy.
- Lehtikangas, A. & Mulari, H. 2016.** "Mä en oo kattonut mut mä vaan tiiän ne": havainnointi, medialeikit ja eronteot päiväkodissa. Teoksessa Mulari, H. (toim.). Solmukohtia. Näkökulmia lasten media kulttuurien tutkimusmenetelmiin ja mediakasvatukseen. Nuorisotutkimusverkosto/ Nuorisotutkimusseura Verkkojulkaisuja 103. 21–43.
- Mertala, P. 2020.** [Laaja-alaisen tieto- ja viestintäteknologiaosaamisen tukeminen varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa.](#) *Varhaiskasvatuksen Tiedelehti Journal of Early Childhood Education Research* 9(1). 6–31
- Moisala, M. & Lonka, K. 2019.** Älylaitteet ja aivojen kehitys: Aivot kehittyvät vuorovaikutuksessa ympäristön kanssa. Teoksessa Kosola, S., Moisala, M. & Ruokoniemi, P. (toim.). Lapset, nuoret ja älylaitteet - Taiten tasapainoon. Kustannus Oy Duodecim.
- Przybylski, A. K. & Weinstein, N. 2017.** [A Large-Scale Test of the Goldilocks Hypothesis.](#) *Psychological Science* 28. 204–215.
- Sommers-Piironen, J. & Hemilä, H. 2016.** Oivalluksia eskarista! Varhaispedagogiikan kehittämistä lasten mediasuhteiden näkökulmasta. Teoksessa Mulari, H. (toim.). Solmukohtia. Näkökulmia lasten media kulttuurien tutkimusmenetelmiin ja mediakasvatukseen. Nuorisotutkimusverkosto/ Nuorisotutkimusseura Verkkojulkaisuja 103. 45–54.
- Tammisalo, K. & Rotkirch, A. & Alanko, L. & Danielsbacka, M. & Honkanen, J. & Hämäläinen, M. & Prusskij, C. 2020.** [Digitaalinen hyvinvointi perheissä - Suomi hyvin käytetyn ajan mallimaaksi.](#) Valtioneuvoston selvitys- ja tutkimustoiminnan julkaisusarja 2020:43
- THL 2021.** [Tutkimus: Lapsen ruutu-aika lisää keskittymisvaikeuksien ja yliviikkauden riskiä 5-vuotiaille.](#) Viitattu 15.2.2024
- Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2022.** Opetushallitus. Määräykset ja ohjeet 2022:2a. Viitattu 25.3.2024.
- WHO 2019.** [To grow up healthy, children need to sit less and play more.](#) Viitattu 15.2.2024.

6 Varhaiskasvatuksen digitaalisuuteen liittyviä pedagogisia käytänteitä tulee kehittää jatkuvasti

Jani Kuosmanen

DIGITAALISUUS EI OLE varhaiskasvatuksessa enää uusi ilmiö. Ymmärrys sekä sen myönteisistä että kielteisistä vaikutuksista lasten kehitykseen ja oppimiseen vahvistuu jatkuvasti tutkimuksen ja käytännön kautta karttuvan tiedon myötä. Varhaiskasvatuksen digitaalisuuteen liittyvien tavoitteiden saavuttaminen edellyttää kuitenkin jatkuvaa pedagogisten käytänteiden arviointia ja kehittämistä. Erityisesti digitaalisuuteen liittyviä lupauksia, samoin kuin omiin digitaalisiin mahdollisuuksiin kohdistuvia odotuksia ja toiveita, täytyy aina tarkastella kriittisesti. Digitaalisuus itsessään ei vielä kerro mitään käytänteiden pedagogisesta merkityksellisyydestä.

Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen nostettiin ensimmäistä kertaa esille erityisesti lapsia koskevana laaja-alaisen osaamisen osa-alueena vuoden 2014 esiopetussuunnitelman perusteissa (Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014, 18) ja myöhemmin myös Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa vuonna 2016. Vaikka digitaaliset teknologiat eivät olleet kokonaan vieraita varhaiskasvatuksen pedagogisessa toiminnassa ennen 2010-lukua, oli niiden merkitys kuitenkin vähäinen ennen tieto- ja viestintäteknologian nousemista varhaiskasvatusta ja esiopetusta ohjaaviin asiakirjoihin. Tämä kehitys oli varhaiskasvatuksen pedagogisen toiminnan näkökulmasta haastava. Oppimisympäristöjä sekä tieto- ja viestintäteknologiaan liittyviä pedagogisia käytänteitä täytyi tuolloin ryhtyä kehittämään paitsi rajallisen aikaisemman kokemuksen myös melko vähäisen tutkimukseen perustuvan tiedon varassa.

Nyt tilanne on monella tavalla kohentunut. Tutkimustietoa digitaalisuudesta ja sen vaikutuksista lasten kasvuun, kehitykseen ja oppimiseen on jo enemmän, vaikka erityisesti alle kouluikäisiin lapsiin kohdistuvan tutkimuksen määrässä on yhä toivomisen varaa (Empowering Your Children in the Digital Age 2023). Suomessa digitaalista osaamista edistävää pedagogiikkaa on kehitetty esimerkiksi Opetushallituksen ja Kansallisen audiovisuaalisen instituutin toimesta Uudet lukutaidot -hankkeessa, osana opetus ja kulttuuriministeriön Oikeus oppia -kehittämishjelmaa, vuosina 2020–2023. Hankkeessa tuotetut digitaalisen osaamisen kuvaukset

pohjustavat kattavasti laadukasta laaja-alaisen digitaalisen osaamisen huomioivaa pedagogista toimintaa. Kuvaukset antavat varhaiskasvatusta järjestäville tahoille työkaluja lasten digitaalista osaamista edistävän toiminnan ja käytänteiden kehittämiseen, ja sitä myöten Esiopetussuunnitelman perusteiden ja Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden linjausten toimeenpanemiseen. (ePerusteet 29.3.2024.)

2010-luvulla tehdyistä ”digiloikista” (esim. Tervasmäki & Tomperi 2018, 67) ja kaikesta sen jälkeisestä kehittämistyöstä huolimatta vaikuttaa siltä, ettei digitaalisuus ole vielä täysin vakiinnuttanut asemaansa varhaiskasvatuksessa. Esimerkiksi Pihlaja ja Kangas (2023, 22) ovat havainneet, että digitaaliseen osaamiseen liittyvät kirjaukset vaihtelevat kuntien ja kaupunkien paikallisissa varhaiskasvatussuunnitelmissa sekä määrällisesti että sisällöllisesti, mikä antaa heidän mukaansa syyn pohtia, onko varhaiskasvatuskäisillä lapsilla Suomessa yhdenvertaiset edellytykset digitaalisuuteen liittyvien taitojen oppimiseen ja ymmärryksen kehittämiseen.

DIGITAALISUUS VAIKUTTAÄ PEDAGOGISIIN KÄYTÄNTEISIIN MONIN TAVOIN

Digitaalisuus on jatkuvasti kehittyvä ilmiö, johon liitetään usein tehokkuuden ja edistyksellisyyden kaltaisia mielikuvia. Näitä mielikuvia ja digitaalisuuteen liittyvää vetovoimaa käytetään hyväksi myös digitaalisiin teknologioiden markkinoinnissa. Esimerkiksi erilaisilla digitaalisilla ominaisuuksilla varustettuja leluja saatetaan markkinoida lupaamalla, että niihin sisältyy erityisiä opetusta ja oppimista palvelevia ominaisuuksia, vaikka väitteille harvoin on olemassa pohjaa (Empowering Your Children in the Digital Age 2023). Samalla tavalla voidaan markkinoida myös oppimispelejä tai mitä tahansa muita digitaalisia sovelluksia tai ohjelmistoja. Myös niihin sisältyviä lupauksia on syytä tarkastella kriittisesti, sillä digitaalisuus ei itsessään pysty automaattisesti kehittämään opettamisen ja oppimisen käytäntöjä (Blackwell, Lauricella & Wartella 2014, 82).

Erilaiset digitaaliset ratkaisut voivat tehdä tiettyjen tehtävien suorittamisesta helpompaa ja nopeampaa, mutta varhaiskasvatuksen pedagogisten tavoitteiden näkökulmasta se ei kuitenkaan aina ole pelkästään myönteinen asia. Tieto- ja viestintäteknologian ohella myös dokumentoinnin merkitys on jatkuvasti kasvanut ja vahvistunut varhaiskasvatusta ja esiopetusta ohjaavissa asiakirjoissa kahden viimeisen vuosikymmenen aikana, todennäköisesti ainakin osittain juuri tieto- ja viestintäteknologian kehityksen vauhdittama. Kalliala ja Pramling Samuelsson (2014, 116) ovat kutsuneet dokumentointia jopa monitoimiseksi siihen kohdistuvien moninaisten käyttötapojen, tavoitteiden ja toiveiden takia. Nykyaikaisilla monikäyttöisillä älylaitteilla on helppo dokumentoida varhaiskasvatuksen toimintaa esimerkiksi kuvaamalla ja videoimalla, mutta tällaisen dokumentoinnin runsaus ei kuitenkaan vielä itsessään kerro mitään sen pedagogisesta merkityksellisyydestä (Rintakorpi & Vihmari-Henttonen 2017, 116).

Varhaiskasvatuksessa yhtenä henkilöstön tehtävänä on monipuolisesti havainnoida, dokumentoida ja tehdä näkyväksi mm. lasten työskentelyä ja oppimista, ja myös lapset harjoittelevat dokumentoimista erilaisia välineitä hyödyntämällä (Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014, 29–36). Tavoitteena ei kuitenkaan ole pelkästään taltioida tapahtunutta, vaan dokumentoimisen pedagoginen tehtävä kytkeytyy ennen kaikkea pedagogisen dokumentoinnin prosessiin, jossa suunnitelmallisesti ja tavoitteellisesti kerätyt dokumentit tukevat varhaiskasvatuksen toimintakulttuurin kehittämistä lasten, huoltajien ja varhaiskasvatuksen henkilöstön kesken vuorovaikutuksessa tapahtuvan reflektion kautta. Vaikka digitaaliset mahdollisuudet siis tekevät kuvaamisen ja videoimisen parhaimmillaan hyvin helpoiksi, on otettava huomioon se, että jos dokumentteja kerätään tällä tavalla runsaasti ja vailla etukäteen asetettujen tavoitteiden asettamia raameja,

voi digitaalisuus – tai oikeastaan tapa, jolla sitä käytetään – lopulta muodostua pedagogisten tavoitteiden ja odotusten näkökulmasta haasteeksi (Alanko, Kankaanranta & Mehtälä 2020, 16). On siis syytä varoa sitä, ettei helpous vesitä tavoitteellisuutta ja siten myös esimerkiksi dokumentointia ohjaavaa pedagogista ajattelua.

Digitaalisuus on varhaiskasvatuksessa, oppimisen ja ihmettelyn kohteen ohella, lopulta kuitenkin vain yksi pedagogisten tavoitteiden saavuttamiseksi käytettävissä olevista välineistä ja keinoista, ei tavoite tai päämäärä sinänsä. On luontevaa ja järkevää hyödyntää tehokkaimpia saatavilla olevia työkaluja, kun tavoitteena on suorittaa jokin tietty tehtävä mahdollisimman nopeasti tai mahdollisimman pienellä vaivalla. Mutta silloin, kun tavoitteena on lapsen oppimisen tukeminen ja digitaalisuuteen liittyvän ymmärryksen lisääminen, ei asia ole aivan niin suoraviivainen. Toistuvien työvaiheiden automatisointi ja helpottaminen on tavoiteltavaa, kun kyseessä on esimerkiksi jokin rutiininomainen hallinnollinen tehtävä. Pedagogisesta näkökulmasta tarkasteltuna oppimisen tilaisuudet ja mahdollisuudet saattavat kuitenkin piillä juuri toistuvissa työvaiheissa varsinaisen lopputuloksen sijasta.

DIGITAALISUUTTA TULEE KEHITTÄÄ VARHAISKASVATUKSEN OPPIMISKÄSITYKSEN MUKAISESTI

On syytä kiinnittää huomiota siihen, että varhaiskasvatuksessa käytettävien työtapojen monipuolisuuden vaatimus (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2022, 42) ulottuu myös digitaalisiin välineisiin ja työtapoihin sekä digitaalisuuden rooliin varhaiskasvatuksen oppimisympäristöissä. Samalla tavalla on oltava tarkkana myös sen kanssa, miltä pohjalta varhaiskasvatuksen digitaalisuuteen liittyviä toimintatapoja rakennetaan. Jos digitaalisuuden rooli ja merkitys näyttäytyvät varhaiskasvatuksen pedagogiikassa epäselvinä, saatetaan toimintatapoja ja käytänteitä kehittää ilman, että niitä arvioidaan riittävän perusteellisesti varhaiskasvatuksen lapsen aktiivista toimijuutta, vuorovaikutusta ja leikkiä korostavan oppimiskäsityksen (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2022, 23–24) näkökulmasta.

Mertalan (2017, 12–13) tutkimuksessa varhaiskasvatuksen opettajat liittivät laadukkaaseen oppimiseen tähtäävään pedagogiseen toimintaan lapsen aktiivisen toimijuuden ja sen, että tietoa muodostetaan yhdessä vuorovaikutuksessa. Useimpien opettajien vastaukset muuttuivat kuitenkin heidän kuvaillessaan oppimista silloin, kun oppimiseen liittyi tieto- ja viestintäteknologian käyttöä. Lapset eivät enää näyttäytyneet oppimisen suhteen toimijoina, vaan pikemminkin passiivisina kohteina, jotka eivät aina välttämättä edes olleet tietoisia omasta oppimisestaan. Tällaista oppimisen piilottamista, eräänlaista oppimaan ”hujjaamista” kutsutaan vertauskuvallisesti suklaalla kuorrutetuksi parsakaaliksi. Ajattelutapaan vaikuttaa sisältyvän ylenpalttista optimismia esimerkiksi digitaalisten oppimispelien potentiaalia kohtaan. (Mertala & Salomaa 2019, 20.) Edellä kuvattu ajattelutapa on muutenkin ongelmallinen, sillä ylipäättään ajatus oppimisen naamoimisesta siten, että lapsi oppisi ikään kuin vahingossa itse sitä edes huomaamattaan, on ristiriidassa esimerkiksi laaja-alaisiin taitoihin sisältyvän oppimaan oppimisen tavoitteen kanssa (Mertala 2017, 13).

Digitaalisuus ei alkanut kosketusnäytöistä eikä lopu parhaillaan suurta huomiota kaikkialla keräviin generatiivisiin tekoälyihin. Kriittistä ajattelua ja pedagogista rohkeutta tullaan tarvitsemaan myös jatkossa todennäköisesti vielä enemmänkin. Kun seuraava teknologinen mullistus aina jo vähintään siintää horisontissa, saattaa se kehityksen nopeus tuntua monella tavalla lannistavalta ja nostattaa epäilystä siitä, onko varhaiskasvatus putoamassa digikehityksen vankkureilta juuri, kun hetken jo tuntui siltä, että olemme päässeet loikkaan niiden kyytiin. Toisaalta ehkäpä varhaiskasvatuksen ei tarvitsekaan olla jokaisen uuden teknologisen innovaation varhainen omaksuja.

Lähteet

Alanko, M., Kankaanranta, M. & Mehtälä, S. 2020. [Digitaaliset portfoliot varhaiskasvatuksessa.](#)

Kunnallisalan kehittämissäätiön julkaisu, 30. Viitattu 29.3.2024.

Blackwell, C., Lauricella, A. & Wartella, E. 2014. [Factors influencing digital technology use in early childhood education.](#) Computers and Education, 77, 82–90.

Empowering Your Children in the Digital Age. 2023. Pariisi: OECD, Starting Strong.

ePerusteet. 2024. [Digitaalisen osaamisen kuvaukset.](#) Viitattu 29.3.2024.

Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014. Opetushallitus. Viitattu 14.5.2024.

Kalliala, M. & Pramling Samuelsson, I. 2014. [Pedagogical documentation.](#) Early Years, 34:2, 116–118, DOI:

Mertala, P. 2017. [Wag the dog - The nature and foundations of preschool educators' positive ICT pedagogical beliefs.](#) Computers in Human Behavior, 69, 197–206.

Mertala, P. & Salomaa, S. 2019. [Tietoista pelikasvatusta.](#) Teoksessa: Tossavainen, T., Harvola, A., Sohn, V., Marjomaa, H., Meriläinen, M., Tuominen, P., Korhonen, H. & Göös, P. (toim.). Pelikasvattajan käsikirja 2, 15–29. Helsinki: Pelikasvatus.

Pihlaja, P. & Kangas, M. 2023. [Varhaiskasvatussuunnitelmä osana ohjausjärjestelmää: Tieto- ja viestintäteknologian käytön ja digitaalisen osaamisen kontekstointi.](#) Journal of Early Childhood Education Research. Volume 12, Issue 2, 20213, 1–33.

Rintakorpi, K. & Vihmari-Henttonen, E. 2017. Tää on meidän maailma! pedagoginen dokumentointi varhaiskasvatuksessa. Helsinki: Lasten Keskus

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016. Opetushallitus. Määräykset ja ohjeet 2016:17. Viitattu 29.3.2024.

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2022. Opetushallitus. Määräykset ja ohjeet 2022:2a. Viitattu 29.3.2024.

7 Digilautasmalli pedagogisena työkaluna

Tiia Naams & Riikka Näppä

DIGITAALISUUS HERÄTTÄÄ EDELLEEN ristiriitaisia tunteita varhaiskasvatuksen ammattilaisten keskuudessa, joissa hyödyt ja haitat punnitaan usein henkilökohtaisen mielipiteen perusteella. On pelko siitä, että digitaalisuus tunkeutuu kaikkialle ja syrjäyttää samalla muita oppimisen osa-alueita. Digi myös mielletään usein laitesidonnaiseksi ja pelaamiseksi. Varhaiskasvatuksessa viihdepelaamiselle ei kuitenkaan ole roolia, vaan digitaalisilla oppimisvälineillä ja -sovelluksilla tuetaan ja rikastetaan pedagogista oppimista ja -toimintaa.

Huomasimme, että päiväkodin arjessa on tarpeen käyttää konkreettisia, arkikieleen soveltuvia malleja, jotka tekisivät digitaalisuuden roolin havainnolliseksi. Digilautasmalli syntyi ajatuskarttana, jonka tarkoituksena oli selventää ja havainnollistaa digipedagogiikan roolia ja tukea varhaiskasvatuksen ammattilaisten resilienssiä.

Digilautasmallin avulla pyrimme valottamaan, kuinka digitaalisuus tukee varhaiskasvatus- ja esiopetus suunnitelman osa-alueita ja ilmiöoppimista. Halusimme myös korostaa, että digilautasmalli ei ole pelkästään työkalu tai menetelmä. Se on osa laajempaa pedagogista ajattelutapaa, joka tunnistaa teknologian roolin nykypäivän ja tulevaisuuden oppimisympäristöissä.

DIGIPEDAGOGIIKKA ON TIETOTAITOA

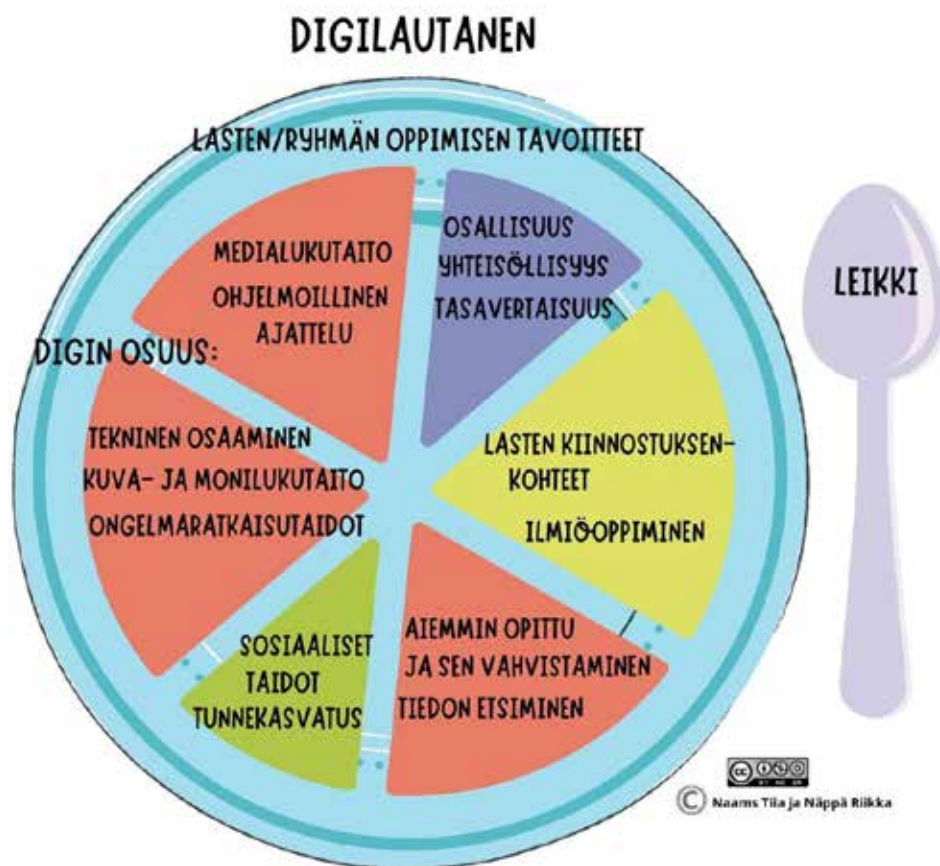
Digilautanen edustaa varhaiskasvatussuunnitelman tai esiopetussuunnitelman lasten ja ryhmän oppimiselle asetettuja tavoitteita. Lautaselle on koottu oppimiselle asetetut tavoitteet sekä digipedagogiikan osuus varhaiskasvatuksessa.

Pääroolissa digilautasella huomioidaan yhteisöllisyys ja tasavertaisuus, jolla varmistamme kaikkien osallistumismahdollisuuden. Aikuisten sensitiivisyys ja heidän kykynsä huomioida lasten erilaiset tarpeet ja taustat luovat perustan sille, että jokainen lapsi tuntee itsensä arvostetuksi.

Ilmiöpohjainen oppiminen avaa ovet uudenlaiseen tiedon omaksumiseen. Tässä yhteydessä voidaan hyödyntää lapsilta nousutta kiinnostavaa aihetta ja heidän omia kokemuksiaan uuden oppimisessa. Samalla etsitään tietoa ja vastauksia lasten kysymyksille ja luodaan merkityksellisiä yhteyksiä eri oppimisalojen välillä.

Sosiaaliset taidot ja tunnekasvatus läpäisevät varhaiskasvatuksen kaikki osa-alueet. Niiden huomiointi digitaalisessa maailmassa on erityisen tärkeää, sillä kohtaamme verkossa monenlaisia tilanteita ja ihmisiä. Yhdistämällä sosiaaliset taidot ja tunnekasvatuksen digitaaliseen oppimiseen voimme varmistaa, että lapset osaavat toimia myös verkossa vastuullisesti ja empaattisesti.

Digipedagogiikan osuus voi puolestaan liittyä medialukutaitoon, ohjelmoinnilliseen ajatteluun, konkreettisen teknisen osaamiseen tai laiteopetukseen, tiedon etsimiseen, kuva- tai monilukutaitoon, ongelmanratkaisutaitoihin, tunnetaitoihin jne.



Kuva 1. Digilautasmalli. Punaiset siivut edustavat digin osuutta ja muut siivut varhaiskasvatus- ja esiopetus-suunnitelman tavoitteita. Kuva: Naams & Näppä.

Kun lautaselle otetaan ruokaa, mietitään, miten annoksesta saadaan monipuolinen. Samalla tavalla digilautasmallissa mietimme, mitä nostamme lautaselle ja kuinka suuri osuus on digin tuomilla mahdollisuuksilla. Onko digi pääroolissa lautasella vai onko se pieni lisäys, kuten esimerkiksi salaatikastike salaatin lisukkeena ruokalautasella.

Digilautasmallia voidaan soveltaa niin yhteen oppimisen hetkeen kuin kokonaiseen päiväänkin. Oppimishetki voi keskittyä yhteen digipedagogiikan aiheeseen, esimerkiksi ikärajoista tai digiturvallisuudesta kertomiseen. Silloin vertaamme digilautasta usein keittolautaseen.

Leikillä on varhaiskasvatuksessa tärkeä rooli ja leikki on keskeinen tapa toiminnan toteuttamisessa. Tässä digilautasessa leikki on kuvattu menetelmänä eli lusikkana, joka annostelee sisältöjä. Leikissä lapset voivat luoda maailmoja, joita he rikastavat digitaalisilla kuvilla ja äänillä, ja oppia samalla digitaalista sanastoa sekä käsitteitä. Ohjelmoitavat lelut rikastuttavat ja ohjaavat lasten luovuutta ja ongelmanratkaisutaitoja sekä tarjoavat samalla hauskan ja interaktiivisen tavan oppia koodausta ja teknologista ajattelua. Digitaaliset välineet tukevat oppimisprosessia tarjoamalla laajat mahdollisuudet tiedonhakuun, yhteistyöhön ja luovaan ilmaisuun.

DIGILAUTANEN TYÖKALUNA

Suosittelomme digilautasmallia reflektointityökaluna osaksi viikkojen ja oppimishetkien suunnittelua. Kun digilautasmalli integroidaan osaksi säännöllistä suunnittelua ja arviointia, se auttaa opettajia hahmottamaan, miten digitaaliset työkalut voivat tukea oppimistavoitteita ja rikastuttaa lasten kokemuksia. Malli tarjoaa kehyksen, jonka avulla voidaan tasapainottaa digitaalisen ja ei-digitaalisen toiminnan välistä suhdetta varmistuen, että kumpikin täydentää toisiaan eikä kumpikaan syrjäytä toista. Samalla voimme arvioida jo tehtyä digipedagogista toimintaa.

Digilautasmalli on myös kutsu kaikille varhaiskasvatuksen ammattilaisille tarkastella ja uudelleenarvioida omaa suhtautumistaan digitaalisuuteen. Tarkastelua tarvitaan, jotta voimme yhdessä luoda entistä monipuolisempia ja merkityksellisempiä oppimiskokemuksia.

8 Digitaalisuus ei ole mielipideasia!

Pirjo Pohjasniemi & Virpi Lund

VAATIMUKSET LASTEN DIGITAALISEN osaamisen edistämisestä varhaiskasvatuksessa ovat kasvaneet. Uusien vaatimusten jalkauttaminen käytäntöön edellyttää varhaiskasvatuksen henkilöstöltä uuden oppimista sekä valmiutta muuttaa totuttuja toimintatapoja. Oppimisessa ja muutoksen toteuttamisessa valmiit mallit toimivat hyvänä apuna. Opetushallituksen rahoittamassa ja Laurea-ammattikorkeakoulun toteuttamassa Kohti uusia monilukutaitoja -täydennyskoulutuksessa laadittiin kehittämistehtävinä konkreettisia materiaaleja, joiden tarkoitus on tukea henkilöstön pedagogista työtä lasten digitaalisen osaamisen kehittämisessä.

JOHDANTO

Opetuksen ja varhaiskasvatuksen järjestäjien tehtävänä on päivittää digistrategioita ja -suunnitelmia sekä opetussuunnitelmia vastaamaan kansallista digitaalisen osaamisen viitekehystä (Opetushallitus 2024). Strategioiden ja suunnitelmien käytäntöön siirtyminen vaatii usein tukea ja konkretisointia. Kohti uusia monilukutaitoja -täydennyskoulutuksessa osallistujien tuli tuottaa oman työpaikkansa henkilöstön käyttöön materiaali, joka sisältää konkreettisia ja innostavia tapoja edistää lasten digitaalista osaamista, medialukutaitoa ja ohjelmointiosaamista. Materiaalin tuli tukea henkilöstön pedagogista työtä ja vastata digistrategioiden ja opetussuunnitelmien mukaisiin vaatimuksiin. Tässä artikkelissa materiaalista käytetään myös käsitettä kehittäjätehtävä koulutuksessa käytetyn käsitteen mukaisesti.

Artikkelissa kerrotaan kolmen Kohti uusia monilukutaitoja -täydennyskoulutukseen osallistuneen henkilön varhaiskasvatuksen digitaaliseen osaamiseen liittyvistä ajatuksista ja yhden laatimasta materiaalista.

PEDAGOGISTA MATERIAALIA ARJEN TUEKSI

Yhteiskunnassamme tapahtuva voimakas digitalisoituminen on tuonut digitaalisen osaamisen edistämisen vaatimuksen osaksi varhaiskasvatusta. Pienten lasten digitaalisen osaamisen edistäminen toteutuu muun toiminnan ohessa tutkimalla ja kokeilemalla laitteiden ja välineiden toimintaa sekä havainnoimalla ympäristöä. Lasten kanssa voidaan hyödyntää digitaalisia laitteita muun muassa tuottamalla omaa sisältöä sekä rikastuttamalla leikkiä ja taiteellista kokemusta. (Opetushallitus 2022, 28.)

Digitaalisen osaamisen edistäminen ja integroiminen varhaiskasvatuksen jokapäiväiseen arkeen edellyttää henkilöstöltä kiinnostusta, ymmärrystä, aikaa ja mahdollisuuksia perehtyä erilaisiin toteuttamistapoihin. Siinä on olennaista suhteuttaa digitaalisuus sisällöltään lasten kehitystasoon sopivaksi.

Uusien työskentelytapojen oppiminen varhaiskasvatuksen hektisessä arjessa koetaan usein ponnistelua vaativana. Kohti uusia monilukutaitoja -koulutuksessa osallistujien kehittäjätehtävien laatimisen tavoitteena oli luoda henkilöstön pedagogista työtä tukeva materiaali kasvatus- ja opetushenkilöstön sekä lasten medialukutaidon, ohjelmointiosaamisen ja digitaalisen osaamisen tueksi. Tällä pyrittiin helpottamaan digitaalisuuden lisäämistä lasten kanssa tehtävään työhön. Pedagogista työtä tukevan materiaalin laadinnassa huomioitiin kohderyhmä, sen tarpeet ja osaamisen lähtötaso. Laaditut materiaalit valmistuivat laatijan valinnan mukaisesti joko yksittäisten työyhteisöjen käyttöön tai jopa avoimille internetsivuille kaikkien saataville ja hyödynnettäväksi.

Koulutukseen osallistuneilta kysyttiin halukkuutta osallistua haastatteluun ja kertoa omasta kehittäjätehtävästään. Haastatteluun ilmoittautui kolme erilaisissa varhaiskasvatuksen tehtävissä toimivaa henkilöä, joista yhden kehittäjätehtävä esitellään tässä artikkelissa.

Haastateltavilta kysyttiin kirjallinen suostumus haastatteluihin osallistumiseen. Haastateltaville kerrottiin haastatteluja hyödynnettävän artikkelissa. Haastattelun toteuttamiseen ja siitä laadittavaan artikkeliin on Laurean tutkimuslupa. Haastattelut toteutettiin keväällä 2024.

KOKEILU JA KONKRETISOINTI EDISTÄÄ OSAAMISTA

Haastatteluissa tuli esiin digitaalisen osaamisen edistämisen haasteellisuus ja ristiriitaisuus henkilöstön keskuudessa. Kokemuksen mukaan saatetaan herkästi ajatella, että osaamista, tietoa ja taitoa ei ole riittävästi, mutta kokeilussa usein kuitenkin onnistutaan. Eräs haastateltava totesi uusien taitojen opettelemisen vaativan henkilöstöltä aikaa ja rohkeutta. Keskustelu henkilökunnan kanssa sekä laitteiden kokeilun koettiin muuttavan suhtautumista digitaalisuuteen myönteisemmäksi. Myös lasten kerrottiin toimivan laitteiden käytön opastajina henkilöstölle. Haastattelussa tuotiin esille, että ”nykypäivänä jo pienetkin lapset osaavat painaa oikeaa nappia digilaitteissa”.

Haastateltavat kokivat nuorempien ja osaavampien työntekijöiden toimivan usein digiasioihin innostajina. Heidän osaamiseensa luotettiin ja tukeuduttiin. Lisäksi työyhteisöissä kannustettiin osallistumaan digitaalisuutta käsitteleviin koulutuksiin, ja koulutuksiin osallistuvien odotettiin tuovan tukea koko työyhteisöön. Erilaisten digikoulutusten ja valmiiksi suunnitellun aineiston hyödyntäminen koettiin hyvänä tapana aloittaa henkilöstön digitaalisten taitojen kehittäminen.

Haastateltavat kertoivat myös, että koulutuksista varhaiskasvatuksen arkeen siirtyä helpokäyttöisiä ja nopeasti opittavia sovelluksia. Heidän mukaansa digiasioiden konkretisoiminen madaltaa kynnystä lähteä itse kokeilemaan digitaalisia laitteita ja henkilöstön kiinnostus kasvaa ymmärryksen lisääntymisen myötä.

Konkreettisten kuvien ja mallien avulla varmuuden itsenäiseen kokeiluun koettiin lisääntyvän. Kohti uusia monilukutaitoja -koulutuksessa tehdyt kehittäjätehtävät ovat yksi tapa konkretisoida henkilöstölle digitaalisen osaamisen edistämistä.

DIGIPORTAISSA MONIPUOLISTA MATERIAALIA

Pohjanmaalla varhaiskasvatuksen opettajana alle 3-vuotiaiden ryhmässä työskentelevä Maria tuotti kehittäjätehtävänä Digiportaatt varhaiskasvatusyksikön käyttöön. Padlet-alustalle laadittuun Digiportaisiin on koottu monipuolista materiaalia tukemaan lasten digitaalista osaamista ja monilukutaitoa. Osa Digiportaista näkyy kuvassa 1.

Portaiden sisältö muodostuu digitaalisen osaamisen kuvauksista, Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden oppimisen alueista, Marian työyhteisön henkilöstön käytössä olevista sovelluksista sekä ideoista lasten kanssa tehtävään toimintaan. Digiportaisiin Maria on luokitellut sovelluksia sekä eritellyt eri-ikäisille tarkoitettuja digitaalisia tehtäviä. Kolmivuotiaiden lasten kanssa voi pitää digitaitotuokiota, joissa voi olla teema jonkin varhaiskasvatuksen oppimisen alueen tukemiseksi esimerkiksi QR-koodien avulla. Koodien takaa avautuu esimerkiksi tunnistettava emoji, jonka avulla mietitään tunteita.

Marian Digiportaissa on myös esimerkkejä tehtävistä, joissa osa ryhmän lapsista tekee harjoitteita digilaitteilla ja osa ilman laitteita. Digiportaissa on asioita, joita voisi käsitellä huoltajien kanssa. Ilmettä Digiportaasiin tuo värikoodauksen käyttö.



Kuva 1. Kuvakaappaus Marian Digiportaista

Marian kokemuksen mukaan digitaalisia materiaaleja löytyy helposti Pikku Kakkosen ja eri kuntien sivuilta sekä Avointen oppimateriaalien kirjastosta (aoe.fi). Kohti uusia monilukutaitoja -koulutuksessa osallistujien kirjoittamat sovellus- ja pelivinkit ovat tulleet Marialle tutuiksi. Näitä ideoita hän jakaa kaikille omassa työyhteisössä.

Haastattelun aikana Maria toi esille muutamia kehittämisideoita. Yksi tällainen on digivälinelainaamo, josta voi lainata kaikenlaista uutta digitaalisuteen liittyvää. Henkilöstön lainauskynnys voisi madaltua, jos näiden laitteiden käyttöä esiteltäisiin ja ohjeistettaisiin varhaiskasvatyksiköissä. Toisena kehittämisideana hän toivoo kunnan järjestävän koulutusta kasvatushenkilöstön digitaalisen osaamisen taitojen kehittämiseksi. Maria kertoo saaneensa Kohti uusia monilukutaitoja -koulutuksesta itselleen täysin uutta tietoa muun muassa digitaalisen osaamisen kuvauksista.

LOPUKSI

Haastateltavat toivat esiin, että digitaalisuuden käyttö varhaiskasvatuksessa ei ole mielipidekysymys. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa (Opetushallitus 2022, 26) ohjataan hyödyntämään digitaalisuutta eritavoin ja erilaisissa tilanteissa. On kuitenkin huomioitava, että uusien taitojen opetteleminen vaatii aikaa myös henkilöstöltä. Kohti uusia monilukutaitoja -koulutuksen kehittäjätehtävillä tuettiin henkilöstön uuden oppimista ja luotiin konkreettisia ja helposti käyttöön otettavia malleja digitaalisen osaamisen edistämiseen. Yksittäisten työntekijöiden, työyhteisöjen ja organisaatioiden laatimat materiaalit ovat paikallisia ratkaisuja pedagogisen materiaalin tarpeisiin, ja niiden laadinnassa huomioitiin aihetta käsitteleviä asiakirjoja. Kehittäjätehtävien avulla tietoa, osaamista ja kokemuksia voidaan jakaa kohdennetusti.

Jokainen työntekijä ja työyhteisö on omassa vaiheessaan digitaalisen osaamisen edistämässä. Kehittyminen ja uuden oppiminen edistyvät pienin askelein ja teoin. Pedagogisille tukimateriaaleille ja koulutuksille on tarvetta. Niiden avulla tieto lisääntyy, osaaminen vahvistuu, henkilöstön rohkeus kokeilemiseen kasvaa ja digitaalisuuden toteuttamisen tavat sekä oppimisympäristöt monipuolistuvat ja rikastuvat. Laadukkaan yhteen kootun materiaalien tarve on erityisen ajankohtainen. Digitaalisten tutkimusnäyttöön pohjautuvien oppimisympäristöjen ja -sovellusten sertifiointikäytännön toteuttamisedellytysten selvittäminen onkin yksi Kasvatuksen ja koulutuksen digitalisaation linjausten 2027 keskeisistä tehtävistä (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2023, 25).

Lähteet

Berisha, A-K., Francke, L., Hakalisto, L., Helminen, J., Huttunen, T., Kotomäki, K., Leppänen, P., Orenius, R., Pöyry-Lassila, P. & Saari, H. 2023. [Varhaiskasvatuksen, esi- ja perusopetuksen digitalisaation tavoitetila](#). Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2023:45.

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2022. Opetushallitus. Määräykset ja ohjeet 2022:2a. Viitattu 29.3.2024.

ePerusteet. 2024. [Digitaalisen osaamisen kuvaukset](#). Opetushallitus. Viitattu 11.6.2024.

KUVAT

Kuva 1. Maria 2024.Digiportaati.

Kirjoittajat

Siiri Jalo, TKI-asiantuntija, Laurea-ammattikorkeakoulu. Siiri on toiminut varhaiskasvatuksen opettajana, ja hän on perehtynyt lapsi- ja perhepalveluiden systeemiseen kehittämiseen. Laureassa Siiri toimii muun muassa kouluttajana ja ekosysteemiasiantuntijana KauKo - Kaupunkiympäristöt Kokeilualustana hyvinvointi-innovaatioille -hankkeessa.

Jani Kuosmanen, varhaiskasvatuksen digikoordinaattori, Kirkkonummen kunta. Kuosmanen työskentelee Kirkkonummen kunnan varhaiskasvatuksessa, missä hänen tehtävänä on tukea varhaiskasvatuksen henkilöstön digitaalisen osaamisen kehittymistä.

Minna Laakso toimii koulutussuunnittelijana Mediametkassa. Mediametka on Suomen johtava käytännön mediakasvatuksen asiantuntijajärjestö. Mediametkan toiminta kehittää kaikenikäisten mediataitoja ja luovuutta sekä toteuttaa laadukasta elokuvakulttuuritoimintaa.

Virpi Lund, sosiaalialan ja varhaiskasvatuksen lehtori, Laurea-ammattikorkeakoulu. Virpi on toiminut varhaiskasvatuksessa opettajana, päiväkodin johtajana ja varhaiskasvatuspäällikkönä. Laureassa Virpi toimii muun muassa InCITIES- ja Empowering People towards Socially Inclusive Society -hankkeissa ja koordinoi pedagogiikkaa ja yhteiskehittämistä.

Soili Martikainen, lehtori, TKT, Laurea-ammattikorkeakoulu. Martikainen on isoäiti ja insinööritaustastaan johtuen on opettanut ohjelmoinnillista ajattelua sekä ScratchJr- ja Scratch-ohjelmointia lapsenlapselleen ennen artikkelin kuvaamaa koulutusta.

Tiia Naams, varhaiskasvatuksen opettaja, työskentelee Lahden kaupungin varhaiskasvatuksessa digiopettajana. Naamsin vastuulle kuuluu jalkauttaa Lahden kaupungin varhaiskasvatuksen digitalisaatiostrategiaa kaupungin pohjoisella alueella, perhepäivähoidolle ja avoimelle varhaiskasvatukselle. Hänen tehtäviinsä kuuluu myös digiosaamisen tuki varhaiskasvatuksen henkilöstölle ja digitaalisen ympäristön kehittäminen yhteistyössä varhaiskasvatuksen henkilöstön ja esihenkilöiden kanssa.

Aino-Leena Nenonen, varhaiskasvatuksen opettaja, Sosionomi YAMK. Nenonen on työskennellyt varhaiskasvatuksen parissa yli kymmenen vuoden ajan sekä toiminut yhteisöllisenä digiopettajana Uudet lukutaidot -hankkeessa.

Riikka Näppä, varhaiskasvatuksen opettaja, työskentelee Lahden kaupungin varhaiskasvatuksessa digiopettajana. Näpän vastuulle kuuluu digipedagogiikan jalkauttaminen kaupungin eteläisellä alueella. Hänen tehtäviinsä kuuluu myös luoda toimivat ja tietoturvalliset käytännöt digitaalisten laitteiden, sovellusten ja oppimisympäristöjen pedagogiselle hyödyntämiselle.

Pirjo Pohjasniemi, sosiaalialan ja varhaiskasvatuksen lehtori, Laurea-ammattikorkeakoulu. Pirjo on toiminut varhaiskasvatuksessa sekä opettajana että päiväkodin johtajana. Pirjo on perehtynyt varhaiskasvatuksen kehittämiseen ja johtamiseen. Laureassa Pirjo toimii muun muassa digilehtorina ja projektipäällikkönä Kohti uusia monilukutaitoja -hankkeessa.

Terhi Teppo, Vopeka ja Jopeka-hankkeen projektipäällikkö, varhaiskasvatuksen opettaja sekä Hämeenlinnan kaupungin kiertävä digitutor.



AMMATTIKORKEAKOULU

University of Applied Sciences



DIGITAALISEN OSAAMISEN EDISTÄMINEN VARHASKASVATUKSESSA on laadittu osana Opetushallituksen rahoittamaa ja Laurea-ammattikorkeakoulun toteuttamaa Kohti uusia monilukutaitoja! -täydennyskoulutusta. Digitaidot ovat uusi kansalaistaito, joka mahdollistaa osallisuuden ja aktiivisuuden digitalisoituvassa yhteiskunnassa. Taitojen kehittäminen alkaa jo varhaislapsuudesta. Tämä julkaisu muodostuu artikkeleista, jossa varhaiskasvatuksen digitaalisuutta käsitellään eri näkökulmista.