



LAUREA
AMMATTIKORKEAKOULU
Yhdessä enemmän

Tablet-laitteiden pedagoginen käyttö esiopetuksessa- tavoitteena yhteisöllisyyden tukeminen

Nietosjärvi, Tuija



LAUREA
AMMATTIKORKEAKOULU
Yhdessä enemmän

2018 Laurea

Laurea-ammattikorkeakoulu

Tablet-laitteiden pedagoginen käyttö
esiopetuksessa - tavoitteena yhteisöllisyyden tukeminen

Nietosjärvi Tuija
Sosionomi, monimuoto
Opinnäytetyö
Syksy 2018

Sosionomi (AMK)

Tuija Nietosjärvi

**Tablet-laitteiden pedagoginen käyttö esiopetuksessa
- tavoitteena yhteisöllisyyden tukeminen**

Vuosi 2018

Sivumäärä 30+15

Tämä toiminnallinen opinnäytetyö toteutettiin keväällä 2018. Työ koostuu teoreettisesta osuudesta, sekä produktista. Produktina on työkalupakki. Työkalupakki on tehty Vantaan varhaiskasvatuksen gurupedagogeille, jotka toimivat tabletin pedagogisen käytön vertaisohjajina. Työkalupakin tarkoitus on tarjota ideoita esiopetusryhmän yhteisöllisyyttä tukevaan tabletin käyttöön, sekä antaa vinkkejä sovelluksista. Sovellukset on ryhmitelty Esiopetuksen opetussuunnitelmassa olevien oppimiskokonaisuuksia mukaisesti. Opinnäytteen viitekehyksenä on yhteisöllisyys ja hyvinvoinnin tukeminen.

Gurupedagogit ovat arvioineet työkalupakin. Arviointi toteutettiin SurveyMonkey- verkkokyselynä. Työkalupakki arvioitiin joko hyväksi (70%), tai melko hyväksi (30%). Jokainen vastaajista koki sen hyödylliseksi. Jatkossa työkalupakkia voisi laajentaa kohdentamalla sovellusvinkkejä esiopetusikäisiä nuoremmille lapsille.

Tuija Nietosjärvi

Tablet usage for pedagogical support in preschool education to support a sense of community

Year 2018

Pages 30+15

The purpose of this functional thesis was to create a toolbox of ideas to support tablet usage in preschool education with the overall aim of supporting the sense of community. The thesis was commissioned by Vantaa's pre-school gurupedagocs who work with tablets for pedagogical use. The thesis was executed in the spring of 2018. The work consisted of a theoretical section and the final outcome. This outcome was a toolbox of ideas for ways of supporting tablet use in preschool education in order to support a sense of community. In addition, applications were recommended based on the preschool curriculum. The frames of reference in this thesis were community and supporting wellbeing of individuals

The toolbox was evaluated by the commissioner using SurveyMonkey- an online survey. The toolbox was evaluated overall as either good (70%) or pretty good (30%). All the respondents to the survey experienced the toolbox to be useful. In the future the tool box could be expanded by targeting tips on applications for children younger than pre-school.

Keywords: community 1 tablet 2 pre-school 3 gurupedagog

Sisällys

1.	Johdanto.....	6
2.	Esiopetuksen opetussuunnitelma.....	7
3.	Yhteisöllisyys.....	8
3.1	Yhteisöllisyys lapsiryhmässä.....	9
3.2	Yhteisöllisyys esiopetuksen opetussuunnitelmassa.....	11
3.3	Yhteisöllisyys ja hyvinvointi.....	12
4.	.. Tieto- ja viestintäteknologia esiopetuksen opetussuunnitelmassa.....	13
4.1	Gurupedagogit vertaisohjaajina Vantaalla.....	14
5.	Sovellusten pedagoginen käytettävyys.....	15
5.1	Produktina työkalupakki.....	16
6.	Yhteisöllisyyden tukeminen tabletin avulla.....	16
7.	Esimerkkejä tuokioista.....	18
7.1	Muistipelit.....	18
7.2	Palapelit	19
7.3	Matikkakunkku.....	19
7.4	Pakuhuone- sovellus.....	20
7.5	Liikuntaa.....	20
7.6	Lapsen pelipäivä.....	20
8.	Arviointia.....	21
9.	Pohdintaa.....	23
	Lähteet.....	26
	Liite 1	
	Työkalupakki tabletin pedagogiseen käyttöön- tavoitteena yhteisöllisyyden tukeminen....	31

1 Johdanto

Tämä opinnäyte on toiminnallinen, jonka produktina on työkalupakki. Opinnäytteen tarkoitus on rikastuttaa esiopettajien osaamista tabletin pedagogisen käytön mahdollisuuksista, sekä korostaa yhteisöllisyyden tukemisen merkitystä lasten hyvinvoinnin näkökulmasta. Tavoitteena on tuottaa työväline tukemaan tabletin yhteisöllistä ja pedagogista käyttöä esiopetuksessa. Työkalupakki tarjoaa sovellusehdotuksia, sekä internetsivuja ryhmiteltyinä Esiopetuksen opetussuunnitelmassa olevien oppimiskokonaisuuksia mukaisesti. Vaikka työkalupakissa on pohjana esiopetuksen opetussuunnitelma, on se ikätasoon suhteutettuna hyödynnettävissä myös 2016 Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden mukaisessa toiminnassa. Raportissa tarkastellaan yhteisöllisyyttä käsitteenä ja yhteisöllisyyden tukemisen merkitystä hyvinvointiin.

Olen toiminut lastentarhanopettajana Vantaan kaupungin palveluksessa vuodesta 1996, tästä ajasta noin puolet myös esiopettajana. Yhden voimakkaimmista ammatillisen heräämisen/oi-valluksen hetkistä koin 20.4.2012 kuunnellessani dosentti Matti Rimpelän luentoa "Hyvinvointioppiminen varhaiskasvatuksessa" (Rimpelä 2012). Luennon keskeinen ajatus oli, että lapsi oppii hyvinvointia, mutta myös pahoinvointia kehitysyhteisössään. Rimpelä oli vahvasti sitä mieltä, että hyvinvoinnin opettaminen on tärkeintä mitä varhaiskasvatuksessa tulisi opettaa. Hänen innoittamana tutustuin myöhemmin myös positiiviseen pedagogiikkaan. Omassa työssäni olen tämän jälkeen tavoitellut aktiivisesti hyvinvoinnin opettamisen näkökulmaa lasten kanssa.

Opetushallituksen määräyksen (22.12.2014) mukaisesti Vantaan esiopetuksen uusi opetussuunnitelma tuli voimaan 1.8.2016. Opetussuunnitelmassa tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen on yksi kuudesta laaja-alaisen osaamisen alueesta. Muut laaja-alaisen osaamisen alueet ovat osallistuminen ja vaikuttaminen, ajattelu ja oppiminen, monilukutaito, itsestä huolehtiminen ja arjen taidot, sekä kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu. Tieto- ja viestintäteknologia (TVT) on merkittävä osa uudenlaista oppimisympäristöä.

Vuonna 2015 Vantaan kaupunki hankki esiopetusta järjestäviin yksikköihin tablet-laitteita lapsiryhmien pedagogiseen käyttöön. Lastentarhanopettajille on tämän jälkeen ollut tarjolla monipuolista koulutusta tieto- ja viestintäteknologiaan liittyen. Tablettien käyttö on yksiköissä ollut vaihtelevaa ja kasvattajien oman kiinnostuksen varassa. Tietotekniset taidot eivät aiemmin ole olleet osa varhaiskasvattajien lapsiryhmätyöskentelyä. Vuoden 2016 alusta Opetushallituksen myöntämän projektirahoituksen mahdollistamana Vantaalla koulutettiin 23 lastentarhanopettajaa gurupedagogeiksi. Gurupedagogien tehtävänä on ollut vertaisohjauksella

tukea kasvattajia tablet-laitteiden pedagogisessa käytössä. Työkalupakki on tarkoitettu guru-pedagogeille vertaisohjauksen tueksi, mutta on käytettävissä myös muille asiasta kiinnostuneille.

Tieto- ja viestintäteknologian liittäminen alle kouluikäisten arkeen herättää keskustelua ja tunteita sekä puolesta- että vastaan. Opinnäytteen yksi tavoite on osoittaa, että tabletin käyttö esiopetuksessa voi olla myös yhteisöllisyyttä ja lasten hyvinvointia tukeva tekijä.

2. Esiopetuksen opetussuunnitelma

Esiopetus on kuusivuotiaalle tarjottua maksutonta opetusta. Esiopetus kestää yhden lukuvuoden ja sitä annetaan vähintään 700 tuntia (Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet, 2014, 13). Esiopetuksen tehtävänä on edistää yhteistyössä kotien ja huoltajien kanssa lapsen kehitys- ja oppimisedellytyksiä, mutta myös vahvistaa lapsen sosiaalisia taitoja ja tervettä itsetuntoa leikin ja myönteisten oppimiskokemusten avulla. Tavoitteena on lisäksi, että lasten kehitykseen ja oppimiseen vaikuttavat ongelmat havaitaan, niihin puututaan ja ennaltaehkäistään mahdollisesti tulevaisuudessa ilmeneviä vaikeuksia. (Opetushallitus, esiopetus)

Perusopetuslain (26 a §) mukaan lasten on oppivelvollisuuden alkamista edeltävänä vuonna osallistuttava esiopetukseen tai muuhun esiopetuksen tavoitteet saavuttavaan toimintaan. Esiopetuksesta vastuussa ovat kunnat, joiden on osoitettava esiopetuspaikka jokaiselle lapselle. Esiopetusta saavat järjestää myös siihen luvan saaneet yksityiset organisaatiot. Esiopetusta toteutetaan Opetushallituksen hyväksymän, Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteiden ja sen mukaan laaditun paikallisen opetussuunnitelman mukaisesti. (Opetushallitus, esiopetus)

Kuntaliitto visioi sivistyspoliittisessa ohjelmassaan Sivistyksen suunta 2025 (2015) esiopetuksen osaksi varhaiskasvatusta ja perusopetusta siten, että esiopetus ja perusopetus muodostavat johdonmukaisen ja saumattoman kokonaisuuden osana lapsen elinikäisen oppimisen ketjua. Esiopetuksen päätyttyä lapsella tulee olla hyvät valmiudet koulunkäynnin aloittamiseen. (Kuntaliitto, 2015, 13) Vuonna 2025 tieto- ja viestintäteknologia on osa esiopetuksen työtapoja ja opetusmenetelmiä siten, että painopiste on tieto- ja viestintäteknologiaan tutustumisessa ja leikinomaisessa työskentelyssä (2015, 14).

Valtakunnallinen esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet ja paikalliset opetussuunnitelmat on otettu käyttöön samanaikaisesti koko maassa 1.8.2016. Esiopetus on tavoitteellista toimintaa. Tavoitteet määrittävät esiopetuksen opetussuunnitelman perusteiden ja niiden pohjalta laaditun paikallisen opetussuunnitelman mukaisesti. Esiopetukseen osallistuvalla lapsella on perusopetuslain (30 § 1 mom. 642/2010) turvaama oikeus saada opetussuunnitelman mukaista opetusta sekä kehityksen ja oppimisen edellyttämää tukea jokaisena esiopetuksen työpäivänä (Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet, 2014, 9).

Esiopetus tulee suunnitella ja toteuttaa siten, että lapsilla on mahdollisuus innostua, kokeilla ja oppia uutta. Erilaisissa oppimisympäristöissä leikkiessään ja toimiessaan lapset laajentavat osaamistaan eri taidon- ja tiedonaloilla (2014,12). Esiopetuksesta vastaa esiopetuspätevyuden omaava lastentarhanopettaja.

3. Yhteisöllisyys

Jokaisella on tarve kuulua joukkoon. Joukkoon liittyminen ei vain ole kaikille helppoa. Kasvattajan tavoitteellinen pedagoginen tuki on ensiarvoisen tärkeää, jotta jokaisella on mahdollisuus liittyä vertaisryhmäänsä kehittyäkseen ja oppiakseen me-henkisessä ja hyväksyvässä ilmapiirissä. Ryhmän yhteisöllisyys on tärkeä lapsiryhmän hyvinvointia tukeva tekijä, kun yhteisöllisyys ymmärretään tunteeksi ryhmän jäsenten keskinäisestä yhteen kuulumisesta ja tärkeästä merkityksestä toinen toisilleen (Koivula, 2011, 125).

Yhteisöllisyys ei ole käsitteenä arkikielessä yksiselitteinen. Haapaniemi & Raina (2014, 38) toteavat, ettei yhteisöllisyyden käsitettä voi tarkasti määritellä. Joskus toive yhteisöllisyydestä voi perustua harhaan ja sitä käytetäänkin huolettomasti tarkoittamaan mitä tahansa yhdessä tekemistä. Myös yleiskäsitteenä sitä on käytetty kuvaamaan ihmisten välistä yhteistyötä ja monenlaisia yhteistyömuotoja (Paasivaara & Nikkilä 2010, 11). Yhteisöllisyys on kuitenkin enemmän kuin yhdessä tekemistä. Yhteisöllisyyttä on tunne yhteenkuuluvuudesta, yhdessä tekemistä me-hengessä. Paasivaara & Nikkilän mukaan (2010, 21) yhteenkuuluvuuden tunne on olemassaolon ja toiminnan edellytys ihmiselle ja yhteisö on yksilön tärkeä voimainlähde. Yhteisöllisyys ei itsessään ole aina positiivinen arvo. Yhteisö voi olla myös ulkopuolisilta suljettu ja arvoperustaltaan jopa kyseenalainen. Kuitenkin tällaisenkin yhteisön jäsenet voivat yhtä lailla tuntea voimakasta yhteisöllisyyden tunnetta yhteisössään.

Yhteisöllisyys on ollut myös sisällöltään muuttuva arvo. Meidän aikamme hyvän yhteisöllisyyden tunnusmerkkejä ovat demokraattisuus, osallisuus, avoimuus ja dialogisuus. Nämä antavat

jäsenilleen tunteen yhteenkuuluvuudesta ja turvasta, sekä tunteen, että apua saa sitä tarvittaessaan. Yhteisöön kuuluvilla on aito kokemus osallisuudesta, toisista välittäminen on luonnollista, eikä erilaisuus ole uhka vaan mahdollisuus ja rikkaus. Pelisäännöt ovat yhteisesti sovitut ja ne ohjaavat toimintaa. Hyvä yhteisöllisyys näyttäytyy myös ulospäin uteliaana ja hyväntahtoisena. Hyväkään yhteisöllisyys ei ole pysyvä, vaan sitä on tuettava ja rakennettava jatkuvasti. Kasvatusyhteisö ja siihen kuuluvat kasvattajat ovat kasvatettavilleen mallina yhteisöllisyydestä. Hyvää yhteisöllisyyttä tavoiteltaessa sen tulisi toteutua myös kasvattajayhteisössä, sillä lapset kasvavat siihen kulttuuriin jonka piirissä elävät. (Haapaniemi & Raina, 2014, 39-41)

3.1 Yhteisöllisyys lapsiryhmässä

Yhteisöllisessä toiminnassa on Uusitalon (2000, 51) mukaan kyse yhteisöllisestä ja yhteistoimintaan perustuvasta tavasta oppia. Oppiminen ja kasvatus voidaan tässä yhteydessä nähdä tietojen ja taitojen yksilöllisenä ja yhteisöllisenä prosessina, jossa ihmisten välisellä vuorovaikutuksella, oppimisympäristöllä ja tilanteella on vaikutusta siihen mitä opitaan. Oppiminen on yhtä lailla myös sosiaalinen tapahtuma. Järvilehdon (2014, 152) mukaan oppiminen on tehokkaimmillaan silloin kun se on monikanavaista ja sosiaalista, kun ihmiset kokoontuvat yhteen oppiakseen toisiltaan uusia asioita eri menetelmin. Parhaimmillaan yhteisöllinen toimintatapa edistää toisilta oppimista ja korostaa yksilöllisen tasa-arvon merkitystä kaikessa toiminnassa, myös tietämisessä ja osaamisessa (Uusitalo, 2000, 51). Koivulan (2010, 158) tutkimustulokset viittaavat toisaalta myös siihen, että yhteisöllisen oppimisen seurauksena lapsille muodostuu yhteisöllisyyden tunne. Jantunen & Haapaniemi (2013, 233) toteavat yhteisön toimintaan osallistumisen olevan välttämätöntä oppimiselle ja että osallistuminen on jo oppimista itsessään. Osallisuus yhteisössä ei ainoastaan tarjoa toimintamahdollisuuksia, vaan kokemuksena se myös vahvistaa jäsenen ymmärtämystä itsestään (2013, 233). Yhteisöllisen oppimisen tilanteet lapset kokevat palkitsevina ja arvokkaina.

Lapsiryhmässä yhteisöllisyys ei välttämättä synny itsestään, vaan tarvitsee sensitiivisten kasvattajien määrätietoista, tavoitteellista havainnointia, toiminnan suunnittelua ja yhteisöllisyyttä tukevaa toimintaa. Kasvattajien arvostava asenne toisiaan kohtaan on mallina lapsille ja siten tukee yhteisöllisyyden kehittymistä. Sajaniemen, Suhosen, Nislinin ja Mäkelän (2015, 85) mukaan yhteisöjen ja yhteisöllisyyden kehittymisen perusta on palkitsevissa vuorovaikutustilanteissa. Yhteisöllisyyttä korostavassa ohjauksessa opettajan rooli korostuu turvallisenä, erilaisten lasten osallistumista tukevana vuorovaikutuksen edistäjänä (Kronqvist & Kumpulainen 2011, 81). Järvinen & Mikkola (2015, 37) nostavat yhteisöllisyyden rakentumisessa tärkeimmiksi ryhmässä vallitsevat myönteiset tunnesiteet ja yhteenkuuluvuuden tunteen. Kas-

vattaja on vastuussa vallitsevan ilmapiirin/tunneilmaston laadusta. Koivulan (2013, 32) mukaan yksi yhteisöllisyyden tunnuspiirteistä päiväkotiryhmässä kuvaa se, että kun toiminnassa on ongelmia, lapset neuvottelevat ja pyrkivät ratkaisemaan eteen tulevat ongelmat. Sajaniemi & Mäkelä (2014, 149) kannustavat lasten altistamista hyvälle sosiaaliselle toiminnalle, sillä kaikki myönteiset sosiaaliset kokemukset vahvistavat ihmisen yhteisöllisyyttä. Muuttuvassa ja monimutkaistuvassa maailmassa on yhä tärkeämpää pyrkiä vahvistamaan joukkoon kuulumisen kokemuksia ja siten ehkäistä sosiaalista syrjäytymistä (2014, 137).

Koivulan (2011, 129) mukaan lapsiryhmän yhteisöllisyys kehittyy melko hitaasti ja siksi sitä tulisikin kasvattajien tavoitteellisesti tukea koko toimintakauden ajan. Lapset rakentavat tutkimuksen mukaan myös itse aktiivisesti yhteisöllisyyttä, mutta ryhmäytymisen pitkäkestoinen tukeminen voisi kuitenkin merkittävästi nopeuttaa ja helpottaa yhteisöllisyyden rakentumista. Näin voitaisiin ehkäistä tehokkaasti negatiivisia ryhmäilmiöitä, kuten kiusaamista ja syrjäytymistä. Tutkimuksellaan Koivula (2011) osoitti, että yhteisöllisyyden kehittymisen myötä lasten välinen auttaminen ja välittäminen lisääntyivät ja konfliktit vähenivät. Yhteisöllisyyden tukemisessa ilmapiirin rakentaminen on keskeistä ja siitä vastaavat kasvattajat sekä omalla esimerkillään, että ohjauksella. (2011, 129)

Artikkelissaan tutkimustuloksista lasten yhteenkuuluvuuden rakentumisesta Juutinen (2015,173) herättelee meitä aiheellisesti, kysyessään kuinka tietoisista lasten yhteenkuuluvuuden tukeminen on päiväkodissa? Hänen mukaansa lasten yhteenkuuluvuutta olisi mahdollista tukea ja edistää pienillä asioilla, mikäli yhteenkuuluvuuden rakentumista edistävästä ja estävästä mekanismeista oltaisiin tietoisia. Kyseisen tutkimusaineiston valossa lasten yhteenkuuluvuuden tukeminen ei näyttäytynyt tietoisena valintana varhaiskasvatuksen pedagogiikassa. (2015, 129) Sipilä (2017, 57) toteaa gradussaan yhteisöllisyyden olevan tahtotila, joka kumpuaa sisältä päin. Toiminnalla voidaan luoda hetkellisiä yhteisöllisyyden kokemuksia, mutta kehitykseen aidoksi yhteisöllisyydeksi tulisi sen olla taustavoimana eli tahtotilana. Lasten yhteisöllisyys ja yhteisöllinen oppiminen (Koivula, 2010) väitöskirjatutkimuksen tutkimusaineisto on kerätty kahdesta 3-6 -vuotiaiden lasten ryhmästä yhden toimintavuoden aikana. Lapsia oli havainnoitu vapaassa toiminnassa ja leikissä, ei ohjatuissa tilanteissa. Koivulan mukaan lapsiryhmän yhteisöllisyys kehittyy melko hitaasti ja siksi sitä tulisikin kasvattajien tavoitteellisesti tukea koko toimintakauden ajan. Näin voitaisiin ehkäistä tehokkaasti negatiivisia ryhmäilmiöitä, kuten kiusaamista ja syrjäytymistä. Tutkimuksellaan Koivula (2011, 129) osoitti, että yhteisöllisyyden kehittymisen myötä lasten välinen auttaminen ja välittäminen lisääntyivät ja konfliktit vähenivät. Yhteisöllisyyden tukemisessa on ilmapiirin rakentaminen keskeistä ja siitä vastaavat kasvattajat sekä omalla esimerkillään, että ohjauksella.

Yhteisöllisyyden kehittymisessä oli Koivulan (2011, 128) mukaan havaittavissa kolme vaihetta. Yhteisöllisyyden etsimisen vaiheessa oli keskeisenä aikuisjohtoisuus, lasten oman tilan tarve ja yhteisen toiminnan kokeileminen muiden lasten kanssa. Yhteisöllisyyden piirteiden ilmene-
misen vaiheessa olivat pienryhmät vakiintuneet ja ystävyysuhteita syntyi. Tässä vaiheessa lapset alkoivat käyttää ”me” -puhetta. Aidon yhteisöllisyyden vaiheessa lasten toimintaan muodostui yhteisöllisiä rutiineja, keskinäinen auttaminen lisääntyi ja konfliktit vähenivät. Yhteisöllisyyden tunne oli ollut eräänlainen magneetti, joka veti lapsia yhteen. (2011, 128)

Koivula (2011, 125) tarkastelee väitöskirjassaan yhteisöllisyyttä McMillanin (ks. Chavis, Hogge, McMillan & Wandersman 1986) mukaisesti neljällä peruselementillä:

Jäsenyys, joka käsittää yhteisöön kuulumisen tunteen tai tunteen henkilöiden välisestä yhteydestä.

Vaikuttaminen, joka liittyy tunteeseen yksilön merkityksellisyydestä ryhmän kannalta ja toisaalta ryhmän merkityksestä yksilölle.

Integraatio ja tarpeiden tyydyttyminen, joka tarkoittaa sitä, että yksilön tarpeet tyydyttyvät yhteisön jäsenyyden kautta.

Jaettu emotionaalinen yhteys on sitä, että ryhmän jäsenillä on yhteinen jaettu historia, yhteistä aikaa sekä samankaltaisia kokemuksia.

Pedagogisella, ryhmän yhteisellä tabletin käytöllä on parhaimmillaan mahdollista saavuttaa kaikki Koivulan (2011,125) tarkastelemat yhteisöllisyyden neljä peruselementtiä. Niiden saavuttaminen edellyttää pitkäjänteisyyttä ja kasvattajan tietoisista valintaa tukea yhteisöllisyyttä.

3.2 Yhteisöllisyys esiopetuksen opetussuunnitelmassa

Yhteisöllisyys on yksi Vantaan kaupungin arvoista avoimuuden, vastuullisuuden ja rohkeuden ohella (Valtuustokauden strategia 2018-2021, 2017, 6). Näitä arvoja noudatetaan varhaiskasvatuksessa sekä esiopetuksessa. Valtakunnallisen esiopetuksen opetussuunnitelman perusteiden arvoperustaan on kirjattu yhteisöllisyyteen ja yhdessä tekemiseen rohkaiseminen. Yhteisöllisyys näkyy esiopetusryhmän toiminnassa, jossa ryhmän lapsia ja aikuisia kunnioitetaan ja arvostetaan. Toimintakulttuurin tulee tukea avointa vuorovaikutusta ja yhteisöllisten toimintatapojen kehittymistä (2014, 22). Kaikessa toiminnassa tähdätään siihen, että jokaisella on hyvä olla ryhmässä. Yhteisöllisyys on myös keskeinen osa Vantaan esiopetuksen oppimiskäsitystä. Ryhmässä oppiminen on tärkeää, sillä lapset oppivat vuorovaikutussuhteissa sekä aikuisilta, että vertaisiltaan. Hyvä ryhmähenki luo turvallisen oppimisympäristön, jossa on hyvä

harjoitella ja tehdä myös virheitä. Lapselle oppiminen mahdollistuu vasta, kun hän tuntee olonsa turvalliseksi. (Vantaan esiopetuksen opetussuunnitelma, 2016, 13-15)

Ajattelu ja oppiminen, kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu, itsestä huolehtiminen ja arjen taidot, monilukutaito, tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen, sekä osallistuminen ja vaikuttaminen ovat laaja-alaisen osaamisen alueita opetussuunnitelmassa (2016, 16-21). Näihin kaikkiin alueisiin on monin eri tavoin kirjattuna yhdessä tekeminen. Lisäksi toimintakulttuuria, hyvinvointityötä ja oppimisympäristöä tulee kehittää tavalla, joka tukee yhteisöllisyyttä (2016, 21-26). Kasvun ja oppimisen tukemisessa tulee yhteisöllisyys myös huomioida (2016, 54).

Esiopetuksen opetussuunnitelma on kaikkia esiopetusta järjestäviä velvoittava asiakirja. Toeuttaakseen esiopetuksen tavoitteita ja suunnitelmaa on mahdotonta jättää yhteisöllisyyttä ja sen tukemista huomiotta.

3.3 Yhteisöllisyys ja hyvinvointi

Lapsen hyvinvoinnin ja oppimisen näkökulmasta on varhaiskasvatuksessa keskeistä, millaisen aseman lapsi saavuttaa yhteisössä ja miten yhteisöllisyys pääsee kehittymään lapsiryhmässä (Parrila & Alila, 2011, 162). Lasten hyvinvointia edistetään siten, että jokaiselle lapselle pyritään turvaamaan mahdollisimman hyvä alku elämälleen sekä mahdollisuus kehittää yksilöllisiä kykyjään turvallisessa ja lasta tukevassa ympäristössä. YK on määritellyt tavoitteekseen edistää lapsen fyysistä, psykologista, henkistä, sosiaalista, emotionaalista, kognitiivista ja kulttuurista kehitystä kansallisesti ja globaalisti (Unicef 2002). (Kronqvist & Kumpulainen, 2011, 27-28) Ahtolan (2016, 18) mukaan pitäisi ongelmiin keskittymisen sijasta keskittyä erityisesti hyvinvointiin, sillä esimerkiksi mielenterveyden osalta asia on usein käänntynyt pääläelleen: hyvinvointia mietitään vasta, kun siinä on jo ongelmia. Martela & Jarenko (2015, 61) toteavat, että ihmiset ympärillämme ovat sekä hyvässä että pahassa avainasemassa hyvinvointia ja motivaatiotamme ajatellen. Heidän mukaansa kaipaamme sosiaaliselta ympäristöltämme erityisesti kahta asiaa, välittämistä ja vaikuttamista ja nämä kaksi psykologista perustarvetta määrittävät sen, miten haluamme olla yhteydessä toisiin ihmisiin (2015,61).

Vantaan esiopetuksen opetussuunnitelmassa (2016, 78) on kirjattuna yhteisöllinen hyvinvointityö, jolla edistetään positiivista vuorovaikutusta esiopetusryhmässä ja -yhteisössä. Yhteisöllisen hyvinvointityön keskiössä ovat ryhmän lasten ja aikuisten väliset positiiviset kohtaamiset,

leikkisyys ja aktiivinen toimijuus. Yhteisössä tulee rakentaa ja ylläpitää ilmapiiriä, jossa kaikilla esiopetusyhteisön jäsenillä on hyvä olla, tunne tasavertaisuudesta sekä kokemus kiusaamattomuudesta. Yhteisöllinen hyvinvointityö tukee ryhmäytymistä ja ryhmädynamiikkaa sekä varmistaa kaikkien lasten liittymisen ryhmään.

Uusitalo-Malmivaara & Vuorinen (2016, 37-39) nimeävät hyvinvoinnin kukoistukseksi, johon liittyy kolme osa-aluetta: emotionaalinen-, sosiaalinen- ja psykologinen hyvinvointi. Koulussa heidän mukaansa kukoistavan oppilaan tunnistaa siitä, että hän on tyytyväinen itseensä ja hänellä on ystäviä. Hän myös kokee voivansa olla toisia varten ja saavuttaa tavoitteita. Kukoistava luokka voi hyvin, sillä jokainen sen jäsen on yhtä tärkeä, kuuluu joukkoon ja tulee hyväksytyksi omana itsenään. Luokassa on lisäksi oppimisen iloa ja sitoutumista tekemiseen. Kukoistavassa koulussa on syvää yhteenkuuluvuuden tunnetta.

Neurologian dosentti Hyypä on suomenruotsalaisten elämää tutkiessaan todennut yhteisöllisyyden suoran vaikutuksen ihmisten terveyteen ja hyvinvointiin, jota hän kutsuu myös sosiaalisiksi pääomaksi. Hyypän mukaan sosiaalisessa pääomassa on Aladdinin lampun hengen kaltaista voimaa, me-henkeä (2005, 25). Jos lapset kasvavat kiintymyssuhteiden verkostoja suosivassa peruskulttuurissa, yhteisön me-henki ja keskinäinen luottamus vahvistuvat ja sosiaalisesta pääomasta tulee elämisen tapa, uskoo Hyypä (2006, 9).

4. Tieto- ja viestintäteknologia esiopetuksen opetussuunnitelmassa

Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen on opetussuunnitelmassa yksi laaja-alaisen osaamisen alueista. Laaja-alainen osaaminen tarkoittaa esiopetussuunnitelmassa tietojen, taitojen, arvojen, asenteiden ja tahdon muodostamaa kokonaisuutta. Opetussuunnitelman mukaan tieto- ja viestintäteknologia on tärkeä kansalaistaito, jota tarvitaan lasten ja perheiden tämän päivän arjessa, ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa ja yhteiskunnallisessa osallistumisessa. Lisäksi tieto- ja viestintäteknologia sisältyy itsestä huolehtimisen ja arjen taitoihin, monilukutaitoon, oppimisympäristöön, sekä toteuttamisen periaatteissa monipuolisiin työtapoihin oppimisen ja leikin tukena. (Vantaan esiopetuksen opetussuunnitelma 2016, 16-33)

Jokaiseen oppimiskokonaisuuteen tieto- ja viestintäteknologia yhdistyy myös: ilmaisun monet muodot, kielen rikas maailma, minä ja meidän yhteisömme, tutkin ja toimin ympäristössäni, kasvan ja kehityn. Lisäksi kasvun ja oppimisen tuen järjestämisessä hyödynnetään tieto- ja viestintäteknologiaa. (2016, 40-55)

4.1 Gurupedagogit vertaisohjaajina Vantaalla

Esiopetus uudistui uuden esiopetuksen opetussuunnitelman perusteiden myötä 1.8.2016. Yksi merkittävimmistä uudistuksista liittyy tieto- ja viestintäteknologiseen osaamiseen. Opetushallituksen valtakunnallisissa esiopetuksen opetussuunnitelman perusteissa määritellään tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen laaja-alaiseksi osaamisen alueeksi ja kansalaistaidoksi, jota esiopetuksen tulee kotien rinnalla edistää. Vantaan esiopetuksen opetussuunnitelmassa korostetaan yhdenmukaisia mahdollisuuksia tieto- ja viestintäteknologian käytössä esi- ja alkuopetuksen aikana.

Vantaalle hankittiin vuoden 2015 alussa koulujen lisäksi kaikkiin Vantaan kaupungin esiopetusta tarjoaviin yksikköihin Androidin tablet-laitteita. Kaikki lastentarhanopettajat saivat koulutuksen laitteen peruskäyttöön ja sen lisäksi on tarjolla ollut syventäviä koulutuksia. Tieto- ja viestintäteknologialla on merkittävä rooli uudenlaisessa oppimisympäristössä ja lasten jokapäiväisessä elämässä. Laitteiden pedagoginen hyödyntäminen osana esiopetuksen arkea on kuitenkin hidas prosessi. Artikkelissaan työssä oppimisesta Mertala (2015) viittaa seurantatutkimukseen (Orlando, 2014), jonka mukaan merkittäviä muutoksia opettajien tieto- ja viestintäteknologian käytössä alkoi tapahtua aikaisintaan kolmannen vuoden kohdalla ja usein vasta viidentenä seurantavuonna.

Opetussuunnitelman velvoittamana kasvattajien osaamisen tulisi olla mahdollisimman tasalaatuista. Tablet-laitteiden pedagogista käyttöä on tärkeää oppia, ylläpitää ja vahvistaa. Opetushallituksen myöntämällä projektirahoituksella koulutettiin 23 vantaalla työskentelevää lastentarhanopettajaa gurupedagogeiksi. Gurupedagogit toimivat vertaisohjaajina tieto- ja viestintäteknologiaan liittyvässä pedagogisessa toiminnassa. Keväällä ja syksyllä 2016 jokainen gurupedagogi vertaisohjasi tabletin pedagogista käyttöä keskimäärin 10 yksikössä, 1päivä/toimintayksikkö. Gurupedagogit kiersivät päiväkodeissa (päiväkoti/päivä) tukemassa ja opastamassa henkilökuntaa. Päivän rakenne oli kaikilla yhteneväinen, yksiköiden toiveet ja tarpeet kuitenkin huomioiden. 2017 toiminta jatkui samansuuntaisena. Projektin päätyttyä joulukuussa 2017 Vantaan kaupunki jatkoi gurupedagogitoimintaa laajentaen sen koko varhaiskasvatukseen. Kaikki päiväkodit saivat myös lisää tabletteja. Samalla toiminnan rakennetta muutettiin siten, että jokaisesta vantaalaisesta päiväkodista valittiin yksi lastentarhanopettaja tuutoriksi. Tuutori vastaa oman päiväkotinsa tieto- ja viestintäteknologian pedagogisesta käytöstä ja osaamisen tasalaatuisuudesta. Gurupedagogit puolestaan vertaisohjaavat tuutoreita. Jokaisen gurupedagogin vastuulla on 7-10 tuutorin osaaminen. Tällä hetkellä gurupedagogeja on 15.

5. Sovellusten pedagoginen käytettävyys

Pedagogiikan käsite on peräisin kreikankielisestä sanasta paidagogos ja tarkoittaa lasten ohjaajaa. Suomessa käsitteen vastineena on ollut kasvatusoppi. Pedagogiikan voi ymmärtää teorian ja käytännön muodostamana toiminnallisena kokonaisuutena, eli käytännöllisenä oppina kasvatuksesta. (Hämäläinen & Nivala, 2008, 14-15) Pedagogiikka on yleisemmässä merkityksessä käsitys siitä, miten kasvatusta tai opetusta tulisi järjestää. Suppeassa merkityksessä sillä viitataan opetus- tai kasvatustaitoon (Koulukielen sanasto, 2012). Pedagogisessa toiminnassa voidaan ajatella, että toiminnan päämäärän sisältävät jo ne menettelytavat, joilla tarkoitusta käytännössä toteutetaan. Kasvatustilanteet ovat ainutkertaisia ja niissä pyrkimykset ja menettelytavat kietoutuvat tiiviisti toisiinsa. (2008, 218)

Esiopettajalle pedagoginen, tavoitteellinen toiminta lapsiryhmässä on olennainen osa ammattitaitoa ja tulisi näkyä arjen kaikissa tilanteissa. Tieto- ja viestintäteknologian liittäminen luontevaksi osaksi toimintaympäristöä ja pedagogista toimintaa on kuitenkin tuottanut monelle esiopettajalle hämmennystä ja epävarmuuttakin. Arvioidessaan sovellusten käytettävyyttä opetuksessa Pönkä (2017, 106) toteaa, että mikään ohjelma tai sovellus ei ole itsessään hyvä tai huono opetukseen, vaan kyse on siitä, miten niitä käyttää. Käytettävyyttä voidaan arvioida sekä teknisesti, että pedagogisesti. Pedagogisella käytettävyydellä tarkoitetaan ohjelman tai sovelluksen sopivuutta opetukseen tai oppimistilanteeseen. Yhteisöllisyyden tukeminen itsessään on pedagogista toimintaa ja myös silloin on sovelluksen sisällöllä vähäisempi painoarvo, kuin miten sitä käytetään.

Sosiokulttuurisen näkökulman mukaan ihmisen kehityksen ja oppimisen ajatellaan tapahtuvan suurelta osin yhteisöihin ja niiden sosiokulttuurisiin käytänteisiin osallistumisen seurauksena (Koivula, 2010,12). L.S. Vygotskyn (1978) ajatukset oppimisesta ja kehityksestä ovat pohjana sosiokulttuuriselle näkökulmalle. Säljön (2004,6) mukaan tieto elää ensin ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa ja sen jälkeen siitä tulee osa yksittäistä yksilöä ja hänen ajatteluaan/ toimintaansa. Vygotskyn klassikoksi muodostunutta teoriaa lähikehityksen vyöhykkeestä, jolla tarkoitetaan lapsen itsenäisen toimintakyvyn ja (yleensä) aikuisen avustamana ilmenevän toimintakyvyn välistä eroa, on Brown (1994) jatkokehittänyt monitahoiseksi lähikehityksen vyöhykkeeksi. Monitahoisuudella tarkoitetaan tilannetta, jossa lapsi voi ylittää itsenäistä suoritusta laajempaan toimintaan monen samanaikaisesti käytettävissä olevan tuen avulla. Tukea voisi saada kasvattajalta, toisilta lapsilta, kirjoista, tietokoneohjelmista tai muista apuvälineistä. (Lehtinen, Vauras & Lerkkanen, 2016, 278) Monitahoinen lähikehityksen vyöhyke tarkoittaa tämän opinnäytteen keskeistä ajatusta oikeansuuntaisesti.

5.1 Produktina työkalupakki

Tämän opinnäytteen produktina on työkalupakki, johon on koottu toimiviksi koettuja, pedagogisesti käytettäviä sovelluksia ja internetsivustoja esiopetuksen opetussuunnitelmassa olevien oppimiskokonaisuuksien mukaisesti ryhmiteltynä. Työkalupakki jaetaan Vantaan varhaiskasvatuksessa toimiville gurupedagogeille tukemaan heidän tehtäväänsä tuutoreiden vertaisohjaajina. Sovellusvinkit on tarkoitettu vain suuntaa antaviksi mahdollisuuksiksi tukea yhteisöllisyyttä tieto- ja viestintäteknologiaa hyväksi käyttäen.

Gurupedagogina, esiopettajana sekä oman kiinnostuksen innoittamana olen vuodesta 2015 tutustunut lapsille suunnattuihin sovelluksiin. Työkalupakkiin olen koonnut itse käyttämiäni, sekä kollegoiden hyväksi kokemia sovelluksia. Kaikki sovellukset ovat ladattavissa Google Play- kaupasta. Mukana on myös joitakin internetsivustoja joko lapsiryhmässä käytettäväksi tai vain vinkkinä kasvattajan hyödynnettäväksi. Työkalupakkia olen työstänyt kevästä 2017, joten on mahdollista, että jotkin sovelluksista ovat jääneet tekijöiltä päivittämättä, eivätkä siksi toimi toivotulla tavalla.

Oppimiskokonaisuuksien mukaisen ryhmittelyn tavoitteena on jäsentää sovellusten sisältöjä, helpottaa toiminnan suunnittelua ja madaltaa kynnystä ottaa tabletti luonnolliseksi osaksi opetussuunnitelman mukaista toimintaa. Toisaalta toimivaksi todettujen sovellusten luetteloinnissa on myös hyväksyttävä tosiasia, että työkalupakki vaatii säännöllistä päivittämistä. Uusia hyviä sovelluksia kehitetään jatkuvasti. Tästä syystä jokaisen oppimiskokonaisuuden alle on jätetty tilaa käyttäjän omille lisäyksille.

6. Yhteisöllisyyden tukeminen tabletin avulla

Kuten on jo todettu, oppiminen on sosiaalista ja tapahtuu vuorovaikutuksessa. Kangas (2014, 85) kirjoittaa, että yhteisölliset pelit, pelien yhteisöllinen tekeminen ja pelaaminen tukevat oppimista ja tiedon rakentamista. Häkkisen, Juntusen ja Laakkosen (2011, 60) mukaan meidän tulisi pohtia, miten teknologiaa hyödyntäen luotaisiin mielekkäitä oppimiskokemuksia ja pedagogisesti tarkoituksenmukaisia yhteisöllisiä tilanteita. Yleisimmän käsityksen mukaan yhteisöllisyys yhdistettynä digilaitteisiin merkitsee verkossa tapahtuvaa yhteisöllisyyttä, kuten erilaiset tietokonepelit ja sosiaalinen media (facebook, twitter ym.). Tämä opinnäyte esittelee muutamia, käytännössä toimiviksi koettuja, lapsiryhmän yhteisöllisyyttä tukevia toimintoja. Tabletin hyödyntämistä yhteisöllisyyden tukemisessa on mahdollista jokaisen kasvattajan toteuttaa.

Vaikka työkalupakin sovellusehdotukset on jaoteltu oppimiskokonaisuuksien mukaisesti, on sovellusten valikoitumisen keskiössä tavoitteellinen yhteisöllisyyden tukeminen, ei yhteisöllinen oppiminen. Yhteisöllisessä oppimisessa kun tulisi pyrkiä siihen, että ryhmän jäsenet asettaisivat yhteisen tavoitteen ja ottaisivat ryhmänä vastuun työskentelyn etenemisestä (Pönkä, 2017, 73). Longan mukaan monet pelisovellukset tuottavat oppimistuloksia ikään kuin sivutuotteena (2014, 114). Vaikka oppimista tapahtuu näillä yhteisöllisyyttä tukevilla tuokioilla, se on todennäköisimmin yksilöllistä, kunkin lapsen kehitystarpeiden mukaista. Joku lapsista oppii odottamaan vuoroaan, toinen rikastuttaa sanavarastoaan, kolmas lukujonotaitoaan, neljäs suuntaamaan tarkkaavaisuuttaan huolimatta ympäristön muista tapahtumista, viides saa harjoitusta ongelmanratkaisutaitoonsa, kuudes rohkaistuu osallistumaan omalla vuorollaan, seitsemäs huomaa vahvuuden aiemmin aliarvostamassaan vertaisessa jne. Tavoitteena kuitenkin on, että kaikki (kasvattaja mukaan lukien) nauttivat tunnelmasta ja yhdessä tekemisestä.

Yksikössä, jossa olen työskennellyt lastentarhanopettajana, toteutetaan sekä esiopetusta, että varhaiskasvatusta yhteisöllisesti. Yhteisöllisyys näyttäytyy yksikössä ryhmärajat rikkovana toimintana, jossa lapset toimivat ja oppivat vaihtelevissa, tarkoituksenmukaisissa vertaisryhmissä. Kasvattajat tiedostavat vastuunsa yhteisöllisyyden mallina ja suunnittelevat sekä toteuttavat toimintaa yhdessä. Luontevaa on ollut myös tabletin käyttöön kehittää tapoja yhteisöllisyyttä tukevana toimintana. Yksikkö on monikulttuurinen ja lisäksi kehitykseen ja oppimiseensa tukea tarvitsevia lapsia on useita. Tabletit ovat olleet vuodesta 2015 aktiivisesti käytössä, joten myös yhteisöllisestä käytöstä on kokemusta jo useamman lapsiryhmän kanssa.

Yhteisöllinen tablettia hyödyntävä toimintatapa on helppo, tuokion voi toteuttaa suunnitellusti tai tarvittaessa suunnittelematta esimerkiksi odottelutilanteissa. Tärkeintä on kasvattajan tahto ja tietoisuus tavoitesuuntautua yhteisöllisyyden tukemiseen. Nämäkin tuokiot ovat siis poikkeuksetta oppimistilanteita, eikä ole haitaksi, vaikka lasten taitotasot tuokioilla vaihtelevat. Suunnitelluilla, toimintaa rikastuttavilla tuokioilla ovat lapsiryhmät usein vertaisryhmiä ikätasoisesti. Odottelutilanteissa ovat lapset usein olleet 3-6-vuotiaita.

Pedagogisella, ryhmän yhteisellä tabletin käytöllä on parhaimmillaan mahdollista saavuttaa aiemmin mainitut Koivulan (2011, 125) tarkastelemat yhteisöllisyyden neljä peruselementtiä: Jäsenyys, vaikuttaminen, integraatio ja tarpeiden tyydyttäminen sekä jaettu emotionaalinen yhteys. Näiden elementtien saavuttaminen edellyttää toki pitkäjänteisyyttä ja kasvattajan tietoista valintaa tukea yhteisöllisyyttä.

7. Esimerkkejä tuokioista

Tässä esimerkkejä toimintatuokioista, jotka olen kirjannut työkalupakkiin. Työkalupakki on kokonaisuudessaan opinnäytetyön liitteenä. Tuokioilla käytetään yhtä tablettia lapsiryhmän kanssa. Datatykin käyttö on näkyvyyden kannalta suositeltavaa. Ilman datatykkiä aikuinen pitää tablettia kuin lukiessaan kirjaa ryhmälle siten, että lapset näkevät näytön. Aikuinen on tuokioilla aina aktiivinen ilmapiirin ylläpitäjä, innostaja ja tapahtumien sanoittaja.

7.1 Muistipelit

Erilaiset muistipeli-sovellukset toimivat loistavasti isonkin lapsiryhmän yhteispelinä. Säännöt lapsille ovat selkeät:

1. Jokainen lapsi saa kääntää kaksi korttia vuorotellen. Ryhmässä voi olla lapsia, jotka eivät heti halua/uskalla osallistua vuorollaan ja se sallitaan.
2. Vaikka lapsi löytää parin, vuoro siirtyy seuraavalle.
3. Toisia saa auttaa ja siihen myös kannustetaan, mutta vain jos pelaaja omalla vuorollaan pyytää apua. Avun pyytäjä saa itse valita lapsiryhmän vapaaehtoisista auttajansa. Usein lapset pyytävät ensiksi apua parhaimmalta ystävältään. Vähitellen avun luotettavuuden merkitys nousee arvoonsa ja samalla lapset huomioivat toistensa vahvuuksia.

Kannustaen ja pelitapahtumia sanoittaen kasvattaja ylläpitää pelin jännitystä luoden samalla positiivista ilmapiiriä. Pelin tempo on hyvä pitää tasaisen etenevänä. Näin toimien lapsi, joka ei heti uskaltaudu mukaan, ei erotu muista. Jokaisella kierroksella hänet kutsutaan kuten muutkin, tekemättä oletuksia osallistumattomuudesta. Näin jatketaan, kunnes hän mahdollisesti joku kerta omasta tahdostaan rohkaistuu osallistumaan ja kokee uudella tavalla kuuluvansa joukkoon. Osallistumisestakaan ei tehdä numeroa. Tärkeää on ettei kasvattaja arvota lasten osallistumisen tasoa, sillä oman vuoronsa käyttämättä jättäminen ei estä nauttimasta ilmapiiristä ja yhteenkuuluvuuden tunteesta.

Lapsi, jonka pettymyksen sieto on heikko jää herkästi jumiin epäonnistuessaan, mutta silloinkin aikuisen tehtävä on pitää yllä pelin etenemistä. Lapset usein huomaamattaan tempautuvat uudelleen pelin jännitykseen mukaan ja odottavat seuraavaa omaa vuoroaan. Jos kuitenkin pettymys on niin voimakas, että lapsi kieltäytyy osallistumasta, se hänelle sallitaan tekemättä siitäkään numeroa. Peliin saa kuitenkin osallistua heti kun lapsi itse tuntee olevansa siihen valmis, sillä oppimisessa onnistuminen on mielekästä epäonnistumisesta toipumista (Hakkarainen, Lonka & Lipponen 2004, 210). Ryhmän yhteinen muistipeli on mitä parhain epäonnistumisesta toipumisen mahdollisuus. Kasvattajan tehtävä on ylläpitää ilmapiiri positiivisena

ja siten myös turvallisena ryhmälle sekä yhtä lailla tukea lasta, joka harjoittelee pettymysten sietoa.

Kun ryhmäpeli tulee lapsille tutuksi, oppivat he iloitsemaan toistensa onnistumisista ja kannustamaan toisiaan. Tätäkin kasvattaja mallittaa ryhmälle omalla toiminnallaan. Monikulttuurisessa lapsiryhmässä on myös tärkeitä tehdä ryhmänä asioita, joissa osallisuuden taso ei perustu suomen kielen hallintaan. Kasvattajan on hyvä jatkuvasti nimetä muistipelikorteissa olevia värejä tai kuvia, jotta se hyödyttää sana- ja käsitevarastoaan kartuttavia. Myös oman vuoron odotteluun nämä tuokioiden harjaannuttavat.

7.2 Palapelit

Palapelisovellukset sopivat hyvin ryhmäpeliksi. Jokainen lapsi käy vuorollaan laittamassa yhden palan paikalleen. Säännöt ovat samat kuin muistipelissä. Useissa palapelisovelluksissa on mahdollisuus tehdä omasta kuvasta palapeli. Lasten innostusta ja motivaatiota lisää huomattavasti, kun ryhmästä otetaan kuva (huomioi kuvausluvut!) ja tehdään otoksesta palapeli. Kuvattavien hassut ilmeet ja asennot lisäävät yhteistä ilonpitoa. Palapeliä tehdessä on myös luontevaa rikastuttaa lasten sanavarastoa monilla paikkaan liittyvillä käsitteillä; ylä- ja alapuolella, vieressä ym. Lapsiryhmän kuvasta tehdyllä palapelillä lapset oppivat mielekkäällä tavalla myös toistensa nimet uuden ryhmän alkuvaiheessa.

7.3 Matikkakunkku

Pienemmässä ryhmässä voi pelata Matikkakunkku-sovellusta yhdessä myös ilman datatykkiä. Matikkakunkku on nimensä mukaisesti matemaattisiin tehtäviin keskittyvä sovellus, joka on 5-6-vuotiaiden taitotasoon sopiva. Lapsia voi olla kolmesta kuuteen saman pöydän ääressä. Tässä pelissä jokainen lapsi luo oman pelihahmonsa ja pelaa sillä yleensä, mutta yhteisessä pelissä pelataan kasvattajan luomalla hahmolla. Sovelluksen ideana on, että etenemään pääsee vasta kun hallitsee edelliset asiat. Jo suoritettuja tehtäviä sen sijaan voi pelata milloin vain. Yhteisöllisyyttä tukevana pelin kulku etenee tehtävä kerrallaan, vuorotellen tabletti siirretään pöydässä seuraavalle lapselle. Tablettia pidetään ja liikutetaan pöydällä, jotta jokainen pelaaja näkee ruudun. Auttaa saa, jos pelivuorossa oleva pyytää apua. Aikuisen tehtävä on sanallistaa tehtäviä tarvittaessa, mutta vain tarpeen mukaan. Tärkeää on antaa tilaa ryhmän yhteiselle päättelylle ja ongelmanratkaisulle. Tätä tapaa kannattaa käyttää myös silloin,

kun tavoitteena on opettaa ja innostaa lapsia haastavampiin sovelluksiin. Monille juuri Matikkakunkku on haastava.

7.4 Pakuhuone- sovellus

Pakuhuone-sovellus (esim. You must escape) kehittää loistavasti ongelmanratkaisutaitoa ja sopii parhaiten esiopetusikäisille. Ryhmäpelinä tämä vaatii datatykin. Pelin ideana on etsiä huoneesta vihjeitä, joiden avulla löytyy avain. Avaimella saa huoneen oven auki päästäkseen seuraavaan huoneeseen. Vihjeitä ja avaimia etsitään monien yritysten ja erehdysten kautta, joten peli etenee hitaasti vaatien yhteistä ajattelua ja ideointia. Lapset ovat vuorotellen tabletin käyttäjinä ja toimivat ryhmän ideoiden ja ohjeiden innoittamina. Kasvattajan tehtävänä on sanoittaa pelin tapahtumia ja tarjota myös omia ideoita. Lisäksi hän pitää huolen pelaajien vaihtuvuudesta (n 2-3min/pelaaja).

7.5 Liikuntaa

Liikunnalliset sovellukset, kuten Sworkit kids, A yoga Monkey tai Go Noodle sivuston hauskat tanssivideot vaativat datatykin toimiakseen ryhmän kanssa. Kasvattajan on hyvä osallistua näissä lasten rinnalla innostaakseen ja rohkaistakseen ryhmäänsä. Tuokioilla kasvattajan ei tarvitse olla osaavampi, vaan me-henkeä vahvistetaan yhteisellä heittäytymisellä, leikillisyydellä ja hauskanpidolla.

My baby firework- sovellus sopii liikuntatuokiolle. Sovelluksessa on pyöriviä väripalloja, joita räjäytetään koskettamalla. Datatykillä heijastettuna lapset saavat heittää palloilla tai hernepusseilla väripalloja seinältä ja kasvattaja koskettaa niitä tabletilta osuman huomattessaan. Hernepusseilla toteutettuna tuokio sopii myös pienempään tilaan.

Lapset voivat myös esimerkiksi pienissä ryhmissä toisiaan videoiden keksiä liikuntaliikkeitä, joita sitten yhdessä ryhmänä videolta katsotaan ja tehdään mallin mukaan.

7.6 Lapsen pelipäivä

Jokaisella lapsella on hyvä olla myös viikoittainen ”pelipäivä”, näin varmistetaan tabletin käytön oppiminen myös välineenä. Ryhmän seinälle voidaan tehdä lukujärjestys, johon ryhmän jokaisen lapsen nimi sijoitetaan yhdelle päivälle. Pelipäivä tarkoittaa sitä, että lapsella on mahdollisuus pelata haluamiaan sovelluksia vapaavalintaisesti, toki aikuisen tukemana. Tabletille ladatut sovellukset ovat aina kasvattajien sinne valitsemia, joten lapset pääsevät valitsemaan vain pedagogisesti perustelluista sovelluksista. Peli-aika on pelipäivänä n. 15min-30min,

tilanteen mukaan. Aikuisen vastuulla on huolehtia peliajasta. Jokaiselle päivälle on useammalla lapsella pelipäivä. Lapset saavat omana pelipäivänään myös katsoa muiden pelaamista. Tavoitteena on, ettei kukaan jäisi yksin pelaamaan ja kaveria saa tarvittaessa ja pelaajan toiveesta auttaa. Pelilukujärjestys on ihanteellista suunnitella niin, että samana päivänä on joko eri ikäisiä, tai taidoiltaan eri tasoisia lapsia. Näin siksi, että osaavampien pelaamisen katsominen tarjoaa mahdollisuuden oppia uutta ja osaavimmat voivat puolestaan auttaa tarvittaessa.

Kasvattajan on hyvä tarkastella omaa asennettaan kriittisesti, sillä tabletin käyttö ei koskaan saisi olla palkkio tai rangaistus. Tabletti on toiminnan väline ja sen käytön oppiminen tämän päivän kansalaistaito. Tabletin käytön oppiminen on tärkeää myös tasa-arvon näkökulmasta. Esiopetuksen, kuten myös varhaiskasvatuksen tulee tarjota kaikille yhtäläiset mahdollisuudet ja oppimisen edellytykset sukupuolesta tai perhetaustasta huolimatta.

8. Arviointia

Gurupedagogit olivat sopiva kohderyhmä arvioimaan työkalupakin hyödyllisyyttä ja toimivuutta, sillä heillä on kokemusta ja näkemystä tabletin pedagogisesta käytöstä. Jaoin työkalupakin liitetiedostona sähköpostitse jokaiselle. Saatteena pyysin heitä tutustumaan siihen ja kerroin lähettäväni linkin kyselyyn noin viikon kuluttua. Kyselyn suoritin SurveyMonkey- verkkokyselytutkimussovelluksella. Vastausaikaa oli kymmenen päivää. Kysely oli lyhyt, vain kolme kysymystä. Vastauksia sain 10/14. Kysyin työkalupakin hyödyllisyydestä ja toimivuudesta, sekä parannusehdotuksia siihen. Vastaukset sain nimettömästi, parhaan mahdollisen luotettavuuden saavuttamiseksi.

Kysyin, millaiseksi vastaanottaja koki työkalupakin. Vastausvaihtoehdot olivat; hyvä, melko hyvä, melko huono, huono tai jotain muuta. Kolme vastaajista koki työkalupakin melko hyvänä ja seitsemän hyvänä. Toinen kysymys koski työkalupakin hyödyllisyyttä. Kaikki vastaajat kokivat sen olevan hyödyllinen gurupedagogin toiminnassa. Viimeinen kysymyksistä oli avoin ja siinä toivottiin kehittämisehdotuksia. Niitä sain kuudelta gurupedagogilta.

Sovellusehdotuksiin toivottiin merkintää, olisiko saatavilla myös ruotsinkielisenä ja onko kielellä ylipäänsä merkitystä kyseisessä sovelluksessa. Tämä oli ehdottoman tärkeä nosto, sillä suomenkielisessä varhaiskasvatuksessa työskentelevänä ja eri kieli- ja kulttuuritaustaisten lasten suomen kielen opettajan ammatti-identiteettini on niin vahva, etten osannut ajatella ruotsinkielistä oppimisympäristöä. Suurin osa sovellusvinkeistä on kuitenkin kielestä riippumattomia. Listaamistani sovelluksista neljä on sellaista, joissa kielellä on merkitystä. Onnin

Tunne Tunne- ja Mollan riimiparit- sovellukset jäivät valitettavasti ruotsinkielisessä esiopetuksessa hyödyntämättä. Sen sijaan Storytelling - ja Matikkakunkku- sovelluksiin on kieleksi valittavissa myös ruotsi.

Sovellusehdotusten yhteyteen kaivattiin kuvakkeita/logoja, sillä samalla nimellä saattaa löytyä useitakin sovelluksia. Sen lisäksi, että kuvakkeiden lisääminen helpottaisi sovellusten etsimistä, olisi se tehnyt työkalupakin myös visuaalisesti miellyttävämmäksi käyttäjälleen. Valitettavasti niitä ei ole kuitenkaan mahdollista tekijänoikeuksien vuoksi lisätä.

Lasten pelipäivä aiheutti pohdintaa myös. Idea koettiin hyväksi, mutta haluttiin korostaa aikuisen kontrollia. Tämä on tärkeä huomio, jota en ole ehkä riittävän selkeästi tuonut esiin. On ehdottoman tärkeää, että kasvattaja on läsnä auttamassa ja ohjaamassa tarvittaessa. Jo siitäkkin syystä aikuisen saatavilla oleva tuki on olennaista, että pelipäivän yhtenä tärkeänä tavoitteena on taata jokaisen lapsen oikeus oppia käyttämään tablettia työvälineenä kynän, saksien ja muiden työvälineiden ohella. Tieto- ja viestintäteknologian käyttötaito on tämän päivän kansalaistaito.

Työkalupakin koettiin pohjautuvan loistavasti uuden vasun eri osa-alueisiin ja hyväksi koettiin myös, että kaikkiin oppimiskokonaisuuksiin löytyi sovelluksia. Kiitosta sai myös sovellusten valinnassa huomioitu käyttäjäkokemus, esimerkiksi mainosten mahdollinen häiritsevyys. Työvälineenä tämä koettiin kattavaksi paketiksi, joka tarjosi hyviä uusia sovellusvinkkejä. Toisaalta myös toivottiin enemmän vinkkejä. Kuten jo todettu, uusia sovelluksia julkaistaan koko ajan ja vanhoja poistuu valikosta. Työkalupakin ideana on enemmänkin tarjota suuntaa antavia ajatuksia yhteisölliseen käyttöön. Sovellusten käyttöä ja soveltuvuutta olisi yhdessä vastauksessa toivottu avattavan vielä enemmän. Toivon kuitenkin, että näillä esimerkeillä olen antanut joitakin ituja kasvattajien omille jatkoideoinneille.

Saamani palaute oli positiivista ja vahvasti ajatustani työkalupakin hyödyllisyydestä ja käytettävyydestä gurupedagogitoiminnassa. Lisäksi toivon, että se innoittaa käyttäjänsä tukemaan yhteisöllisyyttä myös muussa toiminnassa.

Opinnäytetyö on eettisesti kestävä, sillä tieto- ja viestintäteknologia on esiopetuksen opetussuunnitelmassa yksi laaja-alaisen osaamisen alueista, eikä siksi mielipidekysymys. Sovellukset ovat jokaisen Vantaalla esiopettajana toimivan saatavilla. Useimmat ehdottamani sovellukset ovat ilmaisia, eivätkä maksullisetkaan ole esteenä, sillä kaikki gurupedagogit ovat saaneet

play-kaupan ostokortin ja päiväkoteja on myös ohjeistettu niitä hankkimaan. Mainitut sovellukset ovat myös kaiken ikäisille lapsille soveltuvia. Joissakin saattaa olla ikäsuositus, mutta näissä sovelluksissa se ilmaisee vaikeustasoa ja ovat siinäkin vain suuntaa antavia.

9. Pohdintaa

Gurupedagogien kokemusten mukaan monet lastentarhanopettajat ovat maininneet sovelluksiin tutustumisen esteenä ajan puutteen. Työkalupakki vastaa yhteisöllisyyden tukemisen näkökulmasta tähän tarpeeseen, sillä gurupedagogit jakavat tapaamisissaan sekä sovellus-, että käyttövinkkejä tuutoreille. Samankaltaista aineistoa en ole löytänyt. Tieto- ja viestintäteknologia esiopetuksessa on suhteellisen uutta, ainakin siinä mittakaavassa miten se esiopetussuunnitelmaan on kirjattu. Tablet on myös välineenä osalle kasvattajista melko uusi ja ennakkoluuloja on vielä paljon. Toivon tämän uudenlaisen näkökulman tabletin käyttöön toimivan osaltaan ennakkoluuloja hälventävänä tekijänä. Gurupedagogina päiväkodeissa vieraillessani ovat ennakkoluulot ja kielteiset asenteet lasten tabletin käyttöä kohtaan nousseet usein keskustelun aiheeksi. Niistä on ollut tärkeä puhua ja tämä yhteisöllisyyttä tukeva tapa on usein muuttanut kasvattajien asenteita.

Kriittinen ajattelu tieto- ja viestintäteknologiaa kohtaan on yleisesti maassamme voimakasta ja tuntuu, että kaikkialla mediassa tätä ajattelua säännöllisesti myös ruokitaan. Mobiililaitteet yhdistyvät mielikuvissamme vuorovaikutuksen köyhtymiseen ja jopa nuorten syrjäytymiseen. Asia on tärkeä, enkä haluakaan kiistää asiayhteyksiä. Kuitenkin olisi mielestäni tärkeä olla syyttämättä näitä välineitä itsessään, sillä uskon että syyt ongelmiin ovat löydettävissä muista tekijöistä lapsen ja nuoren elämässä. En usko, että yksikään tabletti tai muu älylaite johtaa järkevästi käytettynä ongelmiin, vaikka saattaakin olla keino paeta ongelmia. On helppoa syyttää välineitä, mutta olisivatko nämä ”syrjäytyneet ongelmapelaajat” kasvaneet tasapainoisiksi yhteiskunnan tuottaviksi kansalaisiksi ilman mobiililaitteitaan?

Olin kuuntelemassa, kun tulevaisuustutkija Ilkka Halava (Halava, 2018) puhui meneillään olevasta murrosajasta. Hän rinnastaa asenteemme älylaitteisiin aikaan, jolloin kirjat tulivat kaikkien saataville. Silloin liiallisen lukemisen peloteltiin sekoittavan pään ja nuorisoa kehoitettiin tekemään lukemisen sijaan jotain hyödyllistä. Halava myös visioi ihmisten käyttämien älylaitteiden vähenevän lukumääräisesti tulevaisuudessa, sillä ne kehittyvät entistä monipuolisemmiksi. Tulevaisuuden muuttuvassa työelämässä vaadittavista taidoista hän nosti tärkeimmäksi

hyvät vuorovaikutustaidot. Tästäkin syystä niitä on tärkeä opettaa ja vahvistaa varhaislapsuudesta alkaen. Yhteisöllisyyden tukeminen on yksi tapa opettaa näitä tulevaisuuden tärkeitä taitoja, sillä aito yhteisöllisyys rakentuu yhteisestä, jatkuvasta vuorovaikutuksesta.

Vantaan sivistysvirasto on tilannut Helsingin yliopiston koulutuksen arviointikeskukselta vuosille 2015-2018 ajoittuvan Digitaalisen oppimisen seuranta tutkimuksen, joka on toteutettu syksyisin ja keväisin. Tutkimuksen tavoitteena on kartoittaa Vantaalle hankittujen digitaalisten laitteiden käyttöä esi- ja perusopetuksessa sekä toisen asteen oppilaitoksissa ja tutkia tämän käytön yhteyttä oppimiseen ja motivaatioon. Esiopetuksessa tutkimuksen kohteena on ollut tablettien tuoma työskentelytapojen muutos ja sen vaikutus lasten oppimisen iloon ja kehitykseen.

Tutkimuksessa lapset tekivät unkarilaisen Szegedin yliopiston tutkimusryhmän luomia tehtäviä, jotka mittaavat lasten ajattelutaitoa ja tarkkaavaisuutta. Tehtävät lapset tekivät kuulokkeita käyttäen tabletilla. Tehtävien lisäksi he myös vastasivat kysymyksiin tabletin käytöstään, kuinka usein he sitä käyttivät päiväkodissa ja kotona. Tutkimusta tekeviä esikoululaisia seurattessani huomasin, etteivät lapset mieltäneet tätä yhteisöllistä työskentelytapaa lainkaan tabletin käytöksi, sillä suurin osa vastasi, etteivät olleet viikon aikana käyttäneet lainkaan tablettia esiopetuksessa, vaikka ryhmänä käytimme sitä lähes päivittäin. He muistelivat ainoastaan pelipäiväänsä. Olenkin harmitellut, että tutkimustulokset eivät näin ollen ole luotettavia oman yksikköni osalta. Samaan aikaan pohdin myös miten kapea-alaisena tabletin tai muiden älylaitteiden käyttömahdollisuudet vielä koetaan, sillä lapset saavat mallin ajattelulleen aikuisilta. Toisaalta tutkimuksen kysymyksetkään eivät antaneet mahdollisuutta huomioida ryhmän yhteistä käyttöä.

Jokainen kyselyyni vastanneista gurupedagogeista koki työkalupakin olevan hyödyllinen. Arviointia suorittaneilla on jo useamman vuoden monipuolinen kokemus tabletin pedagogisesta käytöstä, joten heidän arviointinsa koen luotettavaksi. Jatkossa kehittäisin työkalupakkia laajentaen sen sovellusvinkkivalikoimaa myös varhaiskasvatuksen käyttöön, kuitenkin näkökulmana yhteisöllisyyden tukeminen. Itse olen käytännössä näin tehnytkin 3-5- vuotiaiden kanssa.

Idea työkalupakkiin syntyi jo gurupedagogitoiminnan ensimmäisenä vuonna. Omassa yksikössäni olin tottunut jakamaan sovellus- ja käyttövinkkejä muille, sillä innokkaana olin melko nopeasti ottanut käyttöön useita sovelluksia osaksi toimintaa. Gurupedagogina kiertäessäni oli luontevaa esitellä yhteisöllisyyttä tukevaa käyttötapaa ja käyttämiäni sovelluksia. Kun vastaanotto oli innostunut, syntyi ajatus työkalupakista.

Sovellusten kartoittaminen aihealueiden mukaisesti on aikaa vievää yksin tehtäväksi ja siksi olen kiitollinen gurupedagogien säännöllisistä tapaamisista ja koulutuksista, joissa on ollut mahdollisuus jakaa löytämiämme ja toimiviksi kokemiaimme sovelluksia. Tämänkaltainen työkalupakki ei tule koskaan valmiiksi vaan vaatii jatkuvaa päivittämistä, sillä sovelluksia poistuu yhtä nopeasti kuin uusia tuotetaan.

Optimisti minussa toivoo salaa, että työkalupakki herättelee käyttäjänsä arvioimaan omaa työtään laajemminkin yhteisöllisyyden tukemisen näkökulmasta, niin arvokkaana koen sen lasten hyvinvoinnin lisääjänä.

Lähteet

Ahtola, A. Koulu hyvinvoinnin rakentajana. Teoksessa A. Ahtola (toim.) Psykkinen hyvinvointi ja oppiminen. Jyväskylä: PS-kustannus

Brown, A.L., & Campione, J.C. 1994. Guided discovery in a community of learners. In K. McGilly (Ed.), Classroom lessons: Integrating cognitive theory and classroom practice. Cambridge, MA: MIT Press/Bradford Books.

Haapaniemi, R. & Raina, L. 2014. Rakenna oppiva ryhmä. Pedagogisen viihtymisen käsikirja. Jyväskylä: PS-kustannus

Hakkarainen, K., Lonka, K. & Lipponen, L. 2004. 6. uudistettu painos. Tutkiva oppiminen. Järki, tunteet ja kulttuuri oppimisen sytyttäjinä. Helsinki: WSOY

Halava, I. 2018. Murrosaika, läpinäkyvyys ja nopeutuva oppiminen (seminaari). SETT Opetusalan johtava teknologiaforum 13-14.9.2018. Helsinki

Helsingin yliopisto. Arviointi ja tutkimushankkeet <https://www.helsinki.fi/fi/verkostot/koulutuksen-arviointikeskus/arviointi/arviointi-ja-tutkimushankkeet> Luettu 15.9.2018

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2014. 19. painos. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Tammi

Hyyppä, M.T. 2005. Me-hengen mahti. Jyväskylä: PS-kustannus

Hyyppä, M.T. 2006. Sosiaalinen pääoma ja terveys. Kansanterveyttä kansalaisyhteisöstä. Kansanterveys 10. Kansanterveyslaitos <https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/102825/10kansanterveys2006.pdf?sequence=1> Luettu 4.1.2017

Häkkinen, P., Juntunen, M. & Laakkonen, I. 2011. Tulevaisuuden oppimisympäristöt? Yksilölliset ja yhteisölliset oppimisen tilat. Teoksessa K. Pohjola (toim.) Uusi koulu. Oppiminen mediakulttuurin aikakaudella. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto

Hämäläinen, J. & Nivala, E. 2008. Kasvatustiede. Pedagogisen ihmistyön tiede. Kuopio: UNI-press

Jantunen, T. & Haapaniemi, R. 2013. Iloa kouluun. Avaimia kouluviihtyvyyteen. Jyväskylä: PS-kustannus

Juutinen, J. 2015. Lasten yhteenkuuluvuuden rakentuminen päiväkotiarjen pienissä kertomuksissa. Varhaiskasvatuksen Tiedelehti Journal of Early Childhood Education Research Vol. 4, No. 2 2015, 159-179 <https://www.utu.fi/fi/yksikot/edu/opiskelu/opiskelijavalinta/sivuaine-ja-erilliset/okl/Documents/LTO-valinnan%20artikkeli.pdf> Luettu 5.1.2018

Järvilehto, L. 2014. Hauskan oppimisen vallankumous. Jyväskylä: PS-kustannus

Järvinen, K. & Mikkola, P. 2015. Oletko sä meidän kaa? Näkökulmia osallisuuteen ja yhteisöllisyyteen varhaiskasvatuksessa. Helsinki: Pedatieto Oy

Kangas, M. 2014. Leikillisyyttä peliin. Näkökulmia leikillisyyteen ja leikilliseen oppimiseen. Teoksessa L. Krokfors, M. Kangas & K. Kopisto (toim.) Oppiminen pelissä. Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa

Koivula, M. 2010. Lasten yhteisöllisyys ja yhteisöllinen oppiminen päiväkodissa. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto

Koivula, M. 2011. Näkökulmia lasten yhteisöllisyyteen ja yhteisölliseen oppimiseen päiväkodissa. Teoksessa K. Alila & S. Parrila (toim.) Lapsen arki ja vuorovaikutus varhaiskasvatuksessa. Katsaus varhaiskasvatuksen väitöskirjoihin vuosilta 2006-2010. Oulu: Ediva

Koivula, M. 2013. Yhteisöllisyyden rakentuminen päiväkodin arjessa. Teoksessa P. Marjanen, M. Marttila & M. Varsa (toim.) Pienten piirissä. Yhteisöllisyyden merkitys lasten hyvinvoinnille. Jyväskylä: PS-kustannus

Koulukielen sanasto, 2012. http://www.vanhempainliitto.fi/filebank/990-Koulukielen_sanasto_2012.pdf Luettu 7.7.2017

Kronqvist, E-L. & Kumpulainen, K. 2011. Lapsuuden oppimisympäristöt. Eheä polku varhaiskasvatuksesta kouluun. Helsinki: WSOYpro Oy

Kuntaliitto. 2015. Sivistyksen suunta 2025. <https://www.kuntaliitto.fi/sites/default/files/media/file/Sivistyksen%20suunta%202025.pdf> Luettu 4.1.2018

Lehtinen, E., Vauras, M. & Lerkkanen, M-K. 2016. Kasvatuspsykologia. 3. uusittu painos. Jyväskylä: PS-kustannus

Lonka, K. 2014. Oivaltava oppiminen. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Otava

Martela, F. & Jarenko, K. 2015. Draivi. Voiko sisäistä motivaatiota johtaa? Helsinki: Talentum

Mertala, P. 2015. Tieto- ja viestintäteknikka ja työssä oppiminen
- (mikro)kertomuksia esiopetuksesta. Aikuiskasvatus 3, 189-198.

Opetushallitus. Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet. 2014. http://www.oph.fi/download/163781_esiopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf Luettu 4.1.2018

Opetushallitus, esiopetus. http://www.oph.fi/koulutus_ja_tutkinnot/esiopetus Luettu 10.6.2017

Paasivaara, L. & Nikkilä, J. 2010. Yhteisöllisyydestä työhyvinvointia. Helsinki: Kirjapaja

Parrila, S. & Alila, K. Varhaiskasvatuksen arjen ja vuorovaikutuksen kehittämishaasteita. Teoksessa K. Alila & S. Parrila (toim.) Lapsen arki ja vuorovaikutus varhaiskasvatuksessa. Katsaus varhaiskasvatuksen väitöskirjoihin vuosilta 2006-2010. Oulu: Ediva

Perusopetuslaki <http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1998/19980628#L7P26a> Luettu 10.6.2017

Pönkä, H. 2017. Open somekirja. Sosiaalisen median oppimisympäristöt ja menetelmät. Jyväskylä: Docendo Oy

Rimpelä, M. 2012. http://www.socca.fi/kehittaminen/varhaiskasvatus_vkk-metro/julkaisuja_ja_materiaaleja/koulutusten_ja_seminaarien_materiaaleja/ (luettu 26.7.2016)

Sajaniemi, N. & Mäkelä, J. 2014. Ihminen voi hyvin joukossa. Teoksessa L. Uusitalo-Malmivaara (toim.) Positiivisen psykologian voima. Jyväskylä: PS-kustannus

Sajaniemi, N., Suhonen, E., Nislin, M. & Mäkelä, J.E. 2015. Stressin säätely. Kehityksen, vuorovaikutuksen ja oppimisen ydin. Jyväskylä: PS-kustannus

Sipilä, E. 2017. Yhteisöllisyys koulun toimintakulttuurissa opettajien näkökulmasta. Tampereen yliopisto. Kasvatustieteiden tiedekunta. Kasvatustieteiden Pro-gradu -tutkielma

<http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/101743/GRADU-1499435618.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Luettu 5.7.2018

Säljö, R. 2004. Oppimiskäytännöt. Sosiokulttuurinen näkökulma. Suom. Bo Grönholm. 2.uusittu painos. Helsinki: WSOY

Uusitalo, I. 2000. Kasvatus ja oppiminen päivähoidon toimintakulttuurina. Teoksessa J. Haapamäki, K. Kaipio, S.Keskinen, I. Uusitalo & M. Kuoksa Yhteisö kasvattaa. Päivähoito oppimis- ja kasvatusyhteisönä. Helsinki: Tammi

Uusitalo-Malmivaara, L., Vuorinen, K. 2016. Huomaa hyvä! Näin ohjaat lasta ja nuorta löytämään luonteenvahvuutensa. Jyväskylä: PS-kustannus

Valtuustokauden strategia 2018-2021. KV 11.12.2017. Vantaan kaupunki, taloussuunnittelu https://www.vantaa.fi/instancedata/prime_product_julkaisu/vantaa/embeds/vantaawwwstructure/136267_Valtuustokauden_strategia_2018-2021.pdf Luettu 30.3.2018

Vantaan esiopetuksen opetussuunnitelma. 2016. https://www.vantaa.fi/instancedata/prime_product_julkaisu/vantaa/embeds/vantaawwwstructure/125804_Vantaan_esiopetuksen_opetussuunnitelma_painoversio.pdf Luettu 28.12.2016

Vygotski, L.S. 1978. Mind in society. Cambridge: Harvard University

Liite 1

Työkalupakki tabletin pedagogiseen käyttöön - tavoitteena yhteisöllisyyden tukeminen

Työkalupakki tabletin pedagogiseen käyttöön - tavoitteena yhteisöllisyyden tukeminen

Vinkkejä sovelluksista

Sisälllys

1. Johdanto.....	2
2. Vinkkejä sovellusten käyttöön – yhteisöllisyyttä tukien.....	3
2.1 Muistipelit.....	3
2.2 Palapelit.....	4
2.3 Matikkakunkku.....	4
2.4 Pakohuone.....	4
2.5 Liikuntaa.....	5
2.6 Lapsen pelipäivä.....	5
3. Sovellusehdotuksia.....	6
3.1. Ilmaisun monet muodot.....	6
3.2. Kielen rikas maailma.....	8
3.3. Minä ja meidän yhteisömme.....	9
3.4. Tutkin ja toimin ympäristössäni.....	10
3.5. Kasvan ja kehityn.....	12
Lähteet.....	14

I. Johdanto

Tämän työkalupakin tavoitteena on tarjota käytännön vinkkejä ryhmän yhteisöllisyyden tukemiseen tabletin avulla. Työkalupakki sisältää sovellusehdotuksia, sekä sivustoja Esiopetuksen opetussuunnitelman oppimiskokonaisuuksien mukaisesti. Oppimiskokonaisuudet on pilkottu niihin sisältyviin osa-alueisiin. Vaikka työkalupakissa on pohjana esiopetuksen opetussuunnitelma, on se ikätasoon suhteutettuna hyödynnettävissä myös 3-5-vuotiaiden lasten toiminnassa.

Sovelluksia on tarjolla loputtomasti. On hyvä tiedostaa, että harvoin sovellus on itsessään hyvä tai huono, olennaista on, miten sitä käytetään. Tabletti on oivallinen väline yhteisöllisyyden tukemiseen.

Lapsiryhmässä yhteisöllisyys ei synny itsestään, vaan vaatii rakentukseen sensitiivisten kasvattajien määrätietoista, tavoitteellista havainnointia, toiminnan suunnittelua ja yhteisöllisyyttä tukevaa toimintaa. Kasvattajien arvostava asenne toisiaan kohtaan on mallina lapsille ja tukee yhteisöllisyyden kehittymistä. Lapsiryhmän yhteisöllisyys kehittyy hitaasti ja siksi sitä tulisi kasvat-
tajien tavoitteellisesti tukea koko toimintakauden ajan.

Työkalupakkiin on koottu joitakin esimerkkejä tuokioista. Yhteisöllisyyttä tukevia tuokioita on mahdollista soveltaa kaikkiin työkalupakissa mainittuihin sovelluksiin. Sovellusvinkkilistojen alle on jätetty tilaa omille lisäyksille, sillä uusia hyviä sovelluksia tuotetaan jatkuvasti. Lähes kaikki sovellusehdotukset ovat ilmaisversioita. Mainoksia joissakin valitettavasti on, mutta olen pyrki-
nyt siihen, etteivät ne ole häiritsevässä roolissa, eivätkä lapsille sopimattomia.

Yksilöllistä, kunkin lapsen kehitystarpeiden mukaista oppimista tapahtuu myös näillä yhteisöllisyyttä tukevilla tuokioilla. Joku lapsista oppii odottamaan vuoroaan, toinen rikastuttaa sanavar-
rastoaan, kolmas lukujonotaitoaan, neljäs suuntaamaan tarkkaavaisuuttaan huolimatta ympäris-
tön muista tapahtumista, viides saa harjoitusta ongelmanratkaisutaitoonsa, kuudes rohkaistuu osallistumaan omalla vuorollaan, seitsemäs huomaa vahvuuden aiemmin aliarvostamassaan ver-
taisessa, kahdeksas oivaltaa vahvuuden itsessään jne. Tärkeää kuitenkin on että kaikki, kasvat-
taja mukaan lukien, nauttivat tunnelmasta ja yhdessä tekemisestä.

Antoisia yhteisöllisiä hetkiä!

2. Vinkkejä sovellusten käyttöön – yhteisöllisyyttä tukien

Tuokioilla käytetään yhtä tablettia lapsiryhmän kanssa. Datatykin käyttö on näkyvyyden kannalta suositeltavaa. Ilman datatykkiä aikuinen pitää tablettia kuin lukiessaan kirjaa ryhmälle siten, että lapset näkevät näytön. Aikuinen on tuokioilla aina aktiivinen ilmapiirin ylläpitäjä, innostaja ja tapahtumien sanoittaja.

2.1. Muistipelit

Erilaiset muistipeli-sovellukset toimivat loistavasti isonkin lapsiryhmän yhteispelinä. Säännöt lapsille ovat selkeät:

1. Jokainen lapsi saa kääntää kaksi korttia vuorotellen.
Ryhmässä voi olla lapsia, jotka eivät heti halua/uskalla osallistua vuorollaan ja se sallitaan.
2. Vaikka lapsi löytää parin, vuoro siirtyy seuraavalle.
3. Toisia saa auttaa ja siihen myös kannustetaan, mutta vain jos pelaaja omalla vuorollaan haluaa apua. Avun pyytäjä saa itse valita lapsiryhmän vapaaehtoisista auttajansa. Usein lapset pyytävät ensiksi apua parhaimmalta ystävältään. Vähitellen avun luotettavuuden merkitys nousee arvoonsa ja samalla lapset huomioivat toistensa vahvuuksia.

Kannustaen ja pelitapahtumia sanoittaen kasvattaja ylläpitää pelin jännitystä luoden samalla positiivista ilmapiiriä. Pelin tempo on hyvä pitää tasaisen etenevänä. Näin toimien lapsi, joka ei heti uskaltaudu mukaan, ei erotu muista. Jokaisella kierroksella hänet kutsutaan kuten muutkin, tekemättä oletuksia osallistumattomuudesta. Näin jatketaan, kunnes hän mahdollisesti joku kerta omasta tahdostaan rohkaistuu osallistumaan ja kokee uudella tavalla kuuluvansa joukkoon. Osallistumisestakaan ei tehdä numeroa. Tärkeää on ettei kasvattaja arvota lasten osallistumisen tasoa, sillä oman vuoronsa käyttämättä jättäminenkin ei estä nauttimasta ilmapiiristä ja yhteenkuuluvuuden tunteesta.

Lapsi, jonka pettymyksen sieto on heikko jää herkästi jumiin epäonnistuessaan, mutta silloinkin aikuisen tehtävä on pitää yllä pelin etenemistä. Lapset usein huomaamattaan tempautuvat uudelleen pelin jännitykseen mukaan ja odottavat seuraavaa omaa vuoroaan. Jos kuitenkin pettymys on niin voimakas, että lapsi kieltäytyy osallistumasta, se hänelle sallitaan tekemättä siitäkään numeroa. Peliin saa kuitenkin osallistua heti kun lapsi itse tuntee olevansa siihen valmis, sillä oppimisessa onnistuminen on mielekästä epäonnistumisesta toipumista (Hakkarainen, Lonka & Lipponen 2004, 210). Ryhmän yhteinen muistipeli on mitä parhain epäonnistumisesta toipumisen mahdollisuus. Kasvattajan tehtävä on ylläpitää ilmapiiri positiivisena ja siten myös turvallisenä ryhmälle sekä yhtä lailla tukea lasta, joka harjoittelee pettymysten sietoa.

Kun ryhmäpeli tulee lapsille tutuksi, oppivat he iloitsemaan toistensa onnistumisista ja kannustamaan toisiaan. Tätäkin kasvattaja mallittaa ryhmälle omalla toiminnallaan. Monikulttuurisessa lapsiryhmässä on myös tärkeitä tehdä ryhmänä asioita, joissa osallisuuden taso ei perustu suomen kielen hallintaan. Kasvattajan on hyvä jatkuvasti nimetä muistipelikorteissa olevia värejä tai kuvia, jotta se hyödyttää sana- ja käsitevarastoaan kartuttavia. Myös oman vuoron odotteluun tämä tuokio harjaannuttaa.

2.2. Palapelit

Palapelisovellukset sopivat hyvin ryhmäpeliksi. Jokainen lapsi käy vuorollaan laittamassa yhden palan paikalleen. Säännöt ovat samat kuin muistipelissä. Useissa palapelisovelluksissa on mahdollisuus tehdä omasta kuvasta palapeli. Lasten innostusta ja motivaatiota lisää huomattavasti, kun ryhmästä otetaan kuva (huomioi kuvausluvut!) ja tehdään otoksesta palapeli. Kuvattavien hassut ilmeet ja asennot lisäävät yhteistä ilonpitoa. Palapeliä tehdessä on myös luontevaa rikastuttaa lasten sanavarastoa monilla paikkaan liittyvillä käsitteillä; ylä- ja alapuolella, vieressä ym. Lapsiryhmän kuvasta tehdyllä palapelillä lapset oppivat mielekkäällä tavalla myös toistensa nimet uuden ryhmän alkuvaiheessa.

2.3. Matikkakunkku

Pienemmässä ryhmässä voi pelata Matikkakunkku-sovellusta yhdessä myös ilman datatykkiä. Matikkakunkku on nimensä mukaisesti matemaattisiin tehtäviin keskittyvä sovellus, joka on 5-6-vuotiaiden taitotasoon sopiva. Lapsia voi olla kolmesta kuuteen saman pöydän ääressä. Tässä pelissä jokainen lapsi luo oman pelihahmonsa ja pelaa sillä yleensä, mutta yhteisessä pelissä pelataan kasvattajan luomalla hahmolla. Sovelluksen ideana on, että etenemään pääsee vasta kun hallitsee edelliset asiat. Jo suoritettuja tehtäviä sen sijaan voi pelata milloin vain. Yhteisöllisyyttä tukevana pelin kulku etenee tehtävä kerrallaan, vuorotellen tabletti siirretään pöydässä seuraavalle lapselle. Tablettia pidetään ja liikutetaan pöydällä, jotta jokainen pelaaja näkee ruudun. Auttaa saa, jos pelivuorossa oleva pyytää apua. Aikuisen tehtävä on sanallistaa tehtäviä tarvittaessa, mutta vain tarpeen mukaan. Tärkeää on antaa tilaa ryhmän yhteiselle päättelylle ja ongelmanratkaisulle. Tätä tapaa kannattaa käyttää myös silloin, kun tavoitteena on opettaa ja innostaa lapsia haastavampiin sovelluksiin. Monille juuri Matikkakunkku on haastava.

2.4. Pakohuone

Pakohuone-sovellus (esim. You must escape) kehittää loistavasti ongelmanratkaisutaitoa ja sopii parhaiten esiopetusikäisille. Ryhmäpelinä tämä vaatii datatykin. Pelin ideana on etsiä huoneesta vihjeitä, joiden avulla löytyy avain. Avaimella saa huoneen oven auki päästäkseen seuraavaan

huoneeseen. Vihjeitä ja avaimia etsitään monien yritysten ja erehdysten kautta, joten peli etenee hitaasti vaatien yhteistä ajattelua ja ideointia. Lapset ovat vuorotellen tabletin käyttäjinä ja

toimivat ryhmän ideoiden ja ohjeiden innoittamina. Kasvattajan tehtävänä on sanoittaa pelin tapahtumia ja tarjota myös omia ideoita. Lisäksi hän pitää huolen pelaajien vaihtuvuudesta (n 2-3min/pelaaja).

2.5. Liikuntaa

Liikunnalliset sovellukset, kuten Sworakit kids, A yoga Monkey tai Go Noodle sivuston hauskat tanssivideot vaativat datatykin toimiakseen ryhmän kanssa. Kasvattajan on hyvä osallistua näissä lasten rinnalla innostaakseen ja rohkaistakseen ryhmäänsä. Tuokioilla kasvattajan ei tarvitse olla osaavampi, vaan me-henkeä vahvistetaan yhteisellä heittäytymisellä, leikillisyydellä ja hauskanpidolla.

My baby firework- sovellus sopii liikuntatuokiolle. Sovelluksessa on pyöriviä väripalloja, joita räjäytetään koskettamalla. Datatykillä heijastettuina lapset saavat heittää palloilla tai hernepusseilla väripalloja seinältä ja kasvattaja koskettaa niitä tabletilta, osuman huomattessaan. Hernepusseilla toteutettuna tuokio sopii myös pienempään tilaan.

Lapset voivat myös esimerkiksi pienissä ryhmissä toisiaan videoiden keksiä liikuntaliikkeitä, joita sitten yhdessä ryhmänä videolta katsotaan ja tehdään mallin mukaan.

2.6. Lapsen pelipäivä

Jokaisella lapsella on hyvä olla myös viikoittainen ”pelipäivä”, näin varmistetaan tabletin käytön oppiminen myös välineenä. Ryhmän seinälle voidaan tehdä lukujärjestys, johon ryhmän jokaisen lapsen nimi sijoitetaan yhdelle päivälle. Pelipäivä tarkoittaa sitä, että lapsella on mahdollisuus pelata haluamiaan sovelluksia vapaavalintaisesti, toki aikuisen valvonnassa ja tukemana. Tabletille ladatut sovellukset ovat aina kasvattajien sinne valitsemia, joten lapset pääsevät valitsemaan vain pedagogisesti perustelluista sovelluksista. Peli-aika on pelipäivänä n. 15min-30min, tilanteen mukaan. Aikuisen vastuulla on huolehtia peliajasta. Jokaiselle päivälle on useammalla lapsella pelipäivä. Lapset saavat omana pelipäivänään myös katsoa muiden pelaamista. Tavoitteena on, ettei kukaan jäisi yksin pelaamaan ja kaveria saa tarvittaessa ja pelaajan toiveesta auttaa. Pelilukujärjestys on ihanteellista suunnitella niin, että samana päivänä on joko eri ikäisiä, tai taidoiltaan eri tasoisia lapsia. Näin siksi, että osaavampien pelaamisen katsominen tarjoaa mahdollisuuden oppia uutta ja osaavimmat voivat puolestaan auttaa tarvittaessa.

Kasvattajan on hyvä tarkastella omaa asennettaan kriittisesti, sillä tabletin käyttöön ei koskaan pitäisi yhdistyä palkkio tai rangaistus. Tabletti on toiminnan väline ja sen käytön osaaminen tämän päivän kansalaistaito. Tabletin käytön oppiminen on tärkeää myös tasa-arvon näkökulmasta. Esiopetuksen, kuten myös varhaiskasvatuksen tulee tarjota kaikille yhtäläiset mahdollisuudet ja oppimisen edellytykset sukupuolesta tai perhetaustasta huolimatta.

3. Sovellusehdotuksia

3.1. Ilmaisun monet muodot

Musiikki

- Reaalinen Piano – vapaata soittamista ja ohjattuja kappaleita
- Xylophone – vapaata soittamista
- Marco polo Recall- muistiharjoitusta sävelillä tuettuina
- Kids Music- tutustu soittimiin ja soita itse
- Kids Garage Band- tuota omaa musiikkia
- Mussila- kuuntele ja tunnista soitin
- Kielinupun laulut YouTubesta
https://www.youtube.com/results?search_query=kielinuppu
- Lasten Yle Areena – sata uudelleen sovitettua lastenlaulua
<https://areena.yle.fi/1-4305282>
- Papunet, musavisa- kuuntele soittimia, tunnista soitin
https://papunet.net/_pelit/musavisa/

Kuvallinen ilmaisu

- Finger Paint Coloring Book- piirtämistä ja värityskuvia
- Hama Universe- suunnittele itse hamahelmistä alustalle tai tee ohjeen mukaan
- How to Draw-sovellukset - ohjattua piirtämistä

- Drawing for kids learning, drawing for kids and toddlers, 123 Draw, ABC Draw viivan mukaan piirtämistä, opettavat piirtämään mm. eläimiä, numeroita ja kirjaimia hausalla tavalla.

Suullinen ja kehollinen ilmaisu

- WeVideo ja FilmoraGo- omien videoiden tuottaminen
- Comic Strip – omien sarjakuvien tuottaminen
- Pango Story Time, Peppy Pals- sovellukset – Kerro tarinat omin sanoin
- Storytelling- Kuuntele tarina, muistele ja kerro omin sanoin kuvien avulla
- Voice changer with effects- äänen muuttaminen, kuvan ja äänen yhdistäminen
- Dancing Animals, Kids Dance Tutorial, Go Noodle- sivusto, vaatii kirjautumisen tanssitaan yhdessä
- Talking Tom – humoristinen Tom-kissa matkii puhettasi, jos ei ole esim. nälkäinen tai tylsistynyt

3.2. Kielen rikas maailma

- WeVideo- yhteisiä videoita
- Stop Motion – yhteisten animaatioiden tekeminen
- Pango Story Time – Kerro tarinaa omin sanoin
- Storytelling- Kuuntele tarina- muistele-kerro/kirjoita itse (myös ruotsinkielisenä)
- PapunetViittomat- viittomia puheen tueksi
- Kielen kääntäjä- sanakirja useille eri kielille
- Lajittelu ja oppiminen- lajittelua yläkäsitteiden mukaan
- Fun educational game for kids- sanastoharjoituksia ja nopeaa reagointia, myös kaksinpelinä
- Odd one out- mikä ei kuulu joukkoon?
- Mollan riimiparit – kuuntele ja valitse oikea riimipari, vain suomenkielellä
- Brain Gym: Kids & Parents Learning Games Multi Age – monipuolinen sovellus; etsi kuvasta, kuulomuistin harjoitusta, mikä puuttuu kuvasta, pisteestä pisteeseen, etsi mikä kahdessa kuvassa on samanlainen, ovatko emojien tunteet samanlaiset/erilaiset ym.

3.3. Minä ja meidän yhteisömmme

Tunnetaidot ja sosiaaliset taidot

- Peppy Farm ja Peppy Beach - eläinystävysten ristiriitatilanteita ratkaisuiheen
- Onnin Tunne Tunne (löytyy myös Pikkupähkinät- sovelluksesta)- tunteiden tunnistamista
- How do I feel? - tunteiden tunnistamista

Juhlaperinteet, kertomukset, perinneleikit ja -laulut

- Sammon salat – tietoa Kalevalasta
- Fireworks – ilotulitus uudelle vuodelle
- Lasten Yle Areena – sata uudelleen sovitettua lastenlaulua
<https://areena.yle.fi/1-4305282>

Median tuottaminen

- Tabletin kamera, videointi
- Word – oman tekstin tuottaminen
- WeVideo- videon muokkausta
- FilmoraGo- videon muokkausta

- Voice changer with effects- äänen muuttaminen, kuvan ja äänen yhdistäminen
- Comic Strip- sarjakuvan luominen

3.4. Tutkin ja toimin ympäristössäni

Matemaattiset taidot

- Matikkakunkku (myös ruotsinkielisenä)
- Series 1 ja Series 2 – lukumäärät 1-5, sarjan jatkaminen ym.
- Complete the Series – sarjan täydentäminen
- Matrix Game – visuaalinen erottelu, luokittelu
- Numbers Match Game – lukumäärät 1-10, lukumäärän ja numeromerkkin yhdistäminen, väriparit
- 10 monkeys Junior Math – lukumääräparit 1-10, vertailua; eniten, vähiten, muotojen tunnistaminen, sarjan jatkaminen, kevyempi, painavampi, yhteenlaskua
- Dino PreSchool Math – monipuolinen matematiikan käsitteiden sovellus
- Nathan LudiTab- sovellukset – lukumääriä, numeromerkkejä, loogista päättelyä, geometriaa
- Dominoes Kids – dominopeli eläimillä
- Kids shapes & colours – muotoja
- Unir Puntos Animales – pisteestä pisteeseen, eläimiä maalla merellä ja ilmassa
- Pancake Tower – lukujonoa, montako pannukakkua saat laitettua päällekkäin

Ympäristökasvatus

- Waste Sorting- Panda Games, roskien lajittelua
- HSY Jäteopas- jätteiden lajittelun avuksi
- Tut Alfons Åberg – Mikko Mallikas- sovelluksessa rakennetaan taloja, istutetaan puita, kerätään roskaa, tehdään ajoteitä ja suojateitä ym. Hyvä sovellus mm. johdantona ympäristökasvatuskeskustelulle.

Luontokasvatus

- Toca Nature – Istuta puita, kerää marjoja, sieniä, pähkinöitä, opi mitä luonnon eläimet syövät ym.
- Montessori Luonto – puutarhanhoitoa vuodenaikojen mukaan
- Luontoon Retkiopas – kansallis- ja luonnonpuistot sekä retkikohteet kartalla tietoineen
- NatureGate - kasvien tunnistaminen luonnosta
- Marco Polo Weather - sään vaihtelut ja säänmukainen pukeutuminen
- Marco Polo Ocean - mereen tutustumista
- Marco Polo Arctic - arktinen ympäristö ja eläimet
- Ambience – kuuntele ja tunnista luonnon ääniä
- Picture This – ota kuva kasvista ja sovellus tunnistaa sen (englanniksi)

3.5. Kasvan ja kehityn

Liikunta

- Sworkit Kids – liikuntaliikkeitä
- JitterBug, My baby Firework – heitä pallolla tai hernepusseilla osumia
- Lil Fitness – eläimet mallittavat erilaisia liikuntaliikkeitä
- Pokemon Go – lisätyn todellisuuden sovellus
- Moomin Move – lisätyn todellisuuden sovellus

Hienomotoriset taidot

- Kids Coloring – väritystä ja piirtämistä näyttökynällä
- Finger Paint Coloring Book- piirtämistä ja värityskuvia näyttökynällä
- Hama Universe- suunnitelkaa ryhmänä hamahelmistä kuvio alustalle tai tehkää ohjeen mukaan näyttökynällä
- Ilmaiset kaksinpelit- hienomotoriikkaa, reaktionopeutta, loogista päättelyä
- How to draw- ohjattua piirtämistä
- Drawing for Kids, 123Draw – opettele piirtämään ohjatusti helppoja aiheita

Ruoka ja tapakulttuuri, terveys, hyvinvointi, turvallisuus

- Chef Rescue-Cooking & Restaurant Management Game- Tee itse helppoja annoksia ja tarjoile ne asiakkaille
- Dr. Pandan Ravintola
- Cooking Mama Let's Cook- Ruoanlaittoa
- Forest Animals Chores& cleanup- leivo, tiskaa, siivoa, pese pyykkiä, poimi marjoja ym.

- Äänimittari- desibelimittari

- Little Panda's Hospital- lääkäri tutkii ja parantaa vastaanotolle tulleita olioita

Lähteet:

Hakkarainen, K., Lonka, K. & Lipponen, L. 2004. 6. uudistettu painos. Tutkiva oppiminen. Järki, tunteet ja kulttuuri oppimisen sytyttäjinä. Helsinki: WSOY

Koivula, M. 2010. Lasten yhteisöllisyys ja yhteisöllinen oppiminen päiväkodissa. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto

Pönkä, H. 2017. Open somekirja. Sosiaalisen median oppimisympäristöt ja menetelmät. Jyväskylä: Docendo Oy

Vantaan esiopetuksen opetussuunnitelma. 2016.