



Innovatiivisten oppimisympäristöjen edistäminen varhaiskasvatuksessa 2018

Diaarinumero: 55/627/2018

Hakuaika 20.3.2018 klo 8.00 — 24.4.2018 klo 16.15

Tähdellä (*) merkityt kentät ovat pakollisia.

HAKIJAN TIEDOT

Hakija	Helsingin kaupunki	Hakijan virallinen sähköpostiosoite	kasvatusjakoulutus@hel.fi
Y-tunnus	0201256-6		
Yhteyshenkilö	Nina Onufriew	Sähköposti	nina.onufriew@hel.fi
Puhelinnumero	31042550	Postiosoite	PL 51300
Postinumero	00099	Postitoimipaikka	Helsingin kaupunki
Maakunta	Uusimaa		
Omistajatyyppi	Kunta/kuntayhtymä, kunnan omistamat yhtiöt, kirkko		
¹ Allekirjoitusoikeuden omaava henkilö	Mikko Mäkelä	Sähköposti	mikko.makela@hel.fi
Tilinumero IBAN-muodossa	FI29 2266 1800 0030 09	Pankin BIC/SWIFT-koodi	NDEAFIHH

HANKKEEN TIEDOT

Hankkeen nimi
Vekarat värkkää -luova teknologialeikki varhaiskasvatuksessa

Asiointikieli
Suomi

Yksiköt, joita hanke koskee

¹ Yksikön nimi
Kehittämispalvelut

Onko kyseessä yhteishanke?
Ei

Muut yhteistyökumppanit ja heidän roolinsa hankkeessa
Esi- ja perusopetuksen hanke "Värkkäämällä maailma haltuun- iloa ja innovointia oppimiseen" . Hyödynnetään perusopetuksen hankkeen aikana tuotettua Maker-tila -toimintamallia.

Mitä kieliryhmiä hankkeen toiminta koskee?
Suomi, Ruotsi

Mikä?

HANKESUUNNITELMA

Hankkeen tavoitteet, toiminta ja tulokset

1

Tavoite

Kehitetään yhteiskehittämisen mallilla luovien teknologialeikkitulojen "Vekarat värkkää"-konsepti.

Toiminta

Suunnitellaan leikkipuiston, päiväkotien ja perhepäivähoidon yhteiskäyttöön houkuttelevia matalan kynnyksen luovan, tutkivan teknologialeikin tiloja. Leikkipuistoissa tiloja voidaan hyödyntää kaiken ikäisten käyttäjäryhmien kanssa yhdessä ja erikseen. Tilan tavoitteena on innostaa suunnittelemaan ja toteuttamaan erilaisia teknologiaan liittyviä projekteja. Teknologialeikkiin ja yhdessä värkkäilyyn nivoutuu luontevasti varhaiskasvatussuunnitelman oppimisen alueet sekä laaja-alainen osaaminen. Kehittämistyössä hyödynnetään Värkkäämällä maailma haltuun -hankkeen hyväksi havaittuja toimintatapoja ja malleja. Teknologialeikkitulo-konseptin toteuttamisohjeet jaetaan valtakunnallisesti.

Konkreettiset tulokset, jotka tavoitteella pyritään saavuttamaan

Hankkeessa kehitetään luovan teknologialeikin konsepti ja hankitaan pilottitoimipisteisiin siihen soveltuva perusvälineistö varhaiskasvatusikäisten lasten sekä leikkipuistojen käyttäjäryhmien käyttöön. Pilottitoimipisteissä tapahtuvan selkeän konseptoinnin ja henkilöstön koulutuksen avulla teknologialeikkitulo-malli tukee Helsingin varhaiskasvatussuunnitelman teknologiakasvatuksen ja laaja-alaisen osaamisen tavoitteiden saavuttamista. Pilottien kokemusten kautta muut varhaiskasvatuksen toimipisteet voivat kohdentaa teknologiakasvatukseen liittyvät hankinnat tarkoituksenmukaisesti.

2

Tavoite

Luovassa teknologialeikkitulossa on mahdollisuus yhdessä tekemiseen, oppimiseen ja oivaltamiseen. Hyödynnetään teknologiaa uudella tavalla leikin, tutkimisen ja kokeilujen kautta luontevana osana erilaisia oppimisen kokonaisuuksia.

Toiminta

Varhaiskasvatuksen oppimisen alueet luovat keskeiset tavoitteet ja sisällöt toteutukseen, jossa hyödynnetään elektroniikka-askartelua, pienten lasten robotiikkaa ja muita Maker-kulttuuriin kuuluvia menetelmiä ja laaja-alaisen oppimisen sisältöjä.

Konkreettiset tulokset, jotka tavoitteella pyritään saavuttamaan

Teknologian hyödyntäminen varhaiskasvatussuunnitelman mukaisessa pedagogisessa toiminnassa lisääntyä ja tulee leikkipuistojen kautta tutuksi myös perheille.

3

Tavoite

Henkilökunnan teknologiakasvatuksellinen osaaminen kehittyy yhdessä oppien, lasten ja aikuisten kanssa osaamista jakaen. Digitaaliset ja fyysiset oppimisympäristöt kehittyvät käyttäjälähtöisesti yhteisöllisyyttä vahvistaen. Toiminta kokoaa henkilökunnan ja lapsiryhmät innostumisen, oppimisen ilon, osallisuuden ja tasavertaisuuden kokemusten äärelle. Hanke luo uusia käytäntöjä, jotka tukevat lapsen toimijuutta ja tukevat laaja-alaista osaamista. Leikkipuistoissa toiminnan saavuttaa eri ikäryhmät, jolloin lapset ja vanhemmat pääsevät myös yhdessä kokeilemaan ja tutkimaan. Innovatiiviset oppimisympäristöt haastavat ajattelemaan oppimista uudella tavalla. Hanke lisää henkilöstön osaamista koko kaupungin tasolla ja toimintamalli on myös valtakunnallisesti käytettävissä.

Toiminta

Luova teknologialeikkiympäristössä päästään ohjatusti kokeilemaan ja yhdessä tuottamaan. Pienten lasten robotiikka ja elektroniikka-askartelun välineistö tulee tutuksi ja siirtyy omaan pedagogiseen työhön.

Konkreettiset tulokset, jotka tavoitteella pyritään saavuttamaan

Teknologian käyttö osana pedagogista toimintaa ja taiteellista tuottamista rikastuu ja monipuolistuu.

Hankkeen vaikutukset/vaikuttavuus. Kuvaa pitkän aikavälin tavoiteltua kehitystä.

Hanke edellyttää kahden koordinoijan ja toimintaan opastavan henkilön työpanosta useamman vuoden ajan, jotta mallia päästään levittämään laajalle henkilökunnan tietoisuuteen ja käyttäjäryhmien saavutettavaksi eri puolille Helsinkiä ja tuottamaan aineistoa valtakunnallisesti jaettavaksi.

Millaista arviointi-, tutkimus- ja selvitystoimintaa hankkeeseen liittyy?

Toiminnan aikana arvioidaan konseptin soveltuvuutta laajempaan käyttöön varhaiskasvatuksessa. Selvitetään teknologialeikin käytön mahdollisuudet erilaisissa varhaiskasvatuksen toimintamuodoissa ja hankkeen skaalautuvuus osaksi varhaiskasvatuksen normaalia toimintaa.

Miten hanke tukee opetussuunnitelman toteuttamista ja kehittämistä?

Teknologialeikki-tilat mahdollistavat tutkivan, kokeilevan työskentelymallin kehittämisen ja sen laajentamisen koulutuksen avulla luontevaksi osaksi varhaiskasvatusta. Varhaiskasvatuksen perinteinen verstaas- ja nikkarointikulttuuri päivitetään vastaamaan uuden varhaiskasvatussuunnitelman tavoitteita. Teknologialeikissä ideoidaan, suunnitellaan ja toteutetaan eri materiaaleista omia luovia projekteja, joissa yhdistyvät perinteiset askartelumateriaalit ja teknologia. Leikin ja kokeilun kautta on luontevaa havainnoida, tutkia ja etsiä erilaisia teknisiä ratkaisuja. Yhdessä värkkäämällä lasten ongelmaratkaisu- ja hienomotoriset taidot kehittyvät ja samalla luova toiminta edistää laaja-alaisen osaamisen tavoitteiden toteutumista.

Toimenpiteet tulosten ja tuotosten levittämiseksi

Toimintaa dokumentoidaan ja keskeiset ideat, mallit ja prosessikuvaukset jaetaan valtakunnallisesti Helsingin kaupungin avoimella Helsinki Oppii! -sivustolla sekä Opetushallituksen Oppimaisema.fi -sivustolla. Tulosten levittämiseksi hyödynnetään myös sosiaalisen median kanavia. Kehittämistoimintaan kuuluu henkilöstön osaamisen kehittäminen työpajojen ja erilaisten koulutusten kautta sekä lapsiryhmissä toteutettujen ideoiden, kokeilujen ja laajempien projektien jakaminen.

Selvitä mitä laitehankintoja hanke edellyttää. Perustele hankintojen tarve.

Laitehankintojen tarve on 3D tulostimia, elektroniikkamittausasemia, esitystekniikkaa, kamerateknologiaa, mikro-ohjaimia sekä -alustoja, robotiikkaa ja elektroniikka-askartelutarvikkeita. Luova teknologialeikki ja hankkeessa pilotoitava tilakonsepti edellyttää uusinta teknologiaa, jota on helppo käyttää ja soveltaa varhaiskasvatuksessa. Hankittavien välineiden avulla on mahdollista toteuttaa lasten ideoista lähteviä erilaisia pieniä kokeiluja ja laajempia yhteisiä rakenteluprojekteja.

Erittely hankkeen rakennuskustannuksista ja kalustehankinnoista

	Selite	
1	Hankinnan laji	
	Laitehankinta	Summa 50000 €
2	Kalustehankinta	rullakkohyllyt tms materiaalien säilytykseen ja siirtelyyn 20000 €

Hanke pähkinänkuoressa

Vekarat värkkää -hankkeessa päivitetään varhaiskasvatuksessa viime vuosina vähemmälle huomiolle jäänyt nikkarointi- ja verstaaskulttuuri vastaamaan uuden varhaiskasvatussuunnitelman tavoitteita. Tavoitteena on kehittää luovien teknologialeikki-tilojen konsepti, joka palvelee koko varhaiskasvatuksen henkilökunnan osaamisen kehittämistä ja tarjoaa uudenlaisia, monipuolisia oppimisen ympäristöjä. Hankkeessa toteutetaan varhaiskasvatuksen käytettäväksi värkkäystiloja leikkipuistojen yhteyteen. Joustava ja mukautuva konsepti on siirrettävissä varhaiskasvatuksen eri tiloihin ja toimintamuotoihin. Tilat olisivat samalla kaikkien leikkipuiston asiakasryhmien käytettävissä ja niitä käytettäisiin myös henkilöstön kouluttamiseen. Lapsille luova teknologialeikki-tila tarjoaa mahdollisuuksia yhdessä tekemiseen, oppimiseen ja oivaltamiseen. Teknologiaan tutustutaan yhdessä uudella tavalla leikkien, tutkien, kokeillen ja tuottaen.

Hankkeen alkamisaika

1.9.2018

Hankkeen päättymisaika

31.12.2020

TALOUSARVIO

Onko kustannukset ilmoitettu arvonlisäverollisina?

Ei

TALOUSARVIO

Menot	Selite, lyhyt kuvaus	Yhteensä €
Henkilöstömenot	kaksi koordinoijaa ja kouluttajaa	260000 €
Aineet, tarvikkeet ja tavarat		0 €
Laitteet, kalusteet, rakentaminen	Teknologialeikkitalaan tarvittava välineistö	70000 €
Palvelut	Koulutustilaisuudet ja muu palvelujen osto	20000 €
Vuokrat		0 €
Matkamenot		0 €
Muut menot		0 €
Menot yhteensä		350000 €

TULOT

Hankkeesta saadut tulot	0 €
	0 €

HANKKEEN MUU RAHOITUS

EU-rahoitus	0 €
Muu julkinen rahoitus	0 €
Yksityinen rahoitus	0 €
Muu rahoitus yhteensä	0 €

Rahoitettavaa jää yhteensä 350000 €

Omarahoitusprosentti oltava vähintään 20 % (70000 €)

Omarahoitus	70000 €	Omarahoitus-%	20 %
OPH:lta haettava avustus	280000 €	OPH:n rahoitus-%	80 %