

Projektityö - Sähköinen oppimateriaali ja ryhmän raportti  
Biodiversiteetti aiheinen teemaviikko päiväkoteihin

Filosofinen tiedekunta

Kasvatustieteet

Kasvatus kestävään tulevaisuuteen –opintajakso

Syksy 2022

Elisa Pesonen-Veikkolainen

Fadxi Qasim

Iida Auno

Mari Ekman

Marita Turunen

Miro Yläräkkö

Tiia Koponen

# Sisällys

Kohderyhmä ja teemat .....	3
Teemaviikon kuvaus .....	3
Lisämateriaali.....	4
Teemaviikon oppimateriaali .....	5
Tuokio 1: Ohjattu leikki.....	5
Tuokio 2: Liikuntatuokio .....	8
Tuokio 3: Kuvataide .....	13
Tuokio 4: Draamatuokio .....	18
Tuokio 5: Metsäretki.....	23
Lähteet .....	26
Liitteet.....	28

## Kohderyhmä ja teemat

Sähköisen oppimateriaalin kohderyhmänä on varhaiskasvatus, erityisesti esikouluikäiset 5–6-vuotiaat. Luonnon monimuotoisuus on yksi planeettamme suurimmista ihmeistä ja lajien välisten yhteyksien ymmärtäminen on monisyistä (Edward O & Frances M, 1986). Halusimme lähestyä aihetta helposta näkökulmasta ja siksi valitsimme pääteemaksemme biodiversiteetin ja tarkemmin ottaen suomalaisen luonnon eläimet, jotka ovat esikouluikäisille tuttuja ja helposti ymmärrettävissä. “Luonnon monimuotoisuudella tarkoitetaan maapallon lajien ja eliöyhteisöjen kirjoa. Jokaisella kasvi- ja eläinlajilla on oma tehtävänsä luonnossa ja paikkansa ravintoketjussa.” (WWF)

Valitsimme pääteemaksemme biodiversiteetin, koska sen kautta pystyimme lähestyä luontoa ja luonnon monimuotoisuutta varhaiskasvatukseen sopivalla, kestävään kehitykseen kasvattavalla, tavalla. “Kestävän kehityksen kasvatuksessa tavoite on vahvistaa lasten kykyä havainnoida, ihmetellä, tutkia ja ymmärtää ympäristöään ja rikastaa heidän kokemusmaailmaansa kestävään kehityksen näkökulmien avulla”. (Parikka-Nihti & Suomela, 2017)

Alateemoiksemme valitsimme pelillisyyden ja tunnekasvatuksen. Pelillisuus sopii pääteemaamme diversiteettiin hyvin, sillä lapset oppivat pelin ja leikin ohessa huomaamatta uusia asioita omasta ympäristöstään. Leikissä lapset saavat itse oivaltaa asioita ja oppia omilla ehdoillaan. Toiseksi alateemaksemme valitsimme tunnekasvatuksen, koska halusimme lähestyä biodiversiteettiä myös tunnetasolla. Halusimme, että lapset oppivat arvostamaan ja kunnioittamaan luontoa ja sen monimuotoisuutta. Parikka-Nihti ja Suomelan (2017) mukaan ympäristökasvatuksessa tulisikin keskittyä kokonaisvaltaiseen oppimiseen, johon sisältyy myös emotionaalinen näkökulma. Yhdistämällä pelillisyyden ja tunnekasvatuksen pystymme Pelin ja leikin kautta luomaan kiinnostusta ja halua huolehtia luonnosta ja siellä elävistä eläimistä.

## Teemaviikon kuvaus

Toteutus on suunniteltu järjestettäväksi teemaviikkona, joka huipentuu metsäretkeen. Maanantaina on aiheeseen liittyvä leikki, tiistaista torstaihin on joka päivälle eri teemainen opetuksio ja perjantaina metsäretki. Tuokioiden sidosteisuutta lisää tuttu hahmo, joka seikkailee lasten mukana. Hahmoa voi hyödyntää myös teemaviikon jälkeenkin. Ehdotuksemme hahmosta on tuokioissa käytetystä laulusta tuttu jänis, joka voitaisiin nimetä Jippu-Jänikseksi.

Tuokioille on suunniteltu samankaltainen alku sekä loppu, jotta struktuuri säilyy opetuksessa. Tuokioissa hyödynnetään samaa laulua *Kielinuppu – suomalainen metsä* (Liite 5.). Yhteisenä lopetuksena Jippu-Jänikselle kerrotaan, mitä lapset ovat tehneet tuokion aikana. Jippu-Jänis hyvästellään ja hän palaa takaisin kotiinsa metsään. Lapsia on mahdollista jakaa pienempiin ryhmiin tuokioiden sisällä.

Tuokiot on jaoteltu aiheittain, jotta monipuolisia työtapoja päästäisiin hyödyntämään mahdollisuuksien mukaan. Aiheita tuokioille ovat draamakasvatus, liikunta, kuvataide, leikki ja metsäretki. Tuokion pituus on suunniteltu kestävän noin 30–40 minuuttia, poikkeuksena metsäretki, jolle on siirtymiseen varattu noin kolme tuntia. Myös yksittäisiä tuokioita voi käyttää teeman tarkastelun tukena, mikäli teemaviikon järjestäminen ei onnistu.

Materiaalia on testattu yhden esikouluryhmän kanssa syksyllä 2022.

## Lisämateriaali

Tätä materiaalia voi hyödyntää, jos jokin tuokioiden tehtävä ei sovi jollekin lapselle tai soveltaa muissa tuokioissa. Materiaalissa on kortteja, joissa on kuvia suomalaisen luonnon eliöistä ja toisella puolella eliön nimi tavutettuna.

<https://quizlet.com/747624348/luonnon-monimuotoisuus-flash-cards/>

# Teemaviikon oppimateriaali

## Tuokio 1: Ohjattu leikki

### **Yhteys aiheeseen**

Tutustumista teemaviikon aiheeseen: biodiversiteettiin eli luonnon monimuotoisuuteen. Luodaan pohjaa tulevan viikon tuokioille. Suomalaisen metsän eläimet sekä niiden kodit.

### **Tavoitteet ja yhteys laaja-alaiseen osaamiseen sekä oppimisen alueisiin**

**Ilmaisun monet muodot:** Leikki tarjoaa lapsille monipuolisen keinon harjoitella, miten ilmaista itseään sekä suullisesti että kehollisesti. Lisäksi leikki toimii erinomaisena mielikuvituksen ilmaisun keinona.

**Tutkin ja toimin ympäristössäni:** Vahvistetaan lasten luontotuntemusta ja luontosuhdetta keskustelemalla suomalaisen metsän eläimistä. Tutustutaan luonnon monimuotoisuuden käsitteeseen ja hyödynnetään lasten luonnontuntemusta.

**Ajattelu ja oppiminen:** Yhdessä opetellaan ja käsitellään uutta asiaa leikin keinoin

**Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu:** Harjoitellaan vuorovaikutus- ja ilmaisutaitoja pienryhmässä toimiessa. Leikin aikana luodaan myönteisiä ihmissuhteita ja ratkaistaan ongelmatilanteita rakentavasti.

**Osallistuminen ja vaikuttaminen:** Lapsilta kysytään palautetta, jolloin lasten kokemus omista vaikutusmahdollisuuksista vahvistuu. Leikeissä noudatetaan yhteisiä sääntöjä ja sopimuksia.

### **Tuokion sisältö ja toiminnan kulku**

Tuokio aloitetaan aamupiirin jälkeen, jolloin kaikki ovat paikalla. Opettaja pohjustaa tulevaa luonnon monimuotoisuuden teemaviikkoa kysymällä lapsilta, mitä luonnon monimuotoisuus heidän mielestään tarkoittaa. Vastausten myötä opettaja tarvittaessa täydentää määritelmää ryhmän lasten ikä- ja taitotason huomioiden. Tärkeää on, että lapset ymmärtävät luonnon monimuotoisuuden olevan tärkeä asia, joka näkyy kaikkialla heidän ympärillään. Tämän jälkeen opettaja laittaa ryhmätilan älynäytölle Kielinupun Suomalainen metsä- videon, josta lapset näkevät lauluun liittyviä tukiviittomia. Tämän jälkeen lasten kanssa pohditaan mitä eläimiä suomalaisissa metsissä asuu ja ovatko lapset nähneet jossain kyseisiä eläimiä. Seuraavaksi lapset

jaetaan 21 lapsen ryhmässä kolmeen pienryhmään ja 14 lapsen ryhmässä 2 ryhmään kuiskamalla heille jokin Kielinupun Suomalainen metsä -laulussa esiintyvistä eläimistä (ryhmät voi olla suunniteltu jo aikaisemmin, jotta lapsiryhmän tarpeet saadaan huomioitua parhaiten) ja lasten täytyy etsiä toiset, jotka ovat saaneet saman eläimen. Kun pienryhmät ovat muodostuneet siirrytään jakotiloihin, joissa pienryhmiä odottavat roolileikki, jossa erilaisia eläinasuja, eläinleikki, jossa esimerkiksi erilaisia suomalaisissa metsissä eläviä eläimiä ja puita ja rakentelu-leikki, jossa erilaisia materiaaleja, joista rakennella esimerkiksi pehmolelueläimille omat pesät. Jokaisen pienryhmän mukana toimii yksi ryhmän kasvattajista, joka rikastuttaa leikkiä omalla toiminnallaan tarjoamalla lapsille ideoita leikin käyntiin saamiseksi ja etenemiseksi sekä havainnoi ja dokumentoi toimintaa pedagogisesti. Tavoitteena on saada luotua pitkäkestoinen leikki, mutta ryhmän tarpeiden mukaisesti leikit voidaan toteuttaa myös pistetyöskentelynä esimerkiksi 30 minuuttia / leikki. Kun tuokio loppuu lapset saavat jättää leikit paikoilleen ja jatkaa niitä halutessaan pitkin teemaviikkoa, jolloin kaikki lapset saavat leikkiä kaikkia leikkejä halutessaan ja siirtyvät piirille yhteiseen lopetukseen. Tuokion aikana opettajan paikalle piiriin on ilmestynyt kirjekuori, jossa on viesti ”Hei X (ryhmän nimi)! Seurasin leikkejänne tänään piilosta ja ne näyttivät hurjan hauskoilta! J. J” (Liite X tai voi tuottaa itse) Tämän jälkeen opettaja pyytää lapsia kertomaan, mikä oli heistä tuokion aikana mukavinta/parasta.

### **Arviointi**

Pienryhmien kanssa toimivat kasvattajat havainnoivat pienryhmän toimintaa koko tuokion ajan. He tukevat leikkiä ja lapsia kaikissa sen vaiheissa ja dokumentoivat toimintaa ottamalla kuvia tuokion aikana. Havainnoiminen tarjoaa ryhmän kasvattajille tietoa, jonka avulla tulevaa toimintaa voidaan suunnitella ja kehittää. Lisäksi lapsiryhmältä saatu palaute auttaa opetuksen suunnittelussa ja kehittämisessä ja lisää lasten itsearviointitaitoa. Tehdyt havainnot ja saatu palaute käsitellään tiimipalavereissa.

### **Teoreettiset perusteet leikille**

Leikki on pedagoginen työkalu (Pursi & Lipponen 2018). Heleniuksen ja Lummelahden (2014, 213) mukaan leikin käyttäminen opetuksen osana kannustaa lasta toimintaan, sillä lapsi kokee opetustilanteen leikkinä. Aikuiset rajaavat toimintaan liittyen säännöt, käytettävän ajan, paikan ja materiaalit (Rutanen 2009, 208–210). On kuitenkin tärkeää muistaa, ettei leikin sisältöä suunnittele etukäteen liian tarkasti, sillä Hutun ja Heikkisen (2017, 134) mukaan liian pitkälle suunniteltu ja strukturoitu toiminta ei kehitä lapsen toiminnanohjausta tai ongelmanratkaisuu-

kykyä. Leikkiessä lapsi toimii lähikehityksen vyöhykkeellä (Vygotsky 1978), jossa lapsi pystyy tuen avulla saavuttamaan potentiaalisen tason eli oppii esimerkiksi uuden taidon. Erityisesti juonellisessa leikissä aikuinen luo lähikehityksen vyöhykettä (Hakkarainen, Brédikyté, Jakkula & Munter 2013).

Leikki tapahtuu vuorovaikutuksessa ja tarjoaa mahdollisuuden harjoittaa säätelytaitoja yhdessä aikuisen kanssa, sillä lapsen säätely ei ole kypsä täysin itsenäiseen säätelyyn. Leikin aikana lapsen stressijärjestelmän aktivoituessa aikuinen auttaa lasta kanssasäätelyn keinoin. Kanssasäätely tarkoittaa aikuisen kykyä havaita se hetki tai tilanne, jossa lapsi tarvitsee ulkopuolelta tulevaa tukea säätelyyn ja tarjota sensitiivisessä vuorovaikutuksessa lapsen tarvitsemaa tukea (Sajaniemi, Suhonen, Nislin & Mäkelä 2015, 35–37, 126–127.)

Aikuisen rooli leikissä vaihtelee Kallialan (2008) mukaan edellytysten luojasta leikin havainnointiin ja aktiiviseen osallistumiseen. Havainnointi tarjoaa aikuisille tärkeää tietoa muun muassa lasten välisestä vuorovaikutuksesta, mikä ohjaa toiminnan pedagogista suunnittelua ja tuen näkyväksi sen, tarvitseeko joku lapsista tukea ja millaista tukea tulisi antaa (Kalliala 2008, 50–51). Erityisesti ne lapset, joilla leikkiin liittyminen ja toimiminen yhdessä toisten kanssa on vaikeampaa, hyötyvät aikuisen aktiivisesta roolista ja tuesta leikissä (Kalliala 2008, 58; Syrjämäki 2019). Reunamo, Lee, Wu ja Li (2013) ovat tutkimuksessaan havainneet, että niillä lapsilla, jotka leikkivät usein roolileikkejä on enemmän kontakteja ikätovereihin, kuin niillä lapsilla, joille leikkiin liittyminen on vaikeampaa ja jotka siten saavat vähemmän mahdollisuuksia harjoittaa sosiaalisia taitojaan.

## Tuokio 2: Liikuntatuokio

Tiistain tuokiolla tutustumme biodiversiteettiin eli luonnon monimuotoisuuteen leikin avulla. Tuokiomme tavoitteena on, että lapset tutustuvat Suomen metsän eläimiin liikuntaleikkien keinoin, tällöin Suomen metsän eläinten monimuotoisuus tulee heille tutuksi lapsille ominaisella tavalla.

### **Tavoitteet ja yhteys laaja-alaiseen osaamiseen sekä oppimisen alueisiin**

**Ajattelu ja oppiminen:** Lapsia kannustetaan liikkumaan monipuolisesti. Toiminnan onnistumista pohditaan yhdessä lapsiryhmän kanssa. Leikit tarjoavat lapsille elämyksiä sekä oivaltamisen ja uuden oppimisen ja löytämisen iloa. Monipuolinen liikkuminen ja havaintomotoriset harjoitukset tukevat lasten oppimista. Lasten muistin ja mielikuvituksen kehittymistä tuetaan esim. lorujen avulla (Eops 2014) Liikuntaleikit tukevat lapsiryhmän ryhmäytymistä ja ryhmähengen rakentamista sekä ylläpitämistä.

**Itsestä huolehtiminen ja arjen taidot:** Pidetään huoli siitä, että lapset liikkuvat monipuolisesti ja riittävästi. Fyysinen aktiivisuus tukee lasten hyvinvointia ja oppimista. (Eops 2014)

**Osallistuminen ja vaikuttaminen:** Tuokion aikana pyritään osallistamaan lapsia toimintaan, ottamalla heidän ehdotuksia ja mielipiteitä huomioon. Peukkuäänestyksen kautta lapset pääsevät arvioimaan toimintaa. Lapsilta saatu palaute on arvokas toiminnan kehittämisen kannalta. Lasten oikeuksiin kuuluvat kuulluksi tuleminen ja osallisuus omaan elämäänsä vaikuttavissa asioissa. (Eops 2014)

**Ilmaisun monet muodot:** Tuokiosuunnitelmaa voidaan hyödyntää eri oppimisympäristöissä esim. ulkona tai sisätiloissa. Lapsia kannustetaan kertomaan omista ideoistaan. Opetellaan *kielinupun suomalainen metsä -laulu*. Lapset pääsevät liikkumaan eläinten tavoin tai omalla luvalla tavalla. Tavoitteena on harjoitella kehollisen ilmaisun perustaitoja leikkien avulla. Lasten mielikuvituksesta nousevia tai heidän kokemiaan ja havaitsemiaan asioita työstetään yhdessä ilmaisun keinoin. Tuokiossa hyödynnetään loruja ja lasten kirjallisuutta (Eops 2014), kuten hyödynnämme ensimmäisessä leikissämme.

**Kielen rikas maailma:** Lorut tukevat lasten kielellisen tietoisuuden kehittymistä

**Tutkin ja toimin ympäristössäni:** Esiopetuksen ympäristökasvatus tarjoaa lapsille mahdollisuuden tutustua eläimiin (Eops 2014). Pyritään vahvistamaan lapsen luonnontuntemusta ja –suhdetta Suomen metsän eläinten tutustumisen kautta.

**Kasvan ja kehityksen:** Tavoitteena on tukea lasten motorisia perustaitoja, kuten liikkumis-, tasapaino- ja havaintomotorisia taitoja. Pyritään innostamaan lapsia kokemaan liikunnan iloa. (Eops 2014) Hirven metsästys -leikissä lapsia rohkaistaan toimimaan ryhmänä ja tekemään yhteistyötä, mikä vahvistaa lasten yhteistyötaitoja.

Tuokioon valitut pelit ovat teemaltaan eläinaiheisia, sekä niissä on nähtävissä muun muassa luonnon ravintoketjuja ja ekologisia lokeroita: *kettu jahtaa jänistä, jänis menee piiloon kasvilisyyden sekaan.*

### **Tuokion valmistelut**

Tuokiota varten kasvattajan tulee rajata tila (piha-alue tai liikuntasali), jossa myös juokseminen on mahdollista. Pelien vetämistä varten tulee perehtyä vedettäviin leikkeihin, sekä varata kartioita tilanrajaukseen, pehmopalloja ja ottaa hipalle annettava merkki. Aloitusta varten tarvitaan *Kielinuppu Suomalainen metsä* -laulu, joka heijastetaan mahdollisuuksine mukaan näkyviin projektorilta. Äänentoiston mahdollisuuksista on huolehdittava myös ulkotilassa esimerkiksi kannettavan kaiuttimen ja älylaitteen avulla. Loppuhiljentymistä varten erityisesti sisätiloihin on hyvä varata patjat, jotta paikallaan olo on mukavampaa lattialla. Loppuhiljentymisessä luettava tarina on hyvä valikoida etukäteen ja ottaa mukaan paperisena versiona lukemista varten.

### **Tuokion sisältö ja toiminnan kulku**

#### **Alku (10 min)**

Olemme varanneet liikuntasalin tuokiota varten. Tarvittaessa lapsia jaetaan pienryhmiin. Aluksi lapsia pyydetään istumaan maahan ja sen jälkeen kuunnellaan *kielinuppu Suomalainen metsä* -laulua. Tällä tavalla heitä viritellään aiheeseen. Laulussa esiintyvät eläimet ovat hirvi, kettu, orava, tikka ja jänis. Kun laulua on kuunneltu, harjoitellaan erilaisia kävelytyylejä. Mietitään yhdessä, miten laulussa mainitut metsän eläimet liikkuvat. Liikuntaan, kuten lapset ovat ehdottaneet, tällöin osallistetaan lapsia mukaan tuokioon. Lämmittelyleikkinä laitetaan laulu kertalleen soimaan ja tällä kertaa liikutaan tilassa laulussa mainittujen eläinten tavoin.

#### **Toiminta (15min)**

Olemme valinneet kolme leikkiä. Jos lapset väsyvät helposti kahteen ensimmäiseen leikkiin tai ne loppuu nopeasti, kaksi muuta toimii varaleikkienä.

### **Tikka puuta koputtaa leikin ohjeet:**

Alkulämmittelyn jälkeen muodostetaan puolikaari.

- Lausutaan runoa ja tehdään samaan aikaan asioita:
- Tikka puuta koputtaa: koputetaan etusormella toisen käden kämmeneen
- Jänis juosta loputtaa; juostaan kämmenillä reisiä pitkin
- Orava käpyä nakertaa: heilutellaan molempien käsien sormia suun edessä
- Myyrä kolosta kurkistaa: tehdään etusormesta ja peukalosta ”reiät”, joista kurkistellaan
- Kuka se tuolta tulla tepsuttaa?: yksi lapsi kerrallaan liikkuu matkien jotain eläintä ja vastaa:  
-En sano, en sano arvatkaa!

Voidaan yhdessä miettiä, mitkä eläimet mainittiin Suomalainen metsä -laulussa? (tikka & jänis)

### **Kettu-jänis-puska leikin ohjeet:**

Puskan muodostava pari ottaa toisiaan käsikynkästä. Yksi pelaajista on kettu ja yksi jänis. Ryhmän suuruudesta riippuen kettuja ja jäniksiä voi olla useita. Kettu ajaa takaa jänistä. Jänis voi mennä turvaan puskaan ottamalla jommankumman puskan osapuolen käsikynkkäänsä. Tällöin toisella puolella ollut muuttuu ketuksi ja lähtee jahtaamaan entistä kettua, josta tuli nyt jänis.

### **Hirven metsästys leikin ohjeet:**

Leikkijöiden tarkoituksena on juosta liikuntasalin päädyistä toiseen päätyyn samalla kun alueen sivuilta yritetään polttaa heitä heittämällä pehmeitä palloja. Aluksi laidoilla on vain muutama henkilö, aina kun he osuvat pallolla läpikulkevaan ”hirveen”, kyseinen henkilö tulee kentän laidalle heittämään pallolla muita. Kentän läpi kulkevien henkilöiden tarkoitus on väistellä palloja ja päästä toiselle puolelle turvaan. Leikki alkaa aina vihellyksestä ja päättyy siihen, kun viimeinenkin hirvi on turvassa, seuraavan vihellyksen kuuluessa saavat taas ”metsästäjät” alkaa heittää palloja. Ainoastaan pään alapuolelle tulevat osumat lasketaan. Heittäjiä on kummallakin puolella juostavaa aluetta, jotta palloja tulee molemmilta puolilta ja niiden heittäminen on jatkuvaa. Pallojen väistelyyn tarvitsee koordinaatiota ja nopeita refleksejä. Pallojen heittäjien kannattaa

toimia yhteistyössä ja polttaa muut toimimalla ryhmänä. Kenttänä tai alueena toimii suorakulmion muotoinen alue esimerkiksi liikuntasali. Jos tila on liian suuri, sen voi tarvittaessa rajata.

### **Lopetus- ja rentoutumisharjoitus (10min)**

Tuokion päätteeksi lapsia pyydetään ottamaan hyvä asento. Lapset voivat halutessaan ottaa itselleen patjan, johon pääsee rentoutumaan. Valoja himmennetään hiukan. Vauhdikkaan tuokion jälkeen on tärkeää, että lapset pääsevät rauhoittumaan ja laskemaan vireystasoaan hiukan, jotta voivat helposti siirtyä seuraavaan asiaan. Opettaja lukee lyhyen sadun jäniksestä ja sen jälkeen paikalle ilmestyy Jippu-Jänis (pehmolelu). Lapset pääsevät kertomaan Jippu-jänikselle, mitä tehtiin tuokion aikana. Jippu-jänis hyvästelee lapset ja lupaa tulevansa huomenna takaisin. Jippu palaa takaisin kotiinsa metsään.

### **Arviointi**

Tuokion ohjaaja toteuttaa arviointia havainnoimalla toimintaa. Kasvattaja huolehtii muun muassa toiminnan turvallisuudesta, sekä yhteisten sääntöjen noudattamisesta. Tuokion lopussa käydään toiminnan arviointia yhdessä lasten kanssa lävitse peukkuäänestystä hyödyntämällä (peukku ylhäällä - hyvä, peukku alhaalla – huono). Lasten ajatusten kuunteleminen, sekä yhdessä toiminen niin lasten, kuin aikuisten kesken vahvistavat vaikuttamisen, sekä osallistumisen taitoa lapsilla. Yhdistämällä kasvattajan tekemää havainnointia ja lapsilta saatua palautetta toimintaa voidaan kehittää.

### **Teoreettiset perustelut liikuntatuokiolle:**

Suositteluja työtapoja ovat lasten liikkuminen, muistin ja mielikuvituksen kehitys (Eops, 2014). Yhdessä toteutettavat liikunnalliset pelit lisäävät fyysistä aktiivisuutta, sekä haastavat lasta osallistumaan toimintaan, sekä vuorovaikutustilanteisiin. Säännöllisen liikunnan on osoitettu kehittävän aivojen ja kehon koordinaatiokykyä, sekä tukevan esikouluikäisten kasvua läpi lapsuuden (Ozbar et al. 2016). Lapsen kasvua aktiiviseksi aikuiseksi tukee jo varhaisessa vaiheessa aloitettu fyysinen aktiivisuus (Adamo et al. 2014). Liikuntatuokiot esikoulussa ohjaavat lasta kohti terveellisempiä elämäntapoja kehittäen sekä fyysisiä, että henkisiä ominaisuuksia, kuten itsetuntoa muun muassa positiivisten onnistumisen kokemusten kautta.

Leikki on lapsen tapa saada selkoa tästä maailmasta. Heleniuksen ja lummelahden (2014, 14) mukaan leikissä lapsi jäljittelee havainnoimaansa. Vygotskin mukaan taas mallin aktiivinen jäljittely stimuloi lasten kehitystä (Karila 2001, 170). Leikki on myös opetuksen muoto. (Helenius & Lummelahti 2014,14). Vygotskin mukaan leikin ja kehityksen suhdetta voidaan verrata opetuksen ja kehityksen suhteeseen: kuten opetus, myös leikki luo lapselle lähikehityksen vyöhykkeen. (Karila 2001, 169).

### Tuokio 3: Kuvataide



#### **Yhteys aiheeseen**

Tutustutaan luonnon monimuotoisuuteen eli biodiversiteettiin Suomen metsän eläinten kautta. Eläimiä voidaan luokitella niiden ominaisuuksien mukaan nisäkkäisiin, hyönteisiin, lintuihin ja matelijoihin.

Tuokiolla askarrellaan Jippu-jäniksen metsän ystäviä. Ystävät kuuluvat nisäkkäisiin (jänis ja liito-orava), hyönteisiin (metsäsittiäinen) ja lintuihin (helmipöllö). Nämä eläimet elävät Suomen metsissä. Osa ystäväistä on uhanalaisia eli niitä elää Suomessa vähän ja tarvitsevat suojelua, etteivät ne häviäisi luonnosta pois. Tarkempia ohjeistuksia löytyy liitteistä.

#### **Tavoitteet ja yhteys laaja-alaiseen osaamiseen sekä oppimisen alueisiin**

**Ilmaisun monet muodot:** Tuokion tavoitteena on, että lapset tutustuvat Suomen metsien monimuotoisuuteen askartelemalla metsän eläimiä. Askartelun aikana lapset myös harjoittelevat

keskittymistä omaan tekemiseensä sekä kehittämään itsesääätelytaitojaan esimerkiksi, jos askartelun aikana lapsesta askartelu tuntuu jossain kohdin vaikealta. Tuokio voidaan lukea käsitöiden tekemisen (pompomin teko) sekä kuvallisen ilmaisun (piirtäminen, leikkaaminen) tavoitteisiin, molemmissa tavoitteena on harjoitella erilaisten materiaalien, työvälineiden ja tekniikoiden käyttöä. Tässä tuokiossa harjoitellaan piirtämistä kaavan avulla, leikkaamista, pompomin valmistusta langasta ja solmun tekemistä.

**Tutkin ja toimin ympäristössäni:** Tuokio toteuttaa esiopetuksen ympäristökasvatusta. Lapset tutustuvat Suomen luonnon monimuotoisuuteen eläinten avulla ja vahvistavat näin omaa luontotuntemustaan. Tuokion aikana lapsille tulevat tutuksi käsitteet luonnon monimuotoisuus ja uhanalaisuus. Tuokiolla tutustutaan myös eläinten luokitteluun nisäkkäisiin, lintuihin ja hyönteisiin.

**Ajattelu ja oppiminen:** Tuokion aikana lapset tutustuvat luonnon monimuotoisuuteen Suomen metsissä elävien eläinten avulla, eläimet kuuluvat nisäkkäisiin, lintuihin ja hyönteisiin. Lapsille voidaan kertoa, miten nämä eläimet luokitellaan tiettyjen ominaisuuksien mukaan nisäkkäisiin, lintuihin ja hyönteisiin. Tuokion aikana lapsia rohkaistaan kokeilemaan ja opettelemaan leikkaamista saksilla, solmimaan umpisolmun, piirtämään ja tekemään pompomin vaikka se tuntuisi lapsista vaikealta. Lapsia myös kannustetaan kokeilemaan uudestaan, jos ensimmäisellä yrittämällä esimerkiksi solmun tekeminen ei onnistu.

**Itsestä huolehtiminen ja arjen taidot:** Tuokion aikana harjoitellaan turvallista saksien käyttöä ja omien jälkien siivoamista toiminnan jälkeen (esim. leikkaamisesta tulleet roskat yms.).

**Monilukutaito:** Lapset harjoittelevat kuuntelemaan sanallisia ohjeita ja toimimaan niiden perusteella. Lapsille myös näytetään esimerkkien avulla, kuinka eläimet askarrellaan.

### **Tuokion valmistelut**

- Tarvikkeet: kaavat (eläimet: Liite 1 + pompom kehikko: Liite 2), kartonki (valkoinen, harmaa, ruskea, musta), paksua pahvia, sakset, langat (musta, valkoinen, ruskea ja harmaa), kyniä

Valmistelut: tulosta eläinten tekoa varten valmis kaava ja liimaa ne kartongille (helppi lasten piirtää ääri viivat pahviselta kaavalta) (Kuva1) ja leikkaa muuotoonsa.

Tulosta myös pompomien tekemistä varten tarvittava kehikko ja liimaa se paksulle

pahville (Kuva 2) ja leikkaa muotoonsa. Varaa lankoja (musta, valkea, ruskea, harmaa), sakset ja kynät valmiiksi.



*Kuva 1 Liimaa tulostetut kuvat kartongille ja leikkaa ääri viivoja pitkin.*



*Kuva 2 Liimaa pompom-kehikko paksulle pahville ja leikkaa irti pahvista.*

## **Tuokion sisältö ja toiminnan kulku**

### **Aloitus**

- Teema-viikon laulun kuuntelu (Kielinuppu – Suomalainen metsä), jos ei ole jo aamupiirillä kuunneltu (Liite 5). Voidaan kuunnella laulu myös askartelun aikana.
- Keskustellaan lasten kanssa Jippu-jäniksen eläinkavereista, joita ovat liito-orava, metsäsittiäinen ja helmipöllö. Eläinten avulla voidaan kertoa eläinten luokittelusta nisäkäisiin, hyönteisiin ja lintuihin. Samalla voidaan myös kertoa eläinten uhanalaisuudesta (liito-orava ja helmipöllö). Apuna voi käyttää infotauluja (kts. liite 4).
- Kerrotaan, että jokainen pääsee askartelemaan yhden näistä eläimistä Jippu-jänikselle kaveriksi.

### **Toiminta/askartelu (kts. liite 3: kuvalliset ohjeet)**

- Lapsi valitsee eläimen, jonka valmistaa ja piirtää sen kaavan avulla kartongille. Jänis valkoinen tai ruskea, liito-orava harmaa, metsäsittiäinen musta ja helmipöllö valkoinen

kartonki (vinkki mustalle kartongille voi piirtää valkoisella puuvärillä, jotta ääri viivat erottuvat paremmin).

- Eläin leikataan ääri viivoja pitkin. (Lapsi saattaa tarvita apua leikkaamiseen metsäsiittiäisen jalkojen kohdalla)
- Eläimelle piirretään silmät, nenä yms. (voidaan käyttää mallikaavoja apuna). Nimi on hyvä kirjoittaa eläimen takapuolelle tässä vaiheessa.
- Valitaan eläimelle sopivan värinen lanka (jänis valkoinen tai ruskea, liito-orava harmaa, metsäsiittiäinen musta, helmipöllö valkoinen ja ruskea), jota kieritetään pompom-kehikon kokonaisen päädyn ympärille reilusti. Lankakasa siirretään kehikon kolon kohdalle (tämä kannattaa aikuisen tehdä) ja lankojen keskelle sidotaan lanka (aikuisen kannattaa tehdä solmu, lapsi voi auttaa pitämällä sormeja ensimmäisen solmun päällä, jotta saadaan riittävän tiukka solmu lankojen ympärille). Sen jälkeen lankakasa voidaan liu'uttaa apuvälineestä irti. Lankakasan lenkit leikataan auki, jolloin muodostuu pompom (pallo). Tarvittaessa langanpäitä voi muotoilla pallomaiseksi (aikuisen voi auttaa). Pompom kiinnitetään kartonki eläimeen viivojen kohdille tehtyihin viiltoihin ja eläimen taakse tehdään umpisolmu.
- (Tuokion voi myös toteuttaa näin: Eläinten valmistusta varten voi myös tulostaa kaavoja enemmän, jolloin lapsi liimaa valitsemansa eläimen(kaavan) kartongille ja värittää sen esim. puuväreillä, jonka jälkeen leikkaa sen irti kartongista. Sen jälkeen tehdään pompom ja kiinnitetään se eläimeen. Tällä tavalla lapsen ei tarvitse itse piirtää eläimen ääri viivoja ja naamaa.)

## Lopetus

- Kerrotaan Jippu-jänikselle, mitä on tuokion aikana askarreltu. Sanotaan Jipulle heippa ja Jippu palaa omaan kotiinsa metsään.
- Laitetaan eläimet esille seinälle tai annetaan lasten leikkiä valmistamillaan eläimillä. Seinälle voi rakentaa kankaista tai maalaten metsämaiseman, johon sijoitetaan eläimet näyttille. Seinälle voi laittaa myös infotaulut jokaisesta lajista (kts. liite 4)

## Arviointi

Opettaja ja muut ryhmän aikuiset havainnoivat lasten toimintaa eli työskentelyä ja käyttäytymistä tuokion aikana. Lapset voivat tarvita kannustusta ja tukea aikuiselta askartelun aikana,

jotta saavat eläimen valmistettua. Opettajan tulee huomata lapselle vaikeat kohdat ja tarvittaessa auttaa lasta pääsemään kohdasta eteenpäin. Opettaja antaa tuokion aikana ja tuokion päätteeksi lapselle palautetta työskentelystä, käyttäytymisestä ja lapsen valmistamasta eläimestä. Palautetta annetaan sanallisesti ja elekielellä. Lapselta voidaan myös kysyä, mitä mieltä hän oli tuokiosta (esim. mikä oli vaikeaa, mikä helppoa) ja valmistamastaan eläimestä.

### **Teoreettiset perusteet tuokiolle**

Esiopetuksen opetussuunnitelma (Opetushallitus 2014, 28) ohjaa suunnittelemaan ja käyttämään monipuolisia työtapoja oppimisen tukena, jotta saavutetaan esiopetukselle annetut tavoitteet. Työtavat ovat sekä oppimisen välineitä että oppimiskohteita (Opetushallitus 2014, 28), tällaisia työtapoja ovat esimerkiksi käsityöt. Tämä askartelutuokio voidaan lukea osaksi käsityötä ja kuvaamataittoa, koska siinä yhdistyy molempien työtapojen tekniikoita ja harjoiteltavat taidot ovat molemmissa työtavoissa käytössä. Tuokio käsittelee myös ympäristökasvatuksen aiheita eli luonnon monimuotoisuutta Suomen eläinten avulla. Askartelua voidaan tehdä kaikkien ikäryhmien kanssa ja sen avulla harjoitellaan muun muassa materiaalien kokeilua, yhdessä tekemistä ja sorminäppäryyttä (Karppinen 2009, 60). Käsillä tekemisestä lapset saavat positiivisia kokemuksia, oivalluksia ja kokemuksen omasta osaamisesta, jotka ovat tärkeitä oppimisen kannalta (Karppinen 2009, 56). Varhaiskasvatuksen kuvataidekasvatus jaetaan neljään osaluueeseen, joista yksi on ympäristön esteettinen ja kulttuurinen kokemus (Rusanen 2009, 49). Siinä tavoitteena on muun muassa se, että lapsi oppii havainnoimaan omaa elinympäristöään (Rusanen 2009, 50), johon tällä tuokiolla tutustutaan Suomen luonnon monimuotoisuutta pohdimalla ja askartelemalla luonnossa tavattavia eläimiä.

## Tuokio 4: Draamatuokio

### **Yhteys aiheeseen**

Tutustumista biodiversiteettiin eli luonnon monimuotoisuuteen ja erityisesti suomalaisten metsien eläimiin.

### **Tavoitteet ja yhteys laaja-alaiseen osaamiseen sekä oppimisen alueisiin**

Tuokion tavoitteena on opettaa lapsille ympäristökasvatusta draaman avulla.

**Ajattelu ja oppiminen:** Tavoitteena on kehittää lasten ajattelun taitoja vuorovaikutuksessa muiden lasten kanssa tekemällä yhdessä draamaharjoituksia sekä luomalla merkityksellinen kokemus lapsille osallistamalla heitä draaman toteuttamiseen. Lapsilla on mahdollisuus käyttää mielikuvitustaan ja luovuttaa osallistamalla draamaharjoituksiin.

**Ilmaisun monet muodot:** Varhaiskasvatuksessa lapsille tarjotaan mahdollisuuksia kokea monipuolisesti taidetta ja muuta kulttuuria. Lasten kyky omaksua kulttuuria kehittyy ja lapset oppivat ymmärtämään taiteen merkitystä ja arvoa. Lasten sanallisen ja kehollisen ilmaisun kehittymistä tuetaan tekemällä yhdessä draamaharjoituksia. Lasten mahdollisuus osallistua taiteelliseen kokemiseen ja ilmaiseeseen draamaharjoitusten kautta edistää lasten sosiaalisia taitoja ja myönteistä minäkuvaa. Erilaisia ilmaisun taitoja harjoittelemalla draamaharjoituksissa, kehittyvät lapsen ajattelun ja oppimisen taidot. Lapsia rohkaistaan sanalliseen ja keholliseen ilmaisuun draamaharjoitusten avulla ja jokaisen lapsen yksilöllistä ilmaisua tuetaan. Toiminnassa hyödynnetään lasten kirjallisuutta.

**Tutkin ja toimin ympäristössäni:** Varhaiskasvatuksessa lapsille annetaan valmiuksia havainnoida, jäsentää ja ymmärtää ympäristöään. Lasten luontosuhde sekä luontotuntemus vahvistuvat tuokiolla, kun lapsilla on mahdollisuus tutustua suomalaisten metsien eläimiin, opetella niiden nimiä ja tutustua draaman avulla mm. eläinten tapoihin liikkua.

### **Toiminnan kulku**

Tuokio alkaa niin, että lapset istuvat piirissä ja opettajalla on kädessään Jippu-Jänis. Opettaja eläytyy Jippu-Jäniksen rooliin heiluttelemalla Jippu-Jänistä kädessään sekä esittämällä Jippu-Jäniksen vuorosanat. Jippu-Jänis tervehtii lapsia ja kertoo, että hän on tullut jälleen tapamaan lapsia, koska haluaisi kertoa lapsille lisää ystävästään. Jippu-Jänis kertoo, että hän on

seurannut maanantaina ja tiistaina lasten leikkimiä eläinleikkejä (maanantain leikkituokio ja tiistain liikuntatuokio) ja haluaisi jatkaa eläinleikkejä taas tänään. Jippu-Jänis kysyy lapsilta, haluavatko lapset leikkiä hänen kanssaan? Lasten vastauksen jälkeen Jippu-Jänis kysyy lapsilta, muistavatko lapset, mitkä eläimet elävät Jippu-Jäniksen kanssa metsässä. Lasten vastaukset kuunneltuaan, Jippu-Jänis ehdottaa, että asiaa voisi muistella lapsille jo tutuksi tulleen laulun avulla.

### [Kielinuppu - Suomalainen metsä - Bing video](#)

Jippu-Jänis eläytyy lauluun ja kannustaa lapsia laulamaan kanssaan. Laulun jälkeen Jippu-Jänis luettelee vielä ääneen metsän eläimet, joita laulussa mainitaan ja kertoo lapsille, että kaikki ne ovat hänen ystäviään ja että kaikki hänen ystävänsä asuvat yhdessä suomalaisissa metsissä ja se on osa luonnon monimuotoisuutta. Seuraavaksi Jippu-Jänis kertoo lapsille, että hän siirtyy huoneen laidalle seuraamaan lasten leikkejä ja että opettaja kertoo lapsille, mitä seuraavaksi leikitään.

Opettaja jatkaa tästä ja ohjaa lapsille seuraavat leikit:

Lämmittelyharjoitus:

Kuljetaan vapaasti tilassa. Opettaja sanoo jonkun suomalaisen metsän eläimen ja lapset jatkavat liikkumista matkien tätä eläintä. Hetken päästä opettaja sanoo seuraavan eläimen ja lapset jatkavat liikkumista matkien tätä eläintä. Näin jatketaan kunnes kaikki eläimet on käyty läpi pari-kolme kertaa. Eläimet ovat: karhu, hirvi, jänis, kettu, orava, lintu. Opettaja voi muistella lasten kanssa, miten eläimiä on matkittu tiistain liikuntatuokiolla.

Eläinmuistipeli:

Jokaiselle lapselle annetaan yksi eläinkortti. Eläinkortit löytyvät tämän tekstin alta ja niitä tuostetaan sen verran, että jokaiselle osallistujalle on yksi kortti ja että jokaista eläinlajia on parillinen määrä. Ryhmän aikuiset voivat osallistua tarvittaessa leikkiin, jos lapsia on pariton määrä. Lapsia ohjeistetaan, ettei eläinkorttia saa näyttää muille. Seuraavaksi lasten on tarkoitus lähteä liikkeelle ja matkia kortissa olevaa eläintä. Samalla olisi tarkoitus etsiä itselleen pari osallistujien joukosta. Kun lapsi huomaa, että toinen osallistuja matkii samaa eläintä, joka hänen kortissaan on, menee lapsi tämän osallistujan luokse ja näyttää oman eläinkorttinsa hänelle. Jos kummallakin on saman eläimen kuva kortissa, ovat he löytäneet parin ja jäävät parin kanssa odottamaan, että toisetkin löytävät parin. Jos eläinkorteissa ei ole sama

eläin, jatketaan matkaa ja yritetään löytää oikea pari. Kun kaikki ovat löytäneet parin, opettaja sekoittaa kortit ja jakaa ne uudestaan osallistujille. Leikkiä leikitään useampi kierros ja tarkoituksena olisi, että lapsille tulisi joka kierroksella eri eläinkortti.

Pöytäteatteri:

Tilaan on laitettu valmiiksi matala pöytä, jonka päällä on vihreä tai ruskea kangas. Kankaan päälle voi asetella muutaman kepin, oksan, kiven tms. luomaan metsätunnelmaa. Pöydälle voi myös asetella jouluvalot luomaan tunnelmaa ja huoneen muut valot voidaan sulkea esityksen alkaessa. Lapset asettuvat istumaan lattialle yleisöksi ja opettaja asettuu pöydän toiselle puolelle esittämään pöytäteatteriesityksen.

Esityksessä on kaksi hahmoa: jänis ja joku toinen tuokilla esiintyneistä eläimistä, esimerkiksi kettu. Esityksessä voidaan käyttää jänispehmolelua/jäniskäsinukkea, jos päiväkodista löytyy myös toinen eläinpehmolelu/eläinkäsinukke. Tai vaihtoehtoisesti hahmot voi askarrella tämän tekstin alta löytyvistä kuvista. Kuvat tulostetaan, leikataan irti, liimataan kartonkiin ja jäätelötikun päähän.

Esityksen kulku:

*Kettu ja jänis viisastelevat*

*Jänis ja kettu (tai joku toinen eläin) kulkivat tietä pitkin. Kettu asteli kepeästi ja valppaasti. Se katseli vähän väliä taaksensa ja kuunteli tarkasti jokaista risahdusta. Jänis katseli aikansa ketun kulkua ja kysyi lopulta: "Mikä siihen on syynä, kuomaseni, että sinä aina katsot jälkeesi ja kuuntelet vähäisintäkin risahdusta?" "Kun ei ole hännässä silmiä" vastasi kettu ja jänis nolostui. Hetken aikaa molemmat kulkivat hiljaa. Kulkiessaan jänis hyppeli tien toiselta laidalta toiselle. Kettu katseli jäniksen menoa ja kysyi sitten: "Miksi sinä, jänöseni, hyppelet koko ajan tien yli?" "No, siksi, kun en pääse tien ali" viisasteli jänis ja nyt oli ketun vuoro nolostua.*

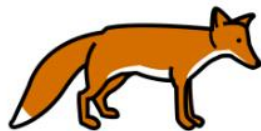
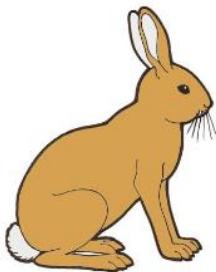
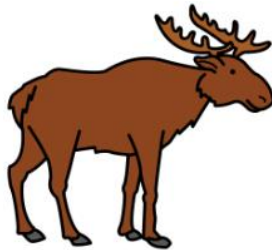
Näytelmä:

Pöytäteatterin jälkeen on lasten vuoro näytellä sama esitys. Innokkaiden esiintyjien joukosta valitaan jänis ja kettu(tai joku toinen eläin). Opettaja toimii kertojana ja auttaa tarvittaessa lapsia vuorosanoissa kuiskaamalla vuorosanat lapsille. Esiintyjät tulevat yleisön eteen opettajan kanssa ja mahdollisuuksien mukaan heille voi pukea päälle roolivaatteita. Esitys esitetään läpi ja lopuksi esiintyjät saavat raikuvat aplodit. Esitys esitetään uudestaan niin monta kertaa,

että jokainen innokas esiintyjä pääsee vuorollaan esiintymään. Lapsia kannustetaan eläytymään rooleihin niin, että esitys on mahdollisimman hauska.

Loppukeskustelu:

Näytelmän jälkeen lapset istuvat piiriin ja opettaja ottaa Jippu-Jäniksen mukaan loppukeskusteluun. Opettaja eläytyy Jippu-Jäniksen rooliin heiluttelemalla Jippu-Jänistä kädessään sekä esittämällä Jippu-Jäniksen vuorosanat. Jippu-Jänis kiittää lapsia upeista esityksistä. Lapset saavat kertoa Jippu-Jänikselle vuorotellen, mikä tuokiolla oli kaikista mukavinta. Lopuksi Jippu-Jänis kiittää lapsia mukavasta tuokiosta ja kertoo, että he tapaavat vielä.



## **Arviointi sekä teoreettiset perustelut draamalle**

Opettaja sekä ryhmän muut aikuiset havainnoivat lasten toimintaa ja reaktioita koko tuokion ajan. Draamatuokiolle osallistuminen voi olla lapselle jännittävä kokemus. On erittäin tärkeää, että lapsi kokee heti ensimmäisestä harjoituksesta eli lämmittelyharjoituksesta alkaen turvallisia onnistumisen kokemuksia ja hän on tietoinen, että mitään ei ole pakko tehdä, jos ei halua. Jos lapsi saa lämmittelyharjoituksen myötä olon, että draamatuokiolla on hyvä ja turvallinen olo olla, on hänen todennäköisesti helpompi osallistua draamatuokion muihinkin harjoituksiin. Opettajan tehtävänä on johtaa tilannetta ja kertoa lapsille, milloin harjoitus alkaa, kuinka kauan se kestää ja milloin se päättyy. Opettajan tehtävänä on myös huolehtia niin fyysisestä kuin psyykkisestäkin turvallisuudesta ja arvioida, toteutuuko nämä. Lisäksi opettajan tulee huolehtia, että jokainen osallistuja saa osallistua tuokiolle omalla mukavuusalueellaan. Draamassa aikuinen tukee ja kannustaa lasten omatoimisuutta niin, että he voivat kokea iloa osaamisestaan, mutta saavat myös tarpeellisen avun ja tuen. (Toivanen, 2010.) Tuokion lopuksi lapset saavat arvioida toimintaa, kertomalla suosikkitoimintansa tuokiolta.

## Tuokio 5: Metsäretki

Yhteys aiheeseen: Suomalaisten metsien erilaiset eläimet ja niiden kodit. Biodiversiteettiä edistää lajien moninaisuus ja lajien moninaisuutta puolestaan hyvät elinympäristöt.

### **Tavoitteet ja yhteys laaja-alaiseen osaamiseen sekä oppimisen alueisiin**

**Ajattelu ja oppiminen:** lapsille pidetään pieni tuokio eläinten asuinpaikoista, missä lapsia rohkaistaan pohtimaan ja oppimaan erilaisista pesistä.

**Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu:** Lapset laikkivat yhteistä ohjeistettua leikkiä ja tavoitteena on kaikkien mukaan ottaminen ja kanssakäyminen koko ryhmän kanssa

**Osallistuminen ja vaikuttaminen:** Yhteisen leikin aikana lapsilta odotetaan yhteisten sääntöjen noudattamista.

**Tutkin ja toimin ympäristössäni:** Lapsia rohkaistaan tarkkailemaan omaa lähiluontoaan ja liikkumaan siellä. Huomiota kiinnitetään myös eläinten kunnioittamiseen.

**Kasvan, liikun ja kehityn:** Tuokion tavoitteena on saada lapset liikkumaan luonnossa ja oppia uusi liikunnallinen leikki.

### **Tuokion sisältö ja toiminnan kulku**

Retkelle varataan aikaa noin 3 tuntia, josta tunti on varattuna siirtymiin (30 minuuttia siirtymää kohden). Retki kohdistetaan lähimetsään, jossa Jippu-jänis asustaa. Mahdollisen liikenteen ollessa kaukana ja metsän ollessa lähempänä lauletaan matkalla ikään kuin marssilauluna jakson aikana opeteltu laulu "suomalainen metsä". Kun ollaan siirrytty metsään, opettaja kerää ensin ryhmän kokoon yhteistä leikkiä varten. Opettaja kertoo lapsille Jipun kautta, kuinka metsässä asuu paljon erilaisia eläimiä erilaisissa pesissä: lintujen pesät puussa, jäniksen kuopat ja tunnelit, muurahaisten keko sekä oravan erilaiset pesät havupuissa (pallot, kolot yms.). Opettaja voi myös kysyä lapsilta tietävätkö he itse missä eri eläimet asuvat.

Kun opettaja on kuvaillut erilaisia pesiä, siirretään huomio muurahaisten kekoihin. Opettaja ohjeistaa hippaleikin, jossa kiinnijäänyt jää "kekoon". Kun hippa saa lapsen kiinni, kiinnijäänyt nostaa kätensä kolmiomaiseksi muodoksi päänsä päälle tai menee kasaan maahan. Lapset, jotka

eivät ole jääneet kiinni voivat vapauttaa kiinnijääneitä taputtamalla heitä selkään ja tokaisemalla, että pois kodista. Leikkiä voidaan leikkiä niin kauan kuin lapsilla riittää virtaa.

Leikin jälkeen opettaja ohjaa lapset vielä pohtimaan millaisista välineistä eläimet rakentavat pesiään. Tämän jälkeen opettaja antaa itse myös esimerkkejä, jos lapset eivät niitä keksineet (oksat, lehdet, neulaset, kivet, kaivaminen, valmiit kolot). Kun materiaaleja on pohdittu yhdessä, annetaan lasten itsenäisesti tai yhdessä rakentaa erilaisia pesiä luontoon. Opettaja korostaa sitä, ettei esimerkiksi oksia saa katkoa, sillä linnutkin nappaavat jo pudonneita oksia rakentelmiinsa. Lapsia ohjataan hyödyntämään luontoa leikkiympäristönä vahingoittamatta sitä. Pesät rakennettua loppu aika metsässä on vapaata leikkimistä.

Kun retken loppu lähestyy, Jippu-jänis kehuu lasten muodostamia pesiä ja toteaa mikä eläin sinne voisi muuttaa hänen naapuriinsa. Hän kuitenkin palaa vielä lasten kanssa päiväkodille sillä hän haluaa oppia heidän kanssaan vielä paljon uusia asioita.

## **Arviointi**

Tuokion arviointi toteutetaan havainnoimalla. Opettaja pitää huolen esimerkiksi siitä, että yhteisiä sääntöjä noudatetaan leikeissä ja metsää ei vahingoiteta. Seurannassa keskitytään myös lasten käytökseen ja tuetaan lasten toimijuutta esimerkiksi keksimällä lisää tekemistä metsässä. Retkeltä dokumentoidaan kuvien avulla lasten rakentamia pesiä, joihin voidaan halutessa palata myöhemmin esimerkiksi jonkun multimediaprojektin yhteydessä (esimerkiksi kuvat tulostetaan ja niihin askarrellaan eläimet asumaan). Dokumentaatiossa voidaan ottaa myös muuten vaan kuvio lasten päivästä esimerkiksi huoltajille jaettavaa kansiota varten. Havainnointi ja dokumentointi perustuvat esiopetuksen opetussuunnitelman arviointikeinoihin.

## **Teoreettiset perustelut metsäretkelle**

Esiopetuksessa sovelletaan erilaisia oppimisympäristöjä, joihin kuuluu ulkotiloja ja lähiluontoa (Esiopetuksen opetussuunnitelma 2014). “Luonto sekä pihat, leikkipuistot ja muut rakennetut ympäristöt ovat myös varhaiskasvatuksen oppimisympäristöjä. Ne tarjoavat kokemuksia, materiaaleja ja monipuolisia mahdollisuuksia leikkiin ja tutkimiseen. Niitä hyödynnetään liikunta. Ja luontoelämysten ja oppimisen paikkoina.” (Varhaiskasvatuksen perusteet 2022). Metsässä työskentely on todettu auttavan motoristen taitojen kehittämisessä, terveyden ylläpitämisessä

sekä erilaisten oppimistyylien tukemisessa. Metsän hyödyntäminen oppimisympäristönä tukee myös oppijoiden ympäristötietoisuutta sekä antaa mahdollisuuksia soveltaa ongelmanratkaisutaitoja käytännössä. (Lamb, 2011.) Metsässä leikkivät lapset kehittävät myös todennäköisemmin halun suojella luontoa. Itse koetut tilanteet luonnossa mahdollistavat myös helpommin kiinnostuksen herättämisen kestävästä kehityksestä. (Milchem, 2011.)

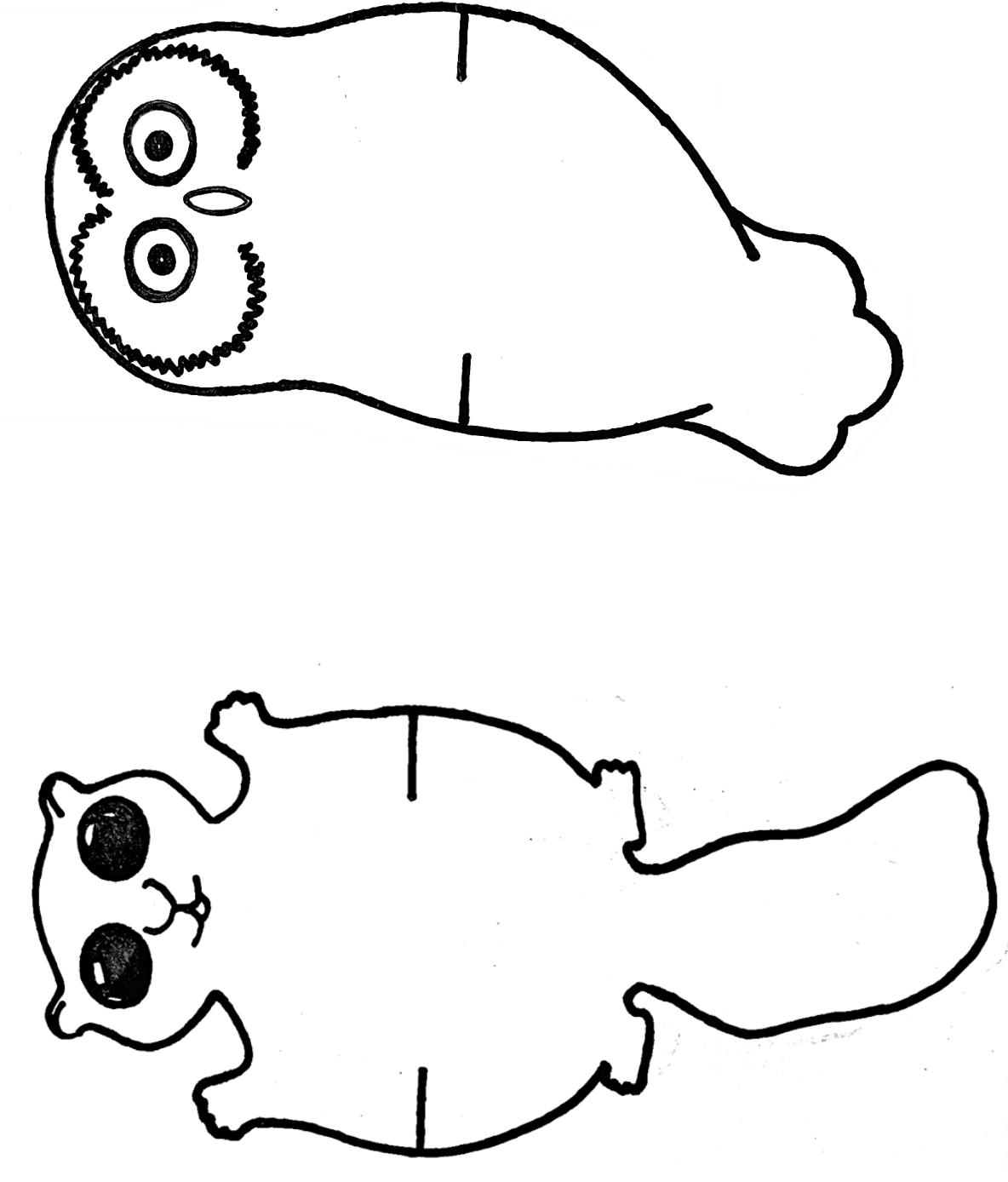
## Lähteet

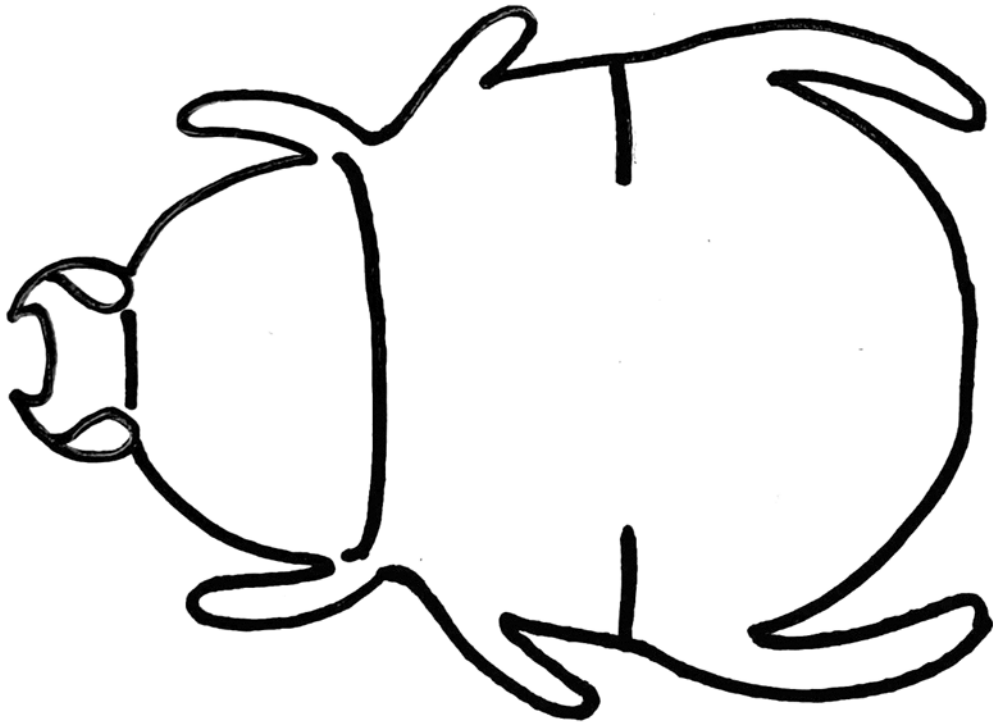
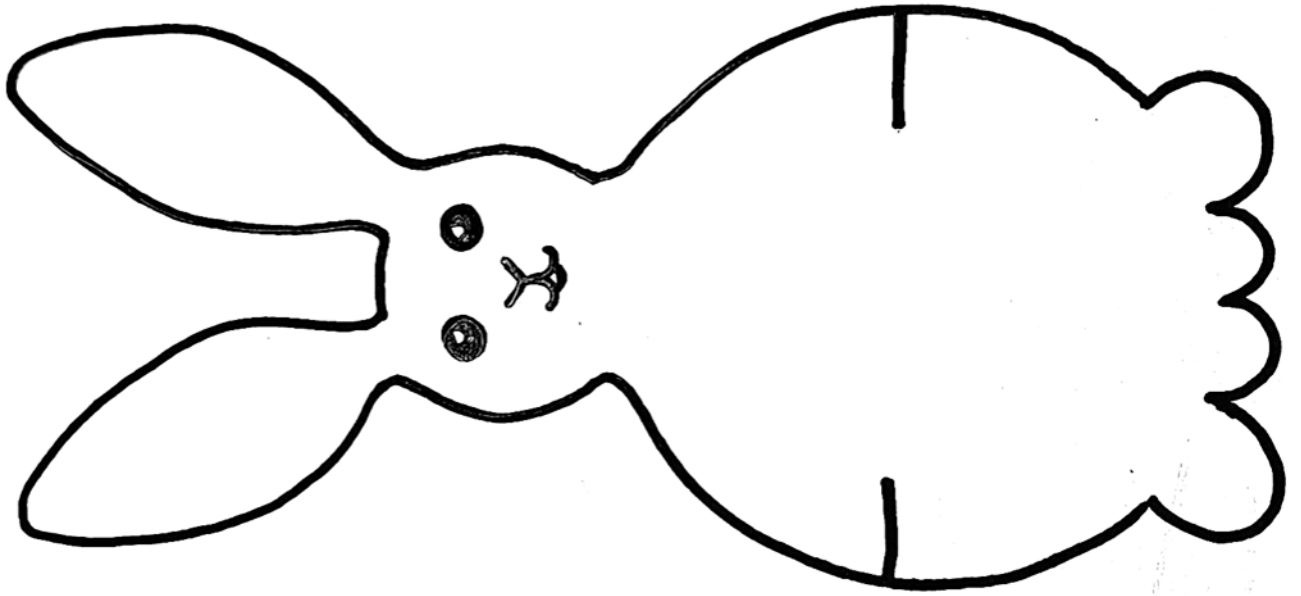
- Adamo, K. B. et al. 2014. Activity Begins in Childhood (ABC) - inspiring healthy active behaviour in preschoolers: study protocol for a cluster randomized trial. *Trials*. Volume 15, Issue 1. Article number 305.
- Helenius, A. & Lummelahti, L. 2014. *Leikin käsikirja*. PS-kustannus: Jyväskylä.
- Kalliala, M. (2008). *Kato mua! Kohtaako aikuinen lapsen päiväkodissa?* Helsinki: Gaudeamus.
- Karppinen, S. 2009. Kädentaidot ja käsityökasvatus. Teoksessa I. Ruokonen, S. Rusanen & A.-L. Välimäki (toim.) *Taidekasvatus varhaiskasvatuksessa*. Helsinki: Yliopistopaino Oy, 56-65.
- Kunnas, K. *Kielinuppu: Suomalainen metsä*. 2017. [\(1\) Kielinuppu - Suomalainen metsä - YouTube](#).
- Lamb, C. 2011. Forest School: A whole school approach. Teoksessa Knight, S. *Forest school for all*. 2011.
- Leikkipankki, 2018. Mannerheimin lastensuojeluliitto. [Leikit - Leikkipankki \(leikkipaiva.fi\)](#)
- Milchem, K. 2011. Breaking through concrete: The emergence of forest school in London. Teoksessa Knight, S. *Forest school for all*. 2011.
- Opetushallitus. 2014. Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet. [https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/esiopetuksen\\_opetussuunnitelman\\_perusteet\\_2014.pdf](https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/esiopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf) (Luettu 11.2022)
- Opetushallitus. 2022. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet. [Varhaiskasvatus-suunnitelman perusteet 2022 \(oph.fi\)](#) (Luettu 17.11.2022)
- Ozbar, N. et al., 2016, The Effect of Movement Education Program on Motor Skills of Children, *Ethno Med*, 10(4): 453-460.
- Papunet. [Papunet | Selkeää ja saavutettavaa viestintää](#) (Luettu 17.11.2022)
- Parikka-Nihti, Mari & Suomela, Liisa. 2017. Iloa ja ihmettelyä: ympäristökasvatus varhaislapsuudessa. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Pursi, A. & Lipponen, L. (2018). Constituting play connection with very young children: Adults' active participation in play. *Learning, Culture and Social Interaction*, 17(2018), 21–37.
- Reunamo, J., Lee, H-C., Wu, L-C. & Li, C-J. 2013. Perceiving chance in role play. *European Early Childhood Research Journal*, 21(2), 295–305.

- Rusanen, S. 2009. Lapsen kuvista kulttuurin kuviin. Teoksessa I. Ruokonen, S. Rusanen & A.-L. Välimäki (toim.) Taidekasvatus varhaiskasvatuksessa. Helsinki: Yliopistopaino Oy, 48-55.
- Rutanen, N. (2009). Mitä on vapaa leikki? Teoksessa L. Alanen & K. Karila (toim.) Lapsuus, lapsuuden instituutiot ja lasten toiminta (s. 207–226). Tampere: Vastapaino.
- Surojeg, P-L. 1999. Suomen lasten eläinsadut. Otava. Keuruu.
- Syrjämäki, M., Pihlaja, P. & Sajaniemi, N. 2019. Enhancing peer interaction in early childhood special education: Chains of children's initiatives, adults' responses and their consequences in play. *Early Childhood Education Journal*, 47(5), 559–570.
- Toivanen, T. 2005. Kasvuun! WSOYpro. Helsinki.
- K, Karila., Kinos, J. & Virtanen, J. (toim.) 2001. Varhaiskasvatuksen teoriasuuntauksia. PS-kustannus: Jyväskylä.
- Wilson, E. O. & Peter, F. M. 1988. Biodiversity. Washington, D.C: National Academy Press
- <https://wwf.fi/uhat/luonnon-monimuotoisuuden-koyhtyminen/> (viimeksi haettu 29.11.)

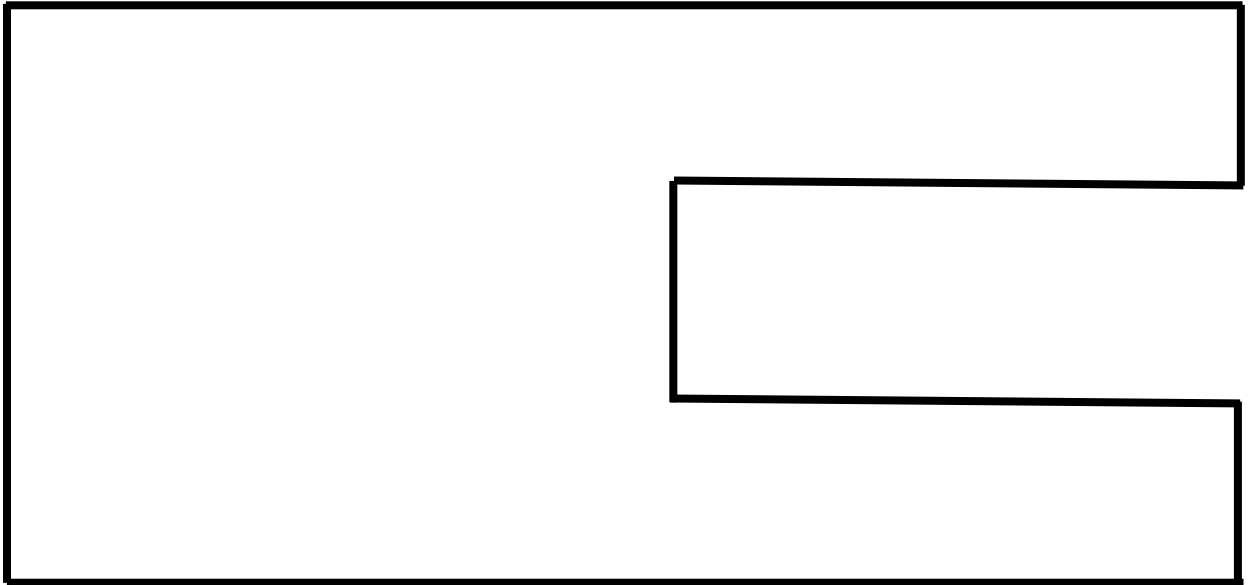
# Liitteet

## Liite 1. Eläinten kaavat



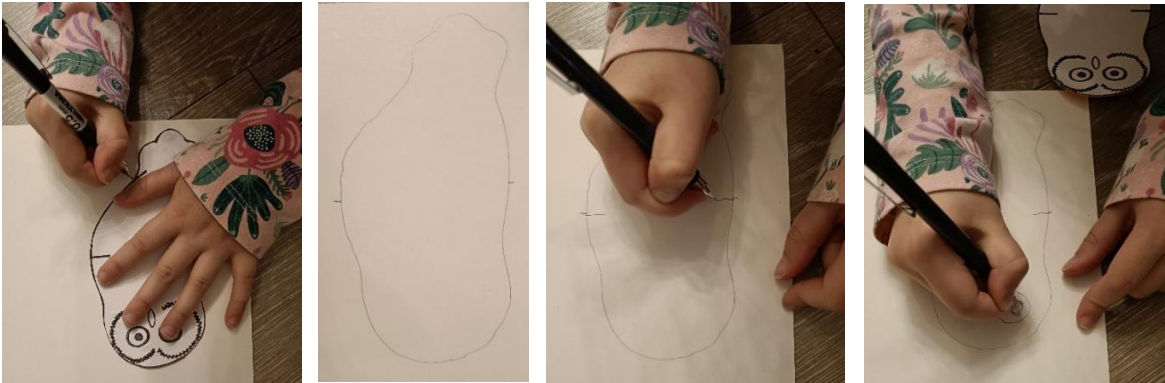


Liite 2. Pompom-kehikko

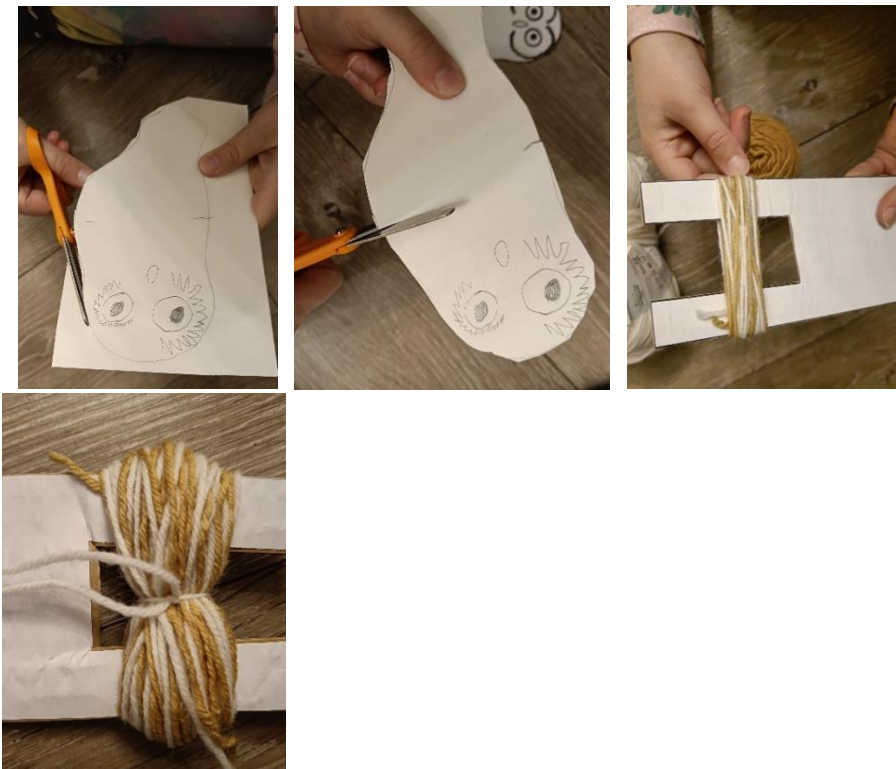


### Liite 3. Kuvalliset ohjeet

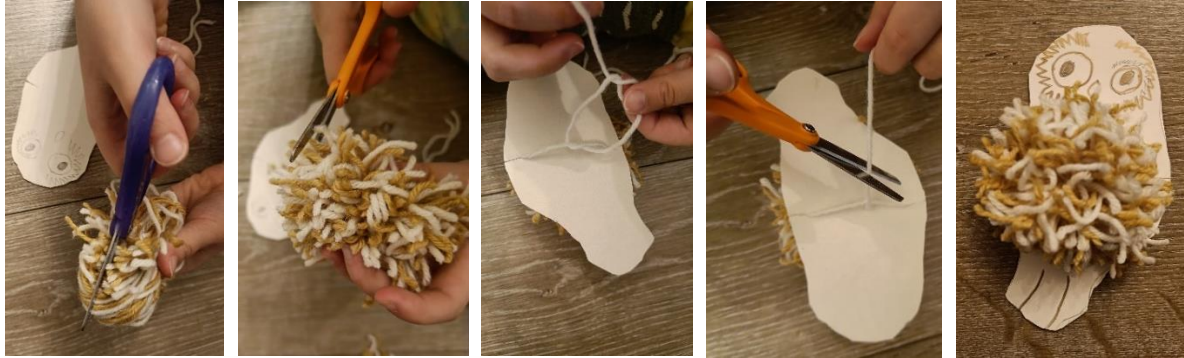
1. Piirrä kaavaa apuna käyttäen eläimen ääriviivat (kuva 1), tee myös kaavassa olevien viivojen kohdalle merkinnät (kuva 2). Piirrä eläimeen merkintöjen kohdalle viivat (kuva 3). Piirrä eläimelle silmät, nenä ja suu (kuva 4). Voit ottaa mallia tulostetuista kaavoista.



2. Leikkaa eläin ääriviivoja pitkin ja muista leikata myös eläimen sivulla olevat viivat (kuva 5 ja 6). Lisää oma nimesi taakse. Ota eläimen värin mukainen lanka ja kieritä sitä pompom-kehikon kokonaiseen pätyyyn (ei kolon kohdalle). Kierittämisen jälkeen siirrä lankakasa varovasti kolon kohdalle (kuva 7). Sido pitkä lanka solmulla keskelle lankoja (kuva 8).



3. Leikkaa lankalenkit auki (kuva 9). Voit siistiä varovasti pompomin lankoja pallo-  
maiseksi (kuva 10). Kiinnitä pompom eläimeen laittamalla pitkät langat viivojen koh-  
dilla oleviin viiltoihin ja tee umpisolmu eläimen taakse (kuva 11). Leikkaa langan pä-  
tät lyhyiksi (kuva 12). Eläin on nyt valmis (kuva 13).



## Nisäkkäät, linnut ja hyönteiset ja niiden erot.

**Nisäkäs** on tasalämpöinen eli kehon lämpötila pysyy samana. Nisäkkäillä on selkäranka ja ne synnyttävät eläviä poikasia.

**Linnut** ovat myös tasalämpöisiä ja niillä on selkäranka. Linnut eivät synnytä eläviä poikasia vaan munivat. Linnuilla on myös siivet, joiden avulla suurin osa linnuista pystyy lentämään.

**Hyönteisiä** on eniten maapallolla. Hyönteisillä ei ole selkärankaa ja niiden keho muodostuu kolmesta osasta, joita ovat pää, keskiruumis ja takaruumis. Suurin osa hyönteisistä munii.

### Metsäjänis (*Lepus timidus*)



**Ulkonäkö:** Kesällä harmaanruskea, talvella valkoinen turkki. Korvien päissä mustat laikut. Tupsu häntä aina valkea. Painaa noin 3 kiloa ja pituus 50–60 cm.

**Elinympäristö:** Elää metsissä, niityillä, pelloilla ja soilla. Tavataan kaikkialla Suomessa. Pesä on painautuma kasvillisuuden keskellä, talvella matala lumikuoppa.

**Ravinto:** Heinät, ruohot, kanerva, marjat ja lehtipuiden kuori.

#### Lähteet

Teksti: LuontoPortti, Metsäjänis. <https://luontoportti.com/t/3127/metsajanis> (luettu 16.11.2022)

Kesä kuva: Polandeze, CC BY 2.0 ( <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/deed.fi> )

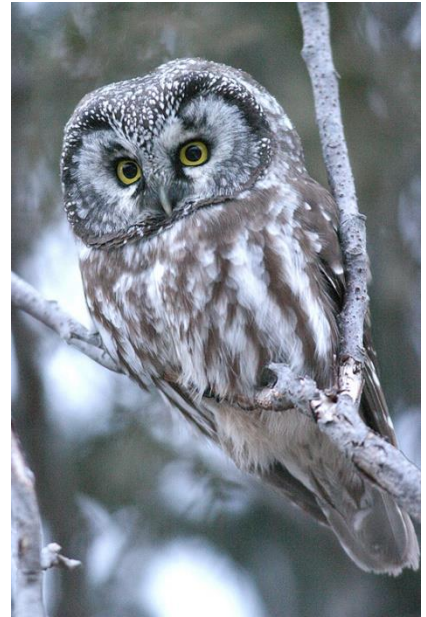
Talvi kuva: H. Zell, CC BY-SA 3.0 ( <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.en> )

## Helmipöllö (*Aegolius funereus*)

Ulkonäkö: Pieni pöllö, pituus n. 25 cm, siipien väli 50–62 cm. Painaa n. 150 g. Ruskea höyhenpuku, jossa valkoisia pilkkuja selässä, rinnassa viiruja. Hämmästynyt katse.

Elinympäristö: Elää vanhoissa havumetsissä (kuusi- ja mäntymetsät) ympäri Suomen. Pesii kolossa tai linnunpöntössä. Rauhoitettu ja uhkana lajin häviäminen.

Ravinto: Syö pikkunisäkkäitä (esim. metsämyyriä) ja lintuja.



### Lähteet

Teksti: Luontoportti. Helmipöllö. <https://luontoportti.com/t/482/helmipollo> (luettu 16.11.2022)

Kuva: Mdf, CC BY-SA 3.0 ( <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.en> )

## Liito-orava (*Pteromys volans*)

Ulkonäkö: Oravaa pienempi jyrsijä, pituus 13–21 cm, häntä 9–14 cm ja painaa 100–200 g. Harmaa. Etu- ja takajalkojen välissä ihoa, jonka avulla voi liittää jopa 80 metriä.

Elinympäristö: Kuusimetsissä, joissa myös lehtipuita. Pesä vanhoissa tikankoloissa tai puunkoloissa. Rauhoitettu, laji on vaarassa hävitä.

Ravinto: Kasviravinto, lehdet, pähkinät, marjat ja sienet.



### Lähteet:

Teksti: Luontoportti. Liito-orava. <https://luontoportti.com/t/3182/liito-orava> (luettu 16.11.2022)

Kuva: Tatyana Kolesnikova, CC BY-NC 4.0 ( <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.fi> )

## Metsäsittiäinen (*Geotrupes stercorosus*)

Ulkonäkö: Iso musta kiiltävä koppakuoriainen. Pituus n. 16 mm. Lentäessä pöri-see.

Elinympäristö: Metsät ja erityisesti toukat elävät lantapaakuissa (esim. hirvien).

Ravinto: Mädät sienet ja lanta.



Lähteet:

Teksti: Heliövaara, Kari. 2001. Metsiemme kovakuoriaisia. UPM-Kymmene Metsä. <https://www.upmmetsa.fi/siteassets/yhteiset/pdf/opasvihkoset/metsiemme-kovakuoriaisia-opasvihko.pdf> (luettu 16.11.2022)

kuva: Pekka Malinen, CC BY-NC 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.fi>)

Liite 5: Laulun sanat

Tuokioiden yhteinen laulu: Kielinuppu – suomalainen metsä

”Suomalainen metsä ,eläinten on ,

koti kullan kallis, korvaamaton.

Meil` on karhu,karhu,

oou,oou,oo,

karhu,karhu,

oou,oou,oo.

Suomalainen metsä ,eläinten on,

koti kullan kallis,korvaamaton.

Meil` on hirvi,hirvi.....

Meil` on kettu,kettu....

Meil` on orava,orava....

Meil` on tikka,tikka.....

Meil` on jänis,jänis.....

Suomalainen metsä ,eläinten on,

koti kullan kallis,korvaamaton.”