



Digi loikkaa ulos

Tekijät: Varhaiskasvatuksen digimentorit

OULU



Minulle tärkeä paikka

Ota kuva itsellesi tärkeästä paikasta päiväkodin pihalla tai lähiympäristössä. Katselkaa kuvia ja anna lapsen kertoa miksi paikka on hänelle tärkeä.

Kiva paikka ulkona

Lapsi valitsee lelun, jota haluaa kuvata. Mennään lelun kanssa ulos ja etsitään sille mukava paikka ja otetaan muutama valokuva. Katsellaan kuvia yhdessä ja annetaan lapsen kertoa, miksi paikka on lelusta kiva.





Pehmolelun seikkailuretki

Lapset valokuvaavat pehmolelua eri paikoissa ulkona. Kuvista koostetaan kirja Book Creator-sovelluksella, jossa lapset kertovat kuvien kautta tarinan pehmolelun seikkailusta. Hyödyksi voi käyttää myös puhekuplia tai äänen nauhoittamista.

Suunnitellaan hiekkarakennelma

Voitte käyttää esimerkiksi Freeform-sovellusta, jolla suunnitellaan oma hiekkalinna. Apuna voidaan käyttää valmiita kuvia esim. ämpäreistä, lapioista, kepeistä, kävyistä ja lehdistä. Yritetään tehdä rakennelmasta mahdollisimman samanlainen kuin suunnitelmassa. Voidaan toteuttaa yksin tai pienryhmänä.

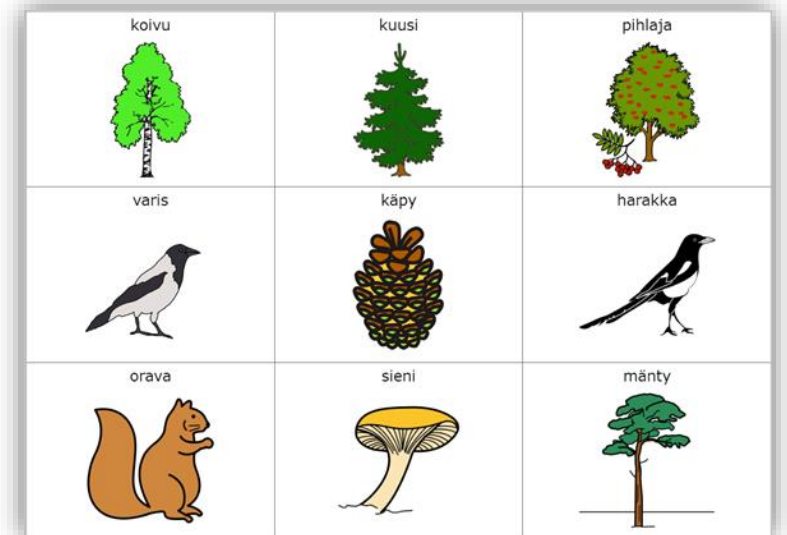




Luontobingo

Tehkää lasten kanssa oma luontobingopohja. Ottakaa itse luonnosta valokuvat ja kootkaa niistä Papunetin kuvatyökalulla bingopohja.

Voitte hyödyntää ideoinnissa esim. Suomen Ladun nettisivuilla olevaa luontobingonpohjaa. Tulostakaa tekemänne pohja ja käyttäkää niitä myöhemmin ryhmän kanssa luontoretkellä. Päättäkää myös yhdessä, mitä tapahtuu, kun joku saa valmiiksi yhden suoran eli bingon.





Rakenna mallista

Aikuinen voi tehdä itse rakennelman erilaisista ulkoa löytyvistä esineistä (lapiot, ämpärit, autot, haravat) ja ottaa niistä kuvan. Näytetään kuvaa lapsille ja pyydetään heitä rakentamaan samanlainen. Ottakaa siitäkkin kuva ja vertailkaa rakennelmia.

Ötökän tunnistus ja suurennuslasit

Tabletin suurennuslasin avulla päästään tutustumaan asioihin hieman eri perspektiivistä ja voidaan etsiä luonnosta ötököitä, lehtiä, kukkia ja tarkastella niitä lähempää. Loopin läpi voi myös katsoa tabletin avulla. Tähän myös Easi-scope on erinomaisen hauska työkalu!





Musiikkia luonnosta

Tutkikaa retkellä materiaaleja joista lähtee ääntä. Perustakaa luonto-orkesteri ja äänittäkää/kuvatkaa kappale musiikkivideoksi.

Äänten tunnistaminen/äänibingo

Käydään luonnossa tutustumassa erilaisiin ääniin ja nauhoitetaan niitä tabletille. Äänistä voidaan tehdä bingopeli laittamalla kuvia äänen lähteistä ja etsimällä niitä lasten kanssa.



Tarina/elokuva

Keksikää yhdessä lasten kanssa jokin tarina, jonka kuvaatte ulkona ja koostatte siitä iMoviella elokuvan/trailerin tai Book Creatorilla kirjan.



Hyrräpeli

Peli toimii lelujen keräämiseen ja varastoon viemiseen. Pyöräytetään Piliapp-onnenpyörää, joka voi olla Book Creatorissa tai verkkosivulta avattuna. Onnenpyörään nimetään ulkona olevia leluja valmiiksi tai kirjataan värejä.

Lapsi pyöräyttää onnenpyörää ja vie saman värisen tai kuvaa vastaavan lelun koriin tai varastoon.

Wheel of names onnenpyörään voit lisätä kuvia [Nimihyrrä](#)

Luontoportti

Helppokäyttöinen verkkosivusto erilaisten lajien, puiden, kasvien tutkimiseen ja tunnistamiseen

[LuontoPortti](#)





Kamerakynätehtäviä

Annetaan lapsille erilaisia kuvaustehtäviä ympäristöön liittyen (muodot, värit, kasvit, puut). Lapset käyvät kuvaamassa asiat esim. pareittain ja pääsevät haastamaan omaa ajattelua. Kun kuvaustehtävä on suoritettu, suoritetaan katselutehtävä, jossa mietitään mitä asiaa on kuvattu. Kuvaustehtävät on helppo laajentaa ryhmän kiinnostusta vastaamaan.

Lisää kamerakynätehtäviä: [kaikki kuvaa](#)

Valokuvatarina

Kuvatkaa lähiympäristöä ja keksikää valokuvien pohjalta oma tarina. Tarinan voi koota esim. Book Creatoriin ja koostaa siitä elokuvan iMovie sovelluksella.



Google Earth käyttöön

Tutkitaan Google Earthin avulla päiväkodin lähimaastoa. Ennen retkelle lähtöä suunnitellaan kävelyreitti karttaa katsomalla ja lähdetään yhdessä kävelyretkelle. Reitin voi vaikka piirtää karttaan ja tulostaa mukaan retkelle.

Valokuvasuunnistus

Ottakaa valmiiksi valokuvia päiväkodin pihalta tai lähiympäristöstä. Lasten tehtävänä on etsiä kuvan paikka ja ottaa siitä valokuva. Kuva näytetään aikuiselle, jonka jälkeen lapset saavat nähdä uuden kuvan.

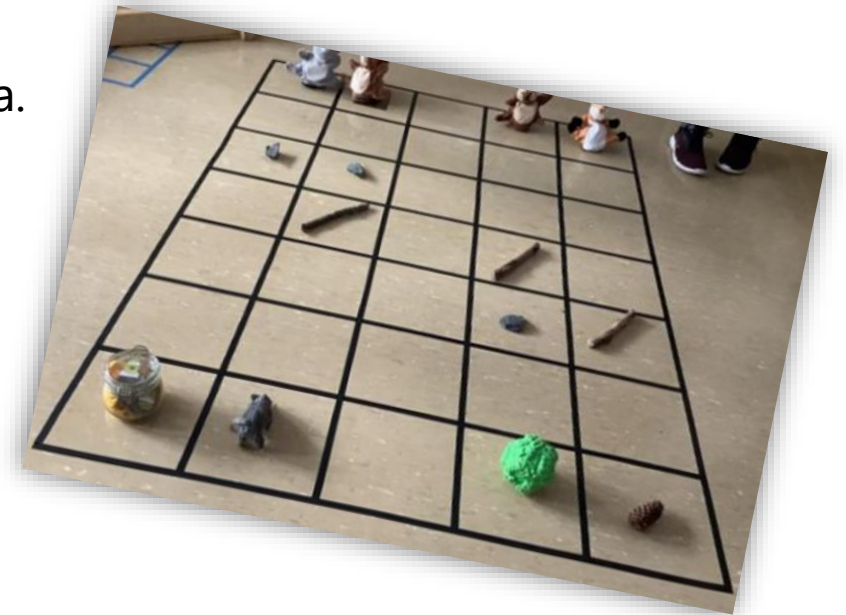
Temppurata

Kuvaustehtävä: Suunnitelkaa pienryhmässä metsään seikkailurata, jossa opetellaan esimerkiksi liikkumaan eläinten lailla. Kuvatkaa radan käyttöohje tabletille ja jättäkää se ratanne alkupisteeseen katsottavaksi seuraaville. Katselutehtävä: Ryhmät kiertävät radoilla ja suorittavat ne video-ohjeiden mukaisesti.



Koodausrata ulos

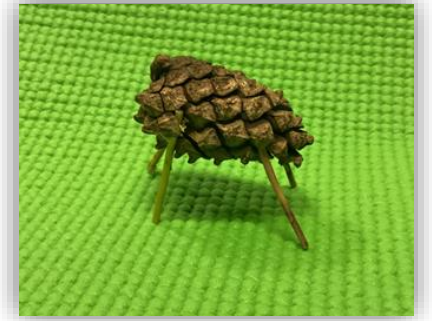
Rakentakaa koodausruudukko ulos esimerkiksi kepeistä, lumilapioista, hyppynaruista tai piirtäkää katuliiduilla. Valitkaa valmiiksi esineitä/luonnonmateriaaleja, joita on kaksin kappalein. Tehtävänä on kuljettaa esine samanlaisen esineen luokse. Sijoittakaa esineet koodausruudukkoon. Yksi lapsista kuljettaa esinettä koodausruudukossa ja muut lapset koodaavat kuljettajaa.





Käpylehmät digiajassa

Kerätkää lasten kanssa erilaisia luonnonmateriaaleja ja askarrelkaa niistä perinteisiä käpylehmiä tai muita hahmoja. Yhdistäkää vanhaa ja uutta lasten leikkikulttuuria keksimällä tarinoita, joissa hahmot seikkailevat liikkuvassa kuvassa animaation keinoin. Animaatiot voi kuvata iMotion-sovelluksella ja niitä voi muokata iMovie-sovelluksella. Green Screen-sovellusta hyödyntämällä saadaan aikaiseksi hienoja kuvia ja videoita, jossa lasten askartelemat hahmot seikkailevat esimerkiksi avaruudessa tai toisessa maassa.





QR-koodipolku

Rakentakaa päiväkodin lähimetsään QR-koodipolku, jota voi ryhmittäin tai vaikka vanhempien/isovanhempien kanssa käydä kiertämässä. QR-koodien takana voi olla esimerkiksi lintujen ääniä, loruja, kuvia ja lauluja.

Digitaitoja luonnossa

Lähdetään metsäretkelle. Jakaudutaan pienryhmiin ja etsitään eläimille sopivia pesäpaikkoja. Voidaan ottaa mukaan eläinleluja ja napata kuva eläimestä valitussa pesäpaikassa. Mietitään miksi tämä on hyvä pesäpaikka eläimelle.

Voidaan myös tehdä itse kuvakehys, ottaa kuva eläimen pesäpaikasta ja muokata/piirtää jälkikäteen eläin kuvaan. Näin päästään harjoittelemaan myös kuvanlukutaitoa ja kriittistä lukutaitoa.





Merkitykselliset paikat

Tehkää retkiä lapsille tärkeisiin kohteisiin, esimerkiksi lempileikkipaikkaan lähellä kotia. Suunnitelkaa retket lasten kanssa hyödyntämällä netin karttapalveluja ja tutkikaa samalla, miten pitkä matka on ja kuinka kauan se kestää. Retkikohteen valinnut lapsi toimii matkaoppaana ja esittelee valintaansa. Retkelle voi tulostaa kartan mukaan tai seurata reittiä mobiililaitteen näytöltä esim. Google Mapsin avulla. Dokumentoikaa retket lasten kanssa kuvaamalla, tallentamalla äänimaisemia sekä merkitsemällä kohteita karttaan.

