

Digitaalinen lautapeli / Seikkailu Saimaalla

Linkki tuotokseen:

<https://www.thinglink.com/scene/1579511995441348610>

Tarvittavat välineet: iPad

Käytettävät sovellukset: ThingLink

Soveltuu:

	alle 3v
x	3-5v
x	eskarit



Oppimisen alueet:

x	Kielten rikas maailma
x	Ilmaisun monet muodot
x	Minä ja meidän yhteisömme
x	Tutkin ja toimin ympäristössäni
	Kasvan, liikun ja kehityn

Laaja-alainen osaaminen:

x	Ajattelu ja oppiminen
x	Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu
	Itsestä huolehtimisen taidot
x	Monilukutaito sekä tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen
x	Osallistuminen ja vaikuttaminen

Uudet lukutaidot -osaamisen alueet:

x	Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen
x	Medialukutaito
x	Ohjelmointiosaaminen



Uudet lukutaidot -hanke 2021-2022
Savonlinna

Päätavoitteet:

Ilmaisun monet muodot: kannustaa lapsia kertomaan ideoistaan ja suunnitella peli lasten kokemusmaailmasta ja kiinnostuksen kohteista
Minä ja meidän yhteisömme: tukea lasten mahdollisuuksia toimia aktiivisesti ja ilmaista itseään
Tutkin ja toimin ympäristössäni: rohkaista tekemään kysymyksiä ja etsimään niihin vastauksia

TVT-osaaminen: harjoitella käyttötaitoja

Medialukutaito: tukea luovaa ilmaisua

Ohjelmointiosaaminen: harjoitella omien ideoiden esittämistä toisille sekä tehtävien jakamista yhteisen projektin toteuttamiseksi

Toteutus:

Lapset saavat itse suunnitella ja toteuttaa oman digitaalisen lautapelin. Lapset piirtävät tai askartelevat pelilaudan. Laudasta otetaan valokuva, joka liitetään ThingLinkiin. Pelilaudalle lisätään askelmat ThingLinkissä tagien avulla. Tageihin voi lisätä ääntä, kuvaa, tekstiä, videoita. Kun peli on valmis, aukaistaan peli iPadilla ja sen päällä peliä voidaan pelata pehmeällä pelinappulalla esim. paperin palalla.

Lapset ovat ideoimassa ja suunnittelemassa peliä koko ajan. Lasten ideoiden ja kysymysten pohjalta pelialustaan lisätään yhdessä sisältöä. Lapset ovat mukana valitsemassa, kokoamassa ja äänittämässä ThingLinkin sisältöjä.