



Digitaalisuus osana lapsen liikunnallista kehitystä.

Tekijät: Varhaiskasvatuksen Digimentorit

OULU

Digitaalisuus osana lapsen liikunnallista kehitystä



- Digitaalisuutta ei pidä nähdä pelkästään passivoivana tekijänä.
- Digitaalisuuden avulla voidaan rikastaa myös lasten liikkumista.
- Ohjelmointiosaamista on harjoiteltu jo vuosien ajan erilaisten sääntöleikkien, kuten maa-meri-laiva ja kapteeni käskee leikkien avulla. Ohjelmoinnin opettelu ei siis aina vaadi digitaalisia laitteita.





Liikuntakortit

Suunnitelkaa ja kuvatkaa lasten kanssa omat liikuntakortit, joita voi käyttää monipuolisesti liikuntahetkien tai -ratojen suunnittelussa. Kortit ovat hauskoja sellaisenaan ja niitä voi laittaa taskulliseen noppaan tai tehdä niistä vaikka QR-koodeja.

Vinkki 1: Papunetissä on paljon valmiita liikuntakuvia, joista voi tehdä suoraan QR-koodin. Klikkaa hiiren oikeaa painiketta kuvan päällä ja valitse Luo QR-koodi tälle kuvalle.

Vinkki 2: Netistä löytämäsi liikuntakortit voit muuntaa kätevästi QR-koodeiksi suoraan Edge -selaimen osoiterivillä. Aktivoi vain osoite ja klikkaa osoiterivin perässä olevaa Luo QR-koodi -painiketta (ruudukko). Chrome-selaimella Luo QR-koodi -toiminto löytyy Jaa tämä sivu - painikkeen alta.

Vinkki 3: QR-koodeja voidaan jättää myös ryhmän seinille, jolloin lapset voivat itse halutessaan käydä niitä lukemassa ja jumpata ohjeen mukaisesti.

Vinkki 4: Skillilataamo digitaaliset liikuntakortit.





QR-koodit

Qr-koodien ympärille voi suunnitella eri aiheisia jumppia. Esimerkiksi:

Jumppanallet

Eriväristen nallejen sylistä löytyy QR-koodin takaa jumppaliikkeitä.

Eläimet liikkeelle

QR-koodeja joiden takana on eri eläimiä, laitetaan ympäri jumppasalia, käytävää tai pihamaata. Luetaan QR-koodi yksi kerrallaan ja mietitään miten ko. eläin liikkuu. Liikutaan eläimen lailla seuraavan koodin luo.

Muuttolinnut

Selvitä, mitä muuttolintuja löytyy QR-kooditulosten takaa suorittamalla ensin koodissa olevan liikunnallisen tehtävän. QR-koodi siis luetaan ja tehdään sen sisältämä tehtävä. Kun tehtävä on suoritettu, paperi käännetään ja takaa paljastuu muuttolintu





QR-koodirata

Suunnitelkaa perusliikkumis-, tasapaino- tai käsittelytaitoihin liittyvä tehtävärata QR-koodien avulla. Koodin takaa löytyy ohjeet, mitä toimintapisteellä tehdään. Toimintapisteellä voi olla tulostettuna esim. vihjevalokuva seuraavasta toimintapisteestä ja vihjekuvan avulla lapset löytävät seuraavan toimintapisteen luo. Hyödyntäkää tehtäväradassa koko päiväkodin tiloja, myös ulkotiloja!

Piliapp jumppatuokio

Nopeasti toteutettava jumppatuokio saadaan myös piliapp.com nettisivun toimintojen avulla. Voidaan valita noppa, joka kertoo kuinka monta kertaa liikettä tehdään. Toinen vaihtoehto on käyttää onnenpyörää, johon kirjoitetaan eri jumppaliikkeiden nimiä. Sitten pyöräytetään ja toimitaan ohjeen mukaisesti. Voidaan myös yhdistää noppa ja onnenpyörä, jolloin saadaan jumppaliike ja määrä selville.

Onnenpyörään voi myös kirjoittaa harjoiteltavia kirjaimia. Ota jumpalle mukaan esineet, jotka alkavat ko. kirjaimilla. Käykää läpi esineet. Onnenpyörää pyöräyttämällä mennään kirjaimella alkavan esineen luo sovitulla liikkumistyylillä.





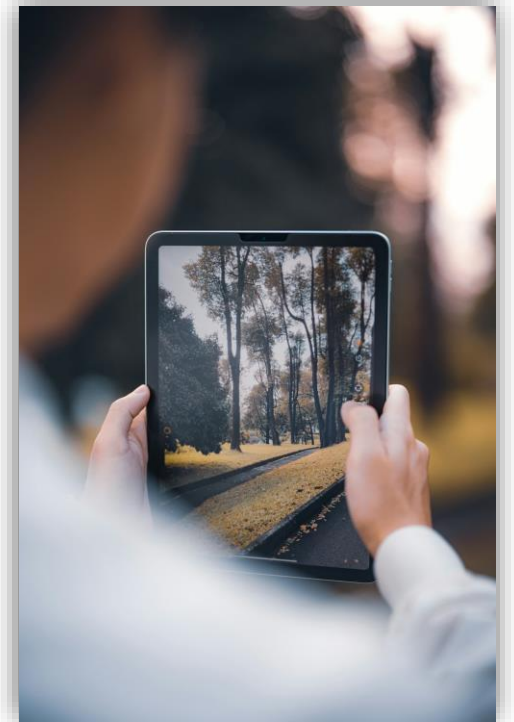
Kameratehtävät

Kuvatkaa erilaisia asioita tai antakaa lapsille tehtäväksi kuvata erilaisia liikuntasuorituksia.

Voidaan opastaa lapsi tekemään kuperkeikkaa ja toinen lapsi kuvaamaan sitä.

Ulkona voidaan liikkua ja etsiä esimerkiksi kevään merkkejä ja kuvata niitä.

Voidaan myös piilottaa esineitä ja ottaa niistä kuva. Pyydetään lapsia etsimään kuvan perusteella esine ja sitten piilotetaan uudestaan.





Tee perässä -jumppa!

Liittäkää tabletti IA-näyttöön ja katselkaa itseänne kamerasovelluksen kautta. Lapset pääsevät näkemään itsensä ja voidaankin tarkastella, mitä näytössä tapahtuu jos heilutamme kättämme ym. Pyydetään/näytetään lapsille erilaisia liikkeitä ja lapset voivat mallintaa ne itse.

Voidaan videoida lasten jumppaliikkeitä etukäteen ja katsotaan ne yhdessä perässä mallintaen.

Toimii myös pienten lasten kanssa, annetaan lasten ensin ihmetellä ja esim. musiikkia lisäämällä saadaan mukavasti liikettä aikaiseksi.



Liikettä lihaksiin!

Videokuvaustehtävä: Lapset jaetaan 2-3 hengen ryhmiin ja jokaiselle ryhmälle annetaan oma kehonosa. Ryhmän tehtävänä on keksiä liike, joka harjoittaa kyseistä kehonosaa. Keksittyään liikkeen, he kuvaavat sen videolle ja selostavat, mitä kehonosaa nyt harjoitetaan. Ryhmät suorittavat kuvaustehtävän niin, etteivät muut ryhmät näe/kuule heidän työskentelyään.

Katselutehtävä: Katsellaan videot yhdessä esim. IA kosketusnäyttöä tai videotykkiä hyödyntäen. Katsotaan yksi video kerrallaan ensin ilman ääntä. Lapset arvaavat, mikä kehonosa saa harjoitusta. Sitten katsotaan video uudestaan, nyt selostuksen kanssa. Lopuksi tehdään vielä kuvattu liike yhdessä.

Katseluvaiheen voi myös tehdä pistetyöskentelynä. Tabletit on jaettu ryhmän tilaan tai esim. liikuntasaliin eri pisteisiin. Lapset kiertävät pienissä ryhmissä pisteeltä pisteelle ja katsovat videon ilman selostusta ja tekevät harjoitteen huomatakseen mikä lihas saa harjoitusta. Tarkistetaan vielä (äänet päälle).



Juoksu/yleisurheilu -videointi

Isompien lasten kanssa voidaan järjestää esim. yleisurheilukilpailut ja suoritukset voidaan kuvata/videoida. Juoksussa voidaan kuvata juostu matka ja suorituksia voidaan sitten jälkikäteen pohtia ja katsella yhdessä IA-näytöltä. Keihään/pallonheitossa voidaan myös katsella tuloksia ja arvioida sitä, kuka heitti pisimmälle!

Retket omaan lempipaikkaan/kotiin/ym.

Isompien lasten kanssa voidaan toteuttaa retkiä lähiympäristöön tai vaikka lasten kotipihoille. Retkelle otetaan mukaan tabletti ja lapset pääsevät kuvaamaan itselle tärkeitä asioita omasta lähiympäristöstä. Kuvataan, sanoitetaan, tutkitaan ja havainnoidaan asioita retkellä, mutta kuvien avulla retken tapahtumiin voidaan palata myös päiväkodilla.

Liikuntasuorituksia mittailemaan!

iPadin omalla mittanauha-sovelluksella voi mitata esim. Hyppyjen ja heittojen mittoja.





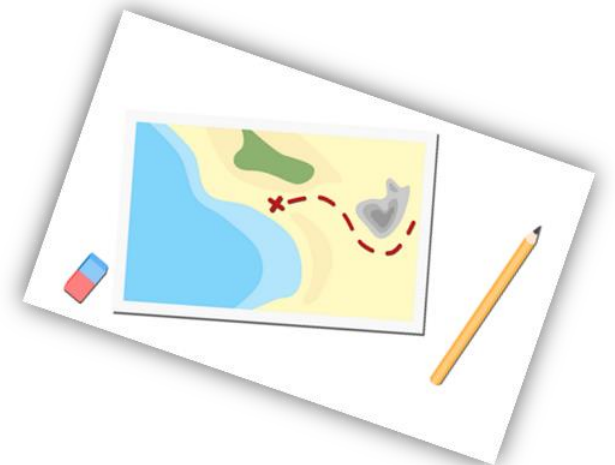
Geokätköillään

Tehkää lasten kanssa omia geokätköjä. Piilottakaa lähiympäristöön kätköjä, kuten pieniä muovirasioita, joissa on jokin tehtävä sekä kynä ja vihko, johon kätköllä vierailijat voivat kirjata puumerkkinsä. Piirtäkää lasten kanssa karttoja kätköille tai käyttäkää suunnistamisen apuna valokuvia. Voitte myös tulostaa esim. Google Mapsilla kartan lähialueesta ja merkitä sinne geokätköt. Tabletilla voi ottaa kuvankaappauksen karttanäkymästä ja merkitä kätköt jälkikäteen esim. Clips tai Kuvat -sovelluksessa.

Luontobingoa metsäretkellä

Tehkää lasten kanssa oma luontobingopohja. Ottakaa itse valokuvat ja kootkaa niistä Papunetin kuvatyökalulla bingopohja. Voitte hyödyntää ideoinnissa esim. Suomen Ladun nettisivuilla olevaa luontobingon pohjaa.

Tulostakaa tekemänne pohja ja käyttäkää niitä myöhemmin ryhmän kanssa luontoretkellä. Päätäkää myös yhdessä, mitä tapahtuu, kun joku saa valmiiksi yhden suoran eli bingon.





Liikepankki

Tehkää lasten kanssa oma jumppakirja Book Creatorilla. Miettikää yhdessä, minkälaisia liikunnallisia tehtäviä kirjaan voisi lisätä. Lapset voivat sanella itse ohjeet kirjan sivuille, ottaa valokuvat tai videon havainnollistamaan liikkeen suorittamista. Kiinnittäkää huomiota liikkeiden oikeaan suorittamiseen. Myös netissä olevia valmiita jumppakortteja, -kuvia tai -videoita voi hyödyntää.

Liikuntaleikkejä

Vanhoja liikuntaleikkejä voi uudistaa digitaaliseen muotoon. Esimerkiksi Taikurinhattu –liikuntaleikki Book Creator -kirjana. Lasten kanssa nauhoitetaan eri eläimille äänet ja sitten yksi lapsista on taikuri. Muut menevät kyykkyyyn ”taikurin hattuihin” ja taikuri soittaa jonkun eläimen äänen. Äänen kuullessaan hypätään hatuista ja leikitään ko.eläintä.





Motoriikan mestarit

Videokuvaustehtävä: Millainen motoriiikan mestari sinä olet? Mikä on sinun liikunnallinen erityistaitosi, jonka haluaisit opettaa muille? Pohtikaa pareittain, minkä liikuntataidon haluatte toisille lapsille opettaa. Toinen parista toimii kuvaajana ja kertojana, toinen esittää taidon kameralle.

Katselutehtävä: Katsokaa kavereiden opettama taito videolta ja kokeilkaa tehdä opetettu liike.

* Lähde: <http://kaikkikuvaa.fi/edu/opettajatehtavat>





Ohjelmointia jumpan keinoilla

Harjoitellaan ohjelmoinnillista ajattelua jumppaamalla. Valitaan eri värisiä kortteja (vaikka Uno-kortit) ja sovitaan yhdessä lasten kanssa jokaiselle värille sopiva liikemuoto. Nostetaan värikortti ylös ja lapset toimivat sovitun ohjeen mukaisesti. Jos käytetään Uno-kortteja, voidaan myös käyttää numeroa kertomaan montako kertaa liikettä tehdään. Liikesarjoja harjoitellaan nostamalla useampi kortti kerrallaan ja liikkeet tehdään peräkkäin.

Sama idea voidaan toteuttaa myös retkellä. Sovitaan ennen lähtöä lasten kanssa tietyt asiat, vaikka liikennemerkkit ja päätetään liike (esim. stop merkin nähtäessä mennään kyykkyy, suojatiemerkin kohdalla katsotaan molempiin suuntiin). Kun kuljemme retkillä, lapset pääsevät harjoittelemaan ohjelmointiosaamista havainnoimalla ympäristöään ja toimimalla sovitun ohjeen mukaisesti.





Bee-bot jumppa

Sijoita valmiit jumppakortit Bee-bot ruudukkoon. Jokainen lapsi ohjelmoi vuorollaan robotin jumppakortin luokse ja suorittaa kortissa olevan tehtävän.

Koodausrata sisälle tai ulos

Rakentakaa koodausruudukko ulos esimerkiksi kepeistä, lumilapioista tai hyppynaruista. 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.

Myös sisätiloihin voi rakentaa koodausruudukon esim. sähköteipillä.





Oppi ja ilo –sivuston Telmivät tenavat-peli

Tabletilla tai IA-näytöllä voi pelata telmivät tenavat -peliä. Pelissä pyöräytetään onnenpyörää vuorotellen ja suoritetaan liikunnallisia tehtäviä.

Muistipeliä videoprojektorilla

Heijasta videoprojektorilla papunetistä muistipeli esimerkiksi jumppasalin seinälle. Lapset heittelevät vaikkapa hernepusseilla salin seinälle heijastettuihin muistipelin kortteihin ja aikuinen avaa koneeltaan aina sen kortin, mihin hernepussi osuu.



Linkkivinkkejä

- Erilaisia liikuntaan liittyviä onnenpyöriä:
- Kasvan, liikun ja kehityn – Varhaiskasvattajille – yle.fi
- <https://wordwall.net/resource/15281119/liiku-kuten>
- <https://wordwall.net/fi-fi/community/liikunta>
- <https://sisalto.oppijailo.fi/pelit/Ljki2E0bWtYO/index.html>
- Tanssivideoita lapsille: <https://www.youtube.com/channel/UCDsTvdx3HgHrls5kmZNWTUw>
- <https://wordwall.net/fi/resource/33072899/liikunta/kehonhallintalaatikot>
- <https://wordwall.net/fi/resource/57353936/liikunta/liikuntakuvia-varhaiskasvatukseen>