

# DIGIVINKKEJÄ 3-4 -VUOTIAILLE

## Miten hyödyntää digilaitteita ja sovelluksia 3-4 -vuotiaiden kanssa?

- Nimetään digitaalisia laitteita ja mietitään, mihin niitä käytetään.
- Tehdään kuvaustehtäviä ja –arvoituksia ja pohditaan yhdessä, mitä on kuvattu (kuva-arvoitukset esim. Freeformilla).
- Hyödynnetään Kahoottia ja helppoja oppimispelejä osana matemaattisten perustaitojen harjoittelua.
- Tutustutaan ohjelmoinnilliseen ajatteluun leikkillisesti ja toiminnallisesti: liikunta, siirtymätilanteet, ohjelmointirobotit, lajittelu, luokittelu, sarjoittaminen, ohjeiden mukaan toimiminen).

### Bee-bot

Ohjelmoinnillisen ajattelun harjoittelua leikkillisesti.

### Pikku Kakkosen Eskari

Mm. matikkaosuudessa etsi kuvasta, kolopala-peli, värlajittelu, suurin-pienin. Koodausosuudessa lajittele muodon ja värin mukaan. Kielellisessä osuudessa yhdistä sana ja kuva.

### Geoboard

Muotojen harjoittelua.

- Kuvia käytetään monipuolisesti dokumentoinnissa (retket, tapahtumat, toiminta).
- Mietitään ketä saa kuvata ja harjoitellaan luvan kysymistä kuvan ottamiseen.
- Kokeillaan trikkikuvien tekemistä ja mietitään, onko kaikki aina totta.
- Haetaan tietoa lapsia kiinnostavista asioista.

### Green Screen

Mielikuvituksen vahvistaminen. Lapsen kuvan yhdistäminen toiseen kuvaan (trikkikuvat).

### Molla ABC

Kirjainten ja numeroiden piirtämisen harjoittelu.



- Harjoitellaan oman kirjan tekemistä Book Creator –sovelluksella.
- Hyödynnetään sadutuksessa omia kuvia, sovelluksia ja tabletin sanelu-toimintoa.
- Tutustutaan yhdessä helppoihin oppimispeleihin (Ekapeli Alku, Molla ABC, Pikku Kakkosen Eskari).
- Hyödynnetään tablettia ja IA kosketusnäyttöä esim. satukirjojen lukemisessa: tabletti liitetään IA näyttöön ja tablettia käytetään livekamerana tai dokumenttikamerana (kuvat voi ottaa myös etukäteen).

### Book Creator

Pedagoginen dokumentointi. Saduttaminen.

### Quiver

Quiver-värityskuvien herättäminen eloon tabletin sovelluksella.

### Clips

Oman valokuvan muokkaaminen. Omien piirustusten rikastaminen lisäkuvilla.

### iMovie

Valokuvien koostaminen kuvaesitykseksi. Omien elokuvien ja trailereiden tekeminen.

### iMotion

Animaation tekeminen.

- Suositetaan liikkumiseen kannustavia digitaalisia ympäristöjä (jumppa- ja rentoutusvideot, Piliapp onnenpyörä, Skillilataamon liikuntakortit).
- Mietitään yhdessä ikärajoja, sovitaan miten laitteita käytetään.

### Fun Time Timer

visuaalinen ajastin

### Hama Universe

Hienomotoristen taitojen vahvistaminen.

