

# DIGIVINKKEJÄ 5-6 -VUOTIAILLE

## Miten hyödyntää digilaitteita ja sovelluksia 5-6 -vuotiaiden kanssa?

- Tutkitaan yhdessä, miten digitaaliset laitteet toimivat.
- Tehdään itse kuva/videotehtäviä ja –arvoituksia (kamerakynäpedagogiikka).
- Vahvistetaan matemaattisia perustaitoja eri sivustojen ja sovellusten avulla (Kahoot, Oppi ja ilo –sivuston pelit, Pikku Kakkosen Eskari, QR-koodit).
- Syvennetään ohjelmoinnillista ajattelua: harjoitellaan koodaamista kuvallisin ja sanallisin käskyin ja eri sovelluksilla (Bee-Bot, Lightbot, Scratch Jr.).

### Scratch Jr

Ohjelmoinnillisen ajattelun harjoittelua pelillisesti.

### Lightbot

Ohjelmoinnillisen ajattelun harjoittelua pelillisesti.

### Clips

Oman valokuvan muokkaaminen. Omien piirustusten rikastaminen lisäkuvilla.

### MOI - My Own Interactions

Audiovisuaalinen kalenteri.

### Green Screen

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

- Tehdään omia mediaprojekteja: sarjakuvia, lehtiä, uutisia.
- Tutustutaan vieraisiin kieliin kuuntelemalla, pelaamalla ja havainnoimalla.
- Käytetään peruslukutaidon harjoittelussa (alkuäänteet, riimiparit) eri sivustoja ja sovelluksia.

### Ekapeli ja Ekapeli Maahanmuuttaja

Äänne- ja kirjainharjoituksia.

### GarageBand

Yksittäisellä soittimella soittaminen. Kappaleen tekeminen.

### Book Creator

Laulu- ja lorukirjat. Oman kirjan tekeminen. Saduttaminen.

### Pikku Kakkosen Eskari

Lukivalmiudet, matemaattiset perustaidot, musiikki, ohjelmointi, tähtitiede, vieraat kielet.

### Moka Mera Lingua

Vieraiden kielten harjoittelu leikkillisesti.



- Tehdään erilaisia karttatehtäviä ja tutustutaan karttasovelluksiin. Hyödynnetään niitä retkillä.
- Keskustellaan yhdessä siitä, että omaa yksityisyyttään ja kehoaan on oikeus suojata. Harjoitellaan oman yksityisyyden suojaamista esim. Turvallinen Oulu –sivuston materiaalin avulla.

