Monilukutaito ja digitaalinen ilmaisu varhaiskasvatuksessa –hanke

Projektikoosteet

OPETUSHALLITUS RAHOITTAA HANKETTA

LAUREA AMMATTIKORKEAKOULU
University of Applied Sciences

”Mä haluun leikkii palloo!”

Laura

Toiminnan tavoitteet: Tavoitteena oli vielä kauden lopuksi pysähtyä lasten mielenkiinnonkohteisiin, tanssiin ja jalkapalloon ja tehdä aiheesta yhteinen sanomalehti.

Lasten ajatuksia toiminnasta: Lapset ihailivat toistensa maalauksia ja valmiin lehden katsominen sai aikaan hihittelyä, ylpeyttä omasta työstä ja keskustelua. Lapset olivat motivoituneita tekemiseen kun aihe oli heille tärkeä. Lopulta kaikki halusivat tehdä työn jalkapallosta.

Digitaalinen menetelmä: Lasten lehtikone, valokuvaaminen ja videointi.

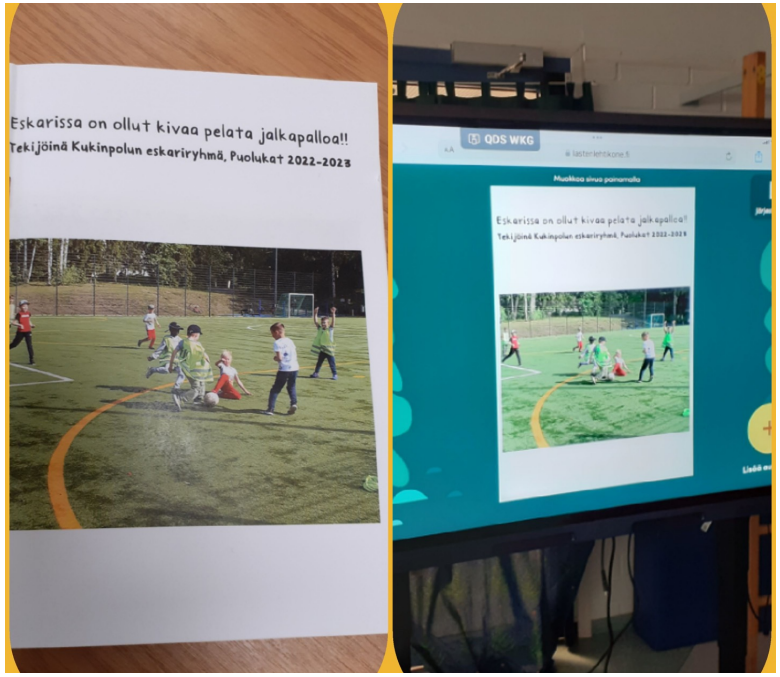
Toteutus:

Ensimmäisellä kerralla katsoimme ipadiltä heidän keväällä videoituja tanssiesityksiä ryhmätiloissa ja videoita viereiseltä jalkapallokentältä. Esittelimme aiheen ja jokainen sai valita kummasta aiheesta haluaa tehtävän tehdä. Lisäksi piirsimme ja maalasimme aiheeseen liittyvän kuvan.

Toisella kerralla lapsi sai valokuvata maalaustyönsä ja opettelimme liittämään kuvan lehtikone-sivustoon. Aikuinen kirjasi kuvan viereen lapsen kertomuksen aiheesta. Tuki kysymyksinä: Mitä olet piirtänyt? Miksi tanssi/jalkapallo on sinusta kivaa?

Kolmannella kerralla kokoonnuimme aamupiiriin ja katsoimme isolta näytöltä valmiin kirjan. Yhdellä aukeamalla oli yhden lapsen maalaus ja tarina. Lapset tunnistivat omat maalauksensa. Aikuinen kysyi lapselta luvan: ”Saanko lukea sinun tarinasi?”

Valmis lehti printattiin ja vietiin johtajalle luettavaksi <3



Huomioita: Tämä oli hyvä muistutus, kuinka tärkeää on pysähtyä lasten mielenkiinnonkohteisiin. Lapset ovat motivoituneita ja innoissaan, kun asia on lähellä heidän omaa maailmaa!

Viereisessä kuvassa näkyy valmis sanomalehti printattuna ja toisessa kuvassa näkyy lehti isolla kosketusnäytöllä, josta se yhdessä katsottiin.

Soitinsatu: Metsän eläimet

Toiminnan tavoitteet: Kielellisten taitojen ja ilmaisun vahvistaminen. Yhdessä tekemisen ja onnistumisen kokemukset itsetunnon vahvistamiseksi. Lapsiryhmän kevätjuhlaan ohjelmanumeron valmistaminen ja sen esittäminen yleisölle.

Lasten ajatuksia toiminnasta: "Tää on kivaa", "Uudelleen", "En voi laittaa käsiä maahan". "Linnut syö matoja". "Ja oravat käpyjä".

Digitaalinen menetelmä: Valokuvaaminen, kuvien tulostaminen Word-tiedostoon sarjakuvaksi. Chirp.qr-sovellus soitinsadun ja sadutuksen tallentamiseen.

Toteutus: Käytimme Luokkalan Musiikkimatkan Soiva Vuosi kirjan soitinsatua pohjana. 6 lapsen pienryhmä, ikähaarukka 5-6v. Soitinsatu oli yksi kevätjuhlamme ohjelmanumeroista. Harjoittelimme soitinsatua mm. lähimetsässä. Jokaisella lapsella oli oma eläinhahmo ja soitin. Aikuinen luki satua, lapset liikkuivat ja soittivat eri soitinta vuorollaan juonen mukaisesti. Lapset pukeutuivat roolivaatteisiin, soittimet ja kuvatuki mukana. Jokainen lapsi sai miettiä vuorollaan, miten oma eläinhahmo liikkuu metsässä ja mitä se puuhastelee. Lapsen eläimenä liikkumisen valokuvausta. Soitinsatu nauhoitettiin chirp.qr-sovelluksella.

Päiväkodille palatessamme lapsi sai itse valita Ipadilta kuvat ja päättää kuvien järjestyksen tarinaa varten. Tulostamisen jälkeen lapsi kertoi tarinan kuvista omalla äidinkielellään. Kieliavustaja oli toiminnassa mukana. Käytimme chirp.qr-sovellusta. Qr-koodista kuuntelimme lapsen tarinan yhdessä lapsen kanssa Hänellä oli mahdollisuus tehdä uusi tallenne niin halutessaan. Tarinan qr-koodi tulostettiin sarjakuvan viereen. Tarina myös kirjoitettiin sarjakuvan viereen luettavaksi. Tulostimme yhteisestä soitinsadusta qr-koodin muistoksi tarinan viereen. (Toisten lasten valokuvaaminen yhteiskuvaan ja kasvunkansioon kielletty.)

Huomioita: Sovellus oli nopea tapa lapsen tarinan tallentamiseen ja dokumentoimiseen. Tarinaa voi kuunnella qr-koodista myöhemmin uudelleen Lapsen puhetta voi dokumentoida ja kuunnella myös esim. kielellisten taitojen kehittymisen seuraamiseksi.

Kuva: Saila I

Tunnetaidot tutuiksi, tunneseikkailu

Minttu J.

Tavoitteena oppia tunnistamaan ja nimeämään tunteita niin itsessä kuin toisissa. Opettelimme keinoja tunnesäätelyyn erilaisten harjoitusten avulla.

Lasten ajatuksia toiminnasta: Tunneseikkailu toteutettiin pääasiassa metsässä, luonnon keskellä. Jokaiseen valitsemaamme tunteeseen liittyi eläinhahmo ja jokin tarina. Lapset olivat innokkaita oppimaan uusia tunteita ja aiheesta nousi monta hyvää keskustelua. Projektin jälkeen muutamat lapset jäivät kaipaamaan joidenkin tunteiden osalta seikkailun eläinhahmoja ja tarinoita.

Digitaalinen menetelmä:

Videoimme lasten itse keksimiään tarinoita, joissa jokin oppimamme tunne tuli esille. Lapset tekivät videoita pienissä ryhmissä 3-4 lasta ja tässä tehtävässä lapset saivat toimia myös kuvaajina.

Toteutus:

Toteutimme tunneteemaisen kuukauden tunteet hukassa- materiaalia hyödyntäen (Suomen Latu) ja kokeilimme erilaisia tehtäviä, pohdimme valmiita kysymyksiä ja leikimme vinkattuja leikkejä, joita tehtäväkorteissa oli.

Tukena käytimme muutakin materiaalia kuten mm. Virtaset- kirjasarjan kirjoja, joissa tunteita käsitellään, kuuntelimme eri sävyisiä musiikkikappaleita ja nimesimme tunteita. Esitimme toisillemme pantomiiminä erilaisia tunteita ja aikuiset näyttelivät tietynlaisia tilanteita arjesta käsinukketeatterina.

Huomioita: Projekti toteutettiin helmi-maaliskuussa ja metsä oli videointi hetkellä kovin tuulinen. Kuvan laatu oli tyydyttävä, mutta äänenlaatuun olisi kaivattu vahvistusta. Kuvausvälineenä ipad.

Kuvaajan nimi:Minttu J.

Ötökät

RK

Toiminnan tavoitteet

Tutkitaan kesäistä luontoa lasten kiinnostuksen pohjalta. Opitaan hyönteisistä ja opitaan kohtelemaan niitä hyvin. Opetellaan valokuvaamista tabletilla ja puhelimella. Tutustutaan pariin sovellukseen. Keskustellaan ja nautitaan yhdessä tekemisestä.

Lasten ajatuksia toiminnasta:

”Mä annan sille ötökälle nimeks Lehti.” ”Ne viihtyy tuolla puskissa.” ”Siinä on kuus pilkkua, eiku onkin seitsemän kun yks on tuolla sivussa.”

Digitaalinen menetelmä:

Valokuvaus, Seek-sovellus, Bee-Bot-peli

Toteutus:

Lapset olivat innostuneita etsimään ja hoivaamaan leppäkerttuja ja pieniä kovakuoriaisia, joten projektin aihe lähti tästä. Kokeilimme ötköiden kuvaamista puhelimen kameran makrotoimintoa käyttämällä. Tunnistimme hyönteisiä Seek-sovelluksen avulla. Tässä lapset tarvitsivat aikuisen apua. Lapset olivat jo pitkään löytäneet päiväkodin pihalta kovakuoriaisia, jotka Seek tunnisti idänlehtikuoriaisiksi. Leppäkertun sovellus tunnisti seitsenpistepirkoksi, minkä johdosta lapset innostuivat laskemaan leppäkerttujen pisteitä. Jatkossa kokoamme vielä valokuvista Papunetin Papuri-työkalulla pienen verkkokirjan. (https://papuri.papunet.net/#/)

Otimme luuppeja mukaan parille retkelle ja lapset tutkivat niiden avulla luonnosta löytyviä asioita. Kukat olivat suosittuja tarkastelun kohteita. Lapset olivat kiinnostuneita tunnistamaan kukkia Seek-sovelluksen avulla. Myös leppäkerttu ja idänlehtikuoriainen löydettiin, ja niitä tarkasteltiin luupin avulla. Keskusteltiin siitä, että ötköitä pitää käsitellä varovasti ja ne pitää aina lopuksi vapauttaa.

Lapset askartelivat leppäkerttuja tai mielikuvitusötköitä, ja pelasivat Bee-Bot-peliä tabletilla. Valokuvausta harjoittelimme myös tabletilla kamerakynätehtävän avulla. Tarkastelimme ensin lajikortteja (https://ulkoluokka.fi/lajikortit) hyönteisistä ja keskustelimme niistä. Jokainen sai valita yhden lajikortin, piilottaa sen ja ottaa siitä kuvan. Toiset etsivät kortin kuvan perusteella. Lapset olivat taitavia kuvaamaan ja etsimään lajikortteja.

Eläinprojekti 1/5

Henna

Toiminnan tavoitteet:

Lasten oman ajattelun ja päätöksenteon sekä yhteistyötaitojen kehittäminen. Löytää pelaamisen ja musiikin kuuntelun lisäksi muita käyttötarkoituksia digilaitteille. Tutustua eläinten maailmaan

Digitaalinen menetelmä:

Toiminnan eri vaiheista otettiin valokuvia. Lapset kuvasivat omia videoita käyttäen ChatterPix- ja StopMotion-sovelluksia. Tiedonhaussa käytettiin apuna tabletteja ja kännykkää sekä katseltiin eläimiin liittyviä videoita.

Toteutus:

Projekti aloitettiin miettimällä lasten kanssa, mitä asioita he haluaisivat tutkia keväällä. Lasten antamista ehdotuksista äänestettiin ja aiheeksi valikoitui eläimet. Lapsia ryhmässä oli 13.

Lapset saivat kertoa, mitä he tiesivät jo eläimistä. He luettelivat eri eläinlajeja, jotka jaoteltiin mind mappiin eri alalajeiksi: villieläimet, metsäneläimet, lemmikit, ötökät, linnut, vedessä elävät eläimet, kotieläimet, sukupuuttoon kuolleet eläimet ja satueläimet. Lapset leikkasivat eläinten kuvia ja lajittelivat ne yhdessä. Pienryhmät muodostettiin antamalla lasten valita, mikä alalaji heitä kiinnostaa. Lisäksi jokainen valitsi vielä oman eläimen, johon tutustuu tarkemmin.

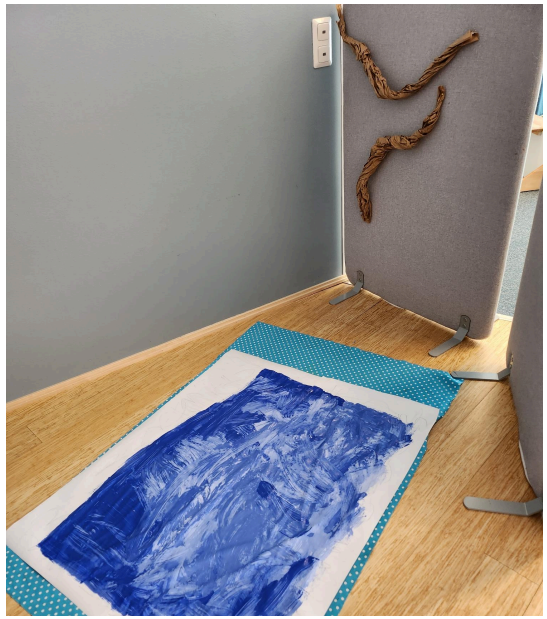
Eläimistä etsittiin tietoja kirjoista ja tietokoneelta. Omista eläimistään lapset tekivät värityskuvia ja askartelivat leikkimistä varten hahmot. Askartelussa he saivat hyödyntää erilaisia esimerkkimalleja tai luoda omanlaisensa tuotoksen. Valmiit hahmot otettiin mukaan leikkeihin ja värityskuvat löysivät paikkansa eläinmaailmasta.

Lapset tekivät videoita ChatterPix- ja StopMotion-sovelluksilla niin eläinhahmoistaan kuin ryhmän ihmisistä. Sovellusten käyttöä opeteltiin yhdessä ja keskusteltiin myös siitä, ketä ja mitä on lupa kuvata.

Huomioita:

Lasten osallisuus oli voimakkaasti läsnä Lapset olivat innolla mukana koko projektin ajan ja osalla leikit jatkuivat vielä projektin päättyessäkin. Motivaatiota toimintaan piti yllä mahdollisuus päättää itse ja toteuttaa omaa luovuuttaan. He pääsivät myös oppimaan toisiltaan ja opettamaan sekä tovereitaan että aikuisia.

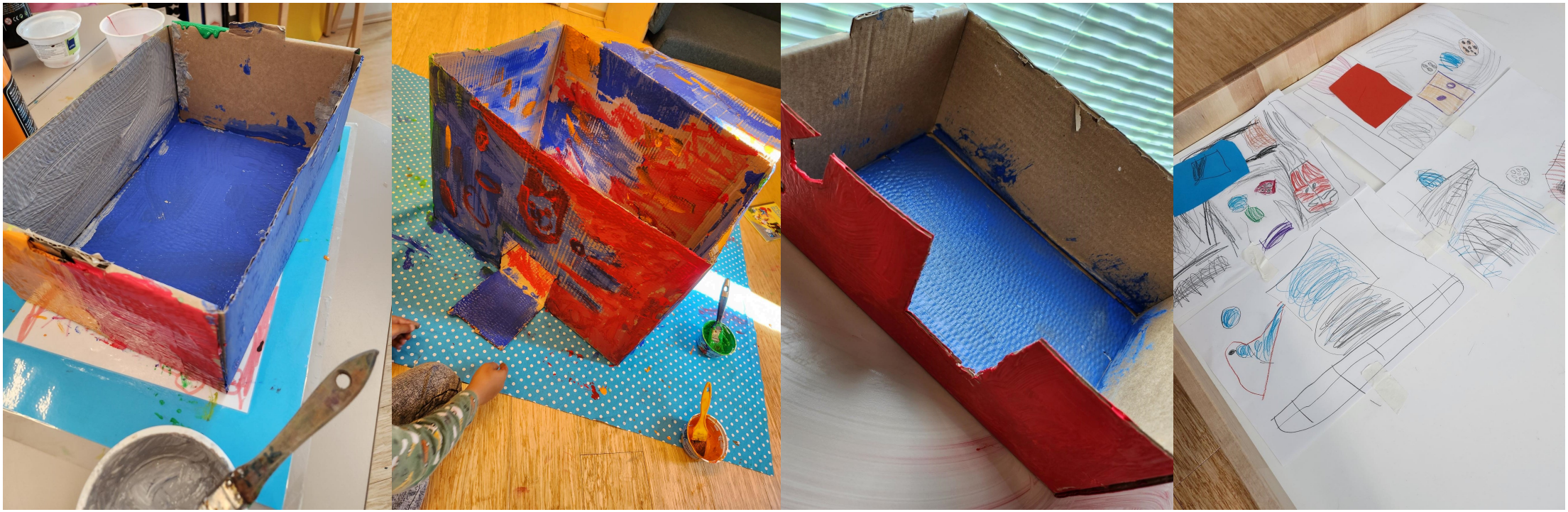
2/5 Mind Mapit tutkittavana seinällä



3/5

Leikkitilaan luotiin eläinmaailma.
Lapset saivat itse suunnitella ja toteuttaa yhteistyötä tehden
Maailmaan rakentui metsää, sademetsää ja vesiputous

- Leikkitilaan luotiin eläinmaailma
- Lapset saivat itse suunnitella ja toteuttaa yhteistyötä tehden
- Maailmaan rakentui metsää, sademetsää ja vesiputous



4/5 Eläimille rakennettiin koteja

5/5 Valmis maailma

- Lasten askartelemilla eläimillä aloitettiin leikit eläinmaailmassa
- Leikkejä valo- ja videokuvattiin yhdessä lasten kanssa

MADOT 1-2v.

Tavoitteena oli lasten osallisuuden lisääminen, erilaiset keskustelut, puheenkehityksen tukeminen, iloinen oppiminen ja yhdessä tekeminen.

Lapset ihastuivat omiin matoihin varsinkin näkivät niitä animaatiossa "toi on mun mato"

Digitaalinen menetelmä stop motion ja kuvaaminen sekä tiedon etsiminen ipad:llä.

Toteutukseen kuului retki, maalausta, liimausta, värittämistä sekä aisti paja, laulaminen sekä pienimuotoista sadutusta. Ja lopuksi animaation katsominen ja ihaileminen. Animaatio jaetaan sähköisessä portfoliossa myös vanhemmille.

Huomioita: lapset ja aikuiset olivat innokkaasti mukana, selvästi meidän laitteet eivät vastaa tehtävän vaativuutta joten paljon piti soveltaa.

-Seija

Laura Linjamäki

Animaation koodaus

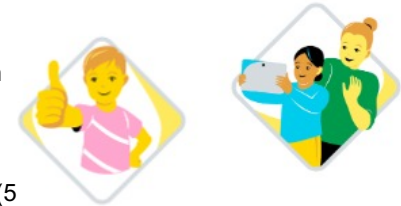
Toiminnan tavoitteet
Tavoitteena itselleni oli, että jokin animaatiosovellus tulisi tutuksi ja oppisin sitä hyödyntämään jatkossakin. En ollut aikaisemmin tehnyt lasten kanssa animaatiota, joten koko projektin veto tuntui todella isolta haasteelta. Lapsille ensisijainen tavoite oli saada aikaan ryhmissä itse tehty animaatio, ja sen avulla oppia ryhmätyötaitoja, sekä digitaalisen maailman alkeita.

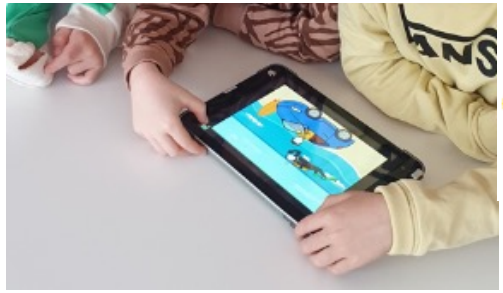
Lasten ajatuksia toiminnasta:
” oli tosi kivaa, voidaaks me tehdä lisää näitä?”
”mä haluaisin tehdä ihan oman leffan”
”me Petterin kanssa laitettiin se pökäle lentämään, se olisi voinut vielä laskeutua ton pulun päähän”.

Digitaalinen menetelmä:
Käytössämme oli ScratchJr-Sovellus, koska se on ilmainen ja sen sai ladattua kaupungin IPadeihin. ScratchJr johdattaa lapset ohjelmointikieleen, joka mahdollistaa pienten lasten (5 vuotiaista ylöspäin) luoda omia interaktiivisia tarinoita ja pelejä.

Toteutus:
Alkuun katsoimme yhdessä isolta näytöltä miten sovellus toimii, ja mitä sillä on mahdollista tehdä. Opetin lapsille mitä mistäkin näppäimestä tapahtuu, ja keskustelimme ohjelmasta. Tämän jälkeen jakauduimme pienempiin ryhmiin, ja annoimme lapsille täysin vapaat kädet kokeilla ohjelmaa. Lapset myös luontevasti jakoivat pienryhmissä omat ”roolinsa”, kuten kuka käyttää ohjelmaa, ja ketkä antavat ohjeita sivusta.
Käytimme kaikkia tiloja hyödyksemme ja ryhmät jakautuivat omiin tiloihin niin, että kaikilla oli rauha keskittyä vain omaan tekemiseensä. Kävin välillä ohjeistamassa kutakin ryhmää. Pidin huolen, että kaikki saisivat itse myös kokeilla ohjelmaa.

Huomioita:
Omat taidot eivät vielä riittäneet kovin pitkälle tämän projektin suhteen, mutta oli mahtavaa, että lähdin rohkeasti kokeilemaan. Aikataulutus oli todella haastava, sillä kevään kaikki kiireet painoivat päälle. Suunnitteluun olisi pitänyt varata todella paljon enemmän aikaa, sillä itse sovellus oli minullekin aivan vieras, ja sen sujuvampaan käyttöön olisi pitänyt harjoitella paljon enemmän. Nyt tavoitteet huomioiden saavutin osittain sen mitä olin suunnitellutkin, mutta tämä sovellus ei ehkä ollut tällä kertaa minua varten. Seuraavaan samankaltaiseen projektiin etsin minulle toimivamman sovelluksen. Täysin vapaat kädet lapsille toimi mielestäni luovuuden lisääjänä, mutta ohjaamista tässä olisi tarvittu todella paljon enemmän, jotta animaatioista olisi tullut rikkaampia ja monipuolisempia. Lapset kuitenkin olivat innoissaan ja olisivat halunneet tehdä vielä vaikka kuinka monta muutakin animaatiota, eli ainakin innostus tähän työskentelyyn oli herännyt. Tästä olisi voinut jatkaa jonkin tietyn teeman ympärillä vaikka koko kevään, ja käyttää animaatioita jonkin aiheen opiskeluun esim. liikennekasvatus.



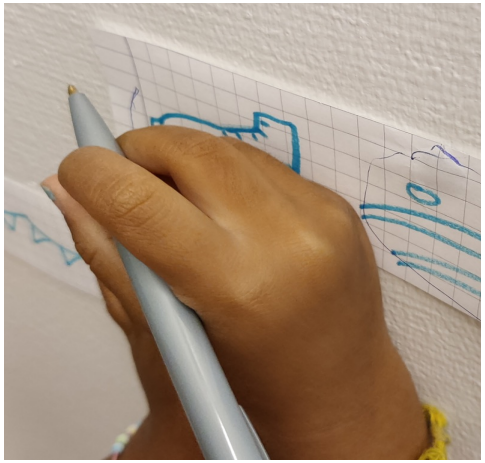


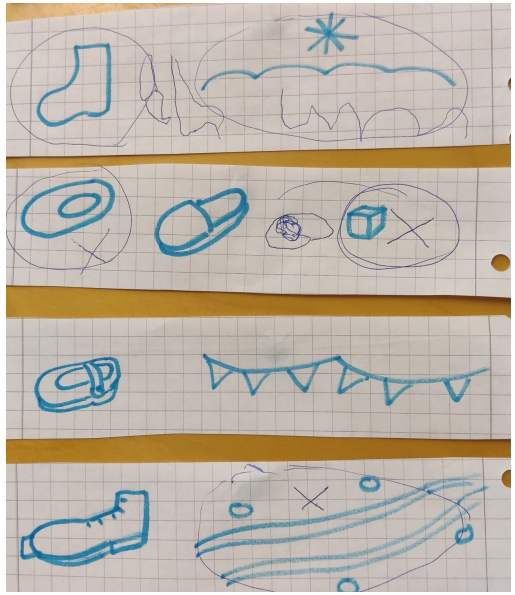
Kuvaajan nimi: Laura Linjamäki

KENKÄROKKIA KUVITTAMASSA 1/2

Tekijä Tuija Marjanto

- Kuvasimme erilaisia jalkineita ja ympäristöjä ja siirsimme ne Canva-ohjelmalla tekstipohjiin
- Seurasimme piirtämääni ja Canvaan koostamaani kuvakäsikirjoitusta ja merkkasimme paperiin jo otetut kuvat
- Välisoiton videoksi lapset halusivat kuvaa omista tanssivista jaloistaan ulkona leikkipihalla





2/2

- Lapset kiinnostuivat pukemistilanteessa laulamastani Kenkärokki-laulusta. Huomasin, ettei lauluun ollut valmiina videota tai muuta selkeää kuvastoa. Yhteisenä erikoisprojektinamme uudessa ryhmässä kuvasimme kolmen lapsen kanssa materiaalia laulun kuvitukseksi. Voimme tulostaa kuvat ja käyttää niitä monissa eri leikeissä ja vaikka beebotin avulla käydä kenkäkaupassa. Koostan kuvista myös videon WeVideo-ohjelmalla myöhemmin.
- Pyysimme henkilökuntaa tuomaan kotoa eri jalkineita ja pystytimme studion. Käytimme iPadia, Canvaa, Spotifyta ja YouTubea. Dokumentoin toimintaa puhelimellani kuvaten.
- Projekti oli mielekäs ja helppo toteuttaa. Lapset oppivat yläkäsitteitä leikillisesti ja vuorotellen kuvaamalla. He toivat omia mielipiteitään esiin vahvasti lopullista kuvamuotoa koostaessamme.
- Ennakkovalmistelut ja -pohdinnat tekivät projektista mieluisan ja helposti skaalattavan tai toistettavan vaikka toisen laulun ympärille.

Lapinpöllö

Sanna

Toiminnan tavoitteet: Lapinpöllön elämä tutuksi; tutkimisen oppiminen, eri toteuttamistavat, erilaiset elintavat tutuksi, pesän rakentaminen,pesintä ym., ravinto ja sen saaminen, pöllön anatomia, erilaiseen pöllökirjallisuuteen ja taiteeseen tutustuminen ja innostuminen luonnon moninaisuuteen ja tiedon saaminen, yhdessä tekeminen, ryhmätyöskentelyn oppiminen,moniin materiaaleihin tutustuminen, opimaan oppisentaidon harjoittelu, lapsilähtöisyys, keskustelutaidon oppiminen, kuunteluntaidon oppiminen, oman vuoron odottamisen-oppiminen, toiselle tilan antamisen taidon oppiminen, itseilmaisun monet taidot, muita huomioiva tekeminen, erilaisuuden hyväksyminen.

Lasten ajatuksia toiminnasta: ”mitä tänään tehdää, katsotaanko pöllölivee,tää on kivaa ja mä oon oppinu paljon pöllöst”...

Digitaalinen menetelmä: Älytv -pöllölive, portfolio, kuvaaminen-puhelin ja ipad, stopmotion

Toteutus: Kevätprojektni alku...Pöllölive (www.n sivu)valloitti arjen aloitti päivät ja kaikkina päivinä oli mahdollisuus toiminnan lomassa elää pöllön arke ja käydä pitkin kevättä katsomassa elämisen ja pesimisen tilanne. Pöllökirjallisuus saduista tietokorjoihin valtasi arjen, tutkimista ja tutustumista myös älytv.n kautta.Poikasten kasvu innoitti tekemään omat pöllöt ja keräämään kuvia(omat piirrokset/maalaukset,lehdet,google ja taidekuvat)seinälle josta tuli ns. pöllöseinä. Pöllöpehmot saapuivat näytille arkeen.Eri materiaaleista höyhenistä,langoista,kankaista aikakauslehtiin saivat toimia pöllön höyhenpeitteenä kun omia pöllöjä tehtiin.Tekniikat maalaamisesta repimiseen ja ompeluun.Jokainen sai osallistua oman synttäripöllön tekemiseen,jotka sai omakseen syntymäpäivänään.Ulkotoiminnassa tehtiin yhteinen kuviteltu pöllönpesä ja mietittiin luontokuvista mitä pöllö syö.Jotkut halusivat vielä tehdä oman pöllönpesän kertakäyttölautasista ja niihin pöllön munia.Isot pahvipöllöt laitettiin pesää vartioimaan. Kaikki työvaiheet ja tekemiset kuvattiin ja liitettiin ryhmän portfolioon.Kodit haastettiin mukaan pienillä kotitehtävillä jotka kirjattiin kotivihkoon mm. pöllö aiheisen kirjan lukeminen ja siitä kertominen, luontoretki ja mitä sieltä löydettiin, metsän antimet pöllölle ja meille, oma tarina pöllöstä, pöllö liikenteessä; miten pöllö liikkuu tien ylija turvallisesti mm., lisäksi etsimme muutamia pöllöaiheisa lauluja.

Huomioita: Ryhmätyöskentelyn mahtava yhteisöllisyys sai kaikki syttymään ja toimimaan tiiviisti yhdessä, kaikille annettiin tehtäviä ja tilaa tehdä. Lapset oppivat itse ohjailemaan yhteistä toimintaa, innostuminen pienestä lähti huimaan nousuun missä saavutettiin kaikki mitä jokainen oli toivonut.Lauluja laulettin,askartelun moninaisuus niin ulkona kuin sisällä,kodin innostus projektia kohtaan ja sitoutuminen yhteiseen tekemiseen.Ryhmä löysi yhdessä tekemisen riemun ja moninaisia tapoja tehdä käsillä toimintaa.Matkalla oli niin matemaattisia kuin äidinkielen hetkiä ja kaikki laaja-alaisen toimimisen asiat tuli matkalla vastaan.Maailmaa opitiin näkemään uusin silmin – pöllön silmin =)

Kuvaajan nimi:Sanna

TELKÄT 2022-23
Lasten mielestä parhaat tapahtumat kaksivuotisen esiopetuksen 1. vuoden aikana 1/2

Reetta Niemelä

- Päätavoitteena oli muistella loppukeväällä lasten kanssa mennyttä toimintavuotta heidän ottamiensa valokuvien, eskarikansion sisällön sekä Instagram-päivitysten avulla ja löytää vuodesta kohokohdat sekä ei niin mieluiset asiat.

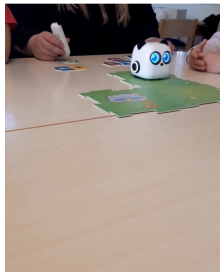
- Lasten kanssa keskusteltiin pienryhmissä sekä kahden kesken ja jokainen valitsi kaksi kivointa tapahtumaa vuodesta sekä yhden ei niin mieluisen asian.

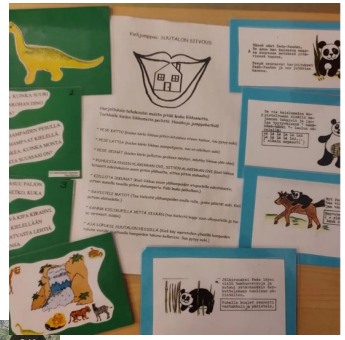
- Sivutuotteena projektissa opittiin digijuttujen lisäksi tuomaan esiin omia mielipiteitä, hyväksymään toisten mielipiteitä, toimimaan yhdessä yhteisen lopputuloksen hyväksi, huomaamaan etteivät aikuisetkaan aina onnistu ensimmäisellä yrityksellä, eli olemaan itselleen sekä muille armollisia, mutta ennen kaikkea olemaan ylpeitä omista saavutuksistamme.

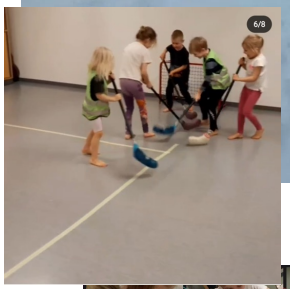
- Lasten mielestä oli vaikeaa valita vain kaksi kivointa juttua, mutta se ei niin kiva löytyi yleensä helposti, voinemme siis päätellä, että kivoja juttuja oli määrällisesti enemmän. Hymynaama-arvioinnilla projekti sai pelkkää vihreää hymykasvoa jokaiselta lapselta.

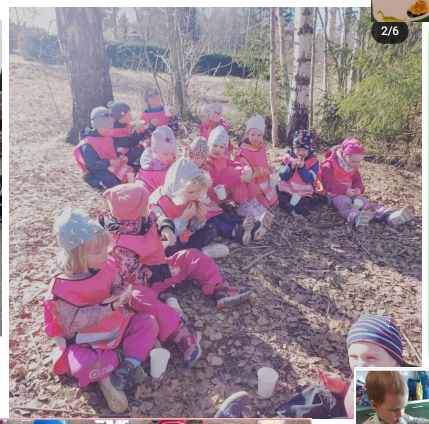
- Päädyimme aikuisen kokoamaan PowerPoint-esitykseen, joka katseltiin yhdessä alkusyksyllä. Tähän PowerPointiin oli liitetty jokaisen mieleiset ja ei niin mieleiset tekemiset kuvin ja videoin. Myös vanhemmilla on mahdollisuus nähdä kooste vanhempainillassa.

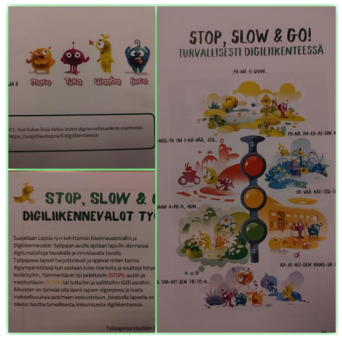
2/2 Lasten valitsemaa kuvasatoa toimintavuoden ajalta











Maria Repo

Luonto kesäprojekti eskarilaisille 1/2

<u>Toiminnan tavoitteet :</u> Suomen luontoon, puihin ja eläimiin tutustuminen ja tarinankerronta Ipad- sovelluksella.

<u>Lasten ajatuksia toiminnasta:</u> Lapset osallistuivat eri tuokioille innoissaan ja nimesivät eri asioita luonnosta, eläimistä ja kasveista. Tarinankerronta uusilla animaatiosovelluksilla motivoi lapsia. Vanhemmille kerrottiin ylpeänä tarinoista iltapäivällä.

<u>Digitaalinen menetelmä:</u> 4D-korttien avulla eläimiin tutustuminen, Clips ja Scratsch jr. Sovellukset tarinankerronnassa.

<u>Toteutus:</u>

Projekti toteutettiin kesällä kahden viikon aikana viitenä eri tuokiona. Idea tuli lasten toiveista. Jokainen sai piirtää ja toteuttaa oman näköisen taideteoksen ja tarinan. Tuokiot 1-4 tehtiin kaikki yhdessä, keskustellen. Tarinankerronnan jokainen lapsi sai tehdä ja opetella uuden sovelluksen avulla rauhassa yksin. Aluksi esittelin mallianimaation, jonka avulla lapsille tuli mielikuva tavoiteltavasta tarinasta.

1. **Tutustuttiin suomen luontoon (metsä, vesistö, tunturi, suo, taajama ja niitty), maalattiin maisema vesiväreillä.**
2. **Suomen luonnon puut ja niiden eroja ja ominaisuuksia (mappa.fi, lajikortit). Jokainen piirsi liiduilla oman valitsemansa puun tuokion lopuksi.**
3. **Eläimiin tutustuminen, nimeäminen ja lajittelu (nisäkkäät, hyönteiset ja matelijat) sekä 4D Animal kortit. Jokainen piirsi haluamansa eläimen liituväreillä tarinaa varten.**
4. **Tarinankerronta Clips ja Scratch jr. Sovellusten avulla. Sovellus valittiin lapsen mielenkiinnon ja haastetason mukaan.**
5. **Tarinankerronnan jälkeen elementit yhdistettiin yhdeksi taideteokseksi. Lopputulokseksi lapsille tuli taideteos ja oma digitaalinen tarina.**

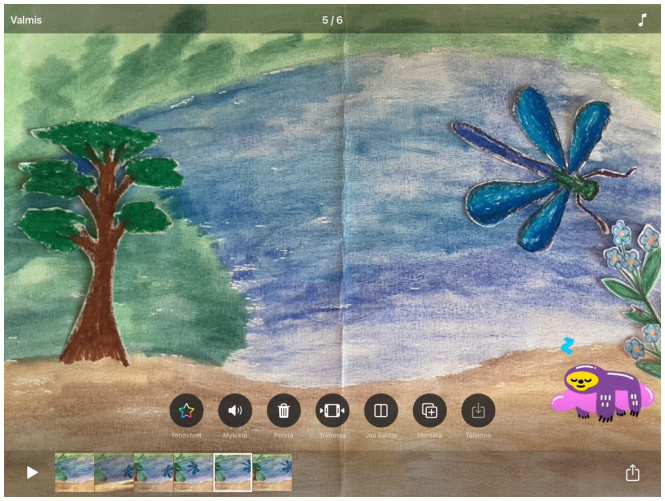
<u>Huomioita:</u>

Aihe on niin laaja, että tutustuminen eri osa-alueisiin oli hyvin pintapuolista. Nopea tutustuminen eri aiheisiin toimi hyvin tarinankerronnan tukena ja lasten keskittymisen ylläpidossa, koska pääpaino projektissa oli uusien tarinankerrontasovellusten opettelemisessa. Projekti perustui lasten osallisuuteen ja mielenkiinnonkohteisiin.

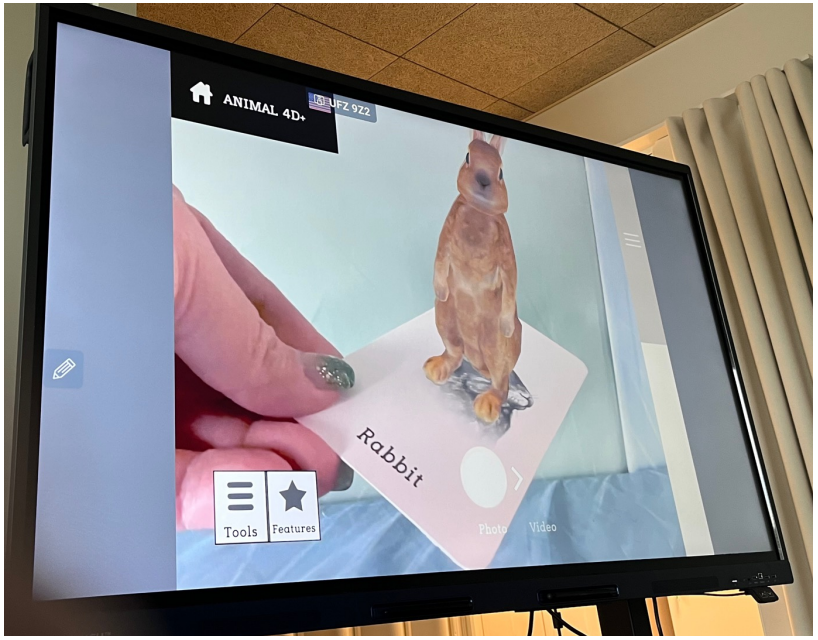
Opettele ensin itse hyvin sovellusten käyttö, ennen kuin alat opettaa lapsille.

Kuvaaja: Maria Repo

Clips sovellus tarinankerronnassa



4D- korttien avulla eläin näkyy tabletilla tai telkkarinäytöllä kolmiulotteisena sekä se liikkuu ja ääntelee.



Scratch jr. Sovellus

Reija

Sofian, Kisun ja Sinin seikkailu

Toiminnan tavoitteet: Testata Ipädillä kuvaamista ja saada lyhyt animaatio tehtyä.

Lasten ajatuksia toiminnasta: Tekeminen oli hauskaa, myös valmistelu ja askartelu taustoihin oli kivaa.

Digitaalinen menetelmä: Animaatio

Toteutus: Lapset valitsivat leluhahmot (osa eskarin ja osa kotoa tuotu) ja tekivät itse taustat animaatioon. He suunnittelivat mitä animaatiossa tapahtuu ja kuvasivat tapahtumat itse. Lopuksi aikuisen auttamana äänitettiin äänet videoon. Kuvaaminen oli helppoa, mutta äänten äänitys otti vähän enemmän aikaa, että ne saatiin oikeisiin kohtiin. Se oli vähän hassuakin äänittää animaatioon ääntä.

Huomioita: Lapset eivät oikein osanneet hahmottaa ensin, mitä heiltä pyysin tekemään, mutta saivat ideasta hetken päästä kiinni. Osa selvästi tykkäsi enemmän animaation tekemisestä ja osa ei, kun ei saanut päättää kaikesta yksin. Valmistelut taisivat olla mieluisinta projektissa.

Kuvaajan nimi: Reija

Oma animaatio

Iina Salmi

Toiminnan tavoitteet: Ensin valittiin ryhmälle sopiva projekti digitutoreiden kehittämästä ”digileikki”-paketista. Päädyimme animaatioon, koska se on mutkaton toteuttaa ja olimme jo tehneet oman kirjan ym., mutta tämä oli vielä kokeilematta. Halusimme lasten oppivan uuden, luovan, digitaalisen menetelmän toteuttaa omia tarinoitaan ja esittää/esiintyä mieleisellään tavalla ja kehittää mm. ryhmätyötaitoja.

Lasten ajatuksia toiminnasta: Stop motion-tekniikasta sanottua: ”näyttää hassulta”, ”kestää aika kauan, kun pitää ottaa hirveesti kuvia, mutta silti se video on lyhyt!”, ”ne menee aika nopeesti”, ”ne voi tehä mitä vaan”.

Digitaalinen menetelmä: iPadit, joilla kuvattiin videoita, joko stop motion-tekniikalla tai normaalina videokuvauksena ja editointi tehtiin iMovie – videonmuokkausohjelmalla. Videon aloituskuvat tehtiin Book Creatorilla.

Toteutus: Ryhmä jaettiin ensin neljään pienryhmään, joista jokaisessa oli 4-5 lasta. Lapset suunnittelivat ensin miten haluavat animaation toteuttaa, esittävätkö itse vai valitsemillaan hahmoilla ja ovatko hahmot valmiita vai tekevätkö he ne itse. Katsoimme myös muutaman videon animaation tekemisestä. Seuraavalla kerralla he suunnittelivat mitä animaatiossa tapahtuu ja kerättiin rekvisiittaa sekä piirrettiin videolle taustat. Tämän jälkeen oli kuvauspäivät, jokainen joka halusi, sai toimia kuvaajana ja kaikki saivat myös liikuttaa hahmoja (tai liikkua itse) Kuvaus toteutettiin Stop motion tekniikalla tai tavallisena videokuvauksena. Editointi tehtiin viimeiseksi, eli yhdisteltiin kaikki kuvatut pätkät, lapset saivat valita omaan pätkäänsä mieleisensä musiikin ja kertoa omin sanoin jokaisen animaation alkukuvaan tunnelmia projektista ja sen toteutuksesta. Animaatioista yksi toteutettiin legoukoilla ja pehmoleluilla, yksi oli jumpparata, jossa lapset itse kiersivät tekemäänsä jumpparataa leikkien, että se oli videopeli, yhdessä ponihahmot leikkivät ja lauloivat ja yksi tehtiin käsinukeilla. Näytimme animaatiot vanhemmille kevätjuhlassa.

Huomioita: Kaikista animaatioista tuli täysin erilaisia ja tekijöidensä näköisiä. Aikaa oli varattu reilusti. Kuvatessa kannattaa olla tukeva teline kameralle, huomasimme sen hyvin jumpparataa kuvatessa, kun ei telinettä voinut käyttää. Muihin videoihin teimme telineen Duploista. Tällä kertaa piirsimme itse taustat, mutta hienon taustan videoihin olisi varmasti saanut myös esim. Puppet pals-sovelluksella.

Kuvaajan nimi: Iina

MANNE MATO ETSII KAVEREITA, LIIKUNNALLINEN SATUSEIKKAILU (Tekijä; Kirsi)

Tavoitteena tutustua toiminnallisesti uusiin ipadeihin ja sen suomiin mahdollisuuksiin.

Digitaalisina menetelminä; valokuvasuunnistus, papunetin äänipankin käyttö, valokuvaus, kuvan tutkiminen, nettinopan pyöritys.

Laulu; "Manne mato myllertää, mullassa niin yksinään,

mutta kohta saakin se vierelle uuden kaverin"

Valokuvasuunnistuksen keinoin, lähdimme auttamaan Manne matoa kavereiden etsinnässä. Etukäteen on kuvattu kaverit, (pehmot) padilla. Katsotaan lasten kanssa kuvaa ja etsitään missä madon uudet kaverit ovat. Ja kun kaveri, yksi kerrallaan, löytyy leikitään "leikki".

MEHILÄINEN

Papunetin äänipankkia hyödyntäen; kun kuulet mehiläisen surinaa, leikitään mehiläisen kanssa lentelemällä. Kun kuulet jonkin muun äänen jähmety paikoilleen.

SISILISKO

Sisiliskon kanssa leikittiin klik-piiloon leikkiä. Kymmeneen laskettaessa lapset menevät piiloon sovittuun suuntaan. Kaikkien mentyä piiloon aikuinen ottaa kuvan padilla. Lapset tulevat piilosta pois ja yhdessä tutkitaan kuvaa , näkyykö kuvassa ketään.

MUURAHAINEN

Muurahaiset ovat ahkeria kuljettamaan luonnonmateriaaleja. Tehdään yhdessä luontotaideteos maahan ja kuvataan se kameralla.

HEINÄSIRKKA

Pyöritetään nettinoppaa ja hypitään kuin heinäsirkka, yhtä monta kertaa kuin noppa näyttää.

Manne mato sai monta uutta ystävää ja he päättivät leikkiä toisenakin päivänä yhdessä, uudelleen.

Lapset innostuivat valokuvasuunnistuksesta ja osallistuivat hyvin leikkeihin. Arimmatkin lapset rohkaistuivat käyttämään pädejä, kuvia ottamalla. Uudeksi suosikkileikiksi tuli klik-piiloon leikki.

Kevätjuhla

Riitta ja Marika

Toiminnan tavoitteet :
Tehdä näkyväksi miten kevätjuhlaesitys syntyy lasten toiveiden ja ideoiden pohjalta toteutettuna.

Lasten ajatuksia toiminnasta:
Lapsista oli kivaa maalata Mittarimatoa ja Robottia sekä tehdä omia esityksiä joita videoitiin matkan varrella. Lapset toivovat, että kuvia ja videoita jaetaan eVakassa vanhemmille, joita he voivat kotona katsoa yhdessä äidin ja isän kanssa.

Digitaalinen menetelmä:
Projektin aikana käytettiin Stop Motion ja ChatterKid ohjelmia sekä kännykkäkameraa ja padia. Lapset kuvasivat itse projektia.

Toteutus:
Projektiksi valikoitui tulossa oleva kevätjuhla, koska haluttiin tehdä näkyväksi huoltajille kevätjuhlaesitykseen liittyvä lasten tekemä työnmäärä alusta esityshetkeen hyväksikäyttäen erilaisia digitaalisia menetelmiä.
Projekti alkoi siitä, että lapset pääsivät valitsemaan kevätjuhlassa esitettävät laulut. Lasten kanssa juteltiin siitä, että kevätjuhlaesityksen eri vaiheita kuvataan ja taltioidaan. Näin vanhemmat pääsevät näkemään miten kevätjuhlaesitys on rakentunut. Lapset innostuivat tuottamaan ideoita kevätjuhlalaulujen ympärille. Kevätjuhlassa huoltajille näytettiin videokoostetta älytaululta Mittarimadon ja Robotin matkasta kevätjuhlaesitykseksi.

Huomioita:
Lapset olivat paljon sitoutuneimpia kevätjuhlaesityksen tekemiseen, kun saivat itse osallistua tuottamiseen ja ideointiin. Vanhemmat arvostivat enemmän esityksen rekvisiittaa, kun lapset olivat puhuneet niistä kotona ja yhdessä oli voinut katsoa kuvia tekemisestä.
Vaikka kaikki lapset eivät päässeet paikalle kevätjuhlaan, he olivat osallistuneet kevätjuhlaesityksen rakentamiseen.
Projektin aikana lähetettyjen kuvien ja videoiden kautta huoltajat pääsivät näkemään lapsensa osallistumista ja osaamista, jolloin ei haitannut vaikka lapsi ei halunnut esiintyä kevätjuhlassa.

Tanssileikki -projekti

Oma nimesi

Toiminnan tavoitteet

-Lasten osallisuuden ja luovuuden kehittyminen

-Vuorovaikutuksen ja ilmaisun tukeminen ryhmässä

-Digitaalisten taitojen vahvistuminen ja imovien käyttö

-Liikuntakasvatuksen yleiset tavoitteet; koordinaatio ja motoriset valmiudet

Lasten ajatuksia toiminnasta: Lapset olivat innostuneita omasta leikistään.

Tämä ilmeni haluna jatkaa leikkiä useamman viikon ajan. Lapset pyysivät mukaan aikuisia ja muita lapsia aina välillä katsojiksi. ”Voidaanko me säästää tää?” ”Voidaanko me jättää tää ja jatkaa välipalan jälkeen?” ”Voitko tulla katsomaan, kun meillä on uusi liikejuttu?”

Digitaalinen menetelmä: ipad- imovie

Ipadillä leikin kuvaus, lasten leikistä tehty imovie

Toteutus:

6-7 –vuotiaat lapset/ leikkiin osallistuvia lapsia 6

Aiheena on siis lasten omaehtoisesti aloittamista kahdesta leikistä syntynyt yhteinen leikkiprojekti, jossa esiinnytään ja esitetään muille tanssi/voimisteluliikkeitä.

Leikki laajeni viikon aikana isommaksi leikkiprojektiksi lasten ehdoilla ja siinä ei tavallaan siis ollut minun aikuisen tekemää etukäteissuunnitelmaa. Ja siis ei lastenkaan vaan leikkiä jatkettiin aina lasten ehdoilla iltapäivisin/seuraavana aamupäivänä muun ryhmän aikataulun niin salliessa.

Halusin käyttää sitä tässä tehtävässä nyt hyödyksi, koska se on melkein kokonaan lasten ideoima ja aikuisena olen tässä tapauksessa mahdollistajan/ dokumentoijan roolissa ja ehkä jossain määrin ehdotuksien esittäjä.

Leikkiprojekti kesti useamman viikon ajan. Se oli sijoitettu ryhmän ulkopuolelle käytävään ja näin ollen tila mahdollisti sen pitkäkestoisen jatkumisen.

Kuvaajan nimi:

Projektin nimi

R.V.

Toiminnan tavoitteet: Lapset halusivat tehdä valokuvakirjan muistoksi yhteisestä maailmanympärimatkasta. Valokuvakirjan avulla saamme kerättyä kokemukset ja muistot kansiin ja kirjoihin. Lapsille jää konkreettinen muisto ”matkasta”.

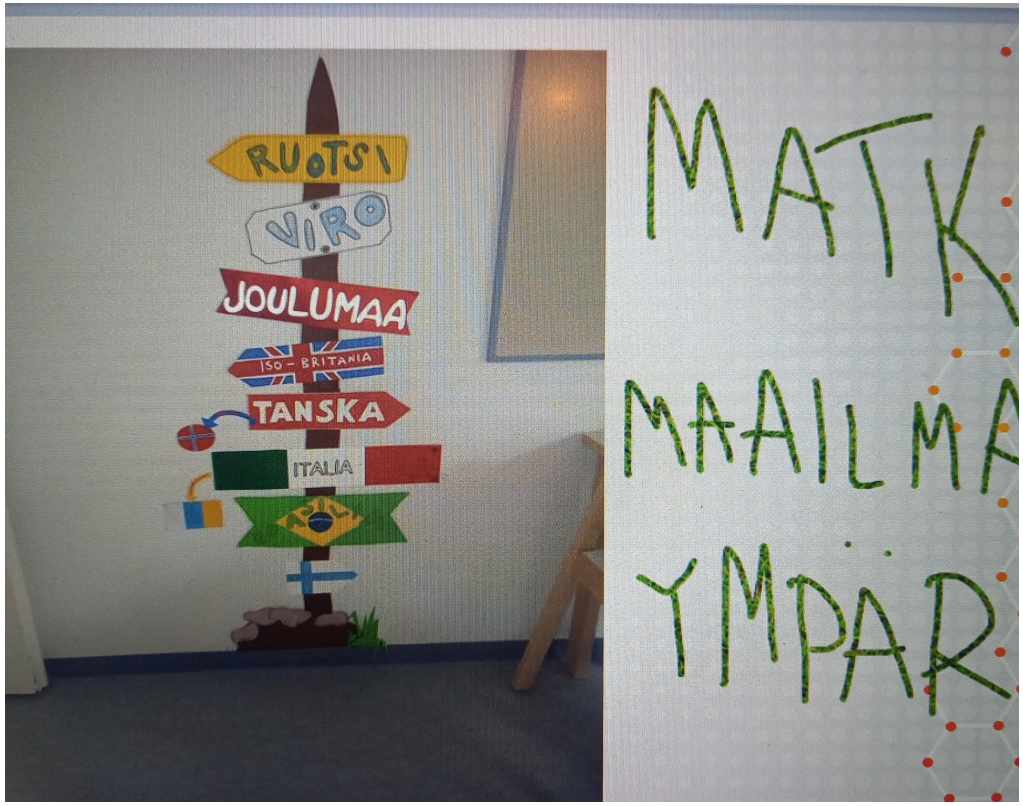
Lasten ajatuksia toiminnasta: ”muut menee päiväkotiin me mennään laivalle pallomereen” ”saanko olla lentokoneen kapteeni” ”tää onmun eka oma valokuvakirja” ”mä näytän sit mun isoveljelle ku me nähtiin tulivuoren purkaus”

Digitaalinen menetelmä: Book creator

Toteutus: Ryhmän lapset ja aikuiset ottivat paljon kuvia maailman ympärys matkaltamme. Näistä kuvista lapset saivat valita mieleisensä omaan valokuvakirjaansa. Kuvan yhteyteen sai myös kertoa kuvasta. Suurin osa lapsista valitsi nauhoittaa ääntään, jolloin he myös pystyivät kirjaa selatessaan kuuntelemaan kertomansa.

Valokuvakirjat toteutettiin yksilötyönä jokaisen lapsen kanssa erikseen. Tämä oli aikaa vievää, mutta erittäin palkitsevaa. Jokaisen kirjasta tuli juuri oman näköisensä niin kuvien kuin tekstien osalta.

Huomioita: Mitä nuorempi lapsi oli kyseessä, sitä kivempi hänestä oli kuulla oma äänensä kuvakirjaa selatessa. Äänen nauhoittaminen innoitti lapsia ja tätä tullaan ihan varmasti käyttämään toisissakin projekteissa. Oman kirjan tekeminen oli kiva päätös projektille, se sitoi yhteen kaiken kokemamme ja oppimamme.



Kuvaajan nimi:

Paula Salo

TOUKKIA JA PERHOSIA

Projektin tavoitteet

Tavoitteena oli, että lapset saavat itse kokeilla/käyttää ” vanhoja” sekä uusia digitaalisia menetelmiä enemmän päiväkodin projektityöskentelyssä.

Valmis projekti näytetään vanhemmille vanhempainillassa sekä projektin eri vaiheet valokuvataan ja laitetaan ryhmän projektiseinälle.

Lasten ajatuksia

Mä näin ihan oikeen toukan mun serkun kanssa. Ja sit mä oon hyvä tekeen kauniita perhosia.
Mä haluun tehdä Neelan oman toukkiksen ja se sanoo ja sit se sanoo, että sulla on hieno uus hiirimekko.
Tää toukka tykkää päärynäletuista, se on ihan paistetun päärynän näkönen. Sen nimi on Paavo.
Se tykkää tosi paljon lentämisestä, kuitenkaan sillä ei vielä oo siipiä. Tää tykkää hattivateista. Hei, kerran tää menis matkalle ja lentäis vahingossa kuuhun ja tippuis, mutta onneks ei tullu mitään haavoja.

Digitaaliset menetelmät

Lapset käyttivät tässä projektissa valokuvaamista, videointia, sadutusta sekä ChatterKid- sovellusta.

Tässä CahtterKid sovelluksella tehty ,

IMG_0504.MP4

video jossa lapsi kertoo, mistä hänen perhosensa tykkää.

Projektin toteutus

Koko kevät lapset olivat ihmetelleet metsäretkillä ja päiväkodin pihassa erilaisia ötököitä. Muurahaisille on tehty temppuratoja, ihasteltu kauniita perhosia, pelästytty sisälle tulevaa hämähäkkiä ja katseltu ikkunassa pörrääviä ampiaisia.
Toukkia ja perhosia päätettiin tutkailla erilaisten kirjojen avulla. Suosituimmaksi kirjaksi osoittautui Pikku toukka paksulainen. Sitä luetiin uudestaan ja uudestaan. Lapset halusivat tehdä omat toukat, ne päädyttiin tekemään dasmassasta. Toukat maalattiin, niistä kerrottiin tarinoita (sadustus) sekä tehtiin ruokia kartongista. Toukat vietiin läheiselle ruohokentälle tapamaan toisia toukkia sekä leikkimään yhdessä niillä. Lapset kuvasivat toukkia videolle. Videosta editoitiin yksi video.

Kirjan innoittamina lapset halusivat vielä tehdä perhoset. Perhosen materiaaliksi valittiin ihan tavallinen talouspaperi, joka maalattiin vesiväreillä ja tuntosarviksi laitettiin piipunrassi. Perhosiin ompelettiin vielä naru, jotta perhosta oli helppo lennättää.

DTDY1856.MOV

IJVD6194.MOV

Kuvia projektista:

Pieni tarina toukasta

Oliverin tarina toukasta:

Tää tykkää matkustaa avaruudessa helikopterilla ja sitten se halus vähän matkustaa, sitten hän halus maistaa jotain toukkien ruokaa- hedelmiä. Se tykkää ainakin makkarasta ja sit se tykkää matkustaa lentokoneella Afrikkaan. Eikä kukaan puskenu sitä eikä krokotiili syöny ees syöny sitä. Eikä kukaan sitä mitään tehny sille toukalle. Eikä yhtään sillä oli lämmin siellä, sitten se meni myös Kanadaan, siellä oli niin lämmin, että se halus mennä sisälle.