

Tieto- ja viestintäteknologian käytön, ohjelmoinnillisen ajattelun ja medialukutaidon (TVOM) vinkkejä varhaiskasvatukseen oppimisen eri osa-alueille



TVOM vinkkipankki

Tähän vinkkipankkiin on koottu *Minä ja TVOM varhaiskasvatusta oppimisen eri osa-alueilla* -hankkeessa kerättyjä vinkkejä tieto- ja viestintäteknologian pedagogisesta käytöstä sekä ohjelmoinnillisen ajattelun ja medialukutaidon tukemisesta varhaiskasvatuksessa.


Näin käytät vinkkipankkia


Vinkkipankin vinkit on jaoteltu ikäryhmittäin 0-3 -vuotiaille, 3-5 -vuotiaille ja esiopetukseen. Jokaisen ikäryhmän alta löytyy kolme pääotsikkoa: TVT-osaaminen ja digitaidot, mediakasvatus sekä ohjelmoinnillinen ajattelu ja ohjelmointiosaaminen. Otsikot ja ikäryhmät vastaavat varhaiskasvatuksen digitaalisen osaamisen portaiden jaottelua.


Kukin vinkki on sijoitettu yhden edellä mainitun pääotsikon alle. Usein vinkit voivat kuitenkin liittyä useampaan digitaalisen osaamisen osa-alueeseen. Jokaisen vinkin kohdalla kerrotaan myös, mihin oppimisen osa-alueeseen vinkki erityisesti liittyy. Oppimisen osa-alueet on merkattu vinkkeihin seuraavin symbolein:

Kielten rikas maailma 

Ilmaisun monet muodot 

Minä ja meidän yhteisömme 

Tutkin ja toimin ympäristössäni 

Kasvan, liikun ja kehityn 

Huomaathan, että myös ikäryhmäjaottelu on suuntaa-antava ja sopivia vinkkejä voi löytyä ikäryhmästä riippumatta koko vinkkipankista.

Pääset siirtymään suoraan haluamaasi vinkkiin sisällysluettelon vinkkiä klikkaamalla.

Näin käytät vinkkipankkia	2
0-3 -vuotiaat	5
TVT-osaaminen ja digitaidot	5
Valokuvat arjen toiminnoista 	5
Tutustuminen aikaan 	5
Lasten toiminnan valokuvaaminen 	5
Puheen pedagoginen dokumentointi  	5
Viikon kuvamuistot  	5
Mielenkiinnon kohteiden kuvaaminen  	6
Tiedon etsiminen 	6
Eri kulttuureihin tutustuminen  	6
Medialukutaito	6
Tavoitteellinen kuvakirjojen katselu 	6
Eri kulttuureihin tutustuminen   	6
Ohjelmoinnillinen ajattelu ja ohjelmointiosaaminen	6
Laululeikit 	6
Rytmileikki 	6
Ötökät ja kärpäslätkä 	6
Kuvasuunnistus  	7
3-5 -vuotiaat	7
TVT-osaaminen ja digitaidot	7
Konsertit ja tanssiesitykset suurelta näytöltä 	7
Lapsen omakuva 	7
Äänimaailmat 	7
Äänimaisema  	7
Kirjojen lukeminen tv-välineitä hyödyntäen 	8
Kultakutri ja kolme karhua -sovellus	8
QR-koodilla terveiset 	8
Saamenkieliset kirjat Lukulumosta  	8
Vuosikalenteri valokuvaten 	8
Videoitu joulukalenteri 	8
Valokuvasuunnistus  	8
Synttärrikortti omista mielenkiinnon kohteista	8
Medialukutaito	9
Puhuvat asiat 	9
Valokuvan muokkaaminen 	9
Äänilotto  	9
Saduttaminen  	9
Tukea osallisuuteen ja vahvuuksien tunnistamiseen   	9
Tervehtiminen ja siihen liittyvät tunteet  	9
Tunnenko tunteeni? 2  	10

Ohjelmoinnillinen ajattelu ja ohjelmointiosaaminen	10
Robotti ja aarre 	10
Robotti-imuri -leikki 	10
Numerosuunnistus 	10
Pelin muokkaaminen 	11
Tavaran piilotus 	11
Robottileikki: rakentelu 	11
Leikinvalintataulu 	11
Tukikuvat lauluun 	11
Esiopetus	12
TVT-osaaminen ja digitaidot	12
Hauskat eskarivideot 	12
Video esimerkiksi ergonomiasta 	12
Kielen kieputus padilla 	12
Kirjaintaitoja 	12
Leikillinen kirjoittaminen 	12
Tunnetaitoja ja QR-koodeihin tutustumista 	12
Näppäintaitoja ja tiedon todenmukaisuuden pohdintaa 	13
Syksyn merkit 	13
Kuvakollaasit vuodenajoista 	13
Matemaattiset taidot 	13
Kuvasarjojen valokuvaaminen 	13
Medialukutaito	13
Mediahahmoihin ja elokuvaan tutustuminen 	13
Tunnetaidot emojiä hyödyntäen 	13
Ristiriitatilanteiden ja niiden ratkaisujen videointi 	14
Terveystaitoja ja ruokakasvatusta 	14
Eläinsatujen tutkiminen 	14
Uutisen tekeminen 	14
Tiedonhaku 	14
Kirjavien tunteiden kollaasi ryhmätyönä 	14
Lähiympäristön havainnointi ja tunteet 	14
Kirjainsuunnistus/valokuvasuunnistus 	15
Ympäristöni kuvat, logot, mainoskyltit, liikennemerkkit, rekisterikilvet...	15
Arjen toiminnan dokumentointi 	15
Viikon toimintaa 	15
Mistä minä tykkään? -vasu peli 	15
Kirjan lukeminen ja siitä keskustelu 	16
Leikillinen kirjoittaminen emojiella 	16
Lapset toimittajina 	16
Tutkikaa ja tulkitkaa taidekuvaa, valokuvaa tai piirrosta 	16
Ohjelmoinnillinen ajattelu ja ohjelmointiosaaminen	16
Taidekonetulostin 	16

Kuva-arvoitus 🧐	17
Pelin suunnittelu 🧐🔍	17
Koodattu liikkuminen 🧑🏃	17
Leipominen 🧑🍞	17
Esineen kuvailu abc	17
Ohjeiden antamisen ja ymmärtämisen harjoittelu multilinkeillä 🔍	17
Lähiympäristön teknologian havainnointi abc 🧐🔍	17
Valokuvasuunnistus ja laitteisiin tutustuminen 🔍	18
Kaverin koodaus liikkumaan 🔍	18
Kaverin ohjaaminen 🔍	18

0-3 -vuotiaat

TVT-osaaminen ja digitaidot

Valokuvat arjen toiminnoista 🧑🏃

Lasten kanssa otetaan yhdessä valokuvia ryhmän toimintaan liittyvistä asioista, kuten esimerkiksi ruoka-aineista. Näitä kuvia voidaan hyödyntää myöhemmin ruokailuissa.

Tutustuminen aikaan 🧑🏃

Mouse Timer käytössä ennakoinnissa esimerkiksi siirtymiin.

Lapsi itse laittaa ohjelmasta ajan päälle 5-10 min aikaa timeriin ja lapsi saa rauhassa irrottautua leikistä ja siirtyä tilanteesta toiseen. Timer ajastaa ajan.

Lasten toiminnan valokuvaaminen abc

Aikuinen kuvaa lapsia erilaisessa toiminnassa. Kuvia otetaan esimerkiksi mieluisasta tekemisestä tai jostakin jota lapsi juuri harjoittelee tai on oppinut. Kuvia katsellaan yhdessä ja niistä keskustellaan lapsen taitotason mukaan. Aikuinen sanoittaa lapselle toimintaa.

Puheen pedagoginen dokumentointi abc 🧑🏃

Nauhoitetaan kuukausittain lapsen puhetta --> puheen kehittymisen havainnollistaminen

Viikon kuvamuistot abc 🌐

Lapsia kuvataan arjen ympäristössä viikon ajan (aihepiiri valitaan viikoittain). Kuvia katsotaan yhdessä perjantaina. Kuvat peilataan Apple tv:n avulla näkösalille ja samalla keskustellaan lasten kanssa viikon tapahtumista. Aikuiset kuvaavat ensin ja samalla mallintavat ja ohjaavat lapsia kuvaamaan itse. Kuvia voi ottaa sattumanvaraisesti tai sitten esim. että mitä ollaan leikitty tai syöty tai liikuttu.

Mielenkiinnon kohteiden kuvaaminen  

Kuvatkaa asioita, joista lapset ovat kiinnostuneita ja katselkaa kuvia yhdessä niistä keskustellen.

Tiedon etsiminen 

Hyödynnetään iPadeja tiedonetsintään etsimällä esimerkiksi kuvia lapsia kiinnostavista aiheista ja katselemalla niitä yhdessä.

Eri kulttuureihin tutustuminen  

Medialukutaidon viikolla tutustuimme useampana päivänä eri kulttuureihin ja hyödynsimme tablettia kuuntelemalla erilaisia tervehdyksiä ja sanontoja eri maiden kielellä. Kokeilimme toistaa tervehdykset perässä. Katsoimme netistä videon "matkustan ympäri maailmaa". Tulostimme myös seinälle kartan ja eri maiden lippuja.

Medialukutaito**Tavoitteellinen kuvakirjojen katselu** 

Tutustutaan kirjojen kuvia ja tarinoita hyödyntäen esimerkiksi eläinten ääniin, väreihin tai tunteisiin.

Eri kulttuureihin tutustuminen   

Tutustutaan eri kulttuureihin useamman päivän aikana. Tabletilta kuunnellaan erilaisia tervehdyksiä ja sanontoja eri kielillä. Kokeillaan toistaa tervehdykset perässä. Seinälle tulostetaan kartta ja eri maiden lippuja. Netistä voi myös etsiä "matkustan ympäri maailmaa" videon, jonka voi näyttää tykillä tai suuremmalta näytöltä.

Ohjelmoinnillinen ajattelu ja ohjelmointiosaaminen**Laululeikit** 

Erilaiset laululeikit, joissa voi toimia ohjeen mukaan. Ohjeet voivat olla kehollisia, visuaalisia, sanallisia tai ääniin perustuvia. Esimerkkilauluja: Fröbelin palikat/robottilaulu, kas metsämökin ikkuna, missä on peukalo.

Rytmileikki 

Musiikin kehorytmit kuvasymboleilla kuvaa hyvin koodauksen lauseketta. Jokaisella kuvalla on oma merkityksensä (lyö reisiin, kädet yhteen, napsauta sormia, tömistä jaloilla...). Yhdistelemällä näitä kuvia, saadaan aikaan erilaisia rytmisarjoja.

Ötökät ja kärpäslätkä 

Ohjeen mukaan toimiminen.

Laminoidaan erilaisia [ötökän kuvia](#) ja kiinnitetään niihin kaksipuoleinen tarra. Kärpäslätkään kiinnitetään vastapuolen pala. Lapsille annetaan ohjeita, mikä ötökkä pitää napsaista kiinni kärpäslätkällä. Ötököitä voidaan myös piilottaa ja lasten tulee hakea ötökkä vihjeiden avulla.

Isompien lasten kanssa leikkiä voidaan viedä eteenpäin ja ötökän taakse voidaan laittaa seuraava ohje tai kuva seuraavasta ötökästä, mikä tulee hakea yms.

Kuvasuunnistus

Kasvattaja ottaa itse tai lapsen kanssa yhdessä (tai lapsi ottaa kuvan itse/parin kanssa) kuvan iPadilla esimerkiksi jostain pienestä esineestä (lelu tms.) jossain tutussa paikassa, esimerkiksi leikkihuoneessa nukun sängyssä. Kuva näytetään lapsille, jolloin he saavat miettiä, mistä kuva on otettu. Kuvan ottopaikkaa saa lähteä aina yksi lapsi kerrallaan etsimään, muut lapset voivat olla kannustusjoukkona. Kun paikka löytyy, otetaan uusi kuva uudesta paikasta ja seuraava lapsi saa etsiä sen. Meillä pienten ryhmässä innostuttiin tästä leikistä paljon, ja jopa pienimmät jaksoivat odottaa omaa vuoroaan ja huomasivat leikin idean. Leikki sopii hyvin pienellä porukalla, esimerkiksi pienryhmässä leikittäväksi, jolloin omaa vuoroa ei joudu kovin kauaa odottamaan. Leikkiähän voi jatkojalostaa monella tapaa, esimerkiksi yhdistäen etsintävaiheeseen erilaisia liikkumisen muotoja, tai etsittäväenä voi olla jotain eri aiheisiin liittyviä asioita joissa harjoitellaan nimeämistä tms.

3-5 -vuotiaat

TVT-osaaminen ja digitaidot

Konsertit ja tanssiesitykset suurelta näytöltä

Videotykin hyödyntäminen striimattujen esitysten katsomiseen tai esimerkiksi yleareenasta löytyvien konserttien katsomiseen.

Lapsen omakuva

Lapset valitsevat itselle asusteet, joita haluavat käyttää kuvauksissa. Myös kotoa voi tuoda mieluisia vaatteita. Lapset saavat valita paikan, missä he haluavat itsensä kuvattavan valitsemisissaan vaatteissa. Tärkeää on hyväksyä lapsen kaikki valinnat ja kuunnella lasta tilanteessa. Kuvat tulostetaan A4 kokoisena esille ja lapsi saa valita itse kuvan/kuvat, mitkä tulostetaan. Kuvista järjestetään juhlava näyttely.

Äänimaailmat

Äänitetään esimerkiksi syömisestä ja ruoan valmistuksesta kuuluvia ääniä. Tällaisia ääniä voivat olla vaikkapa porkkanan rouskutus, näkkileivän pureskelu, maidon kaataminen lasiin, vispaaminen, mikron ääni jne. Pienryhmittäin nauhoitettuja ääniä ja äänimaailmoja voidaan arvuutella esim. piirihetkillä ennen ruokailua.

Äänimaisema

Tuotetaan lasten kanssa äänimaisemia erilaisiin kuviin. Kuvat voivat olla itse tehtyjä tai valmiita kuvia esim. Pixabaysta. Kokeillaan millaisia tunnelmia ja viestejä erilaiset äänet voivat kuviin tuottaa. Tutkitaan, miten kuvan viesti ja tunnelma muuttuvat, kun äänimaisema vaihdetaan toisenlaiseksi. Tehdään ääniefektejä omalla keholla ja äänellä sekä etsitään mielenkiintoisia ääniä omasta ympäristöstä. Kerätään tai tallennetaan ääniä esim. kännykän tai iPadin ääninauhurilla, digisanelimella (esim.

Recorder Plus, Sanelin..), tallentavalla mikrofonilla tai videoimalla niitä jollain kuvauslaitteella.

Kirjojen lukeminen tv-välineitä hyödyntäen

Kuunnellaan kirjoja yhdessä Lukulumosta. Kirja voidaan myös näyttää suuremmalla näytöllä, jolloin kaikki lapset näkevät kuvat.

Kultakutri ja kolme karhua -sovellus

Muistipeli sekä ohjelma, josta löytyy sadun kuvat/ äänimaisema. Niistä lapsi voi esim. kertoa oman tarinan tai sadun kultakutri ja kolme karhua omin sanoin. Tarinan voi myös äänittää ja kuunnella yhdessä ja pohtia/ keskustella sadusta.

QR-koodilla terveiset

Äitien-/Isänpäivälahjaan liitetään QR-koodi: Lapset kertovat äidistä/isästä ja se nauhoitetaan esimerkiksi Chirp.QR- ohjelmalla. QR-koodi tulostetaan ja se voidaan liittää korttiin tai lahjaan.

Saamenkieliset kirjat Lukulumosta

Kuunnellaan ja katsellaan saamenkielisiä kirjoja Lukulumosta. Tukee kielenkehitystä, rikastuttaa mielikuvitusta ja antaa kulttuurikokemuksia.

Vuosikalenteri valokuvaten

Valokuvataan kuukausittain ryhmän toimintaa ja laitetaan valokuvat esille ryhmän seinälle. Vuoden aikana kertyy seinälle kalenteri koko vuoden toiminnoista ja keväällä voidaan pitää näyttely, jossa palataan ryhmän toimintavuoden muisteluun.

Videoitu joulukalenteri

Esimerkiksi Spark video -ohjelmalla joulukalenteri. Vanhemmat osallistetaan joulukalenterin tekoon: päiväkodin pehmotonttu vieraillee joka kodissa. Vanhemmat ottavat kuvia tontusta sovitun teeman mukaan (esim. työpaikalla) ja lähettävät kuvan päiväkodille. Spark- ohjelmalla ja esimerkiksi Pixabaystä, tai jostakin toisesta kuvapankista, hakemalla lisää kuvia saadaan pieni video aikaiseksi. Spark-ohjelmalla voi nauhoittaa myös ääntä. Lasta voidaan kehua ja tontulta voidaan lähettää terveisiä. Video katsotaan lapsiryhmässä suuremmalta näytöltä. Video lähetetään myös vanhemmille.

Valokuvasuunnistus

Lapsi ottaa valokuvan jostakin paikasta ja toinen lapsi lähtee tämän jälkeen etsimään saman paikan. Vaihdellaan vuoroja. Pienempien lasten kanssa aikuinen kulkee mukana. Toiminnan voi toteuttaa myös huoltajan ja lapsen välisenä yhteisenä toimintona.

Synttärikortti omista mielenkiinnon kohteista

Lasten syntymäpäivillä kuvataan päiväsankari ja synttärihetkestä kuvia esim. toiveleikistä ja touhuista. Yhdessä lapsen kanssa valitaan muutama kuva, jotka

tulostetaan. Lapsen kanssa käydään yhdessä kuvat hakemassa tulostimesta ja lapsi voi liimata kuvat valitsemaansa värikkääseen paperiin ja koristella ja kertoa kuvista omia juttuja, mitkä synttäreistä on jäänyt mieleen. Tämä kortti säilytetään lapsen omassa portfolioissa.

Medialukutaito

Puhuvat asiat 🗣️

ChatterKids ohjelmalla erilaisia ruokia saadaan puhumaan. Otetaan kuva ruoasta, kasviksesta, hedelmästä tms. ja ohjelmalla äänitetään sille puhetta. Idean voi siirtää mihin tahansa oppimisen alueelle; maila voi kertoa mitä sillä tehdään, taideteos voi kertoa satua kuvan tapahtumista. siitymätilanteet --> pipo puhuu, että pane minut päälle.

Valokuvan muokkaaminen 🖌️

Lapsi ottaa valokuvan valitusta aiheesta (esim. omakuva tai luontokuva) Kuva tulostetaan ja sen jälkeen lapsi voi jatkaa kuvan muokkaamista erilaisin menetelmin (piirtäminen, maalaaminen, käsityölliset tavat jne.)

Äänilotto 🔍

Nauhoitetaan erilaisia ääniä tutuista tapahtumista (esimerkiksi porkkanan syöminen, mikroaaltouuni, vesihana jne.), Äänillä pelataan äänilottoa kuvien avulla. Toinen porukka voi tehdä äänet ja toinen kuvat.

Saduttaminen 🌐



Lapset saavat valita esimerkiksi joulu/pääsiäiskorteista yhden kortin ja kertoa tarinaa kortista. Vanhempien lasten kanssa voidaan harjoitella, mitä tapahtui ennen ja mitä tapahtuu kuvan jälkeen. Aineistona voi myös hyödyntää tehostoa sekä kansallisgalleriaa.

Tukea osallisuuteen ja vahvuuksien tunnistamiseen 🌐👤


Lasten näköinen päivä: Lapset kuvaavat arjen eri tilanteita ja toimintaa. Kuvia katsellaan yhdessä, niistä keskustellaan ja kerrotaan, mitä niissä tapahtuu. Lasten kertomiset tallennetaan. Kuvista ja kertomuksista voidaan koostaa seinälle erilaisia päiväohjelmia. Tuodaan esiin lasten osallisuus ja se, mistä he pitävät.

Tervehtiminen ja siihen liittyvät tunteet 🌐👤


Keskustellaan tervehtimisen tavoista. Millaisista eleistä ja ilmeistä tunnistat, että sinut on huomattu, kun kohtaatte toisenne? Miltä se tuntuu? Tervehditään kaveria esimerkiksi sanoilla moi ja hei ja toistetaan harjoitusta eri tunnetiloin; iloisesti, surullisesti, vihaisesti jne. Ideoidaan ryhmän oma kokoontumistervehdys. Siinä voi olla esimerkiksi eleitä, liikkeitä, ääniä, rytmittelyä ja riimittelyä. Voidaan myös valokuvata tervehdyskortit tai tehdä hauska video.

Tunnenko tunteeni? 1  

Käytettiin MokaMeraEmotions-sovellusta tunteiden nimeämisen harjoittelussa. Peilasin padilta telkkariin, että kuva näkyi isona koko ryhmälle. Nimettiin tunteita ja pohdittiin, että milloin tuntuu samalta kuin kuvassa. Naurettiin ihan hulluna!

Tunnenko tunteeni? 2  



MokaMera Emotions-sovelluksella lapsi voi tehdä oman tunnemittarin perustunteista. Sovelluksella voi ottaa kuvia omista kasvoista, ohjelma muokkaa kasvot eri tunteisiin, kuvat tallentuu tabletin kuvakansioon. Sovelluksella voi tulostaa omia kuvia. Lapsille voisi tehdä haastattelun muutamalla kysymyksellä ja kirjata ne kuvan alle ylös. Esim. Mitä silloin tapahtui kun koit tämän tunteen? Miltä/Missä se tunne omassa kehossa tuntui? Lapsen kanssa mietitään millä keinoin harmillisesta tunteesta päästään pois yms. Tämän jälkeen lapset ottavat pareittain kuvia eri tunteista ja muut yrittävät arvata, mitä tunteita on kuvattu.

Ohjelmoinnillinen ajattelu ja ohjelmointiosaaminen**Robotti ja aarre** 

Ohjeen mukaan toimiminen. Ohjelmoija piilottaa aarteen, (esim. timantti, kivi) sillä aikaa, kun robotti (=lapsi) on huoneen ulkopuolella. Kun robotti palaa huoneeseen, ohjelmoija antaa robotille ohjeita, miten aarre löytyy, (esim. ota kaksi askelta eteenpäin, käänny vasempaan, ota kolme hiirenaskelta eteenpäin..). Lopuksi kun robotti on riittävän lähellä aarretta, ohjataan robotin käsi aarteelle. Vuorotellaan. Robotin ohjauksessa voidaan lapsen ikätasoa huomioiden käyttää yhdessä sovittuja ääniohjeita, kuvallisia tai kehollisia ohjeita. Leikin vaatavuutta voi lisätä laittamalla aarteen etsijän silmät kiinni.

Robotti-imuri -leikki 

Lapset ovat robotti-imureita. 2 lasta on ohjelmoijia. Lapset liikkuvat aina yhteen suuntaan ja ohjelmoijan tehtävänä on kääntää robotti ennen seinään törmäystä. Etukäteen sovitaan miten robotti kääntyy (esim. fyysinen kosketus, äänimerkki, sanallisesti).

Numerosuunnistus  

Valmistetaan numeroita 10 kpl jokaista numeroa 1-10. Numerot piilotetaan pihalle ja lasten tulee hakea numeroita yksitellen ja tuoda ne määrättyyn paikkaan. Määrätyssä paikassa on isot numerot 1-10 ja lasten tulee laittaa löytämänsä numero oikean numeron kohdalle. Näin lapset hahmottavat, kuinka monta numeroa uupuu ja mitä numeroita tulee vielä pihalta hakea. Hyvä liikunnallinen tehtävä isolle ryhmälle. Leikki on hyvin muunneltavissa erilaisiin aiheihin esim. kirjaimet, värit, muodot, palapelit ym.

Pelin muokkaaminen 🌐🔍👤

Valitaan jokin tuttu peli. Rakennetaan pelin ympäristöä muistuttava rata pehmoleluista, tyynyistä ja muista tarvikkeista. Lapset esittävät pelihahmoja. Leikin yhteydessä voi pohtia pelaamisen sääntöjä ja ongelmatilanteiden ratkaisua.

Tavaran piilotus 🔍

Piilotetaan jotakin sovittua tavaraa. Etsijät lähtevät etsimään ja heille annetaan sovitulla tavalla ohjeita. Voi olla sovittu esimerkiksi, että tavara sijaitsee korkeudella kala, koira ja lintu. Kun lapsi lähenee tai loittonee tavarasta, kerrotaan hänelle, että lämpenee tai kylmenee.

Robottileikki: rakentelu 🔍

Lapset ohjeistavat robottia (ihminen) rakentamaan lego- tai palikkatornin ohjeiden mukaan. Robotti tottelee vain selkeitä yksiselitteisiä ohjeita, kuten esimerkiksi "laita sininen palikka punaisen päälle".

Leikinvalintataulu 🌐👤

Ohjelmoinnin harjoittelua päivittäin. Luokitellaan leikit hiljaisiin ja äänekkäisiin leikkeihin. Esimerkissä siniset leikit ovat hiljaisia leikkejä, joita leikitään lepohetken jälkeen. Muulloin voi valita sekä sinisistä että vihreistä leikeistä. Ruudukko leikkikuvan alla kertoo montako lasta ko leikin voi valita.



Tukikuvat lauluun 🎵

Sarjoittamisen ja ohjeiden mukaan toimiminen.

Laulusanat piirretään ja laulua harjoitellaan kuvien avulla, jolloin sanat muistuvat paremmin mieleen. [Papunetistä saa valmiita tukiviittomia lauluihin.](#)

Esiopetus

TVT-osaaminen ja digitaidot

Hauskat eskarivideot 🍌👧

Kuvataan videoita lasten keksimistä tempuista. Videoita voidaan kuvata esimerkiksi ulkona eri vuodenaikoina ja jumppasalissa. Ryhmä valitsee yhdessä videoista hauskimmat ja ne editoidaan esimerkiksi iMovie -ohjelmalla. Lapset ovat itse mukana suunnittelemassa editointia ja voivat valita taustamusiikit ja muut mahdolliset tehosteet. Valmiit videopätkät katsotaan yhdessä ja muistellaan niiden tekemistä. Keskustellaan myös videoiden ja kuvaamisen merkityksestä lasten elämässä.

Video esimerkiksi ergonomiasta 🧑

Lapset voivat kuvata opetusvideon esimerkiksi ruutuajan rajoittamisen tärkeydestä tai katselu-/peliasennosta. Videota voidaan katsoa yhdessä ryhmän kanssa ja keskustella aiheesta sen pohjalta: väärä toimintatapa vs. oikea toimintatapa. Videon voi jakaa myös kotiin, jos luvat kunnossa. Tehtävää varten lapsi voi myös toimia ergonomiasalapoliisina: Lapsi saa tehtäväksi tarkkailla/kuvata kotona perheenjäsenten ergonomisia asentoja esim. telkkaria katsottaessa.

Kielen kieputus padilla abc

Opetellaan kielen kieputusta Mollan Riimiparien avulla.

Kirjaintaitoja abc

Ekapeli Alku kirjaintaitojen ja äännetietoisuuden vahvistamiseen.

Leikillinen kirjoittaminen abc 🔍

Tutustutaan näppäimistöön ja leikitään kirjoittamista. Lapsi kirjoittaa esimerkiksi google docs -ohjelmalla omaa tekstiänsä oman taitotasonsa mukaan. Tärkeintä on päästä painelemaan näppäimiä ja tutustumaan kirjoittamiseen. Samalla voidaan tutustua kirjaimiin tutkimalla, millaisia kirjaimia näytölle milloinkin ilmestyy. CapsLK -näppäimellä voidaan pakottaa kirjaimet suurakkosiksi, jos ne ovat lapselle tutummat.

Tunnetaitoja ja QR-koodeihin tutustumista 🌐

Lapset etsivät pienryhmissä tablettien avulla hymiöitä ympäristöön piilotettujen QR koodilappujen avulla. Lappujen koodien takaa paljastuu iloisia ilmeitä kuvaavia hymiöitä tai hymynaamoja. Joidenkin QR -koodien takaa voi löytyä myös surullisia tai kiukkuisia hymiöitä

Näppäintaitoja ja tiedon todenmukaisuuden pohdintaa 🌐🔍

Harjoitellaan oman nimen ja osoitteen kirjoittamista tietokoneella. Voidaan käyttää myös sanelutoimintoa. Google Mapsista tutkitaan lasten osoitteita ja sieltä löytyvää Street viewiä. Tutkitaan, miten googlen kuva ei välttämättä vastaakaan tämän hetken todellisuutta, vaan tieto voi olla myös vanhentunutta.

Syksyn merkit 🔍

Lapset kuvaavat metsästä syksyn merkkejä videolle ja kertovat samalla, mitä ovat nähneet. Videot katsotaan ryhmän kanssa yhdessä ensin ilman ääniä arvuutellen, mikä merkki videossa näkyy. Lopuksi katsotaan äänten kanssa.

Kuvakollaasit vuodenaajoista 🔍

Lapsi kuvaa luonnonilmiöitä eri vuodenaikoina (esim. oma luontopaikka). Kuvista tehdään yhdessä kuvakollaasi esim. PicCollage ohjelmalla. Lapsi tutustuu valokuvaamiseen ja sovelluksiin, joilla niitä voi muokata.

Matemaattiset taidot 🔍

Vektor-sovellus: Matemaattisen hahmottamisen vahvistaminen ja harjoittelua lukusuoralla

Kuvasarjojen valokuvaaminen 🔍👤

Lapset kuvaavat eri siirtymätilanteista kuvasarjan (pukeminen, käsien pesu, lelujen siivoaminen). Tulostettuja kuvasarjoja voidaan myöhemmin hyödyntää ryhmätiloissa kuvatukena. Niiden avulla voidaan myös harjoitella ohjelmoinnillista ajattelua järjestämällä kuvasarjoja oikeaan tai väärään järjestykseen ja pohtimalla, miten järjestys vaikuttaa.

Medialukutaito

Mediahahmoihin ja elokuvaan tutustuminen 🧐

Tutustutaan lasten elokuvien ympärillä pyörivään mainosmaailmaan ja harjoitellaan kriittistä elokuvahahmojen analysointia. Mitä kaikkea elokuvan ympärille on rakennettu? Pohditaan, miten elokuva ja sen hahmot näkyvät vaatteissa, leluissa, ruuissa, kirjoissa, mainoksissa jne.

Tunnetaidot emojiä hyödyntäen 🧐

Tunnekavatuksen yhteydessä voidaan tutkia emojiä ja niissä ilmaantuvia tunteita. Pohditaan ensin, mitä emojiä ovat ja mistä niitä/kuvia niistä löydetään. Pohditaan samalla myös termiä hakusana. Kun emojiä tulostetaan tai tallennetaan padille, sanoitetaan toimintaa. Hyödynnetään emojiä tunteiden ilmaisuun. Esimerkiksi lapsen hakutilanteessa/lokerolla lapsi voi valita päiväänsä kuvastavan emojiä pädiltä/emojiä kuvista. muodot

Ristiriitatilanteiden ja niiden ratkaisujen videointi 🤖

Lapset näyttävät ja videoivat ristiriitatilanteita ja niiden ratkaisemista. Roolien sopiminen; kuvaaja, lavastemestari, näyttelijä. Lopulta videoita katsotaan yhdessä ryhmän kanssa ja niissä esiintyvistä tilanteista keskustellaan.

Terveystaitoja ja ruokakasvatusta 🧑

Tehtävää varten leikataan lehtien sivuilta erilaisia ruokakuvia ja niiden avulla pohditaan käsiteltävää asiaa. Tehtävässä mietitään seuraavia asioita: Millaisia ruokia kannattaa syödä joka päivä – ja monesti päivässä? Millaisia ruokia syödään silloin kun juhlistetaan jotain?

Kuvat liimataan valmiiksi monistettuun pohjaan tai pohja tehdään itse. Pohja sisältää laatikon arkiruuille ja juhlaruuille." Tehtävä on tulostettavissa myös neuvokasperhe.fi -sivustolta otsikolla Arkiruoka vai juhlaruoka?.

Eläinsatujen tutkiminen abc

Tutkitaan erilaisia eläinsatuja ja niissä esiintyviä eläimiä: Mikä eläin on kuvattu fiksuna, empaattisena, viekkaana jne. Pohditaan, mitä yhteistä saduissa on.

Uutisen tekeminen abc 🧑

Harjoitellaan tekemään oma uutinen. Tutustutaan ensin johonkin esimerkkiin uutisesta. Uutinen voi valinnan mukaan olla esimerkiksi televisio-uutinen tai sanomalehti uutinen. Aihealueen voi rajata sopivaksi, kuten esim. säätiedotus tai urheilu-uutinen. Pohditaan esimerkkiuutisen kautta, miten uutinen tehdään ja mitä laitteita sitä varten tarvitaan (valokuvaus, videokuvaus jne.) Keskustellaan myös siitä, että haastateltavilta tulee kysyä lupa.

Tiedonhaku abc 🧑

Lapset etsivät googlsta tietoa itseä kiinnostavasta asiasta kuten eläin, kulkuväline tms. Lapsi voi etsiä myös kuvia ja niitä voi tulostaa ja tehdä julisteen. Mietitään samalla, mikä kuva on ""oikea ja todellinen"". Jos useampi lapsi etsii esimerkiksi autojen kuvia, voidaan pohtia yhteyksiä asioiden välillä. Voidaan käyttää myös äänihakua. Tulostettuja kuvia ja julisteita voi jatkojalostaa esimerkiksi liittämällä julisteeseen QR-koodin avulla eläimelle/kulkuvälineelle äänen. ChatterKidillä padilla olevan julisteen voi laittaa puhumaan.

Kirjavien tunteiden kollaasi ryhmätyönä abc 🧑🌍

Keskustellaan eri tunteista ja leikataan lehdistä eri tunnetiloissa olevien ihmisten kuvia. Liimataan kuvat isolle paperille. Lapset matkivat eri tunnetiloja ja lapsista otetaan valokuvia, tai he kuvaavat itse toisiaan esittäessään tunteita. Otetuista valokuvista lapset saavat valita, mitkä kuvat tulostetaan ja liitetään mukaan kollaasiin.

Lähiympäristön havainnointi ja tunteet abc 🌍

Havainnoikaa lähiympäristöä valokuvaamalla. Lapset kuvaavat mielestään hauskan, mieluistan, turvallisen, pelottavan, tylsän, jännittävän tai muun vastaavan paikan päiväkodista. Otettuja kuvia katsotaan yhdessä ja niistä keskustellaan: Miksi juuri

tämä paikka on hauska? Mitä pelottavaa kuvassa on? Onko se muiden mielestä pelottava? Miten se olisi vähemmän pelottava? Jne.

Kirjainsuunnistus/valokuvasuunnistus

Lapset toimivat pienissä ryhmissä. Yksi saa tehtäväksi piilottaa muovikirjaimen jonnekin. Hänen tulee ottaa kirjaimesta kuva piilotuksen jälkeen. Toiset lapset pääättelevät kuvan perusteella, mistä lähteä kirjainta etsimään. Kun kirjain löytyy, voidaan pohtia, mikä kirjain se on ja mitkä sanat alkavat kyseisellä kirjaimella. Vaihdetaan tämän jälkeen piilottajaa.

Tehtävään on hyvä yhdistää myös kuvanlukutaitoa. Pohditaan lasten kanssa, miten löytämien onnistui riippuen siitä miten kuva oli otettu. Pohditaan yhdessä kuvan rajaamista lähemmäksi ja kauemmaksi.

Ympäristöni kuvat, logot, mainoskyltit, liikennemerkit, rekisterikilvet...

Lähdetään tutkimaan ympäristöä määrätyn ohjeen mukaan. Kuvataan löydetty asiat esim. iPadilla. Lasketaan esim. kuinka monta liikennemerkkiä nähdään. Ennen lähtöä voidaan lasten kanssa tehdä esim. ruudukko, johon merkitään ruksi joka kerta, kun näkee jonkin sovitun asian. Tätä voidaan toteuttaa myös esim. antamalla tehtävä perheille ja viikon aikana merkitään ruksi joka kerta kun on nähnyt sovitun asian. Lasten kanssa keskustellaan aiheesta, mitä on media ympärillämme.

Arjen toiminnan dokumentointi

Dokumentoidaan valokuvaamalla ryhmän arkista toimintaa. Pohditaan yhdessä, mitä asioita ja keitä ihmisiä voimme kuvata. Keskustellaan siitä, että kuvaamiseen tarvitaan lupa ja jos kuvat laitetaan näytille, tulee siitä kuvattavalle kertoa. Pohditaan yhdessä myös sitä, mikä tekeminen on sellaista, jota lapset haluavat kuvata ja näyttää muille. Kuvaamisen ja kuvien valinnan jälkeen, lapset kertovat, mitä kuvissa tapahtuu. Lasten kertomukset tallennetaan. Kuvista ja kertomuksista koostetaan päiväohjelma näytille esimerkiksi ilmoitustaululle.

Viikon toimintaa

Viikon aikana kuvaamme lasten toiminnasta kuvamateriaalia. tilanteesta riippuen myös lapset voivat ottaa itse kuvia aikuisen avustamana. Perjantaisin katsomme yhdessä kuvia ja videoita television kautta, keskustelemme mitä kuvissa tapahtuu; ketä kuvissa on ja oliko tekeminen lasten mielestä kivaa.

Mistä minä tykkään? -vasu peli

Vasu-peli, joka mahdollistaa lapsen osallisuuden oma varhaiskasvatussuunnitelman laatimisessa. "Peliä" pelataan lapsen kanssa kahdenkesken. Lapselle kerrotaan, että hänen äidin/ isän kanssa käydään vasu-keskustelu, jossa jutellaan siitä, mitä päiväkodissa tapahtuu, ja nyt on hänen vuoronsa kertoa mitä mieltä hän on päiväkodissa tehtävistä asioista. Tämä on siis tärkeä tehtävä, jossa aikuiset tarvitsevat lapsen apua. Ja kaikki vastaukset ovat oikeita! Tämän jälkeen lapsi saa laittaa oman ryhmänsä toiminnasta tuttuja kuvia (mm. päiväjärjestyskuvat) kahdelle eri kartongille sen mukaan pitääkö hän kyseisestä toiminnasta vai ei. Vihreälle

paperille laitetaan ne jutut, mistä tykkää ja punaiselle paperille ei-tykätyt asiat. Lapsen kanssa keskustellaan hänen mielipiteistä pelin aikana. Pelistä otetaan kuva, se tulostetaan ja aikuinen kirjoittaa lapsen kommentteja/ havaintoja paperille. Kuva liitetään jokaisen lapsen vasuun mukaan ja käydään läpi vasu-keskustelussa.

Kirjan lukeminen ja siitä keskustelu

Luetaan ruokalevolla kirjaa ja keskustellaan sen tapahtumista. Jos kirjassa on kuvat, katsotaan myös niitä yhdessä ja pohditaan kuvia ja sitä mitä niissä tapahtuu sekä sitä, miten ne sopivat kerrottuun tarinaan.

Lempi-kirjani - viikko/ kuukausi

Tutkitaan millaisia juonia kirjoissa on, millaisia henkilöitä, kuvituksia, värejä jne. [Lue täältä lisää kirjojen käsittelystä.](#)

Jatkotyöskentelynä voidaan tehdä oma kirja ryhmälle esim. Book Creator-ohjelmalla esimerkiksi lasten omista taideteoksista.

Leikillinen kirjoittaminen emojeilla

Tutustutaan emojeihin kirjoittamalla niillä viestejä. Viestien kirjoittaminen onnistuu esimerkiksi google docs -ohjelmalla kohdasta lisää - erikoismerkit - emoji. Lasten kanssa voi pohtia millaisia merkkejä valitsee ja mitä merkit voisivat tarkoittaa. Kirjoitetut viestit voi tulostaa tai heijastaa suuremmalle näytölle, jolloin valmiita viestejä voi tulkita yhdessä ryhmän kanssa.

Lapset toimittajina

Sovitaan toimittajavuorot, jolloin lapset kuvaavat ja selostavat pareittain arjen puuhia päiväkodissa tablettia hyödyntäen. Tehdään yhteinen video " Meidän päivä". Pidetään elokuvan ensi- ilta vanhemmille

Tutkkaa ja tulkitkaa taidekuvaa, valokuvaa tai piirrosta

Mitä kuvassa tapahtui hetki sitten? Mitä siinä tapahtuu seuraavaksi? Tulkintoja voi harjoitella myös tekemällä tarinan kahden kuvan välille. Kuvatkaa esimerkiksi lelu kahdessa eri paikassa ja tuokaa toiseen kuvaan jotain uutta mukaan. Keksikää tarina siitä, mitä kahden kuvan välillä on tapahtunut.

Ohjelmoinnillinen ajattelu ja ohjelmointiosaaminen

Taidekonetulostin

Iso pahlilaatikko lavastetaan taidekoneeksi. Taidekoneen kylkeen tehdään tulostusaukko ja lisäksi koneen kylkeen kannattaa tehdä tarpeeksi iso luukku, jotta yksi lapsi kerrallaan mahtuu sisään. Lisäksi valaistus kannattaa huomioida, että lapsi näkee sisällä piirtää. Leikissä valitaan yksi koneen sisälle tietokoneeksi, jonka tulee noudattaa hänelle annettuja piirtämisohteja. Sisällä olija ei näe alkuperäistä ohjetta. Kun työ on valmis, se tulostetaan tulostusaukosta.

Kuva-arvoitus

Käytetään valmiita kuvakortteja tai tehdään ne lasten kanssa. Yksi osallistuja kääntää kortin ja alkaa piirtämään tai muovailemaan kuvassa olevaa esinettä. Muut yrittävät arvata, mikä se on. Kun on arvattu oikein, voidaan miettiä, mikä teki piirroksista juuri sen arvatun kuvan.

Pelin suunnittelu

Lapset valitsevat oman pelihahmonsensa jostain itseä kiinnostavasta mediakulttuurin ilmiöstä/asiasta ja suunnittelevat sen ympärille oman pelin. Peli askarrellaan kierrätysmateriaalista. Pelejä pelataan yhdessä ja niiden toimintalogiikasta ja säännöistä keskustellaan pelattaessa. Lapset saavat myös esitellä omia ideoitaan pelin keksimiseen liittyen.

Koodattu liikkuminen

Käytetään tehtävässä numero-, kirjain- tai muotokoodeja, esimerkiksi numeroita 1-5. Jokaisella koodilla oma liikkumistapa kuten esimerkiksi hyppy. Koodit on myös kuvitettu, jotta koodin voi tarkistaa. Lapsille annetaan valmis koodisarja (3-4 koodia). Lapsen tulee liikkua määrätyn koodin mukaan. Toiset lapset voivat tarkistaa kuvista menikö koodi/liikkuminen oikein. Koodausmenetelmää voi viedä eteenpäin siten, että lapset tekevät toisilleen liikkuen koodin ja toiset piirtävät sen.

Leipominen

Tutustutaan algoritmin käsitteeseen leipomalla. Resepti on algoritmi, jota tulee noudattaa. Samalla voi harjoitella ongelman pilkkomista osiin, kun lasten kanssa lähtee pohtimaan, miten saamme tehtyä esim. 21 piparia kaikille. Yhdessä tehdään toimintajärjestys leipomiseksi ja kuvitetaan järjestys kuvaohjeiksi piirtämällä eri vaiheet.

Esineen kuvailu

Lapset istuvat pareittain selät vastakkain. Heille on molemmille annettu kymmenen samaa esinettä. Toinen lapsista kuvailee yhtä esineistä sanomatta kuitenkaan itse esineen nimeä. Toinen yrittää arvata, mistä esineestä on kyse.

Ohjeiden antamisen ja ymmärtämisen harjoittelu multilinkeillä

Rakennamme multilinkeillä ohjeiden mukaisesti. Yksi antaa ohjeet (esim. laita kaksi vihreää palikkaa keltaisen päälle. Laita punainen keltaisen viereen jne.). Lopuksi katsotaan saatiinko rakennettua samanlaiset. Voidaan toteuttaa myös pareittain vuorotellen ohjeita antaen

Lähiympäristön teknologian havainnointi

Havainnoidaan lasten kanssa lähiympäristöstä löytyvää teknologiaa leikkien ja tutkien. Etsitään ja otetaan valokuvia esimerkiksi asioista, joissa on sähköä, tietokone tai jonkinlainen moottori. Nimetään löytyvät asiat ja keskustellaan niistä. Miten laite toimii? Millaista ääntä siitä kuuluu? Liikkuuko se? Suunnitellaan ideoinnin pohjalta

eläviä koneita, joiden osat muodostuvat lapsista. Sovitaan ketkä ovat koneen osia ja ketkä käyttäjiä.

Valokuvasuunnistus ja laitteisiin tutustuminen

Tulostetaan materiaalia (esim. kuvia hiirestä, Ipadista, läppäristä, muistitikusta, näppäimistöä..) 6-palan palapelejä varten. Jokaisen palapelin reunuksiin tehdään eri värikoodi. Lapset toimivat pareittain. Jokainen pari saa oman värikoodinsa ja kerää palat rasteilta sen mukaisesti. Rasteista, mihin palapelin palat on piilotettu, on otettu kuvia, joiden avulla lapset suunnistavat etsimään palapelinsä osia. Kun kaikki palaset on löytyneet, parit pääsevät kokoamaan omat palapelinsä. Lopuksi keskustellaan kuvista löytyneistä laitteista.

Kaverin koodaus liikkumaan

Kaveria ohjataan liikkumaan naputtamalla käsiin tai selkään. Käsi --> käänny tiettyyn suuntaan, selkä --> mene eteenpäin. Suullisia ohjeita ei saa antaa. Sovitaan jokin tavoite, mihin kaveri pitää saada liikkumaan: esim. koodaa kaveri ulos.

Kaverin ohjaaminen

Tee ruudukko esim. maalarinteipillä jumppasaliin. Tavoitteena on koodata kaveri ääni- tai kuvaohjeilla tiettyyn paikkaan ruudukossa. Sieltä löytyy asia, jota kaveri on menossa hakemaan. Ruudukkoon voi laittaa myös "kiellettyjä ruutuja", joihin ei saa osua. Jos koodaus sujuu, voi kokeilla samaa myös silmät sidottuna