

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




TVOM vinkkipankki

Tähän vinkkipankkiin on koottu *Minä ja TVOM varhaiskasvatusta oppimisen eri osa-alueilla* sekä *Kaikki lapset TVOMmailemaan* -hankkeissa 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  	6
Mielenkiinnon kohteiden kuvaaminen  	6
Tiedon etsiminen 	6
Eri kulttuureihin tutustuminen  	6
Medialukutaito	6
Tavoitteellinen kuvakirjojen katselu 	6
Eri kulttuureihin tutustuminen   	6
Lukulumo itse lukien  	6
Ohjelmoinnillinen ajattelu ja ohjelmointiosaaminen	7
Laululeikit 	7
Rytmileikki 	7
Ötökät ja kärpäslätkä 	7
Kuvasuunnistus  	7
Sphero Indi autolla leikkiminen  	7
3-5 -vuotiaat	8
TVT-osaaminen ja digitaidot	8
Padi dokumenttikamerana  	8
Konsertit ja tanssiesitykset suurelta näyttöltä 	8
Lapsen omakuva 	8
Äänimaailmat 	8
Äänimaisema  	8
Kirjojen lukeminen tv-tvälineitä hyödyntäen 	8
Kultakutri ja kolme karhua -sovellus	9
QR-koodilla terveiset 	9
Saamenkieliset kirjat Lukulumosta  	9
Vuosikalenteri valokuvaten 	9
Videoitu joulukalenteri 	9
Valokuvasuunnistus  	9
Synttärkortti omista mielenkiinnon kohteista	9
Medialukutaito	10
Puhuvat asiat 	10
Valokuvan muokkaaminen 	10
Äänilotto  	10
Saduttaminen  	10
Tukea osallisuuteen ja vahvuuksien tunnistamiseen   	10

Tervehtiminen ja siihen liittyvät tunteet 🌍👤	10
Tunnenko tunteeni? 2 🌍🔍	11
Ohjelmoinnillinen ajattelu ja ohjelmointiosaaminen	11
Robotti ja aarre 🔍	11
Robotti-imuri -leikki 👤	11
Numerosuunnistus 👤🔍	11
Pelin muokkaaminen 🌍🔍👤	11
Tavaran piilotus 🔍	12
Robottileikki: rakentelu 🔍	12
Leikinvalintataulu 🌍👤	12
Tukikuvat lauluun 🍷	12
Lego coding express 🔍🌍	12
Esiopetus	13
TVT-osaaminen ja digitaidot	13
Piirrä ja arvaa 🍷	13
Hidastetut videot 🍷🔍	13
Hauskat eskarivideot 🍷👤	13
Video esimerkiksi ergonomiasta 👤	13
Kielen kieputus padilla abc	13
Kirjaintaitoja abc	13
Leikillinen kirjoittaminen abc🔍	14
Tunnetaitoja ja QR-koodeihin tutustumista 🌍	14
Näppäintaitoja ja tiedon todenmukaisuuden pohdintaa 🌍🔍	14
Syksyn merkit 🔍	14
Kuvakollaasit vuodenaajoista 🔍	14
Matemaattiset taidot 🔍	14
Kuvasarjojen valokuvaaminen 🔍👤	14
Medialukutaito	14
Mediahahmoihin ja elokuvaan tutustuminen 🍷	15
Tunnetaidot emojjeja hyödyntäen 🍷	15
Ristiriitatilanteiden ja niiden ratkaisujen videointi 🍷	15
Terveystaitoja ja ruokakasvatusta 👤	15
Eläinsatujen tutkiminen abc	15
Uutisen tekeminen abc🍷	15
Tiedonhaku abc🍷	16
Kirjavien tunteiden kollaasi ryhmätyönä abc🍷🌍	16
Lähiympäristön havainnointi ja tunteet abc🌍	16
Kirjainsuunnistus/valokuvasuunnistus abc🌍👤	16
Ympäristöni kuvat, logot, mainoskyltit, liikennemerkkit, rekisterikilvet...	16
Arjen toiminnan dokumentointi abc🌍	17
Viikon toimintaa 🌍	17
Mistä minä tykkään? -vasu peli 👤	17
Kirjan lukeminen ja siitä keskustelu abc🌍	17

Leikillinen kirjoittaminen emojiilla  	17
Lapset toimittajina 	18
Tutkikaa ja tulkitkaa taidekuvaa, valokuvaa tai piirrosta  	18
Ohjelmoinnillinen ajattelu ja ohjelmointiosaaminen	18
Taidekonetulostin 	18
Kuva-arvoitus 	18
Pelin suunnittelu  	18
Koodattu liikkuminen 	18
Leipominen 	19
Esineen kuvailu 	19
Ohjeiden antamisen ja ymmärtämisen harjoittelu multilinkeillä 	19
Lähiympäristön teknologian havainnointi   	19
Valokuvasuunnistus ja laitteisiin tutustuminen 	19
Kaverin koodaus liikkumaan 	19
Kaverin ohjaaminen 	19
Spike Essential legoilla rakentelu 	20

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


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

Nauhoitetaan kuukausittain lapsen puhetta --> puheen kehittymisen havainnollistaminen

Viikon kuvamuistot  


Lapsia kuvataan arjen ympäristössä viikon ajan (aihepiiri valitaan viikoittain). Kuvia katsotaan yhdessä perjantaina. Kuvat peilataan Apple tv:n avulla näkösälle 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.

Lukulumo itse lukien  

Hyödynnetään Lukulumoa kirjojen lukemisessa, mutta luetaan kirjat itse omalla äänellä omaan tahtiin. Pysähdytään keskustelemaan lapsia kiinnostavista aiheista ja tutkitaan kirjojen kuvia. Sovellus mahdollistaa tarkemman tutustumisen kuvien yksityiskohtiin zoomaamalla kuvia suuremmaksi.

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 nuken 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. Leikkihän voi jatkojalostaa monella tapaa, esimerkiksi yhdistäen etsintävaiheeseen erilaisia liikkumisen muotoja, tai etsittäväenä voi olla jotain eri aiheisiin liittyviä asioita joissa harjoitellaan nimeämistä tms.

Sphero Indi autolla leikkiminen 🔍📄

Tutustutaan sphero indi auton toimintaan. Auton pohjassa on sensori, joka tunnistaa värejä. Eri värin kohdalla auto tekee erilaisia asioita. Kokeillaan lasten kanssa yhdessä mitä tapahtuu minkäkin värin kohdalla. Opetellaan samalla värejä ja sanoitetaan sitä, mitä auto teki.

3-5 -vuotiaat

TVT-osaaminen ja digitaidot

Padi dokumenttikamerana 🔍 🎨

Hyödynnetään iPadian dokumenttikameran tavoin työvaiheiden ja tekemisen mallintamiseen. Lapsi tai aikuinen kuvaa iPadilla jonkin toiminnan työvaiheet ja nämä kuvat peilataan suuremmalle näytölle. Lapsiryhmä voi seurata kuvia näytöltä kun tekemistä ohjeistetaan. Tällöin voi näyttää esimerkiksi pikkutarkkoja ohjeita ja kaikki näkevät ohjeet yhtä hyvin näytöltä.

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-tälineitä 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 vierailee 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 terveisitä. Video katsotaan lapsiryhmässä suuremmalta näytöltä. Video lähetetään myös vanhemmille.

Valokuvasuunnistus  

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

Synttärikortti omista mielenkiinnon kohteista

Lasten syntymäpäivillä kuvataan päivänsankari 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 erilaisin aihein 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 sovittulla 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.

Laulun sanat piirretään ja laulua harjoitellaan kuvien avulla, jolloin sanat muistuvat paremmin mieleen. Papunetistä saa valmiita tukiviittomia lauluihin.

Lego coding express 🔍🌍

Lego coding express junalla leikkiminen ja tutustuminen sensoreiden toimintaan sekä siihen, miten juna reagoi eri väreihin. Junalla voi leikkiä esimerkiksi siten, että antaa lapsille erilaisia tehtäviä suoritettavaksi: esimerkiksi pitää kulkea paikasta toiseen väistämällä mahdollisia esteitä. Reitti täytyy ratkaista väripalikoita ja vaihteita hyödyntäen nostamatta junaa ympäri. Junan käyttöön löytyy myös opettajan opas, josta löytyy valmiita tehtäviä tehtäväksi. Lisäksi padilla sovellus, jota voi hyödyntää.

Esiopetus

TVT-osaaminen ja digitaidot

Piirrä ja arvaa 🧐

Piirretään iPadilla esimerkiksi Freeform sovellukseen kuvaa. Jos käytettävissä on kynä padille, on tätä hyvä käyttää tässä tehtävässä. Peilataan piirros suuremmalle näytölle, jotta muu ryhmä näkee kun toinen piirtää. Piirtäjä pitää välillä taukoa ja muut yrittävät arvata, mitä kuvasta muodostuu.

Hidastetut videot 🔍

Rakennetaan dominoilla erilaisia ratoja ja kuvataan dominoiden kaatuminen. Katsotaan videoita myös hidastettuna. Tutkitaan, miten kaatuminen videolla tapahtuu, miksi toisinaan onnistuu koko rata ja miksi toisinaan ei. Hyödynnetään videoita oppimisessa ja tutkimisessa.

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

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

Mediahahmoin 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 päältä/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 fiksunä, 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 esimerkki uutisen kautta, miten uutinen tehdään ja mitä laitteita sitä varten tarvitaan (valokuvaus, videokuvaus jne.) Keskustellaan myös siitä, että haastateltavilta tulee kysyä lupa.

Tiedonhaku

Lapset etsivät googlesta 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

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

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 näyttille, 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 näyttille 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. 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

Tutkikaa ja tulkitkaa taidekuvaa, valokuvaa tai piirrosta abc 🧠

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 pahvilaatikko 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 piirtämisohteita. 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 muotokoodoja, 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-paljan 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



Spike Essential legoilla rakentelu 🔍

Rakennetaan ohjeiden mukaisesti Spike Essential legoilla. Harjoitellaan samalla kuvalohkoilla koodausta ja kannustetaan lapsia kokeilemaan erilaisia vaihtoehtoja (esimerkiksi lisäämään musiikkia ja valoja jne.) Valitun ohjeen teeman mukaisesti voidaan ottaa mäsittelyyn myös muita aiheeseen liittyviä asioita (teemat ovat esim. Retkeily ja huvipuisto)