


# Sastamalan kaupunki

## Uudet lukutaidot -hanke

### Vinkit arkeen



## Ohjeet vinkkipankin käyttöön:

- Tämä vinkkipankki sisältää yhteensä 74 vinkkiä medialukutaitojen, ohjelmointiosaamisen ja digitaalisen osaamisen toteuttamiseen varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa.
- Vinkit on jaoteltu varhaiskasvatussuunnitelman oppimisen alueiden mukaan.
- Joissakin vinkeissä on tämä digiukko  merkinä siitä, että vinkit sopivat erityisesti alle 3-vuotiaille.
  - Monet vinkit sopivat eri-ikäisille sovellettuina.
  - Vinkeissä on viitattu eri **sovelluksiin**, vinkkipankin lopussa on listattu kaikki sovellukset ja linkit niiden käyttöön.
  - Lopussa myös kirjavinkkejä aiheeseen Uudet lukutaidot.

### Valokuvatarinat

Valokuvatkaa ympäristöänne ja keksikää ottamienne kuvien pohjalta tarina. Voitte etukäteen pohtia, millaisia asioita kuvataan (esimerkiksi paikkoja, esineitä tai leluja). Tallentakaa keksimänne tarina esimerkiksi tabletin ääninauhuria hyödyntäen. Vaihtoehtoisesti voitte ensin keksiä sadun ja sitten lähteä kameran kanssa etsimään siihen sopivaa kuvitusta.

### Esineet tarinoinnin tukena

Kertokaa tarina käyttäen apunanne tarinanoppia, leluja tai mitä tahansa pieniä esineitä. Äänittäkää tarina ja kuunnelkaa se. Kuvittakaa tarina esimerkiksi piirtäen tai tehkää siitä animaatio tai videoteos.

### Monen muotoiset kirjaimet

Tutkikaa kirjainten muotoja ja muodostakaa niitä esimerkiksi oman kehon avulla, tikuista, langoista, luonnonmateriaaleista tai muovailuvahasta. Kuvatkaa kirjaimet ja hyödyntäkää kuvia eri tavoin. Kirjainkuvista voi koota vaikkapa ryhmän nimen seinälle.

### Sanomalehti tutuksi!

Hyödyntäkää sanomalehtiä monipuolisesti: käyttäkää sanomalehtipaperia askarteluissa, etsikää lehdistä asioita (kuvat, kirjaimet, numerot) ja leikatkaa niitä irti tai tehkää uusiopaperia. Sanomalehtien sisällöt tarjoavat monenlaista tutkittavaa. Pohtikaa esimerkiksi mikä on uutinen, mistä tunnistat mainoksen ja millaisia sarjakuvia löytyy. Tehkää lasten kanssa oma sanomalehti digitaalisesti (esimerkiksi *Papunetin Papuri -työkalulla ta lasten lehtikoneella*) [Aikakausmedia](#) | [Lasten lehtikone](#)).

### Meidän uutiset

Tutustukaa yhdessä lapsille sopiviin ja heitä kiinnostaviin uutisjuttuihin. Keskustelkaa yhdessä, mitä uutiset ovat, mikä niiden tarkoitus on. Tehkää omia uutisia lasten itse valitsemista arkisista tai kuvitteellisista aiheista. Myös koteihin menevät tiedotteet voi laatia yhdessä lasten kanssa uutisen muotoon. Uutisten tekemistä voi harjoitella monessa eri mediamuodossa: ryhmässä voidaan toteuttaa esim. paperilehti, äänitetty, videoitu tai näytelty uutislähetys

### Kielen kieputus padilla

Opetellaan kielen kieputusta Mollan Riimiparien *Molla ABC -sovelluksen* avulla.

## Pehmo kotivierailulla



Valitkaa pehmolelu, joka kiertää viikonloppuisin vuorotellen kaikkien lasten kodeissa. Pehmo voi matkustaa omassa repussaan mukanaan vihko, jonne lapset yhdessä vanhempiensa kanssa dokumentoivat yhteisiä touhujaan. Vihkoon voi liittää valokuvia, piirtää tai kirjoittaa. Mukana voi kulkea myös digikamera. Viikonlopun jälkeen tutkitaan yhdessä pehmolelun seikkailuja.

## Piilotetut kirjaimet

Tehkää QR-koodeja, joiden takaa paljastuu eri kirjaimia ja piilottakaa koodit ryhmätiloihin. Tehtävänä on etsiä piilotetut koodit, avata ne ja kerätä kirjaimet talteen. Tehtävän toinen osa on muodostaa kirjaimista sana tai useampia sanoja käyttäen vain löydettyjä kirjaimia. QR-koodit voivat olla myös numeroituja, jolloin kirjaimet merkitään paperille numerojärjestyksessä ja niistä muodostuu jokin helppo sana.

**Vinkki! QR-koodin taakse voi piilottaa myös vaikkapa tarinan alkuja tai lyhyitä runoja!**

## Tavoitteellinen kuvakirjojen katselu



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

## Sukellus tarinoiden maailmaan



Tutustukaa lastenkirjojen ja satujen maailmaan monipuolisesti. Tehkää retki kirjaston lastenosastolle, selvittäkää lasten lempikirjat ja lukekaa niitä yhdessä, kuunnelkaa satuja verkosta tai cd-levyltä sekä tehkää omia kirjoja sadutusta hyödyntäen. Valitkaa yhdessä tarina, jota käsittelette pidemmän aikaa. Voitte esimerkiksi kuvittaa tarinan, tehdä siihen pohjautuvan näytelmän tai animaation. Alle 3-vuotiaiden kanssa lempikirjojen katselu ja nimeäminen, satuhahmojen nimeäminen. Lempi satuhahmojen värittäminen.

## Viikon tähti

Nimetkää vuorotellen jokainen lapsi viikon tähdeksi. Keksikää yhdessä erilaisia kysymyksiä ja haastatelkaa tähteä. Haastattelut voi äänittää ja kirjata ylös esimerkiksi viikon tähti -taululle tai lapsen kasvunkansioon.



### 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.



### Mielenkiinnon kohteiden kuvaaminen

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

### Lapset tiedottajina

Harjoitelkaa tilannetietoista kielen käyttöä laatimalla erilaiset tiedotteet ja kirjeet koteihin yhdessä lasten kanssa. Miettikää yhdessä minkälaisista asioista ja miten haluatte kertoa. Pohtikaa, miten kutsu kevätjuhlaan eroaa retkitiedotteesta. Ottakaa myös mahdolliset kuvat yhdessä.

### 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.

### Saduttaminen

Lapset saavat valita esimerkiksi joulukorteista muista kuvista yhden kortin/kuvan ja kertoa tarinaa kortista. Vanhempien lasten kanssa voidaan harjoitella, mitä tapahtui ennen ja mitä tapahtuu kuvan jälkeen. Omia satuja voi myös tehdä lasten kanssa **Papunet Papuri -työkalun** avulla.

### Tiedonhaku

Lapset etsivät yhdessä aikuisen kanssa 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. Tulostettuja kuvia ja julisteita voi jatkojalostaa esimerkiksi liittämällä julisteeseen QR-koodin avulla eläimelle/kulkuvälineelle äänen. **ChatterKidillä** padilla olevan julisteen voi laittaa puhumaan.

## Esineorkesteri

Tutkikaa lasten kanssa ääniä ja kokeilkaa niiden tuottamista erilaisilla esineillä, esimerkiksi luonnonmateriaaleilla tai leluilla. Tallentakaa ääniä esim. **ääninauhuri -sovelluksella**, kuunnelkaa niitä yhdessä ja yrittkää tunnistaa millä esineillä äänet on tehty. Valitkaa kiinnostavimmat äänet ja esineet ja niille soittajat. Valitkaa myös kapellimestari ja orkesterinne on valmis!

## Kuvasta toiseen

Leikkikää lasten kanssa kuvilla, muokatkaa niitä ja pohtikaa samalla mikä on totta. Ottakaa lapsista kuvia heidän haluamissaan asennoissa, tulostakaa kuvat ja leikatkaa hahmot irti taustasta. Kiinnittäkää hahmoja erilaisiin taustoihin, esimerkiksi lasten piirustuksiin tai ottamiinne kuviin. Leikitelkää mittasuhteilla ja sommitteluilla, kokeilkaa vaikka kuinka monta lasta mahtuu kahvikuppiin.

## Kenen ääni?

Leikitelkää omilla äänillänne. Äänittäkää kaikkien sanomana esimerkiksi tervehdys ja kokeilkaa, tunnistatteko toisenne äänen perusteella. Lisähaastetta tunnistamiseen saa muuntamalla ääntä esimerkiksi möreäksi. **Ääninauhuri -sovellus**.

## Lasten uutiset

Suunnitelkaa ja toteuttakaa lasten uutiset. Tutustukaa uutisiin ja miettikää, mitä asioita haluaisitte käsitellä omassa lähetyksessänne. Jakakaa roolit ja miettikää pääpiirteissään mitä yksittäiset uutiset käsittelevät. Tallentakaa uutiset videoimalla tai äänittämällä.

## Äänilotto

Äänittäkää runsaasti erilaisia ääniä (esimerkiksi oven narahdus, rytmimunan ääni, ruokakärryn ääni, opettajan puhetta) ja ottakaa samalla äänilähteistä valokuvat. Tehkää kuvista keskenään erilaisia esimerkiksi kuuden kuvan pelialustoja. Pelissä kuunnellaan, tunnistetaan ja nimetään äänet. Jos omasta pelialustasta löytyy ääntä vastaava kuva, se merkitään. Pelin voittaa se, jonka alustan kaikki äänet on kuunneltu ensimmäisenä.

## Kännykkäskartelu

Askarrelkaa kännykät esimerkiksi lahjaksi läheiselle. Lapset ottavat kuvan itsestään tai lahjan saajasta. Kuvat tulostetaan ja liitetään kännykän taustakuvaksi. Taustakuvan päälle voi kirjoittaa "tekstiviestin" lahjan saajalle. Viestin sisältö voi olla vaikka onnittelu, runo, positiivisia asioita lahjan saajasta tai jokin muu tärkeä viesti.

## 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.

## Puhuvat asiat

**ChatterKids -ohjelmalla** erilaisia esineitä esim. 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. siirtymätilanteet --> pipo puhuu, että pane minut päälle.

## Rytmileikki



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

## 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 piirtämisohteja. Kaveri antaa tietokoneelle ohjeita mitä koneen sisällä oleva lapsi piirtää. Sisällä olija ei näe alkuperäistä ohjetta. Kun työ on valmis, se tulostetaan tulostusaukosta.



## Mediaetiketti

Kiusaaminen ei ole sallittua kasvokkain eikä medialaitteiden välityksellä. Useimmat lapset saavat ensimmäisen oman puhelimensa 6–7-vuotiaana, joten puhelin- ja viestittelyetiketti ovat jo eskareille ajankohtaisia. Käsitelkää kiusaamista ja hyvää käytöstä median parissa. Hyödyntäkää älylaitteita aiheen käsittelyssä.

- Pohtikaa yhdessä, millaiset tilanteet ovat eskareiden mielestä kiusaamista tai ikävää käytöstä mediaa käytettäessä. Millaisilla sanoilla ja teoilla tilanteita voi ratkaista?
- Harjoitelkaa yhdessä kohteliasta puhelin- ja viestittelykäytöstä kahden älylaitteen avulla. Miten kännykkään vastataan ja kuinka puhelu päätetään? Entä millaisia viestejä on mukava saada ja lähettää?
  - Kokeilkaa soittaa videopuhelu toiseen ryhmään. Aikuinen näyttää mallia ja ohjaa lapsia siihen, millaista on ystävällinen ja huomaavainen viestintä ja toiminta videopuhelussa.

## Meidän ryhmän säännöt

- Laatikaa yhdessä säännöt ryhmälle. Keskustelkaa, millaisia yhteisiä sääntöjä pitää olla, jotta jokaisella on hyvä olla. Sopikaa säännöt myös median käytöstä päivän aikana. Mitä on huomioitava kuvia tai videoita otettaessa ja kuinka toimitaan pelivuoroja jaettaessa ja niitä odotettaessa?
- Päätäkää, millaiseen muotoon säännöt koostetaan ja mihin ne laitetaan kaikkien ulottuville. Tehdäänkö säännöistä juliste seinälle? Sanotaanko säännöt ääneen ja nauhoitetaan ne? Voisiko säännöt kertoa kuvasarjalla ja koota ne digitarinan muotoon? Lapset voivat myös kuvata erilaisia tilanteita, joissa sääntöjä erityisesti tarvitaan. Mediaesitykseksi tallentuneiden sääntöjen pariin on helppo palata.

## Leikinvalintataulu

- Ohjelmoinnin harjoittelua päivittäin. Luokitellaan leikit hiljaisiin ja äänekkäisiin leikkeihin. Esimerkiksi 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.



## Virtuaalivierailut

- Sopikaa esimerkiksi naapuripäiväkodin kanssa virtuaalivierailu.
- Esimerkiksi Teams -yhteyden kautta kurkataan toiseen päiväkotiin, lapset voivat toimia päiväkodin esittelijöinä.
- Onnistuuko jokin liikuntalaulu -leikki yhdessä (pää-olkapää-peppu) tai voisiko ryhmät esittää jonkun laulun toisilleen.
- Ottakaa yhteyttä toisen kaupungin päiväkotiin ja sopikaa virtuaalivierailu.
- Voisiko virtuaalivierailun tehdä myös museoon tai kirjastoon.

## Meidän suosikit!

Keskustelkaa mediahahmoista ja omista suosikeista. Piirtäkää suosikeista kuvat ja kootkaa niistä näyttely. Ottakaa piirustuksista kopiot ja työstäkää niistä muistipelikortit.

## Totta vai tarua?

Pohtikaa mediasisältöjen todenmukaisuutta: Onko kaikki mediassa nähty oikeassa elämässä mahdollista? Miten voi erottaa, mikä on totta ja mikä ei? Tehkää itse kokeilemalla konkreettisesti näkyväksi, miten helposti mahdottoman saa näyttämään todelliselta. Tutustukaa kuvien muokkaamiseen.

- Ottakaa valokuvia yhdessä lasten kanssa. Havainnoikaa, miten asiat näyttävät erilaisilta, kun kuvia otetaan eri perspektiiveistä, eri etäisyyksiltä tai kun niitä rajataan. Millainen kuva on milloinkin hyödyllisin tiedon välittämisen kannalta?
  - Hassutelkaa kuvilla. Katsojaa voi harhauttaa näppärillä trikkikuvilla. Esimerkiksi ottamalla lapsesta kuva nelinkontin lattialla ja kääntämällä kuva 180 astetta luodaan vaikutelma katosta roikkuvasta lapsesta. Kuvattavien kohteiden välistä etäisyyttä hyödyntäen tornitalo voidaan saada "mahtumaan" lapsen sormien väliin. Ihmetelkää kuvia ja jutelkaa, kertovatko valokuvat aina totuuden.

## Hei, me äänestetään!

Harjoitelkaa lasten kanssa yhteisiin asioihin vaikuttamista ja valintojen tekemistä tutustumalla äänestämiseen.

Tutkikaa ja kokeilkaa yhdessä erilaisia tapoja äänestää sekä saada jokaisen ääni ja näkemys kuuluviin. Äänestäkää esimerkiksi lelopäivän teemasta, lepohetken satukirjasta tai ulkoilun ohjatusta liikuntaleikistä. Oman näkemyksen voi ilmaista ja äänen antaa kertomalla, viittaamalla, väri- ja kuvakorteilla, ottamalla valokuvia tai vaikkapa laittamalla sormenjälkensä tai muun merkin diagrammiin.

## Tulevaisuuden koneet

Tutustukaa erilaisten laitteiden historiaan ja vertailkaa niitä nykyisiin laitteisiin. Selvittäkää esimerkiksi miltä ensimmäinen tietokone näytti ja miten se eroaa nykyisistä. Ideoikaa, piirtäkää ja askarrelkaa tulevaisuuden laitteita. Kuvailkaa niiden toimintaperiaatteita.

## Tunnenko tunteeni?

Tutustu **Mokamera.com** nettisivustoon ja hyödynnä **MokaMeraEmotions-sovellusta** tunteiden nimeämisen harjoittelussa. Nimetään tunteita ja pohditaan, että milloin tuntuu samalta kuin kuvassa.

## Mediaa luovasti leikkien



Median avulla on mahdollista ilmaista itseään monin eri tavoin. Lasten luovaa ilmaisua tuetaan käyttämällä mediaa virikkeenä ja ilmaisun tallentamiseen. Pienimmillekin lapsille on luontaista kehollinen ilmaisu ja esimerkiksi liike musiikin tai vaikkapa laululeikkivideoiden tahdissa. Lasten omien moniaististen mediakokemusten tallentaminen mediaesitykseksi ja niiden äärelle palaaminen tekee lapsen omasta ilmaisusta näkyvää.

- Pientenkin lasten kanssa voi kuunnella monenlaista musiikkia ja liikkua sen mukana eri tavoin: hurjasti tai hitaasti, heilutella jäseniä, hyppiä ja pyöriä väkkäränä. Aikuisen avustuksella voidaan kuvata musiikkiliikunnasta video ja palata myöhemmin sen tunnelmaan. Musiikkia voi tehdä myös itse erilaisten äänien, esineiden, soittimien ja helppojen sovellusten avulla, ja sitä voi myös äänittää yhdessä.
- Lapselle on luontaista käsitellä kokemuksia leikin kautta. Lastenmedian parissa koettuihin tarinoihin, hahmoihin ja tunnelmiin voi eläytyä kehollisen ilmaisun keinoin esimerkiksi tuttuja hahmoja matkimalla tai esittämällä. Leikkejä voi taltioida lasten omiksi mediatuotoksiksi kuvina ja videoina.
  - Hieman vanhempien lasten kanssa voi saduttaa ja videoida lelujen tai mediahahmojen seikkailuja tai tehdä seikkailuista digitarinan, johon yhdistetään kuvia, ääniä ja vaikkapa lasten omia piirroksia.

## Meidän logo

Tutkikaa erilaisia logoja. Mistä logon tunnistaa ja mitkä ovat teille tuttuja? Suunnitelkaa yhdessä ryhmälleen oma logo. Miettikää, mikä tunnus kuvastaisi juuri teidän ryhmänne. Piirtäkää erilaisia ehdotuksia ja äänestäkää ryhmän suosikki.

## 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.

## 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 omissa portfolioissa.

## Tunnetaidot emojjeja hyödyntäen

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

## Rakenna samanlainen



- Alle 3-vuotiaiden lasten kanssa aloitetaan etsimällä samanlaisia leluja tai rakennuspalikoita. Sen jälkeen kokeillaan rakentaa ensin kahdesta, sitten kolmesta palikasta samanlaisia rakennelmia.
- Ideaa voi soveltaa monenlaiseen tekemiseen mallin mukaan: Pujotelkaa helmiä nauhaan tiettyssä järjestyksessä. Rakentakaa kuvioita tappimosaiikin nappuloilla. Tehkää eri kokoisia ja muotoisia hiekkakakkuja.
- Rakentakaa vähitellen myös useamman esineen tai palikan muodostelmia, joissa on tutkittavaksi jotakin toistuvuutta, esimerkiksi samanlaisina toistuvia muotoja tai värisarjoja. Tätä voi tehdä hyvin myös esimerkiksi erilaisilla leikkieläimillä ja -ajoneuvoilla, hedelmillä, napeilla tai luonnonmateriaaleilla.

## Lelujen lajittelu



Miettikää yhdessä, millä perusteella lelut voisi lajitella tai olla hyvä järjestää laatikoihin ja hyllyille. Järjestäkää lelut ja merkatkaa lelujen paikat niiden lajitteluperusteeseen sopivilla kuvilla. Kuvat voi tehdä lasten kanssa vaikkapa valokuvaamalla. Kun lapset ovat olleet itse muokkaamassa leikkiympäristöä ja lajitteluohjeita, on lelujen ja muiden tavaroiden järjestäminen heille mielekäs arjessa toistuva tehtävä.

- Alle 3-vuotiaille ja muille lapsille, joille pysyvyys ja tutut rakenteet ovat erityisen tärkeitä, riittää lajittelun harjoittelu ja toisto: kaikille leluille ja tavaroille löytyy oma paikkansa lajittelemalla samalla tavalla päivästä toiseen. Isompien lasten kanssa lelujen lajitteluperusteita ja kuvia voi muokata sopivin väliajoin. Uusia lajitteluperusteita voi idea lasten kanssa tai antaa niitä heille valmiina lajittelutehtävinä. Lajitteluperusteina voivat olla esimerkiksi koko, muoto, väri, paino, leikin teema tai luonne (rakentelu, liikunta, kauppaleikki, ulkolelu jne.) tai vaikkapa ominaisuuksien vertailu (pehmeä–kova, äänekäs–hiljainen, pieni–suuri jne.).

## Järjestykseen, mars!



Ohjelmoinnissa tarvitaan taitoa järjestellä ja käsitellä monenlaista tietoa erilaisten sääntöjen avulla. Harjoitelkaa lasten kanssa tätä ryhmittelemällä asioita tai esineitä eri ominaisuuksien ja muiden määritteiden mukaisesti; esimerkiksi väreistä, muodoista ja lukumääristä on helppo aloittaa. Vertaillakaa asioiden ominaisuuksia, kuten esimerkiksi kokoa, pituutta, painoa tai lukumääriä. Asettakaa asioita havaintojen ja vertailun tulosten perusteella eri tavoin järjestykseen.

- Monet päivän tilanteet ja eri ympäristöt tarjoavat toiminnallisia ja leikillisiä mahdollisuuksia vertailla ja asettaa järjestykseen asioita. Järjestäkää esimerkiksi ulkoilun jälkeen ryhmän kumisaappaat eteisessä riviin niiden koon mukaan. Muodostakaa siirtymätilanteessa tai retkellä jono lyhimmästä pisimpään ja päinvastoin. Ryhmitelkää metsäretkellä kerättyjä luonnonmateriaaleja erilaisin perustein.
- Alle 3-vuotiaiden kanssa on hyvä aloittaa ensin nimeämällä ja tunnistamalla esineitä asioita sekä niiden ominaisuuksia ja lukumääriä.
- Isompien lasten kanssa voidaan mieltää yhdessä erilaisia ominaisuuksia ja perusteita, joiden perusteella asioita luokitellaan ja järjestetään. Dokumentoikaa järjestettyjä asioita valokuvaamalla, jolloin niitä voi lasten kanssa tutkia ja vertailla vielä myöhemminkin.

## Kuvasuunnistus

Tutkikaa lähiympäristöä kuvasuunnistuksen avulla. Kuvatkaa etukäteen ympäristön yksityiskohtia, kuten liukumäen reuna tai hassun muotoinen kivi. Lapset etsivät kuvien paikkoja pareittain liikkuen. Kuvat voivat olla tabletilla tai tulostettuina.

## Äänisuunnistus

Tutustukaa lähiympäristöön äänien avulla. Nauhoittakaa ääniä erilaisista äänilähteistä esimerkiksi ryhmätiloissa, pihalla tai lähipuistossa (oven narina, keinun kilinä jne.). Muiden tehtävänä on kuunnella ääninäyte ja etsiä äänilähde.

## Kuvasleikit

Tutkikaa ympäristöä leikkimällä kuvasleikkejä. Kuvaamisen kautta on helppo harjoitella erilaisia käsitteitä ja samalla tuttuakin ympäristö jäsentyy uudella tavalla. Keksikää pieniä kuvaustehtäviä, kuten kuvaa oma lempileikki tai -paikka, vihreitä asioita, vaatteita, A-kirjaimella alkavia asioita, muotoja tai kevään merkkejä. Lapset voivat myös keksiä tehtäviä toisilleen! Tarkastelkaa lopuksi kuvia ja nimetkää kuvista löytyviä asioita yhdessä. Muut voivat yrittää kuvia katselemalla arvata, mikä toisten kuvaustehtävä oikein oli.

## Vuodenajat linssin läpi

Havainnoikaa ympäristön muutoksia kuvaamalla luontoa samassa paikassa eri vuodenaikoina. Kuvan voi ottaa aina samaan vuorokauden aikaan ja vertailla muun muassa valon määrää. Kuvauksen kohteena voi olla maisema tai vaikka yksittäinen puu. Kuvista voi koota esimerkiksi animaation tai valokuvanäyttelyn. Esim. **Stop-motion animaatio -sovellus**.

## Ötökät ja kärpäslätkä



Ohjeen mukaan toimiminen. Laminoidaan erilaisia ötökän kuvia [Ötökät ja kärpäslätkä-leikki \(rovaniemi.fi\)](https://rovaniemi.fi) 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.

### Ajan käsite tutuksi

Tutkikaa kelloja ja ajan käsitettä. Ottakaa aikaa erilaisissa tilanteissa, vaikka älypuhelimien kellon avulla. Selvittäkää esimerkiksi kauanko kestää kävellä rappuset ylös tai kiertää piha juosten. Ajan käsitettä voi harjoitella myös videoimalla toimintaa ja nopeuttamalla tai hidastamalla videoleikettä tabletille ladattavan sovelluksen avulla.

### Toiminta vaiheittain kuviksi

Mitä pitää muistaa, kun pestään kädet? Entä mitä kaikkea pallolla voi tehdä? Tutkikaa miten asiat ja esineet toimivat. Kuvatkaa tai videoikaa jotakin toimintaa vaiheittain tai jonkin esineen tai asian käyttöohjeet. Koostakaa kuvatusta materiaalista erilaisia ohjeistuksia kuvasarjoina tai videoina. Mitä hassua tapahtuu, jos toiminnan järjestystä vaihtaa?

### Sään havainnointi

Havainnoikaa säätä ja lämpötilaa sekä verratkaa omia mittauksianne lehdestä tai verkosta löytyneisiin säätietoihin. Hyödyntäkää lämpömittaria ja vaikkapa sademittaria. Seuratkaa säätä esimerkiksi kuukauden ajan ja dokumentoikaa tuloksia kuvaamalla, piirtämällä tai kirjaamalla taulukoihin. Tutkikaa kirjauksia ja laskekaa esimerkiksi, kuinka monena päivänä aurinko paistoi.

### Ohjelmoi kaveri aarteen luo

Sukeltakaa leikkilisen ohjelmoinnin maailmaan! Tehkää lattiaan ruudukko, jonne sijoitatte aarteen ja erilaisia esteitä. Miettikää, millaisilla tarkoilla ohjeilla saisitte kaverin kulkemaan lähtöpisteestä aarteen luo. Kokeilkaa sanallisten ohjeiden lisäksi myös esimerkiksi nuolikortteja.

### 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..)

## Ideat peliin!

Tutkikaa yhdessä erilaisia pelejä. Mitä pelejä varhaiskasvatuksessa voi pelata joko perinteisesti tai digitaalisilla laitteilla? Millaisia erilaisia pelejä on olemassa, ja mitä pelejä lapset ovat pelanneet? Millaisista peleistä lapset tykkäävät? Mistä tietää, että peli on sopiva lapsille?

Pelatkaa yhdessä ja opetelkaa pelien sääntöjä. Mitä eri peleissä on tarkoitus tehdä? Entä millaisia hahmoja peleissä seikkailee ja millaisia maailmoja niissä on? Jutelkaa, mikä pelaamisessa on hauskaa tai jännittävää ja mitä pelatessa voi oppia.

- Suunnitelkaa ja tehkää oma peli. Pelejä voi tehdä monella tapaa. Omia pelejä voi esimerkiksi piirtää, saduttaa, leikkiä, rakentaa tempuradoiksi tai askarrella valmiiksi pelattaviksi lauta- tai korttipeleiksi.
- Jos lapset ovat vasta tutustumassa yksinkertaisiin sääntöpeleihin, oma peli voi olla helppo muunnelma tutusta pelistä. Voidaan esimerkiksi askarrella omat pelinappulat ja käyttää niitä tutussa lautapelissä tai tehdä lasten kuvista ja piirroksista muistipeli. Peliin voi myös suunnitella hahmot tai tarinan. Millaisia hahmoja pelissä on, ja millaisia tehtäviä niillä on?



## 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.

## Lempipaikkani luonnossa

Jokainen kuvaa mielenkiintoisen paikan luonnosta. Tulostakaa kuvat, kehystäkää ne ja koristelkaa kehykset esim. luonnonmateriaaleilla. Pohtikaa samalla kuvien kautta esimerkiksi mikä kuuluu luontoon ja mikä ei, mitä erilaisia puulajeja ja kukkia kuvissa on tai minkä puun käpy.



## Kaverirobotin ohjaus

Tutustukaa leikillisesti teknologiaan ohjelmoimalla täsmällisin ohjein kaverirobottia toimimaan ja liikkumaan tietyllä tavalla. Leikitään pareittain: Toinen on robotti, toinen robotin ohjelmoija. Robottia ohjataan yksinkertaisilla kosketuskäskyillä kulkemaan tiettyä reittiä:

kosketus selkään = askel eteenpäin kosketus vasempaan/oikeaan olkapäähän = 90 asteen käännös paikalla vasemmalle/oikealle

Antakaa robotille aluksi vain yksittäisiä käskyjä, mutta lisätäkää vaikeusastetta robottien ja ohjelmoijien taitojen karttuessa. Ideoikaa yhdessä lisää käskyjä ja kokeilkaa antaa robotille useita käskyjä peräkkäin.

## Liikkeet videolla

Ideoikaa ja kuvatkaa erilaisia liikkumistehtäviä. Lapset keksivät esimerkiksi leikin, jumpan, liikesarjan tai liikuntaradan, joka kuvataan yhdessä vaiheittain videoksi. Videon avulla liikkumistehtävä opetetaan toisille. Kuvaamisessa voi hyödyntää kamerakynän menetelmää tai animaatiota.

## Liikuntakortit

Suunnitelkaa ja kuvatkaa lasten kanssa omat liikuntakortit, joita voi monipuolisesti käyttää liikuntahetkien tai -ratojen suunnittelussa. Kortit ovat hauskoja sellaisenaan, niitä voi laittaa taskulliseen noppaan tai vaikka Bee-Botin alustaan.

**Vinkki! Voitte käyttää liikuntakortteja myös digitaalisessa muodossa. Niitä voi liittää esimerkiksi joulukalenteriin tai tehtävärasteihin sekä piilottaa QR-koodien taakse tilaan, jossa lasten kanssa liikutaan.**

## Tarinakätkö

Kirjoittakaa lasten kanssa jatkotarinan alku ja piilottakaa se geokätköön. Tehkää ohjeet kätkölle ja antakaa ne perheille tai vaikka muille lapsiryhmille. Kätköllä vierailijoiden tehtävänä on jatkaa aloittamaanne tarinaa.

## Omat urheilukisat

Järjestäkää urheilutapahtuma ajankohtaisia urheilutapahtumia mukaillen (olympialaiset, yleisurheilukilpailut). Kuvatkaa urheilusuorituksia, haastatelkaa osallistujia ja koostakaa tapahtumasta esimerkiksi urheilu-uutiset.

## Mediahahmot liikuttavat



Hyödyntäkää lapsille tärkeitä peli- ja mediahahmoja liikkumaan innostamisessa. Liittäkää lapsia kiinnostava mediasisältö tai -hahmo tuttuun liikuntaleikkiin, muuttakaa esimerkiksi Maa-meri-laiva -leikki muotoon Anna-Elsa- Olaf. Tai keksikää vaikka Ryhmä Hau -hippa!

## Peli liikuttaa!

Tehkää lapsia kiinnostavasta pelistä liikuntaversio. Keksikää peliin sopivia erilaisia liikunnallisia tehtäviä, jotka täytyy suorittaa ennen seuraavalle tasolle pääsemistä. Tallentakaa pelin säännöt äänittämällä, videoimalla tai piirtämällä ja opettakaa peli myös muille.

## Kasvumittarit



Tehkää lasten fyysistä kasvua ja kehitystä näkyväksi digivälineitä hyödyntäen. Kuvatkaa lapset esimerkiksi mittanauhan, kiipeilytelineen tai kasvattajan vieressä toimintakauden alussa ja lopussa. Tarkastelkaa kuvia

## Viikon liikkuja

Valitkaa jokainen vuorollaan viikon liikkujaksi. Hänen tehtävänään on dokumentoida arkista liikkumistaan kotona esimerkiksi yhden viikonlopun aikana. Viikon liikkuja kertoo muulle ryhmälle liikkumisestaan ja esittelee siihen liittyviä mahdollisia valokuvia, videoita tai askelmittarin lukemia ja havainnoikaa muutoksia.

## Mitä tänään syötäisiin?

Leikatkaa lehdistä ja mainoksista kuvia erilaisista ruoista. Luokitelkaa ruokia eri tavoin: maitotuotteet, kasvikset jne. Miettikää esimerkiksi mistä ruoka tulee, mikä ruoka on terveellistä ja mikä epäterveellistä, mitä pitää syödä päivittäin ja mitä haluaisitte syödä joka päivä.

## Eskari tutuksi

Tehkää tervetuliaisvideo tuleville eskareille. Videolla lapset voivat kertoa, mitä kaikkea eskarissa tehdään, mikä siellä on hauskaa ja mikä tärkeää. Videolla voi olla haastattelujen lisäksi valokuvia ja videokuvaa eskarin arjesta. Koostakaa ja editoikaa video yhdessä lasten kanssa. Videosta tulee mukava muisto myös tekijöille!

## 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.

- Isompien lasten kanssa: Lapsi ottaa valokuvan jostakin paikasta ja toinen lapsi lähtee tämän jälkeen etsimään saman paikan. Vaihdeltaan vuoroja.

## Operobotti

Robotit ja muut tietokoneet tarvitsevat täsmällisiä toimintaohjeita, jotta ne toimivat ja suorittavat niille annettuja tehtäviä oikein. Ihmisrobotia ohjaamalla lapset saavat kokemuksen siitä, kuinka tarkkoja komentojen tulee olla, jotta roboti toimii niin kuin halutaan. Samalla harjoitellaan toiminnan pilkkomista osiin, toiminnan vaiheiden järjestämistä sekä toimintaohjeiden antamista.

- Aikuinen esittää robotia, jonka on saatava jokin asia tehdyksi. Tehtävä voi olla esimerkiksi huoneesta ulos käveleminen, lehden vieminen kierrätyslaatikkoon, leivän voitelu tai kynän ottaminen vetolaatikosta. Lapset pohtivat, mitä robotin tulisi tehdä ja missä järjestyksessä. He antavat vuorotellen komentoja robotille. Operobotti suorittaa vain riittävän yksinkertaiset käskyt ja kommunikoi, jos komento on liian monimutkainen tai pitkä. Esimerkiksi "kävele ulos" on liian monimutkainen käsky, johon roboti voi vastata, ettei ymmärrä, mitä tarkoittaa ulos. Lapset yrittävät antaa tarkempia ohjeita. "Ota askel eteenpäin" on jo riittävän yksinkertainen komento robotin suoritettavaksi. Operobotti saattaa törmäillä seiniin, ottaa kiinni vääristä asioista tai toimia muutenkin hassusti, jos ohjeet eivät ole tarkkoja.
- Tutkikaa myös erilaisia toiminta- ja käyttöohjeita sekä reseptejä. Pohtikaa ja testatkaa, ovatko niiden ohjeet riittävän tarkkoja. Miten ohjeita paljon ohjeita pitäisi yksinkertaistaa, jotta robotinkin osaisi toimia niiden mukaisesti?

## Numerosuunnistus

Valmistetaan numeroita 10 kpl jokaista numeroa 1-10. Numerot piilotetaan pihalle ja lasten tulee hakea numeroita yksitellen ja tuoda ne määrättyyn paikkaan. Määrättyssä 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.

Pienempien lasten kanssa voidaan laittaa lasten kiinnostuksen mukaisia kuvia, esim. Ryhmä Hau hahmoja, joita lapset etsivät ja tuovat aikuiselle.



## Valokuvat arjen toiminnoista



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

## Tutustumisen 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.

## Nyt tarkkana!

- Tutkikaa Värilaulun avulla vaatteiden värejä ja antakaa niiden mukaan erilaisia toimintaohjeita: Kenellä on päällään jotain punaista, jotain punaista. Sen on vuoro taputtaa, kell' on jotain punaista, jotain punaista. Keksikää lasten kanssa yhdessä toimintoja, joita värien mukaan tehdään.  
Leikkikää Kapteeni käskee -leikkiä, jossa leikinjohtaja eli kapteeni antaa toimintakäskeyä ryhmälle. Käskyistä saa toteuttaa vain ne, jotka alkavat sanoilla "Kapteeni käskee...". Jos kapteeni antaa pelkän käsken, pitää siis olla tekemättä mitään. Kun leikki on tullut tutuksi, sitä voi pelata siten, että väärän käsken noudattamisesta putoaa pelistä pois.
- Kokeilkaa isompien lasten kanssa Värikuningas-leikkiä, jossa yksi leikkijöistä seisoo seinää vasten ja antaa toisille värien pohjalta tarkkoja liikkumisohteita: Se, jolla on sinistä, saa astua kolme hiirenaskelta eteenpäin. Ensimmäisenä kuninkaan eli ohjeidenantajan tavoittaneesta leikkijästä tulee seuraava kuningas. Keksikää lasten kanssa erilaisia askelia ja liikkumistapoja. Värien lisäksi voi kokeilla muitakin ehtoja: Se, jolla on T-paita päällään, saa loikata yhden kerran eteenpäin. Se, joka söi aamulla jugurttia, saa ottaa jättiläisen askeleen.

## PALJON LISÄÄ DIGILIIKUNTAVINKKEJÄ:

Ulvilan digiliikuntapeli - Liikkuva varhaiskasvatus, [Digiliikunta-toimintavinkkejä-digiliikunnan-tueksi.pdf \(liikkuvarhaiskasvatus.fi\)](#)

### Sovellukset ja verkkosivut mihin viitattu vinkeissä:

- Papunet Papuri -työkalu, [Papuri | Papunet](#)
- [Aikakausmedia | Lasten lehtikone](#)
- Moka mera [Makes children grow - Moka Mera](#) ja Moka mera emotions -sovellus, Tunnetaitoja opettava sovellus lapsille
- QR-koodin tekeminen [Generaattori - QR-koodit](#)
- Chirp.QR- ohjelmalla, [Chirp.qr.pdf \(peda.net\)](#) (apple)
- Lukulumo -sovellus, [Lukulumo - Varhaiskasvatus - ILT Education](#)
- Ääninauhuri -sovellus, (Android ja Apple)
- Stop-motion animaatio -sovellus (Android ja Apple)
- ChatterPix Kids -sovellus, (Android ja Apple)
- Molla ABC -sovelluksen, (Android ja Apple)

### Suomenkielisiä sovelluksia ja verkkosivustoja:

[Pelaa Pikku Kakkosen pelejä sovelluksissa | Lapset | yle.fi](#)

[Etusivu | Papunetin pelisivut ja Äänipankki | Papunet](#)

[Varhaiskasvattajille – Lapset – yle.fi](#) Tässä vinkkejä videoiden, audioiden ja sovelluksen pelien käyttöön osana toimintatuokioita.

[Ilmaiset verkkopelit lapsille | Oppi&ilo \(oppijailo.fi\)](#), pelit alle 2v, 3-6v ja 7-9 vuotiaille.

[Viihdevintiöt - Turvallisia ja hauskoja pelejä lapsille. \(viihdevintiot.com\)](#)

### Kirjallisuusvinkkejä:

- Linda Liukas ja Hello-Ruby- kirjat:
  - Maailman paras koodisatukirja
  - Löytöretkellä internetissä
  - Matka tietokoneeseen
  - Robotti koulussa

Tässä vielä supervinkki: paljon ajankohtaisia digivinkejä ja eri-ikäisille lapsille soveltuvia sovelluksia

[Varhaiskasvatuksen pedagogiset digivinkit – Turun kaupunki \(turku.fi\)](#)

Digivinkit teemapäiviin lukuvuosikierron mukaisesti:

[Digivinkit teemapäiviin \(google.com\)](#)