

100 Oivallusta mediareppuun!

Helsinki
Helsingfors



**ESIOPS
WASH**

Materiaali on toteutettu osana Helsingin kaupungin Oivalluksia varhaiskasvatukseen! -hanketta, joka on saanut tukea Opetushallitukselta.



Kuvittaja: Jauri Laakkonen

Materiaalin käyttäjälle

Tämä materiaali sisältää 100 pienempää ja suurempaa Oivallusta, joita on ideoitu yhdessä koko kaupungin varhaiskasvatuksen henkilöstön kanssa.

Helsingissä alkoi elokuussa 2015 Oivalluksia eskarista! -kehittämishanke, joka vuonna 2017 laajeni koko varhaiskasvatukseen. Tavoitteina on ollut kehittää yhdessä henkilöstön ja lasten kanssa tieto- ja viestintäteknologiaa (TVT) hyödyntäviä toimintatapoja ja oppimisen ympäristöjä sekä vahvistaa henkilöstön mediapedagogista osaamista ja lasten monilukutaidon kehittymistä.

Pienet lapset oppivat toiminnallisesti, tutkien, liikkuen ja leikkien. Myös TVT ja mediakasvatus on otettu osaksi lapsiryhmien pedagogisia käytäntöjä näistä lähtökohdista. Oivalluksia! -tiimi on tukenut koulutusten, työpajojen, kehittämispäivien ja ohjauksen avulla yksiköitä ja kasvattajatiimejä kehittämään omannäköistään mediakasvatusta. Yhdessä pohtien, kokeillen ja osaamista jakaen on syntynyt runsaasti hyviä käytäntöjä ja ideoita. Tähän materiaaliin on koottu pieni osa näistä.

Materiaali on jaoteltu varhaiskasvatussuunnitelman oppimisen alueiden mukaisesti. Toivomme materiaaliin koottujen oivallusten tarjoavan uusia näkökulmia ja jalostuvan lasten kanssa kokeillen uusiksi ideoiksi.

Suuri kiitos kaikille Oivalluksia! -kehittämistyössä mukana olleille!

Helsingissä 20.11.2017

Johanna Sommers-Piironen
Heli Hemilä
Jerkka Laakkonen
Maria Lehtinen
Jaana Brinck

Kielten rikas maailma

Vinkki!
Tehkää itse erilaisia tarinanoppia haluamillanne kuvilla.

1. 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.

2. 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.

3. Runokirja

Tutustukaa runojen maailmaan ja keksikää omia loruja ja runoja. Äänittäkää runot ja kirjatkaa ne sitten ryhmän yhteiseksi runokirjaksi esimerkiksi Papunetin Papuri -työkalun avulla. Runot voi myös kuvittaa!

4. Suujumppaa!

Harjoitelkaa suujumppaa (esimerkiksi kielen rullaus tai heiluttaminen edestakaisin) ensin peilin edessä ja kuvataa sitten jumppahetki videolle. Yksi jumppaa ja toinen voi vaikkapa selostaa, mitä milloinkin tehdään. Tutkitaan videota katselemalla mihin oma suu pystyykään!

Vinkki!
Kootkaa samalla positiivisia asioita vuorossa olevasta lapsesta.

5. Itse tehdyt tunnekortit

Keskustelkaa tunteista ja pohtikaa miltä eri tunteet voivat kasvoilla näyttää. Millainen ilmeesi on, kun olet surulinen tai mitä kasvoille tapahtuu, kun oikein naurattaa? Ottakaa valitsemistanne ilmeistä valokuvat ja tulostakaa ne. Laminoikaa kuvat ja käytäkää niitä tunnekortteina esimerkiksi keskustelujen tukena.

Vinkki!
Kokeilkaa tunteiden ilmaisuja myös koko kehoa käyttäen.

8. 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.

6. Sanomalehti tutuksi!

Hyödyntäkää sanomalehtiä monipuolisesti: käytäkää 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 tai Book Creator -sovelluksella) tai perinteisesti käsin kokoamalla.

7. Lapset haastattelijoina

Mistä kaikkialta voi saada tietoa? Miettikää, kuka voisi tietää jostakin teitä kiinnostavasta asiasta. Voisiko keittiöhenkilökunta, huoltomies tai varhaiskasvatustyöryhmän johtaja kertoa teille jotakin mielenkiintoista? Tehkää haastatteluja ja tallentakaa ne esimerkiksi tabletin ääninauhurilla. Sopikaa yhdessä etukäteen kuka kysyy, mitä kysytään sekä mihin tarkoitukseen haastattelut tallennetaan.

9. Monen muotoiset kirjaimet

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

10. Itsetehdyt kuvakortit

Ottakaa kuvia erilaisista asioista ja esineistä. Tulostakaa kuvat ja tehkää niistä kuvakortteja. Kuvakortteja voi käyttää monipuolisesti toiminnan tukena ja uusia käsitteitä opeteltaessa. Tehkää myös sanakortteja kuvatuista asioista, jolloin kortteja voi käyttää muistipelin tapaan.

11. 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.

12. Monta tapaa viestiä

Monilukutaito tarkoittaa kykyä tulkita ja tuottaa erilaisia viestejä tilanteenmukaisella tavalla. Tutustukaa erilaisiin tapoihin viestiä ja miettikää, miten saman viestin voisi kertoa kaverille sanoilla tai vaihtoehtoisesti pelkkää elekieltä käyttäen. Miten kuvista voisi olla apua? Tutkikaa myös ympäristöstä löytyviä symboleja, kuvia ja merkkejä ja pohtikaa niiden merkityksiä. Pysähtykää tienviittojen äärelle tai pohtikaa retkellä millaisia viestejä esimerkiksi bussista löytyy.

14. Pehmo kotivierailulla

Valitkaa pehmolelu, joka kiertää viikonloppuisin vuorotellen kaikkien lasten kodeissa. Pehmo voi matkustaa omassa repussa 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.



Vinkki!

Piilottakaa ohjeet

Aurasma-sovelluksen avulla ryhmätilaan. Aurasma on lisätyn todellisuuden sovellus, jonka avulla kuviin voi piilottaa lyhyitä videoita tai toisia kuvia.

Vinkki!

Mikä muu lastenkirjallisuuden laji inspiroi? Mikä voisi olla teidän juttu?

13. Sanattomat ohjeet

Leikkikää eleohjausta, jossa ideana on vain elekieltä käyttämällä saada toiset liikkumaan ja toimimaan ohjeiden mukaisesti. Aloittakaa yksinkertaisista ohjeista, joissa esimerkiksi ohjataan kaveria liikkumaan tietyllä tavalla (hyppien, ryömien jne.). Tehtävään saadaan lisää haastetta rakentamalla liikuntarata, jossa liikkuminen ohjeistetaan elehtien. Ohjeista voi tehdä liikuntakortteja piirtäen tai valokuvaten.

15. Lapset arvoituksien ratkojina

Tutustukaa dekkareiden maailmaan esimerkiksi Lasse-Maijan etsivätoimisto-kirjojen kautta. Luokaa lukuhetkille tunnelmaa valaistuksen ja rekvisiitan avulla. Pohtikaa tarinan eri vaiheissa, mitä voisi tapahtua seuraavaksi ja luokaa omia teorioitanne mahdollisesta loppuratkaisusta. Leikkikää salapoliiseja ja keksikää omia arvoituksia!

16. 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!

17. Meistä on moneksi

Tutustukaa ryhmän lasten moninaisiin kieli- ja kulttuuritaustoihin ja tehkää ne näkyviksi. Tutustukaa eri kieliin kuuntelemalla verkosta kielinäytteitä tai opetelkaa jokin helppo laulu, loru tai toivotus useammalla kielellä. Kootkaa seinälle yksittäisiä sanoja, kuten "kiitos" tai "tervetuloo" kaikilla ryhmässä esiintyvillä kielillä. Hyödyntäkää lasten vanhempien kielitaitoa ja pyytäkää heidät opettamaan teille joitakin sanoja, jotka voi äänittää muistin tueksi esimerkiksi tabletin ääninauhurilla.

Vinkki!
Hyödyntäkää myös Monikielisen kirjaston palveluita ja tutkikaa, löytyykö lukemianne satuja lasten äidinkiellillä. Vinkatkaa lasten vanhemmille saduista.

18. Bee-Bot-tarinat

Tutustukaa Bee-Bot-robottiin (katso Oivallus 79). Tehkää Bee-Botille kuvallinen alusta esimerkiksi eläinkuvia käyttäen. Keksikää lyhyitä tarinoita, joissa esiintyy kuvissa olevia eläimiä.

Esimerkkitarina: *Eräänä päivänä lammas päätti lähteä vierailulle ystävänsä hevosen luo. Matkalla se poikkosi palauttamaan lainaamansa kirjan kanalle. Vierailun jälkeen lammas palasi kotiin.*

Tehtävänä on ohjelmoida Bee-Bot liikkumaan tarinan mukaisesti. Esimerkkitarinassa järjestys olisi lammas-kana-hevonen-lammas.

19. 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.

Ilmaisun monet muodot

Vinkki!
Erinomainen materiaali äänimaisemien tutkimisen tueksi on Herkkien korvien tehtäväkortit.

20. Äänimaisemat

Tehkää kuviin äänimaisemia soittimia, esineitä, omaa ääntä ja kehosoittimia hyödyntäen. Valitkaa innostavia kuvia tai tehkää äänimaisemia lasten piirustuksiin. Koekielkaa tehdä samaan kuvaan useampia äänimaisemia eri teemoilla: jännittävä, iloinen, surullinen. Miten kuvan luonne muuttuu äänimaiseman muuttuessa? Tallentakaa äänimaisemat esimerkiksi tabletin ääninauhurilla tai videoimalla.

21. Äänimaailmat sekaisin

Tehkää useampi äänimaisema erilaisiin kuviin. Sekoittakaa kuvat, kuunnelkaa äänimaisemia ja miettikää, mikä äänimaisema kuuluu mihinkin kuvaan.

22. Esineorkesteri

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

Orkesterileikissä kapellimestari osoittaa tiettyjä soittajia tai näyttää tietyn soittimen kuvaa, jolloin muusikot aloittavat soittamisen. Kun kapellimestari näyttää kuvaa tai osoittaa soittajia uudestaan, soittajat lopettavat.

23. Orkesteri soikoon!

Tehkää oma orkesterisävellys. Valitkaa soittimet tai esineet, joilla soitatte ja ottakaa niistä kuvat. Hyödyntäkää säveltämisessä ottamianne kuvia ja numeromerkkejä. Numerot osoittavat kuinka monta kertaa esinettä tai instrumenttia soitetaan. Säveltäjä laittaa kuvat ja numerot seinälle orkesterin nuoteiksi, josta sävellys soitetaan kapellimestarin johdolla.

Vinkki!

Tee samalla idealla esimerkiksi vihkoon pidempiä kuvasarjoja, jotka vihkoa "pläräämällä" heräävät henkiin.

24. Kuvat liikkeelle

Kokeilkaa, miten piirroskuvat voi saada liikkumaan ja miten animaatio syntyy tekemällä kahden kuvan kynääni-maatioita. Tarvitsette pitkittäin kahtia leikattuja A4-papereita ja tummaa jälkeä tekeviä lyijykyniä.

A. Taita paperi kirjaksi.

B. Avaa kirja ja piirrä oikean sivun reunaan jokin kuvio, kuten tikku-ukko tai kasvat.

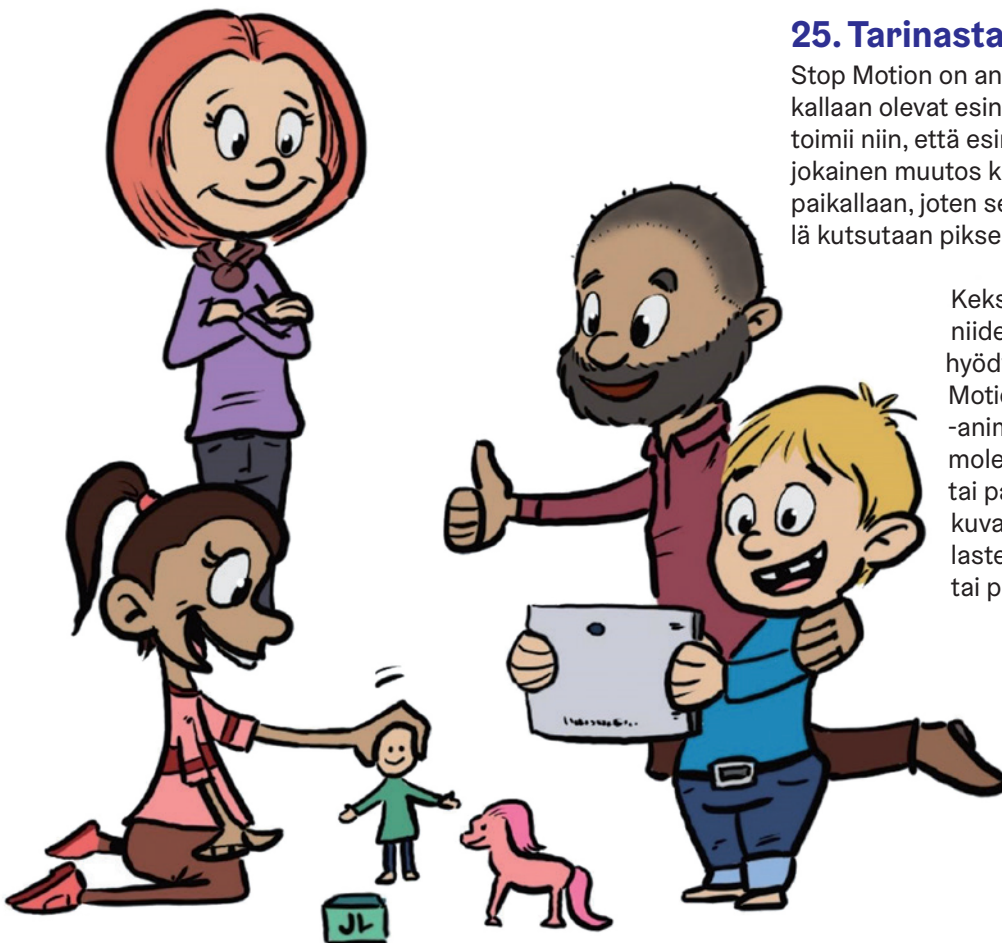
C. Sulje kirja ja piirrä kanteen paperin läpi sama kuva, mutta tee kuvaan jokin muutos, esimerkiksi tikku-ukon käsi tai jalka eri asentoon, silmät kiinni tai suu auki.

D. Aseta kynä kannen oikeaan reunaan ja rullaa kansi kynän ympärille. Liikuta kynää nopeasti edestakaisin kannen päällä, jolloin näet kuvat vuorotellen ja syntyy liikkeen illuusio.

25. Tarinasta animaatioksi

Stop Motion on animaatiotekniikka, jonka avulla paikallaan olevat esineet saadaan liikkumaan. Tekniikka toimii niin, että esinettä liikutetaan vähän kerrallaan ja jokainen muutos kuvataan. Kameran on tärkeää pysyä paikallaan, joten se kannattaa tukea. Animaatiota ihmisillä kutsutaan pikseläatioksi.

Keksikää pieniä tarinoita ja kokeilkaa niiden muuttamista animaatioiksi. Voitte hyödyntää toteutuksessa esimerkiksi Stop Motion Studio -sovellusta. Stop Motion -animaatioita voit tehdä esimerkiksi pehmoleluilla, legoilla, muovailuvahahahmoilla tai paperinukeilla. Taustoina animaatiokuvauksissa toimivat hyvin esimerkiksi lasten itse luomat ympäristöt, rakentelut tai piirustukset.



Vinkki!
Keksikää musiikkiin sopivat tanssikuviot ja tehkää oma musiikkivideo!

26. Meidän musaa!

Keksikää omia lauluja, säveltäkää ja soittakaa musiikkia tai riimitelkää ryhmän räppi. Tallentakaa teokset esimerkiksi tabletin ääninauhurilla. Voitte koota myös digitaalisen laulukirjan, jossa äänitteet aukeavat vaikkapa QR-koodien takaa.

27. Kenen ääni?

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

Vinkki!
Matkikaa esimerkiksi eläinten tai kulkuneuvojen ääniä ja tallentakaa ne. Muut voivat arvailla kuka äänen tuotti ja mitä ääntä matkitaan.

Vinkki!
Toteuttakaa ja tallentakaa myös oma minielokuva, varjo- tai pöytäteatteriesitys tai mainos.

28. 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.

29. 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.

Vinkki!
Kuvien taustan poistaminen ja kuvan siirtäminen toiseen taustaan sujuu helposti tabletilla.



30. Toisenlainen minä

Keksikää itsellenne innostava rooli. Voitte olla supersankareita, satuhahmoja tai vaikkapa sirkustaiteilijoita. Miettikää, miten hahmonne on kuvassa ja mitä rekvisiittaa kuvaan tarvitaan. Ottakaa kuvat ja leikatkaa tai poistakaa niistä tausta. Pohtikaa missä hahmo voisi seikkailla, etsikää ja kuvatkaa sopiva paikka ja liittäkää hahmo uuteen ympäristöönsä.

31. 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.



32. Omia sarjiksia!

Tehkää sarjakuvia esimerkiksi lapsen päivästä, viikon tapahtumista, lapsen keksimästä sadusta, lempilelun seikkailuista tai lempipaikoista. Miettikää tarina ja jakakaa se osiin sarjakuvan ruutujen mukaan. Sarjakuvat voi toteuttaa piirtäen tai tabletin sarjakuvasovelluksia hyödyntäen.

Vinkki!
Valmiita sarjakuvapohjia löytyy helposti netistä.

33. Minun pelihahmoni

Keskustelkaa lapsia kiinnostavista peleistä, niiden sisällöistä ja niissä esiintyvistä hahmoista. Jatkaa teeman työstämistä luomalla omat pelihahmot, jolle keksitte nimet, erityiskyvyt ja ulkoasun. Piirtäkää hahmot ja miettikää, millaisessa paikassa he elävät. Kootkaa pelihahmoista näyttely, kehitelkää oma peli tai tehkää animaatio tai sadutus, jossa hahmot seikkailevat.

Vinkki!
Päähahmot, puhekuplat ja muut toistuvat elementit voi piirtää ensin eri paperille, josta niitä voi kopioida riittävän määrän sarjakuvaa varten.

34. Lasten Talent

Järjestäkää Talent-leikkihetki, johon voi osallistua joko yleisönä tai esiintyjänä. Esiintyä voi joko yksin, pareittain tai ryhmässä. Lapset voivat esittää mitä haluavat ja aikuiset auttavat esitysten valmistelussa tarpeen mukaan. Myös kasvattajat voivat esittää matalan kynnyksen esityksiä, esimerkiksi seinään nojailua tai hassuja ilmeitä, jolloin muiden kynnys esiintyä laskee. Vähemmän innokkaiden kanssa voi myös yhdessä ideoida esitystä. Talent-leikkihetkiä kannattaa järjestää säännöllisesti, jotta lapset voivat halutessaan valmistautua ja harjoitella esityksiä. Säännöllisyys myös rohkaisee osallistumaan, kun toimintamalli tulee tutuksi.

Vinkki!
Tutkikaa lasten kanssa, miten tunteita voi ilmaista tekstiviesteissä emoji-avulla.

35. 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.

36. Meidän musiikkiohjelma

Toteuttakaa ja kuvatkaa videolle fiktiivinen musiikkiohjelma, joka rakentuu lasten toivekappaleiden ympärille. Valitkaa ohjelman juontajat ja sopikaa ketkä lapsista esittävät minkäkin kappaleen. Yleisö kannustaa ja osallistuu laulamalla mukana. Suunnitelkaa juontajien kanssa ohjelman kulku ja kappaleiden väliset juonnot. Juontoja voi harjoitella pari kertaa ennen kuvaamista, ei kuitenkaan liikaa, että ne säilyvät lyhyinä ja tuoreina. Koko ohjelman voi saada kerralla kuvattua ilman editointia käyttämällä kameran PAUSE-näppäintä. Aina kun yksi pätkä on kuvattu, painetaan PAUSE:a ja valmistaudutaan seuraavaan osioon. Näin koko ohjelma saadaan kerralla tallennettua. Ohjelma voidaan katsoa suoraan tabletin ruudulta tai tietokoneelle siirtämisen jälkeen videotykin kautta.

Minä ja meidän yhteisömme

Vinkki!
Käyttäkää vanhoja kuvia myös kuvasuunnistukseen, jos paikat ovat niistä helposti tunnistettavissa.

37. Aikamatkailua

Etsikää lasten kanssa vanhoja valokuvia lähiympäristöstä. Tehkää retkiä kuvien osoittamiin paikkoihin ja tutkikaa, miltä niissä on ennen näyttänyt. Ottakaa uusia valokuvia samoista näkymistä. Vertailkaa vanhoja ja uusia kuvia keskenään. Pohtikaa yhdessä, miten ja miksi ympäristö on muuttunut. Vanhoja, vapaasti käytettävissä olevia valokuvia löytyy esimerkiksi finna.fi -verkkopalvelusta tai voitte kysyä kuvia myös isovanhemmilta sekä alueen seuroilta ja järjestöiltä.

Vinkki!
Dokumentoikaa lähiympäristön muutoksia, kuten rakennustyömaat, ja kuvitelkaa miltä ympäristö voisi näyttää tulevaisuudessa.

38. Historian havinaa

Tutkikaa oman asuinalueen, leikkipuiston tai päiväkodin historiaa ja tehkää siitä digitarina, kollaasi, video tai muu mediaesitys. Voitte hankkia lasten kanssa tietoa haastattelemalla, tutkimalla vanhoja valokuvia ja etsimällä paikkaan liittyvää vanhaa esineistöä sekä mahdollisia historiikkeja.

39. Mitä ennen leikittiin?

Tutkikaa, millaisia leikkejä lapset entisaikaan leikkivät. Haastatelkaa lasten kanssa isovanhempia tai vanhempia heidän suosikkileikeistään, -leluistaan, -lauluistaan sekä -mediahahmoistaan. Dokumentoikaa haastatteluja piirtämällä, kuvaamalla, videoimalla tai äänittämällä. Kootkaa leluista ja suosikeista näyttely sekä opetelkaa yhdessä vanhoja suosikkilauluja ja -leikkejä.

40. Perinneleikit tutuiksi!

Tutustukaa lasten kanssa erilaisiin perinneleikkeihin ja tehkää niistä opetusvideoita pienryhmissä esimerkiksi Kamerakynä-menetelmällä: Yksi kuvaa, yksi selostaa ja toiset näyttävät, miten leikkiä leikitään. Valmiista videoista voi koota leikkien vinkkipankin koko yksikön käyttöön.

41. Käpylehmät digiajassa

Kerätkää lasten kanssa erilaisia luonnonmateriaaleja ja askarrelkaa niistä perinteisiä käpylehmiä tai muita hahmoja. Yhdistäkää vanhaa ja uutta lasten leikkikulttuuria keksimällä tarinoita, joissa hahmot seikkailevat liikkuvassa kuvassa Stop Motion -animaation keinoin. Katso lisää animaatiosta: Oivallus 25.



42. Merkitykselliset paikat

Tehkää retkiä lapsille tärkeisiin kohteisiin, esimerkiksi lempileikki-paikkaan lähellä kotia. Suunnitelkaa retket lasten kanssa hyödyntämällä netin karttapalveluja ja tutkikaa samalla, miten pitkä matka on ja kuinka kauan se kestää. Retkikohteen valinnut lapsi toimii matkaoppaana ja esittelee valintaansa. Retkelle voi tulostaa kartan mukaan tai seurata reittiä mobiililaitteen näytöltä. Matkaa voi seurata ja tallentaa myös liikuntasovelluksia ja -teknologiaa hyödyntäen (esimerkiksi Sports Tracker, askelmittari). Dokumentoikaa retket lasten kanssa kuvaamalla, tallentamalla äänimaisemia sekä merkitsemällä kohteita karttaan.

Vinkki!
Kootkaa äänestyksen tuloksena ryhmän TOP-5 suosikkiruoat ja tehkää lasten kanssa ehdotus keittiölle toiveruokapäivästä tai -viikosta.

43. 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, lepoetken 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.

44. Kulttuurit ympärillämme

Tutkikaa ja pohtikaa lasten kanssa oman lähiyhteisön monimuotoisuutta. Huomioikaa eri kielet ja kulttuurit, joiden keskellä lapset elävät. Kutsukaa lasten vanhempia tai isovanhempia kertomaan oman kulttuurin tavoista ja tapahtumista. Etsikää lisätietoa kirjastosta, netistä tai vaikkapa haastattelemalla ihmisiä. Dokumentoikaa kuulemaanne, näkemäanne ja löytämäanne tietoa kuvin, tarinoin, äänitallentein ja videoin.

Vinkki!
Voitte tutkia retkellä nähtyä Google Earthin avulla ja vertailla näkymiä itse otettuihin kuviin reiteiltä.

45. Ennen ja nyt

Tutustukaa kotiseudun museoihin ja tutkikaa, millaista oli ennen ja mikä on muuttunut. Perustakaa myös oma museo, johon lapset voivat tuoda kotiaan tai isovanhemmiltaan näytille vanhoja esineitä tai valokuvia, joita yhdessä tutkitaan. Järjestäkää opastettuja kierroksia museossanne.

Vinkki!
Tehkää video, jossa selostatte laitteen toimintaa.

46. 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. Kuvaikaa niiden toimintaperiaatteita.

47. Sukupolvelta toiselle

Tehkää yhteistyötä lähistön vanhainkotien kanssa. Haastatelkaa vanhuksia, opettakaa heille uusia lauluja tai leikkejä ja pyytäkää heitä opettamaan lapsille joitakin perinteisiä laululeikkejä.

48. Mitä leikeissä tapahtuu?

Tukekaa ryhmäytymistä ja pitkäkestoista leikkiä dokumentoimalla lasten leikkejä videolle. Katselkaa yhdessä videoita ja keskustelkaa niistä lasten kanssa. Kenen kanssa leikit? Mitä leikitte? Voisiko leikkiin palata ja miten sitä voisi jatkaa?

49. Media puhututtaa

Keskustelkaa lasten kanssa heille tärkeistä mediahahmoista ja -kokemuksista. Pohtikaa yhdessä millaiset sisällöt kiinnostavat ja mitkä asiat mietityttävät. Mikä on lapsille sopivaa sisältöä ja mitä ikärajat oikein tarkoittavat? Entä mitä voi tehdä, kun kohtaa jotakin pelottavaa tai epämiellyttävää?

50. Meidän suosikit!

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

Vinkki!
Mainiot mediaperheet
-materiaalista löytyy
hauskoja tehtäviä
mediaailtaan tai
muhun toimintaan.

51. Media perheissä

Tehkää mediakysely ja selvittäkää vanhempien ajatuksia, käsityksiä ja toiveita mediakasvatuksesta. Keskustelkaa tuloksista vanhempainillassa. Järjestäkää yhteinen mediailta, jossa lapset ja vanhemmat voivat leikin kautta kokeilla median tuottamista.



52. 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 mahdollittoman saa näyttämään todelliselta. Tutustukaa kuvien muokkaamiseen ja leikitelkää animaatioilla, katso Oivallukset 25 ja 29.

53. Tutkimusmatkalla lelukuvastoihin

Mainonta toistaa stereotyyppioita ja luo vahvoja mielikuvia esimerkiksi sukupuolista ja niiden eroavaisuuksista. Lelukuvastoissa loistavat vaaleanpunainen prinsessa-maailma ja tummanpuhuva taistelijoitten ja teknologian valtakunta. Lapsille kuvastot ovat toiveiden aarrearkku. Tutkikaa kuvastoja yhdessä, keskustelkaa toiveista ja tarpeellisuudesta. Nostakaa esille mitä kuvastossa yritetään mainostaa pojille ja mitä tytöille, ja pohtikaa, onko suosikeissa lopulta suurtakaan eroa.

54. Meidän logo

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



55. Kaveritaidot kuviksi

Pohtikaa yhdessä mitä ystävyys on, millainen on hyvä ystävä ja miten kaikilla olisi ryhmässä mukavaa. Tehkää pohdintanne näkyväksi esimerkiksi kuvaamalla mukavia kohtauksia videolle ja tekemällä ryhmälle kuvalliset säännöt.

Tutkin ja toimin ympäristössäni

56. 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.

57. 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.

58. Lähiympäristön merkit

Havainnoikaa ja "lukekaa" lähiympäristöstä löytyviä merkkejä (rekisterikilvet, kyltit, liikennemerkit), viestejä ja lukumääriä. Tarkastelkaa esimerkiksi hetki liikennettä ja laskekaa kuinka monta mainosta, liikennemerkkiä, jalankulkijaa tai punaista autoa näette. Tutkikaa liikennemerkkien muotoja ja värejä, pohtikaa mitä merkit tarkoittavat (varoitus, kehoitus jne.) ja luokitelkaa niitä niiden ominaisuuksien mukaan.

59. Kuvausleikit

Tutkikaa ympäristöä leikkimällä kuvausleikkejä. 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.

60. Teknologia retkillä

Käyttäkää koko kaupunkia oppimisen ympäristönä. Tutustukaa luonnonympäristöön ja puistoihin sekä rakennettuun ympäristöön, kuten museoihin, kirjastoihin, teattereihin ja muihin kulttuurilaitoksiin. Hyödyntäkää retkillä myös teknologiaa. Tutustukaa reittiin ja retkikohteeseen etukäteen erilaisten karttapalveluiden avulla, laskekaa askelia askelmittarilla tai tutkikaa kuljettuja reittejä esimerkiksi Sports Trackerilla. Dokumentoikaa retkeä eri tavoin ja käsitelkää kokemuksia yhdessä.



61. Mitä retkellä tapahtui?

Muistelkaa yhdessä retkeä ja pohtikaa mitä sen aikana tehtiin ja opittiin. Tulostakaa retkikohteesta kartta ja liittäkää siihen valokuvia retkeltä (mitä missäkin kohtaa matkan varrella tapahtui/kuvattiin). Valokuvat ja videot voi liittää karttaan myös Aurasma-sovellusta hyödyntäen.

62. Luonnon värikartta

Tutkikaa millaisia värejä luonnosta voi löytyä eri vuodenaikoina. Etsikää luonnosta eri värisiä asioita (apuna esimerkiksi maalien värikartat) ja kerätkää niitä yhteen värikartaksi ja kuvatkaa se. Värikartan voi toteuttaa myös kuvaamalla eri värisiä asioita ja kokoamalla kuvista kollaasin.

63. Lempipaikkani luonnossa

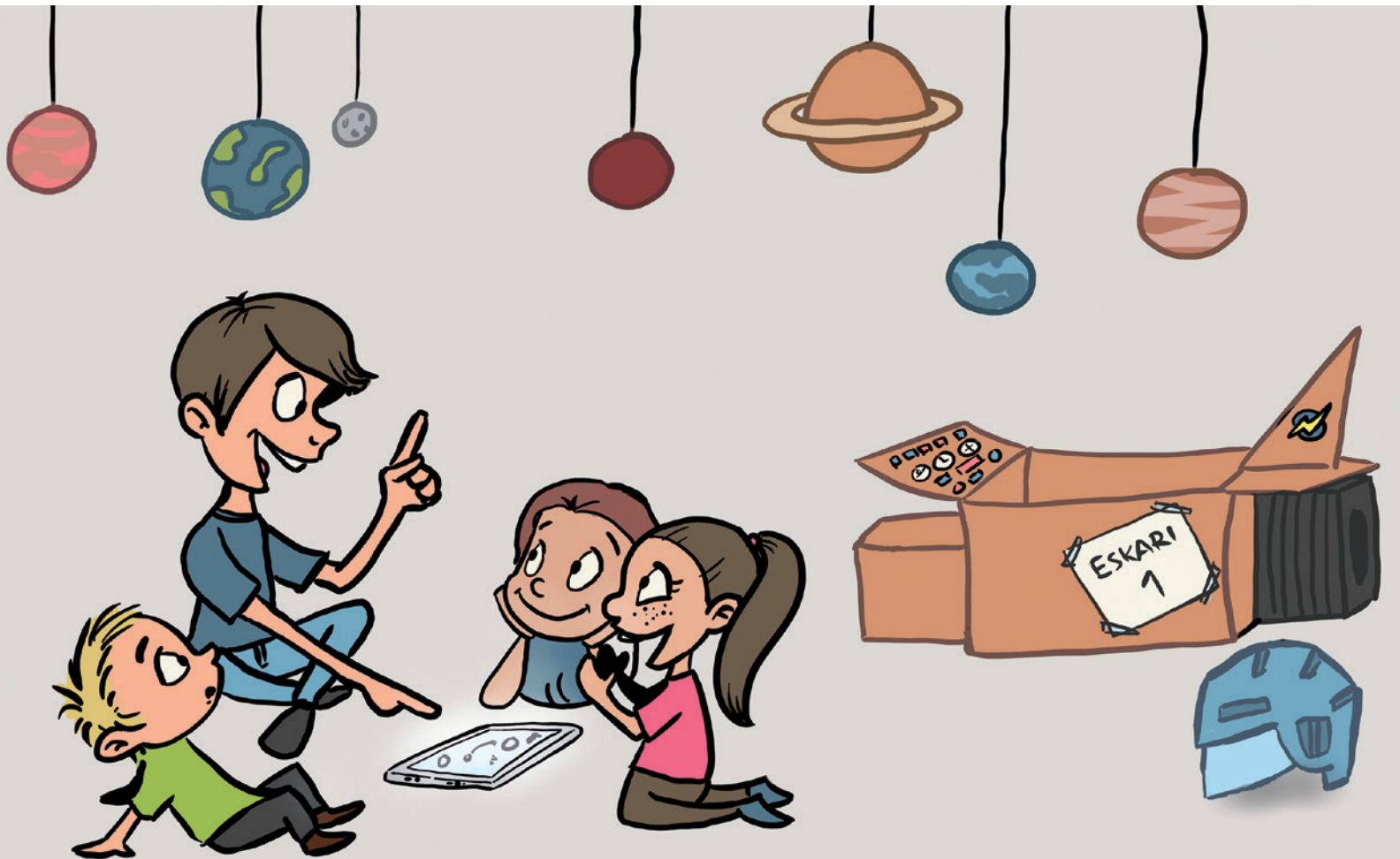
Jokainen kuvaa mielenkiintoisen paikan luonnosta. Tulostakaa kuvat, kehystäkää ne ja koristelkaa kehykset esim. luonnonmateriaaleilla. Pohtikaa samalla kuvien kautta esimerkiksi mikä kuuluu luontoon ja mikä ei, mitä erilaisia puulajeja ja kukkia kuvissa on tai minkä puun käpy.

64. 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.

65. Lähikuvassa luonto

Miltä käpy näyttää suurennuslasin läpi? Miltä lentomuurahaisen siivet näyttävät läheltä? Tutkikaa luupeilla luonnon pieniä yksityiskohtia ja kuvatkaa niitä luuppien läpi.



66. Ääniä luonnosta

Nauhoittakaa luonnonääniä ja luonnonmateriaaleilla tuotettuja ääniä. Mitä kuuluu, kun ollaan aivan hiljaa tai kun tehdään itse ääniä vaikkapa soittamalla kepeillä tai koputtelemalla kiviä toisiaan vasten? Erilaisia luonnon äänimaisemia voi nauhoittaa esimerkiksi tabletin ääninauhurilla.

67. Monipuolista tiedonhakua

Etsikää tietoa erilaisista teemoista ja lapsia kiinnostavista asioista. Hyödyntäkää esimerkiksi internetiä, asiantuntijoita tai museoita. Tehkää myös retki kirjastoon etsimään tietoa. Miettikää etukäteen lasten kanssa ilmiöstä tai asiasta kysymyksiä, joihin etsitte yhdessä vastauksia. Dokumentoikaa tiedonhakuprosessi.

68. Lähiympäristön teknologiaa

Tutkikaa teknologiaa lähiympäristössä. Pohtikaa missä kaikkialla oikeastaan on teknologiaa, purkakaa vanhoja laitteita ja tutustukaa erilaisten laitteiden toimintaperiaatteisiin. Tehkää lisäksi omia teknologisia keksintöjä, kuten suunnitelkaa omia robotteja tai hassuja laitteita.

69. Tutkimusten dokumentointi

Mikä uppoaa tai kelluu? Mikä on painavin? Mikä on pisin? Harjoitelkaa mittaamista, punnitsemista, laskemista ja vertaamista tekemällä erilaisia tutkimuksia. Dokumentoikaa tutkimuksen eri vaiheet esimerkiksi valokuvamalla tai piirtämällä.

70. 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.

Vinkki!
Kamerakynän pedagogiikka on mainio menetelmä videokuvaamisen hyödyntämiseen varhaiskasvatuksessa.

71. 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.

72. Matikkamuistipeli

Kuvatkaa esimerkiksi numerot 1-10 ja niille pareiksi vastaavat lukumäärät esineillä, kuten multilink-palikoilla. Liimatkaa kuvat samanlaisille pohjille, laminoikaa kortit ja pelatkaa niillä muistipeliä.

73. Ilmiö animaatioksi

Tutkikaa jotakin ilmiötä, kuten lumen sulamista tai kasvin kasvamista, kuvaamalla sitä vaiheittain. Katsokaa kuvat nopeasti peräkkäin tai hyödyntäkää kuvaamisessa Stop Motion -animaatiosovellusta, jolloin saatte muutokset näkyviin animaationa. Katso lisää animaatiosta: Oivallus 25.

74. Sään havainnointi

Havainnoikaa säätä ja lämpötilaa sekä verratkaa omia mittauksianne lehdestä tai verkosta löytyneisiin säätieloihin. 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.

75. Kirjastoprojekti

Toteuttakaa lasten kanssa kirjastoprojekti, jonka aikana vieraillette eri kirjastoissa ympäri kotikaupunkia. Selvittäkää etukäteen esimerkiksi karttapalvelun avulla, miten kirjastoihin pääsee. Tutustukaa kirjastoon rakennuksena. Pohtikaa esimerkiksi, kuinka monta kerrosta rakennuksessa on ja onko se vanha vai uusi. Vierailkaa lastenosastolla ja tutkikaa esimerkiksi mitä kirjoja siellä on, miten ne on luokiteltu ja onko siellä muuta kuin kirjoja. Kirjastossa voi antaa lapsille myös erilaisia pieniä tehtäviä (etsi kirja, joka alkaa nimesi alkukirjaimella tai jonka kannessa on sinistä väriä). Kirjastoretkillä on hyvä varata aikaa myös lasten omaan ympäristön tutkimiseen ja vaikkapa lukea heille paikan päällä jokin kirja.



76. Kuvaaminen pahvikehyksillä

Ympäristön rajaaminen eri välinein helpottaa tarkkojen havaintojen tekoa ja huomion tarkentamista yksityiskohtiin. Käyttäkää pahvikehyksiä kameran tavoin ympäristön tarkasteluun. Pohtikaa ensin mitä "kuvataan" ja kuinka lähelle kohdetta kehyksen viette. Kuvan voi työstää paperille esimerkiksi piirtämällä. Katso myös Oivallus 59: Kuvausleikit.

77. Ohjelmoi kaveri aarteen luo

Sukeltakaa leikillisen 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.

78. Bongaa laite!

Tutkikaa lasten kanssa monipuolista teknologista ympäristöä. Bongatkaa retken aikana erilaisia teknologisia välineitä ja dokumentoikaa havainnot kuvaamalla tai piirtämällä.

79. Bee-Bot tutuksi

Bee-Bot-robotti on innostava väline, jonka ohjaaminen kehittää ongelmanratkaisutaitoja. Sitä voi hyödyntää kerronnan tukena, kirjainten, värien, numeroiden tai muotojen harjoitteluun, sanavaraston kartuttamiseen, tunnetaitojen kehittämiseen ja moneen muuhun.

Tutustukaa ensin Bee-Botin komentoihin leikin kautta (esimerkiksi Oivallus 85: Kaverirobotin ohjaus). Tehkää Bee-Botille lyhyitä ratoja esimerkiksi rakennuspalkoista tai piirtäkää ruudullinen alusta itse (ruudun koko 15cm x 15cm). Myynnissä on myös läpinäkyviä, taskullisia alustoja. Taskuihin voi laittaa muun muassa kirjain-, numero-, liikunta-, tunne- tai laulukortteja, lasten piirustuksia ja heidän ottamiaan valokuvia. Tehtävänä voi olla esimerkiksi löytää tietty kuva, etsiä oman nimet kirjaimet, ratkaista pieni laskutehtävä tai kuva-arvoitus. Lisähaastetta saa rakentamalla alustalle esteitä vaikka palikoista!

80. Bee-Bot tanssimaan!

Kun Bee-Bot on tuttu, kokeilkaa reittien suunnittelua piirtämällä. Keksikää Bee-Botille oma tanssikuvio ja piirtäkää se tyhjälle ruudukolle. Tehtävänä on ohjelmoida Bee-Bot tanssimaan piirretyn suunnitelman mukaan. Jos käytettävissä on useampi Bee-Bot, voi tanssi olla myös paritanssi. Liikkukaa myös itse ohjelmoinnin mukaan!

81. Bee-Bot-peli

Harjoitelkaa Bee-Bot-pelin avulla käsitteitä eteen ja taakse sekä oikea ja vasen. Tehkää Bee-Botin painikkeita vastaavat kortit (nuoli eteen, taakse ja käännökset) sekä lukumäärä- tai numerokortit. Pinotkaa kortit kahteen erilliseen pakkaan ja nostakaa molemmista yksi. Sanallistakaa ohje, ohjelmoikaa Bee-Bot liikkumaan sen mukaan tai liikkukaa ohjeen mukaan itse.

Kasvan, liikun ja kehityn



82. 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.

83. Mahdottomat liikkeet

Keksikää ja kuvatkaa mahdottomia liikuntasuorituksia, esimerkiksi hyppy pöydän yli, kävely seinän läpi tai laskeminen liukumäessä ylöspäin. Kuvaamisessa voitte hyödyntää animaatio- tai reverse video -sovelluksia. Katsokaa videot tai animaatiot yhdessä ja pohtikaa, olisiko liike oikeasti mahdollista tehdä ja jos, niin miten.

Kokeilkaa esimerkiksi seinään katoamista animaation keinoin. Kuvaaja valitsee kuvakulman, jossa näkyy seinä ja riittävästi ympäristöä, jotta seinän läpi kulkevien liikkumista tallentuu animaatioon. Kävelijät liikkuvat jonossa askel kerrallaan kohti seinää ja kuvaaja ottaa kuvan jokaisen askeleen jälkeen. Kun ensimmäinen kävelijä on seinässä kiinni, otetaan kuva, jonka jälkeen hän tulee kuvasta pois. Muut pysyvät paikoillaan ja otetaan uusi kuva. Näin syntyy illuusio, että kävelijä on kadonnut seinään. Sama toistetaan kaikkien kävelijöiden kohdalla. Kun viimeinenkin on kadonnut seinän sisään, otetaan vielä yksi kuva, jossa ei näy ketään. Lue lisää animaatioista: Oivallus 25.

84. 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 Aurasma sovelluksen avulla joulukalenteriin tai tehtävärasteihin sekä piilottaa QR-koodien taakse tilaan, jossa lasten kanssa liikutaan.



85. Kaverirobotin ohjaus

Tutustukaa leikkillisesti 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 lisää vaikeusastetta robottien ja ohjelmoijien taitojen karttuessa. Ideoikaa yhdessä lisää käskyjä ja kokeilkaa antaa robotille useita käskyjä peräkkäin.

86. Liiku kuin kone

Ideoikaa ryhmässä laite ja miettikää, mikä kaikki laitteessa liikkuu ja millaista ääntä se pitää. Päätäkää, kuka toimii minäkin laitteen osana ja muodostakaa laite yhdessä. Kun laitepatsas on valmis, käynnistäkää se ja liike alkaa!

Vinkki!
Antakaa kätkön etsiminen perheille kotitehtäväksi.

87. Geokätköillään!

Tehkää lasten kanssa omia geokätköjä. Piilottakaa lähiympäristöön kätköjä, kuten pieniä muovirasioita, joissa on jokin tehtävä sekä kynä ja vihko, johon kätköllä vierailijat voivat kirjata puumerkinsä. Piirtäkää lasten kanssa karttoja kätköille tai käytäkää suunnistamisen apuna valokuvia. Voitte myös tallentaa mobiililaitteen avulla paikan koordinaatit talteen sekä etsiä niiden ja karttasovellusten avulla kätköjä.



88. Tarinakätkö

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

89. Omat urheilukisat

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

90. 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!

91. Mediahahmoviesti

Tehkää lasten kanssa mediahahmoista muistipelikortit (katso Oivallus 50: Meidän suosikit). Erottakaa parit kahteen erilliseen pinoon ja jakakaa lapset kahteen joukkueeseen. Joukkueet asettuvat jonoiksi leikkialueen reunaan ja toisen pinon kortit laitetaan maahan sopivan juoksumatkan päähän. Toisesta pinosta jonojen ensimmäiset ottavat yhden kortin. Joukkueiden tehtävänä on löytää korteille parit. Lapset juoksevat vuorotellen etsimään paria kääntämällä yhden kortin maasta. Jos käänetty kortti ei ole pari, lapsi juoksee antamaan kortin seuraavalle jonossa olevalle. Näin jatketaan, kunnes pari löytyy. Parin löydyttyä lapsi nappaa kortin mukaansa ja vie ryhmälleen. Seuraava juoksija ottaa uuden kortin ja näin jatketaan, kunnes kaikki parit on löydetty. Lopuksi lasketaan parit.

92. 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.

93. Kasvumittarit

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

94. 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.

95. Liikkumismerkit

Tutustukaa lähiympäristön liikennemerkkeihin ja liikennesääntöihin. Hyödyntäkää merkkejä päiväkodilla ja luokaa omia liikkumiseen kannustavia merkkejä ja ohjeita: pysähdy ja hyppää viisi kertaa, kulje kyykkykävelyä tai seuraa askelmerkkejä.

96. Mertarannan saappaissa

Tehkää liikuntaselostus tai -video johonkin keksittyyn leikkiin, peliin tai urheilulajiin. Yksi kuvaa, toinen selostaa ja muut liikkuvat. Järjestäkää esimerkiksi puunhalaoksen MM-finaali, jossa kahden minuutin aikana pitää halata mahdollisimman montaa puuta.

97. Voi, mitkä tavat!

Kuvatkaa päiväkodin ruokailuhetki hyvien tapojen mukaisesti ja sitten "nurin kurin". Katselkaa videot yhdessä ja keskustelkaa pöytätapojen merkityksestä.

Vinkki!

Kuvatkaa eri ruokia myös itse. Tehkää kuvakortit seinälle eri kokoisista annoksista tai kuvakooste lasten lempiruoista.

98. 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.

99. 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!

100. Oivallukset jakoon!

Saitteko snadin tai bulin Oivalluksen? Kiinnostaisiko kuulla, mitä naapuriryhmässä on kokeiltu ja mistä innostuttu? Järjestäkää talossanne, yksikössänne tai alueellanne foorumi osaamisen jakamiseen ja yhdessä kokeiluun. Tehkää pienetkin ideat ja oivallukset näkyviksi mediailmaisun keinoin ja välinein!

Varhaiskasvattajana digiajassa

Tunnista mediakulttuurin mahdollisuudet varhaiskasvatukselle, muista myös pelisäännöt

Ammenna ryhmäsi lasten kiinnostuksen kohteista, osaamisesta ja kokemuksista



Hyödynnä verkostoja, jaettua osaamista sekä monimuotoisia oppimisympäristöjä - jaa osaamista myös itse!



Kokeile rohkeasti ja luovasti erilaisia menetelmiä ja välineitä



Sanoita ja tee koettua ja opittua näkyväksi yhdessä lasten kanssa



Ole kiinnostunut ryhmäsi lasten mediakulttuurista

Tiedosta roolisi (media)kasvattajana ja jalosta osaamistasi



**Helsinki
Helsingfors**