

DIGIVINKIT

KESÄPÄIVYSTYKSEEN



Kuva: Mediataitokoulu.fi / Janne Kukkonen

**NAPPAA TÄSTÄ RYHMÄÄSI
MUUTAMA KIVA DIGIÄ
HYÖDYNTÄVÄ TOIMINTAIDEA
MUKAVAA KESÄÄ!**

RETKI KIRJASTOON

Suunnatkaa joku päivä retkelle kirjastoon. Kirjat ovat osa lasten mediaympäristöä ja loistava tapa tukea tutkimista sekä oppimista! Lainatkaa esimerkiksi luontokinja, josta näkee erilaisia kasveja, eläimiä, hyönteisiä tai vaikka kivilajeja ja ottakaa se seuraavalle metsäretkelle mukaan luuppien lisäksi!



Kuva: Mediataitokoulu.fi / Janne Kukkonen

Kirjastosta löytyy myös paljon digiaiheisiä tai digia hyödyntäviä kirjoja, joista löytyy kattava lista Peda.netistä Lempäälän varhaiskasvatuksen Digi -sivustolta!

Tässä niistä muutama:

- *Rinna Saramäen* **Taskulamppuseikkalu -sarjan** kirjat (Maan uumeniin, Ylös avaruuteen ja Meren syvyyksiin)
- *Jade Haapasalon* **Tietopalat: Pienet suuret keksinnöt** kirja, jossa kerrotaan maailmaan rikastuttaneista oivalluksista sekä ihmisistä niiden takana
- *Andrea Beatyn* **Roosa Ruuti, insinööri** -kirja, jossa Roosa keksii ja toteuttaa milloin mitäkin suuria keksintöjä omassa huoneessaan. Kirja voi toimia mukavana alustuksena ryhmän lasten omalle keksimispajalle!
- Erilaiset **Lego -kirjat** (robotit, transformer, mestarirakentajan lego -kirja, eläimet ym.) innostavat lapsia rakentamaan mallin mukaan, jolloin hahmottamisen taidot sekä loogisen päättelyn taidot kehittyvät ja lapsi harjanauttaa samalla ohjelmoinnissa tarvittavia taitoja



Kuva: Mediataitokoulu.fi / Janne Kukkonen

KEKSI JA TOTEUTA OMA KAVERI

Kirjastoretkellä kannattaa lainata myös *Tom Percivalin* kirja **Isla saa kavereita**. Lukekaa kirja pienryhmälle ja suunnitelkaa tarinan inspiroimina itsellenne omat mielikuvituskaverit. Kaveri voi olla eläin, ihminen, satuhahmo tai vaikka robotti, mutta sille kannattaa piirtää kaksi kättä ja jalkaa.

Kun kaverit ovat valmiita voitte saada ne liikkumaan hyödyntämällä Animated Drawings -sivustoa.

(<https://sketch.metademolab.com/>)

Sivusto ei vaadi kirjautumista, mutta on englanninkielinen. Voit tallentaa animoidut kaverit ja jakaa ne vaikka vanhemmille blogissa!

Jatka projektia keksimällä kaverillesi erilaisia piirteitä, kuten lempiasioita, vahvuuksia, mitä hän vielä harjoittelee tai missä hän asuu. IPadien Self servicesta löytyvän Chatter Kid -sovelluksen avulla voitte laittaa mielikuvituskaverin vielä itse kertomaan itsestään.



Kuva: Mediataitokoulu.fi / Janne Kukkonen

OMAN KASVION TEKO



Kuva: Mediataitokoulu.fi / Janne Kukkonen

Tutustukaa erilaisiin kasvilajeihin lainaamanne luontokirjan innoittamina. Kuvatkaa yhdessä lasten kanssa löytämiänne eri lajeja, tulostakaa ne ja joko käsin tai tietokoneella/iPadilla kirjoittakaa kasvin nimi, löytöpaikka ja päivämäärä näkyviin. Kerätkää näkyville löytämiänne eri lajeja. Samalla lapset oppivat tunnistamaan eri kasvilajeja ja pääsevät harjaannuttamaan digitaalista osaamistaan!

Aiheena voivat olla myös ötökät tai vaikka kivilajit, jos ne kiinnostavat ryhmän lapsia enemmän!

RAKENNA MALLISTA

Käyttäkää apunanne tässä tehtävässä esimerkiksi legoja, dubloja, multilink -palikoita, jäätelötikkuja tai vaikka geometrisiä paloja. Tehtävää voidaan tehdä niin, että aikuinen tai lapsi tekee ensin mallin, jonka muut yrittävät mallintaa tai vaikka pareittain.

Mallit voidaan myös kuvata ja tulostaa, jolloin tehtävää voidaan helposti tehdä toistekin!

Netistä löytyy myös paljon valmiita rakentelukortteja, kuten Hääräämön Rakenna mallista Legoilla tulostettavat mallikortit! (<https://www.haaraamo.fi/2022/08/eskarimatikka-rakenna-mallista-legoilla.html>)

POKEPALLOT HUKASSA

Tehkää hamahelmistä erilaisia pokepalloja ja silittäkää ne. Piilottakaa vuorotellen valmiit pokepallo, ottakaa piilosta kuva ja antakaa kaverin lähteä kuvan avulla pokepallo -jahtiin.

Piilotettava hamahelmitieos voi olla myös jokin muu lapsia kiinnostava media-aihe, kuten Minecraft hahmo!



Kuva: Mediataitokoulu.fi / Janne Kukkonen

ETÄRETKI ELÄINTARHAAN

Virittäkää videotykki (tai läppäri/iPad) ja matkustakaa eri puolille maailmaa tai ihan vain Suomea katsomaan erilaisia eläimiä webkameroiden välityksellä.

- <https://sdzsafaripark.org/live-cameras> (mm. vesikkaeläin, kirahvi, tiikeri, simpanssi, paviaani, pingviini, koala, jääkarhu, norsu, virtahepo ja panda)
- <https://nationalzoo.si.edu/webcams> (leijona, kaljurotta, norsu, panda ja fretti)
- <https://www.korkeasaari.fi/ajankohtaista/livestream/#00ec09f6> (gundit ja pikkumangustit)
- <https://wwf.fi/luontolive/itamerenorppa/> (norppa, lapinpöllö ja sääksi)

KEKSIJÄPAJA



Kuva: Mediataitokoulu.fi / Janne Kukkonen

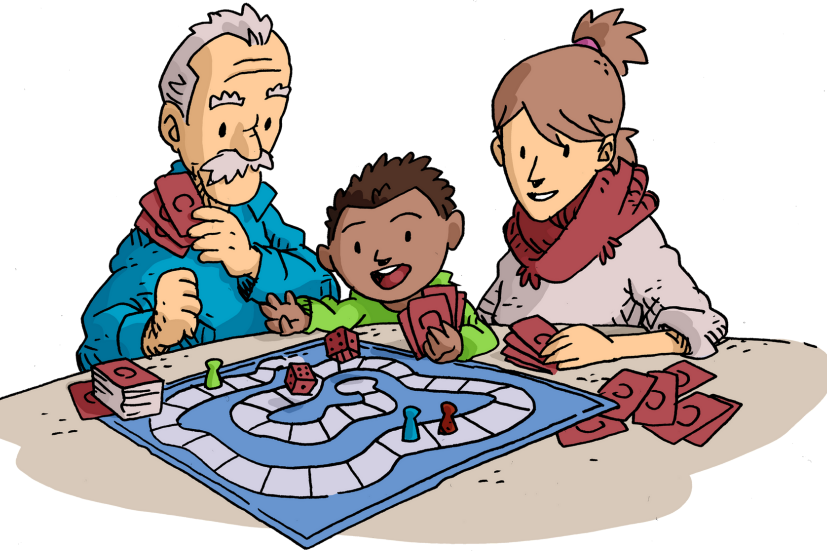
Kaivakaa askartelutarastosta kaikkea ja mahdollista lapsille esille ja antakaa luovuudelle siivet!

Aluksi on hyvä kannustaa lapsia suunnittelemaan minkälaisen laitteen haluaa itselleen rakentaa ja mihin sitä on tarkoitus käyttää. Suunnittelussa kannattaa käyttää apuna kynää ja paperia.

Kun suunnitelma on valmis ja visio omasta laitteesta selkeä, voi siirtyä askartelumateriaaleihin. Lasten laitteita kannattaa ihmetellä yhdessä, pohtia mistä se käynnistyy ja mitä eri napeista, vivuista tai muista vastaavista tapahtuu.

Laite voi hyvin olla myös jo olemassa oleva keksintö esim. älypuhelin, kamera, tabletti tai tietokone!

OMAN PELIN SUUNNITTELU



Kuva: Mediataitokoulu.fi / Janne Kukkonen

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?

Kun pelaaminen ja sääntöjen käsite on lapsille jo tutumpi, voi yhdessä miettiä, mitä pelissä on tarkoitus tehdä ja millaiset säännöt omassa pelissä voisi olla. Laatikkaa säännöt ja testatkaa niitä.

Omaa peliä suunniteltaessa on hyvä tutustua päiväkodilla jo oleviin peleihin yhdessä lasten kanssa. Mitä pelejä löytyy? Onko digitaalisilla laitteilla joitain pelejä? Mitkä ovat hausimpia? Miten niitä pelataan?



Kuva: Mediataitokoulu.fi / Janne Kukkonen