

Helsinki

Satuja, mediaa ja monilukutaitoa

- mediasatutuokioita kirjaston ja varhaiskasvatuksen käyttöön

Helsinki

Saatteeksi

Satutunnit ovat kirjaston ydintoimintaa – jo vuosikymmenien ajan lapsia on johdateltu tarinoiden maailmaan erilaisia lukutaitoja hyödyntäen. Satutuokion ydin on tarina, josta kaikki toiminta lähtee. Joskus lapset löytävät tarinan parhaiten taitavasti ääneen luettuna, joskus on tarpeen hyödyntää vaikkapa draamaa, lauluja ja leikkejä, kuvia ja joogaa. Erilaiset lähestymistavat tarinan maailmaan tekevät sadusta saavutettavan: siinä missä yksi lapsi nauttii sadusta eniten tarinaa kuunnellen, toinen pääsee parhaiten tarinan kyytiin esimerkiksi liikkumalla tai kuvia tarkastellen. Satu voi muuttua eläväksi monella tapaa!

Yksi tapa rikastaa satutuokioita on hyödyntää jatkuvasti monipuolistuvaa mediaa tarinankerronnan tukena. Suuren Lukuseikkailun ja Monilukutaitoa Opitaan Ilolla (MOI) –kehittämishojelman inspiroimina Helsingin kaupunginkirjaston pedagoginen tiimi ja Mediakasvatuskeskus Metka ideoivat erilaisia satutuokioita, joissa media on perinteisen kirjan lisäksi läsnä myös muilla tavoilla. Tarinoiden muuntuessa moneen muotoon päästään lasten kanssa hyödyntämään samalla erilaisia lukutaitoja. Monilukutaito on käsitteenä varsin laaja, mutta kiteytettynä sillä tarkoitetaan erilaisten viestien tulkinnan ja tuottamisen taitoja. Viestit voivat olla kirjoitetussa, puhutussa, audiovisuaalisessa tai digitaalisessa muodossa. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016, 23-24.) Mediasatutuokioissa näitä erilaisia viestejä ovat esimerkiksi ääneen luettu tarina tai kuvat, joita yhdessä tutkitaan. Näistä luodaan yhdessä mielikuvia, tehdään havaintojen pohjalta päätelmiä ja käsitellään ja työstetään kuultua ja nähtyä erilaisissa mediaympäristöissä.

Kokonaisuuteen kuuluu kolme tuokiota, joista kunkin lähtökohtana on kirjan tarina. Tarinoiden käsittelyn tukena hyödynnetään mm. e-kirjaa, lisättyä todellisuutta ja Bee-Boteilla koodaamista. Tuokioissa kuunnellaan, jutellaan, leikitään, luetaan kuvia ja pelataan. Kohderyhmänä ovat 3-8-vuotiaat lapset. Kuhunkin tuokioon kuuluu Vinkkiboksi-osuus, josta löytyy ideoita, miten tuokion aiheita voi lasten kanssa käsitellä myös tuokion jälkeen. Koodaa Olgan polku- ja Kuva herää eloon –tuokiot on käännetty myös ruotsiksi. Lisäksi mukana on esittely ruotsinkielisestä Bokbio-sivustosta, josta löytyy ideoita elokuvien hyödyntämiseen satutuokioissa.

Paketti on suunnattu erityisesti kirjastolaisille ja varhaiskasvatuksen parissa työskenteleville. Tuokioita saa vapaasti hyödyntää ja muokata (CC BY-NC). Onni-poika –värityskuvia ja Helsingin kaupunginkirjastolaisten käytössä olevia Karoliina Pertamon kuvituskuvia saa kuitenkin käyttää vain tuokioiden yhteydessä, eikä niitä saa muokata tai levittää muissa yhteyksissä.

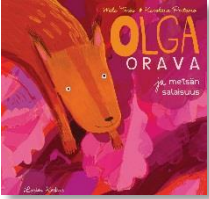
Suuri kiitos kirjailijoille ja kuvittajille, joiden mainioiden tarinoiden innoittamina saamme työskennellä - Mila Teräs, Karoliina Pertamo, Sanna Pelliccioni, Kaisa Happonen ja Anne Vasko, kiitos yhteistyöstä!

Tammikuussa 2018

*Helsingin kaupunginkirjaston pedagoginen tiimi
Mediakasvatuskeskus Metka*

Palautteet ja tiedustelut:

*Piia Bågman, Helsingin kaupunginkirjasto
piia.bagman@hel.fi*



Koodaa Olgan polku!

*Pohjautuu kirjaan: Olga Orava ja metsän salaisuus
Mila Teräs, kuv. Karoliina Pertamina, Lasten keskus 2014*

Tuokiossa luetaan lasten kanssa Olga Orava ja metsän salaisuus –kirja ja kuljetaan Bee-Boteilla Olgan matkassa satuhahmojen parissa. Tuokiossa rauhoitetaan ääneen luetun tarinan äärelle ja pohditaan yhdessä kirjan hahmoille tärkeitä asioita. Satu jatkuu koodaamisen äärellä ja siirtyy leikiksi!

Kohderyhmä: 5-6 –vuotiaat

Osallistujamäärä: 10-12 lasta

Kesto: 45 minuuttia

Tuokioon tarvitaan:

- Bee-botit (1 setti)
- Olga Orava ja metsän salaisuus –kirja
- Maalarinteippiä
- Laminoidut eläinhahmot 1-2 korttina (Huom! Karoliina Pertamon kuvittamat kortit ovat tekijänoikeussyistä ainoastaan Helsingin kaupunginkirjaston työntekijöiden saatavilla. Kortit kulkevat Bee-Bot-settien mukana.)
- Kartonki ja värikyniä, mikäli koodausmatto piirretään itse

Tuokion kulku:

1. Lämmitellään: koodaa kaveri!

- Ryhmä jaetaan pareihin tai pienryhmiin
- Kaveri ohjelmoidaan liikkumaan tilassa kuin Bee-Bot. Käydään läpi komentokäskyt:
 - Taputus päähän ->askel eteen
 - Taputus vasemmalle olalle ->käännös vasemmalle
 - Taputus oikealle olalle ->käännös oikealle
 - Taputus selkään ->askel taakse

2. Luetaan Mila Teräksen Olga Orava ja metsän salaisuus -kirja

- Ohjaa lapset kuuntelemaan tarkasti, keitä Olga kohtaa etsiessään metsän salaisuutta.
- Lukuhetken jälkeen muistellaan eläinten nimet kuvien kanssa

3. Koodataan Bee-Boteilla

a) *Koko ryhmä koodaa yhdessä*

Ohjaaja tekee koodausmaton valmiiksi jo ennen tuokion alkua. Matto tehdään kahdesta korttinipusta (12 + 12). Kukin kirjan hahmo on siis alustassa kahteen kertaan. Kuvat voi sijoittaa ruudukkoon satunnaisessa järjestyksessä, kuitenkin siten että samat hahmot ovat hieman eri puolilla alustaa. Olga Oravan kortti toimii lähtöruutuna, joten erityisen tärkeää on, että Olga-kortit eivät ole kovin lähellä toisiaan. Mikäli valmiita kortteja ei ole käytettävissä, kortit voidaan tehdä lasten kanssa itse.

Ideana on käydä Bee-Bottien avulla kirjan hahmojen luona siinä samassa järjestyksessä, missä hahmot kirjassa esitellään. Jokainen lapsi voi kokeilla ohjelmointia omalla vuorollaan. Aluksi on kuitenkin hyvä vielä yhdessä lasten kanssa kerrata Bee-Botin käyttöohjeet. Ohjeiden jälkeen ohjaaja ja lapset muistelevat, kenet kirjan hahmoista Olga Orava tapasi kirjassa ensimmäisenä. Itse kuvakirjaa kannattaa hyödyntää tässä vaiheessa edelleen ja näyttää tarvittaessa hahmon kuva. Tämän jälkeen hahmon kaksi kuvaa etsitään yhdessä matolta. Yksi lapsista saa Bee-Botin käyttöönsä, laittaa sen lähimmän Olga Oravan kortin päälle ja koodaa Bee-Botin oikean hahmon luo. Tämän jälkeen käydään läpi kirjan muut hahmot järjestyksessä. Lapset saavat vuorotellen kokeilla koodaamista. Jos koodaaminen tuntuu sujuvan, voi käyttöön ottaa myös toisen Bee-Botin samaan aikaan. Kun kaikki lapset ovat saaneet koodata vuorollaan, voi Bee-Boteilla jatkaa vapaata leikkiä ja soveltaa sääntöjä.

b) *Lapset koodaavat pienryhmissä*

Lapsista muodostetaan kaksi ryhmää, joissa molemmissa on oma ohjaaja. Kummallekin ryhmälle annetaan yksi korttinippu. Ohjaaja on tehnyt valmiiksi lattiaan molemmille ryhmille oman ruudukon esim. maalarinteipistä, johon lapset voivat satunnaisessa järjestyksessä kiinnittää kuvakortit. Tämän jälkeen on hyvä lasten kanssa kerrata yhdessä vielä Bee-Botin käyttöohjeet. Tämän jälkeen toimitaan kuten koko ryhmän yhteisessä tuokiassa.

4. Tuokion päättäminen

Kokoonnutaan vielä yhteiseen rinkiin. Ohjaaja voi kysellä lasten mietteitä tuokiosta. Lopuksi voidaan vielä yhdessä miettiä, mikä mahtoi lopulta olla se metsän salaisuus (kirjassa esiin tulivat mm. yhteistyö, unet ja unelmat). Metsän eläimille voidaan myös lopuksi järjestää juhlat: huoneesta sammutetaan valot, ja lapset saavat koodata vilkkuvat Bee-Botit villiin tanssiin koodausmatolla!

Tuokion soveltaminen: Valmiiden kuvien sijasta lapset voivat tehdä koodausmaton kuvat itse esimerkiksi valkoiselle kartongille. Tämä versio kannattaa toteuttaa parityöskentelynä. Tuokioon on syytä varata myös enemmän aikaa. Kirjassa seikkailevat Olga Orava, äitiorava, Sini Tiainen, Toukka Perhonen, Arvo Kääpä, Mirella ja Sorella –muurahaissiskokset, Toukkaoppilaat, poika, Hekla Hämähäkki, hyttyskuoro, Erkko Kuoriainen ja muurahaiskuningatar Sibylla.

Helsinki

Vinkkiboksi

- ideoita aiheen käsittelyyn tuokion jälkeen

- 1) Tutkikaa päiväkodin eri reittejä: esim. reitti leikkihuoneesta vessaan, eteisestä lepohuoneeseen, ulkoa sisälle. Tehkää reitteihin sanalliset ohjeet: esim. Montako askelta suoraan eteen, käännös oikeaan, käännös vasempaan. Mitä muita ohjeita reitti voi sisältää? Testatkaa ohjeita pareittain: toinen parista antaa ohjeet ja toinen liikkuu niiden mukaan.
- 2) Piirtäkää/askarrelkaa sadussa esiintyneet eläimet. Tehkää päiväkotiin oma metsä vaikkapa askarrellen. Pohtikaa missä kukin eläin tuossa metsässä asuu? Mitä eläin tavallisesti tekee? Pohtikaa yhdessä eläinten keskinäisiä suhteita: Ketkä ovat ystäviä? Ketkä pelkäävät toisiaan? Mikä kunkin eläimen rooli on? Leikkikää metsää ja sen eläimiä joko piirtämienne kuvien avulla tai asettumalla eläinten rooleihin.
- 3) Tutkikaa erilaisia arkisia toimintoja esim. pukeminen, syöminen jne. ja purkaka ne osiin. Mitä noiden toimintojen aikana tapahtuu? Mitä tehdään ensin ja mitä sitten. Pohtikaa miten ohjelmoisitte robotin tekemään vastaavan toiminnon. Millaisilla ohjeilla toiminto onnistuu? Kuinka tarkkoja ohjeiden tulee olla, että pääsette haluamaanne lopputulokseen? Testatkaa ohjeita.

Helsinki



Pelaa ja lue kuvia!

*Pohjautuu kirjaan: Onni-poika tykkää pelata
Sanna Pelliccioni, Minerva 2015*

Tuokiossa luetaan tarina yhdessä lasten kanssa ja tutustutaan samalla e-kirjaan. E-kirjat tarjoavat oivallisen alustan kuvien lukemiselle lasten kanssa, muun muassa siksi niitä kannattaa hyödyntää satutuokioissa! Tarinan edetessä käsitellään lasten kanssa pelaamista ja lopuksi lapset pääsevät myös itse pelaamaan.

Kohderyhmä: 5-6 –vuotiaat. Satutunti sopii erityisen hyvin tuokioihin, joissa myös lasten vanhemmat ovat mukana. Tuokion voi pitää myös päiväkotiryhmille.

Osallistujamäärä: 10-15 lasta (tablettien määrästä riippuen)

Kesto: 45 minuuttia

Muuta huomioitavaa: Mikäli kirjastossanne on pelitabletteja, joiden käytöstä päiväkotiryhmässä on herännyt keskustelua, tämä satutunti on oivallinen tapa käsitellä kirjastossa tapahtuvaa pelaamista ja siihen liittyviä pelisääntöjä ryhmän kesken. Tällöin on hyvä mainita tästä keskustelumahdollisuudesta etukäteen päiväkodin työntekijöille.

Tuokioon tarvitaan:

- Tabletteja osallistujamäärän verran
 - Helsingin kaupunginkirjaston tablettisetteihin on ladattu pelejä tuokiota varten. Ne löytyvät tablettien kansioista nimellä Mediasatutunnin pelit (Body Boggle, Nuottiniitty, Tap Tap Ocean, Möllit, Toka Dance ja Toca Fairy Tales). Pelit ovat ainakin esitteen tekohetkellä ilmaisia ja ladattavissa sovelluskaupoista. Peleissä ei ole mainoksia.
 - Tutustu peleihin itse etukäteen, jotta osaat tarvittaessa neuvoa lapsia.
 - Varmista etukäteen, että tablettien äänet ovat sopivalla voimakkuudella
- Iso TV tai videotykki ja valkokangas. Uusimmissa laitteissa on usein mahdollista peilata tabletin sisältö suoraan isommalle näytölle. Mikäli peilausominaisuutta ei ole, tarvitaan HDMI-kaapeli ja iPadeihin adapteri.
- Onni-poika tykkää pelata –e-kirja Helmet-kirjastoissa: http://haku.helmet.fi/iii/encore/search/C_Sonni-poika%20tykk%C3%A4%C3%A4%20pelata_Orightresult_U?lang=fin&suite=cobalt.
- Varaa tuokioon myös yksi tai useampi printtikirja, jotta osallistujat voivat halutessaan lainata kirjan mukaansa. Voit myös varata tuokioon muita pelaamista tai ruutuaikaa käsitteleviä kirjoja. Näitä ovat esimerkiksi Pixonin pojat ja TV:n kotoisa kajo (Malin Kivelä) ja Nyt pelittää! Miten pelejä tehdään? (Elina Lappalainen).

Helsinki

Tuokion kulku:

- 1) Tarinapussi.** Ohjaajalla on pussi, jossa on tarinaan liittyviä esineitä. Lapset tai ohjaaja nostavat pussista tavaroita yksi kerrallaan ja samalla mietitään, mitä tavarat ehkä paljastavat tulevasta tarinasta. Lapset voi myös ohjeistaa painamaan esineet mieleensä ja kertomaan, kun pussista tuttu tavara tulee vastaan myöhemmin kirjan kuvissa. Tarinan lopuksi voidaan tarkistaa, kuinka monta esinettä ryhmä onnistui huomaamaan. Tavarat voivat vaihdella, tärkeintä on, että jokainen tavara jollain tavalla löytyy kirjan kuvista (esim. kuumemittari, pikkuauto, muki, hammastahna, lippalakki, taskulamppu, palapelin pala, kynä, leppäkerttu).
- 2) Tarina luetaan.** E-kirja on esillä isolla näytöllä, jotta kaikki lapset pääsevät myös itse lukemaan tarinaa kuvien avulla ja osallistumaan siten tuokion kulkuun. Ohjaaja voi lukea kertomuksen haluamallaan tavalla. Tarina on satutunnilla luettavaksi aika pitkä, joten joitakin tarinan kohtia voi halutessaan lyhentää ja joissakin puolestaan käyttää enemmän aikaa keskustelemiseen.

Seuraavalle sivulle on listattu keskustelunaiheita ja kysymyksiä, joita voi tuokiossa hyödyntää. Kaikkia kysymyksiä ei kannata ottaa ohjelmistoon, muuten satutuokio venyy liian pitkäksi. Kuvien katselemiselle ja pohtimiselle kannattaa kuitenkin antaa aikaa, sillä kuvia tulkitessa ja katsellessa tapahtuu tärkeää oppimista. Erityisen kiinnostavaa on, jos lapset tekevät kuvista erilaisia ja toisistaan poikkeavia päätelmiä. Satu tietysti jatkuu aina tietyllä tavalla, mutta lasten kanssa on tärkeää painottaa sitä, että kuvia lukiessa voi ihan perustellusti löytyä useita eri tulkintoja.

Huom! Tuokion alussa ei vielä kannata kertoa lapsille, että myös he pääsevät lopussa pelaamaan – mikäli lapset alkavat kovasti odottaa pelaamista, voi keskittyminen itse tarinaan joutua koetukselle. Myös tuokioon tulevan ryhmän ohjaajia on hyvä ohjeistaa pitämään pelaaminen vielä salaisuutena.

- 3) Pelien pelaaminen.** Kun tarina päättyy, kaikki pääsevät pelaamaan. Samalla päästään käytännössä kokeilemaan samaa kellotempua, joka otettiin käyttöön Onnin perheessä. Ennen pelaamista ohjaajan kannattaa kerrata tabletin käytön perusasiat - useimmille lapsille tabletin käyttö on jokapäiväistä, mutta aivan kaikille ei, siksi neuvojen antaminen on tärkeää. Sopikaa päiväkodin työntekijöiden ja lasten kanssa, kuinka pitkä aika pelaamiseen on hyvä (esim. 15 minuuttia). Sitten vain pelaamaan - muistakaa laittaa kello soimaan sovittuun aikaan!
- 4) Yhteinen lopetus.** Ohjaaja kerää tabletit pois. Tuokion lopuksi voidaan vielä jutella, jos lapsilla on vielä kysyttävää tai kerrottavaa. Ohjaajille voi vielä jakaa mukaan Vinkkiboksin ideat ja Onni-väriyuskuvat (liitteenä).

Kysymyksiä tarinan tueksi:

Kirjan kansi

Mitä kirjassa kannen perusteella tapahtuu? Kuka on kirjan päähenkilö? Millainen olo päähenkilöllä on?

1.sivu: Olavi herättää Onnia

Tekstin lukemisen jälkeen: Kuka kuvassa on päähenkilö Onni ja kuka Olavi? Miksiköhän Onni ei herää? Mistä asioista Onni on ehkä kiinnostunut huoneen tavaroiden perusteella?

2.sivu: Onnilta mitataan kuume

Ennen lukemista: Mikä mahtaa olla syynä siihen että Onni on niin väsynyt?

4.sivu: Onni ja Olavi aamupalalla

Mitä kaikkea Olavin ja Onnin perheessä syödään aamupalalla?

5.sivu: Onni joutuu jäämään kotiin

Ennen lukemista: Mitä kuvassa tapahtuu? Miltä Onnista tuntuu?

7.sivu: Olavi lääkärinä

Mitä kaikkia asioita lääkärissä usein tutkitaan, jos on flunssa? Mitä tarvikkeita pöydältä löytyy? Miltä Olavin tutkimukset kuulostavat?

Sivut 9 ja 10: Isä ja Olavi kotona

Tarinan edetessä lasten kanssa voi seurata kelloista ajan kulkua.

12.sivu: Isä innostuu pelaamaan

Ennen lukemista: Edellisessä kuvassa Onnia alkoi väsyttää. Mitä nyt tapahtuu? Missä Onni on? Mitä isä tekee?

13.sivu: Olavi ja äiti tulevat kotiin

Jos näkisit pelkän kuvan etkä kuulisi tekstiä, mistä tietäisit, että kännykkä ja ovikello soivat? Mistä asioista huomaa, että isä on pelannut vähän liikaa?

15.sivu: Olavi säikähtää

Ennen lukemista: Olavi sai luvan pelata isän jälkeen. Mutta mitä pelatessa tapahtui? Mitä kannattaa tehdä, jos joskus pelissä tulee vastain jotain, josta jää paha mieli?

16.sivu: Isä ja äiti laittavat ruokaa

Mitähän Onni-pojan perheessä syödään tänään illalliseksi?

17.sivu: Äiti hermostuu

Lukemisen jälkeen: Miksi äiti hermostui? Miksi aikuiset joskus saattavat hermostua, kun lapset pelaavat? Hermostuvatko lapset joskus silloin, kun aikuiset pelaavat? Miksi?

22.sivu: Onni ja Olavi ulkona

Ennen lukemista: Keksitkö, mitä Onni ja Olavi rakentavat hiekasta?

24.sivu: Kotitalon rapussa

Ennen lukemista: Millaisessa talossa Onni-pojan perhe asuu? Kuinka monta asuntoa Onni-pojan perheen rapussa on? Millainen olo Onni-pojalla, Olavilla, äidillä ja isällä on?

25.sivu: Onnin ja äidin keskustelu

Lukemisen jälkeen: Onko teidän perheessä/päiväkodissa yhteisiä pelisääntöjä? Millaisia?

Vinkkiboksi

- ideoita aiheen käsittelyyn tuokion jälkeen

1

Suunnitelkaa pelistä leikki. Leikki voi pohjautua lasten suosikkipeleihin tai johonkin yhdessä pelattuun peliin, esim. johonkin Onni-Poika –tuokion peleistä. Pohtikaa mitä pelissä tapahtuu? Mitä leikkiin tarvitaan? Millaisia hahmoja pelissä esiintyy? Mitä hahmot tekevät? Miten ne poikkeavat esimerkiksi tavallisista ihmisistä? Leikkiä varten voidaan rakentaa pelin maailma tai nimetä tilasta pelin paikat ja sopia rajat. Lapset valitsevat mieleisensä hahmon leikissä. Myös aikuinen voi osallistua leikkiin.

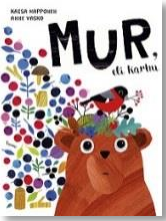
2

Tutustukaa yhdessä ennalta valittuun peliin joko katsomalla pelistä video tai pelaamalla peliä esim. ryhmissä. Pohtikaa yhdessä lasten kanssa millaisen tarinan peli kertoo? Mistä tarina alkaa, keitä henkilöitä siinä on, mitä tarinassa tapahtuu ja miten se päättyy? Pohtikaa tarinoita lasten suosikkipeleiden taustalla. Keksikää itse yhteinen tarina, josta syntyisi hauska peli.

3

Askarrelkaa omat tabletit. Jokaisen tehtävä on suunnitella millaisia pelejä/sovelluksia omasta tabletista löytyy ja piirtää niiden sovellusten kuvakkeet tablettien näytölle. Tutkikaa yhdessä millaisia pelejä eri tableteilla on.

Helsinki



Kuva herää eloon!

*Pohjautuu kirjaan Mur, eli karhu
Kaisa Happonen, kuv Anne Vasko, Tammi 2016*

Tuokiossa luetaan lasten kanssa Mur, eli karhu -kirja, ja katsotaan, kuinka tarina muuttuu, kun siihen käytetään lisättyä todellisuutta.

Kohderyhmä: 5-6 -vuotiaat

Osallistujamäärä: 10 lasta

Kesto: 45 minuuttia

Tuokioon tarvitaan:

- Kirjoja 11 (ohjaaja ja lapset)
- 10 tablettia, jossa Mur-sovellus asennettuna
- Esitystekniikka: videotykki tai iso näyttö, adapteri ja HDMI-kaapeli, jotka mahdollistavat sovelluksen näkymisen näytöllä
- Valmistelu: ohjaaja tutustuu sovellukseen (IOS/Android) ja kirjaan etukäteen

Tuokion kulku:

1. Esittely ja tuokion kulku
2. Lämmitellään
 - Lyhyt tietoisien läsnäolon harjoitus 2-3 min, istuen tai seisten: Kuvitele ilmapallo ja ala puhaltamaan. Hengitä sisään, hengitä ulos ja samalla ilmapallo täyttyy. Toista muutaman kerran. Tee solmu palloon ja laske pallo lentoon. **TAI** Hengitä sisään ja nosta olkapäät kohti korvia, hengitä ulos ja laske olkapäät alas. Toista muutaman kerran.
3. Luetaan Mur, eli karhu -tarina rauhassa läpi. Kirja on keskiössä. Kun sivulla on lisättyä todellisuutta (punatulkku), tutkitaan sitä yhdessä lasten kanssa. Ohjaajalla on ipad, ja lisätty todellisuus näkyy näytöltä.
4. Lapset kokeilevat itse tableteilla lisätyn todellisuuden katsomista kirjoista.
5. Tuokion päätös
 - Ohjaaja kerää tabletit pois
 - Keskustellaan tuokion herättämistä ajatuksista

Ohjeita kirjan ja sovelluksen yhteiskäyttöön

1. Lataa sovellus mobiililaitteen sovelluskaupasta
2. Kysymysmerkistä näet kuvalliset ohjeet.
3. Kun näet kirjan sivulla punatulkun, kuulet viserruksen. Sivulla, joissa on punatulkku, on lisättyä todellisuutta. Tässä ohjeessa ovat mukana vain ne sivut joissa on lintu, eli kohdat 4.1-4.8. Sivuja ei ole numeroitu, joten tässä ohjeessa sivunumeron korvaa pätkä sivun ensimmäisestä lauseesta. Sivulla, joissa punatulkun klikkaus vie linnun maisemaan, ruudun vasemmassa yläkulmassa on tassun kuva. Sitä klikkaamalla voi valita, kuinka maisemassa haluaa liikkua: joko liikuttamalla näyttöä tai näyttöä koskettamalla.
4. Kohdista laite lintuun ja klikkaa sitä, kohota laitetta tarvittaessa, klikkaa toisen kerran.
 1. Etukansi: Klikkaa lintua, kohota laitetta, klikkaa lintua. Metsä. Seuraa lintua maisemassa. Odota kunnes kuva haalenee, voit klikata kukkia ja lehtikasoja.
 2. Kansilehti: Klikkaa lintua, odota, käännä sivua (tähän saa vinkkiä ruudun alareunan kirjasyMBOLISTA: kirjan sivu kääntyy. Lintu ja Mur heittelevät toisiaan marjoilla.
 3. Nimilehti: klikkaa lintua, kohota laitetta, klikkaa lintua toisen kerran. Seuraa lintua, matkalla karhunpesälle voit klikkailla oravaa, puunrunkoja, lehtikasoja ja sieniä. Klikkaukset vaikuttavat musiikkiin. Pesän läheisestä lehtikasasta löytyy karhu. Kun sovellus tulee karhun pesälle, kuva haalenee. On aika kääntää sivua, kuten sovelluksen alareunan kirjasyMBOLI vinkkaa.
 4. Syötyään pitkän iltapalan: Klikkaa lintua. Lintu keräilee koristeita karhun päähän. Käännä sivua, kun symboli kertoo sen.
 5. Ennen kuin Mur...: Klikkaa lintua. Lintu pudottelee marjoja karhun päähän. Käännä sivua, vaikkei alareunassa olisikaan symbolia.
 6. Yksi, kaksi...: Klikkaa lintua, kohota laitetta, klikkaa lintua. Olet karhujen kotiluolassa. Katsele laitteella ympärillesi (myös ylös!). Etsi karhut. Klikkaa karhuja. Musiikki alkaa. Tee kiiltomadoista harmonia. Kiiltopallot säihkyvät, kun ovat oikeilla paikoillaan, luolan seinän rei'issä. Pääset eteenpäin, kun äänimaisema on valmis.
 7. Mur oli karhu...: Klikkaa lintua. Se peittelee nukkuvaa Muria.
 8. Sen karhun nimi oli Mur: Klikkaa lintua, kohota laitetta, klikkaa lintua. Puita klikkaamalla niihin tulee lunta. Ylhäällä taivaalla klikkaa tähtiä. Muodosta tähtikuvioita. Käänny katsomaan revontulia. Klikkaamalla tähdet loppuun järjestyksessä, seuraamalla tuikkivaa tähteä, muodostuu Ison Karhun tähtikuvio (jonka osa Otavakin on). Sovellus loppuu ja palaa alkuun.

Vinkkiboksi

- ideoita aiheen käsittelyyn tuokion jälkeen

1

Tutkikaa lapsille uusia tai tuntemattomampia kuvakirjoja siten, että ensimmäisestä kirjasta luetaan pelkkä tarina katsomatta kuvia. Millaisia kuvia kirjassa voisi olla? Lapset voivat piirtää kirjaan oman kuvituksen. Tutkikaa sitten toista kuvakirjaa katsomalla pelkästään kuvia, lukematta tarinaa. Mistä kirja kertoo? Keksikää yhdessä kirjaan tarina.

2

Tutustukaa yhdessä lasten valitsemiin kuvakirjoihin ja suunnitelkaa millaisia todellisuuksia noihin tarinoihin ja kuviin voisi lisätä. Miten kirjan kuva voisi herätä eloon? Piirtäkää ja/tai leikkikää se.

Katselkaa yhdessä päiväkodin pihaa vaikkapa ikkunasta. Huomatkaa mitä kaikkea ulkona näkyy? Kirjatkaa huomiot ylös. Päättäkää pihasta yksittäinen esine/asia esim. kiipeilyteline ja pohtikaa mitä tapahtuisi, jos se heräisi eloon? Mitä kiipeilyteline tekisi? Miten se liikkuisi? Ottakaa päiväkodin pihasta kuva ja tulostakaa kuvasta yhteinen iso kuva tai kaikille oma. Lisätkää pihaan toinen todellisuus piirtäen, askarrellaen, leikaten lehdistä tai kirjoista kuvia. Muistakaa että vain mielikuvitus on tässä rajana.

3

Leikkikää karhuja. Mitä karhut syövät, liikkuvat tai äännelevät? Miten karhut asuvat, mitä tekevät, miten leikkivät? Toiminnallistakaa karhujen elämä. Aikuinen voi olla leikin valvoja, joka kertoo vuorokauden- ja vuodenaikojen vaihtelun. Miten karhut käyvät talviunille? Ja mitä tapahtuu jos ei saakaan unta? Lähtekää karhujen talviselle seikkailulle. Miltä talvi karhuista näyttää?

Helsinki

Sagor, media och multilitteracitet

Medielässtunder för biblioteken
och småbarnspedagogiken

Följebrev

Sagostunderna hör till bibliotekets kärnverksamhet – i tiotals år har biblioteket hjälpt barn att hitta fram till berättelsernas värld genom olika sätt att läsa. Berättelsen är sagostundens kärna, allting utgår från den. Många barn hittar fram till en berättelse då de får lyssna till skicklig högläsning, men ibland behövs drama, sånger, lekar, bilder, dockteater, yoga med mera. Det finns olika sätt att närma sig en berättelse så att den når barnet: ett barn njuter bäst av att få lyssna till en saga, medan ett annat når sagan bäst genom att t.ex. röra på sig eller titta på bilder. Sagan kan bli levande på många sätt.

Ett sätt att berika sagostunderna är ta stöd av de allt mångsidigare medierna. Det pedagogiska teamet vid Helsingfors stadsbibliotek och Mediakasvatuskeskus Metka / Centralen för mediefostran Metka presenterar idéer till sagostunder där också andra medier än den traditionella boken är närvarande. Stunderna är inspirerade av projekten Suuri Lukuseikkailu / Läsäventyret och Utvecklingsprogrammet Inläring av multilitteracitet med glädje (MOI). Då berättelserna varierar kan vi samtidigt dra nytta av olika sätt att läsa tillsammans med barnen. Multilitteracitet är ett omfattande begrepp, men det kan kort beskrivas som konsten att tolka och att producera olika slags meddelanden. Meddelandet kan vara i skrivet, verbalt, audiovisuellt eller digitalt format. (Grunderna för planen för småbarnspedagogik 2016, s.24). I en mediesagostund kan ett meddelande vara t.ex. en berättelse som någon läser högt, eller bilder som barnen får titta noga på. Så skapar vi inre bilder tillsammans och gör iakttagelser som vi sedan behandlar i olika mediemiljöer.

Till helheten hör tre sagostunder där utgångspunkten är en berättelse i en bok. Som stöd för berättelsen används bl.a. e-böcker, förstärkt verklighet, och kodning med Bee-Bot. Under en sagostund får barnen lyssna, prata, leka, läsa bilder och spela. Målgruppen är barn i åldern 3 – 8 år. Två av sagostunderna är översatta till svenska, Koda Erika Ekorres stig och Bilden vaknar till liv. Varje sagostund har också ett avsnitt kallat Tipslådan där du hittar tips på sätt att senare behandla de ämnen som kommit upp under sagostunden. Det finns även en presentation av projektet Bokbio som ger idéer kring att använda filmer som bas för lässtunder.

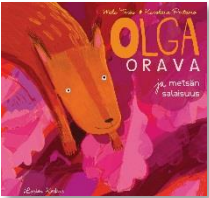
Paketet riktar sig i första hand till bibliotekspersonal och till sakkunniga inom småbarnspedagogiken. Det är fritt fram för var och en att använda stunderna (CC BY-NC). Onni-poika färgläggningsbilderna och Karoliina Pertamos bildkort får dock enbart användas i samband med medielässtunderna. Bilderna får inte bearbetas eller spridas i andra sammanhang.

Vi riktar ett stort tack till de författare och illustratörer vars berättelser vi har fått jobba med. – Mila Teräs, Karoliina Pertamo, Sanna Pelliccioni, Kaisa Happonen och Anne Vasko. Tack för samarbetet!

Januari 2018

*Pedagogiska teamet vid Helsingfors stadsbibliotek
och Mediakasvatuskeskus Metka / Centralen för
mediefostran Metka*

*Feedback och förfrågningar:
Piiia Bågman, Helsingfors stadsbibliotek
piiia.bagman@hel.fi*



Koda Erikas stig!

Baserar sig på boken *Olga Orava ja metsän salaisuus*
Mila Teräs (text), Karoliina Pertamo (bild), Lasten keskus 2014

Se bilagan *Erika Ekorre och skogens hemlighet* med bilderbokens text översatt till svenska av Cecilia Eriksson.

Under lästunden läser du tillsammans med barnen boken *Erika Ekorre och skogens hemlighet* (*Olga Orava ja metsän salaisuus*) och programmerar Bee-Bots att röra sig i Erika Ekorres fotspår. Under lästunden lyssnar barnen i lugn och ro på berättelsen och funderar tillsammans på de saker som är viktiga för dem som Erika Ekorre möter i boken. Berättelsen fortsätter i kodningens tecken och förvandlas till lek!

Målgrupp: 5–6 åringar

Deltagare: 10–12 barn

Tid: 45 minuter

För lästunden behövs:

- Bee-Bots (1 set)
- Boken *Olga Orava ja metsän salaisuus* och översättningen *Erika Ekorre och skogens hemlighet*.
- Målartejp
- Laminerade bildkort av de varelser som finns med i berättelsen. 1–2 packen med kort. (Obs! Av upphovsrättsliga skäl är dessa kort endast tillgängliga för personalen på Helsingfors stadsbibliotek. Korten finns med i Bee-Bot setet)
- Kartong och färgpennor, om man själv ritat upp bilderna för rutnätet.

Lästunden:

1. Uppvärmning: koda en kompis!

- Gruppen delas in i par eller smågrupper
- Kompisen programmeras att röra sig i rummet, som en Bee-Bot. Programmeringskommandona är följande:
 - Klapp på huvudet -> ett steg framåt
 - Klapp på vänster axel -> vänd till vänster
 - Klapp på höger axel -> vänd till höger
 - Klapp på ryggen -> ett steg bakåt

2. Läs Mila Teräs bok *Erika Ekorre och skogens hemlighet* (*Olga Orava ja metsän salaisuus*)

- Be barnen lyssna noga på vem det är som Erika möter då hon söker efter skogens hemlighet.
- Efter lästunden kommer barnen ihåg djurens namn med hjälp av bilderna.

3. Vi kodar med Bee-Bots

a. *Hela gruppen kodar tillsammans*

Handledaren förbereder rutnätet före lässtunden. Det behövs två kortpacken (12+12) för ett större rutnät. Du kan även göra två rutnät för var sin kortpacke. Bilderna kan placeras ut i en slumpmässig ordning men ändå så att samma figurer inte är nära varandra i rutnätet. Erika Ekorres kort fungerar som startruta och därför är det viktigt att Erika-korten inte är placerade nära varandra. Barnen kan rita egna kort om de färdiga bildkorten inte finns tillgängliga.

Idén är att besöka skogens varelser med Bee-Boten i samma ordning som de presenteras i boken. Varje barn kan turvis pröva på att programmera. Till att börja med är det säkert bra att tillsammans med barnen repetera hur man programmerar Bee-Boten. Fundera därefter tillsammans vem Erika Ekorre träffade allra först i boken. Bilderboken kan du ha till hjälp. Ett av barnen får börja med att koda Bee-Boten till den rätta typen. Efter detta kodar ni igenom bokens övriga typer i rätt ordning. Barnen får i tur och ordning pröva på att koda. Du kan ta i användning en till Bee-Bot om kodningen fungerar bra i gruppen. När alla barn fått koda kan ni anpassa reglerna och fortsätta med fri programmeringslek.

b. *Barnen kodar i smågrupper*

Dela in barnen i två grupper med varsin ledare. Båda grupperna får en egen kortpacke. Ledaren har för båda grupperna förberett ett rutnät av t.ex. målartejp på golvet. Barnen placerar ut slumpmässigt bildkorten i rutnätet. Repetera hur man programmerar Bee-Boten. Kodstunden fortsätter på samma sätt som i instruktionerna för hur hela gruppen kodar tillsammans.

4. Lässtens slut:

Samlas i en ring och fråga om barnens tankar kring lässtunden. Fundera tillsammans på vilken skogens hemlighet egentligen var (i boken framkom bl.a. samarbete, drömmar och fantasier). Till slut kan ni ordna en fest för skogens djur. Släck lamporna i rummet och låt barnen koda Bee-Botarna till en vild dans på Bee-Bot underlaget.

Alternativ till lässtunden: Barnen kan göra egna bilder för underlaget av t.ex. vit kartong. Denna version av lässtunden kan gärna genomföras parvis. Reservera lite mera tid till denna version av lässtunden. I boken möter vi Erika Ekorre, mamma Ekorre, Bea Blåmes, Boke Skalbagge, larveleverna, Fjärilslarven, Herr Fnöskticka, myrstrarna Mirella och Sorella, myrdrottningen Sibylla, pojken, Saga Spindel och myggkören.

Helsinki

Tipslåda

- Vidare idéer för kodning

1. Undersök olika rutter i daghemmet: t.ex. ruten från lekrummet till toaletten, ruten från hallen till vilorummet, ruten utifrån in till daghemmet. Gör muntliga instruktioner för de olika rutterna t.ex. hur många steg rakt framåt, vändning till höger, vändning till vänster. Vilka övriga instruktioner kan ruten bestå av? Testa instruktionerna parvis.
2. Rita de djur och typer som finns med i berättelsen. Skapa och pyssla tillsammans en skog. Var i skogen bor de olika djuren? Fundera tillsammans på djurens förhållanden till varandra. Vilka är vänner? Vilka djur är rädda för varandra? Vilken roll har de olika djuren i skogen?
3. Fundera tillsammans på olika vardagliga rutiner som t.ex. att klä på sig, att äta osv. Hur går man till väga under rutinerna? I vilken ordning sker olika saker? Hur skulle man programmera en robot att göra motsvarande saker. Vilka kommandon behövs och hur noggranna skall de vara för att nå önskat resultat? Testa kommandona tillsammans.

Erika Ekorre och skogens hemlighet (Olga Orava ja metsän salaisuus)

Mila Teräs (text), Karoliina Pertamo (bild), Lasten keskus 2014
Översättning av Cecilia Eriksson.

Erika Ekorre kikade ut från sitt bo.

Hemeken hade klätt sig i en grön sommarskrud.
Himlen var hög.
Skogen var stor och den sjöng, surrade, kvittrade och drillade.

- Vad är det som får skogen att låta så vackert? undrade Erika Ekorre
- Alla sjunger om skogens hemlighet sade mamma Ekorre.
- Vad är skogens hemlighet? frågade Erika.
- Den måste du hitta själv, svarade mamman.

//

Erika Ekorre hoppade till fru Bea Blåmes bo.
I boet låg elva rödprickiga ägg.
– Känner du till skogens hemlighet? frågade Erika av fågeln
– Genom stor kärlek föds något blått och gult ur något som är rödprickigt, fnittrade fru Blåmes.

Längre bort på grenen hördes ett krefsande och ett mumsande.
Erika Ekorre skymtade några smala ben.
Vem var det där borta?

//

Boke Skalbagges ryggpansar sken i solskenet.
– Har du hört om skogens hemlighet? undrade Erika.
Herr Skalbagge funderade djupt.
– Hemligheten är säkert vår skola som finns i hålet i trädet. Mina larvelever slukar böcker. Därför växer de och blir kloka. Skogens hemlighet är utan vidare böcker och kunskap.

– Fråga mera av Fjärilslarven, sade Boke Skalbagge och pekade på trädet bredvid. – Han har läst alla skogens nyheter i skogsbladet.

//

Helsinki

Erika Ekorre hoppade upp på en gren i björken som stod i skir skrud.
Fjärilslarven hade läst nyheterna i skogsbladet men där stod det ingenting om trädens hemlighet.

Fjärilslarven hade virkat sig en fin sovpåse. Av drömtrådarna tänkte larven spinna vingar åt sig själv inne i puppan.

– På hösten är mina vingar färdiga och jag förvandlas till Fia Fjäril sade Fjärilslarven.

Fjärilslarven var säker på att drömmar och fantasier är skogens hemlighet.

//

Under sin klättring vidare på grenarna höll Erika på att snubbla på någon. Den knöliga varelsen presenterade sig som Herr Fnöskticka. Han såg så gammal och grå ut att han säkert hade hunnit hitta skogens hemlighet. Erika samlade mod för att fråga om saken.

– Tiden är min skatt – funderade Herr Fnöskticka. – Det behövs verkligen tålamod för att få ett huvud som mitt.

//

Sol! Äntligen sol!

Erika Ekorre hörde ropen skalla längre ut på grenarna.

Myrsystrarna Mirella och Sorella höll ett hårt tag om drottning Sibyllas slöja.

Mirella och Sorella var väderspejare.

Deras uppgift var att observera himlen, att vänta på underbart väder.

– Sibylla flyger iväg på sin bröllopsresa när det är riktigt vackert viskade Sorella till Erika. – Bara när det är tillräckligt klart väder kan man se hennes fästman, Dag Drönare.

//

Mirella och Sorella släppte kvickt taget om drottningens slöja.

Sibylla tvekade en stund och flög sedan i väg mot den svindlande höga och klara skyn.

– Länge leve drottningen! jublade myrorna.

– Länge leve skogen! Länge leve solen och sommaren!

Erika tittade på myrdrottningens bröllopsfärd och funderade igen på skogens hemlighet. Kanske var solen och sommaren hemligheten? Eller drottningens mod att flyga?

//

Erika Ekorre klättrade vidare på grenarna tills hon lade märke till något konstigt i grenverket. Erikas morrhår började darra.

Den var något stort och gult – som en oformlig frukt.

Den luktade främmande och lite farligt.

//

Helsinki

Erika Ekorre hoppade närmare den gula klumpen. På grenen satt en pojke som läste en bok. Erikas lilla hjärta hamrade vilt. Barnet tittade upp och smålog.

– Det finns plats för oss båda här på grenen sade pojken vänligt till Erika.

Erika Ekorre såg pojken i ögonen. Det kändes som om människopoiken hade sagt något viktigt till henne. Berättade pojken för mig om skogens hemlighet? funderade Erika och tog ett skutt mot granens milda och mörka skuggor.

//

Erika Ekorre lade sig att vila på en gren i granen. Hon var trött i sina små tassar. Medan hon låg där hörde hon ett spinnande ljud. Det var Saga Spindel som spann på en spetsduk. Duken gnistrade vackert i kvällssolen.

Erika bestämde sig för att fråga Saga Spindel om skogens hemlighet.

– Mitt jobb är hemligheten svarade skogens skickligaste väverska. – Jag är ju som bekant född in i väverskornas stora släkt.

//

Erika Ekorre hoppade från granen till tallens rödstrålande stam.

– Skogens stora hemlighet, finns den över huvud taget? ropade Erika till myggorna som dansade runt henne.

– Tillsammans är vi starka! gnolade myggkören tillbaka.

– Det är vår största hemlighet! En och en låter vi ingenting men när vi är tillsammans är vår kvälldans skogens mest fantastiska uppvisning.

//

Månen visade sitt skrattande ansikte.

Det var dags för Erika Ekorre att återvända till sitt hemträd och berätta för sin mamma om alla varelser som hon hade träffat på i skogen.

– Men vad är skogens riktiga hemlighet? frågade Erika av sin mamma.

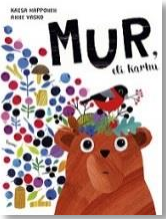
Var det Bea Blåmes ägg, Boke Skalbagges böcker, Fjärilslarvens drömmar, Herr Fnösktickas tid, myrdrottningens flygtur, den lilla pojkens småleende, Saga Spindels arbete eller myggornas enorma skara?

– Var och en hade rätt funderade mamma Ekorre.

Den lilla ekorren lade sig att sova tätt intill sin mamma.

– Jag tycker det bästa är att hoppa på grenarna viskade Erika Ekorre.

– Och det mest spännande är att leta efter skogens hemlighet.



Bilden vaknar till liv!

Baserar sig på boken *Mur, eli karhu*
Kaisa Happonen (text), Anne Vasko (bild), Tammi 2016

Se bilagan *Murr, en björn* med bilderbokens text översatt till svenska av Cecilia Eriksson.

Under lässtunden läser du tillsammans med barnen boken *Murr, en björn* (*Mur, eli karhu*). Ni får uppleva hur berättelsen förändras då den förses med förstärkt verklighet.

Målgrupp: 5–6 åringar

Deltagare: 10 barn

Tid: 45 minuter

För lässtunden behövs:

- 11 böcker (handledaren och barnen)
- 10 surfplattor med MUR- applikationen installerad
- Presentationsteknik: videokanon eller bildskärm, adapter och en HDMI-kabel som möjliggör applikationens visning trådlöst på bildskärmen.
- Förberedelse: handledaren bekantar sig med applikationen (IOS och Android) och boken i förväg.

Lässtunden:

1. Presentation och lässtens ordning
2. Uppvärmning
 - En kort övning i medveten närvaro 2-3 min, sittande eller stående: Föreställ dig en ballong och börja blåsa. Andas in, andas ut och samtidigt fylls ballongen. Upprepa några gånger. Knyt ihop ballongen och låt den sväva iväg. ELLER Andas in och lyft axlarna mot öronen, andas ut och släpp ner axlarna. Upprepa några gånger.
3. Läs högt berättelsen *Murr, en björn* i lugn och ro. Boken är i centrum. När en sida innehåller förstärkt verklighet (domherren) undersöker du den med barnen. Handledaren har en iPad och den förstärkta verkligheten syns på bildskärmen.
4. Barnen får själva pröva på att undersöka bokens förstärkta verklighet. med hjälp av surfplattorna
5. Lässtens slut:
 - Handledaren samlar in surfplattorna
 - Vilka tankar väckte lässtunden? Diskutera med barnen.

Helsinki

Instruktioner för användningen av boken och applikationen

1. Ladda ned applikationen i *appbutiken* för din mobila enhet och öppna applikationen.
2. Frågetecknet på skärmbilden ger instruktioner i bild om hur applikationen fungerar. Tryck på pilen för att starta MUR-applikationen. På några sidor kan du peka på tassymbolen som visas i skärmens övre vänstra hörn. Välj om du vill följa fågeln med plattan eller om du vill följa fågeln genom att svepa över skärmen med två fingrar. Peka på det alternativ du vill använda dig av och bekräfta valet med bock-tecknet i skärmens övre vänstra hörn. Om du läser hela boken via plattan så påminner boksymbolen nere på skärmen dig när du skall bläddra vidare.
3. Sidorna med en domherre innehåller förstärkt verklighet som kommer till liv genom applikationen. Följande instruktioner 4.1–4.8 gäller bokens sidor med domherren. Instruktionerna hänvisar till sidans första mening eftersom bokens sidor inte är numrerade.
4. Rikta plattan mot fågeln och peka på den med fingret, lyft apparaten vid behov, peka en gång till.
 1. **Pärmen:** Peka på fågeln, lyft plattan, peka på fågeln. Följ fågeln i landskapet. Du kan peka på blommor och lövhögar. Visningen tar slut då färgerna blir svagare.
 2. **Försättsbladet:** Peka på fågeln: Fågeln och Murr kastar bär på varandra.
 3. **Titelsidan:** Peka på fågeln, lyft plattan, peka på fågeln en gång till. Följ fågeln. På väg till björnens ide kan du peka på en ekorre, trädstammar, lövhögar, maskrosbollar och svampar. Musiken ändras under visningens gång. Nära björnens ide i en lövhög gömmer sig en björn. När applikationen för dig till björnens ide blir färgerna i bilden svagare.
 4. **Efter att ha ätit ett långt kvällsmål...:** Peka på fågeln. Fågeln samlar ihop dekorationer på björnens huvud.
 5. **Innan Murr hann se...:** Peka på fågeln. Fågeln faller ner bär på björnens huvud.
 6. **Ett, två, tre...:** Peka på fågeln, lyft på plattan, peka på fågeln. Nu befinner du dig i björnarnas ide. Titta omkring dig med plattan, också uppåt. Leta efter björnarna och peka på dem. Hittar du de gnistrande lysmaskarna som söker sin plats i hålen i boets väggar? De lyser upp då du för in dem i sina rätta hål
 7. **Murr var en björn...:** Peka på fågeln. Den bäddar in den sovande Mur.
 8. **Den björnens hette Murr:** Peka på fågeln, lyft på plattan, peka på fågeln. Det snöar på träden då du pekar på de blinkande stjärnorna turvis. Stjärnbilden Stora björnen bildas då du pekar på en blinkande stjärna efter en annan. Titta även på norrskenet.

Applikationen tar slut och börjar om från början.

Helsinki

Tipslåda

- Vidare idéer för temat förstärkt verklighet

1. Undersök med barnen för dem nya eller okända bilderböcker. Inled med att läsa berättelsen högt utan att visa bilderna. Hurdana bilder kunde boken ha? Barnen kan rita egna bilder till boken. Undersök en annan bilderbok genom att enbart titta på bilderna. Vad handlar boken om? Hitta på tillsammans en berättelse till bilderna.
2. Bekanta er med bilderböcker som barnen valt ut och fundera på hurudan förstärkt verklighet bilderna och berättelserna kunde innehålla. Hur kunde bokens bilder väckas till liv? Rita och/eller lek fram idéerna.
Titta tillsammans ut genom fönstret på daghemmet. Vad allt kan ni se därute? Skriv ner era observationer Välj tillsammans ut en sak från gården t.ex. en klätterställning och fundera kring vad som skulle hända om den vaknade till liv? Vad skulle klätterställningen göra? Hur skulle den röra sig?
Ta ett foto av daghemmets gård och printa ut en gemensam bild eller en egen till alla barn. Lägg till en annan verklighet genom att rita, pyssla, klippa ut bilder från tidningar eller böcker. Kom ihåg att fantasin inte har några gränser.
3. Lek att ni är björnar. Vad äter björnarna, hur rör de sig och hur låter de? Hurudan är deras bo, vad gör de och hur leker de? Spela upp björnarnas liv. Den vuxna kan vara lekens övervakare som berättar hur dygnet och årstiderna växlar. Hur går björnarna i ide och vad händer om de inte kan somna? Föreställ dig björnens vinter, hur ser den ut för björnen?

Helsinki

MURR, en björn (MUR, eli karhu)

Kaisa Happonen (text), Anne Vasko (bild), Tammi 2016
Översättning av Cecilia Eriksson.

Natt är natt, dag är dag.
Vinter är vinter. Och en björn är en björn.

//

I den här skogen gick björnarna i ide.
Alla utom en. Den björnen hette Murr.

//

Efter att ha ätit ett långt kvällsmål, som varade lika länge som en sommar, gäspade björnarna en efter en,
och tumlade in i sitt ide för sin vintersömn.
Alla utom Murr.

//

Trots att det var höst och läggdags för björnar kände sig Murr inte alls sömning. Murr sköt upp att gå i sitt ide
så länge som MÖJLIGT.

//

Innan Murr hann se ens en skymt av vinterns första snöflinga morrade STORA BJÖRN NU!
Murr ville inte men kravlade ändå in i idet.

//

Murr stirrade upp i taket, in i väggen, upp i taket och in i väggen medan de andra björnarna snarkade.
Det kändes tråkigt att vara ensam vaken i det mörka idet under vintern

// Mycket, // Mycket // tråkigt //

Murr kunde inte somna och kände sig inte sömning. Inte på något sätt. Murr blundade och låtsades sova. Det
var en tråkig lek! Man kan inte drömma om man bara blundar men inte kan sova.

//

Ett, två, tre.
Tresexfemhundra lingon!
Jag vill se vintern!

Men vintern var utanför.
Och Murr var inne i idet som i en svart sammetspåse.

Murr grät, snyftade och tjöt

Helsinki

//

När tårarna tog slut blev Murr arg:

"Varför MÅSTE jag?"

"För i DENHÄR SKOGEN gör björnarna så."

"För BJÖRNARNA gör så i den här skogen."

//

Murr var en björn som hade en lika brun och grov päls som skogens andra björnar men Murr kände sig inte riktigt som en björn. Hur än Murr försökte knipa ihop eller öppna ögonen så var Murr alltid vaken eller sov på fel tid.

//

Murr stirrade framför sig i halvmörkret. En gång till tänkte Murr och knep ihop sina ögon: 1-2-3-4-LJUS!
En ljusstrimma trängde sig in genom idets tak.

//

Murr kikade ut genom ett litet hål.
En vaken blinkande stjärna tittade tillbaka.

"Jag är Murr, vinterbjörnen", viskade Murr.

"Jag är Murr vinterbjörnen", sade Murr en gång till.

//

Utan att tveka grävde sig Murr ut ur idet. Murr tryckte ner sin tass i snön. I SNÖN!

"Jag är Murr, VINTERBJÖRNEN!" ropade MURR stolt

//

Uppe på himlen fanns små stjärnor, stora stjärnor, matta och klara. Alla fick plats samma himmel.

Nere på marken fanns iden i olika storlek och former De rörde sig i takt med björnarnas snarkningar: upp, ner, upp, ner. Det ångade av deras drömmar.

Alla björnarna i den här skogen hade gått i ide. Alla utom en som klättrade upp i en gran, fångade snöflingor med sin tunga och vakade.

//

Den björnen hette Murr.

Bokbio

"Bokbio" är ett projekt som riktar sig till barn som är mellan 2 och 5 år gamla. Helheten är skraddarsydd för biblioteken och utgår från barnfilmer med litterär förlaga, sådana böcker som finns i bibliotekens urval. Filmerna är både finlandssvenska animationsklassiker och nyare svenska animationer. Filmerna får kostnadsfritt visas på biblioteken. Projektet arrangeras av Walhalla rf och Finlandssvenskt Filmcentrum med stöd från Undervisnings- och kulturministeriet inom ramen för mediefostran.

Alla bibliotek på svenska och tvåspråkiga orter har, då projektet startade, fått sig gratis tillsända en DVD med fem tecknade filmer för åldersgruppen 2–5 år.

Filmerna som ingår i paketet är:

Astons presenter
Prick och Fläck snöar in
Jaguaren
Kattresan
Potatisön

Bokbio-programmet är ca en timme långt och består av både filmvisning och efterföljande lekar/pyssel/pratstund som baserar sig på ett färdigt pedagogiskt material. Projektet hjälper de vuxna att hitta kvalitetsfilmer för barn samtidigt som det erbjuder en rolig och givande filmstund för barnen där de kan både lära sig samt uppleva och upptäcka nya saker.

LÄS MER PÅ WWW.BOKBIO.ORG

