






TVT-STRATEGIA KÄYTTÄNTÖÖN ULVILAN VARHAISKASVATUKSESSA



Kuva: Mediataitokoulu.fi

SISÄLLYS

YLEISTÄ.....	4
IKÄTASOISEN TOIMINNAN HUOMIOIMINEN.....	5
TOIMINTA ALLE 3-VUOTIAILLA.....	5
TOIMINTA 3-5-VUOTIAILLA.....	5
TOIMINTA ESIKOULUIKÄISILLÄ.....	6
 KÄYTÄNNÖN TAIKOT JA OMA TUOTTAMINEN.....	6
HARJOITUS 1. – TOIMINTAPERIAATTEET.....	7
HARJOITUS 2. – MITÄ LAITE MEILLE MAHDOLLISTAA?.....	8
HARJOITUS 3. – LELUTUTKIMUS.....	9
HARJOITUS 4. – DIGITAALISUUDEN ETSINTÄÄ.....	9
HARJOITUS 5. – NÄPPÄIMISTÖÖN TUTUSTUMINEN.....	10
HARJOITUS 6. – DIGITAALISUUS MUKANA SATUHETKILLÄ.....	10
HARJOITUS 7. – ÄÄNTEN TUTKIMINEN (1-3V).....	11
HARJOITUS 8. – KAMERAKYNÄ.....	12
HARJOITUS 9. – OHJELMOINTIHARJOITUKSIA.....	13
OPPIMISPELIT.....	16
 VASTUULLINEN JA TURVALLINEN TOIMINTA.....	16
HARJOITUS 10. – TURVALLISUUS.....	17
HARJOITUS 11. – IKÄRAJAT.....	17
HARJOITUS 12. – PEDAGOGINEN DOKUMENTOINTI LASTEN KANSSA.....	18
HARJOITUS 13. – KUVAUSLUPA LAPSELTA.....	19
HARJOITUS 14. – KRIITTISEN LUKUTAIDON HARJOITTELUA.....	19
 TIEDONHANKINTA, TIEDONHALLINTA SEKÄ TUTKIVA JA LUOVA TYÖSKENTELY.....	20
HARJOITUS 15. – ERILAISTEN HAKUJEN TEKEMINEN.....	21
HARJOITUS 16. – DIGITAALISUUDEN HYÖDYNTÄMINEN LEIKEISSÄ.....	21
HARJOITUS 17. – IPAD MUKAAN RETKILLE.....	22
HARJOITUS 18. – VALOKUVAAMINEN.....	23
HARJOITUS 19. – VIDEO.....	23

	HARJOITUS 20. – ANIMAATIO.....	25
	UUROVAIKUTUS JA VERKOSTOITUMINEN.....	25
	HARJOITUS 21. – VUOROVAIKUTUS	26
	HARJOITUS 22. – ERILAISET ROOLIT.....	26
	HARJOITUS 23. – TUNNE- & VUOROVAIKUTUSTAITOT	27
	HARJOITUS 24. – KAVERI PÄIVÄKOTI	27
	TOIMINTA ERI YMPÄRISTÖISSÄ SEKÄ ERGONOMIA	28
	HARJOITUS 25. – LAITTEIDEN KÄYTÖN PELISÄÄNNÖT LASTEN KANSSA.....	28
	HARJOITUS 26. – OPPIMISPELIT.....	28
	HARJOITUS 27. – LAITTEIDEN KÄYTÖN PELISÄÄNNÖT TYÖYHTEISÖSSÄ.....	28
	HARJOITUS 28. – LAITTEEN SÄÄDÖT.....	29
	TEKIJÄNOIKEUDET JA KÄYTTÖOIKEUDET	30
	LISÄÄ HYVIÄ HARJOITUKSIA JA MATERIAALIA	32
	LIITE 1 TIETO- JA VIESTINTÄTEKNOLOGISEN OSAAMISEN KUVAUKSET	34
	LIITE 2 OPPIMISPELEJÄ/SIVUSTOJA OPPIMISEN ALUEISIIN JAOTELTUNA.....	40
	KIELTEN RIKAS MAAILMA.....	40
	TUTKIN JA TOIMIN YMPÄRISTÖSSÄNI.....	41
	KASVAN, LIIKUN & KEHITYN	44
	ILMAISUN MONET MUODOT.....	45
	MINÄ JA MEIDÄN YHTEISÖMME.....	47
	SOVELLUKSIA ARJEN AVUKSI.....	48
	LIITE 3.....	49
	LIITE 4.....	53
	LIITE 5.....	54
	LÄHTEET.....	55

IKÄTASOISEN TOIMINNAN HUOMIOIMINEN

TOIMINTA ALLE 3-VUOTIAILLA

Alle 3-vuotiailla digitaaliset taidot sivuavat arkea ja kokemukset laitteista tulevat pääsääntöisesti aktiivisena tarkkailijana. Pienen lapsen kohdalla on erityisen tärkeää olla herkkänä laitteiden käytössä.

Pienten lasten kanssa:

- Tutustutaan laitteisiin aikuisen kanssa
- Laitteet ovat arjessa vastuullisesti esillä ja käytössä
- Äänittäminen, sadutus aikuisen kirjaamana
- Piirtäminen
- Yksinkertaisten sovellusten hyödyntäminen toiminnassa
- Hyödynnetään digitaalisia ympäristöjä erilaisessa toiminnassa, esim. satujen lukeminen, äänikirjat, musiikin kuuntelu, kuvien katselu



Kuva: Mediataitokoulu.fi

TOIMINTA 3-5-VUOTIAILLA

3-5-vuotiaiden kanssa voidaan syventyä jo hieman digitaalisiin taitoihin. Lapsen osallisuusmahdollisuudet lisääntyvät ja tulevat luontevammiksi. Digitaaliset taidot kulkevat luonnollisena osana arkea ja laitteiston tulisi olla helposti saatavissa myös lasten käyttöön.

Tässä kohtaa (edellisten lisäksi):

- Lasten omien tuotoksien tekeminen ja aktiivinen toimijuus tärkeää
- Tiedonhakua voidaan harjoitella yhdessä aikuisen kanssa
- Voidaan syventää myös omaan tuottamiseen esim. saduttaminen ja kuvien ottaminen
- Oppimispelit yhtenä osana oppimisen polkua



Kuva: Mediataitokoulu.fi

TOIMINTA ESIKOULUIKÄISILLÄ

Esiopetusikäiset lapset ovat usein teknisesti näppäriä laitteiden käytössä. Kotona ja varhaiskasvatuksessa on jo jonkin verran käytetty laitteita ja lapsi on jo varsin rohkea laitteiden käsittelijä. Digitaalisuuden hyödyntäminen avaa esiopetuksessa paljon uusia ovia ja mahdollistaa uudenlaisia sekä tehokkaita tapoja oppia. On rohkeasti sisällytettävä digitaalisuuden tarkoituksenmukainen ja luonteva käyttö esiopetuksen arkeen. Digitaalisuus tuo paljon sisältöä mediakasvatukseen ja on hyvä väline medialukutaidon opettamiseen. Esiopetuksen yhtenä tehtävänä on edistää lasten digitaalista osaamista.

Esikouluikäiset (edellisten lisäksi):

- Laajempaa tutustumista laitteisiin ja niiden toimintaperiaatteisiin (avaaminen ja sulkeminen, lataaminen)
- Harjoittelevat hiiren käyttöä
- Tutustuvat näppäimistöön
- Laitteiden käyttötarkoituksiin tutustutaan
- Dokumentointi, valokuvaus ja videokuvaus vahvasti toiminnassa mukana
- Harjoitellaan äänen ja kuvan muokkaamista
- Tutustutaan tiedonhakuun yhdessä aikuisen kanssa
- Hyödynnetään oppimisasipelejä osana toimintaa
- Äänikirjat, musiikki, kuvat ja sadut vahvasti läsnä
- Kokeillaan ja opitaan; mediakasvatuksen rooli korostuu



Kuva: Mediataitokoulu.fi



KÄYTÄNNÖN TAIDOT JA OMA TUOTTAMINEN

Lasten kanssa voidaan tutkia yhdessä laitteita sekä niiden toimintaperiaatteita.

Toimintaperiaatteista tärkeimpinä; kuinka laite käynnistetään ja sammutetaan, kuinka laite ladataan sekä mitä laite meille mahdollistaa. Tärkeää on myös tutkia esimerkiksi leluja; löytyykö leluista digitaalisuutta/robotiikkaa, kuinka lelut toimivat ja miten esimerkiksi puhuva nukke on saanut äänensä. Millaisia toimintaperiaatteita leluissa on; tuleeko leluun virta, mitä erilaisia toimintoja lelussa on? Henkilöstön tulee näyttää myös esimerkkiä teknologian

tarkoituksenmukaisesta käytöstä arjessa. Millaisissa tilanteissa esimerkiksi puheluun tai viestiin vastataan, kuinka laitteita kohdellaan, ovatko laitteet koko ajan läsnä ja miten henkilökunnan omat laitteet näkyvät varhaiskasvatuksen arjessa.

Varhaiskasvatuksessa digitaalisuuteen tutustumisessa lapset ovat aktiivisia toimijoita. Yhdessä lasten kanssa voidaan tutustua kuvien, äänen, videoiden ja animaatioiden tekemiseen. Lapset voivat olla ikätasoisesti mukana toiminnassa. Laitteet tulee suojata niin, että lapset voivat olla aktiivisia toimijoita. Esimerkiksi iPadien suojakuoret tulee olla sellaisia, että lapset voivat itse ottaa valokuvia ja videoita, niin sisällä, kuin ulkonakin. Pienetkin lapset voivat ilmaista itseään kuvien ja videoiden avulla, vaikka puhetta eivät vielä tuottaisikaan. Lasten kehittyvää kirjoitus- ja lukutaitoa tuetaan digitaalisuuden avulla. Esimerkiksi tarinoita voidaan äänittää ja saduttamisessa hyödyntää digitaalisuutta. Pelillisyyttä ja leikkiä hyödynnetään oppimisen innoittajana. Lapsille tarjotaan kokemuksia myös ikäkaudelle sopivasta koodauksesta eli ohjelmoinnista erilaisten ohjelmointileikkien avulla.

HARJOITUS 1. – TOIMINTAPERIAATTEET

Harjoitellaan laitteiden toimintaperiaatteita; käynnistäminen, sammuttaminen ja lataaminen.



ON – OFF-hippa (kaiken ikäiset)

Ennen hipan pelaamista on hyvä keskustella laitteiden toimintaperiaatteista. Kuinka laitteet laitetaan päälle ja sammutetaan sekä miksi on tärkeää, että niin tehdään. Mitä sitten tehdään, kun akku loppuu ja laitteessa ei olekaan virtaa? No tietenkin ladataan laite!

Valitaan yksi laitteiden käyttäjä eli hippa. Muut ovat laitteita; yhdessä voidaan päättää mitä laitteita ollaan tai sitten jokainen voi päättää itse mikä laite on. Laitteet lähtevät liikkeelle ja hippa yrittää ottaa laitteen kiinni. Kun hippa eli laitteen käyttäjä saa laitteen kiinni, hän voi sammuttaa laitteen painamalla napista (esim. olkapää tai päälaki). Laite sammuu ja odottaa, kunnes joku toinen laite pelastaa ja käynnistää taas hänet.

Hippaa voidaan myös varioida isompien lasten kanssa niin, että yksi on laitteiden sammuttaja, yksi käynnistää laitteita ja muut ovat laitteita. Kun sammuttaja saa laitteen kiinni, tulee tämän jäädä paikalleen. Liikkeelle saa lähteä vasta kun käynnistäjä on käynnistänyt laitteen.

Kolmantena versiona voidaan pelata niin, että on yksi sammuttaja ja muut laitteita. Kun sammuttaja koskee laitetta, menee hän virransäätötilaan latautumaan eli laitteen tulee

jäädä paikoilleen ja laskea vaikka viiteen tai kymmeneen. Vasta kun laite on latautunut, saa lähteä taas liikkeelle. Saako sammuttaja kaikki laitteet saman aikaisesti virransäästötilaan?



Internetin toimintaperiaatteista lisää täällä: (+3v)

<https://kavi.fi/sites/default/files/documents/miteninternettoimii.pdf>



Keskustelukortit / toimintakortit: (+3v)

Liitteenä on kortit, jotka sisältävät laitteiden eri toimintoja sekä eri laitteiden kuvia. Voitte hyödyntää näitä erilaisissa tilanteissa esim. keskustelukortteina, sanaselityspelin ominaisuudessa tai vaikka nostopakkana kapteeni käskee pelille.

LIITE 3 – Kortit tulostettavissa ja laminoitavissa liitteenä.



Totta vai tarua -väittämät (+3v)

Onko seuraavat toimintaperiaatteisiin liittyvät väittämät totta vai tarua? Mikäli väite on tarua, niin mikä on oikea vastaus?

- ◆ Laite käynnistyy, kun sitä silittää.
- ◆ Laitteella voi ottaa kuvia vain silloin kun se on päällä.
- ◆ Laite sammuu vain, kun siitä loppuu akku.
- ◆ Laitetta ei tarvitse koskaan ladata.
- ◆ Laite latautuu, kun se kytketään laturilla töpseliin, mistä se saa virtaa.

Voitte keksiä itse lisää väitteitä ja antaa myös lasten keksiä niitä.

HARJOITUS 2. – MITÄ LAITE MEILLE MAHDOLLISTAA?



Mitä laitteet meille mahdollistavat? Laitteet ovat meille luonnollinen osa arkea, mutta olemmeko pysähtyneet miettimään, mitä kaikkea laitteet meille mahdollistavat. Voitte keskustella lasten kanssa asiasta ja listata lasten mieleen tulevia asioita, missä eri tilanteissa laitteita käytetään ja mitä eri laitteilla voi tehdä. Esimerkiksi puhelin ei ole vaan

soittamista varten, vaan se on samalla kamera, tietokone, pelilaite, musiikkisoitin ja videokamera.

Voitte hyödyntää liitteenä olevia laitekortteja. (LITE 3)



Lapsille laitteet ovat olleet aina, sillä he eivät välttämättä tiedä muusta. Onkin hyvä keskusteluissa tuoda myös esille kehitystä ja kuinka asioita on ennen tehty. Tässä teille muutamia vinkkejä lasten kanssa keskusteluun:

- puhelin ei ole aina kulkenut mukana, vaan suurimmassa osassa koteja oli käytössä lankapuhelin, kaikilla ei ollut edes puhelinta
- rannekelloa käytettiin, koska se oli ainut tapa tietää mitä kello on, olitpa missä tahansa
- tietoa etsittiin ennen tietokirjoista esim. kirjastosta, ei ollut mahdollisuus katsoa Googlesta
- Vaatteet ja lelut ostettiin kaupasta tai tilattiin postin kautta postimyyntikuvastosta, nettikauppoja ei ollut
- postikortteja ja kirjeitä lähetettiin kaukana asuville ystäville ja sukulaisille yhteydenpitona tai terveisiä matkoilta
- Viikonloppuelokuva käytiin vuokraamassa videovuokraamosta



Kuva: Mediataitokoulu.fi

HARJOITUS 3. – LELUTUTKIMUS



Lasten kanssa voi tutkia millaisia toimintoja heidän leluistaan löytyy. Toiset lelut liikkuvat tai pitävät ääntä napista painamalla. Toiset lelut ovat kauko-ohjattavia. Mutta mistä nämä toiminnot tulevat? Kuinka lelu saadaan esimerkiksi puhumaan?

Voitte esimerkiksi nauhoittaa puhelimelle tai tabletille puhetta. Mitä teidän lelunne sanoisi, jos lapset saisivat päättää?

HARJOITUS 4. – DIGITAALISUUDEN ETSINTÄÄ



Mistä kaikkialta digitaalisuutta löydämme? Voitte järjestää perinteisen aarteen etsinnän hieman erilaisella käännteellä eli piirräte paperille/tabletille tilan pohjapiirustuksesta kartan. Sitten lähdette etsimään digitaalisuutta tai vaikka mediaa. Kun löydätte etsimäänne, voitte piirtää pohjapiirustukseen rastin siihen kohtaan. Kun koko tila on etsitty, voitte katsoa kartasta, kuinka paljon merkintöjä olette saaneet.

HARJOITUS 5. – NÄPPÄIMISTÖÖN TUTUSTUMINEN

Lasten kanssa on hyvä tutustua näppäimistöön ja mitä se pitää sisällään. Älytaulun tai iPadin näppäimistöllä on hyvä harjoitella esimerkiksi oman nimen kirjoittamista, mutta näppäimistöön tutustumista voi kokeilla myös irrallisella näppäimistöllä.



Tässä linkki hyvään vinkkiin näppäimistötaitojen harjoitteluun: (+3v)

<https://youtu.be/T5TPYW4M6BY>

Eli kiinnitä näppäimistö ryhmän ovensuuhun/ sopivaan paikkaan. Mikäli ryhmässä on jokin tapa osallistaa lapsia merkkamaan ketä lapsista on paikalla, tämän voi yhdistää siihen läheisyyteen. Lapsen nimet on hyvä olla kirjoitettuna lapuille näppäimistön lähellä malliksi. Jokainen lapsi voi kirjoittaa nimensä ja painaa ENTER, jotta ”pääsee ryhmään/ on kirjattu saapuneeksi varhaiskasvatukseen”. Leikin varjolla lapsi oppii näppäimistön käyttöä.

Kun oman nimen kirjoittaminen sujuu, voidaan harjoitusta laajentaa esimerkiksi soveltamalla erilaisiin juhliin, joita ryhmässä vietetään tai vaikka keksimällä jokin pääsykoodi ryhmän kesken, joka kirjoitetaan, vaikka vuoropäivinä näppäimistölle. Tässäkin mielikuviutus on rajana.

HARJOITUS 6. – DIGITAALISUUS MUKANA SATUHETKILLÄ

Lasten mielenkiinnon herättämiseksi voidaan kirjan kuvien tai pelkän kuuntelun tilalle elävöittää tarinaa teknologian avulla. Hyviä välineitä ovat esimerkiksi älytaulu ja erilaiset koodausrobotit (esim. Bee-Bot tai Blue-Bot)



Älytaulun hyödyntäminen (kaikki)

Tarinaa kertoessa aikuinen voi piirtää älytaululle kuvitusta kertomalleen (toinen aikuinen voi myös olla kuvittajana). Mikäli piirtäminen tuntuu haastavalta, voidaan älytaululta näyttää kirjasta otettuja kuvia, näin ne näkyvät kaikille isona tai sitten voidaan hyödyntää, vaikka lasten ottamia kuvia. Lapsi voi myös toimia kuvittajana sadulle piirtämällä älytaululle.

Samaa ideaa voi toteuttaa myös esim. dokumenttikameraa hyödyntämällä.



Bee-/Blue-Bottien hyödyntäminen (kaikki)

Voidaan keksiä lyhyitä yksinkertaisia tarinoita, joissa Botit esiintyvät. Aikuinen voi ensin näyttää mallia ja lapset voivat innostuessaan keksiä myös omia tarinoitaan. Voidaan hyödyntää erilaisia taustoja/ Bottien mattoja tarinan ympäristönä.

Botteja voivat ohjelmoida aikuiset/lapset ikätason mukaan.

Liitteenä (LIITE 4) on yksi esimerkkitarina maatilamatolle.

HARJOITUS 7. - ÄÄNTEN TUTKIMINEN (1-3V)

Pienten lasten kanssa tekniikkaa ja digitaalisuutta voidaan lisätä arkeen pieninä asioina esimerkiksi isomman projektin osana. Seuraava projekti on toteutettu Helsingissä, Päiväkoti Lapinmäessä, alle 3-vuotiaiden ryhmässä.



Kuva: Mediataitokoulu.fi



Hassut äänet

- Äänien etsintä lähti ulkoilusta liikkeelle, kun lapset kuuntelivat ulkoa kuuluvia ääniä. Yksi lapsista totesi, että "Työkoneista ja kivistä kuuluu ääniä" ja lapset innostuivat kokeilemaan millaisia ääniä kivistä kuuluu.
 - Seuraavaksi tabletilla kokeiltiin erilaisia äänisovelluksia, kuten Pikku2 -sovellus, joilla tuotettiin erilaisia ääniä pienryhmissä.
 - Puhelimella kuvattiin sitä, kun lapset tuottivat tabletilla ääniä. Näitä videoita katsottiin yhdessä älytaulusta. Lapset olivat kovin innoissaan nähdessään itsensä isolta ruudulta.
 - Äänien metsästämistä jatkettiin sisällä sekä ulkona, arjen eri tilanteissa
 - Seuraavaksi vanhemmat osallistettiin projektiin pyytämällä heitä tuomaan lasten äänikirjoja päiväkotiin. Niitä luettiin ja kuunneltiin eri tilanteissa useamman viikon ajan. Näitä hetkiä taas videoitiin ja katsottiin haltioituneina älytaulun isolta näytöltä.
 - Projektin lopussa tutustuttiin vielä erilaisiin soittimiin ja niistä tuleviin ääniin. Musiikkituokiota kuvattiin myös ja katsottiin myöhemmin älytaulun isolta näytöltä.
 - Omien soittimien askarteleminen sisältyi myös projektiin.
 - Papunetista tulostettiin kuvia ja Papunetin äänipankista kuunneltiin ääniä ja yritettiin yhdistää kuva ja ääni toisiinsa. Onnistuu myös erilaisilla valmiilla äänilotoilla.
- Projektin edetessä ryhmän aikuiset dokumentoivat projektin etenemisestä valokuvien ja kirjaamalla lasten mielteitä ja ajatuksia.

HARJOITUS 8. – KAMERAKYNÄ

Kamerakynän pedagogiikka on tapa käyttää videokuvaamista oppimisen välineenä kuin kynää. Kuvaamalla ei tehdä niinkään elokuvateoksia vaan pedagogisia kuvaustehtäviä, joissa kamera on ajattelun ja toiminnan apuväline. Yksinkertainen tehtävä vie aikaa muutamia minuutteja. Video on valmis heti kuvaamisen jälkeen eikä sitä tarvitse leikata. Helppointa on katsoa se suoraan esimerkiksi tabletti- tai mobiililaitteen ruudulta. Myös katsomistilanne ohjataan osaksi oppimisprosessia.” Menetelmä on yksinkertainen ja nopea. Kameralla voidaan etsiä vaikka eri värisiä tai eri kirjaimella alkavia esineitä. Kun kuvia katsotaan, katsojan tehtävä on tunnistaa, mitä kuvassa on.



Tunteiden tutkimista (kaikki)

Tunteiden tutkimista voidaan jäsentää kameralla esimerkiksi esittelemällä lapsille perustunteet ja niitä kuvaavat ilmeet. Kun sanat ovat tulleet tutuiksi, lapset voivat ehdottaa tunteita, joita näytellään ohjeiden mukaan. Sitten otetaan avuksi kamera. Lapset saavat vuorollaan ottaa lähikuvan haluamastaan tunteesta. Kun kuvia katsotaan yhdessä, lapset yrittävät tunnistaa siinä esitetyn tunteen. Mistä sen tunnistaa? Mistä tunne olisi voinut syntyä? Mitä on tapahtunut?

Videokuvaustehtävässä voidaan pohtia tekoja, joista tulee hyvä tai paha mieli. Aikuisen ohjaamana kuvataan lyhyitä lasten keksimiä otoksia, joissa otetaan toiselta lelu, halataan, tönitään tai kutitetaan. Videoita käsitellään yhdessä kuten valokuvia edellä.

Kamerakynäajattelun verkkomateriaalin voi tutustua osoitteessa www.kamerakyna.fi



Muita kamerakynävinkkejä:

Havaintoja

- Kuvataan talven merkkejä. Yksi merkki/kuva. Tunnistetaan kuvasta mikä merkki on kuvattu. Voidaan pohtia, miksi merkki kertoo juuri talvesta.
- Materiaalien tutkiminen: kuvataan erilaisia materiaaleja. Muut yrittävät tunnistaa materiaalin kuvasta. Voidaan pohtia, mistä materiaalin tunnisti, missä sitä on lisää...
- Kamera suurennuslasina. Mennään lähelle pientä kohdetta, esim. pihamaata. Otetaan tarkka lähikuva. Annetaan muiden tarkastella kuvaa ja herättää keskustelua.

Tunteet

- Otetaan valokuva perustunteesta. Muut tulkitsevat kuvaa ja tunnetta: mikä tunne kuvassa on, mistä sen tunnistaa?
- Kuvataan video, jolla esitetään tunnetta tekemisen/toiminnan kautta. Muut yrittävät arvata mikä tunne on kyseessä.

Arvausleikki

- Valokuvataan jokin lapsen valitsema asia. Zoomataan kuva sormilla lähelle. Askel kerrallaan zoomataan ulospäin, muut koettavat arvata mitä kuvassa on.
- Videokuvataan jotain lapsen valitsemaa asiaa/esinettä, aloitetaan läheltä ja zoomataan ulospäin, kunnes lopulta kohde näkyy kokonaan. Pysäytetään video välillä, koetetaan arvata mikä kohde kuvassa on.

Sanat

- Kuvataan sana kirjain kerrallaan. Katsotaan kuvat peräkkäin, kokeillaan arvata mikä sana muodostuu. Esim. tasku = tuoli, auto, siili, kukka, ulkovaatteet. Viimeisenä voi olla kuva sanasta.
- Lapsi valitsee kirjaimen ja kuvaa 4 asiaa, jotka alkavat tuolla kirjaimella. Näytetään kuvat muille, toiset yrittävät arvata mikä kirjain on kyseessä.

Lukumääriä

- Valitaan jokin lukumäärä, esimerkiksi 3. Lapsi kuvaa asioita, joita on kolme. Jokaisella lapsella voi olla oma lukumäärä. Näytetään kuvat toisille, toisten tehtävänä on arvata mikä lukumäärä on kyseessä.

HARJOITUS 9. – OHJELMOINTIHARJOITUKSIA

”Erilaiset tietokoneet, kuten läppärit, tabletit ja älypuhelimet, ovat olennainen osa lasten mediamaailmaa. Ne ovat juuri sitä arjen teknologiaa, jota varhaiskasvatussuunnitelman perusteet ohjeistavat tutkimaan. Tietokoneiden toimintaan voidaan varhaiskasvatuksessa tutustua leikinomaisesti ja ilman teknisiä laitteita. Suomen kielen sana tietokone on hieman harhaanjohtava. Tietokone ei nimittäin ole järin älykäs laite, sillä se pystyy noudattamaan vain yksinkertaisia, vaihe vaiheelta eteneviä ohjeita. Näiden ohjeiden antamista kutsutaan ohjelmoinniksi. Toisin sanoen, tietokone ei toimi omin päin, vaan se tekee sitä, mitä sen on käsketty tehdä. Varhaiskasvatuksen arki on täynnä hetkiä, joissa voidaan harjoitella ohjeiden ja toimintojen antamista sekä niiden pilkkomista pieniin osiin: Missä järjestyksessä ulkovaatteet kannattaa pukea päälle? Entä millaisista erillisistä toiminnoista käsien peseminen tai palikkatornin rakentaminen koostuu?”

- Pekka Mertala väitöskirjatutkija, tuntiopettaja, Oulun yliopisto

Toiminnallisten ohjeiden antaminen = ohjelmointiajattelun kehittäminen



Tutut leikit ohjelmoinnillisen ajattelun tukena: (kaikki)

- Kapteeni voi antaa lyhyitä yksi osaisia käskyjä: ”mene kyykkyyyn”, ”etsi kivi.” tai ”menkää jonoon”. Toisistaan irrallisten käskyjen sijaan kapteeni voi myös ohjelmoida kaverinsa tekemään jonkin tehtävän, vaikkapa nousemaan ylös, pyörähtämään ympäri ja istumaan taas alas.

- Maa – meri – laiva -leikki



Tutut laulut ohjelmoinnillisen ajattelun tukena: (kaikki)

- Jos sul lysti on -laulu on mitä mainioin ensikosketus ehtolauseisiin, joissa ideana on saada ohjelma toimimaan halutulla tavalla ehtojen täytyessä: Jos ehto1 (sul lysti on) on tosi, suoritetaan tämä (kädet yhteen lyö).

- Fröbelin Palikat – Jumppalaulu (Pää, olkapää, peppu, polvet...)



Ohjelmoinnin yhdistäminen varhaiskasvatuksen arkisiin tilanteisiin: (kaikki)

- Pukemistilanteet: Leikin kautta asiat toimivat usein paremmin. Pukemistilanteissa lapset voivat olla robotteja ja aikuinen ohjelmoi heitä antamalla käskyn ja kertomalla mikä vaatekappale puetaan seuraavaksi. Lasten nähtäville voidaan myös tehdä koodi, jota robottien tulee pukemistilanteissa noudattaa. Alla esimerkki talvivaatteiden pukemisesta.



- Leipomistilanteissa reseptin seuraaminen; missä järjestyksessä ainesosat taikinaan laitetaan ja miksi

- Käsinepesuun tehty ohjeistus vaihe vaiheelta

Erilaiset ohjelmointiin suunnitellut lattiarobotit, kuten Bee- ja Blue-Bot tuovat ohjelmointiin lisää mahdollisuuksia. Näitä lattiarobotteja voidaan hyödyntää kaikissa arjen tilanteissa. Ulvilan kaupungilla on kaksi Blue-Bot lattiarobottia sekä niihin oheismateriaalia kiertävässä tutkimissalkussa (Koodaus 3v+). Botteja on helppo käyttää; niiden liike ohjelmoidaan

suoraan sen päällä olevista painikkeista: eteen, taakse, oikealle, vasemmalle, tauko, muistin nollaus ja käynnistys.



Lattiarobottia voi hyödyntää esimerkiksi seuraavilla tavoilla: (kaikki)

- Botti mukana lauluhetkellä; läpinäkyvään mattoon, jossa taskut, laitettu kuvat lauluista (kuvapuoli alaspäin), joita on tarkoitus laulaa. Lasten iästä riippuen koodauksen voi tehdä aikuinen tai lapsi. Koodataan Botti jonkun kuvan päälle ja katsotaan mikä laulu sieltä paljastuu
- Erilaisia mattoja ja taustoja voidaan hyödyntää tarinankerronnassa
- Paritehtävänä voidaan harjoitella erilaisia asioita, esim. muotoja, värejä, kirjaimia. Toinen parista kertoo, mille Botti on menossa ja toinen ohjelmoi reitin. Vaihdetaan vuoroja ja tehdään sama uudelleen.
- Muistipeli Botin kanssa – asetetaan ruudukolle muistipelin kortteja (kortin parit jäävät pinoon). Asetetaan Botti valittuun lähtöpaikkaan, nostetaan korttipinosta kortti ja ohjelmoidaan Botti kulkemaan samanlaisen kortin päälle. Näin lapsi on saanut parin ja on seuraavan pelaajan vuoro.
- Kaupunkitehtävä: Lapset voivat piirtää eri aihealueista kuvia, jotka kiinnitetään ruudukkoon, esim. paikkoja (paloasema, kirjasto koulu, lääkäriasema, puisto), ammatteja, muotoja, eläimiä, kulkuneuvoja jne. Ohjelmoidaan Botti kulkemaan ruutuihin, jutellaan kuvan asioista; mitä siellä tapahtuu? Oletko käynyt siellä?
- Oman nimen kirjaimet: Koodataan Botti kulkemaan kirjainmatolla lapsen nimen kirjaimien mukaisesti. Kirjaimia matolla voidaan hyödyntää myös kirjaimien tunnistamiseen ja esimerkiksi niillä alkavien sanojen hahmottamiseen.
- Ulvilan liikkuvat aakkoset tai muita liikuntakortteja voi laittaa maton taskuihin ja Botti koodataan sovitun kortin kohdalle. Tämän jälkeen kaikki tekevät kortin näyttämän asennon tai liikkeen.
- Värit/muodot matto – koodataan Botti siirtymään tietyn värisen muodon luokse, etsitään ympäristöstä jotain sen väristä/muotoista.
- Rakenna mallin mukaan: Laita ruudukkoon rakennelmakuvia; Rakenna palikoilla/multilinkeillä/legoilla mallin mukaisesti
- Maalaa Botin kanssa: Tarvitset isoa huokoista paperia, löysää sormiväriä ja leivin- tai voipaperia sekä Botin. Aseta paperi lattialle, sen päälle väritippoja ja värin päälle leivin- tai

voipaperi. Ohjelmoi Botti niin, että se pysyy paperin päällä liikkeessaan ja levittää samalla väriä.

Jonna Kangas ja Jenni Vartiainen ovat koonneet hyvän oppaan ohjelmoinnista, josta saa lisää vinkkejä varhaiskasvatuksen toimintaan. [Koodauksen abc \(helsinki.fi\)](http://koodauksenabc.helsinki.fi)

Hello-Ruby- kirjat:

Maailman paras koodisatukirja; Linda Liukas

Löytöretkellä internetissä; Linda Liukas

Matka tietokoneeseen; Linda Liukas

Robotti koulussa; Linda Liukas



Kuva: Mediataitokoulu.fi

OPPIMISPELIT

Pelit tarjoavat mielekkään ja motivoivan ympäristön eri oppimisen alueisiin tutustumiselle sekä ongelmanratkaisu- ja vuorovaikutustaitojen oppimiseen. Sovellusten valinnassa ja käyttämisessä on syytä muistaa lapsen oppimisen ja kasvun tukemisen näkökulma. Teemoissa tulisi näkyä leikinomaisuus, vuorovaikutustaidot ja lapsen oppimistaitojen kehittäminen. Oppimispelejä pelatessa on tärkeää, että aikuinen on läsnä tilanteessa.

Liitteenä (LIITE 2) on oppimispelejä jaoteltuna oppimisen alueisiin eri ikäisille lapsille:



VASTUULLINEN JA TURVALLINEN TOIMINTA

Digitaalisiin ympäristöihin tutustumisessa kiinnitetään erityistä huomiota turvallisuuteen. Turvallisia käyttötapoja pohditaan yhdessä lasten kanssa ja otetaan tämä huomioon toiminnassa. Lapsille tarjotaan vain ikä- ja kehitystasoon sopivaa sisältöä. Lasten kanssa keskustellaan ikärajoista ja opetellaan niiden tarkoitus. Lapsia ja perheitä ohjataan turvalliseen ja vastuulliseen laitteiden käyttöön lasten ikä huomioiden. Perheille tuodaan myös tiedoksi varhaiskasvatuksen digi-kasvatusta pedagogisen dokumentoinnin kautta. Henkilöstö huolehtii tietosuojasta lasten kuvien ja tuotosten julkaisussa. Myös lapselta pyydetään lupa valokuvien ottamiseen ja tuotosten julkaisuun. Näin opetellaan oikeaa tapaa toimia. Kehittyvää kriittistä lukutaitoa harjoitellaan esimerkiksi hahmottamalla todellisen ja epätodellisen eroa sekä tiedon ja mielipiteen eroa. Lasten digitaalista maailmaa koskeviin

aloitteisiin tartutaan ja niistä keskustellaan. Teknologia mahdollistaa lasten aloitteisiin tarttumisen heti niiden ilmentyessä, varsinkin kun on kyse jonkun tiedon etsimisestä.

HARJOITUS 10. – TURVALLISUUS

”Digiturvataitoja on hyvä alkaa opettaa lapsille mahdollisimman varhain, jotta niistä tulee luonnollinen osa lapsen elämää.”



Suojellaan Lapsia -sivustolta löytyy paljon hyvää materiaalia, jota voi hyödyntää myös varhaiskasvatuksessa.

Materiaaliin pääset sivuilta: [Turvallisesti digiliikenteessä – Suojellaan Lapsia](#)



Digiturvataidot liittyvät hyvin vahvasti tunne- ja turvataitoihin. Näistä lisää hyvää materiaalia löytyy julkaisusta Tunne- ja turvataitoja lapsille. Kirjoittanut Kaija Lajunen, Mirja Ylenius-Lehtonen ja Minna Andell (2015) [Tunne- ja turvataitoja lapsille \(julkari.fi\)](#)



HARJOITUS 11. – IKÄRAJAT

IKÄRAJAT

Elokuvat, televisio-ohjelmat ja digitaaliset pelit merkitään ikärajalla ja sisältösymbolilla. Merkintä kertoo minkälaisien lapsille haitallisten sisältöjen vuoksi ohjelmalla on ikäraja.

 Sallittu kaikenikäisille	 Sallittu yli 7-vuotiaille	 Sallittu yli 12-vuotiaille	 Sallittu yli 16-vuotiaille	 Vain aikuisille
 Sisältää väkivaltaa	 Sisältää seksiä	 Voi aiheuttaa ahdistusta	 Sisältää päihteiden käyttöä	

PELIEN IKÄRAJAT (PEGI)

Elokuvien ja televisio-ohjelmien ikäraja- ja sisältösymbolit

”Ikärajojen tarkoitus on suojella lapsia elokuvien, televisio-ohjelmien ja pelien haitallisilta sisällöiltä. Ikärajoista voi joustaa kolme vuotta, jos lapsi on aikuisen seurassa koko näyttöksen ajan. Joustoa ei ole tarkoitettu käytettäväksi lapsiryhmissä (esim. päiväkotiryhmät).

Sisältösymbolit kertovat minkälaisien lapsille haitallisiksi arvioitujen sisältöjen vuoksi ohjelmalla on kaikille sallittua korkeampi ikäraja. Symbolit auttavat huoltajia valitsemaan lapsilleen elokuvia, televisio-ohjelmia ja pelejä.”

- kavi.fi (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti)

Lasten kanssa on hyvä opetella ikärajoihin liittyviä symboleita ja niiden sisältöä lapsen tasoisesti.



Lasten kanssa voi keskustella siitä, mitä symbolit heidän mielestään tarkoittavat, ovatko he nähneet niitä joissain yhteyksissä ja vaikka siitä, miltä tuntuu katsoa liian pelottavaa tai inhottavaa ohjelmaa.

HARJOITUS 12. – PEDAGOGINEN DOKUMENTOINTI LASTEN KANSSA

Pedagogista dokumentointia tehdään lasten kanssa osana toimintaa. Lasten ajatusten esille saamiseksi voidaan kokeilla erilaisia tapoja ja löytää itselleen luontevin tapa toimia lasten kanssa. Lasten ottamat kuvat ovat ilmaisun ja kommunikaation väline, jotka tuovat esiin lasten näkökulmia ja ajattelua. Lasten valokuvaus on lasten osallisuutta ja tasa-arvoa lisäävä työtapana. Lasten ottamat kuvat avaavat keskusteluita. Lapset mieltävät ottamiaan valokuvia elämänsä eri tapahtumiin ja paikkoihin, saaden lapset keskustelemaan. Lapsi löytää itse ottamista valokuvista uusia merkityksiä ja rakentaa näin maailmaa omakseen. Valokuvaus esim. kännyköillä ja tableteilla lisää lasten mahdollisuuksia valokuvata aikuisen kontrollin ulkopuolella. Tuottaen lapsille oman tilan ja valokuvailmaisullisen piilopaikan.

Medialeikki edistää lasten toteuttamaa dokumentointia. Lapsen oma kokemusmaailma ja ajattelu tehdään näkyväksi. Lapsi luo sisällön: Aikuinen eikä muut lapset puutu lapsen kuvaamiseen. Aikuinen on vain tarpeen mukaan apuna. Lapset ottavat kuvia ja videoita, joita katsotaan yhdessä jälkikäteen. Kuvatun välitön katsominen ja yhteisten merkitysten antaminen tärkeää, jolloin jokainen lapsi saa kertoa omista kuvista ja niiden merkityksellisyyksistä itselleen.

- Teija Härmä, Opinnäytetyö 2018



Esimerkkejä käytännön toteutukseen:

- Lapsi ottaa kuvia mistä tahansa ympäristöstä ja keksitään otettujen kuvien pohjalta tarina. Etukäteen voi pohtia, millaisia asioita kuvataan esimerkiksi paikkoja, esineitä tai leluja. Tarinan voi tallentaa esimerkiksi tabletin tai kännykän ääninauhurilla tai aikuinen voi kirjoittaa lapsen tarinan.

- Aikuinen antaa valokuvaukselle raamit: kolme kuvaa ihan mistä vain, kolme kuvaa lempileikeistä, lempilelu erilaisissa paikoissa, parhaat leikkipaikat ja leikit päiväkodissa, luonnossa ja päiväkodin pihalla. Lapsi valokuvaavat paikat, joista ei pidä sekä muutosta kaipaavat asiat päiväkodissa.

- Ympäristöä tutkitaan valokuvausleikkien avulla

- Kuvaustehtäviä lapsille: Kuvataan vihreitä asioita, vaatteita, A-kirjaimella alkavia asioita, muotoja tai kevään merkkejä. Lapset voivat keksiä valokuvaukseen liittyviä tehtäviä toisilleen. Lopuksi tarkastellaan kuvia ja nimetään kuvista löytyviä asioita yhdessä.

- Lapset voivat yrittää kuvia katselemalla arvata, mikä toisten kuvaustehtävä oikein oli.

- Metsäretken yhteyteen sopii lempipaikkani luonnossa valokuvaus, jossa jokainen lapsi kuvaa mielenkiintoisen paikan luonnosta. Kuvat tulostetaan, kehystetään ja kehykset koristellaan esimerkiksi luonnonmateriaaleilla. Kuvien kautta pohditaan esimerkiksi sitä, mikä kuuluu luontoon ja mikä ei, mitä erilaisia puulajeja ja kukkia kuvissa on tai minkä puun käpy. Ohjatun toiminnan aikana lapset voivat vuorotellen dokumentoida valokuvaten tai videoiden toimintaa.

HARJOITUS 13. – KUVAUSLUPA LAPSELTA

Lapsen vanhemmilta pyydetään lasta koskevat kuvausluvut, mutta sen lisäksi tulee huomioida myös lapsen mielipide. Lapsella on oikeus yksityisyyteen heti syntymästään alkaen. Jo varhaiskasvatuksessa tulisikin opetella, että toisista ihmisistä ei voi ottaa kuvaa, jos he eivät sitä halua. Näin opetellaan oikeaa tapaa toimia. Tämä koskee niin aikuisia, kuin toisia lapsia. Lapselta tulisi kysyä lupa hänen kuvansa ja tuotoksensa julkaisemiseen.



Opetellaan, että kuvan ottamiseen ja julkaisuun tulee olla lupa. Seuraavien kysymysten avulla voi lasten kanssa keskustella aiheesta:

- Voinko ottaa kaverista kuvan, jos hän juoksee karkuun ja sanoo: "En halua kuvaan!"

- Voinko ottaa aikuisesta kuvan kysymättä häneltä?

- Kaveri on eilen antanut luvan ottaa kuvan hänestä. Voinko ottaa tänään kuvan kysymättä lupaa?

- Kaveri on rakentanut upean legolinnan. Voinko kuvata sitä? Entä jos haluan laittaa siitä kuvan vanhemmille näkyväksi?

- Mistä voin ottaa kuvan kysymättä lupaa?

- Voinko ottaa kuvan minusta kysymättä lupaa?

Lisää kysymyksiä voi keksiä niin aikuisen, kuin lasten toimesta.

HARJOITUS 14. – KRIITTISEN LUKUTAIDON HARJOITTELU

Kriittinen lukutaito on kansalaistaito. Siitä on tullut tärkeämpi taito samalla, kun virheellisen ja väärän tiedon leviäminen on lisääntynyt. Jos luotamme virheelliseen tietoon, siitä voi olla haitallisia seurauksia. Varhaiskasvatuksessa kriittisen lukutaidon kehittymistä voimme tukea esimerkiksi harjoittelemalla hahmottamaan todellisen ja epätodellisen eroa sekä tiedon ja mielipiteen eroa.



Totta vai tarua -peli (kaikki)

Wordwall.net sivustolla on valmiina kaksi totta vai tarua -peliä. Toinen on eläinaiheinen ja sopii myös pienemmille. Toinen liittyy Suomeen ja vuodenaikoihin, se on suunnattu yli 3-vuotiaille.

Hakemalla Ulvilan varhaiskasvatus pääsette pelaamaan pelejä. Kysymykset ovat myös liitteenä (LIITE 5)

Linkit peleihin:

Eläimet: <https://wordwall.net/fi/resource/28415301>

Suomi: <https://wordwall.net/fi/resource/28571363>



Tieto vai mielipide -peli (+3v)

Wordwall.net sivustolla on valmiina yksi Tieto vai mielipide -peli. Pelistä löytyy väittämiä ja yhdessä pitäisi pohtia, onko väite tietoa vai mielipidettä.

Hakemalla Ulvilan varhaiskasvatus pääsette pelaamaan peliä. Kysymykset ovat myös liitteenä (LIITE 5)

Linkki peliin: <https://wordwall.net/fi/resource/28623805>



TIEDONHANKINTA, TIEDONHALLINTA SEKÄ TUTKIVA JA LUOVA TYÖSKENTELY

Digitaaliset laitteet ovat enenevässä määrin läsnä lasten arjessa. Tämän vuoksi onkin tärkeää harjoitella tiedonhankinta ja -hallintataitoja lasten kanssa. Erilaisten hakemistojen ja hakukoneiden käyttöä, hakusanojen ja -lauseiden muodostamista sekä oikean tiedon löytymistä on hyvä harjoitella lasten kanssa. Tämä ei tarkoita sitä, että lapsilta vaadittaisiin kyseistä osaamista, mutta aikuisen on hyvä sanottaa toimintaansa tietoa hakiessa ja osallistaa lapsia siihen. Isompien lasten kanssa voi hyvin esittää lapsille kysymyksiä siitä, millaisilla hakusanoilla tietoa voisimme yhdessä löytää kaivattuun asiaan. Digitaalisuus mahdollistaa myös sen, että hakuja voi tehdä ilman kirjoittamista erilasten kuva- ja äänihakujen avulla. Tietoa voidaan hakea lasta kiinnostavista asioista sekä ajankohtaisista asioista ja ilmiöistä. Keskustellessa jostain asiasta, lapsi saattaa kysyä mikä se on. Silloin tartutaan lapsen kysymykseen ja voidaan näyttää esimerkiksi kuva kyseisestä asiasta. Näin kannustetaan ja tuetaan lapsia esittämään kysymyksiä ja niihin etsitään yhdessä vastauksia.

Lapsia kannustetaan varhaiskasvatuksessa toteuttamaan digitaalisuuden avulla omia ideoitaan itsenäisesti ja yhdessä toisten lasten kanssa. Aikuinen on tässä lapsen tukena ikätason vaatimalla tavalla. Leikillisiä ja pelillisiä työskentelytapoja hyödynnetään

toiminnassa. Lapsen yksilöllisiä tapoja ilmaista itseään digitaalisia ympäristöjä hyödyntämällä tuetaan ja lasta rohkaistaan monipuoliseen ilmaisuun. Lasten kanssa luodaan ja rakennetaan uutta yhdessä sekä toteutetaan yhteisöllisiä luovia projekteja, joissa on digitaalisia elementtejä esimerkiksi valokuvaamista tai videointia.

HARJOITUS 15. – ERILAISTEN HAKUJEN TEKEMINEN

Laitteet mahdollistavat tiedonhaun ja saamme nopeasti haettua tietoa lasten kysymyksiin, joihin emme aina osaa vastata. Voimme tehdä erilaisia hakuja, jotka mahdollistavat myös lapsen osallistumisen ilman kirjoitustaitoa.



Kirjoitushaku:

- Lasten kanssa voi kokeilla mitä tietoa eri hakusanoilla löytyy. Tätä on kiva yhdistää esimerkiksi erilaisiin teemapäiviin ja teemoihin toiminnassa.
- Lapsen kysymyksiin vastaaminen esimerkiksi toiminnan aikana, kun hän kysyy miltä jokin näyttää tai mitä jollain asialla tarkoitetaan, voidaan yhdessä lapsen kanssa etsiä tietoa



Äänihaku:

- Äänihauun tekeminen on selaimissa mahdollistettu sillä, että hakukentässä tai sen läheisyydessä on mikrofonin kuva. Sitä painamalla voi ääneen sanoa hakusanan kirjoittamisen sijaan. Näin lapsi, joka ei vielä osaa kirjoittaa, voi hakea tietoa.



Kuvahaku:

- Kuvahaku onnistuu käänteisen kuvahaun avulla. Näin lapsi voi ottaa valokuvan ja etsiä sillä tietoa. Näitä kokeiluja on kiva tehdä ja katsoa mitä haku antaa.

HARJOITUS 16. – DIGITAALISUUDEN HYÖDYNTÄMINEN LEIKEISSÄ



Joskus on kiva ottaa tabletit myös leikkeihin mukaan. Laitteiden käytön pelisäännöt tulee siinä tapauksessa olla hyvin lasten kanssa käytynä läpi. Laitteet voivat kuitenkin rikastuttaa leikkiä esimerkiksi seuraavilla tavoilla:

Kotileikki:

- Tabletista voi löytyä kotileikkiin sopivia tarvikkeita ja ruokia digitaalisessa muodossa.



Kuva: Mediataitokoulu.fi

- Tabletin avulla voidaan leikkiin ottaa, jokin uusi hahmo leikkikaveriksi digitaalisessa muodossa

- Laite voi myös olla rekvisiittaa eli osa leikkiä

Pukuleikki:

- Lapset voivat pukea roolivaatteita tai omia vaatteitaan ja järjestää muotinäytöksen, joka kuvataan. Videota voidaan katsoa myöhemmin yhdessä.

Autoleikki:

- Ympäristöä, jossa leikitään, voidaan rikastuttaa tabletin avulla esimerkiksi ajattelemalla autoleikki vaikka toiseen maahan

Legoleikki:

- Malleja tai ideoita voidaan etsiä tabletilla sekä kuvata rakentelut muistoksi



Laitteita voidaan hyödyntää myös yhteisen projektin tai leikin rikastuttajana:

- Lapsilta tuli toive esimerkiksi formuloiden katsomisesta yhdessä. Tämän ympärille voidaan rakentaa kokonaisuus, jossa formuloiden katsominen on vain osa toimintaa. Ensin voidaan yhdessä etsiä tietoa missä kaikkialla formuloita ajetaan. Näin tutustutaan maailman karttaan ja mietitään kuinka päästään kohdemaahan. Yhdessä voidaan rakentaa esimerkiksi tuoleista kulkuneuvo, vaikka lentokone, jolla kohdemaahan matkustetaan. Iso näyttö voi toimia lentomaisemana matkan aikana ja lapset tietenkin erilaisissa rooleissa lentäjistä matkustajaan. Lento- ja formulalippujen askartelu kuuluu tietenkin myös asiaan. Kohdemaasta voidaan katsoa kuvia ja miettiä eroaako maisema Suomesta jollain tavalla. Mitä kieltä esimerkiksi kohdemaassa puhutaan? Formuloiden katsominen katsomosta on tietenkin tärkeä osa reissua. Koko tätä projektia voidaan dokumentoida valokuvoin ja videoin ja tuoda pedagogisena dokumentointina esille vanhemmille.

HARJOITUS 17. – IPAD MUKAAN RETKILLE



Kuva: Mediataitokoulu.fi



Laitteita voidaan hyödyntää myös muissa ympäristöissä, kuin päiväkodin tiloissa (kaikki)

- Kamerakynä pedagogiikkaa voidaan hyödyntää missä tahansa ympäristössä. Metsässä voimme kuvata turvallisia tai vaarallisia leikkipaikkoja, etsiä erilaisia asioita kameran avulla metsästä (esim. jotain pehmeää, kovaa, suurta, pientä, vihreää)

- QR-koodien hyödyntäminen retkillä (nettiyhteyden voi jakaa puhelimesta, mikäli iPadissa ei ole omaa yhteyttä)

- Sadutus metsässä, nauhoitetaan/videoidaan lasten tarinat tabletilla

- iPadista löytyy sekä suurennuslasi, että mittanauha toiminnot. Näitä hyödyntämällä voitte tehdä erilaisia tutkimuksia luonnossa. Kuinka pitkä joku puu on? Miltä koivun runko näyttää suurennuslasilla katsottuna?



Kuva: Mediataitokoulu.fi



Muutama luontoon liittyvä sovellus (kaikki):

- Luontovisio -sovellus; tietoa ja kuvia suomalaisista eläimistä eri vuodenaikoina
- Suomen linnut – sovellus; voidaan tutkia Suomessa asuvia lintuja ja niiden elinympäristöjä, löytyy myös ääninäytteitä
- Erilaiset kasvien, puiden ja sienien tunnistamissovellukset (esim. Flora Incognita ja PlantSnap). Nämä sovellukset vaativat nettiyhteyden toimiakseen.

HARJOITUS 18. – VALOKUVAAMINEN



Valokuvaaminen on hyvä tapa esimerkiksi osallistaa lasta tai kysyä lapsen mielipidettä johonkin asiaan. Valokuvaamalla voidaan pyytää lasta kertomaan esimerkiksi lempi paikka päiväkodista tai turvallinen leikkipaikka metsäretkellä.

Valokuvaamista voidaan hyödyntää myös osana projektia. Lapsista, esineistä tai paikoista voidaan ottaa kuva, ja lapset pääsevät piirtämään kuvaan tietyn teeman mukaan esim. mitä unelmia tai toiveita heillä on. Näistä teoksista voidaan tehdä esimerkiksi näyttely varhaiskasvatuksen tiloihin.

Valokuvanäyttely voidaan järjestää myös lasten toivomista asioista esim. kotoa tuodusta lempi kirjasta, pehmolelusta tai vaikka perhekuvista. Näyttely voidaan järjestää oman ryhmän kesken tai koko talon yhteisnäyttely.



Kuva: Mediataitokoulu.fi



Lisää kivoja valokuvaustehtäviä lasten kanssa: [Pesäpuu-On-kiva-kuvata-valokuvaustehtäviä-lapsille-verkkoaineisto.pdf](https://pesapuu.fi/valokuvaustehtavia-lapsille-verkkoaineisto.pdf) (pesapuu.fi)

HARJOITUS 19. – VIDEO

Videoita voi ottaa monissa eri tilanteissa. Tämä on toinen hyvä tapa saada lapsen ääni kuuluviin ja asioita kuvattua lasten näkökulmasta. Joskus on kiva, että lapset ovat videoinnin kohteena esim. esiintyessä tai leikkiessä. Mutta tärkeää on myös antaa lasten kuvata videoita.

Yksi lasten toive olikin, että joskus esimerkiksi oman päivän tapahtumia saisi videoida ja näyttää sitten vanhemmille – ”lähetetään eskarista kuulumisvideo kotiin, ettei niiden tarvii aina kysyä miten siellä menee ja mitä on tehty”. Tämä voisi olla kiva yhteinen tai jokaisen oma, ”my day” -videon kaltainen toteutus. Videota ei välttämättä tarvitse aina lähettää tai jakaa jollekin alustalle, vaan sen voi näyttää esimerkiksi lapsen hakutilanteessa. Tässä kohtaa on hyvä muistaa, ettei video voi olla kovin pitkä.



Kuva: Mediataitokoulu.fi



Muutama vinkki videokuvaukseen ja editointiin (kaikki):

- Valitaan kamera -sovellus. Valitaan oikeasta alareunasta video. (Voi valita myös nopeututettu tai hidastettu, joilla voi kuvata nopeutettua tai hidastettua videota.)
- Video kannattaa aina kuvata tabletti vaakatasossa. Näin ei jää mustia reunoja videoihin.
- Kuvaus alkaa, kun painaa punaisesta ympyrästä. Sekunnit alkavat liikkua. Kun painaa uudestaan punaisesta ympyrästä, kuvaus loppuu.
- Videota kuvattaessa tablettia täytyy pitää niin paikoillaan kuin pystyy. Kuvaajan tulee pysyä myös mahdollisimman paikoillaan.
- Videoita pääsee katsomaan samalla lailla kuin kuvia.
- Vinkki: lapset voivat kuvata tiloja sekä lempilelujaan, -paikkojaan ja -pelejänsä.



Editointi iMovie-sovelluksella (+3v):

- Valitaan iMovie -sovellus → paina projektit → paina plusmerkistä → paina elokuva -tekstistä → painetaan oikeasta yläreunasta luo -tekstiä. Näin on luotu uusi elokuvaprojekti.
- Elokuvaa aletaan kasaamaan ”aikajanelle” alareunaan. Videoita otetaan aikajanelle seuraavalla tavalla: paina oikealta keskeltä videot → sitten paina oikeasta yläreunasta kaikki → sitten paina jokin video keltaiseksi. Videon voi katsoa painamalla tavallista nuolta. Videon saa aikajanelle painamalla alaspäin menevää nuolta.
- Aikajanelle videoiden paikkaa voi vaihtaa painamalla videota kauan, jolloin se muuttuu pieneksi ja tämän jälkeen liikuttamalla se eri paikkaan.
- Videota voi lyhentää painamalla se keltaiseksi, ja sitten vetämällä sen alusta tai lopusta videota lyhyemmäksi.

- Videon voi puolittaa painamalla video keltaiseksi → tämän jälkeen painamalla alareunasta saksia → ja sitten puolita -painiketta.
- Videoon voi lisätä tekstiä painamalla video keltaiseksi → sitten alhaalta painetaan T otsikot → valitaan miten halutaan tekstin tulevan ja painetaan parasta vaihtoehtoa → sitten painetaan tekstiä isossa ruudussa ja kirjoitetaan siihen oma teksti.
- Videoon voi lisätä musiikin painamalla keskeltä oikealta äännet → sitten teemamusiikki → musiikkia voi kuunnella painamalla jostakin kappaleesta ja tavallisesta nuolesta. Musiikin saa videoon painamalla alaspäin menevää nuolta.
- Videoon voi lisätä äänitehosteita painamalla oikealta keskeltä äännet → sitten äänitehosteet → ääntä voi kuunnella painamalla tavallista nuolta ja ottamalla sen videoon painamalla alaspäin menevää nuolta. Ääni hyppää siihen kohtaan, jossa valkoinen pystyviiva on.
- Vasemmalla olevasta mikrofonista painamalla pääsee äänittämään puhetta videoon.
- Video tallennetaan tabletille painamalla vasemmasta yläreunasta valmis → sitten paina neliöstä josta lähtee ylöspäin nuoli → sitten paina tallenna video → sitten pääsee valitsemaan videon laadun. 540P tai 720p ovat ihan ok! 1080P on paras laadultaan, mutta vie myös paljon tilaa tabletilta...

HARJOITUS 20. – ANIMAATIO



Animaatioiden tekeminen on pienistäkin lapsista kivaa ja onnistuu yksinkertaisilla toiminnoilla. Voidaan valita yksi hahmo tarinaan ja tausta, missä hahmoa kuvataan. Stop Motion -sovellus on yksinkertainen ja helppo lastenkin käyttää.

Tässä hyvä video Stop Motion -sovelluksen käytöstä: [Näin teet Stop motion-animaation - tutorial video - YouTube](#)



Täältä löytyy lisää vinkkejä elokuvan ja animaation tekemiseen: [Esipolku – \(kavi.fi\)](#)



VUOROVAIKUTUS JA VERKOSTOITUMINEN

Laitteiden käyttämisestä meillä on usein se kuva, että kaikki ovat omilla älylaitteillaan ja keskinäinen vuorovaikutus jää vähäiseksi. Tämä ei kuitenkaan varhaiskasvatuksessa ole tarkoituksenmukaista. Oppimislejät ja muuta toimintaa voidaan toteuttaa myös yksin, mutta pääpaino on yhteisöllisessä tavassa työskennellä. Varhaiskasvatuksessa hyödynnetään yhteisöllisiä palveluita ja kiinnitetään huomiota tunne- ja vuorovaikutustaitojen huomioimiseen myös digi-kasvatuksessa. Laitteiden kautta on hyvä harjoitella vuorottelua sekä erilaisten roolien sisäistämistä, jotta mahdollisimman moni pääsee osalliseksi. Digitaalisia ympäristöjä käytetään lasten ajatusten ja mielenkiinnon kohteiden näkyväksi

tekemisessä sekä vahvistetaan lapsen uskoa hänen omiin vaikutusmahdollisuuksiinsa. Tärkeää on myös varmistaa jokaiselle lapselle monipuoliset osallistumisen mahdollisuudet lapsen ikä- ja taitotason mukaan.

HARJOITUS 21. – VUOROVAIKUTUS

Keskeistä vuorovaikutustaidoille on vastavuoroisuus: molemmat tai kaikki osapuolet antavat panoksensa yhteiseen keskusteluun tai tapahtumaan.

Myönteistä ja rakentavaa vuorovaikutusta on esimerkiksi:

- ◆ läsnäolo ja kuuntelu,
- ◆ rohkaisu ja kannustaminen,
- ◆ myönteisestä lähtevä palaute,
- ◆ tuki ja myötätunto,
- ◆ huomioiminen ja ilahduttaminen.



Vuorovaikutusta tukeva harjoitus vuorottelu (kaikki)

- erilaiset vuorotellen pelattavat digipelit; esim. muistipeli, lotto.
- yhdessä toimiminen esim. valkotauluun piirtäessä
- yhteisten projektien toteuttaminen; esim. animaation tai videon teko

HARJOITUS 22. – ERILAISET ROOLIT



Lasten kanssa voidaan videoida, ottaa valokuvia tai katsella valmiita kuvia erilaisista tilanteista. Tilanteet voivat olla arkisia esim. ruokailuihin, leikkiin tai siirtymistilanteisiin liittyviä asioita. Jokaisella lapsella on oma rooli, niin näyttelijänä tai kuvaajana. Tuotoksia voidaan katsoa yhdessä ja keskustella tilanteista. Kuinka tilanteessa tulisi toimia, mikä tuntui kivalta ja mikä ei niin kivalta. Olisitko halunnut tehdä jotain toisin? Mitä jos tilanne olisikin päättynyt eri tavalla? Millaisia erilaisia loppuja keksitte tilanteisiin?

HARJOITUS 23. – TUNNE- & VUOROVAIKUTUSTAITOT



Tunteiden tunnistaminen (kaikki):

- Lapsille voidaan näyttää älytaululta tai iPadilta kuvia erilaisista tunteista ja keskustella mistä tunteesta on kyse
- Äänilotto tunteista; katsotaan tunnekuvaa näytöltä ja mietitään millainen ääni tunteeseen voisi liittyä tai vaihtoehtoisesti voidaan kuunnella tunteeseen liittyvä ääni ja mietitään miltä tunne näyttää kasvoilla
- Kuvaruudulle voidaan laittaa ihmisen kuva tai nukan kuva; voidaan yhdessä tai vuorotellen näyttää missä kohtaa kehoa mikäkin tunne tuntuu.



Blue-Bottien käyttö (+3v)

Blue-Botteja voidaan hyödyntää erilaisin tavoin myös tunteiden opettelussa

- Kuvia eri tunteista laitetaan läpinäkyvälle matolle kuvapuoli alaspäin. Kun Blue-Bot pysähtyy kuvan kohdalle, kuva käännetään ja lapset näyttävät peukalolla onko tunne hyvä vai huono.
- Pyydetään lapsia koodaamaan Blue-Bot jonkun tietyn tunteen kohdalle. Tunteiden kuvat ovat kuvapuoli ylöspäin matolla
- Blue-Bottien avulla voidaan kertoa tunteisiin liittyvä tarina esim. leikin ulkopuolelle jäämisestä tai miltä tuntuu, kun toinen on mukava sinulle
- Blue-Botit voivat toimia päähenkilöinä lasten kertomissa tarinoissa



Täältä löydät lisää vinkkejä:

Media varhaiskasvatuksessa; Tukea tunne- ja vuorovaikutustaitojen vahvistamiseen [media_varhaiskasvatuksessa_nettiin.pdf](#)

HARJOITUS 24. – KAVERI PÄIVÄKOTI



Voidaan etsiä kaveripäiväkoti, jonka kanssa pidetään eri tavoin yhteyttä. Voi olla Ulvilan kaupungin sisäisesti tai jonkun toisen paikkakunnan päiväkotia. Yhteyttä voi pitää esimerkiksi Teamsin välityksellä, jolloin lapset näkevät toisensa. Tähän voi sisällyttää paljon muitakin, esim. kirjeitä, erilaisiin tehtäviin haastamista.



Lisää kivoja harjoituksia tähän osioon liittyen löytyy MLL Mediatehtäviä varhaiskasvatukseen materiaalista: [MLL_Mediatehtavia_varhaiskasvatukseen_www.pdf](#)



TOIMINTA ERI YMPÄRISTÖISSÄ SEKÄ ERGONOMIA

Henkilöstö tuntee ja käyttää tarkoituksenmukaisesti lapsen varhaiskasvatusta ja esiopetusta koskevia digitaalisia ympäristöjä. Digitaalisia ympäristöjä käytetään pedagogisessa dokumentoinnissa aktiivisesti. Lasten kanssa tutustutaan kokeillen ja leikitellen sovelluksiin oppimisen alueiden aihepiirien kautta sekä yhdistetään digitaalista toimintaa kaikkeen arjen toimintaan

Varmistetaan, että laitteet ja välineet toimivat tarkoituksenmukaisesti sekä ovat turvallisesti myös lasten käytettävissä niin ohjatusti, kuin mahdollisuuksien mukaan omatoimisesti. Keskustellaan yhdessä sekä kiinnitetään lapsen huomiota työn tauottamiseen ja hyviin työasentoihin, äänen laatuun ja -voimakkuuteen sekä valaistukseen ja näytön kirkkauteen. Opetellaan säätämään niitä yhdessä lasten kanssa.

HARJOITUS 25. – LAITTEIDEN KÄYTÖN PELISÄÄNNÖT LASTEN KANSSA



Varsinkin isompien lasten kanssa on hyvä sopia laitteiden käyttämiseen pelisäännöt lasten kanssa. Tähän on hyvä osallistaa myös lapset mukaan ja keskustella heidän kanssaan siitä, mikä on oikea tapa käsitellä ja käyttää laitetta. Ryhmän laitteidenkäytön pelisäännöt on hyvä laitata esille ja keksiä joku hauska tapa siihen, kuinka lapset ja aikuiset voivat kuitata hyväksyvänsä säännöt.

Laitteet tulee kuitenkin olla suojattu niin, että kaiken ikäiset lapset voivat niitä turvallisesti käsitellä.

HARJOITUS 26. – OPPIMISPELIT



Liitteenä on listattu eri ikäisille sopivia oppimispeljä, eri oppimisen alueisiin jaoteltuna (LIITE 2).

HARJOITUS 27. – LAITTEIDEN KÄYTÖN PELISÄÄNNÖT TYÖYHTEISÖSSÄ



Aikuisten on hyvä sopia työyhteisössä myös laitteiden käytön pelisäännöt. Alle on listattu asioita, joita yksikössä olisi hyvä sopia:

- Missä laitteita säilytetään?
- Mikäli laitteet ovat yhteiskäytössä, niin kenellä on niin sanotusti laitteen käytön etuoikeus vai jaetaanko käyttömahdollisuudet kaikkien kesken tasaisesti?

- Milloin laitteet ovat minkäkin ryhmän käytössä?
- Kenen vastuulla on laitteiden lataaminen?
- Jos laitteessa havaitaan jotain ongelmia, kuka vastaa ilmoituksesta tietohallinnolle?

Edellä mainittujen asioiden lisäksi on hyvä keskustella siitä, kuinka aikuiset käyttävät laitteita yksikössä. Ollaanko aina tavoitettavissa niin sanotusti toiminnan ulkopuolisille vai rauhoitetaanko esimerkiksi ruokailu- tai leikkiaika puheluilta ja viesteihin vastaamiselta?

HARJOITUS 28. – LAITTEEN SÄÄDÖT

Laitteen säätömahdollisuuksista on hyvä keskustella lasten kanssa. Aikuisen on myös hyvä selvittää, mistä laitteen äänenvoimakkuutta ja kirkkautta saa säädettyä.



Äänenvoimakkuus

Usein äänenvoimakkuus varhaiskasvatuksessa nousee ja kaikki äänet lisäävät äänenvoimakkuuden kasvua. Kuulokkeiden käyttö ei yhdessä laitetta käytettäessä ole mahdollista ja silloin on hyvä kiinnittää huomiota laitteen äänenvoimakkuuteen sekä lasten kommunikointiin. Lasten on hyvä opetella konkreettisesti säätämään äänenvoimakkuutta laitteesta.

Leikin avulla voidaan harjoitella, mitä tarkoittaa äänenvoimakkuuden säätäminen. Toinen lapsista on laite ja toinen laitteen käyttäjä. Laite pitää jotain ääntä ja laitteen käyttäjä säätää äänenvoimakkuutta kuvitteellisista napeista. Laite voimistaa tai hiljentää äänenvoimakkuutta laitteen käyttäjän käskyjen mukaisesti.



Kirkkauden säätö

Eri tilanteissa laitteen kirkkautta on hyvä säätää. Tilan valaistus vaikuttaa siihen, kuinka kirkkaana näyttö tulee olla. Aikuisten ja lasten on hyvä osata säätää kirkkautta. Erilaiset aistiärsyksiin liittyvät asiat on hyvä ottaa huomioon myös laitteita käyttäessä ja toisille lapsille hieman kirkkaampi tai himmeämpi näyttö on hyväksi.

Kirkkauden säätöä on kiva tutkia lasten kanssa. Millaista on käyttää laitetta pimeässä tai valoisassa eri kirkkauksilla, millaisia huomioita lapset tekevät?

TEKIJÄNOIKEUDET JA KÄYTTÖOIKEUDET

Digilaitteita hyödyntäessä, tärkeäksi osaksi muodostuvat tekijänoikeudet ja käyttöoikeudet. Internet on täynnä materiaalia, mutta mitä voimme hyödyntää varhaiskasvatuksessa? Tähän osioon on koottu erilaisia tekijänoikeuksiin ja käyttöoikeuksiin liittyviä asioita. Huomioitthan ne työskentelyssä varhaiskasvatusyksiköissä.

Milloin teos saa tekijänoikeuden?

Teos saa tekijänoikeuden heti, kun se syntyy. Tekijänoikeus syntyy tekijälle automaattisesti, mikäli teos ylittää teoskynnyksen. ” Teoskynnys ylittyy, jos teos on tekijänsä henkisen luomistyön itsenäinen ja omaperäinen tulos. Käytännössä teokseksi katsotaan mikä tahansa luovan työn tulos, joka on sen verran omaperäinen, ettei joku toinen tekisi täysin samanlaista.” (tekijänoikeus.fi). Esimerkiksi, jos suunnittelet oman pelin tai piirrät lorukortit, tekijänoikeudet ovat sinulla, eikä sinun tarvitse jakaa kuvia muille, jollet halua. Hyvät ideat ovat kuitenkin hyödynnettävissä muillekin, ne eivät saa tekijänoikeutta.

” Tekijänoikeus ei ole ikuinen. Aikaa, jolloin tekijänoikeus on voimassa, kutsutaan suoja-ajaksi. Kun suoja-aika päättyy, teosta voi käyttää maksutta ja kysymättä lupaa (tekijänoikeus.fi). Suoja-aika on voimassa tekijän koko eliniän sekä 50-70 vuotta hänen kuolemastaan.

Lasten teoksista

Tekijänoikeudet koskevat myös lapsia. Tämä koskee valokuvia, piirustuksia, askarteluja, kirjallisia töitä, digitaalisia teoksia, yms. Koska lapset ovat alaikäisiä, tulee heidän teoksiensa julkaisemisesta kysyä lupa huoltajalta. Usein luvat kysytään lupalomakkeella lapsen aloittaessa varhaiskasvatuksessa. Ulvilassa Wilmasta löytyy kohta julkaisutiedot. Hyviin tapoihin kuuluu myös luvan kysyminen lapselta. Näin opetellaan oikeaa tapaa toimia.

Tv-ohjelmat ja elokuvat

Opetushallituksen hankkimalla Kopioston luvalla varhaiskasvatuksessa voidaan käyttää tv-ohjelmia opetuksessa. Lupa koskee seuraavia kanavia: Yle TV1, Yle TV2, Yle Teema & Fem ja MTV3, sekä kotimaisia ohjelmia Yle Areenasta ja Elävästä arkistosta. Yle Areenasta ja Elävästä arkistosta ei siis saa katsoa alkuperältään muun maalaisia ohjelmia.

”Elokuvateatteri- tai videolevityksessä olevia elokuvia ei saa esittää luvallamme, ei edes Yle Areenasta. Lupamme ei kata ostettujen, lainattujen ja vuokrattujen tallenteiden eikä verkossa julkaistujen videoiden, esimerkiksi YouTube-videoiden, esittämistä opetuksessa. Siihen tarvitsen erillisen luvan tekijänoikeudenhaltijoilta.” (kopiosto.fi)

DVD:t ovat tarkoitettu yksityiskäyttöön, eikä niitä saa esittää julkisesti. Elokuvan katsominen päiväkodissa on julkista esittämistä ja siihen tarvitaan lupa. Myös erilaisten suoratoistopalveluiden tunnukset ovat henkilökohtaisia, eikä niitä voi hyödyntää varhaiskasvatuksessa.

YouTuben käyttö varhaiskasvatuksessa

”YouTube-videot lasketaan yleensä tekijänoikeudellisessa mielessä elokuvateoksiksi. Lähtökohtaisesti elokuvateoksen esittäminen opetuksessa vaatii luvan, sillä ne eivät sisälly Kopioston kopiointilupa- tai tekijänoikeuslain 21 §:n opetuspoikkeukseen.” (Operight.fi)

Elokuvateokseksi laskettavaa videota voi hyödyntää varhaiskasvatuksessa, mikäli videon esittämiseen on tekijän lupa. Luvan voi kysyä tekijältä tai tekijä on voinut antaa luvan etukäteen verkkosivuillaan tai Creative Commons (CC) -lisenssillä, joka löytyy Youtube-videon yhteydessä.

Musiikin kuuntelu varhaiskasvatuksessa

”Julkaistun teoksen saa esittää julkisesti maksuttomassa tilaisuudessa, jossa teoksen esittäminen ei ole pääasia. Tilaisuuden järjestäminen ei muutoinkaan saa tapahtua ansiotarkoituksessa. Musiikkia saa siten opetuksen yhteydessä esittää vapaasti, esimerkiksi soittaa cd-levyltä, tietokoneelta tai mp3-soittimelta musiikkia oppitunnilla tai soittaa ja laulaa oppilaiden kanssa.” (tekijänoikeuslaki 21 §)

Erilaisten suoratoistopalveluiden tunnukset, kuten Spotify on kuitenkin tarkoitettu henkilökohtaiseen käyttöön ja täten kielletty varhaiskasvatuskäytössä.

Kopiointi

Opetushallituksen hankkimalla Kopioston luvalla voi varhaiskasvatuksessa kopioida kirjoista ja verkkosivuilta. Sallittu kopiointimäärä samasta julkaisusta on 20 sivua/lähde/lukukausi/lapsi. Värityskuvien tulostusta/kopiointia koskee sama ohje. Skannata saa 5 sivua/lähde/lukukausi/lapsi. Kopiointiluvalla ei kuitenkaan saa kopioida erilaisia työ-/harjoituskirjoja. Kopioon tulee merkitä tekijä- ja lähdetiedot. Nuotteja ja laulun sanoja voit kopioida 10 sivua/julkaisu, kuitenkin enintään puolet julkaisusta.

LISÄÄ HYVIÄ HARJOITUKSIA JA MATERIAALIA

100 Oivallusta mediareppuun – Toimintavinkkejä oppimisen alueisiin jaoteltuna

[100-oivallusta-mediareppuun.pdf](#)

MLL- Mediatehtäviä varhaiskasvatukseen

[MLL_Mediatehtavia_varhaiskasvatukseen_www.pdf](#)

Polkuja medialukutaitoon – Opas varhaiskasvatukseen ja esiopetukseen

[Polkuja_medialukutaitoon - Opas varhaiskasvatukseen ja esiopetukseen \(mediataitokoulu.fi\)](#)

Polkuja ohjelmointiosaamiseen – Opas varhaiskasvatukseen ja esiopetukseen

[Polkuja_ohjelmointiosaamiseen - Opas varhaiskasvatukseen ja esiopetukseen \(mediataitokoulu.fi\)](#)

Mediakasvatus kuuluu kuvaan varhaiskasvatuksessa - Kokemusten jakamista ja toimintamalleja varhaisen mediakasvatuksen yhteiseen kehittämiseen

[kuuluukuvaan.pdf \(mediataitokoulu.fi\)](#)

Astu mediapoluille! Tietoa, vinkkejä ja materiaalia hyödynnettäväksi

[Astu mediapoluille! - Mediapoluilla.fi](#)

Lasten oma radio

[Lasten Oma Radio – Nettiradio lapsille](#)

Netin perusasioista kertova opas

[miteninternettoimii.pdf \(kavi.fi\)](#)

Mediakasvatukseen liittyvää materiaalia

[www.kamerakyna.fi](#)

Ohjelmoinnin ABC varhaiskasvatukseen

[Koodauksen abc \(helsinki.fi\)](#)

Suojellaan Lapsia -sivusto, jossa materiaalia digiturvataitojen opetteluun

[Turvallisesti digiliikenteessä – Suojellaan Lapsia](#)

Linkki julkaisuun Tunne- ja turvataitoja lapsille

[Tunne- ja turvataitoja lapsille \(julkari.fi\)](#)

Valokuvaustehtäviä lapsille

[Pesäpuu-On-kiva-kuvata-valokuvaustehtäviä-lapsille-verkkoaineisto.pdf \(pesapuu.fi\)](#)

Animaation tekemiseen ohjevideo

[Näin teet Stop motion-animaation - tutorial video - YouTube](#)

Vinkkejä elokuvien, animaatioiden ja niihin liittyvien asioiden tekemiseen

[Esipolku – \(kavi.fi\)](#)

Media varhaiskasvatuksessa - Tukea tunne- ja vuorovaikutustaitojen vahvistamiseen

[media_varhaiskasvatuksessa_nettiin.pdf](#)

Varhaiskasvatuksen mediavuosikello - Ideoita ja harjoituksia pienten lasten mediakasvatukseen

[mediataitoviikko-varhaiskasvatuksenmediavuosikello.pdf \(mediamieli.fi\)](#)

Koodaukseen kivoja tehtäviä sivustolla:

[Opi tänään, rakenna kirkkaampi huomisen. | Code.org](#)

Luovuus kuuluu kaikille – 30 tehtävää iPadilla

[30 Creative Activities for Kids-fi-FI \(apple.com\)](#)

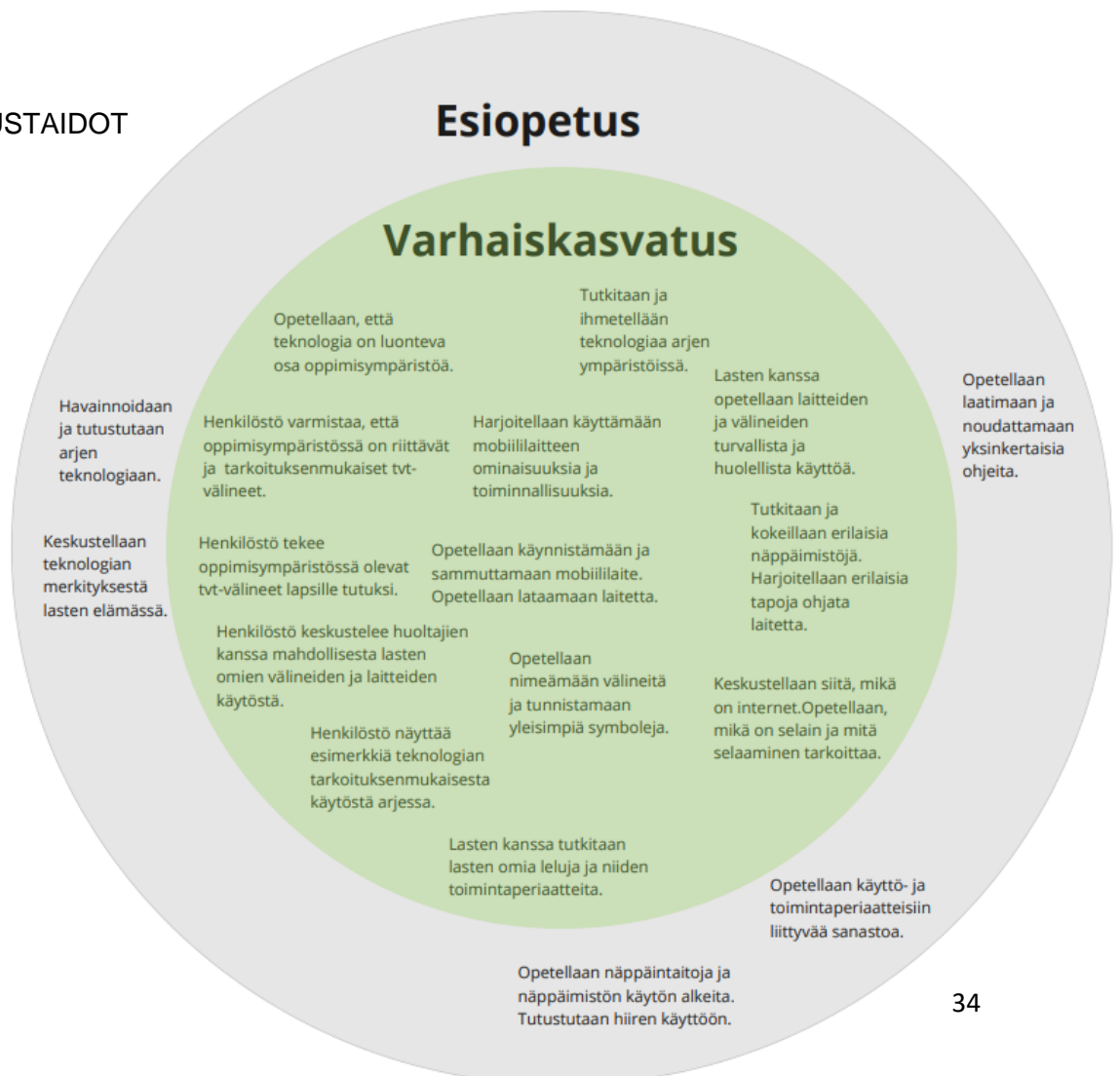
[Opettajille laaditut ohjevideot tehtävien tekemiseen](#) (alussa kertausta edellisestä tehtävästä)

LIITE 1 TIETO- JA VIESTINTÄTEKNOLOGISEN OSAAMISEN KUVAUKSET

KÄYTÄNNÖN TAI DOT JA OMA TUOTTAMINEN	VASTUULLISUUS JA TURVALLISUUS	TIEDONHALLINTA SEKÄ TUTKIVA JA LUOVA TYÖSKENTELY	VUOROVAIKUTUS
TEKNISET PERUSTAI DOT	VASTUULLISUUS	TIEDONHALLINTA	YHTEISÖLLISYYS
TOIMINTA ERI YMPÄRISTÖISSÄ	TURVALLISUUS	TUTKIVA TYÖSKENTELY	OSALLISUUS
TUOTTAMINEN	ERGONOMIA	LUOVA TYÖSKENTELY	

KÄYTÄNNÖN TAI DOT JA OMA TUOTTAMINEN

TEKNISET PERUSTAI DOT



Esiopetus

Varhaiskasvatus

Henkilöstö tuntee ja käyttää tarkoituksenmukaisesti lapsen varhaiskasvatusta ja esiopetusta koskevia digitaalisia ympäristöjä.

Digitaalisia ympäristöjä hyödynnetään osana kehityksen ja oppimisen tukea.

Digitaalisia ympäristöjä käytetään pedagogisessa dokumentoinnissa aktiivisesti.

Digitaalisia ympäristöjä hyödynnetään oppimisympäristössä moniaistisesti.

Lasten kanssa tutustutaan kokeillen ja leikitellen sovelluksiin oppimisen alueiden aihepiirin kautta.

Lasten kanssa pelataan ja tutkitaan pelien logiikoita. Keksitään uusia pelejä ja muokataan tuttuja pelejä.

Hyödynnetään digitaalisten ympäristöjen pelillisiä elementtejä.

Käytetään sovelluksia monipuolisesti ja havainnoidaan niiden keskeisiä toimintaperiaatteita.

TUOTTAMINEN

Esiopetus

Varhaiskasvatus

Lasten kehittyvää kirjoitus- ja lukutaitoa tuetaan digitaalisten ympäristöjen avulla.

Kuvataan, videoidaan ja muokataan sisältöä yksinkertaisilla toiminnoilla.

Pelataan pelejä, jotka kannustavat tuottamaan omaa sisältöä.

Sadutettaessa hyödynnetään digitaalisia ympäristöjä.

Tehdään leikillisiä animaatioita.

Digitaalisia ympäristöjä hyödynnetään kielellä leikittelyssä.

Tehdään omia ja yhteisiä digitaalisia kirjoja laajan tekstikäsityksen mukaisesti.

Tuotetaan tekstejä laajan tekstikäsityksen mukaisesti.

Tehdään kuva- ja videoprojekteja.

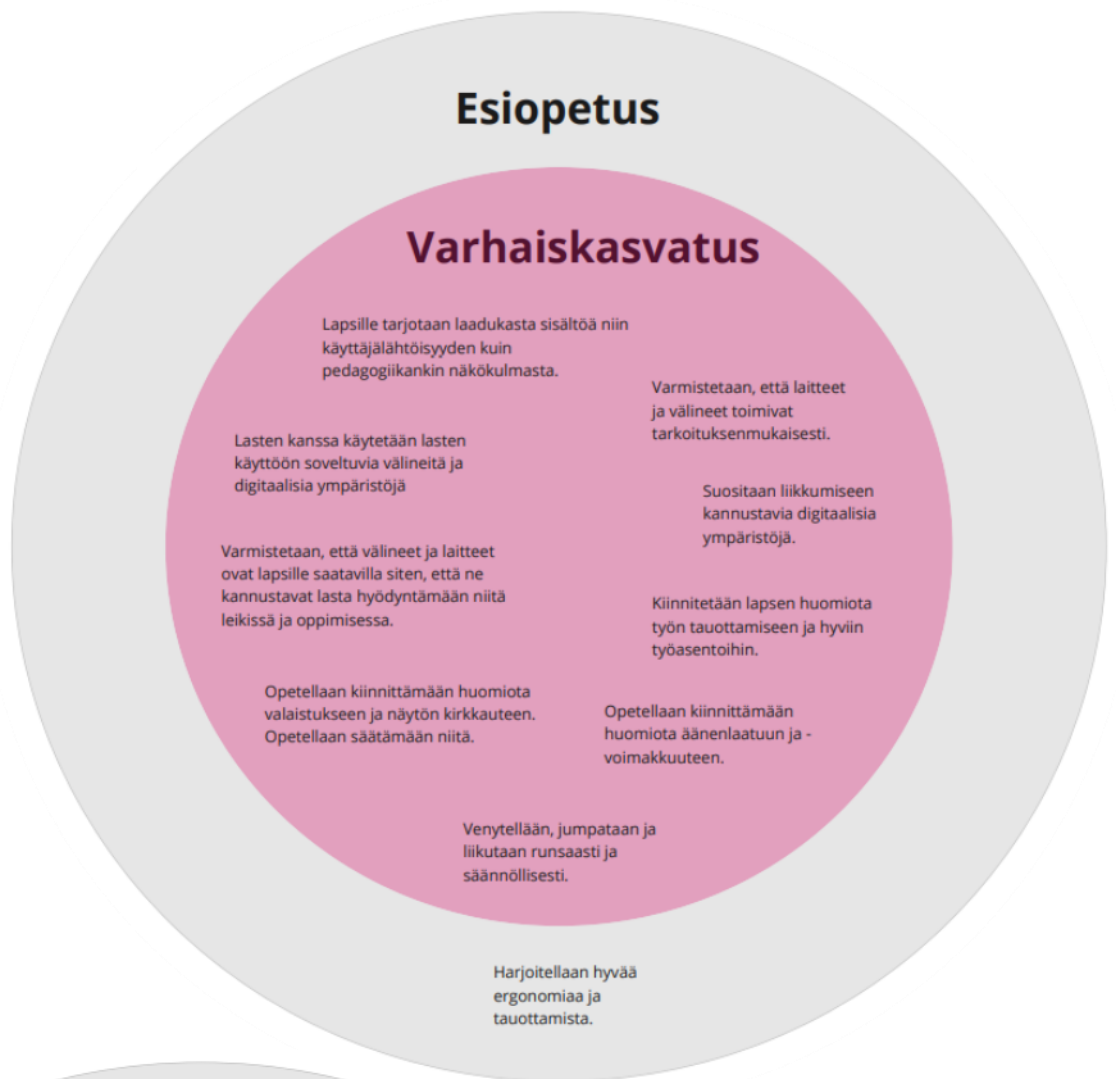
Harjoitellaan kirjoittamista.

Tuotetaan ja tulkitaan viestejä digitaalisissa ympäristöissä.

Tehdään yksinkertaisia diagrammeja.

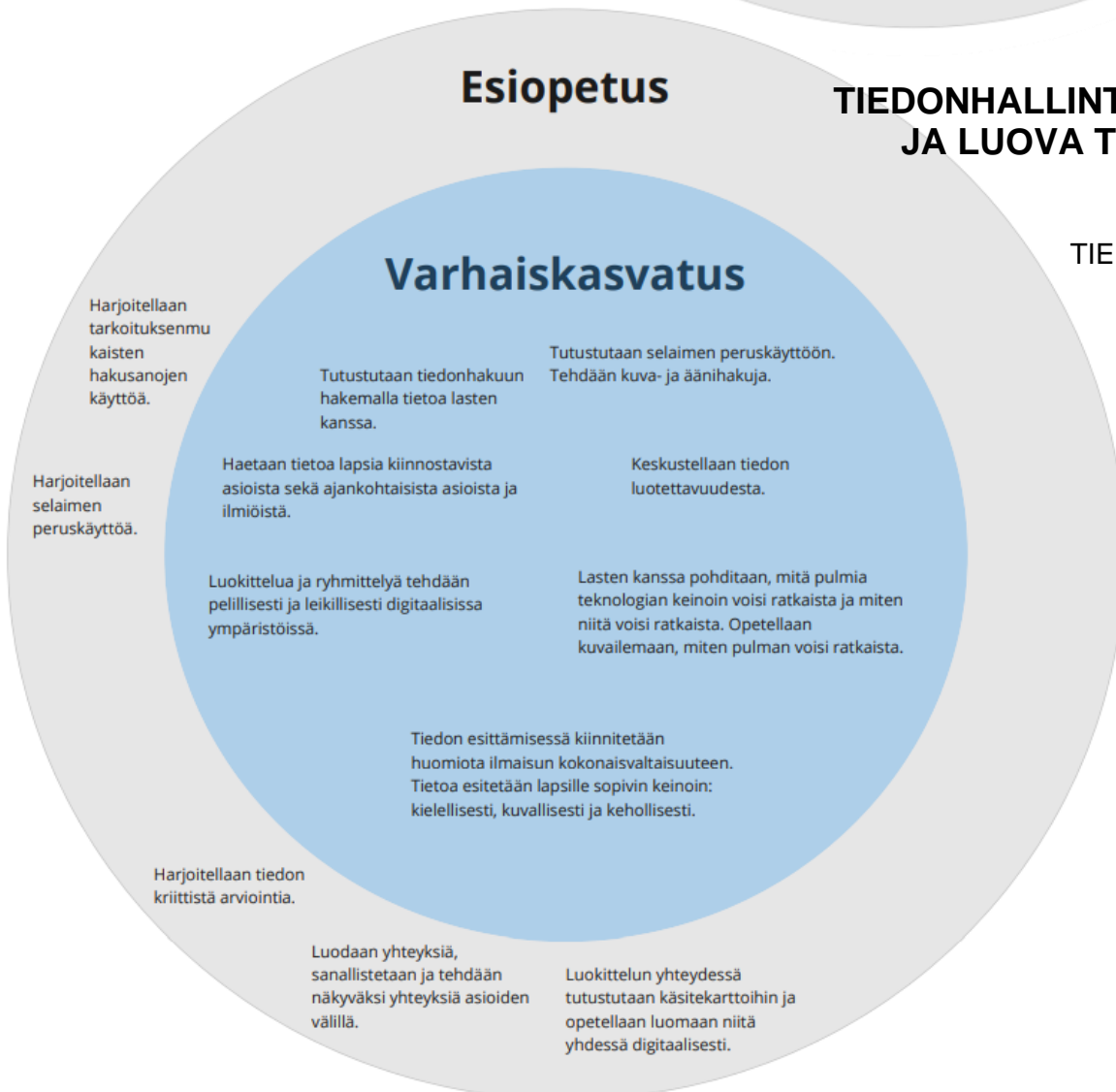
Käsitellään kuvia ja videoita monipuolisesti leikillisesti ja kokeillen.

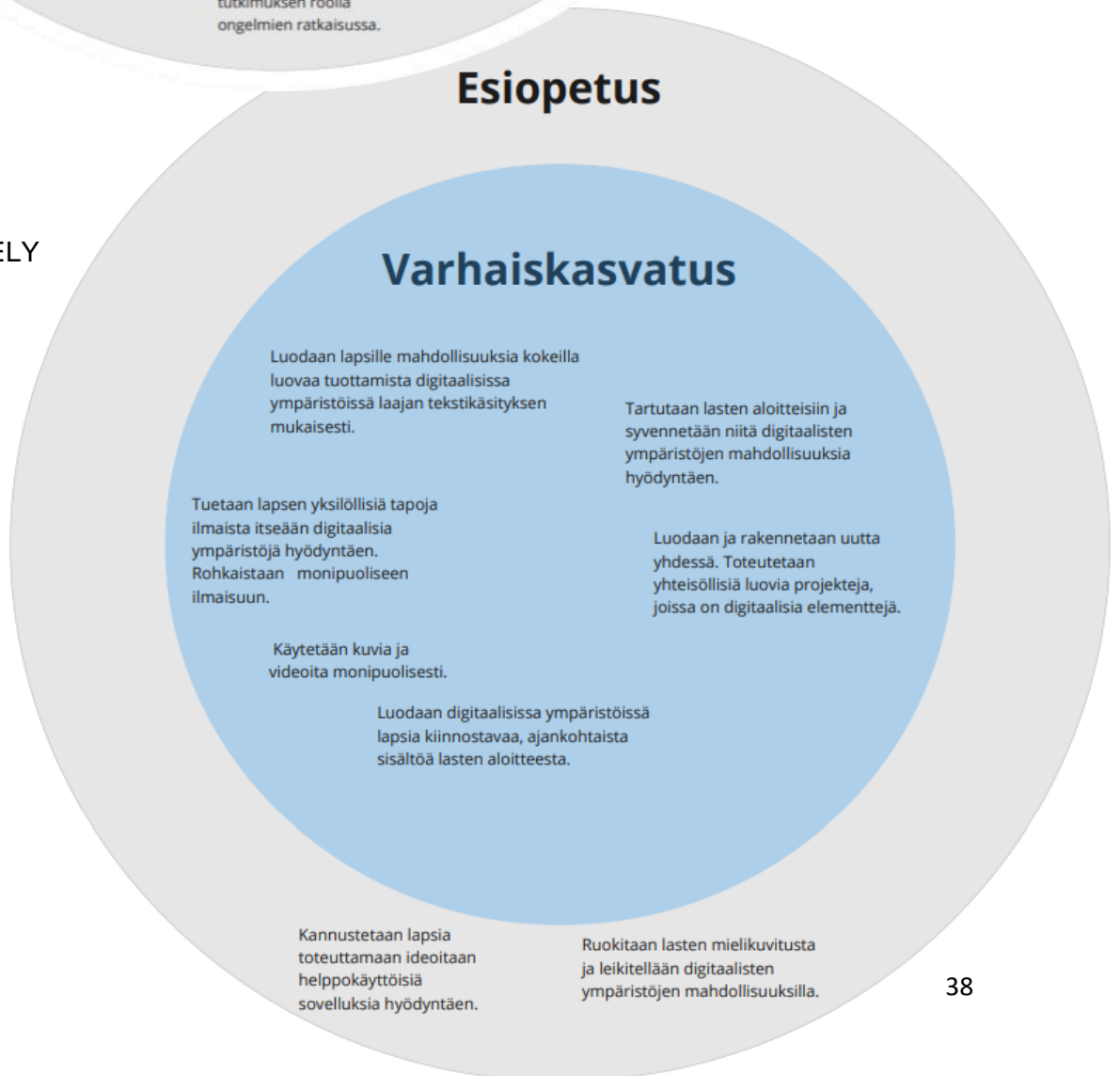
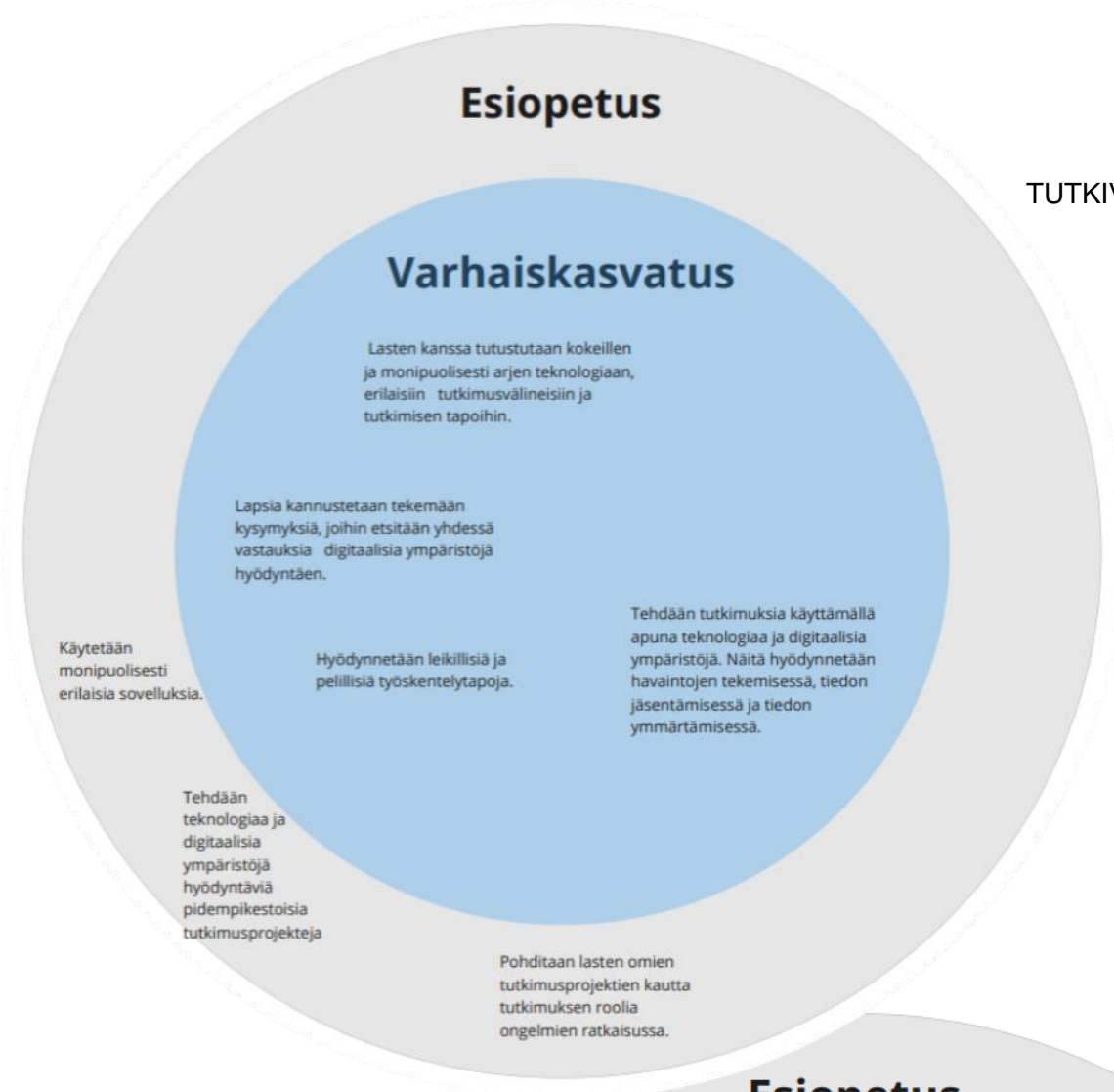
ERGONOMIA



TIEDONHALLINTA SEKÄ TUTKIVA JA LUOVA TYÖSKENTELY

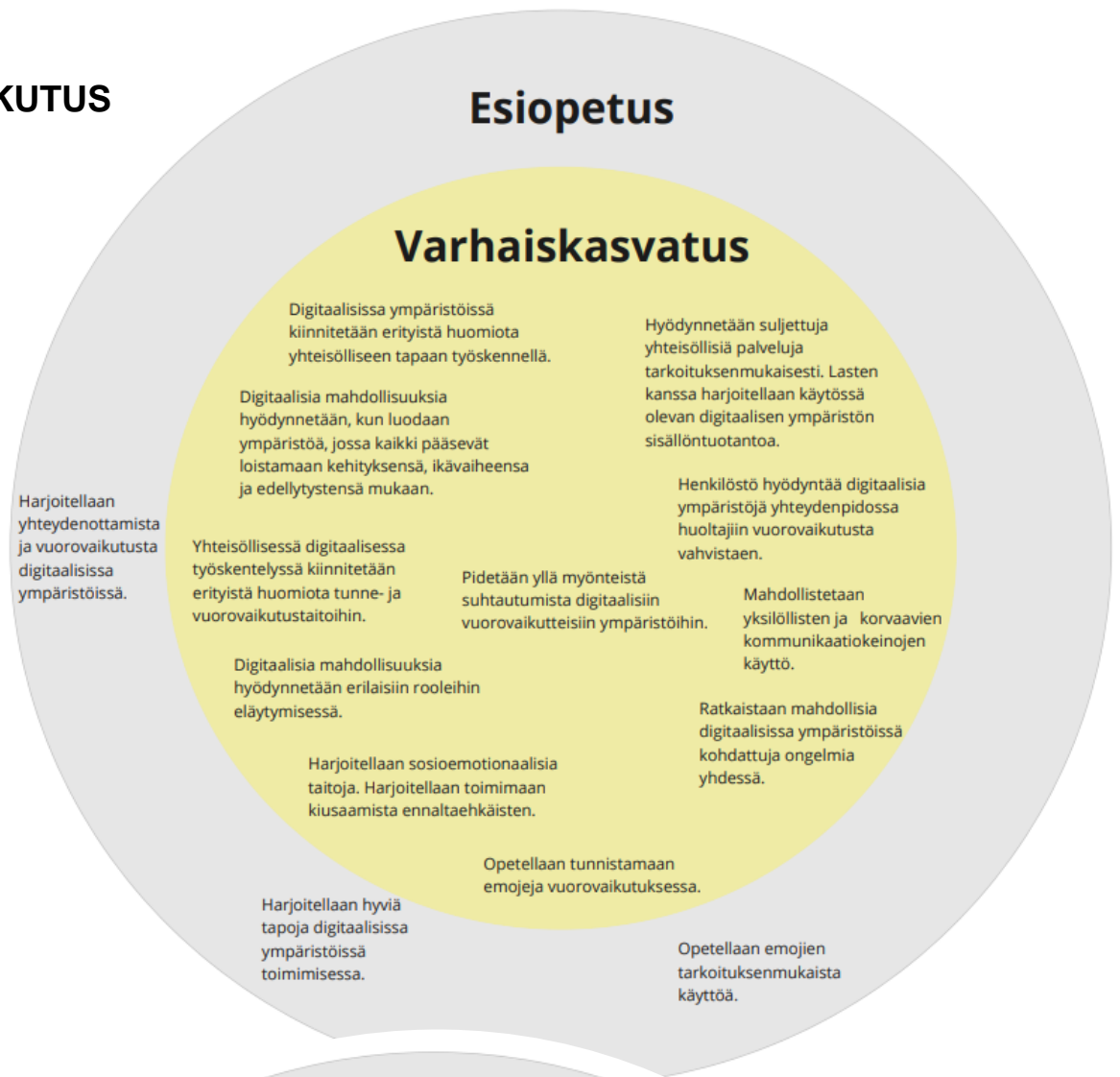
TIEDONHALLINTA



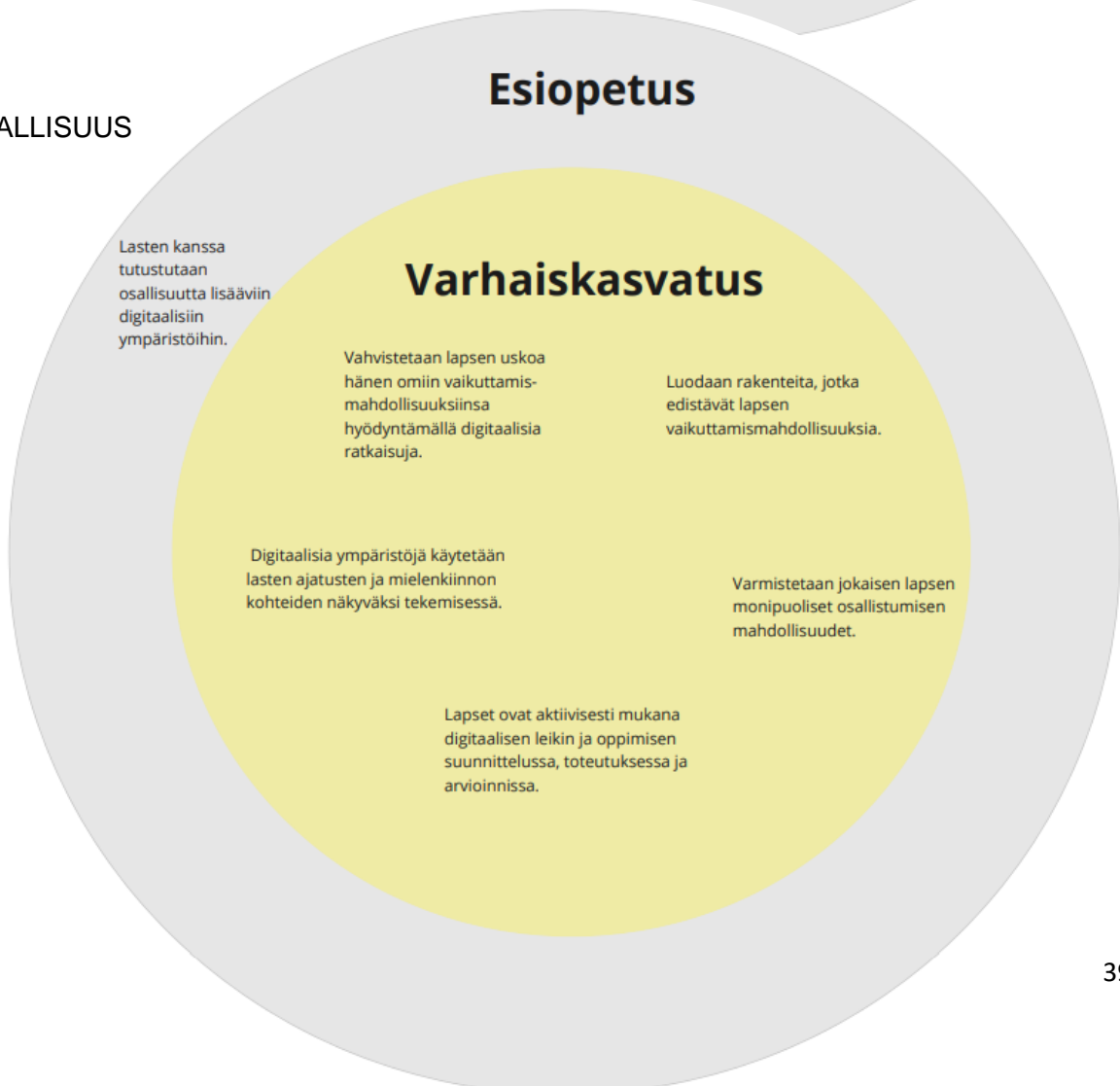


VUOROVAIKUTUS

YHTEISÖLLISYYS



OSALLISUUS



LIITE 2 OPPIMISPELEJÄ/SIVUSTOJA OPPIMISEN ALUEISIIN JAOTELTUNA

KIELTEN RIKAS MAAILMA

Alle 3v.

Fuzzy House Lite (sovellus) – Talossa voi liikutella hahmoja ja tehdä erilaisia toimintoja

Wonder Woollies (sovellus) – Hahmoja voi liikutella puutarhassa ja tehdä erilaisia askareita

Google Arts & Culture (sovellus) – Musiikkimaalaa tai sävellä musiikkia Blob Operassa neljän Blobin kanssa

Alkeissanat (Scratch-sivustolla) – Paina kuulemasi sanan mukaista kuvaa

Puro123 -sivuston valkotaulu - Voit piirtää mitä haluat

3-4v. (yllä olevien lisäksi)

Aakkospeli lapsille (sovellus) – Pääset harjoittelemaan kirjaimia (A-M) kuvituksen avulla

Puro123 -sivustolta Pihlajan vuosi ja Kuusen tarina – Tarinoita, kirjaimia ja kirjoittamista

My very Hungry Caterpillar (sovellus) – Pikku Toukka Paksulaisen tarina yksinkertaisena sovelluksena

Draw&Tell HD (sovellus) – Mahdollisuus piirtää, värittää, lisätä tarroja ja äänittää

PuppetPals HD (sovellus) – Luo oma tarina sovelluksen hahmoilla (fairytaale ja community hahmot ilmaisia) ja taustoilla, liikuta hahmoja, äänitä tarina

MyAR Julle (sovellus) – Voit kuvata Julle -metsätonttua eri ympäristöissä

Arilyn (sovellus) – Älysovellus, jolla skannataan satukirjan kansi ja sovellus lukee kirjan sadun. Toimii esim. useiden Miina & Manu -kirjojen kohdalla (kannessa mainittu älysatukirja)

5-6v. (yllä olevien lisäksi)

Molla ABC (sovellus) – Kirjainten ja numeroiden kirjoittamisen harjoitteluun

Ekapeli Alku (sovellus) – Kirjainten, tavujen ja sanojen opetteluun

Ekapeli Maahanmuuttaja (sovellus) – Suomenkielen perustaitojen harjoitteluun

Montessorium: Intro to Letters (sovellus)– Isojen ja pienten kirjainten harjoittelua (ei ä & ö)

Pikku Kakkonen eskari (sovellus) - Erilaisia tehtäviä eskarin oppimisaalueilta

ChatterPix ja ChatterPix Kids (sovellus) – Ota kuva, nauhoita ääntä ja koristele ottamasi kuva

TUTKIN JA TOIMIN YMPÄRISTÖSSÄNI

Alle 3v.

Fiete hide and seek (sovellus) – Piilo-leikki; etsi ja löydä Fiete -hahmo eri paikoista

Here kitty! (sovellus)– Piilotetaan iPad (ruutu alapäin) ja lapset etsivät sen, kuunnellen kisan naukumista.

123 learning games for kids 2+ (sovellus) – Erilaisia pelejä harjoitella numeroita 1-4

Lasten pelit – vauva palapelit (sovellus) – Muotoja, vertailua, yhdistelyä (Viidakko osio ilmainen)

Animal Hide and Seek: Free hidden objects (sovellus)– Etsi kuvista eläimiä

Digital Toybox, Kapu Toys – Paketissa toimii Kapun metsä -sovellus, eläintehtäviä

My First App, Airport (sovellus) – Lentokenttäaiheisia palapelejä ja muita ongelmanratkaisutehtäviä

Animals Puzzle and fun games (sovellus) – Eläinaiheisia palapelejä ja muita pelejä, saa suomenkieliseksi

3-4v. (yllä olevien lisäksi)

Mosaic puzzles for kids (sovellus) – Mosaiikkikuvioita mallin mukaan

Opposites 1 & 2 (sovellukset) – Etsi vastakohtat (pelattavissa kaksi kenttää)

Series 1, 2 ja 3 (sovellukset) – Sarjoittamistehtäviä (pelattavissa kaksi kenttää)

Sort it out 1 ja 2 (sovellukset)– Lajittelutehtäviä (pelattavissa kaksi kenttää)

Myyrän Mielikasvikset (sovellus) - Tietoa kasviksista ja erilaisia yhteisleikkejä niiden tiimoilta

Suomen linnut (sovellus) – Tietoa suomalaisista linnuista.

Citymalls Lite (sovellus) - Mitä ääniä kaupungista löytyy -peli. Ääniohjattava.

3DBear (sovellus) – Voit ottaa kuvan eri eläimien, dinosaurusten, kulkuneuvojen jne. kanssa

Luontovisio (sovellus) – Tietoa ja kuvia suomalaisista metsäneläimistä eri vuodenaikoina

Flora Incognita (sovellus) – suomenkielinen sovellus avuksi kasvien tunnistukseen

PlantSnap (sovellus) – suomenkielinen sovellus avuksi kasvien, puiden, sienien jne. tunnistamiseen

Google earth (sovellus) –Karttapalvelun tarkastelu (missä oma koti, päiväkot, mummola jne.)

SkyView Lite (sovellus) – Tutki tähtitaivasta

ESAKids (sovellus) – Avaruusaiheisia tehtäviä lapsille

Insects and Bugs for Toddler and Kids (sovellus) – Ötökkömuistipeli, jossa liikkuvat lehdet pelikortteina

Comomola Planets Puzzle (sovellus) – Planeettapalapelejä, rakennetaan palapeliä pyörivän planeetan pinnalle

Hama Universe – Rakenna hamahelmiä iPadilla

5-6v. (yllä olevien lisäksi)

Matikkakunkku Jr.(sovellus) – Yhteen- ja vähennyslaskuja

Montessorium: Intro to Math (sovellus) – Erilaisia numeroharjoituksia, luvut 1-10, englanninkielinen

10monkeys Junior Math (sovellus) – Tehtäviä laskemiseen, vertailuun, geometriaan, numeroiden tunnistamiseen, sarjoittamiseen ja mittaamiseen

Piko's Blocks Lite– Laita kuutitot oikein alustalle, tukee lapsen avaruudellista hahmottamiskykyä (3D versio)

Lolan matikkajuna – Matematiikkaharjoituksia Lola-pandan kanssa

123 play Alfie Atkins – Numeroharjoituksia Mikko Mallikkaan kanssa

Erikoinen kalasoppa (sovellus) - Tietoa Itämerestä esimerkiksi yhdessä kosketustaululla pelattavaksi

Mitä kello on? (sovellus) – Suomenkielinen kellonopettelusovellus

NASA (sovellus) – tutki planeettoja ja avaruutta

NASA Selfies (sovellus) – lisää oma kasvokuva astronautin kuvaan avaruudessa

Inventioneers (sovellus) – ongelmanratkaisutehtäviä

Puzzle Maker for Kids: Picture Jigsaw Puzzle (sovellus) – ota kuva iPadilla ja saat kuvasta palapelin

3D classic infinite labyrinth (sovellus) – kuulalabyrintti, joka toimii iPadia kääntelemällä

ELDER GOO Möllit – yhteistyötaitojen harjoittelu

Pikkuli muistipeli ja sokkhippa (sovellukset)

iMotion (sovellus) – animaatiosovellus

Ohjelmointi/Koodaaminen (3-6 -vuotiaat)

Raideralli (sovellus) – Rakenna ratikalle mahdollisimman pitkä rata, väistele esteitä

Parking Cars Puzzle games 3+ (sovellus) – Ohjelmointiajattelua, hahmottamisharjoituksia

Code karts, Pre-coding logic (sovellus) – Ohjelmointiajattelu

Lightbot Hour (sovellus) – Ohjelmointisovellus

Blue Ant Code (sovellus) – Ohjaa sininen muurahainen omaan pesäänsä, varo punaista muurahaista

Genius Moves! – Ohjelmoi orava liikkumaan maapalalta toiselle.

Box Island (sovellus) – Koodausseikkailu; ohjelmoi sinisen kuution matkaa

Pango one road (sovellus) – Innostava ohjelmointisovellus

Piko`s Block (sovellus) – Ohjelmointia ja avaruudellista hahmottamista

KASVAN, LIIKUN & KEHITYN

Alle 3v.

Lil Fitness exercises children (sovellus) - Joka päivälle ihana pieni jumppa yhdessä eläinhahmon kanssa

Kids morning exercises (sovellus) - Jumppaohjelma lapsen ohjeilla

Spin-n-move (sovellus) – Pyöräytä pyörää ja liiku ohjeen mukaan

VideoTouch – Animals (sovellus) - Eläinvideoita ja ääniä. Liikutaan yhdessä eläinten lailla

Zoola My first app (sovellus) – Tunnetaidot, ilo ja suru

3-4v. (yllä olevien lisäksi)

Perinneleikit – sovelluksesta löydät leikki-ideoita eri aihepiirein

Jungle Gym 1 & 2 (sovellukset) – Liiku tarinan ohjeiden mukaisesti

GoNoodle Games (sovellus) - Interaktiivinen peli missä monta eri alapeliä, toimii liikkeen avulla kameran kautta

Bit Breaker (sovellus) - Interaktiivinen liikuntapeli, jota ohjataan liikkeen avulla kameran kautta

Fluid Simulation (sovellus) – Rentouttava sovellus, jossa liikuttamalla sormeja näytöllä saadaan aikaiseksi nestemäistä kuviointia

Zen Studio meditation for kids (sovellus)– Väritä geometrisia kuvioita ja kuule samalla rauhoittavia ääniä

Sorting and Learning kids game (sovellus)– Lajittele ruokaostokset oikeisiin säilytyspaikkoihin

5-6v. (yllä olevien lisäksi)

Qrafter – jumpparadat/tehtäväradat sisällä ja ulkona

Chillaa – rentoutus- ja mielenhallintaharjoituksia

Hankkeiden YouTube -kanavalla; Ulvilan varhaiskasvatuksen hankkeet löytyy kolme erilaista videota liittyen liikkumiseen, rentoutumiseen ja rauhoittumiseen. Videot voi katsoa ja tehdä mukana lasten kanssa.

Videot toteutettu Liikkuva varhaiskasvatus -hankkeessa, yhteistyössä fysioterapeutin ja tanssi-liiketerapeutin kanssa.

ILMAISUN MONET MUODOT

Alle 3v

Baby Games – Piano, Baby phone (sovellus) – Soitinpelejä pienille

Yle Areena Soiva syli – Lauluja ja loruja pienimmille

Ksylofoni pienille

Piano, mm. maatilaneläinten äänillä (koko näytölle: paina peliruudun alla olevaa vihreää nappia, jossa kaksipäinen nuoli)

Valkotaulu piirrosohjelma -Puro123 whiteboard; voit piirtää mitä haluat

3-4v. (yllä olevien lisäksi)

Musiquest ECE: Sketch-a-Song (sovellus) – Tehdään omaa musiikkia

Mazaam, The Musical Genius (sovellus) – Tunnista musiikin tempo

Wild Symphony (sovellus) – Sovellus ”Villi sinfonia” -satukirjalle, soittaa sadun tunnelmamuusiikit.

Virtuaalinen piano – Selaimen kautta soitettava piano

Kokoelma virtuaalisia soittimia – Selaimen kautta mahdollisuus soittaa erilaisia soittimia

Soita ksylofonia virtuaalisesti (xylophone / metallophone)

Sävellä oma laulu ja kuuntele se

Quiver (sovellus) – värityskuvat eläviksi

ChatterPix ja ChatterPix Kids (sovellus) – Ota kuva, nauhoita ääntä ja koristele ottamasi kuva

Doodle buddy Paint Draw (sovellus) – Voit ottaa kuvan ja piirtää kuvan päälle, sekä kirjoittaa kuvaan

Quiver Masks (sovellus) – Väritetyt naamiot eläviksi

5-6v. (yllä olevien lisäksi)

SoundForest (sovellus) – Voit tehdä omaa musiikkia

GarageBand (sovellus) – Voit soittaa ja tehdä omaa musiikkia

Pikku kakkonen eskari -musiikki alue (sovellus)

[Blob Opera — Google Arts & Culture](#) – avaa linkki ja tee musiikkia neljän Blobin kanssa

[Incredibox](#) – Selaimen kautta koosta äänistä oma beatbox -kappale

[Lasten lehtikone](#) – Helppo sivusto, jossa voi tehdä lasten kanssa oman lehden. Linkki You-tubessa olevaan [ohjevideoon](#)

MINÄ JA MEIDÄN YHTEISÖMME

Alle 3v

Kamera - Lasten ottamien kuvien tarkastelu iPadien tai älytaulun kautta (kosketustaulu / videotykki)

Kuvataan lasten touhuja alkusyksystä iPadilla ja katsotaan videot joulun alla / keväällä.

3-4v. (yllä olevien lisäksi)

PUNAINEN RISTI/ RED CROSS (sovellus) – Ensiapusovellus lapsille, saa suomenkieliseksi

Google earth (sovellus) – Tutkitaan maapalloa, maanosia, omaa maata, kotikaupunkia

Google Maps (sovellus) – Karttasovellus, voidaan tutkia esim. päiväkodin ympäristöä tai paikkoja joita lapset haluavat tutkia

Keynote (sovellus) – Tee kirja omasta lähiympäristöstä, itsestä, ryhmästä...

The human body lite (sovellus) – Kehon hahmottaminen (luut, lihakset, sisäelimet)

Yle Areena uimapukusääntö – Oma keho; uikkarialue (Pikkukakkonen)

Kidoko My Emotions (sovellus) – Tunnistetaan tunteita yhdessä jutellen, myös muistipeli

Undra om Känslor (sovellus)– Tunteiden tunnistamista supersankarin kanssa (suomi, ruotsi, mäenkieli ja saame)

Möllit (sovellus) – Tunnetaitoharjoitteita, älä jätä kaveria pulaan pelissä.

Moka mera emotions (sovellus) – Tunnetilojen harjoittelu sovellus

5-6v. (yllä olevien lisäksi)

Popplet lite (sovellus) – Mind map-työkalu lasten kanssa yhteiseen suunnitteluun

Kahoot (sovellus) – [Kahoot](#)-kysely; aikuinen voi nettisivuilla laatia kyselyitä, johon lapset vastaavat ipadeilla Kahoot-sovelluksella

SOVELLUKSIA ARJEN AVUKSI

MouseTimer (sovellus)– Ajastin

Time Timer (sovellus) - Ajastin

Countdown (sovellus) – Ajastin

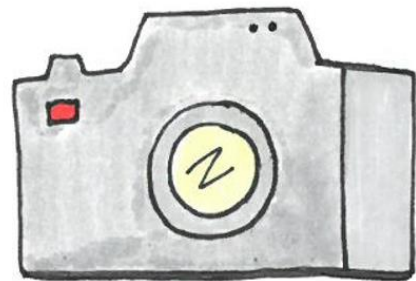
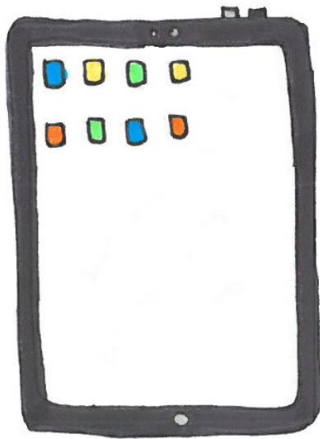
Visual Timer (sovellus) – Ajastin

Viito (sovellus) – Sanoista tukiviittomiksi

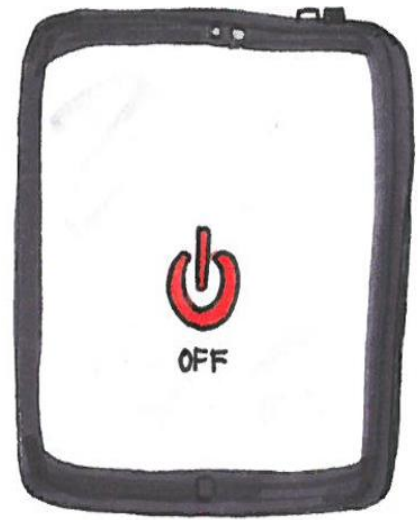
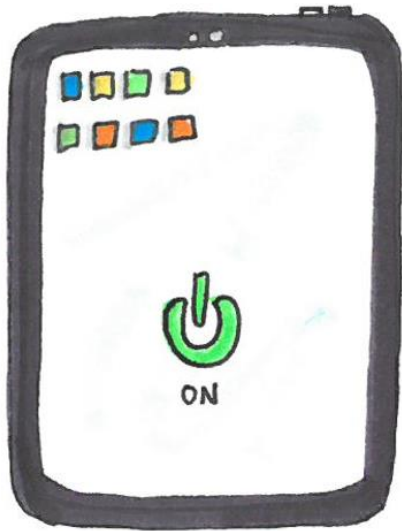
Book Creator (sovellus) – Kirjanteko-ohjelma, voidaan käyttää esim. aamupiirissä apuna, ohje

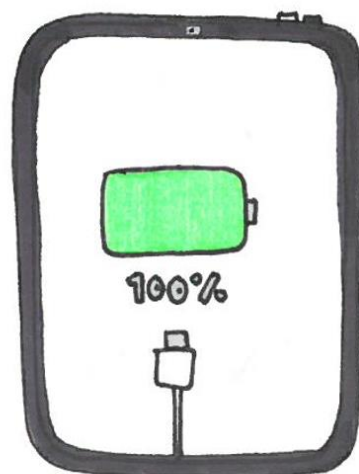
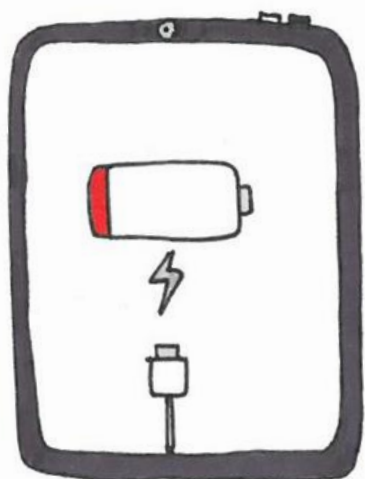
Too Loud – Noise Meter & Timer (sovellus) – Sovellus, joka tunnistaa äänen ja näyttää, kun ääni on liian kova.

LIITE 3









LIITE 4

BLUE BOT -TARINA MAATILAMATTOA HYÖDYNTÄEN

Ohjelmoi Blue-Bot liikkumaan maatilamatolla tarinan mukaisesti vaihe vaiheelta. Pienempien lasten apuna voi olla aikuinen ja isommat lapset voivat yksin tai yhdessä pähkäillä annettavia käskyjä.

Blue-Botin päivä maatilalla

- Eräänä päivänä Blue-Bot päätti lähteä vierailemaan maatilalle. Hän oli kuullut, että maatilalla on paljon erilaisia tehtäviä ja hän päätti lähteä auttamaan maatilatoissa.
- Ensimmäisenä Blue-Bot tapasi kaksi koiraa. Koirat kertoivat, että hevosen herkkua ovat porkkanat. Niinpä Blue-Bot lähti etsimään porkkanoita.
- Löydettyään porkkanat, Blue-Bot nosti maasta viisi porkkanaa mukaansa ja vei ne hevoselle.
- Saatuaan porkkanat, hevonen oli niin iloinen ja halusi muidenkin eläinten saavan herkkuja. Hän pyysi Blue-Bottia hakemaan omenoita ja viemään ne possuille.
- Matkalla possujen luokse, Blue-Bot näki monta kanaa ja kukkoa. Osaatko laskea montako kanaa ja kukkoa Blue-Bot näki?
- Päästyään possujen luokse, Blue-Bot antoi omenat possuille. Possut olivat yltäpäältä mudassa ja niin iloisia omenoista.
- Seuraavaksi Blue-Bot lähti vielä etsimään kaalia lampaille.
- Annettuaan kaalia lampaille hän päätti vielä pulahtaa sorsien kanssa uimaan.
- Päivä maatilalla vaihtui illaksi ja Blue-Botin oli aika lähteä kotiin. ”Kiitos kivasta päivästä maatilalla!” se sanoi vielä linnunpelättimelle, ennen kuin lähti kotimatalle.

LIITE 5

Totta vai tarua

Eläimet:

Possulla on neljä jalkaa

Kissat elävät vedessä

Leppäkertulla on pilkkuja

Lehmän poikasta kutsutaan kalaksi

Linnut osaavat lentää

Siilillä on piikit

Kalat syövät porkkanaa

Karhu nukkuu talviunta

Suomi:

Suomi on maa

Suomessa ei ole yhtään järveä eikä jokea

Suomen naapurimaita ovat mm. Ruotsi ja Venäjä

Suomen rahayksikkö on marka

Kesällä Suomessa sataa aina lunta

Vuodessa on neljä vuodenaikaa

Aurinko lämmittää

Syksyllä puiden lehdet muuttuvat vihreiksi

Totta vai mielipidettä

Sininen on väri

Sininen on lempivärini

Jäätelö on hyvää

Jäätelö sulaa lämpimässä

Kivi painaa enemmän kuin höyhen

Höyhen on kaunis

Lumi on kylmää

Lumesta rakentaminen on kivaa

LÄHTEET

Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen - Uudet lukutaidot

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2018

Varhaiskasvatuksen pedagogiset digivinkit – Turun kaupunki (turku.fi)

kuuluukuvaan.pdf (mediataitokoulu.fi)

Astu mediapoluille! - Mediapoluilla.fi

Vinkit oppimispelistä Turun digitutorit: Varhaiskasvatuksen pedagogiset digivinkit – Turun kaupunki (turku.fi)

Tekijanoikeus.fi

Tervetuloa Kopiraittilaan! - Kopiraittilan Koulu

<https://operight.fi/>

<https://www.kopioisto.fi/>

Kuvat: Mediataitokoulu.fi [Kuvituskuvia mediakasvatuksen tueksi - Mediataitokoulu](#)