

Kasvan, liikun ja kehityn



82. Liikkeet videolla

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

83. Mahdottomat liikkeet

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

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

84. Liikuntakortit

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

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



85. Kaverirobotin ohjaus

Tutustukaa leikillisesti teknologiaan ohjelmoimalla täsmällisin ohjein kaverirobottia toimimaan ja liikkumaan tietyllä tavalla. Leikitään pareittain: Toinen on robotti, toinen robotin ohjelmoija. Robottia ohjataan yksinkertaisilla kosketuskäskyillä kulkemaan tiettyä reittiä: kosketus selkään = askel eteenpäin
kosketus vasempaan/oikeaan olkapäähän = 90 asteen käännös paikalla vasemmalle/oikealle

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

86. Liiku kuin kone

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

Vinkki!
Antakaa kätkön
etsiminen perheille
kotitehtäväksi.

87. Geokätköillään!

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



88. Tarinakätkö

Kirjoittakaa lasten kanssa jatkotarinan alku ja piilotta-
kaa se geokätköön. Tehkää ohjeet kätkölle ja antakaa ne
perheille tai vaikka muille lapsiryhmille. Kätköllä vieraili-
joiden tehtävänä on jatkaa aloittamaanne tarinaa.

89. Omat urheilukisat

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

90. Mediahahmot liikuttavat

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

91. Mediahahmoviesti

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

92. Peli liikuttaa!

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

93. Kasvumittarit

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

94. Viikon liikkuja

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

95. Liikkumismerkkit

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

96. Mertarannan saappaissa

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

97. Voi, mitkä tavat!

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

Vinkki!

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

98. Mitä tänään syötäisiin?

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

99. Eskari tutuksi

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

100. Oivallukset jakoon!

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

Varhaiskasvattajana digiajassa

Tunnista mediakulttuurin
mahdollisuudet varhaiskasvatukselle,
muista myös pelisäännöt

Ammenna ryhmäsi
lasten kiinnostuksen
kohteista, osaamisesta ja
kokemuksista



Kokeile rohkeasti
ja luovasti erilaisia
menetelmiä ja
välineitä



Ole kiinnostunut ryhmäsi
lasten mediakulttuurista



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

Sanoita ja tee koettua ja
opittua näkyväksi yhdessä
lasten kanssa



Tiedosta roolisi (media)kasvattajana
ja jalosta osaamistasi

