

Siuntion kunnan  
Uudet lukutaidot  
-hanke 2022–2024

# Täältä tulevat digileikit!

Leikkejä 1–6-vuotiaille

Digitutorit Senni Ojaniemi ja Emmi Wentzien



# Täältä tulevat digileikit!

## Leikkejä 1-6-vuotiaille



Siuntion kunnan  
Uudet lukutaidot -hanke  
2022-2024

Digitutorit Senni Ojaniemi ja Emmi Wentzien

Julkaisija: Siuntion kunta

Teksti ja valokuvat: Senni Ojaniemi ja Emmi Wentzien  
Graafinen suunnittelu ja taitto: Lena Malm

ISBN 978-952-65379-1-7 (PDF, fin)

Painopaikka: M&P Paino, Lahti 2024

# Sisällys

## **Johdanto - 4**

### **Toteutetaan oma kirja - 7**

Vinkkejä digileikkeihin - 8

Projektin kulku - 8

### **Teatteriesityksen taikaa - 13**

Vinkkejä digileikkeihin - 14

Projektin kulku - 14

### **Eläinten kuljetus eläintarhaan - 17**

Vinkkejä digileikkeihin - 18

Projektin kulku - 20

### **Valokuvien tarina - 23**

Vinkkejä digileikkeihin - 24

Projektin kulku - 24

### **Ruoan matka kaupasta lautaselle - 27**

Vinkkejä digileikkeihin - 28

Projektin kulku - 28

### **Taikurin tavarajärjestys - 31**

Vinkkejä digileikkeihin - 32

Projektin kulku - 32

### **Oman animaation tekeminen - 35**

Vinkkejä digileikkeihin - 36

Projektin kulku - 36

### **Digitaalinen taidenäyttely - 39**

Vinkkejä digileikkeihin - 40

Projektin kulku - 43

### **Seikkailu äänimaailmaan - 45**

Vinkkejä digileikkeihin - 46

Projektin kulku - 46

### **Ryhmän esittelyvideo - 48**

Vinkkejä toteutukseen - 49

Projektin kulku - 50

### **Loppusanat ja kiitokset - 52**

# Johdanto

**S**iuntion kunta sai kesällä 2022 Opetus- ja kulttuuriministeriön myöntämää erityisavustusta, Uudet lukutaidot -kehittämishjelmaan, joka oli osa Opetus- ja kulttuuriministeriön laajempaa Oikeus oppia -kehittämishjelmaa. Siuntion digitutoreiden tarkoituksena oli Uudet lukutaidot -kehittämishjelman kautta vahvistaa molemmissa kieliryhmissä (päiväkodit, perhepäivähoito, esiopetuksen täydentävä varhaiskasvatus) olevien lasten yhdenvertaisia mahdollisuuksia oppia digitaalisia taitoja.

Kehitimme erilaisia digileikkipaketteja huomioiden lasten ikä, sekä ryhmien tarpeet. Digileikkipaketeissa tarjotaan monipuolisia mahdollisuuksia tutustua digitaalisiin taitoihin harjoittaen monilukutaitoja, ohjelmointiosaamista sekä tieto- ja viestintäteknologista osaamista. Projektisisällössä painotetaan lapsen osallistamista, sekä projektien toteuttamista monipuolisesti erilaisten toimintatuokioiden kautta. Turvataitoihin tutustutaan esimerkiksi harjoittelemalla omien teosten julkisuuden sekä näkyvyyden rajoittamista, sekä tutustuen ikärajamerkintöihin ja siihen miten jonkun pelottavan asian saa pois näytöltä. Loogista ajattelua harjoitetaan monipuolisesti erilaisten leikkien kautta. Pakettien avulla tuetaan myös jokaisen yksikön pedagogista digitaalista osaamista.

Jokaisen lapsiryhmän kanssa toteutettiin kaksi viikkoa kestävä ennalta esitelty projekti, joka oli suunniteltu tukemaan digi- ja viestintätaitoja leikin kautta lapsen ikätaso huomioiden. Digileikkipaketeista löytyy monipuolisesti erilaisia työkaluja monilukutaitojen sekä tieto- ja viestintäteknologisten taitojen harjoitteluun, joiden toteutuksessa hyödynnetään esimerkiksi valokuvausta, videointia ja äänittämistä. Projektin toteutus suunniteltiin yhdessä lapsiryhmän aikuisten kanssa valmiiden pakettien pohjalta. Projekteissa huomioitiin lapsilähtöisyys; projektia ja sen etenemistä suunniteltiin ja ideoitiin lapsiryhmän kanssa, ja lapset saivat valita ja vaikuttaa esimerkiksi eri rooleihin projekteissa. Paketteihin valittiin myös lapsiryhmälle juuri sillä hetkellä sopivia aiheita ja lisättiin sopivia ja tarvittavia pedagogisia tavoitteita. Projekteissa harjoiteltiin monipuolisesti erilaisia taitoja esimerkiksi esiintymisen, liikunnan, satujen sekä luonnon tutkimisen kautta.

Digileikkipaketeissa on otettu huomioon lapsiryhmän ikä, tilat sekä henkilökunnan määrä. Paketin sisältämät leikkiprojektit on suunniteltu toteutettavaksi yhteistyötaitoja harjoittelun, mahdollistaen kuitenkin myös omatoimisen työskentelyn. Paketeissa on mahdollistettu eri toimintaympäristöt, sekä pakettien toimintatuokioita suunniteltaessa on huomioitu tuokioi-

den sopivuus eri ikäisille 0–6-vuotiaille lapsille. Jokaisessa paketissa on suunniteltuna toiminta- ja toteutustapa, aihe sekä paikka toiminnalle, ja niitä on helppo yhdistellä eri pakettien välillä. Projekteja voi toteuttaa valmiiden suunnitelmi- en pohjalta sellaisenaan tai pienemmissä osissa, tai niiden tarjoamia työkaluja ja toimintatapoja voi hyödyntää muita jokapäiväisiä aktiviteetteja suunniteltaessa.

Digileikkipaketti on luotu toimimaan valmiina pohjana ja aputyökaluna digitaalisten taitojen oppimiseen. Digileikkipakettien toiminta on suunniteltu harjoittamaan monipuolisesti Siuntion kunnan TVT-taitotasoa huomioiden erityisesti eri-ikäiset lapset ja heidän tarpeensa. Sisältö on tehty toteutettavaksi ryhmän ja ohjaajien taitotasosta ja kokemuksesta riippumatta. Toivomme valmiiden projektien ja vinkkien lisäävän intoa ja työkaluja digitaaliseen maailmaan tutustumiseen.

Digileikkipakettien kehittämisen lähtökohtana on ollut varhaiskasvatussuunnitelman tavoitteet ja leikin kautta oppiminen. Paketissa korostuu Laaja-alaisen osaamisen tavoitteita: Ajattelu ja oppiminen, Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu, Monilukutaito, Digitaalinen osaaminen, Osallistuminen ja vaikuttaminen. Projekteissa on huomioitu myös eri oppimisen alueita.

Meille tärkeitä asioita digileikkipakettien suunnittelussa oli toimintatuokioiden helppo ”käyttöönotto”, jolloin digi- ja monilukutaitojen harjoittelusta saataisiin osa varhaiskasvatuksen jokapäiväistä toimintaa varhaiskasvatussuunnitelman mukaisesti. Digileikkiprojektien kehittämisessä huomioitiin myös huoltajien tutustuminen monilukutaitojen merkitykseen varhaiskasvatuksessa, painottaen pedagogisia osa-alueita lasten päiväkotiarjessa, sekä niiden merkitystä kodin ja varhaiskasvatuksen välisessä

yhteistyössä. Digileikkipaketteja suunniteltiin jokaiseen varhaiskasvatuksen ikäryhmään sopivaksi, huomioiden myös perhepäivähoito sekä esiopetus. Digileikkiprojektit toteutettiin syksyn 2022 sekä kevään 2023 aikana.

Hankeprojektissa halusimme erityisesti painottaa leikin kautta oppimista, eri ikätasojen mukaista toimintaa, sekä turvataitojen harjoittamista varhaiskasvatusikäisten lasten kanssa. Halusimme keksiä hauskan ja inspiroivan tavan harjoittaa monilukutaitojen oppimista. Lisäksi halusimme painottaa henkilökunnan digitaalisen osaamisen kehittämistä tavalla, joka voisi jäädä pysyväksi toimintatavaksi. Näin syntyi ”Digileikkipaketti”, jossa digitaalinen oppiminen yhdistyy leikkiin, jonka kautta voidaan monipuolisesti toteuttaa erilaisia toimintamuotoja.

*Emmi Wentzien ja Senni Ojaniemi  
Hankkeen digitutorit*





# Toteutetaan oma kirja

<b>Avainsanat</b>	Yhteisöllisyys, Ryhmätoiminta, Sadutus, Hyvinvointi, turvallisuus ja kestävä elämäntapa
<b>Soveltuvuus</b>	2–5-vuotiaat
<b>Vasun perusteet</b>	Osallistuminen ja vaikuttaminen, Digitaalinen osaaminen ja Monilukutaito
<b>Tarvikkeet</b>	iPad tai vastaava älylaitteet Askartelu- ja piirtovälineet (esim. kartonki, värikynät) Book Creator -sovellus tai vastaava valmiin kirjan kokoamiseen

deidaan, kuvitetaan ja tuotetaan ryhmän oma digikirja hyödyntämällä sadusta. Lapset keksivät itse sadun hahmot ja tarinan kulun. Satujen kertomisen jälkeen niistä yhdistetään yksi kokonainen tarina, josta tuotetaan ryhmän oma digi- tai äänikirja. Samalla tutustutaan medialukutaitoon sekä digiosaamiseen ikätason mukaisesti leikin kautta. Tutkimalla tarinoiden rakennetta ja sitä, miten satu muuttuu vaihtamalla tapahtumien paikkaa, harjoitellaan ohjelmointiosaamista.

Sadutus muuttaa perinteistä aikuinen-lapsi suhdetta antamalla lapselle mahdollisuuden toimia ohjaajan roolissa aikuisen seuratessa. Kun lapselle luetaan ääneen satu juuri sellaisena kuin hän on itse sen kertonut, tekijänoikeus omaan tarinaan säilyy. Sadutusmenetelmä vahvistaa ryhmään kuuluvuuden tunnetta, itsetuntoa ja sillä on ryhmäännyttäviä vaikutuksia.

## Vinkejä digileikkeihin

### Oma äänikirja

- ✳ Sadutushetkistä tallennetaan lasten kertomukset pelkästään äänittämällä. Ryhmän aikuiset auttavat toteuttamaan äänikirjasta yhtenäisen toimimalla esimerkiksi kertojina. Keskitytään ääneen ja äänimaailmaan kuvituksen sijaan: Millaisia ääniefektejä tarinassa voisi kuulua? Millainen musiikki sopisi tarinan taustalle?

### Oma digitaalinen kirja

- ✳ Sadutushetket tallennetaan äänen talletusta käyttäen. Lapset saavat kuunnella omia satujaan ja piirtää samalla kuvia, suunnitella hahmoja tai maalata tarinansa innoittamana. Aikuiset muodostavat valmiista piirustuksista, askarteluista ja äänityksistä yhtenäisen tarinan yhteiseen digitaaliseen kirjaan esimerkiksi Book Creatorilla. Kirja voidaan esitellä esimerkiksi kirjaston esittelytiloissa.
- ✳ Perehdytään valmiisiin satukirjoihin ja niiden kuvituksiin. Yritetään päästä ryhmän kanssa samankaltaiseen lopputulokseen kuin esimerkkikirjoissa.
- ✳ Kirjan kuvittamisessa voidaan hyödyntää digitaalisia Easi-Scope mikroskooppeja satumaisten taustojen luomiseen. Esimerkiksi voikukka voi näyttää suurennettuna banaani-viidakolta.

## Projektin kulku

1. Suunnitellaan yhdessä lasten kanssa kirja, ja kuunnellaan lasten toiveita aiheeseen liittyen.
2. Tutkitaan yhdessä tarkemmin erilaisia tarinoita. Annetaan lapsille välineitä omien satujen ja niissä esiintyvien hahmojen keksimiseen.
3. Sadutetaan lapsia ja luodaan kirjan sivut tarinoiden perusteella.
4. Kootaan materiaali yhtenäiseksi tarinaksi ja esitellään valmis kirja huoltajille.

**”Tos on dinoja ja tos on saari missä on vesikäärme.”**





## Mesikämmenet-ryhmän toteutus

Mesikämmenet 3–5-vuotiaiden ryhmän kanssa toteutettiin oma kirja. Projekti aloitettiin suunnittelupalaverilla. Toteutustavaksi valittiin pitkään lasten suosikkileikkinä ollut taikahiekka, sekä hiekassa mukana olleet dinosaurukset. Lapset saivat vapaasti leikkiä taikahiekalla ja dinosauruksilla, sekä viedä projektia eteenpäin omien ideoidensa mukaisesti. Leikkiä kuvattiin ja samalla nauhoitettiin leikistä kuuluvaa ääntä

ja tarinaa. Lapset saivat itse toimia äänittäjinä ja kuvaajina. Äänitallenteita käytettiin jatkossa maalaustuokioilla, joissa muisteltiin leikkiä ja maalattiin äänitteistä inspiroituneena. Kuvat, videot ja äänet yhdistettiin lopuksi Book Creator-sovelluksella kirjaksi.

Taikahiekka-päivänä leikittiin taikahiekalla ja eläinhahmoilla. Tallennus tapahtui valokuvaamalla, videoimalla ja nauhoittamalla ääntä. Lapset pääsivät myös itse kuvaamaan teoksiaan. Päivän aikana tutustuttiin digitaalisiin turva-





taitoihin miettimällä esimerkiksi kuka pääsee näkemään otetut valokuvat, sekä pohtimalla, mitä tarinoissa kannattaa sanoa ja mitä ei.

Askartelupäivänä maalattiin vesiväreillä samalla kun kuunneltiin äänitteitä dinoleikin tapahtumista. Lapset saivat vapaasti maalata äänitallenteista inpiroituneena. Maalauksiin ilmestyi dinoleikkien tapahtumia, mutta paljon myös muita kuvia ja tapahtumia, joita äänitallenteet toivat lasten mieleen. Valmiista töistä otettiin valokuvat, ja nauhoitettiin lasten omat kertomukset maalausten kuvista ja tapahtumista.

Lopuksi katsottiin ryhmän kanssa valmis Book Creatorilla toteutettu kirja digileikkiprojektista, ja muisteltiin mitä kaikkea projektin aikana tuli tehtyä. Lasten kanssa keskusteltiin mitä uutta opittiin, ja pohdittiin olisiko jotain voitu tehdä toisin. Lapset muistivat hyvin kaikki toimintatuokiot. Kaikki lapset pitivät digileikkiprojektista ja halusivat tehdä sellaisen uudestaan. Ryhmän aikuiset olivat myös erittäin

tyytyväisiä projektiin ja sen toteuttamiseen. Valmis projekti esitettiin huoltajille päiväkodin kevätjuhlassa.





***”Ne leikki hippaa.  
Kolme seikkaili.  
Me esitettiin niitä.  
Me tehtiin se kaikki.”***

# Teatteriesityksen taikaa

<b>Avainsanat</b>	Luovuus, Vapaa leikki, Teatteri, Roolileikit, Esittäminen, Puhetaidot, Kielitaidot, Lukutaidot
<b>Soveltuvuus</b>	3–5-vuotiaat
<b>Vasun perusteet</b>	Digitaalinen osaaminen, Monilukutaito, Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu, Osallistuminen ja vaikuttaminen, Oppiva yhteisö
<b>Tarvikkeet</b>	iPad tai muu älylaite videokuvaamiseen Satukirja tai muu vastaava lähde (esim. Satusovellus, kirjasto) Askarteluvälineet (esim. kartonki, sakset, naamaripohjat) Muu rekvisiitta (esim. roolivaatteet, lelut)

**T**ässä projektissa ryhmän lapset pääsevät itse esittämään satujen avulla suunnitellun teatteriesityksen, joka taltioidaan videolle kaikkien katseltavaksi. Ideoidaan yhdessä lavastus, puvustus ja esitettävän teatterinäytelmän tapahtumat. Taltioitu esitys näytetään esimerkiksi muille ryhmän lapsille, huoltajille tai toiselle ryhmälle.

Tutustumalla eri satuihin ja pantomiimiesittämiseen lapset pääsevät harjoittelemaan luovalla tavalla kuullunymmärrystaitoja, vuorovaikutustaitoja sekä tarun ja toden erottamista. Projekti tukee lapsen omaa luovuutta hyödyntämällä leikkiä teatteriesityksessä. Käden taidot harjaantuvat teatterirekvisiitan askartelun avulla. Videoinnin yksinkertaisuus tekee projektista toteutettavan myös perheen pienimmille, ja taltioinnin esitystilanteessa päästään tutustumaan siihen, kuka pääsee katsomaan videota ja missä se on tallennettuna.

## Vinkkejä digileikkeihin

Mikäli lasten kasvoja ei saa kuvata tai lapsi ei halua esiintyä itse, osan teatteriesityksestä tai sen kokonaisuudessaan voi esittää käsinukeilla tai leluilla. Leluilla esitettäessä kameran voi asettaa kuvaamaan esimerkiksi lattialle. Nukketeatterille voi varata oman pöydän, jolloin nukkeja liikutetaan pöydän alta tai sivuilta.

Esitysten kuvaukseen varatun kameran voi asettaa tukevalle alustalle. Kamerasta tarvitsee vain painaa nauhoituksen aloitus- ja lopetusnappia.

Sadun voi lukea ääneen esityksen aikana tai nauhoittaa etukäteen ja toistaa toiselta laitteelta.

## Projektin kulku

1. Luetaan lasten kanssa satuja ja valitaan niistä yksi, josta tehdään teatteriesitys.
2. Suunnitellaan esitys yhdessä lasten kanssa: kuunnellaan lasten toiveita, etsitään rekvisiittaa tiloista ja askarrellaan rooliasuja.
3. Näytelmän harjoittelu, esitys ja sen kuvaus.
4. Katsotaan nauhoitettu esitys lasten ja huoltajien kanssa.

## Nallemetsä-ryhmän toteutus

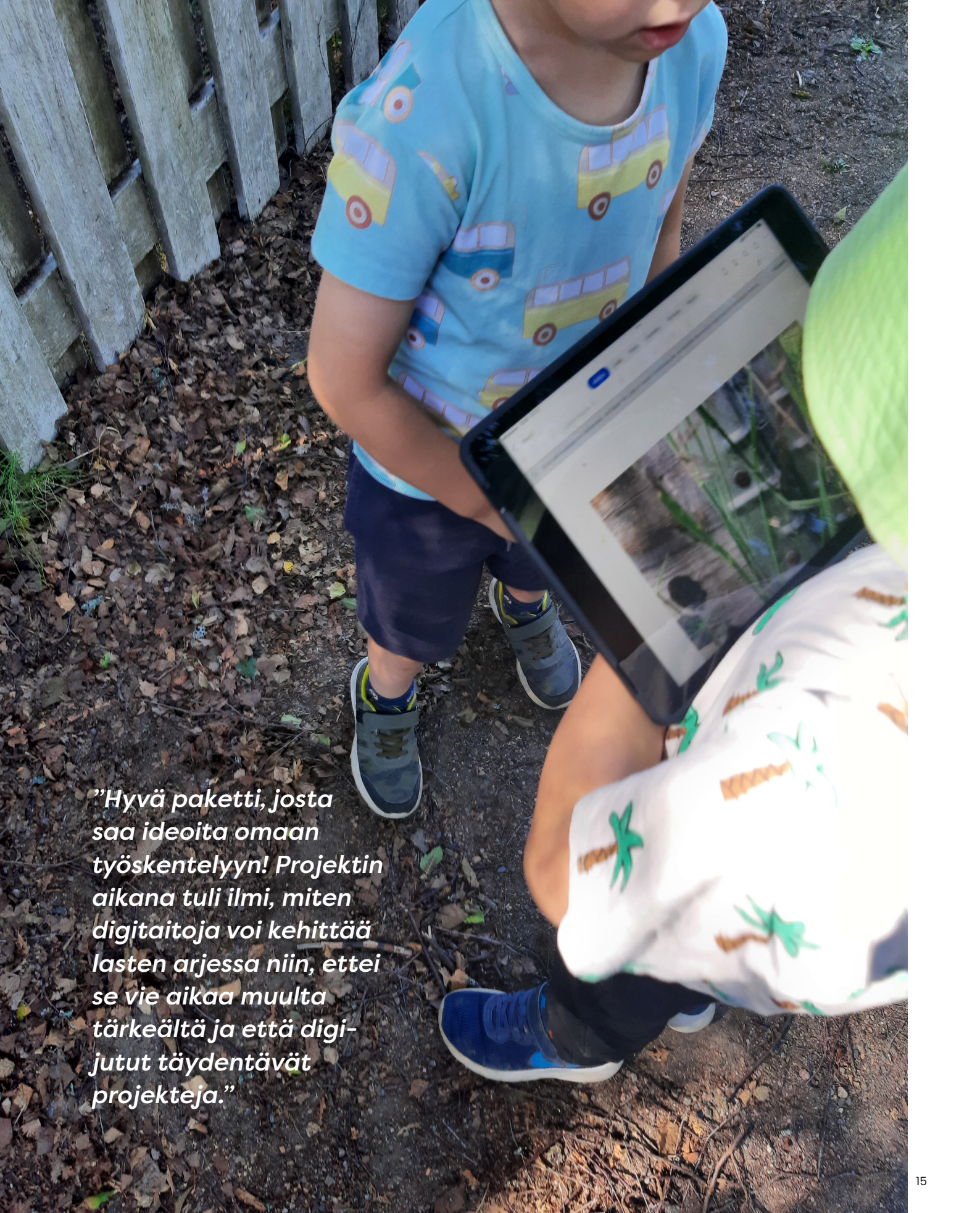
Nallemetsän 3–5-vuotiaiden ryhmän animaation teko. Ryhmän kanssa tutustuttiin animaation tekoon havainnollistavalla videolla Stop Motion -sovelluksesta. Lasten kanssa suunniteltiin animaatioelokuvien aiheita ryhmästä valmiiksi löytyvistä välineistä, leluista ja valmiista aihevaihtoehtoista: roolivaatteet, pehmolelut, eläinfiguurit, ponilelut ja pikkulegot. Lapset keksivät myös itse käyttää käsinukkeja animaatioissaan.

Ensimmäinen ryhmä toteutti ja rakensi ”Sonic-radan”, jonka lapset suorittivat rooliasuihin pukeutuneena. Toinen ryhmä aloitti piirtämällä taustaa ja rakentamalla pikkulegoista Lego-maailmaa. Kolmas ryhmä aloitti rakentamalla ja suunnittelemalla taustaa nukketeatterille laittamalla kankaita pöydälle, sekä piirustuksia taustalle. Neljäs ryhmä valitsi tarinaksi ponien leikin, ja aloitti äänittämällä ”Karhu nukkuu” -laulua sekä suomeksi että ruotsiksi. Äänite yhdistettiin videoituun leikkiin jatkossa.


Ryhmät kuvasivat itse omat projektinsa. Jokainen lapsista pääsi vuorollaan toimimaan kuvaajana ja esiintyjänä tai hahmojen liikuttelijana. Kun projektiin oltiin tyytyväisiä, keskusteltiin vielä mitä tunteita sen tekeminen herätti.

Lopuksi katsottiin valmis video ja keskusteltiin projektista yhdessä. Lasten mielestä projektia oli kiva toteuttaa, sen tekeminen ei ollut vaikeaa ja digiprojekteja olisi kiva tehdä tulevaisuudessa lisää. Valmis projekti esiteltiin huoltajille ryhmän kevätjuhlassa.





*”Hyvä paketti, josta saa ideoita omaan työskentelyyn! Projektin aikana tuli ilmi, miten digitaitoja voi kehittää lasten arjessa niin, ettei se vie aikaa muulta tärkeältä ja että digijutut täydentävät projekteja.”*



***”Kilpikonna, silisiili.  
Sillä on siskissoppaa  
ruokana. Sillä on pallo  
millä voi pelata ja  
leikkiä. Se muistuttaa  
koiraa.”***

# Eläinten kuljetus eläintarhaan

<b>Avainsanat</b>	TVT-taidot, Ohjelmointitaidot, Looginen ajattelu, Havainnointi, Luovuus, Eläimet
<b>Soveltuvuus</b>	0–5-vuotiaat
<b>Vasun perusteet</b>	Digitaalinen osaaminen, Monilukutaito, Ajattelu ja oppiminen, Oppiva yhteisö
<b>Tarvikkeet</b>	Askartelu- ja väritystarvikkeet Askarrellut eläinten kuljetuslaatikot Askarrellut tai lelueläimet

**O**hjelmoinnissa jaetaan käsiteltävää tietoa erilaisten muuttujien avulla. Muuttujat varaavat tietyn tilan järjestelmästä käsiteltävälle tiedolle, ja niillä on minimi- ja maksimiarvot. Eläinteeman avulla päästään tutustumaan lapsilähtöisellä tavalla muuttujien käyttämään logiikkaan: Millaisia eri kriteereitä ja sääntöjä asioilla on? Miten varataan tilaa ja varaudutaan muutoksiin? Miten otetaan huomioon erilaisia ominaisuuksia? Millaisiin eri järjestyksiin asioita voidaan laittaa ja millä perusteilla?

Eläinten kuljetus eläintarhaan -leikin aikana opetellaan ymmärtämään rajoitteita ja tilankäyttöä. Looginen ajattelu harjaantuu tutkimalla sitä, minne eri kokoiset ja eri vaatimukset täyttävät eläimet kuuluvat. Projektin aikana opitaan ymmärtämään eläinten ja niiden elinympäristöjen eroja. Otetaan eroavaisuudet huomioon järjestyksiä ja lajitteluperiaatteita tutkittaessa. Lisäksi harjoitetaan luovuutta ja havainnointitaitoja perehdyttäessä askartelun ja piirtämisen avulla eläimiin.



## Vinkejä digileikkeihin

### Eläinten kuljetus eläintarhaan -leikki voisi edetä esimerkiksi seuraavalla tavalla

- \* Esille on asetettu erikokoisia eläimiä ja erilaisia laatikoita ryhmittäin. Eläimet tulisi lastata niille parhaiten sopiviin laatikoihin. Mietitään yhdessä lasten kanssa, minkä kokoinen ja minkälainen eläin laitetaan mihinkin laatikkoon. Miksi?
- \* Leikkiä voidaan vaikeuttaa lisäämällä laatikoita ja niiden ehtoja. Eläimien kuljetukseen voidaan asettaa keksittyjä sääntöjä.
- \* Leikkiä ja eläimiin tutustumista voidaan myös soveltaa eteenpäin, esimerkiksi ryhmän kanssa voidaan keksiä yhdessä oma eläin ja miettiä, millaisessa elinympäristössä se voisi asua.



**Projektin aikana voidaan myös suunnitella ryhmään eläintarha, jonne eläimet kuljetetaan leikin lopussa**

- \* Piirretään erilaisia häkkeitä tai keksitään kuvitteellisia elinympäristöjä. Kiinnitetään ne seinälle. Pienten kanssa voidaan tulostaa kuvia erilaisten eläinten elinympäristöistä ja liimata niihin häkkien kaltereita tai muita eläintarhan piirteitä.
- \* Häkkien sijaan voidaan rakentaa seinälle kiinnitettävä teos, johon voidaan lisätä luonnonmateriaalia, kartonkia tai huopaa kuvaamaan eläinten koteja.

**Isompien lasten kanssa voidaan pohtia tarkemmin eläinten elintapoja, ruokavaliota, elinympäristöä sekä sitä, miten ne näkyvät eläintarhassa ja kuljetuslaatikoissa. Eläimet voidaan askarrella itse ja laatikoihin voidaan lisätä eläimille esimerkiksi ruokaa, makuualustoja ja leluja.**

- \* Lapsi voi itse esitellä oman eläimensä ja sen kuljetuslaatikon ominaisuudet esimerkiksi tekemällä sille oman sivun Book Creatorilla. Kirjaan voidaan koota kaikki lasten eläimet, ja ne voidaan sen kautta esitellä myös huoltajille.

Projektissa voidaan hyödyntää ohjelmointiosaamisen harjoitteluun sopivia Bee-Bot mehiläisrobotteja.

Yhdistetään projektiin eläinaiheisia Quiver-värityskuvia ja herätetään ne sovelluksella henkiin älylaitteen näytölle.

## Projektin kulku

1. Tutustutaan eläimiin ja niiden elinympäristöihin. Kiinnitetään huomiota eläinten yksilöllisiin ominaisuuksiin. Annetaan lasten valita itselleen eläin projektin ajaksi.
2. Askarrellaan kuljetuslaatikot valituille eläimille. Suunnitellaan kuljetuslaatikot ottamaan huomioon eläimen tarpeet.
3. Leikitään Eläinten kuljetus eläintarhaan -leikkiä.

## Toukat-ryhmän toteutus

Toukat ryhmän 0–2-vuotiaiden ryhmän kanssa aloitettiin tutustumalla eläimiin. Katsottiin video kotieläimistä, sekä tutkittiin eri eläintarhojen ja eläinpuistojen sivuilta löytyviä kuvia. Lapset saivat itse valita tulostettavan kuvan eläimestä väritettäväksi. Tutustuttiin QR-kodeihin lukemalla koodeja etukäteen tehdyistä eläinkortti-kuvista, joista löytyi eläimen kuva, ja sen alapuolelta siihen valmisteltu QR-koodi. QR-koodin takaa paljastui eläimen elinympäristö, esimerkiksi kanan kuvasta luettavan QR-koodin takaa paljastui kanala. Lapset maa-

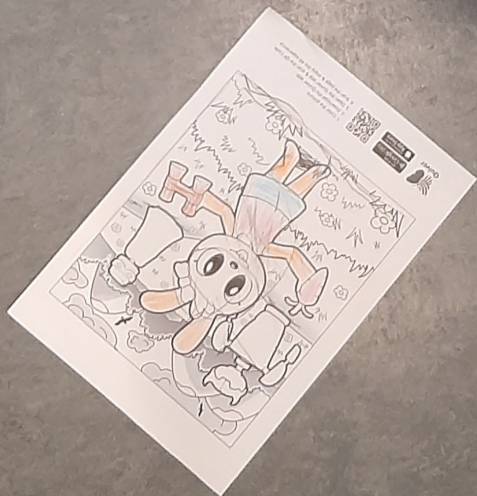
lasivat vapaasti sormiväreillä papereihin, joista tehtiin seinälle tausta maatalaan eläimiä varten.

Tutustuttiin lasten kanssa erilaisiin eläinten ääniin katsomalla yhdessä Book Creatorilla etukäteen tehtyä kirjaa, jossa kuunneltiin ensimmäiseltä sivulta eläimen ääni ja toiselta sivulta paljastui eläin, jonka ääni oli kyseessä.

Lapset kuljettivat itse värittämänsä eläinhahmot seinälle askarrellulle maatilalle, ottivat valokuvan eläimestään uudessa kodissaan, sekä kertoivat halutessaan jotain omasta eläimestään.

Lopuksi katsottiin yhdessä Book Creatorilla luotu kuvakirja koko projektista. Lapset bongasivat kuvista omia eläimiään, ja muisteltiin yhdessä kirjan kuvien avulla mitä kaikkea projektin aikana tuli tehtyä. Valmis projekti lähetettiin huoltajille digitaalisena kirjana.

***”Koko paketti oli monipuolinen, hyvin suunniteltu ja toteutettu. Toteutus tapahtui ottamalla lasten ikätaso sekä taidot huomioon.”***





*"Oli kivaa ottaa kuvia vapaasti!"*





# Valokuvien tarina

<b>Avainsanat</b>	Tvt-taidot, luovat taidot, älylaitteiden käyttö, medialukutaidot, liikunta, ympäristön tutkiminen, dokumentointi, vapaa leikki
<b>Soveltuvuus</b>	3–5-vuotiaat
<b>Vasun perusteet</b>	Digitaalinen osaaminen, Ajattelu ja oppiminen, Osallistuminen ja vaikuttaminen, Oppiva yhteisö
<b>Tarvikkeet</b>	iPad tai vastaava älylaite kuvien ottamiseen Galleria-sovellus tai vastaava sovellus kuvanmuokkaukseen

**P**rojektin aikana pyritään kertomaan teeman mukainen tarina hyödyntämällä lasten älylaitteella ottamia kuvia. Lapselle annetaan mahdollisuus päästä itse kuvaajan rooliin, vaikuttamaan otettujen kuvien ulkonäköön ja tutkimaan, kuka kuvia pääsee näkemään. Tutustutaan lapsilähtöisesti digitaalisten taitojen harjoittamiseen ja opitaan medialukutaitoja perehtymällä kuvanmuokkauksen maailmaan.

Ottamalla kuvia ja muokkaamalla niitä osallistujat oppivat ymmärtämään tarun ja toden eroja, digilaitteiden käyttöä sekä sitä, miten kuvitettua sisältöä tuotetaan. Ymmärretään, millaisia kuvia on hyväksyttävää ottaa, miten kuvien sisältöön voi vaikuttaa sekä tutustutaan siihen, miten kuvien muokkaus ja manipulointi vaikuttaa kuvan sisältöön. Tutkitaan yhdessä, minne kuvat tallentuvat, miten ja minne ne julkaistaan sekä ketkä pääsevät näkemään julkaisut. Lisäksi voidaan keskustella siitä, miten osallistujat voivat olla osana aktiviteettia, jos omia kasvoja ei halua näyttää kuvissa. Kuvia muokkaamalla ja kuviin tehtävillä asetelmilla päästään harjoittelemaan turvataitojen lisäksi myös luovia taitoja.

Lapset ottavat yhdessä kuvia tietyn teeman tai aiheen mukaisesti. Otettuihin kuviin tehdään tarvittavat muokkaukset, ja kuvat julkaistaan valitun yleisön nähtävillä. Kuvatarinoiden teemana ja pääaktiviteettina voi olla esimerkiksi valokuvasuunnistus, digitaalisten korttien askartelu tai kolmen kuvan sarjan kertoma yhtenäinen tarina.

## Vinkejä digileikkeihin

Kuvista kannattaa tallentaa kopioita projektin aikana, jotta alkuperäisiä ja eri tavoin muokattuja kuvia on helppo tutkia ja vertailla koko ryhmän kanssa.

Tarinoita, jotka kerrotaan kuvien avulla, voi havainnollistaa lapsille esimerkiksi näyttämällä kuvia kasvin kasvusta: Esitetään lapsille kuvat siemenestä, kastelukannusta ja kasvaneesta kukasta.

**Miten tarina muuttuu, jos kuvien paikkaa vaihtaa?**

- \* Apuvälineenä voi käyttää esimerkiksi lasten lehtikonetta ja Papunettiä.

### Toteutustapoja projektille:

- \* Valokuvasuunnistus QR-koodeja hyödyntäen: Muokattavat kuvat otetaan QR-koodin takaa paljastuvan kuvan osoittamassa paikassa, jonne on voitu kerätä etukäteen esim. leluja ja muuta rekvisiittaa.
- \* Digitaalinen kortti esimerkiksi äitienpäiväksi.
- \* Kolmen kuvan tarina: Lapsia ohjeistetaan ottamaan ja muokkaamaan kolme erilaista kuvaa, jotka yhdessä kertovat pienen tarinan. Esimerkkinä voi käyttää lehtien lyhyitä sarjakuvia.

**Kuvat ja niiden tarinat voidaan tallettaa Book Creatorilla kirjaksi.**

**Kuvien muokkaukseen voi käyttää älylaitteelta löytyvää Galleria-sovellusta tai Book Creatoria.**

**Projektin aikana voidaan hyödyntää digitaalisia Easi-Scope mikroskooppeja.**

## Projektin kulku

1. Tutustutaan erilaisiin valokuvaan ja niiden käyttötarkoituksiin. Harjoitellaan kuvaamista ja huomioidaan, mitä kuvissa näkyy.
2. Muokataan otettuja kuvia ja vertaillaan niitä alkuperäisiin. Kuunnellaan lasten ajatuksia aiheesta ja mietitään, mitä kaikkea kuvanmuokkauksella voidaan tehdä.
3. Tutkitaan kuvien avulla kerrottavia tarinoita ja sitä, miten tarina muuttuu kuvien vaihtaessa paikkaa. Pohditaan, miten itse otetuista kuvista saataisiin tarina.
4. Otetaan lisää kuvia tarinoita varten ja muokataan niitä tarvittaessa. Kootaan kuvat ja tarinat yhteen.
5. Esitetään valmiit kuvat ja kerrotaan niiden tarinat valitulle yleisölle.

## Viskarit-ryhmän toteutus

Viskareiden projektin tavoitteena oli tutustua valokuvaamiseen, digitaalisiin turvataitoihin, kriittiseen medialukutaitoon sekä valokuvasuunnistuksen toteuttaminen isänpäivää varten. Projekti aloitettiin tutustumalla kamerasovellukseen mm. kuvien ottamisen ja poistamisen kautta. Samalla tutustuttiin turvataitoihin keskustelemalla mitä tulee ottaa huomioon ennen kuin otetaan valokuvia; esim. muistetaan kysyä kuvattavalta lupa kuvaamiseen. Lapset kiersivät ryhmän tilassa ottaen valokuvia haluumistaan asioista, jonka jälkeen katsottiin valo-

kuvia ryhmän valkokankaalta. Jokainen esitteli ottamansa valokuvan ja muut arvailivat mistä kuva on otettu.

Lapset suunnittelivat valokuvasuunnistukseen käytettävät tilat ja huoneet, sekä kuvauksen järjestyksen. Kuvattiin pienryhmissä ottaen kolme valokuvaa, jonka jälkeen valittiin yhdessä yksi kuva jokaisesta ryhmästä, jota käytetään suunnistuksessa. Tämän jälkeen jokainen ryhmä tulosti valokuvansa, jotka laminoitiin myöhempiä valokuvasuunnistusta varten.

Tutustuttiin kriittiseen medialukutaitoon muokkaamalla ja tutkimalla muokattuja valokuvia. Lapset arvailivat kumpi toisen lapsen ottamista valokuvista oli alkuperäinen ja kumpi muokattu.

Tämän jälkeen pidettiin tuokio internetistä löytyvien kuvien todellisuudesta tutkimalla lastenohjelmasta löytyneitä valmiiksi muokattuja kuvia. Lapset erottivat erilaisia kuvanmuokkaustapoja, mm. Kahden kuvan yhdistämisen toisiinsa. Samalla muistutettiin lapsia, ettei kaikki internetistä löytyvä ole totta, ja aina voi aikuisen kanssa yhdessä pohtia materiaalien todellisuutta.

***”Tuntui ihan ok:lta,  
kun joku kuvasi minua,  
mutta oli kivempaa ottaa  
itse valokuvia!”***





# Ruoan matka kaupasta lautaselle

<b>Avainsanat</b>	Ohjelmointitaidot, looginen ajattelu, tiedon varastointi, asioiden järjestely, kompostointi, ruokahävikki, ruoka-aineet, hyvinvointi, turvallisuus ja kestävä elämäntapa
<b>Soveltuvuus</b>	3–5-vuotiaat
<b>Vasun perusteet</b>	Tutkin ja toimin ympäristössäni, kasvan, liikun ja kehityn, minä ja meidän yhteisömme
<b>Tarvikkeet</b>	iPad Askarteluvälineitä Pussukka leikkiä varten

**P**rojektissa tutustutaan ohjelmointitaitoihin ruokateeman avulla. Tutkittaessa eri ruokien säilyvyyttä, käyttöjärjestystä päiväysten perusteella ja ostettavien ruoka-aineiden valintaa, tutustutaan leikin kautta ohjelmoinnissa käytettäviin tietorakenteisiin ja niiden toimintaan. Tietorakenteilla tarkoitetaan tapaa, jolla tietokone käsittelee erilaista tietoa. Ne koostuvat erilaisista yhdessä toimivista valinta- ja järjestelyalgoritmeista. Tietorakenne määrittää esimerkiksi tietokoneen muistin eri osien toiminnan ja sen, miten kauan väliaikaisia tiedostoja säilytetään. Esimerkiksi kun valitsemme, minkä maitotölkin avaamme jääkaapista käyttöön päiväyksen perusteella, käytämme valinta-algoritmia. Sama toistuu kaupassa ruoka-aineiden saapuessa kauppaan: Viimeisimpänä kauppaan tulevat tuotteet, joissa on pisin päiväys sekä säilyvyys, laitetaan taaimmaisiksi hyllyyn järjestelyalgoritmin mukaisesti. Ostessamme maidon päiväysmerkinnän perusteella ja käyttäessämme sen pois ennen vanhentumista, toimimme tietorakenteen mukaisesti.



## Vinkejä digileikkeihin

### Tutkitaan lasten kanssa yhdessä erilaisia ruokaan ja ruokailuun liittyviä aiheita

- \* Videoita ruokaan ja kompostointiin liittyen löytyy Lasten Areenasta ja Kielinuppu-kanalta.
- \* Tehdään kuvitteelliset tai mahdollisuuksien mukaan oikeat ruokalistat ja käydään kaupassa. Myös yksikön keittiössä voi pyytää lupaa käydä vierailulla.
- \* Projektin aikana voidaan leikkiä Ruokapussi-leikkiä tai ruoka-aiheista Kim-leikkiä
- \* Sääntöjä erilaisiin leikkeihin löytyy esimerkiksi Peda.net verkkopalvelusta.
- \* Esimerkiksi banaaninkuoret voi jättää yksikön ikkunalaudalle, ja niiden muuttumista voi seurata projektin aikana.

### Projektia varten voidaan koota peli, jossa täytyy yhdistää ruoka-aine ja sen alkuperä

- \* Laminoidaan kuvia eri ruoka-aineista ja paikoista, joista ne tulevat. Esimerkiksi pareja voisivat olla omena ja puu, kala ja järvi, jauho ja mylly.
- \* Peliin voi sisällyttää myös useamman kuin yhden oikean vastauksen tukemaan ohjelmointiosaamisen oppimista: Porkkana voi kasvaa kasvihuoneessa tai pellolla, mutta ei molemmissa yhtä aikaa.

***”Ennen ei olla maalattu toisen kanssa samalle paperille yhtä aikaa, ja se oli kivaa.”***

## Projektin kulku

1. Tutustutaan lasten kanssa ruokaan tarkemmin: Perehdytään lasten kanssa yhdessä ruokalistoihin, ruokakauppaan ja tapoihin valmistaa ruokaa. Mietitään, mitä kaupasta tarvitaan ja millä perusteella ostettavat tuotteet kannattaa valita.
2. Tutkitaan tarkemmin ruuan säilytystä ja päiväysmerkintöjä. Vierailaan keittiössä ja havainnoidaan, missä mitäkin ruoka-ainetta säilytetään. Missä järjestyksessä ruokia olisi hyvä käyttää pois ja miksi?
3. Leikitään ruoka-aiheisia leikkejä. Etsitään tietoa ruokahävikkiin ja kompostointiin liittyen.

## Treisar-ryhmän toteutus

Treisar kolmevuotiaiden ryhmä aloitti tutustumalla projektin ensimmäiseen vaiheeseen pelamalla ”Hauskat vihannekset”-peliä tableteilla, sekä tutustumalla ruoka-aineiden alkuperään katsomalla videoita maajussista ja kalastuksesta.

Pienryhmissä pelattiin etukäteen itse tehtyä Yhdistä ja tunnista ruoka-aineet korttipeleä. Pelissä yhdistellään erilaisia ruoka-aineita niiden tuotantotapaan. Kala yhdistyi helposti järveen ja maito lehmään, mutta esimerkiksi makeinen haluttiin yhdistää ruokakauppaan tehtaan sijaan. Lasten kanssa askarreltiin myös ruoka-aineita pahvilautasille. Lapset valitsivat lautasilleen haluamansa ruoka-aineet ja tekivät niistä oman ruoka-annoksensa, ja liimasivat ne lopuksi kiinni lautaseen. Valmiista lautasista ja ruoka-annoksista otettiin itse valokuvat.



Pidimme myös pelipäivän pienryhmissä pelaten tunnetaitoihin pohjautuvaa QR-koodi lautapeliä, sekä Tunnista ruoka-aineet korttipeliä.

Lopuksi koottiin projektin aikana otetuista valokuvista yhteen video iMovie-sovelluksella, ja katsottiin valmis video yhdessä. Lapset pitivät erityisesti pelaamisesta, värittämisestä ja valokuvaamisesta, sekä tykkäsivät projektin toteuttamisesta. Valmis projekti esiteltiin huoltajille kevätjuhlassa.







# Taikurin tavarajärjestys

<b>Avainsanat</b>	Ohjelmointitaidot, Looginen ajattelu, Liikunta, Ulkoilu, Järjestelyleikit, Roolileikit, Vuorovaikutustaidot, Matemaattiset taidot
<b>Soveltuvuus</b>	3–5-vuotiaat
<b>Vasun perusteet</b>	Osallistuminen ja vaikuttaminen, Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu, Tutkin ja toimin ympäristössäni
<b>Tarvikkeet</b>	Taikurin esittelyn ja terveisten rekvisiitta Musiikintoistoväline esim. iPad Järjestykseen laitettavat esineet esim. numeroidut paperilaput

**T**aikurin tavarajärjestys -digileikki on mielikuvitusta ja taianomaisuutta hyödyntävä tapa opettaa lapsille erilaisia järjestely- ja roolileikkiaktiviteetteja. Lapsia tuetaan luomaan mielikuva ryhmässä vierailevasta näkymättömästä taikurista, jonka tavarat tulisi laittaa oikeaan järjestykseen ilman taikojen apua. Projektin aikana käytettävien roolileikkien avulla lapset oppivat toimimaan erilaisissa rooleissa ja tehtävissä, sekä tunnistamaan eroavaisuuksia eri roolin määrittämissä säännöissä ja toimintaperiaatteissa. Eri sanoja, kirjaimia tai esineitä järjestelemällä yhdessä leikkien avulla lapset pääsevät myös harjoittelemaan vuorovaikutustaitojaan.

Osallistujat oppivat eri leikkien tarjoamien aktiviteettien kautta ohjelmointiosaamista ymmärtämällä sääntöjen noudattamista ja roolien tehtäviä. Projektissa käytettävien roolileikkien kaltaista logiikkaa käytetään ohjelmoinnissa esimerkiksi muuttujien ja funktioiden kanssa: tietyllä muuttujalla tai funktiolla on omanlaisensa rooli, ja se käyttäytyy erilaisissa tilanteissa sille asetettujen sääntöjen mukaisesti. Logiikka on esitetty lapsille helposti ymmärrettävällä ja yksinkertaistetulla tavalla. Lapset oppivat leikin kautta järjestelyalgoritmien toimintaperiaatteiden perusteita, ja tukevat sitä kautta omaa loogista ajattelua. Järjestysalgoritmit ovat olennainen osa tietokoneiden tietojärjestelmien toimintaa. Esimerkiksi kun kansion tiedostot järjestetään nimen perusteella aakkosjärjestykseen, tietokone käyttää jonkinlaista järjestelyalgoritmia.

## Vinkejä digileikkeihin

Ryhmässä vierailee salaa ”Taikuri”, jota lapset eivät näe. Taikurin vierailu järjestetään tuomalla erilaista rekvisiittaa ja pieniä vihjeitä Taikurin läsnäolosta projektin ajan esimerkiksi tuomalla silinterihattu ryhmän tiloihin ja levittämällä sen ympärille silkkipaperia lepohetken aikaan. Myös uusien leikkien säännöt voidaan tuoda aamulla taikurin tavaroiden luo merkiksi taikurin läsnäolosta.

Aakkosjärjestyksen, numerojärjestyksen ja pituusjärjestyksen sijaan monissa leikeissä voidaan käyttää muita järjestelytapoja tai teemoja. Esimerkiksi eläimiä voi järjestellä kokojärjestykseen tai lapset voivat asettua jonoon hiusten värin perusteella vaaleimmasta tummimpaan.

### Projektiin sopivia leikkejä

- \* Algorhythmics YouTube-kanavalta löytyy järjestelyalgoritmeja kuvaavia tanssileikkejä, joita voi soveltaa lasten kanssa.
- \* Erilaiset roolileikit ja syy-seuraussuhdeleikit, joissa lapsen rooli leikissä vaihtuu (esim. jäätyään kiinni hipassa). Leikkejä löytyy esimerkiksi Peda.net-verkkopalvelusta.
- \* Projektin aikana voidaan myös hyödyntää erilaisia ohjelmointirobotteja, esimerkiksi Bee-Bottia tai Lego-Junaa.

## Projektin kulku

1. Valmistellaan rekvisiitta Taikurin tuloa varten: kerätään järjesteltäviä tavaroita erilliselle paikalle ryhmän tiloihin, ja valmistellaan pieniä vihjeitä Taikurin terveisiksi ryhmälle eri leikkien ja päivien välissä.
2. Asetetaan esineet esille ja kerrotaan Taikurin saapuneen vierailulle ryhmään. Kuunnellaan lasten ajatuksia Taikurista ja otetaan ne huomioon toteutuksen aikana.
3. Leikitään erilaisia järjestely-, rooli- ja ohjelmointileikkejä. Järjestellään taikurin tavarointa leikkien avulla.
4. Kun lapset eivät huomaa, esimerkiksi lepo hetken tai ulkoilun aikana, lisätään vihjeitä taikurin vierailusta. Askarrellaan kiitoskirjeitä, viestejä tai muita palkintoja. Piiloteetaan niitä ryhmän tiloihin lasten etsittäviksi.
5. Kaikkien tavaroiden ollessa järjestyksessä viedään Taikurin rekvisiitta pois, ja jätetään lapsille palkinto kiitokseksi Taikurin auttamisesta.

**”Voitaisko me leikkiä sitä hippaleikkiä tänään uudestaan?”**

## Mesikämmenet-ryhmän toteutus

Mesikämmenen 3–5-vuotiaiden ryhmän kanssa toteutettiin ulkoliikuntapäivä hyödyntäen Taidurin tavarajärjestys-paketin leikkejä. Liikuntapäivän leikeiksi valittiin kivi, paperi, sakset-tapainen hippaleikki ja Algorhythmics-kanavan inspiroima ”Lomitusleikki”.

Kivi, paperi, sakset -hippaleikin aikana havainnoitiin toisen joukkueen valitsemaa roolia. Lasten piti muistaa, ovatko he kiinniottajan vai pakoon juoksijan roolissa. Leikissä joukkueiden piti ensin esittää, olivatko he valinneet kiven, paperin vai sakset, ja rooli hippaleikissä määräytyi valinnan mukaan. Esimerkiksi vastapuolen joukkueen ollessa ”paperi”-roolissa ja oman joukkueen ollessa ”sakset”-roolissa, lasten täytyi osata huomioida oman joukkueen olevan tällä kierroksella hippoja. Lapset pääsivät tutustumaan syy-seuraussuhteisiin päättäessään, kummassa roolissa he olivat milläkin kierroksella.

Lomitusleikissä lapset asetettiin pituusjärjestykseen hyödyntämällä lomitusalgoritmia. Lapset aloittivat pareittain, ja kun parien pituusjärjestys oli selvillä, he etsivät toisen parin, jonka vertailun jälkeen yhdistyttiin nelikoksi. Ryhmät yhdistyivät niin kauan, kunnes kaikki osallistujat olivat yhdessä jonossa pituusjärjestyksessä.

Aluksi ryhmän aikuisten kanssa keskusteltiin leikkien ideasta digitaalisten taitojen kannalta; leikeissä painottuu ohjelmointiosaaminen, järjestelyalgoritmien ajattelu, looginen ajattelu ja syy-seuraussuhde. Korostettiin leikeissä toteutuvaa monipuolisesti ilman digilaitteiden käyttöä. Toteutettiin ulkoliikuntapäivä ja leikittiin ulkona lomitusleikkiä, sekä roolihippaa. Aikuiset toimivat joukkueiden ohjaajina, osallistuivat leikkien kulkun ja ohjasivat lapsia järjestelyalgoritmien leikkien sääntöjen mukaan.





# Oman animaation tekeminen

<b>Avainsanat</b>	Luovuus, Vapaa leikki, Teatteri, Esittäminen, Käden taidot, Ohjeiden noudattaminen
<b>Soveltuvuus</b>	4–5-vuotiaat, sovellettavissa myös 0–3-vuotiaille
<b>Vasun perusteet</b>	Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu, Digitaalinen osaaminen Monilukutaito, Osallistuminen ja vaikuttaminen
<b>Tarvikkeet</b>	Animaation hahmojen askarteluun tarvittavat välineet (esim. maali, muovailumassat) Animaatioissa käytettävien taustojen askarteluun tarvittavat välineet (esim. kartonki, värikynät) iPad tai vastaava älylaite

**T**ehdään pienryhmissä pala-, paperinukke- tai nukkeanimaatio. Lapset pääsevät itse keksimään animaation aiheet, tarinan, siinä esiintyvät hahmot ja kokomaan animaatiovideon älylaitteella. Toteutuksessa voidaan perehtyä esimerkiksi animaation tekoprosessin eri vaiheisiin ja rooleihin. Animaatioille voi valita yhdessä ajankohtaisen teeman tai ideoinnissa voidaan käyttää sadutusta.

Animaatioprojekti toteutetaan hyödyntämällä liikkeen illuusiota, joka syntyy, kun kaksi kuvaa näytetään nopeasti peräjäälkeen. Hahmot siirretään tapahtuvaa liikettä kuvaaviin asentoihin, asetelmasta otetaan kuva, ja animaation seuraavaa kuvaa varten hahmot liikutetaan uuteen asentoon. Esimerkiksi animaatiohahmon vilkuttaessa hahmon kättä liikutetaan hitaasti ylös ja alas eri kuvien välillä. Mitä vähemmän hahmoja liikutetaan kerralla, sitä selkeämpi animaatiosta tulee.

Animaation teon aikana tutustutaan digilaitteiden käyttöön sekä oman median luomiseen, minkä kautta voidaan tutustua esimerkiksi lastenohjelmien todentuntuisuuteen. Lisäksi animaation teon eri vaiheet tulevat tutuksi.

## Vinukkejä digileikkeihin

### Animaation hahmot ja niiden toteutus-ideat:

- \* Lelut, paperinuket, luonnonmateriaalit, muovailuvahahahmot.

### Toteutuksessa kannattaa käyttää kahta eri ohjelmaa: Stop Motionia ja iMoviea

- \* Stop Motion -sovelluksella lapset pääsevät helposti alkuun animaatioiden teossa ja pääsevät heti näkemään, miltä animaatio näyttää tällä hetkellä. Animaation nopeutta voi muuttaa jo kuvaustilanteessa.
- \* iMoviella voidaan muokata animaation värejä ja siihen voidaan liittää ääntä. Lisäksi voidaan halutessa lisätä alku- ja lopputekstit.

### Sovellusten puutteessa tai animaatioita harjoitellessa voidaan hyödyntää Play/pause-metodia

- \* Älylaitteen kamerasovelluksella kuvataan yhtenäinen video, jonka nauhoitus keskeytetään pause-napista, kun on aika liikuttaa hahmoja.
- \* Kun hahmot on siirretty seuraavaa kuvaa varten, painetaan play ja kuvataan tarvittu aika sekä lisätään mahdollinen dialogi tai muu ääniefekti videoon.
- \* Painetaan jälleen pause, kun on aika vaihtaa hahmojen asentoa.

### Animaatioiden katsominen hidastettuna ja nopeutettuna auttaa selkeyttämään sitä, miten liikkeen illuusion saa toteutettua

- \* Kokeilkaa tehdä harjoitusanimaatio, jossa lelu kulkee ruudun toisesta päästä toiseen ilman, että liikuttajan käsiä näkyy. Pohtikaa yhdessä, miten paljon lelua kannattaa liikuttaa kahden kuvan välissä.

Yhdistäkää projektiin ”koodauksen” Lego-juna toteuttamalla esimerkiksi legohahmoilla animaatio vilkkaasta juna-asemasta.

## Projektin kulku

1. Tehdään testianimaatioita Stop Motionilla tai pause/play metodilla. Havainnoidaan yhdessä lasten kanssa, miten esineet liikkuvat kuin itsestään.
2. Suunnitellaan animaatioiden tarina ja hahmot valmiiksi. Miten toteuttaisimme tarinan käytännössä? Minkälaisia hahmoja tarvitaan? Löytyykö ryhmästä sopivia leluja?
3. Tutustutaan tarkemmin animaation teon vaiheisiin: Harjoitellaan animaation tekniikkaa ja tutustutaan tekoprosessin eri rooleihin. Millaisia kuvia pitäisi ottaa ja miten paljon hahmot voivat liikkua kahden kuvan välillä?
4. Valmistellaan yhdessä lasten kanssa kuvauspaikka ja aloitetaan animaatioiden kuvaaminen. Kuvataan animaatioita vuorollaan ja katsotaan kuvausten aikana, miten animaatio etenee: Onko animaatio selkeä? Liikkuvatko hahmot liian nopeasti tai hitaasti?
5. Viimeistellään animaatiot editoimalla: Lisätään ääntä tai muokataan animaation värejä. Kootaan valmiit videot yhteen ja järjestetään ensi-ilta.

## Femmisar-ryhmän toteutus

Viisivuotiaat Femmikset aloittivat projektinsa suunnittelemalla tarinaa valmiin Mikko Mallikas -juhluvuosi-idean ympärille. Animaatioille valittiin aihe, ja ideoitiin tarina sekä rekvisiittasen ympärille.

Ryhmän kanssa tutustuttiin animaation tekemiseen katsomalla opetusvideo Stop Motion -sovelluksen käytöstä, sekä hidastamalla ja nopeuttamalla alkuperäisiä Mikko Mallikas -animaatioita. Näin animaatiota ja sen toteuttamista havainnollistettiin ikätasolle sopivaksi. Lapset ymmärsivät selkeämmin, miten tutut animaatiovideot on tuotettu ja toteutettu. Tämän jälkeen suunniteltiin tarinoita animaatiota varten. Lapset keksivät itse tarinoiden aiheet ja kulun; toinen ryhmä valitsi tarinaksi ”Mikko Mallikas kaupassa”, ja toinen ”Mikko Mallikas leikkii piilosta”.

Lasten kanssa tehtiin hahmot, rekvisiittia ja taustat tarinoille askartelemalla, piirtämällä ja käyttämällä ryhmästä löytyviä leluja. Lapset esittelivät askartelemansa figuurit sekä tarinansa idean, ja kertoivat mitä rooleja halusivat kuvatessa kokeilla. Harjoiteltiin myös valokuvaamista tabletilla ja keskusteltiin samalla valokuvaamiseen liittyvistä turvataidoista; esimerkiksi kuvattavana olemisesta, sekä kuvaajana toimimisesta.

Animaatiot kuvattiin pienryhmissä; yksi kuvasi ja muut liikuttelivat hahmoja. Pienryhmätoiminnan aikana pääsimme paremmin selville animaation teosta ja siitä, miten valokuvista muodostuu video, jossa kuvien hahmo liikkuu. Tämä herätti innostusta projektia kohtaan suuresti. Tarinat nauhoitettiin animaatioihin, ja samalla keskusteltiin oman äänen kuuntelemisen herättämistä tunteista.

Pidettiin elokuvien ensi-ilta ja katsottiin

yhdessä valmiit animaatiovideot valkokankaalta. Lasten mielestä digiprojektin tekeminen oli hauskaa ja yksi lapsista oli aloittanut jo kotonaikin tekemään animaatioelokuvaa huoltajiensa kanssa. Elokuvia toivottiin jatkossakin toteutettavan, ja jokainen sanoi oppineensa projektissa jotain uutta. Haasteiksi lapset kokivat mm. oman äänen kuuntelemisen tallenteelta, sekä tarinan nauhoittamisen suoraan animaatiovideolle oikeaan kohtaan. Valmis projekti esiteltiin huoltajille kevätkuuhlassa.



**”Kato tää  
osaa laittaa  
suun auki ja kiinni.”**





# Digitaalinen taidenäyttely

<b>Avainsanat</b>	Luovuus, luonto, luonnonmateriaalit, askartelu, valokuvaus, esittäminen, hyvinvointi, turvallisuus ja kestävä elämäntapa
<b>Soveltuvuus</b>	0–5-vuotiaat
<b>Vasun perusteet</b>	Ajattelu ja oppiminen, Digitaalinen osaaminen, Monilukutaito, Tutkin ja toimin ympäristössäni
<b>Tarvikkeet</b>	Luonnonmateriaalit, esim. marjat, oksat, lehdet iPad tai vastaava älylaite Teams tai vastaava alusta esityksen jakoon Askarteluvälineet esim. liima, kartonki Maalausvälineet esim. pensselit, suojapöytäliinat

**T**ässä projektissa järjestetään lasten tuottama ja suunnittelema digitaalinen taidenäyttely, jonka teema ja aiheet löytyvät luonnosta. Kerätään yhdessä lasten kanssa monipuolista luonnonmateriaalia askarteluprojekteja varten, sekä kuvataan lapselle itselleen kiinnostavia ja uusia asioita, joita halutaan esitellä. Näyttelyn voi esittää esimerkiksi Teamsin välityksellä kauempana asuville sukulaisille, ystäville tai toiselle varhaiskasvatusryhmälle.

Projektin aikana harjoitellaan eri kriteerien täyttävien asioiden ja esineiden tunnistamista, havainnointia, keräämistä, niiden hyödyntämistä, sekä käyttötarkoitusten soveltamista. Ryhmäläisiä voi neuvoa etsimään ja keräämään esimerkiksi jotain vihreää, märkää tai syötävää. Lapset pääsevät itse kokeilemaan älylaitteilla kuvaamista sekä havainnoimaan ja kertomaan itseään kiinnostavista asioista ja aiheista. He voivat itse kuvata tai pyytää kuvattavan esimerkiksi jotain suurta, hienoa tai hänelle uutta asiaa. Lasten kanssa yhdessä selvitetään, minne kuvat tallennetaan. Päätetään yhdessä ja rajataan, kuka kuvia pääsee katsomaan. Askarreltaessa luonnonmateriaaleista erilaisia teoksia lapset pääsevät tarkemmin havainnoimaan erilaisia materiaaleja ja niiden ominaisuuksia. Tutustutaan esimerkiksi erilaisiin väreihin, eri materiaalien tunnusteluun sekä luonnon monimuotoisuuteen.

## Vinkejä digileikkeihin

iPadin voi ottaa mukaan metsään, vaikka sille ei olisi suunniteltu etukäteen käyttöä. Älylaitteen avulla voi esimerkiksi tutustua kasveihin ja marjoihin tarkemmin.

Marjoista saadaan maalattavaa väriä joko survomalla tai keittämällä niitä.

Maalia voi myös valmistaa itse. Itsetehty maali sopii hyvin pienemmille lapsille, koska se ei ole suuhun joutuessaan vaarallista.

1 rkl vehnä jauhoja  
1 rkl suolaa  
0,5 tl leivinjauhetta  
1-2 rkl vettä  
elintarvikeväriä.  
Sekoita ainekset keskenään hyvin ja maalaa. Koveta maali mikrottamalla maalattua teosta noin 15 sekuntia

Maalia ja muovailuvahaa voi valmistaa itse. Erilaisia ohjeita ja reseptejä löytyy verkosta.

Lapsille, jotka eivät halua sotkea käsiään, soveltuu maalaaminen muovipussin avulla. Kikka sopii myös pienille lapsille, koska maali pysyy turvallisesti pussin sisällä

- \* Ripottele kartongille maalitippoja.
- \* Aseta kartonki läpinäkyvään pussiin ja teippaa se pöytään kiinni.

- \* Anna lapsen ”maalata” käsiä liikuttellen pussin läpi.
- \* Kun työ on valmis, leikkaa pussi auki ja ota kartonki kuivumaan. Kartongin voi teipata tai liimata kiinni suuremmalle pohjalle.

Töiden valmistuttua taidenäyttely kootaan yhteen ja esitellään. Näyttelyn voi tehdä yhdessä lapsiryhmän kanssa tai jokainen ryhmäläinen voi pitää oman taidenäyttelyn omista töistään.

- \* Näyttelyn voi toteuttaa esimerkiksi asettamalla kaikki työt seinälle ja ottamalla kuvan jokaisesta työstä.
- \* Jokainen ryhmäläinen saa kertoa omista töistään. Kertomukset voi esimerkiksi nauhoittaa tai kirjoittaa kuvatekstiksi.
- \* Projektin voi toteuttaa myös nuorempien lasten kanssa. Tällöin taidenäyttely voidaan järjestää esimerkiksi pelkästään maalauksista, joita tehdessä on käytetty erilaisia tekniikoita ja joissa on huomioitu lapsen ikä- ja kehitystaso.

Yhdistetään projektiin interaktiivinen Fly Sky Go ”taikalattia” tukemaan esimerkiksi liikuntatuokiota.

Digitaalisella Easi-Scope mikroskoopilla voidaan tutkia metsästä löytyneitä esineitä tarkemmin.

**”Mä laitoin  
tämmösen, tämmösen  
ja tämmösen ja tämmösen.  
Ei Pensseliä. Näin.”**





## Projektin kulku

1. Suunnitellaan yhdessä taidenäyttelyn esitystapa ja käytettävät materiaalit. Millaisen taidenäyttelyn kukin lapsi haluaa pitää? Miten se voitaisiin digitalisoida ja miksi?
2. Lähdetään metsäretkelle inspiroitumaan luonnosta. Havainnoidaan luontoa, kerätään materiaalia ja kuvataan kiinnostavia kohteita
3. Muistellaan retkeä: Käydään läpi sieltä löytyneitä asioita ja otettuja kuvia. Tehdään retken innostamat taideteokset.
4. Kootaan taideteokset, kuvat ja muut työt lapsen toivomalla tavalla taidenäyttelyksi. Viedään taidenäyttely digitaaliseen muotoon esimerkiksi kuvaamalla ja nauhoittamalla ääntä.
5. Esitetään taidenäyttely lasten kaukana asuville sukulaisille esimerkiksi Teamsin välityksellä.

## Touhutassut-ryhmän toteutus

Touhutassujen 0–2-vuotiaiden ryhmässä toteutettiin digitaalinen taidenäyttely. Projekti aloitettiin metsäretkipäivällä. Retkellä kuvattiin ja kerättiin mukaan kiinnostavia asioita, joita tutkittiin myöhemmin ryhmässä Easi-Scope mikroskoopeilla.

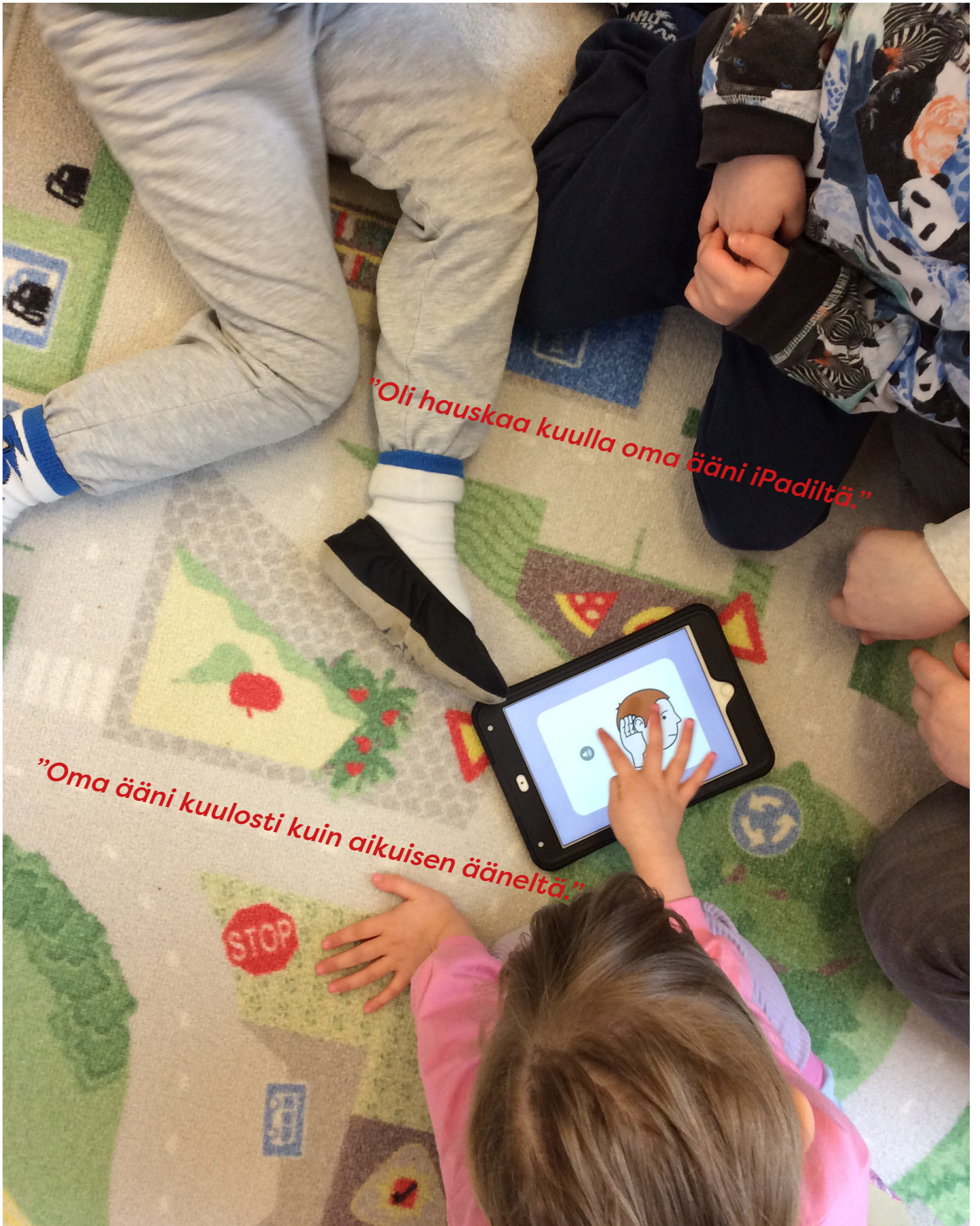
Kuvattiin ja videoitiin taidenäyttelyyn maalaushetkiä, huivitanssia sekä saksien käytön harjoittelutuokiota lasten toimiessa vuorotellen

kuvaajina. Valmiista taideteoksista otettiin digitaaliset tallenteet valokuvaten.

Videoitiin taidenäyttelyyn esittelyvideoita omista taideteoksista. Lapset tutkivat maalauksesta otettua valokuvaa, ja esittelivät sitä kautta taideteostaan digitaalisesti kertoen maalauksen kuvista ja tapahtumista. Kertomusta kuunneltiin yhdessä pohtien samalla miltä oman äänen kuuleminen tallenteelta tuntuu.

Valmis projekti tehtiin ”Digitaaliseksi taidenäyttelyvideoksi” iMovie-sovelluksella ja se lähetettiin huoltajille digitaalisesti TinyAppin kautta.





*"Oli hauskaa kuulla oma ääni iPadiltä."*

*"Oma ääni kuulosti kuin aikuisen ääneltä."*

# Seikkailu äänimaailmaan

<b>Avainsanat</b>	Luovuus, Esittäminen, Pantomiiimi, Luonto, Aistit, Ääni, Kuuntelu, Muistiharjoitukset, Vapaa leikki
<b>Soveltuvuus</b>	0–5-vuotiaat
<b>Vasun perusteet</b>	Ajattelu ja oppiminen, Digitaalinen osaaminen, Osallistuminen ja vaikuttaminen, Oppiva yhteisö
<b>Tarvikkeet</b>	iPad tai vastaava älylaite Sanelin tai vastaava sovellus äänen nauhoittamiseen Askarteluvälineet (esim. maalit, muovailumassat)

**Ä**änten herättämiä tunteita ja muistoja voidaan tutkia monella tavalla. Esimerkiksi metsäretken äänitallenteen perusteella voidaan muovilla metsän hahmoja ja äänen lähteitä. Nauhoitetta kuunnellessa lapset voivat samalla piirtää tai maalata äänen lähteitä, äänen herättämiä tunteita tai kuvittaa äänen herättämiä muistoja. Tallentamalla oman ryhmän arjessa kuuluvia ääniä lapsia voi auttaa tottumaan eri ääniin ja tunnistamaan esimerkiksi pelottavien äänien syitä ja muodostumistapoja.

Projektin aikana harjoitellaan kuuloaistin käyttöä äänen kuuntelun kautta. Tutustutaan digitaalisiin taitoihin äänen tallentamisen, sekä tallenteiden kuuntelun avulla. Voidaan esimerkiksi perehtyä tarkemmin siihen, minne ääni tallentuu laitteella ja ketkä kaikki pääsevät kuuntelemaan sitä. Tehdään muistiharjoituksia kuuntelemalla aikaisemmin tallennettua ääntä. Mahdollistetaan vapaa leikki ja luovuus erilaisia toimintatapoja käyttäen esimerkiksi maalaten, muovailemalla ja erilaisilla esitysleikeillä.

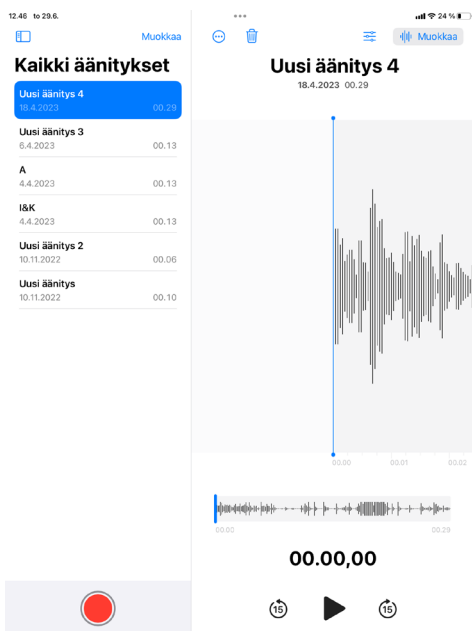
Tutkitaan ryhmän kanssa ääntä ja äänien maailmaa tarkemmin erilaisten aktiviteettien kautta. Nauhoitetaan ja tallennetaan esimerkiksi metsässä, ulkona, leikkien tai ruokailun aikana kuuluvia ääniä ja tutustutaan niihin yhdessä. Muistellaan äänen nauhoituksen aikaisia tapahtumia ja pohditaan, mistä erilaiset äänet tulevat sekä miten ne saavat alkunsa. Tuodaan esiin omaa luovuutta tuottamalla äänen inspiroimia töitä ja osallistumalla erilaisiin aktiviteetteihin äänen lähteiden perusteella.

## Vinkejä digileikkeihin

Yhdistämällä tallenne ja äänen lähde voidaan kehittää erilaisia leikkejä lapsiryhmälle, esimerkiksi äänen lähteen etsiminen ryhmän tiloista tai äänen uudelleen tuottaminen annettujen esineiden avulla

- ✳ Ääniä voidaan esittää pantomiimileikkien avulla-
- ✳ Lapsi voi nostaa käden ylös, kun omasta mielestään kuulee oman äänensä nauhoitelta-
- ✳ Book Creatorilla voidaan tehdä kirja, jossa ensin kuunnellaan ääni ja seuraavalta sivulta paljastuu, mikä asia tai esine äänen aiheutti.

Tunnetaitoihin voidaan myös tutustua äänen avulla: Miltä oman äänen kuuleminen nauhoitukselta tuntuu? Onko se erilainen tallenteen kautta verrattuna siihen, kun lapsi kuulee omaa puhettaan ilman nauhoitusta? Kuulostaako muiden äänet erilaiselta nauhoituksen kautta?



## Projektin kulku

1. Kuunnellaan ja havainnoidaan erilaisia ääniä esimerkiksi ulkona tai ryhmän tiloissa. Nauhoitetaan ääniä ja otetaan äänien lähteistä kuvia.
2. Toistetaan äänityksiä lapsille. Tunnistameko jotain ääniä? Mitä tuntemattomat äänet voisivat olla?
3. Tutkitaan äänen herättämiä tunteita tarkemmin esimerkiksi kuuntelemalla nauhoituksia ja maalaamalla samanaikaisesti. Onko jokin ääni hauska tai pelottava? Tuovatko tutut äänet turvallisuuden tunnetta vai jännitystä?
4. Leikitään äänen tunnistus- ja pantomiimileikkejä. Annetaan lapsille mahdollisuus vapaaseen leikkiin äänen innostamina.

## Fyrisar-ryhmän toteutus

Fyrisar-ryhmän neljävuotiaiden kanssa toteutettiin oma äänikirja. Aloitimme nauhoittamalla yhdessä erilaisia ääniä. Ulkona tallennettiin lintujen ja autojen ääniä, sekä erilaisista leikeistä muodostuvia ääniä. Ääniä muodostui esimerkiksi ämpäreistä, lapioista ja vesileikeistä. Tämän jälkeen kuunneltiin tallenteita ja tallennettiin niistä innostuneina myös lasten omia ääniä kertomuksin ja ”höpötyksin”. Tutustuttiin myös turvataitoihin varmistamalla luvat äänitallenteiden nauhoittamiseen, sekä keskustelemalla oikeuksista omiin kuviin ja teoksiin. Jokainen sai valita miten omaa äänitallennetta käytetään, esimerkiksi poistamalla ne halutesaan kokonaan.





Seuraavana päivänä muisteltiin lasten kanssa edellisen päivän tapahtumia, kuunneltiin ulkoihuetken ja leikin äänitallenteita, sekä maallttiin vapaita taideteoksia niistä inspiroituneena.

Kierrettiin lasten kanssa ryhmän tiloja ja keksittiin eri tapoja pitää erilaisia ääniä. Nauhoitettiin mm. liukuoven liikettä, tuolien keikkumista ja lelujen kopinaa. Nauhoitteista koottiin lasten kanssa pieni digitaalinen kirja. Kirjan ensimmäiseltä sivulta kuunneltiin äänitallenne, ja seuraavalta sivulta paljastui kuva äänen aiheuttajasta.

Lasten kanssa kuunneltiin ja luettiin ”pelikirjaa” äänistä, sekä arvailtiin mistä ääni on tullut. Arvaaminen oli välillä vaikeaa: Jotkut äänitallenteista kuulostivat samoilta ja niitä oli hankalaa yhdistää oikeaan lähteeseen.

Projektin lopussa kuvattiin video, jossa lapset kertoivat maalaamista töistään taide- näyttelyhenkisesti. Lapset muistivat hyvin mitä

olivat maalanneet äänten kuuntelutuokion lomassa, vaikka maalaushetkestä ja äänitteiden kuuntelusta olikin jo kulunut aikaa. Jokainen pohti etukäteen mitä halusi videolla kertoa, ja ennen kuvaamista käytiin digitaalisia turvataitoja läpi. Keskusteltiin esimerkiksi mitä kaikkea tulee ottaa huomioon ennen kuin aloitetaan kuvaamaan kaveria. Jokainen kuvattava päätti itse mitä heistä saa kuvata. Videoissa tuli esiin monipuolisesti erilaisia toteutustapoja, osa halusi, että heistä näkyy esimerkiksi vain varpaat, ja toiset pitivät maalausta kasvojensa edessä. Videot katsottiin kuvaamisen jälkeen läpi ja niihin tehtiin tarvittaessa haluttuja muutoksia.

Katsottiin videot yhdessä. Lapset pitivät äänten kuuntelusta: ”Oma ääni kuulosti kuin aikuisen ääneltä” ja ”Oli hauskaa kuulla oma ääni iPadiltä”. Valmis projekti esiteltiin huoltajille kevätjuhlassa.

# Ryhmän esittelyvideo

<b>Avainsanat</b>	TVT-taidot, Ohjelmointitaidot, Vuorovaikutustaidot, Tunnetaidot, Tutkiminen, Uteliaisuus, Yhteisöllisyys, Ryhmätoiminta
<b>Soveltuvuus</b>	4–5-vuotiaat
<b>Vasun perusteet</b>	Digitaalinen osaaminen, Monilukutaito, Osallistuminen ja vaikuttaminen
<b>Tarvikkeet</b>	iPad tai vastaava älylaite iMovie tai vastaava sovellus videon editointiin

**P**rojektin aikana harjoitellaan vuorovaikutus- ja tunnetaitoja yksilöllisesti sekä yhdessä ryhmän kanssa. Mahdollistetaan lapsen omien mielipiteiden esiintuominen ja annetaan aikaa niiden läpikäymiseen yhdessä keskustellen. Tutustutaan uusiin aiheisiin leikin ja esittämisen kautta, huomioiden lapsen ikätaso sekä lapsen osallistaminen projektin aikana.

Kuvataan älylaitteella oman ryhmän esittelyvideo. Jakaudutaan pienryhmiin, joissa jokainen pienryhmä kuvaa yhden osan videota varten ja editoi sen valmiiksi parhaaksi näkemällään tavalla. Kootaan kaikki editoidut videopätkät yhteen valmiiksi kokonaisuudeksi videoeditointiohjelmaa käyttäen ja esitetään valmis video valitulle yleisölle. Videoprojektin aikana harjoitetaan ryhmän kesken vuorovaikutustaitoja ja perehdytään TVT-taitojen eri puoliin monipuolisesti tutkimalla videokuvausprojektin eri osia, rooleja ja tehtäviä.

Harjoitetaan medialukutaitoja kuvaamalla sekä kuvattavana olemalla ja käymällä läpi kuvaamisen sääntöjä, keskustellen esimerkiksi seuraavista aiheista: Miltä tuntuu olla kuvattavana? Miltä tuntuu kuvata? Mitä kuville ja videoille tehdään? Mitä niille saa tehdä? Minne ja miten niitä on sopivaa jakaa? Tutustutaan TVT- ja digiosaamiseen käymällä läpi laitteiden toimintaa ja käyttöä esimerkiksi videota muokatessa ja leikatessa. Projektia suunniteltaessa, esitellessä videokuvauksen eri rooleja sekä käymällä projektin kulkua läpi yhdessä lasten kanssa, tutustutaan ohjelmointiosaamiseen.

Videoprojektit voidaan toteuttaa yhteistyönä eri varhaiskasvatusryhmien kanssa. Videota voidaan käyttää esimerkiksi opetusvideona esikoulumaailmaan tutustumiseen nuoremmille ikäryhmille tai oman ryhmän sisällä esimerkiksi vuorovaikutustaitojen harjoitteluun sekä oman ryhmän jäseniin paremmin tutustumiseen.



## Vinkkejä toteutukseen

Ryhmäläisten roolit voidaan jakaa elokuvaprojekteissa käytettäväksi rooleiksi esimerkiksi lisäämällä projektiin äänittäjiä, videon leikkaajia ja ohjaajia. Huomioidaan eri tehtävien monimuotoisuus: jokaisen ei ole pakko olla kuvattavana tai kuvata toisia, vaan tehtäviä jaetaan monipuolisesti ja vaihdellaan tarvittaessa.

Jaetaan lapset pienryhmiin tai pareihin. Toinen pareista kuvaa videota toisen esiintyessä. Tämän jälkeen vaihdetaan rooleja.

Valmiin videon voi esimerkiksi esittää oman ryhmän lisäksi huoltajille tai jollekin toiselle varhaiskasvatusryhmälle.

**”Mä teen täällä luokassa ja kerron mitä täällä on.”**

Videoiden editoinnin ja kasaamisen voi tehdä iMoviella tai vastaavalla sovelluksella.

Jos lapset eivät halua näkyä videolla, ryhmän kanssa voidaan askarrella esimerkiksi eläinnaamarit identiteetin piilottamiseksi tai käsinuket esiintymään lapsen sijaan.

Projektin toteutus vaatii erillisiä tiloja rauhallisiin kuvaustilanteisiin. Esimerkiksi parit voivat vuorollaan esitellä yksikön tiloja muiden ollessa ulkona, tai kuvauksiin voidaan varata erillisiä pienryhmitiloja.

***”Hieno idea!”***

## Projektin kulku

1. Tutustutaan ryhmän laitteisiin ja kuvaamiseen. Mietitään lasten kanssa, millainen esittelyvideo voitaisiin tehdä ja kenelle.
2. Kuvataan jokaisen oma osuus esittelyvideosta.
3. Editoidaan lasten kanssa yhdessä videopätkät sopiviksi.
4. Kootaan videopätkät yhteen ja esitetään valmis video esimerkiksi toiselle ryhmälle.

## Koiraryhmän toteutus

Ryhmän esittelyvideo viisivuotiaiden Koiraryhmässä. Ryhmän aiheeksi valikoitui Koiraryhmän oma esittelyvideo joulupukille, ja lapsille kerrottiin joulupukin pyytäneen esittelyvideota ryhmästä. Ryhmän tilojen lisäksi lapset esittelivät videoilla myös haluamiaan asioita esimerkiksi kertomalla lahjatoiveistaan tai lempi talviaktiiviteeteistaan.

Aluksi tehtiin ryhmän iPadien käyttösäannot ja käytiin tabletin käyttöä ja valokuvaamista läpi. Lapset kuvasivat pareittain ja samalla keskusteltiin digitaalisista turvataidoista mm. pohdimmalla ketkä saavat näkyä kuvissa ja haluavatko lapset, että heidän kasvonsa näkyvät videolla.

Lapset kuvasivat terveiset joulupukille pareittain, jolloin toinen toimi kuvaajana ja toinen kertoi haluamiaan asioita. Kuvaamisen jälkeen lapset pääsivät itse editoimaan videoita. Videoista leikattiin mm. pois tarpeettomat kohdat ja lisättiin äänenvoimakkuutta.

Katsottiin yhdessä valmiit videot. Lapset pitivät videoiden teosta. Se oli heidän mielestään helppoa ja he halusivat tehdä lisää projekteja jatkossakin. Erityisen kivaa oli ollut toimia kuvaajana.

Lapsille kerrottiin, että videot lähetetään joulupukille digitaalisesti. Muutaman päivän jälkeen myös joulupukki vastasi lapsille kirjeellä.

***”Monipuolista & kiinnostavaa!”***



# Loppusanat ja kiitokset

**M**eillä on ollut hieno matka leikillisten digileikkipakettien parissa. Olemme oppineet digitaaliseen osaamiseen liittyviä taitoja tutkien ja kokeillen. Hankkeen myötä pääsimme pohtimaan ja kehittämään varhaiskasvatuksemme oppimisympäristöjä vähän uudesta näkökulmasta.

Matkan aikana olemme oppineet, miten eri tavoin voimme harjoitella digi- ja monilukutaitoja. Osaamme nyt myös paremmin hyödyntää erilaisia digitaalisia välineitä oppimisessa. Matkamme on ollut yhdessä lasten kanssa pysähtymistä, kokeilemistä, ihmettelyä ja oivaltamista. Olemme oppineet paljon uutta yhdessä.

Meille matkan tarkoitus oli hyödyntää leikin kautta tapahtuvaa oppimista, sillä lapset oppivat parhaiten leikkiessään ja jäsentävät ympäröivää maailmaa leikin avulla. Yhdessä opetellen ja kokeillen leikilliset digileikkiprojektit ovat tuoneet uutta oivallusta meille kaikille. Digileikit jäivät meille arkeen ja niitä sovelletaan lapsiryhmän tarpeiden mukaan. Toivomme, että digileikkiprojekteistamme on iloa myös muille lasten parissa toimiville.

Lopuksi kiitokset meidän ihanille hankkeen digi-tutoreille Emmille ja Sennille, jotka jakoivat opastaa meitä lempeydellä ja kärsivällisyydellä. Kiitos kaikille meidän varhaiskasvattajille ja lapsille, jotka osallistuivat yhteiseen matkaamme. Olemme kaikki oppineet valtavasti. Ilman kaikkien sitoutumista ja innostusta emme olisi tähän pystyneet. Iloinen joukkomme jatkaa digitaalisten leikkien matkaa!

*Siuntiossa 19.1.2024*

*Mari Mikonaho-Ratia*

*Varhaiskasvatuspäällikkö*



A photograph of children in winter clothing sitting on a forest floor covered in brown leaves. One child in the foreground wears a pink jacket with a tiger pattern and a light purple hat. Another child behind them wears a white quilted hat with a cartoon pattern and a bright green vest. A third child's red shoes are visible on the left. The scene is outdoors in a wooded area.

Siuntion kunnan  
Uudet lukutaidot  
-hanke  
2022–2024