

LIIKUTTAVA MEDIAKASVATUS

Ideita ja harjoituksia pienten lasten
liikunnalliseen mediakasvatukseen



Materiaalin on tuottanut Mediamieli
Kansallisen audiovisuaalisen instituutti KAVIn
organisoimalle Mediataitoviikolle vuodelle 2023.

Materiaalin voi ladata vapaasti käytettäväksi
oman mediakasvatustyön tueksi.

Tekstit ja taitto:

Mella Lehtonen
(Mediamielen perustaja, varhaiskasvatuksen opettaja)

Kuvitus:

Freepik Premium Licenses kuvitusmateriaali



MEDIAMIELI

www.mediamieli.fi



Liikutaan median mukana!

Oletko koskaan tullut ajatelleeksi, kuinka mediaa voisi yhdistää osaksi pienten lasten liikuntaa? Usein ajattelemme, että median käyttö sisältää runsaasti istumista ja paikallaan oloa, mutta vaihtoehtoisia tapoja hyödyntää digitaalisuutta löytyy, kunhan käytämme hieman luovuutta ja mielikuvitusta!

Liikunta on hyvin tärkeä osa lapsen tasapainoista kasvua ja kehitystä. Erityisesti sen merkitys korostuu varhaiskasvatuksessa, jossa moni lapsi viettää ison osan päivästään. Eikö siis olisikin hienoa, että samalla, kun löytäisimme uusia tapoja liikkua, oppisimme myös medialukutaitoa ja digitaalista osaamista, sekä ottaisimme lasten kanssa ohjelmoinnillisen ajattelun ensiaskeleita!

Tähän materiaaliin on koottu kahdeksan valmiiksi ohjeistettua ideaa, kuinka esimerkiksi QR-koodeja, erilaisia äänimaailmoja sekä ohjelmointiosaamista voidaan hyödyntää osana liikunnallisia tuokioita. Voit yhdistellä näitä harjoituksia myös keskenään ja muokata niitä vapaasti omalle ryhmällesi sopiviksi.

Materiaali on jatkoa vuoden 2022 Mediataitoviikolla julkaistulle Varhaiskasvatuksen mediavuosikello -materiaalille ja on samaan tapaan suunnattu hyödynnettäväksi erityisesti alle kouluikäisten lasten parissa työskenteleville henkilöille.

Toivottavasti tämä materiaali tarjoaa sinulle uusia oivalluksia mediakasvatuksen ja liikunnan yhdistämiseen!

Terveisin Mella Mediamieleltä

Ota haltuun QR-koodit!

Mikä ihmeen QR-koodi?

QR-koodi on eräänlainen grafiikkakuva, jonka takaa paljastuu ennalta valittu kuva, video, url-osoite tai muuta sisältöä. Koodin avaamiseksi tarvitset QR-koodin lukusovelluksen. QR-koodiharjoitukset ovat loistava tapa yhdistää digitaalista sisältöä liikunnalliseen toimintaan! Samalla kun harjoitellaan mm. itseilmaisua sekä motorisia taitoja, myös digitaalinen osaaminen, ympäristön havainnointi ja looginen päättelykyky kehittyvät. Voit toteuttaa tämän sivun harjoitukset joko sisällä tai ulkona.

QR-valokuvasuunnistus

1. Valmistetaan ensin sopiva määrä (esim. 6-7kpl) QR-koodeja, joiden takaa paljastuu jokin paikka/yksityiskohta päiväkodin tiloista tai pihalta, kuten naulakko, keinu tai lähikuva jostain lelusta. QR-koodeja voit luoda itse otetuista kuvista mm. QR Code Tiger -sivulla osoitteessa www.qrcode-tiger.com. Voit ottaa kuvat myös etukäteen yhdessä lasten kanssa pienryhmittäin siten, että eri ryhmät suunnistavat harjoituksensa toistensa kuvien avulla.
2. Kiinnitetään koodit sisätiloihin tai pihalle siten, että edeltävästä paikasta löytyy aina seuraava QR-koodi.
3. Edetään koodit järjestyksessä läpi niin, että jokainen lapsi saa vuorollaan avata QR-koodin tabletilla tai puhelimella.
4. Pohditaan yhdessä, mitä kuvassa näkyy ja "suunnistetaan" sen jälkeen kuvauspaikan tai kuvatun kohteen luo.

Vinkki!

Mitä yksityiskohtaisempi kuva, sitä haastavampi tehtävä!
Lisähaastetta voit tuoda tarvittaessa myös vaikkapa mustavalkoisilla kuvilla.



QR-harjoitus eläinten liikkeillä

1. Valmistetaan ensin sopiva määrä (esim. 6-7kpl) QR-koodeja, joiden takaa paljastuu jonkin eläimen kuva. Sopivia eläimiä ovat esimerkiksi jänis, karhu, kenguru, käärme, lintu, kissa, hevonen, perhonen, tiikeri, sammakko, apina jne.
2. Kiinnitetään koodit sopivien välimatkojen päähän sisälle tai ulos. Koodit voidaan joko etsiä vapaassa järjestyksessä tai tarvittaessa numeroita, jotta eteneminen on selkeämpää.
3. Edetään koodit läpi niin, että jokainen lapsi saa vuorollaan avata QR-koodin tabletilla tai puhelimella.
4. QR-koodin luvun jälkeen mietitään eri eläimen kohdalla, kuinka se liikkuu, ja edetään samalla tavoin seuraavan koodin luo.

Havainnoidaan ympäristöä!



Valokuvabingo

Tässä harjoituksessa opetellaan medialukutaitoa havainnoimalla ympäristöä sekä valokuvaamalla eri kohteita. Samalla myös looginen päättely sekä hahmottamiskyky kehittyvät. Arjen liikunnallisuus lisääntyy huomaamatta, kun lähdetään yhdessä kävelyretkelle etsimään bingoruudun kohteita. Harjoitus kannattaa toteuttaa lämpimällä säällä, jolloin tabletilla valokuvaaminen ulkona on helpompaa.

1. Aloitetaan valmistamalla jokaiselle lapselle oma bingoruudukko miettimällä ensin, mitä asioita päiväkodin lähiympäristössä voi nähdä.
2. Etsitään ja tulostetaan sopiva määrä kuvia eri asioista käyttäen esimerkiksi Papunetin kuvapankin kuvia. Eri kohteita voivat olla esimerkiksi suojatie, pyörä, auto jne. Leikataan kuvat ja liimataan ne ruudukkoon jokaisen lapsen itse päättämään järjestykseen (3x3 ruudukko, yhteensä 9kpl kuvia). Halutessasi voit valmistaa ruudukot etukäteen myös itse.
3. Varataan mukaan esimerkiksi tabletteja ja lähdetään kävelyretkelle lähiympäristöön.
4. Kävelyretken varrella bongataan bingoruudukossa olevia asioita ja merkitään ne sitä mukaa, kun ne havaitaan. Sen jälkeen otetaan kohteesta vielä kuva tabletilla. Kun merkatut kuvat muodostavat pysty-, vaaka- tai vinosuuntaisesti kolmen kuvan rivin, saadaan bingo!
5. Käydään lopuksi havainnot läpi ja vertaillaan keskenään vihjekuvaa sekä valokuvaa. Miltä asiat näyttivät bingoruudun kuvassa, entä itse otetussa valokuvassa?

Etsi ja luokittele asioita luonnossa

Tässä harjoituksessa opetellaan ohjelmoinnillisen osaamisen ensiaskeleita: taitoa luokitella asioita tietyn ominaisuuden, kuten värin tai koon, mukaan. Ohjelmoinnillisen ajattelun valmiudet eivät vaadi välttämättä digitaalista ympäristöä tai laitteita, vaan sitä voidaan kehittää helposti osana muuta arjen toimintaa. Askeleitakin tulee lähes huomaamatta, kun etsitään ympäristöstä asioita ja esineitä annetun ominaisuuden mukaisesti.

1. Mietitään aluksi ennalta, millaisten ominaisuuksien perusteella asioita ja esineitä halutaan luokitella.
2. Siirrytään ensin luontoon, esimerkiksi lähimetsään. Keskustellaan lasten kanssa, millaisia metsästä löytyviä asioita ja esineitä voidaan kerätä ja mitä ei. Sovitaan samalla kuinka pitkän matkan päästä niitä voi etsiä.
3. Annetaan vuorollaan yksi ominaisuus, jonka mukaan lasten tulee etsiä metsästä jokin asia/esine. Sopivia ominaisuuksia ovat esimerkiksi kova, pehmeä, ruskea, punainen, vihreä, ehjä, kulunut, uusi, vanha jne. Lopuksi voidaan antaa myös luovempia ominaisuuksia, joissa lapsi voi käyttää mielikuvitustaan, kuten "etsi jokin metsän eläimelle kuuluva asia tai esine".
4. Kerätään eri asiat ja esineet ominaisuuksien mukaisesti ja tarkastellaan niitä vielä yhdessä.
5. Lopuksi voidaan dokumentoida kaikki ominaisuudet ja luokitellut esineet ottamalla tabletilla valokuva. Kuvien kautta opittuihin ominaisuuksiin on helppo palata myöhemmin tai esitellä luokitteluharjoitusta myös vaikkapa vanhemmille.

Sukella äänien maailmaan!



Eläydy äänimaailmaan

Tämä harjoitus on helppo yhdistää esimerkiksi liikuntasalivuorolle tai muulle jumppatuokiolle. Harjoituksessa opitaan mm. tunnistamaan sekä nimeämään erilaisia äänimaailmoja sekä käyttämään ääntä ja kehoa itseilmaisun keinona.

1. Valmistele aluksi harjoitus keräämällä sopiva määrä erilaisia ääniä/äänimaailmoja, kuten liikenteen melua, viidakon ääniä, valtameren/rannikon ääniä, musiikkikonsertin ääniä jne.
2. Kuunelkaa yhdessä yksi äänimaailma kerrallaan. Mietitään sen jälkeen, kuinka äänimaailmassa voisi liikkua tai millaisia liikkeitä ääneen liittyy. Soitetaan sama äänimaailma uudelleen ja liikutaan yhdessä sen mukana. Tyyli on vapaa!
3. Pohditaan kunkin äänimaailman jälkeen, millainen olen sen tahtiin liikkumisesta tuli sekä oliko äänimaailma levoton, rauhallinen, nopea, hidas jne.

Vinkki!

Äänimaailmoja voidaan korvata eri kulttuurien musiikilla ja tanssia eri musiikin tahtiin. Toimintaan voi yhdistää tiedonhankintaa eri kulttuureista ja vierailta maissa esimerkiksi Google Earthin avulla.

Äänisuunnistus

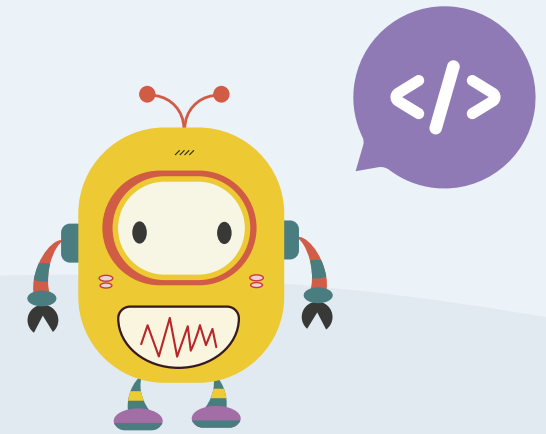
Äänisuunnistus on mukaelma tutusta "Maa-meri-taivas"-liikuntaleikistä. Sen avulla harjoitellaan tunnistamaan erilaisia äänimaisemia sekä liikutaan annettujen ohjeiden mukaisesti. Harjoitus kehittää mm. medialukutaitoa sekä ohjelmoinnillista ajattelua.

1. Tutustutaan ensin kolmeen erilaiseen "tasoon", jotka ovat ennalta luokiteltu erilaisten äänien tai äänimaailmojen mukaisesti. Esimerkiksi "Maa" voi sisältää liikenteen, metsän tai viidakon ääniä, "Meri" rannikon, valaiden ja delfiinien ääniä sekä "Taivas" lintujen, lentokoneiden tai vaikkapa avaruusrakettien ääniä.
2. Sovitaan, millä tavoin eri tasolle tulee liikkua (hyppimällä, ryömimällä, liitelemällä, takaperin jne.).
3. Aloitetaan leikki kuuntelemalla yksi ääni/äänimaailma kerrallaan. Sen jälkeen pohditaan, mihin ääni liittyy ja liikutaan lopuksi oikealle "tasolle" ennalta sovitulla tavalla.

Vinkki!

Voit korvata äänet myös esimerkiksi eläinten kuvilla. Silloin voidaan miettiä, onko kyseessä maa- vai merieläin, tai asuuko se viidakossa, aavikolla vai kenties jäätiköllä.

Koko kehon medialiikuntaa



Kirjainhyrrä

Tässä liikunnallisessa harjoituksessa medialukutaito yhdistyy kirjainten tunnistukseen ja asioiden sekä esineiden nimeämiseen.

1. Varaa tilaan etukäteen eri kirjaimilla alkavia esineitä. Esineet voivat olla arkisia, mutta niiden nimien tulisi alkaa eri kirjaimilla.
2. Käydään ensin yhdessä lasten kanssa läpi, mitä esineitä tilassa on ja missä ne sijaitsevat. Mitä pidemmän matkan päässä esineet ovat, sitä vauhdikkaampi harjoitus on.
2. Siirry puhelimella, tabletilla tai tietokoneella WordWallin kirjainhyrrä-sivulle: <https://wordwall.net/fi/resource/5983711/kirjain>
2. Kukin saa vuorollaan klikata hyrrän pyörimään. Kun hyrrä pysähtyy kirjaimen kohtaan, tunnistetaan ensin mikä kirjain on kyseessä.
3. Kun kirjain on tunnistettu, mietitään mikä esine alkaa samalla kirjaimella. Siirrytään mahdollisimman nopeasti esineen luokse. Halutessaan siirtymään voidaan vielä lisätä jokin tietynlainen liike (hyppy, karhukävely jne.)
4. Jos jokaiselle kirjaimelle ei löydy oikeaa esinettä, voidaan silloin valita sellainen esine, jonka nimi sisältää tämän kirjaimen.

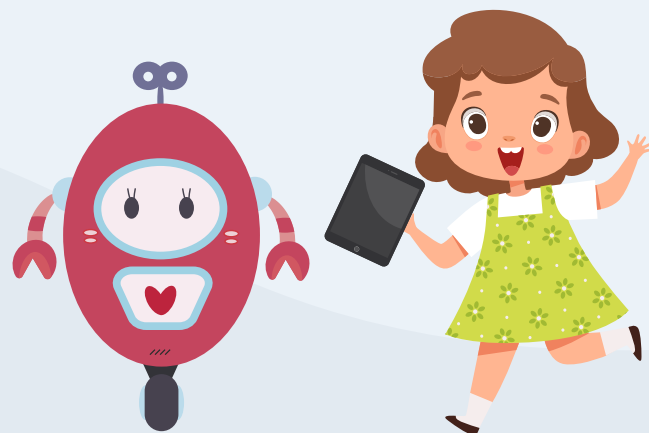
Ohjelmointiliikuntaa

Ohjelmoinnillinen ajattelu tarkoittaa mm. loogista ajattelua, tiedonkäsittelyä, ongelmanratkaisukykyä sekä toiminnan pilkkomista osiin. Tämän harjoituksen avulla ohjelmoinnillisen osaamisen ja ajattelun taidot kehittyvät, kun opetellaan toimimaan annettujen ohjeiden ja "komentojen" mukaisesti.

1. Leikitään tuttua "Kapteeni käskee" leikkiä nimellä "Koodari käskee". Annetaan selkeitä ohjeita, esim. "Koodari käskee: ota kaksi askelta eteenpäin/sivulle/ taakse-päin" tms.
2. Voit lisätä leikkiin myös ns. ehtolausekkeita tutusta Väri-pelistä, kuten "Koodari käskee: jos sinulla on päälläsi punaista, hyppää kaksi kertaa ylös."
3. Lopuksi voidaan "ohjelmoida" samalla tavoin toinen toistaan pareittain. Tähän voidaan hyödyntää saatavilla olevia liikuntavälineitä, kuten palloa, hernepusseja tai voimistelupenkkejä ja rakentaa vaikkapa niistä lyhyt "tehtävärata", joka suoritetaan kaverin antamalla "komennoilla".

Vinkki!

Ohjelmoinnillista ajattelua voit edistää myös vaikkapa siirtymätilanteissa: lapset ovat "robotteja", jotka ohjelmoidaan toimimaan annettujen "komentojen" mukaisesti esimerkiksi pukemaan vaatteet päälle tietystä järjestyksessä.



MEDIATAITOVIIKKO 2023

WWW.MEDIATAITOVIIKKO.FI

MEDIAMIELI

WWW.MEDIAMIELI.FI



MEDIAMIELI