

Digitaalinen osaaminen, Esiopetus

S2

Tutustutaan metsän eläimiin

Välineet: iPad

Sovellukset: Kamera, Adobe Spark Video

Käyttöohjeet:

[Adobe Spark Videon käyttöohje](#)



Toteutus:

Tutustutaan S2-lasten kanssa suomalaisen metsän eläimiin ensin tutkaillen ja nimeten niitä. Jokainen lapsi valitsee eläinleluista kaksi eläintä ja kertoo, mitä eläin osaisi/haluaisi tehdä. Sen jälkeen lapset saavat näytellä kyseisiä eläimiä ja "eläinesitykset" videoidaan. Videot liitetään Adobe Spark Video -sovellukseen, johon lapset voivat sanallistaa ja kertoa taitojensa mukaan tekemisestään, esim. "Susi on hyvä juoksemaan" "Karhu tahtoo nukkua" "Jäniksellä on pitkät korvat, sillä on hyvä kuulo" "Orava tykkää juosta puissa ja syödä siemeniä". Videot katsotaan yhdessä.

Tavoitteet:

Kielten rikas maailma: vahvistetaan lasten kiinnostusta ja uteliaisuutta puhuttua kieltä kohtaan sekä ohjataan kertomaan, keskustelemaan ja eläytymään.

Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu: tutustutaan lähiympäristöön ja tarjotaan mahdollisuuksia harjoitella vuorovaikutus- ja ilmaisutaitoja turvallisesti vertaisryhmän ja lähiyhteisön aikuisten kanssa.

Digitaalinen osaaminen: harjoitellaan käytännön taitoja ja omaa tuottamista.

Esimerkki: Nojanmaan päiväkotia, Esiopetus

