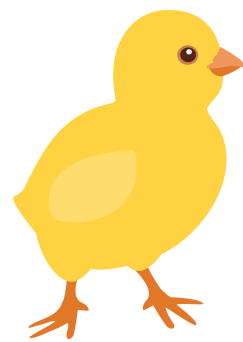


SOVELLUSVINKIT

Nämä löytyy
varhaiskasvatuksen pädeiltä



0-2 vuotiaat

Tutustuminen digitaalisiin välineisiin.
Aistien ja motoristen taitojen
kehittäminen.

KAMERA: Kuvien ottaminen, tutustuminen
omaan kuvaan ja ympäristöön

MOUSE TIMER: Ajan hahmottaminen
ja odottamisen harjoittelu

ELÄINTEN ÄÄNIÄ: Aistien kehittäminen

KIELINUPUN LAULUT: (Youtube) Tukee
kommunikaatiota,
karkeamotoriikkaa ja kielen kehitystä



3-4 vuotiaat

Kielellisten ja matemaattisten taitojen
kehittäminen.
Luovuuden ja itsensä ilmaisun tukeminen.

CHATTERKID: Kuvien elävöittäminen, tarinankerronta
ja luovuuden ja kielellisten taitojen kehittäminen

DUOLINGO ABC: Kirjainten ja sanojen oppiminen

PIKKU KAKKONEN: Peleissä ja tehtävissä
kehitetään kognitiivisia taitoja

TOCA MONSTERS: Keittiövälineet, ruoat, sanavarasto,
arjen taidot

HERE KITTY: Lasten aktiivisuutta ja tarkkaavaisuutta tukeva
sovellus. Yksi piilottaa pädin, kun kissa nukkuu.
Kissa antaa äänimerkkejä maukumalla ja toiset yrittävät etsiä.

PALAPELI LASTEN PELIT: Hahmottaminen,
hienomotoriikka

SORT IT OUT 1: Lajittelua: Kulkuneuvot ja lelut

I SPY WITH LOLA: Digitaalinen seikkailu joka
tukee kielellistä kehitystä eri tavoin.

ONNI JA ILONA: ILOISET PALASET JA

ONNI JA ILONA: ILOISET ELÄIMET: 0-4v tarkoitettu tukemaan
näköaistia, visuaalisuutta, hienomotoriikkaa, silmä-käsi
yhteistyötä, hahmottamista, ongelmanratkaisua,
syy-seuraus suhdetta



4v->

Kognitiivisten taitojen syventäminen.
Itsenäisen työskentelyn ja
yhteistyötaitojen syventäminen.

MOLLA ABC: Kirjainten ja numeroiden tunnistaminen
ja piirtäminen

EKAPELI ESKARI: Lukemisen sujuvuuden
ja ymmärtämisen harjoittelu, kirjaimet

123 NUMEROIDEN OPPIMISTA LAPSILLE: Numeroiden
tunnistamista, harjoittelemista, tutustumista

PLAYHOME LITE: Kotileikkiä interaktiivisesti,
tukee leikkitaitoja

MOKA MERA LINGUA: Kielen oppiminen
ja monikielisuuden tukeminen

LOLA PANDAS MATH TRAIN 2 LITE: Matemaattisten
taitojen harjoittelu pelillisesti

Tee digistä seikkailu; Qr-koodien taakse voi piilottaa erilaisia toimintoja. www.qr-koodit.fi/generaattori

Tekoälyn hyödyntäminen lasten kanssa; Esim tarinoissa, teatteri esityksissä (Lasten nimeämät hahmot seikkailevat lasten mielikuvituksen mukaisessa maailmassa), kuvitetaan lasten kysymyksiin vastauksia ym.