

TOIMINTAOPAS

Aistilauta



TOIMINNAN TAVOITE

Saada lapset osallistumaan vuorovaikutteiseen tarinankerrontaan, jossa yhdistyvät tunto-, kuulo- ja mielikuvituselementit. *(Tarinat voivat olla tekoälyn luomia, ja niitä ohjaa tässä asiakirjassa annettu kehoitus.)*

Aistilauta auttaa lapsia yhdistämään erilaisia tekstuureja eläimiin, kannustaa aktiiviseen kuuntelemiseen ja edistää aistien tutkimista ja kielen kehitystä.

VALMISTELU ENNEN TOIMINTAA

1. Tutustu Aistilautaan



Tutustu kuuteen kuvioituun laattaan (lisko, lammas, koira, kissa, seepra ja kala) ja niiden tuottamiin ääniin, kun niitä kosketetaan.



Huomaa kunkin laatan rakenne ja harjoittele yhdistämään kukin rakenne vastaavaan eläimeen, jotta tarinankerronta sujuu helpommin.



Sensory Boardissa on USB-muistitikku, johon äänitiedostot on tallennettu. Voit myös lisätä omia äänitiedostojasi USB-muistitikulle.

2. Päätä eläinhahmojen lukumäärä



Valitse tarinaan 2–6 eläintä ryhmän koon, iän ja sitoutumisen tason mukaan.



Valitse käytettävät eläinkuvat (esim. lampaat, liskot ja kalat) ja varmista, että nämä eläimet sisältyvät tarinan kehoitukseen.

3. Valmistele tarina käyttämällä tekoälykertomuksen kehotetta



Käytä alla olevaa mallipyyntöä ChatGPT:ssä (<https://chatgpt.com>) tarinan luomiseen. Muokkaa sitä siten, että se sisältää valitsemasi teeman, ympäristön ja eläinhahmot.

Haluaisin luoda lyhyen tarinan [lisää ikäryhmä, esim. 3-5-vuotiaat, 6–7 vuotta tai 8-10 vuotta] vuotiaille lapsille.

Tässä ovat tarinan yksityiskohdat:

Teema: [Lisää teema, esim. ystävyys, rehellisyys, tottelevaisuus, rohkeus jne.].

Asetelma: [Lisää ympäristö, esim. metsä, viidakko, valtameri, maatila, aavikko, avaruus, jne.]

Eläinhahmot: (Huomautus: Voit ottaa mukaan vähintään 2 eläintä ja enintään 6 eläintä.)

Eläin 1: [Valitse joko kala, koira, kissa, lammas, käärme tai seepra]

Eläin 2: [Valitse joko kala, koira, kissa, lammas, käärme tai seepra]

Eläin 3: [Valitse joko kala, koira, kissa, lammas, käärme tai seepra]

Eläin 4: [Valitse joko kala, koira, kissa, lammas, käärme tai seepra]

Eläin 5: [Valitse joko kala, koira, kissa, lammas, käärme tai seepra]

Eläin 6: [Valitse joko kala, koira, kissa, lammas, käärme tai seepra]

Laadi tarina, joka sisältää seuraavat asiat:

Eläinhahmojen ja ympäristön esittely. Anna hahmoille nimet, jotka sisältävät eläinlajit. Käytä nimiä, kun viittaat hahmoihin.

Ongelma tai haaste, joka kuvastaa tarinan teemaa.

Kunkin eläinhahmon vuoropuhelu, jossa kukin osallistuu ongelman ratkaisemiseen.

Haasteen ratkaisu, joka antaa aiheeseen liittyvän opetuksen tai moraalin.

Johtopäätös, joka päättää tarinan ja jättää lapsille myönteisen viestin.

Tarinan tulisi olla mukaansa tempaava, ikäkaudelle sopiva ja riittävän yksinkertainen, jotta lapset voivat osallistua siihen.

Varmista, että kunkin eläimen persoonallisuus vastaa sen roolia tarinassa.

Vuoropuhelun tulisi olla vuorovaikutteista ja sopivaa, kun lapset koskettavat eläimiä esittäviä vastaavia kuvioituja pintoja.

Skannaa ja
kopioi kehotus



ESIMERKKIKEHOTUS

Haluaisin luoda lyhyen tarinan 6–7-vuotiaille lapsille.

Tässä ovat tarinan yksityiskohdat:

Teema: Rehellisyys ja luottamus

Asetelma: Kylä kauniissa metsässä

Eläinhahmot:

Eläin 1: Kala

Eläin 2: Koira

Eläin 3: Kissa

Eläin 4: Lamma

Eläin 5: Käärme

Eläin 6: Seepira

Laadi tarina, joka sisältää seuraavat asiat:

Esittely kuudesta eläinhahmosta ja ympäristöstä. Anna hahmoille nimet, jotka sisältävät eläinlajin. Käytä nimiä, jotka viittaavat hahmoihin.

Ongelma tai haaste, joka kuvastaa tarinan teemaa.

Kunkin eläinhahmon vuoropuhelu, jossa kukin osallistuu ongelman ratkaisemiseen.

Haasteen ratkaisu, joka antaa aiheeseen liittyvän opetuksen tai moraalin.

Johtopäätös, joka päättää tarinan ja jättää lapsille positiivisen mielen.

Tarinan tulisi olla mukaansa tempaava, ikäkaudelle sopiva ja riittävän yksinkertainen, jotta lapset voivat osallistua siihen.

Varmista, että kunkin eläimen persoonallisuus vastaa sen roolia tarinassa.

Vuoropuhelun tulisi olla vuorovaikutteista ja sopivaa, kun lapset koskettavat eläimiä esittäviä vastaavia kuvioituja pintoja.

VAIHEET TOIMINNAN AIKANA

1. Esittele lapsille aistitaulu ja tarina



Näytä lapsille aistitaulu ja selitä, että jokainen kuvioitu laatta edustaa eri eläintä (esim. pehmeä, pörröinen laatta edustaa lammasta, suomuinen laatta liskoa jne.).



Selitä, että tarinaa lukiessasi he voivat koskettaa tarinassa mainittua eläintä vastaavaa laattaa ja kuulla eläimeen liittyvän äänen.

2. Aloita tarinan lukeminen



Aloita tarinan esittely, nimeä jokainen eläinhahmo ja kehoita lapsia etsimään ja koskettamaan vastaavaa laattaa, kun kukin eläin esitellään.



Sano esimerkiksi: "**Viihtyisässä tarhassa oli ystävällinen lammas**", ja odota, että lapset löytävät lampaan laatan ja kuulevat sen äänen.

3. Ota lapset mukaan tarinan aikana



Kannusta lapsia kuuntelemaan tarkkaan eläinten nimiä ja koskettamaan taululla olevaa vastaavaa tekstuuria, kun he kuulevat eläimen mainittavan.



Kun kukin eläin "puhuu" tai tekee tarinassa jonkin toiminnon, kehoita lapsia koskettamaan vastaavaa tekstuurilaattaa. Tämä tuntoaistien avulla tapahtuva vuorovaikutus vahvistaa heidän kuuntelu- ja ymmärtämistaitojaan.



Kannusta heitä sanomalla: **"Kuka haluaa löytää koiran?"** tai **"Tunnistaako kukaan seepran raidat?"**.

4. Rohkaise tuntoaistien tutkimista ja aistien yhdistämistä



Kehota lapsia koko tarinan ajan tunnustelemaan kutakin tekstuuria ja miettimään, miten se voisi sopia sen edustamaan eläimeen.



Kysy kysymyksiä, kuten

TUNTUUKO KALAN LAATTA
SILEÄLTÄ KUIN OIKEAT
KALAN SUOMUT?

ONKO LAMPAAN RAKENNE
PEHMEÄ KUIN VILLA?

5. Pohdinta:



Kerää lapset tarinan jälkeen yhteen nopeaan keskusteluun. Kysy heiltä, minkä eläimen koskettamisesta he pitivät eniten tai mitä mieltä he olivat kunkin eläimen rakenteesta.



Vahvista tarinan teemaa esittämällä kysymyksiä, kuten

MITÄ ELÄIMET OPPIVAT
YSTÄVYYDESTÄ TÄNÄÄN?

MITEN ELÄIMET
AUTTOIVAT TOISIAAN?

LISÄTOIMINNOT

Tekstuurien yhdistämispeli



Luo tarinan jälkeen pieni leikki, jossa lapset arvaavat eläimen vain tunnustelemalla sen rakennetta näkemättä sitä. Tämä auttaa syventämään aistiyhteyttä ja muistia.

Piirrä suosikkieläimesi



Kehota lapsia piirtämään yksi tarinan eläimistä ja miettimään, miten he näyttäisivät eläimen tekstuurin piirroksessaan.

Seuranta tarinankerronta



Pyydä lapsia keksimään tarina jostakin taululla olevasta eläimestä käyttäen tekstuureja ja ääniä inspiraationa. Tämä voi edistää luovuutta ja auttaa heitä muodostamaan yhteyksiä tekstuurien ja tarinankerronnan välille.

Vinkkejä opettajille



Kannusta osallistumiseen: Muistuta lapsia siitä, että jokainen voi koskettaa laattaa vuorotellen, varsinkin kun tarinassa mainitaan useita eläimiä nopeasti peräkkäin.



Sopeudu huomion keston: Pidä tarina lyhyenä ja käytä vain 2–3 eläintä, jos kyseessä on nuorempi lapsi. Vanhemmille lapsille lisää eläimiä ja hieman monimutkaisempi juoni.



Positiivinen vahvistaminen: Kehu lapsia aina, kun he tunnistavat eläimen oikein kosketuksen perusteella. Juhli heidän kuuntelu- ja aistituntemustaitojaan.



Huomioi aistimelliset mieltymykset: Pane merkille mahdolliset voimakkaat mieltymykset tai vastenmielisyydet tiettyjä tekstuureja kohtaan, sillä tämä voi olla hyödyllistä tulevia toimintoja ja yksilöllisten aistimieltymysten ymmärtämistä varten.