

TOIMINTAOPAS

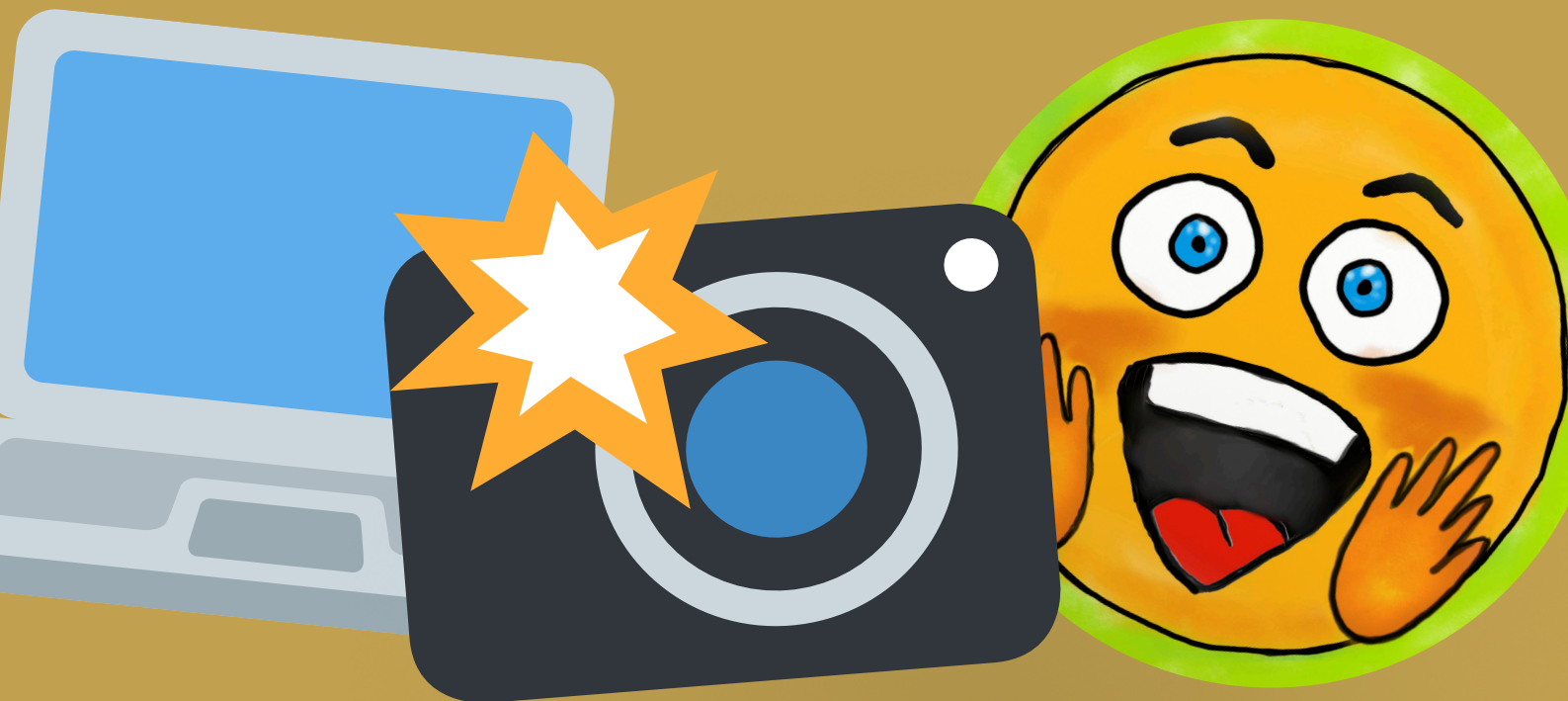
# Emoji Digipeli



# TOIMINNAN TAVOITE

Auttaa lapsia kehittämään tunnetietoisuuttaan, kasvojentunnistusta ja motorisia taitojaan matkimalla erilaisia kasvonilmeitä emojiien avulla.

Tämä toiminta on suunniteltu hauskaksi ja vuorovaikutteiseksi, ja se tukee lasten kykyä tunnistaa, ymmärtää ja ilmaista erilaisia tunteita.



# VALMISTELU ENNEN TOIMINTAA

## 1. Tutustu sovellukseen



Vietä muutama minuutti tutustumalla itse Emoji Digipeliin (<https://face-yoga-game.web.app/>). Tutustu pelin tahtiin, siihen, miten emojiä näytetään ja miten sovellus havaitsee kasvojen ilmeet.



Tarkista hymiöiden järjestys ja merkitse muistiin ne, jotka saattavat olla haastavampia, jotta voit tukea lapsia, jos ne ovat vaikeita.

## 2. Aseta ympäristö



Valitse tila, jossa on hyvä valaistus, jotta sovellus voi tunnistaa kasvojen ilmeet tarkasti.



Järjestä istuimet niin, että lapset näkevät laitteen näytön selvästi ja että etäisyys pysyy mukavana, jotta liikkuminen on helppoa.

### 3. Valmistele lapset



Selitä lapsille, että he pelaavat hauskaa peliä, jossa he saavat tehdä iloisia, surullisia, yllättyneitä jne. kasvoja, aivan kuten ruudulla näkyvät emoji:t.



Muistuta heitä siitä, että kaikki saattavat tehdä hassuja naamoja ja että se on osa peliä! Luo kannustava ja hauska ilmapiiri.

### 4. Ryhmäjärjestelyt



Suuremmissa ryhmissä kannattaa muodostaa pareittain tai pienryhmiä. Kun yksi lapsi leikkii, muut voivat katsella, hurrata ja arvata tunteita, mikä tekee leikistä mielenkiintoisen kaikille.

### 5. Laitteen asetukset



Varmista, että laitteen kamera on toimiva ja oikein sijoitettu, jotta lapsen kasvot voidaan havaita helposti.



Tarkista, että sovelluksen ääni kuuluu (tarvittaessa) mutta ei liian kovaa, sillä nuoremmat lapset voivat joskus säikähtää odottamattomia ääniä.



# VAIHEET TOIMINNAN AIKANA

## 1. Aloita toiminta



Avaa Emoji Digipeli ja näytä lapsille, miten se toimii demonstroimalla yhdellä tai kahdella ilmaisulla. Matkikaa itse emojiä ja näyttäkää, miten peli etenee, kun teet oikean ilmeen.

## 2. Ohjattu leikki (5-10 minuuttia)



Anna kunkin lapsen vuorotellen matkia näytöllä näkyviä hymiöitä. Kannusta heitä liioittelemaan ilmeitä, sillä se auttaa sovellusta havaitsemaan tunteet helpommin.



Kun he edistyvät, tarjoa positiivista vahvistusta ja kannusta heitä sanomalla esimerkiksi:

HIENO HYMY!

TUO ON HYVIN  
YLLÄTTYNYT ILME!

### 3. Ota yleisö mukaan (jos kyseessä on ryhmä)



Kun yksi lapsi leikkii, pyydä muita lapsia arvaamaan emojin ilme. Esimerkiksi:

MITÄ LUULET, MILTÄ  
NÄMÄ KASVOT  
TUNTUVAT?

OSAANKO KUKAAN MUU TEHDÄ  
TUOLLAISEN ILMEEN?



Näin kaikki pysyvät mukana ja ryhmä innostuu ja tiedostaa erilaisia tunteita.

### 4. Rohkaise itsereflektioon



Kysy jokaisen kierroksen jälkeen lapselta, miltä kasvojen tekeminen tuntui. Tämä voi olla niinkin yksinkertainen kysymys kuin:

TUNTUIKO TUO ILME  
HASSULTA?

MIKÄ SAI SINUT AJATTELEMAAN  
JOTAIN ILOISTA TUON HYMYN  
KOHDALLA?



Yksinkertaiset pohdinnat auttavat lapsia yhdistämään kasvojen ilmeet tunteisiinsa ja edistävät näin tunneälyn lukutaitoa.

## 5. Pyöritä kierroksia (10–15 minuuttia)



Anna jokaiselle lapselle useita kierroksia, jolloin kaikki ryhmän lapset käyvät läpi vähintään yhden kierroksen.



Isommille lapsille voit lisätä hieman ystävällistä kilpailua ajoittamalla, kuinka nopeasti he tunnistavat ja matkivat emojia, tai antamalla tähtiä tarkasta matkimisesta.

## 6. Yhteenveto (5 minuuttia)



Palkitse kaikkien osallistuminen aplodeilla ja kehoita lapsia kertomaan, mikä ilme oli heidän mielestään hauskin tai vaikein.



Kehu heidän ponnistelujaan ja luovuuttaan ja vahvista, että tavoitteena oli tutkia tunteita ja pitää hauskaa.

# LISÄTOIMINNOT

## Emoji tarinahetki



Käytä sovellusta tunteiden esittelyyn ja pyydä lapsia tekemään emoji-ilme ja keksimään lyhyt tarina tai skenaario siitä, miksi joku voi tuntea niin. Jos he esimerkiksi jäljittelevät **"surullisia kasvoja"**, he voivat sanoa: **"Olin surullinen, koska alkoi sataa, enkä voinut mennä ulos."** Näin he voivat kertoa, että he ovat surullisia.

## Tunteiden yhdistämispeli



Kun olet leikkinyt sovelluksella, aseta esille tulostettuja emojikortteja, joissa näkyy eri tunteita. Pyydä lapsia yhdistämään ilmeensä oikeaan emojiin tai esittämään kuhunkin tunteeseen sopivia skenaarioita.

## Pohdinta ja tunnetaide



Pyydä lapsia pelin jälkeen piirtämään tai värittämään kuva suosikkihymiöstään tai kasvoista, joiden tekemisestä he nauttivat eniten. Tämä mahdollistaa luovan ilmaisun ja auttaa vahvistamaan visuaalisten vihjeiden ja tunteiden välistä yhteyttä.



# Huomautuksia opettajille



**Tahti ja kärsivällisyys:** Jotkut lapset saattavat tarvita enemmän aikaa ymmärtääkseen ja matkiakseen tiettyjä ilmaisuja, varsinkin jos he ovat nuorempia. Anna heille runsaasti aikaa ja rohkaisua.



**Positiivinen vahvistaminen:** Pidä ilmapiiri kevyenä ja hauskana. Jos lapsella on vaikeuksia jonkin ilmaisun kanssa, muistuta häntä siitä, että hän voi yrittää uudelleen, ja anna kannustavia kommentteja jokaisesta yrityksestä.



**Sopeutumiskyky:** Sääda kestoa ja vaikeusastetta lasten iän ja energiatason mukaan. Pidä nuorempien lasten istunnot lyhyempinä ja keskity selkeämpiin ilmeisiin, kuten iloiseen tai surulliseen.



**Tunnevihjeiden havainnointi:** Tämä peli tarjoaa myös mahdollisuuden tarkkailla, miten lapset reagoivat tunteisiin ja ymmärtävät niitä. Huomaa, jos jollakin lapsella on vaikeuksia tunnistaa tai matkia tiettyjä ilmaisuja, ja harkitse tarvittaessa lisätuen tarjoamista tunneilmaisun oppimiseen.

**Interreg**  
Baltic Sea Region



Co-funded by  
the European Union



RESILIENT ECONOMIES AND COMMUNITIES

**KidsLikeUs**

This material was created within the project "KidsLikeUs: Empowering NGOs & public institutions in helping children overcome migration traumas using creativity and favors of nature", co-financed by European Union funds (European Regional Development Fund) from the INTERREG Baltic Sea Region program.