

MOTORIIKAN HAASTEET

varhaiskasvatuksessa

1



2



3

Tiedosta

Tunnista

Tue



Innostun liikkumaan
Kasvattajan työtä tukemassa

SISÄLLYSLUETTELO:

Alkusanat

TIEDOSTA

FYYSISESTI AKTIIVINEN LAPSI	5
MOTORINEN KEHITYS	6
MOTORISET TAIDOT	6
MOTORISET PERUSTAI DOT	7
AISTIT KÄYTTÖÖN	7
MOTORISEN OPPIMISEN VAIHEET	8
UTELIAAN TUTKIJAN MOTORINEN KEHITYS (1–2 V)	8
TOUHUKKAAN KOKEILIJAN MOTORINEN KEHITYS (3–5 V)	9
ENERGISEN OPPIJAN MOTORINEN KEHITYS (6–7 V)	10
MOTORIIKAN HAASTEET	11
MOTORISEN OPPIMISEN VAIKEUS	12
ONGELMAT PÄÄLLEKKÄISTYVÄT	12

TUNNISTA

MOTORISTEN TAITOJEN HAVAINNOINTI	14
HAVAINNOI JA TEE YHTEISTYÖTÄ	14
HAVAINNOINTIVINKIT ARKEEN	15
HAVAINNOINTITYÖKALUT	16
SKIDI- JA SKILLIREILIT HAVAINNOINNIN TYÖVÄLINEINÄ	17
UTELIAAN TUTKIJAN HAVAINNOINTI (1–2 V)	18
TOUHUKKAAN KOKEILIJAN HAVAINNOINTI (3–5 V)	24
ENERGISEN OPPIJAN HAVAINNOINTI (6–8 V)	31

TUE

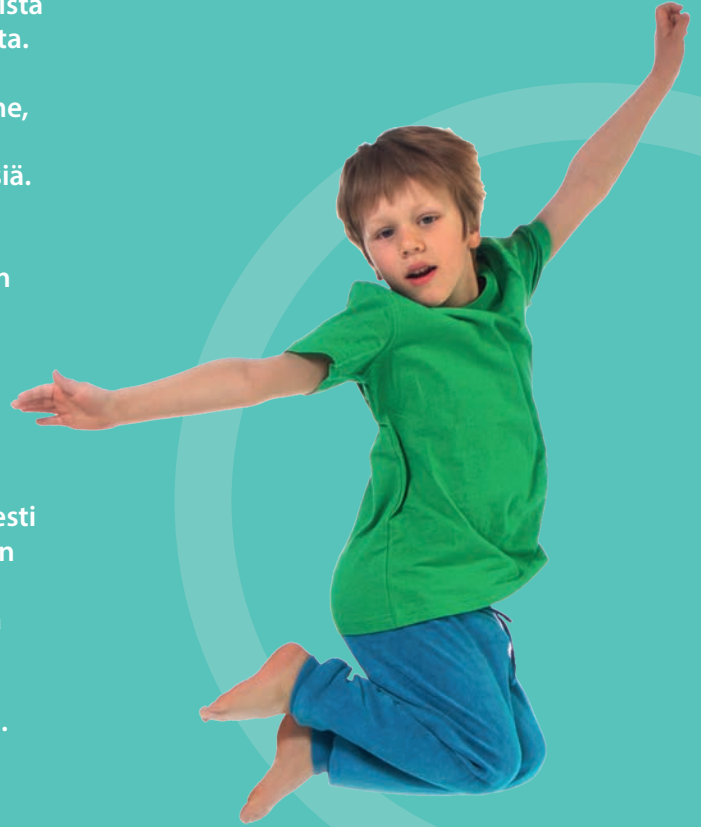
KANNUSTA OPPIMISEEN OIKEILLA TUKITOIMILLA	38
TOIMINTAKULTTUURIN KEHITTÄMINEN JA ARVIOINTI	39
VALMIITA HARJOITTEITA SKILLILATAAMOSTA	39
HARJOITA TAITOJA MONIPUOLISESTI	40
PELIN TAI LEIKIN VALMIUDET HALTUUN!	45
TEHOSTA OPETUSTA	45

ALKUSANAT

Tähän oppaaseen on koottu tietoa lasten motoriikasta, motoristen taitojen kehittymisestä, kehityksen haasteista sekä havainnoinnista ja taitojen oppimisen tukemisesta. Ikätasoisia vinkkejä motoristen taitojen tukemiseen löydät lisää Skillilataamosta (skillilataamo.fi). Toivomme, että tämä opas antaa vahvistusta jo olemassa oleville tiedoille ja ajatuksille sekä tarjoaa uusia ahaa-elämyksiä. Määrätietoinen, ilolla ja kannustaen tehty työ lasten motoristen taitojen vahvistamiseksi kantaa hedelmää myös tulevaisuudessa. Motoriset taidot kehittyvät vain liikkuen; itse tehden, tutkien ja touhuten, yrityksen ja erehdyksen kautta.

Tärkeimpiä kulmakiviä motoristen taitojen kehityksen tukemisessa ovat aktiivinen päivittäinen harjoittelu ja taitojen kehittymisen seuranta. Jotta tähän päästään, tulisi kaikilla lasten ympärillä olevilla aikuisilla, erityisesti varhaiskasvattajilla, olla tiedossa motorisen kehityksen pääkohdat, motoriikan vaikutukset lapsen arkeen, tietoa motoriikan haasteista sekä keinoja havainnoida ja tukea taitojen kehitystä. Tärkeää on, että jokainen varhaiskasvattaja osallistuu tähän prosessiin omalla ammattitaidollaan, ammattinimikkeeseen katsomatta. Tämä opas on tehty näitä tarpeita täyttämään.

*Helsingissä tammikuussa 2018
Innostun liikkumaan -hanke*



FYYSISESTI AKTIIVINEN LAPSI

Liikkuminen ja lasten kokonaisvaltaisen kasvu, kehitys ja oppiminen ovat vahvasti esillä myös Opetushallituksen Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa (Määräys 39/011/2016). Oppimisen alueissa näille on oma sisältöalueensa: Kasvan, liikun ja kehityn. Toiminnan suunnittelussa ja toteutuksessa on hyvä muistaa oppimisen alueiden yhdistelyn, eri oppimisympäristöjen, työtapojen sekä yhteistyön tarjoamat lähes rajattomat mahdollisuudet. Lasten motorisia taitoja voi vahvistaa lähes kaikissa arjen tilanteissa antamalla lapselle aikaa tehdä asiat itse.

- Lasten tulisi liikkua vähintään kolme tuntia päivässä erilaisilla fyysisillä kuormituksilla.
- Liikkuminen ja hyvät motoriset taidot parantavat koulunkäynnin edellytyksiä ja uusien taitojen oppimista.
- Aikuisten tuella, innostamisella sekä yleisellä myönteisellä kannustavalla ilmapiirillä on erittäin suuri merkitys lasten liikkumisessa, leikkimisessä, touhuamisessa, tutkimisessa sekä oppimisessa.
- Varhaiskasvatustlain perusteella jokaisella lapsella on oikeus monipuoliseen, lapsen kasvua ja kehitystä tukevaan liikuntakasvatukseen.
- Henkilöstön on suunniteltava lasten ja ryhmän toiminta siten, että liikunnan ja fyysisen aktiivisuuden merkitys lapsen oppimisen, terveyden ja hyvinvoinnin edistämisessä toteutuu.

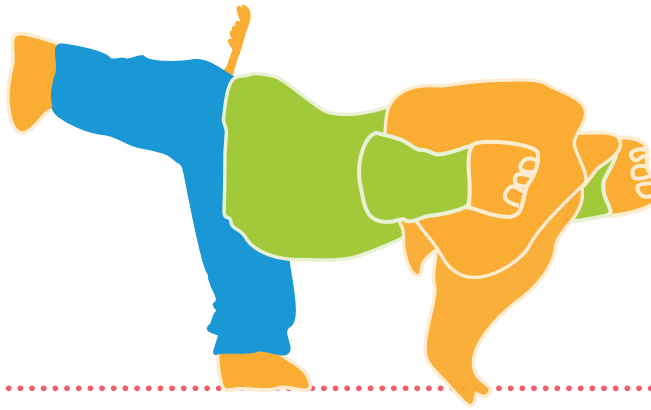
Iloa, leikkiä ja yhdessä tekemistä, Varhaisvuosien fyysisen aktiivisuuden suositukset 2016

Vauhti virkistää

Vähintään kolme tuntia liikkumista joka päivä



Iloa, leikkiä ja yhdessä tekemistä, Varhaisvuosien fyysisen aktiivisuuden suositukset 2016



Liikkumisen vaikutukset lapsen hyvinvointiin

1

Terve kasvu ja kehitys

- Parempi unenlaatu
- Sairauksien ehkäiseminen
- Terveelliset ruokailutottumukset
- Motoriset perustaidot



3

Oppiminen

- Keskittymiskyky
- Muisti
- Ongelmanratkaisu



2

Psyykkinen ja sosiaalinen hyvinvointi

- Itsetunto
- Ryhmässä toimiminen
- Vuorovaikutustaidot



Innostun liikkumaan
2015

LAPSEN MOTORINEN KEHITYS

Motorinen kehitys on tärkeä osa lapsen kasvua ja kokonaiskehitystä. Motoriset taidot luovat liikkumisen perustan ja ovat vahva perusta arjen touhuille. Yleistaitojen kehityksen ja motoristen perustaitojen oppimisen kannalta otollisinta aikaa ovat ikävuodet 2–7.

Hermoston, luuston ja lihaksiston yhteistoiminta mahdollistaa motorisen kehityksen. Motoriseen kehitykseen vaikuttaa niin geeniperimä, kuin ympäristöstä tuleva aistitieto sekä sen tarjoamat harjoittelumahdollisuudet. Kehitys tapahtuu vauvaiän reflekseistä kohti tahdonalaisia liikkeitä, kehon keskiosista ääriosiin ja suurista liikkeistä pienempiin liikkeisiin.

Jokaisen lapsen motoriset taidot kehittyvät yksilölliseen tahtiin. Tärkeää on tarjota aktiivisesti ja päivittäin harjoittelumahdollisuuksia sekä havainnoida ja seurata kehittyvätkö taidot eteenpäin. Taitojen huomattava viivästyminen saattaa viitata motoriikan haasteisiin.



MOTORISET TAIDOT

Motorinen taito tarkoittaa vapaaehtoisesti tapahtuvaa kehon ja raajojen fyysistä liikettä asetetun tavoitteen saavuttamiseksi. Motoriset taidot voidaan luokitella karkea- ja hienomotorisiin taitoihin riippuen siitä, tarvitaanko niiden toteuttamiseen suuria vai pieniä lihasryhmiä.

Karkeamotoriset taidot tarkoittavat kehon suurilla lihasryhmillä aikaansaatuja liikkeitä, kuten juokseminen ja hyppääminen.

Hienomotoriset taidot tarkoittavat pienillä lihaksilla aikaansaatuja tarkkuutta vaativia liikkeitä. Hienomotoriset taidot kehittyvät karkeamotorisista taidoista. Hienomotoriset taidot kehittyvät laajoista suurilla lihasryhmillä tehdyistä liikkeistä pienillä lihaksilla tehtyihin viimeistelyihin liikkeisiin. Välineen käsittelytaitojen harjoittelu on parasta harjoitusta myös hienomotorisille taidoille.



MOTORISET PERUSTAITOT

Motoriset perustaidot ovat opittuja taitoja ja niiden yhdistelmiä. Motoristen perustaitojen kehittämisessä havaintomotorisilla taidoilla on suuri merkitys. Harjoittelun myötä lapsi oppii käyttämään saamaansa aistitietoa hyödyksi liikkeen aikaansaamiseksi. Motoriset perustaidot tulisi oppia ennen kouluikää. Ne ovat pohjana leikille ja arjen taidoille sekä myöhemmin erilaisille lajitaidoille, kuten hiihto ja pyöräily.

MOTORISET PERUSTAITOT

TASAPAINOTAIDOT

- pystyasennot
- pää alaspäin asennot
- pyöriminen
- heiluminen
- pysähtyminen
- väistäminen
- koukistaminen
- ojentaminen
- kieriminen

LIKKUMISTAITOT

- käveleminen
- juokseminen
- loikkiminen
- hyppiminen
- kiipeileminen
- laukkaaminen
- liukuminen
- kinkkaaminen

KÄSITTELYTAIDOT

- vierittäminen
- heittäminen
- potkiminen
- työntäminen
- lyöminen
- pomputtaminen
- kiinniottaminen

Gallahue & Donnelly 2003

AISTIT KÄYTTÖÖN

Havaintomotoriset taidot tarkoittavat sitä, miten lapsi hahmottaa omaa kehoaan ja sen eri puolia suhteessa ympäröivään tilaan, aikaan ja voimaan. Havaintomotoriset taidot vaikuttavat kehon eri puolien hahmottamiseen ja tämän myötä myöhemmin myös esimerkiksi luku- ja kirjoitustaitoon.

Haasteet havaintomotorisissa taidoissa voivat näkyä esim. törmäilynä ja kompurointina ja liikkumisen epävarmuutena. Etäisyyksien arviointi voi olla hankalaa ja suunnat vaikeita (vasemmalla, oikealla, edessä, takana, ylhäällä, alhaalla).

Kinesteettinen ja taktilinen havainnointi eli tietoisuus kehon asennosta ja liikkeistä, kehotietoisuus, kehontuntemus, kehon kuva, avaruudellinen hahmottaminen ja suuntatietoisuus, tunnon avulla havainnointi, muotojen hahmotus, kehon voimantuoton säätely.

Visuaalinen havainnointi eli näönvarainen hahmottaminen, joka on apuna liikkeen ja tasapainon oppimisessa, muotojen, suunnan ja tilan hahmottamisessa.

Auditiivinen havainnointi eli kuulon avulla havainnointi, temporaalinen hahmottaminen, ajallinen tiedostaminen, rytmi.

MOTORISEN OPPIMISEN VAIHEET

Motorisessa oppimisessa taito kehittyy vaiheittain pysyväksi harjoittelun ja kokemuksen kautta:

Alkeismallin vaihe: Lapsi **tutustuu** taitoon ja kaikki huomio kiinnittyy kehon liikuttamiseen.

Perusmallin vaihe: Lapsi **harjoittelee** taitoa ja voi jo huomioida jonkin verran liikkumisen ohella myös esimerkiksi muuttuvia maaston muotoja ja sopeuttaa liikkumistaan maaston mukaiseksi. Jotta taidot kehittyvät, tarvitsee lapsi liikuntaa päivittäin.

Automatisoitunut vaihe eli taidon ihannemalli: Lapsi **hallitsee** taidon, eikä hänen tarvitse enää miettiä liikkumista, vaan hän voi siirtää kaiken huomionsa ympäristön havainnointiin.

UTELIAAN TUTKIJAN MOTORINEN KEHITYS (1-2 V)

Utelias tutkija kulkee ympäristössään kaikki aistit avoinna. Hän hahmottaa ympäristöään, omaa kehoaan sekä omia taitojaan konkreettisesti kokeilemalla ja touhuamalla. Utelias tutkija kehittää erityisesti liikkumis- ja tasapainotaitojaan. Tämän ikäinen lapsi touhuu pääsääntöisesti yksin, hakien aikuiselta tukea ja kannustusta tutkimuksilleen sekä tekemilleen havainnoille.

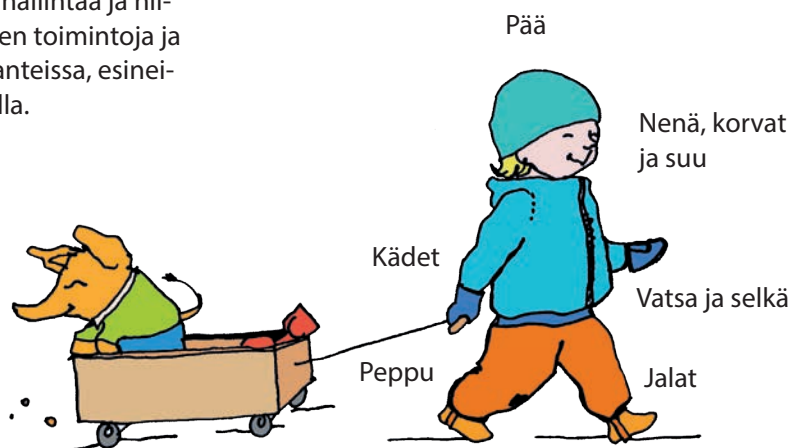
Utelias tutkija harjoittelee:

Motoriset perustaidot: Tasapainotaidoista esimerkiksi seisomista ja kierimistä, liikkumistaidoista kävelyä erilaisilla alustoilla ja portaissa sekä konttausta, käsittelytaidoista vierittämistä, työntämistä ja vetämistä.

Karkeamotoriikka: Kehon suurilla lihasryhmillä aikaansaatuja liikkeitä esimerkiksi kävelyä ja juoksua.

Hienomotoriikka: Kehon pienten lihasten hallintaa ja niiden avulla aikaansaatuja liikkeitä, kuten käden toimintoja ja liikkeiden sujuvuutta esimerkiksi ruokailutilanteissa, esineiden poimimista pinsettiotteella ja rakentelulla.

Havaintomotoriikka: 2-vuotias Utelias tutkija hahmottaa ja osaa pyydettäessä osoittaa



TOUHUKKAAN KOKEILIJAN MOTORINEN KEHITYS (3-5 V)

Touhukas kokeilija leikkii mielikuvitusrikkaita leikkejä yhdessä kavereiden kanssa. Hän hallitsee jo kehoaan, osaa liikkua monipuolisesti erilaisissa ympäristöissä ja harjoittelee helppoja sääntöleikkejä sekä käsittelytaitoja. Aikuiset auttavat Touhukasta kokeilijaa kehittymään antaen selkeitä ohjeita sekä kannustaen itse kokeilemaan ja oivaltamaan.

Touhukas kokeilija harjoittelee:

Motoriset perustaidot: Tasapainotaidoista esimerkiksi yhdellä jalalla seisomista ja kierimistä, liikkumistaidoista juoksemista, kiipeilyä, hyppäämistä ja laukkaamista sekä käsittelytaidoista heittämistä, potkaisemista ja lyöntiä.

Karkeamotoriikka: Kehon suurilla lihasryhmillä aikaansaaduista liikkeistä esimerkiksi kävelyä ja juoksua, kiipeilyä ja hyppimistä.

Hienomotoriikka: Kehon pienten lihasten hallintaa ja niiden avulla aikaansaatuja liikkeitä, kuten käden toimintoja ja liikkeiden sujuvuutta esimerkiksi piirtämällä, pujottelemalla helmiä, leikkaamalla ja ruokailuvälineiden käytön harjoittelulla.

Havaintomotoriikka: 5-vuotias Touhukas kokeilija hahmottaa ja osaa nimetä.



ENERGISEN OPPIJAN MOTORINEN KEHITYS (6–8 V)

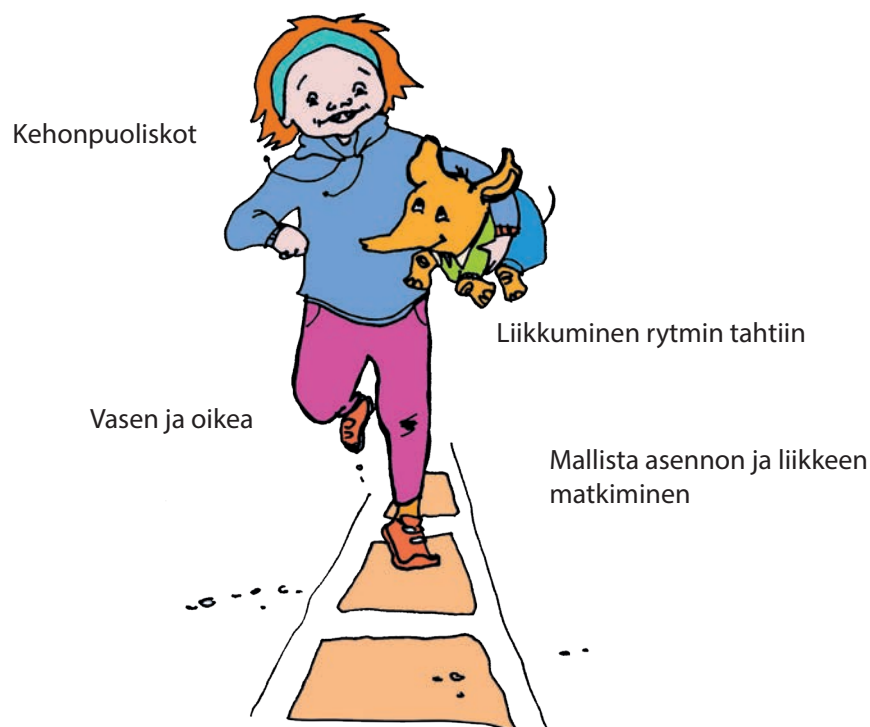
Energisen oppijan motoriset perustaidot ovat hallinnassa ja kehonhahmotus sekä -hallinta ovat hyviä. Tässä iässä vahvistetaan taitoja ja harjoitellaan erilaisia liikeyhdistelmiä sekä lajitaitoja, kuten luistelua, hiihtoa, uintia ja pyöräilyä. Energisen oppijan hienomotoriset taidot kehittyvät vauhdilla.

Motoriset perustaidot: Tasapainotaidoista esimerkiksi kuperkeikkaa, väistämistä ja keinumista, liikkumistaidoista tasahyppyä, yhden jalan hyppyä ja kiipeilyä, käsittelytaidoista yhden käden heittoa ja kiinniotttoa sekä pomputtamista.

Karkeamotoriikka: Kehon suurilla lihasryhmillä aikaansaaduista liikkeistä esimerkiksi kävelyä ja juoksua, hyppimistä ja peleistä esimerkiksi mailapelejä.

Hienomotoriikka: Kehon pienten lihasten hallintaa ja niiden avulla aikaansaatuja liikkeitä, kuten käden toimintoja ja liikkeiden sujuvuutta esimerkiksi piirtämällä, kengän nauhojen sitomalla, napittamalla, ompelemalla ja leikkaamalla.

Havaintomotoriikka: 8-vuotias Energinen oppija hahmottaa ja osaa nimetä.



SYYT MOTORISTEN HAASTEIDEN TAUSTALLA

Motoriset taidot ovat tärkeä osa arkeamme ja haasteet näissä taidoissa vaikuttavat lähes kaikkiin elämän osa-alueisiin. Motoriikan haasteiden taustalla syyt voivat olla hyvin moninaisia. Osalla lapsista elintavat ja oppimisympäristö voi-

vat vaikeuttaa motorista kehitystä tai haasteet motorisissa taidoissa voivat olla seurausta harjoituksen puutteesta. Taustalla voi myös olla vamma, sairaus tai kyseessä voi olla motorisen oppimisen vaikeus. Tärkeää on, että taitojen kehittymis-

tä seurataan ja tuetaan jo varhaisista vuosista alkaen, havainnot dokumentoidaan ja huoleen tartutaan johdonmukaisesti. Varhaisessa vaiheessa huomattut viiveet ja aloitetut tukitoimet helpottavat lapsen elämää koulumaailmassa.

MOTORISTEN TAITOJEN HAASTEET

ELINTAVAT JA OPPIMISYMPÄRISTÖ

Esimerkiksi

- persoonallisuus (arkuus)
- ylipaino
- vähäiset liikkumiskokemukset

MOTORISEN OPPIMISEN VAIKEUS / DCD

- kehityksellinen neurobiologinen häiriö
- 5–6 %:lla lapsista
- vaikeus oppia uusia motorisia taitoja

VAMMAT JA SAIRAUDET

Esimerkiksi

- aistivammat
- CP-vamma, lihastaudit
- autismi

Huom! Lasten motoriset taidot kehittyvät yksilölliseen tahtiin.



KAIKKI HYÖTYVÄT LIIKKUMISEN LISÄÄMISESTÄ, MUTTA SYY HEIKKOIHIN MOTORISIIN TAITOIHIN ON HYVÄ SELVITTÄÄ, JOTTA LASTA OSATAAN TUKEA OIKEALLA TAVALLA!

Innostun liikkumaan 2015

Motorisilla taidoilla on usein yhtymäkohtia lapsen ja nuoren toimintaan ja myöhemmän elämään, joten vaikutukset näkyvät lapsen kokonaiskehityksessä ja koulumesteyksessä.

Lapsilla on usein edellä mainituista vaikeuksista johtuen negatiivisia asenteita koululiikuntaa sekä myöhempää aktiivista elämäntapaa kohtaan.

Heikentyneet motoriset taidot liittyvät kiistattomasti vähentyneeseen fyysiseen aktiivisuuteen ja kasvaneeseen ylipainoriskiin.

MOTORISEN OPPIMISEN VAIKEUS

Motoriikan oppimisvaikeus tai DCD (Developmental Coordination Disorder) on kehityksellinen neurobiologinen häiriö, missä on vaikeuksia oppia uusia motorisia taitoja. Motorisen oppimisen vaikeutta esiintyy 5–6% lapsista eli jokaisessa 20 lapsen opetusryhmässä on keskimäärin 1–2 lasta, jolla haasteena on motorisen oppimisen vaikeus. Vaikka motorisen oppimisen vaikeus diagnosoidaan pääsääntöisesti vasta yli 5-vuotiailla, niin merkit ovat nähtävissä jo varhaisemmin. Motorisen oppimisen vaikeus voi näkyä liikkeiden suunnittelun ja ohjailun vaikeutena, liikkumisen kömpelyytenä tai epätyypillisinä liikemalleina. Tyypillistä on toiminnan hitaus, epätarkkuus sekä liikkeiden ajoittamisen ja lihasvoiman säätelyn vaikeudet. Vaikeuksia voi olla myös kehonhahmotuksessa, esineiden käsittelyssä ja käsialan selkeydessä.

Onkin erittäin tärkeää, että jo varhaiskasvattajat havainnoivat ja dokumentoivat järjestelmällisesti lasten motoristen taitojen kehittymistä ja osavat ohjata lapsen ajoissa tarvittavan tuen piiriin. Motorisen oppimisen vaikeus vaikeuttaa myöhemmin elämässä mm. itsetunnon ja sosiaalisten taitojen kehittymistä sekä arjen hallintaa.

MITEN MOTORIIKAN OPPIMISVAIKEUS NÄYTTÄYTYE ESIKOULUIKÄISILLÄ:

HIENOMOTORIIKASSA

- Ei kiinnostusta rakentamis- ja kokoamisleikkeihin ja vaikeuksia käsitellä pieniä esineitä (lego, palapelit)
- Vaikeuksia askartelussa ja kynätyöskentelyssä
- Vaikeuksia tehtävissä, joissa tarvitaan molempia käsiä (napittaminen, saksilla leikkaaminen)
- Kätisyys ei ole vakiintunut

Schoemaker 2008

MITEN MOTORIIKAN OPPIMISVAIKEUS NÄYTTÄYTYE ESIKOULUIKÄISILLÄ:

KARKEAMOTORIIKASSA

- Motorisen kehityksen virstanpylväät on saavutettu reilusti viiveellä
- Kaatuilee ja törmäilee usein
- Vaikeuksia hyppimisessä ja yhdellä jalalla seisomisessa
- Kiipeily epämieluisuista (pelottavaa)
- Pyöräily ja pyöräilemään oppiminen haasteellista
- Väsy helposti

Schoemaker 2008

LAPSELLA VOI OLLA VAIKEUKSIA:

- | | | |
|--|--|---|
| a Analysoida tehtävän ja ympäristön vaatimuksia
Esimerkki: toiminnan suunnittelu ja liikkeelle lähteminen on haastavaa tai erityisen hidasta. Lapsi saattaa vasta suunnitella tehtävää silloin, kun muut jo suorittavat. | b Monivaiheisten toimintojen suorittamisessa ja suunnittelussa
Esimerkki: juoksun ja hyppäämisen yhdistävä liike, kuten pituushyppy on vaikea. Lapsi juoksee – pysähtyy – ja hyppää vasta sitten. | c Toiminnan ennakkoinnissa
Esimerkki: lapsen liikkeet ovat hallitsemattomia, ja lapsi saattaa kolhia itseään ja kompastella omia aikojaan, koheltaa ja törmäillä, koska kehonhallinta ei ole riittävää nopeisiin suunnanmuutoksiin ja liikkeiden oikeaan ajoittamiseen. |
| d Pysyvien liikemallien muodostamisessa
Esimerkki: lapsen voi olla harjoittelusta huolimatta vaikea oppia uusia motorisia taitoja, suoritukset toistuvat erilaisena jokaisella kokeilukerralla. | e Liikkeiden koordinaatiossa (ajoitus, rytmi, voimansäätely)
Esimerkki: aistien kautta välittyvän tiedon hyödyntäminen ja huomion suuntaaminen suorituksen kannalta oleelliseen aistitietoon on haasteellista (vaikeudet havaintomotorisissa taidoissa), kuten liikkuminen annetussa rytmissä. | f Liikkeiden säätelyssä kun ympäristön vaatimukset muuttuvat
Esimerkki: lapsi onnistuu tehtävässä kun on itse paikallaan tai ympäristö on liikkumaton. Mikäli ympäristössä on liikettä tai lapsen täytyy itse liikkua tehtävän aikana, tehtävä vaikeutuu oleellisesti. |

Innostun liikkumaan 2015

MOTORISTEN TAITOJEN HAASTEET VAIKUTTAVAT LAPSEN ARKEEN MONIN TAVOIN



Innostun liikkumaan 2015

ONGELMAT PÄÄLLEKKÄISTYVÄT

Motoriikan oppimisvaikeuksien yleisyydestä huolimatta on tyypillistä, että ongelmat jäävät havaitsematta ja lapsi jää vaille tarvitsemaansa tukea. Motoriikan vaikeudet saattavat jäädä piiloon muiden paremmin tunnettujen kehityksen ongelmien taakse.

Hyvin harvalla lapsella motorisen oppimisen vaikeudet esiintyvät yksinään. Lähes aina motorisen oppimisen vaikeudet päällekkäistyvät muiden oppimisen pulmien, kuten matematiikan vaikeuksien, tarkkaavaisuushäiriön ja kielellisen erityisvaikeuden kanssa. Lisäksi suurella osalla on erilaisia sosiaalis-emotionaalisia ongelmia sekä käytöshäiriöitä.



Innostun liikkumaan 2015

MOTORISTEN TAITOJEN HAVAINNOINTI

Motoriikan haasteet ja motorisen oppimisen vaikeus ovat nähtävissä jo varhaisista vuosista alkaen. Tämän vuoksi motoristen taitojen kehittymistä tulisi seurata säännöllisesti.

Motoristen taitojen kehittymistä on hyvä havainnoida arjen eri tilanteissa. Jokaisen lapsen lähellä olevan ihmisen tulisi osallistua havainnointiin, esimerkiksi lastentarhanopettaja, lastenhoitaja, erityislastentarhanopettaja, opettaja, erityisopettaja, huoltaja, harrastuksen ohjaaja ja lapsi itse. Jos mahdollista, lasta tulisi havainnoida niin, ettei hän huomaa olevansa havainnoinnin kohteena. Näin tulos on mahdollisimman aito ja lapselle luontainen.

Havainnointi- ja seurantalomakkeet ovat hyvä apu havaintojen tekemiseen, taidon kehittymisen dokumentointiin sekä taitojen tukemisen suunnitteluun. Mikäli on aihetta epäillä, että lapsella on haasteita motoriikassa ja taito ei kehity, on hyvä varmistaa asia vielä standardoidun testin avulla.

“Lapsen tuen tarpeen havaitsemisessa sekä tuen suunnittelussa ja toteuttamisessa yhteistyö lapsen, huoltajan, lastentarhanopettajan, erityislastentarhanopettajan sekä varhaiskasvatuksen muun henkilöstön kanssa on tärkeää. Tuen tarpeen havainnointi ja tuen antaminen kuuluvat koko henkilöstölle heidän koulutuksensa, työnsä ja vastuidensa mukaan.”

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016

Havainnoi ja tee yhteistyötä

- Havainnoi kaikkien lasten motorisia taitoja säännöllisesti.
- Dokumentoi havainnot esim. lapsen vasuun.
- Seuraa, kehittyvätkö taidot.

- Mikäli huoli herää, tee lapselle motoriikan testi tai tarkempi arvio (esim. APM-testi, MOQ-T tai Ketteräksi-menetelmä).

- Ota huoli puheeksi vanhempien kanssa.
- Konsultoi tarvittaessa erityislastentarhaopettajaa.
- Tee yhteistyötä esim. terveysalan ammattilaisten kanssa.

- Kirjaa sovitut tukitoimet lapsen vasuun.
- Anna tukea sovitusti ja kannusta lasta harjoitteluun.
- Seuraa taitojen kehittymistä ja arvioi annettua tukea.

HAVAINNOINTIVINKIT ARKEEN

1. Päivähoito- ja koulumatkat

- Osaako esikouluikäinen lapsi pyöräillä? (uusien taitojen oppiminen)
- Jaksaako lapsi kävellä vai kuljetetaanko häntä jollakin? (väsyminen)
- Onko esiopetusikäinen lapsi valmis liikenteen seassa liikkumiseen? (hahmottaminen)

2. Leikki

- Istuuko lapsi w-asennossa lattialla? (tasapaino)
- Saako lapsi itse otettua lelut hyllyistä, avattua ja suljettua laatikoita sekä kannettua lelulaatikoita? (kehon eri puolien käyttö)
- Rakenteleeko lapsi esim. legoja, pukeeko nukelle vaatteita tai tekeekö palapelejä? (hienomotoriset taidot)
- Liikkuuko lapsi leikkiessään, esim. konttaako pikkuautoleikissä, työntääkö nukenrattaita, onko eläinleikissä liikkuva eläin? (motoriset perustaidot)

3. Ruokailu

- Kaataako lapsi usein juomalasin, sotkeeko vaatteitaan tai pudotteleeko ruokailuvälineitä? (hahmottaminen)
- Millainen ote lapsella on ruokailuvälineistä? (hienomotoriikka)
- Onko ruokailu ikätovereihin verrattuna hidasta?

4. Pukeutuminen

- Yrittääkö ja osaako lapsi pukea ja riisua itse? Menevätkö vaatteet oikein päälle ja kengät oikeisiin jalkoihin? (hahmottaminen)
- Osaako lapsi avata ja sulkea nappeja tai laittaa lahkeet kenkien päälle? (hienomotoriikka)
- Pukeutuuko lapsi seisten vai lattialla istuen? (tasapaino)
- Onko toiminnan suunnittelu ja liikkeelle lähteminen haastavaa tai huomattavan hidasta?

5. Ulkoilu

- Vältteleekö lapsi ryhmässä tapahtuvia vauhdikkaita, taitoa ja ketteryyttä vaativia pelejä ja leikkejä? (motoriset perustaidot)
- Ovatko kiipeilytelineet, keinut, puomit ja rekit lapselle epämieluisia tapoja viettää ulkoiluhetkiä? (tasapaino)
- Kaatuileeko, kompuroiko tai törmäileekö lapsi usein? (hahmottaminen)

6. Akateemiset taidot

- Onko työskentely hidasta tai huolimaton muuhun ryhmään verrattuna? Jääkö lapselle usein tekemättömiä tehtäviä, kun muut ovat jo valmiita?
- Suhtautuuko lapsi vastahakoisesti hienomotoriikkaa vaativiin tehtäviin, kuten rakenteluun, saksilla leikkaamiseen tai piirtelyyn?
- Onko lapsella vaikeuksia kaksikäätistä toimintaa vaativissa tehtävissä, kuten askartelussa, kynän teroittamisessa tai saksilla leikkaamisessa? (kehon eri puolien käyttö ja yhteistoiminta)
- Onko lapsen tehtäväkohtainen kärsivisyys vakiintunut ja ylittääkö hän keskilinjansa?

HAVAINNOINTITYÖKALUT

Arjessa tehtävän havainnoinnin lisäksi havainnointia kannattaa tehdä säännöllisesti dokumentoiden esimerkiksi vuosittain. Havainnointi-lomake tai -testi ja muistiin kirjatut havainnot auttavat näkemään, kehittyvätkö taidot eteenpäin. Esimerkiksi Skidi- ja Skillireilin sekä MOQ-T-verkkotyökalun avulla voit tehdä havainnointia helposti ja kattavasti. Havainnoinnin avulla saatua tietoa käytetään pohjana toiminnan ja arjen suunnittelussa.

Yleistä havainnoinnista:

- Jokainen lapsi kehittyy omaan tahtiin. Tärkeintä on seurata ja tukea taitojen kehittymistä sekä dokumentoida havainnot.
- Havainnoijan on hyvä tuntee havainnoitava taito ja sen ydinkohdat.
- Arjen havainnoinnin lisäksi havainnointia tulisi tehdä vuosittain suunnitelmallisesti.
- Ikätasoiset Skidi- ja Skillireilit kannattaa tehdä vähintään kerran vuodessa dokumentoiden.
- Skidi- ja Skillireileissä esiintyviä taitoja tulisi harjoitella arjessa aktiivisesti.



SKIDI- JA SKILLIREILIT HAVAINNOINNIN TYÖVÄLINEINÄ



Innostun liikkumaan -hankkeessa kehitettyihin Skidi- ja Skillireileihin on koottu tasapaino-, käsittely- ja liikkumistaitoja sekä havaintomotorisia taitoja vahvistavia tehtäviä. Taitoratoja voidaan käyttää havainnoinnin välineinä, jotta motoristen taitojen haasteet voitaisiin havaita varhaisessa vaiheessa. Skidi- ja Skillireilissä keskitytään havainnoimaan taidon liikevaiheita sekä tunnistamaan taidon kehittymisen kannalta olennaisia liikkeen ydinkohtia ja ominaisuuksia. Skidi- ja skillireilin tehtävien lisäksi on hyvä kiinnittää huomiota lapsen havainto- ja hienomotorisiin taitoihin sekä huomioida, onko lapsella mahdollisesti muita motoristen taitojen kehitykseen vaikuttavia tekijöitä.

Skidi- ja Skillireilin tehtäväkokonaisuuden voi arjessa pilkkoa pienempiin osiin käytettävissä olevan ajan, tilan ja lapsiryhmän mukaan. Taitoradat on suunniteltu niin, että sen tehtävät on helppo tehdä sisällä tai ulkona. Voit ottaa käyttöösi myös radan mukana kulkevan tarinan, jonka avulla lapset ovat entistä helpommin innostettavissa mukaan. Skidi- ja Skillireilit sisältävät valmiit tsekkilistat, joiden avulla voi seurata taidon kehittymistä. Lomakkeet voi kopioida tästä oppaasta tai tulostaa osoitteesta innostunliikkumaan.fi.



Ennen havainnointia

Ennen havainnointia rakenna rata valmiiksi ja katso, että radalla on kaikki tarvittavat välineet. Tuokiolla tehtävää havainnointia varten kannattaa tulostaa Inno-norsun tsekkilistoja tai ottaa kynä ja paperia muistiinpanoja varten. Havainnoinnin jälkeen täytetään jokaisesta lapsesta Inno-norsun tsekkilista, joka voidaan liittää esim. lapsen vasuun. Tsekkilistaa käytetään toiminnan ja arjen suunnittelun tukena sekä lapsen yksilöllisten taitojen kehittymisen tarkasteluun.

Homma haltuun tarinan keinoin

Tarinalla saadaan motoriset taidot testiin – ja ihan vaivihkaa! Sadut, tarinat ja kertomukset saavat lasten mielikuvituksen juoksemaan. Harjoitteet sujuvat paremmin, kun oma jännitys unohtuu tarinaan heittäytyessä. Hieman varttuneemmat vecarat saattavat innostua fantasia- ja pelimaailmoista. Kun lapsen saa koukutettua mukaan tarinaan, pääsee aikuinen toteuttamaan havainnointia ja harjoittelua innostuneiden lasten kanssa. Rakenna Skidi- tai Skillireili ohjeen mukaan ja lähde ikätasoisien tarinain kautta harjoittelemaan ja havainnoimaan taitoja.

UTELIAAN TUTKIJAN SKIDIREILI 1–2 V

Uteliaan tutkijan Skidireili toimii apuna 1–2-vuotiaiden motoristen taitojen havainnoinnissa ja erityisesti taitojen harjoittelun tukena.

1. Juoksu etuperin



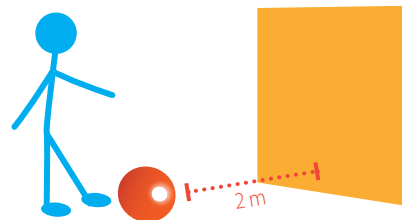
2. Työntäminen



3. Heitto ja kiinniotto



4. Pallon potkaisu seinään



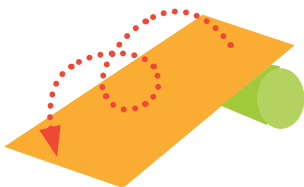
5. Tasahyppy korokkeelta alas



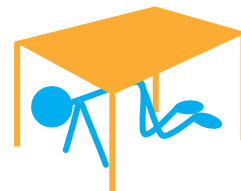
6. Tasapainokävely lankulla tai viivalla



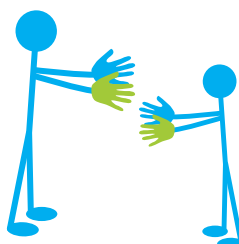
7. Kieriminen alamäkeen



8. Konttaaminen/ryömiminen esteen ali



9. Rytmiin taputus



Skidi- ja Skillireilit tehtäväkortteineen
löytyvät osoitteesta skillilataamo.fi

Uteliaan tutkijan Skidireilissä havainnoitavat taidot

1. Juoksu (Skillikortti 529)



Havainnoidaan lapsen juoksua ulkona tai sisällä esim. salissa tai käytävällä.

- Osaako lapsi juosta ja pitääkö hän juoksemisesta?
- Hahmottaako lapsi itsensä suhteessa tilaan ja toisiin lapsiin?
 - **Tutustumisvaiheessa** polvet ovat jäykät ja juoksu on töksähtelevää. Lapsi saattaa törmäillä juostessaan eli hän ei hahmota ympäristöä eikä osaa väistää.
 - **Harjoitteluvaiheessa** juoksuun on tullut mukaan pieni lentovaihe ja polvet joustavat. Lapsi pystyy hieman havainnoimaan ympäristöä ja esimerkiksi osaa väistää paikallaan olevia esteitä, kuten huonekaluja tai ulkona kiviä.
 - **Hallintavaiheessa** lapsi pystyy jakamaan huomiotaan, keskittymään ympäristöön ja osaa väistää liikkuvaa ympäristöä, kuten muita lapsia. Lapsi osaa juosta erilaisilla alustoilla, eri ympäristöissä, eri suuntiin ja eri nopeuksilla. Lapsi pystyy myös yhdistämään taitoon muita taitoja, kuten hyppy tai lyönti.

2. Työntäminen (Skillikortti 528)



Havainnoidaan työntämistä esimerkiksi kuorma-autojen, nuketin rattaiden tai taaperokärkyjen avulla.

- Hallitseeko lapsi kehon oikean sekä vasemman puolen ja ovatko puolet yhtä vahvoja?
- Onnistuuko käsien tuleminen kehon keskilinjaan ja toimiiko kehon oikean ja vasemman puolen yhteistyö, kun kyytiin laitetaan hieman painoa?
 - **Tutustumisvaiheessa** lapsi liikuttaa työnnettävää esinettä lyhyen matkaa. Tasapaino saattaa olla huono ja lapsi kaatuu herkästi. Lapsi ei osaa myöskään väistää esteitä.

- **Harjoitteluvaiheessa** lapsi osaa liittää työntämiseen juoksuaskelia ja osaa väistää paikallaan olevia esteitä. Kehon puolien voimankäytössä saattaa olla vielä suuriakin eroja.
- **Hallintavaiheessa** lapsi käyttää työntäessään koko kehoa ja kehon molempia puolia tasavertaisesti. Hieman raskaampienkin esineiden työntäminen ja liikkuvien esteiden väistäminen onnistuvat.

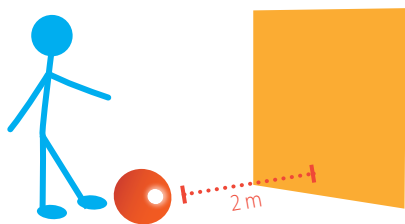
3. Heitto ja kiinniotto (Skillikortit 527 ja 530)



Havainnoidaan lasta hänen heitellessä ilmapalloa.

- Osaako lapsi säädellä voimaansa, ajoittaako hän toimintansa oikein ja toimiiko silmä-käsi koordinaatio?
 - **Tutustumisvaiheessa** pallo lähtee mihin tahansa ja kiinniotto on erittäin satunnaista eli lapsi ei osaa säädellä voimiaan eikä lapsi osaa käyttää hyödyksi saamaansa aistitietoa.
 - **Harjoitteluvaiheessa** lapsi osaa heittää oikeaan suuntaan, mutta tarkempi tähtääminen on vielä haastavaa. Voimansäätely on vaihtelevaa. Kiinniotto onnistuu satunnaisesti siten, että pallo tulee suoraan syliin.
 - **Hallintavaiheessa** lapsi osaa suunnata heiton haluamaansa kohteeseen ja saa pallon pääsääntöisesti kiinni sekä osaa liikkua (kiinniottaessa) pallon alle. Tässä vaiheessa lapsi osaa myös yhdistää taitojaan ja esimerkiksi pallopelien pelaaminen onnistuu.

4. Potku (Skillikortti 531)



Havainnoidaan potkua lapsen potkaistessa palloa kahden metrin etäisyydeltä seinään.

- Onko tasapaino riittävä, onnistuuko voimansäätely ja osaako lapsi käyttää aistitietoa hyväksi?
- Toimiiko lapsen silmä-jalka -koordinaatio?
 - **Tutustumisvaiheessa** lapsen tasapaino on heikko ja potkaiseva jalka ei juurikaan nouse maasta ja potkun suuntaaminen ei onnistu. Lapsi saattaa myös kaatua potkaistessaan.
 - **Harjoitteluvaiheessa** potkuun tulee jo voimaa, mutta suuntaaminen on vielä hankalaa. Potku tapahtuu paikaltaan ja vierivän pallon potkaisu on haastavaa.
 - **Hallintavaiheessa** lapsi osaa juosta ja potkaista vierivää palloa. Kun taito on automatisoitunut, pystyy lapsi keskittymään potkun lisäksi myös ympäristöön ja näin erilaisten pallopelien pelaaminen mahdollistuu.

5. Tasahyppy (Skillikortti 532)



Havainnoidaan hyppäämistä matalalta korokkeelta. Korokkeen tulee olla lapsen taitotason mukainen (n. 5-30 cm). Aikuinen voi tukea lasta esim. käsistä kiinni pitäen.

- Onko hyppyssä riittävästi tasapainoa, tarpeeksi voimaa ja osaako lapsi hallita kehoaan?
 - **Tutustumisvaiheessa** lapsi astuu vuorotaisesti korokkeelta alas tai hyppää aikuisen avustamana. Alustan tulee olla pehmeä, kuten patja, lumi tai nurmikko, jotta vältetään vahingoilta.
 - **Harjoitteluvaiheessa** lapsi osaa jo ehkä hypätä alas, mutta alastulovaiheessa lapsi saattaa vielä kaatua, koska hänellä ei ole tasapainoa riittävästi. Usein hyppy on vielä vuorotahtinen.
 - **Hallintavaiheessa** tasahyppy onnistuu ja lapsi harjoittelee hyppäämään pidemmälle tai korkeammalle. Lapsella pysyy tasapaino alastulossa.

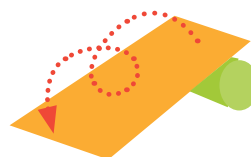
6. Tasapainokävely (Skillikortti 533)



Havainnoidaan kävelyä, esimerkiksi jumppapenkillä.

- Kulkevatko jalat vuorotaisesti toisen jalan ohitse?
- Tarkastellaan lapsen tasapainoa sekä kehon hallintaa.
 - **Tutustumisvaiheessa** lapsella on huono tasapaino ja hän saattaa jopa pelätä tasapainoilua. Aikuinen voi tukea lasta pitämällä kädestä kiinni.
 - **Harjoitteluvaiheessa** lasta kannustetaan kävelemään vuorotaisesti, jolloin toisen jalan irrotessa alustasta lapsi joutuu haastamaan tasapainoaan. Lapsi hakee käsillään voimakkaasti tukea tasapainoon.
 - **Hallintavaiheessa** lapsi osaa tasapainokävellä kapealla ja hieman ilmassa olevalla alustalla (esim. hiekkalaatikon reuna) pysähtelemättä takaperin, sivuttain ja etuperin varpaillaan.

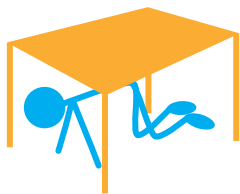
7. Kierintä alamäkeen (Skillikortti 534)



Havainnoidaan kierintää patjoista tehdyn pienen alamäen avulla.

- Osaako lapsi kieriä molempiin suuntiin ja hallitseeko hän kehoaan kierinnän aikana?
 - **Tutustumisvaiheessa** kierintä tasamaalla pysähtyy kierähdysten välissä. Lapsen keho on melko löysä ja hän avustaa kierintää raajoillaan.
 - **Harjoitteluvaiheessa** kierintä edelleen pysähtee kierähdysten välissä. Lapsi pääsee kuitenkin jo melko hyvin kierimään lattialla. Raajat ovat edelleen melko löysät ja pää nousee ylös.
 - **Hallintavaiheessa** lapsi osaa kieriä sujuvasti molempiin suuntiin. Koko keho pysyy tiukkana, kädet vartalon jatkeena ja pää käsien välissä.

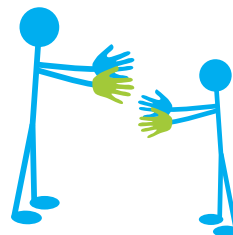
8. Konttaus (Skillikortti 535)



Havainnoidaan konttaustaitoa esimerkiksi konttaamalla pöydän tai tuolirivin ali.

- Osaako lapsi käyttää rytmikkäästi kehonsa molempia puolia ja osaako hän liikuttaa raajojaan vuorotahtisesti koukistaen ja ojentaen?
- Hahmottaako lapsi kehonsa ääriviivat?
 - **Tutustumisvaiheessa** konttaaminen on vielä epävarmaa ja lapsi saattaa vain huojuja paikoillaan uskaltamatta irrottaa raajojaan alustasta.
 - **Harjoitteluvaiheessa** lapsi uskaltautuu liikuttamaan kehoaan. Liike on pysähtelevää ja vuorotah-tisuus saattaa puuttua.
 - **Hallintavaiheessa** näkyy hyvin kehon eri puol-ten ja kaikkien raajojen vastavuoroinen veto- ja työntöliike sekä ryömiessä että kontatessa. Lapsi osaa liikkua eteen- ja taaksepäin sekä uskaltautuu kapeammalle alustalle, kuten penkille konttaa-maan.

9. Rytmiin taputus (Skillikortti 536)



Havainnoidaan rytmiin taputusta yhdessä taputtaen ja loruttaen.

- Pystyykö lapsi keskittymään lorutteluun ja taputtamiseen yhtä aikaa?
- Osaako lapsi taputtaa rytmisesti ja sujuuko kehon eri puolten yhteistoiminta?
 - **Tutustumisvaiheessa** harjoitellaan ensin ta-puttamaan. Lapsi ei osaa kuunnella rytmiä, vaan taputtaa omaan tahtiinsa.
 - **Harjoitteluvaiheessa** lapsi osaa taputtaa annet-tuun rytmiin. Tämän jälkeen taputukseen lisätään jalkojen liike eli paikallaan marssiminen tapu-tuksen tahtiin. Lapsi tuottaa itse rytmin, minkä mukaan liikkuu.
 - **Hallintavaiheessa** lapsi osaa taputtaa ulko-puolelta annettuun rytmiin ja liikkua samaan tahtiin.

Tarina: Inno-norsun syntymäpäiväjuhlat

Uteliaan tutkijan Skidireilin tarina on Inno-norsun syntymäpäiväjuhlat. Tarinan lisäksi innostavan lisän tuokiolle tuo Inno-norsulta saatu syntymäpäiväkutsu, Innolle vietävä lahjapaketti ja tarinaan liittyvät kuvat sekä laululeikit.

Osa 1: . Kehonhahmotus ja hienomotoriikka

Inno-norsu on kutsunut meidät kaikki syntymäpäi-villeen metsään. Inno on kutsunut juhliin mukaan ys-täviä. Onko Kaisa täällä? Entä Milla? Entäpä Toivo? (luettele ryhmässä olevia lasten nimiä). Ennen juhliin lähtöä meidän tulee pukeutua juhla-vaatteisiin. Ota sukat pois jalasta ja pue päällesi ”juhla-vaatteet”!

Nyt keksin! Ennen lähtöä harjoitellaan yhdessä loru, joka voidaan lorutella Innolle syntymäpäivälahjaksi:

*“Pääpääpää, nenänenänää,
suusuusuu, mukaan sä tuu!
Kädet ensin taputtaa, sitten jalat tömistää,
Inno korviaan höristää ja samalla maahan pyllähtää.”*

Nyt mars matkaan! Vilkutetaan kotiväelle ensin vuo-rotellen molemmilla käsillä ja sitten vielä molemmilla käsillä yhtä aikaa: ”hei hei!”

Osa 2: Motoriset perustaidot ja havaintomotoriikka

1. Juoksu: Voi ei, matkamme on vasta alussa ja pian alkaa sataa vettä. Katsokaa noita tummia pilviä taivaalla. Juostaan nopeasti, etteivät nämä meidän juhla-vaatteet kastuisi. Kuinkakohan kovasti muuten Inno-norsu osaa juosta? Entäpä Innon ystävät Hermann-hiiri tai Taika-tiikeri?

2. Työntäminen: Tämä Inno-norsun lahja on kovin painava kantaa. Minä en jaksaisi enää kantaa sitä. Jaksaisittekohan te työntää sen perille vuorotellen noilla kärryillä?

3. Heitto ja kiinniotto: Täällä Inno-norsun kotona on juhlat täydessä vauhdissa. Kaikilla on värikkäät ilmapallot, joita he heittelevät ilmaan ja ottavat kiinni. Katso, meillekin on omat pallot! Kuinka korkealle saatte heitettyä pallon ja saatteko sen vielä kiinni?

4. Potku: Inno-norsu kertoi, että hän on oppinut uuden leikin, jonka haluaa opettaa teille. Potkaise pallo seinään kovasti ja katso mitä tapahtuu. Tuleeko pallo takaisin luoksesi? Mitäpä jos potkaiset ihan hiljaa?

5. Hyppy: Kiivetään yhdessä tähystämään tuonne Inno-norsun rakentamaan torniin ja katsotaan, kuinka kauaksi näemme. Minä näen meidän kodin ja isoisä vilkuttaa siellä meille. Mitä te näette? Voi, minulle tuli ikävä kotiin. Tulkaa, lähdetään kotiin. Hypätään tältä portaalta alas, käydään sanomassa Innolle heipat ja kiittämässä juhlista.

6. Tasapainokävely: Voi ei, myrsky on kaatanut puunrungon keskelle polkua! Meidän pitää tasapainoilla puunrunkoa pitkin tuonne toiseen päätyyn, jotta pääsemme kotiin johtavalle polulle. Koitetaan pysyä rungon päällä, ettei pudota mutaan.

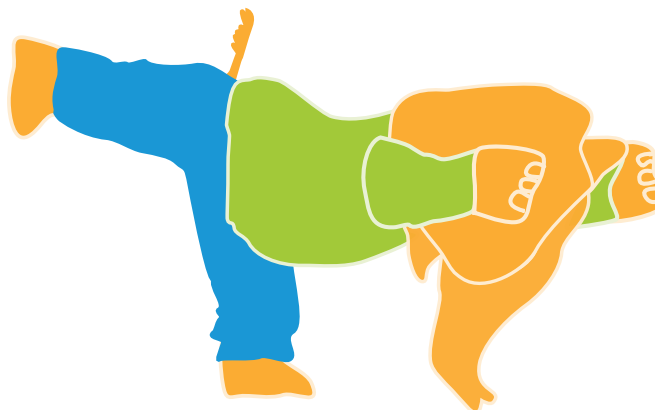
7. Kierintä: Oih katsokaa, täältä kukkulan päältä näkyy jo koti! Nopein tapa päästä täältä alas taitaa olla kieriminen. Uskalletaankohan me kieriä? Muistakaa odottaa omaa vuoroanne. Hei, se oli hauskaa! Kiivetään vielä ylös ja kieritään alas uudestaan!

8. Konttaaminen: Minua väsyttää ja minulla on jo kova nälkä. Entä teillä? Oikaistaanko tuon tunnelin läpi kotipihaan? Mahdummeko konttaamaan tunnelissa?

9. Rytmiiin taputus: Onpa ihanaa olla vihdoinkin kotona ja päästä syömään isoisän herkkuruokaa! Mitä isoisä onkaan meille tänään valmistanut? Muistatko muuten vielä sen lorun, minkä veimme Innolle lahjaksi? Lorutellaan se vielä kerran ennen ruokaa ja taputetaan samalla:

*“Pääpääpää, nenänenänää,
suusuusu, mukaan sä tuu!
Kädet ensin taputtaa, sitten jalat tömistää,
Inno korviaan höristää ja samalla maahan pyllähtää.”*

Olipas meillä mukava päivä Innon juhlissa. Nyt on mukava käydä nukkumaan ja nähdä unta kaikista mukavista leikeistä, joita leikimme sekä ihanista herkuista, joita söimme.



Inno-norsun tsekkilista



Uteliaan tutkijan motoristen taitojen havainnointiin ja seurantaan (1–2-vuotiaat)

Nimi	Pvm	Havainnoija
------	-----	-------------



Havainto- ja hienomotoriset taidot	Tutustuu	Harjoittelee	Hallitsee
Lapsi tunnistaa itsensä häntä puhuteltaessa ja peilikuvasta.			
Lapsi osoittaa pyydettyä kehonosaa (ikätasonsa mukaisesti).			
Lapsi osaa vilkuttaa molemmilla käsillä yhtä aikaa.			
Lapsi osaa vilkuttaa yhdellä kädellä kerrallaan.			
Lapsi syö itsenäisesti.			
Lapsi yrittää riisua ja pukeutua itsenäisesti.			
Lapsi rakentaa kolmen palikan tornin.			
Lapsi maalaa sormiväreillä tai muovailee.			

Skidireilin havainnoitavat motoriset perustaidot (sulkeissa Skidireilistä löytyvä numerointi)	Tutustuu	Harjoittelee	Hallitsee
Juoksu (1)			
Työntäminen (2)			
Heitto (3)			
Kiinniotto (3)			
Potku (4)			
Hyppy (5)			
Tasapainokävely (6)			
Kierintä oikealle (7)			
Kierintä vasemmalle (7)			
Konttaus (8)			
Rytmiin taputus (9)			

Muita mahdollisia lapsen motoristen taitojen kehitykseen vaikuttavia tekijöitä

Muita huomioita

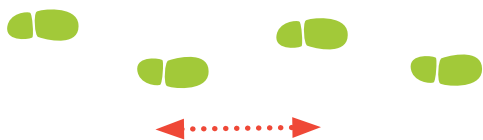
Tavoitteet ennen seuraavaa havainnointia

Seuraavan havainnoinnin ajankohta

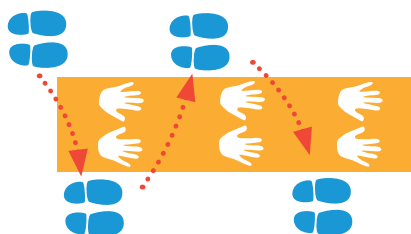
TOUHUKKAAN KOKEILIJAN SKIDIREILI 3–5 V

Touhukkaan kokeilijan Skidireili toimii apuna 3-5-vuotiaiden motoristen taitojen havainnoinnissa ja erityisesti taitojen harjoittelun tukena.

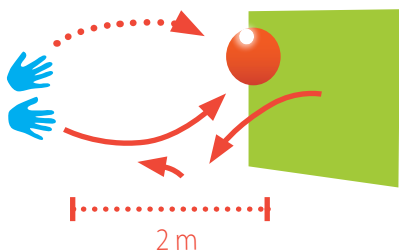
1. Juoksu etu- ja takaperin



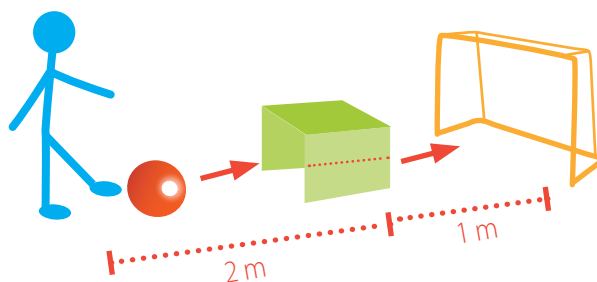
2. Jänöhyppy penkille



3. Ison pallon heitto seinään ja kiinniotto



4. Potku kohteen läpi (3–4 v.).
Potku kohteen läpi maaliin (5 v.).



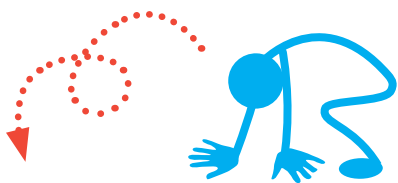
5. Laukka eteenpäin



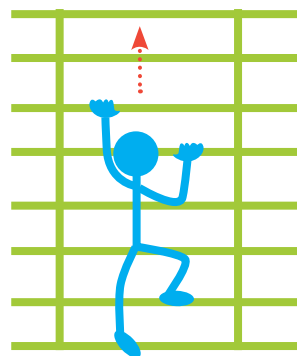
6. Yhden jalan hyppy 3 x o + 3 x v



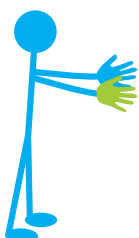
7. Kuperkeikka



8. Kiipeily puolapuissa / kiipeilytelineessä



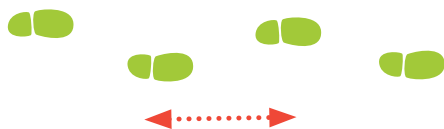
9. Rytmiiin taputus ja marssi paikallaan



Skidi- ja Skillireilit tehtäväkortteineen
löytyvät osoitteesta skillilataamo.fi

Touhukkaan kokeilijan Skidireilissä havainnoitavat taidot

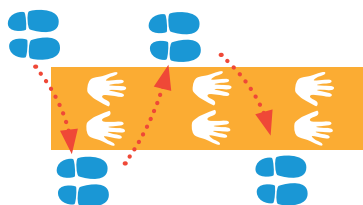
1. Juoksu (Skillikortti 501)



Havainnoidaan juoksua etu- ja takaperin ulkona tai sisällä esim. salissa tai käytävällä.

- Osaako lapsi juosta eri suuntiin ja pitääkö hän juoksemisesta?
- Hahmottaako lapsi itsensä suhteessa tilaan ja toisiin lapsiin?
 - **Tutustumisvaiheessa** polvet ovat jäykät ja juoksu on töksähtelevää. Lapsi saattaa törmäillä juostessaan eli hän ei hahmota ympäristöään eikä osaa väistää.
 - **Harjoitteluvaiheessa** mukaan on tullut jo pieni lentovaihe ja polvet joustavat. Lapsi pystyy jo hieman havainnoimaan ympäristöä ja esimerkiksi osaa väistää paikallaan olevia esteitä, kuten huonekaluja tai ulkona kiviä.
 - **Hallintavaiheessa** lapsi pystyy jo jakamaan huomiotaan, keskittymään ympäristöön ja osaa väistää liikkuvaa ympäristöä, kuten muita lapsia. Lisäksi lapsi osaa juosta erilaisilla alustoilla, eri ympäristöissä, eri suuntiin, eri nopeuksilla. Lapsi pystyy myös yhdistämään taitoon muita taitoja, kuten hyppy tai löntti.

2. Jänöhyppy (Skillikortti 562)

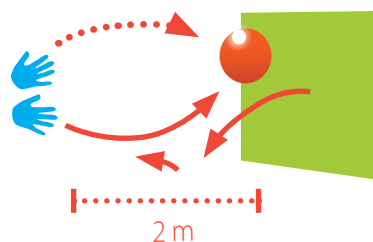


Havainnoidaan jumppapenkin avulla lasten jänöhyppyä eli käsien varassa tasahyppyä penkin yli.

- Osaako lapsi käyttää kehonsa eri puolia, ylittykö kehon keskiviiva, onko liike rytminen, osaako lapsi ponnistaa tasajalkaa ja onko lapsen ylävartalossa voimaa?

- **Tutustumisvaiheessa** lapsi usein astuu vuorotahtisesti penkin yli tai hyppy on ikään kuin loikka sivulle. Lapsi ei juurikaan laita painoa käsille hypyn aikana.
- **Harjoitteluvaiheessa** lapsi yrittää jo ponnistaa penkin yli. Osa hypyistä saattaa olla jo tasatahtisia, mutta suurin osa on vuorotahtisia. Hyppy saattaa olla epäsymmetrinen eli onnistuu toiselle puolelle paremmin. Lapsi pysähtelee suoritusten välillä.
- **Hallintavaiheessa** lapsi hyppii rytmikkäästi ja tasatahtisesti penkin yli. Lapsi uskalttaa laittaa selvästi painoa käsilleen.

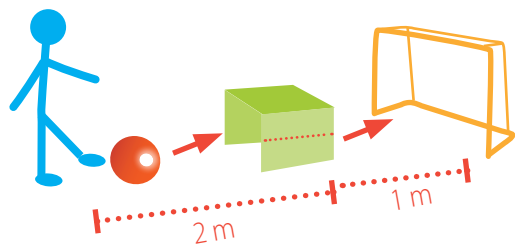
3. Heitto ja kiinniottot (Skillikortit 509, 511 ja 513)



Havainnoidaan pallon heittoa lapsen taitotason mukaan ala- tai yläkautta seinään ja kiinniottot. Lapsi heittää ison pehmeän pallon kahden metrin päästä seinään ja ottaa pompun kautta kiinni.

- Osaako lapsi säädellä voimaansa, onko ajoitus oikea ja toimiiko silmä-käsi -koordinaatio?
 - **Tutustumisvaiheessa** pallo lähtee mihin tahansa ja kiinniottot on erittäin satunnaista eli lapsi ei osaa säädellä voimiaan eikä hänen kehonsa toimi saamansa aistitiedon mukaan.
 - **Harjoitteluvaiheessa** suunta alkaa olla oikea, mutta voimansäätelyä ei vielä ole. Kiinniottot on satunnaista.
 - **Hallintavaiheessa** lapsi osaa suunnata heiton haluamaansa kohteeseen, käyttää voimaa oikean määrän ja saa pallon pääsääntöisesti kiinni. Tässä vaiheessa lapsi osaa myös yhdistää taitojaan ja esimerkiksi pallopelien pelaaminen onnistuu.

4. Potku (Skillikortti 514)



3-4-vuotiaiden potkua havainnoidaan lapsen potkaistessa pallon esim. laatikkotunnelin läpi. 5-vuotias suorittaa saman tehtävän, mutta yrittää saada potkaistua pallon tunnelin läpi maaliin.

- Onnistuuko voimansäätely, onko lapsella riittävä tasapaino ja osaako hän käyttää aistitietoa hyväksi toiminnassaan?
 - **Tutustumisvaiheessa** lapsen tasapaino on heikko ja potkaiseva jalka ei juuri nouse maasta. Lapsi saattaa kaatua potkaistessaan. Pallo ei juuri liikahda tai lähtee mihin sattuu.
 - **Harjoitteluvaiheessa** potkun voimansäätely on hankalaa. Potku tapahtuu vielä paikaltaan ja vierivän pallon potkaisu on haastavaa. Vartalon kierto puuttuu, kädet tasapainottavat liikettä.
 - **Hallintavaiheessa** lapsi osaa käyttää voimaa oikein ja suunnata potkun kohteeseen. Koko vartalo on mukana liikkeessä. Lapsi pystyy keskittymään potkun lisäksi myös ympäristöön ja näin erilaisten pallopelien pelaaminen mahdollistuu.

5. Laukka (Skillikortti kortti 539)



Havainnoidaan laukkaa etuperin ulkona tai sisällä esim. salissa tai käytävässä.

- Osaako lapsi laukata rytmikkäästi vartalo eteenpäin suunnattuna ja hallitseeko hän kehonsa?
- Onnistuuko laukka molemmilla jaloilla?
 - **Tutustumisvaiheessa** edellä kulkeva jalka vaihtuu usein ja liikkeeseen tulee välihyppyjä. Kädet tasapainottavat liikettä sivulla.
 - **Harjoitteluvaiheessa** napa kääntyy usein sivulle ja takana oleva jalka ohittaa etummaisen jalan. Liikkeen rytmi vaihtelee huomattavasti. Kädet ovat vielä usein sivulla tasapainottamassa liikettä.
 - **Hallintavaiheessa** liike vie selkeästi eteenpäin, on rytmikäs ja rintamasuunta osoittaa kulkusuuntaan. Takimmainen jalka pysyy etummaisen jalan takana. Jalat käyvät lähellä toisiaan.

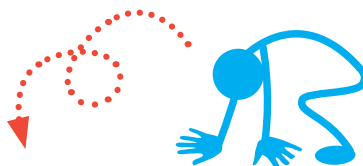
6. Yhden jalan hyppy (Skillikortti 504)



Havainnoidaan yhdellä jalalla hyppimistä esim. paikkamerkin päällä tai vanteen sisällä. Pyydetään lasta hyppäämään ainakin 3 kertaa per jalka.

- Onko lapsella riittävä tasapaino, jaksako lapsi hypätä, onko hyppy rytmisen ja kuinka hän hallitsee kehonsa?
 - **Tutustumisvaiheessa** lapsi saattaa hypähtää yhden kerran yhdellä jalalla. Hyppy on matala ja lapsen on hankala pitää tasapaino. Vartalo heiluu hypyn mukana ja kädet tasapainottavat liikettä.
 - **Harjoitteluvaiheessa** lapsi hakee tasapainoa pitäen taukoja hyppyjen välissä. Lapsen vartalo heiluu hypyn mukana ja kädet tasapainottavat liikettä.
 - **Hallintavaiheessa** lapsi osaa hypätä yhdellä jalalla yhtäjaksoisesti ja rytmikkäästi. Hypätessä lapsen vartalo pysyy hallittuna, ilmassa oleva jalka pysyy tukematta koukussa ja hyppy irtaana maasta. Hyppy onnistuu molemmilla jaloilla.

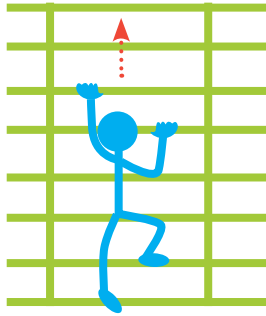
7. Kuperkeikka (Skillikortti 542)



Havainnoidaan, kuinka lapsi tekee kuperkeikan patjalla.

- Onko lapsella riittävästi kehonhallintaa pitää keho kippuralla koko liikkeen ajan, onko liikkeessä voimaa ja onko lapsella riittävä tasapaino?
 - **Tutustumisvaiheessa** lapsi kokeilee miltä tuntuu olla pää alaspäin, esim. kurkkien maailmaa jalkojensa välistä tai ollen aikuisen sylissä ylösalaisin.
 - **Harjoitteluvaiheessa** lapsi saattaa laittaa koko kyynärvarren maahan ja tekee kuperkeikan suoralla selällä. Alastulossa keho aukeaa ja lapsi jää makaamaan selälleen. Kuperkeikka tuntuu lapselta haastavalta ja hän saattaa jopa jännittää tätä.
 - **Hallintavaiheessa** lapsi osaa tehdä kuperkeikan pyöreällä selällä tasaisella alustalla pehmeästi. Lapsi käyttää kehon molempia puolia yhtä vahvasti. Kuperkeikka päättyy istuma-asentoon tai seisomaan.

8. Kiipeily (Skillikortti 573)



Havainnoidaan kiipeilyä sisällä puolapuilla tai ulkona kiipeilytelineessä.

- Uskaltaako lapsi kiivetä ja onko liike vuorotahtinen?
 - **Tutustumisvaiheessa** lapsi konttaa maassa ja kiipeilee esim. sohvalle tai portaita ylös.
 - **Harjoitteluvaiheessa** lapsi kiipeää esim. puolapuita ylös, mutta vuorotahtisuus puuttuu. Lapsi kiipeää usein kehon vahvempi puoli edellä askelma kerrallaan. Tässä vaiheessa aikuisen tulee tukea vieressä ja opastaa erityisesti alaspäin laskeutumista.
 - **Hallintavaiheessa** lapsi osaa kiivetä ketterästi ylös ja tulla alaspäin vuorotahtisesti. Vartalo pysyy lähellä kiipeilyn kohdetta ja sormien ote on ns. apinaote eli peukalo tulee muita sormia vastaan.

9. Rytmiiin taputus (Skillikortti 536)



Havainnoidaan rytmiin taputusta lapsen liikkuesssa itse tuottamansa rytmin mukaisesti.

- Osaako lapsi taputtaa ja liikuttaa kehoaan tuottamassaan rytmissä?
- Onnistuuko lapselta kognitiivisen taidon yhdistäminen liikkeeseen, kuten näkemiensä asioiden luetteleminen samalla, kun hyppii?
- Hallitseeko lapsi kehon eri puolten yhteistoiminnan.
 - **Tutustumisvaiheessa** harjoitellaan ensin taputtamaan. Lapsi ei osaa kuunnella rytmiä, vaan taputtaa omaan tahtiinsa. Taputus on aluksi erittäin kokonaisvaltaista.
 - **Harjoitteluvaiheessa** lapsi osaa taputtaa annettuun rytmiin. Tämän jälkeen taputukseen lisätään jalkojen liike eli paikallaan marssiminen taputuksen tahtiin. Lapsi tuottaa itse rytmin, minkä mukaan liikkuu.
 - **Hallintavaiheessa** lapsi osaa taputtaa ulkopuolelta annettuun rytmiin ja liikkua samaan tahtiin.



Tarina: Purjehdusmatka Inno-norsun kanssa

Touhukkaan kokeilijan Skidireilin tarina on Purjehdusmatka Inno-norsun kanssa. Tarinan lisäksi lapsia voi innostaa seikkailuun katselemalla kuvia purjeveneistä ja tehdä kartalle unelmien purjehdusreittiä. Lisäksi tunnelmaa voidaan nostattaa laulamalla aiheeseen sopivia lauluja.

Osa 1: Kehonhahmotus ja hienomotoriikka

Inno-norsu on ostanut purjeveneeseen ja hän haluaa viedä meidät kaikki merille. Mihinköhän kaikkialle me purjehdimmekaan? Ovatko kaikki seikkailijat valmiina? Tehdään vahvuuslaskenta samalla marssien: 1, 2, 3...! (Lasketaan lasten lukumäärä yhdessä ääneen laskien).

Sitten tarkistetaan miehistön kunto:

*“Hiio hoi miehistö,
mikäs se tämä kehonosa on?”*

(Pyydetään lapsia vuorotellen nimeämään aikuisen osoittama kehonosa.)

Purjehtiessa vieraille maille tarvitaan monenlaisia taitoja. Voisin opettaa teille vielä Ristiin rastiin maan tervehdyksen. Saatko toisen käden korvaan ja toisen ristikkäiseen polveen? Entäpä toisinpäin? Muistakaa tämä, jos rantaudumme Ristiin rastiin maahan. Ennen lähtöä meidän pitää vaihtaa purjehdukselle sopivat vaatteet.

Osa 2: Motoriset perustaidot ja havaintomotoriikka

1. Juoksu: Inno-norsun laiva odottaakin jo tuolla rannassa. Juostaan kilpaa! Iik, varo rantaan vyöryviä aaltoja. Juostaan edestakaisin aaltojen mukaan. Onpa tämä merivesi lämmintä!

2. Jänöhyppy: Inno-norsu on pyytänyt mukaan kaikki ystävänsä. Mennään laivaan yhdessä noiden jänisten kanssa. Siitä vaan kädet lankulle ja puolelta toiselle pomppien laivaan!

3. Heitto ja kiinniotto: Inno-norsu on keksinyt laivalle monenmoista touhua. Mennään kokeilemaan tuota

pallopetiä, missä heitetään pallo laivan purjeeseen ja yritetään saada se pompun kautta kiinni. Mitäköhän pitää ottaa huomioon, että tämä onnistuu? Mitä tapahtuu, jos heität niin kovaa kuin pystyt? Entä, jos pidät silmäsi kiinni?

4. Potku: Oi voi, kookospähkinät ovat kierineet varastosta laivan kannelle. Inno tarvitsee apua, saadakseen ne takaisin varastoon. Saatko potkaistua kookospähkinän takaisin tuonne varastokaappiin niin, että se kierii tuon tunnelin läpi?

5. Laukka eteenpäin: Oih, katsokaa miten hienoja merihevosia tuolla meressä laukkaa. Mennään niiden kanssa laukkaamaan ja katselemaan miltä meren pohjassa näyttää! Mitä kaikkea täällä onkaan? Mitä värejä täältä löytyy?

6. Yhden jalan hyppy: Pysähdytään tähän. Kuulin merenneidoilta, että heidän lempileikkinsä on yrittää hyppiä simpukoiden päällä yhdellä jalalla. Kokeillaan onnistummeko hyppäämään kolme kertaa molemmilla jaloilla, sillä nämä simpukat ovat kyllä melko liukkaista. 1, 2, 3! Ja toinen jalka: 1, 2, 3!

7. Kuperkeikka: Katsokaa noita pieniä värikkäitä kaloja, kuinka ne kieppuvat vedessä ympäri ja ympäri. Kokeillaan mekin! Näyttäisiköhän kuperkeikka samalta? Onko tämä pelottavaa vai hauskaa?

8. Kiipeily puolapuissa/kiipeilytelineessä: Hei, tuolla näkyvät jo Innon laivan köysitikkaat, kiivetään niitä pitkin takaisin laivaan!

9. Rytmiin taputus ja marssi: Laiva saapuukin jo satamaan. Kiitetään Inno-norsua mukavasta merimat-kasta. Nyt marssitaan samaan tahtiin kotiin asti:

“Inno-norsu taputtaa taa-taa-taa, samalla kun tömistää töö-töö-töö...”

Inno-norsun tsekkilista

Touhukkaan kokeilijan motoristen taitojen havainnointiin ja seurantaan (3–5-vuotiaat)



Nimi	Pvm	Havainnoija
------	-----	-------------



Havainto- ja hienomotoriset taidot	Tutustuu	Harjoittelee	Hallitsee
Lapsi osaa nimetä osoitetun kehonosan (ikätasonsa mukaisesti).			
Lapsi ylittää keskilinjan.			
Lapsi osaa yhdistää kognitiivisen taidon ja liikkeen, kuten luettelee liikkueessaan näkemiään asioita.			
Lapsi osaa riisua ja pukea paidan, housut ja sukat.			
Lapsi osaa napittaa ja sulkea vetoketjun.			
Lapsen kätsyys on vakiintunut tehtävätasolla.			
Lapsi osaa pujotella helmiä nauhaan.			
Lapsi osaa piirtää mallista ristin ja ympyrän.			
Lapsi osaa leikata suoraa viivaa pitkin.			
Lapsi tekee 10–20 palan palapelejä.			
Lapsi syö melko siististi haarukalla.			
Lapsi osaa väistää tilassa paikallaan olevia esineitä.			
Lapsi osaa väistää liikkeessä olevia ihmisiä.			

Skidireilin havainnoitavat motoriset perustaidot (sulkeissa Skidireilistä löytyvä numerointi)	Tutustuu	Harjoittelee	Hallitsee
Juoksu etuperin (1)			
Juoksu takaperin (1)			
Jänöhyppy (2)			
Kahden käden heitto alakautta (3)			
Kahden käden heitto yläkautta (3)			
Kiinniötto (3)			
Potku kohteen läpi (3–4 v) (4)			
Potku kohteen läpi maaliin (5 v) (4)			
Laukka eteenpäin (5)			
Yhden jalan hyppy oikealla jalalla (6)			
Yhden jalan hyppy vasemmalla jalalla (6)			
Kuperkeikka (7)			
Kiipeily (8)			
Itse tuotettuun rytmiin liikkuminen (9)			

Muuta huomioitavaa	Kyllä	Ei
Lapsi jaksaa liikkua, esim. juoksee hippaleikeissä 15 min tai kävelee väsymättä ½ tuntia.		
Lapsen toiminta on huomattavan hidasta.		
Lapsi on usein rauhaton, äreä tms.		

Muita mahdollisia lapsen motoristen taitojen kehitykseen vaikuttavia tekijöitä

Muita huomioita

Tavoitteet ennen seuraavaa havainnointia:

Seuraavan havainnoinnin ajankohta

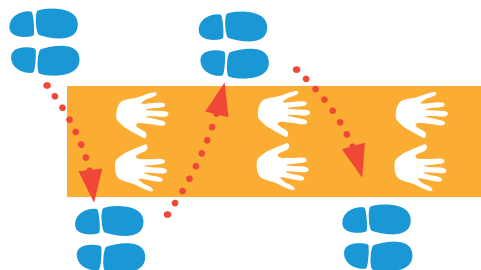
ENERGISEN OPPIJAN SKILLIREILI

Energisen oppijan Skillireili toimii apuna esi- ja alkuopetusikäisten lasten motoristen taitojen havainnoinnissa ja erityisesti taitojen harjoittelun tukena.

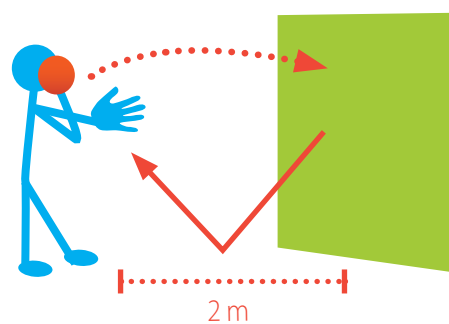
1. Juoksu etu- ja takaperin



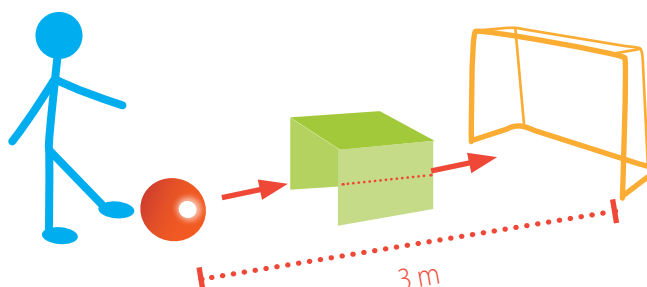
2. Jänöhyppy penkillä



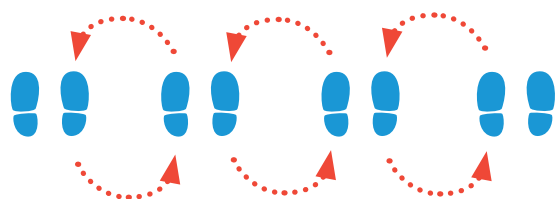
3. Heitto ja kiinniotto



4. Potku kohteen läpi maaliin



5. Sivulaukka



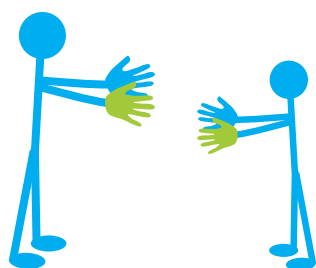
6. Yhden jalan hyppy



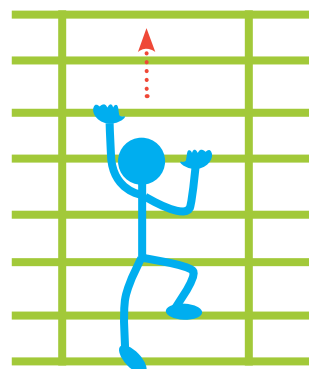
7. Kuperkeikka



9. Rytmiin taputus



8. Kiipeily kiipeilytelineessä / puolapuissa



Skidi- ja Skillireilit tehtäväkortteineen löytyvät osoitteesta skillilataamo.fi

Energisen oppijan Skillireilissä havainnoitavat taidot

Skillireilin toteutuksessa voi lapsen ikä- ja taitotasosta riippuen käyttää apuna joko Skillilataamon varhaiskasvatuksen tai perusopetuksen version Skillikortteja, jotka löytyvät numeroituina vaihtoehtoina tehtävän otsikoiden kohdalta.

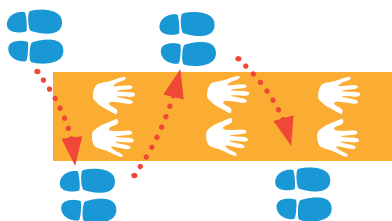
1. Juoksu (Skillikortti 501 ja 10)



Havainnoidaan juoksua etu- ja takaperin ulkona tai sisällä esim. salissa tai käytävällä.

- Osaako lapsi juosta eri suuntiin ja pitääkö hän juoksemisesta?
- Hahmottaako lapsi itsensä suhteessa tilaan ja toisiin lapsiin?
 - **Tutustumisvaiheessa** polvet ovat jäykät ja juoksu on töksähtelevää. Lisäksi lapsi saattaa juosta "päättömästi" eli hän ei hahmota ympäristöä eikä osaa väistää.
 - **Harjoitteluvaiheessa** mukaan on tullut jo pieni lentovaihe ja polvet joustavat. Lapsi pystyy jo hieman havainnoimaan ympäristöä ja esimerkiksi osaa väistää paikallaan olevia esteitä, kuten huonekaluja tai ulkona kiviä.
 - **Hallintavaiheessa** lapsi pystyy jo jakamaan huomiotaan, keskittymään ympäristöön ja osaa väistää liikkuvaa ympäristöä, kuten muita lapsia. Lisäksi lapsi osaa juosta erilaisilla alustoilla, eri ympäristöissä, eri suuntiin, eri nopeuksilla. Lapsi pystyy myös yhdistämään juoksuun muita taitoja esimerkiksi hypyn.

2. Jänöhyppy (Skillikortit 562 ja 160)

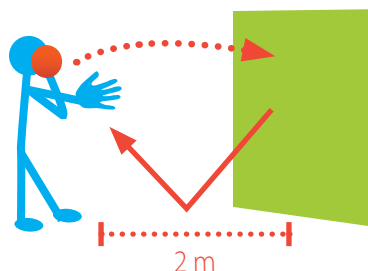


Havainnoidaan jumppapenkin avulla lasten jänöhyppejä eli käsien varassa tasahyppyjä penkin yli.

- Osaako lapsi käyttää kehonsa eri puolia, ylittykö kehon keskiviiva, onko liike rytmisen, osaako lapsi ponnistaa tasajalkaa ja onko lapsen ylävartalossa voimaa?

- **Tutustumisvaiheessa** lapsi usein astuu vuorotahtisesti penkin yli tai hyppy on ikään kuin loikka sivulle. Lapsi ei juurikaan laita painoa käsille hypyn aikana.
- **Harjoitteluvaiheessa** lapsi yrittää jo ponnistaa penkin yli. Osa hypyistä saattaa olla jo tasatahtisia, mutta suurin osa on vuorotahtisia. Hyppy saattaa olla epäsymmetrinen eli onnistuu toiselle puolelle paremmin. Lapsi pysähtelee suoritusten välillä.
- **Hallintavaiheessa** lapsi hyppii rytmikkäästi ja tasatahtisesti penkin yli. Lapsi uskaltaa laittaa selvästi painoa käsilleen.

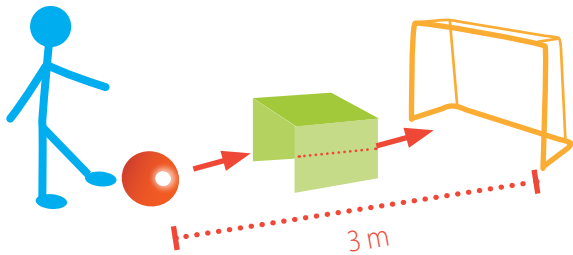
3. Heitto ja kiinniotto (Skillikortit 510 tai 528 ja 513 tai 137)



Havainnoidaan pienen pallon heittoa yläkautta seinään ja kiinniottoa. Lapsi heittää tennispallon kahden metrin päästä seinään ja ottaa pompun kautta kiinni.

- Osaako lapsi säädellä voimaansa, ajoittaa toimintansa ja toimiiko silmä-käsi -koordinaatio?
 - **Tutustumisvaiheessa** pallo lähtee mihin tahansa ja kiinniotto on erittäin satunnaista eli lapsi ei osaa säädellä voimiaan eikä hän osaa käyttää saamaansa aistietoa hyväkseen toiminnassa.
 - **Harjoitteluvaiheessa** suunta alkaa olla oikea, mutta voimansäätelyä ei vielä ole. Kiinniotto on satunnaista.
 - **Hallintavaiheessa** lapsi osaa suunnata heiton haluamaansa kohteeseen, käyttää voimaa oikean määrän ja saa pallon pääsääntöisesti kiinni. Tässä vaiheessa lapsi osaa myös yhdistää taitojaan ja esimerkiksi pallopelien pelaaminen onnistuu.

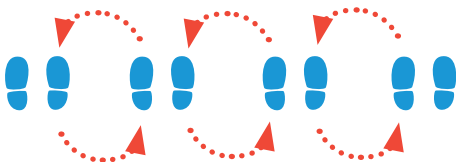
4. Potku (Skillikortti 514 tai 150)



Havainnoidaan potkua lapsen potkaistessa palloa laatikkotunnelin läpi kolmen metrin päässä olevaan maaliin.

- Onnistuuko voimansäätely, onko lapsella riittävä tasapaino ja osaako hän käyttää aistitietoa hyväksi toiminnassaan?
 - **Tutustumisvaiheessa** lapsen tasapaino on heikko ja potkaiseva jalka ei juuri nouse maasta. Lapsi saattaa myös kaatua potkaistessaan. Pallo ei juuri liikahtaa tai lähtee mihin sattuu.
 - **Harjoitteluvaiheessa** potkun voimansäätely on hankalaa. Potku tapahtuu vielä paikaltaan ja vierivän pallon potkaisu on haastavaa. Vartalon kierto puuttuu, kädet tasapainottavat liikettä.
 - **Hallintavaiheessa** lapsi osaa käyttää voimaa oikein ja suunnata potkun kohteeseen. Koko vartalo on mukana liikkeessä. Lapsi pystyy keskittymään potkun lisäksi myös ympäristöön ja näin erilaisten pallopelien pelaaminen mahdollistuu.

5. Sivulaukka (Skillikortti 539 tai 50)



Havainnoidaan laukkaa ulkona tai sisällä esim. salissa tai käytävässä.

- Osaako lapsi laukata rytmikkäästi kylki edellä ja hallitseeko hän kehonsa?
- Onnistuuko laukka molempiin suuntiin?
 - **Tutustumisvaiheessa** vatsa kääntyy voimakkaasti eteenpäin, takana oleva jalka ohittaa etujalan, liike pysähtee.
 - **Harjoitteluvaiheessa** liikkeen rytmi vaihtelee huomattavasti. Kädet ovat usein sivulla tasapainottamassa liikettä. Liike onnistuu harvoin molemmille puolille.
 - **Hallintavaiheessa** liike vie selkeästi eteenpäin, on rytmikäs ja kylki osoittaa kulkusuuntaan. Tarkimmainen jalka pysyy etummaisena jalan takana.

6. Yhden jalan hyppy eteenpäin (Skillikortti 504 tai 27)



Havainnoidaan yhdellä jalalla hyppimistä metrin päässä toisistaan olevien merkkien välissä. Pyydetään lasta hyppäämään väli yhdellä jalalla. Tehdään liike molemmilla jaloilla.

- Onko lapsella riittävä tasapaino, jaksako lapsi hypätä, onko hyppy rytmisen ja kuinka hän hallitsee kehonsa?
 - **Tutustumisvaiheessa** lapsi saattaa hypähtää yhden kerran yhdellä jalalla. Hyppy on matala ja lapsen on hankala pitää tasapaino. Vartalo heiluu hypyn mukana ja kädet tasapainottavat liikettä.
 - **Harjoitteluvaiheessa** lapsi hakee tasapainoa pitäen taukoja hyppyjen välissä. Lapsen vartalo heiluu hypyn mukana ja kädet tasapainottavat liikettä.
 - **Hallintavaiheessa** lapsi osaa hyppiä yhdellä jalalla yhtäjaksoisesti ja rytmikkäästi. Hypätessä lapsen vartalo pysyy hallittuna, ilmassa oleva jalka pysyy tukematta koukussa ja hyppy irttaa maasta. Hyppy onnistuu molemmilla jaloilla.

7. Kuperkeikka (Skillikortti 542 tai 75)

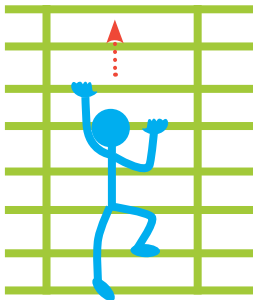


Havainnoidaan, kuinka lapsi tekee kuperkeikan patjalla.

- Onko lapsella riittävästi keuhonhallintaa pitää keho kippuralla koko liikkeen ajan, onko liikkeessä voimaa ja onko lapsella riittävä tasapaino?
 - **Tutustumisvaiheessa** lapsi kokeilee, miltä tuntuu olla pää alaspäin, esim. kurkkien maailmaa jalkojensa välistä tai ollen aikuisen sylissä ylösalaisin.
 - **Harjoitteluvaiheessa** lapsi saattaa laittaa koko kyynärvarren maahan ja tekee kuperkeikan suoralla selällä. Alastulossa keho aukeaa ja lapsi jää makaamaan selälleen. Kuperkeikka tuntuu lapsesta haastavalta ja hän saattaa jopa jännittää tätä.

- **Hallintavaiheessa** lapsi osaa tehdä kuperkeikan pyöreällä selällä tasaisella alustalla pehmeästi. Lapsi käyttää kehon molempia puolia yhtä vahvasti. Kuperkeikka päättyy istuma-asentoon tai seisomaan.

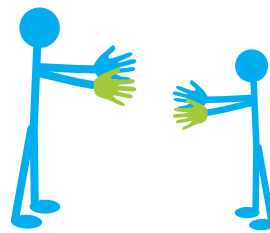
8. Kiipeily (Skillikortti 573 tai 45)



Havainnoidaan kiipeilyä sisällä puolapuilla tai ulkona kiipeilytelineessä.

- Uskaltaako lapsi kiivetä ja onko liike vuorotahtinen?
 - **Tutustumisvaiheessa** lapsi konttaa maassa ja kiipeilee esim. sohvalle tai portaita ylös.
 - **Harjoitteluvaiheessa** lapsi kiipeää esim. puolapuita ylös, mutta vuorotahtisuus puuttuu. Lapsi kiipeää usein kehon vahvempi puoli edellä askelma kerrallaan. Tässä vaiheessa aikuisen tulee tukea vieressä ja opastaa erityisesti alaspäin laskeutumista.
 - **Hallintavaiheessa** lapsi osaa kiivetä ketterästi ylös ja tulla alaspäin vuorotahtisesti. Vartalo pysyy lähellä kiipeilyn kohdetta ja sormien ote on ns. apinaote eli peukalo tulee muita sormia vastaan.

9. Rytmiiin taputus (Skillikortti 536 tai 161)



Havainnoidaan rytmiin taputusta aikuisen taputtaessa rytmiä ja lapsen taputtaessa ja samalla liikkuessaan annettuun rytmiin.

- Hallitseeko lapsi kehon eri puolten yhteistoiminnan ja osaako lapsi liikuttaa kehoaan kuulemaansa rytmiin?
- Onnistuuko lapselta kognitiivisen taidon yhdistäminen liikkeeseen, kuten näkemiensä asioiden luetteleminen samalla, kun hyppii?
- Osaako lapsi liikuttaa kehoaan rytmin vaihdellessa?
 - **Tutustumisvaiheessa** harjoitellaan ensin taputtamaan. Lapsi ei osaa kuunnella rytmiä vaan taputtaa omaan tahtiinsa. Taputus on aluksi erittäin kokonaisvaltaista.
 - **Harjoitteluvaiheessa** lapsi osaa taputtaa annettuun rytmiin. Tämän jälkeen taputukseen lisätään jalkojen liike eli paikallaan marssiminen taputuksen tahtiin. Lapsi tuottaa itse rytmin, minkä mukaan liikkuu.
 - **Hallintavaiheessa** lapsi osaa taputtaa ulkopuolelta annettuun rytmiin ja liikkua samaan tahtiin.



Tarina: Inno-norsun avaruusseikkailu

Energisen oppijan Skidireilin tarina on Inno-norsun avaruusseikkailu. Tarinan lisäksi lapsia voi innostaa seikkailuun katselemalla kuvia ja tutkimalla avaruutta ja avaruusaluksia sekä askartelemalla omat alukset tai planeetat.

Osa 1: Kehonhahmotus ja hienomotoriikka

Inno-norsu on saanut salaperäisen signaalin kaukaiselta planeetalta ja nyt hän aikoo lähteä selvittämään, mistä viesti tuli. Lähdetään Innon mukaan avaruusmatkalle. Ennen avaruussukkulaan pääsyä koko miehistö pitää testata. Oletteko valmiit? Lähtekää ensin kävelemään tilassa, merkistä pysähtykää ja osoittakaa kehonosaa, jonka kuulette!

Hienoa, nyt vaihtakaa liikkumistyyli juoksuksi ja merkitä tehkää ohjeen mukainen patsas, esimerkiksi

“tämä patsas seisoo yhdellä jalalla ja kahdella kädellä” tai “tämä patsas koskettaa maata vatsallaan”.

Suoriudutte testistä, olemme valmiit matkaan!

Osa 2: Motoriset perustaidot ja havaintomotoriikka

Juoksu: Hei, minä näen jo Innon avaruusaluksen tuolla! Juostaan! Tiedätkö muuten, miten avaruusoliot juoksevat? Näin, peppu edellä. Kokeile, osaatko juosta takaperin!

2. Jänöhyppy: Innon avaruusaluksen laskusilta näkyy tuolla. Sisään päästäksemme meidän pitää hyppiä laskusiltaa puolelta toiselle. Mitäköhän kaikkea näemme meidän avaruudessa? Pian se selviää. Käykää selinmaakuulle, laittakaa silmät kiinni ja lasketaan: 3, 2, 1!

3. Heitto ja kiinniotto: Aukaistaa silmänne ja katsokaa - olemme avaruudessa! Katsokaa noita kaikkia tähtiä ja planeettoja. Inno-norsun saama signaali vahvistuu. Se tulee tuolta planeetalta. Laskeudumme sinne siis. Ja katsokaa noita kaikkia outoja puita! Niissä hän kasvaa voileipiä, mehupulloja ja sinisiä omenoita. Minulla ainakin on jo hurja nälkä pitkän lentomatkan

jälkeen. Saisimmekohan heitettyä niitä tämän pallon avulla alas, jotta saamme välipalaa?

4. Potku: Hei, tuolla on joitakin avaruusolentoja pelaamassa palloa. Katsokaa, maali pitää tehdä potkaisemalla pallo tuon tunnelin läpi maaliin. Saadaankohan mekin koittaa? Mennään kysymään. Mitäköhän kieltä he puhuvat?

5. Sivulaukka: Nämä avaruusolennot ovat todella mukavia. Seuraavaksi he haluavat viedä meidät salaiseen leikkipaikkaansa. Meidän pitää laukata heidän perässään sivuttain niiden kahden kanjonin välistä. Varotaan osumasta seinämiin, ne ovat tulikuuma laavaa.

6. Yhden jalan hyppy: Avaruusolennot kertoivat, että tässä kohtaa meidän pitää hyppiä yhdellä jalalla, sillä maa upottaa muuten. Hypitään ensin toisella jalalla tuolle merkille ja vaihdetaan sitten toinen jalka. Ollaan tarkkana, ettei vajota maan sisään.

7. Kuperkeikka: Hei, katsokaa! Täällä on avaruusolentojen salainen painottomuus-leikkipaikka. Katsokaa, kuinka he pyörivät ilmassa ympäri ja ympäri. Tehdään mekin kuperkeikkoja heidän kanssaan!

8. Kiipeily puolapuissa/kiipeilytelineessä: Inno-norsu on selvittänyt signaalin salaisuuden ja tuli nyt hakemaan meitä kotiin avaruusaluksellaan. Sanotaan avaruusolennoille Heippa! ja kiivetään avaruusalukseseen.

9. Annetussa rytmissä liikkuminen: Olipas meillä mahtava reissu. Osaatteko muuten liikkua kuin robotit? Astu ja taputa joka tavulla. Ole tarkkana, rytmi saattaa vaihdella.

RO-BOT-TI, RO-BOT-TI...

Inno-norsun tsekkilista

Energisen oppijan motoristen taitojen havainnointiin ja seurantaan (6–8-vuotiaat)



Nimi	Pvm	Havainnoija
------	-----	-------------



Havainto- ja hienomotoriset taidot	Tutustuu	Harjoittelee	Hallitsee
Lapsi osaa nimetä osoitetun kehonosan (ikätasonsa mukaisesti).			
Lapsi ylittää keskilinjan.			
Lapsi osaa väistää tilassa liikkuvia ihmisiä.			
Lapsi osaa yhdistää kognitiivisen taidon ja liikkeen, kuten luettelee aakkosia tai laskee laskuja liikkueessaan.			
Lapsi osaa napittaa ja avata sekä sulkea vetoketjun.			
Lapsi osaa solmia kengännauhat.			
Lapsen kätsyys on vakiintunut tehtävätasolla.			
Lapsi osaa kirjoittaa oman nimensä.			
Lapsi osaa piirtää 6-osaisen ihmisen (pää, vartalo, kädet ja jalat) ja kehonosat oikeille paikoilleen.			
Lapsi osaa leikata annetun kuvion.			
Lapsi syö haarukalla ja veitsellä.			

Skidireilin havainnoitavat motoriset perustaidot (sulkeissa Skidireilistä löytyvä numerointi)	Tutustuu	Harjoittelee	Hallitsee
Juoksu etuperin (1)			
Juoksu takaperin (1)			
Jänöhyppy (2)			
Kahden käden heitto yläkautta (3)			
Pienen pallon heitto yläkautta (3)			
Kiinniötto (3)			
Paikaltaan potku liikkuvaan palloon (4)			
Juoksu ja liikkuvan pallon potku maaliin (4)			
Sivulaukka (5)			
Yhden jalan hyppy oikealla jalalla (6)			
Yhden jalan hyppy vasemmalla jalalla (6)			
Kuperkeikka (7)			
Kiipeily (8)			
Annettuun rytmiin liikkuminen (9)			

Muuta huomioitavaa:	Kyllä	Ei
Lapsi jaksaa liikkua pitkäkestoisesti, esim. leikkii liikuntaleikkejä vähintään 30 min tai jaksaa kävellä 2 km.		
Lapsen toiminta on huomattavan hidasta.		
Lapsi on usein rauhaton, äreä tms.		

Muita mahdollisia lapsen motoristen taitojen kehitykseen vaikuttavia tekijöitä Muita huomioita Tavoitteet ennen seuraavaa havainnointia: Seuraavan havainnoinnin ajankohta

TUE

KANNUSTA OPPIMAAN OIKEILLA TUKITOIMILLA

Syyt motoristen haasteiden taustalla tulee aina selvittää. Oikeanlaisilla tukitoimilla on merkittävä vaikutus erilaisten motoristen taitojen kehittymiseen ja oppimiseen.

Mikäli vaikeudet motorisissa taidoissa johtuvat elintavoista ja oppimisympäristöstä, kuten vähäisistä liikkumiskokemuksista tai vaikkapa ylipainosta, hyötyy lapsi monipuolisista liikunnallisista peleistä, leikeistä ja harjoitteista. Lasta tulee innostaa liikkumaan ja pyrkiä löytämään lapselle mieluisia tapoja liikkua monipuolisesti.

Sairauksista johtuvien motoristen vaikeuksien tukeminen vaatii edellisten lisäksi lapsen motivointia sekä harjoitteiden ja ympäristön mukauttamista onnistumiselle suosiolliseksi. Motorisen oppimisen vaikeuden tukemisen tehokkaimmiksi muodoiksi ovat tutkimuksissa osoittautuneet kognitiivinen lähestymistapa sekä taidon pilkkominen.

- **Kannusta!** Tutkimukset osoittavat, että kannustamisella on yhteys lasten fyysisen aktiivisuuden määrään. Tsemppaaminen siis toimii!
- **Sovella!** Menetelmissä, välineissä ja ympäristössä on paljon valinnanvaraa. Myös mielikuvat ja lapsen omat ongelmanratkaisutaidot on hyvä pitää mielessä. Mukauta rohkeasti!
- **Harjoita ja anna aikaa!** Lapselle vaikeita osa-alueita ei tule vältellä - päinvastoin! Haastavissa asioissa toistoja tarvitaan totuttua enemmän.
- **Motivoi!** Oppimisen kannalta olennaisinta on motivoitunut lapsi. Kaikki edellä mainitut vinkit edesauttavat lapsen motivoitumista ja johtavat hyviin tuloksiin!

MOTORISTEN TAITOJEN HAASTEET



TOIMINTAKULTTUURIN KEHITTÄMINEN JA ARVIOINTI

Tavoitteet: Millaisia lapsia haluamme kasvattaa? Millaiset tavoitteet toiminnallamme on? Onko meillä tarpeeksi tietoa siitä, millä tasolla vastuullamme olevien lasten motoriset perustaidot ovat nyt? Mitä taitoja tulisi erityisesti harjoitella? Mistä saisimme tietoa?

Vahvuudet: Mitkä ovat meidän vahvuuksia motoristen taitojen vahvistamisessa (ihmiset, ympäristö, tilat, välineet...)? Kuinka voisimme kasvattaa vahvuuksien listaa?

Toimintaympäristö: Missä tilanteissa voisimme tukea motoristen taitojen kehittymistä? Mitkä asiat on sallittuja? Jos jokin asia kielletään, niin miksi? Mitä tarjoamme tilalle?

Osaaminen ja yhteistyö: Kuinka viemme omaa tietotaitoamme eteenpäin? Teemmekö yhteistyötä? Teemmekö moniammatillista yhteistyötä? Kenen vastuulla on motoristen taitojen vahvistaminen ja havainnointi?

Lapset ja osallisuus: Onko lapsia osallistettu suunnitteluun esimerkiksi kysymällä millaisia motorisia taitoja he haluaisivat oppia, mitä he mielestään osaavat, mikä on helppoa ja mitkä taidot ovat heidän mielestään vaikeita tai mikä näyttää vaaralliselta?

Pohjautuu Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016: Varhaiskasvatuksen toimintakulttuuri

VALMIITA HARJOITTEITA SKILLILATAAMOSTA!

Skillilataamo koostuu sadoista varhaiskasvatukseen ja perusopetukseen suunnatuista Skillikorteista. Kortit pohjautuvat motoristen perustaitojen jaotteluun, sisältäen lasten suosimia liikuntaleikkejä ja -lajeja. Skillikortit mahdollistavat harjoittelun kaikenlaisille liikkujille.

Skillilataamon korteista löydät ilman rekisteröintiä maksuttomia harjoitteita kehittämään monipuoli-

sesti motorisia perustaitoja. Valitse yksittäisiä kortteja tai valmiita korttisetiä Skillikoriisi, tallenna ja tulosta käyttöön.

- päivähoitossa
- kotona
- kerhoissa
- harrastuksissa

Ota Skillilataamo käyttöön ja homma haltuun osoitteessa skillilataamo.fi



HARJOITA TAITOJA MONIPUOLISESTI

Tehtävänantoa muokkaamalla, erilaisia välineitä ja materiaaleja hyödyntämällä sekä antamalla riittävästi aikaa tehtävän suorittamiseen saat lapsen harjoittelumotivaation pysymään korkealla. Taidon kehittymiselle on annettava mahdollisuuksia päivittäin niin tavoitteellisella harjoittelulla kuin lapsen omaehtoisella liikkumisella.

MOTORISTEN TAITOJEN HARJOITTELU VARHAIS- KASVATUKSESSA

Otetaan lapsi mukaan suunnitteluun. Mitä taitoja jo osaat? Mitkä tuntuvat vaikeilta? Mitä haluaisit oppia?

Asetetaan lapsen ikä- ja taitotasolle sopivat tavoitteet, harjoitellaan taitoja järjestelmällisesti ja havainnoidaan, kehittyvätkö taidot.

Harjoitteluvaiheessa annetaan palautetta positiivisesti, se innostaa harjoittelemaan lisää.

Huolehditaan, että päivässä on aikaa harjoittelulle sekä omaehtoisesti että ohjatusti.

Muista myös lapsen itsearviointi – miten lapsi kokee omat taitonsa suhteessa ikätovereihin?

Kannustetaan lapsia kokeilemaan ja harjoittelemaan taitojaan arjen kaikissa tilanteissa, useita kertoja päivässä.

Innostun liikkumaan 2017.

TOUHUA TOIMINTAAN

Ollaan tarkkana; lapsen toiminta kertoo, mikä motorisen taidon oppimisen herkyys on menossa.

Huolehditaan aikuisina, että ympäristö on turvallinen harjoittelulle.

Muistetaan, että karkeamotoriset taidot ovat pohja hienomotorisille taidoille.

Muistetaan, että lapsen luontainen tapa oppia on liikkuminen, leikkiminen ja tutkiminen.

Pidetään liikuntavälineet aina saatavilla.

Unohdetaan turhat kiellot, annetaan tarvittaessa vaihtoehtoinen tapa toimia.

Innostun liikkumaan 2017.

Vinkki!

Lisää käytännön vinkkejä ja linkkejä löydät osoitteesta innostunliikkumaan.fi.

VIHJESANOJA JA TYÖTAPOJA OHJAAMISEN TUEKSI

Ohjaa käyttämään näköaistia: katso, seuraa, tarkkaile, kuvittele.

Ohjaa oppimaan näköaistia apuna käyttäen: näyttö, kuvat, videot.

Ohjaa käyttämään kehon asento- ja tuntoaistia: liikuta, tunne, aisti, kosketa.

Ohjaa oppimaan kehon asento- ja tuntoaistin avulla: jäljittely, kosketus, yritä ja erehdy.

Ohjaa käyttämään kuuloaistia: kuuntele, kuule, tarkkaile rytmiä.

Ohjaa oppimaan pohdinnan, ajattelun ja tutkimisen avulla: ongelmanratkaisu, perusteleminen.

Ohjaa pohtimaan, ajattelemaan ja tutkimaan: pohdi, tutki, vertaa, mieti

Ohjaa oppimaan kuuloaistin avulla: äänen tuottaminen, musiikki, taputtaminen.

Innostun liikkumaan 2017.

Karkeamotoriset taidot

Karkeamotorisista taidoista, kuten juoksu tai potku saa monipuolisen muokkaamalla harjoittelupaikkaa, tekemisen tapaa ja suuntaa. Modaa mikä tahansa motorinen perustaito alla olevan taulukon avulla uuteen muotoonsa.

Huomio harjoittelussa myös erilaiset materiaalit ja eri kokoiset välineet, tukipinta sekä painopiste.



Hienomotoriset taidot

Hienomotoriset taidot voivat kehittyä, kun karkeamotoriset taidot ovat tietyllä tasolla. Laajat suurilla lihasryhmillä tehdyt liikkeet kehittyvät vähitellen pienillä lihaksilla

tehtyihin viimeistelyihin liikkeisiin eli hienomotorisiin taitoihin.

Yksi parhaimmista harjoitustavoista hienomotoriikalle on välineen käsittelytaidot. Hienomotorisia

taitoja voi harjoitella esimerkiksi palikoiden ja legojen rakentelulla, nukenvaatteiden pukemisella, leikkimällä pyykkipojilla, repimällä paperia tai muovilemmillä.

Havaintomotoriset taidot

Havaintomotoriset taidot kehittyvät, kun lapsi saa riittävästi näkö-, kuulo-, liike-, tasapaino- ja tuntoaistimuksia. Havaintomotorisia taitoja voidaan harjoitella lorujen, laulujen ja liikuntaleikkien avulla. Jotta lapsi oppii hahmottamaan kehoaan ja

oppii tunnistamaan kehon ääri-
viivat, tarvitsee hän aistimuksia ja tuntemuksia niistä. Tuntemuksen saamiseen auttaa esimerkiksi silittely, kevyt hieronta, kieriminen, painiminen tai raskaiden esineiden työntäminen.

Kehon keskilinjan ylittämistä sisältävä toiminta sekä käsien yhteistyötä vaativat harjoitukset, kuten pukeutuminen, leikki ja askartelu vahvistavat arjen touhuista selviytymistä. Lisäksi kehon keskilinjaa ylittävät harjoitteet kehittävät valmiuksia kynätyöskentelyyn ja auttavat kätsyyden vakiintumisessa.

Uteliaan tutkijan kanssa harjoittele erityisesti

Palikkatornien ja dublojen rakentelu

- Kannustetaan kaikkia rakenteluhommiin.

Pukeutuminen ja riisuutuminen

- Puetaan ja riisutaan omalla tahdilla itse; "Minä itel!" on jees!

Kehonosien nimeäminen ja kehon ääriviivojen hahmotus

- Laula ja loruttele kehonosia nimeäviä loruja: *"Silmä, silmä, nenä, suu, se on Maija, kukas muu!"; "Tossu ja sukka ne tirkistää, onkohan kaikilla varpailla pää? Yks, kaks ja pim pam, pom. Kenen tämä varvas on?"*
- Ota syliin, silittele ja keinuttele rauhassa.

Kävely erilaisilla alustoilla

- Retket pellolle, metsään, puistoon, rantaan. Mihin vain, missä Utelias tutkija voi kulkea itsenäisesti ja suorittaa tutkimuksiaan vapaasti.

Juoksu

- Ota kiinni, jos saat! Aikuisen-lapsi hippaleikit hengästyttävät ja naurattavat. Lopuksi pyöritä lasta ilmassa kuin karusellissa!

Työntö ja veto

- Ajetaan rekkarallia isoilla leikkirekka-autoilla tai lähdetään nukenvaunuja työnneten päiväkävelyllä.

Heitto ja kiinniotto

- Otetaan kiinni kevyesti leijuvia esineitä, kuten ilmapalloja, saippuakuplia ja huiveja. Heitellään huiveja, ilmapalloja ja pehmeitä isoja palloja.

Potku

- Pallo on paras lelu!

Hyppy

- Aikuinen avustaa hyppäämään matalalta korokkeelta alas,
- hypitään; patjoilla, esineiden yli.

Kierintä alamäkeen

- Rakennetaan patjoista alamäkiä.

Ryömintä, konttaus ja kiipeily

- Tehdään joka paikkaan temppuratoja; kuperkeikkoja, esteen ylityksiä ja alituksia, kiipeilyä.
- Porrasralli on kivaa: mennään yhdessä ylös ja alas, ylös ja alas.

Taputus, lorutus ja laulu

- "Jos sul lysti on, niin kädet yhteen lyö".

Touhukkaan kokeilijan kanssa harjoittele erityisesti

Kehon hahmotus

- Paini on hauskaa. Kokeilkaa ja haastakaa myös muutenkin kehonne voimia ja sinnikkyyttä.
- Keinukaa paljon; istuen, seisten, yksin, kaverin kanssa.
- Harjoitelkaa kehon rentouttamista esim. pallohieronnalla.

Haarukalla ruokailu

- Rauhoitutaan ruokailemaan, nautiskellen parempi hienomotoriikka!

Napittaminen ja vetoketjun sulkeminen

- Puetaan itse! Aikuinen saa auttaa alkuun, lapsi viimeistelee.

Leikkaaminen, mallista piirtäminen ja helmien pujotus

- Askarrellaan luovasti, lapsia kiinnostavista aiheista.

Juoksu erilaisilla alustoilla

- Hippaleikkien avulla voi harjoitella taitoa kuin taitoa!
- Tehdään paljon retkiä ympäristöön. Retkikohteissa pelataan, leikitään ja tutkitaan maailmaa eri tavoin liikkuen.

Hyppy eri suuntiin

- Luodaan liikkumiseen ja touhuamiseen houkutteleva ympäristö; jalan kuvia ja ruutuhyppelyteippauksia lattiassa, hyppimään innostavia kuvia seinillä, ilmapalloja roikkumassa katosta, patjoja lattialla, ryömimistunneleita. Tärkeintä on salliva ja innostava ilmapiiri sekä yhdessä sovitut säännöt.

Heitto kahdella kädellä ylä- ja alakautta

- Pelataan pallopelejä kaverin kanssa; harjoitellaan heittoa, kiinnittämistä ja potkuja sekä helppoja sääntöjä.

Potku kohteeseen

- Pitäkää pallot aina käytävissä.

Laukka ja yhdellä jalalla hyppy

- Liikkukaa siirtymät eri tavoin liikkuen tai jonottakaa esimerkiksi yhdellä jalalla pomppien.

Kuperkeikka, ylösalaisin temput

- Temppuilua yhdessä aikuisen kanssa; kuperkeikkoja sylissä, ratsastaminen selässä, kiipeäminen aikuisen vartaloa pitkin.

Kiipeily

- Kannustetaan riippumaan, kiipeilemään, tasapainoilemaan, jolloin keuhonhallinta ja -hahmotus kehittyvät huomattavasti.

Kehon liike ja rytmi

- Odotellessa musiikki soimaan ja disco pystyyn.

Energisen oppijan kanssa harjoittele erityisesti

Hyppy eri suuntiin

- Vahvistetaan kehoa hyppien; hyppynaru, twist, ruutuhyppy.

Pienen pallon heitto yläkautta

- Heitellään retkillä käpyjä lampeen ja talvella lumipalloja tiili-seinään tai aidan yli metsään.

Pienen pallon kiinniotto

- Pelataan seinistä; tennispallon heitto seinään ja pompun kautta kiinni.

Oman nimen kirjoittaminen ja ihmishahmon piirtäminen

- Kirjoitetaan omaa nimeä ilmaan, lumeen, hiekkaan. Käytetään sormea, keppiä, kynää, sivellintä. Kirjoitetaan mallista katsoen, viivaa pitkin jäljentäen. Tutkitaan omaa kuvaa peilistä ja piirretään mitä nähdään. Piirretään kaveriden muotokuvia. Tehdään tehtävä loppuun asti, sillä kädellä millä aloitetaan. Tehdään aktiivisesti kehon keskiviivaa ylittäviä ja kahta kättä tarvitsevia tehtäviä.

Kahden käden käyttö

- Huomio ruokailuun ja puke-mistilanteisiin; ruokaillaan haarukalla ja veitsellä, solmitaan kengännauhoja.

Juoksu suuntaa, voimaa, tilaa ja aikaa muuntelemalla

- Harjoitellaan matematiikkaa ulkona suunnistaen; eri oppimisen alueiden yhdistelyä eri oppimisympäristöissä.

Pallo- ja mailapelit ja sääntöleikit

- Yhdistetään jo opittuja taitoja; pituushyppy, sähly, jalkapallo.

Sivulaukka

- Liikutaan käytävillä vain sivulaukkaa

Yhden jalan hyppy eteenpäin

- Tehdään sisälle ja ulos liikennemerkkejä, jotka sallivat vain yhdellä jalalla liikkumisen tietyn matkan.

Kuperkeikka, kiipeily ja roikunta

- Parkour on mitä mainioin tapa liikkua ja kehittää monia taitoja

Kehon liike ja annettu rytmi

- Valmistetaan robotit, jota toinen liikuttaa antamalla erilaisia taputusrytmejä.

Jännitys ja rentoutus

- Harjoitellaan käyttämään ja hallitsemaan oman kehon voimia.
- Harjoitellaan rauhoittumista: kuuntele ja katsele selinmaakuulla, kuinka vatsasi hengittää. Vatsa nousee ylös ja laskee alas. Kuinka hitaasti tai nopeasti se liikkuu? Kokeile pitää unikaveri vatsan päällä. Pysisikö pallo vatsan päällä?

Hiihto, luistelu, pyöräily ja uinti

- Haastetaan tasapainoa; luistelemalla, hiihtämällä, liikkumalla epätasaisessa maastossa, tehdään temppuja ja roikutaan ylösalaisin.

Keinunta ja paini

- Harjoitetaan kehonhallintaa ja -hahmotusta eri tavoin; nimeämällä kehon osia, piirtämällä omakuvia, kierittää, painitaan, tasapainoillaan ja keinutaan.

Vinkki!
Lisää vinkkejä
harjoitteluun
skillilataamo.fi

PELIN TAI LEIKIN VALMIUDET HALTUUN!



Innostun liikkumaan 2017.

TEHOSTA OPETUSTA

Kognitiivinen ohjaus

Kognitiivisella ohjauksella on positiivinen vaikutus motoriseen oppimiseen. Aikuinen johdattaa lasta kysymysten avulla löytämään tehtävän ydin-kohdat ja suoriutumaan tehtävästä tavoitteiden mukaisesti. Esimerkiksi ”Kokeile onnistuuko pallon kiinniotto helpommin silmät suljettuina vai jos seuraat palloa tarkasti?”.

Vaiheet:

- 1** Aseta toiminnalle **tavoite** (esim. haluan oppia heittämään palloa).
- 2** Tee **toimintasuunnitelma** (jalkojen asento, pallokäsi taakse, toinen käsi eteen tähtäämään – heitto)
- 3** **Toiminta** (suunnitelman toteuttaminen, useat toistot)
- 4** Suorituksen **arviointi** (miten onnistuivat, toteutuiko suunnitelma)

Taidon pilkkominen

Taidon pilkkominen tarkoittaa opeteltavan taidon pilkkomista pienempiin vaiheisiin ja niiden opettelua vaihe vaiheelta, silloin kun menetelmän käyttäminen on tarkoituksenmukaista!

Esimerkki 1. Hyppynarutaituri

Hyppynarulla hyppimisen taidon harjoittelun voi aloittaa tarvittaessa vaihe vaiheelta. 1. Tasahyppy paikallaan 2. Tasahyppy paikallaan olevan narun yli 3. Liikutetaan narua maata pitkin ja hypätään yli esim. hiirenhantä tai aaltoja. 4. Muut pyörittävät narua ja lapsi keskittyy hyppimiseen.

Esimerkki 2. Vetoketjun sulkeminen

Mikäli vetoketjun sulkeminen on lapselle haastavaa, voi aikuinen laittaa vetoketjun alkumatkan kiinni. Lapsi saa viimeistellä sulkemisen, jolloin lapsi saa toteuttaa tehtävän viimeisen vaiheen ja hänelle jää onnistumisen kokemus. Tehtävän suorittamista edesauttaa välineen käsittelytaitojen sekä hienomotoristen taitojen harjoittelu.



INNOSTUN LIKKUMAN HAASTEITA UUSIEN TAITOJEN OPPIMISESSÄ?

NOIN 6 %:LLA SUOMALAISISTA
LAPSISTA ON MOTORISEN
OPPIMISEN VAIKEUKSIA

MITEN MOTORISEN OPPIMISEN
VAIKEUDET NÄYTTÄYTYVÄT?

LAPSI KAATUILEE,
KOMPUROI
JA TÖRMÄILEE
USEAMMIN KUIN
IKÄTOVERINSA

LAPSELLA ON
VAIKEUKSIA OPPIA
UUSIA MOTORISIA
TAITOJA, KUTEN
POLKUPYÖRÄILY

LAPSI JÄÄ
SYRJÄÄN
PELEISTÄ JA
LEIKEISTÄ

SEURAUKSIA VOIVAT OLLA MM.

VAIKEUDET
ARKISISSA
ASKAREISSA

VÄHENTYNYT LIIKKU-
MINEN JA YLIPAINON
MAHDOLLISUUS

YHTEYDET
MUIHIN OPPIMIS-
VAIKEUKSIIN

TUNNE-
ELÄMÄN
VAIKEUDET

KETKÄ VOIVAT TUKEA?

KAIKKI AIKUISET, JOTKA
OVAT LAPSEN KANSSA TEKEMISISSÄ
(VARHAISKASVATTAJAT, OPETTAJAT, VANHEMMAT,
TERVEYDENHOITAJAT...)

MITEN VOIMME TUKEA?

KANNUSTA
TSEMPPAAMINEN
TOIMII

SOVELLA
KÄYTÄ
YMPÄRISTÖÄ
HYVÄKSI

HAASTA
ÄLÄ VÄLTTELE
VAIKEITA

JUHLI
MOTIVOITUNUT
LAPSI

ANNA AIKAA

TIEDOSTA
TUNNISTA
TUE

LUE LISÄÄ
JA KYSY

innostunliikkumaan.fi

OTA KÄYTTÖÖN:
skillilataamo.fi

LIITY MYÖS:



LÄHTEET:

Aaltonen, R., Lehtinen T., Leppänen K., Peltonen T., Tarvo M-T., Tuunainen P., Viherä-Toivonen A. 2008. Havainnointi ja pedagoginen tuki 3-5-vuotiaiden lasten varhaiskasvatuksessa.

Asunta, P. (toim). 2008. Motoriikan havainnointilomakkeen (MOQ-T) käsikirja.

Asunta, P., Mälkönen, I., Viholainen, H. Ahonen, T. & Rintala, P. 2014. Miten voimme tunnistaa lapset, joilla on motorisen oppimisen vaikeuksia ja tukea heitä kouluympäristössä? NMI Bulletin 4/2014.

Gallahue, D. & Ozmun, J. 2006. Understanding motor development: infants, children, adolescents, adults.

Haapala, EA., Poikkeus, A-M., Tompuri, T., Kukkonen-Harjula, K., Leppänen, PHT., Lindi, V. & Henderson, Sudgen & Barnett. 2007. Movement Assesment Battery for Children-2.

Innostun liikkumaan -hanke. Motoriikan haasteet ja ideat niiden ratkaisemiseksi -opas.
www.innostunliikkumaan.fi (Viitattu 14.12.2017)

Jaakkola, T. 2010. Liikuntataitojen oppiminen ja taitoharjoittelu.

Laasonen, K. 2015. Motoristen taitojen arviointiin ja niihin liittyvien vaikeuksien tunnistamiseen käytettävän testin kehittäminen 4-6-vuotiaille lapsille.

www.mll.fi/vanhemmille/lapsen-kasvu-ja-kehitys (Viitattu 14.12.2017)

Numminen, P., 1995. Alle kouluikäisten lasten havaintomotorisia ja motorisia perustaitoja mittaavan APM- testistön käsikirja.

Opetushallitus. 2016 Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet.

Opetus- ja kulttuuriministeriö. 2016. Iloa, leikkiä ja yhdessä tekemistä. Varhaisvuosien fyysisen aktiivisuuden suositukset.

Opetus- ja kulttuuriministeriö. 2016. Tieteelliset perusteet varhaisvuosien fyysisen aktiivisuuden suosituksille.

Opetusministeriö ja Nuori Suomi ry. 2008. Fyysisen aktiivisuuden suositukset kouluikäisille.

Sosiaali- ja terveysministeriö. 2004. Lastenneuvola lapsiperheiden tukena: opas työntekijöille.

Sosiaali- ja terveysministeriö. 2005 Varhaiskasvatuksen liikunnan suositukset.

Sääkslahti, A. 2015. Liikunta varhaiskasvatuksessa.

Sääkslahti, A. 2007. Luento Vierumäki.

Viholainen, H., Hemmola, P-M., Suvikas, J., Purtsi, J. 2011. KUMMI 7, Arviointi- , opetus ja kuntoutusmateriaaleja. Loikkiksella ketteräksi.



Innostun liikkumaan

Kasvattajan työtä tukemassa

Innostun liikkumaan
on vähän liikkuvien lasten asialla.
Toiminnassa huomioidaan erityisesti
ne lapset, joilla on motoriikan
oppimisvaikeus tai lievempiä
motorisia haasteita.

Innostun liikkumaan
Malmin Kauppatie 26
00700 HELSINKI
www.innostunliikkumaan.fi
info@innostunliikkumaan.fi

Seuraa meitä:



@Liikkumaan



innostunliikkumaan

Emma & Elias

PIDETÄÄN HUOLTA LAPSISTA

