

Karita Fyrstén ja Anni Karttunen

# Opas lapsen kielen kehityksen tukemiseen

Mobiilisovellusten ja verkkosisältöjen hyödyntäminen  
harjoittelussa

# Kirjoittajat

Karita Fyrstén, hankepäällikkö,  
puheterapeutti, FM  
Äänneloikka Oy  
karita.fyrsten@aannekoulu.fi

Anni Karttunen, hanketutkija,  
puheterapeutti, FM  
Äänneloikka Oy  
anni.karttunen@aannekoulu.fi

[www.kela.fi](http://www.kela.fi)

ISBN 978-952-284-229-9

ISSN 2954-3126

<http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-284-229-9>

Helsinki, Kela, 2025

# Sisältö

<b>Lukijalle</b>	<b>4</b>
<b>Lapsen laadukas ruutu-aika</b>	<b>6</b>
Mitä ruudun ääressä tehdään?	6
Aikuinen päättää ruutuajasta	7
<b>Lasten sovellukset ja verkkosisällöt</b>	<b>8</b>
Leikkisovellukset	8
Pelisovellukset	8
Verkkosisällöt	8
Lapselle sopivan sovelluksen tai verkkosisällön valinta	9
<b>Sovelluksen oppimista tukevat ominaisuudet</b>	<b>10</b>
<b>Kielen harjoittelu sovellusten ja verkkosisältöjen avulla</b>	<b>12</b>
Kielen eri osa-alueiden harjoittelu	12
Sanavarasto	13
Lausepuhe	17
Kerronta	19
Puheen ymmärtäminen	20
<b>Lue lisää</b>	<b>22</b>

# Lukijalle

Tässä oppaassa on tietoa erilaisten digitaalisten menetelmien eli mobiilisovellusten ja verkkosisältöjen käytöstä lapsen kielellisten taitojen harjoittelun tukena. Oppaassa kuvataan kielen osa-alueita ja taitoja, joita lapsi kielen kehityksen eri vaiheissa harjoittelee. Opas antaa käytännön ohjeita eri osa-alueiden harjoitteluun.

Opas ohjaa valitsemaan sopivia sovelluksia ja verkkosisältöjä ja käyttämään niitä lapsen kanssa oppimisen välineenä. Oppaassa annetaan esimerkkejä harjoitteluun sopivista sovelluksista ja verkkosisällöistä. Esimerkit ovat kirjoittajien valitsemia, eikä Kela ole vastuussa niiden soveltuvuudesta lasten kielellisten taitojen harjoitteluun.

Opas on suunnattu lapsen arjessa läsnä oleville aikuisille, kuten huoltajille, sekä varhaiskasvatuksen, terveydenhuollon ja kuntoutusalan ammattilaisille. Ammattilaiset voivat ohjata perheitä oppaan pariin ja käyttää sitä yhdessä asiakkaidensa kanssa

**Asiasanat (YSO):** lapset (ikäryhmät), kielellinen kehitys, kielen oppiminen, oppimispelit, mobiilipelit, mobiilisovellukset, verkkoaineisto, mobiilioppiminen, verkko-oppiminen, harjoittelu, ruutuaika, oppaat (teokset)

esimerkiksi puheterapiakuntoutuksen koti-harjoittelun tukena. Opas sopii käytettäväksi myös kotona ja lapsen muissa arkiympäristöissä ilman ammattilaisen ohjausta.

Oppaan ohjeiden mukaan toimiminen tukee kaikkien lasten kielellisten taitojen kehitystä. Harjoittelusta on erityistä hyötyä lapsille, joiden kielen kehityksessä on viivettä tai joiden kielelliset taidot kehittyvät tavanomaisesta poiketen.

Opas on laadittu osana Kelan rahoittamaa Puhetta tukena -hanketta, jonka toteutti Äänneloikka Oy. Opas pohjautuu hankkeessa toteutettuun puheterapeuteille suunnattuun kyselytutkimukseen ja kirjallisuuskatsaukseen. Oppaan sisältö sekä esiteltyjen sovellusten ja verkkosisältöjen valinta perustuvat kyselytutkimuksen ja kirjallisuuskatsauksen tuloksiin.

Oppaan keskeiset käsitteet määritellään seuraavan sivun taulukossa.

## Käsitteet

**Kielen osa-alueet** ovat taitoja, joita lapsi tarvitsee voidakseen ymmärtää ja tuottaa kieltä. Näitä ovat esimerkiksi sanavarasto, lausepuhe ja kerronta.

**Laite** tai **ruutu** tarkoittaa digitaalista välinettä, jota käytetään sisällön seuraamiseen tai ohjaamiseen, esimerkiksi tabletti, älypuhelin, tietokone tai televisio.

**Sovellus** on ohjelmisto eli ohjelma, toiminto tai peli, joka voidaan ladata tietokoneelle, tablettiin tai älypuhelimeen.

**Leikkisovellus** on sovellus, joka muistuttaa perinteistä lelua ja tarjoaa vapaata tutkimista ja kokeilua ilman tehtäviä tai sääntöjä.

**Pelisovellus** on sovellus, jossa on selkeä tavoite ja pelillisiä elementtejä, kuten pisteytys, tehtävät tai eteneminen vaiheittain. Pelisovellus ohjaa käyttäjää toimimaan kohti päämäärää.

**Verkkosisältö** on internetissä toimivilta verkkosivustoilta löytyvää sisältöä, joka tarjoaa tekemistä, kuten pelejä, tarinoita, tehtäviä, videoita tai kuvia. Käyttö tapahtuu selaimen kautta, eikä sisältöä tarvitse ladata erikseen.

**Ruutu-aika** tarkoittaa aikaa, jonka lapsi viettää digitaalisten laitteiden ääressä.

# Lapsen laadukas ruutuaika

Ruutuaika tarkoittaa aikaa, jonka lapsi käyttää erilaisten digitaalisten laitteiden, kuten puhelimen, tabletin ja television, ääressä. Maailman terveysjärjestö WHO:n suositus ruutuajasta 2–4-vuotiaille on enintään tunti päivässä. Alle 2-vuotiaille ruutuaikaa ei suositella ollenkaan. Sopiva ruutuajan määrä on yksilöllinen. Suositusten mukainen ruutuaika voi olla joillekin lapsille liikaa.

Mieti ruutuaikaa suhteessa lapsen arjen puuhiin. Lapsen päivään pitäisi sisältyä tasapainoisesti leikkiä, ulkoilua, liikuntaa, ruokailuhetkiä ja unta. Varaa lapsen päivään myös yhteistä aikaa aikuisen kanssa. Digitaaliset laitteet voivat oikein käytettyinä olla mielekäs ja hauska osa lapsen ja aikuisen yhteistä tekemistä.

## Mitä ruudun ääressä tehdään?

Huomioi ruutuajan määrän lisäksi sen laatu. Ruutuajan voi jakaa laadukkaaseen eli **aktiiviseen** ruutuaikaan ja heikkolaatuiseen eli **passiiviseen** ruutuaikaan.

Aktiivinen ruutuaika on kehittävää tekemistä, luomista ja leikkiä. Ruutuaika tukee lapsen oppimista ja kehitystä parhaiten silloin, kun aikuinen osallistuu siihen aktiivisesti ja sisältö on oppimista tukevaa.

Passiivista ruudun katselua tai pelkästään viihteeksi tarkoitettujen pelien pelaamista on hyvä rajoittaa. Ne eivät tarjoa lapselle kokemuksia, joiden kautta hän voisi oppia uutta. Passiivinen ruutuaika vie aikaa lapsen kehitystä tukevalta toiminnalta, kuten vuoro-vaikutukselta, leikiltä ja lukemiselta.



## Laadukkaan ruutuajan merkkejä

- Lapsi on laitteella yhdessä aikuisen kanssa.
- Lapsi ja aikuinen keskittyvät samaan asiaan.
- Aikuinen valvoo, että ruudun sisältö on turvallista ja lapsen ikään nähden sopivaa.
- Lapsen oleminen laitteella on aktiivista tekemistä tai leikkiä.
- Toiminta tarjoaa uutta, monipuolista ja vaihtelevaa sisältöä, josta lapsi voi oppia.



## Heikkolaatuisen ruutuajan merkkejä

- Lapsi on laitteella yksin.
- Lapsi valitsee itse, mitä tekee laitteella.
- Aikuinen ei valvo, onko sisältö turvallista ja lapsen ikään nähden sopivaa.
- Lapsen oleminen laitteella on passiivista viihdesisällön kulutusta: lapsi katselee videoita, ohjelmia tai selaa kuvia.
- Tekemisessä toistuu jatkuvasti sama toimintamalli, josta lapsi ei voi oppia uutta: esimerkiksi kuvien siirteleminen kolmen riveiksi tai pallojen ampuminen.

## Aikuinen päättää ruutuajasta

Aikuisen vastuulla on seurata lapsen ruutuajan käyttöä ja rajoittaa sitä tarvittaessa. Rajoittaminen on tarpeen erityisesti silloin, jos lapsen käytös osoittaa merkkejä liiallisesta ruutuajasta.

Mahdollisia merkkejä liiallisesta ruutuajasta:

- Lapsi tulee pahalle päälle, levottomaksi tai ärtyisäksi.
- Lapsella ei ole enää hauskaa ja mikään ei onnistu.
- Lasta ei kiinnosta leikkiä.
- Lapsi ei jaksa keskittyä.
- Lapsi ei anna toisille (peli)vuoroa.
- Lapsi saa fyysisiä oireita, kuten päänsärkyä.

Katso Mannerheimin Lastensuojeluliiton sivu [Merkkejä liiallisesta ruutuajasta \(mll.fi\)](https://www.mll.fi/merkkeja-liiallisesta-ruutuajasta).

# Lasten sovellukset ja verkkosisällöt

Lasten sovellukset jaetaan tässä oppaassa leikki- ja pelisovelluksiin. Oppaassa käsitellään myös lapsille suunnattuja verkkosisältöjä.

## Leikkisovellukset

Leikkisovellus on vuorovaikutteinen, leikkilinen ja viihteellinen sovellus. Leikkisovellus yhdistää perinteisen lelun mobiilisovellukseen. Lapsi voi leikkiä sovelluksella esimerkiksi painamalla kuvaa kuullakseen äänen tai siirtelemällä asioita näytöllä. Leikkisovellukset tarjoavat nimensä mukaisesti mahdollisuuden vapaaseen leikkiin ilman sääntöjä tai tehtäviä. Leikkisovelluksia ei ole suunniteltu oppimisvälineiksi, mutta ne voivat hyvin toimia myös uusien taitojen harjoittelun tukena.

## Pelisovellukset

Pelisovellus on sovellus, jossa on selkeä tavoite ja pelillisiä elementtejä, kuten tehtäviä, pisteytystä tai vaiheittaista etenemistä kentästä toiseen. Toisin kuin leikkisovellukset, ne ohjaavat lasta tavoitteellisesti eteenpäin ja tarjoavat usein palautetta oikeista ja vääristä vastauksista.

## Verkkosisällöt

Lapsille suunnattuja verkkosisältöjä on internetissä toimivilla verkkosivustoilla, jotka tarjoavat tekemistä, kuten pelejä ja tehtäviä. Niiden käyttö tapahtuu suoraan selaimessa, eikä niitä tarvitse ladata erikseen laitteelle. Verkkosisällöt voivat olla puhtaasti viihteellisiä tai oppimiseen suunnattuja. Verkkosisällöt voivat myös yhdistää viihdettä ja oppimissisältöjä.

## Lapselle sopivan sovelluksen tai verkkosisällön valinta

Kaikki sovellukset tai verkkosisällöt eivät ole lapsille sopivia, vaikka ne aluksi näyttäisivät sellaisilta. Tarkista ainakin seuraavat asiat, kun valitset sovellusta tai verkkosisältöä lapsen käyttöön.

### Mikä on sovelluskaupassa tai verkkosivustolla määritelty ikäraja?

Sovelluskaupassa tai verkkosivustoilla määritetty ikäraja on asetettu ehkäisemään lapsen altistumista haitallisille teemoille, kuten väkivallalle tai päihteille. Ikäraja antaa myös suuntaa siitä, minkä ikäinen lapsi sisällöstä innostuu ja kertoo tehtävän tai pelin vaikeustasosta. Ikäraja ei kuitenkaan kerro tarkemmin sovelluksen tai verkkosisällön laadusta.

### Onko sovelluksessa tai verkkosisällössä mainoksia?

Ruudulla näkyvät tai kesken pelin tai tehtävän ilmestyvät mainokset tekevät näkymästä rauhattoman ja häiritsevät lapsen keskittymistä. Ikärajaltaan lapsen ikää vastaavassa sisällössä voi olla lapselle sopimattomia mainoksia. Aikuisen täytyy olla läsnä ja reagoida nopeasti mahdolliseen epäsopeaan sisältöön, jos lapsi käyttää mainoksia sisältävää sovellusta tai verkkosisältöä.

### Onko sovelluksen tai verkkosisällön käyttö ilmaista?

Maksulliset sovellukset maksetaan useimmiten kertamaksulla lataamisen yhteydessä tai kuukausimaksulla. Ilmaiset sovellukset sisältävät useammin mainoksia. Monista sovelluksista on saatavilla ilmaiseksi rajoitettu versio, mutta koko sisällön käyttäminen on maksullista. Verkkosisällöt voivat esimerkiksi edellyttää maksullisten tunnusten luomista. Sovelluksen tai verkkosisällön hinta ei kerro sen laadusta.

## Onko sovellus tai verkkosisältö tietoturvallinen?

Lasten käytössä olevien sovellusten ja verkkosisältöjen tietoturvallisuus on tärkeää. Sovellukset tai verkkosivustot voivat kerätä lapsen henkilökohtaisia tietoja laitteen kameran, mikrofonin tai sijaintitietojen välityksellä. Tarkista laitteen tai selaimen asetuksista, onko sovellukselle tai verkkosivustolle annettu lupa tietojen käyttöön. Varmista, ettei lapsi itse anna sovellukselle tai verkkosivustolle tietoja itsestään. Tarkista myös sovelluskaupassa, mitä sovelluksen tekijä kertoo sovelluksen tietoturvasta.

### Onko sovellus tai verkkosisältö käyttökelpoinen?

Testaa sovellusta tai verkkosisältöä itse, ennen kuin käytät sitä yhdessä lapsen kanssa. Tarkista, että sisältö on selkeää eikä sisällä esimerkiksi epäselviä ohjeita, monimutkaisia valikoita tai yllättäen muuttuvia tehtäviä. Peli tai tehtävä ei ole riittävän selkeä, jos lapsi ei tiedä mitä hänen pitäisi tehdä. Tarkista, ettei sisältö ole pelottavaa lapselle. Myös tekninen toimivuus on tärkeää. Lapsen innostus loppuu nopeasti, jos esimerkiksi sovellus jumittuu toistuvasti. Hyödynnä sovelluskaupassa muiden käyttäjien jättämiä arvosteluja, jotta saat paremman käsityksen sovelluksen käyttökelpoisuudesta.

# Sovelluksen oppimista tukevat ominaisuudet

Moni asia vaikuttaa siihen, miten hyvin sovellus tukee oppimista. Visuaalisesti ja teknisesti hyvin toteutettu sovellus ei automaattisesti ole hyvä uusien taitojen harjoitteluun. Mitä useampia alla lueteltuja ominaisuuksia sovelluksessa on, sitä paremmin se soveltuu oppimisen välineeksi.

## Sovellus motivoi lasta.

- Pelin hahmot ovat lapselle tuttuja tai muulla tavoin mieluisia.
- Jos pelissä on tehtäviä, valitse sopiva vaikeustaso. Liian vaikeassa pelissä lapsi epäonnistuu toistuvasti ja voi turhautua. Liian helpossa pelissä lapsi etenee ilman yrittämistä.

## Sovellus on selkeä.

- Sovelluksen kuvat on helppo tunnistaa.
- Ruudulla ei tapahdu samaan aikaan liikaa. Näkyvissä ei ole ylimääräisiä kuvia tai tekstejä.
- Sovelluksessa ei ole taustamusiikkia. Laita sovelluksen taustamusiikki ja häiritsevät taustääänet pois päältä.

## Sovellus on monipuolinen.

- Sovelluksessa voi tehdä monenlaisia asioita, kuten vaihtelevia tehtäviä, vapaata tutkimista ja leikkiä.
- Sovelluksessa on monipuolisesti erilaisia hahmoja, kuvia ja tapahtumia.

## Sovelluksessa puhutaan harjoiteltavaa kieltä.

- Hiljennä sovelluksen äänet kokonaan, jos siinä puhutaan muuta kuin harjoiteltavaa kieltä.
- Hiljennä äänet myös silloin, kun peli on huonosti käännetty harjoiteltavalle kielelle muusta kielestä. Huonon käännöksen merkkejä ovat esimerkiksi virheelliseltä kuulostavat lauseet ja väärät sanavalinnat.
- Puhu lapselle harjoiteltavalla kielellä ruudun tapahtumista.

## Sovelluksen etenemisnopeuteen voi vaikuttaa.

- Hyvä pelisovellus ei etene itsestään liian nopealla tahdilla.
- Parhaassa tapauksessa käyttäjä valitsee, milloin siirtyy tehtävässä eteenpäin. Pidä ennen siirtymistä tauko ja juttele lapsen kanssa ruudun tapahtumista.

## Sovellus kertoo, onko vastaus oikein.

- Sovellus auttaa lasta oppimaan, kun se kertoo, onko lapsen antama vastaus oikein vai väärin.
- Palaute vastauksesta voi olla äänimerkki tai näkyvä merkki, kuten punainen rasti.
- Jos sovellus ei kerro, menikö vastaus oikein, anna lapselle sanallista palautetta ja kannusta tarvittaessa yrittämään uudelleen.



## Vinkki

Vähennä häiriöitä ja helpota lapsen keskittymistä asettamalla laite lentotilaan tai älä häiritse -tilaan, kun käytätte sovelluksia. Näin puhelimen muut ilmoitukset eivät ilmesty ruudulle.

# Kielen harjoittelu sovellusten ja verkkosisäلتöjen avulla

Kielen harjoittelu on tehokkainta, kun lapsi ja aikuinen kiinnittävät huomionsa samaan asiaan ja keskustelevat siitä yhdessä. Ruutu voi olla toimiva kielen oppimisen väline, kun sen ääressä ollaan aidosti vuorovaikutuksessa. Yksin vietetty ruutuaika tai istuminen saman laitteen ääressä passiivisesti yhdessä harvoin kehittävät kielellisiä taitoja.

Aikuisen puheesta saatu malli tukee lapsen kielen kehitystä. Lapsen on tärkeää kuulla monipuolisesti kielen käyttöä yhteisen tekemisen aikana. Aikuinen ohjaa keskustelua ja kannustaa lasta ilmaisemaan itseään. Aikuisen tuki on erityisen tärkeää silloin, kun lapsella on haasteita kielen oppimisessa.

## Kielen eri osa-alueiden harjoittelu

Tässä oppaassa esitellään kielen eri osa-alueista sanavarasto, lausepuhe ja kerronta. Lisäksi kerrotaan puheen ymmärtämisestä ja tarkasta kuuntelusta. Saat ohjeita osa-alueiden harjoitteluun lapsen kanssa. Jokaisen kielen osa-alueen esittelyn yhteydessä annetaan esimerkkejä sovelluksista ja verkkosisäلتöistä, joita voi käyttää kyseessä olevan taidon harjoitteluun.

Sovellusten oppimista tukevia ominaisuuksia on tutkittu. Tämän tutkimustiedon valossa hyväksi todettujen sovellusten tarjonta on rajallista. Oppaassa esiteltävät esimerkit

## Laulut ja lorut ovat hyvä tapa harjoitella kieltä lapsen kanssa

Rytmit, riimit ja toisto auttavat oppimaan ja tekevät harjoittelusta hauskaa. Verkossa on monia sivuja, jotka sisältävät harjoitteluun sopivia lauluja ja loruja. [Kielinuppu-laulut \(youtube.com\)](https://www.youtube.com) on suunnattu tukemaan lapsen kielen kehitystä leikinomaisesti.

## Lapsen kanssa lukeminen tukee kielellisten taitojen kehitystä

Kirjoja voi lukea yhdessä myös ruudulta. Lukiessa lapsen sanavarasto vahvistuu, kun hän kuulee monipuolisesti sanoja. Lapsi saa paljon mallia myös lauseista. Lapsi oppii, miten tarinat etenevät ja kirjan kuvat tukevat ymmärtämistä. Kirjan tapahtumista voidaan keskustella yhdessä lukemisen aikana ja sen jälkeen. Ohjeita keskustelemaan lukemiseen löydät Äännekoulun sivulta [Puhetta tukena -hanke \(aannekoulu.fi\)](http://puhetta.tukena-aannekoulu.fi).

[E-kirjaston \(kansalliskirjasto.fi\)](http://e-kirjasto.kansalliskirjasto.fi) E-kirjasto-sovelluksen Lasten kirjallisuus -osiosta löydät runsaasti kirjoja yhdessä tutkittavaksi. Sovellus on ilmainen. Se on saatavilla kaikille, joiden kotikunta on liittynyt E-kirjastoon. Sovelluksen käyttö edellyttää vahvan tunnistautumisen.

Verkkosisältönä lastenkirjoja löytyy esimerkiksi [Iltasatu-palvelusta \(iltasatu.org\)](http://iltasatu-palvelusta.iltasatu.org).

sovelluksista ja verkkosisällöistä on valittu siten, että ne vastaavat mahdollisimman hyvin oppaassa kuvattuja lapselle sopivan ja oppimista tukevan sisällön piirteitä.

Sovellukset ovat saatavilla vaihtelevasti AppStore- ja Google Play -sovelluskaupoista joko tablettitietokoneelle tai älypuhelimelle. Verkkosisällöt ovat vapaasti saatavilla. Esimerkkien valinta on ollut riippumatonta eikä siihen ole liittynyt kaupallista yhteistyötä. Mikä tahansa esimerkkien kaltainen sovellus tai verkkosisältö voi olla harjoitellun sopiva.

[Katso video-ohjeita harjoitusten tekemiseen Äännekoulun verkkosivulta Puhetta tukena -hanke \(aannekoulu.fi\)](http://katso-video-ohjeita-harjoitusten-tekemiseen-aa-nekoulun-verkkosivulta-puhetta-tukena-hanke-aannekoulu.fi)

## Sanavarasto

Sanavarasto tarkoittaa niiden sanojen määrää, joita lapsi ymmärtää tai sanoo.

Sanavarasto koostuu

- esineiden ja asioiden nimistä (maito, juna, karhu)
- tekemistä tarkoittavista sanoista (nukkuu, syö, nauraa)
- kuvailevista sanoista (iso, punainen, kuuma)
- kysymyssanoista (kuka, missä, miksi)
- käsitteistä (päällä, melkein, kohta).

Jos lapsen sanavarastossa ei ole riittävästi sanoja, lapsen voi olla vaikea kertoa ajatuksesta tai kuulumisistaan. Lapsi voi myös käyttää puheessa paljon epätarkkoja sanoja (esim. tuo, se, tämä, tuonne) asioiden nimien sijaan. Lapsi voi myös hermostua, kun ei tule pienen sanavaraston takia ymmärretyksi.

Sanavaraston harjoitteluun sopii sovellus, jossa on lapsen arkeen liittyviä sanoja. Kaikkien sanojen ei tarvitse olla lapselle uusia, sillä sovellus ei saa olla liian vaikea.

### Näin harjoittelette sanavarastoa

Sano esineiden, asioiden ja tekemisten nimiä. Toista samoja sanoja monta kertaa, jotta lapsi saa niistä paljon mallia:

- ”Oho, sieltä tuli **koira!** **Koiralla** on pallo. **Koira** juoksee.”

Pyydä lasta etsimään kuvasta:

- Asioita ja esineitä, kuten ”Missä on **auto?**”
- Jonkinlaisia asioita, kuten ”Montako **punaista** asiaa löydät?”
- Tekemistä tarkoittavia sanoja, kuten ”Kuka **nauraa?**”

Arvuuttele lapselta sanoja:

- ”Mikä on lämmin ja laitetaan talvella päähän?” – **Pipo!**

Kysy vaihtoehtokysymyksiä:

- ”Onko se **tuoli** vai **pöytä?**”
- ”**Juokseeko** vai **käveleekö** pappa?”

Käytä erilaisia kysymyssanoja:

- ”**Kenen** pyörä on?”
- ”**Miksi** poika itkee?”
- ”**Millainen** paita on?”

## Esimerkkejä sanavaraston harjoitteluun sopivista sovelluksista ja tehtävistä verkossa

### Kesäpätkinä (papunet.net)

- Eri ikäisille lapsille eri vaikeustasoja.
- Tehtävässä etsitään kuvasta pyydettyjä asioita.
- Ilmainen.

Vinkki: Vaikeustaso 1 on hyvä kuvan katseluun ja yhteiseen keskusteluun ilman ohjeistettua tehtävää.

### Ensisanat (ScholarBear Oy)

- 2-vuotiaille ja sitä vanhemmille lapsille.
- Sovelluksessa katsellaan kuvia ja kuullaan niiden nimiä.
- Ilmaiseksi saatavilla rajoitettu sisältö. Koko sisällön saa käyttöön maksulla.

Vinkki: Voit laajentaa harjoittelua kysymällä lapselta jotain kuvassa olevasta asiasta, kuten ”mitä se tekee?”

Huomio: Anna lapselle kannustavasti palautetta mahdollisesta väärästä vastauksesta. Jos lapsi näyttää lehmää, kun piti näyttää possua, voit sanoa ”Oho, se oli lehmä! Missä on possu?”

### **Kolopalapeli** (papunet.net)

- 2-vuotiaille ja sitä vanhemmille lapsille.
- Tehtävässä laitetaan kuvat oikeille paikoille ja nimetään kuvia.
- Ilmainen.

### **MyPlayHome** (Shimon Young: Play Home Software)

- 2–7-vuotiaille lapsille.
- Digitaalinen nukkekoti, jossa ihmishahmoja ja asioita voi siirrellä eri paikoissa.
- Soveltuu laajasti kielellisten taitojen tukemiseen, esimerkiksi sanavaraston harjoitteluun.
- Ilmaiseksi saatavilla rajoitettu sisältö. Koko sisällön saa käyttöön maksulla.

### **Mikä ei kuulu joukkoon 4+** (oppijailo.fi)

- 4-vuotiaille ja sitä vanhemmille lapsille.
- Tehtävässä etsitään yksi kuva, joka ei kuulu muiden kuvien joukkoon.
- Tehtävässä harjoitellaan sanoja ja opetellaan perustelemaan, miksi kuva ei kuulu joukkoon.
- Ilmainen.

### **MokaMera Emotions** (Moka Mera)

- 4-vuotiaille ja sitä vanhemmille lapsille.
- Sovelluksessa kuvataan omia kasvoja ja valitaan kuvaan eri tunnetiloja vastaava filteri.
- Sovelluksessa harjoitellaan tunnesanastoa.
- Sovellus on ilmainen.

Vinkki: Kun harjoittelette kerronnan taitoja, keskustelkaa sovelluksen näyttämistä tunnetiloista ja siitä, milloin lapsi on kokenut vastaavaa tunnetta ja miksi.

Huomio: Sovelluksen käyttämän kielen voi vaihtaa. Sovelluksesta löytyy myös aikuiselle ohjeet sovelluksen käyttöön.

## Tukiviittomia käytetään kielen oppimisen tukena

Tukiviittomat ovat yksittäisiä viittomia, joita käytetään yhtä aikaa puheen kanssa. Tukiviittomien käyttö voi helpottaa sanojen ja puheen oppimista, kun lapsi samaan aikaan kuulee sanan ja näkee sitä vastaavan viittoman. Näillä keinoilla helpotetaan puheen oppimista, ei korvata puhetta. Tukiviittomat tarjoavat lapselle keinon ilmaista itseään tilanteissa, joissa kielelliset taidot eivät riitä.

Katso videot tukiviittomien käytöstä:

- Pikku Kakkosen YouTube-kanavalta: [Kuvat ja viittomat \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=Kuvat_ja_viittomat).
- Oulun yliopistollisen sairaalan YouTube-kanavalta: [Tukiviittomat arkeen \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=Tukiviittomat_arkeen).

Käsipuheen sivustolta löytyy lyhyitä opetusvideoita yksittäisistä tukiviittomista. Jokaisella videolla esitellään yksi lapsen arkeen liittyvä tukiviittoma ja annetaan esimerkkejä sen käytöstä: [Käsipuhe \(kasipuhe.fi\)](https://www.kasipuhe.fi).

Kielileikin YouTube-kanavalta löytyy lapsille suunnattuja Bobo-videoita, joissa hyödynnetään kuvia ja tukiviittomia: [Kielileikki \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=Kielileikki).



### Vinkki

Lapsen on tärkeää kuulla oikea vastaus kysymyksiin. Jos huomaat, että lapsi ei osaa vastata kysymykseen, kerro vastaus hänelle.

Esimerkiksi: ”Onko tässä veitsi vai haarukka?” – ”Sehän on haarukka!”



## Vinkki

Anna lapselle positiivista palautetta, kun hän uskaltaa yrittää, vaikka hän ei aina vastaakaan oikein. Virheet ovat harjoittelussa tarpeellisia, sillä niistä oppii. Älä kuitenkaan kiinnitä liikaa huomiota väärään vastaukseen, koska se lannistaa lasta. Kannusta lasta jatkamaan.

## Lausepuhe

Lausepuhe on sanojen yhdistämistä kahden tai useamman sanan lauseiksi. Jos lausepuhe on lapselle vaikeaa, lauseista puuttuu sanoja. Lapsi sanoo esimerkiksi ”syö”, kun tarkoittaa ”minä syön leipää”. Lapsi tarvitsee paljon mallia siitä, millaisia sanoja lauseisiin kuuluu ja miten sanat taipuvat lauseissa. Lausepuheen harjoitteluun toimii sovellus, jossa hahmot tekevät asioita tai annetaan toimintaohjeita.

### Näin harjoittelette lausepuhetta

Anna mallia. Kerro selkeästi, kuka tekee, mitä tekee ja millä tai missä tekee.

- ”Nalle meni nukkumaan!”
- ”Minä poimin omenan puusta.”

Laajenna lapsen puhetta.

- Lapsi sanoo ”Juo” ja aikuinen täydentää ”Joo, tyttö juo maitoa”.

Aloita lause, jonka lapsi saa sanoa loppuun.

- ”Tyttö juo...”

Anna kaksi vaihtoehtoa.

- ”Opettaja lukee vai opettaja kirjoittaa?”

Antakaa toisillenne lauseilla ohjeita siitä, mitä pitää tehdä.

- ”Laita ankka ammeeseen!”

Pyydä lasta kertomaan, mitä ruudulla tapahtuu. Kannusta lasta käyttämään lauseita.

- ”Mitä minä nyt teen?”



## Vinkki

Oppiminen saa olla hauskaa! Kun tekeminen on kivaa, oppiminen tehostuu ja lapsi viihtyy paremmin. Hassuttele sanoilla:

”Ahaa, vauva syö kissanruokaa... eikun vauva syö **banaan**ia!”

## Esimerkkejä lausepuheen harjoitteluun sopivista sovelluksista ja tehtävistä verkossa

### **Pelejä lapsille – lasten pelit** (Tappy Happy kids apps & games for kids)

- 2-vuotiaille ja sitä vanhemmille lapsille.
- Sovelluksessa kootaan ensin palapelimäinen kuva. Sen jälkeen kuvassa tehdään erilaisia asioita.
- Imaiseksi saatavilla rajoitettu sisältö. Koko sisällön saa käyttöön maksulla.

### **Pogg** (Ricky Vuckovic)

- 2-vuotiaille ja sitä vanhemmille lapsille.
- Sovelluksessa lapsi valitsee sanoja, ja animoitu hahmo toteuttaa valitun toiminnan ruudulla.
- Sovelluksessa harjoitellaan teon sanoja eli verbejä sekä lausepuhetta.
- Maksullinen sovellus.

Huomio: Sovelluksen kielenä on englantia, mutta peliä voi pelata myös osaamatta kieltä. Kertokaa peliä pelatessa suomeksi, mitä hahmo tekee.

### **Paperinukke** (papunet.net)

- 3-vuotiaille ja sitä vanhemmille lapsille.
- Tehtävässä puetaan paperinukke.
- Tehtävässä harjoitellaan lauseiden muodostamista ja ohjeiden antamista.
- Ilmainen.

Huomio: Lapsen on tärkeää antaa ohjeita myös aikuiselle.

### **Tavattomien tapahtumien talo** (papunet.net)

- 5-vuotiaille ja sitä vanhemmille lapsille.
- Tehtävässä on talo, jossa tapahtuu hullunkurisia ja yllättäviä asioita.
- Tehtävässä harjoitellaan lauseilla kerrontaa.
- Ilmainen.

### **Etsi erot 5+** (oppijailo.fi)

- 5-vuotiaille ja sitä vanhemmille lapsille.
- Tehtävässä etsitään eroavaisuuksia kahden kuvan välillä.
- Tehtävässä harjoitellaan lauseiden muodostamista.
- Ilmainen.

Huomio: Pyydä lasta kertomaan eroavaisuudesta sanallisesti. Pelkkä osoittaminen ei riitä.

## Kerronta

Kerronta on lauseiden yhdistämistä pidemmäksi kokonaisuudeksi. Lapsi voi kertoa esimerkiksi mukavasta tapahtumasta tai omasta mielenkiinnonkohteestaan monella lauseella. Kerronnassa on vaikeutta, jos lapsen kerronta on asiasta toiseen hyppivää tai niukkaa.

### Näin harjoitlette kerrontaa

Kertokaa toisillenne pelin tapahtumista.

- ”Mitä tapahtui ensin, mitä sitten? Entä mitä tapahtui lopuksi?”

Keksikää, mitä seuraavaksi voisi tapahtua.

- ”Mitä tyttö voisi tehdä tämän jälkeen?”

Keskustelkaa pelin hahmoista ja kertokaa niistä monta asiaa.

- ”Millainen se on? Mitä se tykkää tehdä? Mitähän se ajattelee?”

Anna lapselle kolme toimintaohjetta.

- ”Laita ensin tyttö keittiöön, ota sitten kaapista mehua ja anna se tytölle”. Kertokaa lopuksi, mitä hahmo teki ensin, mitä sitten ja mitä lopuksi: ”Tyttö meni keittiöön, otti kaapista mehua ja joi sen.”

Kertokaa lapsen omista kokemuksista pelissä tapahtuneesta.

- Jos pelissä oltiin hammaslääkärissä, voitte kertoa yhdessä lapsen omasta hammaslääkärikäynnistä.

## Esimerkkejä kerronnan taitojen harjoitteluun sopivista sovelluksista ja tehtävistä verkossa

### Pepi Doctor ja Pepi Bath (Pepi Play)

- 3-vuotiaille ja sitä vanhemmille lapsille.
- Sovelluksissa autetaan hahmoa tekemään eri asioita.
- Ilmaiseksi saatavilla rajoitettu sisältö. Koko sisällön saa käyttöön maksulla.

Vinkki: Keskustelkaa sovelluksen tapahtumista. Kertokaa, mitä tapahtuu ensin, mitä sitten ja mitä lopuksi.

### Luontoretki, Täydennä tarinaa ja Ystävysten puuhapäivä (papunet.net)

- 4-vuotiaille ja sitä vanhemmille lapsille.
- Tehtävissä keksitään satu kuvien tuella.
- Tehtävissä harjoitellaan, miten tarina etenee.
- Ilmainen.

### Tell a Story, löytyy sovelluskaupasta nimellä Puheen harjoitus 4–7 (LMJ Games)

- 4–7-vuotiaille lapsille.
- Sovelluksessa järjestetään kuvakortit oikeaan järjestykseen ja niistä kerrotaan tarina.
- Sovelluksessa harjoitellaan kerronnan taitoja.
- Sovellus on ilmainen. Mainokset on mahdollista poistaa maksulla.

Vinkki: Vaikeusasteet keskitaso ja vaikea soveltuvat parhaiten kerronnan taitojen harjoitteluun.

## Kerronnan ja sanojen harjoittelussa voi käyttää myös lyhyitä videoita

Valitse video, joka innostaa lasta. Videossa ei tarvitse olla puhetta. Katsokaa video yhdessä. Voit pysäyttää videon katsomisen aikana niin, että voitte keskustella sen tapahtumista. Katsomisen jälkeen käykää videon sisältö läpi jutellen.

Vinkkejä harjoitteluun sopivista videoista Yle Areenassa:

- [Fantti ja eläimet \(areena.yle.fi\)](https://areena.yle.fi)
- [Isot koneet \(areena.yle.fi\)](https://areena.yle.fi)
- [Pikkuli \(areena.yle.fi\)](https://areena.yle.fi)
- [Possuli \(areena.yle.fi\)](https://areena.yle.fi)
- [Sanaleikki Kehonosat \(areena.yle.fi\)](https://areena.yle.fi)

## Puheen ymmärtäminen

Sanaston, lausepuheen ja kerronnan harjoittelu kehittää myös puheen ymmärtämistä. Taito kuunnella tarkkaan tukee puheen ymmärtämisen kehitystä ja sitä on mahdollista harjoitella yhdessä ruudun ääressä.

### Näin harjoittelette tarkkaa kuuntelua ja ohjeiden mukaan toimimista

Puhu rauhallisesti ja käytä selkeää kieltä, kun harjoittelette.

Valitse tehtäviä, joissa lapsen pitää noudattaa ohjeita. Auta lasta, jos hän ei itsenäisesti pysty noudattamaan ohjetta. Voit toistaa ohjeen, pilkkoa ohjeen pienempiin osiin tai esittää sen toisin sanoin ja kannustaa lasta.

## Esimerkkejä puheen ymmärtämistä tukevien taitojen harjoitteluun sopivista sovelluksista ja tehtävistä verkossa

**Leppäkertun huoli ja Suri on kadonnut** (papunet.net)

- 3-vuotiaille ja sitä vanhemmille lapsille.
- Tehtävissä valitaan tarinaan sopivat kuvat.
- Tehtävissä harjoitellaan tarinan tarkkaa kuuntelemista.
- Ilmainen.

**Moka Mera Lingua** (Moka Mera)

- 3-vuotiaille ja sitä vanhemmille lapsille.
- Sovelluksessa muun muassa toimitaan ohjeiden mukaan ja harjoitellaan sanoja.
- Ilmainen.

Huomio: Vaihda harjoiteltavaksi kieleksi (I want to learn) suomi, jotta sovellus kertoo ohjeet suomeksi. Oranssi hahmo puhuu tällöin suomea. Omaksi kieleksi (my language) voit valita minkä tahansa kielen. Sininen hahmo puhuu tätä kieltä.

**Ruoka-aika** (papunet.net)

- 3-vuotiaille ja sitä vanhemmille lapsille.
- Tehtävässä annetaan eläimille ruokaa ohjeen mukaan.
- Tehtävässä harjoitellaan tarkkaa kuuntelemista ja ohjeiden mukaan toimimista.
- Ilmainen.

## Sovellusten avulla voit harjoitella lukutaidon alkeita

Ekapeli Alku ja Ekapeli Maahanmuuttaja -sovellukset (Niilo Mäki Säätiö) ovat laadukkaita, Suomessa kehitettyjä oppimispelejä lukutaidon alkeiden harjoitteluun.

Lue lisää: [Ekapeli lukemisen taitojen harjoitteluun \(nmi.fi\)](http://nmi.fi)

# Lue lisää

Kooste oppaaseen sisältyvistä linkeistä:

[Ekapeli lukemisen taitojen harjoitteluun \(nmi.fi\)](https://nmi.fi)

[E-kirjasto \(kansalliskirjasto.fi\)](https://kansalliskirjasto.fi)

[Fantti ja eläimet \(areena.yle.fi\)](https://areena.yle.fi)

[Iltasatu \(iltasatu.org\)](https://iltasatu.org)

[Isot koneet \(areena.yle.fi\)](https://areena.yle.fi)

[Kielileikki \(youtube.com\)](https://youtube.com)

[Kielinuppu-laulut \(youtube.com\)](https://youtube.com)

[Käsi puhe \(kasipuhe.fi\)](https://kasipuhe.fi)

[Merkkejä liiallisesta ruutuajasta \(mll.fi\)](https://mll.fi)

Oulun yliopistollisen sairaalan YouTube-kanava: [Tukiviittomat arkeen \(youtube.com\)](https://youtube.com)

Pikku Kakkosen YouTube-kanava: [Kuvat ja viittomat \(youtube.com\)](https://youtube.com)

[Pikkuli \(areena.yle.fi\)](https://areena.yle.fi)

[Possuli \(areena.yle.fi\)](https://areena.yle.fi)

[Puhetta tukena -hanke \(aannekoulu.fi\)](https://aannekoulu.fi)

[Sanaleikki Kehonosat \(areena.yle.fi\)](https://areena.yle.fi)

## Lisätietoa

[Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age \(iris.who.int\)](https://iris.who.int)

[Hyvinvointia digiajassa \(mll.fi\)](https://mll.fi)

[Viihdevintiöt \(viihdevintiot.com\)](https://viihdevintiot.com)