

Game it now 2020-2021

Monialaiset opintokokonaisuudet

Osa 1/2



Esipuhe

Näissä kahdessa dokumentissa on kokoelma erilaisia jo toteutettuja monialaisia oppimiskokonaisuuksia. Näiden kokonaisuuksien suunnittelu ja toteuttaminen tapahtui osana Innokas-verkoston Game it now -täydennyskoulutuskokonaisuutta. Koulutuksen aiheena oli pelillisyyden ja pelinteon tuominen osaksi oppimista.

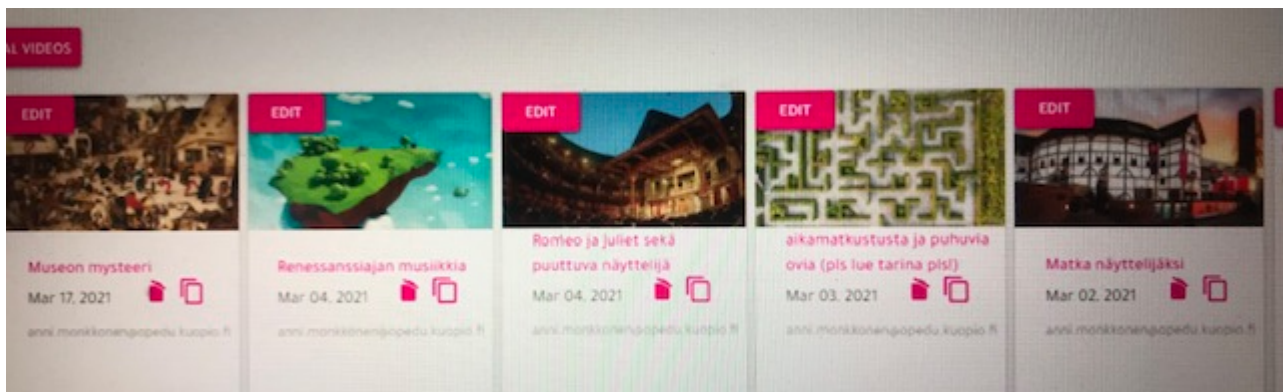
Toivomme, että nämä dokumentit luovat inspiraatiota ja motivaatiota peruskoulun luokanopettajille, erityisopettajille ja aineenopettajille. Näiden projektien avulla voi löytää uusia lähestymistapoja erilaisten oppimisprojektien toteuttamiseen.

Haluamme kiittää kaikkia koulutukseen osallistuneita oppilaita ja opettajia. Teidän innostuneisuutenne ja valmiutenne kokeilla uusia tapoja oppimisen tukemiseen on ollut koko koulutuksen ajan erinomaisella tasolla. Lisäksi haluamme kiittää Opetushallitusta koulutuksen rahoittamisesta.

*Game it now -kurssin koordinaattorit ja kouluttajat
Innokas-verkosto*

Renessanssi-Seppo Pelintekoa ja pelipohjaista oppimista historian jaksossa.....	s. 4
Matka maailman ympäri.....	s. 13
Pääsiäisen mysteeri.....	s. 16
Hakkerien hyökkäys koulussa.....	s. 19
Maatilajakso Minecraftissa.....	s.23
Koodit satujen maailmassa.....	s. 28
Tarinallinen roolipeli.....	s.35
Pakopeli: Kadonneiden avainten metsästys.....	s. 40
Kotitienoo kuutioina.....	s.46
Lähiympäristön tutkiminen.....	s.49
Avattarien avulla kohti tavoitteita.....	s.53
Interaktiivinen tarina.....	s.56
Matematiikan toiminnallistaminen.....	s.59
Junnu maailmalla.....	s.62
Aikakone Villa Lantessa -pakohuonepeli.....	s.74
Pelillisyysskokeiluja.....	s.77
4. lk englanti Hobbies.....	s.83
Pakopeli: katoamistemppu.....	s.88
Ammattialoihin tutustumista tekemällä twinellä peli.....	s.93
Symbolien maailma.....	s.96
Pohjoismaiden ja Baltian aarteet.....	s.101
Matematiikan pelillistäminen	s.105
Escape Alakoulun englanti.....	s.114
Luolaseikkailu.....	s.121
Myrskyn jäljet.....	s.125
Afrikan etsityin timanttivaras.....	s.128
Vahvuuspelejä.....	s.136
Kadonneiden oppilaiden arvoitus.....	s.147
Tunnetaitopelit.....	s.151
Harry Potter ja viisasten kivi.....	s.157
Satumaailmaan-pakopeli.....	s.166
Scratch-peliprojekti.....	s.169
Stressiportaat, Wilma-peli ja ohjelmointi.....	s.173
Suolalabyrintti.....	s.184
Jääkaudet-oppimispelien teko.....	s.187
Arkkitehtuuri-agentit.....	s.192
The Ravens of the Tower of London.....	s.195
Kotikunta tutuksi-pakohuone.....	s.198
Pelillistetty urakkaviikko.....	s.201
Kiertomatka Eurooppaan.....	s.216
Revi se -runopeli.....	s.222

Renessanssi-Seppo Pelintekoa ja pelipohjaista oppimista historian jaksossa



Anni Mönkkönen
Rajalan koulu, Kuopio

Innokas!

Perustiedot

- Rajalan koulu, Kuopio
- 6-luokan oppilaat (19 opp.)

Kokonaisuuden kuvaus

Historian renessanssijakso toteutettiin niin, että oppilaat saivat valita ryhmissä oman näkökulmansa renessanssiin (esim. maailmankuva, kuvataide, musiikki jne.). Aiheesta etsittiin tietoa eri lähteistä ja opittujen tietojen pohjalta laadittiin Seppo-alustalle oppimispeli, jota pelaamalla toisten ryhmien oppilaat oppisivat samat asiat.

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet

Historia, äidinkieli

L1 Ajattelu ja oppimaan oppiminen

L4 Monilukutaito

L5 Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen

L6 Työelämätaidot ja yrittäjäyys

Tavoitteet

- Historia: T4&5&8 historian ilmiöiden ymmärtäminen, T9&11 historiallisen tiedon käyttäminen
- Äidinkieli: T3 Vuorovaikutustilanteissa toimiminen, T6&T7 tekstin tulkitseminen, T11 tuottaminen, T12 palautteen antaminen ja saaminen
- Laaja-alainen osaaminen:
 - L1 Kysymysten teko, vastausten etsiminen, eri tietolähteet ja vertaisoppiminen
 - L4 Tekstien arviointi, monipuoliset tiedonlähteet, kriittinen lukutaito
 - L5 Tiedon hakeminen, oman tiedon tuottaminen, tvt työskentelyn dokumentoinnissa
 - L6 Pitkäjänteinen työskentely, yhteistyöskentely, projektityöskentely

Pelisuunnittelu, pelipohjainen oppiminen

Oppilaat suunnittelevat ja toteuttavat toimivan pelin, jota pelaamalla pelaaja oppii pelin aiheesta. Peli toteutetaan Seppo.io-alustalla oppilasohjaajatunnuksilla.

Arviointi

Itsearviointi, vertaisarviointi.

Toiminnan kuvaus ja aikataulutus

1. oppitunti: aiheeseen perehtyminen

Tarvittavat välineet

- opettajan tietokone
- historian oppikirja

Tavoite

Oppilaat valitsevat näkökulmansa ja ajatustyö oppimispelistä käynnistyy.

Kuvaus

Opettaja esittelee pelipohjaisen renessanssijakson toteutustavan. Mietitään, mistä näkökulmasta jokainen oppilas haluaa alkaa tutkia renessanssia eli mistä aiheesta kukin ryhmä tekee Seppo-oppimispelin.

Opettaja esittelee Seppo-pelin luomisen lyhyesti ja kertoo Seppo-pelien mahdollisuuksista esitellen samalla muutamia peliesimerkkejä Sepossa. Oppilaat ovat pelanneet Seppo-pohjaisia pelejä ja toteuttaneet projekteja aiemmin, joten pelin toimintaperiaate pelaajan näkökulmasta on ennalta tuttu.

2. oppitunti: Tiedonetsintä ja pelitarina

Tarvittavat välineet

- tietokone
- Historian oppikirja

Tavoite

Kokonaisuuden suunnittelu kirjallisuuden ja tiedonetsinnän avulla.

Kuvaus

Orientoidutaan aiheeseen katsomalla dokumenttia renessanssista:
<https://areena.yle.fi/1-50163610>

Mietitään pelin tarinaa. Kirjoitetaan Wordiin kehystarina omasta pelistä. Sitä ennen opettaja lukee vinkkinä erilaisia tuttujen pelien tarinoita, joista oppilaat yrittävät arvata, mistä pelistä on kyse. Esimerkiksi:

^ Tarina

VAROITUS: Seuraava kirjoitus paljastaa yksityiskohtia juonesta.

Pelin yksinkertainen juoni sijoittuu [Sienivaltakuntaan](#), jonka ilkeät koopakilpikonnat kuninkaansa [Bowserin](#) johdolla ovat valloittaneet. Sienialamaiset on vangittu, ja valtakunnan kruununperillinen, [prinsessa Peach](#) (*Kantarelli* alkuperäisessä [Bergsalan](#) käännöksessä, myöhemmin myös *Kultakutri*) on siepattu ja viety Koopakuninkaan linnaan, joka on pelin viimeinen kenttä.

Juonipaljastukset päättyvät tähän.

(Lähde: wikipedia, hakusanalla SuperMario)

Esimerkkitarina oppilaiden laatimasta pelistä *Romeo ja Juliet sekä puuttuva näyttelijä*:

Olet saapunut 1590-luvulle kuuluisan William Shakespearen näytelmän yleisöön ja huomaat, että jokin on vialla. Lava on tyhjä ja hiljaisuus on laskeutunut koko teatterin ylle. Haluat saada selville mitä oikein on tekeillä. Pian saat selville, että yksi esityksen näyttelijöistä on sairaana eikä pääse tulemaan paikalle. Päätät, että mitään muuta ei ole tehtävissä, kun vain tarjoutua rooliin ja näytellä osassa.

Mutta jotta voit saada tämän roolin sinun pitää vastata muutamiin kysymyksiin ja tehtäviin.

Sitä myötä, kun vastaat kysymyksiin ja saat pisteitä, edistyt niin kauan kunnes olet renesanssi ajan teatteri tietomestari.

Elä lannistu vääristä vastauksista vaan ota opiksi, onnea matkaan!

3.-6. oppitunti: pelinteko

Tarvittavat välineet

- Tietokone
- Historian oppikirja

Tavoite

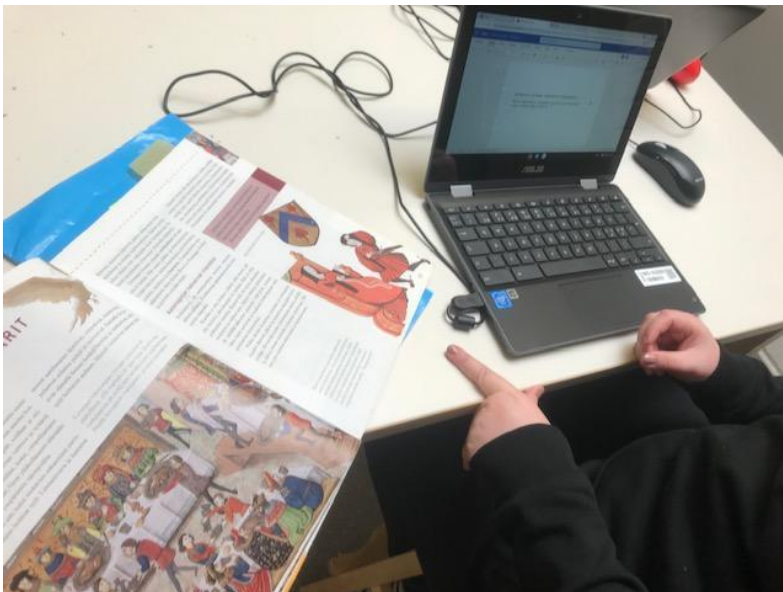
Pelin tekeminen Seppo.io:ssa.

Kuvaus

Aiheeseen virittäydytään katsomalla lastenohjelma Leonardo Da Vincista:

<https://areena.yle.fi/1-4275910>

Ryhmässä aletaan tehdä pelejä Seppoon. Oppilaille on jaettu oppilasohjaajatunnukset. Oppilaat etsivät ryhmissä tietoja valitsemastaan aiheesta ja tekevät niistä tehtäviä omaan Seppo-peliinsä. Tehtävätyyppejä on erilaisia ja niihin lisätään kuvia ja videoita. Oppilaat määrittelevät tehtävistä saatavat pisteet sekä laativat pelaajien saamat palautteet. Pelissä voi olla koodin takana olevia tehtäviä sekä useita tasoja.





7. oppitunti: Opitaan oppimispelin avulla

Tarvittavat välineet

- Tietokoneet

Tavoite

Pelataan ensimmäisen ryhmän luoma peli. Ohjaajat ovat eri tilassa kuin pelaajat. Luokassa taustalla soi hiljaisella renessanssityylinen musiikki. Kun peli on pelattu läpi, täytetään ohjaajille heidän luomansa palautelomake (Forms).

Esimerkkipeli Museon mysteeri löytyy täältä:

<https://play.seppo.io/?l=en>

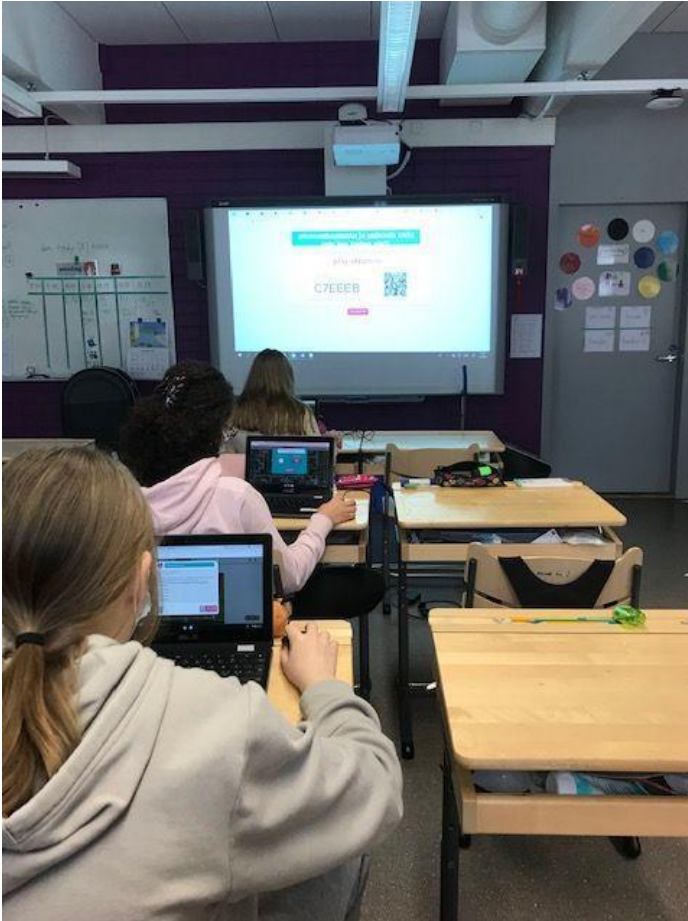
Pelikoodi:E16B89

Ensimmäisen pelin pelaaminen tuottaa lievää tuskastumista, kun peli on hieman vaikeaselkoinen. Videointitehtävät eivät miellytä kaikkia - ratkaisuna pikkuhahmot, joita voi käyttää sen sijaan että esiintyisi itse videossa. Osa tekee tehtäviä arvaamalla, eikä edes pyri oppimaan. Pelin podiumin seuraaminen kiinnostaa joitakin liiankin kanssa. Ohjaajat olivat toisessa tilassa ja auttoivat Shoutboxin välityksellä.

Toisessa pelissä pelaaminen onnistui jo hyvin ja peliä keuhuttiin selkeydestä ja sujuvasta etenemisestä. Vaikeustaso oli sopiva ja tarina innostava.

Peleissä oli monipuolisesti erilaisia tehtäviä. Useimmissa peleissä oli monivalintakysymyksiä ja avoimia kysymyksiä. Myös yhdistelytehtäviä käytettiin lisäksi luovaa tehtävätyyppiä hyödynnettiin videotuotoksissa. VIDEO

Yleisesti ottaen oppilaat pitivät toistensa pelien pelaamisesta mutta myös oman pelin ohjaajana toimimisesta. Palautelomakkeilla he saivat vertaispalautetta pelistä.



Jokaisesta pelistä täytettiin ohjaajien tekemä palautelomake (Forms), jonka vastaukset tulivat suoraan ohjaajille.

Arvio pelistä: renessanssi teatteri

Hei Anne-Liisa Sjöström! Kun lähettät lomakkeen, sinä annit nimesi ja sähköpostiosoitteesi.

* Pakollinen

1. Mitä tykkäsit pelistä? *

☆☆☆☆

2. Mitä opit meidän pelistä? *

Kirjoita vastaus

3. Toimiko peli hyvin? *

joo

ei

Eihän hyvin

4. Oliko peli liian vaikea? *

ei

joo

5. Mitä pelissä voisi parantaa? *

Kirjoita vastaus

Lähetä

Tämä on lomakkeen omistajan luoma sivu. Lähettämällä laitat lähettäjän lomakkeen omistajalle. Microsoft ei ole vastuussa asiakkaidensa sivujen tai tietokantojen sisällöstä, mukaan lukien niiden sisältämien omistajien käyttötietojen. Näiden lomakkeiden luominen vaatii Microsoftin palvelimen käyttöä ja erillisen lisävarustuksen.

PROJEKTIN ARVIOINTIA:

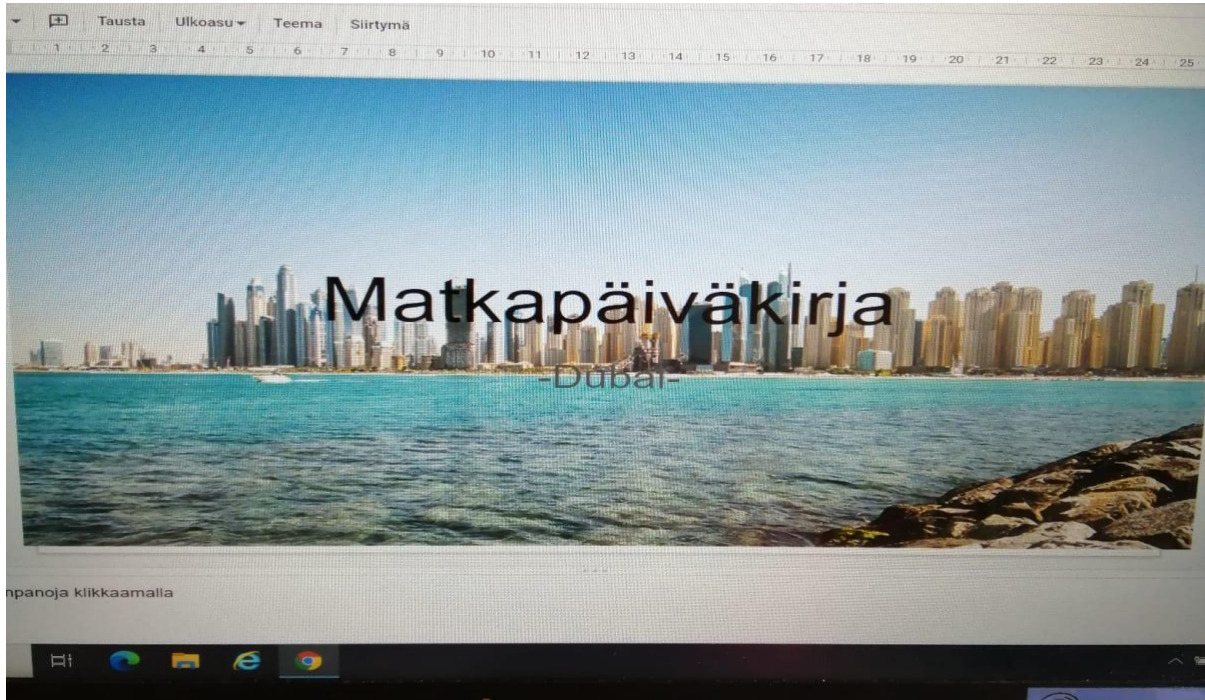
Oppimispelin tekeminen oli oppilaista mukavaa. He pitivät siitä, että saivat työskennellä ryhmissä. Jokainen oppi ainakin omaan aiheeseensa liittyviä asioita. Hienoa oli myös projektin vuorovaikutteisuus ja elämyksellisyys sekä se, että vastuu oppimisesta oli oppilailla. Kokonaisuutena projekti oli opettajan näkökulmasta onnistunut, mutta monta pientä korjattavaa seikkaa toki löytyi:

- Ryhmien aiheet olisi pitänyt määritellä tarkemmin, eli ryhmille olisi voinut antaa tietyt sisällöt, jotka pelissä tulisi olla. Nyt esim. renessanssin ajan maailmankuva sekä Leonardo Da Vincin keksinnöt jäivät liian vähäiselle käsittelylle.
- Tiedonetsinnälle tulee varata aluksi tarpeeksi aikaa eikä alkaa suinpäin keksiä tehtäviä. Näin vältetään tietovisatyypiset 'arvaustehtävät'.
- Ryhmille tarkempi ohjaus käyttää erilaisia tehtävätyyppejä.
- Pelatessa sijoituksen reaaliaikainen seuranta ei ole tarpeen: kaikkia kisanomainen pelaaminen ei innosta, toisia taas liiankin kanssa. Sama mainittiin Innokas-materiaalissa:
- *Kaikki pelimekaniikat eivät toimi samalla tavoin kaikille oppijoille. Toisessa tutkimuksessa havaittiin, että erityisesti ulospäinsuuntautuneet oppilaat olivat herkkiä julkisen pistejärjestelmän suhteen (Smiderle, Rigo, Marquez 2020) ja tietyille oppilaille pistetaulut, palkintomerkit ja ranking-listat kääntyivät jopa itseään vastaan. Osa asiantuntijoista väittää, että erityisesti oppilaat, jotka suhtautuvat kielteisesti kilpailuun, kärsivät pelillistämisestä (Sierra).*
- Pelin rakenteen selkeämpi pelillisyyttä: pelin etenemisen linkittäminen pelitarinaan ja loppuratkaisu.
- Palautelomakkeen linkki olisi pitänyt laittaa viimeisen tehtävän kommentteihin mukaan. Nyt linkkiä jouduttiin usein odottelemaan, kun ohjaajat jakoivat sen eri alustalla (Teams).



HS

Oppilaan itse renessanssityyliin maalaama 'varastettu' taideteos pelissä Museon mysteeri.



Matka maailman ympäri

Innokas!

Elina Ruukonen
Sammonlahden koulu, Lavolan toimipiste
Lappeenranta

Perustiedot

- Sammonlahden koulu, Lavolan toimipiste
- 6.lk, 14 oppilasta

Kokonaisuuden kuvaus

Matka maailman ympäri parin tai pienen ryhmän kanssa.

- Käydään ensin opettajajohtoisesti läpi yleisiä asioita (valtamereet, ilmasto)
- Seuraavaksi jaetaan oppilaat ryhmiin ja oppilaat tekevät ryhmässä opettajan laatiman testin (Google forms) yllä mainittuihin asioihin liittyen
- Tarkistetaan oppilaiden vastaukset ja jaetaan ryhmille ”rahaa” testissä pärjäämisen mukaan
- Sen jälkeen jaetaan jokaiselle ryhmälle maanosa tai alue, johon he perehtyvät tarkemmin
- Ryhmän pitää suunnitella vapaavalintaisella tavalla toteutettava peli omaan aiheeseen liittyen
- Tämän jälkeen aloitetaan matka maailman ympäri. Jokainen alue tai maanosa aloitetaan opettajajohtoisella tunnilla, jossa käydään tärkeimpiä asioita läpi
- Seuraavalla oppitunnilla ryhmä, joka käsitteli kyseistä aluetta, esittelee oman pelinsä muille ja muut pääsevät kokeilemaan sitä. Lopputunti käytetään matkapäiväkirjan kirjoittamiseen. Oppilaiden tulee kirjoittaa, miten he matkustavat kohteeseen ja missä he majoittuvat. Lisäksi heidän tulee kirjoittaa, mitä uutta he ovat oppineet alueesta. Halutessaan he voivat lisätä kuvia tai videoita matkapäiväkirjaan.
- Seuraavilla tunneilla matkataan kohti uutta aluetta.

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet

Ympäristöoppi, äidinkieli, kuvataide, matematiikka

Tavoitteet

- Äidinkieli: kehittää vuorovaikutus-, kieli- ja tekstitaitoja
- Ympäristöoppi: tutustutaan eri maanosiin ja kehitetään alueellista viitekehystä, pohditaan kestäviä valintoja sekä niiden merkitystä
- Kuvataide: kannustetaan visuaaliseen havaitsemiseen ja ajatteluun
- Matematiikka: sovelletaan opittuja laskutaitoja konkreettisesti ympäristössä
- L2: Koulutyössä luodaan innostavia tilaisuuksia harjaannuttaa sosiaalisia taitoja, kekseliäisyyttä sekä suunnittelu- ja ilmaisutaitoja
- L3: Oppilaita ohjataan vastuulliseen teknologian käyttöön sekä pohtimaan omia valintojaan kestävästä tulevaisuudesta kannalta
- L4: Pyritään kehittämään monilukutaitoa sekä tulkitsemaan ja tuottamaan moninaisia tekstejä erilaisissa ympäristöissä
- L5: Pyritään käyttämään tarkoituksenmukaisia työskentelytapoja. Esimerkiksi ei tehdä tietokoneella vain, koska halutaan olla tietokoneella

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

Koko projektin taustalla pyörii peli ”matkalla maailman ympäri”, jossa oppilaat matkustavat eri maanosiin heillä käytössä olevan rahasumman puitteissa sekä kirjoittavat matkapäiväkirjaa vieraillemistaan kohteista.

Sen lisäksi jokainen oppilasryhmä suunnittelee omaan kohteeseensa liittyvän vapaavalintaisella tavalla toteutettavan pelin, jota muut oppilaat pääsevät pelaamaan.

Arviointi

Opettajan alussa teettämä testi on arvioitava sekä ryhmätyötaitoja arvioidaan läpi projektin. Lopuksi opettaja arvioi matkapäiväkirjat. Lisäksi oppilaat arvioivat toistensa tekemät pelit vertaisarviointipohjalla ja matkapäiväkirjojen loppuun oppilaiden tulee itse arvioida, kuinka hyvin he ovat onnistuneet kestävän kehityksen huomioimisessa esimerkiksi matkustustapavalinnoillaan.

Toiminnan kuvaus ja aikataulutus

1. kerta / oppitunti: Tutustutaan uuteen maanosaan/alueeseen

Tarvittavat välineet

- Ympäristötiedon oppikirjat

Tavoite

Tutustutaan uuteen alueeseen opettajajohtoisesti digiopetusmateriaalien kuvia ja videoita hyödyntäen. Pohditaan, mitä jo tiedetään aiheesta.

Kuvaus

Tunnin alussa pohditaan yhdessä, mitä jo tiedämme alueesta, onko joku vierailut siellä yms. Sen jälkeen opettaja opettaa uuden asian tärkeimpiä tietoja ja tutustutaan alueeseen kuvien ja videoiden avulla.

2. kerta / oppitunti: Oppilaiden suunnittelemien pelien kokeilu ja matkapäiväkirjan kirjoittaminen

Tarvittavat välineet

- Chrome

Tavoite

Jatketaan aiheeseen tutustumista oppilaiden suunnittelemien pelien avulla sekä kootaan tiedot matkapäiväkirjaan.

Kuvaus

Tunnin alussa oppilaat pääsevät esittelemään pelinsä ja muut kokeilevat pelata sitä. Sen jälkeen kirjoitetaan matkapäiväkirjaa tästä alueesta/maanosasta.

Innokas!

Pääsiäisen mysteeri

Perustiedot

- Koulun nimi: **Savion koulu**
- Osallistuneet luokat ja oppilasmäärä: **2-5.-luokat**

Kokonaisuuden kuvaus

Rakensin itse kaksi pakopeliä(Hybridimalli, Formsin avulla. Osa tehtävistä Formsissa, osa pitkin koulun lähialuetta) liikunnan tunneille, joita pelasivat koulumme 2-5.-luokkien oppilaat. Tämän lisäksi vedin kolme pakopelikerhoa vitosille. Jokaiselle luokalle oli vedettävä kerho erikseen, koska koronarajoitteiden vuoksi ryhmiä ei saanut sekoittaa. Oppilaat rakensivat pienryhmissä useita pakopelejä, joita kaikki vitokset pelasivat pitkin kevättä. Tämän lisäksi lähdin rakentamaan virtuaalista pakopeliä Seppo-alustalle 360-asteen kuvista, mutta tämä siirtyi ensi lukuvuodeksi, koska jouduin kahdeksi viikoksi karanteeniin.

Tämän lisäksi rakensimme lautapelejä aiheesta ”Suomen luonto”, mutta näitä en ole vielä



nähty, kun ne on tehty sijaisten voimin minun ollessa karanteenissa.

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet

Oppiaineista nämä pakopelit koskettivat lähes kaikkia oppiaineita, koska tehtävät koostuivat kaikista oppiainesisällöistä. Tein tehtäviä aihealueista, joita olemme tänä vuonna opiskelleet. Vitosten kerhotoissa aiheet olivat vaihtelevia myös.

Kirjoita tähän

Tavoitteet

- Oppiaine:
- Oppiaine:
- Laaja-alainen osaaminen

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

Ideana seuraavaksi poimia opsista joku aihe vaikkapa keskiaika ja laittaa oppilaat rakentamaan pakopelit kyseisestä aiheesta.

Arviointi

Oppilaat olivat todella motivoituneita tekemään pakopelejä sekä pelaamaan niitä. Paljon positiivista palautetta tuli myös opettajilta. Teemme näitä varmasti jatkossakin!



Innokas!

Hackerien hyökkäys koulussa

Ana Izquierdo
Snellmanin/Hatsala/Minna Canthin koulu, Kuopio

Perustiedot

- Hatsalan ja Minna Canthin koulut
- Osallistuneet luokat
 - o 9lk yhteisryhmä – 6 oppilasta
 - o 8lk (kaksi ryhmä)- 40 oppilasta

Kokonaisuuden kuvaus

Escape room tietokonen pohjalta (genial.ly). Myös osaa vihjeitä jaettu eri puoliin luokaan Työskentely 2-4 hengen ryhmissä

Pahis on kaapannut oppilaiden puhelimet ja aikoo varastaa puhelimien ja pankkitiedot. Ainut keino saada omat puhelimet takaisin ajoissa on ratkaista kompakysymyksiä ja aukaista kaapin, jossa puhelimet ovat lukittuna.

Pelissä on 7 kompakysymyksiä ja viimeinen ratkaisu tehtävä. Viimeisellä tehtävällä saavat avainlippa numerokoodi, joilla saavat kaapin avain ja pystyvät ”pelastamaan” omat puhelimet ennen, kun opettajan rikoskumppani on varastanut kaikki tiedot ja raha oppilaiden tililtä. Osa kompakysymyksien vastaukset ovat piilossa jossain luokassa (esim. aakkosten koodi oli piilotettu espresso kahvin purkin alla, koska tekstissä puhutaan aamupalasta)

Jokaisesta oikeasta vastauksesta oppilaat saavat yksi kirjain. Lopussa pitäisi järjestää kaikki kirjaimet, niin että muodostuisi yksi espanjankielinen näyttelijän sukunimen. Pelin aikana ovat saaneet myös vinkkejä näyttelijän liittyen (esim. Modern Family tai columbialainen lippu taustalla).

Viimeinen ratkaisutehtävä on kirjoittaa kyseisen näyttelijän etunimen, minkä jälkeen saavat avaimenlipan numerokoodi. Heidän täytyy ottaa avain ja aukaista kaappiin.

Kaikkilla ryhmillä oli sama escape room, joten lupasin pientä palkintoa nopeimmalle ryhmälle (joku karkki)

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet

Espanja, englantia, matikkaa

Tavoitteet

- Espanja: kuluneen lukuvuoden kertaus. Kielioppi ja sanasto.
- Englantia: mahdollistaa monikielinen ympäristö, vertailua eri kielten väliin.
- Matikkaa: monipuolistaa tehtäviä ja ajattelutapa (helppoja lasku tehtäviä).
- Laaja-alainen osaaminen: Ajattelu ja oppimaan oppiminen, Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu, Moniluku taito, Taito ja viestintäteknologinen osaaminen, työelämän taidot

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

Alkuvaiheessa piti suunnitella perinteisellä paperi ja kynä menetelmällä. Alkusuunnitelma piti muokata genial.ly perehtymisen jälkeen, koska osaa vaikeusaste kompakysymyksistä tuli liian vaikeaksi/helpoksi.

Eri kompakksymyksiä toiseen siirtymiseen ei tarvitse olla järjestyksessä. Itseasiassa, tietyille kompakksymyksille tarvitsevat myöhempään kompakksymyksien ratkaisu, jota pääsisivät eteenpäin.

Koko escape room lopussa, oppilaat pitää vapauttaa fyysisesti omat puhelimet.

Arviointi

Oppilaat ovat tykänneet kovasti escape roomista.

On ollut työlästä perehtyä ja saada hyviä vinkkejä monipuoliseen escape room rakentamiseen.

Itse olen tyytyväinen, miten tunnilla on toiminut. Tietysti pienet virheet olen joutunut korjaamaan lennosta, mutta on erittäin joustava tilanne, joka antaa hyvin anteeksi virheisiin. Myös tilanne seuraaminen on tärkeä, niin pystyy auttamaan ryhmät jos he ovat jumissa.

Toinen hyvää puoli tästä escape roomista on osoittautunut se, että jotkut lapset ovat ratkaistaneen sen näyttelijän nimi, muutamilla kirjaimilla, joten eivät pääset turhautumaan. Tätä asiaa erota oikeista escape roomista, mutta on minusta erittäin hyvää mukautuminen kouluun maailmaan.

Oivalsin, miten omatoimiset oppilaat ovat, kun heillä on mahdollisuutta yrittää monesti ja työskennellä ryhmässä.

Escape room ratkaisuaika oli tiukka yhdelle tunnille (60 min), ja vain yksi työskentely ryhmä per opetus ryhmä on onnistunut. Osaa oppilasta pyysivät lisää aika, mutta uskon, että lisäämällä vinkkejä saisi nopeutettu escape roomin ratkastamisen.

Toiminnan kuvaus ja aikataulutus

1. oppitunti: espanjan escape room

Tarvittavat välineet

- tietokoneet (1x 2-4 hengen ryhmä)
- expresso kahvi purkki
- 2 erillaiset aakkosten koodien monisteet
- avainlippa (numerolukkollinen)
- paperi ja kynä

Tavoite

Ottaa käyttöön opittu espanjankieltä mahdollisimman monipuolisesti ja rennosti. Myös ongelmien ratkaisu ja vuorovaikutus on erittäin tarkea osaa aktiviteetista.

Kuvaus

Tunnin alussa annoin säännöt.

- Ei saa käydä tutkimassa Googlesta.
- Saa kysyä minulta, muttei valtamatta saa vastauksia.
- Vihjeet tulevat tietokoneelta, mutta myös luokassa on piilotettu vihjeitä.
- Koko oppitunnin käytössä
- Kompakksymyksien ratkaisuja eivät ole välttämättä järjestyksessä.

Jakan escape room linkkin Wilman kautta.

Yhdessä kysymyksessä vastaus tulee Forms lomakeella, joten tarvitsevat myös kirjautua o365



Innokas!

Maatilajakso Minecraftissa

Tekijät: Essi Vuopala ja LET-opiskelijat
Rajakylän koulu, Oulu

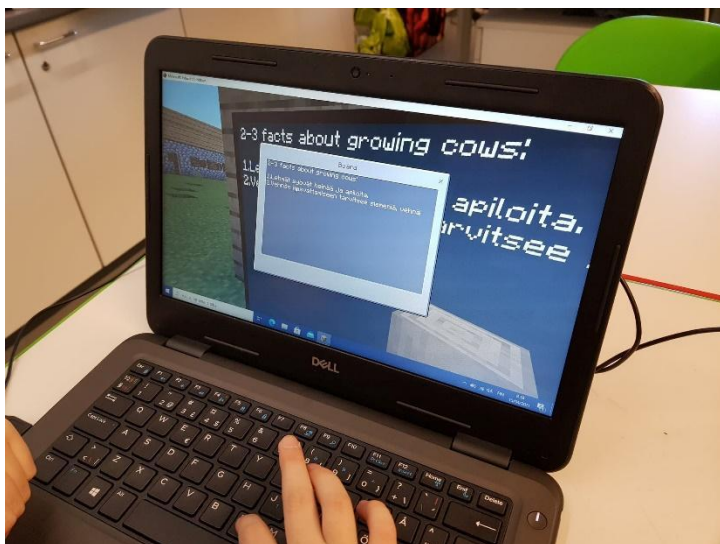
Perustiedot

- Rajakylän koulu
- 4A teknoluokka, 22 oppilasta

Kokonaisuuden kuvaus

Tässä projektissa nelosluokkalaiset perehtyivät osana ympäristöoppia maatilalan elämään neljän viikon ajan. Tavoitteena oli lisätä ymmärrystä suomalaisesta maataloudesta pelillisyyden keinoin. Oppimisalustana toimi pääasiassa Minecraft Education, jossa jokaisella oppijaryhmällä (3 oppilasta/ryhmä) oli oma maatila. Kunkin ryhmän farmilla viljeltiin tai kasvatettiin eri eläimiä tai kasviksia, kuten kanoja, porkkanoita, punajuuria ja perunaa.

Jakson aluksi ryhmille jaettiin lista maatilalla suoritettavista töistä (mm. lehmien lypsäminen, kananmunien kerääminen, viljan puinti, eläinten syöttäminen yms). Jokaisella ryhmän jäsenellä oli oma rooli: Yksi oli vastuussa maatilalan rakentamisesta ja siellä tehtävistä töistä. Toinen oli vastuussa maatilalan elämää koskevan tiedon etsimisestä ja esittämisestä oman maatilalan ilmoitustaululla. Kolmas jäsen puolestaan laati muille oppilaille kysymyksiä oman maatilalan elämään liittyen. Roolit vaihtuivat oppitunneittain, ja ryhmän jäsenet keskustelivat keskenään koko prosessin ajan niin maatilalan rakentamiseen, tiedon esittämiseen kuin kysymysten laatimiseen liittyen. Ryhmät kokosivat maatalaansa liittyviä tärkeitä tietoja farmin ilmoitustaululle (kuva 1), josta muut ryhmät pääsivät nämä asiat opiskelemaan. Oppilaat laativat toisilleen myös kysymyksiä oman maatilalan elämästä.



Kuva 1. Oppilas tiivistämässä tietoa maatilalan ilmoitustaululle

Projekti huipentui leivontapäivään (kuva 2), jossa kukin ryhmä leipoi oman farminsa tuotteista herkullisia leivonnaisia, kuten punajuuri- ja porkkanamuffineja sekä erilaisia pikkuleipiä. Leivomispäivän jälkeen ryhmät saivat Emeraldjeja kukin sen mukaan, miten annetut tehtävät olivat onnistuneet. Oppimista arvioitiin mm. oppilaiden täyttämällä Quizizz-kyselyillä.



Kuva 2. Maatilajakso huipentui leivontapäivään

Projekti toteutettiin yhteistyössä Oulun yliopiston kansainvälisen LET (Learning, Education and Technology) -maisteriohjelman opiskelijoiden kanssa osana heidän opintojaan. Ympäristöopin lisäksi oppilaat oppivat käyttämään englannin kieltä tullakseen ymmärretyiksi. Lisäksi projektiin integroitiin matematiikan sisältöjä, sillä etenkin leivontapäivänä mittayksiköiden ymmärtäminen olisi ensiarvoisen tärkeää.

Toteutus viikoittain:

Viikko 1: Orientaatio

- Ryhmien muodostaminen
- Pantomiimi erilaisista maatalan töistä; yksi oppilas vuorollaan esittää, muut arvaavat.
- Tutustuminen Minecraftin maatalaympäristöön, ja yksinkertaisten tehtävien teko, kuten eläinten ruokkiminen ja sadonkorjuu
- Jakson tehtävien läpikäynti

Viikko 2: Maatilan rakentaminen ja aiheeseen perehtyminen

- Oman maatilan rakentaminen valmiiden ohjeiden ja tehtävänantojen pohjalta.
- Tiedon etsiminen oman maatilan tuotteesta, ja tiedon tiivistäminen oman maatilan ilmoitustaululle.
- Kysymysten laatiminen muille ryhmille oman maatilan toimintaan liittyen.
- Oppilaat vaihtelevat rooleja, joita ovat Minecraftin rakentaja, tutkija ja kyselyn tekijä.

Viikko 3: Opitun laajentaminen ja syventäminen

- Muiden maataloihin tutustuminen. Ilmoitustaulujen lukeminen ja opiskelu.
- Quizizz-testi opitusta

Viikko 4:

- Leivontapäivä: Pienryhmät leipovat oman farmin tuotteesta makeita ja suolaisia leivonnaisia.
- Loppurefleksio keskustellen: Mitä opittiin, mikä oli mielenkiintoista, mitä olisit halunnut tehdä toisin.

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Sisällöt ja tavoitteet

- Ympäristöoppi (maatilajakso)
 - o Tavoitteena on, että oppilas oppii nimeämään suomessa viljeltävät viljalajit sekä maatilan eläimet sekä kertomaan, miksi ko. viljoja ja eläimiä kasvatetaan. Tavoitteena on myös, että oppilas osaa kuvata maatilan elämää eri vuodenaikoina.
- Matematiikka (mittaaminen)
 - o Tavoitteena on, että oppilas osaa käytännössä hyödyntää tilavuuksien mittaamista ja osaa myös tilavuusmittojen lyhenteet. Tavoitteena on myös mittasuhteiden ymmärtäminen.
- Kuvataide (maatilan suunnittelu)
 - o Tavoitteena on, että oppilas osaa hahmottaa ja suunnitella kolmiulotteista tilaa.
- Äidinkieli (tietotekstin tiivistäminen ja tiivistetyn tiedon esittäminen)
 - o Tavoitteena on, että oppilas osaa lukea tietotekstiä ja erottaa siitä olennaisen, sekä tiivistää lukemansa tietotekstin.
- Englanti (maatilaan liittyvä sanasto ja puhuminen)
 - o Tavoitteena on, että oppilas rohkaistuu käyttämään englannin kieltä ja osaa nimetä maatilaan liittyvää käsitteistöä englanniksi.
- Taitotavoitteet liittyvät erityisesti laaja-alaisen osaamistavoitteeseen L1, Ajattelu ja oppimaan oppiminen. Tavoitteena on, että oppilas osaa
 - o työskennellä osana ryhmää (yhteisöllinen oppiminen),
 - o suunnitella, tarkkailla ja arvioida omaa oppimista ja ryhmän työskentelyä (oppimisen itsesäätely ja sosiaalisesti jaettu oppimisen säätely),
 - o käyttää teknologiaa oman ja ryhmän työskentelyn tukena (teknologiatuettu oppiminen),
 - o antaa rakentavaa palautetta muiden ryhmien työskentelystä, ja
 - o osaa työskennellä sinnikkäästi ja pitkäjänteisesti projektin parissa.

Välineet ja materiaalit

- Minecraft Education
- Tiedonhaku maatilan elämästä
- Leivontatarvikkeet
- Quizizz-sovellus

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

Maatilajakson suunnittelussa on hyödynnetty pelipohjaisen oppimisen lähestymistapaa, jolloin oppilaat oppivat maatilajakson sisältöjä Minecraftia pelaamalla. Kuitenkin jakson toteutuksessa oli piirteitä myös pelillistetystä oppimisesta, sillä opiskelu sisälsi myös muita aktiviteetteja Minecraftin lisäksi. Kaikissa toiminnoissa oli kuitenkin pelillisiä elementtejä, kuten leaderboardit ja kehystarina.

Arviointi

Arviointi tapahtui sekä itse-, vertais- että opettaja-arviointina. Oppilaat arvioivat itse omaa tietämystään ja oppimistaan Quizizz-kyselyiden kautta. Samalla opettaja sai tietoa oppilaiden

oppimisprosessin etenemisestä. Kyselyssä keskityttiin maatilajakson sisältöihin sekä maatalan elämään liittyvän englanninkielisen sanaston tuntemukseen. Oppilaat täyttivät Quizzez-kyselyn myös jakson päätteeksi.

Kukin pienryhmä tiivisti omaan farmiinsa liittyviä tärkeitä faktoja maatalan omaan ilmoitustauluun. Jakson puolivälissä ryhmät kiertelivät toistensa farmeissa, opiskelivat infotaulujen sisältöjä ja kirjoittivat toisilleen palautetta heidän farmeistaan ohjaavien kysymysten ja ohjeiden avulla.

Jakson lopussa ryhmät palkittiin Minecraftin valuutalla, Emeraldilla, sen mukaan, kuinka paljon ryhmille annettuja tehtäviä he olivat tehneet.

Minecraft-osion jälkeen pidettiin vielä luokan yhteinen arviointikeskustelu, jossa reflektointiin ohjatusti omaa oppimista.



Innokas!

Peliprojektin nimi: Koodit satujen maailmassa

- Tekijät: Kirsi Lindroos
 Koulu, kunta: Hämeenkadun koulu, Hyvinkää
- testiryhmä 1-2 lk pienryhmä
 - osa sisällöstä toteutetaan 1. luokkien MOK-viikolla (viikko 20; 4 yleisopetuksen luokkaa + erityisopetuksen pienryhmä)

Kokonaisuuden kuvaus

Monialaisen oppimiskokonaisuusviikon teemana on sadut. Saduiksi valittiin Ystävien Aapisesta Leijona ja hiiri, Bremenin soittoniekat sekä Pieni punainen kana. Lisäksi mukana seikkailevat Pekka Töpöhäntä, Kultakutri ja kolme karhua sekä Pekka ja susi. Jokaisen luokan opettaja tekee päiväsuunnitelman yhden sadun ympärille painottaen haluamiansa oppiaineita. Opettamani pienryhmän tehtävänä on testata ja kehitellä toimintaa Bee-bottien ja QR-koodien käytön harjoittelemiseksi. Ideoimme myös pelipohjia. Lisäksi toivottiin, että oppilaat harjoittelevat kirjautumaan Officeen ja Deskuun sekä lähettävät sähköpostia.

Monialaisten viikko alkaa yhteisellä retkellä Suomiehen luontopolulle, jossa voidaan liikkua "jättiläisen jalanjäljissä" ja tarkkailla keväisen harjumaiseman luontoa sekä tutustua jääkauden merkkeihin (<https://retkipaikka.fi/suomiehen-luontopolku/>). Viikko huipentuu satuhahmonaamisiin ja -paraatiin koulun pihalla.

Pienryhmäni kanssa pidimme oman Beebot ja iPad -viikon (Hyvinkäällä ko. varusteet voi lainata viikoksi kerrallaan) ja harjoittelimme koodauksen perusideaa niin liikkumalla, piirtämällä kuin boteilla ja iPadeilla. Edellä mainitut sadut ja satuhahmot sekä niiden vahvuudet olivat mukana pelinomaisissa tehtävissä. Osataitojen harjoittelun jälkeen oppilaat saavat ideoida omia pelejä esimerkiksi Beeboteille. Toimiviksi koetut ideat sekä pienryhmän luomat pelit jäävät materiaaliksi varsinaiselle monialaisten viikolle ja johdattavat oppilaita luomaan omia peli-ideoita koodauksen avulla.

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet

- suomen kieli, matematiikka, kuvaamataito ja askartelu, ympäristötieto, englanti, liikunta

HUOM!

- **ryhmäyötaidot (vuoron odottaminen, parityöskentely), tunnetaidot (empatia, vahvuudet, kannustaminen), toiminnanohjauksen taidot (ohjeiden kuunteleminen ja niiden mukaan toimiminen, oman toiminnan suunnittelu ja arviointi)**

Tavoitteet

- Suomen kieli: luetaan ja kuunnellaan satuja, riimitellään ja tutustutaan sanastoon, esitetään vuoropuheluita keppinukeilla, harjoitellaan järjestämään sadun juoni, keksitään lyhyitä satuja; kerrataan pitkä vokaali, diftongi ja kaksoiskonsonantti Beebot-tehtävillä ja QR-koodeilla
- Matematiikka: opetellaan koodauksen perusidea sekä toimitaan ja tehdään tehtäviä koodin avulla (väri+liike, suunta+askeleet, reitti+kohde) liikkuen, piirtäen ja Beeboteilla; harjoitellaan sanallisia ongelmanratkaisutehtäviä Beebot-tehtävällä; leivonnassa mittaaminen
- kuvaamataito ja askartelu: leijonan kuva paperinkeräyspapereista ja -lehdistä, kevätpörräinen (lankatupsu koristellaan mehiläiseksi), hiiri pehmolelu/sorminukke (ompelutyö)

- ympäristötieto: maatalan eläimet ja viljakasvit; retki Suomiehen luontopolulla tehtävineen (hyönteiset ja jääkauden merkkejä)
- liikunta: Virittäytytään koodaamisen ideaan ja satuteemaan liikkumalla ja toimimalla. Harjoitellaan karttataitoja ja orientoitumista tilaan.
- englanti: start, stop, turn, right, left, go -komennot, numbers, farm animals; stories the Lion and the mouse and the Little Red Hen; memory matching game + QR-code
- L1: Ajattelu ja oppimaan oppiminen ymmärretään kuuntelemisen, ohjeiden seuraamisen ja toiminnan suunnittelun merkitys; opitaan arvostamaan toisten ideoita sekä huomataan omien taitojen kehittyminen
L2: Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu ryhmätyötaidot (vuoron odottaminen, parityöskentely), tunnetaidot (empatia, vahvuudet, kannustaminen), satujen kuunteleminen ja kertominen sekä esittäminen, satujen maailma ja opetukset
L3: Itsestä huolehtiminen ja arjen taidot satujen opetukset omaan arkeen, ryhmässä työskentely ja omista tehtävistä huolehtiminen, lainassa olevista välineistä huolehtiminen, leipominen
L4: Monilukutaito koodien merkitys ja merkitseminen sekä lukeminen, huomataan ohjeen seuraamisen merkitys, pohditaan satujen hahmojen toimintaa (oikein/väärin)
L5: Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen harjoitellaan käyttämään Beeboteja koodauksessa ja pelillisissä tehtävissä sekä tutustutaan iPadeihin (oppimispelit ja QR-koodien lukeminen), kirjaudutaan omilla tunnuksilla Officeen ja Deskuun sekä lähetetään sähköpostia/lähetetään tehtävä Pedanetissä; toimitaan vastuullisesti ja ohjeen mukaan; ideoidaan omia koodauspelejä Beeboteilla
L6: Työelämätaidot ja yrittäjyys ohjeiden kuunteleminen ja niiden mukaan toimiminen, oman toiminnan suunnittelu ja arviointi, tehtävien tekeminen loppuun sekä myös keskeyttäminen-tauko-jatkaminen tarvittaessa
L7: Osallistuminen, vaikuttaminen ja kestävä tulevaisuuden rakentaminen

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

Aluksi harjoittelemme koodausta ja pelillisiä tehtäviä Beeboteilla ja QR-koodeilla. Kokeilemme myös erilaisia oppimispelejä ja Scratch Junioria iPadeilla. Kun toimintatavat ovat tulleet tutuiksi, ryhdymme ideoimaan omia pelejä.

Arviointi

- aikuisen jatkuva ohjaus ja välitön palaute myönteisestä toiminnasta ja hyvistä ratkaisuksista; palkitseminen sovitussa tehtävissä (esim. saa luoda oman voimahahmon, Avatarin, miekan tms.)
- yhteiset keskusteluhetket toiminnan jälkeen (missä onnistuivat, mikä oli kivaa, mitä voisi tehdä toisin)
- kaveripalaute ja itsearviointi jakson aikana ja lopussa

Toiminnan kuvaus ja aikataulut

1-2. oppitunti: liikunta

Tarvittavat välineet

- kartonkiset liikennevalomerkit
- muovikartioita 4x4 ruudukoissa
- kortit satuhahmoista

- 4x4 koodausruudukoita paperilla
- väri-/numero- ja liikuntakortteja
- pihakartat ja tavurastit, vastauspaperi sanan kokoamiseen

Tavoite

Virittäydytään koodaamisen ideaan ja satuteemaan liikkumalla ja toimimalla.

Kuvaus

- **stop-leikki (sanotaan yhteinen satuhahmon liikkumistapa ja liikutaan vihreällä merkillä, jähmetytään punaisella merkillä, kuunnellaan uusi ohje keltaisella merkillä),**
- **koodaa kaveri satuhahmon luo (koodausruudukko kartioista, kaveri piilottaa satuhahmon ja koodaa parinsa sen luokse sovituilla komennoilla/piirretään ruudukkokartalle reitti satuhahmon luokse)**
- **tietty väri tai numero tarkoittaa tiettyä liikkumistapaa tehdään väri- tai numero sarja ja liikutaan sen mukaan (keltainen = x-hyppy, punainen = kyykkyy jne.)**
- **satuhahmosuunnistus: rasteina tavut, joista muodostuu satuhahmojen nimiä**



3-4. oppitunti: suomen kieli ja Beebotit

Tarvittavat välineet

- Ystävien aapisen tarina Pekka Töpöhännästä
- väärin tavutettuja kaksoiskonsonantti sanoja
- Beebotit ja alustat, joissa kuvat+sanat, sekä kaksoiskonsonanttikortit

Tavoite

Tutustutaan Pekka Töpöhäntä -tarinoiden hahmoihin ja heidän ominaisuuksiinsa. Keskustellaan vahvuuksista. Harjoitellaan kaksoiskonsonantti sanojen tunnistamista, tavuttamista ja kirjoittamista.

Kuvaus

1. Luetaan Ystävien Aapisesta kertomus liittyen Pekka Töpöhäntään. Esitellään kuvin kirjoissa esiintyvät hahmot ja keskustellaan heidän luonteestaan. Mitä Pekalta vaaditaan, että hän aina selviytyy kiusaamisesta ja hankalista tilanteista? Missä tilanteissa itse olet tarvinnut samankaltaisia vahvuuksia?
2. luetaan taululta väärin tavutetut sanat ja korjataan ne sekä taputetaan tavut (esim. Mo-nni, Pill-i, Pu-lla...).
3. koodataan Beebotin avulla kaksoiskonsonanttikorttia vastaava kuva+sana, väistetään nälkäistä leijonaa

5.-6. oppitunti: matikka ja Beebotit

Tarvittavat välineet

- Ystävien Aapisen tarina Bremenin soittoniekoista
- + ja - -kortit
- Beebotit ja alustat, joissa laskulausekkeitä (+ ja -), sekä tehtäväpaperit 1/oppilas

Tavoite



Tutustutaan tarinaan Bremenin soittoniekoista sekä keskustellaan kekseliäisyydestä ja tiimityöskentelystä. Harjoitellaan enemmän ja vähemmän käsitettä matikan sanallisissa tehtävissä (esimerkit ja hahmot sadusta) toiminnallisesti + ja - -korttien avulla sekä Beebot-tehtävillä. Tavoitteena on kerätä saaduista vastauksista koodi, joka harjoitellaan lähettämään opettajalle Pedanetissä tai sähköpostissa.

Kuvaus

1. Luetaan tarina Bremenin soittoniekoista ja keskustellaan kekseliäisyydestä ja tiimityöskentelystä.
2. Harjoitellaan enemmän ja vähemmän käsitettä: opettaja kertoo sanallisen esimerkin ja oppilaat näyttävät + tai - -merkkiä sen mukaan onko kyseessä yhteen- vai vähennyslasku.
3. Oppilas lukee paperistaan tehtävän ja koodaa Beebotin oikean laskulausekkeen päälle. Pari auttaa ja kannustaa. Varo rosvo ruutua. Tehtävä ratkaistaan ja vastaus kirjoitetaan tehtävännumeraa vastaavaan kohtaan koontipaperilla. Lopuksi tarkistetaan, onko koodi oikein.
4. Harjoitellaan vielä kirjautumaan Pedanettiin/sähköpostiin ja lähetetään koodi opettajalle. Onnistumisesta voi kehittää palkkion.

7.-8. oppitunti: English and coding

Tarvittavat välineet

- <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/> Old McDonald song, farm animal flashcards
- Beebots and grids with farm animals in Finnish
- worksheets for the Finnish writing
- QR-codes with farm animals written or spoken in English
- iPads for reading the QR-codes
- matching memory cards with QR-codes
- the Little Red Hen story English



Tavoite

Let's get to know farm animals in English and practise also the spelling in Finnish!

Kuvaus

1. Listen to the song Old McDonald and do an exercise with naming the animals according to their sound.
2. Turn a farm animal card and code the beebot to the correct name in Finnish. Write the word on the worksheet.
3. Play matching memory game with the farm animal cards. When you get a match, read the QR-code on the card and listen/read the name of the farm animal in English.

4. Listen to the story of the Little Red Hen.

9.-10. oppitunti: Suomen kieli, matematiikka, kotitalous

Tarvittavat välineet

- Pieni punainen kana -tarina Ystävien aapisesta
- leivontatarvikkeet ja -astiat
- QR-koodit reseptin kokoamiseen (dominopeli), iPadit

Tavoite

Harjoitellaan tarinaan eläytymistä esittämällä ja keskustelemalla. Pohditaan oikean järjestyksen merkitystä erilaisissa elämän tilanteissa. Harjoitellaan reseptin lukemista, mittaamista ja leipomista.

Kuvaus

Luetaan Pieni Punainen kana -tarina myös suomeksi ja eläydytään siihen esittämällä tarina pieninä näytelminä. Otetaan still-kuvia tarinan eri vaiheista ja keskustellaan siihen liittyvistä tunteista ja tarinan opetuksesta. Oppilaat kertovat mitä ovat leiponeet kotona ja miksi on tärkeää edetä ohjeen mukaan niin elämässä kuin leivonnassa 😊 Kokeillaan koota järkevää resepti QR-koodi dominon avulla. Treenataan matikassa vetomittoja. Suunnitellaan mitä leivotaan ja toteutetaan yhdessä.

9.-10. oppitunti: oman pelin suunnittelua ja valmistelua

Olemme tehneet jo ideointia. Viikolla 19 ryhdymme valmistamaan tarvittavaa materiaalia peleihin ja viikolla 20 pääsemme kokeilemaan, kun saamme taas lainaksi Beebotit ja iPadit.

Tässä esimerkkejä pienryhmän ideoista:

1. koodaamalla Beebotteja kerätään pisteitä (=hunajapurkit) ja väistellään kärpäslätkiä, hunajapisteillä pisteet voi tuplata tai poistaa kärpäslätkiä, ikkunaruutu on botin pelastus
2. "matopeli" Beeboteilla: kerätään tähtiä ja nousee tasoilla (1. taso = 5 tähteä, 2. taso = 10 tähteä, 3. taso = 15 tähteä ja 4. taso = 20 tähteä), voidaan koodata myös reittikartan avulla
3. ulkoilupeli: tehtävänä koota käpylehmiä, varotaan metsästäjää, käpylehmät ovat turvassa pensaassa

Katsotaan mitä saadaan aikaiseksi 😊

Perustiedot

- Hatsalan klassillinen koulu
- 9I 18 + 9H 1 = 19 oppilasta

Kokonaisuuden kuvaus

Luomme oppilaiden kanssa yhteisen tarinallisen roolipelin, jossa juuri peruskoulunsa päättänyt nuori elää ns. normaalia elämää. Tarinan tapahtumat voivat liittyä tulevaan kesälomaan, kesätöihin ja seuraavan syksyn opintoihin. Oppilaat saavat käyttää omaa luovuuttaan. Peleihin on tarkoitus tuoda jollain tavalla mukaan yksi kansantauti. Kansantaudit jaetaan pareille etukäteen. Oppilaat saavat itse ehdottaa, minkä kansantaudin he ottavat mukaan valmiista listasta. Jokaisella parilla on eri kansantauti.

Peli tehdään Twine-selainsovelluksella (twinery.org/2). Suunnittelua tehdään pareittain esim. paperille tai Office 365 Wordiin. Tarinan pätkiä kirjoitetaan myös Wordillä, sillä saman pelin muokkaaminen kahdella koneella samanaikaisesti ei ole mahdollista. Harjoitellaan Twinella koodaamista. Peleistä tallennetaan OneDriveen joka kerta uusin versio. Peliprojektin lopulla kasataan kirjoitetut pelin osat yhteen peliin ja muokataan pelillisiä ominaisuuksia (esim. lisätään/vähennetään pisteitä, luodaan avaimia, joiden avulla voi tehdä valintoja, joita ei muuten pystyisi tekemään). Peli testipelataan, tarpeen mukaan vielä muokataan sekä tehdään vertais- ja itsearviointi.

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet

Terveystieto (+matematiikka)

Tavoitteet

- Terveystieto: päätavoitteet T5 ja T6, asiaa myös tavoitteista T10
 - o T5 ohjata oppilasta syventämään ymmärrystään fyysisestä, psyykkisestä ja sosiaalisesta terveydestä ja niitä vahvistavista tekijöistä ja mekanismeista sekä tukea oppilaan valmiuksia käyttää näihin liittyviä käsitteitä asianmukaisesti
 - o T6 tukea oppilaan kehittymistä terveyteen ja sairauteen liittyvän tiedon hankkijana ja käyttäjänä sekä edistää valmiuksia toimia tarkoituksenmukaisesti terveyteen, turvallisuuteen ja sairauksiin liittyvissä tilanteissa
 - o T10 ohjata oppilasta luomaan perustaa opiskelu-, toiminta- ja työkyvylle ja sen ylläpitämiselle sekä kuvaamaan terveyspalvelujen asianmukaista käyttöä
- Laaja-alainen osaaminen:
 - o L1: Ajattelu ja oppimaan oppiminen
 - o L3: Itsestä huolehtiminen ja arjen taidot
 - o L4: Monilukutaito
 - o L5: Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

Tarinapohjaisen roolipelin tekeminen ns. tavallisen nuoren elämästä valintoihin. Pelin alussa pelaaja on juuri saanut päättötodistuksen peruskoulusta. Oppilaat keksivät omanlaisen

tarinan pareittain (yksi kolmen hengen ryhmä). Jokaisella parilla on jokin pääasiassa elintavoista johtuva kansantauti vastuutautina. Tietoa tästä taudista pitää löytyä jotain kautta tarinasta. Tarinassa voi olla eri polkuja (valintoja) ja kaikki polut eivät välttämättä johda tiedon luo. Kaikkia valintoja ei voi tehdä ilman sopivaa tietoa tai asiaa, jonka on aiemmin ottanut mukaan.

Erilaiset pelipätkät on tarkoitus lopussa kasata isommaksi kokonaisuudeksi. Pelien välille rakennetaan siltoja, joita pitkin saattaa päätyä eri polulle kuin miltä aloitti. Oppilaat saavat itse suunnitella ja toteuttaa oman pelinsä. Joissakin peleissä saattaa olla yksi loppu riippumatta siitä, mitä valintoja on sen varrella tehnyt. Toisissa saattaa valinnat vaikuttaa siihen onko loppu hyvä, huono vai jotain siltä väliltä.

Arviointi

Terveystiedossa:

- Tuntityöskentely
- Vastuutaudit pareittain: jokaisen parin on tehtävä peliin jonkinlainen tietosivu (tai kaksi) omasta vastuutaudistaan – toinen pareista keskittyy taudin peruskuvaukseen, mm. oireisiin, riskitekijöihin ja miten tauti vaikuttaa elimistöön, toinen pareista keskittyy taudin ennaltaehkäisyyn (erityisesti yksilön kannalta) ja hoitoon sekä voi tuoda peliin jonkin yhteiskunnan avun taudin hoitoon (esim. valintana)
 - o arvioidaan numerolla (wilman koemerkintöihin)
 - o plussaa luontevasta tavasta tuoda tauti osaksi peliä
 - o plussaa hyvin keksityistä valintatilanteista
- Itse- ja vertaisarviointi projektin lopussa

Toiminnan kuvaus ja aikataulutus

1. kerta / terveystieto: kansantaudit / aiheeseen tutustuminen, tiedonetsintä (45 min)

Tarvittavat välineet

- tietokone/kännykkä
- oppikirja
- suunnitteluun esim. paperia ja kynää, O365-palvelut

Tavoite

Kokonaisuuteen tutustuminen oppikirjan avulla ja tarvittavan pohjatiedon etsintää netistä (kansantautiryhmittäin).

Kuvaus

Tutustutaan lyhyesti yhdessä suomalaisiin kansantauteihin: mitä ne ovat, miksi jotkut taudit ovat kansantauteja ja toiset ei, mitä yleisiä syitä kansantaudeille on.

2. kerta / terveystieto: ohjeistus / välineisiin tutustuminen / suunnittelu (90 min)

Tarvittavat välineet

- tietokone

Tavoite

Projektin käynnistys: ohjeistusta, Twineen tutustumista, ryhmäjako ja suunnittelun aloitus.

Kuvaus

Ohjeistus:

aikataulusta, arvioinnista, yleisestä ideasta, mitä pitää tehdä, ryhmä- ja aihejako.

Twineen tutustuminen:

Opettajan esimerkki yhteisen Twinen alusta ja jokaisella käytännön harjoitteluna seuraavia: miten oma twine aloitetaan, tekstin lisääminen, linkin lisääminen parilla tavalla, havainnointia, miten nämä näkyvät yleisessä näkymässä, pelin lataaminen koneelle ja sieltä OneDriveen talteen, jotta samaa peliä pystyy jatkamaan toisellakin koneella.

3. kerta / terveystieto: suunnittelua (30 min)

Tarvittavat välineet

- tietokone

Tavoite

Oman pelin suunnittelun aloitus ja tehtävien jako.

Kuvaus

Parin kanssa sopiminen siitä, miten pelissä voi saada tietoa vastuutaudista. Vastuutaudin tieto-osuuksien jakaminen parin kanssa, jos ei ole sitä jo tehnyt. Oman tietotekstin kirjoittaminen vastuutaudista sovittuun tilanteeseen sopivalla tavalla esim. Wordiin. Wordin jakaminen opettajalle.

(Oppilailla menee 60 min tunnista ruotsin valtakunnalliseen kokeeseen.)

Seuraavat kerrat (vko 18-19) / terveystieto, matematiikka: tarinan suunnittelua ja kirjoittamista, koodausta

Tarvittavat välineet

- tietokone

Tavoite

Vastuutauditiedon kirjoittamista. Tarinan suunnittelua ja kirjoittamista. Koodausta.

Kuvaus

Lisää Twineen tutustumista. Parin kanssa suunnittelua ja yhteisen Twinen rakentamista. Keksitään hahmolle tehtävää (esim. seuraavalle kesälle tai syksylle). Kerrotaan arkielämästä. Tehdään polku, jota pitkin voi löytää tietoa vastuutaudista. Luodaan arkielämään valintatilanteita (isompia ja pienempiä), joista ainakin osa vaikuttaa terveyteen myönteisesti ja kielteisesti. Myös pelien yhdistämistä voi aloittaa. Jokaisen tunnin lopussa pelien tallentaminen OneDriveen.

Viimeinen viikko (vko 19) / terveystieto, matematiikka: pelien yhdistämistä, pelin testipelaamista, itse- ja vertaisarviointi

Tarvittavat välineet

- tietokone

Tavoite

Pelien yhdistämistä. Pelin testipelaaminen, itse- ja vertaisarvioinnin antaminen.

Kuvaus

Etsitään eri poluista yhteneväisyyksiä tai mahdollisia kohtia, jossa hahmo voisi hypätä yhden ryhmän polulta toisen ryhmän polulle. Testipelataan valmis peli. Muokataan peliä vielä tarpeen tullen. Tehdään itse- ja vertaisarviointi Office 365 Formsilla.



Innokas!

Pakopeli: Kadonneiden avainten metsästys

Tekijät: Ella Väyrynen ja Topias Mällinen
Neulamäen koulu, Kuopio

Perustiedot

- Neulamäen koulu, Kuopio
- 9 luokat: 58 oppilasta

Kokonaisuuden kuvaus

Peruskoulun päätös lähestyy ja oppilaiden päättöarvosanat tulee olla syötettynä Koski-järjestelmään ennen 1.6.2021. Arviointit on tallennettu etukäteen kovalevylle, joka on holvissa. Joku on kuitenkin hävittänyt holvin avaimet ja ilman niitä koko yhteishaku on vaarassa. Tilanne selviää heille paikallisessa uutislähetyksessä. Oppilaat lähtevät etsimään syyllistä.

Pelin ensimmäisessä osassa selvitetään, kuka on syyllinen. Ensimmäisen osan voi suorittaa vapaasti valittavassa järjestyksessä. Yhdistämällä kaikki johtolangat syyllinen saadaan selville. Kaikki vihjeet ja tehtävät on koottu kansioon ja tarvittavat välineet löytyvät opettajan pöydältä:

- Tuplakirjaimet päättöarviointi-tekstissä > Työpäivän aloitus ajankohta keskiviikkoisin
- Kansion lukko auki: pH-paperi (fairy, megaforce, kurkku)
- Matematiikkatehtävät (yhtälöpari, yhtälö ja funktion arvo) > tiedot poimittava rehtorin ja kiinteistönhoitajan keskustelusta > koodi formsiin > vihjeeksi saadaan salakirjoitus, joka voidaan murtaa kansiosta löytyvällä purkukiekolla > purkuohje löytyy kansiosta > salakirjoituksessa kerrotaan syyllisen olevan koululla perjantaikahveilla
- Valkoisen jauheen tunnistaminen (perjantaikahvien herkku > syyllisen lempiherkku sisältää perunajauhoa, opinkirjon tehtävä muokattuna)
- Silminnäköhavainto > matkan pituuden avulla arvioitava käytävällä, onko syyllinen mennyt perjantaina klo 10 ala- vai yläkoulun tuntia pitämään.

--> vihjeiden ja opettajakorttien (löytyy kansiosta) avulla saadaan selville syyllinen

Toinen osa on suoraviivainen polku, joka vie askel askeleelta eteenpäin. Kertomalla oikean syyllisen opettajalle saa kirjekuoressa seuraavan vihjeen. Tämän jälkeen lähdetään selvittämään, minne syyllinen on hukannut avaimen:

- Kuoressa on paperi, jossa on erilaisia avaruuskappaleita, viittaus etsiä kuivauskaapista apuja sekä kooditaulukko. Mittaamalla kappaleiden tilavuudet, voidaan keitinlasista lukea lukuarvoja. Lukuarvot käännetään tämän jälkeen jaksollisen järjestelmän avulla vinkiksi: SiBeRia
- Siberia on koulun nimikoitu varasto, josta löytyy seuraava vihje
- QR-koodin takaa paljastuu Learning appsilla tehty tietovisa. Kun miljoona on tienattu (kemia, fysiikka aiheisia kysymyksiä), saadaan neljä historian tärkeää päivämäärää. Laskemalla nämä vuosiluvut yhteen ja sen jälkeen laskemalla saadun summan numeroiden summa saadaan tarvittavan iPadin numero.
- Ipadista löytyy vinkkinä kuvagallerian tunnus ja galleriasta pitää etsiä tiedosto, jossa on syyllisen jättämä englanninkielinen arvoitus.
- Arvoituksen ratkaisija löytää kadonneen avaimen.

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet

Tehtävien ratkaisemisessa tarvitaan ainakin kemian, matematiikan, fysiikan, historian, äidinkielen ja englannin taitoja.

Tavoitteet

- Oppiaine: matematiikka yläkoulun sisältöjen kertausta (yhtälö, yhtälöpari, funktio, laskujärjestys)
- Oppiaine: kemia (ravintokemia; osoituskokeet, pH)
- Oppiaine: historia (keskeisiä tapahtumia > vuosiluvut)
- Laaja-alainen osaaminen

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

Tavoitteena on ollut luoda pelillinen kokonaisuus, jonka avulla voidaan kerrata yläkoulussa opiskeltuja teemoja. Tehtävien ratkaiseminen vaatii monipuolista aineiden hallintaa; kukaan ei pärjää yksin. Yhtenä keskeisenä elementtinä onkin yhteistyö- ja ryhmätyötaitot, ongelmanratkaisutaidot sekä päättelytaidot. Olemme pyrkineet luomaan monipuolisen pakopelikokemuksen oppilaille heille merkityksellisestä aiheesta.

Olemme hyödyntäneet pakohuoneista tuttuja elementtejä:

- lukot: numerolukko sekä google forms-lukot
- salakirjoituksen murtaminen
- QR-koodien lukeminen

Arviointi

Projektin kasaaminen on ollut haastava tehtävä. Ensimmäinen ryhmä on aloittanut ja heidän fiiliksiin mahtui sekä ilon ja innokkuuden että epätoivon tunteita. Pakopeli on todella pitkä. 70 minuutissa 3 seitsemästä ryhmästä selvisi toiseen osaan. Jatkamme seuraavalla tuplatunnilla tästä eteenpäin.

Osa tehtävistä oli todella haastavia ja jatkoa varten ehkä jättäisimme osan tehtävistä pois tai antaisimme alusta asti vihjeitä nopeammin.

Toiminnan kuvaus ja aikataulut

1. kerta / oppitunti: aihe / vaihe

Tarvittavat välineet

- Oppilasryhmä jaetaan 3-4 hengen tiimeihin. Tiimillä on lukollinen kansio, joka sisältää osan ongelmista. Lisäksi osa tehtävistä paljastuu QR-koodin takaa.
- Kemian välineistöä: pH-paperi, BTS-indikaattoriliuos, vertailuaineet jauheen tunnistusta varten
- Kansion ulkopuolelta ryhmät tarvitsevat 3d-kappaleita (tölkki, minigrip-pussi, keittopullo ja koeputki), joiden tilavuuksia pitää hyödyntää koodin selvittämisessä. Näihin he saavat kuvavihjeen.
- Learning appsilla on tehty "Haluatko miljonääriksi"-tietovisa. Kun miljoona on taskussa, vahvistuksena saadaan seuraava vuosilukutehtävä. Jokaisella ryhmällä vuosiluku on vähän erilainen.
- Lisäksi lopputehtävä löytyy iPadin galleriasta.

Tavoite ja kuvaus

Alkujohdannon ja uutislähetyksen jälkeen oppilaat lähtevät ratkaisemaan tiimeinä pakopeliä. Kokonaisuuteen on varattu 90 minuuttia. Peli pelataan kemian tuplatunneilla. Tästä noin 15 minuuttia kuluu alkuasetelman selventämiseen ja tehtävän pohjustamiseen. Tavoitteena on, että opettaja seuraa koko ajan tiimien työskentelyä ja antaa vihjeitä tarpeen mukaan. Timit voivat myös itse pyytää vihjettä. Jotta vihjeitä ei käytettäisi liian hanakasti, sakotetaan vihjeen käytöstä lisäämällä 1 min peliaikaan. Tällä luodaan myös aikapainetta. Syyllinen pitää myös välissä ilmoittaa opettajalle, jonka jälkeen saa kirjekuoressa vihjeen eteenpäin. Näin lisäämme kontrollia ja eliminoimme arvailun mahdollisuutta. Tavoitteena on luoda oppilaille mielekäs pelikokemus, jossa jokainen löytää omalle tasolle sopivia haasteita.

Kansio auki
Matematiikkatehtävät:
- yhtälöpari
- yhtälön ratkaisu
- funktion arvon laskeminen
Vastauksista forms-koodi laskujärjestystehtävänä
Formsista salakirjoitus:
Muista perjantaikahvit
Salakirjoituksen purkukiekkko, ohje anagrammina
(löytyy kansiesta)

iPadin kuorissa post-it, jossa kuva-gallerian ikoni sekä tiedostonimi
Avain löytyy luokasta 212 näppäimistön alta
Kuvatiedosto > vinkki avaimen sijaintiin englanninkielisenä arvoituksena
Avaruuskappaleet > aseta kappaleet pinta-alan mukaiseen järjestykseen > mittaa tilavuudet
Tilavuus antaa lukuarvon:
16, 53, 4, 86
SiBeRia (jaksollinen järjestelmä)

>

Varastosta (siberia) jokaiselle ryhmälle löytyy oma QR-koodi > Tietäjä-visa (learning apps)
Tärkeät vuosiluvut > vuosilukujen summan numeroiden summasta iPadin numero (ryhmillä eri ipadit)

Kansiossa ohje valkoisen jauheen tunnistamiseen > syyllinen söi perunajauhoa sisältävää leivonnaista > **kääretorttu**
Kansiossa silminnäkijän kertomus syyllisen liikkeistä > **alakoulun tunti klo 10 pe**
Vihjeiden perusteella kansion opekorteista pitää löytää oikea "syyllinen" ja kertoa se opettajalle. Oikeasta vastauksesta annetaan kirjekuori.

Innokas!

Kotitienvoo kuutioina

Tekijät

Sanna Huovinen & Janne Salin
Kontioniemen koulu, Kontiolahti

Perustiedot

- Koulun nimi: Kontioniemen koulu
- Osallistuneet luokat ja oppilasmäärä: E-6, (115)

Kokonaisuuden kuvaus

Mallinnetaan koulun ympäristö (Höytiäinen ja Kontioniemi) MineCraftEduun. Koko koulu osallistuu projektiin.

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet

Historia, ympäristöoppi, kuvataide

Tavoitteet

Historia: T5 Oppilas ymmärtää ihmisen toiminnan motiiveja
T6 Oppilas osaa hahmottaa erilaisia syitä ja seurauksia historian tapahtumille ja ilmiöille.

Ympäristöoppi: T7 Oppilas työskentelee yhdessä muiden kanssa teknologisessa ongelmanratkaisussa, esimerkiksi oman sovelluksen keksiminen tai muu kokeilu.

Kuvataide: S1 Omat kuvakulttuurit
Tutkitaan visuaalista lähiympäristöä. Oma huone, koulun ja kodin arkkitehtuuri, esinekulttuuri, luontoympäristö

Laaja-alainen osaaminen: Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen (L5) Tieto- ja viestintäteknologiaa (tvt) hyödynnetään monipuolisesti eri oppiaineissa ja muussa koulutyössä ja vahvistetaan yhteisöllistä oppimista.

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

-Oppilaat tutustuvat ja toteuttavat monialaisen kokonaisuuden Minecraftin Education Editionin avulla

-Minecraft -peli toimii kokonaisuuden alustana ja kaikki sisältö tuotetaan pelin sisälle.

Arviointi

Kokonaisuuteen osallistuvat oppilaat tekevät itsearviointin sähköiseen Qridi -alustaan. Oppilas tekee oman työskentelynsä itsearviointia jokaisen oppitunnin jälkeen ja tämän lisäksi kattavamman itsearviointin jakson päätteeksi. Oppilas voi myös kuvata työnsä jälkeä ja palauttaa kuvia tai videoita työskentelystään erilliseen päiväkirjaan.

Opettaja arvioi oppilaiden / ryhmien työskentelyä ja antaa palautetta työskentelyn aikana ja sähköisesti Qridissä. Kokonaisuuteen on mahdollista sisällyttää arvioitavia osa-alueita, esimerkiksi pienten esitysten muodossa, jotka voidaan arvioida.

Toiminnan kuvaus ja aikataulutus

1. kerta / oppitunti: Minecrafttiin tutustuminen

Tarvittavat välineet

- Läppärit/pöytäkoneet, joihin asennettu Minecraft Education Edition

Tavoite

Tutustua Minecraftin käyttämiseen sekä pelimaailmassa toimimiseen ja motivoida oppilaita.

Kuvaus

Annetaan oppilaiden tutustua Minecraftin käyttämiseen ja ohjeistetaan orientoiva tehtävä, esimerkiksi oman talon rakentaminen.

2. kerta / oppitunti: projektin aloittaminen

Tarvittavat välineet

- Läppärit/pöytäkoneet, joihin asennettu Minecraft Education Edition
- Karttoja/kuvia mallinnettavasta alueesta

Tavoite

Aloittaa kokonaisuuden tekemistä ja siirtyä työskentelemään ennalta valittuun maailmaan, tukea oppilaiden ryhmätyöskentelytaitoja.

Kuvaus

Oppilaille annetaan ohjeet monialaisen projektin toteuttamista varten ja osoitetaan kullekin ryhmälle oma osa-alue, jota he aloittavat muokkaamaan/rakentamaan.

MONIALAINEN OPPIMISKOKONAISUUS

Suunnitellut: Heikki Vertanen, Ristin koulu

-Monialaisessa oppimiskokonaisuudessa yhdistyy ympäristöoppi, matematiikka, äidinkieli ja musiikki -Oppilaat tutkivat lähiympäristöä näiden oppiaineiden kautta

POHJATIEDOT:

-Oppilaat opiskelevat ensin seuraavat aiheet: maaperä, eliökunnan luokittelu (kertaaminen), mittaaminen (opiskeltu jo) ja keskeiset liikennemerkit (kertaaminen)

TOTEUTUS:

-Oppilaat jaetaan 2-3 oppilaan ryhmiin. Ryhmä saa mukaansa Google Maps -kartan paperisena, johon on merkitty neljä tehtävapistettä koulumme läheisyydestä.

-Tehtävapistet suoritetaan numerojärjestyksessä.

-Oppilasryhmä ottaa jokaisessa tehtävapisteesä selfien. ryhmästä siten, että taustalla näkyy myös paikka, jossa ollaan.

-Oppilailla on mukana moniste, jossa on tärkeimmät tiedot esim. eliöistä, eliökunnan luokittelusta, liikennemerkeistä jne.

-Jokaisen suoritettua tehtävapisteen jälkeen ryhmä hakee opettajalta osasuoritusmerkin ns. pelimerkin (merkin saa, kun tavoitteet on saavutettu)

- Kun kaikki tehtävapistet on suoritettu, ryhmä saa lopullisen suorituserkin ns. Pelimerkin.
- Tehtävapisteeissä oppilaat kuljettavat mukana tutkimusraporttia, johon tarvittavat tiedot kerätään / kirjataan.
- Oppilailla on mukana koko ajan moniste, josta löytyy tarvittava perustieto tehtävien tekemiseen ja myös lista yleisistä eliöistä kuvineen.

TUTKIMUSRAPORTTI:

- Tutkitaan liikennemerkkejä matkalla ja kirjataan ne ylös rastiruutuun -periaatteella (Oppilailla on kymmenen yleisintä liikennemerkkiä esillä monisteessa taulukoituna)
- Jokaisessa tehtävapisteeessä tutkitaan maaperää ja sen eliöstöä. Havainnot kirjataan tutkimusraporttiin.
- Oppilaat mittaavat matkan jokaisen tehtävapisteen ja koulun välillä joko askelmäärinä tai digitaalisesti kännykällä.

ESIMERKKI TUTKIMUSRAPORTIN TEHTÄVÄSTÄ:

1. TEHTÄVÄPISTE 1 - katso kartalta

1.1. Paikka missä olette? Kuvaile ympäristöä (kasvit, eläimet)

1.2. Maaperä - multa, hiekka, kallio - minkälaista maaperää paikassa on? Kuvaile kirjoittamalla millaista kyseinen maaperä mielestäsi on ja miltä se tuntuu

käsissäsi.

multa	
hiekkä, sora jne.	
kallio	

--	--

1.3. Eliöt - kasvit, sienet ja eläimet - etsi kasveja ja eläimiä sekä nimeä ne. Katso monisteesta eläimien kuvia ja nimiä. Oppilailla on esillä yleisimmät eliöt.

ELÄIMET	ELÄIMET

KASVIT	KASVIT

1.4 Keksi sanat biisiin (BIISI). Biisin aiheena on eliö, jonka löysitte tästä tehtäväpisteestä. Kirjoita lyhyt säe ja kertsä. Keksi siihen melodia ja rytmi. Laula/räppää biisi ryhmäsi kanssa ja kuvaa tämä videolle.



Innokas!

Avattarien avulla kohti tavoitteita

Tarumaija Aalto
Valkeavuoren koulu, Kaarina
Henna Alanne,
Hannunniitun koulu, Turku

Kokonaisuuden kuvaus

Tavoitteena on, että oppilaiden motivaatio haasteellista tekemistä kohtaan (esim. läksyjen tekeminen) lisääntyy. Lisäksi tavoitteena on konkretisoida oppilaiden positiiviset kokemukset ja onnistumiset tavoitellusta asiasta näkyväksi ja tätä kautta lisätä oppilaiden itseohjautuvuutta ja toiminnan rutinoitumista.

Tavoite tehtävällä sekä pelin "säännöt" ja reunaehdot sekä pelin edellyttämät materiaalit laaditaan ja valmistetaan yhdessä oppilaiden kanssa. Tällä halutaan lisätä oppilaiden sitoutumista tehtävään sekä osallistumista kokonaisuuden suunnitteluun.

Ideana on, että lapset ansaitsevat onnistumisista leikkirahaa. Rahaa kartuttamalla voi hankkia Avattarelleen erilaisia varusteita.

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet

Tarkoituksena on lähestyä pelillistettävää kokonaisuutta yli oppiainerajojen, monialaisesti sekä eheyttäen.

Tavoitteet

Tavoitteena on, että oppilaiden motivaatio haasteellista tekemistä kohtaan (esim. läksyjen tekeminen) lisääntyy. Lisäksi tavoitteena on konkretisoida oppilaiden positiiviset kokemukset ja onnistumiset tavoitellusta asiasta näkyväksi ja tätä kautta lisätä oppilaiden itseohjautuvuutta ja toiminnan rutinoitumista.

- Oppilaan innostaminen ja aktiivisuuden lisääminen.
- Opittavaan aiheeseen keskittyminen.
- Itseohjautuvuuden lisääminen.
- Itsearviointi valmiuksien lisääminen.
- Ryhmätyötaidot.
- Oppiainekohtaiset tavoitteet sisällöistä johdettuina.
- Laaja-alainen osaaminen: L1, L2, L3, L4, L6, L7

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

1. Esivalmistelut: Tavoitteet, säännöt ja reunaehdot, Avattarien piirtäminen ja laminointi, leikkirahojen askartelu ja hinnaston tekeminen, rahapussien askartelu. Valmiit Avattaret ja rahapussit esille luokan seinälle.
2. Toteuttaminen: Yhdessä sovitun tavoitteen onnistumisesta oppilas ansaitsee rahaa. Opettajalla on tilinauhat, johon merkitään ansaitut eurot ja oppilas vie ansaitsemansa summan omaan rahapussiinsa. Oppilas valitsee itse mihin lisävarusteeseen rahansa haluaa sijoittaa. Lisävarusteet ostetaan opettajalta ansaituilla leikkirahoilla. Oppilaat itse askartelevat ansaitsemansa lisävarusteiden. Kun on ansainnut jonkun yhdessä sovitun summan (vaikka rahat olisi jo käyttänyt) saa yhteisesti sovitun palkinnon esim. oppimispelin pelaaminen iPadilla / läksytön viikko / sisävalitunti yms.
3. Arviointi on jatkuvaa ja jokaisen välitavoitteen jälkeen suoritetaan arviointia. Yhdessä sovitaan miten tehtävän väliarviointi suoritetaan.

4. Opettaja seuraa luokan etenemistä tavoitteissa, jotta seuraavan välitavoitteen asettaminen toteutetaan oikea aikaisesti. Peliä voidaan siis jatkaa aina uudella tavoitteella.

Projektin arviointi luokassa

Jatkuva arviointi, vertaisarviointi, itsearviointi, huoltajien antama palaute.

Toteutuksen arviointia

Mitä pienemmistä oppilaista on kyse, sitä enemmän aikaa pitkäjänteiseen toteutukseen tarvitaan. Esim. Alkuopetuksessa kannattaa projektille varata aikaa riittävästi, jopa lukukauden verran.

Pitkäjänteisesti toteutettuna sitouttaa oppilaita harjoittelemaan erilaisia taitoja monipuolisesti.

On nimensä mukaisesti projekti.

Innokas!

Interaktiivinen tarina

Viivi Laitinen ja Hanna Hämäläinen
Puuppolan koulu, Jyväskylä

Perustiedot

- Puuppolan koulu
- 5. luokka, 24 oppilasta

Kokonaisuuden kuvaus

Tarkoituksena on kirjoittaa interaktiivinen tarina hyödyntäen Google Slidesiä.

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet

Äidinkieli

Tavoitteet

- Oppiaine: Äidinkieli 5.luokka T1, T2, T3, T5, T12
- Laaja-alainen osaaminen L5 Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

Tarinan kirjoittaminen on välillä oppilaista puuduttavaa, vaikka olisikin mahdollisuus tehdä parityötä. Pelin elementtien tuominen mukaan tarinaan motivoi varmasti useita oppilaita. Tässä pelielementiksi valikoitui interaktiivisuus eli lukija voi vaikuttaa tarinaan valitsemalla tarinalle suuntaa. Yhteisestä tarinan alusta saadaan muotoiltua monta erilaista tarinaa, oppilaiden tarinan jatkojen avulla.

Arviointi

Arvioitavana kohteena ryhmässä toimiminen ja tarinan rakenteen ymmärtäminen.

Toiminnan kuvaus ja aikataulutus

1. oppitunti: Aiheeseen tutustuminen ja aloittaminen

Tarvittavat välineet

- Chromebookit

Tavoite

Tavoitteena on ymmärtää interaktiivisen tarinan kulku ja sen rakentaminen Google Slidesillä. Kerrataan myös tarinan juonen rakentamisen vaiheita. Ryhmätyötaitojen kehittäminen on osa projektia.

Kuvaus

Tunnin alussa pohditaan, mitä interaktiivisuus on esimerkiksi peleissä. Sen jälkeen mietitään, miten sitä voisi hyödyntää tarinoissa. Katsotaan tästä esimerkki. Näytetään, miten tarinaan saa luotua linkityksiä ja kerrataan muutenkin Slidesin käyttö. Aloitetaan tarina yhdessä ja mietitään ensimmäinen tarinan haarautuminen eli kaksi vaihtoehtoa tarinan juonen jatkosta.

2. ja 3. oppitunti: Tarinan kirjoittaminen

Tarvittavat välineet

- Chromebookit

Tavoite

Tavoitteena saada tarinaa eteenpäin.

Kuvaus

Kerrataan edellisellä kerralla annetut ohjeet. Jaetaan oppilasryhmä kahteen osaan ja nämä osat jatkavat tarinaa heille annetusta juonenkäänteestä. Kun tarinassa tulee eteen seuraava sopiva kohta haarauttaa tarinaa, ryhmä miettii vaihtoehdot ja jakautuu kahtia. Näin jatketaan siihen asti, kun jokainen kirjoittaa tarinalle omanlaisensa lopun.

Innokas!

Matematiikan toiminnallistaminen

Janne Pellikainen
Oulun normaalikoulu Linnanmaa 1-6

Perustiedot

- Oulun normaalikoulu Linnanmaa 1-6
- 5b 23 oppilasta.

Kokonaisuuden kuvaus

Tarkoituksena on monipuolistaa ja saada vaihtelua matematiikan tunneille. Samaa konseptia voisi käyttää myös muilla tunneilla, kun kortit ja ohjeet on hyvin hallussa oppilailla ja opettajalla.

Pidämme AmongUs tyyppisen tunnin matematiikasta, jossa harjoitteleme jo opittua ja opimme uutta.

Solussa ja luokassa on erilaisia tehtäviä, joita jokaisen tulee suorittaa. Oppilaille on jaettu roolikortit, joiden käänttöpuolella on pelin aikana tehtäväksi tulevat tehtävät. Jokaisella on siis erilaisia tehtäviä, joita tunnin aikana pitää ehtiä tekemään.

Pelissä on myös impostor, joka yrittää samalla sabotoida tehtävien tekemistä. Esimerkiksi murhaamalla pelikavereita ja tekemällä "tuhoja" pelikentällä. Solusta sammutetut valot aiheuttavat muillekin esteen tehdä omia tehtäviä, ennen kuin ongelma on ratkaistu. Väärissä paikoissa olevat huonekalut jne. aiheuttavat saman ongelman, joka pitää yhdessä ratkaista. Impostorin tulee myös tehdä hänelle annettuja tehtäviä.

Oppilaiden tulee myös yhdessä keskustellen yrittää selvittää, kuka on impostor. Keskustelun päätteeksi he voivat äänestää omaa epäilystään ja eniten ääniä saanut "tippuu" pelistä. Tämä tippunut jää luokkaan tekemään kirjasta samaan aiheeseen liittyviä tehtäviä. (Mahdollisesti voisi palata peliin, jotenkin?)

Solussa liikkeessaan oppilaat eivät saa keskustella toistensa kanssa. Ainoastaan jonkun painaessa paniikinappulaa, järjestetään "kokous" jossa äänestetään kuka on impostor. Äänestyksessä pitää perustella omat epäilykset.

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet

Matematiikka

Tavoitteet

- Matematiikka:

Tavoitteet	S4 Geometria ja mittaaminen
T1–T8, T10, T12	Tutkitaan ja harjoitellaan mittayksikköjärjestelmän rakentumista. Opitaan ennakoimaan, arvioimaan ja tarkastamaan mittaustulosten oikeellisuutta. Pohditaan tarkoituksenmukaista mittausvälinettä eri mittauksiin.

T1–T5, T7, T11	Vahvistetaan taitoja muuntaa yksiköitä (pituus, massa, pinta-ala, tilavuus, ajan yksiköt ja rahat, myös desimaalilukuja käyttäen).
-------------------	--

Tavoitteet aukaistuina (ONK ops):

T1	Pitää yllä oppilaan innostusta ja kiinnostusta matematiikkaa kohtaan sekä tukea myönteistä minäkuvaa ja itseluottamusta
T2	Ohjata oppilasta havaitsemaan yhteyksiä oppimiensa asioiden välillä
T3	Ohjata oppilasta kehittämään taitoaan esittää kysymyksiä ja tehdä perusteltuja päätelmiä havaintojensa pohjalta.
T4	Kannustaa oppilasta esittämään päättelyään ja ratkaisujaan muille konkreettisin välinein, piirroksin, suullisesti ja kirjallisesti myös tieto- ja viestintäteknologiaa hyödyntäen
T5	Ohjata ja tukea oppilasta ongelmanratkaisutaitojen kehittämisessä
T6	Ohjata oppilasta kehittämään taitoaan arvioida ratkaisun järkevyyttä ja tuloksen mielekkyyttä
T7	Ohjata oppilasta käyttämään ja ymmärtämään matemaattisia käsitteitä ja merkintöjä.
T8	Tukea ja ohjata oppilasta vahvistamaan ja laajentamaan ymmärrystään kymmenjärjestelmästä
T10	Opastaa oppilasta saavuttamaan sujuva laskutaito päässä ja kirjallisesti hyödyntäen laskutoimitusten ominaisuuksia
T11	Ohjata oppilasta havainnoimaan ja kuvailemaan kappaleiden ja kuvioiden geometrisia ominaisuuksia sekä tutustuttaa oppilas geometrisiin käsitteisiin

T12	Ohjata oppilasta arvioimaan mittauskohteen suuruutta ja valitsemaan mittaamiseen sopivan välineen ja mittayksikön sekä pohtimaan mittaustuloksen järkevyyttä.
-----	---

- Oppiaine:
- Laaja-alainen osaaminen

Ajattelui ja oppimaan oppiminen (L1)	<p>Oppilaita ohjataan käyttämään tietoa itsenäisesti ja vuorovaikutuksessa toisten kanssa ongelmanratkaisuun, argumentointiin, päättelyyn ja johtopäätösten tekemiseen sekä uuden keksimiseen. Tutkiva ja luova työskentelyote, yhdessä tekeminen sekä mahdollisuus syventymiseen ja keskittymiseen edistävät ajattelun ja oppimaan oppimisen kehittymistä. Oppilaita kannustetaan kysymään, kuuntelemaan, tekemään tarkkoja havaintoja ja hakemaan, arvioimaan, muokkaamaan, tuottamaan sekä jakamaan tietoa ja kehittämään yhdessä ideoita ja esittämään työnsä tuloksia.</p> <p>Yhteistoiminnalliset työtavat ja vertaisoppiminen mahdollistavat yksilölliset oppimispolut ja oman oppimisen omistajuuden.</p>
--------------------------------------	---

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

Arviointi

Tehtyjen tehtävien avulla oppilas osoittaa osaamistaan. Annetut tehtävät tallentuvat alustansa, jolloin opettaja voi palata niihin tarvittaessa. Formsiiin laitetaan aina linkki kyseiseen suoritukseen tai otetaan kuva tjs. Osa tehtävistä on myös paperiin tehtäviä, jotka tulee palauttaa opettajalle.

Formatiivista arviointia pitkin matkaa, jotta oppilas tietää mihin suuntaan kehittää toimintaansa ja missä on onnistuttu.

Toiminnan kuvaus ja aikataulut

1. kerta / oppitunti: Aloitukset ja esittely

Tarvittavat välineet

- AmongUs kortit
- Tehtävä kortit, joissa ainakin kaksi tehtävää
- Esitys pelin säännöistä ja ohjeista

Tavoite

Kokonaisuuden hahmottaminen ja työskentelymuodon esittely. Oppilaalle tulee selkeä kuva, mitä hänen tulee tehdä tunnin aikana.

Kuvaus

Käydään yhdessä läpi, mitä tulee tehtäväksi. Opettaja kertoo tunnin tavoitteet ja säännöt peliin. Pelataan harjoituspelinä AmongUs-peliä roolipelinä luokassa siten, että vielä ei ole tehtäviä, joita suorittaa.

Opettaja valitsee impostorin piirtämällä rastin oppilaan selkään. Oppilaat seisovat ympyrässä silmät kiinni. Pelissä voi pelata version myös, jossa on useampi impostor, joka pyrkii tappamaan pelin jäseniä.

2. kerta / oppitunti: Pelataan peliä

Tarvittavat välineet

- AmongUs kortit
- Tehtävä kortit, joissa ainakin kaksi tehtävää
- Esitys pelin säännöistä ja ohjeista

Tavoite

Opetellaan matematiikkaa toiminnallisesti. Tehtävät ovat kulloisenkin aiheen mukaiset, jolloin laskurutiini ja tietämys aiheesta syventyy.

Toimitaan ryhmänä ja kehitetään oman mielipiteen perustelua.

Kuvaus

Kerrataan pikaisesti ohjeet, mitä pelissä pitikään tehdä. Aloitetaan peli siten, että opettaja valitsee impostorin. Lähdetään pelaamaan ja vaeltamaan pitkin solua ja luokkaa, joissa tehtävät ovat valmiiksi vietyinä.

Pelataan peliä, kunnes kaikki on tapettu, impostor on paljastunut tai oppitunti loppuu.

3. kerta / oppitunti: Palautetta tunnista ja kehittämisideoita

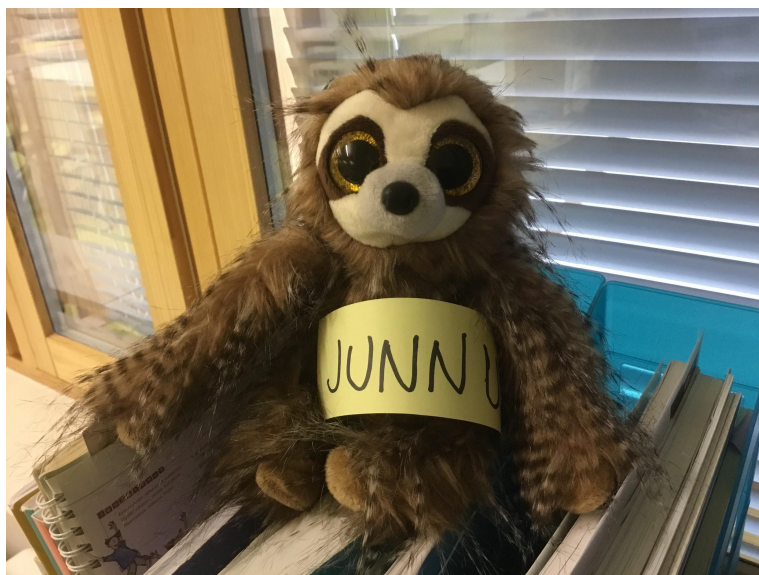
Tarvittavat välineet

Forms kysely oppilaille siitä, miten onnistuivat, mikä onnistui tunnissa, olisiko kehitettävää jne.

Tavoite

Arvioida omaa osallistumista ja panosta tunnin onnistumiseen sekä omaan oppimiseen. Mietitään myös mikä pelissä oli innostavaa ja mikä ei ehkä toiminut meillä.

Jutellaan palautteen antamisen jälkeen yhteisesti, mitä ajatuksia heräsi.



Innokas!

Junnu maailmalla

Tekijät: Noora Sivonen, Aila Ekblad
Koulu, kunta: Routionmäen yhtenäiskoulu, Lohja

Perustiedot

- Routionmäen yhtenäiskoulu
- 3. lk, 26 oppilasta

Kokonaisuuden kuvaus

Junnu maailmalla -pelin idea on tutustua oppilasryhmissä eri maanosiin kirjallisuuden ja toiminnallisten tehtävien kautta, harjoittaen sekä askartelu-, ryhmä- että tietoteknisiä taitoja. Monilukutaito ja tiedon etsintä on keskeinen osa peliä. Kokonaisuus olisi kiva toteuttaa rauhallisemmin vaikkapa yhden lukukauden aikana, jolloin kokonaisuudet voisivat olla laajemmat kuin MOK-viikossa. Opettajan työ painottuu ennakkosuunnitteluun, itse pelissä oppilaat pystyvät toimimaan suhteellisen itsenäisesti. Kirjastosta sai tilattua heidän keräämänsä paketit lastenkirjallisuutta ja tietokirjallisuutta kustakin maanosasta.

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet

Äidinkieli, kuvaamataito, käsityö, ympäristöoppi, liikunta, musiikki, historia, uskonto, englantia

Tavoitteet

- Äidinkieli: kirjeen kirjoittaminen, eri maanosien kirjallisuuteen tutustuminen, tiedon etsintä, monilukutaidon kehittäminen, tieto- ja viestintäteknologian käytön harjoittelu
- Kuvaamataito: erilaisten materiaalien ja tekniikoiden harjoittelu, suunnittelu
- Käsityö: vaateen suunnittelu hahmolle, kaavan piirtämisen, leikkaamisen, käsin ompelemisen harjoittelu
- Historia: muutamien maanosien alkuperäiskansojen historiaan tutustumista, Euroopan linnoihin tutustumista
- Ympäristöoppi: tutustuminen eri maanosiin, niiden sijainti, maanosien nimeäminen, erilaisiin kulttuureihin tutustuminen
- Liikunta: eri maiden lasten leikkeihin tutustuminen
- Musiikki: eri maiden lasten lauluihin/laululeikkeihin tutustuminen
- Uskonto: muutamien alkuperäiskansojen uskomuksiin tutustuminen
- Englanti: satujen kuunteleminen englanniksi
- Laaja-alainen osaaminen: Ajattelu ja oppiminen, kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu, monilukutaito ja tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen, osallisuus ja vaikuttaminen

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

Luokan maskotti Junnu saa tehtäväksi serkultaan kiertää maailmaa ja todistaa serkun kavereille, että maailmassa on muutakin kuin vain Balin saari, jossa nämä asuvat. Oppilaat päättävät mihin maanosaan Junnu aina matkustaa. Oppilaat keräävät lentopisteitä lukemalla maanosasta kirjallisuutta ja kirjoittamalla poimimia tietoja maanosan seinätauluun. Maanosissa on tehtäviä, jotka pitää suorittaa ja ne tehtyään oppilaat ottavat matkamuistoksi green screenillä Junnusta kuvan kyseisen maanosan maisemissa. Kuvat tulostetaan "trophyksi" seinälle, todisteeksi serkun kavereille. Yritetään kiertää viikon aikana mahdollisimman monta maanosaa eli saada monta trophyä kerättyä.

Arviointi

Oppilaat tekevät ajatuskartan Junnun matkoista ja kirjoittavat sen perusteella kirjeen Junnun serkulle ja kertovat, mitä kaikkea ovat maailmalla nähneet. Viikon tehdyistä töistä/tehtävistä kootaan vihkonen oppilaille. Vertaisarviointi ryhmän toiminnasta, opettaja arvioi viikon aikana oppilaiden osallistumista toimintaan.

Toiminnan kuvaus ja aikataulutus

1. kerta / oppitunti: Serkun kirje ja maanosat

Tarvittavat välineet

- Seinällä maanosakartta
- Junnu -laiskiainen
- Seinällä maanosien omat seinätaulut (vain maanosan nimi ylhäällä, muuten tyhjä)
- Serkun tehtävänantokirje
- Laminoidut pelihahmot
- Eri maiden lippuja tulostettuna seinätaululle ilman maan nimeä (kuva alempana)

Tavoite

Kokonaisuuteen virittäytyminen kirjeen ja kartan tutkimisen avulla.

Kuvaus

Luetaan Junnun serkun kirje, joka antaa pelin tehtävän. Etsitään Bali (serkun koti) maailmankartalta sekä tutustutaan eri maanosiin nimen ja sijainnin tasolla. Käydään läpi pelin idea ja säännöt. Kerätään ensimmäiset lentopisteet etsimällä ipadeilla osan maiden lippujen nimet lippuseinätauluun. Tulevien kertojen järjestys vaihtelee sen mukaan, mihin maahan oppilaat valitsevat lentävänsä milloinkin (valinnan harjoittelua nopalla, äänestämällä, kivi-paperi-sakset...). Ryhmä saa maanosaan saavuttuaan opettajalta tehtäväkirjeen, jossa kaikki sen pysäkin tehtävät on kirjattuna. Linkit visoihin ja videoihin on kirjeessä qr-koodeina. Jokaisen maanosan työskentely vie 2-4 oppituntia.

2. kerta / oppitunti: Afrikka

Tarvittavat välineet

- kuvia afrikkalaisista värikkäistä heimovaatteista
- värikkäitä kangastilkkuja, liimaa, sakset, monistetut ihmishahmon rajat
- kirjallisuutta Afrikkaan liittyen (satuja sekä tietokirjoja)
- mobiililaitteita (tabletti/kännykkä)

Tavoite

Tutustutaan lämmittelynä Afrikan maihin karttavisan avulla, luetaan Afrikkaan liittyvää kirjallisuutta ja suunnitellaan ja askarrellaan heimovaate omalle ihmishahmolle.

Kuvaus

- karttavisa: <https://online.seterra.com/fi/vgp/3163> pareittain niin, että toisella ipadilla kartta alueesta auki ja etsitään sen avulla oikeita paikkoja (esim. <http://satio.luizav.com/afrikka-kartta/> hakusanoina: afrikka maat kartalla)
- kirjallisuutta alueesta + kerätään kirjoista tietoa seinätaululle
- tutkitaan kuvia erilaisista heimoasuista + asuihin liittyvä askartelu värikkäistä kankaista liimattuna itse suunnittelemaksi heimoasuksi paperilla olevalle ihmishahmolle

3. kerta / oppitunti: Aasia

Tarvittavat välineet

- Syömäpuikkoja ja muroja
- mobiililaitteita
- kirjallisuutta Aasiasta
- origami-papereita tai A4-papereita, joista taitetaan ja leikataan neliöitä

Tavoite

Tutustua Aasian maihin karttavisan avulla, luetaan Aasiaan liittyvää kirjallisuutta, harjoitellaan syömäpuikoilla syömistä eli kulttuuriin tutustumista ja harjoitellaan Japanilaisten koristeiden tekemistä origamitaittelun avulla.

Kuvaus

- karttavisa: <https://online.seterra.com/fi/vgp/3167>
- kirjallisuus + tietoa seinälle
- Puikoilla syönnin harjoittelua muroilla, opetusvideo: <https://youtu.be/SsdaPTz5JiQ>
- origami-taittelu, ohje: <http://origamit.com/origami-kyyhky/> TAI <http://origamit.com/origami-vene/> TAI <https://www.youtube.com/watch?v=Vgcg1zfEEMs>

4. kerta / oppitunti: Eurooppa

Tarvittavat välineet

- mobiililaitteet
- kirjallisuutta Euroopasta
- pahvi/kartonki/muovikierrätysmateriaalia, erilaisia pakkauksia, liimaa, sakset, värikyniä

Tavoite

Tutustua Euroopan maihin karttavisan avulla, luetaan Eurooppaan liittyvää kirjallisuutta, tutustutaan virtuaalisesti keskiaikaisiin linnoihin ja askarrellaan itse linna.

Kuvaus

- karttavisa: <https://online.seterra.com/fi/vgp/3007>
- kirjallisuus + tietoa seinälle
- linnakierros virtuaalinen:
<https://artsandculture.google.com/story/VAWxcB3PgVhOvw>
- Jos virtuaalilinkki ei toimi netistä johtuen, hae googlesta linnojen kuvia (Euroopassa)
- linnan teko kolmessa ryhmässä pahveista/kartonkisista askeista/muoviaskeista (liima, teippi, maalit, pahvit, sakset)

5. kerta / oppitunti: Etelä-Amerikka

Tarvittavat välineet

- mobiililaitteet
- kirjallisuutta Etelä-Amerikasta
- tilaa raivattuna luokkaan tai toimintaa ulkona/liikkasalissa

Tavoite

Tutustua Etelä-Amerikan maihin karttavisan avulla, luetaan Etelä-Amerikkaan liittyvää kirjallisuutta, tutustutaan videon avulla maanosaan sekä kuuluisaan capoeira-tanssiin ja harjoitellaan itse capoeira-tanssia videon opastamana.

Kuvaus

- karttapeli: <https://online.seterra.com/fi/vgp/3016>
- kirjallisuus + tietoa seinälle
- Esittelyvideo Etelä-Amerikasta: <https://youtu.be/EqdLxVncwIA>
- capoeira-tanssinäytös: https://www.youtube.com/watch?v=zvY_HBoe-ZU
- tanssi ryhmänä, video näytetään luokassa/salissa seinällä, n. 10 min.
capoeira-liikkeitä: https://www.youtube.com/watch?v=uJD-jeRuC_4

6. kerta / oppitunti: Pohjois-Amerikka

Tarvittavat välineet

- mobiililaitteet
- kirjallisuutta Pohjois-Amerikasta

- pahvilautasia
- reiittäjiä
- halutessa vaahterasiirappia ja lusikoita
- erivärisiä puuvilla tai villalankoja, sulkia, saksia, helmiä

Tavoite

Tutustua Pohjois-Amerikan maihin karttavisan avulla, luetaan kirjallisuutta maanosasta, tutustutaan videon avulla maanosaan ja askarrellaan unisieppari.

Kuvaus

- karttapeli: <https://online.seterra.com/fi/vgp/3015>
- kirjallisuus + tietoa seinälle
- Vaahterasiirappimaistainen
- Esittelyvideo Pohjois-Amerikan alkuperäiskansasta: <https://youtu.be/jZVMRtKY5Ss>
- Intiaanien unisiepparin askartelu



7. kerta / oppitunti: Australia ja Oseania

Tarvittavat välineet

- mobiililaitteet
- kirjallisuutta Australiasta ja Oseaniasta
- mustaa paperia, pullovärejä, pumpulipuikkoja, lyijykyniä
- esimerkkikuvia pistemaalauksista

Tavoite

Tutustua Australian ja Oseanian maihin visan avulla, luetaan kirjallisuutta maanosasta, tutustutaan aboriginaalien pistemaalaukseen (paikalliset eläimet aiheena) ja tehdään itse sellainen työ.

Kuvaus

- karttapeli: <https://online.seterra.com/fi/vgp/3341>
- kirjallisuus + tietoa seinälle
- pistemaalaus australialaisesta eläimestä mustalle paperille: kilpikonna, sisilisko, käärme, krokotiili, kenguru (musta paperi, pullovärejä, pumpulipuikkoja)

8. kerta / oppitunti: Antarktis (Etelä-Manner)

Tarvittavat välineet

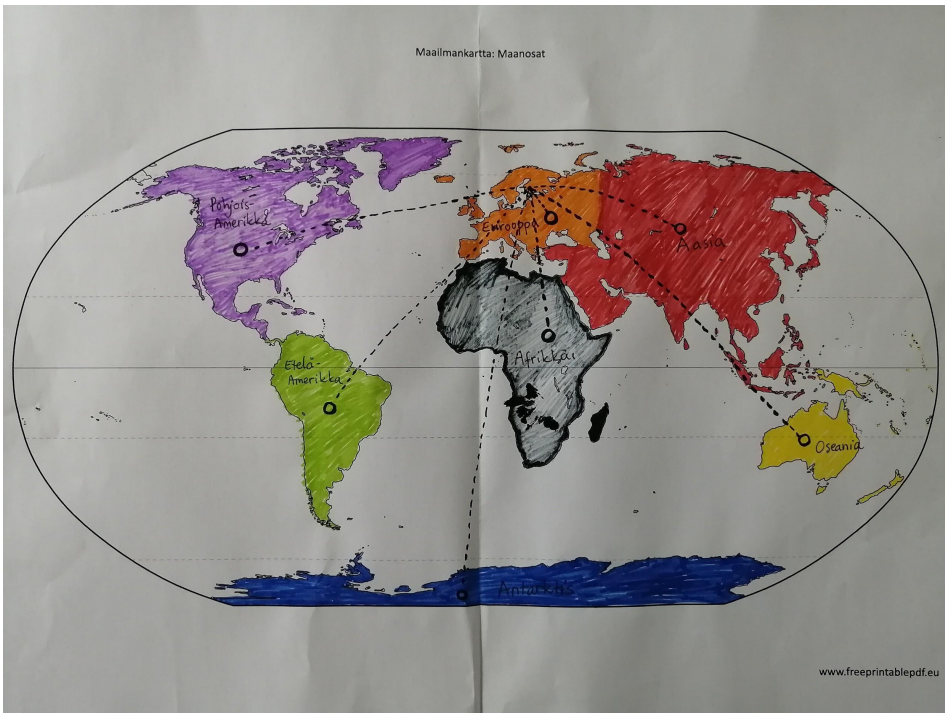
- mobiililaitteet
- kirjallisuutta Antarktikselta
- askarteluhuopaa (valk., musta, oranssi), askartelusilmiä, kuumaliimaa, nuppineuloja, ompelulankaa, neuloja, saksia, kaavat pingviinipehmoleluun

Tavoite

Tutustutaan Antarktikseseen videon avulla, luetaan kirjallisuutta maanosasta ja tehdään pehmolelupingviini.

Kuvaus

- video antarktikselta: <https://www.youtube.com/watch?v=FWgbrVP-CSk>
- kirjallisuus + tietoa seinälle
- pehmolelupingviinin tekeminen ohjeiden mukaan





3. Lähes kaikkialla Aasiassa syödään puikoilla. Hakek syömäpuikot, katsokaa tämä opetusvideo ja harjo jälkeen puikoilla syömistä:



4. Origami on japanilainen paperintaittelutapa, jolla tehdään koristeellisia paperiesineitä. Ota itsellesi paperi, tee siitä tarvittaessa ensin neliö ja valitse taittavaksi kyyhky, vene tai sydän:



Kyyhky



Vene



Sydän

Alloa Aasiaan. Tutustukaa ensin pareittain Aasian maihin illä qr-koodin takaa löytyvä karttavisa. Toiselle iPadille yksi avata esiin Aasian kartan, jossa näkyvät maiden



ekaa useita kirjoja, jotka liittyvät Aasiaan tai kertovat siasta tarinoiden tai todellisen tiedon kautta. Kun olette eneet yhden kirjan, kirjoittakaa jokin tieto Aasiasta näätauluun. Näin keräätte Junnulle lentopisteitä seuraavaan anosaan.





Innokas!

Aikakone Villa Lantessa -pakohuonepeli

Kati Karhula
Sammon koulu, Tampere

Perustiedot

- Sammon koulu
- Osallistuneet luokat: 8.-lk valinnainen kuvaviestintä, 8.-lk valinnainen kuvataide ja 9.-lk valinnainen kuvataide, yhteensä 39 oppilasta
- Peliä on tarkoitus peluuttaa jatkossa 7.-luokkalaisilla.

Kokonaisuuden kuvaus

8.- ja 9.-luokan valinnaiset kuvataideryhmät tekivät pienissä ryhmissä (2-3 oppilasta) esitelmän sijaan pakohuonepulan valitsemastaan taidehistorian aikakaudesta. Erillisistä tehtävistä kootaan taidehistorianpakohuone kuvataideluokkaan.

8.-luokan valinnaisessa kuvaviestinnässä teimme pelihahmokortit, joiden avulla peliä pelaavat luokat jaetaan arpomalla pienryhmiin ennen pelaamisen aloittamista. (Tämän ryhmän oli tarkoitus tehdä myös video-ohje pelin alkuun, mutta etäopetusjakson vuoksi emme ehtineet.)

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet

Kuvataide

Tavoitteet

- Kuvataide: Taidehistoriaan perehtyminen, visuaalinen havaitseminen ja ajattelu T2, kuvallinen tuottaminen tutkivan lähestymistavan avulla T5, visuaalisen kulttuurin tulkinta T9
- Laaja-alainen osaaminen: Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus, ilmaisu, monilukutaito, ajattelu ja oppimaan oppiminen

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

Oppilaat suunnittelevat ja toteuttavat pakohuonepelin, jonka avulla opiskelemme taidehistoriaa pelillisesti jatkossakin.

Arviointi

Itsearviointi, vertaisarviointi.

Yhteinen Forms-lomake pakohuoneen pelanneille ryhmille. Lomakkeen avulla on tarkoitus kehittää pakohuonetta vuosi vuodelta edelleen.

Toiminnan kuvaus ja aikataulutus

1. Kuvaviestinnän ryhmä: Pelihahmojen keksiminen, nimeäminen ja piirtäminen.

Tarvittavat välineet

- Luonnoslehtiöt, valkoista piirustuspaperia, lyijykynä, kumi, mustia ohuita tusseja, luokan tietokone

Tavoite

Keksiä pelihahmo, sen visuaalinen ilme, hahmolle hauska nimi ja jokin vahvuus.

Kuvaus

Tunnin alussa orientoidutaan aiheeseen opettajan johdolla. Tämän jälkeen oppilaat alkavat ideoida omia osuuksiaan ryhmissä (TEAMS). Hahmot luonnosteltiin etäopetuksessa, piirrettiin puhtaaksi koulussa, valokuvattiin ja vietiin tietokoneelle, missä lisätään kortteihin hahmojen tiedot. Luonnosteluun käytettiin 2h, puhtaaksi piirtämiseen 2h ja korttien digitaalista työstämistä tehtiin yhdellä tietokoneella luokassa muiden töiden ohessa useammallakin oppitunnilla.

2. Kuvataideryhmät 8.- ja 9.-lk.

Tarvittavat välineet

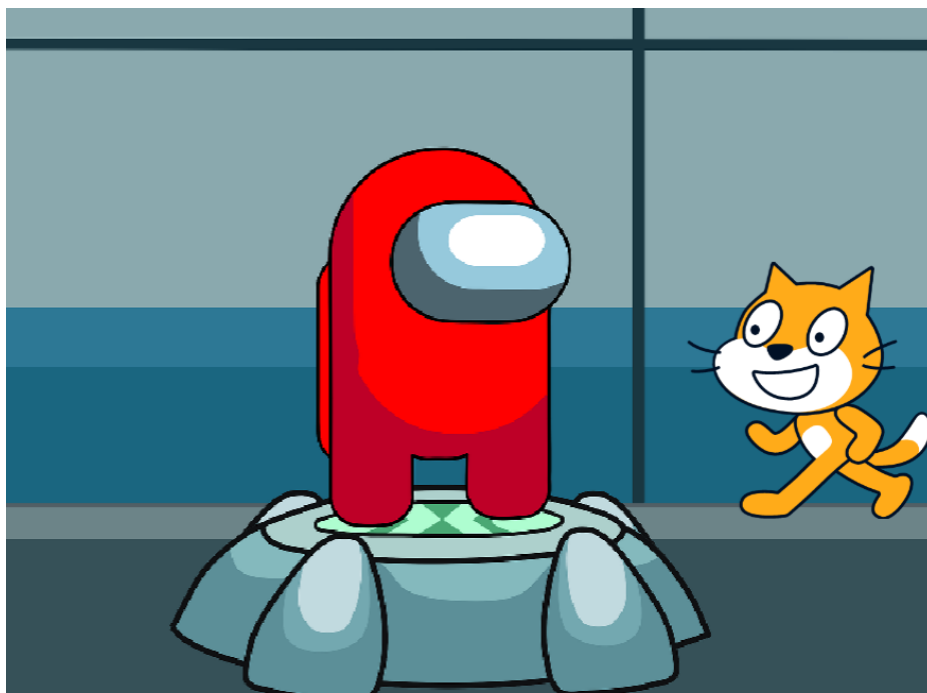
- Luonnoslehtiöt
- Normaali kuvataideluokan varustus: pahvit, paperit, maalit, liimat, teipit jne.
- Opettajan keräämät roinalaatikot ja lukot
- Ideointilomake suunnittelun avuksi. Lomakkeessa kohta ryhmän mahdollisesti seuraavilla kerroilla tarvitsemille materiaaleille.

Tavoite

Tutustua pakohuonepelin ideaan. Valita ryhmälle oma taidehistorian aikakausi ja perehtyä siihen. Tuottaa pakohuonepulma teemasta.

Kuvaus

Tunnin alussa opettaja esittelee pakohuonepelin idean. Tämän jälkeen oppilaat jakautuvat 2-3 henkilön ryhmiin, valitsevat taidehistorian aikakauden, johon alkavat perehtyä (Forms-lomakkeen avulla). He kirjaavat itselleen ylös oleellisimpia asioita tyylikaudesta ja mahdollisia lähteitä. Vasta seuraavalla kerralla aletaan miettiä, millaisen tehtävän asiakokonaisuudesta saisi aikaiseksi. Aiheeseen perehtymiseen käytettiin koulussa 2h, sitten siirryttiin etäopetukseen, jossa aihetta sivuttiin ja syvennettiin useaan kertaan. Varsinaisten pakohuonepulmien tekeminen vei eri ryhmiltä erilaisia aikoja noin 2-8 oppituntia. Tehtävissä oli muun muassa palapelejä, salakielisiä koodeja, aarekarttoja, kekseliäitä kuva-arvoituksia, numerolukkoja, QR-koodien takana videoita ja Spotify-koodeilla musiikkia. Pakohuonepulmista tuli hienoja!



Innokas!

Pelillisyysskokeiluja

Kati Toikka
Vanhankylän koulu, Ulvila

Perustiedot

- Vanhankylän koulu
- 3B, 18 oppilasta

Kokonaisuuden kuvaus

Halusin kokeilla mahdollisimman monia erilaisia pelillisiä elementtejä opetuksessa. Kevään aikana pääsimmekin kokeilemaan mm. Gather Townia, sanaluokkakaupungin tekemistä, Among Us -peiliä metsässä ja pakopeliä.

Esittelen tässä raportissa tarkemmin Gather Townin käyttöä ja sanaluokkakaupungin tekemistä. Gather Townin avulla ensimmäisellä kerralla kerrattiin eris- ja yleisnimiä ja toisella kerralla jatkettiin tarinaa annetusta alusta. Sanaluokista loimme ryhmissä kaupungit, joissa oli erilaisia kaupunginosia.

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet

Suomen kieli ja kirjallisuus, kuvataide

Tavoitteet

- Innostuminen yhdessä kirjoittamisesta, yleis- ja erinimien harjoittelu, sanaluokkien harjoittelu
- Oman kaupungin suunnittelemisen ja toteuttaminen piirtämällä

Laaja-alainen osaaminen:

L1 Ajattelu ja oppimaan oppiminen

Opetuksessa vahvistetaan taitoa asettaa kysymyksiä ja hakea niihin vastauksia itsenäisesti ja yhdessä toisten kanssa havaintoja tehden sekä erilaisia tietolähteitä ja apuvälineitä hyödyntäen. Ajattelun taitoja harjoitellaan ongelmanratkaisu- ja päättelytehtävin sekä uteliaisuutta, mielikuvitusta, kekseliäisyyttä ja toiminnallisuutta hyödyntävin ja edistävin työskentelytavoin. Oppilaita rohkaistaan käyttämään kuvittelukykyään luoviin ratkaisuihin ja olemassa olevien rajojen ylittämiseen.

L5 Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen

Oppilaita kannustetaan toteuttamaan tv:n avulla ideoitaan yksin ja yhdessä toisten kanssa. Ohjelmointia kokeillessaan oppilaat saavat kokemuksia siitä, miten teknologian toiminta riippuu ihmisen tekemistä ratkaisuista.

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

Gather Town toimii selaimessa ja vaatii vain opettajalta kirjautumisen. Slinä jokaisella on oma avatar, jota liikutetaan peliä varten luodussa maailmassa. Kaikki oppilaat tulevat koodin avulla samaan maailmaan, jossa he voivat työskennellä parin kanssa/ryhmissä.

Sanaluokkakaupunkia varten tutustuimme erilaisiin pelimaailmihin ja lapset toivat pelillisiä elementtejä töihinsä.

Arviointi

Olen tyytyväinen siihen, että ehdin tekemään monenlaisia kokeiluja. Menin kyllä vähän pelillisyyden edellä, mutta silti toteutuksessa sain huomata, että hyvin pelit palvelivat myös niiden sisältöjen harjoittelua, mihin sitä olin ajatellut. Lapset olivat todella innoissaan kaikesta. Jatkuvasti kuulin toiveita, että he haluavat että olisi lisääkin samanlaista toimintaa. Lapset ovat valtavan suuria "pelipankkeja". Heillä on koko ajan mielessä jokin uusi peli/leikki, jota en ole kuullutkaan. Olen usein tarttunut siihen mahdollisuuteen, että lapset ovat opettaneet uuden leikin koko ryhmälle. Pelillisyyden varmaan teki tehtävänsä kevään aikana, kun aina uuden pelin kohdatessani alkavat aivoni raksuttaa, että miten juuri tätä peliä voisi käyttää oppitunneilla eri sisältöjen harjoitteluun.

Toiminnan kuvaus ja aikataulut

1. Muutaman oppitunnin projekti: Sanaluokkakaupunki

Tarvittavat välineet

- A3-kokoisia valkoisia papereita
- Puuvärit

Tavoite

Tarkoitus oli kerrata ja varmentaa sanaluokkia, osata toimia ryhmissä ja innostua uudenluomisesta.

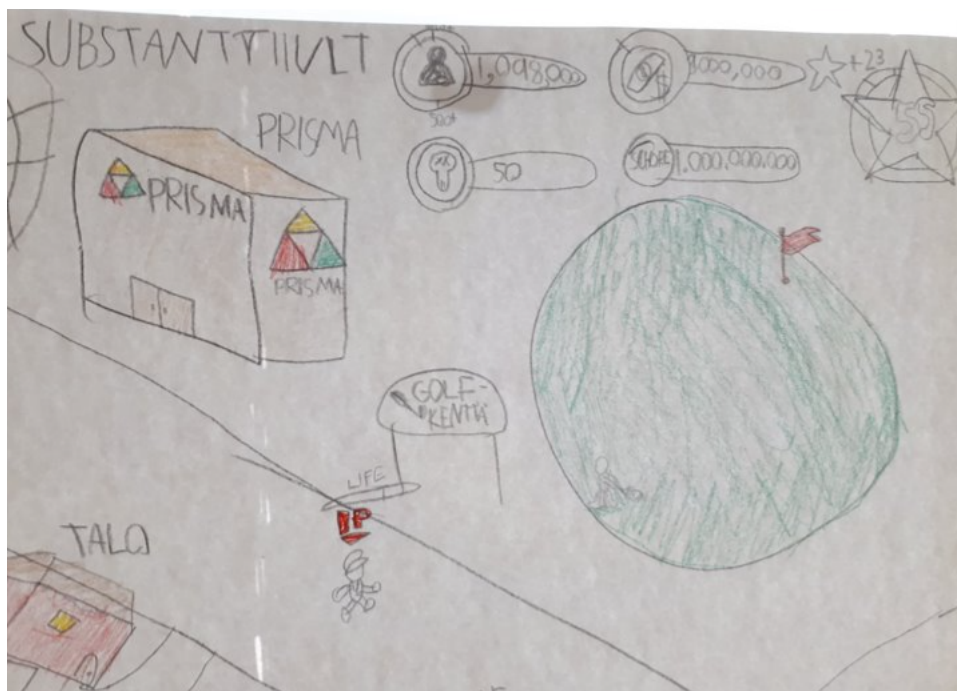
Kuvaus

Ensin näytin oppilaille erilaisia pelimaailmoja ja keskustelimme jonkin aikaa aiheesta. Jaoin oppilaat kolmen oppilaan ryhmiin ja jokainen oppilas sai yhden A3-paperin. Kerroin, että tarkoituksena on ensin miettiä ryhmissä aihe yhteiselle pelimaailmalle ja sitten suunnitella niin, että kaikkien kolmen työ on helppo yhdistää lopuksi yhdeksi kokonaisuudeksi.

Käytännössä tämä tarkoitti sitä, että ensin ryhmä yhdisti paperinsa siksi aikaa, että piirsivät yhteisen keskustan ja suunnittelivat, miten kukin lähtee piirtämään omaa suunnitelmaansa siitä eteenpäin.

Ryhmä jakoi keskenään jokaiselle yhden sanaluokan niin, että yhdessä osassa oli esillä mahdollisimman paljon verbejä eli siihen piirrettiin mahdollisimman paljon mm. tekemistä ja jokaisen kuvan yhteydessä luki mikä verbi on kyseessä. Toisessa osassa oli aiheena substantiivit ja kolmannessa osassa adjektiivit.

Tähän kului useampi oppitunti. Paljon oppilaat suunnittelivat ja keskustelivat keskenään. Samalla sanaluokat tuli hyvin kerrattua. Lasten töistä löytyi paljon pelillisiä elementtejä, mm. moneen työhön oli piilotettu erilaisia vihjeitä ja avaimia. Lasten mielikuvitus lähti todenteolla liikkeelle, sillä lopussa yksi oppilas kysyi "Olisko meillä mahdollista joskus myös pelata näitä pelejä?"



2. kerta / oppitunti: Gather Townilla yleis- ja erinimien harjoittelua

Tarvittavat välineet

- läppärit ja kuulokkeet

Tavoite

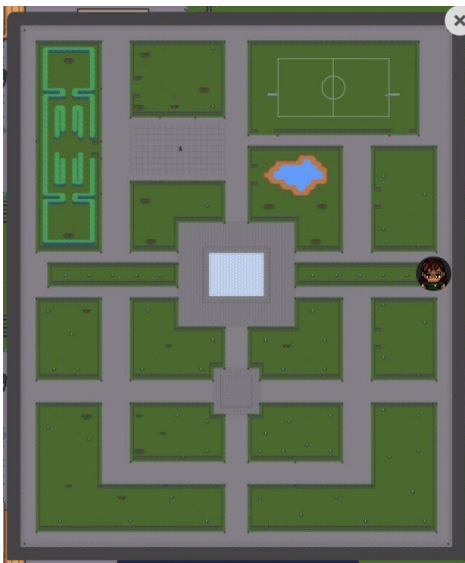
Tavoitteena oli oppia käyttämään Gather Townia ja toimia yhdessä parin kanssa. Ajattelin keväällä, että jos tulee vielä etäkoulua, niin haluan oppilaiden hallitsevan tämän.

Tavoitteena oli myös kerrata ja varmentaa eris- ja yleisnimien kirjoittamista.

Kuvaus

Olin luonut etukäteen Gather Towniin maailman, jossa oli valkotauluja, joissa kaikissa luki tehtävä, esim. "Kirjoittakaa kuukausia ja viikonpäiviä." Etukäteen olin jakanut oppilaat pareittain. Ensimmäisellä kerralla työskentelimme kaikki luokassa kuulokkeet päässä. Oppilaat kirjautuvat sisälle annetulla koodilla, etsivät parinsa ja lähtivät kiertelemään maailmaa ja etsimään valkotauluja, joihin he kirjoittivat vastauksia annettuun tehtävään.

Kun käytimme Gather Townia ensimmäistä kertaa, niin aikaa meni jonkin verran siihen, että kaikki oppivat käyttämään sitä, joten oli hyvä, että tehtävä oli melko yksinkertainen. Lapset innostuivat tästä valtavasti.



Jonttu

Hertta

Rekku

Ruusa

Hakuro

Kirjoittakaa tähän lempinimiä ja lemmikkien nimiä.

samppa

Nöösi

3. kerta / oppitunti: Gather Townilla tarinan kirjoittamista parin kanssa

Tarvittavat välineet

- läppärit ja kuulokkeet

Tavoite

Tarinan jatkaminen yhdessä parin kanssa annetusta alusta jatkaen. Tavoitteena on lisätä innostusta kirjoittamiseen käyttäen monipuolisia tapoja kirjoittaa.

Kuvaus

Olin tehnyt Gather Towniin valkotauluihin tarinoiden alkuja, jotka olin ottanut iltasatu.org -sivustolta. Tunnin alussa kerroin oppilaille, että valkotauluista löytyy tarinoiden alkuja ja heidän tehtävänä on parin kanssa kulkea ympäri linnan ja etsiä valkotauluja, lukea tarinan alku ja jatkaa sitä muutamalla virkkeellä. Jos samassa valkotaulussa oli samaan aikaan useampia pari, ohjeena oli yhdessä jatkaa tarinaa. Jaoin oppilaat pareiksi ja toinen meni käytävään tekemään, jotta luokassamme olisi rauhallisempaa. Kiertelin itsekin linnassa ja

kävin juttelemassa oppilaiden kanssa heidän kirjoittamista tarinoista ja tarvittaessa autoin eteenpäin. Lopuksi kävin jokaiselle parille sanomassa, minkä tarinan he kirjoittavat loppuun ja kuinka paljon on aikaa. Kun aika päättyi, kirjoitin chatiin kaikille, että nyt on aika palata luokkaan. Sen jälkeen luimme vielä syntyneet tarinat. Tähän meillä meni kaksi oppituntia.

Gather Town taipuu moneen ja tarjosi taas vähän erilaisen tavan kirjoittaa, mikä innosti oppilaita.



Innokas!

4.lk englanti Hobbies

Maarit Kolehmainen
Jupperin koulu, Espoo

Perustiedot

- Jupperin koulu
- 4B-luokka 28 oppilasta

Kokonaisuuden kuvaus

Kyseessä on noin viiden oppitunnin pelillinen oppimiskokonaisuus, joka ”huipentuu” kahden oppitunnin mittaiseen turnaukseen. Ensin yhdessä tutustutaan harrastuksiin liittyvään sanastoon ja rakenteisiin. Opitaan harrastusten englanninkielisiä nimityksiä ja kertomaan omista mielenkiinnonkohteista. Harjoitellaan oman mielipiteen kertomista. Opettaja on koonnut näistä asioista [opiskelumonisteen](#). Aikaa käytetään ensin uuden sanaston harjoitteluun. Jo harjoitteluvaiheessa voi hyödyntää monenlaisia pelillisiä elementtejä. Uusia sanoja voidaan painaa mieleen pelaamalla erilaisia pelejä (digitaaliset sanastonharjoittelupelit ja sivustot kuten Quizlet, Wordwall, Blooket ja Loru Games, muistipeli ja bingo), leikkimällä yhteisiä leikkejä (kuten paikanvaihtoleikki, ihmismuistipeli ja pantomiimi) ja esim. haastattelemalla toisia. Lopuksi opittuja asioita kerrataan joukkueturnauksessa. Joukkueturnauksessa on neljä osakilpailua: 1. How well do you know your teacher? Hobby edition. 2. Laivanupotus. 3. Loru Games battle ja 4. Blooket-peli.

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Tavoitteet

- **Englanti:** T5: Osallistun ryhmän yhteisten tehtävien tekemiseen. Vaikutan omalla toiminnallani kannustavaan ilmapiiriin. T6: Harjoittelen ja kokeilen rohkeasti erilaisia tapoja opiskella kieltä. Harjoittelen käyttämään rohkeasti opiskelun apuna myös tieto- ja viestintäteknologiaa. T7: Opin käyttämään kielitaitoani rohkeasti ja aktiivisesti vuorovaikutuksessa erilaisissa arjen tilanteissa. T10: Harjoittelen tekstin ymmärtämisen taitoja. T11: Harjoittelen aktiivisesti puhumaan englantia oppimieni sanojen ja rakenteiden avulla.
- **Laaja-alainen osaaminen:**
 - L1 Ajattelu ja oppimaan oppiminen: Vertaisoppimista käytetään monipuolisesti ja vahvistetaan yhdessä työskentelyn taitoja. Ajattelun taitoja harjoitellaan ongelmanratkaisu- ja päättelytehtävin sekä uteliaisuutta, mielikuvitusta, kekseliäisyyttä ja toiminnallisuutta hyödyntävin ja edistävin työskentelytavoin.
 - L2 Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja viestintä: Oppilaita rohkaistaan itsensä ilmaisemiseen vähäiselläkin kielitaidolla. Vuorovaikutusta, yhteistyötä ja hyvää käytöstä harjoitellaan monipuolisesti.
 - L3 Itsestä huolehtiminen ja arjen taidot: Pelien ja leikkien sekä yhteisten tehtävien yhteydessä opitaan ymmärtämään sääntöjen, sopimusten ja luottamuksen merkitys ja harjoitellaan päätöksentekoa.
 - L5 Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen: Tieto- ja viestintäteknologiaa (tv) hyödynnetään monipuolisesti eri oppiaineissa ja muussa koulutyössä ja vahvistetaan yhteisöllistä oppimista.
 - L6 Työelämätaidot ja yrittäjäyys: Yhteisissä työskentelytilanteissa oppilaat saavat mahdollisuuden oppia vastavuoroisuutta, neuvottelutaitoja sekä ponnistelua yhteisen tavoitteen saavuttamiseksi.

Pelillistäminen

Sanaston harjoitteluvaiheessa voidaan hyödyntää erilaisia pelillisiä elementtejä.

- Netissä käytettävissä olevat resurssit sanaston ja rakenteiden harjoitteluun (Quizlet, Wordwall, Blooket, Bamboozle ja Loru Games). Em. resursseja on mahdollista käyttää myös ilmaiseksi, mutta käyttö vaatii opettajalta rekisteröitymisen.
- Muistipeli: opettaja tulostaa ja laminoi muistipelikortit opittavista harrastusten nimityksistä.
- Ihmismuistipeli. Opettaja toimii pelinjohtajana. Valitaan kaksi oppilasta pelaamaan muistipeliä. He poistuvat pelin valmistelun ajaksi luokan ulkopuolelle. Opettaja antaa jokaiselle luokassa olevalle oppilaalle harrastuksen. Muodostetaan luokassa olevista oppilaista parit niin, että toinen saa sanan englanniksi ja toinen suomeksi. Kunkin oppilaan tulee painaa sana mieleensä. Kun sanat on jaettu kaikille oppilaille, muistipeliä pelaavat oppilaat tulevat luokkaan ja alkavat kysellä vuorotellen valitsemiltaan oppilailta näiden sanoja, esim. sanomalla oppilaan nimen. Kysyjien tehtävänä on löytää mahdollisimman monta paria ihan kuten korteilla pelattavassa versiossa. Jo löytyneet parit voivat esim. istua alas muiden seisoessa tai voivat poistua myös pelistä sivummalle.
- Paikanvaihtoleikki: Pelissä täytyy olla pariton määrä oppilaita. Yksi oppilaista voi toimia pelin johtajana, jos ryhmässä on parillinen määrä oppilaita. Jaetaan jokaiselle oppilaalle harrastussanakortti. Asetetaan vastinkappaleet dokumenttikameralle kaikkien nähtäville. Asetetaan istumaan pareittain vierekkäin. Ilman paria jäävä oppilas aloittaa pelin. Voidaan harjoitella esim. kysymään *Who likes/ Who hates/ Who loves/ Who enjoys swimming?* Vain se oppilas reagoi, jolla on kysytty harrastus ja hän vastaa *Me!* ja siirtyy kysyjän viereen. Poistetaan kysytty harrastus dokumenttikameralta. Kysymysvuoro siirtyy aina sille oppilaalle, joka jää yksin istumaan. Pelin voittaa se, joka istuu yksin sen jälkeen, kun kaikki harrastukset on kysytty.
- Pantomii: oppilaat esittävät opiskelumonisteelta harrastuksia ja muut arvaavat englanniksi.
- Bingo: oppilaat valitsevat opiskelumonisteelta harrastuksia joista pitävät/eivät pidät tai joita rakastavat. Valitaan esim. kolme sanaa. Opettaja tai oppilas alkaa kysellä *Do you like swimming?* jne. Kun kaikki kolme oppilaan valitsemaa harrastusta on sanottu, huutaa hän bingo ja kertoo valitun tulokulman mukaan, mistä harrastuksista pitää/ei pidä tai mitä rakastaa. Esim. *I like swimming. I like running. I like cycling.*

Lopputurnaus:

- Osakilpailu 1: *How well do you know your teacher? Hobby edition.* Opettaja tekee englanniksi väittämiä itsestään ja omista harrastusmieltymyksistään. Itse toteutin tämän tekemällä Kahoot! -visan, mutta oppilaille voi tehdä esim. myös [monisteena](#). Oppilaiden tulee siis ryhmissä pohtia, pitävätkö väittämät paikkansa. Itse tein osakilpailun pisteytyksen niin, että voittajajoukkue ansaitsi 5 pistettä, toiseksi tulleet 3 pistettä, kolmanneksi tulleet 2 pistettä ja kaikki muut joukkueet saivat 1 pisteen.
- Osakilpailu 2: Laivanupotus. Jokainen pelaa laivanupotusta jonkun toisen joukkueen jäsenen kanssa. Pisteytys meillä meni niin, että jokaisen laivanupotuksen voittaja ansaitsi joukkueelleen 2 pistettä, tasapelistä kumpikin sai 1 pisteen ja häviö ei saanut pisteitä tiimilleen vietäväksi. Lopulta joukkueen saavuttamat pisteet laskettiin yhteen ja lisättiin joukkueen kokonaispistesaldoon. Olin tehnyt [laivanupotuspohjan monisteena](#).
- Osakilpailu 3: Loru Games -battle. Joukkueilla oli 15 minuuttia aikaa pelata Vuohipeliä (voisi olla toki joku muukin peli). Jokaiselta joukkueen jäseneltä paras pelitulokset taltiointiin ottamalla siitä kuva. Tulokset laskettiin yhteen, josta tuli joukkueen yhteistulos. Eniten pisteitä yhteensä saavuttanut joukkue ansaitsi 5 pistettä, toiseksi korkeimmat pisteet

saanut joukkue 3 ja kolmanneksi eniten pisteitä saanut joukkue sai vielä 2 pistettä. Muut joukkueet saivat kukin 1 pisteen.

- Osakilpailu 4: Blooket. Pelimuoto voidaan valita yhdessä. Mikä tahansa pelimuoto, jossa joukkueet tulevat paremmuusjärjestykseen sopii. (Esim. kaksintaistelu ei siksi soveltuisi.) Pelissä harjoiteltiin mielipiteen kertomista harrastuksista ja olin syöttänyt peliin kokonaisia lauseita. Kysymyksenä oli lause suomeksi ja pelaajien tehtävänä oli löytää vastausvaihtoehdoista oikea vastine englanniksi. Esim. Minä pidän neulomisesta. a) I like knitting. b) I hate knitting. ja c) I like fishing. Pisteet jaettiin taas niin, että voittajajoukkueelle 5 p, toiseksi tulleille 3 p, kolmanneksi tulleille 2 p ja muille 1 p. Lopuksi joukkueiden pisteen laskettiin yhteen. Koska pidimme peliturnauksen vapunaattona, palkintona oli totta kai karkkeja.

Arviointi

Harjoittelun aikana voidaan arvioida itsearviointin keinoin esim. aktiivista osallistumista ja muiden oppilaiden kannustamista. Työskentelytaitoja voidaan arvioida tunnin lopuksi esim. ihan peukkuäänestyksellä. (Näytä peukulla, miten onnistuit tässä tavoitteessa tänään.) Myös vertaisarviointia voisi työskentelytaitojen arvioinnissa hyödyntää. Harjoittelun aikana myös laaja-alaisen osaamisen taitoja voidaan arvioida samoja keinoja käyttäen.

Osaamisen arvioinnissa opettaja voi havainnoida tunnin aikana oppilaan suoriutumista. Jos halutaan tarkempaa tietoa oppilaan osaamisesta, voidaan harrastussanoista pitää esim. sanakoe tai luetun tai kuullun ymmärtämisen tehtävä, riippuen siitä, millaista osaamisen näyttöä opettaja haluaa. Oppilaat voivat tehdä myös oppimistehtävänä esimerkiksi dia-esityksen, kirjoitustehtävän tai videon omista harrastuksistaan. Tällöin opettaja voi havainnoida oppilaan kielitaitoa kokonaisuutena.

Toiminnan kuvaus ja aikataulutus

1. Uuden aiheen aloittaminen. Harrastussanastoon tutustuminen ja sanaston harjoittelu. Ryhmästä ja opiskeltavan sanaston laajuudesta riippuen harjoitteluvaiheeseen voi käyttää aikaa 2-4 oppituntia.

Tarvittavat välineet

- [Opiskelumoniste](#) tai oppikirja, jossa on opiskeltavaan aiheeseen liittyvää sanastoa ja rakenteita.

Tavoite

Tutustutaan uuteen aiheeseen ja aloitetaan uuden sanaston harjoittelu. Tutustumisvaiheessa opettaja voi hyödyntää erilaisia aiheeseen liittyviä lauluja tai videoita. Sanoja voidaan harjoitella monenlaisin keinoin, joita jo kuvasin kohdassa *Pelillistäminen*. Käytetään sanojen harjoittelussa monipuolisesti erilaisia keinoja, jotta sanat jäävät mieleen.

2. Opitun koonti ja kertaaminen: Turnaus.

Tarvittavat välineet

- iPadeja Kahootia!, Loru Games -battlen tulosten kuvaamista ja Blooketia varten. Yksi iPad/joukkue riittää.
- Tietokoneita Loru Games -battlen vuohipelin pelaamista varten. Tarvitaan vähintään yksi tietokone/ryhmä, mutta kaksi tietokonetta ryhmää varten olisi hyvä
- [Laivanupotus-moniste](#)
- Kahoot! -visa tai [moniste](#) osakilpailu 1 varten (open väittämät harrastuksista).

Tavoite

Kertaamme opittuja asioita yhteisessä turnauksessa. Oppilaat kisaavat kolmen hengen joukkueissa. Ryhmän mukaan ope voi jakaa oppilaat valmiiksi ryhmiin, ryhmät voidaan arpoa tai oppilaat voivat itse muodostaa ryhmät. Tähän lopputurnaukseen olisi ihanteellista käyttää yksi kaksoistunti. Jos kaksoistuntia ei ole käytössä niin kaksi osakilpailua voidaan jakaa kahdelle erilliselle oppitunnille.

Kuvaus

Opettaja kertoo, että ohjelmassa on tänään turnaus ja jakaa oppilaat joukkueisiin. Opettaja esittelee kaikki turnauksen osakilpailut ja kertoo myös, miten osakilpailujen pisteytys tapahtuu. Sitten aloitetaan turnaus osakilpailu kerrallaan. Opettaja käynnistää aina uuden osakilpailun ja lisäksi jokaisen osakilpailun lopuksi on yhteinen koonti ja pisteiden jakaminen. Lopuksi julistetaan voittajajoukkueet ja jaetaan palkinnot. Koska kyseessä on toiminta, jossa jokainen oppilas osallistuu aktiivisesti, olisi kaikkien oppilaiden hyvä saada lohdutuspalkinnot.

Innokas!

Pakopeli: katoamistemppu

Kreetta Blomster, Kaisa Hannila ja Jenni Huuha
Rajakylän koulu, Oulu

Perustiedot

- Rajakylän koulu
- Luokat 3B ja 6BC

Kokonaisuuden kuvaus

Toiminnallinen pakopeli, jossa oppilaat ratkovat vihjeiden perusteella Mikon katoamismysteeriä. Oppilaat saavat aluksi yhteisesti viestin, jossa kerrotaan Mikon kadonneen ja jättäneen jälkensä vain rypistetyyn lapun, josta mysteerin ratkominen voi alkaa. Pakopelissä on erilaisia toiminnallisia tehtäviä, joiden ratkaiseminen vaatii erilaisten aistien käyttöä. Tehtävien vastaukset kirjataan ylös Google Forms:iin, joka ohjaa tehtävissä eteenpäin. Tavoitteena oli luoda pakopeli, jonka voi integroida jokaiselle opettajalle koulussamme. Opettajat saivat itse määrittää tehtävät, jotka pitää tunnilla tehdä ennen pääsyä toiminnallisiin tehtäviin.

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet

Matematiikka, äidinkieli, liikunta, laaja-alainen osaaminen

Tavoitteet

- Matematiikka: kehittää ongelmanratkaisutaitoja ja päättelykykyä, havainnoida asioiden välisiä yhteyksiä,
- Äidinkieli: monilukutaidon ja vuorovaikutustaitojen kehittäminen
- Laaja-alainen osaaminen: ajattelutaidot, monilukutaito, tieto- ja viestintäteknologia, yhteistoiminnallisuus

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

Peli etenee suorittamalla opettajan antamia tehtäviä luokassa. Oppilas tekee annetut tehtävät esimerkiksi ympäristöopissa ja saa opettajalta uuden/seuraavan vihjeen, jolloin oppilas voi jatkaa mysteerin suorittamista. Peliin voi liittää haluamiaan aineita ja pelin voi suorittaa joko pidemmällä aikavälillä tai yhden päivän aikana.

Arviointi

Pelisuoritusta ei arvioida, vaan se toimii palkintona tuntityöskentelystä. Tuntityöskentelyä arvioidaan tavanomaisin menetelmin.

Toiminnan kuvaus ja aikataulutus

vaiheet:

Tarvittavat välineet

- Kahdeksan qr-koodin takana olevaa Formsiin suunniteltua lukkoa.

- mobiililaite, johon on asennettu QR-koodinlukija
- Välineet: pohjapiirros koulusta, herätyskello, tuoksupurkki, palapeli, esinepurkki koodin ratkaisemista varten.

Tavoite

Pari- ja ryhmätyöskentely taitojen harjoittaminen toiminnallisen tekemisen parissa, joka kehittää ongelmanratkaisutaitoja ja päättelyä. Lisäksi tavoitteena on motivoida työskentelemään sitoutuneesti annettuihin tehtäviin.

Kuvaus

Tunnin alussa oppilaille näytettiin alustus mysteeristä, jota heidän tuli lähteä selvittämään. Ensimmäisen vihjeen pariin oppilaat pääsivät porrastetusti pienissä ryhmissä ja tämän jälkeen ryhmät etenivät pakopelin tehtävissä omaan tahtiinsa. Jokainen tehtävä oli laitettu QR-koodin taakse. Pakopelissä lukkoja oli kahdeksan kappaletta, jotka oli luotu Google Forms:illa.

Alkuperäisenä ajatuksena oli, että oppilaat saavat ratkaista pakopelin tehtäviä "palkintona" suoritettuaan oppitunneilla etukäteen sovitut tehtävät. Ajanpuutteen vuoksi, oppilaat ratkoivat tehtävät saman päivän aikana.

Vihjeet:

1. Mikko on kadonnut. Hän on aiemmin luvannut tulla kotiin, mutta kukaan ei ole saanut häneen yhteyttä. Mikon perheenjäsenet ovat huolissaan, koska Mikko on tunnettu tarkkuudestaan. **Tehtävänäsi on selvittää, mihin Mikko on voinut mennä.** Onko Mikolle tapahtunut jotain peruuttamatonta? Hänen huoneensa lattialta löytyy kuitenkin pikaisesti kirjoitettu paperilappu (annetaan oppilaalle rypistetty lappu, jossa 0551). 0551 eli Ossi, aukaisee seuraavan forms tehtävän)

Kysymys: Päättelä kenen kanssa Mikko on ollut.

Vastaus: OSSI

Avautuu: Kuka on Ossi? Osaisiko Ossi kertoa Mikon päivästä jotain, joka auttaa löytämään Mikon?

2. Sovitun tehtävän suoritettuaan opettaja antaa koulun pohjapiirroksen oppilaalle. Koulun pohjapiirroksen on merkitty rastilla paikkoja, joissa Mikon on nähty käyvän edellisenä päivänä. Yhdessä rastin paikassa on minecraft -kuva, jonka nimi pitää kirjoittaa Formsiin.

Kysymys: Mitä pojat ovat menneet pelaamaan?

Vastaus: MINECRAFT

Avautuu: Pelaamisen tuoksinnassa Ossi ja Mikko ovat kadottaneet jotain tärkeää, mutta mitä?

3. Sovitun tehtävän suoritettuaan opettaja antaa oppilaalle kuvan palasen. Kuvassa jokin koulun esine. Tunnistettava, mutta ei liian helppo. Kun oppilas keksii mikä esine on kyseessä, löytyy paikasta koodi, jolla pääsee seuraavaan vihjeeseen. (Kaisan pinkki kello pelikaappiin, pysäytetään aikaan 13.20)

Kysymys: Kirjoita aika.

vastaus: 1320

Avautuu: Pojilla on koulu loppunut jo 13.20, mutta he ovat jääneet koululle pelaamaan puhelimilla.

4. Sovitun tehtävän suoritettuaan oppilas saa palapelin koottavakseen. Valmiissa palapelissä on kysymys: Kenen huoneen numero on 2035? Arvoituksen ratkaisu kirjoitetaan Formsiin.

Kysymys: Kenen huoneen numero on 2035?

vastaus: REHTORI

Avautuu: Selviää, että Mikko ja Ossi ovat joutuneet rehtorin kansliaan. Rehtori on käsenyt heitä järjestellä varastoa ja kerätä roskat lattioilta purkkiin.

5. Sovitun tehtävän suoritettuaan oppilas saa purkin, jossa on sisällä lego (4 nyppylää), 4 käpyä, 4 nappia, 4 nastaa

Kysymys: Kirjoita koodi.

vastaus: 4444

avautuu: Hienoa työtä, olet yhä lähempänä selvittämässä missä Mikko on!

6. Sovitun tehtävän suoritettuaan opettajalla on annettavana oppilaalle pussi, jonka sisältö (lääkeruisku) oppilaan pitää tunnustella ja tunnistaa. Esineen tunnistettuaan oppilas kirjoittaa sanan Formsiin.

kysymys: Tunnista esine.

vastaus: LÄÄKERUISKU

avautuu: Selviää, että Mikko on joutunut käymään päänsäryn takia terveydenhoitajalla.

7. Sovitun tehtävän suoritettuaan oppilas saa purkin, jota pitää haistella ja tunnistaa tuoksu (kaneli)

kysymys: Tunnista tuoksu.

vastaus: KANELI

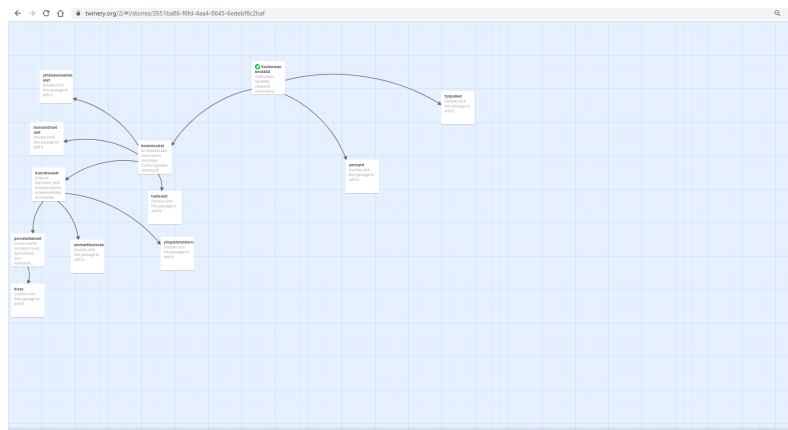
avautuu: Pojilla on loppunut puhelimesta akku ja he ovat menneet Ossille leipomaan. Korvapuustit leivottuaan Mikko on lähtenyt, eikä Ossilla ole tietoa Mikon liikkeistä.

8. Sovitun tehtävän suoritettuaan oppilas saa korvapuustireseptin. (tekstin seassa on tummennettuina osa kirjaimista, muodostuu vastaus)

kysymys: Selvitä sana.

vastaus: MUMMO

Avautuu: Ääniviesti (upotettu youtubeen linkin taakse) " Mikko on tuonut minulle korvapuusteja ja juuri lähti kotiinpäin"



Innokas!

Ammattialoihin tutustumista tekemällä twinellä peli

Kaisa Käär
Tapiolan koulu, Espoo

Perustiedot

- Tapiolan koulu
- 8BDEFG (22+16+16+22+16 oppilasta)

Kokonaisuuden kuvaus

Tehtävässä oppilaat jaettiin/annettiin jakautua 2-4 hengen ryhmiin. Ryhmä sai itse päättää, mihin koulutusaloihin tutustui sekä millaisen tuotoksen luokalle esitettäväksi tekee. Mahdollisuudeksi annettiin perinteinen esitelmä tai seikkailupelin tekeminen twinellä.

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet

Oppilaanohjaus

Tavoitteet

- Ammatti- ja koulutusaloihin sekä ammatteihin tutustuminen. Yhteistyötaitojen kehittäminen, ryhmäytyminen. Lisäksi tavoitteena lisätä motivaatiota, koska mahdollisuus valita oma toteuttamisen tapa – ja ehkä oppia uusi tapa tuottaa.

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

5. jakson oppitunneilla muutenkin toteutettu pelillistämisideaa: mietitty vahvuuksia avattaria tekemällä, haettu oppimismerkkejä ja pelattu seppo-peliä.

Arviointi

Vertaisarviointi esitelmä- ja pelailutilanteessa.

Toiminnan kuvaus ja aikataulutus

1. kerta / oppitunti: koulutusalojen kertaus ja aiheiden jako. Tutustuminen välineeseen (twine)

Tarvittavat välineet

- Valmentaja -oppikirja
- Koneet

Tavoite

Oppilaat päättävät, mihin alaan tutustuvat tarkemmin sekä saavat riittävän hyvän näkemyksen siitä, millainen toteutus twinellä voisi onnistua.

Kuvaus

Tunnin alussa orientoidutaan aiheeseen katsomalla kaaviota koulutusaloista ja eri koulutusasteista sekä täydentämällä yhteiseen docsiin aiheesta muistiinpanoja. Sen jälkeen jakaudutaan ryhmiin ja päätetään tutustumisaihe. Ope esittelee twinen käytön ja toiminnan. Oppilaat saavat neuvotella, millä tavoin ryhmätyönsä toteuttavat. Käynnistetään suunnittelu

2. kerta / oppitunti: toteutus

Tarvittavat välineet

- Valmentaja -oppikirja
- Koneet

Tavoite

Oppilaat etsivät tietoa sekä rakentavat pelejään/esityksiään. Aikaa käytössä 75 min.

Tarvittaessa jatketaan vielä seuraavan viikon tunnille.



Innokas!

Symbolien maailma

Riitta Rantatalo, Laura Mäenpää,
Suvi Peltonen, Anita Virkkula
Mäntysalon koulu & Urheilupuiston koulu
Nurmijärvi

Perustiedot

- Mäntysalon koulu ja Urheilupuiston koulu, Nurmijärvi
- Peliä pelaavat toukokuussa Mäntysalossa 4.-9. -luokkien oppilaat.






Kokonaisuuden kuvaus

Pakopelimme tarkoituksena on tutustua symboleihin, jotka ympäröivät meitä kaikkialla. Pelin voi toteuttaa yhden tunnin aikana, mutta projektia voi myös laajentaa eri oppiaineissa haluamallaan tavalla, esim. tutustumalla tarkemmin johonkin tiettyyn, juuri siihen oppiaineeseen kiinteästi liittyvään, symboliin.

Koulusta ja sen ympäristöstä on piirretty koordinaateilla varustettu kartta (kts. dokumentin alku), joka on toteutettu fantasiamaailmaksi. Kartalta löytyvät mm. Keijukaisten lehto, Kalman lampi ja Arvoitusten labyrintti. Google Forms ohjaa pelaajat pisteestä toiseen. Pisteillä on joko digitaalisia tai fyysistä toimintaa vaativia tehtäviä. Esimerkkejä peleistä:

- sydän: **MENNINKÄISTEN TORI** Tutustu lapuilla oleviin väittämiin sydänsymbolista ja ratkaise koodi
- värit: **TUONELANVIRTA** qr-koodi ohjaa wordwallilla tehtyyn peliin, jossa pitää yhdistää oikea väri ja se, mitä väri symboloi
- foneettiset merkit: **ARVOITUSTEN LABYRINTTI** ratkaise koodi lapuilla olevien kuvien ja foneettisten merkkien avulla
- uskonnon ja historian symbolit, **KUISKAUSTEN SILTA**
 - pyydä vihje rastilla olevalta oraakkelilta, jotta voisit ratkaista rastilta löytyvien kuvien avulla koodin. Oraakkeli auttaa ottamaan ensimmäisestä sanasta ensimmäisen kirjaimen, toisesta toisen jne.

Oraakkeli istuu sillalla. Saadakse koodin oppilaiden on ratkaistava arvoitus. He näkevät viisi kuvaa. Salasana kerrotaan oraakkelille. Jos se on oikea, oraakkeli antaa koodin.

1.  _____
2.  _____
3.  _____
4.  _____
5.  _____

(Salasana on SESAM)

Jos oppilaat eivät keksi salasanaa, he voivat saada apua oraakkelilta. Jos oppilaat osaavat pyytää apua tarvittavan kohteliaasti (oraakkeli päättää mikä riittää), oraakkeli lausuu:

“Ensimmäinen ensimmäisestä.

Toinen toisesta.

Kolmas kolmannesta.

Neljäs neljännestä.

Viides viidennestä.”

Svastika

Leijonavaakuna

risti

Japani

islami

-pesumerkit: **KALMANLAMPI**. Koulun läheisen lammen rannalla on vaate, jossa on pesumerkkejä. Niistä löytyvä käsky pitää ratkaista, ja ymmärtää sen jälkeen vetää lamassa oleva purkki köyden avulla. Purkissa on koodi.

Ratkaise arvoitus oheisten merkkien avulla.

VESIPESU	ENINTÄÄN 30 °C	ENINTÄÄN 40 °C	ENINTÄÄN 60 °C	VAROVAINEN	ERITTÄIN VAROVAINEN	PESTÄVÄ KÄSIN	VESIPESU KIELLETTY
KEMIALLINEN PESU	PESU TETRAKLOORI-ETEENILLÄ	PESU HIILIVEDYLLÄ	KEMIALLINEN VESIPESU (EMULSIOPESU)	KEMIALLINEN PESU KIELLETTY			
VALKAISU (SALLITTU)	HAPPIVALKAISU	VALKAISU KIELLETTY	VALKAISU KIELLETTY				
SILITYS	ENINTÄÄN 100 °C	ENINTÄÄN 150 °C	ENINTÄÄN 200 °C	SILITYS KIELLETTY			
KUIVAUS	TASOKUIVAUS	RIPUSTA VETTÄ VALUVANA	RIPUSTA	RUMPUKUIVAUS	NORMAALI	VAROVAINEN	RUMPUKUIVAUS KIELLETTY

Puun oksalla lähellä rantaa on vaate, josta löytyy pesumerkkejä. Siitä löytyy salainen käsky:

Ole VAROVAINEN ja etsi merkki . Älä .

- Pythagoraan kuu: **KAUKMETSÄ**
 - Oppilaille annetaan laatikko, joka on sidottu yhdellä narulla, paketin avattuaan oppilaat löytävät sieltä kaksi narua lisää. Naruista saa rakennettua kolmion, ja hypotenuusan eli pisimmän sivun avulla tulee laskea Pythagoraan kuun piiri
 - karttamerkki **SYNKMETSÄ**
 - Oppilaat etsivät kartalta paikkoja vihjeiden avulla ja tunnistavat kohteita oikeiden karttamerkkien avulla ja selvittävät salasanan vihjeiden avulla
 - oikea koodisana on: paikka
 - liikennemerkki **KEIJUKAISTENLEHTO**
 - maaginen neliö **POHJATON KAIVO**
 - nuotit **SAMMUNUT TULIVUORI**
 - taideteosten symboliikka **LOHIKÄÄRMEIDEN LUOLA**
- Asetelmamaalauksesta tuli suosittua 1600-luvun Hollannissa. Porvaristo oli rikastunut ja se arvosti maalaustaidetta kauneudellisena kohteena sekä tapana esitellä omaa varakkuutta tai sijoituskohteena. Asetelmissa kuvattiin konkreettisia esineitä esim. kukkia ja ruokien raaka-aineita. Uskonpuhdistuksen myötä uskonnollisten kuvien maalaaminen oli protestanttisissa maissa kielletty, joten elämään ja kuolemaan liittyviä aiheita jouduttiin maalaamaan symbolien kautta. Usein taiteen avulla pyrittiin muistuttamaan ihmisen kuolevaisuudesta sekä varoittamaan katsojaa siitä, ettei tämä hairahtuisi jokapäiväisen elämän houkutuksiin ja turhuuksiin. Tätä kuvatyyppeä kutsutaan Vanitas- tai memento mori-suuntauksena. Pelaajan tehtävänä on etsiä symbolistisia merkityksiä Pieter Claeszin asetelmamaalauksesta ja muodostaa Vanitas-sana löytämiinsä symboleihin liitetystä kirjaimista.



Kunkin tehtävän suoritettuaan pelaajat saavat palkinnoksi osaamismerkkin, joissa on elämässä tarvittavia asioita, kuten hurjia haaveita, syvää viisautta ja lempeää lämpöä.

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet

Peli on monialainen kokonaisuus: kielet, matematiikka, maantieto, historia, uskonto, kuvataide, musiikki, kotitalous.

Tavoitteet

- Tutustua meitä jokapäiväisessä elämässämme ympäröiviin symboleihin.
- Laaja-alainen osaaminen: ryhmätyötaidot, ongelmanratkaisu, viestintäteknologinen osaaminen.

Toiminnan kuvaus ja aikataulutus

Tarvittavat välineet

- Opettajalta saatava kartta, josta voi lukea oikeat koordinaatit ja seuraavan rastin sijainnin
- Puhelin tai tabletti

Kuvaus

Pakopeliä voi pohjustaa katsomalla YleAreenasta symboleita käsittelevän Merkkien salat -ohjelmaa tai keskustelemalla yleisellä tasolla meitä ympäröivistä symboleista. Kun oppilaat ovat pelanneet pelin, voi aiheen käsittelyä jatkaa edelleen oppitunneilla.



Innokas!

Pohjoismaiden ja Baltian aarteet

Lauri Volmanen
Liperin koulu, Liperi

Perustiedot

- Liperin Koulu
- 4. luokka, 19 oppilasta

Kokonaisuuden kuvaus

Pohjoismaat ja Baltia- peli toteutetaan valmiille karttapohjalle mukailleen Afrikan tahti- peliä. Peliä varten työstetään kartonkineliöt ja rahat toteutetaan oppilastyönä. "Aarteet" ovat kohdemaille tyypillisiä luonnonrikkauksia, kulttuuri- ja matkailukohteita, joitakin ihan oikeita aarteitakin mahtuu mukaan.

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet

Ympäristöoppi, äidinkieli

Tavoitteet

- YPI: Tutustuminen Pohjoismaihin ja Baltiaan
- AI: Keskeisten tietojen haku.
- Laaja-alainen osaaminen: L1, L3, L4, L5, L7

Pelillistäminen /Pelisuunnittelu

Pelipohjana toimii karttakuva, johon on piirretty paikat "aarrepahvineliöille" Pelissä paitsi karttakuva myös kohdemaiden tyypillisiä tuotteita opitaan pelaamalla.

Arviointi

Kukin ryhmä arvioi omaa toimintaansa ja työskentelyä. Jokainen arvioi lisäksi em. asioita omalta kohdaltaan. Oppilaiden tietojen arviointi tehdään jaksokokeella.

Toiminnan kuvaus ja aikataulut

1. vaihe

Käydään Pohjoismaiden ja Baltian oppiaines nopeassa tahdissa läpi oppikirjan avulla.

Tarvittavat välineet

- Pisara oppikirja ja työkirja

Tavoite

Saadaan perustietoa Pohjoismaista ja Baltian maista.

Kuvaus

Opiskeluun käytetään Pisara-sarjan oppikirjaa ja työkirjaa.

2. vaihe

Tarvittavat välineet

- I-Pad
- Oppikirjat

Tavoite

Saadaan riittävät tiedot Pohjoismaiden ja Baltian alueen karttakuvasta ja paikoista siinä. opitaan eri maiden tyypillisiä kulttuuriin ja elinkeinoihin liittyviä piirteitä.

Kuvaus

Luokka jaetaan ryhmiin ja kullekin ryhmälle kohdemaat/ kohdemaa. Etsitään oman kohdemaan "aarteista" kuvia, jotka liitetään word-sivulle sopivan kokoisena. Kuvat jaetaan opettajalle, joka tulostaa riittävän määrän kuvia. Ryhmät hinnoittelevat aarteet oman mielensä mukaan mukaillen Afrikan tähti- peliä.

3. vaihe

Tarvittavat välineet

- kartonkineliöt
- kuvasivut
- liimaa
- saksia
- kopioidut setelisivut

Tavoite

Tavoitteena on saada peliin liittyvät oheistarvikkeet tehtyä ja laadittua säännöt.

Kuvaus

Jokainen ryhmä valmistaa omat aarrekorttinsa. Ne, jotka vapautuvat nopeimmin alkavat leikellä rahoja. Vapautuvista muutama kehittää sattumakortit (juna-, lentoliput ja auto sekä matka keskeyty- kortit). Nappulat ja arpakuutiot lainataan koulun välineistöstä. Pelipohjaa voidaan myös yhdessä suunnitella, mutta toteutus lienee parasta opettajan voimin tehdä (tulostus ja piirto). Yhdessä sovelletaan säännöt.

4. vaihe

Tarvittavat välineet

- valmiit pelipohjat
- peliin tarvittavat oheistarvikkeet
- oppikirjat

Tavoite

Testata pelin säännöt ja toimivuus.

Kuvaus

Jokainen ryhmä pelaa vielä omana ryhmänään. Testataan ja täsmennetään säännöt yhteisessä keskustelussa.

5. vaihe

Tarvittavat välineet

Pelaamiseen tarvittavat kaikki tarvikkeet.

Tavoite

Pelataan peli sekaryhmissä.

Kuvaus

Peliryhmissä on jokaisen maaryhmän edustaja. Pelataan peli loppuun asti.

Innokas!

Matematiikan pelillistäminen

Tekijät: Matias Kuosa
Teräsrautelan koulu, Turku

Perustiedot

- Teräsrautelan koulu, Teräsrautelan yksikkö
- 3A, 30 oppilasta

Kokonaisuuden kuvaus

Tässä pelillistämiprojektissa oppilaat on tarkoitus sitouttaa matematiikan työskentelyyn pisteiden keräämistä ja oman hahmon kehittämistä apuna käyttäen.

Kokeilujakso koostuu perehtymisestä (1h), pisteiden keräämisestä (1viikko/3h), avatarin suunnittelemisesta (2h), tiimityöskentelystä (2h) sekä loppukoonnista (2h). Yhteensä projekti vaatii siis vähintään 7 oppituntia tällä pohjalla. Pisteiden kerääminen toteutetaan tavallisen matematiikan tunnin yhteydessä, joten sitä varten ei tarvitse erikseen budjetoida aikaa, vaikka se on yllä merkittykin näkyviin.

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet

Kokeilujaksolla projekti liitettiin matematiikkaan. Idea on sovellettavissa muihinkin oppiaineisiin, mutta silloin pisteiden laskeminen täytyy toteuttaa toisella tavalla.

Tavoitteet

- Matematiikka:

“Matematiikan opiskelu on **tavoitteellista ja pitkäjänteistä toimintaa**, jossa oppilaat oppivat ottamaan vastuuta omasta oppimisestaan”

- Laaja-alainen osaaminen:

L1 Ajattelu ja oppimaan oppiminen “Tutkiva ja luova työskentelyote, yhdessä tekeminen sekä **mahdollisuus syventymiseen ja keskittymiseen** edistävät ajattelun ja oppimaan oppimisen kehittymistä.”

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

Kokeilujakson aikana oppilaat keräävät suorituksillaan pisteitä, eli krediittejä, joilla he voivat täydentää omaa avatariaan projektin loppukoonnin tunneilla.

Avatar voidaan koota joko digityökalun tai perinteisen kuvataidetyöskentelyn avulla. Toteutetussa projektissa päädyttiin perinteiseen kuvataidetyöskentelyyn, koska oppilastuntemuksen pohjalta se arvioitiin helposti toteutettavaksi sekä oppilaille erittäin mieluiseksi vaihtoehdoksi.

Arviointi

Pisteiden/krediittien kerääminen, oppilaiden suoritusten rutiininomainen arviointi, vertaisarviointit sekä mahdolliset huoltajien kommentit toimivat jakson arviointiperusteina.

Toiminnan kuvaus ja aikataulutus

1. kerta, Oppilaiden perehdyttäminen, 1h

Tarvittavat välineet

- oppilaan lomake (pisteiden laskemista varten)
- virittäytymismateriaali (valinnainen, opettaja hyödynsi omia pelimieltymyksiään)

Tavoite

Jokainen oppilas saa alustavan kuvan tulevasta projektista ja sen työvaiheista. Jokainen oppilas ymmärtää oppilaan lomakkeen merkityksen ja sitoutuu huolehtimaan siitä.

Kuvaus

Virittäytyminen: Opettajan avatar ennen ja jälkeen

Projektin yleinen esittely (vaiheet, toteutus)

Oppilaan lomakkeen esittely

Avatar-pohjan, sekä avatarin tarkoituksen esittely

Tiimityöskentelyvaiheen lyhyt kuvaaminen

Esimerkkitapaus loppukoonnin ostotilanteesta

Läksy: Oman avatarin suunnitteleminen

2. kerta, Ensimmäisten pisteiden kerääminen, 1h

Tarvittavat välineet

- matematiikan kirja
- oppilaan lomake

Tavoite

Oppitunnilla oppilaat konkreettisesti näkevät ja kokevat miten pisteiden kerääminen onnistuu.

Kuvaus

Oppitunti alkaa uuteen aiheeseen perehtymällä.

Tehdään päässä laskut ja kerätään niiden pisteet.

Työskentelyn ohessa opettaja tarkistaa läksyt ja pisteyttää ne lomakkeeseen (1 piste, jos tehty, toinen piste, jos tehty oikein)

3. kerta, Toisen kerran pisteiden kerääminen, 1h

Tarvittavat välineet

- matematiikan kirja
- oppilaan lomake

Tavoite

Oppitunnilla oppilaat konkreettisesti näkevät ja kokevat miten pisteiden kerääminen onnistuu.

Kuvaus

Oppitunti alkaa uuteen aiheeseen perehtymällä.

Tehdään päässä laskut ja kerätään niiden pisteet.

Työskentelyn ohessa opettaja tarkistaa läksyt ja pisteyttää ne lomakkeeseen (1 piste, jos tehty, toinen piste, jos tehty oikein)

4. kerta, Kolmannen kerran pisteiden kerääminen, 1h

Tarvittavat välineet

- matematiikan kirja
- oppilaan lomake

Tavoite

Oppitunnilla oppilaat konkreettisesti näkevät ja kokevat miten pisteiden kerääminen onnistuu.

Kuvaus

Oppitunti alkaa uuteen aiheeseen perehtymällä.

Tehdään päässälaskut ja kerätään niiden pisteet.

Työskentelyn ohessa opettaja tarkistaa läksyt ja pisteyttää ne lomakkeeseen (1 piste, jos tehty, toinen piste, jos tehty oikein)

5. kerta, Kokonaispisteiden laskeminen, 1h

Tarvittavat välineet

- matematiikan kirja
- oppilaan lomake

Tavoite

Oppitunnilla oppilaat konkreettisesti näkevät ja kokevat miten pisteiden kerääminen onnistuu.

Lasketaan jokaisen oppilaan kokonaispisteet yhteen.

Kuvaus

Oppitunti alkaa uuteen aiheeseen perehtymällä.

Tehdään päässä laskut ja kerätään niiden pisteet.

Työskentelyn ohessa opettaja tarkistaa läksyt ja pisteyttää ne lomakkeeseen (1 piste, jos tehty, toinen piste, jos tehty oikein)

Opettaja kerää lomakkeet ja laskee päivän päätteeksi kunkin oppilaan kokonaispisteet.

6. kerta, Avatar-pohjan laatiminen, 2h

Tarvittavat välineet

- A3 -paperia
- puuvärit
- avatar-pohja

Tavoite

Tunnin aikana jokainen oppilas luonnostelee ja myös värittää oman avatar-pohjansa mieltymyksiensä mukaan.

Kuvaus

Kaksoistunti aloitetaan tutustumalla erilaisiin silmien ja suun muotoihin yms.

Suunnittelupaperille tehdään muutamia luonnoksia ennen kuin oppilaat saavat varsinaisen avatar-pohjan.

7. kerta, Tuotteiden suunnittelu ja valmistaminen, 2h

Tarvittavat välineet

- A3-paperia, A4-paperia
- puuvärit
- sakset
- paperiliima

Tavoite

Kaksoistunnin aikana jokainen oppilas suunnittelee omissa pienryhmissään vähintään yhden tuotteen muun luokan ostettavaksi.

Kuvaus

Mielenkiinnostuksen pohjalta oppilaat jaetaan pienryhmiin (vaatteet, lemmikit, varusteet, ruuat, varusteet). Ryhmissä oppilaat ideoivat ja suunnittelevat tuotteita muiden ostettavaksi. Valmiit tuotteet väritetään mahdollisimman siististi, jotta niitä voi sitten kopioida tulostimella toisille oppilaille.

8. kerta, Tuotteiden suunnittelu ja valmistaminen, 2h

Tarvittavat välineet

- A3-paperia, A4-paperia
- puuvärit
- sakset
- paperiliima

Tavoite

Oppilaat valmistavat suunnittelemansa tuotteet. Työn jäljen tulee olla huolellista.

Kuvaus

Tällä kerralla jatkettiin tuotteiden jalostamista ideoista myyntikelpoisiksi tuotteisiksi. Valmiit versiot koottiin yhteisille "katalogialustoille", jotta saman kategorian tuotteet löytyvät myyntipäivänä helposti samoilta alustoilta.

9. kerta, Tuotteiden ostaminen ja oman avatarin viimeistely, 2h

Tarvittavat välineet

- omat avatarit
- henkilökohtaiset oppilaan lomakkeet (opettajan tarkastamina)
- myyntikatalogit hintoineen
- sakset
- paperiliima

Tavoite

Oppilaat käyttävät tienaamansa pisteet parhaaksi katsomallaan tavalla ostamalla valmistettuja tuotteita.

Ostetut tuotteet liimataan avatarin päälle avatar on valmis.

Kuvaus

Tuotteiden myynti tapahtui seuraavassa järjestyksessä:

1. tuotteiden esittelykierros
2. tuotteiden ostokierros
3. tulostetaan tarvittavat kopiomäärät
4. avatarien viimeistely ostetuilla tuotteilla

Tämä oppitunti hyötyi suuresti koulunkäynninohjaajaresurssista. Ohjaaja pääsi tulostamaan jo "myytyjä" tuotteita opettajan hoitaessa rauhassa loppuun itse myyntitilaisuuden.

Projektin ruusuja

Motivoituneet oppilaat
Luova ideointi
Verrattain kevyt toteutus

Projektin risuja

Pisteiden keräämistä tulisi helpottaa, tällaisenaan työllistää opettajaa melko paljon.
Avatar-osuuden digitalisointi?

Innokas!

Escape Alakoulun Englanti!

Miia Viitala
Nyhkälän koulu, Karkkila

Perustiedot

- Nyhkälän koulu
- 6A ja 6B (14 ja 20 oppilasta)

Kokonaisuuden kuvaus

Alakoulun viimeisellä englannin tarkoituksena on päästä ”pakoon alakoulun englannista”. Google Forms -pohjainen pakopeli toteutetaan noin neljän oppilaan ryhmissä. Aihealueet liittyvät englannin kieleen ja englanninkielisiin kulttuurialueisiin.

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet

englannin kieli

Tavoitteet

- englannin kieli: luetunymmärtäminen, kuullunymmärtäminen, someviestintä, maantiede ja kulttuuri
- Laaja-alainen osaaminen L1, L2, L, L4, L5

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

Google Forms -pohjainen pakopeli, jossa on elementtejä myös Formsin ulkopuolella

Arviointi

Toiminnan kuvaus ja aikataulutus

Yksi oppitunti, kuudennen luokan kevään viimeinen englannin tunti

Tarvittavat välineet

- Chromebook/tietokone joka ryhmälle
- wc-paperirullasta tehty salakirjoitus, voi olla jotain muutakin
- kuvia englanninkielisten maiden kulttuurikohteista tai tunnetuista henkilöistä tai hahmoista
- vanha puhelin, jossa tekstiviestiketju
- englanninkielisiä somelyhenteitä

Tavoite

Tavoitteena on koota yhteen vuosien aikana opittua (luetunymmärtäminen, kuullunymmärtäminen, someviestintä, maantiede ja kulttuuri) ja saada onnistumisen kokemuksia ja oivaltamisen riemua.

Kuvaus

Peliin pääsee tästä:

<https://bit.ly/3oIBGcD>

Tehtävä 1:

YouTube-video, jossa ollaan kokkiohjelmassa. Videon jälkeen on monivalintatehtävä.

Tehtävä 2:

Ryhmä lukee lyhyen tekstin ja päästäkseen eteenpäin opettajalle on tuotava vihreä lehti.

Tehtävä 3:

Saatuun vihreän lehden opettaja kertoo seuraavan vihjeen sijainnin: *"The next clue lies in this classroom somewhere close to the ceiling in a place where you can't easily see or reach."*

Taulukalusteen päällä on 2-3 samanlaista wc-paperirullaa, joissa on rullattavana kirjainjonoja. Kun kirjaimet saa oikealle kohdalle, saa selville salasanan, jolla pääsee pelissä etenemään: study kirjoitetaan Formsiin vastaukseksi.

Tehtävä 4: Kulttuuri/maantiede

Luokassa ja käytävillä on kuvia, jotka liittyvät englanninkielisiin maihin, hämähäksenä mukana on myös Ruotsiin liittyvä kuva. Jokaisessa kuvassa on kirjain. Kirjaimista muodostuu sana beautiful, joka avaa Formsin "lukon".

Tehtävä 5:

Kahoot-peli vuoden asioista. Pelitulokset näytetään opettajalle, joka antaa seuraavan vihjeen:

"Find my phone! Where is my friend's sister?"

Luokassa on puhelin, jossa on "auki" tekstiviestiketju (vanhaan puhelimeen liimattu):



(<https://ifaketextmessage.com/>)

Luokassa on myös someviestinnässä käytetyistä lyhenteistä vinkkejä ja ryhmän on selvitettävä, missä sisko nyt on. Sisko on treffeillä, ja se vastaus avaa Formsin seuraavan "lukon".

Tehtävä 6:

Ryhmä lukee tietyn sivun englannin kirjasta (Go for it) ja vastaa monivalintakysymykseen. Kun sen saa oikein, on selviytynyt alakoulun englannista voittajana!

Innokas!

Perustiedot

- Koulun nimi Kruununhaan ya
- Osallistuneet luokat ja oppilasmäärä. Kaksi 8.lk design aineen ryhmään, joissa 16 oppilasta ryhmässä

Kokonaisuuden kuvaus

Koko idea tähän lähti huoltajista ja osan huolesta. Mitä lapset pelaavat ja miten paljon. Huoltajille oli vanhempainilta, jossa asiantujoiden luento ja keskustelua aiheesta. Tästä sain idean koulutuksen alettua, että asiaa voisi käydä myös läpi oppilaiden kanssa.

Oppilailla koulun läppärit. 4 viikkoa x 2h

4h tehdään esitelmää. Pareittain esitelmät eri peli tyypeistä ja oppilaan oma suosikki pelistä tarkempi esittely.

Pelityypit:

Ajopelit esim. Moto GP, F1 2020

Seikkailupelit esim. Control, Assassin Creed, Ratchet

Toimintapelit (FPS, taistelu) esim. Counter strike, Tekken

Strategiapelit (RTS, vuoropohjaiset) esim. Civilisation IV, Lol, Dota, Clash of Clans

Roolipelit (RPG, MMORPG) esim. Cyperpunk, Wow,

Urheilupelit esim. NHL, FIFA

Musiikki- ja seurapelit esim. Sign Star, Gitar Hero, Just Dance

Simulaatiopelit esim. Flight simulator, Farm simulator, Sims

2h Oppilaat esittelevät esitelmät, jonka jälkeen keskustelu aiheena esimerkiksi:

Mitä pelejä pelataan tällä hetkellä ja miksi

Ikärajat

Vastuullinen pelaaminen

Käyttäytyminen netissä

Kuinka tunnistaa, jos pelaa liikaa ja miten sitä rajoittaa.

Vertaisarviointi esitelmistä.

2h pelijamit. Helsingin kaupungin koneisiin saa Minecraft educationin.

Jatko suunnitteluun tulevaisuutta varten. 4x2h Pelin tekijät "roolipeli". Oppilaat suunnittelevat pelin, jossa jokaisella eri tehtävä. Eriyttäminen ...

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet

Design

Tavoitteet

- Oppiaine:
- Oppiaine:
- Laaja-alainen osaaminen

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

Pelijamit lopussa. Jatkuu pelillistämisellä lisää 9.luokalla.

Arviointi

Vertaisarviointi kiitettävä/hyvä/välttävä

Toiminnan kuvaus ja aikataulut

- Ensimmäinen ja toinen kaksoistunti

Tarvittavat välineet

- Läppärit/pädit

Tavoite

Pohjustaa tehtävä. Kertoa miksi tätä tehdään ja aikataulut. Esitelmien

Kuvaus

Opettaja kertoo, miksi tätä tehdään ja miten. Aikataulu. Jaetaan esitelmien aiheet pareille. Esitelmät tehtiin google slaidisiin. Esitelmien tekoa. Valmistauduttiin asentamalla Minecraftit lopussa.

Innostuneisuus näiden tekemiseen ylläti minut todella positiivisesti.

- Kolmas kerta pelijamit

Tarvittavat välineet

- Koulun läppäri, joissa google slidesiin tehty esitelmä esitetään.
- Videotykki/tv

Tavoite

Oppilaat opettavat toisiaan mitä eri pelityyppejä on ja millaisia pelejä he pelaavat. Keskustellaan pelaamisesta yleisesti lopuksi.

Kuvaus

Esitelmien pito ja vertaisarviointi. Opettajan johdolla/avulla keskustellaan esim. mitä pelejä pelataan tällä hetkellä ja miksi? Ikäraajat peleissä. Vastuullinen pelaaminen. Käyttäytyminen nettipeleissä. Kuinka tunnistaa, jos pelaa liikaa ja miten sitä rajoittaa?

- Neljäs kerta pelijamit

Tarvittavat välineet

- Koulun läppäri, joissa asennettu Minecraft education versio.

Tavoite

Kokeilla turvallisessa ympäristörössä pelaamista ryhmän kesken. Oppilaat opettaisivat toisiaan. Tehtävänä rakennetaan oma avatar. Aluksi 2d omakuva tyyliin 20 kertaa 15 blokkia Avatar sai olla niin iso kuin halusi mutta se oli 3d. Lisäksi oppilaslähtöisiä pelaamis ideoita.

Kuvaus

Lähes jokainen oppilas on kokeillut tätä peliä, siksi valitsen sen. Lisäksi se on maksuton. Aivan mahtavia yllätyksiä kuinka kekseliäitä oppilaat ovat tämän pelin sisällä keksineet ja tehneet.



Luolaseikkailu

Minna Tuomarila
Vasaramäen koulu, Turku

Perustiedot

- Vasaramäen koulu
- Osallistuneet luokat
 - o 7E 19 oppilasta
 - o 8A 22 oppilasta
 - o 8C 23 oppilasta

Kokonaisuuden kuvaus

Google Formsilla toteutettu pakopeli. Oppilaat ratkaisevat 2-3 henkilön ryhmissä geometriaan liittyviä ongelmatehtäviä. Jokaisesta tehtävästä oppilaat ratkaisevat numerokoodin, jolla pääsee eteenpäin seuraavaan tehtävään.

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet

Matematiikka

Tavoitteet

- Oppiaine:
 - o T1 vahvistaa oppilaan motivaatiota, myönteistä minäkuvaa ja itseluottamusta matematiikan oppijana
 - o T5 tukea oppilasta loogista ja luovaa ajattelua vaativien matemaattisten tehtävien ratkaisemisessa ja siinä tarvittavien taitojen kehittämisessä
 - o T10 ohjata oppilasta vahvistamaan päättely- ja päässälaskutaitoa ja kannustaa oppilasta käyttämään laskutaitoaan eri tilanteissa
 - o T16 tukea oppilasta ymmärtämään geometrian käsitteitä ja niiden välisiä yhteyksiä
- Laaja-alainen osaaminen:
 - o Ajattelu ja oppimaan oppiminen (L1)
 - o Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu (L2)
 - o Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen (L5)

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

Harjoitellaan pakopelin avulla geometriaa, ongelmanratkaisua ja ryhmätyötaitoja.

Arviointi

Kirjoita tähän

Toiminnan kuvaus ja aikataulutus

1. kerta / oppitunti: Pakopelin ohjeistus

Tarvittavat välineet

Tavoite

Valmistella seuraavalla tunnilla toteutettavaa pakopeliä. Motivoida oppilaita.

Kuvaus

Tunnilla käydään läpi pakopelin ohjeistus. Jaetaan peliryhmät ja kerrotaan välineet, joita tarvitaan mukaan seuraavalle tunnille. Motivoidaan kertomalla osa tarinasta ja mahdollisista palkinnoista.

2. kerta / oppitunti: Pakopelin pelaaminen

Tarvittavat välineet

- Tietokone
- Viivoitin
- Kyniä ja ruutupaperia
- Muutama peili
- (Osan ongelmista voi halutessaan tulostaa oppilaille)

Tavoite

Harjoitellaan geometriaa, ongelmanratkaisua ja ryhmätyötaitoja.

Kuvaus

Oppilaille lähetetään linkki pakopeliin. Pelaaminen alkaa tarinalla. Taustalle voi halutessaan laittaa musiikkia ja taululle heijastaa kellon oikean tunnelman luomiseksi. Oppilailla on 40 minuuttia aikaa ratkaista pakopelin tehtävät. Opettajalta saa tarvittaessa vihjeitä.

Linkki pakopeliin.

Alla tehtävien oikeat vastaukset:

Tehtävä 1 Ovi: 4158

- ristikulmana $\alpha = 41^\circ$
- vieruskulmana $\beta = 180^\circ - 122^\circ = 58^\circ$

Tehtävä 2 Pelilauta: 012

- pisteet sijoitetaan koordinaatistoon ja yhdistetään, jokaisesta rivistä muodostuu luku

Tehtävä 3 Oikea haarautuma: 7083

- kuvassa esiintyvät yksiköt muutetaan millimetreiksi ja lasketaan yhteen

Tehtävä 4 Pääluola: 1007

- ratkaistaan kuvien käsitteet ja jokaisesta värillinen kirjain siirretään ylös ruudukkoon
- yläosan ruudukosta muodostuu teksti tuhat seitsemän
- harmaat ruudut ovat välilyöntejä

Tehtävä 5 Kellot: 6813

- siirrä ylhäällä olevan kellon sinistä isoa viisari vihjeen mukaan
- kahdessa ensimmäisessä kellossa alas siniseen ruutuun sijoitetaan numero, johon sininen isoviisari jää
- kahdessa jälkimmäisessä kellossa alas punaiseen ruutuun sijoitetaan numero, johon punainen pikkuviisari jää

Tehtävä 6 Kalterit: 2528

- luku tulee peilata
- jos oppilaat eivät hahmota, voi heille antaa peilin ja he voivat kokeilla miltä numero näyttää peilattuna

Innokas!



Perustiedot

- Matias Kiiskinen
- 3.-6. luokat alakoululla

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Laaja-alaiset taidot

- Ajattelu ja oppimaan oppiminen (L1)

- Itsestä huolehtiminen ja arjen **taidot** (L3) (itsesäätelyn kehittäminen)
- Osallistuminen, vaikuttaminen ja kestävä tulevaisuuden rakentaminen (L7)
- Monilukutaito (L4)
- Tieto- ja viestintä- teknologinen osaaminen (L5)

Ympäristötieto

- Ravintoketjun kertaaminen (kasvinsyöjä, peto, raadonsyöjä)
- Opetellaan tekemään tutkimusraporttia.
- Opetellaan havainnoimaan ympäristöä ja kirjaamaan havainnot ylös.

Äidinkieli

- Harjoitellaan tulkitsemaan erilaisia kuvia
- Harjoitellaan luovaa kirjoittamista.
- Harjoitellaan luetun ymmärtämistä ja ohjeiden lukemista ja kuuntelemista.
- Harjoitellaan kirjoittamaan kokonaisii virkkeitä. (pisteitys kannustaa)

Matematiikka

- Kerrataan sanallisten tehtävien ratkaisutavat
- Harjoitellaan sanallisten- ja pohdintatehtävien ratkaisua

Kuvataide

- Perehdytään logon tekemiseen ja logon muotoon
- Mallinnetaan ja kopioidaan erilaisia kuvia (logo ja eläimet)

Kokonaisuuden kuvaus

- Pelillinen-sivustolta "Myrskyn jäljet" pelistä otettu tarina, joka on muokattu meidän koululle sopivaksi.

Linkit muokattuun tarinaan:

Part 1: [linkki](#)

Part 2: [linkki](#)

1. päivä

1. tunti: Peliin orientoituminen ja tavoitteiden esittely sekä pistejärjestelmän esittely

2.-3. tunti: Pelin aloittaminen ja oman hahmon luominen peliin. Avatarin kopioiminen Google Classroomissa olevaan Docsiin. [Hahmon luominen](#) (koneet kaikille, Google Docsiin ja Avatar-Makerilla oman avatarin tekeminen)

4-5. tunti: Ryhmätyön aloittaminen: Nimen ja logon keksiminen sekä ryhmälle sääntöjen luominen "Mitä on hyvä ryhmätyöskentely". Ryhmät vastaavat Forms kyselyyn, joka on pisteytetty. Tiedoston voi lähettää vasta, kun on ratkaissut arvoituksen ryhmässä (padit kaikille, Formsiin vastataan)

(Ryhmän logon suunnittelu <https://www.freelogodesign.org/> -sivustolla ja logon kopioiminen vihkoon) [Ryhmän luominen Forms](#)

2.-3. päivä

6.-12. tunti: Oppilaat etsivät koulusta [QR-koodeja](#) (tämä on vanha versio, kaikki koodit eivät toimi) sisältä. IPadin avulla he lukevat koodit, jotka kertovat vihjeen, missä päin ulkona [eläin](#) on. Oppilaat suunnistavat vihjeiden avulla ja etsivät eläimet ulkoa. Kun ryhmä on löytänyt eläimen ja arvoituksen, he joko täyttävät raportin ulkona tai ottavat padilla kuvan eläimestä ja palaavat sisälle täyttämään raporttia. Linkki: [turkimusraportit](#).

12-13. Tunti: Loppuvastuksen kohtaaminen. Loppuvastus: LEGO-avaimen kokoaminen, yksi oppilas antaa verhon takana ohjeita kuvan perusteella. Oppilaiden tulee kasata kuvan mukainen avain pikkuleegoista verhon toisella puolella. Opettaja ottaa aikaa ja antaa palautetta heti perään ja pisteyttää tehtävän ajan mukaan. Pelin pisteytyksen löydät lopusta.

Pelissä on mukana [sattumia](#), mitkä voivat iskeä tiimin minä hetkenä hyvänsä. Tiimien pitää reagoida ja toimia niiden mukaan.

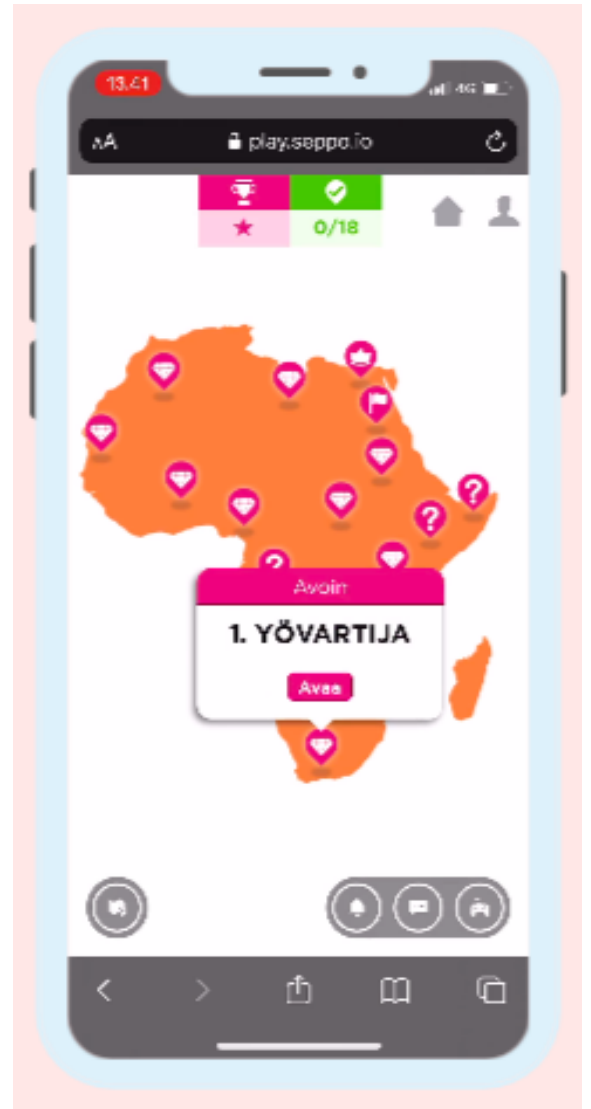
[Pisteytys tästä linkistä](#)

ARVIOINTI

- Oppilaita arvioidaan suullisesti jatkuvasti pelin aikana. Opettaja arvioi jokaisen palautetun työn ja antaa palautetta siitä.
- Pelin päätyttyä opettaja antaa kirjallisen palautteen jokaiselle ryhmälle.
- Ryhmä tekee itsearviointi Formsia ja antaa pelistä suullisesti palautetta

Kokemukset pelistä:

- Erittäin motivoiva ja peliin kannattaa eläytyä opettajana. Käytin taustamusiikkia (X-Files) tunnari ja pidin valoja poissa, kun luin tarinaa eteenpäin. Tunnari soi koko ajan luokassa. Lisäksi opettajan kannattaa esittää Molieria pelin aikana.
- Pisteytys kannattaa pitää kokoajan näkyvillä ja päivittää jatkuvast, jotta oppilaat näkevät kehityksen. Motivoi valtavasti oppilaita.
- Sattumat ovat superhaluttuja. Alussa meillä oli vain kaksi sattumaa ja kirjoitin pelin aikana lisää sattumia, kun ne olivat niin suuri hitti.
- Loppuvastuksessa näkee erittäin hyvin millaisia ryhmätyöskentelijöitä oppilaat ovat. Lisäksi se avaa mahtavan tilaisuuden keskustella oppilaiden vahvuuksista. Oppilaat itse lähtevät pohtimaan, kuka on hyvä selittämään ja kuka hyvä kuuntelemaan ja kokoamaan legoja.
- Kannattaa varata aikaa rauhalliseen ohjeistukseen ja varata tarvittavat paperit tuloksetta tiimeille. Näin opettaja voi toimia Molierina ja pitää "helpdeksiä" luokassa ja arvioida suoritettuja tehtäviä ja päivittää luokan älytaululle pisteitä.
- Meidän koulussa neloset pelasivat ensimmäisenä ja sitten vitoset ja kutoset. Pääsimme päivittämään yhdessä opettajien kanssa peliä koko ajan. Sain vetää omalle porukalle pelin viimeisenä ja hioa sen palautteen perusteella kuntoon, mikä oli mahtavaa.



Afrikan etsityin timanttivaras Seppo-peli

Oona Rintamaa
Kimpisen koulu, Lappeenranta

Innokas!

Perustiedot

- Kimpisen koulu
- Toteutettu viides- ja kuudesluokkalaisten kanssa osana valinnaisainekokonaisuutta, oppilaita luokissa noin 20-25

Kokonaisuuden kuvaus

Kokonaisuus on luotu valinnaiskuvataiteen oppitunneille.

Tavoitteena on pelin avulla innostaa ja motivoida oppilaita luovaan työskentelyyn matalalla kynnyksellä ja saada onnistumisen kokemuksia kuvataiteesta. Kokonaisuus on helposti toteutettavissa käytännössä sekä muokattavissa ja eriytettävissä erilaisille opetusryhmille. Kokonaisuuden voi toteuttaa erilaisissa oppimisympäristöissä ja sen toteuttamiseen voi soveltaa erilaisia materiaaleja tai tekniikoita.

Kokonaisuudessa oppilaat saavat Seppo-pelissä etsivä Wilssonilta alkutarinassa tehtävän: Etsivä Wilsson tarvitsee apua etsivätapauksen selvittämiseen. Oppilaiden tehtävänä on seurata silminnäkiöiden vihjeitä karanneesta timanttivarkaasta ja selvittää näiden vihjeiden avulla hänen henkilöllisyytensä sekä ulkonäkönsä. Vihje vihjeeltä oppilaat rakentavat maalaten reaaliajassa ja -koossa kuvaa epäilystä voimapaperille. Pelin lopussa timanttivarkaan henkilöllisyys paljastuu. Etappeja on 18 ja jokaisella etapilla on yksi silminnäkiövihje.

Alkutarina:

”Hei te siellä! Olen etsivä Wilsson ja tarvitsen teidän apuanne seuraavan etsivätapauksen ratkaisemiseen. Viime yönä tapahtui epäonnekas sattumusten sarja, jonka seurauksena Afrikan kallisarvoisin jalokivi, Afrikan tähti, joutui vääriin käsiin. Noin klo 02:30 paikallista aikaa Kapkaupungissa järjestettävän jokavuotisen jalokivinäyttelyn yövartija torkahti vahingossa kesken oman työvuoronsa. Torkahtaessaan valvontapöytänsä ääreen vartija painoi kädellään vahingossa turvajärjestelmän pois päältä, minkä seurauksena tämän ainutlaatuisen aarteiden säilytysholvin ovi avautui apposen ammolleen. Väsyneen valvojan lennellessä makoisasti höyhen saarilla, viekas varas luikahti liukkaasti ikkunasta sisään, hiipi hiljaa avonaiseen holviin ja ujutti kassiinsa arvokkaan kansallisaarteiden. Lopuksi hän poistui lähes jälkiä jättämättä rikospaikalta. Hetken päästä vartija heräsi ja huomasi karmaisevan vahingon sattuneen: Jalokivi oli poissa! Unihiekat vielä silmissään vartija hälyytti minut välittömästi paikalle tutkimaan tapausta. Onneksemme varas vilahti valvontakamerassa ja saimme kerättyä rikospaikalta muutamia johtolankoja. Nämä eivät kuitenkaan vielä riittäneet tämän jalokivirohmun henkilöllisyyden jäljittämiseen. Siksi tarvitsenkin teidän apuanne. Teidän tehtävänne on kerätä tuntomerkkejä varkaasta silminnäkiöiden vihjeiden perusteella ja luoda niiden pohjalta kuva tästä vikkelistä vorosta. Vain näin meillä on mahdollisuus tunnistaa ja napata tämä nokkela näpistelijä ennen kuin hän ehtii kadota maasta Afrikan tähden kanssa. Onnea matkaan! PS. Muistakaa olla tarkkoja ja lukea havainnot huolella: Jokaisen tuntomerkin jäljentäminen kuvaan voi olla ratkaiseva tekijä!”

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet

Luotu valinnaiskuvataiteen oppitunneille.

Integroitu mukaan: äidinkieli, matematiikka, kuvataide

Tavoitteet

- Äidinkieli: monilukutaito ja luetun ymmärtäminen
- Matematiikka: mittaaminen ja mittasuhteiden hahmottaminen
- Kuvataide: maalaaminen, värien käyttö, mittasuhteiden hahmottaminen
- Laaja-alainen osaaminen: mm. TVT-taidot, vuorovaikutus- ja ryhmätyöskentelytaidot, luova itsensä ilmaisu, monilukutaito, vastuun ottaminen omasta työskentelystä / oman toiminnan ohjaus
- Tarjota matalalla kynnyksellä onnistumisen kokemuksia kuvataiteessa sekä innostaa että motivoida oppilaita luovaan työskentelyyn

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

Konsepti: Kerronnallinen / tarinamainen vihjepeli, etsivätapauksen ratkaiseminen

Oppilaat saavat Arvaa kuka-maisesti vihjeitä Afrikan etsityimmästä timanttivarkaasta heidän edetessään pelilaudalla.

Oppilaiden tehtävänä on näiden vihjeiden kautta päätellä hänen henkilöisyytensä sekä ulkonäkönsä ja luoda se reaaliajassa sekä -koossa kuvataidetyöksi.

Osa vihjeistä on sisältää suorat ohjeet, millainen henkilö on kun taas osa vihjeistä rakentuu eri tehtävien kautta esim. etsitään tietoa netistä: minkä pituinen on Ikean Hammarn sohva (antaa tiedon henkilön pituudesta) tai pyöräytetään onnenpyörää (millaiset hiukset karkurilla on).

Arviointi

Työskentelyprosessin arviointi – miten työskentelyprosessi eteni?

Opettaja, ryhmän itsearviointi, vertaisarviointi

Valmiin tuotoksen arviointi – miten hyvin tuotos vastaa vihjeitä ja miten hyvin se on viimeistelty?

Opettaja, ryhmän itsearviointi, vertaisarviointi

Toiminnan kuvaus ja aikataulukutus

1. kerta / oppitunti: Seppo-pelin aloitus

Tarvittavat välineet

- Oppilaille älylaite (Ipad, puhelin yms.)
- Opettajalle tietokone ja Smart Board yms. jolla näyttää peli oppilaille
- Lyijykynät, pyyhekumit, pullovärit, siveltimet, värien sekoitusalus, voimapaperia
- Mittanauha, noppa
- Reilusti tilaa työskennellä

Tavoite

Peliohjeiden läpikäynti, peliin kirjautuminen ja työskentelyn käynnistäminen.

Kuvaus

Tunti: 2 x 45 min

Opettaja esittelee oppilaille Seppo-peliympäristön ja käy läpi, miten peliä pelataan.

Kun peliohjeet ovat selvät, oppilaat jaetaan / he jakautuvat 3-4 hengen ryhmiin.

Ryhmille jaetaan peliin tarvittavat materiaalit sekä pelikoodi.

Opettaja käynnistää Seppo-pelin ja oppilaat kirjautuvat peliympäristöön ja aloittavat työskentelyn: Peli aloitetaan ensimmäiseltä etapilta, jonka jälkeen edetään eteenpäin numerojärjestyksessä kartalla. Opettaja tarvittaessa auttaa ja ohjaa vihjeissä sekä etenemisessä työskentelyn ajan.

Tunnin lopussa lyhyt yhteenveto, miten työskentely on kullakin ryhmällä edistynyt.

2. kerta / oppitunti: Työskentelyprosessin jatkaminen

Tarvittavat välineet

- Oppilaille älylaite (Ipad, puhelin yms.)
- Opettajalle tietokone
- Lyijykynät, pyyhkekumit, pullovärit, siveltimet, värien sekoitusalus, voimapaperia
- Mittanauha, noppa
- Reilusti tilaa työskennellä

Tavoite

Työskentelyn jatkaminen oppilasryhmissä

Kuvaus

Tunti: 2x 45min

Opettaja kertaan peliohjeet ja käynnistää pelin. Oppilaat kirjautuvat koodillaan peliin.

Työskentely jatkuu oppilasryhmissä. Opettaja tarvittaessa auttaa ja ohjaa vihjeissä sekä etenemisessä työskentelyn ajan.

Tunnin lopussa lyhyt yhteenveto, miten työskentely on kullakin ryhmällä edistynyt ja missä ollaan menossa.

3. kerta / oppitunti: Viimeistely ja yhteenveto

Tarvittavat välineet

- Oppilaille älylaite (Ipad, puhelin yms.)
- Opettajalle tietokone
- Lyijykynät, pyyhkekumit, pullovärit, siveltimet, värien sekoitusalus, voimapaperia
- Mittanauha, noppa
- Reilusti tilaa työskennellä

Tavoite

Oman työn viimeistely ja pelin päättäminen.

Tunti: 2 X 45 min

Opettaja kertaan peliohjeet ja käynnistää pelin. Oppilaat kirjautuvat koodillaan peliin.

Työskentely jatkuu oppilasryhmissä. Opettaja tarvittaessa auttaa ja ohjaa vihjeissä sekä etenemisessä työskentelyn ajan.

Ryhmät viimeistelevät oman työnsä saapuessaan maaliin.

Lopussa ryhmän itsearviointi omasta työskentelystä sekä lopputuloksesta sekä opettajan palaute ryhmälle. Vertaispalaute: Ryhmät antavat lopputuloksesta toisilleen palautetta ja vertailevat, miten kukakin ryhmä on tulkinut pelissä tulleita vihjeitä. Töiden ripustaminen oman luokan seinälle.



Linnan rauniot



Näkötorni



Hevostila



Kasarmialue

$r = 6$



luontopolku



kioski



näköalapaikka



levähdyspaikka



parkkipaikka



Innokas!

Vahvuuspelejä

Tekijät: 4b- ja 4c-luokkien oppilaat sekä opettaja
Riitta Rantatalo
Koulu: Mäntysalon koulu
Kunta: Nurmijärven kunta

Perustiedot

- Koulun nimi: Mäntysalon koulu
- Osallistuneet luokat ja oppilasmäärä 4b- ja 4c- luokan oppilaat 41 oppilasta

Kokonaisuuden kuvaus

Olen teettänyt kahdella neljännen luokan ryhmällä suunnittelemani vahvuuspelit. Pelit toteutettiin lautapeleinä.

Aluksi oppilaat saivat tehtäväkseen toteuttaa vahvuuskortit piirtämällä jokaiseen vahvuuteen jokin aiheeseen sopiva eläinhahmo.

Seuraavaksi jokainen kirjoitti pari tilannetta, jossa kyseisestä vahvuudesta olisi hyötyä. Kirjoitin puhtaaksi oppilaiden kuvailemat haastavat tilanteet ja askartelin niistä haaste-kortit. Kortteihin kirjoitettiin ja pisteytettiin ne vahvuudet, joista kussakin tilanteessa olisi eniten hyötyä.

Lopuksi piirsin yhden tai kahden kartongin kokoisen kartaston saarineen tai manterineen, lisäksi piirrokseen myös "peliruudut." Sydämen ja tähden muotoisista ruuduista piti ottaa haastekortti. Sydämen muotoisessa peliruudussa oppilaalla oli myös mahdollisuus vaihtaa yksi neljästä vahvuuskortista. Kopioin saaret ja mantereet oppilaille kuvitettavaksi. Heidän piti ryhmässä päättää millainen kukin saari tai mantere olisi ilmastoltaan ja olosuhteiltaan. Työt väritettiin puuväreillä.

Kun pelin eri osa-alueet olivat valmiina, liimattiin mantereet ja saaret sinisille kartonkipohjille, joista syntyi pelilaudat. Pelatessaokainen oppilas sai sattumanvaraisesti neljä eri vahvuuskorttia. Peliä pelattiin nopalla ja ensimmäisenä maaliin päässyt oli voittaja.

Ensimmäinen pelikerta jäi niin lyhyeksi, ettei kukaan päässyt loppuun, mutta tarkoitus on pelata pelejä vielä uudestaan viimeisinä koulupäivinä keväällä.

Kumpikin luokka sai tehtyä kolme erilaista pelilautaa. On kuitenkin myönnettävä, että projekti oli melkoisen aikaa vievä ja myös opettajaa melko tavalla työllistävä. Olimme kuitenkin tyytyväisiä lopputulokseen, vaikka viimeisellä kerralla alkoikin ilmetä vahvasti "taisteluväsymystä."

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet

Kuvataide

Tavoitteet

- Kuvataide: pelisuunnittelu, vuorovaikutus, yksin ja ryhmässä työskentely, kuvaviestintä, värioppi
- Laaja-alainen osaaminen: ajattelu ja oppimaan oppiminen, vuorovaikutus ja ilmaisu, itsestä huolehtiminen ja arjen taidot, osallistuminen, vaikuttaminen ja kestävän tulevaisuuden rakentaminen

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

- Peli oli opettajan puolesta jo pitkälle strukturoitu, mutta sisältöjen aikaan saaminen ja visuaalinen toteutus jäivät oppilaiden tehtäväksi.

Arviointi

- Tässä ensimmäisessä yhteisessä peliprojektissa oppilaat eivät päässeet suunnittelemaan pelejään alusta lähtien, vaan toteuttivat peliä opettajan strukturoiman suunnitelman mukaan. Seuraavassa pelisuunnitelma-projektissa oppilaat saavat vapaammat kädet suunnitella peliä alusta lähtien omien ideoittensa mukaan.
- Työn määrä yllätti hieman ja loppuvaiheessa luokat alkoivat olla melko väsyneitä koko työhön. Onneksi työt saatiin kuitenkin kunnialla loppuun ja oppilaat nauttivat peliensä pelaamisesta.
- Työhön osallistuminen oli melko tasaista eri oppilaiden kesken, sillä jokaisella oli omia vastuualueitaan pelin toteutuksessa.
- Visuaalisesti peleistä tuli kivoja ja uskon, että niitä valmistaessaan ja niillä pelatessaan oppilaat tosiaankin perehtyvät vahvuuksiin liittyviin käsitteisiin ja pohtivat niiden merkitystä arjessaan.

Toiminnan kuvaus ja aikataulutus

1. kerta / oppitunti: aihe / vaihe

Tarvittavat välineet

- Erivärisiä kartonkeja, puuvärejä, tusseja, liimoja, saksia yms. askartelutarvikkeita.

Tavoite

Tutustuttiin Lotta Uusitalo-Malmivaaran ja Kaisa Vuorisen HUOMAA HYVÄI-TOIMINTAKORTTEIHIN ja keskusteltiin vahvuuksista.

Kuvaus

Katso kokonaisuuden kuvaus

Toteutetut sisällöt pelin korteissa:

VAHVUUDET

HUUMORINTAJU

- Hauskuutat toisia.
- Osaat kääntää ankeatkin tilanteet hassuiksi.
- Huomaat erilaisia puolia tapahtumissa.

TOIVEIKKUUS

- Olet kannustava muita kohtaan.
- Et lannistu vastoinkäymisistä.
- Uskot, että toiset ihmiset toimivat hyvin ja oikein.

ARVIOINTIKYKY

- Pohdit asioiden hyötyjä ja haittoja.
- Vertailet tuotteita tarkasti ennen ostamista.
- Näet hienojen ulkokuorten ja tyhjien lupauksen taakse.

OPPIMISEN ILO

- Kysyt usein miksi.
- Haluat tietää monista asioista.
- Luet mielelläsi erilaisia kirjoja.

LUOVUUS

- Nautit ideoinnista ja asioiden kehittämisestä.
- Näet mahdollisuuksia erikoisissa tilanteissa.
- Teet asioita mielelläsi uudella tai erilaisella tavalla.

KIITOLLISUUS

- Olet onnellinen ilman erityistä syytä.
- Näet jokaisessa päivässä jotakin ihmeellistä.
- Iloitset asioista, joita sinulla itselläsi on.

SINNIKKYYS

- Kun päätät jotakin, toimit kuten olet päättänyt.
- Jaksat etsiä ratkaisuja, vaikka tehtävä näyttää mahdottomalta.
- Ryhdyt rohkeasti työstämään suurta ja vaativaa tehtävää.

INNOSTUS

- Ilahdut monista asioista.

- Uusien asioiden tekeminen lisää tarmokkuuttasi.
- Unohdat pienet murheet ja näet mahdollisuuksia monissa paikoissa.

MYÖTÄTUNTO

- Huomaat, kun joku on surullinen.
- Tarjoat usein apua muille.
- Iloitset toisten onnistumisista.

JOHTAJUUS

- Astut tarvittaessa esiin puhumaan kaikkien puolesta.
- Sinut valitaan usein edustamaan luokkaasi erilaisiin tehtäviin.
- Ratkaiset ongelmia yhteiseksi hyväksi ja keksit keinoja innostaa muita.

KAUNEUDEN ARVOSTUS

- Pyrit hienoon suoritukseen toimissasi.
- Hankit asioita niiden kauneuden vuoksi.
- Seuraat somessa mielelläsi menestyneitä ihmisiä.

UTELIAISUUS

- Kyselet paljon.
- Olet mukana monessa.
- Etsit tietoa asioista.

SISUKKUUS

- Pysyt suunnitelmissasi, vaikka muut jo luovuttavat.
- Keksit aina keinot ylittää tiellesi tulleet esteet.
- Nautit tehtävistä, jotka vaativat ponnistelua.

REHELLISYYS

- Haluat kertoa, miten asiat oikeasti ovat.
- Puhut totta myös silloin, kun siitä on itsellesi haittaa.
- Et yleensä sorru valkoisiin valheisiin tai kerro puolitotuuksia.

ANTEEKSIANTAVUUS

- Etsit tilaisuutta sopia riidat tai erimielisyydet.
- Suhtaudut myötätuntoisesti niihin, jotka ovat toimineet väärin.
- Et halua kostaa, vaikka joku olisi kohdellut sinua epäreilusti.

VAATIMATTOMUUS

- Pidät usein oman osaamisesi piilossa.
- Olet hyvä kuuntelija.
- Vaivaudut, kun sinua kehutaan julkisest.

HARKITSEVAISUUS

- Mietit tarkkaan, mitä sanot.
- Kysyt neuvoja, löytääksesi oikean ratkaisun.
- Harkitset useita vaihtoehtoja, ennen päätöksen tekemistä.

ROHKEUS

- Kokeilet mielelläsi uusia asioita.
- Avaat suusi isonkin joukon edessä.
- Uskallat olla erimieltä muiden kanssa.

RAKKAUS

- Vietät paljon aikaa perheesi ja ystäviesi kanssa.
- Teet asioita, joita tiedät toisten pitävän.

- Ajattelet lempeästi sinulle tärkeistä ihmisistä ja asioista.

RYHMÄTYÖTAIDOT

- Teet mielelläsi työtä toisten kanssa.
- Kuuntelet ihmisiä ympärilläsi.
- Koko luokan hyvinvointi on sinulle tärkeää.

REILUUS

- Koet omantunnontuskia, jos saat muita enemmän.
- Puolustat totuutta, vaikka siitä olisi sinulle itsellesi haittaa.
- Sinulle osallistuminen on voittamista tärkeämpää.

SOSIAALINEN ÄLYKKYYS

- Ystävystyt helposti.
- Järjestät kaveritapaamisia.
- Osaat sekä rauhoittaa että innostaa toisia.

YSTÄVÄLLISYYS

- Vastaat ilolla, kun sinulta pyydetään jotakin.
- Kun tapaat uusia ihmisiä, ajattelet, että heistä voi tulla ystäviäsi.
- Kohtelet toisia ihmisiä kauniisti.

NÄKÖKULMAN OTTOKYKY

- Kykenet kompromisseihin ja pystyt tarvittaessa muuttamaan tapaasi ajatella asioista.
- Osaat asettua toisten ihmisten asemaan.
- Sinua pidetään viisaana ja sinulta kysytään neuvoja.

ITSESÄÄTELY

- Saat tehtävät ajoissa valmiiksi.
- Pystyt sanomaan "ei kiitos" houkutuksille.

- Pysyt rauhallisena, vaikka sinua yritetään ärsyttää.

HAASTEET

Sinulla on halpa vanha kännykkä ja nyt kaverisi on saanut todella hienon ja kalliin kännykän.

Kaverisi lemmikki on sairastunut vakavasti ja hän on siitä kovin suruissaan.

Parhaan kaverisi isä on sairastunut vakavasti.

Olet vahingossa rikkonut jonkin tärkeän tavarän ja nyt siitä pitäisi kertoa vanhemmille.

Olit jättänyt uuden pyöräsi ajotielle ja tiejyrä ajoi vahingossa sen päälle.

Olet voittanut lotossa suuren summan rahaa.

Kaverit kiusaavat luokkatoveriasi ja sinunkin odotetaan liittyvän kiusaajiin.

Olet metsässä kävelyllä ja yht'äkkiä edessäsi on karhu.

Teidän luokkanne on lähdössä luokkaretkelle ja koululla pitäisi olla aamulla klo 8.00. Heräät kotona vasta yhdeksältä.

Olet vaihtanut koulua ja nyt sinun pitäisi tutustua uusiin koulutovereihisi.

Olette retkellä ja sinun kaverisi huomaa, että on unohtanut omaat evänsä kotiin.

Lokki varastaa veljesi jäätelön juuri kun olitte ostaneet kioskilta isot tötteröt ja käyttäneet sitä varten saamanne rahat ostokseen.

Koulussa toinen oppilas etuilee sinua ruokajonossa.

Sinulla on paljon kotitehtäviä, mutta kaverit tulivat hakemaan sinua mukaansa pihalle.

Olette saaneet mummulasta yhteisen kasvimaan, jonne pitäisi istuttaa kasveja. Nyt sinun pitäisi päättää serkkusi kanssa, mitä kasveja kasvatatte tänä kesänä.

Olet aina tilannut ravintolassa samaa ruokaa, mutta nyt ruokalistaa on muutettu eikä sinun lempiruokaasi ole enää saatavilla.

Sinulla on huomenna koe etkä ole ehtinyt valmistautua siihen lainkaan. Nyt kaverisi perhe pyytää sinua mukaan vesipuistoon koko loppup.

Saat kummitädiltä uudet luistimet, jotka ovat hieman erilaiset kuin olisit halunnut.

Sinun pitää suunnitella jokin kiva tehtävä yhdessä kolmen luokkatoverisi kanssa.

Luokalle on tullut uusi oppilas, jolla ei ole lainkaan kavereita.

Luokallasi on yksi oppilas, joka jätetään aina leikin ulkopuolelle.

Olet voittanut laulu kilpailun ja olet siitä todella ylpeä.

Sinun pitää mennä isoveljen huoneeseen kysymään häneltä jotakin. Hän on kuitenkin tänään todella äkäisellä tuulella.

Pupufarmin kanit ovat karanneet ja farmin omistaja pelkää, että niille sattuu jotakin pahaa. Mitä voit tehdä?

Olet tehnyt jotakin hassua ja kaikki nauravat nyt sinulle. Päätät itsekkin nauraa toisten mukana.

Edessäsi kulkevalta vanhukselta putoaa lompakko ja huomaat, että lompakon sisältä näkyy useita seteleitä.

Naapurisi kissa on karannut kotoaan.

Kaverisi on yksin kotona ja kysyy voisitko sinä olla hänen kanssaan. Haluaisit kovasti uuden leluauton, mutta et ole varma voitko saada sellaisen syntymäpäivä lahjaksi.

Vietät aikaa kaverisi kanssa. Sinulla on eväänä yksi suklaapatukka.

Pikkuveljesi saa haavan polveensa teidän leikkiessänne yhdessä ulkona.

Pelkään korkeita paikkoja, mutta nyt ystäväni ovat pyytäneet minua harrastamaan vuorikiipeilyä heidän kanssaan.

Olet kouluryhmän kanssa matkalla uimahalliin, kun tulette onnettomuus paikalle. Loukkaantuneita on paljon ja kiireinen avun tarve on suuri.

Pelaat jalkapalloa kavereiden kanssa ja yksi pelaajista ei ole kovin kokenut palloilija. Päätät kuitenkin auttaa häntä ja syötät hänelle aina, kun siihen tarjoutuu tilaisuus.

Hauskuutat kavereita, kun he ovat allapäin.

Kannustat kavereita jatkamaan peliä, vaikka olettekin häviöllä.

Olet saanut uuden tietokoneen.

Sinua kaduttaa, että olet tullut kiusanneeksi yhtä luokkatoveria.

Joku on ollut ilkeä sinulle, mutta hän näyttää nyt selvästi katuvan ikävää käytöstään.

Tiimisi on tekemässä suuren virheen ja jonkun pitäisi ottaa tilanne haltuun.

Kaveriasi on kiusattu ja hän kaipaa tukea.

Odotat postista tilaamaasi tuotetta, mutta jostakin syystä sitä ei vain ala kuulua.

Huomaat, että yksi luokkatoverisi on jäänyt ryhmän ulkopuolelle.

Olet saanut säästettyä rahaa, mutta se riittää vain joko pyörään tai pelikoneeseen. Nyt pitäisi päättää kumman ostat.

Ystäväsi lemmikki marsu on sairastunut vakavasti ja hän on siitä kovin huolissaan ja surullinen.

Olet kadottanut puhelimesi ja sitä on etsitty perheen voimin koko päivän. Muut ovat ja väsyneet etsimiseen ja haluavat luovuttaa.

kotitehtävä osoittautuu yllättävän vaikeaksi. Olet pohtinut ongelmaa jo puolituntia eikä ratkaisua ole löytynyt. Pitäisikö jo luovuttaa?

Olit puistossa kävelyllä ja huomasit, että puiston penkillä istui pieni lapsi itkemässä.

Kaverisi pudotti avaimensa välitunnilla ja kaipaisi kipeästi apua niiden etsimiseen.

Porukka kiusaajia tulee koulumatkalla vastaan. Miten selviät tilanteesta.

Olet saanut mopokortin ja ensimmäisellä ajokerralla poliisit pysäyttävät sinut tien reunaan.

Naapuriasi ei ole näkynyt moneen päivään. Huolestut ja menet kolkuttelemaan hänen ovelle. Tultuasi paikalle kuulet sisältä avunhuutoja.

Olet kavereiden kanssa leikkimässä ja sinun tulee kauhea jano, mutta arkaillet sen kertomista toisille.

Olet jonottamassa ruokalaan ja jotkut etuilevat jonossa. Sinullakin on kova nälkä ja sinun tekee mieli liittyä etuilevien joukkoon.

Sinun huoneeseesi on ostettu uusi työpöytä ja mukava nojatuoli,

Sinulla on kokonainen suklaalevy ja haluat avata pakkauksen ja maistaa levyä. Kaverillasi ei ole mitään herkkuja.

Työmiehet eivät osaa päättää, mistä työ pitäisi aloittaa ja he tarvitsisivat apua työnjohtoon.

Sinulla on kiire tapaamiseen ja yrität mennä suorinta tietä. Yht'äkkiä edessäsi on kuitenkin korkea muuri.

Olet kävelyllä metsässä ja yht'äkkiä huomaat, että lauma susia lähtee juoksemaan sinua kohti.

Sinulla on kiva perhe, oma huone kauniissa kodissa, saat terveellistä ruokaa joka päivä ja sinulla on myös monta hyvää ystävää.

Teet mielelläsi kivoja asioita ja järjestät hauskoja yllätyksiä ystävillesi. Läheisesi ovat sinulle tärkeitä ja näytät sen heille päivittäin.

Pudotit vahingossa posliinilautasen lattialle ja se meni rikki. Lautanen oli perheen perintökalleus.

Sinulla on jokin ongelma kavereiden kanssa eikä se tunnu ratkeavan itsestään. Sinun pitää suunnitella uusi villapuseromalli.

Sinun pitää tehdä suunnitelma uutta puutarhaa varten.

Olet ulkona ystäväsi kanssa ja seuraanne tuppautuu paljon vanhempia kavereita. He ovat teitä kohtaan ivallisia ja koet heidän asenteensa hyökkääväksi.

Olet joutunut riitaan kaverisi kanssa. Nyt riita pitäisi saada jotenkin ratkaistuksi, jotta voisitte jatkaa ystävyystänne.

Kaverisi ovat päättäneet sotkea lähikaupan seinää ja pyytävät sinua mukaan.

Luokka toverisi vastaa väärin ja muut oppilaat naureskelevat hänelle.

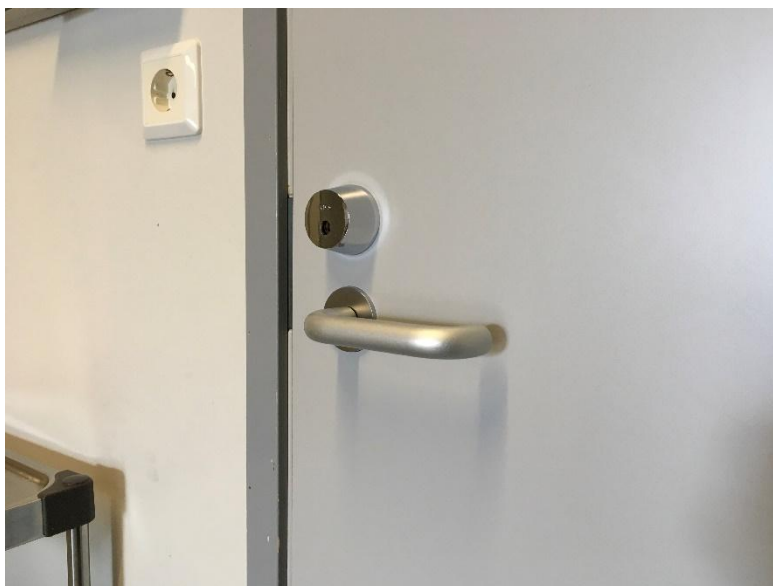
Sinusta kerrotaan juorua, joka ei pidä lainkaan paikkaansa.

Yksi luokkatoverisi on kertonut muuttavansa pois seuraavalla viikolla.

Luokkaan tulee ulkomailta uusi oppilas, joka ei osaa vielä lainkaan suomea.

Vaarisi on sairaana eikä voi käydä kaupassa, vaikka maito ja leipä ovat loppuneet kaapista. Saat kaupassa vahingossa liikaa rahaa takaisin maksaessasi ostoksesi.

Huoneesi on ihan mullin mallin ja tavarat kaikkialla sikin sokin.



Innokas!

Kadonneiden oppilaiden arvoitus

Rauni Mutanen
Polvijärven koulu, Sotkuman 1-6 lk
Polvijärvi

Perustiedot

- Polvijärven koulu, Sotkuman 1-6
- 3 lk 14 oppilasta

Kokonaisuuden kuvaus

Tarkoitukseni oli toteuttaa monialainen oppimiskokonaisuus, jonka aiheena oli kevään edistyminen ja sen merkkien seuraaminen. Sisällytettävät oppiaineet olivat ympäristöoppi ja liikunta. Liikunnan osalta erityisesti tavoiteltiin koulupäivän aikaisen liikkumisen lisääntymistä.

Toin esille lähinnä oppimiskokonaisuuden sisältöihin liittyvän kertaustehtävän, jonka suunnitteluun osallistin omat oppilaani (3 lk). Kerroin heille ohjeeksi, että ensinnäkin kertaustehtävää varten tulee keksiä jokin tarina ja toiseksi tehtävässä tulee olla liikkumista lisääviä elementtejä. Sain oppilasryhmiltä muutamia ideoita, joista valitsin yhden tähän tarkoitukseen. Muut ideat hyödynnetään toisessa yhteydessä.

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet

Ympäristöoppi, liikunta

Tavoitteet

- Oppiaine: Ympäristöoppi: T1, T15, T9, T10
- Oppiaine: Liikunta: T1, T3,
- Laaja-alainen osaaminen L3, L5

Käytettävät digitaaliset välineet

Ipadit

Arviointi

- tehtävän oikein ratkaisseet oppilaat saavat selville karanneiden oppilaiden olinpaikan (=hyvä suoritus)
- opettajan havainnointi
- itsearviointi

Toiminnan kuvaus ja aikataulutus

1. kerta / oppitunti:

Tarvittavat välineet

- Paperia ja kynä

Tavoite

Ideoida pienissä ryhmissä liikkumista lisäävä tarina. Oppilaat kirjoittivat suunnitelmansa paperille. Sain heiltä muutamia ideoita, joista valitsin yhden tähän tarkoitukseen. Muut hyödynnetään myöhemmin.

Kuvaus

TARINA:

Opettaja astuu luokkaan katse tiukasti edellisellä välitunnilla valmistelemassaan tuntisuunnitelmassa. Hän kehottaa luokkaa valmistautumaan tunnin aloitukseen ja alkaa selittää oppitunnin kulkua. Liitu vain vinkuu ja suu käy taukoamatta, kun ope kirjoittaa tohkeissaan ohjeita taululle. Lopuksi hän tiedustelee, onko kenellekään jäänyt kysyttävää tai epäselvää tunnin kulusta? Kun mitään ei kuulu, opettaja kääntyy oppilaisiin päin ja kehottaa aloit...ta...maan. Siis, mitä ihmettä? Missä kaikki ovat? Ilmankos kerrankin luokassa oli hiirenhiljaista, kun ope tuli luokkaan... Onko ne menneet piiloon? No niinpä tietysti! Kiva jekku opelle? Luokassa ei näy ketään, on siis suunnattava ulos.

Auta opettajaa löytämään oppilaat koulun ympäristöstä.

TARINAN SISÄLLYTTÄMINEN YMPÄRISTÖOPIN KERTAUSTEHTÄVÄÄN

Ympäristöopissa on käsitelty kevään edistymistä. Kertaamme jakson asioita tämän projektitehtävän avulla.

Käytin Seppo.io-sovellusta. Otin koekäyttöön kuukauden ilmaisversion, mutta aion ehdottaa maksullisen sovelluksen hankkimista. Pelikentäksi voi valita kartan, kuvan tai 360 ast. kuvan. Minä käytin koulun lähiympäristön satelliittikarttaa. Sijoitin siihen sovelluksen ohjeiden mukaisesti 7 ympäristöopin kertaustehtävää, joiden oikeista ratkaisuksista saadaan kustakin yksi kirjain. Näistä kirjaimista koostuu sana: RUOKALA, eli tarinan karanneet oppilaat löytyvät koulun ruokalasta.

2. kerta / oppitunti:

Tarvittavat välineet

- Väline / tarvike: ipadit

Tavoite

Uuden sovelluksen oppiminen

Kuvaus

Opettajan johdolla tutustutaan uuteen sovellukseen Seppo.io

3. kerta / oppitunti:

Tarvittavat välineet

Ipadit, kynä ja paperia

Tavoite

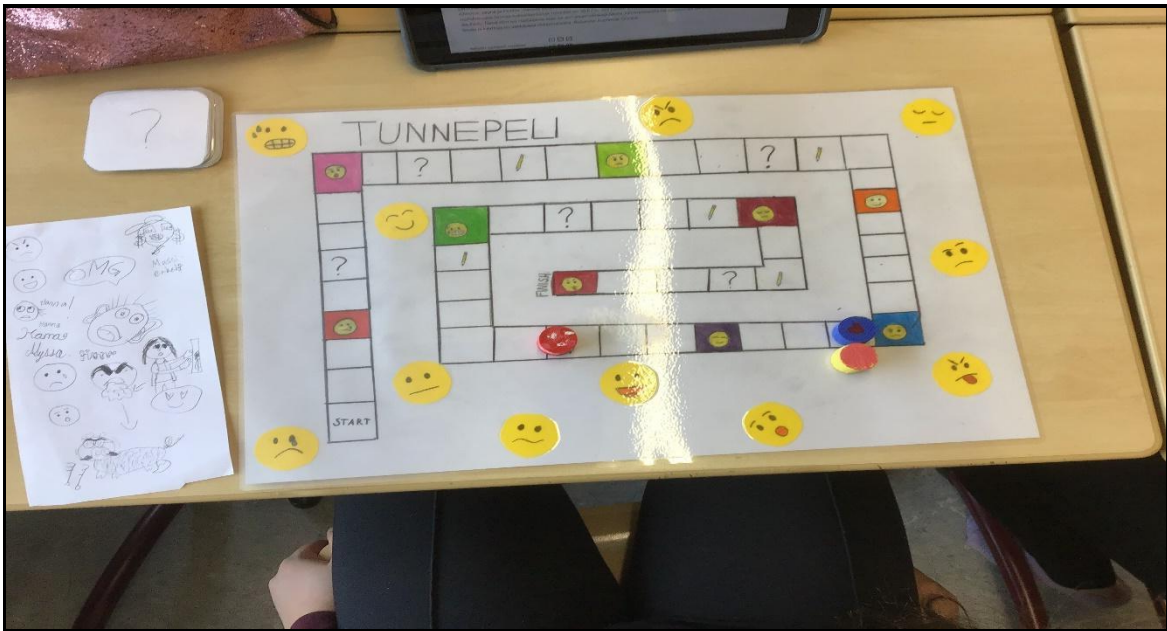
Tehtävien suorittaminen ja kadonneiden oppilaiden olinpaikan selvittäminen

Kuvaus

Oppilaat lähtevät pareittain suorittamaan tehtäviä koulun lähiympäristöön. Samalla heidän tulee merkitä muistiin tehtävissä ratkeavat kirjaimet. Kirjaimista tulee koota sana: RUOKALA (joka oli siis kadonneiden oppilaiden olinpaikka)

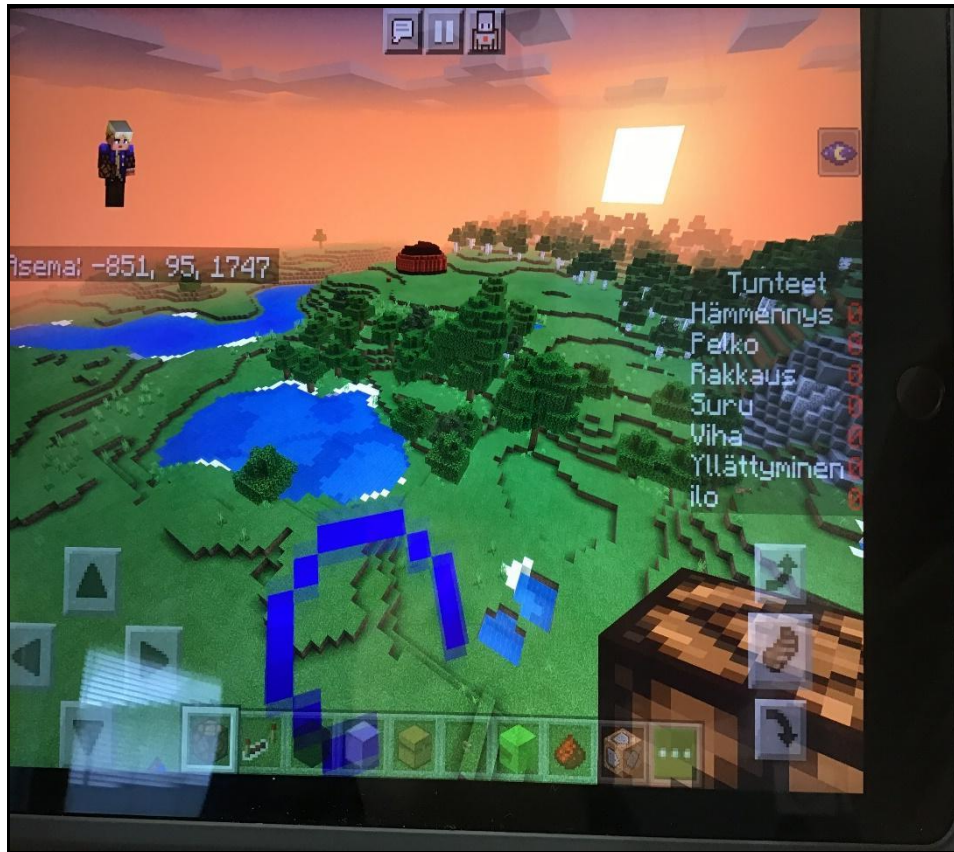
Pohdinta

Tehtävä onnistui teknisesti hyvin. Seppo.io-sovellus toimii ja on helppokäyttöinen. Minullaoli siis ilmainen kokeiluversio, mutta harkitsen myös maksullisen version hankkimista. Hauskaa oli, kun oppilaat eivät heti hokanneet ratkaisusanaa, vaikka kirjaimet olivat koossa. Nehän eivät selvinneet oikeassa järjestyksessä.



Innokas!

Tunnetaitopelit



Perustiedot

- Koulun nimi: Haarlan koulu
- 6A-luokka, 18 oppilasta

Kokonaisuuden kuvaus

MOK-viikko: Tunnetaidot

Viikolla harjoitteleminen tunnetaitoja eri menetelmin. Luokkaan on tulossa uusi oppilas viikon viimeisenä päivänä. Käytämme aikaa prosessidraamaan aiheena ”Uuden oppilaan tuleminen luokkaan.”

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Käsittelyssä Tunnetaidot

Oppiaineet

Tunnetaidot kokonaisuudessa MOK-viikolla oli 4 työpäivää. Seuraavat oppiaineet olivat mukana tunnetaitoviikolla: ympäristöoppi, musiikki (musiikkiteatteria tunnetaidoin), liikunta (liikuntaharjoituksia tuntein), kuvaamataito (pelinteko), matematiikka (erillisenä oppiaineena), englanti (tunnekartat ja ”How do you feel today emoji”), äidinkieli (mm. prosessidraama), uskonto (etiikka)

Tavoitteet

- Oppilas tietää, miten eri tunnetilat näkyvät ja tuntuvat ihmisten käyttäytymisessä.
 - Oppilas tietää, että eri tunnetiloja voi hallita.
 - Oppilas sallii itselleen eri tunnetiloja.
 - Oppilas oppii hillitsemään eri tunnetiloja.
 - Oppilas asettaa itselleen viikolle tavoitteen.
- Laaja-alainen osaaminen: L1, L2, L3, L4, L5, L7

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

Oppilaat suunnittelevat (säännöt, pelialusta, pelinappulat jne.), rakentavat ja pelaavat valmistettuja pelejä ryhmässä. Oppilaat jakavat pelit toisten pelattavaksi.

Arviointi

Oppilaat arvioivat toisiaan peliprosessin edetessä. Opettaja arvioi ryhmän työskentelyä suunnitelman pohjalta. Ryhmällä oli Fiilismittarit, jonka helmeä he siirtävät jokaisen oppitunnin jälkeen tunnetason mukaan. Oppilas tekee kirjallisen arvioinnin. Loppuarvioinnissa käytetään arviointilomaketta, joka pohjautuu tavoitteisiin.

Toiminnan kuvaus ja aikataulutus

1. kerta / oppitunti: aihe / vaihe

Tarvittavat välineet

- Padeilla palautettiin mieleen/opeteltiin Scaratchin ja Minecraftin käyttöä
- Opettaja kertoi, että Tunnetaitoviikolla tulemme tekemään oppimispelejä tunnetaitoihin liittyen.

Tavoite

Tavoitteena oli, että kaikilla oppilailla oli valmius käyttää digitaalista alustaa pelin tekemiseen ja, että oppilas tuli tietoiseksi aiheesta.

Kuvaus

Tunnetaitoviikko alkoi. Orientoiduimme tunnetaitoihin liikunnan, englannin, äidinkielen ja ympäristötiedon tunnilla erilaisin harjoituksin.

2. kerta / oppitunti: aihe / vaihe

Tarvittavat välineet

Oppilaat jaettiin ryhmiin. Ryhmät kirjoittivat pelintekosuunnitelman paperille. Ryhmiä oli viisi. Yksi ryhmä teki suunnitelman perinteisestä lautapelistä ja siihen tarvittavista materiaaleista. Kaksi ryhmää suunnitteli noppapelin Minecraftiin. Yksi ryhmä teki Minecraftiin suunnitelman eri huoneiden jakautumisesta eri tunteisiin->siirtymään pääsee, kun selvittää tunteen. Yksi ryhmä teki myös Minecraftiin huoneita, jotka piti selvittää ja kertoa tunteesta tason selvitettyä.

Tavoite

Tavoitteena oli saada tehdyksi tunnepelin tavoitteet ja suunnitelma pelistä.

3.kerta / oppitunti: aihe / vaihe

Pelejä työstettiin neljä oppituntia. Perinteinen lautapeliryhmä sai pelinsä valmiiksi ja pääsi jo pelaamaan sitä.

Muilla ryhmillä pelien teko oli vielä kesken.

Tavoite

Oppilas pystyy tekemään kompromisseja muiden kanssa. Oppilas pystyy hallitsemaan tunteitaan turhautuessaan.

4.kerta / oppitunti: aihe / vaihe

Viimeistelytyöskentely jatkuu. Oppilaat testaavat pelejään.

Tavoite

Oppilas saa onnistumisen elämyksen ja hyvänolon tunteen pelin valmistumisesta.

5.kerta / oppitunti: aihe / vaihe

Pelien kierto. Oppilaat ohjaavat seuraavan ryhmän oman pelinsä sääntöihin. Oppilaat pelaavat pelejä. Yksi ryhmä kyllästyi pelaamiseen. He alkoivat tehdä Popletilia ajatuskarttaa aiheesta What makes me happy, What makes me sad.

6.kerta / oppitunti: aihe / vaihe

Arviointitunti. Oppilas tekee kirjallisen arvioinnin. Loppuarvioinnissa käytetään arviointilomaketta, joka pohjautuu tavoitteisiin. Peleistä keskustellaan yhdessä. Viikon kokonaisarviointi.

Työni on 5. luokan englantiin Pakopeli, jonka pohjana toimii Forms-lomake, mutta lomakkeella eteenpäin päästäkseen oppilaiden pitää ratkoa myös muita tehtäviä. Lomake on jaettuna Classroomissa ja heti alkuun se kysyy salasanaa. Oppilaiden on itse keksittävä, että salasana muodostuu heille etukäteen jaetuista kirjaimista muodostuvasta sanasta. Kaikki tehtävät testaavat tänä vuonna opittuja asioita. Tässä muutama esimerkki tehtävistä:

- Pitää kirjoittaa opettajan syntymäpäivä muodossa dd.mm.yyyy jolloin lomakkeella pääsee eteenpäin (syntymäpäivä selviää vain opettajalta englanniksi kysymällä).
- Paperiristikko (annettu oppilaille valmiiksi etukäteen), jonka pystysana johdattaa taas lomakkeella eteenpäin
- Sähköinen sanasokkelo, jonka ratkomalla pääsee eteenpäin muistipeliin, jonka pelaamalla saa tunnuksen päästäkseen eteenpäin (molemmat LearningApps)
- Kahootin "läksymoodi", jonka läpipelaamalla saa koodin eteenpäin
- Tiedonhakutehtävä netistä, jonka oikealla vastauksella pääsee eteenpäin



Innokas!

Harry Potter ja viisasten kivi

Sari Paananen
Lauri Haikolan koulu, Sievi

Perustiedot

- Lauri Haikolan koulu
- 2a-luokka, 15 oppilasta

Kokonaisuuden kuvaus

Tarkoitus oli tehdä pakopelityyppinen toteutus, mutta koronasäädökset estivät sen koulussamme. Alun perin mukana olisi ollut kummiluokka, joiden vastuulla pisteet sitten olisivat. Nyt teimme sen itse, tunti kerrallaan ja tuntiin saattoi liittyä joko yksi tehtävä tai tehtävapisteeet. Eli kokonaisuus tehtiin tällä kertaa teemaviikkona/tunteina. Teemaviikon nimeksi tuli Velhoviikko.

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet

Äidinkieli, matematiikka, kuvaamataito/askartelu, liikunta

Tavoitteet

- Äidinkieli: luetun ymmärtämisen kehittäminen, ongelmanratkaisu
- Matematiikka: ongelmanratkaisu, hahmottaminen, koodaaminen, laskeminen
- Englanti: värien kertaaminen
- Laaja-alainen osaaminen: Ryhmätyötaidot

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

Pelisuunnittelu tapahtui Harry Potter ja viisasten kivi-kirjan avulla. Lisäksi apuna käytin jo valmiita hyväksi havaittuja ja aiemmin tehtyjä Harry Potter teemoja.

Arviointi

Tarkoitus oli tehdä kokonaisuudesta sellainen, että sitä voisi toteuttaa useammalla luokka-asteella. Tällä luokka-asteella tehtävät toimivat ok, mutta tehtäviä valikoimalla nämä sopivat kaikille lukutaitoisille oppilaille.

Toiminnan kuvaus ja aikataulut

1. kerta / Äidinkieli: Kirjan kuuntelu

Tarvittavat välineet

- Äänikirjana Harry Potter ja viisasten kivi
- tietokone, tykki, kaiuttimet

Tavoite

Kokonaisuuteen virittäytyminen kirjallisuuden avulla.

Kuvaus

Tähän vaiheeseen varattiin 10 tuntia, koska kirja on pitkä. Meillä oli myös kirjoitetut versiot ja kuvallinen kirja, joita oppilaat pääsivät selaamaan ja kertaamaan kuunneltua tuntia.

2. kerta / Äidinkieli, tv-taidot

Tarvittavat välineet

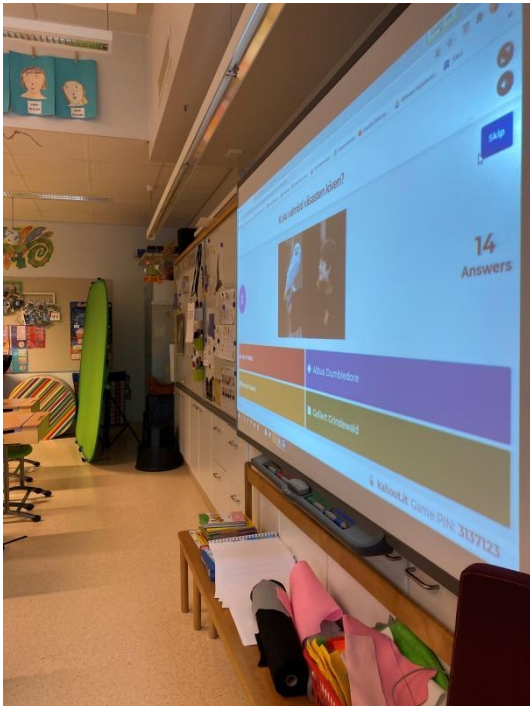
- tabletit

Tavoite

Syvennetään ja kerrataan kirjan sisältöä. Motivoidaan oppilaita kohti tulevia tehtäviä.

Kuvaus

Oppilaat hakevat tableteillaan Kahoot-sivuston ja avaavat koodilla tietokisan. Opettaja on tehnyt valmiiksi tietokilpailun kahoottiin.



3. kerta/ Äidinkieli/kuvaamataito, tv-taidot

Tarvittavat välineet

- tabletit
- lajitteluhattu
- tupamerkit

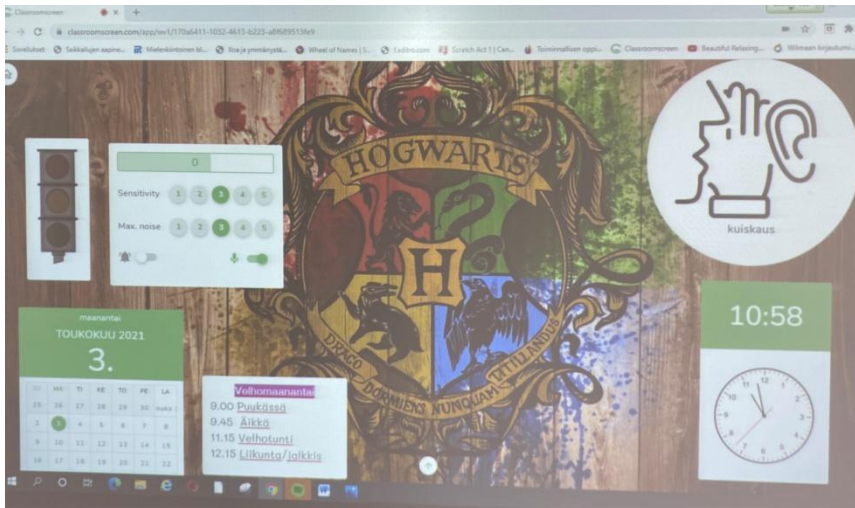
Tavoite: Syvennetään aihetta ja mennään kohti tulevia tehtäviä. Motivointi, innostaminen.

Kuvaus: Tehdään tupatesti <https://testimato.com/fi/tag/tylypahka>. Neuvotaan miten sivulle mennään (pienimmille voi ladata toki jo valmiiksi). Tehdään testi yhtä aikaa. Kun tupa selviää, jaetaan tupamerkit ja neljän hengen ryhmät.

Esitetään ongelma (Viisasten kivi on kadonnut) ja aloitetaan taikasauvojen valmistus. Kotitehtäväksi kirjoitetaan kirjoitusvihkoon oman tuvan runo kauniilla käsialalla ja väritetään viereen monistettu tupamerkki.



4. Kerta/Äidinkieli



Tarvittavat välineet:

- jätskitikkuja yhdyssanojen muodostamiseen

Tavoite: ryhmäytyminen, vuorovaikutustaidot, yhdyssanojen muodostaminen

Kuvaus: Kaksi loitsua Voldemort on hajoittanut sanoja sanojen silpomus-loitsun avulla (lukee taululla). Oppilaat taikovat esiin sanojen entistus-loitsun (taululla sekin), jonka jälkeen luokka jaetaan kahtia. Toiselle puolelle luokkaa jaetaan tikut, joissa yhdyssanan alku ja toiselle osalle luokkaa jaetaan yhdyssanojen loppu. Sen jälkeen ryhdytään kyselemään luokalta ja yritetään etsiä omalle tikulle sopiva loppu.



5. Kerta/Liikunta + äidinkieli

Tarvittavat välineet

- hiekkakenttä

Tavoite: Liikunnan lisääminen, yhdyssanojen kertaaminen ja syventäminen

Kuvaus: Leikitään Kuka pelkää-leikkiä siten, että huudetaan yhdyssanoja tai sitten sanoja, jotka eivät ole yhdyssanoja. Yhdyssanalla saa juosta. Kuka pelkää kotitonttua? (saa juosta) Kuka pelkää opettajaa? (ei saa juosta)

6. Kerta/Äidinkieli

Tarvittavat välineet

- lyijykynä

Tavoite: Luetun ymmärtäminen, hahmottaminen, looginen päättely, sanojen taivuttaminen/tunnistaminen

Kuvaus: Pistetyöskentely

1. Palapelin kokoaminen (hahmottaminen)
2. Tietoa Tylypahkasta
3. Etsi sana väärässä muodossa ja muuta se oikeaan muotoon
4. Mikä pöllö on karannut? Päättelytehtävä



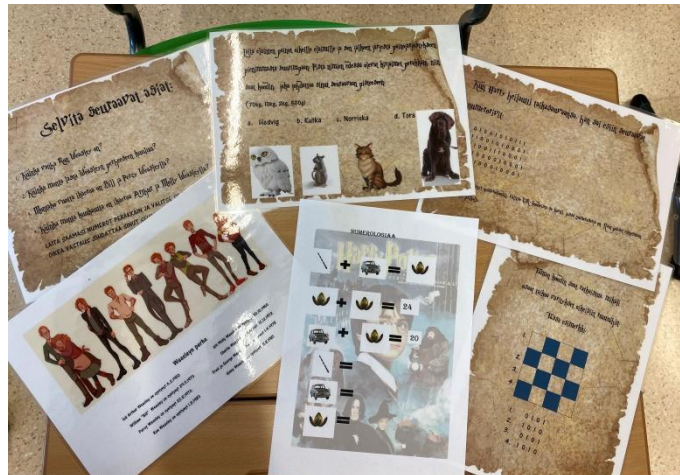
7. Kerta/matematiikka

Tarvittavat välineet: lyijykynä, koodilaput, tabletit valmiiksi pisteisiin

Tavoite: Matemaattisten taitojen kehittäminen, päättely, alkeiskoodaus, tv-taidot

Kuvaus: Pistetyöskentely

1. Weasleyn perhe (selvitetään numerosarja – oikea numerosarja avaa pääsyn seuraavalle pisteelle, oikea numerosarja selviää lukuisista qr-koodilapuista, yhden takana oikea vastaus – joten ei kannata arvailla)
2. Eläinten painojen päättely ja vertailu
3. Numerokoodin siirtäminen paperille (oikea numerokoodi johtaa seuraavalle pisteelle – sama juttu kuin kohdassa 1)
4. Numerologiaa (kuva vastaa jotakin lukua – selvitä)

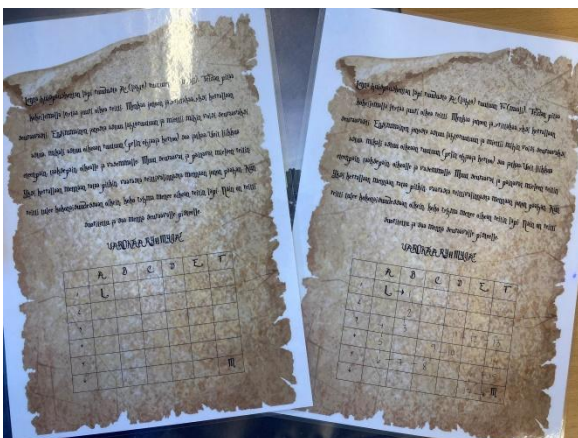


8. Matematiikka/koodaus – päättelykyky

Tarvikkeet: ruudukko lattiaan maalarinteipistä

Tavoite: Päättelykyky, muisti, ryhmäytyminen

Kuvaus: Lennä huispaus kentän poikki lähdöstä maaliin. Eli tehtävänä on yksi kerrallaan päätellä oikea reitti lähdöstä maaliin. Lopuksi ryhmänä mennään reitti oikein.





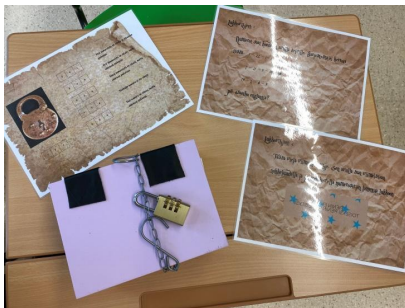
Tämän suoritettua pääsi viimeiseen tehtävään eli avaamaan arkun, jossa on Voldemortin laatima kiero numerokoodi.

9. Looginen päättely/Matematiikka/alkeisenglanti

Tarvittavat välineet: lyijykynä, paperia

Tavoite: ongelmanratkaisu, päättelykyky

Kuvaus: Viimeinen tehtävä on ongelmanratkaisutehtävä. Tehtävänä on saada kolminumeroinen lukkokoodi selville. Ensimmäinen vihjekortti on haastava, tietyn ajan kuluttua saa vihjekortin ja dekooderin (sen avulla numerot saa selville englanniksi, numerot eivät oikeassa järjestyksessä). Mikäli tehtävä ei edelleenkään avaudu, on vielä toinen vihjekortti (jonka avulla numeroiden järjestys selviää). Viisasten kivi löytyy, kun lukko saadaan auki.





Satumaailmaan-pakopeli

Innokas!

Eini Mäkinen ja Marika Läspä
Anttilan koulu, Lohja

Perustiedot

- Anttilan koulu
- 7.lk. ja 8.lk. (14+16 oppilasta)

Kokonaisuuden kuvaus

- Pakopeli, jossa tutustutaan satuihin, sadun piirteisiin ja satutyyppeihin

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet

Äidinkieli ja kirjallisuus

Tavoitteet

- Oppiaine: Tutustua satuihin tekstilajina.

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

Pelipohjana on Forms-tiedostoja, jotka on linkitetty toisiinsa. Oppilaat ratkaisevat "lukkoja", jotta pääsevät pelissä eteenpäin. Lukon avaamisesta joukkue saa palkinnon, jota tarvitaan loppuratkaisussa

Arviointi

- Oppilaspalaute (suullinen ja Forms-lomakkeella luotu kysely)

Toiminnan kuvaus ja aikataulutus

1. kerta / oppitunti: pelitunti

Tarvittavat välineet

- Aloitusvideo ja Forms-pohjaiset tehtävät
- Linkki Forms-lomakkeisiin + toivekortit, joilla saa lunastettua apua opettajalta
- Tietokoneet
- Laatikot, avainlukot, koodilukot, höyhenet, UV-valot, kartat, "yksisarviset" ja numerokoodit

Tavoite

Tutustua satuihin ja oppia tunnistamaan niiden piirteitä ja satutyyppejä.

Kuvaus

Opettaja laittaa ennen oppituntia valmiiksi joukkeille koneet ja piilottaa avaimet ja laittaa lukitut laatikot luokan perälle odottamaan.

Tunnin alussa opettaja antaa säännöt ja ohjeet peliin. Katsotaan aloitusvideo, joka johdattaa aiheeseen ja pelin maailmaan. Video käynnistää pelin. Videossa tulee myös vihje ensimmäiseen lukkoon.

Oppilaat pelaavat pieninä joukkeina (2-3 oppilasta) pelin läpi. Opettajalta eli Hyvältä haltiattarelta voi pyytää apua umpikujassa.

2. kerta / oppitunti: Palautetunti

Tarvittavat välineet

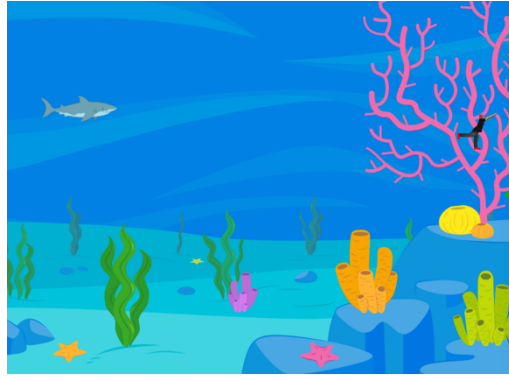
- Forms-pohjainen palautelomake

Tavoite

- itsearviointi opitusta ja pelin palaute

Kuvaus

- palautelomakeen ja itsearvioinnin täyttäminen
- pelin purku ja opitun vahvistaminen (pelin läpikäynti ja sadun rakenteen, piirteiden ja satutyyppejen tarkastelu)



Innokas!

Scratch peliprojekti

Perttu Ervelius, Helsingin yliopiston Viikin
normaalikoulu

Perustiedot

- Helsingin yliopiston Viikin normaalikoulu
- 9.lk 25 oppilasta

Kokonaisuuden kuvaus

Kokeilimme pienimuotoista innovaatioprosessia, jossa jokainen tekee oman toimivan scartch-pelin, jota voi pelata joko yksin tai kaverin kanssa.

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet

Matematiikka

Tavoitteet

- Oppiaine: Matematiikka, T1, T2, T8, T9, T20
- Laaja-alainen osaaminen, L1, L2, L5

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

Palautimme mieleen scractohjelmoinnin ja harjoittelimme innovaatioprosessia pelintekemisellä. Oppilaat olivat etänä, joten valitsin tutun (helpon) ohjelmointikielen ja keskityimme enemmän itse prosessiin. Tavoitteena, että jokainen saa tehtyä oman pelin, jota voi pelata joko yksin tai parin kanssa.

Arviointi

Tämä projekti oli osa yhdeksännen luokan matematiikan ohjelmointiosuutta ja tarkoituksena oli kerrata ja ohjelmoinnin keskeisimmät käsitteet pelintekemisen yhteydessä. Oppilaat olivat etänä. Tässä harjoitettiin myös ryhmässätyöskentelyn taitoja, palautteen antamista, avun antamista ja pyytämistä.

Toiminnan kuvaus ja aikataulutus

1. oppitunti: Lämmittely ja ideointi

Tarvittavat välineet

- Tietokoneet
- Scratch-sovellus helpottaa tallentamista ja jatkamista, mutta ei ole välttämätön, voit tehdä suoraan myös osoitteessa scratch.mit.edu ja tunnin loppuksi vain tallentaa tuotoksen omalle koneelle.

Tavoite

Tarkoituksena on alkuun lämmitellä ideointia ja palautteen antamista

Kuvaus

Käytin oppilaille samaa GIN-koulutuksen lämmittelyä, eli he saivat suunnitella lautapelin modaamisen pienryhmissä ja sitten esitellä oman aiheensa muille ja antaa sitten muille ryhmille palautetta ja jatkoideoita. Tämä meni niin hyvin, että lupasin heille, että voidaan modailla sitten lähiopetuksessa näitä lautapelejä.

Lämmittelyn jälkeen jokainen täytti oman suunnittelupohjansa, johon kirjasivat tulevan pelin keskeisimmät kohdat

Mikä on pelin perusidea? Kirjaa miten peli voitetaan tai hävitään ja miten peli etenee

Mitä hahmoja pelissä ja millaisia ominaisuuksia niillä pitää olla? Esim. miten niitä liikutetaan tai liikkuvatko itseksensä. Mieti myös pitääkö niiden osata puhua ja puhuvatko ne puhekuplilla vai äänellä.

Millainen pelin taustakuva on? Tapahtuuko kaikki samassa tilassa vai vaihtuuko kuva jossakin vaiheessa?

Koodin perusidea (älä kirjaa tähän itse koodia vaan sanallisesti mitä milloinkin pitäisi tapahtua):

Mikä on pelin alkutilanne?
Mitkä asiat ovat koko ajan voimassa?
Mitä ehtolauseita peliin tulee? (Esim. jos koira osuu maaliviivaan, tapahtuu jotakin)
Miten peliin lisätään sattumaa?
Miten pelin voittaminen koodataan?
Miten pelin häviäminen koodataan?
Onko pelissä jokin muuttuja (esim. pistelaskuri)
Mitä muita huomioitavia asioita koodiin liittyy?

Kuva 1 Suunnittelupohja

2. oppitunti: Oman peli-idean jatkotyöstäminen

Tarvittavat välineet

- Oma tietokone
- Kuulokkeet ja mikrofoni

Tavoite

Tarkoituksena on tutustua erilaisiin scratch-peleihin ja saada konkretiaa oman pelisuunnitelman tueksi. Tällä tunnilla myös aloitetaan pelin tekeminen ja kerrataan keskeisimmät koodit läpi.

Kuvaus

Tunnin alussa oppilaille kerrataan scratch-pelin perustoiminnot ja heille annetaan malliksi muutamia valmiita scratch-pelejä, joita he voivat itse muokata toimivammiksi ja saavat myös näkyviin koodia, että oman pelin tekeminen helpottuu. Muutamien tutustumisten jälkeen oppilaat täsmentävät suunnitelmaansa ja alkavat tekemään omaa peliä pienryhmissä. Ehdoton ohje on, että aluksi pitää kysyä apua pienryhmästä ja vasta sen jälkeen opettajalta.

3. oppitunti: Oman pelin tekeminen

Tarvittavat välineet

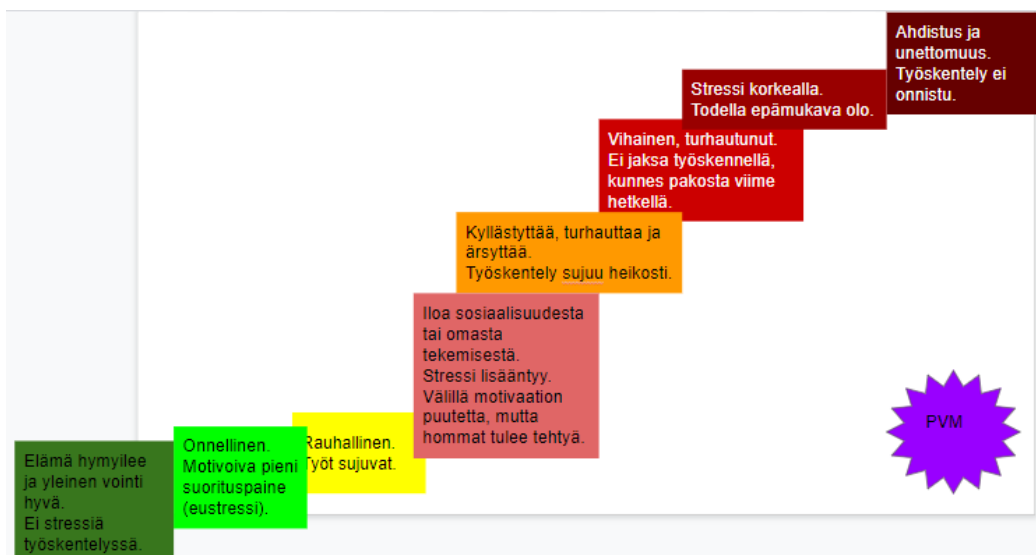
- Oma tietokone
- Kuulokkeet ja mikrofoni

Tavoite

Tarkoituksena on paahtaa täysillä koko tunti, että saadaan valmista.

Kuvaus

Oppilaat jatkavat omin pelien tekemistä pienryhmissä. Kun oma peli on toimiva, voi käyttää aikaa ulkomuodon hiomiseen. Pelin toimivaksi saattaminen jää kotitehtäväksi.



Innokas!

Stressiportaatt, wilma-peli ja ohjelmointi

Elisa Soronen
Juankosken koulu, Kuopio

Perustiedot

- Juankosken koulu ja lukio:
 - o lukion TE2-kurssi 13 oppilasta (stressiportaati)
 - o 7lk. 27 oppilasta (wilma-peli)
 - o 7-9 lk. 110 oppilasta (ohjelmointi)

Kokonaisuuden kuvaus

kuvattu kaksi toteutunutta projektia ja yksi suunnitteilla oleva

Stressiportaat

(GIN-koulutusmateriaaleja ja koulutuksessa ideoitua stressiportaat-peliä muokaten)



Oppiaine

Lukion terveystiedon 2. kurssi, jossa oppimissisältöinä mm. mielenterveyttä tukevat ja heikentävät tekijät sekä tunne- ja vuorovaikutustaidot

Tavoitteet

- osaa arvioida sosiaalisen tuen ja vuorovaikutuksen merkitystä terveydelle, osaa esitellä mielenterveyteen vaikuttavia keskeisiä tekijöitä ja mekanismeja (LOPS2016)
- osaa sanoittaa omia tunteitaan ja tunnistaa, miten ne vaikuttavat omaan toimintakykyyn
- itsetuntemuksen vahvistaminen

Pelillistäminen

Opiskelijat suunnittelivat oman avatarinsa avatarmaker:lla. Avatarille piti lisätä vahvuus ja heikkous sekä kyky päästä seuraavalle tasolle. Vahvuuden ja heikkouden tuli liittyä omaan senhetkiseen tilanteeseen. Kyvyn päästä seuraavalle tasolle tuli olla jokin itsetuntoon liittyvä asia, jossa halusi harjaantua ("Pohdi hyvin pieniä muutoksia, joita voisit tehdä jakson aikana vahvistaaksesi itsetuntoasi, mielenterveyttäsi, optimismia, resilienssiä tms.").

Julle



Vahvuus: Yhteistyökykyisyys ja iloisuus

Heikkous: Pessimistisyys (itsensä vertailua muihin)

Kyky seuraavalle tasolle: Omien mielipiteiden ilmaisu paremmin.

Stressiportaiden tasot määriteltiin yhteisellä suunnittelulla. Pohjana käytettiin terveystiedon oppikirjan tekstejä toimintakyvystä, stressistä ja mielenterveydestä. Portaat olivat aluksi fyysisessä muodossa luokan seinällä, mutta etäjaksolla ne siirrettiin sheets-tiedostoon.

Opiskelijat harjoittelivat oman toimintakykynsä arvioimista (tunnetila, stressitila). Jokaisen tunnin aluksi opiskelijat kertoivat senhetkisen toimintakykynsä tilaa kuvailemalla tunteitaan ja työskentelyään sekä yleistä vointiaan. Opiskelijat siirsivät omaa avatariansa joko omatoimisesti tai opettajajohtoisesti portailla.

Ajatuksena oli, että opiskelijat tekisivät sellaisen avatarin, jolla jo olisi mahdollisesti aiemmin määriteltyjä kykyjä seuraavalle tasolle. Vahvistunut avatar olisi siirtynyt pelialustalle vanhan avatarin tilalle, jos opiskelijan avatar olisi pysynyt pidemmän ajanjakson (striikin) alemmilla hyvinvoinnin rappusilla. Tällä tavoitteella pyrittiin siihen, että opiskelija pitäisi omasta työkyvystään niin hyvin huolta, että toimintakyky säilyisi parhaalla mahdollisella tasolla ja sitä

kautta pelissä pääsisi seuraavalle tasolle. Tämä jäi kuitenkin pois, osittain etäjakson häiritessä ajatuksia.

Opettaja kuvasi kunkin päivän (3 krt. viikossa) porrasmuodostelman ja portaikkoja verrattiin kurssin lopussa toisiinsa (kurssin ajankohdan tai viikonpäivien vaikutus toimintakykyyn).



Arviointi

Arviointi toteutettiin kurssin lopussa olleen itsearvioinnin osana. Stressiportaat sai opiskelijoilta enimmäkseen myönteistä palautetta. Opiskelijat pitivät siitä, että tunteiden sanoittamista harjoiteltiin: "oli ihan hyvä vähän käydä läpi omia tunnetiloja", "hyvä keino miettiä omaa oloa, ei välttämättä tule muuten ajateltua tarkemmin". Stressiportaat vastasivat joidenkin opiskelijoiden osalta myöskin itsetuntemuksen kehittämisen tavoitteeseen: "hyvä tapa kehittää omaa itsetuntemusta". Muutama opiskelija ei pitänyt pelistä tai koki sen erikoisena. Yksi opiskelijoista koki harjoituksen erityisen tarpeellisena etäjaksolla, koska tunnin alussa kaikki avasivat kamerat kertoakseen omasta olostaan. Sen tähden kurssilaiset olivat hetken ikään kuin koolla.

Opettajan koen tämän peli-idean toimivana ja mukavana sekä omaan elämään linkitettyinä harjoituksena. Tunteiden sanoittamista jännitettiin alkukurssista, mutta mielestäni se helpottui harjoituksen edetessä. Yhteinen alku lisäsi ryhmähenkeä ja teki tunnin alusta mukavan. Opiskelijoiden kertomista tunteista tai ajatuksista nousi tärkeitä keskustelunaiheita.

En osaa oikein sanoa, miten opiskelijat kokivat pelin tavoitteen (pysyä mahdollisimman alatasoilla), kun toteutuksessa ei käytetty ehdotettua palkintoa päästä seuraavalle tasolle. GIN-koulutuksessa kehitetty idea toimi kuitenkin muuten käytännössä varsin mainiosti ja luulen toteuttavani tämän uudelleen. Siihen toivoisin ottavani mukaan myöskin seuraavalle tasolle pääsemisen mahdollisuuden.

Wilma-peli (meneillään oleva)

**(OPH:n sivuilta aiemmin löytynyttä ja nykyään upgrade edu
-sivustolta löytyvää-peliä muokaten)**

Oppiaineet

Mukana kaikki oppiaineet painottaen opettamiani terveystiedon ja liikunnan oppiaineita

Tavoitteet

- Laaja-alainen osaaminen: Itsestä huolehtiminen ja arjen taidot (L3) ja ajattelu ja oppimaan oppiminen (L1)
 - o vastuu itsestä, toisista ja arjen sujumisesta.
 - o vastuu opiskelutyön suunnittelusta ja oman työskentelyprosessin ja etenemisen arvioinnista.

Pelillistäminen

Oppilaat harjoittelevat laaja-alaisia taitoja keskittymällä ja panostamalla koulutyöhön kevään viimeisinä viikkoina.

Oppilaat voivat kerryttää luokan yhteistä pistepottia seuraavanlaisilla wilma- tai tuntimerkinnöillä:

<i>Positiivinen wilma-merkintä</i>	<i>50 pistettä/oppilas</i>
<i>Ei myöhästymisiä viikkoon</i>	<i>50/oppilas</i>
<i>Läksyt tehty koko viikon ajalta</i>	<i>50/oppilas</i>
<i>Työskentelyvälineet mukana koko viikon</i>	<i>50/oppilas</i>
<i>Puhelin ei kenelläkään esillä terveystiedon tunnilla</i>	<i>50/oppitunti</i>
<i>Liikuntavarusteet mukana</i>	<i>10/oppilas</i>
<i>Oppilaat eivät keskeytä opettajan ohjeiden antoa</i>	<i>50/oppitunti</i>

Onnistuneesta koulunkäynnistä on yhdessä asetettu pistekertymä-tavoitteet ja tavoitteiden saavuttamisesta palkinnot seuraavasti:

<i>Tavoite</i>	<i>Palkinto</i>
<i>4000</i>	<i>Vapaa liikunta</i>
<i>10000</i>	<i>Kesäjätskit</i>
<i>15000</i>	<i>Piknik/nuotioretki</i>

Pistekertymää seurataan viikkokohtaisesti. Viikon 18 tilannekatsauksen jälkeen oppilaat ovat saavuttaneet ensimmäisen pistekertymä-tavoitteen. Palkinto toteutetaan heidän

liikuntatunnillaan.

			Pistekertymä
Pisteet			vk 18
Positiivinen wilma-merkintä	50		2050
Ei myöhästymisiä viikkoon	50		1350
Läksyt tehty koko viikon ajalta	50		1300
Työskentelyvälineet mukana koko viikon	50		1300
Puhelin ei kenelläkään esillä terveystiedon tai kielten tunni	50/oppitunti		50
Liikuntavarusteet mukana	10/oppilas		200
Oppilaat eivät keskeytä opettajan ohjeiden antoa	50/oppitunti		50
			6300
Tavoite	Palkinto		
4000	Vapaa liikunta		
10000	Kesäjätskit		
15000	Piknik/nuotioretki		

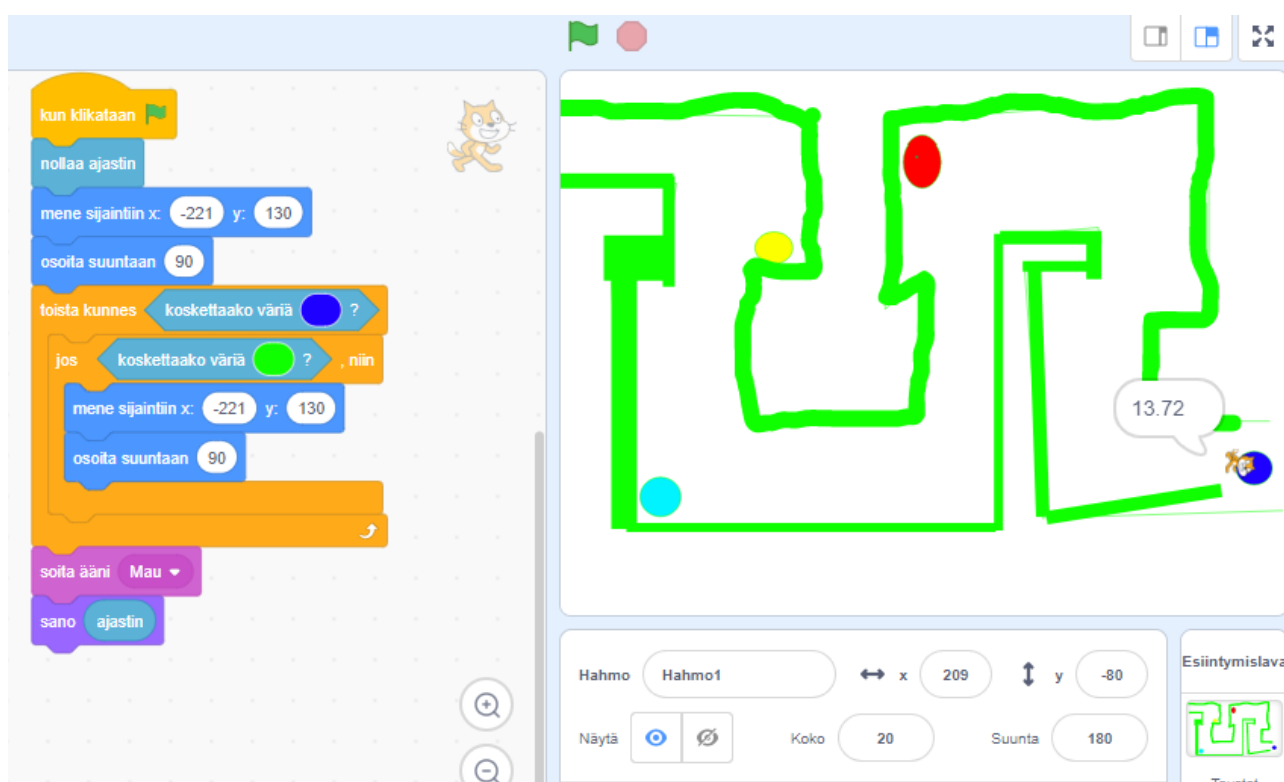
Arviointi

Wilma-peli sai omalta ohjattavalta luokaltani positiivisen vastaanoton. Ohjattava luokkani on mielestäni leikeistä ja peleistä innostuva. Luokalla oli huolimaton työskentelyjakso alla, joten aiemmin mielessäni ollut wilma-peli sai nyt sopivan toimeenpanohetken.

Oppilaiden kanssa suunnittelimme luokalle sopivia tavoitteita ja niistä saatavia pistemääriä. Myöskin tavoitteet ja palkinnot suunniteltiin yhdessä. Pistemäärien miettiminen oli haastavaa, joten yritin hahmotella pistekertymää edeltävien viikkojen wilma-merkintöjen perusteella. Ensimmäisen viikon jälkeen näyttäisi kuitenkin, että tavoitteet täyttyvät kohtalaisen helposti. Vielä en osaa sanoa, kuinka paljon peli on motivoinut oppilaita työskentelemään hyvin, mutta ainakaan ensimmäisellä peliviikolla en saanut muilta opettajilta niin paljon huolestuneita kommentteja luokan työskentelystä kuin muutamana aiempina viikkona. Toisaalta nopea pisteiden kertyminen ei tässä tapauksessa haittaa, sillä kevään aktiivisia työskentelyviikkoja on vähän jäljellä.

Uudelleen toteutettuna osaisin ehkäpä suunnitella pistekertymää realistisemmin. Mielenkiintoista on arvioida, mitä oppilaat kommentoivat pelin vaikutuksesta omaan koulutyöskentelyynsä pelin päättyessä toteutettavan itsearviointilomakkeen kautta.

Scratch-ohjelmointi (harrastukset-MOK viikolla 22)



Oppiaineet

Harrastukset -monialaisen oppimiskokonaisuuden osa (3h), erityisesti matematiikan tavoitteita painottava oppiminen.

Tavoitteet

- Matematiikka: T20 ohjata oppilasta kehittämään algoritmista ajatteluaan sekä taitojaan soveltaa matematiikkaa ja ohjelmointia ongelmien ratkaisemiseen, S1 + L1, L4, L5, L6
- Laaja-alainen osaaminen
 - o L1 ajattelun taitoja kehitetään luomalla monimuotoisia tilaisuuksia itsenäiseen ja yhteiseen ongelmanratkaisuun, argumentointiin, päättelyyn ja johtopäätösten tekemiseen sekä asioiden välisten vuorovaikutussuhteiden ja keskinäisten yhteyksien huomaamiseen ja siten systeemiseen ajatteluun
 - o L4 Oppilaita ohjataan monilukutaitoisuuden syventämiseen laajentamalla tekstien kirjoa kaikkien oppiaineiden opetuksessa. Teksteillä tarkoitetaan tässä sanallisten, kuvallisten, auditiivisten, numeeristen ja kinesteettisten symbolijärjestelmien sekä näiden yhdistelmien avulla ilmaistua tai ilmenevää tietoa
 - o L5 Ohjelmointia harjoitellaan osana eri oppiaineiden opintoja
 - o L6 Opetuksessa edistetään oppilaiden kiinnostusta ja myönteistä asennetta työtä ja työelämää kohtaan sekä vahvistetaan siihen liittyvää tietopohjaa.

Pelisuunnittelu

Oppilaat harjoittelevat laaja-alaisia taitoja pelisuunnittelun kautta.

Arviointi

Itsearviointi ja vertaisarviointi pelin ominaisuuksien lisäämisestä ja pelin pelattavuudesta. Harkitaan tunnelman mukaan, antavatko oppilaat pelihahmojen näyttävyydelle tai luovalle toteutukselle tähtiä (1-5).

Toiminnan kuvaus ja aikataulutus

1. oppitunti: ohjattu pelin rakentaminen

Tarvittavat välineet

- tietokone jokaiselle/pareittain

Tavoite

Scratch-ohjelmaan perehtyminen opettajajohtoisesti

Kuvaus

Harjoitellaan scratchin toimintaa ohjatulla pelin rakentamisella. Oppilaille neuvotaan mm. kielen vaihtaminen, tutorialin ja valmiiden ideoiden hyödyntäminen sekä pelin tallentaminen. Sen jälkeen oppilaat toteuttavat opettajajohtoisesti GIN-kouluttajien luoman ohjeen [kilpajuoksusokkelo-pelistä](http://bit.ly/GINScratch) (http://bit.ly/GINScratch).

Etevimille oppilaille, jotka ovat jo tutustuneet scratchiin koulussa ja mahdollisesti harjoitelleet ohjelmointia kotona, tarjotaan mahdollisuus mennä suoraan tekemään valmis pohja pelille (valitsevat oppitunneista/ideoista pelin), jota he lähtevät itse luovimaan omanlaisekseen peliksi.

2. oppitunti: oppilaat muokkaavat valmista peliä

Tavoite

Omien ohjelmointitaitojen kehittäminen.

Kuvaus

Opiskelijoiden tehtävä on muokata peliä haluamallaan tavalla VAI muokata valmista ideaa? Yksi toteutus voisi olla esimerkiksi terveystiedon sisältöihin (7 lk.) liittyvä hedelmien kerääminen ja sokeristen tuotteiden välttäminen. Näin ollen oppilaat lisääisivät esimerkiksi toiminnot pisteiden kertymisestä ja siihen liittyvästä äänitoiminnosta. Oppilaiden tehtävä on luoda pelille lopetus eli milloin, miten tai mihin peli päättyy.

3. oppitunti: piskelillä piirtäminen ja pelin kuvaaminen

Tarvittavat välineet

- oma puhelin tietokoneen lisäksi

Tavoite

Pelihahmojen luominen ja pelin kuvaaminen esittelyä varten

Kuvaus

Piirretään oma hahmo piskelapilla. Oppilaita ohjeistetaan piirtämään riittävän iso hahmo. Pelihahmot tuodaan [padlettiin](#) kaikkien nähtäville tai lisätään omaan peliin hahmoksi.



Oppilaat videoivat pelinsä puhelimellaan ja selostavat, miten peli toimii. Lisäksi oppilaat esittelevät, miten saivat koodattua kyseisiä toimintoja peliinsä. Video palautetaan classroomin palautuskansioon.



Innokas!

Suolalabyrintti

Antti Torssonen, Teemu Pulkkinen
Minna Canthin koulu, Kuopio

Perustiedot

- Minna Canthin koulu
- 32 oppilasta 8. luokan kemian ryhmistä

Kokonaisuuden kuvaus

Opiskellaan ioniyhdisteitä/suoloja muuttuvan labyrintin avulla. Yhdisteiden englannin kieliset nimet.

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet

Kemia, englanti

Tavoitteet

- Kemia: ioniyhdisteen muodostuminen. Suolan muodostuminen haposta ja emäksestä.
- Englanti: aineiden nimeäminen englanniksi
- Laaja-alainen osaaminen: L1 Ajattelu ja oppimaan oppiminen, L2 Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu sekä L4 Monilukutaito

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

Muuttuvan labyrintin säännöt. Kerättävät objektit ovatkin joko ioneja (ioniyhdisteen muodostuminen) tai happoja ja emäksiä (suolojen muodostuminen).

Pelataan parin kanssa.

Pari saa suolan/ioniyhdisteen nimen, johon parin pitää etsiä pelilaudalta tarvittavien happojen ja emästen kaavat. Jos haluaa harjoitella vielä englantia tässä samalla, niin happojen ja emästen nimet englanniksi (näkyvä puoli), ja kääntöpuolelle kemiallinen kaava.

Vastaava peli myös ioneilla. Tällöin ioneja täytyy kerätä oikea määrä, jotta varaukset menevät oikein.

(Pelilaudan tekeminen laserleikkurilla ja [Inkscape](#) -piirto-ohjelmalla.)

Peliohje:

- Kiinteiden palasten kuvakortit mukaan peliin, muita ei.
- Kuvakortteihin (12 kpl) lisätään suolan nimi
- Kortit jaetaan pelipareille (3 korttia/pari)
- Pelataan avoimin kortein: yksi kortti kerrallaan auki
- Tavoitteena on etsiä reitti kortissa olevaan kuvaan sekä suolaan tarvittavat happo ja emäs
- Kun pelaaja liikkuu oikean hapon/emäksen kautta, niin pelaaja ottaa talteen vastaavan lapun. Pysähtyy ruutuun ja saa tehdä uuden siirron. Kun molemmat suolaan tarvittavat aineslaput on kerätty, tulee vielä mennä kuvan osoittamaan ruutuun. Tällöin kuvan tehtävä on suoritettu ja avataan seuraava kortti.

- Voittaja on se, joka on saanut muodostettua kaikkien omien korttien tehtävät

Arviointi

Ei arviointia. On osa normaalia opetusta.

Toiminnan kuvaus ja aikataulutus

1. kerta / kemia: ioniyhdisteet (8.lk)

Tarvittavat välineet

- Muuttuva labyrintti pelilautoja 2-3 kpl/opetusryhmä

Tavoite

Oppia muodostamaan ioniyhdisteitä.

Kuvaus

Ioniyhdisteen muodostuminen on jo opiskeltu. Pelin avulla harjoitellaan kyseistä asiaa.

2. kerta / kemia: suolan muodostuminen haposta ja emäksestä (8.lk)

Tarvittavat välineet

- Muuttuva labyrintti pelilautoja 2-3 kpl/opetusryhmä

Tavoite

Oppia muodostamaan suoloja hapoista ja emäksistä. Oppia yhdisteiden englanninkielisiä nimiä.

Kuvaus

Neutraloitumisreaktio on jo opiskeltu. Pelin avulla harjoitellaan kyseistä asiaa.

Innokas!

Jääkaudet -oppimispelien teko: oppilaiden osallistaminen pelinteossa

Susanna Pulkkinen
Linnajoen koulu, Porvoo

Perustiedot

- Linnajoen koulu
- 9 lk x1 (18 oppilasta)

Kokonaisuuden kuvaus

Jääkausien jäljet (esim. hiidenkirnu, suppa, reunamuodostumat...) opiskelu itsenäisesti ryhmissä.

Oppilaiden osallistaminen ja ohjaaminen omien pelejen tekemiseen vaativan aiheen pohjalta.

Tarkoituksena on, että oppilaat selvittävät ensin jääkausien muodostumia, jonka jälkeen he kehittävät niistä pelin.

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet

Maantieto 9 lk.

Tavoitteet

- Oppiaine: Jääkauden eteneminen, syyt ja seuraukset.
- Oppiaine: erilaiset jääkauden aiheuttamat muodostumat luonnossa
- Laaja-alainen osaaminen:
 - Ajattelu ja oppimaan oppiminen (L1)** (oppivat tekemään havaintoja ja hakemaan, arvioimaan, muokkaamaan, tuottamaan sekä jakamaan tietoa ja ideoita. Tutkiva ja luova työskentelyote, yhdessä tekeminen sekä mahdollisuus syventymiseen ja keskittymiseen edistävät ajattelun ja oppimaan oppimisen kehittymistä.)
 - Työelämätaidot ja yrittäjäyys (L6)** (Koulutyössä opitaan ryhmätoimintaa, projektityöskentelyä ja verkostoitumista. ... Toiminnallisissa opiskelutilanteissa oppilaat voivat oppia suunnittelemaan työprosesseja, asettamaan hypoteeseja, kokeilemaan erilaisia vaihtoehtoja ja tekemään johtopäätöksiä. He harjoittelevat työhön tarvittavan ajan arviointia ja muita työn edellytyksiä sekä uusia ratkaisujen löytämistä olosuhteiden muuttuessa.)

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

Kirjoita tähän

Arviointi

Opettaja arvioi oppilaiden tekemistä ja osallistumista sekä lopullista projektia:
 onko pyydetyt asiat saatu mukaan peliin?
 voivatko toiset oppilaat oppia asian pelin pohjalta?
 miten kukin osallistui ryhmän toimintaan?

Toiminnan kuvaus ja aikataulutus

1. kerta / oppitunti: eroosio: aiheen pelillistäminen opettajajohtoisesti

Tarvittavat välineet

- oppilaan puhelimet / yhteiset läppärit
- oppikirja

Tavoite

Näytetään oppilaille, miten jonkin asian voi pelillistää.

Kuvaus

Tunnilla oppilaat treenaavat quizlettissa eroosioon liittyviä käsitteitä.

2. -3. kerta/oppitunti: jääkausi, pelinsuunnittelun aloitus

Tarvittavat välineet

- paperia, pahvia, kyniä yms. askartelutarvikkeita / läppäri
- oppikirja
- ohjemoniste pelinteon aloitukseen

Tavoite

Pelin teon aloitus: suunnitelman tekeminen

Kuvaus

Jääkausi -käsitteiden selvittäminen

- Mitä jääkausi tarkoittaa? Koska on viimeinen jääkausi ollut?
- Mistä se johtui?
- Mitä jääkauden aikaisia merkkejä on edelleen luonnossa?
 - o Liikkuvan mannerjään jättämiä merkkejä
 - o Sulavan mannerjään jättämiä merkkejä
- Mitä jään sulaessa tapahtui?
 - o Maankohoaminen ja Itämeren vaiheet
 - o Maankohoamisen merkkejä

Pelin rakenteen pohtiminen

- o Millainen peli tehdään?
 - o nopanheitto ja eteneminen
 - o kysymyksiä / tietopeli (Trivial pursuit)
 - o selityspeli (Alias)
 - o palapeli
 - o jotain ihan muuta...

4. kerta / oppitunti: pelisuunnittelu 1

Tarvittavat välineet

- edellisen tunnin välineet

Tavoite

pelin edistyminen: suunnitelman muokkaus, jos se on vielä kesken ja pelin teon aloitus: Miten otan huomioon jääkauden pelissä? Miten lisään tietoa peliin?

Kuvaus

oppilaat tekevät

5. kerta / oppitunti: pelisuunnittelu 2

Tarvittavat välineet

- edellisen tunnin välineet

Tavoite

pelin tekeminen: pelialustan / pelilaudan rakentaminen mahdollisimman valmiiksi

Kuvaus

oppilaat tekevät

6. kerta / oppitunti: pelisuunnittelu 3

Tarvittavat välineet

- edellisen tunnin välineet

Tavoite

säännöt valmiiksi

Kuvaus

pelin tekeminen: sääntöjen valmiiksi saaminen peliä varten. Tarvittavat välineet peliin.

7. kerta / oppitunti: pelisuunnittelu 4

Tarvittavat välineet

- edellisen tunnin välineet

Tavoite

pelin loppuunsaattaminen

Kuvaus

oppilaat tekevät: tarkistetaan, että valmiina on säännöt, pelipohja / lauta / pelin jakaminen (linkki yms.), tarvittavat osat. Tarkistetaan, että peli toimii halutusti eikä siinä ole ristiriitaisuuksia.

8. kerta / oppitunti: pelaaminen / arviointi**Tarvittavat välineet**

- tehdyt pelit

Tavoite

Tutustutaan muiden ryhmien peleihin, pelataan niitä ja annetaan palautetta

Kuvaus

Oppilaat vaihtavat pelejä ryhmittäin: käydään nopeasti läpi kaikkien ryhmien pelit. Kukin ryhmä pelaa yhtä uutta peliä ja antaa pelistä palautetta.

Peliarviointi:

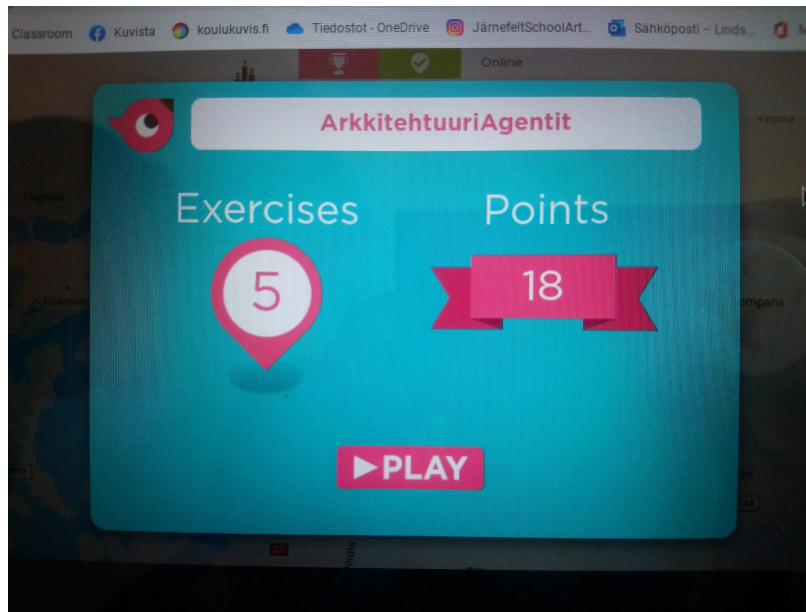
Arvioimamme pelin nimi:

tekijät:

	hyvin hoidettu	hyvä, mutta vaatii pientä kehitettävää	jonkin verran kehitettävää
yleiskuva pelistä			
pele sisälsi tietoa / asiaa jääkaudesta			
ohjeet olivat ymmärrettävät			
peleä oli mukava pelata			
peleä pelaamalla oppii jääkaudesta			

Mikä oli pelin paras puoli / ominaisuus?

Mitä pelissä pitäisi vielä kehittää?



Innokas!

Arkkitehtuuri Agentit

Tea Lindström
Järnefeltin koulu, Lohja

Perustiedot

- Järnefeltin koulu, Lohja
- Suunniteltu kuvataiteen opetukseen 7.-9-lk oppilaille

Kokonaisuuden kuvaus

Tämä peli on tehty Seppo-pelialustalle. Seppoon tarvitaan lisenssi, joka voi olla henkilökohtainen tai kuntakohtainen. Käytin Seppon opastettua pelinrakennusta. Se opastaa pelinrakentajaa. Suosittelen kokeilemaan sitä aluksi! Suunnittelin pelin pelattavaksi kaksoistunnin aikana. Pelipohjana on Googlen kartta ja oppilaat pelaavat peliä kännyköillään. Oppilaat näkevät kartalla pelin rastipisteet, joissa heidän tulee suorittaa tehtävä vastaamalla kysymyksiin, piirtämällä, nauhoittamalla vastauksen tai valokuvaamalla. Pelin voittaa eniten pisteitä saanut joukkue.

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet

Kuvataide

Tavoitteet

- Kuvataide: Oppia arkkitehtuurin tyylipiirteitä ja termistöä. Kiinnittää oppilaiden huomiota rakennettuun ympäristön erilaisiin aikakerrostumiin. Oppia arvostamaan kulttuuriympäristöä. Tarkoitus on myös oppia toimimaan pareittain ja ryhmänä.
- Oppimaan oppiminen, tiedonhaun taidot ja taito toimia ryhmässä tai parin kanssa. (Laaja-alainen osaaminen)

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

Yksi missio on saada oppilaat ylös, ulos ja liikkeelle. Tarkoitus on huomata, että koko kylämme on oppimisympäristöämme ja oppia voi vaikka pelaamalla. Oppimisen tulisi tapahtua kuin huomaamatta pelin imaistua mukaansa. Pelissä saa pisteitä ja kannustusta oikeista vastauksista.

Arviointi

Arvioin oppilaiden kykyä etsiä tietoa, toimia ryhmän jäsenenä, esittää havaintojaan sanallisesti, kirjallisesti ja kuvallisessa muodossa.

Toiminnan kuvaus ja aikataulutus

1. kerta / oppitunti: arkkitehtuuri 90min eli kaksoistunti

Tarvittavat välineet

- Puhelin (nettiyhteys, kamera)
- Paperi, kynät

Tavoite

Edetä lähiympäristössä arkkitehtuuriin liittyviä tehtäviä Seppo-pelialustalla ratkoen.

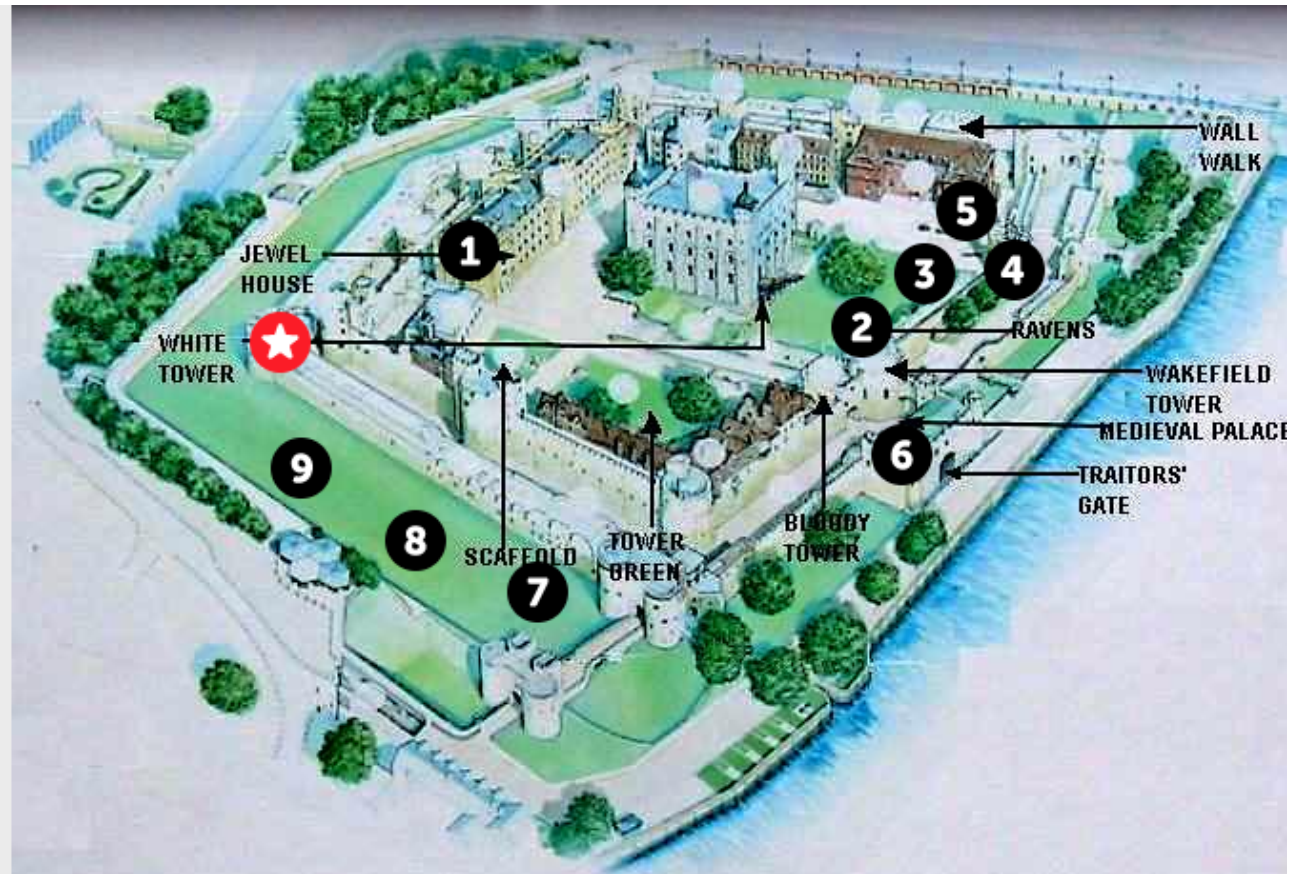
Kuvaus

Tunnin alussa orientoidutaan aiheeseen muistelemalla jo oppimiamme arkkitehtuurin asioita. (Oppilaille kerrotaan mitä tehtävässä olisi tarkoitus oppia ja mitä ope arvio.)

2. kerta / oppitunti: Käydään läpi oikeat vastaukset ja kokemuksia pelistä. Oppilaiden kehitysvinkkejä otetaan vastaan.

Tavoite koko pelille

Oppia arkkitehtuurin käsitteitä. Oppia tiedonhakua. Oppia ryhmätyötaitoja. Oppia katsomaan rakennettua ympäristöä uusin silmin.



The Ravens of the Tower of London

Perustiedot

Annamaija Polojärvi

- Ristin koulu
- 6.lk n. 20 oppilasta

Kokonaisuuden kuvaus

Peli on Forms -pohjainen ongelmanratkaisupeli, jossa samalla selvitetään kadonneen korpin mysteeriä. Pelissä kerätään suoritusmerkkejä ja lopulta saavutetaan "pokaali". Peliä pelataan pareittain. Pelaajat, jotka selvittävät kaikki tehtävät ja löytävät kadonneen korpin, lyödään ritareiksi (Sir/Dame).

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet

Englanti

Tavoitteet

- Luetun/kuullun ymmärtäminen, sanaston laajentaminen, tekstin tuottaminen, suullinen ilmaisu; ongelmanratkaisu, päättelytaidot
- Eriyttäminen ylöspäin
- Laaja-alainen osaaminen: L1 (ajattelu ja oppimaan oppiminen), L2 (kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu), L4 (monilukutaito)

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

- perinteinen pelipohja, jossa edetään järjestyksessä
- pelimerkit, palkinto
- erilaisten tehtävien ratkaiseminen yhdessä

Arviointi

- olisi ollut helpompi rakentaa seppo.io -pohjaan (nyt thinglink & forms)
- osalle tehtävät haastavia, siksi parin kanssa pelaaminen hyvä

Toiminnan kuvaus ja aikataulutus

1. kerta

Tarvittavat välineet

- Oma puhelin/ tabletti/Chromebook/läppäri
- paperia ja kynä

Tavoite

Pelin käynnistäminen, toimintaperiaatteiden läpikäyminen.

[National Anthem](#)



Joukkueet pelaavat peliä omassa tahdissaan. Edistymine merkitään myös luokassa olevalle pelipohjalle, saavutetut merkit (badget) voi tulostaa omaan korttipohjaan.

Innokas!



Eurajoki-pakopeli

*Pakollinen

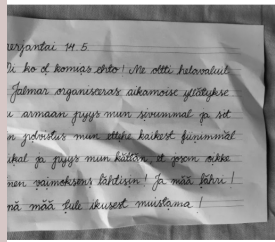
Välmaan torppa

Heinäkuun torpalla riittää työtä. Aune on tullut Välmaan torpalle auttamaan heinäsiidissä. Kesien heinänteon torpan emäntä juoksee hädässään pellolle. Perheen ilkiäinen kuopus on käynyt navetassa päättämässä elukat. Irti! Vanhimpänä veljeksestään Jalmarin lähtee kilpisti navetalle ottamaan eläimiä kotein. Aune on totuttunut navetassihin ja lähtee Jalmarin avuksi jättäessään eläimiä karsoitissa.

Välmaan torpan eläimet ovat pääset ulos karsoistaan. Navetassa käy aika vilkka. Lasko montako eläintä näet kuvassa.




en päiväkirjamerkinnästä, missä Jalmarin kosinta tapahtui.*



Aunele lähetyssä postikortissa on salakoodi, josta selviää, missä Jalmar kävi päivätoissa.*

Rakas aune!

Pääsin tänne päivätoihin, jotta
 saan ansaitella rahaa tuleviin!
 kiitos Inne. Työ on aika raskasta,
 mutta päivät kuluvat onneksi.
 naps! Si. ajattelen sinua päivin ja
 öin. Minulla on sinua hirveä ikävä.
 rakkaat tervetulo!
 Jalmar



Aune Suominen

Taipaleen kylä
 27150 Lapinjoki

Oma vastauksesi

Takaisin Seuraava

Kotikunta tutuksi -pakohuone

Tiina Arppe ja Minna-Mari Kares
 Lapijoan koulu, Eurajoen kunta

Perustiedot

- Lapijoen koulu (+ myöhemmin muut Eurajoen koulut & opettajat)
- 5-6.lk (+myöhemmin muissakin Eurajoen kouluissa 5-9.lk)

Kokonaisuuden kuvaus

- Pakuhuone on toteutettu Google Forms työkalulla.
- Tehtävät tutustuttavat oppilaita paikalliseen historiaan ja kotiseutuun.
- Tarkoitus on jakaa pakuhuone sähköisessä muodossaan muille Eurajoen eri kouluille. Hyödynnettävissä myös paikallishistoriasta kiinnostuneille aikuisille.
- Tutorialdiat virtuaalisen pakuhuoneen luomiseen Google Formsilla oheisen linkin takana:
https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vTlyTLAb0xpaG78YoQnZrDVz1MELB5hP8DlxY7ziqi18NL6FurrNQCu2fBxMgqRGV4BB2Qi_lcXOfQi/pub?start=false&loop=false&delays=3000

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet: Historia, äidinkieli

Tavoitteet

- **Historia:** Tutustua kotikunnan historiaan (kartano- & torpparielämää 1900-luvun alussa)
- **Äidinkieli:** murre sanojen tunnistaminen, tarinankerronta, erilaiset tekstityypit
- Laaja-alainen osaaminen:
 - L1:** Oppilaita ohjataan käyttämään tietoa itsenäisesti ja vuorovaikutuksessa toisten kanssa ongelmanratkaisuun, argumentointiin, päättelyyn ja johtopäätösten tekemiseen sekä uuden keksimiseen.
 - L2:** Oppilaat oppivat tuntemaan ja arvostamaan elinympäristöään ja sen kulttuuriperintöä sekä omia sosiaalisia, kulttuurisia, uskonnollisia, katsomuksellisia ja kielellisiä juuriaan. Heitä kannustetaan pohtimaan oman taustansa merkitystä ja paikkaansa sukupolvien ketjussa.
 - L3:** Oppilaat käyttävät, tulkitsevat ja tuottavat erilaisia tekstejä sekä yksin että yhdessä muiden kanssa. Hyödynnetään ilmaisultaan monimuotoisia tekstejä ja mahdollistetaan niiden kulttuuristen yhteyksien ymmärtäminen.
 - L5:** Tieto- ja viestintäteknologiaa hyödynnetään suunnitelmallisesti eri oppiaineissa ja monialaisissa oppimiskokonaisuuksissa
 - L6:** Oppilaita opetetaan tuntemaan lähialueen elinkeinoelämän erityispiirteitä ja keskeisiä toimialoja.
 - L7:** Oppilaat pohtivat menneisyyden, nykyisyyden ja tulevaisuuden välisiä yhteyksiä sekä erilaisia tulevaisuusvaihtoehtoja.

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

Sähköisen pakopelin luominen (laadittu yhdessä opettajaparin kanssa).

Oppilaat harjoittelevat tiimeinä paikallishistorian oppisisältöä pakopelin avulla. Peli voidaan toteuttaa myös oppilaiden etäopetusjakson aikana

Arviointi

Kullakin oppilasryhmällä on Meet-yhteys auki pelin aikana. Opettajat arvioivat eri tiimien työskentelyä prosessin aikana vierailemalla pelin aikana silloin tällöin tiimien Meeteissä. Oppilailla on mahdollisuus pyytää lisävihjeitä opettajalta WA-viestillä pelin aikana. Opettajat pystyvät näkemään, miten paljon apuja kukin tiimi tarvitsi pelin aikana. Pelin lopuksi tiimit ilmoittavat, kuinka paljon aikaa pakopelin suorittamiseen kului.

Toiminnan kuvaus ja aikataulutus

1. kerta / oppitunti: historia

Tarvittavat välineet : iPad tai tietokone, kynä & paperi

Tavoite

Pelata luokkakavereiden kanssa pienissä tiimeissä sähköistä pakopeliä ja oppia sen myötä paikallista historiaa ja kulttuuriperintöä sekä ongelmanratkaisutaitoja.

Kuvaus

Pakopelipaketti itsessään sisältää aloitustarinan ja juonellisen kertomuksen. Kertomuksen edetessä suoritetaan tehtäviä, jotta päästään osioista eteenpäin ja saadaan tarina onnellisesti päätökseen.

2. kerta / oppitunti: historia, palautekeskustelu

Tavoite

Käydään yhdessä läpi, mitä asioita pakopelistä on jäänyt mieleen. Opitaan kartano- ja torppariajan elämästä, eri ammateista, aikakauden esineistöstä, juhlista yms.

Kuvaus

- Jokainen tiimi kirjaa tunnin alussa ylös asioita, joita heille oli jäänyt mieleen pakopelin aihepiiristä.
- Käydään keskustellen läpi tiimien esiin nostamat asiat.
- Käydään lopuksi kootusti läpi uudet käsitteet ja epäselviksi jääneet asia



Innokas!

Pelillistetty urakkaviikko

Tekijät Olli Ojala, Tuomas Marjamaa
Ritaharjun koulu, Oulu



Perustiedot

- Ritaharjun koulu
- Luokat 3AB ja 3CD ja 81 oppilasta

Kokonaisuuden kuvaus

Pelillistetty urakkaviikko on tarkoitus toteuttaa keväällä kahdessa pariluokassa. Samaa ideaa voi jalostaa muillekin luokka-asteille, sillä esimerkiksi Arcademicista löytyy muihinkin matematiikan laskutoimituksiin sopivia yksin-/tiimipelejä ja jos on Bingel käytössä, sieltä löytyy kaikkiin eri käytettävissä oleviin oppikirjoihin jakso-/oppituntikohtaiset tehtävät, joiden suorittaminen on helppo palkita erilaisilla badgeilla ja/tai ping ping -pisteillä. Myös Skribbl sekä Scratch taipuvat luonnollisesti lähes minkä tahansa aihepiirin käsittelyyn. Urakkaan voisi integroida myös muita oppiaineita, mutta päätimme, että emme lähde paisuttamaan urakkaa liian laaja-alaiseksi ensimmäisellä kerralla.

Kyseiset oppimiskokonaisuudet on aloitettu ja olennaisimmat asiat käsitelty jo aiemmin, kuten Murtoluvut- ja Talvella, Tuomaksella Vesi -jakso, jotta tällä urakkaviikolla ei jää liikaa uuden opettelua peliympäristöissä toimimisen lisäksi. Tällä viikolla ei siis ole tarkoitus pitää esimerkiksi matematiikan, ympin tai äidinkielen opetustuokioita.

Tarvittaessa voimme jatkaa urakkaviikkoa seuraavalle viikolle, jos vaikuttaa, että viikko on liian lyhyt aika kokonaisuuden käsittelyyn.

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet 3AB luokat

Oppiaineet

matematiikka, äidinkieli, ympäristöoppi, kuvaamataito

Tavoitteet

- MATEMATIIKKA Murtoluvut-jakso: Oppikirjan tehtävien lisäksi Bingelin Murtoluku-tehtäviä Kotitehtävät -kohtaan. Kun ope näkee, että oppilas on suorittanut, saa pokaalin tms. badgetin + ping ping-pisteitä. Lisäksi Arcademic -murtolukupelejä tiimeissä ja viikon lopuksi tiimien voittajat luokan mestaruuskilpailussa.
<https://www.arcademics.com/games/pizza-pandas>
- KUVATAIDE / ÄIDINKIELI: käytetään Scribbl ohjelmaa kuvataiteen ja äidinkielen osa-alueiden harjoitteluun. Scribbliin voidaan syöttää sanalista (esim. yhdyssanoja, verbejä, adjektiiveja, substantiiveja) josta yksi piirtää kuvaa ja muut tiimissä yrittävät arvata mistä on kyse ja kirjoittavat sanan ylös. Sanalistat koostuvat äidinkielen Sanaluokat -jakson kertauksesta.
- Oppiaine: ÄI Sanaluokkien kertausta
- Oppiaine: YM Talvella -jakso (esim. Eläinten selviytyminen talvella ja Elämää jään alla), josta tehdään Scratch-pelit. Tämä tehdään ryhmätunneilla opettajajohtoisesti pienissä tiimeissä ja koska Scratchiä ei ole aiemmin käytetty, tavoitteena yksinkertainen peli valmiilla taustalla, esim. Talvi- tai Underwater -taustat.
- Laaja-alainen osaaminen:
 - o L1 Ajattelu ja oppimaan oppiminen
 - Harjoittelun tavoitteiden asettamista ja suunnittelemista.

- Huomaan, että tieto voi rakentua monella tavalla.
 - Osaan työskennellä yhdessä.
 - Opin toisilta.
 - Käytän kuvittelukykyäni luoviin ratkaisuihin.
 - Opin luottamaan muihin oppilaisiin ja uskallan kokeilla.
 - Hyödynnän tietolähteitä ja apuvälineitä mahdollisimman paljon.
 - Asetan kysymyksiä, haen niihin vastuksia itsenäisesti ja yhdessä.
 - Opettelen työskentelyn arviointia yksin ja yhdessä.
 - Tunnistan itselleni luontevimmat tavat oppia.
 - Kiinnitän huomiota opiskelutapoihini.
- o L3 itsestä huolehtiminen ja arjen taidot.
- kannustetaan:
- Harjoittelemaan ajanhallintaa
 - Ottamaan vastuuta oppimisympäristön siisteydestä ja viihtyvyydestä
- Ohjataan harjoittelemaan ja kehittämään:
- Sosiaalisia taitoja
 - Tunnetaitoja
 - Päätöksentekoa
- o L4 Monilukutaito
- Lähteiden käyttö
 - Suullisten
 - Audiovisuaalisten
 - Painettujen
 - Sähköisten
 - Haku- ja kirjastopalveluiden
- o L5 Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen
- Ritaharjun digitaitojen polku:

https://prezi.com/ca16ynlqljt6/ritaharjun-digitaitojen-polku/?utm_campaign=share&token=930f73a1a24f40d60225e50c530e404de58c3f90d6bb2c1a413b3a0f7ddedc935&utm_medium=copy

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

Erilaisia käytettäviä peliympäristöjä ovat siis Scratch, Bingel, Scribbl sekä Arcademics. Suoritusten seuranta toteutetaan työskentelyn aikana luokassa sekä lisäksi opettaja näkee Bingelin suoritukset ja palkitsee niistä. Voimme antaa myös ping pingejä palkinnoksi hyvin suoritusta Scratch-, Scribl-, sekä Arcademic-työskentelystä sekä perinteisestä oppikirja-vihko-työskentelystä, jota toteutetaan pelityöskentelyn rinnalla.

Arviointi

Tätetään päivittäin omaa arviota suoritusten, aikataulussa pysymisen, työskentelytaidon ja asenteen sekä toisten auttamisen suhteen arviointipäiväkirjaan. (vihko vai tiedosto?) Arvioidaan tiimitöissä myös tiimin yhteistoimintaa sekä omien ja muiden osallistumista yhteisten tavoitteiden saavuttamiseen. Arviointivälineenä voidaan osasata osa-alueista käyttää Bingel tehtäviä, mitkä testaavat osaamisen kyseisessä aiheessa. Osaamisprosenttien perusteella ope voi myös palkita näitä oppilaita badgeilla tai ping ping-valuutalla. Scratch tuotoksessa voidaan arvioida myös teknistä toteutusta ja ulkoasua.

Toiminnan kuvaus ja aikataulutus Jokainen toimintakerta sisältää 1-4 oppitunnin verran työskentelyä, yhteensä 13 tuntia viikossa. Urakkaviikon tehtävät on listattu erilliseen listaan, joka jaetaan luokan Teamsiin ja paperisena oppilaille.

1. kerta (maanantai): Urakkaviikon sisältöjen, tavoitteiden, aikataulun esittely sekä oman aikataulun tekeminen ja urakan aloittaminen

Tarvittavat välineet

- Opettajalla eri pelisovellukset valmiina auki koneella sekä jakson suunnitelma-diat. Diat ja muu materiaali voidaan jakaa oppilaiden Teams ryhmään.
- Oppilaan aikataulu-pohja printattuna (opettaja laittanut valmiiksi vain Scratchin ja Scribblen tekoajat), johon tiimi täyttää oman suunnitelmansa niin, että jokaisella on kuitenkin oma aikataulupohja.

Tavoite

Kokonaisuuteen virittäytyminen ja oman tiimin aikataulun suunnittelu yhdessä sekä itsenäisen työskentelyn aloittaminen.

Kuvaus

Opettaja esittelee urakkaviikon sisällöt, tavoitteet, käytettävät sovellukset ja aikataulupohjan. Tiimi täyttää oman suunnitelmansa niin, että tiimin jäsenet tekevät samoja asioita samaan aikaan. Yhteinen suunnitelma on sen vuoksi, että tiimi tietää milloin pelataan Arcademic -peliä ja tehdään muita yhteistyötä vaativia toimintoja. Kun suunnitelma on valmis, oppilaat voivat aloittaa työskentelyn omaan tahtiin.

2. kerta (tiistai) ja 3.kerta(keskiviikko): Scratch ja omatoiminen työskentely

Tarvittavat välineet

- Tietokone/ryhmä, Scratchin peruskäytön ohje printattuna ryhmille. Ohjevideo linkkinä luokan Teamsissä.

Tavoite

Oppilaat oppivat syventämään osaamistaan lohkokielellä ohjelmoimisessa. Aiemmin on harjoiteltu Scratch Jr. ja code.org:n avulla. Itsenäisen sekä tiimityöskentelyn harjoittelu suorittamalla urakkaviikon tehtäviä yksin ja yhdessä.

Kuvaus

Toinen luokka tekee Scratchia, toinen urakkatehtäviä ja keskiviikkona toisin päin. Opettaja näyttää ohjevideon [OHJELMOINTI: Scratch - Kuinka se oikein toimii - YouTube](#) ja sen jälkeen näyttää itse taululla lyhyesti peruskäytön. Tämän jälkeen oppilaat tekevät ryhmissä ympin jaksoon liittyvän Scratch -pelin ja jatketaan tarvittaessa seuraavan viikon jakotunneilla.

Muilla tunneilla urakkatehtävien tekoa itsenäisesti ja tiimin kanssa yhdessä sovitun aikataulun mukaisesti.

4. kerta (torstai): Skribbl, Arcademic -tiimikisa ja omatoiminen työskentely

Tarvittavat välineet

- Tietokone/ryhmä, Skribbl esittelyohje ja video linkkinä team kansiossa.
- Tietokoneet Arcademic -kisaa varten.

Tavoite

- Ohjeistetaan peli ja opetellaan Skribbl -pelin avulla äidinkielen sisältöä. Sisältösanoja voi valita myös muista oppiaineista, esim. Ympistä.
 - Tiimin Arcademic-mestarin selvittäminen
 - Oman urakan jatkaminen yksin sekä yhdessä tiimin kanssa.

Kuvaus

- Katsotaan yhdessä esittelyvideo [ohjevideo](#) ja opetellaan käyttöä.
- Pelataan ennalta päätetyistä sanalistaista tehtyjä pelejä pienissä tiimeissä.
- Lopuksi arvioidaan omaa ja muiden toimintaa pelin aikana.
- Jatketaan urakkatyöskentelyä. Viimeisellä tunnilla otetaan tiimeissä Arcademic-kisa, jonka voittajat menevät luokan finaaliin.

5.kerta (tiistai): Omatoiminen työskentely sekä Arcademic -luokkakisa

Tarvittavat välineet

- Oma viikkosuunnitelma ja tekemättömien viikkourakan tehtävien materiaali
- Arcademic -kisaa varten tietokoneet tiimien voittajille

Tavoite

Saada urakan mukaiset tehtävät suoritetuksi mahdollisimman huolellisesti. Jos urakka jää kesken, jatkamme seuraavalla viikolla.

Kuvaus

Jatketaan urakkatyöskentelyä. Ne jotka ovat saaneet urakkansa valmiiksi, voivat olla Bingelin peleissä, tehdä Näppistaituria, pelata Arcademicin muita tehtäviä, lukea pulpettikirjaa, yms. Viimeisellä tunnilla otetaan luokan Arcademic-kisa tiimien voittajien kesken.

	maanantai	tiistai	keskiviikko	torstai	tiistai 6.4.
--	-----------	---------	-------------	---------	--------------

8.00–8.45		KÄS3B	KÄS3A	Scribble ja Arcademic	KÄS3B
8.45–9.30	MA/Bingel	KÄS3B	KÄS3A	Scribble ja Arcademic	KÄS3B
9.30–10.00			välkkä	välkkä	
10.00–10.45	EN	SCR3A/Urakka3B	Urakka3A/SCR3B	URAKKA	URAKKA
10.45–11.45	Urakan aloitus	SCR3A/Urakka3B	Urakka3A/SCR3B	URAKKA	URAKKA ja Arcademic-kisa
11.45–12.30	välkkä	välkkä	välkkä		välkkä
12.30–13.15	MU3A/LI3B	SCR3A ja urakka/Urakka3B	SCR3B ja urakka/EN3A		ÄI
13.15–14.00	MU3A/LI3B	MA/Bingel	ENB/Urakka3A		URAKKA 3A

Lukujärjestys 3AB RYHMÄN OPPILAAT: _____

URAKKASUUNNITELMA (Merkitään lukkariin tiimin kanssa.)

Urakkaan sisältyy nämä seuraavat asiat. HUOM! Punaisella merkittyihin kohtiin ei kirjoiteta urakka-tehtäviä.

- Arcademic -murtolukupelin harjoittelua tiimissä:
<https://www.arcademics.com/games/pizza-pandas>
- Bingelistä KOTITEHTÄVÄT -kohdasta Murtoluvut
- Bingelistä KOTITEHTÄVÄT -kohdasta adjektiivit, substantiivit ja verbit
- Bingelistä KOTITEHTÄVÄT -kohdasta TALVELLA -tehtävät
- Näppistaituria vähintään 1-2 oppituntia (Ei pelejä!)
- Scratch -ohjelmointi (Tehdään vain lukkariin merkittyinä aikoina opettajan ohjeistuksessa.)
- Scribbl (Tehdään vain lukkariin merkittyinä aikoina opettajan ohjeistuksessa.)

Kun olet tehnyt yhden oppiaineen Bingel-tehtävät, kerro opettajalle, niin saat ping pingejä palkinnoksi.

Tähän saattaa tulla muita opettajan antamia tehtäviä:

NÄMÄ VOIDAAN POISTAA LOPUKSI TAI MUOKATA JA JÄTTEÄÄ:

TIIMIN oppilaiden nimet: _____

Scratch-tiimityön aihe: Eläimet talvisessa luonnossa tai Elämää jään alla

1. Eläinhahmot: _____

2. Mitä tapahtuu? _____

3. Millä komennolla eläin1 ja eläin2 aloittavat toiminnan?

4. Montako kenttää teette? _____

5. Mitä eläimet puhuvat?

Scratch-tiimityön aihe: Eläimet talvisessa luonnossa tai Elämää jään alla

Suunnitelkaa tiiminä yhteinen Scratch. Aikaa on yhteensä 3 oppituntia, joten älkää suunnitelko liian pientä tai liian suurta projektia.

-Tutkikaa ensin valmiita eläinhahmoja, joista valitsette vähintään kaksi. Valitkaa myös taustat.

- Miettikää mitä eläimet tekevät, millä komennoilla ne aloittavat toimintansa ja mitä ne puhuvat.
- Suunnitelkaa valmiiksi montako kenttää teette.
- Kirjoittakaa paperille nämä asiat ja näyttäkää opettajalle. Sitten saatte luvan aloittaa. Jokaisen pitää koodata vuorotellen eli tehkää yhteistyötä.

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet 3 CD luokat

Oppiaineet

matematiikka, äidinkieli, ympäristöoppi, kuvaamataito

Tavoitteet

- Oppilaat suorittavat viikon tehtäviä (opetustuokiot saatuaan) omaan tahtiin ja ilmoittavat opelle tietyllä tasolla (tasot eli levelit esitelty oppilaille) pääsemisestä teamsin pikaviestien kautta. Ope tarkistaa suorituksen ja antaa palkinnoksi levelin badgen sekä bingelissä annettavia palkintoja.
- MATEMATIIKKA Mittaus ja lukualue 0-10000 -jaksot: Oppikirjan tehtävien lisäksi Bingelin tehtäviä Kotitehtävät -kohtaan. Kun ope näkee, että oppilas on suorittanut sovittun määrän tehtäviä, palkitsee ope oppilaan Bingelin pingping rahalla, pokaaleilla tms. Oppilaalle on esitelty ensin tasot (levelit) mille pääsee aina riittävien suoristusten jälkeen.
- KUVATAIDE / ÄIDINKIELI: käytetään TEAMS-ohjelmaa kuvataiteen ja äidinkielen osa-alueiden harjoitteluun. Käytetään pictionary sanalistoja tai itse keksittyjä sanoja (esim. yhdyssanoja, verbejä, adjektiiveja, substantiiveja) josta yksi piirtää kuvaa paint -ohjelmalla ja muut tiimissä yrittävät arvata omalla koneellaan mistä on kyse ja sanovat sanan ääneen. Sanalistat koostuvat äidinkielen Sanaluokat -jakson kertauksesta. Samalla harjoitellaan myös TEAMS-puhelun soittamista ja ruudun jakamista, sekä paint ohjelman käyttöä.
- Oppiaine: ÄI Sanaluokkien kertausta
- Oppiaine: YM Vesi -jakso (esim. veden kiertokulku ja veden olomuodot), josta tehdään Scratch- animaatio tai peli. Tämä tehdään ryhmätunneilla opettajajohtoisesti pienissä tiimeissä ja koska Scratchiä ei ole aiemmin käytetty, tavoitteena yksinkertainen animaatio tai peli valmiilla taustalla.
- Laaja-alainen osaaminen:
 - o L1 Ajattelu ja oppimaan oppiminen
 - Harjoittelen tavoitteiden asettamista ja suunnittelemista.
 - Huomaan, että tieto voi rakentua monella tavalla.
 - Osaan työskennellä yhdessä.
 - Opin toisilta.
 - Käytän kuvittelukykyäni luoviin ratkaisuihin.

- Opin luottamaan muihin oppilaisiin ja uskallan kokeilla.
 - Hyödynnän tietolähteitä ja apuvälineitä mahdollisimman paljon.
 - Asetan kysymyksiä, haen niihin vastuksia itsenäisesti ja yhdessä.
 - Opettelen työskentelyn arviointia yksin ja yhdessä.
 - Tunnistan itselleni luontevimmat tavat oppia.
 - Kiinnitän huomiota opiskelutapoihini.
- o L3 itsestä huolehtiminen ja arjen taidot.
- kannustetaan:
- Harjoittelemaan ajanhallintaa
 - Ottamaan vastuuta oppimisympäristön siisteydestä ja viihtyvyydestä
- Ohjataan harjoittelemaan ja kehittämään:
- Sosiaalisia taitoja
 - Tunnetaitoja
 - Päätöksentekoa
- o L4 Monilukutaito
- Lähteiden käyttö
 - Suullisten
 - Audiovisuaalisten
 - Painettujen
 - Sähköisten
 - Haku- ja kirjastopalveluiden
- o L5 Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen
- Ritaharjun digitaitojen polku:
 - https://prezi.com/ca16ynlqljt6/ritaharjun-digitaitojen-polku/?utm_campaign=share&token=930f73a1a24f40d60225e50c530e404de58c3f90d6b2c1a413b3a0f7ddedc935&utm_medium=copy

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

Erilaisia käytettäviä tv-ympäristöjä ovat siis Scratch, Bingel, Teams ja Paint. Suoritusten seuranta toteutetaan työskentelyn aikana luokassa sekä lisäksi opettaja näkee Bingelin suoritukset ja palkitsee niistä. Suoritukset on jaettu kolmeen tasoon, joissa edetään järjestyksessä. Oppilaat lähettävät myös opelle viestin, kun ovat suorittaneet tietyn määrän tehtäviä josta palkinnoksi tulee open lähettämä badge. Annamme myös lisäksi ping ping-valuuttaa palkinnoksi hyvin suoritetusta Scratch-, bingel-, sekä teams-työskentelystä sekä perinteisestä oppikirja-vihko-työskentelystä, jota toteutetaan pelityöskentelyn rinnalla.

Arviointi

Täytetään päivittäin omaa arviota suoritusten, aikataulussa pysymisen, työskentelytaidon ja asenteen sekä toisten auttamisen suhteen arviointipäiväkirjaan. Arvioidaan tiimitöissä myös tiimin yhteistoimintaa sekä omien ja muiden osallistumista yhteisten tavoitteiden saavuttamiseen. Arviointivälineenä voidaan osasta osa-alueista käyttää Bingel tehtäviä, mitkä testaavat osaamisen kyseisessä aiheessa. Osaamisprosenttien perusteella ope voi myös palkita näitä oppilaita badgeilla tai ping ping-valuutalla. Scratch tuotoksessa voidaan arvioida myös teknistä toteutusta, ulkoasua sekä tiimityöhön asennoitumista ja osallistumista.

Toiminnan kuvaus ja aikataulutus Jokainen toimintakerta sisältää 1-4 oppitunnin verran työskentelyä, yhteensä 13 tuntia viikossa. Urakkaviikon tehtävät on listattu erilliseen listaan, joka jaetaan luokan Teamsiin ja paperisena oppilaille.

3. kerta (maanantai): Urakkaviikon sisältöjen, tavoitteiden, aikataulun esittely sekä oman aikataulun tekeminen ja urakan aloittaminen

Tarvittavat välineet

- Opettajalla eri pelisovellukset valmiina auki koneella sekä jakson suunnitelma-diat. Diat ja muu materiaali voidaan jakaa oppilaiden Teams ryhmään.
- Oppilaan aikataulu-pohja printattuna (opettaja laittanut valmiiksi vain Scratchin ja Scribblen tekoajat), johon tiimi täyttää oman suunnitelmansa niin, että jokaisella on kuitenkin oma aikataulupohja.

Tavoite

Kokonaisuuteen virittäytyminen ja oman tiimin aikataulun suunnittelu yhdessä sekä itsenäisen työskentelyn aloittaminen.

Kuvaus

Opettaja esittelee urakkaviikon sisällöt, tavoitteet, käytettävät sovellukset ja aikataulupohjan. Tiimi täyttää oman suunnitelmansa niin, että tiimin jäsenet tekevät samoja asioita samaan aikaan. Yhteinen suunnitelma on sen vuoksi, että tiimi tietää milloin tehdään yhteistyötä vaativia toimintoja. Kun suunnitelma on valmis, oppilaat voivat aloittaa työskentelyn omaan tahtiin.

4. kerta (tiistai) ja 3.kerta(keskiviikko): Scratch ja omatoiminen työskentely

Tarvittavat välineet

- Tietokone/ryhmä, Scratchin peruskäytön ohje printattuna ryhmille. Ohjeet ja ohjevideot linkkinä luokan Teamsissä.

Tavoite

Oppilaat oppivat syventämään osaamistaan lohkokielellä ohjelmoimisessa. Aiemmin on harjoiteltu Scratch Jr. ja code.org:n avulla. Itsenäisen sekä tiimityöskentelyn harjoittelu suorittamalla urakkaviikon tehtäviä yksin ja yhdessä.

Kuvaus

Opettaja näyttää ohjevideon [OHJELMOINTI: Scratch - Kuinka se oikein toimii - YouTube](#) ja sen jälkeen näyttää itse taululla lyhyesti peruskäytön. Tämän jälkeen oppilaat tekevät ryhmissä ympin jaksoon liittyvän Scratch -pelin tai animaation ja sitä jatketaan tarvittaessa seuraavan viikon jakotunneilla.

Muilla tunneilla urakkatehtävien tekoa itsenäisesti ja tiimin kanssa yhdessä sovitun aikataulun mukaisesti.

4. kerta (torstai): Pictionary teamsin kautta ja omatoiminen työskentely

Tarvittavat välineet

- Tietokone/ryhmä, pictionary sanalistoja 1/tiimi ja opetus miten soitetaan ryhmäpuhelu teamsin kautta ja jaetaan paint ohjelman näytt kansiossa.
- Tietokoneet Arcademic -kisaa varten.

Tavoite

- Ohjeistetaan peli ja opetellaan pictionary-pelin avulla äidinkielen sisältöä. Sisältösanoja voi valita myös muista oppiaineista, esim. Ympistä.
 - Oman urakan jatkaminen yksin sekä yhdessä tiimin kanssa.

Kuvaus

- Katsotaan yhdessä ohjeet ja opetellaan tarvittavat toiminnot Teams ja Paint ohjelmista.
- Pelataan ennalta päätetyistä sanalistoista tehtyjä pelejä pienissä tiimeissä.
- Lopuksi arvioidaan omaa ja muiden toimintaa pelin aikana.
- Jatketaan urakkatyöskentelyä.

5.kerta (tiistai): Omatoiminen työskentely sekä Scratch tuotosten esittelyt.

Tarvittavat välineet

- Oma viikkosuunnitelma ja tekemättömien viikkourakan tehtävien materiaali
- Esitellään omat Scratch tuotokset ja muilta positiivisia kommentteja.

Tavoite

Saada urakan mukaiset tehtävät suoritetuksi mahdollisimman huolellisesti. Jos urakka jää kesken, jatkamme seuraavalla viikolla.

Kuvaus

Jatketaan urakkatyöskentelyä. Ne jotka ovat saaneet urakkansa valmiiksi, voivat olla Bingelin peleissä. Esitellään myös tiimien scratch pelit/animaatiot.

	maanantai	tiistai	keskiviikko	torstai	tiistai 6.4.
8.00–8.45		KÄS3d	KÄS3c		
8.45–9.30	Projektiviikon aloitus ja tavoitteiden kertominen ja asettaminen	KÄS3d	KÄS3c	MA 3d	MA 3c
9.30–10.00			välkkä	välkkä	
10.00–10.45	Projekti	Projekti	UE	Projekti	EN
10.45–11.45	Projekti	Projekti	Projekti	Projekti	Projektin viimeistely ja tarkistus
11.45–12.30	välkkä	välkkä	välkkä		välkkä
12.30–13.15		Projekti / EN	Projekti	Projekti	
13.15–14.00		Projekti / EN	Projekti		

Lukujärjestys 3CD RYHMÄN OPPILAAT: _____

NÄMÄ VOIDAAN POISTAA LOPUKSI TAI MUOKATA JA JÄTTEÄÄ:

TIIMIN oppilaiden nimet: _____

Scratch-tiimityön aihe:

Vesi

Tehkää suunnitelma tiimin yhteiselle paperille. Suunnitelmassa pitäisi olla näkyvissä seuraavat asiat:

- a. Otsikko/aihe
- b. Mikä/millainen taustakuva tarvitaan vai piirretäänkö itse?
- c. Mitä spritejä eli hahmoja animaation tai peliin tarvitaan?
 - i. Mitä hahmot tekevät, liikkuvat, sanovat jne.?
 - ii. Mitä asusteita (eri olomuotoja) hahmoilla on?
- d. Kuka tekee mitäkin? Jokainen osallistuu ohjelmointiin vuorotellen
- e. tekijöiden nimet
- f. NÄYTÄ OPELLE

Viikon 17 pelillistämisyksikön tasot:

Kun olet saavuttanut leveliin vaadittavat tehtävät, lähetä Tuomas-opelle yksityisviesti teamsin kautta. Saat palautteena levelin suorittamisesta ansiomerkin (badge) ja lisäksi vielä bingelin kautta pingping -rahaa.

level 1

Matematiikasta on tehty 3 open määräämää tehtävää.

Äidinkielestä on tehty tehtävät: HS-uutinen 1 ja 2 ja Onko teksti faktaa? -tehtävät

Lisäksi oman tiimin ympin Scratch projekti on edennyt ja olen itse osallistunut tekemiseen.

Bingel tehtävistä vähintään puolet ovat vihreällä tasolla.

level 2

Matematiikasta on tehty 6 open määräämää tehtävää.

Äidinkielestä on tehty tehtävät: level 1 tehtävät, sekä Valitse paras hakusana, Tiedonhaku 1 ja 2 ja Tutki tietotekstiä -tehtävät

Myös oman tiimin ympin Scratch projekti on valmistunut tai vaatii vain vähän viimeistelyä ja olen itse osallistunut tekemiseen ja tehnyt yhteistyötä muiden tiimiläisten kanssa.

Bingel tehtävistä vähintään vähintään $\frac{3}{4}$ ovat vihreällä tasolla.

level 3

Matematiikasta on tehty kaikki open määräämät tehtävät.

Äidinkielestä on tehty tehtävät: level 2 tehtävät, sekä HS-uutinen 3 ja 4. Lisäksi oma kirjavinkkaus on tehty valmiiksi.

Oman tiimin ympin Scratch projekti on valmis ja olen itse osallistunut tekemiseen ja tehnyt yhteistyötä muiden tiimiläisten kanssa.

Bingel tehtävistä vähintään ¾ ovat vihreällä tasolla.



Innokas!

Kiertomatka Eurooppaan

Hannunniitun koulu 5B, Turku

Perustiedot

- Hannunniitun koulu
- 5B, 23 oppilasta

Kokonaisuuden kuvaus

Kokonaisuus jaetaan kolmeen osa-alueeseen: esivalmistelu, sisältö, testaus.

Oppilaiden kanssa käytiin aluksi keskustelu, millä tavoin lähdemme pelillistämään ympäristöopin opiskelua. Oppilaat valitsivat Minecraftin avulla toteutettavan seikkailupelin. Aluksi Minecraft-maailmaan rakensi viisi kylää, jotka määräytyivät ympäristöopin Euroopan alueiden mukaan. Kyliin oppilaat tekivät omia rakennuksiaan ja paikkojaan ryhmissä. Minecraft-maa kopioitiin ennen sisällön tuottamista, jotta sitä voidaan käyttää myöhemmin jossain toisessa projektissa.

Toisena osa-alueena oli tiedonhaku ja sisällön tuottaminen. Oppilaat tutkivat omaa Euroopan aluettaan ja etsivät tietoja, kuten normaalistikin oppilaat tekisivät ryhmätöitä tehdessään. Oppilaat joutuivat miettimään, mitkä asiat ovat tärkeitä ja miten niitä sitten lopuksi voidaan mitata. Oppilaat ”piilottivat” faktoja aiheestaan omaan kyläänsä fakta-kyltein ja pelihahmojen ”puhekupliin”.

Lopuksi jokaisesta kylästä tehtiin Forms-testi. Kun oppilas läpäisee testin, voi hän siirtyä seuraavaan kylään. Kun oppilas on suorittanut kaikkien kylien (Euroopan alueiden) testit, hän voi tehdä arvioitavan loppukokeen. Toistaiseksi opettaja antaa pisteet testeistä, mutta tarkoituksena on jalostaa testejä niin, että niistä tulee välitön palaute ja suoritusmerkintä. Tarkoituksena on lopuksi mitata, miten pelin kautta opiskellut asia jää oppilaiden mieleen.

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet

ympäristöoppi, suomi, TVT

Tavoitteet

- ympäristöoppi: **T1**, T2, T3, **T4**, **T5**, T10, T11, T12, **T14**, T16
- Laaja-alainen osaaminen: L1 ajattelu ja oppimaan oppiminen, L2 vuorovaikutus, L5 TVT

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

Ryhmätyöprosessi pelillistetään, jolloin oppilaat itse pelaavat Minecraft-peliä tavoitteen suuntaan. Oppilaat suunnittelevat pelillisen tavat esitellä ryhmätyönsä aiheen. Ympäristöopin ryhmätyön tiedot piilotetaan Minecraft-maailmassa oleviin kyliin, joita tutkimalla muut pelin pelaajat löytävät vastauksia testin kysymyksiin. Pelissä pelaaja seikkailee ja etsii/ löytää tietoja opiskeltavasta aiheesta. Lopuksi pelin pelaajat pääsevät tekemään testin eri osa-alueista, joiden pohjalta saadaan pisteitä. Kun oppilas on saavuttanut tietyn pistemäärän, hän voi mennä tekemään loppukokeen.

Arviointi

Oppiminen arvioidaan Forms-kokeiden avulla, mistä oppilaat saavat myös pisteet.

Toiminnan kuvaus ja aikataulut

1. vaihe, pelillistämisen suunnittelu

Tarvittavat välineet

- iPad

Tavoite

- Ryhmätyöskentely ja -suunnittelu

Kuvaus

Tunnin aluksi tutkitaan Euroopan karttaa. Tehdään pieni Euroopan valtioiden nimeämistesti. Sen jälkeen jakaudutaan ryhmiin ja pohditaan, miten toteutamme pelillisen tavan opiskella ympäristöopin aihetta. Luokan taululle piirretään ajatuskartta projektista.

2. vaihe, rakentaminen

Tarvittavat välineet

- iPad

Tavoite

- ryhmätyöskentely

Kuvaus

Luodaan Minecraft-maahan viisi kylää, joihin oppilaat suunnittelevat ja rakentavat mieleisiään rakennuksia ryhmissä.

3. vaihe, tiedonhaku

Tarvittavat välineet

- iPad

Tavoite

- ryhmätyöskentely
- tiedonhaku

Kuvaus

Etsitään faktatietoa ja arvioidaan, mitä asioita oppilaiden pitäisi osata eri Euroopan alueista.

4. vaihe, pelin sisällön tekeminen

Tarvittavat välineet

- iPad

Tavoite

- ryhmätyöskentely

Kuvaus

Lisätään faktatietoa aiheesta eri puolille Minecraft-maan kyliä kylttien ja hahmojen avulla.

5. vaihe, pelaaminen

Tarvittavat välineet

- iPad

Tavoite

- pelaaminen
- asian opiskelu

Kuvaus

Oppilaat pelaavat itsetekemäänsä peliä ja samalla etsivät tietoa testien kysymyksiin.

Teemu Korhonen ja Johanna Väisänen

Peli:

Pakopeli, jonka lopussa jokainen osallistuja saa palkinnoksi Muumi-tikkarin.

Peli on oppilaiden itsensä suunnittelema ja toteutus tapahtuu syksyllä 2021, oppilasvetoisesti. 8.luokkalaiset oppilaat suunnittelivat pelin kevään etäjakson aikana ruotsin tunnilla.

Samaa peli-ideaa voi myös soveltaa muihin oppiaineisiin, esim. muihin kieliin tai äikkään/S2:een.

Kohderyhmä:

Oppilaat, jotka ovat opiskelleet ainakin jonkin verran ruotsia.

(Oppilaat, jotka eivät vielä ole opiskelleet ruotsia. Oppilaat voivat käyttää pelissä edetäkseen apuvälineitä: kännykkää tiedon etsimiseen tai seinällä olevia kielten julisteita.)

Laaja-alaiset taidot:

- (L1) Ajattelu ja oppimaan oppiminen
- (L2) Kulttuurien osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu
- (L5) Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen

Pelin kulku: (tästä eteenpäin oppilaiden omaa tekstiä)

t. 1 Vaahteramäen Eemeli

Puu-ukot on rivissä, ja niissä on joku kirjain. Vieressä on kirjekuori, jossa lukee ohjeita oikeiden puu-ukkojen valitsemiseen (ota kolmas oikealta, toinen vasemmalta jne.) Puu-ukkojen kirjaimista muodostuu jokin vihje seuraavaan tehtävään. Vihjesana on grön.

t. 2 Muumit

Rivissä on muumihahmoja, joilla jokaisella on kirjekuori kädessä. Vihjeen perusteella pitää osata päätellä oikea muumihahmo (nuuskamuikkunen = koska se on vihreä) ja ottaa häneltä kirje (joka sisältää uuden vihjeen). Muumien vieressä on ohje, jossa lukee "valitse oikea hahmo vihje värin perusteella". Kirjekuoaresta löytyy sana "fiska", jonka perusteella täytyy ymmärtää etsiä onki.

t. 3 Muumit

Ongella kalastetaan kaloja verkon takaa. Saadut kalat lasketaan (ruotsiksi), ja niiden lukumäärän mukaan (kaloja on 5) etsitään pylväs, jossa on kyseinen numero. (eri

pylväissä on siis eri numeroita, ja pitää osata laskea oikein. (esim. yhdessä pylväässä voi lukea "fyra" toisessa "sju" ja kolmannessa "fem"). Fem tolpassa on pieni ristikko yksinkertaisista sanoista kuten väreistä, hej, jne.. (tehdään ristikko ens kerralla) Ristikosta muodostuu sana nalle puh. Ja sen perusteella pitää katsoa ympärilleen ja löytää hunajapurkit. (hunajapurkit ovat esim. kukkaruukkuja.)

t. 4 Nalle Puh

Rivissä on hunajapurkkeja (eli kukkaruukkuja) joissa lukee eri elintarvikkeiden nimiä, mutta kirjaimet on sekaisin (esim hngnuo = honung, ckerso = socker, parppe = peppar, tlas = salt ja spiar = sirap). Sanat pitää osata järjestää oikeaan järjestykseen.

t. 5 Iopetustehtävä

Rivissä on kolme laatikkoa/jotain muuta joissa lukee suomeksi ja ruotsiksi (eli ei tarvitse kääntää suomesta ruotsiksi sanoja) jokin ryhmä asioita tai esineitä (mausteet = kryddor, vaatteet = kläder, liikenneväline = trafikmedel) ja edellisen tehtävän perusteella pitää osata valita oikea laatikko (mausteet), josta löytyy kirjekuori, jossa on kirjoitettuna numerot (esim. fyra, fem, sex) ja ne pitää kirjoittaa numerolukkoon, numerolukon takaa löytyy palkinto (esim. muumitikkari/muumilaku jne.)

Pistesysteemi:

Ryhmälle jaetaan laput, joihin pitää täyttää oikea järjestys. Lapussa lukee vihjeitä, jotka auttaa päättämään mille pisteelle kuljetaan seuraavaksi, radalta saatujen vihjeiden lisäksi. Oikeassa järjestyksessä suoritettusta radasta saa palkinnon (muumitikkari). Lapussa kerrotaan milta pisteeltä aloitetaan (Vaahteramäen Eemeli).

Innokas!

Revi se –runopeli

Inka Kittilä ja JohannaWahlberg
Linnakankaan koulu, Kempele, 6.-luokat



Pelissä käytetty pelipohja

Perustiedot

- Linnakankaan koulu, Kempele
- 6.-luokat, 86 oppilasta, 4 luokanopettajaa ja yksi erityisopettaja

Kokonaisuuden kuvaus

Pelin avulla käytiin läpi kuudennen luokan runojakso. Tarkoituksena oli lukea runollinen kokonaisteos, innostaa lukemiseen, vinkata uusia luettavia kirjoja ja harjoitella monipuolisesti runouden eri puolia.

Pidimme runotunteja viiden viikon aika, joka viikko 1-2 oppituntia. Oppitunneilla oppilaat pelasivat Revi se -runopeliä itseohjautuvasti.

Peli aloitettiin tunnilla, jossa oppilaille esiteltiin runojakson kirjat ja oppilaat saivat valita itselleen mieleisen kirjan. Kirjojen hankkimisessa olemme tehneet tiivistä yhteistyötä Kempeleen kirjaston kanssa. Saman oppitunnin aikana oppilaille jaettiin myös pelipohjat sekä portfoliokansiot.

Oppilaiden tarkoituksena oli lukea omaa runokirjaa ja edetä samalla pelilaudalla. Pelilaudalla edettäessä vastaan tuli tehtäväruutuja. Tehtäväruudun kohdalla oppilaan tuli etsiä solusta/luokasta tehtäväruutua vastaava kuva, lukea kuvan vieressä oleva QR-koodi ja tehdä koodin takana oleva tehtävä. Tehdyt tehtävät tallennettiin oppilaan portfolioon. Pelin pelaamisen ajan oppilas pystyi myös keräämään "Laatuleimoja" hyvin tehdyistä tehtävistä, keskittyneestä lukemisesta, rauhallisesta työskentelystä, vahvasta ilmaisusta jne. Nopeille tekijöille pelin lopussa oli vielä bonusruutuja tehtävineen.

Kokonaisuuden tavoitteet, sisällöt ja välineet

Oppiaineet

Äidinkieli ja kirjallisuus

Tavoitteet

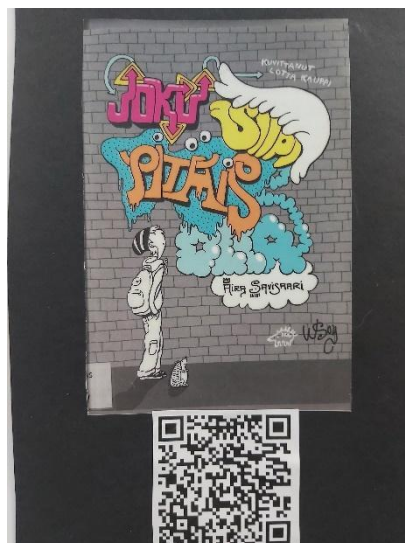
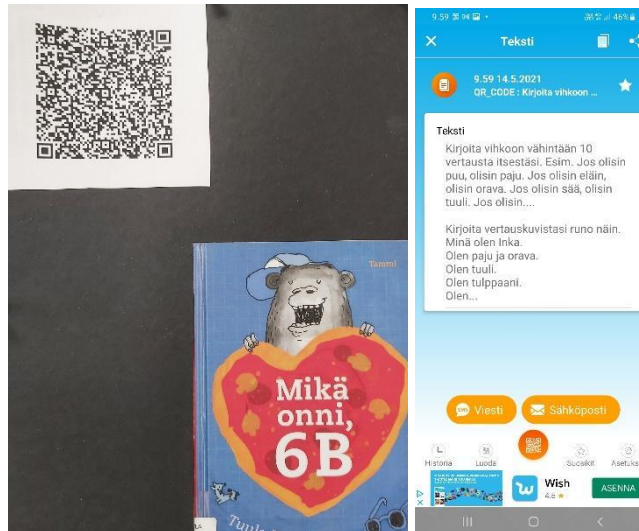
Runopelin tavoitteena oli vahvistaa oppilaiden tuntemusta runoudesta, tuottaa runoja omien kokemusten, havaintojen, ajatusten ja mielipiteiden sekä toisten tekstien pohjalta. Pohtia runojen kirjoittamisen tarkoitusta ja sitä, miten se näkyy kielellisissä valinnoissa. Tavoitteena oli myös harjoitella runojen otsikointia, rakenteita ja tehokeinoja.

Tavoitteina oli myös kannustaa ja tutustua kirjaston aktiiviseen ja monipuoliseen käyttöön, etsiä itseä kiinnostavaa luettavaa runokirjojen muodossa ja tukea omaehtoista lukemisen ja kirjoittamisen harrastamista. Tarkoituksena oli myös pohtia runouden herättämiä kysymyksiä.

Ilmaisun osalta työn tavoitteena oli tarjota monipuolisia tilaisuuksia harjoitella omien kokemusten, ajatusten ja mielipiteiden jakamista, toisten kuuntelemista ja rakentavan palautteen antamista ja saamista. Harjoitella ja havainnoida omaa vuorovaikutusta erilaisissa viestintätilanteissa, esimerkiksi tapoja toimia tavoitteellisesti ja esittää oma mielipiteensä ja perustella se. Harjoitellaan ilmaisukeinoja ja runonlausumisen tapoja.

Välineet

Runopelissä välineinä oli paperinen pelilauta, portfoliokansio, soluun sijoitetut tehtäväruudut, älylaitteita QR-koodien purkuun ja tehtävien suorittamiseen. Oppilailla oli mahdollisuus edetä pelilaudalla omaan tahtiin ja tehdä omanlainen portfolio tehtävistä. Alla esimerkkejä soluun sijoitetuista tehtäväruuduista ja niiden takaa löytyvistä tehtävistä. Nopeille oppilaille oli myös syventäviä extra-tehtäviä.



Ideoimme pelitehtäviksi erilaisia aihetta syventäviä tehtäviä, joista valitsimme vain osan. Muille kuitenkin vinkiksi myös muutkin.

1. Kirjassa Revi Se on runoja, jotka on kirjoitettu lehdistä leikatuista yksittäisistä sanoista. Tee sinäkin runo samalla tavalla. Valitse runon teemaksi: ystävällisyys, yksinäisyys, pelko, rakkaus, kauhu, erillaisuus tai jokin muu tunne tai iso teema. Otsikoi runo valitsemallasi teemalla.
2. Tee vihkoosi muotoruno. Valitse muoto, joka kertoo jotain sinun harrastuksestasi tai kiinnostuksen kohteestasi. Kirjoita suttupaperille virkkeitä (ilman sensurointia), jotka kertoavat valisemastasi aiheesta. Kirjoita sen jälkeen virkkeet aiheesi muotoon.
3. Valitse runokirjastasi mielenkiintoisin runo ja kirjoita runo tarinaksi.

4. Lue tarkkaan ja tee Kuiskeen taitojen vihkosta s. 98-101
5. Valitse runokirjastasi mielenkiintoinen runo. Tee runosta juliste. Kirjoita valitsemasi runo sopivaan kohtaan paperille ja piirrä/taiteile ympärille runolle sopiva kuvitus.
6. Valitse kirjastasi runo. Leikkaa lehditä runoon sopivia kuvia. Sommittele ja liimaa kuvat a4-paperille. Kirjoita valitsemasi runo paperin toiselle puolelle.
7. Laadi 20-30 sanan ristikko, joka ratkeaa kirjasi runojen avulla.
8. Harjoittele lausumaan kirjasi paras runo. Lausu runosi luokallesi.
9. Kirjoita kirje runokirjan kirjoittajalle. Kerro kirjeessäsi, mitä pidit teoksesta ja jostain yksittäisestä runosta. Kysy myös kysymyksiä runoilijan teoksista, yksittäisistä runosta ja runoilijan työstä.
10. Tee runokirjasta kirjaesittely:
 1. Kirjailijan nimi
 2. TEOKSEN NIMI
 3. Kustantaja
 4. Ilmestymisvuosi
 5. Kerro runokirjan teemoista.
 7. Montako tähteä kirjasi saa sinulta? (1-5)
 8. Lyhyt sitaatti kirjasta (valitse etukäteen jokin lyhyt pätkä kirjasta, jonka haluat toisille lukea kirjasta ääneen.)
 9. Oma nimesi
 10. Halutessasi voit liittää esitelmääsi kuvan kirjastasi tai sen henkilöistä. Voit valokuvata kirjan kannen tai etsiä kuvan internetistä ja liittää työhösi.
 Esitelmän esittäminen koulussa:
 1. Harjoittele esitelmäsi ääneen lukemista kotona ainakin pari kertaa!
 2. Huolehdi, että luet kirjan ajoissa, jotta ennätät tehdä esitelmäsi esityspäivääsi mennessä.
 3. Tuo esitelmä sekä kirja kouluun - anna kirja opettajalle ennen esitystäsi!
 4. Esitä esitelmäsi luokan edessä rauhallisesti alusta loppuun - pysähdy pisteissä!
 5. Pidä ryhti - Älä piiloudu paperin taakse!
11. Musiikin sanat eli lyriikat ovat myös runoutta. Kirjoita vihkoosi lempi kappaleesi sanoitukset ja vähintään viiden virkkeen perustelu, miksi kappale on mielestäsi hyvä.
12. Tee runokirjan teemoista sanapilvi <https://wordart.com/> sivustolla. Tulosta teos ja liimaa vihkoosi.
13. Poimi runokirjastasi 20-30 mielenkiintoista sanaa. Kirjoita sanoja käyttäen uusia lyhyehköjä ja kuvailevia virkkeitä, jotka tavalla tai toisella liittyvät toisiinsa. Järjestä kirjoittamasi virkkeet uudeksi runoksi. (kaikkia virkkeitä ja sanoja ei ole pakko käyttää).
14. Kirjoita itsestäsi mahdollisimman monta vertausta, vähintään 10. Esim. Jos olisin puu olisin mänty. Jos olisin eläin, olisin orava. Jos olisin sää, olisin tuuli. Jos olisin vesistö, olisin joki. Jos olisin tunne, olisin innostus. Jos olisin ominaisuus olisin nopeus. Jos olisin esine olisin kirja.

Kirjoita veratuskuvistasi runo. Voit muuttaa virkkeitä ja lisätä niihin sanoja mielesi mukaan. Aloita kirjoittamalla ensimmäisen rivin virkkeeseen nimesi.

Esim.

Minä olen Inka.

Olen mänty ja siellä liikkuva orava.
Olen tuuli ja vapaana virtaava joki.
Minä olen innostus ja nopeus.
Minä olen avoin kirja.

15. Tee värinauttien monisteen sanoista tunneruno

Pelillistäminen/Pelisuunnittelu

Arviointi

Runopelin arviointi tapahtui oppilaan pelin aikana tuottaman runoportfolion sekä pelilautaan kerättyjen laatuleimojen kautta

Toiminnan kuvaus ja aikataulutus

Ensimmäinen oppitunti: Kirjojen esittely, valinta sekä pelilaudan ja runoportfoliokansion jako

Tarvittavat välineet

- Runokirjat
- QR-kooditehtävät seinille
- Pelilaudat oppilaille
- portfoliokansiot

Tavoite

Innostaa oppilaat projektiin ja runokirjojen lukemiseen. Laajentaa oppilaiden käsitystä runokirjoista ja eritellä ikäkaudelle sopivia kirjoja. Esitellä pelin toiminta ja arviointi.

Kuvaus

Opettaja esittelee oppilaille pelilaudan ja sen toimintaperiaatteet. Opettaja kertoo oppilaille jakson arviointiperusteet. Opettaja esittelee oppilaille tarjolla olevat runokirjat. Oppilaat saavat valitakirjat opettajan ohjauksessa. Oppilaille jateaan muu tarvittava materiaali (pelipohja ja kansiot).

Muut oppitunnit: Pelataan peliä

Runojakson viimeinen oppitunti: Portfolioiden esittely ja vertais- ja itsearviointi.

Tavoite

Oppia arvioimaan omaa työskentelyä ja antamaan kannustavaa ja rakentavaa palautetta oman tiimin jäsenille sekä opettajille.

Kuvaus

Oppilaat esittelevät tiimin (4hlö) jäsenille lukemansa runokirjan, oman portfolion ja lausuvat yhden runon kirjastaan. Tiimin jäsenet tutkivat toisten portfolioita ja antavat laatuleimoja selityksineen toisten pelilautoihin. Tämän jälkeen oppilaat tekevät itsearvioinnin omasta työskentelystä projektin aikana sekä portfolioistaan. Samassa itsearvioinnissa oppilaat antavat palautetta opettajille peliprojektista.