

Englantia liikkuen

– englannin kielen opetus liikunnan avulla 3.-4.-luokkalaisille

Nora Saloranta

Sonya Zouiter

Opinnäytetyö

Vierumäen yksikkö

Liikunnan ja vapaa-ajan koulutusohjelma

2014



Liikunnan ja vapaa-ajan koulutusohjelma

<p>Tekijä tai tekijät Nora Saloranta Sonya Zouiter</p>	<p>Ryhmätunnus tai aloitusvuosi LOT11-14</p>
<p>Raportin nimi Englantia liikkuen – englannin kielen opetus liikunnan avulla 3.-4.-luokkalaisille</p>	<p>Sivu- ja liitesivumäärä 54 + 146</p>
<p>Opettajat tai ohjaajat Teppo Rantala</p>	
<p>Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli tuottaa selkeä ja helppokäyttöinen, ensisijaisesti leikkejä ja pelejä sisältävä PDF -muotoinen opetusmateriaali peruskoulun kolmannen ja neljännen luokan englannin kielen toiminnalliseen opetukseen. Käytössä materiaalin tarkoituksena on lisätä fyysistä aktiivisuutta englannin tunneille.</p> <p>Projekti toteutettiin kokeilemalla kehittämällä toiminnallisia pelejä ja leikkejä yhteistyössä kahden englannin opettajan kanssa.</p> <p>Projektin tuotos sisältää aihealueittain lajiteltuina yhteensä 38 toiminnallista leikki- tai peliohjetta, yleisvinkkejä ja lisätehtäviä toiminnalliseen opetukseen sekä leikkeihin tarvittavat materiaalit. Leikki- ja peliohjeissa on toteutusohjeiden lisäksi sovellusehdotuksia ja organisointivinkkejä tuotteen maskotin, Vilhon, neuvomina.</p> <p>Kouluajan aktivoimalla vastataan vapaa-ajan passivoitumisen haasteeseen. Liikunnan integroiminen muihin oppiaineisiin on yksi tapa lisätä liikettä koulupäivään ja siten osa terveemmän tulevaisuuden luontia. Toiminnallisuuden käyttö ja liikunnan integrointi tulee jatkossa lisääntymään, mikä kasvattanee sopivien opetusmateriaalien tarvetta. Kehitettyä materiaalia voisikin jatkaa eri luokka-asteille sopivaksi ja laajentaa muihin oppiaineisiin.</p>	
<p>Asiasanat toiminnallisuus, englannin kieli, opetus, oppimateriaali</p>	

Degree Programme in Sports and Leisure Management

<p>Authors Nora Saloranta Sonya Zouiter</p>	<p>Group or year of entry LOT11-14</p>
<p>The title of thesis English on the move – using movement in teaching English for 3rd and 4th graders</p>	<p>Number of report pages and attachment pages 54 + 146</p>
<p>Advisor(s) Teppo Rantala</p>	
<p>The main goal of this Bachelor thesis was to produce a clear and user friendly PDF-form teaching material consisting mainly games and plays for teaching English functionally to 3rd and 4th graders. In use the meaning of the material is to increase physical activity in English lessons.</p> <p>The games and plays were experimentally developed in co-operation with two English teachers.</p> <p>The product of this project contains instructions to 38 functional games or plays categorized by subject, common advice and additional tasks for functional teaching as well as the materials needed for the games and plays. In addition to executing instructions the game instructions include applying advice and organizing tips given by the product's mascot, Vilho.</p> <p>Activating the time spent in school is a response to the declination of physical activity during free time. Integrating Physical Education to other subjects is one of the means to increase the amount of movement in schooldays and therefore a part of creating a healthier future. Functional teaching and integrating movement to teaching is likely to increase which enhances the demand of suitable teaching materials. Therefore the material could be extended to fit different grades and other subjects.</p>	
<p>Key words functionality, English language, teaching, learning material</p>	

Sisällys

1	Johdanto.....	1
2	Englannin kielen opetus.....	3
2.1	Englannin kielen opetussuunnitelma peruskouluille.....	3
2.2	3.-4. luokkien englannin kielen taitotaso.....	4
2.3	Englannin kielen opetusmateriaaleja.....	5
3	Kehitysfysiologia.....	7
3.1	Liikunnallisten yleistaitojen kehittyminen.....	7
3.2	Motorinen oppiminen.....	7
3.3	Kielellisten taitojen kehittyminen.....	9
4	Opetus ja oppiminen.....	11
4.1	Oppimiskäsitykset.....	11
4.2	Oppimistyylit.....	12
4.3	Opetuksen järjestäminen.....	13
4.3.1	Opetuksen muoto.....	13
4.3.2	Opetuksen sisältö.....	15
4.3.3	Kokonaisuus.....	17
4.3.4	Toiminnalliset menetelmät.....	17
5	Liikunnan hyödyt.....	19
5.1	Liikunnan vaikutukset oppimistuloksiin.....	19
5.2	Liikunta tukemassa kielen kehitystä.....	20
5.2.1	Neurologia ja neuropsykologia.....	20
5.2.2	Senso- ja psykomotoriikka.....	21
5.2.3	Sosiaalipsykologia ja sosiaalipedagogiikka.....	21
5.2.4	Kehitys- ja toimintapsykologia.....	22
5.3	Liikunnan yhteiskunnalliset vaikutukset.....	22
6	Liikkuminen ja ala-asteikäiset.....	24
6.1	Liikkuminen motivoinnin välineenä.....	24
6.2	Monipuolinen ja säännöllinen liikkuminen.....	24
6.3	Liikunta muiden oppiaineiden opetuksessa.....	26
6.4	Liikkuva koulu – ohjelma.....	26

7 Työn tavoite.....	28
8 Työn vaiheet.....	30
9 Tuotos	34
10 Pohdinta.....	37
10.1 Viralliset suositukset materiaalin sisällön kehyksenä	38
10.2 Kehitysfysiologiasta perusteita	41
10.3 Konstruktivisen linjakkuuden ilmeneminen	43
10.4 Liikunnan integroinnin vaikutukset.....	46
10.5 Kehittämisehdotuksia	49
10.6 Ammatillinen kehittyminen prosessin aikana	51
10.7 Arviointi.....	53
Lähteet.....	55
Liitteet.....	61
Liite 1. Englannin opetuksen osa-alueiden ilmeneminen leikeissä.....	61
Liite 2. Oppimistyylien aktivoituminen leikeissä	63
Liite 3. Palautelomake.....	65
Liite 4. Learning by doing – leikkejä ja pelejä englannin opetukseen.....	66

1 Johdanto

Liikkumisen lisääminen koulupäivään, on erittäin tärkeä ja ajankohtainen aihe. Lapsena opitut tavat ja tottumukset näkyvät läpi elämän, niin passiivisuus kuin aktiivisuus. Yhä passiivisemmassa yhteiskunnassa lasten fyysisen aktiivisuuden määrä on romahtanut tuoden mukanaan negatiivisia sivuvaikutuksia, jotka näkyvät nyt, mutta kärjistyvät enenevässä määrin lasten kasvaessa. Vapaa-ajan passivoitumiselle kouluajan aktivoituminen on yksi vastaisku ja askel kohti riittävää kokonaisliikunnan määrää. Koska peruskoulu tavoittaa koko ikäluokan, on se erityisen hyvä paikka puuttua passivoitumisen haasteeseen.

Perinteinen opettajajohtoinen luokahuoneopetus ei käytä hyväkseen lapsen sisäänrakennettua aktiivisuuden tarvetta, vaan tuomitsee sen usein häiriökäyttäytymisenä. Lisäksi erilaisten oppimistyylien huomiointi on hankalaa, jättäen oppimisen usein yhden aistikanavan varaan. Oppilaita aktivoiva, monipuolisesti eri oppimistyyliä huomioiva opetus antaa mahdollisuuden oppia uutta, oppilaille luontaisesti kiinnostavalla tavalla.

Yhteisen kansainvälisen kielen, englannin, osaamista voidaan pitää ensiarvoisen tärkeänä kansainvälistyvässä maailmassa, varsinkin Suomen kokoisessa valtiossa. Englannin osaaminen ei ole enää hyvä lisä vaan välttämättömyys, niin koulumaailmassa, kuin työyhteisöissä. Englannin kielen perusta ja asenne opiskelua kohtaan luodaan peruskoulussa. Näin ollen tulee opetuksen olla kannustavaa ja mahdollisimman laajasti erilaiset oppilaat huomioivaa. Toiminnallinen opetus antaa yhä useammalle oppilaille mahdollisuuden innostua opetettavasta aineesta erilaisten onnistumisten ja uusien kokemusten kautta.

Työn toimeksiantaja Liikkuva koulu -ohjelma on Opetus- ja kulttuuriministeriön, Opetushallituksen ja LIKES -tutkimuskeskuksen veikkausvoittovaroin toteutettava yhteistyöohjelma, jonka tavoitteena on lisätä liikettä koulupäivään. Ohjelmaan kuuluu satoja kouluja ympäri Suomen, jotka ovat sitoutuneet lisäämään liikettä oppi- ja välitunneille sekä koulumatkoille. Liikkuva koulu -ohjelman sisältyminen hallitusohjelmaan kertoo omalta osaltaan yhteiskunnan heräämisestä passiivisen elämäntavan aiheuttamiin ongelmiin.

Toiminnallisella opetuksella ja termillä ”learning by doing” tarkoitetaan tekemällä oppimista. Toiminnallinen opetus on oppilaita aktivoivaa, fyysisesti, psyykkisesti ja sosiaalisesti. Tässä työssä toiminnallisuus keskittyy erityisesti liikkeen avulla oppilaiden aktivointiin, psyykkisen ja sosiaalisen aktivoinnin seurattessa luonnollisesti fyysisyyden valtavuudessa.

Työ koskee peruskoulun kolmannen ja neljännen luokan englannin opetusta. Vaikka samantyyppistä työtä tarvittaisiin myös ylemmille ikäluokille, on työn laajuuden tähden tarpeen rajata aihe riittävän pieneksi. Silti työtä voi soveltaen käyttää sekä ylempien vuosiluokkien englannin opetuksessa että muiden kielten alkeiden opettelussa.

Opinnäytetyö rakentuu teoreettisesta osasta, tuotoksen teko prosessista kertovasta osasta ja tuotoksesta. Teoreettinen osa esittelee aihepiiristä aiemmin julkaistua tietoa johdatellen lukijaa kohti työn tarkoitusta. Prosessia käsittelevä osa avaa analyttisesti tuotoksen tavoitteita, sen teon eri vaiheita ja tuloksia. Liitetiedostona esitellään tuotettu materiaali kokonaisuudessaan.

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on tuottaa selkeä ja helppokäyttöinen, ensisijaisesti leikkejä ja pelejä sisältävä PDF -muotoinen opetusmateriaali peruskoulun kolmannen ja neljännen luokan englannin kielen toiminnalliseen opetukseen. Käytössä materiaalin tarkoituksena on lisätä fyysistä aktiivisuutta englannin tunneille.

2 Englannin kielen opetus

Kielitaito voidaan jakaa neljään eri osa-alueeseen: kuullun ymmärtämiseen, puhumiseen, tekstin ymmärtämiseen sekä kirjoittamiseen (Opetushallitus, 2004, 140). Opetuksen tehtävänä on totuttaa oppilas viestimään vieraalla kielellä hyvin konkreettisissa ja itselleen läheisissä tilanteissa aluksi pääsääntöisesti suullisesti ja vähiten kirjallista viestitään lisäten. Hänen tulee tiedostaa, että kielet ja kulttuuri ovat erilaisia, mutta eivät eriarvoisia. Oppilaalle tulee kehittyä kielenopiskelutottumuksia. (Opetushallitus 2004, 138.)

2.1 Englannin kielen opetuksen suunnitelma peruskouluille

Englannin kielen opetuksen tavoitteita ovat kielitaito, kulttuuritaito sekä opiskelustrategia, joita läpi peruskoulun pyritään kehittämään eri päämäärien myötä.

Kehittyvän kielitaidon myötä oppilas oppii viestimään ja kertomaan englannin kielellä itsestään ja lähipiiristään yksinkertaisissa arkipäivän puhetilanteissa sekä tarvittaessa puhekumppanin apuun tukeutuen. Oppilas ymmärtää myös kerrottuja tapahtumia, jotka käsittelevät arkielämää ja rutiininomaisia tilanteita. Näissä oppilaalla on usein puhe tai teksti ymmärtämisen tukena. Oppilaan kirjoitustaito koostuu lyhyistä viesteistä, jotka käsittelevät kokemuksia kaikkein tutuimmissa ja arkisissa tilanteissa. (Opetushallitus 2004, 139.)

Kulttuuritaito kehittää oppilaan tietämystä kohdekulttuurista. Hän oppii tuntemaan perus yhtäläisyydet ja erot suomalaisen ja englantilaisen kulttuurin välillä. Oppilas osaa myös toimia kohdekulttuurin edustajien kanssa arkisessa tilanteessa luontevalla tavalla. Opiskelustrategia kasvattaa oppilasta niin sosiaalisesti kuin itsenäisesti. Hän kykenee huomaamaan omat heikkoutensa kielen opiskelussa ja arvioimaan omaa kehittymistään eri osa-alueilla suhteessa hänen omiin sekä opettajan tavoitteisiin. Oppilas oppii toimimaan vastuullisesti ja yritteliäästi oppimistilanteissa. Hän saa paritehtävien myötä sosiaalisia kokemuksia ja varmuutta englannin kielen käyttöön. Lisäksi oppilas oppii hyödyntämään uusia sanoja ja rakenteita omassa tuotoksissaan. Itsenäinen oppikirjan, sanakirjan ja muiden tiedonhankintavälineiden käyttö kehittyy opiskelustrategian kasvun myötä. (Opetushallitus 2004, 139.)

Englannin kielen opetuksessa keskeisiin sisältöihin kuuluvat tilanteet ja aihepiirit oman ja opiskeltavan kielen kielialueen näkökulmasta, rakenteet sekä viestintästrategiat. Tilanteet ja aihepiirit koostuvat monesta eri aiheesta kuten lähiympäristö, koti ja perheenjäsenet, koulu ja oppilastoverit sekä opettajat ja asioiminen erilaisissa tilanteissa. (Opetushallitus 2004, 139.)

Rakenteet pitävät sisällään viestinnän kannalta keskeisimpiä kielioppiaiheita ja englannin kielen kirjoitusjärjestelmän normeja. Rakenteiden sisäistämisen myötä viestintästrategiat kehittyvät. Tällöin oppilas pystyy tunnistamaan pääasiat puheesta ja kirjoitetusta tekstistä. Hän kykenee suunnittelemaan omia viestejä ja tuottamaan puhetta sekä tekstiä, tukeutumalla niin kirjallisiin kuin nonverbaalisiin apuneuvoihin. (Opetushallitus 2004, 139–140.)

2.2 3.-4. luokkien englannin kielen taitotaso

3.-4. luokkien kielten opetus luokitellaan A1 taitotasoon, mikä pitää sisällään kielitaidon alkeiden hallinnan. Taitotasot jaetaan neljään eri osa-alueeseen: kuullun ymmärtämiseen, puheen tuottamiseen, luetun ymmärtämiseen ja kirjoittamiseen. (Opetushallitus 2004, 280–281.)

Kuullun ymmärtäminen on tasolla, jossa oppilas ymmärtää rajallisen määrän helpoimpia ja yksinkertaisimpia arkisia sanoja ja fraaseja kuten tervehdykset, nimet, luvut ja kehotukset. Näiden lisäksi oppilas hallitsee heikosti alkeellista kieliainesta ja hän tarvitsee avukseen melko paljon toistoja, osoittamista ja käännöstä. (Opetushallitus 2004, 280–281.)

Puheen tuottaminen 3.-4. – luokkalaisella on melko hidasta. Siinä saattaa olla toistoja, katkoksia ja melko pitkiä taukoja. Oppilas osaa kyllä vastata häntä koskeviin helppoihin kysymyksiin, mutta näihinkin hyvin yksinkertaisesti ja lyhyesti. Vuorovaikutus on usein puhekumppanin varassa ja oppilas saattaa turvautua välillä äidinkieleensä. Oppilas osaa kuitenkin perussanaston ja vakioilmaisuja, mutta ongelmana voi olla äänneiden ja ääntämisen hahmottaminen, mikä voi aiheuttaa ymmärtämisongelmia. Vaikka 3.-4.-

luokkalainen ei kykene vapaaseen tekstin ja puheen tuottamiseen, on kuitenkin hänen hallitsemansa helpot ja vähäiset ilmaisut helposti virheettömiä. (Opetushallitus 2004, 280–281.)

Luetun ymmärtäminen ja kirjoittaminen ovat näillä luokka-asteilla hyvin alkuvaiheessa. Oppilas tuntee kirjainjärjestelmän ja osaa siksi kirjoittaa välittömiä tarpeita lyhyin ilmaisin sekä merkitä muistiin henkilökohtaiset perustietonsa. Tuntemattoman tekstin ymmärtäminen on hyvin haastavaa. Hän pystyy kuitenkin tunnistamaan ja kirjoittamaan tuttuja sanoja ja lyhyitä fraaseja ja kykenee yhdistämään näitä myös kuviin. (Opetushallitus 2004, 280–281.)

2.3 Englannin kielen opetusmateriaaleja

Neljää eri englannin kielen opetuksessa käytettävää kirjasarjaa ja yhteensä kuutta eri kirjaa tarkasteltiin. Nämä kirjat olivat: All Stars 3 Activity Book (Benmergui, Sarisalmi, Alamikkela, Granlund, & Ritola 2008), Yippee! 3 Writer (Kuja-Kyyny-Pajula, Pelto, Turpeinen & Westlake 2009), Yippee! 4 Writer (Kuja-Kyyny-Pajula, Pelto, Turpeinen & Westlake 2010), Out and about 3 (Lamu, Logan, Mery & Rouhiainen 2013), Wow! 3 Busy Book (Aula, Turpeinen & Westlake 2012) ja Wow! 4 Busy Book (Aula, Turpeinen & Westlake 2003).

Kirjojen aihealueet olivat kaikissa kirjasarjoissa samat. Kolmannen luokan aihealueet olivat: tutut sanat, tervehdykset, koulutarvikkeet, värit, perheenjäsenet, adjektiivit, ruoat ja juomat, numerot 1-100, huonekalut ja huoneet, harrastuksiin liittyvät verbit, urheilulajit, kehonosat, arkielämään liittyvät verbit, vuorokaudenajat, viikonpäivät, lemmikkieläimet, luontosanat, villieläimet, maatilaneläimet, sääsanat, rakennukset ja vaatteet. Neljännen luokan kirjasarjoissa käsiteltiin edellisten aihealueiden lisäksi: numerot 1-1000, uusia verbejä ja adjektiiveja, kellonajat, suuret luvut, sairauksia, oppiaineita, ajoneuvoja, maat ja aakkoset, ruokien ja juomien tilaaminen, mielipiteen ilmaisu, vapaaajan verbejä, luvan kysyminen ja kesäsanasto. (Aula ym. 2003, 2-4; Aula ym. 2012, 3-4; Benmergui ym. 2008, 3-5; Kuja-Kyyny-Pajula ym. 2009, 2-4; Kuja-Kyyny-Pajula ym. 2010, 4-6; Lamu ym. 2013, 4-5.)

Näiden aihealueiden lisäksi oppikirjat sisälsivät erikseen kieliopin eli sanonnat ja rakenteet. Näitä olivat kolmannella luokalla olla-verbin käyttö, omistusmuodot, monikon muodostus, prepositiot, kysymyslauseen muodostus ja omistuslauseen muodostus. Neljännellä luokalla oppikirjoissa kerrattiin kolmannella luokalla opittuja asioita. Kertauksen lisäksi uutta asiaa olivat: imperatiivi, uudet prepositiot, a ja an – artikkeli, monikko -s ja – es, let’s rakenne, s-genetiivi, epäsäännöllinen monikko, kestopreesens, omistuspronominit sekä yleispreesens: yksikön 3. persoonan – s. (Aula ym. 2003, 2-4; Aula ym. 2012, 3-4; Benmergui ym. 2008, 3-5; Kuja-Kyynty-Pajula ym. 2009, 2-4; Kuja-Kyynty-Pajula ym. 2010, 4-6; Lamu ym. 2013, 4-5.)

3 Kehitysfysiologia

3.1 Liikunnallisten yleistaitojen kehittyminen

Lapsen liikunnallisten yleistaitojen kehittyminen jaetaan liikuntataitoihin, joihin kuuluvat perusliikkeet, lajitaidot sekä liikunnalliset kykytekijät. Perusliikkeet jaetaan liikkumisliikkeisiin, liikuntaliikkeisiin sekä käsittelyliikkeisiin ja liikunnalliset kykytekijät jaetaan edelleen taitotekijöihin ja kuntotekijöihin. (Miettinen 1999, 56; Autio 2010, 29.)

Liikkumisliikkeisiin kuuluvat esimerkiksi ryömiminen, kävely, juoksu ja hyppääminen. Näitä käytetään yleensä silloin, kun halutaan siirtyä paikasta toiseen, joko ylös, alas, eteenpäin, taaksepäin tai sivuille. Liikuntaliikkeet kuten taivutus, vetäminen, kääntyminen ja seisominen, ovat myös ehdottoman tärkeitä yleistaitoja lapsen kehittymiselle. Liikuntaliikkeet ovat niitä taitoja, joita tehdään paikallaan ja jotka vaativat lapselta lihasvoimaa sekä tasapainoa liikkeen aikana. Kolmanteen ryhmään eli käsittelyliikkeisiin kuuluvat esimerkiksi heittäminen ja kiinniottaminen, pompottelu ja työntäminen. Näissä liikkeissä lapsi käsittelee aina jotain esinettä. Esineen käsittely harjoittaa lapsen silmäkäsi ja silmä-jalka koordinaatiota, nopeaa reagoimista liikkeeseen ja esineen suuntaan sekä haluttuun suuntaan kulkevan liikkeen saattoa. Näitä kaikkia osa-alueita lapsi tarvitsee jokapäiväisessä elämässä kehittyäkseen. (Miettinen 1999, 56; Autio 2010, 29.)

Vaikka lapsi kehittyä automaattisesti kypsymisen myötä, on kuitenkin tärkeää harjoittaa näitä taitoja, jotta ne automatisoituisivat. Automatisoituneet perusliikkeet edesauttavat liikunnallisten kykytekijöiden kehittymistä etenkin lajitaitojen osalta. Kaikki tämän kaltaisen kehittyminen on motorista oppimista. (Miettinen 1999, 56; Autio 2010, 29.)

3.2 Motorinen oppiminen

Oppiminen näkyy ihmisessä pysyvänä muutoksena. Tämä muutos voi tapahtua käyttäytymisessä, tiedoissa, taidoissa, ymmärtämisessä, näkökulmissa ja kyvyissä. Oppiminen on muutos, joita ei voi perustella fyysisellä kasvulla ja kehityksellä tai perityvillä käyttäytymiskuvioilla. Oppiminen tallentuu aivoihin muistiin muutoksena. Tämä muutos on uusi tallennus hermoverkon toimintaominaisuuksissa. (Rintala ym. 2005, 25; Jaakkola 2013, 163)

Motorinen oppiminen voidaan kuvata kolmen perättäisen vaiheen kautta. Aluksi taidon oppiminen on verbaalis-kognitiivista, jolloin aivot alkavat saada tietoa uudesta opittavasta asiasta. Nämä tiedot tulevat havainnoimalla, katsomalla, tunnustelemalla ja kuuntelemalla. Oppija pyrkii siis ymmärtämään, mistä on kyse. Ensimmäisen vaiheen aikana harjoittelija vaatii kielellistä ja fyysistä ohjausta. Hän pyrkii löytämään itselleen sopivaa suoritustapaa, jonka avulla hän pystyy kehittymään. Sopiva suoritustapa sulkee yleensä pois ympäristön huomioon, jolloin harjoittelu keskittyy ainoastaan kehon sisälle. Toinen vaihe saa alkunsa, kun saatua tietoa verrataan ja yhdistetään aistihavaintojen kautta muistissa olevaan tietoon. Oppija ymmärtää taidonsuorittamisen ytimen ja pyrkii nyt hyödyntämään tietoaan myös kehon ulkopuolella, kuten etsien tai kokeillen parempaa suoritustrategiaa ympäristöä tarkkaillen. (Rintala ym. 2005, 27; Jaakkola 2013, 171.)

Kun alussa motorisesti haastava liike on automatisoitunut, on päästy kolmanteen vaiheeseen. Tässä vaiheessa ulkoinen ja kognitiivinen ohjaus ovat tarpeettomia. Oppija luottaa omaan tekemiseensä ja on varma onnistumisesta. Hän pystyy huomioimaan nyt ympäristöä tehokkaasti ja kykenee kohdistamaan tarkkailunsa myös kehon ulkopuolelle. Opittujen taitojen soveltaminen ja niiden mukauttaminen erilaisissa ympäristöissä kuuluvat motoriseen oppimiseen. Motorisen oppimisen myötä syntyy uusia koordinaatiomalleja sekä vanhojen kaavamaisten toimintamallien poistumista, mikä helpottaa edelleen kehittymistä. (Rintala ym. 2005, 27; Jaakkola 2013, 171; Sandström & Ahonen 2011, 66.)

Lapsi oppii motoriset perustaidot juuri hänelle ominaisessa kehitysvaiheessa herkimmin. Kehitysvaihe on siis henkilökohtainen, joten kehittyminen tapahtuu jokaisella lapsella hieman eri aikaan. On tärkeää antaa lapselle riittävästi virikkeitä ja mahdollisuuksia harjoitella perusliikkeitä pitkään ja usein, ottaen huomioon kuitenkin turvallisuus. Harjoitteluympäristön on oltava turvallinen, mutta liiallinen turvallisuudesta huolehtiminen, kaventaa harjoittelumahdollisuuksia ja lapsen motorista kehittymistä. (Autio 2010, 30; Jaakkola 2013, 173–174.)

Motoristen taitojen kehittyessä myös lapsen sosiaaliset taidot ja vuorovaikutus ympäristön kanssa kehittyvät. Fyysisen ja sosiaalisen kasvuympäristön kehittyminen antaa lapselle lisää mahdollisuuksia kehittyä liikunnallisten taitojen osalta. Mitä enemmän lapsi saa kontakteja fyysisessä ja sosiaalisessa ympäristössään sitä tehokkaampaa lapsen kehittyminen on ja sitä monipuolisempia liikkumisen muotoja on mahdollisuus harjoittaa ja oppia. (Autio 2010, 30; Jaakkola 2013, 173–174.)

Liikuntataitojen oppiminen jaetaan kahteen osaan, implisiittiin ja eksplisiittiin. Eksplisiittinen oppiminen on tavoitteellista ja tietoista. Lapsilla motorinen oppiminen tapahtuu yleensä implisiittisen oppimisen myötä, jossa oppiminen tapahtuu tiedostamatta. Implisiittinen oppiminen koostuu positiivisista harjoittelukokemuksista ja onnistumisen tunteesta. Implisiitti muistiin sijoittuvat taidot, tavat, strategiat, ehdolliset reaktiot ja ärsykkeet, joihin ihminen on tottunut. (Sandström & Ahonen 2011, 65–66; Jaakkola 2013, 167.)

Motoristen taitojen oppiminen ja kehon motorinen säätely tapahtuu pääosin pikkuaivoissa kun taas kognitiivisen toiminnan säätely tapahtuu aivojen etuosissa. Kognitiivista tehtävää suorittaessa aivojen kuvantatutkimuksen myötä on selvinnyt, että nämä kaksi aivojen osaa tekevät yhteistyötä. Osien yhteistyö on tiivimmillään silloin, kun kognitiivinen tehtävä on täysin uusi tai vaativa. Pikkuaivot toimivat myös yksinään voimakaimmin silloin, kun motorinen tehtävä on vielä harjoitteluvaiheessa. (Rintala ym. 2005, 22–23.)

3.3 Kielellisten taitojen kehittyminen

Lapsella kielen kehittyminen on tärkeä osa oppimista ja kehittymistä. Kielen kehittymisen myötä lapsi kykenee käyttämään kieltä oppimisen välineenä. Kieli on lapselle myös oppimisen kohde. Lapsen kielen kehitys ei ole ainoastaan puhumista vaan myös lukemista ja kirjoittamista. Kielen kehittymistä on seurattava ja kehitettävä, sillä se on alusta asti osa lapsen jokapäiväistä elämää. (Nurmilaakso & Välimäki, 2011, 42–43.)

Moser ja Wenger (2005, 48) ovat jakaneet kielen kehittymisen, eri osatekijöihin, kommunikatiivisen pätevyyden teoriolla. Yksi osa on kielellinen pätevyys, johon kuuluu

kolme osatekijää. Ensimmäinen ryhmä koostuu äänenkorkeudesta, äänenvoimakkuudesta sekä äänenkestosta. Toinen ryhmä keskittyy kielioppiin, millä tarkoitetaan äänen rakennetta, sananmuodostusta, lauseenmuodostusta ja sananmerkitystä. Kolmannessa osatekijässä käsitellään sosiaalisten suhteiden muodostumista. (Rintala ym. 2005, 47–48.)

Kommunikatiivinen pätevyys kuvaa osaksi myös puheen sujuvuutta, jossa puhujan sisällön ilmaisu toteutuu tarkoituksen mukaisesti ja oikea-aikaisesti ilman suurta ponnistelua. Kommunikatiiviseen pätevyyteen kuuluu myös ei-kielellinen sosiaalinen valmius. Tällä tarkoitetaan puhujan tietoutta kommunikaation normeista, säännöistä ja tavoista. Strateginen pätevyys on yksi kommunikatiivisen pätevyuden osatekijä, joka käytännössä näkyy taitona ratkaista kommunikaatio-ongelmia ja välttää näitä ongelmia kommunikaation välillä. Tämä pätevyuden osa-alue on kielellisen kehityksen päämäärä, jolloin ihminen kykenee kommunikoimaan missä tahansa tilanteessa. (Rintala ym. 2005, 47–48.)

4 Opetus ja oppiminen

4.1 Oppimiskäsitykset

Opettajan käsitykset oppimisesta ja opettamisesta vaikuttavat käytännön opetustyöhön (Pylkkä 2010a). Vaikka harva opettaja kokenee kuuluvansa tiettyyn oppimiskäsityksen leiriin, lienee hyvä tietää, mitä yleistetyllä tasolla oppimisesta on ajateltu ja ajatellaan. 1900-luvun alkupuolella valtakäsityksenä ollut behaviorismi on aikaa myöten tehnyt tilaa kognitivismille ja sittemmin konstruktivismille hallitsevana suuntauksena. Kaikki nämä käsitykset pyrkivät vastaamaan kysymykseen, kuinka ihminen oppii ja sitä kautta, miten kannattaa opettaa. (Jyväskylän yliopisto; Rauste-Von Wright, Von Wright & Soini 2003, 139–140 & 148.) Tulee kuitenkin muistaa, että ohessa läpikäytävät oppimiskäsitykset ovat lähinnä historiallinen pintaraapaisu, jättäen ison osan teorioita ja niiden muunnoksia läpikäymättä.

Behavioristisen oppimiskäsityksen voidaan nähdä pitävän oppijaa passiivisena tiedon vastaanottajana. Aiempaa tietoa ei opetuksessa huomioida ja oppiminen on havaittavissa ulkoisena käytöksen muutoksena. Ihmisten oppiminen nähdään yhtäläisenä eläinten oppimisen kanssa; monimutkainenkin käytös on pilkottavissa yksinkertaisiin osiin. Palkinnot ja rangaistukset ovat avainasemassa opetuksessa, muokaten oppijan käytöstä haluttuun suuntaan. (Rauste-Von Wright, Von Wright & Soini 2003, 139–140 & 148; Watson 1925, 3-18.)

Behaviorismin rinnalle nousi uusi oppimiskäsitys, kognitivismi, kun todettiin laajemmin, että oppiminen voi olla myös sisäistä, pelkkien ulkoisen käytöksen muutosten sijaan. Behaviorismi ei tarjonnut riittävää selitystä esimerkiksi siihen, miksi oppimistulokset vaihtelevat tilanteittain ja ovat yksilöriippuvaisia. (Lehtinen, Kuusinen & Vauras 2007, 75.) Kognitivismin mukaan oppiminen on sisäinen prosessi, joka saattaa johtaa ulkoisen käytöksen muutoksiin. Oppimisprosessissa oppija itse on aktiivinen ajattelija, tiedon prosessoija. Kongnitio sananakin viittaa juuri tähän; oppijan omiin tiedollisiin prosesseihin. Uusi tieto rakentuu vanhan, jo olemassa olevan tiedon päälle järjestäen sitä uudella tavalla. (Jyväskylän yliopisto; Lehtinen, Kuusinen & Vauras 2007, 75; Pylkkä 2010b.) Oppimisessa kiinnostavana nähdään juuri nämä sisäiset tapahtumat, ulkoi-

sen käytöksen muodostaessa pelkän jäävuoren huipun (Lehtinen, Kuusinen & Vauras 2007, 76).

Vielä tuorempi kehityssuunta, konstruktivismi, korostaa oppilaan aktiivista tiedon prosessointia entisestään. Oppijan tapa hahmottaa maailmaa toimii oppimisen lähtökohtana. (Jyväskylän yliopisto; Rauste-Von Wright, Von Wright & Soini 2003, 162.) Opettamista ei nähdä tiedon siirtona vaan oppilaiden osallistamisena ja sitouttamisena aktiiviseen oppimiseen. Oppilas lähtee rakentamaan, konstruoimaan, uutta tietoa sen hetkisen ymmärryksensä päälle. Opetuksessa pyritään syväoppimiseen pinnallisen sijaan eli oppilaalle halutaan muodostuvan syvälle ulottuva muistijälki ja kokonaiskuva opiskeltavasta aiheesta. (Biggs & Tang 2007, 15 & 19–25; Rauste-Von Wright, Von Wright & Soini 2003, 162–164.) Käytännössä tämä tarkoittaa muun muassa panostamista ilmapäiriin positiivisten oppimiskokemusten synnyttämiseksi, monipuolisuutta: opetus-tekniikoiden valitsemista toivottujen tulosten ja oppilaiden mukaan ja jatkuvaa, kokonais kuvan synnyttämiseen keskittyvää arviointia. (Biggs & Tang 2007, 15 & 19–25).

Kokemuksellinen eli humanistinen oppiminen painottaa oppijan aktiivisuutta ja omavastuullisuutta yhä enemmän. Yksilön kokemukset ja elämykset toimivat oppimisen lähtökohtina. Itsereflektointi eli kyky käsitellä omaa oppimista ja kokemuksia, voidaan nähdä oppimisen kulmakivenä. Vastuu oppimisesta on oppijalla itsellään, opettajan ollessa enemmän tukijan roolissa. Itseohjautuvuus ja sitä kautta motivaatio tai sen puute määrittävät paljolti saavutettavia oppimistuloksia. Oppimiselle ominaista on luovuuden, aitouden sekä omaehtoisuuden korostuminen. (Kauppila 2007, 27–29; Pylkkä 2010c.)

4.2 Oppimistyyli

Yksilöt oppivat eri tyyleillä. Yksi tapa erotella näitä erilaisia oppimistyyliä on jaotella ne tiedonhankinnassa pääasiassa käytetyn aistin mukaan auditiviseen, visuaaliseen, taktiiliin ja kinesteettiseen oppimistyyliin. Näihin aisteihin voidaan ajatella perustuvan yksilön informaation kerääminen ja muistaminen. Usein kuitenkin joku aisti on toista hallitsevampi, mikä johtaa tietynlaiseen oppimistyyliin. (Jyväskylän yliopiston kielikeskus 2012; Kauppila 2003, 59–60.)

Auditiivisella oppijalla kuuloaisti on dominoivassa roolissa. Oppiminen kuuntelemalla tuottaa tulosta, minkä lisäksi opiskelijaa hyödyttää tiedon jatkoprosessointi ääneen. Visuaalisen oppijan muisti perustuu suurelta osin nähtyyn. Tällaisen oppijan kohdalla visuaalisen materiaalin käyttö opetuksessa parantaa oppimistuloksia. Taktiili oppija perustaa oppimisen käsillä tekemiseen. Tehokkaita oppimiskeinoja ovat usein esimerkiksi piirtäminen ja kirjoittaminen. Kinesteettinen oppija käyttää koko vartaloaan oppimisessa. Fyysinen tekeminen ja kokeileminen ovat ominaisia tapoja oppia uusia asioita. (Jyväskylän yliopiston kielikeskus 2012; Kauppila 2003, 59–60.)

Todellisuudessa jako eri oppimistyylien välillä ei ole näin selkeä. Yleensä jokin tai jotkin aistit ovat kuitenkin hallitsevammassa asemassa kuin toiset, helpottaen oppimista tietyillä metodeilla. (Jyväskylän yliopiston kielikeskus 2012; Kauppila 2003, 59–60.) Koulumaailman kannalta on oleellista, että opetus tarjoaa virikkeitä kaikille näille aisteille, mahdollistaen monipuolisen, tehokkaan oppimisen erilaisille oppijoille.

4.3 Opetuksen järjestäminen

Oppimiskäsityksen ja oppimistyylien ohella käytännön puitteet vaikuttavat opetustyöhön. Opetukselle on asetettu tiettyjä, enemmän tai vähemmän näkyviä raameja, joiden sisällä opetus on toteutettava. Yleisesti ajateltuna tämän oppimisympäristön tulisi parhaan mahdollisen aktiivisuustason ja oppimistuloksen aikaansaamiseksi olla ainakin turvallinen, jännittävä ja hyvántahtoinen. (Rauste-Von Wright, Von Wright & Soini 2003, 62.)

4.3.1 Opetuksen muoto

Opetuksen tulisi muuttua olosuhteiden vaihtuessa. Jotta opetus olisi mielekästä ja tehokasta, ei sen muoto ja sisältö voi pysyä iäti samana. Muun muassa opetustilat, oppilasryhmät, opetuksen ajankohta ja opetettavat asiat vaihtelevat. Opettajan tulisikin ottaa huomioon opetusta suunnitellessaan opetuksen muoto, mihin voivat auttaa seuraavat kysymyssanat: missä, miten, kuka ja koska. (Jensen 2011, 22–23.) Mikäli opettaja miettii perustellen opetuksen muotoa, oppitunti ei rakennu tietynlaiseksi pelkän tavan vuoksi.

Missä tarkoittaa tilaa tai paikkaa, jossa opetus toteutetaan (Jensen 2011, 22). Esimerkiksi koulun pihamaa mahdollistaa eri toimintoja ja edustaa eri asioita kuin luokkahuone. Luokkahuoneella ja pulpetissa istumisella on moninaisia kouluympäristölle ominaisia kontrolliin liittyviä piilomerkityksiä, siinä missä pihamaa linkittyy muun muassa vapaa-aikaan, taukoon ja oppilaan itsemääräämisoikeuteen. Ulkona tapahtuvalla opetuksella voikin olla yllättäviä asenteellisia vaikutuksia muun muassa niihin oppilaisiin, joille kouluympäristön rajoittava aspekti tuottaa hankaluuksia, kuten kapinointia rajoja vastaan. (Antikainen, Rinne & Koski 2000, 239–241.)

Toisaalta myös luokkahuonetta kalusteineen sekä opettajan ja oppilaan sijoitteluineen pystytään varioimaan monella tavalla luoden jo lähtökohtaisesti erilaisia olettamuksia tulevan tunnin sisällölle. Sillä, onko pulpetit aseteltu riveittäin luennoinnille tyypillisellä tavalla, pieniin ryhmiin vai kenties raivattu luokan seinustoille, voi olla yllättävän suuri merkitys esimerkiksi oppilaiden asennoitumiseen. (Kupias 2007, 45–49.)

Kysymys miten, kertoo kuinka opetus toteutetaan, muun muassa mitä työtapaa, opetus-tyyliä ja -menetelmää käytetään. Onko järkevää käyttää komentotyyliä, pariohjausta, ohjattua oivaltamista, erilaisten ratkaisujen tuottamista vai kenties jotain muuta? Ovatko opetuksen keskiössä oppilaan ominaisuudet, opettajan tekeminen vai kenties oppilaan tekeminen? Tahdotaanko oppi kaataa absoluuttisena, valmiiksi käsiteltynä totuutena oppilaan päähän vai aktivoida oppilaan omaa aivotyöskentelyä? Onko tarkoitus ja opettajan tiedostamaa antaa virikkeitä kokonaisvaltaisesti; vaikuttaa oppilaaseen psykofyysis-sosiaalisena kokonaisuutena? (Biggs & Tang 2007, 15–19; Jensen 2011, 22–23; Varstala 2003, 135.) Opetuksen toteutustavan valinnassa oleellista on, mitä opetuksella halutaan saavuttaa ja sitä kautta, millä opetusmetodeilla kyseiset tavoitteet parhaiten voidaan saavuttaa (Kupias 2007, 94–95.)

Opetuksellisia ratkaisuja ajatellen opettajan tulisi keskittyä välttämään pinnallista oppimista edesauttavien asioiden ja panostamaan syväoppimista edistäviin seikkoihin. Käytännössä tämä tarkoittaisi muun muassa panostamista ilmapäiriin positiivisten oppimiskokemusten synnyttämiseksi, monipuolisuutta: opetustekniikoiden valitsemista toivotujen tulosten ja oppilaiden mukaan sekä jatkuvaa, kokonaiskuvan synnyttämiseen keskittyvää arviointia. (Biggs & Tang 2007, 24–25.)

Pauli Kaikkonen (2000, 55) puhuu sosiaalis-emotionaalis-konstruktivistisesta oppimisesta kieltenopetuksessa viitaten oppijan koskettamiseen kokonaisuutena ihmisenä. Kaikkonen kuitenkin paradoksaalisesti unohtaa yksilön fyysisen osa-alueen keskittyessään emootioihin, kuitenkin viitaten koko ajan yksilöön kokonaisuutena. Myös Renée Bergström-Merivirta (1996, 7) korostaa kokonaisvaltaista koulunkäyntiä sillä erotuksella, että fyysisyys on mukana kokonaisuudessa. Tunteisiin vetoavat elämykset ja kokemukset jättävät Bergström-Merivirran mukaan voimakkaan muistijäljen oppilaalle.

Kuka, tarkoittaa opetukseen osallistuvia henkilöitä, oppilaita ja opettajaa (Jensen 2011, 22). Konstruktiivinen linjakkuus näkee tehokkaimman opetuksen oppilaan tekoihin keskittyvänä. Tällöin opetuksen keskiössä ovat oppilaat, heidän tekemisensä ja kehityksensä. Opettaja siis käyttää työkalupakkinsa välineitä kohderyhmän mukaan. Tuskin rakennusmieskään kaivaa pakistaan ristipääruuvimeisseliä, mikäli tarkoituksena on saada naula uppoamaan seinään. (Biggs & Tang 2007, 19–21; Kupias 2007, 38–41.)

Toki on muistettava, että oppilaat, luokat ja ryhmät ovat erilaisia, mikä toimii ja motivoi toista ryhmää, ei välttämättä tee samaa seuraavalle. Toisaalta myös opettaja on yksilö omine vahvuuksineen ja heikkouksineen. Ensiarvoisen tärkeää mielekkäälle, onnistuneelle opetukselle lieneekin omien ja opetettavien ominaisuuksien ymmärtäminen ja hyödyntäminen parhaalla mahdollisella tavalla. (Jensen 2011, 21–22)

Opetusajankohdan vaikutusta ei kannata aliarvioida. Esimerkiksi vuodenaika valoisuuksineen ja todennäköisine säätiloineen sekä vuorokaudenaika eivät voi olla vaikuttamatta muun muassa oppilaiden vireystilaan. Onko tunti esimerkiksi marraskuisen koulupäivän viimeinen vai onko toukokuista tuntia edeltänyt pitkä ulkoviikotunti? Täydellinen opetus ottaisi huomioon ajankohdan opetuksen suunnitteluvaiheessa. (Jensen 2011, 22–23.)

4.3.2 Opetuksen sisältö

Opetuksen sisältö on vastaus kysymykseen mitä (Jensen 2011, 22–23). Mitä opetetaan, mitä oppilaiden toivotaan oppivan ja mitä he todellisuudessa oppivat? Yhtäältä kyseessä

ovat asiat, jotka opettaja haluaa saada oppilailleen opetettua eli tavoitteet, toisaalta tavoitteiden ulkopuoliset opit eli niin sanottu piilo-opetussuunnitelma. Termi piilo-opetussuunnitelma viittaa siihen, että oppilaat ja opettajat oppivat systemaattisesti paljon seikkoja, mitkä eivät ole kouluopetuksen tavoitteita. (Antikainen ym. 2000, 228.) Koska tavoitteiden ulkopuoliset opit voivat olla positiivisten ohella negatiivisia, on tämä hyvä tiedostaa (Biggs & Tang 2007, 8-13).

Ilman tavoitetta on vaikeaa olla johdonmukainen. Selkeät, realistiset ja helposti mitattavissa olevat tavoitteet kertovat opettajalle yksiselitteisesti, onko hän onnistunut työssään ja antavat sekä oppilaille että opettajalle kiintopisteen, jota kohti pyrkiä. (Biggs & Tang 2007, 6-13; Jensen 2011, 22–23.) Koska oppiminen on kokonaisvaltaista, tulee tavoitteiden olla myös monipuolisia. Tunnin varsinaisen aiheen ja kognitiivisen aspektin lisäksi oppilas oppii koko olemuksellaan, kokonaisuutena. Fyysisen, sosiaalisen ja kognitiivisen ohella muu psyykinen, kuten emotionaalinen, osa ihmisistä on läsnä opetustilanteessa. Jotta opetus huomioisi yksilön kokonaisvaltaisena olentona, tulisi myös tavoitteiden huomioida kokonaisuus. (Bergström-Merivirta 1996, 7.)

Tavoitteiden tulee tukea opetuskokonaisuuden ymmärtämistä yksittäisten tiedonmurusten muistamisen sijaan, ainakin mikäli uskomme konstruktivisen linjakkuuden teoriaan. Lisäksi arvioinnin tulee olla jatkuvaa, jotta tavoitteeseen pääseminen voidaan varmistaa ja mahdollisiin ongelmiin puuttua ajoissa. (Biggs & Tang 2007, 6-13.)

Käytännössä opettajan kannattanee selkeyttää itselleen, minkälainen kokonaiskuva oppilaille tulisi opetuksen perusteella muodostua ja miettiä, mitkä ovat kokonaiskuvan syntymisen kannalta oleellisia seikkoja (Biggs & Tang 2007, 21; Kupias 2007, 36–38). Onko opetuksen tavoitteena saada oppilas tietämään ja tunnistamaan, muistamaan ja kykenemään toistamaan, ymmärtämään ja soveltamaan vai arvioimaan opetettavia asioita. Mitä pidemmällä listassa opetuksen tavoitteet ovat, sitä vaativampaa niiden opettaminen on. (Kupias 2007, 36–38.) Kokonaiskuvan syntymisen tai syntymättömyyden kannalta myös koekäytännöllä on suuri merkitys. Esimerkiksi saako opiskelija ohjatusta opiskelusta, siihen panostettuaan, välineet loistaa kokeessa vai vaatiiko kokeessa pärjääminen paniikinomaista ulkoa opettelu? (Biggs & Tang 2007, 21.)

4.3.3 Kokonaisuus

Opetuksen muodon ja sisällön suhteesta muodostuu kokonaisuus ja viimeinen opetuksen suunnitteluun liittyvä kysymys: miksi (Jensen 2011, 22). Mitä paremmin opettaja osaa itse vastata kysymykseen miksi, sitä helpompaa lienee oma ja oppilaiden motivointi opetukseen. Loppujen lopuksi kaikki kiteytyy tähän kysymykseen. Miksi menisin kauppaan, lukisin matematiikkaa, opettelisin englantia, lähtisin lenkille ja niin edelleen? Kysymystä mielenkiintoisempaa on vastausten kirjo, sillä motivaattorit saattavat olla mitä moninaisimpia Maslowin tarvehierarkian alempia tai ylempiä osasia, fyysisistä perustarpeista itsensä toteuttamisen tarpeeseen (Maslow 1987, 56–59; Rauste-Von Wright, Von Wright & Soini 2003, 56).

Opettajaa oppilaiden motivaatiotekijöiden tiedostaminen ja ymmärtäminen auttaa kehittämään oppilaiden kannalta mielekästä, motivaatiota synnyttävää sekä ylläpitävää opetusta. Laadukkaan opetuksen kriteerinä voidaankin pitää sen keskittymistä oppilaiden tekemiseen. Tällöin opetuksen sisältö ja muoto muokataan oppilaiden mukaan. (Biggs & Tang 2007, 19.)

4.3.4 Toiminnalliset menetelmät

Toiminnallisten menetelmien käyttö sivuaa konstruktivisen linjakkuuden teoriaa, jossa muun muassa oppilaiden osallistamista pidetään tärkeänä (Biggs & Tang 2007, 19; Öystilä 2011, 2 & 7). Toiminnalliset menetelmät ovat yksi vastaus opetuksen järjestämisen kysymykseen miten. Tässä opinnäytetyössä toiminnalliset menetelmät viittaavat toiminnallisuuteen ja kokemuksellisuuteen eli siihen, että oppija itse on aktiivisen toimijan roolissa, ei pelkästään psyykkisesti vaan yhtälailla fyysisesti. Toiminnalliseksi rakennettu opetus usein hyödyntää ryhmää, on vuorovaikutteista ja mahdollistaa mielikuvituksen sekä luovuuden käyttämistä. (Opinpaja Oy 2011, 1.)

Kyseisiä menetelmiä käytettäessä on tärkeää kiinnittää huomiota turvalliseen oppimisilmapiiriin, sillä työskentely vaatii tietynlaista itsensä likoon laittamista. Toisaalta toiminnallisuus myös parantaa me-henkeä ja yleistä ilmapiiriä. (Opinpaja Oy 2011, 1-2.)

Lasten kohdalla, tässä suhteessa, positiivisena puolena voidaan pitää aikuisia vähäisempää itsekontrollointia, mikä helpottaa toiminnallisuuden hyödyntämistä.

Menetelmien yhtenä vahvuutena pidetään omakohtaisen kokemuksen tarjoamista ja sitä kautta vahvan muistijäljen syntymistä. Toiminnallisuus tarjoaa virikkeitä eri oppimistyy-
lejä omaaville oppijoille. Opetukselle on ominaista aistien käyttäminen laajasti; koke-
mukset rakentuvat harvoin yhden aistikanavan varaan, vaan sitä vastoin aktivoivat yksi-
löä kokonaisvaltaisesti. Oppija saa visuaalisia, auditivisia sekä kinesteettisiä virikkeitä.
(Opinpaja Oy 2011, 1-2.)

Alakouluikäisiin, kolmos- ja neljäsluokkalaisiin keskittyessä toiminnallista opetusta
puoltaa niin ikään opetettava ikäryhmä. Lapsi on luonnostaan aktiivinen olento, joka
pyrkii oppimaan kokeilemisen eli liikkumisen ja aistimisen kautta. Lapsi siis liikkuu, ellei
estettä liikkumiselle ole. Käytännössä esteitä on paljon ja moni asia vaikuttaa lapsen
liikkumisen määrään ja laatuun. Muun muassa asuinympäristö, kaupunkisuunnittelu,
välimatkat, vanhempien ja muiden aikuisten asettamat rajoitteet sekä tarjoamat mahdol-
lisuudet vaikuttavat lapsen liikunnan määrään ja laatuun. Toiminnallisten menetelmien
käyttö on yksi tapa mahdollistaa lapsen luontainen aktiivisuuden tarve ja valjastaa se
opetusta hyödyttävällä tavalla. (Zimmer 2002, 20–48.)

5 Liikunnan hyödyt

5.1 Liikunnan vaikutukset oppimistuloksiin

Piaget'n mukaan lapsen kognitiivinen toiminta saa perustan jo aikaisemmin kehittyvän sensomotorisen toiminnan kautta. Käytännössä lapsi oppii samalla kun hän toimii.

Lapsen liikkumisen vaikutusta kehitykseen ja oppimiseen on tutkittu. Tutkimuksista on saatu tuloksia esimerkiksi spatiaalisten eli visuaalisten ja tilan ymmärtämiseen käytettävien taitojen nopeasta kehityksestä silloin, kun lapsi ryhtyy ryömimään tai konttaamaan. (Rintala, Ahonen, Cantell & Nissinen, 2005, 22.)

Opetushallituksen tutkimuksen (muistiot 2012:5, 20) mukaan liikunnan vaikutus oppimistuloksiin on selitettävissä aivojen rakenteen ja toiminnan kautta. Liikunnan ja tiedollisen toiminnan yhteyttä perustellaan aivojen aineenvaihdunnan muutoksella sekä aivojen rakenteiden kehitymisellä. Aivoissa olevien hiussuonten määrän kasvu sekä hippokampuksessa toimivien hermosolujen lisääntyminen on todettu säännöllisen liikunnan harrastamisen tuloksena. Liikunnan harrastaminen kiivastuttaa aivojen verenkiertoa, mahdollistaa paremman hapensaannin, nostattaa välittäjäaineiden tasoa ja kasvattaa hermosolujen toimintaa tukevien kemikaalien neurotrofiinien tuotantoa.

Lapsilla motorinen kehittyminen on liikkumisen myötä hyvin aktiivista. Lapsen fyysinen kasvu on tiiviissä vuorovaikutuksessa motorisen ja tiedollisen kehittymisen kanssa. Monipuolinen liikunta edistää niin motorista kuin tiedollistakin kehittymistä, jolloin myös motoristen taitojen hallinta on yhteydessä aivojen kehittymiseen. Tätä voidaan perustella keskushermoston mekanismeilla, jossa motorista ja tiedollista taitoa ohjataan rinnakkain. (Opetushallitus, muistiot 2012:5, 20)

Opetushallituksen tilannekatsauksessa (muistiot 2012:5, 20) julkaistuissa tutkimuksissa todetaan kestävyysliikunnan olevan vaikuttava tekijä tiedollisen taidon kehittämisessä. Kestävyysliikunta vaikuttaa suoraan hippokampukseen, kasvattamalla lisää hermosoluja sekä hermosoluja kasvattavia tekijöitä. Ihmisen aivojen kuvantamisella on todistettu kestävyysliikuntaharjoittelun vaikuttavan positiivisesti aivoihin. Tutkimuksien perusteella kestävyysliikunnan harrastaminen lisäsi hippokampuksen tilavuutta sekä aivoperäisen

hermokasvutekijän määrää. Kestävyyskunnan todettiin myös estävän hippokampuksen tilavuuden pientymistä sekä kasvattavan aivoissa lasten muistiin ja toiminnanohjaukseen vaikuttavien alueiden tilavuutta.

5.2 Liikunta tukemassa kielen kehitystä

Leikki on lasten puhetta, ennen kuin heillä on kieli aikuisten tavoin hallussaan (Helenius & Korhonen, 2011,70). Liikkumalla ja toimimalla tapahtuu kehitystä. Samalla tavalla kuin lihaskin kehittyy käytössä ja surkastuu käyttämättömänä, myös kieli vahvistuu silloin, kun sitä käyttää aktiivisesti. Vähän käytetyt taidot häviävät ja tilalle syntyvät uusia opittuja taitoja, joita käytetään taas aktiivisemmin. Lasten leikeillä on myös samanlainen kiertokulku. Tietyt leikit liittyvät lapsen juuri sen ajankohdan kehitystarpeeseen. Nämä leikit ovat vahvasti osana kielen kehittymistä. (Helenius & Korhonen, 2011, 70–71.)

Esikielellisessä vaiheessa lapsi käyttää eleitä, joita hän käyttää ennen sanoja osoittamaan tarpeitaan, toiveitaan ja mielenkiintojaan. Nämä eleet lisääntyvät aktiivisesti, kun lapsi lähtee liikkeelle. Näin motorisella kehitymisellä on vaikutusta kielen ja vuorovaikutuksen kehitykseen. (Rintala ym. 2005, 22.)

Liikunnan ja kielenkehityksen välistä yhteyttä ei ole pystytty osoittamaan täydellisesti. Näiden kahden välistä suhdetta on kuitenkin pyritty todistamaan erilaisten teoreettisten lähestymistapojen avulla, kuten neurologialla ja neuropsykologialla, senso- ja psykomotoriikalla, sosiaalipsykologialla ja sosiaalipedagogiikalla sekä kehitys- ja toimintapsykologialla. (Rintala ym. 2005, 52.)

5.2.1 Neurologia ja neuropsykologia

Neurologisella lähestymistavalla on pystytty todistamaan motorisen ja kielellisen keskuksen välisiä yhteyksiä anatomisten ja toiminnallisten yhteyksien kautta. Kielellinen alue kehittyy nimenomaan liikuntasuuntautuneiden harjoitteiden myötä. Motorisella alueella toimivat pikkuaivot, ovat olennainen lisä niin optimaaliseen havaitsemiseen, kognitiiviseen prosessin kulkuun kuin kielellisiin toimintoihinkin. (Rintala ym. 2005, 53–54.)

Neuropsykologia tutkii liikkeen säätelyn ja käytön sekä kielen sisäistämisen ja käytön suhdetta. Nämä ovat ominaisimpia osatekijöitä neuropsykologiassa. Neuropsykologiassa ei kuitenkaan painoteta mihinkään tiettyyn sääntöön tai yksiselitteiseen yhteyteen vaan erilaisiin tapauksiin ja kokemuksiin. Esimerkiksi erilaisten vakavien vammojen tai liikunnallisten vammojen on todettu liittyvän korkeaan kielelliseen toimintatasoon. Yhteys näiden kahden välillä on huomattu toisinkin päin. (Rintala ym. 2005, 53–54.)

5.2.2 Senso- ja psykomotoriikka

Sensomotorinen näkökulma yhdistää lukemisen ja kirjoittamisen aisti-motoriseen prosessiin. Uskotaan, että luku- ja kirjoitustaito vaativat motorisia toimintoja. Aiheesta on olemassa monia eri teorioita ja oletuksia joista yhdessä niistä uskotaan motoristen kädentaitojen olevan yhteydessä sanojen ja kirjainten muodostamiseen. Sanojen ja kirjainten muodostaminen koetaan haastavaksi keskittymistä vaativaksi prosessiksi, jos esimerkiksi tasapaino ja erilaiset hienomotoriset kontrollin muodot eivät ole hallussa. Sensomotorinen lähestymistapa käsittelee siis aistien, kognitiivisten ja motoristen valmiuksien kehittymistä ja vuorovaikutusta. (Rintala ym. 2005, 55–56.)

Psykomotorisessa lähestymistavassa asioita käsitellään monen eri osa-alueen näkökulmasta kuten hieno-motoriikka ja silmä-käsikoordinaatio. Näitä kahta osa-aluetta käsitellään erityisesti silloin, kun halutaan tutkia kirjoittamisen oppimisesta vastaavien motoristen alueiden kehittymistä. (Rintala ym. 2005, 55–56.)

5.2.3 Sosiaalipsykologia ja sosiaalipedagogiikka

Näillä kahdella lähestymistavalla on samanlaiset näkökulmat teoriassa. Molemmissa kielimalli kehittyy ainoastaan aikaisemmin hankittujen sosiaalis-kommunikatiivisten kielimallien perusteella. Tällä tarkoitetaan sitä, että kielenkehityksen rakentuminen ja kommunikatiivisen pätevyyden kehittäminen ovat erittäin riippuvaisia sosiaalisesta ympäristöstä. Tästä syystä liikunnalliset toiminnot voivat olla merkittävässä roolissa kielenkehittymiselle ja sosiaalisen pätevyyden harjoittamiselle. (Rintala ym. 2005,58.)

5.2.4 Kehitys- ja toimintapsykologia

Nämä kaksi lähestymistapaa keskittyvät kehittämään kieltä toiminnan merkityksen kautta, jonka rinnalla käsitellään yhtäaikaaisesti kielenkehityksen kokemuksia. Oppiminen ja kehittyminen käsitetään tuotteena, jonka ihminen luo ympäristön ja sen asettamien tehtävien myötä. Siksi kehitys- ja toimintapsykologiassa uskotaan kielen kehityksen toteutuvan sellaisessa vaiheessa, jossa myös liikkeellä ja liikkeenkäsitteilyllä on tärkeä rooli. (Rintala ym. 2005, 58–59.)

Vasemman aivopuoliskon tiettyjen etu- ja takaosien toimintaan vaikuttavat kielelliset toiminnot. Näiden alueiden hermoverkot ovat olleet tiedossa jo kauan. Hermoverkkojen lamaannuttaminen vaikuttaa samanaikaisesti ja tilapäisesti niin sarjallisten motoristen toimintojen tuottamiseen kuin äänneiden havaitsemiseen. Tätä voidaan perustella esimerkiksi epilepsialeikkausten yhteydessä tehtyjen huomioiden myötä. Tämä todistaa myös sen, että kielellisillä ja motorisilla toiminnoilla on anatomisia yhteyksiä aivotointojen tasolla. (Rintala ym. 2005, 23.)

5.3 Liikunnan yhteiskunnalliset vaikutukset

Elämäntapamme ovat vuosien saatossa, uusien innovaatioiden muokkaamana muuttuneet passiivisemmiksi. Vaikka eliniänodote on kohonnut, voidaan tämän päivän hyvinvointivaltiossa elämän ehtopuolesta odottaa jokseenkin sairaalloista ja terveydenhuollosta riippuvaista. Passivoituneet tottumukset näkyvät muun muassa väestön kohoamisena liikalihavuuslukuina, sydän- ja verisuonisairauksien lisääntymisenä sekä toisen asteen diabeteksen esiintyvyyden kohoamisena. (Syväoja ym. 2012, 23.)

Liikkumattomuus korostaa ikääntymisestä aiheutuvaa rappeutumista, heikentää työelämän tuottavuutta ja kilpailukykyä sekä on yhteydessä terveys- ja hyvinvointieroihin eri ryhmien välillä. Myös psyykkisten ongelmien, kuten masennuksen, yhteys passiivisuuden on ollut jo pitkään tiedossa. Käänteisenä johtopäätöksenä voidaan siis todeta riittävän liikkumisen muun muassa vähentävän terveydenhoitokuluja, parantavan työelämän tuottavuutta sekä kilpailukykyä ja parantavan hyvinvoinnillista tasa-arvoa yhteiskuntaryhmien välillä. (Sosiaali- ja terveysministeriö 2013, 13–14.)

Aktiivinen lapsuus ja nuoruus ennustavat aktiivista aikuisuutta. Ylipäättään iso osa tavoista ja tottumuksista opitaan nuorella iällä, minkä takia aktiivisen elämätavan omaksuminen jo lapsena ehkäisee tehokkaasti aikuisiän passiivisuudesta aiheutuvia ongelmia. Lapsi on myös luonnostaan aikuista liikkuvampi olento, tutkien ja muodostaen käsitystä maailmasta kehonsa kautta. Mikäli lapsen liikkuminen estyy, jää tämä käsitys vaillinaiseksi. (Zimmer 2002, 20–48.)

Riittävä päivittäinen liikunta on lapsen hyvinvoinnin edellytys mahdollistaen normaalin kasvun ja kehityksen. Lasten liikunnassa fyysisen suorituskyvyn paraneminen ja esimerkiksi sairauttomuus ovat vain jäävuoren huippuja. Liikunta on kokonaisvaltaista kehitystä: lapsen minä, sosiaaliset taidot ja tiedot sekä kognitiivisuus kehittyvät. Liikunnalliset kokemukset eivät siis ainoastaan vaikuta positiivisesti lapsen fyysiseen kehitykseen vaan vaikuttavat suuresti myös psykososiaaliseen kehitykseen. (Ahonen ym. 2008, 18; Zimmer 2002, 20–48.)

6 Liikkuminen ja ala-asteikäiset

6.1 Liikkuminen motivoinnin välineenä

Fyysinen aktiivisuus on lapselle luonnollinen tapa toimia. Mikäli aktiivisuutta ei estetä tai rajoiteta, lapsi ajautuu aistimaan ja kokeilemaan ilmiöitä ja asioita ruumiinsa avulla. Lapsi oppii leikin kautta, muttei leiki oppiakseen. Lapsi leikkii, koska se tuottaa hänelle mielihyvää. Leikit, pelit ja konkreettinen tekeminen ovat siis asioita, joita kohtaan lapsi tuntee luonnostaan sisäistä motivaatiota. (Zimmer 2002, 14–16.)

Toiminnallisessa opetuksessa on perinteistä luokkaopetusta paremmat mahdollisuudet huomioida erilaiset oppijat. Koska kaikkien koululaisten vahvuus ei ole esimerkiksi auditiivinen oppiminen, helpottuu motivoituminen opiskeltavaan aiheeseen jos opetus tarjoaa mahdollisuuksia loistaa kaikenlaisille oppijoille. Onnistumiset ja positiivinen palaute vahvistavat motivaatiota. Tällaisten kokemusten saaminen on ensiarvoisen tärkeää kaikille oppilaille, myös niille, joiden suoriutumista perinteinen opetusmalli ei palvele. (Koskenkari 2013, 4; Salmela-Aro & Nurmi 2005, 106–108.)

Herkkyyskausi on ikävaihe, jolloin lapsen on mahdollisimman otollista ja helppoa kehittää tiettyä ominaisuuttaan. Tietyissä herkkyyskaudessa oleva lapsi yleensä hakeutuu tekemään suorituksia, jotka vaativat kyseisen herkkyyskauden ominaisuuksia. Lapsi siis motivoituu harjoitteista, jotka palvelevat meneillään olevaa herkkyyskautta. Esimerkiksi hermostollista nopeutta (liiketiheys, reaktiokyky ja rytmittäjä) on otollisinta harjoittaa ennen murrosikää. (Nuori Suomi ry, Suomen Olympiakomitea ry & Suomen Valmentajat ry 2006, 8-10.)

6.2 Monipuolinen ja säännöllinen liikkuminen

Kouluikäisten lasten fyysisen aktiivisuuden suosituksen mukaan lapsen tulisi liikkua päivittäin monipuolisesti, ikään sopivalla tavalla vähintään 1-2 tuntia, mikäli hän mielisesti täyttää terveysliikunnan minimisuosituksen. Termi terveysliikunnan minimisuositus viittaa terveyden kannalta tarvittavaan määrään liikuntaa. Yli kahden tunnin mittaisia istumisjaksoja tulisi välttää ja niin kutsuttua ruutu-aikaa eli esimerkiksi television ja tietokoneen edessä vietettyä aikaa tulisi vuorokaudessa olla alle kaksi tuntia. (Ahonen ym.

2008, 6.) Koulun kannalta erityisesti yhtäjaksoisten istumisjaksojen katkaiseminen, riittävän pitkien ja virikkeellisten välituntien järjestäminen, ruutuajan kontrollointi ja hyötyliikunnan tukeminen esimerkiksi koulumatkojen kohdalla, edistävät minimisuositusten saavuttamista (Opetushallitus 2012a).

Tutkimusmatkalla maailmaan olevalle lapselle on hyötyä monipuolisista liikuntasuorituksista. Mitä erilaisempia asioita lapsi kokee, sitä laajempi kokemuskirjo ja liikemallivasto lapselle rakentuvat. Liikkumalla saavutettu laaja kokemuskirjo helpottaa lapsen oppimista jatkossa, sillä jo opittua voidaan käyttää uuden oppimisessa hyväksi. Liikunta voidaankin nähdä konkreettisenä tapana havaita asioiden ja ilmiöiden syy-seuraussuhteita abstraktimman ajattelun muodostumiseksi. Mikä parasta, monipuolisen liikunnan positiiviset vaikutukset eivät rajoitu motoriikkaan ja fysiologiaan, vaan heijastuvat kokonaisvaltaisesti lapsen kehitykseen, nopeuttaen muun muassa kognitiivista kehitystä. (Zimmer 2008, 20–48.)

Käytännössä yksi tapa monipuolisen liikunnan määrittämiseen on käyttää määrittelyssä kuutta eri liiketekijää: suuntaa, tilaa, aikaa, tasoa, voimaa ja suhdetta. Mitä useampi liiketekijä toteutuu, mitä useammalla tavalla, sitä monipuolisempaa liikunta on. Suunta tarkoittaa liikeradan suuntaa, kuten taakse- tai alaspäin. Tila on alue, jossa liikkuminen tapahtuu, kuten huone, piha tai leikkipuisto. Aika kuvastaa liikesuoritukseen käytettyä aikaa; tehdäänkö liikkeitä hitaasti vai nopeasti. Liikkeen suorituskorkeus eli taso voidaan jakaa ylä-, keski- ja alatasoon. Voima puolestaan kertoo liikkeeseen käytettävän voiman määrän. Suhde määrittää liikkujan suhdetta toisiin ihmisiin, tilaan ja välineisiin, kuten yksin, pareittain, päällä, sisällä, reunassa tai kaukana. Mitä useampi liiketekijä toteutuu ja mitä enemmän niitä varioidaan, sitä monipuolisemmasta liikkumisesta on kyse. (Häkki-lä, E. 12.4.2013.)

Monipuolisuuden ohella säännöllisyydellä on suuri rooli lasten liikkumisessa. Jotta liikkumisesta saadaan paras mahdollinen hyöty pitkällä aikavälillä, tulee sen integroitua osaksi lapsen normaalia, jokapäiväistä elämää, tulla tavaksi. Tätä kautta liikunnallinen elämäntapa seuraa todennäköisimmin yksilöä läpi elämän. (Liikuntavammojen Valta-kunnallinen Ehkäisyohjelma, UKK-instituutti 2010.)

6.3 Liikunta muiden oppiaineiden opetuksessa

Learning by doing – käsite on peräisin 1950-luvulta, amerikkalaiselta kasvatustieteilijältä John Deweyltä ja tarkoittaa itse tekemällä oppimista. Ajatus tekemällä oppimisesta ei siis ole uusi, päinvastoin. (Bottas 2008.)

Liikunnan yhdistäminen muiden oppiaineiden opetukseen mielletään herkästi joko pienenä taukona oikean opetuksen lomaan tai käsiteltävän aiheen syrjäyttäjänä. Liikunta toiminnallisena menetelmänä tarkoittaa kuitenkin tapaa opettaa, eli liikkumisen tulee palvella kyseessä olevan aineen opetustavoitteita. (Koskenkari 2013, 5.)

Opetussuunnitelman uudistus on käynnissä ja erityisesti oppiaineiden integroinnista eli oppiainerajat ylittävästä yhteistyöstä käydään kiivasta keskustelua (Nikula & Kääntä 2013). Toiminnallisuuden edellytykset löytyvät kuitenkin jo nyt opetussuunnitelmasta, joka korostaa muun muassa oppimisympäristön monipuolisuutta ja virikkeellisuutta (Opetushallitus 2004, 18–19).

Kokemusperäisestä oppimisesta, tekemällä oppimisesta ja toiminnallisista menetelmistä puhutaan paljon (Bottas 2008). Käytännössä toiminnallisuuden käyttäminen opetuksessa on laajasti opettajasta kiinni ja koulujen väliset eroavaisuudet huomattavia. Menetelmien käytön esteeksi saattavat nousta muun muassa opettajan pelko kontrollin menettämisestä, pelko ettei aika toiminnallisissa menetelmissä riitä kaikkien sisältöjen läpikäyntiin, sopimattomiksi koetut tilat, liian suuret opetusryhmät tai sopivan oppimateriaalin puute. (Öystilä 2011, 13–14.)

6.4 Liikkuva koulu – ohjelma

Opetus- ja kulttuuriministeriön, Opetushallituksen ja LIKES -tutkimuskeskuksen yhteinen vuodesta 2010 aloittanut Liikkuva koulu – ohjelma on muun muassa pyrkinyt integroimaan liikuntaa eri oppiaineisiin ja tuntiopetukseen, muiden koulupäivää liikunnallistavien toimien, kuten välituntiliikunnan ja koulumatkaliikunnan ohella (Opetushallitus 2012b). Liikkuvia kouluja oli Suomessa lukuvuonna 2013–2014 yhteensä noin 500 kappaletta (Opetushallitus 2012c).

Liikkuva koulu – ohjelma on osa hallitusohjelmaa (Opetushallitus 2012b), mikä omalta osaltaan kertoo yhteiskunnan heräämisestä lasten ja nuorten liikkumisen tukemisen tärkeyteen myös kouluajalla. Ohjelma pyrkii käyttämään hyödyksi koulujen omien voimavarojen lisäksi Liikkuvien koulujen verkostoa, kuntia, kolmatta sektoria ja vanhempainyhdistyksiä (Opetushallitus 2012d). Ohjelman rahoituksesta vastaa opetus- ja kulttuuriministeriö (Opetushallitus 2012a).

Liikkuva koulu – ohjelman internetsivuilta löytyy muutamia käytännön vinkkejä eri opiaineiden, myös kielten, opettamiseen liikunnan avulla. Vinkit kieltenopetukseen rajoittuvat kuitenkin kahteen eri leikkiin ja toimivat enemmän esimerkkeinä, kuin suoraan käyttöön otettavana kuvauksena. (Opetushallitus 2012e.)

7 Työn tavoite

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli tuottaa selkeä ja helppokäyttöinen, ensisijaisesti leikkejä ja pelejä sisältävä PDF -muotoinen opetusmateriaali peruskoulun kolmannen ja neljännen luokan englannin kielen toiminnalliseen opetukseen. Käytössä materiaalin tarkoituksena on lisätä fyysistä aktiivisuutta englannin tunneille.

Kokeilemalla kehitetyn materiaalin päätarkoituksena on lisätä englannin kielen opiskeluun liikunnallista aktiivisuutta pedagogisen näkökulman avulla. Oppilaiden toiminnallistamisella tavoitellaan luokkaan motivoituneempaa ilmapiiriä ja oppilaisiin innostuneempaa asennetta englannin opiskelua kohtaan.

Projekti toteutettiin yhteistyössä Liikkuva koulu – ohjelman sekä kahden englannin kielen opettajan kanssa. Materiaalin leikit ja pelit suunniteltiin yhdessä opettajien kanssa kokeilemalla kehittämällä. Suunnittelussa hyödynnettiin opetussuunnitelmaa ja englannin eri oppikirjojen opetussisältöjä. Opettajat toimivat leikkien ja pelien testaajina sekä palautteen antajina.

Työllä haluttiin tuoda esille erilaisia toiminnallisia tapoja opettaa englantia, vähentää istumista koulupäivän aikana sekä lisätä kieltenopettajien innovatiivisuutta opetukseen. Projektilla pyrittiin kehittämään materiaali, jonka sisältö olisi integroitavissa jokapäiväiseen kieltenopetukseen. Materiaalin tuottamisessa panostettiin erityisesti helppokäyttöisyyteen ja selkeyteen. Leikkien ja pelien toteuttaminen ei vaadi opettajalta suuria valmisteluja tai pätevyyttä opettaa liikuntaa. Lisäksi pelien ja leikkien muokkaamisesta tarpeen mukaan pyrittiin tekemään helppoa muun muassa erilaisin sovellusohjein.

Englannin kielen opettaminen ja oppiminen olivat materiaalissa pääpainona motoristen taitojen kehittämisen sijaan. Liikunta toimi keinona oppia kieltä, ei itsetarkoituksena. Työllä haluttiin tuoda esille ajatus liikunnan integroimisesta muihin oppiaineisiin ja sitä kautta sekä parantaa oppimistuloksia että vastata arjen passivoitumisen haasteisiin.

Tuottamamme opetusmateriaali ladattiin sähköisessä muodossa PDF -tiedostona sekä Liikkuva koulu - ohjelman että Opetushallituksen verkkosivuille. Sivustoilla materiaali

on vapaassa jaossa eli sitä voi selata, tallentaa ja tulostaa maksutta. Jakotavalla pyrittiin edulliseen ja vaivattomaan saatavuuteen; kieltenopettajien on helppo saada materiaali käsiinsä ilman painamisesta aiheutuvia kustannuksia.

8 Työn vaiheet

Työtä varten kokosimme asiantuntijaryhmän ohjaamaan työn sisältöä. Ryhmään kuuluivat Liikkuva koulu - ohjelman ohjelmajohtaja Antti Blom ja kaksi englannin kielen opettajaa, Tuulikki Zouiter ja Anne Pynnönen.

Alustava idea opinnäytetyön aiheesta nousi Tuulikki Zouiterilta, kieltenopettajalta ja Seinäjoen perusopetuksen kansainvälisten asioiden koordinaattorilta. Ideaa alettiin työstämään eteenpäin suunnittelukokouksessa lokakuussa, jonka jälkeen alkoi varsinaisen toimeksiantajan etsintä. Työlle toivottiin mahdollisimman laajaa levikkiä oikean toimeksiantajan avulla.

Opetushallituksen, Opetusministeriön ja LIKES -tutkimuskeskuksen Liikkuva koulu -ohjelma kiinnostui projektista. Loka-marraskuussa projektin rajaus tarkentui ja toimeksiantosopimus Liikkuva koulu -ohjelman kanssa tehtiin. Ohjelman edustajien kanssa käytyjen keskustelujen yhteydessä opetusmateriaalin esitystapa päätettiin ja materiaalin rajaus tarkentui entisestään. Keskustelujen perusteella työstettiin alustava työsuunnitelma ja projektin aikataulu. Valmiin materiaalin jakamisesta Liikkuva koulu -ohjelman verkkosivuilla ja Opetushallituksen Hyvät käytännöt -sivustolla sovittiin.

Asiantuntijaryhmä täydentyi Anne Pynnösellä, Nastolan seudun kiertävällä englanninopettajalla vuoden lopussa. Pynnönen ja Liikkuva koulu -ohjelmassa mukana ollut Nastolan Kivijärven koulu olivat keskeisessä asemassa läpi prosessin. Pynnösen opetusta Kivijärven koululla seurattiin ja Pynnöstä haastateltiin useaan otteeseen tammikuusta alkaen. Opetusta tarkkailtiin, jotta opetuksen puitteista muodostuisi mahdollisimman realistinen kuva ja sitä kautta opetusmateriaalista mahdollisimman toimiva. Kivijärven koulu toimi myös leikkien testauspaikkana projektin loppupuolella ja Pynnönen materiaalin testaajana ja palautteenantajana. Toisena erillisenä testaajana ja palautteenantajana toimi Seinäjoen alueella kiertävä englanninopettaja Tuulikki Zouiter. Yhteyttä yhteistyötahoihin pidettiin läpi opinnäytetyöprosessin.

Marraskuussa aloitettiin varsinainen tiedonhaku työn taustaosaan, perehtyminen tarpeelliseen aineistoon ja tekstin työstö. Taustaosan työstäminen jatkui aina maaliskuulle

asti. Osittain taustaosan työstön kanssa päällekkäin suunniteltiin opetusmateriaalia. Perehtymisen pohjalta muodostettiin materiaaliin suuntalinjat ja pyrittiin ammentamaan ideoita peleihin ja leikkeihin.

Realistista kuvaa opettajan työstä ja toiminnallisesta opetuksesta tavoiteltiin, tuntien seuraamisen ohella, vierailamalla Liikkuva koulu – ohjelman järjestämässä Toiminnallinen opetus -seminaarissa helmikuussa. Todellisuus tuntuman lisäksi seminaari lisäsi uskoa työn tarpeellisuudesta ja ajankohtaisuudesta sekä konkretisoi Liikkuva koulu - ohjelman roolia koulupäivien fyysisen aktiivisuuden kohottajana.

Yhteistyötahojen kanssa prosessin eri vaiheissa käydyt keskustelut vaikuttivat lopullisen produktin syntyyn ja sisältöön. Selkeys, helppokäyttöisyys ja houkutteleva visuaalinen ilme olivat tavoitteina alusta asti. Saadun palautteen avulla materiaalia muokattiin sekä sisällöllisesti että ulkoisesti vastaamaan tavoitteita.

Produktin testaus oli tarkoitus suorittaa kahdessa osassa, testaten ensin viimeistelemättömää produktia ja korjausten jälkeen lähes valmista versiota. Toukokuussa ensimmäisen testauskerran yhteydessä huomattiin toisen testauskerran kuitenkin olevan turha, produktin vaatiessa vain pieniä korjailuja. Testaajina toimivat yhteistyöopettajat Anne Pynnönen ja Tuulikki Zouiter, molemmat tahoillaan, useamman eri oppilasryhmän kanssa. Pynnösen opetusta seurattiin havaintoja ja muistiinpanoja tehden. Palautteen anto tapahtui testattavan materiaalin yhteydessä toimitetun palautelomakkeen avulla, kasvotusten havainnoinnin jälkeen. Tuulikki Zouiterilta palaute kerättiin kirjallisena palautelomakkeella ja tunneilta otettuina kuvina.

Palautteiden ja havainnoinnin pohjalta produktia hiottiin touko-kesäkuun aikana. Suuriin muutoksiin ei ollut tarvetta, pienillä sisällöllisillä muutoksilla leikkien ja pelien sujuvuutta saatiin parannettua, ajankäytön huomiointia helpotettua ja leikin aikaista fyysistä aktiivisuutta lisättyä yhä entisestään.

Ulkoasua ja ohjeita pidettiin selkeinä. Pynnönen ja Zouiter kokivat ohjeet helposti ymmärrettäviksi. “Vilhon Vinkkiloota” koettiin tärkeäksi osaksi materiaalia. Testiopettajien mukaan “Vinkkiloota” rohkaisi leikkien soveltamiseen ja jatkokehittelyyn omalle

opetusryhmälle sopivaksi. “Vinkkilootan” myötä opettajat yhdistivät useamman leikin eri osia ja sovelsivat leikeistä omanlaiset versionsa. Opettajat loivat mieluisan tavan opettaa sovelletun leikin kautta, mitä voidaan pitää positiivisena asiana.

Pynnösen oppilaiden motivaatio heti toiminnallisen tunnin alussa oli korkealla. Leikkien välissä oppilaiden energiataso ei laskenut, mikä hankaloitti seuraavien ohjeiden kuuntelua. Leikkien aikana oppilaat kuitenkin keskittyivät ja tekivät ohjeiden mukaisesti.

Pynnönen teki tärkeän huomion ajankäytöstä. Joidenkin leikkien kohdalla opettajan oli vaikea arvioida leikkiohjeen perusteella joko koko leikkiin, tai sen osaan kuluva aikaa. Kokeilutilanteessa ongelma ilmeni tarkistusajan loppumisena kesken. Pynnösen palautteen avulla leikkeihin tehtiin muutoksia, jotka tekivät niistä ajankäytöllisesti järkevämpiä ja ohjeita muutettiin niin, että ne mahdollistivat opettajan paremman ajankäytön huomioinnin. Esimerkiksi ohjeisiin lisättiin aikamääreitä tai leikeissä käytettäviä välineitä muutettiin vähemmän aikaa vieviksi. Muun muassa “Bodyparts” ja “Bodyball” -kehonosaleikeissä kirjoitettavat laput korvattiin maalarinteipistä tehtävällä pallolla ja valmiilla kehonosalapuilla.

45 minuutin mittaisella testitunnilla Zouiter opetti englantia toiminnallisina keinoin puolen tunnin ajan opetustuokion alussa. Toiminnallisen osion jälkeen opetusta jatkettiin kirjan parissa viisitoista minuuttia. Zouiter koki, että oppilaat olivat rauhallisia ja jaksoivat keskittyä myös tunnin loppupuolen perinteiseen opetukseen, kun toiminnallinen osuus oli riittävän pitkä. Lisäksi Zouiter totesi opetusmateriaalin olevan erinomainen kertausharjoitusten tekemiseen, jossa toiminnallisuutta voisi käyttää koko opetustuokion ajan.

Kerätyn palautteen ohella leikkeihin saatiin lisättyä fyysistä aktiivisuutta ja niiden toimivuutta parannettua Pynnösen opetuksen havainnoinnin ja Zouiterin opetuksesta otettujen kuvien perusteella. Esimerkiksi “Statue” -leikin, jossa oppilaat tekevät pienryhmissä tavaroista patsaita ja tämän jälkeen kiertävät patsaalta patsaalle kirjoittaen niistä kuvaukset, huomattiin kuvien perusteella patsaiden olevan varsin pienikokoisia. Huomion perusteella leikkiohjeeseen lisättiin maininta patsaiden valmistamisesta isoista asioista

kohti pienempää, siten lisäten fyysisen aktiivisuuden määrää jo patsaan muodostamisvaiheeseen. Leikistä kehitettiin myös “Live Statue” -versio, jossa patsas muodostuu oppilaista. Toimivuutta kehitettiin muun muassa lisäämällä “What’s Happening” -leikin, jossa kuvista etsitään verbejä, ohjeeseen maininta siitä, että opettajan tulee määrittää, montako asiaa kustakin kuvasta vähintään pitää etsiä. Kaiken kaikkiaan voidaan sanoa kokeilun havainnoinnin ja kirjallisen, suullisen sekä kuvallisen palautteen parantaneen sekä leikkien ja pelien käytännön toimivuutta että lisänneen fyysisen aktiivisuuden määrää.

Molemmat leikkien testaajat opettivat englantia monen vuoden kokemuksella. Tiedusteltaessa tarvittaisiinko materiaaliin tarkemmat leikkien organisointiohjeet, Pynnönen pohti kieltävän vastauksen antamisen jälkeen aloittelevan englannin opettajan mahdollisia ongelmia toiminnallisen opettamisen ja leikkien ohjeiden kanssa. Vaikka aloittelevalle opettajalle tarkemmista organisointiohjeista lienisi apua, tultiin materiaalin selkeyteen viitaten tulokseen niiden tarpeettomuudesta.

Kesäkuun puolivälissä opetusmateriaalin korjailtu versio toimitettiin luettavaksi, viimeisten kommenttien saamiseksi, yhteistyöopettajille Anne Pynnöselle ja Tuulikki Zouiterille sekä Liikkuva koulu – ohjelman edustajille ohjelmajohtaja Antti Blomille ja yhteyspäällikkö Kirsi Rädylle. Tarvittavat korjaukset rajoittuivat oikeinkirjoitukseen. Saadut kommentit huomioiden opetusmateriaali viimeisteltiin julkaisukelpoiseksi. Lopullinen versio valmistui kesäkuun lopussa.

Opinnäytetyö esiteltiin Vierumäellä FIEP World Congressissa elokuussa 2014. Opetusmateriaali jaettiin opinnäytetyön esittelytilaisuuden jälkeen. Tuotos ladattiin sekä Liikkuva koulu – ohjelman että Opetushallituksen verkkosivuille, mistä sitä on mahdollista vapaasti selata, tallentaa ja tulostaa.

9 Tuotos

Työn tuloksena syntyi peruskoulun kolmannen ja neljännen luokan englannin opetuksen tarkoitettu, vapaasti jaettava, tallennettava ja tulostettava PDF -muotoinen opetusmateriaali. Tulostettaessa materiaalista muodostuu A4-kokoinen vihkonen.

Tiedosto oli 142 sivua pitkä, sisältäen kansilehden, kirjoittajien tervehdyksen, sisällysluettelon, “Vilhon 10 Viisasta Vinkkiä”, kaksi lisätehtävää, 38 leikkiä tai peliä ja leikkien materiaalit. Kansilehti, kirjoittajien tervehdys ja “Vilhon 10 Viisasta Vinkkiä” olivat kukin yhden sivun mittaisia, lisätehtävät käsittivät kaksi sivua, sisällysluettelo kolme sivua, leikit ja pelit 45 sivua ja leikkien materiaalit 89 sivua.

Tuotosta varten kehitettiin hahmo, Vilho Velho, jonka tehtävänä oli luoda positiivista, kannustavaa ja rohkaisevaa ilmapiiriä sekä toimia neuvonantajana läpi opetusmateriaalin. Vilhoa käytettiin sekä opettajille tarkoitetuissa osioissa että oppilaille tuotetuissa leikkien materiaaleissa, kuten “Vilho Valuutassa” ja sanaristikoissa.

Kannen ja kirjoittajien tervehdyksen tehtävänä oli virittää lukijan kiinnostus ja innostus tiedostoa kohtaan. Rohkaisevaan sisältöön ja positiiviseen visuaaliseen ilmeeseen kiinnitettiin erityistä huomiota. Tervehdyksessä kiitettiin myös prosessissa mukana olleita englannin opettajia.

Sisällysluettelossa pyrittiin selkeyteen ja muun tiedoston kanssa yhteneväiseen positiiviseen yleisilmeeseen. Leikit ja pelit sekä leikkien materiaalit olivat omien alaotsikoiden alla, jaoteltuina englannin opetuksen aihealueittain aakkosjärjestykseen. Aihealueet olivat opetussuunnitelmasta sekä kolmannen ja neljännen luokan oppikirjoista poimittuja. Aihealueet olivat a- ja an-artikkelit, aakkoset ja sanat, adjektiivit, dialogit, eläimet, huonekalut ja huoneet, kehonosat, kellonajat, kestopreesens, kulkuneuvot, kuukaudet, lauseenmuodostus, luontosanat, monikko -s ja -es, numerot, olla-verbi, perheenjäsenet, prepositiot, sairaudet, sääsanasto, urheilulajit ja harrastukset sekä värit. Kuhunkin aihealueeseen kuului yhdestä viiteen leikkiä.

Sisällysluettelon lisäksi aihealueet ilmenivät kunkin leikin leikkiohjeen ja lisämateriaalien oikean yläkulman aihealuepalkissa sekä sivujen väriytyksestä. Aihealuepalkissa ilmoitettiin tekstinä, minkä aihealueen opetteluun leikki tai leikin lisämateriaali kuului, esimerkiksi ”Prepositiot”. Kutakin aihealuetta vastasi tietty väri, joka ilmeni leikkiohjeen ja lisämateriaalisivujen väriytyksenä. Esimerkiksi ”Prepositiot”-aihealuetta vastasi vaaleanpunainen väri, jolloin kaikki yksityiskohdat kyseisen aihealueen leikkiohjeissa ja lisämateriaaleissa olivat väriykseltään vaaleanpunaisia.

”Vilhon 10 Viisasta Vinkkiä” toimivat yleisneuvoina toiminnallisen kieltenopetuksen järjestämiseen. Neuvojen tavoite oli ensisijaisesti vaikuttaa opettajan opetukselliseen näkökulmaan ja rohkaista tätä toiminnallisuuden käytössä. Opettaja pyrittiin saamaan näkemään oppilaat aktiivisina toimijoina. Opetuksen rajoja ja piilomerkityksiä pyrittiin rikkomaan esimerkiksi kehottamalla siirtämään opetusta ulos. Yhteistoiminnallisuutta ja sosiaalista kanssakäymistä pyrittiin parantamaan. Neuvot haluttiin esittää lyhyesti kevyellä ja positiivisella tavalla muistuttaen, että oppimisen tulisi olla mukavaa.

Ennen varsinaisia leikkejä sijoitettujen lisätehtävien tavoitteena oli ”Vilhon 10 Viisaan Vinkin” ohella lisätä yleistä, jokapäiväistä toiminnallisuutta luokkaan. Niiden ajatus oli antaa opettajalle ideoita konkreettisista toiminnallisista tavoista antaa lisätehtäviä oppilaille, jotka suoriutuivat oppitunnin tehtävistä muita nopeammin. Ulkoasultaan ekstrapäivät vastasivat aihealueittain jäsenneiltyjä leikkejä ja tutustuttivat opettajan leikkiohjeiden ulkoasuun.

Leikkiohjeet pyrittiin rakentamaan mahdollisimman yksinkertaisiksi, selkeiksi käyttää ja helposti sovellettaviksi. Pääotsikon eli leikin nimen jälkeen ohjeet jaoteltiin alaotsikoiden ”Idea”, ”Toteutus”, ”Tarkistusehdotus” ja ”Näin sovellat” alle. ”Näin sovellat” -alaotsikko jakautui edelleen osioihin ”Helpotus” ja ”Haastetta”. Lisäksi ohjeen oikeaan ylänurkkaan sijoitettiin aihealuelaatikko, ohjeen vasempaan alareunaan Vilho Velhon kuva ja oikeaan alareunaan ”Vilhon Vinkkiloota”.

”Idea”-otsikon alla kerrottiin lyhyesti leikin keskeinen ajatus. ”Toteutus”-otsikon alla selitettiin tarkemmin, miten leikki tulisi toteuttaa; organisointi, kuinka leikki alkaa ja etenee. ”Tarkistusehdotus”-osa sisälsi yhden tai useamman ehdotuksen suoritusten

tarkistamiseksi. “Näin sovellat” -osio antoi vinkkejä siitä, miten leikin tasoa voitiin helpottaa tai vaikeuttaa, leikillä opittavia asioita kohdentaa tarkemmin tai mitä muita aihealueita saman leikin avulla voisi opettaa. Aihealuelaatikko sivun yläreunassa kertoi, mitä englannin opetuksen aihealuetta leikillä opeteltiin. “Vilhon Vinkkiloota” -ohjelaatikkoa käytettiin antamaan erilaisia neuvoja muun muassa leikin toteutukseen, soveltamiseen, sujuvuuteen tai ympäristöön liittyen. Lisäksi ohjelaatikossa ilmoitettiin, miltä sivulta leikkiin liittyvät lisämateriaalit löytyvät.

Leikkeihin kuuluvat lisämateriaalit liitettiin tiedoston loppuun. Materiaalien väritys ja ulkoasu tehtiin yhteneväiseksi leikkiohjeiden kanssa. Leikin aihealue ja sen leikin nimi, johon lisämateriaali kuului, löytyivät aihealuepalkista sivun oikeasta yläreunasta. Materiaalit toteutettiin niin, että ne olivat tulostusta vaille valmiit käyttöön. Tällä pyrittiin mataltamaan leikkien käyttöönottokynnystä. Osa materiaaleista tuotettiin enemmän esimerkinomaisiksi jättäen opettajille ja oppilaille mahdollisuuden inspiroitua ja tuottaa niitä lisää.

Opetusmateriaalin yleisilmeellä pyrittiin positiivisuuteen ja hyvään käytettävyyteen. Esimerkiksi värityksen tavoitteena oli tehdä tuotoksesta houkutteleva kirkkain mutta sopusointuisin väriyhdistelmin. Toisaalta värityksellä parannettiin käytettävyyttä muun muassa yhdenmukaistamalla samaan aihealueeseen kuuluvien leikkien ja lisämateriaalien väritys sekä jättämällä pohjaväri valkoiseksi luettavuutta ja tulostettavuutta ajatellen.

10 Pohdinta

Prosessissa valmistui toiminnallisia pelejä ja leikkejä sisältävä PDF -muotoinen opetusmateriaali peruskoulun kolmannen ja neljännen luokan englannin opetukseen. Opinnäytetyön aiheen valinnassa tarpeellisuus, ajankohtaisuus ja mielenkiintoisuus olivat suurimpia kriteereitä.

Ensimmäinen mielikuva työn muodosta oli video tai videopankki. Ajatuksena oli videokuvata leikit ja pelit, siten tuottaen konkreettisia esimerkkejä toiminnallisuuden käytöstä englannin opetuksessa. Videoinnista luovuttiin ja opetusmateriaalin PDF -tiedostomuotoon päädyttiin, koska se koettiin selkeäksi sekä helpoksi ja halvaksi levittää. Lisäksi videoiden rinnalle arveltiin tarvittavan kirjalliset ohjeet ja työstöön kuluvan enemmän aikaa, kuin käytettävissä oli. PDF -muotoisen materiaalin etuna nähtiin opettajien vapaus tulostaa ohjeet ja tehdä niihin tarvittavia muistiinpanoja sekä muutoksia. Kuitenkin videot voisivat toimia hyvänä tukena tekstimuotoiselle opetusmateriaalille havainnollistaen leikkejä tehokkaasti. Myös materiaalin markkinoinnissa videoituja leikkejä voitaisiin käyttää hyväksi.

Tuotos toteutettiin opettajan työkaluksi englannin opetukseen. Vaikka tuotos käsittää pedagogisia neuvoja, on pääpaino muualla. Pedagogiset neuvot rajattiin ensisijaisesti toiminnalliseen opetukseen ja niiden annossa pyrittiin huomioimaan opettajien aiheen asiantuntijuutta. Neuvojen tarkoitus oli varmistaa opettajan onnistuminen liikkumisen eli toiminnallisuuden lisäämisessä. Tätä pidettiin tärkeänä, sillä koettiin, että toiminnallisuus ei ole kaikkien englanninopettajien mukavuusalueella. Samasta syystä materiaalissa luovuttiin sanojen ”liikunta” ja ”liikkuminen” käytöstä ja ne korvattiin termillä ”toiminnallisuus”. Lisäksi kieltenopettajien ei haluttu kokevan materiaalissa aineena liikunnan syrjäyttävän englannin.

Vaikka materiaalin tavoitteena käytössä on lisätä fyysisen aktiivisuuden määrää peruskoulun kolmannen ja neljännen luokan englannin opetukseen, pyrittiin se toteuttamaan niin, ettei opettajalta tai oppilailta vaadita erityisiä liikunnallisia taitoja. Yhtäältä leikkien ja pelien toteuttamisen, toisaalta niihin mukaan lähtemisen on tarkoitus olla vaivatonta. Koska fyysinen aktiivisuus leikissä riittää, verrattuna monimutkaiseen motoriseen suori-

tukseen, ei mukaan lähtemisen kynnyksen pitäisi nousta liian korkeaksi niille, jotka pelkäävät epäonnistuvansa vaikeissa motorisissa tehtävissä.

Osana Liikkuva koulu -ohjelmaa “Learning by doing - Leikkejä ja pelejä englannin opetukseen” - materiaalilla on konkreettiset mahdollisuudet päätyä laajaan levitykseen Suomen peruskouluihin. Liikkuvat koulut ympäri Suomen ovat sitoutuneet lisäämään liikettä koulupäivään, mitä moninaisimmin tavoin. Siksi voidaan otaksua koulujen heidän liikunnan positiivisiin vaikutuksiin ja suhtautuvan liikettä lisääviin opetusmateriaaleihin vaihtoehtoisia kouluja paremmin.

10.1 Viralliset suositukset materiaalin sisällön kehyksenä

Opetusmateriaalin suunnittelussa, erityisesti leikkien kehittämisessä käytettiin hyväksi Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteissa (Opetushallitus 2004) englannin opetukselle asetettua viitekehystä. Julkaisussa todetaan, että opetustilanteiden tulisi olla konkreettisia ja oppilaille läheisiä (Opetushallitus 2004, 138). Leikkimistä voidaan pitää lapselle varsin läheisenä tilanteena ja toiminnallisuutta konkreettisenä tapana oppia, mikä tukee materiaalissa käytettyjä opetusmetodeja.

Opetussuunnitelma määrittää, että englannin opiskelun tulee kasvattaa yksilöä sekä sosiaalisesti että itsenäisesti (Opetushallitus 2004, 139), minkä vuoksi materiaaliin kehitettiin yksilö-, pari- ja ryhmäleikkejä, leikin osia ja mahdollisuuksia soveltaa yhteistyössä toimijoiden määrää. Leikkien ja pelien voidaan nähdä lisäävän oppilaan motivaatiota yrittää, sillä ne tarjoavat konkreettisen tavoitteen, jota kohti pyrkiä, ja jonka saavuttaminen on mahdollista, vaikka oppilaan kielitaito ei olisi täydellinen. Oppilasta tulisikin rohkaista toimimaan yritteliäästi oppimistilanteissa ja itsenäistä oppikirjan sekä muiden tiedonhankintavälineiden käyttöä tulisi kehittää (Opetushallitus 2004, 139). Itsenäistä tiedonhakukykyä pyrittiin kehittämään kehottamalla leikkiohjeissa käyttämään oppikirjaa itsenäiseen tarkastukseen tai tapana helpottaa leikkiä, tukisanojen ja -lauseiden tarjoajana.

Aihealueet, joihin leikkejä kehiteltiin, perustuivat yhteensä kuuteen eri kolmannen ja neljännen luokan englannin opetuksen oppikirjaan ja englannin kielen opetussuunni-

telmaan. Opetussuunnitelman mukaan opetuksen keskeisiä sisältöjä tulisivat olla useat eri aiheet, kuten lähiympäristö, koti ja perheenjäsenet, koulu, oppilastoverit ja opettajat sekä asioiminen eri tilanteissa. Myös keskeisimpiä kielioppiaihteita ja englannin kielen kirjoitusjärjestelmän normeja tulisi opettaa. (Opetushallitus 2004, 139-140.) Tarkemmin leikkeihin otettavat aihealueet saatiin määritettyä listaamalla ja vertailemalla oppikirjoissa esiintyviä opetussisältöjä. Pientä osaa oppikirjojen opetussisällöstä ei tuotetusta opetusmateriaalista suoraan löydy, sillä resurssit pyrittiin kohdentamaan tärkeimpinä pidettyihin sisältöihin. Jatkokehittelynä materiaalia voisikin laajentaa käsittämään myös poisjääneet opetussisällöt. Lisäksi aiheet, jotka esiintyvät ainoastaan sovellusehdotuksena tai Vilhon antamina neuvoina, voisi nostaa omiksi kokonaisuuksiksi.

Opetussisällön sijainti kolmannen tai neljännen luokan oppikirjassa ja kirjan sisäinen sijainti huomioitiin niin ikään leikkien kehittelyvaiheessa. Neljännen luokan opetussisältöjen leikit ovat kielellisesti haastavampia ja saattavat vaatia myös muun kuin opeteltavan aiheen osaamista. Esimerkiksi dialogi-aihealueen leikki "Travel Agency" käsittää useita neljännen luokan eri opetussisältöjä, kuten ajoneuvoja, maita ja mielipiteen ilmaisemista. Vastaavasti kolmannen luokan dialogi-aihealueen leikki "Character" sisältää useita aihealueita, mutta leikkiä on helpotettu apuvälinein. Oppikirjojen alkupäässä sijaitsevien sisältöjen opetteluun tarkoitetuista leikeistä pyrittiin rakentamaan kielellisesti yksinkertaisempia kuin loppupään sisältöjen leikeistä. Näin tehtiin, sillä sisällön sijainnista oppikirjan alussa voitiin tulkita myös kielen opiskelun olevan alkuvaiheessa.

Kolmannen ja neljännen luokan kielelliselle taitotasolle asetettuja virallisia tavoitteita käytettiin sisällön tuottamisessa hyväksi. Lisäksi materiaalista pyrittiin tekemään monipuolinen. Sopivan taitotason määrittämisessä hyödynnettiin sekä oppikirjoja että opetussuunnitelmaa. Myös taitotason säätämistä opetusryhmän mukaan pyrittiin helpottamaan tarjoamalla leikkeihin sovellusehdotuksia.

Kielitaito voidaan jakaa neljään eri osa-alueeseen: kuullun ymmärtämiseen, puhumiseen, luetun ymmärtämiseen ja kirjoittamiseen (Opetushallitus 2004, 140). Kielitaidon osa-alueiden suhteen voidaan ajatella monipuolisuustavoitteen toteutuneen: 40 leikistä 35:llä voidaan harjoittaa useampaa kuin yhtä kielitaidon osa-aluetta. Kolmea tai neljää eri osa-aluetta voidaan harjoittaa 40 leikistä 17:llä. Kaikkien neljän osa-alueen harjoit-

tamiseen soveltuu kahdeksan leikkiä. Kuullun ymmärtämisen ja puheen tuottamisen harjoittamiseen soveltuu leikkejä eniten, ensimmäisen opetteluun 32/40 ja jälkimmäisen 30/40 leikkiä. Luetun ymmärtämisen harjoitteluun soveltuu 21/40 ja kirjoittamisen 18/40 leikkiä. (Liite 1.) Koska englannin opetukseen käytettävät kirjat ja kotitehtävät usein tarjoavat enemmän virikkeitä luetun ymmärtämiseen ja kirjoittamiseen kuin kuullun ymmärtämiseen ja puheen tuottamiseen, voidaan jakaumaa pitää positiivisena ja materiaalia perinteistä tuntiopetusta tukevana.

Kolmas- ja neljäsluokkalainen tarvitsee kuullun ymmärtämisen avuksi melko paljon toistoja, osoittamista ja käännoä (Opetushallitus 2004, 281). Leikkiohjeiden “Näin sovellat” -osioihin kerättiin opettajille neuvoja, kuinka kuullunymmärtämistä leikeissä voidaan helpottaa. Leikistä riippuen esimerkiksi tukisanalappujen tai oppikirjan käyttöä, toistomäärien näyttämistä sormin ja taululle kirjoittamista suositeltiin. Myös ryhmässä suoritettavat leikit helpottavat kuullun ymmärtämistä, kun mallia suoritukseen voi ottaa muilta.

Puheen tuottaminen on kolmas-neljäsluokkaisella melko hidasta. Hän osaa vastata itseään koskeviin helppoihin kysymyksiin yksinkertaisesti, lyhyesti ja virheettömästi. Oppilas hallitsee perussanaston ja vakioilmaisuja. (Opetushallitus 2004, 280–281). Produktiin kehiteltiin paljon leikkejä, jotka sisältävät helppoja ja vähäisiä puheilmaisuja, kuten itsensä esittelyä, lyhyitä fraaseja ja tuttua sanastoa sekä leikkejä, joissa sama puhe toistuu useaan kertaan. Lisäksi puheen tuottamista pyrittiin auttamaan valmiiden, ääneen luetavien tekstimateriaalien avulla.

Sekä luetun ymmärtäminen että kirjoittaminen ovat alkuvaiheessa. Oppilaan oletetaan pystyvän tunnistamaan ja kirjoittamaan tuttuja sanoja ja lyhyitä fraaseja sekä kykenevän yhdistämään näitä kuviin. (Opetushallitus 2004, 280–281.) Opetussuunnitelman pohjalta leikkeihin, joissa kirjoittaminen tai lukeminen oli pääosassa, kehitettiin useita apuvälineitä, kuten ristikoita, kuvia ja sanalappuja. Lisäksi sovellusmahdollisuutena kehoitettiin muun muassa ryhmä- tai parityöskentelyyn, millä haettiin helpotusta erityisesti itenäisen kirjoittamisen haastavuuteen.

Materiaalia voisi parantaa tuomalla leikkiohjeessa selkeästi esille, mitä opetuksen osa-alueella leikillä pystytään harjoittamaan. Nyt opettajan on itse pääteltävä, mille osa-alueelle leikki kohdistuu. Käytännössä osa-alue voitaisiin esittää pienenä havainnollisena kuvana leikkiohjeen aihealuelaatikon alapuolella tai sivun vasemmassa yläreunassa. Esimerkiksi kuullun ymmärtämistä vastaisi korva, puheen tuottamista suu ja niin edelleen. Kyseisellä parannuksella tuotaisiin paremmin opettajan tietoisuuteen leikkien variaitivuus sekä mahdollisesti helpotettaisiin monipuolisen tunnin rakentamista.

10.2 Kehitysfysiologiasta perusteita

Lapsen kasvua kehitysfysiologian näkökulmasta pyrittiin käyttämään hyväksi liikunnan ja englannin opiskelun yhdistämisen perustelemiseksi, sekä leikkien sopivan liikunnallisen taitotason löytämiseksi. Normaalisti lapsi kehittyy automaattisesti kypsymisen myötä saadessaan virikkeitä (Miettinen 1999, 56; Autio 2010, 29). Materiaalilla voidaan lisätä näiden virikkeiden määrää ja sitä kautta edesauttaa liikunnallisten yleistaitojen automatisoitumista.

Leikkien vaikeustasolle annettiin vaihtelumahdollisuuksia ensisijaisesti kielellisen haastavuuden sovellusehdotuksina motorisen haastavuuden sijaan. Motorisen kehityksen edistäminen ei ollut harjoitteiden pääpainona, sillä leikeistä ei tahdottu motorista taitavuutta korostavia, jonka ajateltiin lisäävän oppilaille painetta onnistua harjoitteissa. Motorista kehittymistä tukevia osa-alueita otettiin kuitenkin huomioon leikkejä kehitettäessä. Leikkeihin pyrittiin lisäämään erityisesti fyysistä sekä sosiaalista kasvuympäristöä laajentavia tekijöitä, kuten tilojen muunneltavuutta tarpeen mukaan ja pitkäkestoisia harjoitteita yksin tai pareittain, joissa oppilas toteuttaa harjoitetta kiireettömästi omaan tahtiin. (Autio 2010, 30; Jaakkola 2013, 173–174.) Opetusmateriaaliin kehitettiin myös leikkejä, joissa sosiaaliset normit tulevat esiin, kuten kaupankäynti tai itsensä esittely englannin kielellä.

Kielellisen kehittymisen kannalta harjoitteissa keskitytään kahteen kielellisen pätevyyden osa-alueeseen, kielioppiin sekä sosiaalisten suhteiden muodostamiseen. Kieliopilliset harjoitteet pitävät sisällään sanan muodostamista, lauseen muodostamista, äänen rakennetta sekä sanan merkitystä. (Rintala ym. 2005, 47–48.) Koska kielioppi nähtiin

merkityksellisenä osana kielen opiskelua, nostettiin se ehdoitta yhtenä pätevyyden osa-alueena harjoitteisiin. Eri kielioppisääntöjen harjoittelu toiminnallisten leikkien kautta antaa lapselle erilaisen mahdollisuuden sisäistää harjoiteltavaa kielioppia, opettajajohtoiseen opetukseen verrattuna. Sosiaalisuuden kehittäminen ilmenee harjoitteissa, joissa työskennellään pareittain tai ryhmissä. Leikkien tavoitteena on harjoittaa valmiutta toimia erilaisten ihmisten kanssa.

Kielellisen pätevyyden lisäksi harjoitteissa tuodaan esiin kielen kehittymisen toistakin osatekijää, kommunikatiivista pätevyyttä. Tämän avulla oppilaat saavat harjoitella kielellistä sujuvuutta ja sisältöjen ilmaisua. (Rintala ym. 2005, 47–48.) Harjoitteet, joissa käytetään pohjana kommunikatiivista pätevyyttä, on luotu parantamaan oppilaan puheen sujuvuutta ja helpottamaan sisällön ilmaisua ilman suuria ponnisteluja. Esimerkiksi “Character” -harjoitteessa oppilas keksii ja esittelee keksimänsä hahmon. Hahmolle täytetään henkilöilystodistus eli esitäytetty kortti, jossa oppilaan tulee vastata esimerkiksi kysymyksiin, mitä hahmo osaa ja mitä hän ei osaa. Kortti tehtiin tukemaan oppilasta ääneen puhumisessa ja esiintymisessä. Tämän tyyppiset harjoitteet kehitettiin muun muassa luomaan oppilaille mahdollisuuksia tuoda esiin omia mielipiteitä ja ideoita sekä esiintymisrohkeuden lisäämiseksi ja oman identiteetin muodostumisen tueksi.

Motorisen kehittymisen on todettu olevan vahvasti yhteydessä kielelliseen kehittymiseen (Rintala ym. 2005, 53–54). Tämä yhteys perusteli liikkumisen integroimista englannin opetukseen. Koska motorista oppimista ei varsinaisesti sisällytetty produktin tavoitteisiin, kehitettiin harjoitteet implisiittisiksi eli sellaisiksi, joissa motorinen oppiminen tapahtuu tiedostamatta. Tällöin harjoitteiden kautta tapahtuva motorinen kehittyminen mahdollistuu positiivisten kokemusten ja onnistumisen tunteiden myötä. (Sandström & Ahonen 2011, 65–66; Jaakkola 2013, 167.) Positiiviset kokemukset ja onnistumisen tunteet tulivat vahvasti esiin, kun oppilaita tarkkailtiin Kivijärven koulussa, jossa 3. ja 4. luokan oppilaat tekivät englannin kielen tunnilla produktin harjoitteita. Ilmapöytä positiivisuus ja oppilaiden aktiivinen osallistuminen olivat havaittavissa sekä tuntia seuraamalla että opettajan palautteesta. Pääasiassa tarkkailu keskittyi leikkien toimivuuteen ja siihen, miten niitä voisi entisestään kehittää tai soveltaa erilaisille oppijoille. Motorista ja kielellistä kehittymistä testaustunneilla ei mitattu.

10.3 Konstruktiivisen linjakkuuden ilmeneminen

Opetusmateriaali perustettiin pitkälti konstruktiivisen linjakkuuden teorian varaan, jonka mukaan opetus on oppilaiden osallistamista ja sitouttamista aktiiviseen oppimiseen. Muun muassa positiivisen ilmapiirin syntyyn, monipuolisuuden ja kokonaiskuvan synnyttämiseen keskittyvään arviointiin tulee panostaa. (Biggs & Tang 2007, 15 & 19–25).

Konstruktiivisen linjakkuuden periaatteiden toteutumisen varmistamiseksi kehitettiin “Vilhon 10 Viisasta Vinkkiä” ja “Vilhon Vinkkiloota”. Kokonaisuudessaan Vilhon neuvoilla pyrittiin saamaan opettaja kyseenalaistamaan ja miettimään uudelleen totuttuja toimintamalleja. Vinkeillä haluttiin herättää opettaja ajatukseen aktiivisuuden siirrosta oppilaille ja korostamaan positiivisen ilmapiirin merkitystä opetustilanteissa. Leikkiohjeissa “Vilhon Vinkkilootan” tarkoitus oli toimia muiden tehtäviensä ohella oppilaiden aktivoinnista ja ilmapiirin vaikutuksesta muistuttajana. Myös kansilehden ja alkusanojen tavoitteena oli luoda positiivista, kokeilunhaluista asennetta opettajaan ja sitä kautta välillisesti myös oppilaisiin. Koska oppijan tavan hahmottaa maailmaa tulisi muodostaa oppimisen lähtökohdat (Jyväskylän yliopisto; Rauste-Von Wright, Von Wright & Soini 2003, 162), voidaan leikkimään tottuneen lapsen opettamista juuri leikkien kautta pitää toimivana ratkaisuna.

Opetuksen tulisi synnyttää positiivisia oppimiskokemuksia (Biggs & Tang 2007, 24), joita syntyy, kun oppilas kokee onnistuvansa. Lisäksi opetuksen tulisi tarjota tunteisiin vetoavia elämyksiä (Bergström-Merivirta 1996, 7). Materiaalin leikkeihin pyrittiin luomaan erilaisia mahdollisuuksia onnistua, jotta mahdollisimman moni oppilas voisi tuntea onnistuneensa. Perinteisen kielellisen menestymisen ohella oppilas saattaa leikeissä kokea onnistuneensa muun muassa fyysisessä suorituksessa, kuten nopeudessa; yhteistyössä; muistamisessa tai luovassa suorituksessa, kuten näyttelemisessä, tarinan keksimisessä, piirtämisessä tai hienon patsaan luomisessa.

Onnistumisen tunteiden ohella leikkiohjeilla pyrittiin edesauttamaan myös muiden positiivisten tuntemusten, kuten hauskuuden ja ilon, syntyä. Näkyviä ja näkymättömiä rajoja haluttiin rikkoa muun muassa kehottamalla siirtämään opetusta luokkahuoneen ulkopuolelle ja opettajaa osallistumaan leikkeihin; edistämällä vapaata liikkuvuutta

luokkatilassa pyytämällä raivaamaan pulpetteja ja tuoleja pois tieltä sekä opettajaa uudelleen arvioimaan asettamiaan kieltoja. Positiivisuutta haettiin niin ikään tarinoiden käytöllä ohjeiden annossa oppilaille ja lisämateriaaleilla, kuten hullunkurisilla ohjeistuksilla ja tarinoilla sekä “Vilho Velhon” esiintymisellä oppilaille jaettavissa lisämateriaaleissa.

Opetustilanteiden monipuolistamisen haasteeseen vastattiin ylipäättään tuottamalla toiminnallinen materiaali perinteisen, opettajajohtoisen luokkahuoneopetuksen tueksi ja pyrkimällä leikkien kehittämisessä monimuotoisuuteen. Englannin opetuksen eri osa-alueiden huomioimisen ohella pyrkimys monipuolisuuteen näkyy eri oppimistyylien käytön mahdollistamisesta leikkien aikana. Taulukossa (Liite 2) oppimistyyliä on jaoteltu opetettavasta asiasta tiedon hankinnassa tai prosessoinnissa käytettyjen aistikanavien mukaan auditiviseen, visuaaliseen, taktiiliin ja kinesteettiseen oppimistyyliin.

Eniten virikkeitä materiaali tarjoaa visuaalisille ja auditivisille oppijoille. Visuaalisen oppimistyylin huomiointi mahdollistuu 39/40 leikissä ja auditivisen 33/40 leikissä. Kinesteettisen oppimistyylin huomiointi on mahdollista 23/40 leikissä ja taktiiliin 17/40 leikissä. (Liite 2.)

Vaikka kaikissa leikeissä liikutaan, hyväksyttiin taulukkoon kinesteettisen oppimistyylin aktivoituvan vain leikeissä, joissa liikkuminen tukee suorasti opetettavan asiasisällön oppimista. Esimerkiksi “What’s happening” -leikissä, jossa opetellaan verbien kesto-preesensmuotoja kirjoittamalla kuvista lauseita, liikkumisen kuvan luokse ei laskettu aktivoivan kinesteettistä oppimistyyliä. Leikin tarkistusehdotuksessa kuitenkin neuvotaan tarkistamaan lauseet niin, että yksi oppilas lukee neljä kirjoittamaansa lausetta ja neljä muuta muodostaa lauseista patsaan. Tarkistustavan takia kinesteettinen oppimistyyli aktivoituu leikissä, visuaalisen, auditivisen ja taktiiliin ohella.

Taktiiliin oppimistyylin jääminen muuta vähäisemmäksi selittyy osittain sillä, ettei kirjoittamista valmiilla kirjaimilla tai sanoilla hyväksytty taktiilia oppimistyyliä aktivoivaksi. Valmiiden, neliön muotoisten kirjainten siirtely tapahtuu käsityönä, mutta niiden erotaminen toisistaan tapahtuu visuaalisesti, jolloin voidaan ajatella oppimisen olevan visuaalista. Kolmas- ja neljäsluokkalaisten englannin kirjoitustaidon oleminen hyvin alku-

vaiheessa (Opetushallitus 2004, 280) loi tarpeen apuvälineille. Jatkokehittelynä voisi miettiä, aktivoituisiko taktiili oppimistyyli paremmin, jos kirjaimet leikattaisiin neliön sijasta kirjaimen muotoon tai liitutaululle muodostettavan sanan viereen rohkaistaisiin piirtämään kuva muodostetusta sanasta. Toki osa apuvälineistä, kuten ristikot, tukevat sellaisenaan taktiilia oppimista.

Yli yhden oppimistyylin aktivointi leikkiohjeiden perusteella on mahdollista 35 leikissä 40:stä. Kolmea tai neljää oppimistyyliä voidaan aktivoida 23 leikillä 40:stä ja kaikkia neljää 9 leikillä 40:stä. (Liite 2.) Koska oppiminen suurimmassa osassa leikeistä rakentuu usean eri aistikanavan varaan, voitane materiaalia pitää oppimistyylien kannalta varsin monipuolisena.

Toiminnallisen opetuksen yleisimpinä pidettyihin esteisiin pyrittiin materiaalissa vastaamaan. Öystilä (2011, 13–14) pitää suurimpina toiminnallisen opetuksen esteinä opettajan pelkoa kontrollin menettämisestä, pelkoa, ettei aika toiminnallisilla menetelmillä riitä kaikkien sisältöjen läpikäyntiin, sopimattomiksi koettuja tiloja, liian suuria opetusryhmiä ja sopivan oppimateriaalin puutetta.

Opettajan pelkoa kontrollin menettämisestä yritettiin vähentää tarjoamalla helppoja ja konkreettisia keinoja aktiivisuuden siirtämiseksi oppilaille. Lisäksi opettajalle tarjottiin vaihtoehtoja toteuttaa leikkejä joko opettaja- tai oppilasjohtoisesti. Ajan riittämisen takaamiseksi leikeistä pyrittiin tekemään kestoiltaan erilaisia ja leikkeihin kuluvan ajan arvioimista helpotettiin lisäämällä ohjeisiin aikamääreitä. Monet leikit ovat perusrungoltaan toteutettavissa ajallisesti varsin lyhyinä, mutta muokattavissa pidempikestoiseksi esimerkiksi annettujen tarkistus- ja sovellusehdotusten kautta. Toiminnallisuuteen käytetty aika ei myöskään valu hukkaan, sillä leikillä opetellaan tunnin aihealueen asiaa. Sopimattomien tilojen ongelmaan ratkaisua haettiin rohkaisemalla siirtämään opetus pois luokkahuoneesta, esimerkiksi ulos tai liikuntasaliin ja kannustamalla muokkaamaan käytettävissä olevaa tilaa. Leikit pyrittiin tekemään toimiviksi hyvin erikokoisille ryhmille, muun muassa antamalla vapauksia tehdä harjoitteet yksin, pareittain, pienryhmissä tai koko opetusryhmänä. Sopivan oppimateriaalin puutteeseen produkti pyrkii kokonaisuutena vastaamaan sisältäen kaiken tarvittavan käsittämiensä leikkien toteuttamiseen.

Toiminnallisen opetuksen koetuista esteistä ajan riittämisen suhteen materiaalin jatkokehittely olisi mahdollista. Mikäli kaikissa leikkiohjeissa ilmoitettaisiin leikin toteutukseen suunnilleen kuluva aika, helpottuisi erityisesti toiminnallisuuteen tottumattoman opettajan tuntisuunnittelu ja työskentely.

10.4 Liikunnan integroinnin vaikutukset

Perusteluja sille, miksi liikuntaa on syytä liittää eri oppiaineisiin, voidaan löytää erityisesti neurologian, sosiaalipsykologian ja sosiaalipedagogiikan sekä kehitys- ja toimintapsykologian aloilta. Neurologia todistaa liikuntasuuntautuneiden harjoitteiden toimivuutta kielenkehityksessä, minkä vuoksi produktin harjoitteet tehtiin sellaisiksi, että liikkuminen edistäisi kielen kehittymistä ja oppimista. Sosiaalipsykologian ja sosiaalipedagogiikan teoriapohjat näkyvät produktin harjoitteissa. Harjoitteet tarjoavat erilaisia virikkeitä oppilaiden sosiaaliseen ympäristöön, mikä mahdollistaa kielen kehittymistä. Kehitys- ja toimintapsykologian lähestymistapa käsittää oppimisen ja kehittymisen tuotteena, joka kehittyy ja syntyy ihmisen luoman ympäristön ja sen asettamien tehtävien myötä. Tästä syystä liikkeen käsittelyllä ja etenkin liikkeellä on suuri merkitys kielen kehityksen eri vaiheissa. (Rintala ym. 2005, 53–54; Rintala ym. 2005, 58-59.)

Aktiivinen lapsuus ja nuoruus ennustavat aktiivista aikuisuutta, minkä seurauksena aktiivisen elämäntavan omaksuminen jo lapsena ehkäisee tehokkaasti passiivisuudesta myöhemmin aiheutuvia ongelmia (Zimmer 2002, 20–48). Positiivisen liikuntakulttuurin omaksumiseksi voidaankin pitää tehokkaana yksilön aktivoimista nuorella iällä, kun passiiviset tai aktiiviset tavat ja tottumukset eivät vielä ole muodostuneet.

Lapsi hyötyy erityisesti monipuolisesta ja säännöllisestä liikkumisesta (Liikuntavammojen Valtakunnallinen Ehkäisyohjelma, UKK-instituutti 2010; Zimmer 2008, 20–48). Koska englannin opetus peruskoulussa tavoittaa koko ikäluokan, on tältä kannalta katsottuna liikunnan lisääminen oppiaineeseen perusteltua. Säännöllisyyden varmistamiseksi leikkejä kehitettiin mahdollisimman moneen eri aihealueeseen. Ajatuksena oli mahdollistaa toiminnallisuuden käyttö helposti ja vaivattomasti kaikilla kolmannen ja neljännen luokan englannin tunneilla.

Liikunnallisen monipuolisuuden määrittelyssä käytettiin kuutta eri liiketekijää: suuntaa, tilaa, aikaa, tasoa, voimaa ja suhdetta (Häkkinen, E. 12.4.2013). Kyseisiä liiketekijöitä pyrittiin leikeissä varioimaan ja opettajaa pyrittiin rohkaisemaan niiden vaihteluun. Tilan muokkaamiseen ja vaihtamiseen rohkaistiin. Leikkien liikkeitä tehdään eri suuntiin, eri tasoissa ja eri nopeuksilla. Oppilaat toimivat eri suhteissa toisiinsa: yksin, pareittain tai ryhmässä, joko kaikki toimien tai osa neuvon. Vaikka liikkumisen monipuolisuuteen kiinnitettiin huomiota, voitaisiin materiaalia jatkokehittää yhä monipuolisemmaksi. To-ki samalla tulisi muistaa säilyttää liikkuminen englannin oppimisen välineenä ja fyysis-motorinen vaikeustaso sopivana. Monipuolisuutta lisätessä vaarana lienee herkästi oh-jeiden sekavoituminen ja englannin oppimisen jääminen toissijaiseen rooliin.

Liikkuminen ei ole arvokasta ainoastaan lapsen fyysis-motorisen kehityksen kannalta, vaan yhtäläillä psyko-sosiaalisen ja emotionaalisen kehityksen varmistamiseksi. Riittävä päivittäinen liikunta mahdollistaa lapsen kokonaisvaltaisen, normaalin kasvun ja kehi-tyksen (Zimmer 2002, 20–48). Fyysinen aktiivisuus kehittää lasta kokonaisvaltaisesti, millä voidaan perustella liikkumisen käyttöä minkä tahansa oppiaineen opetuksessa. Fyysisen aktiivisuuden tarve on niin ikään yksi yksilön perustarpeista, muun muassa levon, ruoan, juoman ja aineenvaihdunnan ohella (Maslow 1987, 56–59). Yhteiskunnan muututtua passiivisemmaksi lienee fyysisen aktiivisuuden tarve yksi niistä perustarpeis-ta, joka yhä useammalla jää täyttymättä. Lapsen kohdalla vähäinen liikkuminen saattaa ilmetä esimerkiksi levottomuutena ja oppimisvaikeuksina, joihin voidaan koulumaail-massa hakea ratkaisua toiminnallisten menetelmien käytöstä, muiden koulupäivää akti-voivien toimien ohella.

Lapsi leikkii, koska se tuottaa hänelle mielihyvää (Zimmer 2002, 14–16). Tuotetussa oppimateriaalissa tämä sisäinen motivaatio pyrittiin kanavoimaan toivottujen oppimis-tulosten saavuttamiseksi. Toisin sanoen leikkimällä pyritään opettamaan englantia lasta luontaisesti motivoivalla tavalla.

Erityisen motivoivia fyysisiä harjoitteita ovat aktiviteetit, jotka palvelevat lapsen herk-kyyskautta, eli joissa tarvitaan ominaisuuksia, joiden kehitys tietyssä ikävaiheessa on nopeaa (Nuori Suomi ry, Suomen Olympiakomitea ry & Suomen Valmentajat ry 2006, 8-10). Materiaalin kohderyhmällä, 8-10-vuotiailla, tällaisia ominaisuuksia ovat muun

muassa rytmikyky, ketteryys, koordinaatio, reaktionopeus, liike- ja askeltiheys sekä perusliikkeet (Puijo Wolley Juniorit Ry 2004). Leikkien kehittämisessä herkkyykskaudet eivät olleet pääpainona, mutta niihin pyrittiin kiinnittämään huomiota. Esimerkiksi rytmikkään taustamusiikin käyttöön kehoitettiin, temmon vaihteluita ja kiihtyvyyttä suositettiin, erilaisia liikkumistapoja neuvottiin runsaasti ja kieltoja pyrittiin vähentämään. Materiaalin jatkokehittämisessä herkkyykskausiin voisi kiinnittää yhä enemmän huomiota. Muun muassa rytmikykyä ja nopeaa reagoitua vaativia leikkejä voisi kehittää enemmän, jälleen unohtamatta materiaalin kielellisiä tavoitteita.

Leikkien fyysis-motoriseen soveltamiseen pyrittiin antamaan neuvoja kielellisen vaikeustason soveltamisohjeiden ohella. Fyysis-motoriset soveltamisohjeet annettiin etupäässä ”Vilhon Vinkkiloota” ja ”Tarkistus ehdotus” -osioissa. Materiaalin ensisijainen tehtävä, liikunnan määrän, ei niinkään laadun, lisääminen englannin tunneille, näkyy fyysis-motoristen sovellusohjeiden vähäisyytenä kielellisiin sovellusohjeisiin verrattuna. Leikki itsessään lisää fyysistä aktiivisuutta ja on useimmiten fyysis-motoriselta vaikeustasoltaan ikäryhmän taitotasoon nähden helppo, sisältäen varsin yksinkertaisia tai tulkinnanvaraisia liikuntasuorituksia, kuten esittämistä. Opettaja, joka on harjaantunut toiminnallisessa opettamistyylin käytössä, voisi hyötyä laajemmista fyysis-motorisista sovellusehdotuksista. Toisaalta riittävän helppo taitotaso ja oppilaiden itsemääräämisyky suoritusensa suhteen takaa sen, että kaikki voivat osallistua leikkeihin omalla taitotasollaan.

Yhteiskunnan tavoitteena on edistää kansalaisten liikuntakulttuuria ja terveellisiä elintapoja. Tämän materiaalin myötä on mahdollisuus vaikuttaa lasten liikunnalliseen elämäntapaan sitä edistävästi, opetussuunnitelman liikuntatuntien lisäksi. Vaikka materiaali ei ratkaise kaikkia passivoitumisen ongelmia, on se askel kohti terveempää yhteiskuntaa, jossa liikkuminen on normaali osa arkea.

Liikkumisen lisääminen koulupäivään, on tärkeä ja ajankohtainen aihe. Lapsena opitut tavat ja tottumukset, kuten fyysinen passiivisuus tai aktiivisuus, näkyvät läpi elämän (Liikuntavammojen Valtakunnallinen Ehkäisyohjelma, UKK-instituutti 2010). Yhä passiivisemmässä yhteiskunnassa lasten fyysisen aktiivisuuden määrän vähentyminen on tuonut mukanaan negatiivisia sivuvaikutuksia, jotka näkyvät nyt, mutta kärjistyvät ene-

nevissä määrin lasten kasvaessa. Vapaa-ajan passivoitumiselle kouluajan aktivoituminen on yksi vastaisku ja askel kohti riittävää kokonaisliikunnan määrää.

Fyysisen aktiivisuuden polarisoituessa yhä useampi liikkuu erittäin paljon tai hyvin vähän. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että todella huonokuntoisten määrä, niiden, jotka suhtautuvat negatiivisesti liikunnan harrastamiseen, on noussut. Kyseinen joukko ei todennäköisesti osallistu vapaa-ajalla liikunnallisiin aktiviteetteihin tai kannusta lapsiaan liikunnan harrastamiseen. Peruskoulu tavoittaa koko ikäluokan, mikä kannustaa puuttumaan liikkumattomuuden haasteeseen nimenomaan siellä.

Liikunnan yhdistäminen toiseen aineeseen, puhuminen toiminnallisuudesta, peleistä ja leikeistä ja siten huomion poisvienti itse liikunnasta, auttavat luomaan positiivista ilmapöytä liikkumisen ympärille. Liikunta oppiaineena saattaa luoda negatiivisia mielikuvia ja paineita fyysisesti passiivisille oppilaille. Kun liikkuminen yhdistyy toisen aineen opetukseen, tarjotaan mahdollisuus saada liikkumisesta positiivisia kokemuksia myös passiivisille oppilaille. Positiivisten kokemusten syntyä edesauttavat muun muassa fyysisten suoritusten toissijaisuus ja arvioimattomuus. Toisaalta oppilaat, joiden oppimistyyliä tavanomainen luokkahuoneopetus ei palvele, saavat eriäviä virikkeitä ja mahdollisuuden menestyä teoria-aineessa.

Liikunnan kytkemistä juuri englannin opetukseen voidaan perustella kielen ja motorisen kehittymisen yhteyden ohella englannin osaamisen tärkeydellä. Yleiskielen, englannin, taitoa globalisoituneessa maailmassa, Suomen kokoisessa valtiossa, voidaan pitää lähes välttämättömyytenä. Toiminnallisuuden avulla englannin tunnit onnistunevat motivoimaan yhä laajempaa oppilaiden kirjoa, kun eri oppimistyyliä pystytään huomioimaan yhä paremmin.

10.5 Kehittämisehdotuksia

Kokeilemalla kehitetyn tuotoksen helppokäyttöisyys perustuu nimenomaan yksinkertaisiin leikkeihin, jotka sisälsivät vain muutamia eri osia. Yhtä monta kuin on oppilaita, on myös tapoja oppia. Tästä syystä leikeissä olevia tasoeroja voisi lisätä vielä enemmän. Oppiminen olisi leikeissä ehkä tehokkaampaa, jos oppilaita voisi eriyttää enemmän kie-

llesesti tai liikunnallisesti. Eriyttäminen lisäisi oppilaiden toimimista omalla tasollaan, mikä mahdollisesti tekisi oppimisen mielekkäämmäksi. Edellä kuvatun kaltainen työ vaatisi huomattavasti enemmän aikaa verrattuna tämän tuotoksen valmistamiseen. Lisäksi tuotoksen tekeminen helpokäyttöiseksi olisi haastavampaa.

Liikunnallisten taitojen kehittymisen voisi mahdollistaa monipuolisempien liikunnallisten harjoitteiden avulla. Motorisen taitotason kehittämisen suhteen leikkien vaativuustaso vastaa alle kouluikäisiä. Leikit suunniteltiin niin, että ne palvelevat mahdollisimman hyvin kaikkia oppilaita. Jokaisen oppilaan on helppo liittyä mukaan leikkiin, sillä leikit eivät vaadi erityisiä liikunnallisia taitoja. Leikkien soveltaminen liikunnallisesti haastavammiksi lisäisi riskiä siitä, että oppiaineen varsinaiset sisällöt kärsisivät. Kuitenkin osaa leikeistä voisi kehittää suuntaan, jossa leikki olisi motorisesti haastavampi, mutta kielitaidolla voisi kompensoida motorisia puutteita.

Englannin kielen kehittymisen edistämiseksi leikeissä olisi hyvä olla enemmän toiminnallisia harjoitteita, joita voisi tehdä kotona esimerkiksi vanhempien kanssa yhdessä. ”Furniture bingo” -leikin yhteyteen kehitettiin kotitehtävä, jossa oppilas kilpailee vanhempiensa vastaan, kuka löytää englanninkieliset huonekalut ja huoneet kotoa ensimmäisenä. Tämänkaltaisia harjoitteita voisi lisätä leikkeihin enemmän.

Tuotosta olisi mahdollista kehittää myös kaupallisesti. Yksi mahdollisuus olisi tuottaa työstä painettava, maksullinen versio. Samalla vapaan jaettavuuden edut ja yleiset hyödyt toki kärsisivät. Tosin, mikäli painettavasta versiosta kehitettäisiin vapaasti jaettavaa laajempi tai Liikkuva koulu -ohjelma lähtisi työn rahoittajaksi ja jakajaksi, säilyisi yleishyödyllisyys työssä.

Materiaalin kääntäminen englanniksi tekisi siitä kansainvälisen. Kokonaan englanninkielinen opetusmateriaali voisi palvella esimerkiksi kaikkia Euroopassa työskenteleviä englannin kielen opettajia.

Luonnollinen jatkumo tuotokselle olisi jatkaa ylempien vuosiluokkien englannin opetuksella. Sarjan seuraava osa käsittelee peruskoulun viidennen ja kuudennen luokan toiminnallista englannin opetusta, sitä seuraava seitsemännen luokan ja niin edelleen.

Myös laajentaminen muiden kielten opetukseen olisi mahdollista. Vaikka tuotosta voi jo nyt hyödyntää muiden vieraiden kielten opetuksessa, vaatii se opettajalta viitseliäisyyttä ja halua soveltaa. Esimerkiksi kaikki lisämateriaalit eivät sovellu muiden kielten opetukseen, vaikka leikin runko sopisikin. Lisäksi muiden vieraiden kielten kohdalla, oppilaiden ikä ei välttämättä ole leikeille optimaalinen.

Vastaavia toiminnallisia opetusmateriaaleja voisi kehitellä myös muiden aineiden opetukseen. Erityisesti ala-asteella valmis “Vilho Velho” konsepti lienisi siirrettävissä aineeseen kuin aineeseen, mikäli resurssit ja tahtotila löytyisivät.

10.6 Ammatillinen kehittyminen prosessin aikana

Prosessi on opettanut yhteistyötä monella eri tavalla. Ammatillinen kehittyminen oli rikasta, kun työtä tehtiin sekä yksin että yhdessä. Omat ajatukset ja mielipiteet saivat tilaa rakentua yksin työskennellessä, mutta kehittyivät ja tulivat haastetuiksi yhteisissä keskusteluissa, joissa palautteen antaminen ja vastaanottaminen harjaantuivat. Usein omaa, vahvaakin mielipidettä tai näkemystä joutui uudelleen arvioimaan, kun toisen näkökulma oli yhtä vahva, mutta varsin erilainen. Perusteleminen ja kompromissien teko harjaantuivat huomaamatta päätöksenteossa, varsinkin, kun yhteisen linjan löytymistä pidettiin alusta asti prosessin lopputuloksen kannalta tärkeänä.

Oma ajatus ei aina ole sopivin prosessin etenemiselle, vaikka se aluksi tuntuisi siltä. Ehdottoman tärkeäksi osaksi prosessia muodostui toisten ajatusten huomioiminen. Usein ajatukset ja ideat muuttuivat entistä paremmiksi, saadessaan useamman ihmisen näkökulman. Yhdessä työskentely, toisen huomioiminen ja tämän ajatuksille tilan antaminen loivat laajaa näkökulmaa työn lopputulokseen hyödyntäen sekä yhteistyökumppaneita että prosessin pääjäseniä.

Vastuun jakamista, kantamista, toiselle antamista ja sitä kautta luottamusta opittiin prosessin aikana. Yhteinen työsuunnitelma loi raamit vastuun jaolle, jota tarkennettiin pikku hiljaa prosessin edetessä. Työtä eteenpäin vievänä voimana toimivat vastuu oman osuuden hoitamisesta ja luottamus siitä, että toinen toimii samoin.

Taustaosan tekstin työstön ja produktin työstön suhteen yhdessä tekeminen onnistui varsin hyvin ja työskentelyn kehykset pysyivät selkeinä. Projektin dokumentointi osan suhteen tekstin työstö osoittautui haastavammaksi, sillä osio ei jakautunut yhtä selkeisiin, samankokoisiin ja -arvoisiin osiin. Sekä taustaosaa että produktia oli helppo työstää yksin yhdessä, hyväksikäyttäen yhteistä verkkoympäristöä, mutta olematta samassa paikassa samaan aikaan. Projektin dokumentointia, erityisesti prosessin pohdintaa ja siitä yhtenäisen tekstikokonaisuuden työstöä, olisi helpottanut samassa paikassa työskentely ja jatkuva reaaliaikainen keskustelu. Palautteen antamisen ja vastaanottamisen sekä tekstin ristiin luennan merkitys korostuivat.

Prosessi opetti kontaktien hankintaa ja ylläpitoa. Toimeksiantaja hankittiin itsenäisesti ja yhteyttä sekä toimeksiantajaan että yhteistyöopettajiin pidettiin läpi prosessin. Kontaktien ylläpidossa työnjako osoittautui tärkeäksi, jotta kaikki osapuolet pysyivät ajan tasalla, mutta välttyivät turhilta yhteydenotoilta. Käytännössä päädyttiin ratkaisuun, jossa toinen keskittyi yhteydenpitoon toimeksiantajan kanssa ja toinen yhteistyöopettajien kanssa. Ratkaisu oli varsin toimiva.

Monipuolisten taustatietojen kerääminen produktille oleellisista aiheista osoittautui tärkeäksi. Teorioiden ohella opetuksen käytännön seuraaminen ja yhteistyö englannin opettajien kanssa vaikuttivat oleellisesti lopputuloksen toimivuuteen. Myös toiminnallisuudesta ja liikunnan integroinnista kerätty tieto vaikuttivat tehtyihin ratkaisuihin. Mitä laajempi ja monipuolisempi tietopohja on käytössä, sitä helpompaa oikeiden, perusteltavissa olevien ratkaisujen teko on.

Prosessin läpivienti ensimmäisestä ideasta työn loppuun saakka vaati suuren panostuksen molemmilta työn tekijöiltä. Vain toinen toistaan tukien ja innostaen prosessin onnistunut läpivienti oli mahdollista. Näin pitkän prosessin ajan ei pelkästään motivaation ylläpito riitä. Sovituista aikatauluista on pidettävä kiinni. Vaikka työtahti loppua kohden tiukentui, pyrittiin henkilökohtaiset asiat järjestämään niin, ettei prosessin läpivienti kärsisi kohtuuttomasti. Toisaalta omat voimavarat ja käytettävissä olevat resurssit on osattava arvioida ja mitoittaa oikein.

Työskentelyn alkuvaiheessa tai viimeistään produktin työstön lopussa, olisi kannattanut selvittää kunnolla projektista kertovalle tekstiosuudelle asetetut puitteet. Riittämätön tietämys esimerkiksi työn oikeaoppisesta rakenteesta lisäsi virheitä ja työmäärää tekstin muokkaamisen muodossa. Tällöin aikataulussa pysyminen tuotti kiirehtimistä ja aiheutti huolimattomuutta. Sisältötavoitteiden tarkka selvittäminen ajoissa olisi ehkäissyt ongelman ja säästänyt työtunteja.

Prosessi on vaatinut ja siten kehittänyt pitkäjänteisyyttä ja pitkäkestoisen, tiiviin yhteistyön tekemistä. Kun työtä ei tee yksin, joutuu huomioimaan toisen yksilön kokonaisuutena, itsensä ohella. Eräänlainen realismi, vahvuuksien ja heikkouksien huomioiminen ja voimavaroina käyttäminen, kehittyvät.

10.7 Arviointi

Valmista opetusmateriaalia kommentoivat prosessissa mukana olleet englanninopettajat, Anne Pynnönen ja Tuulikki Zouiter sekä Liikkuva koulu -ohjelman edustajat, ohjelmajohtaja Antti Blom ja yhteyspäällikkö Kirsi Rätty.

Pynnönen piti materiaalin sisältämiä leikkejä käytännöllisinä ja englannin opetusta hyödyttävinä. Toiminnallisuutta opetuksessaan aiemminkin käyttäneenä Pynnönen näki materiaalin tarjoavan paljon lisää virikkeitä fyysisesti aktiivisen englannin tunnin pitämiseen. Myös leikkien monipuolisuutta kehuttiin.

Zouiter koki materiaalin innostavan opettajaa toiminnallisuuden käyttöön. Leikkien lisämateriaalien sisällyttämistä produktiin pidettiin positiivisena ja käyttöönottokynnystä laskevana. Zouiter piti myönteisenä eri oppimistyylien huomiointia materiaalissa ja totesi materiaalin avulla mahdollistuvan erityisesti tähän asti vaikeasti motivoitavissa olleiden oppilaiden mukaan saaminen opetukseen. Suurimpana materiaalin tuomana oivalluksena Zouiter mainitsi oppilaiden aktivoimisen ja aktiivisen käyttämisen opetuksessa. Hän totesi joutuvansa materiaalin myötä ajattelemaan opetusta aiempaa kokonaisvaltaisemmin.

Liikkuva koulu -ohjelman edustajat Antti Blom ja Kirsi Rätty kehuivat tuotoksen ulkoasua. Käytettävyys ja luettavuus nähtiin selkeänä. Tuotosta pidettiin opettajille suoraan käyttökelpoisena ja erityisesti valmiiden lisämateriaalien oletettiin helpottavan harjoitusten käyttöönottoa ja toteuttamista. Neuvojen ja soveltamisohjeiden koettiin lisäävän materiaalin arvoa. Leikkien nähtiin lisäävän liikettä huomaamatta eli opetuksen pääpainon pysyvän opetettavassa aineessa liikkumisen tullessa sivutuotteena. Blom ja Rätty totesivat kaipaavansa lisää vastaavanlaisia materiaaleja.

Lähteet

Ahonen, T., Hakkarainen, H., Heinonen, O., Kannas, L., Kantomaa, M., Karvinen, J., Laakso, L., Lintunen, T., Lähdesmäki, L., Mäenpää, P., Pekkarinen, H., Sääkslahti, A., Stigman, S., Tammelin, T., Telama, R., Vasankari, T. & Vuori, M. 2008. Fyysisen aktiivisuuden suositus kouluikäisille 7-18-vuotiaille. Luettavissa:

http://www.nuorisuomi.fi/files/ns2/Koulu_PDF/080129Liikuntasuositus-kirja%28kevyt%29_08.pdf. Luettu: 18.3.2014.

Antikainen, A., Rinne, R. & Koski, L. 2000. Kasvatussosiologia. WSOY. Helsinki.

Aula, T., Turpeinen, E. & Westlake, P. 2012. Wow! 3 Busy Book. SanomaPro Oy. Helsinki.

Aula, T., Turpeinen, E. & Westlake, P. 2003. Wow! 4 Busy Book. SanomaPro Oy. Helsinki.

Autio, T. 2010. Liiku ja leiki. Motorisia perusharjoitteita lapsille. VK - Kustannus Oy. Lahti.

Benmergui, R., Sarisalmi, T., Alamikkela, U., Granlund, A. & Ritola, L. 2008. All Stars 3 Activity Book. Otava. Keuruu.

Bergström-Merivirta, R. 1996. Käytännön steinerpedagogiikkaa. Miten tieto menee lapsilla perille? Kirjastoletti, 89, s. 7–8.

Biggs, J. & Tang, C. 2007. Teaching for Quality Learning at University. 3rd edition. Society for Research into Higher Education & Open University Press. Bergshire.

Bottas, O. 2008. Kulttuurit tutuksi –oppikirjan opettajan materiaali. Johdanto. Luettavissa: http://www.edu.fi/kulttuurit_tutuksi/johdanto. Luettu: 10.6.2014.

Edmondson, W. 2000. What we Know About Effective Language Learning, and some Implications for Language Teaching. Teoksessa Kaikkonen, P. & Kohonen, V. (toim.). Minne menet, kielikasvatus? Näkökulmia kielipedagogiikkaan, s. 11–25. Jyväskylän yliopistopaino. Jyväskylä.

Häkkiä, E. 12.4.2013. Lasten liikunta. Vastuuopettaja. HAAGA-HELIA ammattikorkeakoulu. Luento. Vierumäki.

Jaakkola, T. 2013. Liikuntataitojen oppiminen. Teoksessa Liukkonen, J. & Sääkslahti, A. (toim.) Liikuntapedagogiikka, s.162–184. Opetus 2000. PS-kustannus. Jyväskylä.

Jarvis, P. 2006. Teaching styles and teaching methods. Teoksessa Jarvis, P. (toim.). The Theory and Practice of Teaching, s. 28–38. 2nd edition. Routledge. New York.

Jensen, M. 2011. Lärandets grunder – en introduktion. Teoksessa Jensen, M. (toim.). Lärandets grunder - teorier och perspektiv, s. 17-38. Studentlitteratur AB. Lund.

Jyväskylän yliopiston kielikeskus 2012. Oppimistyyli. Luettavissa:
<https://kielikompassi.jyu.fi/opioppimaan/oppimistyyli.htm>. Luettu: 31.1.2014.

Jyväskylän yliopisto. Oppimisen historia – ”lyhyt oppimäärä”. Luettavissa:
<https://koppa.jyu.fi/avoimet/mit/oppimisesta-ja-opettamisesta/oppimisen-historia-lyhyt-oppimaaerae>. Luettu: 8.1.2014.

Kaikkonen, P. 2000. Autenttisuus ja sen merkitys kulttuurienvälisessä vieraan kielen opetuksessa. Teoksessa Kaikkonen, P. & Kohonen, V. (toim.). Minne menet, kielikasvatus? Näkökulmia kielipedagogiikkaan, s. 49–61. Jyväskylän yliopistopaino. Jyväskylä.

Kauppila, R. 2003. Opi ja opeta tehokkaasti. PS-kustannus. Jyväskylä.

Kauppila, R. 2007. Ihmisen tapa oppia. PS-kustannus. Jyväskylä.

- Koskenkari, S. 2013. Toiminnallinen oppiminen. Luettavissa:
http://www.liikkuvakoulu.fi/filebank/768-Toiminnallinen_oppiminen_Koskenkari.pdf. Luettu: 7.1.2014.
- Kuja-Kyyny-Pajula, R., Pelto, P., Turpeinen, E. & Westlake, P. 2009. Yippee! 3 Writer. WSOYpro Oy. Helsinki.
- Kuja-Kyyny-Pajula, R., Pelto, P., Turpeinen, E. & Westlake, P. 2010. Yippee! 4 Writer. WSOYpro Oy. Helsinki.
- Kupias, P. 2007. Kouluttajana kehittyminen. 3. painos. Palmenia. Gaudeamus Helsinki University Press Oy Yliopistokustannus, HYY Yhtymä. Helsinki.
- Lamu, E., Logan, A., Mery, M. & Rouhiainen, H. 2013. Out and About 3. Edukustannus Oy. Helsinki.
- Lehtinen, E., Kuusinen, J. & Vauras, M. 2007. Kasvatuspsykologia. 2. uudistettu painos. WSOY Oppimateriaalit Oy. Helsinki.
- Liikuntavammojen Valtakunnallinen Ehkäisyohjelma, UKK-instituutti 2010. Liikunnan määrä. Luettavissa:
<http://www.tervekoululainen.fi/elementit/fyysinenaktiivisuus/liikunnanvaikutukset/liikunnanmaara>. Luettu: 19.3.2014.
- Maslow, A. 1987. Motivation and personality. Third Edition. Addison-Wesley Educational Publishers Inc. United States of America.
- Miettinen, P. 1999. Liikkuva lapsi ja nuori. VK-Kustannus Oy. Jyväskylä.
- Nikula, T. & Kääntä, L. 2013. Kieli koulussa: kohti kokonaisvaltaista kielikäsitystä. Kieliverkoston verkkolehti, joulukuu 2013, pääkirjoitus. Luettavissa:
<http://www.kieliverkosto.fi/article/kieli-koulussa-kohti-kokonaisvaltaista-kielikasitysta/>. Luettu: 21.3.2014.

Nuori Suomi ry, Suomen Olympiakomitea ry & Suomen Valmentajat ry 2006. Urheiluvien lasten ja nuorten fyysis-motorinen harjoittelu. SLU-paino. Luettavissa: http://www.nuorisuomi.fi/files/ns2/Urheiluseurat_PDF/Hyva_harjoittelu_A4vedos.pdf. Luettu: 31.5.2013.

Nurmilaakso, M., Välimäki, A-L (toim.) 2011. Lapsi ja kieli. Kielellinen kehittyminen varhaiskasvatuksessa. Opas 13. Unigrafia Oy – Yliopistopaino. Helsinki.

Opetushallitus 2004. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2004. Vammalan Kirjapaino Oy. Vammala. Luettavissa: http://www.oph.fi/download/139848_pops_web.pdf. Luettu: 21.3.2014.

Opetushallitus 2012a. Liikkuva koulu. Luettavissa: <http://www.liikkuvakoulu.fi/liikkuva-koulu>. Luettu: 19.3.2014.

Opetushallitus 2012b. Liikkuva koulu - ohjelma. Luettavissa: <http://www.liikkuvakoulu.fi/liikkuva-koulu/ohjelma>. Luettu: 19.3.2014.

Opetushallitus 2012c. Liikkuva koulu -toiminta. Luettavissa: <http://www.liikkuvakoulu.fi/koulutsuomessa>. Luettu: 10.6.2014.

Opetushallitus 2012d. Liikkuva koulu. Verkosto. Luettavissa: <http://www.liikkuvakoulu.fi/liikkuva-koulu/verkosto>. Luettu: 21.3.2014.

Opetushallitus 2012e. Toiminnallinen oppiminen. Luettavissa: <http://www.liikkuvakoulu.fi/ideat/luokille-0-6/toiminnallinen-opetus>. Luettu: 19.3.2014.

Opinjaja Oy 2011. Toiminnalliset menetelmät. Luettavissa: http://www.peda.net/img/portal/2119590/Toiminnalliset_menetelmat1.pdf?cs=1305791785. Luettu: 3.2.2014.

Puijo Wolley Juniorit Ry 2004. Yhteenvedo fyysis-motorisista herkkyykskausista. Luettavissa: <http://www.puijowolley.fi/ohjeita-sarjakauteen/valmennuslinjaukset/>. Luettu: 25.8.2014.

Pylkkä, O. 2010a. Oppimiskäsitykset. Luettavissa: <http://oppimateriaalit.jamk.fi/oppimiskasitykset/>. Luettu: 8.1.2014.

Pylkkä, O. 2010b. Kognitiivinen oppimiskäsitys. Luettavissa: <http://oppimateriaalit.jamk.fi/oppimiskasitykset/oppimiskasitykset/kognitiivinen-oppimiskasitys/>. Luettu: 8.1.2014.

Pylkkä, O. 2010c. Humanistinen / Kokemuksellinen oppiminen. Luettavissa: <http://oppimateriaalit.jamk.fi/oppimiskasitykset/oppimiskasitykset/humanistinen-kokemuksellinen-oppiminen/>. Luettu: 31.1.2014.

Rauste-Von Wright, M., Von Wright, J. & Soini, T. 2003. Oppiminen ja koulutus. 9. uudistettu painos. WSOY. Helsinki.

Rintala, P., Ahonen, T., Cantell, M., Nissinen, A (toim.) 2005. Liiku ja opi. Liikunnasta apua oppimisvaikeuksiin. Opetus 2000. PS-Kustannus. Jyväskylä

Salmela-Aro, K. & Nurmi, J-E. 2005. Mikä meitä liikuttaa – Modernin motivaatiopsykologian perusteet. 2. painos. PS-kustannus. Jyväskylä.

Sandström, M. & Ahonen, J. 2011. Liikkuva ihminen – aivot, liikuntafysiologia ja sovellettu biomekaniikka. VK-Kustannus Oy. Lahti.

Sosiaali- ja terveysministeriö 2013. Muutosta liikkeellä! Valtakunnalliset yhteiset linjaukset terveyttä ja hyvinvointia edistävään liikuntaan 2020. Sosiaali- ja terveysministeriön julkaisuja 2013:10. Juvenes Print – Suomen Yliopistopaino Oy. Tampere. Luettavissa: http://www.stm.fi/c/document_library/get_file?folderId=6511564&name=DLFE-27526.pdf. Luettu: 18.3.2014.

Syväoja, H., Kantomaa, M., Laine, K., Jaakkola, T., Pyhältö, K. & Tammelin, T. 2012. Liikunta ja oppiminen. Tilannekatsaus – lokakuu 2012. Opetushallituksen muistiot 2012:5. Luettavissa:

http://www.oph.fi/download/144729_Liikunta_ja_oppiminen_2.pdf. Luettu: 18.3.2014.

Varstala, V. 2003. Opetus-oppimisprosessin luonne erilaisissa työtavoissa. Teoksessa Heikinaro-Johansson, P., Huovinen, T. & Kytökorpi, L. (toim.). Näkökulmia liikunta-pedagogiikkaan, 134–138. WSOY. Helsinki.

Watson, J. 1925. Behaviorism. Kegan Paul, Trench, Trubner & Company Ltd. London.

Zimmer, R. 2002. Liikuntakasvatuksen käsikirja. Didaktis-metodisia perusteita ja käytännön ideoita. 2. uudistettu painos. LK-KIRJAT. Helsinki.

Öystilä, S. 2011. Toiminnallisilla menetelmillä tulevaisuuteen. Luettavissa:

http://www.edu.fi/download/138228_Satu_Oystila_Pori_231111.pdf. Luettu: 10.6.2014.

Liitteet

Liite 1. Englannin opetuksen osa-alueiden ilmeneminen leikeissä

X = osa-aluetta voi harjoittaa leikillä

Leikin nimi	Opetuksen osa-alue			
	Kuullun ymmärtäminen	Puheen tuottaminen	Luetun ymmärtäminen	Kirjoittaminen
1. Seek and Find		X		
2. Letter Factory	X	X		
3. Missing Letters				X
4. Facetwist	X	X		
5. Happy Family	X	X		X
6. Hello Grumpy	X	X		
7. Old Story	X	X		
8. Character	X	X	X	
9. Shopping	X	X		
10. Travel Agency	X	X	X	
11. Circus	X			
12. Move & Yell	X	X	X	
13. Furniture Bingo			X	
14. Bodyball	X		X	X
15. Bodyparts	X	X		
16. Two Times	X	X	X	
17. Silent Movie	X	X	X	X
18. What's Happening	X	X	X	X
19. A Bunch of Vehicles	X	X	X	X
20. Let's Go	X	X		
21. When Is Your Birthday	X	X		
22. Unknown Sentence	X	X	X	X
23. Outdoor Bingo			X	X
24. Many Photos	X	X	X	X
25. Moving Ten	X	X		
26. Missing Words			X	X
27. Painting Pictures	X		X	X
28. Art Exhibition	X	X	X	X
29. Blind Puzzle	X	X		
30. Labyrinth	X	X		
31. Live Statue	X	X		X
32. Statue	X	X	X	X
33. Yes or No	X	X	X	

34. Acting Weather	X	X	X	X
35. Coaching	X	X		X
36. Sportstory	X	X		
37. Colours	X	X		
38. Stamps			X	
39. Tehtäväseinä			X	X
40. Huokuva Tornii			X	X
Yhteensä (kpl)	32	30	21	18

X / leikki	5
≥2X / leikki	35
≥3X / leikki	17
4 X / leikki	8

Liite 2. Oppimistyylien aktivoituminen leikeissä

X = oppimistyyli on mahdollista aktivoida leikillä

Leikin nimi	Oppimistyyli			
	Auditiivinen	Visuaalinen	Taktiili	Kinesteettinen
1. Seek and Find	X	X		
2. Letter Factory	X	X	X	X
3. Missing Letters		X		
4. Facetwist	X	X		X
5. Happy Family	X	X	X	
6. Hello Grumpy	X	X		X
7. Old Story	X	X		X
8. Character	X	X	X	X
9. Shopping	X	X		
10. Travel Agency	X	X		X
11. Circus	X	X		X
12. Move & Yell	X	X		X
13. Furniture Bingo		X		
14. Bodyball	X	X	X	X
15. Bodyparts	X	X		X
16. Two Times	X			
17. Silent Movie	X	X	X	X
18. What's Happening	X	X	X	X
19. A Bunch of Vehicles	X	X	X	X
20. Let's Go	X	X		X
21. When Is Your Birthday	X	X		
22. Unknown Sentence	X	X		
23. Outdoor Bingo		X	X	
24. Many Photos	X	X	X	
25. Moving Ten	X	X		X
26. Missing Words		X		
27. Painting Pictures	X	X	X	
28. Art Exhibition	X	X	X	
29. Blind Puzzle	X	X	X	X
30. Labyrinth	X	X		X
31. Live Statue	X	X		X
32. Statue	X	X	X	
33. Yes or No	X	X		
34. Acting Weather	X	X	X	X
35. Coaching	X	X	X	X
36. Sportstory	X	X		X

37. Colours	X	X		X
38. Stamps		X		
39. Tehtäväseinä		X	X	
40. Huojuva Torn		X	X	X
Yhteensä (kpl)	33	39	17	23

X / leikki	5
≥2X / leikki	35
≥3X / leikki	28
4 X / leikki	9

Palautelomake

Tausta

1. Palautteen antaja:
2. Päivämäärä:
3. Testattu leikki:
4. Ryhmän koko:
5. Ryhmän luokka-aste:

Ohjeet

6. Oliko leikkiohjeet helppo ymmärtää?
 - a. Jos ei, miksi?
7. Oliko ohjeistuksen perusteella helppo lähteä kokeilemaan leikkiä käytännössä?
 - a. Jos ei, miksi?
 - b. Jos ei, miten ohjeet olisivat voineet helpottaa kokeilua?
8. Kaipasitko ohjeisiin tarkempaa selitystä leikin organisoinnista, tyyliin: "1. Raivatkaa esittäjille ja katsomolle tilaa luokan eteen. 2. Jaa luokka kahtia, esittäjiin ja katsojiin... jne."?
9. Oliko ohjeistus houkuttelevan näköinen?
10. Kaipasitko ohjeisiin jotain lisää?
 - a. Jos kyllä, mitä?
11. Risuja (-) tai ruusuja (+) ohjeista:

Leikki

12. Kerro vaihe vaiheelta, miten toteutit leikin?
13. Palveliko leikki opetettavaa asiaa?
 - a. Jos ei, miksi?
14. Miten leikki toimi käytännössä?
 - a. Mikä paransi toimivuutta?
 - b. Mikä huononsi toimivuutta?
15. Miten leikkiä voisi vielä kehittää?

Suhtautuminen

16. Tykkäsivätkö oppilaat leikistä?
17. Voisitko käyttää kyseistä leikkiä uudestaan opetuksessasi?
 - a. Jos et, miksi?

Vapaa sana:

LEARNING BY DOING

- LEIKKEJÄ JA PELEJÄ ENGLANNIN
OPETUKSEEN



NORA SALORANTA
JA
SONYA ZOUITER

TERVEHDYS!

TÄMÄ JA TULEVAT SIVUT ON TÄYTETTY, JOTTA ENGLANNIN
OPPIMINEN VOISI OLLA ENTISTÄ

HAUSKEMPAA,
MOTIVOIVAMPAA,
TOIMINNALLISEMPAA

JA OPPIMISTULOKSET YHÄ **PAREMPIA.**

LÖYDÄT NÄILTÄ SIVUILTA PALJON ERILAISIA PELEJÄ JA
LEIKKEJÄ, VINKKEJÄ JA LEIKKEIHIN TARVITTAVIA
MATERIAALEJA, JOIDEN AVULLA ONNISTUT VARMASTI
LISÄÄMÄÄN YLLÄ MAINITTUJA ASIOITA OPETUKSEEN.

MUKAANSATEMPAAVIA HETKIÄ TOIMINNALLISEN
ENGLANNIN PARISSA!

TOIVOTTAVAT,



NORA, SONYA JA VILHO

KUVITUS
NORA SALORANTA





















ERITYISKIITOKSET
ANNE PYNNÖNEN JA TUULIKKI ZOUITER





















SISÄLLYSLUETTELO

VILHON 10 VIISASTA VINKKIÄ.....	6
EKSTRAT	
 TEHTÄVÄSEINÄ.....	7
 HUOJUVA TORNI.....	8

LEIKIT JA PELIT

1. A- & AN- ARTIKKELIT	
 SEEK AND FIND.....	9
2. AAKKOSET JA SANAT	
 LETTER FACTORY.....	10
 MISSING LETTERS.....	11
3. ADJEKTIIVIT	
 FACETWIST.....	12
 HAPPY FAMILY.....	13
 HELLO GRUMPY.....	14
 OLD STORY.....	15
4. DIALOGIT	
 CHARACTER.....	16
 SHOPPING.....	17
 TRAVEL AGENCY.....	19
5. ELÄIMET	
 CIRCUS.....	21
 MOVE & YELL.....	22
6. HUONEKALUT JA HUONEET	
 FURNITURE BINGO.....	23
7. KEHONOSAT	
 BODYBALL.....	25
 BODYPARTS.....	26
8. KELLONAJAT	
 TWO TIMES.....	27
9. KESTOPREESENS	
 SILENT MOVIE.....	28
 WHAT'S HAPPENING.....	29
10. KULKUNEUVOT	
 A BUNCH OF VEHICLES.....	31
 LET'S GO.....	32

11. KUUKAUDET	
 WHEN IS YOUR BIRTHDAY?.....	33
12. LAUSEEN MUODOSTUS	
 UNKNOWN SENTENCE.....	34
13. LUONTOSANAT	
 OUTDOOR BINGO.....	35
14. MONIKKO -S JA -ES	
 MANY PHOTOS.....	36
15. NUMEROT	
 MOVING TEN.....	37
16. OLLA-VERBI	
 MISSING WORDS.....	38
17. PERHEENJÄSENET	
 PAINTING PICTURES.....	39
18. PREPOSITIOT	
 ART EXHIBITION.....	40
 BLIND BUZZLE.....	42
 LABYRINTH.....	44
 LIVE STATUE.....	45
 STATUE.....	46
19. SAIRAUDET	
 YES OR NO.....	47
20. SÄÄSANASTO	
 ACTING WEATHER.....	48
21. URHEILULAJIT JA HARRASTUKSET	
 COACHING.....	50
 SPORTSTORY.....	51
22. VÄRIT	
 COLOURS.....	52
 STAMPS.....	53

LIITTEET – LEIKKIEN MATERIAALIT

A- & AN- ARTIKKELIT


-  LIITE 1. SEEK AND FIND – ARTIKKELIT..... 54

AAKKOSET JA SANAT

-  LIITE 2. MISSING LETTERS – KIRJAIMET..... 55

ADJEKTIIVIT

-  LIITE 3. HAPPY FAMILY – PERHEKUVAT 64

-  LIITE 4. OLD STORY - TARINAT 74

DIALOGIT

-  LIITE 5. CHARACTER – HENKILÖKORTTI..... 77

-  LIITE 6. SHOPPING - VILHOSETELIT..... 78

-  LIITE 7. TRAVEL AGENCY – PASSI..... 80

HUONEKALUT JA HUONEET

-  LIITE 8. FURNITURE BINGO – BINGOLAPUT 3.LK..... 81

-  LIITE 9. FURNITURE BINGO – BINGOLAPUT 4.LK..... 83

-  LIITE 10. FURNITURE BINGO – HUONEKALUKUVAT..... 85

-  LIITE 11. FURNITURE BINGO – HUONEKUVAT..... 94

KEHONOSAT

-  LIITE 12. BODYBALL – KEHONOSALAPUT..... 99

KESTOPREESENS

-  LIITE 13. SILENT MOVIE – KOHTAUS ESIMERKIT..... 100

-  LIITE 14. WHAT’S HAPPENING – VERBIKUVAT CIRCUS..... 102

-  LIITE 15. WHAT’S HAPPENING – VERBIKUVAT TALVI..... 109

-  LIITE 16. WHAT’S HAPPENING – CIRCUS KUVAN RISTIKKO..... 118

-  LIITE 17. WHAT’S HAPPENING – WINTER KUVAN RISTIKKO..... 120

LUONTOSANAT

-  LIITE 18. OUTDOOR BINGO – BINGOLAPUT 3.LK..... 122

-  LIITE 19. OUTDOOR BINGO – BINGOLAPUT 4.LK..... 124


NUMEROT

-  LIITE 20. MOVING TEN – LIIKEPANKKEJA..... 126

OLLA-VERBI

-  LIITE 21. MISSING WORDS – SANAT..... 128

PERHEENJÄSENET

-  LIITE 22. PAINTING PICTURES – PIIRUSTUSOHJEET..... 134

PREPOSITIOT

-  LIITE 23. ART EXHIBITION – PIIRUSTUSOHJEET..... 135

-  LIITE 24. BLIND PUZZLE – PALAPELIT..... 137

SAIRAUDET

-  LIITE 25. YES OR NO – SAIRAUSLAPUT..... 141

VÄRIT

-  LIITE 26. STAMPS – VÄRILAPUT..... 142



VILHON 10 VIISASTA VINKKIÄ



YLEISVINKKEJÄ TOIMINNALLISEEN KIELTENOPETUKSEEN

NÄITÄ HYÖDYNTÄMÄLLÄ SAAT LISÄÄ TOIMINTAA LUOKKAAN,
VÄHÄISELLÄ PONNISTELULLA.

1. KÄYTÄ OPPILAITA ORGANISOINTIIN, KUTEN LEIKIN VALMISTELUUN JA SIIVOUKSEEN.
2. PULPETIN ÄÄRESTÄ POISTUMINEN EI OLE RIKOS!
ANNA OPPILAIDEN ITSE HAKEA TUNNILLA TARVITSEMANSA TAVARAT,
KUTEN MONISTEET.
3. OPETTAJAN INNOSTUNEISUUS JA AKTIIVINEN OSALLISTUMINEN
INSPIROI MYÖS OPPILAITA.
4. SOVELLA ROHKEASTI LEIKKIOHJEITA TARPEEN MUKAAN.
5. KOKEILE LEIKKEJÄ MYÖS LUOKKAHUONEEN ULKOPUOLELLA, KUTEN
LIIKUNTASALISSA TAI ULKONA.
6. KÄYTÄ VAIHTELEVIA RYHMIÄ.
JAON VOI TEHDÄ ESIM. VAATTEIDEN VÄRIEN, SYNTYMÄPÄIVIEN TAI
NIMEN ENSIMMÄISTEN KIRJAINTEEN MUKAAN.
7. TARINAN JA MIELIKUVITUKSEN KÄYTTÖ LEIKKIEN SÄÄNTÖJEN
KERTOMISESSA MOTIVOI OPPILAITA TOIMIMAAN.
8. ANNA OPPILAILLE TILAA, VOIT SAADA HEILTÄ LOISTAVIA IDEOITA.
9. TARKISTAMINENKIN VOI OLLA TOIMINNALLISTA!
LAITA OPPILAAT ESIM. KIRJOITTAMAAN TAULULLE TAI MUODOSTAMAAN
LAUSEISTA IHMISPATSAS.

10. MUISTA:

MINKÄ ILOTTA OPPII, SEN SURUTTA UNOHTAA.

TEHTÄVÄSEINÄ

IDEA: OMATOIMINEN EKSTRATEHTÄVIÄ SISÄLTÄVÄ SEINÄ, JOKA ON KÄYTÖSSÄ JOKA TUNTI

TOTEUTUS:

- 🌿 OPETTAJA LAITTAAN TEHTÄVÄSEINÄLLE EKSTRATEHTÄVIÄ, JOITA OPPILAAT VOIVAT TEHDÄ TEHTYÄN KIRJAN TEHTÄVÄT.
- 🌿 VASTAUKSET MUODOSTETAAN SEINÄLLE.
- 🌿 SEINÄLLÄ VOI OLLA PYSYVIÄ JA TUNNIN AIHEALUEEN MUKAAN VAIHTUVIA TEHTÄVIÄ.
- 🌿 ESIMERKIKSI:
 - KIRJAINLAPUISTA SANOJEN MUODOSTUS
 - KUVIEN ASIAT ENGLANNIKSI
 - SANALAPUISTA LAUSEEN MUODOSTUS
 - KIELIOPPILAUSETIEN MUODOSTUS KUVIN JA SANOIN
 - KUVIIN JA SANOIHIN ARTIKKELIT
- 🌿 OPPILAAN TULEE TARKISTUKSEN JÄLKEEN SEKOITTAAN LAPUT.

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🌿 ERI TEHTÄVIIN KANNATTAA TEHDÄ SEINÄLLE KIINNITETTÄVÄ KAKSIPIUOLINEN TARKISTUSLAPPU, JONKA TOISELLA PUOLELLA LUKEE, MISTÄ TEHTÄVÄSTÄ ON KYSE JA TOISELLA OIKEAT VASTAUKSET.
- 🌿 OMATOIMINEN TARKISTUS KIRJAA APUNA KÄYTTÄEN.

TARVITSET:

- 🌿 ESIM. SINITARAA, KIRJAINLAPPUJA, SANALAPPUJA, KUVIA.



VILHON VINKKILOOTA

- *Seinälle kannattaa tehdä laminoituja lappuja sinitarroineen, joita oppilaat voivat seisten kiinnittää.*
- *Tehtäviä voi tehdä myös pienryhmissä.*

HUOJUVA TORNI

IDEA: JOS MUUT TUNNIN TEHTÄVÄT ON TEHTY, VOIVAT OPPILAAT PELATA HUOJUVA TORNIA.

TOTEUTUS:

- 🌿 HUOJUVA TORNI – PELIN PALIKOIHIN KIRJOITETAAN KUHUNKIN KÄSKY TEHDÄ JOTAIN. OPPILAAT VOIVAT KEKSIÄ KÄSKYT, OPETTAJA KIRJOITTAAN PALIKOIHIN.
- 🌿 PELI ETENEE MUUTEN NORMAALISTI, MUTTA AINA, KUN OPPILAS SAA TORNISTA PALIKAN POISTETTUA, TULEE HÄNEN SUORITTAAN PALIKASSA LUKEVA TEHTÄVÄ.
- 🌿 ESIMERKKEJÄ KÄSKYISTÄ:
 - JUMP THREE TIMES!
 - SAY HELLO!
 - MIMIC A SPIDER!

NÄIN SOVELLAT:

- 🌿 VANHEMPIEN OPPILAIDEN VOI ANTAA ENNEN PELIÄ KEKSIÄ JA KIRJOITTAAN KÄSKYT.
- 🌿 VANHEMMILLE OPPILAILLE PELI SOPII KÄSKYMUOTOJEN OPETTELUUN VARSINAISEKSI HARJOITTEEKSI.

TARVITSET:

- 🌿 HUOJUVA TORNI - PELIN



VILHON VINKKILOOTA

- *Jos kirjoitat käskyt lyijykynällä, saat ne helposti vaihdettua.*

SEEK AND FIND

IDEA: ETSI LUOKASTA A- JA AN- ALKUISIA ASIOITA.

TOTEUTUS:

- 🌿 ANNA OPPILAILLE PAPERILAPPUJA, JOISSA ON A- TAI AN- ARTIKKELIT.
- 🌿 OPPILAIDEN TULEE ETSIÄ LUOKASTA ESINEITÄ JA ASIOITA, JOTKA ALKAVAT KYSEISELLÄ ARTIKKELILLA.
- 🌿 OPPILAS KIINNITTÄÄ ARTIKKELILAPPUNSA SINITARRALLA LÖYTÄMÄÄNSÄ KOHTEESEEN.
- 🌿 AN-SANOJA SAATTAJ JOUTUA LISÄÄMÄÄN LUOKKAAN KUVIEN MUODOSSA.

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🌿 TARKISTETAAN YHDESSÄ JOKAISEN OPPILAAN KIINNITTÄMÄ LAPPU.

NÄIN SOVELLAT:

🌿 **HELPOTUS:**

- OPPILAAT VOIVAT KÄYTTÄÄ KIRJAA APUNA, JOS EIVÄT TIEDÄ KUMPI ARTIKKELEISTA TULEE LAITTA.

🌿 **HAASTETTA:**

- VOIT KIRJOITTA PAPERILLE SUOMENKIELISIÄ SANOJA, JOTKA KIINNITETÄÄN ERI PUOLILLE LUOKKAA. OPPILAIDEN ON OSATTAVA KÄÄNTÄÄ SANA ENSIN ENGLANNIKSI JA SEN JÄLKEEN TIEDETTÄVÄ KUMPI ARTIKKELI SIIHEN KUULUU.



VILHON VINKKILOOTA

- *Laminoi laput, voit käyttää niitä useamman kerran!*
- *Mieti leikin säännöt, kuten kiellot valmiiksi. Minne lappuja saa viedä? Saako kiivetä? Miksi ei?*
- *Leikki sopii myös ulos tai muihin tiloihin, kunhan alue on rajattu.*
- *Katso liite 1. sivulla 54!*

LETTER FACTORY

IDEA: MUODOSTAKAA ANNETTU KIRJAIN PAREITTAIN TAI PIENRYHMISSÄ.

TOTEUTUS:

- 🌿 OPETTAJA TAI OPPILAAT SANOVAT VUOROTELLEN KIRJAIMEN ENGLANNIKSI.
- 🌿 OPPILAAT MUODOSTAVAT KIRJAIMEN ESIM. PAREITTAIN TAI PIENRYHMISSÄ.

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🌿 KIRJAIMEN VOI TARKISTAA HETI, KUN OPPILAAT OVAT SEN MUODOSTANEET.

NÄIN SOVELLAT:

🌿 **HELPOTUS:**

- OPETTAJA MUODOSTAA KEHOLLAAN KIRJAIMEN, JONKA SANOO. TÄMÄ HELPOTTAA OPPILAITA TUNNISTAMAAN MUODOSTETTAVAN KIRJAIMEN.
- JOS JOTKUT KIRJAIMET ON HAASTAVA MUODOSTAA SEISTEN, VOIDAAN NE MUODOSTAA MYÖS LATTIALLA MAATEN.

🌿 **HAASTETTA:**

- VOIT KÄSKEÄ OPPILAJEN MUODOSTAA KAKSI TAI KOLME KIRJAINA YHTÄ AIKAA.



VILHON VINKKILOOTA

- *Lopuksi voitte muodostaa kokonaisen sanan koko ryhmän kanssa. Opettaja sanoo sanan esim. suomeksi ja oppilaiden on muodostettava sana englanniksi tai toisinpäin.*
- *Käyttäkää leikkiä myös numeroiden opetteluun!*

MISSING LETTERS

IDEA: ETSI LUOKASTA KIRJAIMIA JA MUODOSTA NIISTÄ MAHDOLLISIMMAN MONTA SANAA.

TOTEUTUS:

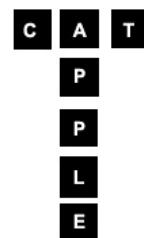
- 🍃 LAPSET KIINNITTÄVÄT KIRJAINLAPPUJA SINITARRALLA ERIPUOLILLE LUOKKAA. LAPUT ETSITÄÄN YKSIN, PAREITTAIN TAI PIENRYHMISSÄ.
- 🍃 LÖYDETYISTÄ KIRJAIMISTA MUODOSTETAAN SANOJA TAULULLE TAI SEINÄLLE.
- 🍃 LAPPUJA SAA HAKEA VAIN YHDEN KERRALLAAN.
- 🍃 KUN KAIKKI LAPUT ON KÄYTETTY, TARKISTETAAN SANAT KERÄÄNTYMÄLLÄ TAULUN ETEEN.

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🍃 LAPSET ETSIVÄT ITSE VIRHEITÄ SANOISTA.
- 🍃 JOS LEIKKI ON TOTEUTETTU PIENRYHMISSÄ, JOKAINEN RYHMÄ TARKISTAA JONKUN TOISEN RYHMÄN SANAT.
- 🍃 KUN OPPILAAT OVAT OMASTA MIELESTÄÄN VALMIITA, OPETTAJA TARKISTAA SANAT.

NÄIN SOVELLAT:

- 🍃 VOIT KÄYTTÄÄ KUVALAPPUJA TAI SUOMENKIELISIÄ SANOJA TUKENA, JOLLOIN OHJAAT TEHOKKAASTI, MITÄ SANOJA MUODOSTETAAN.
- 🍃 SCRABBLE: LAPSET SAAVAT MUODOSTAA SANOJA SANARISTIKKOTYYLIIN.



VILHON VINKKILOOTA

- *Laminoi laput! Voit käyttää niitä useamman kerran!*
- *Mieti leikin säännöt, kuten kiellot valmiiksi. Minne lappuja saa viedä? Saako kiivetä? Miksi ei?*
- *Katso liite 2, sivulla 55!*

FACETWIST

IDEA: OPPILAAT ILMEILEVÄT KASVOILLAAN TAI LIIKUTTAVAT KOKO KEHOAAN OPETTAJAN ILMOITTAMAN ADJEKTIIVIN MUKAISESTI.

TOTEUTUS:

- 🍃 KAIKKI NOUSEVAT SEISOMAAN PULPETIN VIEREEN.
- 🍃 OPETTAJA SANOO ERI ADJEKTIIVEJA, JOISTA OPPILAAT TEKEVÄT ILMEITÄ, ASENTOJA TAI LIIKKEITÄ.

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🍃 EI TARVITSE ERIKSEEN TARKISTAA.

NÄIN SOVELLAT:

- 🍃 OPPILAAT VOIVAT VUOROTELLEN SANOA JONKIN ADJEKTIIVIN.
- 🍃 VOITTE KÄYTTÄÄ LEIKISSÄ MYÖS SAIRAUSSANASTOA.



VILHON VINKKILOOTA

- *Taustamusiikki toimii innostavana elementtinä leikissä.*

HAPPY FAMILY

IDEA: KIRJOITTA MAHDOLLISIMMAN MONTA ADJEKTIIVIA TAI ADJEKTIIVILAUSETTA PERHEKUVASTA.

TOTEUTUS:

- 🍃 LUOKKAHUONEEN SEINIIN ON KIINNITETTY ERILAISIA KUVIA PERHEISTÄ.
- 🍃 OPPILAAT KULKEVAT VIHKON KANSSA KUVALTA KUVALLE JA KIRJOITTAVAT MAHDOLLISIMMAN MONTA ADJEKTIIVIA TAI ADJEKTIIVILAUSETTA KUVASTA.

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🍃 OPPILAAT VOIVAT KIRJOITTA KAKSI PARASTA LAUSETTA TAULULLE.
- 🍃 JOKAINEN VALITSEE YHDEN KIRJOITAMANS LAUSEEN. LAUSEET LUETAAN VUOROTELLEN ÄÄNEEN. MUUT LUOKASSA KUUNTELEVAT LAUSEEN JA TEKEVÄT LAUSEESSA OLEVAN ADJEKTIIVIN MUKAISEN ILMEEN.

NÄIN SOVELLAT:

- 🍃 KUVIEN AVULLA VOI HARJOITELLA MYÖS OLLA -VERBIN KÄYTTÖÄ. ESIMERKIKSI: "MUM IS HAPPY." TAI "GIRLS ARE TIRED."
- 🍃 OPPILAAT VOIVAT KIRJOITTA KAHDESTA KUVASTA KAKSI ERI TARINAA, JOLLOIN SAAVAT HARJOITUSTA LAUSEENMUODOSTAMISEEN.



VILHON VINKKILOOTA

- *Kuvia voi käyttää vaatesanaston tai sääsanojen opetteluun. Mitä vaatteita löydätte perheenjäsenten päältä? Entä mitä sääilmiöitä kuvissa näkyy?*
- *Katso liite 3, sivulla 64!*

HELLO GRUMPY

IDEA: OPPILAAT ESITTELEVÄT ITSENSÄ ANNETUN ADJEKTIIVIN MUKAISESTI.

TOTEUTUS:

- 🍃 OPPILAAT LIIKKUVAT LUOKASSA YMPÄRIINSÄ TAUSTAMUSIIKIN TAHTIIN.
- 🍃 OPETTAJA PYSÄYTTÄÄ MUSIIKIN JA SANOO JONKIN ADJEKTIIVIN.
- 🍃 OPPILAS ETSII PARIN, JOTA KÄTELLÄ JA ESITTELEE ITSENSÄ ANNETUN ADJEKTIIVIN MUKAISESTI. SANOO ESIM. VIHAISESTI: "HELLO, MY NAME IS LISA."

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🍃 EI TARVITSE ERIKSEEN TARKISTAA.
- 🍃 OPETTAJA TARKASTELEE LEIKIN AIKANA TIETÄVÄTKÖ OPPILAAT ADJEKTIIVEJA.

NÄIN SOVELLAT:

- 🍃 VOIT KÄYTTÄÄ LEIKISSÄ MYÖS SAIRAUSSANASTOA.



VILHON VINKKILOOTA

- *Oppilaat voivat myös itse keksiä adjektiivin, jota näyttelevät. Parin tulee arvata, mistä adjektiivista oli kyse.*

OLD STORY

IDEA: NÄYTTELE TARINASSA OLEVAA HAHMOA TARINAN KULUN MUKAAN.

TOTEUTUS:

- 🌿 OPETTAJA KERTOO TAI LUKEE TARINAA.
- 🌿 OPPILAAT TULEVAT VUOROTELLEN LUOKAN ETEEN NÄYTTELEMÄÄN TARINASSA OLEVIA HAHMOJA.
- 🌿 KUN OMA ROOLI PÄÄTTYY, SIIRTYY OPPILAS TAKAISIN KATSOMOON.
- 🌿 VAIHTOEHTOISESTI PUOLET OPPILAISTA VOI MUODOSTAA KATSOMON TARINAN AJAKSI, KUN TOINEN PUOLISKO NÄYTTELEE.

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🌿 OPETTAJA VOI LEIKIN AIKANA TARKKAILLA, ONKO OPPILAS YMMÄRTÄNYT ADJEKTIIVIN TAI VERBIN, JOKA HAHMOON LIITTYY.

NÄIN SOVELLAT:

- 🌿 TARINASTA POIS JÄÄNYT HAHMO JATKAA TARINAN LUKEMISTA.



VILHON VINKKILOOTA

- *Opettaja voi itse etsiä tai keksiä uusia, sopivia tarinoita Vilhon tarinoiden lisäksi.*
- *Katso liite 4, sivulla 74!*

CHARACTER

IDEA: KEHITÄ ITSELLESI HAHMO JA ESITTELE SE LUOKALLE.

TOTEUTUS:

- 🍃 OPPILAS KEKSII ITSELLEEN HAHMON JA HAHMOLLE: NAME, AGE, HOME COUNTRY SEKÄ WHAT CAN YOU DO? JA WHAT CAN'T YOU DO?
- 🍃 OPPILAAT MENEVÄT KUKIN VUOROLLAAN LUOKAN ETEEN JA ESITTELEVÄT HAHMONSA ENGLANNIKSI.
- 🍃 ENSIN SANOTAAN NIMI, IKÄ JA KOTIMAA. TÄMÄN JÄLKEEN RYHMÄ KYSY Y HAHMOLTA "WHAT CAN YOU DO?" TAI "WHAT CAN'T YOU DO?".
- 🍃 HAHMO NÄYTTELEE TAITONSA PANTOMIIMINA JA MUUT OPPILAAT YRITTÄVÄT ARVATA, MITÄ KYSEINEN HAHMO OSAA TAI EI OSAA TEHDÄ.

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🍃 EI TARVITSE ERIKSEEN TARKISTAA.

NÄIN SOVELLAT:

- 🍃 HAHMOILLE VOI LISÄTÄ AIHEITA, JOITA HE ESITTELEVÄT ITSESTÄÄN ESIMERKIKSI: HOBBIES, JOB, FAMILY, BIRTHDAY, FAVOURITE FOOD.



VILHON VINKKILOOTA

- *Hahmoille voi täyttää VilhoVelhon henkilökortin, jota oppilaat voivat käyttää tukena esittelyssä.*
- *Katso liite 5, sivulla 77!*

SHOPPING

IDEA: LEIKKIÄ KAUPPAA.

TOTEUTUS:

- 🍃 LUOKKAAN LUODAN KAUPPAYMPÄRISTÖ. OPPILAILLE ANNETAAN ROOLIT: KASSATYÖNTEKIJÄ(T), ASIAKASPALVELIJA(T), OSTAJAT.
- 🍃 KASSATYÖNTEKIJÄ HOITAA RAHA-ASIOINNIN.
- 🍃 ASIAKASPALVELIJAT OVAT MYYMÄLÄN PUOLELLA AUTTAMASSA ASIAKKAITA.
- 🍃 ASIAKKAAT KYSELEVÄT TUOTTEISTA JA OSTAVAT TUOTTEITA.
- 🍃 ROOLEJA VAIHDETAAN SOPIVIN VÄLIAJOIN.

🍃 **ESIM. 1.** **ASIAKASPALVELIJA:** "HELLO, HOW CAN I HELP YOU?"
OSTAJA: "HOW MUCH DO THESE COST?"
A: "ORANGES ARE HALF EUROS A PIECE."

🍃 **ESIM. 2.** **KASSATYÖNTEKIJÄ:** "HELLO."
O: "HI. I WOULD LIKE TO BUY THESE ORANGES, PLEASE."
K: "THAT MAKES TWO EUROS."
O: "HERE YOU ARE."
K: "THANK YOU! THREE EUROS BACK. HAVE A NICE DAY!"
O: "YOU TOO! BYE!"

TARVITSET:

- 🍃 KASSAPÖYDÄN, MYYMÄLÄPÖYDÄN, OSTETTAVIA TAVAROITA JA LEIKKIRAHAA.

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🍃 OPETTAJA TARKKAILEE JA KUUNTELEE OPPILAIDEN KESKUSTELUJA.
- 🍃 OPPILAILLA VOI OLLA MUKANA MUISTILAPPU, JOSSA LUKEE HEIDÄN ROOLINSA YLEISIMPIÄ LAUSEITA.

NÄIN SOVELLAT:

- VOIT KÄYTTÄÄ LEIKIN RUNKOA MINKÄ TAHANSA AIHEALUEEN KANSSA, JOSSA ON VUOROVAIKUTUS- TAI ASIAKASPALVELUTILANNE. ESIMERKIKSI KAHVILA TAI LIPUNMYyntI.

VILHON VINKKILOOTA

- *Oppilaita voi pyytää edeltävällä tunnilla tuomaan kotoa myytäviä esineitä kuten pestyjä maitopurkkeja, leikkihedelmiä jne. Ne tuovat lisämotivaatiota leikkiin.*
- *Organisoinnissa kannattaa käyttää lapsia (kaupan rakentaminen, järjestely).*
- *Oppilaat innostuvat enemmän, jos opettajakin osallistuu leikkiin jollain roolilla.*
- *Keskeiset fraasit on hyvä kerrata ennen leikin aloitusta.*
- *Katso liite 6, sivulla 78!*



TRAVEL AGENCY

IDEA: MATKUSTA MAASTA TOISEEN ERI KULKUNEUVOILLA PARISI OPASTAMANA.

TOTEUTUS:

- 👉 LEIKKI PIDETÄÄN ULKONA TAI LIIKUNTASALISSA.
- 👉 KESKELLÄ TILAA ON MATKATOIMISTO.
- 👉 ERI MAAT ON MERKITYY ESIMERKIKSI KYLTEIN SOPIVAN MATKAN PÄÄHÄN MATKATOIMISTOSTA.
- 👉 LAPSET JAETAAN PAREIHIN. TOINEN ON TURISTIOPAS JA TOINEN MATKUSTAJA.
- 👉 ROOLIT VAIHTUVAT AINA, KUN YHDESSÄ MAASSA ON KÄYTY.
- 👉 MATKATOIMISTOSSA ON KAKSI PUSSIA, TOINEN SISÄLTÄÄ MAIDEN NIMET JA TOINEN AJONEUVOT.
- 👉 TURISTIOPAS KYSYY: "WHERE DO YOU WANT TO GO?" MATKUSTAJA OTTAA MAA- JA KULKUNEUVO -PUSSEISTA LAPUT JA VASTAA: "I WANT TO GO TO ___ BY ___."
- 👉 PARI LÄHTEE KYSEISELLÄ KULKUNEUVOLLA KYSEISEEN MAAHAN.
- 👉 KUN MAASSA ON KÄYTY, PALAAVAT PARIT TAKAISIN MATKATOIMISTOON JA VAIHTAVAT SAMALLA ROOLEJA.
- 👉 LASTEN APUA KANNATTAA KÄYTTÄÄ MAIDEN SIJOITTELUSSA.

TARKISTUSEHDOTUS:

- 👉 OPETTAJA VALVOO OPPILAIDEN TOIMINTAA KOKO LEIKIN AJAN. PARAS PAIKKA OPETTAJALLE ON MATKATOIMISTOSSA.

NÄIN SOVELLAT:

👉 HELPOTUS:

- OPPILAAT VOIVAT KÄYTTÄÄ KIRJAA TAI MUISTILAPPUA APUNA, JOSTA NÄKEVÄT TARVITTAVIA LAUSEITA.

👉 HAASTETTA:

- KOLMANTENA KYSYMYKSENÄ VOI OLLA "...TO DO WHAT?" ESIM. VASTAUS "I WANT TO GO TO CHINA BY TRAIN TO DRINK TEA." PARI MENEÄ SIIS KIINAAN JUNALLA JUOMAAN TEETÄ.
- JOIHINKIN MAIHIN TÄYTYY MENNÄ LÄHTÖSELVITYKSEN KAUTTA. LISÄÄ TÄLLÖIN OPPILAIDEN VÄLISEEN KESKUSTELUUN LÄHTÖSELVITYKSEN TEKEMINEN.

VILHON VINKKILOOTA

- *Laminoi laput, voit käyttää niitä useamman kerran!*
- *Maiden liput maassa luovat lisätunnelmaa leikkiin.*
- *Käytä leikin järjestelyyn mielikuvitusta: matkatoimistossa voi olla tuoleja ja pöytiä, jossa oppilaat käyvät keskustelun aivan kuin olisivat oikeasti toimistossa.*
- *Katso liite 7, sivulla 80!*



CIRCUS

IDEA: NÄYTTELE JA ÄÄNTELE ELÄINTÄ SIRKUSTIREHTÖÖRIN JOHDOLLA.

TOTEUTUS:

- 🍃 OPETTAJA ON SIRKUSTIREHTÖÖRI.
- 🍃 OPPILAAT SAAVAT JONKIN ELÄIMEN ESIM. NELJÄN ELÄIMEN JOUKOSTA, JOLLE HE KEKSIVÄT ÄÄNEN JA LIIKKEEN.
- 🍃 KUN TIREHTÖÖRI HUUTAA ELÄIMEN NIMEN, KAIKKI KYSEISET ELÄIMET ÄÄNTELEVÄT JA LIIKKUVAT.
- 🍃 HUUDETTAESSA "CIRCUS" KAIKKI ELÄIMET ÄÄNTELEVÄT JA LIIKKUVAT.

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🍃 ELÄIMET VOIDAAN KÄYDÄ YHDESSÄ LÄPI ENNEN LEIKKIÄ.

NÄIN SOVELLAT:

🍃 HAASTETTA:

- OPETTAJA VOI HUUTAA ELÄIMEN NIMEN SUOMEKSI TAI ENGLANNIKSI.
- OPETTAJA VOI TIHENTÄÄ TAHTIA TAI HUUTAA USEAMPIA ELÄIMIÄ YHTÄ AIKAA.



VILHON VINKKILOOTA

- *Rytmikäs taustamusiikki lisää tunnelmaa leikkiin.*
- *Leikin voi toteuttaa myös maatilaeläimillä. Tällöin opettaja on maanviljelijä ja johtaa leikkiä samalla tavalla.*

MOVE & YELL

IDEA: NÄYTÄ ELÄIMEN LIIKE JA HUUDA ELÄIMEN NIMI ENGLANNIKSI ÄÄNEEN.

TOTEUTUS:

- 🌿 JOKAINEN SAA ERI ELÄIMEN JA KEKSII SILLE LIIKKEEN.
- 🌿 PIIRISSÄ VUOROTELLEN YKSI NÄYTTÄÄ ELÄIMEN LIIKKEEN JA HUUTAA NIMEN ENGLANNIKSI ÄÄNEEN.
- 🌿 MUUT TOISTAVAT LIIKKEEN JA NIMEN YHTEEN ÄÄNEEN.
- 🌿 ELÄIMET VOIVAT OLLA MYÖS SUOMEKSI (KÄÄNNÖS + ÄÄNTÄMINEN).
- 🌿 ELÄIMET VOIVAT OLLA MYÖS ENGLANNINKIELISENÄ TEKSTINÄ (ÄÄNTÄMINEN).

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🌿 EI TARVITSE ERIKSEEN TARKISTAA.

NÄIN SOVELLAT:

- 🌿 OPPILAAT VOIVAT ITSE PÄÄTTÄÄ MITÄ ELÄINTÄ ESITTÄVÄT.
- 🌿 OPPILAISTA VOI MYÖS TEHDÄ ELÄINKUORON. OPETTAJA LISTAA ELÄIMET TAULULLE SUOMEKSI TAI ENGLANNIKSI. OPETTAJA ON KAPELLIMESTARI JA HÄN SANOO TAI OSOITTA, MITKÄ ELÄIMET LIIKKUVAT JA ÄÄNTELEVÄT.



VILHON VINKKILOOTA

- *Leikissä voi käyttää rytmikästä taustamusiikkia.*
- *Leikki sopii hyvin myös ulos.*

FURNITURE BINGO

IDEA: HUONEKALUBINGO, JOSSA ETSITÄÄN PIILOTETTUJEN HUONEKALUJEN JA HUONEIDEN KUVIA.

TOTEUTUS:

- 🍃 OPETTAJA TAI OPPILAAT PIILOTTAVAT KAIKKIALLE LUOKKAAN KUVIA HUONEISTA JA HUONEKALUISTA.
- 🍃 OPPILAILLE ANNETAAN OMA BINGOLAPPU, JOSSA ON ENGLANNIKSI AIHEALUEEN SANOJA (BINGOLAPUT ERILAISIA).
- 🍃 TAVOITTEENA ON LÖYTÄÄ JA TUNNISTAA NELJÄ/VIISI HUONETTA TAI HUONEKALUA, JOTKA OVAT JOKO PYSTY- TAI VAAKASUORASSA LINJASSA.
- 🍃 KUN OPPILAS LÖYTÄÄ KUVAN, TULEE HÄNEN TIETÄÄ, MIKÄ HUONE TAI HUONEKALU ON ENGLANNIKSI JA VOI SEN JÄLKEEN RASTITTAAN SANAN LAPUSTAAN.
- 🍃 YHDEN RIVIN ELI BINGON LÖYDYTTYÄ VOI YRITTÄÄ TOISTA RIVIÄ.

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🍃 BINGON SAATUAAN OPPILAAN TULEE NÄYTTÄÄ LAPPU OPETTAJALLE JA KERTOAA SUOMEKSI MITÄ KYSEISET SANAT TARKOITTAVALT.

NÄIN SOVELLAT:

- 🍃 HÄMÄYKSEKSI OPETTAJA VOI PIILOTTAA MUITAKIN KUVIA, JOITA OPPILAAT EIVÄT VOI HYÖDYNTÄÄ BINGOSSA. OPPILAAN TULEE KUITENKIN TIETÄÄ KUVASSA OLEVA ASIA ENGLANNIKSI ENNEN KUIN VOIVAT JATKAA SEURAAVAN KUVAN ETSIMISTÄ.

KOTITEHTÄVÄ:

- 🍃 **ARE YOU QUICKER THAN YOUR PARENTS?**
OPPILAALLE ANNETAAN KOTIIN 2-3 BINGOLAPPUA. LÄKSYNÄ ON LEIKKIÄ VANHEMMAN KANSSA BINGOA ETSIEN LAPUSSA OLEVIA HUONEKALUJA JA HUONEITA. RUUDUN SAA RASTIA VASTA, KUN ON LÖYTÄNYT ASIAN TAI KÄYNYT HUONEESSA.

VILHON VINKKILOOTA

- *Käytä mielikuvitustasi! Piilota kuvia myös erikoisiin paikkoihin esim. pulpetin kannen sisäpuolelle, kattoon, pöydän alle, selkääsi, kirjan kanteen tai penkin alle.*
- *Tässä leikissä on erityisen toimivaa käyttää oppilaita kuvien piilottamisessa ja/tai pois hakemisessa.*
- *Huonekuvia voi käyttää myös sellaisenaan piilottaen ne ja antaen oppilaiden etsiä kuvat ja kuvista mahdollisimman monta eri huonekalua.*
- *Katso liitteet 8-11, sivulla 81!*



BODYBALL

IDEA: KIINNITÄ MAALARINTEIPPIPALLO PARIISI OPETTAJAN SANOMAN KEHONOSAN MUKAAN.

TOTEUTUS:

- 🍃 OPETTAJA LUETTELEE KEHONOSIA.
- 🍃 PARIT KIINNITTÄVÄT VUOROTELLEN TOISIINSA MAALARINTEIPPIPALLOON KUULEMANSAN KEHONOSAN KOHTAAN.

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🍃 PARI VOI KIRJAN AVULLA TARKISTAA, ONKO PALLO OIKEASSA PAIKASSA.
- 🍃 OPETTAJA VOI TARKKAILLA LEIKIN AIKANA, MENEKÖ PALLO OIKEAAN PAIKKAAN.

NÄIN SOVELLAT:

- 🍃 LEIKKIKÄÄ TEIPPIPALLOILLA RINGISSÄ. OPETTAJA SANOO JONKIN KEHONOSAN, JONKA JÄLKEEN TEIPPIPALLOLLISET OPPILAAT KIINNITTÄVÄT PALLON SANOTTUUN KEHONOSAAN SELLAISEEN OPPILAASEEN, JOLLA EI OLE PALLOA.
- 🍃 YKSI OPPILAISTA MENE LUOKAN ETEEN JA SEISOO PAIKALLAAN. MUUT OPPILAAT KIINNITTÄVÄT VILHON KEHONOSALAPPUJA LAPUSSA OLEVAN KEHONOSAN MUKAAN.



VILHON VINKKILOOTA

- *Kehonosat on hyvä kerrata yhdessä ennen leikkiä.*
- *Kehonosalappujen tekemisen voi antaa kotiläksyksi edeltävällä tunnilla.*
- *Katso liite 12, sivulla 99!*

BODY PARTS

IDEA: KOSKETA KEHONOSILLA ERI PAIKKOJA.

TOTEUTUS:

- 🍃 PIENRYHMISSÄ, PAREITTAIN TAI YKSIN.
- 🍃 OPETTAJA ANTAA OHJEEN, ESIMERKIKSI: "TOUCH THE FLOOR WITH TWO HANDS AND TWO FEET".

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🍃 OPETTAJA VOI SILMÄILLEN TARKISTAA RYHMÄN, PARIN TAI OPPILAAN SUORITUKSEN, KUN ON SANONUT OHJEEN.

NÄIN SOVELLAT:

🍃 **HELPOTUS:**

- KIRJASTA SAA KATSOA KEHONOSIEN NIMIÄ LEIKIN AIKANA.
- OPETTAJA NÄYTTÄÄ SORMILLA NUMERON SAMALLA KUN SANOO SEN ENGLANNIKSI.

🍃 **HAASTETTA:**

- ENEMMÄN KEHONOSIA SAMAAN OHJEeseen.
- KÄSISTÄ PIDETTÄVÄ KIINNI.
- RYHMÄT KEKSIVÄT OHJEET VUOROTELLEN.
- LEIKKI KOLMEN HENGEN RYHMISSÄ, JOISSA YKSI KÄSKEE JA KAKSI TOTEUTTAA.



VILHON VINKKILOOTA:

- *Leikki on helppo toteuttaa myös ulkona. Tällöin luontosanat tulevat tutummiksi!*

TWO TIMES

IDEA: LÖYDÄ ITSELLESI PARI, JOLLA ON SAMA KELLONAIKA KUIN SINULLA.

TOTEUTUS:

- 🌿 KAIKILLE JAETAAN JOKIN KELLONAIKA, KUITENKIN NIIN, ETTÄ JOKAISTA AIKAA ON VÄHINTÄÄN KAKSI KAPPALETTA.
- 🌿 OPPILAAT KIERTELEVÄT LUOKASSA KYSELLEN "WHAT'S THE TIME?" JA VASTAAVAT KYSYMYKSEEN OMAN KELLONAIKANSA, KUNNES LÖYTÄVÄT PARINSA.

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🌿 KUN KAIKKI OVAT LÖYTÄNEET PARIN, VOIDAAN KÄYDÄ SUOMEKSI LÄPI MITÄ KELLONAIKOJA LEIKISSÄ OLI.

NÄIN SOVELLAT:

- 🌿 JOS OPPILAITA ON PALJON, LEIKKI VOI JATKUA NIIN, ETTÄ MUODOSTUNEET PARIT SAAVAT YHDEN UUDEN AJAN JA ETSIVÄT TOISTA PARI MUODOSTAEN NELIKON JNE.



VILHON VINKKILOOTA

- *Tehkää luokkaan riittävästi kulkutilaa. Siirtäkää pulpetit ja tuolit yhteen paikkaan.*

SILENT MOVIE

IDEA: NÄYTTELE MYKKÄELOKUVAN KOHTAUS.

TOTEUTUS:

- 🍃 LUOKKA JAETAAN KAHTIA. PUOLET ESITTÄVÄT MYKKÄELOKUVAN KOHTAUSTA, PUOLET ARVAILEVAT.
- 🍃 OPETTAJA NÄYTTÄÄ NÄYTTELIJÖILLE TEKSTIN, JOSTA LAPSET VALITSEVAT ILMAN ÄÄNIÄ ESITTÄMÄNSÄ HAHMON.
- 🍃 KATSOJAT ARVAAVAT, MITÄ HAHMOT TEKEVÄT JA EIVÄT TEE
- 🍃 KATSOJAT MUODOSTAVAT KESTOPREESENSLAUSEITA NÄYTTELIJÖISTÄ.
ESIMERKIKSI: "KALLE IS SINGING." "MIA IS NOT EATING AN ICE CREAM."
- 🍃 KATSOJAT VOIVAT MYÖS KIRJOITTA LAUSEET VIHKOON.

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🍃 PAREITTAIN TAI PIENRYHMISSÄ. YHDEN KOHTAUKSEN TUTKAILUN JÄLKEEN KYSELLÄÄN "WHAT'S HAPPENING?" TAI "WHAT'S NOT HAPPENING IN THE SCENE?", JA PARI VASTAA KIRJOITAMANS LAUSEEN.
- 🍃 OPETTAJA VOI LOPUKSI KYSELLÄ MUUTAMIA KIRJOITETTUJA LAUSEITA YLEISESTI.

NÄIN SOVELLAT:

🍃 **HELPOUS:**

- TAULULLE VOI HELPOTUKSEKSI KIRJOITTA TUKILAUSEEN / -LAUSEITA.
- VOIT KÄYTTÄÄ LOMAKETTA, JOSSA ON KYSYMYKSIÄ ROOLEISTA.
ESIMERKIKSI: "WHO IS SINGING?" VASTAUS: NÄYTTELIJÄN NIMI.

🍃 **HAASTETTA:**

- OPETTAJA ANTAA PIENRYHMILLE VERBIT, JOTKA TARINASSA TULEE ESIINTYÄ JA OPPILAAT KIRJOITAVAT TARINAT ITSE.



VILHON VINKKILOOTA

- *Oppilaat voivat toteuttaa mykkäelokuvan myös pienryhmissä. Jokainen ryhmä vuorollaa esittää elokuvansa ja toiset arvaavat tai kirjoittavat ylös, mitä kukin tekee.*
- *Katso liite 13, sivulla 100!*

WHAT'S HAPPENING?

IDEA: OLET TOIMITTAJA. KIRJOITA LAUSEITA VIHKOOSI SEINILLÄ OLEVISTA KUVISTA. MITÄ KUVISSA TAPAHTUU?

TOTEUTUS:

- 🍃 OPETTAJA LAITTAU LUOKKAHUONEEN SEINILLE KUVIA, JOISSA JOKU TEKEE JOTAIN.
- 🍃 OPPILAAT KULKEVAT TOIMITTAJINA VIHKON KANSSA KUVALTA KUVALLE JA KIRJOITTAVAT VÄHINTÄÄN KOLME TAPAHTUMAA KUVASTA KESTOPREESENSISSÄ.
- 🍃 OPPILAAT SAAVAT VALITA, KIRJOITTAVATKO HE MITÄ KUVASSA TAPAHTUU VAI MITÄ KUVASSA EI TAPAHDU.
- 🍃 OPPILAS SAA KIRJOITTA VIKKON VAIN YHDEN SAMANLAISEN LAUSEEN.
- 🍃 OPETTAJA SANOO, KOSKA ON AIKA VAIHTAA KUVAA TAI MONTAKO LAUSETTA YHDESTÄ KUVASTA TULEE KIRJOITTA.

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🍃 PAREITTAIN TAI PIENRYHMISSÄ. YHDEN KUVAN TUTKAILUN JÄLKEEN, ENNEN SEURAAVALLE KUVALLE SIIRTYMISTÄ, VOI PARILTA KYSYÄ "WHAT'S HAPPENING?" TAI "WHAT IS NOT HAPPENING IN THE PICTURE?", JA TOINEN VASTAA KIRJOITTAMANS LAUSEEN.
- 🍃 PATSASTARKISTUS: YKSI OPPILAS LUKEE NELJÄ KIRJOITTAMAANSA LAUSETTA, NELJÄN MUUN OPPILAAN MUODOSTAESSA PATSAAN NIIDEN MUKAAN.

NÄIN SOVELLAT:

- 🍃 VOIT KOHDENTAA OPETUSTA KÄYTTÄMÄLLÄ KUVIA, JOISSA ON YKSITTÄISIÄ TAPAHTUMIA ESIMERKIKSI: "A CAT IS RUNNING", "A BEAR IS CYCLING".
- 🍃 VAIHTOEHTOISESTI VOIT KÄYTTÄÄ KUVIA, JOISSA TAPAHTUU PALJON.
- 🍃 VOIT TOTEUTTA LEIKIN VILHO VELHON SANARISTIKON AVULLA, JOSSA OPPILAAN TULEE TÄYTTÄÄ RISTIKKO KUVIEN TAPAHTUMIEN PERUSTEELLA.

VILHON VINKKILOOTA

- *Kuvien sijaan voitte käyttää myös luontoa. Menkää ulos ja tutkailtaa, mitä siellä tapahtuu!*
- *Etsi leikkiin enemmän kuvia, kuten julisteita.*
- *Jos mahdollista, kuvat kannattaa tulostaa tai kopioida isoina ja värillisinä.*
- *Sijoita kuvat riittävän alas - lasten tasolle - tai vie tarkoituksella hieman hankaliin paikkoihin.*
- *Katso liitteet 14-17, sivulla 102!*



A BUNCH OF VEHICLES

IDEA: TUNNISTA KULKUNEUVO, JOTA ESITETÄÄN.

TOTEUTUS:

- 🍃 OPETTAJA ANTAA PUOLELLE LUOKKAA JOTKIN KULKUNEUVOT ENGLANNIKSI SUULLISESTI TAI LAPULLA JA VARMISTAA KAIKKIEN TIETÄVÄN, MITÄ ESITTÄÄ.
- 🍃 SAMAA SANAA VOI OLLA USEAMPIKIN TAI USEAMPI VOI ESITTÄÄ YHDESSÄ YHTÄ KULKUNEUVOA, KUTEN BUSSIA.
- 🍃 LOPPU LUOKKA MUODOSTAA KATSOMON.
- 🍃 ESITTÄJÄT ESITTÄVÄT YHTÄ AIKAA KULKUNEUVOJA ESIM. MINUUTIN AJAN JA KATSOJAT JOKO KIRJOITTAVAT VIHKOON, MITÄ KULKUNEUVOJA NÄKEVÄT TAI PAINAVAT NE MIELEENSÄ.
- 🍃 ESITYKSEN LOPUTTUA KATSOJAT SANOVAT ENGLANNIKSI, MITÄ KULKUNEUVOJA KUKIN ESITTI.
- 🍃 OPPILAIDEN VOI MYÖS ANTAA KIRJOITTA KULKUNEUVOT TAULULLE.

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🍃 KÄYDÄÄN LÄPI YHDESSÄ SUULLISESTI, MITÄ KULKUNEUVOJA OPPILAAT NÄKIVÄT.
- 🍃 KATSOMOSSA OLEVAT OPPILAAT ETSIVÄT HEILLE ANNETUN KULKUNEUVON NÄYTTELIJÖISTÄ JA YHTYVÄT NÄIDEN ESITYKSIIN.

NÄIN SOVELLAT:

- 🍃 VOIT JAKAA MYÖS KATSOJILLE OMAN KULKUNEUVON, JOTA HE YRITTÄVÄT LÖYTÄÄ NÄYTTELTÄVIEN KULKUNEUVOJEN JOUKOSTA. KATSOJIEN ON ARVATTAVA KUKA NÄYTTELI HEIDÄN KULKUNEUVOAAN.



VILHON VINKKILOOTA

- *Voit käyttää leikin runkoa esim. eläin- tai ammattisanaston opetteluun.*
- *Leikin voi toteuttaa pantomiimina, mikäli äänitaso muuten nousee liikaa.*

LET'S GO!

IDEA: EHDI PAIKALLE ENNEN MUITA KULKUNEUVOJA.

TOTEUTUS:

- 🌿 RYHMÄ JAETAAN NELJÄÄN OSAAN. YKSI OSA RYHMÄSTÄ ON "BUSES", TOINEN "TRAINS", KOLMAS "PLANES" JA NELJÄS "CARS".
- 🌿 OPPILAAT SEISOVAT YMPYRÄSSÄ MERKITYILLÄ PAIKOILLA, JOITA ON YKSI VÄHEMMÄN KUIN LEIKKIJÖITÄ. KESKELLÄ OLIJA HUUTAA ESIM. "TRAINS" JA KAIKKI "JUNAT" VAIHTAVAT KESKENÄÄN PAIKKAA.
- 🌿 OPPILAAT VAIHTAVAT PAIKKAA ESITTÄEN KULKUNEUVOAAN.
- 🌿 KESKELLÄ OLIJA YRITTÄÄ PÄÄSTÄ JOLLEKIN PAIKALLE. SE, JOKA JÄÄ ILMAN PAIKKAA, JÄÄ KESKELLE.
- 🌿 JOS KESKELLÄ OLIJA HUUTAA "LET'S GO!", KAIKKI VAIHTAVAT PAIKKOJA KESKENÄÄN.

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🌿 EI TARVITSE TARKISTAA ERIKSEEN.

NÄIN SOVELLAT:

- 🌿 JAA UUDET KULKUNEUVOT KESKEN LEIKIN.
- 🌿 LEIKIN VOI TOTEUTTAA MYÖS SISÄLLÄ KÄYTTÄEN TUOLEJA MERKATTUINA PAIKKONA.



VILHON VINKKILOOTA

- *Tämä leikki sopii erinomaisesti ulos!*
- *Lisätunnelmaa leikkiin: huutajan paikka on "korjaamo" tai "varikko" ja merkatut paikat "parkkipaikkoja".*
- *Leikki voidaan toteuttaa myös eläimillä.*

WHEN IS YOUR BIRTHDAY?

IDEA: TEHKÄÄ RIVI SYNTYMÄKUUKAUSIEN MUKAAN.

TOTEUTUS:

- 🍃 OPPILAIDEN ON TEHTÄVÄ RIVI SYNTYMÄKUUKAUSIEN MUKAAN: JANUARY-DECEMBER.
- 🍃 AINOA KOMMUNIKOINTITAPA ON KYSYÄ: "WHEN IS YOUR BIRTHDAY?", JA VASTATA KYSYMYKSEEN: "IN MAY", ELI OMA SYNTYMÄKUUKAUSI.

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🍃 OPPILAAT MENEVÄT KYKKYYN. KUUKAUDET LUETELLAAN YHDESSÄ ÄÄNEEN MUUTAMAAN KERTAAN KIIHDYTTÄEN TAHTIA JOKA KIERROKSELLA. KUN OPPILAS KUULEE OMAN KUUKAUTENSA, HÄN HYPPÄÄ YLÖS JA PALAA KYKKYYN.
- 🍃 MYÖS KUUKAUSILAULUA VOI KÄYTTÄÄ LUETTELEMISEN SIJAAN.
- 🍃 HYPPÄÄMISEN SIJAAN VOIDAAN KÄYTTÄÄ JOTAIN MUUTA LIIKETTÄ JA SEN KEKSIMISESSÄ OPPILAITA. JOKAISEN VOI MYÖS ANTAA KEKSIÄ ITSELLEEN OMAN LIIKKEEN.

NÄIN SOVELLAT:

- 🍃 **HAASTETTA:**
 - LISÄÄ LEIKKIIN SYNTYMÄPÄIVÄT. TÄLLÖIN OPPILAAN ON VASTATTAVA OMA SYNTYMÄPÄIVÄ KUUKAUDEN LISÄKSI.



VILHON VINKKILOOTA

- *Leikkiin voi lisätä myös vuodenajat. Minä vuodenaikana oppilaat ovat syntyneet?*
- *Numeroita voi harjoitella samaan tapaan. Oppilaille annetaan numero ja rivi muodostetaan pienimmästä numerosta suurimpaan.*

UNKNOWN SENTENCE

IDEA: MUODOSTA RYHMÄN KANSSA LAUSE SANALAPUISTA.

TOTEUTUS:

- 🍃 JOKAINEN OPPILAS SAA ENGLANNINKIELISEN SANAN, JOISTA YHDESSÄ MUODOSTUU LAUSE.
- 🍃 LUOKAN VOI MYÖS JAKAA KAHTIA, JOLLOIN LAUSEITA MUODOSTUU KAKSI JA RYHMÄT VOIVAT PELIN LOPUKSI TARKISTAA JA KORJATA TOISTENSA LAUSEET.
- 🍃 SANAT SIJOITETAAN NIIN, ETTEI OMAA SANAA NÄE ESIM. OTSAAN TAI SELKÄÄN.
- 🍃 SANOJA EI SAA SANOA ÄÄNEEN EIKÄ LAUSEITA MUODOSTETTAESSA SAA KÄYTTÄÄ SUOMEA.

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🍃 OPETTAJA SANOO, ONKO LAUSE OIKEIN VAI VÄÄRIN. JOS SE ON VÄÄRIN, OPPILAAT JATKAVAT ITSE YRITTÄMISTÄ. MIKÄLI VALMISTA EI SYNNY, OPETTAJA VOI ANTAA VIHJEITÄ.

NÄIN SOVELLAT:

🍃 **HELPOUS:**

- YKSI TAI USEAMPI OPPILAS VOI KATSOA OMAN SANANSA,

🍃 **HAASTETTA:**

- LISÄÄ LEIKKIIN KIELTOLAUSEET, KYSYMYSLAUSEET, OMISTUSLAUSEET SEKÄ LAUSEITA ERI AIKAMUODOSSA. NÄIN LEIKKI SOVELTUU MYÖS VANHEMMILLE OPPILAILLE.



VILHON VINKKILOOTA

- *Laminoi laput, voit käyttää niitä useamman kerran!*
- *Leikki on erittäin toimiva ulkona!*

OUTDOOR BINGO

IDEA: BINGO, JOSSA ETSITÄÄN VIIDEN SUORAA LUONNOSSA.

TOTEUTUS:

- 🍃 OPPILAILLE ANNETAAN BINGOLAPPU, JOSSA ON LUONTOSANOJA.
- 🍃 OPPILAAT MENEVÄT ULOS ETSIMÄÄN NÄITÄ LUONTOSANOJA (5-15 MIN.).
- 🍃 KUN OPPILAS NÄKEE PAPERILTA LÖYTYVÄN ASIAN LUONNOSSA, SAA HÄN RASTITTA A SEN.
- 🍃 TAVOITTEENA ON NÄHDÄ MAHDOLLISIMMAN MONTA ERILAISTA LUONTOON LIITTYVÄÄ ASIAA JA TUNNISTAA NÄMÄ ENGLANNIKSI.

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🍃 AINA YHDEN BINGORIVIN LÖYDYTTYÄ OPPILAS NÄYTTÄÄ OPETTAJALLE BINGOLAPUN JA LUETTELEE SUOMEKSI LÖYTÄMÄNSÄ RIVIEN SANAT.

NÄIN SOVELLAT:

🍃 HELPOTUS:

- KIRJAA SAA PITÄÄ MUKANA, JOS EI MUISTA KAIKKIA LUONTOSANOJA.

🍃 HAASTETTA:

- KUN OPPILAS ON SAANUT YHDEN RIVIN, ON HÄNEN LÖYDETTÄVÄ SEURAAVAKSI KAKSI TAI USEAMPI KYSEISTÄ LUONTOSANAA, ENNEN KUIN HÄN SAA RASTITTA A RUUDUN.
- OPPILAAN ON ETSITTÄVÄ KAIKKI LAATIKON SANAT TAI USEAMPI BINGORIVI.



VILHON VINKKILOOTA

- *Bingo-leikkiä voi käyttää myös värien opettelussa. Oppilaat voivat tehdä toisilleen bingolaput väreistä ja sen jälkeen pelata ulkona bingoa.*
- *Katso liitteet 18 ja 19, sivulla 122!*

MANY PHOTOS

IDEA: KUVATAAN KAMERALLA ASIOITA, JOITA ON ENEMMÄN KUIN YKSI.

TOTEUTUS:

- 🍃 OPPILAAT JAETAAN PAREIHIN TAI PIENRYHMIIN.
- 🍃 OPPILAILLE ANNETAAN KAMERA TAI HE SAAVAT KÄYTTÄÄ KAMERALLISTA PUHELINTA.
- 🍃 RYHMÄT MENEVÄT ULOS 10 MINUUTIKSI OTTAMAAN KUVIA ASIOISTA, JOITA ON ENEMMÄN KUIN YKSI.
- 🍃 RYHMÄT PALAAVAT LUOKKAAN JA SAAVAT ESITELLÄ ENGLANNIKSI, MITÄ LÖYSIVÄT JA MONTAKO. ESIMERKIKSI: "WE FOUND THREE CARS, FOUR BIKES AND SIX TREES."
- 🍃 SÄÄNTÖNÄ LEIKKIIN ON KUITENKIN, ETTEI IHMISIÄ SAA KUVATA, ELLEIVÄT HE ANNA SIIHEN LUPAA.

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🍃 TARKISTUS VOI MYÖS TAPAHTUA NIIN, ETTÄ OPPILAAT KIRJOITTAVAT RYHMITTÄIN KUVAAMANSASIA TAVULLE, JOLLOIN KAMERA TOIMII VAIN MUISTAMISVÄLINEENÄ.
- 🍃 JOS KUVAT ON MAHDOLLISTA LAITTA KONEELLE, VOIDAAN NE ESITELLÄ VIDEOTYKIN KAUTTA.

NÄIN SOVELLAT:

- 🍃 OPETTAJA VOI ANTAA TEHTÄVÄN ETSIÄ JA KUVATA JOTAIN TIETTYÄ, ESIM. "YOU HAVE TO FIND FIVE DOORS AND THREE CARS." TÄMÄN JÄLKEEN OPPILAAT TULEVAT NÄYTTÄMÄÄN KUVAT OPETTAJALLE JA SAAVAT SEURAAVAN TEHTÄVÄN.



VILHON VINKKILOOTA

- *Voit ilmoittaa kotiin, lasten tarvitsevan seuraavalle tunnille kännykkäkameran tai kameran. Tämä saa lapset odottamaan innolla, mitä tuleman pitää.*
- *Muista rajata kuvausalue, etteivät oppilaat lähde liian kauas!*

MOVING TEN

IDEA: TEHDÄÄN ERILAISIA LIIKKEITÄ NUMEROIDEN MUKAAN. JOKAISELLA NUMEROLLA 1-10 ON OMA LIIKE.

TOTEUTUS:

- 🌿 VALITAAN 10 NUMEROA ESIMERKIKSI 1-10 TAI TASAKYMMENET 10, 20, 30...
- 🌿 JOKAISTA NUMEROA VASTAA JOKIN LIIKE.
- 🌿 LIIKKEET VOIDAAN KEKSIÄ YHDESSÄ TAI OPETTAJA VOI KEKSIÄ NE ITSE ETUKÄTEEN.
- 🌿 LIIKKEET KÄYDÄÄN LÄPI YHDESSÄ MUUTAMAAN KERTAAN.
- 🌿 OPETTAJA SANOO LUVUN, OPPILAAT KÄÄNTÄVÄT SEN JA TEKEVÄT NUMEROA VASTAAVAN LIIKKEEN.

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🌿 NUMEROIDEN TARKISTUS TAPAHTUU VÄLITTÖMÄSTI, KUN OPETTAJA SANOO JONKUN NUMERON. OPPILAITTEN ON KÄÄNNETTÄVÄ SE JOKO SUOMEKSI TAI ENGLANNIKSI ENNEN LIIKKEEN SUORITTAMISTA.

NÄIN SOVELLAT:

🌿 HELPOTUS:

- NUMERON JA SITÄ VASTAAVAN LIIKKEEN VOI KIRJOITTA TUEKSI TAULULLE.

🌿 HAASTETTA:

- NUMEROT VOI SANOA SEKAISIN JOKO SUOMEKSI TAI ENGLANNIKSI.
- NUMEROJA VOI SANOA USEAMMAN PERÄKKÄIN TAI VOI LISÄTÄ TOISTOJA ("NUMBER TEN, FIVE TIMES").



VILHON VINKKILOOTA

- *Taustamusiikki luo tunnelmaa! Lisää taustalle jokin hyvä rytmikäs kappale.*
- *Tämä leikki sopii erinomaisesti myös ulos!*
- *Katso liite 20, sivulla 126!*

MISSING WORDS

IDEA: ETSI LUOKASTA SANOJA JA MUODOSTA NIISTÄ MAHDOLLISIMMAN MONTA LAUSETTA KÄYTTÄEN OLLA-VERBIÄ.

TOTEUTUS:

- 🍃 LAPSET KIINNITTÄVÄT ENGLANNINKIELISIÄ SANALAPPUJA SINITARRALLA ERIPUOLILLE LUOKKAA.
- 🍃 LAPUT ETSITÄÄN YKSIIN, PAREITTAIN TAI PIENRYHMISSÄ.
- 🍃 LÖYDETYISTÄ SANOISTA MUODOSTETAAN LAUSEITA TAULULLE TAI SEINÄLLE KÄYTTÄMÄLLÄ OLLA-VERBIÄ, ESIM. "I AM HAPPY", "THEY ARE ANGRY", "HE IS A BABY", "SHE IS TIRED".
- 🍃 LAPPUJA SAA HAKEA YHDEN KERRALLAAN.
- 🍃 KUN KAIKKI LAPUT ON KÄYTETTY, TARKISTETAAN YHDESSÄ TAULULLA OLEVAT LAUSEET.

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🍃 LAPSET ETSIVÄT ITSE VIRHEITÄ LAUSEISTA.
- 🍃 JOS LEIKKI ON TOTEUTETTU PIENRYHMISSÄ, JOKAINEN RYHMÄ TARKISTAA JONKUN TOISEN RYHMÄN LAUSEET.
- 🍃 KUN OPPILAAT OVAT OMASTA MIELESTÄÄN VALMIITA, OPETTAJA TARKISTAA LAUSEET.

NÄIN SOVELLAT:

- 🍃 APUNA VOI OLLA TUKIKUVA, JONKA VIEREEN YKSI LAUSE AINA RAKENNETAAN.



VILHON VINKKILOOTA

- *Laminoi laput, voit käyttää niitä useamman kerran!*
- *Mieti leikin säännöt, kuten kiellot valmiiksi. Minne lappuja saa viedä? Saako kiivetä? Miksi ei?*
- *Katso liite 21, sivulla 128!*

PAINTING PICTURES

IDEA: KOKO LUOKKA PIIRTÄÄ YHDESSÄ KUVAN PERHEENJÄSENISTÄ.

TOTEUTUS:

- 🍃 LATTIALLE TAI PÖYDÄLLE LAITETAAN YKSI ISO PAPERI (ESIM. FLÄPPITÄULUN PAPERI) TAI USEAMPI, RIIPPUEN OPPILAIDEN MÄÄRÄSTÄ.
- 🍃 OPPILAIDEN TEHTÄVÄNÄ ON YHDESSÄ PIIRTÄÄ KUVA PERHEENJÄSENISTÄ ANNETTUIJEN OHJEIDEN MUKAAN, OPETTAJAN MÄÄRÄMÄSSÄ AJASSA.
- 🍃 EI HAITTAA, VAIKKA KUVA JÄISI KESKEN.
- 🍃 OHJEET VOIVAT OLLA ESIMERKIKSI PAPERILLE KIRJOITETTUNA TAI AINOASTAAN SUULLISENA.

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🍃 TEHTÄVÄ VOIDAAN TARKISTAA YHDESSÄ KATSOMALLA KUVA TAI KUVAT LÄPI VERRATEN TUOTOSTA OHJEISIIN.
- 🍃 JOS PIIRUSTUSRYHMIÄ ON USEAMPIA, VOIVAT OPPILAAT ESITELLÄ OMAN KUVANSA LUOKAN EDESSÄ.

NÄIN SOVELLAT:

🍃 HELPOTUS:

- HELPOIMMILLAAN OHJEET: "PIIRRÄ KUVA, JOSSA ON ÄITI, ISÄ, ISOVELI, PIKKUSISKO, SERKKU, SETÄ JA TÄTI. KIRJOITAKAA HENKILÖIDEN YLÄPUOLELLE ENGLANNIKSI, KEITÄ HE OVAT."

🍃 HAASTETTA:

- HAASTEELLISEMPI OHJE: "DRAW A PICTURE WHERE IS MOTHER, DAD, LITTLE SISTER AND BIG BROTHER. KIRJOITAKAA HENKILÖIDEN YLÄPUOLELLE SUOMEKSI, KEITÄ HE OVAT."
- LISÄÄ PIIRRETTÄVIIN OHJEISIIN MYÖS ADJEKTIIVEJA, VAATTEITA JA VÄREJÄ. "MOM HAS A RED HAT."
- LISÄÄ PIIRRETTÄVIIN OHJEISIIN MYÖS PREPOSITIOT. "DAD IS BEHIND MOM."



VILHON VINKKILOOTA

- *Harjoitteen avulla voi käydä läpi myös kestopreesensia. Piirrä oppilailla kuvia, missä joku perheenjäsenistä tekee jotain, esim. "Dad is singing."*
- *Katso liite 22, sivulla 134!*

ART EXHIBITION

IDEA: PIIRRÄ KUVA PAPERILLE ANNETTujen OHJEIDEN MUKAAN.

TOTEUTUS:

- 🍃 KIINNITÄ LUOKAN SEINILLE OPPILAIDEN TASOLLE YHTÄ MONTA PAPERIA KUIN ON OPPILAITA.
- 🍃 OPETTAJA LUKEE JA/TAI KIRJOITTAU TAULULLE LAUSE KERRALLAAN, MITÄ TAULUUN TULEE PIIRTÄÄ.
- 🍃 OPPILAIDEN TEHTÄVÄNÄ ON PIIRTÄÄ PAPERILLE KUVA ANNETTujen OHJEIDEN MUKAISESTI OPETTAJAN MÄÄRÄÄMÄSSÄ AJASSA. (EI HAITTAA VAIKKA KUVA JÄISI KESKEN.)
- 🍃 AINA YHDEN OHJELAUSEEN JÄLKEEN OPPILAAT SIIRTYVÄT SEURAAVALLE PAPERILLE JA JATKAVAT EDELLISEN OPPILAAN PIIRROSTA SEURAAVAN ANNETTAVAN OHJEEN MUKAAN.
- 🍃 OPETTAJA OSALLISTUU KIERTOON OPPILAIDEN TAVOIN.

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🍃 KAIKKI TAULUT TUODAA TAI DENÄYTTELYYN YHDELLE SEINUSTALLE.
- 🍃 LAPSET ETSIVÄT ITSE VIRHEITÄ KUVISTA, KUN OPETTAJA LUKEE OHJEET KERTAALLEEN.
- 🍃 OPETTAJA VOI LOPUKSI TARKISTAA OLEELLISIMMAT VIRHEET.

NÄIN SOVELLAT:

🍃 HELPOTUS:

- KÄYTÄ HELPPOA KUVAUSTA, JOSSA ON VÄHÄN PREPOSITIOITA.

🍃 HAASTETTA:

- KÄYTÄ TAI TEE HAASTAVAMPI TAULUKUVAUS, JOSSA ON ENEMMÄN PREPOSITIOITA, VAIKEAMPAA SANASTOA TAI HAASTAVAMPI LAUSERAKENNE.
- OPETTAJA OSALLISTUU KIERTOON OPPILAIDEN TAVOIN, JOLLOIN TAULUKUVAUKSEN LUKIJA VAIHTUU AINA YHDEN LAUSEEN JÄLKEEN.

VILHON VINKKILOOTA

- *Ohjeita voi helposti tehdä lisää tai käyttää esim. katkelmaa sadusta, varsinkin edistyneemmillä oppilailla.*
- *Myös oppilaiden voi antaa tehdä taulukuvaukset, kunhan annat taitotasoon nähden riittävän tarkat ohjeet. Esim. kuvassa pitää olla ruokia ja juomia eri tavoin sommiteltuna (edessä, takana, vieressä... prepositiot pääpainona)*
- *Katso liite 23, sivulla 135!*



BLIND PUZZLE

IDEA: OPASTA PARIASI RAKENTAMAAN PALAPELI KÄYTTÄEN PREPOSITIOITA.

TOTEUTUS:

- 🍃 PALAPELIN PALAT SEKOITETAAN ERIPUOLILLE LUOKKAA TAI ASETETAAN YHTEEN PAIKKAAN LUOKAN TOISELLE PUOLELLE TAI LUOKAN ULKOPUOLELLE.
- 🍃 RYHMÄ JAETAAN PAREIHIN TAI PIENRYHMIIN.
- 🍃 OPPILAALLA, JOKA HAKEE PALAPELIN PALOJA JA RAKENTAA PALAPELIN, ON SILMÄT SIDOTTUINA.
- 🍃 RYHMÄ TAI PARI ANTAA OHJEITA PALAPELIN PALOJEN LÖYTÄMISEKSI JA KOKOAMISEKSI TIETTYYN, ENNALTA MERKITYYN PAIKKAAN.
- 🍃 PALAPELI VOI OLLA KUVIO, JOKA ON LEIKATTU NELJÄÄN EPÄSYMMETRISEEN OSAAN.
- 🍃 LOPUKSI OPPILAIDEN ON TIEDETTÄVÄ KUVAN ESITTÄMÄ ASIA ENGLANNIKSI.
- 🍃 OPPILAAT VOIVAT VAIHTAA ROOLEJA ESIM. KAHDEN PALAN VÄLEIN.
- 🍃 KÄYTETTÄVIÄ ILMAUKSIA: GO, STOP, TURN LEFT/RIGHT, IN FRONT OF, BEHIND, NEXT TO, UP/DOWN, UPSIDE DOWN.

TARVITSET:

- 🍃 SOKKOLIINOJA JA PALAPELIT.

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🍃 OPETTAJA ON LÄSNÄ KOKO AJAN AUTTAEN JA NEUVOEN TARVITTAESSA.
- 🍃 SUORITUSTEN JÄLKEEN VOIDAAN KERRATA ONGELMAKSI NOUSSEITA ASIOITA.

NÄIN SOVELLAT:

🌿 HELPOTUS:

- PALAPELIN VOI TEHDÄ SIINÄ PAIKASSA, MISSÄ PALAT OVAT. TÄLLÖIN OPPILAIDEN EI TARVITSE AINA HAKEA PALAA KERRALLAAN RAKENNUSPAIKALLE.
- NEUVOJILLE VOI KIRJOITTA TUKISANAT TAULULLE TAI VIHKOON.

🌿 HAASTETTA:

- PALAPELI TEHDÄÄN TÄYSIN ERI PAIKKAAN KUIN MISSÄ PALAT OVAT. OPPILAAT VAIHTAVAT JOKAISEN PALAN HAUN JÄLKEEN SOKKOA, JOLLOIN JOKAINEN OPASTAA JA ON OPASTETTAVANA.

VILHON VINKKILOOTA

- *Leikki sopii hyvin myös ulos.*
- *Mikäli sokko tietää ennestään turhan hyvin, missä palat ovat, voi häntä pyöräyttää muutaman kerran itsensä ympäri.*
- *Katso liite 24, sivulla 137!*



LABYRINTH

IDEA: KULJE LÄPI LABYRINTTI, JONKA RAJOIHIN JA ESTEISIIN EI SAA OSUA. PARISI ANTAA OHJEITA SOKKELOSTA SELVIÄMISEKSI.

TOTEUTUS:

- 🍃 TEHKÄÄ TEIPILLÄ, TÖTSILLÄ, HYPPYNARUILLA YM. LABYRINTTI, JONKA RAJOIHIN EI SAA OSUA.
- 🍃 LAITAKAA LABYRINTIN RAJOJEN SISÄPUOLELLE ERILAISIA ESTEITÄ, KUTEN TUOLEJA, PÖYTIÄ JA MATTOJA.
- 🍃 PARI ANTAA OHJEITA SOKKELOSTA SELVIÄMISEKSI, ESIM. "TAKE A SMALL STEP TO RIGHT", "GO STRAIGHT", "STOP", "TURN LEFT/RIGHT".
- 🍃 PARIN TULEE VAROITTA A ESTEISTÄ LAUSEIN "THERE IS" TAI "THERE ARE". ESIM. "STOP! THERE IS A TABLE IN FRONT OF YOU. GO UNDER IT."
- 🍃 OPPILAAT VOIVAT KÄYTTÄÄ KIRJAA TAI TUKILAPPUA APUNA.

TARVITSET:

- 🍃 SOKKOLIINOJA, VÄLINEITÄ LABYRINTIN RAKENTAMISEKSI (KÖYTTÄ, MAALARINTEIPPIÄ, TUOLEJA, PÖYTIÄ JA LAATIKOITA).

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🍃 OPETTAJA ON LÄSNÄ KOKO AJAN AUTTAEN JA NEUVOEN TARVITTAESSA.
- 🍃 SUORITUSTEN JÄLKEEN VOIDAAN KERRATA ONGELMAKSI NOUSSEITA ASIOITA.

NÄIN SOVELLAT

🍃 HELPOTUS:

- OPPILAAT VOIVAT OHJATA TOISIAAN MYÖS KOLMEN RYHMISSÄ. KAKSI OHJAA JA YHDELLÄ ON SILMÄT SIDOTTUINA.
- YKSINKERTAISEMPI LABYRINTTI, JOSSA ON VÄHEMMÄN ESTEITÄ.

🍃 HAASTETTA:

- OPPILAIDEN TULEE KÄYTTÄÄ OHJAAMISESSA HAASTAVAMPIA LAUSEITA.
- LISÄTKÄÄ LABYRINTTIIN ENEMMÄN ESTEITÄ JA KÄÄNNÖKSIÄ, JOLLOIN OPPILAAN TULEE NEUVOA ENEMMÄN.



VILHON VINKKILOOTA

- *Leikki sopii hyvin myös ulos.*
- *Muista hyödyntää luonnon omia esteitä kuten puita, pensaita ja kiviä.*

LIVE STATUE

IDEA: MUODOSTA RYHMÄSI KANSSA PATSAS, JOTA MUUT OPPILAAT ANALYSOIVAT.

TOTEUTUS:

- 🌿 LUOKKA JAETAAN PUOLIKSI.
- 🌿 ENSIMMÄINEN PUOLISKO MUODOSTAA PATSAAN JA JÄÄ NIILLE SIIJOILLEEN. TOINEN PUOLISKO ALKAA ANALYSOIDA PATSASTA, JOKO SUULLISESTI, KIRJOITTAEN VIHKOON TAI TAULULLE.
ESIM. TIINA IS BEHIND TIMO. ANNA IS UNDER EMMA AND EMMA IS ON ANNA.
- 🌿 KUN PATSAS ON ANALYSOITU, VUORONVAIHTO.

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🌿 TARKISTETAAN YHDESSÄ YKSI PATSAS KERRALLAAN.

NÄIN SOVELLAT:

- 🌿 PATSAAN VOI MUODOSTAA MYÖS TOISIN PÄIN. KATSOJARYHMÄ ANTAA OHJEITA PATSASRYHMÄLLE, JOKA MUODOSTAA PATSAAN ANNETTUIEN OHJEIDEN MUKAISESTI. HUOM. TÄLLÖIN RYHMÄN SISÄISEN LUOTTAMUKSEN ON OLTAVA KUNNOSSA.



VILHON VINKKILOOTA

- *Käyttäkää esineitä oppilaiden lisäksi. esim. "flower is next to Emma", "desk is between Anna and Lisa".*

STATUE

IDEA: MUODOSTA PATSAS ESINEISTÄ JA KUVAILE SITÄ PREPOSITIOILMAUSTEN AVULLA.

TOTEUTUS:

- 🍃 OPETTAJA ON KERÄNNYT ERILAISIA ESINEITÄ OPPILAIDEN KÄYTETTÄVÄKSI.
- 🍃 OPPILAAT TEKEVÄT PIENRYHMISSÄ ESINEISTÄ PATSAAT PINOTEN JA LAITTAEN TAVAROITA TOISTENSA SISÄLLE, ALLE, VIEREEN...
- 🍃 OPPILAAT MENEVÄT SEURAAVAN PIENRYHMÄN PATSAALLE JA ALKAVAT KIRJOITTA A, MILLAINEN PATSAS ON (MIKÄ ON MINKÄKIN PÄÄLLÄ, ALLA, VIERESSÄ..)
- 🍃 OPPILAILLE ANNETAAN ESIM. 2 MIN. AIKAA KIRJOITTA PATSAASTA KAIKKI, MITÄ HE NÄKEVÄT SIINÄ.

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🍃 TARKISTETAAN YHDESSÄ YKSI PATSAS KERRALLAAN.

NÄIN SOVELLAT:

- 🍃 VOIT KEHITELLÄ PATSAANVALMISTUSTEKSTIN KÄYTETTÄVISTÄ ESINEISTÄ. OPPILAAT PYRKIVÄT TEKEMÄÄN PATSAAN NOUDATTAEN ANNETTUJA OHJEITA VAIHE VAIHEELTA.

VILHON VINKKILOOTA

- *Oppilaita voi kannustaa aloittamaan suuresta kohti pienempää. Esim. Maton päällä pöytä, pöydän päällä tuoli, tuolin alla vihko jne. Tällä periaatteella koko luokka voi myös tehdä yhden ison, moniosaisen patsaan, jossa riittää tutkittavaa.*



YES OR NO

IDEA: ARVAUSLEIKKI, JOSSA OPPILAAT SELVITTÄVÄT KYSYMYKSIIN, MIKÄ HEITÄ VAIVAA.

TOTEUTUS

- 🍃 JOKAINEN OPPILAS SAA LAPUN, JOSSA LUKEE JOKIN SAIRAUUS.
- 🍃 OPPILAS EI SAA KATSOA OMAA LAPPUAAN, VAAN PITÄÄ SITÄ OTSAN PÄÄLLÄ.
- 🍃 OPPILAAT LIIKKUVAT LUOKASSA KYSELLEN TOISILTAAN KYSYMYKSIÄ, JOIHIN VOI VASTATA AINOASTAAN "YES" TAI "NO".
- 🍃 KYSYMYKSIEN AVULLA OPPILAAT YRITTÄVÄT SELVITTÄÄ, MIKÄ HEITÄ VAIVAA. ESIM. "IS THE PAIN IN MY HEAD?"

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🍃 EI TARVITSE ERIKSEEN TARKISTAA.

NÄIN SOVELLAT:

🍃 HELPOTUS:

- OPPILAAT VOIVAT KYSYÄ KYSYMYKSET SUOMEKSI, MUTTA SAIRAUDEN NIMI TÄYTYY SANOA ENGLANNIKSI.
- SAIRAUKSIEN SELVITTÄMISEEN TARVITTAVAT KYSYMYKSET VOI TEHDÄ VALMIIKSI.
- LAPUSSA VOI OLLA KUVA SAIRAUSTEEN JA SEN ALLA SAIRAUDEN NIMI ENGLANNIKSI.

🍃 HAASTETTA:

- LAPPUIHIN VOI LISÄTÄ KAKSIKIN SAIRAUTTA.
- TÄYTYY KYSYÄ VÄHINTÄÄN KAKSI KYSYMYSTÄ ENNEN KUIN SAA ARVATA SAIRAUDEN.



VILHON VINKKILOOTA

- *Oppilaille voi sanoa, että ovat lääkäreitä. Väärien diagnoosien välttämiseksi tulee kysymyksiin selvittää mahdollisimman tarkasti, mikä sairaus on kyseessä.*
- *Myös esim. vaikeampia numeroita, kuukausia ja eläimiä voi harjoitella samalla leikillä.*
- *Katso liite 25, sivulla 141!*

ACTING WEATHER

IDEA: NÄYTTELE PIENRYHMÄSSÄ TARINASSA OLEVIA SÄÄILMIÖITÄ TARINAN KULUN MUKAAN.

TOTEUTUS:

- 🌿 OPPILAAT JAETAAN KOLMEN TAI NELJÄN HENGEN RYHMIIN.
- 🌿 OPPILAAT VALMISTELEVAT JA HARJOITTELEVAT ANNETUSSA AJASSA LYHYEN TARINAN, JONKA HE NÄYTTELEVÄT, ESITTÄEN MYÖS TARINASSA OLEVAT SÄÄILMIÖT.
- 🌿 TARINASSA TULEE KÄYTTÄÄ VÄHINTÄÄN KOLMEA ERI SÄÄSANAA.
- 🌿 YKSI RYHMÄLÄISISTÄ ON KERTOJA, JOKA KERTOO ENGLANNIKSI RYHMÄN KEKSIMÄN TARINAN, MUUT NÄYTTELEVÄT.

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🌿 SÄÄILMIÖT VOIDAAN TARKISTAA AINA JOKAISEN ESITETYN TARINAN JÄLKEEN. MITÄ ILMIÖITÄ TARINASSA ESIINTYI?

NÄIN SOVELLAT:

🌿 HELPOTUS:

- OPETTAJA VOI KIRJOITTA TARINAT LÄHES VALMIIKSI, JÄTTÄEN AUKKOJA SÄÄILMIÖIDEN KOHDALLE. OPPILAAT PÄÄTTÄVÄT ITSE, MITKÄ SÄÄILMIÖT TEKSTIIN VALITSEVAT.

🌿 HAASTETTA:

- LISÄÄ TARINAAN ENEMMÄN ERI SÄÄILMIÖITÄ.
- OPPILAAT KIRJOITTAVAT TARINAN ITSE ANNETUIN KRITEREIN. ESIM. TARINASSA ESIINNYTTÄVÄ KOLME ERI SÄÄILMIÖTÄ.
- LEIKKIÄ VOI KÄYTTÄÄ OPETTAMAAN MYÖS MUITA HALUTTUJA SANOJA JA RAKENTEITA, KUTEN VERBEJÄ JA ADJEKTIIVEJA. ESIM. "THREE HAPPY FRIENDS WERE JOGGING. THE SUN WAS SHINING AND IT WAS VERY HOT. SUDDENLY IT STARTED TO RAIN HEAVILY..."

VILHON VINKKILOOTA

- *Sääilmiöiden näyttelemisessä voitte käyttää rekvisiittaa. Esim. ukkosen ääntä voi tehdä heiluttelemalla isoa pahvia.*
- *Leikkiä on helppo tarinan kautta vaikeuttaa 5.-6. -luokkalaisille sopivaksi.*



COACHING

IDEA: OPPILAS ON VALMENTAJA JA KEHITTÄÄ ALKULÄMMITTELYN LUOKKATOVEREILLEEN.

TOTEUTUS:

- 🌿 OPPILAS VALITSEE ITSELLEEN JONKIN URHEILULAJIN, JONKA VALMENTAJA HÄN HALUAA OLLA.
- 🌿 VALMENTAJA KEHITTÄÄ LYHYEN, MUUTAMAN LIIKKEEN LAJINOMAISEN ALKULÄMMITTELYN JA PITÄÄ SEN MUILLE OPPILAILLE.
- 🌿 ALKULÄMMITTELY TULEE PITÄÄ ENGLANNIKSI.
- 🌿 OPPILAS VOI KIRJOITTA PAPERILLE VALMIIKSI VUOROSANANSA, JOS HÄN EI MUISTA NIITÄ ULKOA.

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🌿 EI TARVITSE ERIKSEEN TARKISTAA.

NÄIN SOVELLAT:

- 🌿 OPPILAAT VOIVAT KÄYTTÄÄ AVUKSEEN SANASTOPAPERIA, JOSSA ON VALMIIKSI ERI URHEILULAJIEN VALMENTAJIEN SANASTOA KUTEN: RUN, KICK, LIFT, SHAKE, TURN AROUND JA GO DOWN.



VILHON VINKKILOOTA

- *Harjoite on erittäin toimiva ulkona.*
- *Jos leikkiin pystyy varaamaan riittävästi aikaa, voivat oppilaat käyttää lajinomaisia välineitä valmentamisessa.*

SPORT STORY

IDEA: NÄYTTELE URHEILULAJIA AINA, KUN KUULET JA TUNNISTAT SEN TARINASTA.

TOTEUTUS:

- 🍃 OPETTAJA LUKEE TARINAA, JOSSA MAINITAAN ERI URHEILULAJEJA.
- 🍃 AINA, KUN OPPILAS KUULEE TAI TUNNISTAA JONKIN URHEILULAJIN, TULEE HÄNEN NÄYTELLÄ PARHAANSA MUKAAN KYSEISTÄ LAJIA.

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🍃 OPETTAJA VOI PYYTÄÄ OPPILAITA LUETTELEMAAN LEIKIN LOPUSSA TARINASSA OLLEET URHEILULAJIT.

NÄIN SOVELLAT:

- 🍃 VOITTE LEIKKIÄ URHEILULAJEJA MYÖS YMPYRÄSSÄ. JOKAINEN OPPILAS KERTOO YHDELLÄ LAUSEELLA, JOSTAIN URHEILULAJISTA, MINKÄ JÄLKEEN KAIKKI RINGISSÄ NÄYTTELEVÄT YHDESSÄ KYSEISTÄ URHEILULAJIA. ESIM. ” FOOTBALL IS A TEAM SPORT“ - KAIKKI NÄYTTELEVÄT JALKAPALLOILIJOITA.

VILHON VINKKILOOTA

- *Leikki sopii erinomaisesti ulos!*
- *Muista myös talviurheilulajit!*
- *”Tarinaksi” sopivat loistavasti urheil uutiset lyhennettynä!*



COLOURS

IDEA: YKSI OPPILAISTA SANOO LUOKAN EDESSÄ VÄREJÄ YKSI KERRALLAAN. NE, JOILLA ON PÄÄLLÄÄN KYSEISTÄ VÄRIÄ, SAAVAT OTTAA KOLME ASKELTA ETEENPÄIN.

TOTEUTUS:

- 🍃 OPPILAAT ASETTUVAT RIVIIN LUOKAN PERÄLLE. YKSI OPPILAISTA TAI OPETTAJA MENEÄ LUOKAN ETEEN KASVOT SEINÄÄN PÄIN.
- 🍃 HUUTAJA SANOO YHDEN VÄRIN KERRALLAAN JA ODOTTAA HETKEN, ETTÄ KAIKKI, JOILLA KYSEISTÄ VÄRIÄ LÖYTYY VAATTEISTA, OVAT OTTANEET KOLME ASKELTA.
- 🍃 ENSIMMÄISENÄ HUUTAJAN LUO PÄÄSSYT SAA OLLA SEURAAVA HUUTAJA.

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🍃 ENNEN KUIN KUKAAN OTTAA ASKELTA, VOI OPETTAJA PYYTÄÄ JOTAIN OPPILASTA SANOMAAN VÄRIN SUOMEKSI. NÄIN VARMISTETAAN, ETTÄ JOKAINEN TIETÄÄ, MISTÄ VÄRISTÄ ON KYSE.
- 🍃 VASTAAMINEN VIITTAAMALLA ON MYÖS HYVÄ VAIHTOEHTO.

NÄIN SOVELLAT:

- 🍃 LEIKKIIN VOI LISÄTÄ VERBEJÄ LIKKUMISTYYLEIHIN, NUMEROITA ASKELTEN MÄÄRIIN TAI SUUNTIA MINNE LIKKUA, JOS NÄITÄ ON HARJOITeltu. ESIM. "RED COLOUR, YOU CAN TAKE FOUR JUMPS FORWARD." TAI "GREEN COLOUR, YOU CAN TAKE ONE STEP TO RIGHT."
- 🍃 VOIT LISÄTÄ ERILAISIA TAPOJA TAI SUUNTIA LIKKUA AINA KIERROKSEN AJAKSI, KUTEN BACKWARDS TAI DOWN (KYYKYSSÄ). NÄIN LEIKKI KESTÄÄ KAUEMMIN.



VILHON VINKKILOOTA

- *Voitte lisätä liikkumistyyliin esimerkiksi eläinten liikkumistapoja.*
- *Leikki toimii parhaiten isossa tilassa tai ulkona*

STAMPS

IDEA: OPPILAS ETSII YMPÄRISTÖSTÄ VÄRIÄ VASTAAVAN ESINEEN TAI ASIAN, JOHON KIINNITTÄVÄT LAPUN SINITARRALLA.

TOTEUTUS:

- 🍃 LAPUILLE ON KIRJOITETTU YKSI VÄRI ENGLANNIKSI.
- 🍃 OPPILAALLE ANNETAAN YKSI LAPPU KERRALLAAN. KUN HÄN ON VIENYT LAPUN OMASTA MIELESTÄÄN OIKEAAN PAIKKAAN, SAA HÄN HAKEA UUDEN LAPUN.
- 🍃 OPPILAAN ON MUISTETTAVA, MINNE HÄN ON VIENYT LAPPUNSA!

TARKISTUSEHDOTUS:

- 🍃 OPPILAIDEN VOI ANTAA ENSIN KIERRELLÄ JA KORJAILLA LAPPUJEN PAIKKOJA ITSE.
- 🍃 OPPILAIDEN LÖYTÄMÄT VÄRIT KÄYDÄÄN LÄPI YHDESSÄ TARKISTAEN, ONKO LAPUSSA OLEVA VÄRI SAMA KUIN MISSÄ SE ON KIINNI.

NÄIN SOVELLAT:

- 🍃 LAPUISSA VOI LUKEA MYÖS ADJEKTIIVEJA, JOLLOIN OPPILAAT ETSIVÄT ADJEKTIIVEJA VASTAAVIA ESINEITÄ JA ASIOITA.

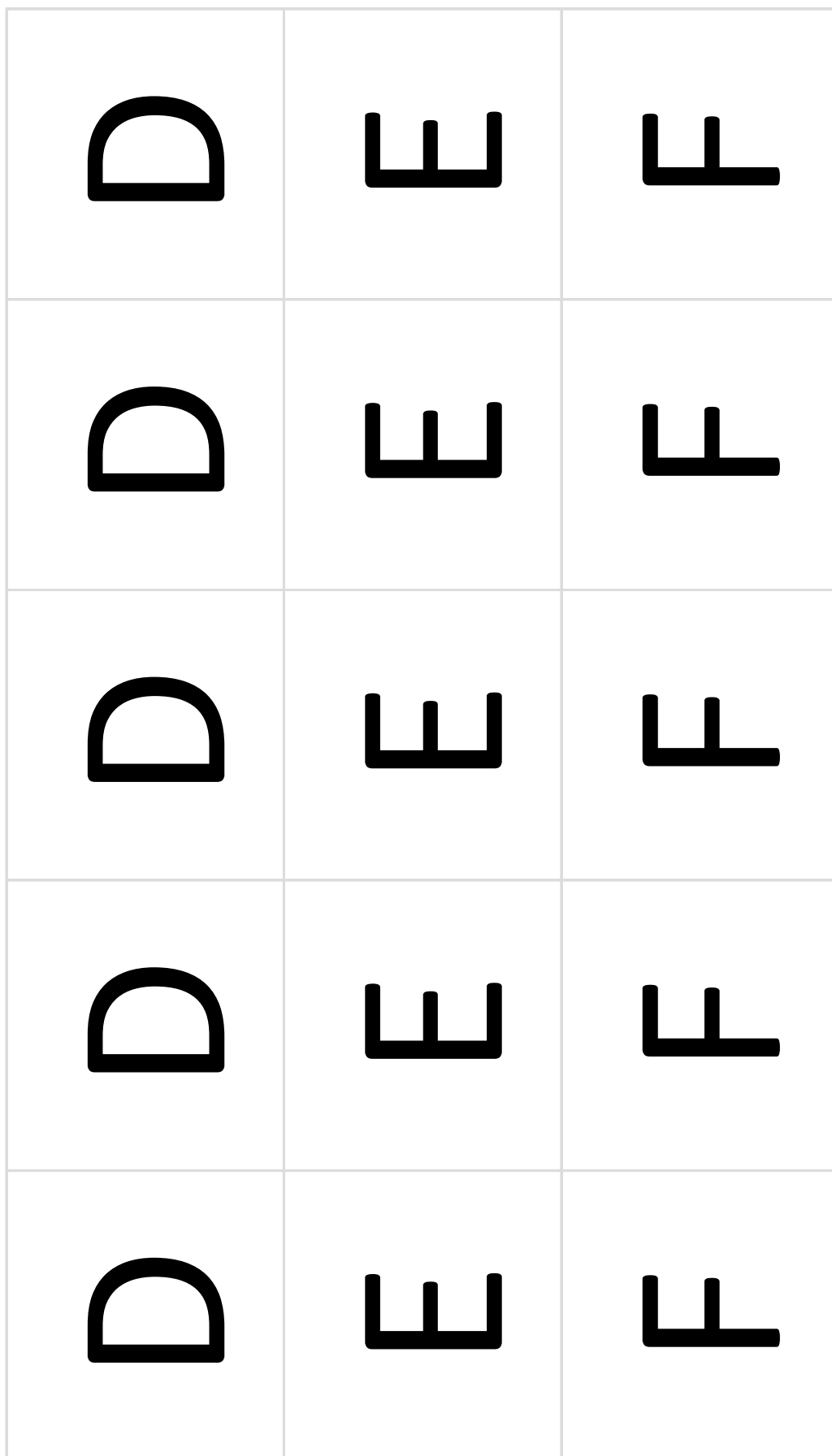


VILHON VINKKILOOTA

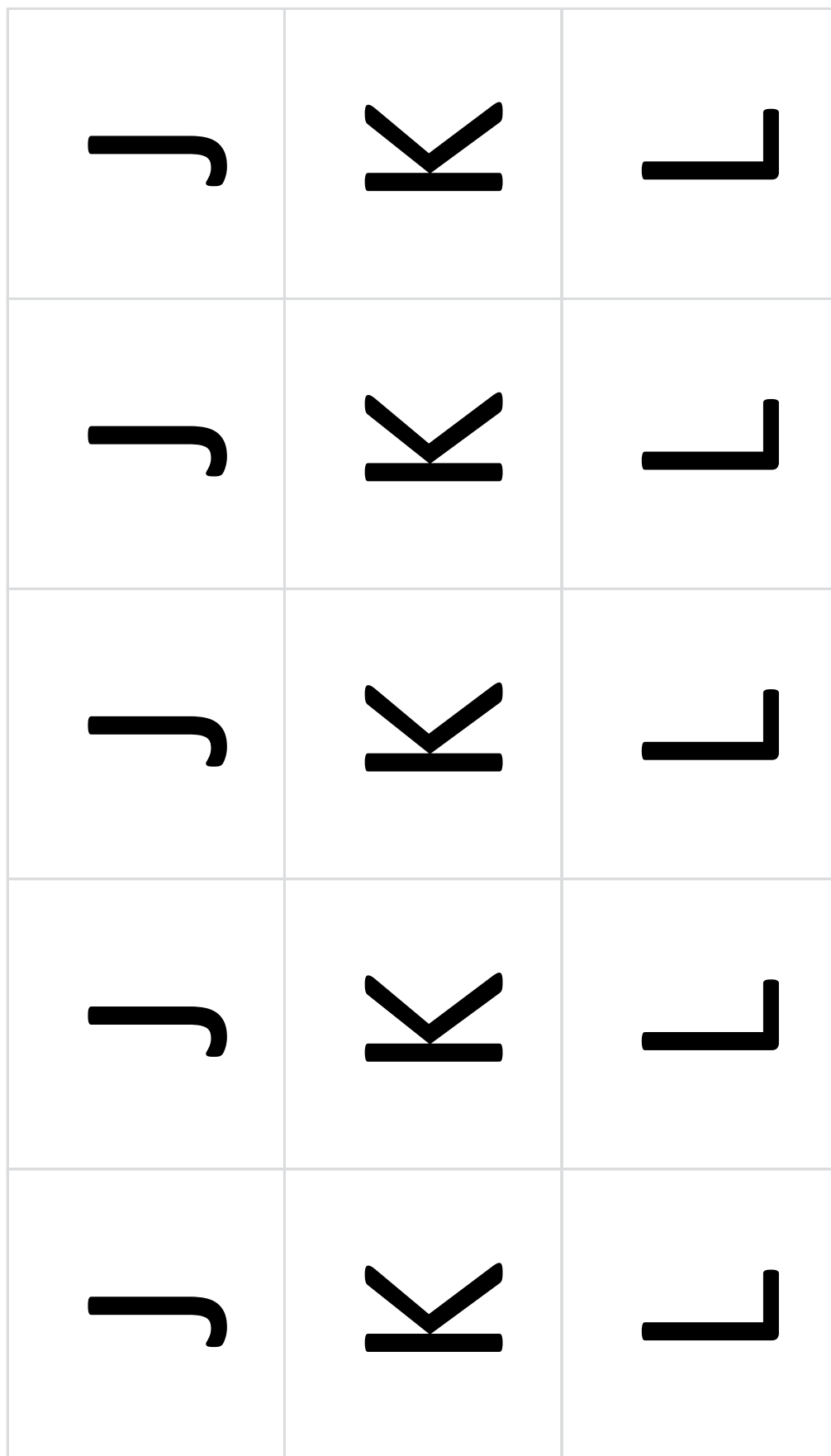
- *Tämä leikki sopii erinomaisesti myös ulos tai muualle luokan ulkopuolelle!*
- *Katso liite 26, sivulla 142!*

A	A	A
A	AN	A
A	AN	A

A	B	C
A	B	C
A	B	C
A	B	C
A	B	C



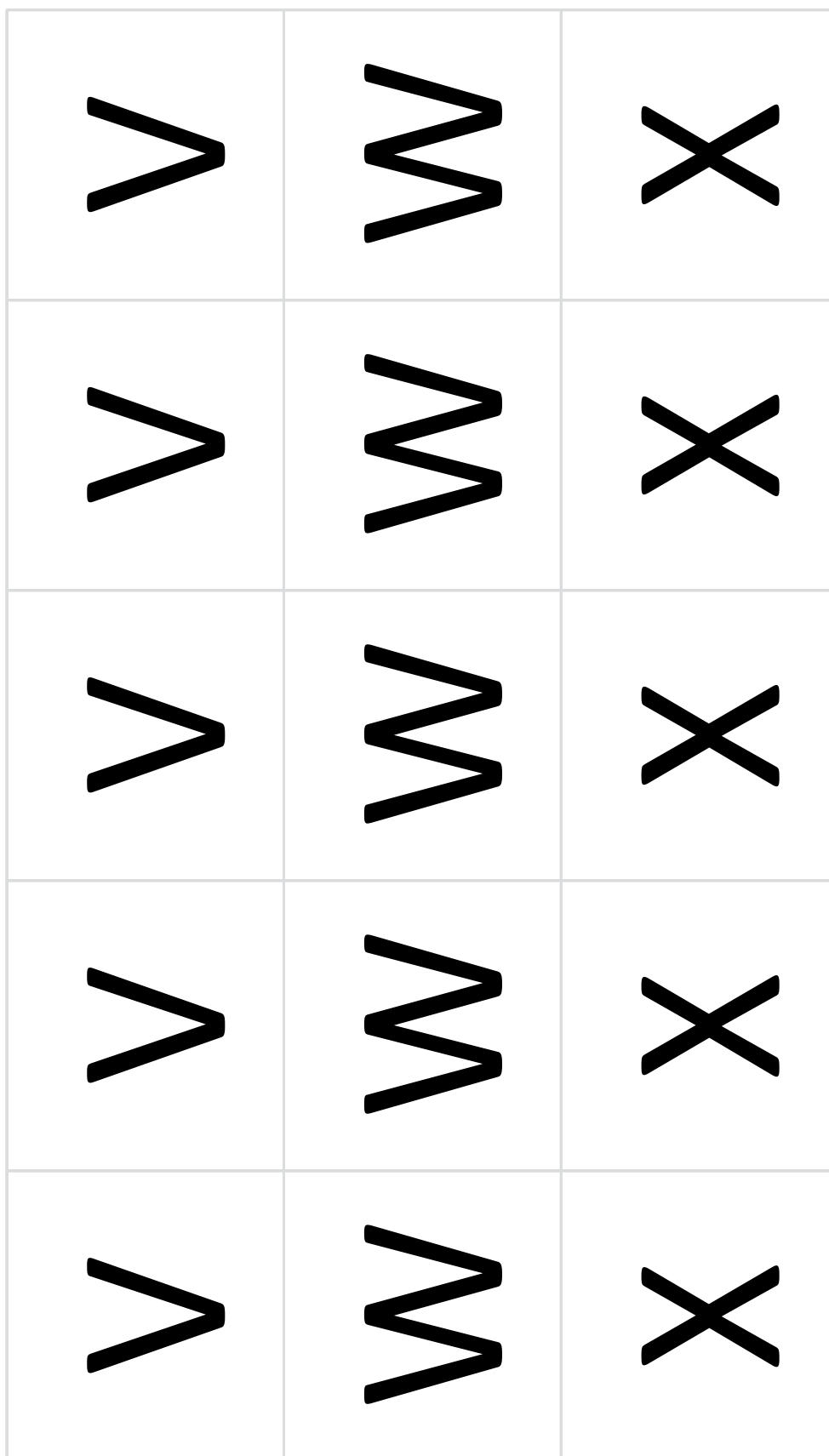
G	H	I
G	H	I
G	H	I
G	H	I
G	H	I



M	N	O
M	N	O
M	N	O
M	N	O
M	N	O

P	Q	R
P	Q	R
P	Q	R
P	Q	R
P	Q	R

S	T	U
S	T	U
S	T	U
S	T	U
S	T	U

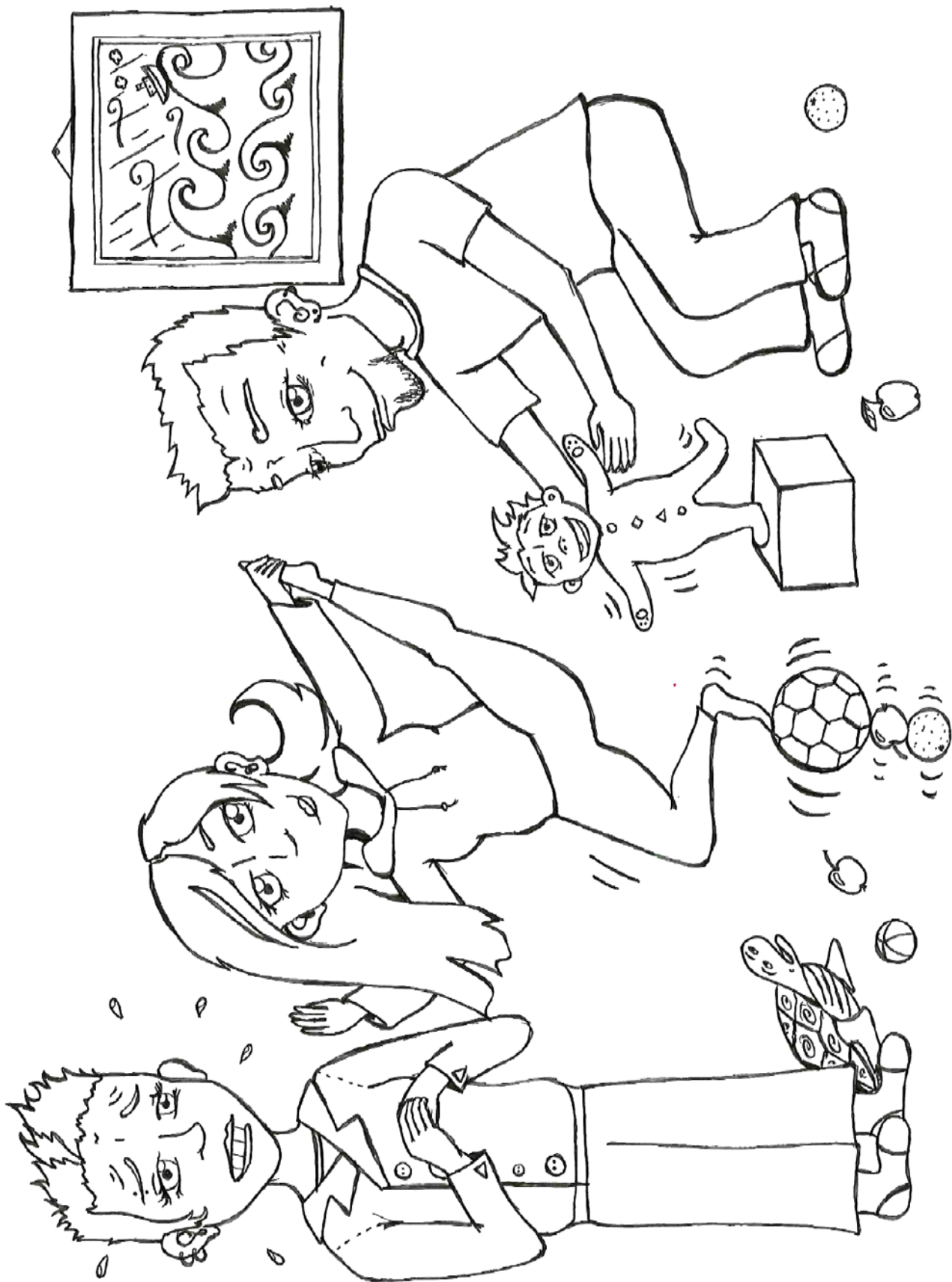


Y	Z
Y	Z
Y	Z
Y	Z
Y	Z



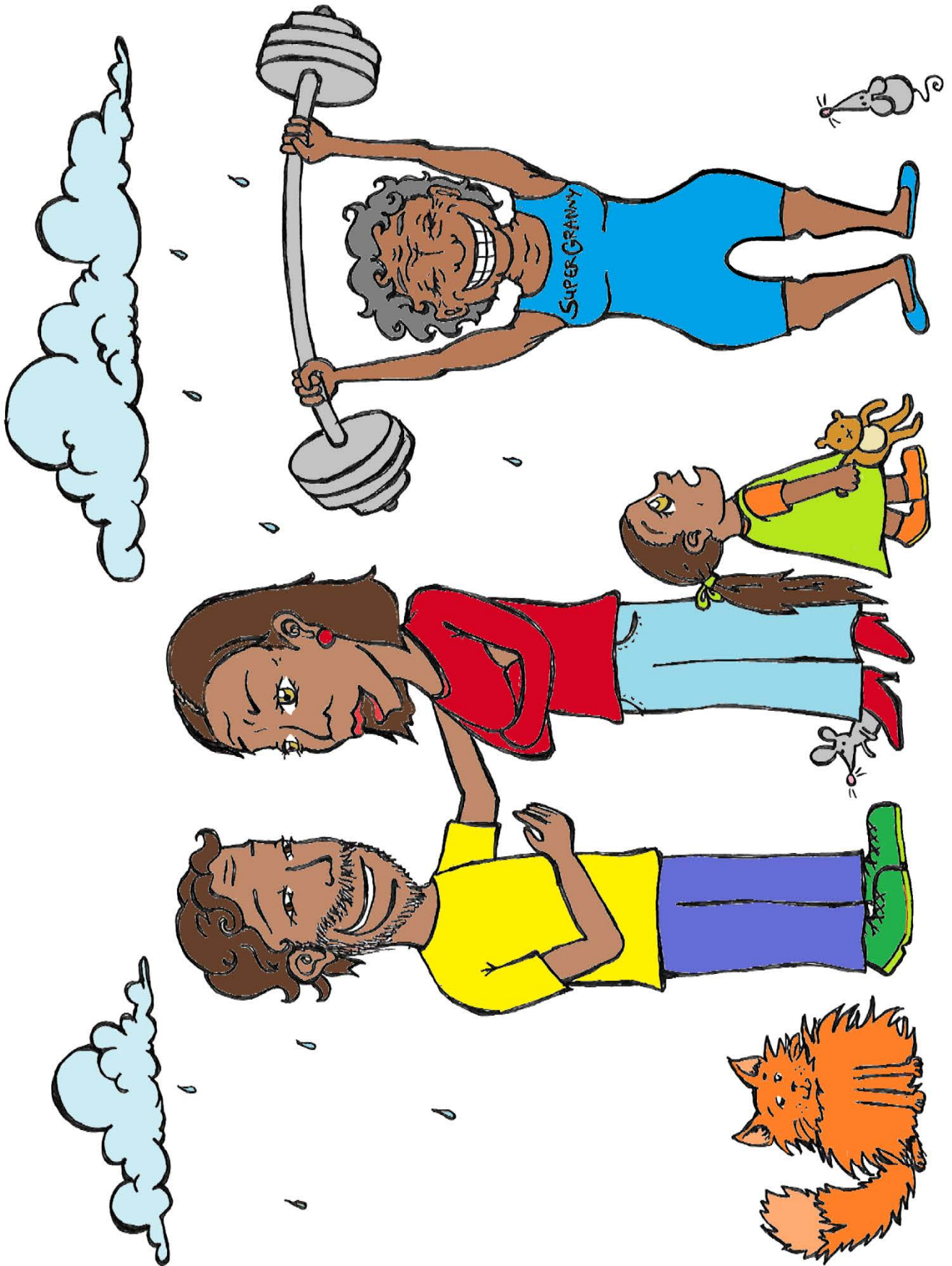


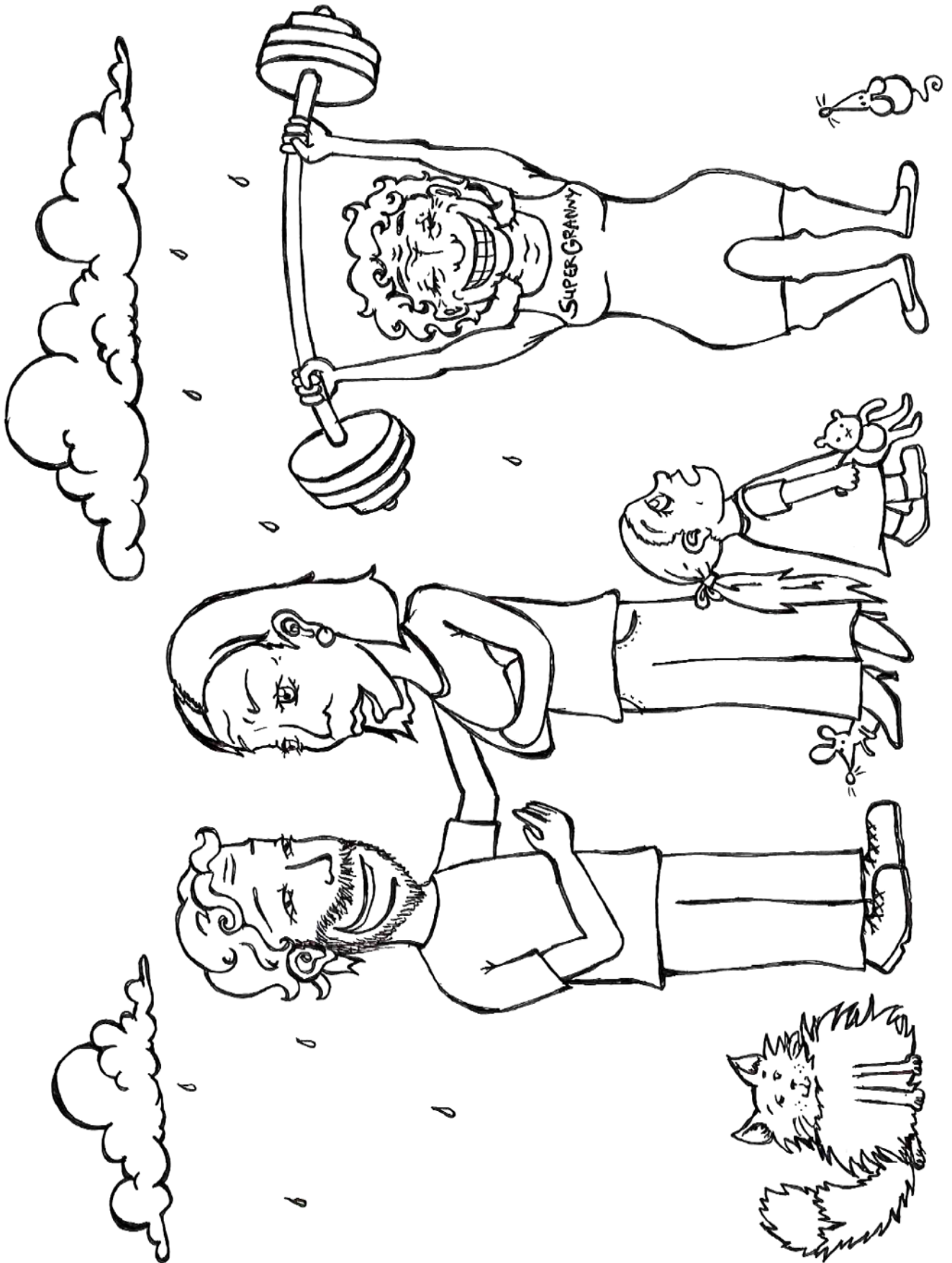


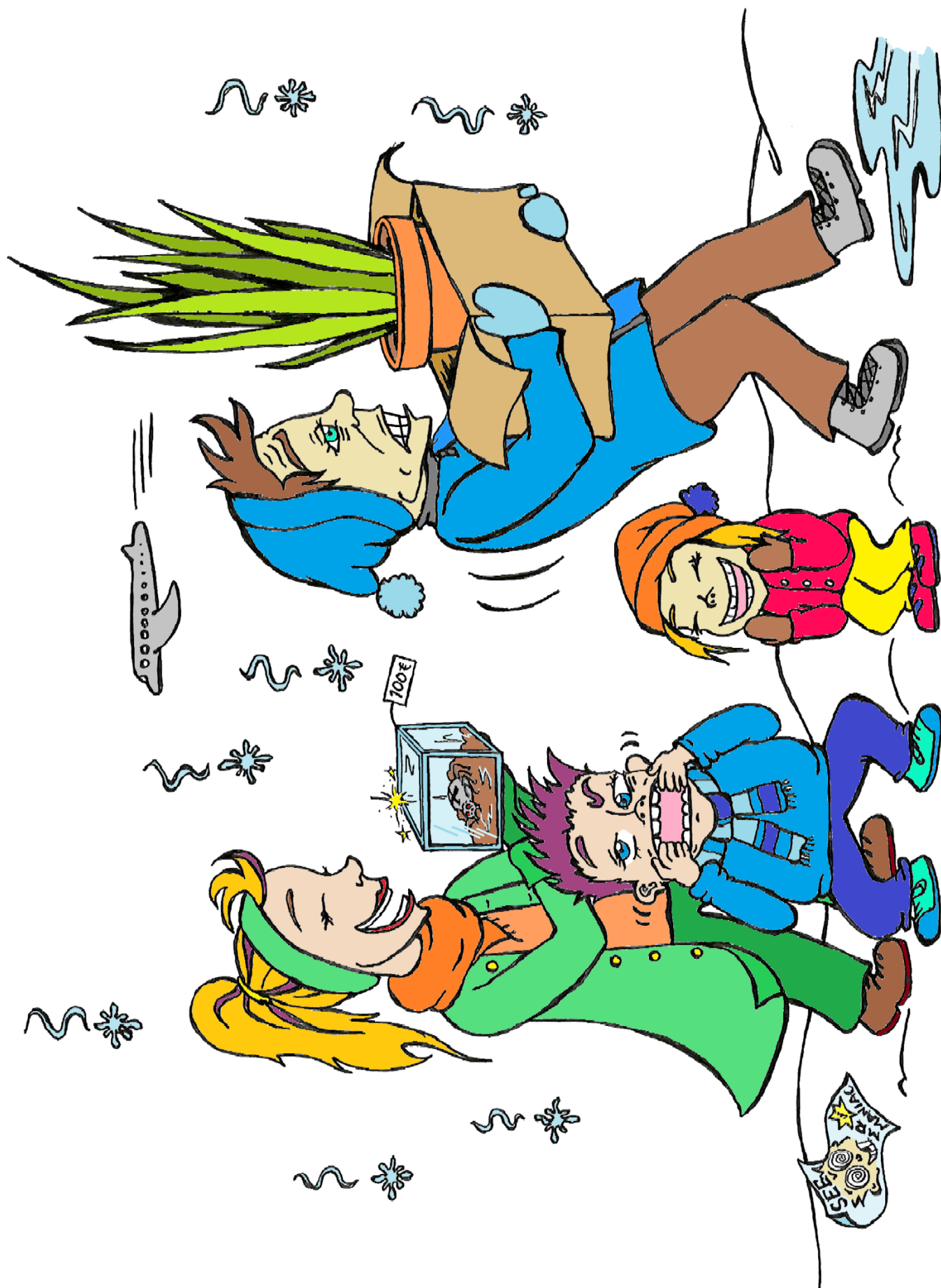














The old man Link and his three best friends

This story is about an old man called Link. He is very slow. He is so slow that when he eats his food gets cold before he finishes it.

Old man Link has three good friends Toby, Oby and By.

Toby is very quick. Everything he does, he does it very fast.

One day Toby and Link go running together. Toby runs 100 kilometers and Link only 5 kilometers.

Oby, who is also Link's friend, is very short but funny. Toby and Link always laugh at Oby's jokes. He tells jokes a lot.

By is the third of Link's friends. By has very long hands. When he walks his hands are touching the ground.

These four men are all different but they like each other very much. If the sun is shining they dance together. But if it's raining they go swimming because they would get wet anyway.

Three smiling friends

Tom is walking in the woods. He is smiling and he is very happy.

Tom sees Laura in the woods. She is also smiling. Laura and Tom are good friends.

Laura gets an idea to jump from stone to stone. While Tom and Laura are jumping, Jim runs by and stops. He starts to smile when Tom and Laura wave at him. They shout: “Tim, come here to jump with us!” Now the three friends are jumping from stone to stone.

After a while, Tom stops and starts to laugh a lot. He sees an old bird feeding chocolate to her two hungry babies. The mum bird sees Tom, Laura and Tim. She drops three pieces of chocolate down to the three friends. They eat the chocolate and thank the mum bird.

Then Tim gets an idea to run back home. Laura runs too but Tom is tired, so he walks back home. A cat is sleeping in the garden. The three friends wave to each other. Everyone is still smiling because the day is so lovely.

Richard the rabbit

Richard is a rabbit. He has very big white ears and small hands.

Richard loves carrots. He collects them in his home for the winter.

Richard has four brothers Rick, Ron, Roy and Rell. They stand like people but jump like rabbits.

Rick is big and angry, Ron is happy and laughs a lot, Roy is small but has long legs and Rell loves eating carrots.

Richard and his brothers play basketball together every day.

Richard is very good at basketball because he is very fast. He can run between his brothers' legs with the ball.

Every day after the game Richard and his brothers go to Richard's home and they eat together.

IDENTITY CARD



NAME: _____

AGE: _____

JOB: _____

HOME COUNTRY:

WHAT CAN YOU DO?

WHAT CAN'T YOU DO?

IDENTITY CARD



NAME: _____

AGE: _____

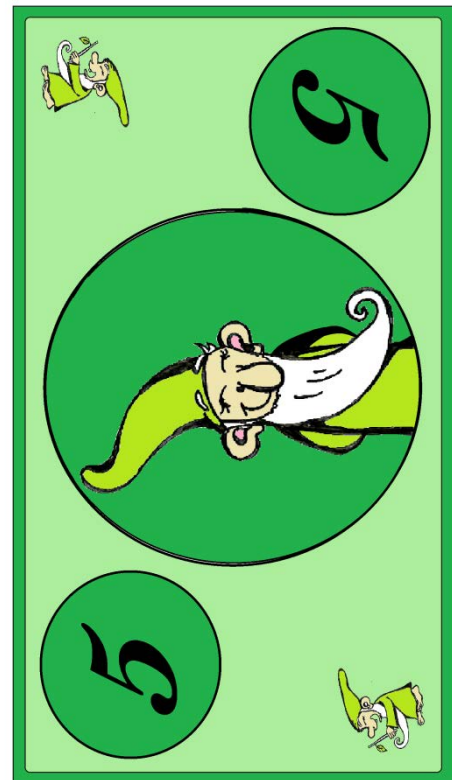
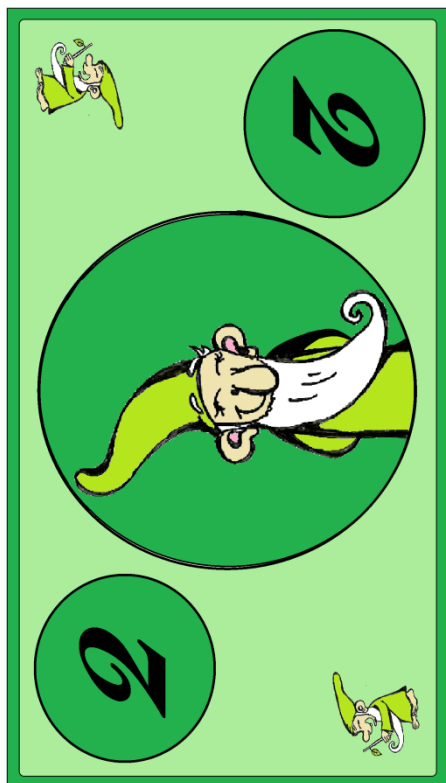
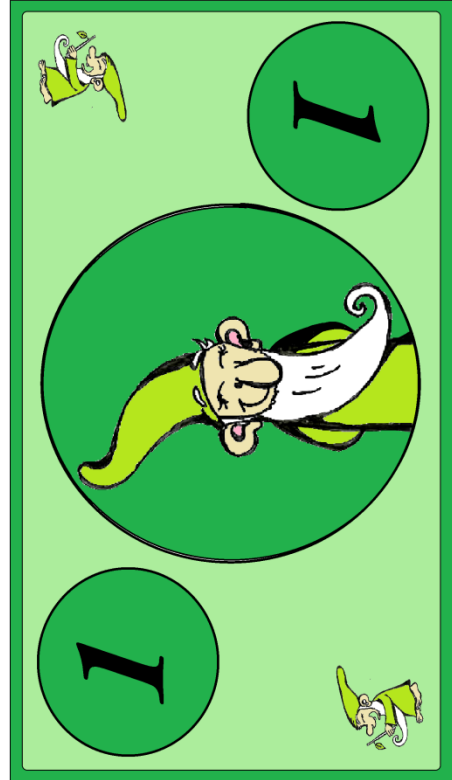
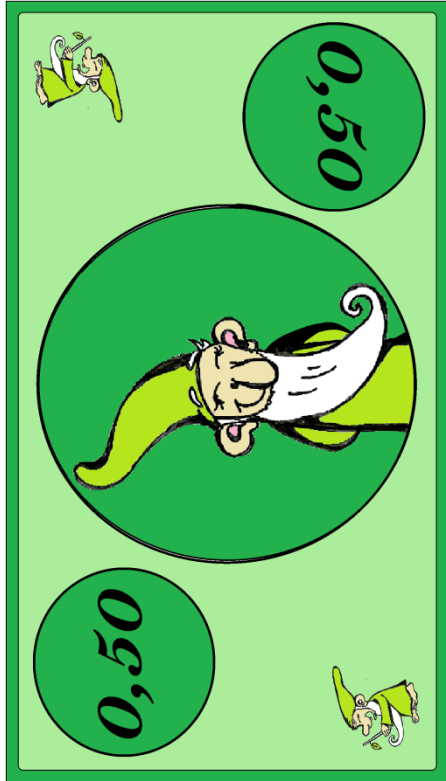
JOB: _____

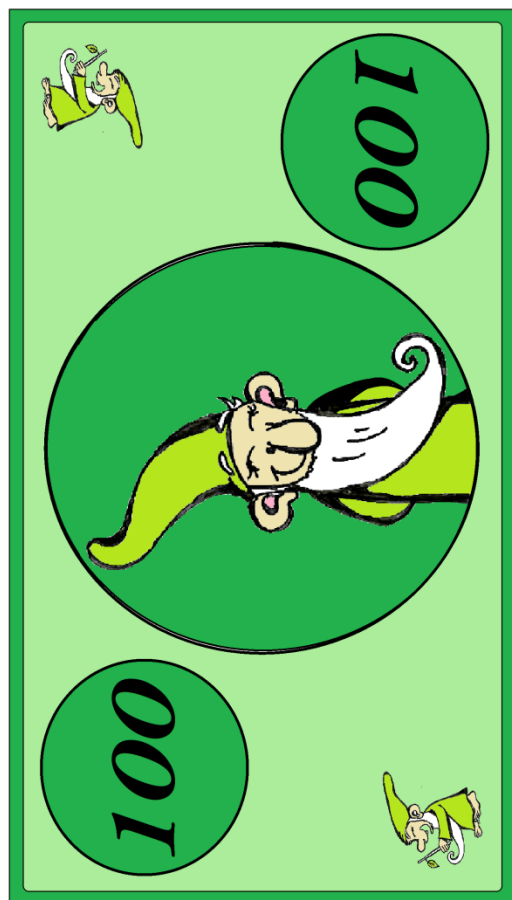
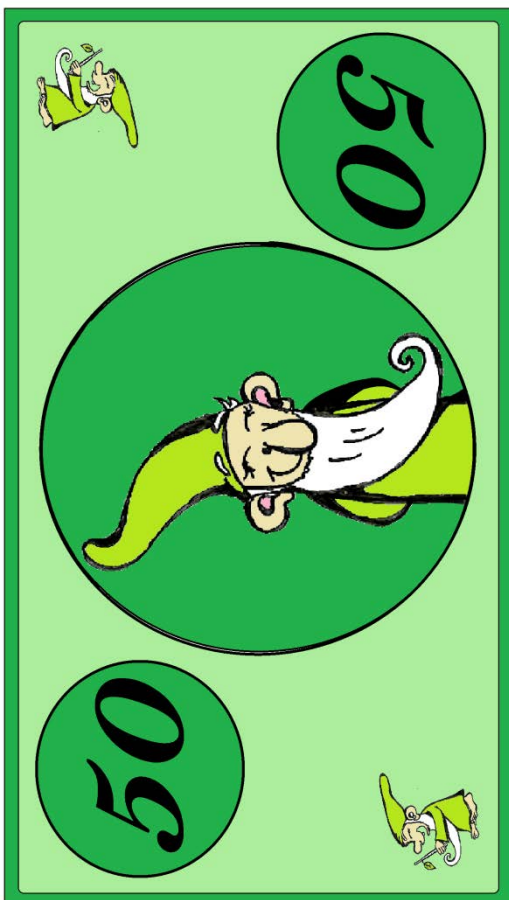
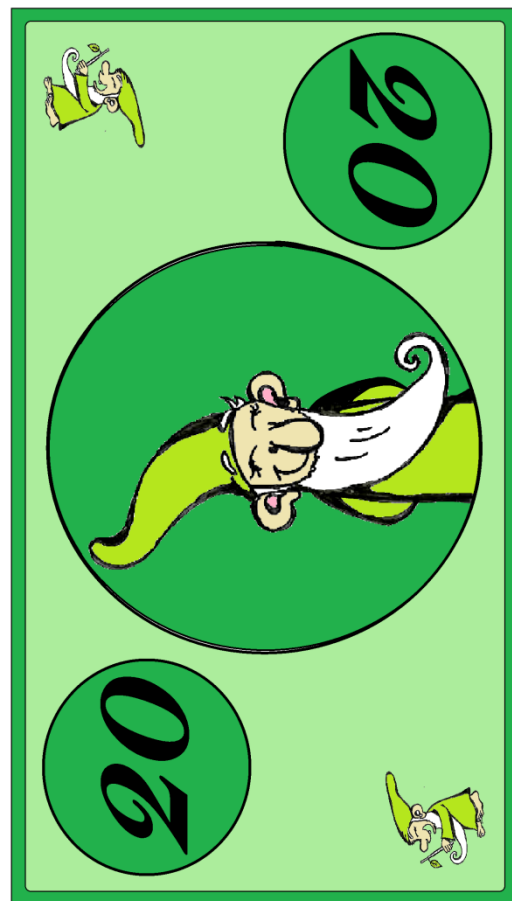
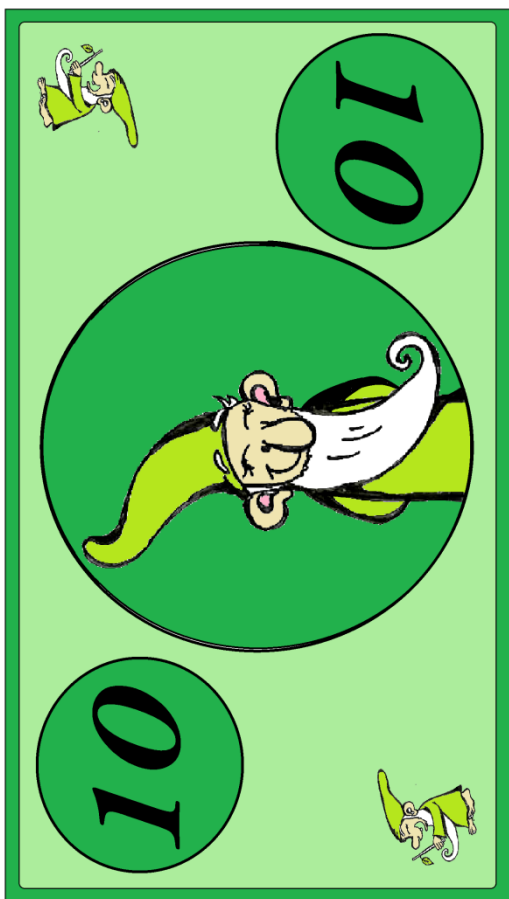
HOME COUNTRY:

WHAT CAN YOU DO?

WHAT CAN'T YOU DO?

VILHO VALUUTTA







PASSPORT

NAME: _____

HOME COUNTRY: _____

STAMPS



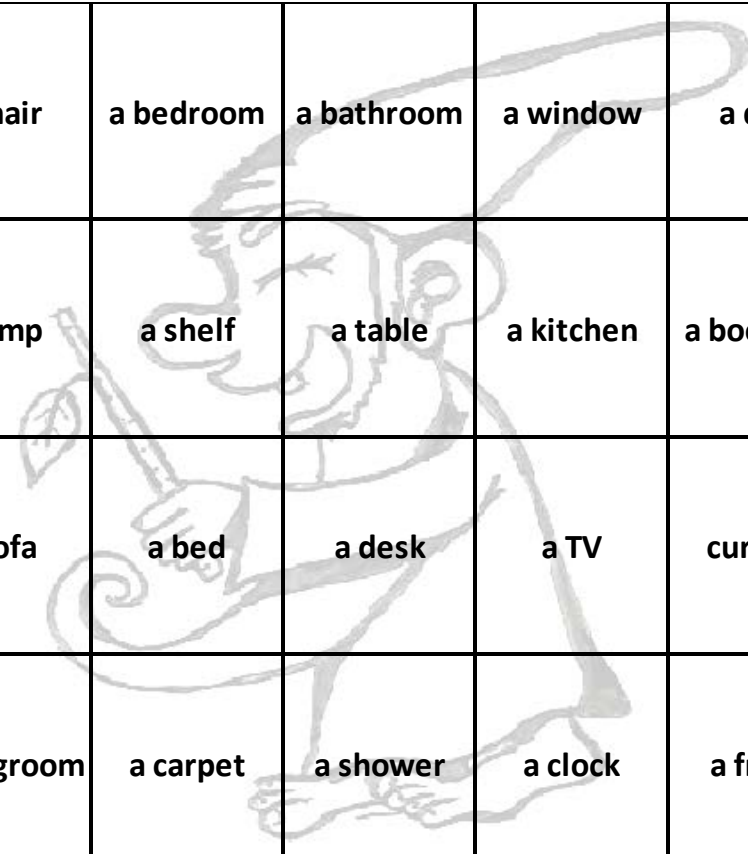
PASSPORT

NAME: _____


HOME COUNTRY: _____

STAMPS

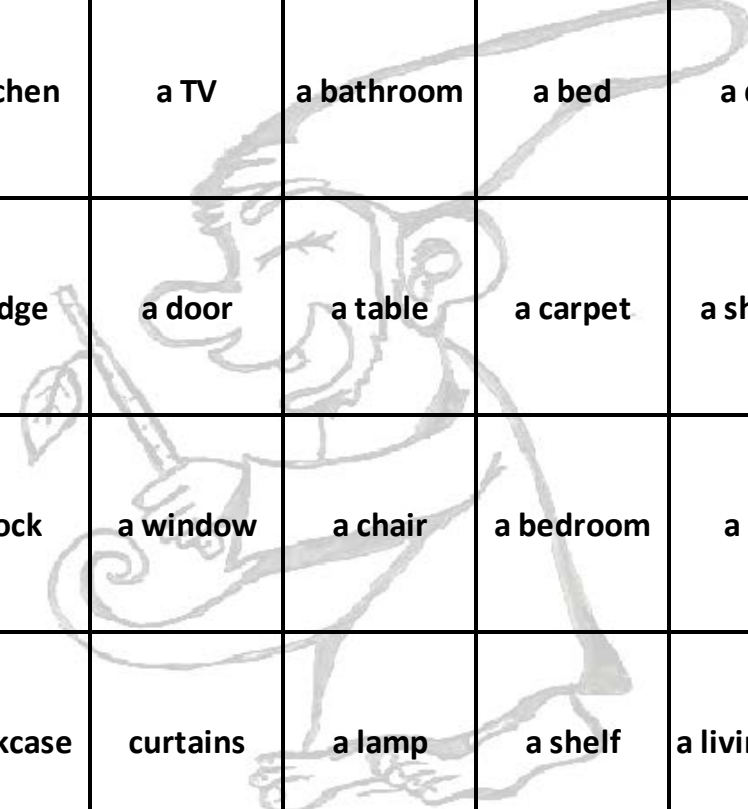




a chair	a bedroom	a bathroom	a window	a door
a lamp	a shelf	a table	a kitchen	a bookcase
a sofa	a bed	a desk	a TV	curtains
a livingroom	a carpet	a shower	a clock	a fridge



a chair	a bedroom	a sofa	a bed	a desk
a lamp	a shelf	a livingroom	a carpet	a shower
a clock	a TV	a bathroom	a window	a door
a bookcase	curtains	a table	a kitchen	a fridge



a kitchen	a TV	a bathroom	a bed	a desk
a fridge	a door	a table	a carpet	a shower
a clock	a window	a chair	a bedroom	a sofa
a bookcase	curtains	a lamp	a shelf	a livingroom

a livingroom	a shelf	a bathroom	a shower	a sofa
a fridge	curtains	a chair	a kitchen	a bookcase
a clock	a door	a desk	a lamp	a carpet
a TV	a window	a bedroom	a table	a bed

an armchair	a fridge	a door	a dishwasher	a table
a kitchen	a clock	a TV	a mirror	a window
a shower	a bathroom	a hall	curtains	a desk
a table	a chair	a bedroom	a sofa	a bed
a bookcase	a lamp	a shelf	a livingroom	a carpet

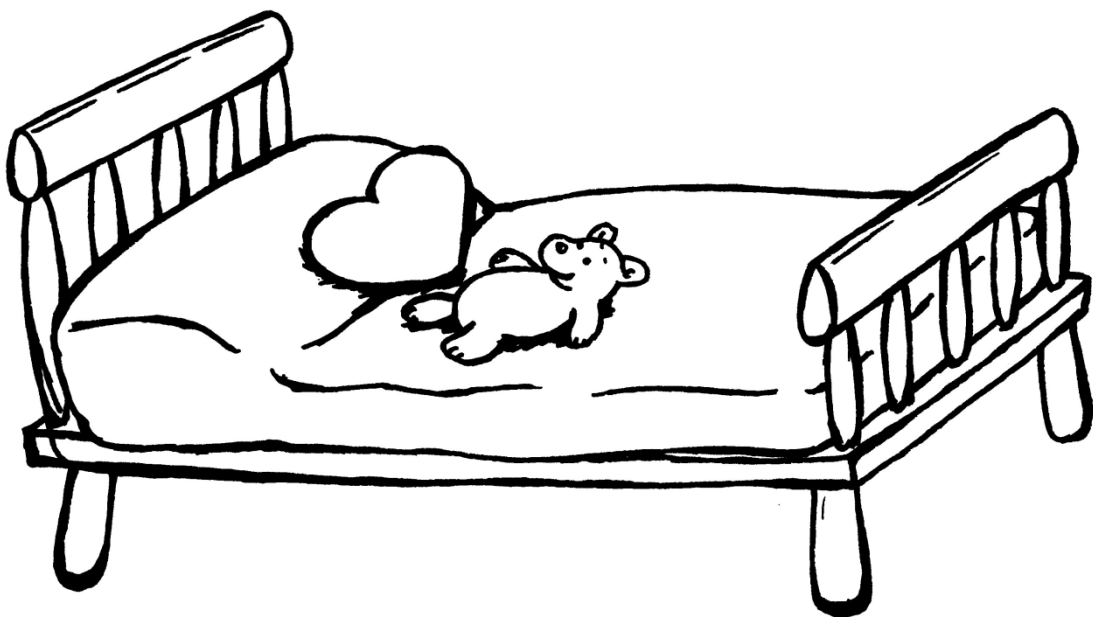
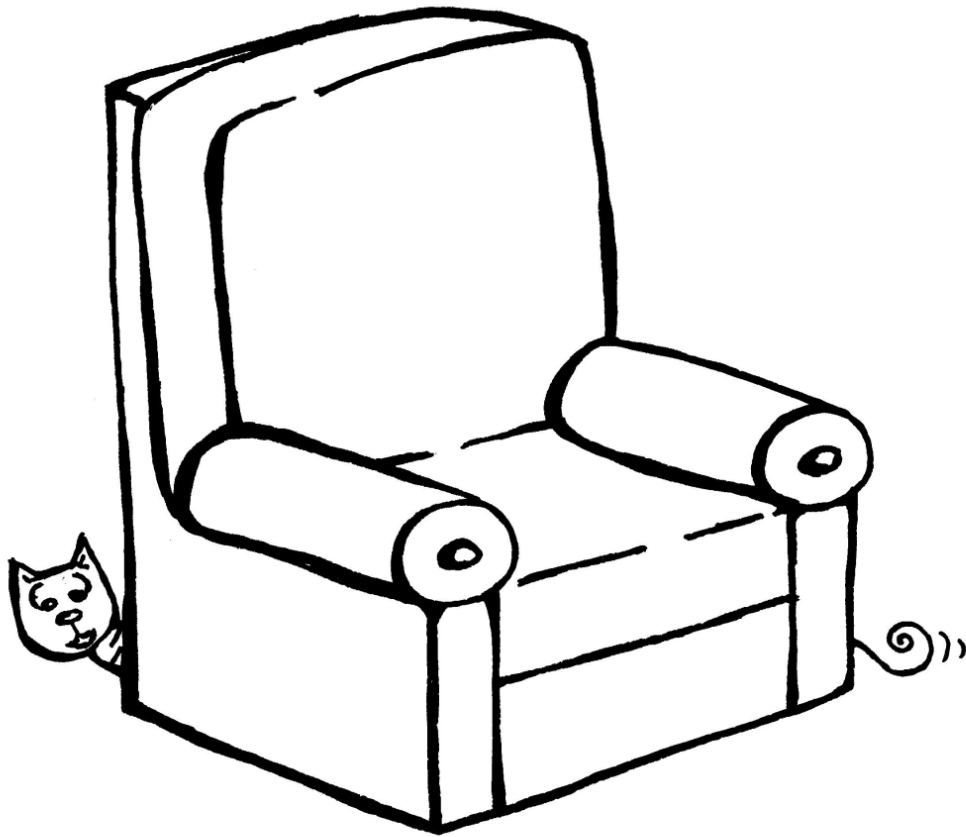
a chair	a bedroom	a sofa	a bed	a desk
a lamp	a shelf	a livingroom	a carpet	a shower
a clock	a TV	a mirror	a window	a door
a bookcase	curtains	an armchair	a kitchen	a fridge
a table	a bathroom	a dishwasher	a hall	a desk

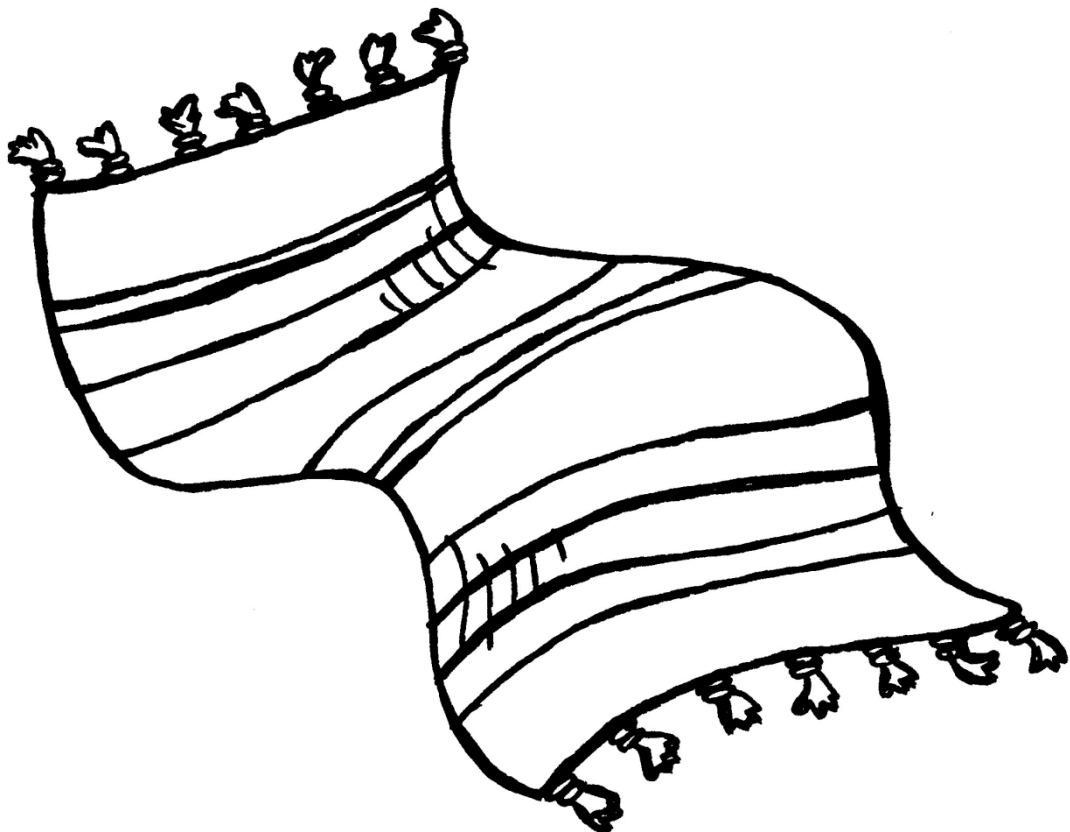
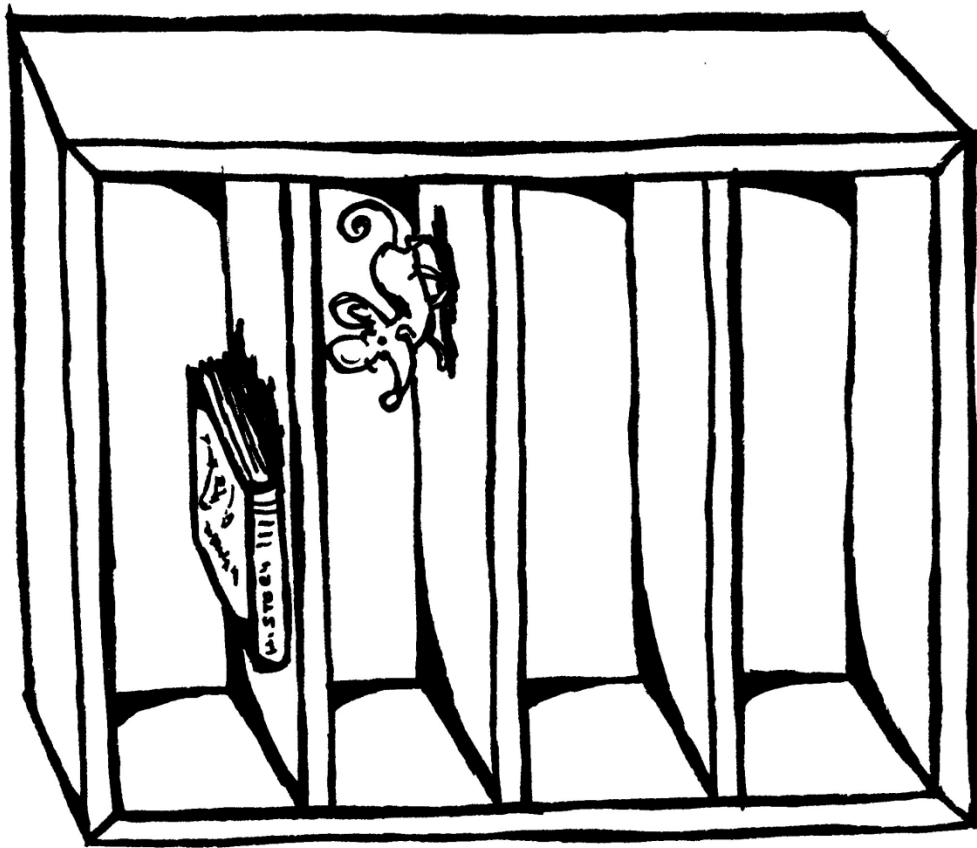


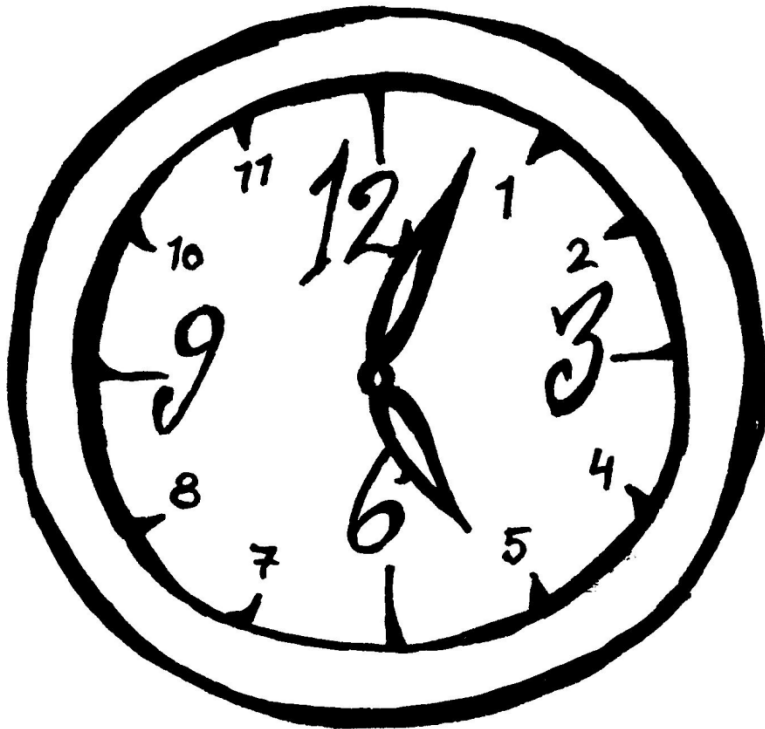
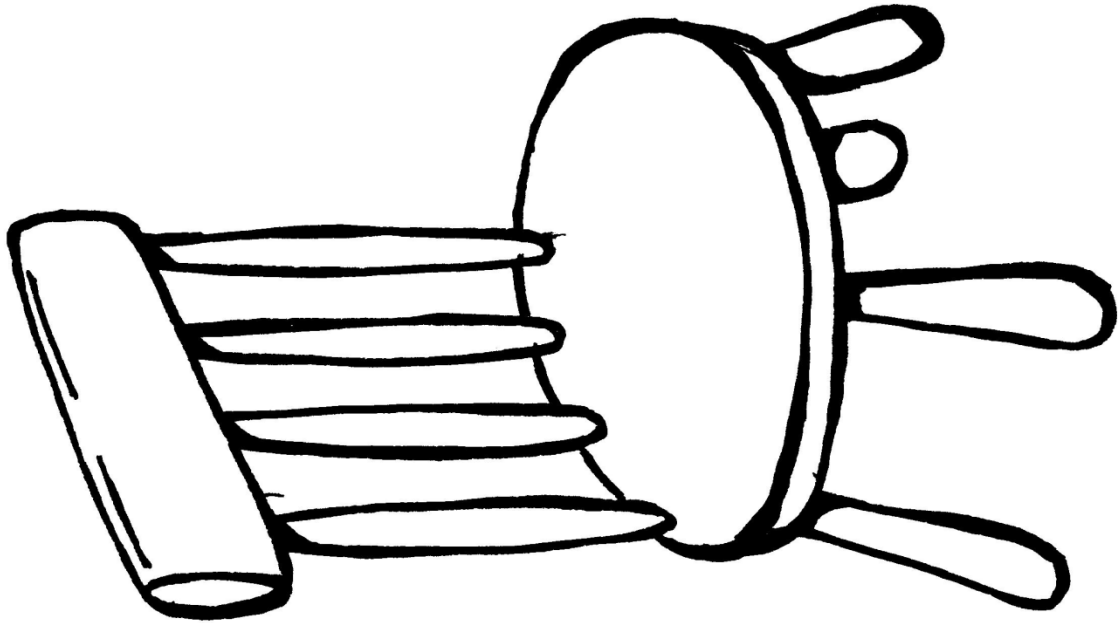
an armchair	a fridge	a bookcase	curtains	a lamp
a shelf	a kitchen	a fridge	a desk	a hall
a shower	a TV	a clock	a bathroom	a dishwasher
a table	a chair	a bedroom	a sofa	a bed
a window	a mirror	a door	a livingroom	a carpet

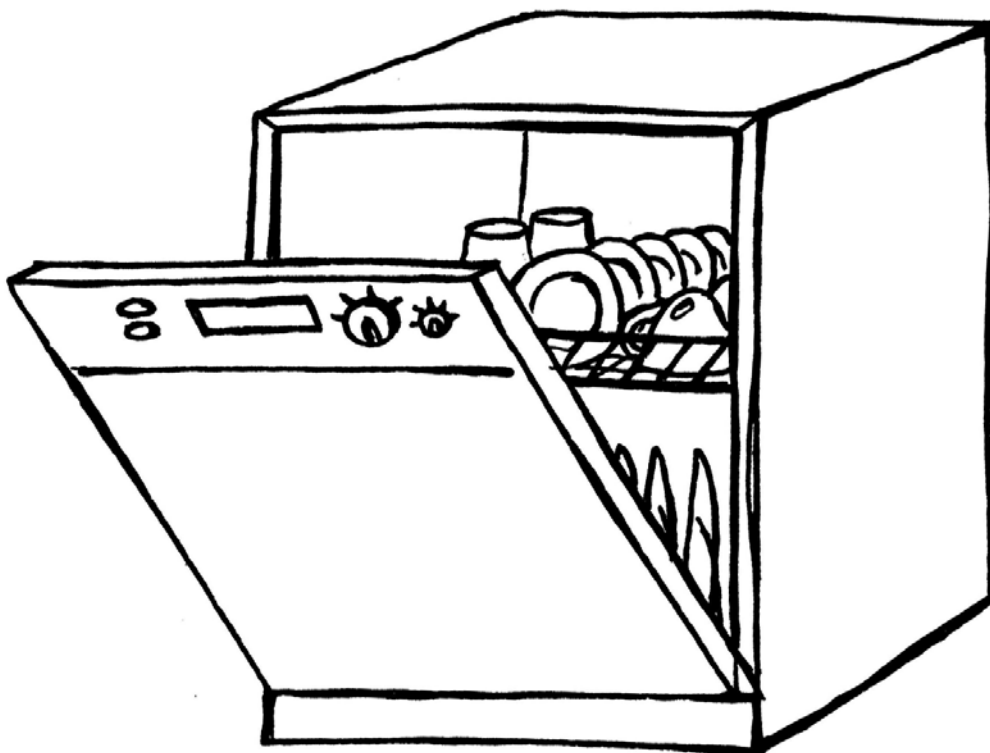
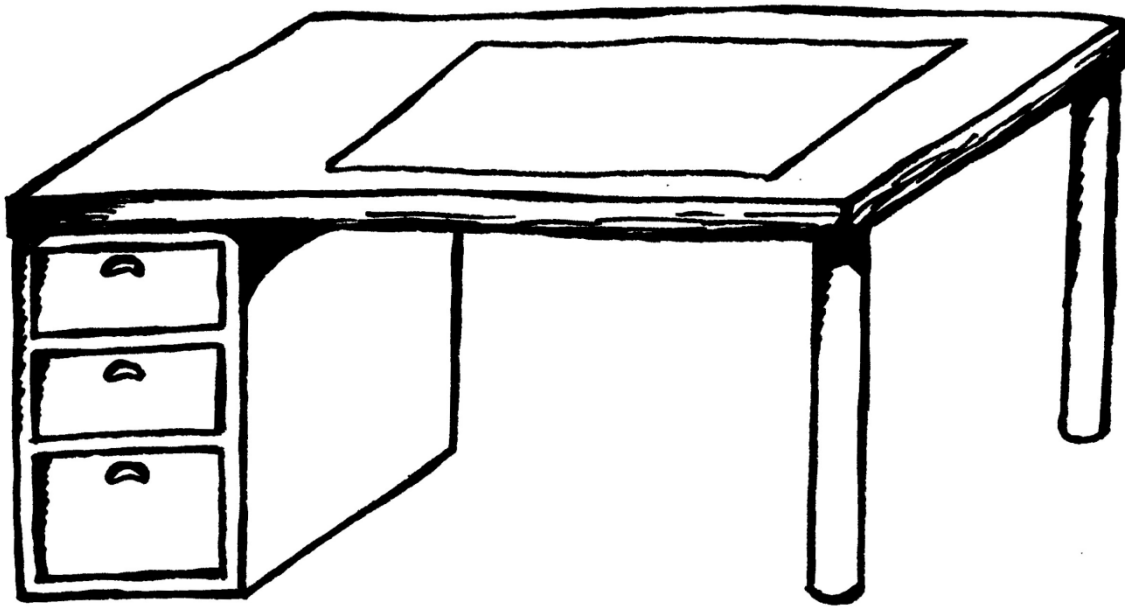


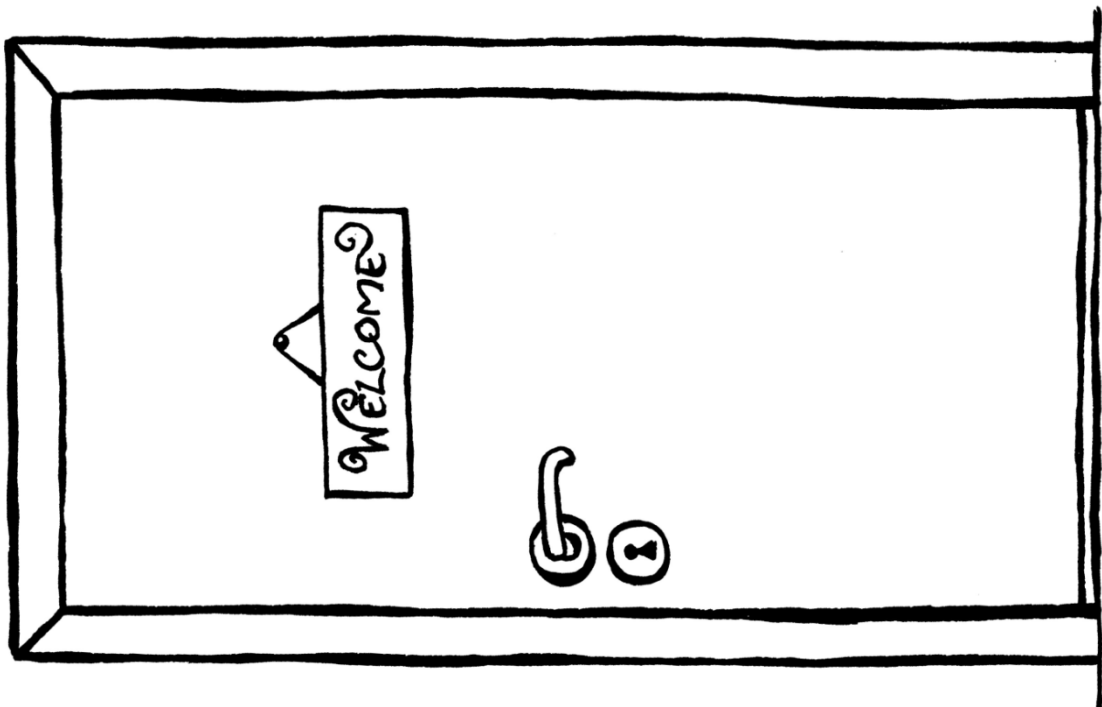
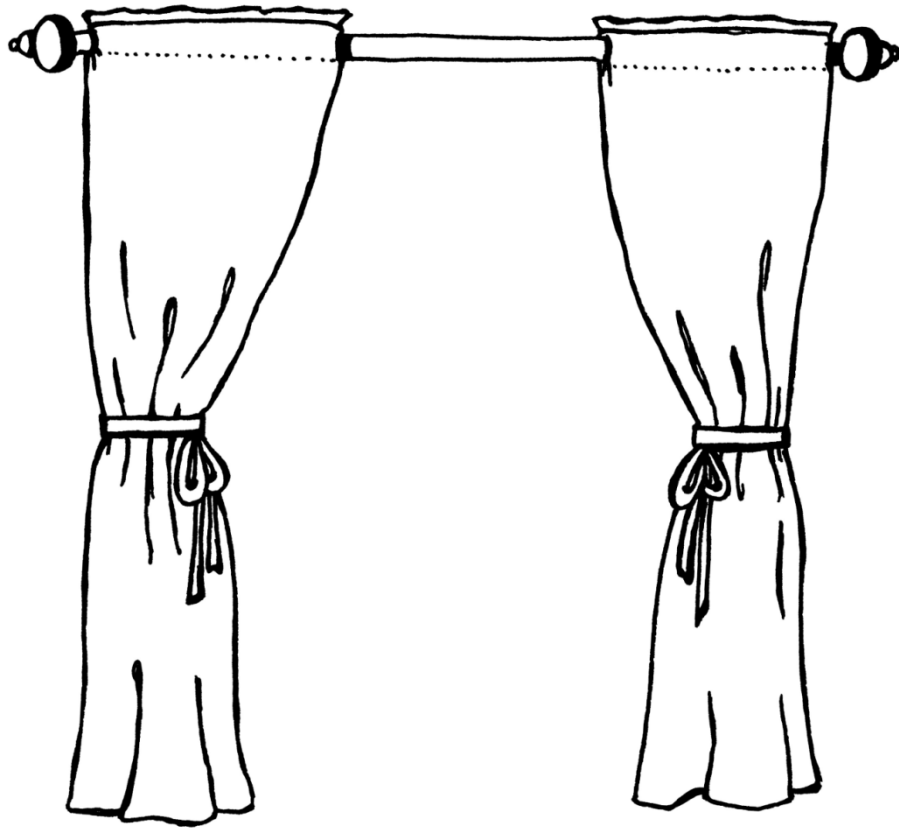
a bedroom	a carpet	a hall	curtains	a sofa
a TV	a shelf	an armchair	a bathroom	a chair
a fridge	a window	a desk	a mirror	a lamp
a table	a clock	a bookcase	a bed	a livingroom
a kitchen	a door	a desk	a dishwasher	a shower

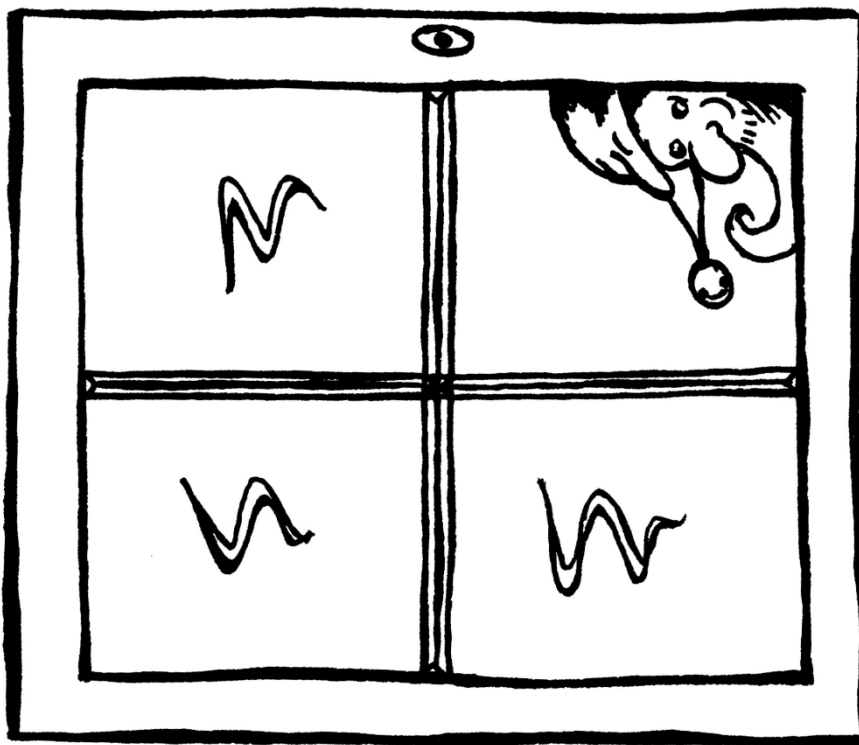
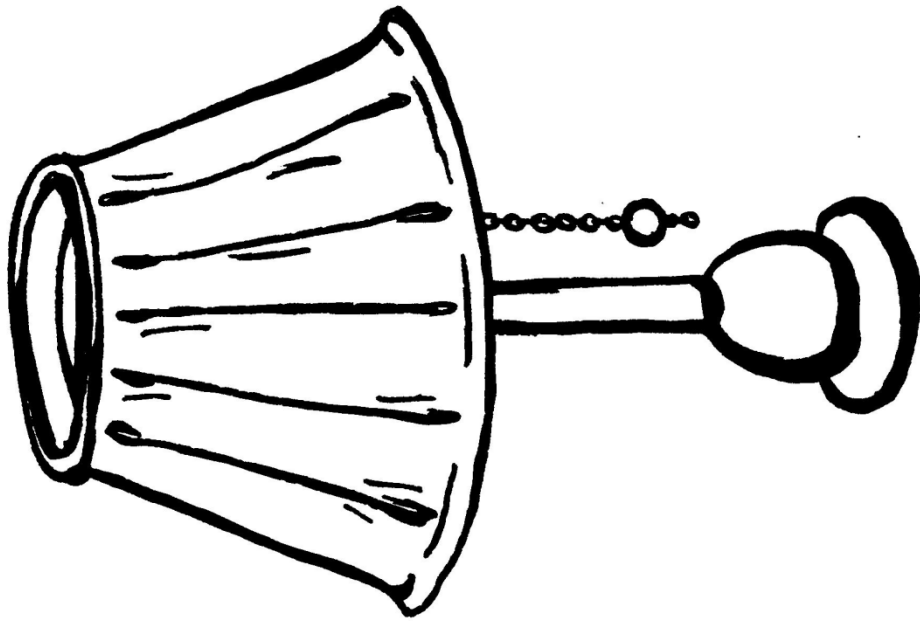


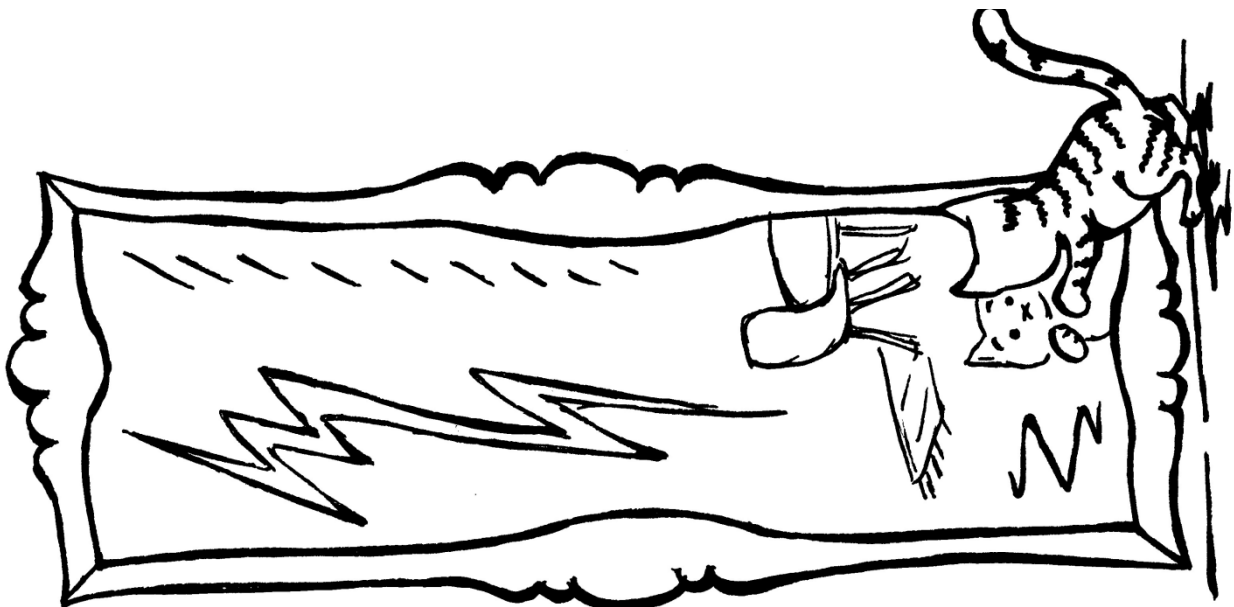
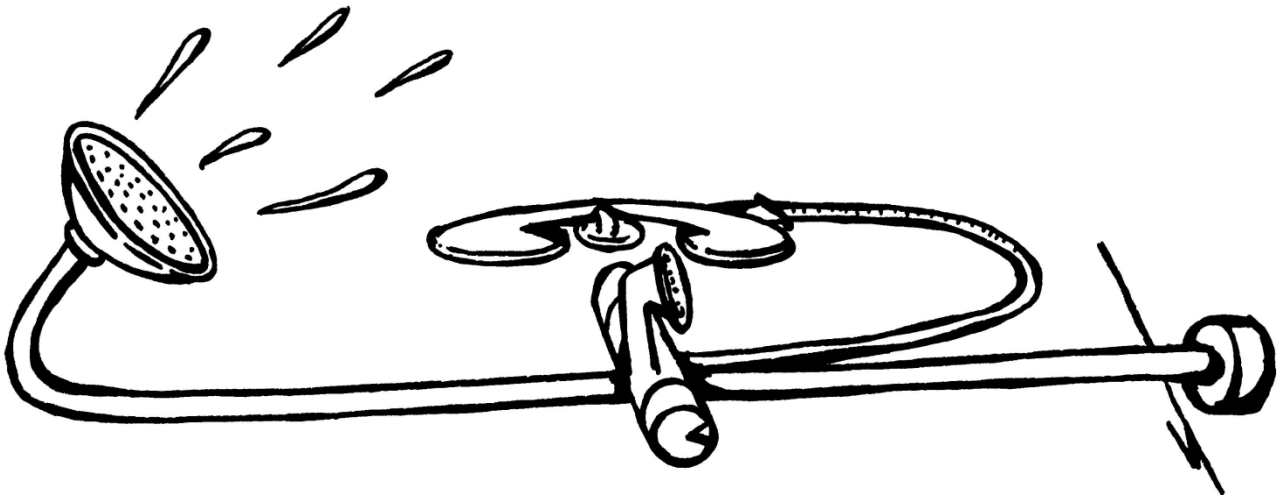


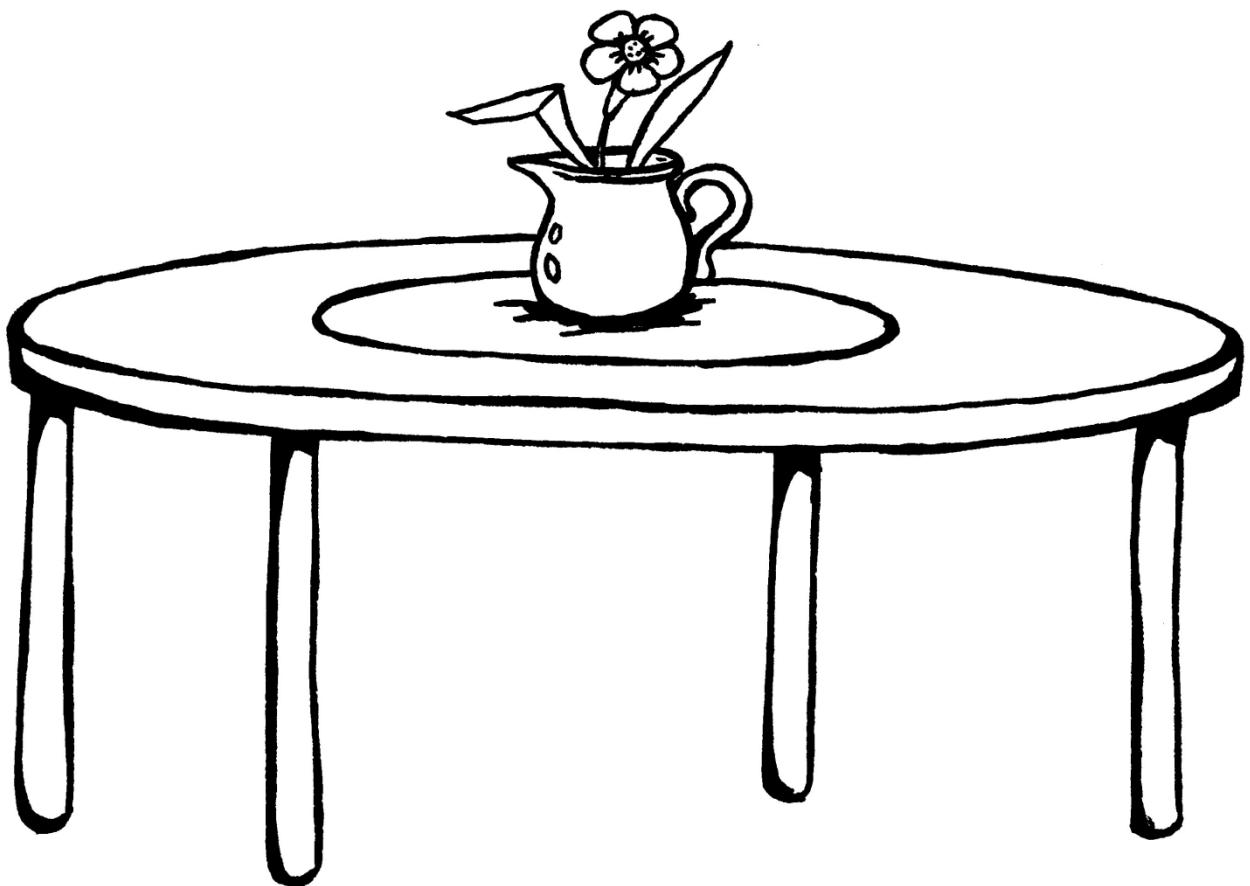
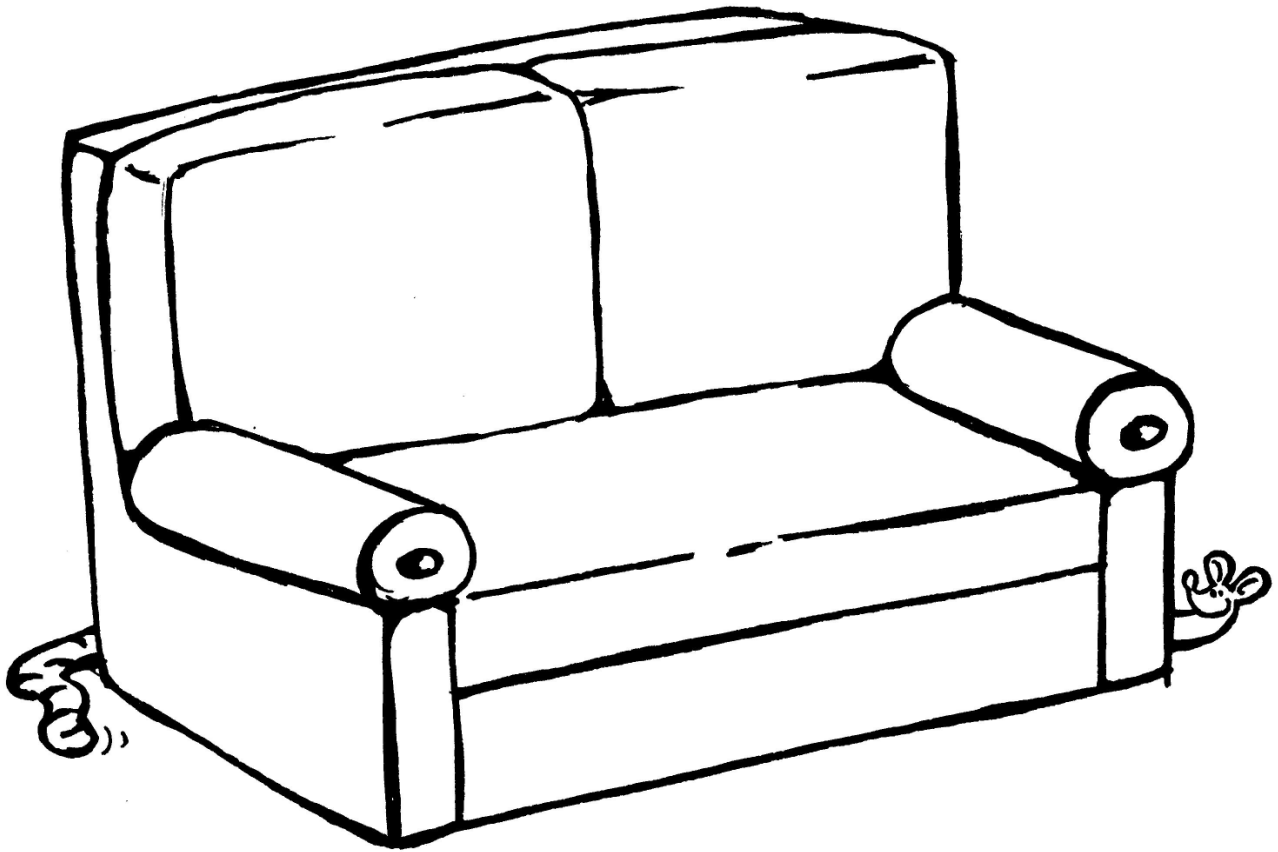


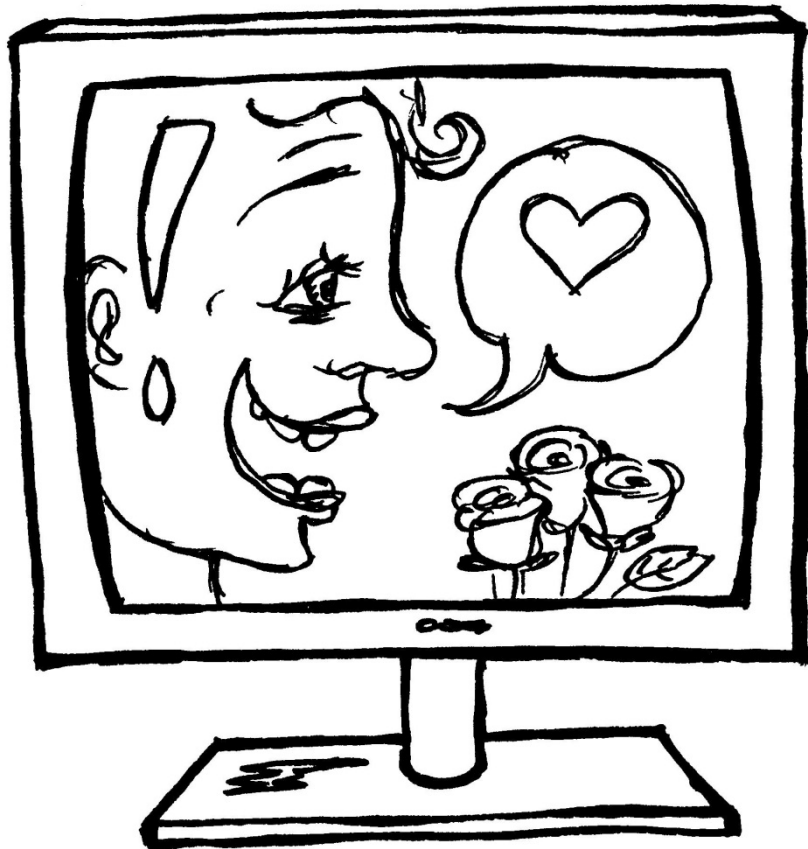
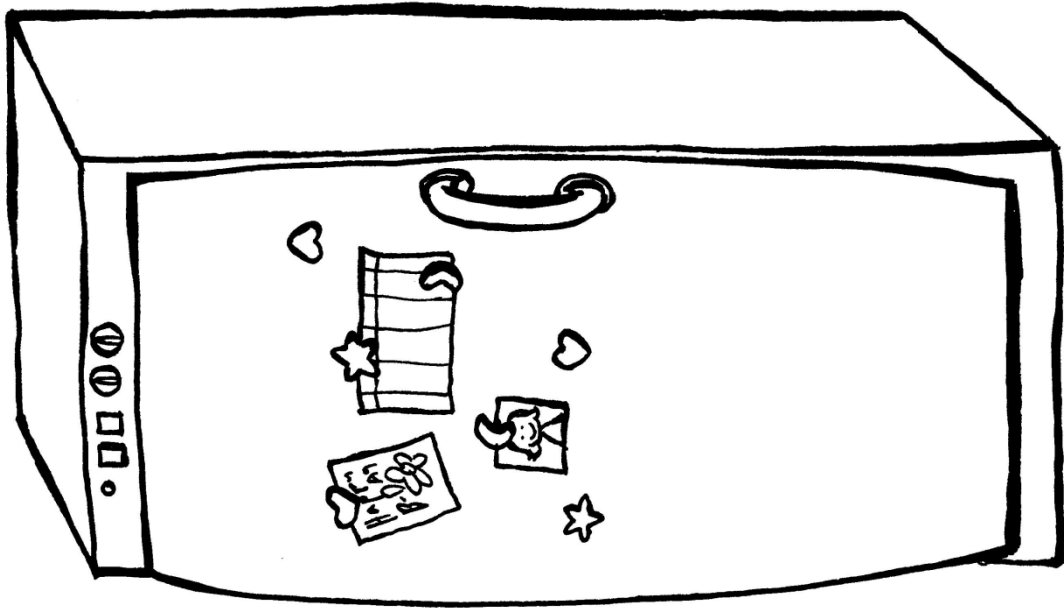


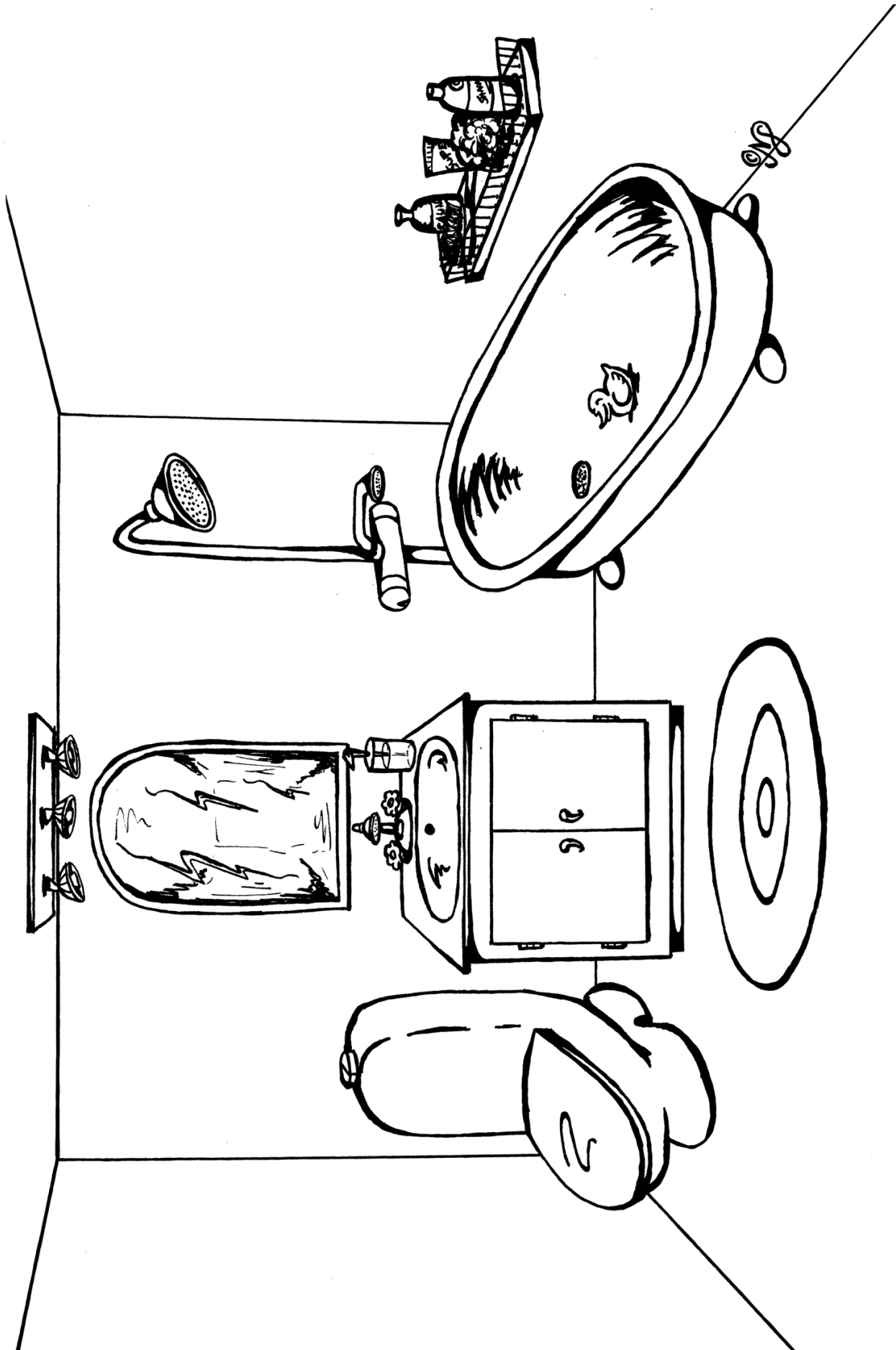


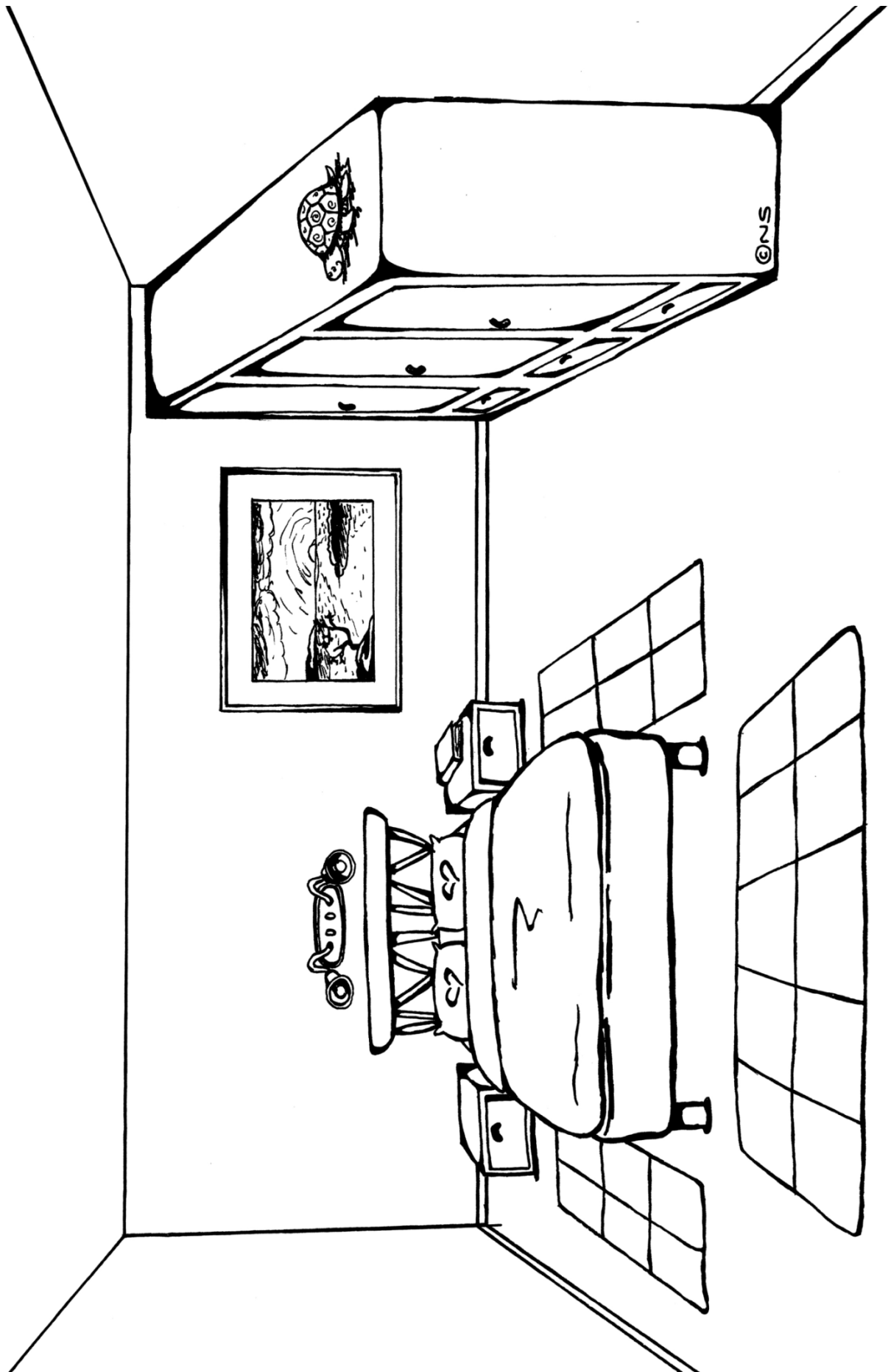


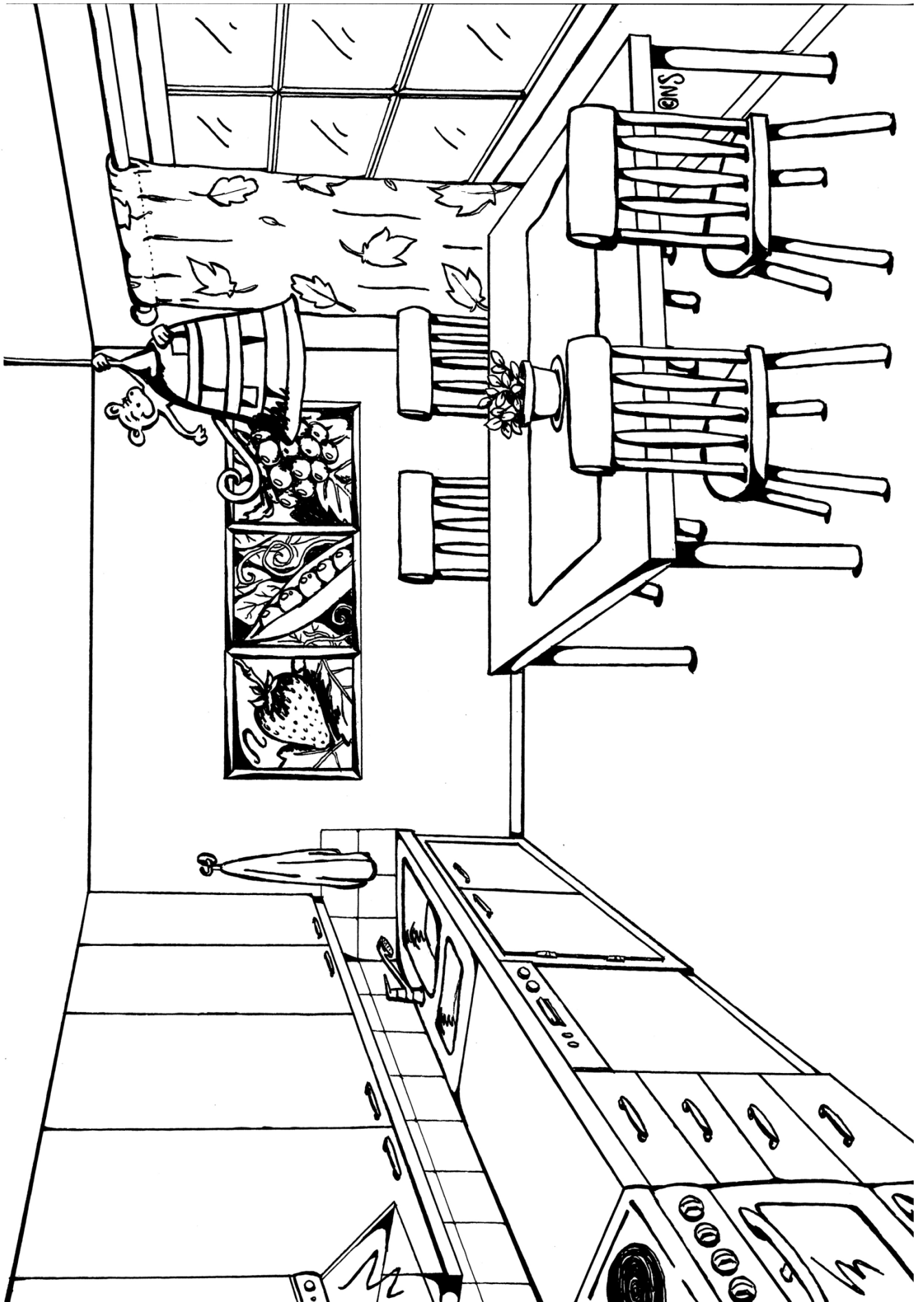


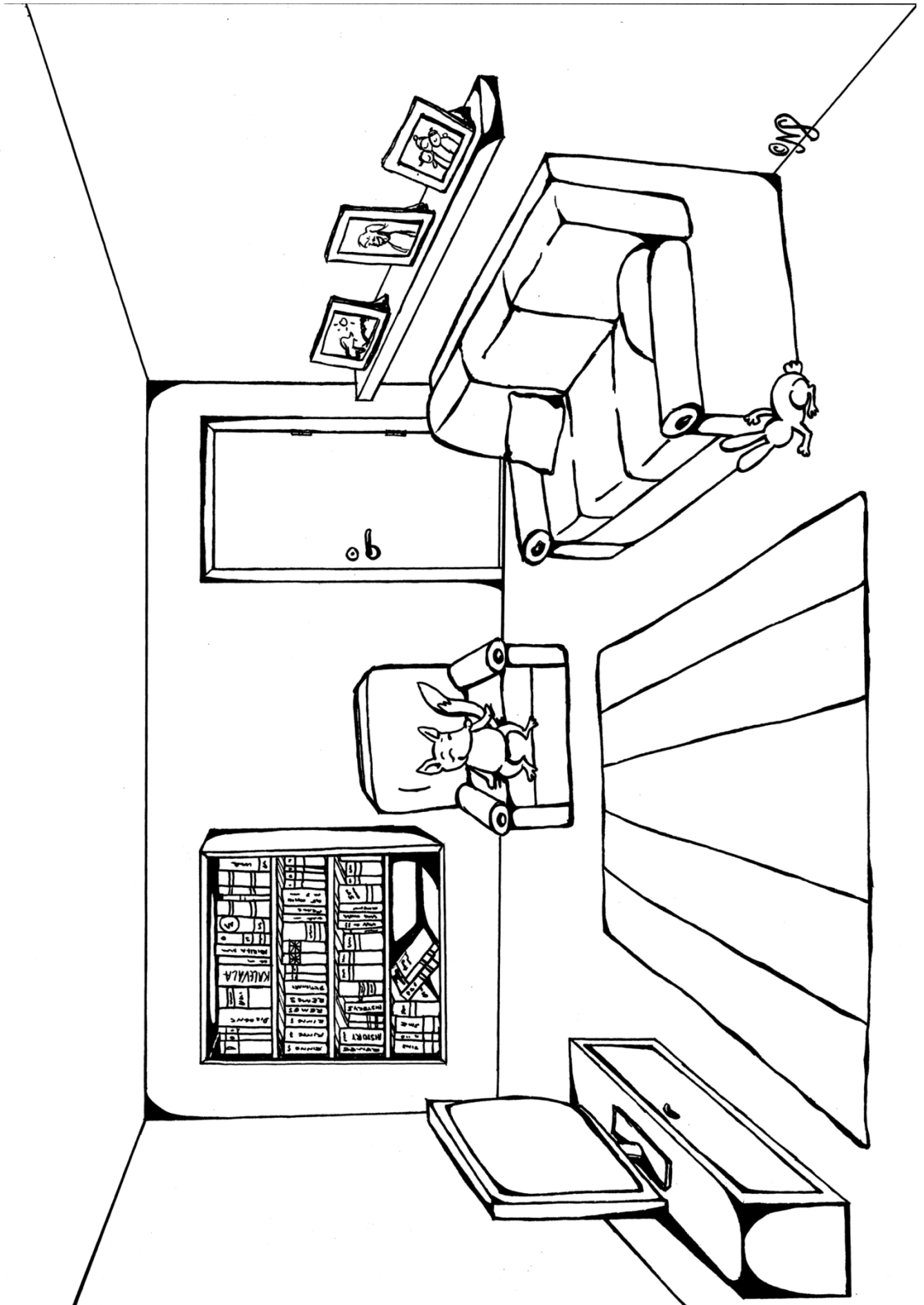


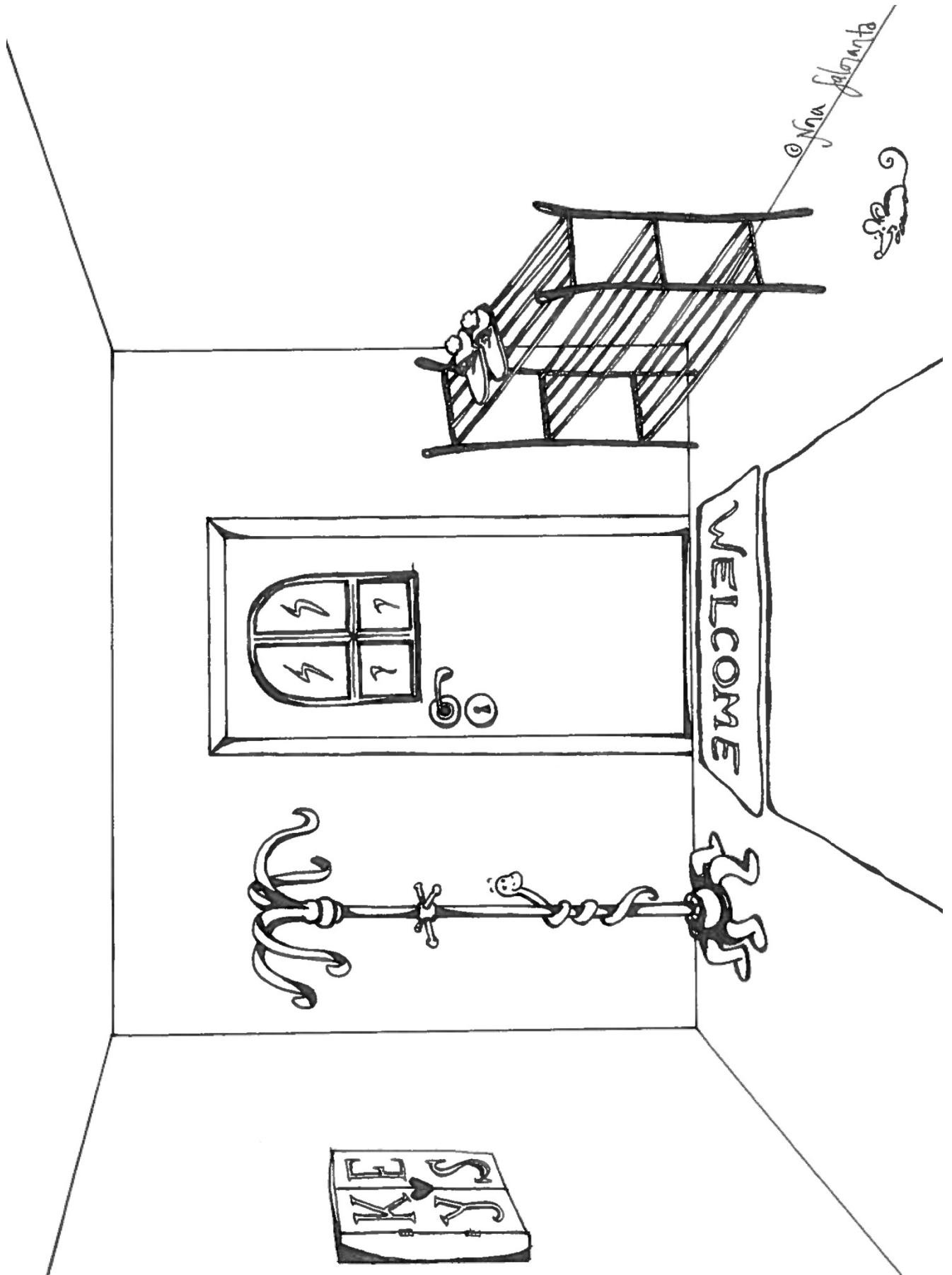












A HEAD	A NOSE	A FACE	A MOUTH
A STOMACH	A LEG	AN ARM	AN EAR
A HAND	A SHOULDER	A THUMB	FINGERS
A KNEE	A BACK	HAIR	A THROAT
A NECK	A FOOT	LIPS	TOES

Scene 1

(5 actors)

A boy is riding a bike.
A dog is chasing the boy.
Two girls are laughing.
A cat is sleeping.

Scene 2

(5 actors)

Mom is baking.
Dad is eating what mom is baking.
Grandmother is washing the dishes.
Grandfather is playing cards with a child.
The child is smiling.

Scene 3

(6 actors)

A girl is working in a grocery store.
An old man is buying milk.
His pet parrot is flying.
Two men are robbing the store.
An old lady is screaming and hitting the men with her bag.

Scene 4 (9 actors)

A mouse looks terrified.

A snake is eating the mouse.

An antelope is drinking water from a river.

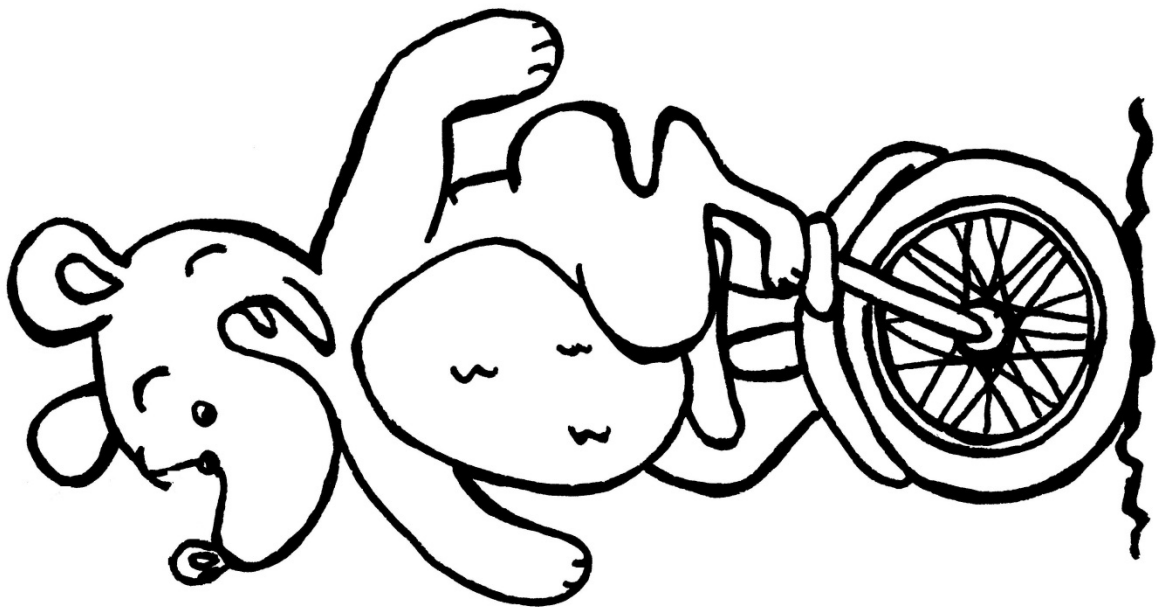
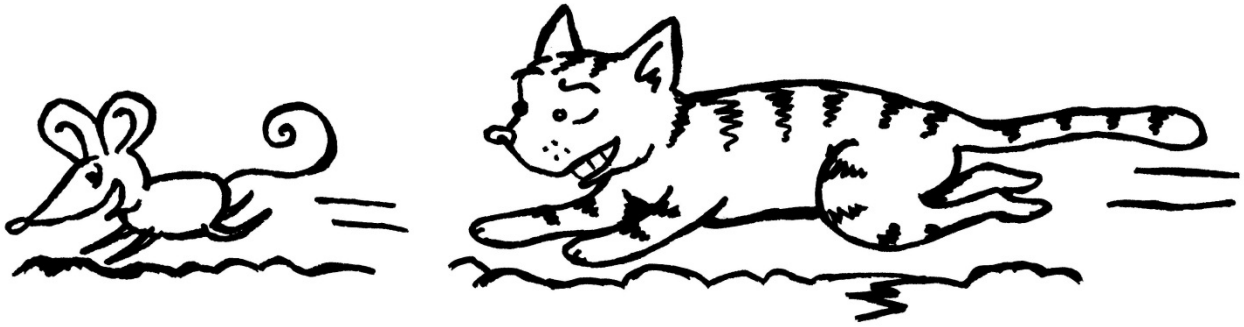
A lady is swimming in the river.

A hungry lion is going to attack the lady.

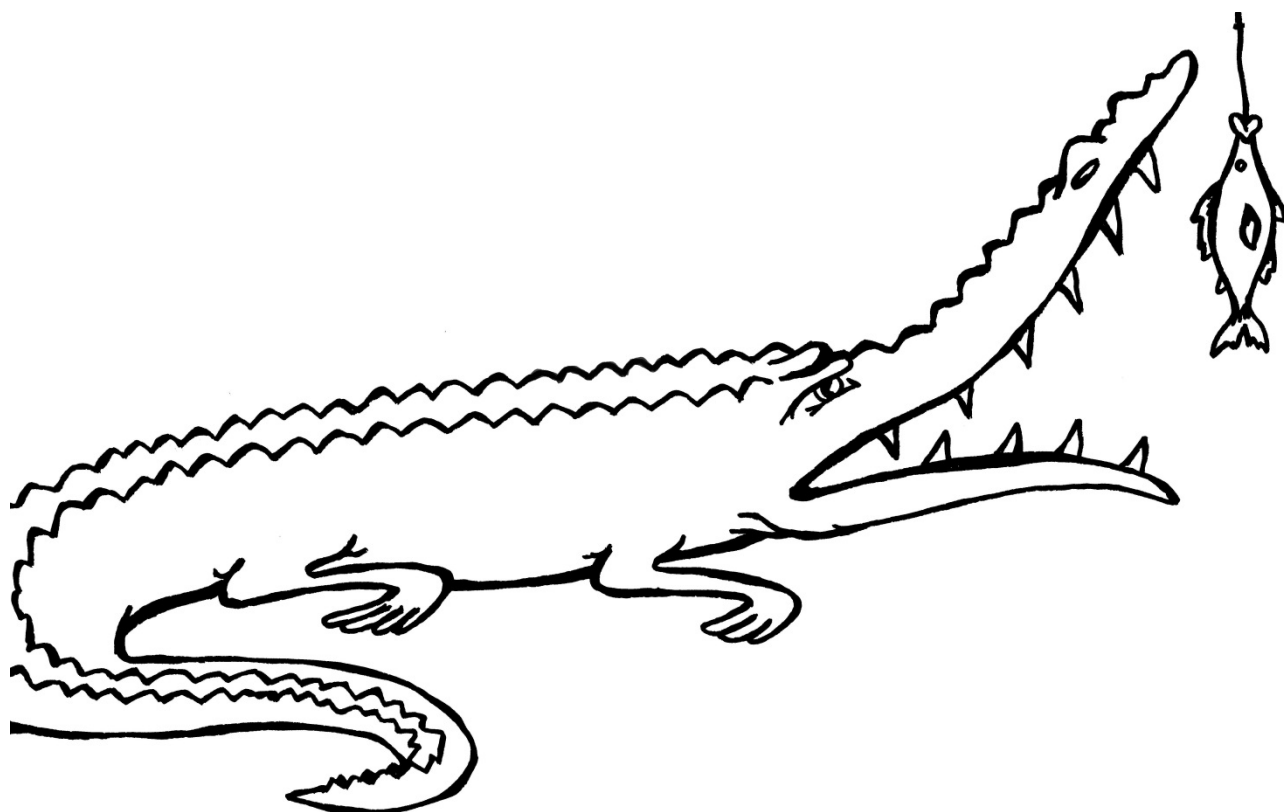
A monkey is screaming.

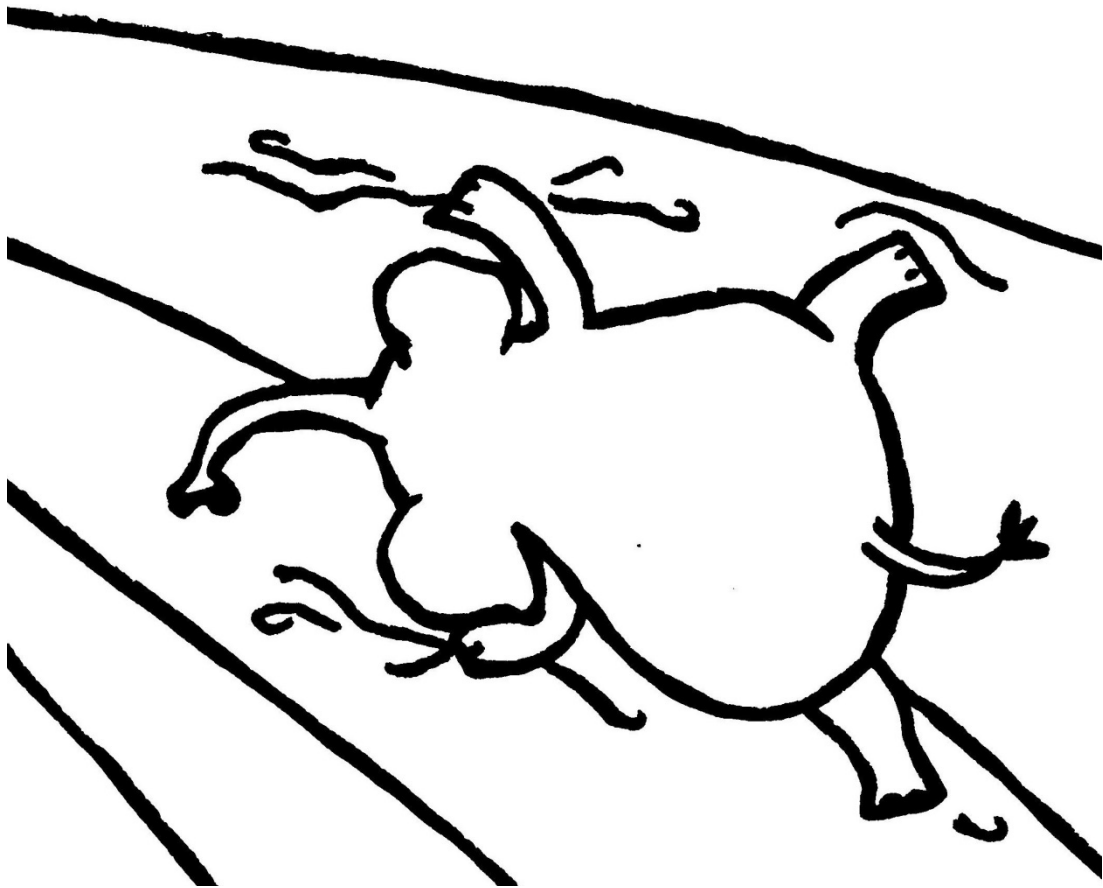
An eagle is flying in the scene.

Tarzan is helping the lady.

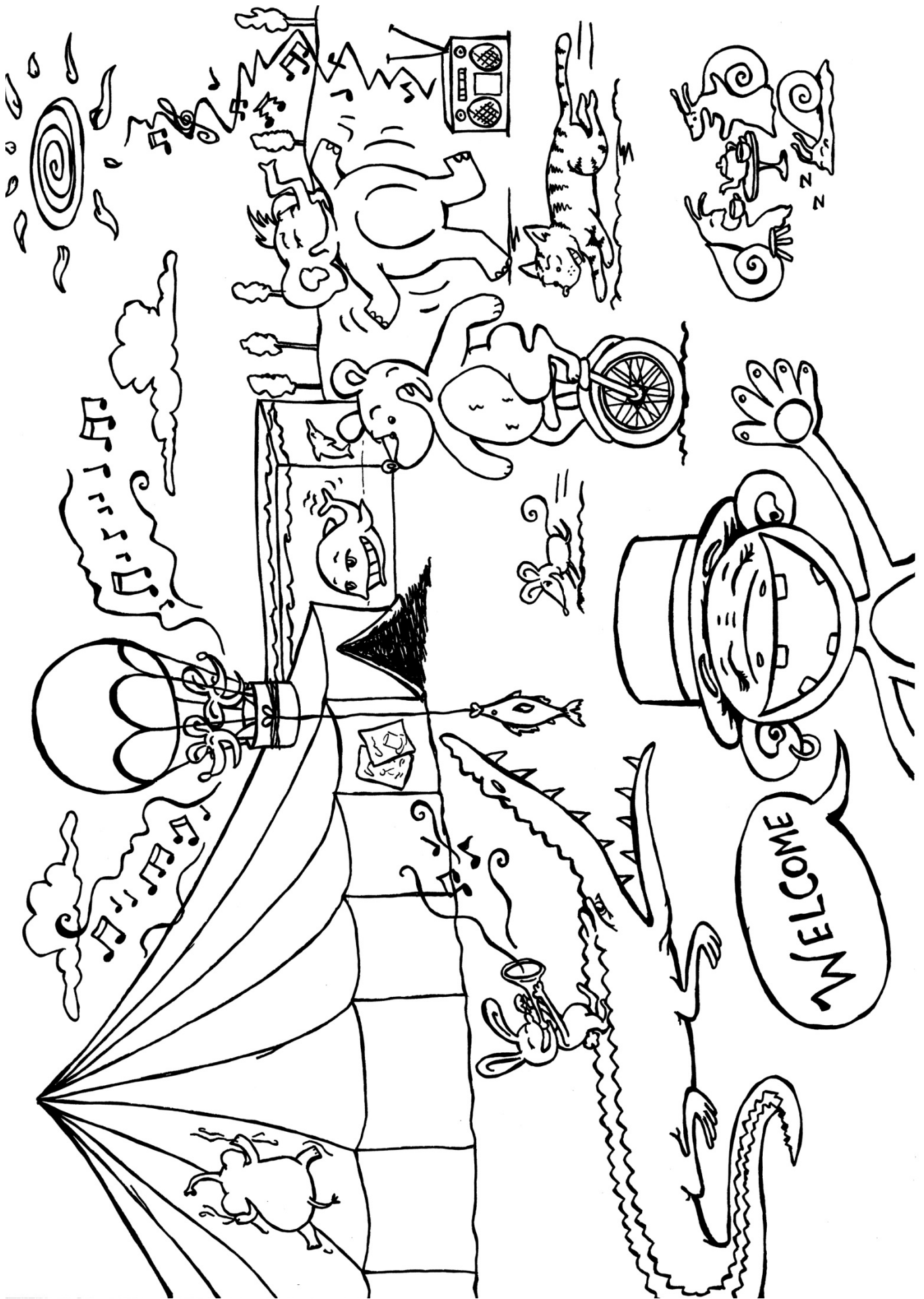


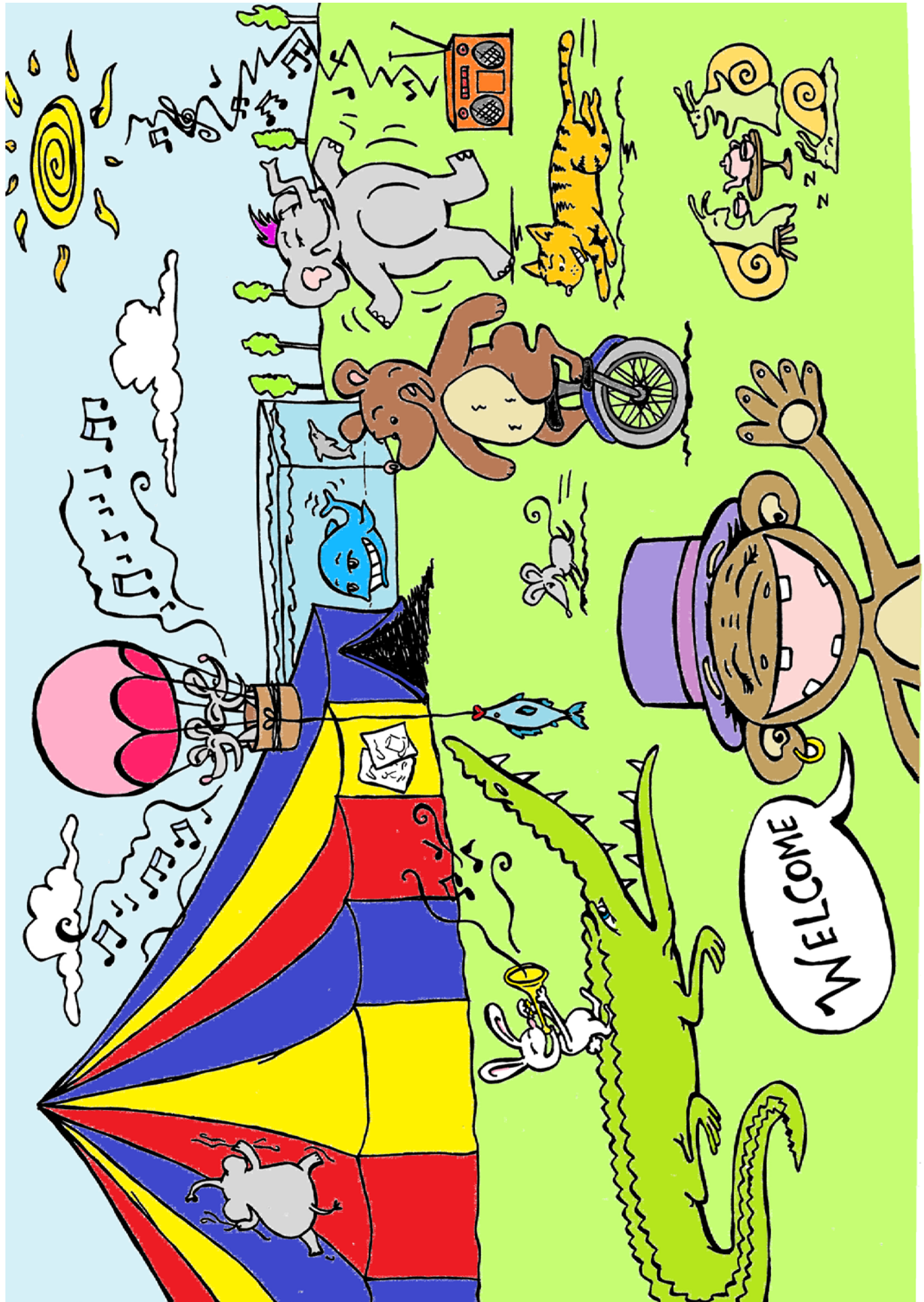


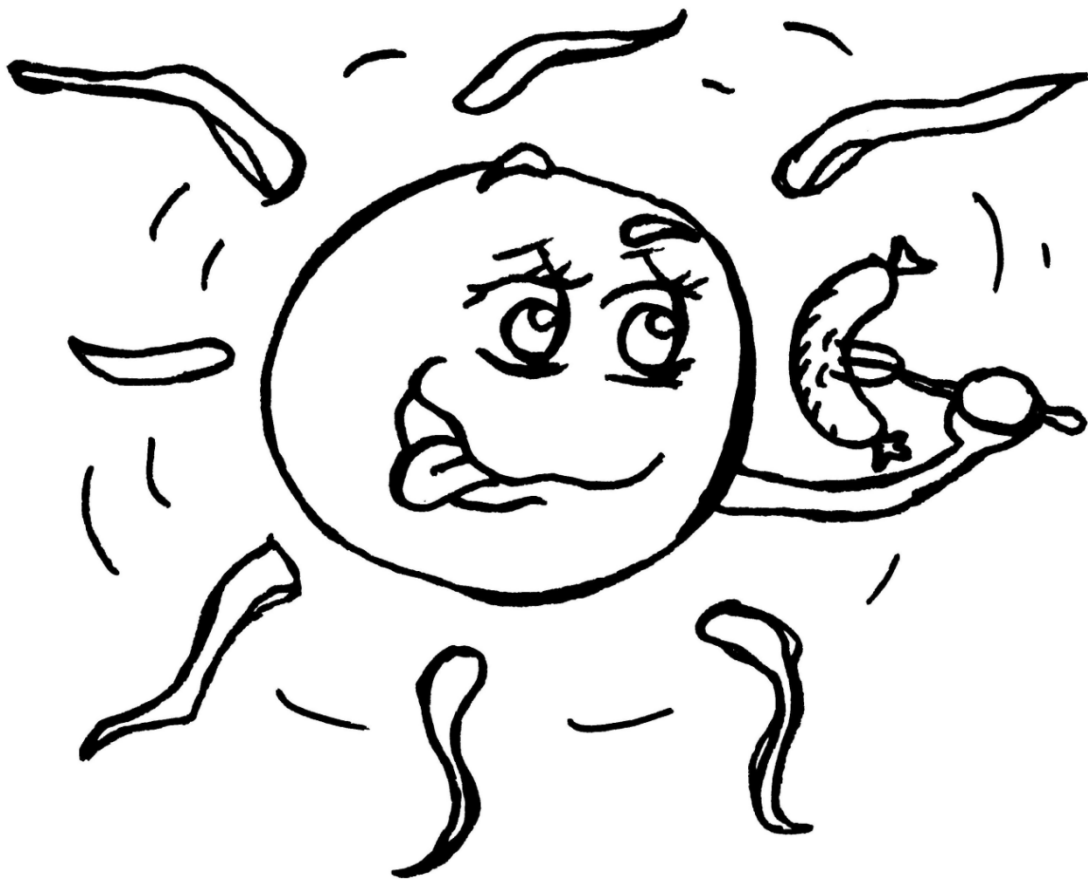
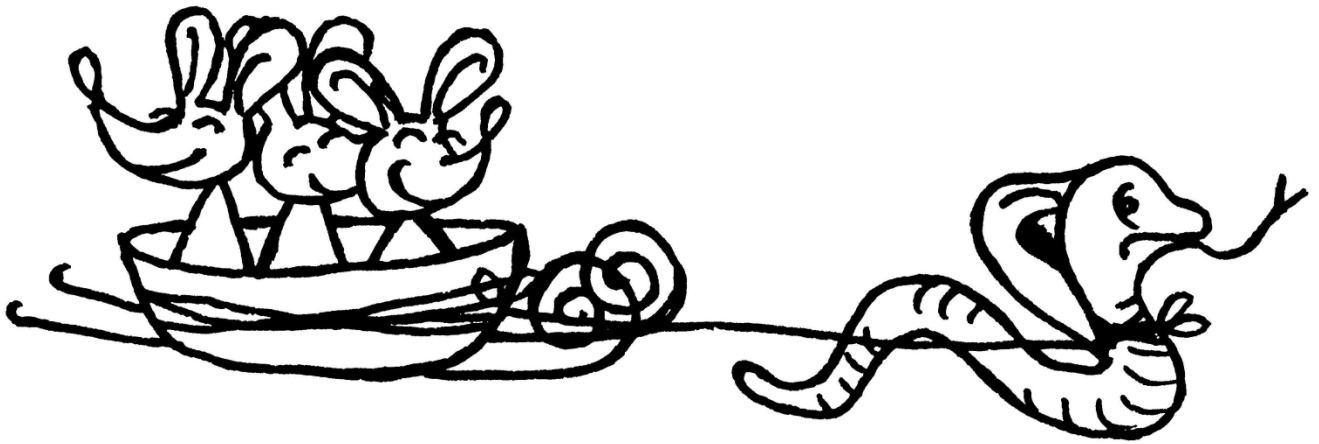


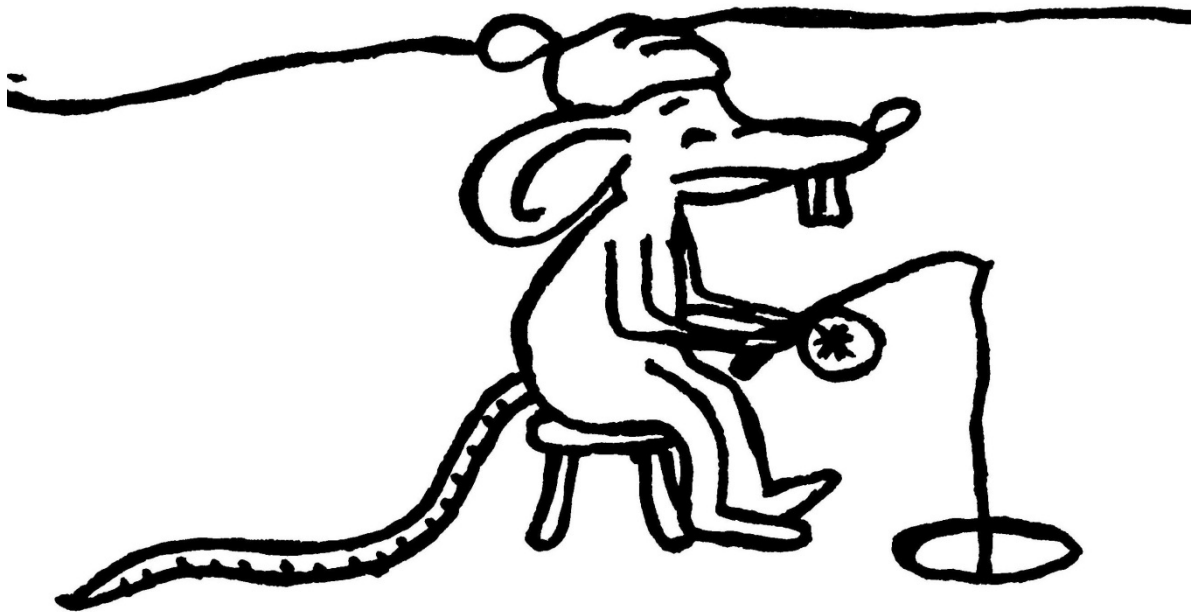
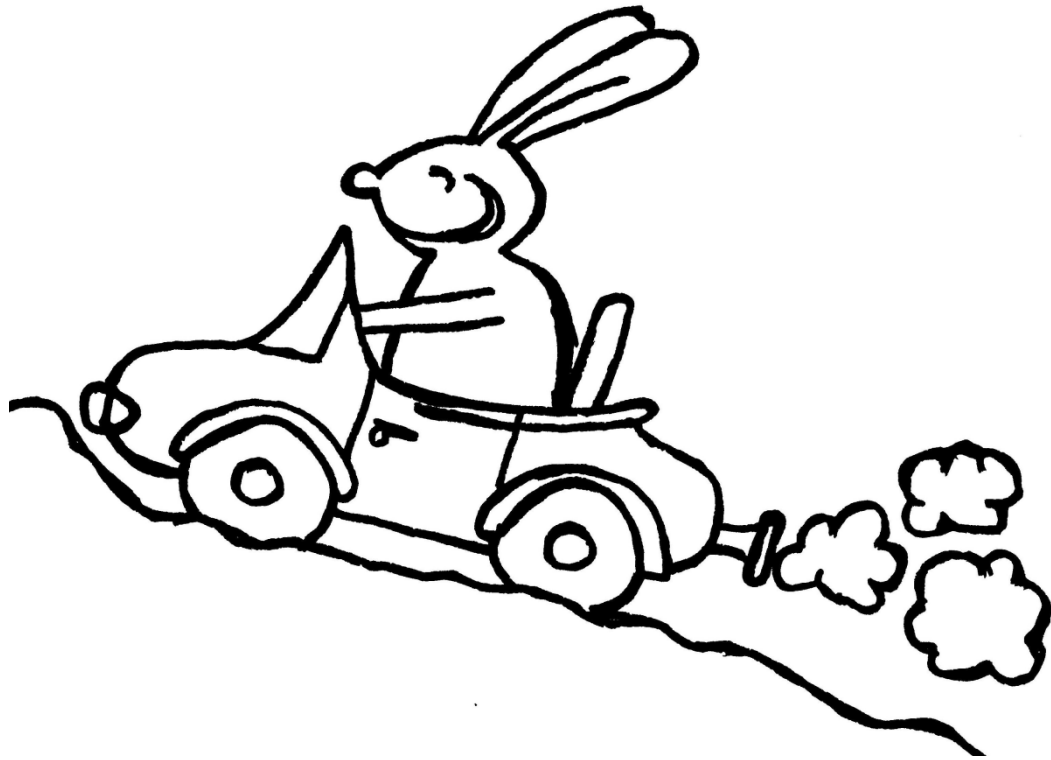


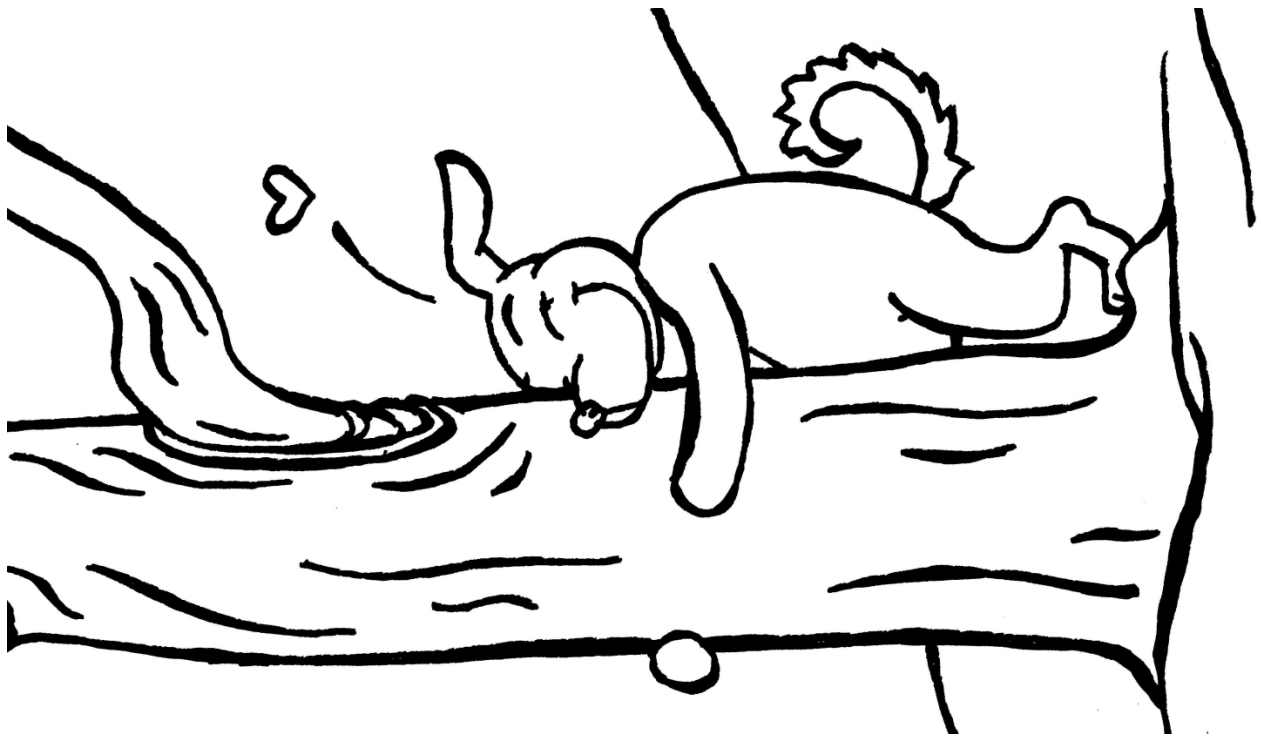


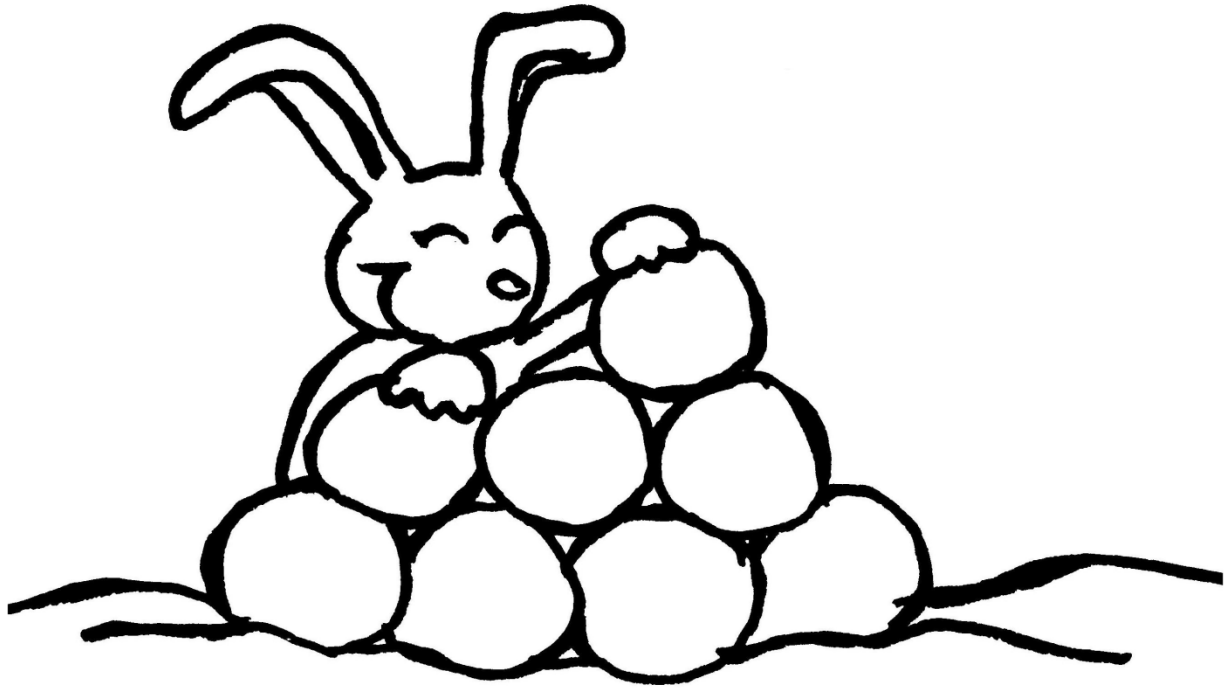




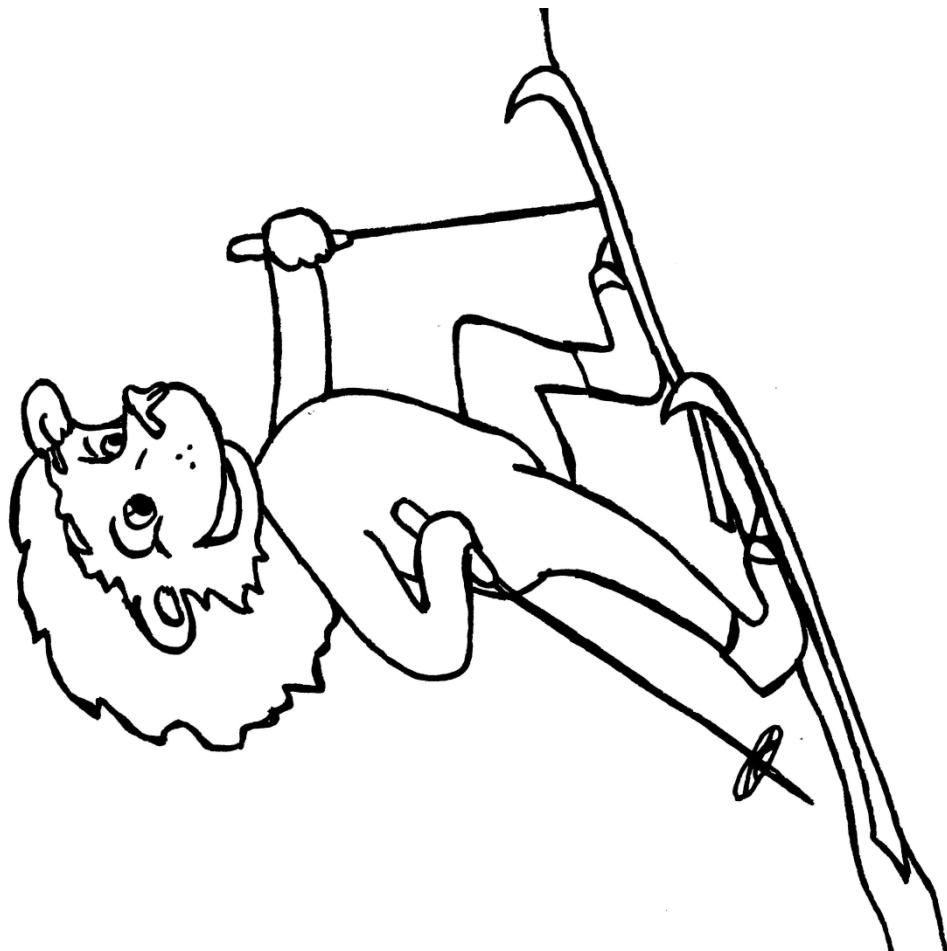




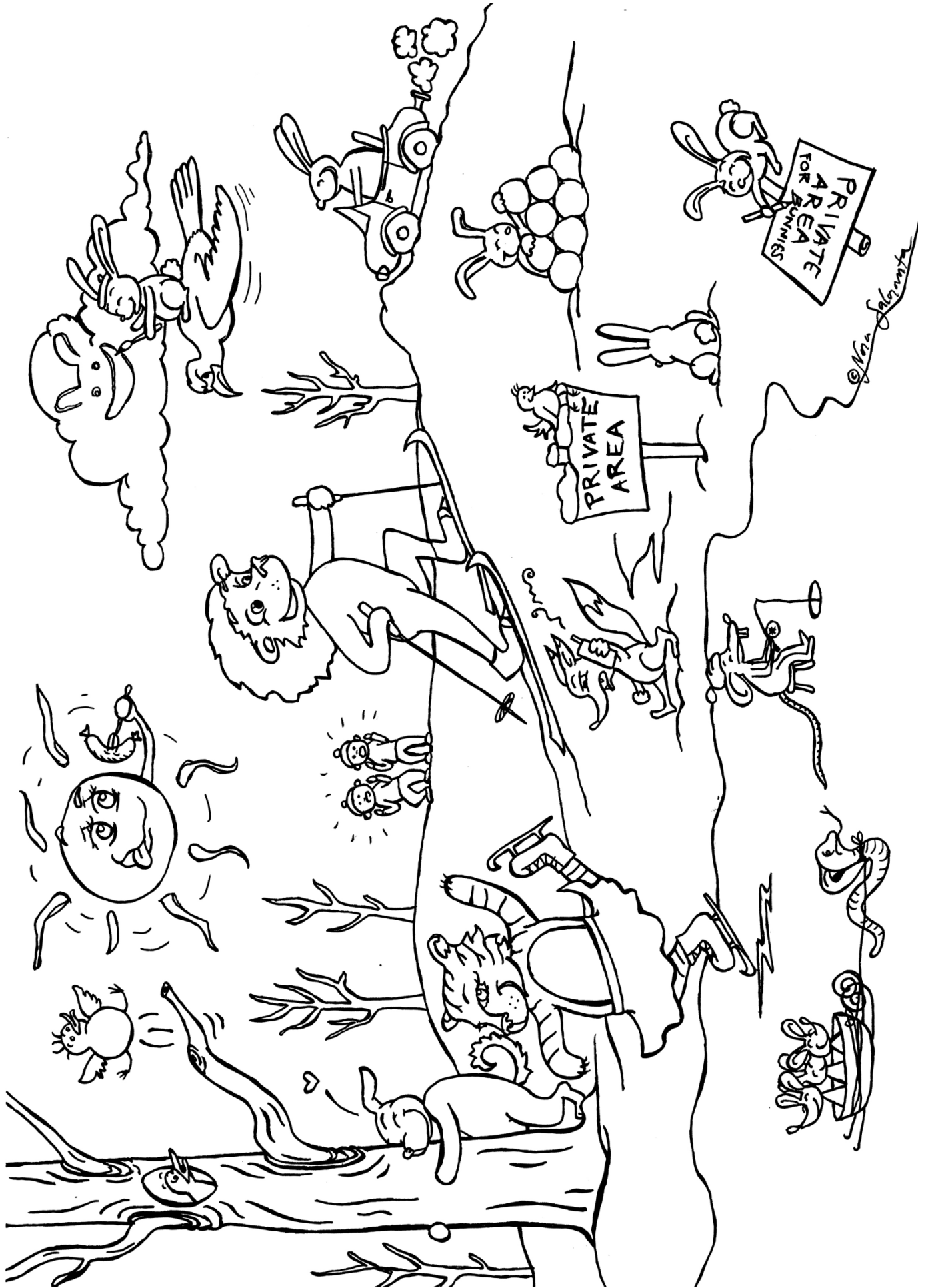


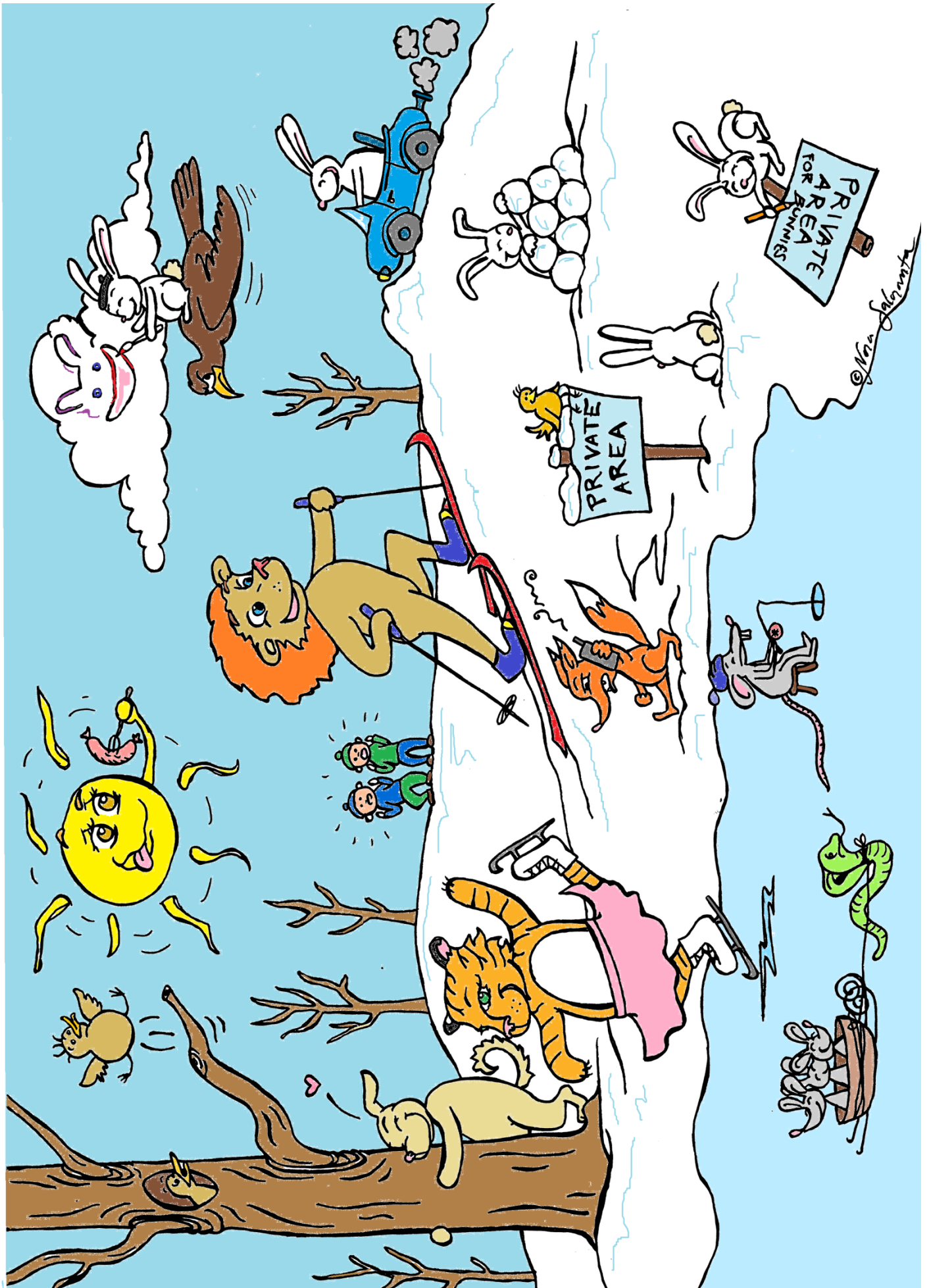












CIRCUS CRISSCROSS

A rabbit is

--	--	--	--	--	--	--

 a trumpet.

A bear is

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

.

Mice are

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

.

A snail is

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

 tea.

An elephant is

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

.

A rabbit =

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

.

A monkey is

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

 "Welcome".

A rabbit is

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

 on a crocodile.

The sun is

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

.

A cat and a mouse are

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

.

A snail is

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

.

An elephant is

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

.

A crocodile is

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

 a fish.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

 is swimming.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

 is playing music.



CIRCUS CRISSCROSS

A rabbit is

P	L	A	Y	I	N	G
---	---	---	---	---	---	---

 a trumpet.

A bear is

C	Y	C	L	I	N	G
---	---	---	---	---	---	---

.

Mice are

S	I	N	G	I	N	G
---	---	---	---	---	---	---

.

A snail is

D	R	I	N	K	I	N	G
---	---	---	---	---	---	---	---

 tea.

An elephant is

D	A	N	C	I	N	G
---	---	---	---	---	---	---

.

A rabbit =

A		B	U	N	N	Y
---	--	---	---	---	---	---

.

A monkey is

S	A	Y	I	N	G
---	---	---	---	---	---

 "Welcome".

A rabbit is

S	T	A	N	D	I	N	G
---	---	---	---	---	---	---	---

 on a crocodile.

The sun is

S	H	I	N	I	N	G
---	---	---	---	---	---	---

.

A cat and a mouse are

R	U	N	N	I	N	G
---	---	---	---	---	---	---

.

A snail is

S	L	E	E	P	I	N	G
---	---	---	---	---	---	---	---

.

An elephant is

C	L	I	M	B	I	N	G
---	---	---	---	---	---	---	---

.

A crocodile is

E	A	T	I	N	G
---	---	---	---	---	---

 a fish.

A		D	O	L	P	H	I	N
---	--	---	---	---	---	---	---	---

 is swimming.

A		R	A	D	I	O
---	--	---	---	---	---	---

 is playing music.



WINTER CRISSCROSS

A rabbit is a face.

A lion is .

A bird is on a branch.

A fox is on the phone.

People are surprised.

An eagle is .

A rabbit is on a sign.

A dog is a tree.

A rat is .

A tiger is .

A tiger is a skirt.

A rabbit is a car.

A rabbit is a sign.

A rabbit is a snow fort.



WINTER CRISSCROSS

A rabbit is

P	A	I	N	T	I	N	G
---	---	---	---	---	---	---	---

 a face.

A lion is

S	K	I	I	N	G
---	---	---	---	---	---

.

A bird is

J	U	M	P	I	N	G
---	---	---	---	---	---	---

 on a branch.

A fox is

T	A	L	K	I	N	G
---	---	---	---	---	---	---

 on the phone.

People are

B	E	I	N	G
---	---	---	---	---

 surprised.

An eagle is

F	L	Y	I	N	G
---	---	---	---	---	---

.

A rabbit is

W	R	I	T	I	N	G
---	---	---	---	---	---	---

 on a sign.

A dog is

H	U	G	G	I	N	G
---	---	---	---	---	---	---

 a tree.

A rat is

F	I	S	H	I	N	G
---	---	---	---	---	---	---

.

A tiger is

S	K	A	T	I	N	G
---	---	---	---	---	---	---

.

A tiger is

W	E	A	R	I	N	G
---	---	---	---	---	---	---

 a skirt.

A rabbit is

D	R	I	V	I	N	G
---	---	---	---	---	---	---

 a car.

A rabbit is

R	E	A	D	I	N	G
---	---	---	---	---	---	---

 a sign.

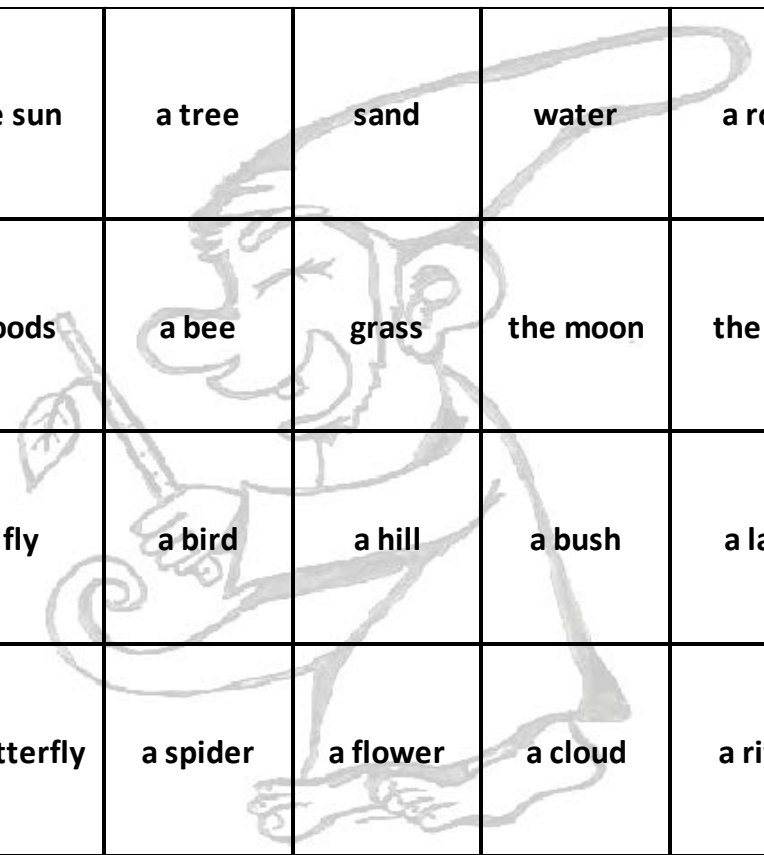
A rabbit is

M	A	K	I	N	G
---	---	---	---	---	---

 a snow fort.

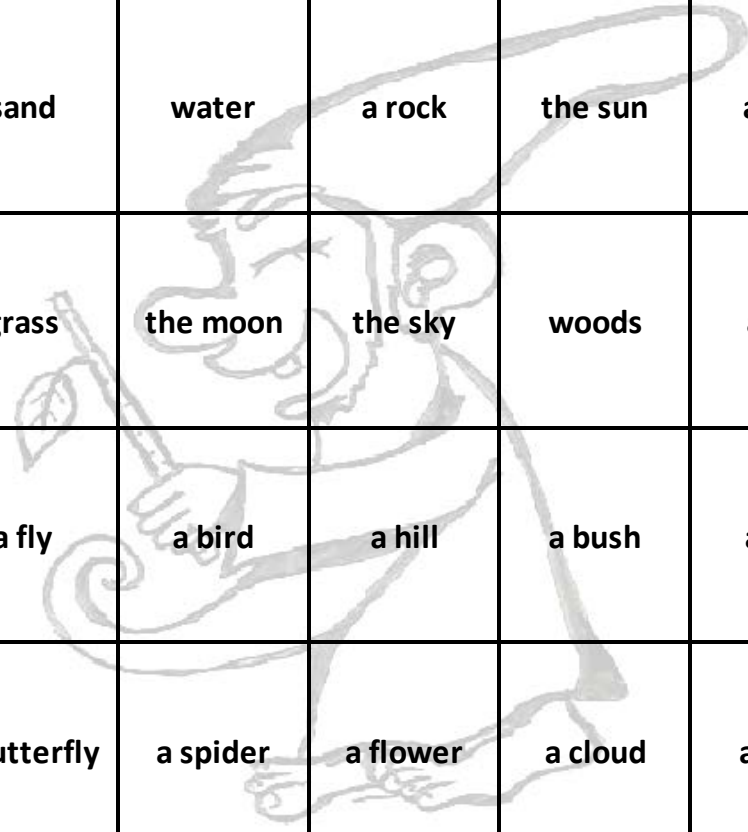
Y





the sun	a tree	sand	water	a rock
woods	a bee	grass	the moon	the sky
a fly	a bird	a hill	a bush	a lake
a butterfly	a spider	a flower	a cloud	a river

a hill	a bush	a rock	water	sand
a flower	a cloud	the sky	the moon	grass
a lake	a bird	the sun	a tree	a fly
a river	a spider	woods	a bee	a butterfly



sand	water	a rock	the sun	a tree
grass	the moon	the sky	woods	a bee
a fly	a bird	a hill	a bush	a lake
a butterfly	a spider	a flower	a cloud	a river

a bee	sand	a butterfly	a bush	woods
a flower	a river	grass	the sun	a bird
the sky	a fly	water	a cloud	a lake
a hill	a tree	a spider	the moon	a rock



sand	water	a rock	the sun	a tree
grass	the moon	the sky	woods	a bee
a fly	a bird	a hill	a bush	a lake
a butterfly	a leaf	a flower	a cloud	a river
a spider	a schoolyard	an ant	wind	a squirrel

an ant	a schoolyard	a cloud	the sun	a bee
the sky	the moon	a river	a tree	water
a butterfly	a flower	wind	sand	a fly
a squirrel	a hill	a spider	a lake	woods
a bird	a bush	grass	a leaf	a rock



the sun	a tree	sand	water	a rock
woods	a bee	grass	the moon	the sky
a fly	a bird	a hill	a bush	a lake
a butterfly	a leaf	a flower	a cloud	a river
a schoolyard	wind	a squirrel	a spider	an ant

a hill	a bush	a rock	water	sand
a flower	a cloud	the sky	the moon	grass
a lake	a bird	the sun	a tree	a fly
a river	a leaf	woods	a bee	a butterfly
an ant	a spider	a schoolyard	a squirrel	wind

LIIKEPANKKI ESIMERKKI #1

- | | |
|--------------------------|-------------------------|
| 1. JUMP UP | HYPPÄÄ YLÖS |
| 2. HANDS UP AND DOWN | KÄDET YLÖS JA ALAS |
| 3. CLAP YOUR HANDS | TAPUTA |
| 4. GO DOWN/GO TO SQUAT | MENE ALAS/KYYKKYYN |
| 5. RUN IN PLACE | JUOKSE PAIKALLAAN |
| 6. PICK BERRIES | POIMI MARJOJA |
| 7. SHAKE YOUR BODY | RAVISTA KOKO KEHOA |
| 8. SIT DOWN AND STAND UP | ISTU ALAS JA NOUSE YLÖS |
| 9. LAUGH LIKE CRAZY | NAURA KUIN HULLU |
| 10. DO SOME TWIST | TWISTAA |

LIIKEPANKKI ESIMERKKI #2

- | | |
|---------------------------------|------------------------------|
| 1. CLAP ONCE | TAPUTA KERRAN |
| 2. JUMP TWO TIMES - | HYPPÄÄ KAHDESTI |
| 3. TOUCH TOES THREE TIMES | KOSKETA VARPAITA KOLMESTI |
| 4. TURN AROUND FOUR TIMES | PYÖRÄHDÄ YMPÄRI NELJÄ KERTAA |
| 5. SNAP YOUR FINGERS FIVE TIMES | NAPSUTA SORMIA VIIDESTI |
| 6. GO DOWN SIX TIMES | MENE KYYKKYYN KUUESTI |
| 7. DO SEVEN SKI JUMPS | TEE SEITSEMÄN MÄKIHYPPYÄ |
| 8. JUMP EIGHT TIMES | HYPPÄÄ KAHDEKSAN KERTAA |
| 9. MAKE NINE X-JUMPS | TEE YHDEKSÄN X-HYPPYÄ |
| 10. RUN IN PLACE 10 SECONDS | JUOKSE PAIKALLA 10 SEKUNTIA |

LIIKEPANKKI ESIMERKKI #3

10. WAVE	VILKUTA
20. JUMP	HYPPÄÄ
30. CLAP YOUR HANDS	TAPUTA
40. SIT DOWN	ISTU ALAS
50. LIE DOWN	MENE MAKUULLE
60. LIFT YOUR LEG UP	NOSTA JALKA
70. SHAKE YOUR BODY	RAVISTA KOKO KEHOA
80. DANCE	TANSSI
90. TOUCH YOUR FRIEND'S NOSE	KOSKETA YSTÄVÄSI NENÄÄ
100. SAY "YES, PLEASE"	SANO "KYLLÄ KIITOS"

LIIKEPANKKI ESIMERKKI #4

11. BE SMALL	OLE PIENI
12. BE TALL	OLE PITKÄ
13. SWIM	UI
14. FLY	LENNÄ
15. STOMP YOUR FEET	TÖMISTELE JALKOJA
16. BE A TORNADO	OLE PYÖRREMYRSKY
17. FREEZE	JÄHMETY PAIKOILLEEN
18. SLAP MOSQUITOS	LÄPSI HYTTYSIÄ
19. TURN INTO A WOLF	MUUTU SUDEKSI
20. SING OPERA	LAULA OOPPERAA

I	YOU	HE	SHE
IT	WE	YOU	THEY
A CAT	A DOG	JACK	LISA
MOM	DAD	A HORSE	A BIRD

FAMILY	GIRLS	BOYS	FRIENDS
A MOUSE	MICE	A FOOT	FEET
CHILDREN	FOOTBALL	BASKETBALL	JAZZ
NOT	NOT	NOT	NOT

AM	AM	AM	AM
IS	IS	IS	IS
IS	ARE	IS	ARE
ARE	ARE	ARE	ARE








HAPPY	SAD	OLD	YOUNG
SMALL	BIG	COLD	WARM
WHITE	RED	BLUE	GREEN
BEAUTIFUL	ANGRY	TIRED	SICK

SWIM	WALK	SING	RAIN
DRIVE	SLEEP	EAT	SKI
MING	ING	ING	ING
ING	ING	ING	ING

PLAYING	RUNNING	DANCING
SMILING	WORKING	LISTENING
LAUGHING	TALKING	JUMPING
READING	WRITING	FLYING










Ohje 1, Helppo

Draw a picture where is/are...

-  Mother
-  Father
-  Two sisters
-  One brother
-  Granny and grand father
-  Uncle
-  Aunt

Ohje 2, Haastava

Draw a picture where is/are...

-  Mother has a blue skirt
-  Dad is next to mother
-  Brother has a guitar
-  Sister is next to brother
-  Cousin is behind sister
-  Granny has a yellow bag
-  Little sister is in front of mother
-  Aunt is next to Granny
-  Aunt has a green hat



Painting description 1

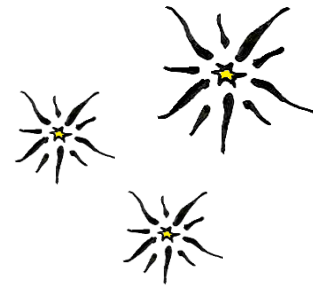
Draw...

1. (a portion of) ice cream
2. chocolate sauce ON the ice cream
3. a spoon IN FRONT OF the ice cream
4. (a cup of) hot chocolate WITH the ice cream
5. a cookie NEXT TO the cocoa
6. a test paper UNDER the cookie
7. a face BEHIND the ice cream

Painting description 2

Draw...

1. a hamburger
2. cheese IN the hamburger
3. a plate UNDER the hamburger
4. (a bottle of) lemonade BEHIND the hamburger
5. an orange ON the bottle of lemonade



Painting description 3

Draw...

1. (a cup of) tea
2. a banana IN the tea
3. an egg UNDER the (cup of) tea
4. an apple ON the banana
5. a bread BEHIND the tea

Painting description 4

Draw...

1. an apple
2. a sandwich BEHIND the apple
3. (a cup of) coffee NEXT TO the sandwich
4. a plate UNDER the coffee cup
5. a spoon IN the coffee cup
6. cheese IN FRONT OF everything
7. a mouse ON the cheese

Painting description 5

Draw...

1. a ball
2. a cat ON the ball
3. a box UNDER the ball
4. a dog NEXT TO the box
5. a rabbit WITH the dog
6. an elephant BEHIND the dog and the rabbit
7. a basket ON the elephant
8. you IN the basket



