Tuntisuunnitelma ja raportti

Elina Hietikko, Merja Kotola, Petriina Paananen, Sanna Uotila

1. **a) Kohderyhmän erityispiirteitä.**

Kuudesluokkalaisilla on jo tietoa kielen opiskelun työtavoista, siitä, miten opiskella sanastoa, kielioppia ym.

Positiivista: kuutoset innostuvat, leikkivät mielellään, uskaltavat vielä heittäytyä, ovat tutussa opiskeluryhmässä ja tutussa koulussa. He innostuvat, kun saavat käyttää omia kännyköitään tai ylipäätänsä tietokonetta.

Haasteita: murrosikä alkaa nykyään monilla jo kuutosella. Tutussa ryhmässä joku on saattanut jäädä oman roolinsa “vangiksi”. Ennakkokäsitykset kielten opiskelusta saattavat vaikuttaa, samoin muualta opitut ennakkokäsitykset ruotsista. Vanhempien ja kavereiden asenne kielen opiskeluun vaikuttaa paljon. Näyttää siltä, että myös kielten ryhmäkoot tulevat kasvamaan ja asettaa suuria haasteita ottaa huomioon kunkin oppilaan erityispiirteet ja saadaan pidettyä opiskelumotivaatiota yllä. Sanaston opettelu sekä läksyjen lukeminen on jo ala-asteella monelle lapselle melkoinen urakka.Luokassa on hyvin monentasoisia kielten oppijoita, ja koska ruotsi on vasta alkanut kuudennella, ei kukaan oppijoista ole vielä tehostetussa tai erityisen tuen piirissä. Haasteena ovat myös oppilaiden erilaiset atk-taidot, mutta kahoot on hyvin havainnollinen peli, josta selviää vähäisinkin taidoin. Niille oppilaille, joilla ei ole omaa puhelinta, annetaan koulun laite.

**b) Tuokion konteksti**

Edeltävällä tunnilla on opiskeltu eläinten nimityksiä, värejä ja adjektiiveja. Tuokion jälkeen tunnilla tehdään kuuntelu (jos ei ehditä tuokiossa) ja kirjoitetaan ja kuvitetaan eläintietokortti jostain eläimestä: namn, färg, bor i, … djuret kan… (jää täydennettäväksi kotona).

**2. Kielelliset, sisällölliset ja kasvatukselliset tavoitteet**

Käsinukkekeskusteluiden avulla harjoitellaan eläin-, väri- ja muuta perussanastoa (Var bor du? Vilken färg? jne.) suullisesti lauseissa tai yhden sanan vastauksin. Kahoot-pelin avulla kerrataan ja aktivoidaan eläinten nimityksiä, värejä ja adjektiivieja pieni, suuri, verbejä, tunnistetaan sanastoa lausekonteksteissa ja tavallisissa eläimiin liittyvissä kysymyksissä, harjoitellaan päättelykykyä ja epävarmuuden sietoa (kaikki sanasto ei ole aktiivisesti käytössä ollutta). Lyhyellä kuuntelutehtävällä testataan vielä, mitä eläimiä oppilaille jäi mieleen. Kuuntelutehtävän avulla oppilaat oppivat vielä yhdistämään äänen oikeaan eläimeen ja kirjoittamaan oikean eläimen nimen ruotsiksi. Tämä tehtävä saa oppilaat myös rauhoittumaan yhteistoiminnallisten tehtävien jälkeen. Kaikki osallistuvat tehtävään.

Tavoitteena on myös tuottaa iloa ja vahvistaa luottamusta kielen oppimisen kykyyn yhteisen suullisen harjoittelun, leikkien ja pelien avulla. Oppilas osaa hyödyntää viestintää ja ilmaista, ymmärtääkö viestin (leikki). Myös nonverbaali reagoiminen, esimerkiksi nyökkääminen vastauksena kertoo oppilaan ymmärtämisestä.Tavoitteena on houkutella käsinukkien roolien ja pelien avulla jokainen osallistumaan. Kasvatuksellisena tavoitteena on myös ryhmätyötaitojen oppiminen yksilökeskeisen oppimisen sijaan.

**3. Materiaali**

* kahoot: <https://create.kahoot.it/#quiz/1c9f18c2-8ed7-4ed7-9dab-82fde07f6057>

(Kirjaudu ensin sisään getkahoot.com)

* Puheilmaukset -dokumentti käsinukkeosuutta varten (kana + puhekuplat)
* Käsinukkeja ; esim. koira,kissa ,kana, krokotiili, susi, orava, jänis
* kuuntelu (cd)

**4. Oppilaiden ja opettajan ohjeet**

**I Vuoropuhelu eläinkäsinukein (3-4 min.)**

1. **Tehtävänanto oppilaille:**

(Kuvassa kana ja sillä puhekuplat:)

Prata med kompisen.

* Vilket djur är jag?”  (Är jag en katt? ett lejon?...)
* Vilket djur är du?
* Vilken färg har jag?  (Är jag grön, brun, gul?...)
* Vilken färg har du?
* Var bor jag? (Bor jag i Finland...?)
* Var bor du?
* Vad säger jag? (Säger jag Muu!?)
* Vad säger du?
1. **Tehtävänanto opettajalle:**

Aktivoidaan edellisen tunnin läksynä olleet eläinten nimitykset:

Oppilaille jaetaan eläinkäsinukkeja: kissa, kana ,orava ,sammakko , jänis... Opettajalla on omansa ja hän kysyy nukellaan (eläytyen eläimen ääneen) esim.

* “Vilket djur är jag?”  (apukysymys: är jag en katt? ett lejon?...)
* Vilken färg har jag?  (apukysymys: är jag grön, brun, gul?...)
* Var bor jag? (ei tarvitse osata vastata esim. lammessa, vaan kaikki kelpaa: i Finland, i Afrika, i Lahtis, här…apukysymys: Bor jag i Finland...?)
* Vad säger jag? (apukysymys: Säger jag Muu!?)

Oppilaat saavat liikkua eläintensä kanssa ja kysellä toisiltaan. Oppilailta hyväksytään yksisanaiset vastaukset, sillä pääpaino on ymmärtämisessä ja reagoimisessa, ei kokonaisten lauseiden muodostamisessa. Käsinuken avulla oppilaan on helpompi puhua, sillä hän eläytyy eläimeen ja saa roolin, jonka avulla ilmaista itseään.

Käsinukkeosuus loppuu open eläimen (eläinäänellä) kysymään kysymykseen: “Ska vi spela en kahoot?” (Oppilaat vastaavat JA!)

**II Kahoot-peli Känner du djur? (6-8 min)**

1. **Oppilaan ohjeet suullisesti opettajalta ja visuaalisena kahoot-pelin sivulla.**

Okej!

Ta fram mobilen, laptoppen eller surfplattan. Gå till adressen: kahoot.it

Skriv först numret dit det står “Game pin” och tryck på “Enter”

Skriv ditt spelarnamn dit det står “Nickname” och tryck på “Join game”

Alltså FÖRST NUMRET, sen spelarnamn.

1. **Ohje opettajalle:**

Kahoot-pelin pelaamiseen tarvitaan ensin tili kahootissa: getkahoot.com. Oppilaiden kanssa voi pelata muiden luomia julkisia pelejä, joita löytää kahootin hakutoiminnon avulla. Känner du djur? -pelin linkki:  <https://create.kahoot.it/#quiz/1c9f18c2-8ed7-4ed7-9dab-82fde07f6057>

Peli käynnistetään “Play”. Oppilaat kirjautuvat peliin eri osoitteessa kuin opettaja: kahoot.it, kirjoittavat pelin numeron kohtaan Game pin, sen jälkeen pelinimen (Nick name). Opettaja odottaa, että pelin etusivulle ilmestyy jokaisen pelaajan pelinimi, ennen kuin käynnistää pelin “Launch”. Pelin kulusta voi katsoa havainnollisen ohjevideon youtubessa, esimerkiksi: [Kahoot! demo for teachers](https://www.youtube.com/watch?v=5mRzrjbM6aw). Pelin voi pelata kilpailullisempana versiona pisteiden kanssa tai ilman pisteitä. Pelin päätteeksi oppilaat voivat arvioida pelaamansa pelin: Oliko hauskaa, suosittelisitko? jne.

**III Kuuntelu: Vilka djur? (5 min)**

1. **kuuntelutehtävän ohje oppilaalle suullisesti**

Nu ska vi göra en hörförståelseövning. NI ska lyssna på bandet och skiva namnet på det djur ni hör på svenska. Alla måste vara tysta så att vi hör och ni måste vara ganska noggranna att ni skriver rätt. Sist kollar vi era svar och vi får veta vem av er har mest rätt.

1. **kuuntelutehtävän ohje opettajalle**

kuuntelu on cd:llä ja se vain koneeseen ja opettaja jakaa oppilaille paperit, joihin oppilaat kirjoittavat kuulemansa eläinten nimet ruotsiksi. Jos haluaa voi kuuntelutehtävän tehdä myös kilpailuversiona eli kysyä lopuksi, kun oikeat vastaukset käydään läpi yhdessä, kuka tiesi kaikkien eläinten nimet oikein jne.