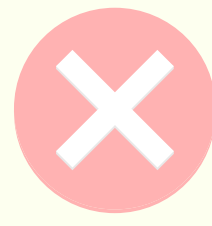


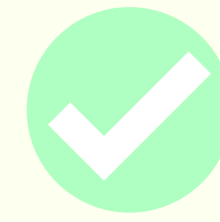


Toiminnallisuus opetuksessa

Lisää liikettä oppituntityöskentelyyn



Miten?



1 Rakenna liike tai toiminta osaksi oppitunti- ja koulupäivärutiinia

- Oppitunnin aloitus
- Välitauotus
- Oppitunnin lopetus
- Opiskellaan oppitunnin sisällöt liikkeen tai toiminnan kautta (learning by doing)

2 Mallinna ja tee näkyväksi toimintamallit

- Mitä tapahtuu?
- Milloin tapahtuu? Mistä liike tai toiminta alkaa? Mihin liike tai toiminta päättyy?
- Millaista toimintaa tai työskentelyä oppilailta odotetaan?
- Heittäydy itse rohkeasti mukaan → Opettaja on omalla toiminnallaan ja asenteellaan peili oppilaille

3 Treenaa pitkäjänteisesti

- Aloita yhdestä → Rakenna vahva perusrutiini, jonka päälle voidaan lisätä uusia toimintamalleja
- Kestä keskeneräisyyttä ja "hässäkkää" → Rutiini ei muodostu yksittäisestä hetkestä, vaan vaatii sinnikästä harjoittelua ja liike-, toiminta- tai työskentelymallien kertausta





Paussin paikka

Liikettä lisäävät tauot osaksi oppituntirutiinia

“Brain breakit”

Spontaanisti sopivassa hetkessä (opettajan merkistä)

Työskentely

Breikki 1-5 min

Työskentely

Ennakoidusti (aikataulu näkyviin taululle, timer päälle työskentelylle)

Työskentely 15 min

Breikki 1-5 min

Työskentely 15 min

Työskentely 30 min

Tunnin lopetus breikillä 1-5 min

Tunnin aloitus breikillä 1-5 min

Työskentely 15-30 min

Tunnin lopetus breikillä 1-5 min

Hyödynnä valmiita videobreikkejä

- Go noodle esim.
 - Run, jump, dodge, duck-radat
 - Raise the roof-harjoitukset
 - Dance-harjoitukset
- Youtube esim.
 - Run-radat
 - Say on beat-videot → Move on beat
 - Immersive Interactive Warm-Ups liikkeet, Immersive Interactive Warm-Up radat
 - Musical tracing maps, body percussion, stomp the beat

- Line jumps, viivahyppelyt
- Brain gym käsiliikkeet → Jänis ja pyssy
- Dance battlet, Just dance videot, Kids Zumba, Kids Rhythmn Zumba, Kids yoga
- Would you rather? tai This or that-liikeversiot
- Mindfulness ja rentoutusvideot, joissa mukana liikettä
- Classroomscreen brain break templates
 - Esim. High fives
- Oppilaiden ideat esim. somessa esiin tulevat haasteet: Ruutumarssi, Hand match



Yhteiset pikapelit, haasteet tai leikit

- Myrsky
- Lucky ten
- Naps: Oppilaat asettuvat aluksi piiriin. Jokainen laittaa oikean käden etusormensa vieressä olevan vasemmalle kämmenelle. Opettaja lukee tekstiä tai kertoo omaa tarinaansa. Sattumanvaraisessa kohdassa opettaja sanoo NAPS! ja silloin oppilaiden tulee yrittää tarttua vierustoverin sormeen ja samalla pelastaa oma sormensa. Leikki päättyy, kun viimeinen oppilas on jäljellä.
- Lännen nopein: Seistään piirissä, keskelläolija osoittaa yhtä leikkijöistä huutaen "PAM!". Ammuttu menee kyykkyy, ja hänen vierustoverinsa yrittävät ampua toisensa mahdollisimman nopeasti: "PAM!". Hitain tai se, joka mokaa, tippuu pelistä. Keskelläolija voi myös hämätä ja osoittaessaan jotakuta sanookin "Klik!" Jos tähän reagoi selkeästi, tippuu. Kun jäljellä on enää kaksi pelaajaa, otetaan kaksintaisto: Selät vastakkain ja leikinjohtajan lausussa jonkin sanan, otetaan askel eteenpäin, kunnes sanottava sana on (esim.) jokin eläin. Tällöin kaksintaistelijat kääntyvät ja "ampuvat" toisiaan. Nopein voittaa.
- Sosiaalinen kävely: Leikkijät kävelevät tilassa sikin sokin, kunnes leikin vetäjä huutaa jonkin numeron. Leikkijät numeron suuruisiin ryhmiin siten, että kussakin ryhmässä on korkeintaan yksi leikkijä yli huudetun määrän. Ohjaaja sitten huutaa miten ryhmän tulisi olla. Kun tehtävä on suoritettu, annetaan lupa jatkaa kävelyä.
 - Ryhmissä ollaan kuin... Pullat uunissa, pullot korissa, karkit pussissa, sardiinit purkissa, kukkapuska, kärpäset kärpäspaperissa, linnut langalla, madot purkissa, bussipysäkillä, kalat akvaariossa, ruokakaupan jonossa, rock-konsertissa, ruuhkabussissa, jumiin jääneessä hississä, halot pinossa, enot veneessä, kalat ilman polkupyörää...
- High fives: Opettaja arpoo oppilaan, joka heittää noppaa. Oppilaiden tehtävänä on heittää ylävitokset yhtä monelle luokkakaverille kuin nopan silmäluku osoittaa ennen kuin koko luokka istuu jälleen paikoilleen. Jos onnistuit saat yhtä monta pistettä kuin nopan silmäluku. Opettaja voi arpoa uuden nopan heittäjän tai viimeiseksi jääneestä oppilaasta voi tulla heittäjä.

Yhteiset pikapelit, haasteet tai leikit

- Bussipysäkki: Leikin aluksi asetetaan piiriin, jossa kaikki katsovat omia varpaitaan. Opettaja laskee kolmeen, minkä jälkeen kaikki nostavat katseensa ylös ja katsovat jotakuta piirissä olevaa silmiin. Jos kaksi henkilöä katsoo toisiaan silmiin, molemmat putoavat pois pelistä. Peli päättyy, kun pelaajia on enää kaksi jäljellä.
- Nopeus on valttia: Oppilaat seisovat piirissä. Yksi oppilaista arvotaan seisomaan ympyrän keskelle. Keskellä seisova oppilas pyörii itsensä ympäri, osoittaa sattumanvaraisesti toista oppilasta sormellaan ja sanoo ääneen yhden harjoitukseen kuuluvista liikkeistä. Oppilas, jota on osoitettu sormella, muodostaa kyseisen liikkeen molemmilla puolillaan olevien kahden muun oppilaan kanssa mahdollisimman nopeasti. Jos liikkeen tekeminen kestää kovin kauan, joutuu sormella osoitettu oppilas keskelle ympyrää aikaisemman oppilaan paikalle.
 - Liikkeet: Leivänpaahdin: Keskellä oleva oppilas alkaa pomppimaan kyykkyhyppyjä ja vieressä olevat oppilaat laittavat kädet ojennettuina hyppijän ympärille. Telta: Keskellä oleva oppilas menee kiveksi maahan ja vieressä olevat oppilaat muodostavat käsillään kolmion hänen päälleen katoksi. Elefantti: Keskellä oleva oppilas tekee käsillään kärsän ja vieressä olevat oppilaat muodostavat käsillään elefantille jättikorvat. Idoli: Keskellä oleva oppilas alkaa laulaa kuviteltuun mikrofoniiin ja vieressä olevat oppilaat fanittavat häntä. Liikkeitä voi keksiä lisää oppilaiden kanssa.
- Tää vai tuo? Kumman valitsisit?: Ope esittää erilaisia väittämiä esim. kuuluuko kinkku juuston alle vai päälle voileivässä. Vastausvaihtoehdoille voi antaa liikkeen, asennon tai ohjata oppilaat liikkumaan luokassa tietyllä tavalla tai siirtymään luokassa tiettyyn kohtaan esim. kulmat, väritötsät jne.
- Ihmisbattlefield
- Ihmismuistipeli
- Ihmismyrkkyomena

Hyödynnä breikkien suunnittelussa

- Somealustat: Instagram, Tiktok, Youtube → Esim. hakusana brain break → Ota breikki heti käyttöön
- Tekoäly: Syötä sopiva kehote tekoälyyn → Ota breikki heti käyttöön

Pulpettibattlet

Spontaanisti sopivassa hetkessä

Työskentely

Battle 1-5 min

Työskentely

Ennakoidusti

Työskentely 15 min

Battle 1-5 min

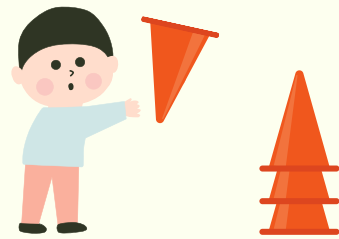
Työskentely 15 min

Työskentely 30 min

Battle 1-5 min

Battlelajit esim.

- Kupin tai tötsän flippaus pöydälle tai lattialle
- Kivi-paperi-sakset (1 käsi vs. 2 kättä, yritä hävitä kaverille)
- Älä koske-väripeli
- Kynäkoppi: Laita kynä kämmenen rystypuolelle, heitä ilmaan ja ota kiinni. Kumpi saa enemmän koppeja annetussa ajassa voittaa.
- Myrkkymena (myrkkysieni): Laitetaan esim. 9 kuppia pöydälle tai lattialle, joista molemmat henkilöt valitsevat 3 myrkkymenaa. Nostetaan vuorotellen. Kumpi saa ensin
- Reaktiopeli kartioilla: Kosketa väriä, kasaa oikeassa järjestyksessä jne.
- Gogo battle, nappi curling
- Tikkukasa: Nostetaan vuorotellen tikkuja kasasta ja yritetään olla liikuttamatta muita tikkuja. Kumpi kerää enemmän annetussa ajassa voittaa.
- Kolmiobattlefield: Voidaan tehdä myös niin, että pisteet ovat luokassa lattialla ja yhdistetään tikulla, mailoilla yms. esineillä konkreettisesti
- Tik-tak-toe lankutus
- Hand match

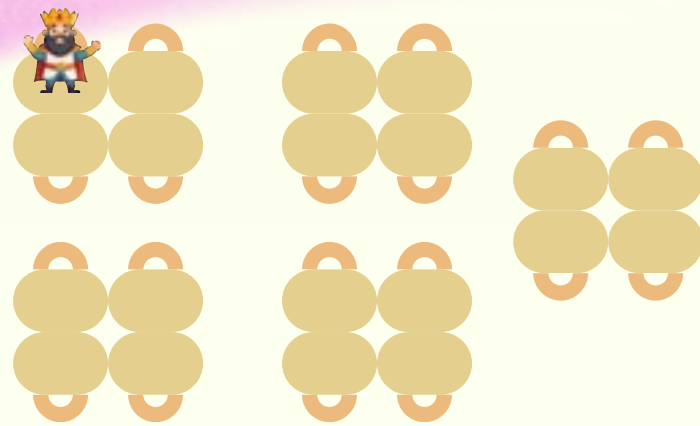


Miten?

- 1 vs 1
- Pulpettipari vs. pulpettipari

Battlet voidaan järjestää

- Yksittäisinä erinä
- Lasketaan voittopisteitä: Luokan yhteinen viikko- tai kuukausi scoreboard
- Kingipöytäturnauksena: Häviöjää jää aina paikoilleen ja voittaja etenee seuraavaan pöytään. Kingipöydässä häviöjää siirtyy takaisin aloituspöytään.



Battlepari määräytyy esim.

- Pöytäryhmässä: vastapäinen, viereinen tai ristikkäinen luokkakaveri
- Ope määrää parin tai antaa parinvalintatavan:
 - Parinvalintakortit, -esineet, -vihje
 - Randomiser-työkalu: Oppilaan nimi
- Ope mukaan gameihin, oppilaat tykkäävät haastaa!



Korttimalli: Hanna Hallila-Koski

PePe = Pidempi paussi

Ennakoidusti

Työskentely 30 min

PePe 5-10 min

Työskentely 30 min

Ennakoidusti

Työskentely 30 min

PePe 10-15 min

Tuplatuntien välissä (90 min) → työskentelyn tauottajana

Kun oma työskentelytavoite (esim. oppilaalle asetettu tehtävä määrä) on saavutettu → työskentelyn päättäjänä

Kun tietty työskentelyaika on saavutettu (esim. asetettu 30 min työskentelyaika) → työskentelyn päättäjänä

Vaihtoehtoja esim.

- pingispeli
- pöytäfutispeli
- mailalla neppailu käytävässä
- puttaus
- tikanheitto
- rata käytävässä: tötsät, miniaidat, kartiot, teippaus (jota pitkin kuljetaan), tuolit, pöydät, istuinpalikat jne.
 - Anna oppilaille liikkumistapa tai väline: Pujottele mailan ja pallon kanssa, kuljeta jalalla, liiku bussimuodostelmassa parin kanssa jne.





Tehtävä + toiminta

Liike luontaiseksi osaksi oppituntityöskentelyä

Hae tehtävä

Oppituntityöskentelyn rakenne:

Hae tehtävä

Tee tehtävä omalla paikalla

Hae uusi tehtävä

Hae tehtävä

Tee tehtävä omalla paikalla

Tee toiminto

Hae uusi tehtävä

Nopat

- Pyöritä värinoppaa → Hae väriä vastaava tehtävä → Tee tehtävä omalla paikalla → Toista
- Pyöritä lukunoppaa → Hae lukua vastaava tehtävä → Tee tehtävä omalla paikalla → Toista
 - Kahden nopan pyöritys → Noppakoordinaatisto lattialaatoilla, Smartilla, vesikuppikoordinaatisto → Tehtävä koordinaattien kohdalla
- Liiku taskunopan luokse → Pyöräytä noppaa → Katso tehtävä → Tee tehtävä omalla paikalla → Toista

Onnenpyörä

- Pyöräytä väri, sana, kuva, vihje yms. → Hae sitä vastaava tehtävä → Tee tehtävä omalla paikalla → Toista
- Mene onnenpyörän luokse → Pyöräytä tehtävä → Tee tehtävä omalla paikalla → Toista

Haettavat tehtävät voivat olla tehtäväkorttien tai -lappujen lisäksi esim.

- Jäätelötikkuja, pääsiäismunakoteloita yms.
- Klikkipelilaudat Smartilla, Ipadilla tai tietokoneella
 - Liiku laitteen luokse → Klikkaa tehtävä auki → Tee tehtävä omalla paikalla → Toista
 - Oppimateriaalien digitehtävät, digitehtävälustat esim. Puzzel, Seppo.io, klikki pdf



Tee myös tehtävän hakureissuista monipuolisia esim.

- Liiku eri tavoilla
- Tasapainottelurata, liiku laattoja pitkin, teipit
- Esteitä matkalle
- Elävöitä antamalla teema: Kuvitellaan, että ollaan...
- Haetaan yhdessä liikkuen

Tehtävien sijoitus

- Luokan sisällä tai ulkopuolella käytävässä
- Muussa lähiympäristössä esim. Seppo.io-alustan hyödyntäminen

Tehtävä voidaan myös tehdä suoraan pisteellä esim.

- Pyöritä värinoppaa → Mene väriä vastaavan tehtävapisteen luokse → Tee tehtävä → Toista
- Liiku laitteen luokse → Klikkaa digitehtävä auki → Tee tehtävä → Toista
- Pistetyöskentely → Pisteeltä pisteelle (vihjeen perusteella seuraavalla tai ope antanut järjestyksen)
- Kuvasuunnistustyylisesti: Mene kuvan mukaiseen paikkaan

Tee tehtävä ja toimi

Oppituntityöskentelyn rakenne:

Tee tehtävä

Toiminto

Tee uusi tehtävä

Toiminto

Tehtävä voi olla esim.

- Kirja tai moniste
 - Esim. laske 3 laskua → Suorita toiminto
- Ipadille QR-koodista avautuva tehtävä
 - Esim. Tee tehtävä koodin takaa → Suorita toiminto → Avaa uusi koodi
- Onnenpyörästä tuleva tehtävä
 - Esim. Pyöräytä virke → Kirjoita vihkoon oikein → Suorita toiminto

Toiminta voi olla esim.

- Siirrä omaa merkkiä: Mikä tahansa rata esim. auto- tai juoksurata, aarresaari
- Rakenna: Mikä tahansa esim. multilinks, palapeli
- Avaa naru solmuista
- Selvitä vihjeiden avulla: Kuka on Impostor? Kuka söi donitsit?
- Temppuilu tai haasteet esim. kartion flippaus, pingismaila- ja pallotemput
- Tee lenkki radalla: Este- tai tasapainorata, mailalla pujottelu, kaverin kanssa bussi jne.
- Yhdistä: Esim. Valmista pizza, etsi pari
- Miinaharava (Smartilla) tai luokan lattialle laattojen alla
- Väritä alue, etsi kuvasta, jatka kuvaa piirtämällä
- Kerää itselle: Hae puikoilla "sushi" omalle lautaselle, kalasta kalasaalis, kerää kukkaan terälehdet, Pokemonien keräys (Muuttuva labyrintti Pokemon versio)

Miten?

- Yksilö
- Pareittain

Missä?

- Smartilla tai konkreettisesti luokassa tai luokan ulkopuolella välineillä

Tee tehtävä ja toimi - pelaa tai haasta

Oppituntityöskentelyn rakenne:

Tee tehtävä

Toiminto

Tee uusi tehtävä

Toiminto

Tehtävä voi olla esim.

- Kirjan tehtävä tai moniste
- Ipadille QR-koodista avautuva tehtävä
- Onnenpyörästä tuleva tehtävä

Pelit ja haasteet esim.

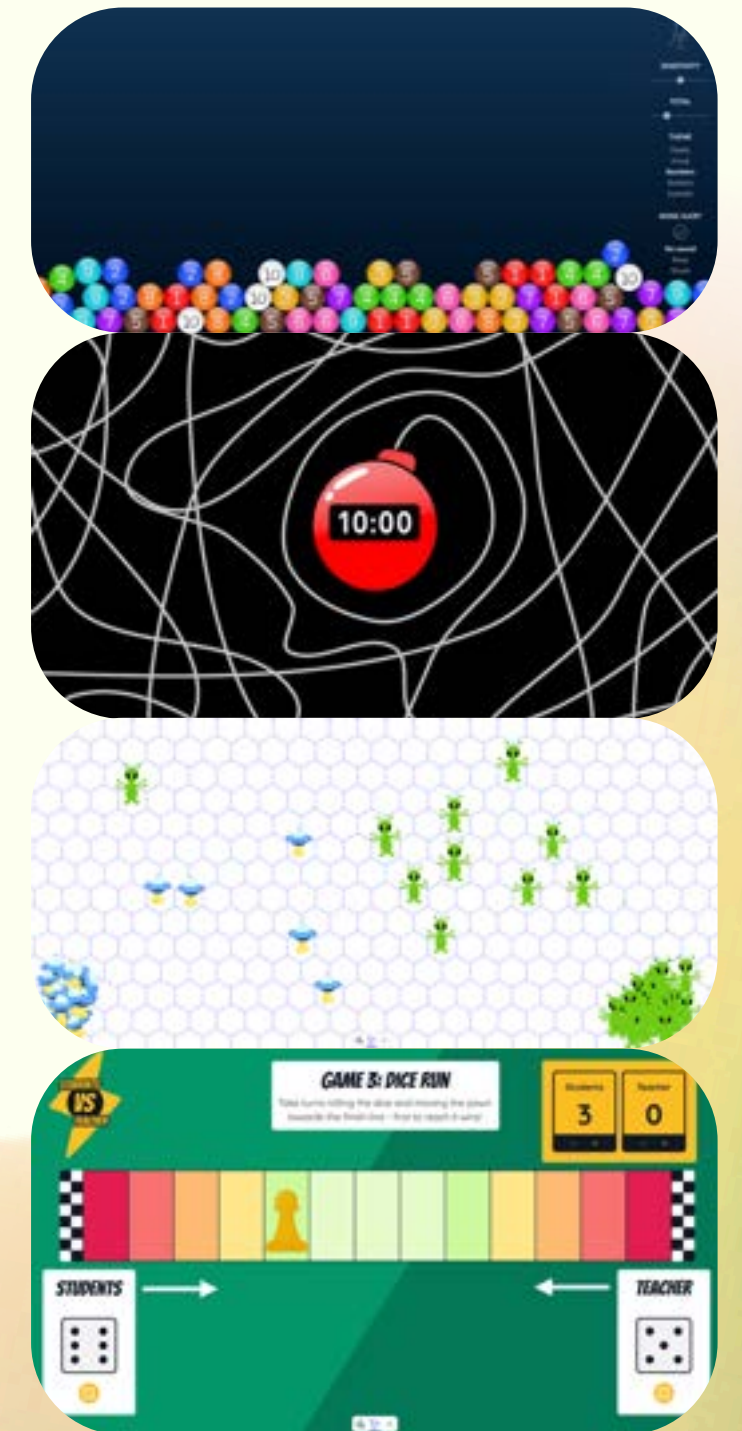
- Olympialaiset: Hiihto, jousiammunta, uinti jne.
- Autorata, juoksurata, triathlon, pyöräkisa
- Bodauskisa
- Alien invasion, värivaltaus, laivanupotus
- Kerää neljän suora (Voice meterin palloja siiretään vierekkäin)
- Ope vs. oppilaat battlet
- Jalkapallo- tai koripallopelejä
- Rakenna silta
- Mission impossible: Passaa "pommi" toiselle
- Siirry lautapelissä eteenpäin
- Ratkaise arvoitus: Pakohuonepelimäisesti vihjeitä (luetun ymmärtäminen)
- Erilaiset viestikisailut
- Kertauspelit: esim. Kaunapallo, Pidä tai passaa

Miten?

- Yksilö
- Pareittain
- 4 tiimiä
- Luokka puoliksi 2 tiimiin
- Ope vs. oppilaat

Missä?

- Smartilla elementtien siirtäminen
- Taululla magneettien siirtäminen, piirtäminen tusseilla
- Konkreettisesti luokassa tai luokan ulkopuolella tekeminen ja välineiden käyttö



Vastaa liikkeellä

Oppituntityöskentelyn rakenne:

Vastaa tehtävään toimien

Tehtävään vastataan esim.

- Kirjoita taululle tussilla
- Muodosta kirjainpaloista, muodosta narusta
- Piirrä tai kirjoita sormella kaverin selkään, ilmaan, pöytään
- Muodosta keholla esim. kirjain, numero, muoto
- Järjestäydy oikein (esim. jokaisella sana → mennään oikeaan järjestykseen)
- Muotoile muovailuvahasta
- Vastaa rakentamalla
- Liiku luokassa esim. janat, kulmat, vastausvaihtoehto = tee liikettä, vastausvaihtoehto = liiku kohdalle esim. laatta
- Liikekoodaus = käsitteet liikkeiksi → liike tehdään kun käsite kuullaanlisää
- Pehmopallo liikkeelle
- Etsi pari = yhdistetään liikkumalla
- Tauluviesti esim. käärme → istun, nauraa, ajoi jne.



Pelillistä

“Learning by doing”

Tehtävät peleiksi

Oppituntityöskentelyn rakenne:

Tehtävät osana peliä

Pelit

- Konkreettinen pelilauta lattialle esim. laatat, vaahtonopat, kartiot
- Kimble
- Muistipeli
- Läpsy, kärpäslätkäpeli
- Alias
- Myrkyomena
- Laivan upotus
- Spoon
- Gogo battle
- Huokuva torni

Miten?

- Pareittain
- Ryhmässä





Monialaisesti oppien

“Learning by doing”

Toiminta mukaan MOK:hin

Oppituntityöskentelyn rakenne:

Perinteinen opiskelu

Toiminta

Oppimiskokonaisuuksia esim.

- Budjettipeli
- Päivystyshuone
- Kaakaofarmi
- Liikennekoulu
- Makuvesitehdas
- Vuosittainen joulu- tai lomallelähtökalendareri: Operaatio N.E.N.Ä, Hullu tiedemies
- Valinnaisaineet: Amazing race, Tiimipelaaja, Kimpisen suurmestari

Yhteistyötahojen ja koulun ulkopuolisten ympäristöjen hyödyntäminen