

## OPETTAJAN OHJE

<b>AIHE:</b> Projekti	<b>LAITTEET JA MATERIAALIT:</b> iPad, Chromebook
<b>LUOKKA-ASTE:</b> 3	<b>SOVELLUS:</b> Word/Docs, Snapseed, StopMotion/iMotion
<b>KALENTERIN KOHTA:</b> 27	<b>LYHYT KUVAUS:</b>  Projektissa opiskellaan tai kerrataan tekstilajeista tietoteksti, satu ja runo. Tietoteksti kirjoitetaan Suomi-aiheesta, satuun luodaan animaatio ja runo kuvitetaan sekä muokataan se digitaalisesti.
<b>AIKATAULUEHDOTUS:</b> 8-11 oppituntia	
<b>OPPIAINEET:</b> Äidinkieli, ympäristöoppi, kuvataide	

### Digitaitokalenterin kohta 27

Opiskellaan oppimisympäristössä (Teams, Classroom, Peda.net) aihekokonaisuus, johon liittyy palautettavia ja arvioitavia tehtäviä. Tehtävät voidaan tehdä myös pari- tai ryhmätyönä.

### Pedagogiset vinkit

Projektin voi toteuttaa lukuvuoden lopuksi kertaavina tehtävinä tai pitkin lukuvuotta tehtävä kerrallaan silloin, kun aihe sopii käsiteltäviin teemoihin.

Projektissa opetellaan tai kerrataan kolmannen luokan digitaitokalenterin kohdat

19 Tekstinkäsittely

24 Valokuvaus ja kuvankäsittely

25 Animaatio

sekä pohjustetaan neljännen luokan kohtia

30 Tekstinkäsittely ja

31 Tiedonhaku.

## Opetussuunnitelma

Projekti liittyy seuraaviin opetussuunnitelman tavoitteisiin ja sisältöihin.

### Tavoitteet

Äidinkieli

T7 Ohjata oppilasta tiedonhankintaan, monipuolisten tiedonlähteiden käyttöön ja tiedon luotettavuuden arviointiin.

T8 Kannustaa oppilasta kehittämään kirjallisuudentuntemusta ja kiinnostustaan lapsille ja nuorille tarkoitettua kirjallisuutta, media- ja muita tekstejä kohtaan, luomalla mahdollisuuksia myönteisiin lukukokemuksiin ja -elämyksiin, tiedonhalun tyydyttämiseen sekä lukukokemusten jakamiseen, myös monimediaisissa ympäristöissä.

Ympäristöoppi

T11 Ohjata oppilasta käyttämään tieto- ja viestintäteknologiaa tiedon hankinnassa, käsittelyssä ja esittämisessä sekä vuorovaikutuksen välineenä vastuullisesti, turvallisesti ja ergonomisesti.

T14 Ohjata oppilasta hankkimaan luotettavaa tietoa, ilmaisemaan perustellen erilaisia näkemyksiä sekä tulkitsemaan ja arvioimaan kriittisesti tietolähteitä ja näkökulmia.

### Sisällöt

Äidinkieli

S2 Tekstien tulkitseminen: Harjoitellaan erilaisten tekstien, kuten kaunokirjallisuuden, tietotekstien ja kuvaa ja tekstiä yhdistävien mediatekstien, sujuvaa lukemista ja käyttämään tilanteeseen ja tavoitteeseen sopivia tekstinymmärtämisen strategioita ja ajattelutaitoja [--]. Syvennetään tekstin tulkinnan taitoja tutkimalla ja vertailemalla monimuotoisia tekstejä [--].

S3 Tekstien tuottaminen: Tuotetaan sekä fiktiivisiä että ei-fiktiivisiä monimuotoisia tekstejä omien kokemusten, havaintojen, ajatusten ja mielipiteiden sekä toisten tekstien pohjalta. Pohditaan kirjoittamisen tarkoitusta ja sitä, miten se näkyy kielellisissä valinnoissa. Sujuvoitetaan käsikirjoittamista ja näppäintaitoja [--].

### Laaja-alainen osaaminen

L4 Monilukutaito

L5 Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen

## Projektikokonaisuuteen liittyvät tukimateriaalit

### Opettajalle

- Opettajan ohje
- Classroom-tehtävät
- Ohje Classroom-tehtävän luomiseen
- Projektin esitysmateriaali

### Oppilaalle

- Sadut
- Runot
- Itsearviointi runotehtävään
- Kuvakäsikirjoitus animaatiotehtävään
- Vertaispalaute animaatiotehtävään

## Työskentelyohjeet

Aikatauluehdotus on suuntaa antava, sillä ajankäyttöön vaikuttavat mm. oppilaiden taitotasoa, ryhmän koko ja se, miten paljon aikaa käytetään töiden hiomiseen.

## Projektin sisältö

1. Tietoteksti (2-3 oppituntia)
2. Satu (4-5 oppituntia)
3. Runo (2-3 oppituntia)

## Arviointi

- Tietoteksti: Kolmiportainen arviointirubriikki, jonka voi ottaa käyttöön suoraan tai muokata ryhmäsi tarpeisiin sopivaksi. Arviointikohteeksi kannattaa ottaa 2-3 kohtaa.
- Satu: Oppilaat antavat toisilleen vertaispalautetta animaatiosta. Tukimateriaaleista löytyy valmis tulostettava tiedosto.
- Runo: Oppilaat tekevät itsearvioinnin, josta löytyy tukimateriaaleissa sekä tulostettava tiedosto että Forms-kysely, jonka voi liittää Classroomiin

## Valmistelut

Projektin tehtävät jaetaan oppilaille Classroomin tai Teamsin kautta. Tässä ohjeessa käytetään esimerkkinä Classroomia. Valmiit ohjeet tehtäviin löytyvät tiedostosta Classroom-ohjeita. Voit käyttää niitä suoraan tai muokata ryhmäsi tarpeisiin sopivaksi.

Mikäli luokallasi ei ole Classroom käytössä, luo luokallesi ryhmä. Oppilaat liittyvät ryhmään koodilla. Ohje Classroomiin löytyy erillisestä tiedostosta.

## Työskentely



Käykää ennen tehtävien aloittamista läpi yhdessä oppilaiden kanssa Projektin esitysmateriaali, jossa oppilaille esitellään projektin tehtävät ja niiden arviointi.



Sanallinen arviointi tarkoittaa Classroomiin luotua rubriikkia, jonka avulla annetaan oppilaille palaute tietotekstistä. Tukimateriaaleista löytyy kolmiportainen arviointirubriikki, jonka voi ottaa käyttöön suoraan tai muokata ryhmäsi tarpeisiin sopivaksi. Arviointikohteeksi kannattaa ottaa 2-3 kohtaa.

Arviointikriteerit kannattaa käydä läpi ennen tehtävän aloittamista, jotta oppilailla on tiedossa, mitä tehtävältä odotetaan.



## 2. Satu

(pari- tai ryhmätö)

- Lukekaa sadut
- Valitkaa ryhmällemme sopiva satu
- Tehkää kuvakäsikirjoitus
- Kuvatkaa animaatio

ARVIOINTI: Vertaispalaute

Oppilaat antavat toisilleen vertaispalaute animaatiosta. Tukimateriaaleista löytyy valmis tulostettava tiedosto.



## 3. Runo

(yksilötö)

- Valitse runo
- Piirrä tai maalaa runoon liittyvä kuva
- Muokkaa digitaalisesti

ARVIOINTI: Itsearviointi

Oppilaat tekevät itsearviointin, josta löytyy tukimateriaaleissa sekä tulostettava tiedosto että Forms-kysely, jonka voi liittää Classroomiin. Voit valita luokellesi sopivamman.

## Tehtävä 1: Tietoteksti (2-3h)

### Valmistelut

Luo tietotekstitehtävä oppimisympäristöön. Vinkki tehtävän sisällöksi löytyy tukimateriaalitiedostosta Classroom-tehtävät ja ohjeet tehtävän luomiseen tiedostosta Tehtävän luominen Classroomissa.

### Työskentely

1. Esittele ennen tehtävän aloittamista tehtävänanto ja arviointirubriikki.
2. Oppilaat kirjautuvat Classroomiin ja avaavat tietotekstitehtävän.
3. Tehtävä tehdään annettujen ohjeiden mukaan.
  - Tiedot ja lähteet voi kirjoittaa joko vihkoon tai luoda Classroomiin Docs-tiedoston ja kirjoittaa siihen.
  - Etsittyjen tietojen pohjalta tehdään käsitekartta, jonka voi tehdä paperille tai käyttää esimerkiksi iPadin Freeform-sovellusta. Ohjevideo Freeformin käyttöön löytyy 2. luokan projektin tukimateriaaleista.
  - Tietoteksti kirjoitetaan Docs-tekstinkäsittelyohjelmalla. Voit luoda Docs-tiedoston oppilaille valmiiksi tai oppilaat voivat luoda sen itse.
4. Arviointi
  - Kun oppilaan tehtävä on valmis, hän palauttaa sen opettajalle Classroomissa.
  - Avaa oppilaiden tehtävät yksi kerrallaan ja valitse rubriikista sopiva arviointikuvaus.
  - Voit myös laittaa oppilaalle yksityisen kommentin.
  - Palauta arvioitu työ oppilaalle.

## Tehtävä 1: Satu (4-5 h)

### Valmistelut

Luo satutehtävä oppimisympäristöön. Vinkki tehtävän sisällöksi löytyy tukimateriaalitiedosta Classroom-tehtävät. Lisää tehtävään tukimateriaalien saduista yksi tai useampi tai valitse oma satu.

### Työskentely

1. Esittele ennen tehtävän aloittamista tehtävänanto ja vertaispalautelomake.
2. Oppilaat lukevat ensin sadut ja valitsevat ryhmälleen sadun, josta tekevät animaation.
3. Tehdään kuväkäsikirjoitus, jossa on suunnitelma animaation pääkohdista. Kuväkäsikirjoitus pohja löytyy tukimateriaaleista.
4. Kuväkäsikirjoituksen pohjalta valmistetaan animaation taustat ja mahdolliset henkilöhaamot.
  - Taustoja ja henkilöhaamoja suunnitellessa kannattaa miettiä, miten animaatio kuvataan. Pitäkö hahmojen pysyä pystyssä vai tehdäänkö piirroshaamot, jotka voi kiinnittää sinitarralla kiinni taustaan.
  - Taustoja kannattaa valmistusvaiheessa välillä katsoa iPadin animaatio-ohjelman kautta. Tällöin taustoista voi muokata tarpeeseen sopivat.
5. Kun taustat ja haamot ovat valmiina, kuvataan animaatio (esim. StopMotion tai iMotion). Tarvittaessa animaatiota voi editoida.
  - Digitaitokalenteri.fi-sivuston alakoulun kohdasta 25 löytyy tukimateriaaleja animaation tekemiseen liittyen. Ne kannattaa käydä läpi oppilaiden kanssa ennen kuvamista.
  - Kun animaatio on valmis, se tallennetaan videoksi. Videota voi vielä editoida esimerkiksi iMoviella (esim. alku- ja lopputekstit, äänet, musiikki).
5. Valmis animaatio tallennetaan videoksi ja palautetaan oppimisympäristöön.
6. Katsotaan animaatiot yhdessä.
7. Arviointi
  - Oppilaat antavat vertaispalautetta toisilleen. Palautteen antamiseen voi käyttää tukimateriaalissa olevaa palautepohjaa.

## Tehtävä 1: Runo (2-3 h)

### Valmistelut

Luo runotehtävä oppimisympäristöön. Vinkki tehtävän sisällöksi löytyy tukimateriaalitiedostosta Classroom-tehtävät. Lisää tehtävään tukimateriaalien runoista yksi tai useampi tai valitse omia runoja.

### Työskentely

1. Esittele ennen tehtävän aloittamista tehtävänanto ja itsearviointilomake.
2. Oppilaat lukevat runot. Jokainen valitsee itselleen sopivan runon.
  - Runo "Kun on oikein pieni" on niin pitkä, että siitä kannattaa valita vain yksi säkeistö, jotta teksti mahtuu kuvaan.
3. Piirretään, maalataan tai muulla tavalla valmistetaan runoon liittyvä kuva.
4. Otetaan iPadilla kuva piirroksesta tai maalauksesta.
5. Avataan kuva kuvankäsittelyohjelmassa (esim. Snapseed).
6. Kirjoitetaan runo kuvaan.
7. Muokataan kuvaa.
  - Digitaitokalenteri.fi-sivuston alakoulun kohdasta 24 löytyy tukimateriaaleja kuvankäsittelyyn liittyen.
8. Palautetaan valmis kuva.
9. Arviointi
  - Oppilas arvioi omaa työskentelyään. Tukimateriaaleissa vaihtoehtoina ovat joko tuostettava lomake tai Forms-kysely, jonka voi lisätä Classroomiin.