



Ulos oppimaan! -koulutuskooste

Ulko-tunnin perusvarustus: Kulkee hyvin esimerkiksi Ikean kassissa. Laminoidut paperit Kalvokynät. Muovitaskuja/minigrip-pusseja. Pienet istuinaluset. Sokkoliinat. Narunpätkiä. Pilli. Kartta koulun pihasta tai lähiympäristöstä. Pari ylimääräisiä hansikkaita ja kertakäyttösadetakkeja. Palloja. Materiaalit kannattaa laminoida ta päällystää kontaktimuovilla.

Koulutuksessa läpikäydyt harjoitteet:

Minuuttiporinat

Asettaudutaan kahteen väljään piiriin niin että oppilaat ovat toisiaan vastakkain sisä- ja ulkopiireissä. Toinen piiri liikkuu opettajan merkistä yhden paikan oikealle. Rivin oikeassa päässä oleva oppilas siirtyy juosten rivin toiseen päähän.

Opettaja antaa vastakkain oleville pareille aiheen, josta nämä minuutin ajan pyrkivät tauotta poristamaan, sekä halutessaan myös tavan, jolla poristaan. Oppilaita kannattaa ohjeistaa kyselemään pariltaan tarkentavia lisäkysymyksiä tai opettaja voi ohjeistaa tehtävän niin, että aina vuorollaan vain toinen puoli riveistä puhuu annetusta aiheesta ja toinen puoli kuuntelee ja esittää kysymyksiä. Aiheen viereenkin saa eksyä, kunhan vain porina jatkuu minuutin ajan.

IDEOITA: Viikonloppu- tai kesälomakuulumiset, mielipiteet, eettiset keskustelut, ennakkotiedot uudesta kappaleesta, kappaleen kertaus

Lakanalla

Oppilaat asettuvat lakanan ympärille. Opettaja kertoo, kumpi reikä on erisnimille ja kumpi yleisnimille. Reiät voi leikata erimuotoisiksi, jotta muistaminen on helpompaa. Opettaja sanoo substantiivin ja heittää tennispallon keskelle lakanaa. Oppilaat ratkaisevat, onko sana erisnimi vai yleisnimi, ja yhteistyössä kuljettavat pallon oikeaan reikään. Muutaman harjoituskierron jälkeen tehtävää voi vaikeuttaa niin että oppilaat eivät saa puhua. Tehtävää voi kokeilla suorittaa myös eri tavoilla: vain toinen käsi kiinni lakanassa, silmät kiinni, yhdellä jalalla seisten, selkä lakanaan päin... Haaste: pallon pompautus ja lakanan kääntäminen pallon ollessa ilmassa.

IDEOITA: kaksoiskonsonantti, äng-äänne, sanaluokkia, yhdyssanoja, aktiivia/passiivia, oikein/väärin -väittämiä, henkilöitä, kaupunkeja, valtioita, eläimiä, parittomat/parilliset, samaa mieltä/eri mieltä, laskujen tuloksia, parillinen/pariton, aikamuotoja, alkutavuja/kirjaimia, eri aihepiirien sanoja suomeksi tai kielillä, duuri/molli, nuottien aika-arvoja muotoja, reiän aihe muovitaskuun reiän viereen...

Välimerkkiviesti

Oppilaat jaetaan 3–4 hengen ryhmiin. Oppilaiden tulee kerätä luonnosta tekstin korjaamiseen tarvittava määrä välimerkkejä (esim. kiviä pisteiksi, havunneulasia kysymysmerkeiksi, lehtiä huutomerkeiksi ja käpyjä isoiksi alkukirjaimiksi). Opettaja valitsee sopivan tekstin ja voi kertoa oppilaille tarvittavien välimerkkien määrän. Oppilaat asettuvat ryhmittäin jonoihin aloituspaikalle ja asettavat keräämänsä välimerkit maahan.

Ennen pelin alkua opettaja lukee korjattavan tekstin ääneen. Kannattaa korostaa, että kyseessä ei ole nopeuskilpailu, vaan tavoitteena on saada korjattua teksti oikein. Viestissä jonon etumainen juoksee oman ryhmän tekstin luokse mukanaan yksi välimerkki, asettaa sen oikeaan kohtaan tekstipaperin päälle ja kiinnittää tarvittaessa sinitarralla. Palatessaan oppilas menee jonon perälle ja uusi etumainen lähtee korjausmatkalle. Kun kaikki välimerkit on viety tekstipaperille, oppilaat saavat jatkaa viestijuoksukierroksia ja vaihtaa vielä merkkien paikkoja. Kun koko ryhmä on sitä mieltä, että teksti on valmis, he suoristavat jonon ja nostavat kädet ilmaan.

Tekstiesimerkki: apua tästä tekstistä ovat kadonneet kaikki isot kirjaimet ja lopetusmerkit osaatteko löytää ne kaikki virkehän alkaa isolla alkukirjaimella ja päättyy pisteeseen muistitthän sen tekstin ääneen lukeminen saattaa helpottaa merkkien paikoilleen laittamista kokeilepa

IDEOITA: etsitään oikeinkirjoitusvirheitä, yhdistetään yhdyssanoja. Korjattu teksti viestiperiaatteella saneluna niin, että yksi oppilas hakee lauseen kerrallaan. Aakkosten järjestämistä, lukuja suuruusjärjestykseen, kellonaikoja aikajärjestykseen, etsitään asiavirheitä, sanajärjestystä, kirjaimista/tavuista sanoja.

Välimerkkijumppa

Opettaja lukee hitaasti tekstin. Oppilaat menevät kyykkyyyn pisteen kohdalla, hyppäävät ison alkukirjaimen kohdalla, pyörähtävät ympäri kysymysmerkin kohdalla ja venyttävät kohti korkeuksia huutomerkkin kohdalla.

Halaa puuta

Opettaja on kiinnittänyt noin 10 metrin säteellä oleviin puihin paperit, joissa on sanaluokat. Opettaja sanoo tavan liikkua ja jonkin sanan. Oppilaat liikkuvat kyseisellä tavalla halaamaan sitä puuta, jossa on sanan sanaluokka. Kun kaikki ovat puun ympärillä, opettaja laskee kolmeen ja oppilaat sanovat sanan ja sanaluokan.

IDEOITA: Puissa voi olla myös laskujen vastauksia, sijamuotoja, ue/hi-henkilöitä, kasveja, eläimiä, kaupunkeja, valtioita, mittayksiköt, numeroita/laskujen vastauksia, alkukirjaimia tai tavuja, sanojen aihepiirejä (suomeksi tai kielillä).

Sanahyppely

Tehdään asfalttiin joko yksi 3 x 5 - ruudukko tai jaetaan oppilaita pienempiin ryhmiin, joilla on oma ruudukko. Ruudukkoon merkitään kirjaimet KIVATSANALUOKAT. Oppilaat katselevat kirjaimia, ja kun joku keksii sanan, hän käy hyppimässä sanan ruudukossa kirjain kirjaimelta. Muut oppilaat seuraavat ympärillä sanan muodostumista ja huutavat sanan valmistuttua, mihin sanaluokkaan sana kuuluu. Jottei kirjaimista keksitä pelkkiä substantiiveja, voidaan sopia, että hypittävän sanan tulee aina kuulua eri sanaluokkaan kuin edellinen sana.

IDEOITA: Hypitään kirjaimia, jotka muut oppilaat toistavat, äng-äännesanoja, enkun sanoja, mahdollisimman pitkiä sanoja, sanaluokkien sanoja, tavuja, sanojen alkukirjaimia,

Päässälaskuruudukko

Maahan on piirretty neliönmuotoinen yhdeksänruutuinen ruudukko, jossa on numerot 1–9. Yksi oppilas kerrallaan tekee muille päässälaskun hyppimällä 3–4 ruudun läpi. Hän asettuu ensin valitsemaansa ruutuun ja hyppii hitaasti ruudusta toiseen. Hyppytavasta riippuu, mikä laskumerkki numeroiden väliin tulee, esimerkiksi näin: Tasajalkahyppy = plus, hyppy yhdellä jalalla = miinus, hyppy joka päättyy kyykkyyn = kertaa, hyppy kädet ylhäällä = jaettuna. Muut seuraavat ja laskevat näin syntyneen päässälaskun. Hyppijän on tiedettävä etukäteen, minkä laskun hyppii, ja osattava laskea se. Päässälaskuruudukkoa voidaan pelata muutama kierros koko porukalla tai jakamalla luokka pienempiin ryhmiin, jolloin useampi pääsee tekemään laskun.

IDEOITA: Ruutuja enemmän/vähemmän, laskumerkit erillisinä ruutuina, isompia lukuja, desimaalilukuja, ruuduissa kertolaskujen vastauksia, kymppiparien puolikkaita, parillisia/parittomia lukuja, numerot englanniksi, isot luvut, isot luvut twister-tyyliin, tavujen määrä, kertotaulun tulot nopeasti, numerosarjoja keskimmaisestä ruudusta käsin, ... Voisiko ruudukot maalata piha-asfaltille?

Kertotauluhippa

Määritetään pelialue. Valitaan 3–5 hippaa, joille kullekin annetaan oma kertotaulu. Kun hippa saa leikkijän kiinni, hän sanoo tälle laskun omasta kertotaulustaan. Ensimmäinen kiinni jäänyt antaa hipalle vastauksen laskuun 1 8, toinen 2 8 ja niin edelleen. Hipa kuuntelee vastauksen, ja jos se on oikein, hän sanoo leikkijälle ”hyypi”, jolloin leikkijä hyppii ääneen laskien vastauksen verran hyppyjä. Tämän jälkeen hän on taas vapaa juoksemaan. Kun hippa on saanut kiinni 10 leikkijää eli on antanut kaikki laskut omasta kertotaulustaan, opettaja vaihtaa lennosta hänen tilalleen toisen hipan, jolla on uusi kertotaulu. **IDEOITA:** Kymppiparihippa

Letkis

Alkulämmittelynä mennään Letkajenkkaa! Letkajenkassa oppilaat muodostavat jonon, jossa pitävät aina edellä olevaa hartioista tai vyötäröltä kiinni. Letkajenkalla liikutaan sovittu matka harjoiteltavia mittayksiköitä yhteen ääneen lausuen:

”Millimetri (oikea jalka käy sivulla),
senttimetri (oikea jalka),
desimetri (vasen jalka käy sivulla),
metri (vasen jalka),
dekametri (hyppy eteen),
hehtometri (hyppy taakse),
kilo-met-ri (kolme hyppyä eteenpäin).”

IDEOITA: Vokaalit, viikonpäivät, kuukaudet, c-duuriasteikko, kertotaulun tulot, sijamuodot, ilmansuunnat, päivät ja kuukaudet kielillä,

Lännen nopein

Oppilaat seisovat piirissä. Yksi oppilaista on keskellä piiriä, osoittaa selkeästi toista piirissä olijaa, katsoo tätä silmiin ja sanoo jonkin luvun käyttäen harjoiteltavia mittayksiköitä, esimerkiksi ”Kolme desimetriä”. Se, jota on osoitettu, nostaa kätet ylös, ja hänen vierellään olevat oppilaat koettavat mahdollisimman nopeasti muuntaa annetun mitan joko seuraavaan isompaan tai pienempään yksikköön, esimerkiksi ”30 senttimetriä” tai ”0,3 metriä”. Näistä kahdesta hitaammin oikean muunnoksen sanova putoaa pelistä pois ja siirtyy mittayksikköketjuun (seuraava harjoite), jonka muodostaminen kannattaa ohjeistaa ennen lännen nopeimman aloitusta.

Oppilaiden tason mukaan peliä voi helpottaa jättämällä luvut pois ja käyttämällä pelkkiä yksiköitä. Tällöin keskellä olija sanoo osoittaessaan jotakuta piirissä olevaa esimerkiksi ”desimetri” ja tämän vieruskaverit sanovat mahdollisimman nopeasti joko ”senttimetri” tai ”metri”.

Jos pelistä putoaminen tuntuu kurjalta, hitaammin vastannut voi jatkaa peliä kolme kierrosta esimerkiksi kyykyssä tai yhdellä jalalla.

IDEOITA: Lukusuorapelinä, aakkosjärjestys, englannin kirjaimet, numerot, järjestysnumerot, kirjain--> sana, joka alkaa..., naapurivaltiot, ilmansuunnat, aihepiirisanat, verbien taivutus (engl.), kertolaskut, kymppiparit, päässälaskut.

Ryövärihippa

Oppilaat jaetaan kolmeen ryhmään: taskuvarka, pankkirosvot ja mafiosot. Jokaisella on käytössään 20 , jonka he merkkäavat paperille. Kun oppilas saa toisen kiinni, hän tienaa 2 , jonka kiinnijäänyt menettää. Kuka tahansa voi pelastaa kenet tahansa, jolloin tienaa 1 (pelastettu ei menetä rahaa). Ei saa tehdä ”pajatsoa”. Aina, kun oman tilin saldo muuttuu, se pitää laskea ja merkitä paperille. Laskutoimituksen saa tehdä rauhassa kyykistymällä maahan. Kiinni jääneet seisovat paikallaan kädet ylös nostettuina. Taskuvarka ottaa kiinni pankkirosvoja. Pankkirosvot ottavat kiinni mafiosoja. Mafiosot ottavat kiinni taskuvarkaita.

IDEOITA: Vain yksi porukka kerrallaan ottaa kaikkia muita kiinni, isoilla summilla, desimaaleilla, konkreettisilla rahoilla (esim. kävyt).

Minun kolmioni

Oppilaille annetaan ohjeeksi valita mielessään kaksi oppilasta luokkatovereista. Tarkoitus on pyrkiä pitämään salassa loppuun asti, kenet on valinnut, ja siksi kannattaakin valita jotkut muut kuin omat parhaat kaverit.

Oppilaan on tarkoitus muodostaa tasasivuinen kolmio näiden kahden muun oppilaan kanssa siten, että hän pyrkii liikkumalla asettumaan toiminta-alueelle niin että on itse yksi kärkipiste ja valitut henkilöt ovat toiset kärkipisteet.

Jos oma kolmio on valmis, jäädään seisomaan paikoilleen. Jos toiset oppilaat vaihtavat paikkaa, pyritään taas löytämään kohta, jossa kolmio olisi kuosissa. Katsotaan, saadaanko koko luokka asettumaan paikoilleen niin että kaikki muodostavat tasasivuisia kolmioita. Jos tällaista pysähtymistä ei tapahdu itseltään, opettaja voi puhaltaa pelin poikki sopivan ajan kuluttua. Lopuksi käydään läpi onnistuneet kolmiot. Syntyneitä kolmioita voi piirtää maahan ja arvioida sekä mitata niiden pituuksia ja pinta-aloja.

IDEOITA: kilpi ja miekka, lähellä/kaukana valituista henkilöistä.

Oravannahkaruletti

Oppilaat jaetaan 3–4 hengen ryhmiin. Ryhmät sijoitetaan sovitun alueen reunoille yhtä pitkän matkan päähän pelialueen keskellä olevasta opettajasta ja ruletista.

Jokaisesta ryhmästä yksi oppilas tulee keskelle, jossa arvotaan kysymys. Opettaja lukee kysymyksen ääneen ja oppilaat juoksevat kertomaan sen omille ryhmilleen. Ryhmä kirjoittaa vastauksen paperiin ja yksi ryhmäläisistä juoksee näyttämään sen opettajalle. Ensimmäisen oikean vastauksen tuonut ryhmä saa neljä oravannahkaa (pistettä), toinen kolme, kolmas kaksi ja neljäs yhden. Loput jäävät tyhjin käsin. Oppilaat pitävät kirjaa saamistaan oravannahkoista.

Vastauksen juoksuttaneet oppilaat kuuntelevat seuraavan ruletilla arvotun kysymyksen ja juoksevat kertomaan sen omille ryhmilleen. Jälleen kirjoitetaan vastaus paperiin ja joku tuo sen opettajalle. Vastauksen juoksuttajan pitää vaihtua joka kierroksella. Peliä jatketaan sovitun ajan tai kunnes kaikki kysymykset on käyty läpi. Jos ruletti pysähtyy toisen kerran saman kysymyksen kohdalle, saman kysymyksen voi kysyä uudelleen, mikäli ryhmät näyttivät epäroivän vastatessaan. Muutoin rulettia voi pyöräyttää uudestaan.

IDEOITA: Matematiikassa, äidinkielessä, englannissa tai tarpeen mukaan missä tahansa aineessa kunkin sektorin taakse voi kätkeä aiheeseen liittyviä lisätehtäviä, joita oppilaat saavat käydä itselleen arpomassa. Oravannahkaruletilta voi kerrata koealuetta, kuulustella kotitehtäviä, tehdä luetunymmärtämistä ryhmänä tai aloittaa uuden kappaleen käsittelyn antamalla kirjat ryhmien käyttöön.

Savolainen lipunryöstö

Oppilaat jaetaan kahteen ryhmään ja heille annetaan liivit tai nauhat joukkuemerkeiksi. Ryhmillä on minuutti aikaa keksiä oma kannustushuuto. Tämän jälkeen ryhmät asettuvat omiin piireihinsä niin että joka toinen on selin piirin keskusta. Ryhmän pitää kuljettaa pallo käsistä käsiin kaksi kertaa piirin ympäri. Kun piirin ensimmäinen saa pallon takaisin, ryhmä nostaa kädet ilmaan ja kajauttaa kannustushuutonsa. Tätä voidaan kokeilla pari kertaa, kunnes pallon kuljetus sujuu hyvin. Lopuksi molemmat ryhmät vievät pallonsa oman alueensa keskelle.

Molemmilla ryhmillä on oma alue, jonne on sijoitettu viisi lippua. Tavoitteena on ryöstää kaikki toisen joukkueen alueella sijaitsevat liput. Jos on varkaissa toisella puolen ja toisen joukkueen jäsen ennättää koskettaa ryöväriä, tämän pitää jäädä paikoilleen seisomaan kädet ylhäällä. Oman joukkueen jäsen voi pelastaa kiinni jääneen kosketuksella varoen tietenkin itse jäämästä kiinni. Lipun ryöstäminen tapahtuu seuraavasti: kun joku pelaaja pääsee lipun luo, hän nostaa lipun korkealle ilmaan ja huutaa oman joukkueensa kannustushuudon tai yksinkertaisemmin: ”Lippu!” Tällöin opettaja viheltää pilliin. Lipun luo päässeeseen oppilaan ryhmäläiset juoksevat oppilaan ympärille piiriksi. Kun piiri on valmis, oppilas alkaa kysellä lipussa olevia tehtäviä yksitellen järjestyksessä ympärillä olevilta ryhmäläisiltään. Samaa tehtävää pitää kysyä aina seuraavalta oppilaalta niin monta kertaa, että saa oikean vastauksen.

Aikaa vastaamiseen on siihen asti, kun toinen joukkue kajauttaa ilmoille oman kannustushuutonsa. Vihellyksen kuultuaan he ovat juosseet oman alueensa keskelle pallon luo ja suorittavat siellä viritysosiossa harjoitellun pallonkuljetustehtävän. Pallon saa laittaa kiertämään piiriä vasta kun koko joukkue on pallon ympärillä piirissä. Kaikki kiinni jääneet vapautuvat opettajan pillin vihellyksestä, ja hekin lähtevät juoksemaan joko lipun tai pallon luokse sen mukaan, kumpaan joukkueeseen kuuluvat.

Mikäli ryhmä ehtii ratkaista kaikki lipun tehtävät, he ovat onnistuneet ryöstämään lipun ja palaavat sen kanssa omalle alueelleen. Lippua ei voi enää ryöstää takaisin. Mikäli laskut jäävät kesken, merkitään kynällä tai sinitarralla, mihin asti päästiin, jätetään lippu paikalleen ja palataan omalle alueelle. Samaa lippua uudelleen ryöstettäessä ei tarvitse enää ratkaista kuin jäljellä olevat tehtävät. Peli jatkuu opettajan vihellyksestä, kun kaikki ovat palanneet omille alueilleen.

Peli päättyy, kun toinen ryhmistä on saanut ryöstettyä kaikki vastapuolen liput tai kun käytettävissä oleva aika loppuu. Ratkaisematta jääneet tehtävät voidaan ratkoa lopuksi tai seuraavalla tunnilla yhdessä tai monistaa kaikille kotitehtäviksi.

IDEOITA: Eri laskut, sanaluokat, lajintuntemuskortit, kolmen sanan aakkostamista, englannin suomennostehtäviä, kappaleen käsitteitä/selityksiä.

Merkitse hetki

Oppilaat ovat piirissä. Jokainen oppilas saa tehtäväkseen miettiä sellaisen hetken, jolloin oppi jonkin uuden asian koulussa. Se voi olla mikä tahansa minkä tahansa aineen tunnilla opittu asia. Oppilaat palauttavat mieleen, mitä tekivät juuri sillä hetkellä, kun oppivat kyseisen asian. Opettajan merkistä kaikki pyrkivät menemään juuri samaan asentoon ja ottamaan saman ilmeen kuin silloin kun tuo hetki oli. Opettaja voi kysellä satunnaisilta oppilailta, mitä hän on juuri oppimassa, missä hän on ja mitä hän on tekemässä. Ringissä voidaan myös käydä yksitellen läpi kaikkien halukkaiden oppimishetket niin että oppilas näyttää oman hetkensä ja muut yrittävät mahdollisimman tarkasti matkia oppilasta.

IDEOITA: Oppilaiden kanssa viikon/lukuvuoden lopuksi.



Nämä ja sata muuta ideaa löytyvät kirjasta
"Ulos oppimaan! - Sata ideaa ulko-opetukseen."
Hanki kirja omaksesi Opettajan Tietopalvelusta:
www.opettajantietopalvelu.fi

Ota yhteyttä ja pyydä paikkakunnallesi Ulos oppimaan! -koulutus. Koulutus voidaan räätälöidä kohderyhmän tarpeisiin sopivaksi.

Matti Tampio

0445370476

mattiam@ulosoppimaan.fi

www.ulosoppimaan.fi



Löydät Ulos oppimaan! Sata ideaa ulko-opetukseen -ryhmän Facebookista. Liity mukaan ja laita ideasi jakoon:
<https://www.facebook.com/groups/ulosoppimaansata>