|  |
| --- |
| Tyyppi: \_\_\_\_ Taide- ja taitoaineiden valinnaiset aineet Vuosiluokat, joilla esiintyy: \_\_X\_\_ Valinnaiset aineet 3 lk\_\_\_\_ 4 lk \_\_\_\_ 5 lk \_\_ 6 lk \_\_\_ 7 lk \_\_\_\_ 8 lk \_\_X\_\_ 9 lk \_X\_\_Oppiaine: Peli- ja pulmakurssiViikkotuntimäärä: 1 vvhRastita yksi laaja-alaisen osaamisen alue, joka on ”lähimpänä” ko. ainetta:L1 Ajattelu ja oppimaan oppinen \_\_\_X\_\_\_\_L2 Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu \_\_\_\_\_\_\_L3 Itsestä huolehtiminen ja arjen taidot \_\_\_\_\_\_\_L4 Monilukutaito \_\_\_\_\_\_\_L5 Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen \_\_\_\_\_\_\_\_L6 Työelämätaidot ja yrittäjyys \_\_\_\_\_\_\_\_L7 Osallistuminen, vaikuttaminen ja kestävän tulevaisuuden rakentaminen \_\_\_\_\_\_\_ |
| Tavoitteet: * luovuuden kehittäminen
* yhteistyötaitojen kehittäminen
* todellisuuden hahmottaminen
* oman kehittymisen seuranta
* oman pelin suunnittelu
 |
| Sisällöt: * pelit, pulmat, leikit
* toiminnallista matematiikkaa
* ongelmien ratkaisut ja erilaisten strategioiden kehittäminen
 |
| Oppimisympäristöihin, työtapoihin, tukeen ja ohjaukseen liittyvät erityispiirteet (jos tarpeen)* osa peleistä on tietokoneympäristössä, mikä edellyttää tietokonetta tai tablettia
* koululla pitää olla riittävästi erilaisia pelejä ja pulmavälineitä
 |
| Arviointikriteerit: (tarvittaessa, eli vain koulun omiin. Huom. Jos 2vvh, pitää olla myös Hyvän osaamisen kriteerit)* hyväksyttyyn suoritukseen vaaditaan oman pelin laadinta ja aktiivinen osallistuminen.

   |