|  |
| --- |
| 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 pulmakurssi  Viikkotuntimäärä: 1 vvh  Rastita 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. |