

Etelä-Amerikka

Tilda Kouhia, Milla Kamunen, Panu Laukkanen & Urho Oksanen
POMM1052 - Liikunnan soveltava kurssi

Etelä-Amerikan päivänä lähdimme rakentamaan aktiviteetteja Etelä-Amerikassa sijaitsevien maiden, lippujen ja joidenkin "yleistietojen" pohjalta. Luokka-aste, jolle kokonaisuus on suunniteltu on 3. luokka, jonka pohjalta teimme päätöksen, että lähtisimme purkamaan teemaa tutustumalla maihin, niiden lippuihin ja käymällä läpi vain muutamia perusasioita. Ajattelimme, että Etelä-Amerikka saattaa olla melko vieras maanosa, ja lähtisimme pikemminkin tutustuttamaan maihin, sen sijaan että kävisimme läpi yksityiskohtaisia kulttuurin piirteitä. Pyrimme kuitenkin antamaan myös joitain todella tyypillisiä tietoja ja kokemuksia Etelä-Amerikasta, kuten karnevaalit ja jalkapallo. Omiin kokemuksiin pohjautuen, haluamme välittää kokonaisuudella Etelä-Amerikan lämminhenkistä ja energistä kulttuuria ja ilmapiiriä myös luokkiin.

Päivän rastit:

- 1. Karnevaalit**
- 2. Heimosota**
- 3. Pallot ja palaset- peli**
- 4. Valloittavan vauhdikas valtiovisakisa**

OPS tavoitteet

- L2 Kulttuurinen osaaminen ja ilmaisu
- L3 Itsestä huolehtiminen ja arjen taidot

Omat tavoitteet

- oppiaineiden integrointi
- tasapainoinen kokonaisuus täynnä tekemistä
- sosiaaliset taidot
- tunnetaidot
- tiedon ja ymmärryksen lisääminen
- monipuolisuus
- kulttuurintuntemus
- hauskuus

Opetussuunnitelman laaja-alaisista tavoitteista lähdimme painottamaan arjen taitoja ja itsestä huolehtimista, sekä kulttuurista osaamista, vuorovaikutusta ja ilmaisuja, vaikka myös muut tavoitteet ovat liitettävissä aktiviteetteihin. Nämä näkyvät monipuolisessa

toimintapäivässä esimerkiksi tunne- ja sosiaalisten taitojen kehittämisessä, sillä päivä sisältää paljon yhteistyötä ja oman joukkueen kannustamista hyvään suoritukseen. Pelien aikana opitaan sääntöjen noudattamisen merkitys ja harjoitellaan päätöksentekoa (L3). Oppilaille avataan mahdollisuuksia kokea ja tulkita taidetta ja kulttuuria, sekä he saavat innostavia tilaisuuksia kehittää sosiaalisia taitoja, kekseliäisyyttä, suunnittelu- ja ilmaisutaitoja sekä kädentaitoja (L2). Karnevaalikoristus-rastilla oppilaat pääsevät käyttämään tätä kekseliäisyyttä ja suunnittelemaan ja luomaan oman sambavaatteensa. Tässä oppilaiden ilmaisu on hyvin vapaata. Pitkin päivää oppilaat pääsevät tutustumaan Etelä-Amerikan karttaan, sen valtioiden lippuihin ja valtioiden faktoihin. Tämä tieto ei kuitenkaan tule ylhäältä annettuna, vaan he pääsevät käyttämään kekseliäisyytään ja yhteistyötaitojaan kehittäessään yhdessä ratkaisuja erilaisiin pulmiin.

Ominia tavoitteina: Halusimme kokonaisuudella tuoda myös esiin monipuolisia ja oppiaineet ylittäviä aktiviteetteja, joissa toiminnallisuus ja koko keho on mukana melkein koko ajan. Osa aktiviteetista painottuvat enemmän liikuntaan ja osa vähemmän, kuitenkin siten, että liikunta on mukana päivässä, huomioiden kuitenkin sen, että lapset eivät jaksu juosta neljää tai viittä tuntia päivästä. Vastapainoksi tarvitaan myös rauhallisempia aktiviteetteja, jotka kuitenkin tukevat Etelä-Amerikka-teemaa, kehittävät kädentaitoja, luovuutta sekä sosiaalisia taitoja.

Omia tavoitteita Etelä-Amerikka teemaan ovat oppiaineiden tarkoituksenmukainen integrointi, yhteistoiminnallisuus, onnistumisen kokemukset sekä sosiaaliset taidot.

1.Karnevaalit

Etelä-Amerikkaan liittyvä teema aloitettaisiin aamulla tiimivaatteen tai symbolin tekemisellä. Tällä tavoin aletaan perehtymään Etelä-Amerikan värikkääseen kulttuuriin karnevaalien näkökulmasta. Riossa järjestettävät sambakarnevaalit ovat iso osa Etelä-Amerikkalaista kulttuuria ja varsin tunnetut myös maailmalla. Karnevaaleihin kuuluvat värikkäät ja koristeelliset asusteet ja vaatteet. Tämän tunnin ideana olisi siis luoda jokin elementti, joka välittää karnevaalitunnelmaa sekä toimisi koko päivän tiimivaatteena. Tässä aktiviteetista on suositeltavaa käyttää luovuutta, sekä hyödyntää kierrätysmateriaaleja. Riippuen resursseista, tiimivaate voi olla jotain käsitöihin liittyvää tai sitten enemmän kuvaamataittoa ja askarteluun painottuvaa. Ulkomuoto olisi täysin oppilaiden päätettävissä, ja kukin saa ilmaista itseään todella vapaasti. Opettaja voi rajata tehtävää antamalla tiettyjä materiaaleja tai useamman vaihtoehdon, joista oppilaat voivat sitten työstää oman näköisensä. Olisi kuitenkin hyvä antaa oppilaille reilusti tilaa myös suunnitella ja toteuttaa itseään ja luovuuttaan. (ks. vaihtoehtoja alta tai keksi itse jokin muu)

Esimerkkejä:

- Kasvomaalaukset
- Otsapanta/vyötäisille jokin nauha, (joko paperista tai kankaasta) + (kangastussit, painaminen, ompelukoneella erilaisten ompelutyöliien hyödyntäminen (siksak, pitkä pisto jne.)
- Paperimassa naamiot ja niiden koristelu maalaamalla

- Korun tai amuletin tekeminen (rautalankaa, nauhaa, helmiä ja muuta käsityöluokasta löytyvää hyödynnettävää materiaalia)

Yllä olevat esimerkit ovat vain suuntaa-antavia esimerkkejä, joita voi soveltaa omiin tarpeisiinsa. Esimerkeissä on enemmän ja vähemmän resursseja vieviä töitä ja kukin koulu voi soveltaa valitsemalla parhaan tai kehittämällä ideaa eteenpäin. Yllä olevissa vaihtoehdoissa painottuvat erityisesti kuvaamataito ja/tai käsityö. Tulisi kuitenkin huomioida, että ideana olisi pitää tiimivaatetta/symbolia mukana koko päivän, myös liikunnallisissa aktiviteeteissa.

Luomalla tiimivaatteen/symbolin haluamme luoda jo päivän alusta alkaen positiivista tunnelmaa ja kaikille ryhmään kuulumisen tunnetta. Vapaus toteuttaa oman näköisensä tiimivaate motivoi oppilaita antamalla heille vastuuta ja päätösvaltaa omasta työstään. Jos tuntuu, että 45 minuuttia on liian lyhyt aika, on työskentelyyn mahdollista myös käyttää enemmän aikaa, oman harkinnan mukaan. Taustalla voisi tunnelman virittämiseksi laittaa soimaan esimerkiksi samba-musiikkia tai jotain muuta sellaista. Opettaja voi myös halutessaan heijastaa valkokankaalle Etelä-Amerikan lippuja, joista oppilaat voivat hakea inspiraatiota värien tai kuvioiden kannalta.

Tavoitteet

Tämän päivän aloittavan tunnin tavoite on ryhmäytyminen ja aiheeseen perehtyminen. Aktiviteetti pohjautuu kuitenkin opetussuunnitelman laaja-alaisiin tavoitteisiin, joita lähdimme painottamaan pitkin projektia. Ensimmäisessä aktiviteetissa on painotus erityisesti kahteen laaja-alaiseen tavoitekokonaisuuteen; L2 - Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu sekä L3 - Itsestä huolehtiminen ja arjen taidot. Aktiviteetissa perehdytään karnevaaleihin, jotka ovat tyypillinen osa Etelä-Amerikan kulttuuriperinteitä, sekä omilla tuotoksilla, yhdessä toisten kanssa vuorovaikuttaen, luodaan oman näköinen symboli teemasta. Arjen taitoja harjoitellaan tekemällä käsin erilaisista materiaaleista tuotteita.

Ainekohtaisesti tämä tunti perustuu kuvataiteen ja käsityön tavoitteisiin. OPS:ssa (2014) kuvataan Kuvataide - osiossa, kuinka lapsi luo uutta, toteuttaa itseään ja tutustuu muihin kulttuureihin, mikä on myös vahvasti läsnä tässä aktiviteetissa. Käsityö-osiossa korostetaan oman työn suunnittelua ja toteuttamista, materiaaleihin tutustumista, avaruudellista hahmottamista sekä käsillä tekemistä. Myös nämä tavoitteet näkyvät kyseisessä aktiviteetissa. Myös musiikki on mukana aktiviteetissa ja antaa mahdollisuuden tutustua yhteen Etelä-Amerikan musiikkigenreistä.

Arviointi

- Tässä aktiviteetissa arviointi kohdistuisi oppilaan taitojen havainnointiin. Opettaja seuraisi työn etenemistä ja siihen tarvittavien taitojen ilmenemistä ja kehittymistä. Opettaja pyrkii havainnoimaan harjoittelua vaativia aihe-alueita, jotta voi niiden pohjalta muodostaa suunnitelman taitojen kehittämiseen.
- Opettaja antaa jatkuvaa suullista positiivista palautetta, ja ohjaa ja rohkaisee oppilaita tekemään omia päätöksiä ja ratkaisemaan ongelmia itse ja muiden kanssa vuorovaikuttaen.
- Oppilaat arvioivat ja reflektivat oman työnsä etenemistä sekä taitojaan jatkuvasti. He kykenevät huomaamaan työstään jos haluavat parantaa jotain osaa siitä tai kehittää.

- Opettaja voi halutessaan kysellä tunnin lopuksi oppilaiden tuntemuksia prosessista ja lopputyön onnistumisesta.

2. Heimosota

Tarvikkeet:

- Pehmeä pallo
- Mahdollisuuksien mukaan: patjoja, laattoja, penkkejä, pehmoesteitä....
- Opettajalle kategoria ideoita : kertotaulut, kasvit, puut, maailman valtiot, marjat, eläimet, kaupungit....

Tunnin alussa oppilaat tekevät toisesta salin puolikkaasta temppuradan, johon käytetään aikaa n. 10 min, välineinä käytetään kaikkea mahdollista (sovellus ympäristön mukaan: penkkejä, tramppoja, patjoja, laattoja, yms).

Ryhmä jaetaan kahteen joukkueeseen. Molemmat joukkueet rakentavat toiselle puolelle salille temppuradan. Aluksi joukkueet tekevät radat vastapuolen pelaajille, ja myöhemmissä pelin erissä joukkueet vaihtavat puolia. Tämä kerrotaan oppilaille kun ohjeistetaan pelin valmistelussa tehtävät radat, jotta he voivat strategioita.

Peli toimii niin, että molemmat joukkueet koittavat polttaa toisen joukkueen jäseniä heittämällä palloja. Pelaajat eivät saa liikkua heittäessään palloa. Lattia on myös laavaa! Eli pelaajat eivät saa koskea pelin aikana ollenkaan lattiaan, eli heidän tulee liikkua esteitä pitkin loikkien. Osuma lasketaan paloksi, kun se osuu kaulasta alaspäin. Mutta, jos vastustajajoukkueen pelaaja saa kopin heitosta, palaa pallon heittänyt pelaaja. Kun paloja on 5/10 (riippuen pelin osallistujamäärästä), saa polttanut joukkue pisteen. Aloitetaan peli alusta, kunnes haluttu määrä eriä on pelattu ja toinen joukkue on kerännyt halutun, alussa määritellyn määrän pisteitä. Tämä joukkue voittaa.

Twistinä pelissä on se, että ennenkuin joukkue voi polttaa toisen joukkueen jäsentä, tulee tämän kopitella oman joukkueen jäsenien kesken lukuun 10 (voi muuttaa) asti. Tämä tapahtuu vaihtelevilla kertotauluilla. **Esimerkki:** Opettaja huutaa : "kahden kertotaulu!". Oppilaat kopittelevat kertoen 2 *heitto* 4 *heitto* 6 *heitto* 8 *heitto* 10* POLTTOHEITTO. Jne. Aina välillä opettaja vaihtaa kertotaulua esimerkiksi viiden kertotauluksi, mutta maaginen luku säilyy samana. Kun kerrottu numero ylittää maagisen numeron 10, saa polttoheiton tehdä.

Sovellukset

- Twistinä voi käyttää myös mitä tahansa teemaa, ja muuttaa maagista lukua sen mukaan. Esimerkiksi, maaginen luku on tästä lähtien 5, ja opettaja huutaa vaihtelevia kategorioita kuten "Maailman valtiot", jolloin oppilaat luettelevat kopitellen 5 maailman valtiota, ja saavat sitten polttaa vastajoukkueen pelaajia. Ryhmästä riippuen teemana voi käyttää lähes mitä vaan, esimerkiksi kasveja, puita, eläimiä, kaupunkeja, marjoja.....

Tavoitteet

Vuosiluokilla 3–6 opetuksen pääpaino on motoristen perustaitojen vakiinnuttamisessa ja monipuolistamisessa sekä sosiaalisten taitojen vahvistamisessa (Ops 2014, liikunta tavoitteet). Kehittämämme peli tukee näitä taitoja monipuolisuudellaan.

Tavoitteina tässä pelissä on motoristen taitojen kehittäminen, tasapaino, koordinaatiokyky, pallon heittäminen (T3 ja T4 liikunta), sekä twistin mukaisesti matemaattisen (T10 päässä laskutaito matematiikka) tai loogisen päättelykyvyn tai yleistietämyksen ja reagointikyvyn kehittäminen. Lisäksi oppilaan tulee pelissä harjoittaa reilun pelin periaatteita ja osata toimia joukkueena (T9 liikunta).

Arviointi

Oppilas pohtii omaa toimintaansa pelissä, pelasinko reilusti? Otinko kaikki joukkuelaiseni huomioon? Pysyttelinkö esteiden päällä? Osasinko nimetä kategorioita?

Pohdinta

Pelissä on hyvä ottaa huomioon ryhmän koko ja heidän yleinen taitotasonsa sekä fyysisessä että psyykkisessä mielessä: kuinka haastavia esteitä kannattaa rakentaa? Kuinka suuret joukkueet kannattaa muodostaa? Minkälaisia kategorioita kannattaa pelissä käyttää, jotta pallon liikuttaminen olisi sujuvaa.

Mikäli ryhmä on hyvinkin taitava, saa pelistä todella monipuolisen ja mahdollisuuksien mukaan peliä voi jatkaa lisäämällä toisen pallon peliin haastavuuden lisäämiseksi, tai muokata kategorioita haastavammiksi ja maagista lukua suuremmaksi. Mikäli taas ryhmä on motorisilta taidoiltaan heikompi tai esimerkiksi kertotaulut eivät vielä suju niin jouhevasti, kannattaa peli käynnistää ensin ilman kategorioita ja helpommilla esteillä, ja ajan myötä lisätä haastavuustasoa. Tällöin tosin pelin monipuolisuus kärsii, mutta tavoitteena onkin kunkin ryhmän taitotason mukainen kehitys.

3. Pallot ja palaset- peli

Pelin idea:

- Kentän molemmissa päädyissä on pallo, joita ympäröi kehä. Idea on potkaista "pelipallolla" kehässä oleva pallo pois tötsän päältä. Pelissä kaksi joukkuetta pelaa vastakkaisiin päätyihin tai jos ryhmä on iso niin voi jakaa kahteen erilliseen peliin jakamalla välineet tasan. Kehän sisälle pelaajat eivät saa mennä. Omaa palloa saa puolustaa muutoin niin hyvin kuin pystyy.
- Peli etenee siten, että joukkueet yrittävät osua pelipallolla vastakkaisen joukkueen päädyssä olevan ympyrän sisällä olevaan palloon siten, että pallo tipahtaa matalan

kartion päältä (haastetta voi lisätä kahdella pallolla). Pallon poistuessa kartion päältä, palloon osunut joukkue lähtee omaan "kotipesäänsä" ratkaisemaan palapelejä, jotka ovat tässä tapauksessa Etelä-Amerikan maiden lippuja. Sillä aikaa toinen joukkue palauttaa pallon kartiolle ja kuljettavat/pujottelevat kauemmas sijoitetuilla jalkapalloilla kartioista muodostetun sakkoradan. Kun jokainen jäsen on kiertänyt sakkoradan ja huutavat "Ola!", lopettavat palapeliä tehnyt joukkue palapelin kokoamisen ja saapuvat jatkamaan peliä.

- Palapelien palojen luona lukee myös minkä maan lippu se on. Opettaja tarkistaa että palapelit on koottu oikein.
- Peli jatkuu siitä taas normaalilla kaavalla, kunnes toinen joukkue saa kaikki palapelit valmiiksi.

Tarvikkeet

- Palapelit (liitteenä tulostettavat liput, jotka olisi hyvä laminoida tai päällystää tai tehdä pahville), jotta peli mahdollistuisi myös pihalla ja palaset kestäisivät kauemmin.
- Palapelejä voisi olla esimerkiksi 3-4 kappaletta per ryhmä. Opettaja voi arvioida, kuinka nopeasti palapelit kootaan, ja päätellä määrää siitä.
- Kartioita, jalkapalloja, pelikenttä (sisällä tai ulkona)

Tavoitteet

Liikunta

T2, oppilas harjaannuttaa havaintomotorisia taitojaan ja pyrkii tekemään liikuntatilanteisiin sopivia ratkaisuja, eli tässä pelissä ratkaisut tulee tehdä nopeasti, ja oppilaan pitää päättää, puolustaako omaa maaliaan vai hyökkääkö vastajoukkueen maalille. Lisäksi hänen tulee osata toimia ripeästi ongelmanratkaisutehtävissä, reilun pelin periaatteita noudattaen ja yhteistyötä tehden (T4).

Ympäristöoppi

Oppilas kiinnostuu ympäristöstään eli tässä tapauksessa käsittelystä, meille maantieteellisesti kaukaisesta Etelä-Amerikasta (T1). Ohjataan oppilasta ilmaisemaan itseään ja kuuntelemaan toisiaan eri tilanteissa, tässä pelissä palapelin muodostamistehtävissä (T10).

Arviointi

- Opettaja keskittyy pelin sujumiseen ja sääntöjen noudattamiseen.
- Oppilaita ohjataan pelaamaan sääntöjen mukaan, reilulla asenteella.
- Oppilaat voivat pohtia: noudatinko sääntöjä? Huomioiinko joukkuekaverit, kannustinko muita? Osasinko yhdistää maita ja faktoja, mikä pelitaktiikka toimi parhaiten?

- Oppilaat voivat lisäksi reflektoida omaa onnistumista joukkuepelissä sekä käsitellä tunteita, mitä esimerkiksi voittaminen ja häviäminen heille tuotti. Näitä tunteita voidaan käsitellä myös myöhemmin opettajan johdolla.

Pohdinta

Pelin idea on toteuttaa jalkapalloon tarvittavia taitoja, kuten potkimista, tarkkuutta, syöttelyä ja kuljettamista. Pyrimme suunnittelemaan pelin siten, että peli ei olisi tavallista jalkapalloa, vaan taso-erot tasoittuisivat hieman enemmän, sillä pelin voittaa joukkue joka kokoaa ensin palapelit, eikä se, joka tekee eniten maaleja. Tämän lisäksi pelissä on kyse tuurista, eikä välttämättä se nopein tai voimakkain potkaisija ole dominoimassa peliä. Pelaamalla kahta peliä yhtä aikaa tai käyttämällä kahta palloa, on mahdollista maksimoida liikkuminen ja kaikkien osallistuminen. Peliä voi myös soveltaa tarpeen mukaan. Esimerkiksi palapelin sijaan, voidaan ratkaista muunlaisia tehtäviä; matikan laskuja, tietovisakysymyksiä tai sanaston kääntämistä vieraasta kielestä/vieraalle kielelle.

Peli on suunniteltu myös siten, että se on mahdollista pitää sisällä salissa tai ulkona hiekka/jalkapallokentällä. Keli kannattaa kuitenkin ottaa huomioon siinä mielessä, että tuulinen tai sateinen sää saattaa vaikeuttaa palapelien kokoamista. Muutoin tarvittavat tarvikkeet ovat jokaisesta kouluista löytyviä välineitä, mikä mahdollistaa pelin toteuttamisen missä vain.

(Tarvittavat materiaalit dokumentin lopussa, Liite 1)

4. Valloittavan vauhdikas valtiovisakisa

Rastin kulku:

Jaa ryhmä n. 3 hengen joukkueisiin. Jokaisella joukkueella on oma kotipesä salin päädyissä. Jokaiselle joukkueelle on nimetty yksittäiset Etelä-Amerikan valtiot, joiden tietoja heidän tulee alkaa keräämään. Keskellä on muistipelin omaisesti nurin päin käännettyjä lappuja, jotka sisältävät tietoa kustakin valtioista, kuten:

- Maiden liput
- Maiden pääkaupungit
- Maan kieli
- Maan väkiluku
- Maan muoto
- jne.

Joukkueiden tehtävänä on ryhtyä keräämään omaan pesäänsä mahdollisimman paljon annettuun valtioon liittyviä tietoja. Jokaisessa kotipesässä on käytössä yksi tabletti, jonka avulla pelaajat voivat etsiä tietoa maista pelin aikana. Yksi pelaaja voi ottaa mukaansa

ainoastaan yhden lapun kerrallaan, ja kun pelaaja on saanut tuotua lapun kotipesäänsä, voi seuraava joukkueen jäsen lähteä hakemaan uutta lappua. Laput ovat salin keskellä väärin päin, joten kääntäessään lapun, pelaaja ei tiedä mitä se sisältää. Kun lappu on käännetty, tulee pelaajan tehdä ratkaisu, liittykö kyseinen fakta maahan, jonka tietoja joukkue kerää. Tässä vaiheessa on myös tärkeää kommunikoida oman kotipesän kanssa, jossa olevat pelaajat voivat tarkistaa tiedon tabletilla netistä. Mikäli pelaajan mielestä esim. käännetyn lapun väkiluku 207 miljoonaa ei täsmää Chilen valtioon, jonka tietoja joukkue kerää, pelaaja kääntää lapun keskellä takaisin väärin päin ja juoksee tyhjin käsin omaan kotipesäänsä. Tämän jälkeen uusi pelaaja voi lähteä etsimään uutta lappua salin keskiympyrän muistipelistä. Mikäli joukkue on ottanut väärää tietoa sisältävän lapun kotipesäänsä, tulee se palauttaa takaisin keskelle. Lapun palauttamiseen kuuluu yksi juoksuvuoro ilman, että pelaaja saa tällä kertaa kääntää ainuttakaan muuta lappua keskiympyrästä.

Pelin voi pelata kätevästi useita kierroksia vaihtelemalla vain annettuja valtioita joukkueiden kesken.

Värikoodit ilmentävät eri tietoja (esim. punaiset laput ovat kaupunkeja, mustat väkiluku jne.)

Twisti: Laita musiikki soimaan pelin taustalle. Kun musiikki taukoaa, pelaajien tulee JÄÄTYÄ paikalleen! Tässä vaiheessa anna pelaajille jokin uusi liikkumistyyli, jolla hakea lappuja, esim. karhukävely, rapukävely, tukkipyörintä tai takaperin kävely. Peli jatkuu annetulla tyyllillä seuraavaan musiikin taukoamiseen saakka.

Tavoitteet:

Liikunta:

Fyysiseen toimintakykyyn liittyviä tavoitteita on helppo lisätä eri sovelluksilla. Liikkumistyylien vaihtelu rohkaisee oppilasta mm. kokeilemaan erilaisia tapoja liikkua sekä auttaa oppilasta kehittämään niin hänen tasapaino- ja liikkumistaitojaan kuin liikkuvuutta ja kestävyyttäkin. (T1, T3, T5)

Sosiaalisen toimintakyvyn tavoitteista oppilas harjaantuu säätämään tunneilmaisuaan kilpailutilanteessa useiden muiden ryhmien suorittaessa samaa tehtävää ja pitäen ääntä oppilaan ympärillä. Oppilaalle tulee korostaa reilun pelin periaatteiden mukaista toimintaa. (T8, T9)

Psyykkisen toimintakyvyn alueelta oppilas oppii ottamaan vastuuta omasta toiminnastaan sekä saa yhteisöllisyyden kokemuksen lisäksi myös mahdollisesti pätevyyden ja itseohjautuvuuden kokemuksia tiedonhaun yhteydessä. (T10, T11)

Ympäristöoppi:

Kotipesässä oppilas oppii käyttämään tieto- ja viestintäteknologiaa tarvittavan tiedon löytämiseksi ja arvioimaan tiedon luotettavuutta tehtävän kannalta. Tehtävä avartaa lisäksi oppilaan maailmankuvaa ja laajentaa hänen käsitystään uudesta mantereesta. (T11, T14, T16)

Arviointi:

- Oppilas arvioi oman tiedonhaun ja liikkumisen välistä suhdettaan. Etsinkö tietoa aktiivisesti vai juoksinko turhaan lappujen luokse ja takaisin tietämättä, mitä etsin?
- Kuinka työnjako onnistui ryhmän kesken, osallistuivatko kaikki ryhmän jäsenet toimintaan tasapuolisesti?
- Sujuiko ryhmän toiminta hyvin, kuinka ryhmän toimintaa olisi voinut kehittää?

(Tarvittavat materiaalit dokumentin lopussa, *Liite 2*)

ARVIOINTI KOKO PÄIVÄLTÄ

Arvioinnin periaattena on jatkuva formatiivinen arviointi, joka ilmenee positiivisena palautteena, kannustamisena, rohkaisemisena ja ohjauksena. Päivän päätteeksi tulisi järjestää jonkinlainen lyhyt koonti päivästä keskustellen päivän tapahtumista ja jakamalla ajatuksia ja tuntemuksia aktiviteeteista. Lisäksi palauttamalla mieleen aktiviteetteja, oppilaat pystyvät löytämään yhteyksiä ja huomaamaan päivän aikana oppimiaan asioita.

Lisäksi päivän jälkeen oppilaat täyttävivät itsearvion joko kotona tai koulussa jos aikaa riittää. Itsearviointi tehdään koko 4 päivän jakson mukana kulkevaan "matkapassiin". (passi on liitteenä). Passi sisältää väittämiä ja "leiman" painamista kohtiin, joihin arvioi omaa toimintaansa ja sen onnistumista. Koko 4 päivän kokonaisuuden jälkeen tulisi käydä läpi oppilaiden kanssa yhdessä keskustellen ja peilaillen kokemuksia sekä arvioita ja mahdollisia kehityskohteita. Kantavana periaatteena voi kuitenkin pitää positiivisuutta, myönteisyyttä ja mukavien kokemusten saamista.

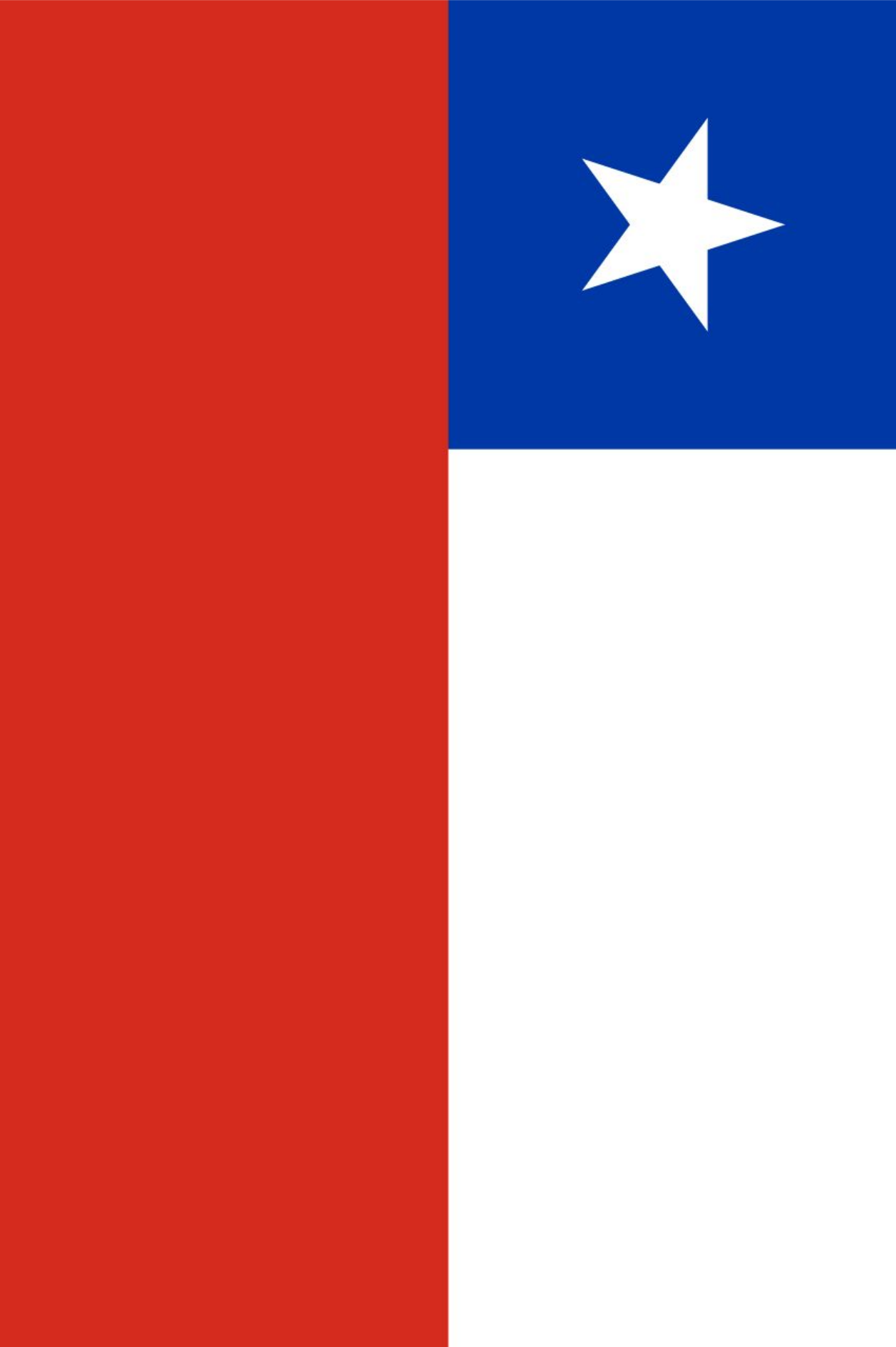
Lähteet:

Finnish National Board of Education. (2014). *Finnish National Core Curriculum for Basic Education*. (4th ed.). Helsinki, Finland: Finnish National Board of Education.

Liite 1:

























Liite 2

n. 7 000 000	Asunción
n. 11 000 000	La Paz, Sucre
n. 18 000 000	Santiago
n. 32 000 000	Lima
n. 3 500 000	Montevideo
n. 550 000	Paramaribo
n. 49 000 000	Georgetown
n. 800 000	Quito

Kielet:

espanja, guarani

espanja, guarani, aimara,
ketšua

espanja

espanja

espanja

portugali

portugali

hollanti





Oikeus – Hurskaus –
Uskollisuus

Ennemmin kuolla, kuin elää
orjuudessa

Rauha ja oikeus

Vapaus tai kuolema

Järjellä tai voimalla

Luja ja onnellinen unioni

Järjestys ja edistys

Hauki on kala







