

PIRKANMAAN ALUEELLISET
KIELITUTORIT KOULUTTAVAT

**TOIMINNALLISIA JA
DIGITYÖKALUJA
KIELTENOPETTAJILLE
osa 2**

**KE 14.4.2021
KELLO 14.30-16.00**

Webinaarikoulutus Teamsissa

TIUKKA JA MONIPUOLINEN PAKETTI
KÄYTÄNNÖN TYÖKALUJA KIELTEN
OPETUKSEEN PERUSKOULUSSA!

Ilmoittaudu Eventissä!

<https://osake.eeventti.fi/koulutukset>

Koulutus on **ilmainen!**

Pirkanmaan alueelliset kielitutorit
Elina Luoma, Leena Pulli ja Jaana Virta

**Lisää
digiiä ja
leikkeitä!**

Tervetuloa
koulutukseen!

Aloitamme klo 14.30.

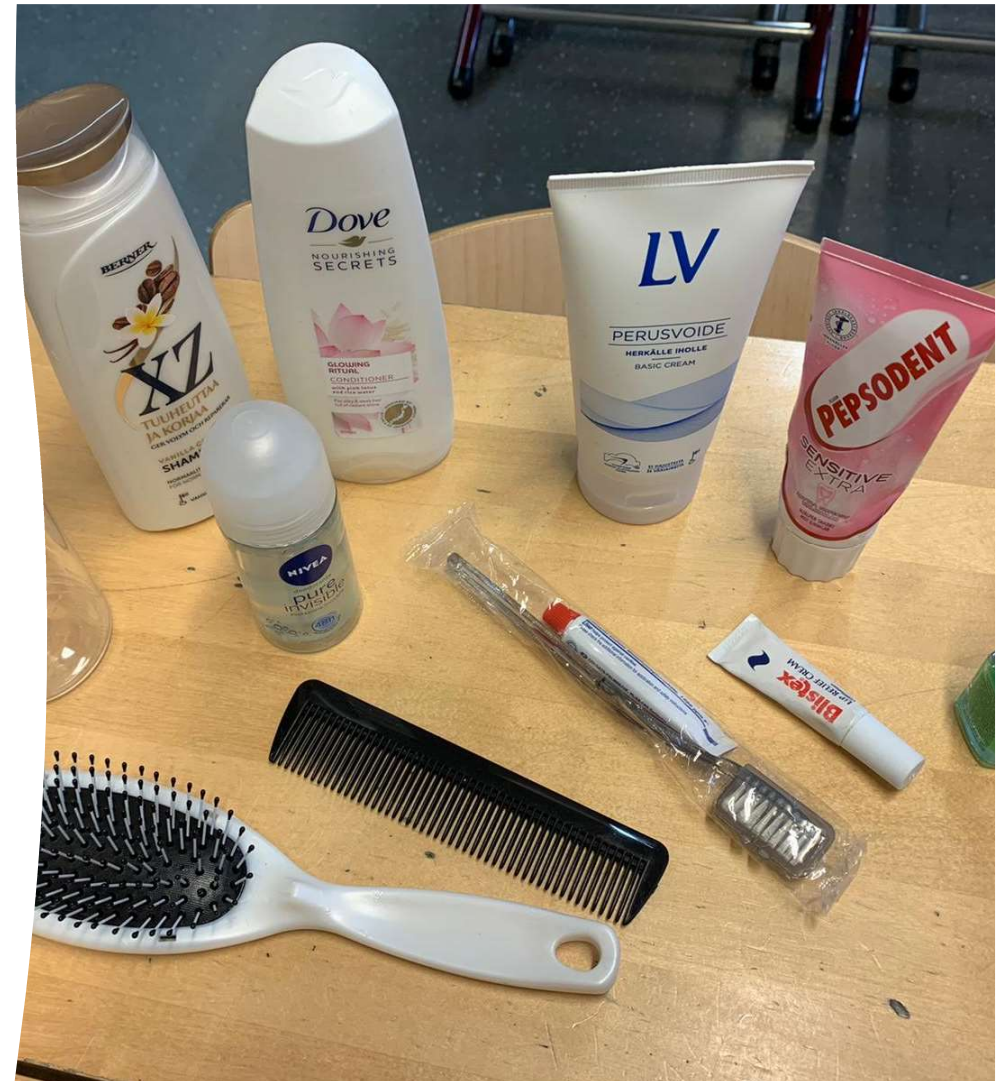
Pidäthän mikrofoni ja kamera suljettuina.

Lopussa on aikaa kysymyksille ja niitä voi kirjoittaa chatiin.

Jos et näe kouluttajia,
heistä puhujan voi kiinnittää klikkaamalla
nastaa.

KIM (däp)

- sanaston harjoittelu
 - opeteltava sanasto kuvina tai esim. tavaroina (kts. kuva)
 - tavaroita saa tuijottaa hetken ja sitten suljetaan silmät
 - ope poistaa yhden tavaran
 - vaikeutettu: ja vaihtaa muiden tavaroiden paikkoja
 - oppilaat yrittävät muistaa, mikä tavara puuttuu
- PS. Esim. oppikirjan kuvasanasto toimii dokumenttikameran ja tarralapun avulla.





KUMMITUSSANAT - KATOAVAT SANAT

- sanaston harjoittelu
- sanat luetaan yhdessä ääneen vieraalla kielellä muutaman kerran järjestyksessä
- taiotaan yksi sana "kummitukseksi" eli otetaan se pois
- luetaan kaikki sanat uudestaan, myös pois otettu sana, vaikka sen kohdalla on tyhjää
- poistetaan sanoja yksitellen ja katsotaan, mihin asti sanat muistetaan
- muistetaanko kaikki kummitussanat, vaikka mitään ei enää näy?!

Hipat - muunnoksia!

- eläinhippa
 - hippa sanoo kiinni jääneelle eläimen ja tämä jatkaa liikkumista eläintä matkien: "Miau!"
 - pelastetaan sanomalla eläin "a cat"
- enkuhippa
 - pelastaa voi sanomalla jonkin sovitus tai minkä tahansa englanninkielisen sanan
- zombie-hippa, etanahippa
 - hippa liikkuu hitaasti kohdettaan kohti
 - kohde sanoo esim. "My name is Pekka.", jolloin hippa lähtee liikkumaan kohti Pekkaa.
- Lisää liikkaa!
 - Kielihipat esim. liikuntatunneille
 - myös luistelu, hiihto jne.



Ihmismuistipeli

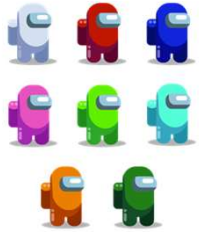
- sanaston harjoittelu
- rauhoittumishetki
- esim. 2-3 oppilasta pelaajiksi
- muille oppilaille jaetaan laput tai kuvakortit eli heistä tulee muistipelikortit
- pelikortit (oppilaat) makaavat pulpetilla ja pitävät korttinsa tai lappunsa piilossa
 - kortti tai lappu vain muistin tukena
- pelaajat käyvät vuorollaan kääntämässä kaksi pelikorttia, jotka sanovat ääneen sanan, joka heillä on
 - kosketaan oppilasta olkapäälle, lasermiekka ei tarpeen :)
- kun pari on löytynyt, jäävät oppilaat istumaan (kts. kuva)



Rock-Paper-Scissors

- leikki sanaston harjoitteluun
- Opetellaan aluksi kivi, paperi, sakset -leikki englanniksi ja harjoitellaan muutama kierros parin kanssa.
- Sitten laitetaan opeteltavan aihepiirin kuvalaput lattialle jonoon ja jaetaan oppilaat pareihin.
- Pari kisaa toista paria vastaan.
- Parijoukkueen ensimmäiset lähtevät liikkeelle kuvalappujen vastakkaisista päistä ja etenevät sanomalla lapun sanan englanniksi.
- Kun oppilaat tulevat saman kuvan kohdalle, he pelaavat kivi-paperi-sakset.
- Voittaja saa jatkaa etenemistä, kun taas häviöjä palaa omaan päähänsä ja lähettää parinsa matkaan.
- Se joukkue, joka pääsee viimeiseen kuvakorttiin asti voittaa.





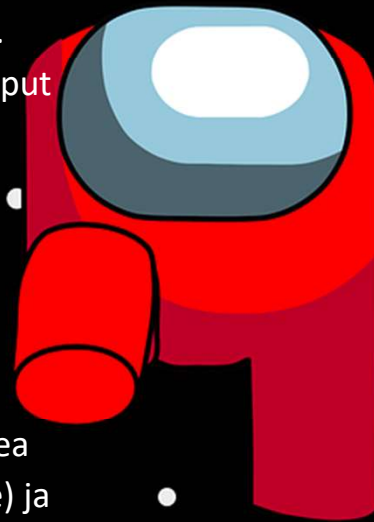
Among us (helpoin leikkiversio)



- Sopii ihan pienillekin oppilaille.
- Tässä malli vaikka koulusanojen opetteluun: book, paper, pencil, ruler jne..
- Taululla on opeteltavat sanat tai kuvat näkyvissä
- Sovitaan oppilaiden kanssa, mikä taululla olevista sanoista on Impostorin sana: esim. sovitaan että Book on impostorin sana.
- Annetaan jokaiselle oppilaalle yksi koulusanoista.
- Impostoreita voi olla ryhmän koosta riippuen useita.
- Laitetaan musiikki soimaan ja oppilaat kiertelevät luokassa. Kun opettaja pysäyttää musiikin, käydään keskustelu lähimpänä olevan kanssa.

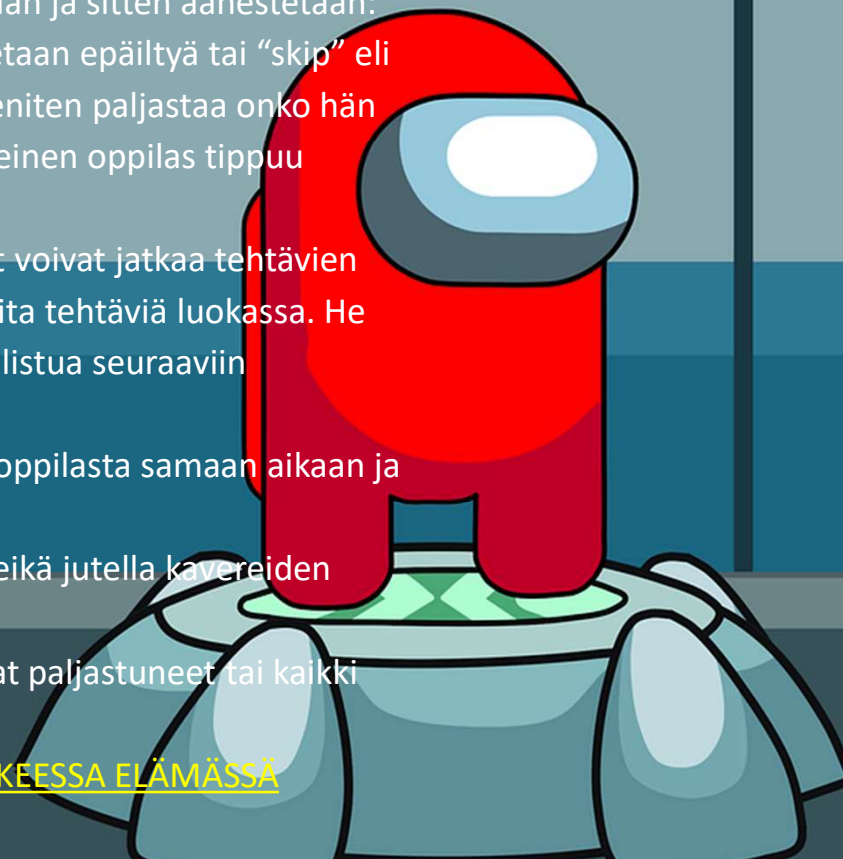
- Taitotason mukaan keskustelu esim. "I have a pencil". Isommat voivat opetella myös kysymään. "What do you have?"
- Jos oppilas kuulee vastauksessa Impostorin sanan "Book", hän jatkaa leikkiä, kunnes musiikki seuraavan kerran pysäytetään, jolloin oppilas menee kyykkyy.
- Muut oppilaat voivat äänestää (käsiäänestys), kuka on heidän mielestään impostor. Vain se oppilas paljastaa, onko hän impostor vai ei, jota enemmistö oppilaista äänestää. (ei vaadi keskustelua)
- Leikki jatkuu, kunnes kaikki impostorit ovat löytyneet tai kaikki oppilaat ovat tippuneet pelistä.
- kannattaa varata hyvin aikaa tähän leikkiin, että ehtii mennä monta kierrosta. Oppilaista huippukivaa!

- Oppilaille laitetaan tehtäviä esim. luokkaan ja koulun käytäville.
- Tehtävät voivat olla esim. kokeeseen kertaavia tehtäviä, käännöslauseita jne. Dokumentointi vihkoon tai vaikka kuva tehdystä tehtävästä.
- valitaan salaa ketkä ovat ns. impostorit ja loput ovat crewmateja. Impostoreita voi ryhmän koosta riippuen olla esim. 2-3.
- kaikki oppilaat (myös impostorit) tekevät tehtäviä
- Impostorit yrittävät "tappaa" crewmateja jäämättä kiinni
- Kun impostori iskee, täytyy crewmaten laskea viiteen ennen kuin menee kyykkyy (kuolee) ja jää odottamaan kunnes hänet on löydetty. Impostori laskee 20 ennen kuin saa iskeä uudelleen.



AMONG US

- Jos oppilas löytää kuolleen crewmaten, hän ilmoittaa opettajalle, joka puhalttaa pilliin (=dead body reported) -> palataan luokkaan.
- Käydään lyhyt keskustelu, ketä epäillään ja sitten äänestetään: Kädet ylös, lasketaan kolmeen, osoitetaan epäiltyä tai "skip" eli osoitetaan lattiaa. Se, jota epäillään eniten paljastaa onko hän impostor vai ei. Joka tapauksessa kyseinen oppilas tippuu pelistä. Peli jatkuu.
- kuolleet tai äänestyksessä pudonneet voivat jatkaa tehtävien tekemistä ns. haamuina tai tehdä muita tehtäviä luokassa. He eivät saa paljastaa impostoria tai osallistua seuraaviin äänestyksiin.
- Samalle tehtävälle saa mennä vain 2 oppilasta samaan aikaan ja odottelemaan ei saa jäädä.
- Pelin aikana ei saa kulkea pareittain, eikä jutella kavereiden kanssa.
- Peli päättyy, kun kaikki impostorit ovat paljastuneet tai kaikki crewmatet ovat kuolleet.
- katso mallivideo: [Among us mutta OIKEESSA ELÄMÄSSÄ](#)





Bingot

Perusbingo
Qr-koodi -bingo
Muistipelibingo
Kolme samaa bingo
Vaihtobingo

• Oppilaat valitsevat kuvasanastosta haluamansa 9 sanaa ja tekevät vihkoon bingoruudukon sekä kirjoittavat valitsemansa sanat ruutuihin. Pienillä valmiit kuvabingot. Ruudukko jää omalle paikalle.

Kaikille jaetaan eri kuvasanaston kuva, opella myös nippu kuvia. Oppilas saa merkitä omaan bingoonsa rastin, jos kuva kädessä on joku hänen valitsemistaan sanoista. Vaihtokauppaa! Pitää osata kertoa "I have..." ja saa vaihtaa kortin toisen kanssa. Jos saa kuvan, joka itsellä on bingoruudussa, saa käydä merkkäämässä sen ruudukkoonsa. Myös open kanssa voi tehdä vaihtokauppaa. Vaihtaa saa vain, jos osaa nimetä oman kuvansa, apua saa pyytää! Tavoitteena on saada bingosuora tai koko ruutu täyteen.

NOPPA - SANASTO



CHARADES: Eitä sana pannonimina - parisi arvaa englanniksi/ ruotsiksi.



ALLAS: selitä sana englanniksi/ ruotsiksi/ suomeksi - parisi arvaa englanniksi/ ruotsiksi.



PICTIONARY/ DRAW: Piirrä sana/ ilmaus - parisi arvaa englanniksi/ ruotsiksi.



HANGMAN: Anna alkukirjain ja kirjainten määre viivoitna - pari arvustelee kirjaimia ja lopulta sanaa.



SENTENCE: Sano englanniksi/ruotsiksi lause, jossa käytät annettua sanaa - parisi koittaa arvata sanan.



YOUR CHOICE: Valitse ylläolevista - parisi arvaa.

Sanastoharjoittelun tueksi

Noppasanasto

Sanaston sormi

Sanojen ryhmittelyt

Piirrä ja arvaa

Parille opettaminen

Sanakokeiden tekeminen parille

Ristikoiden tekeminen

Password

Vocab slap



Agenttipeli

- Jokaiselle jaetaan yksi sana/kuvakortti. Kaikkia paitsi yhtä korttia on kaksi kappaletta. (ope pelaa mukana, jos oppilaita olisi parillinen määrä). Yksi osallistujista on salainen agentti, jolla on yksi ainoa kuva/sanakortti, jollaista ei ole kenelläkään muulla. Kaikki ovat salapoliiseja ja yrittävät saada selville, kenellä on se yksi ja ainoa kuva/sanakortti.
- Salapoliisit koittavat kysymällä saada selville, kuka on salainen agentti. Omaa kuvaa/sanaa ei saa näyttää kenellekään. Kysymyksenä voi olla: mitä sinulla on? mitä sinä teet? millainen sinä olet? mistä sinä pidät? riippuu aihepiiristä. Jokaisella voi olla pieni muistilappu tai vihko omalla pulpetilla, johon voi merkitä ylös vastauksia ja niiden esiintyvyyttä. Voidaan pelata aikaa vastaan tai kunnes löytyy agentti. Myös päinvastoin eli kaikkia muita yksi paitsi 2 agenttia, joilla sama kuva/sana.

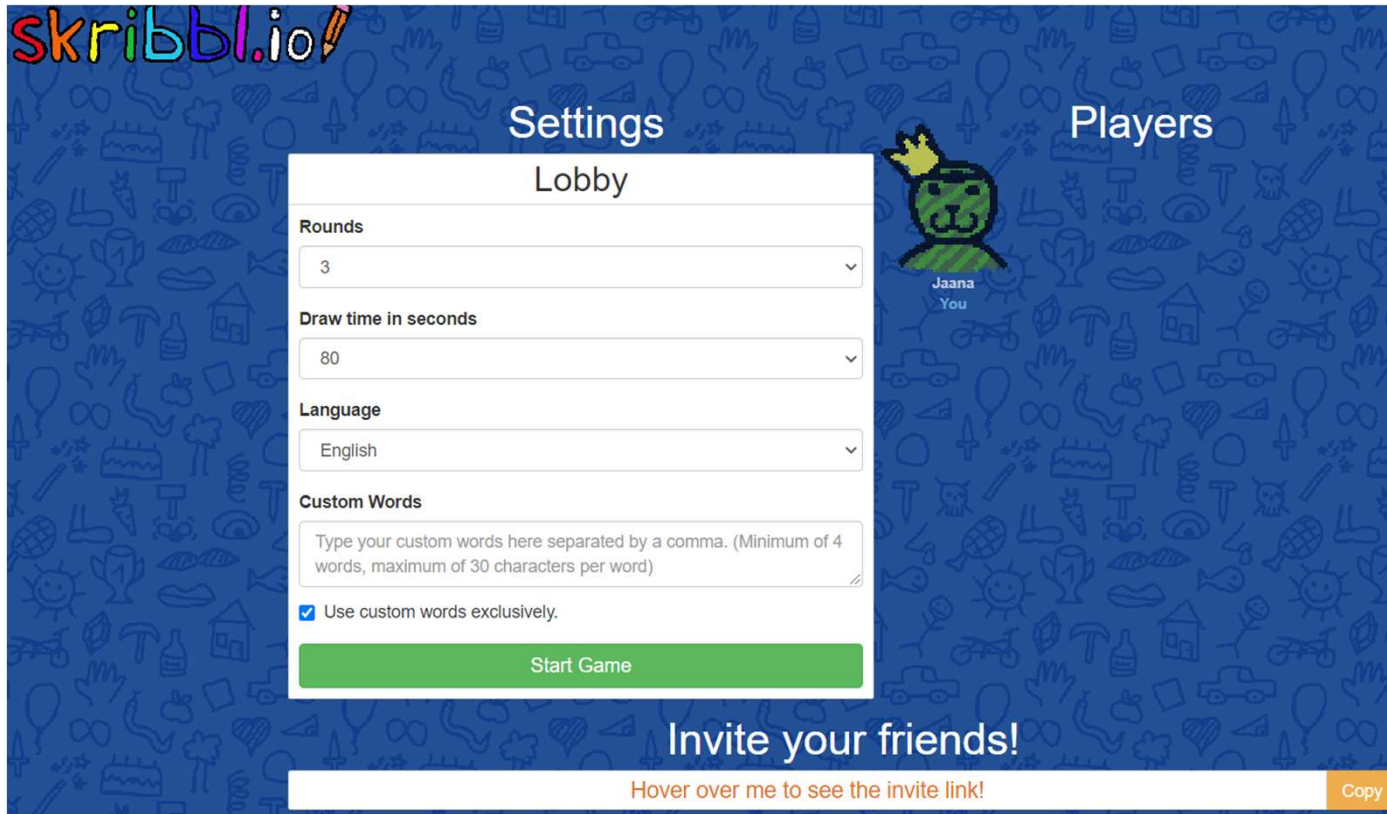
Akinator <https://en.akinator.com/>

- Loistava peli esim. kysymysten harjoitteluun, tai hauska lisätehtävä nopeille oppilaille
- Valitse jokin kuuluisa henkilö, eläin tai esine, jota ajattelet
- Akinator kysyy kysymyksiä, joihin vastaat:
 - Yes
 - No
 - Don't know
 - Probably
 - Probably not
- Akinator yrittää arvata mitä ajattelit



Skribbl.io

<https://skribbl.io/>

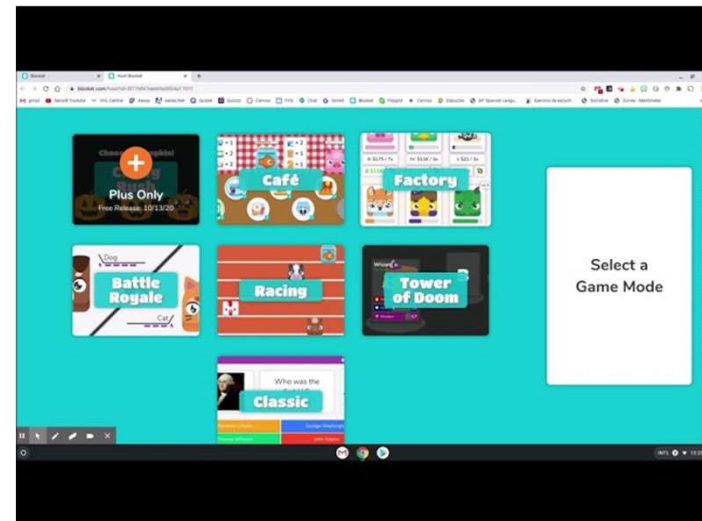
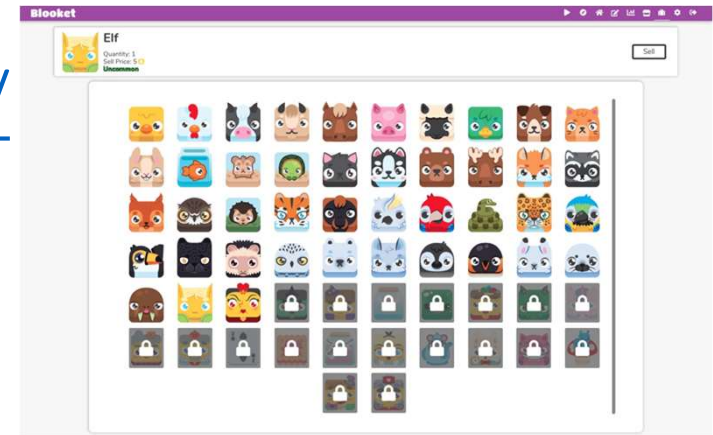


The screenshot shows the Skribbl.io lobby interface. The background is dark blue with a pattern of small white icons. The top left corner features the Skribbl.io logo. The main area is divided into two sections: 'Settings' on the left and 'Players' on the right. The 'Settings' section is titled 'Lobby' and contains several adjustable options: 'Rounds' set to 3, 'Draw time in seconds' set to 80, 'Language' set to English, and a 'Custom Words' field with a checkbox for 'Use custom words exclusively' which is checked. A green 'Start Game' button is at the bottom of the settings panel. The 'Players' section shows a single player named 'Jaana' with a green and yellow avatar and the label 'You' below it. At the bottom of the screen, there is a white bar with the text 'Invite your friends!' and a 'Copy' button.

Hauska piirtopeli sanaston opetteluun. Syötetään opeteltavat sanat kohtaan Custom Words. Oppilaat piirtävät vuorollaan ja toiset koittavat arvata oikean sanan kirjoittamalla. 7 pelaajaa mahtuu yhteen peliin.

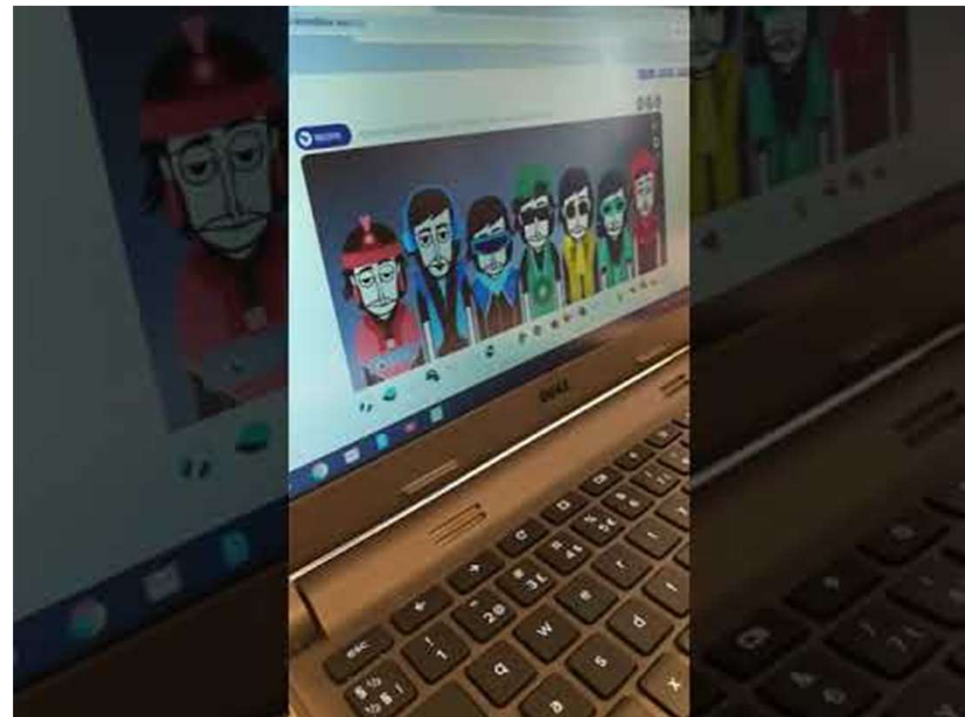
Blooket <https://www.blooket.com/>

- Pelillistettyä kieltenopiskelua sanastolla tai lauseilla
- Erittäin kivoja pelejä, 9 erilaista pelipohjaa
- Voi pelata yksin (solo) tai joukkueina (host), tunnilla tai vaikka kotiläksynä
- Peleissä hyvin selkeät opastukset pelin ideaan
- Voi tuoda jo valmiita settejä quizlet.comista suoraan booklettiin
- Kuvien lisääminen erittäin helppoa
- Valmiita pelejä löytyy paljon
- Rohkeasti vain kokeilemaan! Tämä kannattaa ottaa haltuun!



Incredibox <https://www.incredibox.com/demo/>

- Sovellus, jolla luot räpin helposti ja nopeasti
- Sanaston ja rakenteiden harjoitteluun.
- Rytmii voidaan luoda luokan kanssa yhdessä tai oppilaat itsenäisesti omilla laitteilla.
- Oppilaat voivat opetella räpin tahtiin uutta sanastoa tai runoilla sopivalla sanastolla oikean räpin, jota sitten harjoittelevat. Tai sitten opettajajohtoisesti, jolloin toistetaan sanoja rytmikkäästi opettajan perässä.
- Tässä malli Go for it!5 kirjan tehtävään 21 (sivulta 57) oppilaan tekemästä räpistä. Oppilailla oli apuna sanoja, jotka rimmaavat. Harjoiteltiin yleispreesensin myönteisiä, kielteisiä ja kysyviä lauseita.



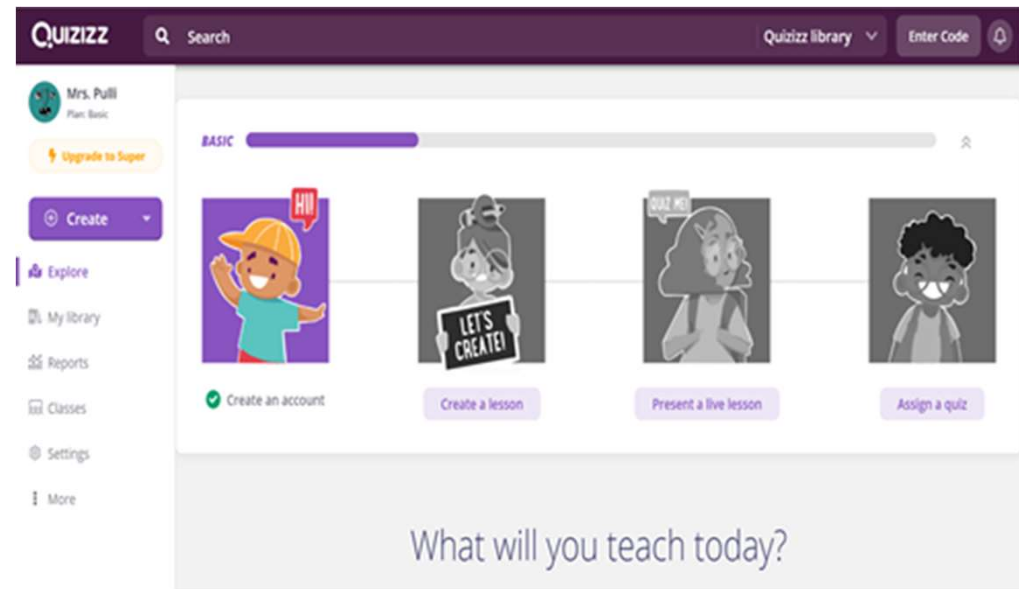
Quizizz

Hyvin Kahoot!in kaltainen

Täällä voi luoda myös kokonaisia oppitunteja sis. diaesitykset, media, visailut

Lisäksi voi tehdä visailuja ja löytyy paljon valmiita visailuja.

Visailun voi vetää livenä luokassa
Live quiz tai antaa tehtäväksi
Assign homework



Testaa: mene osoitteeseen
joinmyquiz.com

Koodi: **1715 7170**

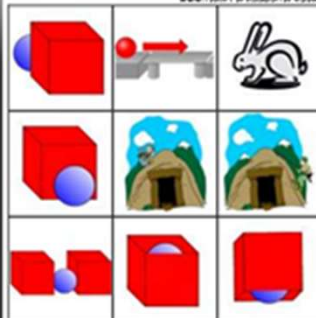
Nettisivusto, jossa voi tehdä ilmaiseksi erilaisia tehtävämönisteita, bingoruutuja, sanasokkeloita, ristikoita, lautapelejä...

MEG-english.com *Word Search* Tools for educators

JULYMUHIAWNYXKINCUIUNLGNMZUFSUNDAYG
TKNJZINJADGLDSBZIZ
NUBEUWDDIRIUBEEZOO
QYERKQWOANCLSPCNKK
OHASBPQEUUFHHTIOXA
CNFYDMTDDQZFKEPVXP
TJANUARYFNKONMDEVRO
ODIFWRYVZEEZBLMTI
BLUMBLXVMORSDEYBCL
EEMFEBRUARYVARFEVW
RIAHYTBGGPSPQYWRND
URYCIAZBPTDUYXWHR
IKYZMYDECEMBERZMPM
NKCIVIMKDGTOHSHLMV



BINGO



BINGO



GALACTIC CHALLENGE



Voi tehdä ilmaiseksi muutamia harjoituksia ja hyödyntää muiden tekemiä pelejä etsimällä niitä Community-kohdasta

Esimerkkipelejä:

Pyöräytys sanastopeli:

<https://wordwall.net/resource/777073/go-1-unit-4>

Yhdistä oikeat:

<https://wordwall.net/resource/7533550/go-1-unit-3-asumissanastoa>

<https://wordwall.net/resource/5765762/go-3-unit-4>

<https://wordwall.net/resource/14503735>

Kaikki eri versiot kannattaa testata!

WORDWALL.NET

 **Wordwall** Create better lessons quicker



Match up

Drag and drop each keyword next to its definition.



Quiz

A series of multiple choice questions. Tap the correct answer to proceed.



Random wheel

Spin the wheel to see which item comes up next.



Open the box

Tap each box in turn to open them up and reveal the item inside.



Group sort

Drag and drop each item into its correct group.



Find the match

Tap the matching answer to eliminate it. Repeat until all answers are gone.



Random cards

Deal out cards at random from a shuffled deck.



Matching pairs

Tap a pair of tiles at a time to reveal if they are a match.



Missing word

A cloze activity where you drag and drop words into blank spaces within a text.



Unjumble

Drag and drop words to rearrange each sentence into its correct order.



Anagram

Drag the letters into their correct positions to unscramble the word or phrase.



Labelled diagram

Drag and drop the pins to their correct place on the image.



Gameshow quiz

A multiple choice quiz with time pressure, lifelines and a bonus round.



Wordsearch

Words are hidden in a letter grid. Find them as fast as you can.



Whack-a-mole

Moles appear one at a time, hit only the correct ones to win.



Maze chase

Run to the correct answer zone, whilst avoiding the enemies.



True or false

Items fly by at speed. See how many you can get right before the time runs out.

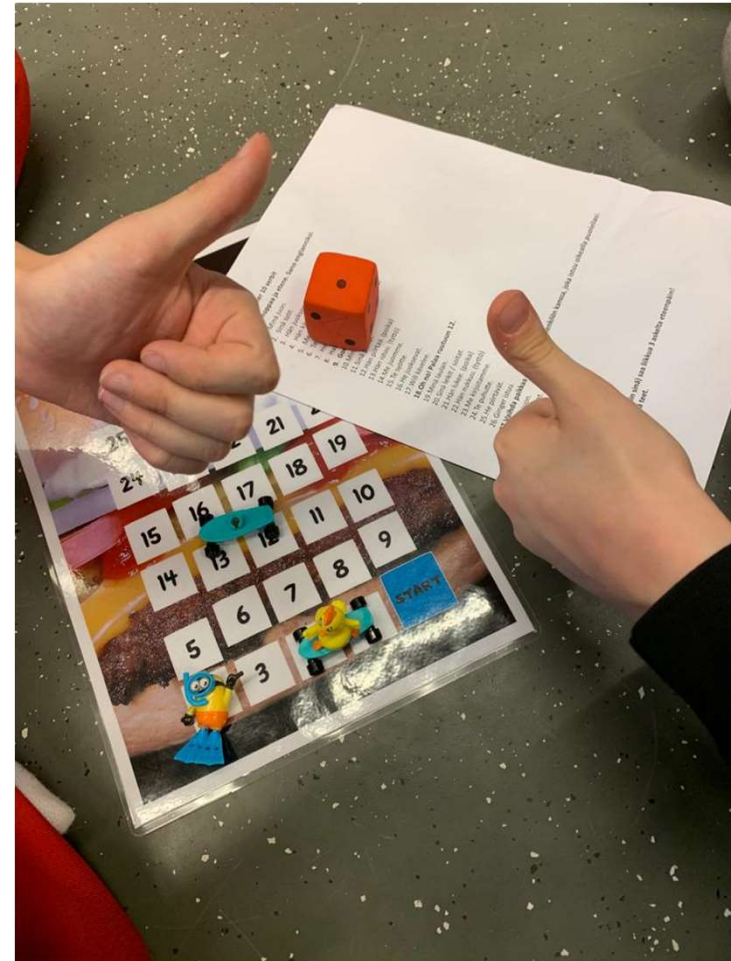


Flip tiles

Explore a series of two sided tiles by tapping to zoom and swiping to flip.

Peli 38

- drillauksen aatelia
- 38 ruudun pelilauta ja siihen erilaisia ohjeistuksia (tavis A4)
- joukossa *Ooops!*-putoamisia ja *Great!*-ylenemisiä
- sanaston ja/ tai fraasien harjoitteluun
- jos ei osaa, kirjoittaa esim. taululle, kertoo opelle, tekee x-hypyn, kyykkää, menee laudalla askeleen taaksepäin...
- Pelilauta tehty Canvalla





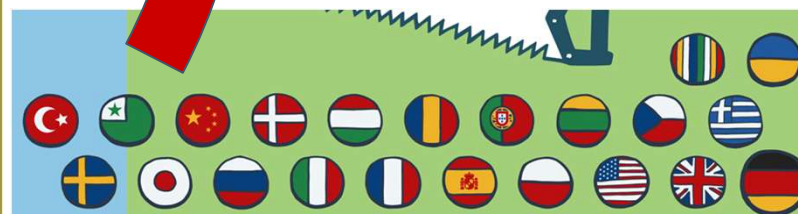
Babadum

<https://babadum.com/>

Helppo ilmainen sanastopeli netissä!

Eri pelivaihtoehtoja. "No veikkaa!"

Plussaa: sana sekä tekstinä että puhuttuna!





← Vaihda peli



15
15

die Medaille



← Kirjautu sisään tallentaaksesi edistymisesi

Vaihda kieli →



Kiitos osallistumisestasi!

Tarkistathan sähköpostisi myöhemmin, saat linkin koulutuksen materiaaliin ja palautekyselyyn.

Kouluttajat:

Elina Luoma elina.luoma@kangasala.fi

Jaana Virta jaana.virta@ikaalinen.fi

Leena Pulli leena.pulli@tampere.fi