

## Taidetta, tarinoita ja tekniikkaa

### Äidinkieli, kuvataide, ympäristöoppi

<b>Projektin tavoite</b>	Tietoteknisten taitojen harjaantuminen, kertovien ja kuvaavien tekstien tuottaminen, monipuolinen kuvataiteen tekniikoiden käyttö.
<b>Mitä tarvitaan?</b>	Pastellivärit ja fiksatiivia / vesivärit / väriliidut kuvataidetoita varten Tietokoneita ja tabletteja Eläinkirjoja Kolumbialaiset faabelit
<b>Projektin kulku</b>	<p>Oppimiskokonaisuus koostuu viidestä oppitunnista. Ensimmäisillä tunneilla toteutetaan kuvataidetyö, seuraavilla kirjoitetaan tarinoita omista töistä ja lopuksi työt ja tarinat kootaan QR-koodeja hyödyntäväksi taidenäyttelyksi.</p> <p>Oppitunti 1:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• opettaja esittelee työn idean: tehdään kuvataidetyöt itselle mieluisasta eläimestä, kirjoitetaan eläintarina Peda.netiin, tehdään tarinoista QR-koodit, liimataan ne kuvataidetyöhön ja lopuksi pidetään taidenäyttely</li><li>• aiheeseen virittäytymiseksi voidaan lukea jompikumpi kolumbialaisista faabeleista</li><li>• oppilaat valitsevat itselleen mieleisen eläimen (ideoinnissa apuna netistä tai eläinkirjoista löytyvät kuvat)</li><li>• aloitetaan kuvataidetoiden työstäminen (työ voidaan toteuttaa esim. pastellivärein, vesivärein tai väriliiduin)</li></ul> <p>Oppitunti 2:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• tällä oppitunnilla jatketaan kuvataidetoita</li></ul> <p>Oppitunti 3:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• tunnin alussa pohditaan, millainen on tarinan kaari: alku, tarinan kehittäminen ja loppuhuipennus</li><li>• ohjeistetaan tarinan suunnitteluun esimerkiksi ajatuskarttaa apuna käyttäen</li><li>• oppilaat kirjoittavat Peda.netiin eläintarinat omien kuvataidetoidensa pohjalta</li></ul> <p>Oppitunti 4:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• yhteinen ohjeistus QR-koodigeneraattorin käyttöön (ks. QR-koodit -liite)</li><li>• oppilaat tekevät QR-koodit, joiden kautta pääsee lukemaan itse kirjoitetut eläintarinat</li><li>• koodit tulostetaan ja liimataan omiin kuvataidetoihin</li></ul>

#### Oppitunti 5:

- oppilaiden kuvataidetyöt on ripustettu valmiiksi luokan tai koulun käytävien seinille
- oppilaat kiertävät pienissä ryhmissä katselemassa taidenäyttelyä ja lukevat toistensa eläintarinat QR-koodien takaa tablettien tai älypuhelimien avulla

#### Oppitunti 6:

- oppilaat jaetaan samoihin ryhmiin, joissa he kiersivät taidenäyttelyn
- ryhmissä suunnitellaan still-kuvat tai pantomiimin johonkin taideteokseen ja tarinaan liittyen
- still-kuvat esitetään muulle luokalle ja luokka yrittää arvata, mihin taideteokseen ja tarinaan esitys liittyy

<b>Kesto</b>	Noin kuusi oppituntia
<b>Odotetut oppimistulokset</b>	Oppilaan luova ilmaisu kehittyy kuvataidetyön ja tarinan kirjoittamisen myötä. Lisäksi oppilaan tietotekniset taidot, kuten kuvanhaaku-, näppäily- ja eri ohjelmien käyttötaidot, kehittyvät. Taidenäyttelyn kiertäminen ryhmissä ja kierroksen pohjalta laadittava pieni draamatehtävä harjaannuttavat oppilaan sosiaalisia taitoja.