



Sari Salo

Digihiki

ja 165 muuta Peppu irti penkistä -ideaa

Tässä pdf-tiedostossa on mukana kirjasta seuraavat näytteet:

- Sisällys
- Esipuhe
- Näytesivut

Tutustu kirjaan
verkkokaupassamme





Alkusanat	9	Lauseenjäsenet ja sijamuodot	22
Äidinkieli	11	Hymiöobjektit.....	22
Kirjain-, tavu- ja sanaharjoituksia	11	Leikkivarjokisailu.....	22
Mikä kirjain puuttuu?.....	11	Sijamuotonopat.....	23
Tasohyppely koulun pienimmille.....	11	Lauseet ja virkkeet	24
Kirjainkauppa.....	12	Lausekorttikoordinaatisto.....	24
Tavukaraoke.....	13	Virkkeet sanoiksi.....	24
Vokaalit ja konsonantit tuplana.....	13	Fake-tekstari.....	25
Pitkät vokaalit lautapelinä.....	14	Pääsiäisen lauseharjoitus.....	25
Kirjainkisa.....	14	Emojien pääsiäinen.....	26
Koodauskirjaimet.....	15	Kartiolauseet.....	26
Äng-äänteestä geminaataan.....	15	Jätessäkilauseet.....	27
Yhdyssanat	16	Runot, kirjallisuus ja sarjakuvat	28
Yhdyssanapiiri.....	16	Runonlausujat ja runojen keräilijät.....	28
Yhdyssanajahti.....	17	Peliprojektina Kalevala.....	28
Yhdyssanaduot.....	17	Kirjaesittely tabletin ikoneina.....	29
Sanaluokat	18	18 tapaa tehdä kirjaesitelmä diginä.....	29
Sanaluokkasudoku.....	18	Luku-snäpit.....	30
Minun vahvuuteni.....	18	Kuvat heräävät eloon.....	31
Emoji-lauseet.....	19	Taidesanat.....	32
Minä luonnon kuvaamana.....	19	Lukeminen ja kirjoittaminen	32
Kuvakaappauslauseet.....	19	Kuviokoodatut tekstit.....	32
Luokkakuva.....	20	Tarinahymiöt.....	33
Femina-kirjoitus.....	20	Digisalopoliisi.....	33
Taivutko vai et?.....	21	Kirjallisuusrata.....	34
Kisaillaan koordinaatistolla.....	21	Portaalikirjoitus.....	34
		Lukuristinolla kuvaa muokaten.....	36
		Digitaalinen tarinankerronta.....	37

Keskustelu- ja haastattelutaidot	38	Murtoluvut	57
Pikatreffit.....	38	Supistamispallo.....	57
Minun ystäväni.....	39	Murtolukuliikkeet.....	57
Saanko puheenvuoron?.....	39	Murtolukujen ristinolla ja bingo.....	58
Mielipide puheena.....	40	Vannebingo.....	58
Mediataidot	41	Pizzakuski.....	59
Clips-claps-uutiset.....	41	Kolmen kerroksen ristinolla.....	59
Digitaalinen jalanjälkeni.....	41	Mittayksiköt, keskiarvot ja mediaanit	60
Draama	42	Kuumottavat mittatikut.....	60
Jouluihin tarinanäytelmä.....	42	Mittamuunnosten pakohuone.....	60
Matematiikka	44	Ajanottotreeni.....	63
Leikittele luvuilla	44	Lämpömittarit liikkeeksi.....	64
Parillisten ja parittomien juoksuviesti.....	44	Mittaaminen	65
Kosketa seinää.....	45	Suunnittele oma matematiikkakaupunki.....	65
Hännänryöstömatematiikkaa.....	45	Pinta-alat ja piirit askelmittarilla.....	65
Hassunkuriset numerot.....	46	Kuinka monta metriä?.....	66
Lukuyksiköt	47	Desimetrin mittainen.....	66
Ihmispelinappula suurilla luvuilla.....	47	Koulu-petanque.....	67
Ykköset, kymmenet, sadat ja tuhannet.....	47	Geometriset muodot	67
Vihaisten lintujen pelillistä matematiikkaa.....	48	Geohyppely.....	67
Yhteen- ja vähennyslaskut	49	Twistnarukulmat.....	68
Jääkiekkoteemaiset allekkainlaskut.....	49	Geomuistirata.....	68
Satatauluvisailu.....	50	Muodot diginä.....	69
Digihiki.....	50	Varo alligaattoria.....	69
Salaisen luvun metsästys.....	51	Pullonpyöritys.....	70
Matematiikkakuntopiiri korteilla.....	52	Katapulttikolmiot.....	70
Kymppipari-luokkamuihistipeli.....	52	Koordinaatisto ja astemittaus	71
Kerto-, jako- ja potenssilaskut	53	Koordinaatistokisa piirtäen.....	71
Liukumäkimatematiikkaa.....	53	Koordinaatistopommitus.....	72
Hauska kertoruudukkopeli.....	53	Koulun geokätköily.....	73
Jaettava vai jakaja?.....	54	Bingo koordinaatistossa liikkuen.....	74
Vaihda paikkaa.....	54	Koodaus	74
Kuppipommi.....	55	Joulukuusikoodaus.....	74
Huipulla tuulee.....	55	Mysteriluvut satataululla koodaten.....	75
Positiiviset ja negatiiviset luvut	56	Prosenttikoodaus.....	75
Positiiviset ja negatiiviset pelikortit.....	56	Desimaali- ja prosenttilaskut	76
Sulkumerkkien poistopeli.....	56	Desimaalilukukisa.....	76
		Totta vai tarua.....	77
		Prosenttirata.....	77

Kellonajat.....	78	Parilauseet.....	93
Juurukello.....	78	Pistä pääsi pensaaseen.....	94
Kellokortit.....	78	Kuinka varma olet?.....	94
Ongelmanratkaisu ja todennäköisyyslaskut.....	79	Liikkuvat Post it -lauseet.....	95
Diagrammit liikkuen.....	79	Sanaluokat ja taivutus.....	96
Ratkaise pulmat.....	79	Superlatiivijuoksu-ristikko.....	96
Loogiset jonot liikkuen.....	80	Kaunis, kauniimpi, kaunein.....	96
Geo-mind.....	80	Imperfektikuvat.....	97
Todennäköisin voittaja.....	80	Go-went-gone – kahden ruudukon bingo.....	97
Rahalaskut.....	81	Verbit gif-animaationa.....	98
Rahapiiri.....	81	Liikkuvat verbipäätteet.....	98
Rahankeräys.....	82	Harrastukset emojiina.....	99
Kielet.....	83	Arvaa kuka diginä.....	99
Sanasto.....	83	Charades-leikki.....	100
Sanastot kuviksi.....	83	Apuverbit ruudukkoon.....	100
Revi ja voita.....	83	Suullinen ilmaisu.....	101
Spinnerisanat.....	84	Juokse ja vastaa.....	101
Kielten sanastobattle.....	84	Prepositioupotus.....	101
Löydä aukkosanat.....	85	Digiminä.....	102
Kysymyssanojen neljän suora.....	85	Rosvo-onnenpyörä.....	102
Virtuaalihuone.....	86	Avatar-vuoropuhelu tai parikeskustelu.....	103
Sinä liikut, paperi ei.....	86	Numerot, viikonpäivät ja kuukaudet.....	104
Sumohaaste.....	86	1–2–3.....	104
Osaan – en osaa.....	87	Kymppitorni.....	104
Peppu penkkiin Hall of Fame.....	87	Tasopallodrillaus.....	105
Ruokasanat virtuaalisesti.....	88	Kuuma peruna.....	106
Prepositiot ja omistulauseet.....	88	Viikonpäiväräppi.....	106
Yli–ali–ympäri.....	88	Vaatteet, värit ja kehonosat.....	107
Huoneet ja prepositiot.....	89	Millaiset vaatteet?.....	107
Hauskat prepositiolauseet.....	90	Nosta kehonosilla.....	107
15 minuutin digijahti.....	90	Kehuminen kannattaa.....	107
Vanneprepositiot.....	91	Värit haltuun Legoilla.....	108
Your vai you're?.....	91	Kuullunymmärtäminen.....	108
Lauseet.....	92	Digikysymykset.....	108
Adjektiivilauseet juosten.....	92	Deklinaatiodigibingo.....	109
Roolileikki Faketextillä.....	92	Eri teemojen kokonaisuus.....	109
Noppalauseet.....	93	Ruotsin pakohuone: pääsenkö alakoulusta pois?.....	109

Sovellukset ja hyödylliset sivustot.....	112
Hakemisto.....	118
Liitteet.....	121



Lapset rakastavat liikkumista, pelejä ja digitaalisia laitteita. Leikkiminen luokassa tarjoaa oppilaille ainutlaatuisen tavan oppia. Jokainen on pienenä pelannut erilaisia korttipelejä ja lautapelejä, joten pelien kulku on kaikille selvää. Ensin valitaan aloittaja, ja sen jälkeen peli käynnistyy. Pelin aikana tapahtuu erilaisia asioita, jotka johtavat siihen, että lopuksi joku häviää ja joku voittaa. Kun luokassa kisaillaan paljon, eivät häviöt ole ongelma, vaan itse leikki on palkitseva elementti.

Opettajat saattavat ajatella, että luokassa pelaaminen ja leikkiminen ovat tie kaaokseen ja kontrollin menettämiseen. Oikealla tavalla ohjeistettuna kyseessä on kuitenkin hallittu kaaos. Kun oppilaat oppivat, että pelit ja leikit ovat osa luokan säännöllistä toimintakulttuuria, heillä ei ole tarvetta pelien aikana poiketa luokassa sovitusta käyttäytymissäännöistä. Parhaissa luokkaleikeissä ja -peleissä kaikki saavat osallistua ja kokea olevansa yhtä tärkeä osa luokkayhteisöä.

Olen kuullut kriittisten ihmisten sanovan, että ne, jotka haluavat sirkushuveja, menkööt sirkukseen. Ajatusta voisi jatkaa toteamalla, että ne, jotka haluavat tylsyyttä ja pitkäveteyttä, menkööt kouluun, niinkö? Koska tehtävämme on tuoda opettettava asia oppilaan maailmaa lähelle, mikä voisi olla parempi keino kuin leikkimällä, pelaamalla ja käyttämällä niitä välineitä, jotka ovat lapsille tuttuja?

Tässä kirjassa on punaisena lankana toiminnallisuus. Teos sopii erityisesti uuden ajan opettajan vinkkirjaksi, jossa hyödynnetään digitaalisuutta toiminnan keinoin ja pienin hauskein oivalluksin. Kyseessä onkin toiminnallisen oppimisen käsikirja digitaalisin sävyin.

Digitaalisuus herättää ymmärrettävästi monenlaisia tunteita opettajien keskuudessa. Liian monimutkaiset sovellukset, kirjautumiset ja salasana-viidakko saavat välillä innokkaimmatkin digi-intoilijat hermostumaan. Silti digitaalisuus on osa modernia yhteiskuntaamme, ja koulun tehtävä osana yhteiskuntaa on kasvattaa tulevaisuuden työntekijöitä. Heillä digitaalisuus saattaa olla paljon suuremmissa roolissa kuin ehkä vielä osaamme ennustaakaan. Digitaalisuus koulussa on parhaimmillaan jotain ihan muuta kuin pelkkää ruutuun tuijottamista ja somettamista.

Halusin tämän kirjan avulla toiminnallisuuden ohessa tarjota opettajalle mahdollisuuden ottaa ensimmäisen digiaskeleen matalan kynnyksen sovelluksilla, jotka ovat helppoja käyttää ja pääosin ilmaisia. Useissa sovelluksissa peruskäyttö on ilmaista, mutta lisäosat ovat maksullisia. Kuitenkin sovellukset, jotka ovat olleet maksuttomia, saattavat muuttuakin yhtäkkiä maksullisiksi ja toisinpäin. Samoin ikärajat saattavat sovelluksissa muuttua. Kirjan lopussa (ks. s. 112) on lista kirjassa käytetyistä sovelluksista ja niiden käyttömahdollisuuksista.

Oman koulun digitutorin kanssa kannattaa miettiä sovelluksille sopivia vaihtoehtoja, joita koulussanne on mahdollisuus käyttää. Olosuhteet ja välineistö ovat kouluissa vaihtelevia, joten kaikkia sovelluksia ei varmasti voi hyödyntää kaikissa kouluissa. Useaan sovellukseen on kuitenkin olemassa myös vaihtoehto B.

Kirjan digihikileikit antavat vinkkejä siitä, kuinka digitaalisuutta voi hyödyntää toiminnallisissa harjoituksissa ja kuinka niillä voi passivoimisen sijaan lisätä liikettä oppitunneille. Näitä oppiaineisiin sopivia sovelluksia ja pelejä olen aktiivisesti yrittänyt viime vuosina opetella ja ottaa myös lasten kanssa käyttöön. Suurin osa kirjan harjoituksista on kuitenkin edelleen toiminnallisuutta ilman digisäilytöjä.

Liikunnallisissa oppimisleikissä ja digihikileikissä ajatuksena on se, että peli- ja leikitilanteisiin yhdistetään spesifiä oppimista toiminnan kylkeen. Oppimisleikissä harjoitellaan itse oppiaineeseen liittyviä asioita, mutta myös sosiaalisia taitoja ja loogista ajattelukykyä. Lisäksi usein liikutaan ja kerätään samalla päivittäistä liikunta-annosta oppimisen yhteydessä. Ajatusta toiminnan lisäämisestä koulupäivään nimitän Peppu irti penkistä -menetelmäksi, josta myös ensimmäinen kirjani *Peppu irti penkistä – Yli 150 toiminnallista ideaa innostavaan oppimiseen* sai nimensä. Digihiki-kirja jatkaa tämän saman menetelmän hyödyntämistä. Pelit tarjoavat mahdollisuuden ilmaista opittua asiaa muutoin kuin pulpetin ääressä työskennellen. Harjoitukset myös ohjaavat oppilasta kriittiseen ajatteluun ja ongelmanratkaisuun, ja niiden avulla voi lisätä luokassa toiminnallisuutta ja osallistamista. Kaikissa kirjan leikeissä ei hiki virtaa, mutta iloa oppimiseen on tuolloin haettu jollain muulla tavalla, esimerkiksi hauska digisovelluksella.

Tässä kirjassa esitellään oppitunneillani testattuja sovelluksia, jotka ovat helppokäyttöisiä ja hauskoja. Ja niiden avulla opitaan! Eräs opettaja kertoi koulutuksessani, että tämäkin sovellus oli hänelle entuudestaan tuttu, mutta hän ei vain ollut hoksannut

sitä tähän oppiaineeseen soveltaa. Siitähän usein onkin kysymys: tuttujen asioiden yhdistelemisestä ja monen idean summasta. Sitä minäkin teen päivittäin. Alitajunnasta putkahtaa idea, ja yhdistän sen johonkin vanhaan ideaan, jonka alkuperää en enää muista, ja näin syntyy jotain ihan uutta.

Kirjan tehtävät on jaoteltu äidinkieleen, matematiikkaan ja vieraisiin kieliin. Useimpia tehtäviä voi kuitenkin soveltaa helposti eri oppiaineisiin. Kirjan kattavan liitepaketin tarkoitus on tehdä tehtävän kokeilusta opettajille mahdollisimman vaivatonta, kun materiaali on jo valmiina.

Pelin tai leikin lopussa on syytä aina käydä yhteisesti luokassa läpi pelitilanteet ja jättää aikaa kokemusten käsittelyyn. Miten tehtävä sujui? Tuliko sen aikana ongelmatilanteita? Miten ne ratkaistiin? Ja lopuksi kaikkein tärkein kysymys: mitä opit tämän tehtävän aikana? Jättämällä aikaa keskustelulle tehtävien jälkeen annamme oppilaille mahdollisuuden tuoda leikissä opitut asiat käytäntöön.

Kun oppilas on motivoitunut ja aktiivinen toimija, oppiminen on helpompaa. Digihiki-kirjan tehtävien tavoitteena on luoda tarkoituksenmukaisia, hauskoja, osallistavia ja innovatiivisia oppimiskokemuksia oppilaille.

Kuplivia ilon hetkiä toiminnallisen oppimisen parissa ja positiivista digihikeä sinulle ja oppilaillesi!

Alajärvi 4.11.2018

Sari

Kirjan pakohuonepeleistä ja monesta muusta isosta kokonaisuudesta saan kiittää työkokeilijoitani, jotka ovat viime vuosien aikana puurtaneet ahkerasti rinnallani. Kiitos teille, Rosa, Milja, Eve ja Enni! Lisäksi sain opettaja Päivi Pitkäseltä luvan napata kirjaani hänen Salaisen luvun metsästys -leikkinsä ja muokata siitä kirjaani uudenlaisen pelin. Eri-tyisopettajamme Teija Jokisen kanssa toteutimme yhdessä fantasiaviikon, josta kirjaan päätyi keksimämme yhdistelmä: minun silmäilytikkuni ja Teijan kirjallisuusrata.

Yhdyssanajahti

Toimintapaikka: Luokkahuone, käytävä tai koulun piha

Tavoitteet: Harjoitella yhdyssanoja

Liite 10

Materiaalit: Yhdyssanat (liite 10), sanalaput yhteen- ja erikseen-sanoille, opettajan tekemät QR-koodit, kännykät tai tabletit, joissa on QR-lukija

Ennakkovalmistelut: Opettajan on itse tehtävä QR-koodit etukäteen QR Creator -sivustolla, koska koodeihin on tarkoitus keksiä oman koulun tiloihin sopivia vihjeitä. Koulun sisätiloihin tai pihalle sijoitetaan paperilla olevat yhdyssanat (liite 10) ja niistä jokaisen yhteyteen yhteen- ja erikseen-sanalaput sekä niihin liitetyt QR-koodit. Väärään vastaukseen liittyvä koodi ohjaa paikkaan, jossa ei ole uutta tehtävää, ja oikean vastauksen koodi opastaa seuraavan tehtävän luo.

Tehtävän kulku: Pelataan pareittain tai ryhmissä. Opettaja antaa luokassa kaikille vihjeen ensimmäisen lapun sijainnista. Oppilaat etsivät koululta lappuja, joissa on kaksi sanaa. Esimerkiksi yhdessä lapussa lukee sanat ”tasku” ja ”lamppu”. Yhdyssanalapun yhteydessä on myös kaksi vastausvaihtoehtoa omilla lapuillaan: lapuissa lukee sanat YHTEEN ja ERIKSEEN. Molemmissa vastausvaihtoehdoissa on vieressä oma QR-koodinsa. Kummankin QR-koodin mukana on myös vihje seuraavan sanan kätköpäikasta, esimerkiksi yhteen-sanan kohdalla vihje ”liikuntasalin ovi” ja erikseen-sanan kohdalla ”puutyöluokka”. Oppilas miettii, tuleeko sanoista yhdyssana, jos ne yhdistetään. Mikäli oppilas on sitä mieltä, että sanoista syntyy yhdyssana, hän valitsee sanaan YHTEEN liittyvän koodin. Mikäli oppilas valitsee väärin, hän lähtee väärään paikkaan ja joutuu palamaan lähtöpaikalle skannaamaan toisen koodin. Väärässä paikassa ei ole sanaa ollenkaan, ja oikeassa paikassa on uudet kaksi sanaa. Jotta välttää alkuruuhkan sa-

man sanaparin luona, voi parit tai ryhmät lähettää matkaan parin minuutin välein. Voidaan myös antaa kaikille pareille eri lähtöpaikka. Tarkoitus on kiertää koko rata läpi, kerätä esimerkiksi kymmenen yhdyssanaa ja palata sen jälkeen omalle paikalle. Lopuksi käydään kaikki sanaparit vielä yhdessä läpi ja kootaan sanat vihkoon oikein kirjoitettuina.

Vinkit ja sovellukset:

- Ratamalli sopii myös matematiikkaan, esimerkiksi kerto- ja jakolaskuihin tai murto- ja desimaalilaskuihin. Tuolloin laskuille on samalla tavoin kaksi vastausvaihtoehtoa, oikea ja väärä.

Yhdyssanaduo

Toimintapaikka: Luokkahuone tai liikuntasali

Tavoitteet: Harjoitella yhdyssanoja pareittain

Liite 11

Materiaalit: Yhdyssanamoniste ja yhdyssanalikkeet (liite 11), patjoja

Ennakkovalmistelut: Yhdyssanojen loppuosat eli liikekortit sijoitetaan joko taululle omaan luokkaan tai koulun muihin tiloihin. Asetetaan patjoja sanojen luokse.

Tehtävän kulku: Oppilaat saavat yhdyssanamonisteen, josta puuttuvat sanojen loppuosat. Loppuosat ovat liikekortteilla, joissa on pariliikkeitä kuvastamassa sitä, että yhdyssanaan tarvitaan aina vähintään kaksi osaa. Oppilaat etsivät pareittain sanan loppuosan ja suorittavat kuvan liikkeen yhdessä.

Vinkit ja sovellukset:

- Ideaa voi soveltaa myös riimien harjoitteluun. Tällöin yhdyssanojen osien tilalle kirjoitetaan riimipareja, esimerkiksi tukka–sukka.
- Voidaan soveltaa myös matematiikan laskuihin, joihin etsitään oikeita vastauksia, tai vaikkapa ympäristötiedon kysymys–vastaus-harjoituksiin.

LIITE 10. YHDYSSANAJAHTI

tieto kone

suuri puu

juoksu kisa

joulu kuusi

keltainen kukka

minun koirani

hiekkakasa

Rocky koira

matkalaukku

10 vuotias

kaunis kuva

pyöreä pallo

leppäkerttu

talon katto

pojan pyörä

ihana ilta

maasto pyörä

LIITE 11. YHDYSSANADUO

koulu _____

joulu _____

makkara _____

kaula _____

tulitikku _____

jäätelö _____

lanka _____

hiekkä _____

