



eBox

Playing beyond CLIL is an Erasmus+ Project.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Playing beyond CLIL VG-IN-BE-18-36-047300

We worked from September 2018 until August 2021.

The Partner consortium consisted of members from 4 different countries - Germany, Spain, Finland and the United Kingdom.

For more Information about the partners and the outcomes please visit the E-Platform : www.playingbeyondCLIL.eu

HUMBOLDT-UNIVERSITÄT ZU BERLIN



EUROPA
BERATUNG
BERLIN



THE UNIVERSITY
of EDINBURGH



Consejería de Educación
y Universidades

 yvä kollega,

Kiitos **Playing beyond CLIL eBox** -laatikon "avaamisesta". Olet selvästi opettaja, joka on kiinnostunut löytämään uusia tapoja opettaa ja investoimaan resursseihin, joilla parannat oppijoidesi oppimiskokemusta. Olet tullut oikeaan paikkaan!

Täältä löytyvien ideoiden ja välineiden pitäisi auttaa sinua käytännönläheisesti valmistautumaan omiin CLIL-tunteihisi tai muuhun opetukseesi.

Toivomme, että pidät täällä olevista asioista. Jos haluat lähettää meille palautetta, niin älä epäröi ottaa meihin yhteyttä. (www.playingbeyondCLIL.eu)

Kaikkea hyvää,

Playing beyond CLIL -tiimi

Sisältö

Esipuhe	3
Playing beyond CLIL - Johdanto	3
Hanke	3
PbC-arviointikehys	4
PbC-luokkahuonekäytäntöjen suuntaviivat ja keskeiset käsitteet	7
Ohjeita (monilukutaidon) PbC-käytäntöjä varten	8
Keskeiset käsitteet opettajan ja oppijan kumppanuuksia ohjaavien arvojen ja uskomusten ymmärtämiseksi.	9
1. MAINOS	14
2. DISCOVERY TAPAHTUMA	15
3. DOKUMENTTIELOKUVA	17
4. NÄYTTELY	19
5. FLASH MOB	20
6. PANEELIESITYS	22
7. TRAILERI	23
PbC-luokkahuoneen suunnittelu: 5-vaiheinen PbC-oppimistapahtumasuunnitelma	24
Liite 1a: Syvämmempään oppimiseen tähtäävä monilukutaidon lähestymistapa	30
Liite 1b: Kognitiiviset diskurssifunktiot	31
Liite 1c: Draaman kautta oppimisen vaiheet ja menettelyt	32
Liite 1d: PbC-oppimistapahtuman malli	33
Liite 2: PbC-ostoslista luokkahuoneopetusta varten	37
Liite 3: Ryhmätyöskentelyä koskevat ohjeet	38
Liite 4: SWYKin dynaaminen arviointi	39
Liite 5: Oppijoiden arviointi -matriisi	43
Liite 6: Julistemalli	46
Liite 7: Project Canvas	47
Liite 8: Täydentävät draamatoiminnot	48

Esipuhe

Playing beyond CLIL eBoxissa esitellään ideoita ja työkaluja, joita pidämme hyödyllisinä CLIL-opetuksessa ja muissa oppiaineisiin liittyvissä yhteyksissä, joissa syvällisempään oppimiseen tähtäävä monilukutaidon lähestymistapa yhdistetään draamapohjaiseen lähestymistapaan.

Tämä eBox alkaa johdannolla Erasmus+ -hankkeeseen *Playing beyond CLIL* (PbC). Sen jälkeen on lyhyt osio, jossa selvitetään PbC:n ytimenä olevan arviointikehyksen perusteet. Ensimmäisen osion lopussa on joitakin käytännön ohjeita ja keskeisiä käsitteitä, jotka ovat Playing beyond CLIL -luokahuoneiden perustana ja tukena. Seuraavassa osiossa esitellään yksityiskohtaisesti *Show What You Know* -tapahtumamme, jotka tarjoavat perustan draamapohjaiselle opetukselle kouluaineiden aiheisiin CLIL-luokissa. Kolmannessa osiossa yhdistetään kaikki osat ja esitetään strateginen malli PbC-oppimistapahtumien suunnittelua varten. Liitteessä oleva kattava valikoima yleiskatsaustaulukoita, syventäviä tietoja ja malleja oppituntien suunnittelua varten tarjoaa tarvittavat välineet, jotka tukevat sinua opettajana toteuttamaan opetusta sujuvasti Show What You Know -tapahtumien avulla CLIL-luokassasi ja muussakin opetuksessa.

Playing beyond CLIL - Johdanto

Hanke

Playing beyond CLIL (PbC) -hanke on Erasmus+ -hanke, jonka toteuttajina on ryhmä partnereita, jotka koostuvat yliopistojen, opetusviranomaisten sekä kielten ja CLIL-opettajien koulutuksen tarjoajien edustajista. (<https://www.playingbeyondclil.eu/>) Uskomme, että PbC:llä on potentiaalia antaa innostava ja motivoiva vaikutus sekä oppijoihin että opettajiin, mikä johtaa syvempään oppimiseen oppiaineen tiedoissa ja taidoissa, kielelliseen edistymiseen ja oppijoiden itseluottamukseen. Tavoitteenamme on tutkimuslähtöinen opetus ja oppijalähtöinen oppiminen.

Erasmus+ -hanke Playing beyond CLIL (PbC) kokoaa yhteen uusia pedagogisia ajattelutapoja, joissa keskitytään vaihtoehtoisin tapoihin arvioida oppimista paitsi kaksikieliseen tai vieraskieliseen CLIL-opetukseen (*Content and Language Integrated Learning*) liittyvissä yhteyksissä mutta myös sen ulkopuolella. Ehdottamamme PbC-käytännöt ovat hyvin periaatteellisia, sillä ne perustuvat useisiin teorioihin. Käytimme Delphi-prosessia¹ määrittääksemme keskeiset sisällöt relevanteista teorioista, jotka puolestaan "käännettiin" pedagogisiksi periaatteiksi ja strategioiksi toisto- ja

¹ Delphi-prosessiin kuuluu keskeisten tutkimustulosten synteesi, joka muodostaa perustan alustavalle rajausasiakirjalle, josta sitten keskustellaan ja jota tarkennetaan vuorovaikutteisen prosessin avulla.

pohdintaprosessin avulla. Ne perustuvat siihen, että *syvällisempään oppimiseen tähtäävä monilukutaidon lähestymistapa (Pluriliteracies approach to Teaching for Deeper Learning; PTDL) tehdään* näkyväksi. Tuloksena on syntynyt *PbC-arviointikehys ja luokkahuoneperiaatteet (PbC Assessment Framework and Classroom Principles)*, joita ehdotamme ohjeiksi opetuksen ja oppimisen suunnitteluun ja oppimistapahtumien suunnitteluun.

PbC-arviointikehys

Kun aloitamme PbC-arviointikehyksellä ja sen perusteluilla, saattaa tuntua siltä, että aloitamme lopusta. Tosiasiassa se on juuri sitä. Lähtökohtanamme on, että jos opettajat ja oppijat tietävät oppimisen tavoitteet ja tulokset, he pystyvät todennäköisemmin selvittämään oppimisen ja arvioinnin monimutkaisuuden. Tällä tavoin he voivat yhdessä rakentaa etenemistä ja tarjota asianmukaista tukea ja ohjausta opetussuunnitelman tiettyjen osa-alueiden työstämisessä. Koska PbC:n yleistavoitteena on kehittää vaihtoehtoisia arviointiprosesseja, on ratkaisevan tärkeää aloittaa dynaamisen arvioinnin ymmärtämisestä ja purkaa luokkahuoneen tehtävät ja toiminnot, jotka johtavat oppimistapahtumaan, joka on myös arviointitoiminto. Arviointikehysten rakentaminen edellytti siis PbC:n teoreettisten peruseriaatteiden analysointia ja tulkintaa, jotta seuraavilla sivuilla esitettävät perustelut saatiin luotua.

PbC-arviointikehyksessä yhdistyvät kaksi pedagogista lähestymistapaa: monilukutaito ja draamaperustainen oppiminen. Arviointikehyksemme on suunnattu luokkahuoneisiin, joissa oppijat käyttävät muuta kuin äidinkieltään, kuten CLIL-opetuksessa. Monilukutaidon ja draamaperustaisen oppimisen peruseriaatteiden analysointi johtaa uusiin synergioihin ja uusiin tapoihin ajatella arviointiprosesseja. PbC-tiimi uskoo, että tämä ei ainoastaan rikastuta oppimisprosessia, vaan antaa oppijoille mahdollisuuden olla motivoituneita ja tehokkaita viestijöitä.

Ensinnäkin, monilukutaidon opetus antaa oppijoille keinot ilmaista omalla tavallaan, mitä he ovat ymmärtäneet tai mitä he ovat oppimassa ymmärtämään keskeisten käsitteiden ja taitojen osalta. Toisin sanoen oppijat eivät toista oppikirjan kieltä tai opettajan kieltä. Jotta oppijat voisivat käyttää omia keinojaan ilmaista ymmärrystään uudesta tiedosta tai aiemmasta tiedosta, joka siirtyy uusiin tilanteisiin, opettajien on kuitenkin tuettava oppijoita heidän tarvitsemansa kielen käyttämisessä. Tämä on muutakin kuin erityistä sanastoa ja fraaseja. Oppijat eivät ainoastaan opi käyttämään oppiaineen kieltä (esim. maantieteen kieli, matematiikan kieli; *subject literacies*), vaan myös toiminnallisia keinoja, joilla tätä voidaan tehdä (esim. argumentointi, selittäminen, hypoteesien tekeminen). Se, mitä oppijat oppivat vaiheittain, on oppiaineen diskurssi, ja kuvattua prosessia kutsutaan *kielellistämiseksi (linguaging)*. CLIL-konteksteissa on kiinnitettävä huomiota siihen, että oppijoilla on kielelliset välineet kielellistää oppimistaan, varsinkin kun he käyttävät toista tai vierasta kieltä. Opettajien on siis tuettava oppimista, jotta oppijat saavat oppiainekohtaisia kielellisiä välineitä, joiden avulla heidän oppimisensa voi olla syvällistä ja mielekästä.

Toiseksi, draamapohjainen oppiminen perustuu prosessidraaman periaatteisiin. Oppijoita rohkaistaan ottamaan osaa luoviin, dramaattisiin tilanteisiin osallistumalla prosessiin toteuttamisvaiheessa esityksen harjoittelemisen sijaan. Opettaja ja oppijat

omaksuvat rooleja kuvitelluissa tai simuloituissa skenaarioissa. Kun oppijat osallistuvat spontaaniin, symboliseen näytelmään ja omaksuvat muiden rooleja, he voivat saavuttaa todellista tasoaan korkeamman kehitystason. Rinnakkaistodellisuudessa leikkiminen antaa turvallisuutta, minimoi ahdistusta ja paineita ja siten kannustaa oppijoita kokeilemaan kieltä spontaanisti. Yksi keskeisistä strategioista, joita käytetään draamapohjaisessa opetuksessa, on toiminta, jota kutsumme nimellä *Show What You Know* (SWYK, 'näytä mitä tiedät/osaat'). Kuten nimestä voi päätellä, SWYK-toiminnot rohkaisevat oppijoita osoittamaan ymmärrystään erilaisin luovin ja haastavin tavoin. SWYK-toiminnalla on siis paljon potentiaalia, jotta oppijat voivat ilmaista ymmärrystään eri tavoin.

Playing beyond CLIL -hankkeessa pyrimme yhdistämään nämä kaksi lähestymistapaa ja soveltamaan niitä oppiaineiden opetuksessa (CLIL-luokassa tai muualla). Nämä kaksi lähestymistapaa tarjoavat oppijoille periaatteellisia tapoja kehittää kielellisiä ja kognitiivisia välineitä, jotka rakentavat heidän oppiainekohtaisia lukutaitojaan kielellistämisen ja SWYK-toimintojen avulla. Tästä lähtökohdasta käsin on selvää, että meidän on löydettävä vaihtoehtoisia tapoja arvioida oppimista siten, että siirrytään pois kirjallisista ja suullisista kokeista. Mielestämme dynaamisen arviointimenetelmän omaksuminen yhdistää nämä kaksi osa-aluetta innovatiivisella ja motivoivalla tavalla. Dynaaminen arviointi sisältää erittäin vuorovaikuttaisia ja prosessinomaisia tapoja, joiden avulla oppijat voivat osoittaa luovalla tavalla, mitä he ovat oppineet ja mitä taitoja he osaavat käyttää. Tämä on draamaperusteisten oppimismenetelmien ydin.

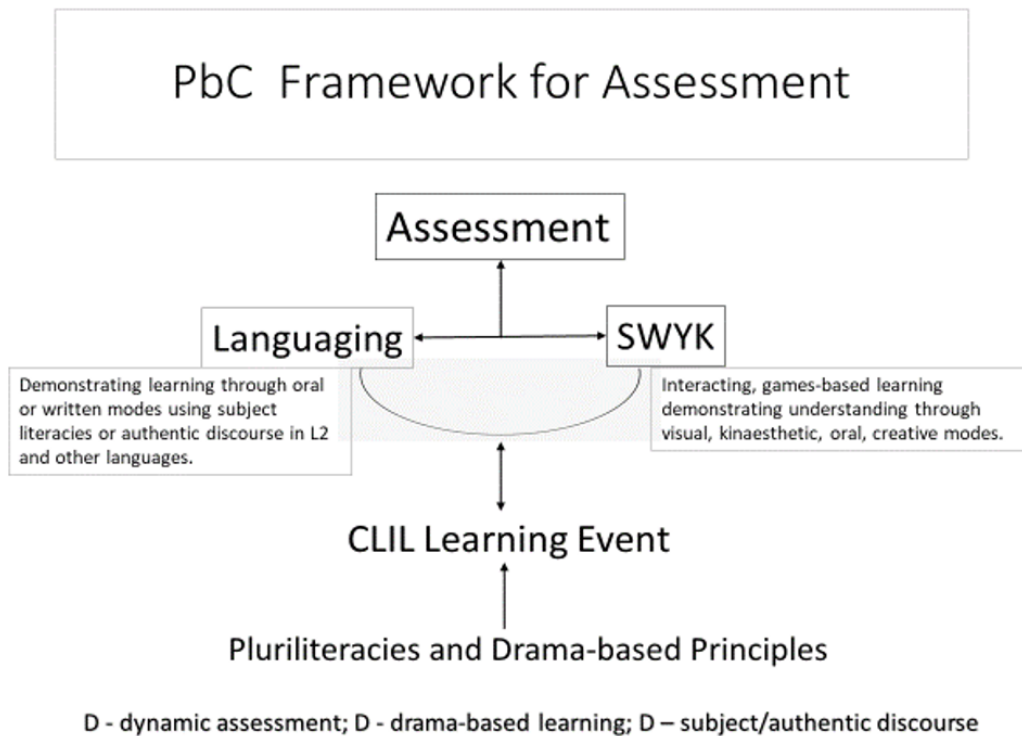
Kolme keskeistä tekijää tulee esiin:

- **D - dynaaminen arviointi** (keskitytään siihen, että yksittäiset oppijat voivat saada palautetta edistymisestään mielekkäällä ja kehittäväällä tavalla).
- **D - diskurssi** (oppijat kielellistävät ymmärrystään oppiaineeseen liittyvistä käsitteistä samalla kun he kehittävät siihen liittyviä kielellisiä taitojaan ja oppiaineen kieltä).
- **D - draamapohjaiset lähestymistavat** (keskittyen SWYK:iin (mukaan lukien kielen luova käyttö, kehollisuus, liike))



Kaikkien kolmen osatekijän taustalla on teoreettisia periaatteita, jotka on muunnettava luokkahuonekäytännöiksi.

Uskomme, että tämä uusi kehys tarjoaa mahdollisuuksia tutkia vaihtoehtoisia arviointiprosesseja CLIL-opetuksessa ja mahdollisesti kaikissa muissa oppiainekohtaisissa yhteyksissä, joissa oppijat kehittävät oppiainekohtaista lukutaitoa useammalla kuin yhdellä kielellä. Kuviossa 1 havainnollistetaan PbC-arviointikehystä, ja sitä selitetään tarkemmin seuraavassa kappaleessa.



(Kuva 1: PbC-arviointikehys)

PbC-arviointikehys perustuu CLIL-oppimistapahtumien luomiseen. Oppimistapahtumissa keskitytään tiettyyn teemaan tai aiheeseen, joka liittyy opetussuunnitelman aiheisiin. PbC:ssä oppimistapahtumat keskittyvät SWYK-toimintaan. SWYK-toiminnot edellyttävät kuitenkin huolellisesti suunniteltuja valmistelutehtäviä, jotka kehittävät ja tukevat oppijoiden kielellistä ja käsitteellistä ymmärrystä ainesisältöön liittyen. Oppijoita tuetaan kehittämään ymmärrystään ja kielenkäyttöään, jota he tarvitsevat ilmaistakseen itseään asianmukaisesti ja osoittaakseen ymmärtävänsä keskeisiä käsitteitä (esim. tieteen diskurssia tai tieteellistä lukutaitoa). PbC-arviointikehys tarjoaa tavan arvioida oppimista sen edetessä, mikä kannustaa oppijoita osoittamaan ymmärrystään ja oppiaineen lukutaidon soveltamista luovilla ja mielekkäillä tavoilla. Oppijoita rohkaistaan käyttämään luovaa kieltä, ongelmanratkaisukieltä ja -prosesseja, jotka – opettajien ja oppijoiden välillä sovitun kriteeristön mukaisesti – antavat yksilöille mahdollisuuden osoittaa oppimistaan tavoilla, joista he itse, vertaiset ja opettaja antavat ja saavat mielekästä arviointia ja palautetta.

Kohdassa *PbC-luokkahuoneen suunnittelu* esitellään malli oppimistapahtumien suunnitteluun siten, että nämä kolme elementtiä otetaan huomioon. Aluksi haluamme kuitenkin ottaa esille joitakin pedagogisia suuntaviivoja ja keskeisiä käsitteitä, jotka ovat mielestämme olennaisia oppimisen ja opettamisen kannalta PbC-menetelmässä.

PbC-luokkahuonekäytäntöjen suuntaviivat ja keskeiset käsitteet

Pedagogisista periaatteista sopiminen on olennaista luokkahuonetehtävien ja -toimintojen suunnittelussa ja innostavan oppimistilan luomisessa kaikille oppijoille. Seuraava osio on tarkoitettu virikkeeksi ja oppaaksi suunnittelua varten ja keskusteluasiakirjaksi kollegoiden kanssa, ja sitä voidaan mukauttaa eri olosuhteiden ja vaatimusten mukaan. Kuten Baetens-Beardsmore² (1993) totesi kaksikielisestä opetuksesta, "mikään malli ei ole vientiin tarkoitettu" (s. 39). Ehdotamme, että tämä pätee PbC:ssä myös yksikielisiin luokkahuoneisiin – tärkeintä on, että opettajat ja oppijat ymmärtävät ja omaksuvat yhdessä syvemmän oppimisen, jotta PbC-oppimistapahtumat voivat tarjota oppijoille tilaisuuksia osoittaa edistymistä.

Ensimmäisessä osiossa olevat ohjeet voivat auttaa sinua suunnittelemaan, luomaan ja arvioimaan tehtäviä PbC-arviointikehyksen avulla, eli dynaamisen arvioinnin suuntaviivat (A), draamapohjaisen oppimisen suuntaviivat (D) ja monilukutaidon lähestymistavan suuntaviivat (P). Toisessa osiossa esitellään avainkäsitteitä, joiden ymmärrämme ohjaavan monilukutaitoa ja draamaperusteista oppimista ja edistävän oppijan ja opettajan välistä kumppanuutta, joka on olennainen osa PbC:n eetosta ja jota haluamme edistää luokkahuoneissa.

²Baetens-Beardsmore, H. (1993) *European Models of Bilingual Education*. Clevedon: Multilingual Matters.

Ohjeita (monilukutaidon) PbC-käytäntöjä varten

1. Tehdään läpinäkyvää, integroitua, dynaamista formatiivista arviointia (esim. käyttämällä erityisiä yhdessä laadittuja "matriiseja" ja/tai arviointistrategioita) - A
2. Ohjataan dynaamista formatiivista arviointia, jossa otetaan huomioon yksilöllinen oppiminen (antamalla palautetta ja 'edistettä') käsitteellisen kehityksen, kielellisen edistymisen ja kulttuurienvälisen ymmärryksen edistämiseksi - A
3. Kehitetään ainekohtaista lukutaitoa draaman ja kielipainotteisten tehtävien avulla - D
4. Kehitetään kontekstisidonnaisia tehtäviä, joissa keskitytään oppiainekohtaisiin taitoihin, kieleen ja tietoihin (esim. ongelmanratkaisun ja keskustelutehtävien avulla) - D
5. Rakennetaan tehtäviä, jotka rohkaisevat oppijoita käyttämään spontaania kieltä ja ottamaan riskejä, improvisoimaan, näyttelemään ja tutkimaan toisten kanssa - D
6. Luodaan ongelmanratkaisun ja kriittisen ajattelun konteksteja (simuloitu todellisuus) - D
7. Tehtävien suunnittelun ytimessä on oltava tehokkaaseen viestintään ja merkityksenantoon tähtäävä kielellistäminen sekä turvallinen tila spontaaniudelle ja kokeilevalle kielenkäytölle - P
8. Käytetään tietopolkua (*knowledge pathways*): tekeminen, järjestäminen, selittäminen ja argumentointi autenttisten tehtävien ja etenemisen suunnittelussa (ks. malli) - P
9. Edistetään kognitiivisten diskurssitoimintojen ja kielen rakenteiden kehittymistä ja ymmärtämistä erilaisten prosessikeskeisten tutkimusten avulla (ks. PTDL-malli) - P
10. Suunnitellaan tehtäviä, jotka ovat kaikkien saatavilla, ja kiinnitetään huomiota affektiivisiin prosesseihin - P

A = Dynaaminen arviointi

D = Prosessidraaman lähestymistavat

P = Monilukutaidon lähestymistavat

Keskeiset käsitteet opettajan ja oppijan kumppanuuksia ohjaavien arvojen ja uskomusten ymmärtämiseksi.

1. Tukeminen: opettajat tarjoavat oppijoille kognitiivista ja affektiivista oikea-aikaista tukea (*scaffolding*) tukemalla tarvittavia strategioita ja taitoja.
2. Oppimiskeskustelut: vertais- ja opettajamentorointia, yksilöiden ja ryhmien kanssa käytävän vuoropuhelun avulla edistetään syväoppimista.
3. Oppijat tutkijoina: oppijan uteliaisuus ja tutkivaan oppimiseen perustuvat tehtävät itsenäistä ja ryhmämuotoista oppimista varten (TVT).
4. Luovuus: luovuuden tutkiminen, jossa roolit ovat joustavia ja multimodaalinen/aistitoiminta on "normi" (esim. osallistumisen kautta, luovien ongelmanratkaisuheuristiikkojen avulla).
5. Neuvoteltu improvisaatio on olennaisena osana tehtävissä, joissa tutkitaan erilaisia rooleja ja "vallan jakamista" kulttuurienvälisen ja monikielisen potentiaalin hyödyntämiseksi visuaalisuuden, kehollisuuden ja kielen avulla.
6. Luottamuksen lisääminen: opettajan ja oppijan luottamus haasteiden käsittelyyn, laatikon ulkopuoliseen ajatteluun ja näkyvien periaatteellisten vaihtoehtojen tutkimiseen tehtävien ja toimintojen suunnittelussa.
7. Oppijoiden johtamat oppimistapahtumat: edistetään oppijoiden sitoutumista, taitojen hallintaa ja sinnikkyyttä jne., tasapuolisuuden ja omistajuuden periaatteisiin perustuen.
8. Arvopohjaisuus: kulttuurienväläinen ymmärrys, tasa-arvo ja kriittisyys altistumalla autenttiselle kielelle ja oppiainekohtaiselle keskustelulle monikulttuurisissa yhteyksissä ja kehittämällä niitä.
9. Reflektiiviset oppijat – reflektiiviset opettajat: oppijat ja opettajat pohtivat yhdessä oppimista mielekkäästi (esim. PbC-lähestymistapa, käytännön tutkimus, oppimispäiväkirjat reflektointia varten).
10. Ammatillinen yhteistyö: oppimiskulttuurin luominen verkostojen avulla asiantuntemuksen ja kokemusten jakamiseksi.

SWYK-tapahtumien esittely



Tässä osiossa käsitellään

- 1 Oppimistapahtumat, joita tuetaan draamatoiminnoilla
- 2 Ohjeet niiden kanssa työskentelyyn

Olemme nimenneet tapahtumamme Show What You Know (SWYK, 'näytä mitä tiedät/osaat'). SWYKit ovat vuorovaikutteisia aktiviteetteja, joissa oppijat voivat käyttää luovuuttaan ja ilmaista ymmärrystään tietyistä aiheista. Tapahtumat ovat saaneet innoituksensa suosituista multimediaformaateista. Kukin tapahtuma tarjoaa oppijoille tilaisuuksia neuvotella, järjestää ja ilmaista ymmärrystään tehtävään sopivasta sisällöstä esityksen avulla. SWYK-tapahtumat auttavat kielellistämistä eri muodoissa, esim. visuaalisten esitysten, liikkeen ja kehollisen oppimisen kautta.

Tarjoamme SWYKeille suunnittelumallin ja annamme seitsemän esimerkkiä, jotka ovat mainos, Discovery-tapahtuma, dokumenttielokuva, näyttely, flash mob, paneeliesitys ja traileri. Jokainen esimerkki kuvataan viittaamalla alkuperäisiin multimedialähteisiin, ja sen jälkeen annetaan vaiheittaiset ohjeet tapahtuman toteuttamiseen.

Opettajilla on useita tilaisuuksia tukea ja arvioida oppijoita tapahtumaa edeltävän draamaprosessin aikana. Tätä varten ehdotamme erilaisia draamaleikkejä, joiden avulla voidaan kehittää kuhunkin SWYKiin liittyviä esiintymistaitoja. Kunkin SWYK-tapahtuman kuvauksessa ne löytyvät osiosta Täydentävät draamapelit ja liitteestä 8.

Ennen kuin aloitat, suosittelemme, että tutustut tähän ohjeiden tarkistuslistaan, joka on jaoteltu käytännöllisiin ja käsitteellisiin kohtiin.



**AIKA:**

Varmista, että sinulla on riittävästi aikaa valmistautua valitsemaasi SWYKiin. Varaa tarvittaessa aikaa tukikielen, oppiaineen sisällön ja tietysti draamatoiminnan esittelyyn, jotka auttavat tapahtuman onnistumista.

Monet ehdotetuista draamatehtävistä voivat kestää koko oppitunnin, ja niitä voidaan toteuttaa ennen tapahtuman suunnittelua. Tapahtuman valmistelu voidaan jakaa pidemmälle ajanjaksolle.

TILAT:

Järjestä huoneen kalusteet niin, että niissä on tilaa ryhmätyöskentelylle, harjoituksille, kuvauksille ja esityksille.

HARJOITTELU:

Kannusta ryhmiäsi saamaan ideansa jalkautettua mahdollisimman pian.

MATERIAALIT:

Käytä pillejä, summereita, sekuntikelloja, tallennuslaitteita, suuria paperiarkkeja ja kyniä kuvasuunnitelmaa varten. Liitteessä 2 on tiivis "ostoslista" hyödyllisistä esineistä, joiden on hyvä olla helposti saatavilla.

TEKNOLOGIA:

Kaikki valitut SWYK-tapahtumat ovat tunnettuja ja suosittuja elementtejä multimediasa. Poimi linkkejä valitsemaasi tapahtumaan erilaisten mallien pohjalta.

YHDISTÄ SWYK

arvioitavaan oppimiskontekstiin. Tutustu arviointikriteerejä koskeviin ohjeisiin (liite 1d) ja SWYK-kuvauksissa oleviin ehdotuksiimme.

VALITSE

draamatoimintoja, jotka auttavat valmistamaan osallistujia SWYKiin olennaisesti kuuluviin viestintä- ja esiintymistehtäviin.



SWYK-strategia on kehitetty CLIL-oppimisympäristöjä varten, mutta sitä voidaan soveltaa useimmissa oppimisympäristöissä. On kiinnitettävä huomiota siihen, että sekä tehtävien että niiden sisällön edellyttämää kieltä käytetään ja tuetaan.

OIKEA-AIKAINEN TUKI (*Scaffolding*):

on opettajien pääasiallinen toiminta tapahtumien neuvottelun ja suunnittelun aikana: kielen ja sisällön ohjaaminen ja tukeminen sekä ryhmien auttaminen vaiheiden läpi kuvasuunnitelmasta käsikirjoitukseen, harjoituksiin ja esitykseen.

KIELI:

Päätä, millaista kieltä oppijat tarvitsevat valittua SWYKia varten.

KUVASUUNNITELMA (*Storyboard*):

Kerronnallisten rakenteiden luominen oppimismatkaa varten. Ehdotamme mallia, jossa tunnistamme yhdeksän elementtiä tiettyyn tarinaan ja leikimme järjestyksellä ennen kuin siirrymme käsikirjoittamiseen. Kunkin kehyksen määritteleviin elementteihin voi kuulua kielellisiä tavoitteita tai tunteita sekä asiaankuuluvaa sisältöä. Lisätietoa kuvasuunnitelmaan liittyvästä ohjeistuksesta on toimintaliitteessä.

KÄSIKIRJOITUS:

Käsikirjoitus ja lavastusohjeet. Monet tapahtumat voidaan kuitenkin toteuttaa ilman tarkkaa käsikirjoitusta, ja improvisaatioon kannattaa rohkaista.

PERSONIFIKAATIO:

Tämä kirjallisuuden keino, jossa annamme inhimillisiä ominaisuuksia ei-inhimillisille elementeille, antaa meille mahdollisuuden luoda tarinoita ja draamaa. Oppijoiden tulisi saada ohjausta hahmojen luomisessa esimerkiksi äänen, liikkeen, vuorovaikutuksen ja näkökulman osalta.

1. MAINOS

SWYK

Työskentely mainonnan teeman ympärillä tarjoaa rikkaan maaperän ideoiden, taitojen ja tiimityön vuorovaikutukselle. Mainokset ympäröivät meitä, seuraavat meitä ja tulevat monissa eri muodoissa. Ne voivat olla julkisia tiedotusmainoksia, kaupallisia mainoksia ruudulla tai bussipysäkillä, yksityisiä mainoksia lehdessä.

Tärkeimmät ominaisuudet

PbC:n kontekstissa mainos voi olla kuva, lyhytelokuva tai laulu, jolla yritetään saada ihmiset ostamaan tuote tai palvelu, tai teksti, jossa kerrotaan uudesta työpaikasta jne. Ne voivat olla äänitettyjä, kuvattuja tai kirjoitettuja mainoksia, ja niitä voidaan soveltaa kaikilla oppimisen osa-alueilla.

Askel askeleelta

- Kehota oppijoita tarkastelemaan mainosmaailmassa esiintyviä lukuisia mainostyyppejä – pienistä mainoksista paikallisissa supermarketeissa tai sanomalehdissä aina miljoonia maksaviin mainoskampanjoihin.
- Kannusta oppijoita tarkastelemaan mainonnassa käytettyjä kielityylejä, sanavalintoja ja suostuttelutekniikoita.
- Järjestä oppijat 5-6 hengen ryhmiin niin, että jokaisessa on riittävästi oppijoita, jotka voivat jakautua mainoksen tekemiseen tarvittaviin rooleihin: käsikirjoittajat, kuvaaja, ääniteknikko, näyttelijät, ohjaaja ja videoeditoija.
- Varmista, että oppijat keräävät kaikki tarvittavat tiedot valitusta aiheesta, jotta he voivat valmistella viestin, jonka he haluavat välittää yleisölleen.
- Anna aikaa luoda kuvasuunnitelma ennen harjoitusten aloittamista, jotta heillä on pääpiirteet selkeästi mielessä.
- Jos haluat, että oppijat yhdistävät tämän toiminnan tietotekniikan käyttöön, he tarvitsevat aikaa kaikkien kuvausten tekemiseen. Olisi myös hyödyllistä tarjota rekvisiittaa ja pukuja, jotta he voivat täysin eläytyä hahmoihin.

Täydentävää draamatoimintaa: Myyntipeli, Mainokset, Hölynpöly-mainos, Luomismyytti.

2. DISCOVERY TAPAHTUMA

SWYK

Discovery-tapahtuma on projektipohjaisen oppimisen harjoitus. Se on ainoa SWYK-tapahtumamme, joka ei ole peräisin multimedian genrestä, mutta Discovery-tapahtuman taustalla oleva "etsintä" on kaikille tuttu. Vertailukohtina voi käyttää esimerkiksi aartenmetsästäystä tai suunnistusta.

Kun luokkaryhmät alkavat kerätä, koreografioida ja järjestellä oppimismatkan reittipisteitä, tapahtuu kielellistämistä. Discovery-tapahtumaa voidaan käyttää oppimisjakson alussa tai lopussa. Alussa se voisi olla uuden aiheen tutkimista ja lopussa taas selvittämistä siitä, mitä ryhmä on oppinut. Discovery-tapahtumaa voidaan käyttää välineenä tiedon kasvattamiseen, henkilökohtaiseen kiinnostukseen ja monialaiseen oppimiseen kaikissa oppiaineissa.

Discovery-tapahtuman tuomiseksi luokkahuoneeseen ryhmät aloittavat tiedonhaun opettajan määrittelemään aiheeseen ja tarkistavat tehtävään liittyvät tiedot, lähteet ja sisällön. Oppijat ottavat omistajuuden aineen tietämyksestään muuttamalla sen tiedonetsinnäksi muille oppijoille. Tämä tarjoaa heille mahdollisuuden tarkastella oppiaineen osa-alueita ja oppimistyyliä, joista he ovat innostuneita.

Tiedonhankinnan rajat ovat opettajan harkinnassa. Koulun sisään rajoittuvaan tiedonhakuun voisi kuulua koulun kirjastossa käynti, keskustelu alan 'asiantuntijoiden' kanssa tai ylemmän vuosiluokan oppijoiden haastattelu. Laajentamalla tiedonhakua kauemmaksi oppijat voisivat vieraila paikallisissa arkistoissa/kirjastoissa, kulttuurisesti kiinnostavissa paikoissa ja jopa keskustella paikallisten yritysten tai yleisön kanssa.

Useimmissa SWYK-tapahtumissa olemme käyttäneet kuvasuunnitelmaa suunnitellaksemme, miten draaman, monilukutaidon ja dynaamisen arvioinnin prosessit yhdistetään oppiaineen sisältöön. Discovery-tapahtuman yhteydessä ehdotamme karttaa, jossa esitellään useita erilaisia yhdistelmiä ja polkuja, joiden kautta päästään haluttuun määränpäähän.

Tärkeimmät ominaisuudet

PbC:n kontekstissa Discovery-tapahtumien avulla voidaan luoda sarja johonkin aineeseen liittyviä tehtäviä, jotka osallistujat voivat suorittaa haluamassaan järjestyksessä. Sekä tehtävien luominen että niihin osallistuminen ovat syvällisen oppimisen harjoituksia, kun siirrämme tietomme uudelle tasolle. Toiminta sitouttaa ryhmätyöhön, harjoittaa digitaalisia taitoja ja on erittäin vuorovaikutteista. Discovery-tapahtuman suunnittelu edellyttää tiedonhakua useista lähteistä. Näitä ovat verkkolähteet, kysymällä ylemmän vuosiluokan oppijoilta (jotka ovat jo opiskelleet aiheita), opettajilta, kirjastonhoitajilta, alan asiantuntijoilta tai kirjastosta löytyvistä kirjoista. Kun osallistujat saapuvat piirrettyyn määränpäähän, on suoritettava tehtäviä, jotta he voivat siirtyä matkan seuraavaan osaan. Tyypillisiä tehtäviä näissä oppimismatkoissa ovat muun muassa uusintakuvaukset/-esitykset, pysäytyskuvat (*freeze*

frame) ja haastattelut. Discovery-tapahtuman loppuun saattamiseksi osallistuvien ryhmien on osoitettava todisteet tekemästään matkasta, ja bingopeli sopii tähän hyvin. Suunnitteluryhmä esimerkiksi esittää osallistujille ruudukon ja ohjeet siitä, miten he voivat saavuttaa useita voittovaihtoehtoja (vaakasuora, diagonaalinen jne.), ja heidän on täytettävä mahdollisimman monta niistä saadakseen paljon pisteitä.

Askel askeleelta

- Jaa oppijat ryhmiin. Kullekin ryhmälle joko annetaan aihe tai se voi valita aiheen, jonka se haluaa opiskeltavasta aineesta. Anna selkeä aikataulu sekä tapahtumien suunnittelulle että niiden loppuunsaattamiselle. Esimerkki: Historian tunnilla, jossa opiskellaan "1500-lukua", oppijat jaetaan neljään ryhmään. 1. Uskonpuhdistus / 2. Löytöretket / 3. Renessanssi / 4. Viestintä. Näillä suunnitteluryhmillä on kaksi viikkoa aikaa luoda Discovery-tapahtuma, ja ne osallistuvat toistensa tapahtumiin.
- Anna oppijoille aikaa tehdä aiheensa tiedonhaku. Varmista, että oppijat aloittavat asiaankuuluvan materiaalin keräämisen, ja opasta heitä tulevan oppimismatkan suunnittelussa.
- Pohdi kunkin aiheen keskeisiä elementtejä, jotka olisi sisällytettävä tapahtumaan. Jos aiheena on renessanssi, keskitytäänkö renessanssitaiteilijoihin vai myös tiedemiehiin ja kirjailijoihin?
- Tutustu erilaisiin saatavilla oleviin resursseihin – kirjasto, keskustelemalla alan asiantuntijoiden kanssa tai vieraillemalla koulun ulkopuolella sijaitsevilla paikoissa, kuten taidemuseossa tai muistomerkeillä.
- Kun tiedonhaku on valmis, oppimispolku kartoitetaan. Osoita oppijoille tai tutki yhdessä oppijoiden kanssa, miten matkan päämäärään voi päästä eri reittejä pitkin.
- Discovery-tapahtuman suunnittelijat voivat käyttää eri teknologioita, kuten karttoja tableteilla tai piirrosohjelmassa/-sovelluksissa, sekä dynaamisempia toimintoja, kuten kiertelyä paikallisella alueella ja vastausten hakemista asiantuntijoilta.
- Renessanssiajan taidetta käsittelevä Discovery-tapahtuma voisi alkaa Istanbulista ja kulkea Rooman kautta Pariisiin ja päättyä antiikin Kreikkaan. Tähän voisi kuulua kulkeminen tabletilla kirjastoon kuvataideopettajan huoneen kautta ja päätyminen museoon. Oppijat voivat olla tapahtuman järjestyksessä ja koreografiassa niin luovia kuin haluavat.
- Opettaja ja oppilaitos asettavat rajat sille, mitä suunnittelijat voivat tehdä. Eri oppilaitokset tulkitsevat Discovery-tapahtuman suunnittelua parhaaksi katsomallaan tavalla, sillä kullakin oppilaitoksella on omat yhteytensä oppiaineeseen ja paikallisyhteisöön.
- Mukana olevat lämmittelyleikit voidaan jopa sisällyttää tehtäviksi, joiden avulla voidaan kirjata tapahtuman edistymistä.

Täydentävää draamatoimintaa: Ohjattu tarina, Ohjattu kävely, Toimittajat, Onnenluvat.

3. DOKUMENTTIELOKUVA

SWYK

Kun oppijat tuottavat omia dokumenttejaan jostakin aiheesta, he keräävät, analysoivat ja käsittelevät sisältöä ja muodostavat oman näkemyksensä sen tärkeydestä ja merkityksellisyydestä. Dokumenttielokuva on elokuva tai video, jossa tutkitaan tapahtumaa tai henkilöä tosiasioihin perustuen. Sana voi viitata myös kaikkeen, mihin liittyy asiakirjoja. Ajatus dokumentista "asiakirjoihin liittyvänä" syntyi 1800-luvun alussa. Myöhemmin sillä alettiin tarkoittaa jonkin asian tosiasioihin perustuvaa tallentamista.

Tärkeimmät ominaisuudet

Dokumenttielokuvia on monenlaisia, aina nykypäivän katukysymyksiä käsittelevistä Internet-klipeistä Sir David Attenborough'n ylellisiin luonto-ohjelmiin. PbC:n kontekstissa dokumenttielokuvaa voidaan käyttää hankittujen tietojen ja taitojen osoittamiseen tai oppijoiden työn tulosten esittelyyn aineeseen liittyvistä aiheista. Lisäksi dokumenttielokuvat voivat olla kriittisen ajattelun näyttöjä ja ne voivat käsitellä oppijoiden arvosteluja ja kannanottoja.

Askel askeleelta

- Tärkeitä elementtejä, jotka oppijoiden tulisi ottaa huomioon dokumenttiaan laatiessaan, ovat:
 1. Eksposition käyttö - dokumentin avainkohtien korostaminen ja yleisön sitouttaminen.
 2. Kertoja/taustaselostus (kertoja on usein, mutta ei aina, ruudun ulkopuolella) ohjaa tarinaa.
 3. Uudelleenesitykset/-kuvaukset – keinotekoiset kohtaukset, joissa tapahtumia rekonstruoidaan.
 4. Arkistomateriaalin, raakamateriaalin tai valokuvien käyttö todellisesta tapahtumasta.
- Järjestä oppijat 5-6 hengen ryhmiin niin, että jokaisessa on tarpeeksi henkilöitä jakamaan roolit. Mitä oppijoiden on tehtävä:
 1. Kerätä kaikki tutkimustietonsa valitusta aiheesta, mukaan lukien kaikki näkökulmat, sillä dokumenttielokuva kattaa sekä objektiivisen että subjektiivisen näkökulman.
 2. Päittää, mikä on kunkin oppijan rooli, esimerkiksi kuka tekee haastattelut, kuka osallistuu niihin ja kuka on kertoja.
- Anna aikaa luoda kuvasuunnitelma ennen harjoitusten aloittamista, jotta oppijoilla on pääpiirteet selkeästi mielessä.

- Jos haluat, että oppijat yhdistävät tämän toiminnan tietotekniikan käyttöön, he tarvitsevat aikaa kaikkien kuvausten tekemiseen. Olisi myös hyödyllistä tarjota rekvisiittaa ja pukuja, jotta he voivat täysin eläytyä hahmoihin.

Täydentävää draamatoimintaa: Lehdistötilaisuus, Ikäkävely, Tämä on elämäsi, Toimittajat.

4. NÄYTTELY



Näyttelyt ovat monimuotoisia paitsi sisällön myös näyttelyn esitystavan, sisällön, näyttelypaikan, näyttelyssä käytettyjen materiaalien tai tekniikan osalta. Jotkut näyttelyt ovat staattisia teosten esittelyjä, esimerkiksi maalauksia tai veistoksia, mutta toisissa näyttelyissä halutaan nähdä, miten jokin toimii tai näyttää jokin taito. SWYK-tapahtumassa "elävä" näyttely on paikka, jossa näyttely voi herätä eloon. Yleisö voi työskennellä näyttelyn läpi, ja sitä tehdessään näyttely herää henkiin.

Tärkeimmät ominaisuudet

PbC:n kontekstissa näyttely käsittää myös monia eri muotoja. Se voi olla julkinen taideteosten tai kiinnostavien esineiden näyttely, kuten oppiainekohtaisten aiheiden tutkimustulosten esittely; taidon, ominaisuuden tai tunteen näyttäminen tai demonstraatio; se voi olla koulun tiloissa tai julkisissa tiloissa järjestettävä näyttely.

Askel askeleelta

- Kehota oppijoita tutustumaan erilaisiin näyttelytyyppeihin: pop up -näyttelyihin, jotka ilmestyvät usein tarkoituksella valittuun tilaan yleisön yllättämiseksi; tilapäisnäyttelyihin, jotka ovat esillä vain lyhyen aikaa; pysyviin näyttelyihin, jotka pysyvät esillä jopa vuosia; kiertonäyttelyihin, jotka liikkuvat alueellisesti tai maailmanlaajuisesti.
- Oppijoiden tulisi keksiä oma käsitteensä, oma ideansa. Mitä he haluavat näyttää yleisölleen ja miten he haluavat näyttää sen?
- Kuka on näyttelyn yleisö? Oppijat, vanhemmat, suuri yleisö? Yleisö määrittää monin tavoin näyttelyn tyylin ja sisällön.
- Oppijoiden on päätettävä, mikä on paras tila näyttelylle. Näyttelyt ovat usein huolellisesti valituissa ja ainutlaatuisissa tiloissa, sisällä tai ulkona. Tilan valinta voi muuttaa ihmisten näkökulmaa ja antaa heille mahdollisuuden nähdä näytteillä olevat näyttelyesineet eri kontekstissa.
- Tarvitaanko näyttelystä selitystä kirjallisen tiedon tai esittelijän avulla?
- Oppijat voivat yhdistää tämän toiminnan tietotekniikkaan, maalaamiseen ja esillepanoon, joten suunnittelu ja riittävä aika ovat olennaisen tärkeitä sen onnistumisen kannalta. Vaihtoehtoisesti se voi olla improvisoitu pop up -näyttely.

Täydentävää draamatoimintaa: Elävä museo, Ajatusten seuranta, Toimintaklippi, Diaesitys.

5. FLASH MOB

PbC-kontekstissa mobien avulla voidaan tutkia keskeisiä aiheita ja juhlistaa kielellistämistä ainutlaatuisella ja jännittävällä tavalla. Nykyaikaiset mobit, Flash, Smart ja muut, voivat liittyä performanssitaitteeseen ja 60-luvun Agit-rekvisiittamalleihin.

Tärkeimmät ominaisuudet

Flash mob on ryhmä ihmisiä, jotka järjestävät organisoidun mutta ennalta ilmoittamattoman esityksen julkisella paikalla. Flash mob -tyylejä on paljon erilaisia, puhtaasta viihteestä mainontaan, kunnianosoituksista poliittisiin mielenosoituksiin. Nykyaikaiset flash mobit ovat useimmiten koreografioitua laulua ja tanssia, mutta ne voivat olla myös harjoiteltuja kohtauksia, joissa on hahmoja ja dialogia. Jos oppijat eivät tunne flash mobeja, näytä heille joitakin videoita Internetistä, jotta he tutustuvat niihin paremmin.

Askel askeleelta

- Kun oppijat ovat esitelleet aiheen, jota flashmobissa käytetään, he päättävät, työskentelevätkö he yhtenä ryhmänä vai useammassa pienemmässä ryhmässä.
- Tarvitset suuren avoimen alueen, jossa oppijat voivat harjoitella. Esitystila on myös määriteltävä ja samoin esitysaika, jotta esitys olisi mahdollisimman tehokas. Flash mob voi tapahtua viereisessä luokahuoneessa tai ulkona koulun julkisemmissa tiloissa, tai vaikka yhteisessä kokoontumisajassa.
- Ennen luomisen aloittamista, päätä määräajasta, johon mennessä flash mobin on oltava valmis esitettäväksi.
- Yllätyksellisyys on avainasemassa flash mobissa, mutta on tärkeää, että isommat yksityiskohdat on järjestetty, jotta se sujuu mahdollisimman sujuvasti. Kun suunnittelet flash mobia, varmista, että sinulla on tarvittavat luvat (koulun) viranomaisilta.
- Aloita valitsemasi aiheen yleiskatsauksella/yhteenvedolla, jossa kartoitetaan mahdollisia tarinoita ja muutosmahdollisuuksia. Korosta aiheen keskeisiä kohtia, joita haluatte tutkia esityksen aikana.
- Kannusta oppijoita ideoimaan, miten he haluavat esitellä flash mobin, ja anna heille esimerkiksi kyniä ja paperia ideoiden organisoimista varten. Työstäkää kuvasuunnitelma.
- Riippuen siitä, kuinka paljon aikaa teillä on, jalkauta oppijat harjoittelemaan mahdollisimman pian.

Täydentävää draamatoimintaa: DVD-tanssipeli, Funky Chicken -kanapeli, Hölynpölymusikaali, Ryhmämiimi, Hot Spot.

6. PANEELIESITYS



Paneeliesityksessä on ryhmä ihmisiä, jotka keskustelevat yleisön edessä yleisöä kiinnostavasta aiheesta, ryhmä viihdyttäjiä tai vieraita, jotka osallistuvat radio- tai televisio-ohjelman tietokilpailuun tai arvauspeliin. Paneeliesitykseen osallistuu yleensä asiantuntijoita ja joskus julkkiksia tai näiden yhdistelmä, jotka vastaavat juontajan esittämiin kysymyksiin. Tavallisessa kokoonpanossa on neljä panelistia: yksi, jolla on teknistä tietoa tietystä aiheesta, kaksi, joilla on vastakkaisia näkemyksiä useimmista asioista, ja yksi, jolla on erilainen tausta kuin muilla ja joka voi antaa koomisia vastauksia tai erilaisia näkökulmia.

Tärkeimmät ominaisuudet

PbC-kontekstissa paneeliesitys voi tuoda esiin erilaisia näkökulmia tai jopa kiistoja, jotka liittyvät tiettyyn aiheeseen. Panelistit esittävät tietämyksensä ja ymmärryksensä aiheesta sekä sen, miten heidän kantansa liittyy muiden kantoihin. Myös kannanotto, argumentointi- ja päättelytaidot voivat olla tärkeitä.

Askel askeleelta

- Roolit määritellään ja selitetään ja jaetaan myöhemmin. Tämä voi olla koko luokan toimintaa.
- Haasta luokka kirjoittamaan kysymyksiä esityksessä esitettävistä aiheista.
- Nelihenkinen tiimi kerää kysymyksiä ja valitsee ne, jotka tulevat esitykseen.
- Animaattori opettaa yleisöä käyttäytymään radioyleisönä naurun, erimielisyyden asteikon ja suosionosoitusten kanssa.
- Moderaattori esittelee paneelin jäsenet lyhyillä elämäkerroilla. Hän esittää kysymyksiä, kuulustelee toisinaan panelisteja, on vuorovaikutuksessa yleisön kanssa ja jakaa pisteitä. Hän päättää, milloin aiheesta on keskusteltu riittävästi.
- Moderaattori esittää kysymyksiä panelisteille ja antaa jokaiselle mahdollisuuden puhua. Paneeliesityksessä voidaan käydä väittelyä ja kysymyksen alun perin esittänyt henkilö ja yleisö voivat osallistua keskusteluun.
- Moderaattorin ja animaattorin roolit ottaa yleensä opettaja, mutta ne voidaan antaa myös oppijoiden tehtäväksi, kunhan he ovat perehtyneet formaattiin.

Täydentävää draamatoimintaa: Hetkinen, Hyvät, huonot, rumat neuvot, Itsestänselvyyspeli.

7. TRAILERI



Perinteisesti trailerit ovat elokuvien, televisiosarjojen tai muiden multimediatapahtumien ennakkomainoksia. Niissä kerrotaan lyhyiden kohtausten avulla yleinen juoni ja korostetaan dramaattisia hetkiä kohdeyleisön kiinnostuksen herättämiseksi. SWYK-tapahtumana trailerit ulottuvat multimediaelämysten rajojen ulkopuolelle ja käsittävät oppiaineiden välisen ulottuvuuden, jossa historialliset tapahtumat, kirjalliset suuntaukset tai mestariteokset ja maantieteelliset tai tieteelliset ilmiöt ovat aiheina. Trailerissa, kuten muissakin SWYK-tapahtumissa, hyödynnetään esitysmuotoja. Innovatiivisuus ja luovuus aktivoituvat yhdistämällä tuttuja formaatteja epätavalliseen sisältöön.

Tärkeimmät ominaisuudet

Aivan kuten elokuvateollisuudessa, PbC:n kontekstissa traileri sisältää tiivistelmän siitä, mistä aiheesta on kyse, mutta se ei välttämättä noudata esittelemänsä tapahtuman vakiintunutta järjestystä. Se koostuu useista toisiinsa liittyvistä kohtauksista, ja siinä näytetään jännittävimmät ja hauskimmat kohokohdat. Trailerin pitäisi jättää yleisö haluamaan tietää lisää. Siinä kuvataan toimintaa ja päähenkilöitä ja tunnistetaan aiheen merkitys. Trailerin valmistelemiseksi on tärkeää ymmärtää kaikki siihen sisältyvät elementit, kuten toiminta ja kerronnan dynamiikka.

Askel askeleelta

- Aloita traileriin valitsemastasi aihepiiristä/yhteenvedosta. Näytä asiaankuuluvia esimerkkejä elokuvien, sarjojen, podcastien jne. trailereista.
- Jaa luokka ryhmiin ja aseta aikaraja sille, kuinka kauan heillä on aikaa luoda trailerinsa. Anna heille tarvittavat resurssit, jotta he voivat luoda trailerin kuvasuunnitelman. Ehdota suuntaviivoja ja jaa traileri neljään tai viiteen kohtaukseen, jotta esityksestä tulee keskittyntä ja tiivistä.
- Kun kuvasuunnitelma on laadittu, on tärkeää, että oppijat jalkautuvat harjoittelemaan, laativat vuoropuhelun ja liikkeitä ja saavat kohtaukset etenemään sujuvasti.
- Toinen vaihtoehto, jos oppijoilla on pidempi aika, on jakaa esitys vaiheisiin, esimerkiksi siirtymällä kuvasuunnitelmasta trailerin esittämiseen pysäytyskuvien avulla ja siirtymällä sitten koko esitykseen.
- Kerro, että traileri kuvataan aktiviteetin lopussa, ja sen enimmäispituus on 50 sekuntia ja se kuvataan yhdellä yhtäjaksoisella otoksella.

Täydentävää draamatoimintaa: Tarina, Pysäytyskuvat, Tarina yhdistettynä pysäytyskuviin, Kuvasuunnitelma

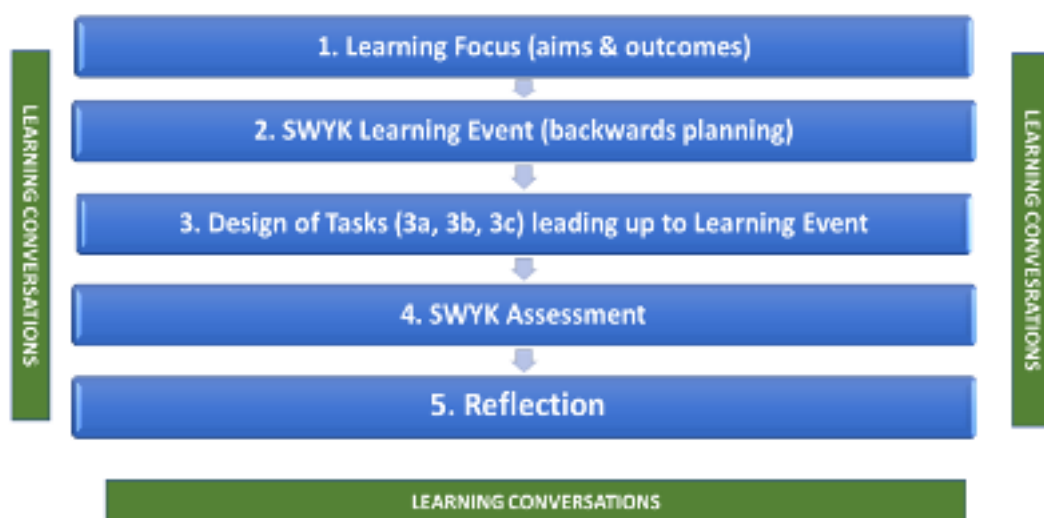
PbC-luokkahuoneen suunnittelu: 5-vaiheinen PbC-oppimistapahtumasuunnitelma

Oppimistapahtumasuunnitelma sisältää viisi vaihetta, jotka auttavat sinua suunnittelemaan SWYK-oppimistapahtumaa edeltävät ja siihen sisältyvät osatehtävät ja -toiminnot. Oppimistapahtumasuunnitelma perustuu ajatukseen oppimisjaksosta, jossa opettajat ja oppijat työskentelevät pohtivassa ja dialogisessa prosessissa luodakseen aihekohtaisia tai temaattisia oppimispolkuja, jotka sopivat ryhmän ja yksittäisten oppijoiden oppimistarpeisiin. Oppimistapahtumasuunnitelma perustuu dynaamiseen PbC-arviointikehykseen ja tarjoaa järjestelmällisiä ehdotuksia tehtävien suunnittelua varten. Jotta dynaaminen arviointi onnistuisi, on kuitenkin varmistettava, että oppijat ovat tietoisia strategioista, joita he voivat käyttää. On myös tärkeää, että sekä opettajat että oppijat keskustelevat avoimesti oppimisprosesseista ja tutkivat niitä. Lisäksi on tärkeää, että opettajien rooliin mentoroinnissa kuuluu säännöllisiä oppimiskeskusteluja yksittäisten oppijoiden tai oppijaryhmien kanssa. Oppimiskeskustelut ovat opettajien ja oppijoiden välisiä tai oppijoiden kesken käytäviä dialogisia keskusteluja, joissa käytetään yleensä, mutta ei välttämättä, vierasta kieltä – se riippuu oppijoiden tasosta ja iästä. Ne antavat opettajille ja oppijoille mahdollisuuden osallistua oppiaineen aihepiirien tai teemojen oppimispolkujen suunnitteluun ja avaavat mahdollisuuksia lisätä opettajien ja oppijoiden välistä omistajuutta ja oppimiskumppanuutta. Ne ovat tärkeä väline jatkuvan palautteen ja prosessin arvioinnin kannalta (ks. matriisit). Oppimiskeskustelut nivoutuvat dynaamiseen PbC-arviointikehykseen, ja ne ovat olennainen osa oppimistapahtumasuunnitelmaa. Tämän voisi tiivistää sanomalla, että "kaikki pyörii oppimiskeskustelujen ympärillä".

Viisivaiheinen oppimistapahtumasuunnitelma on esitetty alla (kuva 2) - yksityiskohtaisempi tuki on liitteissä 1a-d.



Five Step Learning Event Planner



(Kuva 2: Viisivaiheinen oppimistapahtumasuunnitelma)



Oppimisen painopiste: Työskentely 5-vaiheisen PbC-oppimistapahtumasuunnitelman kanssa alkaa oppimisprosessin tavoitteiden ja tulosten ymmärtämisellä. Tässä on kysymyksiä, joita voit kysyä itseltäsi tässä vaiheessa:

- Mikä on teema (opetussuunnitelmasta poimittu - oppiainekohtainen / monialainen)?
- Mitkä ovat keskeiset käsitteet/ideat jotka minun on opetettava? Kirjoita ne ylös.
- Millaista ongelmanratkaisua ja/tai kriittistä ajattelua haluan oppijoideni kokevan? (näiden on oltava teeman kannalta keskeisiä).
- Mitä haluan arvioida?

- e) Millaiset formatiiviset ja summatiiviset arviointitehtävät ovat sopivimpia? Esim. matriisien luominen yhdessä oppijoiden kanssa³, palautteen antaminen eri medioiden avulla, vertaispalaute, draamapohjaiset tehtävät, oppimiskeskustelut...

Vaihe 2

SWYK-oppimistapahtuma: Aloitetaan takaperin suunnittelu valitsemalla SWYK-oppimistapahtuma, joka vastaa parhaiten tavoitteita. Tässä on kysymyksiä, joita voit kysyä itseltäsi tässä vaiheessa:

- Mikä SWYK sopii parhaiten oppimistapahtumaan?
- Miten teen valinnan? Oppijoiden kanssa? Kannusta oppijoita valitsemaan (draamapohjaisten toimintojen joukosta).
- Millaista kieltä oppijani tarvitsevat oppimistapahtumaan osallistuakseen?
- Mitä muuta he tarvitsevat? (Esim. sosiaalisia, kulttuurisia ja kognitiivisia välineitä?)

Vaihe 3

Tehtävien suunnittelu: Tehtävät tulisi suunnitella siten, että ne kehittävät askeleittain tarvittavan ainekohtaisen tiedon, käsitteet, prosessit ja metakognition (ainekohtainen lukutaito), ja tarpeellisen kielen (diskurssi); muut tehtävät edistävät luovuutta ja multimodaalisen ilmaisun taitoja. Tehtävien ja tehtävien järjestyksen olisi mahdollistettava jatkuva palaute ja reflektio. Tässä on kysymyksiä, joita voit esittää itsellesi tässä vaiheessa:

- Käsitteiden ja tehtävien yhdistäminen – johtaa oppimistapahtuman oppimistavoitteeseen.
 - Millaista kieltä oppijat tarvitsevat? Erilaiset käsitteet edellyttävät erilaista kieltä, esimerkiksi mielipiteen ilmaiseminen tai uskomuksen esittäminen maahanmuutosta.
 - Minkälaisiin tietoon liittyviin toimintoihin oppijat joutuvat osallistumaan? Määrittele "tekemisen" tehtävät, tehtävät, joissa oppijoiden on "järjestettävä" tai luokiteltava tietonsa ja ymmärryksensä; tehtävät, joissa oppijoiden on kielellistettävä oppimansa (käsitteet) eli "selitettävä ja perusteltava/käsiteltävä" oppimaansa.

³Matriiseissa määritellään keskeiset arviointikriteerit. Kun arviointi suunnitellaan yhdessä oppijoiden kanssa, se on selkeä ja oppijat saavat omistajuutta, mikä ohjaa oppijoita alusta alkaen. Se tekee oppimisen etenemisestä läpinäkyvää.

b) Keskittyminen taitoihin

- Mitä taitoja (kielellisiä, kognitiivisia, sosiaalisia) tehtävissä tarvitaan erityisesti? Mihin ja miten olen sisällyttänyt ne?
- Olenko harkinnut erilaisia mahdollisia draamapohjaisia tehtäviä luovuuden ja kielenkäytön kehittämiseksi, esim. Hölynpöly-musikaali, Funky Chicken -kanapeli, Hot Spot, Ryhmämiimi, DVD-tanssipeli?
- Miten voin rohkaista improvisaatiota tehtävissä, jotta kielellistämistä voidaan edistää?

c) Keskittyminen tarvittavaan kieleen

- Miten teen akateemisen lukutaidon⁴ näkyväksi oppijoille? Miten opetan niitä? (esim. eksplisiittisesti vai implisiittisesti?).
- Mitkä ovat ne kognitiiviset diskurssitoiminnot⁵, joita tarvitaan käsitteiden ja niiden syventämiseen ja ilmaisemiseen tarvittavan kielen yhdistämiseen?
- Mitä muita kieliä / muuta kieltä oppijani tarvitsevat tehtävien suorittamiseen, mukaan lukien dynaaminen arviointi⁶?
- Tarkista: Tehtävät kannustavat yksilöitä spontaaniin viestintään tuetun kielellistämisen kautta⁷- mieti tehtävien tarjoamia mahdollisuuksia.
- Tarkista: Oppimiskeskustelut nivoutuvat kaikkiin tehtäviin.
- Tarkista: Onko oppiaineen oppiminen selkeästi määritelty?; Onko kielen oppiminen selkeästi määritelty?
- Tarkista: Onko oppijoillani mahdollisuuksia toimia tutkijoina?
- Tarkista: Rohkaisevatko improvisaatiomahdollisuudet erilaisiin toimintatapoihin ja tulkintoihin, kuten kielellistämiseen, visuaaliseen ilmaisuun ja liikkeeseen?


 Vaihe 4

SWYK-arviointi: SWYK-tapahtuman varsinainen toteuttaminen, mukaan lukien opettajan, oppijoiden itsearviointin ja vertaispalautteet muodot. Tässä on kysymyksiä, joita voit esittää itsellesi tässä vaiheessa:

- Onko SWYKin valmistelu kiinnostavaa ja merkityksellistä?

⁴Akateemisella lukutaidolla tarkoitetaan tässä yhteydessä oppiainekohtaista kieltä, jota käytetään tiedemiesten ajattelutavassa, matemaatikkojen ajattelutavassa, maantieteilijöiden ajattelutavassa, kirjallisuuden asiantuntijoiden ajattelutavassa ja niin edelleen.

⁵Kognitiiviset diskurssitoiminnot (*cognitive discourse functions*, CDF) muodostavat yhteyden käsitteiden ja niiden ilmaisutapojen välille, jotka ovat oppimisen kannalta ratkaisevia.

⁶Dynaaminen arviointi tarkoittaa vuorovaikutuksen sisällyttämistä arviointiin sekä oppijan reaktioiden ja vuorovaikutuksesta hyötymisen tarkkailua ja kirjaamista. Oppimisprosessin ohjaaminen oppijan sijaan on olennaisen tärkeää.

⁷Kielellistämistä tapahtuu, kun yksittäiset oppijat ilmaisevat oman ymmärryksensä omilla sanoillaan toistamatta opettajaa tai oppikirjaa. Kielellistämisen avulla oppijat voivat osoittaa ymmärtämyksensä käyttäen sopivia tyynejä ja käyttäen sopivia genreja ja genresiirtoja, jotka muokkaavat tietoa ja kokemusta. Se on olennaisen tärkeää syvällisemmälle oppimiselle, ja se on ratkaisevan tärkeää, jotta opettaja voi antaa yksilöille asianmukaista palautetta.

- Miten oppijat voivat käyttää matriiseja ohjaamaan valmistautumistaan?
- Selvittäkää SWYKin loppuarviointi: vertaispalaute, opettajan arviointi, itsearviointi – kaikki vai jotkin näistä?

Vaihe 5

Reflektio: SWYK-oppimistapahtuman jälkeen opettajat ja oppijat arvioivat, mitä on opittu, miten oppimisprosessia olisi voitu helpottaa onnistuneesti ja mitä parannusmahdollisuuksia oppijat ja opettajat näkevät tulevaa oppimista varten. Tässä on kysymyksiä, joita voit esittää itsellesi tässä vaiheessa:

- Miten pohdin oppijoideni kanssa oppimistapahtuman laatua? [esim. syvempi oppiminen⁸ ; kunnioittavat keskustelut; palautteen antaminen; itsetuntemus; tulevaisuuden suunnittelu] - -
- Jos tekisimme/tekisin tämän uudelleen, mikä voisi olla erilaista?
- Miten olen mahdollistanut jatkuvat oppimiskeskustelut oppijoiden kanssa?

Huom.

Kuten aiemmin todettiin, oppimiskeskusteluissa opettaja ja oppija/oppijat pohtivat yhdessä omaa oppimistaan. Ne tarjoavat jatkuvaa palautetta ja ohjausta. Keskusteluissa keskustellaan siitä, mikä toimii hyvin, ja aina siitä, miten siitä voidaan tehdä vielä parempaa (Austinin Butterfly-tyylisesti). Näissä hetkissä yksilöt saavat äänensä kuuluviin, heitä kunnioitetaan ja he voivat puhua omasta oppimisestaan valitsemallaan kielellä. Niillä on myös perustavanlaatuinen rooli siinä, että matriiseja voidaan luoda ja käyttää tehokkaasti oppimisvaiheiden aikana oppijoiden toimesta ja oppijoiden kanssa (ks. matriisit). Oppimiskeskustelujen avulla matriiseja voidaan käyttää oppijoiden reflektion tukena kaikissa vaiheissa eikä vain oppimistapahtuman summatiivisena arviointivälineenä.

Nämä kaksi lähestymistapaa, monilukutaitoon perustuva lähestymistapa ja draamapohjainen lähestymistapa, tarjoavat oppijoille periaatteellisia tapoja kehittää

⁸Syvempi oppiminen on siirrettävää oppimista, jota tapahtuu, kun yksilöt "kykenevät ottamaan yhdessä tilanteessa opitun ja soveltamaan sitä uuteen tilanteeseen" (Hilton ja Pellegrino). Tähän liittyy tiedon sisäistäminen ja asiaankuuluvien taitojen automatisointi. Syvällisempi oppiminen edellyttää huomiota kieleen, joka on välttämätöntä käsitteelliselle kehitykselle (millä tahansa kielellä) ja jolla on erityisvaatimuksia silloin, kun kyse on muustakin kuin kielestä.

kielellisiä ja kognitiivisia välineitä, jotka kehittävät heidän oppiainekohtaista lukutaitoaan kielellistämisen ja SWYK-toimintojen kautta.

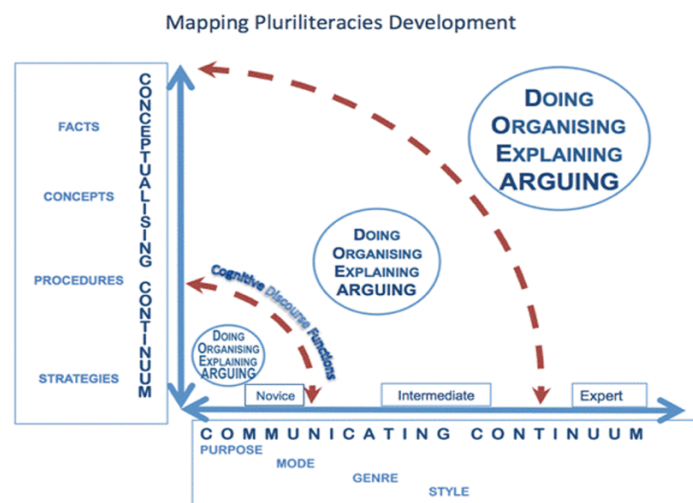
Tästä lähtökohdasta käsin on selvää, että meidän on löydettävä vaihtoehtoisia tapoja arvioida oppimista siten, että siirrytään pois perinteisistä kirjallisista ja suullisista kokeista. Mielestämme dynaamisen arviointimenetelmän omaksuminen yhdistää nämä kaksi osa-aluetta innovatiivisella ja motivoivalla tavalla. Dynaaminen arviointi sisältää erittäin vuorovaikutteisia ja prosessinomaisia tapoja, joiden avulla oppijat voivat osoittaa luovalla tavalla, mitä he ovat oppineet ja mitä taitoja he voivat käyttää. Tämä on draamaperusteisten oppimismenetelmien ydin. Taulukot Liitteissä 1a-d esittävät, miten nämä kaksi lähestymistapaa ovat läsnä SWYK-tapahtuman suunnittelun ja toteutuksen kussakin vaiheessa. Molemmat lähestymistavat yhdistyvät, kun dynaamiset arviointiprosessit suunnitellaan ja toteutetaan edellä esitettyjen vaiheiden mukaisesti.

Liite 1a: Syväisempään oppimiseen tähtäävä monilukutaidon lähestymistapa

Syväisempään oppimiseen tähtäävän monilukutaidon lähestymistavan (Pluriliteracies Approach to Deeper Learning; PTDL) mukaan oppiaineeseen liittyvän tiedon rakentaminen ja kielenkäytön kehittyminen – sekä oppijoiden L2- että L1-kielissä – liittyvät olennaisesti toisiinsa. Tämän vuoksi oppimista kartoitetaan kahta jatkumoa pitkin, jotka ovat käsitteellistämisen jatkumo ja viestinnän jatkumo. Edistyminen yhdessä edellyttää edistymistä toisessa, minkä vuoksi molempien oppimista on tuettava opetuksessa.

Käsitteellistämisen jatkumo kattaa neljä tiedon lajia: (1) faktatieto, (2) käsitteellinen tieto, (3) proseduraalinen tieto ja (4) strateginen tieto. Kommunikaatiojatkumo liittyy kielen eri tarkoituksiin: tosiasioiden ja aikomusten ilmaisu, asioiden tai ihmisten keskisten suhteiden ilmaisu ja tiedon ilmaisu asianmukaisilla tavoilla ja konventionaalisilla tyyliillä. Oppijat etenevät näissä kahdessa jatkumossa, kun he käsittelevät aktiivisesti oppiainekohtaisia aiheita, materiaaleja ja tehtäviä. Vuorovaikutus voi tapahtua erilaisissa prototyyppisissä muodoissa, esimerkiksi tekemällä, järjestämällä, selittämällä tai väittelemällä. Edetessään molemmissa jatkumoissa oppijat siirtyvät aloittelijan asemasta keskitason oppijaksi ja lopulta asiantuntijan asemaan.

Kaikki tämä näkyy oppijoiden lisääntyvänä kykyinä käyttää kognitiivisia diskurssifunktioita (CDF). Ne muodostavat yhteyden käsitteiden ja niiden ilmaisutapojen välille (ks. Liite 1 b). Grazin ryhmä⁹ esitti seuraavan kuvion, jonka avulla on helpompi ymmärtää PTDL-konseptin nykyisiä yhteyksiä:



(Kuva 3: Monilukutaidon kehityksen kartoitus)

⁹Meyer, O., Coyle, D., Halbach, A., Schuck, K. & Ting, T. (2015). A pluriliteracies approach to content and language integrated learning – Mapping learner progressions in knowledge construction and meaning-making. *Language, Culture and Curriculum*, 28:1, 41-57.

Liite 1b: Kognitiiviset diskurssifunktiot

Kognitiiviset diskurssifunktiot (CDF) muodostavat yhteyden käsitteiden ja niiden ilmaisutapojen välille. Kutsumme kielen ja muiden symbolisten ilmaisumuotojen tarkoituksenmukaista käyttöä tietyissä – yleensä oppiaineeseen liittyvissä – yhteyksissä ”kielellistämiseksi”. Kun oppijat tarvitsevat ”kielellistämistä” useammalla kuin yhdellä kielellä, on normaalia, että he toimivat haparoivasti ja vaihtelevasti. Oppijoiden kykyä ”kielellistää” voidaan kuitenkin helpottaa huomattavasti, jos käytettävissä on oikea-aikainen tuki, esimerkiksi tarjoamalla asianmukaisia kielimalleja, kielioppia ja yleisiä kehyksiä. Varsinkin kun suunnitellaan ja arvioidaan oppijoiden tehtäviä, on avuksi, kun muistaa näitä tavallisia kognitiivisia diskurssitoimintoja:

Nimeäminen

Sekvensointi

Kuvaus

Lajittelu tunnettujen kriteerien perusteella

Kysymysten esittäminen

Vertailu ja vastakkainasettelu

Luokittelu

Selitys

Hypoteesin tekeminen

Yleistäminen

Perustelut

Ongelmanratkaisu

Arvottaminen

Arviointi

Liite 1c: Draaman kautta oppimisen vaiheet ja menettelyt

PbC:ssä PTDL-lähestymistapa yhdistetään draamaan perustuviin lähestymistapoihin. Tämän seurauksena oppijoiden eteneminen kahta monilukutaidon jatkumoa pitkin on kuvattu prosessidraaman vaiheiden ja dynamiikan avulla.



Alkukatsaus - Aloittaminen -> Mallintaminen/analysointi -> Keskittyminen/merkityksenanto -> Tunnistaminen (jäsenet/säännöt)/luominen (roolit) -> Suunnittelu -> Käyttöönotto -> Reflektointi - Päätelmät

Kukin vaihe tarjoaa oppijoille erilaisia mahdollisuuksia kehittää ja hyödyntää valmiuksiaan ja taitojaan, jotka sijaitsevat joko käsitteellistämisen ja viestinnän jatkumolla tai molemmilla jatkumoilla. Siksi tarvittavaa oikea-aikaista tukea on täydennettävä draamapohjaiseen toimintaan ja työskentelyyn sopivalla avulla.

Liite 1d: PbC-oppimistapahtuman malli

PbC-luokkahuoneita suunniteltaessa kaikki kolme näkökulmaa – PTDL, draamaperustainen oppiminen ja opetus sekä oppimisjakson aikainen dynaaminen arviointi – kohtaavat lopulta. Tämä malli osoittaa, miten nämä näkökulmat liittyvät toisiinsa ja miten ne ohjaavat PbC-oppimistapahtumien suunnittelua.

Oppimistapahtuman malli			
Oppimistapahtuma (Aine/aihe/SWYK): _____			
Draamapohjainen lähestymistapa		Monilukutaitoinen lähestymistapa	PbC 5-vaiheinen oppimistapahtumasuunnittelu
Alkukatsaus Aloittaminen	Aine/monialainen sisältö: Avaava oppimiskeskustelu, jolla käynnistetään keskustelu/valinta/katsaus/yhteenvet o valitusta aiheesta/teemasta/käsitteistä ja vastaavasta SWYKistä.	Keskustelu kielestä: Alustava aivoriihi/esittely keskeisistä kielityypeistä, jotka liittyvät oppijoiden ennakoimaan aiheeseen – ei pelkästään keskeistä sanastoa vaan myös <u>kielityyppiä</u> , jota he tarvitsevat, esim. empatian kieli, vakuuttamisen kieli, historian kieli, tieteen kieli, genre/toiminnot. Oppijat voisivat rakentaa digitaalisen sanaseinän, jota voidaan lisätä koko ajan, tai pelata assosiaatiopalloa jne.	Vaihe 1: Valitse oppimisen painopiste Vaihe 2: Valitse SWYK-oppimistapahtuma mukaan lukien: Oppimiskeskustelut Kielitietoisuuden lisääminen/luova ajattelu
Mallintaminen/ Analysointi	Autenttiset esimerkit: valitaan joukko klippejä, malleja, asiaankuuluvia esimerkkejä olemassa olevista multimediatapahtumista, jotka ovat inspiroineet SWYKiä (esim. radio-ohjelmat, mainokset, näyttelyesitteet	Kielen manipulointi: CDF:ien/korkeamman asteen ajattelutaitojen (HOT) käyttämiseen tarvittavien aineellisten diskurssien ja kielen näkyväksi tekeminen. Kielenkäytön analyysi esimerkkien avulla.	Vaihe 3a: Oppimistapahtumaan johtavien tehtävien suunnittelu. Tunnistetaan ja kehitetään aihepiirin käsitteitä ja kieltä

	tai verkkomuseovierailut, elokuvatrailerit, YouTube-videot, TV ja sosiaalinen media), jotta voidaan lisätä tietoisuutta ja asettaa vastakkain eri tyylit ja tarkoitukset.	Oppijat voivat käyttää yksinkertaista lukutaidon analysointivälinettä tai luokittelukortteja. Tämä voitaisiin tehdä ryhmissä luokassa, jossa yksi ryhmän jäsen saisi tehtäväkseen kerätä sanoja ja ajatuksia, ja eri kirjoittajat voisivat sitten koota yhteen kaikki eri termit.	(diskurssia), joiden avulla CDF:ien valinta on selkeää.
Keskittyminen/ Merkityksen- anto Tunnistaminen (jäsenet/ säännöt) Luominen (roolit)	Luokkahuoneen organisointi: "perussääntöjen" laatiminen, esim. luokan jakaminen ryhmiin, aikarajojen asettaminen: valmistautuminen, aika, tapahtuman kesto jne. Tarjotaan oppijoille tarvittavat resurssit SWYKin tarinankerronnan luomista varten, mukaan lukien kielelliset resurssit.	Lukutaito: Kielelliset tehtävät, joissa tutkitaan/harjoitellaan ja mahdollistetaan luovia ehdotuksia kielen käytöstä sekä kouluttajien että oppiaineen piirissä. Tehtävien suunnitteluun on sisällytettävä oikea-aikaisesti tuettua oppimista ja tiloja, joissa kieltä voidaan kokeilla ja tarkistaa. Opettajan väliintulon rooli ja ajoitus ovat ratkaisevia. Milloin ja mitä tukea tarvitaan? Aloitamme tämän prosessin yleensä juuri ennen kuvasuunnittelua ja uudelleen ennen harjoittelua. Tyypillinen interventio näissä vaiheissa on ehdottaa käsitteiden tai prosessien personointia, antaa asiaankuuluvia kuvauksia ja myöhemmin puhua roolien jaosta ja vaihtoehtoista digitaalisen sisällön luomisessa.	Vaihe 3b: Oppimistapahtumaan johtavien tehtävien suunnittelu. Kielenkäytön ja ajatusten ilmaisutapojen tukeminen. Keskity taitoihin.
Suunnittelu	Kuvasuunnitelma: ohjeistus, SWYKin jakaminen kohtauksiin, jotta työ on keskittynyttä ja tiivistä, esim. Kun kuvasuunnitelmat eivät ole tapahtuman järjestämisperiaate, on hyödyllistä puhua oppimismatkoista	Merkityksen muodostaminen / Matriisit: Opettaja ja oppijat valitsevat yhdessä arviointikriteerit ja keskustelevat kriteereistä - tämä on ratkaisevan tärkeää. Oppijoiden on saatava matriisi omakseen, jota he voivat käyttää ohjaamaan	Vaihe 3c: Oppimistapahtumaan johtavien tehtävien suunnittelu Luonnosten ohjaaminen ja tukeminen.

	<p>ja siitä, miten ne kehittyvät lähtökohdista määränpäähän.</p> <p>Käsikirjoitusta, rooleja ja harjoituksia koskevat ohjeet.</p> <p>Oppimistapahtumasta riippuen ryhmien olisi nimettävä ohjaaja ja teknikko (he voivat tietysti olla sama henkilö) sekä pää- ja sivuhenkilöt.</p> <p>Aiheesta riippuen. Paikka ja leikkausmahdollisuudet olisi otettava huomioon.</p> <p>Matriisin suunnittelu - keskustelu ja kriteereistä sopiminen oppijoiden kanssa, jotta varmistetaan, että he ymmärtävät selkeästi tapahtuman tavoitteet. Tätä voidaan käyttää myös oppimiskeskustelujen ohjaamiseen eri vaiheissa.</p>	<p>harjoitustehtäviään ja tukena antamaan vertaispalautetta ja kannustusta muille.</p>	<p>Kannustetaan luovuuteen ja tarjotaan kielellistä tukea/harjoittelua.</p> <p>Keskittyminen tarvittavaan kieleen: joidenkin tämän vaiheen tehtävien on ehkä oltava hyvin kielipainotteisia, jotta voidaan tehdä selväksi yhteys kielellisten toimintojen (CDF) ja opittavan sisältötiedon välillä.</p>
<p>Harjoittelu</p>	<p>Harjoitukset, iteraatiot ja toistot: on tärkeää, että oppijat kokeilevat, harjoittelevat ja tutkivat mahdollisuuksia itse tai ryhmissä, luovat vuoropuhelua ja liikettä ja saavat kohtaukset etenemään sujuvasti.</p>	<p>Kielellistäminen: Käytännön tehtävät syvällisempää oppimista varten. Harjoitustehtävien yhdistäminen opettajien ja vertaisten tarjoamiin mahdollisuuksiin (jatkuva palaute, ediste), jotta oppijat voivat syventää ymmärrystään oppiaineen kielestä ja kielellisestä genrestä ja tyylistä riippumatta heidän kielellisestä tasostaan. Jatkuvat kielelliset mahdollisuudet. Matriisia käytetään ohjeistuksena.</p>	<p>Vaihe 3: Oppimistapahtumaan johtavien harjoitustehtävien suunnittelu.</p> <p>Opettajan ryhmätuki/valmennus/mentorointi/ tuettu oppiminen/ oppimiskeskusteluja/ kielellisiä mahdollisuuksia.</p>

Käyttöönotto	Arviointi: SWYK kolmessa osassa (valmistautuminen, esityksen analysointi ja pohdinta) sovittujen arviointikriteerien mukaisesti.	Vaihe 4: SWYK-arviointi Oppimistapahtuman "esitys". Opettajan arviointi, vertaispalaute ja itsearviointi.
Reflektointi Päätelmät	<p>Reflektointi: Jälkipuinti itse- ja ryhmäreflektointia varten.</p> <p>Reflektointi voi tapahtua eri muodoissa, esim. yhden ryhmän kohdalla pohditaan, miten tehokkaasti ryhmä lähestyi tehtävää tiiminä, mitä he tekisivät toisin ja miksi? Esim. vertaisarviointi (matriisi).</p> <p>Tavoitteiden asettaminen jatkotyöskentelyä varten (voidaan käyttää oppimispäiväkirjoja). Esim. Traileri – ryhmässä suunnitellaan elokuvan julisteet, haastatellaan näyttelijöitä, kuvausprosessit – oppijoiden iän, vaiheen ja kielenkehityksen mukaan.</p>	Vaihe 5: Reflektio Käytä itseanalyysityökalua, jolla voit juhlia saavutuksia ja tehdä suunnitelmia käsitteellisen ja kielellisen kehityksen osalta.

Liite 2: PbC-ostoslista luokahuoneopetusta varten

Kun opetat PbC-tilassa, voi olla hyödyllistä, että käytettävissäsi on joukko kohteita, joihin voit tukeutua draamapohjaisten aktiviteettien ohjaamisessa ja SWYK-tapahtumien valmistelussa.

Luo oma PbC-työkalupakki. Voit aloittaa mistä tahansa laatikosta, tai voit ostaa pienen laatikon askarteluliikkeestä tai lelukaupasta.

Perusvälineet

Paperia (erikokoisia: esityksiä, kuvasuunnitelmia, julisteita, muistiinpanoja jne. varten).

Kynät (erilaisia kyniä, tusseja, puuvärejä, värikyniä, lyijykyniä).

Tallennuslaitteet (matkapuhelimet, kannettavat tietokoneet, iPadit, videot).

Lisäapuvälineitä

Ajastin (sekuntikello, tiimalasi)

Soittoääni (pilli, summeri, kello)

Kiinnitin (teippi, hakaneulat, magneetit)

Merkit (teippi, narunpätkä, post it -lappuja)

Heitettävää (pallo, noppa)

Astia, johon kerätään esineitä (pussi, hattu, laatikko)

Liite 3: Ryhmätyöskentelyä koskevat ohjeet

Kunnioittakaa toisianne

Kunnioittakaa toistenne ideoita
Kunnioittakaa muita ryhmän jäseniä
Älkää keskeyttäkö toisianne
Kaikkien mielipiteillä tulee olla merkitystä
Olkaa rehellisiä toisillenne

Kaikkien ryhmän jäsenten on tehtävä yhtä paljon työtä

Kaikkien tulisi jakaa vastuu tehtävistä
Älä ota itse täyttä vastuuta projektista, äläkä anna toisten tehdä niin.

Ryhmälläsi pitäisi olla yhteinen käsitys saavutettavista tavoitteista

Auttakaa toisianne ymmärtämään kaikki käsitteet

Ole avoin kompromisseille

Olkaa halukkaita tekemään yhteistyötä muiden kanssa heidän ideoidensa suhteen
Pysykää ennakkoluulottomana
Äänestäkää, jos olette erimielisiä

Tehokas viestintä

Huolehtikaa siitä, että kaikki voivat kertoa ideoistaan ja ongelmistaan
Jaa ideoitasi, vaikka ne olisivat mielestäsi kuinka "pielessä"
Kuunnelkaa tarkalla korvalla
Älkää olko kriittisiä

Ajanhallinta

Osallistu ja saavu ajoissa kaikkiin ryhmäkokouksiin
Olkaa joustavia kokousaikojen suhteen
Keskittykää tehtävään (välttäkää puhumista asioista, jotka eivät liity tehtävään)

Ole tyytyväinen ryhmään, jossa olet

Tuo parhaat puolesi esiin missä tahansa ryhmäkokoonpanossa
Salli itsesi yllättyä toisten potentiaalista

Liite 4: SWYKin dynaaminen arviointi

Alla olevassa mallissa on esimerkki matriisista, jota oppijoiden kanssa voi käyttää, ja jota he voivat käyttää itse oppimisensa ohjaamiseen ja joka tarjoaa väylän dynaamiseen arviointiin. Matriisissa ei keskitytä pelkästään SWYKinn suorittamiseen vaan ennen kaikkea eri vaiheissa tapahtuviin oppimisprosesseihin. Tämä esimerkki on otettu matriisista, joka on suunniteltu ohjaamaan Mainos-tehtävän luomista, esittämistä ja analysointia. Se laadittiin ja siitä keskusteltiin oppijoiden kanssa oppimisjakson alussa. Tämän jälkeen oppijat viittasivat matriisiin säännöllisesti oppimiskeskusteluissa opettajan ja vertaistensa kanssa. Tämä osoittaa, miten dynaaminen arviointi on jatkuvaa ja dialogista.

Huomautus: Oppijoiden kanssa olisi luotava erillinen kriteeripohjainen matriisi, jossa keskitytään vain suorituksen arviointiin oppimissyklin lopputavoitteena.



SWYK: MAINOS Matriisi Yhteiskehittäminen	Yksityiskohdat	Vaihe 1: Tehtävän alustaminen	Vaihe 2: Rakentaminen Priorisointi	Vaihe 3: Harjoittelu Hiominen	Esitys	Reflektio Palaute/ediste
<p>KÄSITTEET</p> <p>A - mainonnan kautta ilmaistujen oppiaineen käsitteiden löytäminen ja käyttäminen.</p> <p>B - mainoksen luomiseen liittyvän rakenteen ja prosessien ymmärtäminen</p> <p>C - ymmärrys siitä, miten oppiaineen käsitteitä tai temaattisia käsitteitä voidaan ilmaista vaihtoehtoisilla tavoilla.</p>	<p>Mitkä ovat aihepiirin käsitteet/teemakäsitteet?</p> <p>Mikä on mainonnan kieli? Miten se eroaa muusta kielestä?</p> <p>Mitä meidän on tehtävä mainoksen luomiseksi?</p> <p>Mitä me mainostamme? Miksi? Miten? Mitä tietoa esitämme?</p>	<p>Mitä aiempaa tietoa oppijat voivat käyttää?</p> <p>Mitä rooleja tarvitaan mainoksen luomiseen ja toteuttamiseen?</p> <p>Oppijat tutkivat hyvän mainoksen tekemisen kriteerejä.</p>	<p>Oppijat päättävät syyn mainoksen tekemiselle.</p> <p>Oppijat neuvottelevat esitettävistä tiedoista ja mainoksen muodosta.</p> <p>Oppijat ovat luovia aiheen ja käsitteiden suhteen jotta löytävät vaihtoehtoisia tapoja ilmaista ymmärrystä.</p> <p>Oppijat jakavat roolit.</p>	<p>Oppijat laativat käsikirjoitusluonnoksen mainosta varten:</p> <p>Miten se alkaa/päätyy?</p> <p>Mitä kieltä olisi käytettävä/käytettiin?</p> <p>Mitä viestejä tarvitaan tehtävän suorittamiseksi?</p> <p>Onko aihe selkeä?</p> <p>Harjoittele mainosta, mikä toimi ja mikä ei toiminut.</p> <p>Hyväksytään lopullinen luonnos.</p>	<p>Mainoksen esittäminen.</p> <p>Oppijoiden roolit selvät.</p>	<p>Oppijat arvioivat mainoksen aine, aihe tai temaattista tietoa.</p> <p>Oppijat arvioivat mainoksen laatua.</p> <p>Reflektioikaa opettajan ja vertaisten antamaa palautetta.</p> <p>Oliko puutteita?</p>
<p>KIELI</p> <p>A - mainonnan kielen ymmärtäminen (lajityypit, moodit), esim. suostuttelun kieli.</p> <p>B - esitettävien tietojen syntetisointi</p>	<p>Opettaja auttaa oppijoita valitsemaan mainoksen fokuksen oppiaineeseen liittyvän tietämyksen perusteella.</p> <p>Opettaja auttaa oppijoita selvittämään, miten mainos laaditaan.</p>	<p>Oppijat: Tutki ja analysoi kohdekielisiä mainoksia: Millaista kieltä käytetään? Miten näyttelijät on sijoitettu?</p>	<p>Oppijat valitsevat suosikkimainoksensa ja analysoivat syyt siihen.</p> <p>Miten oppijat voivat mukauttaa näitä kielitekniikoita omien käsikirjoitustensa luomiseen?</p>	<p>Onko kieli vivahteikasta?</p> <p>Paljastavatko jotkin kysymykset tietyn kannan? Toiset taas toisen? Mistä me sen tiedämme?</p> <p>Ovatko toimijoiden identiteetit/tavoitteet rakentuneita ja</p>	<p>Oppijat pyrkivät käyttämään roolissaan asianmukaista kieltä koko prosessin ajan... esim. ohjaaja antaa ohjeita, ryhmän jäsenet</p>	<p>Oppijat katsovat mainosfilmin ja analysoivat käytettyä kieltä:</p> <p>Oliko se sopivaa?</p> <p>Oliko se selkeää/ymmärrettävää?</p>

<p>käyttäen asianmukaista kieltä.</p> <p>C - perehtyminen erityisrooleissa tarvittavaan kieleen (neuvottelemineen, ohjaaminen, ehdottaminen).</p>	<p>Opettaja valitsee tietyt kognitiiviset diskurssitoiminnot, joiden avulla hän kiinnittää oppijoiden huomion siihen, miten he kielellistävät ko. aiheen ymmärryksen.</p>	<p>Minkälainen "näkökulma" mainoksessa halutaan ottaa? Kielen genret ja rekisterit ratkaisevia (suostuttelu, pelko, mainonta, seuraukset jne.).</p>	<p>Oppijat tarkastelevat jaettuja rooleja...</p> <p>Oppijat alkavat käsikirjoittaa oppimaansa.</p>	<p>näkyviä? Miten opittu tieto esitetään?</p>	<p>tekevät ehdotuksia.</p> <p>Oppijat esittävät tulkintansa mainoksen hahmoista.</p>	<p>Miten sitä voitaisiin parantaa?</p>
<p>TOTEUTUS</p> <p>A - ymmärtää suunnitteluprosesseja ja arviointia, jotka liittyvät oppiaineen tai teeman oppimista osoittavan mainoksen suunnitteluun ja toteuttamiseen.</p> <p>B - luoda mahdollisuuksia oppimiskeskusteluihin.</p>	<p>Oppijat keskustelelevat oppimistapahtumasta ja ymmärtävät sen suunnitteluun, valmisteluun, toteutukseen ja arviointiin liittyvät prosessit.</p> <p>Mitä meidän on tehtävä?</p> <p>Miten osoitamme oppiaineeseen liittyvät tietomme ja taitomme tehokkaasti?</p> <p>Miten niitä arvioidaan?</p> <p>Opettajan ohjaus erilaisissa tehtävissä, joihin sisältyy:</p> <p>Tekeminen, järjestäminen, selittäminen ja argumentointi.</p>	<p>Oppijat ovat tietoisia tilasta, aikatauluista, organisatorisista menettelyistä ja toimijoiden välisistä suhteista.</p> <p>Mikä on mainoksen syy tai peruste? Tavoitteiden ja tulosten selventäminen.</p>	<p>Oppijat päättävät mainoksen menetelmästä (tuettuna).</p> <p>Kenen vuoro on ensin, kenen toisena... mitkä näyttelijät ovat missä?</p> <p>Oppijat päättävät myös pääviestit, joita tuovat oppiaineesta esille.</p>	<p>Laadinta:</p> <p>Oppijat harjoittelevat, mitä kukin aikoo tehdä/sanoa ja miten.</p> <p>Riippuen siitä, paljon aikaa on käytettävänä, voi olla kaksi luonnosta, ennen kuin yhteisymmärryksen päästään.</p> <p>Oppijoita kannustetaan käyttämään matriisia ohjaamaan valmistelua ja esitystä.</p>	<p>SWYK esitetään ja ehkä myös kuvataan.</p>	<p>Oppijat pohtivat kriittisesti paitsi suoritusta (esitystä) myös siihen liittyvää valmistelua (prosesseja) ja laativat omia suosituksiaan tulevaisuutta varten.</p> <p>Oppijoita kannustetaan arvioimaan omaa ja muiden ryhmien suoritusta sovittujen kriteerien perusteella.</p> <p>Osoittiko mainos, että he ymmärtävät aihetta?</p> <p>Oppijat valmistelevat mainoksen julkaistavaksi - koulun verkkosivuilla? Vuosikirjassa?</p>

<p>SITOUTUMINEN</p> <p>A.- aktiivinen osallistuminen ja kontribuointi oppimistapahtuman suunnitteluun, valmisteluun, toteuttamiseen ja reflektioon.</p>	<p>Oppijat koko prosessin ajalta:</p> <p>Olenko osallistunut aktiivisesti ryhmätyöskentelyyn?</p> <p>Olenko osallistunut aktiivisesti oppimiskeskusteluihin?</p> <p>Miten voin kontribuoida mainokseen?</p> <p>Olenko pyytänyt apua tarvittaessa?</p>	<p>Oppijat käyvät oppimiskeskusteluja vertaistensa ja opettajan kanssa.</p> <p>Oppijat osallistuvat aktiivisesti oppimisensa kielellistämiseen.</p>	<p>Oppijat käyvät oppimiskeskusteluja vertaistensa ja opettajan kanssa.</p> <p>Oppijat antavat ideoita ja luovia ehdotuksia ja kuuntelevat samalla muita.</p>	<p>Oppijat käyvät oppimiskeskusteluja vertaistensa ja opettajan kanssa.</p> <p>Johtaminen ja ryhmän jäsenyys.</p> <p>Kriittinen analyysi siitä, miten mainosta voitaisiin parantaa (oma panos ja koko ryhmän panos, oppiaineen/aiheen käsitteiden selkeyttäminen).</p>	<p>Oppijat osoittavat sitoutumista rooliinsa ja suoritukseensa.</p>	<p>Osallistu reflektiiviseen oppimiskeskusteluun vertaisten/opettajan kanssa.</p> <p>Pohdi, miten hyvin olette työskennelleet yhdessä, suorittaneet tehtäviä..., neuvoja tulevaisuutta varten.</p> <p>Olenko ollut kriittisesti tietoinen/itsetietoinen ja motivoitunut?</p> <p>Olenko ollut positiivinen ja nauttinut kokemuksesta?</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Liite 5: Oppijoiden arviointi -matriisi

Arviointimatriisien rakentaminen yhdessä oppijoiden kanssa antaa heille selkeät kriteerit, joiden perusteella he voivat arvioida omaa oppiaineen tai aiheen oppimistaan. Kriteerien luettelointi voidaan tehdä oppimiskeskustelun aikana, jotta varmistetaan, että kaikki oppijat ovat tietoisia siitä, mitä kriteereillä tarkoitetaan, mitä haluamme heidän tekevän, osaavan ja miten he saavuttavat tavoitteet. Kun oppijat "omistavat" oppimisensa, he ovat motivoituneita ja syvempi oppiminen on mahdollista. Käsitellyt ja luetellut kriteerit riippuvat valitusta matriisista ja opettajan oppimistapahtumasuunnitelmasta.

On ratkaisevan tärkeää ilmaista kriteerit sellasilla tavoilla, joilla oppijat ne ymmärtävät. Arviointiasteikko voidaan ilmaista eri muodoissa riippuen oppijoiden iästä, oppimistapahtuman fokuksesta sekä opettajien ja oppijoiden mieltymyksistä. Joskus riittää esimerkiksi arviointiasteikko 2-1-0 (täysin saavutettu, osittain saavutettu, ei saavutettu); tai 3-2-1-0 (3 ylittävä, 2 täyttävä, 1 kehittyvä 0-alkava); tai aloitteleva, kehittyvä, suoritettu esimerkillisesti. Kunkin asteikon kriteereihin on kuitenkin viitattava koko prosessin ajan eikä vain lopullisen suorituksen yhteydessä.

Alla oleva yksinkertainen kaavio on lähtökohtana. Opettajat ja oppijat luovat itse hyödyllisimmät matriisit.



Itsearviointikriteerit		Todisteet	2 Saavutettu	1 Osittain	0 Ei saavutettu
1. Olen oppinut ... 2. Osaan kertoa... 3. Osaan kirjoittaa...	<ul style="list-style-type: none"> • mainoksen laatimisen periaatteet • mainoksen laatimisen käytännöt • mainoksen tuottaminen • mainonnan kieli • miten mainosmuotoa voidaan käyttää osoittamaan oppimaani oppiainesta. 	1. Mainoksen miellekartta (suunnittelu) käyttäen aiheen käsitteitä 2. Kirjalliset luonnokset mainoksesta ja muistiinpanot seuraavaa luonnosta varten 3. Esittämäni rooli ryhmässäni 4. Oppimiskeskustelut, joihin osallistuin 5. Ymmärsin, miten voin käyttää mainosten käsitteitä osoittaakseni omaa oppimistani opetussuunnitelman aiheista.			
1. Voin ilmaista...	<ul style="list-style-type: none"> • aiheen merkityksen suostuttelukielen avulla • keskeiset ytimekkäät viestit tehokkaasti • itseni visuaalisesti ja kinesteettisesti • merkityksen itsevarmuudella useammalla kuin yhdellä kielellä 	1. Osaan käyttää suostuttelun kieltä oikein - olen alleviivannut sen käsikirjoituksessa. 2. Osaan tiivistää mainoksessa käytetyn keskeisen kielen tavalla, jota voin käyttää uudelleen. 3. Olen luetellut tapoja, joilla olen käyttänyt selittämisen ja keskustelun kieltä ryhmässäni. 4. Olen kielellistänyt oppiaineeseen liittyvää osaamistani luomalla mainoksen. 5. Ymmärrykseni oppiaineen käsitteistä.			

1. Minä olen...	<ul style="list-style-type: none"> • saanut itseluottamusta esiintyä mainoksessa • olen oppinut uutta sanastoa ja lauseita, joita voin käyttää uudelleen seuraavassa oppimistapahtumassa. • tehnyt omaa tutkimusta mainoksista 	<ol style="list-style-type: none"> 1. videoinut esityksen 2. analysoinut videota kriittisesti 3. laatinut listan siitä, mihin minun on keskityttävä seuraavaksi (aihe, kieli, prosessi jne.). 4. laatinut oman analyysikokeelman analysoiduista mainoksista. 5. käyttänyt mainosta osoittaakseni omaa oppimistani aihepiiristä. 			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ryhmässäni olen... 2. Minä olen... 	<ul style="list-style-type: none"> • antanut oman panokseni ryhmän mainoksen tuottamiseen. • ottanut tietyn roolin. • tiedostanut, miten mainontaa voi arvioida kriittisesti ymmärryksen ilmaisemisen keinona 	<ol style="list-style-type: none"> 1. tehnyt ehdotuksia siitä, miten voimme käyttää mainontaa osoittaaksemme oppiaineen/aiheen osaamista 2. käyttänyt tilaisuutta hyväksi ja roolissani kehittänyt viestintä- ja organisointitaitojani 			

Liite 6: Julistemalli

Tee oppimistapahtumasta kaikille näkyvä. Täytä projektisi aihe julisteen alaosaan olevaan pilveen ja SWYK yläosaan olevaan pilveen. Voit käyttää väliin jäävän tilan hahmotella polun projektin alusta loppuun.

The poster template consists of a large rectangular frame with a blue border. At the top, there is a large, red-outlined cloud shape. At the bottom, there is a large, blue-outlined cloud shape. The central area between these clouds is left blank for drawing. In the top right corner, there is a small logo consisting of three circles: a red one with a white 'P', a blue one with a white 'b', and a yellow one with a black 'C'. In the bottom left corner, there is the Erasmus+ logo (a blue square with a yellow circle of stars) and the text: "Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union".

Liite 7: Project Canvas

Työkalu nimeltä Project Canvas on visuaalinen työkalu, jolla parannetaan viestintää ja luodaan helppo yleiskatsaus projektiin. Tämä on hyödyllinen työkalu erityisesti, jos sinä tai koulusi päättää ottaa SWYKit säännölliseen käyttöön opetussuunnitelmassanne.

TAVOITE Mikä on PbC-hankkeemme idea? Mitä haluamme saavuttaa oppijoiden/opettajien/koulun kannalta?				
TALOUSARVIO Tarvitsemmeko ja/tai onko meillä rahaa siihen, mitä suunnittelemme?	TEAM Kuka voisi osallistua? Ketkä ovat asianomaisia sidosryhmiä?	MILESTONES Mihin toimiin aiomme ryhtyä? Mikä on aikataulu?	LAATU Millä tavoin oppijat/opettajat/ muut sidosryhmät hyötyvät PbC:n toteuttamisesta? Miten voimme tehdä tämän näkyväksi?	TULOS Mitä muutoksia tapahtuu, kun PbC otetaan käyttöön koulumme profiilissa tai opetussuunnitelmassa?
RESSOURCES Mitä tarvitaan? <ul style="list-style-type: none"> - Materiaali - Huoneet - Esitteitä - Työkalut 			RISKIT ja Mahdollisuudet Mitkä ovat riskit? Mitkä ovat mahdollisuutemme - koulumme kannalta?	KESTÄVYYS Miten voimme oppia kokemuksistamme ja muusta palautteesta kehittääksemme hankettamme edelleen tulevaisuudessa?

Liite 8: Täydentävät draamatoiminnot

Seuraavia harjoituksia voidaan käyttää erillisinä kokonaisuuksina tai niitä voidaan myös yhdistää, jos aikaa on vähemmän. Voit esimerkiksi ottaa sadun ja laatia siitä ensin kuvasuunnitelman, sitten siirtyä kohtausten esittämiseen pysäytyskuvan avulla ja lopuksi lisätä dialogin ja liikkeen.

Mainos

Pelaajat kirjoittavat lyhyen mainoksen, jossa myydään alla olevia tuotteita. Mainokset voi lukea ääneen niiden luoja tai ne voi laittaa hattuun, jakaa ympäriinsä ja lukea ääneen.

- Kirjoita mainoksia, joissa etsitään kuuluisia historiallisia hahmoja. Kirjoita yksinäisten sydämien ilmoitus, jossa etsitään kuuluisaa historiallista hahmoa, mutta sanomatta suoraan, kuka se on. Jos joku osaa arvata, hän nousee seisomaan ja selittää, miksi hän uskoo voivansa olla kyseinen henkilö.
- Kirjoita mainoksia, joissa mainostetaan tieteellisiä prosesseja. Selitä, miksi se on hämmästyttävä prosessi ja miksi jokaisen pitäisi ajatella, että hänellä on sellainen, esim. ruoansulatusjärjestelmä, immuunijärjestelmä.
- Kirjoita mainos bakteereille.
- Kirjoita mainos, jossa myydään painovoimaa.
- Myy kuuluisaa kirjaa/näytelmää.
- Mainosta lääkettä ja sen vaikutuksia.

Ikäkävely

Tämä toiminto, kuten muutkin kävelyleikit, antaa meille tilaisuuden harjoitella eläytymistä. Kertoja voi esitellä kävelylle hahmoja, kuten ahdistus, rakkaus, kunnianhimoiset tentit, äärimmäinen sääilmiö. Näitä hahmoja voivat esittää pelaajat jo yleisen tarinan ulkopuolella tai ne voivat olla jotain, johon kaikki reagoivat.

- Aloita piiristä, jossa kaikki kiertävät samaan suuntaan. Huuda ikä, alkaen 3. Osallistujien tulisi muuttua kyseisen ikäisiksi ja mukauttaa tapaa, jolla he puhuvat toisilleen, tapaa, jolla he kävelevät ja ovat vuorovaikutuksessa, ja sitä, millaisia suhteita he luovat. Kun ajatus on vakiintunut, nosta ikää 5:stä 7:ään, 10:een, 12:een, 15:een, 16:een, 18:aan, 20:een, 25:een ja lisää viiden vuoden välein. Ennen jokaista muutosta anna osallistujille aikaa harjoitella kullekin iälle sopivia fyysisiä, äänellisiä ja emotionaalisia ominaisuuksia. Kahdeksankymmppisenä lopeta harjoitus palaamalla 3-vuotiaaksi.
- Kävelyn aikana poista osallistujia mielivaltaisesti piiristä laittamalla heidät esimerkiksi istumaan.
- Tässä harjoituksessa on kyse nopeista valinnoista hahmojen ja vuoropuhelujen luomisessa sekä tietysti hauskaista fyysisestä eri-ikäisten esittämisestä. Keskustelkaa kolmen hengen ryhmissä eri hahmojen valinnoista. Milloin he

rakastuivat ensimmäisen kerran, milloin he kävivät koulua, mitä töitä heillä oli, milloin he kokivat ensimmäisen savukkeensa/juomansa/suudelmansa/ seksinsä? Menivätkö he naimisiin, saivatko he lapsia, erosivatko he, jäivätkö he eläkkeelle jne. Peilasivatko heidän hahmonsansa heidän omia kokemuksiaan vai olivatko ne täysin keksittyjä?

Luomismyytti

Erittäin hyödyllinen harjoitus ryhmäluovuudelle ja kerronnan luomiselle. Sopii erityisesti dokumenttielokuvaan, mainokseen ja näyttelyyn.

- Pelaajat työskentelevät noin viiden hengen joukkueissa.
- Joukkueet saavat esineen, kuvan tai muistikortin ja saavat tehtäväkseen esittää sitä koskevan luomiskertomuksen.
- Tehtävien tulisi olla aihekohtaisia, esimerkiksi lentokoneen, vaatekynsien, saippuapalan, iPhoneen, penisilliinin, Arkhimedeeseen periaatteen tai Versaillesin sopimuksen keksiminen.
- Pelaajille annetaan aikaa miettiä esinettä/idea, sen käyttötarkoitusta ja sitä, millaista elämä olisi ollut ennen sitä.
- Tarinat olisi yleensä esitettävä kolmivaiheisesti: elämä ilman esinettä, esineen luominen ja elämä esineen kanssa.
- Yksi näyttämön ulkopuolinen pelaaja selostaa kohtausten välissä, ja muut näyttelevät tarinaa esittämällä joko ihmisiä tai esineitä.

DVD-tanssipeli

Yksinkertainen liikeharjoitus, jonka avulla pelaajat voivat keskittyä kehoonsa ja noudattaa helppoja käskyjä musiikin soidessa. Se on käytännöllinen lämmittely Flash mobia varten, ja se on hyödyllinen myös lämmittelyharjoituksena, joka saa pelaajat keskittymään. Opettaja voi toimia vetäjänä, kun taas pelaajat ovat esiintyjiä. Tässä on joitakin tanssiaskeleita, joita voit sisällyttää:

- Kelaus eteenpäin: Pelaajien on juostava tai käveltävä taaksepäin.
- Tallenna: Kun soittaja huutaa tämän sanan, pelaajien on tehtävä hassu ilme.
- Hidastettu liike: Tässä asennossa pelaajat voivat valita tanssin, kävelyn tai juoksemisen, mutta hitaasti ja liioitellusti.
- Stop: Pelaajien on välittömästi lopetettava kaikki tekemisensä.
- Tauko: Pelaajien on aloitettava hyppääminen heti, kun tämä sana huudetaan.
- Rikkinäinen levy: Pelaajien oma freestyle eli oma hullu tanssiliike.

Pysäytyskuvat

Pysäytyskuvilla työskentely tarkoittaa tapahtuman toiminnan purkamista. Näytelmä, tarina tai elokuva jäädytetään kuten valokuvassa tai videokuvassa. Pysäytyskuvatekniikka tunnetaan myös nimellä *tableaux*, ja se on erittäin hyödyllinen ja joustava keino, jolla voidaan siirtyä kuvasuunnitelmaan tai siitä eteenpäin.

- Pysäytyskuva on hyödyllinen, koska siinä kaikki osallistuvat etukäteen keskusteluun valitusta aiheesta, pohtivat tapahtumien kulkua ja sitä, miten ne tapahtuivat, ketkä olivat valitun aiheen päähenkilöitä, missä ihmiset olivat tapahtuman tapahtuessa ja mitkä olivat tapahtumaan ja sen ympärillä vaikuttaneet tekijät.
- Keskustelun jälkeen ryhmän on harjoiteltava pysäytyskuvia ja siirtymistä pysäytyskuvasta toiseen. On tärkeää, että he pyrkivät tekemään siirtymisen kehyksestä toiseen mahdollisimman sujuvaksi.
- Jokaista asentoa pidetään noin kolme sekuntia. Korosta, että kyseessä on kuin valokuvakertomus, eikä heidän tule matkia tai näytellä, vaan kuvata toimintaa asentojensa ja eleidensä avulla.
- Ryhmä esittää pysäytyskuvasarjansa laajemman ryhmän edessä, ja opettaja johtaa keskustelua pysäytyskuvien esittämisen jälkeen. Opettajan on usein pyydettävä pelaajia asettumaan paikoilleen ja puhumaan laajemmalle ryhmälle kunkin kehyksen läpi.
- Tämä tekniikka on myös joustava, sillä sitä voidaan soveltaa eri oppiaineissa, kirjallisuudessa, maantieteessä ja luonnontieteissä. Ryhmät voivat käyttää pysäytyskuvia havainnollistamaan muodonmuutosta, esimerkiksi sammakonpoikasesta sammakoksi tai toukasta perhoseksi.

Variaatioita

Tapahtumien pysäytyskuvilla pyydetään pelaajia ajattelemaan tai kirjoittamaan muistiin viisi asiaa, jotka ovat tapahtuneet heille lomalla, tai viisi asiaa, jotka ovat tapahtuneet, kun he ovat viimeksi käyneet uimahallissa, pankissa, ravintolassa, jalkapallo-ottelussa, ostoksilla, koulussa jne.

Pysäytyskuvat/Ajatusten seuranta/Toimintaklippi

Pysäytyskuvat on hyvin helppokäyttöinen draamastrategia, jossa näyttelijät tekevät staattisia asentoja, ikään kuin valokuvassa, esittääkseen esineen, ajallisen hetken, kohtauksen kirjasta tai DNA:n rakenteen.

Ajatusten seuranta on nopea strategia, jonka avulla näyttelijät voivat ilmaista, miltä heistä tuntuu tai keitä he ovat pysäytyskuvassa. Opettaja voi napauttaa oppijaa olkapäähän, ja oppija ilmaisee, kuka hän on kohtauksessa, mikä tarkoitus hänellä on kohtauksessa ja jopa miltä hänestä tuntuu. Vaikka oppija kuvaa elotonta esinettä, kuten pöytää, hän voi myös ilmaista, miltä hänestä tuntuu tai mitä hän on nähnyt!

Toimintaklippi tarkoittaa sitä, kun opettaja taputtaa käsiä ja pysäytyskuvassa siirrytään lyhyeen improvisaatioon. Pysäytyskuvassa olevat ihmiset tai esineet heräävät eloon ja ovat vuorovaikutuksessa keskenään. Toiminta pysähtyy ja jähmettyy uudelleen, kun opettaja sanoo "poikki" ("*cut*") tai "jähmety" ("*freeze*").

Tarina

- Pelaajat jaetaan 4-5 hengen ryhmiin, ja jokaiselle ryhmälle annetaan tarina, jota heidän on edustettava.

- Jokaiselle ryhmälle voidaan antaa sama tarina (on mielenkiintoista nähdä, miten erilaiset ajatukset muodostuvat ryhmien välillä, vaikka tarina olisi sama) tai kukin ryhmä voi esittää eri tarinan.
- Muista kerrata tarina ennen sen alkua ja keskittyä keskeisiin tapahtumahetkiin.
- Pelaajat jakavat hahmot keskenään ja valitsevat, mitkä tarinan hetket he esittävät uudelleen.
- On hyödyllistä jakaa tarina 4-5 lyhyeen kohtaukseen, jolloin se ei tunnu niin työläältä kuin koko tarinan uudelleen luominen.
- Pelaajat alkavat harjoitella kohtauksiaan, päättävät repliikeistä ja liikkeistä ja työstävät niitä, jotta siirtymät yhdestä toiseen sujuvasti juohevasti.
- Kukin ryhmä esittää sitten tarinan muulle luokalle ja huolehtii siitä, että kunkin ryhmän jälkeen annetaan vertaispalautetta.

Tarina yhdistettynä pysäytyskuviin

Tämä voi olla hyödyllistä nuoremmille oppijaryhmille tai ryhmille, jotka ovat vasta aloittaneet teatterileikit, sillä he voivat edetä tarinan parissa askel askeleelta ja saada lisää tietoa ja itseluottamusta edetessään.

- Ensimmäinen vaihe: Kukin ryhmä luo tarinan käyttäen pysäytyskuvia, ja jokainen henkilö näyttää oman roolinsa kussakin kuvassa. Tarina voidaan kertoa kolmen tai neljän pysäytyskuvan avulla, kolme kuvaa olisi paras nuoremmalle ikäryhmälle.
- Toinen vaihe: Kun kukin ryhmä on esittänyt tarinan kuvien avulla, he palaavat ryhmiinsä ja lisäävät kuhunkin kohtaukseen yhden sanan per henkilö ja voivat myös lisätä liikettä.
- Kolmas vaihe: Ryhmät esittävät taas tarinat sanoin ja liikkein. Sen jälkeen he siirtyvät laatimaan lauseita ja varmistavat jälleen, että jokainen henkilö puhuu kussakin kohtauksessa. Kun ryhmät esittävät tarinansa viimeisen kerran, niiden pitäisi näyttää lyhyeltä teatteriesitykseltä.

Funky chicken -kanapeli

Hassu mutta hauska peli, joka saa pelaajat liikkumaan ryhmässä ilman suorituspaineita. Pelin idea on seuraava: yksi henkilö (johtaja) esittää tekstin, muu ryhmä vastaa, sitten tehdään erilaisia liikkeitä. Hyödyllinen johdatus Flash mobiin.

Teksti

Johtaja: Haluan nähdä sinun funky chicken -kanasi!

Ryhmä: Mitä sinä sanoit?

Johtaja: Minä sanoin, että haluan nähdä sinun funky chicken-kanasi

Ryhmä: Mitä sinä sanoit?

Kaikki: Sanoin oo, ah, ah, ah, ah, oo, ah, ah, ah, ah, ah

Tekstin kahden viimeisen rivin aikana kaikki leikkijät liikkuvat kohti ympyrän keskustaa ja tekevät johtajan pyytämät liikkeet.

Sitten teksti toistetaan, mutta funky chicken -kana korvataan eri tanssiliikkeellä. Joka kerta kaikki ehdotetut liikkeet toistetaan (kahden viimeisen rivin osalta).

Esimerkkejä liikkeistä:

Frankenstein: pidä kädet ja käsivarret rintakehän edessä ja liiku kuin zombi.

Elefantti: muodosta käsilläsi norsun kärsä.

Kuningatar Elisabet: muodosta käsilläsi lautanen ja kuppi ja juo teetä niin kuin kuningatar tekisi.

Teräsmies: poseeraa kuin Teräsmies lentäessäsi ympäriinsä.

Vaaleanpunainen flamingo: seiso yhdellä jalalla ja hyppele ympäriinsä.

Sumopainija: tömistele kummallakin jalalla, kädet koukussa ja nyrkit puristettuina, kuten sumopainija valmistautuu taisteluun.

Tämä on sinun elämäsi (This is Your Life)

Perustuu tunnettuun televisiosarjaan, jossa julkkis kohtaa menneisyyden kasvoja, jotka eivät välttämättä ole aikajärjestyksessä, ja muistelevat menneitä aikoja. On verrattavissa Ikkävely -tehtävään, mutta tällä kertaa elämänhistoria on ryhmätyötä. Keskustelkaa lyhyesti merkittävistä hetkistä ja ihmissuhteista, joista elämä voi koostua.

Yksi pelaaja istuu tuolille, joka on sijoitettu muiden puoliympyrässä olevien tuolien avoimeen päähän. Leikki koskee keskellä olevan henkilön elämää, mutta vielä kukaan ei tiedä siitä mitään. Yksitellen pelaajat lähestyvät päähenkilöä ja aloittavat kohtauksia hahmon elämästä. Jokainen pelaaja "merkitsee" edellisen pelaajan pois ja aloittaa täysin erilaisen kohtauksen. Jokaisessa kohtauksessa on mainittava, kuka ja missä hahmot ovat ja milloin kohtaus tapahtuu. Pelaaja voi olla vuorovaikutuksessa päähenkilön kanssa useamman kuin yhden kerran, kunhan hänen hahmonsa pysyy samana. Esim. ensitreffien poikaystävästä tulee rakastaja, joka aiheutti avioeron, ja sen jälkeen se, joka myi käytetyn auton, jolla perhe ajoi pahan kolarin jne. Rooli voi muuttua, mutta hahmo pysyy samana. Kun toistatte harjoituksen eri päähenkilöiden kanssa, kehota ryhmää keksimään radikaalisti erilaisia elämänvaiheita.

Hölynpöly-mainos

Yksi pelaaja pitää kädessään mitä tahansa satunnaista esinettä ja yrittää vakuuttaa yleisöä maksamaan esineen. Pelaaja kuvailee esineen toimintaa, etuja muihin vastaaviin esineisiin nähden ja uskomatonta hintaa, jolla se myydään. Tämä kaikki tehdään hölynpölykielellä. Pelaajan 1 vieressä seisoo pelaaja 2, jonka tehtävänä on kääntää kaikki, mitä pelaaja 1 sanoo. Tämä toiminta johtaa spontaaniin improvisaatioon, nopeaan ajatteluun ja naurunremakkaan.

Hölynpöly-musikaali

Yksinkertainen mutta tehokas harjoitus, jonka avulla pelaajat voivat harjoitella äänialaansa ja suoritustaan ilman, että heidän tarvitsee keskittyä sanojen muistamiseen.

Tärkeintä tässä harjoituksessa on kertoa pelaajille, että heidän on oltava vapaita eivätkä he saa miettiä liikaa sitä, mitä he tekevät, sillä näin he voivat luoda tehokkaammin.

- Pelaajat jaetaan pareiksi tai kolmen ryhmiin.
- Kullekin parille voidaan antaa musikaalityyppi, esimerkiksi komedia, romanttinen musikaali tai tragedia. Aloittelijat tai nuoremmat pelaajat voivat valita musikaalin, jonka molemmat tuntevat, ja kertoa tarinan hölynpölykieltä käyttäen.
- Kohtauksen pitäisi olla lyhyt, vain 8-10 vuorosanaa.
- Yksi henkilö laulaa kumppanilleen hölynpölyä.
- Sitten he vastaavat hölynpölykielellä.
- Lopuksi he yhdistyvät kauniissa/kauhistuttavassa hölynpöly-duetossa kohtauksen lopussa.
- Johdantona tähän harjoitukseen voidaan luoda musiikkikohtaus vokaaliäänteiden avulla sen sijaan, että siirrytään suoraan hölynpölykieleen, sillä se voi olla vaikea tehtävä aloittelijoille. Kun kukin kumppani liikkuu kohtauksen läpi, jokainen vuorosana voidaan laulaa käyttäen eri vokaalia, esimerkiksi "A, aaa, a, aaa, aaa, a", ja kumppani vastaa uudella vokaalilla.

Hyvät, huonot ja rumat neuvot

Kolme pelaajaa istuu rivissä ryhmän edessä. He ovat hyvä, huono ja ruma. Yleisö esittää kysymyksiä tai kuvailee ongelmia, joihin he tarvitsevat neuvoja. Kolme pelaajaa antaa hyviä, huonoja ja todella huonoja neuvoja kuhunkin ongelmaan kerrallaan.

Opettaja valvoo kysymyksiä ja vastauksia ja huolehtii siitä, että jokainen ongelma/kysymys saa vastauksen jokaiselta pelaajalta. Jos "huono neuvo" on todella huono, rumien neuvojen pitäisi olla vielä huonompia. Lisää uusi 'hyvä tyyppi' aina silloin tällöin ja siirrä vastaajia seuraavaan tai ryhmän koosta riippuen kierrätä kaikkia kolmea pelaajaa muutaman kysymyksen välein, jotta koko luokka saa pelata.

Ohjattu tarina

- Kaikki pelaajat makaavat lattialla, rohkaise heitä rentouttamaan kehoaan.
- Aloita aktiivomalla heidän aistejaan, kysy heiltä, mitä he kuulevat läheltä ja kaukaa, ja pyydä heitä tekemään matka mielessään.
- Kehota heitä kävelemään mielessään. Esimerkiksi he kulkevat kadulla, joka on heille hyvin tuttu, ja sitten pienemmällä kadulla, jota he eivät tunne.
- Sitten tapahtuu jotain odottamatonta, ja pelaajat kuvittelevat, mitä se on.
- Pyydä pelaajia lopettelemaan tarinansa. He avaavat silmänsä, nousevat varovasti takaisin ylös ja kertovat tarinansa toisille.

Opastettu kävely

- Pelaajat päättävät pareittain rooleista A ja B. A on opas, B on ohjattava.
- B sulkee silmänsä, ja A:n tehtävänä on opastaa B:tä äänellään matkalle ympäristössä, jossa he ovat.

- A:ta on ohjeistettu olemaan koskematta B:hen. Ohjatun kävelyn tulisi aktivoida mahdollisimman monia aisteja.
- Vaihtakaa rooleja sopivan ajan kuluttua.

Ryhmämiimi

Tämä voidaan toteuttaa useassa vaiheessa, kuten jäljempänä kuvataan:

Veitsi ja haarukka / Kymmenen sekunnin esineet

- Pelaajat työskentelevät pareittain.
- Opettaja pyytää pareja luomaan erilaisia esineitä, ja heillä on tähän 10 sekuntia aikaa.
- Kukin ryhmä näyttää sitten, miten se on luonut esineen.
- Parin kierroksen jälkeen on hyvä pyytää heitä lisäämään esineeseen äänet ja sitten liikuttamaan sitä.

Esimerkkejä esineistä:

Tulivuori

Kukka kukkaruukussa

Pyramidi

Veitsi ja haarukka

Suuren liikkuvan ajoneuvon matkiminen

- Yksi pelaaja voi olla kuljettaja tai matkustaja, mutta toisen pelaajan on muodostettava ajoneuvo.
- Pelaajien tulisi lisätä äänitehosteita.
- Pelaajien tulisi pyrkiä esittämään osan lisäksi myös sen toimintaa. Jos näemme junan ovet, miten ne aukeavat?
- Leikin avuksi pelaajat voivat tarkastella erilaisia ajoneuvotyyppisiä ja tutkia niiden tärkeimpiä osia.
- Pelaajille on annettava riittävästi aikaa valmistautua.

Kodinkonemiimit ryhmissä

- Pelaajat matkivat kodinkonetta ryhmissä. Yksi pelaaja voi olla operaattori.
- Pyydä äänitehosteita. Kuten edellisessä miimissä, on hyödyllistä, jos pelaajat voivat keskustella siitä, mitkä heidän kodinkoneensa yksittäiset osat ovat ja miten ne toimivat.
- Pelaajien on pyrittävä näyttämään kaikki laitteensa mahdollisuudet ja toiminnot. Jos he matkivat pesukonetta, he voivat näyttää, miten kone täyttyy vedellä, huuhtelee ja miten eri nopeuksia käytetään. He voivat myös demonstroida koneen sammuttamista ja käynnistämistä.

Eläinmiimit ryhmissä

- Pelaajat valitsevat 5-8 hengen ryhmissä eläimen, jota he esittävät yhdessä joukkueena.
- Pelaajien tulisi miettiä eläimen kaikkia osia ja sitä, miten ne toimivat yhdessä eläimen muodon ja liikkeen luomiseksi.
- Eläimen ei pitäisi olla paikallaan, vaan sen pitäisi nousta ylös ja kävellä ympäriinsä, pitää ääntä ja mennä sitten nukkumaan.

Hot Spot

Hot Spot on peli, joka auttaa vahvistamaan improvisaatiotekniikoita ja antaa pelaajille mahdollisuuden saada tarinankerronnan ideat virtaamaan.

- Hot Spot alkaa siten, että ryhmä seisoo piirissä.
- Opettaja tai muut pelaajat voivat antaa ehdotuksen, mutta se ei ole välttämätöntä. Yksi henkilö astuu ympyrän keskelle ja alkaa kertoa tarinaa. Aloittelijoille se voi olla tarina, joka on ryhmälle tuttu. Edistyneemmät ryhmät voivat alkaa improvisoida omaa tarinaansa.
- Muutaman virkkeen jälkeen jonkun on napautettava keskellä oleva pelaaja pois ja otettava hänen paikkansa. Tämän jälkeen kyseinen pelaaja alkaa kertoa uutta tarinaa, joka on saanut inspiraationsa edellisestä tarinasta. Hän voi esimerkiksi käyttää edellisen tarinan hahmoa, teemaa tai ympäristöä.
- Peli jatkuu samalla kuviolla, kun pelaaja toisensa jälkeen siirtyy ympyrän keskelle kertoakseen tarinansa. Ympäröivän piirin pelaajat voivat tukea kertomusta lisäämällä äänitehosteita, esimerkiksi jos ovi narisee, sataa, vauva itkee jne.
- Ympyrässä olevat pelaajat antavat myös tukensa pelin etenemiselle napauttamalla keskellä olevan pelaajan pois, jotta harjoitus etenee eikä kukaan pelaaja jää keskelle liian pitkäksi aikaa.
- Tätä voidaan myös tehdä laulamalla, jotta pelaajat tottuisivat laulamaan yhdessä. Yksi henkilö menee keskelle ja laulaa olemassa olevan laulun.
- Joku toinen siirtyy seuraavaksi keskelle tai lauletaan yhdessä edelliseen liittyvä laulu.
- Kunkin henkilön tulisi olla keskellä vain muutaman sekunnin ajan ennen kuin hänet taputetaan ulos.
- Peliä voidaan pelata myös pudotuspelillä siten, että kuljetaan myötöpäivään järjestyksessä ja seuraava henkilö saa aina 10 sekuntia aikaa, ennen kuin hänen on otettava laulu haltuunsa. Jos pelaaja epäröi liian kauan, hän putoaa pois.

Toimittajat

Käytännöllinen johdatus dokumenttielokuvaan ja "Discoveryyn", jossa käsitellään useita näkökulmia.

Johtaja/ohjaaja suorittaa rutiininomaisesti jotain toimintaa ilmoittamatta, mikä se on, ja käyttäytyy luonteensa vastaisesti. Kun rutiini päättyy, yleisöä pyydetään kirjoittamaan ylös kaikki havaitsemansa.

Verratkaa ryhmissä tarinoita ja kootkaa niistä koostettu tarina, jossa on kaikki yksityiskohdat. Ryhmät saavat sitten tehtäväkseen luoda multimediauutislähetysten yhdistetystä tarinasta. Se voi olla laajalevikkoinen lehti, ilta- tai päivälehti, aikakauslehti, YouTube-kanava jne. Sitten ryhmät luovat uutisen yhdistetystä jutusta tyyliin, joka vastaa lukijoiden/katsojien odotuksia. Uutisartikkelit esitetään toiminnan lopussa.

Minuuttipeli (Just a Minute)

Erittäin tehokas ja viihdyttävä valmistautuminen paneeliesitykseen. Otettu BBC:n klassisesta radiopelistä. Valitaan neljä pelaajaa ja heille annetaan ohje, että heillä on minuutti aikaa puhua opettajan tai ryhmän valitsemasta aiheesta. Yksi pelaaja aloittaa ja saa ohjeeksi, että jos hän toistaa itseään, epäröi tai poikkeaa aiheestaan, toinen pelaaja tai muut pelaajat voivat haastaa hänet. Pelaaja tekee haasteen keskeyttämällä puhuvan pelaajan ja sanomalla "TOISTO", "EPÄRÖINTI" tai "POIKKEAMINEN".

Erotuomari päättää (ryhmän avustuksella), onko haaste pätevä. Jos on, haasteen esittänyt pelaaja saa pisteen, ja hänen on puhuttava aiheesta jäljellä oleva aika tai kunnes hänet haastetaan.

Jos pelaaja on haastettu virheellisesti, hän saa pisteen ja voi jatkaa aiheesta puhumista. Pelaaja, joka puhuu 60 sekunnin lopussa, saa kaksi pistettä. Pelaaja, joka puhuu keskeytyksettä koko minuutin ajan, saa 5 pistettä. Kannusta haastamiseen.

Elävä museo

Hieno johdatus näyttelyyn ja dokumenttielokuvaan. Yksi pelaaja toimii yövartijana ja muut ovat museon näyttelyesineitä. Museon näyttelyt voidaan sovittaa mihin tahansa ainesisältöön: esihistoria, eläinkunta, renessanssi, 1900-luku, kulttuurit jne.

Kaikki pelaajat levittäytyvät tilaan ja "muuttuvat" museoesineiksi/näyttelyiksi pysäytyskuvina. Kun yövartija alkaa kävellä museossa (hänelle voidaan antaa "taskulamppu" rekvisiittana), esineet vaihtavat paikkaa. Tavoitteena on, että pelaajat vaihtavat jatkuvasti paikkaa ilman, että yövartija näkee heidän liikkuvan. Jos vartija näkee esineen liikkuvan, se poistetaan museosta.

Mukautukset: Näyttelyesineet voidaan sijoittaa erikokoisiin ryhmiin, pysäytyskuvia voi keksiä ja luoda yhdessä, kuten esimerkiksi heimojen ihmisiä kalastamassa tai elefantti ryhmätyönä, ja sitten työskennellään tiiminä, liikutaan ja pysähdytään niin, että yövartija ei näe.

Onnenluvut

- Taululle kirjoitetaan kolme numeroa, jotka liittyvät johtajan elämään, esimerkiksi kengänkoko, sisarusten lukumäärä ja talon numero.
- Pelaajilla on kaksikymmentä kysymystä selvittääkseen, mitä nämä numerot tarkoittavat, ja johtaja voi vastata vain "kyllä" tai "ei".
- Jos pelaajilla on vaikeuksia, vihjeitä voidaan antaa, mutta vain jos sitä pyydetään kauniisti!
- Vaihtoehtoina voidaan käyttää eri oppiaineita, esim. maantiedettä, historiaa, kulttuuria jne.

Itsestänselvyyspeli

Itsestänselvyyspeli on nimensä mukainen. Pelaajat aloittavat havainnoimalla, osoittamalla ja nimeämällä näkemiään esineitä. Vähitellen kielellinen monimutkaisuus lisääntyy, kunnes loppuvaiheessa pelaajat ovat asiantuntijoita ja tarinankertojia.

- Kaikki pelaajat liikkuvat tilassa osoittamalla ja nimeämällä kaiken näkemänsä.
- Vaihtelee liikkeitä; ehdota hyppimistä, laukkaamista, juoksemista jne.
- Pidä liikkuminen yksinkertaisena.
- Kuvataan seuraavaksi lyhyillä lauseilla: "Matto on ruskea", "Lattia on puinen", "Seinät ovat harmaat".
- Ehdota erilaisia tapoja käyttää ääntä: äänekkäästi, kuiskaamalla ja laulamalla, vieraalla kielellä.
- Haasta pelaajien havainnot ja kehitä samalla kielitaitoa.
- Nimeä esineitä ja kuvaile niitä yksityiskohtaisesti - värit, muodot, tekstuurit.
- Tavoite on, että pelaajista tulee asiantuntijoita siinä, mitä he näkevät.
- Seuraava vaihe itsestänselvyyspelille on, kun pelaajat kuvaavat ympäristöönsä siirtymällä kuvaamaan suhdettaan tilaan.
- Kaikki pelaajat kuvaavat näkemäänsä ja tekemäänsä nimeämällä kaiken preesensissä yksinpuhelussa, lyhyillä lauseilla. "Kävelen kohti sinistä ovea. Näen rikkinäisen kahvan. Kuulen ihmisten nauravan ulkona".

Lehdistötilaisuus

Tämän hauskan pelin avulla pelaajat voivat parantaa haastattelutaitojaan valmistautuakseen dokumenttielokuvassa tehtäviin haastatteluihin. Se auttaa heitä myös valmistautumaan näyttelyn tai paneeliesityksen roolihahmoiksi.

- Tätä peliä voidaan pelata pienemmissä ryhmissä tai koko luokassa.
- Yksi pelaaja poistuu huoneesta, ja lehdistötilaisuuden yleisö kertoo kuuluisan historiallisen henkilön nimen.
- Poissaolevan pelaajan on sitten pidettävä lehdistötilaisuus, mutta hän ei tiedä, kuka hän on.
- Muut pelaajat toimivat toimittajina, ja he esittävät kysymyksiä, jotka antavat viitteitä siitä, kuka henkilö pitää lehdistötilaisuuden.
- Peli päättyy, kun pelaaja arvaa, kuka hän on, ja peli voi sitten siirtyä uuteen pelaajaan.

- Toimittajia esittävien pelaajien pitäisi todella yrittää päästä hahmonsä sisään. He voivat teeskennellä ottavansa valokuvia tai tapella siitä, kuka saa esittää seuraavan kysymyksen.

Myyntipeli

Pelaaja seisoo muun ryhmän edessä kuvitellen, että hän on mennyt kauppaan, jonka myyjä ei puhu heidän kieltään. Heidän on kuvailtava, mitä he haluavat ostaa nimeämättä sitä. Ensimmäisenä arvanneesta tulee asiakas. Leikkijöille voidaan joko kertoa, mikä tuote heidän tulisi ostaa, tai he voivat valita itse tuotteensa; jälkimmäisessä tapauksessa heidän on kirjoitettava se paperilapulle ja annettava se pelin vetäjälle ennen aloittamista.

Diaesitys

Pelaajat sijoitetaan 4-6 hengen ryhmiin. Ryhmälle annetaan yksi laaja tehtävä, ehkä retki viidakon halki, laboratoriokoe tai romaanin maailmaan tutustuminen. Yhden pelaajan on esiteltävä ryhmälle diaesitys; muut pelaajat esittävät sitä, mitä dioissa on.

Ajatuksena on, että tarina rakentuu sekä juontajan että muiden toimijoiden dioissa esittämien kuvien avulla. Anna ryhmille aikaa keskustella ensin koko tarinasta, keskeisistä kohtauksista, joita he tarvitsevat kunkin toiminnan esittämiseen, ja siitä, miten toiminta rakennetaan dioihin. Pelaajia on muistutettava siitä, että diat ovat liikkumattomia kuvia (pysäytyskuvia), ja jokaisen dian/kohtauksen on pysyttävä paikallaan. Aseta esitykselle aikaraja, mutta älä rajoita käytettävien diojen määrää.

Voit valmentaa pelaajia niin, että he eivät vain "rakenna" sitä, mitä kertoja on kuvannut, vaan he voivat myös laajentaa sitä, rakentaa tai näyttää tarinan seuraavan vaiheen tai tietyn dian lopputuloksen. Jos heistä tuntuu, että heidän toimintansa on liian rajattu eikä heillä ole tarpeeksi materiaalia monen dian luomiseen, kerro heille, että he voivat keksiä aiheelle/kohtaukselle taustatietoa tai jatkomateriaalia.

Kuvasuunnitelma (Storyboarding)

Erittäin hyödyllinen tekniikka, jota käyttivät kuuluisat teatterinohjaajat, kuten Stanislavsky ja Brecht. Sitä voidaan käyttää kohtauksen, mutta myös kokonaisen tarinan jäsentämiseen. Se mahdollistaa myös visuaalisen ajattelun ja suunnittelun, jossa ryhmä voi ideoida yhdessä. Kuvasuunnitelman avulla osallistujat voivat nähdä visionsa ennen luovan prosessin aloittamista.

- Aloittelijoille on hyvä ottaa tarina, jonka he jo tuntevat, esimerkiksi elokuvasta tai näytelmästä.
- He voivat aloittaa kirjoittamalla ylös esiintyvät hahmot, tapahtumapaikan ja ajanjakson.
- Tämän jälkeen kuvasuunnitelmaa käsitellään ulkoasun puolesta kuin sarjakuvaa. Valitse elokuvasta tai näytelmästä 10 hetkeä, jotka ovat tärkeitä ja edistävät toimintaa.

- Taita tai leikkaa A3-paperiarkki 10 osaan. Ryhmät voivat joko havainnollistaa kunkin osan toimintaa visuaalisesti piirtäen tai he voivat kirjoittaa ranskalaisin viivoin 10 hetken pääkohdat pääpiirteittäin.
- Varmista, että kukin ryhmä käy tarinansa läpi muiden kanssa. Tämä mahdollistaa rakentavan palautteen antamisen kaikesta, mitä voidaan parantaa tai selventää.
- Jos työskentelet edistyneemmän ryhmän tai sellaisen ryhmän kanssa, jolla on käytettävissä enemmän aikaa, anna oppijoiden luoda oma tarinansa samoja ohjeita noudattaen.

Notes:

