

# JAKSOSUUNNITELMA

**Oppiaine:** Äidinkieli ja kirjallisuus

**Opetusryhmä:** 9. lk

**Jakson aihe:** *Kalevala*

**Materiaalit/välineet:** oppilailla iPadit, joissa *Sammon salat* -sovellus ja iMovie tai iMotion

Tunnin ajankohta (pvm, klo)	Tunnin aihe	Osioiden päätavoite	Työtavat	Lisätehtävät
1. tunti (75 min.)	<i>Kalevalan</i> taustoitus ja merkitys nykypäivänä.	Saadaan yleiskäsitys <i>Kalevalasta</i> ja sen kielestä. Havaitaan <i>Kalevalan</i> merkitys suomalaisessa yhteiskunnassa. Tutustutaan <i>Sammon salat</i> -sovellukseen, jotta sitä on helpompi käyttää seuraavilla tunneilla.	<ol style="list-style-type: none"><li>Opettaja mainitsee ja kirjaa näkyviin (voi näyttää myös logoja mainoksia) esimerkkejä nykypäivän yrityksistä, tuotteita ja ilmiöistä, jotka pohjautuvat <i>Kalevalaan</i> (esim. yritysnimistö: Pohjola, Lemminkäinen, mainokset: Aino-jäätelö, Sampo-tulitikut).</li><li>Oppilaat lataavat iPadeilleen <i>Sammon salat</i> -sovelluksen, jonka avulla he pyrkivät selvittämään, mistä mikäkin nykypäivän yritys/tuote on saanut inspiraationsa.</li><li>Keskustelu johdatetaan <i>Kalevalan</i> syntyhistoriaan. Oppilaille annetaan kysymyksiä (kuka, missä, milloin, miksi jne.), joiden vastaukset selviävät tutkimalla sovelluksen <i>Lönnrotin elämä</i> -peliä.</li><li>Jos aikaa jää, tutustutaan <i>Kalevalan</i> kieleen <i>Runolaulun maailma</i> -osion avulla. Sen jälkeen voidaan pelata Kilpalaulanta-peliä.</li></ol>	<i>Lönnrotin sanajahti</i> -peli

2. tunti	<i>Kalevalan</i> hahmot	Syventää tietoja Kalevalasta henkilöhahmojen kautta. Pohjustaa seuraavan tunnin juoneen tutustumista. Tiedonhaku, yhteistyötaidot ja muiden näkemysten hyväksyminen.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Oppilaat tutustuvat <i>Sammon salat</i> -sovelluksen hahmogalleriaan ja valitsevat pareittain tai pienissä ryhmissä henkilöhahmon, johon haluavat tutustua enemmän.</li> <li>2. Oppilaat etsivät tietoa hahmosta käyttäen apuna sovellusta ja muita mahdollisia tiedonlähteitä ja suunnittelevat hahmolle esittelyyn. Valmis tuotos voi olla esim. vlogi, snapchat-video, talent-esitys tai henkilöhaastattelu. Oppilaat voivat jakaa roolin niin, että jokainen pääsee esittämään jonkin osuuden hahmon esittelystä.</li> <li>3. Esitykset katsotaan/esitetään tunnin loppuun tai seuraavalla tunnilla.</li> </ol>	<i>Kalevala ja popkulttuuri</i> -peli
3. tunti	<i>Kalevalan</i> juoni	<i>Kalevalan</i> juonen hahmottaminen. Rohkaiseminen matalan kynnyksen draamaharjoitukseen. Yhteistyötaidot ja muiden näkemysten hyväksyminen.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Opettaja näyttää luokalle yhteisesti <i>Kalevala noin 100 sekunnissa</i> -videon <a href="https://www.youtube.com/watch?v=1s32_ueBvkc">https://www.youtube.com/watch?v=1s32_ueBvkc</a></li> <li>2. Oppilaat jaetaan noin 4 hengen ryhmiin, joista kullekin annetaan yksi tarina (esim. runot 1–2 eli maailman luominen, runot 2–4 eli Joukahaisen ja Väinämöisen kilpalaulanta jne.)</li> <li>3. Ryhmät tutustuvat valitun tarinan runoihin <i>Sammon salat</i> -sovelluksen runojen ja runotiivistelmien avulla.</li> <li>4. Kukin ryhmä suunnittelee 5–10 <i>still-kuvaa</i> (draamatyötapa, jossa oppilaat esittävät paikallaan pysäytyskuvan jostakin tilanteesta). Tarkoituksena on esittää annetun runon pääkohdat kuvina niin, että tarinan juonen ymmärtää. Ryhmä kuvaa teoksensa tabletilla/kameralla tai esittävät koko luokalle. Jos still-kuvat esitetään sellaisinaan luokan edessä, kohta 5 jää pois. (Vinkki: Luokan edessä esitettäessä valot kannattaa sammuttaa tai pyytää oppilaita pitämään silmänsä kiinni kuvien</li> </ol>	<i>Kilpalaulanta</i> -peli

			<p>välillä, jotta pysäytyskuvat olisivat vaikuttavampia.)</p> <ol style="list-style-type: none"><li>5. Ryhmien still-kuvasarjat koostetaan luokan yhteiseksi <i>Kalevala noin 100 sekunnissa</i> -videoksi. Ryhmät voivat suunnitella myös ääniraidan omaan tarinaansa.</li><li>6. Video katsotaan, ja siitä keskustellaan (mahdollisesti seuraavalla tunnilla).</li></ol>	
--	--	--	--	--

© Elisa, Silja, Janica, Vilja ja Sanni