

JAKSOSUUNNITELMA

Oppiaine: Äidinkieli ja kirjallisuus

Opetusryhmä: 9. luokka

Jakson aihe: *Kalevala*

Jakson osaamistavoitteet ja sisällöt: Tutustua monipuolisesti *Kalevalan* syntyyn ja sisältöön *Sammon salat* -sovelluksen avulla.

Tunnin aihe / ydinsisältö	Tunnin päätavoite	Materiaalit / välineet, havainnollis-taminen	Työtavat
1. tunti: Kuka teki <i>Kalevalan</i>?	Tutustutaan Elias Lönnrotiin ja <i>Kalevalan</i> syntyyn.	Oppilailla iPadit. Käytetään sovellusta <i>Sammon salat</i> .	<ol style="list-style-type: none">Oppilaat avaavat sovelluksen osiosta ”Lönnrotin maailma” ja katsovat animaation ”Lönnrotin elämä”.Animaatiossa kerrotaan Lönnrotin runonkeruumatkoista. Oppilaat valitsevat yhden paikan, jossa Lönnrot on kerännyt runoja. Tehdään kirjoitustehtävä A tai B: A: Lönnrotin päiväkirjamerkintä. Lönnrot kirjoittaa illalla majapaikassaan kokemuksistaan. Mitä hän on kuullut ja nähnyt? Millaista keruutyö on ollut? Minkälaisia ihmisiä hän on tavannut? B: Lönnrotin kirje Lönnrot kirjoittaa olinpaikastaan kirjeen ystävälleen, joka on ihmetellyt, miksi Lönnrot on lähtenyt niin hankalalle matkalle. Lönnrot kertoo kokemastaan ja perustelee, miksi matka on ollut tärkeä.
2. tunti:	Tutustutaan	Oppilailla iPadit. Käytetään	1. Oppilaat avaavat sovelluksen <i>Kalevala</i>-osiosta kohdan

<p>Kalevalan hahmot tutuiksi</p>	<p><i>Kalevalan</i> keskeisiin hahmoihin.</p>	<p>sovellusta <i>Sammon salat</i>.</p>	<p>”Hahmot” ja lukevat esittelyt <i>Kalevalan</i> hahmoista. Jokainen oppilaista valitsee itsenäisesti yhden hahmoista ja miettii, minkälainen hahmo on: Missä hän asuu? Mitä hän tekee? Mikä hahmolle on tärkeää? Miten hahmo puhuu? Miten hän käyttäytyy? Oppilas suunnittelee, miten hän voisi esitellä hahmonsensa lyhyesti kertomatta hahmon nimeä.</p> <p>2. Oppilaat kulkevat luokassa ja etsivät itselleen parin. Oppilaat esittäytyvät toisilleen omana hahmonaan, ja toisen tehtävä on arvata, ketä hahmoa toinen esittää. Kun esittäytyminen on suoritettu, oppilaat jatkavat kulkuaan ja etsivät uuden parin, jolle esittäytyvät. Kun oppilaat ovat kohdanneet viisi erilaista <i>Kalevalan</i> hahmoa, he palaavat takaisin paikoilleen.</p> <p>3. Keskustellaan yhdessä opettajan johdolla. Oliko luokassa Väinämöisiä ja Joukahaisia? Millaisia hahmot olivat? Millaista oli esittää näitä hahmoja? Oppilaat avaavat <i>Kalevala</i>-osion <i>Pelit</i>-valikosta pelin ”Kilpalaulanta”, joka kuvaa Väinämöisen ja Joukahaisen kohtaamista. Oppilaat pelaavat pelin.</p>
<p>3. tunti: Kalevalan tarinat eri tekstilajeissa</p>	<p>Tutustutaan, millä tavalla <i>Kalevalan</i> tarinat ja hahmot elävät erilaisissa sovelluksissa.</p>	<p>Oppilailla iPadit. Käytetään sovellusta <i>Sammon salat</i>.</p>	<p>1. Runosta peliksi. Oppilaat jakautuvat 3–4 hengen ryhmiin. Oppilaat avaavat sovelluksen <i>Kalevala</i>-osiosta kohdan ”Kalevala 1862” ja etsivät sieltä runot 42 ja 43. Oppilaat lukevat ensin runojen tiivistelmät ja sen jälkeen runot ääneen ryhmissä. Oppilaat avaavat <i>Peli</i>-valikosta pelin ”Sammon ryöstö” ja pelaavat kukin itsenäisesti pelin läpi. Tämän jälkeen he miettivät, mitä runosta tuttuja asioita pelissä on. Ryhmä kirjaa ylös viisi asiaa.</p> <p>2. Runosta ja pelistä sarjakuvaksi. Oppilaat tekevät ryhmänä sarjakuvan Sammon ryöstöstä. Oppilaat sijoittavat sarjakuvaan viisi pelistään löytämää runosta tuttua asiaa.</p>