



IHMINEN: kehonosat ja elimet

AIHE: S1: Kasvu ja kehitys (OPS 2014)

IKÄLUOKKA: alkuopetus

TAVOITTEET: Opetuskokonaisuudelle asetettuja **käsitteellisenä** tavoitteena on ihmisen kehonosien mieleen palauttaminen oppilaiden ennakkotietämyksen avulla. Lisäksi ihmisen raajojen ja elinten nimien läpikäyminen ja opetteleminen kuuluu opetuskokonaisuuden tavoitteisiin. Opetuskokonaisuudelle asetettuja **menetelmällisenä** tavoitteena on hyödyntää leikillisyyttä opetusmenetelmänä. Leikillisyyden lisäksi opeteltaviin asioihin tutustutaan pelillisyyden ja musiikkiliikunnan avulla. TVT-laitteiden hyödyntäminen uuden oppimisessa on yksi tavoitteista.

TARVIKKEET: Opetuskokonaisuuden aikana tarvitetset pehmolelun, tietokoneen (YouTube), (mini)-iPadeja, suunnistuskarttoja, vastauslomakkeita, muistiinpanovälineitä, (kameroita), muistipelikortteja sekä SmartBoardin.

KESTO: 4 x 45min

ESIVALMISTELUT: Ennen opetuskokonaisuuden toteuttamista opettajan on hankittava QR-suunnistusta varten kartat siltä alueelta, jossa oppilaat suunnistavat sekä valmistettava QR-koodit . Lisäksi opettajan kannattaa tulostaa vastauslomakkeet valmiiksi oppilaille. Kahoot!-pelin laatiminen täytyy tehdä ennen opetuskokonaisuutta. Myös SmartBoardilla tehtävät harjoitukset ja muistipelikortit on valmistettava etukäteen. ”Tunnista vihjeestä”-pelin vihjeet on myös etukäteen mietittävä/valmistettava oppilaille kortit.

MILLAISIIN ASIOIHIN ERITYISESTI KIINNITETTÄVÄ HUOMIOITA: Erityisesti opetuskokonaisuuden aikana on kiinnitettävä huomiota ohjeistuksiin, sillä monet harjoitteista ovat hyvin toiminnallisia ja käytössä on myös TVT-laitteita. Lisäksi opetustapahtumien organisointiin kannattaa kiinnittää huomiota suunnitteluvaiheessa.

KUVAUS TOTEUTUKSESTA: Opetuskokonaisuus aloitetaan yhteisellä leikkituokiolla, joka aloitetaan ”Lenni haluaa istua”-leikillä. Leikin ideana on, että istutaan ringissä tuoleissa ja opettaja sanoo: ”Pehmolelu haluaa istua Mintun polven päällä” ja tämän jälkeen pehmolelu heitetään Mintulle, ja



Minttu laittaa pehmolelun polvelleen. Seuraavaksi leikitään ”Tervehdi ystävääsi”-leikkiä. Leikin ideana on, että opettaja laittaa musiikin soimaan jolloin oppilailla on lupa liikkua luokassa, kun musiikki pysähtyy, opettaja sanoo esimerkiksi ”Tervehdi kaveriasi oikealla kyynärpäällä”. Tervehdyksen jälkeen musiikki alkaa taas soida. Lisäksi voi ottaa vielä Fröbelin palikoiden ”Pää, olkapää, peppu”-biisin tanssien kehonosien kertaamiseksi. Oppilaiden kanssa voisi pelata myös ”Tunnista vihjeestä”-peliä, jossa opettaja lukee vihjeen jonka perusteella oppilaiden pitää arvata mistä kehonosasta on kysymys. Voi myös toteuttaa niin, että oppilaat nostavat esimerkiksi jostain pussista kortteja, joista lukevat vuorotellen vihjeitä ja luokkakaverit arvaavat.

Opetuskokonaisuuden seuraava osio on QR-koodi suunnistus. Oppilaat jaetaan pareihin/pienryhmiin suunnistusta varten, ja jokainen ryhmä saa iPadin käyttöönsä. Oppilaat suunnistavat QR-koodien avulla tehtäviä tehden. Oppilaat täyttävät vastauslomakkeeseen tehtävien vastaukset. Seuraavaksi tarkoitus on pelata muistipeliä samoissa ryhmissä kuin missä oppilaat ovat suunnistaneet. Muistipelin ideana on, korteissa on sekä tekstikortteja että kuvakortteja (esimerkiksi kortti SYDÄN ja kortti jossa on sydämen kuva).

Seuraavaksi tarkoituksena on tehdä SmartBoardille tehtyjä tehtäviä yhteisesti luokan kanssa. Opettaja voi pyytää esimerkiksi yhtä oppilasta kerrallaan tekemään siirron. Tehtävät voivat liittyä esimerkiksi raajojen ja kehonosien nimeämiseen tai oikeille paikoille sijoittamiseen. Opetuskokonaisuuden päättää iPadeilla/läppäreillä pelattava Kahoot!-tietovisa, joka kokoaa samalla koko opetuskokonaisuuden.

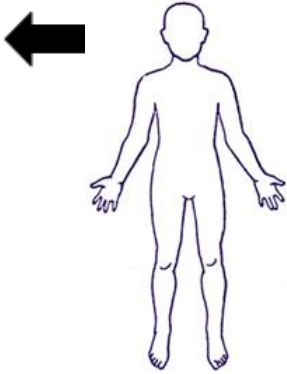
LISÄTIETOJA: Opetuskokonaisuuden toteuttaminen vaatii useampia (ainakin 1/per oppilaspari tai 3 hengen ryhmä) iPadeja ja/tai kannettavia tietokoneita.

LIITTEET: QR-koodi suunnistuspisteiden kysymykset ja vastaukset, suunnistuslomake sekä tietovisan kysymykset ja vastaukset

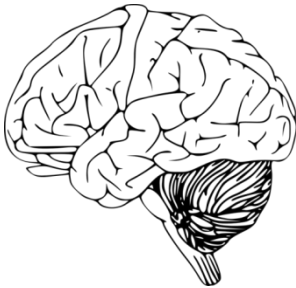


Suunnistuspisteiden kysymykset ja vastaukset

1. Mikä kehonosa? (Pää)



2. Missä sijaitsee? Merkitse ruksilla lomakkeen kuvaan. (Aivot --> Päässä)



3. Kuinka monta raajaa ihmisellä on? Ota niistä valokuva. (Neljä)

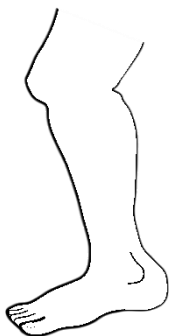
4. Mikä seuraavista ei kuulu joukkoon? (c) Maksa

a) Käsi b) Jalka c) Maksa

5. Ihmisellä on kaksi sydäntä. Totta vai tarua? (Tarua)

6. Näitä on kaksi, ihminen hengittää niillä. Mikä on kyseessä? (Keuhkot)

7. Mikä raaja? (Jalka)





8. Missä sydän sijaitsee? (b) Rintakehässä)

a) Päässä b) Rintakehässä c) Vatsassa

9. Mitä ihmisellä on yksi? Valitse ja valokuvaa niistä kolme. (Nenä, suu, pää, napa, kieli)

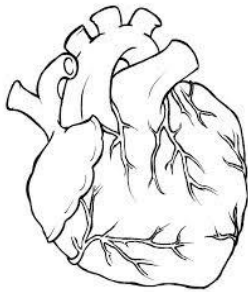
10. Mikä seuraavista ei kuulu joukkoon? (c) hiukset)

a) Varpaat b) Sormet c) Hiukset

11. Ihmisellä on kaksi munuaista. Totta vai tarua? (Totta)

12. Ihmisellä on yksi tällainen, sillä maistetaan. Mikä on kyseessä? (Kieli)

13. Mikä elin? (Sydän)



14. Missä kyynärpää sijaitsee? Merkitse ruksilla lomakkeen kuvaan. (Käsivarren puolivälissä)

15. Mitä ihmisellä on kaksi? Valitse ja valokuvaa niistä kolme. (korvat, silmät, kädet, jalat)

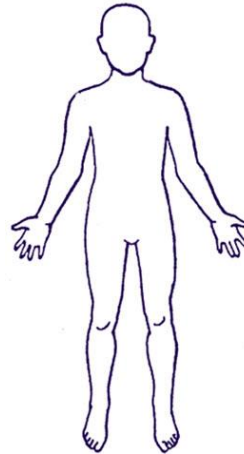


Suunnistuslomake

NIMET: _____

1. _____

2.



3. Kuva

4. _____

5. _____

6. _____

7. _____

8. _____

9. Kuva

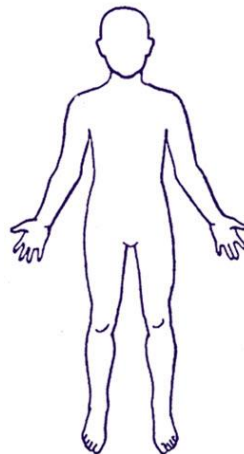
10. _____

11. _____

12. _____

13. _____

14.

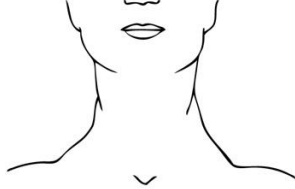


15. Kuva



Tietovisan kysymykset ja vastaukset

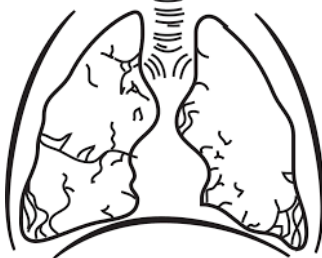
- 1) MIKÄ KEHONOSA (kaula)



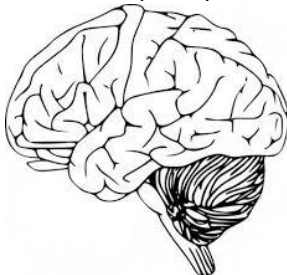
- 2) MIKÄ KEHONOSA (nilkka)



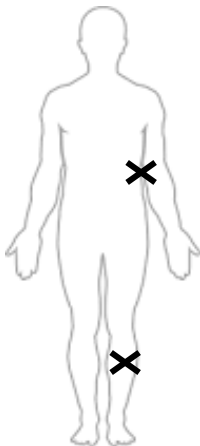
- 3) MIKÄ ELIN (keuhkot)



- 4) MIKÄ ELIN (aivot)



- 5) MIKÄ KEHONOSA (rastitettu)? Kynärpää
6) MIKÄ KEHONOSA (rastitettu)? Sääri



- 7) KUINKA MONTA VARVASTA SINULLA ON?
8) KUINKA MONTA AIVOA SINULLA ON?
9) KUINKA MONTA KEUHKOA SINULLA ON?
- 10) MIKÄ EI KUULU JOUKKOON
- KÄSI
 - VARVAS
 - SYDÄN
- 11) MIKÄ EI KUULU JOUKKOON
- AIVOT
 - KEUHKOT
 - PÄÄ
- 12) MIKÄ EI KUULU JOUKKOON
- HIUKSET
 - SORMET
 - VARPAAT
- 13) TOTTA VAI TARUA?
- SINULLA ON VIISI SORMEA
- 14) TOTTA VAI TARUA?
- HENGITÄT AIVOILLA
- 15) OPIN TÄNÄÄN JOTAIN UUTTA
- KYLLÄ
 - EN
- 16) KIVOIN TEHTÄVÄ OLI
- LEIKIT
 - SUUNNISTUS
 - SMART-BOARD-TEHTÄVÄT
 - TIETOVISA