



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 oppilaidesi oppimiskokemusta. Olet tullut oikeaan paikkaan!

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

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

Kaikkea hyvää,

Playing beyond CLIL -tiimi

Sisältö

Esipuhe	3
Leikkiminen CLLin ulkopuolella – Johdanto	3
Hanke	3
PbC-arviointikehys	4
PbC-luokahuonekäytäntöjen 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	13
2. LÖYTÖTAPAHTUMA	14
3. DOKUMENTTIELOKUVA	16
4. NÄYTTELY	17
5. FLASH MOB	18
6. PANEELINÄYTTELY	19
7. TRAILERI	20
PbC-luokahuoneen suunnittelu: PbC 5-vaiheinen oppimistapahtuman suunnittelija.	21
Lisäys 1a: Plurilitracies-lähestymistapa syvempään oppimiseen	27
Lisäys 1b: Kognitiiviset diskurssifunktiot	28
Liite 1c: Draaman kautta oppimisen vaiheet ja menettelyt	29
Lisäys 1d: PbC-oppimistapahtuman malli	30
Liite 2: PbC-ostoslista luokahuoneopetusta varten	33
Lisäys 3: Ryhmätyöskentelyä koskevat ohjeet	34
Liite 4: SWYK:n dynaaminen arviointi	35
Liite 5: Opiskelijan arviointi Rubriikki	39
Liite 6: Julistemalli	42
Lisäys 7: Hankekangas	43

Esipuhe

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

Laatikossa on johdanto Erasmus+-hankkeeseen Playing beyond CLIL. 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 -luokkahuoneiden perustana ja tukena. Seuraavassa osiossa esitellään yksityiskohtaisesti Show What You Know -tapahtumamme, jotka tarjoavat perustan draamapohjaiselle sitoutumiselle oppiaineen aiheisiin CLIL-luokissa. Kolmannessa osiossa yhdistetään kaikki osat ja esitetään strateginen malli Playing beyond Learning -tapahtumien suunnittelua varten. Liitteessä oleva kattava valikoima yleiskatsaustaulukoita, syventäviä tietoja ja malleja luokkahuoneen suunnittelua varten tarjoaa tarvittavat välineet, jotka tukevat sinua opettajana toteuttamaan sujuvasti opetusta Show What You Know Events -tapahtumien avulla CLIL-luokassasi ja sen ulkopuolella.

Leikkiminen CLILin ulkopuolella – Johdanto

Hanke

Playing beyond CLIL (PbC) -hanke on Erasmus+ -hanke, jonka toteuttajina ovat seuraavat kumppanit yliopistojen, opetusviranomaisten ja kielten ja CLIL-opettajien koulutuksen tarjoajien kanssa. (www.playingbeyondCLIL.eu) Uskomme, että PbC:llä on potentiaalia olla 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 oppilaslähtöinen oppiminen.

Erasmus+ -hanke Playing beyond CLIL (PbC) kokoaa yhteen uusia pedagogisia ajattelutapoja, joissa keskitytään vaihtoehtoisiin tapoihin arvioida oppimista paitsi sisällön ja kielen integroituun oppimiseen (CLIL) liittyvissä yhteyksissä myös sen ulkopuolella. Ehdottamamme PbC-käytännöt ovat hyvin periaatteellisia, sillä ne perustuvat useisiin teorioihin. Käytimme Delphi-prosessia¹ määrittääksemme keskeiset viestit asiaankuuluvista teorioista, jotka puolestaan "käännettiin" pedagogisiksi

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

periaatteiksi ja strategioiksi toisto- ja pohdintaprosessin avulla. Ne perustuvat *Pluriliteracies-lähestymistavan* näkyväksi tekemiseen *syvempää oppimista edistävässä opetuksessa (PTDL)*. Tuloksena on syntynyt *PbCAssessment-kehys ja luokkahuoneperiaatteet*, joita ehdotamme ohjeiksi opetuksen ja oppimisen suunnitteluun ja oppimistapahtumien suunnitteluun.

PbC-arviointikehys

PbC-arviointikehysten ja sen perustelujen käyttäminen saattaa tuntua siltä, että aloitamme lopussa. Tosiasiassa se on juuri sitä. Lähtökohtana on, että jos opettajat ja oppijat tuntevat 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 läpikäymisessä. Koska PbC:n yleistavoitteena on kehittää vaihtoehtoisia arviointiprosesseja, on ratkaisevan tärkeää aloittaa dynaamisen arvioinnin ymmärtäminen ja purkaa luokkahuoneen tehtävät ja toiminnot, jotka johtavat oppimistapahtumaan, joka on myös arviointitoiminto. Arviointikehysten rakentaminen edellytti siis PbC:n teoreettisten peruseriaatteiden analysointia ja kääntämistä seuraavilla sivuilla esitettävien perustelujen luomiseksi.

PbC-arviointikehyksessä yhdistyvät kaksi pedagogista lähestymistapaa: monilukutaito ja draamaperustainen oppiminen. Tarkoitamme luokkahuoneita, joissa oppilaat 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 ymmärtämässä 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 on siirretty uusiin tilanteisiin, opettajien on kuitenkin tuettava oppijoita heidän tarvitsemansa kielen käyttämisessä. Tämä on muutakin kuin erityistä sanastoa ja fraaseja. Sen sijaan oppijat eivät ainoastaan opi käyttämään oppiaineen kieltä, jota kutsutaan oppiaineen kirjallisuudeksi (esim. maantieteen kieli, matematiikan kieli), 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*. CLIL-konteksteissa on kiinnitettävä huomiota siihen, että oppijoilla on kielelliset välineet oppimiseensa, varsinkin kun he käyttävät toista tai vierasta kieltä. Opettajien on siis kehitettävä oppimista, jotta oppijat saavat oppiainekohtaisia kielellisiä välineitä, joiden avulla heidän oppimisensa voi olla syvällistä ja mielekästä.

Toiseksi draamapohjainen oppiminen perustuu prosessidraaman periaatteisiin. Oppilaita rohkaistaan osallistumaan luoviin, dramaattisiin tilanteisiin osallistumalla prosessiin eikä harjoittelemalla esitystä. Opettaja ja oppilaat omaksuvat rooleja kuvitelluissa tai simuloituissa skenaarioissa. Kun oppijat osallistuvat spontaaniin,

symboliseen leikkiin ja omaksuvat toisten persoonat, he voivat saavuttaa todellista tasoaan korkeamman kehitystason. Rinnakkaistodellisuudessa leikkiminen antaa turvallisuutta, minimoi ahdistusta ja paineita ja kannustaa oppijoita kokeilemaan kieltä spontaanisti. Yksi keskeisistä strategioista, joita käytetään draamapohjaisessa opetuksessa, on toiminta, jota kutsumme nimellä Show What You Know (SWYK). Kuten nimestä voi päätellä, SWYK-toiminnot rohkaisevat oppijoita osoittamaan ymmärrystään monin eri tavoin, jotka ovat luovia mutta haastavia. SWYK-toiminnalla on siis suuri potentiaali, jotta oppijat voivat ilmaista ymmärrystään eri tavoin.

Playing beyond CLIL -hankkeessa pyrimme yhdistämään nämä kaksi lähestymistapaa ja soveltamaan niitä oppiaineiden luokkahuoneessa (CLIL-opetuksessa tai muualla). Nämä kaksi lähestymistapaa tarjoavat oppilaille periaatteellisia tapoja kehittää kielellisiä ja kognitiivisia välineitä, jotka rakentavat heidän oppiainekohtaisia lukutaitojaan kielellisten ja SWYK-toimintojen avulla. Tästä lähtökohdasta käsin on selvää, että meidän on löydettävä vaihtoehtoisia tapoja arvioida oppimista siten, että siirrytään pois kirjallisista kokeista 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.

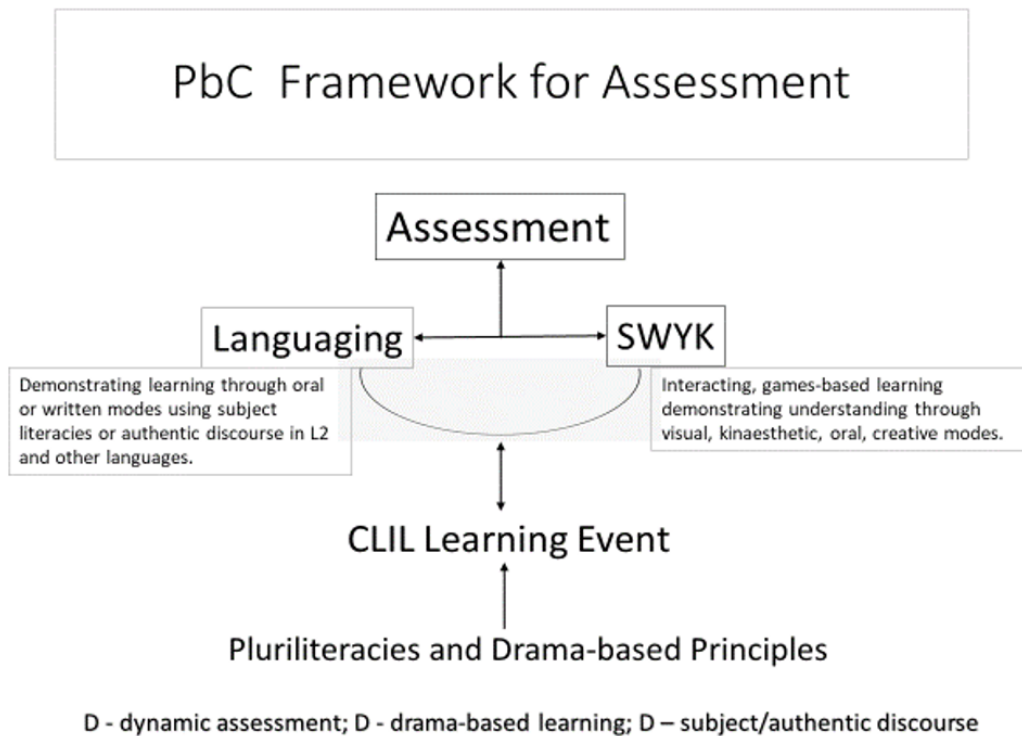
Kolme keskeistä tekijää tulee esiin:

- **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 kirjallisuuttaan).
- **D - draamapohjaiset lähestymistavat** (keskittyen SWYK:iin (mukaan lukien kielen luova käyttö, ruumiillisuus, liike))



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

Uskomme, että tämä kehitteillä oleva 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 aiheeseen 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 oppilaita osoittamaan ymmärrystään ja oppiaineen lukutaidon soveltamista luovilla ja mielekkäillä tavoilla. Oppilaita rohkaistaan käyttämään luovaa kieltä ja ongelmanratkaisukieliä ja -prosesseja, jotka - opettajien ja oppijoiden välillä sovitun kriteeristön mukaisesti - antavat yksilöille mahdollisuuden osoittaa oppimistaan tavoilla, jotka tuottavat mielekästä arviointia ja palautetta heille itselleen, vertaisilleen ja opettajalle.

Kohdassa PbC-luokkahuoneen suunnittelu esitellään malli oppimistapahtumien suunnitteluun siten, että nämä kolme elementtiä otetaan huomioon. Aluksi haluamme kuitenkin keskustella joistakin pedagogisista suuntaviivoista ja keskeisistä käsitteistä, jotka ovat mielestämme olennaisia PbC-oppimisen ja -opettamisen kannalta.

PbC-luokkahuonekäytäntöjen suuntaviivat ja keskeiset käsitteet

Pedagogisista periaatteista sopiminen on olennaisen tärkeää luokkahuonetehtävien ja -toimintojen suunnittelussa ja innostavan oppimistilan luomisessa kaikille oppijoille. Seuraava osio on tarkoitettu "laukaisijaksi" ja oppaaksi suunnittelua varten ja keskusteluasiakirjaksi kollegoiden kanssa, ja sitä voidaan mukauttaa erityisten olosuhteiden ja vaatimusten mukaan. Kuten Baetens-Beardsmore ²(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 ohjeet (A), draamapohjaisen oppimisen ohjeet (D) ja monilukutaitoa koskevan oppimiskäsityksen ohjeet (P). Toisessa jaksossa esitellään avainkäsitteitä, joiden ymmärrämme ohjaavan monilukutaitoa ja draamaperusteista oppimista ja edistävän oppijan ja opettajan välistä kumppanuutta, joka on olennainen osa PbC:n eetosta, 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 "rubriikkeja" ja/tai arviointistrategioita) - A
2. Ohjata dynaamista formatiivista arviointia, jossa otetaan huomioon yksilöllinen oppiminen (antamalla palautetta ja edistämällä sitä) käsitteellisen kehityksen, kielellisen edistymisen ja kulttuurienvälisen ymmärryksen edistämiseksi - A
3. Ainekohtaisen lukutaidon kehittäminen 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, leikkimään ja tutkimaan - D
6. Ongelmanratkaisun ja kriittisen ajattelun kontekstien luominen (simuloitu todellisuus) - D
7. Tehtävien suunnittelun ytimessä on oltava tehokkaaseen viestintään ja merkityksenantoon tähtäävä kielenkäyttö sekä turvallinen tila spontaanille ja kokeilevalle kielenkäytölle - P
8. käyttää tietopolkua: 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. Suunnittele tehtäviä, jotka ovat kaikkien saatavilla, ja kiinnitä huomiota affektiivisiin prosesseihin - P

A = Dynaaminen arviointi

D= Prosessidraaman lähestymistavat

P= Monilukutaitoa koskevat lähestymistavat

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

1. Tukeminen: opettajat tarjoavat kognitiivista ja affektiivista tukea oppijoille tukemalla tiettyjä strategioita ja taitoja.
2. Oppimiskeskustelut: vertaisten ja opettajien ohjaama oppimine yksilöiden ja ryhmien kanssa käytävän vuoropuhelun avulla syvemmän oppimisen edistämiseksi.
3. Oppijat tutkijoina: Oppijan uteliaisuus ja tutkimukseen motivoituneet tehtävät itsenäistä ja ryhmämuotoista oppimista varten (TVT).
4. Luovuus: luovuuden tutkiminen, jossa roolit ovat joustavia ja multimodaalinen/aistitoiminta on "normi" (esim. panosten kautta, luovien ongelmanratkaisuheuristiikkojen avulla).
5. Neuvoteltu improvisaatio läpäisee tehtävät, joissa tutkitaan erilaisia rooleja ja "vallan jakamista" kulttuurienvälisen ja monikielisen potentiaalin hyödyntämiseksi visuaalisuuden, ruumiillisuuden 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. Opiskelijoiden johtamat oppimistapahtumat: edistetään opiskelijoiden sitoutumista, taitojen hallintaa ja joustavuutta, ts. tasapuolisuuden ja omistajuuden periaatteisiin perustuen.
8. Arvopohjaisuus: kulttuurienvälinen ymmärrys, tasa-arvo ja kriittisyys altistamalla autenttiselle kielelle ja oppiainekohtaiselle keskustelulle monikulttuurisissa yhteyksissä ja kehittämällä sitä.
9. Reflektiiviset oppijat - reflektiiviset opettajat: oppijat ja opettajat pohtivat yhdessä oppimista mielekkäästi (esim. PbC-lähestymistapa, käytännön tutkimus, oppimispäiväkirjat pohdintaa varten).
10. Ammatillinen yhteistyö: oppimiskulttuurin luominen verkostojen avulla asiantuntemuksen ja kokemusten jakamiseksi.

SWYK-tapahtumat selitetty

SWYK

Tässä jaksossa käsitellään

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

Olemme nimenneet tapahtumamme Show What You Know (SWYK). SWYKit ovat vuorovaikutteisia aktiviteetteja, joissa oppijat voivat käyttää luovuuttaan ja ilmaista ymmärrystään tietyistä aiheista. Tapahtumat ovat saaneet innoituksensa suosituista multimediaformaateista. Kukaan tapahtuma tarjoaa oppijoille tilaisuuksia neuvotella, järjestää ja ilmaista ymmärrystään tehtävään sopivasta sisällöstä esityksen avulla. SWYK-tapahtumat helpottavat kielenkäyttöä eri muodoissa, visuaalisia esityksiä, liikettä ja kehollista oppimista.

Tarjoamme suunnittelumallin SWYK:lle ja seitsemän esimerkkiä, mukaan lukien mainos, löytö, dokumentti, näyttely, flash mob, paneelinäytös ja traileri. Jokainen esimerkki kuvataan viittaamalla alkuperäisiin ultimedialähteisiin, ja sen jälkeen annetaan vaiheittaiset ohjeet tapahtuman toteuttamisesta.

Opettajilla on useita tilaisuuksia tukea ja arvioida tapahtumaa edeltävän draamaprosessin aikana. Tätä varten ehdotamme sarjaa draamaleikkejä, joiden avulla voidaan kehittää kuhunkin SWYK:iin 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 käytännön 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 luokan, ja niitä voidaan pelata ennen tapahtuman suunnittelua. Tapahtuman valmistelu voidaan jakaa pidemmälle ajanjaksolle.

TILAT:

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

KORJAA:

Kannusta tiimejasi saamaan ideansa jaloilleen mahdollisimman pian.

MATERIAALIT:

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

TEKNOLOGIA:

Kaikki valitut SWYK-tapahtumat ovat tunnettuja ja suosittuja elementtejä multimediaelämässämme. Kuratoi linkkejä valitsemaasi tapahtumaan esittelemällä erilaisia malleja.

YHDISTÄ SWYK

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

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

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 tuetaan ja tuetaan.

KUVATAIDE:

Opettajien pääasiallinen toiminta tapahtumien neuvottelun ja suunnittelun aikana, ohjaaminen ja tukeminen, kieli ja sisältö sekä ryhmien auttaminen vaiheiden läpi Storyboardista käsikirjoitukseen, harjoituksiin ja tuotantoon.

KIELI:

Päätä, millaista kieltä oppijat tarvitsevat valittua SWYKia varten.

STORYBOARDING:

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 tarinankerrontaan liittyvästä ohjeistuksesta on toimintaliitteessä.

KUVAUS:

Käsikirjoitus ja lavastusohjeet. Monet tapahtumat voidaan kuitenkin toteuttaa ilman tarkkaa käsikirjoitusta, ja improvisaatiota on rohkaistava.

HENKILÖKOHTAISUUS:

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

1. MAINOS

SWYK

Työskentely mainonnan/mainonnan teeman ympärillä tarjoaa maaperän ideoiden, taitojen ja tiimityön ristikkäiselle hedelmöittämiselle. 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 yhteydessä 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 äänitettuja, 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 oppilaat 5-6 hengen ryhmiin niin, että heillä on riittävästi ihmisiä, 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 juonikuvio ennen harjoitusten aloittamista, jotta heillä on pääpiirteittäin selkeä päässään.
- Jos haluat, että oppilaat yhdistävät tämän toiminnan tietotekniikan käyttöön, he tarvitsevat aikaa kaikkien kuvausten tekemiseen, ja olisi hyödyllistä tarjota rekvisiittaa ja pukuja, jotta he voivat täysin eläytyä hahmoihin.

Täydentävää draamatoimintaa: Myyntipeli, mainokset, kapulakielinen mainos, luomismyytti.

2. LÖYTÖTAPAHTUMA

Löytötapahtuma on projektipohjaisen oppimisen harjoitus. Se on ainoa SWYK-tapahtumamme, koska se ei ole peräisin multimedian lajityypistä, mutta Discovery-tapahtuman taustalla oleva "etsintä" on kaikille tuttu. Vertailukohtina voi käyttää esimerkiksi aartenmetsästystä tai suunnistusta.

Kun luokkaryhmät alkavat kerätä, koreografioida ja järjestellä oppimismatkan reittipisteitä, tapahtuu kielentäminen. Löytämistapahtumaa voidaan käyttää oppiaineyksikön alussa tai lopussa. Alussa se voisi olla uuden aiheen tutkimista ja lopussa sen selittämistä, mitä ryhmä on oppinut. Löytötapahtumaa voidaan käyttää välineenä tiedon kasvattamiseen, henkilökohtaiseen kiinnostukseen ja monialaiseen oppimiseen kaikissa oppiaineissa. Discovery-tapahtuman tuomiseksi luokkahuoneeseen tiimit aloittavat tarkastamalla opettajan määrittelemään aiheeseen ja tehtävään liittyvät tiedot, lähteet ja sisällön.

Oppilaat ottavat oman vastuun tietämyksestään muuttamalla sen muiden oppilaiden etsimiseksi. Tämä tarjoaa heille mahdollisuuden ottaa yhteyttä oppiaineen osa-alueisiin ja oppimistyyliin, joista he ovat innostuneita.

Tarkastuksen rajat ovat opettajan harkinnassa. Koulun kanssa suoritettavaan tarkastukseen voisi kuulua kirjastossa käynti, alan "asiantuntijoiden" puhuttelu tai edellä mainitun vuosiluokan oppilaiden haastattelu. Laajentamalla tarkastusta pidemmälle oppilaat voisivat vieraila paikallisissa arkistoissa, kulttuurisesti kiinnostavissa paikoissa ja jopa keskustella paikallisten yritysten tai yleisön kanssa. Useimmissa SWYK-tapahtumissa olemme käyttäneet tarinataulua suunnitellaksemme, miten draaman, monilukutaidon ja dynaamisen arvioinnin prosessit yhdistetään oppiaineen sisältöön. Discovery-tapahtuman yhteydessä ehdotamme karttaa. Karttaa, jossa esitellään useita erilaisia yhdistelmiä ja polkuja, joiden kautta päästään haluttuun määränpään.

Tärkeimmät ominaisuudet

PbC:n yhteydessä Discovery Events -tapahtumien avulla voidaan luoda sarja aiheeseen 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 Event -suunnittelu edellyttää tiedonhakua useista lähteistä. Näitä ovat verkkolähteet, kysymällä ikätovereilta edelliseltä vuosiluokalta (jotka ovat jo opiskelleet aihetta), opettajilta, kirjastonhoitajilta, alan asiantuntijoilta tai kirjastosta löytyvistä kirjoista. Kun osallistujat saapuvat piirrettyyn määränpään, on suoritettava tehtäviä, jotta he voivat siirtyä matkan seuraavaan osaan. Tyypillisiä tehtäviä näissä oppimismatkoissa ovat muun muassa uusintakuvaukset, pysäytyskuvat ja haastattelut. Löytämistapahtuman 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 rivi pisteitä.

Askel askeleelta

- Jaa oppijat ryhmiin. Kullekin joukkueelle joko annetaan tai se voi valita aiheen, jonka se haluaa löytää opiskeltavan aiheen sisältämästä tapahtumasta. Anna selkeä aikataulu sekä tapahtumien suunnittelulle että niiden loppuunsaattamiselle. Esim: Oppijat jaetaan neljään ryhmään: 1. Historian tunnilla, jossa opiskellaan "1500-lukua", oppijat jaetaan neljään ryhmään. Uskonpuhdistus / 2. Löytöretket / 3. Renessanssi / 4. Viestintä. Näillä suunnitteluryhmillä on kaksi viikkoa aikaa luoda löytötapahtuma, ja ne osallistuvat toistensa tapahtumiin.
- Anna oppilaille aikaa tehdä aiheensa tarkastus - esimerkiksi. Varmista, että oppijat aloittavat asiaankuuluvan materiaalin keräämisen, ja opasta heitä tulevan oppimismatkan suunnittelussa.
- Pohdi kunkin aiheen keskeisiä elementtejä, jotka olisi sisällytettävä löydökseen. Jos aiheena on renessanssi, keskitytäänkö renessanssitaiteilijoihin vai myös tiedemiehiin ja kirjailijoihin?
- Tutustu erilaisiin saatavilla oleviin resursseihin - kirjastossa, keskustelemalla alan asiantuntijoiden kanssa tai koulun ulkopuolella sijaitsevissa paikoissa, kuten taidemuseossa tai monumenteissa.
- Kun auditointi on koottu, oppimispolku kartoitetaan. Osoita oppijoille tai tutki yhdessä oppijoiden kanssa, miten matkan samaan päämäärään voi päästä eri reittejä pitkin.
- Löytämisen suunnittelijat voivat käyttää sekoitettuja teknologioita, kuten karttoja tableteilla tai piirtosovelluksia, sekä dynaamisempia toimintoja, kuten kävelyä paikallisella alueella ja vastausten hakemista asiantuntijoilta.
- Renessanssiajan taidetta käsittelevä löytöretki voisi alkaa Istanbulista ja kulkea Rooman kautta Pariisiin ja päätyä antiikin Kreikkaan. Tähän voisi kuulua kulkeminen tabletilta kirjastoon, taideopettajan huoneen kautta ja päätyminen museoon. Oppilaat voivat olla niin luovia kuin haluavat löytöretken järjestyksessä ja koreografiassa.
- Opettaja ja oppilaitos asettavat rajat sille, mitä suunnittelijat voivat tehdä. Eri oppilaitokset tulkitsevat löydön suunnittelua parhaaksi katsomallaan tavalla, sillä kullakin oppilaitoksella on omat yhteytensä oppiaineeseen ja paikallisyhteisöön.
- Mukana olevat lämmittelyleikit voidaan jopa sisällyttää tehtäviksi, joiden avulla voidaan kirjata löytöretken edistymistä.

Täydentävää draamatoimintaa: Journalistit, Onnenluvut.

3. DOKUMENTTIELOKUVA



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 upeisiin luonto-ohjelmiin. PbC:n yhteydessä dokumenttielokuvaa voidaan käyttää hankittujen tietojen ja taitojen osoittamiseen tai oppijoiden työn tulosten esittelyyn aiheeseen liittyvistä aiheista. Lisäksi dokumenttielokuvat voivat olla kriittisen ajattelun näyttöjä ja käsitellä oppijoiden arvosteluja ja kannanottoja.

Askel askeleelta

- Tärkeitä elementtejä, jotka opiskelijoiden tulisi ottaa huomioon dokumenttiaan laatiessaan, ovat:
 - 1. Eksposition käyttö - dokumentin avainkohtien korostaminen ja yleisön sitouttaminen.
 - 2. Kerronta/ääniohjaus (kertoja on usein, mutta ei aina ruudun ulkopuolella) ohjaa tarinaa.
 - 3. Re-enactments - keinotekoiset kohtaukset, joissa tapahtumia rekonstruoidaan.
 - 4. Arkistomateriaalin, raakamateriaalin tai valokuvien käyttö todellisesta tapahtumasta.
- Järjestä oppilaat 5-6 hengen ryhmiin niin, että heillä on tarpeeksi ihmisiä jakamaan roolit. Mitä oppilaiden on tehtävä:
 - 1. Kerätä kaikki tutkimustietonsa valitusta aiheesta, mukaan lukien kaikki näkökulmat, sillä dokumentti kattaa sekä objektiivisen että subjektiivisen näkökulman.
 - 2. Päättää, mikä on heidän roolinsa, esimerkiksi kuka tekee haastattelut ja osallistuu niihin ja kuka on ääni. Anna aikaa luoda juonikuvio ennen harjoitusten aloittamista, jotta heillä on pääpiirteittäin selkeä päässään.
 - Jos haluat, että oppilaat yhdistävät tämän toiminnan tietotekniikan käyttöön, he tarvitsevat aikaa kaikkien kuvausten tekemiseen, ja olisi hyödyllistä tarjota rekvisiittaa ja pukuja, jotta he voivat täysin eläytyä hahmoihin.

Täydentävää draamatoimintaa: Lehdistötilaisuus, The Age walk, This is Your Life, Toimittajat.

4. NÄYTTELY

SWYK

Näyttelyt ovat monimuotoisia paitsi sisällön myös näyttelyn esitystavan, näyttelyn 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 yhteydessä näyttely käsittää myös monia eri muotoja. Se voi olla julkinen taideteosten tai kiinnostavien esineiden, kuten oppiainekohtaisten aiheiden tutkimustulosten, esittely tai taidon tai ominaisuuden tai tunteen näyttäminen; se voi olla koulun tiloissa tai julkisissa tiloissa järjestettävä näyttely.

Askel askeleelta

- Kehota oppijoita tutustumaan erilaisiin näyttelytyyppeihin: pop-up-näyttelyihin, jotka ilmestyvät päivästä toiseen usein tarkoituksella valittuun tilaan yleisön yllättämiseksi; tilapäisnäyttelyihin, jotka ovat esillä vain lyhyen aikaa; pysyviin näyttelyihin, jotka pysyvät yleensä esillä, joskus vuosia; kiertonäyttelyihin, jotka liikkuvat alueellisesti tai maailmanlaajuisesti.
- Opiskelijoiden tulisi keksiä oma käsitteensä, oma ideansa. Mitä he haluavat näyttää yleisölleen ja miten he haluavat näyttää sen?
- Kuka on näyttelyn yleisö? Opiskelijat, vanhemmat, suuri yleisö. Yleisö määrittää monin tavoin näyttelyn tyylin ja sisällön.
- Oppilaiden 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?
- Oppilaat haluavat yhdistää tämän toiminnan tietotekniseen suunnitteluun, 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-konteksteissa mobien avulla voidaan tutkia keskeisiä aiheita ja juhlistaa kielenkäyttöä ainutlaatuisella ja jännittävällä tavalla. Nykyaikaiset mobit, Flash, Smart ja muut, voivat liittyä performanssitaitteeseen ja 60-luvun Agit-rekvisiittamalleihin.

Tärkeimmät ominaisuudet

Flashmob 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 harjoiteltu kohtaaminen, jossa on hahmoja ja dialogia. Jos oppilaat eivät tunne Flash Mobeja, näytä heille joitakin videoita Internetissä, jotta he ymmärtävät ne paremmin.

Askel askeleelta

- Kun oppilaat ovat esitelleet aiheen, jota Flash Mobissa käytetään, he päättävät, työskentelevätkö he yhtenä ryhmänä vai useammassa pienemmässä ryhmässä.
- Tarvitset suuren avoimen alueen, jossa oppilaat voivat harjoitella. Esitystila on myös kohdennettava ja aika, jotta esitys olisi mahdollisimman tehokas. Joukko voi esiintyä viereisessä luokkahuoneessa tai ulkona koulun julkisemmissä tiloissa, ehkä kokoontumisajassa.
- Ennen kuin aloitat luomisen, päätä määräajasta, johon mennessä flash mobin on oltava valmis esitettäväksi.
- Yllätyksellisyys on avainasemassa flashmobissa, mutta on tärkeää, että isommat yksityiskohdat on järjestetty, jotta se sujuu mahdollisimman sujuvasti. Kun suunnittelet flashmobia, varmista, että sinulla on tarvittavat luvat koulun viranomaisilta.
- Aloita valitsemasi aiheen yleiskatsauksella/yhteenvedolla, jossa kartoitetaan mahdollisia tarinoita ja sopeutumismahdollisuuksia. Korosta aiheen keskeisiä kohtia, joita haluatte tutkia esityksen aikana.
- Kannusta oppilaita ideoimaan, miten he haluavat esitellä flash mobin, ja anna heille kyniä ja paperia ideoiden järjestämistä varten. Työstäkää juonikuvio.
- Riippuen siitä, kuinka paljon aikaa sinulla on, laita heidät harjoittelemaan jaloillaan mahdollisimman pian.

Täydentävää draamatoimintaa: DVD Dance Game, Funky Chicken Game, Gibberish Musical, Group Mime, Hot Spot.

6. PANEELINÄYTTELY

SWYK

Paneeliohjelmassa on ryhmä ihmisiä, jotka keskustelevat yleisön edessä yleisöä kiinnostavasta aiheesta, ryhmä viihdyttäjiä tai vieraita, jotka osallistuvat radio- tai televisio-ohjelman tietokilpailuun tai arvauspeliin. Paneeliohjelmaan 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-konteksteissa paneelinäytös 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 ne jaetaan myöhemmin. Tämä on koko luokan toimintaa.
- Haasta luokka kirjoittamaan kysymyksiä ohjelmassa esitettävistä aiheista.
- Nelihenkinen tiimi kerää kysymyksiä ja valitsee ne, jotka tulevat esittelyyn.
- Animaattori opettaa yleisöä käyttäytymään radioyleisönä naurun, erimielisyyden vaa'an ja suosionosoitusten avulla.
- 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. Keskustelua voidaan käydä, 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: Hyvä, paha, ruma neuvo, Nimeä ilmeiset asiantuntijat.

7. TRAILERI

SWYK

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

Tärkeimmät ominaisuudet

Aivan kuten elokuvateollisuudessa, PbC:n yhteydessä traileri sisältää tiivistelmän siitä, mistä aiheesta on kyse, mutta se ei välttämättä noudata esikatselussaan 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 esittely valitsemastasi aihepiiristä/yhteenvedosta. Näytä asiaankuuluvia esimerkkejä elokuvien, sarjojen, podcastien jne. trailereista.
- Jaa luokka ryhmiin ja aseta aikaraja sille, kuinka kauan heillä on aikaa luoda perävaununsa. Tarjoa heille tarvittavat resurssit, jotta he voivat luoda trailerin juonikuvion. Ehdota suuntaviivoja ja jaa traileri neljään tai viiteen kohtaukseen, jotta työstä tulee keskittyntä ja tiivistä.
- Kun käsikirjoitus on laadittu, on tärkeää, että opiskelijat alkavat harjoitella jaloillaan, laativat vuoropuhelun ja liikkeen ja saavat kohtaukset etenemään sujuvasti.
- Toinen vaihtoehto, jos oppijoilla on pidempi aika, on jakaa esitys vaiheittain, esimerkiksi siirtymällä tarinankerronnasta trailerin esittämiseen taulukoiden avulla ja siirtymällä sitten koko esitykseen.
- Selitä, että traileri kuvataan toiminnan lopussa, ja sen enimmäispituus on 50 sekuntia ja se kuvataan yhdellä yhtäjaksoisella otoksella.

Täydentävää draamatoimintaa: Sadutus, pysäytyskehukset, sadutus yhdistettynä pysäytyskehysiin, tarinankerronta.

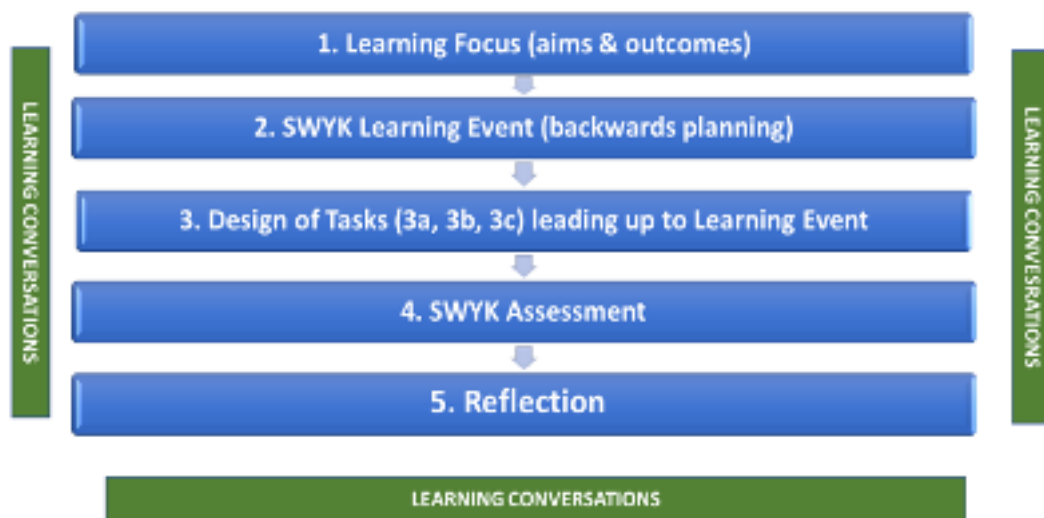
PbC-luokkahuoneen suunnittelu: PbC 5-vaiheinen oppimistapahtuman suunnittelija.

Oppimistapahtumasuunnittelija sisältää viisi vaihetta, jotka auttavat sinua suunnittelemaan oppimistapahtumaa (SWYK) edeltävät ja siihen sisältyvät osatehtävät ja -toiminnot. Oppimistapahtumasuunnittelija perustuu ajatukseen oppimissyklistä, jossa opettajat ja oppijat työskentelevät pohtivassa ja dialogisessa prosessissa luodakseen aihekohtaisia tai temaattisia oppimispolkuja, jotka sopivat ryhmän ja yksittäisten oppijoiden oppimistarpeisiin. Oppimistapahtumien suunnittelija perustuu PbC-dynaamiseen arviointikehykseen ja tarjoaa järjestelmällisesti ehdotuksia tehtävien suunnittelua varten. Jotta dynaaminen arviointi onnistuisi, on kuitenkin varmistettava, että oppijat ovat tietoisia strategioista, joita he voivat käyttää, että sekä opettajat että oppijat keskustelevat avoimesti oppimisprosesseista ja tutkivat niitä ja että opettajien rooliin ohjauksessa kuuluu säännöllisiä oppimiskeskusteluja yksilöiden, ryhmien tai vertaisten kanssa. Oppimiskeskustelut ovat opettajien ja oppijoiden sekä ikätovereiden välisiä 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. rubriikat). Oppimiskeskustelut läpäisevät PbC-dynaamisen arviointikehyksen, ja ne ovat olennainen osa oppimistapahtumasuunnitelmaa. Tämän voisi tiivistää sanomalla, että "kaikki pyörii oppimiskeskustelujen ympärillä".

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



Five Step Learning Event Planner



(Kuva 2: Viisivaiheinen oppimistapahtuman suunnittelija)



Oppimisen painopiste: Työskentely PbC Five Step Learning Event Plannerin kanssa alkaa ymmärtämällä, mitkä ovat oppimisprosessin tavoitteet ja tulokset. 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? Luettele ne
- Millaista ongelmanratkaisua ja/tai kriittistä ajattelua haluan oppijoideni kokevan? [näiden on oltava teeman kannalta keskeisiä].
- Mitä haluan arvioida?
- Millaiset formatiiviset ja summatiiviset arviointitehtävät ovat sopivimpia? esim. rubriikkien luominen yhdessä oppijoiden kanssa³, palautteen antaminen eri

3

Rubriikeissa määritellään keskeiset arviointikriteerit. Kun arviointi suunnitellaan yhdessä oppijoiden kanssa, se on selkeä ja vastuullinen, mikä ohjaa oppijoita alusta alkaen. Se tekee oppimisen etenemisestä läpinäkyvää.

medioiden avulla, vertaispalaute, draamapohjaiset tehtävät, oppimiskeskustelut....



Vaihe 2

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

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



Vaihe 3

Tehtävien suunnittelu: Muut tehtävät edistävät luovuutta ja multimodaalisen ilmaisun taitoja. Muut tehtävät edistävät luovuutta ja multimodaalisen ilmaisun taitoja. Tehtävien ja tehtävien järjestyksen olisi annettava mahdollisuus jatkuvaan palautteeseen ja pohdintaan. Tässä on kysymyksiä, joita voit esittää itsellesi tässä vaiheessa:

- a) Käsitteiden ja tehtävien yhdistäminen - johtaa oppimistapahtuman oppimistavoitteeseen.
 - Millaista kieltä oppilaat 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 ilmaistava oppimansa (käsitteet) eli "selitettävä ja perusteltava/käsiteltävä" oppimaansa.
- b) Keskittyminen taitoihin
 - Mitä taitoja (kielellisiä, kognitiivisia, sosiaalisia) tarvitaan erityisesti tehtävissä? Mihin ja miten olen sisällyttänyt ne?
 - Olenko harkinnut erilaisia mahdollisia draamapohjaisia tehtäviä luovuuden ja kielenkäytön kehittämiseksi, esim. Gibberish Musical, Funky Chicken, Hot Spot, Group Mime, DVD Dance Game?

- Miten voin rohkaista improvisaatiota tehtävissä, jotta kielenkäyttöä 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 oppilaani tarvitsevat tehtävien suorittamiseen, mukaan lukien dynaaminen arviointi⁶?
 - Tarkista: Tehtävät kannustavat yksilöitä spontaaniin kielenkäyttöön⁷ - mieti tehtävien tarjoamia mahdollisuuksia.
 - Tarkista: Oppimiskeskustelut läpäisevät kaikki tehtävät.
 - Tarkista: onko oppiaineen oppiminen - selkeästi määritelty; kielen oppiminen - selkeästi määritelty?
 - Tarkista: Onko oppijoillani mahdollisuuksia käyttäytyä tutkijoina?
 - Tarkista: rohkaisevatko improvisaatiomahdollisuudet erilaisiin toimintatapoihin ja tulkintoihin, kuten kielenkäyttöön, visuaaliseen ilmaisuun ja liikkeeseen?



Vaihe 4

SWYK-arviointi: SWYK-tapahtuman varsinainen suorittaminen, mukaan lukien opettajan, vertaisten ja/tai itsearviointin muodot. Tässä on kysymyksiä, joita voit esittää itsellesi tässä vaiheessa:

- Onko SWYK:n valmistelu kiinnostavaa ja merkityksellistä?
- Miten oppijat voivat käyttää rubriikkeja valmistautumisensa ohjaamiseen?
- Selvittäkää SWYK:n loppuarviointi - vertaisarviointi, opettajan arviointi, itsearviointi - kaikki vai jokin näistä?

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

⁵Kognitiiviset diskurssifunktiot (CDF) muodostavat yhteyden käsitteiden ja niiden ilmaisutapojen välille, jotka ovat oppimisen kannalta ratkaisevia.

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

⁷Kielioppimista tapahtuu, kun yksittäiset oppijat ilmaisevat oman ymmärryksensä omilla sanoillaan toistamatta opettajaa tai oppikirjaa. Kielellistämisen avulla oppijat voivat osoittaa ymmärtämyksensä käyttäen sopivia tyylejä, 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.



Vaihe 5

Pohdinta: 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 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 jaksoissa yksilöt saavat äänensä kuuluviin, heitä kunnioitetaan ja he voivat puhua omasta oppimisestaan valitsemallaan kielellä. Niillä on myös perustavanlaatuinen rooli siinä, että oppijat voivat luoda ja käyttää tehokkaasti rubriikkeja oppimisvaiheiden aikana oppijoiden toimesta ja oppijoiden kanssa (ks. rubriikat). Oppimiskeskustelujen avulla rubriikkeja voidaan käyttää oppijoiden pohdintaohjeena kaikissa vaiheissa eikä vain oppimistapahtuman summatiivisena arviointivälineenä.

Monilukutaitoon perustuva lähestymistapa ja draamapohjainen lähestymistapa tarjoavat oppijoille periaatteellisia tapoja kehittää kielellisiä ja kognitiivisia välineitä, jotka rakentavat heidän oppiainekohtaista lukutaitoaan kielellisten ja SWYK-toimintojen avulla. Nämä kaksi lähestymistapaa tarjoavat periaatteellisia tapoja, joiden avulla oppilaat voivat

⁸Syvempi oppiminen on siirrettävää oppimista, joka 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.

kehittää kielellisiä ja kognitiivisia välineitä, jotka rakentavat heidän oppiainekohtaista lukutaitoaan kielellisten ja SWYK-toimintojen avulla.

Tästä lähtökohdasta käsin on selvää, että meidän on löydettävä vaihtoehtoisia tapoja arvioida oppimista siten, että siirrytään pois kirjallisista kokeista ja suullisista kokeista. Mielestämme dynaamisen arviointimenetelmän omaksuminen yhdistää nämä kaksi osaluetta 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 esitetään, 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.

Lisäys 1a: Pluriliteracies-lähestymistapa syvempään oppimiseen

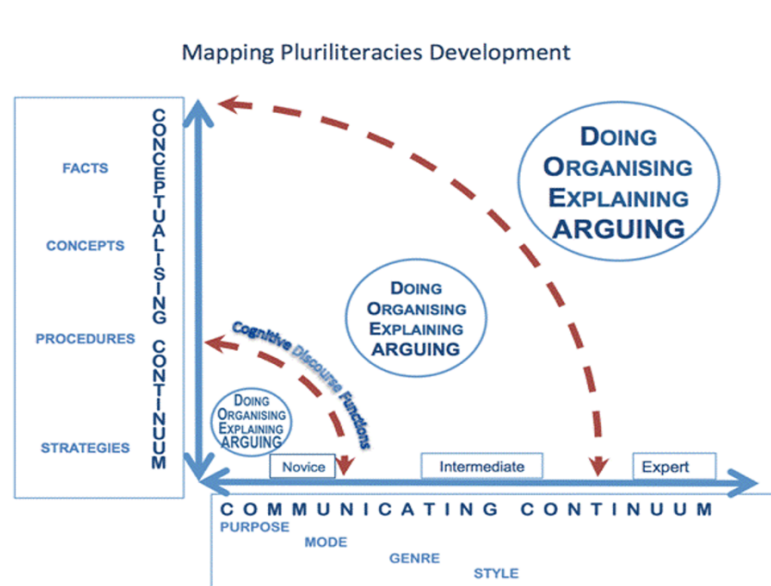
Pluriliteracies Approach to Deeper Learning (PTDL) -lähestymistavan mukaan oppiaineeseen liittyvän tiedon rakentaminen ja kielenkäytön kehittyminen - sekä oppijoiden kielessä L2 että L1 - liittyvät olennaisesti toisiinsa. Tämän vuoksi oppimista kartoitetaan kahta jatkumoa, käsitteellistämisen jatkumoa ja viestinnän jatkumoa, pitkin. Edistyminen toisessa edellyttää edistymistä toisessa, minkä vuoksi molempien oppimista on tuettava opetuksessa.

Käsitteellistämisen jatkumo kattaa neljä tietämystyyppiä: (1) faktatieto, (2) käsitteellinen tieto, (3) proseduraalinen tieto ja (4) strateginen tieto. Kommunikaatiojatkumo liittyy kielen eri tarkoituksiin: ilmaista tosiasioita ja aikomuksia, ilmaista, miten asiat tai ihmiset liittyvät toisiinsa, ja ilmaista tietoa asianmukaisilla tavoilla ja konventionaalisilla tyyliillä.

Oppijat etenevät näissä kahdessa vaiheessa, kun he käsittelevät aktiivisesti oppiainekohtaisia aiheita, materiaaleja ja tehtäviä. Vuorovaikutus voi tapahtua erilaisissa prototyyppisissä muodoissa, esimerkiksi tekemällä, järjestämällä, selittämällä tai väittelemällä. Edetessään molemmissa kontinuumissa 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 Pluriliteracies Approach for Deeper Learning -konseptin nykyisiä yhteyksiä:



(Kuva 3: Monilukutaidon kehityksen kartoitus)

⁹Meyer, O., Coyle, D., Halbach, A., Schuck, K. & Ting, T. (2015). Pluriliteracies-lähestymistapa sisällön ja kielen integroituun oppimiseen - oppijan etenemisen kartoittaminen tiedon rakentamisessa ja merkitysten muodostamisessa. *Language, Culture and Curriculum*, 28:1, 41-57.

Lisäys 1b: Kognitiiviset diskurssifunktiot

Kognitiiviset diskurssifunktiot (CDF) muodostavat yhteyden käsitteiden ja niiden ilmaisutapojen välille. Kutsumme kielen ja muiden symbolisten ilmaisumuotojen tarkoituksenmukaista käyttöä tietyissä - yleensä aiheeseen liittyvissä - yhteyksissä "kielenkäytöksi". Kun oppijat tarvitsevat "kielenkäyttöä" useammalla kuin yhdellä kielellä, on normaalia, että he toimivat alustavasti ja alustavasti. Oppijoiden kykyä "kielentää" voidaan kuitenkin helpottaa huomattavasti, jos käytettävissä on asianmukainen tuki, esimerkiksi tarjoamalla asianmukaisia kielimalleja, kielioppia ja yleisiä kehyksiä. Erityisesti oppijoille suunnattuja tehtäviä suunniteltaessa ja arvioitaessa on hyödyllistä muistaa joitakin perusasioita. Kognitiiviset diskurssitoiminnot:

Nimeäminen

Sekvensointi

Kuvaus

Lajittelu tunnettujen kriteerien perusteella

Kysymysten esittäminen

Vertailu ja vastakkainasettelu

Luokittelu

Selitys

Hypoteesin tekeminen

Yleistäminen

Perustelut

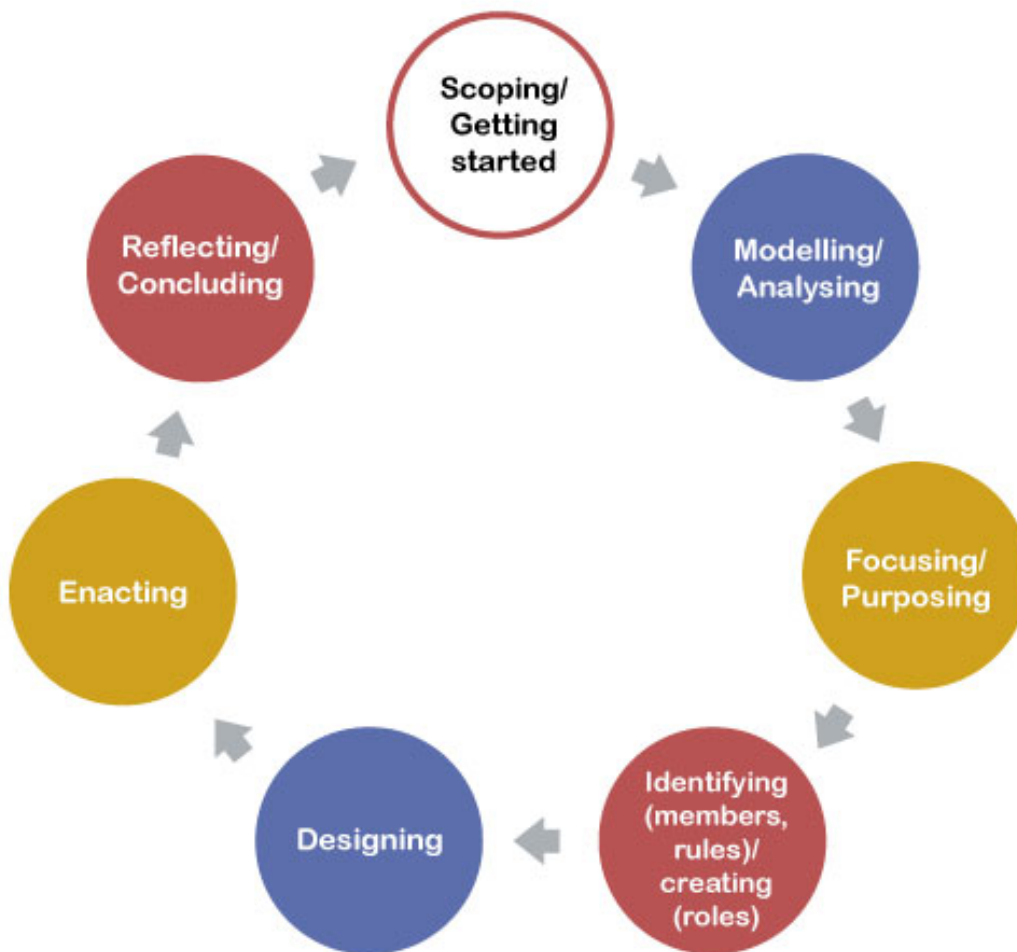
Ongelmanratkaisu

Ranking

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.



Kukin vaihe tarjoaa oppijoille erilaisia mahdollisuuksia kehittää ja hyödyntää valmiuksiaan ja taitojaan, jotka sijaitsevat joko käsitteellistämisen ja viestinnän portaalla tai molemmilla portailla. Siksi tarvittavaa PTDL-telineistöä on täydennettävä draamapohjaiseen toimintaan ja työskentelyyn tarkoituksenmukaisilla telineillä.

Lisäys 1d: PbC-oppimistapahtuman malli

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

Oppimistapahtuman malli Oppimistapahtuma (Aihe/aihe/SWYK): _____			
Draamapohjainen lähestymistapa		Monilukutaitoinen lähestymistapa	PbC 5-vaiheinen oppimistapahtuman suunnittelu
Scoping Aloittaminen	Aine/monialainen sisältö: Avaava oppimiskeskustelu, jolla käynnistetään keskustelu/valinta/katsaus/yhteenvedo valitusta aiheesta/teemasta/käsitteistä ja vastaavasta SWYK:sta.	Kokouskieli: Alustava aivoriihi/esittely keskeisistä kielityypeistä, jotka liittyvät oppijoiden ennakoimaan aiheeseen - ei pelkästään keskeistä sanastoa vaan myös <u>kielityyppejä</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 SWYK:ia (esim. radio-ohjelmat, mainokset, näyttelyesitteet tai verkkomuseovierailut, elokuvatrailerit, You Tube -videot, TV ja sosiaalinen media), jotta voidaan lisätä tietoisuutta ja asettaa vastakkain eri tyylit ja tarkoitukset.	Kielen manipulointi: CDF:ien/korkeamman asteen ajattelutaitojen (HOT) käyttämiseen tarvittavien aineellisten diskurssien ja kielen näkyväksi tekeminen. Kielenkäytön analyysi esimerkkien avulla. Oppijat voivat käyttää yksinkertaista lukutaidon analysointivälinettä tai luokittelukortteja. Tämä voitaisiin tehdä ryhmissä luokassa, jossa yksi ryhmän jäsen saisi tehtäväkseen kaapata sanoja ja ajatuksia, ja eri	Vaihe 3a: Oppimistapahtumaan johtavien tehtävien suunnittelu. Tunnistetaan ja kehitetään aihepiiriin käsitteitä ja kieltä (diskurssia), joiden avulla EKR:ien valinta on selkeää.

		kirjoittajat voisivat sitten koota yhteen kaikki ainutlaatuiset termit.	
Keskittymisen/käyttö tarkoitus	Luokkahuoneen organisointi: "perussääntöjen" laatiminen, esim. luokan jakaminen ryhmiin, aikarajojen asettaminen: valmistautuminen, aika, tapahtuman kesto jne. Tarjotaan oppijoille tarvittavat resurssit SWYK:n 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 telineistettyä 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 tarinankerrontaa ja uudelleen ennen harjoituksia. Tyypillinen interventio näissä vaiheissa on ehdottaa käsitteiden tai prosessien personointia, antaa asiaankuuluvia kuvituksia ja myöhemmin puhua roolien jaosta ja vaihtoehtoista digitaalisen sisällön luomisessa.	Vaihe 3b: Oppimistapahtumaan johtavien tehtävien suunnittelu. Kielenkäytön ja ajatusten ilmaisutapojen tukeminen. Keskity taitoihin.
Tunnistaminen (jäsenet/säännöt)			
Luominen (roolit)			
Suunnittelu	Storyboarding: ohjeistus, SWYK:n jakaminen kohtauksiin, jotta työ on keskittyneyttä ja tiivistä, esim. Kun Storyboardit eivät ole tapahtuman järjestämisperiaate, on hyödyllistä puhua oppimismatkoista ja siitä, miten ne kehittyvät lähtökohdista määränpään. Käsikirjoitusta, rooleja ja harjoituksia koskevat ohjeet. Oppimistapahtumasta riippuen ryhmien olisi nimettävä ohjaaja ja teknikko (he voivat tietysti olla kaksin) sekä pää- ja sivuhenkilöt. Aiheesta riippuen. Paikka ja leikkausmahdollisuudet olisi otettava huomioon.	Merkityksen muodostaminen/ Rubriikat: Opettaja ja oppilaat valitsevat yhdessä arviointikriteerit ja keskustelevat kriteereistä - tämä on ratkaisevan tärkeää. Oppilaiden on saatava rubriikki omakseen, jotta he voivat käyttää sitä ohjaamaan harjoitustehtäviään, jotka seuraavat ja palkitsevat/edistävät vertaisohjausta.	Vaihe 3c: Oppimistapahtumaan johtavien tehtävien suunnittelu Luonnosten ohjaaminen ja tukeminen. Kannustetaan luovuuteen ja tarjotaan kielellistä tukea/harjoittelua. Keskittyminen tarvittavaan kieleen: joidenkin tämän vaiheen tehtävien on ehkä oltava hyvin kielipainotteisia, jotta voidaan tehdä selväksi

	Rubriikin suunnittelu - keskustelu ja kriteerien rakentaminen oppijoiden kanssa, jotta varmistetaan, että he ymmärtävät selkeästi tapahtuman tavoitteet. Tätä voidaan käyttää myös oppimiskeskustelujen ohjaamiseen eri vaiheissa.		yhteys kielellisten toimintojen (CDF) ja opittavan sisältötiedon välillä.
Harjoittelu	Harjoitukset, iteraatiot ja toistot: on tärkeää, että oppilaat kokeilevat, harjoittelevat ja tutkivat mahdollisuuksia itse tai ryhmissä, luovat vuoropuhelua ja liikettä ja saavat kohtaukset etenemään sujuvasti.	Kielenkäyttö: Käytännön tehtävät syvällisempää oppimista varten. Harjoitustehtävien yhdistäminen opettajien ja vertaisten tarjoamiin mahdollisuuksiin (jatkuva palaute, feedforward), jotta oppilaat voivat syventää ymmärrystään oppiaineen diskurssista ja kielellisestä genrestä ja moodista riippumatta heidän kielellisestä tasostaan. Jatkuvat kielelliset mahdollisuudet. Ohjeistuksena käytetään rubriikkia.	Vaihe 3: ppimistapahtumaan johtavien harjoitustehtävien suunnittelu. Opettajan ryhmätuki/valmennus/mentorointi/ tukevaa oppimista/ oppimiskeskusteluja / kielellisiä mahdollisuuksia.
Käyttöönotto	Arviointi: SWYK kolmessa osassa (valmistautuminen, esityksen analysointi ja pohdinta) sovittujen arviointikriteerien mukaisesti.		Vaihe 4: SWYK-arviointi Oppimistapahtuman "esitys". Opettajan, vertaisten ja itsearviointi.
Heijastava Johtopäätökset	Pohdinta: Jälkipuinti itseä ja ryhmää koskevaa pohdintaa varten. Pohdinta voi tapahtua eri muodoissa, esim. yhden ryhmän kohdalla pohditaan, miten tehokkaasti ryhmä lähestyi tehtävää tiiminä, mitä he tekisivät toisin ja miksi? esim. vertaisarviointi (rubriikki). Tavoitteiden asettaminen jatkotyöskentelyä varten (voidaan käyttää oppimispäiväkirjoja). esim. traileri - ryhmässä suunnitellaan elokuvan julisteet, haastatellaan näyttelijöitä, kuvausprosessit, digitaalinen - oppijoiden iän, vaiheen ja kielenkehityksen mukaan.		Vaihe 5: Pohdinta 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.

Perusteet

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

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

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

Avulias

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).

Lisäys 3: Ryhmätyöskentelyä koskevat ohjeet

Kunnioittakaa toisianne

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

Kaikkien ryhmän jäsenten on tehtävä yhtä paljon työtä.

Kaikkien tulisi jakaa vastuu tehtävistä
Älä ota vastuuta äläkä anna toisten ottaa vastuuta.

Ryhmälläsi pitäisi olla yhteinen käsitys tavoitteista, jotka on saavutettava.

Auttaa toisiaan ymmärtämään kaikki käsitteet

Ole avoin kompromisseille

Ole halukas tekemään yhteistyötä muiden kanssa heidän ideoidensa suhteen
Pitäydy ennakkoluulottomana
Käsittele erimielisyyksiä
Käsittele erimielisyyksiä

Tehokas viestintä

Varmista, että kaikki voivat kertoa ideoistaan ja ongelmistaan
Anna ideoita, vaikka ne olisivat mielestäsi kuinka "pielessä"
Kuuntele tehokkaasti
Älä ole kriittinen.

Ajanhallinta

Osallistu ja saavu ajoissa kaikkiin ryhmäkokouksiin
Ole joustava kokousaikojen suhteen
Pysy tehtävässä (rajoita puhumista tapahtumista, jotka eivät liity asiaan)

Ole onnellinen ryhmässä, jossa olet

Tuo parhaat puolesi mihin tahansa ryhmäkokoontaan.
Salli itsesi yllättyä toisten mahdollisuuksista.

Liite 4: SWYK:n dynaaminen arviointi

Alla olevassa mallissa on esimerkki rubriikasta, jota oppijat käyttävät yhdessä oppijoiden kanssa ja itse oppimisensa ohjaamiseen ja joka tarjoaa väylän dynaamiseen arviointiin. Rubriikissa ei keskitytä pelkästään SWYK:n suorittamiseen vaan ennen kaikkea eri vaiheissa tapahtuviin oppimisprosesseihin. Tämä esimerkki on otettu rubriikasta, joka on suunniteltu ohjaamaan SWYK:n luomista, esittämistä ja analysointia: An Advert. Se laadittiin ja siitä keskusteltiin oppijoiden kanssa oppimissyklin alussa. Tämän jälkeen oppijat viittasivat rubriisiin säännöllisesti oppimiskeskusteluissa opettajan ja vertaistensa kanssa. Tämä osoittaa, miten dynaaminen arviointi on jatkuvaa ja dialogista.

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



SWYK: ADVERT Rubriikki Yhteiskehittäminen	Yksityiskohdat	Tehtävä 1: Näyttämön asettaminen	Tehtävä 2: Rakennus Priorisointi	Tehtävä 3: Harjoittelu Jalostus	Suorituskyky	Heijastus Palaute/edistäminen
<p>KÄSITTEET</p> <p>A - mainonnan kautta ilmaistujen aihepiirin käsitteiden kohtaaminen ja käyttäminen.</p> <p>B- ymmärtää mainoksen luomiseen liittyvän rakenteen ja prosessin.</p> <p>C-ymmärrys siitä, miten aihe- tai teemakäsitteitä voidaan ilmaista vaihteellisilla 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 oppilaat voivat käyttää?</p> <p>Mitä rooleja tarvitaan mainoksen luomiseen ja toteuttamiseen?</p> <p>Opiskelijat tutkivat hyvän mainoksen tekemisen kriteerejä.</p>	<p>Oppilaat päättävät mainoksen syyn.</p> <p>Opiskelijat neuvottelevat esitettävistä tiedoista ja mainoksen muodosta.</p> <p>Opiskelijat ovat luovia aiheen ja käsitteiden suhteen ja löytävät vaihtoehtoisia tapoja ilmaista ymmärrystä.</p> <p>Oppilaat jakavat roolit.</p>	<p>Opiskelijat laativat käsikirjoitusluonnoksen mainosta varten:</p> <p>Miten se alkaa/päätyy?</p> <p>Mitä kieltä olisi käytettävä/käytettävä?</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 suorituskyky.</p> <p>Opiskelijoiden roolit ilmeiset.</p>	<p>Opiskelijat arvioivat mainostettua aihe- tai teematietoa.</p> <p>Opiskelijat arvioivat mainoksen laatua.</p> <p>Pohdi opettajan ja vertaisten antamaa palautetta.</p> <p>Oliko aukkoja?</p>
<p>KIELI</p> <p>A-Mainonnan kielen ymmärtäminen (lajityypit, moodit), esim. suostuttelun kieli.</p> <p>B- esitettävien tietojen syntetisointi</p>	<p>Opettaja auttaa oppilaita valitsemaan mainoksen painopisteen aiheeseen liittyvän tietämyksen perusteella.</p> <p>Opettaja auttaa oppilaita</p>	<p>Opiskelijat: Tutki ja analysoi kohdekielisiä mainoksia: Millaista kieltä käytetään?</p>	<p>Oppilaat valitsevat suosikkimainoksensa ja analysoivat, miksi.</p> <p>Miten opiskelijat voivat mukauttaa näitä kielitekniikoita omien</p>	<p>Onko kieli vivahteikasta?</p> <p>Paljastavatko jotkin kysymykset tietyn kannan? Toiset taas toista? Mistä me sen tiedämme?</p>	<p>Opiskelijat pyrkivät käyttämään roolissaan asianmukaista kieltä koko prosessin ajan... esim. ohjaaja antaa ohjeita, ryhmän</p>	<p>Oppilaat katsovat mainosfilmin ja analysoivat käytettyä kieltä:</p> <p>Oliko se sopivaa?</p> <p>Oliko se selkeä/ymmärrettävä?</p>

<p>käyttäen asianmukaista kieltä.</p> <p>C-perehtyminen erityisroolien kieleen (neuvottelemineen, ohjaaminen, ehdottaminen).</p>	<p>selvittämään, miten mainos asetetaan.</p> <p>Opettaja valitsee tietyt CDF-kehykset, joiden avulla hän kiinnittää oppilaiden huomion siihen, miten he ymmärtävät oppiaineen aiheen kielellisesti.</p>	<p>Miten näyttelijät on sijoitettu?</p> <p>Minkälainen "kallistus" mainoksessa halutaan ottaa? Kielen genret ja rekisterit ratkaisevia (suostuttelu, pelko, mainonta, seuraukset jne.).</p>	<p>käsikirjoitustensa luomiseen?</p> <p>Opiskelija tarkastelee uudelleen annettuja rooleja...</p> <p>Opiskelijat alkavat kirjoittaa oppimiaan käsikirjoituksia.</p>	<p>Ovatko toimijoiden identiteetit/tavoitteet rakentuneita ja näkyviä? Miten opittu tieto esitetään?</p>	<p>jäsenet tekevät ehdotuksia.</p> <p>Oppilaat esittävät tulkintansa mainoksen hahmoista.</p>	<p>Miten sitä voitaisiin parantaa?</p>
<p>ENACTMENT</p> <p>A- ymmärtää suunnitteluprosesseja ja arviointia, jotka liittyvät oppiaineen tai aihepiiriin oppimista osoittavan mainoksen suunnitteluun ja toteuttamiseen.</p> <p>B. Luo mahdollisuuksia oppimiskeskusteluihin.</p>	<p>Opiskelijat keskusteleval oppimistapahtumasta ja ymmärtävät sen suunnitteluun, valmisteluun, toteutukseen ja arviointiin liittyvät prosessit.</p> <p>Mitä meidän on tehtävä?</p> <p>Miten osoitamme aineelliset tietomme ja taitomme tehokkaasti?</p> <p>Miten sitä arvioidaan?</p> <p>Opettajan ohjaus erilaisissa tehtävissä, joihin sisältyy:</p> <p>Tekeminen, järjestäminen,</p>	<p>Opiskelijat ovat tietoisia tilasta, aikatauluista, organisatorisista menettelyistä ja toimijoiden välisistä suhteista.</p> <p>Mikä on mainoksen syy? Tavoitteiden ja tulosten selventäminen.</p>	<p>Oppilaat päättävät mainoksen menettelystä (tuettuna).</p> <p>Kuka menee ensimmäiseksi, kuka toiseksi... mitkä näyttelijät ovat missä?</p> <p>He päättävät myös aihepiirinsä pääviestit.</p>	<p>Laadinta:</p> <p>Oppilaat harjoittelevat, mitä kukin aikoo tehdä/sanoa ja miten.</p> <p>Ajan mukaan voi olla kaksi luonnosta, ennen kuin yhteisymmärryksen päästään.</p> <p>Opiskelijoita kannustetaan käyttämään rasteria valmistelunsa ja suorituksensa ohjaamiseen.</p>	<p>SWYK esitetään ja ehkä myös kuvataan.</p>	<p>Opiskelijat pohtivat kriittisesti paitsi suoritusta myös siihen liittyvää valmistelua (prosesseja) ja laativat omia suosituksiaan tulevaisuutta varten.</p> <p>Vertaisia kannustetaan arvioimaan omaa ja muiden ryhmien suoritusta sovittujen kriteerien perusteella.</p> <p>Osoittiko mainos, että he ymmärtävät aihetta?</p> <p>Opiskelijat valmisteleval mainoksen julkaistavaksi - koulun verkkosivut? Luokkakirjassa?</p>

	selittäminen ja argumentointi.					
ENGAGEMENT A.- aktiivinen osallistuminen ja osallistuminen oppimistapahtuman suunnitteluun, valmisteluun, toteuttamiseen ja pohdintaan.	<p>Opiskelijat kauttaaltaan:</p> <p>Olenko osallistunut aktiivisesti ryhmätyöskentelyyn?</p> <p>Olenko osallistunut aktiivisesti oppimiskeskusteluihin?</p> <p>Miten voin osallistua mainokseen?</p> <p>Olenko pyytänyt apua tarvittaessa?</p>	<p>Oppilaat käyvät oppimiskeskusteluja vertaistensa ja opettajan kanssa.</p> <p>Opiskelijat osallistuvat aktiivisesti oppimiseensa.</p>	<p>Oppilaat käyvät oppimiskeskusteluja vertaistensa ja opettajan kanssa.</p> <p>Opiskelijat antavat ideoita ja luovia ehdotuksia ja kuuntelevat samalla muita.</p>	<p>Oppilaat 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, aiheen käsitteiden selkeyttäminen).</p>	<p>Opiskelijat osoittavat sitoutumista rooliinsa ja suoritukseensa.</p>	<p>Osallistu reflektiiviseen oppimiskeskusteluun vertaisten/opettajan kanssa.</p> <p>Pohdi, miten hyvin olemme 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: Opiskelijan arviointi Rubriikki

Arviointiruudukkojen rakentaminen yhdessä oppilaiden kanssa antaa heille selkeät kriteerit, joiden perusteella he voivat arvioida omaa oppiainettaan tai aihekohtaista oppimistaan. Kriteerien luettelointi voidaan tehdä oppimiskeskustelun aikana, jotta varmistetaan, että kaikki oppijat ovat tietoisia siitä, mitä kriteereillä tarkoitetaan sen suhteen, 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 Rubriisista ja opettajan oppimistapahtumasuunnitelmasta.

Kriteerien ilmaiseminen tavalla, jonka oppilaat ymmärtävät, on ratkaisevan tärkeää. Arviointiasteikko voidaan ilmaista eri muodoissa riippuen oppilaiden iästä, oppimistapahtuman painopisteestä 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 oppilaat luovat itse hyödyllisimmät rubriikat.



Itsearviointikriteerit	Todisteet	2 Valmist unut	1 Ositta in	0 Epätäyd ellinen	
1. Olen oppinut ... 2. Voin puhua... 3. Voin kirjoittaa...	<ul style="list-style-type: none"> • mainoksen laatimisen periaatteet • mainoksen luomisen käytännöt • mainoksen tuottaminen • mainonnan kieli • miten mainosmuotoa voidaan käyttää osoittamaan oppimaani oppiainetta. 	1. Mindmap mainos (suunnittelu)aiheen käsitteitä käyttäen 2. Kirjalliset luonnokset/luonnokset mainoksesta ja huomautukset seuraavaa luonnosta varten. 3. Roolini ryhmässäni, joka johti tuotantoon. 4. Sitten oppimiskeskustelut, joihin osallistuin 5. Ymmärsin, miten voin käyttää mainosten käsitettä osoittaakseni omaa oppimistani opetussuunnitelman aiheista.			
1. Voin ilmaista...	<ul style="list-style-type: none"> • aiheen merkitys suostuttelukielen avulla. • tehokkaasti keskeiset ytimekkäät viestit. • itseni visuaalisesti ja kinesteettisesti. • merkityksen varmuudella useammalla kuin yhdellä kielellä. 	1. Osaan käyttää suostuttelun kieltä oikein - olen alleviivannut sen käsikirjoituksessa. 2. Osaan tiivistää mainoksessa käytetyn keskeisen kieliasun tavalla, jota voin käyttää uudelleen. 3. Olen luetellut tapoja, joilla olen käyttänyt selittämisen ja keskustelun kieltä ryhmässäni. 4. Olen oppinut oppiaineeseeni liittyvää kieltä luomalla mainoksen. 5. Ymmärrykseni oppiaineen käsitteistä.			
1. Minulla on...	<ul style="list-style-type: none"> • saanut itseluottamusta esiintyä mainoksessa • olen oppinut uutta sanastoa ja lauseita, joita voin käyttää uudelleen seuraavassa oppimistapahtumassa. • tein oman tutkimukseni mainoksista 	1. Esityksen kuvaaminen 2. Analysoi elokuvaa kriittisesti 3. Laadin listan siitä, mihin minun on keskityttävä seuraavaksi (aihe, kieli, prosessi jne.). 4. oma analyysikokoelma analysoiduista mainoksista. 5. Olen käyttänyt mainosta osoittaakseni omaa oppimistani aihepiiristä.			

Itsearviointikriteerit		Todisteet	2 Valmistunut	1 Osittain	0 Epätäydellinen
1. Ryhmässäni on... 2. Minulla on ...	<ul style="list-style-type: none"> • osallistui ryhmäni mainoksen tuottamiseen. • ottanut tietyn roolin. • tiedostan, miten arvioida kriittisesti mainontaa keinona ilmaista ymmärrystäni. 	1. teki ehdotuksia siitä, miten voimme käyttää mainontaa osoittaaksemme oppiaineemme osaamista. 2. käytin tilaisuutta ottaa vastaan tehtävä kehittääkseni 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 letters: 'P' in a red circle, 'b' in a blue circle, and 'C' in a yellow circle. In the bottom left corner, there is the Erasmus+ logo, which includes the European Union flag and the text: "Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union".

Lisäys 7: Hankekangas

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 säännöllisesti 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 juonikuvion, 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 JOKAINEN 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.

Ikä Walk

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

- Aloita seisovasta ympyrästä kiertäminen samaan suuntaan. Huutakaa 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, nostakaa 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 osallistujat poistetaan mielivaltaisesti piiristä. Tappamalla heidät tai laittamalla heidät muuttamaan pois (istumaan!).

- Tässä harjoituksessa on kyse nopeista valinnoista hahmojen luomiseksi ja vuoropuhelun lajikkeiden luomiseksi sekä ilmeisen hauskaasta fyysisestä erikäisten esittämisestä. Keskustelkaa kolmen hengen ryhmissä eri hahmojen valinnoista. Milloin he rakastuivat ensimmäisen kerran, milloin he kävivät koulua, mitä töitä heillä oli, milloin he ottivat ensimmäisen savukkeensa/juomansa/suudelmansa/seksinsä? Menivätkö he naimisiin, saivatko he lapsia, erosivatko he, jäivät he eläkkeelle jne. Peilasivatko heidän hahmonsaa 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, Arkhimedeen periaatteen tai Versaillesin sopimuksen keksiminen.
- Pelaajille annetaan aikaa miettiä esinettä/ideaa, sen käyttötarkoitusta ja sitä, millaista elämä olisi ollut ennen sitä.
- Niiden tarinat olisi yleensä esitettävä kolmivaiheisesti: elämä ilman esinettä, esineen luominen ja elämä esineen kanssa.
- Yksi näyttämön ulkopuolinen pelaaja selostaa kohtausten välissä, ja muut näyttelivät 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 lämmittelyharjoitus, joka saa pelaajat keskittymään. Opettaja voi toimia vetäjänä, kun taas pelaajat ovat esiintyjiä. Tässä on joitakin tanssiaskeleita, joita voit sisällyttää:

- Fast Forward: Pelaajien on juostava tai käveltävä taaksepäin.
- Ennätys: Kun soittaja huutaa tämän sanan, pelaajien on tehtävä hassu ilme.
- Hidastettu liike: Tässä asennossa pelaajat voivat valita tanssia, kävellä tai juosta, mutta hitaasti ja liioitellusti.
- Stop: Pelaajien on välittömästi lopetettava kaikki tekemisensä.
- Tauko: Pelaajien on aloitettava hyppääminen heti, kun tämä sana huudetaan.
- Rikkinäinen levy: Pelaajien on freestyle oma hullu tanssiliike.

Pysäytä kehystäminen

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 tarinankerrontaan tai siitä eteenpäin.

- Se on hyödyllinen, koska siinä kaikki osallistuvat etukäteen keskusteluun valitusta aiheesta, pohtimaan 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 harjoitettava 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 kehyyksen läpi.
- Tämä tekniikka on myös joustava, sillä sitä voidaan soveltaa eri oppiaineissa kirjallisuudessa, maantieteessä ja luonnontieteissä. Ryhmät voivat käyttää pysäytyskuvia havainnollistamaan metamorfoosia, esimerkiksi sammakonpoikasesta sammakoksi tai toukasta perhoseksi.

Vaihtelu

Pysäytä kehys ja pyydä 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

Freeze framing on hyvin helppokäyttöinen draamastrategia, jossa näyttelijät ottavat staattisia asentoja, ikään kuin valokuvassa, esittääkseen esineen, hetken ajassa, kohtauksen kirjasta, DNA-juosteen.

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

Toimintaklippi on, 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 "cut" tai "freeze".

Satu

- Pelaajat jaetaan 4/5 hengen ryhmiin, ja jokaiselle ryhmälle annetaan satu, jota heidän on edustettava.
- Jokaiselle ryhmälle voidaan antaa sama satu (on mielenkiintoista nähdä, miten erilaiset ajatukset muodostuvat ryhmien välillä, vaikka tarina olisi sama) tai kukin ryhmä voi esittää eri sadun.
- Muista kerrata satu ennen sen alkua ja keskittyä keskeisiin tapahtumahetkiin.
- Pelaajat jakavat hahmot keskenään ja valitsevat, mitkä sadun hetket he esittävät uudelleen.
- On hyödyllistä jakaa satu 4/5 lyhyeen kohtaukseen, jolloin se ei tunnu niin pelottavalta kuin koko tarinan uudelleen luominen.
- Pelaajat alkavat harjoitella kohtauksiaan, päättävät repliikeistä ja liikkeistä ja saavat ne siirtymään sujuvasti toisistaan.
- Kukin ryhmä esittää sitten sadun muulle luokalle ja huolehtii siitä, että kunkin ryhmän jälkeen annetaan palautetta vertaisilta.

Satu yhdistettynä Freeze Frameen

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

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

Funky kana peli

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 siirtoja. Hyödyllinen johdatus Flash mobiin.

Teksti

Johtaja: Haluan nähdä sinun funky kanasi!

Ryhmä: Mitä sinä sanoit?

Johtaja: Johtaja! Ryhmä:

Minä sanoin, että haluan nähdä sinun funky-kanasi:

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-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: käytä käsiäsi muodostaaksesi norsun rungon.

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

Tämä on sinun elämäsi

Perustuu tunnettuun televisiosarjaan, jossa julkkis kohtaa menneisyyden kasvoja, jotka eivät välttämättä ole aikajärjestyksessä, ja muistelevat menneitä aikoja. Suhtautuu aiempaan The Age Walk -ohjelmaan, mutta tällä kertaa elämänhistoria on ryhmätöitä. Keskustelkaa lyhyesti merkittävistä hetkistä ja ihmissuhteista, joista elämä voi koostua.

Yksi pelaaja istuu tuolille tuolien hevosenkengän avoimeen yläosaan. Siitä tulee heidän elämänsä, mutta tällä hetkellä he eivät 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 elämässä. Pelaaja voi olla vuorovaikutuksessa näyttelijän kanssa useamman kuin yhden kerran, kunhan hänen hahmonsa pysyy samana. Esim. ensitreffiin poikaystävästä tulee rakastaja, joka romutti avioliiton, ja sitten olla se, joka myi käytetyn auton, joka tappoi ainoan lapsen jne.

Rooli voi muuttua, mutta hahmo pysyy samana. Kun toistat harjoituksen eri päähenkilöiden kanssa, kehota ryhmää keksimään radikaalisti erilaisia elämänvaihteita.

Esimerkkejä liikkeistä:

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

Elefantti: muodosta käsilläsi norsun runko.

Kuningatar Elisabet: taim lautasen ja kupin käsilläsi ja juo teetä niin kuin kuningatar tekisi.

Teräsmies: poseeraa kuin Teräsmies lentäessäsi ympäriinsä.

Vaaleanpunainen flamingo: seiso yhdellä jalalla ja hyppele ympäriinsä.

Sumopainija: leimaa kummallakin jalalla, kädet koukussa ja nyrkit puristettuina, kuten sumopainija valmistautuu otteluun.

Kapulakieltä mainos

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

Kapulakieltä 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 on asetettava pareiksi tai kolmosiksi.
- Kullekin pariryhmälle voidaan antaa musikaalityyppi, esimerkiksi komedia, romanttinen, tragedia. Aloittelijoille tai nuoremmille pelaajille he voivat valita musikaalin, jonka molemmat tuntevat, ja kertoa tarinan siansaksaa käyttäen.
- Sen pitäisi olla vain lyhyt kohta, vain 8-10 riviä.
- Yksi henkilö laulaa kumppanilleen siansaksaa.
- Sitten he vastaavat siansaksaa.
- Sitten he yhdistyvät kauniissa/kauhistuttavassa siansaksa-duetossa kohtauksen lopussa.
- Johdantona tähän harjoitukseen voidaan luoda musiikkikohtausta vokaaliäänteiden avulla sen sijaan, että siirrytään suoraan siansaksaan, sillä se voi olla vaikea

tehtävä aloittelijoille. Kun kukin kumppani liikkuu kohtauksen läpi, jokainen rivi 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, paha 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 seuraavalta riviltä. Jos "huono neuvo" on todella huono, rumien neuvojen pitäisi olla vielä huonompia. Lisää uusi 'hyvä tyyppi' aina silloin tällöin ja siirrä vastaajia alaspäin tai ryhmän koosta riippuen kierrättele kaikkia kolmea muutaman kysymyksen välein.

Ohjattu tarina

- Kaikki pelaajat makaavat lattialla, rohkaise heitä rentouttamaan kehoaan.
- Aloita aktivoimalla 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 asettumaan toimeen. He avaavat silmänsä, nousevat varovasti takaisin ylös ja vaihtavat tarinoita.

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

Ryhmä Mime

Tämä voidaan toteuttaa useassa vaiheessa, kuten jäljempänä kuvataan:

Veitsi ja haarukka / Kymmenen toista esinettä

- 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 ääntämään esine ja sitten liikuttamaan sitä.
Esimerkkejä esineistä:
TulivuoriKukka
kukkaruukussaPyramidiVeitsi 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?
- Pelaajien avuksi he voivat tarkastella erilaisia ajoneuvotyypppejä ja tutkia niiden tärkeimpiä osia.
- Pelaajille on annettava riittävästi aikaa valmistautua.

Ryhmä Kodinkone Mime

- Ryhmissä pelaajien on matkittava kotitalouslaitetta. Yksi pelaaja voi olla operaattori.
- Pyydä äänitehosteita. Kuten edellisessä mimiikassa, on hyödyllistä, jos pelaajat voivat keskustella siitä, mitkä ovat heidän esineensä yksittäiset osat ja miten ne toimivat.
- Heidän 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.

Ryhmä Eläin Mime

- Viiden tai kahdeksan hengen ryhmissä pelaajat valitsevat eläimen, jota he esittävät yhdessä joukkueena.
- Leikkijöiden 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 ääniä 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 rivin tarinan 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.
- Siitä tulee kuvio, kun pelaaja toisensa jälkeen napauttaa ympyrän keskelle kertoakseen tarinansa. Ympäröivän piirin pelaajat voivat tukea kertomusta lisäämällä äänitehosteita, esimerkiksi jos ovi narisee, sataa, vauva itkee jne.
- Ympyrä antaa myös tukea napauttamalla, jotta harjoitus etenee eikä pelaaja jää keskelle liian pitkäksi aikaa.

Tätä voidaan myös soittaa laulun avulla, jotta pelaajat oppisivat laulamaan.

- Yksi henkilö menee keskelle ja laulaa olemassa olevan laulun.
- Joku toinen henkilö on ottanut sen pois.
- He laulavat siihen liittyvän laulun.
- Kunkin henkilön tulisi olla keskellä vain muutaman sekunnin ajan ennen kuin hänet taputetaan ulos.
- Sitä voidaan pelata myös eliminoimalla, sillä voit mennä ympyrän järjestyksessä ja antaa seuraavalle henkilölle 10 sekuntia aikaa, ennen kuin hänen on otettava laulu haltuunsa, ja jos hän epäröi liian kauan, hän putoaa pois.

Toimittajat

Käytännöllinen johdatus dokumenttielokuvaan ja löytöelokuvaan, jossa käsitellään useita näkökulmia.

Johtaja/ohjaaja suorittaa rutiininomaisesti toimintaa ilmoittamatta 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 multimedia uutislähetysten yhdistetystä tarinasta. Ne voivat olla laaja lehti, iltapäivälehti, aikakauslehti, YouTube-kanava jne. Sitten ryhmät luovat uutisen yhdistetystä jutusta tyyliin, joka vastaa lukijoiden/katsojien odotuksia. Uutisartikkelit olisi esitettävä/lähetettävä toiminnan lopussa.

Vain minuutti

Erittäin tehokas ja viihdyttävä valmistautuminen The Panel Show'hun. Otettu BBC:n klassisesta radiopelistä. Neljä pelaajaa valitaan 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 puheestaan, toinen pelaaja tai muut pelaajat voivat haastaa hänet. Pelaaja tekee haasteen keskeyttämällä puhuvan pelaajan ja sanomalla "TOISTAISUUS", "HESITYS" tai "POIKKEAMINEN".

Erotuomari päättää (ryhmän avustuksella), onko haaste pätevä. Jos on, haasteen esittänyt pelaaja saa pisteen, ja hänen on aloitettava keskustelu aiheesta jäljellä olevan ajan tai kunnes hänet haastetaan.

Kun pelaaja saa virheellisen haasteen, hän saa pisteen ja voi jatkaa aiheesta puhumista. Pelaaja, joka puhuu 60 sekunnin lopussa, saa kaksi pistettä, ja 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 luokkahuoneen sisältöön: esihistoria, eläinkunta, renessanssi, 1900-luku, kulttuurit jne.

Kaikki pelaajat levittäytyvät tilaan ja "muuttuvat" museoesineiksi/näyttelyiksi jäädytetyissä taulukoissa. Kun yövartija alkaa kävellä museossa (heille 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: Artefaktit voitaisiin sijoittaa erikokoisiin ryhmiin, keksiä ja luoda tauluja yhdessä, kuten heimojen ihmisiä kalastamassa tai ryhmässä elefantti, ja sitten täytyy työskennellä tiiminä liikkua ja pysäyttää liikkuminen vartijasta.

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.

Nimeä itsestäänselvyydet asiantuntijoille

Naming the Obvious 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, hyppimistä, juoksemista jne.
- Pidä se yksinkertaisena.
- Kuvaa nyt lyhyillä lauseilla: "Matto on ruskea" "Lattia on puinen" "Seinät ovat harmaat".
- Ehdota erilaisia tapoja nimetä äänekkäästi, kuiskaamalla ja laulamalla toisella kielellä.
- Haasta pelaajien havainnot ja kehitä samalla kielitaitoa.
- Nimeä esineitä ja kuvaile niitä yksityiskohtaisesti - värit, muodot, tekstuurit.
- Siirrytään siihen, että pelaajat ovat asiantuntijoita siinä, mitä he näkevät.
- Seuraa Naming the Obvious -tehtävää, jossa pelaajat kuvaavat ympäristöönsä siirtymällä kuvaamaan suhdettaan tilaan.
- Kaikki pelaajat kuvaavat näkemänsä ja tekemänsä nimeämällä kaiken preesensissä tai jatkuvassa preesensissä itsekerronnassa, lyhyissä lauseissa. "Kävelen kohti sinistä ovea. Näen rikkinäisen kahvan. Kuulen ihmisten nauravan ulkona'.

Lehdistötilaisuus

Tämän hauskan pelin avulla pelaajat voivat parantaa haastattelutaitojaan valmistautuakseen dokumentissa tehtäviin haastatteluihin. Se auttaa heitä myös valmistautumaan näyttelyn tai paneeliohjelman informatiivisiksi hahmoiksi.

- 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 hahmoonsa. He voivat teeskennellä ottavansa valokuvia tai tapella siitä, kuka saa esittää seuraavan kysymyksen.

Myyntipeli

Pelaaja seisoo muun ryhmän edessä kuvittelemassa, 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, mitä heidän on matkittava, tai he voivat valita itse tuotteensa; jälkimmäisessä tapauksessa heidän on kirjoitettava se paperilapulle ja annettava se vetäjälle ennen aloittamista.

Diaesitys

Pelaajat sijoitetaan neljän tai kuuden hengen ryhmiin. Ryhmälle annetaan yksi suuri tehtävä, ehkä retki viidakon halki, laboratoriokoe tai romaanin maailmaan tutustuminen. Yhden pelaajan on esiteltävä ryhmälle diaesitys; muut pelaajat soittavat, mitä dioissa on.

Ajatuksena on, että tarina rakentuu sekä juontajan että muiden toimijoiden dioissa esittämien kuvien avulla. Anna ryhmille aikaa keskustella koko tarinankerronnasta, keskeisistä kohtauksista, joita he tarvitsevat kunkin toiminnan esittämiseen, ja siitä, miten toiminta rakennetaan dioihin. Niitä on muistutettava siitä, että diat ovat liikkumattomia kuvia, 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 diakuvauksen lopputuloksen. Jos heistä tuntuu, että heidän toimintansa on liian suljettu eikä heillä ole tarpeeksi materiaalia monien diojen luomiseen, kerro heille, että he voivat tarjota taustatietoa tai jatkomateriaalia, joka on toiminnan suoran ympäristön ulkopuolella.

Storyboarding

Erittäin hyödyllinen tekniikka, jota käyttivät kuuluisat harjoittajat, kuten Stanislavsky ja Brecht. Niitä voidaan käyttää kohtauksen, mutta myös kokonaisen tarinan jäsentämiseen. Se mahdollistaa myös visuaalisen ajattelun ja suunnittelun, jossa ryhmä voi ideoida yhdessä. Storyboardien 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 storyboardia on käsiteltävä ulkoasun osalta kuin sarjakuvaa. Valitse elokuvasta tai näytelmästä 10 hetkeä, jotka ovat tärkeitä ja edistävät toimintaa.
- Jos ryhmällä on hyvät taiteelliset taidot, he voivat havainnollistaa kunkin osan toimintaa tai he voivat esittää 10 hetken pääkohdat pääkohdittain.
- Varmista, että kukin ryhmä käy sen jälkeen 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 pidempi aika, anna heidän luoda oma tarinansa samoja ohjeita noudattaen.

Notes:

