



**UNIVERSITY
OF TURKU**

This is a self-archived – parallel-published version of an original article. This version may differ from the original in pagination and typographic details. When using please cite the original.

AUTHOR	Rainio Maarit
TITLE	Eriyttävän oppitunnin tehtäväpatteristo
YEAR	2022
VERSION	Publisher's PDF
CITATION	Maarit Rainio 2022, Eriyttävän oppitunnin tehtäväpatteristo. <i>Tempus</i> 57 (5), s. 12-15.



6 MINUTE READ

Eriyttävän oppitunnin tehtäväpatteristo

from **Tempus 5/2022**by **SUKOL ry**

Esimerkit eriyttävän oppitunnin tehtävistä on ammennettu 7. luokan ruotsin tunnilta.

Teksti ja kuvat MAARIT RAINIO

Next Article →

from ["Tempus 5/2022"](#)



Uutta intoa omaan opetukseen

Advertisement

Eriyttämisen kautta luon luokkaani työskentelykulttuurin, jossa erilaisuus ja erilaiset opetusratkaisut normalisoituvat ja muuntautuvat voimavaraksi. Eriyttävän opetuksen mukaisesti kaikki eivät tee samoja asioita samalla tavalla ja kaikkien ei tarvitse tehdä kaikkea.

Vieraiden kielten oppitunti alkaa yhteisellä hetkellä, johon kuuluu aiheeseen liittyvä motivoiva kulttuuri- tai maantuntemusvideo tai puhutteleva kuva ja läksyjen tarkistus. Rakennan luokan takana olevalle hyllykölle alaspäin ja ylöspäin eriyttävän tehtäväpatteriston. Usein valitsen opettajana yhden pakollisen perustehtävän, jonka kaikki tekevät omassa ryhmässään tai yksin omaan tahtiinsa. Tämän jälkeen saa itse valita oman tavoitetason mukaisia tehtäviä tehtäväpatteristosta. Eritasoiset eriyttävät tehtävät sijoittuvat hyllykölle aina samalla tavalla: vasempaan laitaan sijoittuvat alaspäin eriyttävät helpot tehtävät, keskellä on perustehtäviä ja oikeassa laidassa haastavia tehtäviä.

Oppitunnin lopussa on usein eriyttävä digipeli, jossa oppilaat saavat välitöntä palautetta siitä, mitä ovat tunnin aikana oppineet. Oppitunti päättyy hiljaiseen hetkeen, jonka aikana annan läksyt: sanon ne

suullisesti ja kirjoitan ne taululle. Oppilaat kirjoittavat läksyt muistiin läksysivulle; jotkut oppilaat, erityisesti lukihäiriöiset, ottavat mieluummin läksytaulusta kuvan.

Esimerkkinä eriyttävän oppitunnin tehtäväpatteristosta esittelen 7. luokan ruotsin toiminnallisen oppituntini, jonka pääasiallisena aiheena on numeroiden kertaaminen sekä ruoka- ja juomasanastoon tutustuminen.

Alaspäin eriyttävistä tehtävistä tukea

Alaspäin eriyttäminen on ensisijainen tukimuoto oppimisen haasteiden kanssa kamppaileville oppilaille. Onnistunut eriyttäminen pohjautuu opettajan oppilastuntemukseen ja tietoon oppilaiden mahdollisista erityistarpeista, heikkouksista ja vahvuuksista. Eriyttäminen toteutuu onnistuneesti, kun opettaja ottaa edellä mainitut asiat huomioon opetuksen suunnittelussa ja toteutuksessa. Jos ryhmässä on runsaasti alaspäin eriytettäviä oppilaita, on oppilaiden edun mukaista, että luokassa on oman opettajan lisäksi toinen aikuinen, esimerkiksi koulunkäynninohjaaja tai erityisopettaja, heitä ohjaamassa ja auttamassa.

Alaspäin eriyttävän tehtäväpatteriston tehtävät ovat oppilaista ”jänniä ja motivoivia”, lähinnä kierrätysmateriaalista itse valmistettuja kielipelejä. Mukana on myös lasten vanhoja leluja ja pelejä, jotka olen tuunnannut opetuskäyttöön. Alaspäin eriyttävät tehtävät ovat ensisijaisesti tunnistamistason tehtäviä, ja ne sisältävät vain olennaiset ydinasiat.

Aihepiirin ydinsanastoa kerrataan palapelien avulla. Tekstit on kirjoitettu suomeksi palapelin pohjaan, ja paloissa on puolestaan ruotsinkieliset vastineet. Oppilas tutkii ruotsinkielisiä paloja ja yrittää löytää oikean käännöksen palapelipohjasta. Palapelin palojen muodot auttavat palapelin ratkaisemisessa.

Kierrätysmateriaalista valmistetussa korkkipelissä oppilas tunnistaa korkkeihin kirjoitetut ruotsinkieliset sanat ja korkkitaulun numerot yhdistämällä ne. Yleensä oppilaat tekevät korkkipelejä pareittain, vuorotellen.

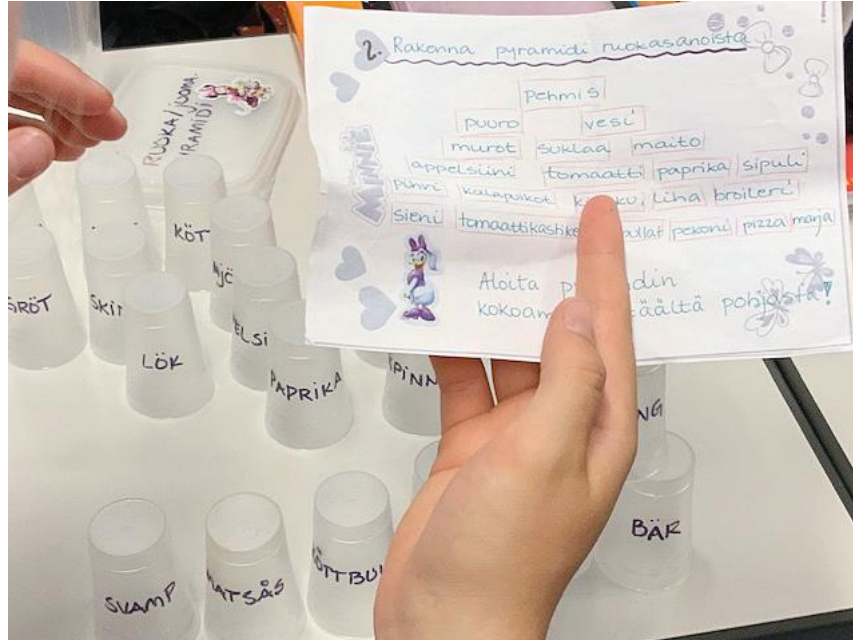
Lasipyramidi-pelissä kertakäyttöjuomalaseihin kirjoitetuista aihepiirin ydinsanoista rakennetaan sanapyramideja mukana olevan kartan mukaan. Oppilaat rakentavat mielellään sanapyramideja pareittain. Palautteen mukaan he pitävät niitä mielenkiintoisina ja mukaansatempaavina aktiviteetteina.

Legotehtävässä oppilas tunnistaa perusnumeroita laittamalla legopalikoissa olevat numerot järjestykseen pienimmästä suurimpaan. Tehtävän voi suorittaa joko yksin tai pareittain.

”Kierrätysmateriaalista valmistetussa korkkipelissä oppilas tunnistaa korkkeihin kirjoitetut ruotsinkieliset sanat ja korkkitaulun numerot yhdistämällä ne.”

Perustehtävissä on kielipelejä

Keskelle hyllyä sijoittuvat perustehtävät, jotka koostuvat useimmiten erilaisista toiminnallisista tehtävistä ja kielipeleistä. Tehtävät vaativat perussanaston hallintaa ja myös lauserakenteiden osaamista. Oppimista tapahtuu yhdessä harjoittelemalla, positiivisella asenteella ja pienin askelin. Pelillisuus tuo mukaan hauskuutta ja oppimisen iloa.



Lasipyramidi-pelissä rakennetaan sanapyramideja mukana olevan kartan mukaan. Oppilaat rakentavat mielellään sanapyramideja pareittain.

Kärpäslätkä-pelissä on 2–3 pelaajaa ja yksi tuomari. Tuomari sanoo numeroita ruotsiksi, ja tietäessään sanan pelaaja läimäyttää sanalappua kärpäslätkällä. Kaikkein nopeimmin sanan tunnistanut pelaaja saa kortin itselleen. Eniten kortteja keränneestä pelaajasta tulee seuraavalle pelikierrokselle tuomari.

Pommipeli on yksi oppilaiden ehdottomista suosikkipeleistä. Tässä pelissä on 2–3 pelaajaa ja yksi tuomari. Tuomari kysyy sanoja pelaajilta vuorotellen suomesta ruotsiin tai ruotsista suomeen. Pommi tikittää kiertyen pelaajalta pelaajalle sitä mukaa kun sanoja osataan. Oppilas, jonka käsiin pommi ”räjähtää”, saa pommikortin. Kun jollain pelaajalla tulee täyteen kolme pommikorttia, vaihdetaan pelirooleja.



Kaboom–timantti–rosvo-pelissä kerrataan perussanastoa ja lauserakenteita. Sitä voi pelata 3–4 oppilasta kerrallaan, ja siinä on kolme kaboom-tikkua, yksi rosvo-tikku, yksi timantti-tikku ja 40 opiskeltavaan aihepiiriin kuuluvaa tehtävätikkua. Tikun saa pitää, jos tietää vastauksen siinä olevaan kysymykseen. Jos joku ei tiedä vastausta, se käydään pelaajien kesken yhdessä läpi.

“Pelillisuus tuo mukaan hauskuutta ja oppimisen iloa.”

Kaboom–timantti–rosvo-pelissä on kolme kaboom-tikkua, yksi rosvo-tikku, yksi timantti-tikku ja 40 opiskeltavaan aihepiiriin kuuluvaa tehtävätikkua. Tehtävätikuissa on sekä numero- ja sanatehtäviä että käänöslauseita. Pelaajia on yleensä 3–4. Pelin alkaessa kaikki tikut laitetaan purkkiin, josta jokainen nostaa yhden tikun vuorollaan. Kun pelaaja tietää vastauksen tikussa olevaan kysymykseen, hän saa pitää sen. Jos pelaaja ei tiedä vastausta, oikea vastaus käydään pelaajien kesken yhdessä läpi, ja sen jälkeen tikku menee takaisin purkkiin. Kaboom-tikun nostanut pelaaja joutuu palauttamaan kaikki siihen asti kerätyt muut tehtävätikut takaisin purkkiin (kaboom-, rosvo- ja timantti-tikkuja ei koskaan palauteta). Rosvo-tikun saadessaan pelaaja voi ryöstää yhdeltä kanssapelaajaltaan kaikki tämän tikut, ja timantti-tikun saava pelaaja voi pelastua tällä tikulla yhden kerran pelin aikana joko kaboomilta tai rosvolta. Peli päättyy, kun purkissa ei ole enää yhtään tikkua.

Ylöspäin eriyttäminen haastaa

Ylöspäin eriyttäminen tarjoaa edistyneille oppilaille mielekästä haastetta, vaikeitakin pähkinöitä purtavaksi. Mikään lahjakkuus ei pääse kehittymään, jos sitä ei ruokita haasteilla. Ylöspäin eriyttävät ovat useimmiten monipuolisia ja soveltavia tehtäviä, joissa painottuu toiminnallisuus, vieraan kielen puhuminen, kuunteleminen, lukeminen ja kirjoittaminen sekä kulttuurin hallinta.

QR-koodiradalla on yleensä 8–10 rastia. Oppilas käy skannaamassa QR-koodin ja palaa paikalleen ratkaisemaan tehtävän. QR-koodit on sijoitettu eri puolille luokkaa, jotta saadaan myös toimintaa ja liikettä mukaan

oppitunnille. Tällä kertaa mukana on ruoka- ja juomasanatehtävien lisäksi kielioppipätkinöitä, käännöslauseita ja digipelejä. Yleensä oppilaat suorittavat QR-koodirataa pareittain. Tehtävien ratkaiseminen vaatii ongelmaratkaisukykyä, yhdessä tutkimista, pohtimista ja miettimistä.

Digitaalisen ThingLinkin idea on yksinkertainen: lisätään kuvaan tai videoon uutta sisältöä niin sanotuilla hotspoteilla. Hotspot voi olla kuva, video, QR-koodi, tekstitehtävä, kuuntelutehtävä, sanallinen tehtävä, 360 asteen kuva tai linkki johonkin toiseen nettisivustoon. Jokaisesta hotspotista avautuu aihepiirin mukaisia haastavia tehtäviä, joissa korostuu vieraan kielen puhuminen, kuunteleminen, lukeminen ja kirjoittaminen sekä kulttuurin hallinta. Viimeisen tehtävän eli pokaalitehtävän saa ratkaista, kun kaikki muut tehtävät on suoritettu. Pokaalitehtävä on usein todella haastava tehtävä, jonka ratkaiseminen vaatii luovuutta ja ongelmanratkaisukykyä ja jota oppilaat mielellään ratkovat yhdessä pikkuryhmissä.

Kommunikatiivisessa kauppatilanteessa oppilaat valitsevat ensin ruoka- ja juomalelulaatikosta ryhmälleen ostettavat ja myytävät tuotteet. Ennen kauppaleikkiä oppilaat myös hinnoittelevat tuotteet. Oppilaat ovat vuorotellen ostajan ja myyjän roolissa. Kauppakeskustelu sisältää paljon vapaata suullista kerrontaa, jossa non-verbaalisella viestinnällä on sijansa. Kauppaleikin aikana kerrataan kohteliaita tervehdyksiä ja asiakaspalveluasennetta. Leikki sopii hyvin 7.-luokkalaisillekin.



Digitaaliset ThingLink-tehtävät tarjoavat edistyneille haasteita.

Eriyttämisen etuja

Parhaimmillaan eriyttämisen avulla voidaan mielestäni ehkäistä oppimiseen liittyviä haasteita ja ongelmia ja parantaa oppimistuloksia. Tavoitetason mukaiset oppimiskokemukset motivoivat oppilaita ja sitouttavat heitä oppimiseen. Eriyttäminen parantaa tuetusti oppilaiden itseohjautuvuutta. Sopivat haasteet ja onnistumisen kokemukset tekevät

oppimisesta mielekkäämpää. Oppilaille tarjoutuu mahdollisuus kehittyä ja oppia omien vahvuuksiensa mukaisesti.

Eriyttäminen on opettajan suunnittelema prosessi. Se on jatkuvaa, vuorovaikutteista, arvioivaa ja oppilaiden edistymisen mukaista ohjausta. Siinä tarjotaan erilaisia oppimisen väyliä, jotta kaikki oppilaat saavat maksimaalisen mahdollisuuden hyötyä perusopetuksen opetussuunnitelmasta.

“Sopivat haasteet ja onnistumisen kokemukset tekevät oppimisesta mielekkäämpää.”

Kirjoittaja: Maarit Rainio. Maarit Rainio toimii vieraiden kielten lehtorina Rauman normaalikoulussa. Artikkelin on jatkoa hänen Tempuksessa 2/2022 julkaistulle ”Eriyttäminen kieliluokassa” -artikkelilleen. Rainio palkittiin Vuoden kieltenopettajana 2022, ja hänen haastattelunsa voi lukea tämän lehden s. 10–11.



Legotehtävässä lukusanat laitetaan oikeaan järjestykseen.



More articles from this publisher:

from ['Tempus 5/2022'](#)



from ['Tempus 5/2022'](#)



from ['Tempus 5/2022'](#)



Uutta intoa omaan opetukseen

Yhteisopettajuus virtuaalisiss...

Global Citizenship Education i...

This article is from:



[Tempus 5/2022](#)

by [SUKOL ry](#)

English ▼



Create once.
Share everywhere.

Issuu Inc.

Company

- About us
- Careers
- Blog
- Webinars
- Press

Issuu Features

- Fullscreen Sharing
- Visual Stories
- Articles
- Embed
- Statistics
- SEO
- InDesign Integration
- Cloud Storage Integration
- GIFs
- AMP Ready
- Add Links
- Groups
- Video
- Web-ready Fonts

Solutions

- Designers
- Content Marketers
- Social Media Managers
- Publishers
- PR / Corporate Communication
- Students & Teachers
- Salespeople
- Use Cases

Industries

- Publishing
- Real Estate
- Sports
- Travel

Products & Resources

- Plans
- Partnerships
- Developers
- Digital Sales
- Elite Program
- Publisher Directory
- Redeem Code
- Support

[Explore Issuu Content](#)

Arts & Entertainment

Business

Education

Family & Parenting

Food & Drink

Health & Fitness

Hobbies

Home & Garden

Pets

Religion & Spirituality

Science

Society

Sports

Style & Fashion

Technology & Computing

Travel

Vehicles

[Terms](#)

[Privacy](#)

[DMCA](#)

[Accessibility](#)

