



Lintuvaaran koulun valinnaiset aineet lv 2018 - 2019

OHJELMOINTI JA ROBOTIIKKA

Tavoitteet:

- Opitaan ohjelmoinnin peruskäsitteitä ja rakenteita. Opetus koostuu käytännön ohjelmointiongelmien ratkaisemisesta ja pienien ohjelmointiprojektien toteuttamisesta.
- Opitaan käyttämään valmiita ohjelmoinnin applikaatioita.
- Visuaalisen ohjelmointitaidon kehittyminen Lego EV3 robottien avulla.
- Ajattelun ja ongelmanratkaisutaitojen kehittyminen.
- Opitun tiedon soveltaminen ja uusien keksintöjen löytäminen

Sisältö:

- Ohjelmoinnin peruskäsitteet: ohjelma, algoritmi, muuttuja, funktio
- Ohjelmoinnin ydinrakenteet: lause, toistolause, ehtolause
- Ohjelmointia ja animaatioita applikaatioilla: Scratch jr, Lightboot
- Ongelmaratkaisutehtävien ratkaiseminen: Code Org, Scratch
- Lego EV3 robottien rakentaminen ja ohjelmointi

4. luokka

- Ohjelmoinnin peruskäsitteet
- Ohjelmointia ja animaatiota applikaatioilla
- Lego EV3 robotin perusmallin rakentaminen ja ohjelmointi ohjeen mukaan

5.luokka - edellisen luokkatason lisäksi

- Ohjelmoinnin peruskäsitteet ja ydinrakenteet
- Ohjelmointia ja animaatioita applikaatioilla
- Ongelmaratkaisutehtävien ratkaiseminen
- Lego EV3 robotin rakentaminen, kolmimoottoritoiminnot ja sensorit

6.luokka - edellisen luokkatason lisäksi

- Oman Lego EV3 robotin rakentaminen, monitoiminnot, automatiikka

Arviointi:

Arviointi noudattaa koulun valinnaisten aineiden yhteistä linjaa positiivisessa hengessä.

Ajatuksena arvioida portaittain tutustun, hallitsen ja sovellan toteutumista.

Arviointi perustuu tavoitteiden saavuttamiseen.

Arvioinnissa keskeisimpiä kohteita lisäksi ovat:

- Oppilaan osoittama innostuneisuus ja aktiivisuus
- Vastuunkanto omasta sekä ryhmän toiminnasta

LIIKUNTA

Sisältö:

- Erilaiset pelit ja liikuntaleikit
- Oman kehon painolla tapahtuvien liikkuvuuden ja lihasvoiman, kestävyys- ja nopeuden kehittymistä edistävien harjoitteiden esittely
- Reilun pelin eli fair play –hengen kasvattaminen
- Omasta terveydestä huolehtiminen ja liikunnallisen elämän tavan esittely

Tavoitteet:

Laajennetaan oppilaiden liikunnallista osaamista monipuolisesti liikkuen ja eri lajeja kokeillen, pääpaino erilaisissa peleissä ja liikuntaleikeissä. Opetellaan erilaisia harjoitteita oman kehon painolla voiman, nopeuden, kestävyys- ja liikkuvuuden kehittämiseksi. Tehdään erilaisia liikuntatehtäviä myönteisen minäkuvan kehittämiseksi ja reilun pelin (fair play) hengen kasvattamiseksi osaksi kaikkea toimintaa sekä liikunnallisen elämän tavan opettamiseksi osaksi omaa terveyden ylläpitämistä.

4. Luokka

- Tutustut tarkemmin koulussa pelattaviin peleihin ja liikuntaleikkeihin
- Tutustut oman kehon painolla tehtäviin harjoituksiin
- Osallistut aktiivisesti ja innostuneesti kaikkeen tuntien toimintaan
- Kannat vastuuta omasta toiminnasta

5. Luokka

- Sovellat aiemmin opittuja liikunnan taitoja peleissä ja leikeissä
- Hallitset omaa voimatasoa mm. palloilussa sekä toimit osana sujuvaa yhteispeliä
- Osallistut aktiivisesti ja innostuneesti kaikkeen tuntien toimintaan
- Kannat vastuuta omasta ja pyrit vaikuttamaan myös ryhmän toimintaan
- Sovellat fair playn toimintamalleja kaikessa tuntitoiminnassa

6. Luokka

- Hallitset alakoulussa pelattujen koulupelien sekä liikuntaleikkien säännöt ja toimintamallit
- Osaat ohjata muita oppilaita pelien ja liikuntaleikkien käynnistämiseksi
- Hallitset ja omaksut reilun pelin toimintamallit kaikessa toiminnassasi
- Toimit muita kannustaen hyvällä esimerkillä kaikessa tuntitoiminnassa
- Osoitat innostuneisuutta ja aktiivisuutta tuntitoiminnassasi
- Kannat vastuuta omasta ja ryhmän toiminnasta

Arviointi perustuu tavoitteiden saavuttamiseen.

Arvioinnissa keskeisimpiä kohteita lisäksi ovat:

- Oppilaan osoittama innostuneisuus ja aktiivisuus
- Vastuunkanto omasta sekä ryhmän toiminnasta

Arviointia annetaan myös palautteena tuntien aikana ja myös vertaisarviointina. Oppilaat suorittavat myös itsearviointia.

KUVATAIDE

Sisältö:

- Kuvataiteen materiaaleihin, tekniikoihin ja ilmaisutapoihin tutustuminen ja niiden käyttäminen tarkoituksenmukaisesti
- Omien ajatusten, mielikuvien, havaintojen ja tunteiden ilmaiseminen kuvallisesti
- Taiteen ja ympäristön havainnointi erilaisia kuvallisia välineitä käyttäen
- Taiteesta keskusteleminen (taidekuvat, oma työ, vertaispalaute)

Tavoitteet:

Kuvataiteen valinnaiset opinnot lisäävät oppilaan tietoja kuvataiteen sanastosta ja syventävät hänen taitojaan kuvan tekijänä. Oppilas etsii itselleen ominaista kuvallista ilmaisua ja tutustuu erilaisiin ilmaisutapoihin. Oppilas käyttää monipuolisesti erilaisia kuvataiteen tekniikoita ja materiaaleja. Oppilas harjoittelee taiteesta keskustelemista tarkastelemalla omissa töissään tehtyjä ratkaisuja ja tutustumalla taidekuviin.

Arviointi:

4 lk

- Tutustut kuvataiteen materiaaleihin, tekniikoihin ja ilmaisutapoihin
- Kokeilet ja etsit rohkeasti omaa kuvallista ilmaisuasi
- Osallistut tuntityöskentelyyn aktiivisesti
- Harjoittelet oman työn kuvallisten ratkaisujen arviointia
- Harjoittelet palautteen antamista ja taidekuvasta keskustelua
- Kannat vastuuta omasta ja ryhmän toiminnasta

5lk

- Osaat käyttää kuvataiteen materiaaleja, tekniikoita ja ilmaisutapoja tarkoituksenmukaisesti
- Käytät useimmiten rohkeasti omaa kuvallista ilmaisuasi
- Osallistut tuntityöskentelyyn aktiivisesti
- Osaat arvioida oman työsi kuvallisia ratkaisuja
- Osaat antaa palautetta ja keskustella taidekuvasta
- Kannat vastuuta omasta ja ryhmän toiminnasta

6lk

- Osaat soveltaa kuvataiteen materiaaleja, tekniikoita ja ilmaisutapoja
- Käytät rohkeasti omaa kuvallista ilmaisuasi
- Osallistut tuntityöskentelyyn aktiivisesti
- Osaat arvioida oman työsi kuvallisia ratkaisuja
- Annat rakentavaa palautetta ja osaat keskustella taidekuvasta
- Kannat vastuuta omasta ja ryhmän toiminnasta

Arviointi perustuu tavoitteiden saavuttamiseen.

Arvioinnissa keskeisimpiä kohteita lisäksi ovat:

- Oppilaan osoittama innostuneisuus ja aktiivisuus
- Vastuunkanto omasta sekä ryhmän toiminnasta

Arviointia annetaan myös palautteena tuntien aikana ja myös vertaisarviointina.

Oppilaat suorittavat myös itsearviointia.

ELOKUVAKERHO

Tavoitteet:

Elokuvakerhon tavoitteena on luoda oppilaille mahdollisuus yhteisen elokuvaelämyksen kokemiselle ja innostaa heitä kiinnostumaan elokuvista viihdettä syvällisemmällä tasolla. Kerhon tavoitteena on tukea osallistujien laaja-alaisen osaamisen taitojen kehittymistä elokuvaa monipuolisesti välineenä käyttäen. Elokuva opitaan kerhossa näkemään niin taiteen ja itseilmaisun muotona kuin vaikuttamisen keinonakin. Kerhossa harjoitellaan aktiivisesti myös vuorovaikutustaitoja. Yhdessä keskustellen harjaannutaan vaihtamaan elokuvaa katsellessa heränneitä ajatuksia ja pohtimaan myös elokuvan tekijöiden motiiveja. Tavoitteena on oppia erottamaan onko elokuva tarkoitettu viihteeksi, osaksi yhteiskunnallista keskustelua vai onko kyse molemmista asioista. Oppilaiden metakognitiivisten taitojen kehittyminen on kurssin keskeisenä tavoitteena, joka huomioidaan läpäisyperiaatteena. Tavoite ajattelun taitojen vahvistumisesta linkittyy kurssin aikana läheisesti tavoitteeseen oppilaiden tunnetaitojen kehittymisestä. Tähän pyritään mm elokuvien henkilöiden erilaisiin näkökulmia tarkastelemalla. Lisäksi tavoitteena on, että oppilaat kiinnostuvat perehtymään tarkemmin niin näyttelijöiden avulla kuin animaatiotekniikallakin tuotettujen elokuvien syntyprosessiin myös elokuva-alan eri ammattien näkökulmasta.

Sisältö:

Kerho rakentuu sekä ulkomaisesta että kotimaisesta elokuvatuotannosta poimittujen oppilaiden ikäkaudelle soveltuvien ja heitä puhuttelevien elokuvien käsittelyn ympärille. Oppilaita kannustetaan aktiiviseen ajatteluun ja osallistumiseen pienillä pohdinta- ja tarkkailutehtävillä. Elokuvia katsellaan vuorovaikutteisesti keskustelemaan pysähtyen. Katsellaan kaksi erilaista elokuvaa, joista löytyy yhteinen teema ja vertaillaan niitä

toisiinsa. Pohditaan aihe- ja teema -käsitteiden eroa. Kerhossa perehdytään myös elokuva-alan ammatteihin ja elokuvan syntyprosessiin esimerkkien kautta.

Arviointi:

4.lk: Jatkuva arviointi, jossa painottuu aktiivinen osallistuminen opetuskeskusteluun ja annettuihin pienryhmätehtäviin. Tutustutaan muutamiin elokuva-alan peruskäsitteisiin kuten animaatio, dokumentti, näyttelijä, ohjaaja, leikkaaja, maskeeraaja, puvustaja, lavastaja, säveltäjä, äänittäjä, käsikirjoittaja. Arviointiin vaikuttaa osallistuminen rakentavan keskustelun ylläpitämiseen kerhossa; oman pohdinnan osoittaminen, toisten ajatuksiin suhtautuminen kunnioittavasti sekä oman näkemyksensä perustelemisen katseltuihin elokuviin liittyvissä (pienryhmä)keskusteluissa tai kirjallisissa pohdintatehtävissä.

5.lk: Edellisten lisäksi kerhon aikana tehdään/jaetaan muistiinpanot ja pidetään sovittuna kertana pieni kirjallinen koe opettujen käsitteiden hallinnasta. Perehdytään elokuvakriitikon työhön ja siihen liittyvään valtaan/vastuuseen. Arvioinnissa huomioidaan lisäksi kurssin aikana yksin tai työparin kanssa tehty pieni kirjallinen elokuvakriittikki -harjoitustyö, jos kurssin aikataulun puitteissa sellainen ehditään laatia.

6.lk : Edellisten lisäksi arvioinnissa huomioitavaksi annetaan oppilaille mahdollisuus tehdä pieni soveltava projektitehtävä valitsemastaan elokuvaan liittyvästä aiheesta kiinnostuksensa mukaan. Toteutus sovitaan oppilaan valinnan perusteella joko yksin tai työparin kanssa siten, että tuotoksena syntyy arvioitavissa oleva joko kirjallinen tuotos tai lyhyt esitelmä. Tuotos on osa muun ryhmän opetusta ja rikastuttaa siten osaltaan kurssin sisältöä oppilaiden valitsemilla aiheilla. Oppilas/oppilaspari voi esimerkiksi perehtyä elokuvan historiaan, esitellä eri elokuvaalajeja tai vaikkapa ottaa selvää jonkun tietyn elokuvaohjaajan tuotoksista. Mahdollista on myös tehdä projektityönään alustava käsikirjoitus omaa elokuvaansa varten. Projektityön arviointikriteerit määritetään ennen sen aloittamista yhdessä osallistuvien oppilaiden kanssa ja arvioinnissa painotetaan itsearviointia. Projektityön toteuttamisessa toivotaan luokanopettajien tukea valinnaiskurssin ajallisen resurssin rajallisuuden vuoksi.

ILMAISUKASVATUS

Sisältö:

- Monipuolisiin ilmaisuharjoituksiin osallistuminen leikkien, liikkuen ja keskittyen
- Teatteri-ilmaisun välineiden (esim. käsinukke, varjoteatterinäyttämö) tekeminen ja käyttäminen harjoituksissa
- Pienimuotoisten teatteriesitysten valmistaminen

Tavoitteet:

- Teatteri-ilmaisun tekniikoihin ja tapoihin tutustuminen, harjoittelu ja soveltaminen
- Omien ajatusten, mielikuvien, havaintojen ja tunteiden prosessointi ja ilmaiseminen teatteri-ilmaisun keinoin

Arviointi:

4 lk

Oppilas

- Tutustuu teatteri-ilmaisun tekniikoihin ja työtapoihin
- Kokeilee erilaisia ilmaisun muotoja
- Osallistuu tuntityöskentelyyn aktiivisesti
- Harjoittelee oman ja ryhmän toiminnan arviointia
- Kantaa vastuuta omasta ja ryhmän toiminnasta

5lk

Oppilas

- Tuntee teatteri-ilmaisun tekniikoita ja työtapoja
- Käyttää erilaisia ilmaisun muotoja
- Osallistuu tuntityöskentelyyn aktiivisesti
- Pystyy oman ja ryhmän toiminnan arviointiin
- Kantaa vastuuta omasta ja ryhmän toiminnasta

6lk

Oppilas

- Osaa soveltaa teatteri-ilmaisun tekniikoita ja työtapoja
- Käyttää rohkeasti erilaisia ilmaisun muotoja
- Osallistuu tuntityöskentelyyn aktiivisesti
- Osaa arvioida omaa ja ryhmän toimintaa
- Kantaa vastuuta omasta ja ryhmän toiminnasta

Arviointi perustuu tavoitteiden saavuttamiseen.

Arvioinnissa keskeisimpiä kohteita lisäksi ovat:

- Oppilaan osoittama innostuneisuus ja aktiivisuus
- Vastuunkanto omasta sekä ryhmän toiminnasta