



Erasmus+



PROJEKTIN TULOKSET ja TYÖKALUT



Nämä materiaalit on luotu osana Erasmus-hanketta "International English Learners and Teachers Academy"
("Kansainvälinen englannin opiskelijoiden ja opettajien akatemia")

Edunsaajat:

Chrzescijańska Szkoła Podstawowa im. Króla Dawida w Poznaniu - Poznań,
PUOLA.

Církevní základní škola a mateřská škola Třinec - Třinec, TŠEKKIA

Jyväskylän Kristillinen Koulu - Jyväskylä, SUOMI

Gödöllői Református Líceum Gimnázium - Gödöllő, UNKARI

Hankkeen kesto: 31.12.2020-29.11.2023

Myönnetty rahoitus: 118 666 euroa



Erasmus+



Helpitukseksi:

Voit vapaasti:

Jakaa — kopioi ja jaa materiaalia missä tahansa välineessä tai muodossa

Muokata — kehitä ja käytä materiaalia uusissa yhteyksissä

Seuraavin ehdoin:

Lähteistä — Sinun on annettava asianmukainen maininta tekijöistä, annettava linkki lisenssiin ja ilmoitettava, onko muutoksia tehty. Voit valita tavan, jolla ilmoitat tekijät, mutta et saa viitata siihen, että lisenssinantaja tukee sinua tai käyttötapaasi.

Ei-kaupallinen — Materiaalia ei saa käyttää kaupallisiin tarkoituksiin.

Jaa tasaveroisesti — Jos kehität ja käytät materiaalia eteenpäin, sinun tulee jakaa materiaalisi saman lisenssin alla kuin alkuperäinen.

Ei lisärajoituksia — Et saa soveltaa laillisia ehtoja tai teknisiä toimenpiteitä, jotka luovat laillisia rajoitteita muille lisenssin mukaisille käyttäjille.

SISÄLTÖ:

- s. 5 - Johdanto
- s. 7 - ONLINE-luku - online-pelejä ja ryhmätyötä
- s. 15- Unkarin luku - luovuus
- s. 24 - Suomen luku - liike
- s. 35 - Tšekin luku - keskustelu
- s. 55 - Puolan luku - pelien tekeminen
- s. 67 - KANSAINVÄLINEN luku
- p. 89 - MATERIAALIT

TEKIJÄT:

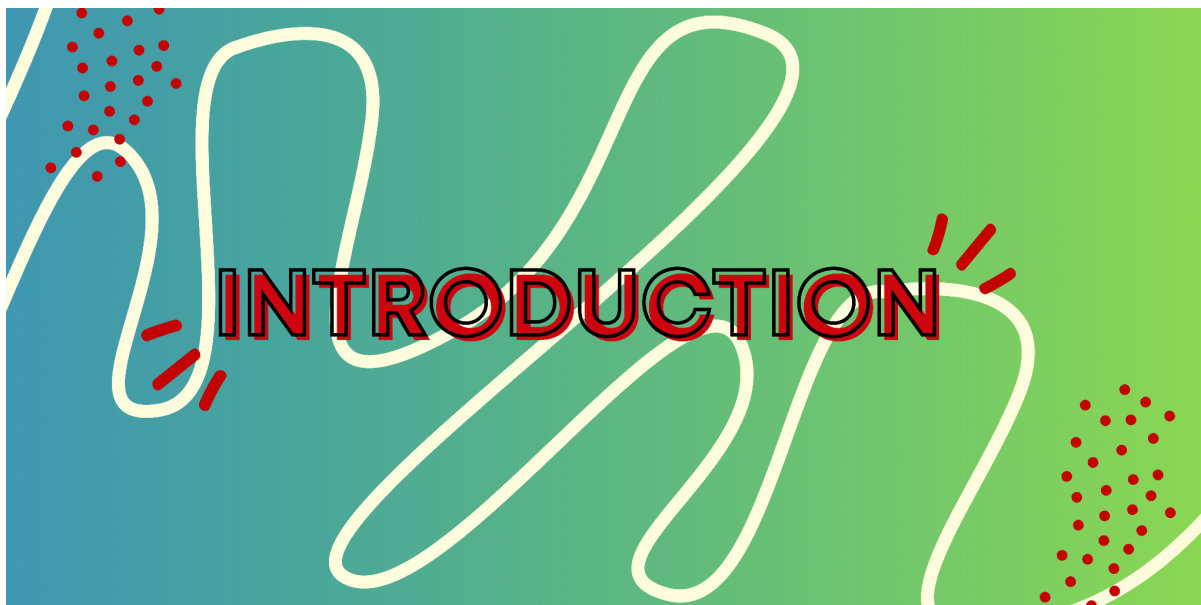
Fabiola Janiszewska, Dale Taylor - Chrześcijańskie Liceum Ogólnokształcące im. Króla Dawida in Poznań

Monika Kaletová, Monika Urbanová, Rudolf Heczko - Církevní základní škola a mateřská škola Třinec

Teodóra Király, Andrea Gombosné Székely, Júlia Szilágyi - Gödöllői Református Líceum Gimnázium

Marita Harju, Sini Kuha, Hannele Lehtomäki, Kristiina Viitanen - Jyväskylän Kristillinen Koulu

Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä raportti heijastaa vain tekijöiden näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena sen sisältämien tietojen mahdollisesta käytöstä.



Tämä julkaisu on neljän koulun yhteistyön tulos Tšekistä, Suomesta, Unkarista ja Puolasta. Se sisältää kansainvälisen opettajaryhmän ja oppilaiden johtopäätökset sekä hankkeen aikana luodut ja käytetyt välineet ja esimerkit tuntisuunnitelmista. Jaamme sen siinä toivossa, että se inspiroi kielenopettajia ympäri Eurooppaa heidän opetuskäytännössään ja rohkaisee koulujen välistä kansainvälistä yhteistyötä.

On ollut mahtava kokemus työskennellä yhdessä usean vuoden ajan kansainvälisenä opettajatiiminä. Parasta on ollut mahdollisuus jakaa unelmia ja tavoitteita, kohdata maailmanlaajuisia haasteita ja solmia matkan varrella ystävyysuhteita.

Yllättävintä, mutta samalla myös erittäin piristävää, on ollut havaita, miten paljon yhteistä eri maiden kouluissa on. Koulut eivät keskity pelkästään arvosanoihin ja koetuloksiin vaan auttavat oppilaitaan kasvamaan, harjoittelemaan siirrettäviä taitoja ja auttavat olemaan luovia oppimisessaan. Samanlaisen lähestymistavan vuoksi olemme voineet oppia paljon toisiltamme, rohkaista toisiamme siinä, että tämä myönteinen asenne oppimiseen ja opettamiseen on järkevää, sekä vaihtaa paljon hyviä käytäntöjä sekä luovassa lähestymistavassa oppitunneilla että ongelmanratkaisussa.

Toivomme, että kaikki, jotka tutustuvat tähän materiaaliin, löytää tästä jotakin hyödynnettävää tehdäkseen jokapäiväisestä opetuskäytännöstään parempaa, luontevampaa ja hauskeempaa sekä oppilaille että opettajille.





ONLINE-PELEJÄ ja TIIMITYÖTÄ

PUOLA - "Let's Play"

17.-21.5. 2021

ONLINE-pelien käyttö englannin kielen opettamisessa ja oppimisessa vieraana kielenä.

SISÄLLYS:

- A. lyhyt kuvaus hankkeen toimista
- B. johtopäätökset verkkopelien käytöstä oppimis-/opetusprosessissa
- C. jaetut hyvät käytännöt ja esimerkit käytetyistä työkaluista
- D. materiaalit

A. Lyhyt kuvaus hankkeen toimista ja päivittäisestä aikataulusta

Pandemian puhkeaminen ja se, että suurin osa toiminnastamme on siirtynyt verkkoon, on pakottanut meidät kaikki yhtäkkiä digitaaliseen lukutaitoon. Työmme jatkaminen vaati uusien menetelmien ja välineiden etsimistä sekä tapoja luoda todellisia yhteyksiä pitkistä etäisyyksistä ja ruutujen aiheuttamista esteistä huolimatta. Tämä verkkoliikkuvuus oli tämän prosessin tulos, ja se on osoittautunut yllättävän hyödylliseksi kaikille osallistujille.

[Neljän kumppanikoulun oppilaat ja henkilökunta](#) olivat koko viikon ajan yhteydessä toisiinsa verkossa zoom-alustan kautta. Aloitimme päivän aina lyhyellä lämmittelytoiminnalla, jonka teimme kaikki yhdessä. Seuraavaksi jakauduimme pienempiin ryhmiin (taukotilat).

[Jokaisessa taukotilassa / pienryhmässä](#) oli 8-9 henkilöä:

- opettajan avustaja (joskus kaksi)
- oppilaanohjaaja (puolalainen ryhmä)
- mahdollisuuksien mukaan - tukioppilas (puolalainen ryhmä).
- kansainvälinen sekoitus, jossa on 5-6 oppilasta kaikista osallistujamaista/kouluista.

Opiskelijaohjaajat (ja tukioppilaat) vastasivat ryhmän toiminnan johtamisesta ja organisoinnista sekä kannustivat muita opiskelijoita keskustelemaan ja tutustumaan toisiinsa.

Opettaja-avustajan tehtävänä oli auttaa ohjaamaan ryhmää ongelmatilanteissa ja tukea oppilaanohjaajia aktiivisen ja rohkaisevan ilmapiirin luomisessa. Opettaja-avustajat olivat puolalaisten opiskelijoiden opulaisia.

Puolalainen ryhmä tapasi puolalaiset opettajat kahdesti päivässä 15-20 minuutin tiedotustilaisuuksiin - ennen ensimmäistä verkkokurssia ja lounastauon päätteeksi. Näissä tapaamisissa oppilaat saivat tilaisuuden jakaa palautetta, onnistumisia ja huolenaiheita, esittää kysymyksiä, käsitellä mahdollisia ongelmia ja tarvittaessa järjestää suunnitelmat uudelleen.

Kunkin päivän päätteeksi osallistujat täyttivät päivittäisen kyselyn antaakseen palautetta toiminnasta.

B. Johtopäätökset viikon toiminnasta ja verkkopelien käytöstä oppimis-/opetusprosessissa

Osallistujien palaute - yleisiä ajatuksia

Yleisimpiä ajatuksia ja toteamuksia:

- Oppilaat nauttivat toisiinsa tutustumisesta.
- Pelit ja pienryhmät loivat hyvän kontekstin englannin kielen harjoittelulle.
- Opiskelijat tunsivat saavansa tukea toisiltaan ja tunsivat olevansa tervetulleita. He kommentoivat, että ryhmät olivat rohkaisevia, kärsivällisiä ja myönteisiä.
- Oppilaiden uteliaisuus muita kulttuureja ja kieliä kohtaan lisääntyi.
- Monet oppilaat kokivat oppineensa paljon sekä englannin puhumisen että tieto- ja viestintätekniikan välineiden käytöstä.
- Toinen oppilaita kiinnostava alue oli kumppanikoulujen ja niiden opetusjärjestelmän erot.
- Opiskelijat arvostivat sitä, että pääpaino ei ollut virheiden korjaamisessa vaan yhdessä vietetystä ajasta nauttimisessa ja tehokkaassa viestinnässä.
- Tuntui, että olemme onnistuneet muodostumaan yhteisöksi viikon aikana.

Yleisimmin mainitut haasteet:

- Jotkut ryhmät olivat hiljaisempia kuin toiset. Osallistujia oli vaikeampi aktivoida ja saada heidät puhumaan.
- Jotkut opiskelijat kokivat rajallisen sanavaraston aiheuttamia esteitä.
- Tekniset ongelmat (hidas internet, video- ja ääniongelmat).

Lukuja (loppupalautteen perusteella):

1. 94,3 prosenttia osallistujista piti hankeviikkoa myönteisenä kokemuksena (keskiarvo asteikolla 1-5, jossa 5 on paras, oli 4,56).
2. 57,8 prosenttia osallistujista katsoi, että he hyötyivät viikosta suuresti englannin kielen taitojensa harjoittelussa;
22,2 prosenttia koki hyötyneensä/parantuneensa jonkin verran;
20 prosenttia koki, ettei viikko tuonut mitään uutta englannin kielen osaamisensa kannalta.
3. Osallistujat olivat tasaisesti jakautuneet mielipiteissään koko ryhmänä ja pienryhmissä vietetyn ajan välisestä tasapainosta (40 %:n mielestä se oli juuri sopiva; 28,9 % toivoi, että pienryhmissä olisi ollut enemmän aikaa; 31,1 % toivoi, että aikaa suurena ryhmänä olisi ollut enemmän).
4. Toiminnan arviointi kahdella kriteerillä - miellyttävyys ja hyödyllisyys englannin kielen harjoittelussa - asteikolla 1-5, jossa viisi on paras arvosana:

TOIMINTO	keskimääräinen nautittavuusluku	keskimääräinen käytettävyyysluku
Basic questions board game	3,53	3,74
Jumannly	3,13	3,47
Scribblio	4,65	3,67
6x6 game of questions	3,91	4,23
Taboo	3,26	3,58
Story Cubes	3,76	4,21
3-thing stories	3,76	3,76
Whiskers & Claws (rpg)	4,5	4,45

Snakes & Ladders	3,55	3,49
------------------	------	------

Opettajien johtopäätökset peleistä kielten oppimisessa/opetuksessa (lisätietoja kohdassa C):

- pelit luovat ystävällisen, hauskan opetus-/oppimisympäristön → tämä saa oppilaat usein haluamaan oppia enemmän, nauttimaan prosessista → mikä puolestaan lisää varsinaisen oppimisen tehokkuutta.
- pelit helpottavat luonnollista viestintää ja vähentävät viestintäesteiden voittamiseen liittyvää stressiä.
- pelit ovat hyvin muokattavissa olevia välineitä, joita voidaan mukauttaa oppitunnin tavoitteeseen ja ryhmän taitoihin.

Opettajien johtopäätökset verkkovälineistä kielen oppimisessa/opetuksessa:

- Zoom on osoittautunut erittäin käytännölliseksi välineeksi verkkoviestinnässä.
- Zoomia käytettäessä kannattaa hyödyntää kaikkia työkalun ominaisuuksia (chat, taukotilat, näytön jakaminen, valkotaulu jne.) → Tämä teki kokouksista paremmin organisoituja ja mielenkiintoisempia.
- Kaikkien osallistujien kannustaminen videon pitämiseen rakentaa enemmän ryhmätyön ja kokouksen tunnetta. Se onnistuu helpommin pienissä ryhmissä.
- Pienryhmätyöskentely antoi oppilaille mahdollisuuden harjoitella digitaalista lukutaitoa ja oppia käyttämään uusia välineitä.
- Jotkin verkkopelit rajoittavat viestintää, jos ne eivät edellytä todellista kasvokkain tapahtuvaa (video)vuorovaikutusta → sovellukset, kuten sribbl.io, osoittautuivat oppilaille hauskoiksi, mutta ne eivät kannustaneet keskusteluun.
- Parhaita työkaluja ovat ne, jotka edellyttävät jaetun näytön tai videon käyttöä. (esim. "Whiskers and Claws" -rpg; 6x6-kysymyspelit).
- Tekniset ongelmat (hidas internetyhteys; video- ja ääniongelmat) voivat olla suuri este verkko-opetukselle/oppimiselle.
- Verkkomuoto on tehnyt rpg-peleistä tavallaan mielenkiintoisemman, koska sen avulla kamera voi seurata hahmoja/hahmoja pelilaudalla, mikä luo illuusion siitä, että pelimaailmaa katsottaisiin heidän kauttaan.

C. Jaetut hyvät toimintatavat:

1. pienryhmäjärjestelmä

Pohdimme, miten oppilaat voisivat luoda yhteyksiä näin suuressa ryhmässä (40-50 oppilasta), ja päätimme käyttää pienryhmäjärjestelmää, joka perustui yhden opettajan partiokokemukseen. Laitoimme oppilaat 7-8 hengen ryhmiin, joissa he viettivät koko viikon lukuunottamatta lyhyitä hetkiä jolloin olimme kaikki yhdessä.

Positiivisia tuloksia olivat:

- He tutustuivat hieman toisiinsa, oppivat joukkueovereidensa nimet, harrastukset jne. → Tämä rohkaisi lisäämään keskustelua ja syventämään viestintää.
- Heidän ei tarvinnut tavata uusia ihmisiä ja aloittaa joka päivä alusta → He pystyivät jatkamaan ensimmäisen päivän kokemusten pohjalta.
- Se loi ystävällisemmän ympäristön ujomille tai vähemmän taitaville oppilaille → Heidän oli helpompaa voittaa haasteensa pienryhmässä.
- Jotkut heistä pitivät yhteyttä projektiviikon jälkeenkin.

2. Oppilasjohtajan rooli

Ottaen huomioon ikäjakauman, halusimme antaa suurimman vastuun ohjelman johtamisesta puolalaisille oppilaille. Partiomenetelmä opettaa meille, että tässä iässä nuoret haluavat olla aktiivisesti mukana luomassa yhteyttä ja saada vastuuta.

Positiivisia tuloksia olivat:

- puolalaiset opiskelijat olivat motivoituneempia osallistumaan ja jakamaan tietoaan, kokemuksiaan ja taitojaan.
- tšekkiläiset, unkarilaiset ja suomalaiset opiskelijat olivat motivoituneempia puhumaan englantia ja osallistumaan vertaistensa valmistelemiin ja ohjaamiin peleihin.
- Oppilasjohtoisuus helpotti opiskelijoiden välistä oppimista/opetusta.
- Oppilaiden johtama viestintä oli luonnollisempaa ja vähemmän "tehtäväkeskeistä" kuin opettajien johtama viestintä.

3. opettaja avustajana eikä johtajana:

Apulaisopettaja oli läsnä "turvaverkkona" ja antoi puolalaisille oppilaille tunteen, että heitä ei jätetty yksin tehtävien kanssa. Opettajien rooli oli kuitenkin enemmänkin tuki ja seura kuin johtaja.

4. oppilaiden ottaminen mukaan [pelaamaan pelejä](#) (liitteet - esimerkkejä peleistä).

Pelillistäminen luo ystävällisen ja rennomman opetus-/oppimisympäristön. Se kannustaa luonnolliseen vuorovaikutukseen ja viestintään.

Päätavoitteena ei ole pelkkä sanaston tai kieliopin kertaaminen vaan todellinen kommunikointi muiden osallistujien kanssa ja eteneminen pelissä. Viestinnän painopiste siirtyy tietynasteisesta kielitaitokilpailusta ja omien taitojen vertaamisesta muiden taitoihin kohti onnistunutta viestintää joukkuetovereiden ja vastustajien kanssa.

Pelit luovat myös luontevamman kontekstin "kaikkien vuorolle". Ne antavat tilaa niille oppilaille, jotka eivät niin helposti osallistu keskusteluun, ja rajoittavat aikaa ja tilaa niille, jotka tuntevat olonsa riittävän mukavaksi ja joilla on taipumus dominoida.

Pelit lisäävät sisäistä motivaatiota kommunikoida vieraalla kielellä.

Pelit tarjoavat hyvin monipuolisen valikoiman välineitä - jotkin niistä keskittyvät suppeaan aiheeseen ja sanastoon, jotkin taas vaativat melko paljon luovuutta ja yleistietoa. Niitä voidaan mukauttaa oppitunnin tavoitteen ja ryhmän taitojen mukaan.

5. oppilaiden osallistuminen pelien/tarinoiden luomiseen (liitteet - esimerkkejä tehtävistä ja tuloksista).

Osallistaminen antoi vieraileville opiskelijoille mahdollisuuden olla mukana toiminnan luomisessa. Tämä lisäsi heidän sisäistä motivaatiotaan käyttää vierasta kieltä.

Kielen käyttäminen luovasti saa sen "tarttumaan" paremmin. Kun kieli ei ole pelkkää toistoa, vaan sitä käytetään aktiivisesti jonkin tekemiseen (esim. kysymyspeli, tarina), aivot muistavat kielen paremmin ja pidempään.

Lisäksi oppilaat ovat palautteessaan korostaneet, että pelien ja tarinoiden luominen (pelkän osallistumisen tai kuuntelemisen sijaan) oli heille hauskaa.

D. MATERIAALIT:

LIITE 1.1 - basic questions board game

LINK #1:

Jumanlly (online game → created on genial.ly) - preparing vocabulary for the rpg: <https://view.genial.ly/5eb9857ad236a10cfac68a2c/game-have-you-ever-jumanji>

LINK #2:

Sribbl.io (online "pictionary" type game with editable vocabulary pool): <https://skribbl.io/>

LIITE 1.2 - 6x6 - ready boards (hobbies and school life)

LIITE 1.3 - 6x6 created by student teams (template + 6 teams)

LIITE 1.4 - snakes and ladders game

LIITE 1.5 - "Whiskers & Claws" rpg - rules and materials

LIITE 1.6 - team conclusions



LUOVUUS

UNKARI - “Lets’ Create”

27.9.-1.10.2021

luovuuden käyttö englannin kielen vieraana kielenä opettamisessa ja oppimisessa

SISÄLTÖ:

- A. lyhyt kuvaus hankkeen toimista
- B. johtopäätökset luovuuden käytöstä oppimis-/opetusprosessissa.
- C. jaetut hyvät käytännöt
- D. materiaalit

A. lyhyt kuvaus toimista

Unkarin liikkuvuusohjelman toiminnassa oli kaksi pääajatus: sisäohjelmilla pyrittiin parantamaan oppilaiden kielitaitoa ja sosiaalisia taitoja, ja ulkoilmaohjelmilla pyrittiin esittelemään osa Unkarin kulttuurista ja kulttuuriperinnöstä kaikille osallistujille.

Sisätiloissa järjestettyihin aktiviteetteihin kuului sanasto- ja kielitietoisuuspelejä, draaman valmistelua, tietokilpailuja ja muita luovia työpajoja. Ulkoilmaohjelmien aikana vieraila oli mahdollisuus tutustua Gödöllön, Budapestin ja Visegrádin arkkitehtoniseen, taiteelliseen ja historialliseen perintöön. Kaikkia ohjelmia rikastettiin erilaisilla luovilla kielitoiminnoilla (kuten näyttelemällä ja kuvaamalla reportaasia, kirjoittamalla runoja ja lauluja tai ratkaisemalla kaupunkitehtävä).

	MAIN FOCUS ON:					
TOIMINTA	opettajien menetelmien parantaminen	oppilaiden kielellinen parantaminen	oppilaiden sosiaalisten taitojen parantaminen	osallistujien maan kulttuurin jakaminen	sanaston parantaminen	luovuuden lisääminen
pakohuone	epäsuora	X	X			X
kansallisuusvisa	epäsuora	x		x	x	
alustus,	epäsuora	x	x	x		

tutustuminen						
retki Gödöllön linnaan	epäsuora			x	x	
museon työpaja	epäsuora	x		x	x	x
draama	epäsuora	x	x	x		x
unkarilais ten kuvien taidetyö- paja	epäsuora		x	x		x
matka Buda- pestiin, tiimi- haasteet	epäsuora	x	x	x	x	x
kaupunki haaste Gödöllöss ä	epäsuora	x	x	x	x	
oppitunti	epäsuora	x			x	
kansan- tarinoide n valmistelu	epäsuora	x			x	
työpaja, Unkarin henkilö- kunnan kokous vierailevat opettajat	x			x		
luovuude n työpaja	x					

B.Johtopäätökset luovuuden käytöstä oppimis-/opetusprosessissa

Kielen käyttäminen on hyvä tapa oppia kieltä paremmin. Viime vuosikymmeninä toisen kielen oppimisen teoriassa on tapahtunut paradigman muutos, ja luokkahuonekäytäntöjen muodot ovat siirtyneet strukturoidummasta ja "oppikirjamaisemmasta" todellisempaan, autenttisempaan, joustavampaan ja merkityksellisempään suuntaan. Kaikki

nämä edellyttävät sekä opettajalta että oppijalta enemmän luovuutta, ja luovuutta pidetään kiistatta yhtenä tärkeimmistä taidoista 2000-luvulla.

Kun luovuudelle annetaan tilaa kieliluokassa, oppijat rentoutuvat ja siten oppijoiden persoonallisuus kehittyy, heidän itseluottamuksensa vahvistuu ja harvemmin käytetty affektiivinen alue aktivoituu. Kaikilla näillä on myönteinen vaikutus oppimisprosessiin, jonka pitäisi olla huoleton, iloinen, innostava ja monesti mahdollisimman lähellä ensikielen oppimista, jotta se olisi tehokasta.

Tämän viikon mittaisen liikkuvuuden aikana ja opiskelijoiden päivittäin lähettämien nimettömien verkkopalautekyselyjen ja liikkuvuuden lopussa tehtyjen haastattelujen perusteella havaitsimme, että jo näin lyhyessä ajassa opiskelijoiden motivaatio oli selkeästi myönteinen, kun he olivat avoimia tuntemattomille kansallisuuksille ja kulttuureille sekä vieraan kielen oppimiselle ja käytölle. Tämä näkyi opiskelijoiden palautelomakkeissa. Olimme iloisia tästä, sillä motivaatio on jokaisen menestyvän oppijan liikkeellepaneva voima.

Opettajien kannalta on aina hyödyllistä, kun luovuuden kaltaista ilmiötä tarkastellaan perusteellisesti monesta näkökulmasta ja nähdään sen toteutuvan useissa eri erityistoinninnoissa. Tämä auttoi meitä opettajia ottamaan luovia elementtejä käyttöön monin uusin tavoin opetuksessa, esimerkiksi oppijoiden aktivoimista pohtimaan ja arvioimaan kielellistä toimintaa. Toinen ajatus, jonka saimme viikosta, oli se, että meidän ei pitäisi keskittyä auttamaan oppijoita vain klassisen 45 minuutin oppitunnin puitteissa, vaan etsiä luokkahuoneen ulkopuolisia tilaisuuksia, joita voimme luoda, joissa oppijat voivat käyttää vierasta kieltä.

C. Jaetut hyvät käytännöt

„Luovuus on välttämätöntä lajina selviytymisellemme. Terveytämme, onnellisuutemme ja tulevaisuutemme ovat riippuvaisia yksilöllisestä ja kollektiivisesta luovuudestamme.” J. P. Guilford

Luovuuden käyttö kieliluokassa helpottaa:

- stressitöntä/kevyempää stressiä aiheuttavaa ympäristöä
- autenttista kieltä ja viestintää
- integroitua kieliharjoittelua
- sisäänrakennettu toisto

Heti Unkarin liikkuvuuden alusta lähtien painotimme toimintaa, jossa oppilaat saivat käyttää luovia ja taiteellisia taitojaan kieli- ja viestintätaitojensa lisäksi erilaisissa ympäristöissä, kuten luokkahuoneessa, museoissa ja tutustumismatkoilla.

Tutustuessaan toisiinsa heidän oli laadittava ja esiteltävä ryhmöjulisteita harrastuksistaan ja kiinnostuksenkohteistaan, tutustuttava ja löydettävä ihmisiä, joilla on samanlainen perhetausta tai vapaa-ajanviettotapa, "löydä

joku, joka" -kysymysten avulla, laadittava diaesitys koulustaan ja esiteltävä se lyhyesti muille osallistujille.

He tutustuivat myös muiden osallistujien maihin tietokilpailupelien avulla, jotka sisälsivät hämmästyttäviä ja hauskoja faktoja kustakin maasta.

Koko viikon ajan ripustimme kokoussalimme seinälle "kieltenvaihtotaulun", johon osallistujat saivat vapaasti laittaa sanoja omalla kielellään ja englanniksi, ja kaikki muut kansallisuudet saivat lisätä sanoja omalla äidinkielellään. Vaikka se ei suoraan edistänyt sanavaraston kartuttamista, oppilailla oli hauskaa, ja se toi heidät varmasti lähemmäksi toisiaan. Sen avulla he saivat myös oppia eri kielten rakentumistavoista.

Tutustuessaan kotikaupunkiimme Gödöllőön oppilaat tekivät kaupunkikyselyn rakennuksista ja kiinnostavista paikoista ja osallistuivat työpajaan, jossa he kuuntelivat esityksen Unkarin separatismista ja saivat sitten tilaisuuden luoda ryhmäkuvan, joka toimi lopullisen draamaprojektin näyttämönä.

Kaikkien ryhmien oli esitettävä englanninkielinen kansansatu viimeisenä tehtävänä ennen jäähyväistilaisuutta. Heille annettiin tehtävä ja valmistelumateriaali ensimmäisenä päivänä, ja he saivat sekä vapautta että tarvittaessa apua luodakseen sen haluamallaan tavalla. Kukaan ryhmä sai aikaan täysin erilaisen esityksen, mikä osoittaa, miten mielikuvituksellisia ja luovia lapset voivat olla, kun heille annetaan mahdollisuus ajatella ja työskennellä vapaasti.

Kielen ja viestinnän näkökulmasta se, että loimme oppilaille puoliksi äidinkielen ympäristön koko liikkuvuusviikon ajaksi ja suoritimme ja toteutimme kaikki tehtävät ja toiminnot kohdekielellä, osottautui tehokkaaksi.

D. MATERIAALIT:

LIITE 2.1

Covenant Lesson Plan. COVENANT-teema toistui, sillä se oli teemana pakopelissä/lukkuhuonepelissä, jonka oppilaat tekivät ryhmissä tämän jälkeen.

LIITEit 2.2 ja 2.3

Budapestin-vierailumme aikana oppilaat joutuivat toteuttamaan erilaisia kaupunkipuiston nähtävyyksiin ja rakennuksiin liittyviä teemakohtaisia aktiviteetteja, joissa he tekivät yhteistyötä saadakseen aikaan yhden tai kaksi luovaa valokuva- tai videotuotetta, jotka he jakoivat muiden kanssa, kuten raportin patsaan kanssa, jonglöörin tai akrobaattisen esityksen sirkuksen edessä tai yhdessä valitun ja laulettuun voittoisan laulun linnan sisäänkäynnin luona.

LIITE 2.4

Tämän oppitunnin tavoitteena on esitellä oppilaille secession aikakausi, jotta he voivat valmistautua vierailuun paikallisessa taidekoloniassa ja sen työpajaan. Oppilaat suorittavat liitteen verkkokyselyt ja katsovat sen jälkeen kaksi lyhyttä videota secessiosta Unkarissa ja Gödöllössä.

LIITE 2.5

Viikon aiheena oli unkarilaisen kansansadun valmistelu ja esittäminen. Oppilaiden oli työskenneltävä samoissa sekaryhmissä koko viikon ajan, ja jokainen ryhmä sai sadun, joka heidän oli käsiteltävä, kirjoitettava uudelleen ja esitettävä ohjelman viimeisenä päivänä.

LINKS 1-4:

Tehtävä, joka auttaa oppilaita tutustumaan toistensa maihin viikon ensimmäisenä päivänä: neljä tietokilpailua neljästä maasta.

- Unkarin quizziz: <https://quizizz.com/admin/quiz/614cd6fd7fc434001d069259>
- Puolan quizziz: <https://quizizz.com/admin/quiz/614d5d0d166f80001ffab744>
- Suomen quizziz: <https://quizizz.com/admin/quiz/614d61752bff12001e11b208>
- Tsekin quizziz: <https://quizizz.com/admin/quiz/614d632fc803cd00208dd0a6>

LIITE 2.6

Kaupunkiseikkailu

Tämä tehtävä on sarja kysymyksiä, joihin osallistujat voivat vastata vain tekemällä kierroksen Gödöllön kaupungissa. Oppilaat kulkivat ryhmissä kartan kanssa.









MOVEMENT

FINLAND - "Let's Move"

30.5.-2.6.2022

liikunnan käyttö englannin kielen opettamisessa ja oppimisessa vieraana kielenä

SISÄLTÖ:

- A. lyhyt kuvaus hankkeen toimista
- B. johtopäätökset fyysisen aktiivisuuden ja liikunnan käyttämisestä oppimis-/opetusprosessissa.
- C. jaetut hyvät käytännöt
- D. materiaalit

A. Lyhyt kuvaus hankkeen toimista

Suomalaisen liikkuvuuden avulla pyrittiin osoittamaan, miten liikkumisen lisääminen koulupäivään ja oppimistehtäviin vaikuttaa oppimiseen.

Liikkuvuusviikon ohjelma

Oppimistehtävät edistivät kielten oppimista kolmella tasolla:

- 1) kielen käyttäminen vuorovaikutuksessa
- 2) uuden sanaston oppiminen erityisaiheista
- 3) aktiivinen kielen käyttäminen tilanteissa, joissa kielen oppiminen on vielä menossa

Ma	Ti	Ke	To	Pe
8.30 - Let's mingle and	Vierailu Pyhä-Häkin	Retki pakalliseen	E-twinning,	Aamupäivä: perinteisen

<p>match.</p> <p>Potkiaiset - viimeisen kouluviikon toimintaa yhdessä paikallisten oppilaiden kanssa</p> <p>Lounas 11.15</p> <p>Oppituntien seuraamista ja tutustumista</p> <p>→opettaa small talk -sanastoa samalla kun tutustutaan tosielämän tilanteissa</p>	<p>luonnopuiston</p> <p>8.30 - 16.00</p> <p>Opettajien get together dinner</p> <p>→opettaa luonnonsanastoa todellisessa ympäristössä. auttaa puheenmuodostamisessa myös sanaston puuttuessa, kun voi näyttää asioita</p>	<p>Lehtisaareen</p> <p>9-14.30</p> <p>→vuorovaikutusta epämuodollisissa tilanteissa toimiessa toisten kanssa. Suomalaisen kulttuurin sanastoa käytännössä</p> <p>Suomen ilmailumuseo vierailu koulupäivän jälkeen</p> <p>→ erityisalan sanastoa museon opasteiden avulla</p>	<p>käsityöpaja</p> <p>lounas 11.15</p> <p>Laajiseikkailupuisto klo 13 -</p> <p>→ aktiviteetit auttavat palautumaan ja keskittymään, kun oppimisen rajoja haastetaan jatkuvalla kielikylvyllä</p> <p>Opiskelijoiden ja opettajien päivällinen</p> <p>→ edistää vuorovaikutusta eri kulttuurien välillä. Aktivoi arjen vuorovaikutuksen sanastoa</p>	<p>suomalaisen lounaan valmistaminen</p> <p>→ kulinaristinen sanasto ja lauseiden muodostaminen keittiöympäristössä</p> <p>Museovierailut</p> <p>→ kulttuurin ja historian opiskelussa käytettävä sanasto.</p> <p>Kokemusten jakaminen opettajien kanssa</p> <p>Kevätjuhla yhdessä koko koulun kanssa</p> <p>→ Suomalainen juhlakulttuuri ja sanasto. Kielten vertailu samanaikaisen kääntämisen vuoksi.</p>
---	--	--	--	--

TAVOITTEET:

Liikkuvuusviikko oli osa "International English Learners and Teachers Academy" -hanketta, jonka tavoitteena on hyvien käytäntöjen vaihto niiden englanninopettajien välillä, jotka haluavat monipuolistaa opetusvälineitään ja

-menetelmiään. Suomen käytännöissä oli mukana liikunta ja muut toiminnalliset oppiaineet, kuten kotitalous, taide, käsityö ja tekninen työ. Hankkeen tavoitteena on myös lisätä oppilaiden luovuutta englannin kielen oppimisessa ja viestinnässä. Samalla oppilaat näkevät, miten jokapäiväisiin oppitunteihin sisällytetty liikunta voi parantaa heidän kykyään keskittyä oppitunneille tai tässä tapauksessa jokapäiväiseen elämään. Suomen vaihtoviikko oli siitä erityinen tapahtuma, että se oli kouluvuoden viimeinen viikko.

B Johtopäätökset fyysisen aktiivisuuden ja liikunnan käyttämisestä oppimis-/opetusprosessissa

Oppilaat oppivat liikkumalla ja tekemällä. Useimmat heistä eivät olleet koskaan kokeneet, miten liikkeet parantavat oppimisprosessia ja lisäävät heidän hyvinvointiaan päivän aikana. Liikkuminen auttoi myös toisiin tutustumisessa, ja oppilaat saivat uuden kulttuurikokemuksen ja paljon uusia ystäviä.

Opettajat huomasivat, miten liikkuminen ja tekemällä oppiminen voi helposti olla osa oppituntia. Se ei ole jotain, joka on varattu erityispäiville, vaan sitä voidaan käyttää joka päivä.

C Joetut hyvät käytännöt

Halusimme kertoa, miten oppilaat saavat liikkua, käyttää luovuuttaan ja oppia tekemällä. Tämä parantaa osallistumista oppimisprosessiin ja lisää ymmärrystä. Liikkuminen aktivoi aivoja ja tuottaa endorfiineja, jotka lisäävät hyvinvointia.

Tutustuminen toisiinsa sujui jännittämättömämmin, kun oppilailla oli muutakin tekemistä kuin toistensa tuijottaminen. He käyttivät käsiään ja jalkojaan juostessaan ja keskustellessaan samaan aikaan. Sekoittuminen auttoi syventämään avoimuuden, hyväksynnän ja tuen asenteita. Opettajat tulivat tietoisemmiksi siitä, miten liikunta auttaa paitsi fyysisen kunnan ylläpitämisessä myös oppimisprosessissa.

Retki Pyhä-Häkin kansallispuistoon jakoi suomalaisille niin tuttua luontokokemusta. Luonnossa oleminen vähentää stressihormoneja ja tuo harmoniaa elämään. Oppilaat valmistivat ja maistelivat nuotioruokaa. He oppivat, miten luonnossa voi tehdä ruokaa, eikä vain kuluttaa jotain ruokakaupasta saatavaa.

Matka Lehtisaareen kertoi lisää suomalaisesta kulttuurista. Siellä koettiin saunomista ja uintia, kalastusta, leikkejä luonnossa ja paljon muuta.

Vierailu Ilmavoimien museossa on ainutlaatuinen kokemus maailmassa, koska siellä on esillä harvinaisia lentokoneita. Myös vierailu Jyväskylän museoissa ja keskustassa on erityinen Alvar Aallon kuuluisan arkkitehtuurin vuoksi.

Käsityöt ja ruoanvalmistus suunniteltiin antamaan kokemuksia tekemällä oppimisesta. Suomessa korostetaan, että emme opi vain teoriaa, vaan sovellamme tietoa tosielämän ongelmiin. Käsityöt tutustuttavat sähkökoneiden käyttöön ja käsityön hallintaan. Ruoanvalmistus kokonaisvaltaista ymmärrystä matematiikan, kemian, ravitsemuksen ja ryhmätyötaitojen yhdistämisestä sekä paikallisen kulttuurin ymmärtämisestä. Yhteistyötaidot auttoivat oppilaita laajentamaan taitojaan tehdä yhteistyötä erilaistisuuden keskellä, löytää ratkaisuja, hallita aikaa, tehdä tiimityötä ja työskennellä itsenäisesti tiimitehtävässä. Opettajat puolestaan lisäsivät metodologista osaamistaan englannin kielen opetuksessa kulttuuri- ja kulinaaristen aktiviteettien avulla.

Kevätjuhla yhdessä koko koulun kanssa osoitti, miten kouluyhteisö saatiin koottua yhteen. Onnistuimme myös esittelemään vierailijat ja koko hankkeen kaikille perheille.

D. Materiaalit ja toiminta

LINKKI 1

Luotoretki [Pyhä-Häkin luonnopuistoon](#)

- Teimme bussimatkan Pyhä-Häkin kansallispuistoon. Matkan aikana oppilaat saivat tietoa paikasta ja Suomen luonnosta. Paikalla oli nuotio jossa valmistimme lettuja ja maistelimme savulohta.











LINKKI 2:

Tiimitehtäviä Lehtisaarella

<https://www.jyvaskylanseurakunta.fi/lehtisaarenkesakoti/in-english>

Oppilaat harjoittelivat tiimityöskentelyä ja viestintätaitojaan; opettajat opastivat oppilaita peleissä ja leikeissä. Koulumme tunnetaan palkittuna Liikkuva koulu -ympäristönä, jonka tavoitteena on luoda fyysisesti aktiivinen kulttuuri, oppilaat saivat tietää, millaisia päivämme ovat, vaikka tämä oli erityinen kevätretki, joka kuuluu ohjelmaamme joka vuosi.

LINKKI 3:

<https://laajis.fi/en/adventure-park/>

Laajis-seikkailupuisto lisäsi osallistujien luottamusta, yhteistyötä ja rohkeutta. Kokemusta voidaan soveltaa kouluympäristössä ja se voi luoda tunteen omien rajojen ylittämisestä. Kaverin kannustaminen voi luoda hyviä ihmissuhteita.



LIITE 3.1: Suomalaisia ruokaohjeita

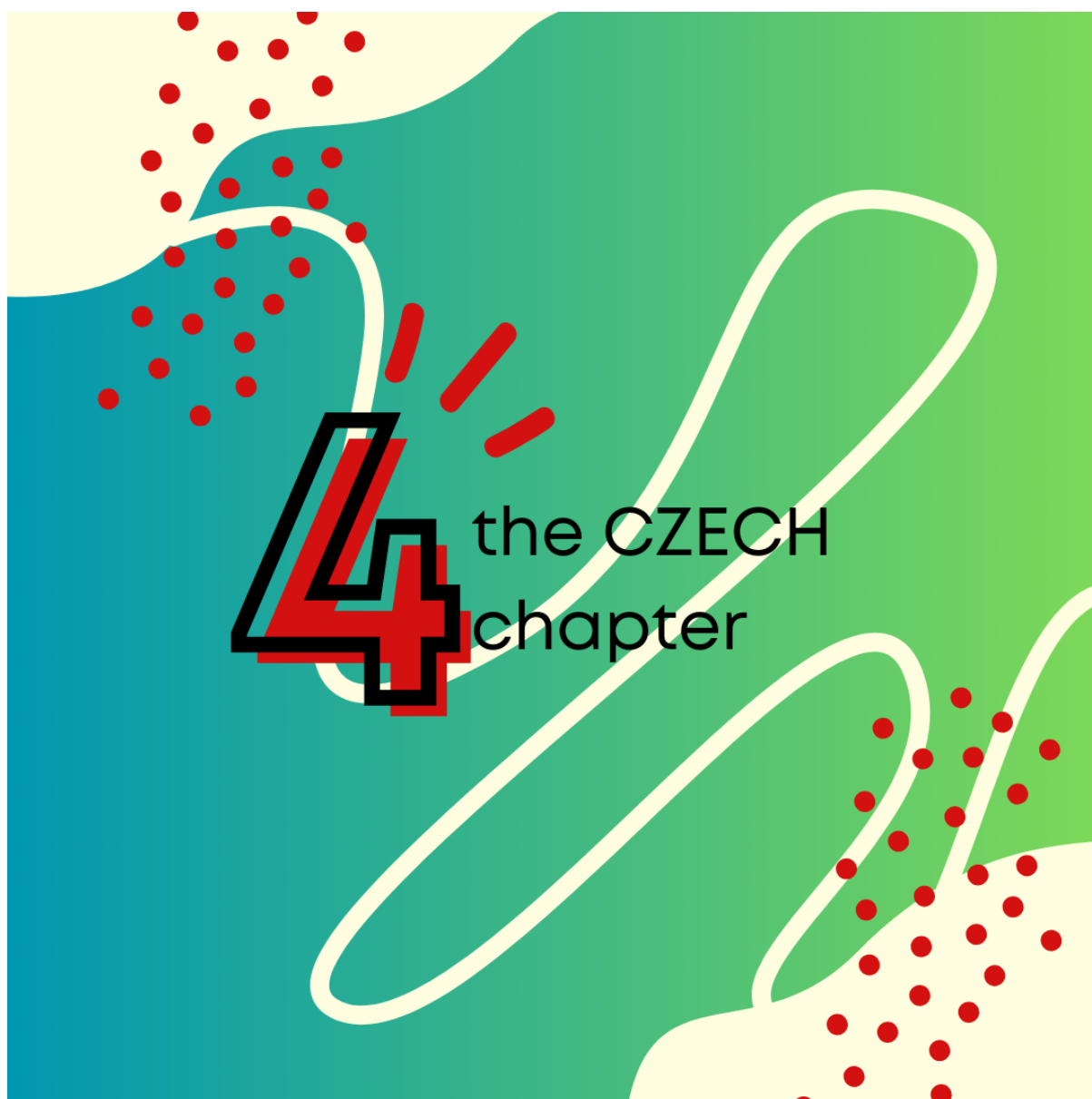
Suomalaisen aterian valmistaminen ja leipominen

Oppilaiden tehtävänä oli valmistaa suomalainen ateria. Opettajat ohjaavat ja tukevat oppilaiden työskentelyä.

Jokainen tiimi esitteli työnsä ja kaikki söivät. Jaoinme myös reseptejä kaikille halukkaille.

Päivän lopuksi koko koulu osallistui kevätjuhlaan viereisen kirkon tiloihin.





KESKUSTELU

Tsekki - "Lets' Talk"

3.-7.10.2022

keskusteluharjoitukset englannin opettamisessa vieraana kielenä

SISÄLTÖ::

- A. lyhyt kuvaus hankkeen toimista
- B. johtopäätökset keskustelutoiminnan ja viestinnän käytöstä oppimis-/opetusprosessissa.
- C. jaetut hyvät käytännöt
- D. materiaalit

A. LYHYT KUVAUS HANKKEEN TOIMISTA

Yksi tärkeimmistä asioista, joka rohkaisee ja auttaa oppilaita puhumaan vapaasti, on turvallisen ympäristön luominen. Siksi jaoin koko lähes 40 opiskelijan ryhmän pienempiin, 5-6 opiskelijan ryhmiin.

Turvallisen ympäristön luominen auttoi myös ensimmäisenä päivänä tutustumisessa toistensa toimintaan, joka keskittyi ensisijaisesti puhumiseen. Ensimmäinen puheaktiiviteetti "Over the mountain if" oli jäänmurtaja. Istuimme yhdessä isossa piirissä ja jaoin yhdessä asioita, joita meillä on yhteisiä. Oppilaat näkivät, että vaikka he ovat eri maista, heillä on paljon yhteisiä asioita, jotka yhdistivät heitä. Seuraava aktiiviteetti "Dating" oli henkilökohtaisempi, vaikka teimme tämän aktiiviteetin yhdessä pienissä keskusteluissa, joissa oppilaat jaettiin pareihin jakamaan jotain elämästään tiettyä aihetta koskien.

Muiden aktiiviteettien osalta heidät jaettiin pienempiin tiimeihin, jotta he tunsivat olonsa mukavammaksi puhuessaan. Heidän oli määrä tehdä yhteistyötä yhdessä koko liikkuvuusviikon ajan, joten halusimme, että he tutustuisivat toisiinsa paremmin myös tiiminä. Seuraavassa toiminnassa keskityimme ryhmän jäsenten välisiin suhteisiin. Jokaisen piti miettiä 5 tärkeintä numeroa elämässään. Muut ryhmän jäsenet esittivät heille kysymyksiä numeroista ja siitä, miten ne liittyvät henkilön elämään.

Halusimme myös esitellä heille koulumme ja valmistimme "koulupuhekiekkojen". Jokainen puheaktiiviteetti oli eri koulumme eri osassa ja keskittyi eri aiheeseen - he pelasivat "Kaksi totuutta ja yksi valhe" -peliä, käyttivät Word Wall -verkkotyökalua QR-koodeilla esiteltujen puhekorttien laatimiseen ja loivat omia kysymyksiä ja muita työkaluja. Tuona aikana he

pystyivät oivaltamaan lisää asioita uusista ystävistään. He todella nauttivat yhdessä vietetystä ajasta ja loivat ryhmissä mukavan auttavan ja ystävällisen ilmapiirin.

Kaikilla ryhmillä oli oppilaanohjaajat, jotka selittivät ja auttoivat muita käyttämään heille annettuja IC-työkaluja, auttoivat heitä löytämään oikean paikan ja esittelivät heille koulumme. Ryhmissä auttavilla opettajilla oli siellä avustajan rooli. He vain auttoivat heitä kommunikoimaan ongelmatilanteissa ja valvomaan ryhmää. Ryhmän jäsenenä he pystyivät tietenkin osallistumaan täysin kaikkiin toimintoihin.

Ryhmässä tehdyt oppimistehtävät:

- Bamboozle-peli - Kyseessä on online-työkalu, jota käytetään tiimipeleihin. Se tukee tiimityötä ja sitä voidaan käyttää myös puheharjoituksiin. Meidän Bamboozle-pelissämme joukkueiden piti luoda puhepeli muille joukkueille ja viikon lopussa he isännöivät peliään muille ryhmille. Heille annettiin erilaisia aiheita pelin valmistelua varten - Mitä tekisit, jos..., Selitä sitaatti, Kumpi on parempi ja miksi.
- Jälkiäänitys - Ryhmän keskustelun luominen elokuvataustan pohjalta. Valitsimme tuntemattoman elokuvan kiinankielisen osan, jotta oppilaat eivät ymmärtäisi sitä. Heidän piti luoda elokuvaan uusia dialogeja.
- Storyboard - Sarjakuvan luominen Raamatun vertausten pohjalta. Oppilaiden piti luoda tarinaan dialogit ja esittää sarjakuvansa muiden oppilaiden edessä. He käyttivät sarjakuvan luomiseen verkossa olevaa Storyboard-työkalua.

esimerkki: [Storyboard - parables from the Bible](#) (LIITE 4.1)

- Ohjattu kierros Trinecissä - Tšekin tasavallan opiskelijat opastivat vieraitaan Trinecin läpi. He valmistivat toimintapisteitä, joissa tehtiin ryhmätehtäviä.

Esimerkki: [Guided tour - Trinec](#) (LIITE 4.2) , [Activities for guided tour](#) (LIITE 4.3)

- Mainokset - Hyödynsimme sitä, että olimme ostoskeskuksessa erään matkamme aikana, ja pyysimme ryhmiä valmistelevaan lyhyen mainoksen, joka perustui yhteen kassista sattumanmukaisesti valittuun esineeseen. Oppilaiden tuli tehdä mainos, jossa he pyrkivät myymään tuotettaan valitsemaansa kaupan edessä.

Retkien aikana valmistelimme muutakin jäänmurtojatoimintaa luodaksemme ryhmiin ystävällisen ja iloisen ilmapiirin.

Kaksi päivää ohjelmaa oli ulkona eri paikoissa ja kolme päivää koulun sisällä.

Opiskelijat saivat myös oppia kulttuuristamme, luonnostamme ja koska olemme teollisuusalue, he oppivat myös jotain alueemme teollisesta taustasta.

B. JOHTOPÄÄTÖKSET KESKUSTELUHARJOITUKSISTA JA VIESTINNÄN KÄYTTÄMISESTÄ OPPIMISESSA

Puhuminen on perustaito ja tärkeä osa kieltenoppimista ja -opetusta. Koska englantia käytetään kaikkialla maailmassa, opiskelijoiden on kyettävä kommunikoimaan englanniksi menestyäkseen omilla aloillaan. On tärkeää, että opiskelijat ovat tehokkaita, loogisia ja luottavaisia tiedon välittämisessä. Kaikki käytetyt toiminnot keskittyivät kommunikointitaitojen kehittämiseen, jotta opiskelijoille saadaan mahdollisimman paljon kokemusta puhumisesta.

Päivittäisen ohjelman arviointia

Viestinnän oppiminen ei perustunut vain annettuihin tehtäviin ja aktiviteetteihin, vaan myös opiskelijoiden väliseen päivittäiseen kommunikaatioon. Päiväohjelma alkoi aamunavauksella. Päiväohjelma rakennettiin mahdollistamaan puhetta ja kommunikointia. Sekä koulun oppimispäivät että vierailut paikoissa, kuten museoissa tai vuoristopolulla, onnistuivat luomaan oppilaiden välistä sidettä ja luonnollista kommunikaatiota. Huomasimme, kuinka tšekkiläiset opiskelijat kommunikoivat oma-aloitteisesti muiden maiden opiskelijoiden kanssa tai he istuivat ruokapöydän ääressä ilman todellista tarvetta etsiä viestintäkumppania omasta maasta. Henkilökohtaisesti pidän tätä vaihdon selkeänä onnistumisena.

Käytettyjen tekniikoiden arviointi

Tutustumisleikit ja -toiminta

- Jäänmurtamispeleiksi kutsutut tutustumispelit pyrittiin järjestämään niin, että ne mallintavat tosielämän tilanteita ja niihin liittyviä viestintätilanteita. Näissä peleissä painopiste oli viestinnän joustavuuden ja itseluottamuksen harjoittamisessa. Tavoite täyttyi ja sekä opettajat että opiskelijat arvioivat niitä positiivisesti.
- Opaskierros ympäri kaupunkia - Kiertueen valmisteli ja johti tšekkiläiset opiskelijat. He järjestivät myös kierroksen aikana ryhmiä motivoivaa toimintaa. Opiskelijat keskittyivät kaupunkinsa tiedon esittelyyn ja saivat saivat kokemuksen tiedon jakamisesta englanniksi. Tämentyyppinen harjoittelu lisäsi heidän aktiivista sanastoaan sekä joustavuutta vastata kysymyksiin. Kierros sai oppilailta erittäin hyviä arviointituloksia.
- Bamboozle - Harjoitus koostui kahdesta roolista. Ensimmäinen oli pelata varsinaista keskustelupeliä ja toinen oli luoda sellainen muille. Tehtävän tavoitteena oli oppia luomaan ja esittämään rakentavia kysymyksiä. Oppilaat pitivät harjoitusta palautteessaan merkityksellisenä.

- Kuvakäsikirjoitus - Sujuvan puhumisen oppiminen edellyttää kykyä jakaa tarina tai tiedot pienempiin yksinkertaisiin loogisiin osiin. Siksi visuaalisen esityksen luominen tietystä aiheesta on hyvä harjoitus tällaisen taidon hankkimiseen. Kuvakäsikirjoitustoiminta ei kuitenkaan ollut riittävän tehokasta ryhmäkoon vuoksi. Käytetyn tehtävän toistamiseen on suositeltavaa käyttää opiskelijaparia mieluummin kuin viiden hengen ryhmää, kuten tässä liikkuvuudessa on asetettu. Joka tapauksessa työkalu voidaan arvioida positiiviseksi sekä opiskelijoille että opettajille.
- Jälkiäänitys - Tämän oppimistehtävän tavoitteena oli antaa opiskelijoille taitoja lukea kehon kieltä tietämättä todellista kontekstia. Tällaiset taidot voivat olla hyödyllisiä tilanteissa, joissa ei pysty täysin ymmärtämään välitettävää tietoa. Aktiviteetti motivoi opiskelijoita ja he antoivat mielikuvituksensa viedä harjoituksessa. Itsearviossa tämä harjoitus arvioitiin erittäin hyväksi kaikissa ryhmissä.
- Mainokset - Tehtävänä oli rakentaa tietoa uudella tavalla. Oppimistehtävässä luotiin epätyypillinen tilanne, jotta opiskelijat löytäisivät tavan markkinoida tuotettaan. Kaikilla opiskelijatiimeillä oli erittäin innovatiivisia tapoja tehdä mainoksia. Tällainen korkea joustavuus on hyvä merkki kehittyneestä kommunikaatiosta. Lisäksi sekä oppilailla että opettajilla oli hauskaa mainosten luomisessa ja esittelyssä.

Kaikki harjoitukset saivat positiivisen palautteen lisäksi lisättyä oppilaiden käytännön kielenkäyttöä.

C. JAETUT HYVÄT KÄYTÄNNÖT

Haluamme jakaa muutaman käytänteen siitä, miten liikkuvuus (vaihto-ohjelma) on organisoitu, miten päiväohjelma organisoidaan ja millaisia ovat onnistuneet tehtävät.

1. Liikkuvuuden (vaihto-ohjelman) organisointi

Kolme päivää vietettiin koululla ja kaksi päivää koulun ulkopuolella oppimassa maasta ja Trinecin ympäristössä. Päivien kesto oli aamukahdeksasta ja yleensä ohjelma jatkui kello 15:een. Ensimmäinen päivä oli suunniteltu tutustumiseen. Samalla esiteltiin viikon aikana käytettävät it-välineet ja alustat.





Toinen päivä oli liikkumispäivä, jolloin tutustuttiin ympäristöön ja museoihin. Päivän aikana oli joitain pienempiä aktiviteetteja syventämään oppilaiden välisiä suhteita. Oppilaat kuvasivat runsaasti, mutta koska E-twinning-alustaa päivitettiin, kuvien hyödyntämistä ja oppilaiden huomoita ei pystytty tekemään alustalle.



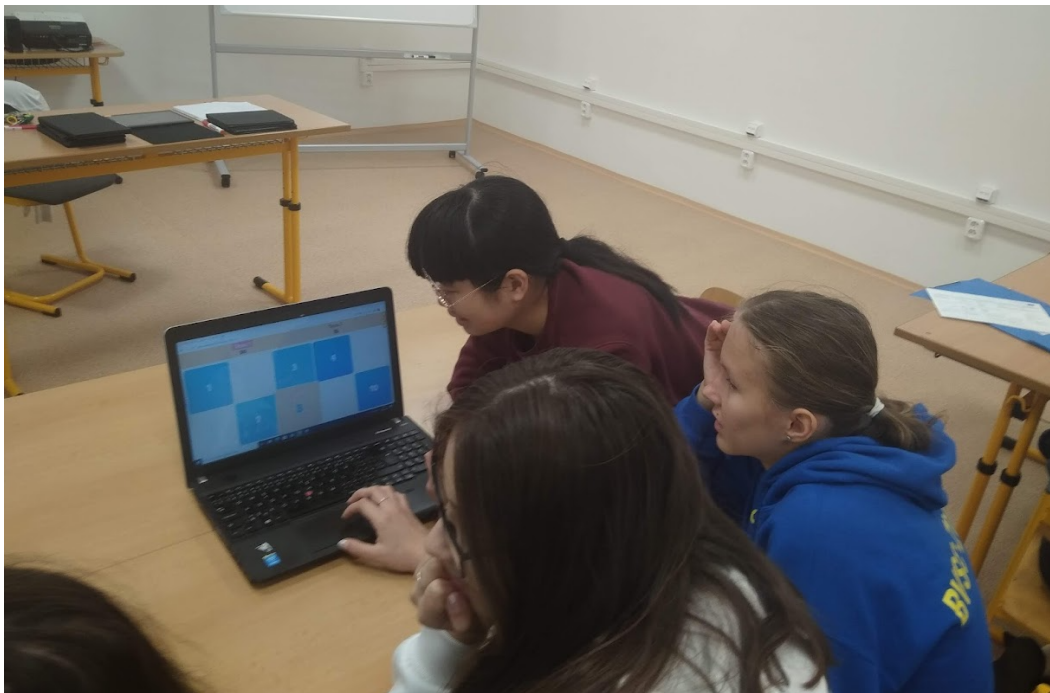








Kolmas päivä oli varattu harjoitteille ja ryhmätoiminnalle. Opiskelijat kiersivät eri tiloissa sijaitsevista kiertopisteistä jälkiäänityksen, sarjakuvien, kuvakäsikirjoituksen ja Bamboozlen parissa. Opiskelijat työskentelivät ennalta määritellyissä ryhmissä.



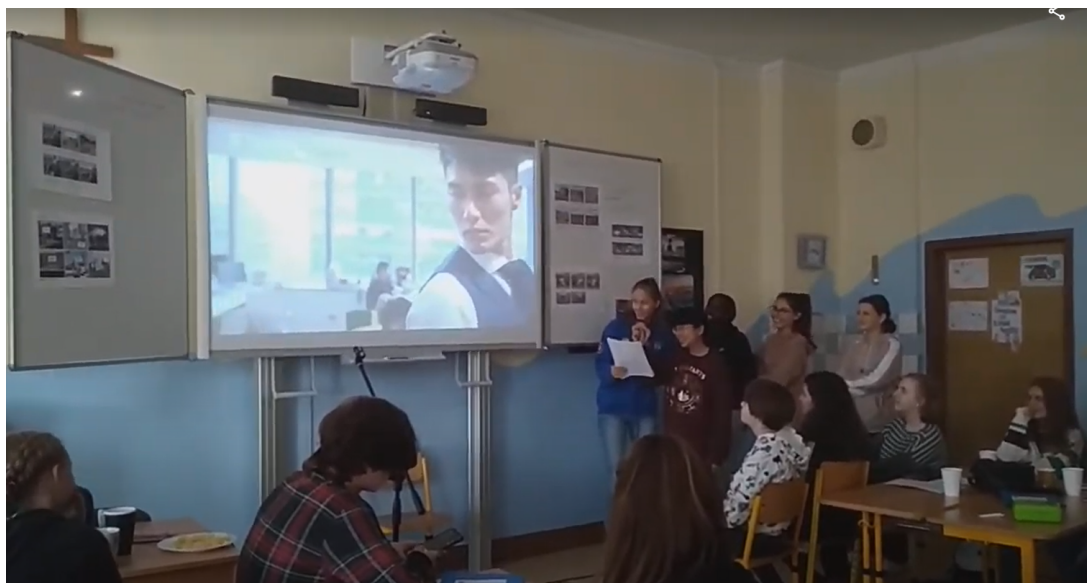


Neljäntenä päivänä oli aamunavaus, minkä jälkeen opiskelijat matkustivat Ostravan kaupunkiin. Siellä oppilaiden välinen viestintä keskittyi kaupungin eri toimintoihin. Yksi tehtävistä oli edellä mainittu mainoksen kuvaaminen kauppakeskuksessa.





Viides liikkuvuuspäivä perustui pääosin opiskelijoiden edellisten päivien aikana tekemien töiden arvioimiseen ja esittelyyn. Esityksen jälkeen opettajat kokoontuivat arvioimaan kaikkia toimintoja ja jakamaan ideoita ja tuloksia, jotka sisältyvät viimeiseen lukuun.



2. Päivien organisointi

Kuusihenkiiset eri maiden opiskelijoista koostuneet ryhmät olivat toimivia, kun tavoitteena on kommunikoinnin aktivoiminen. Tämä luo luonnollisen oppimisympäristön. Koulun ulkopuolisina päivinä myös oppilaat saivat mahdollisuuden erota ryhmästä ja olla tekemisissä muiden kanssa. Tämä loi mukavan tasapainon molempien tapojen välillä oppia viestintää vieraalla kielellä.

Päivänjakojärjestelmää ulko- ja sisäaktiiviteeteissa voidaan myös suositella ylläpitämään tervettä tasapainoa vieraiden kielten viestintätaitojen passiivisen ja aktiivisen oppimisen välillä.

3. Onnistuneet harjoitteet

Kuten mainittu aiemmin, mitkään aktiviteeteista eivät olleet epäonnistuneita ja kaikkia oppimistehtäviä voi käyttää paitsi englanninkielen, myös muiden vieraiden kielten oppimismenetelminä. Siksi tässä luvussa on yksityiskohtainen kuvaus valituista toiminnoista, jotka eivät vaadi IT-työkaluja. Seuraavassa luvussa on esitelty näitä erilaisia verkkotyökaluja ja ohjelmia käyttäviä tehtäviä.

- Tutustumisaktiviteetit

Tavoitteet:

- Opiskelija puhuu kiinnostuksen kohteistaan, perheestään, suosikkiasioistaan, uskosta, koulusta
- pitää hauskaa puhuessa
- murtaa ujoutta ja saada ystäviä
- jakaa mieltymyksensä ja inhonsa kohteita sekä elämäänsä muille
- osoittaa, että opiskelijoilla on paljon yhteistä
- luoda turvallinen ympäristö jatko-opiskelulle ja kommunikaatiolle tiimissä

Työvälineet: paperia ja kyniä tai kyniä ryhmälle, joihinkin aktiviteetteihin tabletit ja Wordwall (verkkotyökalu luokkatoimintaan)

Kuvaus: Pelasimme jäänmurtajapelejä ja aktiviteetteja ensin isossa ympyrässä ja myöhemmin jakaantuimme pienempiin ryhmiin turvallisemman ympäristön luomiseksi.

Over the mountain if - Oppilaat istuvat ympyrässä ja yksi keskellä. Keskimäinen oppilas sanoo "Over the mountain if..." Hänen täytyy sanoa jotain, mikä on totta itsestään. Opiskelijat, jotka ajattelevat samoin, vaihtavat paikkoja. Esim.: Vuoren yli, jos pidät vaniljajäätelöstä. Kaikki vaniljajäätelöä rakastavat opiskelijat vaihtavat paikkoja ja keskimäisen on löydettävä istumapaikka.

Speed-dating - Oppilaat seisovat kahdessa sisäkkäisessä ympyrässä. Jokaiselle opiskelijalle on pari. Opettaja kertoo aiheen ja opiskelijat jakavat aiheesta, kumpikin minuutin ajan (vaihto tapahtuu opettajan merkistä) Opettaja liikuttaa ulompaa ympyrää kertomalla, kuinka monta oppilasta he ohittavat vasemmalle tai oikealle (esim. sisäympyrä siirtyy 5 oppilasta vasemmalle.) Opiskelijat siirtyvät pitämään small talk -puheen seuraavan opiskelijan kanssa opettajan määrittelemästä aiheesta.

Circle of life - Pienryhmässä jokainen oppilas kirjaa paperille 5 numeroa, jotka liittyvät hänen elämäänsä. Muu tiimi selvittää kyllä ja ei -kysymyksiin, mitä nämä numerot tarkoittavat ja miten ne liittyvät henkilöön.

School guided tour: Oppilaamme esittelivät vieraille kouluamme. Joissakin erityisluokissa heillä oli pysähdyksiä

tiiminrakentamistoimintoihin. Käytimme Wordwallia (online-työkalu) kysymyksiin. Joissain paikoissa heidän piti luoda omia kysymyksiä uusille ystävilleen tai he pelasivat "Kaksi totuutta ja valhe" -peliä.

- Třinecin ohjattu kierros

Tavoitteet:

- Opiskelija puhuu kaupungistaan käyttämällä muistiaan
- Opiskelija esittää aktiivisesti kysymyksiä saadakseen itseään kiinnostavaa tietoa
- Oppilaat reagoivat äkillisiin kysymyksiin
- Opiskelija johtaa pelejä/leikkejä vahvistaakseen suhdetta ryhmässä

Työkalut: paperi- tai Word-asiakirja, kartta korostetulla kierrosella. Joukko vaiheita

Kuvaus: Tehtävä oli jaettu kahteen vaiheeseen.

Valmisteluvaihe: Opettajat suunnittelivat reitin ja paikkakunnan, jossa kierros toteutetaan. Opiskelijoille annettiin reitti pisteinen ja kartta opastapaikasta. Opasoppilaat jaettiin pareiksi. Jokainen opaspari sai yhden kohteen vastuulleen, josta he etsivät tietoa. Oppilaat kirjoittivat tiedon täysin virkkein muistiin ja järjestivät ne pieniin kappaleisiin. Tehtävän suorittamisen jälkeen opasoppilaat valmistavat yhden toiminnallisen aktiviteetin omaan toimintapisteeseensä. Valmisteluvaiheen tekemiseen meni noin 3 tuntia. Tehtävään käytettiin tietokonetta ja Word-asiakirjaa. Valmisteluvaihe päättyi jokaisen ryhmän kaikkien kirjallisten asiakirjojen tarkistamiseen ja tulostamiseen. Asiakirjojen vaurioilta suojaamiseksi ne laminoitiin kalvoihin. Oppilaalla oli kotitehtävänä oppia teksti ulkoa.

Toimintavaihe: Jokainen opiskelijapari johti ryhmää oppaassa ympäri kaupunkia ja pysähtyi ryhmän kanssa pisteille pitämään puheen paikasta ja suorittivat suunnitellun aktiviteetin. Koska ryhmiä oli 5, niiden lähtöä alusta (joka oli tämän liikkuvuuden koulu) siirrettiin 5 minuutilla, jotta ryhmälle jäisi aikaa harjoituksen loppuun saattamiseksi. Jokaisella ryhmällä oli ryhmänjohtajaopettaja, jonka pääasiallinen tehtävä oli ottaa kuvia tehtävistä ja toimintapisteistä.

- Jälkiäänitys

Tavoitteet:

- Opiskelija katsoo videon ja miettii sen perusteella dialogin sisältöä
- Opiskelija luo dialogista oman version
- Opiskelija esittää videon dialogin vaaditulla kielellä

Työvälineet: paperi, kynä, mikrofoni, tietokone, dataprojektori, valittu sarja lyhyitä videoita

Kuvaus: Opettaja valitsee lyhet toiminnalliset videot sellaisesta kielestä, joka on oppilaille vaikea ymmärtää. Ryhmät saavat eri videot. He työstävät omissa tiimeissään keksimäänsä dialogia ja kirjoittavat sen muistiin. Valmis dialogi harjoitellaan esittämään videon ja mikrofoniin kanssa. Esityspäivänä ryhmät

esittivät valmistamansa suunnitelmat muille. Valmistelu-aika oli noin kaksi tuntia ja esitysaika oli noin viisi minuuttia.

- Mainokset

Tavoitteet:

- Opiskelija oppii löytämään erilaisia innovatiivisia tapoja esitellä arkinen tavara
- Opiskelija oppii motivoimaan muita
- Opiskelija kehittää kannustavaa ja positiivista kielenkäyttöä

Työkalut: lista kaupoista ja erilaisista jokapäiväisistä tarvikkeista, puhelin tai pieni kamera mainoksen kuvaamiseen

Kuvaus:

Opiskelijoiden tavoitteena oli luoda mainos arkisesta, tavallisesta kaupasta saatavasta tarvikkeesta ja selittää tuotteen käyttötapa hypoteettisessa tilanteessa. Esimerkiksi kirjakaupassa myytävän vasaran käyttö. Tarkoituksena on saada aikaiseksi kontrasti liikkeen ja työkalun välillä. Opiskelijoille annettiin lyhyt tunnin aika kauppakeskuksessa varsinaisen mainoksen kuvaamiseen. Kunkin videon keskimääräinen pituus oli 30 sekunnista yhteen minuuttiin, kuten mainoksissa yleensä on.

D. MATERIAALIT:

1. LINKKI:

[Baamboozle](#)

- Lyhyt kuvaus: Tämä on ilmainen online-työkalu, jota käytetään pääasiassa kysymyspelien luomiseen. Ohjelmasta löytyy interaktiivisia live-kuvien grafiikkaa ja pieniä hakkereita. Ohjelma perustuu kysymyksiin vastaamiseen suullisesti.
- Ohjelmaan on ilmainen rekisteröityminen ja sen käyttö on yksinkertaista, joten liikkuvuudessa sitä käytettiin sekä pelaamiseen sovelluksen oppimiseen että todellisen pelin luomiseen muille.

2. LINKKI:

[Storyboard](#)

- Lyhyt kuvaus: Tämä työkalu on maksullinen verkkosovellus, jossa on runsaasti erilaisia graafisia malleja, joilla luodaan paitsi todellisia sarjakuvatarinoita myös laskentataulukoita. Sitä voidaan käyttää tehtävien luomiseen ja lähettämiseen tai tarkistamiseen. Oppilaat saivat kirjoitetun tarinan, jonka jälkeen he kehittivät siitä sarjakuvan. Varsinaisen tehtävän suorittamiseen opiskelijalla oli aikaa noin kaksi tuntia.

3. LINKKI:[Wordwall](#)

- Lyhyt kuvaus: Työkalu on maksullinen verkkosovellus koulutuspelien luomiseen, jota käytetään ensisijaisesti tableteilla tai älytaululla. Rekisteröityminen on kuitenkin ilmaista. Liikkuvuudessa sitä käytettiin kysymysvalitsijana kysymyksille, jotka oli luotu koulun toimintaan tutustumista varten. Työkalulla voi luoda jokaisesta erillisestä tehtävästä QR-koodin, jonka avulla oppilaat avasivat kysymykset kouluun tutustumiskierroksen aikana.
- Opiskelijoiden tutkimustoiminta: Opiskelijat jaettiin ryhmiin ja jokaiselle aloituspaikka. Koulu kierrettiin kiertopisteinä: Kielilaboratorio, tiedelaboratorio, kuntosali, ruokasali, tietokonelaboratorio olivat tiloja, joissa tehtävät suoritettiin. He käyttivät tablettia skannaamaan keskustelutehtävän QR-koodin. Kaksi kiertopisteistä oli muista poiketen opettajien pitämiä aktiviteetteja.

4. LINKKI:[SLyhytvideot jälkiöönitysharjoitteeseenhort videos for dubbing activity](#)

Muutamia käyttämiämme ja hyödyllisiä linkkejä (jaettu opettajaistunnon aikana, englanniksi):

[windowswap](#)[ISL collective](#)[Online speaking boardgames \(template and ready -make lessons\)](#)[Small talks - CBC Kids](#)[Teach it](#)[Spot the 10 differences](#)

LIITE 4.1: Storyboard - parables from the Bible (englanniksi)

LIITE 4.2: Guided Tour - Trinec (englanniksi)

LIITE 4.3: Activities for guided tour (englanniksi)



TEHDÄÄN PELI

PUOLA - "Let's Make (it) a Game!"

24th-28th April 2023

pelien luomisen käyttö englannin opetuksessa ja oppimisessa vieraana kielenä

SISÄLTÖ:

- A. lyhyt kuvaus hankkeen toimista
- B. johtopäätökset keskustelutoiminnan ja viestinnän käytöstä oppimis-/opetusprosessissa.
- C. jaetut hyvät käytännöt
- D. materiaalit

A. Lyhyt kuvaus hankkeen toimista

Koko viikon opiskelijat työskentelivät sekaryhmissä. Heidän päätehtävänä oli luoda pelejä, jotka helpottavat englannin oppimista.

Jokaisessa joukkueessa oli puolalainen johtajaoppilas ja heidän avustajansa. Ryhmään kuului opiskelijoita kaikista kumppanimaista/kouluista.

Jokaisella tiimillä oli myös tukiopettaja, joka seurasi oppilaita ja auttoi organisoimaan heidän työtään.

Muut opettajat, joita ei ollut määrätty ryhmiin, olivat vastuussa materiaalien valmistelusta ja tukivat niitä, jotka tarvitsivat tukea kullakin hetkellä.

VIIKON AIKATAULU ja OHJELMA

"International English Learners and Teachers Academy" - Puolan liikkuvuus - 24.-28.4.2023				
MA, 24.4.	TI, 25.4l	KE, 26.4.	TO, 27.4.	PE, 28.4.
tutustuminen ja Poznańin nähtävyydet	PELIPäivä koulussa ja lähiympäristössä	PELIPäivä koulussa ja lähiympäristössä	retkipäivä	tulosten jakaminen, lopputulokset ja todistukset
9:00 - aamunavaus	8:45 - aamunavaus	8:45 - aamunavaus	9:00 - aamunavaus	9:00 - aamunavaus
9:30 - jakautuminen tiimeihin ja tutustuminen TIIMIEN nimet: - Feisty Mice - Jester Mice - Charming Mice - Chivalrous Mice - Intrepid Mice - Roguish Mice	9:00-9:45 - Dale - 3 ryhmää (Feisty, Jester, Charming) - hahmojen valmistus; 9:00-9:45 & 10:00-10:45 Fabiola - 3 ryhmää (Intrepid, Chivalrous, Roguish) - pakohuonepeli & projektytyö: pelien valmistus	9:00 - Dale -3 ryhmää (Intrepid, Chivalrous, Roguish) - hahmojen valmistus; 9:00-9:45 & 10:00-10:45 Fabiola - 3 ryhmää (Feisty, Jester, Charming) - pakohuonepeli & projektytyö: pelien valmistus	9:20 - lähtö bussilla	9:15-12:00 - tiimitehtävän tulosten jakaminen ja pelien pelaaminen → välissä välipalatauko n. klo 11
10:15 - 11:00 PROJEKTITEHTÄVÄ - luokaa peli (johdanto)	9:45-10:00 - tauko	9:45-10:00 - tauko		
11:00 - tauko	10:00-13:55 - Dale - ryhmät Feisty, Jester, Charming - kierto - hahmot/pelin valmistus (10:00-11:15 // 11:20-12:35 // 12:40-13:55)	10:00-13:55 - Dale - groups Intrepid, Chivalrous, Roguish kierto - hahmot/pelin valmistus (10:00-11:15 // 11:20-12:35 // 12:40-13:55)	10-13:15 - talleilla	

11:20 - Poznańin kiertokävely	10:45-12:10 - Fabiola - 3 ryhmää (Intrepid, Chivalrous, Roguish) - Stary Browar -ostokeskus (vapaahetki)	10:45-12:10 - Fabiola - 3 groups (Feisty, Jester, Charming) - Stary Browar -ostokeskus (vapaahetki)		12:15 - todistusjuhla
	12:10-13:55 - 3 ryhmää (Intrepid, Chivalrous, Roguish) - pakuhuone	12:10-13:55 - 3 ryhmää (Feisty, Jester, Charming) - pakuhuone		13:00 - lukion 4.-luokkalaisten kouluvuoden päätösjuhla
14:00 - LOUNAS - pierogi	14:00 - LOUNAS koululla	14:00 - LOUNAS koululla	14:00 - LOUNAS ravintolassa	14:00 - LOUNAS koululla
			15:00-18:00 - YLLÄTYS (venekilpailu)	illalla - opettajien päivällinen







B. Johtopäätökset viikon toiminnasta ja pelien luomisen käytöstä oppimis-/opetusprosessissa.

1. The games created:

PELI	kuinka helppo/vaikea valmistaa (1-3 ★)	kuinka helppo/vaikea pelata (1-3 ★)	kuinka paljon vaati kielenkäyttöä pelatessa (1-3 ★)	Sanasto/funktiot/kielioppi mukana:	Millaisia esivalmisteluita vaatii opettajalta:
MONOPOLY Erasmus	★★★★	★★★	★★★	kaupungit ja paikat (Poznań, Jyvaskyla, Trinec, Godollo); ostokset / pyyntöjen tekeminen	<p>Materiaalit:</p> <ul style="list-style-type: none"> - savea/massaa pelinappuloihin; - maalia ja pensseleitö; - kyniä; - noppa. <p>POHJAT, JOITA TÄYDENNETÄÄN</p> <ul style="list-style-type: none"> - pelilauta-aiho täytettäväksi sisällöllä; - kopioidut monopolirahat leikattavaksi; - omaisuuskortit (täytetään sisällöllä); - mahdollisuuskortit (täytetään

					sisällöllä)
MONOPOLY Inside	★★★	★★	★★	tyypit kaupat; palvelut; tuotteet TAI huoneet ja huonekalut / aikomusten, ideoiden ilmaiseminen / tulevaisuudesta puhuminen	Materiaalit: - savea/massaa pelinappuloihin; - maalia ja pensseleitö; - kyniä; - noppa. POHJAT, JOITA TÄYDENNETÄÄN - pelilauta-aiho täytettäväksi sisällöllä; - kopioidut monopolirahat leikattavaksi; - omaisuuskortit (täytetään sisällöllä); - mahdollisuuskortit
CLUEDO	★★	★★★★	★★★★	huoneet/luokkahu oneet; rikos / ehdotusten ja ennusteiden tekeminen / raportoitu puhe	MATERIAALIT: - korttipohjat hahmo- ja vihjekorteille - merkit - kirjekuori - noppia VIIMEISTELTÄVÄT ELEMENTIT: - pelilautapohja täytettäväksi sisällöllä; - hahmo- ja vihjekortit

The COMMUTER GAME	★★	★★★★	★★	paikat kaupungissa; kulkuväline / kysymysten esittäminen	MATERIAALIT: - itsestään kuivuva savi pelinappuloihin - maali ja pienet siveltimet; - noppia VIIMEISTELTÄVÄT ELEMENTIT: - pelilautapohja täytettäväksi sisällöllä; - vaarakortit täytettäväksi sisällöllä
MEMORY Challenge	★	★	★	jobs and equipment OR sports and equipment / expressing needs / modal verbs	MATERIAALIT: - kynät - korttipohjia VIIMEISTELTÄVÄT ELEMENTIT: - muistikortit
the COOKING POT / the HABITAT	★	★	★	food; meals OR plants and animals / giving instructions (cooking) / modal verbs	MATERIAALIT: - kynät - korttipohjia VIIMEISTELTÄVÄT ELEMENTIT: - korttipohjia

Opettajien johtopäätökset peleistä kielenoppimisessa/opetuksessa (yksityiskohtia osassa C):

- pelit luovat ystävällisen, hauskan opetus-/oppimisympäristön → tämä saa opiskelijat usein haluamaan oppia lisää, nauttimaan prosessista → mikä puolestaan lisää varsinaisen oppimisen tehokkuutta

- pelit helpottavat luonnollista kommunikaatiota ja vähentävät kommunikaatioesteiden ylittämiseen liittyvää stressiä
- pelit ovat erittäin muokattavia työkaluja, joita voidaan muokata oppitunnin tavoitteen ja ryhmän taitojen mukaan
- luova pelintekoprojekti luo kontekstin, jossa opiskelijat pyrkivät kommunikaatioon yhteisen tavoitteen saavuttamiseksi, ideoivat ideoita, kuuntelevat toistensa panoksia
- pelinteko antaa opiskelijoille mahdollisuuden menestyä, saavuttaa onnistumisen tunteen, vaikka kommunikaatio-/kielitaidot puuttuvat; Se luo positiivisen emotionaalisen kontekstin kieliluokkahuoneeseen.

C. Jaetut hyvät käytänteet:

1. pienryhmät:

Pohtiessamme kuinka saada opiskelijat liittymään niin suuren ryhmän sisällä (40-50 opiskelijaa), päätimme käyttää pienryhmäjärjestelmää - yhden opettajan partiokokemuksen perusteella. Laitoimme oppilaat 7-8 hengen ryhmiin ja lyhyitä hetkiä lukuun ottamatta, kun olimme kaikki yhdessä, he viettivät koko viikon näissä ryhmissä.

Pienryhmien positiivisia seurauksia:

- Oppilaiden tutustuivat hieman toisiinsa, oppivat joukkuetoveriensa nimet, harrastukset jne. → Tämä rohkaisi keskusteluun ja syvempään kommunikointiin.
- Oppilaiden ei tarvinnut tavata uusia ihmisiä ja aloittaa joka päivä alusta → He pystyivät jatkamaan ensimmäisen päivän kokemuksen pohjalta.
- Ryhmät loivat ystävällisemmän ympäristön ujoille tai vähemmän taitaville opiskelijoille → Heidän oli helpompi voittaa haasteensa pienryhmässä.
- Osa heistä piti yhteyttä projektiviikon jälkeen.

2. johtajaopiskelijan rooli

Ikäryhmä huomioon ottaen halusimme antaa suurimman osan vastuusta ohjelman johtamisesta puolalaisille opiskelijoille. Partiomenetelmä opettaa meille, että tässä iässä nuoret haluavat olla aktiivisesti mukana, olla mukana luomassa ja heille uskotaan vastuuta.

Positiiviset tulokset olivat:

- puolalaiset opiskelijat olivat motivoituneempia osallistumaan ja jakamaan tietojään, kokemuksiaan ja taitojaan
- tšekkiläiset, unkarilaiset ja suomalaiset opiskelijat olivat motivoituneempia puhumaan englantia ja osallistumaan projektityöhön ja muihin ikätoveriensa johtamiin aktiviteetteihin
- menetelmä helpotti opiskelija-opiskelija oppimista/opetusta
- opiskelijoiden johtama viestintä oli luonnollisempaa ja vähemmän "tehtävälähtöistä" kuin opettajien johtamana.

3. opettaja avustajana, ei johtajana

Apulaisopettaja oli paikalla "turvaverkkona", mikä antoi puolalaisille oppilaille tunteen, ettei heitä jätetty yksin tehtävien kanssa. Opettajien rooli oli kuitenkin enemmän tukea ja seurata kuin johtaja.

Opettaja auttoi myös tiimiä pysymään motivoituneena ja tehtävässään. Opettajat tukivat opiskelijoiden ajan- ja tehtävienhallintaprosessia.

4. opiskelijoiden mukaanottaminen pelien luomiseen

Osallisuus pelien luomiseen antoi vieraileville opiskelijoille mahdollisuuden tulla enemmän osaksi toimintaa, olla luovasti mukana. Tämä lisäsi heidän sisäistä motivaatiotaan käyttää vierasta kieltä.

Kielen luova käyttö saa sen "kiinnittymään" käyttäjänsä. Kun kyseessä ei ole vain toisto vaan aktiivinen käyttäminen jonkun aikaansaamiseksi, aivot muistavat kielen paremmin ja pidempään.

Lisäksi opiskelijat ovat korostaneet palautteessaan, että pelien luomisen tasolle siirtyminen (pelkän osallistumisen tai kuuntelemisen sijaan) oli heistä mukavaa, mikä tekee oppimisympäristöstä positiivisemmän ja kannustavamman.

Pelin tekeminen ei ollut helppo tehtävä, mutta lukioikäryhmä vaatii haasteita kasvaakseen. Toiminta antoi heille onnistumisen tunteen kamppailusta huolimatta.

D. MATERIAALIT:

LIITE 5.1:

kullekin joukkueelle annetut ohjeet pelin luomiseksi, mukaan lukien tarkistuslista projektin vaiheista

LIITE 5.2:

kysymykset "tutustu toisiin" -peliin. Pelin tulokset määrsivät järjestyksen, jossa ryhmät saivat valita luotavat pelit

LIITE 5.3:

Vihjetekstit/kuvaukset peleistä, joiden perusteella opiskelijat valitsivat pelit itselleen



PUOLA - "Let's Teach Together"

21.-25.10.2023

hyödynnetään kansainvälisissä tiimeissä syntyneitä oppitunneilla jaettuja hyviä käytäntöjä

SISÄLTÖ:

- A. kansainvälisen opettajaryhmän toimintaa
- B. tuntisuunnitelmat
- C. Erasmus-päivän toiminta
- D. päätelmiä

A. AIKATAULUT JA OPETTAJATIIMIN TOIMINTASUUNNITELMA



Mitä päivien aikana tapahtui:

LAUANTAI

Keskustelimme tähänastisista johtopäätöksistämme, jakaantuimme kansainvälisiin ryhmiin ja loimme aikataulun sille, kuka työskentelee minkä luokan kanssa ja mitä pitää valmistautua seuraaville päiville.

SUNNUNTAI

Valmistelupäivä, jossa suunniteltiin:

- projektitunteja eri luokkien kanssa
- Erasmus-päivän pelejä ja juhlallisuuksia

MAANANTAI ja TIISTAI

- kansainväliset opettajatiimit pitävät projektitunteja (kukin 90 minuuttia) puolalaisten opiskelijoiden kanssa
- vierailevat opettajat seurasivat puolalaisten opettajien tunteja

KESKIVIIKKO

- Erasmus-päivän juhlallisuuksia:
 - peli peruskoulun luokille 1-6
 - tietokilpailu peruskoulun 7. ja lukion 1.-4.-luokille











B. TUNTISUUNNITELMAT

1. TUNTISUUNNITELMA: Fabiola (PL) - Sini (FI) - Julia (HU) - 90 minuuttia

Luokka: Lukion 2. luokka (10. vuosiluokka) / lukion 1. luokka (9. vuosiluokka)

Lämmittely: over the mountain -peli (15min) - [liike ja keskustelu](#)

Finland	Poland	Hungary
järvet	meri	joet
lumi	kevät	auringonpaiste
kylmä	vaihtelevaa	kuuma
pizza	hampurilaiset	pasta
porot	sudet	karhut
Monopoly	Scrabble	kortit

Osa 2 Sini&Julia: Yritetään muistaa nimiä ja jakaa nimilappuja kolmella eri kielellä (5min) (Oppilaiden on vapauttavaa nähdä opettajien yrittävän ja silti epäonnistuvan)

Osa 3 Keskustelu: Tiedätkö, kuinka yleinen nimesi on, entä mistä se tulee? ([ojan salliessa](#) → 5min) - [keskustelu](#)

Osa 4 Maiden esittely: lyhyt video (3-5 min kukin) (20min) [online-välineet - videot](#)

Suomen video

OPPILASTEHTÄVÄ katsomisen jälkeen:

- listaa kolme asiaa, jotka muistat maasta - kirjaa ylös

Unkarin video

OPPILASTEHTÄVÄ katsomisen jälkeen:

- listaa kolme asiaa, jotka muistat maasta - kirjaa ylös

AJAN SALLIESSA: kysymykset: kirjaa paperille yksi kysymys jokaisesta maasta

Kysy ne kansainväliseltä opettajalta, joka pyrkii vastaamaan niihin

Osa 5 Tietovisa kirjaimista eri maissa → esimerkkivisa, kunnianhimoisia kysymyksiä kielistä → 4 kysymystä + tehtävän selitys (5 min) → [luova väline - peli \(Kahoot\)](#)

<https://create.kahoot.it/share/languages/372bd91c-3fdc-4dc7-8784-e640cd824048>

Osa 6 2 tai 4 joukkuetta → jokainen saa aiheen (SUOMI - luonto, maantiede // UNKARI - luonto, maantiede // SUOMI - kulttuuri, historia // UNKARI - kulttuuri, historia)

[luokaa tietovisa](#) (3-6 monivalintakysymystä) käyttäen puhelimia (20 min)

[peli ja online-välineet KAHOOT](#)

Osa 7 Pelataan kehitetyt pelit (20 min) [peli](#)

referenssimateriaali;

Sijoita maat tyhjälle kartalle

<https://www.deviantart.com/xgeograd/art/Blank-Map-of-Europe-2015-572993024>

Unkarin video: <https://www.youtube.com/watch?v=YLZV3hbSLos>

https://www.youtube.com/watch?v=WF2IK_4UMi8

Suomen video:

<https://www.youtube.com/watch?v=CVdPr2xAm3c>

2. TUNTISUUNNITELMA: Dale (PL) - Kristiina (FI) - Monika (CZ) - 90 minuuttia

Luokkataso: Lukion 3. luokka

Johdanto: Opettajat esittelevät itsensä - Monika, Kristiina

Lämmittely: Kaksi tavanomaista asiaa (15 min.)

- Opiskelijat esittelevät itsensä, mutta heidän on löydettävä kaksi heille tyypillistä asiaa jotka alkavat nimikirjaimilla. He myös selittävät, miksi he valitsivat nämä asiat. (Monika Kaletová - musiikki, koskettimet)

Jäänmurtopeli: keskustelu, luovuus, liike (15 min.)

- Oppilaat saavat helpon keskusteluaiheen
 - Mitä ajattelet?
 - En mitään erityistä
 - Näitkö _____ eilen?
 - Näin, enkä meinannut uskoa silmiäni!
 - Se oli _____
 - Samaa mieltä
- Opiskelijoiden on keksittävä jokin sana täydentämään aukon.
- Oppilaat käyvät helpon keskustelun käyttäytymällä ja puhumalla roolin mukaisesti, esimerkiksi: kaksi vanhaa ihmistä, kaksi teini-ikäistä, kaksi pientä vauvaa,... Toisella kierroksella he voivat esiintyä itsenään erityisessä paikassa - sairaalassa, kaksi opiskelijaa historian tunnilla, teatterissa, rannalla, jalkapallo-ottelussa

Maamme: (25 min.) esitys

Opettajat jakavat kokemuksensa Puolasta. Mitä he tiesivät Puolasta ennen tänne tuloaan.

He kertovat, mitä mielenkiintoisia asioita he löysivät Puolasta tehdessään hakuja Internetistä.

Opettajat kysyvät opiskelijoilta heidän kokemuksiaan Tšekin tasavallasta ja Suomesta. Opiskelijat kertovat, mitä he tietävät Suomesta ja Tšekin tasavallasta.

Esitys: (40 min) - luovuus

Opiskelijat työskentelevät ryhmissä. Heidän pitäisi löytää Internetistä mielenkiintoisia asioita Tšekin tasavallasta ja Suomesta. Heille annetaan joitain aiheita, ja he valmistelevat esityksen Canvassa jakaakseen muun luokan kanssa oppimansa ja löytämänsä.

(Aiheet - - Maantiede, Ruoka, Kuuluisat ihmiset, Historia, Kieli, Urheilu, Kulttuuri, Kuuluisat ihmiset,...)

“Jään lopettaja”: (5 min)

- Lopuksi oppilaat voivat kokeilla icebreakerin helppoa keskustelua tšekiksi ja suomeksi. Pari jakaa kieliroolit ja vaihtavat niitä keskustelun jälkeen.

• *Na co myslíš?*

• *En mitään erityistä.*

• *Viděl jsi včera _____?*

• *Kyllä, en voinut uskoa silmiäni.*

• *To bylo _____.*

• *Todellakin, olen samaa mieltä.*

• **WHAT ARE YOU THINKING OF?**

• **NOTHING SPECIAL.**

• **DID YOU SEE _____ YESTERDAY?**

• **YES, I DID AND I COULN'T BELIEVE MY EYES.**

• **IT WAS _____.**

• **YES, I AGREE.**



3. TUNTISUUNNITELMA: Dale (PL) - Kristiina (FI) - Monika (CZ) - 90 min

Luokkataso: peruskoulun 4.-luokka

Lämmittely: (20 min) - liike, keskustelu

Over the mountain if..

Opettajien esittelyn jälkeen aloitamme pienellä lämmittelytoiminnolla nimeltä Over the mountain if.. Lapset istuvat ympyrässä ja yksi seisoo keskellä ympyrää. Tämä keskimäinen lapsi kertoo jotain itsestään ja muut ympyrässä istuvat lapset vaihtavat, jos se pitää paikkansa heistä. Keskellä oleva lapsi pyrkii löytämään istumapaikan.

(esimerkki: Ympyrän keskellä oleva lapsi sanoo: "Vuoren yli, jos pidät kirjojen lukemisesta." - Kaikki kirjojen lukemisesta pitävät lapset vaihtavat paikkoja.)

Keskustelu: (25 min.)

- Oppilaat saavat seuraavan keskustelun englanniksi:
- Hello. Nice to meet you.
- Nice to meet you, too.
- How are you?
- I'm fine thank you. And you?
- I'm fine, too.
- Goodbye.
- Goodbye.
- Lapset työskentelevät pareittain ja valmistelevat helpon keskustelun puhumalla erityisellä tavalla tai tunnelmalla. He piirtävät paljon erityisellä adjektiivilla. (hiljainen, äänekäs, nopea, hyvin hitaasti, iloinen, naurava, surullinen, kikattava, kuiskaten, itkevä) He voivat pelata kaksi kierrosta. Lapset esittävät keskustelunsa muille.

Esitykset: 25 min.

Valmistelimme esityksiä kahdesta maastamme - Tšekin tasavallasta ja Suomesta.

linkit esityksiimme:

[Tšekin tasavallan esitys](#)

[Suomen esitys](#)

Kahoot: (20 min) - peli

Tarkistaaksemme, mitä he muistavat maistamme - Tšekin tasavallasta, Suomesta. Lapset rakastavat pelien pelaamista, joten käytimme tätä verkkotyökalua tehdäksemme oppitunnistamme ja tiedoistamme elävämpiä ja nautinnollisempia.

linkki Kahoot-peliin:

[Kahoot - valitse oikea maa](#)

4. TUNTISUUNNITELMA: Andi (HU) - Rudek (CZ) - 90 min

Luokkataso: peruskoulun 6. luokka ja lukion 4.-luokka

1. tunti

Johdanto: (10 min)

- Opettajat esittelevät itsensä ja koulunsa
- Näytä tyhjä Euroopan kartta - oppilaat sijoittavatsiihen Erasmus-ohjelmaan osallistuvat maat
- Oppilaat kertovat nimensä ja kiinnostuksen kohteet.

Ryhmätyö (12 min) - [luovuus, keskustelu](#)

Kaavio taululla: mitä tiedät maista? (nuoremmat oppilaat saavat käyttää puhelimia tiedon etsimiseen) - Oppilaat työskentelevät 3-4 hengen ryhmissä kerätäkseen mahdollisimman paljon tietoa 8 minuutissa.

	Czech Republic	Hungary	Finland
urheilu			
maantiede			
tunnetut ihmiset			
ruoka/juoma			
kieli			
historia			
ohjelmat/elokuvat			
musiikki			
keksinnöt			
muuta?			

Oppilaat täyttävät kaavion yhdessä täydentäen toistensa tietoja.(20-23 mins)

2. tunti

Pelataan Kahoot-peliä: 4 maan tietovisa (20 mins)

peruskoulun 6. luokan oppilaat:

<https://create.kahoot.it/details/925a3ede-eef0-49ba-910b-1c83371f47ed>

lukion 4. luokan oppilaat:

<https://create.kahoot.it/details/df0bacf7-25a5-423c-b4c6-259035a54ae0>



Erasmus+

Ryhmätyö muutamassa minuutissa: mieti 3 yhtäläisyyttä ja 3 eroa neljän maan välillä - esim. Unkarilla ja Tšekin tasavallalla ei ole merenrantoja, kun taas kahdella muulla on. Puolalaiset ja tšekkiläiset puhuvat slaavilaisia kieliä (kaksi muuta suomalais-ugrilaista kieltä). (5 minuuttia)

Toiminnallinen peli: (15 min) - [liike](#), [keskustelu](#)

Toimi (punainen), piirrä (sininen) tai kuvaile (vihreä) seuraavat sanat joukkueellesi englanniksi. Jos voit myös nimetä maan, johon ne liittyvät, saat lisäpisteen. Sanat/ilmaukset ovat samoja, joita on käsitelty edellisessä kaaviossa ja/tai Kahoot-pelissä.

ice- hockey	reindeer	goulash
cross-country skiing	puli	beer
robot	contact lenses	Rubik's cube
sauna	linden tree	Comenius
waterpolo	castle	ballpoint pen
picking mushrooms	Little Mole	Moomin
fishing	wind turbine	Vitamin C
ice skates	Angry Birds	internet browser
safety reflector	sms texting	sugar cube
beer	Moomin	sugar cube
Rubik's cube	pen	

Tulosten laskeminen ja palkintojen jako (suklaa). (5 min)

5. TUNTISUUNNITELMA: Teodora (HU) - Monika U. (CZ) - Hannele (FI) - 90 minuuttia

Luokkataso: peruskoulun 5. ja 7.-luokat

1. tunti (45 min)

Lämmittely (5 min) - keskustelu

Tervetuloitovotus ja vierailevien opettajien esittely käyttämällä Euroopan karttaa ja kysymällä, tietävätkö opiskelijat missä Unkari, Suomi ja Tšekki sijaitsevat. Nuoremmille opiskelijoille näytetään kartta, jossa on kahdeksan merkittyä maata, ja vanhemmille oppilaille tyhjä kartta.

Näytössä pari kuvaa vierailevien opettajien kotikaupungeista (Gödöllő, Unkari; Jyväskylä, Suomi ja Třinec, Tšekki).

Oppilaat kirjoittavat nimikyltit

Energian lisääjä (6-8 min) - liike

Yhteislaulu (Go Bananas!), jossa on vaihtelevia sanoituksia ja liikkeitä, jotka perustuvat tyyppillisiin ruokiin Unkarista (pogácsa), Suomesta (lakka) ja Tšekin tasavallasta (řízek)

Taidehetki (n. 30 min) - luovuus

Tsekkiläinen kuvio - cibulák

Esittelyä varten pari kuvaa tšekkiläisestä kuviosta ja video

Opiskelijat piirtävät kuvion painetun kuvion avulla (painetusta kuviosta on tarjolla helppoja, keskimääräisiä ja edistyneitä versioita)

2. tunti (45 min)

Lämmittely (3 min)

Suomen esittely näyttämällä lyhyt video Suomesta ja kuvia suomalaisten suosikkilajeista

Johdanto laulutoimintaan (2 min): video saunasta

Laulu (5 min) - liike



Opetellaan ja lauletaan suomenkielinen laulu 'Ukko Nooa' (jossa Nooa menee saunaan)

Kehitetään tarina (noin 30 min) - [luovuus, keskustelu](#)

Esitellään unkarilaisen kansantarun 'A banya' tärkeimmät elementit

Kehitetään oma tarina käyttämällä 'A banya' -tarinan tärkeimpiä elementtejä

Katsotaan lyhyt video tarinasta 'A banya'

Lähteet:

Esitys:

https://docs.google.com/presentation/d/1-bK23rt7nczcTp8SipRViBL_a8bPRKzwlOlxMm9sRhs/edit

Videot:

- Suomi: <https://www.youtube.com/watch?v=ZiWI4QyjhBQ>
Sauna: <https://www.youtube.com/watch?v=GLNVP1rPGLk>
- Tsekin kansanlaulu:
<https://www.youtube.com/watch?v=wBXnPk8WG-M>
- Unkarin kansantarina:
https://youtu.be/hWm_s9DLIzw?si=qFXM0-MlScfLTanM

C. ERASMUS-PÄIVIEN TOIMINTA ja LÄHTEET

LUOKKATASOT: peruskoulun 1-6 LUOKAT, ohjelma englanniksi

25TH OCTOBER 2023

ERASMUS DAYS'23

IDEA I RULES of the GAME - grades 1-6:

What do you know about **the countries of Europe and SHEEP?** What else can you learn?

On Wednesday there will be cards with questions hidden all over the school (more or less cleverly)..

You can look for them and answer the questions all day!

1. CHECK which category you are in. Search for puzzles/questions only in your color.*

RED - grades 4-6

START: lesson 3

TEAL - grades 1-3

START: form teachers decide

2. Find classmates/school friends for your 3-person team.

3. Take an envelope with a sticker in your color and a Team Card and go on a quest! Each team may collect a maximum of 3 question-cards*.

4. Puzzles/questions may be hidden in the hallways (all floors) and in the classrooms (only students of a particular class may search in their classroom). You may know the answers yourselves, check online, ask parents or teachers...

5. You must leave your **SEALED** envelope in the box in the **school office** no later than 2 p.m. on Friday. Remember to put the **signed team card** inside.

You need a teacher's signature on your team card, confirming finishing time.

In the event of a score tie, the time of returning the envelope will be of importance..

WINNERS:

In each category (color) three WINNING TEAMS will be selected, which have correctly answered the most of their questions and collected the largest number of points.

*collecting cards not of your color/category or more than the maximum number of question cards allowed per team, will result in disqualification.



This year the game is slightly different as we are having

GUESTS!

Apart from hidden questions, there will be

TASKS

Each task can earn you 1-3 points
(stamps on your team card)



Materiaalit:

- LIITE 6.1 - 30 teemakysymystä - tänä vuonna aiheena "Sheep and shepherds of Europe" (englanniksi)
- LIITE 6.2 - logo tulostettavaksi kysymysten kääntöpuolelle ja liitettäväksi joukkuidenn kirjekuoriin
- LIITE 6.3 - tiimikortit



Erasmus+

LUOKKATASOT: peruskoulun 7. luokka ja lukion 1.-4.-luokat, ohjelma englanniksi

25TH OCTOBER 2023

ERASMUS DAYS'23

IDEA and RULES of GAME

- grade 7 i high school:

the GREAT QUIZZ of knowledge about

Europe - 2023 theme:

sheep and sherpherds

1. **Each grade** is required to put up **a representation of 3 students**. We will meet in **lessons 4 i 5** in the 2nd grade classroom (hihg school building)
2. The other students become the audience and are encouraged to cheer the classmates on. Yes, you may prepare signs, banners, pompoms, etc.!
3. The class representatives are going to answer questions about sheep, sweaters, sheep food products and the realities of shepherding.... in Europe, of course!

WINNERS-grade 7 & high school:

ONE WINNING TEAM will be selected.

Its members will receive individual prizes as well as the "Erasmus Championship Belt" for their class.

Will primary school keep the trophy they had won last year? Or will high-school take over? :)



Materiaalit:

- LIITE 6.4 - kysymykset "käänteiseen tietovisaan" taululle (kysyjän versio)
- LIITE 6.5 - kysymykset "käänteiseen tietovisaan" taululle (tulostettavat kysymykset)

D. PÄATELMÄT

LOPPUPÄÄTELMÄT:

Tähän lukuun olemme sisällyttäneet kansainvälisissä tiimeissä tekemämme tuntisuunnitelmat Puolan viimeistä liikkuvuutta varten sekä vuoden 2023 Erasmus-päivän juhlallisuuksien osana järjestämiämme pelit.

Tähän viimeiseen osaan tulleet ajatukset poimimme koko projektista ja sen aikana käydyistä keskusteluista: saunaretkellä tai aterian yhteydessä viimeisen henkilökunnan liikkuvuuden aikana.

Olemme tulleet siihen tulokseen, että tärkeimmät tavoitteet luovassa ja modernissa kieliluokissa ovat:

- kielen oppiminen mukaansatempaavan, luovan, usein projektipohjaisen toiminnan kautta
- siirrettävien taitojen, kuten ryhmätyön, muiden kuuntelemisen, luovuuden, ongelmanratkaisun, analyyttisen ajattelun jne., edistäminen.
- pyrkimyksenä on murtaa esteitä, jotka estävät opiskelijoita käyttämästä kieltä aktiivisesti.

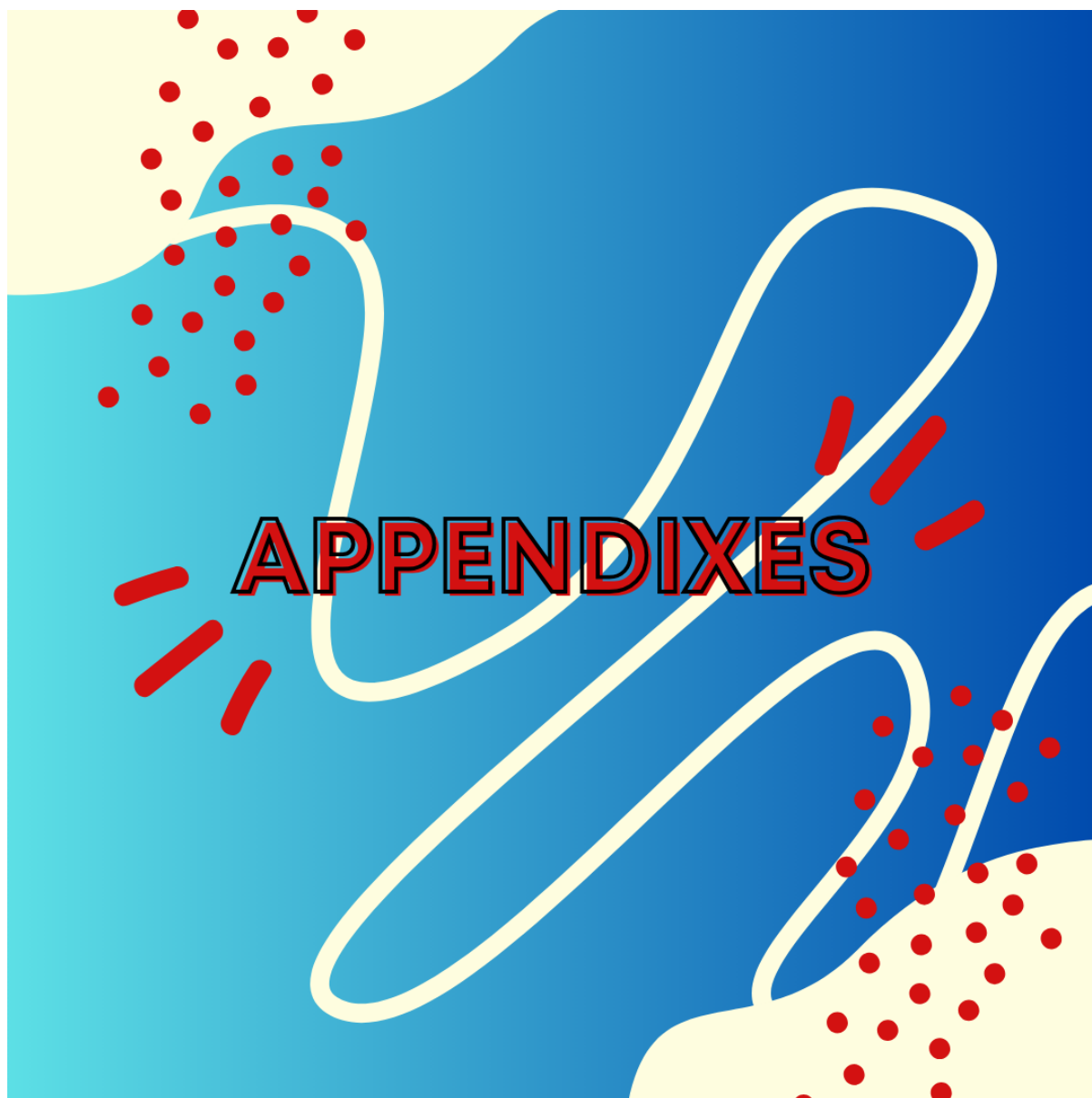
Olemme myös huomanneet, että tärkein "valuutta", joka mahdollistaa luovan oppimisympäristön, oli kyseessä kieliluokka, tiede tai mikä tahansa, on osapuolten välinen LUOTTAMUS.

Jos pystymme luomaan luottamukseen ja kunnioitukseen perustuvan opettajatiimin, se voi tehdä ihmeitä ja samalla pidämme huolta toisistamme.

Jos pystymme muodostamaan yhteyden opiskelijoihin keskinäistä luottamusta edistävällä tavalla, pystymme luomaan ympäristön, jossa opiskelijat ja opettajat tekevät yhteistyötä yhteisen päämäärän eteen.

Tämä on hieman vaikeampi prosessi maissa, jotka ovat olleet osana kommunismia, kuten Puolassa, Unkarissa ja Tšekin tasavallassa. Nämä yhteiskunnat ovat oppineet olemaan luottamatta "järjestelmään", joten opiskelijat suhtautuvat luonnollisesti skeptisesti opettajiin, opettajiin - kollegoihinsa ja esimiehiinsä jne. Ei ole helppo tehtävä muuttaa kokonaisten kansakuntien ajattelua ja toimintaa. Kuitenkin tietoisuus näistä haasteista ja siitä, kuinka tärkeää LUOTTAMINEN on, jos haluamme tuoda koulut nykyaikaan sen sijaan, että olisimme jumissa menneisyydessä, on ratkaiseva ensimmäinen askel. Kun ymmärrämme sen, voimme alkaa rakentaa luottamuksen ja yhteistyön mentaliteettia askel askeleelta alkaen lähimmästä ympäristöstämme ja levittämällä sitä edelleen.

Toivomme, että nämä materiaalit ovat osa tätä prosessia.



LIITE 1.1

LIITE 1.2



Let's talk – SCHOOL LIFE



1	1	2	3	4	5	6
Ask any question to a friend!	Why do people go to school?	Why do you think learning another language is important?	How many years should children go to school / be educated?	Is your classroom comfortable? Why, or why not? Describe your school. Tell us about it.	Do you think you are a good student? Why, or why not?	What do you think about Home Schooling?
2	What do you think about homework? What's the point of homework?	Ask any question to a friend!	How many years should children go to school / be educated?	Describe your school. Tell us about it.	What is the point of tests / exams? Are they a good idea? Why, or why not?	What is the ideal number of students in a class? Why?
3	Talk about your favourite teacher. Why are they your favourite?	What school do you go to? Where is it? How do you get there?	How many years should children go to school / be educated?	Do you like your school? Why, or why not?	Should there be more school holidays? Why, or why not?	Should schools be fun? Why, or why not? How could they be more fun?
4	How did Jesus teach his disciples (students)?	Do teachers have easy jobs? Why, or why not?	How were schools different 100 years ago?	Why are there schools? How could they be different?	At what age should children go to school? Why?	How could your school be better?
5	Do people ever stop learning? Why, or why not?	What subjects should be taught in school? Why?	What are your favourite lessons at school? Why?	Do you think pupils/students have too much stress? How can they relax more?	What do you do in breaks? Could anything be changed?	What does the Bible say about education and learning things?
6	Where do you like to sit in the class? Why?	What did you study in your last lesson?	How can you be a good classmate?	Do you think pupils/students have too much stress? How can they relax more?	What do you do in breaks? Could anything be changed?	Ask any question to a friend!



Maths Polish Biology English German
History Physical Education (P.E.) Chemistry
Physics Music Art Geography Science
Religious Education (R.E.) Spanish
Information Technology (I.T.) / Computer Science
Do you know any other subjects? :)



LIITE 1.3

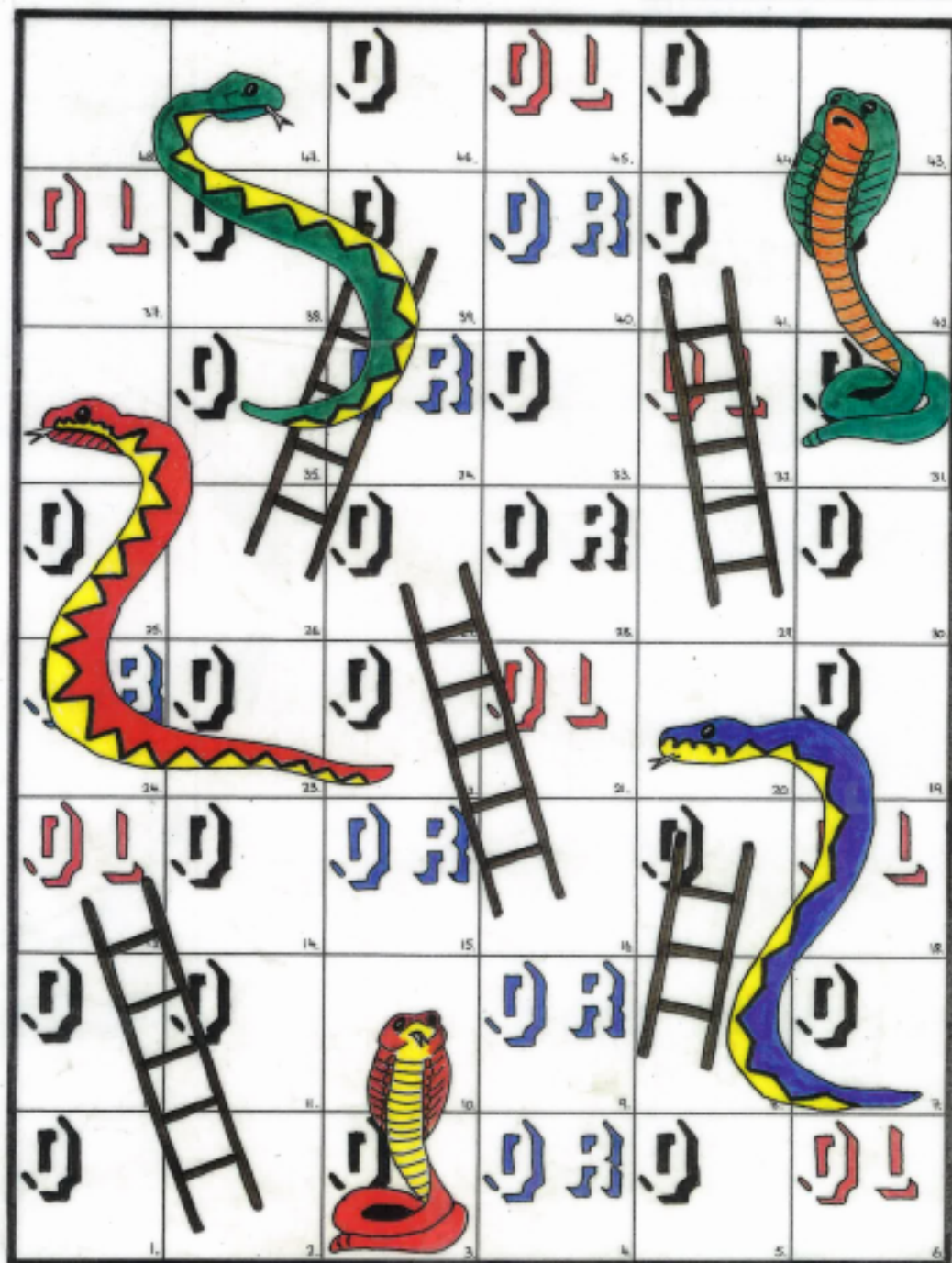
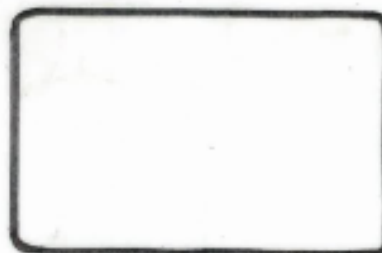


	1	2	3	4	5	6
1	ASK ANY QUESTION	On what device do you listen to music?	What is your favourite film?	Where do you usually watch films?	When was the last time you went to the cinema?	Do you like listening to music? Why / Why not?
2	What time do you read books?	ASK ANY QUESTION	What type of books do you like?	Do you like reading? Why / why not?	When was the last time you went to the cinema with your friends?	Do you listen to music while traveling?
3	Do you like rappers?	When was the last time you went to the library?	ASK ANY QUESTION	How many pages can you read in a day?	Who is your favourite actor/actress?	Which movie don't you like?
4	Have you ever read an autobiography?	Who's your favourite writer?	What is your favourite film category?	ASK ANY QUESTION	What is your favourite song?	How many books have you read during the last 3 days?
5	Do you want to meet an actor/actress?	What kind of music do you listen to?	How much time do you usually spend at the library?	When was the last time you watched a film?	ASK ANY QUESTION	What book is your favourite?
6	How much money do you spend on books?	How often do you read books?	Do you ever want to write a book?	How often do you watch movies?	Who is your favourite artist?	ASK ANY QUESTION

	1	2	3	4	5	6
1	ASK ANY QUESTION	How many national holidays are there in your country?	What's your country's national anthem? Sing it.	What's your favorite food from your country?	What's your country called?	How's your capital called
2	What's your country's most famous food?	ASK ANY QUESTION	How big is your country?	Describe the shape of your country (on the map)	What makes your country well known?	Describe one of your country's famous lakes or rivers
3	Who is the leader of your country?	Is your country in any big organisations? (NATO/UE/...)	ASK ANY QUESTION	Does your country have any unique animals?	What's your favorite place in your country?	Does your country have anything unique?
4	Do you have underground trains and stuff?	Does your country have access to the sea? What sea?	Are there any stereotypes about your country?	ASK ANY QUESTION	What makes your country likable?	Name some famous historical figures from your country
5	What's the weather like in your country?	Name your neighboring countries	Is there something you can only get in your country?	Name 3 famous actors from your country	ASK ANY QUESTION	Does your country have access to the mountains? Which is the highest?
6	Is your country any good at sports?	Does your country have any popular companies?	How many people live in your country?	Describe how your country's flag looks like	Were there any famous movies filmed in your country?	ASK ANY QUESTION

LIITE 1.4

SNAKES & LADDERS



LIITE 1.5

TEKIJKÄNOIKEUDET:

The “Whiskers & Claws” pelin on luonut Dale Taylor

Peli perustuu teokseen

“LASERS & FEELINGS: THE DOUBLECLICKS TRIBUTE RPG” (v1.4)

Pelin teksti © 2013 John Harper

avoin “käyttämiseen ja uudelleenkäyttämiseen”

lisenssillä CC BY 4.0. creativecommons.org/licenses/by/4.0



RULES

Burrows and Badgers (B&B) - "Whiskers and Claws" !!!

You are a group of young mice who live in the Northern Kingdom of Northymbra. Travelling together one day a small sparrow flutters into your midst, startling you all and informing you of a great disaster... The nearby mouse village of Mela-Surej has been destroyed by a tribe of rats under the command of the notorious Sludge the Sewer.

Look at the miniature mice figures, decide which one you would like to play. Of course, only one person can use the same figure (unless there are two of the same). Look at the figure you have chosen carefully and then decide the following:

PLAYERS CREATE THEIR CHARACTERS (the 'Burrow Master (BM)' - 'pan Dale' - can help you!)

Choose a style: (This is the 'way' in which you wish to play the character...)

Bold/Daring/Brave, Clever/Smart, Folksy/Naturalist, Gallant/Noble, Gruff/Rough/Tough, Jolly/Cheerful/Lively, Keen/Enthusiastic, Learned/Wise, Nimble/Agile, Quirky/Eccentric/Unconventional, Stalwart/Loyal/Faithful or Wary/Careful/Watchful (or suggest some others!)

Choose a role: (This is the description of the type of character, their 'work', position, job description)

Archer, Fighter, Healer, Hunter, Ranger, Instructor, Naturalist, Rider, Scout, Tinkerer/'Jack-of-all-trades', Bard, Monk/Nun, Swashbuckler, Rogue etc. (or suggest another!)

Choose an expertise: (This is one thing you are really good at)

You are an expert in something, (probably) based on your character's style and role.

Choose a number from 2 to 5: (Mark this number on your character sheet)

A high number means you are better at WHISKERS (perception, knowledge, stealth, calm precise action) and a low number means you are better at CLAWS (fighting, athletics, oratory, wild spirited action)

NAME: Give your character a cute or brave medieval-ish mouse name.

FUR: Black, Blonde, Brown, Grey, Red or White (or any combination) - light or dark

CLOAK: Choose a colour that reflects your personality

EQUIPMENT: You start with your cloak, a favoured weapon (axe, bow, club, crossbow, dagger, halberd, throwing knives, mace, shield, sling, staff, spear, sword/double-handed sword etc.), a secondary weapon (throwing knife, dagger, shield, staff, sling etc.) an object or piece of kit connected to your role (armour, rope etc.), and a small personal item.

PLAYER GOAL: Get your character involved in the adventure and try to make the best of it! And, of course, practice your English!

CHARACTER GOAL: Choose one or create your own: become captain, become a ranger, fight villains, defend the weak, explore the wild, learn about nature, solve mysteries, have fun, get home in one piece, prove yourself to others, or 'a crust of bread and a corner to sleep in' (you have nothing to prove)!

Fill in the character sheet with these details. You cannot change these (weapons, equipment etc.) during the game without checking with the Burrow Master.



We use 6-sided dice in this version of the game (which we write and say 'd6'). Note: one die 1d6, two dice 2d6, three dice 3d6 etc.

BASIC STATISTICS: Movement: MICE & RATS - up to 6 inches (or 15cm) (Other creatures may move at different speeds)

FATE POINTS: each player has 3 'Fate' Points (this means you can use a Fate Point to re-role a dice roll during the game).

ROLLING THE DICE

When you do something 'risky', roll 1d6 to find out what has happened. Roll another 1d6 if you are prepared and another 1d6 if you are an expert in this. (The Burrow Master (BM) tells you how many dice to roll, based on your character and the situation). Roll the dice and compare each die result to your number.

*** If you are using **WHISKERS** (precise action) you want to roll **UNDER** your number.

*** If you are using **CLAWS** (spirited action) you want to roll **OVER** your number.

0 If none of your dice succeed, it goes wrong. The BM says how things have got worse...

1 If one die succeeds, you barely manage it. The BM tells you about some complication, harm or cost...

2 If two dice succeed, you do well. Good job!

3 If three dice succeed, you get a critical success! The BM tells you about some extra effect you get!

!!! If you roll your number exactly you have 'WHISKERSCLAWS'. You get a special insight into what is happening. You may ask the BM a question and he will answer you honestly. You can change your action if you want - and then roll the dice again.

HELPING: If you want to help someone else, who's rolling, say how you try to help them and make a roll. If you succeed, give them +1d6.

HAHMOSIVU

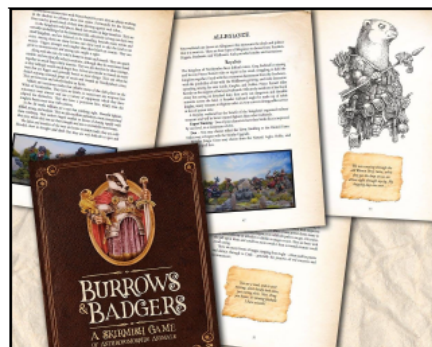
Name :

Style:

Role:

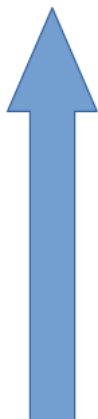
Expertise:

WHISKERS & CLAWS



fighting,
athletics, oratory,
wild spirited
action

CLAWS



5
4
3
2



WHISKERS

perception, knowledge,
stealth, calm precise action



Goal:

Equipment:

Fate points:

3	2	1
---	---	---

Other information:

Sanasto peliin 'Whiskers & Claws'

Role Playing Game (RPG)

whiskers

claws

burrow

badger

die - dice

mouse - mice

rat

finch

wildcat

tortoise

otter

disaster

townwatch (town guard)

shieldmaiden (female warrior)

knight

archer

dormouse

shrew

nun

monk

scribe

scottish Highlander

heroine

gypsy

scout

medieval equipment

cloak

rope

knife - knives

staff

weapon : axe, bow, club, crossbow, dagger, halberd, throwing knives, mace, sling, spear, sword/double-handed sword

pistol, blunderbuss

armour

shield

character

style: bold/daring/brave, clever/smart, folksy/naturalist, gallant/noble, gruff/rough/tough, jolly/cheerful/lively, keen/enthusiastic, learned/wise, nimble/agile, quirky/eccentric/unconventional, stalwart/loyal/faithful or wary/careful/watchful etc.

role: archer, fighter, healer, hunter, ranger, instructor, naturalist, rider, scout, tinkerer/'jack-of-all-trades', bard, monk/nun, swashbuckler, rogue etc.

tribe

clan

expertise

WHISKERS (perception, knowledge, stealth, calm precise action)

CLAWS (fighting, athletics, oratory, wild spirited action)

from the game description:

dungeon

underground

prison

imprisoned

a written scroll

library

a 'mischief' (group noun for mice)

a flock (group noun for birds)

plunder

loot

rescue mission

survivor

horde of rats

slaves

chains

mines (underground work - digging for things)

gold

jewels

defend weak

the poor

oppressed

deliver someone (rescue / help / save)

wicked

pool/pond

iron gate

legends / stories

secret passages

tunnels

floor

ceiling

shadows

White Birch tree (silver birch)

tools

pick

axe

spade

stone pedestal / stone plinth

sundial

brass plaque

keys

locks

cells

alarm bell

prophecy

freedom for captives

blind

wounded

pilgrim

stockade

wagon / cart

LIITE 1.6



Team 1
ERASMUS +online mobility

HOST SCHOOL:
Chrześciackie (d. Akademickie) Liceum Ogólnokształcące im.
Kłosa Dawida w Poznaniu

TITLE: Let's Play!
17-21 May 2021

CONCLUSIONS SHEET

The games/activities we've used this week:	<p>What did the game do for your English? How was it practical for learning?</p> <p>Any other comments?</p> <p>(e.g. for beginners/for advanced English users; for small/big groups; good online/bad online..... any other thoughts)</p>	<p>Rate how much you as a team enjoyed the game and how useful it was for practising your English</p> <p>(on a scale of 1-5, where 1 is "not at all" and 5 is "very much")</p>
Just a board game with basic questions	good for talking, not so for learning new stuff. For beginners. For smaller groups. Pretty good online.	enjoyment: 3 usefulness: Good starter for groups. Speaking practice (2)
Jurnally (or genial.ly)	(didn't play it)	enjoyment: x usefulness: x
scriblio	good for writing practice, very good online, mid advanced, both kinds of groups are fine	enjoyment: 4/5 usefulness: 4
6x6	smaller groups, ok online	enjoyment: 3.8 usefulness: 3.4
Taboo	better for bigger groups, ok online	enjoyment: 3.5 usefulness: 3
Story Cubes / Story Dice	good for interaction, fun, good online	enjoyment: 4 usefulness: 4
3-thing stories	very fun, good both online	enjoyment: 4.3

ing (Whiskers & Claws)	and offline, creative speaking practice	usefulness: 3.8
Snakes and Ladders	too little time, better offline. ok online, better with smaller groups	enjoyment: 3.8 usefulness: 3.8
Your own ideas?		





Team 4
ERASMUS +
online mobility

HOST SCHOOL:
 Chrzęścianckie (d. Akademickie) Liceum Ogólnokształcące im.
 Króla Dawida w Poznaniu

TITLE: Let's Play!
 17-21 May 2021

CONCLUSIONS SHEET

The games/activities we've used this week	What did the game do for your English? How was it practical for learning?	Rate how much you as a team enjoyed the game and how useful it was for practising your English
Just a board game with basic questions	good warm up	enjoyment:4 usefulness:4
Jumani (on genial.ly)		enjoyment: usefulness:
scriblo	it's a very entertaining game, so its more integration game	enjoyment:5 usefulness:3
6x6	it's a good game for learning new things about others	enjoyment:5 usefulness:5
Taboo	fun and helps learning new vocabulary	enjoyment:5 usefulness:5
Story Cubes / Story Dice	maybe it's not very useful game for learning, but it demands you to use your creativity and imagination	enjoyment:5 usefulness:3
3-thing stories		enjoyment:3 usefulness:4

rop (Whiskers & Claws)	it was very entertaining and helps learn new vocabulary	enjoyment:5 usefulness:4-5
Snakes and Ladders	(didn't play)	enjoyment: x usefulness: x
Your own ideas?		

LIITE 2.1

Covenant video lesson plan ERASMUS + mobility, Hungary

1. Teacher shows students a handshake. What comes to mind?
Anticipated answers: business partner, agreement, association
2. Teacher introduces the word *covenant* if it was not mentioned.
3. Students put the people in chronological order: David, Adam, Abraham, Noah, Israel (also called Jacob) This was put on the board in random order and is written on board in the correct order by the teacher.
4. Students, in pairs, write an explanation in English for the expressions they know. After 8 minutes, the teacher checks these vocabulary items. These will all be used in the video.

forbidden fruit

good and evil

descend descendant

Mount Sinai

ten commandments

tablets of law

cherish dearly

ark of covenant

last forever

flesh and blood

establish a relationship

lay down his life

shed blood

redeem from captivity

death and resurrection

worship an idol

keep the commandments

commit adultery

give false testimony

[Watch: The Covenants in the Bible Theme Video | BibleProject™](#)

LIITE 2.2

BUDAPEST Town QUEST

City Park Activity #1

ANONYMOUS STATUE



You can find this statue in the garden of Vajdahunyad Castle. He is a strange figure sitting there God knows since when and tourists take innumerable pictures of/with him. Imagine that you are a TV reporter and you have to make a short interview with him. One of you is the reporter, the others are all this strange person – you may also hide behind him – and you have to answer the reporter's questions. One of you is the cameraman, who has to record the whole interview and then upload the video to Google classroom.

Ask him a few questions like who he is, how long he has been sitting there and why, what was the most interesting thing he has ever seen or any other questions you are interested in. Try to be creative and imaginative, no need to investigate anything about him or to stick to historical facts (you can make up the whole story).

VIDEO ----- > Google classroom



Erasmus+

City Park Activity #2

HEROES' SQUARE



In this magnificent square you can see statues of Hungary's many historical and emblematic figures like kings, monarchs, statesmen. All have their merits and contributed greatly to our country's history.

Your task here is to imagine how you, as a group, would visualize or represent the notion of HEROISM. You should get together to make a statue which somehow expresses heroic conduct or shows some kind of a great act which is equal to heroism in your opinion.

Ask a passer-by to take a picture of you in this statue formation (or one of you can take it) and upload it to Google classroom.

PHOTO ----- > Google classroom

City Park Activity #3

MUSEUM OF FINE ARTS



When facing the statues of Heroes' Square, on your left you can see an eclectic-neoclassical building which houses the Museum of Fine Arts in Budapest.

You can see many invaluable works of art here including Egyptian exhibits like mummies, classical antiquities from ancient Greece and Rome, many invaluable paintings, prints, drawings and sculptures. If you come back to Hungary again, do not miss a visit here.

We would like you to recall a painting of your choice (if you cannot remember any, you can check the internet for the paintings on display in this museum) and then stand on the stairs leading to the main entrance of the museum, and try to depict it by yourselves.

Take a photo of it (ask someone or one of you can take it) and then upload it to Google classroom and don't forget to share with us the name of the original painting too (or a picture of it)

PHOTO ----- > Google classroom



Erasmus+

City Park Activity #4

ZOO



It is a very popular place mostly with children and families and it is also situated in the City Park.

First, find the main entrance to it with the two stone elephants (I am sure Hungarian students can remember it well, but Googlemaps can help you too) and then the whole group (except the cameraman) should stand in front of the statue and sing a song in English together. The song must be about an animal or has to do something with animals. You can think of some children songs you might remember and you can use your smartphones as a help (download the lyrics or play the music with it)

One of you should make a video of the rest singing and upload it to Google Classroom.

VIDEO -----📺 Google Classroom

City Park Activity #5

CIRCUS



The Hungarian National Circus Company is also situated in the City Park. Try to find this building and imagine that you are a group of street performers.

In front of the main entrance perform something as a group. It can be any kind of dance, some acrobatics (nothing dangerous though), juggling, you can pretend to be clowns or any other ideas are welcome.

One of you should be the cameraman, record the video and then make sure you upload it to Google classroom.

VIDEO ----- > Google classroom

City Park Activity #6

VAJDAHUNYAD CASTLE



There is a magical-looking castle situated in the City Park called Vajdahunyad Castle. Don't you think it's a perfect scene for a group of soldiers returning from a victorious battle? Can you imagine being that group of soldiers?

You should stand in front of the gate as the successful group of soldiers and sing a song (for example '*We are the Champions*' by Queen) which expresses your glory and victory.

One of you is the cameraman who makes a video of the performance and please do not forget to upload it to Google classroom.

VIDEO ----- > Google classroom

LIITE 2.3

Florarium Activity Lesson Plan ERAMUS + Hungary

The aim of this lesson is to introduce the era of Secession to students, as preparation to the visit to the local art colony and doing a workshop there. Students work mainly through the following online quizzes, and then watch two short videos on Secession in Hungary and in Gödöllő.

WARMER: Art trivia

<https://quizizz.com/admin/quiz/5eb5bc28398d8b001b81ec9d>

Art Nouveau or not?

<https://quizizz.com/admin/quiz/5f39e73ec920dc001bc7c012>

Vocab quiz on kahoot:

[Kahoot!](#)

Videos:

Hungarian secession:

<https://youtu.be/qz0luEwBGCs>

Gödöllő szecesszió:

<https://youtu.be/61OC6RGYj2Y>

LIITE 2.4

The Salt Princess

Clues: king, daughters, angry, forest, embrace

Once upon a time there lived an old king who had three daughters. The old king wanted to see them married before he died.

In order to decide which of his daughters should inherit his most beautiful kingdom, he wanted to find out who loved him the most. When asked, the eldest one replied that she loved her father as dove loved good grain, the second one said as hot summer day loved a cool breeze.

The youngest one answered that she loved him as people loved salt, but this answer made the king absolutely furious and he drove his youngest daughter away from his palace.

The sad princess lived alone in the forests for a long while, but one day the prince from the neighbouring country happened to pass by. He was amazed by the beauty of the princess and took her to his palace and married her.

When his wife told him why her father had chased her away, the young king had an idea. He invited the old king to visit and dine with him. However, none of the dishes that he was served had salt in them. The old king got angry about all the tasteless food, but the young king reminded him about how he wasn't supposed to like salt. Then his daughter appeared and the old king was so delighted to see her again that he gave her his most beautiful kingdom.

Glossary

receive	sob	to shed tears of joy
kingdom	beg	chase (away)
dove	vast	embrace
grain	hollow tree	chamber
breeze	nuts and berries	raise
ungrateful	to pass by	flavour

King Kitty

Clues: greedy, terrified, king, guard, banquet

Once upon a time there lived a poor, old woman and she had a cat. This cat was so greedy that one night the woman had enough and got the cat out of her house.

While the cat was walking in the night, he met a fox. Since neither of them had ever seen such a creature as the other one before, they got terrified of each other, but the cat was quicker to overcome his fear.

The cat pretended to be King Kitty and demanded to be respected and feared. The fox begged for pardon and mercy and invited the cunning cat to have dinner and stay at his home. The cat generously accepted the invitation.

After dinner King Kitty went to sleep and ordered silence during his royal nap. Thus, the fox guarded the cat's nap and whenever an animal happened to approach his house he told them to get away and not to wake King Kitty unless they want to be executed.

The animals got their heads together about how to avoid King Kitty's anger when he would wake up. They decided to organize a banquet and invite him – so they did and King Kitty accepted their invitation as well. However, when he arrived at the banquet all the foolish animals got so frightened by the cat's presence that they fled to all four corners of the forest. That left King Kitty to happily enjoy his tremendous dinner on his own.

Glossary

greedy	feast	all of a sudden
poke your nose into	nap	silence
spiky	execute	ponder
can't stand	feline	pay a visit
ashamed	splendid	to flee
humble	his majesty	make yourself at home

The Slipper Tearing Princesses

Clues: reward, shepherd, devils, razor blades, evidence

Once upon a time there was a king who had three daughters who had a strange habit: they tore 12 pairs of slippers every single night. The king promised a great reward to anyone who could tell where his daughters wore out their slippers every night.

One day a young shepherd turned up in the palace and promised to solve the mystery of the princesses. The king let him sleep in the princesses' bedroom, but he only pretended to be asleep.

At midnight a witch appeared who made it possible for the princesses to fly on a broomstick. The witty boy followed the princesses to a silver, a golden and a diamond forest and collected some evidence at each place without being noticed.

Finally the princesses arrived at a gate leading to a place where several he-devils danced with them on razor blades. That's why they tore their slippers to shreds. After the dance, the princesses had a meal and then flew back home, but the lad was quicker and got home before them.

In the morning, the king summoned his daughters and the shepherd boy produced evidence of all the places the girls had been the night before. The king locked the two elder daughters in the tower every night from that time on, and the shepherd boy got the reward which was the youngest princess's hand in marriage.

Glossary

tear, tore, torn

pretend

summon

supply

ointment

rub

footwear

broomstick

out of sight

declare, declaration

well

goblet

lad

twig

branch

flock of sheep

coward

fast asleep



The King's Bread

Clues: king, disgust, furious, execute, climb

Once upon a time, there was a king who liked to eat, but one day he got tired of all the nice food he was served. He ordered his cook to make him some food he had never eaten before.

The cook tried his best and created all kinds of fancy dishes one after the other. The king, however, did not like any of them and grew very angry. Fearing that the king would have his head cut off, the cook decided he had no other option but to leave the king in secret.

The following day, there was no food served to the king and the king became furious. They told him the cook was gone, and he sent his people in search of him. When they found his trail and followed it, they went into a forest and found the cook up on a tree.

The king ordered him to climb down, but he pretended to be dead. The king then ordered his men to cut down the tree, but the soldiers, because they liked the cook and how he always gave them nice tidbits of food, did not work hard on cutting down the tree. Then the king took an axe and started hitting the tree himself.

As the tree was shaking, the cook's bag fell to the ground and opened. The king found a loaf of bread in it and he tasted it. He liked it immediately and shouted, „I have never eaten bread before, but it is such nice food, I want it to be served at every meal from now on!“

Glossary

noodles	furious	pretend to be dead
sweet treat	saddle the horses	to slack
issue an order	famished	
but all to no avail	find somebody's trail	
roar	delicious tidbits	
the executioner's axe	rogue	
summon	accompanied by bread	



Pepper Pot Peter

Clues: a limping daughter, the glass mountain, stable, a flea, suffocate

Once upon a time, there was a princess who could not walk properly. Nobody wanted to marry her for this, and nobody could cure her. Pepper Pot Peter was a short little guy who set off to try and cure the princess.

On his way to the castle, he met an old lady and helped her stack up some wood. In return, she told him how to find the cure for the princess. To get to the Glass Mountain, where the magic bell was, Pepper Pot Peter had to steal a horse from the stable of the Giant King.

Nobody had ever been able to steal this horse, because it whinnied so loud, but Peter turned into a flea and hid in the manger whenever the Giant King came to check on the horse. Finally, the Giant grew tired and did not come out to the stable when his horse whinnied and Peter got away with it.

Off he went to the Glass Mountain, and found the lamb on the silk meadow, but there he met an angry devil, who was trying to stop him. The devil ordered Peter to make a barrel for him, he wanted to lock Peter into it.

Peter, however, turned into a bee, stung the devil, and locked him up in the barrel. Afterwards, he had no problem taking the bell off the lamb and to the princess, who started dancing when she heard the bell ring for the third time. Peter and the princess lived happily ever after.

Glossary

sorrow	to bid her farewell	
to cure, a cure	untie	courtiers
to court the daughter	manger	
spinster	bastion	
to try one's luck	barrel	to stack the wood



LIITE 2.5

Find out these things about GÖDÖLLŐ

GROUP Name(or members):

Statue of Petőfi Sándor

- a) Find out who Petőfi Sándor was (ask a passerby who can speak English)
- b) What can you see in the hand of the statue of Petőfi?
.....

School, Main Square, Peace Gong, Marketplace

- a) What colour is the Globe in the middle of the Gong?
.....

Why do you think it is that colour?

.....

- b) What animal can you see in the middle of the fountain at the market?
- c) What is the connection between the animal and Gödöllő? (try to ask people to find out)



Elisabeth Park:

- a) How did Queen Elizabeth use to wear her hair? (look at the statue)
- b) What is she holding in her hand?
.....
- c) There is a Calvary near the entrance of the park, apart from Jesus and the two thieves (criminals) who do you recognise from the statues?

House of Arts:

- a) What is the name of the building in Hungarian? (you can see it on the outside wall)
- b) What geometrical shape does the top floor of the building look like?
- c) What statue can you see near the main entrance of the House of Arts (on its right)?
- d) What is the name of the Cafe which is set in the House of Arts?
.....



Music School

- a) Which famous composer's statue can you see in front of the Music School's building? What is he doing?

.....

Alsó Park

- a) Try to make a sketch of the wooden statue which you can find in the middle of the park called "Világfa".

Royal Waiting Room at the railway station

- a) How many baroque lamp posts can you see in front of the entrance to the Waiting Room?
- b) How many bikes can you park in the Bike-Park Building south of the Waiting Room?
- c) How can you get from here to the university district?
.....

University district

- a) Whose statue can you see in front of the main building of the university?
- b) What is the new name of the university (short form is enough, ask someone, they hopefully speak English and can spell it for you)
- c) What kind of secondary school can you find behind the university?
.....

LIITE 3.1

MOKKAPALAT - FINNISH MOCCA BROWNIES

1 round pie form (made of glass)

INGREDIENTS

75 g	margarine	<i>margariini</i>
1 ½ dl	flour	<i>vehnäjäuho</i>
1 tsp	baking powder	<i>leivinjauhe</i>
1 tbsp	cocoa powder	<i>kaakaojauhe</i>
2	eggs	<i>munia</i>
1 dl	sugar	<i>sokeri</i>
½ dl	milk	<i>maito</i>

ICING

25 g	margarine
2 tbsp	coffee drink
1 tbsp	cocoa powder
3 dl	powdered sugar
Nonpareilles for decorating	

1. Preheat the oven to 200 degrees. Take out the pie form and butter with margarine.
2. Melt the butter in a small kettle. Set aside to cool down.
3. Measure the flour, baking powder and cocoa powder to a small mixing bowl. Mix well.
4. Take a medium size bowl and break the eggs there. Add sugar. Mix well with an electric mixer until light and fluffy (about 5 mins).
5. Mix cooled margarine, milk and the dry ingredients to the egg and sugar mixture. Don't run the mixer long so you will keep the fluffiness.
6. Pour the batter into the form. Even the surface.
7. Bake in the middle of the preheated oven (200 C) for about 20 minutes.

When the cake is ready, prepare the frosting by melting the margarine and adding all the ingredients. Mix together. When the cake has cooled some, pour the frosting on top and sprinkle some nonpareilles to decorate. The frosting will set when cooled.

Pulla

Dough with Finnish measurements
(Taikina suomalaisilla mitoilla)

2,5 dl milk (maito)
 25 g fresh yeast (hiiva)
 1 dl regular sugar (taloussokeri)
 2 tsp vanilla sugar (vaniljasokeri)
optional
 1 tbsp cardamom (kardemumma)
 1 tsp salt (suola)
 75 g butter (voi) or margarine
 (margariini)
 z. 7 dl all-purpose flour or plain flour (puolikorkea vehnäjauho)



In a large bowl, combine the lukewarm milk and crumbled yeast and mix well until yeast is dissolved.

Whisk in sugar, vanilla sugar, salt, and cardamom. Stir in flour one cup at a time and a dough begins to form.

Use your hands to knead the dough in the bowl. Beat until elastic. Add butter and continue to knead the butter in. Stir in the remaining flour if needed until the dough is stiff.

Cover the bowl with a clean dishtowel. Let rise in a warm place until doubled in bulk.

(I often use a microwave, but off-mode! Preheat the microwave by heating a cup of water. Take the cup away. Then put the bowl with into the microwave and leave to rest.)

Turn out onto a floured surface, and divide into approximately 16 equally sized parts. Line two baking sheets with parchment paper.

Shape the dough into about 16 equally sized buns and place them on two baking sheets, spacing them about half the diameter of a bun apart. Cover with a clean kitchen towel and let rise for further 20 minutes, or until they're double in size.

Meanwhile, preheat the oven to 225°C (435°F).

Brush each loaf with egg wash and sprinkle with sugar. Bake in 225 degrees until golden brown.



check out <http://myblueandwhitekitchen.com/>



Finnish meatballs for 8 people

700 g	ground beef	<i>jauheliha</i>
1 dl	dry breadcrumbs	<i>korppujauho</i>
1½ tsp	salt	<i>suola</i>
¼ tsp	white pepper	<i>valkopippuri</i>
	or black pepper	<i>mustapippuri</i>
1 tsp	paprika powder	<i>paprikajauhe</i>
2 dl	cream	<i>ruokakerma</i>
1	small onion	<i>sipuli</i>
1	egg	<i>muna</i>

Preparing the meatball mixture:

Place the breadcrumbs and the dry spices in a large bowl (see the pictures below) and stir together. (White pepper, salt, onion powder and paprika powder were used to season the mixture pictured below.)



Place breadcrumbs and spices in a bowl



Mix breadcrumbs and spices

Add the cream, using two to three parts of cream at the minimum to one part of breadcrumbs (see the pictures below). Stir to form a soft paste and let the mixture stand for about 10 minutes, or until the cream is absorbed in the breadcrumbs, making them thoroughly soft. If the mixture is very stiff and dry, add some water.



Add cream

Stir into a paste and let stand

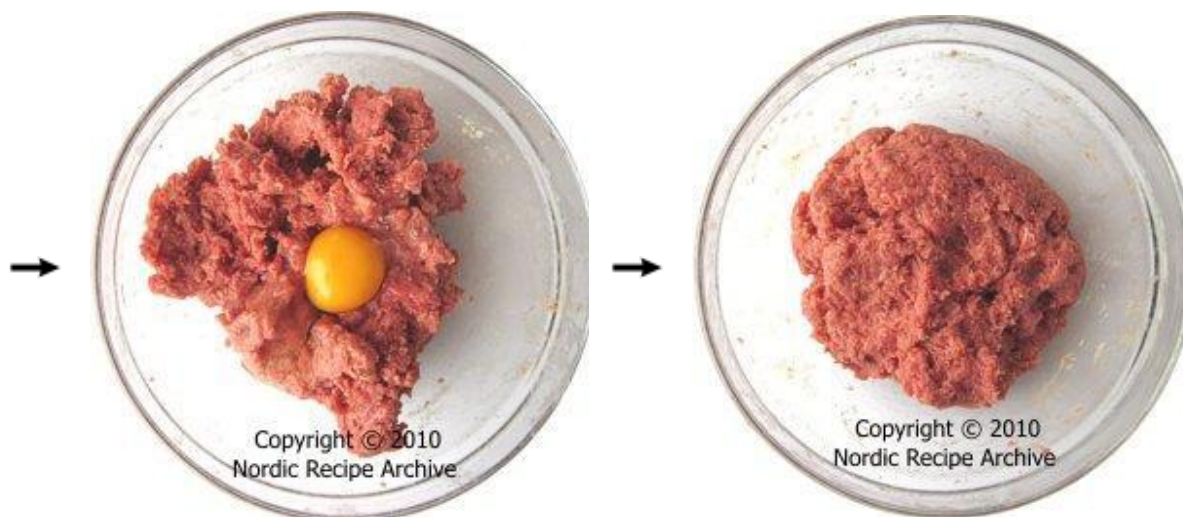
Chop the onion extremely fine. If you like to soften the flavour of the onion, cook it in a microwave oven with a tablespoon of water for a minute. Add the meat and the (raw or cooked) onion in the breadcrumb paste and knead until the ingredients are thoroughly mixed. Clean hands are of course the best tool for doing this (see the pictures below).



Add meat and pureed onion

Mix meat and breadcrumbs

Break in the egg and continue kneading until the mixture is firm, smooth and homogenous (see the pictures below).



Add egg

Knead into a smooth dough



This hamburger mixture may be formed into patties of various shapes or into smaller or bigger meatballs. In the Nordic countries, small meatballs are considered finer and more "elegant" than big ones.

Form the mixture into small meatballs (Ø 2½ - 3 cm) with clean, moistened hands. You can place the balls on a parchment paper covered tray or cutting board to wait for frying.

Melt some butter in a hot pan. Add enough meatballs in the pan to cover half of its bottom surface at the most, and lower the heat to medium-high.

If your meatballs are firm enough, gently shake the pan so that the meatballs roll around, acquiring a round shape, and brown evenly.



However, if the meatballs are fairly soft, use a wooden spatula or cooking tongs or tweezers to gently turn them over, until they are lightly browned from all over and hold their round shape.

Continue cooking them by shaking the pan every now and then so that they roll around and brown evenly.

LIITE 4.1

Storyboard project - Parables

Luke 15:11-32

The Parable of the Lost Son

¹¹ Jesus continued: "There was a man who had two sons. ¹² The younger one said to his father, 'Father, give me my share of the estate.' So he divided his property between them.

¹³ "Not long after that, the younger son got together all he had, set off for a distant country and there squandered his wealth in wild living. ¹⁴ After he had spent everything, there was a severe famine in that whole country, and he began to be in need. ¹⁵ So he went and hired himself out to a citizen of that country, who sent him to his fields to feed pigs. ¹⁶ He longed to fill his stomach with the pods that the pigs were eating, but no one gave him anything.

¹⁷ "When he came to his senses, he said, 'How many of my father's hired servants have food to spare, and here I am starving to death! ¹⁸ I will set out and go back to my father and say to him: Father, I have sinned against heaven and against you. ¹⁹ I am no longer worthy to be called your son; make me like one of your hired servants.' ²⁰ So he got up and went to his father.

"But while he was still a long way off, his father saw him and was filled with compassion for him; he ran to his son, threw his arms around him and kissed him.

²¹ "The son said to him, 'Father, I have sinned against heaven and against you. I am no longer worthy to be called your son.'

²² "But the father said to his servants, 'Quick! Bring the best robe and put it on him. Put a ring on his finger and sandals on his feet. ²³ Bring the fattened calf and kill it. Let's have a feast and celebrate. ²⁴ For this son of mine was dead and is alive again; he was lost and is found.' So they began to celebrate.

²⁵ "Meanwhile, the older son was in the field. When he came near the house, he heard music and dancing. ²⁶ So he called one of the servants and asked him what was going on. ²⁷ 'Your brother has come,' he replied, 'and your father has killed the fattened calf because he has him back safe and sound.'

²⁸ "The older brother became angry and refused to go in. So his father went out and pleaded with him. ²⁹ But he answered his father, 'Look! All these years I've been slaving for you and never disobeyed your orders.

Yet you never gave me even a young goat so I could celebrate with my friends. ³⁰ But when this son of yours who has squandered your property with prostitutes comes home, you kill the fattened calf for him!

³¹ “My son,’ the father said, ‘you are always with me, and everything I have is yours. ³² But we had to celebrate and be glad, because this brother of yours was dead and is alive again; he was lost and is found.’”

Luke 10:25-37

The Parable of the Good Samaritan

²⁵ On one occasion an expert in the law stood up to test Jesus. “Teacher,” he asked, “what must I do to inherit eternal life?”

²⁶ “What is written in the Law?” he replied. “How do you read it?”

²⁷ He answered, “Love the Lord your God with all your heart and with all your soul and with all your strength and with all your mind^[a]; and, ‘Love your neighbor as yourself.’^[b]”

²⁸ “You have answered correctly,” Jesus replied. “Do this and you will live.”

²⁹ But he wanted to justify himself, so he asked Jesus, “And who is my neighbor?”

³⁰ In reply Jesus said: “A man was going down from Jerusalem to Jericho, when he was attacked by robbers. They stripped him of his clothes, beat him and went away, leaving him half dead. ³¹ A priest happened to be going down the same road, and when he saw the man, he passed by on the other side. ³² So too, a Levite, when he came to the place and saw him, passed by on the other side. ³³ But a Samaritan, as he traveled, came where the man was; and when he saw him, he took pity on him. ³⁴ He went to him and bandaged his wounds, pouring on oil and wine. Then he put the man on his own donkey, brought him to an inn and took care of him. ³⁵ The next day he took out two denarii^[c] and gave them to the innkeeper. ‘Look after him,’ he said, ‘and when I return, I will reimburse you for any extra expense you may have.’

³⁶ “Which of these three do you think was a neighbor to the man who fell into the hands of robbers?”

³⁷ The expert in the law replied, “The one who had mercy on him.”

Jesus told him, “Go and do likewise.”

Matthew 13 The Parable of the Sower

13 That same day Jesus went out of the house and sat by the lake. ² Such large crowds gathered around him that he got into a boat and sat in it, while all the people stood on the shore. ³ Then he told them many things in parables, saying: “A farmer went out to sow his seed. ⁴ As he was scattering the seed, some fell along the path, and the birds came and ate it up. ⁵ Some fell on rocky places, where it did not have much soil. It sprang up quickly, because the soil was shallow. ⁶ But when the sun came up, the plants were scorched, and they withered because they had no root. ⁷ Other seed fell among thorns, which grew up and choked the plants. ⁸ Still other seed fell on good soil, where it produced a crop—a hundred, sixty or thirty times what was sown. ⁹ Whoever has ears, let them hear.”

¹⁸ “Listen then to what the parable of the sower means: ¹⁹ When anyone hears the message about the kingdom and does not understand it, the evil one comes and snatches away what was sown in their heart. This is the seed sown along the path. ²⁰ The seed falling on rocky ground refers to someone who hears the word and at once receives it with joy. ²¹ But since they have no root, they last only a short time. When trouble or persecution comes because of the word, they quickly fall away. ²² The seed falling among the thorns refers to someone who hears the word, but the worries of this life and the deceitfulness of wealth choke the word, making it unfruitful. ²³ But the seed falling on good soil refers to someone who hears the word and understands it. This is the one who produces a crop, yielding a hundred, sixty or thirty times what was sown.”

Matthew 18:21-35

Parable of the Unforgiving Debtor

²¹ Then Peter came to him and asked, “Lord, how often should I forgive someone^[a] who sins against me? Seven times?”

²² “No, not seven times,” Jesus replied, “but seventy times seven!”^[b]

²³ “Therefore, the Kingdom of Heaven can be compared to a king who decided to bring his accounts up to date with servants who had borrowed money from him. ²⁴ In the process, one of his debtors was brought in who owed him millions of dollars.^[c] ²⁵ He couldn’t pay, so his master ordered that he be sold—along with his wife, his children, and everything he owned—to pay the debt.

²⁶ “But the man fell down before his master and begged him, ‘Please, be patient with me, and I will pay it all.’ ²⁷ Then his master was filled with pity for him, and he released him and forgave his debt.

²⁸ “But when the man left the king, he went to a fellow servant who owed him a few thousand dollars.^[c] He grabbed him by the throat and demanded instant payment.

²⁹ “His fellow servant fell down before him and begged for a little more time. ‘Be patient with me, and I will pay it,’ he pleaded. ³⁰ But his creditor wouldn’t wait. He had the man arrested and put in prison until the debt could be paid in full.

³¹ “When some of the other servants saw this, they were very upset. They went to the king and told him everything that had happened. ³² Then the king called in the man he had forgiven and said, ‘You evil servant! I forgave you that tremendous debt because you pleaded with me. ³³ Shouldn’t you have mercy on your fellow servant, just as I had mercy on you?’ ³⁴ Then the angry king sent the man to prison to be tortured until he had paid his entire debt.

³⁵ “That’s what my heavenly Father will do to you if you refuse to forgive your brothers and sisters^[a] from your heart.”

Matthew 25:14-30 The Parable of the Bags of Gold

¹⁴“Again, it will be like a man going on a journey, who called his servants and entrusted his wealth to them. ¹⁵To one he gave five bags of gold, to another two bags, and to another one bag,^[a] each according to his ability. Then he went on his journey. ¹⁶The man who had received five bags of gold went at once and put his money to work and gained five bags more. ¹⁷So also, the one with two bags of gold gained two more. ¹⁸But the man who had received one bag went off, dug a hole in the ground and hid his master’s money.

¹⁹“After a long time the master of those servants returned and settled accounts with them. ²⁰The man who had received five bags of gold brought the other five. ‘Master,’ he said, ‘you entrusted me with five bags of gold. See, I have gained five more.’

²¹“His master replied, ‘Well done, good and faithful servant! You have been faithful with a few things; I will put you in charge of many things. Come and share your master’s happiness!’

²²“The man with two bags of gold also came. ‘Master,’ he said, ‘you entrusted me with two bags of gold; see, I have gained two more.’

²³“His master replied, ‘Well done, good and faithful servant! You have been faithful with a few things; I will put you in charge of many things. Come and share your master’s happiness!’

²⁴“Then the man who had received one bag of gold came. ‘Master,’ he said, ‘I knew that you are a hard man, harvesting where you have not sown and gathering where you have not scattered seed. ²⁵So I was afraid and went out and hid your gold in the ground. See, here is what belongs to you.’

²⁶“His master replied, ‘You wicked, lazy servant! So you knew that I harvest where I have not sown and gather where I have not scattered seed? ²⁷Well then, you should have put my money on deposit with the bankers, so that when I returned I would have received it back with interest.

²⁸“So take the bag of gold from him and give it to the one who has ten bags. ²⁹For whoever has will be given more, and they will have an abundance. Whoever does not have, even what they have will be taken from them. ³⁰And throw that worthless servant outside, into the darkness, where there will be weeping and gnashing of teeth.’

Matthew 20:1-16

The Parable of the Workers in the Vineyard

²⁰ “For the kingdom of heaven is like a landowner who went out early in the morning to hire workers for his vineyard. ² He agreed to pay them a denarius^[a] for the day and sent them into his vineyard.

³ “About nine in the morning he went out and saw others standing in the marketplace doing nothing. ⁴ He told them, “You also go and work in my vineyard, and I will pay you whatever is right.” ⁵ So they went.

“He went out again about noon and about three in the afternoon and did the same thing. ⁶ About five in the afternoon he went out and found still others standing around. He asked them, ‘Why have you been standing here all day long doing nothing?’

⁷ “‘Because no one has hired us,’ they answered.

“He said to them, ‘You also go and work in my vineyard.’

⁸ “When evening came, the owner of the vineyard said to his foreman, ‘Call the workers and pay them their wages, beginning with the last ones hired and going on to the first.’

⁹ “The workers who were hired about five in the afternoon came and each received a denarius. ¹⁰ So when those came who were hired first, they expected to receive more. But each one of them also received a denarius. ¹¹ When they received it, they began to grumble against the landowner. ¹² ‘These who were hired last worked only one hour,’ they said, ‘and you have made them equal to us who have borne the burden of the work and the heat of the day.’

¹³ “But he answered one of them, ‘I am not being unfair to you, friend. Didn’t you agree to work for a denarius?’ ¹⁴ Take your pay and go. I want to give the one who was hired last the same as I gave you. ¹⁵ Don’t I have the right to do what I want with my own money? Or are you envious because I am generous?’

¹⁶ “So the last will be first, and the first will be last.”

Matthew 7:24-27

The Wise and Foolish Builders

²⁴ “Therefore everyone who hears these words of mine and puts them into practice is like a wise man who built his house on the rock. ²⁵ The rain came down, the streams rose, and the winds blew and beat against that house; yet it did not fall, because it had its foundation on the rock. ²⁶ But everyone who hears these words of mine and does not put them into practice is like a foolish man who built his house on

sand. ²⁷The rain came down, the streams rose, and the winds blew and beat against that house, and it fell with a great crash.

Matthew 25

The Parable of the Ten Virgins

²⁵“At that time the kingdom of heaven will be like ten virgins who took their lamps and went out to meet the bridegroom. ²Five of them were foolish and five were wise. ³The foolish ones took their lamps but did not take any oil with them. ⁴The wise ones, however, took oil in jars along with their lamps. ⁵The bridegroom was a long time in coming, and they all became drowsy and fell asleep.

⁶“At midnight the cry rang out: ‘Here’s the bridegroom! Come out to meet him!’

⁷“Then all the virgins woke up and trimmed their lamps. ⁸The foolish ones said to the wise, ‘Give us some of your oil; our lamps are going out.’

⁹“‘No,’ they replied, ‘there may not be enough for both us and you. Instead, go to those who sell oil and buy some for yourselves.’

¹⁰“But while they were on their way to buy the oil, the bridegroom arrived. The virgins who were ready went in with him to the wedding banquet. And the door was shut.

¹¹“Later the others also came. ‘Lord, Lord,’ they said, ‘open the door for us!’

¹²“But he replied, ‘Truly I tell you, I don’t know you.’¹³“Therefore keep watch, because you do not know the day or the hour.

LIITE 4.2

Třinec and Iron and Steel Works

Třinec is in the territory of the Silesian region of Těšín. Through Třinec flows the river Olza. Size of the Třinec is 85,37 km² and there live about 34 222 people. Třinec is surrounded by Beskydy mountains .

Třinec has one of the best hockey clubs in the Czech Republic. Třinec ironworks are one of the biggest industrial companies of Silesia. Ironworks makes steel products for example: chains, screws, rails, locks and others. They were established in 1839. In Třinec ironworks work about 5962 people. It supports Třinec hockey club Oceláři. Třinec ironworks made about 180 mil. tons of steel since the beginning of their production. It made the roof construction of the Berlin Olympic stadium. The director is Jan Czudek.

Třinec TGM square

Třinec is not a historical town. It is an industrial town.

This is TGM square. What is TGM? TGM is shortcut for Tomáš Garrigue Masaryk. He was our first president.

First, you see a nice water fountain. Next to the fountain there are open air restaurants in summer. During the holidays there are also some open air concerts.

In the traffic roundabout there is a special decoration. We call them umbrellas.

Opposite the fountain there are lots of small shops. There are flats above the shops

TGM square is famous for train and bus stations.

Next to the train station is a bike tower and behind the station there is a shopping center with Kaufland, Pepco, Datart and other shops. If we go up the hill, we can see Cinema Kosmos.

Cinema Kosmos

Cinema Kosmos is one room cinema in Třinec. It is in the centre of Třinec - part called Terasa.

Kosmos is open on working days from half past four PM to half past eight p.m. and on weekends from two o'clock p.m. to half past eight p.m.



There is a 3D function in the cinema.

The cinema has a restaurant and a café.

Around the cinema there is the supermarket Albert, hotel Steel House, House of Culture TRISIA, Square of Freedom, and the best pizza restaurant Caffè Vergnano.

Cinema has a place for disabled people, too.

Every year our school plays a musical in the house of culture Trisia.

In front of Trisia there is the square of Freedom.

On Square of Freedom there are usually some concerts in summer.

Library Třinec

Library was established in 1991 and redesigned between the years 2013 - 2014.

After the makeover there was added a gallery, café and information center.

This is the main building but there are 6 smaller branches of the library all over Třinec.

Library also does many activities like reading in a forest and ČteFest.

They also lend board games too.

Evangelical Church

In Třinec there are two churches - catholic and evangelical. We will talk about the evangelical one. The church was built in 1899. The bells on the top of the church were made during the first world war. The church was reconstructed in 2011. In the church there are weddings, baptisms and funerals. Every Sunday there are church services, too. Now the main pastor of this church is Michal Klus.

Now we will go inside the church. The church has two floors. On the first floor there is a big altar in the front section and on the second floor there are organs. Now we will go and look at the bells.

LIITE 4.3

Station Třinec and iron works task:

Ask some random person that is able to speak English these 3 questions:

- How many times has he/ she been to the Javorový mountain?
- What color is the Sosna hospital?
- Where is the best kebab in Třinec?

TGM Square task:

GUESS WHAT YOU CAN BUY IN THIS SHOP:

In the group guess 3 to 5 things that you can buy in this shop. Czech students will be the judges.



Erasmus+

Cinema Kosmos task:

task 1-guess the movie

task 1 Play Charades:

Each pair chooses a film and tries to perform the title in silence (pantomime) and others in the group have to guess the film.

1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



9.



10.



11.



12.



Library task:

Play Word Soccer with book titles.

(We'll be in a circle and someone says the first book title and the next player would have to say the book title starting with the last letter of the next book title. If it is too difficult just play with words.)

Evangelical church

Make the sculpture:

Make a living sculpture using at least 5 members of your group on the theme from the bible (some bible story) and take a photo of it

LIITE 5.1

Let's Make (it) a Game!

MONOPOLY ERASMUS

Brief: Create your version of the Monopoly game based on the countries/cities involved in our Erasmus project. When reading the rules – NOTICE that some things are simplified compared to the original game.

Your choice:

Decide if you want to work with the countries (FI, HU, PL and CZ) or the towns/cities (Jyvaskyla, Godollo, Poznan and Trinec). Each side of the board is one country/one city.

What you got:

- an empty Monopoly board
- modeling clay (for counters and landmarks)
- empty Title Deed (property) cards
- empty chance cards
- Monopoly money (in sheets)
- 2 dice

What you must create:

- Fill the board with names of places and colors
- Create 8 counters (modeling clay)
- Create landmarks to place on each property to increase its value (modeling clay)
- Cut up money
- Write and color Title Deed (property) cards
- Write chance cards

PROJECT CHECKLIST:

Day 1

- learn about our game and the rules
- make the choices about details
- decide WHO is responsible for WHICH PART of the work

Days 2 & 3

- create counters out of modeling clay --> you can paint the tomorrow



Erasmus+

- create items to place in the rooms (1 per room) out of modeling clay --> you can paint them tomorrow
- fill the board with properties; mark the "jail", "free parking", "railway stations" --> change these to go with your theme
- write on the Title Deeds
- write the chance cards
- further decorate the board

THE RULES

Monopoly (**simplified**, comparing to the original ones):

- There is a monopoly game in the room in case you don't remember how to play it.
- SIMPLIFY: only create one item per property (e.g. one piece of furniture per room; one landmark per street/city) --> putting the landmark on the property doubles the rent; having all the properties of one color also doubles the rent (so if you have all in one color and there is an item on the property --> the rent quadruples).

Let's Make (it) a Game!

MONOPOLY INSIDE

Brief: Create your version of the Monopoly game but an indoors one. The players will not buy cities/streets --> they will buy rooms in a building. When reading the rules – NOTICE that some things are simplified compared to the original game.

Your choice:

Decide if you want to create Monopoly Home (the players buy rooms and then furniture for them) OR Monopoly Shopping Mall (the properties are shops and services)

What you got:

- an empty Monopoly board
- modeling clay (for counters and items to place on properties)
- empty Title Deed (property) cards
- empty chance cards
- Monopoly money (in sheets)
- 2 dice

What you must create:

- Fill the board with names of places and colors
- Create 8 counters (modeling clay)
- Create items to place in each room to increase its value (modeling clay)
- Cut up money
- Write and color Title Deed (property) cards
- Write chance cards

PROJECT CHECKLIST:

Day 1

- learn about our game and the rules
- make the choices about details
- decide WHO is responsible for WHICH PART of the work

Days 2 & 3

- create counters out of modeling clay --> you can paint the tomorrow

- create items to place in the rooms (1 per room) out of modeling clay --> you can paint them tomorrow
- fill the board with properties; mark the "jail", "free parking", "railway stations" --> change these to go with your theme
- write on the Title Deeds
- write the chance cards
- further decorate the board

THE RULES

Monopoly (**simplified**, comparing to the original ones):

- There is a monopoly game in the room in case you don't remember how to play it.
- SIMPLIFY: only create one item per property (e.g. one piece of furniture per room; one landmark per street/city) --> putting the landmark on the property doubles the rent; having all the properties of one color also doubles the rent (so if you have all in one color and there is an item on the property --> the rent quadruples).

Let's Make (it) a Game!

CLUEDO

Brief: Create your own version of Cluedo. The players have to guess who committed murder, in which room and with what weapon.

Your choice: Decide if you want your game to take place at a home (name the rooms on the board) or at a school (name the places in a school building on the board).

What you got:

- an empty Cluedo board
- Modeling clay for counters and weapons
- Empty cards (7 characters, 7 weapons, 9 rooms, 27 clues)
- A "confidential" envelope
- 2 dice

What you must create:

- Fill the boards with the rooms (go with the theme you've chosen)
- Make 7 character counters (modeling clay)
- Make 7 mini-weapons (modeling clay)
- Draw/write on the character, weapon and room cards
- Fill in the clue cards

PROJECT CHECKLIST:

Day 1

- learn about our game and the rules
- make the choices about details
- decide WHO is responsible for WHICH PART of the work

Days 2 & 3

- name and color the rooms
- name the characters
- create character counters (modeling clay)
- create mini-weapons (modeling clay)
- prepare all the clue cards (draw and/or write)
- decorate the board

Let's Make (it) a Game!

The COMMUTER/TRAVELER game

Brief: Create your own game based on "The London game". You have to choose your own city.

Your choice:

Decide which city you want to set your game in. Or maybe you will travel all over Europe? Make sure your choice has a lot of options for means of transport and that you can find the information/map of public transport.

What you got:

- a blank canvas for your board
- modeling clay for counters
- 2 dice

What you must create:

- design and draw the public transport network on your board
- write the hazard cards

PROJECT CHECKLIST:

Day 1

- learn about our game and the rules
- make the choices about details
- decide WHO is responsible for WHICH PART of the work

Days 2 & 3

- make the counters out of modeling clay --> you can paint them on the next day
- design your public transport network
- draw the network on the board; include the key
- think of what to write on the hazard cards and write it

Let's Make (it) a Game!

MEMORY Challenge

Brief: Create your own version of a memory game where the pairs are one card with a drawing and one card with a word written on it.

Your choice:

Decide if you want to work with **jobs/professions** (WORD CARDS: jobs/professions DRAWING CARDS: equipment) or **sports** (WORD CARDS: equipment, DRAWING CARDS: an illustration of the sport).

What you got:

- card stock for your cards (suggested double layer or adding a layer of cardboard)

What you must create:

- a set of memory cards (pairs)

PROJECT CHECKLIST:

Day 1

- learn about our game and the rules
- make the choices about details
- decide WHO is responsible for WHICH PART of the work

Day 2 & 3

- make a list of pairs of job/sport + equipment
- decide about the size of your cards
- design the backs of your cards
- glue the backs and fronts together (suggested for thicker cards)
- design and draw the image cards
- write on the word cards

Let's Make (it) a Game!

The COOKING POT or The HABITAT

Brief: Create your own "collect 5" game.

Your choice:

Decide which set of vocabulary you want to work with: **FOOD** (collect 5 foods of the same color OR 5 ingredients that go in one meal) or **WILD PLANTS and ANIMALS** (collect 5 plants & animals of the same color OR 5 plants & animals that coexist in one place in the world).

What you got:

- colorful stickers and sticky paper
- 2 dice
- card stock (and cardboard if you decide to use it)

What you must create:

- modify the dice to play with colors instead of numbers
- create the cards to play with

PROJECT CHECKLIST:

Day 1

- learn about our game and the rules
- make the choices about details
- decide WHO is responsible for WHICH PART of the work

Day 2 & 3

- choose the food/animals & plants to put on the cards --> such that make it possible to make sets
- if you decide to use the cardboard – glue the layers together
- draw the chosen images on the cards
- create (draw OR design and print) uniform backs of the cards in the chosen colors
- modify the dice

LIITE 5.2

MY TEAM

NAME	If you were a color, what would it be?	Something you SHOULD NEVER put on pizza:	The strangest word in your language:	What makes you smile?	You missed your train. You are stuck in a city for 3 hours. What do you do?	Your favorite type of OFFLINE game?	A RANDOM FACT about you:


LIITE 5.3

CHOOSE YOUR GAME to CREATE

<p>A board game for those not afraid of complex systems and ready to strategize. You need to be determined to get to your final destination. Nothing can stop you!</p>	<p>A classic board game with a twist. And a lot of elements. You will use modeling clay, draw, name things... create!</p>	<p>Have you enjoyed this project? Have you learned something about each city/country? Do you enjoy looking for interesting facts and details? Go for it! A classic board game everyone either loves or hates.</p>
<p>Throw a bunch of things in the pot.... and see what comes out! You'll have to think of a lot of vocabulary in one category. An enjoyable game with simple rules.</p>	<p>Who has never played this game... must live in a cave! A million versions exist, with different levels of details. Rules – basic. Chance to be creative – huge! Get into this super-specific vocabulary and dazzle everyone.</p>	<p>A mystery? Yes, please. A board game which starts with a bunch of question marks. Become the detectives!</p>

LIITE 6.1



1. What is bryndza?	Cheese made from sheep milk
2. What is korbáčik?	String cheese
3. What is the average lifespan of a sheep?	10-12 years
4.  Name the object and explain what it is used for.	Spinning wheel for making yarn.
5. What is the waxy substance derived from sheep's wool?	lanolin
6. In which tale did the princess touch the spindle?	Sleeping Beauty
7. What is the gestation period of a sheep?	147 days / 21 weeks
8. What do sheep eat?	Grass, grain, hay, weeds
9. What colours does wool come in?	Brown, off-white, grey, black(ish)
10. How much does a sheep weigh?	40-70 kilos
11. What is the difference between a lamb and a sheep?	The lamb is the baby sheep.
12. What colour is the head of the sheep?	Black or white
13. What happens to the lost sheep in the Bible?	The shepherd collects it.
14. Why is the shepherd's rod crooked at the end?	To pull back the sheep that is wandering.
15. Who is it?	Shaun the sheep

	
16. Why do they put oil on the head of the sheep?	To protect them from the bugs.
17. What food do Turkish people make from sheep meat?	Kebab / kebab
18. Why do Icelandic people use wool to make pullovers?	Because it keeps water out and warmth inside.
19. Why did God tell the Jews to prepare a spotless lamb to offer to Him?	The lamb was supposed to die in the place of the sinful people.
20. What does this saying mean: wolf in sheep's clothing?	Someone who is trying to look different / more innocent than he is.
21. What does Jesus say in John 10,27 about his sheep?	My sheep hear my voice and follow me.
22. What was David's job before he became a king?	He was a shepherd.
23. Why were stones needed when trying to protect the flock of sheep?	The shepherd used these to throw them at the wolves.
24. In which country are there more sheep than people?	New Zealand?
25. What do you call the process of pressing and kneading wool in order to make it into a firm shape?	Felting
26. What equipment do you need for knitting a pullover?	Yarn and knitting needles
27. Do sheep see colours?	Yes, but not as many as humans.
28. What is the softest type of wool?	Merino
29. What happens to wool if you wash it in hot water?	It shrinks
30. In the Bible, who is named 'lamb of God'?	Jesus

LIITE 6.2

**ERASMUS
DAYS'23**

**ERASMUS
DAYS'23**

**ERASMUS
DAYS'23**

**ERASMUS
DAYS'23**



**ERASMUS
DAYS'23**

**ERASMUS
DAYS'23**

**ERASMUS
DAYS'23**

**ERASMUS
DAYS'23**

**ERASMUS
DAY'23**

**ERASMUS
DAYS'23**

**ERASMUS
DAYS'23**

**ERASMUS
DAYS'23**

**ERASMUS
DAYS'23**

**ERASMUS
DAYS'23**

**ERASMUS
DAYS'23**

**ERASMUS
DAYS'23**

LIITE 6.3

TEAM CARD

TEAM NAME: _____
(think of something connected to sheep and shepherds)

TEAM MEMBERS:

student #1: _____ grade: _____

student #2: _____ grade: _____

student #3: _____ grade: _____

FINISHING the GAME - just before handing-in your team card ask a teacher to sign it for you, confirming the time. Next place the card in your envelope along with the question-cards with your answers and IMMEDIATELY take the envelope to the school office. In case two teams have the same number of points, the one which returned the envelope first wins.

Remember: all envelopes must be returned by Friday, 27th October, by 2 p.m.

DATE and TIME of CARD RETURN: _____

TEACHER'S SIGNATURE: _____

STAMPS from STATIONS (1 stamp = 1 point) - in each station you may get a maximum of 3 stamps:

RUDEK	HANNELE	TEODORA
ANDI	MONIKA U.	

LIITE 6.4

“REVERSE-JEOPARDY” questions with answer key - ERASMUS DAYS 2023

Category: **KNITWEAR**

1-POINT:

What is the name for the “sticks” for knitting: (1p.)

- chopsticks
- **needles**
- wires

2-POINT:

Which traits do Icelandic sweaters (made of Icelandic sheep wool) have? They are: (2p.)

- warm
- almost windproof
- waterproof
- **all of the above**

3-POINT:

Match the sweater pattern with the country/region (3p.)



picture 1: Faroe Islands



picture 2: Iceland



picture 3: Norway

STAR:

Why did Finnish families use to create their own sweater pattern? (3p.)

- To wear it on public holidays
- **To identify who drowned**
- To avoid too close marriages

Category: FOOD

1-POINT:

Which of these foods is one that you can't get from sheep? (1p.)

- milk
- cheese
- meat
- **eggs**

2-POINT:

How much carbon-dioxide does producing a kilogram of sheep meat make compared to producing beef? (2p.)

- **more**
- an equal amount
- less

3-POINT:

Cross out the 3 cheeses that are NOT made from sheep milk (3p.)

- **Feta** of Bulgaria and Greece
- **Roquefort** of France
- **Manchego** from Spain
- **French Brie**
- **Pecorino Romano** from Italy
- **Ricotta** of Italy
- Polish **Bundz**
- **English Cheddar**
- Slovak **Korbáčik**
- **Italian Mozzarella**

STAR:

Is wool edible? (1p.)

- Yeah, sure.
- **Definitely NOT.***
- If processed properly, with modern technology - yes.

* at least not yet :)

Category: **FLOCKS and FLOCK TENDING**

1-POINT:

Which country has more sheep than people? (1p.)

- Finland
- Ireland
- Iceland

2-POINT:

What makes sheep wool smell like this? (students given wool) (2p.)

The smell is caused by the grease, which keeps the sheep warm and dry / lanolin

3-POINT:

You will receive three objects. What is their purpose? (3p.) **(PHYSICAL ITEMS NEEDED)**

- ear tags
- hoof clippers
- fence hook

STAR:

What's going on in the picture? (2p.)

- The sheep tails are being shortened for hygienic reasons.
- The sheep tails are being decorated for a sheep breeds exhibition.
- The super-soft and anti-allergic tail-wool is being collected for baby clothes.



(a Wikimedia Commons photo by: [Julie Anne Workman](#))

Category: [SHEEP in the BIBLE](#)

1-POINT:

What is the role of Jesus in the bible

- He is the shepherd of his followers
- He is the lamb to be sacrificed
- [Both of the above](#)

2-POINT:

Who did Jesus send to make the last supper out of lamb during passover?

- Mary and Martha
- [Peter and John](#)
- The owner of a large festival house
- All of the apostles

3-POINT:

How should the biblical word *ayil* be translated? It describes Jesus as a sacrifice. It can be found in the books of Daniel and Revelation.

- Lamb
- [Ram](#)
- Yew
- Sheep

STAR:

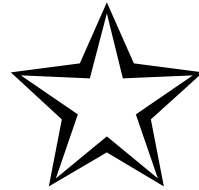
Which book of the Bible contains "Lord is my shepherd"? (2p.)

[\(the Book of\) Psalms](#)



LIITE 6.5

Knitwear



Why did Finnish families use to create their own sweater pattern? ☆

- A. To wear it on public holidays
- B. To identify who drowned
- C. To avoid too close marriages

3

Match the sweater pattern with the country/region (3p.)

1. Norway
2. Iceland
3. Faroe Islands

2

Which traits do Icelandic sweaters (made of Icelandic sheep wool) have? They are: (2p.)

- A. warm
- B. almost windproof
- C. waterproof
- D. all of the above

1

What is the name for the “sticks” for knitting: (1p.)

A. chopsticks

B. needles

C. wires

Food

2

How much carbon-dioxide does producing a kilogram of sheep meat make compared to producing beef? (2p.)

A. more

B. equal amount

C. less

1

Which of these foods is one that you can't get from sheep? (1p.)

A. milk

B. cheese

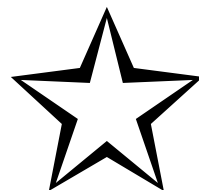
C. meat

D. eggs

3

Cross out the 3 cheeses that are NOT made from sheep milk (3p.)

- Feta of Bulgaria and Greece
 - Roquefort of France
 - Manchego from Spain
 - French Brie
- Pecorino Romano from Italy
 - Ricotta of Italy
 - Polish Bundz
 - English Cheddar
 - Slovak Korbáčik
 - Italian Mozzarella



Is wool edible? ☆

A. Yeah, sure.

B. Definitely NOT.

C. If processed properly, with modern technology - yes.

FLOCKS and FLOCK TENDING

3

You will receive three objects. What is their purpose? (3p.)

2

What makes sheep wool smell like this? (students given wool) (2p.)

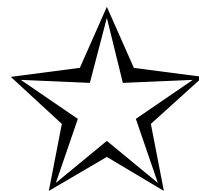
1

Which country has more sheep than people? (1p.)

A. Finland

B. Ireland

C. Iceland



What's going on in the picture? ☆

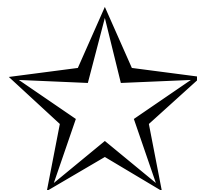
- A. The sheep tails are being shortened for hygienic reasons.
- B. The sheep tails are being decorated for a sheep breeds exhibition.
- C. The super-soft and anti-allergic tail-wool is being collected for baby clothes.

SHEEP in the BIBLE

1

What is the role of Jesus in the bible (1p.)

- A.He is the shepherd of his followers
- B.He is the lamb to be sacrificed.
- C.Both of the above



Which book of the Bible contains “Lord is my shepherd”? ☆

2

Who did Jesus send to make the last supper out of lamb during passover?

(2p.)

- A. Mary and Martha
- B. Peter and John
- C. The owner of a large festival house
- D. All of the apostles

3

How should the biblical word *ayil* be translated? It describes Jesus as a sacrifice. It can be found in the books of Daniel and Revelation. (3p.)

- A. Lamb
- B. Ram
- C. Yew
- D. Sheep