



### *As You PRATTLE It – VEGA Opetusskenaario*

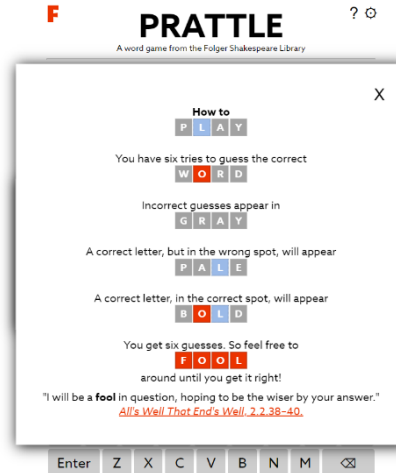
**Aihe:** Seuraavan kurssin aiheena on sanaston rakentaminen William Shakespearen teosten kautta. Kirjassaan *Bringing Research to Practice* (2005) Hiebert ja Kamil määrittelevät sanaston "sanojen merkityksen tiedoksi", sekä suullisesti että kirjallisesti. Sanasto sisältää yleensä käsitteellistä tietoa, joka laajentaa perussanakirjan määritelmiä. Opiskelijoiden sanavarastoa rakennetaan jatkuvasti opintojen ja elämän aikana, kun he alkavat luoda yhteyksiä muihin sanoihin sekä oppimalla esimerkkejä ja ei-esimerkkejä sekä käyttämällä sanaa tarkasti ja lausekontekstissa. Sanaston oppiminen riippuu opiskelijan motivaatiosta, sanan tarpeista ja halusta (Hatch, 1995). Claire Siboldin (2011) artikkelin mukaan englannin opetusprosessissa on esiintynyt lukuisia ongelmia suoran sanaston opetuksen sisällyttämisessä, ja yksi tärkeimmistä syistä on opiskelijan kiinnostus lukea uutta sanastoa, viimeksi mainitun termin määritelmän löytäminen ja ulkoa oppiminen. Tehtäväpohjaisten pelien avulla seuraava kurssi siirtää huomion pois pelkästä toistosta kohti mielekästä oppimista ja sanaston käyttöä. Tehtävän suorittamiseksi oppilaiden tulee lukea uudet sanat, löytää niiden määritelmät ja käyttää termiä PRATTLE-runon rakenteessa.

**Aihe(t):** Englanti

**Ikä/luokka:** 15-18-vuotiaat

## Lyhyt kuvaus interaktiivisen pelin pelistä tässä skenaariossa:

[PRATTLE](#) on sanapeli, joka perustuu suosittuun WORDLE-sanapeliin, joka on päivittäinen online-sanapeli. Tässä pelissä voit pelata 4-11 sanan sanoilla haluamasi vaikeusasteesta riippuen. Pelin vivahteena on, että jokainen sana on lainattu Shakespearen teoksista, mukaan lukien hänen näytelmistään, runoistaan ja soneteistaan. Sanaa vastaavan rakenteen mukaisesti PRATTLE antaa pelaajille kuusi mahdollisuutta arvata satunnaisesti valittu sana (jonka pituus riippuu halutusta vaikeudesta. Väärä arvaus näkyy harmaalla, oikea kirjain, mutta väärässä laatikossa tylsänä harmaana. Oikea kirjain oikeassa paikassa näkyy punaisena. Oikea vastaus voi olla sellainen, jota käytämme edelleen englanniksi joka päivä, kuten tuo tai joka tai pitäisi, tai se voi olla selvästi shakespearelainen, kuten sinä tai sinun tai Honorificabilitudinitatibus (Vitsi vain - tuo on vähän pitkä). Vastaus voi olla jopa hahmon nimi, kuten Romeo, myytistä tai historiasta peräisin oleva hahmo, kuten Hercules, tai paikannimi, kuten Arden. Jotkut sanat on jätetty pois, erityisesti sanat joissa on välimerkkejä tai erikoismerkkejä, muilla kielillä kirjoitettujen puheiden sanoja, epätavallisella tavalla kirjoitettuja sanoja jäljittelemään melua/ääniä tai tiettyä aksenttia ja täydellisiä hölynpöly sanoja. Opiskelijoita pyydetään pelaamaan peliä paitsi kilpailussa luokkatovereitaan vastaan sekä luoda oma PRATTLE-runo verkossa ryhmäprojektina.



### **Johdatus skenaarioon:**

Tämän kurssin tarkoituksena on esitellä opiskelijoille Shakespearen sanastoa ja omaksua uutta sanastoa. Tämä sisältää sanojen etsimisen oheismateriaalin Shakespeare-tekstistä, niiden merkityksen selvittämisestä ja luettelon luomisesta merkityksellisistä sanastoista, jotka sopivat viimeisen runon teemaan. Pelin avulla opiskelija osoittaa todennäköisemmin halukkuutta ja innostusta kahdelle englannin kurssien elementille, joista usein puuttuu sitoutuminen tai jännitys: sanaston kehittäminen ja runous, erityisesti Shakespearen runous.

### **Oppimistulokset:**

Opiskelija:

- tutustuu uuteen sanastoon, erityisesti Shakespearen sanastoon
- käyttää monipuolisesti sanastoa tehtävän tekemiseen
- osaa lukea ja selittää uuden sanaston merkityksen yksittäisen sanan osuvuuden kautta teeman teemaan
- rakentaa 6-sanaisia runoja valitsemansa teeman perusteella
- haastaa ongelmanratkaisutaitojaan sanaleikin avulla

## Valikoima oppimistuloksia Kyproksen opetussuunnitelmasta

### Opiskelijat:

- ymmärtävät selkeät ohjeet esim. peliin opettajalta tai kirjoitetun tekstin avulla
- ymmärtävät eri tyyli- ja kielityylisiä tekstejä käyttämällä sanakirjaa
- skannaamalla pidempiä tekstejä halutun tiedon löytämiseksi ja tiedon keräämiseksi tekstin eri osista tai eri teksteistä tietyn tehtävän suorittamiseksi
- lukevat itsenäisesti, tyylin ja lukunopeuden mukauttaminen erilaisiin teksteihin
- kirjoittaa selkeitä, yksityiskohtaisia kuvauksia erilaisista aiheistaan kiinnostusalue
- tunnistaa tuntemattomia sanoja kontekstista alaansa ja kiinnostuksen kohteeseensa liittyvistä aiheista
- ekstrapoloi satunnaisten tuntemattomien sanojen merkitys

### Formatiivinen arviointi

**Opiskelijamäärä:** 20-25 opiskelijaa (2-3 opiskelijaa per ryhmä)

**Kesto:** 5 oppituntia 40 -45 min/kpl

**Esitiedot (tarvittavat materiaalit ja verkkoresurssit):**

- Internet-yhteydellä varustetut tietokoneet/kannettavat tietokoneet PRATTLE-verkkopohjaisen alustan (<https://prattle.folger.edu/?seed=20220414&length=5&game=1>) käyttämiseen ja Google Slides PRATTLE -runon luomiseen (mieluiten yksi tietokone ryhmää kohden)
- Muistikirjat ja kynät
- Ohje Resursseja Shakespeare-verkkosivuston käyttöön (myshakespeare.com)

### **Ennen ohjelman alkua (valmistustyö opettajalle):**

- Internet-yhteyden varmistaminen ennen oppitunnin alkua
- Varmista, että kaikki tietokoneet/laitteet toimivat ja että niillä on pääsy Internetiin
- Tarkista käytettävät Shakespeare-tekstit
- Tarkista peli [PRATTLE](#)
- Tarkista PRATTLE-runon PowerPoint-mallit
- Tee luokkatili osoitteessa myshakespeare.com

### **Skenaarion pääosa (oppituntien määrä):**

#### **Ensimmäinen osa (3 oppituntia 40-45 minuuttia)**

#### **Oppitunnit 1-3:**

#### **Valmistelut:**

- Internet-yhteyden vianmääritys ennen oppitunnin alkua
- Varmista, että kaikki tietokoneet/laitteet toimivat ja että niillä on pääsy Internetiin.
- Tarkista käytettävät Shakespeare-tekstit
- Tarkista peli [PRATTLE](#)
- Tarkista PRATTLE-runon PowerPoint-mallit
- Tee luokkatili osoitteessa myshakespeare.com
- Lataa seuraavat videot ja resurssit:

- William Shakespearen elämäkerta: [https://youtu.be/HUHEPo\\_g0AQ](https://youtu.be/HUHEPo_g0AQ) (5 minuuttia)
- Ote Royal Shakespeare Companyn Romeo ja Juliasta: <https://youtu.be/tqylts6h0Eg> (5 minuuttia)
- Miltä Shakespearen englantia kuulosti: <https://youtu.be/WeW1eV7Oc5A> (6 minuuttia 30 s)
- Google Kulttuuri ja taide: 9 virtuaalikierrosta Shakespearen kohteisiin: <https://artsandculture.google.com/story/ZAVRp-8arH4flg> (10 minuuttia)
- Käytä tätä verkkosivustoa löytääksesi lisäresursseja (luokan tarpeista riippuen):  
<https://eslchestnut.com/2011/07/18/william-shakespeare/>
- Tulosta moniste luokassa käytettäväksi työasemilla (yksi jokaiselle opiskelijalle):  
[https://docs.google.com/document/d/1o\\_64wvJQDGxQcXBFX54JJHd8RghTUUcnod0Pu6UJSFw/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1o_64wvJQDGxQcXBFX54JJHd8RghTUUcnod0Pu6UJSFw/edit?usp=sharing)

### Oppitunnit:

- Kouluttaja esittelee oppilaille William Shakespearen. Luokan kanssa jaettavat videot ja resurssit ovat seuraavat:
  - William Shakespearen elämäkerta: [https://youtu.be/HUHEPo\\_g0AQ](https://youtu.be/HUHEPo_g0AQ) (5 minuuttia)
  - Ote Royal Shakespeare Companyn Romeo ja Juliasta: <https://youtu.be/tqylts6h0Eg> (5 minuuttia)
  - Miltä Shakespearen englantia kuulosti: <https://youtu.be/WeW1eV7Oc5A> (6 minuuttia 30 s)
  - Google-kulttuuri ja taide: 9 virtuaalikierrosta Shakespearen kohteisiin:  
<https://artsandculture.google.com/story/ZAVRp-8arH4flg> (10 minuuttia)
  - Opiskelijoiden tasosta riippuen, käytä tätä sivustoa lisäresursseihin:  
<https://eslchestnut.com/2011/07/18/william-shakespeare/>

- Kouluttaja valitsee haluamansa Shakespearen näytelmän. Tämä voi olla koko teksti tai esitys jostakin näytelmästä. Kokonaiset tekstit löytyvät osoitteesta [www.myshakespeare.com](http://www.myshakespeare.com). Opettaja jakaa kirjautumistiedot. Opettaja pyytää vapaaehtoisia lukemaan näytelmän yhdessä luokassa.
- Seuraavaksi opettaja valitsee näytelmästä kohtauksia ja toimittaa jokaisesta kohtauksesta kopion 4/5 pisteeseen luokassa.
- Kouluttaja jakaa opiskelijat 4/5 ryhmiin (työpisteiden lukumäärästä riippuen). Jokaiselle ryhmälle toimitetaan laskentataulukko, jossa on seuraavat laatikot:

Substantiivit	Adjektiivit	Verbit	Prepositiot	Muu sanasto

Oppilaat työskentelevät ryhmässään löytääkseen kymmenen esimerkkiä jokaisesta kategoriasta eli 10 substantiivia, 10 adjektiivia, 10 verbiä. jne.

- Valmistuttuaan opiskelijat esittelevät tuloksensa luokalle.
- Oppilaat luovat sitten tunnistamaansa sanastoa lyhyen roolileikin "Talking Like a Shakespearen". Tämän jälkeen oppilaat esittelevät roolipelinsä luokalle.

### **Keskustelu opiskelijoiden kanssa ensimmäisen oppitunnin lopussa**

- Millainen oli ensimmäinen kokemuksesi Shakespearestä?
- Mistä pidit eniten resurssin myshakespeare.com käytössä?
- Mitä haasteita kohtasit Shakespearen lukemisen aikana ja miten voitit ne?
- Miten koit esiintymisen luokan edessä?

## Kotitehtävä

Opettajan tulee valmistella Kotitehtävä näiden oppituntien materiaalin tarkistamiseksi

## Osa 2 (2 oppituntia 45 minuuttia)

### Valmistelut:

- Internet-yhteyden varmistaminen ennen tunnin alkua
- Varmista, että opiskelijoiden käyttämät tietokoneet ovat kunnossa ja heillä on pääsy Internetiin
- Lataa Youtube-video valmiiksi: <https://youtu.be/qYiYd9RcK5M> (2
- Varmista, että WORDLE (<https://www.nytimes.com/games/wordle/index.html>) ja PRATTLE (<https://prattle.folger.edu/?seed=20220418&length=5&game=1>) toimivat
- Aseta PRATTLE-runon malli kaikkien opiskelijoiden saataville: <https://docs.google.com/presentation/d/1UaRCAAxxMPx9ePLZpZq9upxvjBrVtbrk56DbQzxKwkc/edit?usp=sharing>
- Tulosta yhteenvetotehtävä (yksi jokaiselle opiskelijalle)

### Oppitunnit 4 & 5:

- Kouluttaja käy läpi viimeisen istunnon sisällön.
- Kouluttaja voi käyttää tätä videota toiseksi muistutukseksi Shakespearen kielestä: <https://youtu.be/qYiYd9RcK5M> (2 minuuttia 30 sek)



- Kouluttaja esittelee sanan WORDLE ja selittää kuinka pelata (<https://www.nytimes.com/games/wordle/index.html>) Tämä on hienoa harjoitella PRATTLE-konseptia. Oppilaat voivat pelata ja vertailla tuloksiaan.
- Tämän jälkeen opettaja esittelee oppilaille PRATTLE:n (<https://prattle.folger.edu/?seed=20220418&length=5&game=1>) ja selittää kuinka pelata. Oppilaat voivat sitten pelata yksilöllisesti ja vertailla tuloksiaan.
- Kouluttaja ilmoittaa opiskelijoille, että he luovat runon PRATTLEN rakenteeseen perustuen. Opiskelijat työskentelevät 3-4 hengen ryhmissä. Ohjeet ovat seuraavat:
  - Oppilaat pohtivat muutamaa aihetta, joista he haluaisivat kirjoittaa (esim. koulutus, rakkaus, jalkapallo, koirat). Aiheiden ei tarvitse olla viisikirjaimisia. He valitsevat yhden aiheen.
  - Oppilaat käyttävät sitten edellisellä istunnolla lukemaansa Shakespearen tekstiä löytääkseen 20-30 viisikirjaimista sanaa, jotka sopivat heidän valitsemaansa aiheeseen.
  - Oppilaat leikkivät sanoilla luodakseen muutaman kuuden sanan runon, jotka voisivat kuvailla heidän aihettaan käyttämällä vain Shakespearen tekstistä löytämiään viisikirjaimisia sanoja.
  - Opiskelijoiden ei pidä unohtaa PRATTLE-rakennetta eli jokaisen sanan tulee sisältää kirjain, joka löytyy viimeisestä sanasta. Ohjeet ja malli ovat saatavilla seuraavasta linkistä:  
<https://docs.google.com/presentation/d/1UaRCAAxMPx9ePLzpZq9upxvjBrVtbrk56DbQzxKwkc/edit?usp=sharing>
  - Oppilaat valitsevat parhaan runonsa.
  - Kouluttaja tulostaa jokaisen runon ja oppilaat voivat esittää sen luokassa.

### **Keskustelu opiskelijoiden kanssa neljännen ja viidennen oppitunnin jälkeen**

- Mitä mieltä olet Shakespearesta? Onko jokin asia, josta olet epävarma/pidät vaikeana?
- Miltä sinusta tuntui WORDLE/PRATTLE-pelaamisesta? Mitä opit tästä kokemuksesta?
- Millainen kokemuksesi oli työskennellä joukkueena käyttämällä Shakespearen sanoja runon luomiseen?