



# Opettajan käsikirja

Lisätty todellisuus (AR) englannin kielen opetuksessa



Euroopan komission tuki julkaisun toteuttamisessa ei tarkoita sitä, että komission näkemykset vastaavat julkaisun sisältöä, sisällön heijastaessa vain kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissio ole vastuussa julkaistun sisällön käytöstä.

## Sisällysluettelo

Esittely.....	4
OSA YKSI: Lisätty todellisuus ja englannin kielen opetus.....	5
Lisätty todellisuus (AR) ja englannin kielen opetus ja oppiminen (englanti vieraana kielenä) .....	5
Lisätty todellisuus (AR).....	7
Virtual Reality (VR) Virtuaalitodellisuus.....	8
Lisätty todellisuus vs virtuaalitodellisuus.....	9
Miksi on kiinnostavaa integroida lisättyä todellisuutta koulutukseen ja opetukseen?.....	11
Lisätyn todellisuuden hyödyt opetuksessa .....	11
Lisätyn todellisuuden rajoitukset opetuksessa .....	12
Kuinka AR toimii? .....	13
<b>1.4</b> Kuinka käyttää AR-sovellusta askel askeleelta luokassasi .....	15
Lataa.....	15
Käytä AR-sovellusta.....	16
Asenna peli.....	16
Palauta oletusasetukset.....	19
Pelaa! .....	19
Kortit .....	22
OSA KAKSI: Tuntisuunnitelmat.....	23
Lista tuntisuunnitelmia .....	23
Näyttelemineen .....	24
Eettinen matkailu - Loma.....	26
Hedelmät & Värit Muistipeli .....	28
Hauskanpito pelikorttien avulla .....	33
Töistä puhumineen .....	36
Minun lomani .....	40
Minun hirviöni.....	41
Vuodenajat ja sää.....	42
Muodot .....	43
Tarinankerronta .....	46
Tarinoiden kerronta .....	48
Matikkakuutiot.....	49
Matkustamineen.....	54
Kulkuneuvot .....	55



Mielikuvitustarinoiden kirjoittaminen .....	57
Eläintarha-Bingo.....	59
References .....	68

## Esittely

Käsikirjan tarkoituksena on auttaa EFL/ESL-opettajia ja yleisesti vieraiden kielten opettajia hyödyntämään lisättyä todellisuutta sekä AR4EFL-sovellusta tehokkaasti ja käytännöllisesti opetuksessa. Käsikirja on tarkoitettu opettajien tueksi toteuttamaan EFL-harjoituksia oikealla tavalla järjestelmällisten tuntisuunnitelmien mukaan sekä ohjaamaan opettajia käyttämään sovellusta, jotta opettajat voivat itse päivittää tuntisuunnitelmia tai luoda uusia harjoituksia.

Täsmennettynä, käsikirja koostuu kahdesta osasta.

Osa yksi on teoreettinen osa, joka liittyy lisättyyn todellisuuteen ja EFL-opetukseen sekä AR4EFL-sovelluksen käyttämiseen ja osa kaksi sisältää esimerkkejä tuntisuunnitelmista (sisältäen tunnin aiheen, ehdotetun keston, tunnilla sovellettavat tekniikat ja materiaalit, aktiviteettien tavoitteet, aktiviteettien /harjoitusten kuvaus jne)

Käsikirjan tarkoituksena on tarjota syvällisiä ja innovatiivisia, metodologisia lähestymistapoja EFL-opetukseen. Tämä materiaali on kehitetty *“Perinteisten lähestymistapojen ja lisätyn todellisuuden vertailu kielten oppimisessa, kirjallisuuskatsaus”* aiheen pohjalta. Sen tavoitteena on olla hyödyllinen työkalu projektin muiden opetusmateriaalien (kirjallisuuskatsaus, AR-sovellus) ohella. Opetuksellisen käsikirjan avulla opettajat tutustuvat AR-sovellukseen ja oppivat ymmärtämään lisätyn todellisuuden mahdollisuuksia opetuksessa kokonaisvaltaisella, tehokkaalla ja monipuolisella tavalla.

## OSA YKSI: Lisätty todellisuus ja englannin kielen opetus

### 1.1 Konteksti

Lisätty todellisuus (AR) ja englannin kielen opetus ja oppiminen (englanti vieraana kielenä)

Nykyään, kun opiskelijat ohjataan opiskelemaan englantia, he kokevat opiskelusta ahdistusta, joka johtuu vähäisestä motivaatiosta, englannin kielen opiskelun tehottomuudesta ja heikosta akateemisesta suoriutumuksesta. Kun perinteisen englannin kielen sanaston oppimistarpeita ilmenee, oppilaita ohjataan muistamaan sanoja tylsän lausumisen ja toistavan harjoittelun kautta ja tämä mekaaninen oppimisen metodologian polku vähentää heidän uteliaisuuttaan ja uutuuden tunnetta opiskelussa, vähentäen alkuperäistä kiinnostusta ja motivaatiota oppimiseen ((Alqahtani, 2015).

Lisätyn todellisuuden käyttö (AR) EFL-opetuksessa muuttaa tätä skenaariota, jolloin sen sisällyttämisestä opetukseen tulee tärkeää. AR on koulutusteknologiaa, joka tarjoaa uusia oppimisen ja opetuksen tapoja nykypäivän opetusympäristöissä. EFL-luokassa lisätty todellisuus tarjoaa oppilaille mukaansatempaavan, luovan ja motivoivan tavan oppia englantia reaali maailman kontekstissa, tämän auttaen erityisesti sanaston oppimisessa (Sadikin & Martyani, 2020) ja luetun ymmärtämisessä (Ebadi & Ashrafabadi, 2022).

AR on määritelty “eläväksi, suoraksi tai epäsuoraksi näkymäksi fyysiseen, todellisen elämän ympäristöön, jonka elementtejä täydennetään tietokoneella luodulla sensorisella syötteellä, kuten äänellä, videolla, grafiikalla tai CPS-datalla” (Koch, 2016, s. 124) (Dunleavy et al, 2009) AR eli lisätty todellisuus yhdistää digitaalisia ja fyysisiä objekteja, joiden tavoitteena on luoda immersivisiä, hybridioppimisympäristöjä, jotka mahdollistavat kriittisen ajattelun ja ongelmanratkaisun oppimista. Lisättyä todellisuutta voidaan käyttää viiden aistin kehittämiseen, erityisesti näköaistin kehittämiseen (Kipper & Rampolla, 2012). AR syventää oppimisen vuorovaikutteisuutta tuomalla digitaalista informaatiota fyysisten asetusten lisäksi (Chen Want et al, 2020). Se voidaan ymmärtää perinteisiä koulutusvälineitä ja mediateknologioita yhdistävänä tekijänä, mikä vaikuttaa positiivisesti kohdekäyttäjien oppimiseen (Bursali & Yilmaz, 2019).

Nykyinen e-sukupolvi voi nopean mobiililaitteiden kehityksen seurauksena seurata mobiilioppimisen prosesseja, mikä tekee koulutuksellisista ympäristöistä monipuolisempia pelillisen oppimiskontekstin integration kautta, mikä kehittää oppilaiden motivaatiota ja kiinnostusta englannin kielen oppimiseen (Amara et al, 2016.) Lisättyä todellisuudella on tässä kohtaa merkittävä rooli. Tutkimukset ovat todistaneet, että AR voi lisätä oppilaiden innostusta, aktiivisuutta, luovuutta, motivaatiota, mielikuvitusta, rohkaisten oppilaita yhteistyöhön interaktiivisia, virtuaalisia sisältöjä oppilaille tarjoamalla (Radu, 2014; Yuen et al., 2011; Cheng & Tsai, 2013)

Tutkijat ovat havainneet että AR vahvistaa oppilaiden lukutaitoa ja kielioppia, kun oppilaiden oppimisprosessissa on mukana muitakin elementtejä kuin 2D-kuvituksia tai käsitteiden esittelyä,

mikä antaa oppilaille “läsnäolon tunteen” merkityksellisessä, interaktiivisessa oppimisympäristössä (Ramli & Zaman, 2009; Cheng & Tsai, 2014.)

Koulutusympäristöissä AR parantaa oppilaiden oppimissuorituksia ja tukee oppilaiden suoriutumista opiskeluissa (Chang et al., 2015; Ferrer-Torregrosa et al., 2015). Tutkijat ovat korostaneet oppilaiden oppivan tehokkaasti leikin, motivaation ja tyytyväisyyden kautta oppimisprosessissa, jossa korostuu AR oppimisen elementtinä lisäten oppilaiden ymmärrystä uusista konsepteista (Akçayır ja Akçayır, 2017; Lu ja Liu, 2015). Tosiaan, oppilaat pitävät lisättyä todellisuutta peliprosessina, joka edistää korkeaa oppimismotivaatiota, antaen heille mahdollisuuden osallistua aktiivisesti lisäten oppilaiden kiinnostusta oppimiseen (Furio et al., 2015; Cheng, 2017).

Useat tutkimukset kielten oppimiseen liittyen ovat todistaneet lisätyn todellisuuden luovan innostavan oppimisympäristön (Cheng & Tsai, 2014; Wu et al., 2013). Lisättyä todellisuutta on tutkittu yhä enemmän, koska se mahdollistaa reaaliaikaisen vuorovaikutuksen ja todellisia kokemuksia oppijan keskittymisen ja kiinnostuksen edistämiseen (Ibanez et al., 2014; Santos et al., 2014). Tutkijat ja akateeminen maailma yrittävät ottaa kantaa lisätyn todellisuuden käytön mahdollisesta arvosta, jota se tuo EFL-luokkahuoneisiin parantaen oppimisprosessia ja kielten opetusta (Hadid et al., 2019). Vaikka lisätyn todellisuuden soveltamisesta EFL-luokissa ei ole riittävästi tutkimusta, tutkijat yrittävät selvittää tarkemmin kuinka lisätty todellisuus mahdollisesti tukee EFL-opetusta.

Toistaiseksi on todettu lisätyn todellisuuden tarjoavan opiskelijoille merkityksellisen oppimisympäristön todellisen elämän kontekstissa, lisätyn todellisuuden tehostaen oppijoiden luetun ymmärtämistä ja sanaston kehitystä, koska sen avulla voidaan esitellä sanastoa ja eri sanojen merkityksiä auttaen erilaisia EFL-oppijoita työskentelemään samaan tahtiin. (Ebadi & Ashrafabadi, 2022). On huomioitu, että EFL-oppimiseen integroituna AR vähentää opiskelijoiden kognitiivista kuormitusta (Bressler and Bodzin, 2013; Kucuk et al. (2014b) hyvin suunnitellun AR-järjestelmän avulla sen vähentäen kognitiivista taakkaa rajoitetussa työmuistissa (Santos et al., 2014). AR tuo mahdollisuuden informaation käsittelyyn edistäen syvempää ymmärtämistä verrattuna painettuun tekstiin (Billinghurst & Duenser, 2012; Green et al., 2014). Lisätyn todellisuuden käyttö tarjoaa oppilaille rikkaan lukukokemuksen ja edistää heidän lukutaitonsa sekä kognitiivisen lukutaitonsa kehittämistä (ChanLin; 2018).

Lisäksi on ajateltu että lisätyn todellisuuden käyttö EFL-opetuksessa tarjoaa laajan valikoiman autenttisia kokemuksia oppilaille eri kielillä ja osaamistasoilla (Zhang & Pérez-Paredes, 2021). Tutkimus (Chen Wang et al, 2020) on osoittanut että oppijoilla on motivaatiota AR-tehostettuun, kontekstualisoituun EFL-oppimiseen, motivaation ilmenemisen tehokkuuden, proaktiivisen oppimisen ja oppimisen tuoman arvon alueilla. Oppijat olivat myönteisesti asennoituneita oppimaan lisätyn todellisuuden ympäristöissä, he olivat luottavaisempia ja vähemmän ahdistuneita oppimisen aikana.

## 1.2 Perusta

Tieto – ja viestintätekniiikan nopea kehitys on vaikuttanut perusteellisesti koulutukseen muuttaen oppimisympäristöjä dramaattisesti. Teknologian avulla kouluttajat voivat hyödyntää tehokkaita koulutuksellisia välineitä ja resursseja opetuksessa luoden motivoivia oppimisympäristöjä opiskelijoille.

Lisätyn todellisuuden teknologiat ovat saaneet nopean hyväksynnän koulutus – ja harjoitusohjelmissa, koska niiden avulla koulutusohjelmien laatua on kyetty parantamaan (Wang et al., 2018). Milgram ja Colquhoun (1999) ehdottivat ensin taksonomiaa, joka määrittelee kuinka “virtuaalinen” ja “todellinen” yhdistetään vaihtelevissa määrin luomaan visualisoitu ympäristö. He tunnistivat neljä tasoa todellisuuden ja virtuaalisen tason (RV) kirjossa:

- Todellinen läsnäolo
- (AR) Lisätty todellisuus
- (AV) Lisätty virtuaalisuus
- Virtuaalinen läsnäolo

### Lisätty todellisuus (AR)

Lisätty todellisuus (AR) on määritelty “parannelluksi versioksi todellisuudesta, joka on luotu käyttämällä teknologiaa, luomalla digitaalista informaatiota kuvien avulla ja niiden katsomista laitteen, kuten älypuhelimien kameran kautta katsottuna.” Se on termi, joka viittaa prosessiin, jossa tietokoneen avulla luotu kuva asetetaan käyttäjän todellisen elämän näkökulman päälle, jolloin näkymät yhdistetään. On olemassa 4 erilaista lisätyn todellisuuden tyyppiä, jotka sisältävät seuraavat luokittelut (Aggarwal & Singhal, 2019):

### Merkkipohjainen tunnistus lisätyssä todellisuudessa

Merkkipohjainen tunnistus on lisätyn todellisuuden tyyppi, joka toimii merkkien tunnistamisen avulla (Boonbrahm et al., 2020). Merkkejä on kaikenlaisia, ne voivat olla samaan aikaan yksilöllisiä ja yksinkertaisia. Nämä merkit edustavat kuvioita, joita älypuhelimien kamerat voivat havaita. Käyttäjä skannaa merkin kamerallaan käynnistääkseen lisätyn todellisuuden kokemuksen. Tyypillisesti tämä saavutetaan käyttämällä sovelluksen muodossa olevaa ohjelmistoa, joka mahdollistaa käyttäjien merkkien skannaamisen kameran avulla laiteelle, jonka jälkeen annetaan tulos.

Merkkien tunnistamisen sijaan marker less Augmented Reality sijoittaa virtuaaliset kohteet fyysiseen maailmaan ympäristön todellisten ominaisuuksien perusteella (Boonbrahm et al., 2020). Tämä poistaa vaatimuksen objektien seurantajärjestelmistä, merkeistä. Kameran, anturien, prosessorien ja algoritmien, jotka pystyvät havaitsemaan ja kartoittamaan maailman oikein mahdollistavat lisätyn todellisuuden kokemuksia vähemmän.

#### Heijastuspohjainen AR:

Heijastuspohjainen AR määritellään videoprojektion tekniikaksi, joka mahdollistaa visuaalisen datan laajentamisen ja vahvistamisen projisoimalla kuvia 3D-objektien tai tilan pinnalle; tämä kuuluu laajaan spatiaalisen lisätyn todellisuuden kategoriaan (Büttner et al., 2018).

Superimpositioon pohjautuva lisätty todellisuus käyttää esineiden tunnistusta. Lisätty kuva korvaa lähdekuvan osittain tai kokonaan. Tämän tyyppistä lisättyä todellisuutta voidaan hyödyntää historiallisella matkalla. Voit esimerkiksi käyttää tätä lisätyn todellisuuden tyyppiä havainnollistamaan, kuinka patsas tai rakennelma ilmestyi vuosia sitten (Aggarwal & Singhal, 2019).

#### Lisätty virtuaalisuus (AV)

Lisätty virtuaalisuus (AV) määritellään "tilanteeksi, jossa virtuaalimaailmaa täydennetään reaali maailman esineillä tai informaatiolla." Lisättyä virtualisuutta voidaan verrata lisättyyn todellisuuteen (AR), mutta toisin kuin AR, jossa virtuaalisia objekteja on fyysisessä ympäristössä, lisätyssä virtuaalisuudessa korostuu virtuaalinen maailma, jossa on joitakin fyysisiä objekteja. Sekä AV että AR sekoittavat todellisen ja virtuaalisen maailman, mutta vastakkaisilla reaali-virtuaalisuhteilla.

Ajattele esimerkiksi itseäsi kouluympäristössä, tarkemmin sanottuna luokahuoneessa, jossa on kirjoituspöytä. Laitat sitten päälle HMD:n, joka paljastaa kokonaan toisen ympäristön, mutta säilyttää työpöydän näkyvyyden. Tätä tarkoitetaan laajennetulla virtualisuudella.

#### Virtual Reality (VR) Virtuaalitodellisuus

Virtuaalitodellisuus (VR) määritellään "keinotekoiseksi ympäristöksi, joka koetaan tietokoneen tuottamien aistiärsykkeiden (kuten näkemien ja äänien) kautta ja jossa ihmisen toiminta määrittelee osittain sen, mitä ympäristössä tapahtuu". Tarkemmin sanottuna virtuaalitodellisuus on termi, joka viittaa virtuaaliympäristön rakentamiseen tietokonetekniikan avulla. Sen sijaan, että käyttäjät katsoisivat kaksiulotteista näyttöä, käyttäjät "astuvat" virtuaaliseen ympäristöön, jossa he voivat olla vuorovaikutuksessa kolmiulotteisten kohteiden kanssa.

Virtuaalitodellisuus teknologiakokemuksena upottaa sinut täysin virtuaalisiin ympäristöihin, joiden kanssa voit olla vuorovaikutuksessa erityisten puettavien laitteiden avulla tai yksinkertaisesti heiluttamalla kättäsi (Bevilacqua et al., 2019). Virtuaaliset ympäristöt antavat käyttäjälle mahdollisuuden olla vuorovaikutuksessa ympäristön virtuaalisten kohteiden kanssa ohjaamalla osoitinta hiiren painikkeen tai peliohjaimen avulla tai edustamalla käyttäjän kättä (tai muuta kehon osaa) ympäristössä (Bevilacqua et al., 2019).

Virtuaalitodellisuus voidaan jakaa kolmeen laajaan luokkaan:

#### Ei-immersiivinen virtuaalitodellisuus:

Ei-immersiivinen virtuaalitodellisuusteknologia hyödyntää tietokoneella luotua virtuaalimaailmaa, jossa käyttäjä säilyttää tietoisuuden ja kontrollin fyysisestä ympäristöstään. Videopelit ovat loistava esimerkki ei-immersiivisestä virtuaalitodellisuudesta, koska niiden avulla käyttäjät voivat olla vuorovaikutuksessa hiiren tai peliohjaimen avulla (Henderson et al., 2007; Piron et al., 2010).

#### Semi-immersiivinen virtuaalitodellisuus:

Tämän tyyppinen VR tarjoaa kokemuksen, joka perustuu suurelta osin virtuaaliympäristöön. Opetuksellisen arvon lisäämiseksi semi-immersiivinen virtuaalitodellisuus peittää virtuaalisilla kuvilla todellisen elämän kuvat (An & Park, 2018). Uputus on suurempi semi-immersiivisessä virtuaalitodellisuudessa verrattuna ei-immersiiviseen virtuaalitodellisuuteen kuin ei-immersiivisessä VR:ssä. Lentäjäharjoittelijoille tarkoitettujen lentosimulaattorit ovat loistava esimerkki semi-immersiivisestä virtuaalitodellisuudesta.

**Kokonaan immerssiivinen virtuaalitodellisuus:** Kokonaan immerssiivinen virtuaalitodellisuus, jossa katsojasta tulee osa ympäristöä, saadaan aikaan käyttämällä laitetta, joka on varustettu päässä pidettävällä näytöllä, joka näyttää kuvia tietokoneelta (An & Park, 2018). Kokonaan immerssiivinen virtuaalitodellisuus tarjoaa realistisemmän virtuaalitodellisuuden ympäristön kokemuksen tehokkaan immersion ansiosta. Kokonaan immerssiivinen virtuaalitodellisuus hyödyntää ihmiskehoon yhdistettyjä laitteita identtisen motorisen toiminnan suorittamiseksi (Bevilacqua et al., 2019). Kilpa-autopelit ovat esimerkki kokonaan immerssiivisestä virtuaalitodellisuudesta, koska ne tarjoavat käyttäjälle nopeuden ja ajokyvyn tunteen.

#### Lisätty todellisuus vs virtuaalitodellisuus

Virtuaalitodellisuus mahdollistaa käyttäjän uppoutumisen virtuaaliseen ympäristöön. Lisätty todellisuus hyödyntää jo olemassa olevaa fyysistä ympäristöä asettamalla sen päälle virtuaalista tietoa.

Lisätyn todellisuuden käyttäjät kokevat uuden ja parannetun fyysisen ympäristön, jossa virtuaalista tietoa käytetään täydentämään todellista tietoa. Virtuaalitodellisuuden ja

lisätyn todellisuuden välinen ero johtuu teknologiavaatimuksista ja kokemuksen luonteesta. Tarkemmin :

Lisätty todellisuus	Virtuaalinen todellisuus
AR käyttää todellisen elämän tapahtumapaikkoja	VR on kokonaan virtuaalinen
Lisätyn todellisuuden käyttäjillä on mahdollisuus kontrolloida heidän fyysistä olemistaan todellisessa elämässä	Virtuaalisen todellisuuden käyttäjät ovat kokonaan järjestelmän kontrollin alla
AR-kokemus voidaan saavuttaa älypuhelimien avulla	VR edellyttää virtuaalitodellisuuden kuulokkeiden käyttöä
. Ympäröivä ympäristö on todellinen ja sitä parannetaan asettamalla virtuaalisia objekteja sen päälle	Ympäröivä ympäristö on kokonaan virtuaalinen ja tietokoneen luoma.

### 1.3 Teknologia

Vaikka lisätyn todellisuuden konsepti on yli vuosisadan vanha, on totta että mobiililaitteet ovat kehittyneet viime vuosina ja AR on yhä nöuseva teknologia, jota edelleen tarvitsee kehittää teknisesti ja visuaalisesti parhaan lopputuloksen saavuttamiseksi. AR on graafisen sisällön integroimista todellisen elämän näkyymiin. Tätä varten meidän on käytettävä ohjelmistoja ja kameralaitteita, kuten tietokoneita, matkapuhelimia, tabletteja tai laseja, jotka lisäävät virtuaalista informaatiota käyttäjän kameran avulla näkemään todellisuuteen. Älypuhelimien tai tabletin näytöllä näkyy lisätyn todellisuuden elementtejä, joita haluamme sisällyttää kameran kuvaamaan videoon.

Miksi on kiinnostavaa integroida lisättyä todellisuutta koulutukseen ja opetukseen?

Koska useat tutkimukset ovat osoittaneet että lisätty todellisuus parantaa oppilaiden suorituksia ja oppimistuloksia. Lisättyä todellisuutta on kuvattu divergenttinä, kognitiivisena prosessina, jossa opiskelijat oppivat tekemällä ja samaan aikaan ehdotetaan erilaisia polkuja tai toimintamalleja esitettyjen kysymysten ratkaisemiseksi. Tämä tuo hyödyllisen työkalun opettajalle käytettäväksi, jonka tavoitteena on kiinnittää oppilaiden huomio opetukseen ja wow!-efektin aikaansaamiseksi.

Siksi opettajalla on työkalu joka mahdollistaa ylimääräisen sisällön lisäämisen siihen, mitä näemme tarjoten mahdollisuuden:

- Laittaa asioita kontekstiin
- Herättää mahdollisuuden oppia lisää, mikä on avain tietoon
- Interaktioon sisällön kanssa

Lisätyn todellisuuden hyödyt opetuksessa

Järjestelmällisiä kirjallisuuskatsauksia lisätyn todellisuuden “raportoiduista hyödyistä” koulutuksellisissa konteksteissa on pääasiassa kaksi: oppimiseen liittyvistä hyödyistä ja motivaatiosta. Jotkut tutkimukset ovat osoittaneet lisätyn todellisuuden hyödyntämisen opetuksessa lisäävän innovatiivisuutta, lisäävän positiivista asennetta oppimiseen, tietoisuutta, ennakkointia ja autenttisuutta.

AR mahdollistaa emotionaalista oppimista, kokemuksen WOW-efekti yhdistyy tietoon. Neurotieteelliset tutkimukset ovat vahvistaneet tunteiden vaikutuksen opetuksen ja oppimisen prosessissa, joten AR edistää tehokasta oppimista. Tämä voi johtaa parempiin kielellisiin assosiaatioihin, pitkäaikaisen muistin kehittämiseen, parempaan yhteistyöhön ja motivaatioon.

AR mahdollistaa kielellisten assosiaatioiden luomisen toisen kielen opiskelussa, kehittämällä pitkäaikaista muistia, parempaa yhteistyötä ja motivaatiota yhdistettynä pelillistämiseen, koska tämä tarjoaa paremman vaikutuksen yhdistämällä oppilaita videopelien dynamiikan ja mekanismien avulla, mikä mahdollistaa heidän kehityksensä emotionaalisella, kognitiivisella ja sosiaalisella alueella.

Tutkimukset ovat analysoineet kuinka AR voi vaikuttaa tehokkaasti sanaston oppimiseen, kun englantia opiskellaan vieraana kielenä. Tähän on sisältynyt perinteisten sanastoon liittyvien muistikorttien ja lisätyssä todellisuudessa käytettyjen 3D-elementtejä hyödyntävien opetusratkaisujen vertailua. Tehokkaimmat oppimistulokset on saavutettu käyttämällä AR-metodeja oppimisessa eri taitotasoilla (Edistyneet, keskitaso, matala).

Opettaja on edelleen opetuksen keskiössä, koska hän ohjaa ja arvioi tehotonta integraatiota luokkahuoneessa ja huomioi oppilaiden mahdolliset vaikeudet ja eri osaamistasot. Lisätyn todellisuuden integroimisella opetukseen on positiivisia vaikutuksia oppimistuloksiin erityisesti peruskoulussa ja lukiossa.

Lisätyn todellisuuden merkitys osana opetusta on siinä, että se kannustaa oppimiseen vapaaehtoisen, mielekkään ja merkityksellisen toiminnan kautta, joka edistää toisen kielen oppimista tavalla, jossa oppilaalla on vapaus valita itse “mitä ja milloin” oppia. “Peliä” oppimisen keinona haetaan lisätyn todellisuuden projektilla, erilaisia pelidynamiikoita voidaan mahdollistaa kun laitteella on yhteys lisätyn todellisuuden sovellukseen, mutta myös merkkien vaihtoa ja pääsyä merkeille voidaan pelillistää.

## Lisätyn todellisuuden rajoitukset opetuksessa

Opettaja kohtaa myös rajoituksia lisätyn todellisuuden käytössä. Tutkimukset ovat huomioineet opettajien vaikeudet hallita lisätyn todellisuuden informaatiotulvaa. Tämä tekninen rajoitus on riippuvainen pääosin laitteesta, jota käytetään lisätyn todellisuuden informaation välittämiseen. Muillakin tekijöillä voi olla vaikutuksia, kuten huoneen valaistuksella tai merkkeinä käytetyillä korteilla sekä itse ohjelmistolla.

Oppilaat voivat turhautua, jos sovellus ei toimi oikein tai he kokevat merkkien tai laitteen käytön vaikeaksi lisätyn todellisuuden tiedon saavuttamisessa. Tämän rajoituksen ratkaisemiseksi on välttämätöntä parantaa kuvien seurannan ja prosessoinnin algoritmeja ja rajoittaa merkkien määrää. Opettajan on tärkeää suorittaa lisätyn todellisuuden sovellusten käytettävyydestejä, jotta he voivat antaa oppilaille tarkkoja ohjeita ja tukea oppilata sekä suunnitella lisättyyn todellisuuteen ja pelillistämiseen perustuvia opetuksellisia ympäristöjä.

Lisätyn todellisuuden haittapuoleksi voidaan luokitella lasten lisääntynyt hajamielisyys, jota usein esiintyy nuoremmilla lapsilla peruskoulussa, kun he kiinnittävät liikaa huomiota virtuaaliseen information. Tässä tapauksessa lisätyn todellisuuden tuottama WOW-efekti muuttuu negatiiviseksi, jos oppilas ei pysty keskittymään annettuun tehtävään ja seuraamaan ohjeita. On loogista että kun uutta teknologiaa käytetään ensimmäisen kerran luokassa, se aiheuttaa ylimääräistä häiriötä, mutta käyttöohjeiden ja pelillisten sääntöjen tulisi tarjota opettajalle oikeat välineet teknologian soveltamiseen luokassa.

Tutkimuksissa on havaittu myös toinen lisätyn todellisuuden käyttöä rajoittava tekijä, joka on erityisen tietosisällön luomisen vaikeus tai ylimääräinen aika ja perehtyminen, joka menee uutta teknologiaa ja sisältöä luodessa. Tämä pätee suljettuihin sovelluksiin, jotka eivät salli sisällön lisäämistä tai muokkaamista. Sisältöä on mahdollista luoda myös ilmaissovelluksissa, mutta tietyt tuntien valmistelemisen ajat ovat välttämättömiä. Siksi tämän projektin tarkoituksena on tarjota ratkaisuja, jotka lyhentävät valmisteluajoja, mutta mahdollistavat englannin kielen opettajalle mahdollisuuden muokata tuntien sisältöä lisättyä todellisuutta soveltamalla vaaditulle tasolle käyttämällä vaihtelevia pelillistämisen tekniikoita. Tekniikat tekevät opetuksesta tehokkaampaa, tehden oppilaista tietoisempia suhteessa omaan oppimiseensa heidän osallistuessaan aktiivisesti oppimisprosessiin osana merkityksellistä oppimista.

## Kuinka AR toimii?

Käytännössä AR-sovellus tulee olla asennettuna, jotta näytölle saadaan tuotua lisäelementtejä. Normaalisti laitteen kameralla tarkennetaan merkkiin, jonka ohjelmisto tunnistaa ja joka aktivoi sovelluksessa esiasetetun lisäelementin. Tällä hetkellä näemme näytöllä todellisen maailman lisätyn todellisuuden digitaalisilla elementeillä. AR-teknologia on yhdistelmä kahta eri tekniikkaa: konenäköä ja toisaalta grafiikkamoottorin käyttämistä.

## Konenäkö

Lisättyyn todellisuuteen sovellettavat konenäön tekniikat ovat vaihtelevia ja niitä kutsutaan yleisimmin seurantatekniikoiksi. On olemassa useita variaatiotyyppisiä teknologiasta, ensimmäiset sovellukset käyttivät hahmoja, jotka erottivat taustan valkoisen ja mustan värin ainutlaatuisella tavalla. Jos hahmot olivat samanlaisia, järjestelmä saattoi sekoittaa lopputuloksen ja lisättyyn todellisuuteen vaikuttivat huoneen valaistus ja syntyvät varjot.

Keinotekoinen näkö on kuitenkin kehittynyt ja lisättyä todellisuutta on mahdollista käyttää ilman mustaa/valkoista seurantaa. Uusia versioita ovat esimerkiksi kasvojen tunnistus, mikä mahdollistaa kasvojen sijainnin havaitsemisen ja seurannan tai tekstuurin seurannan, referenssikuvan paikantaminen kolmiulotteisessa koordinaattijärjestelmässä.

Jotta lisätyn todellisuuden kokemus on onnistunut, sen tulee toimia reaaliajassa. Tämä tarkoittaa sitä, että molemman kahdesta moduulista tulee toimia reaaliajassa, molemmat ovat vaativia, laskennallisia resursseja. Siksi renderöintimoduulin tulee pystyä maalaamaan noin 60 kuvaa sekunnissa ja seurantamoduulin tulee pystyä analysoimaan ja poimimaan tietoa 60 kuvasta sekunnissa.

## Grafiikkamoottori

Grafiikkamoottori vastaa sisällön renderöimisestä, tyypillisesti 3D-muodossa, mutta myös 2D-muodossa tai linkkeinä verkkosivuille, videoihin tai peliehdotuksia. Nämä elementit lisätään laitteen kameras tallentamiin kuviin, lisäten kuvien informatiivisuutta. Tätä graafista osaa edustetuista elementeistä tuetaan keinotekoisella konenäön teknologialla, jonka tavoitteena on sijoittaa lisätyn todellisuuden sisällöt oikein kohtauksiin, jotta sommittelu on johdonmukainen ja ymmärrettävä käyttäjälle.



Graafisen osan keskeinen elementti on renderöinti. Tämä prosessi koostuu laitteen kolmiulotteisen kohtauksen tulkinnasta kaksiulotteisen kuvan luomiseksi. Renderöintiä varten prosessoidaan 3D-mallin geometria ja pinnan ominaisuudet (väri ja materiaali) kohtauksen valaistus ja kameran sijanti.

## 1.4 Kuinka käyttää AR-sovellusta askel askeleelta luokassasi

Lataa

1. Lataa "APK" tiedosto

<https://drive.google.com/file/d/1cgT7PbJnMLoYMdNNTGagMjeMOBE1cLKp/view?usp=sharing>

2. Ota käyttöön kolmas osapuoli  
Kyllä
3. Asenna  
Kyllä
4. Salli mikrofonin ja kameran käyttö  
Tarkista ovatko ne sallittuja älylaitteessasi
5. Google Assistant Go  
Varmista että Google Assistant on asennettu




Google Assistant Go


Google LLC

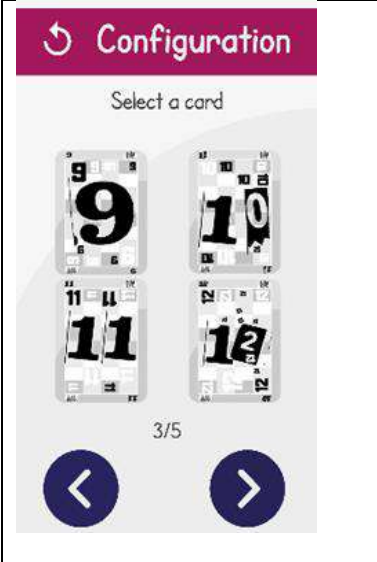
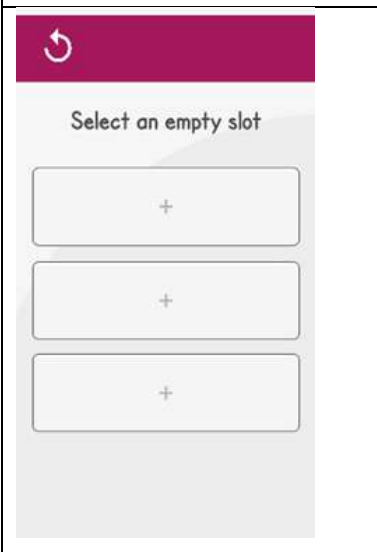
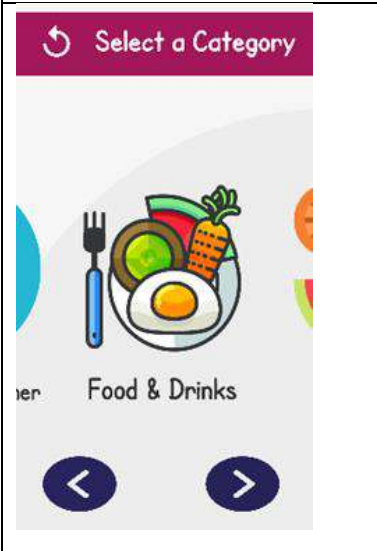
4,3 ★

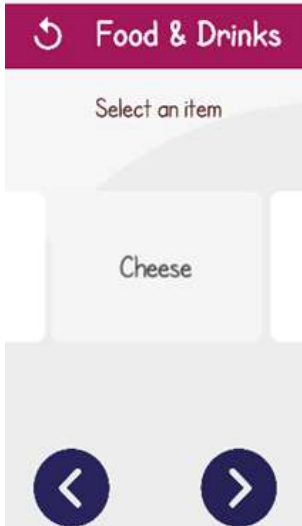


Käytä AR-sovellusta

 <p>Transforming primary school students' English as a Foreign Language Learning (EFL) with augmented reality (AR) 2020-1-UK01-KA226-SQ1-044466</p>	<p><b>Päämenu</b></p> <p>Käyttääksesi sovellusta, sinun tulee ladata korttipakka, jonka voit ladata suoraan “KORTIT” painikkeen avulla, joka löytyy aloitusnäytön vasemmasta alakulmasta. Löydät myös kopion pakasta tämän asiakirjan lopusta.</p> <p>Jos sovellus avataan ensimmäistä kertaa, “pelaa”-painike ei ole käytössä, koska korttisarjaa ei ole. Tässä tapauksessa painetaan “määritä peli” painiketta asennuksen aloittamiseksi.</p> <p>Jos olet käynnistänyt sovelluksen jo aiemmin, mutta et ole asettanut yhtään korttia tai olet poistanut asetukset, “pelaa”-painike on pois käytöstä.</p>
---	--

Asenna peli

<p>Select a lesson plan </p> <table border="1"> <tr> <td>Lesson 1</td> <td>Lesson 2</td> <td>Lesson 3</td> </tr> <tr> <td>Lesson 4</td> <td>Lesson 5</td> <td>Lesson 6</td> </tr> <tr> <td>Lesson 7</td> <td>Lesson 8</td> <td>Lesson 9</td> </tr> <tr> <td>Lesson 10</td> <td>Lesson 11</td> <td>Lesson 12</td> </tr> <tr> <td>Lesson 13</td> <td>Lesson 14</td> <td>Lesson 15</td> </tr> </table>	Lesson 1	Lesson 2	Lesson 3	Lesson 4	Lesson 5	Lesson 6	Lesson 7	Lesson 8	Lesson 9	Lesson 10	Lesson 11	Lesson 12	Lesson 13	Lesson 14	Lesson 15	<p><b>Tuntivalikoima</b> Valitse määritettävä oppitunti</p> <p><b>Korttivalikoima</b> Pelin konfigurointia varten korteille on asetettava eri arvot. Sinun ei tarvitse asettaa arvoa kaikille korteille, mutta sinun on asetettava ainakin yhdelle kortille arvo pelataksesi.</p> <p>Näytön alareunassa olevilla nuolilla voit siirtyä neljän ryhmiin ryhmitettyjen korttien välillä valitaksesi haluamasi.</p> <p>Napsauta kirjainta, jonka haluat konfiguroida. Palataksesi aloitusvalikkoon, klikkaa nuolta näytön vasemmassa yläkulmassa.</p> <p><b>JOS VALITSET TÄMÄN VAIHTOEHDON, SINUN EI TARVITSE ASETTAA KORTTEJA, OHITA SEURAAVAT ASKELEET JA MENE PELIOSIOON</b></p>
Lesson 1	Lesson 2	Lesson 3														
Lesson 4	Lesson 5	Lesson 6														
Lesson 7	Lesson 8	Lesson 9														
Lesson 10	Lesson 11	Lesson 12														
Lesson 13	Lesson 14	Lesson 15														

	<p><b>Korttien konfigurointi</b></p> <p>In each of the cards, three different objects can be stored.</p> <p>It will be necessary to select all three to establish a card.</p> <p>You can press the arrow at the top left to go back.</p> <p>Jokaiselle kortille voidaan asettaa 3 erilaista esinettä. On välttämätöntä valita kaikki 3 kortin suunnittelemiseksi. Voit painaa nuolta ruudun vasemmassa yläkulmassa palataksesi takaisin.</p>
	<p><b>Kategoriat</b></p> <p>Pystyin liikkumaan yhdestä kategoriasta toiseen painalla alareunassa olevia nuolia. Voit painaa vasemmassa yläkulmassa olevaa nuolta palataksesi takaisin. Klikkaa haluttua kategoriata valitaksesi vaihtoehdon.</p>
	<p><b>Kohteet</b></p> <p>Voit siirtyä eri kohteiden välillä kategoriassa painamalla alareunan nuolia. Voit palata takaisin painamalla nuolta vasemmassa yläkulmassa palataksesi takaisin.</p> <p>vasemmassa yläkulmassa olevaa nuolta. Napsauta haluamaasi objektia valitaksesi sen.</p>

	<p><b>Korttien konfiguraatio ja kohteet</b></p> <p>Kun kohde on valittu, palaat asetuksiin ja näet määrittämäsi kohteet ja kohteiden määrittämiseen käytettävissä olevat painikkeet.</p> <p>Jos palaat takaisin, määritetyt kohteet pysyvät määritettyinä kunnes kortin määrittely on valmis. Jos haluat deletoida kortit, sinun tulee lopettaa kohteiden valinta ja sinun tulee deletoida kortti korttien valintapaneelista. Määritä kaikki kohteet viimeistelläksesi asetukset ja paina “OK” painiketta.</p>
	<p><b>Korttivalikoima</b></p> <p>Kun valikko on asetettu, se näkyy värillisenä valintavalikossa. Voit painaa nuolta ylhäällä vasemmalla palataksesi päävalikkoon. Napsauta muodostettua korttia nähdäksesi kortin arvot tai deletoidaksesi sen.</p>
	<p><b>Deletoi kortit ja katso korttien sisältöä</b></p> <p>Klikkaamalla korttia näet kohteet, jotka on määritetty kyseiselle kortille. Voit poistaa kortin painamalla “OK”-painiketta. Paina “pala” painiketta palataksesi kortin valintaan.</p>


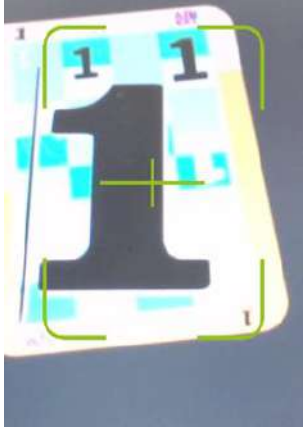


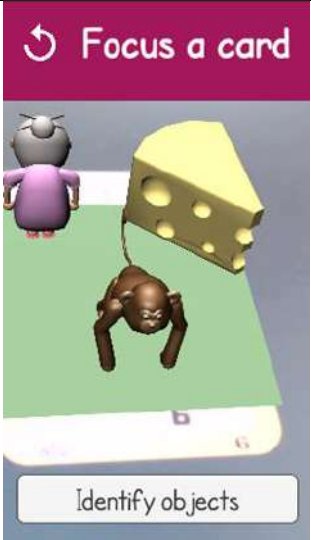
Palauta oletusasetukset

Paina resetointi-painiketta ladataksesi oletustiedot.

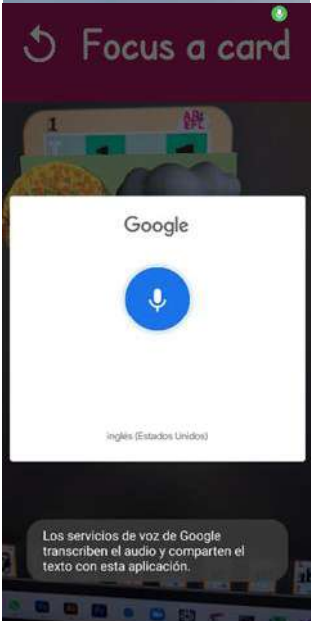


Pelaa!

 <p>Transforming primary school students' English as a Foreign Language Learning (EFL) with augmented reality (AR) 2020-1-UK01-KA226-SCH-094466</p>	<p><b>Pelaa peliä</b></p> <p>Kun olet määrittänyt vähintään yhden kortin. Peli avataan. Paina pelaa-painiketta aloittaaksesi pelin. *Muista että tarvittavat printatut korttipakan tai toisen laitteen pelataksesi.</p>															
<p>Select a lesson plan ↻</p> <table border="1"> <tr> <td>Lesson 1</td> <td>Lesson 2</td> <td>Lesson 3</td> </tr> <tr> <td>Lesson 4</td> <td>Lesson 5</td> <td>Lesson 6</td> </tr> <tr> <td>Lesson 7</td> <td>Lesson 8</td> <td>Lesson 9</td> </tr> <tr> <td>Lesson 10</td> <td>Lesson 11</td> <td>Lesson 12</td> </tr> <tr> <td>Lesson 13</td> <td>Lesson 14</td> <td>Lesson 15</td> </tr> </table>	Lesson 1	Lesson 2	Lesson 3	Lesson 4	Lesson 5	Lesson 6	Lesson 7	Lesson 8	Lesson 9	Lesson 10	Lesson 11	Lesson 12	Lesson 13	Lesson 14	Lesson 15	<p><b>Valitse tunti</b></p> <p>Valitse tunti pelataksesi.</p>
Lesson 1	Lesson 2	Lesson 3														
Lesson 4	Lesson 5	Lesson 6														
Lesson 7	Lesson 8	Lesson 9														
Lesson 10	Lesson 11	Lesson 12														
Lesson 13	Lesson 14	Lesson 15														
<p>↻ Focus a card</p> 	<p><b>Keskity korttiin</b></p> <p>Kun kohdistettu kortti on asetettu, sille määritetyt kohteet tulevat näkyviin ja kuulet äänen, joka nimeää kaikki näkyvät kohteet. Keskittyessäsi kirjaimeen, paina "tunnista kohteet"-painiketta avataksesi Googlen puheentunnistuksen. Kerro ilmestyvän kohteen nimi.</p> <p>Älä lausu usean kohteen nimeä kerralla, jotta et tunnista niitä. Jos ääntämisesi on korrektia, nimetty kohde katoaa kohtauksesta ja ääni nimeää uudelleen näkyvät kohteet.</p> <p>Paina "tunnista kohteet" painiketta kunnes olet deletoinut kaikki kohteet kohtauksesta.</p>															



Kun kaikki kohteet on deletoitu, kortti on käyty läpi ja kohteet tulevat uudelleen näkyviin, samoin kuin niiden nimet näytön alareunassa. Tällä tavoin niistä voidaan muodostaa lauseita tai muuta dynamiikkaa, jonka opettaja voi luoda luokkahuoneessa. Voit palata aloitusnäyttöön milloin tahansa painamalla vasemman yläkulman nuolta. Jos jumiudut sanoihin, voit palata aloitusvalikkoon napauttamalla näytön vasemmassa yläkulmassa olevaa nuolta. Voit myös keskittyä muihin asettamiisi kortteihin jatkaaksesi peliä.



Kortit



## OSA KAKSI: Tuntisuunnitelmat

Ehdotuksena on että kaikki oppitunnit noudattavat samaa formaattia yhtenäisyyden vuoksi – mukaanlukien oppitunnin nimi, ehdotettu kesto, käytetyt tekniikat, tarvittavat materiaalit, toiminnan tarkoitus, kehitetyt kompetenssit, aktiviteettien/käytäntöjen kuvaus, taso. Ennen tuntisuunnitelmia esitetellään johdanto, jossa selitetään oppituntien rakenne, miten ne on jaettu (mahdollisesti tason mukaan) ja miten niitä parhaiten hyödynnetään. Jokaisen oppituntisuunnitelman tulisi olla 45 minuutista 90 minuuttiin.

- Tuntisuunnitelmia on helppo soveltaa eri tasoille riippuen opettajan tarpeista
- Tuntisuunnitelmia voidaan soveltaa useampaan sovelluksessa saatavilla olevaan kategoriaan. Tuntisuunnitelma voi olla sekoitus eri kategorioita.

### Listatuntisuunnitelmia

Tuntisuunnitelmien lista on esitetty alhaalla:

Tuntisuunnitelman nimi	Taso	Kategoria	nimi hakemuksessa
Näyttelemine	A1/A2	Puhuminen/Kuuntelu/Sanasto	Lesson Plan 0
Viihde	B1/B2	Puhuminen/Sanasto/Kirjoittaminen	Lesson Plan 1
Eettinen matkailu - Loma	B2	Puhuminen/Kuuntelu/Sanasto	
Hedelmät ja värit			Lesson Plan 2
muistipeli	A1/A2	Puhuminen/Kuuntelu/Sanasto/Lukeminen/Kirjoittaminen	
Hauskat pelikortit	A1/A2	Puhuminen/Kuuntelu/Sanasto	Lesson Plan 3
Töistä puhuminen	A1	Puhuminen/Kuuntelu/Lukeminen/Kirjoittaminen/Sanasto	
Minun lomani	B1/B2	Puhuminen/Sanasto	Lesson Plan 14
Minun hirviöni	B1/B2	Puhuminen/Kirjoittaminen/Sanasto	
Vuodenajat ja sää	B1/B2	Puhuminen/Kuuntelu/Lukeminen/Sanasto	Lesson Plan 4
Muodot	A1/A2	Puhuminen/Kuuntelu/Sanasto/Lukeminen	Lesson Plan 5
Tarinankerronta	A1/A2	Puhuminen/Kuuntelu/Sanasto	Lesson Plan 8
Tarinointi	B1/B2	Puhuminen/Kirjoittaminen/Sanasto	Lesson Plan 6
Matikkakuutiot	A1/A2	Puhuminen/Kuuntelu/Sanasto	Lesson Plan 9&10
Matkustaminen	B1/B2	Puhuminen/Lukeminen /Kirjoittaminen/Sanasto	Lesson Plan 11
Kulkuvälineet	B1/B2	Puhuminen/Kuuntelu/Lukeminen/Sanasto	Lesson Plan 12
Mielikuvituksellisten			Lesson Plan 7
tarinoiden kirjoittaminen	A1/A2	Puhuminen/Kuuntelu/Lukeminen/Kirjoittaminen/Sanasto	
Bingo	A1/A2	Puhuminen/Kuuntelu/Lukeminen/Sanasto	Lesson Plan 13

# Näytteleminen



A1/A2



Puhuminen/Kuunteleminen/  
Sanasto



4-6



90 minuuttia

## Tavoitteet

- Tiimityöhön kannustaminen.
- Oppilaiden välisen vuorovaikutuksen lisääminen.
- Tehtäväperustainen oppiminen perussanaston, lauseiden ja kirjoittamisen opiskelussa.
- Oppilaiden kannustaminen, jotta he käyttäisivät mielikuvitustaan ja olisivat luovia tarinoidensa kanssa, samalla kun he parantavat kielitaitoaan, kieliopin tuntemusta ja sanastoa.

## Tarvittavat materiaalit

Per ryhmä-

- Korttipakka AR-kortteja 1-20
- Elektroninen laite, johon on asennettu AR4EFL-sovellus

Jokainen oppilas -

- Lyijykyniä
- Paperia

## OHJEET

1. Opettaja esittelee tunnin ja jakaa luokan neljän-kuuden oppilaan ryhmiin.
2. Tunti alkaa siten, että yksi oppilas jokaisesta ryhmästä valitsee kortin sattumanvaraisesti pakasta. Sitten he skannaavat kortin. Laitteen ruudulle tulee näkyviin eläin tai liikuntalaji. Oppilaan täytyy näyttellä ruudulla näkyvää eläintä tai liikuntalajia. Muiden ryhmän jäsenten täytyy arvata, mikä eläin tai liikuntalaji on kyseessä.
3. Jokainen oppilas ryhmässä valitsee vuorollaan kortin ja näyttellee kortin eläintä tai liikuntalajia.
4. Opettaja siirtyy sitten tunnin seuraavaan vaiheeseen. Oppilaille annetaan lyijykyniä ja paperia. Heidän täytyy piirtää kuva eläimestä tai urheilulajista ja kertoa siitä tarina, joku kokemus, mikä heillä on aiheesta. Se voi olla tarina lemmikistä, matkasta eläintarhaan tai farmille, ystävän lemmikki, urheilulaji jota he ovat harrastaneet tai urheilutapahtuma, johon he ovat osallistuneet.

5. Heille annetaan 15 minuuttia aikaa piirtää kuva. Sitten he menevät heidän neljänkuuden hengen ryhmään ja jokainen oppilas jakaa tarinansa tiiminjäsentensä kanssa.

### Extra-vinkit, vaihtoehdot, sovellukset, tarkistuslista...

- Tätä tuntisuunnitelmaa voidaan hyödyntää eri kategorioissa tavoitteena oppilaan sanaston lisääminen.

### Sovellukseen lisättävät kohteet

Kortin numero	Sana	Kategoria
1	Apina	Eläimet
2	Hai	Eläimet
3	Leijona	Eläimet
4	Jalkapallo	Urheilu
5	Tiikeri	Eläimet
6	Alligaattori	Eläimet
7	Mustekala	Eläimet
8	Kirahvi	Eläimet
9	Kameli	Eläimet
10	Koripallo	Urheilu
11	Rugby	Urheilu
12	Hiihto	Urheilu
13	Uinti	Urheilu
14	Kalastus	Urheilu
15	Koala	Eläimet
16	Gorilla	Eläimet
17	Zeebra	Eläimet
18	Panda	Eläimet
19	Koala	Urheilu
20	Kotka	Urheilu

# Eettinen matkailu - Loma



Kielitaso

**B2**

Kategoria

**Puhuminen/Kuuntelu/  
Sanasto**



Ryhmäkoko

**12**

Arvioitu kesto

**60 minuuttia**

## Tavoitteet

- Eettisen matkailun konseptin tuntemus
- Kielitaidon ja keskustelutaidon kehittäminen muiden oppilaiden kanssa keskustelemalla
- Kuuntelutaitojen kehittäminen
- Kriittisen ajattelukyvyn kehittäminen

## Tarvittavat materiaalit

Internetin käytön mahdollisuus kaikille oppilaille, projektori videoiden katsomista varten luokassa, A4-paperi ja kyniä ideointia varten.

## OHJEET

1. Esittele aihe: Aloita keskustelu sillä, missä oppilaat ovat äskettäin matkustaneet.

Täsmällisiä kysymyksiä: *Mikä on ollut suosikkimatkakohteesi? Mitä teit matkallasi? Miten matkustit perille?*

2. **Teaseri:** Katso video (05:00): *Liian moni ihminen haluaa matkustaa (1):*  
<https://www.youtube.com/watch?v=GTiRajt-ZnM>

Täsmällinen kysymys 1: *Tiivistä videon keskeiset aiheet. Mistä siinä puhutaan?*

Täsmällinen kysymys 2: *Muistuttavatko videon aiheet omaa maatasi?*

3. Keskustelu: Esittele eettisen matkailun konsepti

Täsmällinen kysymys 1: *Mitä on eettinen matkustus?*

Pyydä oppilaita määrittelemään eettinen matkailu. Kun olet kerännyt muutamia vastauksia kirjoita määritelmä taululle.

Täsmällinen kysymys 2: *Uskotko että on eettisiä ja epäeettisiä tapoja matkustaa?*

Kirjoita kaikki erilaiset, annetut vastaukset taululle kahden kolumnin alle: eettinen/epäeettinen

**kysymys 3: Mitä ovat matkustamisen ympäristölliset ja kulttuuriset vaikutukset?**

Rohkaise oppilaita ajattelemaan matkustamisen ympäristöllisiä ja kulttuurisia vaikutuksia. Tarkkaile käyttävätkö oppilaat termiä oikein keskusteluissa/väittelyissä ja mitkä termit ovat heille hankalia.

4. Käy **eettisen matkailun** sanastoa läpi. (2)

5. **Kirjoittaminen:** Jaa luokka pareihin.

**Täsmällinen kysymys: Mitä kysymyksiä sinun tulisi kysyä itseltäsi matkaa suunniteltaessa?**

.Pyydä oppilaita ajattelemaan, miten he suunnittelisivat matkaa maahan, jonne he ovat aina halunneet mennä. Pyydä heidät integroimaan eettistä matkailua suunnitteluun.

**Jatkotehtävä:**

Selitä oppilaille, että on olemassa kuvitteellinen 50 miljoonan euron rahasto, jonka tarkoituksena on auttaa lievittämään joitakin matkailun kielteisiä vaikutuksia matkakohteissa.

Kahden hengen ryhmissä oppilaat valitsevat matkakohteen ja tekevät tutkimuksen matkailun kielteisistä vaikutuksista maahan/ekosysteemiin ja esittelevät sen luokalle. Tämän jälkeen järjestetään salainen äänestys.

Oppilaat esittelevät matkakohteensa ja toivovat saavansa kuvitteellisen apurahan. Tämä voidaan tehdä julisteella tai muulla luovalla tavalla.

Oppilaille voidaan antaa viikko aikaa toteuttaa projekti, tai he voivat työskennellä sen parissa pidemmän ajan - esimerkiksi kuukauden tai lukukauden ajan, jos he päättävät syventyä siihen. Tämän jälkeen oppilaat järjestävät salaisen äänestyksen, jossa valitaan eniten apua tarvitseva kohde (voittajajoukkue).

**Extra-vinkit, vaihtoehdot tai adaptiot, tarkistuslista...**

- (1) Liian moni ihminen haluaa matkustaa: <https://www.youtube.com/watch?v=GTiRajt-ZnM>  
Videon katsomisen jälkeen, kysy kysymyksiä videosta testataksesi oppilaiden ymmärrystä aiheesta.

**Eettisen matkailun sanasto:**

- Eettinen matkustaminen:

Eettinen matkailu: Eettisessä matkailussa on kyse siitä, että "tehdään parempia paikkoja, joissa ihmiset voivat asua, ja parempia paikkoja, joissa ihmiset voivat vierailla". Eettinen matkailu edellyttää, että matkailualan toimijat, hotellinpitäjät, hallitukset, paikalliset asukkaat ja matkailijat ottavat vastuun ja ryhtyvät toimiin matkailun muuttamiseksi kestävämmäksi.

- Hiilijalanjälki: organisaation, tapahtuman, tuotteen tai yksittäisen henkilön aiheuttamien kasvihuonekaasupäästöjen kokonaismäärä.
- Massaturismi (substantiivi) - suuri määrä järjestäytyneitä matkailijoita kohteeseen.
- Ylikehitys(substantiivi) - liiallinen kehitys, erityisesti sellainen, joka johtaa kielteisinä pidettyihin, peruuttamattomiin muutoksiin alueella.
- Ekomatkailu (substantiivi) - matkailu, jonka tarkoituksena on hyödyttää ekologisesti tärkeitä paikkoja.
- Vapaaehtoistyö matkakohteessa- matkailu, johon liittyy vapaaehtoistyötä kohteessa.
- Matkailu, jossa matkustetaan pidemmän aikaa käyttäen hitaampia, maitse tapahtuvia liikennemuotoja.

## Hedelmät & Värit Muistipeli



**A1/A2**



**Puhuminen/Kuuntelu/  
Sanasto/Lukeminen/Kirjoittaminen**



**2-4**



**120 minuuttia**

### Tavoitteet

- Ryhmätyöhön kannustaminen
- Oppilaiden välisen vuorovaikutuksen tukeminen
- Nopeaan ajatteluun ja oppimiseen kannustaminen
- Esittele ja opeta oppilaille värejä ja hedelmiä englanniksi

### Tarvittavat materiaalit

Per oppilas

- Laskutaulukko (pohjat sivuilla 3 ja 4)
- Kynä/lyijykynä

Per ryhmä -

- Pakka AR-kortteja 1-14
- Elektroninen laite, johon on asennettu AR4EFL-sovellus

## OHJEET

1. Opettaja selittää oppitunnin tarkoituksen; opetellaan värejä ja hedelmiä englanniksi ja testataan oppilaiden tietoja ja muistia.
2. Opettaja näyttää oppilaille tämän [videon](#). Tarvittaessa opettaja voi toistaa tämän useammin kuin kerran ja puhua mukana omalla äidinkielellään jos oppilaat sitä tarvitsevat.
3. Opettajan on varmistettava, että kaikki oppilaat ymmärtävät värien ja hedelmien englanninkieliset sanat ennen kuin he jatkavat.
4. Tämän jälkeen jokaiselle oppilaalle jaetaan tehtäväpaperit.
5. a. Oppilaiden tulisi tehdä hedelmiä ja värejä koskevat tehtäväpaperit.
6. b. Opettaja voi joko käydä vastaukset läpi oppilaiden kanssa nyt, jolloin oppilaat voivat tarkistaa omat vastauksensa, tai opettaja voi kerätä vastaukset ja tarkistaa ne oppitunnin jälkeen.
7. 5. Tämän jälkeen opettaja jakaa luokan kahden, kolmen tai neljän hengen ryhmiin ja antaa kullekin ryhmälle laitteen, jossa on AR4EFL-sovellus, ja pakan 1-14 AR-korttia.
8. 6. AR-korteissa pitäisi olla seitsemän kohdetta. Jokaisen kohteen tulisi esiintyä kahdessa kortissa, yhteensä 14 korttia. Oppilaille voidaan esittää tämä [video](#) , jossa selitetään, miten peliä tulisi pelata.
9. a. Oppilaiden tulisi asettaa 14 korttia eteensä.
10. b. Jokainen oppilas saa vuorollaan kokeilla sovellusta. Heidän pitäisi skannata kaksi korttia kerrallaan ja yrittää yhdistää esineitä.
11. c. Oppilaat voivat käyttää "tunnista esineet" -painiketta harjoitellakseen englannin kielen ääntämistä.
12. d. Oppilaiden on jatkettava, kunnes kaikki kortit on yhdistetty.
13. 7. Pelin lopussa jokaisen oppilaan tulisi laskea, kuinka monta korttia hän on yhdistänyt oikein.
14. 8. Peli on nyt ohi, ja oppilaiden pitäisi nyt muistaa ulkoa tällä oppitunnilla opetetut hedelmät ja värit.
15. 9. Oppitunnin lopussa opettaja tekee yhteenvedon ja kysyy oppilailta, miten he kokivat tehtävän.

## Extra-vinkit, vaihtoehdot, adaptaatiot, tarkistuslista...

- Tämä tuntisuunnitelma on sovellettavissa myös muihin kategorioihin.
- Jos haluat tehdä tehtävästä vaikeamman, voit opettaa lisää värejä ja hedelmiä. Jokaiseen AR-korttiin voidaan myös lisätä useampi kuin yksi kohde, jolloin muistipeli vaikeutuu.

## Sovellukseen lisättävät sanat

Kortin numero	Kohde (Hedelmät, Ruoka & Juomat - kategoria)
1	Tomaatti
2	Kiivi
3	Ananas
4	Sitruuna
5	Tomaatti
6	Kiivi
7	Kirsikka
8	Sitruuna
9	Banaani
10	Omena
11	Omena
12	Banani
13	Ananas
14	Kirsikka

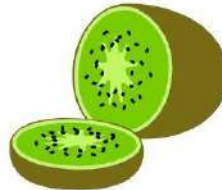
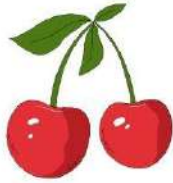
**Tehtäväpaperit**

Name: .....



**Match the fruits**

Write the correct answer!



Kiwi

Pineapple

Melon

Grape

Cherry

Banana

Tomato

Plum

Lemon

Strawberry

Blueberry

Apple

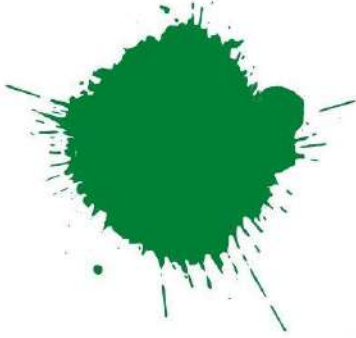


Name : .....



## Match the colours

Draw a line from the word to the correct colour!



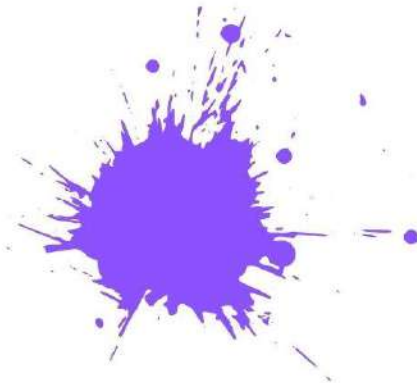
Red



Yellow



Green



Purple

# Hauskanpito pelikorttien avulla



**A1/A2**



**Puhuminen/Kuunteleminen/  
Sanasto**



**4 tai 5**



**60 minuuttia**

## Tavoitteet

- Tehtäviin perustuvan oppimisen käyttäminen toiminnallisten sanojen ja fraasien harjoitteluun.
- Kannustus ryhmätyöskentelyyn.
- Lisätään oppilaiden ja opiskelijoiden välistä vuorovaikutusta.
- Opetuspeli, jonka avulla oppilaat voivat välittää termin tai käsitteen merkityksen kuvien avulla. Kun oppilaiden annetaan puhua sanan esittämisestä, he ymmärtävät sanan merkityksen syvällisemmin ja rohkaistuvat ajattelemaan laajemmin ja käyttämään mielikuvitustaan.
- -Lisää oppilaiden englanninkielistä sanavarastoa eri luokkia yhdistelmällä.

## Tarvittavat materiaalit

Per ryhmä

- Pakka AR-kortteja 1-20
- Elektroninen laite, johon on asennettu AR4EFL-sovellus

Opettaja

- Ajastin

## OHJEET

6. Opettaja jakaa luokan neljän tai viiden hengen ryhmiin ja antaa kullekin ryhmälle korttipaketin ja elektronisen laitteen.
  - a. 7. Kussakin ryhmässä oppilaat valitsevat vuorotellen muistilapun. Sitten he skannaavat kortin ja katsovat, mitä kuvia sovellukseen ilmestyy.
  - b. 8. He valitsevat yhden kuvista ja kertovat muille ryhmänsä jäsenille, mistä kategoriasta he valitsevat. Fun with Flashcards -ohjelman luokat ovat -
    - a. Hedelmät, ruoka ja juoma
    - b. Ajoneuvot ja liikenne
  - c. Viihde

- d. Eläimet  
e. Matkustus
6. Kortin valinnut oppilas antaa nyt yksityiskohtaisen selityksen sovelluksessa näkyvästä kuvasta mainitsematta, mikä se on. Ryhmän muiden oppilaiden on sitten arvattava, mitä sanaa hän kuvailee. Jos näytöllä näkyy esimerkiksi "hampurilainen", "lentokone" ja "tiikeri", oppilas valitsee näistä yhden, esimerkiksi hampurilaisen. Tämän jälkeen oppilas kertoo ryhmänsä jäsenille, että hän on valinnut ruoka- ja juomakategorian, ja alkaa selittää: *"ympyränmuotoinen lihapala, joka on laitettu kahden leivänpalasen väliin". Yleensä siinä on salaattia ja kastiketta, kuten ketsuppia. Tämä ruoka voidaan tarjoilla ranskalaisten kanssa."*
  7. He jatkavat kuvailua, kunnes toinen ryhmän jäsen on arvannut vastauksen oikein.
  8. Ryhmillä on ajastimen mukaan kaksi minuuttia aikaa, ja heidän on arvattava, mitä selitetään tässä ajassa. Opettaja valvoo ajastinta ja ottaa aikaa koko luokan puolesta, joten kaikki ryhmät työskentelevät samalla ajastimella. Jos oppilaat eivät arvaa kahden minuutin aikana, esineitä selittävä oppilas kertoo ryhmälle vastauksen.
  9. Kun kuva on arvattu oikein tai kun aika on kulunut, ryhmän seuraava jäsen ottaa vuoronsa.
  10. Ryhmä jatkaa korttipakalla, kunnes kaikki kortit on käytetty. Neljän hengen ryhmissä jokainen oppilas saa viisi vuoroa. Viiden hengen ryhmissä kukin oppilas saa neljä vuoroa.
  11. Lopussa opettaja käy luokkakeskustelun ja käy läpi oppilaiden selittämät sanat ja asiat. Opettaja käy läpi luokan kanssa kaikki sanat, joiden kanssa heillä on vaikeuksia tai joita heidän on vaikea kuvailla.

### Extra-vinkit, vaihtoehdot tai adaptaatiot. Tarkistuslista...

- Oppilaiden tulisi yrittää selittää esineet englanniksi, mutta jos tämä on heille liian vaikeaa, oppilaat voivat kuvata esineet omalla äidinkielellään ja yrittää arvata vastaukset englanniksi.
- Opettaja voi halutessaan käydä oppilaiden kanssa läpi kaikki sanat/kuvaukset, joiden kanssa oppilailla on ollut hankaluuksia tunnin lopussa, sen sijaan, että hän kävisi ne läpi oppilaiden kanssa jokaisen kahden minuutin kierroksen jälkeen.
- Alla on esimerkki käytettävistä kategorioista, mutta opettaja voi kuitenkin yhdistellä muita kategorioita lisätäkseen oppilaiden englanninkielistä sanavarastoa.

### Sovellukseen lisättävää sanastoa

Kortin numero	Kategoria		
	Hedelmät, ruoka ja juoma	Kulkuneuvot, liikenne ja viihde	Eläimet ja matkailu
1	Leipä	Taksi	Panda
2	Muna	Poliisiauto	Koala
3	Maito	Bussi	Gorilla
4	Juusto	Ambulanssi	Apina
5	Kala	Pyörä	Hai
6	Keksit	Traktori	Leijona
7	Suklaa	Helikopteri	Maaailma

8	Hampurilainen	Lentokone	Tiikeri
9	Hot dog	Vene	Alligaattori
10	Pizza	Juna	Mustekala
11	Omena	Ilmapallo	Zeebra
12	Banaani	Popkorni	Kirahvi
13	Sitruuna	Kännykkä	Kameli
14	Appelsiini	TV	Hotelli
15	Ananas	Radio	Liput
16	Tomaatti	Mikrofoni	Lentokenttä
17	Kahvi	Skeittailu	Laukku
18	Kiivi	Kortit	Kartta
19	Maito	Kamera	Tiikeri
20	Mehu	Tietokone	Asuntovaunu

# Töistä puhuminen



**A2**



**Puhuminen/Kuunteleminen  
/Lukeminen/Kirjoittaminen  
/Sanasto**



**7+**



**60 minuuttia**

## Tavoitteet

- Oppia ammatteihin liittyvää sanastoa (lääkäri, opettaja, maanviljelijä jne.).
- Oppia keskeisiä ilmaisuja kysymällä jonkun työstä, esim. Mitä teet työksesi? - Olen (.....).
- Työpaikkojen arvostus.
- Pelaaminen tiimeissä.
- Vanhempien työpaikoista keskustelu, unelmatyöstä keskustelu

## Tarvittavat materiaalit

AR4EFL-sovellus, tehtäväkortit (jotka sisältyvät sovellukseen), AR4EFL Käärmeet ja tikapuut -taulu (LIITE I), 1 noppa, pelinappulat ja A4-paperiarkit.

## OHJEET

1. **Esittele aihe:** Opettaja kysyy oppilailta, mitä ammatteja he tuntevat. Näin oppilaat voivat hyödyntää jo olemassa olevia tietojaan ja kehittää vahvempaa ymmärrystä luokassa annetuista aiheista.
2. **Avainsanat ja keskeiset ilmaisut:** Tämän jälkeen opettajat voivat hyödyntää AR4EFL-sovellusta auttaakseen oppilaita työnimikkeiden muistamisessa. Joka kerta, kun jokin ammatti mainitaan, opettaja toistaa ilmauksen esim. "Hän on opettaja. Hän opettaa oppilaille englantia."
3. **Puheaktiiviteetti:** Opettaja jakaa oppilaat neljän hengen ryhmiin ja antaa kaikille oppilaille ammattikortin (sovelluksessa olevat). Opettaja kysyy oppilailta: "Mitä teette?", ja heidän tulee vastata: "Olen (kortissa oleva ammatti)". Tämän jälkeen opettaja laittaa oppilaat esittämään luokkatovereilleen kysymyksiä, kuten "Mitä isäsi/äitisi tekee?" ja oppilaat vastaavat "Hän on (...)" tai "Mikä haluatte olla isona?" ja oppilaat vastaavat "Haluan (lääkäriksi), koska haluan auttaa muita".
4. **Lautapeli:** Opettaja ilmoittaa oppilaille, että he osallistuvat AR4EFL-peliin: Käärmeitä ja tikapuut. Opettaja jakaa heidät neljän hengen ryhmiin ja noudattaa liitteessä I annettuja ohjeita.
5. **Piirtäminen/kirjoittaminen:** Lopuksi annamme heille paperin ja kehotamme heitä piirtämään ja kirjoittamaan muutaman lauseen vanhempiensa työstä.
6. **Yhteenveto:** Käydään läpi oppitunnin avainsanat ja ilmaisut.

## Extravinkit, vaihtoehdot ja adaptaatiot. Tarkistuslista...

- Avainsanat ja avainilmaukset: Opettajat voivat vierailta seuraavilla verkkosivuilla auttaakseen oppilaita oppimaan sanoja eri ammatteja varten:  
<https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/a1-a2-vocabulary/jobs-1>  
<https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/a1-a2-vocabulary/jobs-2>  
<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/songs/people-work>

## ANNEX I

### AR4EFL-peli: Käärmeet ja tikapuut

Yksi maailman suosituimmista lautapeleistä.

Vältä käärmeitä ja kiipeä tikkaita pitkin päästäksesi polun päähän.

**Pelaajien määrä:** 2-4

**Arvioitu peliaika:** 10-15 minuuttia

**Varusteet:** Pelin kesto: 1,5 tuntia: AR4EFL Snakes and Ladders -lauta (LIITE I), 1 noppa, pelikappaleita ("tavallisia" pelikappaleita mistä tahansa lautapelistä tai vain pieniä henkilökohtaisia esineitä, kuten avain, kolikko jne.)

**Pelin tavoite:** Pelin tavoitteena on päästä ensimmäisenä pelaajana maaliin siirtymällä pelilaudan poikki aloituslaatikosta maalilaatikkoon.

**Valmistelu:** Laita pelilauta eteesi, valitse nappulasi ja aseta ne "aloitus"-laatikon eteen. Kukin pelaajista heittää noppaa nähdäkseen, kuka saa korkeimman luvun. Se, joka heittää korkeimman luvun, saa ensimmäisen vuoron. Kun ensimmäinen pelaaja on tehnyt vuoronsa, hänen vasemmalla puolellaan istuva pelaaja tekee vuoron. Peli jatkuu ympyrässä vasemmalle.

**Ohjeet:** Pelaajien on siirrettävä nappuloitaan vasemmalta oikealle aloittaen laatikosta, jossa lukee "alku", ja seuraten pelilaudan numeroita, sitten seuraavalle riville oikealta vasemmalle ja niin edelleen, kunnes he saavuttavat laatikon, jossa lukee "loppu". Vuorosi alkaa heittämällä noppaa ja lukemalla heittämasi numero. Nosta pelikappaleesi ja siirry eteenpäin kyseisen määrän kenttiä. Mitä seuraavaksi tapahtuu, riippuu siitä, mihin tilaan laskeudut:

1. Kun pelaaja laskeutuu käärmeen päähän, hänen pelinappulansa putoaa automaattisesti käärmeen häntään, ellei pelaaja vastaa onnistuneesti kysymykseen AR-PELIN avulla (Opettaja voi luoda 20 AR-korttia työpaikoista).
2. Kun pelaaja laskeutuu tikkaiden alareunaan, hän nousee ylös, jos hän vastaa oikein kysymykseen AR-PELIN avulla. Jos pelaaja pääsee tikkaiden huipulle, hän pysyy siellä seuraavaan vuoroon asti.

**Pelin loppu:** Pelin voittaa pelaaja, joka ehtii ensimmäisenä pelilaudan "maali"-ruutuun. Voittaakseen pelaajan on heitettävä täsmälleen se numero, joka vie hänet loppuruutuun. Jos pelaaja heittää suuremman luvun kuin on tarpeen laskeutuakseen täsmälleen loppuruutuun, hänen nappulansa ei liiku, vaan se jää sinne pelaajan seuraavaan vuoroon asti, jolloin hän voi heittää noppaa uudestaan.



AR4EFL – Käärmeet ja tikkaat pelilauta



Funded by  
the European Union

# Minun lomani



Kielitaso

B1/B2



Kategoria

Puhe/Sanasto



Ryhmäkoko

4+....



Arvioitu kesto

60 minuuttia....

## Tavoitteet

- Saada oppilaat kuvailemaan lomaansa
- Muodostaa kysymyksiä imperfektissä
- Vastata kysymyksiin menneestä ajasta

## Tarvittavat materiaalit

AR-kortit, tavalliset paperitarvikkeet

## OHJEET

1. Opetä oppilaille kysymyksiä imperfekti-muodossa (QASI, ASI, kysymykset olla-verbin kanssa)
2. Poimi aivoriihikaavion avulla sanastoa loma-aiheesta.
3. Oppilaat kuvaavat pareittain lomiaan
4. Oppilas A:n puhuessa oppilas B keskeyttää kysymyksillä "Millainen sää oli?". Milloin lähditte?'
5. Jakakaa kortit, jotka kaikki sisältävät asioita luokista matkailu, vuodenajat ja sää, hedelmät, ruoat ja juomat, liikenne ja ostokset.
6. Paikan päällä oppilaat keksivät mielikuvituksen menneisyydestä näkemensä kuvien perusteella.
7. Heidän parinsa kysyy heiltä siitä.

## Ekstra-vinkit, vaihtoehdot, adaptaatiot, tarkistuslista...

- Voit myös opettaa presensin yksinkertaisia kysymyssanoja ennen kuin siirryt menneen ajan yksinkertaiseen muotoon.
- AR-kuvat voidaan valita satunnaisesti.
- Täytteenä oppilaat voivat ottaa yhden AR-esineen ja kuvailla sitä parilleen, jonka on arvattava, mikä se on.

# Minun hirviöni



Kielitaso

B1/B2



Kategoria

Puhuminen/Kirjoittaminen/  
Sanasto

Ryhmäkoko

4+....



Arvioitu kesto

60 minuuttia....

## Tavoitteet

- Opettaa nuorille oppijoille kehonosia
- Laajentaa määritteellisten adjektiivien käyttöä.
- Parantaa kuuntelutaitoja

## Tarvittavat materiaalit

Paperia ja värikyniä tai kannettava tietokone/tabletti

## OHJEET

1. Opettaja piirtää taululle monimutkaisen "hirviön" (3 päätä, useita käsiä jne.).
2. Opettaja kuvaa hirviön. "Tämä on minun hirviöni. Sen nimi on Zorg. Sillä on 3 pitkää kättä, 6 paksua jalkaa ja useita silmiä jne.".
3. Opettaja tarkistaa ymmärtämisen: esim. "Kuinka monta jalkaa sillä on?".
4. Jokaiselle oppilaalle annetaan AR-kortti, jossa on 3 ruumiinosaa.
5. Oppilaat luovat korttiansa kuvien avulla omat hirviönsä.
6. Lopuksi oppilaat kuvaavat hirviönsä parilleen.

## Ekstra-vinkit, vaihtoehdot ja adaptaatiot. Tarkistuslista...

- Vaihtoehtoisesti opettaja voi kuvata hirviön, kun oppilaat piirtävät sen.
- Luokka voi äänestää "pelottavimmasta" hirviöstä.
- Tarkista adjektiivien järjestys, esim. "pitkä kihara musta häntä".

# Vuodenajat ja sää



Kielitaso

B1/B2



Kategoria

Puhuminen/Kuuntelu  
/Lukeminen/Sanasto

Ryhmäkoko

14+.....



Arvioitu kesto

60 minuuttia....

## Tavoitteet

- Varmistetaan, että oppilaat ymmärtävät sanastoa, jotta he voivat ymmärtää puhuttua kieltä.
- Oppia säähän liittyviä ilmaisuja
- Tutustuttaa oppilaat oikeasti puhuttuihin teksteihin, jotta kieli tulisi tutummaksi.

## Tarvittavat materiaalit

AR-kortit, tietokone, jossa on kaiuttimet tai sopiva äänijärjestelmä, sanastoluettelo, kopiot, joissa on kysymyksiä ja useita vastauksia puhuttuun tekstiin.

## OHJEET

1. Näytä heille sanastoluettelo ja varmista, että he tuntevat sanat.
2. Kielioppi: puhutaan säästä nykyhetkessä, menneessä aikamuodossa ja tulevassa aikamuodossa. (esim. On kylmä. / On sateinen iltapäivä. / Eilen oli kylmä. / Eilisestä lähtien on satanut. / Huomenna sataa. / Huomenna sataa.)
3. Keskustelkaa sääolosuhteista eri vuodenaikoina. Kehota heitä kysymällä kysymyksiä säästä kyseisenä päivänä tai eri vuodenaikoina.
4. Kysy heiltä, mikä on heidän suosikkivuodenaikansa ja miksi.
5. Valmistelee joukko kysymyksiä, jotka liittyvät kuvanauhaan, ja pyydä heitä lukemaan ne tietyn ajan kuluessa. Varmista, ettei heillä ole tuntematonta sanastoa ja että he ovat ymmärtäneet, mitä he aikovat kuunnella.
6. Toista ääninauha kahdesti.
7. Kysy heiltä heidän vastauksistaan ja anna heille oikea vastaus kuuntelemalla uudelleen ääninauhan tietty osa.

## Ekstra-vinkit, vaihtoehdot, adaptaatiot. Tarkistuslista...

- Anna heille riittävästi aikaa lukea kysymyksiä ja vastauksia, jotta heidän on helpompi kuunnella ja ymmärtää tekstiä.
- Varmista, että äänentoistojärjestelmä on hyvälaatuinen, jotta heidän ei ole vaikea kuulla.
- Vaihtoehtoisesti voit käyttää tapescriptin sijasta seuraavaa linkkiä:  
<https://www.bbc.com/weather>.

# Muodot



Kielitaso

A1/A2



Kategoria

Puhuminen/Kuuntelu/  
Sanasto/Lukeminen

Ryhmäkoko

4-6



Arvioitu kesto

90 minuuttia

## Tavoitteet

- Kannustaa tiimityöskentelyyn.
- Lisätä opiskelijoiden ja opiskelijoiden välistä vuorovaikutusta.
- Kannustaa nopeaan ajatteluun ja oppimiseen.
- Lisätä englannin kielen tuntemusta.
- Esitellä ja opettaa oppilaille muotoja englanniksi.

## Tarvittavat materiaalit

Per ryhmä

- AR-korttipakat 1-20
- Elektroninen laite, johon on asennettu AR4EFL-sovellus.
- Tulostettu malli sivulla 4 (yksi per ryhmä).
- Kynä ja paperi (per oppilas)

## OHJEET

1. Tämän oppitunnin ideana on, että oppilaat oppivat muotojen nimet englannin kielellä. He tekevät tämän etsimällä kuvia, jotka vastaavat muotoa.
2. Opettaja esittää oppilaille tämän lyhyen [video](#) n. Tämän videon tarkoituksena on esitellä oppilaille perusmuodot englanniksi. Oppilaiden tulee piirtää muodot videon pyöriessä.
3. Lämmittelyharjoituksena opettaja saa oppilaat seisomaan yhdessä luokassa. Opettaja huutaa videolla mainitut muodot (ympyrä, kolmio, neliö, timantti, suorakulmio ja soikio). Oppilaat muodostavat ryhmänä opettajan sanoman muodon. Toistakaa tämä kaikkien kuuden muodon kohdalla.
4. Opettaja selittää sitten, että he siirtyvät päätehtävään. Tarvittaessa opettaja voi toistaa videon uudelleen kerratakseen oppilaille englanninkieliset muotojen nimet.
5. Tämän jälkeen opettaja jakaa oppilaat neljän tai kuuden hengen ryhmiin.
6. Jokaiselle ryhmälle annetaan 20 AR-kortin pakkaus ja sivulla 4 oleva malli.
7. Oppilaiden tulee vuorotellen skannata AR-kortti. Jokaisen skannatun AR-kortin kohdalla heidän tulisi sijoittaa kortti mallin oikeaan muotoon.
8. Oppilaat voivat harjoitella englannin kielen taitojaan "identifioi kohteet" -painikkeen avulla.

Ääntäminen.

9. Oppilaiden on toistettava edellä mainittu kohta, kunnes kaikki 20 korttia on yhdistetty muotoon.

10. Kun kaikki ryhmät ovat mielestään tunnistaneet kaikki 20 muotoa oikein, opettaja käy oppilaiden kanssa läpi kaikki vastaukset ja katsoo, ovatko kaikki vastanneet oikein. He keskusteleivat mahdollisista virheellisistä vastauksista.

11. Opettaja käy oppitunnin läpi oppilaiden kanssa ja kysyy heiltä, mitä he ovat oppineet, mitä he pitivät vaikeana ja muistavatko he muodot.

12. Opettaja näyttää videon viimeisen kerran, ja oppilaiden on huudettava kaikki muodot, jotka he muistavat videon aikana.

### Ekstra-vinkit, vaihtoehdot, adaptaatiot. Tarkistuslista...

- Opettaja voi halutessaan täydentää sovelluksen esineitä muilla esineillä, jotka vastaavat videon muotoja.
- Opettaja voi löytää muita videoita, joissa opetetaan muotoja eri tasoilla, esimerkiksi opettaja voi haluta lisätä monimutkaisempia muotoja edistyneemmille oppilaille.

### Sovellukseen lisättävät kohteet

Kortin numero	Kohde	Kategoria
1	0	Numero
2	Silmä	Kehon osa
3	Sitruuna	Hedelmät, Ruoka & Juomat
4	Juusto	Hedelmät, Ruoka & Juomat
5	Hampurilainen	Hedelmät, Ruoka & Juomat
6	Kiivi	Hedelmät, Ruoka & Juomat
7	Appelsiini	Hedelmät, Ruoka & Juomat
8	Suklaa	Hedelmät, Ruoka & Juomat
9	Pizza	Hedelmät, Ruoka & Juomat
10	Kartta	Matkailu
11	Kännykkä	Viihde
12	Pallo	Viihde
13	Kortit	Viihde
14	Keksit	Viihde
15	Liput	Matkailu
16	Pakkaus	Shoppailu
17	Tomaatti	Hedelmät, Ruoka & Juomat
18	TV	Hedelmät, Ruoka & Juomat
19	Kolikko	Shoppailu
20	Rugby	Urheilu

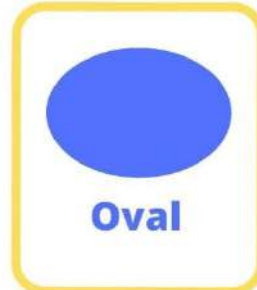
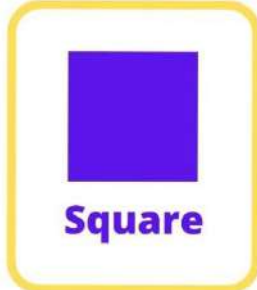


## Eri muotoja



# Shapes

Place each AR card on the correct shape



# Tarinankerronta



Kielitaso

A1/A2



Kategoria

Puhuminen/Kuuntelu/Sanasto



Ryhmäkoko

2



Arvioitu kesto

90 minuuttia

## Tavoitteet

- Käytä tehtäväpohjaista oppimista toiminnallisten sanojen ja lauseiden harjoittamiseen.
- Kannustaa ryhmätyöhön
- Lisää opiskelijoiden välistä vuorovaikutusta.
- Lisätään ja kehitetään opiskelijoiden englannin kielen ja sanaston käyttöä.

## Tarvittavat materiaalit

- Pakka AR-kortteja 1-20
- Elektroninen laite, johon on asennettu AR4EFL-laite
- Lyijykyniä ja paperi per oppilas

## OHJEET

1. Opettaja selittää oppilaille, mitä novelli on ja miten se kerrotaan.
2. Opettaja jakaa luokan pareihin.
3. Tämän jälkeen opettaja valitsee yhden oppilaan, joka valitsee AR-kortin satunnaisesti ja skannaa kortin laitteella. Oppilas kertoo luokalle, mitä kolme esinettä kortissa on.
4. Oppilaat voivat käyttää "tunnista esineet" -painiketta harjoitellakseen englannin kielen ääntämistä.
5. Parityöskentelyssä yksi oppilas kustakin parissa keksii lyhyen tarinan varmistaen, että kaikki kolme esinettä sisältyvät tarinaan, ja kertoo tarinan toiselle jäsenelle englanniksi.
6. Tämä toistetaan vielä viisi kertaa, joten jokainen oppilas on kertonut kolme tarinaa.
7. Tämän jälkeen oppilaille annetaan värikyniä ja paperia, ja heitä pyydetään piirtämään kolme esinettä jostain heille henkilökohtaisesta tai tärkeästä asiasta. Kun he ovat tehneet tämän, he kertovat tarinansa parilleen ja sisällyttävät tarinaansa kolme piirtämäänsä esinettä.
8. Opettaja valitsee pienen määrän oppilaita, jotka kertovat henkilökohtaisen tarinansa luokalle.

### Ekstra-vinkit. Vaihtoehdot ja adaptaatiot. Tarkistuslista...

- Oppilaiden tulisi kertoa tarina mahdollisuuksien mukaan englanniksi. Jos tämä on heille liian edistynyttä, heidän tulisi kertoa tarina omalla äidinkielellään, mutta tutustua ja opetella AR-sovelluksen esineitä englanniksi.
- Eri luokkia voidaan käyttää oppilaan sanavaraston kartuttamiseen.

### Sovellukseen lisättäviä kohteita

Kortin numero	Kategoria		
	Ruoka ja juoma	Shoppailu, koulu ja eläimet	Urheilu ja ajoneuvot
1	Juusto	Luottokortti	Jalkapallo
2	Liha	Kolikko	Koripallo
3	Kala	Kori	Rugby
4	Pizza	Kassakone	Uinti
5	Ananas	Lahja	Skeittaus
6	Leipä	Pakkaus	Hiihto
7	Keksit	Vaunu	Vene
8	Muna	Työpöytä	Lentokone
9	Maito	Tuoli	Tanssija
10	Suklaa	Kirjat	Tennis
11	Kiivi	Penaali	Taksi
12	Hot dog	Reppu	Poliisiauto
13	Omena	Sakset	Bussi
14	Sitruuna	Klipsit	Ambulanssi
15	Banaani	Lyijykynät	Helikopteri
16	Hampurilainen	Lahja	Traktori
17	Appelsiini	Liitutaulu	Juna
18	Tomaatti	Hai	Vene
19	Kahvi	Apina	Pyörä
20	Mehu	Leijona	Juna

# Tarinoiden kerronta



Kielitaso

B1/B2



Kategoria

Puhuminen/Kirjoittaminen/Sanasto



Ryhmäkoko

4+.....



Arvioitu kesto

60 minuuttia....

## Tavoitteet

- Kerronnan aikamuotojen käyttö
- Opettaa oppilaille sopivia, yhdistäviä lauseita
- Saada oppilaat ajattelemaan luovasti ja kertomaan tarinoita

## Tarvittavia materiaaleja

Paperi ja kynä tai kannettava tietokone/tabletti

## OHJEET

1. Jaa osallistujat ryhmiin. 2. Jokaisen ryhmän on asetettava kortti ja valittava satunnaisia kohteita sovelluksesta. 3. Jokaisen ryhmän on luotava tarina (lyhyt kappale), joka sisältää kortin kohteet aikamuodoilla (eli jos olet valinnut kohteita, kuten "maailma", "ilmapallo" ja numero "5", tarina voi olla " 5-vuotiaana minulla oli aina unelma matkustaa maailmalla ilmapallollani." Korosta sitten aikamuodoissa, jotka tässä esimerkissä ovat: oli, oli, matkustaa jne.). Opettaja voi sitten opettaa aikamuodoista. 4. Jokainen ryhmä voi joko kertoa tai näytellä tarinansa. 5. Osallistujat valitsevat parhaan tarinan.

## Ekstra-vinkit, Vaihtoehdot ja adaptaatiot. Tarkistuslista...

- Jokaiselle kortille voidaan käyttää kuvien satunnaista jakautumista
- Kotitehtäväksi opiskelijat voivat kirjoittaa tarinan itse

# Matikkakuutiot



**A1/A2**



**Puhuminen/Kuuntelu/Sanasto**



**3-4**



**90 minuuttia**

## Tavoitteet

- Kannustaa tiimityöskentelyyn.
- Lisätä opiskelijoiden ja opiskelijoiden välistä vuorovaikutusta.
- Kannustaa nopeaan ajatteluun ja oppimiseen.
- Harjoittaa mielen matematiikkaa.
- Esitellään ja opetetaan oppilaille numeroita ja matematiikan symboleja englanniksi.

## Tarvittavat materiaalit

Per ryhmä -

- AR-korttipakka 1-20 (oikean kokoinen kuutiolle)
- Elektroninen laite, johon on asennettu AR4EFL-sovellus.
- Tyhjä kuutio (malli sivulla 4)
- Liimaa/liimanauhaa
- Sakset

## OHJEET

1. Opettaja selittää oppitunnin tarkoituksen - mielikuvitusmatematiikan hyödyt ja sen, että oppilaiden on ajateltava nopeasti ja nopeasti vastataksaan kysymyksiin.
2. Tämän jälkeen luokka jaetaan 3-4 hengen ryhmiin.
3. Jokaiselle ryhmälle annetaan korttipakkaus, tyhjä kuutiomalli, joko liimaa tai teippiä ja sakset. Kukin oppilasryhmä valitsee kuusi haluamaansa korttia ja liimaa niistä yhden kuution kummallekin puolelle.
4. Kun oppilaat ovat liimanneet kuusi korttia kuutiomalliin, he leikkaavat ja liimaavat kuution yhteen.
5. Tämän jälkeen opettaja antaa kullekin ryhmälle laitteen, johon on asennettu AR4EFL-sovellus.
6. Ryhmien oppilaat vuorotellen pyörittävät kuutiota, joka kerta kun kuutiota pyöritetään, oppilaiden on skannattava kortti ja ryhmänä heidän on laskettava yhteen kuution sivulla olevat kolme numeroa ja kerrottava opettajalle/muille oppilaille, mikä on vastaus.
7. Oppilaat voivat käyttää "tunnista esineitä" -painiketta harjoitellakseen englannin kielen ääntämistä.
8. Parin minuutin kuluttua kuutiot kierretään ryhmien välillä, jotta heillä on eri

numeroita ja summia laskettavana.

9. Oppitunnin lopussa opettaja tekee yhteenvedon ja kysyy oppilailta, miten he kokivat tehtävän.

### Ekstra-vinkit, vaihtoehdot tai adaptaatiot. Tarkistuslista...

- Alla on kaksi oppituntisuunnitelmaa, jotka on lisätty sovellukseen. Ensimmäistä suunnitelmaa voidaan käyttää nuoremmille oppilaille, koska siinä opetetaan perusasioita ja toisessa on symboleja, kuten +, -, x ja ÷.
- Jos oppilaat ovat liian nuoria leikkaamaan ja liimaamaan kuutiota yhteen, opettajan tulisi tehdä tämä ennen oppituntia, jolloin oppilaiden tarvitsee vain liimata numero valmiiseen kuutioon.

### Sovellukseen lisättävät kohteet

#### Perusversio

Korttinumero	Kategoria		
	Numerot	Numerot	Numerot
1	1	0	6
2	2	9	5
3	3	8	4
4	4	7	7
5	5	6	4
6	5	6	8
7	7	4	8
8	8	3	9
9	9	3	2
10	0	2	3
11	1	1	5
12	2	9	4
13	3	8	1
14	4	7	0
15	5	6	6
16	6	5	7
17	7	4	4
18	8	3	3
19	9	2	2
20	0	1	7

## Edistynyt versio

Kortin numero	Kategoria		
	Numerot	Numerot	Numerot
Kortin numero	11	+	6
	16	-	6
3	17	-	4
4	9	x	6
5	2	x	14
6	5	x	5
7	7	x	2
8	8	÷	2
9	9	+	17
10	18	-	15
11	12	x	3
12	10	x	6
13	3	+	19
14	5	-	2
15	8	+	20
16	9	x	2
17	10	÷	5
18	11	+	6
19	9	+	18
20	12	÷	4




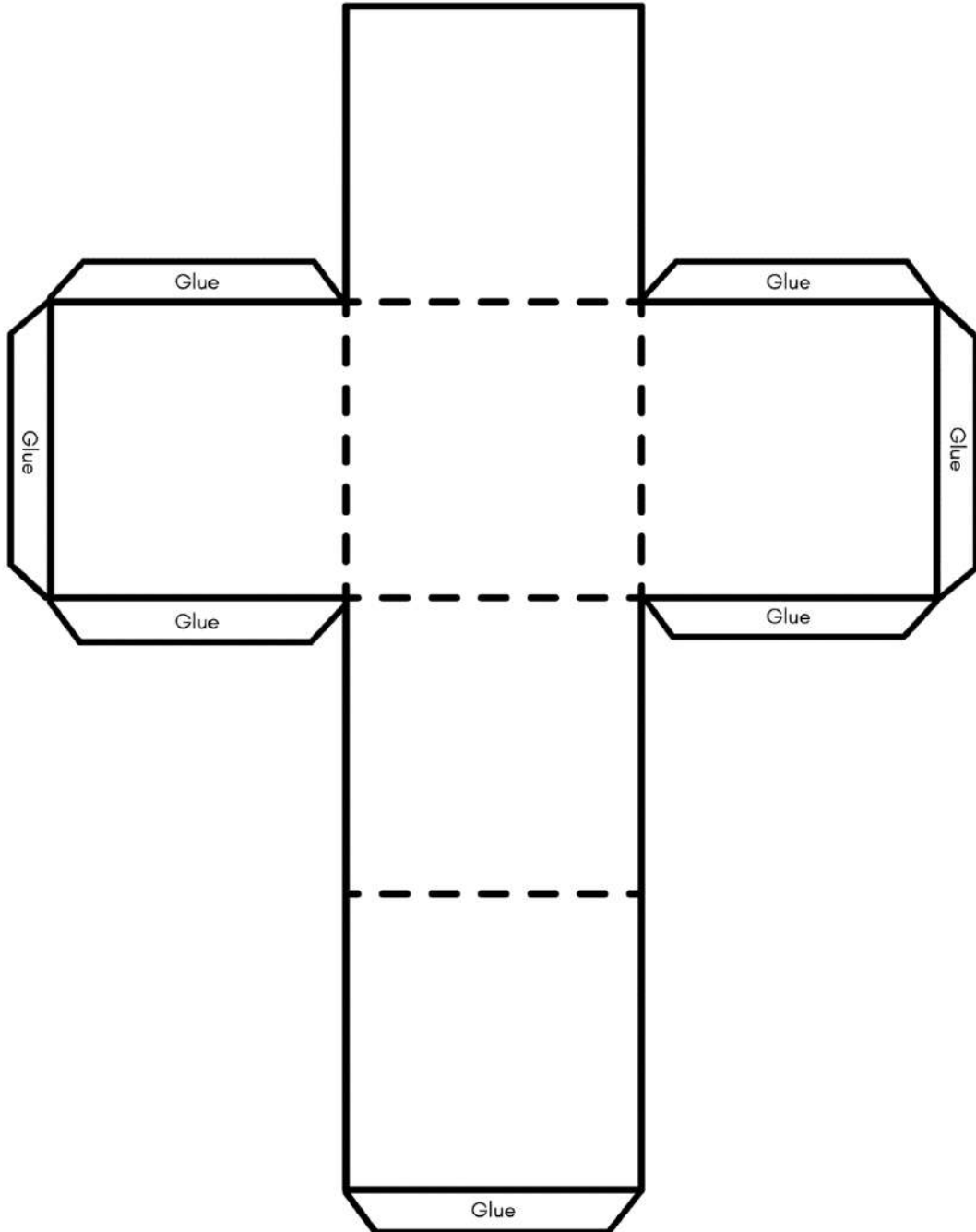
## Kuutiomalli

Huomaa: tämä malli on joko tulostettava A3-paperille tai AR-kortit on tulostettava alkuperäistä kokoa pienemmiksi.

 Cut around the shape

 Fold along the lines

 Glue/stick the tabs to create a cube



# Matkustaminen



Kielitaso

B1/B2



Kategoria

Puhuminen/lukeminen/  
kirjoittaminen/sanasto

Ryhmäkoko

14+.....



Arvioitu kesto

60 minuuttia...

## Tavoitteet

- Tarkistaa/oppia matkustamiseen liittyvää sanastoa
- Saada oppilaat ymmärtämään kirjoitettuja tekstejä
- Opettaa heitä käyttämään kappaleita kirjoituksissaan –
- Saada heidät puhumaan/kirjoittamaan lukemiensa tekstien innoittamana matkustamisesta.

## Tarvittavat materiaalit

AR-kortit, sanastokortit, kopiot tekstistä

## OHJEET





1. Käytä AR-kortteja matkustamiseen liittyvää sanastoa harjoitellaksesi
2. Kysy, luovatko oppilaat kappaleita kirjoittaessaan äidinkielellään. Osoita, että jokaisen kappaleen tulisi palvella tiettyä tarkoitusta. Korosta kappaleiden ja niiden järjestyksen merkitystä.
3. Anna oppilaille teksti luettavaksi yksin.
4. Esitä heille kysymyksiä luetusta.
5. Pyydä oppilaita tekemään vuoropuhelu, jossa toinen kysyy ja toinen vastaa, aiheesta matkustaminen. Ehdota heille kysymyksiä, kuten Oletko koskaan ollut ulkomailla? / Missä olet ollut? / Minne aiot mennä seuraavalla lomalla? Kenen kanssa? Kuinka kauan aiotte viipyä? / Kuvaile parasta matkaasi jne.
6. Pyydä oppilaita laatimaan vähintään kahdessa kappaleessa lyhyt teksti aiheesta "Unelmieni matka". Jos heillä ei ole riittävästi aikaa, he voivat pitää sitä kotitehtävänä.

## Ekstra-vinkit, vaihtoehdot tai adaptaatiot. Tarkistuslista...

- Anna oppilaille riittävästi aikaa lukea teksti
- Kerro heille, että he voivat käyttää sanastoa, joka löytyy tekstistä ja sanastokorteista

- Ehdotettu teksti luettavaksi:  
<https://learnenglish.britishcouncil.org/skills/reading/b1-reading/a-travel-guide>

## Kulkuneuvot

			
Kielitaso	Kategoria	Ryhmäkoko	Arvioitu kesto
<b>B1/B2</b>	<b>Puhe/ Lukeminen/Kirjoittaminen/ Sanasto</b>	<b>12+.....</b>	<b>60 minuuttia....</b>

### Tavoitteet

- Liikennettä koskevan sanaston kertaaminen/oppiminen.
- Oppilaiden on käytettävä tapoja vertailla ja vastakkainasetteluita ja muistettava aiemmillä oppitunneilla opetettu kielioppi.
- Antaa heille mahdollisuus vuorovaikutukseen englanniksi.

### Tarvittavat materiaalit

AR-kortit, sanastoluettelo, kuvia eri ajoneuvoista, tavalliset paperitarvikkeet

### OHJEET

- Harjoittele suhteellista sanastoa AR-korttien avulla.
- Pyydä oppilaita miettimään kunkin ajoneuvon käytön hyviä ja huonoja puolia ja tekemään niistä lyhyitä muistiinpanoja.
- Pyydä yhtä oppilasta kertomaan yhden ajoneuvon hyvät puolet ja pyydä toista oppilasta kumoamaan hyvät puolet käyttämällä komparatiivia ja superlatiivia.
- Pyydä kaikkia oppilaita puhumaan parhaasta/mukavimmasta/kalleimmasta kulkuneuvosta edistäen oppilaiden välistä vuoropuhelua.
- Pyydä oppilaita laatimaan lyhyt teksti aiheesta sähköajoneuvojen ympäristölliset hyvät ja huonot puolet perinteisiin ajoneuvoihin verrattuna. Jos heillä ei ole riittävästi aikaa, he voivat pitää sitä kotitehtävänä.

### Ekstra-vinkit, vaihtoehdot tai tavoitteet. Tarkistuslista...

- Valitse kuvia ajoneuvoista, joita ei usein käytetä, jotta aihe olisi mielenkiintoisempi.-



- Varmista, että oppilaat käyttävät kielioppia oikein ja välittävät viestinsä tehokkaasti.
- Resurssit: <https://www.energysage.com/electric-vehicles/101/pros-and-cons-electric-cars/>.

# Mielikuvitustarinoiden kirjoittaminen



Kielitaso

A1/A2



Kategoria

Puhuminen/Kuuntelu/Lukeminen/  
Kirjoittaminen/Sanasto

Ryhmäkoko

Koko luokka



Arvioitu kesto

90 minuuttia

## Tavoitteet

- Tehtäviin perustuvan oppimisen käyttäminen toiminnallisten sanojen, fraasien ja kirjoittamisen harjoitteluun.
- Oppilaiden rohkaiseminen käyttämään mielikuvitustaan ja olemaan luovia tarinoiden kirjoittamisessa ja kertomisessa, samalla kun he parantavat kielitaitoaan, kielioppitaitojaan ja sanavarastoaan.-
- Oppilaiden englannin kielen ja sanavaraston käytön lisääminen ja kehittäminen.

## Tarvittavat materiaalit

- Pakka AR-kortteja 1-20
- Elektroninen laite, johon on asennettu AR4EFL-laite
- Kynä/lyijykynä ja paperi jokaiselle oppilaalle

## OHJEET

1. Opettaja selittää oppilaille, että heidän on tarkoitus kirjoittaa lyhyt tarina.
2. Opettaja esittää oppilaille [tämän videon](#), jossa selitetään, mikä tarina on ja miten se kirjoitetaan. Oppilaiden pitäisi pystyä ymmärtämään tämä video englanniksi omalla tasollaan, mutta jos tämä on liian vaikeaa, opettajan pitäisi etsiä vastaava video heidän äidinkielellään.
3. Opettaja valitsee sitten yhden oppilaan, joka valitsee satunnaisesti kortin pakasta. Oppilas skannaa kortin laitteella ja kertoo muille luokan oppilaille, mitkä 3 asiaa kortilla on.
4. Oppilaat voivat käyttää "identifioi kohteita" -painiketta harjoitellakseen englannin ääntämistä.
5. Oppilaat saavat sitten 15 minuuttia aikaa kirjoittaa tarinan. Heidän on sisällytettävä novelliinsa kaikki kolme edellä mainitussa kohdassa mainittua esinettä. Kolme esinettä voivat olla esimerkiksi "jäinen", "taksi" ja "sulkapallo". Lyhyt tarina voisi olla "Rakastan sulkapallon pelaamista. Se on lempiharrastukseni, ja viime vuonna pääsin pelaamaan kilpailussa. Olin surullinen kilpailupäivänä, koska oli talvi ja ulkona oli liian jäistä, jotta olisin voinut kävellä sinne. Onneksi isäni on taksinkuljettaja, joten hän pystyi kuljettamaan minut paikalle, ja voitin kilpailun!"
6. Kun 15 minuuttia on kulunut, opettaja pyytää muutamia oppilaita lukemaan

tarinansa luokalle.

7. Vaiheet 3, 4, 5 ja 6 toistetaan, ja oppilaita pyydetään kirjoittamaan ja kertomaan toinen lyhyt tarina käyttäen eri korttia, jossa on erilaisia asioita. Opettaja tekee tämän kolme kertaa, joten jokainen oppilas on kirjoittanut kolme novellia.

8. Opettaja päättää oppitunnin ja kysyy oppilailta, miten he kokivat tehtävän, onko heidän sanavarastonsa laajentunut, mitä he pitivät haastavana jne.

### Ekstra-vinkit, vaihtoehdot tai adaptaatiot. Tarkistuslista...

- Jos oppilaat ovat liian nuoria kirjoittamaan tarinaa, he voivat sen sijaan kertoa oman tarinansa.
- Oppilaiden tulisi kirjoittaa ja lukea tarina englanniksi, jos mahdollista. Jos tämä on heille liian edistynyttä, heidän tulisi kirjoittaa ja/tai lukea omalla äidinkielellään, mutta tutustua ja opetella AR-sovelluksen esittelemiin asioihin ja esineisiin englanniksi.
- Erilaisia kategorioita voidaan käyttää oppilaiden sanaston kartuttamiseen.

### Sovellukseen lisättäviä asioita

Kortin numero	Kategoria		
	Perhe, sää ja ajoneuvot	Viihde ja matkustus	Urheilu, ruumiinosat ja shoppailu
1	Äiti	Popcorn	Jalkapallo
2	Isä	Matkapuhelin	Koripallo
3	Sisko	TV	Rugby
4	Veli	Radio	Hiihto
5	Isoäiti	Kautin	Uinti
6	Isoisä	Microfoni	Kalastus
7	Kuuma	Kamera	Tanssi
8	Sade	Tietokone	Tennis
9	Kylmä	Popcorn	Hiukset
10	Lumi	Maailma	Käsi
11	Myrsky	Hotelli	Tanssi
12	Tuuli	Ravintola	Nenä
13	Kevät	Liput	Jalka
14	Kesä	Lentokenttä	Hampaat
15	Syksy	Laukku	Luottokortti
16	Talvi	Risteily	Kolikko
17	Pilvi	Asuntovaunu	Kori
18	Poliisiauto	Risteily	Kassakone
19	Vene	Taksi	Lahja
20	Helikopteri	Kartta	Vaunu

# Eläintarha-Bingo



Kielitaso

A1/A2



Kategoria

Speaking/Listening/  
Reading/Vocabulary

Ryhmäkoko

3-4



Arvioitu kesto

90 minuuttia

## Tavoitteet

- Tiimityöhön rohkaiseminen
- Oppilaiden välisen yhteistyön lisääminen
- Oppilaiden kannustus nopeaan ajatteluun, oppimiseen ja muistamiseen
- Oppilaiden sanaston lisääminen

## Tarvittavat materiaalit

Per ryhmä -

- Pakka AR-kortteja 1-20
- Elektroninen laite, johon on asennettu AR4EFL-sovellus
- Bingo-kortit (yksi per ryhmä, mallipohja sivulla 5)
- Kynä/lyijykynä (yksi per ryhmä)
- Lista kysymyksiä opettajalle

## OHJEET

1. Opettaja selittää oppitunnin tarkoituksen – joka on oppilaiden englannin kielen sanavaraston lisääminen. Tämä oppitunti käsittelee eläintarhan eläimiä ja eläintarhan asioita. Bington aikana heidän on myös ajateltava nopeasti ja testattava muistiaan siitä, mitä he ovat oppineet videon aikana. Opettaja opettaa oppilaille, mitä he ovat oppineet videon aikana.
2. Opettaja esittää [tämän videon luokalle](#).
3. Kun video on esitetty, opettaja puhuu oppilaille ja kysyy, ymmärsivätkö he katsomaansa ja onko heillä kysyttävää. Tarvittaessa opettaja selittää ja selvittää oppilaille käännöksiin liittyviä kysymyksiä. Tarvittaessa opettaja toistaa videon uudelleen ja kääntää sanoja videon aikana.
4. Tämän jälkeen luokka jaetaan ryhmiin. Ihannetapauksessa ryhmät ovat kolmen tai neljän hengen ryhmiä, mutta opettaja voi päättää tästä ja tämä voi olla myös yksilötehtävä, jos opettaja haluaa.
5. Opettaja antaa sitten jokaiselle ryhmälle bingokortin ja kynän ja selittää, miten bingo toimii.
6. Opettajalla on sitten 20 kysymyksen luettelo. Kysymys 1 vastaa AR-korttia 1, kysymys 2 vastaa AR-korttia 2, kysymys 3 vastaa AR-korttia 3 jne....
7. Bingo alkaa.
  - a. Opettaja lukee ensimmäisen kysymyksen.
  - b. Kaikki oppilaat, jotka luulevat tietävänsä vastauksen kysymykseen, nostavat kätensä ylös.

- c. Opettaja valitsee yhden oppilaan vastaamaan kysymykseen.  
d. Oppilas sanoo englanniksi, mitä hän luulee vastauksen olevan.  
e. Opettaja antaa sitten oppilaan skannata vastaavan AR-kortin nähdäkseen, onko vastaus oikea.  
f. Oppilaat voivat käyttää "tunnista esineitä" -painiketta harjoitellakseen englannin kielen ääntämistä.  
g. Oppilaan, jolla on oikea esine, tulee yliviivata kuva bingokortistaan.  
h. Opettaja toistaa edellä mainitut kohdat a-g kaikkien 20 kysymyksen kohdalla, kunnes ensimmäinen oppilas huutaa "bingo". Opettaja voi joko päättää lopettaa pelin, kun ensimmäinen oppilas huutaa "bingo", tai jatkaa peliä, koska se on hyvä kielenoppimisharjoitus.  
8. Oppitunnin lopussa opettaja tekee yhteenvedon ja kysyy oppilailta, miten he kokivat tehtävän.

### Ekstravinkit, vaihtoehdot tai adaptaatiot. Tarkistuslista...

- Oppitunnin vaikeuttamiseksi kuhunkin AR-korttiin voidaan lisätä kolme esinettä, ja oppilaiden on puhuttava kaikki esineet, jotta he voivat poistaa kaksi väärää esinettä, ennen kuin he valitsevat oikean vastauksen.
- Opettajan on luettava kysymys englanniksi ja jos tämä on liian vaikeaa, oppilaat voivat lukea kysymykset omalla äidinkielellään. Lasten tulisi vastata englanniksi mahdollisuuksien mukaan.
- Alla on bingokorttimallit. Näitä voidaan käyttää tai opettaja voi luoda omansa. Niitä voi olla tarpeen luoda useampia riippuen siitä, kuinka moneen ryhmään opettaja jakaa luokan.
- Helpottaakseen oppituntia opettaja voi tarvittaessa lisätä oppilaiden äidinkielellä tekstiä bingokorttien esineisiin.
- Vaikeuttaakseen oppituntia opettaja voi poistaa bingokorttien esineisiin liittyvän tekstin.
- Tämä oppitunti voi toimia muiden luokkien kanssa käyttämällä muita videoita ja niihin liittyviä kysymyksiä.

### Sovellukseen lisättäviä asioita

Kortin numero	Aihe (Kategoria)
1	4 (numero)
2	Liput (matkustus)
3	Bussi (kulkuneuvo)
4	Veli (perhe)
5	Leijona (eläimet)
6	Hammas (kehonosa)
7	Apina (eläimet)
8	Banaani (hedelmät, ruoka & juomat)
9	Kännykkä (viihde)
10	Isä (perhe)

Kortin numero	Aihe (Kategoria)
11	Kirahvi (eläimet)
12	Niska (kehonosa)
13	Tiikeri (eläimet)
14	Uinti (urheilu)
15	Sisko (perhe)
16	Cool (vuodenajat & sää)
17	Zeebra (eläimet)
18	Omena (hedelmät, ruoka & juoma)
19	8 (numerot)
20	Pilvi (vuodenajat & sää)

### Bingo-kortteihin liittyvät kysymykset

Kysymysnumero	Kysymyksiä, joita opettaja kysyy oppilailta	Vastaus
1	Kaniperhe vieraili eläintarhassa, mutta kuinka monta jäsentä kaniperheessä oli?	4
2	Eläintarhassa käyneeseen kaniperheeseen kuuluivat isä, äiti, sisko ja veli. Perheessä oli neljä jäsentä. Mitä heidän on ostettava päästäkseen eläintarhaan?	Liput
3	Millä kulkuneuvolla kaniperhe saapui eläintarhaan? Vaaleanpunaisella ...	Bussi
4	Kuka oli perheen nuorin jäsen?	Veli
5	Muistatko, mikä oli ensimmäinen eläintarhan eläin, jonka perhe näki?	Leijona
6	Leijonalla oli iso mikä ja vielä isompi harja?	Hammas
7	Sen jälkeen kun perhe oli nähnyt leijonan, he näkivät hyvin röyhkeän eläimen, joka heilui puusta ja jolla oli peukalot jaloissaan. Mikä eläin tämä oli? Tämä eläin rakastaa myös ulvomista, kiljumista ja huutamista	Apina
8	Minkä hedelmän apina poimi puusta ja antoi veli –ja siskojäniksille?	Banaani
9	Minkä esineen röyhkeä apina vei isäkanin kädestä?	Kännykkä
10	Kun apina oli heilahtanut alas puusta ja ottanut kännykän, jolla isäjänisä yritti ottaa valokuvaa, apina otti selfien isän ja jänisperheen kanssa. Kuka jänisperheen jäsen puuttui kuvasta ja juoksi sisään, kun kuva otettiin? Isäjänis, äitijänis, siskojänis vai veljijänis?	Isä
11	Kun perhe oli saanut ottaa kuvan apinan kanssa, he kävelivät katsomaan eläintä, jolla oli pitkä kaula ja suuret ruskeat täplät. Mikä eläin tämä oli?	Kirahvi
12	Mikä kirahvin ruumiinosa oli yhtä pitkä kuin puu?	Niska
13	Seuraava eläin, jonka luona perhe vieraili, oli kissalajeista suurin. Sillä oli mustat raidat ja erittäin suuret hampaat, ja kun se karjuu, polvet saattavat täristä. Mikä eläin tämä oli?	Tiikeri
14	Kun tiikeri oli lähtenyt, perhe näki pingviinejä, jotka kuuluvat lintujen heimoon. Pingviineillä on siivet, mutta ne eivät lennä. Mitä pingviinit tekevät mielellään veden alla?	Uida
15	Kuka jänisperheen jäsen on pukeutunut vaaleanpunaisiin lökäpöksyihin?	Sisko
16	Sitten perhe käveli katsomaan virtahepoa. Tämä eläin on saanut nimensä muinaiskreikkalaisesta sanasta, joka tarkoittaa suomeksi "jokihevosta". Virtahevoset tykkäävät avata suunsa superlaajaksi ja uida vedessä. Miksi virtahepo tykkää uida vedessä? Pysyäkseen ....	Cool/kylmä
17	Kun he olivat taputtaneet vedessä roiskuvalla virtahepolle, hevosta muistuttava eläin, jolla oli mustavalkoiset raidat, juoksi sisaren ja veljen luo. Mikä eläin tämä oli?	Zeebra
18	Viimeinen eläin, jonka perhe näki, oli maailman suurin maaeläin, norsu. Norsuilla on superpitkät kärsät ja ne	Omena

	pitävät trumpettilaulua muistuttavaa ääntä. Minkä hedelmän norsu otti puusta ja antoi siskolle ja veljelle?	
19	Kuinka monta eläintä ja lintua perhe näki eläintarhassa yhteensä?	8
20	Millainen sää oli, kun kaniperhe oli eläintarhassa?	Pilvinen

## Bingo-kortit

Seuraavaksi kymmenen esimerkkiä bingokorteista. Niitä voidaan käyttää osana tätä oppituntia, tai opettaja voi halutessaan laatia omat korttinsa.









# Zoo bingo

 <b>Ticket</b>	 <b>Swim</b>	 <b>Zebra</b>
 <b>Monkey</b>	 <b>Brother</b>	 <b>Lion</b>









# Zoo bingo

 <b>Bus</b>	 <b>Zebra</b>	 <b>Cold</b>
 <b>Giraffe</b>	 <b>Tiger</b>	 <b>Father</b>









# Zoo bingo

 <b>Monkey</b>	 <b>Four</b>	 <b>Lion</b>
 <b>Mobile phone</b>	 <b>Tiger</b>	 <b>Apple</b>



# Zoo bingo

 <b>Brother</b>	 <b>Teeth</b>	 <b>Eight</b>
 <b>Apple</b>	 <b>Banana</b>	 <b>Neck</b>



# Zoo bingo

 <b>Banana</b>	 <b>Bus</b>	 <b>Cloudy</b>
 <b>Cold</b>	 <b>Mobile phone</b>	 <b>Swim</b>



# Zoo bingo

 <b>Lion</b>	 <b>Cloudy</b>	 <b>Bus</b>
 <b>Father</b>	 <b>Four</b>	 <b>Ticket</b>









# Zoo bingo

 <b>Teeth</b>	 <b>Sister</b>	 <b>Brother</b>
 <b>Swim</b>	 <b>Giraffe</b>	 <b>Four</b>









# Zoo bingo

 <b>Neck</b>	 <b>Eight</b>	 <b>Giraffe</b>
 <b>Monkey</b>	 <b>Teeth</b>	 <b>Tiger</b>









# Zoo bingo

 <b>Mobile phone</b>	 <b>Sister</b>	 <b>Bus</b>
 <b>Cloudy</b>	 <b>Ticket</b>	 <b>Apple</b>



# Zoo bingo

 <b>Brother</b>	 <b>Ticket</b>	 <b>Giraffe</b>
 <b>Cloudy</b>	 <b>Sister</b>	 <b>Teeth</b>

## References

Aggarwal, R., & Singhal, A. (2019, January). Augmented Reality and its effect on our life. In 2019 9th International Conference on Cloud Computing, Data Science & Engineering (Confluence) (pp. 510-515). IEEE.

Amara, S., Macedo, J., Bendella, F., & Santos, A. (2016). Group formation in mobile computer supported collaborative learning contexts: A systematic literature review. *Educational Technology, & Society*, 19(2), 258-273

An, C. M., & Park, Y. H. (2018). The effects of semi-immersive virtual reality therapy on standing balance and upright mobility function in individuals with chronic incomplete spinal cord injury: A preliminary study. *The journal of spinal cord medicine*, 41(2), 223-229.

Akcayır, M., & Akcayır, G. (2017). Advantages and challenges associated with augmented reality for education: A systematic review of the literature. *Educational Research Review*, 20, 1–11.

Alqahtani, M. (2015). The importance of vocabulary in language learning and how to be taught. *International Journal of Teaching and Education*. 3(3), 21-34. Billinghamurst, M., & Duenser, A. (2012). Augmented reality in the classroom. *Computer*, 45(7), 56–63.

Bacca Acosta, J. L., Baldiris Navarro, S. M., Fabregat Gesa, R., & Graf, S. (2014). Augmented reality trends in education: a systematic review of research and applications. *Journal of Educational Technology and Society*, 2014, vol. 17, núm. 4, p. 133-149.

Bevilacqua, R., Maranesi, E., Riccardi, G. R., Di Donna, V., Pelliccioni, P., Luzi, R., ... & Pelliccioni, G. (2019). Non-immersive virtual reality for rehabilitation of the older people: a systematic review into efficacy and effectiveness. *Journal of clinical medicine*, 8(11), 1882.

Boonbrahm, S., Boonbrahm, P., & Kaewrat, C. (2020). The use of marker-based augmented reality in space measurement. *Procedia Manufacturing*, 42, 337-343.

Bressler, D. M., & Bodzin, A. M. (2013). A mixed methods assessment of students' flow experiences during a mobile augmented reality science game. *Journal of Computer Assisted Learning*, 29(6), 505–517.

Bursali, H., & Yilmaz, R. M. (2019). Effect of augmented reality applications on secondary school students' reading comprehension and learning permanency. *Computers in Human Behavior*, 95, 126–135.

Büttner, S., Besginow, A., Prilla, M., & Röcker, C. (2018). Mobile projection-based augmented reality in work environments—an exploratory approach. *Mensch und Computer 2018-Workshopband*.

Chang, Y. L., Hou, H. T., Pan, C. Y., Sung, Y. T., & Chang, K. E. (2015). Apply an augmented reality in a mobile guidance to increase sense of place for heritage places. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(2), 166–178.

ChanLin, L. J. (2018). Bridging children's reading with an augmented reality story library. *Libri*, 68(3), 219–229.

Cheng, K. H., & Tsai, C. C. (2013). Affordances of augmented reality in science learning: Suggestions for future research. *Journal of Science Education and Technology*, 22(4), 449–462.

Chen, M. P., Wang, L. C., Zou, D., Lin, S. Y., Xie, H., & Tsai, C. C. (2020). Effects of captions and English proficiency on learning effectiveness, motivation and attitude in augmented-reality-enhanced theme-based contextualized EFL learning. *Computer Assisted Language Learning*, 1-31.

Dita, F. A. (2016). A foreign language learning application using mobile augmented reality. *Informatica Economica*, 20(4), 76.

Dunleavy, M., & Dede, C. (2014). Augmented reality teaching and learning. In J. Michael Spector, M. David Merrill, J. Elen, & M. J. Bishop (Eds.), *Handbook of Research on Educational Communications and Technology* (pp. 735–745). New York: Springer. [https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5\\_59](https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_59)

Ebadi, S., & Ashrafabadi, F. (2022). An exploration into the impact of augmented reality on EFL learners' Reading comprehension. *Education and Information Technologies*, 1-21.

Ferrer-Torregrosa, J., Torralba, J., Jimenez, M. A., García, S., & Barcia, J. M. (2015). ARBOOK: Development and assessment of a tool based on augmented reality for anatomy. *Journal of Science Education and Technology*, 24(1), 119–124.

Furio, D., Juan, M., Segui, I., & Vivo, R. (2015). Mobile learning vs. traditional classroom lessons: A comparative study. *J. of Comp. Assisted Learning*, 31(3), 189-201.

Green, M., Lea, J. H., & McNair, C. L. (2014). Reality check: Augmented reality for school libraries. *Teacher Librarian*, 41(5), 28.

Hadid, A., Mannion, P., & Khoshnevisan, B. (2019). Augmented reality to the rescue of language learners. *Florida Journal of Educational Research*, 57(2), 81–89.

Henderson, A., Korner-Bitensky, N., & Levin, M. (2007). Virtual reality in stroke rehabilitation: a systematic review of its effectiveness for upper limb motor recovery. *Topics in stroke rehabilitation*, 14(2), 52-61.

Ibanez, M. B., Di Serio, Á., Villaran, D., & Kloos, C. D. (2014). Experimenting with electromagnetism using augmented reality: Impact on flow student experience and educational effectiveness. *Computers & Education*, 71, 1–13.

Kipper, G., & Rampolla, J. (2012). *Augmented reality: An emerging technologies guide to AR*. Elsevier.

Koch, J. (2016). *TEACH3: Introduction to education*. Cengage Learning.

Kucuk, S., Yilmaz, R. M., Baydas, O., & Goktas, Y. (2014a). Augmented reality applications attitude scale in secondary schools: Validity and reliability study. *Education and Science*, 39(176), 383–392.

Li, K. C., & Wong, B. T. M. (2021). A literature review of augmented reality, virtual reality, and mixed reality in language learning. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, 15(2), 164-178.

Lu, S. J., & Liu, Y. C. (2015). Integrating augmented reality technology to enhance children's learning in marine education. *Environmental Education Research*, 21(4), 525–541.



Milgram, P., & Colquhoun, H. (1999). A taxonomy of real and virtual world display integration. *Mixed reality: Merging real and virtual worlds*, 1(1999), 1-26.

Piron, L., Turolla, A., Agostini, M., Zucconi, C. S., Ventura, L., Tonin, P., & Dam, M. (2010). Motor learning principles for rehabilitation: a pilot randomized controlled study in poststroke patients. *Neurorehabilitation and Neural Repair*, 24(6), 501-508.

Radu, I. (2014). Augmented reality in education: A meta-review and cross-media analysis. *Personal and Ubiquitous Computing*, 18(6), 1533–1543.

Ramli, R., & Zaman, H. B. (2009). Augmented reality basic reading courseware for down syndrome learner: A preliminary analysis. *Malaysian Journal of Information & Communication Technology*, 1, 1–14.

Sadikin, I. S., & Martyani, E. (2020). Integrating Augmented Reality (AR) In EFL Class For Teaching Vocabulary. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 3(2), 161-167.

Santos, M. E. C., Chen, A., Taketomi, T., Yamamoto, G., Miyazaki, J., & Kato, H. (2014). Augmented reality learning experiences: Survey of prototype design and evaluation. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 7(1), 38–56.

Tolba, R., Elarif, T., & Taha, Z. (2022). AUGMENTED REALITY IN TECHNOLOGY-ENHANCED LEARNING: SYSTEMATIC REVIEW 2011-2021. *International Journal of Intelligent Computing and Information Sciences*, 1-16.

Li, K. C., & Wong, B. T. M. (2021). A literature review of augmented reality, virtual reality, and mixed reality in language learning. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, 15(2), 164-178.

Wu, H. K., Lee, S. W. Y., Chang, H. Y., & Liang, J. C. (2013). Current status, opportunities and challenges of augmented reality in education. *Computers & Education*, 62, 41–49.

Wang, P., Wu, P., Wang, J., Chi, H. L., & Wang, X. (2018). A critical review of the use of virtual reality in construction engineering education and training. *International journal of environmental research and public health*, 15(6), 1204.

Zhang, D., & Pérez-Paredes, P. (2021). Chinese postgraduate EFL learners' self-directed use of mobile English learning resources. *Computer Assisted Language Learning*, 34(8), 1128-1153.

