



SUOMALAISEN
VIITTOMAKIELEN
HARJOITUSMATERIAALI

Opettajan käsikirja



Sisällys

| | |
|---|-----------|
| 1. Johdanto lasten viittomakielen kehitykseen ja VIKKE –harjoitusmateriaaliin..... | 3 |
| 2. Viittomakielen omaksuminen ja kehitys..... | 4 |
| 2.1. Viittomavaraston kehitys..... | 4 |
| 2.2. Viittomakielen kieliopilliset rakenteet ja niiden kehitys..... | 5 |
| 2.3. Kerrontataitojen kehitys..... | 10 |
| 3. Harjoitusmateriaalisivuston käyttöohje..... | 13 |
| 3.1 Palvelimen osoite ja kirjautuminen..... | 13 |
| 3.2 Valikot ja toiminnot..... | 13 |
| 3.3. Oppilaat..... | 14 |
| 3.4. Oppilaiden tunnusten luominen..... | 14 |
| 3.5. Käyttämättömät oppilastunnukset..... | 15 |
| 3.6. Käytetyt oppilastunnukset..... | 16 |
| 3.7. Oppilaiden tulokset..... | 17 |
| 4. Harjoitusmateriaalin teemat ja tehtävätyypit..... | 19 |
| 4.1. Harjoitusmateriaalin sisältö..... | 19 |
| 4.2. Tehtävätyypit..... | 20 |
| 4.3. Tehtävien eteneminen..... | 22 |
| 4.4. Videoiden ominaisuudet..... | 22 |
| 5. Tuntisuunnitelmat..... | 23 |
| 5.1. Opas tuntisuunnitelmien lukemiseen..... | 23 |
| 5.2. Viittomavarasto..... | 24 |
| 5.3. Kuvailevat viittomat (käsittely)..... | 25 |
| 5.4. Kuvailevat viittomat (kokonainen kohde)..... | 26 |
| 5.5. Kuvailevat viittomat (koko ja muoto)..... | 27 |
| 5.6. Spatiaaliset suhteet | 28 |
| 5.7. Konstruoitu toiminta (CA)..... | 29 |
| 5.8. Kerrontataidot 1/3..... | 30 |
| 5.9. Kerrontataidot 2/3..... | 31 |
| 5.10. Kerrontataidot 3/3..... | 32 |
| 6. Teemat ja niiden tehtävät taulukkomuodossa..... | 33 |
| 6.1. Arki..... | 33 |
| 6.2. Harrastukset..... | 34 |
| 6.3. Kaupungilla..... | 35 |
| 6.4. Loma..... | 36 |
| 6.5. Sadut ja tarinat..... | 37 |
| 6.6. Leikit | 39 |

1. Johdanto lasten viittomakielen kehitykseen ja VIKKE -harjoitusmateriaaliin

Tervetuloa VIKKE -suomalaisen viittomakielen harjoitusmateriaalin opettajan käsikirjaan. VIKKE -harjoitusmateriaali on verkkopohjainen materiaali, joka on suunniteltu lapsille ja perheille suomalaisen viittomakielen kehityksen, harjoittelun ja oppimisen tueksi. Materiaali on ensisijaisesti tarkoitettu viittomakielen opetuksen työkaluksi, jota voidaan hyödyntää lapsille ja perheille suunnatussa viittomakielen opetuksessa.

VIKKE -harjoitusmateriaali sisältää erilaisia pelillisiä harjoituksia ja tehtäviä, joiden avulla voidaan harjoitella suomalaisen viittomakielen ymmärtämisen ja tuottamisen taitoja kielitaidon eri osa-alueilla. Materiaali keskittyy erityisesti suomalaisen viittomakielen rakenteen, viittomakielisen ilmaisun ja kerrontataitojen ymmärtämisen ja tuottamisen harjoituksiin. Lisäksi materiaalin avulla voidaan harjoitella viittomavaraston taitoja, ylä- ja alakäsitteiden hallintaa sekä nopeaa sarjallista nimeämistä. Materiaalissa on erilaisia tehtäviä, joita voidaan toteuttaa itsenäisesti, pareittain tai koko perheen tai ryhmän kanssa.

VIKKE -harjoitusmateriaalin sivusto (<https://vikkeharjoitus.nmi.fi/login>) tarjoaa opettajalle mahdollisuuden seurata oppilaan etenemistä ja oppimista. Oppilaalle materiaali antaa palautetta tehtävien toteuttamisesta, niissä onnistumisesta ja rohkaisee kehittämään viittomakielen taitoja entisestään.

Tämä käsikirja on tarkoitettu tukemaan materiaalin hyödyntämisestä osana viittomakielen opetusta.

2. Viittomakielen omaksuminen ja kehitys

Viittomakieltä omaksuvat lapset ja viittomakieltä käyttävät perheet muodostavat hyvin heterogeenisen joukon, jossa kaksi- ja monikielisyys, kielten käyttö ja taito vaihtelevat suuresti. Viittomakieltä omaksuva lapsi voi olla kuuro tai kuuleva, hänen vanhempansa voivat olla kuuroja tai kuulevia ja hänellä voi olla kuuroja ja kuulevia sisaruksia ja lähisukulaisia. Näin ollen kuulostatus ei määrittele sitä, omaksuuko lapsi viittomakieltä tai käytetäänkö perheessä viittomakieltä. Lapsella on synnynnäinen valmius omaksua kielet, joita hänen ympäristössään käytetään, riippumatta kielten modaliteetista tai ympäristössä olevien kielten lukumäärästä. Viittomakieltä omaksuvan lapsen kieliympäristö on usein moninainen ja muodostuu lähes aina kahdesta tai useammasta kielestä. Lapsen kieliympäristön piirteet vaikuttavat paljon siihen, miten lapsen viittomakielen ja kaksi- tai monikielisyyden kehitys lopulta etenevät.

Tässä luvussa kuvataan lasten viittomakielen kehityksen etenemisen piirteitä kielitaidon eri osa-alueilla. Lisäksi annetaan esimerkkejä VIKKE-harjoitusmateriaalista tehtävistä ja harjoituksista, joita voidaan hyödyntää juuri kyseisen osa-alueen taitojen harjoittelussa ja opettelussa.

2.1. Viittomavaraston kehitys

Leksikaalisilla taidoilla tarkoitetaan lapsen ymmärtämien ja tuottamien sanojen ja viittomien määrää; kuinka paljon ja millaisia sanoja lapsi ymmärtää ja tuottaa. Lapsen yksilölliset ominaisuudet ja valmiudet omaksua kieltä ja lapsen saama viittomakielen syötöksen määrä ja laatu vaikuttavat viittomien omaksumiseen sekä siihen, miten viittomavarasto rakentuu.

Viittomavaraston kehityksessä ja viittomien omaksumisessa on kyse moninaisten taitojen oppimisesta (Mann & Marshall, 2012; Qian & Lin, 2019). Viittomia omaksuessaan lapsi omaksuu samalla tietoa:

- viittoman merkityksestä eli siitä, mitä viittoma tarkoittaa.
- viittoman fonologisesta rakenteesta eli siitä, miten viittoma tuotetaan.
- viittoman kieliopillisista ominaisuuksista eli siitä, miten viittomaa voidaan liittää kieliopillisesti oikealla tavalla ilmauksissa muiden viittomien kanssa
- viittoman käyttöön liittyvistä ominaisuuksista eli siitä, minkälaisissa asia- ja tilanneyhteyksissä viittomaa käytetään.

Tämän vuoksi lasten leksikaaliset taidot ovat tiiviissä yhteydessä lapsen muihin kielellisiin taitoihin.

Lapsen leksikaalisten taitojen kehitys ennustaa varhaisvaiheista lähtien lapsen myöhempää kielellistä kehitystä sekä lukemisen ja kirjoittamisen taitojen oppimista. Kielen kehityksen varhaisvaiheissa lapsi alkaa ymmärtämään näkemiään viittomia ennen 1-vuoden ikää ja tämän jälkeen lapsi tuottaa ensimmäisen viittoman. Yksilöllinen vaihtelu viittomavaraston kehityksen varhaisessa vaiheessa on lasten välillä kuitenkin suurta. Alkuun lapsi omaksuu uusia viittomia rauhallisessa tahdissa, mutta pian kehityksen edetessä uusien viittomien omaksuminen selvästi nopeutuu. Samalla lapsen omaksumat viittomat jäsentyvät viittomavarastossa rakentuen yhä monimutkaisemmaksi käsitteverkostoksi. Tällöin merkitykseltään läheiset viittomat muodostavat kytköksisiä toisiinsa ja rakentuvat merkityskimpuiksi.

Lapsen viittomavarastosta voidaan tarkastella sen määrällisiä ja laadullisia piirteitä (Kanto, ym., 2021). Viittomavaraston kehityksestä voidaan näin tarkastella esimerkiksi sitä, miten monta eri viittomaa lapsi ymmärtää ja tuottaa, mitä lapsi tietää omaksumistaan viittomista, miten niitä eri tilanteissa voidaan käyttää ja minkälaisiksi merkityskimpuiksi lapsen viittomat ovat viittomavarastossa rakentuneet.

Suomalaisen viittomakieli sisältää kiinteitä leksikalisoituneita viittomia. Nämä viittomat tunnumme yleisesti viittomina, jotka katsotaan osaksi suomalaisen viittomakielen viittomasanakirjaa. Viittomakieli sisältää lisäksi kuvailevia viittomia ja osoittavia viittomia. Näitä käsittelemme tarkemmin tämän käsikirjan seuraavassa osiossa.

Viittomavaraston taitoja voidaan lapsen kanssa harjoitella monipuolisesti erilaisten tehtävien avulla. VIKKE -harjoitusmateriaali ei varsinaisesti keskity harjoitteluun mahdollisimman paljon uusia viittomia. Erilaisissa harjoituksissa ja tehtävissä keskitytään erityisesti viittomavaraston käsitehierarkian rakentamiseen, ala- ja yläkäsiteluokitteluun, nopeaan nimeämiseen ja viittoman haun prosessointiin sekä erilaisten viittomien ymmärtämiseen ja tuottamiseen osana viittomakielistä ilmaisua.

Tehtävä

Pohtikaa, mistä viittomat tulevat ja kuka viittomat päättää.

Pohtikaa yhdessä, miten monin erilaisin viittomin voi viitata esim. käsitteeseen *koira*.

Pohtikaa, minkälaisia ominaisuuksia *koiraan* liittyy ja mihin erilaisiin luokkiin se kuuluu.

2.2. Viittomakielen kieliopilliset rakenteet ja niiden kehitys

Varhainen vuorovaikutus vanhemman ja lapsen välillä sekä lapsen esikielellinen kommunikointi luovat pohjan myöhemmälle kielen kehitykselle. Tämän vuoksi varhaiset kielen kehityksen vaiheet ovat myös kieliopillisten rakenteiden kehityksen kannalta tärkeitä. Viittomakielisessä varhaisessa vuorovaikutuksessa ja hoivakielessä esiintyvät piirteet, kuten viittomien ajoitus, rytmi, paikka, ilmeet, pää ja koko kehon liikkeet sekä vanhemman ja lapsen katseen käyttö, luovat tärkeän pohjan kielen kehityksen ja viittomakielen kieliopillisten rakenteiden omaksumisen etenemiselle. Lapset hallitsevat omaksumansa kielen kieliopilliset rakenteet pääpiirteissään yleensä kouluikään mennessä. Kehitys jatkuu kuitenkin vielä pitkään kouluiässä, jolloin taidot vahvistuvat ja monipuolistuvat. Yksilöllinen vaihtelu kehityksessä on myös suurta.

Kuvailevat viittomat

Kuvailevat viittomat ja niiden käyttö on tärkeä osa viittomakielen rakennetta ja viittomakielen kerrontaa. Kuvailevien viittomien avulla voidaan ilmaista kohteen kokoa, muotoa, sijaintia, käsittelyä tai liikettä. Kiinteäkin viittoma (esim. PERHONEN) voi muuttua kuvailevaksi, kun esimerkiksi viittoman liikkeen avulla annetaan jotain lisätietoa kohteen käsittelystä, koosta, muodosta, sijainnista tai liikkeestä. Kuvailevat viittomat voidaan jakaa karkeasti kolmeen pääluokkaan (Takkinen, 2010).

- *Kokonaisia kohteita kuvailevien viittomien avulla voidaan ilmaista osittain vakiintuneella käsimuodolla esimerkiksi kohteen sijaintia, liikettä tai lukumäärää.*



- *Käsittelyä kuvaavat kuvailevat viittomat ilmaisevat puolestaan jonkin kohteen käsittelyä tai siitä kiinni pitämistä.*



- *Kokoa ja muotoa kuvailevien viittomien avulla voidaan ilmaista kohteen tai pinnan muotoa, kokoa, ominaisuutta, ulottuvuutta, sijaintia ja orientaatiota.*



Kuvailevien viittomien omaksuminen etenee vaiheittain jatkuen pitkälle kouluikään asti. Usein lapset hallitsevat ensin käsittelyä kuvaavat kuvailevat viittomat, sen jälkeen kokoa ja muotoa kuvailevat viittomat ja lopuksi kokonaista kohdetta kuvaavat viittomat. Usein ensimmäisenä ilmaantuvat käsittelyä kuvailevat viittomat noin 2-3 -vuoden iässä. Kokonaista kohdetta ja sen liikettä kuvaavat viittomat voivat ilmaantua lasten ilmauksiin myös jo tässä iässä. Lasten käyttämissä käsimuodoissa esiintyy kuitenkin vielä vaihtelua. Kokonaista kohdetta kuvaavien viittomien käsimuodot eivät välttämättä ole vielä tässä ikävaiheessa vakiintuneet lapsen ilmauksiin, vaan lapsi saattaa käyttää samaa käsimuotoa kuvaamaan erilaisia kohteita, kuten autoa, ihmistä tai lentokonetta. Lapsi saattaa myös tuottaa ensin kiinteän viittoman AUTO ja sen jälkeen kuvata osoituksella auton liikerataa (Morgan, 2005; Morgan ym., 2002). Käsittelyä kuvaavat kuvailevat viittomat lapset yleensä hallitsevat 4-5 -vuoden ikään mennessä. Kouluikään mennessä lapsi tuottaa kaikkia kuvailevien viittomien muotoja, mutta taidot vahvistuvat ja monipuolistuvat vielä pitkään kouluiässä.

VIKKE -harjoitusmateriaalissa kuvailevien viittomien ymmärtämistä ja tuottamista voidaan harjoitella monipuolisesti erilaisissa tehtävissä.

Tehtävä

Keksikää huoneesta mahdollisimman monta erilaista kuvailevaa viittomaa.
Pohtikaa, mikä merkitys asiayhteydellä tai vuorovaikutustilanteella on kuvailevien viittomien käytössä.

Spatiaaliset suhteet, osoitukset ja osoittavat verbaalit

Viittomakielen spatiaalisten elementtien avulla voidaan ilmaista kohteiden sijaintia, liikkeen suuntaa sekä tekijää ja tekemisen kohdetta. Viittoja voi luoda asioille tai asiakokonaisuuksille omia paikkoja viittomatilassa. Viittoja osoittaa, sijoittaa viittomia sekä suuntaa kehon orientaatiota näihin asioihin ja asiakokonaisuuksiin viitatessaan. Näin myös osoituksia viittomakielessä hyödynnetään runsaasti. Osoittavat verbaalit (esim. ANTAA tai KATSOA) ilmaisevat viittoman suunnan avulla tekijän ja tekemisen kohteen.



Osoitukset ovat tärkeä osa vanhemman ja lapsen välistä viittomakielistä vuorovaikutusta. Viittomakieltä käyttävät vanhemmat tuottavat varhaisessa vuorovaikutuksessa lapsen kanssa selvästi enemmän osoituksia kuin pelkästään puhuttua kieltä käyttävät vanhemmat. Tämän vuoksi viittomakieltä omaksuvat lapset tuottavat puolestaan selvästi enemmän osoituksia jo hyvin varhaisessa kielen kehityksen vaiheessa kuin pelkästään puhuttua kieltä omaksuvat lapset. Viittomakielen spatiaalisten suhteiden ja osoittavien verbaalien omaksuminen on monimutkaisempi prosessi. Se vie lapsilta usein aikaa ja kehitys jatkuu pitkälle kouluikään.

Osoittavat verbaalit ilmaantuvat ensimmäisen kerran noin 3 -vuoden iässä, mutta lapsi tuottaa osoittavia viittomia (esim. ANTAA) vain läsnäolevista kohteista ja usein joko itsestä pois päin tai itseään kohti. Tilanteen ulkopuolisista asioista lapsi alkaa tuottaa osoittavia verbaaleita n. 4–5 -vuoden iässä. (Becker, 2009; Haug, 2012; Herman ym., 2004).

Viittomakielisten lasten kerronnassa henkilöiden viittaussuhteet luodaan toisaalta kiinteiden viittomien (TYTTÖ, POIKA), tilankäytön ja kehon liikkeiden sekä konstruoidun toiminnan (engl. Constructed Action, CA) avulla. Kerrontataitojen alkuvaiheessa 4–6 -vuotiailla lapsilla viittaussuhteiden systemaattinen käyttö on vielä kehittymässä ja lasten on vielä haasteellista säilyttää viittaussuhteet kerronnassa henkilöiden välillä tarkkoina ja loogisina. Näin keskustelukumppanin voi olla vielä vaikea joka hetki tietää, keneen lapsi kulloinkin viittaa. Vanhemmilla lapsilla spatiaalisten suhteiden taidot ilmausten sidostamisessa ja viittaussuhteiden tuottamisessa vakiintuvat vähitellen siten, että 11-vuotiailla lapsilla rakenteet ovat lähes vakiintuneet. (Becker, 2009; Herman ym., 2004).

Viittomakielen spatiaalisten elementtien ymmärtäminen ja erityisesti tuottaminen saattavat olla lapselle alkuun haasteellisia. Tämän vuoksi tätä viittomakielen rakenteen elementtiä on hyvä lähestyä ja harjoitella monipuolisesti. VIKKE -harjoitusmateriaalin avulla voidaan harjoitella spatiaalisten suhteiden ymmärtämisen ja tuottamisen taitoja.

Tehtävä

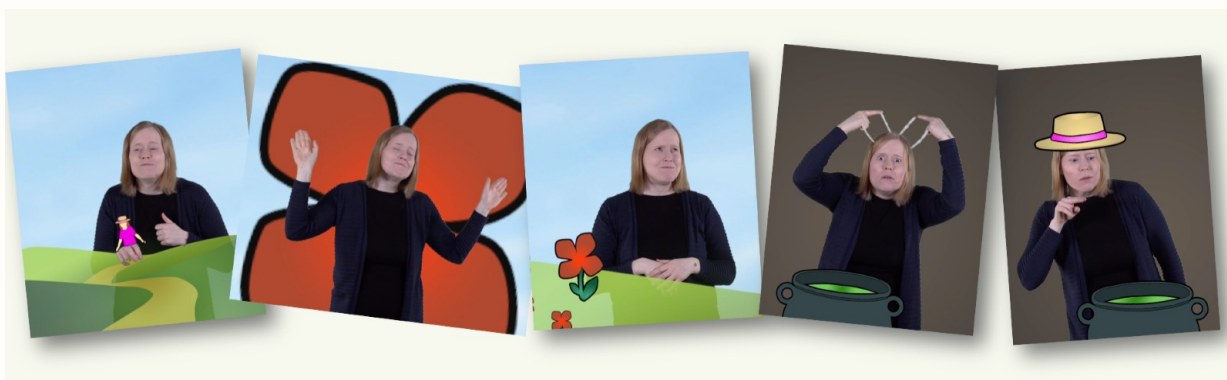
Pohtikaa, mikä merkitys spatiaalisilla suhteilla viittomakielessä on? Miksi ne ovat tärkeitä? Mitä hassuja kommelluksia voi tilanteissa syntyä, jos viittoessaan spatiaalisen elementin tuottaa tai ymmärtää virheellisesti?

Harjoitelkaa spatiaalisia suhteita konkreettisesti tekemällä pöydälle asetelma ja rakentakaa asetelma sitten viittomatilaan.

Valitkaa jokin video ja laskekaa kuinka monta erilaista spatiaalista elementtiä sieltä löydätte.

Konstruoitu toiminta (Constructed Action, CA)

Viittomakielessä viittoja voi rakentaa tarinaa ja erilaisten asioiden ilmaisua kertojan näkökulmasta, jossa teksti rakentuu leksikaalis-kieliopillisten yksiköiden kuten kiinteiden viittomien, kuvailevien viittomien ja erilaisten spatiaalisten elementtien varaan. Konstruoitu toiminta (Constructed Action, CA) on puolestaan tekstilaji ja vaihtoehtoinen osa viittomakielistä ilmaisua ja kielen rakennetta. CA viittaa tilanteisiin, jossa viittoja näyttelee ja esittää tarinan hahmon tunteita, ajatuksia, toimintoja ja sanomisia. CA:ta ilmaistaan esimerkiksi katseen, ilmeiden, pään ja kehon liikkeiden avulla (esim. Cormier ym. 2015, Jantunen 2017, Hodge & Cormier 2019).



Alla olevassa kuvassa viittoja esimerkiksi ilmaisee katseen, kasvojen ilmeiden, pään, kehon ja käsien liikkeiden avulla kuinka rauhallisesti ja tyytyväisesti tyttö kävelee polulla ja kuinka perhonen lämmittelee auringossa kuin olemalla kyseinen tyttö tai perhonen. Viittoja ilmaisee myös esimerkiksi tytön pettymystä, kun perhonen pääsi karkuun katsoen myös perhosen suuntaan. Viittoja ilmaisee myös noidan perspektiivistä noidan pelkoa, kun loitsukeitto kasvatti hänelle korvat. Näin myös CA:n avulla viittoja voi ilmaista tekijää ja tekemisen kohdetta katseen, ilmeiden ja kehon asentojen ja liikkeiden avulla hyödyntämällä samanaikaisesti myös viittomakielen kuvailevien viittomien ja spatiaalisten suhteiden rakenteita.

Viittoja voi vaihdella sitä, kuinka vahvasti elemäisyyttä ja esittämistä eli CA:ta ilmauksissaan käyttää ja hyödyntää. Tätä on pyritty kuvaamaan jatkumolla, jossa se kuinka vahvasti viittoja ottaa hahmon perspektiivin ja hyödyntää ilmauksissaan esittäviä elemäisiä kielen elementtejä vaihtelee asteittain. Viittoja voi hyödyntää CA:ta viittomakielisissä ilmauksissa eri asteisesti katsetta, sen suuntaa, ilmeitä, pään ja kehon liikkeitä eli eri artikulaattoreita hyödyntäen. Videolta poimituissa kuvissa (kuva alla) viittoja kertoo tarinaa neutraalissa kertojan perspektiivissä (1), jossa elemäisiä, esittäviä CA:n elementtejä ei esiinny. Näin viittoja kertoo tarinaa leksikaalis-kieliopillisia elementtejä hyödyntäen. Toisaalta viittoja voi lisätä muutamia elemäisiä ja esittäviä CA:n elementtejä ilmaisuun ja ilmaista esimerkiksi perhosen lentoa ja lentorataa (2). Viittoja voi ottaa vieläkin vahvemmin tarinassa hahmon perspektiivin ja ilmaista itse tytön toimintaa, tunnetta ja ajattelua tilanteessa, jossa tyttö havaitsee perhosen ja tuottaa osoittavan viittoman KATSOA perhosen suuntaan (3). Tarinassa viittoja hyödyntää myös vahvaa CA:ta esittämällä vahvasti hahmon toimintaa, tunnetta ja ajattelua kuin olemalla itse kyseinen lintu tai perhonen (4).



Kyseessä on jatkumo, jossa jo vahvasti vakiintuneiden, yhteisesti sovittujen kielellisten elementtien ja toisaalta vahvemmin esittävien elemäisten kielen elementtien korostuminen ilmauksissa vaihtelee asteittain. Suomalaisessa viittomakielessä on havaittu selkeää vaihtelua siinä, miten paljon ja kuinka vahva-asteista CA:ta aikuiset käyttävät kerronnassaan (Jantunen, 2017; Puupponen, ym., 2022).

Tämän lisäksi viittoja voi muokata ilmaustaan siten, että tuo ilmaukseen lisätietoa asian ajallisesta kestosta, tapahtuma-ajasta tai tavasta, jolla toiminta toteutettiin. Näin viittoja voi tuoda esimerkiksi viittoman liikettä muuttamalla viittomaan tai koko ilmaukseen lisätietoa. Viittoja voi ajalliseen keston viitatessaan muuttaa esimerkiksi viittoman liikkeen nopeutta tai toistaa liike useampaan kertaan ilmaisemaan tekemisen vauhtia, ajallista kestoa tai sen toisteisuutta. Näin viittoja voi korostaa ilmauksessaan tapaa, jolla perhonen lentää tai noita maistaa keitto.

Viittomakieltä omaksuvien lasten CA:n käytöstä ja kehityksestä on toistaiseksi hyvin vähän tietoa. Alustavan tutkimuksen havainnot kuitenkin osoittavat, että lapset näyttävät tuottavan tarinankerronnassa CA:ta vähemmän kuin aikuiset. Lasten CA:n tuottaminen näyttäisi myös olevan yhteydessä lapsen kielitaidon eri osa-alueisiin. Varhaisemmassa kehityksen vaiheessa lapsi saattaa kerronnassaan käyttää CA:ta, mutta eri hahmojen merkitseminen ja esitettävän hahmon vaihtuminen ei tapahdu välttämättä vielä selkeästi. Tämän vuoksi vuorovaikutuskumppanin voi olla vaikea saada selkeää käsitystä siitä, kenestä tarinan hahmosta lapsi kulloinkin kertoo. CA:ssa erityisenä haasteena lapsilla saattaa olla CA:n edellyttämien eri kehon osien kuten ilmeiden, kehon, käsien ja pään liikkeiden yhtäaikainen koordinointi.

Lisäksi toisen henkilön näkökulman ymmärtäminen ja siten hänen toimintojen, ajatusten, tunteiden ja sanomisten esittämisen taito edellyttää lapselta kykyä ymmärtää toisen henkilön näkökulmaa (mielen teoria) ja kielen käytön pragmaattisia taitoja. Nämä taidot kehittyvät lapsilla asteittain vielä kouluiässäkin. Lisäksi leksikaalisen aineksen esimerkiksi kiinteiden ja kuvailevien viittomien yhdistäminen CA:ssa saattaa olla lapsille haastavaa. Kerronnassaan lapsi saattaa myös turvautua kertomaan samankaltaisten yksinkertaisempien CA:n toimintojen kautta tarinassa useampaa eri henkilöä, mikä myös heikentää tarinan ymmärrettävyyttä ja eri hahmojen viittaussuhteiden selkeyttä. Aihe kaipaa kuitenkin lisätutkimusta.

VIKKE -harjoitusmateriaali ohjaa lasta tunnistamaan CA:n erilaisia muotoja sekä sitä miten kehon eri osa-alueet ovat viittomakielisessä ilmauksessa tärkeitä. Materiaalin avulla voidaan harjoitella ensin tunnistamaan CA:ta ja sen eri muotoja ja vähitellen siirrytään harjoittelemaan sen tuottamista.

Tehtävä

Tarkastelkaa CA:n käyttöä tarinan eri osissa.

[CA esimerkki 1](#)

[CA esimerkki 2](#)

[CA esimerkki 3](#)

Laatikaa lyhyt kertomus, jota muokkaatte hyödyntämällä CA:ta eri tavoin

2.3. Kerrontataitojen kehitys

Kerrontataidot pohjautuvat jo esikielellisen vaiheen taitoihin, jolloin lapsella on halu tutkia ympäröivää maailmaa yhdessä vanhemman kanssa, osoittaa ympäristössään kiinnostavia asioita ja halu tuoda asioita sekä tapahtumia yhteisiin jaetun tarkkaavaisuuden tilanteisiin. Lapsen tuottavan viittoma- ja sanavaraston kehityksen myötä n. 1–2 -vuotias lapsi alkaa vähitellen viitata ympärillään oleviin asioihin ja tapahtumiin viittomin ja sanoin. Lasten ilmaukset ovat kuitenkin vielä varsin lyhyitä ja vanhemman tuki kerronnan ja vastavuoroisen keskustelun rakentamisessa on tärkeä. Lasten ilmausten vähitellen pidentyessä 2–3 -vuotiaana lapset tuottavat ilmauksia, joissa vähitellen näkyy ajallinen järjestys.

Alkuun lapsi kertoo vielä hyvin henkilökohtaisista usein rutiininomaisista arkipäivän tapahtumista, kuten iltatoimista tai päiväkodissa päivittäin toistuvista tapahtumista. Aikuisen tuki kerronnan onnistumisessa on vielä tärkeää ja aikuinen usein laajentaa ja täydentää lapsen mukana kertomusta. Näin aikuinen toimii samalla lapselle myös kielellisenä mallina. Vähitellen aikuisen rooli lasten kertomuksien tukemisessa vähenee ja lapsi alkaa kertoa myös mielikuvitustarinoita.

Noin 3–4 -vuotiaana lapsi alkaa viitata kertomuksen ajalliseen järjestykseen, kertomuksen tapahtumapaikkaan sekä kertomuksen henkilöihin. Lisäksi vähitellen lapsi viittaa myös tunteisiin, pyrkii selittämään tapahtumien syitä ja hyödyntää tarinan sidoskeinoja kuten ”sitten, siksi, koska”. Tarinoiden rakenne monimutkaistuu ja sisältö tarkentuvat vielä paljon kehityksen edetessä

Lapset ymmärtävät 5–7 -vuotiaana yhä paremmin muiden tunteita, aikomuksia ja ajattelua. Lapsella kehittyy ymmärrystä toisen henkilön ajatuksista ja näkökulmasta. Tässä iässä lasten kerrontataidoissa tuntuu tapahtuvan selkeä harppaus. Pian lapset tekevät monipuolisia viittauksia tapahtumien paikkaan ja ajankohtaan sekä tapahtumissa mukana oleviin henkilöihin. Lapselle kehittyy myös ymmärrystä ja kykyä kertoa kertomuksen henkilöiden ja tapahtuman kontekstin välisistä suhteista. Kerronnan rakenne jäsentyy ja monipuolistuu sekä kertomukset tulevat yhä pidemmiksi ja yksityiskohtaisemmiksi.

Lapset pyrkivät myös löytämään selityksiä kertomuksen tapahtumille ja toiminnoille. Lapsilla on myös ymmärrystä monimutkaisempien tunteiden tulkitsemisessa, kuten kateus ja syyllisyys. Lapset hahmottavat yhä paremmin eron näkyvien toimintojen ja todellisten tunteiden ristiriidoista (esim. ”Noita esittää kivaa, mutta oikeasti hän halusi syödä Hannun ja Kertun.”).

Viimein lasten kertomukset muistuttavat 8–10 -vuotiaana yhä enemmän aikuisten tuottamia kertomuksia, vaikka huumorin ja erityisesti sarkasmin vivahteiden omaksuminen jatkuvat yhä tämänkin iän jälkeen. Lapsella on kykyä tuottaa monipuolisia kertomuksia ja noudattaa kieliopillisia ja pragmaattisia kielen rakenteita. Lapsi kykenee myös pohtimaan kertomusta, sen sisältämiä teemoja ja henkilöitä monipuolisesti sekä tekemään erilaisia tulkintoja tarinasta. Tässä iässä lapsi pystyy myös mukauttamaan kertomustaan sen perusteella kenelle tarinaa kertoo. Lapsi hyödyntää kertomuksissaan yhä enemmän karttuvaa tietouttaan ja kokemuksiaan. Kertomukset sisältävät monimutkaisia rakenteita, viittaussuhteita ja on rakenteeltaan eheää.

Viittomakieltä omaksuvan lapsen kerrontataitojen kehityksessä voi ilmetä suurta variaatiota lasten välillä. Kehitykseen voi vaikuttaa esimerkiksi lapsen kieliympäristön piirteet, miten paljon ja minkälaista syötöstä lapsi viittomakielestä saa ja minkälainen mahdollisuus lapsella on käyttää itse kieltä eri tilanteissa eri ihmisten kanssa.

VIKKE -harjoitusmateriaali sisältää harjoituksia ja tehtäviä, joissa voidaan keskittyä viittomakielisen tekstin ymmärtämiseen ja näin harjoitella kielen ymmärtämisen taitoja. Lisäksi osa tehtävistä keskittyy tarinan sisällön ja tarinan hahmojen toimintojen syiden syy-seuraus -suhteiden ymmärtämiseen. Harjoitusmateriaali sisältää myös tehtäviä, joissa lapsi harjoittelee itse viittomakielisen tekstin tuottamista. Harjoitukset käsittelevät toisaalta vahvasti lapsen päivittäiseen arkeen liittyviä teemoja, mutta tarjoaa myös tehtäviä, joissa lapsi pääsee rakentamaan tarinoita kokonaan oman mielikuvituksen kautta.

Tehtävä

Valitkaa jokin viittomakielinen satu ja keskustelkaa sadun sisällöstä, eri henkilöiden toiminnasta, toiminnan syistä sekä seurauksista.


Keksikään satu yhdessä. Päätäkää sadulle päähenkilö, mitä hän tekee ja miten toimii, mitä sitten tapahtui ja miten tarina lopulta päättyy.


Lähteet

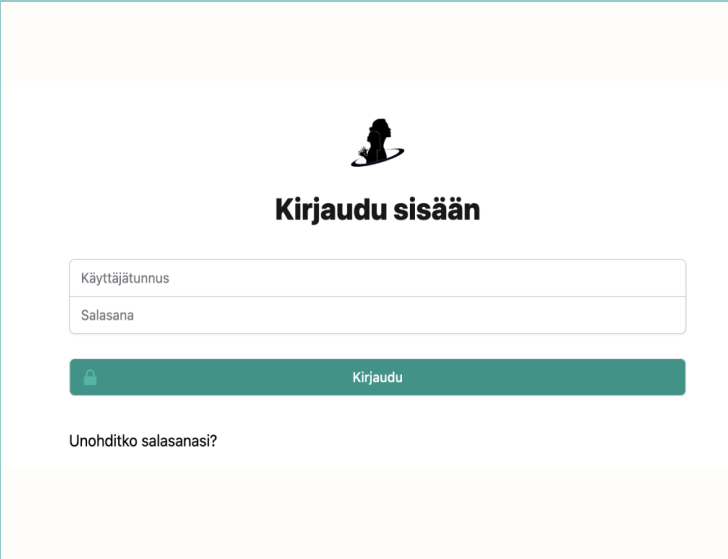
- Becker, C. (2009). Narrative competence of deaf children in German Sign Language. *Sign Language & Linguistics* 12(2) s. 113-160.
- Haug, T. (2012). A review of sign language acquisition studies as the basis for informed decisions for sign language test adaptation: The case of the German Sign Language Receptive Skills Test. *Sign Language & Linguistics*, 15(2), 213-239.
- Herman, R., Grove, N., Holmes, S., Morgan, G., Sutherland, H. and Woll, B., (2004). *Assessing BSL Development: Production Test (Narrative Skills)*. London, UK: City University.
- Hoffren, N. (2019). *Kuvailevien viittomien ja konstruoidun toiminnan yhteispeli*. Pro gradu - tutkielma. Jyväskylän yliopiston kielten laitos.
- Jantunen, T. (2018). Viittomakielet hybridisysteemeinä -hämärärajaisuus ja epäkonventionaalisuus osana viittomakieliä. –*Puhe ja kieli* 38(3) s. 109-126.
- Jantunen, T. (2017). Constructed Action, the Clause and the Nature on Syntax in Finnish Sign Language. *Open Linguistics* 3(1) s. 65-85.
- Kanto, L., Syrjälä, H., & Mann, W. (2021). Assessing vocabulary in deaf and hearing children using Finnish Sign Language. *The Journal of Deaf Studies and Deaf Education*, 26(1), 147-158.
- Mann, W. & Marshall, C. (2012). Investigating deaf children's vocabulary knowledge in British Sign Language. *Language Learning*, 62(4), 1023–1051.
- Morgan, G. (2005) The development of narrative in British Sign Language. Schick, Brenda, Marschark, Mark & Spencer, Patricia Elizabeth (toim.), *Advances in the Sign-Language Development of Deaf Children* s. 315-343.
- Morgan, G, Herman, R & Woll, B. (2002) The development of complex verb constructions in British Sign Language. –*Journal of Child Language* 29(3) s.655-675.
- Qian, D.D. & Lin, L. H. F. (2019). The relationship between vocabulary knowledge and language proficiency. In S. Webb (Ed.) *Routledge Handbooks in Vocabulary Studies* (pp. 66–80). Routledge.
- Takkinen, R. (2010) Kuvailevien viittomien leksikaalinen ja morfologisgesturaalinen kuvaus: kielenopetuksen näkökulma. –Jantunen, Tommi (toim.), *Näkökulmia viittomaan ja viittomistoon* s.99-113. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, soveltavan kielentutkimuksen keskus.
- Puupponen, A., Kanto, L., Wainio, T., & Jantunen, T. (2022). Variation in the use of constructed action according to discourse type and age in Finnish Sign Language. *Language & Communication*, 83, 16-35.

3. Harjoitusmateriaalisivuston käyttöohje

3.1. palvelimen osoite ja kirjautuminen


 VIKKE -harjoitusmateriaaliin pääsee kirjautumaan osoitteesta:
<https://vikkeharjoitus.nmi.fi/login>


 Käyttäjätunnuksella ja salasanalla käyttäjä pääsee kirjautumaan opettajannäkymän aloitussivulle. Voit opettajantunnuksilla luoda oppilaille omat tunnukset, sekä lisätä ja poistaa oppilaille erilaisia tehtäviä. Opettajantunnuksilla pääset tarkastelemaan myös oppilaiden vastauksia. Oppilaan käyttäjätunnus ja salasana ovat keskenään samanlaiset.





The screenshot shows the login page titled "Kirjaudu sisään". At the top center is a silhouette of a person sitting at a desk. Below the title are two input fields: "Käyttäjätunnus" and "Salasana". A green button labeled "Kirjaudu" is positioned below the fields. At the bottom left, there is a link "Unohditko salasanasasi?".

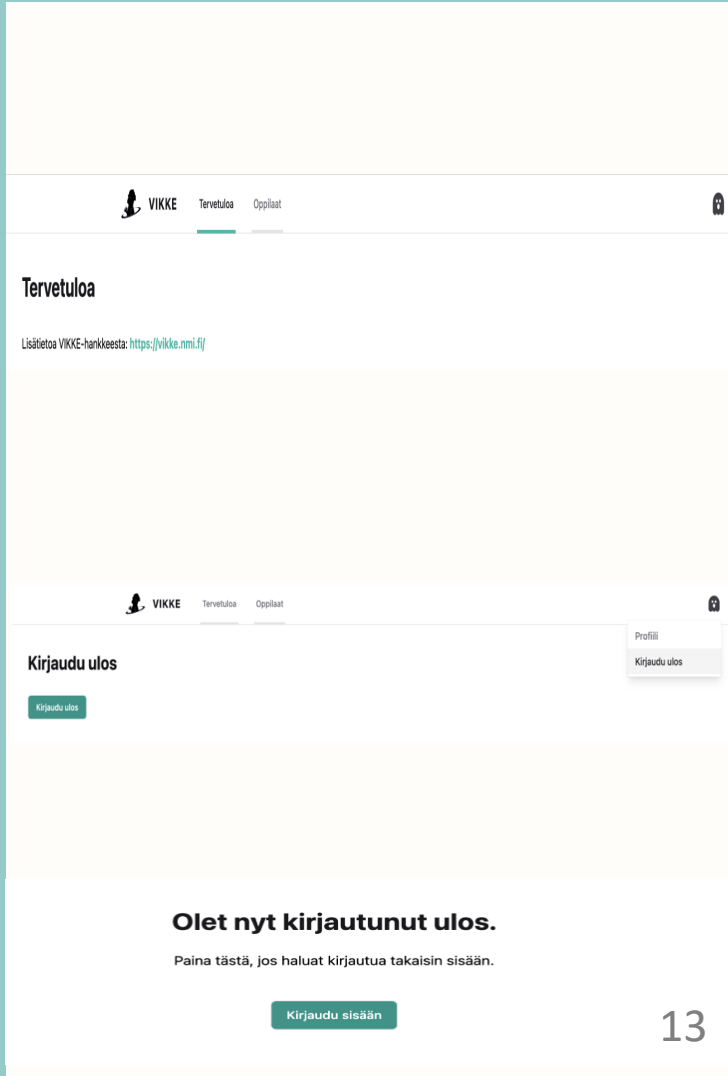
3.2. Valikot ja toiminnot

 Yläpalkissa on linkit aloitussivulle (Tervetuloa) ja (Oppilaat). Turkoosi korostusviiva linkin alapuolella kertoo, millä sivulla kulloinkin ollaan menossa.

 Lisäksi yläpalkin oikeasta laidasta kummituksen kuvasta avautuu lisävalikko, josta käyttäjä pääsee tarkastelemaan omia tietojaan (Profiili) ja kirjautumaan ulos sivustolta.


 Kirjaudu ulos – valinta johtaa uloskirjautumisen sivulle. Varsinainen uloskirjautuminen tapahtuu painamalla sivulla olevaa "Kirjaudu ulos" -painiketta.

 Kun uloskirjaus on onnistunut, niin käyttäjä siirtyy seuraavalle sivulle:

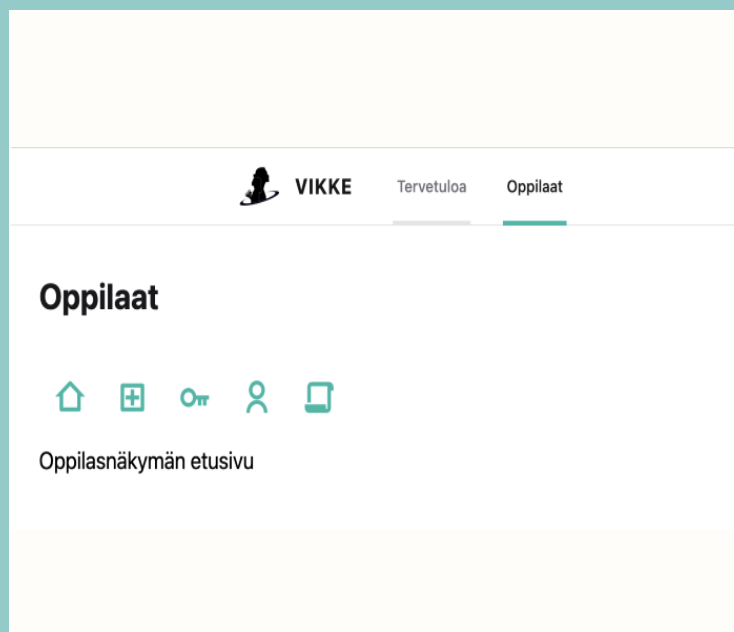


The screenshot shows the user interface after logging out. At the top, there is a navigation bar with the VIKKE logo and two tabs: "Tervetuloa" (highlighted in green) and "Oppilaat". Below the navigation bar, the page content is divided into two sections. The first section is titled "Tervetuloa" and contains a link: "Lisätietoa VIKKE-hankkeesta: <https://vikke.nmi.fi/>". The second section is titled "Kirjaudu ulos" and contains a green button labeled "Kirjaudu ulos". On the right side of the page, there is a user profile menu with options "Profiili" and "Kirjaudu ulos". At the bottom of the page, there is a message: "Olet nyt kirjautunut ulos. Paina tästä, jos haluat kirjautua takaisin sisään." and a green button labeled "Kirjaudu sisään".


3.3. Oppilaat


 Ylävalikon Oppilaat -kohdan kautta opettaja pääsee siirtymään sivulle, joka on tarkoitettu opettajan oppilaiden hallinointiin. Siirtyminen eri toimintoihin tapahtuu kuvakkeiden avulla. Näiden kuvakkeiden takaa löytyvät seuraavat toiminnot:


- oppilasnäkömön etusivu (talokuvake)
- oppilaiden lisääminen (+ kuvake)
- käyttämättömiin tunnuksiin liittyvät toiminnot (avainkuvake)
- käytettyihin oppilastunnuksiin liittyvät toiminnot (henkilökuvake)
- oppilaiden tulokset (paperikuvake)




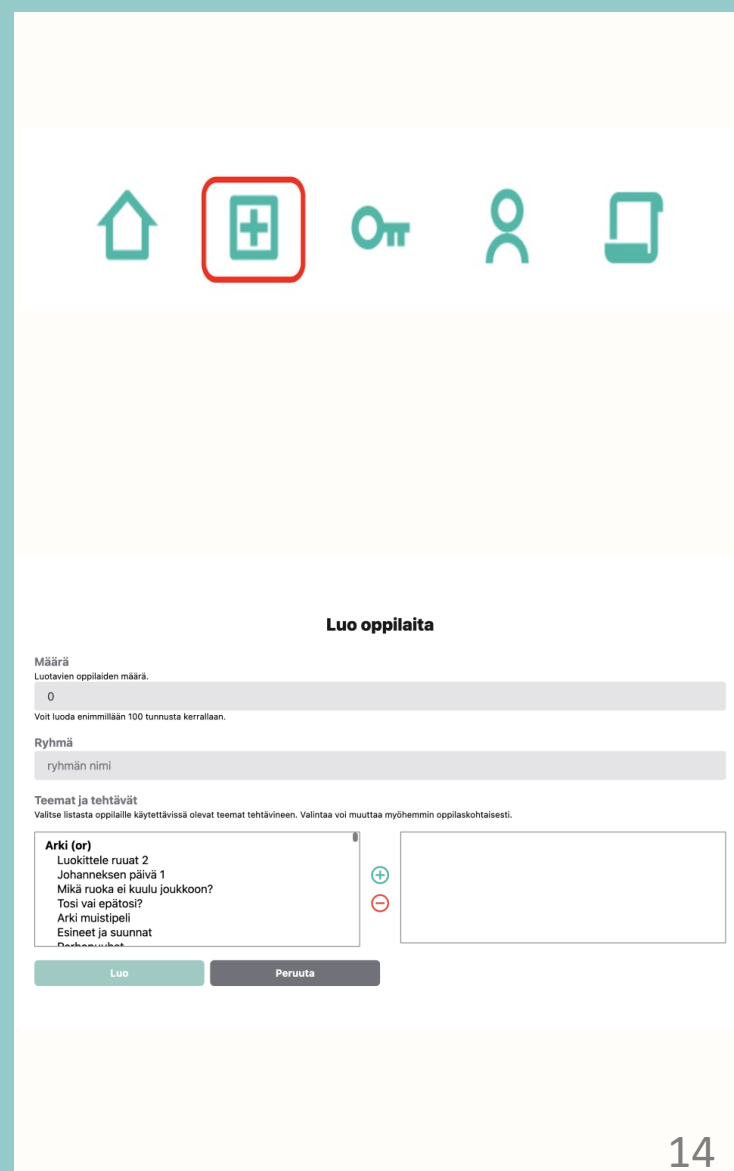
3.4. Oppilaiden tunnusten luominen


 Oppilaiden luominen tapahtuu painamalla + - kuvaketta, tällöin aukeaa ikkuna uusien oppilastunnusten luomista varten. Ikkunassa voi luoda yhden tai useamman oppilastunnuksen samaan aikaan. Oppilastunnuksille voi määrittellä oman ryhmän ja tehtävät.


 Jos luotavien oppilaiden määrä on alle 1, niin "luo" -painike sivun alalaidassa ei aktivoidu käytettäväksi.


 Opettaja voi antaa ryhmälle oman nimen, mutta tämä ei ole pakollista. Kentän voi jättää tyhjäksi.


 Teemat ja tehtävät -listauksesta opettaja voi määrittellä luotaville oppilastunnuksille teemat ja tehtävät. Oikeanpuoleisessa valikossa on ne tehtävät, jotka on siirretty oppilaalle.



 Alla olevassa kuvassa oppilaiden määrä on 5 ja luo painike on aktivoitunut käytettäväksi. Ryhmä -kohtaan voit kirjoittaa oppilasryhmäsi nimen.

 Kaikki tehtävät ovat vasemmanpuoleisessa valikossa. Tehtävät on jaoteltu eri teemojen alle. Teemojen nimet näkyvät tummemmalla fontilla.

 Tehtävän lisääminen oppilaalle tapahtuu valitsemalla halutut tehtävät, minkä jälkeen nämä muuttuvat siniseksi. Kuvassa vasemmanpuoleisesta valikosta on valittu Arki -teeman alta tehtävä ”Johanneksen päivä 1”. Lisäys tapahtuu tämän jälkeen klikkaamalla laatikoiden välissä olevaa vihreää + kuvaketta, jolloin valitut tehtävät siirtyvät oikeanpuoleiseen valikkoon.

 Mikäli oppilaille määriteltyihin tehtäviin ei ole tyytyväinen, niitä voi poistaa oikeanpuoleisesta valikosta valitsemalla poistettavan tehtävän ja painamalla punaista - kuvaketta.

Luo oppilaita

Määrä
Luotavien oppilaiden määrä.

05

Voit luoda enimmillään 100 tunnusta kerrallaan.

Ryhmä

Ryhmän nimi kirjoitetaan tähän

Teemat ja tehtävät
Valitse listasta oppilaille käytettävissä olevat teemat tehtäviin. Valintaa voi muuttaa myöhemmin oppilaskohtaisesti.

Arki (or)


- Luokittelle ruuat 2
- Mikä ruoka ei kuulu joukkoon?
- Tosi vai epätosi?
- Arki muistipeli
- Esineet ja suunnat
- Perhepuuhat
- Mitä Johanneksen päivä?


Arki (or)


- Johanneksen päivä 1

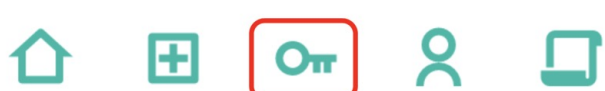
Luo Peruuta

3.5. Käyttämättömät oppilastunnukset


 Avainkuvaketta painamalla siirrytään käyttämättömien oppilastunnusten näkymään. Vasta luodut oppilastunnukset näkyvät täällä.

 Vasemmalla laidassa on listaus opiskelijoista. Mikäli oppilastunnuksella on ryhmä, niin se näkyy myös listassa. Näkyvä oppilastunnus (esim. 6FG2-F8UG-RTHA-3PRP) on se käyttäjätunnus, jolla oppilas pystyy kirjautumaan sisälle. Salasana on sama kuin käyttäjätunnus

 Klikkaamalla oppilastunnusta listauksesta, opettaja pääsee tarkastelemaan oppilaan tietoja yksityiskohtaisemmin.







Oppilaat





Käyttämättömät oppilastunnukset


Voit tällä sivulla muokata luotuja oppilastunnuksia tai poistaa käyttämättömiksi jääneitä tunnuksia.


| | Valitse oppilas listasta. |
|---|---------------------------|
|  vikke_oppilas3 | |
|  6FG2-F8UG-RTHA-3PRP Ryhmä: Esimerkki | |
|  GBZD-Z3FX-SRZH-TU79 Ryhmä: Esimerkki | |

 Näkymän ylälaudassa näkyy oppilaan nimi (mikäli se on asetettu) ja tunnus. Nimen alta löytyy listaus oppilaalle lisätyistä teemoista ja tehtävistä.

 Poista tunnus -painikkeella opettaja voi poistaa sellaisen tunnuksen, jolla ei ole tehty vielä yhtään tehtävää.

 Muokkaa tietoja -painikkeesta saa avattua ikkunan, jossa opettaja voi muokata tunnuksen tietoja. Ikkunassa voi muuttaa oppilaalle määriteltyjä teemoja ja tehtäviä, sekä muokata tunnukseen liitettyä nimeä.

 Oppilaan tunnusta ei voi muokata luomisen jälkeen.

 Tietojen muokkaamisen ja tallentamisen jälkeen muokatut tiedot näkyvät oppilaan tietojen näkymässä.

Tehtävät



ARKI

Mitä Johannes tekee? 1
Siivoa huone 1



HARRASTUKSET

Harrastukset 1
Pyöräily 1
Pyöräily 2



LOMA

Ihmeelliset eläimet 1



LEIKIT

Autokisat
Kuvailevat viittomat 2




SADUT JA TARINAT


Ovela myyrä satuhahmot 2
Linnun pesät 3


Muokkaa tietoja

Poista tunnus

3.6. Käytetyt oppilastunnukset

 Oppilaat, jotka ovat tehneet harjoitusmateriaalin tehtäviä ja joiden vastauksia on tallentunut järjestelmään, löytyvät eri sivulta kuin käyttämättömät oppilastunnukset.


 Tässä näkymässä opettaja pääsee tarkastelemaan ja muokkaamaan oppilaan tietoja sekä määrittelemään oppilaalle asetettuja tehtäviä. Käytettyä oppilastunnusta ei voi poistaa järjestelmästä.


 Oppilaalle määritellyjä tehtäviä pääsee muokkaamaan ”muokkaa tietoja painikkeesta”, mistä aukeava ikkuna on samanlainen kuin käyttämättömien tunnusten yhteydessä.


7. Käytetyt oppilastunnukset





3.7. Oppilaiden tulokset


 Opettaja pääsee tarkastelemaan oppilaiden tehtyjen tehtävien tuloksia valikon oikeanpuolimmaisesta kuvakkeesta.


 Tulonäkymän vasemmassa laidassa on listaus kaikista kirjautuneena olevan opettajan oppilastunnuksista, joista on tallentunut vastauksia. Klikkaamalla yksittäistä oppilastunnusta opettaja näkee oppilaan tehtävien tulokset. Kaikki tulokset on näkymässä listattuna teemoittain.

 Klikkaamalla vastaukset (tehtävännimikettä) opettajalle aukeaa näkyviin kyseisen tehtävän yksityiskohtaisemmat tiedot mm. päivämäärä, tehtävän tekoon kulunut aika.

 Jos tehtäväkokonaisuus sisältää nauhoitustehtävän, niin oppilaan nauhoittamat videot näkyvät myös tässä näkymässä. Saat videot auki joko lataamalla ne itsellesi latauslinkistä tai klikkaamalla katso video tekstin alla olevaa "play" -painiketta.

 Väärin vastatut kohdat näkyvät punaisina.

 Ikkunan ulkonäkö, sekä sisältämä tieto vaihtelee jonkin verran riippuen tehtävätyypistä.

 Yksittäisten vastauksien tietojen lisäksi opettaja pääsee tarkastelemaan yhteenvetoa oppilaan tuloksista painamalla oikealla olevaa "Yhteenveto" -painiketta.

Näet tarkempia tietoja tehtävästä painamalla teemojen alta tehtävän nimeä.



LEIKIT (VR)

Kasvomaalaukset
12.3.2022 12:40

Luokittelle yläkäsitteet
12.3.2022 12:47

Naamiaisheet 1
10.5.2022 15:18

Naamiaisheet 2
25.7.2022 17:30

Talon rakentaminen 1
25.7.2022 17:33

Talon rakentaminen 2
25.7.2022 17:39

Kuvailevat viittomat 1
5.8.2022 15:12



ARKI (OR)

Tosi vai epätosi?
15.3.2022 16:02

Luokittelle ruuat 1
15.3.2022 16:09

Arki muistipeli
15.3.2022 16:36

Johanneksen päivä 1
15.3.2022 16:48

Mitä Johannes tekee? 1
28.3.2022 20:23

Johanneksen päivä 3
30.4.2022 10:01

| Päivä | Klo | Vastatut | Aika |
|-----------|-------|----------|------------|
| 10.5.2022 | 15:18 | 6 | 4 min 34 s |

Tehtävätyyppi: Yhdistämistehtävä

| Vastaus | Aika |
|---|------|
| Naamiaisheet 1 T6 P1 - Naamiaisheet 1 T6 P1 | 4 s |
| Naamiaisheet 1 T6 P2 - Naamiaisheet 1 T6 P2 | |
| Naamiaisheet 1 T6 P3 - Naamiaisheet 1 T6 P3 | |
| Naamiaisheet 1 T5 P1 - Naamiaisheet 1 T5 P1 | 3 s |
| Naamiaisheet 1 T5 P2 - Naamiaisheet 1 T5 P2 | |
| Naamiaisheet 1 T5 P3 - Naamiaisheet 1 T5 P3 | |
| Naamiaisheet 1 T4 P3 - Naamiaisheet 1 T4 P3 | 3 s |
| Naamiaisheet 1 T4 P1 - Naamiaisheet 1 T4 P1 | |
| Naamiaisheet 1 T4 P2 - Naamiaisheet 1 T4 P2 | |
| Naamiaisheet 1 T3 P1 - Naamiaisheet 1 T3 P1 | 3 s |
| Naamiaisheet 1 T3 P2 - Naamiaisheet 1 T3 P2 | |

| Päivä | Klo | Vastatut | Aika |
|-----------|-------|----------|------------|
| 15.3.2022 | 16:09 | 7 | 5 min 53 s |

Tehtävätyyppi: Katsotaan video

| Tehtävä | Latauslinkki | Katso video |
|--------------------------------------|--------------|-------------|
| Luokittelle ruuat 1 T6 tehtävöohje 2 | | |
| Luokittelle ruuat 1 T6 tehtävöohje 1 | | |

Tehtävätyyppi: Yhdistämistehtävä

| Vastaus | Aika |
|---|------|
| Luokittelle ruuat 1 T5 P2 - Luokittelle ruuat 1 T5 P2 | 7 s |
| Luokittelle ruuat 1 T5 P3 - Luokittelle ruuat 1 T5 P3 | |
| Luokittelle ruuat 1 T5 P1 - Luokittelle ruuat 1 T5 P1 | |
| Luokittelle ruuat 1 T4 P3 - Luokittelle ruuat 1 T4 P3 | 8 s |
| Luokittelle ruuat 1 T4 P1 - Luokittelle ruuat 1 T4 P1 | |
| Luokittelle ruuat 1 T4 P2 - Luokittelle ruuat 1 T4 P2 | |
| Luokittelle ruuat 1 T3 P2 - Luokittelle ruuat 1 T3 P2 | 11 s |
| Luokittelle ruuat 1 T3 P3 - Luokittelle ruuat 1 T3 P4 | |
| Luokittelle ruuat 1 T3 P4 - Luokittelle ruuat 1 T3 P3 | |
| Luokittelle ruuat 1 T2 P2 - Luokittelle ruuat 1 T2 P2 | 5 s |
| Luokittelle ruuat 1 T2 P3 - Luokittelle ruuat 1 T2 P3 | |
| Luokittelle ruuat 1 T2 P1 - Luokittelle ruuat 1 T2 P1 | |
| Luokittelle ruuat 1 T2 P4 - Luokittelle ruuat 1 T2 P4 | |
| Luokittelle ruuat 1 T1 P4 - Luokittelle ruuat 1 T1 P4 | 7 s |
| Luokittelle ruuat 1 T1 P2 - Luokittelle ruuat 1 T1 P2 | |

IN-PWMA

inamalla teemojen alta tehtävän nimeä.

Yhteenveto

Luokittelle yläkäsitteet
12.3.2022 12:47

Naamiaisheet 2
25.7.2022 17:30

Talon rakentaminen 2
25.7.2022 17:39



Yhteenveto painiketta painamalla opettajalle avautuu erilliseen ikkunaan koostettuna oppilaan kaikki tulokset teemoittain. Listan jälkeen näkyy kussakin teemassa tehtyjen tehtävien tulokset, minkä jälkeen tulee taas uusi teematuloslista.



Opettaja näkee yhteenvedon takaa nopeasti, mitkä tehtävät oppilaalle on avattu (aktiivinen) ja mitkä on tehty tai tekemättä, sekä teeman tehtävien tekoon kulunut kokonaisaika.

Harrastukset

Kokonaisaika 65 min 44 s

Teeman tehtäväkokonaisuudet:

| | | |
|--------------------------|------------|-----------|
| ★ Harrastukset 2 | Aktiivinen | Tehty |
| ★ Harrastukset 1 | Aktiivinen | Tehty |
| ☆ Kapteeni käskee | Aktiivinen | Tekemättä |
| ☆ Näyttele (harrastus) | Aktiivinen | Tekemättä |
| ★ Arvaa mitä harrastan | Aktiivinen | Tehty |
| ★ Minä harrastan | Aktiivinen | Tehty |
| ★ Pyöräily 1 | Aktiivinen | Tehty |
| ★ Pyöräily 2 | Aktiivinen | Tehty |
| ☆ Pyöräily 3 | Aktiivinen | Tekemättä |
| ★ Pyöräily 4 | Aktiivinen | Tehty |
| ☆ Lautapeli harrastukset | Aktiivinen | Tekemättä |
| ★ Pitsan leipominen 1 | Aktiivinen | Tehty |
| ★ Pitsan leipominen 2 | Aktiivinen | Tehty |
| ☆ Pitsan leipominen 3 | Aktiivinen | Tekemättä |
| ☆ Harrastusviikko | Aktiivinen | Tekemättä |
| ★ Harrastusvälineet | Aktiivinen | Tehty |

4. Harjoitusmateriaalin teemat ja tehtävätyypit



VIKKE

Tervetuloa

Tehtävät

Tulokset



Tervetuloa

VIKKE - suomalaisen viittomakielen harjoitusmateriaali



4.1. Harjoitusmateriaalin sisältö



Harjoitusmateriaalissa on yhteensä kuusi erilaista teemaa, joissa on yhteensä 155 erilaista harjoitusta ja tehtävää:

- Arki, 25 tehtävää
- Harrastukset, 18 tehtävää
- Kaupungilla, 27 tehtävää
- Loma, 16 tehtävää
- Leikit, 36 tehtävää
- Sadut ja tarinat, 33 tehtävää

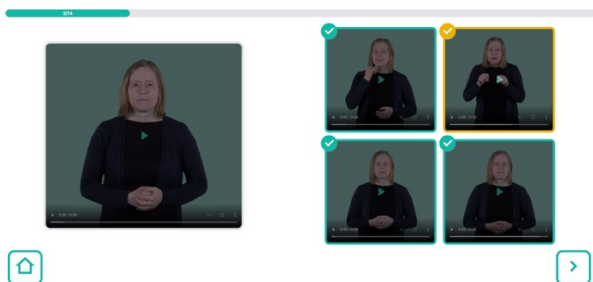
Yksityiskohtaisen koosteen teemojen tehtäväsällöistä löydät manuaalin lopussa olevista koontitaulukoista.

Tehtävien ja harjoitusten avulla voit harjoitella suomalaisen viittomakielen *ymmärtämisen* ja *tuottamisen* taitoja. Tehtävätyyppejä on yhteensä viisi.

- Ymmärtämisen taitoihin painottuvat tehtävät:
 - Verkkotehtävät (🖥)
 - Muistipeli (🎲)
- Tuottaminen taitoihin painottuvat tehtävät:
 - Viito kaverille –tehtävä (👉)
 - Nauhoitustehtävä (🎥)
 - Toimintatehtävä (🚶)

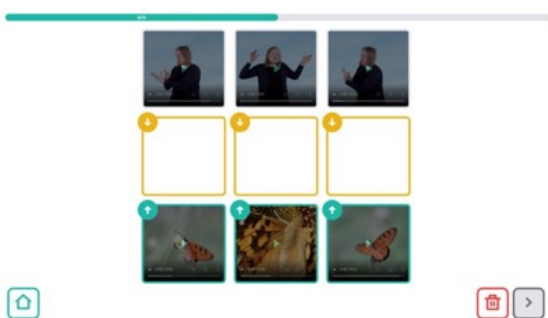
4.2. Tehtävätyypit

Verkkotehtävät (🖥️)



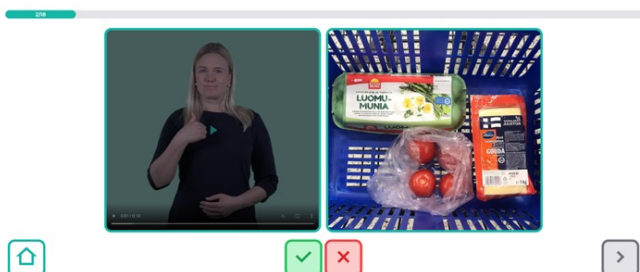
Valintatehtävä

Tehtävät painottuvat viittomakielen ymmärtämisen harjoituksiin. Tehtävässä etsitään neljästä annetusta vaihtoehdosta yksi oikea.



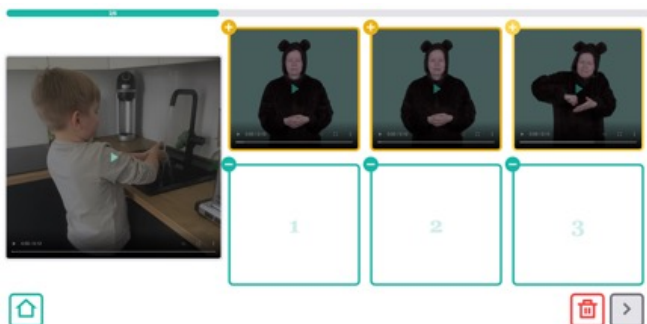
Yhdistelmätehtävä

Tehtävät painottuvat viittomakielen ymmärtämisen harjoituksiin. Tehtävässä etsitään ylärivissä esitetyille vaihtoehdoilla alarivistä sopiva pari.



Oikein/väärin -tehtävä

Tehtävät painottuvat viittomakielen ymmärtämisen harjoituksiin. Tehtävässä tarkastellaan, vastaako viitottu video vieressä olevaa kuvaa tai videota.



Järjestä kuvat tai videot

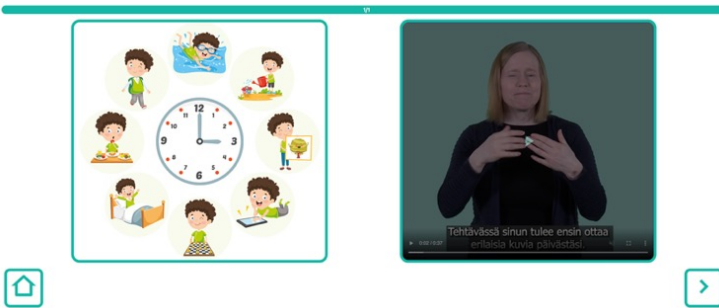
Tehtävät painottuvat viittomakielen ymmärtämisen harjoituksiin. Tehtävässä tarkoituksena on järjestää kuvat tai videot oikeaan järjestykseen.

Muistipeli (🧩)



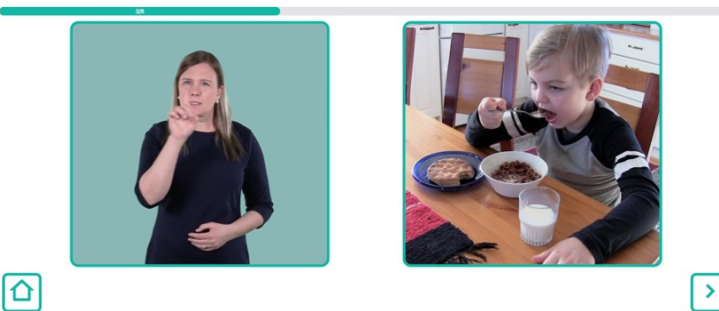
Tehtävät painottuvat viittomakielen ymmärtämisen harjoituksiin. Muistipelissä on kolme eri vaikeustasoa, jolloin laudalla on 4, 6 tai 8 paria.

Toimintatehtävä (🚶)



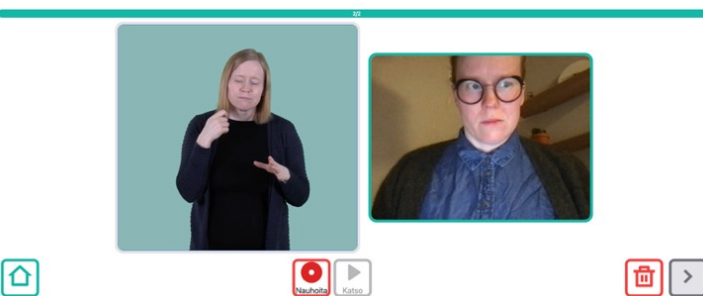
Tehtävät painottuvat kielen ymmärtämisen harjoituksiin. Tehtävässä annetaan usein ohje, jonka mukaan toimitaan. Osassa tehtävissä tarvitaan pari, joitain tarvikkeita tai esineitä ja joissakin tehtävissä täytyy liikkua.

Viito kaverille (🤝)



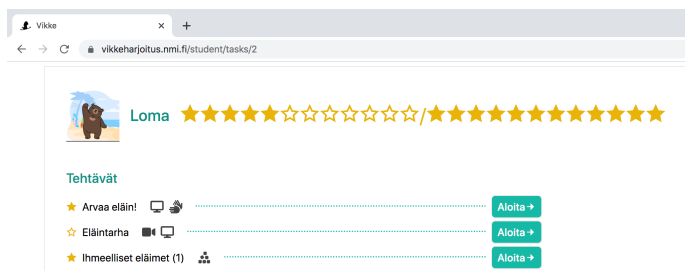
Tehtävät painottuvat kielen tuottamisen harjoituksiin. Tehtävissä toimitaan annetun ohjeen mukaan ja viitotaan kaverille.

Nauhoita video (🎥)



Tehtävät painottuvat kielen tuottamisen harjoituksiin. Tehtävissä toimitaan annetun ohjeen mukaan ja kuvataan oma viittomakielinen tuotos.

4.3. Tehtävien eteneminen



Tehtävän nimen edessä ja ylärivissä näkyvät tähdet kertovat, mitkä tehtävät on tehty ja mitä tehtävät vielä tekemättä. Tähten väri muuttuu keltaiseksi, kun tehtävä on suoritettu loppuun.

- ★ Pyöräily 1
- ★ Pyöräily 2
- ★ Pyöräily 3
- ★ Pyöräily 4

Materiaalissa on tehtäviä, jotka muodostavat keskenään tehtäväkokonaisuuksia. Nämä tehtävät on numeroitu ja ne on hyvä tehdä numerojärjestyksessä. Tehtävät kytkeytyvät toisiin esim. vaikeutuen vähitellen, havainnollistaen eri tavalla viittomakielen kieliopillisia rakenteita tai tehtävät etenevät ymmärtämisen taitojen harjoittelusta kohti tuottamisen taitojen harjoittelua.

- ★ Naamiaiset (1)
- ★ Naamiaiset (2)

Materiaalissa on myös tehtäviä, jotka ovat sisällöltään samankaltaisia. Näissä tehtävissä on hyödynnetty numerointia ja sulkeita (). Tehtävien suorittamisessa ei ole tarkkaa numerojärjestystä. Tehtävät voi siis toteuttaa haluamassaan järjestyksessä, mutta tehtävät ovat aihepiiriltään samankaltaisia.

- ★ Arvaa kulkuneuvo!
- ★ Arvaa ruoka!

Harjoitusmateriaalissa on samankaltaisen tehtäväidean ympärille rakennettu harjoituksia eri aihepiireistä. Tällaisia tehtäviä ovat esimerkiksi *Lautapeli (arki)* ja *Lautapeli (tunteet)* sekä *Arvaa kulkuneuvo!* ja *Arvaa ruoka!*

4.4. Videoiden ominaisuudet



Kaikissa tehtävien ohjevideoissa on tekstitys. Varsinaisissa tehtäväideoissa ei ole tekstitystä.

Kaikissa tehtävien videoissa videotyökalun avulla voidaan:

- muuttaa videon nopeutta.
- suurentaa video koko näytön kokoiseksi.

Opas tuntisuunnitelmien lukemiseen

Mitä opetetaan?

Tässä laatikossa kerrotaan lyhyesti, että mitä aihetta opetetaan ja mitä opetuksella tavoitellaan. Sisältää lyhyen kuvauksen niistä taidoista, joita harjoitusten avulla kehitetään.

Miksi opetetaan?

Tässä kerrotaan, miksi juuri kyseisten taitojen opiskeleminen ja hallitseminen on tärkeää viittomakielen kannalta. Eri osa-alueiden teorioista kannattaa lukea enemmän esimerkiksi tämän manuaalin luvusta 1.

Vinkit



Vinkeistä löydät erilaisia ideoita harjoitusten ja tehtävien tekemiseen.

- Tehtävien soveltamisideoita viittojan taitotason mukaisesti: helppo, kohtalainen, haastava
- Vinkkejä kuinka voit harjoitella taitoja ilman harjoitusmateriaalia
- Ideoita muista harjoitusmateriaalien tehtävistä, jotka tukevat kyseistä kieliopin osa-aluetta.

Tuntiopetuksen sisältö

Täältä löydät erilaisia ehdotuksia ja vinkkejä tehtävien tekemiseen. Voit käyttää yhtä 'tuntisuunnitelmaa' useammalla oppitunnilla. Monet tehtävät sopivat hyvin eri kieliopin osa-alueiden harjoitteluun, vaikka jokin tehtävä onkin tuntisuunnitelmassa tietyn kieliopin osa-alueen alla.

- Tehtävän nimi on kirjoitettu *kursivoidulla fontilla*. Löydät tehtävät harjoitusmateriaalista näillä nimillä!
- Voit tarkistaa jokaisen harjoitusmateriaalin tehtävän työskentelymuodot (toiminnallinen, verkkotehtävä, nauhoita...) manuaalin lopussa olevasta taulukosta.
- Tehtävät kannattaa suorittaa useimmiten järjestyksen mukaan.
- Mikäli oppilaat saavat tehtyä tehtäviä nopeasti, voivat he tehdä useampia tehtäviä. Jäljelle jääneet tehtävät voit antaa kotiläksyksi.
- Tietyt tehtävät voivat olla helppoja oppilaille. Silti niiden kautta voi havainnollistaa ja harjoitella tiettyä kieliopin osa-aluetta opettajan kanssa.

Lisä- tai kotitehtävä

Löydät ehdotuksia ja ideoita lisätehtäväksi tai kotitehtäväksi.

- Jos annat (tarvitsee kaverin) -tehtävän läksyksi, se edellyttää oppilaan vanhempia/kavereita osallistumaan

Viittomavarasto

Mitä opetetaan?

Harjoituksissa ja tehtävissä keskitytään erityisesti viittomavaraston käsittehierkian rakentamiseen, ala- ja ylikäsitteluokitteluun sekä nopeaan nimeämiseen ja viittoman haun prosessointiin.

Miksi opetetaan?

Viittomavarasto on tiiviissä yhteydessä muihin kielitaidon osa-alueisiin. Laaja ja hyvin rakentunut viittomavarasto tukee lauseiden ja tarinoiden ymmärtämistä ja tuottamista.

Vinkit



Tehtäviä voi harjoitella teeman mukaisesti eri tunneilla. Lisäksi voit soveltaa toimintatehtäviä teeman ja tason mukaisesti. Esimerkiksi:

Helppo: eläimet, vaatteet, ruuat ja kulkuvälineet

Kohtalainen: villieläimet, kesävaatteet, hedelmät ja maakulkuneuvot

Haastava: selkärangattomat eläimet, jalkineet, eläinperäiset elintarvikkeet ja sähköttömät kulkuneuvot.

Tuntiopetuksen sisältö

1. Johdata aiheeseen *Luokittele yläkäsitteet* -ymmärtämistehtävän avulla

2. Valitse teeman alta yksi itsenäinen tehtävä

- **Ruoka:** *Luokittele ruuat 1, Luokittele ruuat 2, Mikä ruoka ei kuulu joukkoon?*
- **Eläimet:** *Luokittele eläimet, Mikä eläin ei kuulu joukkoon?*
- **Kulkuvälineet:** *Luokittele kulkuvälineet, Mikä kulkuväline ei kuulu joukkoon?*

3. Valitse yksi toimintatehtävä

- *Tuota viittomia*
- *Vieraile huoneissa*
- *Laiva on lastattu 7*
- *Arvaa viittoma!*
- *Käsimuotoleikki*
- *Maa-meri-taivas -leikki*

4. Tee *Mitä sinulle tulee mieleen 1* tai *Mitä sinulle tulee mieleen 2* -tuottamistehtävä

Lisä- tai kotitehtävä

- *Lautapeli (kaupunki) -tehtävä*
- Loput teeman alta ymmärtämistehtäviä voi tehdä.

KUVAILEVAT VIITTOMAT (käsittely)

Mitä opetetaan?

Harjoituksissa ja tehtävissä keskitytään käsittelyä kuvaavien viittomien ymmärtämisen ja tuottamisen harjoitukseen. Käsittelyä kuvaavat kuvailevat viittomat ilmaisevat jonkin kohteen käsittelyä tai siitä kiinni pitämistä. Kiinteäkin viittoma esim. KAULIN voi muuttua kuvailevaksi viittomaksi, jos viittomaan lisätään esim. kuvailua tavasta tai intensiteetistä, jolla kaulinta käytetään.

Miksi opetetaan?

Käsittelyä kuvaavat kuvailevat viittomat ovat usien konkreettisia toimintoja arjesta ja siksi lapsille usein helpoimpia kuvailevien viittomien muotoja oppia.

Vinkit



Kannattaa aloittaa *Mitä Johannes tekee 1* tai 2 -tehtävien kautta. Näissä valintatehtävien vaihtoehtoisissa kaikki lauseet eroavat toisistaan ainoastaan kuvailevan viittoman kautta. Tehtävä havainnollistaa hyvin, millä tavoin yksi kuvaileva viittoma voi muuttaa lauseen merkityksen.

Muissa tehtävissä kannattaa tarkastella yksittäisiä kuvailevia viittomia ja pohtia mistä esimerkiksi **käsittelyä** sisältävät kuvailevat viittomat syntyvät. Miksi nämä viittomat viitotaan näin? Etsi **käsittelyä** sisältäviä kuvailevia viittomia esimerkiksi tehtävästä 'Arvaa kulkuneuvo'.

Tuntiopetuksen sisältö

1. Johdata aiheeseen yhdellä ymmärtämistehtävällä,

- *Mitä Johannes tekee? 1*
- *Mitä Johannes tekee? 2*
- *Metsäretki 1*

2. Valitse yksi tuottamistehtävä

- *Pitsan leipominen 2* (jos on tehnyt *Pitsan leipominen 1* -tehtävää)
- *Pyöräily 4* (jos on tehnyt *Pyöräily 1* -tehtävää)

3. Valitse yksi tai useampi ymmärtämistehtävä

- *Arvaa kulkuneuvo!* (tuottaminen)
- *Talon rakentaminen 1*
- *Muistipeli (arki)*

4. Valitse yksi tuottamistehtävä

- *Metsäretki 3*
- *Talon rakentaminen 2*

Lisä - tai kotitehtävä

- *Pyöräily 1*
- *Harrastukset (1)* (sis. myös tuotto)
- *Arvaa mitä harrastan*

KUVAILEVAT VIITTOMAT

(kokonainen kohde)

Mitä opetetaan?

Harjoituksissa ja tehtävissä keskitytään erityisesti kokonaista kohdetta kuvaavien kuvailevien viittomien ymmärtämisen ja tuottamisen harjoituksiin. Näiden viittomien avulla voidaan ilmaista myös osittain vakiintuneilla käsimuodoilla esim. kohteen sijaintia, liikettä ja lukumäärää.

Miksi opetetaan?

Kokonaista kohdetta kuvaavat viittomat osaltaan edellyttävät lapselta tiettyjen ennalta sovittujen käsimuotojen hallintaa oikeassa asiayhteydessä. Tämän vuoksi kokonaista kohdetta kuvaavien kuvailevien viittomien ymmärtäminen ja tuottaminen saattaa olla muihin kuvaileviin viittomiin verrattuna haastavampaa ja edellyttää enemmän harjoittelua.

Vinkit



Kokonaista kohdetta kuvaavien kuvailevien viittomien tuottaminen saattaa olla haastavampaa oppia. Käsittelyä kuvaavat käsimuodot liittyvät vahvasti ihmisten omaan toimintaan ja käsiotteisiin, siksi ne on helpommin opittavissa. Kokonaista kohdetta kuvaavien käsimuotojen tiedostaminen on tärkeää. Kannattaa pohtia yhdessä, miksi esimerkiksi ihminen kuvataan etusormella, kun taas jäniksen korva käden kämmenellä.

Tehtävissä *Totta vai tarua? 1 ja 2* harjoitellaan kahden käden käyttöä. Tehtävien kautta osoitetaan, että molemmilla käsillä on oma merkitys.

Tuntiopetuksen sisältö

1. Johdata aiheeseen ymmärtämistehtävien avulla,

- *Kuvailevat viittomat 1*
- *Kuvailevat viittomat 2*

2. Valitse yksi ymmärtämistehtävä

- *Eläintarha 1*
- *Totta vai tarua? 1*
- *Totta vai tarua? 2*

3. Valitse yksi ymmärtämistehtävä

- *Meri-maa-taivas 1*
- *Meri-maa-taivas 2* (sis. toiminta)

4. Harjoittele *Sijoita esineet* -tuottamistehtävää eri tarvikkeilla

Lisä- tai kotitehtävä

- *Arvaa eläin!* (tarvitsee kaverin)
- Voi tehdä tehtäviä, mitä on jäänyt tekemättä oppitunnilla.

KUVAILEVAT VIITTOMAT (koko ja muoto)

Mitä opetetaan?

Harjoituksissa ja tehtävissä keskitytään erityisesti kokoa ja muotoa kuvaavien kuvailevien viittomien ymmärtämisen ja tuottamisen harjoitukseen. Näiden kuvailevien viittomien avulla voidaan ilmaista kohteen tai pinnan muotoa, kokoa, ominaisuutta, ulottuvuutta, sijaintia tai orientaatiota.

Miksi opetetaan?

Kuvailevien viittomien käyttö on olennainen osa viittomakielen rakennetta, viittomakielistä ilmaisua ja kerrontaa. Kokoa ja muotoa kuvaavat viittomat ovat usein kuvaus konkreettisesta tai abstraktista kohteesta ja tuovat näin siitä tärkeää tietoa osana viittomakielistä ilmaisua.

Vinkit



Kasvomaalaukset -tehtävän videot kannattaa katsoa loppuun asti opettajan kanssa. Tehtävä havainnollistaa sen, millä tavoin halutessaan voi kuvata asioita täsmällisesti. Esimerkiksi pyydäkö toista viittojaa maalaamaan terävät kulmakarvat vai pyöreät kulmakarvat kasvoihini.

Asusteet ja Vaateostokset -tehtävät havainnollistavat hyvin, missä konteksteissa usein voidaan käyttää **kokoa ja muotoa** kuvaavia kuvailevia viittomia. Näissä tehtävissä on käytetty hyödyksi autenttisia kauppavideoita.

Tuntiopetuksen sisältö

1. Johdata aiheeseen ymmärtämistehtävien avulla,

- *Kasvomaalaukset*
- *Asusteet*

2. Tee yksi tai useampi tehtävä

- *Parturi (1)*
- *Parturi (2)* (tarvitsee kaverin)
- *Ihmeelliset eläimet (1)*
- *Ihmeelliset eläimet (2)*

3. Valitse yksi tai useampi ymmärtämistehtävä

- *Vaateostokset*
- *Millaiset vaatteet (1)*
- *Millaiset vaatteet (2)*

4. Tee *Arvaa kuka!* tai *Arvaa eläin!* -tehtävä viittoen kaverin kanssa

Lisä- tai kotitehtävä

- *Arvaa ruoka!*
- Voi tehdä tehtäviä, mitä on jäänyt tekemättä oppitunnilla.

Spatiaaliset suhteet

Mitä opetetaan?

Harjoituksissa ja tehtävissä keskitytään erityisesti viittomakielen spatiaalisten elementtien ymmärtämistä ja ilmaisua. Spatiaaliset suhteet koostuvat esimerkiksi, osoituksista, osoittavista verbaaleista ja viittomien sijoittamisesta viittomatilassa.

Miksi opetetaan?

Spatiaalisten suhteiden ilmaisu on tärkeä viittomakielen kieliopillinen elementti, jolla ilmaistaan esimerkiksi tekijää, tekemisen kohdetta ja luodaan tarinassa asioiden ja henkilöiden välille erilaisia viittaussuhteita.

Vinkit



Spatiaalisia suhteita kannattaa harjoitella havainnollistavien tehtävien kautta. Kannattaa tarkastella etenkin, että millä tavoin objektien liikkumista ilmaistaan. Lisäksi kannattaa pohtia, onko jokin objekti esimerkiksi vedessä, maassa tai taivaalla.

HUOM! Jos *esineet ja suunnat* -tehtävä on liian haastava, kannattaa kerrata asiaa vastaavien tehtävien avulla:

- *Minne minä menen?*
- *Minne eläin menee?*
- *Minne auto menee? 1*
- *Minne auto menee? 2*

Tuntiopetuksen sisältö

1. Johdata aiheeseen tehtävien avulla,

- *Esineet ja suunnat* (toiminta)
- *Meri-maa-taivas 1* (ymmärtäminen)

2. Valitse yksi tai useampi tehtävä

- *Linnun pesät 1* (ymmärtäminen)
- *Linnun pesät 2* (ymmärtäminen ja tuottaminen)
- *Linnun pesät 3* (tuottaminen)

3. Toteuta tarina *Minne hahmo menee?* -tuottamistehtävällä

Lisä- tai kotitehtävä

Verkkotehtävät:

- *Siivoa huone 1*
- *Totta vai tarua? 1*
- *Totta vai tarua? 2*
- *Aarten etsintä 1*
- *Aarten etsintä 2*
- *Avaimen piilotus* (tarvitsee kaverin)
- *Meri-maa-taivas 2* (tarvitsee kaverin)

Toimintatehtävät (tarvitsee kaverin):

- *Siivoa huone 2*
- *Sijoita esineet*

Konstruoitu toiminta (CA)

Mitä opetetaan?

Harjoituksissa keskistytään erityisesti viittomakielisissä ilmauksissa esiintyvän CA:n ja sen eri tasojen ymmärtämisen ja tuottamisen harjoituksiin. Harjoituksissa pyritään havainnollistamaan myös keinoja, joiden avulla viittoja vaihtelee sitä, miten vahvasti CA:ta ilmauksissa voi hyödyntää.

Miksi opetetaan?

CA:n avulla viittoja ilmaisee näyttäen ja esittäen tarinan hahmon tunteita, ajatuksia, toimintoja ja sanomisia. CA:n hyödyntäminen on tärkeä osa viittomakielisen ilmaisun rakennetta ja tarinan viittaussuhteiden ja sidoksisuuden luomista.

Vinkit



Kuka tahansa meistä osaa ilmaista eri asioita näyttelemällä. Näytteleminen on osa ihmisten toimintaa ja näin ollen osa kieltä. Ensimmäisen tehtävän kautta harjoitellaan kuvien kautta näyttelemistä.

Toisen tehtävän avulla havainnollistetaan, että lauseet voivat koostua eri tavoin.

Harrastuksiin liittyviä viittomia kannattaa tarkastella eri tavoin. Esimerkiksi viittomat HIIHTÄÄ ja UIDA: miten viittoman liikkeitä voi muunnella eri tavoin? Miten viittomien merkitys muuttuu?

Tuntiopetuksen sisältö

1. Johdata aiheeseen tehtävien avulla,
 - *Näyttele (harrastus)* tai *Näyttele (arki)*
 - *Harrastukset (1)* tai *Arvaa mitä harrastan*
2. Tee pyöräilytehtäviä
 - *Pyöräily 1*
 - *Pyöräily 3* (tarvitsee kaverin)

Lisätehtävä

Verkkotehtävät:

- *Arvaa kulkuneuvo!* (tarvitsee kaverin)
- *Pitsan leipominen 1*
- *Pitsan leipominen 2*
- *Pitsan leipominen 3* (tarvitsee kaverin)
- *Talon rakentaminen 1*
- *Talon rakentaminen 2*
- *Metsäretki 1*

Toimintatehtävät:

- *Näyttele (leikki)*
- *Ilmeketju*

Kotitehtävä

- *Pyöräily 2*
- *Pyöräily 4* (tarvitsee kaverin)

Kerrontataidot 1/3

Mitä opetetaan?

Harjoituksissa ja tehtävissä keskitytään erityisesti arkeen liittyvien asioiden kerrontataitojen harjoitteluun. Tehtävät sisältävät läheisesti jokapäiväiseen arkeen liittyvien viittomakielisten tekstien ymmärtämisen ja tuottamisen tehtäviä sekä kerrontataitojen harjoituksia.

Miksi opetetaan?

Arjen rutiineihin liittyvät kerrontataidot luovat pohjan myös muille kerrontataitojen osa-alueille. Näin kerrontataitojen harjoittelu on helppo aloittaa läheisesti arkeen liittyvien asioiden kertomisen ja niistä keskustelemisen harjoituksista.

Vinkit



Pidempien ilmausten tuottaminen, ymmärtämisen taidot, sekä kerrontataidot liittyvät läheisesti yhteen. Sen takia nämä tehtävät koostuvat eri kieliopillisista osa-alueista. Jokaisessa tehtävässä keskitytään ainoastaan yhteen kieliopilliseen osa-alueeseen.

- 1. tehtävä:** konstruoitu toiminta (CA)
- 2. tehtävä:** kuvailevat viittomat
- 3. tehtävä:** viittomavarasto
- 4. tehtävä:** kerrontataidot

Tehtävät havainnollistavat isommillekin, miten eri kieliopilliset elementit ilmenevät myös tavallisissa arkikertomisissa.

Tuntiopetuksen sisältö

Konstruoitu toiminta: Johdata aiheeseen tehtävien avulla,

- *Näyttele (arki)* (tuottaminen)
- *Muistipeli (arki)* (ymmärtäminen)

Kuvailevat viittomat: Valitse yksi ymmärtämistehtävä

- *Mitä Johannes tekee 1?*
- *Mitä Johannes tekee 2?*

Viittomavarasto: Valitse yksi keskustelutehtävä

- *Keskustele arkipäivästä 1*
- *Keskustelu arkipäivästä 2*

Kerrontataidot: Valitse yksi tai useampi tehtävä oman tason mukaan

- Johanneksen päivä 1 (ymmärtäminen)
- Johanneksen päivä 2 (tuottaminen ja tarvitsee kaverin)
- Johanneksen päivä 3 (tuottaminen)

Lisätehtävä

Tuottamistehtävät (tarvitsee kaverin):

- *Lautapeli (arki)*
- *Tarinaketju*
- *Pupukoti 1*
- *Pupukoti 2*

Kotitehtävä

- *Kuvaa ja keskustele päivän tapahtumista* (tarvitsee kaverin)

Kerrontataidot 2/3

Mitä opetetaan?

Harjoituksissa ja tehtävissä keskitytään tiettyyn, mahdollisesti lapsen kokemaan henkilökohtaiseen tapahtumaan ja se kertomiseen liittyviin harjoituksiin. Erityistä huomiota kiinnitetään vähitellen myös kertomuksen ajalliseen järjestykseen, tapahtumapaikkaan, tarinan henkilöihin sekä tunteisiin.

Miksi opetetaan?

Henkilökohtaiset tarinat liittyvät edelleen vahvasti lapsen omaan kokemusympäristöön. Ne muodostuvat kuitenkin jo sisällöltään ja rakenteeltaan hieman moninaisempia ja ennalta arvaamattomia tapahtumasarjoja.

Vinkit



Tietyissä tehtävissä painotetaan etenkin kuvailevien viittomien ja konstruoidun toiminnan harjoittamista. Tehtävät osoittavat, etteivät kuvailevat viittomat ja konstruoitu toiminta esiinny pelkästään satujen ja tarinoiden viittomisessa.

Kannattaa harjoitella ja lisätä kuvailua omassa kerronnassa sekä viittomisessa. Kuvailevien viittomien kautta voi esimerkiksi selittää täsmällisesti, miksi haluaa ostaa juuri tietyn paidan eikä jotain toista.

Tuntiopetuksen sisältö

1. Valitse yksi teema ja harjoittele teeman alta useita harjoituksia järjestyksen mukaan.

Vaateostokset:

- *Millaiset vaatteet (1)*
- *Millaiset vaatteet (2)*
- *Vaateostokset*
- *Lempivaatteesi (tarvitsee kaverin)*
- *Millaisen haluaisit ostaa? (tarvitsee kaverin)*

Hammaslääkärissä käynti:

- *Hammaslääkäri 1*
- *Hammaslääkäri 2*

Harrastus:

- *Arvaa mitä harrastan (tarvitsee kaverin)*
- *Minä harrastan*
- *Harrastusviikko*
- *Harrastukset 1 (tarvitsee kaverin)*

Metsäretki:

- *Metsäretki 1*
- *Metsäretki 2*
- *Metsäretki 3*

2. Valitse yksi toimintatehtävä

- *Lautapeli (arki)*
- *Lautapeli (harrastukset)*
- *Lautapeli (kaupunki)*
- *Lautapeli (loma)*
- *Lautapeli (tunteet)*

Lisä- tai kotitehtävä

- *Syntymäpäivä (jatka tarinaa)*
- *Autiotalo (jatka tarinaa)*

Kerrontataidot 3/3

Mitä opetetaan?

Harjoituksissa ja tehtävissä keskitytään erityisesti fiktiivisiin tarinoihin liittyvien kerrontataitojen harjoitteluun. Tehtävät pyrkivät havainnollistamaan tarinan tapahtumien ja tarinan hahmojen syy-seuraus -suhteita. Lisäksi moninaisia viittomakielen rakenteen elementtejä havainnollistetaan osana pidempää viittomakielistä tekstiä.

Miksi opetetaan?

Kerrontataitoihin liittyy vahvasti se, miten lapsi oivaltaa kertomuksen tapahtumien syy-seuraus suhteita, hahmojen erilaisia tunteita sekä niiden syitä. Tarinankerronta edellyttää myös viittomakielen rakenteen eri elementtien hallintaa, kykyä tarinan ajallisen järjestyksen ja viittaussuhteiden selkeään rakentamiseen.

Vinkit



Tässä tuntuun suunnitelmassa on kaksi eri tarinaa. *Ovela myyrä* -satu saattaa olla viittomisen ymmärtämisen kannalta haastava heikommille viittojille. *Retkipäivä* -tarina on helpompi. Tehtäviin liittyvät kieliopilliset elementit kannattaa käydä oppilaiden kanssa yhteisesti läpi.

Retkipäivä 1-6 -tehtävät sisältävät kaikki nauhoitustehtäviä. Ensimmäiset *Retkipäivä* tehtävät sisältävät ainoastaan yhden nauhoitustehtävän.

Tuntiopetuksen sisältö

1. Katso ensin *Ovela myyrä* satuvideo VIKKE -verkkosivuilta (lorut ja sadut -kohdasta)
2. Tee kaikki verkkotehtäviä
 - *Ovela myyrä satuhahmot 1*
 - *Ovela myyrä satuhahmot 2*
3. Valitse yksi tai useampi verkkotehtävä (loput kotitehtäväksi)
 - *Ovela myyrä satu 1*
 - *Ovela myyrä satu 2*
 - *Ovela myyrä satu 3*
 - *Ovela myyrä satu 4*


























4. Toteuta tarina - *Ovela myyrä satu näyttölee* -tehtävällä (tarvitsee kaverin)

Toisella oppitunnilla voi harjoitella tytön retkipäivään liittyviä tehtäviä.

1. Katso ensin Tytön retkipäivä tarinavideo VIKKE -verkkosivuilta (lorut ja sadut -kohdasta)
2. Tee tehtäviä järjestyksen mukaan
 - *Retkipäivä 1 (polku)*
 - *Retkipäivä 2 (polku)*
 - *Retkipäivä 3 (noita)*
 - *Retkipäivä 4 (noita)*
 - *Retkipäivä 5 (kapteeni)*
 - *Retkipäivä 6 (kapteeni)*

Kotitehtävä








































- Voi tehdä *Ovela myyrä satu* ja *Retkipäivä* -tehtäviä, mitä on jäänyt tekemättä oppitunnilla.








| TEEMA: ARKI | Tehtävä- kuvaus | Taso (1–3) | Ymmärtäminen | Tuottaminen | Viittoma- varasto | Kuvailevat viittomat | Spatiaaliset suhteet | Konstruoitu toiminta | Kerronta- taidot |
|--|---|------------|--------------|-------------|----------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|---------------------|
| Esineet ja suunnat |  | 3 | X | | | X | X | | |
| Havainnoi osoituksia |  | 3 | X | X | | | X | | X |
| Johanneksen päivä 1 |  | 2 | X | | | | | | X |
| Johanneksen päivä 2 |  | 2 | | X | | | | | X |
| Johanneksen päivä 3 |  | 2–3 | | X | | | | | X |
| Keskustele arkipäivästä 1 |  | 2 | | X | | | | | X |
| Keskustele arkipäivästä 2 |  | 2 | | X | | | | | X |
| Kierrätys |  | 2–3 | | X | X | | | | X |
| Kuvaa ja keskustele päivän tapahtumista |  | 1–3 | | X | | | | | X |
| Lautapeli (arki) |  | 1–3 | | X | | | | | X |
| Luokittele ruuat 1 |  | 1 | X | X | X | | | | |
| Luokittele ruuat 2 |  | 1 | X | X | X | | | | |
| Mikä ruoka ei kuulu joukkoon? |  | 1 | X | | X | | | | |
| Mitä Johannes tekee? 1 |  | 2 | X | | | X | | X | |
| Mitä Johannes tekee? 2 |  | 2 | X | | | X | | X | |
| Mitä Johannes tekee? 3 |  | 1–2 | X | | | | | | X |
| Muistipeli (arki) |  | 1 | X | | | X | | X | |
| Näyttele (arki) |  | 1 | | X | | X | | X | |
| Perhepuuhat |  | 1 | X | | X | | | | X |
| Siivoa huone 1 |  | 2–3 | X | X | | X | X | | |
| Siivoa huone 2 |  | 2–3 | | X | | X | X | | X |
| Sijoita esineet |  | 2 | | X | | X | X | | |
| Syntymäpäivä (jatka tarinaa) |  | 2–3 | X | X | | | | | X |
| Tosi vai epätosi? |  | 1 | X | | X | | | | X |
| Vieraile huoneissa |  | 1–3 | | X | X | | | | X |































| TEEMA: HARRASTUKSET | Tehtävä-kuvaus | Taso (1–3) | Ymmärtäminen | Tuottaminen | Viittoma-varasto | Kuvailevat viittomat | Spatiaaliset suhteet | Konstruoitu toiminta | Kerronta-taidot |
|--------------------------|----------------|------------|--------------|-------------|------------------|----------------------|----------------------|----------------------|-----------------|
| Arvaa mitä harrastan | | 2 | X | X | X | X | | X | |
| Harrastukset 1 | | 1 | X | X | X | X | | X | |
| Harrastukset 2 | | 1 | X | | X | | | | |
| Harrastusviikko 1 | | 2 | X | X | X | | | | X |
| Harrastusviikko 2 | | 2 | X | X | X | | | | X |
| Harrastusvälineet | | 1–2 | X | X | X | | | | |
| Kapteeni käskee | | 1–3 | X | X | | | | | |
| Lautapeli (harrastukset) | | 1–3 | | X | | | | | X |
| Minä harrastan | | 1 | X | | X | | | | |
| Näyttele (harrastukset) | | 1–3 | | X | | X | | X | |
| Pitsan leipominen 1 | | 2 | X | | | X | | X | X |
| Pitsan leipominen 2 | | 2 | | X | | X | | X | |
| Pitsan leipominen 3 | | 2–3 | | X | | | | | X |
| Pyöräily 1 | | 1–2 | X | | | X | | X | X |
| Pyöräily 2 | | 2 | X | | | | | X | X |
| Pyöräily 3 | | 2 | | X | | X | | X | X |
| Pyöräily 4 | | 2–3 | | X | | X | | X | X |
| Tiikerijumppa | | 1–3 | X | | | X | X | X | |







| TEEMA: KAUPUNGILLA | Tehtävä- kuvaus | Taso (1–3) | Ymmärtäminen | Tuottaminen | Viittoma- varasto | Kuvailevat viittomat | Spatiaaliset suhteet | Konstruoitu toiminta | Kerronta- taidot |
|-------------------------------------|--------------------|------------|--------------|-------------|----------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|---------------------|
| Arvaa kulkuneuvo! | | 2 | x | x | | x | | x | |
| Arvaa ruoka! | | 1 | x | x | | x | | x | |
| Asusteet | | 2–3 | x | | | x | | | |
| Autot | | 3 | x | x | | x | x | x | x |
| Hammaslääkäri 1 | | 2 | x | | | | | | x |
| Hammaslääkäri 2 | | 2 | x | | | x | x | | x |
| Lautapeli (kaupunki) | | 1–3 | | | | | | | |
| Lempivaatteesi | | 1–3 | | x | (x) | x | | | |
| Luokittele kulkuvälineet | | 1 | x | x | x | | | | |
| Mikä kulkuväline ei kuulu joukkoon? | | 1 | x | | x | | | | |
| Millaisen haluaisit ostaa? | | 1–3 | | x | x | x | | | (x) |
| Millaiset vaatteet? 1 | | 2 | x | | (x) | x | | | |
| Millaiset vaatteet? 2 | | 2 | x | | (x) | x | | | |
| Minne auto menee? 1 | | 3 | x | x | | | x | | |
| Minne auto menee? 2 | | 1–3 | | x | | | x | | |
| Minne hahmo menee? | | 1–3 | | x | | x | x | x | |
| Mitä jääkaapissa on? | | 1–3 | | x | | | | | x |
| Mitä sinulle tulee mieleen? 1 | | 2–3 | | x | x | | | | x |
| Mitä sinulle tulee mieleen? 2 | | 2–3 | | x | x | | | | x |
| Ostoskori | | 1–3 | | | x | | | | |
| Parturi 1 | | 2 | x | x | | x | | | |
| Parturi 2 | | 2 | x | x | | x | | | |
| Ruokakauppa 1 | | 1–2 | x | | x | | | | |
| Ruokakauppa 2 | | 1–2 | x | | x | | | | |
| Suomen kartta 1 | | 3 | x | | (x) | x | x | | |
| Suomen kartta 2 | | 3 | x | x | (x) | x | x | | x |
| Vaateostokset | | 2–3 | x | | | x | | | |

| TEEMA: LOMA | Tehtävä-kuvaus | Taso (1–3) | Ymmärtäminen | Tuottaminen | Viittoma-varasto | Kuvailevat viittomat | Spatiaaliset suhteet | Konstruoitu toiminta | Kerronta-aidot |
|-------------------------------|---|------------|--------------|-------------|------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------|
| Arvaa eläin! |  | 1 | x | x | | x | | x | |
| Eläintarha |  | 1–2 | x | x | | x | | x | |
| Ihmeelliset eläimet 1 |  | 1–2 | x | | | x | | | |
| Ihmeelliset eläimet 2 |  | 1–2 | x | | | x | | | |
| Lautapeli (loma) |  | 1–3 | | x | | | | | x |
| Luokittele eläimet |  | 1–2 | x | x | x | | | | |
| Matkasuunnitelma 1 |  | 2 | x | | x | | | | |
| Matkasuunnitelma 2 |  | 2 | x | x | x | | | | x |
| Matkasuunnitelma 3 |  | 2–3 | x | x | | x | x | x | x |
| Matkasuunnitelma 4 |  | 2 | | x | | x | x | x | x |
| Metsäretki 1 |  | 1 | x | x | | x | | | |
| Metsäretki 2 |  | 2 | | x | | x | | x | x |
| Metsäretki 3 |  | 2 | | x | | (x) | | (x) | x |
| Mikä eläin ei kuulu joukkoon? |  | 1–2 | x | | x | | | | |
| Minne eläin menee? |  | 3 | x | | | (x) | x | | |
| Minne minä menen? |  | 1–3 | (x) | x | | | x | | |

| TEEMA: SADUT JA TARINAT | Tehtäväkuvaus | Taso (1–3) | Ymmärtäminen | Tuottaminen | Viittomavarasto | Kuvailevat viittomat | Spatiaaliset suhteet | Konstruoitu toiminta | Kerrontaidot |
|--|---|------------|--------------|-------------|-----------------|----------------------|----------------------|----------------------|--------------|
| Aurinko ja tuuli |  | 1–3 | X | X | | X | X | X | X |
| Autiotalo (jatka tarinaa) |  | 1–3 | | X | | X | X | X | X |
| Havainnoi CA |   | 3 | X | X | | | | X | X |
| Havainnoi kokoa ja muotoa kuvailevia viittomia |   | 3 | X | X | | X | | | X |
| Havainnoi kokonaista kohdetta kuvailevia viittomia |   | 3 | X | X | | X | X | | X |
| Havainnoi käsittelyä kuvailevia viittomia |   | 3 | X | X | | X | X | | X |
| Havainnoi osoituksia |   | 3 | X | X | | | X | | X |
| Havainnoi viittomakielisiä ilmaisuksia |  | 3 | | X | | X | X | X | X |
| Jänis ja kilpikonna |  | 1–3 | | X | | X | X | X | X |
| Kolme pientä porsasta |  | 1–3 | | X | | X | X | X | X |
| Korppi ja kettu |  | 1–3 | X | X | | X | X | X | X |
| Kultakutri ja kolme karhua |    | 2–3 | X | X | | X | X | X | X |
| Leijona ja hiiri |  | 1–3 | X | X | | X | X | X | X |
| Linnun pesät 1 |  | 2–3 | X | | | X | X | X | |
| Linnun pesät 2 |  | 2 | X | X | | X | X | X | X |
| Linnun pesät 3 |  | 2–3 | | X | | X | X | X | |
| Ovela Myyrä satu 1 |  | 2–3 | X | | | X | X | X | X |
| Ovela Myyrä satu 2 |   | 2–3 | X | X | | X | X | X | X |
| Ovela Myyrä satu 3 |   | 2–3 | X | X | | X | X | X | X |
| Ovela Myyrä satu 4 |   | 3 | X | X | | X | X | X | X |
| Ovela myyrä satu näyttölee |  | 3 | X | X | | X | X | X | X |
| Ovela Myyrä satuhahmot 1 |  | 2–3 | X | | | X | X | X | X |
| Ovela Myyrä satuhahmot 2 |  | 2–3 | X | | | X | X | X | X |
| Piirrä paikat 1 |   | 2–3 | X | X | | | X | | X |
| Piirrä paikat 2 |   | 2–3 | X | X | | | X | | X |
| Retkipäivä 1 (polku) |   | 2 | X | X | | X | X | X | (X) |

| | | | | | | | | |
|-----------------------------|---|-----|---|---|---|---|---|-----|
| Retkipäivä 2 (polku) |  | 2 | x | x | x | x | x | (x) |
| Retkipäivä 3 (noita) |  | 2-3 | | x | x | x | x | (x) |
| Retkipäivä 4 (noita) |  | 2-3 | | x | x | x | x | (x) |
| Retkipäivä 5 (merikapteeni) |  | 2-3 | | x | x | x | x | (x) |
| Retkipäivä 6 (merikapteeni) |  | 2-3 | | x | x | x | x | (x) |
| Tarinaketju |  | 1-3 | | x | x | | | (x) |
| Vapaa ainekirjoitus |  | 1-3 | | x | | | | x |

| TEEMA: LEIKIT | Tehtävä-kuvaus | Taso (1-3) | Ymmärtäminen | Tuottaminen | Viittoma-varasto | Kuvailevat viittomat | Spatiaaliset suhteet | Konstruoitu toiminta | Kerronta-aidot |
|-------------------------|---|------------|--------------|-------------|------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------|
| Aarteen etsintä 1 |  | 3 | x | | | | x | | |
| Aarteen etsintä 2 |  | 3 | x | | | | x | | |
| Arvaa kuka! |  | 2 | x | x | | x | | | |
| Arvaa viittoma! |  | 1-3 | | x | x | | | | |
| Autokisat |  | 3 | x | x | | x | x | x | (x) |
| Avaimen piilotus |  | 2 | x | | | x | x | | |
| Huivileikki |  | 1-3 | | x | x | | | | |
| Kasvomaalaukset |  | 1-2 | x | | | x | | | |
| Kaverisuhteet 1 |  | 2 | x | | | x | x | x | |
| Kaverisuhteet 2 |  | 2 | | x | | x | (x) | x | x |
| Kaverisuhteet 3 |  | 2 | | x | | (x) | (x) | (x) | x |
| Kaverisuhteet 4 |  | 2 | | x | | | | | x |
| Kuvailevat viittomat 1 |  | 2 | x | | | x | (x) | (x) | |
| Kuvailevat viittomat 2 |  | 2 | x | | | x | (x) | (x) | |
| Käsimuotoleikki |  | 1-3 | | x | x | | | | |
| Laiva on lastattu |  | 1-3 | | x | x | | | | |
| Lautapeli (tunteet) |  | 1-3 | | | (x) | | | | |
| Luokittele yläkäsitteet |  | 1 | x | x | x | | | | |
| Maa-meri-taivas -leikki |  | 1-3 | | x | x | | | | |
| Meri-maa-taivas 1 |  | 2-3 | x | | | x | x | | |
| Meri-maa-taivas 2 |  | 2-3 | x | x | | x | x | | |
| Mitä piirrän? |  | 1-3 | | x | x | | | | |
| Naamiaisasut 1 |  | 1-2 | x | | | x | | | |
| Naamiaisasut 2 |  | 1-2 | x | | | x | | | |
| Naamiaiset 1 |  | 1-2 | x | | | x | | | |
| Naamiaiset 2 |  | 1-2 | x | x | | x | | | |
| Näyttele (leikki) |  | 1-3 | | x | | | | x | |
| Pupun koti 1 |  | 2 | (x) | x | | | | | x |
| Pupun koti 2 |  | 2 | (x) | x | | | | | x |
| Rikkinäinen puhelin |  | 1-2 | x | x | (x) | x | | | x |

| | | | | | | | | | |
|----------------------|---|-----|---|---|---|---|---|---|-----|
| Seuraa johtajaa! |  | 1-3 | | x | | | | x | |
| Talon rakentaminen 1 |  | 1-2 | x | | | x | | x | (x) |
| Talon rakentaminen 2 |  | 2 | | x | | x | | x | (x) |
| Totta vai tarua? 1 |  | 2-3 | x | | | x | x | x | |
| Totta vai tarua? 2 |  | 2-3 | x | | | x | x | x | |
| Tuota viittomia |  | 1-3 | | x | x | | | | |