

Toiminnallistamisvinkit kaikkiin oppiaineisiin

Usein hyvät toiminnalliset ideat syntyvät – ja unohtuvat. Toiminnallisuus ei lisäänty automaattisesti. Aktiivisia elementtejä omaan opetukseen voi lisätä pikkuhiljaa, jolloin siitä tulee säännöllinen osa arkea. Aineenopettajan aktiivista opetustyötä helpottaa hyvä ennakkosuunnittelu.

Lukuvuotta suunniteltaessa on hyvä sisällyttää myös toiminnalliset ideat osaksi oppiaineen kurssisuunnitelmaa. Suunnittelun ideointiin voi ottaa mukaan myös oppilaita.

Materiaalipaketti alkaa ryhmäytymistehtävillä, joita olisi hyvä tehdä joka kuukausi. Toisena esitellään tehtäviä, joilla saa opiskeluun lisää aktiivisuutta. Kolmantena vinkataan erilaisia pelejä ja kilpailuja, minkä jälkeen on luovaa ilmaisua harjoitettavia tehtäviä. Sitten esitellään erilaisia tempauksia ja teemaviikkoja, joita kouluissa voitaisiin järjestää. Lopuksi on ideoita, miten läksynkuulusteluun ja luokkajärjestelyihin voisi lisätä toiminnallisuutta.

Opiskeltava aihe	Työskentely	Toiminnallisuus
Kirjallisuuden kolmijako	s. 86–87	Kivi–paperi–sakset Häviäjä painuu vähitellen kyykkyy
Proosa	s. 88–91	Parikeskustelu luetusta novellista seisten
Draama	s. 92–93	Novellin dramatisointi ja esittäminen luokassa
Lyriikka	s. 96–99	Patsaiden tekeminen luetuista runoista

Esimerkkitaulukko toiminnallisen opetuksen suunnittelemiseen osaksi opetusta.

1. Ryhmäytymistehtäviä

A) Ryhmäpiiri

Tuolit siirretään piiriin keskustelua tai erilaisia ryhmäytymisharjoituksia varten. Pulpetit kasataan luokan laidoille. Keskelle piiriä opettaja laittaa pieniä muovieläimiä. Jokainen valitsee itselleen yhden eläimen sen mukaan, missä eläimessä on samoja piirteitä kuin itsessä (nopeus, pituus, kova kuori, karvaisuus, väri, elinympäristö, käyttäytyminen, sosiaalisuus). Samoin voi käyttää numeroita yhdestä sataan. Tällöin kukin ottaa numeron ja kertoo, mitä luku itsestä kertoo tai mihin luku itsessä liittyy. Sekalaista esinepussia on myös mahdollista käyttää numeroiden ja eläinten sijaan: näin tulee paljon erilaisia mahdollisuuksia kertoa itsestään esineiden kautta.

B) Sanaleikki

Jaetaan oppilaat viiden hengen ryhmiin. Jokaiseen ryhmään tulee viisi A4-paperille tehtyä kirjainta: V, A, L, I ja O. Yksi oppilas pitää yhtä kirjainta. Opettaja huutelee sanoja, joita oppilaiden tulee kirjaimilla muodostaa paikkoja vaihtamalla. Jos sanaan ei kuulu se kirjain, jota oppilas pitää kädessään, kääntyy hän ympäri. Esimerkkisanat: *ivalo, lovi, valo, viola, ilo, voi, ovi*. Sanoista voi antaa myös vain vihjeitä, jonka perusteella ryhmän pitää muodostaa oikea sana. Esimerkiksi maitoyhtiö (*valio*), siitä mennään sisälle ja ulos (*ovi*).

C) Legotehtävä

Luokka jaetaan joukkueisiin. Luokassa/käytävässä on näköesteen takana legorakennelman malli, jollainen jokaisen ryhmän tulee rakentaa. Yksi joukkueen jäsenistä saa käydä katsomassa legorakennelmasta mallia. Hän ei saa itse koskea legoihin, vaan neuvoo oman joukkueen jäseniä tekemään legoista mallin mukaisen rakennelman. Nopein joukkue voittaa. Voidaan tehdä niinkin, että malli ja legot ovat samassa paikassa. Jokainen joukkueen jäsen saa ottaa kerrallaan yhden legon, tuoda sen erilliselle rakennuspaikalle ja asettaa muistin varassa rakennelmaan.

D) Toteemin rakennus

Rakennetaan ryhmässä mahdollisimman korkea sanomalehtitoteemi tietyssä ajassa. Ryhmä ei saa käyttää mitään muita materiaaleja apunaan.

E) Bingo

Kerätään luokkakavereilta erilaisia tietoja luokan bingoon (esim. kuka harrastaa jääkiekkoa, kuka pelaa tietokonepelejä, kenellä on koira ja kuka tykkää matkustelusta). Ideoita bingon ruutuihin: ryhmarenki.fi/erilaisia-tutustumisbingoja/

2. Aktiivista opiskelua

A) Sisäsunnistus

Valmistelut: Suunnistusohjaksi otetaan koulun pohjapiirustus, johon piirretään laivanupotuspelin tapainen ruudukko. Ruudukon yläpuolelle laitetaan kirjaimet A–J ja ruudukon sivulle numerot 1–10. Ennen pelin alkua opettaja käy viemässä kysymysmonisteet (5–12 kpl) valittuihin ruudukon ruutuihin ja merkitsee ne itselleen ylös. Kysymysmonisteen voi hivenen piilottaa ruudun alueelle, jolloin sitä pitää vähän etsiä.

Pelin kulku: Suunnistuspareille jaetaan koulun pohjapiirustusruudukot ja vastauspaperi. Opettaja antaa jokaiselle suunnistajaparille jonkin koordinaateista ympäröimällä sen karttaan, ja parit lähtevät etsimään tehtävää. Suunnistajaparit ratkaisevat tehtävän ja tulevat näyttämään sen opettajalle. Mikäli ratkaisu on oikein, he saavat koordinaattia vastaavan kirjaimen ja uuden koordinaatin. Kun suunnistajaparit ovat ratkaisseet kaikki tehtävät ja saaneet niitä vastaavat kirjaimet, heidän tulee selvittää ”koodisana” saaduista kirjaimista. Koodisanan tulee sisältää yhtä monta kirjainta kuin rastien määrä on, ja sen on hyvä liittyä opiskeltavaan asiaan, jolloin oikean sanan keksiminen helpottuu.

B) Reitin kuvaus

Suunnitellaan yksin tai pareittain lähimaastoon reitti ja kerrotaan se tekstinä mahdollisimman tarkasti. Otetaan päätepisteestä kuva. Luokkatoveri tai pari kulkee tekstin perusteella reitin ja ottaa päätepisteestä loppukuvan. Tehtävän lopuksi verrataan, onnistuiko reitin kulku ja valokuvaus oikeasta kohteesta. Tämän tehtävän voi toteuttaa myös vieraalla kielellä, ja reitin päähän voi mieltä aiheeseen liittyvän kysymyksen, johon tulee myös vastata.

C) Galleriakävely

Voidaan tutkia valmiita töitä tai orientoitua uuteen aiheeseen keräämällä ryhmästä jo olemassa olevaa tietoa. Kiinnitetään valmiit työt, joita tutkitaan ja kommentoidaan tai kysymykset, joihin haetaan vastausta/ajatuksia, ympäri luokkaa tai isompaan tilaan. Pisteitä voi olla aikaan sopiva määrä. Kussakin pisteessä vietetään ryhmittäin esimerkiksi 1–4 minuuttia. Töiden arvioinnissa kannustetaan positiiviseen palautteeseen ja kysymyksiin vastatessa luovaan ajatteluun. Jokaisella ryhmällä voi olla oman värinen tussi.

D) Mielipiteet janalla

Tämä on erinomainen tapa saada oppilaat ottamaan kantaa mitä erilaisimpiin asioihin. Janoja voidaan käyttää mielipiteiden, aiemman tietämisen kyselemiseen tai aiheeseen virittäytymiseen. Kysymykset eivät saa olla liian ”vakavia” tai eettisiä mielipidekysymyksiä, ainakaan ilman edeltävää pohdintaa ja keskustelua aiheesta. Luokan toiseen nurkkaan asetetaan samaa mieltä -kyltti ja toiseen eri mieltä -kyltti. Opettaja esittää väitteitä, ja oppilaat vaihtavat paikkaa konkreettisesti sen mukaan, missä kohti janaa kokevat olevansa. Opettaja kysyy aina perusteluja joiltakin oppilailta, miksi ovat juuri siinä kohdassa janaa.

E) Aikajana luokan reunasta toiseen

Merkitään luokan tauluun, seinään tai lattiaan aikajana vuosilukuineen. Opettaja sanoo aikakauden/tapahtuman/henkilön, jolloin oppilaiden tulee liikkua oikeaan kohtaan aikajanaa. Aikakaudet/tapahtumat/henkilöt voidaan myös kirjoittaa paperille ja jakaa oppilaille, jolloin oppilaiden tulee viedä paperi oikeaan kohtaan aikajanaa.

F) MLL:n ”Ota askel eteenpäin”

Ota askel eteenpäin -harjoituksessa osallistujat kokevat, miltä tuntuu olla ”joku toinen”. Harjoitus on roolileikki, jossa oma identiteetti ja minä jätetään hetkeksi syrjään ja siirrytään kuvitteellisen henkilön rooliin. Harjoitus löytyy täältä: Tukari välittää – Tukioppilastoiminnan koulutusmateriaali erilaisuuden arvostamisesta* (s. 24–25). Materiaalipaketissa on myös muita käyttökelpoisia harjoituksia, ja materiaalia voi käyttää monen oppiaineen sisältöihin.

G) Lajittelut

Kaikki, minkä voi lajitella tai asetella ajatuskarttaan, voi tehdä myös taululla tai monisteiden kappaleilla. Esimerkiksi demokratian ja diktatuurin tuntomerkit tehdään isoksi ajatuskartaksi niin, että oppilaille jaetaan sanoja ja lauseita, jotka pitää osata laittaa oikean hallintotavan ympärille.

H) Gallup

Projektitöihin voi liittää gallupin. Oppilaat valitsevat aiheen ja keräävät itselleen vastaukset vähintään 20 henkilöltä. Oppilaat käyvät kyselemässä myös toisten luokkien oppilailta, joten liikumista tulee läpi koulun.

* <https://www.yumpu.com/fi/document/read/28434176/tukari-valit-taapdf-mannerheimin-lastensuojeluliitto>

3. Erilaiset kilpailut ja pelit

A) Kysymysten noutopeli

Valmistelut: Oppilaat laativat tietystä aiheesta kysymyksiä ja kysymyksiin vastaukset. Kysymykset kirjataan erillisille A4-papereille, jotka opettajan hyväksymisen jälkeen laitetaan säänkestävään muoviin ja numeroidaan (noin 20–36 kpl). Opettaja kerää samalla oppilaiden laatimat vastaukset ja tarkistaa ne. Pelialue on koulun piha-alue tai yhteisesti sovittu kartalle merkitty alue. Opettaja ohjaa peliä yhdestä paikasta. Aluksi kukin oppilas vie kysymyksensä jonkin pelialueella (ei piiloon). Rastin paikka ei merkitä mihinkään, vaan oikea rasti tulee etsiä rajatulta alueelta. Pelin loputtua oppilas hakee kysymyksensä takaisin.

Pelin kulku: Pelin alussa muodostetaan parit ja määritellään lähtörasti 1–36 heittämällä yhtä tai kahta noppaa: a) yhdellä nopalla heitetty silmäluku rastit 1–6, b) kahden nopan silmälukujen summa 2–12 ja c) kahden nopan silmälukujen tulo 1–36. **Kaikkien saatua numeronsa** parit lähetetään etsimään kysymystä, jossa on heidän saamansa numero. Samalla rastilla voi olla useitakin hakijoita. Kysymyksen ratkottuaan pari tulee opettajan luokse vastaamaan. Jos vastaus on oikea, heittävät he uuden luvun. Jos kysymys on väärin, oppilaat etsivät vastauksen kysymykseen oppikirjasta. Opettaja merkitsee ylös vastatut rastit. Viimeiseen vielä vastaamattomaan kysymykseen oikein vastannut pari ”voittaa” ja saa hurjat suosiosoitukset. ▶▶

B) Kuuma pallo

Oppilaat ovat seisaallaan puoliympyrässä. Opettaja heittää nopeaan tahtiin palloa oppilaille. Pallon saanut oppilas saa kysymyksen, johon on aikaa vastata muutama sekunti. Pallo tulee takaisin aina opettajan kautta.

C) Taulukilpailu

Voidaan tutkia valmiita töitä tai orientoitua uuteen aiheeseen keräämällä ryhmästä jo olemassa olevaa tietoa. Kiinnitetään ympäri luokkaa tai isompaa tilaa joko valmiita töitä tai kysymyksiä. Tutkitaan ja kommentoidaan töitä tai haetaan vastauksia kysymyksiin. Pisteitä voi olla aikaan sopiva määrä. Kussakin pisteessä vietetään ryhmittäin esim. 1–4 minuuttia. Töiden arvioinnissa kannustetaan positiiviseen palautteeseen ja kysymyksiin vastatessa luovaan ajatteluun. Jokaisella ryhmällä voi olla oman värinen tussi.

D) Ympyräkilpailu

Luokan oppilaista tehdään 2–4 ryhmää. Saman ryhmän jäsenet menevät samaan rinkiin. Ryhmän jäsenten lähtöpaikat merkitään joko lattiamerkillä tai he istuvat tuoleihin. Tehdään ryhmien määrän verran rinkejä. Opettaja esittää väittämän, ja ryhmät vastaavat yhdessä. Jos väittämä on väärin, oppilaat siirtyvät vasemmalle. Jos väittämä on oikein, oppilaat siirtyvät oikealle. Se ryhmä, joka on ensimmäisenä kokonaisuudessaan siirtynyt oikeiden vastausten tuloksena oikealle (takaisin omalle lähtöpaikalle), voittaa.

E) Alias

Tehdään kahdenlaiset käsitteortit: toinen pakka on erilaisia oppiaineen sisältöön liittyviä käsitteitä ja toinen on toimintoja

(esim. nostele polvia, tee kyykkyjä, heiluta oikeaa kättä). Oppilas ottaa molemmista pakoista kortin, ja selittää saamansa käsitteen parillensa toisesta pakasta nostamaa toimintaa samalla toteuttaen.

F) Kahoot

Oppilaat pelaavat pareittain. Puhelimet ovat luokan edessä. Kaikki parit seisovat luokan takana ja käyvät vuorotellen vastaamassa kysymyksiin. Kahootia voidaan pelata myös seisten.

G) Mitä tiedät uudesta aiheesta? -viesti

Luokka on jaettu noin neljän hengen joukkueisiin. Jokaiselle ryhmälle on laitettu esimerkiksi A4-paperi seinälle sopivan etäisyyden päähän. Viestin tapaan jokainen ryhmän jäsen käy kirjoittamassa vuorollaan paperille jonkin asian, jonka tietää kyseisestä opettajan antamasta aiheesta. Nopein ryhmä voittaa.

H) QR-koodi-suunnistus koulun sisällä tai pihalla

Oppilaille asetetaan ympäri koulua tai pihaa kysymyksiä, joihin löytyy vastaukset nettilinkeistä, joihin pääsee skannaamalla QR-koodin. Oppilaat voivat myös itse suunnitella ja tehdä QR-koodi-suunnistusreittejä tehtävineen (esim. luontoliikunta-reitti, luontovisareitti ja pyöräreitti).

I) Talvi vastaan kevät -valokuvakilpailu

Luokka jaetaan talvi- ja kevätryhmään. Molemmat joukkueet menevät ulos ja ottavat annetun ajan aikana valokuvan, jossa näkyy, onko ulkona talvi vai kevät. Se joukkue, jolla on kuvattuna enemmän oman vuodenaikansa merkkejä, voittaa. Tehtävä sopii kevättalveen, esim. maaliskuulle.

4. Luovasti esittäen

A) Näytelmät

Tehdään näytelmä arjen sosiaalisista taidoista. Oppilaat jakautuvat 3–5 hengen ryhmiin. Jokainen ryhmä esittää muulle luokalle tilanteen, jossa sekä hyvät että huonot sosiaaliset taidot tulevat esille. Ryhmät miettivät, minkä tilanteen he haluavat esittää muille. Tilanteen lähtökohtana voi olla esimerkiksi ostosten tekeminen vaatekaupassa, kaverin syntymäpäivät, sukulaisivierailu, linja-automatka, ryhmätyöskentely koulussa tai urheiluturnaus. Kun tilanne on valittu, ryhmässä pohditaan, millaisia henkilöitä tilanteeseen tarvitaan ja millaisia sosiaalisia taitoja henkilöillä voisi olla. Oppilaat jakavat roolit ja tekevät tilanteesta 1–2 minuutin mittaisen esityksen. Ryhmät esittävät tilanteet muulle luokalle. Jokaisen esityksen jälkeen keskustellaan tilanteesta: Mikä onnistui? Mikä meni pieleen? Mitä sosiaalisia taitoja tilanteessa tarvitaan? Lopuksi pohditaan yhdessä, miten omat sosiaaliset taidot vaikuttavat toisten ihmisten toimintaan.

B) Kulttuurien kohtaaminen

Kulttuurien kohtaamista lähestytään tekemällä näytellen pieniä ”suomalaisen painajaistilanteita”. Jaetaan oppilaat ryhmiin, ja ryhmät miettivät tilanteita, joissa oletetaan suomalaisten joutuvan hankalaan tilanteeseen. Esitetään tilanteet toisille ja keskustellaan erilaisista ratkaisuista ja tunnetiloista.

C) Käsitteiden selittäminen

Käsitteet ja selitykset kirjoitetaan erillisille paperilapuille. Jokaiselle oppilaalle jaetaan yksi lappu. Oppilaat lähtevät hakemaan omalle käsitteelleen oikean selityksen, ja siten muodostuu oppilaspareja.

D) Forum-teatteri

Forum-teatteri* on yleisöä osallistava teatterimuoto. Forum-teatteri on yhteisöteatteria, joka osallistaa yksilöitä muutokseen. Siinä luodaan sosiaalisia tai poliittisia ongelmia käsittelevä mallikohtaus, jota voidaan esittää useana eri versiona. Katsojilla on mahdollisuus ehdottaa toisia toimintatapoja tai tulla itse näyttelijöiden tilalle. Forum-teatterin tarkoituksena oli herättää katsojassa halu toteuttaa muutoksia arkielämässä. Voidaan käyttää muun muassa kiusaamisen problematiikan käsitteelyyn. Esitettyä tilannetta on toisella kertaa muutettu niin, että sivustakatsojat ovat asennoituneet tilanteeseen erilaisella tavalla. Näin on selvennetty ryhmän vaikutusta tilanteeseen.

E) Harkitse näidenkin käyttöä

Still-kuvia, pantomiimia, PowerPoint-ryhmätöitä tai posterin esittämistä voidaan esittää luokan edessä ja elävöittää vielä draaman keinoin.

*http://tieteentermipankki.fi/wiki/Esitt%C3%A4v%C3%A4t_taitteet:-Forum-teatteri

5. Teemaviikot tai tempaukset

A) Välipalaliikuntakorttien askartelu

Oppilaat askartelevat jokainen yhden jumppaliiketehtäväkortin. Voidaan tehdä sekä aktivoivia että rauhoittavia kortteja. Jokaisella tunnilla arvotaan kolme korttia, joiden liikkeet suoritetaan. Kortteja käytetään tarpeen mukaan, esimerkiksi tunnin alkuun vireyden nostamiseksi, toiminnan rauhoittamiseksi tai keskellä tuntia välipalajumppaan. Kortit jäävät aina yhteen luokkaan, jolloin toiset ryhmät pääsevät kokeilemaan eri luokkien tekemiä toimintakortteja. Siisteimmistä ideoista painatetaan koulun jumppakorttipakka.

B) Luokkien/käytävien taukoliikuntapaikkojen lisäämisen teemaviikko

Hankitaan lisää taukoliikuntavälineitä ja otetaan käyttämättömät liikuntavälineet käyttöön: puolapuut, renkaat, jumppapallot, seisomapöydät, tasapainolaudat, liikuntakortit, leuanvetotangot, teipatut tikasruudukot lattiassa hypelyihin, korkeusmitat seinällä ponnistusvoimamittaukseen, sirkusvälineet ja kuntopyörät. Voidaan myös perustaa opettajainhuoneeseen taukojumppavälinelainaamo, jossa on kuminauhoja, keppejä, hernepusseja tai pehmeitä pesupalloja, ilmapalloja jne.

C) Istumisen vähentämisen ja oppituntien toiminnallistamisen teemaviikko

Opettajat ja oppilaat ideoivat ennen viikkoa, miten istumista voidaan vähentää. Valmiita ideoita: tuolit asetetaan pulpettien

päälle, liikuntatutoreiden taukojumppavideot ja vierailut tunneilla, taukojumppaa luokassa, opetuksen toiminnallistaminen, ulko-opetus ja opettajille taukojumppamateriaalia videolinkkeinä. Jälkikäteen pohditaan, mikä oli hyvää ja mitä otetaan jokapäiväiseen käyttöön. Oppilaat ja opettajat voivat miettiä erikseen ja keskenään.

D) Muista lähimmäistä / ota kantaa -viikko

Askarrellaan postikortteja ja kirjoitetaan niihin ystävällisiä viestejä tai keksitään runoja tai tarinoita. Voidaan myös ottaa kantaa eri asioihin, kertoa nuorten mielipiteitä tai esittää toiveita jne. Viedään kortit lähialueen vanhuksille, lapsille, päättäjille, yrittäjille tai paikallislehteen.

E) Oppilaitosyhteistyön teemaviikko/päivä

Tehdään yhteistyötä yliopiston, ammattikorkeakoulun tai muiden oppilaitosten kanssa. Pyydetään opiskelijoita koululle ideoimaan toiminnallisuuden lisäämistä kouluissa ja kenties opettamaan jokin oppitunti yhdessä sovitusta aiheesta.

F) MOK-viikoissa toiminnallisuus mukana

G) Yhteiskäyttöön lahjoitettujen saatujen pyörien kunnostaminen, pyörien yhteisten käyttösäätöjen ja käytänteiden ideointi ja luominen

6. Läksynkuulustelu

- Läksyjen kuulustelu (esim. käsitteiden harjoittelu) palloa oppilaalta toiselle heittämällä
- Läksyt voi kuulustella siten, että sovitaan oppilaiden kanssa tietyt liikkeet, esim. x-asento on ”oikein” ja kyykkyasento ”väärin”. Tai vaihtoehtoisesti voidaan sopia a, b, c -väittämille omat liikkeet: pyörähdys, hyppy ympäri, nyrkkeily ilmaan, kyykkyy, x-hyppy, vaaka, mahallaan pulpetin päällä, punnerrus jne.
- Pariporinat seisoen ja samalla keskustellen aiemmalla oppitunnilla käydystä aiheesta tai vaihtoehtoisesti oppilaat voivat kuulustella toisiaan.
- Läksynkuulustelu seisoen
- Tehtäviä tarkistettaessa tai läksynkuulusteluissa viittaustapaa muuttamalla oppituntiin saadaan lisää toiminnallisuutta. Voit pyytää oppilaita viittaamaan esimerkiksi kahdella kädellä, kahdella jalalla tai vaikkapa oikealla kädellä ja vasemmalla jalalla.

7. Luokkajärjestelyt ja tehtävät

- Joka kuukausi luokan toimintaan lisätään jokin liikunnallinen juttu. Ideat jaetaan opettajien kesken yhteiseen materiaali-pankkiin, joka on kaikkien käytössä.
- Pidetään toiminnallinen pelipäivä eli muokataan noppapeli liikunnalliseksi.
- Työpisteet luokassa: oppilas vaihtaa työpistettä esimerkiksi 5–10 minuutin välein.
- Luokassa tai käytävällä on useita rasteja, joissa on kirjallisen teoriaopetus ja muutama esimerkki sekä tehtävät. Oppilaat lukevat teorian ja sisäistävät esimerkit. Jokainen tekee tehtävät omaan vihkoon, mutta harjoitus voidaan tehdä pareittain. Tehtävät voidaan antaa myös etukäteen monisteella tai kirjasta. Tehtävistä saa mielenkiintoisemman lisäämällä teemaksi huvipuiston, jossa rastipisteet ovat eri laitteita ja niissä on myös liikunnallinen haaste.
- Tehdään työkirjan kolme tehtävää ja tehdään ”kolmoset” (3 x vatsat, 3 x selät ja 3 x etunojat).
- Kun sovittu tehtäväkokonaisuus on tehty, oppilaat tekevän jonkin liikkeen, esimerkiksi käydään nousemassa portaat tai tehdään lankkuasentoa 20 sekuntia. Tehtävät löytyvät luokan taululta.
- Monivalintatehtävät ripotellaan ympäri koulua, käydään vaikka pareittain katsomassa kysymys ja tullaan kirjaamaan vastaus luokassa odottavaan vastauslappuun.
- Kuukausittain/viikoittain yksi tunti pidetään lähimaastossa ja pihalla.
- Oppilaat hakevat itse monisteet ja muut tarvittavat tavarat. Tehtävämoniste voi olla tarkoituksella jätetty vaikkapa kaksi kerrosta ylempänä olevaan kerrokseen.
- Pakuhuoneen suunnittelu johonkin aiheeseen. Oppilaat mukaan ideointiin ja valmisteluihin.
- Kun oppilaat kirjoittavat muistiinpanoja, tuolit voi siirtää syrjään. Kokeillaan kirjoittaa muistiinpanot kyykyssä. Jos jalat väsyvät, nouseaan välillä seisomaan.
- Nostetaan tuolit pulpetille ja tehdään tehtäviä ja erityisesti pidempiä kirjoitustehtäviä seisten.

8. Villit vinkit

- Päivänavauksessa oppilaat voivat jakaa viikon liikuntavinkit luokkiin. Kullakin luokalla on omat vuorot vinkkien jakamista varten.
 - Flash Mob -tempaukset
 - Kuukausittaiset koulun yhteisjummat ulkona, esimerkiksi letkajenkka, aarteen etsintä (palkintona esim. liikunta-paikkojen ilmaislippuja), luokkien väliset kisailut luokka-asteittain, luokkien lintubongauskilpailu, koko koulun jättiliitutyö ym.)
 - Yllätyskyky: Tunnin alussa valitaan oppilas, joka voi milloin tahansa tunnin aikana huutaa ”yllätyskyky”. Kaikki oppilaat ja opettaja käyvät silloin kyykyssä.
 - Ilmapallon pomputtelua luokassa
 - Aivojumppaa: Fysiopoliksen aivojumppaa¹ ja Sporttipankin aivojumppaa ja motorisia taitoja²
 - Nyt on breikki -kuulutukset
 - Ryhmätöiden tekeminen, kokeeseen kertaaminen tai tehtävien tekeminen ulkona tai muualla kuin luokkatilassa
 - Ison seinäkartan tai postereiden tutkiminen
 - Konkreettisten asioiden mallintaminen muovailuvahasta tai muusta muovailtavasta materiaalista
 - Koulun OPS:n ja tavoitteiden päivittäminen aktiivisuutta tukeväksi
 - Oppilaat opettajina -menetelmä
 - X-breikit³ ja www.skillilataamo.fi⁴ tutuiksi
 - Aktivoivat tietokilpailut
 - Tunnin alussa mindfulness-hetki seisten
 - Venyttelytauko opettajan tai oppilaan johdolla, voidaan toteuttaa myös maksullisten taukojumppaohjelmien tahtiin (Break Pro, Petra, Ergo pro jne.).
- 1 <https://www.youtube.com/watch?v=l-fmhuXBPrG>
2 <https://sporttipankki.com/liikuntalaksyt-korvaustehtavat/havaintomotoriikkaa-aivojumppaa/>
3 <https://www.tervekoululainen.fi/opetusmateriaalit/diasarjat/x-breikki-taukopeli-ylakouluun/>
4 <https://innostunliikkumaan.fi/skillilataamo/>