



Opettajan opas

Johdanto	2
<i>Trumfkorten 100</i> -ohjelman oppimispolku	3
Tehtävä 1 – TUNNISTA OIKEIN ÄÄNNETTY SANA	3
Tehtävä 2 – KUVASANAKIRJA	4
Tehtävä 3 – RAKENNA YMPÄRISTÖ	4
Tehtävä 4 – MUODOSTA LAUSEITA	5
Tehtävä 5 – HAMPURILAINEN	6
Tehtävä 6 – MUODOSTA FRAASEJA	7
Tehtävä 7 – LUKUHARJOITUS	7
Tehtävä 8 – KIRJOITUSHARJOITUS	8
Käyttövinkkejä opettajalle	8
Yksilöllistä harjoittelua	8
Pariharjoittelua koneen äärellä	9
Pari- ja ryhmäharjoittelua luokassa	9
Kotona tapahtuvaa harjoittelua	9
<i>Trumfkorten 100</i> -ohjelman resurssipankki	
opettajan käyttöön	10
Kuvapankin käyttö luokkahuoneessa	
tulostettavassa muodossa	10
Kuva- ja äänipankin käyttö interaktiivisella taululla	11



Johdanto

Trumfkorten 100 on uusi avaus sanaston ja kuullunymmärtämisen oppimiseen. Digitaaliset oppimateriaalit ovat aiemminkin lisänneet yksilöllistä työskentelyä ja välittömiä palautteita harjoitteluun, mutta *Trumfkorten 100* menee pidemmälle. Se lähtee liikkeelle ajatuksesta, että kielenoppijan kannalta ääni on ensisijainen tiedon kantaja. Sen tiedämme jo äidinkielen alkeiden oppimisesta. Kouluoppiminen on tietenkin erilainen prosessi, mutta uuden teknologian ansiosta on mahdollista valjastaa ääni, kuva ja aktiivinen toiminta uu-

della tavalla palvelemaan myös vieraan kielen oppimista. Kuullunymmärtämistä ja sanastoa opiskellaankin *Trumfkorten 100* -ohjelmassa tekemällä asioita kuvaruudulla kuullun perusteella.

Trumfkorten 100 -ohjelman sanasto on peruskoulun opetussuunnitelman ytimeistä. Aiheina ovat kodin ja harrastusten ympäristöt, joihin liittyvä sanasto sisältyy useimpiin koulu- ja kurssikohtaisiin opetussuunnitelmiin.



Ohjelman käyttö on helppo nivoa osaksi opetusta lisä- tai vaihtoehtomateriaalina. Sen hyöty ei rajoitu tietokoneen äärelle, vaan sen käyttöä on helppo laajentaa luokkahuoneeseen tai kotiin. Harjoituksia voidaan tehdä projektimaisesti, kun harjoitellaan jotain tiettyä teemaa opetussuunnitelman mukaan. Ohjelma sopii hyvin esimerkiksi asumisteen tai paikanilmausten syventävään harjoitteluun. Harjoitukset voivat toimia myös "väli-paloina" muun työskentelyn lomassa. Tällöin tehtävät toimivat erillisinä toimeksiantoina mm. sanaston laajentamiseksi ja jo opittujen rakenteiden kertailemiseksi.

Trumfkorten 100 tarjoaa myös mahdollisuuksia eriyttämiseen. Seuraavat käyttövinkit opastavat sekä koneen äärellä että muissa oppimistiloissa ja -tilanteissa tapahtuvaan harjoitteluun, joka voi olla niin kirjallista kuin suullistakin. Useimmissa vinkeissä pohjana on huolellinen perusharjoittelu koneella, vähintään kohdat 1–3, mahdollisesti myös 8 läpikäymällä. Osan voi tehdä "sukeltamalla" reippaasti ohjelmaan ja etsimällä sieltä tarvitsemaansa tietoa.

Trumfkorten 100 -ohjelman oppimispolku

Trumfkorten 100 – salainen ase sanaston ja kuullunymmärtämisen oppimiseen



Jokaisen ympäristön oppimispolku koostuu kahdeksasta tehtävästä. Tehtävän viisi (hampurilaistehtävä) sisältä löytyy vielä yksi aputehtävä.

Tehtävä 1 – TUNNISTA OIKEIN ÄÄNNETTY SANA

Sanaston oppimisessa lähdetään liikkeelle ensimmäisessä tehtävässä siitä, että sana pitää kuulla oikein. Sanan ääntämisen tunnistaminen palkitaan merkitystä osoittavalla kuvalla.

Tehtävä ohjaa oppijan kuuntelemaan tarkasti sekä antaa hänelle seuraavissa tehtävissä tarpeelliset sanat käyttöön.



Tehtävä 2 – KUVASANAKIRJA

Kakkostehtävässä oppijan pitää napauttaa kertojan toivomia kohteita. Virheen kohdalla hänelle kerrotaan, mikä on hänen valitsemaansa kuvaa vastaava sana, ja sitten muistutetaan, mitä hänen piti löytää. Näin toinen tehtävä mukautuu oppijan osaamiseen ja kertoo ensimmäisen tehtävän sisältöä. Vain

virheiden kohdalla opastetaan. Virheitä voi tehdä useampia, mutta lopulta kaikkien sanojen kohdalla päädytään oikeaan kuvaan. Tehtävän 1 irralliset sanat esiintyvät tässä tehtävässä jo lauseyhteydessä, jolloin ne saavat sekä kontekstin että valmentavat tehtävän 3 runsaampaa kieliaineesta varten.



Tehtävä 3 – RAKENNA YMPÄRISTÖ

Kolmannessa tehtävässä sanoja ryhdytään käyttämään toiminnallisessa yhteydessä. Oppijan tehtävä on rakentaa aihepiiriin liittyvä monipuolinen kuva seuraamalla suullisia ohjeita. Aiemmin opitut sanat ovat nyt osana ohjaavia lauseita ja oppijalla on edessään kuullunymmärtämisen kannalta keskeinen segmentoinnin haaste. Tehtävän ratkaiseminen edellyttää op-

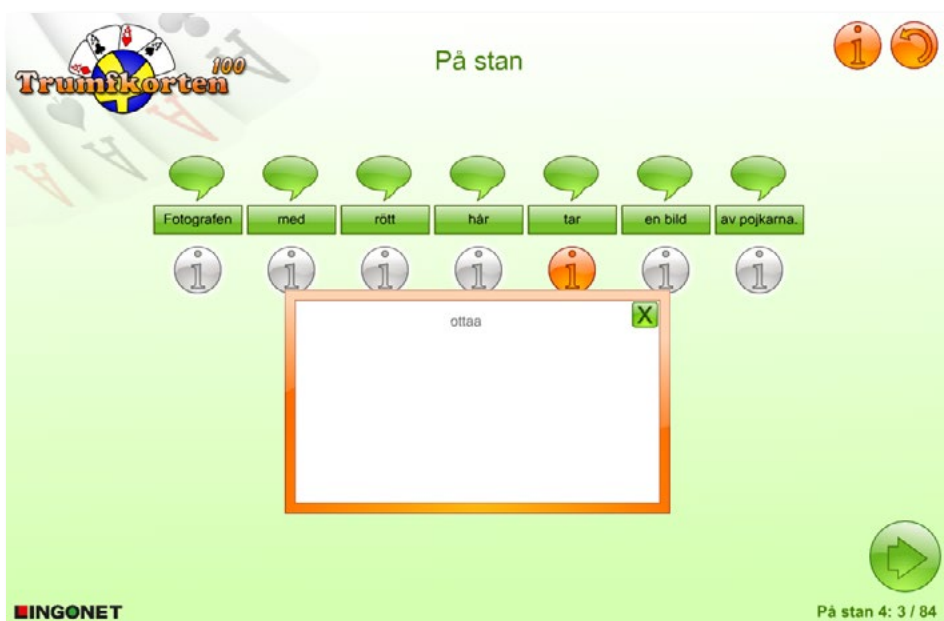
pjalta vain kohdesanojen poimimista lauseista ja niiden merkityksen muistamista, mutta samalla oppija on jatkuvasti puhutussa kielisuihkussa. Oppimisen tueksi rakentuu tehtävän edetessä rikas visuaalinen näkymä. Myös tässä tehtävässä oppijaa opastetaan tietokoneen kärsivällisyydellä lopulta maaliin. Olen- naista on, että se, mitä hän saa kielestä irti, vaikuttaa siihen, mitä hän saa kuvavuudella rakennettua. Avainsanojen poimiminen on yksi kielenoppimisen keskeisiä taitoja ja sen harjoittelu kannattaa.



Tehtävä 4 – MUODOSTA LAUSEITA

Neljännessä tehtävässä oppija näkee ensimmäistä kertaa sanojen kirjoitusasuun, silloinkin vasta kuuntelun jälkeen ja kuuntelemisen kera. Äänimateriaali on nyt tehtävän 3 kuvaan liittyviä yksinkertaisia lauseita, jotka kuuluvat puhekuplia napauttamalla. Puhekuplat pitää osata raahata kuvan oikeisiin kohtiin. Kun tässä onnistuu, lause näkyy sanoiksi tai sanaryhmiksi pilkottuna ja osat täytyy järjestää oikeaan järjestykseen. Tätä lauseiden muodos-

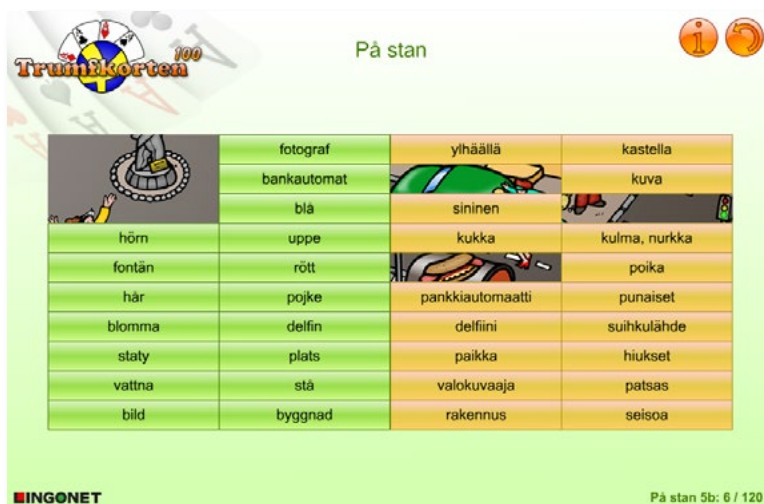
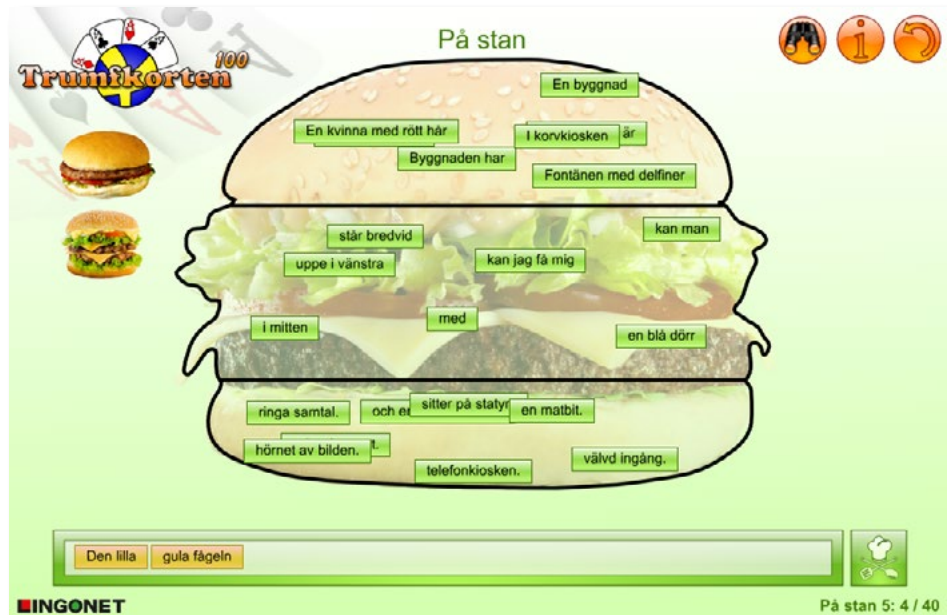
tamista helpottavat puhekuplat, jotka ovat oikeassa järjestyksessä. Puhekuplat toimivat apuneuvona, jota voi käyttää tai olla käyttämättä. Kun sanat ovat oikeassa järjestyksessä, kunkin alapuolelle ilmestyy info-nappi, jonka takaa löytyy sanan tai sanaryhmän käännös. Näin neljänteen tehtävään päästyään oppija voi tarkistaa häntä mahdollisesti vaivaamaan jääneet sanojen merkitykset.



Tehtävä 5 - HAMPURILAINEN

Viides tehtävä vie oppijan tekemään ”kieli-hampurilaisia”. Aiemmin esiintyneet kuvailevat lauseet on nyt pilkottu ison hampurilaisen kolmeen kerrokseen ja oppijan pitää tuottaa näistä lausepalasista lukuisia pieniä hampurilaisia vetämällä jokaisesta kerroksesta yksi osa alalaidassa olevalle liukuhihnalle. Osien pitää olla oikeassa järjestyksessä. Oppija voi halutessaan kiikari-ikonia napauttamalla käydä kurkistamassa aihepiirikuva, johon lauseet perustuvat. Kokin hattua napauttamalla lause tarkistetaan ja oikea lause luetaan ääneen sen näkyessä liukuhihnalla. Lukemisen jälkeen lause liukuu pois ja uusi pikkuhampurilainen ilmestyy ruudun reunalle. Virhetilanteissa kaikki osat palautetaan alkuperäisille paikoilleen. Tehtävä on suunniteltu oppimisen vaiheeseen, jossa tuottaminen on vielä vaikeaa ja erilaiset apukeinot voivat olla tarpeen. Siksi oppija voi halutessaan tehdä välillä aputehtävän, joka käynnistyy kiikari-ikonin vasemmalta puolelta. Aputehtävän voi tehdä milloin tahansa hampurilaisten tuottamisen siitä häiriintymättä. Kun kaikki hampurilaiset on tehty, kunkin lauseen voi palauttaa liukuhihnalle pieniä hampurilaisia napauttamalla. Viemällä hiiren lauseen päälle saa näkyviin sen käännöksen. Näin myös nopea kertailu on mahdollista.

teessa kaikki osat palautetaan alkuperäisille paikoilleen. Tehtävä on suunniteltu oppimisen vaiheeseen, jossa tuottaminen on vielä vaikeaa ja erilaiset apukeinot voivat olla tarpeen. Siksi oppija voi halutessaan tehdä välillä aputehtävän, joka käynnistyy kiikari-ikonin vasemmalta puolelta. Aputehtävän voi tehdä milloin tahansa hampurilaisten tuottamisen siitä häiriintymättä. Kun kaikki hampurilaiset on tehty, kunkin lauseen voi palauttaa liukuhihnalle pieniä hampurilaisia napauttamalla. Viemällä hiiren lauseen päälle saa näkyviin sen käännöksen. Näin myös nopea kertailu on mahdollista.

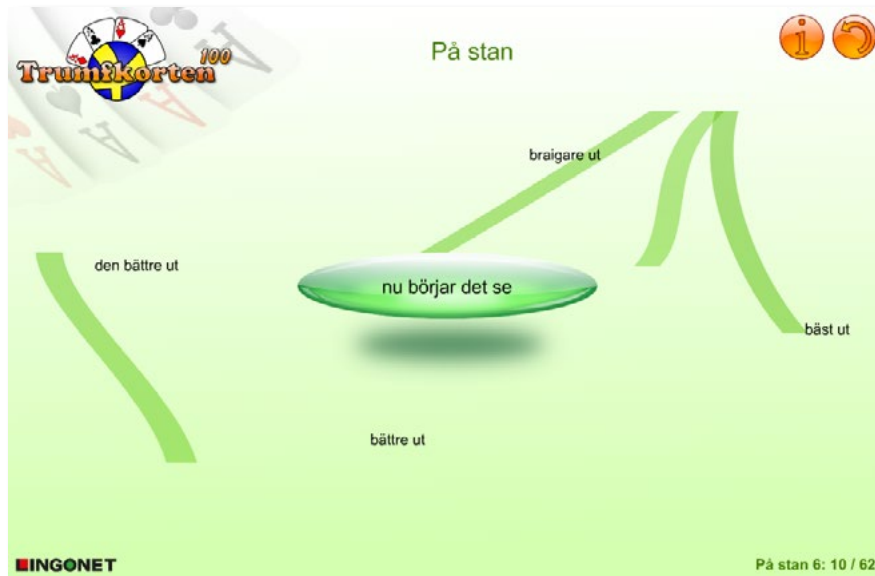


Jos oppija tehtävän aikana huomaa aukkoja sanaston hallinnassa, hän voi vierailla välillä aputehtävässä ja pelata sanastopasianssia.

Tehtävä 6 – MUODOSTA FRAASEJA

Kuudes tehtävä juurruttaa pelimäisessä ympäristössä aiemmin esiintyneitä kielellisiä konstruktioita, esimerkiksi prepositiorakenteita. Visuaalisen hälinän keskellä olevalla "lautasella" on fraasin alkuosa ja ympäriltä liukuu kohti keskustaa vaihtoehtoisia sanoja alkuosan jatkoksi. Oppijan on napautettava

oikeaa vaihtoehtoa ennen kuin joku vaihtoehtoista ehtii hajottaa lautasen. Sekä oikean että väärän vastauksen kohdalla oikea fraasi kuuluu ennen seuraavaan osioon siirtymistä. Myös tässä tehtävässä on mahdollista lopussa selailla oikeita vastauksia ja niiden käännöksiä.



Tehtävä 7 – LUKUHARJOITUS

Seitsemäs tehtävä on lukuharjoitus, erityisen kuuntelukirjan muodossa. Jokaiseen aihepiiriin liittyy lyhyt kertomus, joka kuvailee aihepiirin ympäristöä. Napauttamalla PLAY-nappia tietokone lukee

näkyvillä olevan sivun tekstin lause lauseelta ja toiston kohteena oleva lause värjätty punaiseksi. Samalla lauseessa mainittu kuvan yksityiskohdat näkyvät suurennettuina kuvan keskellä. Toistoa voi pysäyttellä ja uudelleen kuuntelu sivun eri kohdista on helppoa ja sujuvaa. Sanasto tukee ymmärtävää lukemista, vaikka tässä vaiheessa ei tule merkittävästi uutta sanastoa.



Tehtävä 8 – KIRJOITUSHARJOITUS

Kahdeksas tehtävä on pitemmälle ajanjaksolle tarkoitettu harjoitteluympäristö. Sen avulla oppija voi varmistua, että osaa vielä useiden viikkojenkin jälkeen ohjelmassa opitut sanat ja näin niistä muodostuu pysyvää omaisuutta.

Ta. Tehtävä perustuu kirjallisiin aukkotehtäviin, joissa oikea vastaus siirtää sanaa aina eteenpäin ja se kerrataan yhä pitemmän ajan kuluttua, kunnes se lopulta siirtyy opittujen joukkoon.



Käyttövinkkejä opettajalle

Yksilöllistä harjoittelua

"Bongaus": Opettaja voi antaa oppijalle valikoiman huonekaluja tai esineitä, jotka tämän on löydettävä ohjelman eri ympäristöistä, esittämällä toimeksiantoja kuten "Mistä ympäristöstä löydät...?" tai "Etsi kaikki huonekalut, joilla voi istua". Joitakin asioita voi löytyä useammastakin ympäristöstä, jolloin kuvailun on oltava tarkempaa. Bongausta voi tehdä myös sanaluokittain. Verbejä bongattaessa voi kysyä esimerkiksi "Mitä tehdään iltaisin...?", kun taas adjektiiveja voi bongata kysymällä "Mitä värejä ja muotoja tarkoittavia sanoja löydät?"

Miellekartat: Oppija voi tehdä kustakin huoneesta ja ympäristöstä mielлекartan vihkoonsa tai erilliselle arkille. Alaotsikot voivat olla sanaluokittain tai käyttöyhteyden perusteella valittuja, kuten huonekaluja, käyttötavaroita, henkilökohtaisia tavaroita, värejä jne. Edistyneemmät oppijat voivat lisätä prepositiomaus, idiomeja ja muuta kielellisesti vaativampaa sisältöä. Opettaja voi kulloisenkin tilanteen ja painotusten mukaan laatia mielлекartan rungon.

Sanelu: Tehtävän 4 ”jumbled sentences” -tyyppisen harjoituksen lauseet voi jokaisen tarkistuksen jälkeen kirjoittaa vihkoon. Opettaja voi hakea lauseet myös opettajan oppaan tekstimateriaalista ja sanella niitä oppijoille sen jälkeen, kun tehtävä 4 on tehty tietokoneen äärellä. Toki myös muiden tehtävien lauseet sopivat sanelun kohteeksi, esimerkiksi alkeistasolla tehtävän 2 lauseet voivat olla sopivampia.

Oma koti: Oppijat voivat laatia kuvauksen vastaavasta huoneesta omassa kodissaan, joko kuvitteellisessa tai aidossa. Oppijan kielien hallinnan tason, iän ja mieltymysten mukaan tämän voi tehdä piirroksena, kirjallisena selostuksena, näiden yhdistelmänä, suullisena esityksenä tai keskusteluna.



Pariharjoittelua koneen äärellä

Parisanelu: Moniin ohjelman harjoituksiin saa lisättyä sosiaalisuutta ja kommunikatiivisuutta, kun ne tehdään parin kanssa. Toisella parista on kuulokkeet ja toisella hiiri. Kuulokkeilla kuunteleva sanelee kuulemansa parillensa, joka toimii ohjeen mukaan. Tällöin sanelijan on kuunneltava vielä keskittyneemmin, koska viesti on välitettävä edelleen, ja

samalla se painuu mieleen. Tämä tapa lisää myös ääntämisharjoituksen määrää. Kuuloke- ja hiirivuoroja vaihdetaan välillä.

”Bongaus”: Sopii hyvin myös parityöskentelyyn, vaikka kilpailumielellä: ”kuka löytää ensin?” Ks. edellä.

Pari- ja ryhmäharjoittelua luokassa

Miellekartat: Koneella hankitun tiedon voi purkaa parin tai ryhmän kanssa miellekartaksi isolle arkille samaan tapaan kuin edellä esitellyt yksin tehtävät miellekartat.

Oma koti: Ryhmän jäsenet tutustuvat itsenäisesti tai pareittain kukin vähintään yhteen huoneeseen, ja laativat näiden pohjalta pohjapiirroksen yhteisestä talostaan. Piirros esitellään muille ja selostetaan mitä huoneis-

sa on. Kuuntelijat voivat esittää tarkentavia kysymyksiä kuten ”Mikä tämä on?”, ”Onko tämä...?”, ”Minkä värinen on...?”, ”Missä on...?”, ”Mitä teet (keittiössä)...?” jne. Samaa toimeksiantoa voidaan toki hyödyntää myös ohjelman muissa ympäristöissä, esimerkiksi suunnittelemalla ryhmässä oman kotikau-pungin tai -kunnan ihannekeskusta tai mielei-nen uimaranta.

Kotona tapahtuvaa harjoittelua

Trumfkorten 100 soveltuu käytettäväksi erilaisilla oppimisalustoilla, esimerkiksi Moodle:ssa, ja sen avulla opettaja voi antaa toimek-

siantoja myös kotiin, mikäli kaikilla oppijoilla on mahdollisuus päästä koulun ulkopuolella koneelle ja internetiin.

Trumfkorten 100 -ohjelman resurssipankki opettajan käyttöön

Trumfkorten 100 -ohjelma sisältää resurssipankin, jonne on valittu ohjelman keskeistä kuva- ja äänitiedostoa. Materiaaleja voi hyödyntää luokahuoneessa omien toimeksiantojen puitteissa tietokoneen ja videotykin kautta, ja osan materiaaleista voi myös tulostaa luokahuonekäyttöön. Mikäli luokassa on interaktiivinen valkotalu, resurssipankin materiaalit mahdollistavat interaktiivisen harjoittelun ja tehtävöhdjeistuksen taulun avulla luokahuoneen edessä. Tästä on hyötyä sellaisissa tilanteissa, joissa työskentely koko ryhmän kanssa on sopivin harjoittelun, kertaamisen tai virittämisen keino.



Kuvapankin sisältö

- Tehtävän 2 kuvakortit
- Tehtävän 3 tyhjä pohja
- Tehtävän 3 pikkukuvat
- Tehtävän 3 koko ympäristö
- Tehtävän 5 sanalaatikot

Äänipankin sisältö

- Tehtävän 1 oikeat sanat
- Tehtävän 2 palauteäänet: "Tämä on ..."
- Tehtävän 2 kysymykset ja kehotukset: "Missä on ..." tai "Näytä minulle ..."
- Tehtävän 4 kuplien äänet
- Tehtävän 5 kokonaisten lauseiden äänet
- Tehtävän 6 yhdistettyjen fraasien äänet

Kuvapankin käyttö luokahuoneessa tulostettavassa muodossa

Kuvapankin kuvia voi hyödyntää tulostettavassa muodossa monipuolisella tavalla luokahuoneopetuksessa pari- ja ryhmätyön apuvälineinä.

Luokahuonetyöskentelyyn sopivat hyvin esimerkiksi yksittäiset pienkuvat (tehtävän 2 kuvakortit), joita voidaan käyttää erilaisissa sanastoharjoituksissa vaikkapa bingon tai muistipelin tavoin. Kun oppijat ovat ensin tehneet koneella tehtävät 1 ja 2, niin oppimistuloksen testaaminen kuvakorttien avulla luokahuoneessa suullisten harjoitusten muodossa on tehokas keino saada oppijat itse puhumaan. Näin oppijat saavat myös tuntumaa siihen, jäivätkö sanat ja niihin liittyvät pienet fraasit jo mieleen. Kuvakortteihin voidaan palata myöhemmin uudestaan, kun ohjelman puolella on edetty pidemmälle. Silloin voidaan kokeilla, osataanko tehtävien monimuotoisempiakin lauseita muodostaa ja jäljentää kuullunymmärtämisharjoittelun ansiosta.

Tehtävän 3 kuvapohja, jossa harjoittelun kohteena oleva tila tai ympäristö on valmis, on myös oivallinen harjoitteluväline tulostetussa muodossa. Sitä voidaan käyttää joko opettajajohtoisissa harjoittelussa, kuten suullisen sanakokeen välineenä, tai pareille ja ryhmille jaettuna, jolloin voidaan yhdessä tehdä suullisia sanastoharjoituksia ja kuvailla nähtyä. Harjoittelussa voidaan hyödyntää esimerkiksi tehtävän 3 ja 4 kuvailevia lauseita.



Tehokasta harjoittelua ovat myös erilaiset arvausleikit:

- Kaksi oppijaa istuu kuvan äärellä ja toinen oppijoista antaa korkeintaan kolme vihjetä jotain esinettä tai hahmoa kuvaillessaan. Jos toinen oppija arvaa kuvailun kohteen ensimmäisen vihjeen jälkeen hän saa 30 pistettä, toisen vihjeen jälkeen 20 pistettä ja kolmannen vihjeen jälkeen 10 pistettä. Jos hän ei arvaa kohdetta, hän jää pisteittä. Kukin oppija kuvailee 5 – 7 kohdetta, jonka jälkeen katsotaan, kuka on voittaja.

- Oppijapari istuu kuvan äärellä ja toinen heistä valitsee kohteeksi jonkin esineen/hahmon/yksityiskohdan ja sanoo: "Näen kuvassa jotain, mikä on punaista" (eli "I spy", "Ich seh' was, was du nicht siehst"-leikki). Toinen oppija lähtee nyt nimeämään kuvasta punaisia asioita ja yrittää arvata, mitä pari tarkoittaa.

Kuvapohjien ja yksittäisten kuvakorttien suullisten harjoitusten käytössä vain mielikuvitus on rajana. Opettajan kannattaa valita aluksi itselleen tuttuja harjoitus- ja pelimuotoja, joilla tukee digitaalisia tehtäviä suullisilla pari- ja ryhmätöharjoituksilla, ja sitten laajentaa kuvien ja kuvapohjan käyttöä uudenvälisiin harjoituksiin, joihin saa vinkkejä esim. tutkivan oppimisen, konstruktivistisen oppimisen ja käytännön oppimisstrategioiden kirjallisuudesta.

Tutkivaa oppimista voi kohdistaa *Trumfkorten 100* -ohjelman kohdalla myös fraasien merkityksiin ja rakenteisiin. Ohjelman keskiössä on oppiminen kuullunymmärtämisen lähtökohdasta ja sanaston kartuttaminen. Ympäristöjen tarinat tarjoavat oppijoille kuitenkin myös monipuolisia lausemalleja ja hyödyllisiä rakenteita, joita opitaan ohjelman sisällä implisiittisesti. Ottamalla keskeisiä rakenteita ja fraaseja tutkivan oppimisen kohteeksi, oppijat voivat analysoida itsenäisesti tai pareittain, mitä rakenteiden takana piilee ja miksi niitä on jossakin yhteydessä käytetty.

Kuvien resurssipankki tarjoaa myös mahdollisuuden tulostaa tehtävän 5 (hampurilais-tehtävä lauseenrakentamisen harjoitteluun) sana- ja fraasikortit. Tehtävän 5 lauseet perustuvat kaikki aikaisemmissa tehtävissä kuultuihin ja harjoiteltuihin lauseisiin. Mielekäs tapa tarkistaa lauseiden muodostamisen taitoja on tehdä ensin koneella tehtävä 5, sillä tällöin oppijat kuulevat fraasit ja lauseet myös lausuttuna. Tämän jälkeen osaamista voi tarkistaa ja kerrata pareittain luokkahuoneessa siten, että paperista leikatut sana- ja fraasilaatikot pitää pöydällä yhdistää oikeiksi lauseiksi. Tässä voidaan myös kisailla aikaa vastaan ja katsoa, kuinka monta lauseparia oppijaryhmät saavat kokoon vaikkapa kahdessa minuutissa.



Kuva- ja äänipankin käyttö interaktiivisella taululla

Mikäli opettajalla on luokassaan käytettävissä interaktiivinen taulu, niin kuva- ja äänipankki mahdollistaa monipuolisten ja hauskojen harjoitusten tekemisen sanaston vahvistamiseksi. Interaktiivisella taululla työskentely on usein koko ryhmän kokoavaa opettajajohdosta toimintaa, minkä takia onkin keskeistä muistaa, että taulutyöskentelyn lisäksi oppi-

joiden on hyvä saada työskennellä myös oma-toimisesti *Trumfkorten 100* -ohjelman parissa ja tehdä toiminnallisia harjoitteita pareittain tai pienryhmissä. Yhteinen työskentely interaktiivisen taulun avulla sopii mainiosti esimerkiksi työskentelyn virittämiseen, opitun tarkistamiseen tai (hankalien) asioiden selittämiseen yhteisesti koko ryhmälle.

Harjoitusesimerkkejä:

- Hae resurssipankista esimerkiksi Makuuhuone-ympäristön pienet yksittäisten elementtien kuvat (tehtävän 2 kuvakkeet) sekä kuviin liittyvät äänet, joissa on vain esineiden tai hahmojen nimitysäänet (tehtävän 1 äänet). Sijoita 10 kuvaa taululle nähtäväksi ja niiden viereen 15 äänitiedostoa. Oppijat tulevat yksin tai pareittain taululle ja jokainen joutuu yhdistämään kahteen kuvaan niihin kuuluvat nimet. Suullista harjoittelua kannattaa yhdistää tähän harjoitukseen siten, että oppijat lausuvat sanat myös ääneen ja saavat kuunnella äänitiedostoa mallina tai tarkistuksena jälkeenpäin.

- Hae resurssipankista esimerkiksi Makuuhuone-ympäristön pienet yksittäisten elementtien kuvat (tehtävän 2 kuvakkeet) sekä niihin liittyvät kysymys- ja kehotuslauseet (tehtävän 2 kehotusäänet "Missä on ...", "Näytä minulle ..."). Soita oppijoille yksi kysymys- tai kehotusääni kerrallaan ja pyydä oppijoita taululle yhdistämään oikea kuva kyseiseen kehotukseen tai kysymykseen. Suullista harjoittelua voi liittää harjoitukseen toistamalla näitä lauseita ääneen tai pyytämällä alkeistasolla, että oppija sanoo esineen/hahmon nimen ääneen.

- Hae resurssipankista esimerkiksi Makuuhuone-ympäristön tyhjä pohja (tehtävän 3 pohjakuva) sekä yksittäisten elementtien kuvat (tehtävän 3 pikkukuvat). Sijoita pohjakuva taulun keskelle ja pikkukuvakkeet sen ympärille, kuten ohjelman tehtävässä. Mallintakaa luokahuoneessa tehtävän 3 tarina suullisesti, joko siten, että opettaja kehottaa oppijoita sijoittamaan esineitä tietyssä järjestyksessä kuvaan, tai siten, että aina yksi oppija kerrallaan on taululla ja muut oppijat sanovat, mitä sijoitetaan kuvaan seuraavaksi. Harjoittelun tueksi

voidaan ottaa myös tehtävän 1 tai 2 ääniä ja pyytää oppijoita sijoittamaan niitä kuvien päälle. Samalla kuullaan esineiden nimet joko yksittäin tai lauseyhteydessä äännettynä ja saadaan oikeita malleja omaan suulliseen tuottamiseen.

- Hae resurssipankista tehtävän 3 valmiiksi sisustettu ympäristön kuvapohja ja tehtävän 4 äänet. Pyydä oppijoita kuuntelemaan ääniä ja sijoittamaan ne oikeisiin kohtiin kuvan yksityiskohtien päälle. Samalla kannattaa kehottaa oppijoita aina myös itse toistamaan lauseita ääneen, jotta he saavat suullista harjoittelua ja oman ääntämisen vahvistusta.

- Hae resurssipankista tehtävän 5, eli hamurilaistehtävän, sana- ja fraasilaatikot ja sijoita ne sekaisin taululle. Voit valita myös rajatun määrän lauseita, voit esimerkiksi ottaa vain 3–5 lauseen palikat kerrallaan käsittelyyn. Ota lisäksi esiin näihin lauseisiin liittyvät äänitiedostot. Pyydä oppijoita kokoamaan lauseita, kuten he ovat ohjelman puolella harjoitelleet, ja soita ääntämisen vahvistamiseksi lauseisiin kuuluvat äänitiedostot. Pyydä oppijoita lausumaan lauseita myös itse ääneen.

- Hae resurssipankista tehtävän 6 äänitiedostot. Ota niistä harjoittelun kohteeksi aina esim. 5–10 kerrallaan. Soita oppijoille äänitiedostot yksi kerrallaan ja tee heidän kanssaan saneluharjoitus, eli pyydä heitä kirjoittamaan kuulemansa. Tehtävää voi laajentaa sen jälkeen siten, että pyydät heitä muodostamaan lauseita näillä fraaseilla, joko itsenäisesti, parityönä tai kotona läksynä. Lauseita voidaan kirjoittaa vihkoon ja/tai taululle.

