

Mitä ruoka on?

Monialainen oppimiskokonaisuus 1.–2.-luokkalaisille

Ruoka ja syöminen ovat oppilaille tuttuja teemoja, jotka tulevat eteen joka päivä niin koulussa kuin sen ulkopuolellakin. Ruoka-teemainen monialainen oppimiskokonaisuus houkuttelee tutkimaan ruokaa ja siihen liittyviä ilmiöitä tarkemmin.

Ruokaa voidaan tarkastella monesta eri näkökulmasta ja lähestyä eri tutkimuskysymysten kautta. Tämä monialainen oppimiskokonaisuus on rakennettu etsimään vastauksia ydinkysymykseen *mitä ruoka on*. Kokonaisuuden eri osiot kannustavat oppilaita pohtimaan ruuan eri ulottuvuuksia monipuolisesti – miksi ruokaa syödään, mitä erilaisia ruokia on olemassa, mitä yhdessä syöminen merkitsee, mitä ruoka kertoo kulttuurista, voiko ruoka olla jonkun ammatti?

Mitä ruoka on -MOK tutustuttaa oppilaat ruokaan RuokaTutkan ruokahahmojen kautta. Oppimiskokonaisuuden aikana oppilaat valitsevat kukin oman hahmonsa, herättävät hahmon eloon valitsemallaan luovalla tekniikalla ja tutustuvat hahmon edustamaan ruoka-aineeseen ja -ryhmään tarkemmin sekä tarkastelevat ruuan ulottuvuuksia erityisesti hahmon edustaman ruuan tai ruoka-aineryhmän näkökulmasta. Kokonaisuus huipentuu esittelytilaisuuteen, kun oppilaat esittelevät ruoka-aineryhmittäin hahmonsa ja niiden edustaman ruoka-aineryhmän muille oppilaille.

Ohjeet opettajalle

Kesto

5 koulupäivää (1 viikko)

Mikä tuotos syntyy?

RuokaTutkan ruokahahmo luovalla tekniikalla

Oppilaiden osallistaminen

Oppilaat saavat valita oman hahmonsa ja vaikuttaa tavoitteisiin sekä tehtävien suunnitteluun ja toteutukseen.

Sovittavaa

Koulu: Vastuuopettajat, tavoitteet

Oppilas: Tavoitteet

Kokonaisuuden runko

RuokaTutkan MOK koostuu kuudesta osiosta. Alla on esitelty kunkin osion eteneminen. Kokonaisuus alkaa virittäytymisellä ja loppuu päätöstilaisuuteen, jossa esitellään kokonaisuuden aikana luodut ruokahahmot sekä niiden tarinat muille ryhmille. Muut osiot voidaan toteuttaa vapaasti valittavassa järjestyksessä tai toistensa kanssa limittäin.

1. Virittäytyminen kokonaisuuteen

Monialainen oppimiskokonaisuus alkaa kokonaisuuden esittelyllä sekä yhteisellä tavoitteiden asettamisella. On tärkeää varmistaa, että oppilaat ymmärtävät eri oppiaineiden roolin kokonaisuuden kannalta ja tietävät mitä kokonaisuuden kautta on tarkoitus oppia. Myös arvioinnin perusteet ja menettelyt on hyvä esitellä oppilaille jo kokonaisuuden alkaessa.

- Kokonaisuuden esittely oppilaille
- RuokaTutkan satu
 - [Ruokaniemen koulun jääkiekkokoitos -äänisatu](#) esittelee erilaiset hahmot lapsille sadun muodossa. Satu kertoo tiimityön tärkeydestä, siitä miten kaikille on paikka, sekä esittelee monipuolisen ruokavalion perusteita.
- Oman hahmon valitseminen
 - RuokaTutkan hahmoihin tutustutaan [hahmokorttien](#) kautta.
 - Jokainen oppilas valitsee haluamansa hahmon, jonka kautta tutustutaan kokonaisuuden aikana tutkittaviin ilmiöihin ja teemoihin.
- Kasvisjonohaasteen lanseeraus
 - Luokan kesken toteutetaan kokonaisuuden ajan kestävä [kasvisjonohaaste](#), jonka tarkoitus on innostaa tutustumaan erilaisiin ruokiin. Myös maitotuotteet ja sovitut muut ruuat voidaan ottaa osaksi haastetta. Haaste aloitetaan koululounaalla ja jokaisen tavoitteena on tutustua ainakin oman hahmonsa edustamaan ruoka-aineeseen. Oppilaat voivat haastaa mukaan myös esimerkiksi toisen luokan tai koulun.

2. Ruokaan tutustuminen ruokahahmon kautta

Kokonaisuuden tuotoksena luodaan jokin RuokaTutkan ruokahahmoista vapaasti valittavaa käsityö- tai kuvataidetekniikkaa käyttäen. Hahmon valitsemiseen, suunnitteluun ja toteutukseen kannattaa varata riittävästi aikaa pitkin kokonaisuuden toteutusjaksoa. Oppilaiden kanssa sovitaan yhdessä, millainen tarina hahmon ruoka-aineesta koostetaan kokonaisuuden aikana käsiteltyjen teemojen ja opittujen asioiden mukaan. Hahmot ja niihin liittyvät tarinat esitellään ryhmätöinä muille ryhmille kokonaisuuden päätöstilaisuudessa.

- Oman hahmon valitseminen
- Käsityö- tai kuvataidetekniikan valinta ja hahmon suunnittelu
- Hahmon toteuttaminen
- Oman hahmon tarinan ja kokonaisuuden aikana käsiteltyjen teemojen mukaan koostetun esityksen suunnittelu ja toteutus
- Ryhmiin jakautuminen, esimerkiksi ruoka-aineryhmittäin (marjat, hedelmät, vihannekset, juurekset, maitotuotteet) tai muuten sopivalla tavalla
- Ryhmäesityksen suunnittelu ja toteutus, hahmojen ja niiden tarinoiden esittely muille ryhmille

3. Ruuan ominaisuudet

Ruuan ominaisuuksiin tutustutaan aistilähtöisesti erilaisista kulmista. Oman hahmon edustaman ruoka-aineen ominaisuudet voivat olla kullakin oppilaalla tarkkailun ja oppimisen keskiössä.

- RuokaTutkan digitunti-tallenne: [Makukoulu](#)
 - Vaihtoehtoisesti [RuokaTutka-lähettilään pitämä oppitunti](#)
- Ominaisuuksien tunnistaminen
 - [Löydä perusmaut](#)
 - Voidaan toteuttaa kouluruokailun yhteydessä
 - [Kuka minä olen?](#)
 - [Piirrä sokkona](#)
 - [Kyllä tai ei -välipalamysteeri](#)
 - [Pöytä on katettu](#) – luetelkaa ruokia eri ominaisuuksien perusteella
- Liikuntaleikit
 - [Vihannesjumppa](#)
 - [Vihannestori](#)
 - [Kuka pelkää kasvisrohmuta?](#)
- Kotitehtävät
 - [Pintaa syvemmältä](#)
 - [Ruokatutkijalla aistit avoinna](#)
 - [Ruokamaailman ääniä](#). Millaisia ääniä oman ruokahahmon edustaman ruoka-aineen käsittelystä ja syömisestä lähtee? Mitä muita ääniä ruokailuun liittyy? Ovatko äänet kotona erilaisia kuin koulussa?
 - Omasta hahmosta riippuen myös joko [Marjamaalaus](#), [Väriäystä kasviksilla](#), [Viilin salaisuus](#), [Kasvistaide](#) tai [Maitoraati](#)

4. Minä & ruoka

Mitä ruoka on minulle? Oppilaat saavat pohtia omaa ruokasuhdettaan ja -asenteitaan.

- Mitä muistoja valitsemani ruokahahmo minussa herättää? [Makumuisto](#)-tehtävän voi tehdä jokainen oman hahmonsa edustaman ruoka-aineen näkökulmasta.
- Liikuntaleikki: [Tykkään / totuttelen vielä](#)
- Kotitehtävä: Järjestäkää yhteinen [Välipalavälkkä](#). Sopiiko oman ruokahahmon edustama ruoka-aine välipalaksi? Millaisen välipalan siitä voisi loihdittaa?

5. Me & ruoka

Ruulla on iso rooli sosiaalisessa vuorovaikutuksessa. Tässä osiossa oppilaat pääsevät tutkimaan, mitä ruoka merkitsee yhteisöille.

- Toteuttakaa [Koulugallup](#) ja selvittäkää, millaisia ajatuksia koulunne muilla oppilailta ja henkilökunnalla on syömisestä ja ruuasta. Oppilaat voivat kysyä myös omaan hahmoonsa liittyvistä näkemyksistä.
- Kulttuurit
 - [Ruokakulttuuria maailmalta](#). Miten oman hahmon edustama ruoka-aine näkyy eri kulttuurien juhlissa? Missä tilanteissa sitä syödään?
 - [Sormiruokaa](#). Miten oman hahmon edustamaa ruoka-ainetta syödään Suomessa? Entä muualla? Miten ruokailutapa voisi vaikuttaa makuun tai syömiskokemukseen?
- Etsikää ruoka-aiheisia lauluja ja laulakaa ja soittakaa yhdessä. Oppilaat voivat etsiä lauluja, joissa mainitaan oman ruokahahmon ruoka-aine. Mitä siitä kerrotaan? Millainen laulu on?

6. Ruoka ympärilläni

Tässä osiossa pohditaan ruuan matkaa sekä ruokaympäristöämme.

- Ruuan reitti:
 - [Yhdistä ruoka ja alkuperä](#)
 - Selvittäkää [Ruuan reitti](#) -tehtävän avulla, miten kunkin hahmon edustama ruoka-aine päätty kouluravintolaan.
 - Leikkikää [Ruuan reitti -aartenetsintää](#)
- [Kuka kauhan varressa?](#) Sopikaa, että koulun keittiön tai ruokapalvelun edustaja tulee luokkaan ja vastaa oppilaiden kysymyksiin. Valmistelkaa kysymykset etukäteen. Miten oman hahmon edustama ruoka-aine näkyy kouluruokalassa?
- RuokaTutkan digitunti-tallenne: [Kauppa](#)
- Kotitehtävä: Etsikää kaupasta oman hahmonne edustama ruoka-aine, ottakaa siitä kuva ja laatikaa lyhyt raportti. Missä paikassa kaupassa ruoka oli? Millainen pakkaus sillä oli? Paljonko se maksoi? Miten oman ruokahahmon edustama ruoka-aine päätty kauppaan?

Ehdotukset toiminnan tavoitteiksi

Oppilaat rohkaistuvat ilmaisemaan itseään ja käyttämään mielikuvitustaan sekä vahvistavat suunnittelu- ja tiedonetsintätaitojaan. Oppimaan oppiminen vahvistuu, kun oppilas tunnistaa oman toimintansa vaikutuksen oppimiseensa. RuokaTutkan monialainen oppimiskokonaisuus tarjoaa tilaisuuden ryhmätöiden kehittämiseksi – oppilaat oppivat kuuntelemaan toisia, toiminaan yhdessä sekä kunnioittamaan muiden näkemyksiä.

Oppiainekohtaiset ja laaja-alaiset tavoitteet

- Käsityö ja kuvataide: erilaisten käsityö- ja kuvataidetekniikoiden käyttö, luovan työn suunnittelu ja toteuttaminen
- Suomi ja kirjallisuus: vuorovaikutustilanteissa toimiminen, tarinan tulkitseminen ja tuottaminen, kielen ymmärtäminen
- Ympäristöoppi: tutkiminen ja kokeileminen, lähiympäristön havainnointi, elämän perusedellytysten pohtiminen
- Musiikki: musisointi, luova tuottaminen
- Liikunta: kehonhallinta, sosiaalinen ja psyykinen toimintakyky
- Laaja-alainen osaaminen: kaikkien osatavoitteiden hyödyntäminen soveltuvin osin (*lue tarkemmin pdf-tiedostosta*)

Laaja-alaisen osaamisen alueet

Mitä ruoka on - monialainen oppimiskokonaisuus mahdollistaa erityisesti alla mainittujen laaja-alaisen osaamisen tavoitteiden edistämisen vuosiluokkien 1–2 osalta.

L1 Ajattelu ja oppimaan oppiminen

- Oman ja yhteisen työn suunnitteleminen, tavoitteiden asettaminen ja työskentelyn arvioinnin harjoittelu.
- Oman edistymisen havaitseminen, onnistumisista iloitseminen.
- Ajattelun kehittymistä ja oppimista tukeva monipuolinen liikkuminen ja motoriset harjoitukset.

- Mielikuvitusta ja ajattelua tukevat sadut ja tarinat, laulut ja leikit, taiteen eri muodot sekä monipuolinen vuorovaikutus.

L2 Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu

- Myönteinen vuorovaikutus ja yhteistyö.
- Oman perheen ja yhteisönsä sekä muiden perinteiden ja tapojen arvostus.
- Itseilmaisu ja monipuoliset esittämistavat.

L3 Itsestä huolehtiminen ja arjen taidot

- Yhteiset pelisäännöt, hyvät tavat, kannustava palaute.
- Ajanhallinta.
- Oman rahankäytön suunnittelu.
- Kriittinen kuluttajuus, kohtuullisuus ja ympäristön huomioon ottaminen.
- Tunne- ja sosiaalisten taitojen kehittäminen

L4 Monilukutaito

- Monilukutaidon kehittymistä tuetaan perustamalla opetus moniaistisuudelle, kokonaisvaltaisuudelle ja ilmiökeskeisyydelle.
- Oppilaita kannustetaan käyttämään ja tuottamaan erilaisia tekstejä, nauttimaan niistä sekä ilmaisemaan itseään niiden avulla.
- Tiedon hankkiminen erilaisista lähteistä ja sen välittäminen muille.
- Oppilaille luodaan runsaasti tilaisuuksia kysyä ja ihmetellä, kertoa tarinoita, esittää näkemyksiään ja jakaa kokemuksiaan monenlaisia välineitä ja ilmaisun keinoja käyttäen.

L5 Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen

- Koulutyössä harjoitellaan laitteiden, ohjelmistojen ja palveluiden käyttöä ja opetellaan niiden keskeisiä käyttö- ja toimintaperiaatteita.
- Kokeillaan eri työvälineitä ja tehdään pienimuotoisia tiedonhankintatehtäviä eri aihepiireistä ja itseä kiinnostavista asioista.
- Harjoitellaan käyttämään tieto- ja viestintäteknologiaa erilaisissa vuorovaikutustilanteissa.

L6 Työelämätaidot ja yrittäjäyys

- Koulutyössä oppilaat saavat monimuotoisia tilaisuuksia oppia työskentelemään yksin ja yhdessä toisten kanssa.
- Harjoitellaan ryhmässä toimimista ja yhteistyötä, omien ideoiden sovittamista yhteen toisten kanssa sekä ikäkaudelle sopivaa vastuunkantoa.
- Rohkeutta toimia uusissa tilanteissa itseensä luottaen.
- Oppilaita opastetaan tutustumaan eri ammatteihin koulussa ja koulun ulkopuolella.

L7 Osallistuminen, vaikuttaminen ja kestävä tulevaisuuden rakentaminen

- Pohditaan ja suunnitellaan omaa opiskelua ja oman ryhmänsä työn tavoitteita ja toimintatapoja.
- Vaikuttaminen ja osallistuminen.

Arviointi

Monialaisessa oppimiskokonaisuudessa oppiainekohtaiset tavoitteet arvioidaan osana oppiainetta. Oppilaiden itsearviointi sekä toisilleen antama vertaisarviointi ovat tärkeässä roolissa, tätä täydentää ja tukee opettajan suorittama arviointi kokonaisuuden toteutuksesta. Arviointia voidaan tehdä eri vaiheissa kokonaisuutta erimerkiksi oheisten lomakkeiden avulla.

[Oppilaan itsearviointi](#)

[Opettajan arvio](#)

[Vertaisarviointi](#)