

Pelinrakennusta – ilmaisua pelien avulla

Milja Mäkinen ja Tytti Tyrväinen

SISÄLTÖ

TIIVISTELMÄ

SISÄLTÖ

1	ILMAISUA PELIEN AVULLA.....	3
1.1	Pelinrakennusta.....	4
1.2	Oppimispäiväkirja	10
1.3	Itsearviointilomake	11
	LÄHTEET	13

1 ILMAISUA PELIEN AVULLA

Tämän käsityöjakson teemana ovat pelit ja ilmaisu niiden avulla.

Suunnittelimme tehtävän kuudesluokkalaisille, mutta sitä voi soveltaa myös alemmille luokille esimerkiksi helpottamalla tehtävänantoja ja rajaamalla materiaaleja tarkemmin.

Valitsimme pelien suunnittelun ja rakentamisen aiheeksi siksi, että halusimme suunnitella jakson, jonka aikana oppilaat saisivat kokea ilon ja mielihyvän tunteita tekemisestä ja lopputuloksesta. Tavoitteenamme oli myös teettää oppilaille jotakin heidän elämäänsä läheisesti liittyvää koulun puitteissa, saada kokemuksia yhdessä tekemisestä ja siitä, että koulutöiden ei tarvitse aina olla "vakavia." Yksi työn lähtökohdista oli myös ilmaisutaitojen harjoittelu yhdessä pelaamisen avulla.

Jakson suunnittelimme siis toteutettavaksi monimateriaalisena aihepiirityökentelynä, jonka aiheena ovat erilaiset pelit. Pelejä on olemassa niin monenlaisia, että tarkempi rajaaminen lienee paikallaan. Tarkoitus on rakentaa pelejä, joita voidaan pelata porukalla ulkona ja miksei myös sisällä. Inspiraatio niihin otetaan esimerkiksi jo olemassa olevista perinteisistä pihapeleistä, kuten kroketti, mölkky ja petanque, tai kehitellä ulkona pelattava sovellus jostakin sisäpelistä. Toisaalta innoitusta voi hakea myös vaikkapa tietokonepelien maailmasta ja tehdä pihapeliversio vaikkapa Angry Birdsistä tai Super Mariosta. Samalla oppilaita rohkaistaan luovuuteen ja videopelien äärestä liikunnan pariin



1.1 Pelinrakennusta

Jakson nimi on Pelinrakennusta. Aluksi oppilaat tutustutetaan aihepiiriin pelaamisen kautta. Työn toteuttamisajankohdaksi valikoitui alkusyksy, koska silloin sää luultavimmin suosii pihalla pelaamista. Tarkoitus on pelata kaikenlaisia pihapelejä koulussa yhdessä kummiluokan kanssa, jolloin opetussuunnitelman tavoitteista harjoitellaan kulttuurista osaamista, vuorovaikutusta ja yhteistyötaitoja (L2). Oppilaita rohkaistaan myönteiseen vuorovaikutukseen ja yhteistyöhön monenlaisten ihmisten kanssa. (POPS, 2014.) Yhteisöllisyyden löytäminen ja oppiminen käsityön avulla on nimetty yhdeksi käsityön kasvamiseen liittyväksi taidoksi myös teoksessa Kirja käsityöstä (Huovila, Hintsala & Säilä, 2009, 31).

Jaksosuunnitelma linkittyy OPS:in laaja-alaisen osaamisen tavoitteista erityisesti kohtiin ajattelu ja oppimaan oppiminen (L1) sekä tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen (L5).

TVT-taidoja harjoitellaan sujuvasti työn ohella, alun tietojen ja ideoiden etsinnästä prosessin dokumentoinnin kautta mainosten tekemiseen. Käsityön prosessin dokumentointi tapahtuu näin opetussuunnitelman mukaisesti, mutta samalla myös auttaa oppilaita hahmottamaan ja suunnittelemaan työnsä etenemistä. Apuna tässä ovat iPadit, joiden ohjelmatarjontaa voi luokan ja opettajan kokemusten mukaan hyödyntää. Esimerkiksi työn etenemisen dokumentoinnin voi liittää osaksi luokan blogia tai luoda BookCreatorilla kustakin projektista kirjan. Mainoksen teko sujuu helppokäyttöisellä iMoviella. Jakson lopussa tehtävien mainosten tarkoituksena on saada oppilaat esittelemään ylpeänä oman työnsä jälkeä ja innostaa heitä käsityöiden pariin: tällaista kaikkea voi tehdä itse!

Ajattelu ja oppimaan oppiminen (L1) näkyy tässä jaksossa erityisesti suunnitteluvaiheessa, jolloin oppilaiden on hahmoteltava toimiva peli ja mietittävä, mistä materiaaleista se tulisi valmistaa, jotta se kestäisi käytössä. Lisäksi työn edetessä esille tuleva pulmat vaativat ongelmanratkaisutaitoja. Käsityö on oppiaineena erinomainen näiden taitojen kehittämiseksi, sillä se

tarjoaa mahdollisuuden konkreettisesti kokeilla erilaisia vaihtoehtoja ja näin työstää tuotetta eteenpäin (S2, kokeilu, POPS2014, 147).

Kokonaisuutena jaksosuunnitelma on rakennettu noudattamaan opetussuunnitelmassa esitettyä mallia sisältöalueista (S1-S6). Tavoitteena on harjoitella ja toteuttaa kokonainen käsityöprosessi, sillä kyseessä ovat kuudesluokkalaiset. Alla ovat eriteltyinä OPS:n mukaiset sisältöalueet tavoitteineen ja materiaaleineen.

S1 Ideointi Ideointi aloitetaan tutustumalla yhdessä erilaisiin pihapeleihin ja pohditaan, mikä tekee hyvän pelin. Pelit toimivat virikkeenä ja orientaationa aihekokonaisuuteen. Näin oppilaan saavat apua suunnitteluvaiheeseen sekä osaavat pohtia kriittisesti ideoidensa toimivuutta (L1). Ideointivaihe lomittuu suunnittelun aloittamisen kanssa.

Mukana pihapelejä pelaamassa ovat myös kuutosten kummiluokkalaiset, jotka luonnollisesti saavat esittää mielipiteensä pelien toiminnasta.

Tarvikkeet: pihapelejä (mölkkö, piha-twister, kroketti), oppilaille tehtävälomakkeet tai iPadit (kirjataan ylös mikä peleissä toimii, mikä ei)

Tavoitteena perustellusti nimetä oppilaiden mielestä "hyvän pelin" piirteet.

S2 Suunnittelu Suunnittelutyön tavoitteena on oppia suunnittelemaan toimiva tuote ja ottaa suunnittelussa huomioon niin materiaaliratkaisut kuin työtavat sekä valmiin tuotteen toimivuus (T3). Suunnitelmat oppilaat tekevät tutustuttuaan konkreettisesti erilaisiin peleihin. He voivat käyttää suunnittelun materiaaleina pelien lisäksi internetiä ja kirjoja. Suunnittelu on oppilaslähtöistä ja toteutetaan pareittain tai pienryhmissä. Tavoite on, että oppilaat keksisivät itse jonkinlaisen pelin, joka on mahdollista toteuttaa ja joka toimii. Peli voi olla joko täysin uusi, tai sitten esimerkiksi ulos sovellettava versio jo olemassa olevasta sisäpelistä. Apua saa pyytää opettajalta, vanhemmilta tai kavereilta.

Suunnittelussa oppilaiden tulee esittää, millaisen pelin he aikovat tehdä eli mikä on pelin tarkoitus.



Suunnitelmaan tehdään myös materiaalisuunnitelma sekä pieni suunnitelma pelinrakentamisen etenemisestä. Niiden rajaajana toimii tietysti opettaja, joka päättää, mitä materiaaleja oppilailla on käytössään. On tärkeää tarjota selkeät materiaalit niin kovien kuin pehmeiden materiaalien tiimoilta. Meidän ehdotuksessamme oppilailla on käytössään puutavaraa, kuten lautaa, rimoja, palikoita. He voivat käyttää liimaa, nautoja sekä ruveta ja pintakäsittelyyn maaleja, lakkaa tai muuta pintakäsittelyainetta. Oppilaat saavat tuoda kotoa omia osia, jos heiltä löytyy jotakin peleissä hyödynnettävää. Muutenkin kierrätysmateriaalit ovat sallittuja, oppilaat voivat työstää esimerkiksi säilyketölkkejä. Lisäksi metallipuolelta mahdollisia materiaaleja ovat

metallilanka ja -putki. Pehmeistä materiaaleista käytössä on kangasta, verkkoa, nauhaa, erilaisia lankoja, vanua ynnä muuta. Työstötapoja ovat muun muassa ompelu, neulominen, parsiminen, virkkaus. Oppilaat voivat myös ehdottaa muuta työtappaa ja opettajan suostumuksella sitä voidaan käyttää.

Opettaja myös rajaa käytössä olevat työtavat, joiden puitteissa oppilaat suunnittelevat työskentelyään. Jo opetelluista työtavoista voi käyttää sahaamista, naulaamista, ruuvaamista, liimaamista, höyläämistä, hiomista, vuolemista, maalaamista. Opettajan avustuksella saa käyttää pylväsporakonetta ja vannesahaa sekä nauhahiomakonetta. Uutena tekniikkana opetellaan kuudensilla luokilla usein opeteltava tappiliitos (Huovila, Hintsala & Säilä, 2009), joten peliin tulisi suunnitella edes yksi liitoskohta, jossa liitostapana käytettäisiin tappiliitosta. Jos Omaan peliin ei mitenkään sovi tappiliitos, sen voi harjoitella pieneen ”tappiliitostyöhön.”

S3 Kokeilu Tällä työskentelyjaksolla kokeilu tarkoittaa valmiiden suunnitelmien itse- ja vertaisarviointia. Sen tavoitteena on oppia arvioimaan omaa ja toisten töitä sekä niiden toimivuutta sekä valitsemaan tarkoituksenmukaisia materiaaleja ja työtappoja (T5). Kun parit tai ryhmät saavat suunnitelmansa valmiiksi, on aika arvioida toimivatko ne. Ryhmä arvioi ensin itse oman työnsä miettien, mikä siinä on erityisen hyvää ja mikä mahdollisesti ei toimi. Sitten tehdään vertaisarviointi jonkin toisen ryhmän työstä ja annetaan siitä palautetta sekä korjausehdotuksia. Korjausehdotuksien perusteella ryhmillä on vielä mahdollisuus muuttaa omaa suunnitelmaansa.

Ajankäyttö: Oppilaille on hyvä kertoa heti jakson alussa, kuinka paljon kuhunkin vaiheeseen on varattu aikaa sekä kerrata tätä myöhemmin jakson edetessä. Suunnitteluvaiheessa onkin mietittävä, kuinka paljon aikaa eri työvaiheet vievät ja miten ryhmän jäsenten määrä tähän vaikuttaa. Kuudesluokkalaiset saavat näin harjoitella ajankäytön arviointia.

1h peleihin tutustumiselle

2h omien pelien ideointi ja suunnittelu, oman toimintasuunnitelman teko (kuka ryhmässä on vastuussa mistäkin vaiheesta)

1h valmiiden suunnitelmien vertaisarviointi: Toimisiko peli? Olisiko sitä kiva pelata? Mitä voisi tehdä toisin?

Työskentelyn alkaessa aikaa vielä suunnitelmien viimeistelylle ja materiaalikokeiluille (mahdollisuus jo aiemmin, mikäli tarvetta)

S4 Tekeminen Ryhmä tekevät suunnitelmiensa mukaisesti projektejaan ja opettaja ohjaa tarpeen vaatiessa. Erityisen tärkeä on huolehtia työturvallisuudesta, jotta oppilaat voivat saada onnistumisen kokemuksia ilman riskejä. Opettajan tavoitteena on luoda motivoiva, kiireetön mutta tuloksellinen työskentelyilmapiiri luokkaan (Inki, Lindfors & Sohlo, toim. 2013, 37). Opettaja myös muistuttaa oppilaita laitteiden toiminnan mieleenpalauttamisesta (Inki, Lindfors & Sohlo, toim. 2013, 63).

Mahdollisuuksien mukaan tekstiilityön luokassa on toinen opettaja/koulunkäynnin ohjaaja auttamassa oppilaita. Mikäli näin ei ole, täytyy yhdelle tunneista järjestää opetus vain tekstiilityön luokkaan. Tämä vaihe riippuu pitkälti oppilaiden suunnitelmista: mitä materiaaleja ja laitteita he käyttävät.

Ajankäyttö:

6h (3x2h) sekä mahdollisuus tarpeen vaatiessa tehdä työtä välitunnilla opettajan valvonnassa

Tuntien lopussa varataan aikaa työn etenemisen dokumentointiin 10-15min.

Tarvikkeet:

Projektista riippuen materiaalit.

Tavoitteena edetä suunnitelman mukaisesti projektin etenemistä dokumentoiden (L1, L5)

Integrointi Jakso integroituu äidinkieleen ja tarkemmin mediakasvatukseen, joka tähtää mediasisältöjen tulkitsemiseen ja tuottamiseen (POPS2014, 160) Tekemisen kautta oppilaat hahmottavat mainonnan taustoja:

mikä on mainoksen tarkoitus? Äidinkielen tunneilla oppilaat ovat käyneet läpi mainontaa ja sen tarkoituksia sekä analysoineet mainoksia. Ryhmän saatua työnsä valmiiksi he soveltavat tätä opittua tietoa oman mainoksen tekemiseksi. Koska kuudesluokkalaiset ovat jo käyneet aiemmin mainoksia läpi, voivat he valita, haluavatko tehdä perinteisen mainoksen printtimedian puolelle, radiomainoksen vai videopätkän. Tähän vaikuttaa käytettävissä oleva aika sekä oppilaiden perehtyneisyys erityyppisiin mainoksiin. Mikäli opettajalla on aikaa ja halua, voi hän syventää oppilaiden mediataitoja ja perehdyttää heitä myös nykyään yhä yleisempiin advertoriaaleihin ja herättää näin lähdekriittisyyttä. OPS:ssa tämä linkittyy monilukutaitoon (L4) sekä äidinkielen osalta tiedon luotettavuuden arviointiin (T7, äidinkieli, OPS2014, 162).

Keskeinen motivaatiotekijä äidinkielen- ja kirjallisuuden opetuksessa on opettavien asioiden merkityksellisyys oppilaalle (POPS2014, 160). Mainoksen teko oman ryhmän tuotteesta paitsi pakottaa oppilaat yhteistyöhön (äidinkieli ja kirjallisuus, T1 rakentava toimiminen ja omien mielipiteiden ilmaisu, POPS2014, 162) ja perustelemaan mielipiteitään (äidinkieli ja kirjallisuus S1, T1), myös motivoi sillä itse tehty tuote on mielekkäämpi kuin valmiiksi annettu (POPS2014, 162).

Yhteistyö kummiluokan kanssa liittyy jaksosuunnitelman osaksi koulun omaa toimintaa ja hyvän ilmapiirin luontia. Kummioppilastoiminnan tavoitteena on yhteisöllisyyden luominen alakouluun ja yhdessä pelaaminen on helppo tapa toteuttaa tätä (MLL 2016). Kuudesluokkalaisia myös motivoi tieto siitä, että heidän työnsä tulevat käyttöön ja pienet oppilaat ovat niitä odottamassa. Pienille oppilaille kaiken tasoiset tuotteet ovat hienoja isojen valmistamana!

Ajankäyttö: 1h käsityön puolella + tarpeen mukaan äidinkielen tunti

S5 Soveltaminen (katso ideointi, suunnittelu ja tekeminen)

S6 Dokumentointi ja arviointi tapahtuu läpi prosessin. Käsityön opetuksen yksi tavoitteista on oppia dokumentoimaan omaa työtä ja prosessin etenemistä, sekä käyttämään erilaisia tvv-välineitä dokumentointiin (T2, T6, POPS2014). Jakson lopuksi oppilaat arvioivat toisten ryhmien töitä lomakkeiden avulla sekä opettelevat antamaan toisilleen positiivista ja rakentavaa palautetta. Koska kyseessä ovat kuudesluokkalaiset, tulisi heiltä löytyä jo kykyä tähän.

Oppilaat pääsevät myös näkemään peliensä toiminnan käytännössä, kun pelit esitellään arvioinnin yhteydessä myös kuutosten kummiluokkalaisille.

Dokumentoinnin yhteydessä oppilaiden kanssa käydään tvv-taitoja läpi muidenkin oppiaineiden puolella.

Ajankäyttö:

dokumentointi kunkin tunnin lopuksi 10-15 min (edellyttää sitä, että iPadien/ohjelmien käyttö on tuttua, jottei siihen kulu ylimääräistä aikaa)

1h (+) pelien testaus ja esittely, arviointi

Eriyttäminen kulkee tässä työssä mukana kaiken aikaa ja näkyy muun muassa siinä, että jokainen pari tai ryhmä voi suunnitella itse tasoisensa työn. Opettajan tehtävä on huolehtia, ettei kukaan haukkaa liian isoa palaa, tai yritä alittaa rimaa liian helpolla työllä. Eriyttämiseen kuuluu myös työtapojen ja -välineiden eriyttäminen. Opettaja katsoo, mitä työvälineitä ja työtapoja kenellekin oppilaalle voi antaa ja tarvitseeko joku erityistukea jonkin välineen käytössä. Oppilaille voi myös pilkkoa työn etenemisen pienempiin osioihin, jos kokonaisen työn ajattelemisen ja suurien kokonaisuuksien työstäminen on vaikeaa.

1.2 Oppimispäiväkirja

Työn dokumentointi prosessin kussakin vaiheessa toimii oppimispäiväkirjan tapaan. Oppilailla on apukysymyksiä projektin dokumentointia varten

Missä vaiheessa työ on (kuva/video)?

Kuinka työskentely tänään sujui? (Mitä työkaluja/tekniikoita käytin?)

Mikä onnistui? Mitä voisit harjoitella?

Mistä jatkan ensi kerralla?

Tarkoituksena on pohtia yhdessä työn sujumista sekä muutamalla kerralla omaa toimintaa. Koska kyseessä ovat isommat oppilaat, on tavoitteena kielellistä ja mieltä oman toiminnan lisäksi ryhmässä toimimista: miten oma toiminta vaikuttaa siihen ja kuinka ryhmä toimisi paremmin. Dokumentoinnin välineet ja muoto ovat tarkoituksella vapaamuotoiset, jotta oppilas voi omien mieltymystensä mukaisesti pohtia ja arvioida, kuitenkin niin, että pääpaino on ulkoasun sijaan sisällöllä.

Töitä suunnitellessaan ja ryhmän työnjakoa pohtiessaan oppilaat saavat kirjata kukin tavoitteen työskentelylleen projektin parissa. Tämä tavoite on hyvä palauttaa mieliin jakson säännöllisesti jakson aikana, jotta oppilas kiinnittää tavoitteensa saavuttamiseen huomioita. Oppilaasta riippuen tavoite voi koskea käytöstä toisia kohtaan tai työn ahkeraa tekemistä, kunhan se on tarpeeksi konkreettinen. Esimerkiksi: *Työskentelen hyvin. Opin uutta. Tai Aloitan työn heti jokaisen tunnin alussa. Opettelen tekemään siistin liima-tappi -liitoksen.*

1.3 Itsearviointilomake

Koska kuudesluokkalaiset oletettavasti ovat arvioineet omaa työskentelyään jo aiemmin ja koska kyseinen käsityöprosessi on monivaiheinen ja kestoaltaan pitkä, on itsearviointilomake hieman laajempi. Oppilaan olisi helppo ympäröidä mielipidettään vastaava numero tai naama, mutta myös arvioinnissa näkyy yhä jakson teema ja ajattelun taidot. Miten oppilas asettaa työskentelylleen tavoitteita? Kuinka realistisia ne ovat? Oppilaan täytyy myös perustella vastauksensa, jolla vältetään "ihan ok" -tyyppiset vastaukset.

Ryhmätyöskentelyyn liittyviin kysymyksiin vastataan yhtä lailla yksin, jottei ryhmäpaine vaikuta vastauksiin ja jotta oppilaat voivat tuoda reilusti omia mielipiteitään esiin sekä keskittyä miettimään omia ryhmätyötaitojaan.

Siksi näkökulmana on “meidän onnistumiset” ja oman toiminnan kehitys. Alla ovat itsearviointilomakkeen kysymykset:

Oma työskentely

Tavoitteeni tässä jaksossa (*pohditaan ja kirjataan jo suunnitteluvaiheessa*):

Kuinka tavoitteeni toteutui?

Mikä onnistui hyvin? Miksi?

Missä voin parantaa?

Osana ryhmää

Missä ryhmämme onnistui?

Mitä tein tuotteestamme?

Osallistuivatko kaikki ryhmän jäsenet työhön yhtä paljon?



LÄHTEET

- Huovila, R., Hintsa, T. & Säilä, J. 2010. Kirja käsityöstä: luokkien 3-6 käsityönopeus. WSOYpro. Helsinki. 31.
- Inki, J., Lindfors, E. & Sohlo, J. toim. 2013. Käsityön turvallisuusopas: perusopetuksen teknisen työn ja tekstiilityön opetukseen. Opetushallitus. Helsinki. 37, 63.
- Mannerheimin lastensuojeluliitto. 2016. *Kummioppilastoiminta*.
<http://www.mll.fi/kasvattajille/kummioppilastoiminta/>. Luettu 20.4.2016.
- POPS 2014. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet. 2014.
Opetushallitus. Tampere. Suomen yliopistopaino oy. Löytyy myös:
http://www.opi.fi/download/163777_perusopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf. Luettu 20.4.2016.

Kuvat:

- Kuvat 1 ja 3: <http://momwithaprep.com/10-off-grid-backyard-games-for-your-family/>
- Kuva 2: <http://www.homedit.com/take-the-fun-outdoors-10-games-for-the-backyard/>

