

Mertalan yhtenäiskoulun 6A-luokan Afrikka-lautapelit mukana StarT-projektioppimisessa

Mertalan yhtenäiskoulun 6A-luokan oppilaat toteuttivat lokakuusta helmikuuhun 2016-2017 kestäväällä ajanjaksolla ryhmätöinä Afrikka-aiheisia lautapelejä, jotka innostivat niin oppilaita kuin opettajiakin innovatiivisuuteen. Projektia ideoitiin, valmisteltiin ja testailtiin pääasiassa maantiedon tunteilla, mutta jakso integroitiin osaksi myös kuvaamataidon- sekä äidinkielen tunteja. Lautapeliä myötä tutustuimme Afrikan ja sen valtioiden lisäksi muun muassa kriittiseen medialukutaitoon ja tiedonhankintamenetelmiin, kirjoitelman tekemiseen, opitun tiedon jäsentämiseen ja tiivistämiseen, esitelmän pitämiseen ja toimivan lautapelin toteutukseen sekä savitöiden tekemiseen. Oppilaat harjaannuttivat koko projektin aikana ryhmätyöskentelytaitoja sekä vertaisarvioinnin antamista sekä vastaanottamista.

ARVIOINTI

- Ryhmäarviointi
- Vertaispalaute- ja arviointi
- Itsearviointi
- Opettajien toteuttamassa arvioinnissa otettiin huomioon: ryhmätyötaidot, oppilaan oma panostus, opitun näkyväksi tekeminen, pelin toimivuus ja visuaalisuus.

INNOVATIIVINEN RYHMÄTYÖPROJEKTI

AFRIKKA- LAUTAPELIT 6A

JAETTU OPPIMINEN

- Oman pelin testaaminen ja viimeiset korjaukset.
- Toisten pelien pelaamisesta muodostui oppimiskokemuksia.
- Alakoulun "Joulukoulu"-juhlassa pelilautojen ensiesittely.
- Mertalan yhtenäiskoulun StarT-päivillä 8D pääsi tutustumaan peleihin.

MAANTIETO

- Tiedon hankinta kirjoista ja internetistä:
- Sopivien lähteiden hankkiminen ja merkitseminen
- Valtio osana Afrikan maanosaa
- Luonto, kulttuuri, historia, uskonnot ja tavat, kaupungit, maantieteelliset tiedot ja sijainnit.

ÄIDINKIELI

- Kirjoitelma pelin taustatarinasta.
- Eri lautapeliä testaaminen → ideoita omaan peliin.
- Suunnitelma pelin kulusta.
- Sääntöjen hahmotteleminen ja puhtaaksikirjoittaminen.

KUVAAMATAITO

- Lautapelin hahmotteleminen, A3:lle lopullinen toteutus.
- Pelinappulat ja nopat muovailtiin savesta ja lopuksi maalattiin.
- Pelin muun rekvisiitan valmistaminen.

KOTITEHTÄVÄT

- Oppilaat saivat valmistaa peliin liittyvää rekvisiittaa myös kotona.
- Ryhmä jakoi toisilleen kotitehtäviä.
- Positiivinen palaute tehdystä työstä innosti ylittämään itsensä.

Projektin käynnistys ja toteutus pähkinäkuoressa

Projektissamme 21 hengen oppilaan luokalle jaettiin muutamia Afrikan valtioita tasan niin, että jokaiseen ryhmään tuli kahdesta kolmeen oppilasta. Liitteen 1 ohjeistusta ja jaettuja valtioita lukuunottamatta oppilailla oli vapaat kädet toteuttaa omaa lautapeliään ryhmissä. Opettajina meidän tehtävänä oli ohjata oppilaita ratkaisemaan kohdatut pulmatilanteet ryhmänä, autoimme pitämään kiinni aikataulusta ja pidimme huolta ettei vastuualueita jaettu epätasaisesti yhdelle tai kahdelle oppilaalle.

Vastualueet ja jaetut kotitehtävät tuli selvittää yhdessä parin kanssa niin, että jokainen osapuoli oli päätökseen tyytyväinen. Opettajan näkökulmasta lapset osasivat jakaa vastuualueet keskenään varsin järkevästi, sillä jokaisen ryhmän lopputuotoksessa näkyi yhteinen panostus. Oli upeaa seurata kuinka kukin oppilas sai tuotua esiin lautapelissä omat vahvuusalueensa ryhmän jäsenenä ja projektin toteuttajana. Yksi vastasi pelilaudan visuaalisesta suunnittelusta ja ohjeistuksesta, toinen keksi kysymyskortteihin lisää kysymyksiä tai tehtäväkortteihin suoritettavia tehtäviä. Joku kirjoitti pelilautaan kuuluvaa päiväkirjaa, samalla kun toinen taas tulosti/suunnitteli maan rahoja sekä lentolippuja. Jokaisella oli toisin sanoen oma päätehtävänsä. Joissakin ryhmissä työtehtävät jakaantuivat tasan, toisilla taas tasapainon löytämisessä oli ongelmia. Oma työpanos näkyi kuitenkin viimeistään niin ryhmä-, vertais- kuin itsearviointeissakin, jotka olivat opettajan näkökulmasta yllättävän rehellisiä.

Päiväkirjamerkinnot ja projektiin käytetyt tunnit:

1. tunti

- 14.10.2016: Ryhmien ja valtioiden jakaminen, tehtävämonisteen esittely, vihkotyön aloittaminen liimaamalla Afrikan kartta vihkoon. Kotitehtävänä: Etsi vähintään viisi ideaa lautapeliä varten. (BG)

2. tunti

- Etsitään tietoa yhdessä kirjasta ja internetistä Ipadin avulla: Mistä tietoa löytyy? Mitä lähteitä voi käyttää ja miten ne merkitään vihkoon? Työnjako, eli kuka etsii mitään tietoa. Kotitehtävä: Tutustu kotona ainakin kahteen eri uutiseen ja valmistaudu esittelemään niiden pääasiat parillesi/muulle luokalle. (BG)

3. tunti

- Valmista ideaa paperille! Millainen peli olisi kiinnostava ja mitä siinä voisi tapahtua? Mitä rekvisiittaa peli tarvitsee? Kuka vastaa mistäkin? Kotitehtävä: Lisätiedon hankintaa pelin jatkoideointia kotona. Esitele ideasi ensi tunnilla parille, josta päätätte mitä ideoita sovelletaan itse lautapeliin. (BG)

4. tunti

- Afrikka-peliä elävöittävän taustatarinan kirjoittaminen äidinkielen tunnilla. Esim: Millaisessa pelimaailmassa pelihahmosi seikkailee? Mitä hän tekee siellä tai mikä on hänen päämääränsä? Kotitehtävä: Kirjoita tarina loppuun. (AI)

5. tunti

- Oppilaiden kotoa tuomien lautapeliin pelaaminen. Eli lisäideoiden metsästäminen. (BG)

6. tunti

- Lautapeliin valmistaminen. Kotitehtävä syyslomalle: Lautapeliin tarvittavan rekvisiitan valmistaminen (ei nopat tai pelinappulat) (BG)

7. tunti

- Lautapelin valmistaminen (KU)

8. tunti

- Lautapelin valmistaminen (KU)

9. tunti

- Noppien ja pelinappuloiden muovaus ja lautapelin valmistaminen (KU)

10. tunti

- Noppien ja pelinappuloiden maalaaminen, lautapelin tekemisen jatkaminen (KU)

11. tunti (viikon mittaan yksi esitys/tunnin alku, esityksen kesto ja palaute n. 5 min)

- Esitellään keskeneräiset työt muille. Vertaispalaute, niin että yksi ryhmä päävastuussa tietyn ryhmän palautteenannosta. Myös palautetta opettajilta. Kotitehtävä: Mitä ideoita sain palautteesta? Mitä voisi tehdä toisin/muuttaa?

12. Lautapelin viimeistelyä ja pelaamista. Pelaamisen jälkeen voi vielä hioa sääntöjä tai pelilautaa. Kotitehtävä: Ensi viikolle kaikki rekvisiitta valmista, niin että muut voivat testata Lautapeliänne. (BG)

13. Toisten pelien pelaamista ennen joululomaa ja vertais-/itse-/ryhmäarviointilomakkeen tekeminen. →Työt kaikkien nähtäville koulun vitriiniin (BG)

14. ”Joulukoulu”-juhlassa pelien ensiesittely

15. 21.2.2017 Mertalan yhteiskoulun virallinen StarT-päivä ja kahdeksasluokkalaisille pelin esittely/testaus. (AI)



Liitteet:

Tästä raakaversiosta lähdettiin liikkeelle. Niin kuin projekteissa yleensä, myös Afrikka-lautapeli-projektissa ideat jäsentyivät suunnitelmien edetessä:

Liite1:

PROJEKTINA: AFRIKKA-PELIT 6.lk

Biologia/maantieto

Oppilasparille arvotaan maa Afrikan maanosan sisältä, josta he ottavat selvää enemmän tunnilla ja kotiläksynä.

1. Selvittääkää maastanne alla olevia asioita käyttäen internettiä (ainakin 2 eri lähdettä) ja tietokirjoja (ainakin 2 eri lähdettä). Internettiä käyttäessänne miettikää yhdessä hakusanoja, joilla tietoa voi löytyä ja kirjatkaa löytämäne tiedot biologian vihkoon:

Kirjoittakaa käyttämäne lähteet vihkoon ylös:

Esim.

www. Wikipedia.org/Kenia (nettiosoite)

Afrikan ympäri (2012) Vakkuri Junani (kirja)

- Pääkaupunki
 - Päänähtävyydet (missä päin maata sijaitsee)
- Asukasmäärä + Kuinka monta kertaa enemmän/vähemmän asukkaita kuin Suomessa?
- Puhuttu/puhutut kielet
- Pääuskonnot/ heimot
 - Miten monta prosenttia ihmisistä kuuluu kyseiseen uskontokuntaan?
 - Kuinka uskonto näkyy?
 - Tunnusomaiset piirteet?
- Historia
 - Onko maassa ollut sotia? Mitä niistä aiheutui?
 - Miten kauan maa on ollut itsenäinen? Onko maan omistanut joku muu valtio ennen itsenäistymistä?
- Pääelinkeino (talous)
 - Miten ihmiset/maa ansaitsevat elantonsa?
 - Esiintyykö köyhyyttä/vaurautta? Miten raha tai sen puute vaikuttaa tavallisiin perheisiin, lapsiin ja aikuisiin.
- Rajanaapurit
- Luonto
 - Millaisia eläimiä maan sisällä elelee?
 - Millainen on maan kasvillisuus? Onko eri puolilla maata erilainen kasvillisuusvyöhyke? Kuvaile millainen.
 - Löytyykö maasta järviä, jokia, meriä. Minkä nimisiä ne ovat, missä ne sijaitsevat?

- Ilmasto
 - Onko maa sateinen? Ilmeneekö myrskyjä? Vaikuttavatko maan pinnanmuodot (esim. vuoristo) ilmastoon? Miten?
 - Onko maassa kuivia kausia tai sadekausia?
 - Miten ilmasto vaikuttaa asukkaisiin ja heidän elinoloihin?

1. Hyödyntäkää löytämiänne tietoja omassa pelissänne:

- **Kehyskertomus**

Löytyikö faktojen joukosta joku yksi osa-alue, joka tempaisi mukaansa? Voisiko faktasta luoda fiktiivisen kehyskertomuksen pelille? *Esim. Eri Englannin paha kuningas yrittävää ryöstää maasi kaikki aarteet. Tehtävänäsi on asettaa ansoja sen sotilaiden etenemisen estämiseksi...*

- **Kysymyskortit:**

Keksi löytämistäsi faktoista kysymyksiä, vastaus kortin toiselle puolelle. Kuinka monta kysymystä yhteen korttiin tulee? Voiko kysymykset jakaa eri kategorioihin kuten *Trivial Pursuitissa* tai *Aliaksessa*? Vai onko pelinne sittenkin *Afrikan tähden* tai *Muuttuvan labyrintin* tyylinen peli?

- **Tehtäväkortit**

Kortit, joiden myötä pitää suorittaa tehtävä/tehtäviä. Tehtävän suorittaminen voi kestää koko pelin ajan tai tehtäviä voi suorittaa useamman. Mitä tehtävien suorittamisesta saa? Aarteita/ lisää hyödykkeitä että voi voittaa pelin tai selvittää seuraavan tehtävän?

- **Noppa, pelimerkit ym.**

Mitä muita pelilaudan tunnusomaisia nappuloita ja tavaroita peliisi kuuluu?
Mikä niiden tehtävä on pelissä?

- **Jotain muuta**

Äidinkieli

1. **Pelin idea (kehystarina)**
2. **Pelipohjan suunnittelu paperille**
3. **Toteutus, pelin valmistus.**
 - Ideoikaa yhdessä ja miettikää kuka tekee mitään.
 - Jaa kaverisi kanssa tasan vastualueet, niin että järjestely sopii kummallekin.

a) Pohdi parisi kanssa maanne kehityksen haasteita. Eli mitkä asiat maassa eivät ole hyvin? Miksi? Miten vaikeudet vaikuttavat ihmisiin eli tavallisiin perheisiin? Miten ongelmat voisi voittaa ja mitä haasteiden voittamisesta parhaimmillaan seuraisi?

b) Kirjoittakaa ja piirtäkää lautapelinne ohjeet ensin vihkoon. Tämän jälkeen ope tarkistaa, tekee ideoihinne tarkennuksia. Sitten pari korjaa ehdotetut korjaukset. Lopuksi ope tarkistaa ja antaa luvan kirjoittaa ohjeet puhtaaksi.

- Mitä pelaajat tarvitsevat pelaamiseen? Jaetaanko jokaisen pelaajan kesken jotain?
- Miten peli alkaa? Kuka saa vuoron aloittaa?
- Pelin kulku vaihe vaiheelta? Mistä saa pisteitä/miten pääsee eteenpäin?
- Kuka voittaa ja miten?
- Noppa (millainen)
- Pelimerkit

Kuvaamataito

- Tutkitaan erilaisia pelejä, jotta saadaan ideoita omaan peliin:
 - Mitä pelissä yritetään saavuttaa/tehdä? Millaisia ovat hahmot, reitit, tehtävät ym.
- Suunnittele maasi muotoinen pelialusta. Työvaiheet/materiaalit:
- Suunnittele pelihahmot ja heille tarina. Mitä he tekevät tässä pelissä? Työvaiheet/materiaalit?
- Muu pelin rekvisiitta (reitit, aarteet, raha, luukut ym.)

PARITYÖN JA PELIN ARVIOINTI

1. *Pelilautaprojektissa arvioidaan omaa ja myös parin työn osuutta, sekä yhteistä parityön tulosta (peliä).*
2. *Opettajat arvioivat työssä: ideaa, toteutusta, opitun soveltamista pelissä, työskentelyä ryhmässä.*
3. *Opet arvioivat myös parin vihko/monistetyöskentelyä. Pelkkä peli ei riitä arviotavaksi, vaan arvioidaan myös oppimisprosessia kokonaisuutena lähteiden etsimisestä valmiiseen peliin.*
4. *Lisäksi myös muut ryhmät pääsevät arvioimaan peliänne.*



