Kaarinan opettajat ovat Ihan pihalla!

▲ Opettajat tutustuivat pelilliseen oppimiseen

Aku Suomalainen
Littoinen

Torstaina kymmenkuntaa kaarinalaista perusasteen opettajaa odotti hieman erilainen työpäivä – luvassa oli mobiilipelin pelaamista Littoistenjärven ympäristössä. Opettajat osallistuivat Kaarinan kaupungin, Suomen Ympäristökeskuksen ja Lentävä Liitutaulu Oy:n vetämään Ihan pihalla! -hankkeen koulutukseen, jossa tutustuttiin pelilliseen ympäristöntutkimiseen.

Hankkeen tavoitteena on tutustuttaa opettajat pelillisen Seppo-opetusalustan käyttöön, jotta he voivat hyödyntää peliä omassa opetuksessaan. Pelissä olevat tehtävät vaihtelevat matematiikan laskuista äidinkieleen ja biologiaan. Opettajilla on myös mahdollisuus tehdä peliin omia tehtäviä eri aineiden tarpeisiin.

Koulutus oli osallistujien mielestä kaikin puolin onnistunut.

– Pelin avulla oppiminen on erittäin hieno asia. Kun ulkona tehdään tehtäviä, tulee samalla liikuntaakin, **Hanna Vähämaa** Rungon koulusta pohtii.

Äärimmäisen motivoivaa koulunkäyntiä

Pelissä pelaajien pitää liikkua ulkona eri pisteisiin, joissa tehtäviä tehdään. Peli toimii siis hieman samaan tapaan kuin viime kesän hittipeli Pokémon Go.

Peli tarjoaa erilaisia vaihtoehtoja tehtävien ratkaisuun. Vastauksia ei tarvitse aina kirjoittaa, vaan ne voidaan esittää esimerkiksi kuvan tai videon avulla.

– Tehtäviin voi vastata todella persoonallisesti, mikä innostaa oppilaita. Mielestäni perinteisistä opettajajohtoisista kalvosulkeisista pitäisi päästä eroon. Pelin avulla oppilaat voivat hyödyntää vahvuuksiaan, **Risto Hämäläinen** Rungon koulusta linjaa.

Osalle opettajista Seppo-peli oli jo entuudestaan tuttu ja sitä on käytetty onnistuneesti opetuksessa. Vaikeuksiakin pelin kanssa on toki ollut.

– Koitin järjestää omalle luokalleni Seppo-pelin, mutta oppilaat hoksasivat, että pelin GPS-paikannus ei ollut päällä, joten pelin tehtävät sai tehtyä istumalla koulun ulko-oven edessä, **Pasi Salminen** Valkeavuoren koulusta nauraa.

Pelillinen oppiminen vaatii toimivat älylaitteet, joten aina se ei voi korvata perinteisiä oppitunteja.

– Ykkös- ja kakkosluokkalaisilla ei välttämättä ole omia älypuhelimia ja vanhempien opiskelijoiden laitteissa voi olla estoja datan käytön suhteen, Hanna Vähämaa luettelee.

Mutta jos oppilaiden laitteet ovat kunnossa ja opettajilla riittää mielikuvitusta ja aikaa tehtävien laatimiseen, tarjoaa pelillinen oppiminen äärimmäisen motivoivaa opetusta.

AKU SUOMALAINEN

Koulutuksessa mukana ollut Suomen Ympäristökeskuksen tutkija Jari Silander opasti Jyrki Pitkästä, Pasi Salmista ja Tatu Vahalaa ottamaan Littoistenjärvestä vesinäytteitä, joita myöhemmin analysoitiin.

Pasi Salminen kertoo Jyrki Pitkäselle norimerilevästä ja sushista. Tehtävänä oli pohtia, merilevien haittoja ja hyötyjä.

Risto Hämäläinen, Hanna Vähämaa ja Ulla Haapanen saivat tehtäväkseen kuvata ja äänittää äänitaideteoksen luonnosta löytyvillä välineillä. Paksu oksa toimii bassona, tyhjä viinipakkaus hi-hattina ja risu virvelinä.
– Tämä tehtävä olisi aivan loistava leirikoulussa! opettajat hehkuttivat.

Johanna Ahvenkoski ja Marika Karonen pohtivat, miten matematiikan laskun tuloksen saisi esitettyä luonnosta löytyvillä asioilla.

UUTISSI

Ihan pihalla -hanke

- Hankkeen vetovastuu on Kaarinan kaupungilla.
- Mukana on kymmenen eri kokoista kuntaa ja kaupunkia, Suomen Ympäristökeskus (SYKE) ja pelillisen Seppo-opetusalustan hankkeen käyttöön tarjoava Lentävä Liitutaulu Oy.
- Arvioivana tahona toimii Helsingin yliopisto.
- Hankkeessa luodaan uudenlaisia opetusmalleja, joissa yhdistyvät ilmiöpohjaisuus, monialaisuus ja digitalisaatio.
- Hanke on suunnattu perusasteen opettajille ja oppilaille ja kestää vuoden 2018 loppuun.