PELAA JA OPI

NÄMÄ KORTIT SISÄLTÄVÄT HAUSKOJA OPPIMISPELEJÄ

Valitse tulostusasetuksista **kaksipuolinen tulostus** ja **"Flip on long edge"**.

Tulosta kortit värillisinä. Jos mahdollista, tulosta kortit vahvemmalle paperille tai laminoi tulostetut kortit. Voit myös sujauttaa kortit sopiviin muovitaskuihin.

PELAA JA OPI

1

LUOKKAPELI

Innokas!

PELAA JA OPI

2

KORTTIPELIT

Innokas!

PELILLISTÄMISEN KORTTIPAKKA

Ota innostavat ja motivoivat oppimisen pelillistämisen tavat käyttöön omassa ryhmässäsi tai luokassasi!

Oppimisen pelillistämisen korttipakka rakentuu neljästä teemasta eli maasta:

1. **Pelaa ja opi:** Nämä kortit sisältävät hauskoja, valmiita oppimispelejä.
2. **Pelillistä:** Nämä kortit tarjoavat ideoita oppimisen pelillistämiseen.
3. **Tee peli:** Nämä kortit ohjaavat pelinteon eri vaiheisiin.
4. **Lue peliä:** Nämä kortit opastavat pelilukutaidon harjoitteluun.

Kussakin maassa on yhteensä **14 korttia**. Jokaisessa kortissa esitellään yksi teemaan liittyvä menetelmä tai sovellus. **QR-koodin takaa avautuvasta ThingLinkistä** löydät tarkempaa tietoa menetelmästä tai sovelluksesta sekä käytännön esimerkkejä, vinkkejä ja tuntisuunnitelmia.

2 KORTTIPELIT

IDEOITA OPETUKSEEN

Korttipeleissä käytetään joko peliä varten suunniteltuja kortteja tai neljän maan pelikorttipakkaa. Koska korttipelit ovat nopeita ja säännöt on usein helppo oppia, ne sopivat hyvin piristykseksi lyhyisiinkin hetkiin.

? MIKSI

Korttipelit sopivat hyvin opittujen asioiden kertaamiseen. Ne vaativat keskittymistä ja kehittävät muistia ja strategista ajattelua. Korttien avulla voidaan esimerkiksi harjoitella uusia käsitteitä, harjoitella vieraan kielen sanoja tai pelata kysymys-vastauspeliä.

! MITEN

Valitkaa yhdessä opiskeltavaan aiheeseen tai hetkeen sopiva peli. Käyttäkään peliä sellaisenaan, tai muokatkaa siitä oma versio.

1 LUOKKAPELI

IDEOITA OPETUKSEEN

Tämä luokkapeli sopii moniin eri tilanteisiin, ja sillä voidaan piristää oppituntia tai koko koulupäivää. Pelin säännöt voidaan muokata teidän luokallenne sopiviksi.

? MIKSI

Luokkapeli auttaa kertaamaan opittuja asioita monella eri oppitunnilla. Olet aktiivisesti mukana sekä pelin sisältöjen suunnittelussa että pelaajana. Pelin aikana selviää, kuka etenee kisällistä mestariksi.

! MITEN

Opettaja valmistelee pelipohjan, jota muokkaatte yhdessä juuri teidän ryhmällenne ja opiskeltavaan asiaan sopivaksi. Pelin suunnittelijana pääset pohtimaan, millainen on hyvä tehtävä, ja pelaajana pääset myös itse kertaamaan opittua.

PELAA JA OPI

3

LAUTAPELIT

Innokas!

PELAA JA OPI

4

TIETOKILPAILUT

Innokas!

PELAA JA OPI

5

KOODAUSPELIT

Innokas!

PELAA JA OPI

6

OPPIKIRJOJEN PELIT

Innokas!

4 TIETOKILPAILUT

IDEOITA OPETUKSEEN

Tietokilpailut tarjoavat hauskan tavan kerrata opittua, tutustua uuteen aiheeseen tai tuoda vaihtelua tunnille. Peleistä tutut elementit, kuten aikapaine, pisteet ja palkinnot vahvistavat motivaatiota.

? MIKSI

Tietokilpailussa tärkeintä ei ole voitto, vaan pelin huolellinen suunnittelu ja kisaan valmistautuminen. Tärkeää on, että kysymykset on mietitty hyvin: kysymyksissä pureudutaan keskeisiin asioihin ja ne ovat sopivan haastavia.

! MITEN

Opettaja valitsee aihepiirin. Jakautukaa pieniin ryhmiin. Kerratkaa aihe, ja keksikää itse keskeiset kysymykset. Opettaja kokoaa kysymyksistä tietokilpailun pelialustalle (esim. Kahoot!, Quizizz, Blooket), ja peli on valmis käyttöön.

3 LAUTAPELIT

IDEOITA OPETUKSEEN

Monet tutut lautapelit innostavat soveltamaan koulussa opittuja tietoja ja taitoja uudessa, motivoivassa ympäristössä. Lautapeleissä toimitaan yhdessä muiden kanssa ja harjoitellaan vuorovaikutustaitoja.

? MIKSI

Lautapelit ovat tuttuja ja helposti saatavilla, ja niiden parissa on helppoa kerrata opittua, virittäytyä opiskeltavaan aiheeseen tai tutustua uusiin oppilaisiin. Vuorovaikutus, onnistumisen kokemukset ja pelin tarinamaailma motivoivat harjoittelemaan lisää.

! MITEN

Valitkaa yhdessä opiskeltavaan aiheeseen ja teidän ikäisillenne sopiva peli. Voitte pelata peliä sellaisenaan tai muokata ja täydentää sitä omilla kysymyksillä ja tehtävillä.

6 OPPIKIRJOJEN PELIT

IDEOITA OPETUKSEEN

Sekä paperille painetut että sähköiset oppikirjat sisältävät opiskeluun sopivia pelejä, joista voit löytää myös itsellesi tuttujen pelien elementtejä. Millaiset pelit innostavat juuri sinua?

? Miksi

Oppikirjojen pelit sopivat moneen eri tilanteeseen, kuten uuteen teemaan tutustumiseen, kertaamiseen ja opiskeluun yhdessä muiden kanssa. Sähköiset materiaalit mahdollistavat erilaisia tapoja oppia ja opiskella.

! Miten

Tutustukaa jonkin oman, digitaalisen oppikirjanne sisältöihin. Millaisia pelejä oppimateriaalista löytyy? Onko peleissä hyödynnetty joitain teille tuttuja peliratkaisuja? Pohtikaa, mikä oppimateriaalin peleistä innostaa oppimaan ja miksi. Hyödynnä peliä omassa opiskelussasi.

5 KOODAUSPELIT

IDEOITA OPETUKSEEN

C++, Java, Python – koodaaminen on eräänlainen kielitaito, ja kuten kielissä, myös eri koodauskielissä kielioppi ja sanasto ovat erilaisia. Koodausta voit harjoitella kielten opiskelun tapaan vaihe vaiheelta edeten.

? MIKSI

Koodaamisen opettelussa tärkeintä ei ole tietyn ohjelmointikielen opiskelu – tärkeää on ymmärtää, miten ohjelmoitu maailma ympärillämme toimii ja oppia taitoja, joita tarvitaan digitaalisessa, nopeasti muuttuvassa maailmassa.

! MITEN

Treenatkaa ohjelmointitaitoja omalle ikäryhmällenne sopivalla, opettajan valitsemalla koodausalustalla (esim. Code.org, Scratch). Harjoitelkaa ohjelmointia yhdessä ja edetkää vaihe vaiheelta haastavampiin tehtäviin.

PELAA JA OPI

7

SÄHKÖISET OPINTOPOLUT

Innokas!

PELAA JA OPI

8

MINECRAFT

Innokas!

PELAA JA OPI

9

PAKOPELIT

Innokas!

PELAA JA OPI

10

TEKSTISEIKKAILUPELIT

Innokas!

8 MINECRAFT

IDEOITA OPETUKSEEN

Digitaaliset pelimaailmat, kuten Minecraft, vievät luokkahuonetta laajempaan maailmaan, jossa vain mielikuvitus on rajana. Ne perustuvat vuorovaikutukseen ja mukautuvat taitotasoosi.

MIKSI

Digitaaliset pelimaailmat motivoivat ja tekevät oppimisesta seikkailun. Minecraftin maailmassa voit rakentaa, kokeilla ja suunnitella vapaasti. Opit samalla pelimaailman toteutukseen liittyviä taitoja, kuten ohjelmointia.

MITEN

Rakentakaa Minecraftiin omia oppimisen maailmoja, joissa yhdistyvät opiskeltava sisältö ja pelilliset elementit. Rakentakaa esimerkiksi historian eri aikakausia, Euroopan kaupunkeja tai harjoitelkaa geometriaa.

7 SÄHKÖISET OPINTOPOLUT

IDEOITA OPETUKSEEN

Sähköiset opintopolut ovat valmiita kokonaisuuksia, joiden avulla on helppoa edetä omaan tahtiin. Saat opintopolulla edetessäsi automaattisesti palautetta, jonka avulla voit arvioida omaa oppimistasi ja pohtia, milloin on aika siirtyä haastavampiin tehtäviin.

MIKSI

Jokainen meistä oppii hieman eri tavoin ja eri tahtiin. Sähköinen oppimispolku etenee vaihe vaiheelta edeten ja mahdollistaa asioiden kertaamisen ja lisäharjoittelun tarpeen mukaan.

MITEN

Onko Ville tuttu juttu? Entä Näppistaituri? Hyödynnä opettajan valitsemaa sähköistä opintopolkua. Käytä oppimisen tukena alustan antamaa palautetta ja etene sen mukaan.

10 TEKSTISEIKKAILUPELIT

IDEOITA OPETUKSEEN

Tekstiseikkailupeli on pelin edetessä muotoutuva tarina, jossa pääset itse vaikuttamaan juonen kulkuun tekemilläsi valinnoilla. Pelissä luet tekstiä ja valitset, miten haluat tarinan etenevän. Pelin luominen on hauskaa, eikä siihen tarvita monimutkaisia työkaluja.

MIKSI

Kun luot oman tekstiseikkailupelin, harjoittelet luovaa kirjoittamista, tarinankerrontaa ja ilmaisutaitoja. Opit samalla myös tietoteknisiä taitoja, kuten hyperlinkkien luomista.

MITEN

Kehitelkää ensin tarina, joka toteutetaan pelinä esim. Google Slidesilla tai Power Point -ohjelmassa. Tarinan eri vaiheille luodaan diat, jotka yhdistetään toisiinsa linkeillä. Linkit vievät tarinaa eri vaihtoehtoihin, ja pelaaja pääsee vaikuttamaan siihen, miten tarina etenee.

9 PAKOPELIT

IDEOITA OPETUKSEEN

Nyt on aika ratkaista pulmia! Pakopelit ovat ryhmässä ratkottavia, monivaiheisia pulmapelejä, jotka kehittävät loogista päättelyä ja ongelman-ratkaisutaitoja. Eri oppiaineisiin löytyy runsaasti erilaisia, valmiita pakopelejä.

MIKSI

Pakopelien parissa on hauskaa harjoitella ryhmätyötaitoja ja sinnikkyyttä. Oppiainesisältöjen opiskelun lisäksi ne auttavat kehittämään tunne- ja vuorovaikutustaitoja.

MITEN

Pelatkaa opettajan valitsemaa pakopeliä. Etsikää vinkkejä, pohtikaa ratkaisuvaihtoehtoja ja ratkaiskaa pulmat yhdessä. Muistakaa, että tässä pelissä yhteistyö on avain onnistumiseen.

PELAA JA OPI

11

PELI FORMS-LOMAKKEELLA

Innokas!

PELAA JA OPI

12

VR-LASIT

Innokas!

PELAA JA OPI

13

THINGLINK

Innokas!

PELAA JA OPI

JOKERI

MOODLE PELIALUSTANA

Innokas!

12 VR-LASIT

IDEOITA OPETUKSEEN

VR-lasit (virtual reality eli virtuaalitodellisuus) mahdollistavat uppoutumisen kolmiulotteisiin, virtuaalisiin ympäristöihin, jotka voivat tuntua hyvinkin todellisilta.

MIKSI

VR-teknologia tarjoaa ainutlaatuisia oppimiskokemuksia. Sen avulla voidaan tutkia paikkoja, kokea menneisyyden tapahtumia tai harjoitella erilaisia taitoja turvallisessa ja elämyksellisessä ympäristössä.

MITEN

VR-teknologian hyödyntäminen vaatii laitteiston ja sopivat sovellukset. QR-koodin takaa löytyvään lisämateriaaliin on koottu vinkkejä VR-lasien hyödyntämiseen opetuksessa. Kokeilkaa kiinnostavia, omalle ikäryhmällenne sopivia sisältöjä.

11 PELI FORMS-LOMAKKEELLA

IDEOITA OPETUKSEEN

Microsoft Forms tai Google Forms -kyselytyökalujen avulla on helppoa luoda oma pakopeli, jossa hyödynnetään haarautumisominaisuutta. Kyselytyökalujen avulla pystytte suunnittelemaan pelin, jossa valinnat vaikuttavat tarinan kulkuun.

MIKSI

Forms-pelin suunnittelu kehittää ongelmanratkaisutaitoja digitaalisessa ympäristössä. Koska pelin tekninen toteutus on helppoa, voit luoda oman pelisi alusta loppuun.

MITEN

Tutustukaa Forms-lomakkeen haarautumisominaisuuteen. Suunnitelkaa kysymyksiä, joihin on vain yksi oikea vastaus. Vain oikein vastaamalla pelaaja etenee seuraavaan kysymykseen ja lopulta ratkaisee koko pelin.

J MOODLE PELIALUSTANA

IDEOITA OPETUKSEEN

Moodle on monissa oppilaitoksissa käytössä oleva oppimisalusta, joka tarjoaa työkaluja kurssien hallintaan, tehtävien jakoon ja arviointiin. Sitä voidaan hyödyntää myös pelillisesti.

MIKSI

Moodlen työkalut (esim. tietovisat, ehdolliset tehtävät, suoritusmerkit) mahdollistavat pelillisten elementtien lisäämisen kursseille, mikä lisää motivaatiota ja sitoutumista.

MITEN

Tutustukaa Moodlen tarjoamiin pelillistämisen mahdollisuuksiin. Pohtikaa yhdessä, miten erilaisia pelillisiä elementtejä voisi hyödyntää motivoinnissa ja sinnikkään työskentelyn tukena.

13 THINGLINK

IDEOITA OPETUKSEEN

ThingLink on sähköinen alusta, jossa oppimispolun lähtökohtana on usein kuva. Aloituskuvaan voidaan upottaa sisältöjä, kuten videoita, tekstejä tai uusia kuvia, jotka muodostavat yhteisen kokonaisuuden.

MIKSI

ThingLinkillä voitte luoda yhdessä opettajan kanssa mukaansatempaavia esityksiä opiskeltavasta aiheesta, virtuaalikierroksia kiinnostavissa paikoissa tai pakopelejä. Thinglinkissä voit perehtyä opiskeltavaan aiheeseen omaan tahtiisi ja itsellesi sopivimmalla tavalla.

MITEN

Luokaa pienissä ryhmissä sisältöjä opettajan luomaan ThingLink-pohjaan opiskeltavasta aiheesta tai vaikka tekemästänne museo-retkestä. Pohtikaa, mikä esitystapa (esim. teksti, kuva tai video) sopisi aiheen esittelyyn parhaiten.