

Yhdessä tehden, oppien ja yrittäen -peli

OPETTAJAN OHJE

JOHDANTO

Yhdessä tehden, oppien ja yrittäen -pelissä opiskellaan opetussuunnitelmiin kuuluvia asioita yhdessä tekemällä. Tavoitteena on luoda uutta tietoa tai toimintaa työtavoilla, jotka aktivoivat opiskelijoita ottamaan vastuun omasta oppimisestaan. Tehtävänä voi olla esimerkiksi asian tutkiminen, ongelman ratkaiseminen, tapahtuman suunnitteleminen tai tuotekehitykseen liittyvä innovatiivinen ideointi.

Peli perustuu yrittäjyyskasvatuksen pedagogiikkaan. Yrittäjyyskasvatuksessa on kyse aktiivisuuteen, vastuullisuuteen ja tavoitteellisuuteen ohjaavasta toimintatavasta, jossa yhdessä tekeminen ja toiminnallisuus korostuvat. Yrittäjyyskasvatuksen avulla vahvistetaan nuoren omaa elämänhallintaa.

Hei!

Yhdessä tehden, oppien ja yrittäen -peli on työkalu, jonka avulla voit lisätä toiminnallisuutta omaan opetukseesi oppiaineesta tai ammattialasta riippumatta. Peli on suunniteltu 13–18-vuotiaille nuorille erilaisten oppimistilanteiden tueksi. Tavoitteena on kannustaa opiskelijoita yhdessä tekemiseen.

Peli on syntynyt Yrittämällä eteenpäin (ESR) -hankkeen tuotteena.

Toivottavasti peli tarjoaa mukavia hetkiä niin sinulle kuin opiskelijoillesi.

Yrittäjyyskasvatuksen pedagogiikka ilmenee pelissä seuraavin tavoin:

Tavoitteet

Tiedolliset tavoitteet valitaan opetussuunnitelmien aihekokonaisuuksien pohjalta. Peliohjeita on mahdollista soveltaa erilaisiin tarkoituksiin – vain mielikuvitus on rajana.

Yleisenä tavoitteena pelissä on vahvistaa seuraavia opiskelun ja työelämän kannalta keskeisiä taitoja:

- tavoitteiden asettaminen ja toiminnan suunnitteleminen
- oma-aloitteinen, itsenäinen työskentely
- vastuun ottaminen omasta tekemisestä
- ongelmanratkaisu
- yhteistyötaidot
- oman työn tuloksen ja prosessin arvioiminen

Muista, että yritteliäisyys tulee toimintatavaksi tekemisen kautta! Edellä luetelluissa taidoissa ei siis tarvitse vielä olla valmis, vaan pelin tarkoituksena on nimenomaan auttaa opiskelijoita kehittymään näissä taidoissa.

Työtavat

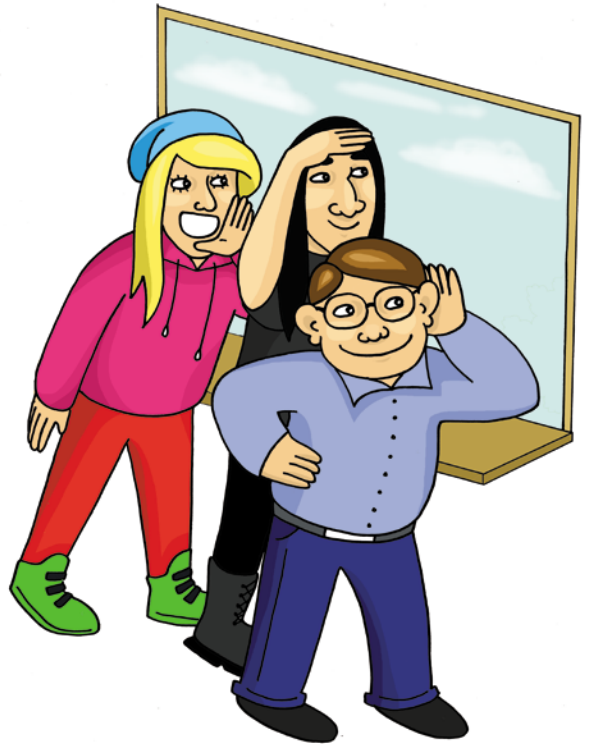
Pelissä oppiminen perustuu yhdessä tekemiseen. Tiedon passiivisen vastaanottamisen sijaan opiskelijat pohtivat opittavaa aihetta, etsivät uusia näkökulmia ja jakavat oppimaansa toisilleen. Uutta tietoa rakennetaan yhteisissä keskusteluissa, joiden kautta oppimista syvennetään. Opiskelijat myös suunnittelevat kokonaisuuksia, jotka edellyttävät tavoitteellista toimintaa ja tehtävien jakamista. Prosessin aikana työskennellään sekä itsenäisesti että ryhmässä.

Tukijoukot

Asioiden eteneminen ja ongelmien ratkaiseminen ovat pelissä pääasiassa opiskelijoiden vastuulla. Tuekseen he kuitenkin tarvitsevat opettajia ja muita lähiympäristön toimijoita. Opettaja luo oppimistapahtuman ulkoiset puitteet ja kannustaa opiskelijoita ajattelemaan ja toimimaan. Prosessin aikana opettajan tehtävänä on kuunnella ideoita ja esittää kriittiseen ajatteluun rohkaisevia kysymyksiä. Opettaja siis auttaa toiminnallaan ryhmää pääsemään eteenpäin prosessissa, mutta ei anna valmiita vastauksia tai tee asioita opiskelijoiden puolesta.

Tukea ja asiantuntemusta prosessiin etsitään laajalaisesti myös lähiympäristön toimijoista. Yhteistyö sidotaan opiskeltaviin asiasisältöihin, joihin paikalliset asiantuntijat yrityksistä ja yhdistyksistä voivat tuoda uusia näkökulmia. Yrittäjyyskasvatuksen idean mukaisesti ovet ja ikkunat siis avataan koulun ulkopuolelle: aiheita ei opiskella valmiista materiaalista, vaan tietoa rakennetaan erilaisia lähteitä yhdistellen ja vertaillen.

Yhteistyökumppaneita voi etsiä vaikkapa omaan alaan tai oppiaineeseen liittyvistä yrityksistä. Useissa yrityksissä on myös työtehtäviä, joissa tarvitaan eri alojen osaamista. Tiimiopettajuuden kautta yrittäjyyttä voi puolestaan tuoda esiin omassa työyhteisössä ja opettaa luontevia aihekokonaisuuksia yhdessä.



PELIN VALMISTELUT

Yhdessä tehden, oppien ja yrittäen -pelissä asiakokonaisuuksia opiskellaan tutkivan tai tuottavan oppimisen prosessin kautta. **Valitse** ensin **aihe** ja sen jälkeen aiheeseen parhaiten **soveltuvat peliohjeet**:

Tutkiva oppiminen auttaa opiskelijoita perehtymään tiettyyn teemaan tai ratkaisemaan ongelman. Tiedon passiivisen vastaanottamisen sijaan aiheita lähestytään ongelmalähtöisesti ja kokonaisvaltaisesti, eri oppiaineita tai ammattialoja yhdistellen.

Tuottava oppiminen johdattaa opiskelijat tuotteen valmistamisen tai tapahtuman tuottamisen prosessiin. Tavoitteena on tuottaa huolella laadittu suunnitelma, joka toimii hyvänä apuvälineenä varsinaisessa toteutuksessa.

Suunnittele aikataulu. Peliohjeisiin merkitty aikataulu on viitteellinen ja sitä voi soveltaa tilanteen mukaan. Tehtävien laajuudesta riippuen kokonaisuuden voi tarvittaessa jakaa useampaan osaan.

Valmistele prosessiin tarvittavat materiaalit ja varaa mahdolliset asiantuntijavierailut. Tavoitteena on yhdistää opiskeltavat asiat laajempiin kokonaisuuksiin, minkä vuoksi tehtävissä käytetään mahdollisimman monipuolisia aineistoja. Erilaisia vaihtoehtoja ovat mm.

- uutiset
- dokumentit
- artikkelit
- mielipidekirjoitukset
- tarinat
- blogit
- asiantuntijoiden haastattelut

Erilaisia aineistoja käytetään tehtävään tutustumisessa sekä lisätiedon hankkimisessa. Lisätietoihin opiskelijat tutustuvat omassa yksilötehtävässään, jota varten on hyvä varata **ainakin kolme erilaista tietolähdettä**. Varmista myös, että opiskelijoiden käytössä on tarvittaessa riittävä määrä tietokoneita ja pääsy internetiin.

Pelilaudan ympärillä voi pelata 3-6 opiskelijaa. Suurempi ryhmä on siis jaettava tiimeihin. Mieti etukäteen, **millä tavalla tiimit muodostetaan**. Erilaisuus on rikkautta!

Yksityiskohtaiset peliohjeet löydät opiskelijan materiaalista. Lue myös alla olevat tarkentavat ohjeet.

TUTKIVA OPPIMINEN



TEEMAAN TUTUSTUMINEN

- Tehtävän tavoitteena on tutustuttaa opiskelijat opiskeltavaan teemaan mahdollisimman elävästi. Aihe voi sinänsä olla mikä tahansa kysymään ja pohtimaan houkutteleva kokonaisuus. Laajahkoa teemaa voi pelissä tarkastella erilaisista näkökulmista, mikä tekee oppimisesta mielekäästä.
- Teemaan voi tutustua esimerkiksi ajankohtaisen artikkelin tai aiheeseen liittyvän videon kautta. Tutustumisen voi myös toteuttaa opiskelijoiden vierailuna paikalliseen yritykseen tai yhdistykseen. Yhteistyökumppania voi pyytää vierailulle kouluun.
- Tutustuminen luo pohjan oppimiselle kytkemällä asiat laajempiin kokonaisuuksiin tai opiskelijoiden omaan elämään.



OMAT KÄSITYKSET JA TULKINNAT ASIASTA

- Tehtävän tavoitteena on rohkaista opiskelijoita ajattelemaan oppimisen kohteena olevaa ilmiötä.



TUTKITTAVAN AIHEEN RAJAAMINEN

- Tehtävän tavoitteena on määritellä aihe, jota pelin aikana tutkitaan tarkemmin. Aiheen valinta perustuu opiskelijoiden omiin käsityksiin ja tulkintoihin alussa esitellystä teemasta.
- Oppimisen kannalta on tärkeää, että opiskelijat saavat itse määritellä tutkimusaiheensa. Opettaja ei siis voi valita valmiiksi sitä, millaisiin asioihin opiskelijoiden tulee tarttua.
- Prosessin edetessä kysymykset ja ongelmat usein tarkentuvat. Aiheen rajaamiseen voi olla tarpeen palata oppimisen syventämiseksi.




TIEDON ETSIMINEN ITSENÄISESTI

- Tehtävän tavoitteena on aktiivinen tiedon etsiminen eri lähteistä.
- Tietolähteitä ovat esim. oppikirjat ja muu tietokirjallisuus, uutiset sekä dokumentit. Tietoa voi etsiä myös lehtiartikkeleista, blogeista tai asiantuntijoiden haastatteluista.
- Tehtävää varten tulee varata vähintään kolme erilaista tietolähdettä.



UUDEN TIEDON RAKENTAMINEN

- Tehtävän tavoitteena on tietojen vertaileminen ja yhdisteleminen yhdessä keskustellen.
- Tuloksena on ongelman ratkeaminen tai asian ymmärtäminen uudella tavalla.
- Uuden tiedon löytäminen voi johtaa uusien ongelmien ja kysymysten syntymiseen. Tutkimisen kohdetta voidaan tarkentaa ja rajata prosessin edetessä, kun asian pohtimisessa mennään yhä syvemmälle. Pelissä voidaan tarvittaessa palata pisteeseen .



UUDEN TIEDON JULKISTAMINEN

- Tehtävän tavoitteena on valmistella kooste siitä, mitä prosessin aikana on opittu.
- Tiedot voi koota seinätauluun, esitelmään, multimediaesitykseen tai muuhun yhdessä sovittuun muotoon.
- Ulkoinen esitystapa on kuitenkin toisarvoinen seikka verrattuna asioiden ymmärtämiseen tai ongelmien ratkaisemiseen.



ITSEARVIOINTI

- Tehtävän tavoitteena on arvioida sekä omaa että ryhmän toimintaa.
- Itsearviointi voidaan toteuttaa myös ryhmäkeskusteluna.

TUOTTAVA OPPIMINEN



TEHTÄVÄÄN TUTUSTUMINEN

- Tehtävän tavoitteena on tutustuttaa opiskelijat projektin lähtötilanteeseen eli siihen, mitä on tarkoitus saada aikaan ja **miksi**.
- Tehtävässä voi olla kyse vaikkapa uuden tuotteen valmistamisesta tai tapahtuman järjestämisestä. Tärkeintä on, että opiskelijat ovat projektin vastuullisina toimijoina suunnitteluvaiheesta lähtien.
- Tehtävää voi laajentaa siten, että opiskelijat tutustuvat vastaaviin valmiisiin tuotteisiin tai tapahtumiin mahdollisuuksien mukaan.
- Yrittäjyyskasvatuksessa korostuu mahdollisuus luoda uutta. Oppimisen mielekkyyden kannalta on hyvä, jos tehtävä perustuu olemassa olevaan tarpeeseen.



OMAN OSAAMISEN MÄÄRITTELY SUHTEESSA TEHTÄVÄÄN

- Tehtävän tavoitteena on tunnistaa, millaista osaamista projektissa kokonaisuudessaan tarvitaan.
- Tehtävässä opiskelija miettii myös sitä, millaisia vahvuuksia hänellä itsellään on.



TYÖSUUNNITELMAN LAATIMINEN

- Tehtävän tavoitteena on luoda selkeä työsuunnitelma aikatauluineen ja vastuualueineen annettujen resurssien puitteissa.



OMAN VASTUUALUEEN TYÖSUUNNITELMA

- Tehtävän tavoitteena on laatia suunnitelma oman vastuutehtävän hoitamiseen.
- Tehtävää voi laajentaa siten, että opiskelijat tutustuvat kyseistä työtä tekevien ammattilaisten toimintaan mahdollisuuksien mukaan.
- Hyviä yhteistyökumppaneita tehtävästä riippuen voivat olla vaikkapa
 - > paikallislehdet (tehtävänä oman lehden tekeminen)
 - > matkatoimistot (tehtävänä retken järjestäminen)
 - > mainostoimistot (tehtävänä tapahtuman tuottaminen)
 - > teatterit (tehtävänä esityksen tuottaminen)



TYÖSUUNNITELMAN ESITTELYN VALMISTELU

- Tehtävän tavoitteena on valmistella esitys siitä, miten projekti toteutetaan.
- Esittelyn voi toteuttaa esim. seinätauluna tai multimediaesityksenä. Esitysmuoto voidaan päättää yhdessä ryhmän kanssa.
- Esittelyn valmisteluun voi mahdollisuuksien mukaan lisätä yhteisiä esiintymisharjoituksia.



TYÖSUUNNITELMAN ESITTELY JA ARVIOINTI

- Tehtävän tavoitteena on esitellä suunnitelma asiakkaalle tai opettajalle.
- Opiskelijoiden tulee saada suunnitelmastaan ja sen esittelystä palautetta, jonka perusteella he voivat tehdä tarvittavat muutokset.



ITSEARVIOINTI

- Tehtävän tavoitteena on arvioida sekä omaa että ryhmän toimintaa.
- Itsearviointi voidaan toteuttaa myös ryhmäkeskusteluna.