

BRIDGE KORTTIPELI PERUSKOULUIHIN

Juha Luostarinen, bridge.kouluihin@gmail.fi , bridgen opettaminen ja peluuttaminen peruskoululaisille

1 JOHDANTO

Bridge harrastuksena on kuolemassa maailmanlaajuisesti. USA:ssa pelaajien keski-ikä on 73 vuotta, ja sama kohtalo odottaa meitäkin täällä Suomessa. Siksi asialle pitää tehdä jotakin. Kun lapsia saadaan mukaan harrastukseen, he koulu- ja opintoelämässään ehtivät saada mukaan toisiakin pelaajia, jolla on lumipalloefektin vaikutus, ja bridge elpyy joidenkin vuosien kuluessa.

Ajatukseni sain Opetus- ja kulttuuriministeriön Harrastamisen Suomen malli - projektista, joka mahdollistaa kaikenlaisten harrastusten viemisen peruskoululaisille. Harrastuksemme vieminen kouluihin vaatii myös kunnon markkinointikampanjan, mutta tässä paneudumme vain pedagogisiin puoliin.

Opetusta voidaan antaa kahdella tavalla ja niitten hybridinä. Bridgekerhoja on noin viidelläkymmenellä paikkakunnalla, jolloin opetusta voidaan antaa paikallisesti kouluilla. Sellaisilla paikkakunnilla, joilla ei ole kerhoa tai kerhon jäsenistöstä ei löydy sopivaa opettajaa, tullaan tarjoamaan nettikurssia ja -pelejä, joita voidaan hyödyntää myös paikallisessa opetuksessa.

Olin yhteydessä USA:n nuoriso-ohjelman projektipäällikkö Albert (Al) Benderiin, joka Zoomissa kertoi kuinka he sitä toteuttavat. Heillä oli yli kahden tuhannen oppilaan ryhmä opetettavana netin kautta, ja se tapahtui sujuvasti siten, että oli yksi pääopettaja ja oppilaat olivat 40 hengen ryhmissä, joissa kussakin oli aiheen tunteva valvoja. Tätä hyväksi havaittua mallia pienemmillä ryhmäkoilla aion toteuttaa myös Suomessa.

Bridge on harrastus, joka vaikuttaa pelaajan elämään ja opiskeluihin positiivisesti. Näistä positiivisista vaikutuksista on tehty myös tutkimuksia, ja kaikki pelaajat ja varsinkin pelaavat pedagogit allekirjoittavat nämä vaikutukset, joista osan laitan tähän. Koko luettelo ja tutkimukset löytyvät WCB Online Club sivuiltani www.wcb.fi . Positiiviset vaikutukset: parantaa matemaattisia kykyä ja loogista ajattelua, kieltä ja

kommunikaatiota, sosiaalisia kykyjä, ja kouluissa luokkaoppiminen sekä aktiivisuus ja itseopiskelu lisääntyvät.

Siksi bridgen tulee olla ihmisten mielissä!

2 PAIKALLISEN OPETUKSEN JA NETTIOPETUKSEN SOVELTAMINEN HYBRIDIMALLINA

Nykyaikana paikallinen bridgen opettaminen ei ole riittävää. Lapsia ja nuoria tulee myös peluuttaa, sillä siinä on tämän harrastuksen suola. Paikallisesti lapsia voi olla liian pieni määrä kunnan kilpailun järjestämiseksi, mutta netissä olevat pelialustat mahdollistavat satojen parien osallistumisen. Näihin kilpailuihin voi osallistua vaikka kotisohvalta käsin.

Oppilaat tarvitsevat myös harjoitteita, joiden järjestäminen on mahdollista vain jollakin nettialustalla. Alustoilla on myös mahdollisuus itseopiskeluun.



Kuva 1: Lasten opiskelu ja pelaaminen tulee tehdä hauskaksi ja mielenkiintoiseksi.
(kuva netin ilmaissivuilta)

Bridgeä sanotaan sosiaaliseksi peliksi, ja sitä se on myös netissä. Joskus peleissä voi mukana olla myös kuva ja ääni, jonka nimensä mukainen Realbridge -alusta mahdollistaa. Pelaaminen on niin lähellä autenttista pelaamista kuin netissä on mahdollista.

Pelaaminen ja opiskelu paikallisesti

Paikallisten kerhojen jäsenet kouluttavat projektissa mukana olevilla kouluilla. Mikäli osallistujamäärät mahdollistavat, kouluja yhdistetään suuremmiksi kokonaisuuksiksi, jotta pelien järjestäminen on mahdollista. Opettaja tuo mukanaan opetus- ja pelivälineet.

Opettajille annetaan yhtenäinen koulutus, jotta he osaavat käsitellä lapsia ja nuoria. Myös opetusaineisto ja -tavat ovat yhteneviä.

Veloitus kunnilta on tuntiperusteinen 65 €/tunti.

Pelaaminen ja opiskelu netissä

Nettiopetusta järjestetään silloin, kun harrastetta toivovia oppilaita on kunnassa liian vähän kunnan opetusryhmän luomiseksi tai paikallinen kerho ei voi osallistua opetukseen.

Netissä opettaminen tapahtuu videopuhelun (esim. Zoom ja Team) yhteydellä. Ensin käydään teoria osa pikaisesti läpi ja sitten suoritetaan Shark -opetusohjelmistolla harjoitteita. Jokainen oppilas suorittaa ne itsenäisesti. Nuoret eivät pidä opiskelusta, vaan tieto halutaan mieluusti saada pelaamisen ja harjoittelun kautta.

Kilpapelaminen voidaan toteuttaa Realbridge -kisaalustalla, jonne opettaja on järjestänyt kilpailun, ja oppilaat kirjautuvat mukaan. BridgeBaseOnline (BBO) mahdollistaa myös pelaamisen, mutta siinä keskustelut käydään chattaamalla. Kumpikin on hyviä alustoja, mutta suurella määrällä ja usein järjestettävät kilpailut tulevat huomattavasti edullisemmaksi BBO:lla.

Nettiopiskelussa ja pelaamisessa kuntia veloitetaan osallistujaperusteisesti noin 5 €/oppilas/opetuskerta. Osallistumisesta voidaan tulostaa nimilistat veloitusten pohjaksi.

Hybridimallina

Hybridimallissa poimitaan rusinat pullasta, eli otetaan mukaan opetukseen kummankin mallin parhaat puolet. Paikallisesti opettaja sovittaa oman opetuksensa ajankohdan saman aikaisesti kuin netissä. Netissä opetusta suoritetaan joka päivä samaan aikaan.

Paikallisesti opettaja suorittaa teoriaosuuden ja hän valvoo myös netissä suoritettavat osuudet. Opettajan mukaan harjoitusosuudet voidaan suorittaa paikallisesti tai netin kautta. Paikallisesti tehtynä valmistelut ovat hyvin työläitä. Harjoittelun jälkeen pelataan, tai peleille voidaan määritellä oma ajankohta. Tällöin pelaaminen voisi tapahtua myös kotoa käsin.

Kaikki paikallisesti opiskelevat oppilaat toivotetaan tervetulleiksi myös nettiopiskeluun, jolla he voivat täydentää opiskeluaan ja pelata niin rakasta ja rikasta peliä.

3. IT'S LEARNING-ALUSTAN KÄYTTÖ

Käymäni kurssi antoi paljon ajattelemisen aihetta ja avasi pedagogista maailmaa. Siksi päätinkin etsiä sopivan opetusalustan ja törmäsin kansainväliseen *it's learning*-alustaan, joka näyttäisi palvelevan opetusprojektiani täydellisesti.
<https://itslearning.com/fi/>

4. LOPUKSI

Opetusta varten voidaan luoda hienoja malleja, mutta koko bridgen opetus riippuu oppilaitten mielenkiinnosta. Mikäli se ei ole riittävää, opetusta ei ehken järjestetä. Oppilaat pitää saada tietoiseksi bridgestä, joka on hyvin marginaalinen harrastus. Tätä varten tulee suunnitella ja toteuttaa kunnan markkinointikampanja. *Harrastamisen Suomen mallilla* ei ole kunnollista markkinointirunkoa, jonne osalliset voivat laittaa tietoa, ja josta oppilaat pääsevät tietoon helposti käsiksi. Tiedon saanti on tärkeää myös lasten vanhemmille tai huoltajille.