Energiamuodot ja ilmastoon vaikuttaminen

Flinga ja pelillistävä Seppo.io uuteen jaksoon tutustumisessa

Jarmo Saarni & Wilma Tulijoki, Turun yliopisto
Henri Rajala, Eeva-Kaisa Saari & Kirsi Tikkanen, Friisilän koulu

TIIVISTELMÄ

Orientoiva kaksoistunti kuudesluokkalaisille ympäristöopin ja yhteiskuntaopin uuteen aiheeseen: Energiamuodot ja ilmastoon vaikuttaminen.

Oppilaiden taustatietojen ja mahdollisten harhaluulojen kartoittaminen Flingalla tietokoneavusteista yhteisöllistä oppimista (CSCL) toteuttaen (Lehtinen, Hakkarainen, Lipponen, Rahikainen, Muukkonen, Lakkala & Laine 2000, 30–41).

Oppilaiden aktiivisuus ja yhteistoiminnallisuus Seppo-pelissä.

TOTEUTUS

Yhteiskehittäminen

Yhteydenpito tapahtui pääasiassa sähköpostilla. Lisäksi järjestettiin yksi kontaktitapaaminen opiskelijoiden ja opettajien välillä.

Opetusjärjestelyt

Opettajat tekivät ryhmäjaot ja varasivat tilat.

Ensimmäisellä tunnilla opiskelijat ohjasivat Flingaan vastaamisen, ja opettajat avustivat oppilaita tarvittaessa.

Toisella tunnilla opettajat kiersivät ulkona oppilaiden apuna Seppo-pelissä, kun opiskelijat ohjasivat peliä sisätiloissa (arviointi, teknisten ongelmien ratkaisu).

Huomioita

Oppilaat käyttivät omia puhelimiaan pienryhmissä vastatessaan Flingaan ja pelatessaan Seppoa.

Arviointi

Flingan vastaukset käytiin läpi. Niitä pohdittiin oppilaiden kanssa yhdessä, ja niistä annettiin myös palautetta. Sepossa oppilaat saivat valmiiksi laadittuja palautteita tehtävistä. Lisäksi annoimme välitöntä palautetta luovista tehtävistä.

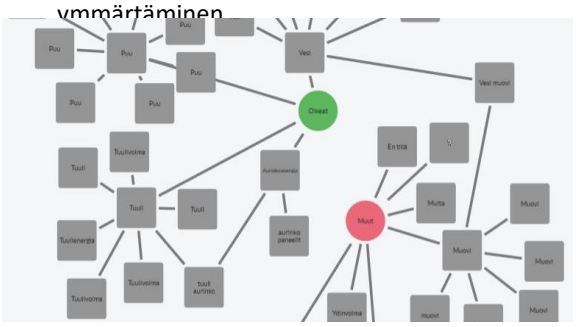
TAVOITTEET

Ympäristöopin tavoitteet (POPS 2014, 240–241)

- T3 ympäristötietoisuuden kehittyminen, toimiminen ja vaikuttaminen lähiympäristössä ja yhteisössä kestävän kehityksen edistämiseksi
- T8 Turvallisuus ja vastuullisuus toiminnassa ja lähiympäristössä
- T9 Liikkuminen ja toimiminen rakennetussa ympäristössä
- T10 Ryhmässä toimiminen, itsensä ilmaiseminen, toisten kuunteleminen,
- T11 TVT:n käyttö tiedonhankinnassa, käsittelyssä ja esittämisessä sekä vuorovaikutuksen välineenä

Yhteiskuntaopin tavoitteet (POPS 2014, 260)

- T2 Eettisen arviointikyvyn kehittyminen
- T8 Omien kulutusvalintojen perusteiden ymmärtäminen



Koonti Flingaan tulleista vastauksista jaoteltuna oikeisiin (vihreä) ja muihin (punainen) vastauksiin. Kysymys: ”Mitä uusiutuvia energiamuotoja tiedät?”

TEKNOLOGIA

Laitteet

Tietokone/tabletti, älypuhelin, dataprojektori, valkokangas.

Sovellukset ja sivustot

Seppo.io, Flinga, PowerPoint, QR-koodit.

Seppo.io on pelillinen oppimisalusta, jonka avulla oppilaat voivat tehdä tehtäviä suunnistaen pelikartalla.

Opettajannäkymä ohjeineen

Oppilaat pelaamassa Seppoa ulkona (selaimessa).

PÄÄTELMÄT JA SUOSITUKSET

Joukkueita oli paljon, koska luokkia oli kaksi – yhdellä luokalla voisi olla parempi toteuttaa.

GPS-pisteitä ajatellen kannattaa varmistaa laitteiden toimivuus – oppilaiden omien laitteiden käytössä on riski, että rastit eivät aktivoidu kartalla.

Kierroksen kokeileminen testiryhmällä ennen kuin otetaan käyttöön isommalla porukalla.

Ulkona avustavalle ohjaajalle kysymykset ja vastaukset paperille ylös – jos peli ei avaudu puhelimessa, voi kuitenkin osallistua ”perinteisemmällä” tavalla.

Peliä voi pelata myös ilman live-karttaa – tekniset ongelmat vähentyvät ja suunnistustaitoa vaaditaan.

Selkeä loppukoonti oikeista vastauksista ja mitä kierroksen jälkeen tiedetään – uusi Flinga tai itsearviointilomake tähän hyvä.

LÄHTEET

Lehtinen, E., Hakkarainen, K., Lipponen, L., Rahikainen, M., Muukkonen, H., Lakkala, M., & Laine, P. 2000. Katsaus tietokoneavusteisen yhteisöllisen oppimisen mahdollisuuksiin. Helsinki: Helsingin kaupungin opetusvirasto.

POPS 2014. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet. Helsinki: Opetushallitus.

Skannaa QR-koodi ohjeisiin

http://bit.do/seppo101

HALLITUKSEN KÄRKIHANKE