



SÄÄTY-YHTEISKUNTAPELI

Eläytymisharjoitus historian opetukseen



Pelin idea

Opetustuote aikuislukion historian opetukseen

Pelin tarkoituksena on tutustuttaa opiskelijaa

- suomalaiseen sääty-yhteiskuntaan,
- erilaisiin säätyihin
- havainnollistaa säätyjen välisiä eroja

Pelissä liikutaan ennalta annettujen roolien mukaan.



Pelin pedagogiset tavoitteet

Pelin tavoitteena on harjaannuttaa opiskelijan historiallisen empatian ja historiallisen ajattelun taitoja.

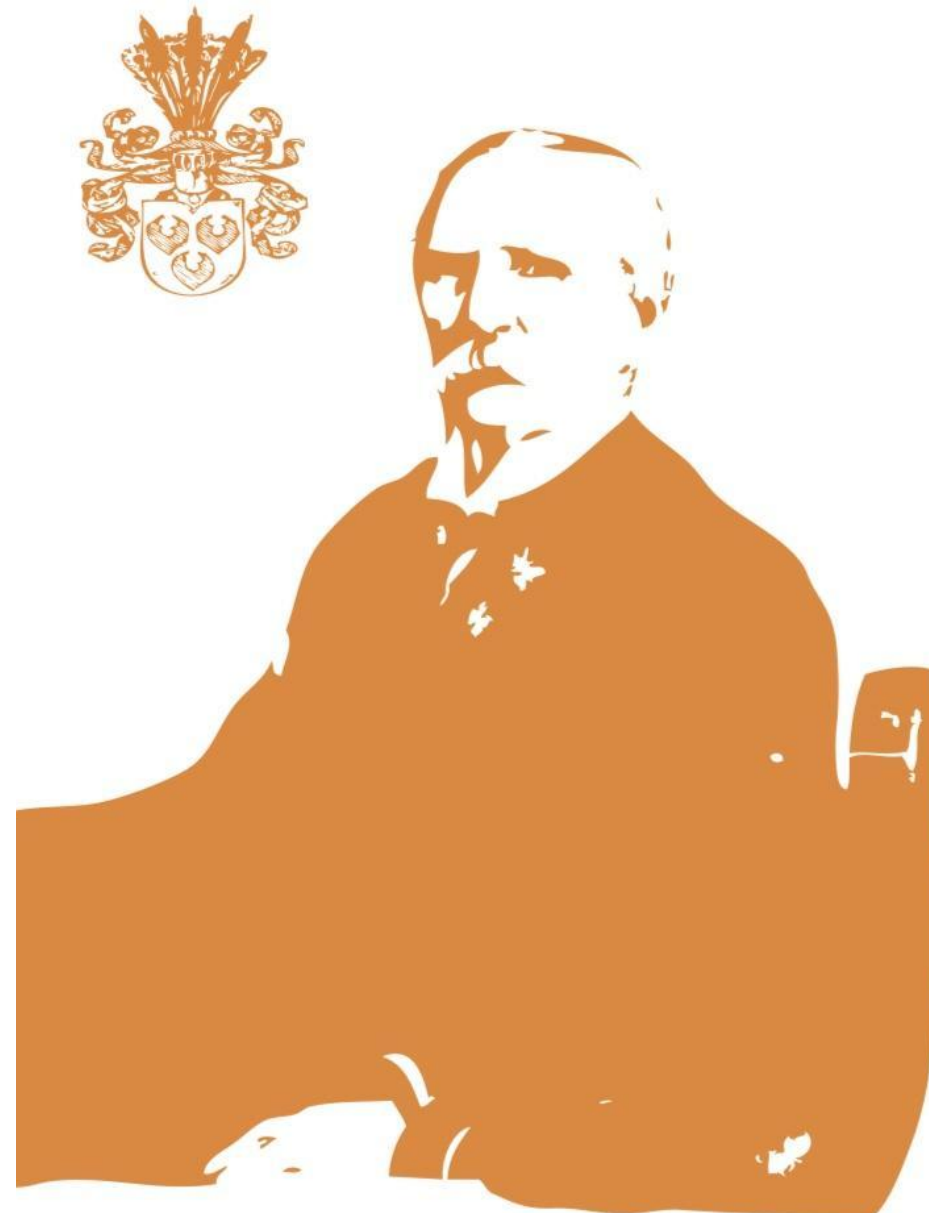
Tavoitteet liittyvät LOPS moduuli HI3:n osatavoitteisiin

- Suomalaisen yhteiskunnan juurien sekä demografian ja väestön moninaisuuden tunnistaminen
- Suomalaisen kulttuurin, talouden ja yhteiskunnan keskeiset muutokset 1860-luvulta nykypäivään



Pelin aloitus

- Pelin kesto 2x45 min
- Pelin pohjustus opettajan johdolla
1x 45 min ja rooleihin
tutustuminen
- Pelin pelaaminen ja purku 1x 45
min
- Rooleja on yhteensä 11



Pelin kulku



- Osallistujat seisovat rivissä kasvot samaan suuntaan
- Pelin vetäjä lukee tehtävänannot
- Eteneminen pelissä tapahtuu ottamalla askelia eteen tai taaksepäin tai pysymällä paikoillaan
- Roolin tulkinta



Pelin päätös ja purku

- Tehtävät käydään läpi loppuun
- Opettajajohtoinen purku
- Tehtävän purku käydään läpi keskustelussa tai keskustelun ja kotitehtävän yhdistelmänä

- oman roolin ottaminen
- pelissä opitut taidot ja tiedot
- itsearviointi



Tekijät

- Ekdahl, Emma
- Isola, Anna Maria
- Willberg, Terhi