Virusseikkailu

Digiliikuntaseikkailu lasten fyysisen aktiivisuuden lisäämiseksi

Siiri Kuokkanen, Sini Luoma & Inka Rannikko, Turun yliopisto

OpenDigi

TIIVISTELMÄ

Liikuntaseikkailu digitaalista Seppo.io-alustaa hyödyntäen.

Seppo on pelillisyysalusta, joka on suunniteltu mobiilivälineillä toteutettavaan oppimiseen.

Oppilaat nujertavat viruksen aiheuttamat toimenpiteet koulun TVT-laitteissa etenemällä pisteillä ja suorittamalla tehtäviä.

Digiliikuntaseikkailu sisältää Opetussuunnitelman tavoitteita liikuntakasvatukseen.

TOTEUTUS

Yhteiskehittäminen

Vallitsevista olosuhteista johtuen emme päässeet tekemään yhteistyötä koulun kanssa. Ajatuksena oli kuitenkin luoda materiaali, joka on helposti opettajien toteutettavissa sekä hyödynnettävissä esimerkiksi sijaistaessa.

Opetusjärjestelyt

Parhaimmillaan oppitunti toteutetaan ulkona, mutta pienellä sovelluksella tunti on järjestettävissä sisällä. Jotkut rastit vaativat kokoamisen sekä erillisiä välineitä. Tunti onnistuu jopa 30 oppilaan voimin.

Huomioita

Jokaisella pienryhmällä tulee olla vähintään yksi mobiililaite, (mikäli oppilailla ei ole älypuhelinta tai sitä ei voida käyttää tulee koululla olla mobiililaite).

Seppo.io-sivustolle pääsy (mahdollisesti sovellus ladattuna mobiililaitteissa)

Mahdolliset väline- ja kenttävaraukset.

TAVOITTEET

Digiliikuntaseikkailun yleiset tavoitteet:

1. Lisätä liikunnan iloa ja viihtymistä liikuntatunneilla
2. Aktivoida oppilaita monipuolisiin liikunnan muotoihin
3. Oppia käsittelemään erilaisia digitaalisia välineitä

Tehtävänäkymä mobiililaitteella

TEKNOLOGIA

- Hyödynnetään Seppo.io-sivustoa (tai sovellusta)
- Vähintään 1 mobiililaite, kuten iPad, ryhmää kohti
- Sykemittari
- (mobiililaitteen) Sekuntikello

Sovellukset ja sivustot

- Seppo.io-sovellus/-sivusto

Digiliikuntaseikkailu sisältää esimerkiksi tasapainotaitojen harjoittelemista

PÄÄTELMÄT JA SUOSITUKSET

Digiliikuntaseikkailu on sijoitettu Educariumin ympäristöön, joten on suositeltavaa, että opettajat sijoittavat rastit omaan kouluympäristöön.

Opettajat voivat sovittaa tunnin toteutuksen vastaamaan luokan omia aikatauluja (rasteista voi käydä kaikki tai vain osan).

Peli on tarkoitettu 4.-6.-luokkalaisille, mutta sitä voi soveltaa myös muille luokka-asteille.

Digiliikuntaseikkailua voidaan eriyttää rastikohtaisesti opettajan arvion mukaan.

Rasteilla voidaan harjoitella myös välineenkäsittelytaitoja soveltamalla rasteja ja ottamalla eri välineitä mukaan rasteille.

POPS 2014. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014. 2. painos. Helsinki: Opetushallitus.

Jaakkola, T., Liukkonen, J. & Sääkslahti, A. (toim.) 2017. Liikuntapedagogiikka. 2. uudistettu painos. Jyväskylä: PS-kustannus

Seppo: https://seppo.io/fi/

Seppo. Pedagogiikka: https://seppo.io/pedagogiikka/

TURUN YLIOPISTO

HALLITUKSEN KÄRKIHANKE

Opetus- ja kulttuuriministeriö