

IDEAL

Pelit ja yhteisöpalvelut



**IDEAL – Integrating Digital
Education in Adult Literacy**
www.erasmusideal.com

Mitä pelit ja yhteisöpalvelut ovat?

Peleillä tarkoitetaan ympäristöjä, joissa toimitaan elektronisten laitteiden kuten pelikonsolien, tietokoneiden tai mobiililaitteiden välityksellä. Yhteisöpalvelut ovat verkkopalveluja, jotka hyödyntävät sosiaalista mediaa ja tietoverkkoja ihmisten välisessä kohtaamisessa, yhteistyössä ja vuorovaikutuksessa.

Käyttö luku- ja kirjoitustaidon opetuksessa

Tavallisia oppimisympäristöjä voi "pelillistää" erilaisin elementein.

Peleillä ja yhteisöpalveluilla voi esimerkiksi:

- Hallita kurssia ja ryhmän yhteydenpitoa.
- Laatia käsitekarttoja ja luoda uusia ideoita.
- Laajentaa opetussisältöjä; havainnollistaa ja jakaa uusia käsitteitä.
- Toistaa ja kerrata opetussisältöjä luovasti, esimerkiksi tietokilpailuin älypuhelimien, tablettien tai tietokoneiden avulla.
- Kannustaa yhteistoiminnalliseen oppimiseen.
- Arvioida oppimista ja ryhmän edistymistä.

Plussat ja miinukset



-
- Pelit ja yhteisöpalvelut rohkaisevat luovaan ajatteluun, mikä vahvistaa opiskelijoiden ongelman ratkaisutaitoja.
 - Ne herättävät oppimista edistäviä tunteita ja muistikuvia.
 - Ne kehittävät uusia taitoja.
 - Ne kannustavat yhteistyöhön ja yhteisöllisyyteen.
 - Ne lisäävät tervettä kilpailua.
 - Ne sitouttavat opiskelijat itsenäiseen oppimiseen.
 - Ne tekevät oppitunneista mielenkiintoisia ja haastavia, mikä motivoi, kannustaa ja parantaa opiskelijoiden osallistumista.
 - Ne kehittävät opiskelijoiden kriittistä ajattelua ja vuorovaikutustaitoja.
-



-
- Pelitehtävien vaatima aika voi olla vaikea määritellä.
 - Pelit ja yhteisöpalvelut voivat häiritä oppimistavoitteiden saavuttamista, jos ohjusta ei ole tai se on puutteellista.
 - Turhautuminen ja epäterve kilpailu peliympäristössä voi aiheuttaa negatiivisia tunteita.
 - Pelit voivat aiheuttaa riippuvuutta.
 - Pelien ja yhteisöpalveluiden opetuskäyttöön perehtyminen voi vaatia opettajalta paljon aikaa ja opiskelua.
 - Laitteiden saatavuus ja käyttöliittymät voivat aiheuttaa ongelmia (tietokoneet, matkapuhelimet, konsolit jne.).
-

Hyviä vinkkejä

- Valitse luokkaympäristöön soveltuvia pelejä.
- Valitse oppimistarkoituksiin soveltuvia yhteisöpalveluja.
- Aseta aikarajat pelaamiselle ja yhteisöpalveluille.
- Huolehdi tekninen tuki niin, että pelit ja verkkosovellukset toimivat laitteissa.
- Anna hitaasti eteneville opiskelijoille aikaa toistoihin, jotta voi onnistua ja oppia myös erehdyksen ja yrityksen kautta.
- Huolehdi nopeasta palautteesta, koska opiskelijoiden on tärkeä tietää miten peli etenee tai kuinka hyvin he yhteisöpalveluissa selviytyvät.



Esimerkkejä peleistä ja yhteisöpalveluista luku- ja kirjoitustaidon opetuksessa

Kahoot!

Tätä peliä voi käyttää uuden oppimisessa, opiskelusisältöjen määrittelyssä ja opiskelijoiden tietojen arvioinnissa. Opettaja voi laatia hauskan oppimispelin hyvin nopeasti tekemällä aiheesta sarjan monivalintakysymyksiä. Opiskelijat vastaavat kysymyksiin omilla laitteillaan, kun kysymykset näkyvät taululla kaikille samanaikaisesti. Peli voidaan toteuttaa myös yhteistoiminnallisesti ryhmämuotoisena.

(<http://getkahoot.com>)



Scratch

Scratch on digitaalisen tarinan kerronnan väline, jossa opiskelusisältö tehdään henkilökohtaisen tarinan muotoon. Se kehittää opiskelijoiden ajattelu- ja ongelmanratkaisutaitoja. Opiskelijat voivat laatia Scratchilla esimerkiksi lyhyitä animaatioita.

(<http://scratch.mit.edu>)

Mindomo

Tällä työkalulla voi tutkia asioita ja järjestää niitä käsitekarttoihin.

(<http://www.mindomo.com>)



Book Creator

Tämä väline soveltuu mihin tahansa aiheeseen, josta voi laatia interaktiivisen e-kirjan. Työkalulla voi kirjoittaa tekstiä näppäimistöllä tai vapaalla kädellä, piirtää, tallentaa ääntä ja kuvia jne. (<http://bookcreator.com>)

EdPuzzle

Tällä sovelluksella voi tehdä opetusvideoita ja testata opiskelijan tietoja. Opiskelijat oppivat keskeistä sisältöä videokuvien ja lyhyin kysymyksiin, jotka testaavat asian ymmärtämistä. (<http://edpuzzle.com>)



**Lue tästä
tapaustutkimus**

Hyödyllisiä linkkejä

Pelillistäminen kielitaidon opetuksessa:

<http://www.lisc.on.ca/sites/default/files/Gamification%20and%20Adult%20Literacy.pdf>

Artikkeli pelien käytöstä luokahuoneessa:

http://www.educationworld.com/a_curr/reasons-to-play-games-in-the-classroom.shtml

Tutkimustiivistelmä tietokoneen ja videopelien hyödyntämisestä luokkaopetuksessa:

<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.28025.pdf>

Peleillä opettaminen. Kaupalliset tietokonepelit kouluopetuksessa:

<https://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL49/FUTL49.pdf>



Integrating Digital Education in Adult Literacy - hyvät käytänteet

Projektiyhteistyö

Pelit ja yhteisöpalvelut

Tekijät: Fondazione Mondo Digitale

Editointi: Kildare and Wicklow Education and Training Board

Haluamme kiittää kaikkia opettajia ja opiskelijoita, jotka osallistuivat IDEAL-projektiin.

Tämä julkaisu on Erasmus KA2 IDEAL 'Integrating Digital Education in Adult Literacy - projektin tuotos (IO2). <http://www.erasmusideal.com/>. Projekti on rahoitettu Euroopan Komission tuella. Tästä julkaisusta vastaa ainoastaan sen laatija eikä komissio ole vastuussa siihen sisältyvien tietojen mahdollisesta käytöstä.

