

RISTIN TIE

YHTEISTOIMINNALLINEN OPPIMISPELI PERUSKOULUN JA LUKION OPPILAILLE

OPPIMISTAVOITTEET:

Taidolliset:

- Katsomusdialogitaidot
- Kulttuurinen lukutaito
- Eettiset taidot
- Tiimityöskentelytaidot

Tiedolliset:

- Pelissä on neljä teemaa: Ystävyys, Pyhä, Kuolema ja Ihmeet.
- Jokaiseen teemaan liittyy kolme tehtävätyyppiä: Uskontotietous, Kulttuuri, Etiikka.

KESTO

- 90 minuuttia
- Pelistä voi myös rakentaa pidempiä tai lyhyempiä kokonaisuuksia säätämällä tehtävien määrää.
- Näiden ilmiöiden lisäksi ja niiden kautta opitaan Raamatun tuntemusta, tietoa kristinuskosta ja juutalaisuudesta sekä Raamatun kulttuurivaikutuksista.
- Pelissä voidaan keskittyä yhteen teemaan tai yhteen tehtävätyyppiin tai käydä läpi useampia teemoja ja tehtävätyyppejä.

TARVIKKEET

- Tehtäväkortit: 4 teemaa, joissa jokaisessa 3 tehtävää yläkoulun ja lukion oppilaille
- Pelipohja pelin rakenteen havainnollistamiseksi: voi heijastaa näkyviin oppilaille dokumenttikameralla tai sähköisenä tykiltä (pdf tai nettisivut)
- Kertomusteksti pääsiäiskertomuksesta
- Hopearahat toisten joukkueiden esitysten arviointiin
- Tähtipoletit oman joukkueen jäsenten arviointiin
- Tunnekortit
- Kommenttiruudut
- Arviointilomake yläkouluun ja lukioon
- Paketin materiaalien lisäksi pelaamisessa tarvitaan kyniä ja paperia tai haluttaessa mobiililaitteita. Jokaisessa tehtäväkortissa on mainittu siihen tehtävään tarvittavat materiaalit. Materiaaleja voi soveltaa riippuen pelitilan sisältämisestä välineistä.

TILAN VALINTA

Jokaisen joukkueen työskentelytilassa tulee olla mahdollisuus tehdä kirjallinen tehtävä tai toiminnallinen tehtävä, kuten pieni näytelmä. Töiden esittelyyn tarvitaan tila, jossa joukkue voi esittää työnsä muiden seurattuna.

AJANKÄYTTÖ

1. Ohjeistus: 5 minuuttia
2. Valmistelu: 5 minuuttia
3. Kertomus: 5 minuuttia
4. Pelaaminen: 45 minuuttia
5. Arviointi ja purku: 30 minuuttia

TÄRKEÄÄ

- Hyvä tiimityö: kuuntele muita, ilmaise omia ajatuksiasi, innostu muiden jutuista.
- Rohkeus ja luovuus: oikeita vastauksia ei välttämättä ole, uskalla pohtia ja olla luova.
- Luottamus: kunnioita erilaisia ajatuksia, sillä erilaiset näkemykset ovat arvokkaita ja edistävät usein tehtävän suorittamista.



VALMISTELU

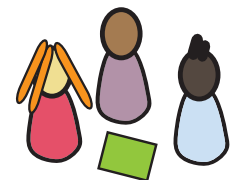
• Järjestetään luokka

Pelitilaan muodostetaan neljä pistettä. Tapahtumapaikkoihin liittyvät tehtäväkortit jaetaan eri pisteisiin valmiiksi pakoiksi. Tehtäväkorteissa mainitut materiaalit jaetaan pisteille valmiiksi.

• Jakaannutaan joukkueisiin

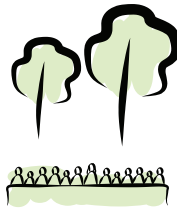
Jakaannutaan 2–4 hengen joukkueisiin. Joukkueen sisällä jakaannutaan seuraaviin rooleihin. Yksi henkilö voi ottaa useampia rooleja joukkueessa, jos joukkue on lukumäärältään pienempi.

- *Ajan seuraaja* pitää huolta joukkueen ajankäytöstä.
- *Kirjuri* taas pitää huolen siitä, että joukkueen toiminnan seurauksena sillä on esittää jotain toisille joukkueille.
- *Esittelijän* tehtävänä on lukea tehtäväkortit muille sekä esittää joukkueen tuotos arviointivaiheessa toisille joukkueille.
- *Tarkastaja* pitää huolen, että joukkueessa noudatetaan yhteisiä sääntöjä kaikissa vaiheissa.
- *Kannustajan* tehtävänä on pitää huolta joukkueen hyvästä ilmapiiristä ja valvoa, että kaikki joukkueen jäsenet kannustavat toisiaan.

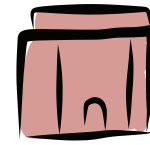


Kiesus.fi

TEEMAT JA TAPAHTUMAPAIKAT



Ystävyys
Getsemanen puutarha



Pyhä
Pontius Pilatuksen talo

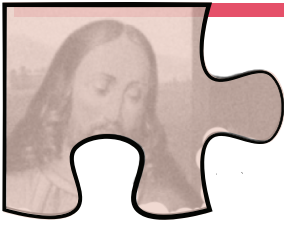


Kuolema
Golgota



Ihmeet
Tyhjä hauta

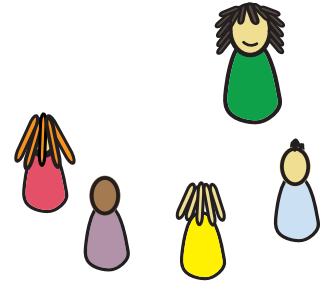




PELIOHJEET

1) Kertomus

Peli aloitetaan kuuntelemalla pääsiäiskertomus (liite 2). Eläydytään pääsiäiskertomukseen opetuslapsen näkökulmasta.

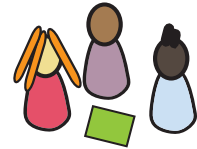


2) Mennään pisteille

Joukkueet jakaantuvat mahdollisimman tasaisesti eri pisteille.

3) Tehtävä

Otetaan tehtäväkorttipakan päällimmäinen tehtäväkortti ja suoritetaan tehtävä ohjeiden mukaan sekä mietitään, miten tehtävän tuotos esitetään muille. Kun tehtävä on suoritettu, tehtäväkortti laitetaan pakan alimmaiseksi. Jos aikaa tuntuu jäävän yli tehtävälle varatusta 45 minuutista, joukkueet voivat vaihtaa tapahtumapaikkoja ja suorittaa lisää tehtäviä. Kiertosuunta on Ystävyys, Pyhä, Kuolema ja Ihmeet.

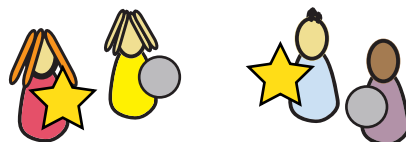


5) Arviointi

Kun kaikki joukkueet ovat suorittaneet tehtävänsä tai siihen varattu aika on loppunut, siirrytään arviointiin. Joukkueet valitsevat tekemistään töistä yhden ja esittelevät sen muille. Toisten joukkueiden esitysten arviointiin käytetään hopearahoja. Hopearahat jaetaan joukkueille siten, että jokainen joukkue saa saman verran ja samanlaisia kolikoita. Esitysten jälkeen joukkueet antavat hopearahat niille toisten joukkueiden esityksille, jotka heidän mielestään edustavat parhaiten hopearahan sisältöä. Jokaiselle työlle tulee antaa vähintään yksi hopearaha. Lisäksi joukkueet antavat omalle joukkueelleen Hienoa ryhmätyöskentelyä -hopearahan, jos kokevat, että sen työskentely pelin aikana vastaa sen sisältöä. Esitys, joka on saanut eniten hopearahoja, on voittaja

6) Purkuvaihe

Purkuvaiheessa joukkueet arvioivat myös omien jäsentensä suorituksia tähtipoleteilla. Tähtipoletit jaetaan joukkueiden kesken niin, että jokainen joukkue saa saman verran ja samanlaisia tähtiä. Sitten joukkueet jakavat tähtiä joukkueen sisällä niin, että jokainen saa yhden sellaisen tähden, joka vastaa hänen toimintaansa pelin aikana. Jaettaessa tähtiä joukkueen jäsenet valitsevat tähdistä myös itselleen yhden. Yläkoulun ja lukion oppilaat voivat myös arvioida pelin oppimistavoitteita arviointilomakkeen avulla ja pohtia, miten tavoitteet saavutettiin. Lopuksi voidaan keskustella yhdessä pelin herättämistä ajatuksista.



VINKKEJÄ SÄHKÖISTÄMISEEN



Pelissä voi hyödyntää sähköisiä välineitä monella tapaa. Muun muassa kirjurin rooli voidaan muuttaa tallentajaksi ja hän kirjoittaa paperin sijaan sähköisenä joukkueen esityksen ylös. Seuraavassa on listattu tehtävätyypeittäin sähköistämisen mahdollisuuksia. Oppilaita voi rohkaista myös käyttämään itse hyväksi havaitsemiaan sähköisiä työkaluja.

Kirjoittamista ja piirtämistä vaativat tehtävät

- Tekstieditorit ja piirrostyökalut
Sumopaint: <http://www.sumopaint.com/home/> (ei vaadi kirjautumista)
Sketch.io: <https://sketch.io/sketchpad/> (ei vaadi kirjautumista)

Kuvaaminen ja nauhoittaminen

- Nykyaikaisissa tietokoneissa ja erilaisissa mobiililaitteissa tulee mukana monia välineitä tehtävien tekemiseen sähköisesti.
Still-kuvat ja kasvokuvat ilmekollaasiin voi ottaa kameralla.
Näytelmän voi kuvata laitteen videokameralla.
Uutisjuttujen haastatteluita voi äänittää ääninauhurilla.
- Internet-selaimella toimivia ohjelmia ruokalistan tekemiseksi:
Canva: <https://www.canva.com/create/restaurant-menus/> (vaatii kirjautumisen)
MustHaveMenus: <http://www.musthavemenus.com/template/restaurant-menu-maker.html> (vaatii kirjautumisen)
PicMonkey: <http://www.picmonkey.com/> (ei vaadi kirjautumista)
- Internetistä löytyy myös erilaisia sarjakuvan tekemiseen tarkoitettuja työkaluja:
BitStrips: <https://www.bitstrips.com/create/comic/> (vaatii kirjautumisen)
Toimisto: Suomalainen sivusto osoitteessa <http://jaukia.kapsi.fi/toimisto/makecomic.php> (ei vaadi kirjautumista)

Ajatusten koonti

- Internetistä löytyvät vastaustyökalut, joilla joukkue voi syöttää pyhiksi koettuja asioita tai ajatuksia kuoleman jälkeisestä elämästä yhteiseen tilaan esimerkiksi <http://answergarden.ch/> (ei vaadi kirjautumista). Mahdollisuus antaa vastauksia myös nimettömästi.
- Internetin miellekarttatyökalut, esimerkiksi <https://bubbl.us/> (ei vaadi kirjautumista) ja <https://www.mindmeister.com/> (vaatii kirjautumisen).
- Työskentelyn jälkeen opettaja voi järjestää äänestyksen opituista asioista esimerkiksi Socrativen avulla: <http://www.socrative.com/> (vaatii kirjautumisen).
- Todaysmeet-palvelun avulla oppilaat voivat jättää kommentteja pisteiltä jääneistä ajatuksista: <https://todaysmeet.com/> (ei vaadi kirjautumista).
- Padlet. Padlet-seinälle ryhmät voivat helposti koota kaikki sähköiset tuotoksensa yhteen paikkaan: <https://fi.padlet.com/>

