

## **Pelikarnevaalit -työpaja (Inka Kekäläinen, Oskari Salminen, Saara Heikkilä, Venla Hautala)**

**Työpajan nimi: Pelikarnevaalit**

**Kohderyhmä: 1–2 luokkalaiset**

### **Työpajan tavoitteet ja sisällöt:**

Työpajan tavoitteita ovat muun muassa kielten oppimiseen ja opiskeluun innostaminen, ryhmätyötaitojen kehittäminen, palautteen antamisen harjoittelu ja siinä kehittyminen, tiedostava itsereflektio oman oppimisen ja omien tavoitteiden näkökulmasta. Pelin sisältöihin kuuluu erityisesti kielipelit ja niiden vaikutus oppimiseen, eli kuinka pelit edesauttavat oppimista ja tekevät siitä mielekkäämpää. Tämän tiedetyöpajan kohdekielenä on englanti, mutta työpaja on täysin sovellettavissa myös muille kielille. Pelien avulla oppilas pääsee harjoittelemaan jo mahdollisesti aikaisemmin opeteltuja asioita, kuten sanastoa, ääntämystä sekä kuuntelutaitoa. Ja kuten myös työpajan tavoitteissa mainitaan, oppilas pääsee myös tutustumaan tarkemmin ryhmätyöskentelyyn muun muassa neuvottelutaitojen sekä oman näkemyksen perustelemisen harjoittelun kautta. Myös taidot, kuten toisten kuunteleminen, kysyminen, toisen huomioiminen sekä erilaisten näkökulmien hyväksyminen tulevat tutuiksi. Tutkimustaidot, jotka kehittyvät tämän tiedetyöpajan aikana ovat keskittyminen, ongelmanratkaisu, asioiden yhdistely, moninäkökulmaisuus, uteliaisuus sekä päättely. Oppilaat pääsevät myös kehittämään ja harjoittamaan luovuuttaan tiedetyöpajan aikana.

### **Työpajan kokonaisrakenne:**

Työpaja aloitetaan opettajajohtoisesti virittämällä oppilaat työpajan teemaan liikunnallisten yhteispelien avulla. Tämän vaiheen aikana opettaja myös keskustelee oppilaiden kanssa tiedetyöpajasta, ja esittää heille kysymyksiä, joiden avulla oppilaat pääsevät sisälle työpajan tematiikkaan. Varsinainen työpaja on kaksivaiheinen, ja työpajan on tarkoitus kestää koko koulupäivän ajan. Ensimmäisessä vaiheessa oppilaat pääsevät tutustumaan neljään opettajan valitsemaan kielipeliin 2–3 oppilaan pienryhmissä. Näistä neljästä kielipelistä kaksi on digipelejä, ja kaksi perinteisempiä pelejä. Pelien kokeilemisen jälkeen jokainen oppilaista pääsee äänestämään suosikkipeliään Pelikarnevaalien voittajaksi. Toisessa vaiheessa oppilaat pääsevät ensimmäisen

vaiheen pelien innoittamana luomaan oma kielipelinsä samoissa pienryhmissä, joihin heidät ensimmäisessä vaiheessa jaettiin. Luo oma kielipeli! -monisteen avulla pienryhmät pääsevät pohtimaan kielipeleihin tarvittavia erilaisia elementtejä ja osa-alueita, jotka on hyvä ottaa huomioon. Kun kielipelit ovat valmistuneet, esittelevät jokainen pienryhmä luomuksensa muille oppilaille sekä opettajalle. Tiedetyöpajan lopuksi oppilaat pääsevät kokeilemaan muiden oppilaiden kielipelejä.

### **Aineistot ja materiaalit:**

- Tunnelmaan virittäytyminen yhteispelillä (liikunnallisella): opettaja sanoo eri sanakategorioihin liittyviä sanoja (esim. numeraali, väri, eläin tms.) ja oppilaat menevät tiettyyn asentoon sen mukaan
- Toinen vaihtoehto: What's the Time Mr. Wolf?
- Lolan ABC-retki – Learn English
- Oppi & ilo One, two, three – ensiaskeleet Englantiin
- Moka Mera Lingua
- LinGo Play
- Sananselitys-peli englanninkielisillä sanoilla (Alias-tyyppinen)
- Domino (värit ja numerot yms. englanniksi)
- Muistipeli

### **Välineet ja tuotokset:**

- Ensimmäinen vaihe:
  - välineinä jokin elektroninen laite, esimerkiksi tabletti, jolla pelejä voi pelata
  - tuotos: lopuksi oppilaat pääsevät äänestämään suosikkipeleään (jokaisella rastilla on postilaatikko, johon oppilas voi laittaa oman äänensä), ja ensimmäisen vaiheen lopussa opettaja julkistaa Pelikarnevaalien voittajan
  - oppilaille kysymys: ”Haluaisitko pelata peliä uudelleen oppitunnilla tai kotona?”
- Toinen vaihe:
  - välineinä erilaisia askartelutarvikkeita ja kierrätysmateriaaleja
  - tuotos: jokainen pienryhmä suunnittelee oman kielipelin

- oppilaille kysymyksiä muun muassa siitä, mitä tunnelmia peli herätti, voisivatko he harkita näiden pelien pelaamista myös myöhemmin oppitunneilla tai välitunneilla, mikä oli tärkein/kivoin asia, jonka opit tänään?

### **Työskentelyohjeet:**

- Kummallekin työpajan vaiheelle on omat ohjeensa
- Tärkeää on kuitenkin muistaa, että kummankin vaiheen alussa on tarkoitus virittää oppilaat tunnelmaan keskustellen ja kysellen (ensimmäisessä vaiheessa myös pelaten), ja että kummankin vaiheen lopussa on myös käytävä keskustelua jälkitunnelmista (mitä opit, mikä oli kiinnostavaa, mikä oli uutta...)

### **Tiedetyöpajan vaihe 1: Pelien kokeileminen**

Ohjeet oppilaalle:

- 1) Kuuntele opettajan ohjeet tarkkaan.
- 2) Lähde ryhmäsi kanssa teille osoitetulle pelipisteelle.
- 3) Pelatkaa joukkueena.
- 4) Pelipisteen sisäiset vaiheet: 1) pelatkaa peliä opettajan antaman ajan puitteissa 2) antakaa palautetta pelistä (kolme hyvää ja kolme huonoa puolta), pelaisitko peliä uudestaan kotona?
- 5) Kun jokaista peliä on kokeiltu, äänestäkää jokainen omaa suosikkipeliänne.
- 6) Kun jokainen ryhmä on päässyt kokeilemaan jokaista peliä, kokoonnutaan loppukeskusteluun, jossa pohditaan mitä tehtiin, ja julkistetaan Pelikarnevaalien voittaja.

Ohjeet opettajalle:

- 1) Viritä oppilaat tunnelmaan ja johdata teemaan: esitä oppilaille kysymyksiä kielipeleistä (esimerkiksi kuinka moni oppilaista on ennen pelannut puhelimellaan/tabletilla pelejä).
- 2) Lue työpajan ohjeet ja esittele pelit. Tutki pelejä yhdessä oppilaiden kanssa. Varmista, että kaikki pääsevät mukaan vuorovaikutukseen ja pelaamiseen.
- 3) Jaa oppilaat 2–3 hengen ryhmiin ja osoita jokaiselle ryhmälle aloituspiste. Innosta ja avusta oppilaita pohtimaan pelien kielellisiä elementtejä.
- 4) Kun aika tulee yhden rastin osalta täyteen, ilmoita oppilaille pisteen vaihdosta.

- 5) On loppukeskustelun aika. Aloita keskustelu oppilaiden kanssa: mikä meni hyvin, mikä meni huonosti, oliko pelien pelaaminen mukavaa vai epämiellyttävää. Ohjaa reflektointikeskustelua johdattelevilla kysymyksillä: Mitä harjoiteltiin ja opittiin? Missä onnistuit? Mikä oli vaikeaa? Minkälaisia asioita haluaisit oppia kielipelien avulla? Mitä kaikkea niillä voisi harjoitella tai oppia? Minkälaisen pelin suunnittelisit itse?
- 6) Julkista Pelikarnevaalien voittaja!

## **Tiedetyöpajan vaihe 2: Oman kielipelin luominen**

Ohjeet oppilaalle:

- 1) Seuraavaksi on teidän aikanne luoda oma kielipeli! Pohtikaa aiemmin tänään pelaamianne pelejä: mikä peleissä oli hyvää ja mikä huonoa, mitä asioita haluaisitte omassa pelissänne olevan, ja mitä asioita ette missään nimessä halua, että peliinne kuuluu?
- 2) Seuraavaksi pääsette valitsemaan vaihtoehtojen avulla, mitkä asiat otatte osaksi peliänne (lapsille annetaan paperi, jossa on jo valmiina eri yläotsikot, joiden alla vaihtoehtoja).
- 3) Kun olette valinneet jokaisesta kohdasta yhden vaihtoehdon, voitte aloittaa pelin rakentamisen. Miettikää yhdessä, mitä pelissä tapahtuu missäkin vaiheessa.
- 4) Kun pelinne on valmis, testatkaa sitä. Jos huomaatte pelissä olevan vielä joitain ongelmia, ratkaiskaa ne yhdessä. Keksikää pelillenne nimi.
- 5) Valmistelkaa kertomaan luokkakavereillemme, kuinka peliänne pelataan. Kun olette valmiita, ilmoittakaa asiasta opettajalle ja odottakaa ohjeita.

Ohjeet opettajalle:

- 1) Viritä oppilaat tunnelmaan kysymällä heiltä, ovatko he ennen päässeet tekemään omaa peliä. Voit kysyä myös, miltä oppilaista tuntuisi, jos he pääsisivät kokeilemaan oman pelin luomista, ja minkälainen se olisi.
- 2) Kerro oppilaille yleiset ohjeet toisen vaiheen kulusta: kerro, että oppilaat pysyvät edelleen samoissa ryhmissä, kuin ensimmäisessä vaiheessa, ja että jokaisella ryhmällä on oma paikka, jossa he aloittavat pelin suunnittelemisen.
- 3) Kun oppilaat ovat päässeet alkuun, jaa heille monisteet, jossa on vaihtoehtoja eri pelin osaluille, joista lapset pääsevät valitsemaan.
- 4) Ole aktiivisesti mukana oppilaiden työskentelyssä. Kysy, tarvitsevatko he apua, ja auta heitä tarvittaessa.

- 5) Kun jokainen on saanut pelinsä valmiiksi, kerää oppilaat yhteen.
- 6) Ohjeista oppilaat esittelemään omat pelinsä. Kysy ryhmiltä johdattelevia kysymyksiä, mikäli vaikuttaa siltä, etteivät oppilaat pääse vauhtiin. Ota huomioon, että kaikki ryhmän jäsenet pääsevät ääneen. Jos pelin oppimistarkoitus jää vähälle huomiolle oppilaiden selostuksessa, muistuta luokkaa, mitä asiaa kielessä voi oppia tämän pelin kautta.
- 7) Kun luokan yhteinen osuus on ohitse, voit ohjeistaa oppilaita kokeilemaan toisten oppilaiden pelejä, mikäli aikaa jää jäljelle. Voit myös muistuttaa, että näitä pelejä voidaan pelata myös myöhemminkin koulussa tai välitunnilla.

### **Tiedetyöpajan ensimmäisessä vaiheessa tarvittavat materiaalit:**

- Tunnelmaan virittäytyminen yhteispelillä (liikunnallisella):
  - opettaja sanoo eri sanakategorioihin liittyviä sanoja (esim. numeraali, väri, eläin tms.) ja oppilaat menevät tiettyyn asentoon sen mukaan
  - toinen vaihtoehto: Paljonko kello on, Herra Susi?
- Fun English
- Oppi & ilo One, two, three – ensiaskeleet Englantiin
- Moka Mera Lingua
- LinGo Play
- Sananselitys-peli englanninkielisillä sanoilla (Alias-tyyppinen)
- Domino (värit ja numerot yms. englanniksi)
- Muistipeli
- Näistä peleistä opettaja valitsee 2x digipeli, 2x perinteinen peli ja 1x liikunnallinen peli

### **Selitykset pelien sisällöstä:**

#### ***Liikunnalliset virittäytymispelit***

#### ***Vaihtoehto 1.***

#### ***Liikuttavat kategoriat!***

Opettaja sanoo eri sanakategorioihin liittyviä sanoja (esim. numeraali, väri, eläin, kasvi tms.) Oppilaat kuuntelevat sanan ja päättävät mihin ennalta määrätyistä asennoista menevät. Esimerkiksi eläinkategorian sanassa kaikki nostavat kätensä ylös, värikategoriassa kaikki menevät kyykkyyhin,

numeraalisanan kuullessaan kaikki hyppäävät ja kasvisanan kuullessaan kaikki pörähtävät ympäri. Opettajalla on mahdollisuus sovittaa pelin kategoriat ja sanat jo oppilaiden tuntemiin sanoihin myös liikkeitä on helppo vaihtaa tilanteiden mukaan. Liikuntapeli herättelee oppilaita päivän aluksi ja virittää heitä tuleviin kielipeleihin liikunnallisella aloituksella.

### ***Vaihtoehto 2.***

*Paljonko kello on, Herra Susi?*

1. Leikki aloitetaan valitsemalla yksi oppilaista, joka toimii Herra Susena. Kun Herra Susi on valittu, menee tämä oppilas seisomaan kauemmas luokkakavereistaan selkä heihin päin.
2. Muut oppilaat seisovat kauempana Herra Sudesta, ja kun jokainen on valmiina aloittamaan leikin, huutavat oppilaat: ”Paljonko kello on, Herra Susi?”
3. Herra Susi vastaa huutoon erilaisilla kellonajoilla – esimerkiksi ”kello on yksi” tai ”kello on kahdeksan”.
4. Oppilaat ottavat askeleita eteenpäin Herra Suden huutaman kellonajan mukaan: jokainen oppilas ottaa yhden askeleen, jos Herra Susi ilmoittaa kellonajaksi yhden ja niin edelleen, askel askeleelta lähestyen Herra Sutta.
5. Herra Susi vastaa muiden oppilaiden kysymykseen eri kellonajalla, kunnes hän päättääkin muiden oppilaiden yllätyksesi huudahtaa ”Ruoka-aika!”. Tällöin Herra Susi kääntyy kasvokkain muita oppilaita kohti, ja lähtee jahtaamaan heitä.
6. Ensimmäisestä oppilaasta, jonka Herra Susi saa kiinni, tulee seuraava Herra Susi.
7. Leikkiä voidaan jatkaa niin kauan, kunnes oppilaat vaikuttavat tarpeeksi virittyneiltä aloittamaan tiedetyöpajan.

### ***Perinteiset pelit***

#### ***Vaihtoehto 1.***

*Sanaselityspeli (Alias)*

Vaihtoehtoina on ottaa perinteisen lasten Alias pelin kuvakortit (jos kyseinen peli löytyy englanniksi, vielä parempi) tai tehdä itse haluttuun teemaan sopivista sanoista pelikortit/laput joihin on kirjoitettu selitettäviä sanoja. Peliä voi pelata pareittain tai pienissä ryhmissä. Ideana on, että yksi oppilas kerrallaan, oppilas ottaa korttipakasta kortin. Oppilas selittää pelikavereilleen kortissa olevaa sanaa/kuvaa englanniksi, muttei saa sanoa kortissa lukevaa sanaa. Kuka ensimmäisenä arvaa kortissa olevan sanan, saa pisteen eli kortin itselleen. Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Selitysvuorot kannattaa kierrättää vuorotellen pelaajalta toiselle, jotta jokainen pääsee vuorollaan selittämään yhtä

monta sanaa, vaikkei arvaisikaan yhtäkään. Pelin lopussa, eli selitettävien sanojen loputtua eniten kortteja kerännyt oppilas voittaa.

## ***Vaihtoehto 2***

### *Muistipeli*

Klassinen muistipeli taipuu loistavasti myös kieltenopiskeluun. Pelin ideana on tietysti löytää oikeat parit. Tässä kielipelissä se voi tapahtua esimerkiksi yhdistämällä oikea sana ja kuva. Muistipelillä voidaan harjoitella monipuolisesti esimerkiksi sanastoa kuten eläinten, värien, kuukausien, numeroiden nimiä. Muisti, hahmotuskyky, päättelykyky ja ryhmätyötaidot harjaantuvat pelissä. Pelissä harjoitellaan lukemista ja tutkitaan kirjoitettua kieltä. Oikeaa kuvaa tai sanaa etsiessä aivot pääsevät raksuttamaan. Lapset oppivat tunnistamaan nopeasti kirjoitettuja sanoja, ja kuvat toimivat oivallisena havainnollistavana muistiapuna itse kielen oppimisessa. Pelikortit on helppo askarrella itse kartonkipaperista ja erilaisia kuvia hyödyntäen. Kuvat voidaan leikata vanhoista lehdistä tai käyttämällä Papunetin kuvatyökälua, josta löytyy monipuolisesti kuva-aineistoa. Osaan korteista kirjoitetaan sana ja toisiin liimataan kuva. Peliä pelatessa lapsia on hyvä kannustaa pohtimaan ja tutkimaan kieltä esimerkiksi kysymällä mitä missäkin kortissa mahtaa lukea: millä kirjaimella sana alkaa, mikä äänne on sanan alussa. Pienien vihjeiden ja aikuisen tuen avulla lapsi oppii yhdistelemään asioita ja oivaltamaan. Tämä lisää oppimisen iloa. Muistipeli soveltuu erinomaisesti kaikkien kielten opiskeluun, ja sen avulla voidaan harjoitella monipuolisesti erilaisia kieltenopiskeluun liittyviä taitoja ja tietoja. Kortit kannattaa laminoida. Näin niistä on iloa pitkäksi aikaa.



### Vaihtoehto 3

#### Kielidomino

Kuvan peli on *lukumäärä, lukusana ja numero –domino*. Pelissä treenataan matematiikkaa ja englantia yhtä aikaa. Nimensä mukaisesti pelin ideana on yhdistellä lukumääriä, numeroita ja englanninkielisiä lukusanoja. Tämän pelin kohdekieli on englanti, mutta dominopeli soveltuu erinomaisesti kaikkien kielten opiskeluun. Kielidominossa treenataan muistia, hahmottamista ja päättelykykyä, ja tietenkin kielitaitoa. Peliä on mahdollista muunnella monipuolisesti eri oppimistavoitteiden mukaan, ja se soveltuu kaiken ikäisten lasten kieltenopiskeluun. Yksi hauska muunnos tästä klassisesta pelistä on esimerkiksi riimidomino, jossa lapset pääsevät pohtimaan rimmaavia sanoja vieraalla kielellä (miten sanat kirjoitetaan, miten ne lausutaan, onko paljon eroja jne.). Tässä versiossa apuna on hyvä antaa lapsille vastausvaihtoehtoja sekä käyttää kuvia hahmottamisen ja päättelyn tukena. Näin pelistä ei myöskään tule turhan vaikea pienimmille kieltenopiskelijoille. Vanhemmille lapsille voisi sopia myös sanaluokkadomino, jossa yhdistellään sanoja ja sanaluokkia. Mitä pienemmistä oppilaista on kyse, sitä värikkäimpiä dominokorteista kannattaa tehdä! Domino-pelissä sanat ja merkit toistuvat useaan kertaan. Lapsia rohkaistaan laskemaan lukumäärät ja lukemaan ääneen lukusanat ja numerot. Lapset harjoittelevat kuuntelemista, lukemista ja ääntämistä. Tämä mahdollistaa lasten aktiivisen osallistumisen kielten oppimiseen ja sen rakenteiden tutkimiseen.





## ***Digipelit***

### ***Vaihtoehto 1.***

#### *LinGo Play*

Lingo Play pelissä on mahdollisuus pelata joko yksin- tai moninpeliä. Pelissä kehitetään sanaston ja lauseiden muistamista. Moninpeli mahdollistaa kilpailun toisen saman tason sanoja ja lauseita testannen pelaajaan aikaa vastaan. LinGo Playn ilmainen verkkoversio on demoversio mobiiliversiossa, joka on mahdollista ladata mobiililaitteille pelikarnevaalien aikana tai kotona vanhempien kanssa.

Muistikortti pelimuoto on ilmainen selainversiossa. Pelin alettua ruudulla näkyy sana ja yksi mahdollinen selitys sanalle. Pelaaja tehtävä on päättää, onko tarjottu sana kuvalle oikein vain väärin. Kun nämä sanat on käyty läpi peli näyttää neljä kuvaa ja yhden sanan, kuvista valitaan sanaa vastaava kuva. Lopuksi pelaaja saa kasankirjaimia, joista kaikki kirjaimet tulee valita oikeassa järjestyksessä muodostaen kuvaa vastaava oikea sana. Tehtävien vaikeusaste määrittyy pelaajan tason mukaan. Pelin aikana sivupalkeista voi seurata omien ja vastustajan vauhtia. Peli loppuu, kun jompikumpi pelaajista pääsee maaliin, eli vastaa kaikkiin kahteentoista kysymykseen.

Peli tekee sanaston oppimisesta hauskaa kevyen kilpailun muodossa.

### ***Vaihtoehto 2.***

#### *Fun English*

Fun English on kielenoppimispeli, jonka avulla oppilaat pääsevät (ilmaisisversiossa) opettelemaan eläimiin ja väreihin liittyvää sanastoa englanniksi monipuolisten pelien avulla. Pelistä on myös maksullinen versio, jonka avulla pääsee opettelemaan myös muidenkin aihealueiden sanastoa. Peleihin kuuluu muun muassa muistipelejä, eläintunnistusta sekä parien yhdistämistä. Väri- ja eläin kategoriassa on tietty määrä pelejä, ja uusi peli aukeaa, kun sitä edeltävän peli on saatu suoritettua. Pelin sovelluksen saa ladattua sekä iOS että Android-laitteille.

### ***Vaihtoehto 3***

#### *Oppi & ilo One, two, three – ensiaskeleet englantiin*

Suomalaisen kielisovelluksen monipuoliset tehtävät tutustuttavat lapset englannin kielen opiskeluun hausalla ja innostavalla tavalla. Tehtävien parissa lasten perussanavarasto kehittyy: värit, numerot,

viikonpäivät, kehonosat, eläinten, ruokien sekä vaatteiden nimet tulevat tutuksi englannin kielellä. Pelin avulla lapset oppivat myös tervehtimään ja esittelemään itsensä. Kielen omaksumista edesauttavat laulut ja pienet leikinomaiset hetket. Lapsi pääsee harjoittelemaan kuuntelemista, mutta myös sanojen toistamisen kautta ääntämistä. Tehtäväkorttien värikkäät kuvitukset riemastuttavat pientä kieltenopiskelijaa. Monipuolisen sisällön ja yksinkertainen grafiikan ansiosta tehtävät soveltuvat hyvin varhaiseen kieltenopiskeluun ja kaikille englannin kielestä kiinnostuneille lapsille. Sovelluksessa on mahdollisuus valita itselle mieluiset tehtäväkortit sekä päättää missä järjestyksessä tehtävissä halutaan edetä. Näin sekä vanhempi, opettaja että lapsi voivat helposti valita joko kiinnostavimmat tehtävät tai vaihtoehtoisesti sellaiset, jotka harjoittavat jotain tiettyä taitoa, jota kunakin kertana halutaan opetella. Sovellus on täysin ilmainen, ja tarjoaa paljon ideoita ja tukea kieltenopiskeluun. Pelin voi ladata niin iOS kuin Android –laitteille, mutta sitä voi pelata myös tietokoneella.

#### ***Vaihtoehto 4.***

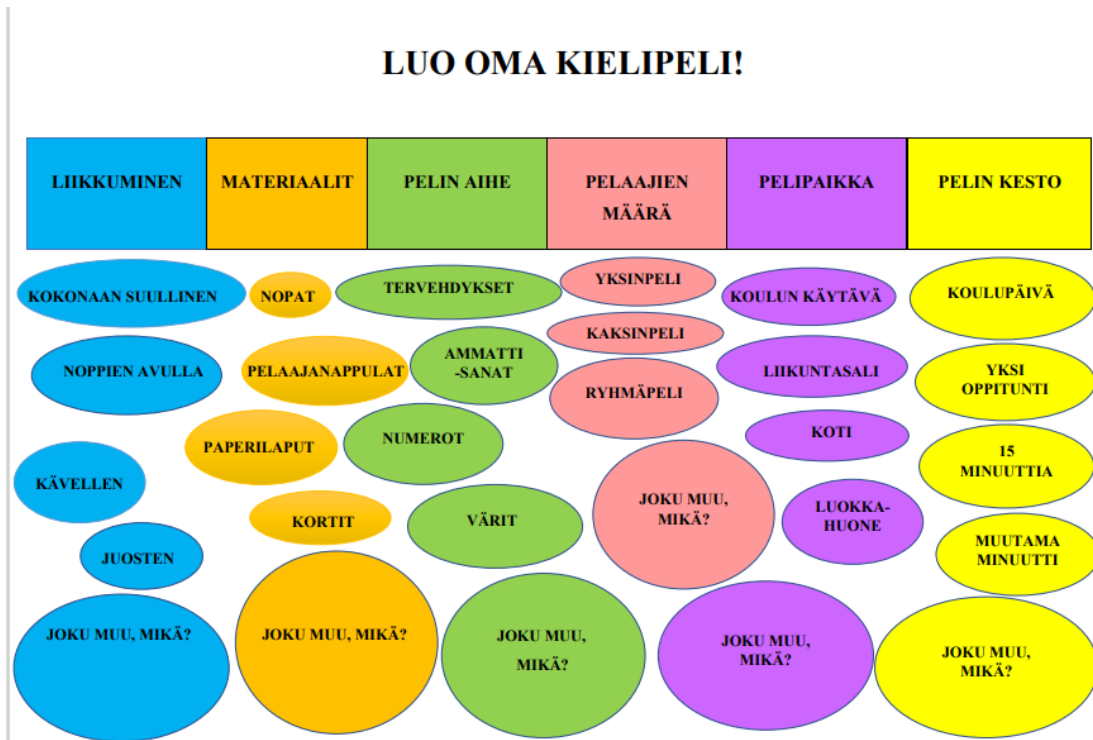
##### **Moka Mera**

Moka Mera on täysin ilmainen puhelimelle tai padille ladattava kielenoppimispeli. Pelissä suoritettavat tehtävät sopivat mainiosti varhaiseen kieltenopiskeluun. Pelissä tehtävät on sijoitettu eri puolille kahden pelissä kulkevan hahmon taloa. Pelissä yhdistellään hauskanpito mutta myös oppimista edistävät asiat. Kieltä opiskellaan huolenpidon, auttamisen ja vuorovaikutuksen kautta. Oppilas pääsee pelin hahmojen avulla oppimaan uusia teemoihin sopivaa sanastoa, kuten ruokia, värejä, kulkuneuvoja jne. Tehtävien tekeminen ei vaadi luku tai kirjoitustaitoa. Pelisovelluksen voi ladata sekä Android että iOS laitteille sovelluskaupasta.

#### **Tiedetyöpajan toisessa vaiheessa tarvittavat materiaalit:**

- Opettajan olisi hyvä ennen työpajan alkamista tuoda työpajan järjestämispaikkaan erilaisia materiaaleja: esim. kartonkia, värikyniä, tusseja, noppia, saksia, liimaa, naruja, nappeja, helmiä. Vinkki: käytä kierrätysmateriaaleja!
- Toisessa vaiheessa tärkeintä on tarjota oppilaille mahdollisimman paljon valinnanvaraa materiaalien suhteen, jotta heidän luovuutensa pääsisi valloilleen. Monipuolisten materiaalien käyttö tukee lasten mielikuvitusta.
- Toiseen vaiheeseen tulisi myös tulostaa jokaiselle pienryhmälle oma moniste, jossa selostetaan jokainen tärkeä elementti, joita heidän tulisi miettiä suunnitellessaan peliä

- Ohessa kuva monisteesta:



### Ohjaus ja palaute:

- Ensimmäinen vaihe
  - kun oppilaat pelaavat pelejä, he saavat (varsinkin digipeleistä) palautteen välittömästi, vastaus on joko oikein tai väärin
  - pelitilanteessa opettajan tulisi olla aktiivinen: antaa palautetta ja tukea, kiertää pisteillä ja innostaa oppilaita, joilla mahdollisesti vaikeuksia pelaamisen/tehtävien kanssa, osallistua oppilaiden pohdintoihin pelaamisesta ja pelin sisällöstä, esittää johdattelevia kysymyksiä varmistaen, että kaikki pääsevät osallistumaan niin itse pelaamiseen kuin vuorovaikutukseen toisten kanssa
  - itsearviointi tässä vaiheessa toteutuu silloin, kun oppilaat pääsevät lopussa keskustelemaan, mitä oppivat peleistä, myös pelien aikana he pääsevät pohtimaan, mitkä asiat pelissä oli kivoja, ja mitkä hieman tylsiä tai vaikeita
- Toinen vaihe
  - tässä vaiheessa opettajan ohjaus tulee erityisesti tarpeeseen, sillä monelle oppilaalle pelin keksimisen ajatus voi tuntua hyvinkin vaikealta, ennen kuin he pääsevät vauhtiin

- opettaja on myös mukana kannustamassa ja kehumassa oppilaiden ideoita, tai mahdollisesti ohjeistaa heitä tekemään jotkin asiat toisin, jos ne vaikuttavat liian vaikeilta toteuttaa
- loppukoonnissa, kun jokainen pienryhmä esittelee omat pelinsä, voivat muut oppilaat kommentoida toistensa töitä, ja erityisesti siinä vaiheessa, kun oppilaat pääsevät kokeilemaan omia pelejään, he pääsevät antamaan palautetta pelin toimivuudesta

### **Lähteet:**

<https://www.lingo-play.com/fi/opi-englannin-kielt%C3%A4/>

[https://sisalto.oppijailo.fi/puuhakirjat/one\\_two\\_three/index.html](https://sisalto.oppijailo.fi/puuhakirjat/one_two_three/index.html)

<http://viihdevintiot.com/2017/09/12/opi-englantia-pelaamalla-lasten-kielisovellukset-opettavat-leikin-varjolla/>

<http://www.helpmykidlearn.ie/activities/3-4/detail/whats-the-time-mr.-wolf>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pumkin.fun>

<https://papunet.net/materiaalia/kuvat%C3%B6kalu>

<https://www.mokamera.com/paasivu>