



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



### Selittävä ja havainnollistava oppimispeli "Tarinat"

<b>Author</b>	RSTS opettaja <b>Madara Petersone</b>
<b>Tavoite</b>	Kehittää kriittisen ajattelun taitoja, kehittää henkilökohtaisia mielipiteitä, löytää uusia ideoita, kehittää kriittistä arviota käynnissä olevista prosesseista.
<b>Toiminnan kesto (min)</b>	40
<b>Tarvittava materiaali</b>	-
<b>Toiminnan kuvaus</b>	Tarinan tekemisen tavoitteena on yhteistyö ja luoda yksi tarina yhdessä. Jaa oppijat 6 - 10 henkilön ryhmiin. Oppijat seisovat tai istuvat ympyrässä tai linjassa. Opettaja aloittaa toiminnan kysymällä: "mitä tulee olemaan tarinan nimi suhteessa kurssin teeman?" Opettaja valitsee tarinannimen ja varmistaa, että kaikki ovat kuulleet sen. Tarinan nimi voi olla esimerkiksi Atomin rakenne. Opettaja osoittaa oppija A:ta", joka aloittaa tarinan. Sitten opettaja pysäyttää opiskelija A:n ja osoittaa seuraavaa opiskelijaa B, joka jatkaa tarinaa. Peli jatkuu niin kauan että kaikki ryhmän opiskelijat ovat osallistuneet. Prosessin aikana opettaja voi tehdä opiskelijalle apukysymyksiä, jos opiskelijalla on ongelmia tarinan jatkamisessa,
<b>Tulos</b>	Näiden menetelmien soveltaminen: - edistää positiivisempaa asennetta aiheeseen; - lisää yhteistyötaitoja ja tiedon vaihtoa osallistujien kesken - innostaa oppijoita tutkimaan aihetta tarkemmin hankittua oppimateriaalia käyttämällä - lisää aloitteenkykyä
<b>Milloin voi käyttää</b>	Tämä menetelmä ovat yleisluontoinen. Sitä voi käyttää melkein kaikissa aiheissa.
<b>Päätelmät</b>	Tämän menetelmän soveltaminen parantaa oppijoiden ymmärrystä oppimisaiheesta. Oppijat osaavat analysoida erilaisia prosesseja ja hyödyntää kriittistä ajattelua sekä hankkia tietoa. Se auttaa selittämään jopa epäselvimpiä ja hämmentävimpiä elementtejä opittavasta aiheesta.