



ActionTrack pedagogisesta näkökulmasta

ActionTrack-sovelluksella on mahdollista harjoitella mielekkäästi monipuolisia pedagogisia sisältöjä. Oppiainesisältöjen lisäksi ActionTrack-aktiviteettia pelatessa harjoitellaan tietoja, taitoja tai asioita, jotka liittyvät laaja-alaiseen osaamiseen. Käyttämällä sovellusta pystytään lisäämään fyysistä aktiivisuutta sekä toiminnallisuutta koulupäivän aikana.

Tyypillisesti aktiviteetteja pelataan pienryhmissä, jolloin myös yhteistyötaitoja harjoitellaan pelin aikana. ActionTrack-aktiviteetin avulla on mahdollista eriyttää oppimista joko oppilaan oman valinnan tai hänen taitojensa mukaan. Peli voi olla sijoitettu koulun lähiympäristöön, kouluun sisälle tai retkikohteeseen.

Oppilaat keräävät pelissä pisteitä mm. rastien tehtävien avulla. Valtaosalle oppilaista pisteiden kerääminen on motivoivaa. Aktiviteetin kilpailullinen luonne tulee kuitenkin aina valita pedagogisin perustein. Opettaja päättää onko kyse yksilökilpailusta, ryhmäkilpailusta tai onko aktiviteetissa kilpailullista luonnetta lainkaan. Opettaja pystyy myös määrittelemään sen, näkevätkö oppilaat aktiviteetin pisteitä ylipäättään. Oleellista on miettiä, viekö kilpailu liikaa huomiota pelille asetetusta pedagogisesta tavoitteesta.

Alla on esimerkkejä siitä, millaisiin pedagogisiin tavoitteisiin peleillä voidaan pyrkiä ja mihin tarkoituksiin sovel- lus käy hyvin. Pelityypit on jaoteltu kolmeen pääluokkaan, joskin yksittäinen peli saattaa sisältää elementtejä useammastakin pelityypistä.

- Tutkimista, havainnointia, tiedon etsimistä, ajattelua tai vuorovaikutusta harjoittavat pelit
- Obitun tiedon/taidon kertaamiseen tai harjoittamiseen pyrkivät pelit
- Muut pelit

Esimerkit on selkeyden vuoksi esitelty toiminnan päätavoitteen mukaan. Esimerkkipohjat löytyvät Tampereen alustan pohjista esimerkeissä mainituilla nimillä.

Pelityypit

Tutkimista, havainnointia, tiedon etsimistä, ajattelua tai vuorovaikutusta harjoittavat pelit

- **Rakennettuun ympäristöön/paikkaan tehty peli.** Tavoitteena tutustua/tutkia juuri sitä ympäristöä, johon peli ja sen tehtävät on tehty, esim. patsaat, rakennukset, alueen historia alueen yritykset tai koulun turvakävely. Aktiviteetin sisällöllinen tavoite voi tulla eri oppiaineiden kuten äidinkielen, historian tai ympäristötiedon tavoitteista.

Tällaisessa radassa tehtävät ovat sidottuja rastin ympäristöön. Vastaukset tehtäviin löytyvät ympäristöä tutkien, asioita pohtien ja omia mielipiteitä ilmaisten. Lisätietoa saattaa olla tarjottuna myös web-sivun kautta tai oppilaan täytyy käydä kysymässä/etsimässä lisätietoa lähistöltä.

Esimerkkipohjia: Tammelan koulu turvallisuus / Taidekaaren ja Kulttuuriympäristöyksikön Kaleva-kierros yläkoululle/ KU, Arkkitehtuuri- ja veistossuunnistus, 7-9 lk. keskusta

- **Luontoympäristöön tehty peli.** Tavoitteena voi olla esim. kasvien tunnistus, luontoympäristön tai ilmiön havainnointi ja ymmärtäminen sekä opitun teorian tiedon yhdistäminen käytäntöön.



Rastien tehtävät ovat tässä tyyppissä vahvasti sidoksissa ympärillä olevaan luontoon ja sen ilmiöihin.

Esimerkkipohjia: "Kauku kasvion rästisuoritus", BG", Halimasjärvi / Kaarila MOK English/ Pyynikki, luonnonmaantieteen reitti

- **Ryhmäytymis- /yhteistyöpeli.** Tavoitteena lisätä ryhmän yhteistyötä ja/tai ryhmäyttää sen jäseniä. Rastit ovat luonteeltaan toiminnallisia joko yhteen tiettyyn teemaan sidottuja tai yksittäisistä erillisistä tehtävistä muodostettu kokonaisuus. Tämä pelityyppi on paljon käytetty koulun henkilökunnan koulutuksissa tai teemapäivissä.

Esimerkkipohjia: Agentit, syksy -18 / "Amazing race" Tampella-Pyynikki, työyhteisö / Juhannuskylä 8. ryhmäytys / Tunnetaidot 1–6, Aleksanterin kirkkopuisto

- **Ongelmanratkaisupeli.** Tavoitteena on ongelmanratkaisutaidon kehittäminen. Pelissä ideana ratkaista jokin kokonaisuus, johon rastien tehtäviä tekemällä löytyy paloja tai osia.

Esimerkkipohjia: Word Challenge, oppilaat hakevat kirjaimia, jotka muodostavat EU-maiden pääkaupunkeja / Pyynikki, Whiz of Quiz, monialaista yläkouluun

- **Ilmiöpeli.** Pelin tavoitteena on tarkastella valittua ilmiötä mahdollisimman monipuolisesti tai koota koulun ilmiöviikon asioita.

Esimerkkipohjia: Kestävä kehitys 3–6 lk, Eteläpuisto / Hyvät tavat luokassa / Olkahisen koulun vesilläviikko / Takahuhti-Linnainmaa reitti 3 / SA, MOK-kestävä tulevaisuus-saksanrata, Kaukajärvi

- **Oppilaiden tekemät pelit.** Peleissä on yleensä jokin sisällöllinen itsenäinen tavoite, mutta oppilaiden tekemiin peleihin liittyy ennen kaikkea tavoite oppilaan ajattelun kehittämisestä. Pelin ja tehtävien tekeminen vaativat täysin uuden tason ajattelua verrattuna itse pelaamiseen.

Esimerkkipohjia: Takahuhtiyrittäjäkoulu (Tämä) / ES, 9lk, asiointia espanjaksi keskustassa

Opitun tiedon /taidon kertaamiseen/harjoittamiseen pyrkivät pelit

- **"Drillipeli"**. Pelin tavoitteena on saada paljon harjoitusta ja toistoa valitusta aiheesta. Pelin tarkoituksena voi olla ulkoa opittavien asioiden kuten kertotaulu tai kielen sanojen harjoittaminen. Tehtävät ovat lyhyitä ja toistavat pitkälle samaa kaavaa.

Esimerkkipohjia: MA, 3–4 lk, Saukonpuiston monsterimatikka/ MA 2. lk kertotaulut 2–5 ja 10, Lielähti / AI, sanaluokat (5–7 lk), Näsikallio

- **Oppiainepeli / Harjoittelupeli.** Pelin tavoitteena kerrata tai saada harjoitusta jostain aiemmin opitusta asiasta.

Esimerkkipohjia: BG, ihminen, 5lk, Annala / MU, teoriaa, 6 lk / ES, Hatanpään koulu, espanjan alkeet / ES, 9lk, asiointia espanjaksi keskustassa/ AI, 1.lk, tehtävät äänitiedostona, QR, vihjeet TALVITIEN alakouluun / Tunnetaidot 1–6, LIELAHTI





- **Liikuntapeli.** Pelin pääasiallinen tavoite on liikkuminen. Pelissä ei rasteilla ole välttämättä tehtäviä lainkaan tai vaihtoehtoisesti tehtävät voivat olla liikuntaan tai mihin tahansa oppiaineeseen liittyviä. Liikkuminen on kuitenkin pelin päätavoite. Liikuntapeleihin liittyy useasti kilpailu, mutta välttämätön se ei toki ole.

Esimerkkipohjia: Kaupinkartta, vesitorni /Tesoman lipunryöstö (koulun ympäristö) / LI, 1–4 lk, suunnistusta pelkän kompassinuolen avulla. Ei tehtäviä. / LI, MOVE harjoitteet. Pelattavissa kaikkialla / LI, juokseminen 5–8, Vehmainen

Muut pelit

- **Tarinallinen seikkailupeli.** Jokin tarina tuo peliin tavoitteen. Pelissä voi olla kyse aarteen metsästyksestä tai rosvojen jahtaamisesta. Tarinan rinnalle voi olla liitettyä erilaisia oppimistavoitteita, mutta tyypillistä on se, että oppilas heittäytyy peliin juuri tarinan tuoman tehtävän kautta.

Esimerkkipohjia: Escape from Martians for 6th Grade / 7–9 luokan aarrejahti RUSKO / "Amazing race" Tampella-Pyynikki, työyhteisö

- **Välipala- / "ilopeli".** Pelin tärkein tavoite on tauottaa tuntia tai koulupäivään ja tuoda iloa hauskuutta tunnille. Peli saattaa sisältää "ihan täyttä asiaa", mutta sen sisällä on tyypillisesti huumoria ja heittäytymistä vaativia tehtäviä. Paljon käytetty pelityyppi myös henkilökunnan keskuudessa.

Esimerkkipohjia: VESO, hyötyä ja hauskuutta, Aulanko, Kaukajärvellä tehty / kikatus 2 Peltolammi

