

sedu

liikkeessä



Liikkuva pakopeli liikuttaa kehoa ja mieltä

Aleksi Lahtonen ja Tiina Parantainen

Lähtökohtia peliin

- Miten koulupäivään saataisiin liikettä (muutenkin kuin tupakointipaikan etsinnässä)?
- Mikä motivoi hyvin vähän liikkuvaa opiskelijaa?
- Miten motivoida toiminnallisiin opetusmenetelmiin sekä opettajia että opiskelijoita?
- Ryhmäytymismenetelmät jossa jokainen tekee jotain vuorollaan, saa sosiaalisten tilanteiden jännittäjät ahdistumaan
- Opiskelijaa kiinnostaa puhelimen pelit enemmän kuin fyysinen aktiivisuus



Liikuttava ratkaisupeli

- Suunniteltiin yhteistyössä FindOut Seinäjoki kanssa.
- Toteutuksesta myös AMK-opinnäytetyö: Juudit Rouhiainen: Pakopelit ja pelillistäminen aktivoimisen välineenä: Case Sedu
- Kaksi peliä videopeli ja lautapelipolku.
- 4 rastia kummassakin, jotka voi sijoitella eri puolille kampusta.
- Ohjeet myös englanniksi.
- Antaa mahdollisuuden opiskelijalle loistaa vaikka perinteisessä luokkaopetuksessa ei olisi vahvimmillaan (esim. kielitaito on heikko)
- Onnistumisen kokemuksia luodaan yhdessä. Sosiaalisen tilanteen paine ei kohdistu yksilöön vaan tekemiseen.
- Opettaja pääsee tarkkailemaan opiskelijoiden vahvuuksia ja mahdollisesti myös tuen tarvetta.

