

7. DIGILAITTEIDEN KÄYTTÖ JA TIEDONHAKU

Sisältö ja tavoitteet

Kirjan lukeminen rauhoittaa oloa koulupäivän jälkeen ja auttaa palautumaan, ja tällä kerralla harjoitellaan aluksi rauhoittumista kirjan äärelle. Tälle kerralle valitun kirjan sisältö (*Risto Räppääjä ja villi kone*) liittyy digipelaamiseen, ja kirjan avulla voidaan pohtia, miten liiallista pelaamista voisi vähentää antamalla neuvoja Ristolle ja Rauhalle. Lisäksi harjoitellaan tiedonhakua tietopelin avulla niin, että lapset saavat etsiä vastaukset tietokysymyksiin tabletin tai kännykän avulla.

Lopuksi pelataan muutamia tehtäviä Iloa Etsimässä -digipelistä, vapaavalintaista lautapeliä tai tarvittaessa jatketaan lautapelin viimeistelyä.

Ohjeet Iloa Etsimässä peliin löytyvät täältä
<https://www.mll.fi/tehtavat/iloa-etsimassa/>

Peli kokonaisuudessaan voi kestää jopa yli 40 minuuttia, joten todennäköisesti lyhyen yhteisen tuokion aikana ehtii tehdä vain muutaman ensimmäisen tehtävän.

Tarvikkeet

- *Tunnekortit* tai *Vahvuuskortit*
- *Risto Räppääjä ja Villi Kone* -kirja lukutuokiota varten. Tarvittaessa voidaan valita myös jokin toinen kirja.
- *Tabletit* tai *kännykät* tiedonhakua varten ja *Iloa etsimässä* -peliä varten
- *Tietopeli*, kuten *Trivial Pursuit* tai *Maailman Eläimet*
- Vapaavalintainen *lautapeli*
- *Askartelutarvikkeet* lautapelin rakentamista varten

Tehtävärunko

Virittäytyminen: Tällä kerralla voidaan tunnekorttien sijasta käyttää vahvuuskortteja, jolloin jokainen lapsi voi korteista valita itselle sopivan vahvuuden. Halutessaan voidaan valita myös sellainen vahvuus, jota haluaa vielä kehittää. Tämän jälkeen kerrataan tarvittaessa ryhmän säännöt sekä kerrotaan, mitä tällä kertaa tehdään.

Lämmittelytehtävä. Mitä kaikkea muuta digilaitteilla voi tehdä kuin pelata? Jokainen voi kertoa yhden tai useamman asian, mitä tekee kännykällä, tietokoneella tai tabletilla. Esimerkiksi kuunnellaanko musiikkia tai äänikirjoja, luetaan uutisia ja etsitään tietoa tai pidetään yhteyttä muihin ihmisiin.

Keskustelu päivän aiheesta. Pohditaan lyhyesti mistä voidaan etsiä tietoa. Jos etsii netistä tietoa, niin miltä sivustoilta voi etsiä? Entä mistä muualta tietoa voi etsiä, kuten kirjastoista, televisiosta, dokumenttiohjelmista tai sanomalehdistä. Tämän jälkeen harjoitellaan tiedonhakua pelin yhteydessä.

Tiedonhakutehtävä. Pelataan lasten kanssa tiedonhakua vaativaa lautapeliä (esimerkiksi Maailman eläimet), ja lapset pääsevät lautapelaamisen yhteydessä hakemaan tietoa pelissä esitettyihin kysymyksiin.

- Pelataan yhdessä lautapeliä, joka vaatii tietämystä. Esimerkiksi Trivial Pursuit, tai Maailman eläimet. Lapset saavat etsiä vastauksia kysymyksiin kännykällä tai tabletilla.
- Mietitään yhdessä hyviä hakusanoja ja harjoitellaan tunnistamaan avainsanat. Samalla opetellaan katsomaan hakutuloksista mielekkäitä vaihtoehtoja ja pohditaan, mistä tunnistaa hyvän hakutuloksen. Lisäksi on hyvä nostaa esille tekoälyn luoman tiivistelmän (Google) rajoitukset, kuten sen, että tekoälyn tiivistelmät perustuvat matematiikkaan, ja lukijan täytyy viime kädessä tehdä sisällönarviointi saadusta tiivistelmästä.

Toiminnallinen lukutuokio. Lukutuokion voi pitää rinnakkain tietopelin kanssa. Tässä lapsi saa lukea kirjaa ääneen yhdelle ohjaajalle rauhallisessa tilassa, samalla kun toiset lapset harjoittelevat tiedonhakua lautapelin kanssa.

Vaihtoehtoinen toteutustapa: Ohjaaja lukee ääneen lapsille kirjaa. Kirjan lukemisen jälkeen pohditaan yhdessä miten liiallinen pelaaminen vaikuttaa Ristoon sekä millaisia vinkkejä lapset antaisivat Ristolle ja Rauhalle pelaamisen vähentämiseen.

Yhteinen vapaa-aika: Pelataan muutamia tehtäviä Iloa etsimässä -pelistä tableteilla tai vapaavalintaista lautapeliä.

Oman pelin askartelu: Tällä kerralla viimeistellään oma lautapeli valmiiksi ja kirjoitetaan säännöt puhtaaksi. Sitten omaa lautapeliä voidaan testata ja pelata yhdessä.

Loppusiivous: Siivotaan yhdessä askartelutarvikkeet pois ja lautapelit paikoilleen. Samalla voidaan kysyä palautetta ryhmäkerrasta (mistä tykkäsit, mistä et, mikä oli parasta?).

VINKKI

Jos käytät Iloa Etsimässä -peiliä: Lataa sähköiset laitteet etukäteen ja avaa niihin ennen ryhmän alkamista Iloa Etsimässä -peili joko selaimen tai ladattavaan sovellukseen. Ohjaajille avataan omalle laitteelle oma ohjaajan näkymä, johon lasten vastaukset saapuvat.