

Lasten ryhmien suunnitelma

Vanhemmille tiedoksi

Ryhmäkerta 1

Päivän aihe: Pelaaminen harrastuksena ja pelisäännöt

- Tutustumis- ja ryhmäytymisleikit. Ryhmän tarkoitus ja sisällöt. Lasten toiveet ryhmästä.
- Keskustelu peliharrastuksesta: Mitä pelaat? Lempipeli? Mitä muuta voi pelata kuin digipelejä?
- Pelaamiseen tarvitaan: pelaajat, pelitarvikkeet (pelihahmot, pelikenttä, noppa ym.) ja pelisäännöt
- Pelisäännöistä (lauta- ja muut seurapelit, digipelit, ryhmän pelisäännöt). Yhteinen lautapelihetki
- Oman pelin suunnittelu: pelihahmot

Ryhmäkerta 2

Päivän aihe: Minä pelaajana

- Keskustelua: Miksi pelaan? Pelaaminen on minulle tärkeä, koska...
- Pelikäyttäytyminen. Pohditaan kuvien kautta omaa pelikäyttäytymistä. Miten paljon, kenen kanssa, mitä pelaa, onko pelaamisessa rajoituksia?
- Pelataan lautapeliä
- Oman pelin suunnittelu: pelikenttä

Ryhmäkerta 3

Päivän aihe: Arki, hyvinvointi ja suositukset

- Elämän tärkeät asiat -tehtävä (tekemiset tärkeysjärjestykseen)
- Arjen suunnittelu (vuorokausiympyrä)
- Pohditaan suosituksia "tietovisa"-kysymysten avulla (Minkä verran suositellaan unta/ruutuaikaa/liikuntaa?)
- Askarrellaan digifitkirppua

Ryhmäkerta 4

Päivän aihe: Sosiaaliset suhteet ja pelaaminen

- Sosiaaliset taidot, vuorovaikutustaidot (ystävät, kaverit, pelikaverit)
- Hyvä käytös netissä (netiketti), kiusaaminen netissä
- Julkaiseminen netissä (sarjakuvan avulla, kuvien julkaiseminen netissä)
- Tietoturva ja ikärajat

- Tietovisa päivän aiheista
- Oman pelin suunnittelu: pelisäännöt

Ryhmäkerta 5

Päivän aihe: Tunteet ja pelaaminen

- Tunteiden tunnistaminen ja käsitteleminen (tunnekortit, värilliset paperit)
- Pelaamisen herättämät tunteet: tilanteet, toiminta, säätelykeinot
- Pelaamisen lopettamisen vaikeus (pohditaan yhdessä ratkaisuja)
- Rentoutusharjoitus
- Pelataan yhdessä Tunteiden värit-lautapeliä, muuta tunnetaitopeliä tai vapaavalintaista peliä
- Oman pelin suunnittelu: tehtävät, esteet ja yllätykset

Ryhmäkerta 6

Päivän aihe: Arki ja vapaa-aika

- Vapaa-ajanviettotavat pantomiimin avulla (mitä teet? Mitä haluaisit kokeilla?)
- Kerätään ajanviettotapoja
- Toivepuuhastelu ryhmässä
- Oman pelin suunnittelu: työstetään kesken jääneitä asioita

Ryhmäkerta 7

Päivän teema: Digilaitteiden käyttö ja tiedonhaku

- Virittäytyminen: vahvuuskortit (Mitkä ovat omat vahvuudet? Mitä haluat vielä kehittää?)
- Digilaitteiden käyttö: mitä muuta voidaan tehdä puhelimella/digilaitteella?
- Tiedonhaku: mistä voidaan etsiä tietoa?
- Tiedonhakutehtävä tabletilla: pelataan tietopeliä, joka vaatii tiedonhakua (esim. Maailman eläimet), pohditaan samalla hyviä hakusanoja ja mielekkäitä hakutuloksia
- Yhteinen lukutuokio tai yksilölliset lukutuokiot toisen ohjaajan kanssa muiden pelatessa tietopeliä
- Oman pelin askartelu: peliohjekirja (pelisäännöt puhtaaksi)

Ryhmäkerta 8

Lasten haastattelut (palautteet) ja oman peli pelaamista yhdessä vanhempien ja ohjaajien kanssa