

PELITYÖPAJA

(alakoulu, erityisesti 5.–6. lk)

”Pelien kautta opettajalla on mahdollisuus tutustua oppilaidensa kiinnostuksen kohteisiin ja ajattelumaailmaan, oppilas puolestaan ilmaista itseään mutkattomasti.” (Myllyojan Lukuinto - Oulu)

- Tarkoituksena on
 - yhdistää pelit lukemisen, kirjoittamisen, suullisen ilmaisun ja kuvittamisen opetukseen ja oppimiseen.
 - kohdentaa ja syventää OPS:n sisältöjä ja tavoitteita.
 - järjestää pelityöpaja esim. hankkeen osana.
 - lisätä lähikirjaston ja koulun yhteistyötä.

PELITYÖPAJAAN PELISUUNNITTELIJAN KANSSA

”Monesti opettajat kokevat pelit ja pelaamisen aihealueena vieraaksi ja niiden käsittely jää vähälle.” (Myllyojan Lukuinto - Oulu)

- Alkusysäys pelisuunnittelijan vierailusta. Etuna vierailevan työpajan ohjaajan pelituntemus.
- Työpaja (2 x 2 h)
 - Pelattujen sähköisten pelien läpikäyminen
 - Pelitarina-käsitteen avaaminen
 - Pelitarinoiden tuottaminen ryhmissä
 - Keskustelut sähköisistä peleistä ohjaajan johdolla
- [Täältä vinkkejä pelityöpajan toiminnoiksi](#)
- Eri ryhmille, osittain tai kokonaan toteutettavaksi
- Opettajalle valmis malli oppilaille tutun pelimaailman yhdistämisestä osaksi koulutyötä ja monilukutaidon kehittämistä



VINKKI: JÄRJESTÄKÄÄ YÖKIRJASTO PELITEEMALLA!

Mukaan konsolipelejä, lautapelejä sekä ns. ”pulmapelejä”

Kehitys ja Toteutus: Myllyojan koulu ja Myllyojan lähikirjasto, Oulun kaupunginkirjasto, Oulu. Miedon ja Säntin koulut sekä Kurikan kaupunginkirjasto, Kurikka.