



Lapset rakastavat liikkumista, pelejä ja digitaalisia laitteita. Leikkiminen luokassa tarjoaa oppilaille ainutlaatuisen tavan oppia. Jokainen on pienenä pelannut erilaisia korttipelejä ja lautapelejä, joten pelien kulku on kaikille selvää. Ensin valitaan aloittaja, ja sen jälkeen peli käynnistyy. Pelin aikana tapahtuu erilaisia asioita, jotka johtavat siihen, että lopuksi joku häviää ja joku voittaa. Kun luokassa kisaillaan paljon, eivät häviöt ole ongelma, vaan itse leikki on palkitseva elementti.

Opettajat saattavat ajatella, että luokassa pelaaminen ja leikkiminen ovat tie kaaokseen ja kontrollin menettämiseen. Oikealla tavalla ohjeistettuna kyseessä on kuitenkin hallittu kaaos. Kun oppilaat oppivat, että pelit ja leikit ovat osa luokan säännöllistä toimintakulttuuria, heillä ei ole tarvetta pelien aikana poiketa luokassa sovitusta käyttäytymissäännöistä. Parhaissa luokkaleikeissä ja -peleissä kaikki saavat osallistua ja kokea olevansa yhtä tärkeä osa luokkayhteisöä.

Olen kuullut kriittisten ihmisten sanovan, että ne, jotka haluavat sirkushuveja, menkööt sirkukseen. Ajatusta voisi jatkaa toteamalla, että ne, jotka haluavat tylsyyttä ja pitkäveteyttä, menkööt kouluun, niinkö? Koska tehtävämme on tuoda opettettava asia oppilaan maailmaa lähelle, mikä voisi olla parempi keino kuin leikkimällä, pelaamalla ja käyttämällä niitä välineitä, jotka ovat lapsille tuttuja?

Tässä kirjassa on punaisena lankana toiminnallisuus. Teos sopii erityisesti uuden ajan opettajan vinkkirjaksi, jossa hyödynnetään digitaalisuutta toiminnan keinoin ja pienin hauskein oivalluksin. Kyseessä onkin toiminnallisen oppimisen käsikirja digitaalisin sävyin.

Digitaalisuus herättää ymmärrettävästi monenlaisia tunteita opettajien keskuudessa. Liian monimutkaiset sovellukset, kirjautumiset ja salasana-viidakko saavat välillä innokkaimmatkin digi-intoilijat hermostumaan. Silti digitaalisuus on osa modernia yhteiskuntaamme, ja koulun tehtävä osana yhteiskuntaa on kasvattaa tulevaisuuden työntekijöitä. Heillä digitaalisuus saattaa olla paljon suuremmissa roolissa kuin ehkä vielä osaamme ennustaakaan. Digitaalisuus koulussa on parhaimmillaan jotain ihan muuta kuin pelkkää ruutuun tuijottamista ja somettamista.

Halusin tämän kirjan avulla toiminnallisuuden ohessa tarjota opettajalle mahdollisuuden ottaa ensimmäisen digiaskeleen matalan kynnyksen sovelluksilla, jotka ovat helppoja käyttää ja pääosin ilmaisia. Useissa sovelluksissa peruskäyttö on ilmaista, mutta lisäosat ovat maksullisia. Kuitenkin sovellukset, jotka ovat olleet maksuttomia, saattavat muuttuakin yhtäkkiä maksullisiksi ja toisinpäin. Samoin ikärajat saattavat sovelluksissa muuttua. Kirjan lopussa (ks. s. 112) on lista kirjassa käytetyistä sovelluksista ja niiden käyttömahdollisuuksista.

Oman koulun digitutorin kanssa kannattaa miettiä sovelluksille sopivia vaihtoehtoja, joita koulussanne on mahdollisuus käyttää. Olosuhteet ja välineistö ovat kouluissa vaihtelevia, joten kaikkia sovelluksia ei varmasti voi hyödyntää kaikissa kouluissa. Useaan sovellukseen on kuitenkin olemassa myös vaihtoehto B.

Kirjan digihikileikit antavat vinkkejä siitä, kuinka digitaalisuutta voi hyödyntää toiminnallisissa harjoituksissa ja kuinka niillä voi passivoimisen sijaan lisätä liikettä oppitunneille. Näitä oppiaineisiin sopivia sovelluksia ja pelejä olen aktiivisesti yrittänyt viime vuosina opetella ja ottaa myös lasten kanssa käyttöön. Suurin osa kirjan harjoituksista on kuitenkin edelleen toiminnallisuutta ilman digisäältöjä.

Liikunnallisissa oppimisleikissä ja digihikileikissä ajatuksena on se, että peli- ja leikitilanteisiin yhdistetään spesifiä oppimista toiminnan kylkeen. Oppimisleikissä harjoitellaan itse oppiaineeseen liittyviä asioita, mutta myös sosiaalisia taitoja ja loogista ajattelukykyä. Lisäksi usein liikutaan ja kerätään samalla päivittäistä liikunta-annosta oppimisen yhteydessä. Ajatusta toiminnan lisäämisestä koulupäivään nimitän Peppu irti penkistä -menetelmäksi, josta myös ensimmäinen kirjani *Peppu irti penkistä – Yli 150 toiminnallista ideaa innostavaan oppimiseen* sai nimensä. Digihiki-kirja jatkaa tämän saman menetelmän hyödyntämistä. Pelit tarjoavat mahdollisuuden ilmaista opittua asiaa muutoin kuin pulpetin ääressä työskennellen. Harjoitukset myös ohjaavat oppilasta kriittiseen ajatteluun ja ongelmanratkaisuun, ja niiden avulla voi lisätä luokassa toiminnallisuutta ja osallistamista. Kaikissa kirjan leikeissä ei hiki virtaa, mutta iloa oppimiseen on tuolloin haettu jollain muulla tavalla, esimerkiksi hausalla digisovelluksella.

Tässä kirjassa esitellään oppitunneillani testattuja sovelluksia, jotka ovat helppokäyttöisiä ja hauskoja. Ja niiden avulla opitaan! Eräs opettaja kertoi koulutuksessani, että tämäkin sovellus oli hänelle entuudestaan tuttu, mutta hän ei vain ollut hoksannut

sitä tähän oppiaineeseen soveltaa. Siitähän usein onkin kysymys: tuttujen asioiden yhdistelemisestä ja monen idean summasta. Sitä minäkin teen päivittäin. Alitajunnasta putkahtaa idea, ja yhdistän sen johonkin vanhaan ideaan, jonka alkuperää en enää muista, ja näin syntyy jotain ihan uutta.

Kirjan tehtävät on jaoteltu äidinkieleen, matematiikkaan ja vieraisiin kieliin. Useimpia tehtäviä voi kuitenkin soveltaa helposti eri oppiaineisiin. Kirjan kattavan liitepaketin tarkoitus on tehdä tehtävän kokeilusta opettajille mahdollisimman vaivatonta, kun materiaali on jo valmiina.

Pelin tai leikin lopussa on syytä aina käydä yhteisesti luokassa läpi pelitilanteet ja jättää aikaa kokemusten käsittelyyn. Miten tehtävä sujui? Tuliko sen aikana ongelmatilanteita? Miten ne ratkaistiin? Ja lopuksi kaikkein tärkein kysymys: mitä opit tämän tehtävän aikana? Jättämällä aikaa keskustelulle tehtävien jälkeen annamme oppilaille mahdollisuuden tuoda leikissä opitut asiat käytäntöön.

Kun oppilas on motivoitunut ja aktiivinen toimija, oppiminen on helpompaa. Digihiki-kirjan tehtävien tavoitteena on luoda tarkoituksenmukaisia, hauskoja, osallistavia ja innovatiivisia oppimiskokemuksia oppilaille.

Kuplivia ilon hetkiä toiminnallisen oppimisen parissa ja positiivista digihikeä sinulle ja oppilaillesi!

*Alajärvi 4.11.2018*

*Sari*

Kirjan pakohuonepeleistä ja monesta muusta isosta kokonaisuudesta saan kiittää työkokeilijoitani, jotka ovat viime vuosien aikana puurtaneet ahkerasti rinnallani. Kiitos teille, Rosa, Milja, Eve ja Enni! Lisäksi sain opettaja Päivi Pitkäseltä luvan napata kirjaani hänen Salaisen luvun metsästys -leikkinsä ja muokata siitä kirjaani uudenlaisen pelin. Eri-tyisopettajamme Teija Jokisen kanssa toteutimme yhdessä fantasiaviikon, josta kirjaan päätyi keksimämme yhdistelmä: minun silmäilytikkuni ja Teijan kirjallisuusrata.