

Lisää haastetta! Uusi Kyllä/Ei peli ja uusi työkalu, passi

Peli: Opettaja valitsee jonkun esineen luokkahuoneesta. Pelisäännöt pysyvät samanlaisina kuin numeroesimerkissä. Oppilaat esittävät kysymyksiä, joihin voi vastata vain kyllä tai ei. Pystyvätkö oppilaat selvittämään mahdollisimman vähillä kysymyksillä, mikä esine on?

Oppilaat ymmärtävät jo, että numeropelissä numeroiden rajoittaminen on hyvä strategia. Pystyvätkö he siirtämään tämän idean uuteen tilanteeseen? Miten he tekevät sen, kun kysymyksissä on esine? Täytyy laajenneta strategiaa.

Mahdollinen toiminta:

Ensin opettaja antaa oppilaiden vapaasti kysyä. Kun tulee selväksi, että arvaaminen ei edelleenkään onnistu, on aika miettiä uutta strategiaa. Mitä täytyisi rajoittaa ja miten?

Oppilaat voivat itse miettiä ja kokeilla / keksiä ideoita. Jos opettaja haluaa auttaa, hän voisi esimerkiksi toimia seuraavasti.

Ensin voisi tutkia oppilaiden kysymyksiä, ja pyydä, että oppilaat ryhmittelevät ne. Minkä tyyppisiä kysymyksiä kuuluvat yhteen? (Esim. ne, jotka liittyvät väreihin / kokoon / jne.). Idea on saada selvillä huoneen esineiden ominaispiirteitä.

Vaihtoehtoisesti, opettaja voisi pyytää oppilailta, mitä kaikkea löytyy huoneesta, niitä voisi ryhmitellä, ja näin löytää jotkut ominaispiirteet. (Voisi ryhmitellä muutaman kerran, aina etsimässä uusia ryhmän nimiä).

Sitten voisi täyttää taulukkoa, niin, että näkee esineiden ominaispiirteitä ominaispiirteitä. Mitkä ovat ne ominaispiirteet? (Kysymyksien pitäisi liittyä niihin, ja kysymyksien pitäisi aina rajoittaa pois mahdollisimman paljon esineitä.)

Esimerkkitaulu: (Passi)

	Ominaispiirteet	Esimerkkejä rajoitettavista kysymyksistä
	minkälainen esine	Onko se huonekalu / henkilökohtainen tavara / osa rakennuksesta...?
esineen löytäminen luokkahuoneesta	mistä se on tehty	Onko se tehty puusta / muovista / metallista...?
	väri	Onko se sininen / punainen...?
	koko	Onko se iso / keskikokoinen / pieni...?
	käyttötarkoitus	Tarvitaanko se kun kirjoitetaan / maalataan / kuunnellaan...?
	sijainti	Onko se luokan edessä / takana...?

Pelin aikana on edelleen tärkeä kirjata ylös kysymyksiä ja reflektoida jälkeensä, käyttämällä myös haastetaulukkoa, jos on tarkoitus seurata edistystä strategiassa ja ajattelussa. Mahdollisia reflektiokysymyksiä:

- Mistä ominaispiirteistä oli kaikkien hyödyllisintä kysyä? Miksi?
- Mistä ominaispiirteistä ei ollut hyödyllistä kysyä? Miksi? (esim. koko on aina suhteellinen käsitys ja oppilaat pian huomaavat, että voisi kysyä, onko se isompi / pienempi kuin...?)
- Olisiko mahdollista löytää kaikkien hyödyllisiin ominaispiirrettä tässä tilanteessa? Haastetaulukko voi auttaa...

- Kun kaikkien hyödyllisiin ominaispiirre selviää, täytyy lisätä haastetta, esim. rajaamalla kysymyksiä sitä asiasta pois pelistä.

Haasteen lisääminen vielä: Oppilaat voisivat saada selvää asian mistä vain aihepiireistä (Se voisi liittyä mihin tahansa oppiaineeseen). He voivat itse keksiä niitä itse ja haastaa toisiaan tai opettajaa tai pelata ryhmissä.

Esimerkki:

Oppilaiden täytyy saada selvää maata, joka opettaja (tai joku muu) ajattelee.

Mitkä olisivat jonkun maan ominaispiirteet? Pystyvätkö oppilaat keksimään niitä ja niiden perusteella keksimään hyviä (vahvoja) kysymyksiä, jotka johtavat nopeasti vastaukseen? (Jos tämä tuntuu vaikealta, oppilaat voisivat ensin listata eri maita, ja yrittää ryhmitellä niitä. Ryhmien nimet voivat auttaa löytämään ominaispiirteet. (esim. koko, sijaintia, ensimmäinen kirjain, poliittinen systeemi, väkiluku, mistä on kuuluisa...jne.).

Olisi hyvä keksiä tilanne, jossa olisi pakko saada selville tätä asiaa, ja riippuen syystä (esim. että joku perhe haluaa muuttaa turvallisin maahan / ...) , mitkä olisivat tärkeämmät ominaispiirteet?

Erilainen peli, jossa voi käyttää passia auttaakseen kuvailemaan ihmistä, asiaa tai esineettä tehokkaasti tietyssä kontekstissa. ([linkki](#))