



1. TAUSTA

Teoreettinen tausta: Kyllä / Ei pelin pelaaminen on ollut pitkään suosittu tapa harjoitella ensimmäisiä ajattelutaitoja, jotka tarvitsemme ratkaisemaan tehokkaasti ongelmia. Tämä perustuu Altsheullerin OTSM-TRIZ luovaan ongelma-ratkaisuteoriaan. Se on erityisesti soveltu peruskouluihin (Khomenko) ja vieraan kielen opetukseen (Sokol).

Kyllä / Ei peli luokassa: Pelin kautta voidaan systemaattisesti parantaa oppilaiden strategiat, kun asettavat kysymyksiä tiettyssä tilantessa. He oppivat kysymään vahvoja kysymyksiä, he ajattelevat luovamiin ja oppivat käyttämään jotkut ongelmaratkaisutyökaluja. Esimerkissä peli on käytetty vierankielentunnilla, mutta se voisi käyttää missä tahansa oppiaineessa, niin että se integroi ajattelutaitoja ja oppittava ainesta.

Opetussuunnitelma: peli harjoituttaa seuraavat taidot –

- olennaisen löytäminen
- reflektio
- itsearviointi
- oman oppimisen tapojen parantaminen
- haasteen kohtaaminen itsenäisesti
- keskustelu- ja ryhmätyötaitoja

Ensin peli harjoituttaa ongelman rajaamista ja myöhemmin se harjoituttaa asioiden ryhmittelyä ja olennaisen löytämistä. Pelissä ajatuksia ovat koko ajan näkyvissä, joka helpottaa oppilaiden hahomattista, reflektioita ja ajattelun kehittämistä.

Näkyvissä ovat myös juliste Bloominajatteluluokista, ja seinälauseet. ACTS tavoitteet tehdä ajattelua näkyväksi ja parantaa työskentelytaidot kuuluvat tiivistä Kyllä / Ei pelin pelaamiseen.

Lähteet:

Sidorchuk, T. and Khomenko N. (2006). *Thoughtivity for Kids*. Salem: GOAL/QPC, pp 59 -73.

Tarrant, P. and Holt, D. (2016). *Metacognition in the Primary Classroom*. Abingdon: Routledge

Muncaster, K, with Clarke, S. (2018). *Thinking Classrooms*. London: Hodder

Opetushallitus (2016). *Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014*. Helsinki: Next Print Oy

www.thinking-approach.org/yes-no-technology

<https://otsm-triz.org/en/category/отсм-термины/отсм-триз-педагогика/нелинейная-технология-обучения/технология-да-нет>