



KUINKA YMMÄRTÄÄ KULTTUURISTA JA SOSIAALISTA KONTEKSTIA KESTÄVYYSKASVATUKSESSA

Johdanto



Co-funded by
the European Union



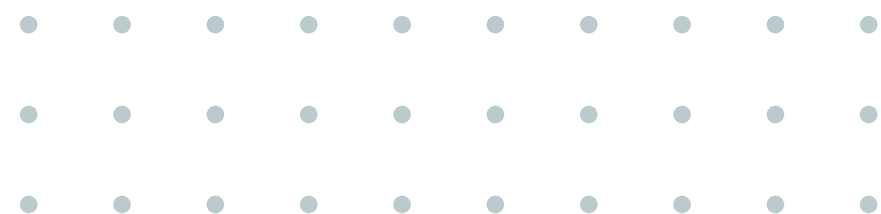
01. KESTÄVYYSKASVATUKSEN MÄÄRITELMÄ

02. KULTTUURINEN KONTEKSTI KESTÄVYYSKASVATUKSESSA

03. SOSIAALINEN KONTEKSTI KESTÄVYYSKASVATUKSESSA

04. PARHAAT KÄYTÄNNÖT

SISÄLTÖ



MITEN YMMÄRTÄÄ KULTTUURISTA JA SOSIAALISTA KONTEKSTIA KESTÄVYYSKASVATUKSESSA

Kestävän kehityksen koulutus on olennainen väline ympäristönhoidon, taloudellisen kestävyys ja sosiaalisen oikeudenmukaisuuden edistämiseksi.

Näiden kontekstien ymmärtäminen on ratkaisevan tärkeää, jotta kestävyyskasvatus olisi merkityksellistä ja tehokasta erilaisille väestöryhmille.





KESTÄVYYSKASVATUKSEN MÄÄRITELMÄ



Co-funded by
the European Union



KESTÄVYYSKASVATUKSEN MÄÄRITELMÄ

Kestävyyskasvatuksen tavoitteena on antaa yksilöille tarvittavat tiedot, taidot ja arvot kestäväen kehityksen edistämiseksi.

Sen tavoitteisiin kuuluu ympäristötietoisuuden, taloudellisen vastuun ja sosiaalisen oikeudenmukaisuuden edistäminen.

Keskeisiä komponentteja ovat ekologisten periaatteiden, kestävien taloudellisten käytäntöjen ja sosiaalisen oikeudenmukaisuuden merkityksen ymmärtäminen tasapainoisen ja kestäväen tulevaisuuden luomisessa.

A decorative graphic consisting of several concentric, rounded arches or semi-circles, rendered in a light teal color, positioned at the bottom of the page.



KULTTUURINEN KONTEKSTI KESTÄVYYSKASVATUKSESSA



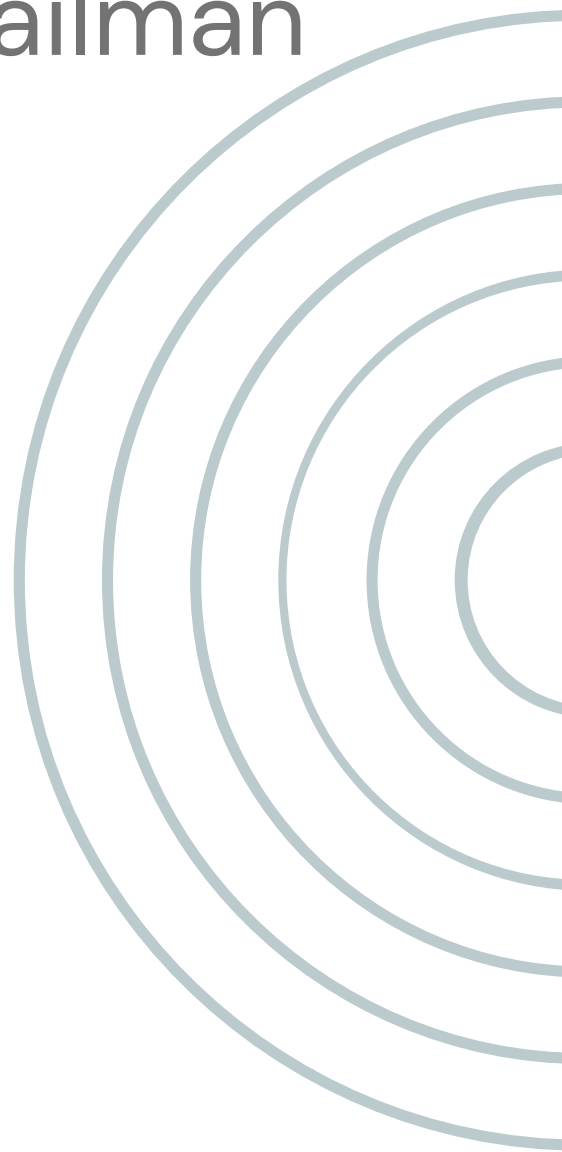
Co-funded by
the European Union



KULTTUURINEN KONTEKSTI KESTÄVYYSKASVATUKSESSA

Kulttuuri viittaa yhteisiin arvoihin, normeihin, uskomuksiin ja käytäntöihin, jotka luonnehtivat ihmisryhmää.

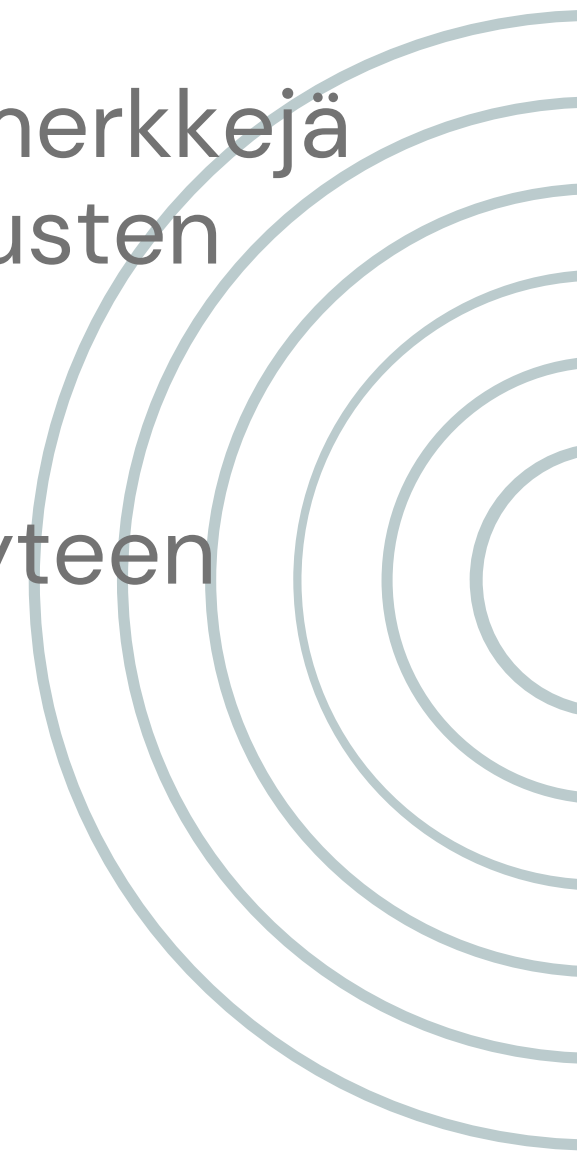
Se vaikuttaa merkittävästi siihen, miten yksilöt havaitsevat maailman ja ovat vuorovaikutuksessa sen kanssa, mukaan lukien heidän oppimisprosessinsa. Esimerkiksi kulttuuritausta voi vaikuttaa opiskelijoiden sitoutumiseen, motivaatioon ja ymmärtämiseen koulutusympäristöissä.



KULTTUURINEN KONTEKSTI KESTÄVYYSKASVATUKSESSA

Kulttuuritietoisuuden lisäämiseksi kouluttajat voivat:

- **Suorita kulttuuriarviointeja:** Arvioi oppijoiden kulttuuritaustat opetussuunnitelman räätälöimiseksi.
- **Sisällytä kulttuurisesti merkityksellisiä esimerkkejä:** Käytä esimerkkejä ja tapaustutkimuksia, jotka resonoivat oppijoiden kulttuurikokemusten kanssa.
- **Kulttuuri-ilmaisun edistäminen:** Anna oppijoiden jakaa kestävyYTEEN liittyviä kulttuurisia näkökulmiaan ja kokemuksiaan.





SOSIAALINEN KONTEKSTI KESTÄVYYSKASVATUKSESSA



Co-funded by
the European Union



SOSIAALINEN KONTEKSTI KESTÄVYYSKASVATUKSESSA

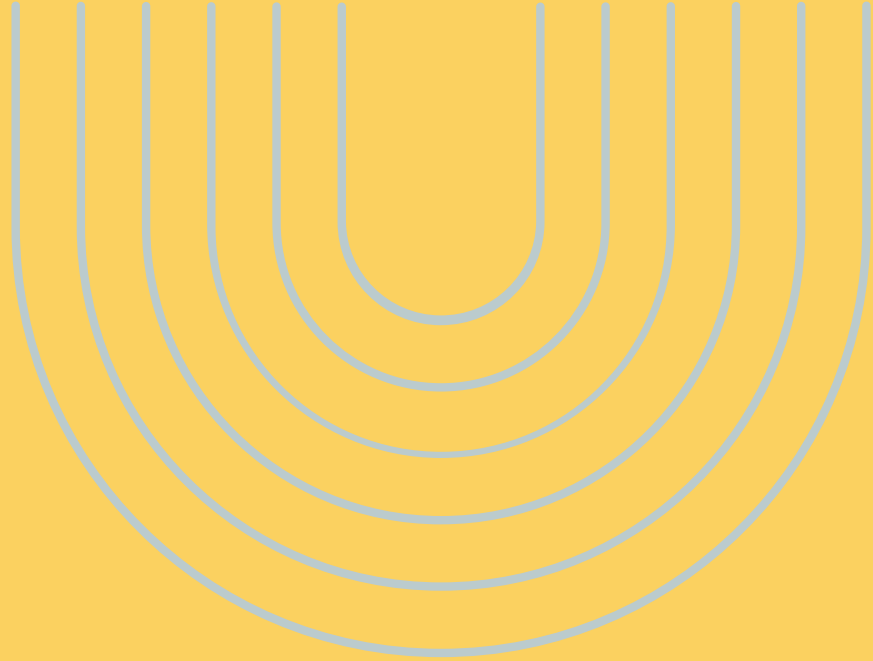
Sosiaalinen konteksti kattaa yksilöiden elämään vaikuttavat sosioekonomiset olosuhteet, kuten tulot, koulutuksen ja sosiaalisen aseman.

Nämä tekijät voivat vaikuttaa merkittävästi oppimistuloksiin. Esimerkiksi alemmasta sosioekonomisesta taustasta tulevat henkilöt voivat kohdata esteitä, kuten rajallisia resursseja tai koulutusmahdollisuuksia.

SOSIAALINEN KONTEKSTI KESTÄVYYSKASVATUKSESSA

Näihin haasteisiin vastaamiseksi kouluttajat voivat:

- **Tarjoo saatavilla olevia resursseja:** Varmistetaan, että oppimateriaalit ovat kaikkien saatavilla sosioekonomisesta asemasta riippumatta.
- **Tarjoo tukipalveluita:** Tarjoo tarvittaessa lisätukea, kuten tutorointia, neuvontaa ja taloudellista apua.
- **Luo inklusiivisia oppimisympäristöjä:** Edistä kannustavaa ja osallistavaa ilmapiiriä, joka tunnustaa oppijoiden erilaiset tarpeet ja vastaa niihin.



PARHAAT KÄYTTÄNNÖT



Co-funded by
the European Union



PARHAAT KÄYTÄNNÖT

- **Suorita kyselyjä kohderyhmälle:** Kerää tietoa oppijoidesi kulttuuritaustoista, puhutuista kielistä ja sosioekonomisista olosuhteista. Nämä tiedot auttavat räätälöimään koulutussisältöä vastaamaan heidän erityistarpeitaan.
- **Osallistu paikallisiin tapahtumiin:** Osallistu paikallisiin kulttuuritapahtumiin ja aktiviteetteihin, jotta pääset sisään yhteisön kulttuurikäytäntöihin ja sosiaaliseen dynamiikkaan.
- **Sopeudu oppijoiden tarpeisiin:** Arvioi ja mukauta opetussuunnitelmaa jatkuvasti vastaamaan oppijoiden muuttuvia tarpeita.
- **Edistää aktiivista osallistumista:** Kannusta oppijoita osallistumaan aktiivisesti oppimisprosessiin.



KESKUSTELUA JA TURVALLISEN TILAN LUOMISTA POLARISOITUNEISTA AIHEISTA



Johdanto



Co-funded by
the European Union

01. OHJEITA POLARISOITUNEIDEN KESKUSTELUJEN
HELPOTTAMISEKSI

02. LAADI PELISÄÄNNÖT

03. VARMISTA OSALLISUUS

04. VALTASUHTEIDEN HALLINTA

05. KANNUSTAA RAKENTAVAAN VUOROPUHELUUN

06. HALLITSE TUNTEITA JA KONFLIKTEJA

07. YHTEENVETO JA POHDINTA



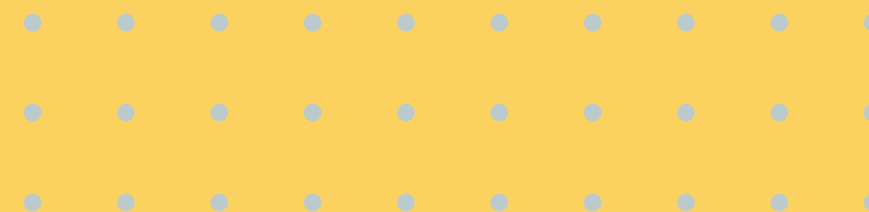
SISÄLTÖ



OHJEITA POLARISOITUNEIDEN KESKUSTELUJEN HELPOTTAMISEKSI



Co-funded by
the European Union



OHJEITA POLARISOITUNEIDEN KESKUSTELUJEN HELPOTTAMISEKSI

Polarisoituneista aiheista käytävän keskustelun fasilitointi edellyttää turvallisen ja osallistavan tilan luomista, jossa osallistujat tuntevat olevansa kunnioitettuja, kuultuja ja arvostettuja. On tärkeää:

- laatia pelisäännöt
- hallita valtdynamiikkaa
- edistää rakentavaa vuoropuhelua

Katsotaanpa joitain ohjeita





LAADI PELISÄÄNNÖT



Co-funded by
the European Union



LAADI PELISÄÄNNÖT

Jotta voidaan edistää rakentavaa ja osallistavaa toimintaympäristöä arkaluonteisista aiheista käytäville keskusteluille, on ratkaisevan tärkeää, että kouluttajat laativat selkeät **kunnioittavan viestinnän pelisäännöt**.

Korostetaan seuraavien asioiden merkitystä: **aktiivinen kuuntelu, empatia ja keskinäinen kunnioitus** korostavat, että osallistujien on käytävä vuoropuhelua avoimesti ja ymmärtäväisesti ja arvostettava **monipuolisia näkökulmia** samalla kun pidättäydyt henkilökohtaisista hyökkäyksistä, halventavasta kielenkäytöstä tai aggressiivisesta käytöksestä.

LAADI PELISÄÄNNÖT

Alussa asetetut säännöt voidaan kirjoittaa julisteeseen ja ripustaa luokkahuoneen seinälle kaikkien muistettavaksi.

Esimerkki:

Keskinäinen kunnioitus 🌈

Tämä on turvallinen tila (ei tuomitsemista) ❤️

Oppimisprosessiin luottaminen 💡

Rakennamme osaamista yhdessä 👤👤

Kenelläkään ei ole yhtä ainoaa totuutta 🖋️

Kuuntele aktiivisesti 👂





VARMISTA OSALLISUUS




Co-funded by
the European Union



VARMISTA OSALLISUUS

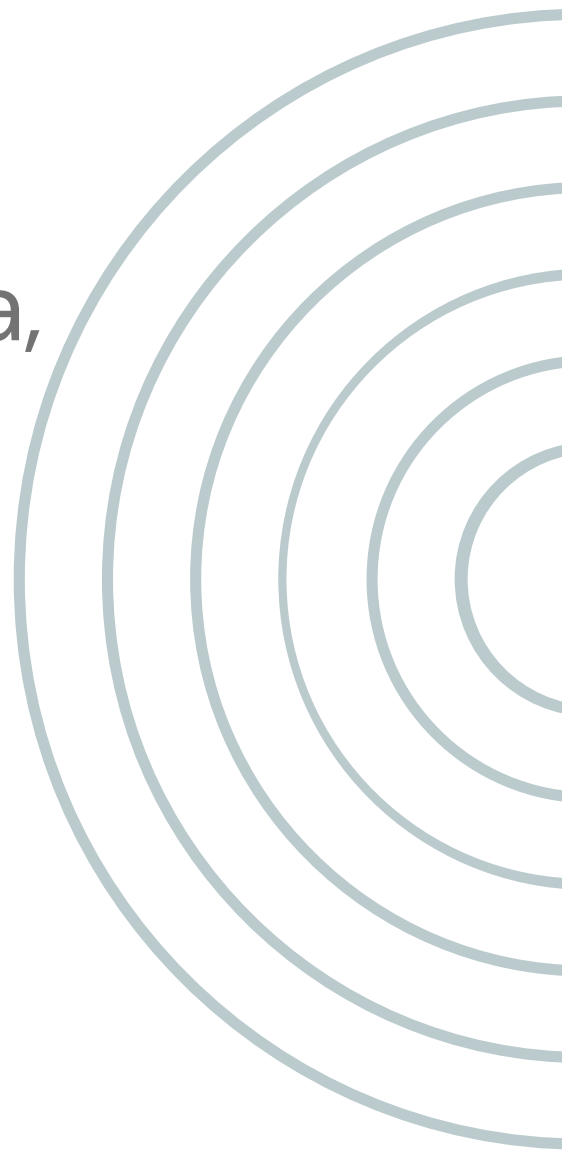
Luo osallistava ympäristö, jossa kaikkia ääniä arvostetaan ja kuullaan.

Inklusiivisen ympäristön luomiseksi on tärkeää luoda normeja, jotka asettavat etusijalle **kunnioituksen ja avoimuuden** erilaisille näkökulmille.

- Kuuntele aktiivisesti osallistujia ja vahvista heidän sanomansa riippumatta siitä, oletko henkilökohtaisesti samaa mieltä heidän kanssaan;
 - Kannusta kulttuuriin, jossa yksilöt tuntevat olonsa mukavaksi ilmaisemaan itseään pelkäämättä tuomiota tai kostotoimia;
 - Käytä osallistavaa kieltä ja eleitä, jotka ilmaisevat hyväksyntää ja kaikkien panoksen arvostamista
- 

VARMISTA OSALLISUUS

- Kannusta kaikkia yksilöitä osallistumaan, mukaan lukien ne, joilla voi olla vähemmistön näkemyksiä tai jotka tuntevat olevansa syrjäytyneitä.
- Ole tietoinen valtadynamiikasta, joka saattaa estää tiettyjä yksilöitä puhumasta
- Käytä osallistavia fasilitointitekniikoita, kuten pienryhmätoimintaa, varmistaaksesi, että kaikilla on mahdollisuus jakaa ajatuksiaan ja näkökulmiaan.
- Vahvista vähemmistön näkemyksiä edustavien henkilöiden osallistumista tunnustamalla heidän näkökulmiensa merkitys keskustelun rikastuttamisessa.





VALTASUHTEIDEN HALLINTA



Co-funded by
the European Union



VALTASUHTEIDEN HALLINTA

Valtadynamiikka voi vaikuttaa siihen, miten yksilöt osallistuvat keskusteluihin. Jotkut tuntevat olonsa varmemmaksi ilmaisemaan mielipiteensä, kun taas toiset saattavat epäröidä tai tuntea olevansa syrjäytyneitä.

On tärkeää olla tietoinen tästä dynamiikasta ja ryhtyä toimiin sellaisen toimintaympäristön luomiseksi, jossa kaikki tuntevat voivansa osallistua. Tähän voi sisältyä:

- Seuraa aktiivisesti osallistumisastetta ja puutu, jos tietyt yksilöt hallitsevat keskustelua;
- Kannusta osallistavaan osallistumiseen kutsumalla hiljaisempia ääniä puhumaan ja huomioi heidän sanomansa.

VALTASUHTEIDEN HALLINTA

- Vältä suosimista tai puolueellisuutta keskustelun moderoinnissa ja varmista, että kaikilla osallistujilla on yhtäläiset mahdollisuudet osallistua;
- Osallista aktiivisesti kaikkia osallistujia riippumatta siitä, oletko samaa mieltä heidän näkemyksistään, ja kannusta tasapainoiseen ajatustenvaihtoon.
- Oikeudenmukaisuuden ja puolueettomuuden periaatteiden noudattaminen auttaa luomaan osallistavampaa ja rakentavampaa vuoropuhelua.
- Puutu asiaan, jos havaitset dominointia tai pelottelua



KANNUSTA RAKENTAVAAN VUOROPUHELUUN



Co-funded by
the European Union



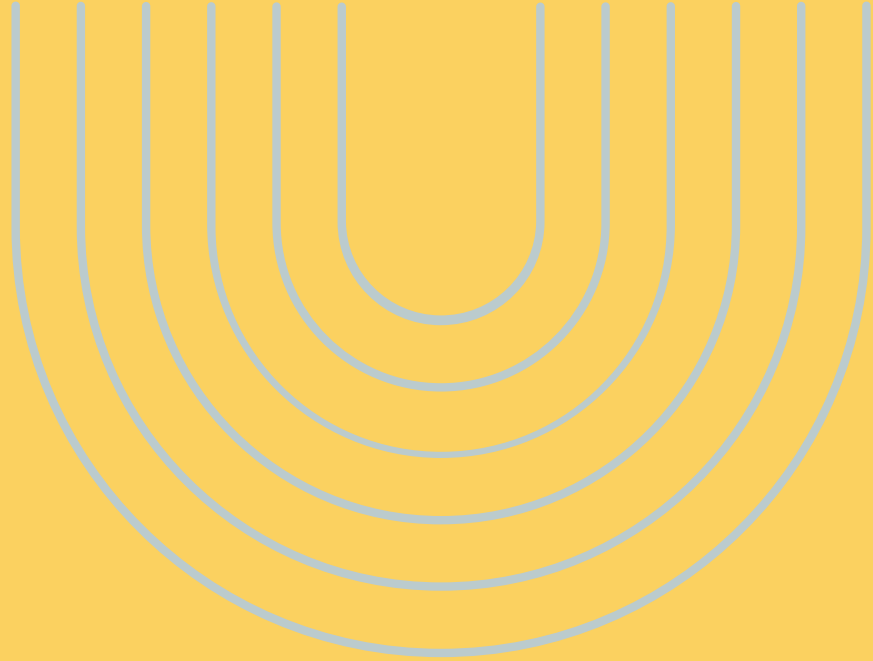
KANNUSTA RAKENTAVAAN VUOROPUHELUUN

Edistä rakentavan vuoropuhelun kulttuuria kannustamalla osallistujia **kriittiseen ajatteluun, näyttöön perustuvaan päättelyyn ja loogiseen argumentointiin**. Rakentavaan vuoropuheluun kuuluu ideoiden ja argumenttien käsittely harkitulla ja analyttisellä tavalla:

- Kannusta osallistujia lähestymään keskustelua **avoimin mielin**;
- Korosta, että on tärkeää perustaa mielipiteet **tosiasioihin** ja loogiseen päättelyyn henkilökohtaisten uskomusten tai tunteiden sijaan;
- Kannusta osallistujia tukemaan väitteitään todisteilla ja harkitsemaan vastaväitteitä;

KANNUSTA RAKENTAVAAN VUOROPUHELUUN

- Fasilitoi **kunnioittavaa ideoiden ja näkökulmien vaihtoa** esittämällä avoimia kysymyksiä, kannustamalla aktiiviseen kuunteluun ja edistämällä reflektiivistä ajattelua;
- Kannusta osallistujia ilmaisemaan ajatuksiaan ja näkökulmiaan avoimesti **kuunnellen** samalla muita empaattisesti ja kunnioittavasti.
- Edistä aktiivista kuuntelua muotoilemalla ja tiivistämällä muiden näkökulmia ymmärryksen ja validoinnin osoittamiseksi.
- Kannusta **reflektiiviseen ajatteluun** pyytämällä osallistujia harkitsemaan heidän argumenttinsa seurauksia ja ottamaan huomioon muiden näkökulmat.



HALLITSE TUNTEITA JA KONFLIKTEJA



Co-funded by
the European Union



HALLITSE TUNTEITA JA KONFLIKTEJA:

Tunteet voivat käydä kuumina, kun keskustellaan arkaluonteisista tai kiistanalaisista aiheista, ja on tärkeää tunnistaa ja vahvistaa osallistujien tunteet koko keskustelun ajan:

- Tunnusta käsillä olevan aiheen **emotionaalinen merkitys** ja luo tila, jossa osallistujat tuntevat olonsa mukavaksi ilmaista tunteitaan tuomitsematta;
- Vahvista heidän huolensa tunnustamalla **heidän tunteidensa oikeutus** ja niiden käsittelemisen tärkeys keskustelussa.

HALLITSE TUNTEITA JA KONFLIKTEJA:

- Tarjoa **emotionaalista tukea ja empaattista kuuntelua** henkilöille, jotka saattavat tuntea ahdistusta tai triggeröintiä keskustelun laukaisemana;
- Osoita **empatiaa ja myötätuntoa** yksilöitä kohtaan, jotka kokevat emotionaalista ahdistusta, ja tarjoa varmuutta ja vahvistusta heidän kokemuksilleen;
- Harjoittele aktiivista kuuntelua osallistumalla tarkkaavaisesti ja empaattisesti heidän **huolenaiheisiinsa**, jotta he voivat tuntea olevansa kuulluksi ja tuettuja;
- Käsittele keskustelun aikana syntyviä konflikteja tai jännitteitä kärsivällisesti ja hienotunteisesti;
- Pysy rauhallisena moderaattorina ja pyri lieventämään konflikteja.



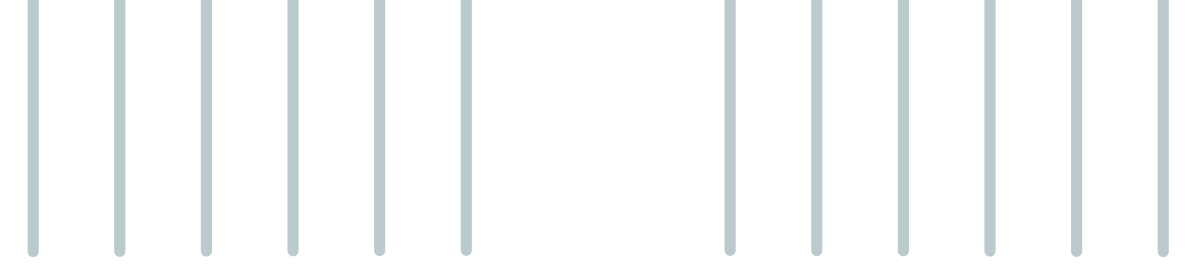
YHTEENVETO JA POHDINTA



Co-funded by
the European Union



YHTEENVETO JA POHDINTA



Palautekeskustelu tarjoaa osallistujille mahdollisuuden **pohtia** keskustelusta saamiaan kokemuksia ja oivalluksia:

- Fasilitoidaan jäsenneily palautekeskustelu, jossa osallistujat voivat yhdessä **tarkastella** prosessia ja keskustelun tuloksia;
- Kannusta osallistujia **jakamaan** havaintojaan, ajatuksiaan ja reaktioitaan keskusteluun keskittyen sekä myönteisiin näkökohtiin että parannuskohteisiin;
- Käytä **syventäviä kysymyksiä** stimuloidaksesi pohdintaa ja syventääksesi osallistujien ymmärrystä käsitellyistä asioista;

YHTEENVETO JA POHDINTA

- Kannusta **avoimeen ja rehelliseen** kommunikointiin palautekeskustelun aikana pyytämällä osallistujia jakamaan ajatuksiaan ja tunteitaan keskustelukokemuksestaan.
- Kehota osallistujia **pohtimaan**, mitä he oppivat keskustelusta, mukaan lukien saadut uudet oivallukset, harkitut näkökulmat ja henkilökohtaisen kasvun alueet;
- Pyydä osallistujia **tunnistamaan** keskustelun aikana kohtaamansa **haasteet**, kuten kommunikaatioesteet, emotionaaliset reaktiot tai konfliktit, ja keskustele strategioista niiden voittamiseksi tulevilla keskusteluilla.

YHTEENVETO

Noudattamalla näitä ohjeita kouluttajat voivat luoda kannustavan ja osallistavan ympäristön, joka helpottaa polarisoituneita keskusteluja arkaluonteisista aiheista. Näin osallistajat voivat osallistua merkitykselliseen vuoropuheluun ja rakentavaan keskusteluun tuntien olonsa turvalliseksi ja kunnioitetuksi.





PERUSTEET pelillisyydestä opetuksessa



01.

JOHDANTO

02.

PÄÄTAVOITTEET

03.

KÄYTÄNNÖN ESIMERKKEJÄ

04.

PELILLISTÄMINEN JA LAAJA-ALAISET TAIDOT

05.

CASE ESIMERKKEJÄ

06.

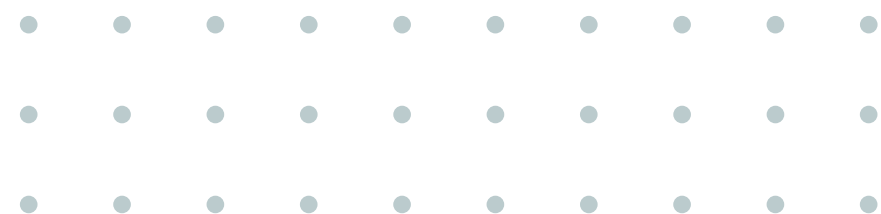
TULEVAISUUDEN NÄKYMÄT

07.

PÄÄTELMÄT



SISÄLTÖ





JOHDANTO



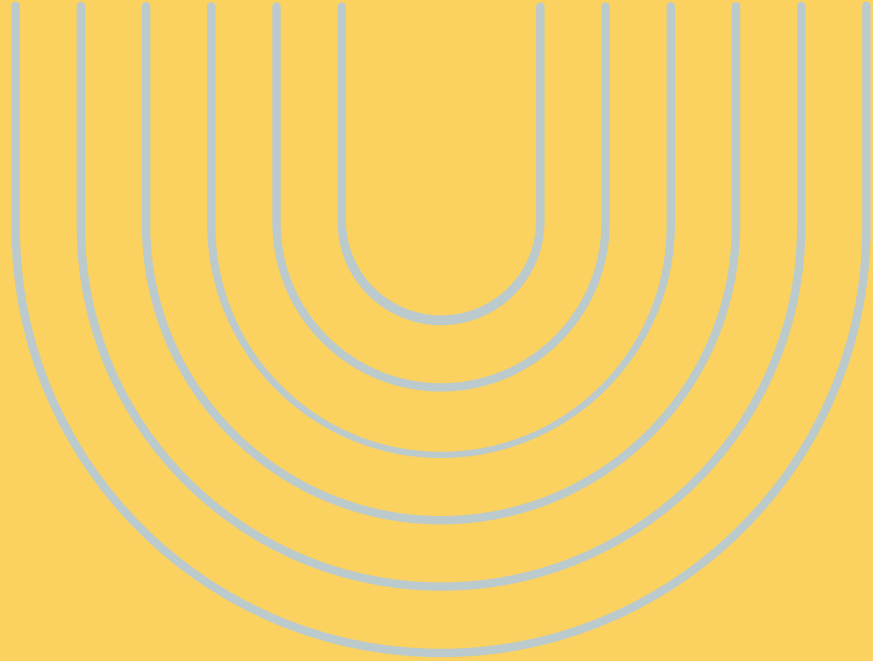
Co-funded by
the European Union



JOHDANTO

Pelillistäminen tuo pelimäisiä elementtejä, kuten pisteytyksen, badget, tasot ja haasteet, koulutusympäristöihin, joka muuttaa oppimisen mukaansatempaavaksi prosessiksi, mikä herättää opiskelijoiden uteliaisuuden. Tämä lähestymistapa tekee koulutuksesta vuorovaikutteisempaa ja kiehtovampaa, kannustaa aktiiviseen osallistumiseen ja lisää motivaatiota oppia.





PÄÄTÄVAVOITTEET



Co-funded by
the European Union



PÄÄTAVOITTEET

Pelillistämisen ensisijaisena tavoitteena koulutuksessa on lisätä opiskelijoiden motivaatiota ja osallistumista luomalla dynaaminen oppimisympäristö, joka helpottaa käsitteiden ymmärtämistä, lisää tyytyväisyyttä ja parantaa yleisiä oppimistuloksia.

Tavoitteena on tehdä oppimisesta **positiivinen ja palkitseva kokemus**, mikä lisää opiskelijoiden **osallistumista ja sitoutumista**.



PERUSPERIAATTEET

Pelillistämisen käyttö oppimisessa perustuu peliperiaatteisiin, joiden tarkoituksena on parantaa motivaatiota, kilpailullisuutta (erityisesti henkilökohtaisen kehittymisen kannalta) ja palauteen saamista.

Pelillistäminen motivoi opiskelijoita tavoitteilla ja haasteilla, jotka edistävät uusia oppimistasoja ja räätälöivät sisältöä heidän kiinnostuksen kohteidensa ja kykyjensä mukaan. Pisteytys- ja badgejärjestelmä palkitsee edistymisestä, kun taas välitön, henkilökohtainen palaute auttaa oppilaita ymmärtämään käsitteitä paremmin ja parantamaan suoritusta.

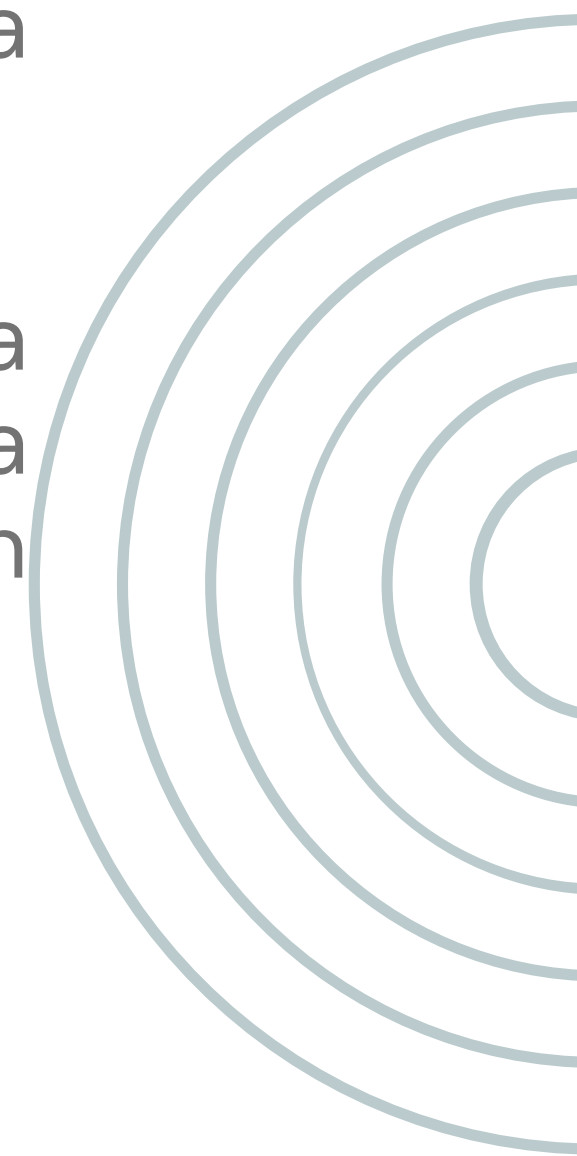
Motivoituneet opiskelijat osallistuvat todennäköisemmin aktiivisesti oppimiseen.



SISÄINEN JA ULKOINEN MOTIVAATIO

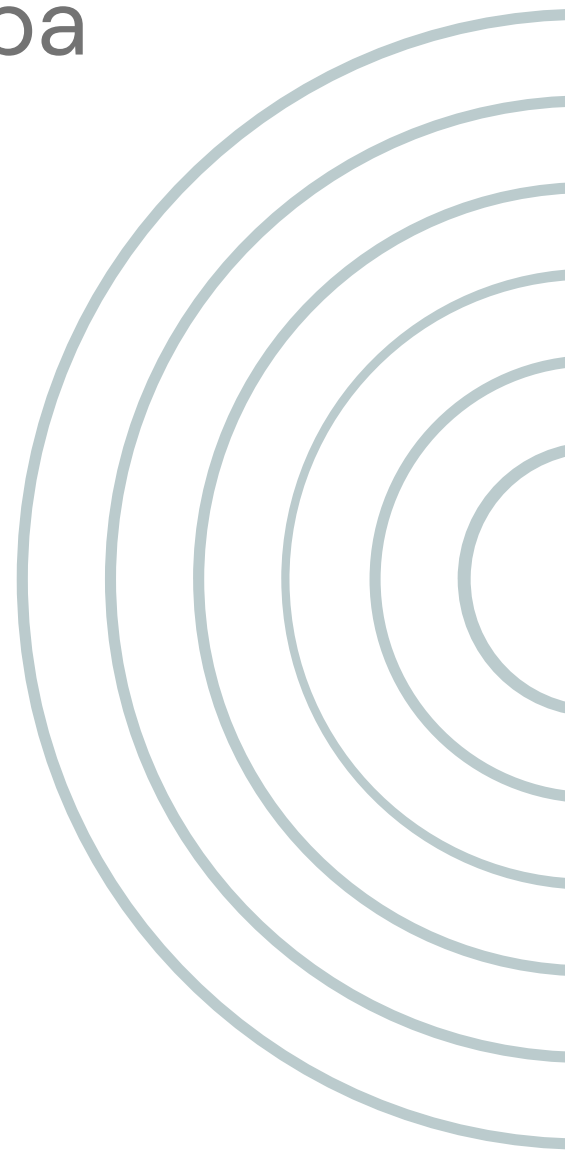
Pelillistäminen käyttää sisäisiä motivaattoreita, jotka ovat peräisin opiskelun sisäisestä tyytyväisyydestä, ja ulkoisia motivaattoreita, kuten pisteitä ja suoritusmerkkejä (badgeja), edistämään pitkäkestoista oppimista.

Vaikka sisäiset motivaattorit johtuvat oppimiseen liittyvästä ilosta ja tyytyväisyydestä, ulkoiset motivaattorit voivat sisältää konkreettisia palkintoja ja tunnustusta, jotka kannustavat edelleen opiskelijoiden ponnisteluja.



EDISTYMINEN JA PALAUTE

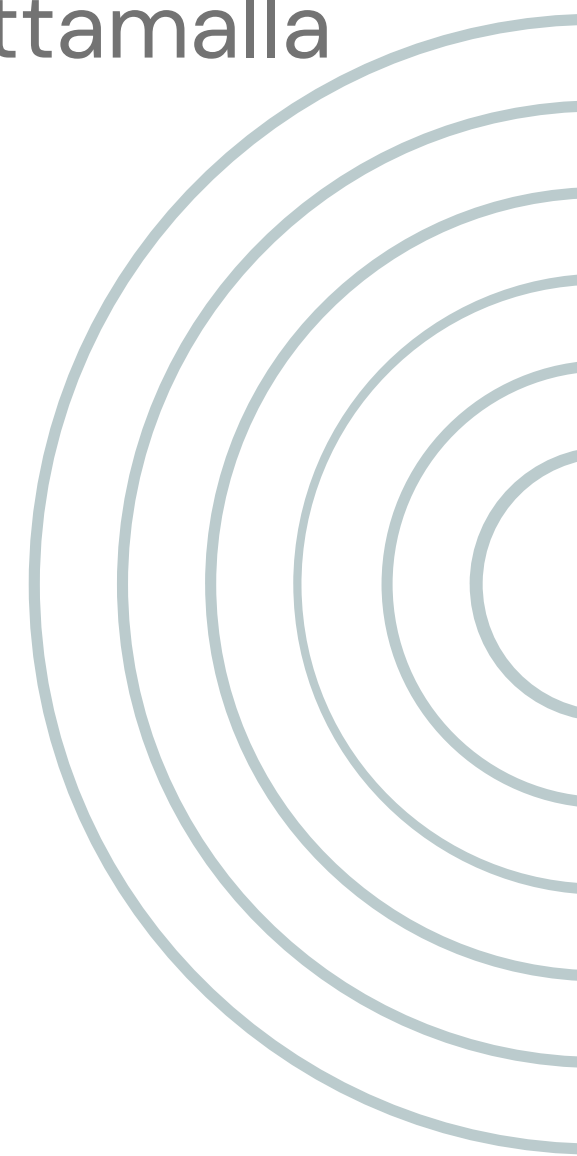
Edistymisen seuranta järjestelmä ja välittömän, henkilökohtaisen palautteen antaminen auttavat oppilaita tunnistamaan vahvuudet ja heikkoudet ja mukauttamaan oppimisstrategioitaan vastaavasti. Tämä lähestymistapa antaa opiskelijoille selkeän kuvan edistymisestään ja oikea-aikaisen ohjauksen siitä, miten parantaa, luoden jatkuvan parannus- ja oppimiskierteen.



KILPAILULLISUUS

Terve kilpailu edistää sitoutumista ja osallistumista. Tulostaulukoiden, turnausten tai ryhmähaasteiden avulla pelillistäminen kannustaa opiskelijoita kehittymään ja tekemään yhteistyötä kavereidensa kanssa tasapainottamalla kilpailua ja tiimityötä.

Tämä voi ajaa opiskelijoita ylittämään itsensä ja edistämään yhteenkuulumisen tunnetta ja yhteistyötä luokkaryhmässä.





KÄYTTÄÄNNÖN ESIMERKKEJÄ



Co-funded by
the European Union





KÄYTÄNNÖN ESIMERKKEJÄ

Tässä on joitain pelillistämisen käytännön sovelluksia opetuksessa:

- **Edistymisen seuranta ja välittömän palautteen antaminen:**

Käytä alustoja, jotka tarjoavat reaaliaikaista palautetta, jonka avulla opiskelijat voivat seurata edistymistään ja saada parannusehdotuksia.

- **Piste- tai merkkijärjestelmien luominen:**

Palkitse opintotoimintojen suorittamisesta tai tiettyjen tavoitteiden saavuttamisesta pisteillä, merkeillä tai muilla tunnustuksilla, jotka stimuloivat motivaatiota.

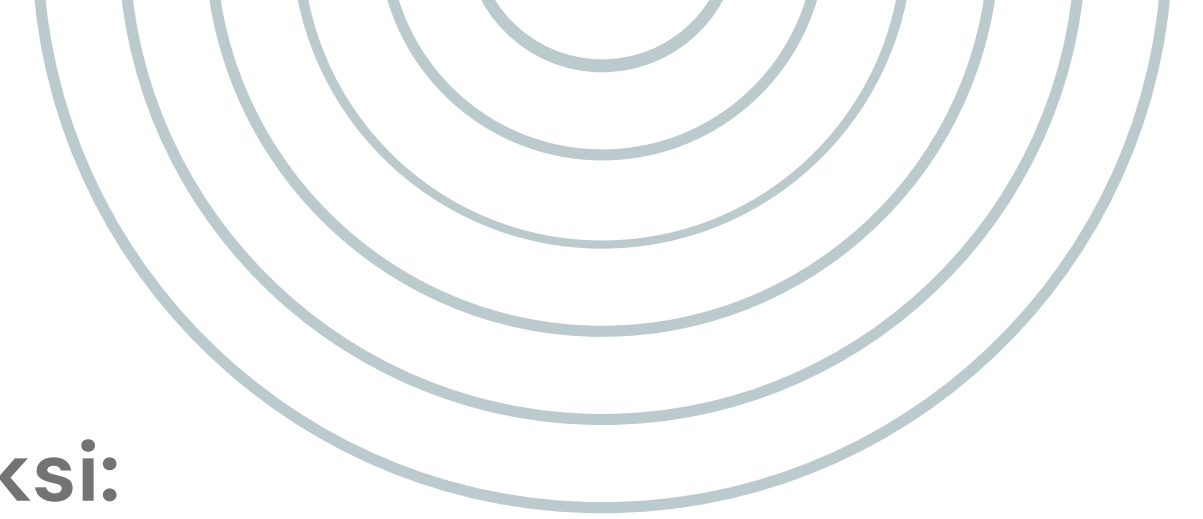
- **Duolingon kaltaisten sovellusten käyttäminen:**

Oppimissovellukset, jotka antavat välitöntä palautetta ja seuraavat opiskelijoiden edistymistä ylläpitäen korkeaa motivaatiota haasteiden ja päivittäisten tavoitteiden avulla.

- **Lisää tervettä kilpailua:**

Osallistuminen opiskeluhaasteisiin tai turnauksiin ystävien tai luokkatovereiden kanssa suorituksen parantamiseksi tai kannustaaksesi suurempaan sitoutumiseen.

KÄYTÄNNÖN ESIMERKKEJÄ



- **Narratiivien käyttäminen opiskelun sitouttamiseksi:**
Kuvittele olevasi tarinan päähenkilö opiskellessasi, kohdatessasi tehtäviä ja voittaessasi esteitä, jotka tekevät oppimisesta ikimuistoisempaa ja mielenkiintoisempaa.
- **Oppimateriaalien tekeminen visuaalisesti houkutteleviksi:**
Käytä videoita, kuvia ja kaavioita tehdäksesi teksteistä ja esityksistä kutsuvampia, luoden nautinnollisemman ja nykyaikaisemman opiskeluympäristön, joka sopii päivittäiseen sosiaaliseen ja teknologiseen ympäristöömme.
- **Haastavien mutta saavutettavissa olevien tavoitteiden asettaminen:**
Jaa opiskelutavoitteet pienempiin, hallittavissa oleviin virstanpylväisiin ja juhli välivaiheen onnistumisia pitääksesi motivaation korkealla matkan varrella.

Kaikki nämä elementit sisältyvät CoCo-peliin, ja ne voidaan mukauttaa kohderyhmän erityistarpeisiin muuttamalla sääntöjä ja pelitiloja peliajan (30 minuutista useisiin tunteihin), tilan (yhteistyö-, kilpailu-, joukkueturnaukset) ja ehdotettujen aiheiden syvällisen käsittelyssä. Tämä joustava lähestymistapa mahdollistaa erilaisten pelillistämistästrategioiden käytön kohderyhmän ja heidän oppimismieltymistensä perusteella.



PELILLISTÄÄMINEN JA LAAJA-ALAISET TAIDOT



Co-funded by
the European Union



PELILLISTÄMINEN JA LAAJA-ALAISET TAIDOT

Pelillistäminen tukee opiskelijoiden laaja-alaisten taitojen kehittymistä:

- **Tehokas viestintä:**

Edistää tiedon jakamista ja ideoiden selkeää ilmaisua. Opiskelija oppii kommunikoimaan tehokkaasti sekä ryhmän sisällä että sen ulkopuolella, mikä parantaa heidän sosiaalisia- ja esitystaitojaan.

- **Luovuus ja aloitteellisuus:**

Stimuloi luovaa ajattelua ja innovatiivisten ratkaisujen tutkimista. Pelillistämiskokemusten suunnittelu ja kehittäminen kannustaa opiskelijoita kokeilemaan uusia ideoita ja olemaan aloitteellisia.

- **Ajanhallinta ja organisointi:**

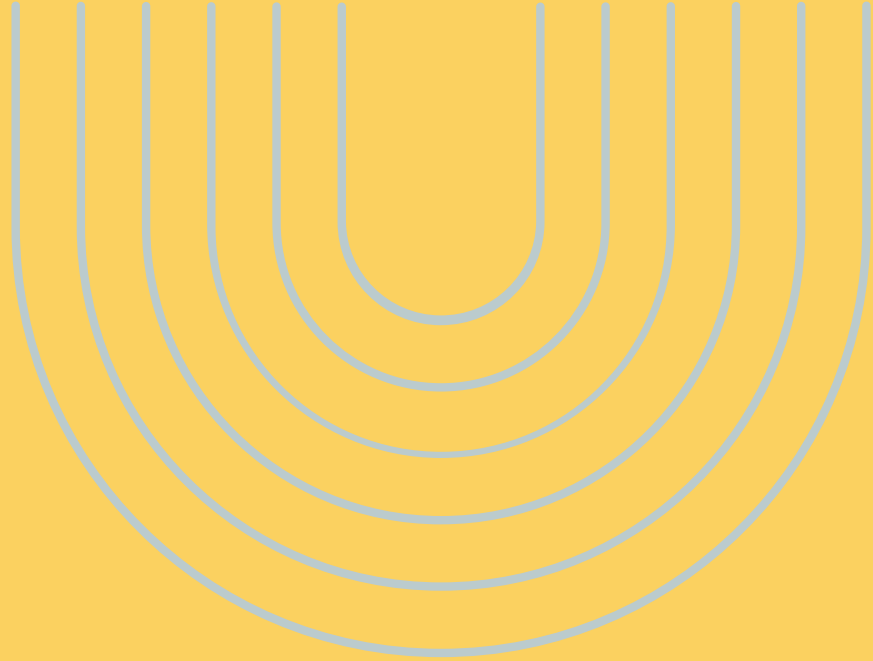
Opettaa priorisoimaan ja organisoimaan toimintaa tehokkaasti. Monet opetuspelit vaativat tehokasta ajanhallintaa, mikä auttaa oppilaita kehittämään näitä perustaitoja.

- **Yhteistyö ja tiimityö:**

Kannustaa yhteistyöhön ja roolien kunnioittamiseen. Ryhmätoiminnan ja yhteistyöhaasteiden avulla opiskelijat oppivat työskentelemään yhdessä tehokkaasti, koordinoimaan ponnisteluja ja arvostamaan toistensa panosta.

- **Kriittinen ajattelu ja ongelmanratkaisu:**

Kehittää analyysi-, ongelmanratkaisu- ja henkisen joustavuuden taitoja. Monet opetuspelit vaativat opiskelijoita analysoimaan tilanteita, tunnistamaan luovia ratkaisuja ja tekemään tietoon perustuvia päätöksiä.



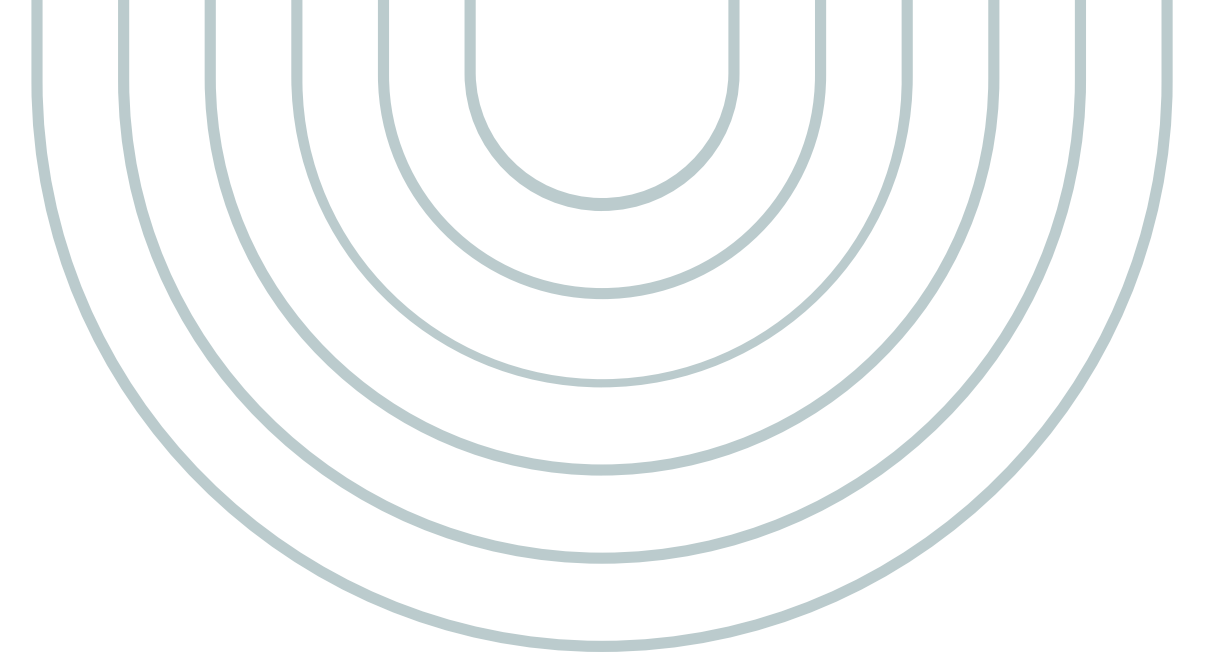
CASE ESIMERKKEJÄ



Co-funded by
the European Union



CASE ESIMERKKEJÄ



Gamification on osoittanut parannuksia oppimisessa, erityisesti STEM-aloilla, esimerkiksi seuraavilla sovelluksilla:

- **Duolingo:**

Käyttää pisteitä, jalokiviä, tulostaulukoita ja haasteita motivoidakseen kieltenoppimista, mikä osoittaa merkittävää parannusta testituloksissa. Tavalliset käyttäjät läpäisevät todennäköisemmin vieraiden kielten kokeet sovelluksen pelimäisen rakenteen vuoksi.

- **DragonBox:**

Opettaa matematiikkaa ja algebraa hahmojen ja tarinoiden kautta parantaen opiskelijoiden tuloksia algebratesteissä. DragonBoxia käyttävät opiskelijat ovat osoittaneet merkittävää parannusta matemaattisissa taidoissaan verrattuna kontrolliryhmiin.

CASE ESIMERKKEJÄ

Suoran kokemuksemme perusteella voimme tarjota useita esimerkkejä pelillistämisestä sovellettuna aiheisiin, jotka saattavat tuntua kaukaisilta perinteisestä pelaamisesta, kuten:

- **URBANITIES:** Innovatiivinen koulutusprojekti, joka käyttää pelaamista kaupunkien dynamiikan ja asukkaiden sitoutumisen tutkimiseen ja ymmärtämiseen. Hankkeen tavoitteena on helpottaa asukkaiden aktiivista osallistumista kaupunkisuunnitteluun simulaatioiden ja vuorovaikutteisten skenaarioiden avulla. Osallistujat ottavat erilaisia rooleja kaupungissa, kuten paikalliset ylläpitäjät, kaupunkisuunnittelijat, aktivistit ja kansalaiset, jotka käsittelevät kaupunkisuunnitteluun, julkisen tilan hallintaan, ympäristön kestävyys ja sosiaaliseen yhteenkuuluvuuteen liittyviä todellisia haasteita.
- **RURALITIES:** Käyttää pelaamista maaseudun dynamiikan tutkimiseen ja kestävä kehityksen edistämiseen. Hankkeen tavoitteena on lisätä osallistujien tietoisuutta maaseutuyhteisöjen haasteista ja mahdollisuuksista interaktiivisten simulaatioiden avulla. Osallistujat ottavat rooleja maaseutuyhteisössä, kuten maanviljelijät, paikalliset hallintovirkamiehet ja yrittäjät, jotka kohtaavat haasteita, kuten luonnonvarojen hallinta, taloudellinen kehitys ja sosiaalinen yhteenkuuluvuus.



CASE ESIMERKKEJÄ

- **I'M ALSO AN EUROPEAN DEPUTY:** Hankkeessa lisätään Euroopan parlamentin simulaation avulla nuorten tietoisuutta aktiivisen osallistumisen ja ylikansallisista kysymyksistä käytävän keskustelun tärkeydestä. Peli perustuu Compassin ja EU:n toimielinten koulutusmateriaaleihin, joiden tarkoituksena on edistää nuorten aktiivista kansalaisuutta. Osallistujat simuloivat Euroopan parlamentin elämää, ottavat Euroopan parlamentin edustajien roolin, keskustelevat, neuvottelevat ja tekevät päätöksiä erittäin kiinnostavista aiheista, kuten ympäristöpolitiikasta, ihmisoikeuksista ja taloudesta.

Nämä case esimerkit osoittavat, kuinka pelillistämistä voidaan käyttää tehokkaasti opetuskonteksteissa, jotka eivät liity perinteiseen pelaamiseen. Realististen ja vuorovaikutteisten simulaatioiden avulla osallistujat kehittävät syvällistä ymmärrystä kaupunkien, maaseudun ja ylikansallisesta dynamiikasta, edistävät aktiivista osallistumista ja keskeisten monialaisten taitojen kehittämistä.



TULEVAISUUDEN NÄKYMÄT



Co-funded by
the European Union



TULEVAISUUDEN NÄKYMÄT

Tulevaisuuden näkymiin kuuluu tekoälyn (AI) käyttö oppimisen mukauttamiseen ja virtuaalitodellisuuden (VR) ja lisätyn todellisuuden (AR) käyttäminen mukaansatempaavien kokemusten luomiseen. Tekoäly voi mukauttaa sisältöä ja haasteita yksilöllisiin tarpeisiin, kun taas VR ja AR voivat tarjota käytännön simulaatioita ja yhteistyöympäristöjä. Tekoäly voi analysoida opiskelijoiden oppimistietoja ja räätälöidä sisältöä ja haasteita heidän yksilöllisiin tarpeisiinsa luomalla yksilöllisiä oppimispolkuja.

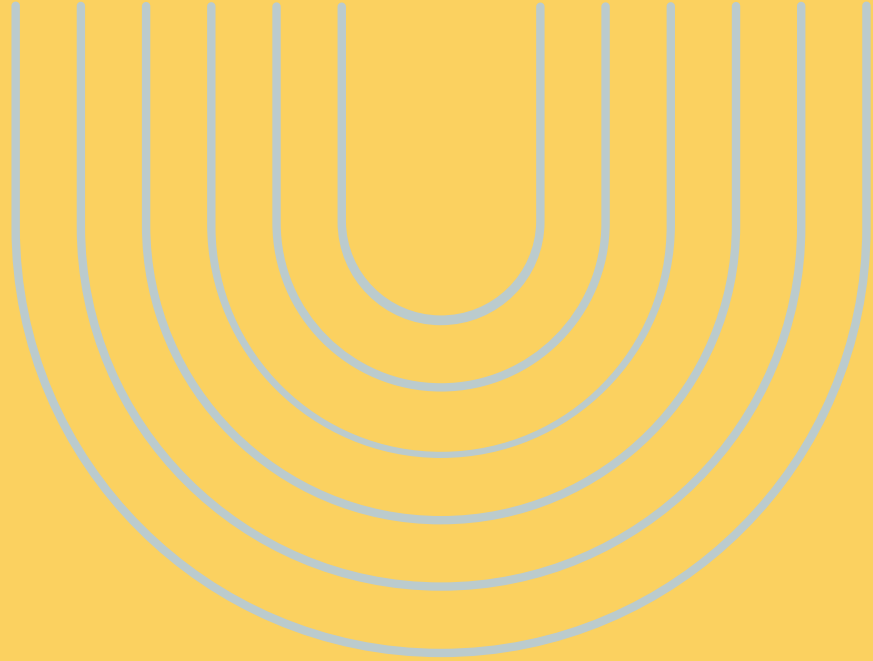
Lisäksi virtuaalisen ja lisätyn todellisuuden integrointi voi johtaa entistä mukaansatempaavampiin ja kiinnostavampiin oppimiskokemuksiin, jolloin opiskelijat voivat tutkia monimutkaisia käsitteitä vuorovaikutteisesti.



VR: N JA AR: N INTEGROINTI PELILLISTÄMISEEN

VR- ja AR-teknologiat voidaan integroida opetuspeliin, jotta oppimisesta tulee kiinnostavampaa ja interaktiivisempaa:

- **Immersiiviset oppimisympäristöt:** VR ja AR voivat luoda realistisia virtuaaliympäristöjä, jotka kuljettavat opiskelijat uusiin maailmoihin ja helpottavat monimutkaisten käsitteiden oppimista.
- **Simulaatiot ja pelit:** VR ja AR voivat luoda simulaatioita, joiden avulla opiskelijat voivat soveltaa opittuja käsitteitä käytännöllisessä ja turvallisessa kontekstissa.
- **Yhteistyöympäristöt:** Nämä tekniikat voivat luoda virtuaalisia tiloja, joissa opiskelijat voivat työskennellä yhdessä fyysisestä sijainnistaan riippumatta.
- **Välitön ja henkilökohtainen palaute:** Tekoäly voi antaa välitöntä ja henkilökohtaista palautetta, mikä auttaa oppilaita parantamaan suoritustaitojaan nopeasti.
- **Oppimisanalytiikka:** Tekoäly voi tarjota yksityiskohtaista tietoa opiskelijoiden suorituksista, mikä auttaa opettajia mukauttamaan opetusmenetelmiään edelleen.
- **Käytännön oppiminen:** Kaikki nämä tekniikat tarjoavat käytännön koulutusmahdollisuuksia lääketieteen ja tekniikan aloilla, jolloin opiskelijat voivat saada kokemusta kontrolloidussa ympäristössä.
- **Sensorinen ja kognitiivinen sitoutuminen:** Nämä tekniikat voivat stimuloida sekä aistien sitoutumista että kriittistä ja luovaa ajattelua opiskelijoissa.



PÄÄTELMÄT



Co-funded by
the European Union



JOHTOPÄÄTÖS

Pelillistäminen edustaa innovatiivista lähestymistapaa oppimisen tehostamiseen lisäämällä opiskelijoiden motivaatiota ja sitoutumista. Edistyneiden teknologioiden integroinnin avulla pelillistäminen voi saavuttaa uusia tehokkuuden ja sitoutumisen tasoja. Näiden tekniikoiden käyttöönotto koulutuskontekstissa lupaa mullistaa oppimisen luomalla stimuloivamman ja henkilökohtaisemman ympäristön, joka vastaa yksittäisten opiskelijoiden tarpeita.





KUINKA UPOTTAA COCO-PELI KOULUTUKSEEN



Co-funded by
the European Union

01. IJOHDANTO
02. MIKSI KORTTIPELIT OVAT TEHOKAS TYÖKALU?
03. FASILITAATTORIN MERKITYS
04. VALMISTELUVAIHE
05. JOHDANTOVAIHE
06. PELIVAIHE
07. POHDINTAHETKIÄ
08. KÄYTÄNNÖN ESIMERKKEJÄ
09. PELIN MUUNTAUTUMISKYKY
10. Pelin käyttäminen ilman fasilitaattoria
11. LINKKIEN JA TUTKIMUKSEN MERKITYS
12. PALAUTE JA PARANNUKSET
13. JOHTOPÄÄTÖS





JOHDANTO



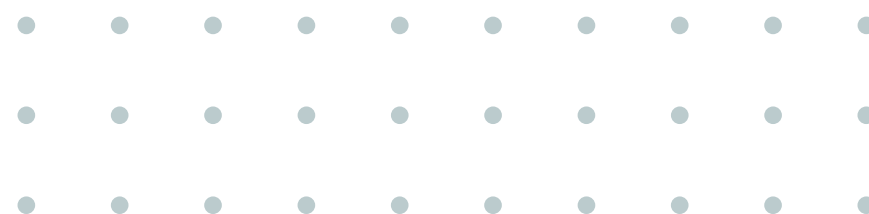
Co-funded by
the European Union



JOHDANTO

CoCo-peli, joka on kehitetty osana Conscious Consumption -projektia, on innovatiivinen opetustyökalu, joka on suunniteltu edistämään tietoisista kuluttamista pelaamisen kautta. Tavoitteenamme oli luoda peli, joka hyödyntää yhtä vanhimmista pelijärjestelmistä – kortteja – jotka ovat olleet yleisiä länsimaisessa kulttuurissa vuosisatojen ajan. Ajattele tarot-kortteja, jotka olivat ennustusjärjestelmä ennen kuin niistä tuli peli.

CoCo Game tuo tämän konseptin moderniin kontekstiin, jossa elementit, kuten pisteytys, haasteet ja mekaniikka, jotka muistuttavat nykyaikaisia korttipelejä (Monopolysta Magiciin), tekevät oppimisesta mukaansatempaavan ja interaktiivisen prosessin. Tämä luku on tarkoitettu opettajille ja fasilitaattoreille, ja se tarjoaa ohjeita pelin integroimiseksi nuorten, heikommassa asemassa olevien henkilöiden ja matalasti koulutettujen koulutusohjelmiin uteliaisuuden herättämiseksi ja tietoisesta kulutuksesta oppimisen helpottamiseksi.





MIKSI KORTTIPELIT OVAT TEHOKAS TYÖKALU



Co-funded by
the European Union



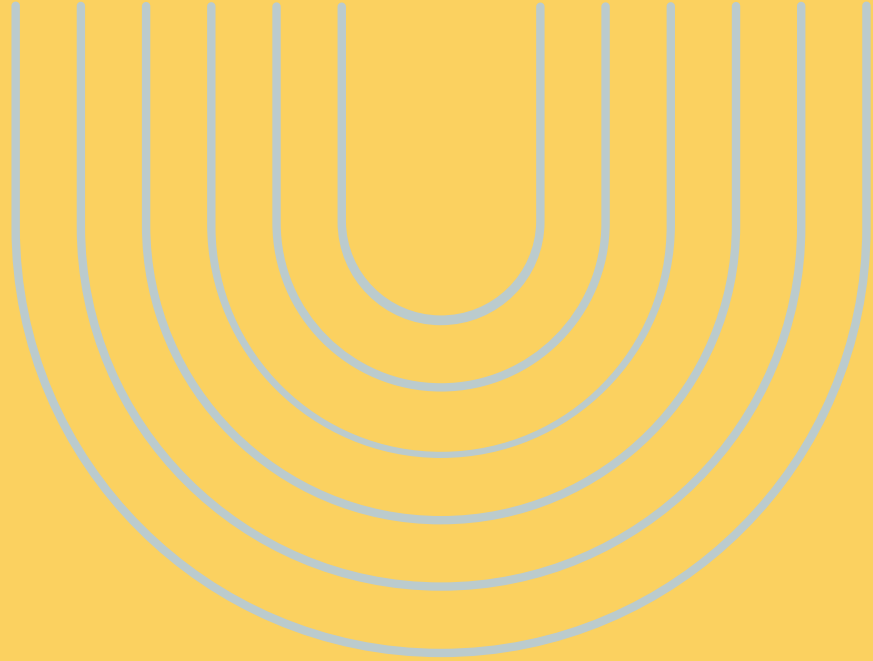
MIKSI KORTTIPELIT OVAT TEHOKAS TYÖKALU?

CoCo-pelin kaltainen korttipeli osoittautuu tehokkaaksi opetusvälineeksi useista syistä. Erilaiset kortit, jotka on jaettu eri tyyppeihin ja luokkiin, yhdistävät hauskan dynamiikan ja stimuloivat yhteistyötä.

Hahmokortit esittelevät tarinankerronnan ja roolipelaamisen elementtejä. Nämä kortit tarjoavat kertomuksia, jotka tekevät pelistä kiinnostavamman, auttavat osallistujia uppoutumaan ja ymmärtämään paremmin käsitteisiin.

Lisäksi tarve tehdä yhteistyötä tavoitteiden saavuttamiseksi edistää tiimityötä ja kriittistä ajattelua, mikä edesauttaa tärkeiden ns. ”pehmeiden taitojen” kehittämistä nykyaikaisissa oppimismalleissa.





FASILITAAATTORIN MERKITYYS



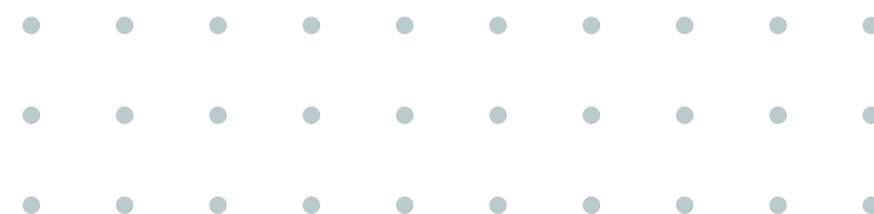
Co-funded by
the European Union

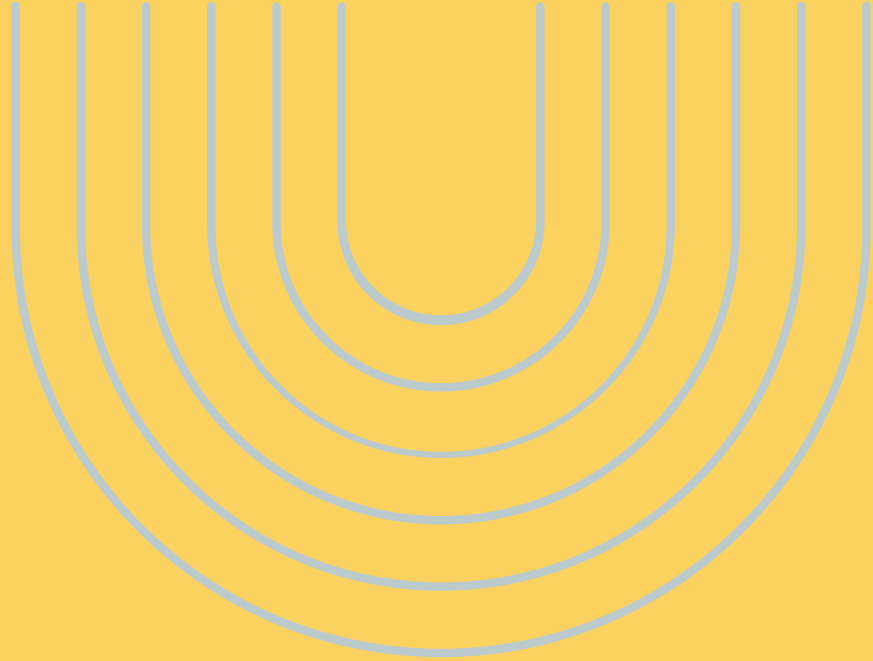


FASILITAATTORIN MERKITYS

Fasilitaattorilla on ratkaiseva rooli CoCo-pelin onnistumisessa koulutusvälineenä. Sääntöjen tunteminen, pelin mekaniikan ja dynamiikan ymmärtäminen on välttämätöntä kiinnostuksen herättämiseksi käsiteltäviin aiheisiin ja tehokkaan opettamisen mahdollistamiseksi. Fasilitaattori voi sopivina aikoina keskeyttää pelin tai ehdottaa asioiden tarkempaa tutkimista.

Fasilitaattorin koulutukseen tulisi sisältyä pelin hallinnan lisäksi myös kyky hallita ryhmiä, stimuloida keskusteluja ja edistää positiivista ja yhteistyöhön perustuvaa oppimisympäristöä. Fasilitaattorin huomio ja empatia ovat välttämättömiä, jotta osallistujat pysyvät sitoutuneina ja motivoituneina. Tässä ehdotamme koulutusmallia, joka on jaettu eri vaiheisiin ja tarjoaa yksityiskohtaiset määritelmät ja kuvaukset tehokkaan ja kiinnostavan koulutuksen varmistamiseksi.

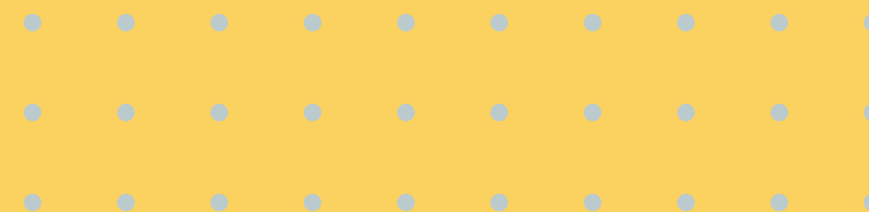




VALMISTELUVAIHE



Co-funded by
the European Union

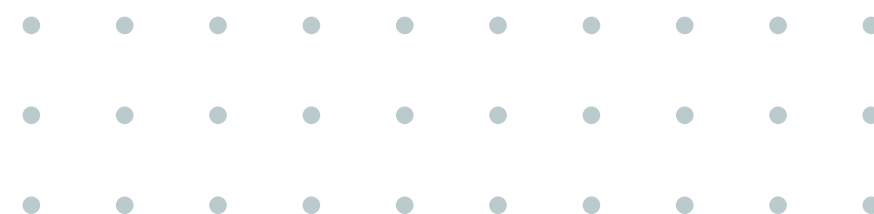


VALMISTELUVAIHE

Pelin ymmärtäminen

Ennen CoCo-pelin esittelyä kouluttajien on perehdyttävä sääntöihin ja pelin osiin. On hyödyllistä järjestää yksi tai useampi pelisessio valmentajien kesken, jotta saadaan osaamista ja itsetuottamusta pelin hallintaan ja pelaajien välillä mahdollisesti syntyvän dynamiikan ymmärtämiseen.

Sääntöjen tunteminen ja pelimekaniikan ja -dynamiikan ymmärtäminen on välttämätöntä, jotta fasilitaattori voi opettaa tehokkaasti ja tunnistaa oikeat hetket puuttua pelin kulkuun, ehdottaa lisäselvitystä tai korjata pelaajien käyttäytymistä positiivisesti ohjaamalla heitä yhteistyöhön ja vuoropuheluun.

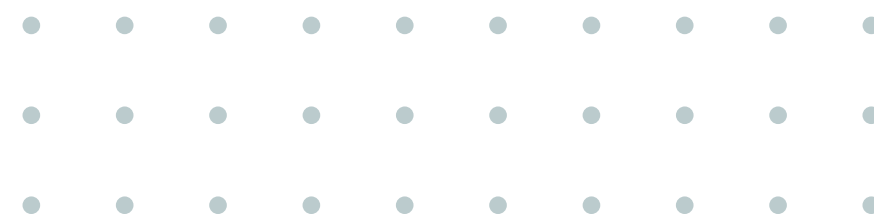


VALMISTELUVAIHE

Oppimistavoitteiden määrittely

Määritä selkeästi, mitkä tietoisien kulutuksen käsitteet haluat välittää osallistujille heidän sosiaalisen ja kulttuurisen taustansa perusteella, ja määrittele, mitä tutkia tarkemmin ja mitkä jättää huomiotta.

Tavoitteisiin kuuluvat jätteiden vähentäminen, resurssien tehokas käyttö ja kestävän kehityksen merkitys, jotka kaikki on upotettu pelin tavoitekortteihin, jotka on jaettu luokkiin, kuten ruoka, huonekalut, vaatteet ja energia, jotka kaikki liittyvät ympäristön saastumiseen.



VALMISTELUVAIHE

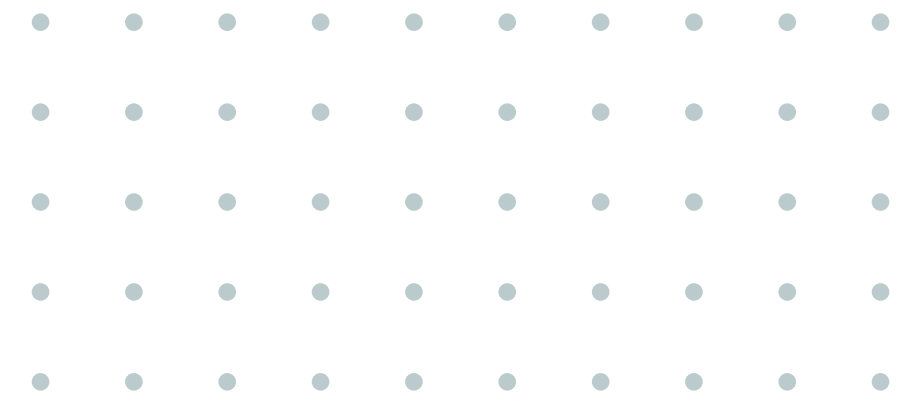
Materiaalien valmistelu

Varmista, että kaikki pelimateriaalit ovat saatavilla ja hyvässä kunnossa.

Valmistele korttipakat, tulostaulukot, säännöt ja varmista, että AR-sovellus on toimiva ja kaikkien osallistujien käytettävissä.



VALMISTELUVAIHE

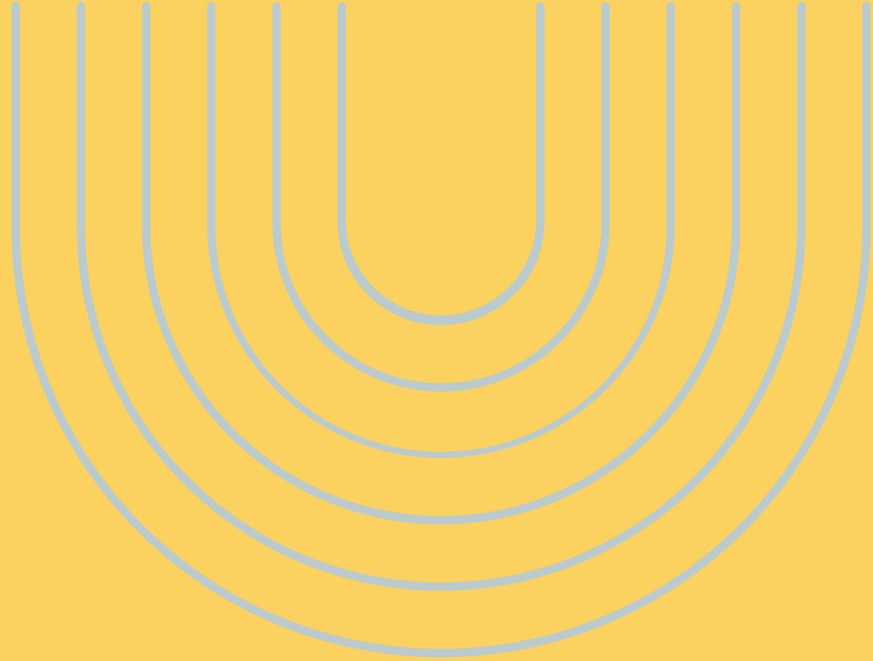


Muita materiaaleja

Harkitse lopputestien, oppimisarviointien, videoiden ja esitysten käyttämistä lisämateriaaleina oppimiskokemuksen rikastuttamiseksi. Nämä työkalut voivat auttaa vahvistamaan pelin aikana hankittua tietoa.

Esimerkiksi tietokilpailu session lopussa voi sisältää seuraavanlaisia kysymyksiä:

- Mitä hyötyä vastuullisesta kuluttamisesta on?
- Miten voimme vähentää päivittäisten valintojemme ympäristövaikutuksia?
- Miten energiansäästö voi vaikuttaa kotitalouksien laskuihin?
- Mitä vastuullisen kuluttamisen käytäntöjä osaat ja sovellat jokapäiväisessä elämässäsi?
- Miten voimme kannustaa muita vähentämään ruokahävikkiä?
- Mitkä ovat saastumisen vaikutukset ympäristöön ja ihmisten terveyteen?
- Miten kierrätys voi edistää kestävämpää ympäristöä?
- Mitkä ovat erot uusiutuvien ja uusiutumattomien energialähteiden välillä?
- Miten voimme vähentää muovin käyttöä päivittäisissä tottumuksissamme?
- Mitkä ovat strategiat tietoisemmille ja taloudellisemmille ruokaostoksille?



JOHDANTOVAIHE



Co-funded by
the European Union



JOHDANTOVAIHE

Pelin esittely

Aloita lyhyellä johdannolla CoCo-peliin, jossa selitetään sen tarkoitus ja miten se liittyy tietoiseen kuluttamiseen. Käytä konkreettisia esimerkkejä tehdäksesi käsitteistä helpommin lähestyttäviä, käytä myös kortteja tukena.

Keskustelkaa esimerkiksi ilmaston lämpenemisestä ja energiansäästöistä aloittamalla "Hehkulamppu" -tavoitekortista, jossa ehdotetaan vanhojen hehkulamppujen korvaamista uusilla energiatehokkailla, ja selittäkää, kuinka vähäisemmästä kulutuksesta saatavat hyödyt ovat merkittäviä sekä taloudellisesti että ympäristön kannalta, vaikka alkuinvestointi vaikuttaa korkealta.



JOHDANTOVAIHE

Sääntöjen selittäminen

Selitä pelin säännöt selkeästi ja ytimekkäästi, ehkä käymällä sääntösivu läpi yhdessä.

On hyödyllistä näyttää käytännön esimerkki, joka osoittaa, miten peli etenee ja erityisesti miten pisteytys lasketaan.

Varmista, että kaikki osallistujat ymmärtävät, miten merkki-, resurssi- ja tavoitekortteja käytetään.



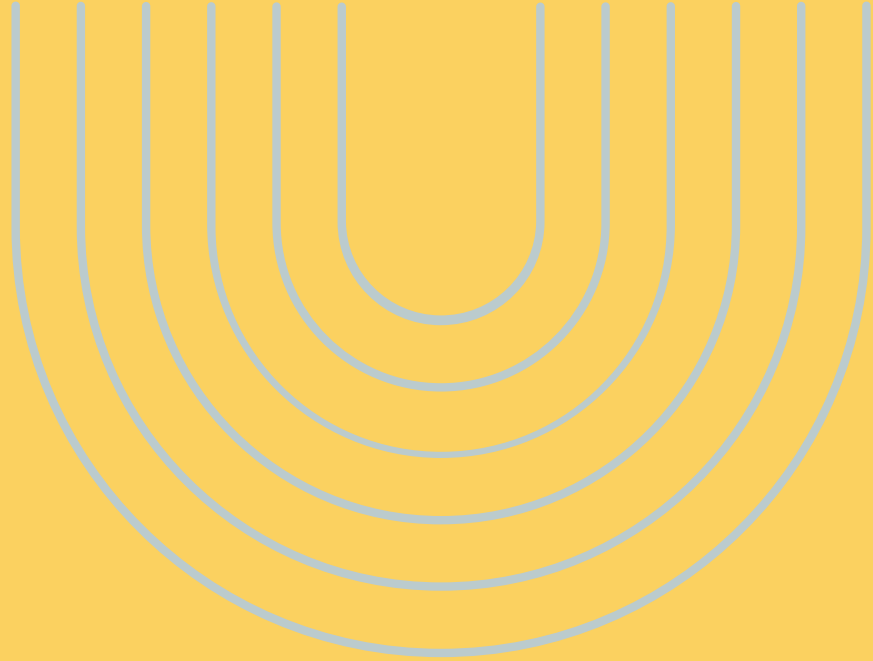
JOHDANTOVAIHE

Fasilitaattorin rooli

Fasilitaattorin on oltava aktiivinen ja ennakoiva ja tarjottava tukea ja ohjausta koko pelin ajan.

Heidän on myös oltava arvovaltaisia; kuten roolipelien pelimestari, he ohjaavat pelaajia varmistuen, että peli toimii sujuvasti – he tuntevat säännöt ja ovat ainoita, jotka voivat muokata niitä.

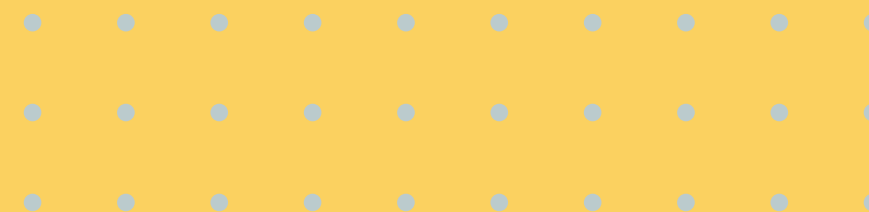




PELIVAIHE



Co-funded by
the European Union



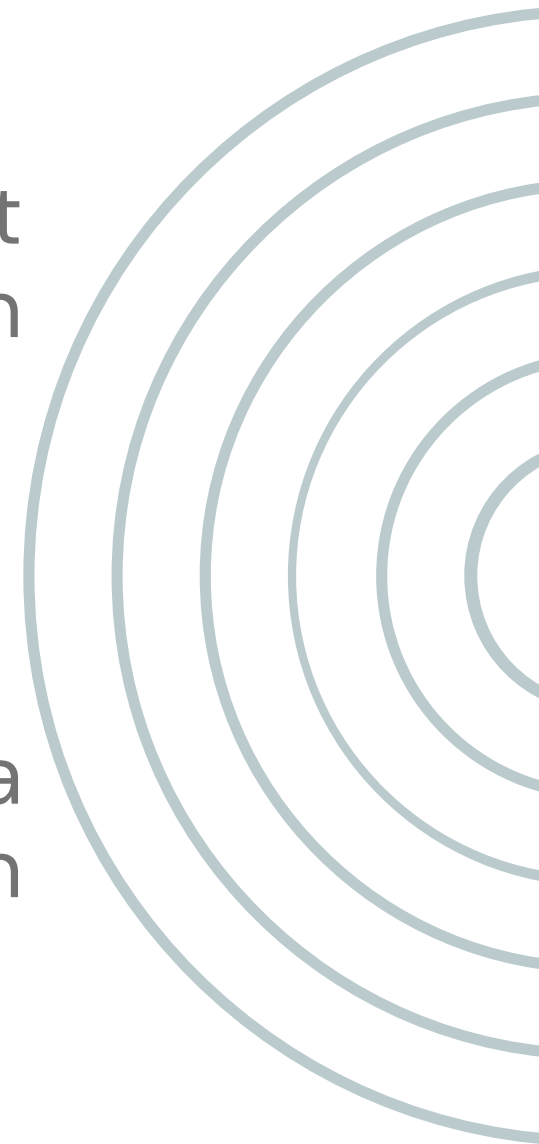
PELIVAIHE

Pelin aloittaminen

Jaa kortit ja aloita peli sääntöjen mukaisesti. Varmista, että osallistujat ymmärtävät, että tavoitteena on tehdä yhteistyötä tavoitteiden saavuttamiseksi mahdollisimman vähillä resursseilla.

Valvonta ja tuki

Pelin aikana fasilitaattorin tulisi tarkkailla osallistujien välistä dynamiikkaa ja tarjota tarvittaessa tukea ja selvennyksiä. On tärkeää ylläpitää yhteistyöhön perustuvaa ja osallistavaa peliympäristöä.



PELIVAIHE

AR-sisällön integrointi

Kannusta osallistujia käyttämään lisätyn todellisuuden (AR) sovellusta resurssikorttien sisällön tutkimiseen. Tämä työkalu tarjoaa lisätietoja ja bonuksia, jotka tekevät pelistä mielenkiintoisemman ja opettavaisemman.

Sovelluksen käyttäminen digitaalisena oppimisvälineenä tarjoaa ainutlaatuisen mahdollisuuden syventyä pelin käsitteisiin hyödyntäen ja yksinkertaistaen. Usein lisätyn todellisuuden työkalut tuntuvat kaukaisilta, ja helposti ajatellaan, että ne on varattu ammattilaisille tai liittyvät tieteelliseen tutkimukseen ja ovat vaikeasti ymmärrettäviä.





POHDINTAHETKIÄ



Co-funded by
the European Union



POHDINTAHETKIÄ

Pelin puolivälissä käytävä keskustelu

Tarvittaessa fasilitaattori voi tehdä pelin aikana muistiinpanoja, joissa määritellään pohdinta-aiheita keskusteluhetkiä varten.

Noin puolivälissä peliä on aiheellista pysähtyä (ellei jo aikaisemmin) lyhyeen keskusteluun. Pyydä osallistujia kertomaan tähänastisista kokemuksistaan ja pohtimaan, miten pelissä tehdyt päätökset soveltuvat tosielämään. Esimerkiksi: "Miten pelissä tehtyjä valintoja voidaan soveltaa energiankulutuksen vähentämiseen jokapäiväisessä elämässä?"

POHDINTAHETKIÄ

Loppupalaute

Pelin lopussa on hyvä käydä läpi loppupalaute. Kysy osallistujilta, mitä he oppivat resurssien käytöstä ja kuinka he voivat soveltaa näitä oppeja jokapäiväisessä elämässään. Esimerkiksi: "Mitkä strategiat olivat mielestäsi tehokkaimpia tavoitteiden saavuttamiseksi minimaalisella resurssien käytöllä?"

Tulosten analysointi

Analysoi lopulliset pisteet ja keskustele tavoitteiden saavuttamiseen käytetyistä strategioista. Korosta, miten eri valinnat vaikuttivat tuloksiin ja resurssien kulutukseen. Miksi tietty dynamiikka esiintyi pelaajien keskuudessa ja mikä malli – yhteistyöhön perustuva vai kilpailullinen – vallitsi ja miksi?



KÄYTTÄÄNNÖN ESIMERKKEJÄ



Co-funded by
the European Union



KÄYTÄNNÖN ESIMERKKEJÄ

Koulutukset opiskelijoille

Käytä CoCo-peliä kouluympäristössä esitelläksesi kestäväen kehityksen ja vastuullisen kuluttamisen käsitteitä ja käynnistääkseen tutkimuksta ehdotetuista aiheista.

Aiheet, joissa tällaista lähestymistapaa voidaan soveltaa, vaihtelevat tieteestä talouteen, sosiologiasta filosofiaan.

Oppilaat voivat oppia pitäen hauskaa ja keskustella siitä, miten näitä ideoita sovelletaan koulussa ja kotona.

KÄYTÄNNÖN ESIMERKKEJÄ

Heikommassa asemassa olevien henkilöiden tukiohjelmat

Integroi peli heikommassa asemassa olevien henkilöiden koulutusohjelmiin.

Peli voi auttaa kehittämään resurssienhallinnan ja yhteistyön taitoja, mutta myös stimuloida pehmeiden taitojen, kuten ongelmanratkaisun, kehittämistä. Ne ovat hyödyllisiä sekä jokapäiväisessä elämässä että työpaikalla.

KÄYTÄNNÖN ESIMERKKEJÄ

Työpajat matalasti koulutetuille aikuisille

Järjestä työpajoja, joissa CoCo-peliä käytetään helpottamaan monimutkaisten käsitteiden ymmärtämistä leikin kautta.

Se, mikä saattaa tuntua monimutkaisten ja joskus käsittämättömien aiheiden liialliselta yksinkertaistamiselta, on itse asiassa kaavamainen malli, joka on suunniteltu yksinkertaistamaan ymmärtämistä. Tämä lähestymistapa voi tehdä oppimisesta helpompaa ja kiinnostavampaa.

KÄYTÄNNÖN ESIMERKKEJÄ

Kaikille avoin esimerkki

Avoimessa istunnossa voidaan tutkia tiettyjä pelielementtejä ja dynamiikkaa yleisöstä riippuen.

- **Nuorille:**

Keskity kierrätyksen ja kestävän kehityksen tärkeyteen. Nuoret voivat olla erityisen herkkiä ympäristöasioille, joten päivittäisten valintojen ympäristövaikutusten korostaminen voi olla erittäin tehokasta. Käytä konkreettisia esimerkkejä, kuten muovin kierrätystä tai uusiutuvan energian käyttöä, selittääksesi nämä käsitteet paremmin.

KÄYTÄNNÖN ESIMERKKEJÄ

- **Aikuiset, joilla on alhainen koulutustaso:**

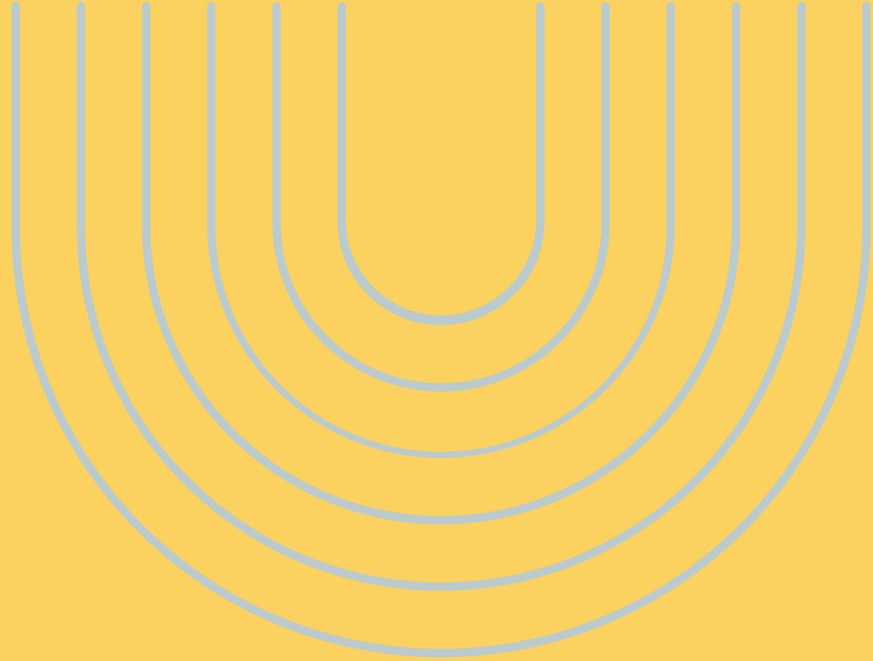
Yksinkertaista selityksiä vastuullisen kuluttamisen eduista. Käytä selkeää ja suoraa kieltä välttäen monimutkaisia teknisiä termejä. Käytännön esimerkit, kuten energiansäästö kotona tai ruokahävikin vähentäminen, voivat tehdä käsitteistä ymmärrettävämpiä.

- **Epäedullisessa asemassa oleville henkilöille:**

Korosta taloudellista hallintaa ja tehokasta resurssien käyttöä. Selitä, miten tietoiset kulutuskäytännöt voivat auttaa säästämään rahaa ja parantamaan elämänlaatua. Osoita esimerkiksi, kuinka älykkäämmät ostokset ja vähemmän energiaa voivat vähentää laskuja.

- **Sekalaiset ryhmät:**

Luo turnauksia, joissa joukkueet kilpailevat siitä, kuka käyttää vähiten resursseja. Tämä lähestymistapa voi edistää tervettä kilpailua ja tehdä oppimisesta dynaamisempaa ja kiinnostavampaa. Turnauksen lopussa voidaan suorittaa lopullinen oppimistesti hankitun tiedon todentamiseksi.



PELIN MUUNTAUTUMIS- KYKY



Co-funded by
the European Union



PELIN MUUNTAUTUMISKYKY

Pelitilaa voidaan mukauttaa yleisön perusteella. Joissakin tapauksissa voi olla hyödyllistä asettaa peli kilpailullisemmaksi (korttien hallinta, erityisesti kaupankäynnissä, tulee samanlaiseksi kuin taloudellisten neuvottelujen dynamiikka, kuten Monopolissa). Vaihtoehtoisesti suurella määrällä pelaajia/opiskelijoita, voidaan luoda turnaus, jossa eri joukkueet kilpailevat. Tätä voi seurata oppimistesti.

PELIN MUUNTAUTUMISKYKY

Pelin käyttäminen ilman fasilitaattoria

CoCo-peliä voi pelata myös ilman fasilitaattoria ja ulkopuolisia strukturoituja oppimispolkuja. Tällöin oppimisen laatu ja määrä riippuvat ensisijaisesti pelaajien kiinnostuksesta. Pelisäännöt on suunniteltu itsenäiseen käyttöön, mikä takaa hyvän koulutuskokemuksen.

PELIN MUUNTAUTUMISKYKY

Linkkien ja tutkimuksen merkitys

Pelin luomisen aikana kumppanit tekivät perusteellisen tutkimuksen varmistaakseen sisällön merkityksellisyyden ja tarkkuuden. Kortteihin ja AR-sovellukseen sisältyvät linkit tarjoavat lisäresursseja, jotka kutsuvat pelaajia tutkimaan tietoisien kuluttamisen aiheita tarkemmin. Sovelluksen käyttäminen digitaalisena oppimistyökaluna tarjoaa ainutlaatuisen mahdollisuuden syventyä pelin käsitteisiin.

PELIN MUUNTAUTUMISKYKY

Palaute ja parannukset

Osallistujien palautteen kerääminen ja käyttäminen on erittäin tärkeää koulutuskokemuksen parantamiseksi. Fasilitaattorit voivat jakaa arviointikyselyitä pelin lopussa kerätäkseen mielipiteitä vahvuuksista ja heikkouksista. Kyselylomakkeessa voidaan esimerkiksi kysyä: "Mitkä pelin osa-alueet olivat mielestäsi hyödyllisimpiä tietoisien kuluttamisen ymmärtämisessä?" Näiden tietojen avulla voit tehdä muutoksia ja päivityksiä peliin.



JOHTOPÄÄTÖS



Co-funded by
the European Union



JOHTOPÄÄTÖS

CoCo-peli tarjoaa ainutlaatuisen mahdollisuuden kouluttaa tärkeistä aiheista, kuten tietoisesta kuluttamisesta, leikkisän lähestymistavan avulla. Riittävällä valmistelulla ja aktiivisella fasilitaattorilla pelistä voi tulla tehokas työkalu pohdinnan stimuloimiseksi ja kestävän käyttäytymisen edistämiseksi.

Näiden tekniikoiden käyttöönotto koulutusyhteyksissä lupaa mullistaa oppimisen ja luoda kiinnostavamman ja henkilökohtaisemman ympäristön, joka vastaa opiskelijoiden yksilöllisiä tarpeita.

ARVIOINTI- JA KÄYTTÖÖNÖNÖTTÖ- MENETELMÄT



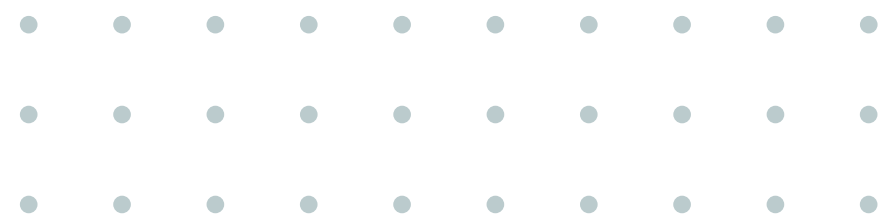


01. TIETOISEN KULUTUKSEN ARVIOINTI

02. OPPIJOIDEN AKTIVOIMINEN EPÄVIRALLISESSA KOULUTUKSESSA

03. JOITAKIN POHDISKELEVIA KYSYMYKSIÄ, JOITA VOIT KÄYTTÄÄ OPPIJOIDEN KANSSA OPPITUNNIN AIKANA TAI ITSENÄISESTI

SISÄLTÖ





TIETOISEN KULUTUKSEN ARVIOINTI

Definition



TIETOISEN KULUTUKSEN ARVIOINTI

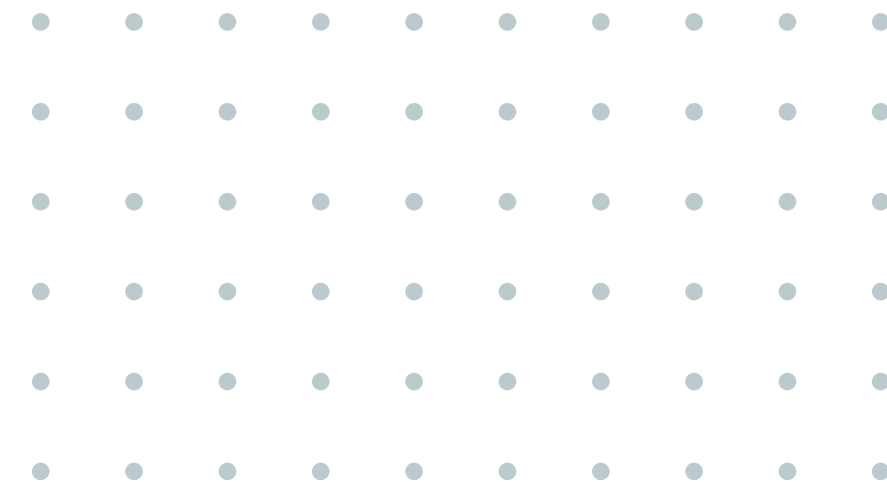
Tietoiseen kuluttamiseen kuuluu tietoisuus ja toiminta ostamisen ympäristöllisten, sosiaalisten ja taloudellisten vaikutusten osalta. Kun arvioimme tällaista epävirallista oppimista on ratkaisevan tärkeää ymmärtää sen tehokkuus, validoida sen tulokset ja varmistaa jatkuva parantaminen sellaisten taitojen ja tietojen edistämisessä, jotka perinteinen koulutus saattaa jättää huomiotta.



LYHYT VIDEO ARVIOINNISTA EPÄVIRALLISESSA KOULUTUKSESSA



[What is Evaluation in Non-Formal Education environment?
Process and Importance of Evaluation – YouTube](#)



MITEN ARVIOIDA NON-FORMAALIA OPPIMISTA TIETOISESSA KULUTTAMISESSA?

- **Epävirallisen oppimisen arviointi** eroaa muodollisesta oppimisesta siinä, että siinä korostetaan usein käytännönläheisiä, kompetensseihin perustuvia arviointeja ja joustavia, oppijakeskeisiä lähestymistapoja standardoitujen testien ja opetussuunnitelman sijaan. Epävirallisen oppimisen arvioinnit keskittyvät enemmän itsearviointiin, reflektoiiviin käytäntöihin ja taitojen soveltamiseen tosielämässä.
- **Eryistavoitteiden määrittely:** Aseta selkeät, tarkat tietoiseen kuluttamiseen liittyvät oppimistavoitteet, kuten kestävien käytäntöjen ymmärtäminen, ympäristöystävällisten tuotteiden tunnistaminen ja eettisten ostopäätösten tekeminen.





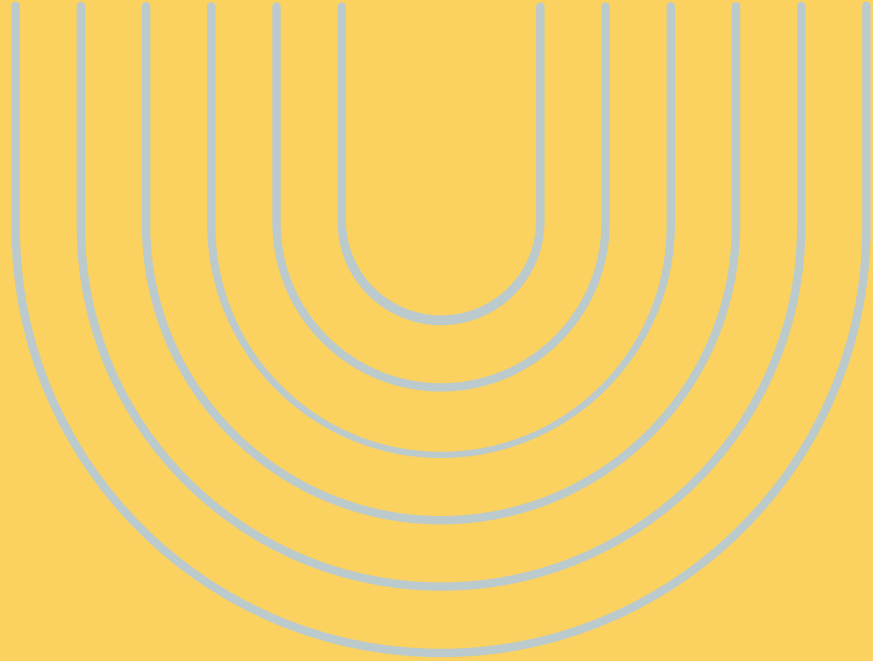
ITSEARVIOINTI

- **Itsearviointiin työkalut:** Käytä työkaluja, jotka auttavat oppijoita arvioimaan tietoiseen kuluttamiseen liittyviä tietojaan ja käytäntöjään, kuten hiilijalanjälkilaskureita tai eettisiä ostosoppaita.
- **Kulutuksen muutosten seuranta:** Auta oppijoita mittaamaan itse kulutustottumustensa muutoksia, kuten kertakäyttömuovien vähenemistä, kestävien tuotteiden käytön lisääntymistä tai ostokäyttäytymisen muutoksia.
- **Reaalimaailman sovellukset:** Miten oppijat soveltavat tietojaan todellisissa tilanteissa, kuten kestävien tuotemerkkien valinnassa, jätteen vähentämisessä kotona tai muille tietoisten valintojen tekemisen suosittelusta?

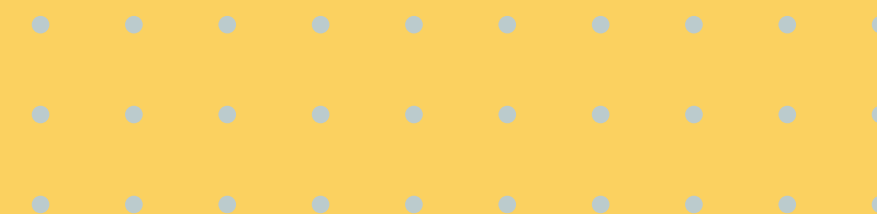
VAIKUTUSTEN MITTAAMINEN

Voit mitata oppijoiden kulutuksen muutoksien ympäristö- ja sosiaalisia vaikutuksia, kuten hiilijalanjälkeä tai reilun kaupan tuotteiden hankkimista.



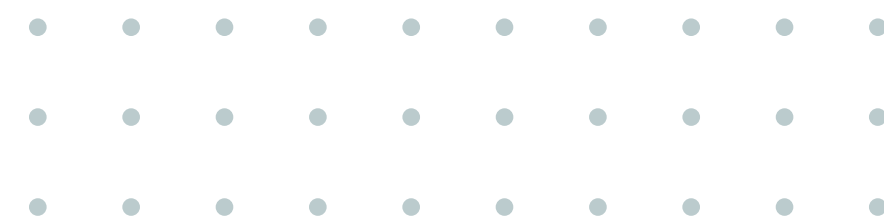


OPPIJOIDEN AKTIVOIMINEN EPÄVIRALLISESSA KOULUTUKSESSA



EPÄVIRALLISEEN KOULUTUKSEEN OSALLISTUVIEN OPPIJOIDEN AKTIVOIMINEN

- Aktivoidaksemme opiskelijoita tietoisien kulutuksen oppimiseen voimme luoda kiinnostavia, käytännönläheisiä aktiviteetteja ja projekteja, jotka vastaavat heidän etujaan ja reaali maailman tarpeita.
- Olisi hyödyllistä kannustaa oppijoita yhteistyöhön ja tarjota oppijoille mahdollisuuksia jakaa oppimiskokemuksiaan ja -tuloksiaan.
- Arvioinnin on liityttävä aiheeseen ja tarjottava mielekästä tietoa oppijoiden edistymisestä ja sen laajemmasta vaikutuksesta kestävyYTEEN.





JOITAKIN POHDISKELEVIA
KYSYMYKSIÄ, JOITA VOIT
KÄYTTÄÄ OPPIJOIDEN
KANSSA OPPITUNNIN
AIKANA TAI ITSENÄISESTI

JOITAKIN POHDISKELEVIA KYSYMYKSIÄ, JOITA VOIT KÄYTTÄÄ OPPIJOIDEN KANSSA OPPITUNNIN AIKANA TAI ITSENÄISESTI

- Miten ostos- ja ruokailutottumukseni vaikuttavat ympäristöön, ja mitä pieniä muutoksia voin tehdä ollakseni ympäristöystävällisempi?
- Miten voin kannustaa ystäviäni ja perhettäni tekemään kestävämpiä valintoja?
- Miten ostamieni tuotteiden määrä vaikuttaa ympäristöön, ja voisinko keskittyä enemmän laatuun kuin määrään?
- Mitä sellaisia jokapäiväisiä tuotteita käytän, jotka voitaisiin korvata uudelleenkäytettävillä tai kestävillä vaihtoehdoilla?
- Miten ruokavalintani vaikuttavat planeettaamme ja mitä voin tehdä tehdxnseni kestävämpiä ruokavalintoja?

