



Co-funded by
the European Union



"Pelipohjainen oppiminen pehmeiden taitojen kehittämisessä" Opas alakoulun opettajille

**GAMES: Pelit autismikirjon oppilaille tehokkaana metodologiana
sosiaalisten taitojen kehittämiseksi**

Erasmus+. 2021 – 1 – DK01 – KA220 – SCH – 000034350



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Sisällysluettelo

Johdanto.....	2
Osa1 TeoreettinenTausta.....	3
Osa 2 Ohjeet.....	8
Osa3 Luokkaryhmäpelit.....	13
Säätiön taidot.....	13
Vuorovaikutustaidot.....	30
Affektiiviset taidot.....	46
Kognitiiviset taidot.....	65
Viitteet.....	82



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Johdanto

Tämä nykyinen opas on luotu kunnioittaen sosiaalisten taitojen oppimisen (SSL) lähestymistapoja, jotka pystyvät kehittämään kognitiivisia ja sosiaalisia taitoja autistisilla lapsilla, jotka osallistuvat tavallisiin luokkiin. Sen ensisijaisena tavoitteena on turvallinen integrointi autistisia lapsia kouluympäristöihin sopeutuvien pelien avulla, jotka edistävät sosiaalista tietoisuutta ja yhteenkuuluvuutta luokkatovereiden keskuudessa. Leikkiaktiviteettien myönteiset tulokset ovat maailmanlaajuisesti hyväksytyjä ja suositeltavia, erityisesti alakoulun pienissä luokissa; siksi oli tarpeellista luoda opettajan käsikirja, joka sisältää luokassa toteutettaviksi tarkoitettuja pelejä opetustarkoituksiin.

Opas koostuu kolmesta osasta:

Osa 1 – Teoreettinen tausta

Teoria ryhmäpelien oppimisen takana, laajuus & tavoitteet

Osa 2 – Ohjeet

Tietoa siitä, miten pelejä toteutetaan, seurattavat säännöt, eettiset periaatteet

Osa 3 – Luokkaryhmäpelit

Luokkaryhmäpelit vastaavat neljää sosiaalisten taitojen aluetta: Perustaidot, Vuorovaikutustaidot, Affektiiviset taidot, Kognitiiviset taidot

Jokaisen aihealueen sisällä löydät luettelon peleistä seuraavilla tiedoilla:

Tausta – menetelmä & lähestymistavat

Pelien luettelo – otsikot & viitteet

Ohjeet – kuvituksilla

Tarvittavat materiaalit

Aiheen yhteenveto – infografiikalla

Tarkastuslistat – jotka voidaan myös käyttää itsearviointiin ja itsesäätelyyn



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Osa 1: Teoreettinen tausta

...MIKÄ ON AUTISMI...

Autismi on neurokehityshäiriö, joka ilmenee puutteina sosiaalisissa vuorovaikutustaidoissa, sosiaalisessa suhteellisuudessa sekä rajoittuneena repertuaarina toimintoja ja kiinnostuksen kohteita (Chung et al., 2007). Sitä tunnustetaan nyt "spektrihäiriönä" laajan vaihtelun vuoksi yksilöiden kokemien oireiden tyypissä ja vakavuudessa.

Viimeisimmän version mukaan Diagnostinen ja tilastollinen käsikirja mielenterveyden häiriöistä (DSM-5), Autismikirjon häiriö (ASD) on neurokehityshäiriö, joka vaikuttaa siihen, miten yksilöt vuorovaikuttavat muiden kanssa, kommunikoivat, oppivat ja käyttäytyvät (DSM-5; American Psychiatric Association 2013). ASD-oireiden vaikutukset ja vakavuus vaihtelevat jokaisen henkilön kohdalla ja muuttuvat ajan myötä. Vaikka ASD on elinikäinen ja pysyvä tila, yksilöt voivat elää itsenäisesti, jatkaa korkeakoulutusta ja olla sosiaalisesti tuottavia.

DSM-5 (2013) määrittelee ASD-oireet kahteen luokkaan: puutteet sosiaalisessa kommunikaatiossa ja käyttäytymismallit. ASD-oireiden symptomatologia ei ole yksilöllinen ja saattaa vaihdella koulutuksellisten, kulttuuristen ja sosiaalisten tekijöiden mukaan.

Yksityiskohtaisemmin sosiaaliset kommunikaatiotaidot kattavat sosiaalisen vuorovaikutuksen (vuorovaikutteinen tiedonvaihto, suhteelliset osat ja näkökohdat kuten suhteet, ystävyys, hyväksyntä, kuuluminen, eristäytyminen ja yksinäisyys) sekä kommunikaation (vuorovaikutteinen prosessi, jossa tietoa vaihdetaan monin tavoin, kuten kehonkieli, puhe, ilmeikkyyt ja eleet) (O'Keefe & McNally, 2021). Toisaalta käyttäytymiseen liittyvät ongelmat voivat sisältää toistuvia käyttäytymismalleja, repertuaaria, kiinnostuksen kohteita tai toivottavia toimintoja.

Nämä ominaisuudet jaetaan yleensä kolmeen tasoon oireiden tai kommunikaatiotaitojen vakavuuden perusteella. Tasolla 3 yksilöt tarvitsevat yleensä erittäin merkittävää tukea, tasolla 2 tarvitaan huomattavaa tukea, ja tasolla 1 tarvitaan vain vähäistä tukea (DSM-5; American Psychiatric Association, 2013).



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Terminologian osalta Autismikirjon häiriö on laajasti hyväksytty akateemisissa ja lääketieteellisissä piireissä. Kuitenkin tutkimukset ovat osoittaneet kasvavaa harkintaa erilaisten termien käytöstä. Bury S. M. ja kumppanien (2020) tutkimus australialaisesta autistisesta väestöstä osoitti merkittävää suosimista termille "autistinen henkilö" autististen yhteiskuntien keskuudessa. Samanlaisia tuloksia on löydetty myös Iso-Britannian tutkimuksissa (Kenny ym. 2016), korostaen kielenkäytön merkitystä etiikassa, kulttuurissa ja koulutusympäristöissä esiintyvien ennakkoluulojen vähentämisessä. Näiden löydösten perusteella tässä oppaassa käytetään termejä 'autistiset ihmiset', 'autistiset opiskelijat' tai 'autistiset lapset' viitattaessa näihin väestöihin.

Erot autististen lasten sosiaalisen vuorovaikutustaitoissa ovat havaittavissa varhaislapsuudesta lähtien ja sisältävät vaikeuksia aloittaa ja vastata yhteiseen huomioon, ymmärtää sanatonta viestintää sekä vaikeuksia vertaissuhteissa ja ystävyyksissä.

Koko elämän ajan yksilöt kohtaavat jatkuvia haasteita, jotka ilmenevät sosiaalis-emotionaalisessa vastavuoroisuudessa, sanattomassa viestinnässä ja suhteiden kehittämisessä ja ymmärtämisessä. Nämä vaikeudet jatkuvat eri elämänvaiheissa vaikuttaen siihen, miten yksilöt vuorovaikuttavat muiden kanssa ja navigoivat ihmissuhteiden monimutkaisuuksissa. Lisäksi kommunikaatiovaikeudet voivat olla selvempiä tai monimutkaisempia kasvaneiden sosiaalisten vaatimusten ja odotusten vuoksi, erityisesti vaikuttaen vertaissuhteisiin ja ystävyysien laatuun tai määrään.

Yleisesti ottaen autististen opiskelijoiden menestys inklusiivisessa ympäristössä, kuten kouluissa, voi vaikuttaa useilla tavoilla heidän erityispiirteidensä ja mieltymystensä vuoksi. Autistiset opiskelijat voivat kohdata vaikeuksia osallistuessaan aktiivisesti luokkahuoneeseen (Keen, 2009), kuten vaikeudet ymmärtää ja sopeutua tehokkaasti luokkaympäristöön ongelmien, kuten epärelevantin tiedon lajittelun (Wainwright-Sharp & Bryson, 1996) tai vaikeuksien vuoksi keskittymisen huomion siirtämisessä (Ochs, Kremer-Sadlik, Solomon, & Sirota, 2001). Yksilöt voivat kohdata vaikeuksia keskittyä oppimisympäristön tärkeisiin osa-alueisiin, erityisesti kun nämä osa-alueet eivät ole selvästi määriteltyjä (Klin, 2000).

Autistiset opiskelijat pysyvät usein luokkahuoneen reunalla. Sosiaaliset haasteet jatkuvat koko autististen lasten kouluvuosien ajan ja ulottuvat murrosikäen asti. Autistiset yksilöt pyrkivät navigoimaan monimutkaista sosiaalista maailmaa ympärillään, heikoin taidoin ystävyysuhteiden muodostamisessa ja ylläpitämisessä, mikä johtaa yksinäisyyteen, kiusaamiseen ja uhriutumiseen (O'Keeffe & McNally, 2021). Siksi on tarpeen kehittää käsikirja, joka sisältää erilaisia toimintoja auttamaan opettajia voittamaan koulutuksellisia haasteita luokkahuoneessa samalla kun edistetään sosiaalista tietoisuutta ja taitoja opiskelijoiden keskuudessa.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



..SOSIAALISTEN TAITOJEN INTERVENTIOT AUTISTISILLA LAPSILLA & RYHMÄPERUSTAISET INTERVENTIOT...

On useita esimerkkejä sosiaalisten taitojen koulutuksesta, jotka ovat olleet käytössä autististen ihmisten keskuudessa, kuten sosiaaliset tarinat, vertaisvälitteiset strategiat, videomallinnus, kognitiivinen käyttäytymisterapia, keskeisen vastemuodostuksen koulutus ja mielen teoria (Wang & Spillane, 2009).

Spillane (2009) huomauttaa, että sosiaalisten taitojen koulutus (SST) on laajasti hyväksytty lapsikohtainen interventio erilaisiin lapsuuden kehitysvaikeuksiin. Se sisältää tiettyjen taitojen opettamisen, kuten silmäkontaktin ylläpitämisen ja keskustelun aloittamisen, käyttäytymis- ja sosiaalisen oppimisen kautta. Ryhmäperusteinen SST on erityisen hyödyllinen autistisille opiskelijoille, tarjoten heille mahdollisuuden harjoitella uusia opittuja taitoja luonnollisesti vuorovaikutuksessa vertaistensa kanssa (White ym., 2006). Ryhmäperusteiset interventiot tällä alalla tarkoittavat yleensä enemmän kuin yhden henkilön osallistumista ja tapahtuvat usein kouluympäristössä, missä autistinen lapsi voi olla ryhmässä tyypillisten ikätovereidensä kanssa, vain muiden autististen lasten kanssa tai sekoitetussa ryhmässä (Alalet, 2018).

On useita esimerkkejä ryhmäperustaisista sosiaalisista interaktioista autistisille lapsille. Erityisväestölle suunnattu yleisimmin käytetty koulun interventio on sosiaalisten taitojen ryhmäkoulutus (SSGT), jossa useat samanikäiset opiskelijat osallistuvat pienryhmäasetukseen koulutetun aikuisen fasilitaattorin kanssa, jonka vastuulla on ohjata osallistujia vuorovaikutukseen. Yksi SSGT:ssä käytetty menetelmä on vertaisten osallistuminen leikkiin toistensa kanssa (Silveira-Zaldivara ym., 2021).

Samanlaisesti ryhmäperustaiset sosiaalisten taitojen interventiot (GSSIs) ovat usein suositeltavia autistisille lapsille, jotka yleensä luokitellaan kirjon ensimmäisiin kahteen tasoon. GSSIt vaihtelevat sisällön, opetusstrategian, toimitustavan ja terapian intensiteetin suhteen (Wolstencroft ym., 2018). GSSIt kohdistuvat seuraaviin sosiaalisten taitojen alueisiin: ei-sanallinen viestintä (silmäkontakti, ilmeily, asento, eleet), sanallinen viestintä (äänensävy, huumori ja vitsit, epäsanallinen kieli kuten metaforat, sarkasmi, puheen kuvat), sosiaalinen vuorovaikutus (ystävyyden, liittymisen, sosiaalisen vuorovaikutuksen ylläpitäminen/lopettaminen, keskustelu, empatia) ja/tai sosiaalinen ongelmanratkaisu (konfliktit suhteissa, kiusaaminen/pilkkominen, negatiivisten tunteiden hallinta, hyvä pelimiehyys). GSSIsissä joissakin interventioissa saattaa olla mukana tyypillisiä kehittyviä ikätovereita ja/tai sisaruksia samassa ryhmässä autististen lasten kanssa (McMahon ym., 2013). Useiden opetusstrategioiden joukossa



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



GSSIssä "suoritus" -interventiot ovat niitä, jotka tuottavat sosiaalisia taitoja leikin kautta (Wolstencroft ym., 2018).

Yleisesti ottaen leikkiin perustuvat interventiot autistisille lapsille jaetaan kahteen pääluokkaan: (1) interventiot, jotka keskittyvät sosiaalisen leikin taitojen parantamiseen, ja (2) interventiot, jotka käyttävät leikkisiä menetelmiä tavoittaakseen muita sosiaalisia tuloksia. Yhteys sosiaalisen leikin ja sosiaalisten taitojen kehittymisen, kielenkehityksen ja viestintätaidon välillä on ollut perusteena useille terapeuttisille interventioille autismille (Gibson ym., 2021).

Vertaiset pelaavat tärkeää roolia sosiaalisten ja viestintätaitojen kehittämisessä autistisilla lapsilla (Mastrangelo, 2009). Vertaispelaamisen kokemukset ovat merkittäviä lapsen kehitykselle, sosiaalistumiselle sekä kulttuuriseen osallistumiseen (Wolfberg ym., 2015). Erityisesti vertaispelaamisessa lapset tukevat toistensa leikkiä ainutlaatuisilla tavoilla, joita aikuiset eivät voi toistaa. Esimerkiksi lapset luovat yhdessä sosiaalisia ja kuvitteellisia maailmoja, jakavat merkityksiä näissä yhteistyöympäristöissä. Useiden menetelmien joukossa Integrated Play Groups (IPG) -malli, joka syntyi lasten yhdistämiseksi yhteisiin vertaispelaamisen kokemuksiin, tunnustetaan myös yhtenä vakiintuneista parhaista käytännöistä autististen lasten tukemiseksi. IPG:t osallistavat autistiset lapset (noviisipelaajat) pätevien vertaispelaajien (asiantuntijapelaajat), jotka ovat tyypillisiä ikätovereita tai sisaruksia, yhteisesti osallistuvaan leikkiin, jota ohjaa pätevä aikuinen säännöllisissä inklusiivisissa sosiaalisissa ympäristöissä (Wolfberg ym., 2012).

...KOULUT LUONNONMUKAISINA YMPÄRISTÖINÄ VERTAISVUOROVAIKUTUKSILLE...

Kouluja voidaan kuvata ympäristöinä, jotka edistävät suhteita ja mahdollistavat luonnolliset vertaisvuorovaikutukset autistisille lapsille verrattuna kliinisiin ympäristöihin (O'Keeffe & McNally, 2021). On kuitenkin dokumentoitu, että pelkkä altistuminen vertaisille ja sosiaalisen vuorovaikutuksen ympäristöille ei välttämättä riitä autististen lasten ikään sopivien sosiaalisten taitojen kehittämiseen (Chung ym., 2007). Ilman riittävää tukea autistiset lapset voivat olla vaarassa joutua lisääntyneeseen eristykseen, korostaen varhaisinterventioiden tarvetta tukea heidän sosiaalisen viestinnän kehitystään muodollisissa kouluympäristöissä (O'Keeffe & McNally, 2021). Lisäksi, kun yhä useammat autistiset lapset viettävät aikaa tavallisessa koulutuksessa, opettajien tulisi keskittyä tapoihin helpottaa ja tehostaa sosiaalista vuorovaikutusta autististen opiskelijoiden ja heidän tyypillisten vertaisiensa välillä (Silveira-Zaldivara ym., 2021).



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Vertaisvälitteiset interventiot (PMI) ovat olleet tehokkaita sekä autististen opiskelijoiden sosiaalisten taitojen että akateemisen osallistumisen parantamisessa kouluympäristössä. PMI voidaan toteuttaa lyhyissä jaksoissa ja pienryhmissä, leikkihetkinä kuten välitunneilla, koko luokan interventioina tai iltapäiväohjelmina (Silveira-Zaldivara ym., 2021).

On tärkeää harkita ryhmäperusteisen sosiaalisten taitojen koulutuksen ja vertaisleikin arvoa luonnollisessa kouluympäristössä ja tutkia tapoja edistää vertaisvuorovaikutuksia inklusiivisissa kouluympäristöissä.

Vaikka leikin arvoa peruskoulutuksessa on laajasti tutkittu, näyttää siltä, että sitä on jossain määrin laiminlyöty koulukäytännössä. Monet opettajat, olivatpa he sitten tavallisessa tai erityisopetuksessa, saattavat ohittaa leikin tärkeyden varhaislapsuuden jälkeen ja sen vaikutuksen tehokkaaseen opetukseen autistisille lapsille (Kossyvaki & Papoudi, 2016).

Autististen lasten osallistaminen leikkiaktiviteetteihin asettaa opettajille lisähaasteita (Kossyvaki & Papoudi, 2016). Siksi opettajat saattavat tarvita asianmukaista ohjausta, koulutusta ja resursseja vertaisleikkistrategioiden toteuttamiseksi tavallisessa luokahuoneen opetuksessa. Tämän oppaan tarkoituksena on antaa opettajille ohjeita luokahuoneen ryhmäpohjaisten toimintojen (luokahuoneen ryhmäpelit) toteuttamiseksi autistisille lapsille, helpottaen heidän sosiaalisten taitojensa kehittämistä tavallisessa koulutuksessa sekoitetussa leikkiympäristössä heidän vertaisiensa kanssa.

Osa 2: Ohjeet

Tämän oppaan kehittämisen keskeinen käsite on ottaa tutut pelit, jotka usein pelataan kouluympäristössä vertaisten kesken, ja sopeuttaa ne tarjoamaan lisähyötyjä autistisille lapsille. Tavoitteena on vahvistaa autistisia opiskelijoita erilaisilla sosiaalisilla taidoilla kompromisoimatta heidän mainettaan tai altistamatta heitä leimautumiselle vertaisryhmässään, käyttäen hauskoja ja helppoja tehtäviä. Nämä sopeutetut pelit mahdollistavat kaikkien opiskelijoiden osallistumisen ilman, että heidän erojaan korostetaan, sillä ne perustuvat hyvin vakiintuneisiin koulutuslähestymistapoihin, jotka on sopeutettu inklusiivisten luokahuoneiden menettelytavoiksi.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Tätä opasta on erityisesti suunniteltu keskittyen autististen opiskelijoiden ainutlaatuisiin piirteisiin. Sen päätavoitteena on parantaa heidän viestintäkykyään ja varustaa heidät tehokkailla strategioilla navigoida haasteissa kouluympäristössä, auttaen heitä lopulta saavuttamaan yksilölliset tavoitteensa ja ylläpitämään päättäväisyyttään. Sen käyttö on olennaista, ottaen huomioon jokaisen lapsen erityispiirteet ja luokan kollektiivisen vahvuuden hyödyntäminen kouluympäristössä. Opettajilla on vapaus käyttää näitä luokahuoneen ryhmäpelejä tavalla, jonka he kokevat hyödyllisimmäksi, ottaen huomioon opiskelijoidensa ainutlaatuiset dynamiikka ja tiedot.

On tärkeää korostaa, että tätä käsikirjaa on tarkoitettu ainoastaan koulutuksellisiin ja oppimistarkoituksiin. Päämäärät pyörivät sosiaalisen tietoisuuden lisäämisen, kognitiivisten taitojen kehittämisen ja hyväksynnän edistämisen ympärillä vertaisryhmässä. Sitä ei missään tapauksessa pidä pitää terapeuttisena tai interventiomenetelmänä autistisille lapsille tai erityiskasvatuksen laajenuksena. Sen sijaan se on tarkoitettu kokoelmaksi peliehdotuksia, joita ovat vaikuttaneet tutut aktiviteetit ja sopeutettu vahvistamaan sosiaalisia taitoja leikin kautta. Sen ensisijainen tavoite on auttaa opettajia edistämään yhtenäisyyttä luokahuoneessa käyttäen työkaluja, jotka vaikuttavat myönteisesti oppimisprosessiin. Kaiken kaikkiaan pelit on suunniteltu potentiaalisesti auttamaan opiskelijoita kehittämään sosiaalisia taitojaan hauskoilla ja motivoivilla tavoilla.

Yhteenvedona tämä opas on arvokas resurssi kaikille opettajille, jotka pyrkivät rikastuttamaan sosiaalista tietoisuutta, edistämään hyväksyntää, tukemaan yhtenäisyyttä ja kannustamaan sosiaalista vuorovaikutusta opiskelijoiden kesken käyttäen maailmanlaajuisesti tunnustettuja pelejä, jotka on sopeutettu vahvistamaan näitä taitoja. Se pyrkii myös minimoimaan ennakkoluuloja ja kielteisiä asenteita vertaisryhmää kohtaan.

Tässä oppaassa esitellyt pelit ovat linjassa projektin opetussuunnitelmassa tunnistettujen sosiaalisten taitojen kanssa, jotka kattavat neljä erilaista aluetta:

1. Perustaidot: Juurtuneet perustavanlaatuisiin sosiaalisiin vuorovaikutuksiin, nämä taidot perustuvat pääasiassa ei-sanallisiin vihjeisiin.
2. Vuorovaikutustaidot: Välttämättömiä osallistumiseen sanalliseen vuorovaikutukseen muiden kanssa, nämä taidot käsittävät kyvyn kommunikoida tehokkaasti puheen kautta.
3. Affektiiviset taidot: Tähän luokkaan kuuluu kyky tunnistaa ja ymmärtää toisen tunteet, helpottaen empaattisia ja tunteellisesti viritettyjä vuorovaikutuksia.
4. Kognitiiviset taidot: Tarpeellisia monimutkaisempien sosiaalisten vuorovaikutusten ylläpitämiseen, nämä taidot liittyvät prosesseihin, kuten ongelmanratkaisuun ja kriittiseen ajatteluun.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitetyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Tässä oppaassa esitetyt pelit on huolellisesti suunniteltu kohdistamaan ja tehostamaan näitä tiettyjä sosiaalisten taitojen kehityksen alueita. Pohjimmiltaan tämän oppaan ryhmäpelien tarkoituksena on auttaa autistisia lapsia hankkimaan kyseisiä sosiaalisia taitoja harjoittelemalla niitä elämäntilanteissa ympäristöissä.

Tämän oppaan pelit on suunnattu tasolle 1 kuuluvien autististen lasten käyttöön; joissakin tapauksissa jotkut pelit soveltuvat myös tasolle 2. Tässä oppaassa kehitetyt pelit voidaan ottaa käyttöön alakoulun ensimmäisen vuoden opiskelijoille, ja opettaja voi muokata osaamistasoa iän, sosiaalisten taitojen kehityksen ja muiden tekijöiden perusteella luokan dynamiikan mukaisesti.

Jokaisen pelin metodologia vaihtelee, ja se ammentaa erilaisista hyväksytyistä koulutuslähestymistavoista, mukaan lukien:

Strateginen liikunta: Tämä lähestymistapa on suunniteltu auttamaan opiskelijoita kehittämään taitoja itsehillinnässä ja vertaispainetilanteiden käsittelyssä.

Luonnolliset asetukset ja todellisen maailman merkityksellisyys: Tämä lähestymistapa mahdollistaa opiskelijoiden harjoittamisen itsevarmasti tilanteissa, joita he saattavat kohdata päivittäisessä elämässään.

Systeeminen ajattelu: Tämä lähestymistapa pyrkii auttamaan opiskelijoita ymmärtämään, miten eri elementit vaikuttavat toisiinsa.

Vertaisvuorovaikutus: Näytön perusteella tehdyt interventiot ovat näyttöön perustuvia käytäntöjä, jotka opettavat strategioita tyyppillisesti kehittyville vertaisille sosiaalisten vuorovaikutusten helpottamiseksi autististen lasten kanssa.

Tilannekeskustelut: Tämä lähestymistapa mahdollistaa opiskelijoille vuorovaikutuksen dynamiikan ymmärtämisen ja oivaltamisen tunteista, jotka nousevat esiin, kun heitä ei kuulla muilta.

Roolipelimenetelmät: Roolipelaus antaa opiskelijoille mahdollisuuden tutkia erilaisia rooleja ja näkökulmia, parantaen heidän kognitiivista joustavuuttaan.

Visuaalinen tuki: Visuaaliset tuet, kuten visuaaliset vihjeet, aikataulut ja visuaaliset ohjeet, on otettu käyttöön ymmärryksen tehostamiseksi ja itsenäisen osallistumisen edistämiseksi.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Vinkejä ja ohjeita opettajille

Seuraavassa osiossa annamme vinkkejä ja ohjeita oppaan tehokkuuden maksimoimiseksi. On erittäin suositeltavaa harkita ja toteuttaa nämä huomiot luokkahuoneessa, sillä ne on kehitetty vahvalla painotuksella eettisiin näkökohtiin.

- On olennaista tunnustaa, että pelien osallistuminen on vapaaehtoista, ja ohjeet tulisi antaa tavalla, joka ei korosta eroja opiskelijoiden välillä. Tätä periaatetta tulisi noudattaa jokaisessa pelin vaiheessa, myös kun pyydetään palautetta opiskelijoilta.
- Lisäksi on äärimmäisen tärkeää noudattaa kaikkia eettisiä ohjeita ja periaatteita, varmistaen asianmukainen käyttö kunnioittavasta terminologiasta keskusteltaessa jokaisen opiskelijan ainutlaatuisista piirteistä ja vahvuuksista. Jokaisen opettajan on oltava tarkka välttääkseen lauseita ja termejä, jotka voisivat mahdollisesti vahingoittaa heidän autististen opiskelijoidensa mainetta.
- On erittäin suositeltavaa olla tietoinen haasteista, joita autistiset opiskelijat voivat kohdata näiden pelien toteuttamisen aikana. Odotusarvo on, että niitä käytetään tavalla, joka ei aiheuta haittaa tai turhautumista millekään luokan jäsenelle. Painopiste on ensisijaisesti kommunikaatiotaitojen edistämässä eikä pelkästään oikeiden tai väärin vastausten arvioinnissa.
- Sovellusvaikeuksien sattuessa opettajan tai kouluttajan harkinnan mukaan suositellaan pelien keskeyttämistä tai lopettamista mahdollisten haitallisten seurausten välttämiseksi. Haasteiden voittaminen edellyttää riittävää koulutusta ja kouluympäristön valmistelua tavalla, joka herättää ja ylläpitää opiskelijoiden kiinnostusta ja innostusta.
- Nämä pelit toimivat esimerkkeinä, joita opettajat voivat laajentaa ja tehdä sopivammiksi opiskelijoilleen. Jokaista peliä voidaan sovittaa ikään, kykyihin, mieltymyksiin ja tarpeisiin sekä tilanteen vaatimuksiin. Opettajilla on vapaus johtaa peliä heille hyödyllisellä tavalla, ja olemalla joustavia he voivat toimia roolimalleina opiskelijoilleen, opettaen heille joustavuutta ja suvaitsevaisuutta muutosten suhteen.
- Opettajan tai pelin ohjaajan vastuulla on luoda ympäristö, joka helpottaa sosiaalisten taitojen oppimista jokaisessa opiskelijassa ja rohkaisee osallistumista mahdollistamalla kaikille osallistumisen heille parhaiten sopivalla tavalla ja laajuudella. Tämä on erityisen hyödyllistä autistisille opiskelijoille, sillä emme halua välittää viestiä, että erilainen olisi väärin tai että heidän olisi peitettävä itsensä. Tavoitteena on auttaa autistisia opiskelijoita liikkumaan sosiaalisessa ympäristössään helpommin. Siksi painopiste on taitojen oppimisessa, jotka mahdollistavat autististen opiskelijoiden halujen ja tarpeiden viestimisen tavalla, joka toimii heille, opettaen itsensä edustamisen taitoja, laajentamalla kielitaitoa, tunnistamalla ja ymmärtämällä omia tunteita sekä kehittämällä



Co-funded by
the European Union



itsesäätelystrategioita ja ongelmanratkaisutaitoja. Kaikkien opiskelijoiden pelien painopiste on keskittynyt ymmärrykseen siitä, että olemme kaikki ainutlaatuisia, joilla on monipuoliset kommunikaatiotyyli. Tehostunut kommunikaatio on mahdollista, kun omaksumme ja sopeudumme toistemme yksilöllisiin viestintätarpeisiin.

- On tärkeää välttää asettamasta autistisille opiskelijoille tavoitteita, jotka rohkaisevat naamioimis- ja peittämiskäyttäytymistä. Esimerkkejä haitallisista sosiaalisista tavoitteista voivat olla äänensävyn muuttaminen, pakotettu silmiin katsominen, neurotyypillisen kehon kielen matkiminen, neurotyypillisten ilmeiden jäljittely, luonnollisen kuuntelutyylin tukahduttaminen, interaktiivisen leikin normien noudattaminen, vertaisleikin aloittamisen painottaminen, vastavuoroisen leikin korostaminen, liiallisen muutoksen sietämisen vaatiminen ja keskeytysten välttäminen, muun muassa.

Koska pelit on tarkoitettu sosiaalisten taitojen oppimiseen autistisilla opiskelijoilla, on hyvä noudattaa yleisiä sääntöjä, jotka ovat osoittautuneet tehokkaiksi:

- Ota huomioon jokaisen opiskelijan ainutlaatuinen joukko vahvuuksia ja vaikeuksia optimaalisten tulosten saavuttamiseksi.
- Aseta selkeät koulun ja luokan säännöt yhdessä opiskelijoidesi kanssa, jos mahdollista, ja varmista, että kaikki ymmärtävät ne ja hyväksyvät ne.
- Ole roolimalli opiskelijoillesi ja aseta heille positiivinen esimerkki kärsivällisyydellä, rauhallisella äänensävyllä ja ystävällisellä asenteella muita kohtaan.
- Arvosta muiden yksilöllisyyttä.
- Kannusta kaikkia osallistumaan peliin niin paljon kuin haluavat, lopettamaan ja poistumaan pelistä, jos he tuntevat olonsa epämukavaksi - kaikkien tunteita ja aistimuksia on harkittava.
- Käytä eksplisiittisiä ja selkeitä ohjeita.
- Kerro heille, mitä TEHDÄ, sen sijaan, että kerrot, mitä EI TEHDÄ.
- Käytä visuaalisia tukia aina kun mahdollista. Autistisille opiskelijoille kuva voi olla arvokkaampi kuin tuhat sanaa tai enemmän!
- Ole tietoinen aistien vaatimuksista ja vältä olosuhteita, jotka voivat johtaa sensoriseen ylikuormitukseen, koska sensoriset herkkyydet ovat yleisiä autististen ihmisten keskuudessa.
- Tarjoa mahdollisuuksia harjoitella ja toistaa oppimaansa eri ympäristöissä, jos mahdollista. Älä oleta, että autistiset opiskelijat yleistävät automaattisesti.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Lopuksi, joitakin peruseriaatteita oppaan toteuttamiseksi kouluympäristössä voivat sisältää:

- Varmista, että kaikilla osallistujilla on selvä käsitys tehtävän ohjeista.
- Ota huomioon yksittäisten lasten tai ryhmän erityiset mieltymykset, kuten tutkimukset vihjaavat, että tämä voi lisätä kiinnostusta ja motivaatiota (Koegel ym., 2010).
- Tunnista priming-vaikutusten merkitys, anna asianmukaista palautetta ja ymmärrä jokaisen opetusaktiviteetin perusteet. Tämä tietämys voi aktivoida aiempaa oppimista ja auttaa opiskelijoita muodostamaan yhteyksiä uuden luokkasisällön kanssa (Koegel, Koegel, Frea & Green-Hopkins, 2003; Gately, 2008).
- On erittäin suositeltavaa noudattaa vahvistettua aikataulua ja luokan rutiineja näitä pelejä toteutettaessa. Jatkuvuus luo turvallisuuden ja tuttuuden tunteen, mikä voi olla erityisen tärkeää autistisille opiskelijoille, jotka voivat kokea odottamattomat muutokset haastaviksi (McIntosh, Herman, Sanford, McGraw & Florence, 2004). Jokaisen oppitunnin alussa käy läpi päivittäinen aikataulu ja ilmoita etukäteen mahdollisista aikataulumuutoksista, mukaan lukien sijaisopettajan tapauksessa.
- Minimoi ympäristölliset ennakkoluulot ja luo mukava luokahuone. Monilla autistisilla opiskelijoilla on aistiongelmia, jotka voivat vaikuttaa heidän keskittymiskykyynsä.
- Mahdollisen epämukavuuden ilmetessä pelien sovelluksen aikana on erittäin suositeltavaa keskeyttää tai lopettaa toiminta, jotta opiskelijat eivät koe emotionaalista tai fyysistä haittaa.
- Lopuksi, jos pelien toteuttamisen aikana ilmenee epämukavuutta tai vaikeuksia, on erittäin suositeltavaa muokata pelejä tavalla, joka edistää myönteisesti ryhmän ja yksilön dynamiikkaa, korostamatta niitä negatiivisessa valossa.

Osa 3: Luokkahuoneen ryhmäpelit

Käännä se suomeksi.

Tausta

Tämän metodologian valittu painopiste on perustaitojen sosiaalisissa taidoissa, erityisesti silmäkontaktissa, henkilökohtaisessa tilassa, eleissä ja matkimisessa. Nämä perustaidot ovat keskeisessä roolissa sosiaalisten vuorovaikutusten helpottamisessa ja merkityksellisten yhteyksien luomisessa muiden kanssa, erityisesti [määrittele ikäryhmä tai luokka-aste] autismikirjon oppilaille.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Menetelmät ja lähestymistavat

Perustaitojen sosiaalisten taitojen tehostamiseksi näiden pelien esittämiseen käytetyt menetelmät ja lähestymistavat on suunniteltu jokapäiväisten, tuttujen esineiden avulla, jotka resonoi oppilaiden kanssa, kuten kortit, visuaaliset ja auditiiviset vihjeet sekä käsintehtyjä materiaaleja (sensorinen syöttö).

Tehokkaiden pelien ja aktiviteettien kehittämisessä sosiaalisten taitojen kehittämiseksi käytämme seuraavia menetelmiä ja lähestymistapoja:

Roolipelaaminen: Pelit kuten 'Elekielen tulkitseminen', 'Kopiointi minua' ja 'Tunnetatteri' antavat oppilaille mahdollisuuden ottaa erilaisia rooleja ja näkökulmia, parantaen heidän kognitiivista joustavuuttaan ja eleiden tunnistusta roolipelaamisen lähestymistapojen kautta.

Vertaisvuorovaikutus: Näitä toimintoja, kuten 'Yhteistyötaideprojekti', käytetään lasten kehittämiseen tehokkaissa perustaitoissaan vuorovaikutteisten kokemusten, visuaalisen stimulaation ja havainnoinnin kautta.

Strateginen harjoittelu: Tätä lähestymistapaa kuvastaa pelit kuten 'Patsaat', jotka auttavat oppilaita kehittämään taitojaan itsehillinnässä ja vertaispainetilanteiden käsittelyssä.

Peli luettelo

1. Elekielen tulkitseminen
2. Kopiointi minua
3. Yhteistyötaideprojekti
4. Tunnetatteri
5. Patsaat

Peli nro: 1

Nimike: Kehonkielen tulkinta (Roolipelaaminen)

Pelin tavoite:

Lisätä tietoisuutta ilmeiden merkityksestä ja kehonkielen roolista tunteiden tuntemisessa ja ilmaisemisessa, edistäen affektiivisiä taitoja. Tämä peli on suunniteltu autistisille oppilaille tasolla 1, ja se on inklusiivinen ja sopii kaiken ikäisille lapsille.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Ohjeet

Pelin asettaminen:

Valmistele kysymyksiä tai käytä empatiakortteja luokan dynamiikan ja tarpeiden perusteella.

Luo roolipelaskenaario, jossa oppilaiden on ilmaistava tunteensa tehtävän vaatimuksiin vastaten.

Pelin helpottaminen:

Anna lapsille lyhyt selitys pelistä ja anna heille tilanne suunnitella ja näytellä miimien avulla, jotta lapset ymmärtäisivät tehtävän ja tunteiden ilmaisun.

Opettaja voi aloittaa harjoituksen selittämällä, mitä mimiikka on, sanoen esimerkiksi: "Tänään pelaamme hauskaa ja jännittävää peliä, joka liittyy kehomme ja kasvojen ilmeiden käyttämiseen viestimiseen ilman puhetta. Se on nimeltään 'Mimiikka.' Mimiikka on kuin näyttelemistä, mutta ilman sanoja. Sen sijaan käytämme kehoamme ja kasvojemme ilmeitä kertomaan tarinan tai välittämään viestin. Se on hieno tapa ilmaista tunteita ja ideoita sanomatta sanaakaan."

Esimerkkikysymyksiä ovat:

- Miltä tuntuisi, jos tänään olisi syntymäpäiväsi?
- Miltä tuntuisi, jos myöhästyisit koulusta?
- Miltä tuntuisi, jos alkaisi sataa lunta?
- Miltä tuntuisi, jos kuuntelisit lempimusiikkiasi?
- Miltä tuntuisi, jos sinulle huomautettaisiin luokassa?
- Miltä tuntuisi, jos kesäloma alkaisi?

Vaihtoehtoisesti voit käyttää empatiakortteja. Jokainen kortti kannustaa oppilaita kuvittelemaan, miltä heistä tuntuisi, auttaen heitä olla paremmin yhteydessä omiin tunteisiinsa. Jos he voivat tunnistaa omat tunteensa oikein, he osaavat paremmin nimetä muiden tunteet samankaltaisissa tilanteissa. Kortteja voidaan käyttää piirin aikana tai kun opetetaan oppilaita pohtimaan enemmän itseään ja käyttäytymistään.

Palautteenanto:



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Helpota ryhmäkeskustelua siitä, kuinka tärkeää on ymmärtää jonkun toisen tai oman tunteet. Tämä vaihe voidaan saavuttaa helposti antamalla kullekin lapselle yksinkertaisia kysymyksiä, kuten:

- Mikä osa tehtävästä oli sinusta mukavin?
- Tekisitkö jotain toisin?
- Oliko tehtävän suorittamisessa vaikeuksia?

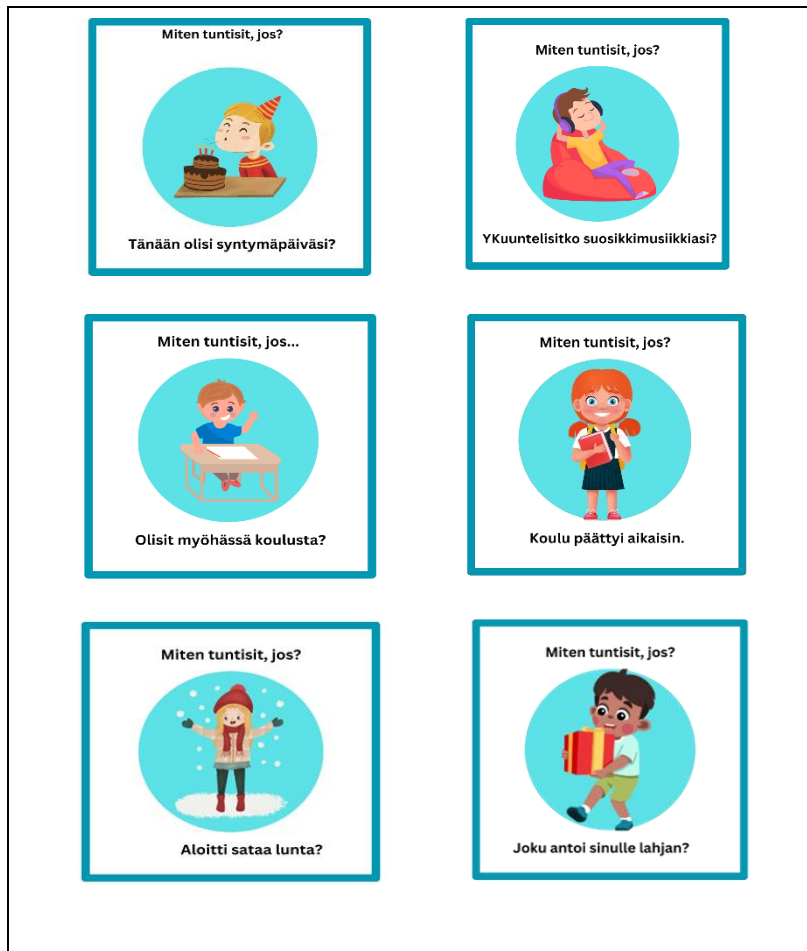
Illustraatiot

Voit käyttää erilaisia korttikuvia, kuten tässä näytetään.

Materiaali:

Määritetty leikkialue

Empatiakortit





Yhteenveto

1. Luo mukava tila.
2. Valmista roolipelausskenaario/kysymykset tai empatiakortit.
3. Esittele peli oppilaille.
4. Pyydä oppilaita suorittamaan eri tilanteita.



Tarkistuslista

- Oletko esitellyt pelin selkeästi ja korostanut oppimistavoitteita?
- Oletko valmistanut materiaalin asianmukaisesti?
- Oletko luonut mukavan tilan?
- Oletko esittänyt oikeat kysymykset?
- Oletko antanut oikeat kortit?
- Oletko tarjonnut tukea oppilaille, jotka tarvitsivat apua tunteiden tunnistamisessa?
- Oletko tarjonnut oppilaille erilaisia tilanteita suoritettavaksi?
- Oletko edistänyt positiivista urheiluhenkä ja tukevia vuorovaikutuksia koko pelin ajan?

Peli nro: 2

Otsikko: Peilaa Minua (Roolipeli)

Pelin tavoite: "Peilaa Minua" -pelin tavoitteena on parantaa osallistujien itsetuntemusta, empatiataitoja ja sanattomia viestintätaitoja. Peli on suunniteltu erityisesti tasojen 1 ja 2



Co-funded by
the European Union



autismikirjolla oleville henkilöille. Tämä inklusiivinen peli edistää perustaitoja, kuten jäljittelyä ja eleitä, ja se sopii kaikenikäisille lapsille.

Ohjeet

Pelialueen valmistelu:

1. Luo mukava ja avoin tila peliä varten, varmistaen, että osallistujilla on runsaasti tilaa liikkua vapaasti.
2. Muodosta parit osallistujien joukosta, mieluiten 4–20 henkilön välillä.
3. Valmista joukko rekvisiittoja tai yksinkertaisia esineitä, joita osallistujat voivat käyttää pelin aikana, kuten huiveja, hattuja tai palloja.

Pelin ohjaus:

- Aloita selittämällä pelin säännöt ja tavoitteet osallistujille sanomalla, että tämä peli ei ole vain mielenkiintoinen, vaan myös hauska. "Aloiton näyttämällä pelin, ja kutsun kaikki seuraamaan liikkeitäni ryhmänä. Kun olemme harjoitelleet yhdessä, muodostamme parit ja jatkamme peliä pareittain."
- Pyydä jokaista paria seisomaan kasvokkain.
- Ohjeista toinen jokaista paria olemaan "Johtaja" ja toisen "Peili".
- "Johtaja" alkaa suorittaa sarjan hitaita ja harkittuja liikkeitä. "Peilin" on toistettava nämä liikkeet täsmälleen kuin peilaisivat itseään. Kannusta osallistujia kiinnittämään huomiota kumppaninsa kehon kieleen, kasvojen ilmeisiin ja eleisiin.
- Lisää liikkeiden monimutkaisuutta vähitellen ja kannusta osallistujia olemaan luovia, käyttämällä tarvittaessa rekvisiittoja.
- Anna kunkin parin vuorotellen olla "Johtaja" ja "Peili".
- Tarkkaile osallistujien vuorovaikutusta ja tarjoa tarvittaessa palautetta ja ohjausta.
- Korosta sanattoman viestinnän tärkeyttä keskittymällä kehon kieleen ja kasvojen ilmeisiin.

Palautuskeskustelu:

Pelin lopussa kokoontukaa osallistujat piiriin ja helpota ryhmäkeskustelua. Kysy osallistujilta heidän kokemuksistaan, oivalluksistaan, kohtaamistaan haasteista, käyttämistään strategioista sanattomaan viestintään ja peilaamisen vaikutuksista.

Tätä vaihetta voidaan helpottaa määrittämällä yksinkertaisia kysymyksiä jokaiselle lapselle, kuten:

- Mitä strategioita käytit tehokkaaseen sanattomaan viestintään?



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



- Koitko tiettyjen vihjeiden olevan hyödyllisempiä kuin toiset?
- Miten peilaukset vaikuttivat käsitykseen viestinnästä?
- Parantiko se empatiaa tai itsetuntemusta?

Illustraatiot

<https://www.youtube.com/watch?v=pqfRH0Ah9Ik>

Materiaali

Rekvisiitat (huivit, hatut, pallot jne.).

Yhteenveto

1. Luo mukava tila ja kerää osallistujat pareittain.
2. Selitä pelin säännöt ja tavoitteet.
3. Nimetä "Johtaja" ja "Peili" jokaiseen pariin.
4. Aloita peli ja lisää liikkeiden monimutkaisuutta vähitellen ja kannusta luovuutta.
5. Anna jokaisen parin vaihtaa rooleja.
6. Tarkkaile ja anna palautetta pelin aikana.
7. Palautuskeskustelu.



<https://www.asphaltgreen.org/blog/rep-game-mirror-mirror>

Tarkastuslista

Oletko järjestänyt tuolit pareittain niin, että ne ovat vastakkain?

Selititkö pelin tavoitteen selvästi?

Varmistitko, että osallistujat pitävät silmäkontaktin pelin aikana?



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Nimititkö "Johtaja" ja "Peili" roolit jokaista kierrosta varten?

Vaihdotko rooleja osallistujien välillä joka kierroksella?

Kannustitko osallistujia pohtimaan kokemuksiaan?

Helpotitko palautekeskustelua empatian soveltamisesta päivittäisessä elämässä?

Peli nro: 3

Nimike: Yhteisöllinen Taideprojekti (Vertaisvuorovaikutus)

Pelitavoite: Tämän pelin tavoitteena on edistää tiimityötä, luovuutta ja yhteistyötä osallistujien kesken. Työskentelemällä yhteistyössä jaettujen kankaiden tai taideteosten parissa osallistujat oppivat yhteistyötä, ilmaisemaan ideoitaan ja osallistumaan yhteiseen luomiseen. Tämä toiminta on suunniteltu edistämään kehittyneitä ei-sanallisia viestintä- ja vuorovaikutustaitoja, mikä tekee siitä sopivan autismikirjon tasojen 1 ja 2 opiskelijoille sekä kaikenikäisille lapsille.

Ohjeet

Pelin valmistelu:

1. Valmistele taidevälineet: Kerää tarvikkeita, kuten paperia, maaleja, siveltimiä, tusseja, väriliitua tai muita taidevälineitä, joita haluat tarjota.
2. Luo 3-5 opiskelijan ryhmiä varmistaen tasapainoinen sekoitus kykyjä ja persoonallisuuksia jokaisessa ryhmässä edistääksesi monipuolista yhteistyötä.
3. Järjestä pöytiä tai erityisesti merkittyjä alueita taidevälineitä varten jokaiselle ryhmälle.

Pelin helpottaminen:

- Selitä yhteisöllinen taideprojekti korostaen tiimityön, ideoiden jakamisen ja toisten panoksen kunnioittamisen tärkeyttä.
- Korosta jokaisen opiskelijan piirtotyylin kunnioittamisen tärkeyttä ja edistä positiivista ja inklusiivista luovaa ympäristöä tiimissä tai luokkahuoneessa.
- Anna teema tai aihe taideprojektille. Se voisi olla luontoa, ystävyyttä tai aihe, joka liittyy tiettyyn aiheeseen, jota opetat luokassa.
- Kannusta aivoriihiä pyytämällä jokaista ryhmää keskustelemaan ja kehittämään ideoita aiheeseen liittyen. Kannusta luovuutta ja monipuolisia näkökulmia.
- Anna roolit jokaiseen ryhmään, kuten johtaja/fasilitaattori, ajanpitäjä ja materiaalivastaava. Kierrä näitä rooleja seuraaville taideprojekteille.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



- Anna jokaisen ryhmän aloittaa yhteistyöskentely taidekappaleensa parissa. Kannusta heitä kommunikoimaan, jakamaan ideoita ja työskentelemään tehokkaasti yhdessä.
- Auta ja opasta tarvittaessa, samalla kun annat opiskelijoiden omistautua luovalle prosessille. Tarjoa ehdotuksia ja edistä ongelmanratkaisua haasteiden ilmaantuessa.

Palautekeskustelu:

Aikataulutetun ajan päätyttyä opiskelijat asettavat tuolit ympyrään päin ja jakavat kokemuksensa pelissä osallistumisesta. Opettaja voi esittää näitä kysymyksiä:

- Kuinka tunsit työskentelyn ryhmässä?
- Tehitkö virheitä, jotka eivät olleet ohjeiden mukaisia?
- Mitä tekisit toisin, jos saisit mahdollisuuden pelata uudelleen?

Illustraatiot

<https://www.youtube.com/watch?v=n52qEAXaZ8M>



(<https://www.etsy.com/listing/1501082065/summer-collaborative-art-poster-i-end-of>)

(<https://www.teacherspayteachers.com/Product/Summer-Collaborative-Art-Poster-I-End-of-the-Year-Craftivity-I-Bulletin-Board-9616019>)



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Materiaali

Paperia (eri kokoja ja tyyppejä)

Maaleja, siveltimiä ja vesimukeja

Tusseja, väriliituja tai värejä

Liimaa, sakset ja muita taidevälineitä tarpeen mukaan

Telineitä tai piirustuslautoja (valinnainen, suurempaa taideteosta varten)



Yhteenveto

1. Valmista materiaali ja työpisteet.
2. Jaa opiskelijat ryhmiin.
3. Esittele peli.
4. Keskustele yhteisen taideprojektin temasta aivoriihi-istunnossa.
5. Jaa roolit jokaisessa ryhmässä ja anna jokaisen ryhmän aloittaa yhteistyötaideprojekti.
6. Palautekeskustelu, jossa tarkastellaan tiimityökokemusta.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Tarkistuslista

Tarjositko selkeät ohjeet ja odotukset yhteiselle taideprojektille?

Jaoitko ryhmät tasapainoisella sekoituksella kykyjä ja persoonallisuuksia?

Tarjositko sopivat taidevälineet jokaiselle ryhmälle?

Esittelitkö ja keskustelitkö teemasta tai aiheesta opiskelijoiden kanssa?

Tuetko opiskelijoita tehokkaassa ideoiden jakamisessa?

Kiertoiko johtajuus ja roolit ryhmässä tasa-arvoisen osallistumisen varmistamiseksi?

Tarjositko ohjausta ja apua samalla kun sallit opiskelijoiden omistautuvan luovalle prosessille?

Helpotitko palautekeskustelua heijastelemaan yhteistyötaiteen kokemusta?

Peli nro: 4

Nimike: Tunteiden Teatteri (Roolipeli)

Pelitavoite: Parantaa sosiaalista vuorovaikutusta harjoittelemalla havainnointia ja jäljittelyä.

Tämä peli on suunniteltu edistämään kehittyneitä sanattomia viestintätaitoja ja perustaitoja. Se sopii autistisille opiskelijoille tasolle 1. Se on kaikenikäisille lapsille sopiva ja osallistava.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Ohjeet

Pelin valmistelu:

Aseta luokka mukavaksi ja avoimeksi tilaksi peliä varten ja jaa opiskelijat kahteen ryhmään.

Korosta tarkan havainnoinnin tärkeyttä ja kiinnitä huomiota joukkueen liikkeisiin, eleisiin ja toimiin.

Pelin vetäminen:

- Esittele peli lapsille selittämällä, että tänään osallistumme tunteiden teatteriin ja anna lyhyt yleiskatsaus matkimis- ja elekielen viestintätapoihin.
- Selitä erilaisia tunteita lapsille esimerkiksi sanomalla: "Ilo on se lämmin ja onnellinen tunne, jonka koet, kun jotain ihanaa tapahtuu, kuten pelin voittaminen, kohteliaisuuden saaminen tai aika ystävien kanssa."
- Varmista, että jokainen lapsi ymmärtää täysin peliohjeet ja osaa ilmaista tiettyjä tunteita.
- Anna kullekin ryhmälle skenaario pääasiallisella tunteella ja pyydä heitä esittämään näytelmä sen perusteella. Vastustajajoukkue pyrkii selvittämään, mitä tunnetta kuvataan.

Skenaariot voivat olla:

• Iloinen skenaario:

Kun joukkue on valittu toimimaan "iloisen skenaarion" parissa, kuvaile tilannetta sanomalla: "Kuvittele kaunis aurinkoinen päivä, ja olet täynnä iloa. Näytä, miten kävelisit ja ilmaisisit onnellisuuttasi."

Kannusta ryhmää näyttelemään skenaario käyttämällä kehon kieltä, ilmeitä ja eleitä. Muistuta heitä hymyilemään ja liikkumaan eloisan iloisesti.

• Surullinen skenaario:

Kun joukkue on valittu toimimaan "surullisen skenaarion" parissa, kuvaile tilannetta sanomalla: "Kuvittele, että olit eri mieltä ystäväsi kanssa, ja tunnet olosi todella surulliseksi. Näytä, miten käyttäytyisit, kun olet surullinen."

Ohjaa ryhmää näyttelemään skenaario välittämällä surua kehon kielellä ja ilmeillä. He voivat kuvata surua kävelemällä hitaasti, lysähtämällä olkapäilleen ja välttämällä hymyilyä.

Opettaja voi sopeuttaa peliä keskittymällä eri tunteisiin ja skenaarioihin.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Palautekeskustelu:

Varatun ajan kuluttua oppilaat asettavat tuolit piiriin päin ja istuvat jakamaan kokemuksiaan tämän pelin pelaamisesta. Opettaja voi esittää nämä kysymykset:

- Mitä tekisit toisin pelataksesi uudelleen?
- Mitä huomasit tavoista, joilla ilmaisimme erilaisia tunteita?
- Mikä tunne oli vaikeampi ilmaista?

Illustraatiot



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Materiaali

Avoin tila

Ryhmät

Yhteenveto

1. Luo mukava tila lasten näyttelemistä varten.
2. Jaa luokka kahteen ryhmään.
3. Esittele peli.
4. Anna kullekin ryhmälle skenaario.
5. Anna kunkin ryhmän näytellä skenaariota käyttäen kehon kieltä, ilmeitä ja eleitä.
6. Anna toisen ryhmän havainnoida ja selvittää kuvattu tunne.
7. Jälkipuinti.



Tarkastuslista

Parejasitko opiskelijat asianmukaisesti, ottaen huomioon heidän kykynsä ja mukavuustasonsa?

Annoitko selkeät ohjeet peliin?

Kannustitko aktiivista havainnointia ja tarkkaa matkimista pelin aikana?



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Seurasitko ja tukiko opiskelijoita, jotka kamppailivat kumppaninsa liikkeiden havainnoinnissa tai matkimisessa?

Korostitko havainnoinnin ja matkimisen tärkeyttä sosiaalisessa vuorovaikutuksessa?

Loitko positiivisen ja osallistavan ympäristön kaikille opiskelijoille osallistumiseen pelissä?

Peli nro: 5

Nimike: Patsaat (Strateginen harjoittelu)

Pelin tavoite: Edistää keskittymistä, itsehillintää ja luovaa ilmaisua osallistujien keskuudessa. Tämä peli on suunniteltu edistyneen sanattoman viestinnän ja perustaitojen kehittämiseen. Se sopii autistisille oppilaille tasolla 1 ja 2, on kaikenikäisille lapsille sopiva ja ei vaadi lukemista tai monimutkaisia viestintätaitoja.

Ohjeet

Pelin valmistelu:

1. Tyhjennä nimeämäsi leikkialue, jossa on tarpeeksi tilaa osallistujien vapaalle liikkumiselle.
2. Valitse pelille teema (esim. eläimet, luonto, tunteet).
3. Valmista joukko teemaan liittyviä patsaita tai toimintoja, joita osallistujat voivat matkia.

Pelin vetäminen:

- Selitä pelin tavoite oppilaille.
- Jaa valittu teema ja näytä siihen liittyvä patsas tai toiminto.
- Ohjeista oppilaat levittäytymään leikkialueelle.
- Aloita musiikin soitto tai käytä ajanottoa osoittamaan kunkin kierroksen kesto.
- Kun musiikki alkaa tai ajastin käynnistyy, osallistujien on liikutettava ja ilmaistava itseään vapaasti.
- Satunnaisin väliajoin keskeytä musiikki tai pysäytä ajastin.
- Kun musiikki lakkaa tai ajastin päättyy, osallistujien on jäädyttävä patsaaseen tai toimintoon, joka liittyy teemaan.
- Kävele ympäriinsä ja tarkkaile osallistujien jäätyneitä patsaita tai toimintoja.
- Käynnistä musiikki tai ajastin uudelleen jatkaaksesi peliä ja antaaksesi osallistujille mahdollisuuden liikkua ja ilmaista itseään uudelleen.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



- Toista useita kierroksia, sisällyttäen erilaisia patsaita tai toimintoja joka kerta.

Pelin jälkeen kokoontukaa oppilaat piiriin purkukeskustelua varten. Kysy heiltä heidän kokemuksistaan pelin pelaamisesta ja esitä kysymyksiä kuten:

- Mitä tekisit toisin, jos pelaisit uudelleen?
- Miltä tuntui tehdä harjoitus puhumatta?
- Mikä osa tehtävästä oli mielestäsi mielenkiintoisin?

Palautekeskustelu:

Pelin jälkeen kokoontukaa oppilaat piiriin purkukeskustelua varten. Kysy heiltä heidän kokemuksistaan pelin pelaamisesta ja esitä kysymyksiä kuten:

- Mitä tekisit toisin, jos pelaisit uudelleen?
- Miltä tuntui tehdä harjoitus puhumatta?
- Mikä osa tehtävästä oli mielestäsi mielenkiintoisin?

Illustraatiot

<https://www.youtube.com/watch?v=7xIZgsN1jk>



(www.Centervention.com)



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Materiaali

Määritetty leikkipaikka

Musiikkisoitin tai ajastin eri kierrosten osoittamiseksi

Yhteenveto

1. Aseta leikkipaikka ja musiikkiasema.
2. Valitse teema ja valmista erilaisia teemaan liittyviä patsas- tai toimintotyylejä oppilaiden jäljiteltäväksi.
3. Levitä oppilaat leikkipaikalle ja selitä peli.
4. Aloita ja lopeta musiikki säännöllisin väliajoin.



5. Tarkkaile, kun oppilaat jäätyvät poseeraamaan joka kerta, kun musiikki pysähtyy.





Co-funded by
the European Union



6. Jälkipuinti.

Tarkastuslista

Oletko tyhjentänyt osoitetun leikkipaikan tarpeeksi tilaa osallistujille liikkua vapaasti?

Oletko valinnut pelille teeman ja valmistanut monipuolisia siihen liittyviä poseerauksia tai toimintoja?

Oletko selittänyt pelin tavoitteen ja säännöt selkeästi?

Oletko tarjonnut musiikkisoittimen tai ajastimen osoittamaan kunkin kierroksen keston?

Oletko näyttänyt esimerkkinä teemaan liittyvää poseerausta tai toimintaa?

Oletko varmistanut, että osallistujat levittäytyvät leikkialueelle ennen pelin aloittamista?

Oletko pysäyttänyt musiikin tai pysäyttänyt ajastimen satunnaisin väliajoin osallistujien jäädessä paikoilleen?

Oletko kiertänyt ja tarkkaillut osallistujien jäätyneitä poseerausta tai toimintaa pelin aikana?

Oletko helpottanut purkukeskustelua keskustelemalla osallistujien kokemuksista ja itsehillinnän sekä luovuuden ilmaisun merkityksestä?

Vuorovaikutustaidot

Tausta

Vuorovaikutustaidot, jotka kattavat kyvyn aloittaa, ylläpitää ja päättää keskusteluja, kuunnella aktiivisesti, vastata kysymyksiin, navigoida sosiaalisia sääntöjä, ilmaista ja sopeutua erilaisiin tilanteisiin, ovat ratkaisevassa asemassa sosiaalisen elämämme muovaamisessa.

Nämä taidot ovat perustavanlaatuisia merkityksellisten yhteyksien ja ystävyyssuhteiden luomisessa. Valittu painopistealue liittyy pelien käyttöön vuorovaikutustaitojen edistämiseksi ja parantamiseksi. Nämä pelit luovat suotuisan oppimisympäristön, edistävät suvaitsevaisuutta ja tukevat monimuotoisuuden hyväksymistä.

Päämääränä on käsitellä ja parantaa kaikkien mukana olevien lasten sosiaalista pätevyyttä, erityisesti keskittyen koko elämänlaadun parantamiseen autismikirjon opiskelijoiden osalta.

Tässä yhteydessä tavoitellut avaintaidot sisältävät:

- Sosiaalisiin vuorovaikutuksiin aloittaminen ja niihin vastaaminen



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



- Keskusteluihin osallistuminen, mikä sisältää aiheessa pysymisen ja vuorottelun puhumisessa
- Sanattomien vihjeiden tulkitseminen ja sanattomien sosiaalisten sääntöjen ymmärtäminen
- Toisen henkilön näkökulman omaksuminen
- Yhteistyön ja yhdessä työskentelyn oppiminen
- Nautinnonhetkien jakaminen

Näitä taitoja käsittelevien interaktiivisten pelien viitekehyksessä tavoitteena on luoda positiivinen ja tukeva oppimisympäristö kaikkien lasten sosiaalista kehitystä varten, mukaan lukien ne, joilla on autismi.

Menetelmät ja lähestymistavat:

Näissä peleissä käytetyt menetelmät ja lähestymistavat on suunniteltu vuorovaikutustaitojen parantamiseksi. Tämä saavutetaan hyödyntämällä jokapäiväisiä, tuttuja esineitä, jotka resonoi opiskelijoiden kanssa, mukaan lukien kortit, visuaaliset ja auditiviset vihjeet sekä käsintehty materiaali.

Vuorovaikutustaitojen kehittämiseksi tässä paketissa käytämme erilaisia lähestymistapoja:

- Vertaisvuorovaikutus: Tämä menetelmä näkyy peleissä kuten 'Rikki puhelin', 'Piirrä pizza yhdessä' ja 'Salainen paikka'. Nämä toiminnot helpottavat lasten tehokkaiden viestintätaitojen kehittämistä vuorovaikutuksessa vertaistensa kanssa.
- Esimerkkidebatti: Tämä lähestymistapa näkyy pelissä 'Hyvä ja huono kuuntelija'. Tämä peli mahdollistaa opiskelijoille vuorovaikutussuhteiden dynamiikan ymmärtämisen ja oivaltamisen, mitä tunteita syntyy, kun heitä ei kuunnella.
- Systeminen ajattelu: 'Linna'-peli noudattaa systemisen ajattelun lähestymistapaa. Se auttaa opiskelijoita ymmärtämään, miten eri komponentit vuorovaikuttavat ja vaikuttavat toisiinsa laajemmassa kontekstissa.

Peliluettelo

1. Rikki puhelin
2. Piirrä pizza yhdessä
3. Salainen paikka
4. Hyvä ja huono kuuntelija
5. Linna



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Peli nro: 1

Nimike: Rikki Puhelin (Vertaisvuorovaikutus)

Pelin Tavoite: Parantaa viestintä- ja kuuntelutaitoja sekä edistää yhteistyötä vuorottelun, sääntöjen noudattamisen ja viestinnän normien tarkkailun kautta. Osallistujat osallistuvat keskusteluun tunnistaakseen tarinan kertomisen virheet.

Tämä peli sopii autismikirjon opiskelijoille tasolla 1 tai 2, keskittyen kehittyneisiin viestintä-, yhteistyö- ja sääntöjen noudattamisen taitoihin. Sitä voidaan soveltaa kaikenikäisille lapsille, tarinan sisältöä ja pituutta säädellen ryhmädynamiikan ja iän perusteella.

Ohjeet

Pelin Valmistelu:

Järjestä mukava tila ja kutsu kaikki oppilaat luokkaan.

Valmistele opiskelijoille sopiva tarina.

Selitä peli opiskelijoille.

Pelin Ohjaaminen:

- Opettaja valitsee yhden opiskelijan aloittamaan, ja tämä jää yksin luokkaan muiden poistuessa.
- Opiskelijat arvoivat numerot (tai valitsevat hatusta) uudelleenliittymisjärjestyksen määrittämiseksi.
- Opettaja lukee tarinan mieluiten opiskelijalle, joka ei ole vielä tuttu (voit löytää esimerkkejä materiaaliosiosta) ja pyytää häntä muistamaan sen.
- Tämä opiskelija kertoo tarinan opiskelijalle numerolla 2.
- Prosessi jatkuu, kunnes viimeinen opiskelija kuulee tarinan.
- Opettaja havainnoi ja ohjaa opiskelijoita, edistäen tukevaa ympäristöä.
- Pohdintakeskustelussa opettaja lukee alkuperäisen tarinan kaikille opiskelijoille.
- Opiskelijat vertaavat lopullista tarinaa alkuperäiseen.
- Opettaja helpottaa ryhmäkeskustelua, korostaen pelin tavoitetta tunnistaa ja ymmärtää viestinnän väärinkäsityksiä. Selitä, että tahaton melu ja häiriöt voivat vaikuttaa viestintään - se, mitä sanotaan, voi erota siitä, mitä kuullaan, vaikka kuuntelisi tarkkaavaisesti.

Huomio: Voit säätää tarinan pituutta ja sisältöä luokan iän ja dynamiikan mukaan.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Pohdintakeskustelu:

Opettaja voi esittää osallistujille kysymyksiä:

Miltä tuntui yhteistyö kaikkien kanssa?

Mitä tekisit toisin pelatessasi uudelleen?

Mitä saavutuksia pelit mielestäsi tuovat?

Illustraatiot

Esimerkkikuva, joka edustaa valittua tarinaa

Perheen lounas



(gettyimages)

Materiaali

Esimerkkejä tarinoista:

Lumottu avain:

Magisessa metsässä oli piilopuutarha, jossa oli erityinen avain. Tämä avain saattoi avata oven yllätysten maailmaan. Viisas pöllö, Ollie, vartioi avainta.

Eräänä päivänä utelias orava nimeltä Sam löysi avaimen. Todistaakseen itsensä hänen piti ratkaista Ollien asettamat arvoitukset. Matkalla hän ystävystyi perhosen nimeltä Bella, joka auttoi häntä puutarhassa navigoinnissa.

Tiimityöllä Sam avasi oven, paljastaen ihmeiden puutarhan. Ennen piilossa ollut avain kutsui nyt muita olentoja löytämään sen taian.

Brad Braidhair -tarina:

Kahdeksantoista ihmistä istuu Copacabanán terveyskeskuksen odotushuoneessa. Eniten ihmisiä istuu oven edessä, jossa lukee: "Tohtori Brad Braidhair, lääkäri, Hoitaja: Mary Smith."

Odotushuoneessa istuvat: siviilivaatteissa oleva kenraali, mies mustissa kengissä, nainen pienen



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



kolmivuotiaan pojan kanssa, nainen kiharoissa, useita nuoria tyttöjä ja poikia sekä mies suurella nenällä. Yhtäkkiä käytävästä kuuluu nopeiden askelten terävä ääni, ja sisään astuu komea nelikymppinen nainen, perässään pullea, mutta ärtyneen näköinen mies. Nainen niiskuttaa. He menevät toimistoon kolkuttamatta. Ulkoa kuuluu autojen ja tuulen ääniä. On syksy. Siviilivaatteissa oleva kenraali oli juuri yskinyt kovaa, kun eräs nuorista miehistä odotushuoneessa luuli kuulevansa oudon äänen. Nelikymppinen punapääinen nainen ryntää ulos toimistosta. Tohtori Braidhair alkaa juosta perässä pitäen päätään. Pieni kolmivuotias poika alkaa itkeä.

Perheen lounas:

Johnin äiti valmistaa perheen lounasta. Setä Mark, hänen vaimonsa Camilla ja heidän lapsensa Ethan, Simon ja Jane ovat tulossa vierailulle. Ethanilla on paljon leikkiautoja, ja hänen suosikkinsa on jäätelöauto. Simon tykkää pelata jalkapalloa eikä mene minnekään ilman palloaan. Jane rakastaa laulamista ja nauttii esiintymisestä yleisön edessä. Sedällä Markilla on suuri hopeinen ja musta pakettiauto. John tykkää leikkiä serkkujensa kanssa, ja he pelaavat aina pelejä kuten Simon sanoo, Piilosta, Jäädystanssia, Ristiinolla ja Hyppynarua.

Johnin äiti päätti tehdä ankan appelsiinihasselpähkinätäytteellä, savulohipastaa, vihreitä papuja valkosipulilla ja kanaparmesaanipitsaa lapsille. Jälkiruoaksi hän päätti tehdä omenapiirakan. Mutta hän huomaa, että hänellä puuttuu tarvittavat ainekset. Hän pyytää Johnin isää poikkeamaan kauppaan ostamaan vihreitä papuja, valkosipulia, munia, maitoa, sokeria ja kermavaahtoa. Mutta kaupasta ei löydy omenoita, joten isä ostaa mustikoita. Piiras maistui kaikille paitsi Simonille, joka ei pidä mustikoista.

Yhteenveto

1. Järjestä mukava tila ja valmistele tarina.
2. Valitse yksi opiskelija ja kerro hänelle tarina.
3. Anna opiskelijoiden kertoa tarina toisilleen yksi kerrallaan.
4. Kokoontuessa lue opiskelijoille alkuperäinen tarina.
5. Keskustele viestinnästä ja väärinkäsityksistä vertaamalla lopullista tarinaa alkuperäiseen tarinaan.
6. Jälkipuinti.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Tarkistuslista

Valitsitko tarinan, joka sopii opiskelijoille?

Järjestitkö luokan ja materiaalit?

Selititkö pelin säännöt ja tavoitteet selvästi?

Varmistitko tukevan ja tuomitsemattoman ympäristön pelin aikana?

Kannustitko osallistujia pohtimaan kokemuksiaan?

Helpotitko purkukeskustelua, joka tunnistaa ja ymmärtää, miten viestintä toimii ja miten sitä sovelletaan päivittäisessä elämässä?

Peli nro: 1

Nimike: Yhteistyöllinen Pizzapiirustuspele (Vertaisvuorovaikutus)

Pelin tavoite: Tämän pelin tarkoituksena on edistää yhteistyötä, vastavuoroista ymmärrystä ja suvaitsevaisuutta opiskelijoiden keskuudessa. Tavoitteena on opettaa opiskelijoille oman näkemyksensä ja arvomaailmansa arvoa yhteistyössä. Erityisesti suunniteltu tason 1 tai 2 autistisille 6–7-vuotiaille oppilaille, peli keskittyy viestinnän, yhteistyön ja vuorovaikutustaitojen parantamiseen.

Ohjeet

Pelin asettaminen:

1. Luo tilaa luokkahuoneeseen ja järjestä pulpetit antaaksesi jokaiselle oppilaalle oman istumapaikan.
2. Muodosta osallistujaryhmiä, mieluiten 4–20 hengen ryhmiä.
3. Valmistele jokaiselle ryhmälle tai parille A3-kokoisia papereita, joissa on pizza-aiheinen kaavio ilman täytteitä päällä. Lisäksi tarjoa värejä ja sarja kirjoitettuja "Sääntöjä pizzan



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



piirtämiseen kumppanin(ten) kanssa". Jos haluat osallistaa oppilaat enemmän prosessiin, voit myös pyytää heitä piirtämään pizzan kaavion ja luomaan yhdessä 'pizzan säännöt'.

4. Jaa osallistujat pareiksi tai pienryhmiksi kolmeen tai neljään, varmistaen, että jokaisella ryhmällä on rauhallinen paikka piirtää yhdessä.

Pelin helpottaminen:

- Aloita selittämällä jokaiselle ryhmälle tai parille, että heillä on pizza-kaavio ilman mitään täytteitä ja kirjoitetut "Säännöt pizzan piirtämiseen kumppanin(ten) kanssa". Heidän tehtävänä on suunnitella ja piirtää pizza yhteistyössä, mukaan lukien kastike ja täytteet, ja antaa sille nimi.
- Anna selvä johdanto ennen piirtomateriaalien jakamista, varmistaen, että kaikki oppilaat ymmärtävät ohjeet.
- Lue "Säännöt pizzan piirtämiseen kumppanin(ten) kanssa" ääneen ja anna jokaiselle joukkueelle sääntöjen kopio.
- Tee lyhyt roolileikinäytös, korostaen tukevien sanojen ja kysymysten käyttöä.
- Selitä selvästi kielletyt jäykät sanat ja lausunnot, kannustaen ilmaisuja kuten "Oletko samaa mieltä?" tai "Mitä mieltä olet?" samalla kun kielletään kritiikki tai osallistumisen vähättely.
- Korosta yhdessä työskentelyn, suunnittelun ja ideoiden keskustelun tärkeyttä ennen piirtämistä. Estä osallistujia jakamasta pizzaa "minun osuuteeni ja sinun osuutesi".
- Tehtävän suorittamisen jälkeen anna joukkueiden esitellä piirustuksensa muille ja kannusta heitä jakamaan vaikutelmiaan yhteistyöstään.

Palautekeskustelu:

Pelin päätyttyä käynnistä osallistujien kanssa keskustelu kohtaamistaan haasteista:

1. Kysy osallistujilta vaikeuksista, joita he kohtasivat pelin aikana.
2. Kysy, mitkä osa-alueet he nauttivat eniten.
3. Kannusta pohtimaan, lähestyisivätkö he jotain toisin tulevissa yhteistyöhankkeissa.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



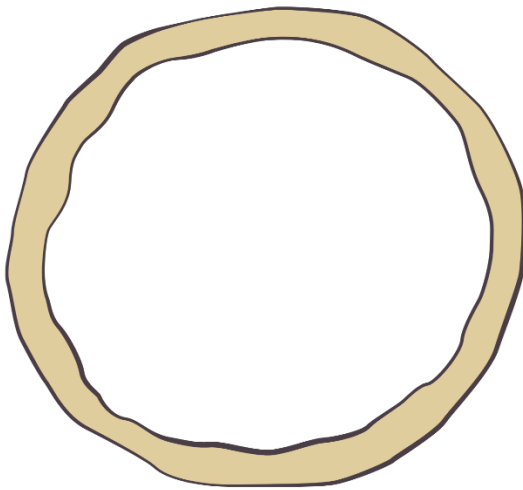
Ilustraatiot



(dreamstime.com)

Materiaali:

Piirrä pizza parin kanssa.



Kokin nimi:



Kokin nimi:

Kirjoitettu "Säännöt pizzerian piirtämisen kumppanin kanssa"



Kumpikaan henkilö ei ole vastuussa.
Yhdessä..

Keskustele ja suunnittele ennen kuin aloitat
piirtämisen.

Sinun on sovittava pizzerian sisällöstä -
kastikkeesta ja täytteistä

Käytä tällaisia sanoja, kun puhut ja
suunnittelet:

Mitä luulet?

Mitä ideoita?

Entä ...?

Miten olisi, jos...?

Oletko samaa mieltä?

Olen eri mieltä. Entä jos yritämme...?

A3-kokoisia papereita, joissa on pizzerian kuva ilman mitään täytteitä päällä jokaista ryhmää tai paria kohti



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Värikynät

Kirjoitetut "Säännöt pizzan piirtämiseen kumppanin(ten) kanssa":

- Kumpikaan ei ole vastuussa. Tehkää yhdessä.
- Puhukaa ja suunnitelkaa ennen piirtämisen aloittamista.
- Teidän on sovittava siitä, mitä pizzalla on - kastike ja täytteet.
- Käyttäkää tällaisia sanoja, kun puhutte ja suunnittelette:

Mitä mieltä olet?

Mitä ideoita sinulla on?

Entäpä...?

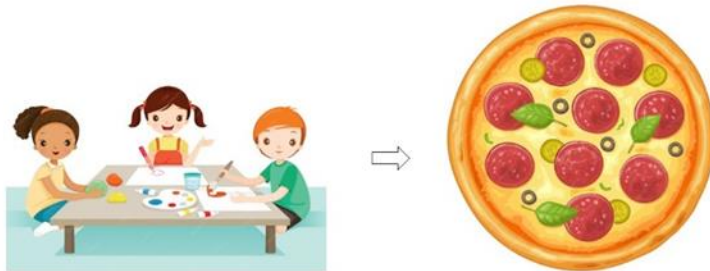
Miten olisi, jos me...?

Oletko samaa mieltä?

En ole samaa mieltä. Entä jos kokeilisimme...?

Yhteenveto

1. Valmista piirtomateriaalit, työpisteet ja säännöt.
2. Ryhmittele opiskelijat ja selitä peli.
3. Anna jokaisen ryhmän piirtää yhdessä.
4. Jälkipuinti.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Tarkistuslista

Oletko järjestänyt luokan ja materiaalit?

Oletko selittänyt pelin tavoitteen selkeästi?

Oletko jakanut osallistujat pareiksi tai pienryhmiin?

Oletko varmistanut, että osallistujat piirtävät yhdessä rauhassa ilman keskeytyksiä?

Oletko kannustanut osallistujia käyttämään ja harjoittelemaan tukevia sanoja ja kysymyksiä?

Oletko kannustanut osallistujia pohtimaan kokemuksiaan?

Oletko helpottanut keskustelua heidän panoksestaan työn aikana ja tiimityöskentelystään?

Peli nro: 3

Nimike: Salainen Paikka (Vertaisvuorovaikutus)

Pelin Tavoite: Tehostaa yhteistyötä ja vastavuoroista ymmärrystä oppilaiden keskuudessa. Oppia yhteistyötä havainnoimalla ja kuuntelemalla, mitä toiset kertovat meille sanattomasti - liikkeiden, kehon asennon ja katseen avulla. Oppia ilmaisemaan viestisi ja toiveesi toisille ilman sanoja. Kehittää kärsivällisyyttä (odota vuoroasi tai anna etusija toisille).

Tämä peli soveltuu autistisille oppilaille, jotka ovat tasolla 1, koska se keskittyy edistyneempiin keskustelu-, empatia- ja havaintotaitoihin. Se on suositeltavaa 6–7-vuotiaille lapsille, koska se ei vaadi lukemisen tai kirjoittamisen taitoja.

Ohjeet

Pelialueen valmistelu:

Jaa oppilaat 4–5 hengen ryhmiin ja ohjeista heitä liittymään käsillään yhteen käsi pitkällä ympyrän keskellä ja avoimet nyrkit lattiaan päin.

Opettaja voi näyttää tämän yhden tai kahden oppilaan avulla.

Kun ryhmät on muodostettu, jatka ohjeiden kanssa.

Pelin vetäminen:

- Opettaja selittää tehtävän: "Teillä on 30 sekuntia aikaa kuvitella salainen paikka huoneessa, johon haluaisit viedä pienen ryhmäsi jäsenet. Älä jaa sanallisesti, minkä paikan kuvittelitte."



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



- 30 sekunnin kuluttua opettaja ohjeistaa: "Teillä on 5 minuuttia suorittaa harjoitus ja viedä ryhmä salaiseen paikkaasi. Tänä aikana ei saa puhua, ja käsien on pysyttävä yhdistettyinä. Vältä karkeaa käytöstä, kuten toisten työntämistä tai vetämistä."
- 5 minuutin kuluttua osallistujat istuvat piirissä ja jakavat kokemuksiaan ja havaintojaan pelistä ja ryhmätyöstä.
- Opettaja kannustaa kokemusten vastavuoroista vaihtoa kysymyksillä keskustelun aikana.

Päätöskeskustelu:

"Kuinka tunsit tehdessäsi harjoitusta ilman puhetta?"

"Millä tavoin ilmaisit ideasi toisille?"

"Onko jollakin ryhmällä käynyt niin, etteivät kaikki 'salaiset paikat' ole tulleet vierailtua? Voitteko selittää miksi?"

"Kuinka voit liittää tämän harjoituksen käyttäytymiseesi arkielämässä?"

Illustraatiot



Materiaali

Tila, jossa osallistujat voivat liikkua vapaasti.

Yhteenveto

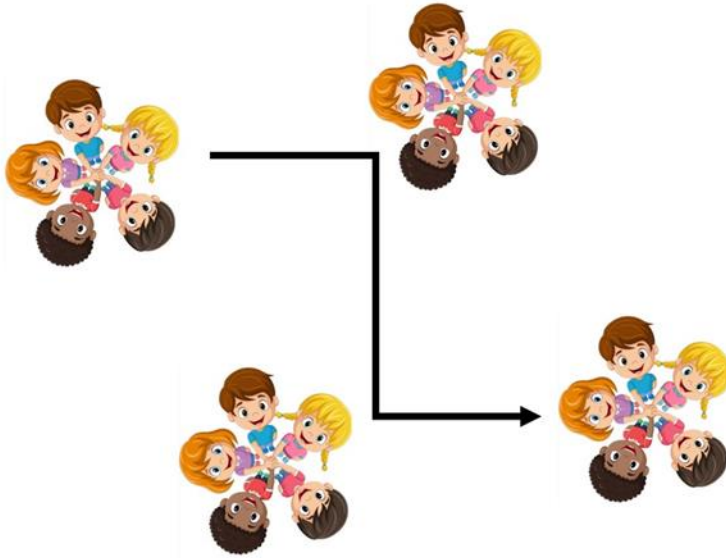
1. Valmista tilava alue ja muodosta opiskelijaryhmät.
2. Selitä peli ja anna opiskelijoiden leikkiä liikkuen luokkahuoneessa ympyröissä.
3. Keskustele jälkipelissä sanattomasta viestinnästä.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Tarkistuslista

Hajositko osallistujat 3-5 hengen joukkueisiin?

Onnistuivatko kaikki ryhmät yhdistämään kädet ympyrän keskellä?

Tarjositko selkeän johdannon ennen pelin aloittamista?

Tarkensitko, mitkä käytökset eivät ole sallittuja?

Kysyitkö kysymyksiä kannustaaksesi opiskelijoita antamaan palautetta pelistä?

Peli nro: 4

Nimike: Hyvä ja huono kuuntelija (Tilannepuheenvuorot)

Pelitavoite: Opettaa opiskelijoille asianmukaista viestintää, kuuntelemista/vastaamista kysymyksiin ja vuoropuhelua. Kannustaa tehokasta viestintää opiskelijoiden keskuudessa. Tulla tietoiseksi siitä, miltä tuntuu, kun joku ei kuuntele sinua.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Tämä peli on suunniteltu edistämään kehittyneitä viestintä- ja vuorovaikutustaitoja ja on sopiva autistisille opiskelijoille, jotka ovat tasolla 1, koska se vaatii monimutkaisempia viestintätaitoja, kuten empatia. Se on mukautuva ja sopiva kaikenikäisille lapsille.

Ohjeet

Pelien asettaminen:

1. Tämä toiminta on opiskelijoille hauska tapa oppia, miten viestintää voidaan jakaa kuuntelun ja kuuntelemattomuuden osalta. Se antaa myös opiskelijoille mahdollisuuden keskustella sanallisesta ja sanattomasta viestinnästä.
2. Aseta luokka mukavaksi ja avoimeksi tilaksi peliä varten ja jaa opiskelijat kahteen pylvääseen (A ja B).
3. Jokaisella tulisi olla kumppani, jonka kanssa he keskustelevat.

Pelin helpottaminen:

- Peli on suunniteltu havainnollistamaan erilaisia viestinnän näkökohtia eri kuviteltujen tilanteiden kautta.
- Opettaja alkaa selittämällä keskeiset termit, jotka liittyvät väittelyyn ja terveeseen viestintään. Tähän voisi sisältyä termejä kuten aktiivinen kuuntelu, keskeyttäminen, empatia ja tehokas viestintä.
- Opiskelijat jaetaan kahteen pylvääseen, A ja B. Jokainen opiskelija pylväässä A paritetaan opiskelijan kanssa pylväässä B.
- Kuviteltujen tilanteiden tehtävät: Opettaja antaa jokaiselle parille kuvitellun tilanteen.
- Tilanteita on neljä yhteensä:

o Tilanne 1 - Huomiotta jättäminen: Tässä tilanteessa pylväässä A oleva opiskelija kertoo "Aamustani tänään", ja pylväässä B oleva opiskelija ei kuuntele tarkoituksella ja jättää huomioimatta. Pienen keskustelun jälkeen he vaihtavat rooleja.

o Tilanne 2 - Puhuminen samanaikaisesti: Sekä pylväässä A että pylväässä B olevat opiskelijat puhuvat samanaikaisesti aiheesta "Miten vietin (viime viikonloppu, uusi vuosi, lomat)". Sen jälkeen he vaihtavat rooleja.

o Tilanne 3 - Jatkuva keskeyttäminen: Pylväässä A oleva opiskelija kertoo "Lemmikkielokuvastani", ja pylväässä B oleva opiskelija keskeyttää tarkoituksella heitä muutaman sekunnin välein. Sen jälkeen he vaihtavat rooleja.

o Tilanne 4 - Aktiivinen kuuntelu: Pylväässä A oleva opiskelija kertoo "Mitä haluan itselleni tänä vuonna?" samalla kun pylväässä B oleva opiskelija kuuntelee tarkkaavaisesti keskeyttämättä. Sitten he vaihtavat rooleja.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



- Opiskelijat osallistuvat näihin kuviteltuihin tilanteisiin muutaman minuutin ajan, seuraten kunkin skenaarion ohjeita. Tämä mahdollistaa erilaisten viestintädynamiikkojen kokemisen ja havainnoinnin.
- Muutaman minuutin kuluttua opettaja antaa merkin lopettaa, ja opiskelijat palaavat suureen ympyrään purkautumista varten.

Purkautuminen:

Opettajan tulisi koota osallistujat ympyrään purkautumistilaisuutta varten.

Kehota osallistujia pohtimaan kokemustaan pelatessaan peliä.

Kysy, miten viestintää voidaan jakaa kuuntelun ja kuuntelemattomuuden näkökulmasta (saavuttaaksesi vastauksen siihen, mikä on hyvää ja huonoa viestintää).

Kysy opiskelijoilta, miten he käyttäytyivät ja mitä he tekivät, kun toinen opiskelija ei kuunnellut tai keskeytti heidät (liitä se sanalliseen ja sanattomaan viestintään).

Kannusta opiskelijoita ilmaisemaan tunteitaan, kun joku ei kuuntele, mitä he sanovat.

Kannusta opiskelijoita saamaan mahdollisimman paljon havaintoja siitä, mikä kuuluu sanalliseen ja sanattomaan, hyvään tai huonoon viestintään (esim. Katsoin kelloa, käännyin päätäni, raapin itseäni, ero kuuntelun, huomiotta jättämisen ja keskeyttämisen välillä), jne.

Helpota ryhmäkeskustelua tehokkaan ja aktiivisen kuuntelun tärkeydestä.

Illustraatiot



(vectorstock.com)

Materiaali

A4-paperi, jossa on isot kirjaimet A ja B



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Yhteenveto

1. Järjestä tilava alue ja jaa opiskelijat kahteen pylvääseen (A ja B) siten, että kunkin pylvään opiskelijat muodostavat parin keskenään.
2. Esittele peli opiskelijoille.
3. Anna jokaiselle parille skenaario.
4. Salli opiskelijoiden kommunikoida keskenään skenaarion perusteella ja vaihtaa sitten rooleja.
5. Kokoontakaa opiskelijat purkamaan peli.

Tarkastuslista

Oletko järjestänyt luokan ja hankkinut tarvittavat materiaalit?

Oletko selittänyt pelin tavoitteen ja säännöt selvästi?

Oletko jakanut opiskelijat A- ja B-pylväisiin ja selittänyt opiskelijoille pylväästä A, että heidän tulee puhua lyhyesti parinsa kanssa pylväästä B annetusta kuvitellusta tilanteesta?

Oletko varmistanut, että opiskelijat vaihtoivat rooleja?

Oletko valmistanut neljä kuviteltua tilannetta, joita opiskelijat voivat harjoitella ja pelata rooleja?

Oletko varmistanut, että kaikki harjoittelivat annetuissa kuvitelluissa tilanteissa?

Oletko ohjannut purkukeskustelun pelistä?

Peli nro: 5

Nimike: Linna (Järjestelmäajattelu)

Pelin tavoite: Edistää yhteistyötä - työskentelyä tai leikkimistä partnereiden tai ryhmien kanssa - osallistumista, vuorottelua, sääntöjen noudattamista ja jakamista (kiinnostuksen kohteita tai esineitä). Kokea sanattoman viestinnän tärkeys.

Tämä peli on suunniteltu edistämään kehittyneitä sanattoman viestinnän ja vuorovaikutustaitoja, ja se sopii autistisille opiskelijoille tasolle 1 tai 2. Se on inklusiivinen ja sopii kaikenikäisille lapsille.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Ohjeet

Pelin valmistelu:

Tämä toiminta on hauska tapa oppia oppilaille yhteistyöstä ja työskentelystä pienryhmissä. Se tarjoaa myös mahdollisuuden viestiä sanattomasti ja ymmärtää sanattoman viestinnän ja vuorovaikutuksen merkitys.

Järjestä koulupöydät useisiin vyöhykkeisiin oppilaiden määrän mukaan ja jaa heidät pienryhmiin (3-5).

Valmistele tarvikkeet ja selitä pelin säännöt.

Pelin helpottaminen:

- Opettajan tulisi jakaa opiskelijat pienryhmiin oppilaiden määrän mukaan ja päättää pelin kestosta.
- Anna jokaiselle ryhmälle viisi B1-kokoista paperiarkkia eri väreissä, liimaa, lyijykyniä, sakset, teippiä ja viivoitinta.
- Tarvittavien materiaalien jakamisen jälkeen opettajan tulisi ohjeistaa opiskelijoita, että heidän tehtävänsä on tehdä paperista kolmiulotteinen (3D) linna, joka pysyy pystyssä.
- Tärkein ohje on, että hetkestä, jona heille annetaan merkki aloittaa, heidän on suoritettava koko tehtävä täydellisessä hiljaisuudessa ja he saavat viestiä vain sanattomasti. Pienille lapsille tehtävänä voi olla linnan rakentaminen palikoista.
- Jos sitä pidetään tarpeellisena, opettaja voi näyttää heille esimerkkivideon sanattomasta viestinnästä.
- Kun opiskelijat aloittavat pelin, on erittäin suositeltavaa, että opettaja kävelee ympäriinsä ja tarkkailee tiiviisti opiskelijaryhmiä. Kiinnitä huomiota heidän sanattomaan viestintäänsä, yhteistyöhönsä ja ongelmanratkaisustrategioihin heidän työskennellessään 3D-linnansa tai rakenteidensa parissa.
- Muutaman minuutin kuluttua opettaja antaa merkin lopettaa, ja opiskelijat palaavat suureen piiriin purkukeskustelua varten.

Purkukeskustelu:

Opettajan tulisi koota osallistujat piiriin purkukeskustelua varten.

Kehota osallistujia pohtimaan kokemustaan pelistä.

Keskustele siitä, miltä heistä tuntui tehdä tämä harjoitus puhumatta toisilleen, ja oliko he tyytyväisiä rakentamaansa linnaan.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Tutki, näkevätkö he kanssaryhmänsä vastustajina, ja selvitä, miten he luovat yhteisymmärrystä sanattoman viestinnän avulla.

Keskustele siitä, miten osallistujat löysivät yhteisen sävelen sanattomassa kielessä ja saavuttivat yhteistyön linnan rakentamisessa.

Kannusta osallistujia jakamaan strategiansa keskittymisen ylläpitämiseksi ja luovuuden sekä yhteistyön osoittamiseksi.

Helpota ryhmäkeskustelua sanattoman viestinnän tärkeydestä.

Illustraatiot

https://www.youtube.com/watch?v=hNlegD_RZOM-

Materiaali

Paperia eri väreissä, liimaa, lyijykyniä, sakset, teippiä, viivoitin.

Yhteenveto

1. Valmistelee työasemat, materiaalit ja opiskelijaryhmät.
2. Selitä peli opiskelijoille.
3. Anna jokaisen ryhmän tehdä oma linna.
4. Kävele ympäriinsä ja tarkkaile opiskelijoita.
5. Purkakeskustelu, jossa keskustellaan sanattomasta viestinnästä.



(dreamstime.com)

(<https://www.itsalwaysautumn.com/how-to-make-a-paper-or-cardboard-castle.html>)



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Tarkastuslista

Oletko järjestänyt luokan ja materiaalit valmiiksi?

Oletko selittänyt pelin tavoitteen ja säännöt selkeästi?

Oletko jakanut opiskelijat pieniin ryhmiin?

Oletko esittänyt esimerkiksi asennon tai liikkeen liittyen tehtävään?

Oletko kierrellyt ympäriinsä ja tarkkaillut osallistujia varmistaaksesi, ettei kukaan käytä sanallista viestintää pelin aikana?

Oletko ohjannut purkukeskustelun osallistujien kokemuksista ja sanattoman viestinnän tärkeydestä?

Affektiiviset taidot

Tausta

Tunteiden tunnistaminen, empatian osoittaminen, kehonkielen ja ilmeiden tulkitseminen sekä luotettavuuden arviointi ovat keskeisiä taitoja henkilökohtaisen ja sosiaalisen tietoisuuden edistämisessä.

Tässä osiossa käsiteltävät taidot:

- Oman tunnetilan tunnistaminen
- Muiden tunnetilojen tunnistaminen
- Kehonkielen ja ilmeiden tulkitseminen
- Kiinnostuksen osoittaminen muita kohtaan, empatian ja prososiaalisten käyttäytymisten osoittaminen sekä itsensä ja muiden kunnioittaminen
- Yksilöllisten ja ryhmäerojen hyväksyminen (toleranssi ja monimuotoisuus)
- Työskentely tehtävän parissa ja kärsivällisyyden harjoittaminen
- Tunteisiin soveltuvien reaktioiden osoittaminen tilanteeseen sopivasti, ajatusten ja tunteiden ilmaiseminen sanallisesti ja sanattomasti
- Joustavuus ja sopeutumiskyky



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



- Stressinhallinta – vastustuskyvyn rakentaminen stressiä vastaan ja impulsiivisuuden hallinta
- Vertaispaineen tai kiusaamisen kohtaaminen

Menetelmät ja lähestymistavat:

Näiden pelien esittelyssä käytetyt menetelmät ja lähestymistavat on suunniteltu tehostamaan tunne- ja vuorovaikutustaitoja arkipäivän, tuttujen esineiden avulla, kuten korteilla, visuaalisilla tai auditivisilla vihjeillä ja piirustuksilla.

Tämän paketin sisällä kognitiivisia taitoja kehitetään erilaisilla lähestymistavoilla:

- Roolipelaaminen: Pelit kuten 'Music Emotion', 'Emotion Bingo' ja 'Accepting Individual and Group Differences' sisältävät roolipelaamisen elementtejä pelaajien osallistumisen ja kiinnostuksen lisäämiseksi. Roolipelaaminen on tehokas tapa edistää luovuutta, empatiaa ja ongelmanratkaisutaitoja, koska se vaatii pelaajia ajattelemaan ja reagoimaan niin kuin he olisivat pelaamansa hahmot.
- Visuaalinen tuki: Peleissä kuten 'Empathy' visuaaliset vihjeet tehostavat kiinnostusta ja tiedonkäsittelyä. Visuaalisia tukimuotoja, kuten visuaalisia vihjeitä, aikatauluja ja ohjeita, integroidaan ymmärryksen parantamiseksi ja itsenäisen osallistumisen edistämiseksi.
- Luonnolliset asetukset ja todellisen maailman merkitys: Peli 'Identifying One's Feelings' käyttää tilanteita, jotka heijastavat elämän tilanteita. Tämä lähestymistapa mahdollistaa opiskelijoiden harjoitella itsevarmaa käyttäytymistä tilanteissa, joita he saattavat kohdata päivittäisessä elämässään.

Pelisten lista

1. Oman tunnetilan tunnistaminen
2. Empatia
3. Yksilöllisten ja ryhmäerojen hyväksyminen
4. Musiikkitunteet
5. Tunteikas bingo

Peli nro: 1

Nimike: Tunnetaidojen tunnistaminen (Aitojen maailma)

Pelin tavoite: Määritellä tunteita, joita henkilö voi kokea eri tilanteissa ja lisätä näiden tunteiden tunnistamista.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Yhdistä tämä toiminta tilanteisiin, jotka ovat tapahtuneet viikon aikana luokassa. Näitä tilanteita on huomioitu joko opettajien tai oppilaiden toimesta, ja niistä keskustellaan samalla tavalla kuin ehdotat.

Tämä peli on suunniteltu kehittämään edistyneitä verbaalisen viestinnän ja tunnetaitojen taitoja ja se sopii autismikirjon oppilaille, jotka ovat tasolla 1 tai 2. Se on kaikenikäisille lapsille sopiva ja mukaan ottava.

Ohjeet

Pelin valmistelu:

Jaa kasvokortit, väriliidut ja värimonsteri oppilaille.

Selitä, että pelissä piirretään tunteita yksilöllisesti.

Niille, jotka eivät voi tai eivät halua piirtää, opettaja voi käyttää värimonsteria ohjeistamalla oppilaita valitsemaan värin, joka edustaa heidän tunnetilaansa.

Pelaa peliä:

- Opettajan tulee tarjota oppilaille tarvittavat materiaalit heidän dynamiikkansa tai mieltymystensä suhteen.
- Aloita keskustelu tunteiden ymmärtämisen tärkeydestä parempaa vuorovaikutusta varten.
- Käytä visuaalisia apuvälineitä, kuten ilmeitä, kuvia tai kaavioita, eri tunteiden tehokkaaseen havainnollistamiseen.
- Kysy kysymyksiä ohjeeseen liittyen tai esitä mahdollisia huomioita tunnetilan ilmaisemiseen liittyen.
- Opettajan tulisi määrittää etukäteen harjoituksen kesto aika.
- Kun oppilaat ovat lopettaneet piirtämisen tai valinneet värimonsterin, opettaja voi pyytää jokaista oppilasta esittelemään piirroksensa tai korttinsa ja esittelemään ne luokalle.
- Esittelyjen jälkeen oppilaat voivat yrittää tunnistaa tunteet piirroksissa.
- Oppilaat vuorottelevat tunnetilojen esittämisessä kehon ja kasvojen ilmeillä, ja muut arvaavat.

Pelin purku:

Kehitä peliä: luo joitain noppia kasvokorteilla ja käytä niitä resurssina, jolla he voivat ilmaista, miten he tuntevat tunteilla.

Illustraatiot

Anna oppilaille kasvokortti tunteiden piirtämistä tai värimonsteri.

Kun se on valmis, voit luoda joitain noppia piirroksilla tai värimonsterilla.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Materiaali

Kortti

Kynät tai merkit

Värimonsterit

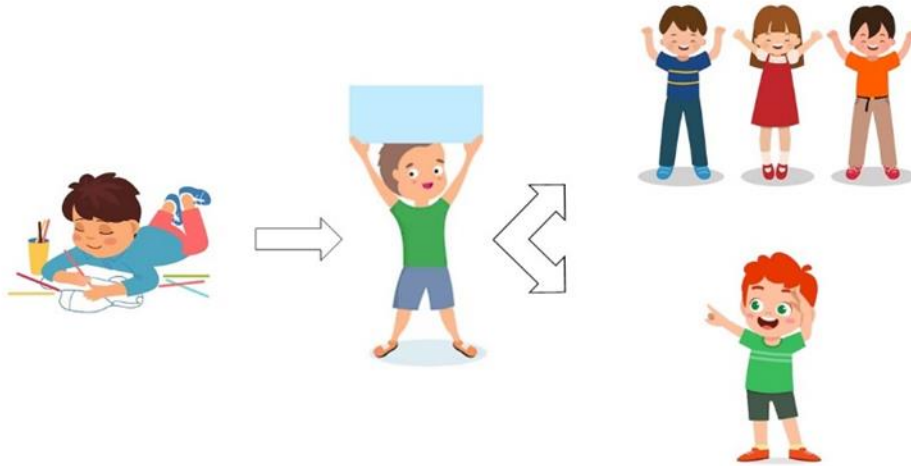


Yhteenveto

1. Valmista ja jaa tarvikkeet jokaiselle oppilaalle.
2. Selitä peli.
3. Anna jokaisen oppilaan piirtää tunteita.
4. Anna oppilaiden tunnistaa muiden piirtämiä tunteita tai näytellä niitä kehon ja kasvojen ilmeillä, kun muut arvaavat.
5. Purkaa peli nopan pelin avulla.



Co-funded by
the European Union



Tarkistuslista

Esittelitkö pelin selkeästi ja korostit oppimistavoitteita?

Järjestitkö mukavan tilan?

Valmistelitko materiaalin asianmukaisesti?

Tarjositko oppilaille vaihtoehtoja, jos he eivät voi piirtää?

Tarjositko tukea oppilaille, jotka tarvitsivat apua tunteiden tunnistamisessa?

Edistitkö positiivista urheiluhenkeä ja tukevia vuorovaikutuksia koko pelin ajan?

Helpotitko purkukeskustelua, jossa pohdittiin tunteita ja rohkaistiin jakamiseen?

Vahvistitko oppimista tiivistämällä keskeiset käsitteet ja antamalla positiivista palautetta?

Peli nro: 2

Nimike: Empatia (Visuaaliset apuvälineet)

Pelin tavoite: Tämän toiminnan tarkoituksena on auttaa lapsia tunnistamaan ja ymmärtämään muiden tunteita, edistäen empatiaa. Tämä peli, joka keskittyy tunne-elämän taitojen kehittämiseen, on suunniteltu autistisille oppilaille, jotka ovat tasolla 1, ja se on kaikenikäisille lapsille sopiva ja mukaan ottava.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Ohjeet

Pelin valmistelu:

Tämä on kaksiosainen peli, joka perustuu visuaaliseen stimulaatioon käyttäen joko lyhyitä videoita tai kuvakortteja.

Pelin ohjaaminen:

- Opettajan tulisi selittää lapsille, että he aikovat pelata peliä, joka keskittyy tunteisiin ja empatiaan, ja antaa heille lyhyt briefaus siitä, mitä tarkoittaa "asettua toisen henkilön kenkiin".
- Sitten visuaalisten apuvälineiden (videon ja korttien) avulla kannustetaan oppilaita keskustelemaan siitä, mitä he näkivät.
- Opettaja voi esittää heille kysymyksiä kannustaakseen heitä ilmaisemaan vaikutelmiaan ja ajatuksiaan.

Joitakin esimerkkejä voisivat olla:

Pitkö sinulle tarinat, ja mitä ajattelit niiden viestin olevan?

Tekisitkö jotain toisin, jos olisit niissä tilanteissa?

Uskoitko sankariemme toiminnan olleen oikein?

Purkukeskustelu:

Pelin jälkeen keskustele oppilaiden kanssa erilaisista jokapäiväisistä tilanteista, joita he kohtaavat.

Esitlee lisää skenaarioita ja pyydä oppilaita arvailemaan, miten toiset saattaisivat tuntea itsensä näissä tilanteissa. Tämä purkukeskustelu laajentaa empatian tutkimista alkuperäisen pelin ulkopuolelle, rohkaisten jatkuvaa ymmärtämistä ja pohdintaa.

Ilustraatiot

Videoita ja kortteja toisten tunteiden tulkitsemiseen.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Materiaali



(<https://coloringhome.com/coloring-page/1995752>)

(<https://coloringhome.com/coloring-page/1936314>)

(<https://www.bestcoloringpagesforkids.com/kindness-coloring-pages.html>)



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



<p>Sean lyö usein Oliveria. Miltä luulet Oliverista tuntevan?</p>	<p>Marcilla oli juhlat, mutta kukaan ei osallistunut. Miltä luulet Marcin tuntevan?</p>
<p>Onko sinulle koskaan tapahtunut jotain vastaavaa?</p>	<p>Voitko korostaa Marcin kanssa?</p>
<p>Julia voitti ensimmäisen sijan yleisurheilukilpailussa..</p>	<p>Marialla oli riita parhaan ystävänsä kanssa. Miltä luulet Marian tuntevan?</p>
<p>Miltä luulet Julian tuntevan? Onko sinulle tapahtunut jotain vastaavaa?</p>	<p>Miltä luulet Marian tuntevan? Voitko korostaa Marian kanssa?</p>

Animoituja lyhytelokuvia ja televisiota tai tietokonetta niiden katseluun:

<https://www.youtube.com/watch?v=27sho6s2eK8>



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



<https://www.youtube.com/watch?v=8yICTKBm538>



https://www.youtube.com/watch?v=iMZO_zshz1Q

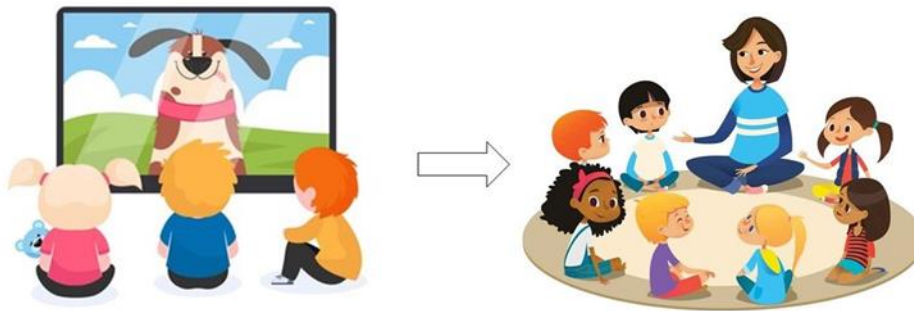


Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Yhteenveto

1. Valmistele video tai kortit.
2. Kokoontukaa oppilaiden kanssa ja selitä heille peli.
3. Näytä oppilaille videot tai kortit.
4. Pyydä oppilaita kuvailemaan, mitä he näkivät tunteiden, tuntemusten, ajatusten ja vaikutelmien näkökulmasta.
5. Purkaus.



Tarkastuslista

Esittelitkö pelin selvästi ja korostit oppimistavoitteita?

Järjestitkö mukavan tilan?

Tarjositko tukea oppilaille, jotka tarvitsivat apua tunteiden tunnistamisessa?

Edistitkö positiivista pelisilmää ja tukevaa vuorovaikutusta koko pelin ajan?

Järjestitkö purkutilaisuuden pohtimaan tunteita ja tukemaan jakamista?

Vahvistitko oppimista tiivistämällä keskeiset käsitteet ja antamalla positiivista palautetta?



Peli nro: 3

Nimike: Yksilöllisten ja ryhmäkohtaisten eroavaisuuksien hyväksyminen (roolipelit)

Pelin tavoite: Tämän roolipelin tarkoituksena on auttaa lapsia ymmärtämään kehonsa välittämiä viestejä ja tunnistamaan muiden tunteita ilmaisevat sanattomat merkit. Tämä toiminta on suunniteltu kehittämään tehokkaita taitoja ja sopii tasolle 1 kuuluvien autismikirjoon kuuluvien opiskelijoiden mukaan, varmistaen samalla kaikenikäisten lasten osallistumisen ilman kirjoitus- tai lukutaitovaatimuksia.

Ohjeet

Pelialueen järjestäminen:

Järjestä luokkahuone tilavaksi ja kutsuvaksi peliä varten, varmistaen aktiivisen osallistumisen jokaiselta opiskelijalta, kun luokka seuraa tarkkaavaisesti heidän vastauksiaan.

Pelin helpottaminen:

Aloita tunteiden tutkiminen antamalla opiskelijoiden valita tunne annetusta luettelosta (Illoinen, Hämmäntynyt, Pettynyt, Vihainen, Järkyttynyt, Pelästynyt, Yllättynyt, Ylpeä) tai tunteisiin liittyvien korttien avulla.

Ohjaa opiskelijoita vastaamaan kysymyksiin valitusta tunteesta tutkimalla kasvojen ilmeitä, äänen sävyä, äänenvoimakkuutta, asentoa ja eleitä. Opettaja voi tehokkaasti välittää tämän tunteen joko henkilökohtaisella esittelyllä tai kehottamalla opiskelijoita näyttämään sen.

Kannusta kaikkia opiskelijoita osallistumaan, muiden tarkkaillessa.

Tässä vaiheessa tarjoa lisätoimintoja, joissa opiskelijat näyttävät tilanteita pantomiimilla, joko opettajan antamien tai luokkatoverien ehdottamien.

Esimerkki: Näyttelemine lahjan saamisesta syntymäpäiväjuhlissa, muiden kommentoissa suoritusta ja kehonkieltä.

Päätä peli piirin keskusteluun, jossa opiskelijat jakavat ajatuksiaan osallistumisestaan, pohtien kokemuksiaan ja havaintojaan.

Purkukeskustelu:

Tehosta purkamisprosessia esittämällä lapsille kysymyksiä:

- Mikä osa tehtävästä oli mielestäsi miellyttävin?
- Onko jotain, mitä tekisit toisin?



Co-funded by
the European Union



- Miltä luulet ystävämme tunteneen suorittaessaan tilanteita?
- Tämä heijastava keskustelu rohkaisee itsetuntemusta ja empatiaa, vahvistaen pelin oppimistavoitteita.

Ilustraatiot

Alla on joitakin kortteja, jotka esittävät joitakin pantomiimiesityksiä, joita lapset voisivat näytellä.

Materiaali

Määritelty leikki-alue, kortit



(<https://www.himama.com/learning/child-activities/activity/feelings-chart-for-calming-corner>)

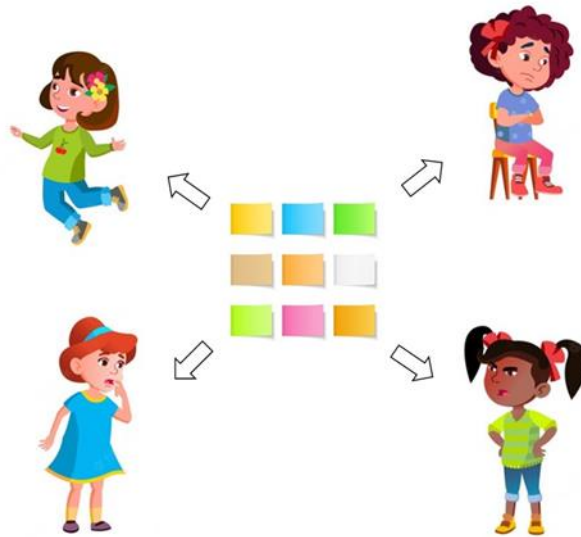


Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Yhteenveto

1. Valmistele leikkialue, tunnekortit/tunnetilaluettelo ja kysymykset, jotka ohjaavat opiskelijoita keskustelemaan tunteistaan asentojen, äänensävyjen, kasvoilmeiden jne. avulla.
2. Selitä peli opiskelijoille.
3. Anna opiskelijoiden valita tunnekortti, keskustella tunteesta ja näytellä sitä.
4. Jälkipuinti.



Tarkastuslista

Esittelitkö pelin selvästi ja korostit opetustavoitteita?

Järjestitkö mukavan tilan?

Tarjositko tukea opiskelijoille, jotka tarvitsivat apua tunteiden tunnistamisessa?

Tarjositko opiskelijoille erilaisia tilanteita suoritettavaksi?

Anna opiskelijoille riittävästi aikaa pohtia suoritettavia tilanteita?

Edistitkö positiivista pelisilmää ja tukevia vuorovaikutuksia koko pelin ajan?

Helpotitko keskustelua tunteista ja kannustit jakamaan kokemuksia?

Vahvistitko oppimista kertaamalla keskeisiä käsitteitä ja antamalla positiivista palautetta?



Peli nro: 4

Nimike: Musiikkitunteet (roolipelaaminen)

Pelin tavoite: Tämän kuuloaistihahmon roolipelipelin tarkoituksena on oppia, että viestintä voidaan saavuttaa myös sanattomasti, kuten ilmeiden, kehonkielen ja jopa tanssin kautta. Tämä kattava lähestymistapa auttaa yksilöitä ymmärtämään ja ilmaisemaan tunteita tehokkaasti sekä parantamaan kykyään tulkita muiden tunteita sanattomien vihjeiden avulla.

Tämä peli on suunniteltu edistämään affektiivisiä taitoja ja se sopii autistisille opiskelijoille, jotka ovat tasolla 1. Se on kaikille ikäryhmille sopiva ja inklusiivinen, koska se ei vaadi kirjoitus- tai lukutaitoa.

Ohjeet

Pelin asettaminen:

Valmistele kutsuva ja tilava luokkahuone, mahdollistaen riittävästi tilaa liikkumiseen.

Varmista, että jokainen opiskelija osallistuu aktiivisesti ja että tilaa on tarpeeksi liikkumiseen.

Kerää tarvittavat musiikkimateriaalit.

Pelin helpottaminen:

- Näytä erilaisia kehon viestinnän näkökohtia, keskittyen liikkeeseen ja ilmeisiin.
- Esittele opiskelijoille asiaankuuluvaa sanastoa ja anna esimerkkejä kehon ja ilmeiden ilmaisuista.
- Ohjaa opiskelijoita, että musiikki voi herättää erilaisia tunteita, esimerkiksi klassinen musiikki voi tuoda rauhaa ja rauhallisuutta, kun taas hevi voi ilmaista vihaa.
- Kannusta opiskelijoita ilmaisemaan näitä tunteita tanssin tai liikkeen avulla luokan ympärillä.
- Päätä peli keskustelulla, jossa opiskelijat voivat jakaa kokemuksiaan.

Jälkipuinti:

Kysy opiskelijoilta, miltä eri tyyppinen musiikki tuntuu. Selitä, että musiikin avulla voit tuntea erilaisia tunteita riippuen sanoista, rytmeistä...

Kannusta keskustelua erilaisista tunteista kysymällä opiskelijoilta:

-Mikä tekee sinut onnelliseksi/surulliseksi/vihaiseksi/huolestuneeksi?

-Miten käyttädyt, kun tunnet näin?

-Mitä ymmärrät muiden liikkeistä?

Opettajan huomautus:





Co-funded by
the European Union



- Vahvasta ideaa siitä, että ei ole haittaa, jos ei tunne oloaan hyväksi, ja että erilaisten tunteiden kokeminen on normaali osa elämää.
- Jälkipuintikysymykset pyrkivät syventämään opiskelijoiden ymmärrystä omista tunteistaan ja siitä, miten muut ilmaisevat niitä, edistäen itsetuntemusta ja empatiaa.

Ilustraatiot



(www.alamy.com)

Materiaali

Tanssialue

Musiikki

Yhteenveto

Valmistele mukava tila ja musiikkiasema.

Selitä peli opiskelijoille.

Toista erilaisia musiikkityyppejä.

Anna opiskelijoiden tanssia ilmaisten tunteitaan liikkeillä musiikin tyypin tai sävyn mukaan.

Pidä piiriä keskustelulle.

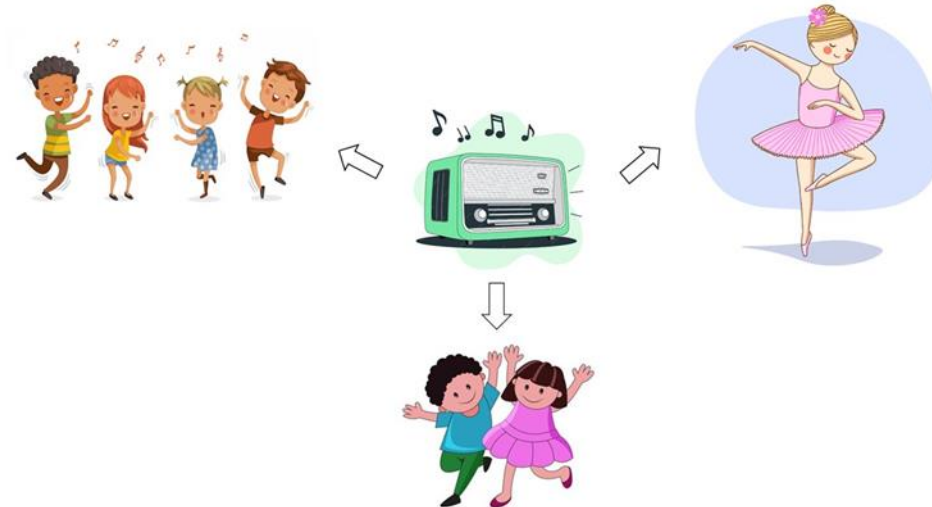
Jälkipuinti.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Tarkistuslista

Esittelitkö pelin selvästi ja korostit oppimistavoitteita?

Valmistelitko mukavan tilan?

Soititko eri tyyppistä musiikkia?

Tarjositko tukea opiskelijoille, jotka tarvitsivat apua tunteiden tunnistamisessa?

Edistitkö positiivista kilpailuhenkeä ja tukevaa vuorovaikutusta pelin aikana?

Selititkö, miten musiikki voi saada sinut tuntemaan?

Peli nro: 5

Nimike: Tunteiden bingo (roolipelaaminen)

Pelin tavoite:

Tämän pelin tarkoituksena on parantaa osallistujien tietoisuutta, tunnistamista ja kommunikaatiota tunteiden suhteen. Osallistujat kehittävät kykyään tunnistaa, ymmärtää ja ilmaista tunteita osallistumalla jaetuihin tilanteisiin ja keskusteluihin. Peli edistää empatiaa, itsetuntemusta ja merkityksellisiä vuorovaikutuksia.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Se soveltuu autistisille opiskelijoille tasolle 1, keskittyen viestintä-, yhteistyö- ja vuorovaikutustaitoihin ja on sopiva nuoremmille lapsille, noin 6–7-vuotiaille.

Ohjeet

Pelijärjestely:

Luo bingokortit, joissa on ruudukko tunteista, eleistä ja matkimistehtävistä, räätälöityinä opiskelijoiden tarpeiden ja kykyjen mukaan.

Tarjoo merkkejä tai pelimerkkejä, joilla opiskelijat voivat peittää bingokorttinsa ruudut.

Pelin ohjaus:

- Selitä säännöt ja tavoitteet, korostaen että pelin tarkoituksena on tunnistaa erilaisia tunteita, eleitä ja toimintoja, ja selitä opiskelijoille tarvittaessa.
- Jaa bingokortit ja merkit/pelimerkit jokaiselle opiskelijalle.
- Aloita peli kutsumalla korttia tai kuvailemalla sitä sanallisesti, kehottaen opiskelijoita peittämään vastaava ruutu bingokorteistaan. Kannusta opiskelijoita ilmaisemaan tunne, suorittamaan ele tai matkimaan toimintoa tarvittaessa.
- Jatka pelaamista kutsumalla erilaisia kortteja, kunnes osallistuja saavuttaa voittavan kaavan, kuten suoran viivan.
- Pelin jälkeen osallista opiskelijat keskusteluun pelin aikana koetuista tunteista, eleistä ja toiminnoista.
- Ohjaa ryhmäkeskusteluun tunteen ymmärtämisen tärkeydestä omien tai muiden tunteiden suhteen, käyttämällä yksinkertaisia kysymyksiä rohkaisemaan yksilöllisiä pohdintoja.

Jälkipuinti:

Rohkaise heijastumista kysymyksillä kuten:

-Mikä osa tehtävästä miellytti sinua eniten?

Oliko tehtävän suorittamisessa vaikeuksia?

Huomasitko mitään eleitä ensimmäistä kertaa?

Nämä jälkipuintikysymykset pyrkivät herättämään harkittuja pohdintoja pelistä ja sen vaikutuksesta tietoisuuteen tunteista ja viestinnästä.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Illustraatiot

<https://wyqualitycounts.org/project/emotions-bingo/>

Materiaali

Bingokortit tunteilla, eleillä ja matkimistehtävillä (räätälöity opiskelijoille)

Merkit tai pelimerkit (esim. pienet esineet kuten napit tai kolikot)





Yhteenveto

1. Valmista bingokortit ja tarvittavat materiaalit.
2. Jaa jokaiselle opiskelijalle kortit.
3. Aloita peli kuvailemalla ääneen tai nimeämällä kortteja.
4. Anna opiskelijoiden peittää vastaavat ruudut bingokorteistaan.
5. Jatka pelaamista kutsumalla erilaisia kortteja, kunnes joku opiskelija saavuttaa voittavan kuvion, kuten suoran rivin.
6. Keskustelu ja jälkipuinti.



Tarkistusiista

Valmistitko räätälöidyt bingokortit sopivilla tunteilla, eleillä ja matkimistehtävillä?

Tarjositko opiskelijoille merkkejä tai pelinappuloita ruutujen peittämiseen?

Esittelitkö pelin selkeästi ja korostitko oppimistavoitteita?

Kutsuitko kortteja tehokkaasti kuvailemalla niitä ääneen tai käyttämällä korttipohjia?

Tarjositko tukea opiskelijoille, jotka tarvitsivat apua tunteiden tunnistamisessa, eleiden tekemisessä tai matkimistehtävissä?

Edistitkö positiivista urheiluhenkeä ja tukevia vuorovaikutustilanteita koko pelin ajan?



Co-funded by
the European Union



Järjestitkö purkukeskustelun heijastelemaan tunteita, eleitä ja toimintaa sekä rohkaisemaan jakamista?

Vahvistitko oppimista kertaamalla keskeiset käsitteet ja antamalla positiivista palautetta?

Kognitiiviset taidot

Tausta

Valittu alue keskittyy peleihin, jotka kehittävät ja rohkaisevat sosiaalikognitiivisia taitoja, edistäen oppimista luonnollisessa ja rentoutuneessa ympäristössä yhdessä vertaisten kanssa, jotka voivat toimia malleina tai tarjota apua. Tavoitteena on edistää monimuotoisuuden sietämistä ja hyväksymistä kaikkien lasten keskuudessa.

Käsitlemme näissä taidoissa:

- Itsevalvonta ja itsetietoisuus
- Sosiaalinen havainto ja perspektiivin ottaminen
- Toisen näkökulman ymmärtäminen
- Kyky analysoida tietoa ja vaihtoehtoisia ratkaisuja
- Kyky tehdä päätöksiä
- Ongelmanratkaisutaidot
- Ymmärrys yhteisön normeista, sääntöjen noudattaminen
- Yhteinen huomio
- Itsepuolustus
- Rajat

Menetelmät ja lähestymistavat:

Näissä peleissä käytetyt menetelmät ja lähestymistavat on suunniteltu parantamaan kognitiivisia kykyjä. Tämä saavutetaan hyödyntämällä jokapäiväisiä, tuttuja esineitä, kuten kortteja, visuaalisia vihjeitä ja piirustuksia, jotka resonoi oppilaiden kanssa.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Kognitiivisten taitojen kehittämiseksi tässä paketissa käytämme erilaisia lähestymistapoja:

Strateginen liikunta: Tämä lähestymistapa näkyy peleissä kuten 'Itsehillintä ja vertaispainostus'. Nämä pelit auttavat oppilaita kehittämään taitoja itsehillinnässä ja vertaispainostuksen käsittelyssä.

Luonnolliset asetukset ja todellisen maailman merkitys: Peleissä kuten 'Minä-viestit ja itsevarma käyttäytyminen' olemme luoneet tilanteita, jotka jäljittelevät tosielämän tilanteita. Tämä auttaa opiskelijoita harjoittelemaan itsevarmaa käyttäytymistä tilanteissa, joita he saattavat kohdata päivittäisessä elämässään.

Systeeminen ajattelu: Pelit kuten 'Perspektiivipelaaminen' ja 'Kuinka sovimme yhteen - palapeli' on suunniteltu kannustamaan systeemistä ajattelua. Nämä pelit auttavat opiskelijoita ymmärtämään, miten eri elementit vaikuttavat toisiinsa.

Näiden lähestymistapojen ja niiden sisällyttämisen jokapäiväisiin esineisiin tavoitteena on tarjota opiskelijoille kiehtova ja tehokas tapa kehittää kognitiivisia kykyjään.

Pelialueen lista

1. Itsehillintä ja vertaispainostus
2. Minä-viestit
3. Perspektiivit
4. Kuinka sovimme yhteen – palapeli
5. Konfliktien ratkaisu

Peli nro: 1

Nimike: Itsehillintä ja vertaispainostus (Strategiset harjoitukset)

Pelitavoite:

Rakentaa itsehillintää, impulssien hallintaa ja huomiota pelin aikana. Lisätä tietoisuutta muista ja oppia yhteistyötä vertaisten kanssa tavoitteiden saavuttamiseksi. Tämä peli soveltuu autistisille oppilaille, jotka ovat tasolla 1, keskittyen edistyneisiin viestintä-, suunnittelu- ja organisointitaitoihin. Se on ihanteellinen 6-7-vuotiaille lapsille.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Ohjeet

Pelin asettaminen:

1. Valmistele kaksi tai kolme eriväristä ilmapalloa.
2. Ilmoita oppilaille, että heidän tehtävänsä on estää ilmapalloja putoamasta työskentelemällä pareittain, pitämällä toisiaan kädestä kiinni ja liikkumalla yhdessä ympäri huonetta. Voit soittaa vilkasta musiikkia halutessasi.
3. Varmista, että pelialue on esteetön.
4. Jaa oppilaat satunnaisesti pareiksi ja anna kullekin parille ohjeet joko suullisesti tai kirjallisesti. Ohjeet tulisi esittää äänettömästi säilyttääkseen yllätystekijän.

Esimerkkejä ohjeista voivat olla:

- Lyö ilmapalloja vain käsilläsi.
- Potkaise ilmapalloja vain jaloillasi.
- Lyö siniset ilmapallot käsilläsi ja punaiset jaloillasi.
- Estä muiden ryhmien toimintaa.

Ohjeet voivat olla samat eri pareille, ja opettaja voi esitellä lisäsääntöjä tai ilmapalloja osallistujien määrystä riippuen.

Pelin helpottaminen:

- Jaa ilmapallot oppilaille.
- Korosta, että epäkohteliaita käyttäytymismuotoja ei sallita.
- Valitse oppilaat satunnaisesti muodostamaan joukkueita arpomistyökalujen avulla.
- Salli kysymykset ohjeisiin liittyen.
- Korosta lapsille, että yhteistyö on avain pelin menestykseen.
- Aloita peli ja valvo ei-toivottuja käyttäytymismuotoja.
- Poista ilmapallo pelistä, jos se koskettaa lattiaa.
- Päätä peli, kun kaikki ilmapallot koskettavat lattiaa tai sovitun ajan kuluttua.

Palautekeskustelu:

Varatun ajan jälkeen pyydä oppilaita järjestämään tuolit piiriin päin ja jakamaan kokemuksiaan. Opettaja voi helpottaa palautekeskustelua esittämällä kysymyksiä kuten:

-Miten tunsit työskennellessäsi parina?



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



-Miten tunsit nähdessäsi muiden parien tekevän "laittomia" liikkeitä?

-Mitä tekisit toisin pelataksesi uudelleen?

Ilustraatiot



(<https://darcymillerdesigns.com/from-the-studio/camp-darcy-balloon-crafts-and-games/>)

Materiaali

Valmistelemme kaksi tai kolme (tai useampi) eriväristä ilmapalloa.

Valmistelemme lappuset ohjeilla jokaista paria varten peliin.

Tyhjennä huone niin, että pelaajat voivat liikkua vapaasti.

Yhteenveto

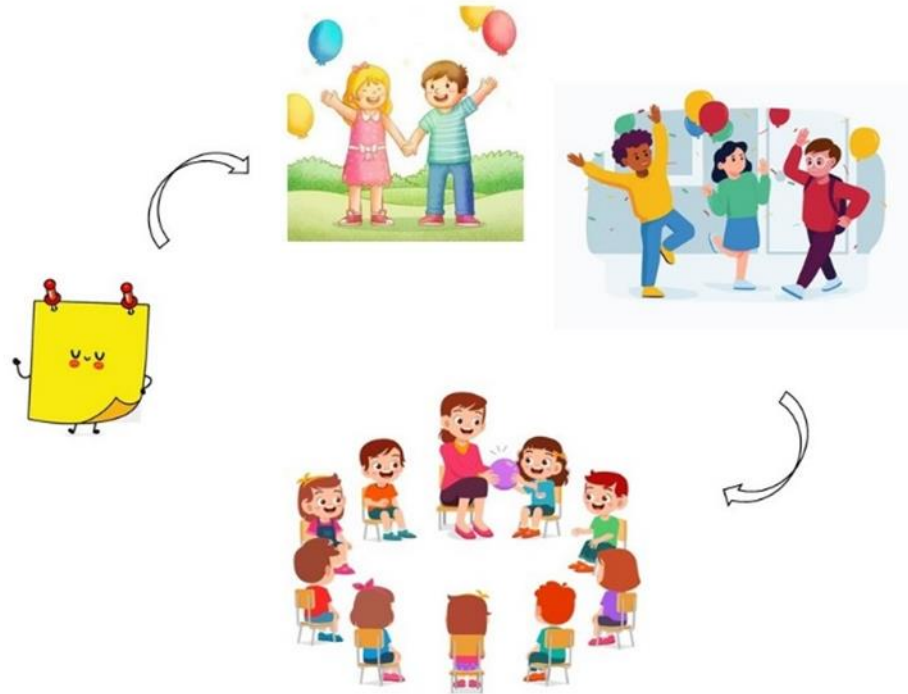
1. Aseta tilava alue (ja valinnaisesti musiikkiasema), valmista ilmapallot ja ohjeet lappusina, ja järjestä oppilaat pareiksi.
2. Selitä peli oppilaille ja anna jokaiselle parille ohje lukea.
3. Aloita peli ja lopeta, kun kaikki ilmapallot koskettavat lattiaa tai sovittu aika päättyy.
4. Jälkipuinti.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Tarkistuslista

- Valmistitko tarpeeksi erivärisiä ilmapalloja?
- Jaoitko oppilaat pareiksi?
- Sai jokainen pari ohjeet ja luki ne hiljaisuudessa?
- Selititkö pelin tavoitteet ja säännöt selvästi?
- Oletko sopinut oppilaiden kanssa pelin kestosta?

Peli nro: 2

Nimike: I-viestit ja Itsevarma Käytös (Todelliset tilanteet)



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Pelitavoite: Lisätä tietoisuutta erilaisista näkökulmista ja oppia erilaisia viestintätylejä. Antaa opiskelijoille valmiuksia käyttää itsevarmaa viestintää, kuten I-viestejä, harjoittelemalla itsepuolustusta. I-viestien käyttäminen kannustaa itsevarmaan viestintään auttaen opiskelijoita ilmaisemaan tunteitaan konflikteissa tai vaikeissa tilanteissa.

Tämä peli sopii tasolle 1 kuuluvien autismitkirjon opiskelijoiden käyttöön ja keskittyy kehittyneisiin keskustelu- ja tunnetaitoihin. Se on suositeltavaa 7–8-vuotiaille lapsille, koska se sisältää kirjoitus- ja lukutaitoja.

Ohjeet

Pelin valmistelu:

Järjestä tuolit piiriin, jotta opiskelijat voivat istua niiden ympärille katsoen keskelle.

Valmista paperiarkkeja I-viestikaavan ja lappusten kanssa, joissa on jokaiselle opiskelijalle yksi lause (joko aggressiivinen tai passiivinen).

Selitä ja näytä lyhyesti ero I- ja SINÄ-viestien välillä ja anna opiskelijoille paperi I-viestikaavasta ja esimerkistä.

- I-viestit ilmaisevat henkilökohtaisia tunteita jostakin toiminnasta, esim. "Olen loukkaantunut, kun otat värikynäni ilman lupaa."
- SINÄ-viestit syyttävät, arvostelevat tai tuomitsevat toista henkilöä, esim. "Otithan kynäni ilman lupaa."

Jaa laput, joissa on kolme lausetta, jotka sisältävät SINÄ-viestit.

Opiskelijoiden on muutettava jokainen lause I-viestiksi.

Pelissä avustaminen:

- Selitä opiskelijoille, että peli keskittyy tunteisiin ja viestintätapoihin, tarjoten esimerkkejä ITSEVARMASTA, AGGRESSIIVISESTA JA PASSIIVISESTA käytöksestä.
- Korosta I- ja SINÄ-viestien eroa, korostaen, että I-viestit ilmaisevat henkilökohtaisia tunteita, kun taas SINÄ-viestit arvostelevat muita ilman henkilökohtaisten tunteiden ilmaisemista.
- Keskustele opiskelijoiden kanssa erilaisista viestintätavoista, kutsuen esille kysymyksiä ja pohdintoja.
- Jaa jokaiselle opiskelijalle paperi I-viestikaavasta ja esimerkistä.
- Jaa laput, joissa on kolme lausetta, ja kehota opiskelijoita muuttamaan SINÄ-viestit I-viesteiksi.
- Anna riittävästi aikaa tehtävän suorittamiseen.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



- Kehota opiskelijoita lukemaan ääneen sekä alkuperäinen SINÄ-viestilause että muunnettu I-viesti seuraavalle opiskelijalle myötöpäivään.
- Valmistumisen jälkeen kannusta opiskelijoita vertailemaan vastauksiaan, keskustelemaan eroista ja heijastelemaan tunteitaan kuunnellessaan alkuperäisiä ja muunnettuja lauseita.

Jälkipuinti:

Opettaja ja opiskelijat voivat myös kehittää ideoita itsevarman viestinnän hyödyistä ja kirjoittaa vastauksensa suurelle paperiarkille tai seinäjulisteeseen.

Ilustraatiot



(freepik.com)

Materiaali

I-VIESTIT

MINUSTA TUNTUU

KUN SINÄ

KOSKA

AJA HALUAN



rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa
ittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena
tytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



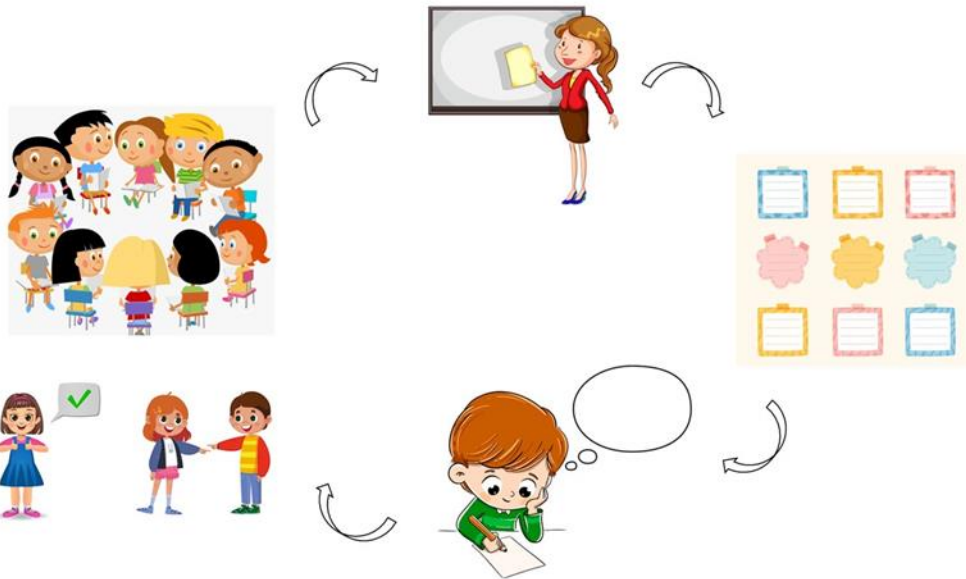
Co-funded by
the European Union



Tuolit aseteltuina ympyrään.

Lappuset I-viestikaavalla jokaiselle opiskelijalle.

Lappuset, joissa yksi lause (aggressiivinen tai passiivinen) jokaiselle opiskelijalle.



Tarkistuslista

Oletko järjestänyt tuolit ympyrään niin, että ne ovat kohti sisäänpäin?

Oletko valmistanut jokaiselle opiskelijalle paperilapun I-viestin kaavalla?

Oletko valmistanut jokaiselle opiskelijalle yhden lauseen (aggressiivinen tai passiivinen) sisältävän paperilapun?

Oletko selittänyt pelin tavoitteen ja säännöt selvästi?

Oletko varmistanut, että osallistujat vuorottelevat myötöpäivään?

Oletko ohjannut keskustelua jälkikäteen, jotta voitaisiin käsitellä vastauksien eroja ja ajatuksia I-viesteistä?

Oletko kannustanut opiskelijoita osallistumaan vastaustensa vertailuun, itsetutkiskeluun ja keskustelemaan keskinäisistä eroista ja I-viestien ideoista?



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Oletko kannustanut opiskelijoita ideoimaan hyötyjä assertiivisesta viestinnästä ja kirjoittamaan vastauksensa suurelle paperiarkille?

Peli nro: 3

Nimike: Perspectives (System Thinking)

Pelin tavoite: Oppia, miten erilaiset näkökulmat voivat vaikuttaa havaintoihimme, ajatteluun ja tunteisiimme, ja rohkaista suvaitsevaisuutta ja toisten hyväksymistä.

Tämä peli sopii autisismikirjon Level 1 -oppilaille, koska se keskittyy kehittyneempiin kommunikaatio-, jäljitelmä- ja tunnetaitoihin. Se on suositeltavaa 6-7-vuotiaille lapsille, koska se ei vaadi lukemisen tai kirjoittamisen taitoja.

Ohjeet

Pelialueen valmistelu:

Jaa osallistujat tasavertaisiin ryhmiin, joissa on 3–5 jäsentä.

Ohjeista jokaista ryhmää valitsemaan yhden edustajan.

Valmista kuva vuonna 1977 luodusta Arie Berkulin rakenteesta nimeltä Swing (Materiaalit).

Selitä pelisäännöt ja korosta, että tarkoituksena on tarkkailla kuvaa ja sitten välittää tarvittavat tiedot joukkueelle.

Pelin ohjaus:

- Selitä oppilaille, että he pelaavat havainnointi- ja kommunikaatiopeliä.
- Kutsu kutakin ryhmän edustajaa yksi kerrallaan ja näytä heille kuva Arie Berkulin vuonna 1977 luomasta rakenteesta nimeltä Swing.
- Näytä jokaiselle osallistujalle eri kuva rakenteesta (jos ryhmiä on enemmän kuin 4, kaksi tai useampi edustaja näkee saman kuvan).
- Kun kaikki osallistujat näkevät kuvat, anna heidän palata ryhmäänsä ja kuvailla näkemäänsä muille jäsenille.
- Pyydä toista ryhmän jäsentä piirtämään kuva kuvauksen perusteella.
- Ohjeiden aikana varmista, että henkilö, joka näki kuvan, kääntyy selin ryhmään eikä näe, mitä he tekevät.
- Seuraa, että menettelyt sujuvat jouhevasti ja kaikki jäsenet tekevät yhteistyötä noudattaen sääntöjä.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union

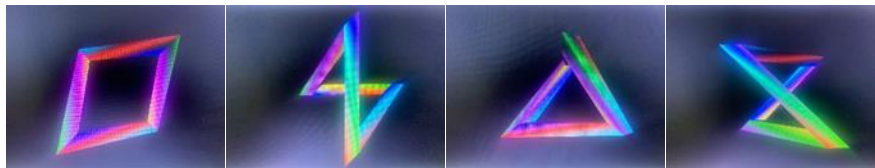


- Piirtämisen päätyttyä pyydä ryhmiä näyttämään, mitä he ovat piirtäneet, ja tarkista kuvan nähneen henkilön kanssa, kuinka tarkkoja piirroksia ovat, samalla kun muu ryhmä arvaa, mistä on kyse.
- Piirrosten ja arviointimenettelyjen päätteeksi anna ryhmien vertailla piirroksiaan.
- Paljasta, että kaikki ryhmät näkivät ja piirsivät kuvia samasta kohteesta - Swing-rakenteesta - ja selitä, että rakenteen muoto riippuu tarkkailijan sijainnista.
- Näytä opiskelijoille video, joka osoittaa rakenteen muutokset näkökulman perusteella:
<https://pixabay.com/videos/swing-ari-berkulin-eindhoven-steel-11369/>

Palautekeskustelu:

Lopuksi opettaja voi kannustaa osallistujia jakamaan tilanteita elämästään, joissa väärinkäsityksiä olisi voinut tapahtua näkemyserojen vuoksi.

Illustraatiot



Materiaali

Neljä erilaista kuvaa rakenteesta nimeltä SWING, jonka Arie Berkulin loi vuonna 1977.

Tyhjä paperi jokaista ryhmää kohti.

Laite (tabletti, kannettava tietokone tai matkapuhelin) internet-yhteydellä, jolla voit katsoa videota annetusta linkistä.

Yhteenveto

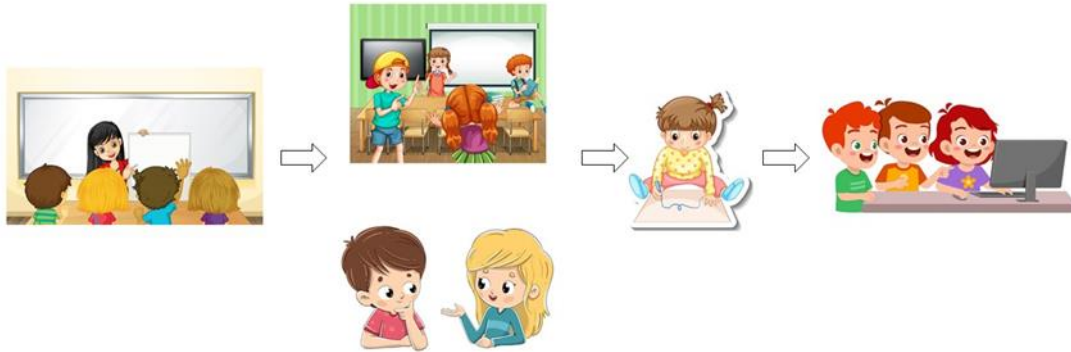
1. Valmista materiaali, jaa opiskelijat ryhmiin ja esittele peli.
2. Kutsu yhden ryhmän edustajaa kerrallaan ja näytä kullekin heistä eri kuva Arie Berkulin vuonna 1977 luomasta rakenteesta nimeltä SWING.
3. Anna edustajien palata ryhmäänsä, kuvailla näkemäänsä ja antaa yhden ryhmän jäsenen tehdä piirros kuvauksen perusteella.
4. Anna kaikkien ryhmien keskustella ja vertailla näkemäänsä ja piirroksiaan.
5. Paljasta alkuperäinen kuva, jonka olet näyttänyt.
6. Jälkipuinti.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Tarkistuslista

Oletko jakanut osallistujat tasavertaisiin 3-5 hengen ryhmiin?

Onko jokainen ryhmä valinnut yhden edustajan joukostaan?

Oletko valmistanut Arie Berkulinin rakenteen Swing kuvat ja näyttänyt ne ryhmien edustajille?

Oletko antanut selkeät ohjeet ryhmäpiirtämiseen?

Ovatko kaikki ryhmät vertailleet piirroksiaan?

Oletko näyttänyt opiskelijoille Swing-rakenteen videon?

Oletko kannustanut opiskelijoita liittämään tämän tilanteen yhteen elämänsä tilanteista, joissa he ovat kokeneet näkemuseroja ihmisten välillä, jotka he tuntevat?

Peli nro: 4

Nimike: Kuinka sovimme yhteen (systemiajattelu)

Pelin tavoite: Tämän toiminnan tarkoituksena on edistää yhteenkuuluvuutta ja tietoisuutta lasten keskuudessa ryhmäpiirustusharjoituksen kautta. Tavoitteena on auttaa lapsia ymmärtämään, miten he muodostavat yhdessä "sovinnon" ryhmänä tai luokkana, huolimatta yksilöllisistä eroistaan.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Tämä peli sopii autistisille oppilaille, jotka ovat tasolla 1 tai 2, koska se keskittyy kehittämään viestintäsiltoja heidän ikäistensä kanssa. Se on suositeltavaa 6-7-vuotiaille lapsille, koska se ei vaadi lukemista tai monimutkaisia viestintätaitoja.

Ohjeet

Pelialueen valmistelu:

Valmistele suuri palapelilevy, joka on leikattu pieniksi tyhjiksi palapalasiiksi.

Osoita alue opiskelijoille piirtämistä varten yksilöllisesti ja toinen alue palapelin osien kokoamista varten (joko lattialle tai pöydille).

Pelin helpottaminen:

- Esittele toiminta ja korosta sen tavoitteita. Opettaja voi aloittaa sanomalla: "Ryhmän jäsenenä on tärkeää ymmärtää, miten kaikki sovimme yhteen. Hyvä yhteistyö tarkoittaa sekä samankaltaisuuksien että erojen tunnistamista."
- Jaa yksi tyhjä palanen jokaiselle opiskelijalle.
- Sen jälkeen opettajan tulisi antaa opiskelijoille tarvittavat ohjeet sanomalla: Tehtävänä on kirjoittaa nimi omalle palapalalle ja koristella se valintansa mukaan väreillä, piirustuksilla tai kuvituksilla.
- Tähän vaiheeseen varattu aika voi vaihdella (5-15 minuuttia) opiskelijoiden iän tai opettajan arvioinnin perusteella.
- Kun yksittäiset palapalat ovat koristeltu, tehtävänä on, että opiskelijat yhdistävät kaikki palaset yhteiseksi kokonaisuudeksi.
- Tässä vaiheessa opiskelijat työskentelevät yhdessä, kunnes viimeinen palanen muodostuu osaksi kokonaiskuvaa.

Palautekeskustelu:

Lopussa opiskelijat istuvat piirissä ja jakavat ajatuksensa osallistumisestaan sekä työstään.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



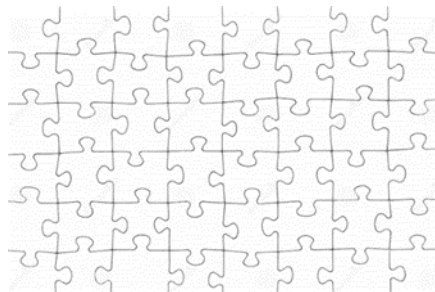
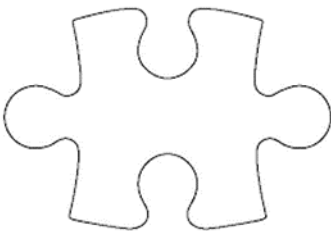
Co-funded by
the European Union



Illustraatiot



Materiaali



Yksi suuri palapelilevy on leikattu pieniksi paloiksi (tyhjiksi palapeleiksi), yksi pala jokaista opiskelijaa kohti.

Paikka, jossa jokainen opiskelija voi piirtää.

Värikyniä, lyijykyniä, tarroja.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Paikka, jossa opiskelijat voivat yhdistää kaikki palapelit.

Tuolit asetettuina piiriin.

Yhteenveto:

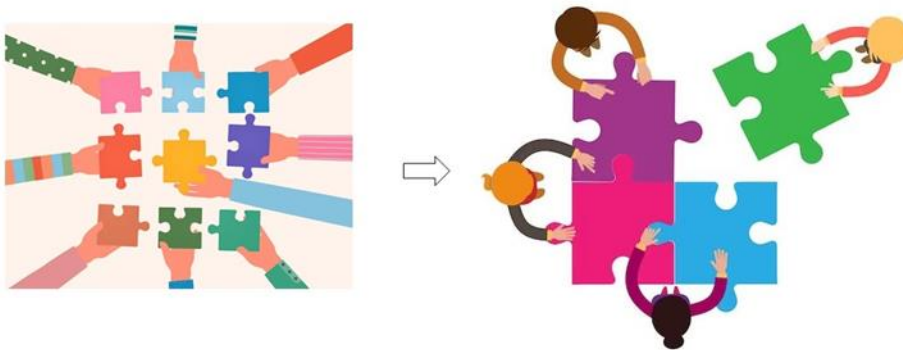
Valmista tilava alue, palapelin palat ja muut tarvikkeet.

Selitä peli opiskelijoille.

Jaa jokaiselle opiskelijalle pala palapelilevyä.

Anna lasten koristella oma palansa, ja kaikki lapset yhdistävät palaset kokonaisuudeksi.

Jälkipuinti.



Tarkistuslista

Valmistelitko tyhjiä palapelin paloja jokaiselle opiskelijalle?

Tarjositko tarpeeksi värikyniä, lyijykyniä tai tarroja opiskelijoille?

Antoiko selkeän johdannon ennen pelin aloittamista?

Onko jokainen opiskelija koristellut oman palansa?

Selvensitkö, mitkä käyttäytymismuodot eivät ole sallittuja?



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Onnistuivatko kaikki opiskelijat sopimaan oman palansa koko kuvaan?

Kysytkö kysymyksiä kannustaaksesi opiskelijoita antamaan palautetta jokaisesta osasta toimintaa?

Peli nro: 5

Nimike: Konfliktien ratkaisu (roolipelit/tilannetulkinnat)

Pelin tavoite: Tämän toiminnan tarkoituksena on kehittää päätöksentekotaitoja, ongelmanratkaisukykyä ja analyyttistä ajattelua. Lisäksi se pyrkii edistämään tietoisuutta, toleranssia ja yhteistyötä opiskelijoiden keskuudessa.

Tämä peli sopii autistisille opiskelijoille, jotka ovat tasolla 1, koska se keskittyy viestintä- ja yhteistyösillojen luomiseen vertaistensa kanssa. Se on suositeltavaa 6-7-vuotiaille lapsille, koska se ei vaadi kirjoittamis- tai lukutaitoa.

Ohjeet:

Pelin valmistelu:

Valmistele joukko erilaisia esineitä, jotka opiskelijat voivat "ottaa" mukaansa.

Luo roolipelitilanne, jossa opiskelijoiden on ratkaistava ongelma tai tehtävä päätöksiä. Esimerkiksi voit kuvitella olevasi autiolla saarella ja pyytää opiskelijoita päättämään, mitkä esineet otetaan mukaan ja miten selvittää.

Opettaja voi esittää skenaarioita, joissa on useita ratkaisuja, ja opiskelijat voivat työskennellä ryhmissä valitakseen parhaan vaihtoehdon tai keksiä uuden, jos tarjotut ratkaisut eivät ole riittäviä.

Varmista, että esineiden lukumäärä on pariton, jotta ensimmäisenä valitseva ryhmä saa yhden esineen vähemmän kuin toinen ryhmä.

Ryhmät päättävät yhdessä, haluavatko he valita ensimmäisenä. Jos molemmat ryhmät haluavat saman järjestyksen, nopanheitto voi määrittää järjestyksen, korkeampi numero voittaa.

Pelin helpottaminen:

- Ennen ohjeita opettajan tulisi selittää opiskelijoille, että tämä on kahden ryhmän peli ja riippuu ryhmäpäätöksistä.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



- Jaa opiskelijat kahteen ryhmään, korostaen tiimityötä ja yhteistä päätöksentekoa kussakin ryhmässä.
- Selitä, että tarjolla on monenlaisia esineitä kuvitteelliselle autiolla saarelle, korostaen muiden ideoiden ja mielipiteiden kunnioittamisen tärkeyttä ilman arvostelua tai tyyneyttä. Käsittele mahdollisia kysymyksiä peliohjeista.
- Ryhmät vuorotellen valitsevat yhden esineen, jonka he sopivat tärkeimmäksi selviytymisen kannalta autiolla saarella.
- Peli jatkuu, kunnes kaikki esineet on jaettu ryhmien kesken.
- Pelin aikana kannusta opiskelijoita keskustelemaan tarjotuista esineistä ja niiden mahdollisesta käytöstä autiolla saarella.
- Jakamalla kaikki esineet kehota kutakin ryhmää kehittämään lisäideoita autiolla saarella selviämiseksi.

Palautekeskustelu:

Lopuksi opiskelijat istuvat piirissä ja jakavat ajatuksiaan osallistumisestaan ryhmäprosessiin. Opiskelijat voivat jakaa ajatuksiaan pelistä ja pohtia osallistumistaan sekä tyytyväisyyttään ryhmäpäätöksiin. Opettaja voi esittää kysymyksiä kannustaakseen opiskelijoita ilmaisemaan vaikutelmiaan ja ajatuksiaan.

-Oliko ryhmässä päätösten tekeminen helppoa?

-Mikä osa tehtävästä oli sinulle mieluisin?

-Tehtäisitkö jotain toisin?

Illustraatiot



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



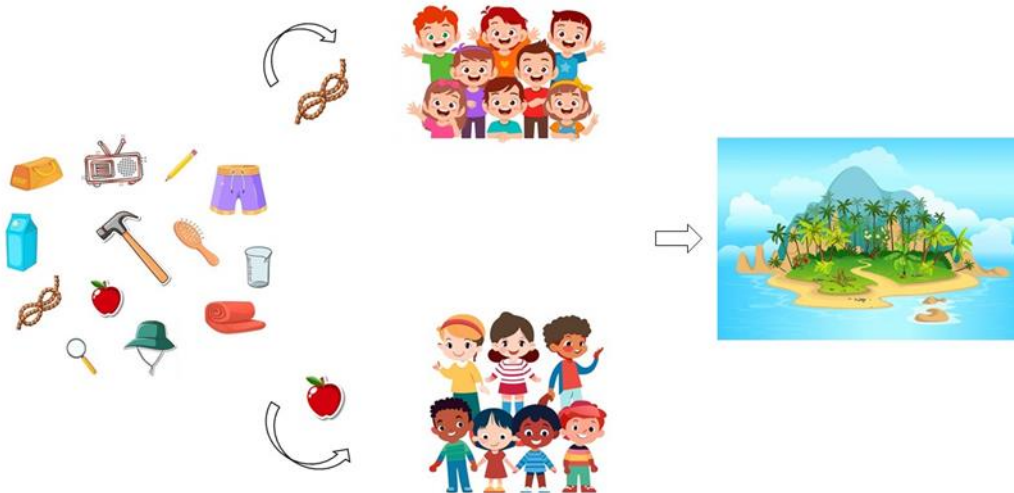
(vectorstock.com)

Materiaali

Sarja arkipäivän esineitä (esim. tulitikut, muoviveitsi, köysi, saippua, paperi, luuta, lusikka, laukku, hammasharja, muovipullo, kello, lamppu, kulho, suola, peitto...)

Yhteenveto

1. Valmistele tilanne ja sen mukaiset esineet, jotka opiskelijat voivat 'ot-taa' mukaansa, ja jaa luokka kahteen ryhmään.
2. Selitä peli opiskelijoille.
3. Anna kummankin ryhmän valita vuorotellen yksi esine kerrallaan, kunnes kaikki esineet on jaettu.
4. Anna ryhmien keskustella valinnoistaan pelin aikana.
5. Ideoi ja keskustele jälkikäteen.



Tarkistuslista

Oletko valmistellut erilaisia arkipäivän esineitä, joita opiskelijat voivat "ot-taa" mukaansa?

Oletko valmistellut roolipelitilanteen, jossa opiskelijoiden on ratkaistava ongelma?



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Oletko jakanut opiskelijat kahteen ryhmään?

Oletko antanut selkeän johdannon ennen pelin aloittamista?

Oletko selventänyt, mitkä käytökset eivät ole sallittuja?

Oletko kannustanut kaikkia opiskelijoita osallistumaan päätöksentekoprosessiin?

Oletko kysynyt kysymyksiä kannustaaksesi opiskelijoita antamaan palautetta toiminnasta?

Viitteet

American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®). Philadelphia: American Psychiatric Publishing.

Alalet, R. (2018). A Limited Review of Social Skills Training for Children with ASD. *International Journal of Autism & Related Disabilities, 2*.

Bury, S. M., Hedley, D., Uljarević, M., & Gal, E. (2020). The autism advantage at work: A critical and systematic review of current evidence. *Research in Developmental Disabilities, 105*, 103750.

Chung, K., Reavis, S., Mosconi, M. W., Drewry, J., Matthews, T., & Tassé, M. J. (2007). Peer-mediated social skills training program for young children with high-functioning autism. *Research in Developmental Disabilities, 28*(4), 423–436.

Gately, S. E. (2008). Facilitating reading comprehension for students on the autism spectrum. *Teaching Exceptional Children, 40*(3), 40-45.

Gibson, J. L., Pritchard, E., & De Lemos, C. (2021). Play-based interventions to support social and communication development in autistic children aged 2–8 years: A scoping review. *Autism & Developmental Language Impairments, 6*, 239694152110158.

Keen, D. (2009). Engagement in children with autism in learning. *Australian Journal of Special Education, 33*(2), 130-140.

Kenny, L., Hattersley, C., Molins, B., Buckley, C., Povey, C., & Pellicano, E. (2016). Which terms should be used to describe autism? Perspectives from the UK autism community. *Autism, 20*(4), 442-462.

Klin, A. (2000). Attributing social meaning to ambiguous visual stimuli in higher functioning autism and Asperger syndrome: The social attribution task. *Journal of Child Psychology, Psychiatry and Allied Disciplines, 33*, 763–769.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Koegel, L., Koegel, R. L., Frea, W., & Green-Hopkins, I. (2003). Priming as a method of coordinating educational services for students with autism. *Language, Speech, and Hearing Services in Schools, 34*(3), 228-235.

Koegel, L. K., Singh, A. K., & Koegel, R. L. (2010). Improving motivation for academics in children with autism. *Journal of autism and developmental disorders, 40*, 1057-1066.

Kossyvaki, L., & Papoudi, D. (2016). A Review of Play Interventions for Children with Autism at School. *International Journal of Disability Development and Education, 63*(1), 45–63.

Mastrangelo, S. (2009). Harnessing the Power of Play. *Teaching Exceptional Children, 42*(1), 34–44.

McIntosh, K., Herman, K., Sanford, A., McGraw, K., & Florence, K. (2004). Transitions: Techniques for promoting success between lessons. *Teaching Exceptional Children, 37*(1), 32-38.

McMahon, C. M., Lerner, M. D., & Britton, N. (2013). Group-based social skills interventions for adolescents with higher-functioning autism spectrum disorder: a review and looking to the future.

Ochs, E., Kremer-Sadlik, T., Solomon, O., & Sirota, K. G. (2001). Inclusion as social practice: Views of children with autism. *Social Development, 10*(3), 399-419.

O’Keeffe, C., & McNally, S. (2021). A Systematic Review of Play-Based Interventions Targeting the Social Communication Skills of Children with Autism Spectrum Disorder in Educational Contexts. *Review Journal of Autism and Developmental Disorders, 10*(1), 51–81.

Silveira-Zaldivara, T., Özerk, G., & Özerk, K. (2021). Developing Social Skills and Social Competence in Children with Autism. *International Electronic Journal of Elementary Education, 13*(3), 341–363.

Vivanti, G. (2020). Ask the editor: What is the most appropriate way to talk about individuals with a diagnosis of autism? *Journal of Autism and Developmental Disorders, 50*, 691–669.

Wainwright-Sharp, J. A., & Bryson, S. E. (1996). Visual–spatial orienting in autism. *Journal of Autism and Developmental Disorders, 26*, 423–438.

Wang, P., & Spillane, A. (2009). Evidence-Based Social Skills Interventions for Children with Autism: A Meta-analysis. *Education and Training in Developmental Disabilities, 44*(3), 318–342.

White, S. W., Keonig, K., & Scahill, L. (2006). Social Skills Development in Children with Autism Spectrum Disorders: A Review of the Intervention Research. *Journal of Autism and Developmental Disorders, 37*(10), 1858–1868.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.



Co-funded by
the European Union



Wolfberg, P., DeWitt, M., Young, G. S., & Nguyen, T. N. (2015). Integrated Play Groups: Promoting Symbolic Play and Social Engagement with Typical Peers in Children with ASD Across Settings. *Journal of Autism and Developmental Disorders, 45*(3), 830–845.

Wolfberg, P., Jia, W., & DeWitt, M. (2012). Including Children with Autism in Social and Imaginary Play with Typical Peers: Integrated Play Groups Model. *American Journal of Play, 5*(1), 55–80.

Wolstencroft, J., Robinson, L., Srinivasan, R., Kerry, E., Mandy, W., & Skuse, D. (2018). A Systematic Review of Group Social Skills Interventions, and Meta-analysis of Outcomes, for Children with High Functioning ASD. *Journal of Autism and Developmental Disorders, 48*(7), 2293–2307.



Tämä hanke on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä saavutus kuvastaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena mahdollisista käytöistä, joita siinä esitettyyn tietoon perustuen tehdään.