

Pasila-Street-Art-App.

Ulos luokkahuoneesta oppimaan saksaa taiteen avulla (CLIL)

Pohditko koskaan kuinka oppilaasi voisivat oppia saksaa muuallakin kuin koulussa? Meillä on jotakin juuri sinulle! Uuden sovelluksen avulla oppilaat pääsevät seikkailulle Helsingin katutaidekaupunginosaan, Itä-Pasilaan. He tutustuvat katutaiteeseen ja saavat tilaisuuden kerrata oppimaansa sanastoa ja oppia uusia käsitteitä, varsinkin taiteeseen liittyvää terminologiaa. Pelamalla oppiminen on hauskaa. Se aktivoi, motivoi ja tuo vaihtelua opetukseen.

Kuinka peliä pelataan?

Oppilaat saavat opettajalta pelissä tarvittavan tunnuksen ja käyttävät pelaamiseen älykännykää tai tablettia. Pelata voi itsenäisesti tai (mieluiten) ryhmässä. Internetiä voi käyttää pelaamisen tukena, mm. outojen sanojen kääntämiseen. Pelaajat kuulevat kolme autenttista, saksaa puhuvien taiteilijoiden (**chinagirl tile**, **Julia Benz** ja **Tasso**) haastattelua sekä suomalaisen katutaideprojektin luotsanneen aktivistin **Jaakko Blombergin** haastattelun. Suomenkieliset tekstitykset helpottavat haastatteluiden ymmärtämistä. Kuuntelun jälkeen pelaajat vastaavat kysymyksiin ja ratkaisevat heille annetut tehtävät.

Oikeista vastauksista pelaajat saavat pääosin automaattisesti pisteitä, mutta osaan kysymyksistä vastataan vapaamuotoisesti lähettämällä opettajalle kuvia, videoita tai audiotiedostoja. Opettaja arvostelee tehtävät ja antaa niistä pisteitä. Omaa luovuutta vaativat tehtävät tekevät pelistä mielenkiintoisemman ja aktivoivat pelaajia. Pelin jälkeen tulokset ovat kuukauden ajan osallistujien käytettävissä, minkä jälkeen ne poistetaan.

Pelissä ei tavoitella pelkästään pisteitä vaan myös erikoispalkintoja (esim. taiteilijavärejä, spraymaaleja, keramiikkaa, kamera), joita oppilaat saavat hyvistä suorituksista, jos he saavat niistä tarvittavan määrän pisteitä.

Ennen kuin opettaja vie luokkansa Itä-Pasilaan hän tekee muutamia valmisteluja: Hän kirjautuu kannettavallaan sovelluksen sivulle ja luo peliä varten oman tunnuksen, katsoo peliin liittyvät videot Youtubessa ja käy oppilaiden kanssa läpi näille oudot sanat.

Opettajan kannattaa hyödyntää pelin jälkeisellä opetuskerralla vapaamuotoisten, luovien tehtävien antia sekä keskustella oppilaiden kanssa paitsi pelikokemuksesta ja katutaiteesta, myös taiteesta yleensä, käsitellä myös rakennustaidetta ja kaupunkisuunnittelua sekä siihen liittyviä ongelmia ja kysellä nuorten tarjoamia ratkaisuja.