

2 LUOKKAHENKI JA RYHMÄYTYMINEN

2.1 Ryhmä ja ryhmäytyminen

Ryhmän tarkoitus ja tavoitteet

Koulutusryhmillä on yleensä kaksi tavoitetta, vaikka molempia ei tiedostettaisikaan. Voidaan puhua asiataavoitteesta ja tunnetavoitteesta. Tavoitteen lisäksi tulee huolehtia ryhmän kiinteystestä. Asiatavoitteen mukainen toiminta riippuu ryhmän sisäisestä tilasta ja kiinteystestä. Tunnetavoite kertoo pyrkimyksestä saavuttaa ryhmän kiinteys ja pysyä kasassa.

Kouluttaja ryhmän ohjaajana

Tasapainoisen ryhmän tunnusmerkit:

- Ryhmä koostuu yksilöistä.
- Ryhmä pyrkii yhteisiin päämääriin.
- Ryhmän jäsenet ovat vuorovaikutuksessa keskenään.
- Ryhmässä tapahtuvat muutokset heijastuvat jokaiseen jäseneen.
- Ryhmän jäsenten odotetaan käyttäytyvän tiettyjen normien mukaisesti.

Ryhmäprosessilla tarkoitetaan sitä, että ryhmän toiminta muuttuu jatkuvasti. Ryhmäprosessiin vaikuttavat ryhmätoiminnan lähtötekijät. Ne vaikuttavat siihen, missä rajoissa ryhmä toimii ja mitä se voi saavuttaa. Lähtötekijöiksi mainitaan useimmiten kolme tekijää:

1. Ryhmän tarkoitus – perustehtävä, ryhmän tavoite.
2. Ympäristötekijät – fyysinen ja sosiaalinen ympäristö sekä ryhmän asema systeemissä.
3. Ryhmän jäsenet – ryhmän koko, jäsenten erilaisuus, ryhmän valmiit sisäiset rakenteet.

Ryhmän ympäristötekijöitä ovat fyysinen ja sosiaalinen ympäristö. Fyysisellä ympäristöllä tarkoitetaan sitä ympäristöä ja tilaa, jossa koulutus tapahtuu. Sosiaalinen ympäristö viittaa ympärillä olevaan kontekstiin ja niihin tahoihin, joiden kanssa ryhmä on tekemisissä (esimerkiksi MLL koulutuksen tarjoajana). Ryhmän asemalla systeemissä tarkoitetaan sitä laajempaa kokonaisuutta, johon ryhmä kuuluu (esimerkiksi MLL:n piiri tai paikallisyhdistys). Yhden ryhmän sisällä yksilöt voivat liikkua hyvin eri tasoilla, mikä heijastuu siinä, miten erilailla jäsenet voivat ryhmän toiminnan nähdä ja kokea. Ryhmässä syntyvät ilmiöt kertovat ryhmän dynamiikasta sekä ryhmän muuttumisesta. Nämä voivat ilmetä esimerkiksi koulutettavien osallistumisessa, vuorovaikutuksessa ja rooleissa. Koulutusryhmässä tapahtuu paljon muutakin kuin virallista tavoitteiden mukaista toimintaa.

Ryhmän jäsenten välillä vaikuttavat monenlaiset tunteet, teot ja voimat. Nämä voivat olla tiedostettuja ja harkittuja, mutta myös tiedostamattomia ja tahattomia. Jokaisessa ryhmässä yksilöt muodostavat ainutkertaisen ryhmädynamiikan. Tulokset kertovat ryhmän ulkoisista ja sisäisistä saavutuksista. Kouluttajana on hyvä huomioda, että ryhmätilanteissa yksilöt heijastavat aina omaa sisäistä todellisuuttaan, toiveitaan ja pelkojaan



toisiin ryhmän jäseniin ja kouluttajaan odottaen heiltä toisinaan tiedostamattaan sellaista, mihin ryhmän jäsenet eivät ole valmiita. Tämä voi heijastua turhautumisena ja pettymyksenä, kun ryhmä ei vastaakaan odotuksia. Kiinteässä ryhmässä me-henki on yhteisöä suojeleva ja samalla koossapitävä voima. Mitä parempi luottamus ryhmässä vallitsee, sitä paremmin ryhmän arvoja ylläpidetään.

Ryhmän luoma turvallisuus antaa tukea vaikeissa tilanteissa. Tämän vuoksi on tärkeää, että ilmapiirin luomiseen kiinnitetään erityistä huomiota. Pitkään toimineessa ryhmässä ryhmädynamiikka alkaa vaikuttaa. Ryhmässä esiintyvät tunteet ja teot saavat erilaisia merkityksiä ja tulkintoja, kun ryhmä alkaa tuntea toisensa paremmin. Ryhmän yhteisöllinen kehittyminen mahdollistaa avoimemman ja erilaisuutta hyväksyvän ilmapiirin. Ryhmän jäsenyys koetaan palkitsevana, koska jäsenyys tyydyttää monia tarpeita, tukee arvoja ja oppimista.

Ennen varsinaisen ryhmän aloittamista on hyvä selkeyttää ajatuksia tulevasta ryhmästä. Seuraavien kysymysten avulla voit pohtia omaa tehtävääsi kouluttajana ja ryhmän toimintaan liittyviä tekijöitä.

- Minkälaisen ryhmän kanssa tulen työskentelemään?
- Miten koulutusryhmä palvelee osallistujien tarpeita?
- Minkälaista osaamista ryhmä edellyttää kouluttajalta?
- Miten kestän ongelmatilanteita? Miten reagoin niihin?
- Mistä saan tarvittaessa apua ja vertaistukea?
- Miten huolehdin ryhmän luottamuksellisuudesta?

(MLL. Kouluttajan opas.)

Jokaisella ihmisellä on tarve kuulua ryhmään ja tuntea sekä itsensä että olonsa turvallisiksi ja arvostetuksi omassa yhteisössään. Turvallinen ilmapiiri ei synny itsestään. Kaikki tarvitsevat harjoitusta yhteistoiminnassa, ryhmäytymisessä ja empatiassa. Ryhmässä, jossa on turvallinen ilmapiiri, on toiminnalle selkeät tavoitteet, oppilaat arvostavat sekä itseään että toisiaan ja suhtautuvat toisiinsa ystävällisesti.

Tavoitteena ryhmäytymisessä ja hyvän luokkahengen luomisessa on, että:

- opimme työskentelemään erilaisten ihmisten kanssa
- autamme ja kannustamme toisiamme
- tiedämme jokaisen ryhmän lapsen olevan yhtä tärkeä
- opimme tekemään hyviä ja turvallisia päätöksiä
- iloitemme ystävistä ja yhdessä olemisesta. (Lions Quest. Opettajan oppaat 0-6.)

Luokassa, jossa kaikki kokevat jossain määrin voivansa vaikuttaa luokan joihinkin oppilaisiin, oppilaiden toiminnalla on selkeät tavoitteet, oppilaat arvostavat sekä itseään että toisiaan ja suhtautuvat ystävällisesti toisiinsa. Tosiasia on, että luokan sosiaalista rakennetta ja oppilaiden sosiaalista asemaa voidaan parantaa vaikuttamalla tarkoituksellisesti luokan sosiaaliseen ilmapiiriin ja koheesioon.

Opettaja voi vaikuttaa ratkaisevasti oppilaiden väliseen vuorovaikutukseen ulkoisin järjestelyin ja pedagogisin ratkaisuin. Opettaja voi yrittää vaikuttaa omalta osaltaan siihen, kuinka luokassa suhtaudutaan syrjäytyviin oppilaisiin: luomalla luokkaan yhteishenkeä, harjoitellaan asettumista muiden asemaan ja otetaan tavaksi huolehtia, että kaikki pääsevät mukaan toimintaan ja ryhmiin. Luokassa pitäisi myös pyrkiä vallan jakamiseen. (Aho & Laine 1997.)



Jo pelkästään koulun aloittaminen sujuisi monelta oppilaalta paremmin, jos he voisivat aloittaa sen hyvän luokkakaverin kanssa yhdessä samalla luokalla. Yhdessä kouluun meneminen, vierekkäin istuminen ja yhteiset välituntileikit antavat yhteenkuuluvuuden ja turvallisuuden tunnetta ja helpottavat niin muihin tutustumista kuin koulutyön aloittamistakin. Istumajärjestystä muodostaessaan ja sitä vaihdellessaan opettaja vaikuttaa siihen, ketkä oppilaat ovat muita enemmän toistensa kanssa tekemisissä. Oppilaat yleensä pitävät siitä, että saavat istua parhaimman kaverinsa vieressä. Sellaisia oppilaita on syytä tarkkailla, joilla ei ole hyvää ystävää. Sosiometristen mittausten perusteella kannattaa tarkistaa, ettei torjuttuja oppilaita sijoiteta torjujiensa lähelle. Arat oppilaat olisi hyvä sijoittaa yhteen tai sosiaalisesti taitavampien joukkoon. Aggressiiviset oppilaat hyötyisivät sellaisesta paikasta, jossa he voivat olla tasapainoisten ja sosiaalisten oppilaiden vieressä. Opettajan on kuitenkin huolehdittava, ettei kukaan kärsi kohtuuttomasti häiritsevän ja aggressiivisen oppilaan käytöksestä. (Aho & Laine 1997.)

Sosiaalisia taitoja ja uuden oppilaan tulemistä ryhmän täysivaltaiseksi jäseneksi harjoitetaan ja kehitetään parhaiten vaihtuvissa erilaisista oppilaista koostuvissa ryhmissä. Oppilaat on hyvä totuttaa hyväksymään erilaisuutta ja tulemaan toimeen monenlaisten ihmisten kanssa. Näin oppilaat oppivat tuntemaan toisiaan paremmin ja tämä saattaa synnyttää myös uusia ystävyssuhteita. Uuden oppilaan tulemistä ryhmän jäseneksi voidaan helpottaa esimerkiksi pohtimalla yhdessä, miltä tuntuu mennä uuteen luokkaan, miten uutta oppilasta voitaisiin auttaa ja miten luokassa voitaisiin yhdessä huolehtia siitä, että jokaisella on kaveri. Samalla olisi hyvä keskustella myös erilaisuudesta, sen hyväksymisestä, sen hyvistä puolista ja jopa hyväksikäyttämisestä. (Aho & Laine 1997.)

Luokat 1 - 2

Vuorovaikutustaidoilla on tärkeä merkitys erilaisissa yhteisöissä. Ristiriitoja voidaan vähentää kuuntelemalla toisia ja ottamalla heidät huomioon. Sekä vuorovaikutustaidot että kyky selviytyä ristiriitatilanteissa voimistavat lasten sitoutumista perheisiinsä, kouluun, kaverisuhteisiin ja lähiyhteisöön. Ryhmässä toimiminen edellyttää valmiuksia tehdä aloitteita, hyväksyä ja kannustaa muita, kuunnella toisten mielipiteitä, selvittää ristiriitatilanteita, suostua kompromisseihin ja toimia hienotunteisesti.

Turvallisuuden, kunnioituksen ja arvostuksen ilmapiirin luominen luokkaan auttaa kaikenlaisessa oppimisessa alusta lähtien. Lapsen on helpompi opetella lukemaan, laskemaan, tekemään käsitöitä sekä harjoittelemaan itseluottamusta, yhteistyötä, päätöksentekoa, tunteita ja taitoja sekä muita ryhmässä toimimisen taitoja ilman, että hänen tarvitsee pelätä tulevaisuutta naurunalaiseksi virheitä tehdessään. (Lions Quest. Opettajan opas 2.)

Luokat 3 - 4

Kyky toimia ryhmässä vastuullisena jäsenenä on yksi niistä taidoista, jotka antaa lapselle mahdollisuuden oppia sellaisia keskeisiä elämäntaitoja, joita he tarvitsevat valitakseen terveellisen elämän. Muidenkin koulutyössä ja yhteiskunnassa esiin tulevien taitojen harjoittelu onnistuu huomattavasti paremmin ryhmässä, jossa vallitsee keskinäinen kunnioitus. Lasta tulisi yrittää valmistaa yhteiskunnan jäseneksi antamalla hänelle



mahdollisuuksia harjoitella yhteistoimintaa ja auttamista. Erityisesti kolmannella luokalla opetusryhmät voivat muuttua hyvin usein oppilasainekseltaan ja –määrältään.

Tutustumisleikit ja muut yhteistoiminnalliset harjoitukset ovat erityisen tärkeitä ryhmän turvallisuutta ja ilmapiiriä luotaessa. Yhdenkin oppilaan muutos oppilasrakenteessa muuttaa luokan sosiaalista rakennetta. Ajallinen ja laadullinen panostaminen luokan yhteishengen luomiseen kantaa yleensä positiivisesti pitkälle. (Lions Quest. Opettajan opas 3.)

Luokat 5 - 6

Tarvitsemme kaikki tunnetta siitä, että kuulumme meitä ympäröiviin ihmisiin ja paikkoihin. Haluamme myös tuntea olevamme arvostettuja jäseniä yhteisössämme. Tämä on erityisen tärkeää murrosikää lähestyville lapsille, sillä he sukkuloivat nopeasti muuttuvien haasteiden ja kehitysvaiheiden läpi. Tässä iässä lapsilla kehittyy tunne omasta identiteetistään ja kyvykkyydestään, tunne siitä, että he kuuluvat ympäristöönsä sekä usko siihen, että he voivat vaikuttaa omaan elämäänsä ja yhteisöönsä. He tarvitsevat välittävien aikuisten tukea ja arvostusta samaan aikaan, kun he vaativat yhä suurempaa määrää itsenäisyyttä.

Ihmisten väliset suhteet ovat tehokkaan oppimisympäristön ydin, joten meidän olisi hyvä pyrkiä luomaan turvallinen, erilaisuutta arvostava ja välittävä ilmapiiri. Opettamiseen, oppimiseen ja lasten aivotointoihin liittyvät tutkimukset ovat osoittaneet, että oppiminen onnistuu parhaiten ihmissuhdekeskeisissä oppimisyhteisöissä, joissa:

- ”tuetaan lasten fyysisen, sosiaalisen, älyllisen, emotionaalisen ja eettisen älykkyyden koko kirjoa
- opettajat, oppilaat, perheet ja muut yhteisön jäsenet tekevät yhteistyötä toisiaan arvostaen
- myönteinen käyttäytyminen on selkeä tavoite
- oppilailla on mahdollisuus työskennellä mielekkääksi kokemillaan tavoilla
- tarjotaan haastetta, ja lapsia ravitaan henkisesti, fyysisesti, emotionaalisesti ja sosiaalisesti”. (Lions Quest. Opettajan opas 6.)

Hyvän ryhmän ominaisuudet

1. Ryhmässä arvostetaan erilaisuutta ja toteutetaan tasa-arvoa.
2. Ryhmästä saa tukea ja huolenpitoa, ja ryhmän jäsenet välittävät toisistaan.
3. Jokainen ryhmän jäsen antaa panoksensa ryhmän hyväksi, ja jokainen kantaa vastuuta ryhmästä.
4. Jokaisella ryhmän jäsenellä on oikeus osallistua ryhmän päätöksentekoon, oikeus esittää omia näkemyksiä ja kannanottoja.
5. Jokaista ryhmän jäsentä kuunnellaan.
6. Ryhmän tavoitteet on yhdessä asetettu, ja niihin pyritään keskinäisen kunnioituksen ja huolenpidon ilmapiirissä.
7. Ryhmä tukee jokaisen jäsenensä kehittymistä ja oppimista.
8. Ryhmän jäsenten vahvuudet osataan käyttää ryhmän eduksi.

Lähde: Haime, S., Huttunen, M-L., Kuikka, J. & Valtonen, T. 2009. Opettajan Valmentaja, oppilaanohjaus 7-9. Helsinki: Edita.



2.2 Leikit ja harjoitteet yhteishengen lisääjinä

2.2.1 Tutustumisleikit

Tavoitteena on luoda turvallinen ryhmä, jossa kaikkien on hyvä työskennellä. Se edellyttää tutustumista ja nimien opettelua. Esittäytymisen toivotaan alentavan osallistujien puolustusmekanismeja ja muuttavan heidät avoimemmiksi ja ystävällisemmiksi toisiaan kohtaan.

KORTIT KERTOVAT

Jokainen saa ottaa pakasta yhden kortin ja kertoa sen avulla itsestään muulle ryhmälle. Kortin voi valita vapaasti, eikä se välttämättä kerro henkilön persoonasta, vaan saattaa kuvata esimerkiksi asuinpaikkaa, perhettä, kavereita tai sisarusten lukumäärää. Osallistujille voidaan antaa aikaa muutama minuutti pohtia, mitä kortti kertoo itsestään tai hänen elämästään. Korteista voidaan kertoa koko ryhmälle, pienryhmille tai pareittain. Kortti voidaan valita avoimesti tai sitä näkemättä.

Korteina voidaan esimerkiksi käyttää:

- MLL:n Vertaansa vailla -keskustelukortit, joissa on kuva ja siihen liittyvä adjektiivi. Nämä kortit löytyvät OPO-pakista, kannattaa hyödyntää.
- Hullunkuristen perheiden kortteja.
- Numerokortteja. Ohjaajalla voi olla yhtä monta numerokorttia kuin ryhmässä on jäseniä. Kukin valitsee yhden numerokortin ja kertoo sen avulla itsestään. Osallistujat eivät korttia valitessaan näe kortissa olevaa numeroa.
- Aakkoskortteja. Opettajalla voi olla aakkoskortit, joista ryhmän jäsenet vuorollaan valitsevat kortin ja kertovat itsestään.
- Kuvia. Opettajalla voi olla erilaisia kuvia, joiden avulla osallistujat kertovat itsestään.
- OH-virikekortteja, joissa on erilaisia symbolisia kuvia. Kortteja myy Pelastakaa lapset. Monilla piireillä on kortteja, joten niitä voi myös lainata.

(MLL. Kouluttajan opas 2009.)

OLENKO AINOA?

Osallistujat istuvat tuoleilla ympyrässä. Opettaja aloittaa nousemalla seisomaan ja kertomalla itsestään jonkin ominaisuuden tai kokemuksen, jonka luulee olevan ominaista vain hänelle. Esimerkiksi: Olenko ainoa, joka tänä aamuna herätessään laittoi radion päälle klo 9? Jos myös joku toinen laittoi aamulla klo 9 radion päälle, hän nousee seisomaan. Kysely jatkuu, kunnes löytyy ominaisuus, joka on tyypillinen vain kyselijälle. Näin käydään läpi jokainen osanottaja, kunnes jokainen on löytänyt jonkin ikioman asian, tekemisen tai muuta sellaista. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

TERVEHDYKSIÄ

Opettaja valitsee kaksi tervehdystä, esim. ”päivää” ja ”näkemiin”. Oppilaat kävelevät ympäri huonetta. Joka kerta, kun oppilas kohtaa toisen oppilaan, hän sanoo esim. ”Päivää Timo.” (oppilaan nimi), ja toinen vastaa: ”Näkemiin Saara.” (oppilaan nimi). (Rooyackers, P. 1994. Draamaleikkikirja.)



NIMIEN OPETTELUPIIRI

Istutaan piirissä. Ensimmäinen sanoo oman nimensä. Toinen vierustoverinsa nimen ja oman nimensä ja niin edelleen, kunnes viimeinen luettelee kaikkien nimet siten, että sanoo oman nimensä viimeisenä. Nimiin voidaan myös liittää leikkijän etunimen alkukirjaimella alkava adjektiivi tai muu häntä kuvaava sana helpottamaan muistamista. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

VÄÄRÄT NIMILAPUT

Väärien nimilappujen harjoituksessa kaikille osallistujille jaetaan aluksi nimilaput, joihin on kirjoitettu jonkun toisen osallistujan nimi. Väärät nimilaput kiinnitetään rintapieliin ja osallistujat saavat lähteä etsimään omaa nimilappuaan. Nimilappuja etsiessään osallistujat tutustuvat toisiinsa. Kun osallistuja löytää oman nimilappunsa, sanoo hän oman nimensä ja vaihtaa nimilappuja. Ohjaaja seuraa tapahtumia ja päättää harjoituksen, kun kaikki ovat löytäneet oikean nimilappunsa. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

NIMIRUNO

Jokainen kirjoittaa oman nimensä paperin vasempaan laitaan ylhäältä alas ja sen jälkeen itseään kuvailevan sanan tai lauseen jokaisesta nimensä kirjaimesta. Kirjoittaa voi esimerkiksi perheenjäsenistä, harrastuksista, lemmikkieläimistä, luonteenpiirteistä ja siitä mistä pitää tai mistä ei pidä. Jos osallistujien on vaikea keksiä jotain sanottavaa itsestään, harjoitus voidaan tehdä myös pareittain. Myös ohjaaja voi auttaa ominaisuuksien, kykyjen ja saavutusten keksimisessä.

Jauhopeukalo
Omakotitaloasuja
Hiihtää
Asuu maalla
Nauraa paljon
Neuloo
Akselin sisko

(MLL. Kouluttajan opas 2009.)

LANKAKERÄ

Leikkijät istuvat piirissä ja heittelevät lankakerää ristiin rastiin. Ensimmäinen heittäjä sitoo langanpään sormeensa, heittää kerän seuraavalle ja sanoo: Minä olen Marja, kuka sinä olet? Tämä ottaa langasta kiinni ja heittää kerän edelleen haluamalleen henkilölle. Kerää heitellään, kunnes lanka kulkee ristiin rastiin leikkijöiden välillä. Lanka keritään takaisin käymällä heittelykierros takaperin nimien kanssa. Leikki vaatii ryhmältä yhteistoimintaa, jottei lanka sotkeudu ja kerä pysyy koossa. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)



KUKA JA MILLAINEN OLEN?

Tutustumisharjoituksen aluksi osallistujat kirjaavat paperille 5 erilaista vastausta kysymykseen: Kuka minä olen? Tehtävä puretaan siten, että jokainen etsii itselleen parin ja kumpikin kertoo omat vastauksensa toiselle. Pari voi myös esitellä vastausten perusteella toisensa muulle ryhmälle. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

NIMIBINGO

Jokainen kerää ruudukoituun paperiin muiden leikkijöiden nimet. Yksi nimi ruutuun. Ruudukon koko riippuu leikkijöiden määrästä. Kun nimi kirjoitetaan, se voidaan samalla lausua ääneen, jolloin nimi jää mieleen. Kun ruudukot ovat täynnä, alkaa bingo. Kouluttajalla on lista kaikkien osallistujien nimistä ja hän huutaa yhden nimen kerrallaan, jolloin jokainen rengastaa tai rastii nimen omasta ruudukostaan. Se, joka ensimmäisenä saa rivin täyteen, voittaa. Rivi voi olla pysty-, vaaka- tai vinosuunnassa. Kun rivi tulee täyteen, osallistuja huutaa bingo. Jos nimien määrä ei mene tasan, voidaan ruudukkoon sijoittaa jokeriruutuja, jotka ovat kaikilla jo valmiiksi täytettyjä. Vaihtoehtoisesti muutaman osallistujan nimi voidaan kirjoittaa kahteen kertaan. Voittaneille voidaan jakaa pieniä palkintoja. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

PIDÄN IHMISSISTÄ, JOTKA...

Osallistujat istuvat tuoleilla ympyrässä. Ympyrän keskellä seisoo osallistuja, jolla ei ole omaa tuolia. Keskellä seisova sanoo esimerkiksi: Pidän ihmisistä, jotka kirjoittavat päiväkirjaa. Sen jälkeen kaikki, jotka kirjoittavat päiväkirjaa, nousevat ja vaihtavat paikkaa toistensa kanssa. Tällöin myös keskellä olevalla on mahdollisuus istua jonkun paikalle. Ilman tuolia jäänyt jatkaa harjoitusta sanomalla: Pidän ihmisistä, jotka... Opettajan tehtävänä on huolehtia, että kaikki osallistujat tulevat harjoituksen aikana vaihtaneeksi paikkaa. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

MINUUTTI MINUSTA

Harjoituksen aikana jokaiselle osallistujalle kellotetaan oma minuutti, jonka aikana hän saa kertoa itsestään. Jos joku osallistuja ei keksi sanottavaa koko minuutin ajaksi, hän voi olla hiljaa loppuminuutin ajan, ja myös muut osallistujat kunnioittavat jokaisen minuuttia. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

SATUHAHMO –TUTUSTUMINEN

Oppilaat valitsevat mieluisensa satuhahmon, sarjakuvasankarin tai muun sellaisen, jonka he piirtävät ja värittävät paperille. Kun piirustukset ovat valmiita, jokainen esittelee itsensä piirtämänsä kuvan avulla. Kuvan kautta itsestä kertominen on helpompaa ja hauskaa. Samalla lapset saavat tietää heitä mahdollisesti yhdistäviä asioita. (Kaukkila, V. & Lehtonen, E. 2007. Ryhmästä enemmän. Käsikirja ryhmänohjaajan taitoja tarvitsevalle.)



JÄÄN MURTAMINEN – ESITTÄYTYMINEN PAREITTAIN

Oppilaat saattavat kieltäytyä kertomasta itsestään tai voivat olla hyvin varautuneita esittäytymistilanteessa. Seuraavan menetelmän on huomattu olevan menestyksellinen tapa saada kaikki osallistujat tutustumaan toisiinsa.

Osallistujat kääntyvät haastattelemaan fyysisesti läheisintä ryhmän jäsentä 2–3 minuutin ajaksi hänen taustastaan, kiinnostuksen kohteistaan ja ryhmään liittyvistä odotuksistaan. Seuraavaksi parit vaihtavat roolejaan. Pareille kerrotaan, että tutustumisen jälkeen he saavat tehtäväkseen esitellä toisensa muulle ryhmälle. Tavoitteena on, että jokaisesta kerrottaisiin jotakin, josta ryhmä muistaa henkilön. Parin esittelyyn on kullekin varattu aikaa minuutti. Jokainen esittelee vuorollaan parinsa ryhmälle. Minuutin raja ei ole esittäytymisessä mitenkään ehdoton. Jokainen henkilö, joka kokee jonkin tärkeän asian jääneen itsestään mainitsematta, voi lisätä sen esittäytymiskierroksen päätyttyä. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

KENKÄNI KERTOISIVAT

Osallistujat istuvat ringissä. Ohjaaja asettaa ringin keskelle ensimmäisen virikkeen eli kengän. Tarkoitus on miettiä, mitä kenkäni kertoisi minusta. Jokainen saa hetken aikaa pohtia, mitä omat kengät mahtaisivat kertoa; kertoisivatko ne matkoista maailman ääriin vai juoksuaskelista metsäpoluilla, hyvästä hoidosta vai mukavuudenhaluisesta omistajastaan? Tämän jälkeen kaikki kertovat vuorollaan omien kenkiensä tarinan. Kierrosta käydään satunnaisessa järjestyksessä. Seuraavan kierroksen virikkeenä on avainnippu. Mitä minun avainnippuni kertoisi minusta? Kertooko se, että omistaja on hukannut avaimet useasti? Mitä avaimenperä viestittää kantajastaan tai millaisia ovia avaimilla avautuu? Kuvailukierros käydään jälleen satunnaisessa järjestyksessä. Samaan tapaan voidaan käydä useampia kierroksia, joissa voi virikkeenä olla vaikkapa hattu. Hattu kätkee sisäänsä salaisuuksia, mutta myös kantajansa hiuspehkon; se on suojannut kesätuulilta tai lumisateelta. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

VESSAPAPERIJUTTU

Leikkijät istuvat piirissä. Jollekin leikkijöistä annetaan vessapaperirulla. Leikinohjaaja kertoo leikkijöille, että vessapaperin saannissa on tänään vaikeuksia ja käytettävissä on vain tämä yksi rulla, josta jokaisen on varattava itselleen sinä päivänä tarvitsemansa määrä. Kun jokainen on ottanut rullasta osansa, leikinohjaaja sanoo, ettei paperin saannissa olekaan vaikeuksia, vaan jokaisen leikkijän täytyy kertoa itsestään yhtä monta myönteistä asiaa kuin on ottanut paperinpaloja. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

REISKAN RENTO ASENTO

Asetutaan piiriin. Ensimmäinen oppilas aloittaa sanomalla ”Reiskan asento/liike” ja tekee haluamansa asennon/liikkeen. Muut sanovat yhteen ääneen: ”Reiskan asento/liike”, toistaen samalla tehdyn asennon/liikkeen. Jokainen oppilas näyttää vuorollaan yhden asennon tai liikkeen, jonka muut matkivat perässä. (Aalto, M. 2002. Turvallinen ryhmä.)



KÄVELEVÄT HAASTATTELIJAT

Ryhmän jäseniä pyydetään kirjoittamaan ylös 1–2 kysymystä, jotka hän haluaisi kysyä kaikilta ryhmän jäseniltä. Seuraavaksi ryhmän jäsenet kiertelevät toistensa luona kyselemässä kysymyksiään ja vastaamassa muiden ryhmäläisten kysymyksiin. Jonkin ajan kuluttua, kun ryhmäläiset ovat ehtineet kysellä kysymyksiään, ryhmän vetäjä voi pyytää ryhmää kertomaan, minkälaisista asioista keskusteltiin ja nousiko esiin mitään erityisiä teemoja. Ohjaaja on voinut myös valmiiksi antaa aiheeseen sopivan teeman. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

KUKA ON VANILJAPEHMIS?

Leikin vetäjä kysyy erilaisia kysymyksiä. Leikkijä menee sen ihmisen luo, johon vastaus hänen mielestään sopii ja ottaa häntä olkapäästä kiinni. Jokaisen kysymyksen kohdalla voidaan kysyä joltakulta osallistujalta, miksi valitsit näin. Kysymyksiä voi keksiä tarpeen mukaan lisää ja muunnella ryhmälle sopivalla tavalla.

- Kenet olet tuntenut tästä joukosta pisimpään?
- Kenen kanssa perustaisit nakkikioskin?
- Kenen kanssa perustaisit autokaupan?
- Jos tarvitsisit apua puutarhatöissä, keneltä pyytäisit sitä?
- Kuka osaisi antaa parhaat muotivinkit?
- Jos haluaisit oppia pelaamaan uutta tietokonepeliä, keneltä pyytäisit apua?
- Kenet ottaisit manageriksesi?
- Jos olisit ostamassa uutta levyä, etkä osaisi valita, keneltä pyytäisit vinkkiä?
- Valitse henkilö, jolla on myös taito olla hiljaa.
- Kuka on mielestäsi vaniljapehmis?

Harjoitus voidaan purkaa keskustelemalla, miltä tuntui tulla valituksi ja miltä tuntui valita. Ohjaajan tehtävänä on huolehtia, että jokainen huomioidaan ja valitaan johonkin kohtaan. Harjoitus vaatii ryhmän lukemista ja on siksi vaativa. Harjoitus ei sovellu koulutuksen alkuun, vaan ryhmän on tunnettava toisensa. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

PALLON HEITTELY PIIRISSÄ

Palloa heitellään piirissä ristiin rastiin, tarkoitus on oppia tuntemaan kaikkien nimet. Heittovuorossa oleva sanoo: ”Minä olen Marja. Kuka sinä olet?” ja heittää pallon jollekulle toiselle.

Pallon sijasta käy myös villalankakerä. Ensimmäinen heittäjä sitoo langanpään sormeen, heittää kerän seuraavalle. Tämä ottaa langasta kiinni ja heittää kerän edelleen haluamallensa henkilölle, kunnes lanka kulkee ristiin rastiin piirissä kunkin osanottajan pitäessä langasta kiinni.

Lanka keritään takaisin kerään käymällä heittelykierros uudestaan takaperin. Leikki vaatii ryhmältä yhteistoimintaa, jotta lankakerä saataisiin pysymään koossa ja sormesta toiseen kulkeva lanka pysymään suorana sotkeutumatta. (Kuusman, S. ym. 1983. Ystävyys ja rauhan leikkejä.)



TÄMÄ ON YSTÄVÄNI

Oppilaat istuvat piirissä käsi kädessä. Ennen leikin alkua jokainen kyselee muutaman minuutin ajan vasemmalla puolellaan istuvalta oppilaalta tämän nimen lisäksi joitakin helppoja kysymyksiä saadakseen lisätietoja muille oppilaille välitettäväksi. Opettaja aloittaa leikin nostamalla vasemmalla puolellaan istuvan leikkijän käden ylös ja esittelemällä hänet. Esimerkiksi: ”Tämä on ystäväni Jussi. Hänellä on koira. Hän maalaa mielellään.” Tämän jälkeen esitelty oppilas jatkaa leikkiä esittelemällä vierellään istuvan oppilaan. (Orlick, T. 1981. Kaikki mukaan leikkimään.)

HAUSKA TUTUSTUMISKILPAILU

Leikkijät muodostavat noin 5 hengen ryhmiä. Ryhmäläiset seisovat rivissä. Leikinjohtaja määrää, millaiseen järjestykseen he rivissä asettautuvat: esimerkiksi aakkosjärjestyksen, kengännumeron, pituuden tai iän mukaan. Ryhmän voi myös käskää muodostamaan erilaisia patsaita, eri kirjaimia ja niin edelleen. Ryhmät voivat miettiä toisilleen tutustumistehtäviä. Ryhmille annetaan nopeus- ja nokkeluuspisteitä. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

KARTTAHARJOITUS

Karttaa voidaan käyttää monipuolisesti apuna ryhmän esittäytymisessä sekä tutustumisessa. Karttatyöskentelyssä ryhmän jäsenistä tulee toiminnan keskipiste, siten kartta on hyvä keino käynnistää yhteistoiminnallinen työskentely. Kerro, että koulutustila on Suomen kartta. Yhdessä päässä koulutustilaa on pohjoinen ja sitä vastapäätä on etelä. Pyydä osallistujia menemään kartalla paikkaan, jossa he esimerkiksi ovat

- syntyneet
- opiskelleet
- asuvat tai työskentelevät nyt
- Mikä on heidän lempipaikkansa Suomessa.

Väittämiä voi soveltaa ryhmän mukaan, ja joskus kartta voi olla muukin kuin Suomen kartta. Se voi olla maapallo tai sitten oman kaupungin kartta. Kaikkien sijainnit käydään läpi jokaisen väittämän jälkeen. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)



2.2.2 Ryhmiinjakamisleikit

JAKAMINEN

Jako 2:een tai 4:ään ovat varmasti ne tutuimmat tavat jakaa ryhmiin. Ykköset muodostavat oman ryhmän, kakkoset oman ja niin edelleen. Jos halutaan esimerkiksi jakaa 18 hengen koulutuksen osallistujat 3 hengen ryhmiin, tehdään jako 6:een. Henkilöt voivat nostaa esimerkiksi oikean määrän sormia ylös, jotta ryhmäläiset löytävät toisensa. Tätä voi käyttää myös pyytämällä ryhmää muodostamaan jono syntymäpäivän mukaan ja tehdä jako sen jälkeen. Jonon perusteella ryhmän voi jakaa myös niin, että yhden ryhmän muodostavat alkukeväällä syntyneet, toisen kesällä ja niin edelleen. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

PARISTA RYHMÄKSI

Etsi itsellesi pari. Muodostakaa 2 parista 4 hengen ryhmä.
Etsi itsellesi pari. Etsikää toinen pari, joka on jollakin perusteella erilainen.
(MLL. Kouluttajan opas 2009.)

PALAPELI

Apuna voi käyttää vaikkapa postikortteja, jotka leikataan yhtä moneen osaan kuin ryhmään halutaan jäseniä. Palat asetetaan väärinpäin lattialle tai pöydälle. Voi myös jakaa palasia sattumanvaraisesti osallistujille. Jokainen ottaa yhden palan ja etsii kortin muut palat. Ehjä kortti muodostaa ryhmän. Postikorttien sijaan voi myös käyttää erivärisiä papereita, lehdistä leikattuja kuvia tai muita vastaavia. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

KORTIT

Ryhmät voi jakaa myös Hullunkuriset perheet -korteilla, jolloin saman perheen jäsenet muodostavat ryhmän. Myös tyttäret, isät, äidit ja pojat voivat muodostaa ryhmän. Tavallisilla pelikorteilla samaa maata olevan kortin saaneet muodostavat ryhmän. Myös ässät, kutoset ja ysit voivat olla ryhmä. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

VIERAUS

- Etsi itsellesi ryhmäläiset, joita et vielä tunne.
- Etsi itsellesi ryhmäläiset, joiden kanssa et ole jutellut vielä tänään.
- Etsi itsellesi ryhmäläiset, joihin haluaisit tutustua.
- Etsi itsellesi ryhmäläiset, jotka tuntuvat jossakin mielessä kiinnostavilta.
- Muodostakaa ryhmä, jossa on yksi aiheeseen perehtynyt. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)



KARJATARHA

Jokainen leikkijä nostaa hatusta lapun, jossa on eläimen nimi, esimerkiksi possu, kana tai hevonen. Kunkin eläimen nimi on kirjoitettu vähintään 3 lappuun. Leikkijät eivät näytä lappuaan muille vaan hajaantuvat ympäri huonetta. Tarkoituksena on löytää oman ryhmän jäsenet. Leikkijät eivät saa puhua, vain matkia oman eläimen ääntä. Leikki loppuu, kun kaikki ovat löytäneet omaan ryhmäänsä. Leikkiä voi vaikeuttaa leikkimällä sitä pimeässä huoneessa tai silmät sidottuina. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

RYHMIEN MUODOSTAMINEN (SAMANLAINEN KUVIO)

Leikinohjaaja laatii kullekin leikkijälle pahvikuvion ja kiinnittää kuviot leikkijöiden selkään. Samoja kuvioita on 3–4 ryhmän koon mukaan. Leikin alussa kaikki seisovat piirissä kuviot selkään kiinnitettynä eikä kukaan tiedä omaa kuviotaan. Alkumerkin jälkeen kukin leikkijä lähtee etsimään niitä, joilla on sama kuvio selässään kuin itsellä. Ryhmän etsimisessä ei saa käyttää puhetta. Kun ryhmät ovat koossa, niille voidaan antaa jokin tutustumista edistävä keskustelunaihe. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

SAMANLAISET

Ryhmän voivat muodostaa myös ne, joilla on siniset housut, punaiset paidat tai mustat sukat. Jakoperusteena voi myös käyttää jotakin muuta samanlaisuutta. Joskus voit myös antaa osallistujien muodostaa ryhmät itse. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

ETSI PARISI/RYHMÄSI (kuvan kokoaminen osista)

Oppilaille jaetaan osiin leikatut kuvat (vanhat postikortit). Heidän tehtävänä on etsiä kaveri, jolla on kuvan puolikas tai osa leikatusta kuvasta. Muodostuneelle parille (ryhmälle) voidaan tämän jälkeen antaa jokin opiskeltavaan aiheeseen liittyvä tehtävä, esim. tietyn kasvin etsiminen, laskutehtävän suorittaminen yhdessä tai muodostuneesta kuvasta kertominen. Leikkiä voidaan käyttää luontevasti esim. liikuntatunnilla parinmuodostamisessa. (Mukaillen Orlick, T. 1981. Kaikki mukaan leikkimään.)



2.2.3 Yhteistoimintaleikit

HUJAN HAJAN

Oppilaat jaetaan ryhmiin, jonka jälkeen heille annetaan erilaisia tehtäviä. Ryhmän tulee hakea niin nopeasti kuin mahdollista käpy, lehti, oksa sekä iso kivi. Se ryhmä, joka suoriutuu nopeimmin tehtävästä, on voittaja. (Aalto, M. 2002. Turvallinen ryhmä.)

RYHMÄN HUUTO JA TUULETUS

Ryhmän tehtävä on keksiä hyvä yhteinen huuto. Kun huuto on valmis, heidän pitää keksiä huutoon sopiva liike tai liikesarja. Kukin ryhmä esittelee oman huutonsa ja tuuletuksensa. (Aalto, M. 2002. Turvallinen ryhmä.) Luokka voi valita esitellyistä huudoista tuuletuksineen omalle luokalle sopivan, jota aletaan käyttää.

YLITYKSET

Oppilaiden tehtävänä on ylittää noin metrin korkeuteen sidottu köysi. Köyteen ei saa koskea sitä ylitettäessä. Oppilaat joutuvat käyttämään yhteistyötaitojaan päästäkseen köyden yli. (Aalto, M. 2002. Turvallinen ryhmä.)

PAPERITORNI

Jokaiselle ryhmän jäsenelle jaetaan yksi paperi, jota he saavat halutessaan taitella. Paperia ei saa repiä. Ryhmä muodostaa papereista mahdollisimman korkean tornin. (Aalto, M. 2002. Turvallinen ryhmä.)

VIISI JALKAA, KOLME KÄTTÄ

Taustalla soi musiikki ja oppilaat liikkuvat tilassa vapaasti. Kun musiikki loppuu, opettaja huutaa tehtävän, esim. ”viisi jalkaa, kolme kättä”, joka oppilaiden pitää muodostaa mahdollisimman nopeasti. (Aalto, M. 2000. Ryppäästä ryhmäksi.)

HULAJONO

Leikin tarkoitus on saada koko ryhmä mahdollisimman nopeasti hulavanteen läpi. Tarvittavat varusteet: 1-2 hulavannetta (tai enemmän, mikäli ryhmä on iso) ja sekuntikello. Muodosta jonoja, joissa on 6 tai enemmän oppilaita. Pyydä kaikkia laittamaan vasen käsi eteenpäin ja oikea käsi haarojen välistä taaksepäin. Käsistä otetaan kiinni. Kun koko ryhmä on valmis, anna jonon ensimmäiselle hulavanne. Tarkoitus on päästä hulavanteen läpi mahdollisimman nopeasti, irrottamatta käsiä toisistaan. Kun vanne on viimeisellä oppilaalla, hän ottaa vanteen ja juoksee jonon ensimmäiseksi. Vanteen läpi mennään uudestaan. Jatketaan, kunnes jonon ensimmäisenä on sama oppilas, joka aloitti tehtävän. (Sirkka, M. 2007. Ryhmäytysmateriaali.)



HYVÄT OMINAISUUDET

Ryhmä jaetaan aluksi 4 hengen ryhmiin. Jokainen ryhmä piirtää paperilleen neliön siten, että laidoille jää hyvin tilaa. Ryhmän tehtävänä on miettiä yhdessä 3 positiivista ominaisuutta tai asiaa, jotka yhdistävät heitä. Yhdistävät tekijät kirjataan paperin keskelle. Tähän vaiheeseen on aikaa esimerkiksi 5 minuuttia. Toisessa vaiheessa ryhmäläisten tulee miettiä vuorotellen jokaisesta ryhmän jäsenestä 3 hyvää ominaisuutta tai asiaa, joita kenelläkään muulla ryhmän jäsenellä ei ole. Kaikki voivat osallistua keskusteluun, myös hän, josta keskustellaan. Ominaisuudet kirjataan neliön sivuille. Tähän vaiheeseen käytetään aikaa 5–10 minuuttia. Keskustelut voidaan koota suurryhmässä. Ryhmä kertoo yhdistävät asiat ja ryhmän jäsenten hyvät ominaisuudet. Korosta aina harjoitusta ohjatessasi, että etsitään rakentavia, hyviä ominaisuuksia. Niitä saattaa olla vaikeampi löytää kuin kielteisiä. Myönteinen palaute auttaa eteenpäin ja rakentaa ryhmähenkeä.

- Ryhmän jäsenten kolme hyvää ominaisuutta.
- Nikon kolme hyvää ominaisuutta.
- Veran kolme hyvää ominaisuutta.
- Antin kolme hyvää ominaisuutta.
- Jonnan kolme hyvää ominaisuutta.

(MLL. Kouluttajan opas 2009.)

NELJÄ TOTTA, YKSI VALHE

Ryhmä jakaantuu aluksi 4–6 hengen ryhmiin. Pienryhmissä jokainen kertoo itsestään vuorollaan 4 tosiasiaa ja yhden valheen. Asiat voivat olla mitä tahansa: Ne voivat liittyä esimerkiksi perheeseen, itseen, haaveisiin, lemmikkeihin, työhön ja niin edelleen. Muut ryhmän jäsenet yrittävät arvata, mikä kerrotuista asioista oli valhe. Kun valhe on löytynyt, kertoja myöntää sen heti ja vuoro siirtyy toiselle ryhmän jäsenelle. Harjoite voidaan tehdä myös toisinpäin ja pyytää ryhmäläisiä kertomaan 4 valhetta ja yksi tosiasia. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)



2.2.4 Hassutteluleikit

ANKKALINNA

Muodostetaan piiri siten, että kasvot ovat piiristä ulospäin. Otetaan polvista kiinni ja lähdetään peruuttamaan. Kun törmää toiseen ”ankkaan”, laitetaan pää jalkojen väliin ja sanotaan: ”kvaak, kvaak”. Leikitään niin kauan kuin leikki on mielenkiintoinen. (Aalto, M. 2002. Turvallinen ryhmä.)

JÄÄKALIKKA-HIPPA

Leikitään kuten tavallista hippaa, mutta kiinniotettu jähmettyy paikoilleen. Pelastaminen tapahtuu sulattamalla eli halaamalla jääkalikkaa. (Sirkka, M. 2007. Ryhmäytysmateriaali.)

KOSKETUKSET

Tässä leikissä tarvitaan musiikkia ja avara tila, jossa voi kulkea. Musiikki soi taustalla kun oppilaat liikkuvat tilassa. Kun musiikki lakkaa soimasta, opettaja huutaa esim. ”kyynärpäät” tai ”polvet” ja kukin oppilas etsii itselleen nopeasti parin, jonka kanssa laittaa huudetut kehonosat yhteen. Kun opettaja huutaa ”kyynärpää ja polvet”, pari laittaa yhteen molemmat huudetut kehonosat. (Aalto, M. 2002. Turvallinen ryhmä.)

MAGNEETIN KOSKETUS

Tilassa soi musiikki, jonka tahdissa oppilaat kulkevat ympäriinsä. Kun musiikki lakkaa, opettaja sanoo yhden oppilaan nimen, jonka luokse kaikki oppilaat menevät. Kun kaikki ovat oppilaan luona, musiikki alkaa taas soida ja sama toistetaan, kunnes kaikkien oppilaiden nimet ovat kertaalleen mainittu. (Bartl, A. 2000. Aloitetaan taas! Leikkejä loman jälkeen. Leikkejä kouluun ja lapsiryhmille.)

TSIRP PIIP

Valitaan yksi vapaaehtoinen, joka menee tilan toiselle reunalle Tsirp:ksi. Loput menevät vastakkaiseen päähän Piip:ksi. Leikissä kuljetaan kädet polvissa takaperin hokien Tsirp tai Piip. Aina kun Tsirp törmää Piip:iin niin Piip muuttuu Tsirp:ksi ja pystyy muuttamaan muita Piip:jä Tsirp:ksi. Jatketaan niin kauan kunnes kaikki ovat muuttuneet Tsirp:ksi. (Aalto, M. 2000. Ryppäästä ryhmäksi.)

KAUPUNKEJA ETSIMÄSSÄ

Leikkijät jaetaan 2 joukkueeseen. Toinen aloittaa sanomalla jonkin kaupungin nimen, esimerkiksi Turku. Toisen joukkueen on vastattava siihen kaupungin tai kylän nimellä, joka alkaa sillä kirjaimella, mihin edellinen päättyy. Se joukkue voittaa, joka sanoo viimeisen kaupungin. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)



HAMPAATTOMAT ELÄIMET

Seisotaan ringissä ja käännetään huulet hampaiden päällä. Kukin sanoo vierustoverilleen vuorollaan yhden eläimen nimen. Jos sanoja tai se, jolle sanotaan, alkaa nauraa, hän tippuu pois pelistä. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

KATSEET KOHTAAVAT

Leikkijät seisovat piirissä. Jokainen kääntyy katsomaan vasemmalla puolellaan olevaa. Katsottuaan hetken hän siirtää katseensa seuraavaan ja taas seuraavaan ja niin edelleen. Katseen pitää pysähtyä hetkeksi jokaiseen piirissä seisovaan. Jos 2 ihmistä huomaa katsovansa toisiaan suoraan silmiin, eivät he siirräkään katsettaan eteenpäin vaan vaihtavat hiljaa paikkoja keskenään. Uudella paikalla aloitetaan taas katsominen vasemmalla puolella seisovasta. Leikin aikana ei puhuta. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

SANAKETJU

Ensimmäinen leikkijä sanoo yhdyssanan. Seuraava jatkaa keksimällä uuden yhdyssanan, jonka ensimmäinen osa muodostuu edellisen sanan jälkiosasta. Esim.
vuosiloma → lomamatka → matkalippu jne. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

NARUN LÄPI PUJOTTAUTUMINEN

Pelaajat seisovat ringissä ja pitävät toisiaan käsistä kiinni. 2 pelaajan välissä on narusta tehty lenkki, jonka läpimitta on esimerkiksi 1 metri. Pelaajien tehtävänä on pujottautua lenkistä läpi mahdollisimman nopeasti. Pujottautuminen voidaan tehdä esimerkiksi 2 joukkueen välisenä kilpailuna. Lenkkejä voi myös olla erikokoisia. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

SOLMU

Yksi leikkijöistä menee oven ulkopuolelle. Muut muodostavat piirin ja ottavat toisiaan käsistä kiinni. Tarkoituksena on pujottautua tiukkaan solmuun ilman, että käsistä päästetään irti. Kun solmu on valmis, kutsutaan oven ulkopuolella oleva sisään. Hän antaa suullisia ohjeita, joiden avulla solmua selvitetään. Tavoitteena on, että solmussa olleet palaavat ohjeiden avulla piiriksi käsiä irrottamatta. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

VIISI TUOLIA OIKEALLE

Leikkijät istuvat piirissä tuoleilla. Leikinohjaaja seisoo piirin keskellä ja sanoo jonkin ominaisuuden, ulkonäköön liittyvän asian tai kokemuksen ja lisäksi liikkumisohjeen, esimerkiksi: Jos sinulla on vaatteissasi valkoista, siirry istumaan 2 tuolia vasemmalle. Jos tuoli on varattu, leikkijä istuu tuolissa istuvan syliin. Sylikkään voi mennä kuinka monta leikkijää tahansa. Jos tyhjiä tuoleja alkaa olla paljon, niitä voidaan leikin kuluessa ottaa pois. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)



2.2.5 Palauteleikit

JOKAINEN ON KUKAN ARVOINEN

Jokainen kirjoittaa itsestään ainakin 10 myönteistä asiaa. Apuna voi käyttää esimerkiksi seuraavia apukysymyksiä:

- Mitkä ovat positiivia luonteenpiirteitäni?
- Mistä tiedän paljon?
- Ystäväni on joskus sanonut, että...

Tehtävä voidaan purkaa pienryhmissä tai koko porukalla. On tärkeää keskustella, miltä tuntuu tuoda esille itsestään hyviä ominaisuuksia. Ryhmän muut jäsenet voivat antaa myönteistä palautetta ja kertoa niistä ominaisuuksista, joita heidän mielestään jäi mainitsematta. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

LOISTAVA TÄHTI

Arjen myönteinen palaute on keino vahvistaa toisten itsetuntoa ja itsetuntemusta. Tässä tehtävässä harjoitellaan myönteisen palautteen antamista ja vastaanottamista. Tehtävää annettaessa on tärkeää korostaa, että tarkoituksena on tuoda esille hyviä ominaisuuksia. Erityisesti nuorille minän kehittymisen kannalta on tärkeää, että he kuulevat joskus hyviä ja rakentavia asioista itsestään. Tavallisesti kuulemme vain moitteita ja vaatimuksia. Jokaiselle annetaan paksusta värillisestä paperista tai pahvista tehty tähti, jonka keskelle kirjoitetaan: Olen tähti! Loistan, koska... Osallistujat kiinnittävät tähdet toistensa selkään hakaneulalla tai maalarinteipillä. Jokainen kirjoittaa kaikkien osallistujien tähteen toisesta jotain myönteistä, hyvän ominaisuuden, luonteenpiirteen tai jonkin asian, jonka on oppinut tältä.

Kun kaikki ovat kirjoittaneet, jokainen lukee itsekseen omaan tähteen kirjoitetut asiat. Palautteet voidaan purkaa keskustelemalla esimerkiksi siitä, tunnistitko itsesi kuvauksista, tuliko yllätyksiä ja millaisia, oliko helppoa kirjoittaa toisista myönteisiä asioita. Lisäksi voidaan keskustella siitä, mikä asia toistuu, mikä yllätti ja mikä teki todella onnelliseksi, missä saa myönteistä palautetta, annetaanko sitä yleensä, voisiko myönteistä palautetta antaa enemmän.

Harjoitusta voi muunnella ja tehdä tähden sijaan sydämiä, jäätelötötteröitä tai muuta sellaista. Jos palautteen haluaa kirjata niin, että muut kuin palautteen saaja ja kirjoittaja eivät näe sitä, voidaan palautteet kirjoittaa pystysuunnassa halki leikatulle A4-paperille niin, että jokainen kirjoittaa ensin omaan paperiinsa ylös: minä Jonna olen... Tämän jälkeen hän antaa paperin vieressään olevalle ja tämä kirjoittaa paperin alareunaan myönteisen palautteena ja taittaa kirjoittamansa tekstin taaksepäin ja antaa paperin eteenpäin. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)



MINUUTTI MINUSTA

Tämä harjoitus on hyvä koulutuksissa, joissa on käytetty kotiryhmiä ja samat pienet ryhmät ovat toimineet jo jonkin aikaan yhdessä. Harjoituksessa jokaiselle ryhmän jäsenelle annetaan positiivista palautetta minuutin ajan. Ryhmä valitsee vuorollaan yhden jäsenistään, jolle antaa positiivista, kivaa palautetta. Se, jolle palautetta annetaan, kuuntelee hiljaa. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

TYHJÄ TUOLI

Tyhjä tuoli -harjoituksessa käydään läpi ryhmän vahvuuksia. Jokainen on hyvä jossakin, kehumisen arvoinen. Itsetuntemuksen kannalta toisten palaute ja kehut ovat tärkeitä. Palautteen antamisen ja vastaanottamisen opettelu on tärkeää. Ryhmäläiset voivat ensin miettiä hiljaa itsekseen, kenelle voisi tänään sanoa jotakin kannustavaa ja myönteistä. Ryhmä istuu ringissä tuoleilla. Rinkiin jätetään tyhjä tuoli. Jokainen pyytää vuorollaan jonkun ryhmän jäsenen istumaan tuoliin. Hän sanoo: Pyysin sut tähän, koska..., ja kertoo myönteisen palautteensa. Kierroksia voidaan tehdä niin monta kuin mihin aikaa riittää. Harjoitus voidaan purkaa keskustelemalla: miltä tuntui tulla kutsutuksi ja miltä tuntui kutsua. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

TOIVEPIIRI

Leikkijät seisovat piirissä käsi kädessä. Jokainen toivoo vuorollaan jotain itselleen tärkeää asiaa hiljaa silmät kiinni. Kevyt kädenpuristus on merkki seuraavan vuorosta. Kädenpuristus on kuin yhteinen pulssi, joka sykkii läpi piirin. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

Lisää leikkejä:

<http://www.oulu.fi/opetkeh/opiskelijoille/pienryhmaohjaus/tutustumisleikkejä.htm>

(Luettu 11.6.2010).

<http://www.tyrvanto.net/pihka/mleikit.htm> (Luettu 11.6.2010).

<http://www.silmatera.fi/nakkarila/index2.php?sivu=752> (Luettu 11.6.2010).

http://www.edu.fi/instancedata/prime_product_julkaisu/oph/embeds/117420_ryhmaytysmat_eriaali.pdf (Luettu 11.6.2010).

<http://www.mll.fi/vanhempainnetti/leikkinurkka/tutustumisleikit/> (Luettu 11.6.2010).



2.3 Yhteiset pelisäännöt – harjoituksia yhteistyöhön

Lapsille perhe, koulu ja kaverit ovat tärkeimmät sosiaalistajat. Ne vaikuttavat ratkaisevasti yksilön kieleen, minäkäsityksen muodostumiseen, sukupuolirooliin, arvoihin ja moraaliin. Vuorovaikutuksessa aikuisten kanssa lapsi oppii tärkeitä tunne- ja toimintamalleja. Vertaisryhmässä lapsi taas on tekemisissä tasavertaisesti toisten lasten kanssa. Ikätoveriensa kanssa lapsi harjoittelee sellaisia vuorovaikutustaitoja, joita perhepiirissä ei voi harjoitella. Kouluikäisten lasten yksi tärkeimmistä vertaisryhmistä on hänen koululuokkansa tai opetusryhmänsä. Se on paikka, jossa sosiaalisia taitoja harjoitellaan ”tasaisella”. Leikeissä ja peleissä harjoitellaan normien muodostamista ja noudattamista.

YHTEISET PELISÄÄNNÖT - HARJOITUS

- Tavoitteena on auttaa oppilaita ymmärtämään, että yhteistyössä tarvitaan yhteisiä pelisääntöjä.
- Koko opiskeluryhmän yhteinen harjoitus.
- 25 – 30 min.
- Pelitila ja pelivälineet pelin mukaan ulkona tai sisällä.
- Kalvo *Yhteiset pelisäännöt*

Harjoituksen kulku:

- Valitse jokin joukkuepeli, jota luokka tai ryhmä osaa pelata, esim. koripallo, seinäpallo tai jalkapallo.
- Jaa luokka kahdeksi joukkueeksi. Kerro, että tänään pelataan valitsemaasi peliä, kuitenkin niin, että pelissä ei ole mitään sääntöjä, ei myöskään yhteistyötä. Jokainen pitää huolen vain itsestään. tahallaan ei kuitenkaan saa vahingoittaa toista pelaajaa.
- Vihellä peli alkavaksi. Anna oppilaiden pelata noin 10 minuuttia, jonka jälkeen voit viheltää pelin poikki.
- toiset kymmenen minuuttia pelataan oikeiden sääntöjen mukaisesti.
- Kun palataan luokkaan, tarkastellaan kalvokuvassa esitettävää peliä. Miksi peli ei suju?

Loppukeskustelu - keskustellaan omista pelikokemuksista:

- Kumpi pelitapa tuntui paremmalta, säännöillä vai ilman sääntöjä? Miksi?
- Miltä peli ilman sääntöjä tuntui? Oliko se mukavaa? aiheuttiko se hämmennystä?
- Mitä opit tästä kokemuksesta?

Lähde: Holste, M., Jeronen, E. & Renfors, T. 1999. Ihminen – terveystkasvatus (kansio). Helsinki: WSOY.



YHTEISTYÖN EDELLYTYKSET: YHTEINEN KUVA

- Tavoitteena on tutkia hyvän yhteistyön esteitä.
- Hyvä yhteistyö edellyttää, että jokainen ryhmän jäsen voi osaltaan vaikuttaa yhteistyön tekemiseen ja tuotokseen. Ratkaisemattomat ristiriidat, selkiintymättömät tavoitteet ja pettymykset haittaavat työskentelyä. Harjoituksessa kohdataan näitä ilmiöitä.
- Kolmen hengen ryhmät (voi olla myös neljä)
- Ryhmän työskentelyaika n. 15 min + loppukeskustelu

Harjoituksen kulku:

1. Oppilaat jaetaan ryhmiin ja ryhmä istuu saman pöydän ympärille. Jokaisella on kynä.
2. Ilmoitetaan, että työskentelyn aikana ollaan hiljaa.
3. Kullekin ryhmälle jaetaan yksi piirustuspaperi (monistepohja seuraavalla sivulla).
4. Ryhmän pitää puhumatta toisilleen piirtää yhteinen kuva. Etukäteen ei saa päättää, mitä kuva esittää.
5. Sääntönä on, että arkin reunassa olevaa viivaa pidempää viivaa ei saa käyttää. Muutoin viivat saavat olla minkä muotoisia tahansa. Kirjoitusta ei saa olla.
6. Kun yksi ryhmän jäsen on piirtänyt oman viivansa, seuraava jatkaa jne.
7. Jos joku ryhmistä päättää lopettaa yhteisen kuvan piirtämisen ennen määräaikaa, ryhmä saa istua paikallaan hiljaa.

Loppukeskustelu:

- Kuinka moni ryhmä teki työnsä valmiiksi?
- Miten työ sujui?
- Ketä työn tekeminen hermostutti?
- Tuntuiko, ettei työskentelyn aikana ajatuksiasi ymmärretty?
- Tekikö mieli lopettaa työskentely kesken?
- Mitkä asiat ovat tämän ryhmätyön perusteella tärkeitä yhteistoiminnan kannalta?

Lähde: Holste, M., Jeronen, E. & Renfors, T. 1999. Ihminen – terveystkasvatus (kansio). Helsinki: WSOY.



YHTEINEN KUVA

Monistepohja

- Puhumatta toisillenne piirtäkää yhteinen kuva. Etukäteen ei saa sopia, mitä kuva esittää.
- Kukin ryhmän jäsenistä saa piirtää korkeintaan tämän viivan pituisen viivan:
----- Viivat voivat olla minkä muotoisia tahansa.
- Kun olet piirtänyt yhden viivan, seuraava jatkaa.
- Opettaja kertoo, milloin aika loppuu.

Alkaa tästä →



YHTEISTOIMINNAN PALAPELI

- Tavoitteena on harjoitella yhteistyötä, auttamista ja eläytymistä toisen asemaan sekä tutkia kokemuksen kautta yhteistyötä edistäviä ja estäviä tekijöitä.
- Leikkimielistä kilpailua käytetään edistämään yhteistyötä. Tärkeintä on se, että ollaan valmiita auttamaan toista. Peli perustuu vapaaehtoiseen antamiseen ja toisten huomioonottamiseen.
- Neljän hengen ryhmät.
- Työaika n. 30 min keskusteluineen.

Harjoituksen kulku ja säännöt:

1. Yhteistoiminnan palapelit (= 4 palapeliä) on leikattu etukäteen osiin ja laitettu aina neljän erilaisen palapelin osat yhteen kirjekuoreen, jossa on kunkin jäsenen koottavaksi tarkoitettu erilainen palapeli.
2. Luokka jaetaan neljän oppilaan ryhmiin.
3. Jokainen ryhmä saa kirjekuoren, jossa on palapelien osia. Jokaisen ryhmäläisen tehtävänä on koota eteensä (lattialle) palasista neliö = yksi palapeli.
4. Ryhmän jokaisen neliön pitää olla samankokoinen.
5. Jokainen saa rakentaa vain omaa palapeliään, ei toisten.
6. Ryhmän jäsen saa antaa toiselle ryhmän jäsenelle palapelin paloja. Hän ei saa osoittaa, mitä paloja mahdollisesti haluaisi. Hän saa vain ottaa vastaan tarjotun palan.
7. Kaikki puhuminen ja eleiden käyttäminen on kielletty.
8. Voittaja on ryhmä, jonka kaikki jäsenet ovat saaneet palapelin koottua ensimmäisinä.
9. Tämän jälkeen voi hiljaa seurata muiden ryhmien työtä.

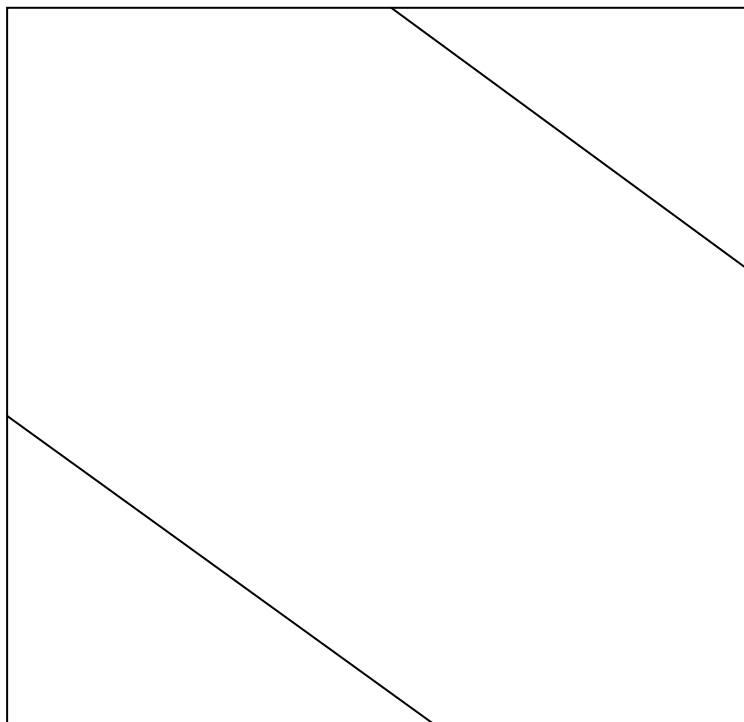
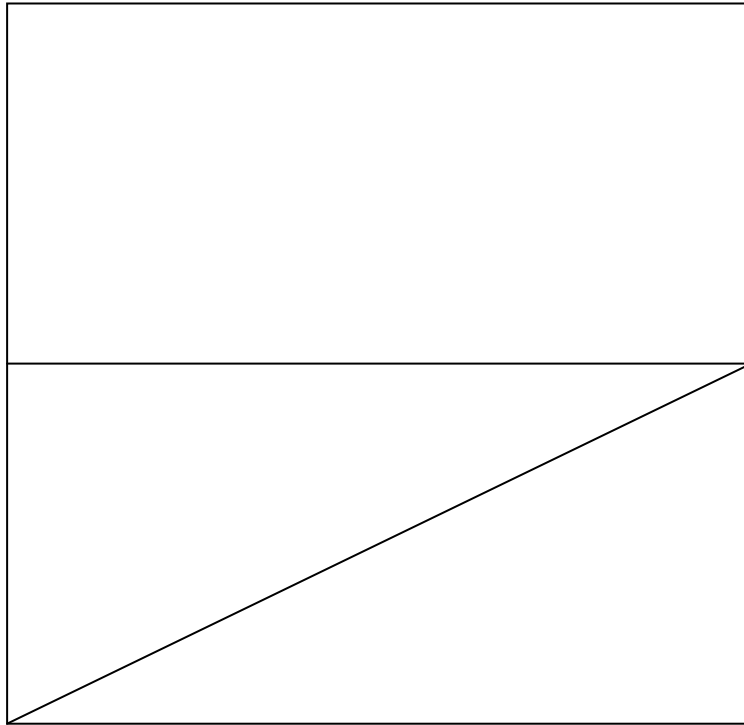
Loppukeskustelu:

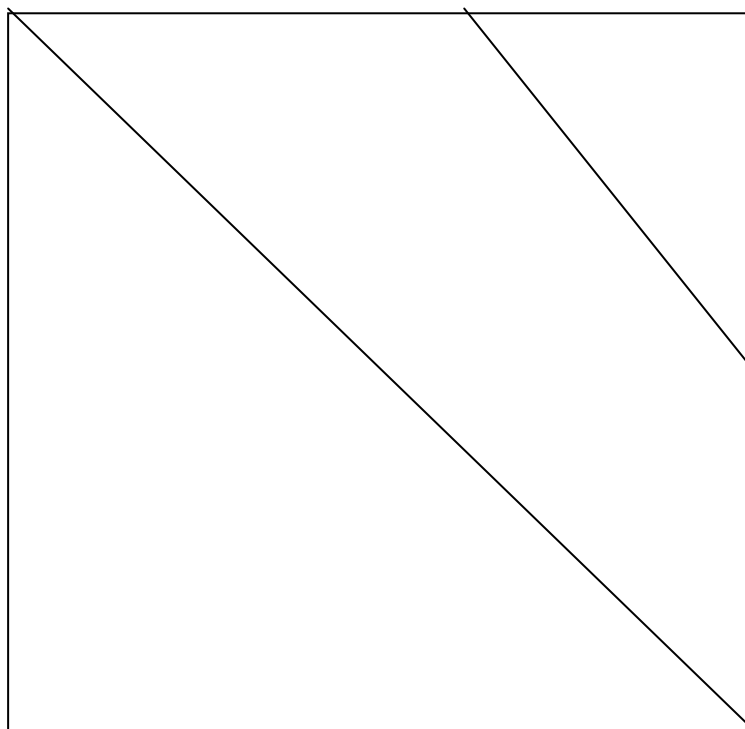
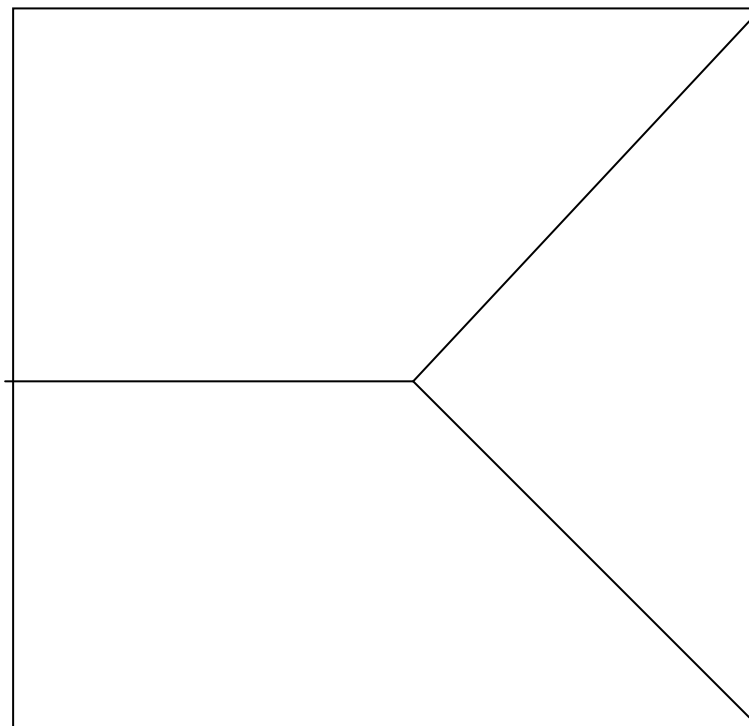
- Millaisia tunteita tunsit yhteistyön aikana?
- Mitkä asiat vaikeuttivat ryhmäsi yhteistyötä?
- Mitkä asiat helpottivat yhteistyötä?
- Mitä tästä harjoituksesta voisi oppia yhteistyöstä?

Lähde: Holste, M., Jeronen, E. & Renfors, T. 1999. Ihminen – terveystkasvatus (kansio). Helsinki: WSOY.



YHTEISTOIMINNAN PALAPELI





YHTEISTYÖN TANGRAMIT

- Tavoitteena on harjoitella yhteistyötä ja yhteisen ongelman luovaa ratkaisemista.
- Yhteistyö edellyttää yhteistyökumppanin huomioonottamista. Tangramia kootessa yhteistyön on sujuttava ilman puhetta.
- Lopputulokseen vaikuttavat yhteistyön lisäksi kekseliäisyys, luovuus ja kyky hahmottaa visuaalisesti.
- Parityö, työskentely n.15 min + töiden esittely ja keskustelu.

Harjoituksen kulku ja säännöt:

1. Jokaiselle parille jaetaan tangram -kuvion palaset. Parit kokoavat sen neliöksi eteensä ennen työskentelyn aloittamista. Näytä malli piirtoheittimellä, jos kokoaminen ei muuten onnistu.
2. Jokainen pari kokoaa paloista jonkin eläimen, kasvin tai muun esittävän kuvion.
3. Tämän jälkeen pari piirtää kuviostaan ääriiviapiirustuksen paperille.
4. Palat sekoitetaan ja kokeilemalla keksitään uusi kuvio.
5. Tavoitteena on keksiä mahdollisimman monta esittävää kuviota, johon kaikki palat on käytetty. Kaikki kuvat tallennetaan ääriiviapiirroksena paperille.
6. Työskentelyn aikana ei saa puhua.
7. Aikaa n. 15 min.

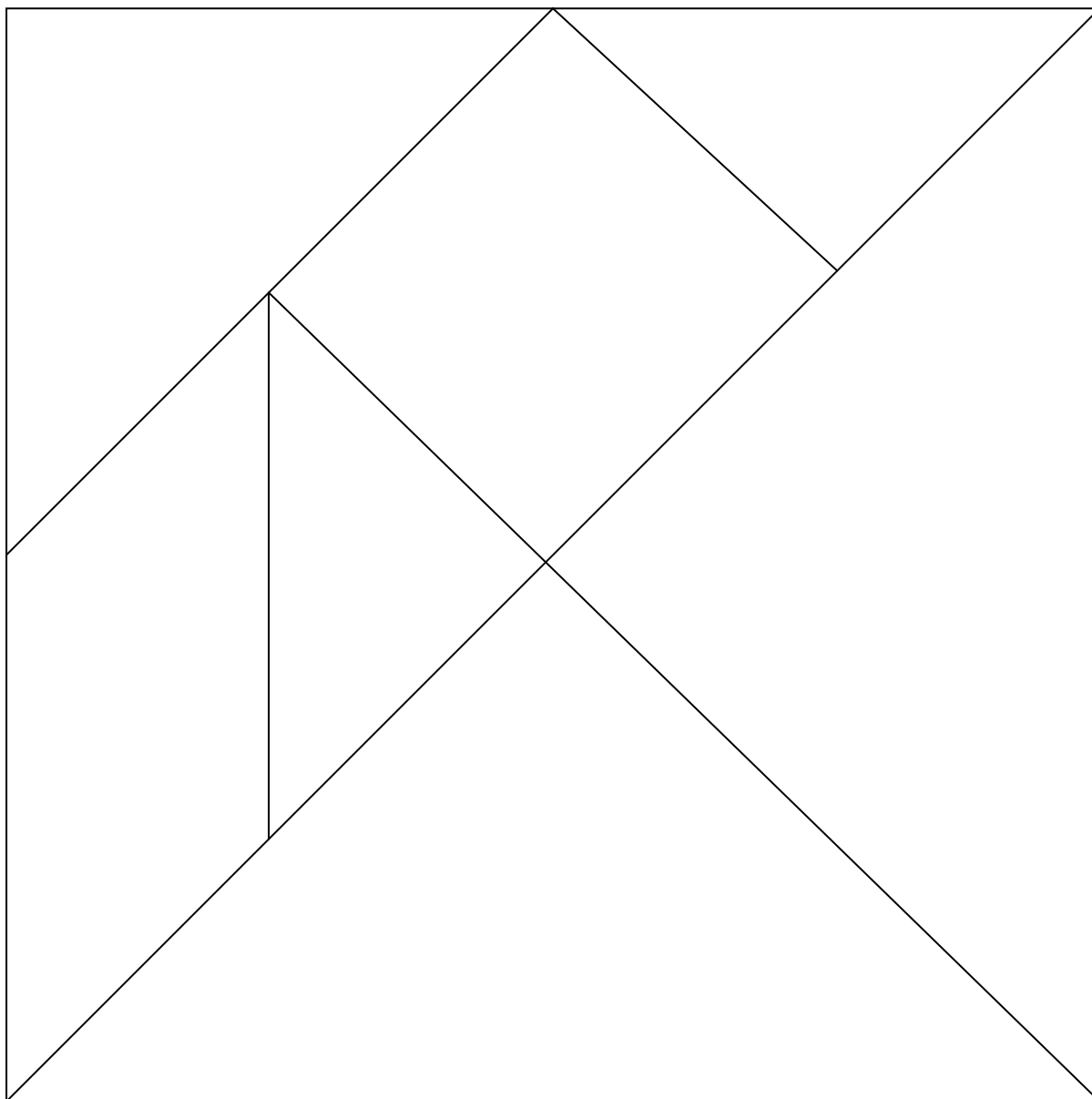
Luonnospiirrosten esittäminen ja loppukeskustelu:

- Miten yhteistyö sujui? Mikä oli helppoa? Mikä oli vaikeaa?
- Miten keksiminen sujui yhdessä ilman sanoja?

Lähde: Holste, M., Jeronen, E. & Renfors, T. 1999. Ihminen – terveystkasvatus (kansio). Helsinki: WSOY.



YHTEISTYÖN TANGRAMIT



LUOTTAMUSHARJOITUS: HEILURI

- Tavoitteena on luokan oppilaiden välisen luottamuksen kehittäminen.
- Heiluri on hyvä harjoitus myös kummiluokan kanssa toteutettavaksi.
- Kolmen hengen ryhmät
- 15-20 min

Harjoituksen kulku:

1. Kaksi oppilasta seisoo kasvot vastakkain. Kolmas on keskellä.
2. Katsotaan, että oppilaiden välinen välimatka on sopiva, jotta keskellä oleva oppilas voi olla turvallisesti heilurina toisten kahden oppilaan välissä.
3. Keskellä oleva seisoo suorana keinuen jalkateriensä varassa. Parit työntävät kevyesti keskellä olevaa olkapäistä siten, että tämä keinuu. Korostetaan parien vastuuta turvallisen olon saavuttamisessa.
4. Harjoituksen aikana ei puhuta vaan taustalla soi rauhallinen musiikki.
5. Määräajan kuluttua vaihdetaan keskellä olijaa.

Loppukeskustelu:

- Miltä tuntui olla keinutettavana?
- Kasvoiko luottamuksesi keinutuksen aikana?
- Pystyitkö rentoutumaan?
- Mitä voisimme oppia tästä harjoituksesta ja yhteistyöstä?

Lähde: Holste, M., Jeronen, E. & Renfors, T. 1999. Ihminen – terveyskasvatus (kansio). Helsinki: WSOY.



AUTIOSAARI HAUENHAMMAS -HARJOITUS

Hauenhammas –harjoitusta kannattaa kokeilla eri-ikäisten lasten ja nuorten, miksei aikuistenkin, kanssa. Monen ikäiset innostuvat tästä yhteistyöharjoituksesta.

Kohti autiota saarta

Heijasta piirtämäsi saaren kartta piirtoheittimellä kankaalle niin, että osallistujat näkevät kartan. Kerro samalla saaresta seuraavan kertomuksen avulla tai omin sanoin:

” Suomenlahdella, kaukana mantereesta on eräs saari. Se on hyvin kaunis ja kaukaa katsottuna se näyttää aivan isolta vihreältä lierihatulta. Kun saavumme lähemmäksi rantaa, saaresta erottuvat punaiset kalliot, käkkyräiset männyt, tuuheat katajapylväät, lepät ja koivut. Vasta kun pääsemme maihin, saaren maailma avautuu. Rantakallioiden koloissa kasvaa pensaita ja kukkia, jotka ovat kestäneet monet myrskyt ja pakkaset. Saaren länsiosa on rehevää lehtoa jossa kukkuivat lehdokit, maariankämmevät ja ruusut. Keskellä lehtoa on kirkasvetinen lähde. Saaren keskiosassa on korkeita kallioita. Pohjoisessa on järeää männikköä. Täällä ovat saaren parhaat mustikka- ja puolukkamaat. Itäpuolella on tiheä kuusikko ja rannalla paksuja tervaleppiä. Tämä osa on saaren sienialuetta. Eteläpuolella kasvaa heinää ja koivikkoa. Etelärannalla luotojen välissä on saaren parhaat kala-vedet. Haukea, ahventa ja kampelaa saa niin paljon kuin jaksaa kalastaa, silloin tällöin siikakin eksyy verkkoon. Saaren nykyisiä asukkaita ovat jänikset, myyrät, käärmeet ja linnut. Pintaalaltaan saari on noin 30 hehtaaria. Merikortista selviää että saaren nimi on Hauenhammas.”

Me lähdemme

Valitse itsellesi pari. Olette juuri saaneet kuulla, että muutatte asumaan Hauenhammas –saarelle. Matkustatte saarelle veneellä ja olette saarella kaksi vuotta. Matkaan lähdette heti. Teidän on valittava mukanne kymmenen varustetta, joiden avulla voitte aloittaa uuden elämän asumattomalla saarella. Kirjoittakaa itsellenne muistiin varusteluettelo. Aikaa teillä on kymmenen minuuttia.

Meitä lähteekin monta

Olette parisi kanssa valmiina lähtöön kun kuulette, että saarelle on lähdössä muitakin. Kuulette myös, että soutuveneitä joilla saarelle on tarkoitus mennä onkin puolet vähemmän kuin oli tarkoitus. Liittoudutte yhteen toisen saarelle lähtevän parin kanssa niin, että muodostatte yhdessä neljän hengen ryhmän. Mutta vene on pieni ja kaikki matkatavarat eivät mahdu mukaan. Kukin ryhmä saa ottaa mukaansa vain 10 varustetta. Valitkaa ryhmässä molempien parien luettelosta 10 yhteisesti sovittua varustetta. Laatikaa varusteista yhteinen luettelo. Se ryhmä, joka saa varusteluettelonsa ensimmäisenä valmiiksi, saa valita ensimmäisenä palstansa saarelta.

Asumisen aloittaminen

Ryhmänne on saapunut saarelle ja löytänyt oman palstansa. Seuraavaksi laaditaan ryhmän toimintasuunnitelma siitä, miten elämä saarella aloitetaan. Suunnitelmassa on hyvä ottaa huomioon ryhmäläisten toiveet ja osaamisalueet sekä oman palstan mahdollisuudet ja mukana olevat varusteet. Laatikaa ryhmässä 10 kohdan suunnitelma johon kirjataan työt tärkeysjärjestyksessä, yhteistyö ja työnjako.



Ryhmämme pelisäännöt

Elämäme yhteisössä on alkanut. Silloin tällöin syntyy hankaluuksia, työt eivät suju sovituksi ja mielipiteet menevät ristiin. Ryhmämme kokoontuu neuvottelemaan säännöistä. Laatikaa ryhmässä 3 ohjetta tai sääntöä, joihin kaikki ryhmän jäsenet voivat sitoutua ja jotka helpottavat yhteiseloa. Kun ryhmät ovat valmiina, jokainen ryhmä kertoo omat sääntönsä myös muille ryhmille ja ne kirjataan ylös esimerkiksi kalvolle tai liitutaululle niin, että kaikki näkevät ne. Käydään säännöt läpi yksi kerrallaan ja äänestetään siitä, mitkä säännöt ovat toimivia. Keskustellaan siitä, mitkä säännöt ovat toimivia paitsi autiolla saarella myös koulussa tai kotona. (Ohjaaja voi halutessaan koota toimivat säännöt tauluksi luokkahuoneen seinälle muistuttamaan harjoituksessa tehdystä yhteistyöstä.)

Täällähän on muitakin

Huomaatte, että tarvitsette saaren muiden asukkaiden apua, sillä saaren osat ovat luonnonolosuhteiltaan erilaisia. Pohtikaa mitä teidän palstanne ja ryhmämme voi tarjota muille ja millaista apua tarvitsette toisilta ryhmiltä. Kirjoittakaa asioista lista.

Saaremme yhteistyössä

Saaren asukkaat kokoontuvat yhteiseen neuvonpitoon. Jokainen ryhmä kertoo, miten he voivat auttaa muita saaren asukkaita ja mitä apua he tarvitsevat muilta. Pohtikaa yhdessä, kuinka saarella voi jatkaa elämää kaikkien asukkaiden kesken.

Keskustelun ituja:

Mitkä tilanteet olivat vaikeita? Miten yhteistyö lähti käyntiin?
Oliko ryhmässä selkeästi erilaisia rooleja?

Lisäharjoituksia saariteemaan

A) Lopuksi voidaan piirtää kartta siitä, millainen saari on kahden vuoden asumisen jälkeen. Tähän voi liittää keskustelua esimerkiksi ympäristökysymyksistä tai ihmisasutuksen historiasta.

B) Jokainen saarella asuva löytää oman henkilökohtaisen aarteensa. Aarre sisältää kaikkia niitä asioita, joita on saarella kaivannut. Aarre voi olla ihminen, eläin, lempiherkku tai jokin muu esine tai asia tai vaikka kaikkia näitä.

Lähde: Lumivuokko, Miia. Meidän Perheen Lapset – Menetelmiä ja harjoituksia kouluyhteistyöhön. Hämeenlinnan settlementti ry. Saatavilla

http://kotisivukone.fi/files/hmlsettlementti.kotisivukone.com/Nuorisotyotakoulussa_menetelmareppu/44_mepela.pdf (luettu 15.6.2010).

Lisää yhteistoimintaharjoitteita sivuilla 77 - 84.



2.4 Johtajuus – ryhmän mukana meneminen

TAIVAS PUTOAA -HARJOITUS

Motto: *Johtaja tarvitsee aina johdettavia.*

- Tavoitteena on tutkia sadun avulla johtajuutta, johtajan vastuuta ja johdettavana olemista.
- Tässä tehtävässä tutkimuksen kohteena ei ole niinkään johtajuus opiskeluryhmässä, vaan pikemminkin ryhmän mukana meneminen, ryhmäpaine. Harhaanjohtaja saa harhaanjohdettavia. Edelleen tutkitaan, mitkä eri seikat saavat seuraajat seuraamaan johtajaansa, vaikka tämä tiedettäisiinkin ”harhaanjohtajaksi”.
- Aihe sivuaa myös kiusaamista. Kiusaajalla on usein apureita, jotka toimivat kiusaajan johdettavina omista motiiveistaan lähtien.
- Sadun lukeminen tai kuunteleminen, siitä keskusteleminen ja/tai sen dramatisointi.
- 45 min.
- Satu ”Taivas putoaa” sekä Pohdintatehtävät tai Roolikortit

Tehtävä 1:

- Tekstiä voi käsitellä joko keskustelemalla luetun/kuullun pohjalta dramatisoiden.
- Jos käy tekstiä läpi keskustellen, voit monistaa oppilaille pohdintatehtävät ja sadun Taivas putoaa.
- Loppupohdintaa yhdessä
 - Millaisia ominaisuuksia sinun mielestäsi johtajalla pitää olla?
 - Millaisia ominaisuuksia on ihmisellä, jota ihaillet?
 - Miltä tuntuu, jos olet eri mieltä kuin ryhmä etkä halua tehdä ryhmän tavoin?

Tehtävä 2:

Jos dramatisoitte tekstin, etene seuraavaan tapaan:

- Ensimmäinen esitys
 - Luetaan tai kuunnellaan satu Taivas putoaa.
 - Dramatisoidaan satu kuullun mukaan.
- Toinen esitys
 - Muutetaan sadun loppu: Eläimet pääsevätkin kaikki perille kuninkaan linnaan.
 - Valitaan esiintyjät ja loppu luokasta on kuninkaan hoviväkeä.
 - Jaa esiintyjille roolikortit.
 - Opettaja ja hovi sanovat jokaiselle vuorollaan: ”Kukaan ei todella usko, että taivas putoaa. Kerro todellinen syy, miksi lähdit seuraamaan Kana Kot’ia.”
 - Jokainen esiintyjä tulee vuorollaan kertomaan, miksi hän lähti matkalle.
 - Esiintyjän esitettyä perustelunsa hovi keskustele ja pohtii: ”Miksi tämä henkilö lähti seuraamaan Kanaa? Onko esitys uskottava, vai voisiko syy sittenkin olla sellainen, mitä henkilö ei sanonut ääneen?”
- Loppupohdintaa yhdessä
 - Millaisia ominaisuuksia sinun mielestäsi johtajalla pitää olla?
 - Millaisia ominaisuuksia on ihmisellä, jota ihaillet?
 - Miltä tuntuu, jos olet eri mieltä kuin ryhmä etkä halua tehdä ryhmän tavoin?

Lähde: Holste, M., Jeronen, E. & Renfors, T. 1999. Ihminen – terveystkasvatus (kansio). Helsinki: WSOY.



TAIVAS PUTOAA -SATU

Olipa kerran Kana Kot, joka kuljeskeli ulkona jyviä nokkimassa. Silloin sen päähän putosi jotakin. Pidempiä pohtimatta Kana Kot päätteli, että taivas putoaa. Siitä olisi heti mentävä kertomaan kuninkaalle. Se lähti juosten matkaan.

Kana Kot juoksi ja juoksi, kunnes tapasi Kukko Ukon.

Kukko Ukko : ” Minne matka Kana Kot?” kysyi Kukko Ukko.

Kana Kot : ” Kertomaan kuninkaalle, että taivas putoaa.”

Kukko Ukko : ”Saanko tulla mukaan?”

Kana Kot : ”Mielihyvin.”

Kana Kot ja Kukko Ukko jatkoivat nyt matkaansa yhdessä juosten. Matkalla he kohtasivat Ankka Vankan. Tämä kysyi, minne Kana Kot ja Kukko Ukko olivat juoksemassa. Kun Ankka Vankka kuuli vastauksen, hänkin liittyi seuraan. Samalla tavalla mukaan tuli myös Hannu Vanhin.

Kana kot, Kukko Ukko, Ankka Vankka ja Hanhi Vanhin juoksivat nyt yhdessä kertomaan kuninkaalle, että taivas oli putoamaisillaan alas. He juoksivat ja juoksivat, kunnes tapasivat Kettu Petun.

”Minne matka, Kana Kot, Kukko Ukko, Ankka Vankka ja Hanhi Vanhin?” kysyi Kettu Pettu.

”Kertomaan kuninkaalle, että taivas putoaa”, vastasivat Kana Kot, Kukko Ukko, Ankka Vankka ja Hanhi Vanhin.

”Sitten te olette kyllä väärällä tiellä. Minä tunnen oikean tien. Saanko näyttää teille sen?” sanoi Kettu Pettu.

”Kiitos”, sanoivat Kana Kot, Kukko Ukko, Ankka Vankka ja Hanhi Vanhin.

Niin he juoksivat ja juoksivat, kunnes tulivat pimeään kolon luo. Se johti suoraan ketun kotiluolaan, mutta senhän tiesi vain Kettu Pettu, joka kehotti kaikkia seuraamaan häntä. Kettu Pettu jäi odottamaan pesäluolan ovensuuhun. Ensin se puraisi Hanhi Vanhimman kaulan poikki. Saman koki Ankka Vankka.

Kun kettu oli naksauttamassa Kukko Ukon kaulaa, se kiekaisi ”Kukk-”. ”Taitaa olla parasta pitää varansa”, tuumasi Kana Kot ja juoksi kotiinsa. Siksi eivät Kana Kot, Kukko Ukko, Ankka Vankka, Hanhi Vanhin tai Kettu Pettu koskaan tulleet kuninkaan luo kertoakseen, että taivas oli putoamaisillaan alas.



TAIVAS PUTOAA – POHDINTATEHTÄVÄT

- Kukko Ukko, Anka Vankka, Hanhi Vanhin sekä Kettu Pettu lähtivät kaikki Kana Kotin perässä. Tuskin Näistä eläimistä yksikään uskoi, että taivas oikeasti putoaa.
- Keksi, millaisia nuo eläimet ovat luonteeltaan ja miksi kukin lähti sen kummempia kyselemättä mukaan. Jokaisella eläimellä voi olla oma syynsä.

Kukko Ukko on
luonteeltaan_____.

Hän lähti mukaan,
koska_____
_____.

Anka Vankka on
luonteeltaan_____.

Hän lähti mukaan,
koska_____
_____.

Hanhi Vanhin on
luonteeltaan_____.

Hän lähti mukaan,
koska_____
_____.

Kettu Pettu on
luonteeltaan_____.

Hän lähti mukaan,
koska_____
_____.

Minä olen
luonteeltani_____.

Seuraan mielelläni sellaista johtajaa,
joka_____
_____.



TAIVAS PUTOAA -ROOLIKORTIT

KUKKO UKKO (ei ole koskaan tyytyväinen)

Kerro hovissa (valittaen):

"Halusin nähdä kerrankin suuren kaupungin. Olen kuullut, että kaikki on siellä paljon paremmin kuin kotona. Mikä tahansa paikka on parempi kuin koti!"

Kukon salaisia ajatuksia:

Inhoan kotitilaani, sen eläimiä, talon isäntää ja ihan kaikkia. Kukaan ei todella välitä minusta eikä kunnioita minua.

ANKKA VANKKA (Kana Kot'in ihailija)

Kerro hovissa (ihailevalla äänellä):

"Halusin mennä Kanan mukaan. Hän on paras ystäväni ja tarvitsee minua."

Ankan salaisia ajatuksia:

Kana Kot on ystäväni, koska hän on hyvän näköinen ja hyvin suosittu. Olen hänen kanssaan aina samaa mieltä, koska pelkään, että hän ei ole muutoin ystäväni.

HANHI VANHIN (uskoi ihan todella)

Kerro hovissa (hölmönä ihmetellen):

"En usko, että Kana Kot voisi valehdella. Jos hän sanoo, että taivas putoaa, se putoaa."

Hanhen salaisia ajatuksia:

Uskoin todella, että taivas putoaa. Uskon aina kaiken, mitä toiset sanovat.

KETTU PETTU

Kerro hovissa (ovelasti):

"Halusin nähdä kuninkaan ja hänen hovinsa. Tällainen älykäs kaveri kuin minä, menestyy joka paikassa."

Ketun salaisia ajatuksia:

Käytän aina kaikkia hyväkseni. Tajusin, että suuressa kaupungissa on paljon huijattavia tyyperiä.

Lähde: Holste, M., Jeronen, E. & Renfors, T. 1999. Ihminen – terveyskasvatus (kansio).
Helsinki: WSOY.



2.5 Luokan sosiaaliset tyypit

Koskenniemen tyyppijaossa korostetaan oppilaiden vaikutuksen määrää luokkayhteisön toimintaan. Tämä luokitusjärjestelmä koostuu kolmesta pääluokasta, jossa kussakin on kolme alaluokkaa. Pääluokat määräytyvät sen perusteella, miten laajalti tyyppiin sijoitettavan oppilaan käyttäytyminen vaikuttaa oppilasyhteisöön. Alatyypit pääluokan sisällä määräytyvät niihin sijoittuvien oppilaiden vaikutustavan pohjalta. Aitojohtaja ja valtias esimerkiksi käyttävät vaikutusvaltaansa eri tavoin: edellinen luottamuksen pohjalta, jälkimmäinen ”pakottamalla” muut oppilaat alaisuuteensa.

1. **Johtajat:** yhteisössä määrääviksi osoittautuneet oppilaat.

- 1 A. **Aitojohtaja:** oppilas, joka on ylivoimainen kaikilla tai useimmilla aloilla ja omaa yleistä arvonantoa.
- 1 B. **Tilapäisjohtaja:** oppilas, joka vaikuttaa vain tietyllä alueella.
- 1 C. **Valtias:** oppilas, jonka asema perustuu alistamiseen.

2. **Myötäilijät:** yhteiseen toimintaan aktiivisesti osallistuvat oppilaat, joilla ei ole ylivoimaisuuteen perustuvaa asemaa.

- 2 A. **Apuri:** oppilas, joka toimii aktiivisesti ja oma-aloitteisesti, mutta ei omaa itsenäistä vaikutusvaltaa.
- 2 B. **Suosikki:** oppilas, jonka asema perustuu tovereiden osoittamaan kiintymykseen tai siihen verrattavaan suhteeseen.
- 2 C. **Seurailija:** oppilas, joka osallistuu luokan toimintoihin olematta kuitenkaan kovin aktiivinen.

3. **Syrjässäolijat:** oppilaat, joiden osallistuminen on rajoittunutta.

- 3 A. **Eristyjä:** oppilas, joka omasta halustaan pysyttelee poissa yhteisistä toimista.
- 3 B. **Sivuutettu:** oppilas, joka ei omasta halustaan huolimatta onnistu saavuttamaan edes seurailijan asemaa.
- 3 C. **Torjuttu:** oppilas, jonka läsnäolo aiheuttaa torjuntaa toisten oppilaiden taholta.

Oppilaiden sosiaalisen aseman voi selvittää esimerkiksi sosiometrisellä mittauksella. Saatuja tietoja opettaja voi käyttää apunaan päättäessään, mihin asioihin hän keskittyy pyrkiessään muuttamaan ja kehittämään oppilaiden asemaa luokassa. Tällaisesta oppilaantuntemuksesta on hyötyä myös silloin, kun opettaja haluaa ehkäistä tiettyjen tyyppien syntymistä. Opettaja saa tietoa siitä, kuka kukin tyyppi on ja kenestä saattaa tulevaisuudessa kehittyä tietty tyyppi, jos toimenpiteisiin ei ryhdytä.

Lähteet: Koskenniemi, M. 1972. Sosiaalinen kasvatus koulussa. Keuruu: Otava.
Aho, S. 1979. Luokan sosiaaliset tyypit. Turun yliopisto, kasvatustieteiden laitos.



Sosiogrammi

Sosiogrammi on graafinen esitys henkilön sosiaalisista siteistä eli eräänlainen ihmissuhdekaavio. Tämän sosiogrammin tarkoituksena on kartoittaa *ryhmän ulkopuolelle jääneet oppilaat* sekä *tukioppilaiksi* soveltuvat johtajatyypiset oppilaat.

Oppilaalle jaetaan vastauspaperi, johon hän oman nimensä lisäksi merkitsee allekkain numerot 1-4. Numeroiden perään oppilas kirjoittaa omalta luokaltaan valitsemansa oppilaan nimen seuraavien ohjeiden mukaan. Opettaja valitsee seuraavista vaihtoehtoista luokalle/ikätasolle sopivimmat (yksi molemmista kohdista).

SOSIOGRAMMI – HARJOITUS 1

Numeron 1:n perään:

- a. Luokassa vaihdetaan istumajärjestystä. Kenen luokkakaverin viereen haluaisit istumaan?
- b. Kenen luokkakaverin kanssa mieluiten leikkisit välitunnilla?
- c. Olet menossa huvipuistoon. Sinulla on kaksi ranneketta. Kenelle antaisit toisen rannekkeen?
- d. Kuka luokkakaverisi on niin hyvä ystävä, että päästäisit hänet eteesi ruokajonossa?

Numeron 2:n perään:

- a. Leikitte leikkiä ”seuraa johtajaa”. Kenet luokkakavereistasi valitsisit ensimmäiseksi johtajaksi?
- b. Luokkasi lähtee leirikouluun. Leirikoulussa yövytään ja tehdään yhdessä ruokaa. Kenet valitsisit luokan edustajaksi suunnittelemaan leirikoulua opettajan kanssa?

Numeron 3:n perään:

- a. Luokassa tehdään ryhmätyötä. Tehtäväsi on koota toimiva ryhmä. Ketkä valitset?

Numeron 4:n perään:

- a. Ketä et mielelläsi ottaisi välitunnilla mukaan porukkaan/leikkiin?
- b. Kuka jää usein yksin välitunneilla?

Vastauslapuista kootaan sosiogrammi. Vastaajan nimi kirjataan paperille ja hänestä vedetään nuoli valinnan 1 suuntaan. Kohdassa 2 valitut merkitään piirtämällä neliö ehdotetun henkilön ympärille. Kohdassa 3 valitut ympyröidään. Kohdassa 4 valitut henkilöt alleviivataan.

Lähde: Sosiogrammi Lappeenrannan kaupungin peruskoulujen 1-6 –vuosiluokkien käyttöön. Saatavilla

<http://kokoushallinta.lappeenranta.fi/dynastyweb/kokous/20081412-16-8335.PDF>

(luettu 10.6.2010).



SOSIOGRAMMI – HARJOITUS 2 (oppilaille, jotka eivät vielä osaa kirjoittaa)

Toinen vaihtoehto, esim. oppilaiden kanssa, jotka eivät vielä osaa kirjoittaa.

1. Etsi pallukka, jossa on oma nimesi. Väritä pallukka punaiseksi.
2. Kenen luokkakaverin kanssa leikkisit mieluiten välitunnilla/ kuka on paras ystäväsi luokalla? Vedä sininen nuoli tähän oppilaaseen.
3. Liikuntatunnilla leikitään seuraa johtajaa - leikkiä. Kuka olisi mielestäsi paras johtaja? Vedä häneen musta nuoli.
4. Luokassa tehdään ryhmätyötä. Tehtäväsi on koota toimiva ryhmä. Ketkä 3 (-5) oppilasta valitset ryhmääsi? Vedä heihin oranssi nuoli.
5. Kuka luokastasi jää usein yksin välitunnilla? Vedä häneen vihreä nuoli.

Sosiogrammi voi paljastaa arkaluontoisia asioita, joten niiden sisältöä ei julkisteta luokalle. Tieto on ainoastaan opettajan käyttöön, jotta hän voi selvittää ryhmän ulkopuolelle jäämisen syitä ja työstää asiaa oppilaiden kanssa. Ohessa muutama vinkki asian käsittelyyn:

- Lions Questin harjoitukset
- MASK eli monitahoarviointi oppilaan sosiaalisesta kompetenssista
- Elokuva Leijonankesyttäjät (näkökulmia kiusaamiseen, kiusaamisen ehkäisy, itsetunto)

Kirjallisuutta:

- Gunnar Höistad: Irti kiusaamisen kierteestä, Kirjapaja 2003
- Christina Salmivalli: Koulukiusaamisessa puuttuminen, PS-kustannus 2003
- Christina Salmivalli: Kiusaaminen ryhmäilmiönä, Gaudeamus 1999
- Tuula Kallioniemi: Ihmemies Topi – Luokkaan tulee uusi oppilas
- Annika Thor: Totuus vai tehtävä – Kiusaaminen tyttöporukassa.
- Louis Sachar: Takapulpetin poika – Luokkahäirikön tarina

Lähde: Sosiogrammi Lappeenrannan kaupungin peruskoulujen 1-6 –vuosiluokkien käyttöön. Saatavilla

<http://kokoushallinta.lappeenranta.fi/dynastyweb/kokous/20081412-16- 8335.PDF>

(luettu 10.6.2010).



YKSINKERTAINEN SOSIOGRAMMI – HARJOITUS 3

- Opettaja voi kertoa oppilaille suunnittelevansa luokan jakamista ryhmiin tai istuma-järjestystä.
- Jokaiselle oppilaalle annetaan paperi johon hänen tulee kirjoittaa kenen oppilaan kanssa hän haluaisi päästä samaan ryhmään tai kenen viereen istumaan.
- Paperin ylälaitaan tulee oppilaan oma nimi.
- Tehtävänantoa voidaan tarkentaa pyytämällä oppilaita nimeämään 2 – 3 nimeä, joiden joukossa tulee olla sekä tyttöjä että poikia.
- Opettaja voi pyytää nimeämään myös oppilaan/oppilaita, joiden kanssa ei halua olla samassa ryhmässä.
- Opettaja voi vastausten avulla piirtää itselleen nuolikartan, joka kuvaa luokan ihmissuhteita. Kartta kertoo myös, ketkä ovat luokan suosituimmat ja ketkä vähemmän suosittuja. Sosiogrammi kertoo opettajalle luokan ryhmäytymisestä eikä sitä ole syytä näyttää oppilaille.

Lähde: Koulukinon www-sivut. Saatavilla

http://www.koulukino.fi/uploads/material/leijonankesyttaja_25.6.08.pdf (luettu 10.6.2010).

Luokan ilmasto voidaan tutkia myös kysymysten avulla. Oppilaan tehtävänä on kirjoittaa vastauspaperille luokkatovereiden nimiä seuraavien kysymysten mukaisesti:

- Luokallenne tulee uusi kiva oppilas, jonka moni haluaisi saada kaverikseen. Kuka saa hänet ensiksi ystäväkseen?
- Luokka tietää, että yhtä oppilasta kiusataan jatkuvasti. Osa oppilaista haluaisi kertoa asiasta opettajalle. Yksi luokkatovereista vaatii asian pitämistä salassa. Kuka?
- Opettaja on antanut tehtäväksesi hakea lisätietoa esitelmää varten koulun kirjastosta. Kenet valitset pariksesi?
- Olet kaatunut välitunnilla ja loukannut itseäsi. Tarvitset apua. Kuka luokkatovereistasi tarjoutuu avuksi?
- Välitunnilla leikitään leikkiä, yksi ei kuitenkaan pääse mukaan. Ketä ei oteta leikkiin?
- Suunnittelette luokan kanssa luokkaretkeä, mutta kohteesta tulee erimielisyyttä. Yksi oppilaista tekee ratkaisevan ehdotuksen, jonka kaikki hyväksyvät. Kuka on ehdotuksen tekijä?
- Opettaja joutuu yllättäen lähtemään pois luokasta kesken oppitunnin. Luokassa alkaa tapahtua kaikennäköistä. Kerro mitä näet.
- Nyt opettaja on tullut takaisin luokkaan. Mitä seuraavaksi tapahtuu?

Lähde: Koulukinon www-sivut. Saatavilla

http://www.koulukino.fi/uploads/material/leijonankesyttaja_25.6.08.pdf (luettu 10.6.2010).



2.6 Uusi oppilas luokassa

Uusi oppilas otetaan ystävällisesti vastaan. Koko luokka perehdyttää hänet koulun tiloihin, tapoihin ja sääntöihin. Oppilaita valmennetaan suhtautumaan uuteen tulokkaaseen myönteisesti.

Kun luokkaan tulee uusi oppilas – tutustumisleikit

PIKATUTUSTUMINEN

Oppilaat istuvat omilla paikoillaan tai piirissä. Opettaja kertoo, että seuraavan leikin aikana opitaan tietämään toisista uusia asioita. Kaikki ne, joihin sopii opettajan sanoma asia, nousevat seisomaan ja tekevät sen, mitä opettaja kehottaa tekemään ja istuvat sitten takaisin paikoilleen.

Opettaja pitää tempon sen verran nopeana, että kaikki saavat mahdollisuuden nousta seisomaan. Tässä on joitakin ideoita, joita voi käyttää soveltaen luokille 1-6.

Nouse seisomaan, jos:

- Olet asunut täällä kauemmin kuin viisi vuotta. Vilkuta!
- Sinulla on enemmän kuin 20 serkkua. Sano kuinka monta!
- Olet muuttanut useammin kuin kahdesti. Nosta molemmat kätesi!
- Pidät sadepäivistä. Napsauta sormiasi!
- Tanssit usein. Näytä miten!
- Pidät viinirypäleistä. Vihellä lyhyesti!
- Et pidä kaalista. Irvistä!
- Olet asunut toisessa maassa. Sano maan nimi!
- Petaat sänkysi aamuisin. Tömistä kaksi kertaa!
- Osaat uida. Taputa kerran rintaasi!
- Pidät enemmän koirista kuin kissoista. Sano Hau!
- Pidät enemmän kissoista kuin koirista. Sano Miau!
- Kirjoitat tai luet runoja. Kumarra!
- Sinulla on enemmän kuin kaksi setää tai enoa. Näytä määrä sormillasi!
- Soitat jotain instrumenttia. Näytä, miten soitat!
- Urheilet säännöllisesti. Juokse paikallasi!



Luokat 1 – 2 (Kun luokkaan tulee uusi oppilas – tutustumisleikit)

ESITTELYLEIKKI

Istutaan piirissä ja toimitaan opettajan ohjeiden mukaan. Ohjeiden välissä palataan aina alkuasentoon. ”Jos sinusta on mukavaa kuunnella satuja, nosta kätesi ylös. Jos sinusta on mukavaa luistella, nouse seisomaan varpaillesi. Jos pidät lätyistä, hypi yhdellä jalalla. Jos sinulla on pikkuveli, laita kätesi pään päälle. Leikki lopetetaan ohjeeseen: Jos haluat olla kaikkien kaveri ja että sinulla on kavereita, kuiskaa ”totta kai”.

LANKALEIKKI

Lapset istuvat lattialla piirissä. Opettajalla on kädessään lankakerä. Jokainen lapsi miettii eläimen, josta pitää ja nostaa peukalon pystyyn merkiksi siitä, että on valmis. Opettaja ottaa lankakerän päästä langasta kiinni ja kertoo ensin oman lempieläimensä. Sen jälkeen hän sanoo valitsemansa lapsen nimen ja heittää lankakerän hänelle pitäen samalla langasta kiinni. Kerän saanut lapsi sanoo oman eläimensä ja heittää kerän eteenpäin. On tärkeää, että jokainen ottaa langasta kiinni ja vasta sitten heittää kerän seuraavalle. Näin kerästä muodostuu hämähäkin verkko. Kierroksia voidaan tehdä useampia ja vaihtaa samalla aihetta. Aiheina voisivat olla esimerkiksi lempiväri, lempiruoka tai toiveammatti.

SATUVINKKI: Louhi: Aino ja tiikeri. Weilin Göös

Lähde: Lions Quest. Opettajan oppaat 0-6.

Katso leikkejä myös tämän kansion sivuilta ”Menetelmiä alkuun, tutustumiseen ja ryhmäytymiseen”.



Luokat 3 – 4 (Kun luokkaan tulee uusi oppilas – tutustumisleikit)

Kolmannella luokalla opetusryhmät muuttuvat usein oppilasainekseltaan ja –määrältään. Tutustumisleikit ja muut yhteistoiminnalliset harjoitukset ovat tärkeitä ryhmän turvallisuutta ja positiivista ilmapiiriä luotaessa. Yhdenkin oppilaan muutos oppilasrakenteessa muuttaa sosiaalista rakennetta.

HEDELMÄSALAATTILEIKKI

Istutaan tuolipiirissä. Leikkijät ovat hedelmiä, esim. omena-, banaani-, sitruuna-, greippi-listaa toistaen jokainen saa järjestyksessä oman lajikkeensa. Keskellä seisova aloittaja sanoo esim. *omena*. Kaikki omenat vaihtavat keskenään paikkoja. Yksi jää ilman paikkaa. Hän jatkaa keskellä. Kaikki vaihtavat paikkoja, kun sanotaan *hedelmäsalaatti*.

KAMERA KIERTÄÄ AAKKOSJÄRJESTYKSESSÄ

Oppilaat miettivät, kuinka monen luokkakaverin nimen he muistavat.

1. kierroksella luetellaan yhteen ääneen aakkoset.
2. kierroksella lausutaan aakkoset pysähtyen jokaisen kirjaimen kohdalla.
A-kirjaimen kohdalla pysähdyttäessä jokainen A:lla alkava oppilas nousee ylös.
B-kirjaimen kohdalla B:llä alkavat oppilaat nousevat ylös jne.
Oppilas tai oppilaat sanovat oman nimensä ja muut toistavat nimen ääneen.
3. kierroksella oppilas tai oppilasryhmä nousee itsenäisesti aakkosjärjestyksessä seisomaan. Muut sanovat heidän nimensä kuorossa ääneen.

AARREJAHTI-MONISTE

Oppilaat saavat kaksi aarrearkkua. Aarrearkkujen kansiin kirjoitetaan kiinnostava ja mielenkiintoinen tekeminen tai harrastus, jota voi tehdä kotona, pihalla, mökillä ulkona. Asiaa ei kerrota vielä toisille. Arkkujen kääntöpuolelle kirjoitetaan pienillä kirjaimilla nimi-kirjaimet.

Opettaja kerää arkut ja asettelee ne sekoitettuina pulpeteille, lattialle tai taululle. Oppilaat kiertävät kirjoittamassa nimikirjaimensa jokaiseen arkkuun, johon on kirjoitettu jokin oppilasta kiinnostava tekeminen.

Tutustutaan aarrearkkujen sisältöihin yhdessä. Mielenkiintoisista aarteista voi koota seinälle aihepiireittäin suuria harrastusarkkuja: liikunta-aarteet, kädentaitoaarteet, tutkimusaarteet, tekniikka-aarteet, kirja-aarteet, taideaarteet, musiikkiaarteet jne.

LUKUVINKKI: Kallioniemi, T. Ihmemies Topi – Kun luokkaan tulee uusi oppilas.

Lähde: Lions Quest. Opettajan oppaat 0-6.

Katso leikkejä myös tämän kansion sivuilta ”Menetelmiä alkuun, tutustumiseen ja ryhmäytymiseen”.



Luokat 5 – 6 (Kun luokkaan tulee uusi oppilas – tutustumisleikit)

OJENNA KÄTESI

Oppilaat seisovat ryhmässä. Opettaja sanoo: ”*Ojenna kätesi sellaista kohti, jolla on päällään jotain punaista.*” Jokainen saa etsiä nopeasti oppilaan, jolla on päällään jotain punaista ja ojentaa sitten kätensä tätä kohti koskettamatta häntä. Samalla sekä ojentaja että kohde jäähmettyvät paikoilleen. Useat oppilaat saattavat ojentaa kätensä samaa oppilasta kohden, joka puolestaan saattaa ojentaa kätensä jotain muuta oppilasta kohti.

Kaikkien jäähmetyttyä ne, jotka ovat ojentaneet kätensä jotakuta kohti, kertovat hänelle vastauksen opettajan esittämään helppoon kysymykseen, esim. Mikä on toinen nimesi? Kuinka monenneksi vanhin olet sisaruksistasi? Kuinka monessa paikassa olet asunut? Mitä hammastahnaa käytit tänä aamuna? Kumpi jalka kosketti aamulla ensimmäiseksi lattiaa? Minkä eläimen näit viimeksi? Kuinka monta ovea suljit aamulla kotonasi?

Kaikkien esittäytyttyä opettaja antaa nopeasti uuden kriteerin sille, jota kohti ojentaudutaan, esim. sellainen

- jolla on korvakoru
- jolla on valkoiset sukat
- jolla on vyö
- jolla on pitemmät hiukset kuin sinulla
- joka on pitempi kuin sinä
- jolla on jaka
- jolla on keltaista vaatteissaan
- jota et tuntenut ennen tätä vuotta
- jolla on poninhäntä
- jonka silmät ovat samanväriset kuin omasi

Käden ojentamiseen voidaan

- ojentautua koko keholla
- ojentaa pää
- ojentaa oikea jalka
- ojentaa molemmat kädet
- ojentaa kyynärpäät

Lähde: Lions Quest. Opettajan oppaat 0-6.

Katso leikkejä myös tämän kansion sivuilta ”Menetelmiä alkuun, tutustumiseen ja ryhmäytymiseen”.



2.7 Linkkivinkki ja oheislukemisto

Luokkahenki ja ryhmäytyminen:

- Mannerheimin Lastensuojeluliitto. Lehtonen, Miia. Kouluttajan opas. 2009. Miktor. Saatavilla <http://mll-fi-bin.directo.fi/@Bin/6ae8a71a38bc5bcaac174d9e34865e49/1276712823/application/pdf/11918092/Kouluttajan%20opas%20lowres%2012.1.09.pdf> (luettu 15.6.2010). (Oppimistyyllitesti sivulla 36, ym.)
- Ahola, Maiju. Mestari luokka. 2002. Helsinki: Tammi.
- Aalto, M. 2000. Ryppäästä ryhmäksi. Tampere: My Generation.
- Absetz, B. 1994. Tehdään porukalla. Yhteistyön käsikirja. Helsinki: Opintotoiminnan keskusliitto.
- De Bono, E. 1990. Kuusi ajatteluhattua. Helsinki: Mark kustannus.
- Koivula, K. 1999. Räiskettä ryhmään. Ohjaajan kirja. Matku: Programmes Kirsti Koivula & co.
- Leppilampi, A. & Piekkari, U. 1998. Terve, terve! Opitaan yhdessä oppimisen ja elämän taitoja. Lahti: Asko Leppilampi.
- Leskelä, P. 1995. Tuplatiimi. Ohjaajan opas. Vantaa: Innotiimi.
- Vuorinen, I. 1997. Tuhat tapaa opettaa. Menetelmäopas opettajille, kouluttajille ja ryhmän ohjaajille. Naantali: Resurssi.



Miksi ryhmän turvallisuuteen kannattaa panostaa?

Peruskoulun opetussuunnitelman perusteiden (2004, 18) mukaan oppimisympäristön on oltava fyysisesti, psyykkisesti ja sosiaalisesti turvallinen ja tuettava oppilaan terveyttä. Oppimisympäristön tulee tukea opettajan ja oppilaan välistä sekä oppilaiden keskinäistä vuorovaikutusta. Sen tulee edistää vuoropuhelua ja ohjata oppilaita työskentelemään ryhmän jäsenenä. Tavoitteena on avoin, rohkaiseva, kiireetön ja myönteinen ilmapiiri, jonka ylläpitämisestä vastuu kuuluu sekä opettajalle että oppilaille.

Ryhmäyttäminen on prosessi, jossa ryhmän jäsenten välistä keskinäistä tuntemista, luottamusta, turvallisuutta ja viestintäkykyä tietoisesti kehitetään. Tarkoitus on käynnistää prosessi, jossa tuntemaan oppiminen, turvallisuuden kokeminen ja luottamuksellinen ilmapiiri mahdollistavat ryhmässä avoimempaa omien ajatusten ja tunteiden ilmaisua. Turvallisessa ryhmässä voi olla oma itsensä. Turvallisuus tarkoittaa tietoisuutta hyväksytyksi tulemisesta. Turvallisuus on luottamusta, avoimuutta, tuen antamista ja sitoutumista ryhmään. (Aalto 2000, 15.) Turvattomassa ryhmässä nuori joutuu pelkäämään hylätyksi tai kiusatuksi tulemista. Nuori voi aloittaa häiriökäyttäytymisen, välttääkseen itse kiusatuksi tulemisen. Jos vertaisilta saatu palaute on jatkuvasti negatiivista, muuttuu nuoren käsitys itsestä helposti kielteiseksi.

Ryhmän turvallisuudelle läheinen käsite on koheesio. Ryhmällä on sen jäseniin veto-voimaa, joka vaihtelee yleensä eri jäsenten kohdalla. Ryhmän koheesiolla eli kiinteydellä tarkoitetaan koko ryhmän kaikkien jäsenten yhteensä tuntemaa vetovoimaa ryhmää kohtaan. Jos ryhmällä on vahva koheesio, sen jäsenet sitoutuvat voimakkaasti sekä ryhmään että muihin jäseniin sekä osallistuvat aktiivisesti ryhmän toimintaan. Myönteisiin asenteisiin liittyy vahva yhteenkuuluvuuden tunne. Jos vetovoima on heikko, sitoutuminen, osallistuminen ja yhteenkuuluvuuden tunteet ovat vastaavasti vähäisiä. (Aho & Laine 2002, 203.)

Ryhmässä, jossa on voimakas koheesio, jäsenet viihtyvät ja välittävät toisistaan, ovat avoimia, kertovat omista tunteistaan, kommunikoivat runsaasti sekä arvostavat ja kunnioittavat toisiansa. Turvallisuus tukee ryhmän jäsenten emotionaalista ja sosiaalista hyvinvointia, jolloin yksilön energiaa ei kulu oman minänsä varjelemiseen ja itsensä puolustamiseen. Tällöin ryhmän jäsenet motivoituneita tehtäviinsä, pystyvät hyödyntämään niissä omia taitojaan ja älyllisiä resurssejaan tehokkaasti sekä haluavat ja osaavat toimia yhteistyössä muiden kanssa. Myönteiset vaikutukset ulottuvat myös ongelmatilanteisiin. Jos ryhmässä on voimakas koheesio ja avoin ilmapiiri, ongelmista pystytään avoimesti ja rakentavasti keskustelemaan sekä siedetään myös kritiikkiä. (Aho & Laine 2002, 205; Helkama ym. 2001, 205.)

Luokkatilanteessa merkkejä heikosta koheesiosta ovat runsaat poissaolot, kiusaaminen, vähäinen keskinäinen kommunikointi, vihamieliset tunteenpurkaukset, haluttomuus yhteistoimintaan ja useat syrjään vetäytyneet ja yksinään oleilevat oppilaat. Yksilön kannalta heikkoon koheesioon liittyy usein epämiellyttäviä kokemuksia ihmissuhteissa ja negatiivisia tunteita ryhmää kohtaan. Seurauksena on usein sitoutumisen väheneminen ja yksilön suorituskyvyn laskeminen. Ryhmän ulkopuolelle jääminen, syrjityksi tuleminen, jatkuvat epäonnistumiset ja kielteinen palaute voivat näkyä koko elämän jatkuvana epäluottamuksena omiin kykyihin. (Aho & Laine 2002, 206; Helkama, ym. 2001, 206.)



Aikuisen vastuu luokan vuorovaikutussuhteista ja ryhmään kuulumisen tuesta ovat nousseet koulussa syrjäytymistä ehkäisevistä tekijöistä keskeisimpinä esiin (Opetusministeriö 2003, 15; Salmivalli 2005, 176, 177). Opettaja voi ratkaisevasti vaikuttaa luokan koheesioon kannustamalla myönteiseen vuorovaikutukseen, tunteiden ilmaisuun ja toisten huomioonottamiseen ja kunnioittamiseen. (Aho & Laine 2002, 206; Helkama, ym. 2001, 206–207.) Ryhmäyttävien harjoitteiden ohella todelliset vuorovaikutustilanteet (esim. päätöksenteko, konfliktit) ovat paras rakennusala sekä turvallisuudelle että vuorovaikutustaitojen oppimiselle. Opettaja tarvitsee herkkyyttä havaita tilanteet, jotka tarvitsevat purkamista ja keinoja, miten se tehdä.

Janne Pietarisen (1999, 276-277) mukaan opettajan vaikutus luokan sosiaaliseen ilmastoon on ratkaiseva. Opettajan on etsittävä keinot uuden oppilasryhmän sisäisen vuorovaikutuksen aikaansaamiseksi ja toiseksi hänen on etsittävä keinot oppilasryhmän ja itsensä välisen vuorovaikutuksen kehittämiseksi. Siksi opettajalla on oltava valmius ja halu suunnitella ja kehittää luokan sosiaalista ympäristöä niin, että se tukee oppilaiden tiedollisen kehityksen lisäksi sosiaalista kehitystä. Tässä onnistuakseen opettajan tulee ymmärtää oppilaidensa sosiaalisen kehityksen taso, kehityksen senhetkiset tarpeet (kehitystehtävät) ja kunkin oppilaan yksilölliset eroavuudet.

Ryhmän turvallisuus voi jo sellaisenaan tuottaa paljon merkittäviä elämää kantavia kokemuksia. Turvallinen ryhmä luo erinomaisen pohjan elämisen taitojen oppimiselle, johon tarvitaan tunne-, asenne- ja arvotason muutoksia. Elämisen taitojen oppiminen ja ryhmän turvallisuuden lisääntyminen ovat vuorovaikutuksellisia elementtejä, joissa ihminen on persoonansa eri tasoilla yhteydessä itseensä ja muihin. (Aalto 2000, 149.)

Lähteet

- Aalto, M. 2000. Ryppäästä ryhmäksi. Turvallisen ryhmän rakentaminen. Tampere: My Generation Oy.
- Aho, S. & Laine, K. 1997. Minä ja muut. Kasvaminen sosiaaliseen vuorovaikutukseen. Keuruu: Otava.
- Helkama, K., Myllyniemi, R., Liebkind, K. 2001. Johdatus sosiaalispsykologiaan. Helsinki: Edita.
- Opetusministeriö 2003. Lasten ja nuorten syrjäytymisen ennaltaehkäisy koulutuksen alalla. Opetusministeriön työryhmämuistioita ja selvityksiä 2003: 4.
- Peruskoulun opetussuunnitelman perusteet. 2004. Helsinki: Opetushallitus.
- Pietarinen, J. 1999. Peruskoulun yläasteelle siirtyminen ja siellä opiskelu oppilaiden kokemana. Joensuun yliopiston kasvatustieteellisiä julkaisuja. N:o 50.
- Salmivalli, C. 2005. Kaverien kanssa. Vertaissuhteet ja sosiaalinen kehitys. Keuruu: Otavan kirjapaino oy.

Lähde: Nuorten Akatemia. Turvallista ryhmää rakentamaan. Saatavilla

<http://www.nuortenakatemia.fi/Opettajalle/Hyvinvointia.kouluun/Turvallista.ryhmaa.rakentamaan> (luettu 9.6.2010).



Menetelmiä ryhmän yhteistoiminnallisuuden aikaansaamiseksi

Seuraavissa menetelmissä rakennetaan ryhmän yhteistoiminnallisuutta ja tuetaan ryhmässä oppimista. Palapelimalli on tyypillinen yhteistoiminnallisen oppimisen malli, jossa pyritään toteuttamaan yhteistoiminnallisen oppimisen periaatteita. Palapelissä jokaisen ryhmän jäsenen aktiivisuus kasvaa ja jokainen osallistuu ryhmän toimintaan. Paripalautteen avulla voidaan harjoitella yhdessä kuuntelemisen, kommunikoinnin ja palautteen antamisen taitoja.

Yhteistoiminnallisen oppimisen Palapeli-malli

Haluatko tutkia ja oppia yhdessä ryhmäsi kanssa? Uskallatko heittäytyä uuteen ja ennalta arvaamattomaan maailmaan, jossa ryhmä itse tuottaa oman opetusmateriaalinsa? Draama on menetelmä, jolla asioita ja ilmiöitä voidaan tutkia ja opiskella yhdessä. Jokainen tuo draamaan jotain omaa, joka koostuu omasta taustasta, kokemuksista ja asenteista. Keskeistä draamassa on roolin ottaminen. Roolissa asetutaan toiseen asemaan ja tunnelmaan, ehkä eri aikaankin kuin tavallisesti. Se mahdollistaa uusien tunteiden ja ajatusten kokemisen ja kokeilun. Se ei kuitenkaan tarkoita sitä, että esitettäisiin näytelmää, vaan roolien avulla tuotetaan jokin tilanne tai tapahtuma, jota tutkitaan yhdessä.

Draamatyöskentelyssä on kolme vaihetta. Ensin on lämmittely, jossa virittäydytään tunnelmaan. Lämmittely voi olla esimerkiksi erilaisia harjoituksia, pelejä tai leikkejä erilaisissa ryhmissä. Tärkeää on, että jokainen osallistuu ja pääsee tekemään jotain. Käytännössä olen huomannut, että tärkeää on liikkua ja olla poissa omalta paikalta.

Toinen vaihe on itse draama. Siinä jaetaan roolit ja kehitetään tarina. Aihe voi olla pelkkä otsikko, aihe, tarinan alku tai esimerkiksi kuvakortti, johon ryhmä työittää jatkon tai tarinan. Olen huomannut, että roolien jaossa tapahtuu usein mielenkiintoisia käänteitä, sillä usein ihmiset haluavat ottaa itselle vieraamman roolin. Esimerkiksi jos aiheena on koulu-kiusaaminen, ryhmän hiljainen voi haluta olla kiusaaja. Draamaa voidaan suunnitella etukäteen, mutta usein lopputulos on erinäköinen kuin oli ajateltu. Hyvin valmiiksi työstetty tarina ei enää ole draamaa vaan näytelmä. Draaman maailmoissa oma minä voi hetkeksi unohtua, mutta se ei katoa.

Draaman viimeinen vaihe on purku. Siinä itse draamaa tutkitaan ikään kuin ulkopuolelta. Se voi tapahtua niin, että rooleissa olevia haastatellaan. Voidaan kysyä esimerkiksi sitä, miltä roolissa tuntui olla tai miksi toimit roolissasi juuri näin? Tämän jälkeen voidaan ryhmänä jutella siitä, millaisia ajatuksia draama ryhmässä herätti ja mitä opittiin? Olisiko jotain voinut tehdä toisin? Draamassa parasta on luovuuden ja tunteiden valloilleen pääsy ja yhdessä tekeminen. Asioita voidaan tutkia yhdessä ja oppia tavalla jossa ei opeteta. Kouluttajan tärkein tehtävä on luoda turvallinen tunnelma ja rohkaista jokaista tuomaan esille omia huomioitaan ja pohdintojaan. Lisäksi on ohjattava tilannetta, jotta pysytään aihealueen sisäpuolella. Uskallusta matkaan ja rohkeutta kokeilla jotain uutta!

Jonna Halmesmäki

Kirjoittaja on MLL:n nuorisotyön kouluttaja, sairaanhoitaja ja oppimisvalmentaja.

(MLL. Kouluttajan opas 2009.)



YHTEISTOIMINNALLISEN OPPIMISEN PALAPELIMALLI

Yhteistoiminnallista oppimista voidaan tukea useilla erilaisilla menetelmillä. Erilaiset palapelimallit ovat yleisesti käytettyjä menetelmiä, kun halutaan toteuttaa yhteistoiminnallisen oppimisen periaatteita. Palapelimallissa jokainen ryhmän jäsen osallistuu aktiivisesti ryhmän toimintaan.

Aluksi ryhmä jaetaan koon mukaan mahdollisimman heterogeenisiin 2–5 hengen kotiryhmiin. Seuraavaksi ohjaaja esittelee aiheen, johon koko ryhmän toiminta liittyy. Ohjaaja huolehtii siitä, että ryhmä ymmärtää, miksi he opiskelevat kyseistä aihetta ja millä tavalla se liittyy aikaisemmin opittuun. Ohjaajan on tärkeää saada osallistujat innostumaan aiheesta ja pitämään sitä heille itselleen tärkeänä. Tässä vaiheessa ohjaaja voi antaa erilaisia tekstejä, informaatiota tai muuta aiheeseen liittyvää materiaalia. Aiheen lisäksi ohjaaja kertoo ryhmälle menetelmän etenemisestä ja halutessaan myös pienryhmien toiminnasta ja yhteistoiminnan eduista juuri tässä tehtävässä. Lopuksi jokaiselle kotiryhmän jäsenelle annetaan (tai he itse voivat valita) oma tehtävä tai vastuualue, jonka sisällöstä hän vastaa. Kotiryhmien jäsenet voidaan nimetä vastuualueen mukaan esimerkiksi A, B, C, D tai 1, 2, 3 ja niin edelleen.

Osallistujat jakautuvat uusiin asiantuntijaryhmiin vastuualueen perusteella. Saman vastuualueen saaneet tai valinneet muodostavat ryhmiä. Uusissa ryhmissä käsitellään heille yhteistä vastuualueita. Osallistujia kannustetaan keskustelemaan aiheesta ja rakentamaan yhteistä ymmärrystä. Ohjaaja saattaa tarjota myös valmiita kysymyksiä tai muuta apua työskentelyn tueksi.

Asiantuntijaryhmien työskentelyn päätyttyä ryhmäläiset palaavat omiin kotiryhmiinsä, jossa kertovat vuorotellen omissa asiantuntijaryhmissään syntyneistä ajatuksista ja päätelmistä. Raportointivaiheessa ohjaaja korostaa edelleen keskustelun ja kysymysten tärkeyttä. Useimmiten ryhmäläisten käydessä läpi ja kasvattaessaan ymmärrystä toistensa vastuualueista he rupeavat muokkaamaan ajatuksiaan kokonaisuuden kannalta.

Viimeisen vaiheen ohjaaja voi suunnitella toteutettavaksi joko yksilötyöskentelyä, pienissä ryhmissä tai koko ryhmän kesken. Siinä on tarkoituksena tarjota osallistujille mahdollisuus yhdistää opittua tietoa ja muodostaa opitusta kokonaiskuva. Samalla reflektoidaan oppimisen prosessia, ryhmän toimintaa ja vuorovaikutusta, pohditaan mitä tehtäisiin ensi kerralla ryhmässä toisin ja niin edelleen. Viimeinen vaihe voidaan toteuttaa esimerkiksi valmistamalla pieni esitys tai keskustelemalla.

Lähde: MLL. Kouluttajan opas 2009. Saatavilla <http://mll-fi-bin.directo.fi/@Bin/6ae8a71a38bc5bcaac174d9e34865e49/1276712823/application/pdf/11918092/Kouluttajan%20opas%20lowres%2012.1.09.pdf> (luettu 15.6.2010).



Muita harjoitteita ryhmän yhteistoiminnallisuuden aikaansaamiseksi

PYÖRIVÄ KEHÄ

Muodostetaan 3–4 hengen ryhmät. Opiskeltava asia jaetaan sen jäsenmäärän mukaan pienempiin osiin. Jokainen ryhmän jäsen valitsee vaihtoehdoista oman tehtävänsä. Muiden ryhmien jäsenten kanssa toteutetaan pareittain tai ryhmissä keskusteluja ja yhteenvetoja, muodostetaan uusia ongelmia, tehdään mahdollisesti pienimuotoisia ryhmätutkielmia tai kehitellään yhteisiä ongelmanratkaisuja. Ryhmä kokoontuu opiskeluvaiheiden jälkeen. Kukin on vuorollaan yhteistoiminnallisen kehän keskushahmona. Jokainen keskustelee tuolloin vain hänen tehtävästään auttaen keskushahmoa täydentämään ratkaisuaan tekemällä tarkentavia kysymyksiä ja vaatimalla perusteluja. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

GALLERY WALK ELI NÄYTTELYKÄVELY

Aluksi jakaannutaan ryhmiin, esimerkiksi 1, 2, 3 ja 4. Ryhmissä käydään läpi annettu tehtävä. Jokainen ryhmä valitsee käymiensä keskustelujen pohjalta esille nousseet, ryhmän tällä hetkellä tärkeimpinä pitämät teemat (3 valittua teemaa), jotka he haluavat nostaa esiin. Ryhmät tekevät valitsemistaan 3 teemasta ”taideteoksen” (= fläppipaperi), jonka jokainen ryhmäläinen varautuu esittelemään muille galleriakävelyn aikana.

Jakaudutaan uudestaan 4 ryhmään (esimerkiksi A, B, C ja D), jossa kussakin on edustus kaikista alkuperäisistä ryhmistä. Lähdetään galleriakävelylle, jonka aikana jokainen ryhmäläinen esittelee muille oman ryhmänsä taideteoksen. Heränneistä ajatuksista ja kysymyksistä käydään keskustelua kunkin teoksen kohdalla. Mahdollista on myös löytää kaikille yhteisiä tärkeitä aiheita: Kaikki ryhmien esille nostamat muutosteemat (tässä 4 x 3 teemaa) kootaan (1) fläppitaululle. Jokainen osallistuja käy laittamassa esimerkiksi puumerkkinsä tai +-merkinnän sen teeman kohdalle, joka tuntuu siinä vaiheessa erityisen läheiseltä tai tärkeältä.

Näyttelykävely on isossa ryhmässä hyvä ryhmätöiden teko- ja purkumenetelmä. Jokainen joutuu esittämään ryhmätyönsä, joten hänen on tiedettävä pääasiat ryhmätyönsä sisällöstä. Asioiden selittäminen toisille auttaa yleensä sisäistämään asiat paremmin kuin pelkkä kuuntelu. Esittely tapahtuu pienessä ryhmässä, jolloin keskustelu on vireämpää ja useimmilla on mahdollisuus sanoa mielipiteensä asiasta. Viimeisessä vaiheessa tapahtuva teemojen yhteen kokoaminen auttaa muodostamaan kokonais kuvan. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)



Menetelmiä ideoiden, ajatusten ja ratkaisuvaihtoehtojen esiintuomiseksi

Seuraavat menetelmät tarjoavat monenlaisia välineitä yhdessä ideointiin, erilaisten ratkaisuvaihtoehtojen etsimiseen ja löytämiseen, päätöksentekoon ja uudenlaisen ajattelun synnyttämiseen.

Aivoriihessä uskotaan ajatusten määrän synnyttävän laatua ja siinä onkin tärkeää heittää turha kriittisyys pois ja antaa mahdollisuus myös hulluilta tuntuville ajatuksille. De Bonon hatut puolestaan haastavat meidät tiedostamaan tapaamme ajatella ja tietoisesti muuttamaan ja monipuolistamaan ajatteluamme. Tuplatiimissä pyritään yhteisvoimin pienryhmissä löytämään uusia ratkaisuja ja ideoita. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

AIVORIIHI

Aivoriihityöskentelyä voidaan kutsua ideointitapaamiseksi tai ideointitilanteeksi. Aivoriihen tavoitteena on tuottaa mahdollisimman paljon ideoita ja luovia ratkaisuja. Jotta aluksi mahdollisimman monet ideat saataisiin esiin, kritiikki on ehdottomasti kielletty. Kaikki ideat merkitään muistiin (esimerkiksi fläppitaululle) ja arvioidaan vasta jälkikäteen. Ideoinnissa ajatuksena on, että määrä tuottaa laatua. Kaikkien ideoiden ei tarvitse olla toteuttamiskelpoisia. Aivoriihi soveltuu erityisesti ideoiden ja ratkaisumallien tuottamiseen. Menetelmää voidaan hyödyntää joko koko ryhmän kesken tai jakamalla ryhmä pienryhmiin – osallistujia eri ryhmissä on kuitenkin hyvä olla vähintään 4–5. Tärkeää on, että ilmapiiri on ehdotuksille ja ideoille avoin sekä se, että kaikki kokevat mahdollisuuden osallistua. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

LEARNING CAFE

Alussa jakaannutaan ryhmiin. Jokaisen ryhmän pöydälle asetetaan fläppipaperi tai kertakäyttöinen pöytäliina ja tussi. Ryhmillä on hyvä olla eriväriset tussit. Ryhmille annetaan pohdittavaksi aihe, esimerkiksi Minkälainen on hyvä ohjaaja? Tarkoituksena on, että yksi ryhmäläisistä puhuu kerrallaan ja kirjoittaa samalla ajatuksiaan ylös paperiin. Keskustelua voidaan jatkaa ryhmissä noin 10–20 minuuttia. Tämän jälkeen valitaan ryhmästä yksi henkilö, joka jää pöytään, kun muut ryhmäläiset siirtyvät toisen pöydän luo. Kaikki ryhmät siirtyvät seuraaviin pöytiin ja aina kustakin ryhmästä yksi jää omaan pöytänsä. Paikalleen jääneen tehtävänä on kertoa pöytään tulleelle uudelle ryhmälle lyhyesti käydyn keskustelun sisältö. Uusi ryhmä jatkaa aiheen parissa kirjoittaen pöydässä olevaan paperiin ajatuksiaan. Jokaiseen paperiin täydentyy eri ryhmien ajatuksia.

Jos kierroksia tehdään useita, voidaan välillä vaihtaa niin, että pöytiin jääneet henkilöt vaihtuvat ja ryhmästä jää toinen henkilö kertomaan seuraavan kierroksen keskusteluista. Tällaisia kierroksia pöydästä toiseen jatketaan tarpeellinen määrä, ainakin sen verran, että kaikki ovat kiertäneet jokaisessa pöydässä. Tämän jälkeen keskustelut voidaan purkaa kouluttajan johdolla. Menetelmään saa kahvilan tuntua, jos jokaiseen pöytään laitetaan pientä tarjottavaa, kuten keksejä, popcornia tai muuta sellaista. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)



6-3-5-TEKNIikka

Aluksi muodostetaan 6 hengen ryhmiä. Jokainen ryhmän jäsen kirjoittaa omaan paperiin 3 ideaa. Ryhmäläisten paperit laitetaan kiertämään. Paperit kiertävät yhteensä 5 kertaa. Kierrosten jälkeen on saatu 15 ideaa joka paperille. Näistä valitaan 3 parasta jatkokehitystä varten. Menetelmän etuna on, että kaikki osallistuvat. Hiljaisetkin osallistujat saavat äänensä kuuluviin kirjoittamalla ideoita paperille. Valittuja ideoita voidaan edelleen käsitellä ryhmässä esimerkiksi SWOT- ja SWAP-analyysia hyödyntämällä. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

8 X 8-MENETELMÄ

8 x 8-menetelmässä ongelma tai ilmiö kirjoitetaan yhdelle A4-paperille. Paperin ympärille asetetaan kahdeksan paperia, joihin kirjoitetaan jokin asiaan liittyvä näkökulma. Sen jälkeen tuotetaan jokaisesta näkökulmasta 8 lisäideaa tai ajatusta. Myös 8x8-menetelmässä syntyneitä ideoita voidaan edelleen käsitellä ryhmässä esimerkiksi SWOT- ja SWAP-analyysia hyödyntämällä. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

SWOT-ANALYYSI JA SWAP-ANALYYSI

SWOT-analyysia voidaan hyödyntää suunnitteluun liittyvien ongelmien tunnistamisessa, arvioinnissa ja kehittämisessä. Menetelmässä kartoitetaan

- 1) heikkouksia 2) vahvuuksia
- 3) mahdollisuuksia ja 4) uhkia.

Nämä 4 teemaa tai osaa muodostavat nelikentän.

SWAP-analyysissa tehdään samanlainen nelikenttä kuin SWOT-analyysissakin.

SWAP-analyysissa tarkastellaan

- 1) heikkouksia 2) vahvuuksia
- 3) tavoitteita ja 4) ongelmia.

SWOT- ja SWAP- analyysia voidaan soveltaa ryhmissä esimerkiksi siten, että osallistujat pohtivat pienryhmissä nelikentän osia ja lopuksi pienryhmien pohdinnat kerätään yhteen ja pohdinnoista muodostetaan nelikenttä. Nelikentän muodostamisen jälkeen voidaan keskustella nelikentästä. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

ROOLIPELI

Roolipelissä opitaan asia tai tilanne käymällä vuoropuhelua. Kukin osallistuja edustaa jotakin asianosaista tahoa. Roolipeliä varten tarvitaan käsikirjoitus, jonka voi laatia joko ohjaaja tai oppijoiden ryhmä. Roolipelissä jokaiselle osallistujalle annetaan rooli ja näkökulma, jota he edustavat keskustelussa tai pienessä näytelmässä. Osallistujat osallistuvat roolipeliin heille annetun roolin mukaisesti, vaikka eivät normaalisti tunnista itsikään roolissaan. Roolipeli vaatii hieman suunnittelua ja vaivannäköä, mutta soveltuu moneen tilanteeseen. Roolipelin avulla voidaan käsitellä muun muassa monenlaisia ongelma- ja kehittämistilanteita. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)



CASE STUDY -HARJOITUS

Case study tarkoittaa tapauskuvauksen avulla oppimista. Case study soveltuu hyvin osaksi yhteistoiminnallisia koulutuksia, sillä se on aktivoiva ja osallistava menetelmä. Case studyn parissa osallistujat saavat soveltaa oppimaansa tai oppia soveltamalla. Case study kehittää opiskelijoiden kykyä arvioida, ymmärtää teorioiden rajoja ja rajoituksia sekä vuorovaikutussuhteita asioiden välillä. Menetelmän tehokkuus riippuu oppijan sitoutumisen asteesta ja käytettävän materiaalin laadusta. Ongelmien vaikeusasteen tulee olla sopiva: Haastetta saa olla, mutta tehtävä ei saa olla liian vaikea tai viedä kohtuuttomasti aikaa.

Case studya voidaan käyttää monin eri tavoin koulutuksissa. Tapaus voi olla kuvaus tai esimerkki ongelmasta, jota oppijat yrittävät ensin ratkaista arkitiedolla. Oikea vastaus esitetään ja pelkistetään siinä oleva yleisempi periaate, joka on varsinainen opittava asia. Voidaan myös ensin opettaa jokin tietoina, jonka jälkeen seurataan sen omaksumista esimerkkitapauksessa.

Ensin voidaan tutustua tapaukseen, jonka jälkeen etsitään yhdessä siitä keskeiset periaatteet, joista tiivistetään varsinainen, opittava yleisempi periaate. Ongelmanratkaisuun perustuvassa case studyssa oppijat tuovat tai heille annetaan ratkaistavaksi jokin todellinen ongelma. Usein käytetään kuvausta jostakin tapauksesta, joka kuvataan mahdollisuuksien mukaan tarkasti. Ongelman selvittämisessä oppijat voivat käyttää apuna esimerkiksi kouluttajan laatimaa aineistoa, lähdekirjallisuutta, muistiinpanojaan ja omia kokemuksiaan. Oppijat esittävät työskentelyn jälkeen ratkaisun ongelmaan ja lopuksi arvioidaan tehtyä ratkaisua tai ratkaisuja, mikäli ryhmiä on ollut useita. Ongelmaratkaisuun perustuva case study on hyvin lähellä ongelmalähtöisen oppimisen prosessia.

Case based learning -termiä käytetään myös ongelmalähtöisen oppimisen synonyyminä. Case studyssa voidaan myös käsitellä onnistuneita toiminnan kokemuksia tai hyviä käytäntöjä. Tällöin voidaan casen avulla pohtia, mitkä tekijät ovat vaikuttaneet toiminnan onnistumiseen ja esimerkiksi, miten tätä hyväksi todettua käytäntöä voitaisiin jatkaa, parantaa tai levittää ja niin edelleen. Menetelmää voidaan käyttää yhteistoiminnallisena menetelmänä pienryhmissä tai yksilötyöskentelynä. Sitä voidaan hyödyntää joskus myös oppimisen arvioinnissa.

Case studyn hyötyjä:

- Tapausten analysointi opettaa ja auttaa oppijoita soveltamaan oppimaansa ja analysoimaan tiedon käyttökelpoisuutta.
- Oppijoille muodostuu kuvaa työssä eteen tulevista ongelmakohdista tai onnistumisista.
- Oppija yhdistää opitun moneen asiaan, jolloin muistiärsykeitä saadaan enemmän. Tiedon myöhempi soveltaminen helpottuu.
- Opetukseen saadaan yhdistettyä käytäntöä ja teoriaa.
- Menetelmää voidaan soveltaen käyttää myös tenttinä tai ymmärtämisen testaamisen välineenä. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)



DE BONON KUUSI AJATTELUHATTUA

Edward De Bonon kehittämää hattutekniikkaa käytetään luovan ajattelun edistämiseen. Bonon hattuja on 6 kappaletta: valkoinen, punainen, musta, keltainen, vihreä ja sininen. Väri antaa hatulle nimen. Erivärisillä hatuilla on myös oma merkityksensä.

- Valkoinen hattu on neutraali ja objektiivinen.
Valkoinen hattu liittyy objektiivisiin tosiasioihin ja numeroihin.
- Punainen hattu ilmentää vihaa (nähdä punaista), raivoa ja tunteita.
Punainen hattu antaa tunneperäisen näkemyksen.
- Musta hattu on synkkä ja kielteinen.
Musta hattu pitää sisällään negatiiviset puolet – miksi jokin asia ei ole mahdollinen.
- Keltainen hattu on aurinkoinen ja myönteinen.
Keltainen hattu on optimistinen ja sisältää toivoa ja positiivista ajattelua.
- Vihreä hattu merkitsee ruohoa, kasvillisuutta ja runsasta hedelmällistä kasvua.
Vihreä hattu merkitsee luovuutta ja uusia ideoita.
- Sininen hattu on viileä. Sininen on myös kaiken yläpuolella olevan taivaan väri.
Sininen hattu sisältää ajatteluprosessin kontrollin ja sen organisoinnin.

Hattuja voidaan tarkastella myös pareina:

- valkoinen–punainen,
- musta–keltainen ja
- vihreä–sininen.

Hattuihin viitataan aina niiden värin, ei koskaan tehtävien mukaan. Väriin viittaaminen on objektiivisempaa kuin pyytää esimerkiksi jotakuta osallistujaa olemaan positiivisempi. Hattujen avulla pyritään yksinkertaistamaan ajattelua. Ajattelussa voi hattujen ansiosta keskittyä käsittelemään yhtä asiaa kerrallaan (tarkastelen tätä asiaa nyt sininen hattu päässäni jne.). Hattujen toisena tavoitteena on mahdollistaa ajattelun muutos. Ihmisiä voidaan pyytää vaihtamaan omia, tuttuja hattuja toisiin ja siten aikaansaada muutos ajattelussa.

Jotkut ihmiset saattavat tuntea olonsa kiusaantuneeksi tai vieraaksi käyttäessään hattuja ensimmäisiä kertoja. Usein kiusaantuneisuus menee nopeasti ohi. Menetelmässä on tärkeää, että kaikki tietävät hattujen käyttöön liittyvät pelisäännöt. Hattuja voidaan käyttää ryhmässä yleisemmin tai niitä voidaan hyödyntää satunnaisemmin esimerkiksi palaverissa, kehittämistilanteissa ja koulutuksissa.

Hattujen käyttö aloitetaan kertomalla erilaisten värien merkityksestä ja menetelmän tavoitteista. Hattujen käyttöä voi harjoitella esimerkiksi ohjatussa tilanteessa, jossa ryhmän ratkaistavaksi on annettu jokin pulma tai tilanne. Osallistujille voidaan jakaa hattujen mukaisia rooleja ja vaihtaa hattuja työskentelyn edetessä. Menetelmän käytön ensimmäisillä kerroilla voi olla hyvä jakaa osallistujille pieni muistio, josta löytyy 6 hatun lyhyet luonnehdinnat. Hattujen sijasta voidaan käyttää myös niiden värejä vastaavia naruja, papereita, kyniä tai muuta sellaista. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)



TUPLATIIMI

Tuplatiimiä voidaan käyttää sekä analysoinnin, ideoinnin että päätöksenteon apuvälineenä. Se soveltuu hyvin yhteisiin, avoimiin ongelmiin ja haasteisiin. Tuplatiimi perustuu luovuuden ja systemaattisuuden yhdistämiseen ja on tehokkaasti osallistava menetelmä. Istuntoon kannattaa varata 3–6 tuntia aiheen ja osallistujien määrän mukaan. Tyypillisesti tuplatiimiin osallistuu 6–24 henkeä, optimaalisin osallistujamäärä on 8–12 henkeä. Tuplatiimimenetelmä on jaettu 3 kokonaisuuteen: analyysiin, ideointiin ja ratkaisuun.

- Analyysivaiheessa (30–60 min) luodaan yhteinen näkemys käsiteltävästä aiheesta. Kartoitetaan, mitä ongelmia tai vaikeuksia toiminnassamme tällä hetkellä on.
- Ideointivaiheessa (60–90 min) mietitään ideoita ja keinoja, joilla ongelmia voitaisiin korjata tai poistaa.
- Ratkaisuvaiheessa (60–90 min) sovitaan toimenpiteistä, joilla parhaat ideat käytännössä toteutetaan. Vaiheisiin käytettävä aika voi olla lyhyempikin tilanteen mukaan.

Jokainen vaihe koostuu 5 osavaiheesta (OPERA):

oma näkemys, parin näkemys, esittely, ristiinarviointi ja aiheiden ryhmittely.

Osavaiheiden tavoitteena on aktivoida kaikki osallistumaan suunnitteluun. Päävaiheiden alussa osallistujat kirjaavat paperille oman näkemyksensä. Tällä tavoin kaikki saadaan osallistumaan. Osallistujat saavat rauhassa paneutua asiaan, samalla paperille kirjaaminen vapauttaa jatkossa kuuntelemaan muita.

Seuraavaksi henkilökohtaiset näkemykset otetaan esiin työpareittain. Parit keskustelevat asiasta, vaihtavat mielipiteitä ja oivaltavat asioita. Kumpikin osapuoli on aktiivinen. Parin yhteiset näkemykset tuodaan tuplatiimitaululle. (Tuplatiimiin kannattaa organisoida korkeintaan 6 työparia, joten työparin koko kasvaa osallistujamäärän kasvaessa. Esimerkiksi, jos ryhmän koko on 13–18, käytetään kolmen hengen pienryhmiä jne.). Esittelyssä työparin näkemykset esitellään muulle ryhmälle. Esittely auttaa ymmärtämään, miksi eri henkilöt painottavat eri asioita. Samalla löydetään lisäperusteluja arviointia varten. Vaiheelle olennaista on se, että yksi pari kerrallaan puhuu ja heidän näkemyksensä hyväksytään.

Ristiinarvioinnin vaiheessa etsitään kaikista näkemyksistä parhaat. Työparit paneutuvat nyt myös muiden näkemyksiin. Parhaat pääsevät jatkoon ja muut karsiutuvat pois. Huomio kiinnittyy kritiikin sijasta positiiviseen valintaan.

Viimeisessä osavaiheessa parhaiksi arvioidut näkemykset ryhmitellään aihealueittain. Ryhmittely selkeyttää päävaiheen tuloksia ja osoittaa eri näkemysten yhteydet. Aiheiden ryhmittelystä päästään eteenpäin.

Tuplatiimiä voidaan soveltaen käyttää myös viemällä läpi ainoastaan yhden viisivaiheisen OPERAn, joka voi olla luonteeltaan analyysi, ideointi tai ratkaisu. (MLL. Kouluttajan opas 2009.)

