

LIPPUPALLON OPETTAMINEN PELIKESKEISESTI

TGfU – mallin mukaisesti suunniteltuna kolme 60 minuutin oppituntia lippupallon peli-idean, pelaajaroolien ja keskeisten sääntöjen oppimiseen



PELIKESKEINEN PELIEN OPETTAMINEN

- Opetusmenetelmä pallopelien opettamiseen, jossa pelin opettamista lähestytään kognitiivisesti pelikäsityksen, taktiikoiden ja sääntöjen ymmärtämisen kautta.
- Opetusmenetelmä kehittää erityisesti havainto-, päätöksenteko- ja ongelmanratkaisutaitoja motorisia taitoja apuna käyttäen.
- Pelaamisen kautta voidaan oppia myös liikunnallisia perustaitoja OPS 2016 mukaisesti. Lippupalloa pelatessa korostuvat muun muassa tasapainotaidoista kääntyminen, pysähtyminen ja väistäminen. Liikkumistaidoista voidaan harjoittaa eri suuntiin kävelemistä, juoksemista, loikkaamista ja hyppäämistä sekä käsittelytaidoista heittämistä, kiinniottamista ja lyömistä ilmasta.
- Alakoulusta siirryttäessä yläkouluun perusliikuntataidoista voidaan jatkaa taitojen ja fyysisten ominaisuuksien soveltamiseen eri liikuntamuotoihin ja –lajeihin sekä antaa kehitysvaiheen mukaisesti mahdollisuuksia osallistua vastuullisesti toiminnan suunnitteluun, toteutukseen ja arviointiin.
- Peliymmärryksen kehittymistä voidaan optimoida sijoittamalla opetussuunnitelmaan samansukuisia pelejä peräkkäin. Samansukuisissa peleissä taktiset ongelmat ovat yleensä keskenään samanlaisia, vaikka pelivälineet saattavat olla hyvinkin erilaiset. Esimerkiksi lippupallo kuuluu kenttäpelien alle linjapeleihin yhdessä muun muassa amerikkalaisen jalkapallon, australialaisen jalkapallon, rugbyyn ja ultimateen kanssa.

TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING

- Pelikeskeisessä opettamisessa ohjaaja käyttää Mosstonin spektrin oppijälähtöisiä opetustyyliä ohjattua oivaltamista, ongelmanratkaisua ja erilaisten ratkaisujen tuottamista.
- Ohjaajan tehtävänä on luoda käsitys pelin vaatimuksista muokkaamalla ympäristöä ja sääntöjä sekä ohjaamalla oppilaita itse oivaltamaan pelille keskeisiä taktiikoita ja ratkaisumalleja.
- Alkuvaiheessa voidaan käyttää pien- ja viitepelejä sekä tukea oppimista käyttämällä pienempiä pelialueita ja joukkueita sekä sovellettuja sääntöjä ja vaihtoehtoisia pelivälineitä. Lopuksi tavoitteena on kokonainen peli.

OPETUSTYILI	TYÖTAPA
Komento- opetus	Opettajakeskeinen
Tehtävä- opetus	
Vuorovaikutustyyli	
Itsearviointi	
Eriyttävä opetus	
Ohjattu oivaltaminen	Oivaltamisen kynnys
Ongelmanratkaisu	
Eriilaisten ratkaisujen tuottaminen	
Yksilöllinen harjoitusohjelma	
Yksilöllinen opetusohjelma	
Itseopetus	Oppilaskeskeinen

OPPITUNNIN RAKENNE

PELI – KYSYMYKSET – HARJOITTELU - PELI

- PELI: Ohjaaja valitsee pelimuodon ja havainnoi pelistä nousevia taktisia ja teknisiä ongelmia, jotka ratkaisemalla pelaamista voitaisiin kehittää oppilaslähtöisesti.
- KYSYMYKSET: Ohjaaja esittää avoimia kysymyksiä koskien pelistä ilmenneitä ongelmia, jotka ovat myös yhteydessä seuraavaan harjoitteeseen. Kysymysten avulla ohjaaja saa oppilaat ajattelemaan itse ja kehittämään ongelmanratkaisutaitojaan. Ohjaajan tulee välttää oppimismahdollisuuksia rajoittavien valmiiden vastauksien antamista oppilaille.
- HARJOITTELU: Ohjatun oivaltamisen tuloksena lähdetään toteuttamaan taitoharjoittelua. Harjoittelun tulee olla pelinomaista ja taitojen avoimia, jotta voidaan hyödyntää siirtovaikutusta peliin. Ohjaaja antaa tarvittaessa vihjeitä taitojen ydinkohdista.
- PELI: Uudelleen pelattaessa pyritään käyttämään opittuja taitoja ja tietoja aiemmin havaittujen ongelmien ratkaisemiseksi. Ohjaaja havainnoi peliä ja tarvittaessa puuttuu siihen opetustarkoituksessa.
- ARVIOINTI: Ohjaaja arvioi jatkuvasti oppilaiden peliymmärrystä sekä opittujen tietojen ja taitojen soveltamista itse pelissä.

DEMOTUNNIT – POHJUSTUS TUNTISUUNNITELMIIN

- Pelikeskeinen opetustapa vaatii ohjaajalta syvempää pelin ymmärtämistä, jotta hän voi suunnitella opetusta tehokkaasta ja huomata peleistä nousevat ongelmatilanteet. Toisin kuin tekniikka painotteisessa opetuksessa tunnit ovat etukäteen tarkasti suunniteltu, pelikeskeisessä opetuksessa valitaan vain pelimuoto ja mietitään siitä mahdollisesti nousevia ongelmia. Tämän vuoksi demotunteja kannattaa muokata tilanteen mukaan.
- Tuntisuunnitelmissa on käytetty pienpelejä. Ne perustuvat normaalin täysmuotoisen pelin perussääntöihin, mutta tuovat taktiset ongelmat korostuneesti esiin. Pienpeleissä on myös helpompi käydä läpi lippupallon eri pelaajaroolien tehtäviä.
- Jokaista harjoitustehtävää ei ole välttämättä tarpeellista toteuttaa riippuen oppilaiden taitotasosta. Taktisten ja teknisten ongelmien tulee aina nousta pelistä, jolloin ohjatun oivaltamisen kautta oppilaslähtöisesti päädytään harjoittelemaan taitoa, jolla pelaamista saadaan kehitettyä. Vaikka kysymykset ja vastaukset ovat valmiiksi mietittyjä tuntisuunnitelmaan, voivat ne muuttua ryhmän mukaan. Kysymykset tulisi myös muokata oppilaiden kehitystason mukaisiksi.
- Ensimmäiseen tuntisuunnitelmaan voitaisiin aluksi käyttää myös viitepelejä, joissa tekniset ja fyysiset vaikeudet on poistettu, mutta taktiset piirteet pysyvät samankaltaisina. Esimerkiksi pallon pitämistä joukkueen hallussa voitaisiin havainnollistaa kymmenen koppia pelillä ja alueen hahmottamista ultimatella.
- Tuntisuunnitelmissa alueiden koot on suunniteltu ulkokentälle. Ne voidaan muokata sopivammiksi esimerkiksi koulun liikuntasaliin. Mikäli tilojen puolesta mahdollista, tulisi useampi alue olla käytössä pelaamiseen yhtä aikaa, jolloin vältettäisiin oppilaiden passiivista jonottamista. Myös alueen kokoa voitaisiin muokata joko kapeammaksi helpottaen puolustajien tehtävää tai leveämmäksi hyökkääjien eduksi. Alueen pituuden muokkaaminen ohjaa myös oppilaita valitsemaan taktisesti millaisia heitto- tai juoksukuvioita heidän kannattaa käyttää.
- Pelivälinettä voidaan vaihtaa helpommin heitettävään ja kiinniotettavaan välineeseen riippuen oppilaiden käsittelytaidoista. Amerikkalaisesta jalkapallosta löytyy myös lasten koko.

PELITAKTIIKAN YMMÄRTÄMINEN TASOITTAIN LIPPUPALLOSSA

Taktiset ongelmat	Taso 1: 1 vs. 1 -> 3 vs. 3	Taso 2: 4 vs. 4	Taso 3: 5 vs. 5
Pisteiden tekeminen (hyökkäys)			
Pallon pitäminen joukkueen hallussa	<ul style="list-style-type: none"> Pallon kanssa juokseminen Pallon antaminen 4 yrityksen sääntö 	<ul style="list-style-type: none"> Pallon heittäminen ja kiinniottaminen Uudet yritykset keskilinjan ylittäessä 	
Pallon liikuttaminen eteenpäin kentällä	<ul style="list-style-type: none"> Pallon kanssa eteneminen juosten Puolustajan väistäminen kentällä Pisteiden tekeminen yrityksellä 	<ul style="list-style-type: none"> Pallon kanssa eteneminen heittäen 	
Vapaan tilan/alueen käyttäminen ja luominen läpi pääsemiseksi ja pisteiden tekemiseksi	<ul style="list-style-type: none"> Puolustajan väistäminen 	<ul style="list-style-type: none"> Puolustajan johdattaminen Heittokuviot 	<ul style="list-style-type: none"> Hyökkäyskuvioiden sopiminen etukäteen Pelikirjan luominen
Pisteiden teon estäminen (puolustus)			
Alueen puolustaminen	<ul style="list-style-type: none"> Lipun ryöstäminen 	<ul style="list-style-type: none"> 1 vs. 1 puolustaminen (miespuolustus) Syötön katko 	
Pelin uudelleen aloittaminen			
	<ul style="list-style-type: none"> Pelinrakentajan aloituskomento ja Sentterin aloitussyöttö 	<ul style="list-style-type: none"> Koko kentällä aloituslinjan muuttuminen ja alueen voittaminen 	<ul style="list-style-type: none"> Pelin valitseminen pelikirjasta Ottelu aika

Tuntisuunnitelma 1

OPETUSMUOTO	PELIMUOTO	HARJOITE	AIKA
Ohjattu oivaltaminen	Pienpeli 1 vs. 1	Lipun ryöstäminen ja pallon kantaminen	10 min
Ohjattu oivaltaminen	Pienpeli 2 vs. 1	Juoksupelit	10 min
Ongelmanratkaisu	Harjoitustehtävä	Hand off ja Toss	5 min
Erialaisten ratkaisujen tuottaminen	Pienpeli 2 vs. 2	Juoksupelit	8 min
Ohjattu oivaltaminen	Pienpeli 3 vs. 2	Pelin aloitus	10 min
Ongelmanratkaisu	Harjoitustehtävä	Aloitussyöttö – ja komento	5 min
Erialaisten ratkaisujen tuottaminen	Pienpeli 3 vs. 3	Pelin aloitus	8 min

Tuntisuunnitelma 2

OPETUSMUOTO	PELIMUOTO	HARJOITE	AIKA
Ohjattu oivaltaminen	Pienpeli 4 vs. 3	Heittopelit	10 min
Ongelmanratkaisu	Harjoitustehtävä	Heittäminen ja kiinniottaminen	5 min
Erialaisten ratkaisujen tuottaminen	Pienpeli 4 vs. 4	Heittopelit	8 min
Ohjattu oivaltaminen	Pienpeli 4 vs. 4	Miespuolustus	10 min
Ohjattu oivaltaminen	Pienpeli 4 vs. 4	Syötönkatko	10 min
Ongelmanratkaisu	Harjoitustehtävä	Syötönkatko	5 min
Erialaisten ratkaisujen tuottaminen	Pienpeli 4 vs. 4	Miespuolustus	8 min

Tuntisuunnitelma 3

OPETUSMUOTO	PELIMUOTO	HARJOITE	AIKA
Ohjattu oivaltaminen	Pienpeli 5 vs. 4	Koko kentän pelit	10 min
Erialaisten ratkaisujen tuottaminen	Peli 5 vs. 5	Koko kentän pelit	8 min
Erialaisten ratkaisujen tuottaminen	Harjoitustehtävä	Pelikirjan suunnittelu	16 min
Erialaisten ratkaisujen tuottaminen	Peli 5 vs. 5	Ottelu	22 min

LÄHTEET

- Edu.fi. 2017a. OPS 2016 liikunnan tukimateriaalit. Liikunnan opetuksen tavoitteet vuosiluokilla 1–2, 3–6 ja 7–9. Viitattu 3.6.2019.
https://www.edu.fi/ops2016_tukimateriaalit/liikunnan_opetuksen_tavoitteet
- Edu.fi. 2017b. OPS 2016 liikunnan tukimateriaalit. Liikunnan tavoitteisiin liittyvät keskeiset sisältöalueet vuosiluokilla 1–2, 3–6 ja 7–9. Viitattu 3.6.2019.
https://www.edu.fi/ops2016_tukimateriaalit/liikunnan_tavoitteisiin_liittyvat_keskeiset_sisaltoalueet
- Griffin, L., Mitchell, S. & Oslin, J. 2005. Teaching Sport Concepts and Skills: A Tactical Games Approach. Human Kinetics.
- Junnila, I. 2017. LIIKUNTAPEDAGOGIIKAN OPISKELIJOIDEN KÄSITYKSIÄ PELIKESKEISESTÄ PALLOILUNOPETUKSESTA: Tactical Games Approach (TGA) ja sen mahdollisuudet koulun palloilunopetuksessa. Jyväskylän yliopisto. Liikuntatieteellinen tiedekunta. Pro gradu – tutkielma.
- Mönkkönen, J. & Paakkari, J. 2009. Opettajien kokemukset pelikeskeisestä palloilunopetuksesta - ”Ensiks pelataan, sitten huomataan ongelmat ja katotaan mitä niille saatas aikaseks”. Jyväskylän yliopisto. Opettajankoulutuslaitos. Pro gradu – tutkielma.
- Peda.net. 2019. Teaching Games for Understanding. Viitattu 3.6.2019.
<https://peda.net/hankkeet/susicampus/opettajille/pko/tgfu>
- SAJL. Lippupallodemo. Powerpoint-diat.
<https://sajlfibin.directo.fi/@Bin/0c9b52c89758464fbc4b879550483680/1559126703/application/pdf/4309371/Pelaa%20flagia%20kouludemo.pdf>
- Äikäs, A. 2005. Taktiikkapainotteinen interventio kolmasluokkalaisille tytöille maalipeleissä – tutkimus pelikäsitteiden mittaamisesta, opettamisesta ja siirtovaikutuksesta. Jyväskylän yliopisto. Liikuntatieteen laitos. Pro gradu – tutkielma.