

Taustatietoa

Tämä lautapeli on kehitetty Rokua Geoparkin ja Metsähallituksen yhteistyönä. Peli on tarkoitettu oppimateriaaliksi peruskoulun 7.-9. luokille ja lukioon. Pelin aihealueet soveltuvat erityisesti biologian ja maantiedon/maantieteen kurssien sisältöihin.

Rokua Geopark hyväksyttiin vuonna 2010 UNESCO:n suojeluksessa olevaan maailmanlaajuiseen geopark-verkoston, joka koostuu geoympäristöltään ainutlaatuisista alueista. Geopark-verkoston tarkoituksena on vaalia ainutlaatuisia luonnon ja kulttuurin arvoja, edistää luonnontieteiden opetusta ja tutkimusta sekä edistää matkailua kestävän kehityksen periaatteiden mukaisesti. Geoparkien tavoitteena on lisäksi vahvistaa alueen asukkaiden kotiseututuntemusta ja ylpeyttä omasta asuinalueestaan. Geopark-verkoston avulla selitetään ja havainnollisetaan lisäksi maapallon syntyhistoriaa sekä elottoman ja elollisen luonnon suhteita.

Rokua Geoparkin teemana on viimeisin jääkausi ja sen vaikutus alueen luonnon ja kulttuurin kehitykseen. Rokua Geoparkin alueella jääkauden jäljet ovat harvinaisen hyvin nähtävissä, mutta alueen sisältä löytyy myös Suomen kallioperän kehityshistoriasta kertovia geologisia muodostumia. Kokonaisuudessaan Geopark-alueen pinta-ala on yli 1300 km² ulottuen Vaalan, Utajärven ja Muhoksen kuntien alueelle. Geopark-alueen ydin muodostuu Hailuoto-Ilomantsi -harjukson harjulaajentumasta eli Rokuanvaarasta. Geopark-alueen länsiosassa sijaitsee Muhosmuodostuma eli laaja savi- ja hiekkakivimuodostuma ja itäiset osat kuuluvat Euroopan Unionin vanhimpaan arkeiseen kallioperäalueeseen, jonka päälle Rokuan harjukso on muodostunut. Yhdessä Geopark-alueen maa- ja kallioperä muodostavat alustan, jonka päälle on kehittynyt monimuotoinen elollinen luonto. Tämä erityislaatuinen luonto on vahvasti ohjannut ihmisasutuksen leviämistä alueelle, jolloin on kehittynyt ainutlaatuisia kulttuuriympäristöjä.

Lautapelin opetuksellinen tavoite

Tämän lautapelin tarkoituksena on toimia oppimateriaalina 7.-9. -luokkien ja lukion biologian ja maantiedon/maantieteen kurssien oppisisältöjen kertaukseen ja opiskeluun. Johdattelevat kysymykset tukevat piilo-oppimista, kun taas suorat kysymykset testaavat oppilaan teorianäytämystä ja toimivat kertaavina kysymyksinä kurssien aiheisiin. Kysymyksiä voi valita oppijaryhmän tason ja kurssin sisältöjen mukaan, ja niitä voi laatia myös lisää oppijalähtöisesti.

Alla on listattu kohtia, joissa pelillä on yhtymäkohtia peruskoulun ja lukion opetussuunnitelmien perusteisiin biologian ja maantiedon aihepiireissä:

Biologia: *Kangasmetsien, lehtojen ja aapasoiden yleisimpien kasvi-, eläin- ja sienilajien tunnistamista kuvien ja kuvausten avulla sekä lajien ekologian kertausta ja syventämistä. Järvien ja suppalampien ekologiaan perehtymistä. Elollisen ja elottoman luonnon sekä ihmistoiminnan yhteyksien pohtimista. Harjuluonnon herkkyyden ja harjuluonnon elinympäristönä.*

Maantieto: *Maanpintaa muokkaavien tekijöiden vaikutus maisemassa ja erityisesti Pohjois-Suomen luonnonmaisemien muotoutuminen. Suomen luonnonympäristön tuntemuksen lisääminen. Geomorfologian, mineralogian, petrologian ja klimatologian aihepiirien tietämyksen syventämistä. Arvokkaat kulttuurimaisemat ja niiden kehittymiseen vaikuttavat tekijät Rokua Geopark -alueella.*

Tulostusohjeet

Peliohjeista löytyvät ohjeet ja säännöt. Kysymyskortit -tiedostosta löytyvät valmiit kysymykset teemoittain sekä tyhjät kysymyskorttipohjat. Tiedostot tulostetaan A4-kokoisina ja yksipuoleisina. Kysymyskortit leikataan viivoja pitkin erilleen. Pelilauta on jaettu kahteen osaan, jotka molemmat on tarkoitettu tulostettaviksi A3-kokoisina. Ne yhdistämällä pelilaudasta muodostuu A2-kokoinen.