

OSAOgames -kisasarja



Tavoite

SAKU-toiminnan aktivointi ja näkyvyys opiskeluarjessa. Oppilaitoksen sisäisten tapahtumien järjestäminen. Saada opiskelijoita liikkumaan ja osallistumaan yhteisiin tapahtumiin.

Mitä

Ideoitiin oppilaitoksen sisäinen lukuvuoden kattava OSAOgames -kisasarja. Lajeiksi valittiin frisbeegolf, katukoris, keilaus, lämpypallo ja sähly. Parhaat palkittiin.

Tulokset

Tapahtumat edistivät opiskelijoiden hyvinvointia ja yhteisöllisyyttä sekä tarjosivat mahdollisuuksia kokeilla uusia lajeja ja saada onnistumisen kokemuksia.

Kisasarjalla liikutettiin lähes 200 opiskelijaa. Opiskelijat tapasivat tapahtumissa muiden toimipisteiden opiskelijoita. Onnistumiseen tarvittiin yhteistyötä opettajien, muiden hankkeiden ja viestinnän kanssa.

Mahdollisia toteuttajia jatkossa esim. tyhy-opettajat, tutorit, liikunnan valinnaisryhmät, merkonomiopiskelijat (tapahtumatuotanto), liikunnan ammattitutkinto-opiskelijat, hankkeet.

OSAOgames