



*This is an electronic reprint of the original article. This reprint may differ from the original in pagination and typographic detail.*

**Please cite the original version:** Lehtilinna, M. & Mänty, I. (2019) Seppo-pelistä apua erilaisiin ohjauksen tarpeisiin. Digipölytys, 20.9.2019.

URL: <https://www.eamk.fi/fi/digipolytys/seppo-pelista-apua-erilaisiin-ohjauksen-tarpeisiin/>

# Seppo-pelistä apua erilaisiin ohjauksen tarpeisiin



Pelit ovat osa monen jokapäiväistä elämää. Pelit ja pelilliset elementit kuuluvat nykyään myös kouluun. Peleillä saa helposti "säpinää" luokkahuoneeseen – tai sen ulkopuolelle. Useille opettajille pelit ja niiden tekeminen tuntuu vieraalta ja vaikealtakin asialta. Seppo-pelialustan avulla on helppo rakentaa erilaisia toiminnallisia tehtäviä.

## Seppo helpottaa ryhmäytymistä

Laurea-ammattikorkeakoulussa Seppo-peliä on käytetty onnistuneesti erilaisissa ryhmäytymistilanteissa. Seppo-pelialustalle on kätevää rakentaa peli eri kielillä (tällä hetkellä käytössä olevat kielet ovat suomi, ruotsi, englanti, hollanti, arabia, portugali), joten esimerkiksi maahanmuuttajaryhmien kanssa peliä voi käyttää tutustumistilanteissa.

Projektinhallinta ja viestintä -opinnoissa perehdytään opiskelun ja projektien perusteisiin. Samalla tutustutaan uuteen opiskeluympäristöön. Seppo-pelin avulla on saatu rakennettua kokonaisuus, jossa opiskelijat jaetaan noin neljän hengen pienryhmiin. Ryhmäytymisen jälkeen opiskelijat alkavat suorittaa eri tehtäviä ympäri kampusta. Ohjaavat opettajat päivystävät luokassa ongelmien varalta ja tarkastavat tehtäviä reaaliaikaisesti. Osaan tehtävistä on pyritty rakentamaan humoristisiakin elementtejä. Kaikki tehtävät ovat erillisiä osia. Opiskelijat palauttavat tehtävät joko kirjoitettuna, videona tai äänitiedostona. Ryhmät voivat seurata omaa pistetilannettaan koko ajan. Pelin päätyttyä käydään vielä palautekeskustelu yhdessä luokassa. Usein paras ryhmä on palkittu pienillä suklaapatukoilla ja muut ovat saaneet konvehteja.



Kuvio 1. Otaniemi - Arki haltuun AMK:ssa (sosionomikoulutus) -pelin aloitusnäkyä.

## Kerrataan opintojakson sisältö pelin avulla

Yksi esimerkki pelin käytöstä on opintojakson sisällön kertaaminen. Asiakkuus- ja projektiosaamisen opintojakso on nivottu yhteen rakentamalla juonellinen peli. Opiskelijoiden tulee suunnitella uusi kahvilakonsepti. Siihen liittyen opiskelijat tekevät pienryhmissä erilaisia tehtäviä markkinoinnin, myynnin, tiedottamisen ja asiakkuuksien hallinnan teemoista.

Opintojaksolla on kolme opettajaa, jotka kaikki ovat osallistuneet pelin tekoon. Peli auttaa kurssitehtävien loppuun saattamisessa ja selventää asioita esimerkiksi heille, jotka ovat syystä tai toisesta joutuneet olemaan poissa tunneilta.

## Pelien positiiviset puolet

Seppo-peli mahdollistaa mukavan tiimityöskentelyn luokkahuoneessa ja sen ulkopuolella. Toki peliä voidaan pelata yksilöinäkin. Seppo-pelin alusta on helppo ottaa käyttöön - niin pelaajan kuin ohjaajankin. Koska aloitusnäkyä voi valita tarpeen mukaan, voidaan opiskelijoita ohjata liikkumaan esim. eri puolilla oppilaitosta tai vaikka oppilaitoksen lähiympäristössä. Vaihto-opiskelijoille voi rakentaa esimerkiksi pelin, jossa tutustutaan lähikaupungin nähtävyyksiin.

Osa Seppo-peleistä on julkisia ja niitä voi hyödyntää vaikka ideoinnissa. Visuaalisuus on tärkeä osa pelejä, joten siihenkin kannattaa peliä laatiessa panostaa.

Parasta opiskelun pelillistämisenä on kuitenkin se, että opiskelijoita saadaan aktivoitua pois passiivisen kuulijan – tai jopa nukkujan – roolista. Pelin avulla saadaan uusia kokemuksia ja tutustutaan helposti luokkatovereihin.

## Haasteet

Seppo-peli voi tuntua opiskelijoista hiukan lapselliselta, koska he ovat tottuneet hienompiin ja visuaalisempiin peleihin. Mobiililaitteiden käytössä voi joillain opiskelijoilla olla haasteita, mikäli on esimerkiksi näkö- tai hienomotoriikan vamma.

Pelin laatijan tulee miettiä värimaailmaa, ettei se ole liian levoton. Liiallinen värikkyyys saattaa haitata keskittymistä ja olla haastava erityisherkillle opiskelijoille. Joillekin opiskelijoille tehtävien palautus videona on epämiellyttävää.

## Opettajilta saatuja palautteita

Kun opettaja haluaa, että jotkin asiat opitaan pelillisellä alustalla, hänen pitää luopua vanhoista tavoista ohjata tai opettaa asioita. Pelissä oppiminen tapahtuu elämyksiä, saavutuksia, pisteitä ja tasoja hyödyntäen. Silloin tehtävien avulla pelaajia kannattaa fyysisesti liikuttaa eri paikoissa, tehtävissä kannattaa olla sekä kognitiivisia että motorisia tehtäviä ja ratkaisuihin pitää päästä yksilöllisesti etenemällä luovilla tavoilla. Luovat tehtävät, joihin pelaajat vastaavat valokuvilla, äänitiedostoilla tai videoilla, ovat omiaan luomaan innostavan ilmapiirin ja ryhmähenkeä. Ohjaus

ja palaute pelin aikana pitää varsinkin lyhyissä peleissä olla välitöntä ja pidempikestoisissakin peleissä nopea palaute lisää oppimisprosessin intensiivisyyttä ja pelin koukuttavuutta. Tehtävien arviointikriteerit tulee olla mietittynä ennen pelin aloittamista, sillä arvioinnin tulee olla reilua ja avointa.

## Seppo tutuksi

eAMK:n digiohjauksen tiimissä (Teema 3) kokeiltiin erilaisia digiohjauksen välineitä, joista yksi oli Seppo-peli. Sepossa on helppo rakentaa ja muokata oppimispelejä. Pelialusta löytyy Internetistä, sitä käytetään selaimella eikä se edellytä pelinrakentajilta vaativia digitaitoja, kuten koodaamista. Uuden pelin pystyy rakentamaan muutamassa tunnissa ja vanhan pelin kopiointi ja käynnistäminen ovat vielä nopeampia toteuttaa. Tärkeitä lähtökohtia pelinsuunnittelussa ovat hyvä kohderyhmän tuntemus, peliaihiot ja tehtävien ideointi yhdessä sisällön asiantuntijoiden kanssa, hyvä käsikirjoitus sekä pelaajien luovuuden mahdollistaminen.

Laurea-ammattikorkeakoulussa on rakennettu pelejä Seppo-alustalle vuodesta 2016 lähtien. Opettaja tarvitsee maksullisen pelinrakentajan lisenssin, mutta pelaajille käyttö on ilmaista. Myös opiskelijat ovat olleet mukana rakentamassa pelejä. Pelejä on toteutettu moniin eri tarkoituksiin, mm. perehdyttämiseen, erilaisten sisältöjen opiskeluun, intensiiviopintoihin, ryhmäytymiseen, henkilöstön koulutukseen ja kansainväliseen yhteistyöhön. Pelaajilta saadut kokemukset ovat olleet hyvin myönteisiä. Pedagogisesti peli soveltuu hyvin korkeakoulun tarpeisiin, tosin pelaajien vastausten jakaminen muille esimerkiksi vertaisarviointia varten ei tällä hetkellä ole mahdollista. Pelien kesto on vaihdellut muutamasta tunnista muutamaan kuukauteen. Olemme toteuttaneet pelejä muissakin Euroopan maissa, kuten Saksassa, Kroatiassa ja Itävallassa.



Kuvio 2. Tunnelmia palvelumuotoilun intensiivipintojen päättyessä, kuva Seppo-pelistä. Peliä pelattiin sekä Espoossa että Saksan Kielissä kahden viikon ajan.

Voit tutustua pelialustaan ilmaisilla testitunnuksilla osoitteessa <https://seppo.io/fi>

Mikäli innostuit Seppo-pelistä, katso oheisesta videosta haastattelu, jossa Laurean lehtorit Lloyd Bethell ja Tuija Marstio keskustelevat opetuksen pelillistämisestä.

Linkki videoon: <https://youtu.be/aHBIOildqRM>

Teksti: Irma Mänty, Laurea ammattikorkeakoulu ja Minna-Kaisa Lehtilinna, Laurea ammattikorkeakoulu

Kuvat: Irma Mänty, Laurea ammattikorkeakoulu ja Minna-Kaisa Lehtilinna, Laurea ammattikorkeakoulu

Kuvituskuva: © leszekglasner - stock.adobe.com

Video: Lloyd Bethell, Laurea ammattikorkeakoulu ja Tuija Marstio, Laurea ammattikorkeakoulu