

Opinnäytetyö (AMK)

Musiikin koulutusohjelma

Musiikkipedagogin suuntautumisvaihtoehto

2011

Siiri Anttonen

ITSE VALMISTETTUJEN LAUTAPELIEN KÄYTTÖ MUSIIKIN TEORIAN JA SÄVELTAPAILUN TUNNEILLA



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Musiikin koulutusohjelma | Musiikkipedagogin suuntautumisvaihtoehto

Kesäkuu 2011 | 25 sivua

Ohjaajat Soili Lehtinen, Vesa Kankaanpää

Siiri Anttonen

ITSE VALMISTETTUJEN LAUTAPELIEN KÄYTTÖ MUSIIKIN TEORIAN JA SÄVELTAPAILUN TUNNEILLA

Tämän opinnäytetyön tarkoitus on tutustuttaa lukija lautapeleihin, jotka olen itse valmistanut musiikin teorian ja säveltapailun oppitunteja varten. Ensimmäinen kappale on johdatus aiheeseen. Esittelen toisessa luvussa edutainment-käsitteen, joka kuvaa nykyään yleistä viihteen ja oppimisen yhdistämistä. Kolmas luku selvittää lautapelien toimintaperiaatteet. Neljännessä luvussa käsittelen oppitunneilla pelaamisen hyötyjä omiini ja oppilaiden kokemuksiin sekä lähdeaineistooni perustuen. Viidennessä luvussa olen pohtinut kehittämissideoita peleihini, vastaavien pelien soveltuvuutta muihin oppiaineisiin, pelien markkinoimista sekä digitaalisten pelien käyttömahdollisuutta oppitunneilla.

ASIASANAT:

säveltapailu, musiikin teoria, musiikin tietotaito, lautapelit, edutainment, pelaaminen, oppimispelit, musiikin perusteet

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree programme in music | Music pedagogue

June 2011 | 25 pages

Instructors Soili Lehtinen, Vesa Kankaanpää

Siiri Anttonen

THE USE OF BOARD GAMES IN THE TEACHING OF MUSIC THEORY AND EAR TRAINING

The purpose of this thesis is to acquaint the reader with the board games which I have developed to be used in the lessons of music theory and ear training. The first chapter is an introduction to my topic. In the second chapter I introduce the term edutainment which describes the combining of entertainment and education. The third chapter explains how these board games function. In the fourth chapter I write about the benefits of playing board games in music lessons. This chapter is based on my and my students' experiences and the reference material which I have used. In the fifth chapter I discuss my ideas on developing these games, the possibility of using similar games in different subjects, the marketing of games and the use of digital games in lessons.

KEYWORDS:

ear training, music theory, solfege, board games, edutainment, educational games

SISÄLTÖ

| | |
|--|------------|
| 1 JOHDANTO | 5 |
| 2 EDUTAINMENT | 7 |
| 2.1 Edutainment ilmiönä ja terminä | 7 |
| 2.2 Edutainment oppilaitoksissa | 7 |
| 3 VALMISTAMANI MUSIIKKILAUTAPELIT | 8 |
| 3.1 Pelit | 8 |
| 3.2 Pelien muunneltavuus | 12 |
| 4 MIKSI PELATA MUSIIKIN TEORIAN JA SÄVELTAPAILUN TUNNEILLA? | 13 |
| 4.1 Pelaaminen motivoi ja aktivoi | 13 |
| 4.1.1 Peleissä on tavoitteita | 13 |
| 4.1.2 Pelatessa oppii monipuolisesti | 14 |
| 4.1.3 Toistaminen tehostaa oppimista | 15 |
| 4.1.4 Pelaaminen piristää mieltä | 16 |
| 4.1.5 Flow-tilan saavuttamisen mahdollistaminen | 16 |
| 4.2 Sosiaalisia näkökulmia | 18 |
| 4.2.1 Pelaaminen tapahtuu ryhmässä | 18 |
| 4.2.2 Kilpailutilanne kannustaa ylittämään itsensä | 18 |
| 4.2.3 Pelatessa oppii arvokkaita sosiaalisia taitoja | 19 |
| 5 IDEOITA | 20 |
| 5.1 Kehitysideoita lautapeleihin | 20 |
| 5.2 Digitaaliset pelit | 20 |
| 5.3 Vastaavien pelien soveltuvuus muihin oppiaineisiin | 21 |
| 5.4 Itse valmistettujen pelien markkinointi | 22 |
| 6. YHTEENVETO | 23 |
| LÄHTEET | 255 |

KUVAT

Kuva 1. *Sointu- ja asteikkopelin tehtävälappuja*

Kuva 2. *Nuotinpäitä, etumerkkejä, apuviivoja, noppa, äänirauta ja pelinappuloita*

Kuva 3. *Sointupeli käynnissä*

Kuva 4. *Muistipelin kortteja*

Kuva 5. *Alias-pelin kortteja*

Kuva 6. *Sointukilpailun ”punaisen joukkueen” pelilauta*

Kuva 7. *Sointukilpailun korttipareja kummankin joukkueen pakasta*

1. Johdanto

Valitsin opinnäytetyöni aiheeksi musiikin teorian ja säveltapailun oppitunneille itse valmistamani oppimateriaalin eli lautapelit. Olen opiskellut Turun Musiikkiakatemiassa musiikin teorian ja säveltapailun opettajaksi pedagogilinjalla syksystä 2006 alkaen. Oppiaineen kolme ensimmäistä kurssia tunnetaan myös nimellä musiikin perusteet 1, 2 ja 3. Omassa oppilaitoksessamme puhutaan myös musiikin tietotaidosta, sillä tämän nimityksen koetaan kuvaavan oppisisältöä hyvin. Näitä kursseja opiskelevat musiikin harrastajat ja opiskelijat muun muassa konservatoriossa, musiikkiopistoissa sekä musiikkiluokilla. Kolmen peruskurssin jälkeen oppilas voi jatkaa D-tason kursseihin. Tämän jälkeen ammattiopiskelijoille on tarjolla kursseja aina C-tason kursseista A-tasoon asti. Valmistamani lautapelit on suunniteltu lähinnä peruskurssien ja D-kurssin tasoon sopivaksi, mutta niitä voi käyttää myös C-säveltapailussa.

Kirjallisessa osiossa lähestyn näitä lautapelejä oppimista ja pelaamista käsittelevän viitekehyksen ja käytännön näkökulmasta. Myös käsite edutainment, joka kuvaa koulutuksen ja viihteen yhdistämistä, on keskeinen kirjallisessa työssäni. Käyn läpi eriaisia syitä oppitunneilla pelaamiseen. Aiheiden käsittely perustuu omaan opettajakokemukseeni oppitunneilta sekä löytämäni lähdeaineistoon. Olen hankkinut materiaalia lähinnä internetpohjaisista lähteistä, jotka liittyvät pelaamalla ja leikkimällä oppimiseen sekä edutainmentiin. Pohdin kunkin aiheen yhteydessä sitä, miten eri näkökulmat toteutuvat valmistamissani peleissä. Mietin myös työn loppupuolella kehitysideoita tuleviin peleihin ja muun muassa mahdollisuuksia liittää vastaavia pelejä verkkoympäristöön. Haen ideoita ja näkökulmia myös muiden tekemistä opinnäytetöistä ja peleistä, muuhunkin kuin musiikkiin liittyvistä.

Olen saanut hienon mahdollisuuden toimia monen oppilasryhmän opettajana Puolalanmäen musiikkilukiossa sekä musiikkiluokilla jo opintojeni aikana, ja oman oppimateriaalin valmistaminen on ollut minulle tärkeä lähtökohta

opettajuudessani. Lukuvuodesta 2008-2009 lähtien olen käyttänyt runsaasti lautapelejä musiikin teorian ja säveltapailun opettamisessa. Lukuvuonna 2009-2010 pelini kehittyivät sekä sisällöllisesti että ulkoasullisesti huomasti. Didaktiikan opettajani kanssa käytyjen keskustelujen jälkeen minulle alkoi kirkastua halu tehdä opinnäytetyöni näihin peleihin liittyen, sillä ne edustavat juuri sitä osaa kehittyvästä opettajuudestani, joka on omaperäisin ja myös pitkälle mietitty ja kehitelty kokonaisuus.

Pelejä valmistaessani en ollut tutustunut pelaamista ja oppimista käsittelevään teoriaan. Muiden valmistamia pelejä olin nähnyt vain didaktiikkaryhmässäni. Kesällä 2009 ideani alkoivat laajentua nopeasti ja kehitelin sekä rakensin pelejä suurella innolla kotonani. Lukuvuonna 2009-2010 sainkin käyttää niitä menestyksekkäästi hyvin paljon oppilaitteni kanssa. Tämän opinnäytetyön kirjoittamisen myötä olen halunnut tutustua siihen viitekehykseen, johon valmistamani pelit sijoittuvat ja tutkia, mitä yleisesti tunnettuja oppimisen periaatteita pelini toteuttavat. Yhtä tärkeässä osassa itseni kannalta on myös ideoiden saaminen pelien laajentamiseksi, sekä uudentyyppisten pelien rakentamiseksi. Näitä ajatuksia käsittelen työni loppupuolella.

Kyselin ja tarkkailin oppilaiden reaktioita pelaamiseen kuluvan lukuvuoden aikana, ja loppukeväällä tein vielä tunneilla pelaamista koskevan pienen kyselyn jokaiselle ryhmäni oppilaalle. Kysyin, mitä mieltä he yleisesti olivat pelaamisesta ja millaisena he pelaamisen ovat tunneilla kokeneet. Kysyin myös, mistä he pitivät eniten ja oliko jotain, mistä he pelaamisessa eivät pitäneet. Vastaukset olivat erittäin myönteisiä. Pelaaminen koettiin hyödylliseksi ja mukavaksi. Kukaan ei ollut aiemmin pelannut muiden opettajien pitämällä musiikin teoriatunneilla, ja lautapelit olivat oppilailleni iloinen yllätys. Paitsi hauskaksi, pelit koettiin myös tehokkaaksi tavaksi oppia.

2. Edutainment

2.1 Edutainment ilmiönä ja käsitteenä

Viime vuosina on noussut esille termi *edutainment*, joka kuvaa viihteen ja oppimisen yhdistämistä, tai viihdettä, jolla on myös opetuksellisia tarkoituksia. Ilmiöstä puhutaan englanniksi myös termeillä *info-tainment* tai *entertainment-education*. Ilmiö voidaan luonnollisesti tunnistaa monenlaisesta ihmiskunnan toiminnasta kautta historian, mutta yleensä sanalla viitataan sellaisiin ilmenemismuotoihin kuten pelit, elokuvat, televisio-ohjelmat, näyttelyt jne, joiden tarkoitus on sekä viihdyttää että kouluttaa. Latalalaisessa-Amerikassa ja Yhdysvalloissa on 70-luvulta saakka ollut trendikästä käyttää edutainmentia välineenä myös terveys- ja valistuskampanjoissa.

Edutainmentiin voidaan liittää useita käyttäytymisteorioita, ja ilmiön hyöty voidaan perustella usealla tavalla. Ihmisen on todettu muun muassa oppivan parhaiten asiat, jotka hän kokee hyödylliseksi ja saadessaan opiskella omaan tahtiinsa ja asioiden kertautuessa useilla tavoilla pitkän ajan kuluessa. Nämä ovat muutamia edutainmentin tarjoamista hyödyistä.

2.2 Edutainment oppilaitoksissa

Koulumaailmassa viihteen arvo on nostettu esiin oppimateriaaleissa ja opetussuunnitelmissa. Micheal Birdin kotisivujen (2011) mukaan jopa professorit korkeakouluissa saattavat viihdyttää opiskelijoitaan näiden mielenkiinnon ylläpitämiseksi luentojen aikana muun muassa erilaisten demonstraatioiden tai videopätkien avulla. Myös ryhmätyöt ja henkilökohtaisista kokemuksista kertominen ovat piristäviä työtapoja luentojen ohessa. Valmistamani lautapelit edustavat edutainmentia eli viihteen hyödyntämistä oppimisen apuna.

Koulujen oppikirjat sisältävät aiempaa enemmän leikkisiä ja viihteellisiä oppimistapoja. Kuhunkin oppiaineeseen on saatavilla kisoja, lauta-, kortti- ja varsinkin videopelejä. Lisäksi tietysti tehtävät, vaikkapa matematiikassa, on myös tehty oppilaille kiinnostaviksi ja niiden aiheet on valittu osittain oppilaiden mielenkiinnon mukaisiksi. Kirjasarjojen kustantajilta (Otava yms.) löytyy opiskelijoiden ja koululaisten lisäharjoitteluun netistä muun muassa etenevään tarinaan perustuvia kertaustehtäviä sekä monivalintatehtäviä ja kuvia sisältäviä lisämateriaaleja.

3. valmistamani musiikkilautapelit

Lukuvuoden 2009-2010 aikana suunnittelemani ja valmistamani pelit ovat pääasiassa lautapelejä. Käsittelen tässä luvussa lyhyesti ensin kunkin pelin toimintaperiaatteen. Kohdassa 3.2 kerron, miten pelien haastavuustasoa säädetään kullekin oppilasryhmälle sopivaksi.

3.1 Pelit

Sointupelissä on liitutaulumaalilla päällystetylle taululle maalattu suurehto nuottiviivaston pätkä. Tehtävälaput sijoitetaan poluksi nuottiviivaston ympärille ja polulla edetään oman nappulan kanssa nopan osoittaman arpaluvun verran. Tehtävälappu sisältää soinnun, jonka oppilas muodostaa viivastolle irtonaisten nuotinpäiden, apuviivojen ja etumerkkien avulla. Tämän jälkeen hän yleensä laulaa kyseisen soinnun, ja mahdollisesti etsii ääniraudasta oikean lähtösävelen.

Asteikkopeli toimii samalla periaatteella kuin sointupeli. Tehtävälapuissa on erilaisia asteikkoja, jotka oppilas muodostaa hieman pidemmälle nuottiviivastolle kuin soinnut sointupelissä. Asteikot muodostetaan samoista irtonaisista osista kuin soinnut ja ne lauletaan muodostuksen jälkeen.

Intervallipelissä polulle on sijoitettu eri intervalleja (esim. p7) ja määritetty suunnaksi ylös tai alas. Oppilas muodostaa tehtävälapun mukaisen intervallin viimeksi viivastolla olleesta sävelestä ja laulaa intervallin.



Kuva 1. Sointu- ja asteikkopelin tehtävälappuja



Kuva 2. Nuotinpäitä, etumerkkejä, apuviivoja, noppa, äänirauta ja pelinappuloita



Kuva 3. Sointupeli käynnissä

Muistipeli toimii perinteisen muistipelin tavoin. Muistettavat parit muodostuvat orkesterinuoteistani leikatuista tahdeista, joissa näkyy jokin vierasperäinen musiikkisana tai symboli, kuten fermaatti tai tenoriavain, sekä kyseisen sanan tai symbolin suomenkielisestä selityksestä ja selitykseen liitetystä hauskasta kuvasta.



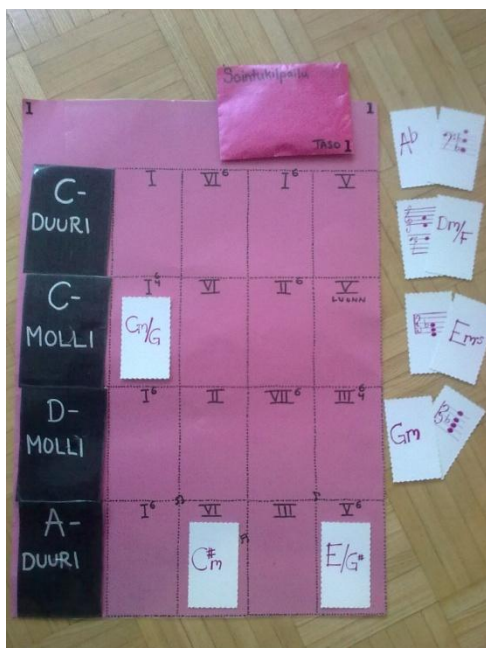
Kuva 4: Muistipelin kortteja

Alias-pelissä on lukuisia musiikkitermejä ja musiikin teoriaan liittyviä ilmiötä kuvaavia sanoja. Oppilaat selittävät näitä vuorotellen parilleen tiimalasin salliman ajan verran, ja saavat kierroksesta niin monta pistettä kuin pari on sanoja kyennyt arvaamaan.



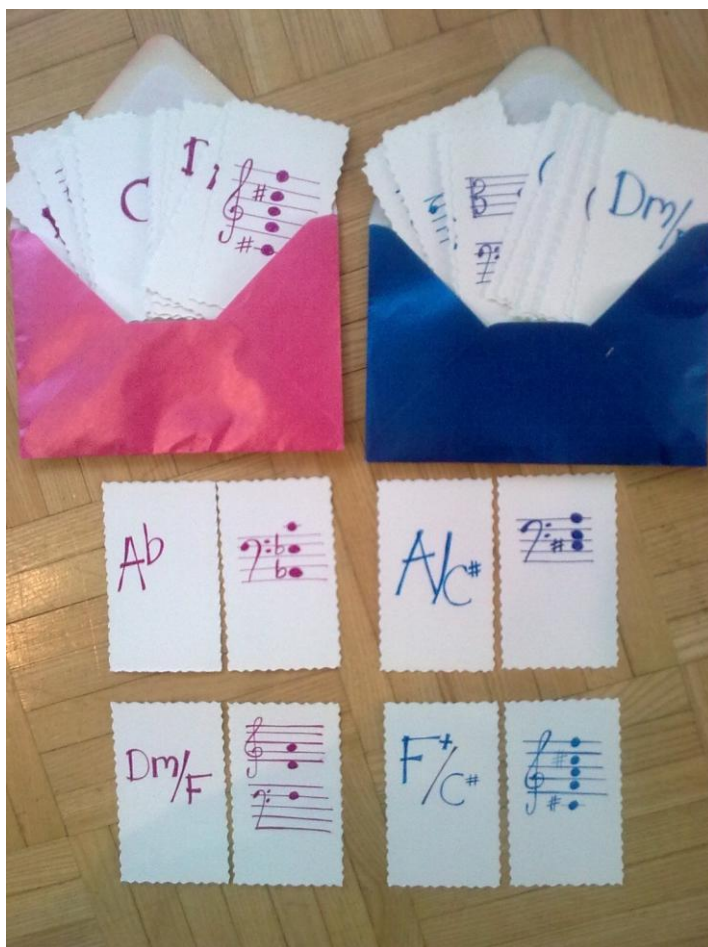
Kuva 5. Alias-pelin kortteja

Sointukilpailupelissä kilpaillaan kahtena joukkueena. Ensimmäisessä vaiheessa



on tarkoitus yhdistää toisiinsa soinnun nuottikuvat ja nimet (esim. Em7), jotka on valittava suuresta määrästä pöydälle levitettyjä lappuja. Tämän jälkeen parit nostetaan vielä joukkueen omalle värikkäälle laudalle oikealla kohdalla. Värikkäällä laudalla on taulukoitu sävellajeja ja niiden sointuasteita, ja jokaiseen kohtaan sopii jokin ensimmäisen vaiheen sointu. Voittaja on se ryhmä tai pari, joka selvittää tehtävän nopeimmin oikein.

Kuva 6. Sointukilpailun "punaisen joukkueen" pelilauta



Kuva 7: Sointukilpailun korttipareja kummankin joukkueen pakasta

3.2. Pelien muunneltavuus

Pelien rakenne on suunniteltu siten, että niistä suurinta osaa voi muokkaila kurssien tasojen ja ryhmän etenemisen mukaan. Asteikko- ja sointupeleissä taso säädetään tehtävälappujen avulla. Asteikot etenevät duureista ja molleista aina eri moodeihin, kokosävelasteikkoon ja blues-skaaloihin. Sointulapuissa on kaikkien kolmisointujen lisäksi kaikki nelisoinnut ja muutamia laajempia sointuja. Peliin voidaan valita käännettyjä tai kääntämättömiä sointuja sekä reaalisointuja tai sointuasteita ilmaisevia tehtäviä. Taso voidaan myös säätää laulamalla sointu vapaavalintaiselta korkeudelta tai ääniraudan mukaan, pianon avulla, moniäänisesti ryhmänä tai yksin.

Intervallipelin laput ovat myös irtonaisia, joten voidaan rajoittaa harjoitteluun haluttuja intervaleja. Muistipeliin ja aliakseen on valtava määrä kortteja, joista voidaan valita kurssin sisältöön sopivat. Pelien sääntöjä voidaan muutenkin vaihdella kullakin pelaamiskerralla. Voidaan säätää joukkueiden kokoja tai jopa pelata yksin omalla nappulalla. Voidaan myös esimerkiksi antaa ylimääräisiä vuoroja tai pisteitä oikeista tai nopeista ratkaisuista.

4. Miksi pelata musiikin teorian ja säveltapailun tunneilla?

Tässä luvussa pohdin erilaisia syitä siihen, miksi oppitunneilla pelaaminen kannattaa. Käyn läpi, miten erilaiset lähdemateriaaleissa esiintyneet perustelut pelaamiselle toteutuvat valmistamissani peleissä, ja miksi pelini näin ollen tukevat musiikin teorian ja säveltapailun opiskelua.

4.1 pelaaminen motivoi ja aktivoi

Tässä luvussa käsittelen sitä, miten pelit motivoivat ja aktivoivat opiskelijaa oppituntien aikana. Pelien hyviin puoliin kuuluvat muun muassa selkeät tavoitteet, monipuolisuus ja toisto (Prensky 2007, 30). Kaikki edellä mainitut tehostavat oppimista.

4.1.1. peleissä on tavoitteita

Yksi keskeinen tunnuspiirre hyvässä ja toimivassa pelissä on se, että siinä on selkeät tavoitteet, jotka pelaaja hahmottaa pelin alusta saakka (Kiili 2005, 40). Jokaisessa musiikkipelissä on selkeä tavoite, kuten oppia muodostamaan ja laulamaan sointuja tai vierasperäisten musiikkitermien hallitseminen. Nämä tavoitteet ovat samoja kuin oppituntien ja koko musiikin tietotaidon kurssin tavoitteet, ja pelien yhteydessä oppilaalle valkenee selkeästi, miten hyvin kurssin kyseinen tavoite pelaajalla on hallussa. Pelit auttavat myös hahmottamaan, miten oppilas edistyy kurssin aikana. Samaa peliä pelataan useampaan otteeseen eri vaiheissa kurssia. Käsitteiden oppimisen

edistymisestä luo myös se, että lukuvuoden kuluessa pelilaudalle tai vaikka muistipelipakkaan otetaan mukaan uusia, haastavampia tehtäviä. Usein oppilaat kyselevätkin kurssin alussa muun muassa sitä, millaisia sointu- tai asteikkotehtäviä kurssiin kuuluu.

4.1.2 Pelatessa oppii monipuolisesti

Jokaisella ihmisellä on oma yksilöllinen oppimistyylinsä. Näissä lautapeleissä lähestytään eri tavoilla kutakin opiskeltavaa aihetta.

Sointupelissä oppilaat näkevät sointumerkin tehtävälapussa. He saavat miettiä soinnun rakennetta muodostaen soinnun pelilaudan nuottiviivastolle. He siirtelevät nuotteja ja etumerkkejä kunnes sointu on oikein muodostettu. Sointu hahmottuu nyt graafisesti viivastolle, ja usein käytämme myös tunnusvärejä muodostuksessa, varsinkin käännettyjen sointujen kohdalla. Tällöin tietyn värisiä nuotteja käytetään edustamaan soinnun perussäveltä, toista väriä terssisäveliin, kolmatta kvinttiin jne. Myös sointujen laatuja saatetaan korostaa käyttämällä vaikka punaista nuottia duuriterassin ja sinistä molliterassin kohdalla. Sointua lähestytään myös laulamalla se. Oppilas laulaa soinnun joko murrettuna yksin halutulta korkeudelta äänirautaa apuna käyttäen, tai sitten koko ryhmä osallistuu laulamiseen, niin että soinnusta kuullaan moniääninen versio. Sävelten sisäistä asemaa soinnussa voidaan korostaa siten, että kullakin oppilaalla on tietyllä pelikerralla oma sävel, esim kvintti, josta hän vastaa sointua lauletaessa moniäänisesti.

Asteikkopelissä toimitaan samojen periaatteiden mukaan. Asteikkopelin yhteydessä voidaan myös harjoitella näytön mukaan laulamista asteikosta samalla tavoin kuin tunneillani tehdään muutenkin usein taululla. Tällöin yksi oppilas näyttää asteikolta sovittujen sääntöjen mukaan melodia kulkuja laulaen näytettyä melodiaa yhdessä muun ryhmän kanssa. Eräs variaatio tästä harjoitustavasta on se, että yksi oppilaista näyttää muiden pyytämää tuttua laulua viivastolta muiden laulaessa melodiaa sen mukaan, mitä oppilas näyttää. Tällöin oppilaalle hahmottuu yhä voimakkaammin nuottikuvan ja soivan melodian välinen yhteys.

Muistipelissä sana on liitetty johonkin nuottikuvaan, jossa sama sana esiintyy, ja useimmissa lapuissa on vielä jokin kuva, joka tehostaa muistamista. Vaikkapa sanan *grave* sisältämän lapun pari on lappu, jossa lukee *raskaasti* painavan 1000 kg:n punnuksen kuvan sisällä. Erityisesti tällaisen kuvien käytön oppilaat ovat todenneet auttavan musiikkitermien mieleen painamista.

Myös alias- pelissä oppilaat saavat sanojen lisäksi käyttää ilmiöiden ja sanojen selittämiseen vaikkapa soittimia, eleitä sekä laulua. Intervallipelissä oppilas kuulee sävelten intervalliliikkeen, mutta näkee myös sävelten etäisyyden nuottiviivastolla. Säveltapailu D:n ryhmässä muutama oppilas antoi positiivista palautetta juuri pelien monipuolisuudesta, ja etenkin nuottien muodostamisesta viivastolle muovisten nuotinosien avulla.

4.1.3 Toistaminen tehostaa oppimista

Nykyään ei onneksi koulumaailmassa tunnuta pyrkivän vain asioiden oppimiseen toistamalla, vaan pyritään siihen, että oppilas ymmärtää oppimansa. Tätä tukee aktiivinen osallistuminen oppimisprosessiin. Peleissä oppilas oppii hahmottamaan kokonaisuuksia sekä osallistuu aktiivisesti musiikillisten rakenteiden pohtimiseen ja oivaltamiseen yhdessä ja ryhmässä. Oppimisessa kuitenkin myös toistolla on merkitystä. Sointujen ja asteikkojen osaamisesta on hyvä tulla automaattista musiikin harrastajille ja ammattimuusikoille. Sointutyyppejä ja itse sointuja on olemassa rajallinen määrä, joten lukuvuoden aikana pelit tuovat mahdollisuuden toistaa ja kerrata näitä yhä uudelleen. Kun saman soinnun muodostaa useampaan kertaan, alkaa osaaminen tulla automaattiseksi. Toisten oppilaiden muodostamien sointujen toistuvalla havaitsemisella on merkitystä. Viime keväänä eräs tyttö teoriaryhmästäni totesi usein oman vuoronsa kohdalla, että jokin sointu olikin juuri hetki sitten muodostettu. Tämän jälkeen hän katsoi pelilaudan nuottiviivastoa hetken mietteissään, palautti näkömuististaan soinnun ulkomuodon mieleensä ja muodosti soinnun viivastolle oikein. Eri sointu- ja asteikkotyyppien toistuva kuuleminen vahvistaa hiljalleen oppilaiden kykyä tuottaa ja tunnistaa näitä myös soivasta musiikista. Alias-, sointukilpailu- ja muistipeli sisältävät runsaasti toistoa jo siksikin, että pelissä käytetään useasti

samoja nappuloita, jolloin oppilas voi kerta kerran jälkeen huomata muistavansa ja osaavansa asioita enemmän.

4.1.4 Pelaaminen piristää mieltä

Omat oppituntini sijoittuvat lähes aina iltapäiviin, jolloin oppilailla on takanaan jo pitkä koulupäivä. Sen sijaan, että he istuisivat paikallaan opiskelemassa jotain asiaa koko tunnin, pyrin käyttämään mahdollisimman paljon oppilaita aktivoivia työtapoja. Tällaisia ovat muun muassa yhteismusisointi, sovitusten tekeminen ja pelaaminen. Monesti oppilaat pyytävät saada pelata, sillä he ovat väsyneitä päivän jälkeen. Pelatessaan he kuitenkin ovat rentoutuneen ja virkeän oloisia. Usein käytän jotain peliä myös motivoimaan oppilaita tunnin alussa lupaamalla pelituokion tunnin loppuun, jos hommat sujuvat aikataulussa siihen asti.

Valtaosa oppilaiden palautteesta käsitteli sitä, että pelaaminen tuntuu yksinkertaisesti todella viihdyttävältä tavalta oppia ja kerrata asioita. Pelit nostattivat oppilaiden vireystasoa, sillä heillä oli erään oppilaan mukaan ”hauskaa kuin lastentarhassa”. Pelit myös rentouttivat tunnelmaa kurssin alussa, kun oppilaat olivat vielä toisilleen tuntemattomia, ja moni jännitti uudne kurssin alkamista. Yksi oppilas oli pelännyt teoriaa aiemmin, mutta kun kuuli, että tunneillani myös pelataan, hän uskaltautui D-teoriaan mukaan. Usein oppilaat kyselivät tunnin aikana, milloin taas pelattaisiin.

4.1.5 Flow-tilan saavuttamisen mahdollistaminen

Flow tilasta puhutaan ja kirjoitetaan paljon. Kiilin kirjassa (Kiili 2005, 40) on flow-tilasta puhutaan siten, että kyseiseen kokemukseen kuuluu keskittyminen, ajantajun häviäminen, itsetietoisuuden häviäminen sekä hallinnan tunne. Kiilin mukaan flow-tilan seurausta on muun muassa lisääntynyt oppimiskyky.. Flow-kokemuksen saavuttamisen tiellä on kuitenkin useita kompastuskiviä. Kiili listaa pelin suunnittelijoille seuraavia haasteita (Kiili 2005, 90):

*Pelin tulisi olla sopivan haastava, sillä pelaajan taitoihin nähden liian alhaiset haasteet tylsistyttävät ja liian suuret haasteet ahdistavat. Pelin haasteita tulisi voida muokata pelaajan kehityksen myötä.

*Pelin olisi hyvä tarjota selkeitä tavoitteita alusta asti. Pelatessa olisi hyvä tulla vastaan myös pienempiä osatavoitteita sopivassa tahdissa.

*Pelaajan tulee saada palautetta osaamisestaan välittömästi samalla, kun tämä pelaa. Pelaajan tulisi myös hahmottaa pelin kulku sekä tavoitteiden toteutuminen.

*Pelaajan tulisi voida keskittää huomionsa oleelliseen, joten turhia häiriötekijöitä on vältettävä.

*Kehystarinan luominen tavoitteiden selventämiseksi, ja jotta haasteet saadaan nivotuksi osaksi selkeää kokonaisuutta.

Musiikin tietotaidon tunneilla olen usein huomannut oppilaiden keskittyvän täysin pelaamiseen, yrittävän parhaansa ja seuraavan ajan kulua hämmästyttävän vähän. Kiilin luettelemat haasteet ovat mielestäni toteutuneet hyvin peleissäni. Pelien oleellisimpiin seikkoihin kuuluu juuri haastetason säätäminen sopivaksi. Pelaamiskokemuksen kannalta myös oppilaat mainitsivat sen seikan tärkeäksi. Vaikka negatiivista palautetta ei peleistä tullut juuri lainkaan, niin eräs erittäin nopeasti tehtävät selvittävä tyttö mainitsi joskus tylsistyvänsä odotellessaan muiden selviytyvän vuoroistaan. Hänkin koki tylsistymisen hälvenevän, kun mukaan tuli sointujen muodostamisen lisäksi ryhmässä ja yksin laulamista. Olen myös joskus laittanut toiset antamaan palautetta muiden tehtävistä, jolloin kukaan ei ole päässyt tylsistymään omaa vuoroaan odotellessa. Samalla on toteutunut myös välittömän palautteen saaminen. Olen sanallisen palautteen lisäksi pyytänyt ryhmää muodostamaan epäonnistuneesti suoritettua tehtävän viivastolle uudelleen, ja olemme myös soittaneet vaikkapa pianolla sekä oikean että virheellisen ratkaisun. Pelit ovat tarkoituksella myös yksinkertaisia, nappulat ovat iloisen värikkäitä. Pelilaudan ja nappuloiden lisäksi peleissä on vain tehtäväkortteja, noppa, tiimalasi sekä itse pelilauta. Näin oppilaiden ei tarvitse keskittyä siihen, että hahmottavat miten peli teknisesti toimii. Kehystarinaa en ole käyttänyt enää itse peleissä, mutta oppitunneilla olen pitänyt koko ajan esillä soveltavien (soinnutus, sovitus, transkriptio) tehtävätyyppien avulla niitä asioita, mihin teoriataitoja tarvitaan

kyseisten oppituntien ulkopuolella. Tämä on ollut monelle oppilaalle mullistava ero aiempiin musiikin teorialuokkiinsa verrattuna, sillä valitettavan monessa oppilaitoksessa musiikin teoria ja käytäntö on pidetty erillään. Suuremman pelin valmistaminen, jossa joku henkilö vaikkapa seikkailisi musiikkimaailmassa, olisi mielestäni myös erittäin mielenkiintoinen ja haastava idea toteutettavasi tulevaisuudessa.

4.2 Sosiaalisia näkökulmia

Pelaaminen ryhmässä on aina sosiaalista toimintaa. Seuraavissa luvuissa käsittelemme sitä, miten ryhmätilanne voi vaikuttaa oppimiseen positiivisesti. Kohdassa 4.2.3 luodaan katsaus niihin arvokkaisiin taitoihin, joita ryhmässä pelatessa voi oppia varsinaisen opiskeltavan aiheen lisäksi.

4.2.1 pelaaminen tapahtuu ryhmässä

Ryhmässä työskenteleminen pitää oppilaan aktiivisessa toiminnan tilassa (Saarenpää 2009). Useampi oppilaistani koki pelaamisen kehittävän ryhmän sisäistä dynamiikkaa. Pelaaminen nopeutti entuudestaan toisilleen tuntemattomien oppilaiden tutustumista toisiinsa, kun päästiin istumaan samaan rinkiin pelipöydän ääreen ja toimimaan joukkueina. Pelaamisen koettiin myös parantavan ryhmähenkeä. Ihminen oppii paljon matkimalla toisia, ja oppimalla toisten virheistä. Pelilaudalla pääsee seuraamaan koko ajan muiden päättelyä, ja pelijoukkueet tsemppasivat ja opettivat usein asian heikoiten hallitsevaa jäsentä, jotta joukkue olisi pärjännyt pelissä. Pelit herättävät luontevasti kiivastakin ryhmäkeskustelua siitä, miten jokin asia musiikissa toimii.

4.2.2 kilpailutilanne kannustaa ylittämään itsensä

Kilpaileminen on ollut ihmisille ja eläimille hyvin oleellinen osa elämää kautta aikojen. Lapsilla on luontainen tarve leikkiä ja kilpailla tovereidensa kanssa.

Lautapeleissäni on mahdollista pelata myös ilman pisteiden laskua ja ajanottoa. Usein oppilaat kokivat jännittäväksi sen, että kerättiin esimerkiksi pisteitä oikeiden vastausten ja tiimalasin avulla. Voittaja oli se, joka sai eniten pisteitä tai pääsi ensimmäisenä maaliin. Tehokkaimmalta säännöltä tuntui mielestäni

se, että laudalla saa edetä niin kauan, kun tiimalasissa on aikaa ja tehtävät ovat menneet oikein. Tämä sai oppilaat työskentelemään aistit valppaina ja tarkkoina.

Yksi peleistäni on nimetty sointukilpailuksi. Siinä oppilaat vaikuttivat joutuvan todelliseen flow-tilaan parinsa kanssa. He eivät keskittyneet mihinkään muuhun kuin saamaan soinnun kuvat, nimet, nuottikuvan ja astemerkin liitettyä toisiinsa nopeammin kuin kilpailuun osallistuva toinen pari. Usein annoinkin läksyksi harjoitella jotain tiettyä aihetta, ja sanoin, että ensi kerralla pelataan kilpailullisessa hengessä aiheeseen liittyvää peliä. Tämä oli melko tehokasta, sillä varsinkin joukkueena pelatessaan oppilaat eivät halunneet oman joukkueen joutuvan pulaan juuri heidän takia.

4.2.3 pelatessa oppii arvokkaita sosiaalisia taitoja

Peleissä toimitaan usein kahden tai kolmen hengen joukkueina, mikä tukee paitsi opiskeltavan asian oppimista, myös sosiaalisia taitoja. Tämä on varsinkin pienempien oppilaiden kohdalla myös itseisarvollisesti tärkeä kehittymisen alue. Pelatessaan oppilas oppii ottamaan toiset huomioon, odottamaan omaa vuoroaan (Pivec 2007, 390). Myös pettymyksen sietokyky paranee, kun aina ei voitakaan tai onnistu ensimmäisellä kerralla tehtävässä (Pivec, 2007, 390).

5. IDEOITA

5.1 Kehitysideoita lautapeleihin

Pelaamisen teoriaan liittyviin kirjoihin tutustuminen sekä muiden valmistamien oppimispelien tutkiminen antoi minulle paljon ideoita, joita voin toteuttaa tulevissa musiikkiin liittyvissä oppimisleikeissäni. Eräs suuri lisäys, jonka voisin peleihin tehdä, olisi sellaisen kehystarinan luominen, johon oppilaat voisivat eläytyä. Tämä idea voisi toteutua vaikkapa musiikin historian tunneilla

pelattavissa peleissä, jollaista en vielä ole valmistanut. Historia-pelissä voisin hyödyntää muuan muassa aikajanoja ja kartoja.

Mielessäni on ollut jo melko kauan ajatus erittäin suuren pelilaudan kehittämisestä. Siinä tehtävä polku kulkisi erilaisten maalattujen maisemien halki, ja peli sisältäisi kaikkia edelle kuvattuja yksittäisiä tehtävätyyppejä. Maalaisin sinne muun muassa itämaisen temppelin, jossa kyseltäisiin pentatonisia asteikkoja, jazz-kapakan, jossa kyseltäisiin improvisoinnissa käytettäviä moodeja sekä muun muassa nuottiliikkeen tai konserttitalon, jossa olisi musiikkitermeihin liittyviä kysymyksiä. Tätä peliä voisi pelata kurssin loppuvaiheessa, jolloin se toimisi kurssilla opittujen asioiden hyvänä kertauksena.

Jo nyt valmistamani pelit motivoivat asioiden opiskeluun ja antavat palautetta monella tavalla. Ajatus siitä, että pelin aikana osaamisesta palkittaisiin erikseen, on myös kokeilemisen arvoinen. Käytössä voisi olla vaikkapa kaksi noppaa, joista toinen sisältää vain pieniä silmälukuja ja toinen suuria, ja jos tehtävän on ratkaissut huolellisesti muutaman kerran, saisi siirtyä käyttämään suuria silmälukuja sisältävää noppaa.

5.2 Digitaaliset pelit

Nykyään valtaosa oppimispeleistä on digitaalisessa muodossa lähinnä internetissä. Tämä tuntuu loogiselta, sillä nykyään sekä lapset että nuoret aikuiset viettävät hyvin paljon aikaa pelaten erilaisia pelejä internetissä tai pelikonsolien äärellä. Oppimispelejä löytyy muun muassa oppikirjojen valmistajien kotisivuilta, yksittäisten opettajien ja oppilaitosten kotisivuilta. Valtaosa löytämistäni oppimispelejä käsittelevästä materiaalista liittyi nimenomaan digitaalisiin peleihin. Olen suunnitellut tekeväni jossain vaiheessa yhdistetyn musiikin teorian ja säveltapailun D-kurssin kotisivuilleni pelin, johon liittyisi myös jokin tarina. Tällainen olisi luultavasti jopa helpompi toteuttaa sähköisesti kuin lautapelinä. Toistaiseksi kotisivuillani on Exe -nimisellä ohjelmalla tehty monivalinta-kertauspeli. Siinä oppilaat valitsevat oikean

vastauksen usean vaihtoehdon joukosta, ja kone antaa palautetta sekä oikean että väärän valinnan yhteydessä.

Itse olen kuitenkin pyrkinyt minimoimaan oppilailta edellytettävää tietokoneen käyttöä, sillä nykyään ihminen kyllästetään jo pienestä pitäen ruudun edessä istumisella, tietotekniikan opiskelulla sekä netissä toimimisella. Lautapeliin suosimistani on tukenut myös oppilaiden vilpittömän ilahtuneet kommentit siitä, miten ihanaa on, kun pääsee pelaamaan kuten lapsena. Netissä suoritettaviin tehtäviin he ovat suhtautuneet hieman nuivasti, ja jättäneet ne usein tekemättä. Mielestäni on hyvä, että kursilla on kotisivut, joissa on jokin hauska kertauspeli, mutta en halua vaatia oppilaita viettämään aikaa yksin koneella, vaan saada heidät oppimaan yhdessä tekemisen kautta luokassa.

5.3 vastaavien pelien soveltuvuus muihin oppiaineisiin

Oppimispeljä käytetään eniten matematiikan ja äidinkielen opetuksessa (Hintsanen 2008, 28). Itse toimin myös matematiikan opettajana musiikin opettamisen lisäksi. Olen miettinyt paljon, voisinko soveltaa samantyyppisiä pelejä vaikkapa matematiikan opetukseen. Matematiikassa voisi toimia pelilauta, jossa kuljetaan polulla, joka kuvaa päivää ja päivän aikana vastaantulevista pulmista vastaisivat tehtävälaput. Tällainen peli muistuttaisi melko paljon suurelle laudalle suunnittelemani musiikin maailmassa kiertävän polun sisältämää peliä.

Toinen sointu-, intervalli ja asteikkopelejä vastaava idea voisi olla pelilauta, jonka keskellä onkin suuri koordinaatisto, johon tulee piirtää tehtävälappujen määräämiä suorja ja muita kuvaajia. Hauska voisi olla myös lukiolaisille suunniteltu peli, jossa tehtävälapuilla on erilaisia geometrisia kuvioita, kuten neliö, ympyrä tai tasasivuinen kolmio. Pelin edetessä pitäisi laskea, minkä kokoinen on mahdollisimman suuri edelliseen kuvioon asetettu uusi kuvio, vaikkapa edellisen kolmion sisään piirretty ympyrä, jonka sisäpuolelle piirrettäisiin taas mahdollisimman suuri neliö, tai ympärille mahdollisimman pieni neliö. Lisähaastetta voisi tuoda vaikkapa erikoislaput, joissa pyydetään piirtämään seuraava kuvio piirrettävän venyneenä tai jossain tietyssä

vääntökulmassa edelliseen kuvioon nähden. Tai miten olisi vaikka fysiikkapeli, jossa junalle tapahtuu tehtävälappujen määrittämiä tapahtumia, kuten kiihdytyksiä, mäkiä ja vaunujen lisäyksiä, ja oppilaan pitäisi laskea, mitä junan nopeudelle sekä liike- ja potentiaalienergialle tapahtuu. Kemiaa voisi opiskella siten, että lähdetään liikkeelle kuvitteellisesta vesilitrasta, johon lisätään tehtävälappujen määrittelemät kemikaalit, ja oppilaan pitäisi tietää, mikä reaktio seuraavaksi tapahtuu.

Vastaavia ideoita löytyy varmasti jokaiseen oppiaineeseen. Itseäni kiinnostavat juuri matemaattisluonnontieteelliset aineet, sillä opetan ja opiskelen myös niitä koko ajan. Myös musiikin alalla erilaisiin kursseihin voisi valmistaa pelejä. Mielessäni on ollut muun muassa soitinoppi-peli, jossa tulee tunnistaa soittimia kuvan perusteella, piirtää itse jokin soitin tai osata koota soitin paperisista irtopalasista paperinuken tavoin.

5.4 Itse valmistettujen pelien markkinointi

Toistaiseksi en ole markkinoinut pelejäni minnekään. Olen miettinyt sitäkin vaihtoehtoa. Pelejä voisi varmasti myydä oppilaitoksille tai opettajille, jotka opettavat musiikin tietotaitoa konservatoriossa, musiikkiopistoissa, musiikkiluokilla tai yksityisissä musiikkioppilaitoksissa. Henkilökohtaisten esittelyjen lisäksi myös esim. Mutes ry:n eli musiikin teoria ja säveltapailupedagogit ry:n järjestämiin tilaisuuksiin voisi osallistua tavoittaakseni useampia opettajia. Jos pelejä saisi myytyä erittäin paljon, niiden painaminen kannattaisi varmasti siirtää johonkin painotaloon, mutta pienten määrien valmistaminen onnistuu mielekkäästi kotonakin.

Jos omanpelinsä haluaa todella saada maailmalle markkinoille, on prosessin tueksi olemassa lukuisia oppaita. Eräs tällainen on Ville Vuorelan kirjoittama *Pelintekijän käsikirja*. Siinä suositellaan pelin valmistuttua erikoisalan pelien kohdalla miettimään tarkasti kanava, jonka kautta mahdolliset pelaajat saisi tavoitettua. Tämän lisäksi suositellaan alan messuille osallistumista sekä lehtiin kirjoittamista ja houkuttelevaan pakkaukseen panostamista. Musiikkipelin kohdalla kyseeseen voi tulla erilaiset oppilaitosten kokoukset sekä kirja- ja

musiikkimessut. Lisäksi ostajille voi luvata mm. uusia osia peliin, jos vanhat menevät ajan saatossa rikki.

Olen kokenut, että pelit ovat olleet itselleni myös epäsuorasti taloudellisesti hyödyksi, sillä ne ovat saaneet oppilaat pitämään musiikin teorialunneista entistä enemmän, ja hyvän palautteen myötä minua on pyydetty pitämään musiikin tietotaidon tunteja mm. musiikkilukioon yhä uudelleen.

6. Yhteenveto

Valmistamani musiikin tietotaidon tunneilla käytettävät lautapelit syntyivät spontaanisti lukuvuonna 2009-2010. Silloin en vielä ollut tutustunut pelaamalla oppimisen teoriaan tai muiden peleihin kovin paljoa. Tätä opinnäytetyötä kirjoittaessani olen löytänyt useista lähteistä koosteita siitä, millaisia hyvät oppimispelit ovat, ja miksi pelaaminen on mielekäs tapa oppia. Parhaimmillaan oppimispelit voivat tarjota miellyttävän tavan oppia, joka saa opiskelijan viihtymään kauemmin opeteltavan aiheen äärellä ja oppimaan innokkaammin uusia asioita.

Itselleni mieleen on jäänyt valtavan lämpimiä ja ihania hetkiä oppitunneillani pelaamisesta. Eräs poika huudahti alkavan tunnin olevat hänen paras teorialuntinsa, kun iloiset pelinappulat paljastuivat laatikosta ensimmäistä kertaa kurssin aikana syksyllä.

Hyviä pelien ominaisuuksia ovat vaatimustason säätämismahdollisuus, selkeät säännöt ja tavoitteet, pelaajan mahdollisuus saada palautetta osaamisestaan sekä ryhmätyöskentelyyn ja omaan pohdintaan kannustuvat työtavat ja tehtävät. Pelit ovat myös puhtaasti hauskoja, jolloin oppilas viihtyy opiskeltavan

asian parissa hyvin ja nauttii oppimisesta. Pelin tavoitteet luovat motivaatiota. Pelien interaktiivisuus pitää oppilaan toiminnassa ja erilaiset ”palkinnot” pelin aikana antavat onnistumisen kokemuksia. Myös kilpailutilanne aktivoi pelaajan yrittämään parastaan. Ongelmanratkaisua vaativat tehtävät antavat kipinän luovuudelle ja oppimiselle. Pelaaminen on myös sosiaalista toimintaa, joka parantaa ilmapiiriä ja ryhmähenkeä musiikin kursseilla.

Pelit luovat oivan lisän musiikin tietotaidon tunneille, ja sekä oppilaillani että itselläni on niistä erittäin positiivisia kokemuksia. Pelit tukevat erinomaisesti asioiden kertaamista sekä uuden oppimista.

LÄHTEET

kirjallisuus

Hintsanen, J. 2008. Lautapeli opetusmedianana. Turku: Diakonia-ammattikorkeakoulu.

Kiili, K. 2005. On Educational Game Design: Building blocks of Flow Experience. Tampere: Tampereen Teknillinen Yliopisto.

Prensky, M. 2007. Computer Games and Learning: Digital Game Based Learning. New York: McGraw-Hill Companies.

Vuorela, V. 2007. Pelin tekijän käsikirja. Helsinki: BTJ Finland Oy.

artikkelit

Pivec, M. 2007. Editorial: Play and learn: potentials of game-based learning. British Journal of Educational Technology, 387-393.

sähköiset lähteet

Bird, M. 2007. Edutaining: Creating Interest in the Classroom. Viitattu 3.4.2011. <http://drmichaelbird.com/edutaining.html>

Saarenpää, H. 2009. Johdatusta oppimispelien ja pelaamalla oppimisen maailmoihin. Viitattu 2.2.2011. <http://pelitieto.net/oppimispelit-ja-hyotypelaaminen/>

