

This is a self-archived version of the original publication.

The self-archived version is a publisher's pdf of the original publication.

To cite this, use the original publication:

Kirjavainen, H. & Kontio, E. 2021. Pelillistäminen mahdollisuutena oppia ja opettaa. Talk-verkkolehti, Digitalisaatio / Digitalization, Hyve / Health and Well-being 30.3.2021.

Link to the original publication: [URL](#)

All material supplied via Turku UAS self-archived publications collection in Theseus repository is protected by copyright laws. Use of all or part of any of the repository collections is permitted only for personal non-commercial, research or educational purposes in digital and print form. You must obtain permission for any other use.

Pelillistäminen mahdollisuutena oppia ja opettaa

30.03.2021

Kirjoittajat

Hanna Kirjavainen Tutkimusvastaava, lehtori, Turun ammattikorkeakoulu

Elina Kontio Yliopettaja, tutkimusvastaava, Turun ammattikorkeakoulu

Pelaajabarometrin mukaan jopa 98,2 prosenttia 10–75-vuotiaista suomalaisista pelaa ja 78,7 prosenttia pelaa digitaalisia pelejä ainakin joskus. Koronatilanne on lisännyt pelaamisen suosiota. Pelillistäminen onkin loistava mahdollisuus innostaa oppimaan ja tutkimaan lähes mitä asiaa tahansa.

Pelillisyyttä ei tarkoita välttämättä erillisen pelin kehittämistä, vaan sitä voidaan toteuttaa pieninkin elementein, kuten esimerkiksi kilpailuin, pisteytyksin ja ansiomerkein.

PELIMO haluaa tarjota apua kulttuurisen moninaisuuden opetukseen

PELIMO-kehittämishankkeessa kartoitetaan pelillistämisen mahdollisuuksia kulttuuriseen moninaisuuteen liittyvässä opetusmateriaalissa ja kehitetään peli koulujen monikulttuurisuuskasvatukseen tueksi. Erilaisista pelillistämisen vaihtoehdoista päädyttiin nopeasti mobiilipelin kehittämiseen. Puhelimella ja tabletilla pelattava peli on helposti saatavilla, yksinkertainen ottaa käyttöön ja herättää oppilaiden kiinnostuksen. Peli päätettiin toteuttaa roolipelinä, mikä helpottaa ymmärtämään erilaisia näkökulmia ja asettautumaan toisen asemaan.

PELIMO –peliä on tarkoitus pelata oppitunneilla esimerkiksi yhteiskuntaopin tunneilla käsiteltäessä moninaisuuden teemoja. Peli on suunnattu 4–6-luokkalaisille. Pelin rungon muodostavat tarinat kolmen hahmon päivistä, joiden kulkuun vaikuttavat pelaajan tekemät valinnat.

Kulttuurisen ulottuvuuden lisäksi moninaisuutta tuodaan esiin myös esimerkiksi vammaisuuden, sukupuoli-identiteetin ja sosioekonomisen taustan kautta. Lisäksi PELIMOon kuuluu erilaisia pelimekaniikkoja hyödyntäviä minipelejä.

Pelin kehittäjästä on tärkeää, että PELIMO ei ole ainoastaan yksin pelattava mobiilipeli. Mukana on oppilaat yhteistyöhön kutsuva toiminnallinen osuus, jonka kautta pelissä esiin tulleiden teemojen käsittelyä jatketaan ja syvennetään. Tämä toiminnallinen osuus sisältyy Opettajan oppaaseen, jossa myös avataan pelissä esiin tulevia käsitteitä.

Moniammatillisuus on pelinkehitystyön ehto

Pelin kehittämisessä suurena etuna oli työryhmän moniammatillisuus. Kehitystyössä oli mukana paitsi pelinkehittämisen, myös sosiaali- ja kasvatustieteiden ammattilaisia, sekä suomen kielen ja viestinnän osaajia.

Osallistujilla on ymmärrystä kulttuurisen moninaisuudesta monipuolisena ja sensitiivisenä ilmiönä, pedagogista osaamista sekä toiminnallisuuteen liittyvää tietotaitoa. Luonnollisesti myös teknistä osaamista tarvittiin, kun peli toteutettiin Unity pelimoottorilla C# kielellä.

Pelin käsikirjoitus muodostettiin moniammatillisin tiimin ja jo käsikirjoitusvaiheessa hyödynnettiin niin sisällöllinen kuin tekninen osaaminen. Toimijoiden erilaiset taustat, näkökulmat ja osaaminen vahvistivat ajatusta siitä, että parhaisiin lopputuloksiin päästään yhdistämällä ennakkoluulottomasti eri alojen ammattilaisia. Heistä löytyi myös rohkeutta ja ennakkoluulottomuutta heittäytyä uuteen sekä kykyä pohtia asioita eri näkökulmista.

Peliä pilotoitiin sekä kouluissa että erilaisissa tapahtumissa, ja käsikirjoitusta kehitettiin saatujen palautteiden perusteella. Tasapainoilu opetuksellisen sisällön, viihdyttävyyden ja aiheen sensitiivisyyden välillä ei ollut aina helppoa.

Lopputulokseen voi kuitenkin olla tyytyväinen, joskin on huomattava, että moninaisuuden kaltaista laajaa aihetta voi ainoastaan raapaista lyhyessä mobiilipelissä. Pelin tarkoitus onkin ennemmin toimia keskustelun aloittajana ja herättää ajatuksia, kuin kattaa kaikki mahdollinen teemaan liittyvä.

Opiskelijoissa on voimaa

Ilahduttavaa PELIMOssa on myös se, että opiskelijatkin pääsivät mukaan monin tavoin pelinkehitystyöhön. Sosiaali- ja kasvatustieteiden opiskelijat tekivät työn alussa katsauksen olemassa olevaan kulttuurisen moninaisuuden opetusmateriaaliin.

Tämän jälkeen keväällä 2019 järjestettiin innovaatiotyöpajoja, joissa opiskelijat ideoivat pienryhmissä pelin sisältöä. Mukana oli sosionomi-, insinööri-, tietojenkäsittelyn tradenomi- ja yhteisöpedagogiopiskelijoita Turun AMK:sta ja HUMAKista.

Työpajat sisälsivät itsenäistä ryhmätyötä ja kolme yhteistä tapaamista, joissa opiskelijat saivat perustietoa PELIMOn teemoista ja tavoitteista, pelillistämisestä sekä ohjausta ja palautetta ideoilleen. Viimeisellä kerralla ryhmät esittelivät ideointiansa lopputulokset. Osa ryhmistä oli kehittänyt tarinoita erittäin pitkälle ja opiskelijoiden innovatiivisista ideoista saatiin paljon ideoita pelin käsikirjoitukseen.

Tieto- ja viestintäteknologian insinööri- ja tietojenkäsittelyn tradenomiopiskelijat osallistuivat aktiivisesti pelin kehittämiseen ja testaukseen. Lisäksi he toteuttivat lisäpelejä pelissä nopeammin eteneville osana ohjelmistotuotannon opintojaksoaan.

PELIMO – Pelillistäminen mahdollisuutena monikulttuurisuuskasvatuksessa

Hanketta rahoittaa Opetushallitus ja kohderyhmänä ovat vuosiluokkien 4–6 oppilaat. Hanke toteutetaan aikavälillä 1.1.2019–31.5.2021.

Turun ammattikorkeakoulusta mukana olivat Sosiaalinen osallisuus ja toimijuus, Tulevaisuuden interaktiiviset teknologiat ja Terveysteknologia -tutkimusryhmät. Hankekumppaneina toimivat Humanistinen ammattikorkeakoulu HUMAK ja Turun yliopiston Brahea-keskus.

Tutustu

[PELIMO-projekti](#)

[Opettajien opas](#)

[Digitaalinen pelillistäminen](#)

Peli saatavilla GooglePlaysta ja AppStoresta nimellä PELIMO

Lähteet

Kinnunen, J., Taskinen, K. & Mäyrä, F. (2020) Pelaajabarometri 2020. Pelaamista koronan aikaan. Tampereen yliopisto: TRIM Research Reports 29.

<https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/123831/978-952-03-1786-7.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Artikkeli on osa Sosiaalinen osallisuus ja toimijuus, Tulevaisuuden interaktiiviset teknologiat ja Terveysteknologia -tutkimusryhmien julkaisutoimintaa.