

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: Ahti, T. ; Suvitie, A. & Uunila, A. (2024) Pelillistämällä iloa ja koukuttavuutta opetukseen - kokemuksia digitaalisesta pakopelistä osana imetysohjaajakoulutusta. *Terveydenhoitaja* 1, 40-41.



TIINA AHTI

TtM, terveydenhoitaja,
terveydenhoitotyön lehtori
Metropolia Ammattikorkeakoulu



ANNE SUVITIE

TtM, terveydenhoitaja,
terveydenhoitotyön lehtori
Laurea-ammattikorkeakoulu



ANNA UUNILA

TtM, kättilö,
kättilötyön lehtori
Metropolia Ammattikorkeakoulu

Pelillistämällä iloa ja koukuttavuutta opetukseen

– Kokemuksia digitaalisesta pakopelistä osana imetysohjaajakoulutusta

Opetuksen pelillistämällä tarkoitetaan sitä, että opetuksessa hyödynnetään peleille tyypillisiä elementtejä, kuten pelisääntöjä, tarinallisuutta, kilpailua, pisteytystä ja vaikeustasoja. Pelillistämisen on todettu tukevan opiskelijoiden mielenkiintoa ja motivaatiota uuden oppimista kohtaan. Pelillistäminen onkin oiva keino elävöittää työelämässä ja korkeakouluissa tapahtuvaa koulutusta.

Pakopelipedagogiikka on yksi esimerkki pelillistämisen hyödyntämisestä. Pedagogisessa pakopelissä opiskelijat työskentelevät yksin tai tiimeissä, etsivät johtolankoja, ratkovat arvoituksia ja tekevät tehtäviä. Pelin tarkoituksena on rajallisessa ajassa päästä ”pakonemaan” pelitilasta toiseen. Pedagoginen pakopeli voidaan rakentaa fyysiseen tilaan tai digitaaliseen oppimisympäristöön. Digitaalisessa pakopelissä työskentely tapahtuu sähköisellä alustalla. Digitaalisten pakopelien on havaittu vahvistavan keskeisiä työelämätaitoja, kuten kommunikaatio- ja yhteistyötaitoja, sekä analyyttistä ja kriittistä ajattelua.

Pelaaminen mahdollistaa teorian tiedon soveltamisen innostavalla ja hauskalla tavalla. Pakopelissä asioiden harjoittelu ja oppiminen tapahtuvat turvallisessa ja todellisuutta simuloivassa ympäristössä. Pakopelejä on hyödynnetty terveydenhuollon ammattilaisten peruskoulutuksessa sekä osana työpaikalla tapahtuvaa koulutusta.

Digitaalisen pakopelin rakentaminen

Osaksi imetysohjaajakoulutusta suunniteltiin digitaalinen Imetyksen pulmatilanteet -pakopeli. Tässä hyödynnettiin maksullisen lisenssin vaativaa Seppo.io-alustaa, jo-

ka mahdollistaa pelaamisen sekä tietokoneella että mobiililaitteella.

Suunnittelun pohjana oli pedagoginen käsikirjoitus, joka ohjasi pelin suunnittelu- ja toteutusprosessia. Se auttoi hahmottamaan pelin rakenteen, eri asioiden yhteydet ja asettamaan pelin tavoitteet. Osaamistavoitteiden asettaminen erottaa pedagogisen pakopelin vapaa-ajan peleistä. Pelin oppimistavoitteet perustuivat Maailman terveysjärjestö WHO:n 20 h imetysohjaajakoulutuksen osaamistavoitteisiin.

Käsikirjoitukseen luotiin pakopelin tarina, potilas- ja asiakastapaukset sekä tehtävät. Imetyksen pulmatilanteet -pakopeli perustui kuvitteellisen perheen tarinaan



vauvan kahden ensimmäisen elinviikon aikana. Pelin keskiössä olivat ensipäivien tavallisimmat imetykseen liittyvät pulmatilanteet.

Ote pelin tarinasta: ”Perhe kotiutuu lisämaitojen kanssa vauvan ollessa neljän päivän ikäinen. Imetyksen lisänä vauva saa korviketta 40 ml x 8. Äiti koki sairaalassa lisämaitojen antamisen ruiskulla ja hörpyttämällä hankalaksi, ja kotiinlähtöpäivänä lisämaitoa on annettu tuttipullolla. Olet kotikäynnillä vastasyntyneen perheessä 7. synnytyksen jälkeisenä päivänä.”

Pelin toteuttamisessa hyödynnettiin Seppo.io-alustan eri toimintoja – monivalinta- ja avoimia kysymyksiä sekä aukko-tehtäviä ja yhdistä oikein -tehtäviä. Lisäksi tehtävien välissä käytettiin alustan koodilukko-ominaisuutta. Lukko-tehtävät piti ratkaista, jotta pääsi seuraavalle tasolle. Lukkojen tarkoituksena oli innostaa ja koukuttaa opiskelijoita pelaamaan. Pelin tehtäviin rakennettiin automatisoitu pisteytysjärjestelmä, joka mahdollisti tiimien välisen kilpailun.

Digitaalista Imetyksen pulmatilanteet -pakopeliä testattiin syventävän vaiheen ammattikorkeakouluopiskelijoilla keväällä 2023. Tutkimuslupa saatiin Metropolia Ammattikorkeakoululta. Peliä testattiin etukäteen sekä pelin ohjaajan että pe-

laajan rooleissa ja tehtiin pelattavuutta lisääviä muutoksia. Lisäksi pelin ohjaajan on tärkeä tutustua käytettävän pelialustan ominaisuuksiin sekä tietokone- ja mobiiliversion pelinäkymiin.

Ennakkovalmistautuminen ja pelin idean tunteminen ovat edellytyksiä hyvälle ja opettavaiselle pelikokemukselle. Pelin perustoiminnot ja pakopelin idea on tärkeää käydä opiskelijoiden kanssa läpi. Pelissä opiskelijoilla oli myös mahdollisuus olla yhteydessä pelin ohjaajaan mahdollisten teknisten haasteiden osalta. Opiskeltavan aiheen osalta opiskelijoille annettiin ennakkoon opiskeltava materiaali, jota sai hyödyntää myös pelitilanteessa. Materiaalia valittaessa on tärkeää huomioida tiedon yhdenmukaisuus. Esimerkiksi pakopelin osalta huomasimme imetykseen liittyvän tiedon olevan eri lähteissä osin ristiriitaista. Pelin rakentaminen vaatii kykyä hyödyntää näyttöön perustuvaa tietoa.

Pelitilanteen eteneminen

Pelaamiseen varattiin aikaa reilu tunti. Opiskelijat pelasivat pelin läpi eri tahtiin. Opiskelijoita kannustettiin käyttämään peliaika kokonaisuudessaan, jotta aikaa jäi pelin sisään liitettyjen oheismateriaalien läpikäymiseen. Oheismateriaalien tulee olla selkeitä ja nopeasti läpikäytävissä.

Pelin rakentaminen vaatii kykyä hyödyntää näyttöön perustuvaa tietoa.

Opiskelijat ratkaisivat ongelmalähtöisiä potilas- tai asiakastapauksia tiimeissä pelaten. Pelin aikana opiskelijat saivat välittömän palautteen ja pisteytyksen vastauksiinsa. Tästä huolimatta keskeinen osa pelin pedagogiikkaa on yhdessä opiskelijoiden ja ohjaajan kanssa käytävä jälkikeskustelu. Keskustelua käydään epäselviksi jääneistä asioista ja vastausten perusteluista sekä yleisesti pelikokemuksesta.

Opiskelijoiden kokemukset digitaalisesta pakopelistä olivat suurimmilta osin positiivisia, ja etenkin yhdessä työskentely ja mahdollisuus soveltaa ja kerrata teoretietoa koettiin hyödyllisiksi. Tekniikan toimivuus koettiin ajoittain haasteeksi. Palautteen perusteella peli oli hyvä tapa oppia keskeisten imetykseen liittyvien pulmatilanteiden ratkaisemista.

Pelipedagogiikan mahdollisuudet työelämässä

Verkossa tapahtuvassa opiskelussa voidaan huomioida erilaiset oppimistyyli- ja monipuolisten tehtävävaihtoehtojen ja lähde- materiaalien avulla.

Pakopelipedagogiikalla on monenlaisia mahdollisuuksia myös työpaikoilla järjestettävissä koulutuksissa ja uuden työntekijän perehdyttämisessä. Vaikka pakopelin rakentaminen on monivaiheinen ja aikaa vievä prosessi, se mahdollistaa opettamisen uudella ja innostavalla tavalla. Pelin rakentamisessa tiimityöskentely tuottaa parhaimman tuloksen. Pelaajat ovat keskeisessä roolissa pelin kehittämisessä: Pelaajilta saatujen kehittämisideoiden pohjalta voidaan lisätä pelin pelattavuutta. Pelaajat voivat osallistua myös sisällöntuotantoon.

Pelillistäminen on huomioitu myös yhtenä työvälineenä vuonna 2022 julkaistussa Terveystieteiden ammattilaisissa osaamisvaatimuksissa. Pelillistämistä hyödynnetään jo osana nuorten terveyden edistämistä. Voisiko pelillistämistä ja pakopelipedagogiikkaa hyödyntää enemmän myös muussa terveydenhoitajatyössä esimerkiksi osana perhevalmennusta? ■