



## Verkkokurssin pelillistäminen - InCITIES Hanke

Suhaar Abdi

2024 Laurea



Laurea-ammattikorkeakoulu

## Verkkokurssin pelillistäminen - InCITIES Hanke

Suhaar Abdi  
Tietojenkäsittely  
Opinnäytetyö  
Marraskuu 2024

---

InCITIES-hanke (Trailblazing Inclusive, Sustainable and Resilient Cities) on elokuussa 2022 käynnistynyt hanke EU:n Horisontti Eurooppa -ohjelman rahoituksella. Hankkeen tavoite on eurooppalaisten korkeakoulujen ja niiden ekosysteemien yhteistyön vahvistaminen keskittyen osallisuuteen, kestävyys- ja joustavuuteen. Laurea-ammattikorkeakoulu vastaa hankkeen osuudesta, joka koskee henkilöstön ja opiskelijoiden tasa-arvo-, yhdenvertaisuus- ja inklusiivisuustyötä sekä sen yhtenäistämistä ja osaamisen kehittämistä.

Opinnäytetyön tavoitteena on tuottaa kehittämissuunnitelma pelillistetylle verkkokurssille, joka käsittelee yhdenvertaisuutta (equality), monimuotoisuutta (diversity) ja inklusiivisuutta (inclusion) eli EDI-asioita. Työssä selvitetään, miten pelillistämistä voidaan hyödyntää verkkokurssilla, mitä pelielementtejä tulisi sisällyttää ja mitä odotuksia osallistujilla on kurssin sisällöstä.

Tutkimuksessa hyödynnetään teoreettista tarkastelua EDI-käsitteistä, verkko-oppimisesta ja pelillistamisestä sekä puolistrukturoitua kyselyä, johon vastasi yhteensä 93 opiskelijaa ja henkilökunnan jäsentä. Kyselyn avulla kerättiin näkemyksiä ja kehitysideoita pelillistamisestä. Tulosten pohjalta luotiin verkkokurssille kehittämissuunnitelma, jossa suositellaan hyödynnettäväksi erityisesti motivoivia pelielementtejä. ”

Kehittämissuunnitelmassa otettiin esiin, miten haasteet ja tehtävät voidaan suunnitella käsittelemään EDI-termejä ja -tilanteita. Tuloksista ilmeni, että arvostetuimmiksi elementeiksi nousivat pisteet, palkinnot ja tarinankerronta. Näiden elementtien todettiin olevan keskeisiä tekijöitä kurssiin sitoutumisen ja oppimisen mielekkyyden kannalta. Sen lisäksi oppimisympäristön selkeys, tekninen toimivuus ja visuaaliset elementit olivat keskeisiä oppimisen kannalta.

Suhaar Abdi

Gamification of Online Course- Incities Project

Year 2024 Pages 34

---

The InCITIES project (Trailblazing Inclusive, Sustainable and Resilient Cities) started in August 2022 funded by the EU's Horizon Europe program. The project's aim is to strengthen collaboration between European higher education institutions and their ecosystems, focusing on inclusion, sustainability, and resilience. Laurea University of Applied Sciences is responsible for a portion of the project that is addressing equality, equity, and inclusivity work among staff and students including, their harmonization and the development of related competencies.

This Bachelor's thesis aims to produce a development plan for a gamified online course addressing equality, diversity, and inclusion (EDI). This thesis examines how gamification can be utilized effectively in the course, which game elements should be included, and what expectations participants have for the course content.

The study employs a theoretical review of EDI concepts, online learning, and gamification, along with a semi-structured survey answered by 93 students and staff members. The survey collected perspectives and development ideas regarding gamification. Based on the results, a development plan for the course was created, emphasizing engaging game elements to enhance motivation and participation.

The development plan highlighted how challenges and tasks could be designed to address EDI terms and scenarios. The results showed that the most valued elements were points, rewards, and storytelling. These elements were identified as key factors for course engagement and the meaningfulness of learning. Additionally, the clarity of the learning environment, technical functionality, and visual elements were found to be essential for effective learning.

Keywords: equality, inclusion, diversity, gamification, e-learning



## Sisällys

1	Johdanto.....	7
2	EDI-Käsitteet .....	8
2.1	EDI-osaamisen merkitys ja tarve korkeakouluympäristöissä .....	9
2.2	Laurean Ammattikorkeakoulun EDI-tietoisuus .....	10
3	Verkko-oppiminen .....	12
4	Pelillistäminen .....	13
4.1	Peli elementit ja mekaniikat .....	13
4.2	Osallistujien motivointi .....	16
5	Pelillistäminen verkko-opetuksessa.....	17
5.1	Pelillistämisen vaiheet opetusympäristössä. ....	17
5.2	Pelillistämisen haasteet .....	19
6	Tutkimusmenetelmät .....	20
6.1	Kyselytutkimus .....	20
6.2	Aineiston analyysi ja tulkinta.....	22
7	Kehittämissuunnitelma .....	29
8	Johtopäätökset .....	31
	Lähteet.....	32
	Kuviot .....	34
	Kuvat .....	34
	Liitteet .....	35

## 1 Johdanto

InCITIES on lyhenne Trailblazing Inclusive, Sustainable and Resilient Cities -hankkeesta, joka käynnistyi elokuussa 2022 Euroopan Unionin Horisontti Eurooppa -ohjelman rahoittamana. Hankkeen päämääränä on vahvistaa eurooppalaisten korkeakoulujen ja niiden ympärillä toimivien ekosysteemien yhteistyötä, joka painottaa osallisuutta, kestävästä kehitystä ja joustavuutta. Laurea Ammattikorkeakoulu on mukana Incities-hankkeessa ja on vastuussa hankkeen kokonaisuudesta, joka käsittelee korkeakoulujen henkilöstön ja opiskelijoiden tasa-arvo-, yhdenvertaisuus-, ja inklusiivisuustyötä ja tasa-arvotyöskentelyn yhtenäistämistä sekä sen osaamisen kehittäminen. (Laurea 2023)

Opinnäytetyön kehittämistyönä on tuottaa yleinen kehittämissuunnitelma pelillistetyille verkkokurssille, joka käsittelee EDI-asioita. EDI on lyhenne käsitteistä tasa-arvo(equality) monimuotoisuus (diversity) ja inklusiivisuus (inclusion). Opinnäytetyön tavoitteena on selvittää millä keinoilla verkkokurssia tulisi pelillistää, mitä pelielementtejä verkkokurssiin tulisi lisätä, sekä mitä odotuksia osallistujat toivoisivat kurssin sisältävän.

Opinnäytetyössä käsittelemme teoreettisesta näkökulmasta EDI-käsitteistä ja niiden merkityksestä korkeakouluissa, verkko-oppimisesta ja siihen, miten pelillistämistä voidaan hyödyntää tehokkaasti osana opetusta. Pelillistäminen tarkoittaa prosessia, jossa pelielementit ja mekaniikat sovelletaan ja lisätään tilanteisiin ja ympäristöihin, jotta voidaan luoda pelillisiä kokemuksia.

Tutkimusmenetelmänä käytetään kyselytutkimusta, joka on puolistrukturoitu kyselylomake ja siihen sisältyy määrällisten kysymysten lisäksi laadullisia avoimia kysymyksiä. Kyselyn tarkoituksena on kerätä yleisiä näkökulmia, mielipiteitä sekä kehitysideoita verkkosivujen pelillistämistä. Kyselyyn osallistui opiskelijoita ja henkilökuntaa, jonka yhteinen määrä oli 93. Vastaukset olivat monipuolisia ja laajoja, sillä vastausvaihtoehdot monivalintakysymysten kohdalla olivat useita. Teoriasta ja kyselytutkimuksesta saatujen tuloksien avulla on luotu kehittämissuunnitelma millainen verkkokurssi olisi hyvä ja mitä pelielementtejä olisi hyvä hyödyntää ja millä tavoin.



Monimuotoisuus on käsitys, jossa tunnustetaan jokaisen yksilön ominaiset piirteet ja erot rodusta ja etnisyydestä huolimatta. Monimuotoisuus tuo esille erot, jotka liittyvät kieleen, ikään, kulttuuriin, sukupuoleen ja sukukupuoli-identiteettiin, sosioekonomiseen asemaan sekä poliittiseen näkökulmaan. Monimuotoisuutta ja inklusiivisuutta voidaan edistää keskusteluiden avulla. Keskusteluissa nostetaan esille yhteisön tai organisaation kehittämisen kohteita sekä niiden merkitystä. (Garrod 2023, luku 3)

## 2.1 EDI-osaamisen merkitys ja tarve korkeakouluympäristöissä

Korkeakoulutuksessa yhdenvertaisuus tai tasa-arvo voidaan tarkastella akateemisen suorituskyvyn näkökulmasta ja tuloksien vastaavanlaisuudesta opiskelijaryhmien keskuudessa huomiioon ottaen niihin vaikuttaviin muuttujiin. Kyseiset muuttujat ovat sukupuoli, sosioekonominen asema, etnisuus ja rotu, joilla on vaikutus opiskelijoiden tarpeisiin akateemisten tavoitteiden saavuttamisessa. (Licht 2023)

Akateemisen lehden *The Conversation* Bostonin, Erika Licht Artikkelissaan ”5 tapaa, joilla korkeakoulujen kampukset hyötyvät monimuotoisuus-, tasa-arvo- ja inklusiivisuusohjelmista.”, kuivailee miten Yhdysvalloissa toimivat korkeakoulut ovat hyötäneet ja kehittyneet DEI-ohjelmien avulla. DEI-ohjelmilla viitataan tasa-arvo- ja monimuotoisuusohjelmiksi. (Licht 2023)

Tutkijat ovat osoittaneet, että nämä ohjelmat ovat lisänneet hyvää oppimiskokemusta. Varsinkin marginaali ryhmien kuten afro-, latina, ja alkuperäisamerikkalaisten opiskelijat ovat akateemisesti korkeasti suoriutuneita ja valmistuvia. Yhdenvertaisuus ja monimuotoisuusohjelmien avulla opiskelijat ovat tunteneet inklusiivisuutta. Inklusiivisuuden avulla jatko-opiskelun määrä kasvoi ja mahdollisesti oli vähentänyt opiskelun keskeyttämistä. Valmistuttuaan opiskelijat ovat usein hakeutuneet yhteisönsä johtajiksi sekä aktiivisesti osallisia politiikkaan äänestäen ja asettuen ehdolle edustajiksi. (Licht 2023)

DEI-ohjelmat ovat tarjonneet korkealaatuista opintosuunnitelmia sekä tuntiopetusta. Niiden avulla on lisääntynyt opiskelijoiden ymmärrys erilaisista näkökulmista ja luottamuksen kehittymistä. Opiskelijat ovat rohkeasti keskustelleet ja ottaneet esille sukupuolen, etnisen taustan sekä seksuaalisuuntautumiseen liittyviin ongelmiin, joita he ovat kohdanneet. DEI-ohjelmien on katsottu myös lisänneen korkeakoulun henkilökunnan tyytyväisyyttä, mikä näkyy pitkään jatkuneen työsuhteen samassa opetushenkilökunnassa. (Licht 2023)

## 2.2 Laurean Ammattikorkeakoulun EDI-tietoisuus

Kaikissa Suomen korkeakoulujen tasa-arvoa ja yhdenvertaisuuden toteuttamista ja ohjausta varten on laadittu tasa-arvo- ja yhdenvertaisuussuunnitelma, joka on lakisäädön mukaisesti vaadittu. (KOTAMO 2022)

Tasa-arvo ja yhdenvertaisuussuunnitelma kuitenkin eroaa eri korkeakoulujen välillä. KOTAMO on vuosina 2021-2022 välillä toteutettu hanke, jonka tarkoituksena oli selvittää miten tasa-arvo, monimuotoisuus ja yhdenvertaisuus tulevat esille korkeakoulujen opetus ja tutkimushenkilökunnassa ja miten organisaatiot ovat sitä edistäneet. Hankkeessa vertailtiin Suomen korkeakoulujen lisäksi useista Euroopan maita. KOTAMO-hankkeessa käsitellään kokemuksia yhdenvertaisuudesta ja tasa-arvosta työyhteisöissä sekä sukupuolten välisestä tasa-arvosta urakehityksen näkökulmasta. (KOTAMO 2023)

Laurean Ammattikorkeakoulun arvoja ovat avoimuus, vastuullisuus sekä vaikuttavuus. Nykyisen saavutettavuus-, tasa-arvo- ja yhdenvertaisuussuunnitelman on toteuttaa kyseiset arvot ja saavuttaa sen tavoitteet. (Laurea 2021)

Yhdenvertaisuuden, saavutettavuuden ja tasa-arvon toteuttamista arvioidaan järjestäen opiskelijoille saavutettavuuskyselyn neljän vuoden välein. Uusille opiskelijoille järjestetään vuosittain palautekysely, ja toisen vuoden opiskelijoille on suunnattu opiskelijahyvinvointikysely. Myös korkeakoulun henkilökunnalle suunnatulla henkilöstökyselyllä ja työpaikkaselvityksellä, ja henkilöstötilipäätös käsittelyjen yhteydessä seurataan saavutettavuus tasa-arvo ja yhdenvertaisuuden toteutumista. Palautekyselystä ja henkilöstötilipäätöksestä saatujen tulosten avulla päivitetään saavutettavuus tasa-arvo ja yhdenvertaisuussuunnitelmaa. Nykyinen saavutettavuus-, tasa-arvo- ja yhdenvertaisuussuunnitelma kattaa vuosia 2021-2024 ja se päivitetään lähes joka neljäs vuosi. (Laurea 2021)

Seuraavat periaatteet toimivat saavutettavuus, tasa-arvo- ja yhdenvertaisuussuunnitelman ytimenä. Ensimmäinen periaate on, että syrjintää, kiusaamista tai häirintää ei hyväksytä. Henkilön etnisyyden, taustan, uskonnon ja kulttuurista johtuva eriarvoisen kohtelu ei sallita. Periaatteella pyritään luomaan myönteinen ilmapiiri sekä arvostava vuorovaikutus moninaisuutta hyväksyen. (Laurea 2021)

Toinen periaate on saavutettavan ja inklusiivisen opiskelu ja työpaikan luominen. Oppiminen ja työskentely on suunniteltu monipuolisesti huomioon ottaen erilaisia elämäntilanteita. Se mahdollistaa korkeakouluyhteisön jäsenten yhdenvertaisuutta ja osallisuutta. (Laurea 2021)

Inklusiivisuus tulee esille Laurean korkeakoulussa, kun tarkastellaan korkeakoulun oppimis- ja työympäristöä. Korkeakoulun tilat, työskentely ja opetusjärjestelmät ja -menetelmät sekä

asenneilmapiirillä otetaan huomioon monimuotoisen korkeakouluyhteisön ja jäsenten osallisuutta ja yhdenvertaisuutta.

Tasa-arvo- ja yhdenvertaisuussuunnitelman lisäksi Laurea on mukana InCITIES-hankkeessa ja vastaa hankkeen korkeakoulun henkilöstöjen ja opiskelijoiden tasa-arvo, yhdenvertaisuus ja inklusiivisuustyön yhdistämisestä sekä tasa-arvotyöskentelyn yhtenäistämisestä. (Hannonen, Nikula, Nyrövaara, & Tiilikallio, 2023)

Tasa-arvon toteutumista on kuitenkin arvioitu korkeakoulussa. Laurea-ammattikorkeakoulussa oli toteutettu vuonna 2021 tasa-arvokysely opiskelijoille, jossa tutkittiin opiskelijoiden kokemusta tasa-arvosta koulutuksessaan ja alallaan. Tutkimuksesta korostui, että opetusympäristön ilmapiirin olevan pääosin myönteistä ja suvaitsevaista, mutta sukupuolistereotyyppioita on havaittu niin opetussisällössä ja opiskelijayhteisössä. Esimerkkinä on nostettu miten opetusmateriaalit käsittelevät sukupuolia ajoittain stereotyyppisesti, ja muunsukupuolisten huomiointi koettiin riittämättömäksi. Opiskelijat korostivat, että tasa-arvo ja yhdenvertaisuus toteutuu muuten korkeakoulussa. (Dincay, Tiilikallio & Männikkö. 2021)

### 3 Verkko-oppiminen

Verkko-oppiminen eli e-learning on opetusta, oppimista, tiedonhakuja ja soveltamista, joka toteutetaan verkon ja digitaalisten kanavien avulla. Verkko-oppimisella on erilaisia muotoja, menetelmiä ja toimintatapoja. Verkko-oppimisessa ilmeneviä menetelmiä ovat digitaaliset oppimisolustat, jossa on julkaistu koulutuksia ja koulutusmateriaaleja. Muita menetelmiä ovat digitaalisesti toteutetut oppimistehtävät ja testit sekä oppimisentulosten seuraaminen analytiikan avulla. (Gore 2024)

Teknologian tukema verkko-oppimisen muotoja ovat synkroninen ja asynkroninen oppiminen, sekä sekaoppiminen. Synkronisessa verkko-oppimisessa oppiminen tapahtuu samanaikaisesti eri kohteissa. Synkronisen oppimisen keinoja ovat muun muassa etätapaamiset videokonferensseina, jotka tapaamisten jälkeen nauhoitetaan sekä sähköisten materiaalien, kuten e-kirjojen ja viiteaineistojen tarjoaminen. Verkkotapaamisten mahdollistamiseksi opiskelijoille tarjotaan helppokäyttöisiä tapoja osallistumaan. Synkronisessa verkko-oppimisen menetelmässä opiskelijoiden välillä tapahtuu reaaliaikainen vuorovaikutus ja se vaikuttaa opiskelijatytyväisyyteen ja oppimiseen. (Amiti 2020, 62-64)

Asynkronisessa oppimismuodossa käytetään teknologiaa, joka antaa oppijoille mahdollisuuden syventyä oppimissisältöön omassa aikataulussaan ja tahdissaan. Asynkronisessa hyödynnetään verkko-oppimisen resursseja helpottamaan tiedon jakamista riippumatta ajasta ja paikasta. Tämän oppimismuodon takia, opiskelijat pystyvät yhdistämään opiskelua muiden velvoitteiden kuten perheeseen ja työhön. (Amiti 2020, 62-64)

Sekaoppimista eli blended learning määritellään opetusmuotojen yhdistelmäksi. Sekaoppimisesta puhutaan, kun opetus sisältää lähi- ja verkko-oppimisen ominaisuuksia kuten kasvokkainen läsnäolo viestintä verkkoympäristössä. Toisin kuin perinteinen luokahuoneopetus tai täysin verkossa toteutuvat kurssit, sekaoppimisen menetelmää toteuttavien kurssien on tutkittu lisäävän yhteisöllisyyttä oppijoiden kesken. (Amiti 2020, 62-64)

## 4 Pelillistäminen

Pelillistämisen ymmärtämiseksi on tarkennettava, mitä termi peli tarkoittaa. Peliksi sanotaan systeemiä, jossa sen osallistujat eli pelaajat ovat mukana tietyssä haasteessa, joka määritellään säännöillä, palautteella ja sen vuorovaikutuksellisuudella. Tämä kokonaisuus tuottaa määrällisen lopputuloksen, joka usein herättää emotionaalisen reaktion.

Pelillistäminen terminä voidaan selittää olevan prosessi, joka lisää pelielementtejä tilanteissa mikä ei ole peliä ja tarjoaa pelillisiä kokemuksia mahdollistaen tukea asiakasarvolle. Pelillistämällä viitataan myös järjestelmäsuunnitteluun, jonka tarkoituksena on edistää jonkin toiminnan tai järjestelmän tarkoituksenmukaisuutta kehittämällä sen hyödyllisiä tavoitteita. (Gallego, Puig, Rodriguez & Rodriguez 2023, 2)

Peleihin liittyy monia psykologisia tekijöitä. Autonomisuus ja vapaaehtoisuus on liitetty olevan yksi psykologinen tekijä, missä toiminnan olevan vapaasti tehty ja vapaa ulkopuolisista painostuksista. Toinen psykologinen tekijä on flow-tila. Se on optimaalinen kokemus, joka ilmenee tilassa, jossa keskitytään ja sitoudutaan toimintaan täysin. (Hamari 2015, luku 2) Oppimisen kontekstissa flow tila luo oppimista edistävää ympäristöä. (Hou 2023 6-7.)

Yhteenkuuluvuus lisääntyy, kun osallistujat ovat yhteyksissä muihin ihmisiin ja yhteisöihin. Peleihin on yhdistetty positiivista epävarmuuden ja jännityksen tunnetta, jotka ovat sidoksissa käyttäjän toimintaan sekä edistäen sitä. (Hamari 2015, luku 2)

### 4.1 Peli elementit ja mekaniikat

Monet pelillistämisen mallit perustuvat pelisuunnitteluun. Ensimmäinen pelisuunnittelun kehys, MDA (mekaniikka, dynamiikka ja estetiikka), määrittelee mekaniikan pelin osiksi, jotka luovat sen säännöt ja etenemisen, dynamiikan pelaajan vuorovaikutukseksi näiden mekaniikoiden kanssa, ja estetiikan pelaajan halutuiksi tunnekokemuksiksi, kuten hauskanpito, ahdistuksen tai yllätyksen tunteet (Hamari 2015). Pelit yleensä perustuvat reaali maailman malleihin, ja sen epäoleellinen todellisuus auttaa osallistujia hallitsemaan sitä. (Kapp 2012, 27.)

Tyypillisimpiin pelillistämisen elementteihin kuuluu selkeät ja konkreettiset osat, kuten päämäärät ja tavoitteet, säännöt, palkitsemiskeinot kuten pisteet, merkit ja tuloslistat, etenemistasot sekä avatarit itseilmaisuuksiin. (Kapp 2012, 27)

### *Päätavoitteet*


Päämäärän (goal) tai tavoitteen lisääminen antaa peleille tarkoituksen, keskittymisen sekä mitattavia tuloksia. Sen esittäminen luo pelin ja sen pelaamisen. Yleensä peleissä päämäärät ja tavoitteet joko saavutetaan tai ei. Ne ovat selkeästi kuvailtuja ja näkyviä sekä ne ylläpitävät peliä ja pelaajien jatkuvaa etenemistä. Tavoitteet mahdollistivat pelaajille vapautta ja autonomiaa saavuttaa niitä käyttäen eri lähestymiskeinoja. Päämäärät ja tavoitteet vaativat selkeästi järjestettyä rakennetta merkityksen säilyttämiseksi sekä pelaajien motivoinnin ylläpitämiseksi. Peleihin kuuluu päätavoite ja sitä mahdollistavia pieniä tavoitteita. Kun päätavoite on saavutettu, peli loppuu. Mahdollistavien pienien tavoitteiden tarkoituksena on pidentää pelaamista sekä kehittää pelaajille taitoja, joita he tarvitsevat saavuttaakseen päätavoitetta. (Kapp 2012, 28)

### *Säännöt*

Peleihin kuuluu yleensä tarkasti määriteltyjä sääntöjä, jotka ovat välttämättömiä. On sääntöjä, jotka esimerkiksi säätelevät pelaajien määrää, miten saada pisteitä ja palkkiota, sekä mitä on sallittua pelissä. Erilaiset säännöt rajoittavat pelaajien toimintaa. Pelisäännöistä on monia eri tasoja. Operatiivisilla säännöillä kuvaillaan sitä, miten peliä pelataan. Perussäännöt ovat taas taustalla olevat muodolliset rakenteet, jotka määrittävät pelin toimintaa. Käytösäännöt säätelevät pelaajien sosiaalista vuorovaikutusta. Ohjesäännöt ovat sääntöjä, jota halutaan pelaajan tietävän ja sisäistävän pelin jälkeen. Ne säätelevät oppimista pelaamisen prosessissa. (Kapp 2012, 29)

### *Pisteet, merkit ja tulostaulu.*

Pisteet, merkit ja tulostaulut ovat pelin eri palkitsemismenetelmiä. Palkitsemismenetelmien tarkoituksena on toimia olennaisena osana peliä, mutta ei pelillistämisen painopisteenä. Tulostaulu toimii vahvana motivaationa pelaajille, jotta he jatkavat pelaamista. Se luo myös mahdollisuutta pelaajien sosiaaliseen vuorovaikutukseen keskusteluissa pelin ja pistemäärien ympärillä. (Kapp 2012, 33)

Leaderboard		
User	Points	Level
1  Test	133	5
2  Test 2	112	5
3  Test 1	55	3
4  Test generic	13	2

Kuva 2: Tulostaulu (Tondello 2020)

Pisteet kuvaavat pelaajan aktiivisuutta. Eri tavoitteiden saavuttamiseksi tarjotaan pisteiden lisäksi myös erilaisia palkintoja ja merkkejä. Merkkien ja palkintoihin lisääminen peliin jakautuu kahteen eri näkökulmaan. Ensimmäisessä näkökulmassa merkkien ja palkintojen tulisi olla helposti saatavia pelin alussa, jotta pelaaminen jatkuisi. Toinen näkökulma on, että helpot merkit ja palkinnot on vältettävä, jos niiden saamiseen ei liity tavoite tai toiminta. (Kapp 2012, 34)



Kuva 3. Merkki (BadgeOs, 2024)

### *Etenemistasot*

Peleihin kuuluu eri rakenteisia etenemistasoja, jota luokitellaan kolmeen eri konseptiin. Taso- tai tehtäväpohjaisessa rakenteessa pelaajat etenevät yhdestä tasosta seuraavaan jatkuen pelin loppuun asti. Toinen konsepti on vaikeusasteen mukaan, joita pelaajat valitsevat heti pelin alussa. Kolmas konsepti on kokemuksen ja taitojen mukaan, joita pelaajat saavat edetessään pelissä. (Kapp 2012. 37)

Pelitasot ovat yleensä tehtäväpohjaisia tasoja, jotka pitävät peli tilaa hallittavana. Hyvin suunnitellulla prosessilla eri tasoissa saavutetaan kolmea tavoitetta. Jokainen taso tukee pelaajan edistymistä, sillä pelaaja saa uutta tietoa ja oivalluksia. Toinen tavoite on taitojen syntyminen ja kehittäminen. Tyypillisesti jokainen pelitaso tarjoaa jonkinlaisen taidon, jonka pelaajat voivat hyödyntää saavuttaakseen päätavoitettaan. Lopuksi hyvin suunniteltu prosessi toimii motivaatio tekijänä pelaajille, kun he näkevät heidän edistyvän. (Kapp 2012, 37)

#### 4.2 Osallistujien motivointi

Motivaatio on keskeinen käsite, kun puhutaan peleistä. Motivaatio itsestään voidaan jakaa kahteen eri muotoon. Sisäinen motivaatio (*Intrinsic motivation*) tarkoittaa sitä, kun henkilö tekee tiettyä aktiviteettia itsensä takia, jotta hän kokee nautintoa, saavutuksen tunnetta ja oppimisen takia. Ulkoisesta motivaatiosta (*extrinsic motivation*) puhutaan, kun toimintaa tai muita aktiviteetteja suoritetaan palkkion saavuttamiseksi tai välttämällä rangaistusta. Jotkut tutkijat ovat taas osoittaneet, että sisäisen ja ulkoisen motivaation lisäksi motivaatio voi koostua myös tehtävän arvosta sekä menestyksen odotuksiin. Tehtävän arvo riippuu oppijoiden käsityksestä sekä arvosta sitä kohtaan ja sen hyödyllisyydestä. Menestyksen odotuksella viitataan oppijoiden odotukset omasta suorituskyyvystään tulevaisuudessa saavuttaakseen tavoitteitaan. (Kapp 2012, 52-57)

Pelillistämisen elementit kuten pisteet, merkit ja tulostaulut ovat sekä sisäisen ja ulkoisen motivaation tekijöitä. Nämä palkitsemisenmuodot mahdollistavat opiskelijoita koskettamaan sisäistä motivaatiota saavuttaakseen tavoitteitaan ja saada tunnustusta tehdystä työstään. (Kapp 2012, 52-57)

## 5 Pelillistäminen verkko-opetuksessa

Gamification (pelillistäminen) ja Game-based learning eli oppiminen pelien avulla ovat kaksi erilaista opetustapaa, joilla on eri ominaispiirteitä. Pelillistäminen on prosessi, joka lisää pelielementtejä pelien ulkopuolisissa tilanteissa kuten opetuksessa. Se muuttaa oppimista aktiivisemmaksi ja palkitsee opiskelijoita tietyn tehtävän toteuttamisen jälkeen. Game-based learning eli oppiminen pelaten on tapa, jolla opiskelijat saavuttavat oppimistavoitteitaan pelaamalla pelejä. Pelaaminen on olennainen osa oppimisprosessia ja oppiminen pelaamisen kautta kehittää oppimiskokemusta. (Kapp 2012, 75-76)

Pelillistetty verkkokoulutus tarjoaa interaktiivista vuorovaikutusta opiskelijoiden ja opettajien välillä sekä opiskelijoiden keskuudessa. (Gulf Business 2023) Yhdenvertaisuuden näkökulmasta pelillistetty verkko-opetuksen avulla voi osoittaa opiskelijoiden yksilöllisiä kykyjä, muokkauttamalla se opetuksensuunnitelman mukaisesti. Verkko-opetus edistää aktiivisen osallisuuden lisäksi ongelmanratkaisukykyä sekä kriittistä ajattelutapaa. (Gulf Business 2023)

Verkko-opetukseen tai verkkokurssiin on sisällytettävä opiskelijoiden motivoimiseksi pelielementtejä, jotka edistävät kokonaisuukaista opiskelua sekä sisällöltään vastata opetussuunnitelmaa. Muita ominaispiirteitä ovat esimerkiksi kuvien lisääminen interaktiivisen toiminnan ja viihtyvyyden ylläpitämiseksi. Nämä helpottavat opetustavoitteiden saavuttamista, rohkaisee opiskelijoita ja lisää motivaatiota ja positiivista osallisuutta. (Gulf Business 2023)

Opetusalan ammattilaisilla kuten lehtoreilla, professoreilla ja opettajilla on valmiuksia, taitoja ja tietoja saavuttaa johto asemaa, erityisesti oppimisen ja opetuksen pelillistämässä. Heillä on mahdollisuus luoda vuorovaikutteisia kokemuksia sisäisille työntekijöille ja opiskelijoille hyödyntäen pelillistämistä. (Kapp 2012, 88)

### 5.1 Pelillistämisen vaiheet opetusympäristössä.

Huang & Soman ovat osoittaneet teoksessaan ”Practitioners Gamification in Education” Opetuksen pelillistämiseen kuuluu 5 vaihetta. Nämä vaiheet ovat kohderyhmän ja ympäristön tunnistaminen, opetuksen tavoitteet, pelillistämisen käyttöönotto, resurssien arviointi sekä opetuksen ja kipupisteiden tunnistaminen. Tässä kappaleessa tarkastelemme ja käymme läpi jokaista vaihetta.

Pelillistämisen alkuvaiheessa on tunnistettava kohdeyleisö sekä ympäristö. Tavoitteena on tunnistaa, minkälaista opetusympäristöä luodaan ja kenelle se luodaan. Kohderyhmän

tunnistaessa on määriteltävä heidän ikänsä sekä oppimiskyky ja ympäristön tunnistaessa on määriteltävä ryhmän koko, toteutusympäristö ja ajanjakso. (Huang & Soman 2013, luku 3)

Opetus tavoitteiden määrittelemisessä kuvataan se mitä kohde ryhmältä odotetaan oppivan tai tietävän. Tavoitteet voivat olla yleisiä ja tarkasti rajattuja. Yleisiä tavoitteita ovat esimerkiksi, testin, kokeen tai tehtävän suorittamista. Tarkasti rajatut oppimistavoitteet voivat sisältää tietyn asian selkeää ymmärrystä. (Huang & Soman 2013, luku 3.) Esimerkiksi opinnäytetyössäni tavoitteena on se, että opiskelijoilla ja henkilökunnalla olisi yleinen tieto tasa-arvo ja yhdenvertaisuudesta, jonka kehittämissuunnitelman avulla luotu pelillistetyillä verkkokursseilla sen voi varmistaa.

Oppimishjelman jakamisen ja kipupisteiden tunnistamisen vaiheessa oppimishjelma pilkotaan erivaiheisiin, joka auttaa seuraamaan etenemisessä ja selkeyttämään tavoitteita. Näin lopulliset tavoitteet ovat helposti saavutettavissa ja mahdolliset esteet eli kipupisteet helposti tunnistettavissa. (Huang & Soman 2013, luku 3).

Resurssien tunnistamisen vaiheen tavoitteena on määritellä, miten oppimista voidaan mitata ja motivoida. Mittaamisen työkaluina voi toimia esimerkiksi palkkiot, säännöt ja palautteet. Nämä tarjoavat oppimisprosessin selkeyttä sekä jatkuvaa motivaatiota. (Huang & Soman 2013)

Pelillistämisen käyttöönotossa mietitään oppimishjelmaan lisättäviin elementteihin. Kuten aiemmin mainittiin, pelillistäminen on pelielementtien ja pelimekaniikkojen lisääminen ei-pelillisiin ympäristöihin. Pelimekaniikat luokitellaan itseohjautuviin elementteihin ja sosiaaliin elementteihin (Huang & Soman 2013, luku 3).

Itseohjautuvia elementtejä ovat pisteet, saavutustunnukset, tasot tai yksinkertaisesti aikarajoitukset. Näiden elementtien avulla opiskelijat keskittyvät kilpailemaan itsensä kanssa ja tunnistamaan omat saavutuksensa. Sosiaaliset elementit voivat taas olla vuorovaikuttiset kilpailut tai yhteistyöt, kuten esimerkiksi tulostaulukot. Nämä elementit asettavat opiskelijat yhteisöön muiden opiskelijoiden kanssa. Näin heidän edistymisensä ja saavutuksensa tehdään julkisiksi. (Huang & Soman 2013, luku 3)

## 5.2 Pelillistämisen haasteet

Pelillistetyissä verkkokurssien toteutuksessa on haasteita. Nämä haasteet saattavat ilmetä opiskelijoiden oppimisprosessiin kohdistuvaan tuen saamisessa. Osallistuminen ei välttämättä kohdistu oppimistavoitteiden saavuttamiseen vaan pelkästään ulkoisten motivaatiolähteiden kuten virtuaalisen palkintojen takia. Pelillistetty verkkoympäristö saattaa häiritä opiskelijoiden oppimista aiheuttaen tarpeetonta kilpailua sekä puutteita koulutuksellisista tarpeista. (Kapp 2012, 31).

Kaikkia pelielementtejä ei voida soveltaa opetukseen. Jotkut saattavat pitää etenemistavoista, ja toiset eivät. Täten kaikkien opetukseen osallistuvien tarpeet ja mieltymykset voivat jäädä toteuttamatta.

Yksi pelillistämisen haasteista opetuksessa on myös se, että käytetyt pelielementit heikentävät opiskelijoiden motivaatiota. Kilpailu voi motivoida joitakin opiskelijoita, mutta se voi myös häiritä oppimista ja aiheuttaa tarpeetonta stressiä. Tämä on erityisen ongelmallista, jos tulostaulukot ovat näkyvissä kaikille, sillä ne voivat aiheuttaa paineita ja pelkoa epäonnistumisesta. Pahimmillaan se voi johtaa motivaation laskuun, ja suoritus voi jäädä kesken. Siksi pelielementtien valitsemisessa on oltava tarkasti harkittu suunnitelma, jotta ne tukevat oppimista. (Kapp 2012, 31)

## 6 Tutkimusmenetelmät

Laadullinen tutkimus nähdään sosiaalisena rakennelmana, koska sen tulkitaan muovaavan ihmisten sosiaalista todellisuutta. Aineiston keruu laadullisin menetelmin on tarkoitushakuista, ja tutkimuksen tavoitteet vaikuttavat siihen, millaista aineistoa hankitaan sekä miten sitä tulkitaan ja ymmärretään. Tutkijan näkökulma on keskeinen, erityisesti silloin, kun kohderyhmää haastatellaan tai heidän toimintaansa havainnoidaan. (Puusa & Juuti 2020, luku 3)

Määrällinen tutkimusmenetelmän periaatteena on tarkastella tietoa numeerisesti ja sen yleisempiä ominaispiirteitä on tiedon strukturointia ja mittaamista sekä sen esittämistä numeroin. Määrällisen tutkimuksen tarkoituksena on ihmisiä koskevan asioiden ja ilmiöiden selittämistä, kuvailemista ja kartoittamista. Kartoituksen tutkimuksessa etsitään uusia näkökulmia ja ilmiöitä, jota on edeltävästi tarkasteltu kirjallisuuden parissa. (Vilka 2007, 13.)

Opinnäytetyön tutkimusmenetelmäksi on valittu laadullista ja määrällistä tutkimustapaa. Opinnäytetyössä hyödynnetään laadullista lähestymistapaa, koska se mahdollistaa syällisen tarkastelun kohderyhmän toiveista ja mielipiteistä. Tämä lähestymistapa antaa mahdollisuuden saada perinpohjainen ymmärrys siitä, miten kohderyhmä suhtautuu pelillistetyn verkkokurssiin sekä mitä he toivovat sen sisältyvän.

Vaikka tutkimuksessa käytetään kyselylomaketta, laadullinen tutkimusmenetelmä tulee näkyviin avointen kysymysten avulla. Avoimet kysymykset antavat vastaajien mahdollisuuden vastata ainutlaatuisesti ja oman mielensä mukaan. Osallistujien syälliset vastaukset tuottavat erilaisia näkökulmia ja ratkaisuja käsiteltävään tutkimusongelmaan.

Määrällisen tutkimusmenetelmä soveltuu myös tutkimusmenetelmäksi, sillä se tarjoaa mahdollisuutta tulosten tilastolliseen analysointiin, joka on tärkeä osa kehittämissuunnitelman laatimiseen. Analysoinnin avulla voidaan tunnistaa mitä pelielementtejä ja strategioita kohderyhmä on kiinnostunut, ja mitkä ovat heidän mielestään hyödyllisimpiä ja motivoivimpia. Valitun tutkimusmenetelmän etuna on myös se, että se tarjoaa strukturoitua ja helposti toistettavaa dataa, mikä vahvistaa tutkimuksen luotettavuutta. Näin saatuja tuloksia voidaan käyttää perustana päätöksenteossa, kun kehitetään pelillistetyn verkkokurssia, joka vastaa kohderyhmän tarpeisiin ja odotuksiin mahdollisimman hyvin.

### 6.1 Kyselytutkimus

Aineistokeruumenetelmäksi on hyödynnetty kyselylomaketta, jonka kohderyhmäksi on rajattu Laurean tietojenkäsittelykoulutuksen opiskelijat ja henkilökunta. Kyselytutkimus on yksi

yleisimmistä ja tehokkaimmista tavoista kerätä aineistoa suurelta joukolta vastaajia lyhyessä ajassa. Kyselyä voidaan pitää määrällisenä tutkimusmenetelmänä, sillä monivalintakysymykset tuottavat kvantitatiivista aineistoa, mutta sen kautta kerätään myös laadullista aineistoa avoimien kysymysten avulla.

Määrällisten aineiston monivalintakysymykset antavat numeerista ja luokiteltavaa tietoa siitä, kuinka hyvin vastaajat tuntevat EDI-käsitteitä sekä heidän mieltymyksensä pelillistetyn verkkokurssiin liittyen. Kysymyksillä "Mitä termi 'Equality' tarkoittaa mielestäsi?" ja "Mitkä pelilliset elementit motivoisivat sinua eniten?" tuottavat vastauksia, jotka voidaan tilastoida ja analysoida valitun vaihtoehdon mukaan. Vastaukset tarjoavat selkeää tietoa Laurean opiskelijoiden ja henkilökunnan EDI-tietoisuuden tasosta sekä heidän odotuksistaan verkkokurssia kohtaan.

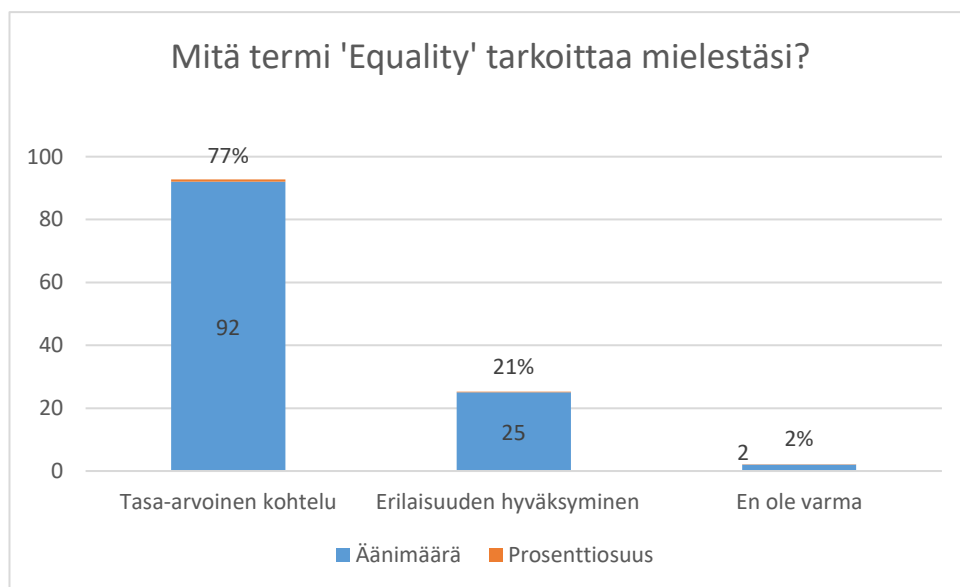
Laadullista aineistoa tuottaa avoimet kysymykset, joiden avulla voidaan syventää ymmärrystä vastaajien odotuksista ja näkemyksistä verkkokurssin pelillistämiseen. Kysymyksellä "Mitkä ovat mielestäsi tärkeimmät tekijät, jotka tekevät verkkokurssista motivoivan ja koukuttavan?" annetaan vastaajille mahdollisuuden jakaa henkilökohtaisia näkemyksiä ja mielipiteitä, joita voidaan analysoida laadullisesti. Vastaukset voivat sisältää arvokkaita kehitysehdotuksia ja näkökulmia pelillistetyn verkkokurssin käytettävyydestä, mikä tukee opinnäytetyön kehittämissuunnitelman luomista.

Vastaajien määrä kyselyyn oli 93 henkilöä, joista suurin osa 88 vastaajista oli opiskelijoita ja 5 henkilökuntaa. Vastauksia on kuitenkin enemmän kuin osallistujia, sillä vastausmahdollisuudet monivalintakysymyksien kohdalta olivat monipuolisempia. Seuraavassa luvussa tarkastelemme ja analysoimme kyselystä saamamme vastaukset

## 6.2 Aineiston analyysi ja tulkinta

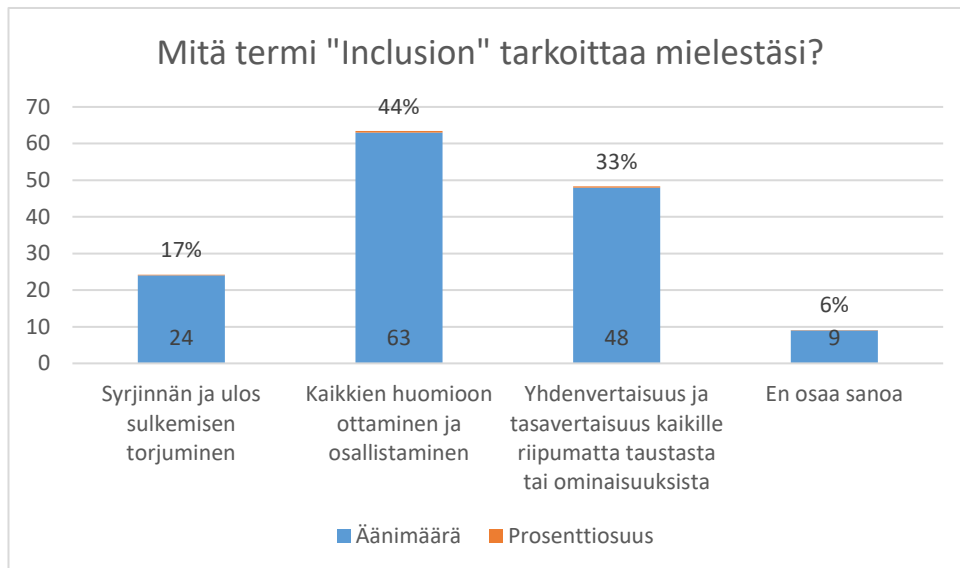
Kun tarkastellaan käsitteiden **equality** (tasa-arvoisuus), **inclusion** (inklusiivisuus) ja **diversity** (monimuotoisuus) merkitystä, vastaajat näyttävät ymmärtäneen ne oikein, vaikka niissä on joitakin tulkintaeroja. On tärkeää huomioida, että vastausmahdollisuudet käsitteiden kohdalla olivat monivalintaisia, ja osallistujat valitsivat mahdollisesti laajasti vaihtoehtoja nähdessä. Sen lisäksi termit ovat esitetty lomakkeessa englannin kielellä, mikä voi tarkoittaa, että osallistuja valitsi suoraa käännöstä termille vastatessaan.

Ensimmäinen kysymys oli: ”**mitä termi Equality tarkoittaa mielestäsi?**”. Equality, eli tasa-arvoisuus, viittaa siihen, että kaikilla annetaan yhdenvertaiset kohtelut ja mahdollisuudet. Vastausvaihtoehtoina olivat ”Tasa-arvoinen kohtelu” ja ”erilaisuuden hyväksyminen.” Vastaukselle ”Tasa-arvoinen kohtelu” on saatu 89 vastausta, ja vastaavasti ”Erilaisuuden hyväksyminen” on 23 vastausta. (Kuvio 1)



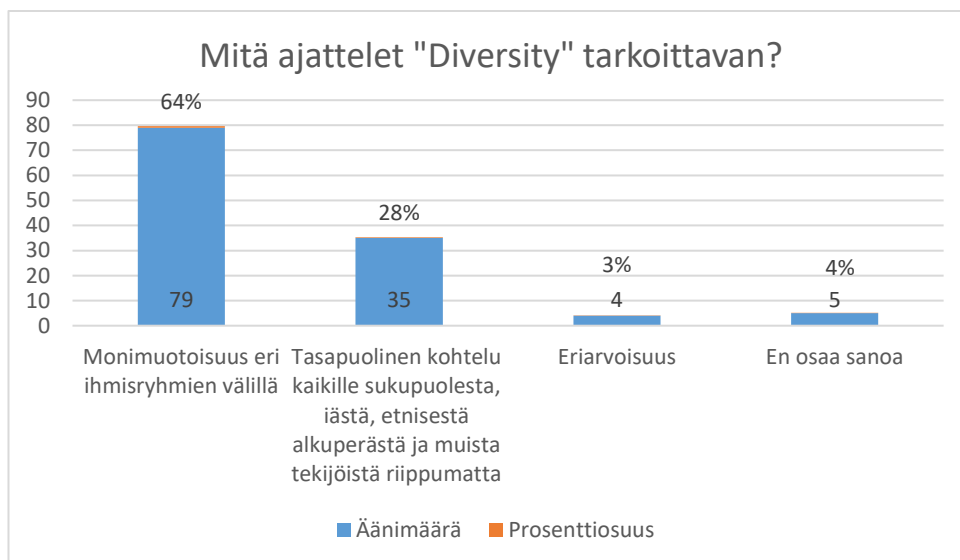
Kuvio 1: Mikä termi Equality tarkoittaa mielestäsi?

Toinen kysymys oli ”**mikä termi inclusion tarkoittaa mielestäsi?**”. Vastausvaihtoehtoina oli ”Syrjinnän ja ulossulkemisen torjuminen”, Kaikkien huomioon ottaminen ja osallistaminen”, ”Yhdenvertaisuus ja tasavertaisuus kaikille riippumatta taustasta tai ominaisuuksista” ja ”En osaa sanoa”. Inclusion eli inklusiivisuuden kaikkien osallistamista ja syrjimättömyyttä. Vastauksia oli yhteensä 137. 44% vastauksista kohdistui inklusiivisuuden olevan ”Kaikkien huomioon ottaminen ja osallistaminen” ja osa osallistujista viittasi inklusiivisuuden myös yhdenvertaisuuteen. (Kuvio 2)



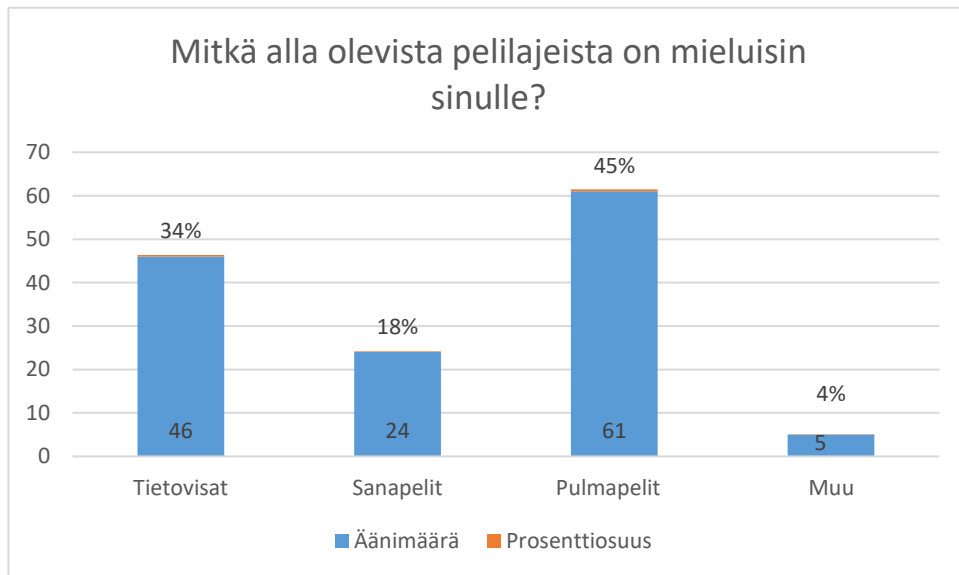
Kuvio 2: Mikä termi "Inclusion"- inklusiivisuus tarkoittaa mielestäsi?

**Kysymys 3: Mitä ajattelet Diversity tarkoittavan?** Monimuotoisuus viittaa käsitteeseen, jossa tunnustetaan jokaisen yksilön ominaiset piirteet ja erot rodusta ja etnisyydestä huolimatta. Vastaajat mainitsivat monimuotoisuuden tarkoittavan "Monimuotoisuus eri ihmisryhmien välillä" "Tasapuolinen kohtelu kaikille sukupuolesta, iästä tai muista tekijöistä riippumatta." Kyseiset vastausvaihtoehdot kattavat hyvin monimuotoisuuden käsitteen, joka viittaa ihmisten eroihin kuten taustaan, kulttuuriin, sukupuoleen ja ajatuksiin. (Kuvio 3)



Kuvio 3: Mitä ajattelet "Diversity" tarkoittavan?

**Kysymys 4: Mitkä alla olevista pelilajeista on mieluisin sinulle?** Pulmapelit nousivat selkeästi suosituimmaksi pelityypiksi ja se on 45% vastauksista. (Kuvio 4.) Tämä osoittaa siihen, että pelit, joissa käytetään loogista ajattelua ja ongelmanratkaisukykyä ovat eniten arvostettuja vastaajien keskuudessa. Tieto-visit olivat myös suosittuja, mikä viittaa siihen, että osallistujat pitävät tiedon testaamista viihdyttävänä ja motivoivana. Rooli-pelit RPG oli mainittu myös osassa vastauksissa, mikä voi kertoa kiinnostusta uppoutua tarinallisiin ja vuorovaikutteisiin oppimisympäristöihin.

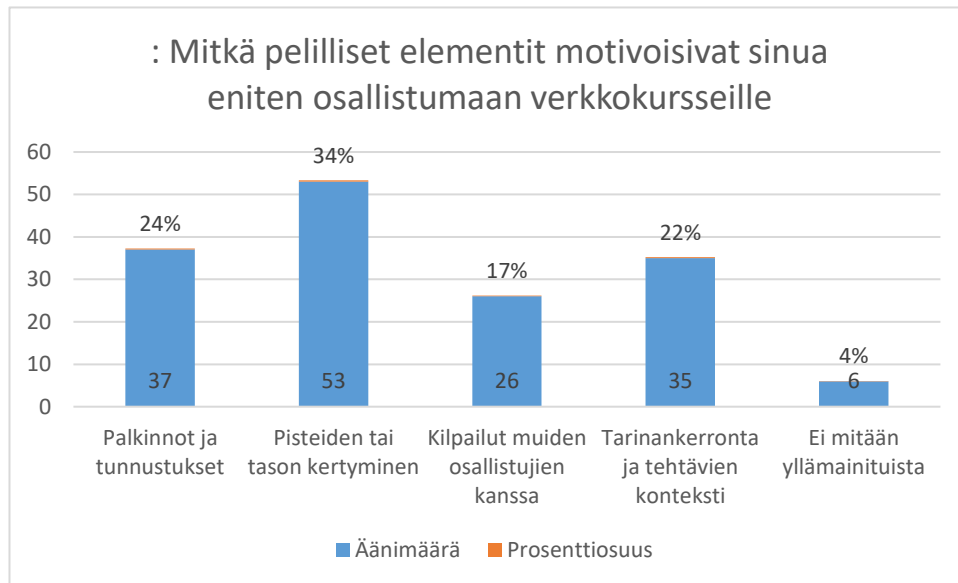


Kuvio 4: Mitkä alla olevista pelilajeista on mieluisin sinulle?

**Kysymys 5 Mitkä pelilliset elementit motivoisivat sinua eniten osallistumaan verkkokursseille?** Vastausvaihtoehtoina oli ”Palkinnot ja tunnustukset”, ”Pisteiden tai tason kertyminen”, ”Kilpailut muiden osallistujien kanssa”, ”Tarinankerronta ja tehtävien konteksti” ja ”Ei mikään yllä mainituista” (Kuvio 5).

Pelillistämisen elementtien suhteen vastausvaihtoehdoista esille ovat nousseet pisteiden tai tason kertyminen, tarinan ja tehtävien konteksti sekä palkinnot ja saavutukset. Pisteiden tai tason kertyminen oli eniten suosittu pelielementtien keskuudessa. Edistymisen näkyvyys ja saavutusten kerääminen on vastaajien mukaan tärkein motivaation lähde. Vastaajien mukaan tarinallisesti kytketyt kurssitehtävät ovat merkityksellisimpiä. Tämä korostaa sen, että emotionaalisesti ja kognitiivisesti kiinnostava sisältö on mieluista. Vastausten perusteella osallistujien sitoutumista voidaan parantaa palkintojen ja saavutuksien avulla. Se myös tekee oppimisesta palkitsevampaa. Tuloksista korostui myös opiskelijoiden arvostavan itseohjautuvia elementtejä kuten pisteitä ja tarinallisia tehtäviä, joilla on selkeä yhteys oppimiseen. Henkilökunta taas arvosti enemmän sitä, että tehtävät ovat hyödyllisiä ja merkityksellisiä. Heille

myös palkitsemisen mahdollisuus oli tärkeä, mikä voi liittyä heidän kiinnostukseensa oppimisen tehostamisessa.



Kuvio 5: Mitkä pelilliset elementit motivoisivat sinua eniten osallistumaan verkkokursseille?

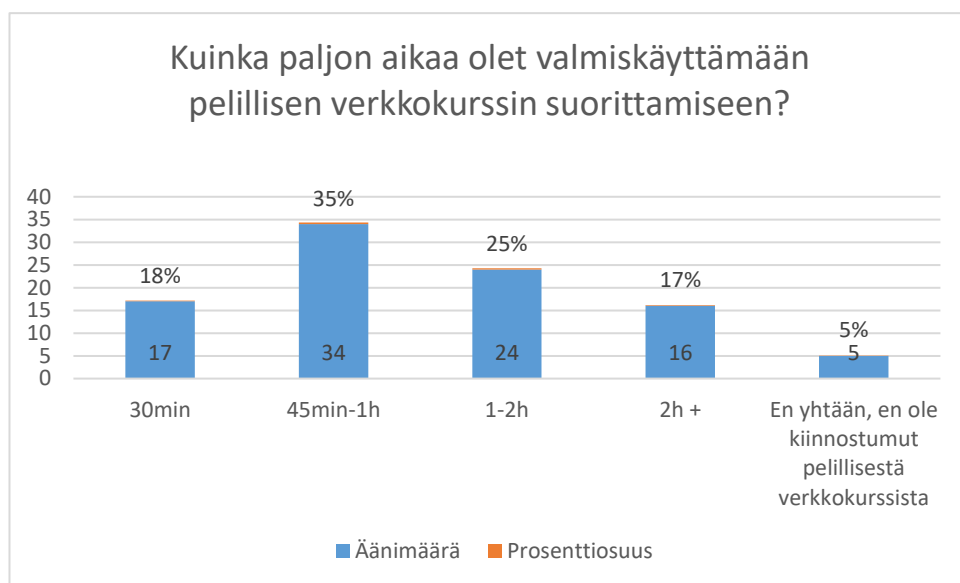
Motivaation mittarina on käytetty avointa kysymystä, mikä antoi vastaajille mahdollisuuden antaa syvempiä vastauksia. Kysymyksenä oli **mitkä ovat mielestäsi tärkeimmät tekijät, jotka tekevät verkkokurssista motivoivan ja koukuttavan?**

Osallistujien motivointiin vaikuttavia asioita olivat kurssin aiheen mielenkiintoisuus, sen rakenne ja ohjeet. Toiveena olisi, että kurssin rakenne, ohjeet sekä tehtävät olisivat selkeitä. Hämmentävät ja epäselkeät ohjeet voidaan katsoa vähentävän motivaatiota osallistumiseen ja suoriutumiseen. Opiskelijoita motivoivat erityisesti kurssin selkeä eteneminen, vaihtelevat tehtävät ja kiinnostava sisältö. Henkilökunnalle tärkeää oli, että kurssin sisältö on hyödyllistä ja liittyy heidän työhönsä tai opettamiseen.

Vastaajien näkemysten mukaan verkkokurssin käytettävyys ja saavutettavuus ovat avaintekijöitä sen onnistumisessa. Verkkokurssin selkeä käyttäjäystävällinen rakenne on tärkeä vastaajien mielestä, sillä se tukee ja selkeyttää käyttäjän ymmärrystä, miten edetä kurssissa. Käyttäjäystävällisyydellä viitataan helppokäyttöisyydellä. Kurssialustan navigoinnin on hyvä olla johdonmukainen ja yksinkertainen ja kaikkien osioiden on tarkoitus olla selvästi määriteltyjä. Kyseiset ominaisuudet ovat oleellisia osallistumisen kannalta, sillä monimutkaiset ja epäselkeä kurssin rakenne voi saada osallistujia luopumaan kurssista.

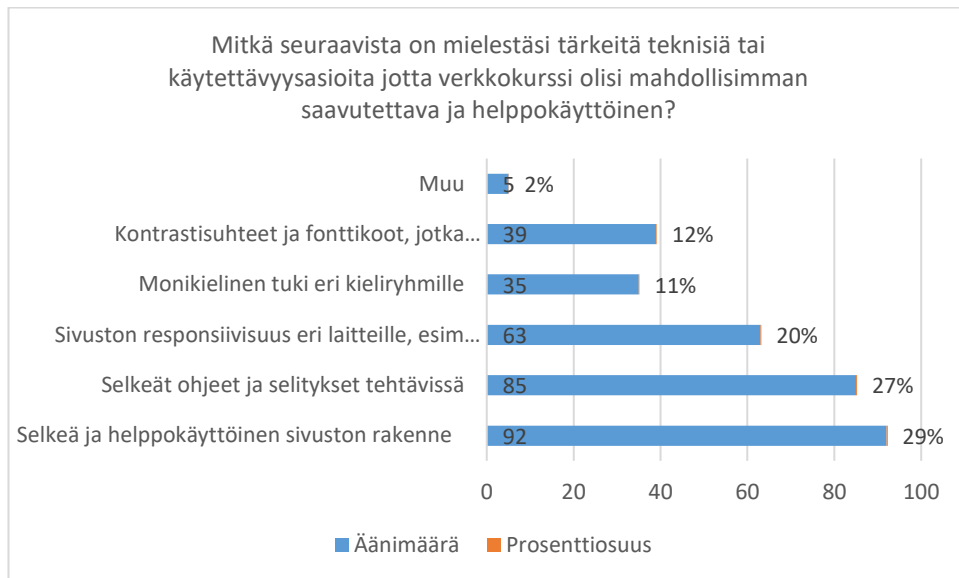
Tehtävien ja ohjeiden on oltava selkeät, helposti ymmärrettäviä ja harkitusti muotoiltuja. Liian monimutkaiset tai vaikeasti ymmärrettävät tehtävänannot saattavat aiheuttaa väärinymmärryksiä ja motivaation laskua. Oppimisen edistämiseksi on hyvä laatia selkeät ohjeet, sillä sisältöön on helppoa keskittyä paremmin ilman, että kulutetaan aikaa ohjeiden tulkitsemiseen.

**Kysymys 7: Kuinka paljon aikaa olet valmis käyttämään pelillisen verkkokurssin suorittamiseen?** Valmius käyttää aikaa pelillistetyn kurssiin vaihtelee suuresti. Vastausten perusteella opiskelijat olivat yleensä valmiita käyttämään kurssin suorittamiseen 30 minuutista tuntiin. Henkilökunta sen sijaan oli valmis käyttämään enemmän aikaa. Tämä saattaa johtua heidän roolistaan oppimateriaalien arvioijina tai kehittäjinä. (Kuvio 6)



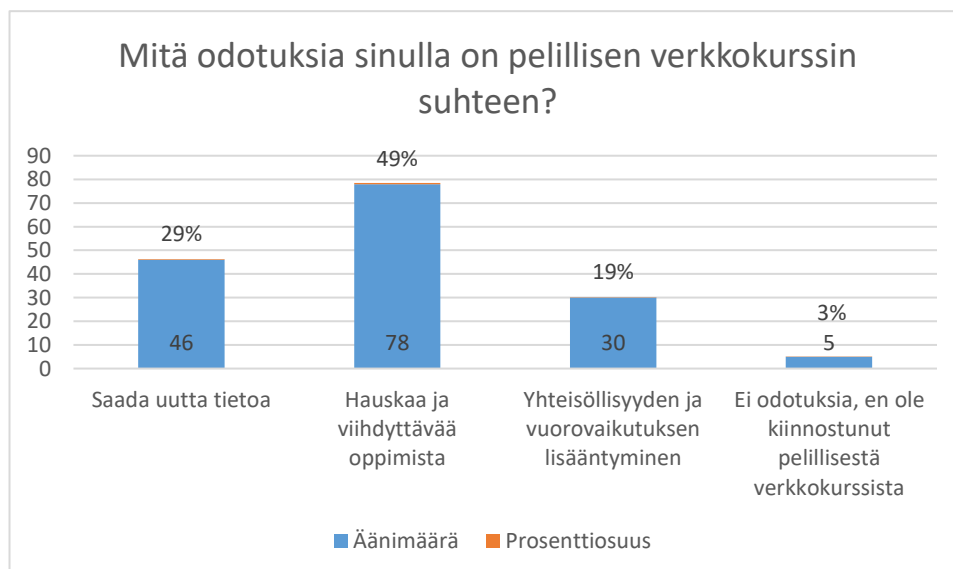
Kuvio 6: Kuinka paljon aikaa olet valmiskäyttämään pelillisen verkkokurssin suorittamiseen?

**Kysymys 8: Mitkä seuraavista on mielestäsi tärkeitä teknisiä tai käytettävyyssasioita jotta verkkokurssi olisi mahdollisimman saavutettava ja helppokäyttöinen?** (Kuvio 7.) Verkkokurssi-alustan tekninen toimivuus ja sen visuaalinen ilme ovat tärkeitä tekijöitä sen toteutumiselle. Yksinkertainen visuaalinen ilme tukee merkittävästi. Liiankin monimutkainen voi häiritä oppimista ja keskittymistä suorituksessa. Häiriöt tai tekniset ongelmat saattavat vaikuttaa negatiivisesti kurssin viihtyvyyteen. Yhteensopivuus eri laitteiden ja käyttöjärjestelmien kanssa on tärkeää osallistujien mielestä, sillä se lisää osallistumismahdollisuutta



Kuvio 7: Mitkä seuraavista on mielestäsi tärkeitä teknisiä tai käytettävyyssasioita jotta verkkokurssi olisi mahdollisimman saavutettava ja helpokäyttöinen?

**Kysymys 9: Mitä odotuksia sinulla on pelillisen verkkokurssin suhteen?** Vastaajat odottavat kurssilta hauskuutta ja viihdyttävyyttä oppimiseen, yhteisöllistä vuorovaikutusta sekä uuden tiedon saamista selkeässä ja mielekkäässä muodossa. Oppimiskokemuksen toivotaan olevan innostava, käytännönläheinen ja motivoiva.



Kuvio 8: Mitä odotuksia sinulla on pelillisen verkkokurssin suhteen

Kyselyn viimeinen kysymys oli ”Onko uusia tehtävätyyppejä tai aktiviteetteja, jota haluaisit nähdä pelillistetyssä kurssilla?”. Sen tavoitteena oli kerätä vastaajilta erilaisia mielipiteitä ja toiveita. Vastausmäärä oli pieni nähden vastaajien lukumäärään.

Ehdotukset olivat kuitenkin monipuolisia ja luovia. Yksi ehdotus oli tehdä uusia pelillistämisen muotoja, kuten yhdistelypelejä. Esimerkkinä voi olla ongelman ratkaisutehtävien yhdistäminen tarinankerrontaan. Toinen merkittävä ehdotus oli lisätä moninpeliominaisuuksia, joissa osallistujat voisivat työskennellä yhdessä tehtävän tai haasteen parissa. Muita luovia ehdotuksia oli visualisoidut tehtävät, kuten animaatioihin perustuvat kysymykset sekä tarinankerronnalliset tehtävät, joissa osallistuja voi vaikuttaa lopputulokseen.

## 7 Kehittämissuunnitelma

Tässä pelillistetyn verkkokurssin suunnitelmassa sovellan pelillistämisen eri vaiheista, jossa keskitytään pääsääntöisesti kaikkiin vaiheisiin. Nämä vaiheet ovat kohderyhmän ja ympäristön tunnistaminen, opetuksen tavoitteet, pelillistämisen käyttöönotto, resurssien arviointi sekä opetuksen ja kipupisteiden tunnistaminen. Taustatietona toimii kyselystä saatu aineisto ja oppinäytetyössä esitetty alustava teoria. Tämä kehittämissuunnitelma on suuntaa antava, mikäli pelillistetystä verkkokurssista tehdään prototyyppi tai sitä toteutetaan.

Aluksi määritellään kohderyhmä ja toteutusympäristö. Kohderyhmänä toimivat opiskelijat ja henkilökunta. Koska kyseessä on ammattikorkeakoulu, kohderyhmän ikähaarukka on laaja alkaen iästä 18. Kohderyhmällä on oletettavasti riittävät tarvittavat taidot suoriutumiseen. Oppimisympäristönä toimii verkko-oppimisen alusta. Kyselytuloksista nousi esiin oppimisympäristön visuaalinen toimivuuden ja teknisten ominaisuuksien olevan tärkeitä avaintekijöitä. Visuaalisten elementtien on oltava selkeitä ja värikkäitä, jonka tarkoituksena on erottaa eri tasot ja palkkiot toisistaan. Teknisiin ominaisuudet lisäävät mahdollisuuden käyttää erikäyttöjärjestelmiä ja laitteita.

Oppimistavoitteena on EDI-osaamisen tai tietoisuuden ylläpitäminen. Tämä oppimistavoite toimii kurssin päätavoitteena, jonka saavuttamiseksi voidaan luoda pienempiä osaamistavoitteita. Kyselyltä saatujen tulosten perusteella opiskelijoilla ja henkilökunnalla on yleinen tieto mitä termit tasa-arvo, inklusiivisuus ja monimuotoisuus käytännössä tarkoittavat.

Haasteet ja tehtävät tyypit toimivat alkutavoitteina, jotta saavutetaan päätavoite. Haasteet voivat olla esimerkiksi tapauskohtaisia ja tarinnallisia, jossa esitetään EDI-termeihin koskevaa tapausta tai väitettä, ja osallistuja valitsee siihen kuvaavaa oikea käsite. Väite tai tarina voi perustua, miten esimerkiksi inklusiivisuus voisi näkyä työelämässä tai opiskeluympäristössä. Kysymykset ja tehtävien on oltava helposti ymmärrettäviä väärinymmärtämisen välttämiseksi.

Sisäisen motivaation lisäämiseksi ja oppimisen jatkuvuuden kannalta tarvitaan jatkuvaa palautetta. Sisäiseen motivaatioon viitataan, kun henkilö tekee aktiviteettia itsensä takia, jotta hän kokee nautintoa, saavutuksen tunnetta ja oppimisen takia. Jatkuva palaute ja kipupisteiden tunnistaminen auttavat oppimista. Se ohjaa opiskelijoita havaitsemaan omia vahvuuksia ja parantamiskohteita ja se lisää oppimisen suorituskykyä. (Huang & Soman 2013, luku 3). Sen voi toteuttaa luomalla järjestelmää, joka antaa palautetta jokaisen tehtävän jälkeen. Palaute voi olla positiivista ja kannustavaa esimerkiksi ”Oikein! Hienoa työtä”

Resurssien arvioinnin tarkoituksena on mitata oppimista ja tavoitteiden saavuttamista. Kyselyltä saaduilta vastauksista korostui se, että osallistujat arvostivat selkeää ja helppokäyttöistä rakennetta. Kurssin rakenteena voi toimia etenemistasot, jotka toimivat myös mittareina. Jokaisessa tasossa voidaan käsitellä yhtä EDI (equality, diversity, inclusion) käsitettä. Tasossa on haasteita ja tehtäviä. Säännöt määrittelevät mitä pelissä on sallittua toimintaa, ja mitkä lisäävät pisteitä ja palkkioita. (Kapp 2012, 29) Tarkasti selitetty ohjesäännöt mahdollistavat pelaajan sisäistämään opitun tiedon pelin jälkeenkin. Säännöt voidaan asettaa etenemistasoissa, siten että seuraavaan tasoon pääsee, on saatava vähintään X määrä pisteitä. Kun kaikista haasteista ja tehtävistä on suoriuduttu, voidaan siirtyä seuraavaan tasoon.

Viimeisenä vaiheena on pelillistämisen käyttöönotto. Tässä vaiheessa valitsemme mitä pelielementtejä ja mekaniikkoja käytämme kurssilla. Kyselyn vastaajien keskuudessa tärkeimmät pelielementit olivat pisteet ja palkinnot, sekä mahdollisuus kilpailemiseen muiden opiskelijoiden kanssa. Itseohjautuvien elementtien kuten pisteiden ja palkintojen tarkoitus on lisätä suorituskykyä. Sosiaalisina pelielementteinä voidaan käyttää tulostaulu, joka toimii myös motivaationa kilpailemiseen. Yhteisessä tulostaulussa voi nähdä 15 parhaan suorittajan tulokset. Osallistujalla on mahdollisuus korottaa tuloksiaan, jotta pääsee näkymään tulostauluun. Sen voi toteuttaa joko käymällä taso uudestaan tai menestyä paremmin seuraavalla tasolla. Säännöksi voi asettaa sen, että samaa tasoa voi käydä uudestaan enintään 3 kertaa. Sosiaalisen paineen vähentämiseksi, opiskelijoilla ja muille suorittajille voidaan antaa mahdollisuus nimetä itseään mielensä mukaisesti ja olla anonyyminä. Kurssin päätteeksi osallistujille voidaan myöntää saavutusmerkit, jotka perustuvat omaan edistymiseen.

## 8 Johtopäätökset

Aineiston analyysi ja tulokset osoittavat, että tasa-arvon, inklusiivisuuden ja monimuotoisuuden käsitteet ymmärretään pääsääntöisesti oikein, vaikka niissä onkin havaittavissa jonkin verran tulkintaeroja. Tämä korostaa tarvetta selkeälle ja yhtenäiselle termien määrittelylle ja soveltamiselle erityisesti opetuskontekstissa.

Kehittämissuunnitelma kokonaisuudessaan hyödyntää kyselyaineiston havaintoja ja tarjoaa yksinkertaisen viitekehyksen verkkokurssin prototyypin luomiselle. Kurssin rakenne, teknisten ominaisuuksien ja pelielementit ovat huolellisesti suunniteltava, jotta ne mahdollistaisivat tehokkaan oppimiskokemuksen lisäksi osallistujien pitkäaikaista sitoutumista ja oppimisen siirtyminen käytännön tilanteisiin. Verkkokurssin suunnittelussa on tärkeää keskittyä oppimiskokemuksen selkeyteen, käytettävyyteen ja saavutettavuuteen, sillä nämä tekijät vaikuttavat merkittävästi osallistujien motivaatioon ja sitoutumiseen.

Pelillistämisen osalta erityisesti pistejärjestelmät, palkinnot ja tarinallisuus koetaan motivoiviksi elementeiksi, ja niitä kannattaa hyödyntää sitoutumisen ja oppimistavoitteiden saavuttamisen tukemisessa. Osallistujien sisäisen motivaation edistämiseksi jatkuva, positiivinen palaute ja tehtävien selkeä rakenne ovat keskeisiä.

Vaikka pelillistäminen voi motivoida osallistumaan kurssille, johtopäätöksenä on huomioitava, että kuinka tärkeä yhdenvertaisuus ja tasa-arvon toteutuminen on opiskelijoille ja henkilökunnalle. Jos aihe koetaan merkitsemättömäksi, saattaa osallistujien määrä olla vähäistä.

## Lähteet

Artemieff, P. 2023. Yhdenvertaisuuden ABC. Valtiovarainministeriö. Viitattu 12.1.2024  
<https://vm.fi/documents/10623/12501645/Yhdenvertaisuus/44787b3d-7174-8ec5-0ef9-8258629ae3ce/Yhdenvertaisuus.pdf>.

Dincay R., Tiilikallio P. & Männikkö, A-L. 2021. Laurea Journal. Viitattu 20.10.2024  
[Laurean opiskelijoiden näkemyksiä sukupuolten tasa-arvosta opiskelussa ja työmarkkinoilla,](#)

Gore, E. 2024. Why eLearning Works: Benefits of Elearning. Blogikirjoitus. Viitattu. 11.4.2024  
[Why eLearning Works: Benefits of eLearning | ELM Learning](#)

Gallego, I. Puig, A. Rodriguez, I & Rodriguez A. 2023. Evaluating Learner Engagement with Gamification in Online Courses. Applied Sciences. MDPI AG. Viitattu 14.1.2024  
<https://www.mdpi.com/2076-3417/13/3/1535>

Garrod, K. 2023. Conscious Inclusion How to 'Edi' one Decision at a time. Practical Inspiration Publishing.

Gulf Business. 2023. Gamification - Transforming Education Through Gamification. Dubai, UAE SyndiGate Media. Viitattu 2.1.2024  
<https://www.proquest.com/publicationbrowse/DD03D94699414B8EPQ/1?accountid=12003>

Hamari, J. 2015. Gamification: Motivation and Effects. Väitöskirja. PHD. Aalto Yliopisto. Viitattu. 21.2.2024  
<https://aaltodoc.aalto.fi/server/api/core/bitstreams/e2bc4939-4e34-4b98-bbce-a69e17271c77/content>

Hannonen, K. Nikula K, Nyrövaara, L., & Tiilikallio, P. 2023 Tasa-arvo, moninaisuus ja osallisuus Laureassa - missä mennään? Laurea Journal. Viitattu 21.4.2024  
<https://journal.laurea.fi/tasa-arvo-moninaisuus-ja-osallisuus-laureassa-missa-mennaan/#567a9fe4>

Hou, Huei Tse. 2023. Game-Based Learning and Gamification for Education. MDPI - Multidisciplinary Digital Publishing Institute. Viitattu 14.1.2024

<https://directory.doabooks.org/handle/20.500.12854/100807>

Huang, W. & Soman, D. (2013). *Gamification in Education*. Brainware. <https://mybrainware.com/wp-content/uploads/2017/11/Gamification-in-Education-Huang.pdf> Viitattu 12.10.2024

Jousilahti, J., Tanhua, I., Paavola J-M., Alanko, L., Kinnunen, A., Louvrier, J., Husu L., Levolta, M. & Kilpi, J. 2022. [KOTAMO. Selvitys korkeakoulujen tasa-arvon, yhdenvertaisuuden ja monimuotoisuuden tilasta Suomessa](#). Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2022:36. Opetus- ja kulttuuriministeriö.

Kapp, K. M. 2012. *The Gamification of learning and Instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Preiffer.

Kuva 1: Barlow, J. 2022 Equality vs Equity: Robert Wood Johnson Foundation. Viitattu 18.4.2024 [We Used Your Insights to Update Our Graphic on Equity](#).

Kuva 2: Tondello, G. 2020. Leaderboard. Medium. Viitattu 18.4.2024 [Leaderboards in Gameful Design: Their effects, types, and guidelines for their correct use | by Gustavo Tondello | Gameful Bits | Medium](#)

Kuva 3: Merkki BadgeOS. Viitattu 18.4.2024 [22 Badge Ideas For Your Online Course - BadgeOS](#)

Tasa-arvo- ja Yhdenvertaisuussuunnitelma. Laurea 2021. Viitattu 20.2.2024 [Tasa-arvo- ja yhdenvertaisuussuunnitelma](#).

Laurea Ammattikorkeakoulu. 2023. InCITIES-hanke edistää eurooppalaista tutkimusyhteistyötä vastaamaan kaupunkikehityksen haasteisiin. Viitattu 20.10.2024 <https://www.laurea.fi/ajan-kohtaista/artikkelit/incities-hanke-edistaa-eurooppalaista-tutkimusyhteistyota-vastaamaan-kaupunkikehityksen-haasteisiin/>

Licht, Erica J. 2023. 5 Ways That College Campuses Benefit from Diversity, Equity and Inclusion Programs. Boston, USA. The Conversation US. Viitattu 12.12.2023.

<https://www.proquest.com/docview/2863974725/abstract/5EA2A49AB8E24D4BPQ/1?accountid=12003&sourcetype=Newspapers>

Puusa, A. & Juuti, P. 2020. Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät. E-Kirja. Helsinki: Gaudeamus.

Vilka, H. 2007. Tutki ja Mittaa: Määrällisen tutkimuksen perusteet. E-kirja. Helsinki: Tammi.

#### Kuviot

Kuvio 1: Mikä termi Equality tarkoittaa mielestäsi? .....	22
Kuvio 2: Mikä termi "Inclusion"- inklusiivisuus tarkoittaa mielestäsi? .....	23
Kuvio 3: Mitä ajattelet "Diversity" tarkoittavan? .....	23
Kuvio 4: Mitkä alla olevista pelilajeista on mieluisin sinulle? .....	24
Kuvio 5: Mitkä pelilliset elementit motivoisivat sinua eniten osallistumaan verkkokursseille? .....	25
Kuvio 6: Kuinka paljon aikaa olet valmiskäyttämään pelillisen verkkokurssin suorittamiseen? .....	26
Kuvio 7: Mitkä seuraavista on mielestäsi tärkeitä teknisiä tai käytettävyyssasioita jotta verkkokurssi olisi mahdollisimman saavutettava ja helppokäyttöinen? .....	27
Kuvio 8: Mitä odotuksia sinulla on pelillisen verkkokurssin suhteen.....	27

#### Kuvat

Kuva 1. Equality vs. Equity: Robert Wood Johnson Foundation (Barlow 2022) .....	8
Kuva 2: Tulostaulu (Tondello 2020) .....	15
Kuva 3. Merkki (BadgeOs, 2024) .....	15

## Liitteet

Liite 1: Kyselylomake .....	36
-----------------------------	----

## Liite 1: Kyselylomake

2. Oletko opiskelija vai henkilökunnan jäsen?\*

- Opiskelija  
 Henkilökunta

3. Mitä termi "Equality" tarkoittaa mielestäsi? \*

- Tasa-arvoinen kohtelu  
 Eriaisuuden hyväksyminen  
 En ole varma

4. Mitä termi 'Inclusion' - inklusiivisuus tarkoittaa mielestäsi? \*

- Syrjinnän ja ulossulkemisen torjuminen  
 Kaikkien huomioon ottaminen ja osallistaminen  
 Yhdenvertaisuus ja tasavertaisuus kaikille riippumatta taustasta tai ominaisuuksista  
 En osaa sanoa

5. Mitä ajattelet "Diversity" tarkoittavan? \*

- Monimuotoisuus eri ihmisryhmien välillä
- Tasapuolinen kohtelu kaikille sukupuolesta, iästä, etnisestä alkuperästä ja muista tekijöistä riippumatta
- Eriarvoisuus
- En osaa sanoa

6. Mitkä alla olevista pelilajeista on mieluisin sinulle? \*

- Tietovisat
- Sanapeli
- Pulmapelit
- 

7. Mitkä pelilliset elementit motivoisivat sinua eniten osallistumaan verkkokursseille? \*

- Palkinnot ja tunnustukset
- Pisteiden tai tason kertyminen
- Kilpailut muiden osallistujien kanssa
- Tarinankerronta ja tehtävien konteksti
- Ei mikään yllä mainituista

8. Mitä odotuksia sinulla on pelillisen verkkokurssin suhteen? \*

- Saada uutta tietoa
- Hauskaa ja viihdyttävää oppimista
- Yhteisöllisyyden ja vuorovaikutuksen lisääntyminen
- Ei odotuksia, en ole kiinnostunut pelillisestä verkkokurssista

9. Kuinka paljon aikaa olet valmis käyttämään pelillisen verkkokurssin suorittamiseen? \*

- 30min
- 45min - 1h
- 1-2h
- 2h +
- En yhtään, en ole kiinnostunut pelillisestä verkkokurssista

10. Mitkä ovat mielestäsi tärkeimmät tekijät, jotka tekevät verkkokurssista motivoivan ja koukuttavan? \*

11. Mitkä seuraavista on mielestäsi tärkeitä teknisiä tai käytettävyyssasioita jotta verkkokurssi olisi mahdollisimman saavutettava ja helppokäyttöinen? \*

- Selkeä ja helppokäyttöinen sivuston rakenne
- Selkeät ohjeet ja selitykset tehtävissä
- Sivuston responsiivisuus eri laitteille, esim mobiili laitteille.
- Monikielinen tuki eri kieliryhmille
- Kontrastisuhteet ja fonttikoot, jotka tukevat helppolukuista sisältöä
- Muu

12. Onko uusia tehtävätyyppejä tai aktiviteetteja haluaisit nähdä pelillistetyssä kurssilla? \*