

MIKÄ KIRKKO? KUKA JEESUS?–

Digitaalinen oppimispeli rippikouluun

Simo Horttanainen ja Joni Suomalainen
Opinnäytetyö, syksy 2017
Diakonia-ammattikorkeakoulu
Sosiaalialan koulutusohjelma
Kristillisen lapsi- ja nuorisotyön
suuntautumisvaihtoehto
Sosionomi (AMK) +
Kirkon nuorisotyönohjaajan
virkakelpoisuus

TIIVISTELMÄ

Horttanainen, Simo & Suomalainen, Joni. Mikä kirkko? Kuka Jeesus? – Oppimis-peli. Diak Etelä, Helsinki, syksy 2017, 34 sivua, 1 liite. Diakonia-ammattikorkea-koulu, Sosiaalialan koulutusohjelma, Kristillisen lapsi- ja nuorisotyön suuntautu-misvaihtoehto, sosionomi (AMK) + kirkon nuorisotyönohjaaja virkakelpoisuus.

Opinnäytetyön tarkoituksena oli kehittää Paavalin seurakunnan rippikouluun tu-leville nuorille kristinuskon perusasioiden opetusmenetelmä digitaalipelin muo-dossa. Tavoitteena oli kehittää opetusmenetelmää, jonka avulla kristinuskon pe-rusasiat olisivat opittavissa mielekkäästi toimien yhdessä ryhmän kanssa. Pelistä saatujen tulosten pohjalta oli tarkoitus selvittää, oliko menetelmä mielenkiintoinen ja kannattaako sitä käyttää tulevaisuudessa.

Opinnäytetyö oli toiminnallinen ja työelämälähtöinen. Työelämän yhteistyökump-panimme oli Paavalin seurakunta. Pelissä käytetty kuva ja kirjallinen materiaali tehtiin ja koottiin syksyn 2016 ja kevään 2017 aikana. Tänä aikana suunniteltiin varsinainen peli ja se testattiin keväällä 2017.

Peli toteutettiin Paavalin seurakunnan tiloissa ja se rakennettiin Seppo-pelialus-talle. Pelin kulkua seurattiin tietokoneelta pelialustalla ja Paavalin seurakunnan tiloissa. Pelialustalle tulleet vastaukset taltioitiin myöhempää analysointia varten.

Pelin ohjaamisesta saadun tiedon nojalla voi tehdä johtopäätöksen, että peli toi-mii hyvänä työvälineenä rippikoulun alkupuolella ja se on luonteeltaan perehdyt-tävä.

Avainsanat: Digitaaliset pelit, oppiminen, rippikoulu, nuoret, nuorisotyö

ABSTRACT

Horttanainen, Simo & Joni Suomalainen. What is church? Who is Jesus? – Educational game, 34 pages, 1 appendix. Language: Finnish. Autumn 2017. Diaconia University of applied Sciences. Degree Programme in Social Services, Option in Christian Youth Work. Degree Bachelor in Social Services.

The aim of the thesis was to develop a teaching method in the form of a digital game to be used in confirmation school. The main goal of the game is to teach the basics of Christianity to adolescents who take part in confirmation school at the church of Paavali. Our secondary goal was to develop a teaching method that would be more pleasant and include working in a group.

This thesis was a practical thesis. Our co-operation partner was the church of Paavali. The photo and the literary material that was used in the game was produced and gathered during the autumn 2016 and the spring 2017. During this time, the actual game was designed and the game was tested in the autumn 2017

The game was held in the premises of the church of Paavali and it was built on Seppo which is an educational game platform. We monitored the game on a computer and in the premises of the church of Paavali. The answers in the game were saved for later analysis.

After conducting the game, we came into a conclusion that the game works as a good teaching tool in confirmation school. It is good for introducing adolescents who take part in confirmation school to the basics of the Christianity

Keywords: digital games, learning, confirmation school, adolescents, youth work

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	4
2	RIPPIKOULU.....	5
2.1	Nuoret rippikoulussa	5
2.2	Rippikoulun tavoitteet.....	6
2.3	Rippikoulun opetussisältö	7
2.4	Rippikoulun rakenne	9
2.5	Isostoiminta.....	9
3	PELIKASVATUS	11
3.1	Digitaalinen pelaaminen.....	11
3.2	Hyödyt ja haitat	12
3.3	Oppimispeli	14
3.4	Soveltaminen käytäntöön nuorisotyössä.....	14
4	SEPPO – MOBIILIPELIALUSTA	16
5	MIKÄ KIRKKO? KUKA JEESUS? – OPPIMISPELI RIPPIKOULUUN	18
5.1	Yhteistyökumppani	18
5.2	Pelin tarve ja suunnittelu.....	18
5.3	Pelin kulku ja sisältö	20
5.4	Pelin eteneminen	23
5.5	Palaute oppimispelistä	24
6	POHDINTAA	25
6.1	Opinnäytetyö ja eettisyys.....	25
6.2	Oman työskentelyn arviointi.....	26
	LÄHTEET.....	29
	LIITE 1: Suullinen palautekysely	33

1 JOHDANTO

Tänä vuonna on tullut uusi rippikoulusuunnitelma 2017 – Suuri ihme. Rippikoulusuunnitelmassa todetaan, että teknologia kehittyy ja sen myötä myös ihmisten välinen kommunikaatio ja maailma muuttuvat. Teknologian kehitys on tuonut erilaisia digitaalisia oppimisalustoja ja pedagogisia välineitä opetuksen avuksi. Nuoret ovat tottuneet näihin moderneihin oppimisympäristöihin jo koulumaailmassa. Olisikin hyvä, että myös rippikoulussa hyödynnettäisiin ajanmukaisia laitteita sekä teknologiaa. (Rippikoulusuunnitelma 2017, 54.)

Kirkon työhön ja rippikouluun vaikuttavat lisääntyvä moniuskontoisuus, ateismi, uskonnottomuus ja etenkin uskontokritiikki sekä uskontokielteisyys (Rippikoulusuunnitelma 2017, 53). Tästä näkökulmasta käsin aloimme suunnitella mobiilialustaista oppimispeliä rippikoulutyöhön.

Pelin tarkoituksena on perehdyttää nuoria kirkon ja kristinuskon perusasioihin. Pelin tarkoituksena on myös kehittää isosten ryhmänohjaustaitoja. Opinnäytetyömme teoreettisia lähtökohtia ovat rippikoulutoiminta ja oppimisen pelillistäminen, Raamattu ja Katekismus sekä ryhmässä oppiminen. Opinnäytetyön tarkoituksena oli kehittää oppimispeli rippikoulukäyttöön sekä kokeilla peliä kahden rippikouluryhmän kanssa.

Työelämän yhteistyökumppanimme on Paavalin seurakunta. Idean opinnäytetyöhön saimme luennolta, jolla Paavalin seurakunnan työntekijä kertoi seurakunnan toiminnasta ja esitti tarpeen opinnäytetyölle, joka keskittyisi mobiilipelin kehittämiseen rippikoulutyöhön. Päälinjat pelin toteuttamisesta muotoutui tavattuamme pariin kertaan Paavalin seurakunnan nuorisotyöntekijän Ann-Marie Ahlstenin kanssa.

Pelistä saatu palaute oli positiivista. Nuoret kertoivat, että valitsisivat mieluummin pelin kuin oppitunnin vastaavasta aiheesta. Nuorten pelatessa teimme havaintoja siitä, kuinka he ottivat erilaisia rooleja ryhmissä. Havaitsimme myös, että nuorille jäi pelistä mieleen asioita ja isokset saivat hyvän ryhmänohjausharjoituksen.

2 RIPPIKOULU

Ensimmäinen leirimuotoinen rippikoulu järjestettiin vuonna 1937. Tähän päivään asti rippikoulu on kehittynyt ja rippikoululeiristä isostoiminnan ohella on tullut varsinainen menestys. (Porkka 2008, 82.) Rippikoulusuunnitelmaa on uudistettu useaan kertaan ja uusin suunnitelma on tullut vuonna 2017 (Rippikoulusuunnitelma 2017, 5). Rippikoulusuunnitelma 2001 muokkasi rippikoulutoimintaa 2000-luvun tarpeita vastaavaksi ja nykyisen suunnitelman tarve nousee toimintaympäristön muutoksesta, ei niinkään edellisen suunnitelman korjaustarpeista (Sakasti Suomen evankelisluterilainen kirkko). Opinnäytetyössämme keskityimme uusimpaan rippikoulusuunnitelmaan ja otimme sen huomioon oppimispelin suunnittelussa ja kehittämisessä.

2.1 Nuoret rippikoulussa

Laki määrittää kaikki alle 29-vuotiaat nuoriksi (Nuorisolaki 2016). Tämä määritys ulottuu usein myös itse nuorisotyönohjaajaan heidän iän ollessa usein 25–30 vuotta (Heikkinen 2016). Nuoruus voidaan rajata kolmeen ikäryhmään. Varhaisnuoret ovat 12–14 vuotiaita, varsinaiset nuoret 15–17 vuotiaita ja jälkinuoret, jotka ovat 18–22 vuotiaita. (Kumpula 2012, 3.) Rippikouluun nuori voi mennä sinä vuonna, kun hän täyttää viisitoista. Lähes yhdeksänkymmentä prosenttia nuorista menee rippikouluun juuri tuolloin. (Rippikoulu.net 2015.)

Nuorena ihminen pohtii suuria kysymyksiä oikeasta ja väärästä, kuoleman jälkeisestä elämästä, maailman epäoikeudenmukaisuudesta ja ihmiselämän tarkoituksesta. Nämä eksistentiaaliset kysymykset ovat osa nuoruutta ja ovat tärkeitä kasvulle ja kehitykselle. Nuori rakentaa näiden kysymysten avulla omaa maailmankatsomustaan, moraaliaan ja arvomaailmaansa. (Sinisalo 2013, 8.)

Kaverisuhteet ovat tärkeitä nuorille, sillä ihmisellä on tarve sosiaaliseen kanssakäymiseen ja läheiseen kiintymykseen. Nuoren kehityksen kannalta ihmissuhteet ovat tärkeässä roolissa ja niiden laatu vaikuttaa myös kehitykseen. (Kumpula

2012, 5–6.) Rippikoulu voi auttaa nuoria rakentamaan ja vaalimaan yhteyttä toisiin ihmisiin. Rippikoulussa tulisi pyrkiä siihen, että nuoret voisivat kokea olevansa tärkeitä ja rakastettuja yhteisön jäseniä. Tämä vahvistaa nuorten hyvinvointia ja kykyä pitää itsestään ja toisista huolta, ja näin ollen myös mielenterveyttä. (Rippikoulusuunnitelma 2017, 25.)

2.2 Rippikoulun tavoitteet

Rippikoulun taustalla on kuusi tavoitetta, jotka noudattavat toiminta-ajatusta, joka tähtää varustamaan nuoria elämään kristittyinä, sekä vahvistamaan heidän uskoa kolmiyhteiseen Jumalaan. Taulukossa 1 on luetteloitu näitä tavoitteita.

TAULUKKO 1: Rippikoulusuunnitelman 2017 tavoitteet

Rippikoulussa:	
<p>Nuoret ovat osallisia, tulevat kuulluiksi ja saavat vaikuttaa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jokainen nuori on ainutlaatuinen - Dialogisuus on tapa olla ja puhua - Oppiminen on monimuotoista ja aktiivista - Rippikoulu koskettaa myös perhettä 	<p>Nuoret kantavat vastuuta itsestään, toisista ihmisistä ja luomakunnasta.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kristittyinä eläminen - Lähimmäisenä toiselle - Kestävä elämäntapa
<p>Nuoret kokevat yhteyttä, turvallisuutta, pyhyyttä ja iloa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Yhteys ja yhdessä oleminen - Turvallinen rippikoulu - Rippikoulu on lähimmäisyyden koulu 	<p>Nuoret löytävät merkityksiä kristinuskon keskeisten sisältöjen ja oman elämänsä väliltä.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rippikoulun keskeiset sisällöt ja oppimiskokonaisuudet - Ulkoa oppimisella tuetaan osallisuutta
<p>Nuoret oppivat hoitamaan hengellistä elämäänsä toimien, hiljentyen ja osallistuen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jumalanpalveluselämä läpäisee rippikoulun - Ehtoolliselle opitaan osallistumalla - Raamattu on matkaopas kristittyjen elämään - Musiikki on Luojan lahjaa ihmisille 	<p>Nuoret tahtovat kuulua kristuksen kirkkoon.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kristityn identiteetti - Seurakuntayhteys vahvistaa - Kirkon jäsenyydellä on merkitystä

Esitetyt tavoitteet ovat läsnä rippikoulun arjessa sekä käytännöissä. Jokaiseen tavoitteeseen liittyvät ihmisen elämän ja siihen liittyvien kysymysten, uskon sekä rukouselämän näkökulmat. Nämä tavoitteet sisältävät tärkeän osan rippikoulua,

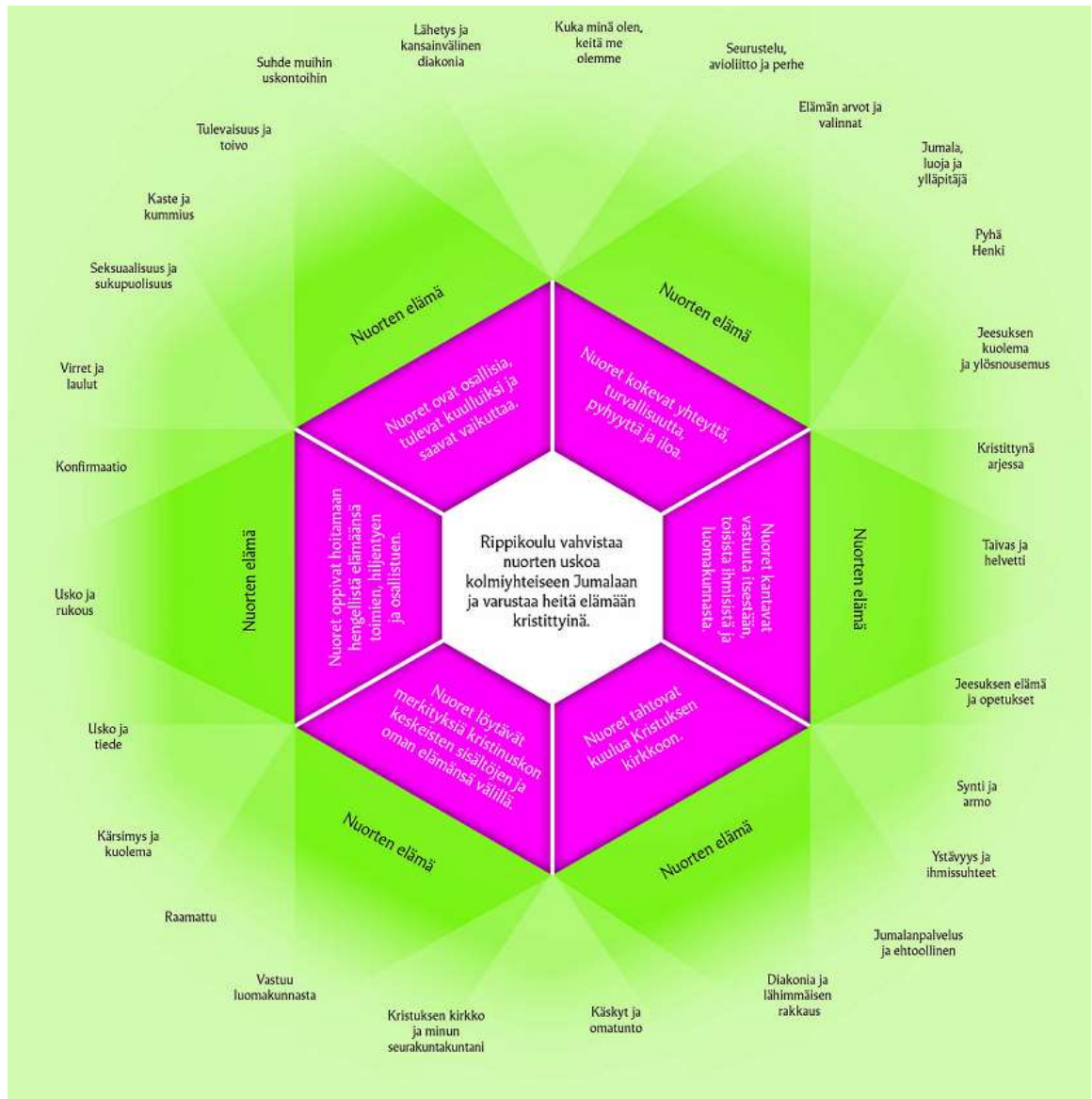
joka on yhteisöllisyys. Kaikkien näiden tavoitteiden toteutuessa, ne vahvistavat yhteisöllisyyttä. (Rippikoulusuunnitelma 2017, 16.) Oppiminen ei tapahdu tyhjiössä tai itsestään vaan tarvitsee ohjausta. On tärkeää, että aikuiset mahdollistavat turvallisen ympäristön, jossa nuori voi tuoda esiin omaa persoonaansa. Tällainen yhteisö voi olla nuorelle merkityksellinen. (Rippikoulusuunnitelma 2017, 18.)

Tavoitteet eivät ole lueteltu tärkeysjärjestyksessä, vaan ne ovat keskenään yhtä tärkeitä ja kytkeytyvät toisiinsa. Rippikoulusuunnitelma 2017:ssa oppimiskäsitystä on sanoitettu ja sisällytetty osallisuustavoitteen alle ja samalla se liittyy kaikkiin tavoitteisiin. Rippikoulussa pyritään siihen, että oppiminen ei ole sidonnainen paikkaan tai aikaan. (Rippikoulusuunnitelma 2017, 16.)

On tärkeää, että kirkon usko ja sen tavoitteet, ohjaajien tavoitteet ja tavat toimia sekä nuorten kysymykset ovat keskenään vuoropuhelussa. Keskinäinen vuorovaikutus ja kunkin tahon kuulluksi tuleminen lisää rippikoulun turvallisuutta. Tavoitteiden toteutumisen edistämistä tulisi miettiä paikallisella tasolla. Miten perheiden odotukset, koulujen kanssa tehtävä yhteistyö sekä seurakunnan oma toimintakulttuuri tulisivat huomioiduksi? Lisäksi seurakunta voi paikallistasolla itse määrittää rippikoulun pääpainon ja lisätä omia tavoitteita, jotka nousevat ajan-kohtaisista aiheista. (Rippikoulusuunnitelma 2017, 17.)

2.3 Rippikoulun opetussisältö

Rippikouluja järjestetään eri puolilla Suomea ja niiden tulee olla sisällöltään tarpeeksi yhdenmukaisia. Rippikoulun keskeiset sisällöt nousevat katekismuksesta, mutta toisaalta myös nuoren elämänkysymyksistä. Myös rippikoulun pitkät perinteet ja käytännön kokemukset ovat muovanneet opetussisältöjä. (Rippikoulusuunnitelma 2017, 35.) Rippikoulun sisältöjä on esiteltynä seuraavassa kuviossa 1.



KUVIO 1. rippikoulun oppimissisältöjä (Rippikoulusuunnitelma 2017, 36).

Kuviossa 1 keskellä näkyvät rippikoulun tavoitteet ja niitä ympäröivät oppimissisällöt, joita rippikoulussa tulisi käsitellä. Näistä muutamina esimerkkeinä ovat Jumalanpalvelus ja ehtoollinen, synti ja armo, kaste ja kummius sekä Raamattu. (Rippikoulusuunnitelma 2017, 36.)

2.4 Rippikoulun rakenne

Rippikoulu toteutuu noin puolen vuoden mittaisella ajanjaksolla, sisältäen 80 tuntia yhteistä oppimista tähdäten intensiivijaksoon, joka pidetään tuon ajanjakson loppupuolella. Intensiivijakso muodostuu lähijaksosta sekä leiristä tai päiväleiristä. Lähijakso toteutetaan leirin tai päiväleirin läheisyydessä. Päiväleirillä nukutaan kotona. Jakson tarkoituksena on edistää ryhmäytymistä. (Rippikoulusuunnitelma 2017, 47.)

Rippikoulussa opetusryhmän koko on enimmillään 25 henkilöä. Kirkkohallitus voi myöntää myös luvan isommille ryhmille. Ryhmän kokoa perustellaan ryhmäytymisprosessin, turvallisuuden ja osallisuuden näkökulmista. On myös tärkeää, että erilaiset oppijat ja heidän tarpeensa voitaisiin huomioida. Olisi myös hyvä, että jokaista alkavaa kymmentä nuorta kohden olisi yksi aikuinen. (Rippikoulusuunnitelma 2017, 47.)

2.5 Isostoiminta

Isostoiminta koostuu koulutuksesta ja seurakunnassa tehtävästä työstä koulutuksen jälkeen. Isostoiminta on muotoutunut ja kehittynyt vuosien aikana ja sen uusin linjaus on vuonna 2016 tullut Isoja ihmeitä -linjaus. Isostoiminnan tarkoituksena ei pelkästään ole kouluttaa rippikoulun käyneistä nuorista moniosaajia, vaan antaa nuorille mahdollisuus luoda itselleen paikka seurakunnan yhteydessä, joka pysyy isosajan jälkeenkin. (Kirkkohallitus 2016, 9.) Näin nuoren usko vahvistuu kolmiyhteiseen Jumalaan. Isonen on seurakunnan työntekijä, joka on apuna lapsi- ja nuorisotyössä. Isonen voi olla mukana leireillä, tapahtumissa, nuortenilloissa ja messussa tai toimia vaikka kerhonohjaajana. (Kirkkohallitus 2016, 8.) Isonen on hyvä apuri ohjaajalle, koska isonen on ikänsä puolesta lähempänä nuorta sekä lasta ja voi siksi saada paremman kontaktin kyseiseen henkilöön. Tällöin esimerkiksi leirin turvallisuuden ja mielenkiinnon ylläpitäminen voi luonnistua paremmin. (Ann-Marie Ahlsten, henkilökohtainen tiedonanto 3.10.2017.)

Isostoiminta vaihtelee seurakunnittain. Toisissa seurakunnissa isoskoulutus voi kestää vuoden ja toisissa viisi vuotta. Toisissa seurakunnissa isoskoulutus voi taas sisältää kerhonojaja- tai apuohjaajakoulutuksen, toisissa kouluttaudutaan pelkästään isoseksi, joka on apuna leireillä ja messuissa. Isostoiminta itsessään pitää kuitenkin kaikissa seurakunnissa kaikkia nuoria ihmeinä ja antaa jokaiselle mahdollisuuden kasvaa seurakuntalaisena juuri sellaisena kuin nuori on. (Kirkkohallitus 2016, 11.)

Isostoimintaan liittyy joka vuosi uusia isosia. Toiminnasta löytyy neljää erilaista isostyyppiä. Suurin ryhmä on sosiaalisesti motivoituneet, joita on noin puolet isosista ja he ovat yleisemmin poikia. Tämä ryhmä haluaa olla tekemisissä työntekijöiden, rippikoululaisten ja muiden isosten kanssa ja se on syy siihen, että he tulevat isoskoulutukseen. He haluavat olla avuksi toiminnassa. Heitä ei kiinnosta niinkään hengelliset asiat, mutta he eivät myöskään vastusta niitä. Toiseksi suurin ryhmä on monipuolisesti motivoituneet, joita on noin kolmasosa ja he ovat yleisemmin tyttöjä. He ovat kiinnostuneet kaikesta opetuksesta, haluavat olla avuksi ja viettävät mielellään aikaa muiden kanssa. Hengellisesti motivoituneet ovat kolmas ryhmä, joita on noin 13 prosenttia ja he ovat yleisemmin poikia. He ovat kiinnostuneita kaikesta teologisesta ja hengellisestä opetuksesta, mutta ovat muussa toiminnassa hieman arkoja. Heikosti motivoituneet ovat viimeinen ryhmä ja heitä on noin 12 prosenttia isosista ja he ovat yleisemmin tyttöjä. Heikosti motivoituneet eivät ole kiinnostuneet mistään opetuksesta eivätkä he odota isostoiminnalta mitään. Kun heiltä kysytään mikä sai heidät aloittamaan koulutuksen, heillä ei yleensä ole vastausta. (Kirkkohallitus 2016, 14–15.)

3 PELIKASVATUS

Pelikasvatus on pelien soveltamista eri opetusmenetelmissä. Pelejä voi soveltaa liikunnan, taiteen, kouluopetuksen tai vaikka sosiaalisten taitojen kehittämisessä. Pelikasvatukseen kuuluu pelisivistys, joka on pelien ymmärtämistä, osa-alueiden tuntemusta peleissä, pelien roolien tulkitsemista yhteiskunnassa ja pelaamisen hahmottamista kulttuurisena ilmiönä. Pelikasvatus on opetusmuoto, joka antaa kaikille valmiuksia olla osana nykypäivän tietoyhteiskuntaa. (Meriläinen 2013, 10.)

3.1 Digitaalinen pelaaminen

Psykologi Lev Vygotskyn tutkimusten mukaan leikkiminen ja pelaaminen ovat tärkeitä välineitä lapsen ja nuoren kasvamiseen. Ne luovat ja kokoavat lapsen ja nuoren minäkuvaan sekä auttavat muistin, oppimisen, tarkkaavaisuuden, hahmottamisen ja normien kehityksessä. Pelaaminen ja leikkiminen ovat siis parhaita tapoja valmistautua aikuisuuteen. (Huttunen 2014, 11–12.)

Digitaalinen pelaaminen on pelaamista eri pelikonsoleilla, tabletilla, puhelimella tai tietokoneella. Melkein jokainen nuori pelaa jossain vaiheessa elämästään digitaalisesti. Digitaalisella pelaamisella on kehittäviä ja opettavia vaikutuksia, mutta ennen kaikkea pelien päätoiminto on viihteellinen ja sosiaalinen. (Silvennoinen 2016.)

Digitaalisessa pelaamisessa nuoria kiinnostaa eniten se, kuinka viihdyttävä peli on, sen sosiaalinen ulottuvuus ja kyky irrottaa arjesta. Nuoret pääsevät testaamaan omia rajojaan asettumalla erilaisiin rooleihin, joiden kautta he voivat hankkia uusia kokemuksia. Pelistä koukuttavan voi tehdä sen haastavuus, näyttävyys ja mielenkiintoisuus. Koukuttava peli ei silti tarkoita nuoren kohdalla ongelmaa, eli tässä ei puhuta koukuttavuudesta peliriippuvuutena. (Silvennoinen 2016.)

3.2 Hyödyt ja haitat

Digitaalinen pelaaminen toimii opettajana samalla tavalla kuin leikkiminen ja muu pelaaminen on toiminut kautta aikojen. Lapset oppivat parhaiten digitaalisista peleistä epämuodollisen oppimisen kautta eli silloin kun peli ei ole tehty opetusta varten. Digitaalisen pelaamisen ei ole kuitenkaan tarkoitus korvata mitään muuta opetusta. Se on hyvä lisä muuhun opetukseen ja laajentaa lasten oppimisalueita. Erityyppiset pelit voivat opettaa eri tavalla tai kehittää eri toimintakykyjä. Toiminta- ja taistelupelit kehittävät silmän ja käden koordinaatiota samoin kuin parantavat tilan hahmotuskykyä ja nopeuttavat reagoimisaikaa. Nopeaan tahtiin tulevan informaation hallitseminen kehittyi taas toiminta- ja tosiaikastrategiapelissä. (Meriläinen 2013, 32.)

Digitaaliset pelit voivat parantaa myös sosiaalisia taitoja. Pelaaja, joka kokee syrjintää arjessa tai on vain arka luomaan ystävyyssuhteita kasvotusten, voi kehittää sosiaalisia taitoja pelaamalla moninpelejä. Moninpeleissä pelaajat voivat luoda kaverisuhteita muiden pelaajien kanssa, joita eivät ole koskaan tavanneet. Pelien yhteydessä luotavat kaverisuhteet voivat kehittyä myös pelien ulkopuolelle. Ystävyyssuhteet voivat olla myös kansainvälisiä ja paras kaveri voi olla toiselta puolelta maapalloa. (Meriläinen 2013, 33.)

Pelit voivat aiheuttaa mielihyvää onnistumisesta samoin kuin turhautumista, kun tehtävää ei saa suoritettua. Vihan ja turhautumisen tunteet voivat kouluttaa pelaajaa käsittelemään epäonnistumisia. Kokemukset, joita pelit antavat pelaajalle, voivat olla myös apukeino stressin poistamiseen ja oman hyvinvoinnin parantamiseen. (Meriläinen 2013, 36.)

Digitaaliset pelit aiheuttavat paljon huolta etenkin vanhemmissa. Suurinta huolta aiheuttavat mahdollinen peliriippuvuus tai haittavaikutuksia aiheuttava sisältö peleissä. Pelien aiheuttamat yleisimmät haitat ovat päänsärky, niska- ja hartiakivut, univaikeudet, arjen hallitsemisen vaikeutuminen ja normaalin elämän kaventuminen. Suurin osa näistä vaivoista on kuitenkin helposti ohimeneviä tai ne voi korjata säännöllisillä tauoilla ja parantamalla oman pelitilansa ergonomiaa. (Silvennoinen 2013, 99.)

Digipeli-ongelmalle ei ole omaa diagnoosia. Suomessa digipeli-ongelmasta ei ole edes tarkkaa tietoa, kuinka laaja se on. Ongelmalliseksi pelaamiseksi luokitellaan usein säännöllinen ja jatkuva, noin neljän tunnin pelaaminen päivässä. Se ei kuitenkaan ole pätevä syy, sillä runsas pelaaminen tarkoittaa usein omistautumista pelille tai uuden pelin intensiivistä pelaamista. Pelaamista voidaan alkaa pitää riippuvuutena, kun pelaaja alkaa jättää välistä tärkeitä asioita, jotka ovat kuuluneet normaaleihin rutiineihin. Kun pelaaminen alkaa heikentää ihmissuhteita, opiskelua, terveyttä ja taloutta eikä pelaamista pysty silti vähentämään, pelaaja on riippuvainen. Pelaaja voi tulla riippuvaiseksi pelin koukuttavien tekijöiden kautta. Koukuttavia tekijöitä ovat pelin haastavuus, kiinnostavuus, visuaalisuus ja vuorovaikutteisuus. Riskitekijöitä voivat olla huono itsetunto, heikot sosiaaliset taidot ja keskittymishäiriöt. Riippuvuuden voivat aiheuttaa myös ulkopuoliset tekijät, kuten masennus, koulunkäynnin vaikeudet, sosiaaliset ongelmat ja unihäiriöt. (Silvennoinen 2013, 100–102.)

Kun pelaaja vaikuttaa riippuvaiselta, asiaa kannattaa selvittää pelaajan omien näkemysten kautta. Pelaajalta voi kysellä mielipiteitä tämän omasta hyvinvoinnista ja elämänhallinnasta sekä pelaamisesta. Näillä kysymyksillä voidaan etsiä yhteinen näkemys pelaajan pelaamiselle. Pelaajan vastauksien pohjalta voi myös selvittää mahdolliset ulkoiset ongelmat ja sen, onko pelaaminen vain tapa paeta niitä. Peliongelmia ehkäistäessä on tärkeä tarttua kaikkiin tekijöihin, jotka voivat vaikuttaa pelaamiseen. Pelipäiväkirja on yksi tapa hahmottaa omia pelitottumuksia. Tavoitteiden asettaminen ja ulkopuolinen tuki ovat hyviä tapoja pitää pelaaminen rajoissa. Pelaamista ei kuitenkaan tarvitse lopettaa, kun se saadaan hyvään suhteeseen hyvinvoinnin ja elämän perusasioiden kanssa. (Silvennoinen 2013, 104–107.)

3.3 Oppimispeli

Oppimispeli on täysin opetukseen suunniteltu peli. Jotta oppimispeli toimisi, se ei saa olla liian vakava, sen pitää olla tarpeeksi viihdyttävä ja sen täytyy olla sopivan haastava. Pelin sisällön täytyy olla selkeä ja motivoiva. Pelin loppuessa on hyvä pitää ohjattu keskustelu, jossa käydään läpi pelin sisältöä. (Harviainen 2013, 63–65.)

Oppimispeliä ei voi jättää oman onnensa nojaan, vaan pelaamisen täytyy olla ohjattua. Pelin suunnitteluun kannattaa myös käyttää aikaa ja tiedostaa se, että kaikki eivät pidä pelaamisesta ja toisille se taas tarkoittaa aina kilpailemista. Oppimispelien kehittäminen on siis jossain määrin vaikeaa, koska haasteita on paljon. Yksi syy kehittämisen kannattavuuteen on myös, että emme aina tiedä miten oppimispelit toimivat. Tärkein syy, miksi oppimispelien kehittäminen kannattaa tehdä, on kuitenkin se, että ne ovat silti tehokkaita opetusvälineitä. Peleistä oppimista on tutkittu yliopistoissa jo yli 60 vuotta ja tutkimus on tuonut esille paljon positiivisia puolia pelaamisesta. Oppimispelien pelaaminen on paras oppimistapa nuorille, joille oppiminen on haastavaa perinteisessä opetuksessa. (Harviainen 2013, 66.) Monien mielestä pelaaminen on myös mukavampi tapa oppia ja se voi antaa motivaatiota opiskeluun (Whitton 2009, 35). Oppimispelit ovat yleensä huono vaihtoehto vain silloin, kun opiskelija on jo omistautunut opiskelulle. Suurimmat haasteet oppimispelien ylläpitämisessä on opettajalta vaadittava lisäpanos opetuskirjan lisäksi ja oppimispelin tulosten arvioiminen oppimisen seuraamisen kannalta. (Harviainen 2013, 66–67.)

3.4 Soveltaminen käytäntöön nuorisotyössä

Nuorisolaissa (2016) sanotaan, että nuorisotyön tarkoituksena on tukea nuorten kasvua, itsenäistymistä ja osallisuutta yhteiskunnassa. Nuorisolaissa (2016) nuorisotyön tavoitteena on siis luoda nuorille mahdollisuuksia paikallisiin olosuhteisiin, joilla voidaan järjestää aktiivista toimintaa ja tukea kansalaistoimintaa. Tämä osoittaa, että digitaalinen pelaaminen ryhmissä on lain määritelmän mukainen.

Nuorisotyössä digitaalinen pelaaminen on hyvä tapa saada nuoreen kontakti. Nuoret voivat näin kehittää omaa yhteistoimintaansa ja sosiaalista kanssakäymistään. Kun nuorisotilaan hankitaan pelikonsoli, saadaan aikaiseksi jo hyvää yhteistoimintaa. Kun konsoleita tai tietokoneita hankitaan useampi, pelkällä pelitoiminnalla voidaan saada aikaiseksi jo monenlaista toimintaa. (Pulkkinen 2014, 17–18.)

Nuoriso-ohjaajien on aina oltava selvillä, millaisia pelejä nuorisotiloille hankitaan. Ikärajat ovat ensimmäinen huomioitava asia. Pelien täytyy olla myös moninpelejä. Jos pelit ovat kaksinpelejä, niiden on hyvä olla nopeasti eteneviä. Jos peliin mahtuu enemmän pelaajia, pelaamisella voidaan saada aikaiseksi jo hyvää ryhmäytymistä. Nuoriso-ohjaajan on myös hyvä olla selvillä kaikkien pelien sisällöstä. Kun ohjaaja tietää miten pelit toimivat ja osaa pelata niitä, on hänen helppo luoda kontakti nuoriin keskustelemalla pelistä tai pelaamalla itse nuoren kanssa. (Pulkkinen 2014, 18–19.)

4 SEPPO – MOBIILPELIALUSTA

Seppo on opettajille suunniteltu opettamisen työkalu, joka on selainpohjainen sovellus. Sen avulla opettaja voi rakentaa oppimispelejä. (Seppo 2015a.) Selainpohjaisuus on tärkeässä roolissa, mitä tulee nuorison puhelimiin. Vaikka käytössä on paljon tilaa, on puhelimen muisti silti usein täynnä (Jacobsson Purewal 2016). Kun puhelimen muistissa ei ole tilaa, ei uutta sovellusta pelin pelaamista varten voi ladata. Seppo pelien toimiessa internet-selaimessa, erillistä sovellusta ei tarvita, vain oma puhelin riittää. (Seppo 2015a.)

Pelilautana toimii GPS-kartta tai mikä tahansa kuva. Opettaja voi itse rakentaa pelin juuri sellaiseksi kuin haluaa. Hän voi valita oppimisympäristön sekä laatia tehtävät oppimistasoa vastaavaksi. Opettaja pystyy valvomaan, arvioimaan ja antamaan palautetta vastauksista omalta mobiililaitteeltaan samanaikaisesti, kun oppilaat liikkuvat tehtävapisteilä toiselle ja ratkaisevat tehtäviä. (Seppo 2015a.)

Seppo – peleissä voi käyttää monipuolisia vastaustapoja. Ne voivat olla videoita, kuvia, monivalintatehtäviä tai tavallista tekstiä. Peliin on helppo sisällyttää oppimista tukevia elementtejä, kuten ajatuskarttoja, sarjakuvia tai muita piirroksia. Eri-laiset osaamisen näyttötavat antavat tasavertaiset menestymismahdollisuudet, myös niille joilla on oppimisvaikeuksia. (Seppo 2015b.)

Seppo – mobiilipelialustan lisenssin voi hankkia organisaatiolle tai yksityishenkilölle. Premium ja standard -lisenssejä on tarjolla yksityishenkilölle ja se on voimassa 12 kuukautta. Standard -lisenssin hinta on 69€ ja premium -lisenssin hinta 99€. Organisaatio voi pyytää erillistä tarjousta. (Seppo 2015c.)



KUVIO 2 Seppo pelien mahdollisuuksia (Seppo 2015a).

5 MIKÄ KIRKKO? KUKA JEESUS? – OPPIMISPELI RIPPIKOULUUN

5.1 Yhteistyökumppani

Paavalin seurakunnan tilat ovat Paavalinkirkon tiloissa. Paavalinkirkko on rakennettu 1930-luvulla. Seurakunta sijaitsee Helsingin kantakaupungissa ja alueen asukkaiden määrä kasvaa koko ajan (Ahlsten 2016, 20). Kirkkoherrana toimii Kari Kanala ja nuorisotyöstä vastaa Ann-Marie Ahlsten. Paavalin seurakunnan alueeseen kuuluvia Helsingin kaupungin osia ovat Vallila, Hermanni, Kumpula, Arabianranta, Toukola ja Itä-Pasila (Helsingin Seurakuntayhtymä).

Seurakunnalla on kirkkotilojen lisäksi kaksi isoa salia ja työntekijöille tarkoitettu siipi. Kellarikerroksesta löytyy partio- ja nuortentilat, joissa järjestetään myös ilta-päiväkerhotoimintaa. Nuorille osoitettu toiminta löytyy nuortentiloista ja kirkosta. Seurakunta järjestää nuorille kerhoja, kursseja, messuja, isostoimintaa ja erilaisia tapahtumia. (Paavalin seurakunta 2017, 20–21.)

Pääkaupunkiseudulla ja Helsingin alueella on tehty tutkimusta nuorten aikuisten uskonnollisuudesta ja kirkon merkityksestä heidän elämäänsä (Halme, Mikkola, Niemelä ja Petterson 2006, 9-10). Nuorten aikuisten arvomaailma on individualistinen, missä arvostetaan itsensä toteuttamista, ihmissuhteita ja vapaa-aikaa. Arvostus uskoa ja politiikkaa kohtaan ovat puolestaan heikkoja. Nuori aikuinen ei koe tarvitsevansa kirkkoa vahvistamaan omaa uskoaan ja usko on hänelle henkilökohtainen asia. (Mikkola 2006, 41–42; Niemelä 2006, 55; 63.) Vaikka tutkimuksen kohteena ovatkin nuoret aikuiset, uskomme tutkimuksen antavan kuvaa siitä, minkälaisien arvojen ympäröimänä rippikouluikäiset nuoret kasvavat Paavalin seurakunnan alueella.

5.2 Pelin tarve ja suunnittelu

Uskonnonopetus järjestetään kouluissa valtakunnallisen opetussuunnitelman mukaisesti. Uusin suunnitelma, joka määrittää uskonnon opetusta tuli voimaan

1.8.2016. (Opetushallitus 2016.) Suomen perustuslain nojalla kaikilla on vapaus harjoittaa tai olla harjoittamatta uskontoa (Suomen perustuslaki 1999). Tämä on huomioitava peruskouluopetuksessa. Uskonnon opetusta ei pidetä tämän lain nojalla uskonnon harjoittamisena. Uskonnon harjoittamisena ei pidetä tutustumista eri rukouksiin, virsiin tai uskonnollisiin toimituksiin uskonnosta riippumatta, kun oppilaat ovat sivustakatsojan roolissa eivätkä aktiivisina toimijoina. Uskonnon opetuksessa voidaan järjestää vierailukäyntejä erilaisiin uskonnollisiin rakennuksiin, kuten kirkkoihin tai moskeijoihin. (Opetushallitus 2016.)

Keskustelimme työelämän yhteistyökumppanin kanssa ja hän kertoi, että Paavalin seurakunnan alueella olevilla nuorilla ei juurikaan ole yhteistä tiedollista perustasoa Raamatusta, sen sisällöstä ja sen synnystä. Nämä asiat ovat yhä vieraampia heille ja asettaa haasteen, millaista tasoa odottaa nuorilta rippikoulussa. (Ann-Marie Ahlsten, henkilökohtainen tiedonanto 10.9.2016.) Haasteena on löytää sopiva taso, että rippikoulun alussa opeteltavat asiat olisivat tarpeeksi yksinkertaisia ja ymmärrettäviä, mikä kirja Raamattu on. Toisaalta on tärkeää päästä Raamatun käyttöön riittävän syväälle, jotta nuori saa tukea pohtiessaan identiteettiään ja olemassaoloaan. (Rippikoulusuunnitelma 2017, 28–29.) Pelin kannalta tämä asetti haasteen löytää sopivan tason, joka ei olisi liian vaikea, mutta toisaalta ei liian helppo.

Paavalin seurakunnalla oli halu saada uusi tapa opettaa rippikouluun tuleville nuorille kristinuskon perusasioita. Syynä tälle tarpeelle oli nuorten huono tietotaso kristinuskosta rippikouluun tultaessa. Paavalin seurakunta toivoi, että opetus tapahtuisi pelin muodossa, jonka saisimme kuitenkin rakentaa itse. Meillä oli mahdollisuus rakentaa peli ja toiveena oli, että se olisi älypuhelimella tai tabletilla toimiva.

Suunnitellessamme peliä, meillä oli useampi erilainen vaihtoehto pelin ideaksi. Mietimme, toimisiko peli paremmin yhdessä huoneessa vai olisiko mukavampi, jos siinä voisi liikkua laajemmalla alueella. Pohdimme, pelattaisiinko peliä lautapelinä, voisiko se olla PowerPointin avulla toteutettu tietovisa vai olisiko peli parempi digitaalisena versiona älypuhelimella tai tabletilla. Pohdimme myös miten

paljon materiaalia meillä olisi käytettävänä pelin luomiseen. Parhaaksi vaihtoehdoksi muodostui ajatus siitä, että rippikoululaiset pääsivät liikkumaan laajemmalla alueella ja peli olisi koko ajan heidän mukanaan digitaalisessa muodossa älypuhelimella tai tabletilla.

Pelin suunnittelun alkuvaiheessa huomasimme, että isokset olisi hyvä ottaa mukaan pelaamaan peliä, sillä he ovat tiiviisti mukana rippikoulun tapaamisissa. Pohdimme tätä myös yhdessä työelämän yhteistyökumppanimme kanssa ja hän oli samaa mieltä asiasta. Päätimme rakentaa pelin niin, että isokset saisivat itsellensä ryhmänohjauskokemusta, sillä osa heistä oli ensimmäistä kertaa isosina rippikoulussa.

Isosen tehtäväksi muodostui ohjata ja auttaa ryhmää tehtävissä, mutta ei kuitenkaan niin, että rippikoululaiset saisivat suoria vastauksia tehtäviin. Rippikoululaisten pienet ryhmät eivät välttämättä osaisi tulkita ohjaavia kuvia ja tämän vuoksi kulkea kirkon tiloissa. Pienryhmän yhteistyö voisi olla myös hankalaa, koska rippikoululaiset eivät vielä tunteneet toisiaan. Tämän vuoksi isonen voisi pitää ryhmää koossa ja tuntiessaan kirkon paremmin, hän osaisi myös antaa ohjeita tehtävänantojen sijainneista.

Oppimispelimme toteutettiin ryhmissä. Ja koska rippikoulu oli hieman alle puolessa välissä, uskoimme että pelissä vaadittava ryhmätyöskentely lisäsi rippikoulun kannalta tärkeää ryhmäytymistä. Kun puhutaan nuorten muodostamista ryhmistä ja yhteisöistä, tulisi aikuisen roolin olla enemmän ohjaava ja mahdollistava kuin olla esillä ja toimijana. (Rippikoulusuunnitelma 2017, 18).

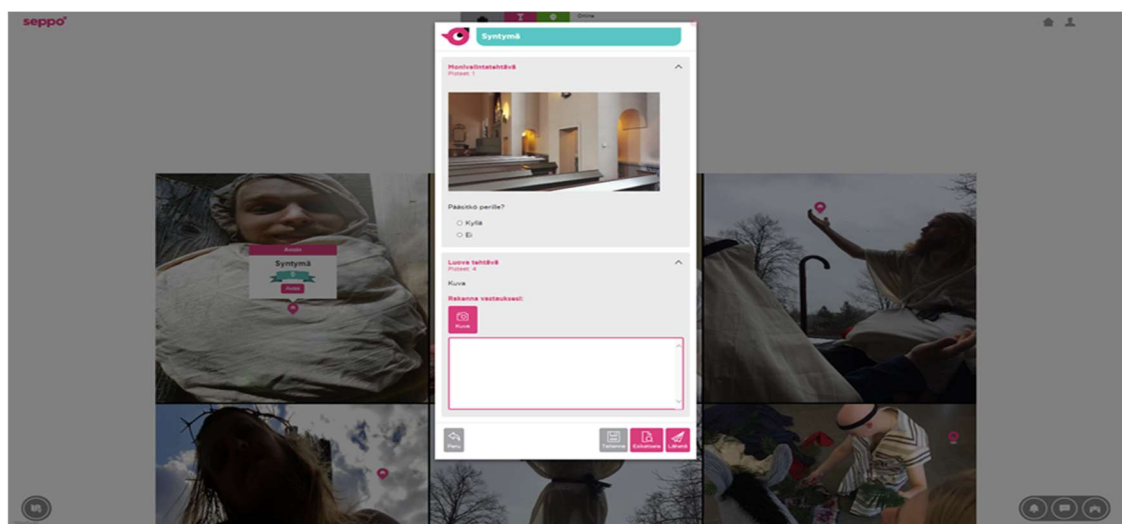
5.3 Pelin kulku ja sisältö

Suunnittelimme lautapeliä muistuttavan pelin digitaalisesti Seppo – pelialustalle (KUVIO 3.). Pelilaudalla ei ole tiettyä aloitusruutua vaan sen voi aloittaa mistä tahansa ruudusta. Laudalla liikutaan etenemällä aina seuraavaan ruutuun, kun edellinen tehtävä on tehty. Jotta rippikoululaiset tietävät mihin liikkua, digitaalisen

pelin pelilauta antaa aina kuvavihjeen (KUVIO 4.) ruudussa sijaitsevasta vaaleanpunaisestä merkistä, minne heidän tulee mennä. Tästä paikasta löytyy tehtävänanto (KUVIO 5.) ja mahdollinen materiaali, jota on tarkoitus käyttää kulloisesakin tehtävässä. Tehtävään vastaaminen suoritetaan pelilaudan ruudun kuvavihjeen alla olevaan vastauskohtaan (KUVIO 4.) ottamalla valokuva, kirjoittamalla tai piirtämällä tehtävänannosta riippuen.



KUVIO 3. Mikä kirkko? Kuka Jeesus? – oppimispelin pelilauta.



KUVIO 4. Kuvavihje Jeesuksen syntymä – tehtävänannon sijaintiin ja tehtävän vastauskohta.

SYNTYMÄ

Lukekaa alla oleva raamatun teksti ja muodostakaa sen pohjalta kolme asetelmaa nukeista. Ottakaa joka asetelmasta kuva.

Siihen aikaan antoi keisari Augustus käskyn, että koko valtakunnassa oli toimitettava verollepano. Tämä verollepano oli ensimmäinen ja tapahtui Quiriniuksen ollessa Syyrian käskynhaltijana. Kaikki menivät kirjoittautumaan veroluetteloon, kukin omaan kaupunkiinsa. Niin myös Joosef lähti Galileasta, Nasaretin kaupungista ja meni verollepanoa varten Juudeaan, Daavidin kaupunkiin Betlehemiin, sillä hän kuului Daavidin sukuun. Hän lähti sinne yhdessä kihlattunsa Marian kanssa, joka odotti lasta. Heidän siellä ollessaan tuli Marian synnyttämisen aika, ja hän synnytti pojan, esikoisensa. Hän kapaloi lapsen ja pani hänet seimeen, koska heille ei ollut tilaa majapaikassa. Sillä seudulla oli paimenia yöllä ulkona vartioimassa laumaansa. Yhtäkkiä heidän edessään seisoivat Herran enkeli, ja Herran kirkkaus ympäröi heidät. Pelko valtasi paimenet, mutta enkeli sanoi heille: »Älkää pelätkö! Minä ilmoitan teille ilosanoman, suuren ilon koko kansalle. Tänään on teille Daavidin kaupungissa syntynyt Vapahtaja. Hän on Kristus, Herra. Tämä on merkinä teille: te löydätte lapsen, joka makaa kapaloituna seimessä.» Ja samalla hetkellä oli enkelin ympärillä suuri taivaallinen sotajoukko, joka ylisti Jumalaa sanoen: - Jumalan on kunnia korkeuksissa, maan päällä rauha ihmisillä, joita hän rakastaa. Kun enkelit olivat menneet takaisin taivaaseen, paimenet sanoivat toisilleen: »Nyt Betlehemiin! Siellä me näemme sen, mitä on tapahtunut, sen, minkä Herra meille ilmoitti.» He lähtivät kiireesti ja löysivät Marian ja Joosefin ja lapsen, joka makasi seimessä. Tämän nähdessään he kertoivat, mitä heille oli lapsesta sanottu. Kaikki, jotka kuulivat paimenten sanat, olivat ihmeissään. Mutta Maria kätki sydämeensä kaiken, mitä oli tapahtunut, ja tutkisteli sitä. Paimenet palasivat kiittäen ja ylistäen Jumalaa siitä, mitä olivat kuulleet ja nähneet. Kaikki oli juuri niin kuin heille oli sanottu

(Seuraava ruutu on Jeesuksen ihmeet)

KUVIO 5. Syntyminen – tehtävänanto.

Seppo – pelialusta antoi meille laajat mahdollisuudet muotoilla pelistä oman näköisemme. Käytimme peliruutujen tekemiseen valokuvia, joiden teemat suunnitelimme oppimista tukeviksi. Lavastimme ja kuvasimme nämä osana tuotekehityä. Rekvisiitan valokuviin saimme Paavalin kirkolta. Kaikki tehtävät suunniteltiin niin, että materiaali olisi varmasti saatavilla eikä siihen tarvitsisi sijoittaa rahaa. Kirkon- ja nuortentiloista oli helppo etsiä tehtävien tekemiseen sopivat paikat ja ne pyrittiin valitsemaan teemoihin ja tehtävänantoihin sopiviksi.

Pelin tehtävät pyrittiin suunnittelemaan kristinuskon lähtökohtien ja luterilaisen kirkon oppien mukaisesti käyttäen apuna Raamatun ja Katekismuksen sisältöjä. Tehtävissä käytiin läpi Jeesuksen elämän tärkeimpiä elämänvaiheita ja luterilaisen seurakunnan sakramenteja. Tehtäviä oli yhdeksän ja niiden aiheet ovat taulukossa 2.

TAULUKKO 2. Mikä kirkko? Kuka Jeesus? – oppimispelin sisällöt

Pelin tehtävien osa-alueet		
Jeesuksen syntymä	Jeesuksen ihmeteot	Jeesuksen opetukset
Jeesuksen kuolema	Ylösnousemus	Jeesuksen elämä
Sakramentit	Ehtoollinen	Kaste

5.4 Pelin eteneminen

Ohjasimme oppimispelin kahdelle rippikouluryhmälle, joissa molemmissa oli noin kolmekymmentä nuorta. Peli ohjattiin kummallekin rippikouluryhmälle erikseen. Kolmenkymmenen henkilön ryhmä jaettiin vielä pienempiin ryhmiin niin, että jokaisessa pienryhmässä oli 4-6 rippikoululaista ja yhdestä kahteen isosta. Isosten apu oli tärkeässä roolissa pelin sujuvuuden kannalta.

Tehtävänannon ja ohjeistuksen jälkeen nuoret lähtivät isoset tukenaan kullekin pienryhmälle osoitettuun aloituspisteeseen. Ryhmät etenivät pelissä eri tahdissa riippuen ryhmän yhteistyöstä, tietotasosta ja innokkuudesta. Myös isosten kilpailuhenkisyydellä oli vaikutusta ja se ei edistänyt rippikoululaisten oppimista. Ensimmäisellä rippikouluryhmällä kului odotettua enemmän aikaa. Tämän johdosta toiselle ryhmälle jäi vähemmän aikaa.

5.5 Palaute oppimispelistä

Rippikoululaiset kokoontuivat pelaamisen jälkeen samaan huoneeseen ja oppimispelin purku tapahtui tässä tilassa. Kaikki peliin liittyvä palaute oli suullista ja vuorovaikutteista. Kysymykset esitettiin kummankin rippikouluryhmän läsnäollessa. Rippikoululaiset saivat kommentoida peliä viittaamalla itsellensä puheenvuoron. Rippikoululaisille esitettiin myös kysymyksiä, joihin he saivat vastata niin, että viittaaminen tarkoitti myöntävää vastausta. Tarkemmat kysymykset ovat liitteessä 1. Oppimispeli sai paljon positiivista palautetta. Noin puolet rippikoululaisista oli sitä mieltä, että pelin pelaaminen oli ollut kivaa. Rippikoululaisten mielestä pelin aikataulutus olisi voinut olla parempi, sillä jälkimmäisen rippikouluryhmän kaikki pienryhmät eivät ehtineet tehdä kaikkia tehtäviä. Kaikkien mielestä mobiilipelin avulla opiskeleminen oli kuitenkin paljon parempi vaihtoehto kuin opitunnin pitäminen.

Työntekijät olivat myös tyytyväisiä itse peliin tuotoksena ja siihen, kuinka pelin ohjaus oli toteutettu. Työntekijöidenkin mielestä pelin pelaamiseen olisi kannattanut varata enemmän aikaa, mutta rippikoulukertaa varten oli varattu tietty tuntimäärä. Tuntimäärä olisi riittänyt, jos ohjeistuksiin ja siirtymiin ei olisi kulunut niin paljon aikaa. Aika olisi riittänyt hyvin, jos peli olisi ohjattu yhdelle rippikouluryhmälle kerrallaan. Haasteen asetti se, että toinen ryhmä joutui odottamaan ja he tekivät samalla oheistoimintaa, joka oli seurakunnan työntekijöiden vastuulla.

6 POHDINTAA

6.1 Opinnäytetyö ja eettisyys

Ammattietiikka on harkintakyvyn käyttämistä ammattityössä. Eettinen harkinta on tärkeä osa päätöksentekoa ja sen avulla päästä paremmin selville, mitä missäkin tilanteessa tulisi tehdä. Eettisellä harkinnalla ammattilainen voi tutkia, pohtia ja käsitellä tehtäviin liittyviä syy-seuraus-suhteita, valintoja ja kohteita. Eettistä harkintakykyä käyttäessään ammattilaisen on osattava keskustella työyhteisössä muiden työntekijöiden kanssa, sillä hänen on pystyttävä arvioimaan omaa työtään kriittisesti. (Heikkinen 2017, 25.)

Opinnäytetyömme taustalla olevia eettisiä pohdintoja olivat nuorten valokuvamiseen ja heidän koskemattomuuteen liittyvät asiat, joiden johdosta rakensimme pelin niin, että nuoria ei valokuvattu pelin aikana. Pelistä tulleen palautteen eettisyyttä on myös syytä pohtia. Toisaalta palaute oli positiivista, mutta toisaalta kysymyksen asettelu johdatti siihen, että moni nuori valitsi pelillistetyn oppimisen tavallisen oppitunnin sijaan. Kaikki palautekysymykset nuorille ovat liitteessä 1.

Kun ammattilainen käyttää rakentavaa kriittisyyttä pohtiessaan tarjolla olevaa tietoa ja ammatillisia käytäntöjä, hän luo pohjan hyvien ammattikäytäntöjen kehittämiseksi (Diakonia-ammattikorkeakoulu 2010, 11). Eettistä harkintakykyä käyttäessään ammattilaisen on siis oltava valmis ottamaan huomioon myös muiden työntekijöiden mielipiteet. Näin työyhteisön työntekijät voivat tukea toisiaan työhön liittyvissä eettisissä ristiriidoissa ja vastuun rajat on helpompi selkeyttää. (Heikkinen 2017, 27.)

Opinnäytetyön eteenpäin viemisen kannalta oli tärkeää pohtia ja keskustella yhdessä kirkon työntekijöiden kanssa työhön liittyvistä päätöksistä. Keskustelimme paljon toistemme esille tuomista ajatuksista ja tämä johdatti meidät pohtimaan kriittisesti myös omia ajatuksia opinnäytetyöhön liittyen. Toimme aina omat ideat

yhteiseen pohdintaan ja toisella oli oikeus tarkastaa ja ehdottaa korjauksia luonnoksiin ennen kuin hyväksyimme ne valmiiksi. Yhteinen pohtiminen oli tärkeässä roolissa työn kehittämisessä ja virheiden korjaamisessa.

Nuorella on itsemääräämisoikeus, jota työntekijän täytyy kunnioittaa. Itsemääräämisoikeus ei silti aina ole absoluuttinen, mikä näkyy esimerkiksi rippikoulun tapaamisissa. Kun ryhmä nuoria kokoontuu seurakunnan tiloihin, on oltava tietyt säännöt, jotta kaikkien paikalla olevien turvallisuus ja mukavuus voidaan mahdollistaa. Säännöillä oletettavasti rajoitetaan nuorten liikkumista ja tekemistä. (Heikkinen 2017, 12-13.) Näin ollen myös heidän itsemääräämisoikeuttaan kavenneetaan. Toisaalta taas nuorta ei pakoteta jäämään ja hän voi poistua milloin vain.

6.2 Oman työskentelyn arviointi

Pystyimme aloittamaan opinnäytetyön tehokkaasti, sillä se tuli selkeään tarpeeseen. Paavalin seurakunta haluaa käyttää ja kehittää mobiililaitteiden käyttöä osana rippikoulun opetusta. (Ann-Marie Ahlsten, henkilökohtainen tiedonanto 10.9.2016). Paavalin seurakunnan positiiviset odotukset pelin kannalta kannustivat meitä tekemään töitä hankkeen eteen. Työntekijöiden selkeä panostus ja tuki auttoivat projektin etenemisessä ja osoitti hankkeen tärkeyden. Se kasvatti myös meidän itseluottamustamme. Saimme luotua oppimispelillemme hyvän pohjan, josta lähdimme rakentamaan suurempaa kokonaisuutta.

Mikä kirkko? Kuka Jeesus? oli aluksi vain humoristinen ehdotus pelin nimeksi. Opinnäytetyön edetessä ja aihetta tutkiessa se oli lopulta kuitenkin paras vaihtoehto pelin nimeksi. Mielestämme nämä ovat juuri niitä kysymyksiä, jotka johdattelevat kristinuskon perusteisiin. Toisaalta avaamme näitä teemoja pelissämme.

Halusimme tehdä digitaalisen oppimispelin, mutta haasteena oli sen luominen ja mahdolluttaminen puhelimen muistiin, joka on usein täynnä. Pelin tekeminen Internet-selaimessa toimivalle Seppo – mobiilipelialustalle poisti puhelimen muistiin

liittyvän haasteen. Näin ollen erillistä sovellusta pelin pelaamista varten ei tarvittu. Mobiilipeliä pystyisi pelaamaan millä tahansa puhelimella tai tabletilla.

Seppo – mobiilipelialustan käyttäminen asetti uusia haasteita. Antaisiko nuori oman puhelimensa ryhmän yhteiseen käyttöön? Olisiko nuori valmis käyttämään omaa mobiilidataa ja onko sitä edes jäljellä? Saimme seurakuntayhtymän kautta lainattua tabletit oppimispelin toteuttamiseen. Tablettien lainaan saaminen poisti Internet-verkkoon sekä puhelimen käyttöönantamisen liittyvät haasteet. Tableteilla kaikki pääsivät Paavalinkirkon WiFi-verkkoon eikä kenenkään tarvinnut lainata omaa puhelintaan.

Rippikoulun opetusryhmän koko on enimmillään 25 henkilöä, ellei kirkkohallitus myönnä toisin (Rippikoulusuunnitelma 2017, 47). Jo tämän kokoisen ryhmä hallitseminen on haastavaa, kun nuoret pääsevät liikkumaan itsenäisesti seurakunnassa ilman välitöntä valvontaa. Alussa kohdistimme pelin pelkästään rippikoululaisiin. Kehittämisprosessin alkuvaiheessa huomioimme myös isokset, sillä he ovat mukana kaikissa rippikoulutapaamisissa ja osa isosista on ensimmäistä kertaa mukana. Tämän johdosta kohdistimme pelin myös isosille, jotta he saisivat ryhmänohjaukokemusta ja voisivat tutustua rippikoululaisiin. Pelin kannalta isosen tehtävänä oli pitää ryhmä kasassa ja auttaa ryhmää tilanteissa, kun ryhmä ei löytänyt tehtäväpistettä.

Ryhmät etenivät isosten ohjauksessa eri vauhteilla tehtäväpisteiltä toisille. Innokkaimmat ja kilpailuhenkisimmät isokset avustivat ryhmiään hieman enemmän kuin rippikoululaisten oppimisen kannalta olisi ollut eduksi. Joillekin isosista taas pelin tehtävät olivat myös hyvää kertausta kristinuskon perusopeista. Rippikoulusuunnitelma – Suuri ihme toteaa osallisuuden olevan toimimista ja vaikuttamista. Se korostaa, että kaikki nuoret voivat olla mukana suunnittelemassa rippikoulua. (Rippikoulusuunnitelma 2017, 18.)

Haasteena opinnäytetyöprosessin aikana oli, että kirjallisuus rippikoulutyöstä oli kohtalaisen vanhaa ja uusi rippikoulusuunnitelma vuodelle 2017 oli vasta tulossa. Tämä aiheutti sen, että liikuimme uuden ja vanhan rajapinnassa. Tähän liittyi

myös eettinen näkökulma tehtäessä johtopäätöksiä ja tulkintoja uudesta rippikou-lusuunnitelmasta. Suurin osa pelin kokonaisuudesta suunniteltiin hyödyntämällä aiempaa tietoa ryhmänohjauksesta sekä Paavalin seurakunnan työntekijöiden kokemusta.

Osana ammatillista kasvua pääsimme toteuttamaan mielikuvituksen hyödyntä-mistä projektin suunnittelemisessa ja kehittämisessä. Myös ryhmänohjaustaito-jen hallinta osana suurempaa kokonaisuutta oli ammatillisesti kehittävä kokemus. Saimme nähdä, kuinka pienillä asioilla voi vaikuttaa nuoren mielenkiintoon innos-tua opetettavasta aiheesta. Vaikka nuoret toimivat pelin aikana ryhmänä ja toiset ottivat enemmän vastuuta tehtävien ratkaisemisesta, jäi jokaiselle nuorelle mieleen jotain pelistä.

Meidän oma osaamisemme luterilaisen kirkon nuorisotyössä on vaihteleva. Siinä missä toinen on ollut mukana nuoruudesta lähtien, toinen on tutustunut syvem-min vasta ammattikorkeakoulututkinnon myötä. Kuitenkin molemmilta löytyy ko-kemusta vapaa-ajan ohjaustoiminnasta ja henkilökohtaisena tavoitteenamme oli kehittää omia ryhmänohjaustaitoja rippikouluympäristössä sekä luoda opetusvä-line.

Kirkon nuorisotyön ohjaaja on kasvattaja, joka tekee työtään lasten, nuorten ja perheiden parissa. Tärkeää työssä on kasvun tukeminen, ohjaaminen, opettami-nen ja kouluttaminen. Nuorisotyön ohjaaja toteuttaa näitä tehtäviä niin yksilö koh-taamissa kuin isompien ryhmien kanssa. Tehtäväkuvaan kuuluvat myös nuorisotyön laaja-alainen seuraaminen, työn suunnitteleminen, kehittäminen ja yhteis-työn tekeminen toisten seurakuntien kanssa. (Kirkkohallitus 2010, 14.) Opinnäy-tetyössämme pääsimme kehittämään kirkon nuorisotyötä yhdessä kirkon ammat-tilaisten kanssa, ohjaamaan nuorten ryhmiä ja opettamaan heille pelin kautta rip-pikoulun oppimissisältöjä.

LÄHTEET

- Ahlsten, Ann-Marie 2016. Kirkon nuorisotyönohjaaja, Paavalin seurakunta. Helsinki. Henkilökohtainen tiedonanto. 10.9.2016.
- Ahlsten, Ann-Marie 2016. Nuorten osallisuuden kehittäminen Paavalin seurakunnan nuorisotyössä. Diakonia-ammattikorkeakoulu - Helsingin toimipiste. Opinnäytetyö. Viitattu 5.10.2017. http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/117429/ahlsten_annmarie_HELSINKI.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ahlsten, Ann-Marie 2017. Kirkon nuorisotyönohjaaja, Paavalin seurakunta. Helsinki. Henkilökohtainen tiedonanto. 3.10.2017.
- Diakonia-ammattikorkeakoulu 2010. Kohti tutkivaa ammattikäytäntöä. Opas diakonia-ammattikorkeakoulun opinnäytetöitä varten. Helsinki: Diakonia-ammattikorkeakoulu. Viitattu 3.11.2017.
- Halme, Lasse; Mikkola, Teija; Niemelä, Kati & Petterson, Juha 2006. Johdanto. Teoksessa Teija Mikkola; Kati Niemelä & Juha Petterson (toim.) *Urbani usko – Nuoret aikuiset, usko ja kirkko*. Tampere: Kirkon tutkimuskeskus, 6–11.
- Harviainen, Tuomas 2013. Pelit opetusvälineenä – teoriaa ja tutkimusta. Teoksessa Tuomas Harviainen, Mikko Meriläinen & Tommi Tossavainen (toim.) *Pelikasvattajan käsikirja*. Tampere: Tammerprint Oy, 63–67. Viitattu 5.9.2017. <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>
- Heikkinen, Alpo 2017. *Arki, arvot ja etiikka - Sosiaalialan ammattihenkilön eettiset ohjeet*. Helsinki: PunaMusta Oy. Viitattu 3.11.2017. http://talentia.e-julkaisu.com/2017/eettiset-ohjeet/docs/Talentia_Etiikka-opas_2017.pdf
- Heikkinen, Anu 2016. *Päivä kirkontöissä: Nuorisotyönohjaaja*. Viitattu 3.11.2017 <https://www.kirkkojakaupunki.fi/-/paiva-kirkon-toissa-nuorisotyonohjaa-1>
- Helsingin Seurakuntayhtymä. Helsingin seurakunnat. Viitattu 25.10.2017 <https://www.helsinginseurakunnat.fi/seurakunnat.html>

- Huttunen, Tero 2014. Johdatus digitaaliseen pelikulttuuriin nuorisotyössä. Teoksessa Heikki Lauha (toim.) Nuorisotyö pelaa. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy, 11–12. Viitattu 7.9.2017. <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2015/12/Peliopas.pdf>
- Jacobsson Purewal, Sarah 2016. Five Tricks to free up space on your Android phone. Viitattu 31.10.2017. <https://www.cnet.com/how-to/5-tricks-to-free-up-space-on-your-android-phone/?ftag=COS-05-10-aa0a&linkId=32402611>
- Kirkkohallitus 2010. Kirkon hengellisen työ ammattien ydinosoaminen 2010. Viitattu 1.11.2017. [http://sakasti.evl.fi/sakasti.nsf/0/9C234109ED6F59F8C2257743003C65B5/\\$FILE/ydinosaaminen_2010.pdf](http://sakasti.evl.fi/sakasti.nsf/0/9C234109ED6F59F8C2257743003C65B5/$FILE/ydinosaaminen_2010.pdf)
- Kirkkohallitus 2016. Isoja ihmeitä. Isostoiminnan linjaus 2016. Kuopio: Grano.
- Kumpula, Maarit 2012. Nuorten sosiaalisen pääoman muotoutuminen kaverisuhteissa. Lapin yliopisto, sosiaalityön koulutusohjelma. Pro gradu-tutkielma. Viitattu 4.11.2017 <https://lauda.ulapland.fi/bitstream/handle/10024/61447/Kumpula.Maarit.pdf?sequence=1>
- Meriläinen, Mikko 2013. Mitä on pelikasvatus ja miksi sitä tarvitaan?. Teoksessa Tuomas Harviainen, Mikko Meriläinen & Tommi Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Tammerprint Oy, 10. Viitattu 29.8.2017. <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>
- Meriläinen, Mikko 2013. Pelien positiiviset vaikutukset. Teoksessa Tuomas Harviainen, Mikko Meriläinen & Tommi Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Tammerprint Oy, 32–36. Viitattu 1.9.2017. <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>
- Mikkola, Teija 2006. Urbanin nuoren aikuisen arvot. Teoksessa Teija Mikkola; Kati Niemelä & Juha Petterson (toim.) Urbaani usko – Nuoret aikuiset, usko ja kirkko. Tampere: Kirkon tutkimuskeskus, 23–42.
- Niemelä, Kati 2006. Nuorten aikuisten suhde kirkkoon. Teoksessa Teija Mikkola; Kati Niemelä & Juha Petterson (toim.) Urbaani usko – Nuoret aikuiset, usko ja kirkko. Tampere: Kirkon tutkimuskeskus, 43–65.
- Nuorisolaki 1285/2016, 21.12.2016. Viitattu 2.11.2017. <http://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2016/20161285>.

- Opetushallitus 2016. Uskonnon ja elämänkatsomustiedon opetuksen sekä uskonnollisten tilaisuuksien järjestäminen esi- ja perusopetuksessa. Viitattu 18.9.2017 http://www.oph.fi/saadokset_ja_ohjeet/ohjeita_koulutuksen_jarjestamiseen/perusopetuksen_jarjestaminen/uskonnon_ja_elamankatsomustiedon_opetus
- Paavalin seurakunta 2017. Uskotoivorento – Nuorten toiminta. Viitattu 5.10.2017. http://www.helsinginseurakunnat.fi/material/attachments/paavali/OLhHYrTED/PAAVALI2017_syysesite_issuu.pdf
- Porkka, Jouko 2008. Isostoiminnan rikkaus – Leirityön tarpeista nuorisokulttuuriksi. Teoksessa Terhi Paananen & Hans Tuominen (toim.) Nuorisotyön käsikirja. Helsinki: Kirjapaja, 82–108.
- Pulkkinen, Miika 2014. Pelien hyödyntäminen nuorisotalolla. Teoksessa Heikki Lauha (toim.) Nuorisotyö pelaa. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy, 17–19. Viitattu 7.9.2017. <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2015/12/Peliopas.pdf>
- Rippikoulu.net 2015. Rippikouluun. Viitattu 2.11.2017. <http://www.rippikoulu.net/rippikouluun/>
- Sakasti Suomen evankelisluterilainen kirkko. Rippikoulu uudistus, Uudistuksen päälinjat. Viitattu 5.9.2017. <http://sakasti.evl.fi/sakasti.nsf/sp?open&cid=Content237F32>
- Sakasti Suomen evankelisluterilainen kirkko. Suuri ihme – Rippikoulusuunnitelma 2017. Viitattu 6.9.2017. [http://sakasti.evl.fi/sakasti.nsf/0/400865F07982E0ECC2257D5100209E1D/\\$FILE/Suurilhme-Rippikoulusuunnitelma2017.pdf](http://sakasti.evl.fi/sakasti.nsf/0/400865F07982E0ECC2257D5100209E1D/$FILE/Suurilhme-Rippikoulusuunnitelma2017.pdf)
- Seppo 2015a. Etusivu. Viitattu 17.9.2017. <http://seppo.io>
- Seppo 2015b. Pedagogiikka. Viitattu 17.9.2017. <http://seppo.io/pedagogiikka/>
- Seppo 2015c. Kauppa. Viitattu 24.11.2017. <https://play.seppo.io/shop?l=fi>
- Silvennoinen, Inka 2013. Pelihaitat ja niiden ehkäisy. Teoksessa Tuomas Harvainen, Mikko Meriläinen & Tommi Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Tammerprint Oy, 99–107. Viitattu 1.9.2017. <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>
- Silvennoinen, Inka 2016. Digitaalinen pelaaminen. Viitattu 2.11.2017. <https://nuortenlinkki.fi/tietopiste/tietoartikkelit/pelaaminen/digitaalinen-pelaaminen>

- Sinisalo, Antti 2013. Nuoren uskonnollinen spiritualiteetti osana elämänsuunnittelua ja holistista opinto-ohjausta. Itä-Suomen yliopisto, filosofinen tiedekunta. Pro gradu-tutkielma. Viitattu 4.11.2017 http://epublications.uef.fi/pub/urn_nbn_fi_uef-20130851/urn_nbn_fi_uef-20130851.pdf
- Suomen perustuslaki 1999/731, 11.6.1999. Viitattu 18.9.2017 <http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1999/19990731>
- Whitton, Nicola 2009. Learning with digital games. A practical guide to engaging students in higher education. New York: Routledge. Viitattu 29.10.2017. http://dmitrov.edu.ru/~ps/files/Learning_with_Digital_Games.-0415997747_0415997755_0203872983.pdf

LIITE 1: Suullinen palautekysely

Suullinen palautekysely

Kysymykset, joihin nuoret saavat vastata suullisesti:

- Miltä peli tuntui?**
- Oliko suunnistaminen helppoa?**
- Oliko tehtäviin helppo vastata?**
- Miltä ryhmässä toimiminen tuntui?**

Kysymykset, joihin nuoret saavat vastata viittaamalla niin, että käden nostaminen tarkoittaa myönteistä vastausta:

- Kenen mielestä pelaaminen oli kivaa?**
- Kuinka moni olisi ottanut opetuksen vastaan oppituntina?**