

Please note! This is a self-archived version of the original article.

Huom! Tämä on rinnakkaistallenne.

To cite this Article / Käytä viittauksessa alkuperäistä lähdettä:

Lehto, T., Korhonen, T. & Ojala, P. 2018. Pelillisuus ja pelillistäminen opetuksessa. Teoksessa SeGaBu Serious Games Platform for Business and Education : Loppujulkaisu (toim. Tolonen & Virkkala). Kajaani: Kajaanin ammattikorkeakoulu.

DOI / URL: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-7219-26-3>

Pelillisuus ja pelillistäminen opetuksessa

TEIJA LEHTO, TANJA KORHONEN, PEKKA OJALA

Johdanto

Pelillistämällä tarkoitetaan peleistä tuttuun elementtien tai mekaniikkojen käyttämistä muualla kuin peleissä. Sillä tavoitellaan motivaation lisäämistä, ja siksi tulee tarkastella ihmisen motivaatiota: ulkoapäin tulleita (extrinsic) tai sisäisiä (intrinsic) lähteitä. Ulkoisella motivaatiolla tarkoitetaan usein, että henkilö tekee jotakin tavoitellakseen palkintoa, kuten rahaa, arvosanoja, todistusta, pisteitä tai ulkoista arvostusta. Sisäisen motivaatio puolestaan nousee siitä, että henkilö tekee jotakin siksi, että se antaa tyydytystä, saavutuksen tunteen tai vaikkapa oppimiskokemuksen.

Kohtaamme pelillistämistä elämässä päivittäin, esimerkiksi kauppojen kanta-asiakaspalvelujen muodossa, vaikkei sitä aina tunnista. Opetuksen parissa pelillistäminen ja pelillisuus ilmiönä ovat aina olleet osa pedagogista toimintaa. On luontevaa miettiä, miten tuetaan oppimista lisäämällä opiskelijan motivaatiota.

Pelien tiettyjä elementtejä on helppo tuoda mukaan etenkin verkko-oppimiseen. Säännöt, kuten etenemisen rajoittaminen ennen kuin tietyt tehtävät on tehty, on tuttu mekanismi peleistä. Oppimisympäristö voi tarjota erilaisia haasteita, joiden suorittaminen tekee opinnoista mielekästä, ja näyttää etenemisen ja palautteen sekä saavutukset reaaliaikaisesti. Tasoilla, pisteillä ja sijoituksilla saadaan rakennettua kilpailumielisille opiskelijoille sopivia rakenteita. Pelillistetty verkko-oppimisympäristö voi tarjota näitä mekaniikkoja. Etenkin Moodle-ympäristöön on tähän kehitetty jo valmiita toteutuksia.

Kokemuksia pelillisyydestä verkko-opintojaksolla

Hyötypelien perusteet- ja Basics of Serious Games -opintojaksolla kokeiltiin erilaisia pelillisiä elementtejä. Tasorakenne tehtiin ensimmäisissä toteutuksissa ilman valmista lisäosaa hyödyntäen Moodlen

asetuksia, mutta se vaati erityisiä asetuksia. Level up! -lisäosa toimi moitteetta ja se auttoi siinä, että kokonaisuutta näki vähän kerrallaan ja oppiminen tapahtui selkeissä jaksossa. Aktiivisuutta näytettiin opiskelijalle sekä etenemisen muodossa (Progress Bar) että tulostaulukkona (Ranking block). Tämä voidaan nähdä motivoivana tekijänä, jos ne toimivat oikein. Lisäksi opintojaksolla oli käytössä kerättävät virtuaaliset esineet Stash-muodossa. Tämä keräsi palautteessa ainoat negatiiviset kommentit eli sisällöstä irrallista virtuaalisten esineiden keräilyä ei koettu mielekkäänä. Niitä tulisi enemmän käyttäen palkintoina suorituksista, jolloin niillä olisi opintojakson suorittamisen kannalta merkitystä.

Game and Gamification Design ja Serious Games and Business -opintojaksoilla käytettiin myös suoritusmittaria (Progress Bar). Jälkimmäinen näistä opintojaksoista pilotoitiin hankkeen aikana kaksi kertaa. Jälkimmäiseen pilottiin opintojaksolle lisättiin 21 virtuaalista Stash-esinettä. Esineet asetettiin opintojaksolle siten, että osa niistä tuli näkyviin vasta sitten kun opiskelija täytti tehtävälle asetetut vaatimukset. Lisäksi Serious Games and Business -opintojaksoon sisältyi yksi sanaristikko-aktiiviteetti (Crossword).

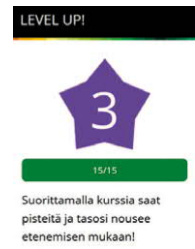
Moodleen sisältyy vakiona Quiz-aktiiviteetti, jonka suomenkielinen käännös on tentti. Opintojaksosta ja Quiz-aktiiviteetin käyttötavasta riippuen osuvampi käännös aktiiviteetille on Tietovisa tai Visa, koska se kuvaa paremmin tähän aktiiviteettiin sisältyvää pelillisyyttä. Game and Gamification Design- ja Serious Games and Business -opintojaksoihin sisältyi runsaasti erilaisia tietovisoja, joista suuri osa perustui SeGaBu-hankkeessa tehtyihin yrityshaastatteluvideoihin.

Pelillisyyttä tukevia lisäosia Moodle-alustalle

Level up!

Level up! on Moodlen lisäosa, joka kartuttaa automaattisesti

opiskelijan kokeuspisteitä lisäosan asetuksiin tehdyn konfiguroinnin mukaan. Lisäosa näyttää havainnollisesti opiskelijalle hänen nykyisen tasonsa (level) ja siirtää hänet ylemmälle tasolle, kun tietty kokempisteiden määrä on saavutettu. Oletusasetuksin käytettynä väline sisältää kymmenen tasoa.



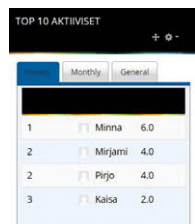
Stash

Stash on lisäosa, jonka avulla opiskelija voi kerätä verkkokurssilla erilaisia virtuaalisia esineitä omaan kurssikohtaiseen varastoonsa. Opiskelijan etenemistä verkkokurssilla voidaan rajoittaa Availability-osalla sen perusteella, onko hän jo kerännyt tietyt esineet.



Ranking block

Ranking block -lisäosa (Tulostaulu) on peleille tyypillinen väline, jonka avulla opiskelijat listataan paremmuusjärjestyksen menestyksen, tässä tapauksessa lähinnä opintosuoritusten perusteella. Tulostauluun voi kytkeä vain sellaisia aktiiviteetteja, jotka arvioidaan ja joista annetaan arvosana tai pisteitä. Tällaisia aktiiviteetteja ovat muun muassa keskustelufoorumit, tehtävät ja oppitunnit.



The image shows the 'TOP 10 AKTIIVISET' ranking table. It has tabs for 'Monthly' and 'General'. The table lists the top 10 active students with their names and scores.

Rang	Nimi	Pisteet
1	Minna	6.0
2	Mirjami	4.0
2	Piirjo	4.0
3	Kaisa	2.0

Game

Moodlen Game-lisäosa sisältää erilaisia pelipohjia, jotka voi lisätä aktiiviteetteina Moodle-kurssille. Pelejä pelataan yksin. Kyse ei siis ole yhteisöllisistä peleistä, joita pelataan opiskelukaverien kesken. Game-lisäosa sisältää seuraavat pelipohjat: Sanaristikko (Crossword), Hirsipuu (Hangman), Lautapeli (Snakes & Ladders), Sudoku, Krypto (Cryptex), Miljonääri (Millionaire), Kätkeyty kuva (Hidden picture) ja Kysymyskirja (Book with questions). ■