

Jalkapallon omatoimisen harjoittelun digitaalinen pelillistäminen

Anton Bogdanov & Jimi Mikkola

Opinnäytetyö

Liikunnan ja vapaa-ajan koulutusohjelma

2021



Tekijä(t) Anton Bogdanov & Jimi Mikkola	
Koulutusohjelma Liikunnan ja vapaa- ajan koulutusohjelma	
Raportin/Opinnäytetyön nimi Jalkapallon omatoimisen harjoittelun digitaalinen pelillistäminen	Sivu- ja liitesivumäärä 25 + 5
<p>Opinnäytetyön tavoitteena oli kehittää jalkapallon omatoimisen harjoittelun innostavuutta jalkapalloseurassa. Harjoittelun tulisi olla pelaajille innostavaa sekä sisäisesti motivoivaa. Omatoimisen harjoittelun tulisi olla arkea tavoitteellisesti harjoitteleville, mutta myös muiden motivaatiotekijöiden vuoksi harrastaville pelaajille. Pääkohderyhmäksi valittiin 9–12-vuotiaat jo jalkapalloa harrastavat lapset, mutta myöhemmin työtä halutaan hyödyntää myös muissa ikäryhmissä.</p> <p>Opinnäytetyöprosessi toteutettiin produktiona. Produktio syntyi tarpeesta lisätä pelaajien omatoimisen harjoittelun ja yleisen liikunnallisuuden määrää. Tavoitteena on tarkastella pelaajia oppijoina ja sisäisesti motivoida heitä oppimaan jalkapalloa ja elämäntaitoja itseohjautuvasti. Loimme omatoimisen harjoitteluun pelin. Omatoimisen harjoittelun pelissä pelaajat kehittävät omaa pelaajakorttiaan. Pelaajakorttia voi kehittää pelin eri kategorioihin keskittyvien tehtävien kautta. Pelaajat pääsevät itse valitsemaan milloin ja mitä tehtäviä he suorittavat eli mihin kategoriaan he keskittyvät. Keskeisimmät työvaiheet olivat aineiston kerääminen, teoriataustan luominen, omien havaintojen reflektointi, asiantuntija- ja kohderyhmähaastattelut sekä omatoimisen harjoittelun pelin luominen. Opinnäytetyöprosessi alkoi marraskuussa 2020 ja työ esiteltiin toukokuussa 2021.</p> <p>Työn tuloksena syntyi jalkapalloseura FC Kasiysin omatoimisen harjoittelun peli, joka innostaa pelaajia itsensä monipuolisessa kehittämisessä ja oman kehittymisen seurannassa. Laadullisena tavoitteena oli luoda mahdollisimman käyttäjälähtöinen, sisällöllisesti laadukas, ja helposti jalkautettavissa oleva lopputulos.</p> <p>Omatoimisen harjoittelun pelin avulla seuralla on mahdollista monistaa hyväksi havaittuja toimintamalleja haluamilleen ryhmille. Seurata pelaajiensa kehittymistä joko yksilöinä tai kokonaisuutena. Lisäksi työtä on mahdollista muokata ja luoda sen avulla uusia toimintamalleja myös muihin toimeksiantajan projekteihin.</p>	
Asiasanat jalkapallo, omatoiminen harjoittelu, teknologia, oppimisympäristö, motivaatio	

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Omatoiminen harjoittelu.....	2
3	Ihminen ja oppiminen	3
3.1	Erilaiset oppimisympäristöt.....	3
3.2	Erilaiset oppijat.....	4
3.3	Oppimiskäsitykset	5
4	Digitaalinen pelillistäminen	7
5	Motivaatio.....	10
6	Työn tavoite.....	13
7	Työn vaiheet.....	14
8	Työn tulokset.....	18
9	Pohdinta.....	20
9.1	Pellistäminen ja oppimisympäristö.....	20
9.2	Tuotoksen pohdintaa.....	21
9.3	Pilotointi	22
9.4	Menetelmät ja teoriatausta	22
9.5	Jatkotoimenpiteet ja tulevaisuus.....	23
9.6	Johtopäätökset.....	23
	Lähteet.....	24
	Liitteet.....	26
	Liite 1.	26
	Liite 2	27
	Liite 3	28
	Liite 4	29
	Liite 5	30

1 Johdanto

Jalkapallo on invaasio- ja joukkuepeli, missä jokaisen pelaajan henkilökohtainen taito ja ongelmanratkaisukyky vaikuttavat lopputulokseen. Kokonaisvaltaisen valmentamisen näkökulmasta jalkapallossa tarvittavat taidot voidaan jakaa neljään osaan. Jalkapalloilijan tulee kehittää teknisiä, taktisia, fyysisiä ja henkisiä ominaisuuksiaan kehittyäkseen kokonaisvaltaisesti. Omatoimiharjoittelu on iso osa urheilijan sekä jalkapalloilijan kehitystä. Ohjattuja harjoituksia on rajallinen määrä, minkä vuoksi harjoituksissa tapahtuva oppiminen on vain pieni osa kokonaisuutta, jotta pelaaja voi maksimoida kehityksensä. Ohjatuissa ryhmä harjoituksissa valmentaminen kohdistuu usein taktisiin asioihin ja tilanteiden opettamiseen, missä pelaajan tulisi hyödyntää niin fyysisiä, kuin teknisiäkin taitojaan. Teknisiä ja fyysisiä taitoja tulisikin harjoitella mahdollisimman paljon ohjattujen ryhmä harjoituksien ulkopuolella.

Jalkapalloseurassa on monenlaisia pelaajia, jotka tulevat erilaisista ympäristöistä. Pelaajien oppimisympäristönä toimii mm. oman joukkueen muut jäsenet, pelaajan läheiset sekä oman asuinpaikan fasilitetit. Hyödyntämällä laajemmin pelaajan ympäristöä voidaan pelaajalle mahdollistaa oppiminen paremmin. Digitaalinen alusta omatoimisen harjoittelun tukena ottaa huomioon sen, että harjoittelua voidaan tehdä aikaa tai paikkaa katsomatta. Myös valmentajien palautteen antaminen mahdollistuu ja esimerkiksi vanhempien rooli voidaan keskittää tukemiseen ohjeistamisen sijaan.

Peleillä on motivaatioon vaikuttavia tekijöitä. Hyödyntämällä pelillistämistä voidaan näitä tekijöitä saada myös sellaisiin tehtäviin, mitä ei koeta peleiksi. Pelillistämällä tarkoitetaan sitä, että pelien elementtejä tai sen vaikuttavia tekijöitä viedään pelien ulkopuoliseen ympäristöön. Omatoimiseen harjoitteluun voidaan hyödyntää pelillistämistä esimerkiksi jakamalla pisteitä tai merkkejä suorituksista.

Omatoimisen harjoittelun peli pyrkii innostamaan pelaajia harjoittelemaan joukkueharjoittelun ulkopuolella. Tavoitteena on lisätä yleisen liikkumisen määrää, saada pelaajat tarkastelemaan omaa arkeaan sekä parantamaan omatoimisen harjoittelun laatua. Pelillä pyritään vaikuttamaan pelaajien mielikuviin omatoimista harjoittelua kohtaan. Aluksi motivaatiotekijänä saattaa olla ulkoinen motivaatio, mutta oppimisympäristön, pelaajien osallistamisen sekä mieluisan tekemisen kautta omatoiminen harjoittelu alkaa motivoimaan pelaajia sisäisesti.

Toimeksiantajan toimii FC Kasiysi Espoo Ry. Seuran toiminta kohdistuu Espoon Suur-Leppävaaran alueelle. Toimeksiantajan valintaan vaikutti jo olemassa oleva työsuhde seurassa. Opinnäytetyön tekijät toimivat entuudestaan seurassa päätoimisina seuravalmentajina. Opinnäytetyön tuotos toimii osana valmennuslinjan ja valmennusosaamisen jalkautukseen luotua alustaa, minkä vuoksi uuden omatoimisen harjoittelun pelin jalkauttaminen valmentajille ja pelaajille mahdollistuu paremmin.

2 Omatoiminen harjoittelu

Omatoimisella harjoittelulla tarkoitetaan ohjatun harjoittelun ulkopuolista toimintaa, mikä tukee pelaajan oppimista. Omatoimisella harjoittelulla on suuri merkitys taitojen oppimisessa. Ohjatuissa harjoituksissa oppiminen painottuu teknistaktisiin sekä henkisiin asioihin, jolloin tekniikassa sekä fyysisessä kehityksessä harjoittelu pitää suurissa määrin toteuttaa ohjattujen harjoitusten ulkopuolella. Taidon oppimisen voi jakaa kolmeen eri vaiheeseen. Ensimmäisessä eli kognitiivisessa vaiheessa oppija vasta hahmottelee itselleen opittavaa asiaa. Oppija etsii vastauksia siihen mistä opittava asia koostuu ja miten hän pystyy sen suorittamaan. Ohjatuissa harjoituksissa usein päästään kognitiiviseen vaiheeseen ja oppijaa saadaan tuettua eteenpäin. (Valmennustaito, 2021)

Kun oppija osaa jo suorittaa uuden taidon irrallisena suorituksena tyydyttävällä tasolla, oppija siirtyy assosiatiiviseen vaiheeseen. Tässä vaiheessa opittua taitoa pystytään yhdistämään jo aiemmin opittuihin taitoihin. Suoritus alkaa olemaan sulavaa ja tehokasta. Yksittäisten suoritusten laadun ailahtelevuus vähenee. Ohjatuissa harjoituksissa voidaan päästä assosiatiiviselle tasolle, mutta siihen vaaditaan opittavalle asialle oikeanlainen oppimisympäristö. (Valmennustaito, 2021)

Viimeinen vaihe on automaatiotasoa, missä oppija ei enää tiedostaen harjoittele taitoa vaan se tulee jo luonnostaan oikealla suoritustekniikalla ja tasaisella laadulla. Kun taito on automaatiotasolla, vapautuu oppijalla kapasiteettia ympäristön havainnointiin. Tavoitteena on saada mahdollisimman monta taitoa automaatiotasolle, jolloin pelaaja pystyy niitä monipuolisesti hyödyntämään tekemisessään. (Valmennustaito, 2021)

Liikuntataitojen ja niin myös jalkapallotekniikoiden oppiminen jaetaan tiedostettuun oppimiseen sekä tiedostamattomaan oppimiseen. Kun oppimisprosessi on tietoinen ja opitaan jotain, niin puhutaan eksplisiittisestä oppimisesta. Yleinen oppimistilanne on esimerkiksi tekninen drilli, jonka avulla pyritään parantamaan suoritustekniikkaa. Kuitenkin yllättävän suuri osa liikunta ja urheilutaitojen oppimisesta on tiedostamatonta eli implisiittistä. Eli urheilijalla ei itse huomaa tapahtuvaa oppimista. Esimerkkinä voi olla epätasaisella alustalla pelailu vapaa-ajan pihapeleissä. Tämä edistää hyvin opittua pallonkuljetus- ja suunnanmuutostaitoa. (Valmennustaito 2021)

3 Ihminen ja oppiminen

3.1 Erilaiset oppimisympäristöt

Vuonna 2016 vuosiluokilla 1.-6 käyttöön otetussa opetushallituksen perusopetuksen opetussuunnitelmassa kerrotaan, että oppimisympäristöllä voidaan tarkoittaa paikkaa tai tilaa, missä oppiminen tapahtuu. Siihen voi liittyä myös yhteisö ja sen toimintatavat. Lisäksi oppimisympäristöä tarkasteltaessa tulee huomioida oppijan käytössä olevat materiaalit ja niiden esittämiseen käytettävät alustat. (Opetushallitus 2014, 29) Erilaisia oppimisympäristöjä on neljänlaisia. Nämä neljä ovat psyykkinen-, sosiaalinen-, fyysinen- ja kognitiivinen oppimisympäristö. Erilaiset oppimisympäristöt eroavat toisistaan seuraavasti.

Psyykkisessä oppimisympäristössä määrittävä tekijä on oppijan hyvinvointi tai pahoinvointi. Tässä oppimisympäristössä koetaan joko ryhmään kuuluvuutta ja tasa-arvoa tai vastaavasti syrjäytymistä. Ryhmän sisällä olevien yksilöiden erilaisuus täytyy oppia hyväksyä osana elämän rikkautta. Yksilön kehityksen kannalta on myös tärkeää saada myönteistä palautetta oppilas tovereilta. Tämä lisää ryhmään kuuluvuuden tunnetta ja motivoi yksilöä tulevaisuudessa. (Ikonen, Virtanen. 2007, 242)

Sosiaalisen oppimisympäristön kriteerinä toimii oppilaiden välisten vuorovaikutusten laatu. Valmentajan tai opettajan tehtävänä on valita sellaiset lähestymistavat, jotka tukevat sosiaalista vuorovaikutusta. Sosiaalisen oppimisympäristön lähestymistapoja ja ryhmäopetusmenetelmiä ovat yhteistoiminnallinen menetelmä, projektioppiminen ja mielikuvaoppiminen. (Ikonen, Virtanen. 2007, 242)

Fyysinen oppimisympäristö määrittelee mitä tehdään ja miten toimitaan. On myös otettava huomioon erityistä tukea saavien pelaajien/oppijoiden tarpeet (Ikonen, Virtanen. 2007, 243).

Kognitiiviseen oppimisympäristöön liittyvä oppilaiden tiedollisen kehityksen tukeminen. Luokkaympäristössä on aina eritasoisia oppilaita, joten ryhmän eriyttäminen on välttämätöntä. Jotta kaikki oppilaat pystyvät työskentelemään saman aiheen parissa heille on mahdollistettava henkilökohtaiset oppimistavoitteet sekä opetuksen tarpeet. Tämä tarkoittaa menetelmiä, jotka tukevat opetettavan aineen tavoitteiden saavuttamista oppilaan omien tavoitteiden suunnassa. Opetuksessa pyritäänkin käyttämään mahdollisimman monia aistikanavia, jotta asian ymmärtäminen helpottuu. (Ikonen, Virtanen. 2007, 243)

Voidaan siis todeta, että ryhmälle sopivan oppimisympäristön luominen erilaisten oppimisympäristöjen kokonaisuudeksi on äärimmäisen tärkeää varmistaaksemme jokaisen pelaajan oppimisen. Omatoimisen harjoittelun pelin alusta on digitaalinen, mutta oppimisympäristönä toimii mm. oppijan oma yhteisö, hänen käyttämänsä tilat sekä joukkueen toimintatavat. Sosiaalisen oppimisympäristön tulisi olla kannustava ja pelaajaa tukeva. Sosiaalisesti oppimisympäristöksi voidaan jalkapalloseuran pelaajan näkökulmasta määritellä ikäluokan muut jäsenet ja heidän kanssaan käytävä vuorovaikutus. Ikäluokan jäseniksi luokitellaan pelaajat, valmentajat, toimihenkilöt sekä vanhemmat. Laadukkaan psyykkisen oppimisympäristön mahdollistaminen positiivisen vuorovaikutuksen ja vertaistuen kautta on avainasemassa myös jalkapalloilijan omatoimisen oppimisen kannalta. Omatoimisen harjoittelun työkalu on pyritty rakentamaan siten, että oppiminen on mahdollista ajasta tai paikasta riippumatta, jolloin fyysisen oppimisympäristön tekijät eivät juurikaan vaikuta. On, kuitenkin hyvä ottaa huomioon pelaajien erilaiset asuinalueet ja esimerkiksi julkisten tilojen saatavuus. Kognitiivista oppimisympäristöä parantaa huomattavasti digitaalisuus, minkä avulla on mahdollista toteuttaa henkilökohtaisia tehtäviä sekä palautteen antamista.

3.2 Erilaiset oppijat

Ihminen on yksilö ja jokainen yksilö oppii erilaisin tavoin. Oppimiskäsitysten teoreettiset lähtökohdat ovat: mekanistinen ihmiskäsitys eli oppija on passiivinen valmiin tiedon vastaanottaja ja siihen reagoija. Positiivinen tiedonkäsitys eli havainnoitsija ja havainnoitava ilmiö ovat erillään toisistaan. Tieto on oppijan ulkopuolella, se on aistihavaintoihin perustuvaa ja mitattavaa. Behavioristinen eli "oppiminen nähdään ärsykereaktio kytkentöjen muodostumisena, ja sitä voidaan säädellä vahvistamisella. Oletuksena on, että opetuksen tavoitteena oleva reaktio vakiintuu pysyväksi käyttäytymiseksi eli se opitaan, kun se yhdistetään ympäristöstä tulevaan ärsykkeeseen. Käyttäytymistä säädellään oppijan ulkopuolelta vahvistamisella. Toivotusta käyttäytymisestä annetaan palkkio, ei-toivottua käyttäytymistä heikennetään rangaistuksella." (Tynjälä 1999, 29–31.)

Humanistinen ihmiskäsitys eli oppija on tavoitteellinen ja aktiivinen tiedon hankkija, käsittelijä ja arvioija sekä oman tietorakenteensa jäsen. Konstruktivistinen tiedonkäsitys eli oppiminen nähdään aktiivisena tiedon rakentamisen prosessina. Ajatuksena on, että tieto ei siirry vaan oppija rakentaa sen itselleen uudelleen. Aikaisemmat kokemukset säätelevät pitkälti, kuinka oppija havaitsee ja tulkitsee asiat. Kognitiivinen oppimiskäsitys eli aikaisemmat tieto ja merkitysrakenteet, sekä vuorovaikutus ympäristön kanssa keskeistä oppimisessa. Subjektiiiviset kokemukset ja elämykset ovat oppimisen lähtökohta.

3.3 Oppimiskäsitykset

Humanistisessa oppimisen prosessissa konkreettiset kokemukset, pohdiskeleva havainnointi, abstrakti käsitteellistäminen ja aktiivinen toiminta kiertävät ”rinkinä”. Nämä kiertävät aina sykleinä kehän, jonka jälkeen alkavat päättyessään alusta. Konkreettiset kokemukset voivat olla oppijan omia tai hänelle kerrottuja tapahtumia. Kokemuksen jälkeen oppija pyrkii selittämään itselleen tapahtuneen pohdiskelemalla sitä joko yksin tai muiden kanssa. Tämän jälkeen oppija syventää tietoaan erilaisten tiedonhaun keinojen avulla, tämän vaiheen tavoitteena on jäsentää ja ymmärtää opittua sekä pyrkii miettimään opitun soveltamismahdollisuuksia. Aktiivisessa toiminnassa soveltamistapoja pyritään kokeilemaan käytännössä projektien muodossa. Kokemuksellisella oppimisella siis tarkoitetaan omien kokemusten ja niiden jakamisen prosessia, millä pyritään sisäistämään opittua, luomaan uutta tietoa sekä kasvamaan ihmisenä. (JAMK 2021)

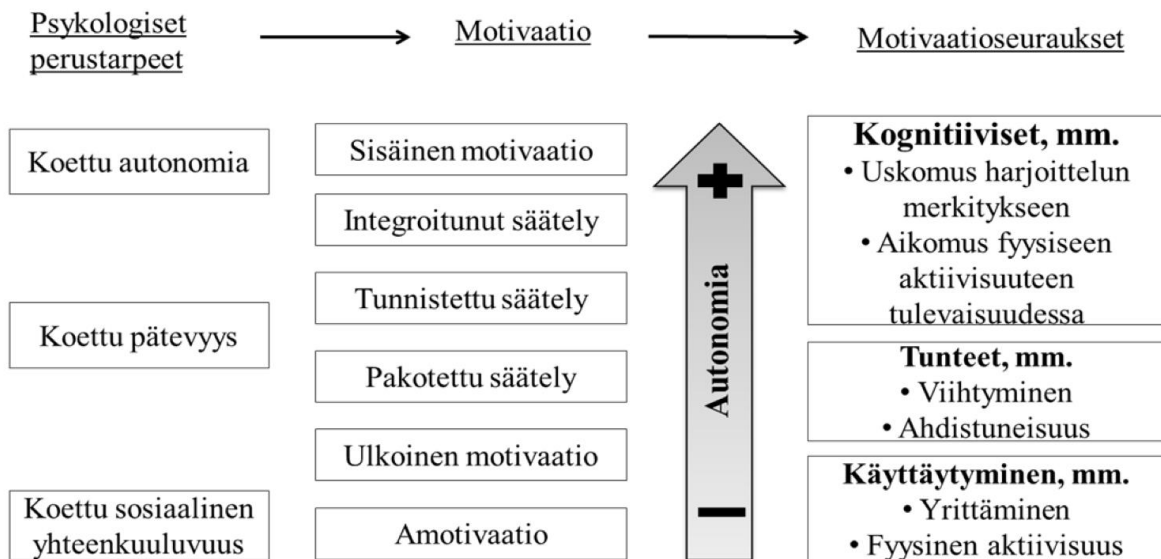
Holistisella ajattelun mukaan ihminen on monimutkainen kokonaisuus ja se lähtee ajatuksesta, että ihmisen tarpeisiin, vaikeuksiin ja elämään on aina olemassa monta eri tarkastelunäkökulmaa. Holistisen ajattelun mukaan opettamisesta vastuussa olevien henkilöiden olisi tärkeää tarkastella kokonaisuutta ja sitten vasta yksityiskohtia. Holistisen ajatusmallin luo selkeyttä, jota eri osien yksittäinen tarkastelu ja niistä kokonaisuuden luominen ei tarjoa. (Harju, 2015).

Tavoitteemme seurana on tukea oppijan itseohjautuvuutta sekä omien tavoitteiden asettamista ja reflektointia. Itseohjautuva oppimistilanne tukee opiskelijan omien tavoitteiden asettamista ja itsearviointia. Itsearvioinnissa opiskelija arvioi omaa tekemistä ja ohjaavan opettajan/valmentajan tehtävänä on arvioida, miten pelaajan kykenee refleктоimaan tekemistään. Yksilöllinen ohjelma on yksi liikunnanopetuksen opetustyyleistä, joka linkittyy vahvasti itseohjautuvuuteen, autonomiaan sekä itsereflektointiin. Kaikki asioita, joita haluamme seurassamme edistää.

Yksilöllinen ohjelma on oppijalähtöinen tyyli, jossa opettajan tehtävä on määritellä aihe tai teema. Oppijan tehtävänä on tehdä itse omat päätökset harjoitteiden toteuttamisesta ja oppimisestaan. Opettaja pystyy tarvittaessa tukemaan oppijaa ja hankkimaan esimerkiksi hänelle tarvittavat tilat ja varusteet tehtävien suorittamiseen. Opettaja voi myöskin antaa palautetta oppijan suunnitelmista ja etenemisestä. Yksilöllinen ohjelma on useimmille ihmisille motivaatiota hyvin tukevaa oppimismuoto, koska huomio on oppijassa itsessään ja kiinnittyy yksilön omaan kehitykseen. (Jaakola, Liukkonen, Sääkslahti 2017, 309)

Näiden lisäksi myös ongelmanratkaisu on hyvä oppimismenetelmä. Tässä menetelmässä opettaja suunnittelee tunnin aihepiirin ja antaa oppijoille ongelmia ratkaistavaksi. Eli oppijat ratkovat ongelmia omaan tahtiinsa pohtimalla ja eri ratkaisuja hakemalla. Se korostaa luovuutta, rohkeutta ja ennakkoluulottomuutta (Jaakola ym. 2017, 316).

Humanistinen oppimiskäsitys ohjaa itseohjautuvaan oppimiseen, jossa opettaja ei anna suoria vastauksia, ja opettaja toimii oppimisen apuna ja mahdollistajana. Opettaja on myös oppimisen tukija ja oppilaalla on vastuu omasta oppimisestaan. Itseohjautuvuus toimii, jos opiskelu koetaan mielekkääksi (Jamk.fi). Jos opiskelu koetaan epämiellyttäväksi, itseohjautuvuus jää vähäiseksi, joka saattaa johtaa esimerkiksi amotivaatioon, eli motivaation puutteeseen.



KUVA 1. Itsemääräämisteorian viitekehys (Liukkonen & Jaakkola 2013a, 147)

4 Digitaalinen pelillistäminen

Dale 2014 mukaan itse pelillistäminen on ideana suhteellisen vanha, mutta sitä on ilmiönä tutkittu ja tietoisesti käytetty aktiivisesti vasta vähän aikaa. Ensimmäisiä pelillistämisen elementtejä on otettu liikemaailmassa käyttöön 1980 - luvulla (Kuosmanen Väinö 2019, .9). Pelillistämistä käsittelevissä materiaaleissa on lähdetty määrittelemään pelillistämistä joko peleille ominaisten osioiden ja ominaisuuksien kautta tai peleille ominaisten tavoitteiden ja vaikutuksien näkökulmasta. Molempia linjoja yhdistää se, että peleistä tuttuja elementtejä hyödynnetään pelien ulkopuolella olevassa ympäristössä tai kontekstissa. Digitaalinen pelillistäminen tapahtuu aina digitaalisessa ympäristössä. Digitaalinen pelillistäminen on kasvattanut pelillistämisen käyttämistä huomattavasti. (Kuosmanen 2019, 10–11)

Hyvä esimerkki pelillistämisen alustasta on Victorian yliopistossa käytössä oleva Explorez oppimisyökalu, joka on luotu Ranskan kielen oppimisen helpottamiseen pelaamisen ajatuksen kautta. Explorez kehitettiin yliopistossa ensimmäisen vuosikurssin oppilaille, jotta kavennettaisiin pelaamisen ja oppimisen rajoja. Oppimisympäristö muistuttaa aarrejahdin tyyppistä peliä, jossa oppilaat liikkuvat kampuksella ja ratkaisevat tehtäviä mistä saadaan pisteitä. Tehtäviin kuuluvat erilaiset haasteet, kirjalliset tehtävät sekä puheen tuottamisen harjoitteet. Pelissä oppilas toimii kuuluisan ranskalaisen henkilön apurina. Explorez käyttää pelillistämiseen tuttuja metodeja kuten pisteytystä ja merkkien saavuttamista. Explorez tukee myöskin oppilaan autonomiaa ja oppilas saa itse valita mitä tehtäviä suorittaa. (Kuosmanen 2019, 21)

Kun luo ympäristön pelillistäminen ympärille on tärkeää pohtia minkälaisia vaikutuksia milläkin elementillä on itse käyttäjän kokemukseen. Suunnittelun yhteydessä pohditaan kontekstia ja valitaan oikeanlaiset elementit parhaan mahdollisen tuloksen saavuttamiseksi. (Kuosmanen 2019, 11)

TAULUKKO 1 Pelillistämisen elementtien yleisyys (Hamari ym. 2014, s. 3027)

Pelillistämisen elementti	Lukumäärä
Tulostaulukot	10
Pisteet	9
Saavutukset	9
Haaste	7
Tasot	6
Tarina/Teema	6
Palaute	6
Selkeät tavoitteet	4
Palkkiot	4
Edistys	4

TAULUKKO 2 Pelien mekaniikat ja dynamiikat (Bunchball, 2010, s. 348)

Pelien mekaniikat	Pelien dynamiikat
Pisteet	Palkkiot
Tasot	Tilat/Statukset
Palkkiot ja saavutukset	Saavutukset
Virtuaaliset tavarat	Itseilmaisu
Tulostaulukot	Kilpailu
Virtuaaliset lahjat	Altruismi

Hamari ym. (2014) mukaan kun pelillistämisen elementteistä, niitä voidaan kutsua myös nimellä ”motivaationaalinen affordanssi” (engl. motivational affordances). Motivaationaalisilla affordansseilla tarkoitetaan elementtejä, jotka synnyttävät motivaatiota pelin sisällä ja myös sen ulkopuolella olevaan subjektiin. (Kuosmanen 2019, 12)

(Hannus ja Foxin, 2015) mukaan Digitaalisten taulukoiden ansioista käyttäjillä on pienempi kynnys tarkastella taulukoita VS fyysiset taulukot ja muiden käyttäjien luoma paine olla tarkastelematta/olla välittämättä tuloksista. Tämä on yksi vahvoista syistä miksi kannattaa suosia digitaalisia taulukoita. (Kuosmanen 2019, 14)

Pelillistäminen on todettu olevan yhteydessä motivaation kasvuun. Dominguez, Saenz de Navarrete, de Marcos, Fernandez Sanz, Pages ja Martinez Herráiz (2013) tutkimuksen mukaan pelistämässä käytettyjen palkintojen ja pisteiden olevan yhteydessä motivaation ja aktiivisuuden kasvuun, mutta on samankaltaisesti yhteydessä aktiivisuuden ja tuotetun työn laadun heikentymiseen.

Ott & Tavelen mukaan suurin syy pelistämisen yleistymiseen ovat juuri edellä mainitut positiiviset vaikutukset. (Kuosmanen 2019, 15) Digitalisaation ansiosta opettaminen sekä opinnäytetyön tapauksessa valmentaminen ja pelaajien seuraaminen helpottuu paikasta riippumattomaksi mikä helpottaa valmentajien työtä.

5 Motivaatio

Motivaatio eli halu suoriutua jossain toiminnassa. Motivaatio ohjaa henkilöä suoriutumaan tehtävästä tietyn standardin mukaisesti. Motivaatio liittyy aina siihen, että yksilö osallistuu tavoitteelliseen toimintaan, jossa häntä arvioidaan tai jossa hän yrittää saada tietyn haasteellisen suoritustandardin tai normin. (Jaakola ym. 2017, 131)

Motivaation voi jakaa sisäiseen sekä ulkoiseen motivaation. Motivaatioon kuuluu myöskin amotivaatio eli motivaation täydellinen puuttuminen. Motivaatio voidaan jakaa kuuteen osaan, jotka toimivat niin sanottuna jatkumona. Jatkumon alapäässä on amotivaatio eli motivaation täydellinen puuttuminen ja yläpäässä on taas sisäinen motivaatio. Väliin mahtuvat ulkoinen motivaatio, pakotettu säätely, tunnistettu säätely ja integroitu säätely (Jaakola ym. 136–138).

Sisäisen motivaation saavuttamiseksi ihmisen tarvitsee kokea autonomiaa. Autonomia eli itsemääräämisteoria syntyy, kun ihminen saa mahdollisuuden kokea kolme asiaa. Ihminen kokee koettua pätevyyttä, koettua sosiaalista yhteenkuuluvuutta ja kokee autonomiaa. Autonomiassa ihmisellä on mahdollisuus vaikuttaa toimintaan eikä hän koe itseään ulkoapäin kontrolloiduksi. (Jaakola ym. 2017, 132)

Ulkoisessa motivaatiossa toiminta on täysin ulkoapäin ohjattua ja toimintaa motivoi jokin ulkoinen tekijä kuten esimerkiksi rangaistus tai palkinto. Esimerkiksi hyvä numero todistukseen voi toimia ulkoisena motivaationa. Perheen sisäinen aikaisempi harrastaminen esimerkiksi sisaruksen toimesta voi johtaa ulkoisen motivaation syntyyn ja paineeseen harrastaa samaista lajia. Sisaruksen menestys voi myöskin aiheuttaa lisäpainetta harrastamiseen ja ulkoiseen motivaatioon. (Jaakola ym. 2017, 136)

Pakotetussa säätelyssä henkilö osallistuu tuntiin ilman vaihtoehtoja, hän kokee kuitenkin toiminnan henkilökohtaisesti tärkeäksi ja hyödylliseksi. Oppilas ei kuitenkaan toimi ilosta vaan on paikalla tunnilla koska tuntisi syyllisyyttä olla pois. Esimerkiksi urheilija tulee treeneihin kipeänä koska tuntisi syyllisyyden tunnetta olla pois. (Jaakola ym. 2017, 136)

Tunnistetussa säätelyssä toiminta on jo autonomisen paremmalla puolella, toimintaan liittyy useimmiten omia positiivisia arvoja. Henkilö kokee esimerkiksi liikunnan itselleen tärkeäksi ja osallistuminen ei aiheuta hänelle paineita. Oppilasta ohjaa kuitenkin halu saada jotakin hyötyä toiminnasta kuten arvostusta muilta ihmisiltä esimerkiksi vanhemmilta. Hän ei liiku puhtaasti nautinnon vuoksi vaan pikemminkin tyydyttääkseen muita ihmisiä. (Jaakola ym. 2017, 137)

Integroituneessa säätelyssä toiminta on jo miltei autonomista. Toiminta on tärkeä osa liikkujan tavoitteita ja persoonallisuutta. Oppilaalla ei kuitenkaan edelleenkään ole mahdollisuutta olla

osallistumatta tuntiin. Esimerkkinä oppilas liikkuu oppitunnilla mutta ei siksi että nauttisi kyseisestä lajista vaan siksi että hän kokee liikunnan osaksi terveellisiä elämäntapoja. Integroitunut säätely syntyy usein vasta nuoruusiän lopussa tai aikuisiän alkuvaiheissa, eikä ole tyypillistä lapsille. (Jaakola ym. 2017, 137)

Sisäisessä motivaatiossa henkilö harrastaa toimintaa täysin itsensä vuoksi ja saa siitä nautintoa. Henkilö on usein motivoitunut, pitkäjänteinen ja sitoutunut tekemään valintoja, jotka tukevat toimintaa. Esimerkiksi kilpaurheilija tekee elämäntapa päätöksiä kuten terveen ruokavalion ylläpitäminen, tupakoimattomuus ja yleinen päihteettömyys. (Jaakola ym. 2017, 137)

Ohjaaja pystyy vaikuttamaan vahvasti nuorten motivaatioon, tunnin ilmapiiriin ja motivaatioilmastoon. Seuraavaksi avaamme määritelmää motivaatioilmasto ja sen jaottelua. Motivaatioilmastolla tarkoitetaan liikuntapedagogisessa käsityksessä, toiminnan yksilöllisesti koettua sosioemotionaalista ilmapiiriä. Näkökulmana toimii sosioemotionaaliossa ilmapiirissä erityisesti oppimisen, viihtymisen, psyykkisen hyvinvoinnin ja erityisesti sisäisen motivaation näkökulma. (Jaakola ym. 2017, 290)

Ilmasto vaikuttaa tunteisiin kuten viihtymiseen, ahdistuksen kokemiseen sekä käyttäytymiseen liittyviin motivaatiotekijöihin, kuten liikuntaharrastuksiin, yrittämiseen ja prososiaaliseen käyttäytymiseen. Prososiaalisella käyttäytymisellä tarkoitetaan käyttäytymistä, jolla on positiivisia seurauksia, se parantaa fyysistä ja psyykkistä hyvinvointia. Koululiikunnan motivaatioilmastoa voidaan tarkkailla keskittymällä kokevatko oppilaat tunnilla autonomian tunnetta. (Jaakola ym. 2017, 291)

Työn tavoitteen ollessa liikunnallisuuden lisääminen sekä liikkumiseen innostaminen on motivaatioilmaston luominen oleellinen osa urheilijan motivaatiota. Kun pelaajat alkavat käyttämään työkalua niin pelaajan jo valmis sisäinen motivaatio tavoitteelliseksi urheilijaksi edesauttaa työkalun aktiivista käyttämistä, kuitenkin kun kohderyhmään kuuluu myös todella paljon harrastepelaajia niin heidän sisäinen motivaationsa ei välttämättä vielä ole huipussa.

Työkalun pelillistämisen näkökulman ansiosta alkuasetelmassa alusta toimii pelaajille ulkoisena motivaation lähteenä tai tunnistetun säätelyn motivaation osana. Työkalussa on mahdollisuus kerätä pisteitä sekä kehittää omaa "pelaajakorttia" joten tämä toimii ulkoisen motivaation näkökulmana. Tunnistettu säätely pätee vahvasti myöskin monella alustan käyttäjällä. Pelaajilla on motivaatiota jalkapallon pelaamiseen ja he kokevat sen itselleen tärkeäksi sekä nauttivat lajin harrastamisesta. Joten alustan mahdollisuus toimii heille lisämahdollisuutena kehittyä. Pelaajaan saattaa kuitenkin vaikuttaa esimerkiksi omien joukkueovereiden alustan käyttäminen ja heidän omatoiminen harjoittelunsa. Tämä voi toimia pelaajalle motivaationa saada hyväksyntää, arvostusta sekä tuntea yhteenkuuluvuutta muiden joukkueovereiden kanssa.

Alusta ja siihen luodut tehtävät toimivat liikunnan lisääjänä ulkoisen motivaation kautta. Pelaajien suorittamista seuraavan valmentajan oikein ajoitettu positiivinen palaute, johtaa pelaajan kokemuksen reflektointiin valmentajan ja pelaajan välillä. Motivaatio nousee ja urheilija käyttää alustaa, koska itse haluaa eikä välitä enää niinkään pelistä vaan haluaa kehittyä pelaajana sekä urheilijana. Hän tekee päätöksensä sen perusteella, että haluaa kehittyä, joten hän noudattaa esimerkiksi hyviä elämäntapa taitoja kuten säännöllistä ja terveellistä ruokavaliota tai riittävää unen määrää.

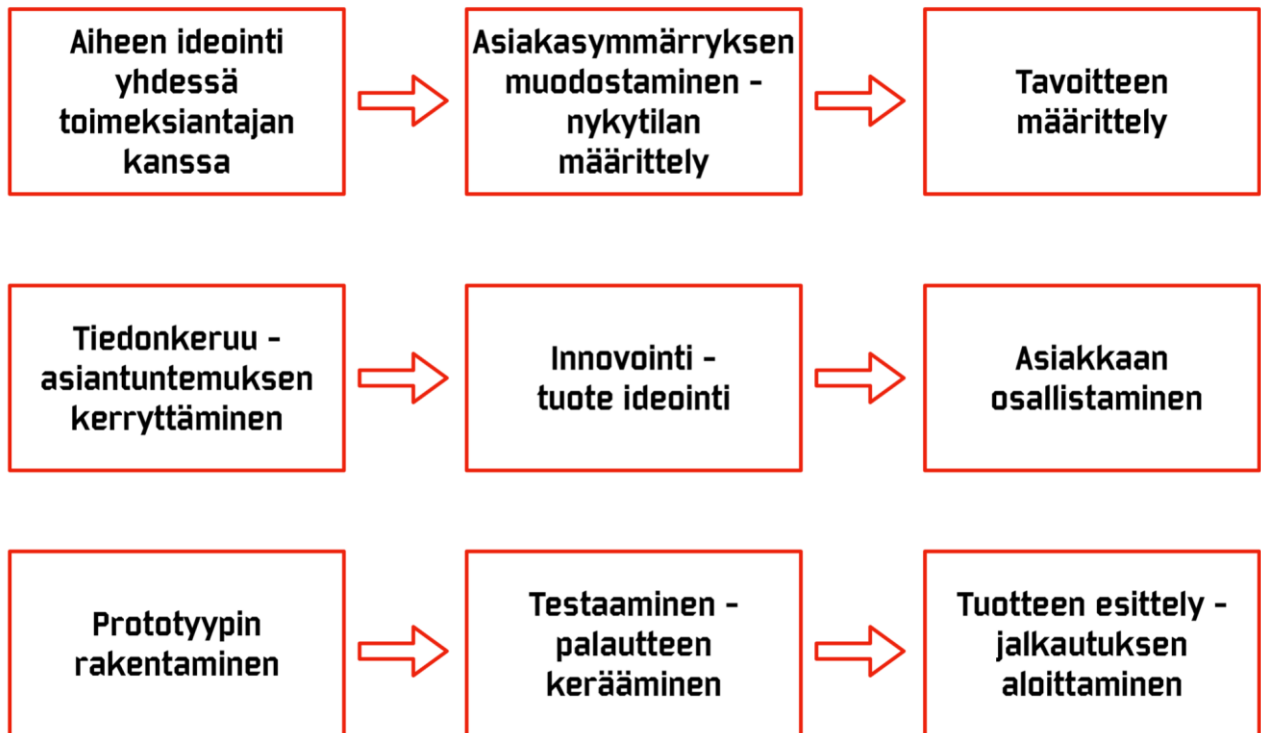
6 Työn tavoite

Työn tavoitteena on luoda seuralle omatoimisen harjoittelua tukeva työkalu. Työkalun tehtävänä on innostaa harjoittelemaan ja tukea pelaajan hyvää urheilijan arkea. Työkalun tulisi olla käyttäjäystävällinen, sisällöllisesti laadukas ja helposti jalkautettava. Yksi työn tavoitteista on mahdollistaa seuran puolesta pelaajille ja valmentajille alusta, josta pelaajat saavat malliharjoitteita kotioloihin. Työn aloittamisen jälkeen olemme ottaneet työkaluun pelillistämisen näkökulman pelaajien innostamiseen. Pelillistämällä pyritään yhdistämään työkaluun esimerkiksi pistejärjestelmä, jossa pelaajat voivat kerryttää itselleen pisteitä oikean elämän palkintoja varten.

Työkalun avulla valmentajien on helpompi seurata pelaajien tekemistä arjessa sekä yleistä viikoittaista liikunnallisuutta. Myöskin pelaajan ja valmentajan on helpompi asettaa yhdessä prosessi tavoitteita, joita voidaan seurata. Tavoite on tukea pelaajan oppimista kohti kokonaisvaltaista urheilijaa, kenelle liikunta on elämäntapa. Työhön kuuluu esimerkiksi pelaajan reflektointi taidon kehittäminen pelien videoklippien tarkastelemisena. Kotiläksynä voi toimia pelin tarkasteleminen ja onnistuneiden ja epäonnistuneiden suoritusten löytäminen. Työkalun lopullisena tavoitteena on kasvattaa pelaajien sisäistä motivaatiota sekä autonomista tekemistä lisäten liikunnallisuutta.

7 Työn vaiheet

Opinnäytetyöprosessi aloitettiin vuonna 2020 tilanteessa, missä olimme molemmat työsuhteessa jalkapalloseura FC Kasiysi Espoo ry:ssä. Keskusteltuamme työnantajamme kanssa päätimme seuran toimivan hyvin opinnäytetyön toimeksiantajaksi. Aiheeksi meillä oli toimeksiantajan kanssa muutamia vaihtoehtoja, mutta Covid -19 pandemian vaikuttaessa lasten ja nuorten harrastamiseen havainnoitiin tarve omatoimisen harjoittelun innostavuuden kehittämiseen. Prosessia suunnitellessamme lähdimme soveltamaan palvelumuotoilun ja tuotteistamisen periaatteita.



KUVA 2 Työn vaiheet

Tavoitteena on alusta alkaen ollut vastata tarpeeseen kehittää seuran pelaajakehitystä. Omatoimisen harjoittelun rooli kasvaa jatkuvasti tavoitteellisten pelaajien harjoittelussa lajin kehittyessä. Ikuisiksi ongelmaksi on seurassa havaittu omatoimisen harjoittelun laatu, yksipuolisuus ja kokonaisuuden puuttuminen. Yksittäinen pelaaja on saattanut harjoitella määrällisesti paljon, mutta suorituksen intensiteetti, laatu sekä monipuolisuus on jäänyt toissijaiseksi. Urheiluseurojen toiminnan jatkuva ammattimaistuminen on myös johtanut siihen, että henkilökohtaisen palautteen ja yksilöllisten pelaajapolkujen verkosto jää usein jo valmiiksi kiireiselle vastuuvallmentajalle tai seuran työntekijälle. Halusimme tehdä omatoimisesta harjoittelusta kokonaisuuden, mikä kehittää niin pelaajan tekemisen tasoa. Tärkeänä nähtiin myös monistettavuus ja jatkuvuus. Tavoite oli tehdä sellainen kokonaisuus, mitä olisi mahdollista hyödyntää eri ikäisten kanssa. Lähdimmekin työstämään omatoimisen harjoittelun harjoitepankkia sekä kehittymisen seurannan palvelua. Kun perehdyimme asiaan

tiedonkeruun, keskusteluiden sekä oman pohdinnan kautta halusimme keskittyä tulevassa kokonaisuudessamme nimenomaan pelaajien sisäisen motivaation herättämiseen ja tehdä kokonaisuudesta pelaajille innostava.

Suunnittelimme listan henkilöistä, jotka halusimme mukaan projektin työstämiseen. Kontaktoiduimme valittuihin henkilöihin aiheen esittelyllä ja epävirallisella kokemusten jakamisella. Pääsimme tutustumaan Sami Hyypiä Akatemian myEWay-palveluun. MyEWay-palvelu keskittyy kokonaisvaltaisen kehittymisen ja oppimisen seurantaan. Tutustumisesta saimme paljon ideoita asioista, mitä haluamme sisällyttää omaan digitaaliseen omatoimisen harjoittelun kokonaisuuteemme. Suurimpana erona oman tavoitteemme ja Sami Hyypiä Akatemian työkalun tavoitteen välillä on pelaajien ikä ja sisäisen motivaation taso. MyEWay-palvelu on käytössä Suomen johtavissa junioriseuroissa, missä pelaajien sisäisen motivaatio harjoitella on korkealla ja sitä vaaditaan myös pelaajilta. FC Kasiysin pelaajilta omatoimista harjoittelua ei vaadita, vaikka siihen halutaankin panostaa. Myös pelaajien lähtötaso ja motivaatio harrastaa on kaverikeskeisempi puhtaasti kilpailullisuuden sijaan. Haluamme FC Kasiysin kokonaisuudessa innostaa jäseniä liikkumaan myös ilman ohjattua toimintaa. Työmme tavoite on innostaa liikkumaan.

Työstimme jo käytyjen keskusteluiden ja oman ideoinnin pohjalta esimerkin siitä, minkälainen voisi lopullinen tuotos seuralle olla. Tätä esimerkkiä olemme käyttäneet myöhemmissä keskusteluissa aiheen havainnollistamiseksi. Aloitimme erilaisten digitaalisten alustojen kartoittamisella. Alustan tulisi olla sen käyttäjille mahdollisimman helppokäyttöinen, jopa mahdollisesti ennestään tuttu. Nämä kriteerit täyttivät Google Classroom.

Classroom on Google Apps for Education -työkalu, jonka avulla opettajat voivat luoda ja järjestää tehtäviä oppilaille. Kyseinen palvelu on ollut käytössä toiminta-alueen kouluissa jo aiemminkin, joten sen käyttäminen on suurimmalle osalle pelaajista jo tuttua. Opettelimme käyttämään Classroom-työkalua ja samalla ideoimme erilaisia osioita ja elementtejä, mitä voisimme työkalun kautta pystyä tekemään. Omatoimisen harjoittelun pelissä keskeisiä osiota on henkilökohtainen valikko, missä on ainakin saatavilla oman pelissä etenemisen seuranta näkymä sekä seuraavat pelin vaiheet.

Classroom toimii interaktiivisesti vuorovaikutuksessa muihin Google - Workspace työkaluihin. Tämän vuoksi halutut osiot ja elementit haluttiin rakentaa mahdollisimman pitkälle ainoastaan Google-Workspace työkalujen avulla. Tällaisia työkaluja ovat mm. Google Docs, Google Sheets, Google Forms sekä Google Sites. Tutustuminen kyseisiin työkaluihin oli avainasemassa ennen ensimmäisen version luomista.

Pelissä eteneminen perustuu pelaajan suorittaessa hänelle tulevia tehtäviä. Loimme erilaisia esimerkki tehtäviä ja niiden työstämiseen testien perusteella valikoitui Google Forms-työkalu. Google Formsin avulla luotu pelin tehtävä voidaan jakaa kaikille pelaajille samanaikaisesti, mutta pelaaja pystyy kohdistamaan suorituksen itseensä. Forms mahdollistaa suoritusten jatkokäsittelyn, jos

tehtävälomakkeen vastaukset viedään Google-Sheets-työkaluun. Loimme pelin hallintaan ja suoritusten jatkokäsittelyä varten Google Sheets tiedoston, mihin tulemme linkittämään kaikki pelin erilaiset tehtävät. Kokoava tiedosto toimii pelin tulospalveluna, missä peliä hallinnoiva henkilö näkee helposti kokonaisuuden niin kaikista peliä pelaavista, kuin yksittäisistä pelaajistakin. Myös jokainen pelin tehtävä ja sen suoritukset ovat näkyvissä tulospalvelussa. Tulospalvelu laskee jokaisen pelaajan suorituksia yhteen ja pisteyttää suorituksia annettujen ehtojen perusteella.

Oman etenemisen seuraamisen näkyväksi valitsimme jalkapallon harrastajille tutun "pelaajakortin", mikä muistuttaa FIFA-konsolipelin Ultimate Team pelimuodon visuaalista ilmettä. Pelaajakortti luotiin Google Sheets- työkalulla saadaksemme värityksen muuttumaan pelaajan edistyessä pelissä. Pelaajakortti linkitetään vastaamaan tulospalveluun kerääntyviä pelaajan henkilökohtaisia pisteitä. Pelaajakortin väritys muuttuu kyseisten pisteitä seuraavalla ehdollisella muotoilulla. Pelaajakortti luodaan jokaiselle pelaajalle henkilökohtaisesti ja siihen kirjoitetaan pelaajan nimi ja lisätään hänestä kasvokuva.

Käydessämme keskustelua opinnäytetyön ohjaamisesta vastaavan opettajan kanssa päätimme rajata aiheen vain omatoimisen harjoittelun innostamiseen.

Helmikuussa, kun olimme palaveranneet ohjaavan opettajan kanssa aloitimme itse opinnäytetyön raportin kirjoittamisen. Määrittelimme otsikot, jotka opinnäytetyömme täytyy sisältää ja aloitimme teoriataustan tutkimisen. Aloimme myöskin työstämään työkalun sisältöä sekä teema kansioita mitä meidän mielestämme työkalussa täytyisi olla.

Maaliskuussa työmme pilottivaiheessa oleva työkalu esiteltiin seuran johtokunnalle työpaikan opinnäytetyöohjaajan puolesta, joka toimii seurassa valmennuspäällikkönä. Työmme vastaanotettiin positiivisen mielin sekä kehuin vastaan. Maaliskuun lopussa esittelimme myöskin seuran U10 poikien valmennustiimille työkalun ja tavoitteemme ottaa heidät pilotointivaiheeseen joukkueeksi. Pohdimme myöskin joukkueen valmentajien kanssa minkälaisia omatoimiharjoittelun kokonaisuuksia työkalussa kannattaa olla, esimerkiksi pallolliset harjoitteet, elämäntapojen seuranta, fyysinen harjoittelu ja yleinen liikunta. Sovimme myöskin meidän ja joukkueen kesken, että pilotointivaihe kestää 4–6 viikkoa.

Pilotointivaiheen keskiössä toimii omatoimiharjoittelu peli, jossa on FIFA ultimate teamista tuttu pelaajakortti, jota pelaajat voivat kehittää oman harjoittelun kautta. Kortin kehittyminen tapahtuu pelaajaan täyttämien harjoitteiden avulla. Mitä enemmän harjoittelet, sitä enemmän korttisi kehittyy. Ennen pilottijaksoa työstimme valmennustiimin kanssa käydyn keskustelun pohjalta tehtävät pilottijaksolle. Loimme jokaiselle pilottijaksolle osallistuvalla pelaajalle oman henkilökohtaisen pelaajakortin ilman kuvaa. Työstimme pilottijaksolle osallistuvalla ryhmälle ohjeet pelin pelaamiseen.

31.3.2021 esittelimme 2011-syntyneiden poikien joukkueen valmennukselle työkalun. Vastaanotto ja idea innostaa pelaajia oli hyvä. Koulutimme myöskin yhden isävalmentajista työkalun hallinnointi käyttöön ja esimerkiksi pelaajakorttien luomista varten. Ensimmäisessä joukkueelle tehdyssä esittelytilaisuudessa saimme erittäin positiivisen vastaanoton. Pelaajat aloittivat työkalun käytön 6.4.2021. Pilotointialustuksen jälkeen jatkoimme raportin työstöä.

Pilotointi kesti viisi viikkoa ja päättyi 14.5.2021. Pilotoinnin jälkeen pidimme joukkueelle päätöstilaisuuden, jossa jaoin sen hetkisille kolmelle parhaalle pelin kehittäjälle palkinnot. Pilotointi ei tuottanut täysin toivottua aktiivisuutta pelaajilta tai joukkueen valmentajilta pelaajien innostamisen osalta. Tähän voi todeta, että projektin alkuvaiheessa on tärkeää muistuttaa ja innostaa pelaajia sekä joukkue valmentajia useammin seuran päätoimisten työntekijöiden puolesta.

8 Työn tulokset

Tiedon keräämisen ja eri kohderyhmien kanssa käytyjen keskustelujen avulla julkaisimme kolmen isomman osion ympärille rakennetun omatoimisen harjoittelun pelin. Kokonaisuus koostuu pelin ohjeistuksesta, tulospalvelusta sekä pelin ympäristöstä eli Google Classroom oppimisympäristöstä.

Ohjeistus päätettiin tuottaa seuran urheilutoiminnan kokonaisuutta käsittelevällä verkkosivustolle. (Liite 1). Pelin ohjeessa on kerrottu pelin eri mekaniikoista sekä pelin käyttöönoton vaiheista, kuten Google Classroom - kurssille kirjautumisesta. Ohjeistus haluttiin liittää osaksi urheilutoiminnan kokonaisuutta helpottaaksemme sen jalkautumista. Otimme huomioon ohjeistuksesta tehdessämme eri kohderyhmät. Koska kokonaisuutta tullaan jatkuvasti päivittämään, oli myös äärimmäisen tärkeää, että jaettava ohjeistusta olisi mahdollista muokata myös myöhemmässä vaiheessa. Halusimme ohjeistuksen olevan helposti jaettavissa ja sen vuoksi verkkosivulla oleva ohjeistus toimi hyvin suoran linkin välittämisen ansiosta. Vaikka toiminta on täysin avointa ja vanhempia halutaan osallistaa lasten harrastamiseen on omatoimisen harjoittelun pelissä pyritty myös ehkäisemään monivaiheisen tiedon välittämisen haasteita. Ohjeistuksen tulisi olla saatavilla ja ymmärrettävissä myös sen oikeilla käyttäjillä eli lapsilla ja nuorilla. Verkkosivuille lisättiin mahdollisimman paljon yksinkertaisia kuvia havainnollistamisen vuoksi.

Ohjeistuksessa on kerrottu käyttöönoton vaiheista sekä siitä, miten pelissä edetään. Itse pelissä tavoitteena on suorittaa annettuja tehtäviä tai kannustaa tiettyyn suoritustapaan. Tehtävien tekemisestä raportoidaan pelin kautta ja pelaajalle kertyy pisteitä. Suurimpana osana ohjeistuksessa on kertoa mistä ja miten pisteitä etenemiseen on mahdollista saada. Ohjeistuksessa haluttiin myös painottaa samoja arvoja, kuin itse pelissäkin eli tehdä siitä visuaalisesti kiinnostava sekä esittelemällä mahdollisuuksia, mitä pelin edetessä pelaaja voisi saavuttaa. Koimme viihtyisän ympäristön sekä etenemisen kuvaamisen motivoivan pelaajaa jo ennen virallista käyttöönottoa.

Pelaajan suorittaessa tehtäviä pelissä kertyvät suoritusmerkinnät tulospalveluun (Liite 2). Tulospalveluna toimii Google-sheets taulukko, minkä on interaktiivisesti yhteydessä Classroomiin lisättyihin tehtäviin. Tulospalvelun katseluoikeus on jaettu vain valmentajille. Tulospalvelussa valmentajat pystyvät tarkastelemaan kokonaisuutta, määrittämään pelin pisteiden kertymiseen vaikuttavia asetuksia sekä seuraamaan yksittäisten pelaajien suorittamista. Eri välilehdille ohjataan yksittäisten pelin tehtävien tuloksia ja niistä tehtyjä koonti taulukoita. Pääsivulla nämä tulokset kerätään jokaisen pelaajan osalta etenemisen näyttävään osioon. Jokaisen henkilökohtaiset pisteet ohjataan tulospalvelusta pelaajalle henkilökohtaisesti Classroomin kautta jaettuun pelaajakorttiin (Liite 3). Pelaajakortti toimii pelaajalle visuaalisena oman etenemisen seuraamisen alustana. Pelaajakortti on luotu pelaajille tutun FIFA Ultimate Team näköiseksi ja siinä on samoja elementtejä, kuten kehityksen mukana tulevat värin muutokset sekä kokonaisuuden etenemisen kehittyminen kuvattuna

arvosanalla. Yksittäisten pelin tehtävien kehittymistä kuvataan pelaajakortissa tehtävämerkkien avulla (Liite 4). Tehtävämerkeissä seikkailee peliin luotu sarjakuvahahmo, joka suorittaa merkissä tehtävän mukaista toimintoa, kuten pallon ponnauttelua tai lepäämistä.

Pelin pelaamisen alustana toimii Google Classroom oppimisympäristö (Liite 5). Classroomiin luodaan jokaiselle ikäluokalle eli yhteisen organisaation omaaville ryhmille oma kurssi eli digitaalinen luokkahuone. Classroomissa on mahdollista jakaa dokumentteja tai osioita helposti joko vain yksittäiselle pelaajalle tai jokaiselle kurssille osallistuvalla.

Kirjautuessaan sisään Classroomiin pelaaja pääsee pelaamaan omatoimisen harjoittelun peliä. Pelaaja löytää valikosta jokaisen hänelle henkilökohtaisesti tai kaikille jaettujen tehtävien ohjeistukset sekä niiden suorituksen merkintä lomakkeen. Pelaaja pystyy seuraamaan omaa etenemistään hänelle henkilökohtaisesti jaetun pelaajakortin kautta. Pelin alustalla on mahdollista esittää ylläpitäjälle toiveita oman pelaajakortin muokkaamiseen, esimerkiksi oman kuvan lisääminen pelaajakorttiin onnistuu tämän toiminnon kautta. Alustalta löytyy myös mahdollisuus pelaajien keskinäiseen tai pelaajan sekä valmentajan väliseen vuorovaikuttamiseen kommenttien ja pikaviestintä osioiden avulla.

Pilotoinnissa saimme seuraavia tuloksia. 10 - vuotiaiden pelaajien ryhmästä 48,7 % pelaajista teki pilotointijakson aikana itseohjautuvasti omatoimista harjoittelua ja raportoi siitä omatoimisen harjoittelun pelin kautta useamman kerran. Noin 17 % pelaajista harjoitteli aktiivisesti ja he täyttivät myös oman levon ja ravinnon saantiaan aktiivisesti. Vähemmän lajiin kiinnittyneiden harrastepelaajien osuus aktiivisista harjoittelijoista oli murto-osa, vaikka yksittäisiä yllättäviäkin onnistumisia saatiin.

Lopputuloksena on omatoimisen harjoittelun peli, minkä ominaisuudet pyrkivät motivoimaan kaiken tasoisia pelaajia. Se on osa seuran urheilutoiminnan kokonaisuutta, ja mahdollisuudet sen jalkautukseen ovat hyvät oikeanlaisilla toimenpiteillä.

9 Pohdinta

9.1 Pellistäminen ja oppimisympäristö

Työkalu on luotu classroomin ajatuksella innostaa pelaajia omatoimiseen harjoitteluun ja yleisen liikunnan lisäämiseen. Joukkueissa jo valmiiksi motivoituneet pelaajat harjoittelevat, omalla ajallaan, mutta työkalu mahdollistaa niin aktiivisuuden lisäämistä kuin myös harjoittelun laadun parantamista. Vähemmän motivoituneille harraste pelaajille tavoitettu reaktio olisi löytää pelin ja palkitseminen kannalta nautinto omatoimiseen harjoitteluun ja liikuntaan. Työkaluun on luotu yhtenäisyyden parantamisen ajatuksena mahdollisuus saada pisteystystä joukkuekavereiden kanssa pelaamisesta vapaa-ajalla. Tämän ajatuksen taustalla on ollut juuri motivoituneiden pelaajien käyttäminen muiden pelaajien innostamiseen omatoimiharjoittelusta ja samalla motivoituneet pelaajat "hyötyvät" pelin muodossa siitä, että menevät vähemmän pelaavien joukkuekavereiden kanssa vapaa ajalla pelaamaan. Ajatusta tukee Knutas ym 2014 tutkimus siitä että, "pelillistämisen elementtejä käyttäessä erityisesti menestyksekkäitä opiskelijoita on mahdollista motivoida jakamaan taitojaan myös muiden opiskelijoiden auttamiseen hyötyessään siitä itse "(Kuosmanen 2019, 20).

Luotuun oppimisympäristöön on luotu omatoimiharjoittelun tehtäviin pisteytys systeemi, joka muuntaa harjoittelun määrän oman "pelaajakortin" yleiseen kehittymiseen sekä erillisten "suoritusmerkkien" paranemiseen. Pelaajakortti on luotu FIFA ULTIAMTE TEAMISTA jalkapallon ystäville tutulle pohjalle. Fifasta poiketen pelaajakortissa ei ole numeraalisia arvoja, jotka kuvaavat jonkin fyysisen tai pelillisen ominaisuuden taitotasoa, vaan korttiin on luotu suoritusmerkin tyyppinen hahmo, jonka vaatetuksen väri muuttuu, kun pelaaja harjoittelee enemmän. Hahmon värityksen tasot on jaettu asteikolle 1–5. Asteikkoa kuvataan väreillä musta, pronssi, hopea, kulta, safiiri ja pelaajakortin tasot on jaettu FIFA videopelin tyyllisesti pronssiin, hopeaan, kultaan, informiin (musta) ja team of the seasoniin (sininen). Oppimisympäristö haluaa tukea pelaajan autonomiaa ja pelaajat saavat itse päättää mitäkin tehtäviä suorittavat mihinkin tahtiin.

Oppimisympäristössä esiintyy selkeästi pelillistämisen eri osa-alueita, joita esiintyy myöskin aiemmin mainitussa Victorian Yliopiston luomassa explorez oppimispelissä. Pelaajakortin kehittymisen lisäksi harjoitteiden aktiivinen suorittaminen tullaan palkitsemaan tietyn väliajoin seuran puolesta fyysisillä palkinnoilla. Pelaajakortin kehittymisen kisat käydään joukkueen sisäisesti, mutta myöskin tulevaisuudessa koko seuran kesken "ikäluokkien kuukausittaisina/viikoittaisina kisoina", joissa palkitaan esimerkiksi eniten liikkunut ikäluokka.

Motivaation on todettu kasvavan ei niin mieluisia tehtäviä kohtaan, kun tekemiseen on yhdistetty palkitseminen. Mainitsemisen arvoinen maininta on kuitenkin, että tutkimusten mukaan palkinnot voivat toimia negatiivisessa valossa, jos niitä käytetään liian pitkään tai käytetään jo motivoivaan tehtävään. (Kuosmanen 2019, 23).

9.2 Tuotoksen pohdintaa

Kun aloitimme opinnäytetyöprosessin marraskuussa ajatus projektista ja sen osista oli todella erilainen. Tuotoksen ajatusmalli oli todella perinteinen ja mahdollisuus omaan kädenjälkeen ei ollut suuri. Ajatuksena oli luoda seuralle paikka kehittymisenseurannalle sekä omatoimiharjoittelupankille. Tuotos siis pitkässä juoksussa palvelisi pikemminkin vain motivoituneimpia urheilijoita, joilla on halua harjoitella omalla ajalla. Ympäristöstä oli ajatuksena luoda melko samanlainen alusta kuin esimerkiksi Eerikkilässä käytössä oleva MyEway. Alusta/sovellus pelien, tuloksien ja harjoitusten seuraamiseen. Prosessin alussa pidimme myöskin palaverin Eerikkilän henkilökuntaan kuuluvan päätoimisen työntekijän kanssa aiheesta MyEway ja sen toiminta.

Teoriatausta opinnäytetyön luomiseen olisikin ollut vahvasti omatoimisen harjoittelun, sekä motivaation teoriassa. Aihe-ehdotus laitettiinkin kontoon alustavasti omatoimiharjoittelun kehittämisenä ja seurantana. Työn alkuvaiheen prosessin tavoite kuului seuraavasti: ”Tavoite on mahdollistaa seuran puolesta pelaajille ja valmentajille alusta, josta pelaajat saavat malliharjoitteita kotioloihin. Jalkautuksen jälkeen työkalun ylläpitämisen tulee olla valmentajien vastuulla ja heille helposti käytettävä. Alustan tulisi mahdollistaa valmentajille harjoitteluaktiivisuuden seuranta.” Kuitenkin kun saimme pidettyä ensimmäisen palaverin koulumme opinnäytetyöohjaajan kanssa ja meitä haastettiin työmme puolesta luomaan jotakin omamme näköisempää niin esiin nousi aihe yhdistää opinnäytetyöhön pelillistäminen. Tätä myöten, kun jatkoimme itsenäistä opinnäytetyön työstä kuva opinnäytetyön tuotoksesta sekä tavoitteesta muuttui.

Kun aloimme miettiä mitä meidän seuramme FC Kasiysi edustaa ja mitä tavoitteita meillä on seurana yhdessä kuten olla suomen paras grassroots seura niin totesimme, että meidän opinnäytetyömme ei voi olla niin vahvasti kilpapelaaaja tukeva, meidän ollessamme kasvattajaseura.

Opinnäytetyöprosessin yhteydessä korona vaikutti vahvasti seuroihin ympäri suomea ja nimenomaan harrastepelaajien kato kasvoi koko talven läpi. Näin ollen aloimme pohtimaan miten voimme innostaa sekä motivoida harrastepuolen pelaajiamme sekä myöskin kehittää meidän motivoituneimpia yksilöitämme. Opinnäytetyön lopullisena tuotoksena syntyi digitaalinen alusta, johon luotiin omatoimiharjoittelun peli. Peli jaettiin kuuteen omatoimiharjoittelun osa-alueeseen, johon pelaajat täyttivät omaa päivittäistä tekemistään. Seuratut osa alueet olivat fyysinen harjoittelu, yleinen liikunta, elintavat, pallollinen harjoittelu, pomputtelu ja sosiaalisuudet kasvattaminen. Viedessämme projektia eteenpäin ajattelimme pelaajien oppimisen/harjoittelun prosessia pedagogikaan kautta. Mikä on kivaa ja kiinnostavaa nuorelle pelaajalle? Jos pelaajalla ei ole kiinnostusta aiheeseen entuudestaan niin miten sitä voisi luoda

9.3 Pilotointi

Työn pilotointi vaiheen aikana heräsi ajatus, onko konsepti tarpeeksi kiinnostava tyttö jalkapalloilijoille. FIFA + ULTIMATE TEAM on vahvasti poikamaisempi ajatusmalli. Vaikkakin pelaajakortti ei ole täysin samankaltainen kuin Fifan digitaalisessa konsolipelissä niin on se silti luotu tämän pohjalta. Myöskin esimerkiksi pelaajan taso ja pelaajakortin värien nimitykset ovat peräisin Fifasta. Tämän lisäksi, kun esitimme pilotoinnin aloituksessa oppimisympäristön ensimmäistä kertaa ja puhuimme pelaajakortista, vertasimme sitä heti konsolipeliin. Ajatus tulevaisuudelle on voiko pelaajakortin ulkonäköä päivittää yleisemmäksi ja FC Kasiysin näköiseksi. Pelaajakortin hahmot on pyritty luomaan sukupuolineutraaleiksi, mutta haluamme innostaa kaikkia, joten ajatuksena on tulevaisuudessa päivittää kortin ulkonäköä entisestään.

Pilotoinnin aikana vastuu oli jätetty esittelyn jälkeen joukkue valmentajille. 5 viikon pilotointivaiheen jälkeen voidaan todeta, että varsinkin projektin alkuvaihe vaatii seuran päätoimisilta lisäpanosta innostamiseen ja aktiiviseen seuraamiseen, että projekti tosiaan lähtee parhaalla mahdollisella tavalla käyntiin.

9.4 Menetelmät ja teoriatausta

Työn toteutuksen aikana olemme luottaneet vahvasti omaan asiantuntijuuteen ja ammattipätevyyteen. Kun aloitimme projektin ja otimme pelillistämisen näkökulman työhön, meidän ensimmäiset toiminnot oli palaverit puhtaasti jo oman olemassa olevan tiedon perusteella. Pohdimme pedagogista lähestymistä koulumaailmassa pelillistämisen kannalta sekä omia kokemuksia pelillistamisestä juuri koulumaailmassa. Tämän jälkeen loimme mielikuvan, miten yhdistää pelillistäminen sekä omatoimiharjoittelu. Tämän jälkeen tunkeuduimme teoriaan vahvistaaksemme jo olemassa olevia ajatuksia ja ideoita. Tämä oli vahvasti yhteydessä ajatukseen oman näköisen ympäristön luomisesta eikä vain teoriataustan avulla löydetyn tiedon kopioimisesta. Positiivista oli, että omat ennakoajatukset toteutuivat myös pelillistämisen teoriataustassa ja muissa lähteissä todella hyvin. Käyttämämme lähteet, meidän ajatuksemme sekä itse työn tuotos siis kulkivat vahvasti käsi kädessä. Kun loimme ympäristön, halusimme myöskin pohtia oppimisen eri metodeja, sekä miten ihminen oppii teoriassa ja miten hän oppii meidän projektissamme.

9.5 Jatkotoimenpiteet ja tulevaisuus

Pilotointi vaihe päätettiin 14.5.2021 ja vaikkakin opinnäyte on tullut päätökseen, jatkuu oppimisympäristön kehittäminen ja käyttäminen tulevaisuudessa. Keräämme palautteita pilotinti vaiheesta ja tavoitteemme on julkaista alusta koko seuran käyttöön kesän aikana. Alustasta täytyy kehittää toimiva kokonaisuus, joka iskostuu seuran identiteettiin ja seuran sisäisen yhteisön lähentämiseen. Ikäluokkien välisten kisojen ideana on yhdistää joukkueen sisäistä toimintaa yhteisen tavoitteen eteen. Kuukausittain tai viikoittain valitaan voittajia yleisen liikkumisen kisassa. Joukkueet kisaavat läpi kauden ja seuran päättäjäisissä palkitaan eniten liikkunut joukkue. Joukkueiden valmistuksen täytyy ottaa vastuulleen aktiivinen pelaajien innostaminen ja muistuttaminen julkaisemisen alkuvaiheessa. Innostaminen ja positiivinen palaute lisää pelaajien sisäistä motivaatiota.

Alusta on lisäksi paljon muutakin kuin omatoimiharjoittelun peli innostamiseen. Potentiaali sekä käyttötarkoitus alustalle on erittäin suuri ja sitä voidaan tulevaisuudessa käyttää niin valmentajien tutorointiin, koulutukseen sekä esimerkiksi pelaajien pelien seuraamiseen ja onnistuneiden suoritusten korostamiseen. Esimerkiksi maalivahtivalmennuksessa seurassa kuvataan harjoituksia GoProlla ja niitä käydään läpi. Alusta helpottaa kynnystä käydä pelaajien kanssa videoita läpi ajan säästämiseksi. Videot voidaan tuoda alustalle ja lisätä niihin kommentteja / vapaita kommentteja pelaajilta mitä hyviä suorituksia he näkivät. Kommentit sitten voidaan käydä läpi yhdessä.

9.6 Johtopäätökset

Tämänhetkisestä tuotoksesta sekä pilotoinnista voidaan vetää johtopäätöksiä erilaisiin kohtiin koskien työn lopullista tulevaisuutta. Kuten aiemmin pohdittua työn tuotoksen tavoite on innostaa kaikkia urheilijoita niin tyttöjä, poikia, kilpapelaaajia harrastepelaaajia. Oman pohdinnan myötä johtopäätöksesi voidaan vetää se, että FIFA ei välttämättä ole kaikista innostavin keino saada tyttöjä käyttämään oppimisympäristöä. Kuitenkin pilotoinnin aikana vastaanotto oli poika pelaajien kannalta selkeä, että fifa on tuttu ja kiinnostava ympäristö, joten projektissa on ristiriita mikä on paras mahdollinen muoto pelaajakorttiin. Pilotoinnissa kilpajoukkueen pelaajat täyttivät aktiivisemmin omaa harjoitteluaan oppimisympäristöön kuin harrastetason pelaajat. Tämä ei tullut meille yllätyksenä, mutta tavoite on myös saada palautteen ansiosta nostettua harrastepelaajien aktiivisuutta oppimisympäristön käyttämiseen ja näin ollen myös yleisen liikunnan lisäämiseen heidän jokapäiväisessä elämässään. Voidaan siis todeta, että jo valmiiksi motivoituneet pelaajat täyttävät ylimääräisiä harjoitteluun liittyviä asioita pienemmillä kynnyksellä kuin vähemmän motivoituneet harrastepelaajat.

Lähteet

Behavioristinen oppimiskäsitys

Luettavissa: <https://oppimateriaalit.jamk.fi/oppimiskasitykset/oppimiskasitykset/behavioristinen-oppimiskasitys/>

Harju, katso kokonaisuutta älä osia 2015

Luettavissa: <https://kansalaisyhteiskunta.fi/tietopankki/katso-kokonaisuutta-ala-osia/>

Humanistinen oppimiskäsitys JAMK

Luettavissa: <https://oppimateriaalit.jamk.fi/oppimiskasitykset/oppimiskasitykset/humanistinen-kokemuksellinen-oppiminen/>

Humanistinen oppimiskäsitys ja oppimisen ohjaaminen

Luettavissa: <https://oppimateriaalit.jamk.fi/oppimiskasitykset/oppimiskasityksista-oppimisen-ohjaamiseen/humanistinen-oppimiskasitys-ja-oppimisen-ohjaaminen/>

Ikonen, Virtanen. Erilainen oppija, PS-Kustannus 2007

TED TALK

Katsottavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=mOssYTimQwM>

Timo Jaakola, Jarmo Liukkonen, Arja Sääkslahti, Liikuntapedagogiikka 2017. PS-Kustannus

Tynjälä Päivi 1999, Oppiminen tiedon rakentamisena: konstruktivistisen oppimiskäsityksen perusteita

Opetushallitus 2014. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet s. 29

Luettavissa:

https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/perusopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf

Oppimiskäsitykset

Luettavissa: <https://oppimateriaalit.jamk.fi/oppimiskasitykset/>

Valmennustaito 2021, Taitojen oppimisesta, opettamisesta ja valmentamista.


Luettavissa: <http://www.valmennustaito.info/taito/teoriaosuus/>

Väinö Kuosmanen 2019, Opetuksen pelillistäminen

<https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/64976/URN%3ANBN%3Afi%3Aju-201907043566.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Liitteet

Liite 1.



FC Kasiysi
Valmennus

Etusivu

^ Pelaaja


^ Urheilijana kasvaminen

Pelin ohje


^ Omatoiminen harjoittelu

^ Terve urheilija

^ Valmentaja



Pelin ohje



Classroom

Pelaajakortti


Jokaiselle pelaajalle on luotu oma Pelaajakortti kehittymisen seurannan tuloksille sekä **OMATOIMISEN HARJOITTELUUN PELIÄ** varten. Pysyviä muutoksia pelaajakorttiin voi tehdä vain siihen nimetty henkilö. Pelaaja ei itse pysty muokkaamaan pelaajakorttia, mutta hänellä on siihen katselu oikeus. Pelaajakortti päivittyy aina, kun se avataan uudestaan.

Pelaajakortti nimetään ja siihen voidaan lisätä pelaajan kuva ja valittu pelipaikka tunnus. Pelaajakortin muokkaamiseen tarvittavat tiedot lähetetään "Muokkaa korttia"-tehtävän avulla. Muokkaa korttia - tehtävä löytyy Pelaajakortti otsikon alapuolelta.

Pelaajakortin väri päivittyy pelaajakortin vasemmassa ylänurkassa olevan arvon kasvaessa. Pelaajakortin arvoa pelaaja voi kasvattaa suorittamalla annettuja KEHITÄ KORTTIA -tehtävien avulla.


Pelaajakortissa on myös jokaiselle KEHITÄ KORTTIA -tehtävälle oma merkkinsä. Merkkeissä on viisi eri tasoa. KEHITÄ KORTTIA -merkkiä voi kehittää suorittamalla kyseisen merkkiin vaikuttavaa tehtävää.

LUE LISÄÄ ALTA




96
ST
MALINEN

"TEAM OF THE SEASON" = 95-99




60
ST
MALINEN

"PRONSSI" = <65




73
ST
MALINEN

"HOPEA" = 65-74



83
ST
MALINEN

"KULTA" = 75-85



87
ST
MALINEN

"INFORM" = 86-94

KEHITÄ KORTTIA

Tehtäviä on monenlaisia ja niiden tarkempi ohjeistus saattaa vaihdella.

Joidenkin tehtävien tavoitteena on helpottaa pelaajan elämäntapojen seuraamista niin pelaajalle itselleen, kuin myös valmentajille.


Osa tehtävistä taas keskittyy jalkapallon lajitaitojen ja muiden osa-alueiden kehittämiseen.

SUORITTAMALLA KEHITÄ KORTTIA -TEHTÄVIÄ SAAT PISTEITÄ KORTIN JA MERKKIEN KEHITTÄMISEEN. MUISTA MERKITÄ TEHTÄVÄ TEHDYKSI LIITTEENÄ OLEVAN LOMAKKEEN AVULLA.

Kaikki suoraan korttia kehittävät tehtävät löytyvät otsikon "Kehitä korttia" alta. Avaamalla tehtävän saat tarkemman ohjeistuksen tehtävän sisällöstä ja tavoitteista.

Pelaajakortissa on myös jokaiselle KEHITÄ KORTTIA -tehtävälle oma merkkinsä. Merkkeissä on viisi eri tasoa. KEHITÄ KORTTIA -merkkiä voi kehittää suorittamalla kyseisen merkkiin vaikuttavaa tehtävää. Jokaisessa tehtävässä on omat pisterajansa jokaiselle merkillle.

KEHITÄ KORTTIA -merkkien tasot



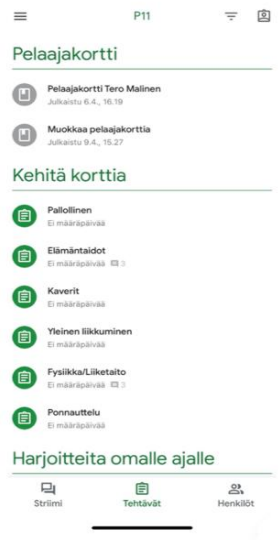
Musta TASO 1

Pronssi TASO 2

Hopea TASO 3

Kulta TASO 4

Salliri TASO 5



P11

Pelaajakortti

Pelaajakortti Tero Malinen
Julkaistu 6.4., 16:19

Muokkaa pelaajakorttia
Julkaistu 9.4., 15:27

Kehitä korttia

- Palloinen
Ei määrääpöivää
- Elämäntaidot
Ei määrääpöivää 83.3
- Kaverit
Ei määrääpöivää
- Yleinen liikuminen
Ei määrääpöivää
- Fysikkäliiketo
Ei määrääpöivää 82.3
- Ponnautteku
Ei määrääpöivää

Harjoitteita omalle ajalle

Striimi Tehtävät Henkilöt

Liite 2

Pelaaja	Kokonaisarvosana	Ponnauttelu	Merkki	Yleinen liikkuminen	Merkki	Fysiikka	Merkki	Kaverit	Merkki	Elämäntaidot	Merkki	Pallollinen	Merkki
	61	2		1,6		2		1		0		1	
	64	0		0,4		0		7		17		0	
	60	0		0		0		1		0		0	
	60	0		0		0		4		0		0	
	60	0		0		0		1		0		0	
	61	1		0,2		0		4		0		0	
	75	2		13,7		1		14		52,23684211		0	
	60	0		0		0		1		0		0	
	64	0		0		0		4		17,5		0	
	64	0		1,4		0		1		17		0	
	60	0		0		0		1		0		0	
	69	6		11,4		2		1		19		6	
	60	0		0		0		1		0		0	
	60	0		0		0		1		0		0	
	60	0		0		0		1		0		0	
	60	0		0		0		1		0		0	
	64	0		1,4		0		2		18,5		0	
	63	0		0,8		0		1		14		0	
	64	0		2,2		1		1		17,5		0	
	60	0		0		0		1		0		0	
	80	19		18,9		9		6		43,2770936		5	
	71	8		9		1		1		37,26086957		0	
	64	2		1,2		0		5		16		0	
	60	0		0		0		1		0		0	
	60	0		0		0		1		0		0	
	73	13		5,7		13		4		25,6		7	
	60	0		0		0		1		0		0	
	90	34		22,2		31		14		53,69230769		1	
	60	0		0		0		1		0		0	
	60	0		0		0		1		0		0	
	60	0		0		0		1		0		0	
	60	0		0		0		1		0		0	
	60	0		0		0		1		0		0	
	65	0		3,8		1		2		20,66666667		0	
	60	0		0		0		1		0		0	
	64	1		4,2		1		1		14,66666667		1	
	63	0		0		0		1		16		0	
	60	0		0		0		1		0		0	
	60	0		0		0		1		0		0	
	60	0		0		0		0		0		0	
	60	0		0		0		0		0		0	

Liite 3



Pelaajakortti

Jokaiselle pelaajalle on luotu oma Pelaajakortti kehittymisen seurannan tuloksille sekä OMATOIMISEN HARJOITTELUN PELLÄ varten. Pysyviä muutoksia pelaajakorttiin voi tehdä vain siihen nimetty henkilö. Pelaaja ei itse pysty muokkaamaan pelaajakorttia, mutta hänellä on siihen katselu oikeus. Pelaajakortti päivittyy aina, kun se avataan uudestaan.































Pelaajakortti nimetään ja siihen voidaan lisätä pelaajan kuva ja valittu pelipaikka tunnus. Pelaajakortin muokkaamiseen tarvittavat tiedot lähetetään "Muokkaa korttia" -tehtävän avulla. Muokkaa korttia - tehtävä löytyy Pelaajakortti otsikon alapuolelta.

Pelaajakortin väri päivittyy pelaajakortin vasemmassa ylänurkassa olevan arvon kasvaessa. Pelaajakortin arvoa pelaaja voi kasvattaa suorittamalla annettuja KEHITÄ KORTTIA -tehtävien avulla.

Pelaajakortissa on myös jokaiselle KEHITÄ KORTTIA -tehtävälle oma merkkinsä. Merkkeissä on viisi eri tasoa. KEHITÄ KORTTIA -merkkiä voi kehittää suorittamalla kyseisen merkkiin vaikuttavaa tehtävää.



Liite 4

	Kaverit	Ponnauttelu	Pallollinen	Fysiikka	Yleinen liikkuminen	Elämäntaidot
TASO 1 MUSTA						
TASO 2 PRONSSI						
TASO 3 HOPEA						
TASO 4 KULTA						
TASO 5 SAFIIRI						



Pelaajakortti



Pelaajakortti Tero Malinen

Julkaistu 6.4., 16.19



Muokkaa pelaajakorttia

Julkaistu 9.4., 15.27

Kehitä korttia



Pallollinen

Ei määräpäivää



Elämäntaidot

Ei määräpäivää  3



Kaverit

Ei määräpäivää



Yleinen liikkuminen

Ei määräpäivää



Fysiikka/Liiketaito

Ei määräpäivää  3



Ponnauttelu

Ei määräpäivää

Harjoitteita omalle ajalle



Striimi



Tehtävät



Henkilöt