

Johanna Niemi & Mai Salmenkangas (toim.)

Hurahda pelilliseen työotteeseen!

Ideoita toiminnallisiin tehtäviin





© Metropolia Ammattikorkeakoulu & tekijät 2021

Julkaisija: Metropolia Ammattikorkeakoulu

Toimittajat: Johanna Niemi & Mai Salmenkangas, CONNEXT for inclusion -hanke

Graafinen suunnittelu ja kuvitukset:

Anna Sarkama-Antila, Graafinen suunnittelu Oy Peippo

Kuvat: s. 6 Google maps -kuvakaappaus, Howard Chai/Unsplash,

Sara Pacelli, Aino Keloharju & Jouni Piekkari,

s. 15 Kuvakaappaus e-lomakkeesta, KuyaAndy/Pixabay,

s. 21 Tom Serratti, CONNEXT Sweden, Anna Sarkama-Antila,

s. 24 Liese Missinne, mukaillen Rika Devisiä

Metropolia Ammattikorkeakoulun julkaisuja

OIVA-sarja 43

Helsinki 2021

ISBN 978-952-328-316-9 (pdf)

ISSN 2490-2055 (pdf)

www.metropolia.fi/julkaisut

www.connexthorinclusion.eu/fi

Tämä tuotos on lisensoitu **Creative Commons Nimeä-EiKaupallinen-JaaSamoin 4.0**

Kansainvälinen -lisenssillä pois lukien siinä olevat kuvat.



Hurahda pelilliseen työotteeseen -opas on tuotettu osana CONNEXT for inclusion -hanketta (ESR 2018-21), jonka kohderyhmänä ovat maahan muuttaneet nuoret, heidän vanhempansa sekä nuorten parissa työskentelevät ammattilaiset. Hankkeessa kehitettiin erilaisia ohjauksen välineitä sekä pelillistä, liikunnallista ja toiminnallista pedagogiikkaa, jonka avulla voidaan tukea oikean opintopolun löytymistä ja opintoihin sitoutumista.



Elinkeino-, liikenne- ja
ympäristökeskus

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020





SISÄLLYSLUETTELO

● JOHDANTO

Tervetuloa hurahamaan!.....4

- Pelillinen työote CONNEXT-hankkeessa
- Esimerkkejä liikunnallisista tehtävistä
- Pelillisyyssanasto

● PELILLISYYDEN LÄHTÖKOHTIA

Miksi ammattilainen kannustaa pelaamaan?8

- Tutkittuja hyvinvointivaikutuksia toiminnan perusteena
- Pelillisen työotteen koukuttavat ulottuvuudet
- Pelillisiä tehtäväideoita

Jokaiselle löytyy tapa hyödyntää pelillisyyttä.....15

- Tee testi! Millainen lähestymistapa sopii sinulle?
- Virikkeitä pelillisyyden toteuttamiseen eri tavoin

Pelaamista erilaisten ryhmien kanssa20

- Tehtävistä tukea kotoutumiseen
- CONNEXT-hankkeen esimerkkejä pelillisyyden soveltamisesta maahan muuttaneiden parissa
- Pelillisuus haavoittuvien nuorten parissa

● PELAAMISEEN VALMISTAUTUMINEN JA TOTEUTUS

Pelillisen ajattelun käynnistäminen 23

- Ideoita virittäytymiseen
- Pelinkehityksen toteuttamisen vaiheet

Määritä pelillisyyden tavoitteet 26

- Tavoitteita joka lähtöön
- Keskiossa tavoitteiden konkretisointi

Suunnittele pelilliset tehtävät 28

- Erilaisia tehtävätyyppejä
- Inklusiivisia tehtäviä kieltä oppiville
- Mukaansatempaavat tarinat
- Yhteiskehittämään: idealaboratorio – pelilaboratorio – testilaboratorio

Valmistele pelillisyyden dokumentointi 32

- Dokumentointisuunnitelmasta jäsennettyyn tietoon

Toteuta pelaaminen käytännössä.....36

- Paperin sijaan digisti?
- Vertaistuki tietoisesti käyttöön
- Ajasta ja paikasta riippumattomia tehtäviä

● PELIHETKEN PURKU JA DOKUMENTOINTI

Pelikokemuksen purku ryhmässä..... 39

- Keskusteluun virittäviä kysymyksiä
- Toiminnallisuutta pelillisyyden purkuun
- Mitä peleistä opitaan?

Parhaat menetelmät palautteen keräämiseen 43

● PELILLISYYDEN MUISTILISTA

Yhteenvetoa oppaasta 44



Tervetuloa hurahamaan!

Johanna Niemi & Mai Salmenkangas, Metropolia Ammattikorkeakoulu

Steve Jobs ei olisi koskaan keksinyt Applea, jos hän ei olisi ollut luova ja ajatellut toisin. Mitä tekisimme liikuntatunneilla, joiden sisällöksi ei olisi merkattu ulkopelit, ja mitä olisi televisio ilman reality-ohjelmia? Kuinka monella elämän osa-alueella voimme käyttää verbiä pelata? Mitä tekee pelimies?

Käsilläsi oleva opas ei suoraan vastaa näihin kysymyksiin, mutta auttaa sinua kokeilemaan ja käyttämään pelillisiä menetelmiä omassa työssäsi. Tervetuloa ajattelemaan luovasti ja löytämään uusia tapoja kohdata asioita ja ihmisiä!

Opas on tarkoitettu **kenelle tahansa pelillisestä työotteesta kiinnostuneelle**. Oppaan työstäneessä CONNEXT-hankkeessa kehitettiin tehtäväesimerkkejä erityisesti nuorten ja kieltä oppivien parissa työskenteleville kuten opettajille, ohjaustyötä tekeville ja nuorisotyöntekijöille. Niitä voi ketterästi soveltaa myös muille.

Tämän oppaan tavoitteena on tarjota **noviisille sysäys** ensimmäisiin pelillisiin kokeiluihin omassa työssä sekä **konkarille tukea ja ideoita** monipuolisten

tehtäväkokonaisuuksien toteuttamiseen. Esittelemme myös inspiroivia pelillisiä esimerkkejä niin Suomesta kuin maailmaltakin. Samalla kutsumme sinut mukaan hyödyntämään pelillistä työtettä omassa työssäsi ja jakamaan sen tuotoksia muille.

Voit tutustua kanssamme pelillisen työtteen taustoihin ja vaikutuksiin, tai halutessasi hypätä suoraan pelihetken suunnitteluun, toteutukseen ja purkuun. Hurahaminen on yhdessä paljon hausempaa!



Tässä oppaassa esittelemme sinulle **CONNEXT-hankkeen esimerkkejä pelillisistä kokonaisuuksista** ja toivomme niistä inspiraatiota työhösi.

Tehtäviä on julkaistu Metropolian verkkosivuilla kahdella kielellä:

Ideota pelillisyyteen hurahaneille (suomeksi)

Games, seriously!? CONNEXT game challenges (englanniksi)

Lisää CONNEXT-hankkeen pelillisestä työotteesta englanninkielisessä oppaassa:

Games, seriously!? Serious games as a tool for empowerment (2021) CONNEXT for inclusion -hanke, Artevelde University College.



PELILLINEN TYÖOTE CONNEXT-HANKKEESSA

Pelit ja pelillisuus voidaan ymmärtää monella tavalla hämmennykseen asti. CONNEXT for inclusion -hankkeessa usein kyse oli pelillisten elementtien hyödyntämisestä toiminnallisissa tehtävissä. Tällöin pelillisyydelle oli ominaista **ryhmässä tekeminen, helposti lähestyttävät teknologiset ratkaisut**, lähiympäristössä **liikkuminen** ja uusien ihmisten **kohtaaminen**. Pelillisiä tehtäviä oli helppo kehittää ja mukauttaa eri tilanteisiin suhteellisen helposti. Pelihetkiin orientoiduttiin kunnolla ryhmän kanssa

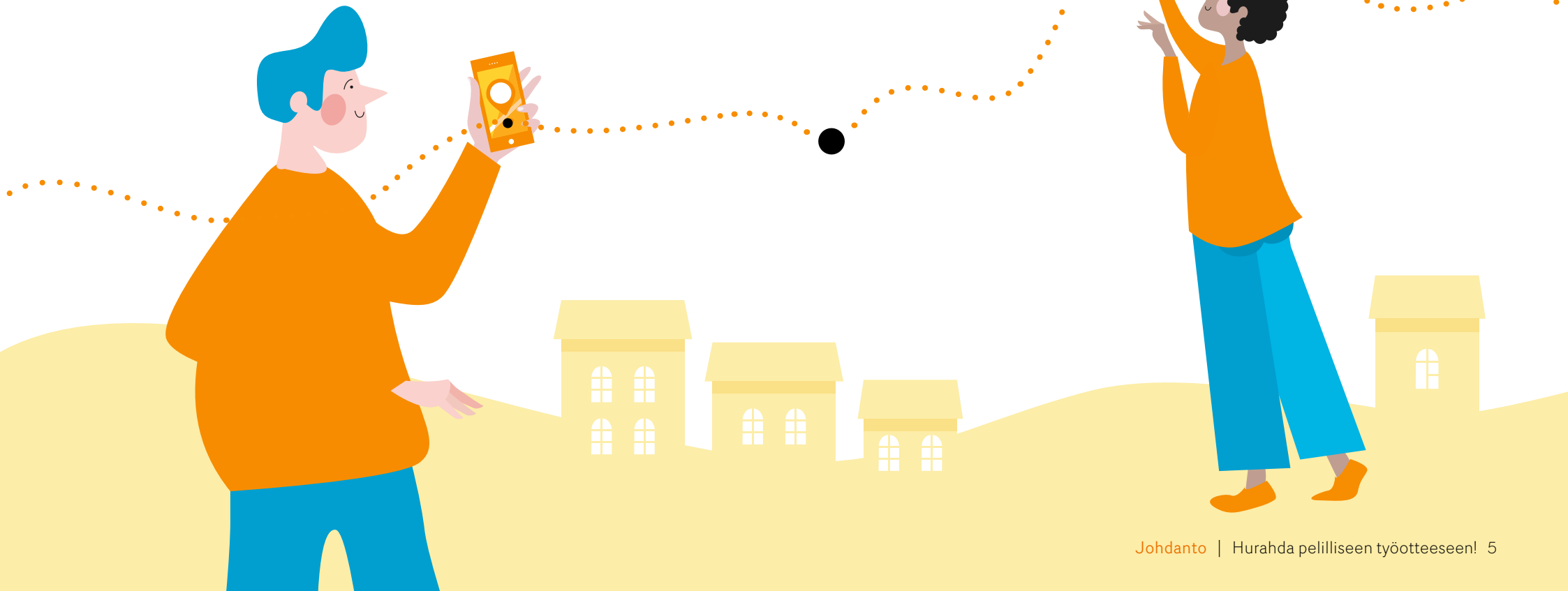
ennen pelaamista, osallistujat saivat tarvittaessa tukea pelaamisen yhteydessä ja pakettiin kuului **ohjattu purkukeskustelu**.

Hankkeessa tavoitteet ja sisällöt määriteltiin erikseen jokaisen ryhmän kohdalla. Tehtävät tarjosivat esimerkiksi tukea oppimiseen, voimaantumiseen ja itseluottamuksen vahvistamiseen. Usein tehtävissä käytettiin digitaalisuutta välineenä, mutta samoja ideoita voi hyvin soveltaa myös paperille. Pelaaminen oli ja edelleen on hyvä tapa saada ihmiset liikkeelle, ylös koulunpenkeistä, työpöytien ääreltä ja kotiruuduilta.



Pelillinen ajattelu vaatii aikaa ja ymmärrystä, mutta liikkeelle voi lähteä pienesti, kokeillen.”

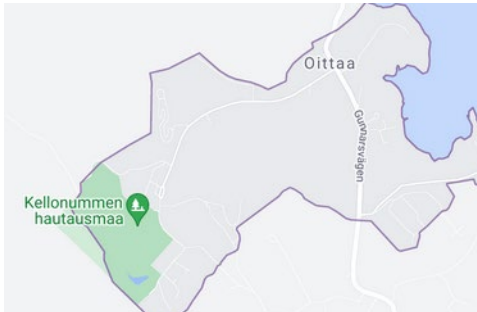
– ammattilainen pelillisyytyöpajassa





ESIMERKKEJÄ LIIKUNNALLISISTA TEHTÄVISTÄ

Liikkeelle ja ulos lähteminen ovat keskeisessä roolissa CONNEXT-hankkeen tuottamissa tehtäväkokonaisuuksissa. Joissakin niistä urheillaankin. Tässä on pari esimerkkiä:



MATEMATIIKAN OPISKELUA LUONNOSSA

Omnian Valma-koulutuksessa vietiin matematiikan opetus Oittaaan ulkoilualueelle. Tehtävissä esimerkiksi tehtiin geometrisiä kuvioita kepeillä, mitattiin leposyke ja arvioitiin pituuksia ottamalla valokuvia ohjeen mukaisista puista, oksista ja mustikanvarvuista. Oppitunti ulkona toi mukavaa vaihtelua opiskeluun. (Liiku luonnossa laskien)

NUORTEN URHEILUHARRASTUKSEN YLLÄPITO PANDEMIAN AIKANA

Kun koripallovalmennus ryhmässä ei ollut mahdollista, HNMKY suunnitteli joka viikolle pelillisiä tehtäviä. Niissä esimerkiksi yksi valmentaja teki videolla lihaskuntoharjoituksia haastaen nuoria tekemään niitä vieläkin enemmän, kun taas toinen kannusti nuoria valmistamaan jakamansa terveellisen reseptin ja laskemaan ruoan kalorimääräiä. Tehtävien vahvasti henkilökohtainen ote tuki ryhmähengen ylläpitämistä poikkeusaikana. (Practice++)

LIIKUNTATAPAHTUMAN SUUNNITTELU TOIMINNALLISESTI

Etelä-Suomen Liikunta ja Urheilu muokkasi suositusta koulutuksestaan toiminnallisemman lisäämällä siihen pelillisiä ja liikunnallisia tehtäviä. Tehtävissä esimerkiksi kiteytettiin tapahtuman idea hissipuheeseen ja suunniteltiin siihen radiomainos sekä tauolle taukoliikuntahetki. (Järkkää koulutus)

IDEOITA AMMATTILAISILLE ARKILIIKUTTAMISEEN

Metropolia Ammattikorkeakoulu ideoi opiskelijoidensa kanssa ammattilaisten webinaaria varten erilaisia tapoja, miten kaikkia voi kannustaa pelillisesti liikkumaan pandemian aikana omassa kodissaan. Tehtävissä esimerkiksi ideoitiin monotoniseen liikuntalajiin vilttejä, uusia toteutusmuotoja, eläydyttiin jääkiekkoa inhoavaan nuoreen ja listattiin inhon syitä sekä kirjoitettiin oma nimi ilmaan jollakin kehonosalla. (Liiku ja liikuta)



PELILLISYYSSANASTO

- **Ohjaaja** = Pelin ohjaaja pelillistää työtään, valmistelee ja toteuttaa pelillisen hetken ryhmänsä kanssa. Ohjaajana voi toimia kuka tahansa ammattilainen, joka haluaa hyödyntää pelillistä työotetta ryhmässään.
- **Peli** = Hiottu, usein juonellinen kokonaisuus, joka sisältää sääntöjä, tarjoaa haasteita, imaisee pelaajan mukaansa ja on suhteellisen muuttumaton. Pelin kehittäminen edellyttää suhteellisen paljon resursseja ja osaamista. Tämä opas keskittyy enemmän pelillisten tehtäväkokonaisuuksien rakentamiseen kuin valmiiden pelien kehittämiseen.
- **Pelikumppani** = Jos tehtäväkokonaisuuksiin haluaa ennakoitua vuorovaikutusta, tehtävien toteutustilanteeseen voi aikatauluttaa tapaamisia teemasta riippuen esimerkiksi työvoimatoimiston virkailijan tai koulun terveydenhoitajan kanssa. Tällöin pelillisen tehtävän suorittaminen edellyttää kyseisen asiantuntijan luona vierailua sovittuna ajankohtana.
- **Pelillinen työote** = Pelillisellä työotteella viitataan monenlaiseen pelillisyyden hyödyntämiseen omassa työssä, esimerkiksi valmiiden pelien hyödyntämiseen tai pelillisten tehtävien suunnitteluun itse. Tämän oppaan painopiste on jälkimmäisessä.

- **Pelillisuus** = Pelillisyydelle ominaisia piirteitä ovat esimerkiksi pisteet, haasteet, edistyminen, kilpaileminen ja tavoitteellisuus. Pelillisyyden lähikäsite on leikkisyys, ja ne kulkevatkin tavallisesti käsi kädessä.
- **Pelillistäminen** = Pelillistämällä tarkoitetaan subjektiivisen pelillisen kokemuksen herättämistä (Huotari & Hamari 2017¹). Käytännössä se tehdään hyödyntämällä peleille tyypillisiä elementtejä ei-pelillisissä yhteyksissä esim. asiakkaiden sitouttamisessa bonuskorttien avulla tai oppilaiden oppimisen tukena.
- **Pelilliset tehtävät ja tehtäväkokonaisuudet** = CONNEXT-hanke kehitti valmiiden pelien sijasta toiminnallisia ja pelillisiä tehtäviä sekä usean tehtävän sarjoja, jotka hyödynsivät pelillisyydelle ominaisia piirteitä.

1 Huotari, Kai & Hamari, Juho (2017). Springer; IIM University of St. Gallen, vol. 27(1), pages 21-31, February.

"A definition for gamification: anchoring gamification in the service marketing literature," Electronic Markets.



Miksi ammattilainen kannustaa pelaamaan?

Jouni Piekkari & Marianne Sipilä, Metropolia Ammattikorkeakoulu

Pelillisuus näyttää olevan muodissa. Elämystalous, luova liikkuminen ja uudet oppimisen ja ohjaamisen mallit ovat jo vakiintunut osa arkista elämää. Kouluissa pelillistetään, lapset käyttävät ja luovat kahootteja tottuneesti, työpaikoilla pelillistetään muutenkin kuin virkistyspäivissä ja digitaalisia pelisovelluksia on pilvin pimein elämänhallintaan, taloudenpitoon ja sosiaalisten suhteiden luomiseen.

Peleille tyypillisiä elementtejä hyödynnetään suomalaisessa yhteiskunnassa laajasti yritysten muutosjohtamisesta kauppojen bonusjärjestelmiin ja koulujen oppimistilanteisiin. Pelaaminen on tullut Piilaaksojen start-upeista osaksi yhteiskunnan keskeisiä toimintoja, ja pelillinen työote on löytänyt paikkansa myös kasvatus-, sosiaali-, terveys- ja nuorisualan metodiikassa.

Tähän on ilmiselvää syynsä: monet ovat tunnistaneet pelillisyyden hyötyjä.

Kasvatus-, sosiaali-, terveys- ja nuorisalojen lisäksi monella muullakin alalla pelataan jo. Me haluamme olla mukana kehityksessä, joka mahdollistaa hyvien tavoitteiden saavuttamisen tavalla, joka on hyödyllistä, helppoa ja hauskaa, ja jonka sivutuotteena syntyy kuin itsestään lisäarvoa – yhteisiä hetkiä, liikkumista ja uusiin ihmisiin ja ajatuksiin tutustumista.

” **Pelit sopivat erityisesti jään murtamiseen tuntemattomien kanssa ja abstraktien asioiden konkretisoimiseen.** ”
– *sosiaalialan ammattilainen*

” **Käytän pelejä ensisijaisesti vanhusten päivätoiminnan toteuttamiseen etäyhteydellä.** ”
– *vanhustyön ammattilainen*

” **...sopii erityisesti nuorten vaikuttamisen työkaluna ja erilaisten nuorten elämään liittyvien teemojen (talous, asuminen, seksuaalisuus, päihteet, media jne.) käsittelyyn.** ”
– *nuorisualan ammattilainen*

TUTKITTUJA HYVINVOINTIVAIKUTUKSIA TOIMINNAN PERUSTEENA

Pelillisyydellä voidaan vaikuttaa monin tavoin hyvinvointiin ja terveyteen. Pelillisyyttä on yhdistetty esimerkiksi liikuntaan ja unirytmien vakauttamiseen, jotka ovat keskeisiä tekijöitä mielenterveyden edistämisessä. Toiminnallisen pelillisyyden kautta tulee huomaamatta liikuttua ja vahvistettua omaa toimintakykyä ja mielialaa. Ryhmässä toimiminen taas lisää sosiaalisia kontakteja, vahvistaa ihmissuhteita ja kasvattaa asioiden hoitamisen kykyä, samoin usein se edistää ongelmallisten tai vaikeiden asioiden käsittelyä ja ratkaisemista (esim. viha, suru, pettymys, kateus, isättömyys, kiusaaminen). Pelillisuus vahvistaa oppijan osaamisen taitoja, kuten ajankäytön hallintaa, kärsivällisyyttä ja tunteiden hallintaa esim. liittyen voiton tai häviön käsittelyyn. Pelaaminen on myös asettautumista, pysähtymistä ja keskittymistä harjoittavaa toimintaa.



Peleillä ja pelillisellä toiminnalla on todettu olevan useita hyötyjä kasvokkain tapahtuvaan, ensisijaisesti keskusteluun perustuvaan ohjaukseen verrattuna. Tutkimuksissa on osoitettu, että pelin muodossa vuorovaikutteisesti ja viihdyttävästi toteutettuna voidaan tavoittaa myös sellaisia henkilöitä, joita terveystieteelliset teemat eivät muutoin juurikaan kiinnosta. Pelaaminen voi olla hyvä tapa tuoda ihmisiä sellaisten asioiden pariin, jotka muuten voivat olla hankalasti lähestyttävissä ja puisevia.

Pelaamisen hyvinvointivaikutuksia on tutkittu monesta eri näkökulmasta ja tutkimustietoa saadaan koko ajan lisää. CONNEXT-hankkeen näkökulmasta kiinnostava jäsenyys on Jo Iacovidesin ja Elisa Meklerin (York University/Aalto University) skeema tekniikan ja pelillisyyden mahdollisuuksista auttaa ihmisiä elämän vaikeissa tilanteissa sekä tukee heitä löytämään selviytymiskeinoja hyödyntämällä pelillisyyttä.

Iacovides ja Mekler (2019)² tunnistavat viisi pelaamiseen liittyvää asiaa, joilla on positiivinen ja tervehdyttävä vaikutus vaikeassa elämäntilanteessa elävälle ihmiselle.

- **Hengähdystauko** (irtiotto kaikesta stressistä tai traumasta, negatiivisten ajatusten kierteen katkaiseminen, mielen lepohetki). Peli osallistavana ja aktiivivana toimintona antaa mielelle välitöntä ja positiivisella tavalla kuormittavaa tekemistä. Pelitilanne keskittää huomion pelimäisiin haasteisiin ja ratkaisun antamiin hyvän olon tuntemuksiin. Hengähdystauon tuloksena olo voi olla energisempi, mielessä päällimmäisenä on positiivisten kokemusten muistot ja ajatuskapasiteetti saa tarvitsemaansa energiaa kohdata vaikean elämäntilanteen todelliset ongelmat.
- **Yhteys**. Eristyneisyys ja yksin jäämisen tunne ovat usein erittäin merkittävässä roolissa, kun ihminen on vaikeassa elämäntilanteessa. Yhteyden kokeminen on tervehdyttävää ja varsinkin kriisitilanteessa tarpeellista. Interaktiivisessa pelissä voi kohdata muita pelaajia maantieteellisestä sijainnista riippumatta. Yhteinen peli voi muodostaa ensiarvoisen tärkeän vertaisryhmän, joka vahvistaa yhteyden tunnetta. Yhteiset jaetut kokemukset ja niiden kautta muotoutunut saumaton luottamus voivat johtaa myös ystävyys-suhteisiin.
- **Tunteiden käsittely**. Oma olo voi eri syistä olla turta, jolloin omista tunteistaan ei juurikaan saa kiinni. Lisäksi henkilö voi olla keinoton tai kyvytön sanallisesti käsittelemään tunteita. Pelien tarinat ja niissä ilmenevät kivuliaatkin tilanteet voivat tarjota tarttumapintaa ja mahdollisuuksia samaistumiseen. Itselle resonoiva pelitarina voi toimia peilinä ja vertaistukena sekä samaistumisen kohteena omien tunteiden käsittelyssä. Pelihahmon kautta voi hahmottaa omia tunteita ja jopa lisätä empatiakykyä. Peli voi toimia välineenä stressin kanavointiin, koska pelimaailmassa voi toimia myös tavoilla, jotka olisivat todellisessa maailmassa epäeettisiä. Tämä pelikokemus toimii keinona purkaa pahaa oloa ja vapauttaa patoutuneita tunteita.
- **Henkilökohtainen muutos ja kasvu**. Peli voi aktivoitua muutokseen ja sitä kautta edistää omaa kasvuja. Sisäinen motivaatio voi löytyä merkityksellisten pelikokemusten seurauksena. Onnistumiskokemusten ja pelissä kehittymisen kautta itseluottamus lisääntyy ja voi johtaa kehittämishaluun myös oikeassa elämässä. Fyysisissä peleissä itseluottamus kasvaa silloin kun mahdollinen aikaisempi kömpelyys vähenee.

² Jo Iacovides & Elisa Mekler (2019). The role of gaming during difficult life experiences. In:



- **Elämänlanka.** Pelaaminen voi tarjota pelastusväylän silloin, kun ihmisellä on vaikeaa. Oman ahdistuksen kanavoiminen tai pelikokemuksen merkityksellisyys voi estää itsetuhoisia ajatuksia. Sopiva vaikeustaso pelissä saattaa tarjota juuri oikeanlaisen haasteen. Niin kauan kuin pelaaminen sinänsä ei aiheuta ongelmia muilla elämän osa-alueilla, ei voi menettää mitään. Parhaimmillaan saa mielen lepoa, ajatuksille uusia suuntia, vertaistukea ja motivaatiota jaksaa kohti parempaa.

Silloin kun elämässä ei löydy mielekkyyttä eikä näe valoa tunnelin päässä, mieliala laskee pohjalukemiin. Eri yhteyksissä esimerkiksi kasvattajat sekä sosiaali- ja terveysalan työntekijät kohtaavat henkilöitä, jotka eivät keskustelemalla lähde avautumaan ja kertomaan omaa tilannettaan. He eivät joko osaa tai uskalla sanallistaa keskustelussa omia tunteitaan ja kokemuksiaan, tai saattavat olla niin negatiivisten ajatusten tiukassa kierteessä ettei puhuminen ole väylä olon helpottumiseen. Myös CONNEXT-hankkeessa

” **Pelatesa oma ongelma etääntyy, yhteinen tilanteen jakaminen ja ratkaisu tuo vaihtoehtoja, jolloin tunnelukko väljenee ja positiivisuudelle aukeaa mahdollisuus.**”

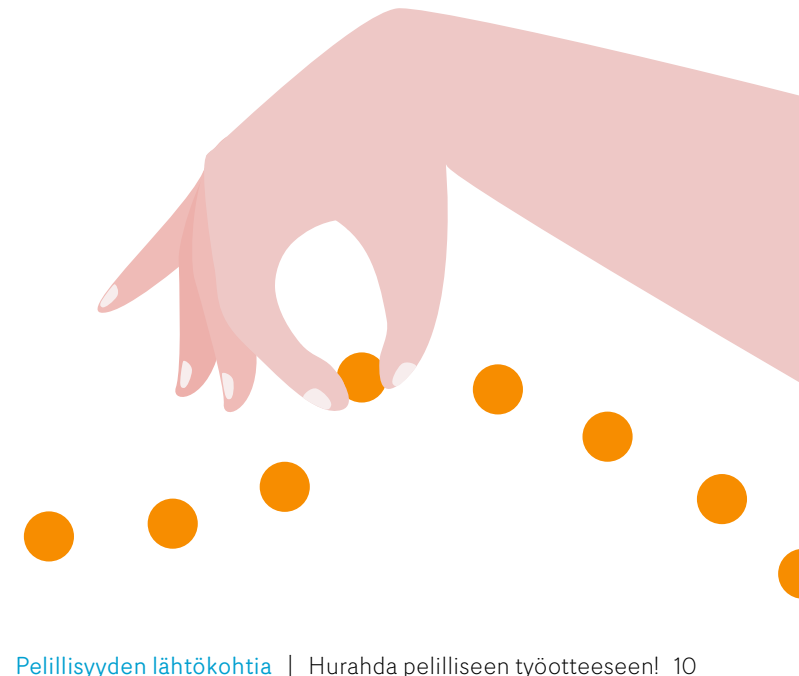
– *hankkeeseen osallistunut nuori*

” **Pitkän tauon jälkeen oli kiva kirjoittaa (vastauksia pelilliseen tehtävään), koska tätä ei arvioitu niin kun koulussa enkä voinut epäonnistua. Sain harjoitella koulutehtävän tyypistä kirjoittamista, mistä tavallisesti ahdistun valtavasti.**”

– *pelihetken työpajalla osallistunut nuori*

saatujen kokemusten mukaan pelillinen toiminta on osoittautunut yhdeksi väyläksi saada omaan tilanteeseen väljyyttä. Pelillisen toiminnan kautta on mahdollista saada etäisyyttä henkilökohtaiseen tilanteeseen, varsinkin kun toiminta tapahtuu ryhmässä.

Pelitutkimus on osoittanut, että pelien mielekkyys ja hauskuus perustuu yleensä niiden synnyttämiin onnistumisen ja hallinnan kokemuksiin, jännitykseen sekä sosiaaliseen kanssakäymiseen (Hamari 2015³).





PELIKOKEMUKSIIN LIITTYVÄT ERILAISET PSYKOLOGISET TILAT (Hamari 2015³)

TILA	MÄÄRITELMÄ
Autonomia / vapaaehtoisuus	Tunne siitä, että pelaaja on hallussa tilanteesta ja vapaa ulkoisesta paineesta
Flow-tila	Optimaalinen tila, jossa on täysin keskittynyt tiettyyn aktiviteettiin ja sulkenut kaiken muun pois mielestään
Epätietoisuus / jännitystila	Positiivinen jännitystila tulevasta
Samaistuminen	Kokemus siitä, että kuuluu johonkin, oleminen yhteydessä muihin
Uppoutuminen	Tunne siitä, että on vedettyä sisään pelin todellisuuteen
Osaaminen, hallinta, saavuttaminen	Tunne kyvykkyydestä ja jonkun asian saavuttamisesta
Leikkillisyyt	Seikkailumielinen utelias asenne tehtävää kohtaan

Pelien myönteisten mielentilojen saavuttaminen ei aina ja kaikkialla onnistu. Esimerkiksi oppilaitoksessa toimintaa ohjaavat opetussuunnitelma, lukujärjestykset ja opettajan pedagogiset valinnat, jolloin pelaajan autonomia ei pääse toteutumaan puhtaimmillaan. Silti opetusta pelillistämällä opettaja voi pyrkiä lisäämään opiskelijansa tai ohjattavansa flow-tilan kaltaista keskittymistä, kyvykkyyden tunnetta ja seikkailumielistä uteliaisuutta.

Pelillisten tehtävien käyttäminen ei vaadi pelitutkimuksen syvällistä osaamista. On kuitenkin hyvä tietää, että luovien ja usein hauskojen tehtävien taustalla on oma tutkimusalan, johon voi tutustua. CONNEXT-hankkeessa kehitetyt pelilliset tehtävät perustuvat sosiaali- ja terveysalan ammattilaisten pitkään kokemukseen ja niillä tavoitellaan hauskojen yhdessäolon hetkien lisäksi sosiaalisten voimavarojen lisääntymistä ja muita tehtäväkohtaisia tavoitteita.



PELILLISEN TYÖOTTEEN KOUKUTTAVAT ULOTTUVUUDET

”Fun is fundamental!”, kirjoittaa espanjalainen, pelillisyyttä tutkinut Helena Martins⁴. Pelaamisen ja pelien tarkoituksena onkin pitää hauskaa. Tämän vuoksi tylsän materiaalin tai tylsäksi mielletyn teeman pelillistäminen toimii oivallisena virittäjänä – esimerkiksi kirjaston tiedonhausta voi tehdä pakopelin. Perinteisesti tylsäksi koettuun teemaan tuodut pelilliset elementit vievät pelaajien ajattelua uudella tavalla ja huomaamatta käsiteltävän aiheen suuntaan.

Parhaat pelikokemukset imaisevat mukaansa niin, että aika ja paikka unohtuvat. Tällaista vaikutusta kannattaa tavoitella, vaikka toteuttaisi yksinkertaisempiakin pelillisiä tehtäviä. Pelillisyyden pitää olla osallistujalle motivoivaa. Tehtävien suunnittelussa voi hyödyntää erilaisia pelaamiseen motivoivia ulottuvuuksia.

Pelillisyyden koukuttavia ulottuvuuksia:

- **Pelin maailma.** Peleissä sukellaan jonkinlaiseen kuvitteelliseen maailmaan, jossa on arkielämästä poikkeavat säännöt. Tähän liittyy usein tarina, joka auttaa eläytymään maailman toimintalogiikkaan, hahmoin ja siellä esille tuleviin haasteisiin. Jollekin pelin mielikuvituksellinen maailma tarjoaa pakoa tylsästä todellisuudesta, toiselle mahdollisuuden heittäytyä maailman ja siellä eteen tulevien tilanteiden vietäväksi. Pelin maailma pitää sisällään

Ennakoimattomuus

- yllätykset sattuma jännitys
- aikapaine

Pelietetiikka

- esteettiset elämykset
- pelikulttuurit peliperinteet

Pelin maailma

- tarina toimintalogiikka
- hahmot haasteet konfliktit
- valintatilanteet strategiat

Yhteistyö

- yhteiset päätökset
- yhteenkuuluvuus
- sitoutuminen sääntöihin

Saavutukset

- kilpailu tavoitteet palkinnot
- tasojen saavuttaminen

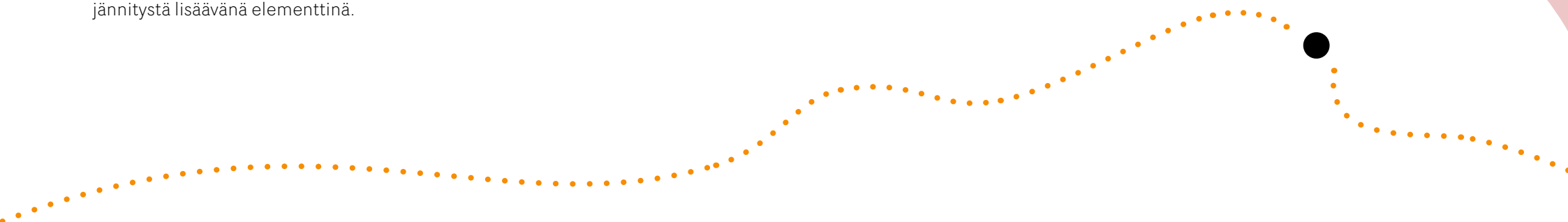
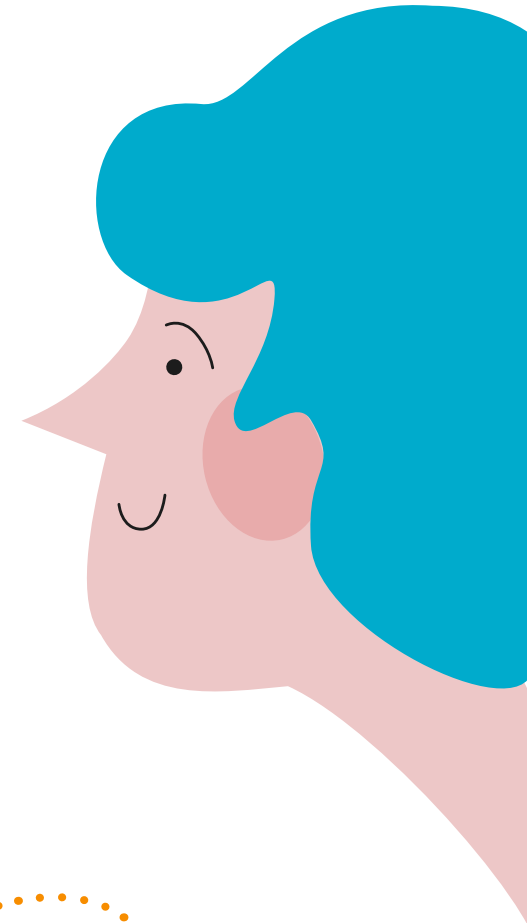
⁴ Martins, Helena (2021). Handbook of Research on Solving Modern Healthcare Challenges With Gamification. 2021. Bedford/St. Martin's.



konflikteja ja valintatilanteita. Niissä voi oppia mokailten, mutta kuitenkin turvallisesti, monia hyödyllisiä strategisia taitoja, vaikkapa sijoittamista, jossa tosielämässä olisi suuria riskejä. Peleissä voidaan oppia käytännössä mitä tahansa ja mitä tahansa oppimissisältöjä voidaan pelillistää.

- **Saavutukset.** Kilpailu- ja tavoiteorientoituneille henkilöille pelaaminen tarjoaa kilvoittelun mahdollisuuksia, haasteita ja nopeita palkintoja. Esimerkiksi tasojen saavuttaminen voi koukuttaa tavoitehenkisiä osallistujia hyötypeleissä myönteisellä tavalla. Samalla peleissä opitaan sietämään tappioita. Tätä voidaan käyttää esimerkiksi sosiaalisten taitojen opetteluun.
- **Ennakoimattomuus.** Peleissä koukuttavana elementtinä toimivat erilaiset yllätykset, esimerkiksi kortin nostaminen tai sattuman tarjoaman noppaluvun odottaminen. Peli tarjoaa yllättäviä ja nopeita pelin maailmasta nousevia käännteitä. Niiden odottaminen saa tästä koukuttuvat odottamaan aina seuraavaa yllätystä. Lyhytjänteiselle oppijalle tämä voi toimia keskittymistä parantavana elementtinä. Myös aikapainetta voidaan käyttää monella tavalla jännitystä lisäävänä elementtinä.

- **Yhteistyö.** Useat pelit, etenkin joukkuepelit, edellyttävät yhteistyötä: yhteisen ponnistelun ja päätösten tekemisen paikkoja. Siten pelaaminen voi lisätä yhteenkuuluvuuden tunteita, me-henkeä ja toisaalta opettaa toimimaan rakentavasti konflikti- ja valintatilanteissa sekä sitotumaan yhteisiin sääntöihin.
- **Peliestetiikka.** Pelit tarjoavat myös arjen yläpuolelle kohoavia esteettisiä elämyksiä. Pelihahmo voi olla komeasti pukeutunut sankari ja tapahtuvat sijoittuvat upeisiin maisemiin. Pelatessa opitaan aina myös pelikulttuureista ja peliperinteestä. Varsinkin pelien yhteiskehittämisessä pelien visuaalinen kehittäminen voi olla vaikkapa sarjakuvapiirtämisestä pitävälle osallistujille innostava tekemisen muoto. Pelien estetiikka sisältää myös hienostunutta tarinankerrontaa, äänimaisemia tai nerokkaasti luotoja sääntöjä.





PELILLISIÄ TEHTÄVÄIDEOITA

CONNEXT-hanke hyödynsi toiminnallisissa tehtävissään useita pelillisiä elementtejä, joiden tavoitteena oli lisätä erilaisten aiheiden kiinnostavuutta ja helpottaa laajojen asiakokonaisuuksien käsittelyä. Esimerkkejä CONNEXT-hankkeen pelillisistä ideoista, joista osa on julkaistu:

- **Taustatarina ja kuvitteellinen maailma.** Valeuutisten kohtaamista käsittelevässä Valheiden kaupunki -tehtäväkokonaisuudessa osallistuja eläytyy apokalyptiseen tulevaisuuteen. Kuvitteelliseen maailman eläytyminen vapauttaa osallistujan leikkimään tehtävissä sen sijaan, että tehtäviin pitäisi vastata omassa arkiroolissa.
- **Hahmoon ja rooleihin eläytyminen.** Kalle koutsi pulassa -tehtäväkokonaisuuden tavoite oli esitellä seminaariyleisölle toiminnallisesti sukupuolten tasa-arvoa käsitteleviä materiaaleja. Mahdollisesti kuivaksi koettavaan aiheeseen elävyyttä tuotiin kuvaamalla asetelma, jossa Kalle-niminen ohjaaja kohtaa työpaikallaan sukupuolistereotyyppioita nuorten ja aikuisten parissa ja etsii kuumeisesti materiaaleja, joita hän voisi käyttää uusien näkökulmien avaamiseksi.
- **Sattumanvaraisuus.** Pelittääkö? -tehtäväkokonaisuus kehitettiin etäopetuksen aikana käytettäväksi pelaamisen hyötyjä ja haittoja käsittelevässä keskustelussa. Sattumanvaraisuutta pelaamiseen saatiin digitaalisilla nopilla, joita heittämällä osallistujille annetaan tehtävän haastetasoja, arvotaan roolipelin hahmoja, ja annetaan kohtalon ratkaista roolihahmon olosuhteita, joita vastaan pelissä ponnistellaan.

- **Tasojen saavuttaminen.** Unipassissa pelaaja haastaa itsensä parantamaan unitottumuksiaan. Pelissä olevien tasojen avulla kuvataan muutoksessa tarvittavia vaiheita oman tilanteen hahmottamisesta omien tavoitteiden asettamiseen ja uusien unitaitojen oppimiseen sekä oman uni- ja päivärytmin seurantaan. Tasot kannustavat juhlistamaan välietappeja. Peli kannustaa myös vertaistukeen.
- **Aikapaine.** Kaikissa tehtäväkokonaisuuksissa voidaan asettaa aikapaine tehtävien tekemiseen. Osallistujat ovat joukkueina usein tuotteliaampia, kun tehtävät täytyy yrittää suorittaa tietyssä ajassa.
- **Joukkueissa pelaaminen.** Pelillinen hetki tarjoaa vertaistukiryhmän, joka voi innostaa kilpailemaan toisten ryhmien kanssa. Samalla joukkue lisää positiivista ryhmäpainetta: ryhmä voi edistyä vain yhdessä.
- **Laskutehtävät.** Ja rahani riittävät -tehtäväkokonaisuudessa osallistujat laskevat kuvitteellisen hahmon rahojen riittämistä eri tilanteissa talouslaskurin avulla.



Jokaiselle löytyy tapa hyödyntää pelillisyyttä

Jouni Piekkari & Mai Salmenkangas, Metropolia Ammattikorkeakoulu

Kevyimmillään pelillisuus voi olla esimerkiksi kielten tunnilla pelattu sanabingo ja vaativimmillaan esimerkiksi yhteiskehitetty pelikokonaisuus syrjäytymisvaarassa oleville nuorille, jotka tutkivat pelin avulla tulevaisuuden vaihtoehtoja ja omia voimavarojaan. Pelillisyyden mahdollisuudet ovat lähes loputtomat, ja siksi se sopii monen ammattilaisen työvälineeksi, useille kohderyhmille ja mitä moninaisempien tavoitteiden edistämiseen. Pelillisuus ei kuitenkaan ole taikasauva tai sovi kaikkeen.

Jos olet uusi pelillistäjä, voit aloittaa pelillisen työtteen harjoittelun kepeästi, pelillisiä tehtäviä kokeillen. Voit käyttää niitä matalalla kynnyksellä vaikkapa johonkin aihepiiriin tutustumiseen, omakohtaisten kokemusten herättelyyn ja motivaation herättämiseen. Ketteristä kokeiluista saat välitöntä palautetta, mikä auttaa sinua muokkaamaan pelillistä työtettä saman tien.

Oman innostuksesi mukaan voit soveltaa pelillisyyttä myös tarinallisesti ja dramallisesti, sisällyttää siihen pitempikestoisia prosesseja tai pelikumppaneiden kohtaamisia. Edistyessäsi voit yhteiskehittää pelillisiä sisältöjä osallistujien kanssa. Myös aikajänteeltään pelillisen työtteen soveltamiseen on paljon mahdollisuuksia.

CONNEXT
Trooppinen Hurahda pelillisyyteen! seminaari 18.11.2021

Lämpötilat levinneitä trooppisiin Hurahda pelillisyyteen seminaariin!

- Aika: torstai 18.11.2021 klo 9-14 (sisältää kahvipöytä tauon klo 9:30-12:30)
- Keskittymä: opettajat, muuttokoulunkäijät, ohjaukset ja opettajat, jotka ovat kiinnostuneita pelillisyydestä
- Paikka: Hyönteispaikannan kampuus Metropolian Myllypuron kampuksella ja Zoomissa, läpikäydään Metropolian Myllypuron kampuksella

ZOOM-linkki lähetetään kaikille etukäteen kanta-osaajille.

Ilmoittautumisen viimeistään 8.11. kello:

Ilmoittauttaja

Etunimi *

Sukunimi *

Tuustienpostiosoite *

Sähköpostiosoite *

Osallistuminen

Osallistun *

Etäin Zoomissa, samallaikaisesti seminaari + etäpäälliköitä

Myllypuron kampuksella, samallaikaisesti seminaari + etäpäälliköitä

Metropolian kampuksella, läpikäydään pelillisyyden teemalla + läpikäydään teemalla Zoomissa, läpikäydään vain Metropolian Myllypuron kampuksella

Kokouskutsu lähennetty, mikä osittain

Myllypuron kampuksella:

Olen sitoutunut, että osallistun läsnäoloon Myllypuron kampuksella. Mikäli osallistun etäin, annan tällöin luvan *

Kyllä, annan luvan

Osallistun etukäteen sähköisesti

Läsnäollessa esillä läpikäydään epäsuorasti tapaamisessa harkittu tai muuta pelillisyyteen liittyvä aihe *

Kyllä

En en osallistu (syytäsi)

En osallistu edelleen kyllä, mikä on syy?

Perustelut: (vähintään 100 merkkiä)

Pelillisuus

Mihin peliaamiseen sinun mielestäsi on mahdollista osallistua? (vähintään 100 merkkiä)



Pelillisiä elementtejä voi sisällyttää myös tylsiin, rutiininomaisiin tilanteisiin. Esimerkiksi CONNEXT-hankkeen järjestämän, trooppisella teemalla järjestetyn pelillisyysseminaarin osallistujia pyydettiin

ilmoittautumisen yhteydessä miettimään, mihin pelaaminen omassa työssä ensisijaisesti liittyy tai voisi liittyä ja etsimään sanaristikosta yksi riittävän kuvaava sana.



Monelle peleistä tulee ensimmäisenä mieleen digitaalinen viihdepele. Niistä puhutaankin paljon, mutta pelikentälle mahtuu myös paljon muuta. Erilaisten tuttujen pelien mekaniikoista voi ammentaa ideoita siihen, miten soveltaa pelillisyyttä omassa työssä.

Pelien laaja kenttä voidaan jäsentää vaikkapa seuraavasti: digitaaliset pelit, liikunnalliset pelit, elämykselliset pelit ja pöytäpelit⁵. Pelityypit väistämättä myös risteytyvät toistensa kanssa. Esimerkiksi CONNEXT-hankkeessa toteutettiin pääasiallisesti

liikkumaan kannustavia pelillisiä tehtäviä digitaalisilla alustoilla. Pandemian aikana liikkuminen kuitenkin väheni ja tehtäviin livahti enemmän pöytäpelien elementtejä kuten digitaalisten noppien heittämistä sattumanvaraisuutta tuomaan.



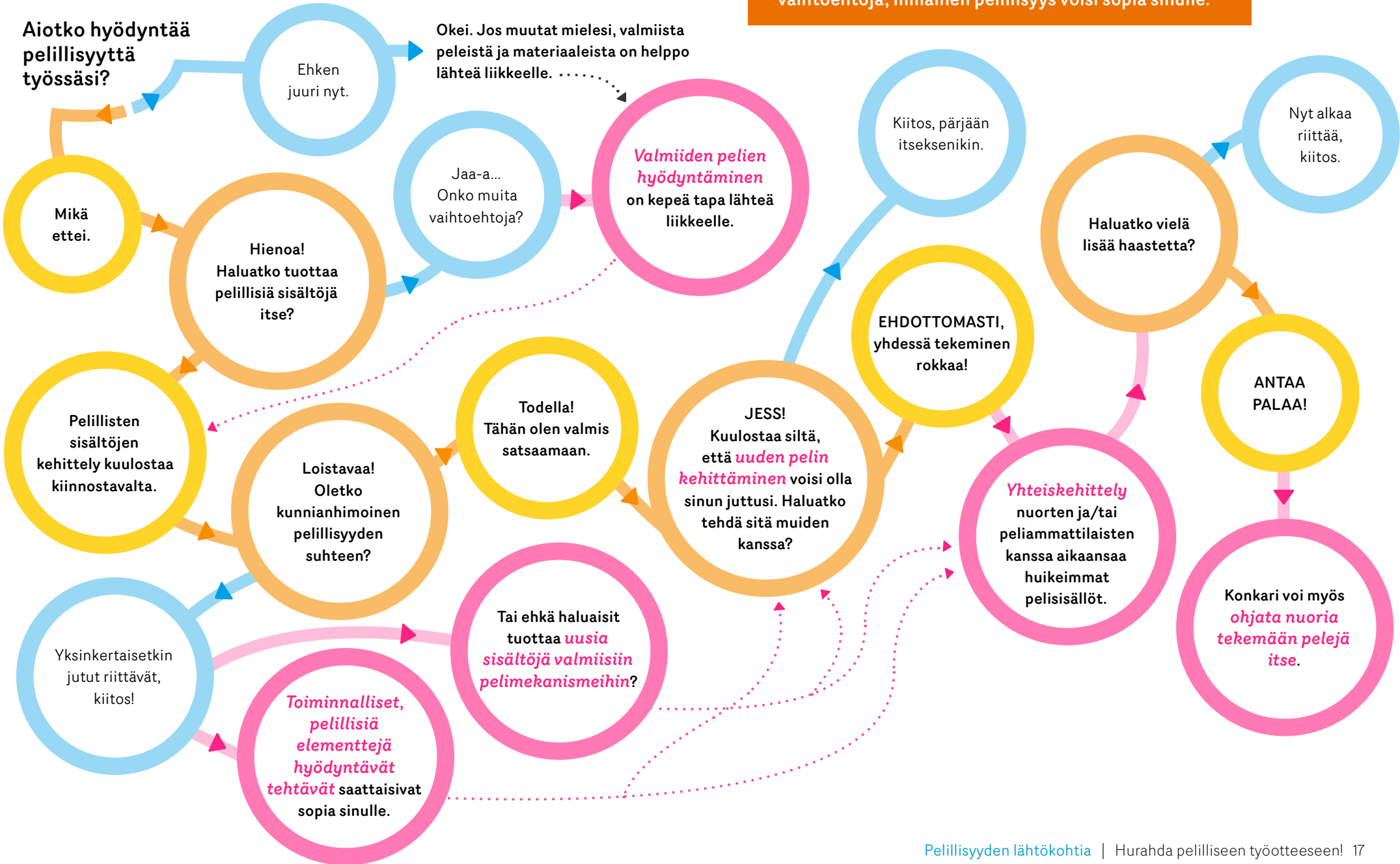
” Pelit ovat väline, jolla voidaan laajentaa maailmankuvaa. Ne opettavat pelaajille yhteenkuuluvaisuutta sekä erilaisia taitoja, esim. graafista toteutusta, äänimaailmojen suunnittelua tai pelimekaniikkaa. Pelaamisen kautta voi oppia tai opettaa myös kulttuurisia lukutaitoja.”
– nuorisovalan ammattilainen



TEE TESTI! MILLAINEN LÄHESTYMISTAPA SOPII SINULLE?

Moni ammattilainen voi halutessaan hyödyntää pelillisyyttä työssään, olipa kyse työstä asiakkaiden, sidosryhmien tai omien kollegoiden parissa. Seuraavan testin tavoitteena on jäsentää vaihtoehtoja, millainen pelillisuus voisi sopia sinulle.

Aiotko hyödyntää pelillisyyttä työssäsi?





CONNEXT-hankkeen aikana järjestettiin ammattilaisten keskustelutilaisuuksia, joiden pohjalta jäsenettiin pelilliseen työotteeseen seuraavat viisi lähestymistapaa. Ne eivät ole tarkkarajaisia vaan limittyvät usein toistensa kanssa.

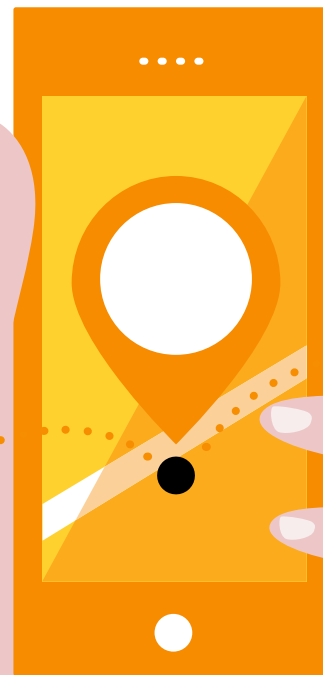
Viisi lähestymistapaa pelilliseen työotteeseen:

- 1. Valmiiden pelien hyödyntäminen.** Jos pelillisyyttä kiinnostaa, mutta et halua kehittää sisältöjä itse, sinulle voi sopia valmiita pelejä hyödyntävä työote.
- 2. Pelillisiä elementtejä hyödyntävät tehtävät.** Jos haluat hyödyntää pelillisyyttä kepeästi ja pienimuotoisesti, sinulle saattavat sopia parhaiten toiminnalliset, pelillisiä elementtejä hyödyntävät tehtävät, joita voi mukauttaa ketterästi eri tilanteisiin ja sisältöihin.
- 3. Valmiita pelimekanismeja hyödyntävät pelit.** Jos haluat päästä suhteellisen helposti liikkeelle, voit myös suunnitella uusia pelisisältöjä muiden kehittämien pelimekanismeja hyödyntäen.

4. Pelien kehittäminen itse. Jos haluat toteuttaa uusia pelejä alusta asti itse, sinussa on ainesta pelinkehittäjäksi.

5. Pelien yhteiskehittäminen. Jos haluat toteuttaa uusia pelejä yhdessä nuorten tai ammattilaisten kanssa, yhteiskehittämällä saat todennäköisesti sisällöllisesti ja teknisesti parhaita pelejä.

”*Itse ei tarvitse hyötypeliejä tehdä, niitä on netti pullollaan.*”
– opetusalan ammattilainen





VIRIKKEITÄ PELILLISYYDEN TOTEUTTAMISEEN ERI TAVOIN

Tässä on yksittäisiä esimerkkejä nuorten parissa sovelletuista peli-ideoista, tehtävistä ja materiaaleista pelillisen työotteen toteuttamisen tueksi.

Valmiiden pelien hyödyntäminen

- tuttujen viihdepelien käyttäminen suoraan tai muokattuna tavoitteellisessa toiminnassa (esim. Alias-sananselityspeli kielen oppimiseen, Dixit-kuvakortit opitun arviointiin)
- Pääkaupunkiseudun sosiaalialan osaamiskeskus **Soccan Hyötypelilistalla (pdf)** runsaasti digitaalisia ja muita pelejä; **Soccan Elämän värit -peli**
- Nuorten Akatemian oppimispelejä** kouluihin ja oppilaitoksiin

Pelillisiä elementtejä hyödyntävät tehtävät

- CONNEXT-hankkeen **Ideoita pelillisyyteen hurahaneille** -tehtäväkokonaisuuksia
- pelillisiä tehtäväkokonaisuuksia **SmartMovesin Action Track-alustalla**
- liikkumaan kannustavia reittejä **Citynomadi-alustalla**

Valmiita pelimekanismeja hyödyntävät pelit

- valmiiden viihdepelien muokkaaminen omien tavoitteiden edistämiseen (esim. Arvaa kuka -peli

historian, biologian tai maantiedon opiskeluun; pullonpyöritys hyvinvoinnin käsittelyyn, ks. Kepeli-hankkeen **Hyvinvointitupla-sovellus**; Twister-peli omien voimavarojen käsittelyyn, ks. Höntsä-hankkeen **Elämäntvisteri-sovellus (pdf)**

- Suomen Ladun **Suuntamysteeri-pakopeli**
- Metropolian **Vyyhti-** ja **Osuma-pelit**

Pelien kehittäminen itse

- Games, seriously!? Serious games as a tool for empowerment (2021) CONNEXT for inclusion** -hanke, Artevelde University College.
- Pääkaupunkiseudun sosiaalialan osaamiskeskus **Soccan pelillisuusmateriaaleja**
- Kemppainen, Jouni (2019). Pelisuunnittelijan peruskirja. Aviador Kustannus.
- Krokkfors, Leena & Kangas Marjaana & Kopisto Kaisa, toim. (2014). Oppiminen pelissä. Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Vastapaino. Tampere.
- Ängeslevä, Sonja (2014). Level up: Työruutiinit peliksi. Talentum.

Pelien yhteiskehittäminen

- ZET-hankkeen **Osallistavan pelikehittämisen ABC (pdf)**
- Pääkaupunkiseudun sosiaalialan osaamiskeskus Soccan **Pelikehittämistä ja leikillisyyttä sosiaalityöhön aikuisten kanssa (pdf)**.



Pelaamista erilaisten ryhmien kanssa

Mai Salmenkangas, Metropolia Ammattikorkeakoulu, Tom Serratti & Anniina Väisänen, Loisto settlementti

CONNEXT-hankkeessa tutustuttiin pelillisyyden käyttämömahdollisuuksiin useiden oppilaitosten ja järjestöjen kanssa, jotka sovelsivat pelillisiä tehtäviä etenkin maahan muuttaneiden ja nuorten ryhmässä. Erityisen innokkaasti pelillisyyteen tartuttiin Omnian valma-ryhmissä ja Loisto Settlementin sukupuolisensitiivisessä työssä.

TEHTÄVISTÄ TUKEA KOTOUTUMISEEN

CONNEXT-hankkeen kannustamana toiminnallisia ja pelillisiä tehtäviä toteutettiin monessa maahan muuttaneiden ryhmässä, esimerkiksi suomen kielen oppitunneilla, työnhakuryhmissä, vanhempainillassa tulkkien avustuksella sekä nuorten harrasteryhmissä. Pelillisessä työtöteessä on paljon elementtejä, jotka soveltuvat hyvin maahan muuttaneiden parissa työskentelyyn.

Tämän tunnistiivat esimerkiksi Omnian valma-ryhmien opettajat, jotka hyödynsivät pelillisyyttä opetuksessaan monipuolisesti. Pelihetkiin on mahdollista rakentaa tilanteita, jotka edellyttävät kielitaidon kartuttamista esimerkiksi puhumalla tai kirjoittamalla. Vertaistukea hyödyntämällä arimmatkin ryhmän jäsenet uskaltavat usein harjoittelemaan kielitaitoaan. Pelillinen työote sopii myös opitun arviointiin. Tehtävät voivat kannustaa tutustumaan jäsenetysti ja tavoitteellisesti uusiin paikkoihin, ihmisiin tai vaikkapa liikuntaharrastuksiin.

Kaikissa ryhmissä osa on ketterämpiä käyttämään digitaalisia välineitä sukupuolesta, iästä tai kielitaidosta riippumatta. Myös kielitaitotasot vaihtelevat. Ryhmän heterogeenisyyttä kannattaa hyödyntää niin, että jäsenet tukevat toisiaan osaamisensa mukaan. Tulkkia käytettäessä tehtävien täytyy olla hyvin yksinkertaisia. Hankkeessa saatujen kokemusten perusteella ryhmässä toteutetut pelilliset tehtävät madaltavat merkittävästi kynnystä tutustua uusiin paikkoihin, ihmisiin ja asioihin. Jotkut saivat niistä kokemuksia, jotka muuttivat rajustikin ajatuksia ympäröivästä yhteiskunnasta.

Kohtaaminen on yksi hyväksi koettu tapa rakentaa keskinäistä oppimista mahdollistavaa vuorovaikutusta

pelillisten hetkien yhteyteen. Kohtaamisella tarkoitetaan tilaisuutta, jossa kaksi erilaista ryhmää tutkii yhdessä jotakin molempia kiinnostavaa teemaa. Samalla ryhmät tutustuvat toinen toisiinsa. Kyseessä voi olla toisaalta vaikka maahan muuttaneista koostuvien ryhmä, jonka tavoitteena on vauhdittaa kielenoppimistaan käytännössä ja toisaalta sosionomiopiskelijoiden ryhmä, joiden tavoitteena on oppia maahan muuttaneiden kohtaamista haasteista suomalaisessa yhteiskunnassa. Yhteisten pelitehtävien äärellä voidaan oppia myös lukemattomia muita asioita. Kohtaaminen rikastuttaa työskentelyä, kun erilaisista taustoista tulevat ihmiset tuovat siihen omat taitonsa, kokemuksensa ja näkemyksensä.

” **En ole koskaan uskaltanut lähestyä ruotsalaisia kadulla kysyäkseni jotain. Tässä pelissä minun piti tehdä se, että saisin tehtävän tehtyä. He olivat ystävällisiä ja nyt tiedän, ettei se ole niin vaarallista ja teen sen useamminkin.** ”
– vanhempi somalialaisnainen Ruotsista

” **Pelaaminen opetti osallistujille ryhmätyöskentelytaitoja, heittäytymistä erilaisiin haasteisiin ... tiedonhaku/asioiden selvittämistä ja Seppo-pelialustan käyttöä. Peli myös lisäsi pelaajien tietoisuutta heille tarjolla olevista terveys- ja hyvinvointipalveluista pelin tavoitteiden mukaisesti.** ”
– Valma-ryhmän opettaja ammattioppilaitoksessa



CONNEXT-HANKKEEN ESIMERKKEJÄ PELILLISYYDEN SOVELTAMISESTA MAAHAN MUUTTANEIDEN PARISSA:



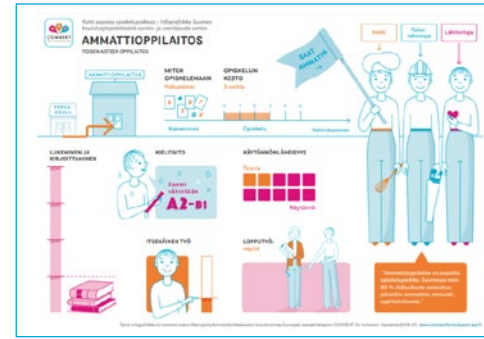
UUTEEN KAUPUNKIIN TUTUSTUMINEN RYHMÄSSÄ

Poikien Talo kehitti pelillisiä tehtäviä, joita suorittamalla vastikään Helsinkiin muuttaneet voivat tutustua uuteen kotikaupunkiinsa. Tehtävissä laskettiin Suurkirjon portaita, opeteltiin ostamaan raitiovaunulippu ja tunnistettiin rakennuksia Oodi-kirjaston ikkunasta. Pelaaminen oli rentoa ja hauskaa, koska tehtäviä saattoi ratkaista muiden kanssa. (#stadistartti)



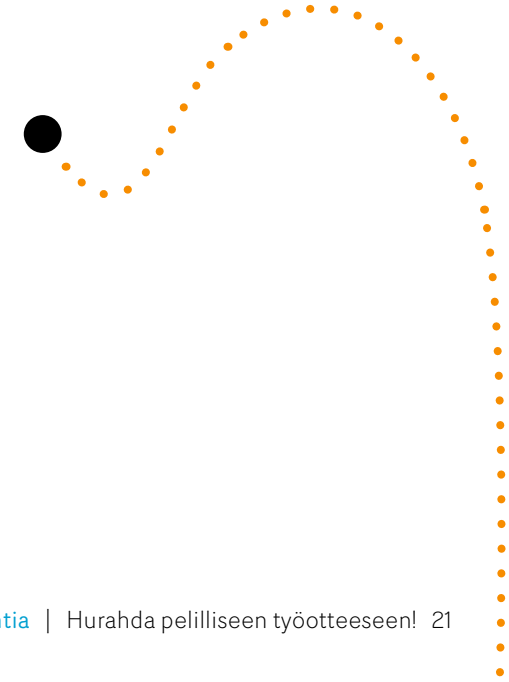
PAIKALLISIIN TYÖMARKKINOIHIN TUTUSTUMINEN

Karlstadin kunta kehitti Ruotsiin vastikään muuttaneille pelillisiä tehtäviä, joilla he kykenivät vahvistamaan kielitaitoaan samalla paikallisiin työmarkkinoihin tutustuen. Tehtävissä esimerkiksi suunniteltiin vaatekaupassa työhaastatteluun sopivaa asukokonaisuutta, haastateltiin työvoimatoimiston työntekijää erilaisista koulutusvaihtoehdoista ja kysyttiin vierailta kadun kulkijoilta heidän uravalinnoistaan. (#Work Sweden)



TUKEA OPISKELUPOLUN VALINTAAN

Metropolia tuotti suomalaista koulujärjestelmää visualisoivan **Kohti sopivaa opiskelupaikkaa** -infografiikan, joka esittelee eri oppilaitostyyppit pelkistetysti. Sen pelilliseen käsittelyyn Omnia kehitti tehtäviä, jotka mahdollistavat järjestelmään tutustumisen rauhassa ja oman valinnan itsenäisen työstämisen. Tehtävissä esimerkiksi mietitään itselle mieluisimpia tutkinnon osia, etsitään netistä valokuvia kiinnostavista työpaikoista ja tehdään itsestä esittelyvideo kuvitteelliseen työharjoittelupaikkaan. (Ammattioppilaitos tutuksi infografiikalla)





PELILLISYYS HAAVOITTUVIEN NUORTEN PARISSA

Loisto settlementissä on hyödynnetty pelillisyyttä monessa nuorille tarkoitetussa toiminnassa. Esimerkiksi Tyttöjen Talon 20-vuotisjuhlien yhteydessä talon historiaan ja sukupuolen merkitykseen paneuduttiin toiminnallisten, pelillisten tehtävien kautta. Poikien Talolla taas KameraKlubin nuoria haastettiin pelillisillä tehtävillä kehittämään valokuvaustaitojaan ja toteuttamaan heille mielekkäitä kuvausprojekteja. Itsenäisesti suoritettavat tehtävät osoittautuivat pandemian aikana arvokkaaksi tavaksi tukea nuorten omaa tekemistä, kun ryhmässä valokuvaaminen ei ollut mahdollista. Pelillisyyttä hyödynnettiin myös uuteen kotikaupunkiin tutustumisessa.

Seuraavat asiat nousivat onnistumisen edellytyksiksi, kun pelillisiä sisältöjä suunniteltiin haavoittuville nuorille:

- **Pelaminen samaan aikaan yksin ja yhdessä.** Digitaaliset pelialustat mahdollistavat sen, että osallistujat voivat säädellä omaa osallistumistaan itse, matalalla kynnyksellä, ja edetä itselle sopivassa tahdissa. Joskus toisiin liittymisen, omien kokemusten ja ajatusten jakaminen saattaa tuntua vaikealta. Ohjaaja voi ottaa vastuun esimerkiksi pelaajien tehtävien esittelystä, jolloin kenenkään ei tarvitse olla esillä, jos hän ei halua.

Pelillisuus sitouttaa yhteisen tekemisen äärelle vaivihkaa niin, että kynnyks toisiin liittymiseen vähenee. Osallistujasta tulee pelatessa osa jotain isompaa kokonaisuutta, vaikkei ryhmä pelaisi fyysisesti yhdessä. Etätyöskentelyssä tämä on tärkeää yhteyden luomista. Pelaaminen mahdollistaa vuorovaikutuksen myös niiden nuorten välillä, joille keskustelu tai kasvokkainen vuorovaikutus on syystä tai toisesta haasteellista. Kielellisiä tai sosiaalisia haasteita voidaan ylittää, kun pelatessa huomioidaan erilaiset vuorovaikutuksen keinot. Mahdollisuuksien mukaan kannattaa käyttää myös kuvia.

- **Hauskuus ajattelun tapana.** Pelilliset tehtävät tuovat mukanaan leikkillisyyttä ja iloa. Hauskuus syntyy säännöistä, jotka lisäävät haastetta ja luovuutta. Tehtävien tulisi olla sopivassa suhteessa haasteellisia ja helppoja. Niitä ei saisi voida suorittaa liian helposti. Pisteytystä kannattaa käyttää enemmän kannustimena kuin arvioinnin välineenä. Nyrkkisääntö on, että sääntöjen ja tehtävänannon täytyy olla helppoja ja tehtävän toteutus haastavaa. Tämä toimii koukkuna kaikissa osallistujaryhmissä.
- **Vaikeiden ja henkilökohtaisten asioiden käsittelyä ei kannata pelätä.** Pelaamistilanteen on oltava turvallinen. Osallistujien on tärkeää tietää, miten ohjaaja on pelaamisen aikana tavoitettavissa ja miten tehtäviä puretaan yhdessä. Vaikeiden ja

henkilökohtaisten asioiden käsittelyssä voi ottaa käyttöön peliroolin, joka etäännyttää käsiteltävistä asioista ja antaa mahdollisuuden lähestyä niitä turvallisesti roolin kautta. Hahmojen ja tarinoiden keksiminen on luovaa ja mielekkyyttä lisää yritys ratkaista tehtäviä hahmon kannalta suotuisasti. Erilaiset avattaret ovat hyödyllisiä erityisesti haavoittuvien ryhmien kanssa pelattaessa.

- **Riittävästi aikaa purkukeskusteluun.** Pelaamisen jälkeinen purkukeskustelu ohjaa syventymään aiheeseen ja voi parhaimmillaan auttaa osallistujaa näkemään omia onnistumisiaan. Haastavia teemoja käsitellään niin, että pelitehtävät herättelevät ajattelemaan asiaa ja varsinainen keskustelu käydään pelaamisen jälkeen. Purkukeskustelussa mennään aiheessa syvemmälle, mutta se voi olla myös juhla, jossa juhlietaan onnistumista ja pelihetken päättymistä.

Erityisen arvokkaaksi pelillisen työotteen kehittämisessä osoittautui mahdollisuus jakaa kokemuksia muiden ammattilaisten kanssa. Verkostoissa joku oli saattanut keksiä vieläkin toimivamman tavan innostaa nuoria mukaan tai löytänyt ratkaisun samaan tekniseen ongelmaan.



Pelillisen ajattelun käynnistäminen

Tiina Lehto-Lundén & Mai Salmenkangas, Metropolia Ammattikorkeakoulu

Kiinnostus pelata ja leikkiä on yhdistänyt ihmiskuntaa kautta aikain, vaikka toki sen muodot ovat vaihdelleet ajasta ja paikasta toiseen. Jotkut mieltävät pelit ja leikit yksinomaan lasten maailmaan kuuluviksi. Ehkä sinäkin kaipaisit pelikokemusten muistelua? Auttaisiko pelillisen prosessin jäsenyys eteenpäin?

IDEOITA VIRITTÄYTYMISEEN

Kepeä tapa lähteä tunnustelemaan pelillisen työtteen soveltamista omaan työhön on pysähtyä miettimään omakohtaisia kokemuksia. Tässä on joitakin ideoita, miten voit virittäytyä pelilliseen työotteeseen – yksin tai yhdessä.

” **Paras keino oman peliymmärryksen lisäämiseen on pelien pelaaminen ja peleistä käytävät keskustelut pelaajien kanssa.** ”

– ammattilainen
pelillisyytyöpajassa

Pohdiskele omia kokemuksiasi pelillisyydestä esimerkiksi näiden kysymysten avulla:

- Mitkä ovat olleet sinun lempipelejäsi lapsuudessa tai myöhemmin?
- Miltä pelaaminen on sinusta tuntunut?
- Mikä pelaamisessa on koukuttanut erityisesti?
- Mitä koet oppineesi peleistä?
- Millaisia mekanismeja lempipeleissäsi on käytetty?

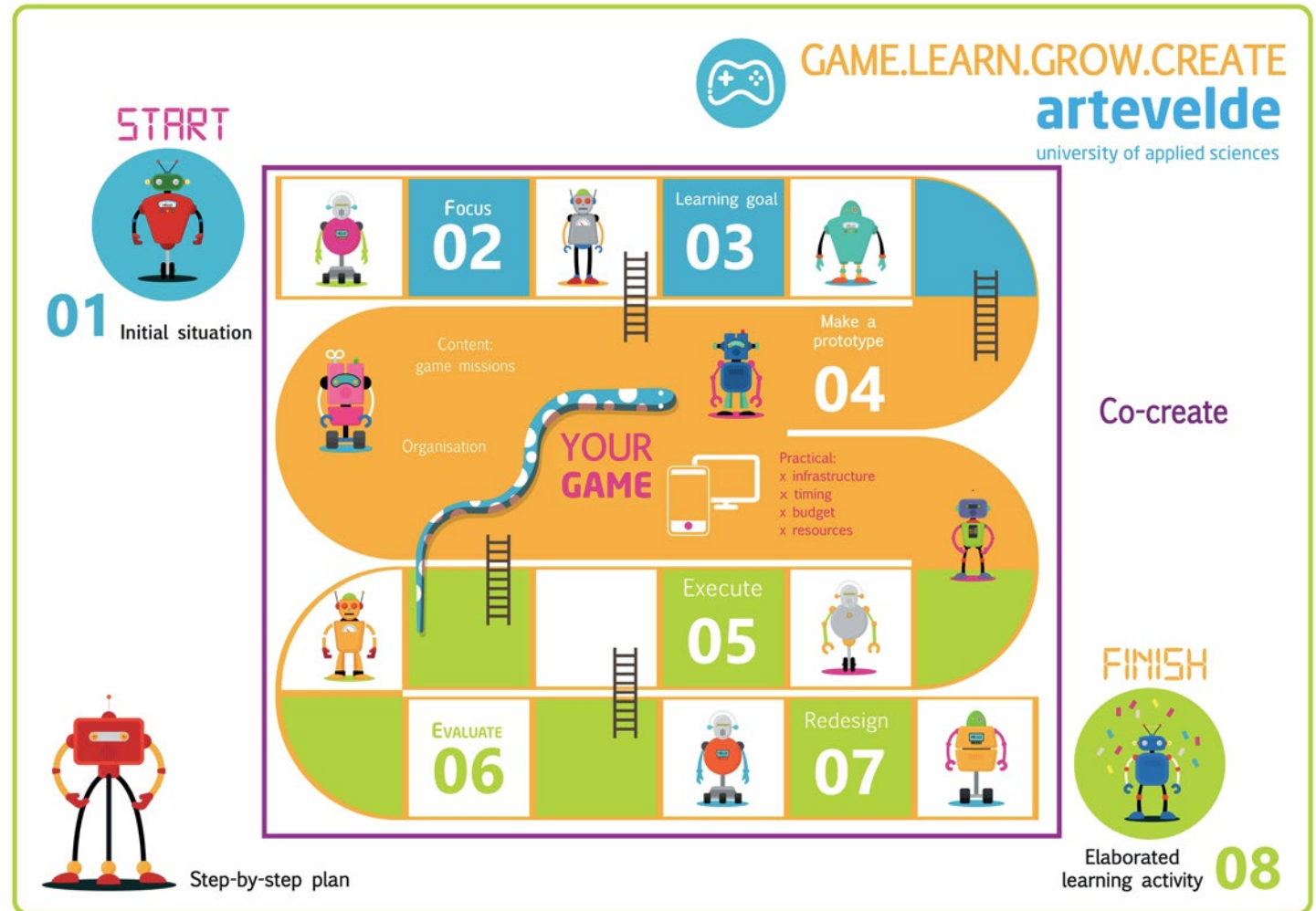
Visualisoi omaa pelihistoriaasi piirtämällä elämänjana ja samalla pohtimalla, mikä merkitys eri peleillä on eri aikoina sinulle ollut. Tämä **Soccan Pelitarina-menetelmä** on alun perin kehitetty Pääkaupunkiseudun sosiaalialan osaamiskeskus Soccan PRO-SOS-hankkeessa paljon pelaavien palveluntarpeen arvioinnin tueksi, mutta sopii toki kaikille.

Pelatkaa Peli-Aliasta, jos teitä on monta. Peli-Aliaksessa voitte ensin kirjoittaa paperilapuille yleisesti tunnettujen pelien nimiä, nostaa vuorotellen lapun ja kolikkoa heittämällä arpoa arvattavan pelin esittämismuodon: kruunalla lappuun kirjoitettu peli näytellään, klaavalla se selitetään. Peli-Alias auttaa palauttamaan erilaisia pelejä mieleen.



PELINKEHITYKSEN TOTEUTTAMISEN VAIHEET

CONNEXT-hankkeen belgialaisen kumppanin, Artevelde University Collegen oheinen Game.Learn.Grow. Create-jäsennys (Liese Missinne, mukaillen Rika Devisiä) ⁶ esittää systemaattisen oppimispelien suunnitteluprosessin.



⁶ Games, seriously!? Serious Games as a Tool for Empowerment (2021).



Vaihe 1.

Lähtötilanteen tunteminen (initial situation).

Hyvän lähtökohdan pelillisyyden hyödyntämiselle antaa se, jos ohjaajana tunnet pelaavan ryhmän: onko käsiteltävä aihepiiri pelaajille tuttu, kiinnostaako se heitä, mikä heidän tekninen taitotasonsa on tms. Samoin on hyödyllistä tuntee toimintaympäristö. Mikäli ne eivät ole tuttuja entuudestaan, voit kartoittaa tilannetta etukäteen esimerkiksi kyselyllä tai haastatteluin.

Vaihe 2.

Näkökulman valinta ja rajaaminen (focus).

Usein pelaamiseen voi käyttää vain rajallisen ajan. Joka tapauksessa on hyödyllistä aloittaa valitsemalla pelaamiseen pieni, rajattu kokonaisuus. Toiminnalliset ja pelilliset tehtävät toimivat tavallisesti erityisen hyvin orientaationa ja kepeyttävänä innostajana jonkin asiasisällön käsittelyssä. Kokemuksen karttuessa voit lähteä toteuttamaan laajempia ja monimutkaisempiakin tehtäväkokonaisuuksia.

Vaihe 3.

Tavoitteen asettaminen (learning goal).

Pelaamisen tavoite voi olla oppimisen lisäksi esimerkiksi omien voimavarojen löytäminen tai osallistujien ryhmäytymisen tukeminen. Ellei tavoitetta ole määritelty valmiiksi, innostavinta voi olla asettaa se yhdessä pelaajien kanssa.

Vaihe 4.

Tehtävien suunnittelu (make a prototype).

Prosessin luovimmassa vaiheessa pääset ideoimaan ja viimeistelemään pelillisiä tehtäviä kokonaisuudeksi, joka voi sisältää esimerkiksi liikkumista, tarinallisuutta ja kilpailuasetelman pelaajien kesken. Aina kun mahdollista, pelaajat kannattaa kutsua yhteiskehittämään (co-create) sisältöjä. Suunnitellessasi tehtäviä monet käytännön asiat kuten käytettävissä oleva aika, ryhmän koko, tila sekä ohjauksen ja tuen tarve on hyvä ottaa huomioon.

Vaihe 5.

Tehtävien toteutus (execute).

Sitten on varsinaisen pelaamisen aika. Jos isossa ryhmässä pelaaminen herättää epävarmuutta, voit testata tehtäväkokonaisuuksia etukäteen esimerkiksi kollegalla tai yksittäisellä ryhmän jäsenellä. Voit suunnitella myös arviointiin liittyviä tehtäviä osaksi pelihetkeä.

Vaihe 6.

Arviointi (evaluate).

Pelaamisen jälkeen sinun on syytä varata riittävästi aikaa purkukeskusteluun, mikä tukee oivallusten syntymistä ja tavoitteen saavuttamista. Palaute on hyödyllistä myös pelillisten sisältöjesi kehittämiseksi. Toisinaan arviointitietoa tarvitaan lisäksi oppimisen arviointiin tai tulosten raportointiin.

Vaihe 7.

Muokkaus (redesign).

Saadun palautteen perusteella voit muokata tehtäväkokonaisuutta seuraavaa käyttökertaa varten.

Pelillisen työotteen harjoittelun ei tarvitse välttämättä olla näin monimutkaista ja -vaiheista. Kaikki eivät tarvitse sen kummempaa virittäytymistä ja he heittäytyvät mieluummin intuition ja ensimmäisten ideoiden vietäväksi. Myös kepeät kokeilut ovat erinomainen tapa omaksua pelillinen työote.





Määritä pelillisyyden tavoitteet

Jouni Piekkari, Metropolia Ammattikorkeakoulu

Usein kun pelillisyyttä ryhdytään suunnittelemaan, lähtötilanne on jo selvillä: tiedämme valmiiksi, kenen kanssa työtettä hyödynnämme ja miksi. Onnistunut pelaaminen edellyttää kuitenkin selkeää viestintää ohjaajan ja pelaajien kesken pelaamisen tavoitteista.

TAVOITTEITA JOKA LÄHTÖÖN

Pelaamishetkiin voi nivoutua useita samanaikaisiakin tavoitteita. Tässä niistä esitellään joitakin esimerkkejä. Tavoitteita konkretisoidaan mainitsemalla CONNEXT-hankkeen ja muiden organisaatioiden tekemiä, kaikkien avoimesti käytettäviä pelejä.

- **Oppiminen.** Peleissä voidaan oppia, omaksua, tutkia ja vertailla niin tietoja, taitoja kuin asenteitakin. Pelit voivat keskittyä jonkin valitun tietoaineksen omaksumiseen pelaamisen avulla tai ne voivat haastaa olemassa olevan tiedon kriittiseen pohdintaan ja itsenäiseen tiedonhankintaan. Esimerkiksi roolipelit haastavat usein pelaajan etsimään tietoa omasta hahmostaan ja maailmasta, jossa tämä seikkailee pärjätäkseen hyvin pelissä. Tällainen on esimerkiksi CONNEXT-hankkeen Pelittääkö?-tehtäväkokonaisuus, joka tutkii peliongelmaa ja siihen tarttumista.

- **Yhteisöllisyyden vahvistaminen.** Pelaamisen ajatellaan usein olevan mukava tapa viettää aikaa yhdessä. Se voikin vahvistaa myönteistä vuorovaikutusta ryhmässä, kehittää sosiaalisia taitoja ja tarjota pelaajille ryhmään kuulumisen kokemuksia. Yhteisöllisyyttä voidaan vahvistaa esimerkiksi roolipeleillä, pelillisyyttä hyödyntävillä, toiminnallisilla ryhmätyömenetelmillä, lautapeleillä, pakopeleillä ja digipeleillä.
- **Sosiaaliset taidot ja kuntoutus.** Pelaaminen tarjoaa mahdollisuuksia harjoitella onnistumista ja epäonnistumista, puhumista, neuvottelutaitoja, sääntöjen seuraamista ja oman vuoron odottamista. Pelimaailmat voivat myös tarjota sisältöjä sosiaalisten taitojen omaksumiseen ja matalan kynnyksen mahdollisuuksia liittyä yhteisöihin. Pelaamista voidaan liittää terapiaoihin tai vaikkapa yksilöllisten kuntouttavien tavoitteiden asetteluun. Esimerkiksi **Kuntoutussäätiön Spiral-peli** on asiakaslähtöinen menetelmä, joka on kehitetty helpottamaan toimintakykyä tukevien tavoitteiden löytämistä.

” **Pelillistämistä pitäisi mieltää kohderyhmän taitojen ja toiminnan kautta. Se ei ole itseisarvo!** ”
- ammattilainen pelillisyytyöpajassa

- **Aktiivinen kansalaisuus ja osallisuuden vahvistaminen.** Monien pelien avulla voidaan vahvistaa aktiivisen kansalaisuuden taitoja ja osallisuutta yhteiseen päätöksentekoon. Esimerkiksi Helsingin kaupunki on kehittänyt **Osallisuuspelin** innostamaan asukkaita oman elinympäristönsä ja kaupungin kehittämiseen. Globaalikasvatuksen tarpeisiin taas on kehitetty **Solidaarisuussäätiön Viimeinen Pisara -peli**, joka haastaa eläytymään somalialaiseen arkeen ilmastonmuutoksen asettamien haasteiden edessä.
- **Käyttätymisen muutos.** Ryhmässä pelattavat pelit voivat tarjota muutokseen tarvittavaa vertaistukea sekä lisätä muutokseen tarvittavia tietoja ja taitoja. Mobiilipeli **Level Up Life** on esimerkki pelistä, joka pyrkii motivoimaan elämänmuutokseen eri elämäalueilla erilaisten tehtävähaasteiden avulla.



- **Pelit itseisarvona: pelikulttuureista ja pelिताiteesta oppiminen.** Varsinkin kulttuurisesti suuntautuneessa nuorisotyössä ja sosiaalipedagogiikassa pelaaminen ja pelien luominen yhdessä nuorten kanssa on ollut tärkeä ja jopa itseisarvoinen lähestymistapa pelikulttuureihin. On hyvä muistaa, että pelatessa opitaan aina myös pelaamisen konventioista, perinteistä ja estetiikasta. Vaikkapa Go-lautapeliin tutustumalla voidaan samalla oppia japanilaisesta kulttuurista ja historiasta.

KESKIÖSSÄ TAVOITTEIDEN KONKRETISOINTI

Voit aloittaa pelillistämisen miettimällä, mitä erilaisia tavoitteita toiminnallasi on. Ovatko ne edellä esitetyn kaltaisia vai jotain ihan muuta? On hyvä olla tietoinen siitä, että samassakin ryhmässä voi vaikuttaa tavoitteita monella eri tasolla:

- organisaation ja toiminnan tavoitteet (esim. opetussuunnitelma, hankkeen tavoitteet)
- ohjaajan tavoitteet ohjaustilanteessa
- osallistujien tavoitteet
- pelihetken kuvauksessa mainitut tavoitteet.

Ilanteellisessa tapauksessa eritasoiset tavoitteet ovat samansuuntaisia, mutta aina näin ei ole. Ohjaajana saatatkin joutua perustelemaan pelillisyyden käyttöä. Mitä lisäarvoa se tuo tilanteeseen? Miten se auttaa eritasoisten tavoitteiden saavuttamista?

Mitä konkreettisemmin kykenet kuvaamaan toiminnan tavoitteet, sitä helpompaa sinun on muuntaa ne

pelillisiksi tehtäviksi. Esimerkiksi ”ryhmytyminen” ei ole riittävän konkreettinen tavoite, vaan sinun on hyvä miettiä, mitä tarkalleen ottaen ryhmytyksellä haluat saada aikaan ja millaista ryhmytyksistä tavoitteet. Tavoitteiden tarkentamiseksi voit muotoilla esimerkiksi seuraavanlaisia alatavoitteita.

Ryhmytyksien alatavoitteita voivat olla esimerkiksi:

- nimien oppiminen
- ryhmän osallistujien erityisiin piirteisiin ja kiinnostuksen kohteisiin tutustuminen
- kilkkien purkaminen



GAME-BASED EMPOWERMENT

Englannin kieleen on vakiintunut ilmaisu **game-based learning**, kun viitataan pelien ja pelillisyyden hyödyntämiseen oppimisen tukemisessa. **CONNEXT-hankkeen kansainvälisessä yhteistyössä oppimisen rinnalle nostettiin myös muut tavoitteet kuten ryhmytyminen, yhteiskuntaan tutustuminen ja voimaantuminen. Samalla otettiin käyttöön ilmaisu game-based empowerment, jossa pelillisyydellä tuetaan etenkin omien voimavarojen löytämistä ja vahvistumista.**

- ryhmäroolien tunnistaminen ja joustavien roolien omaksuminen
- kannustus positiivisen palautteen antamiseen erilaisissa vuorovaikutustilanteissa
- tiimien suorituksen parantaminen.

Jos kaikkien ryhmytyksien alatavoitteiden pelillistäminen tuntuu liian työläältä, voit lähteä liikkeelle myös jostakin rajallisemmasta näkökulmasta. Kun tavoitteet ovat selkeitä, konkreettisia ja realistisia, ne luovat hyvät puitteet myös pelikokemuksen arvioinnille ja muulle jatkotyöskentelylle. Pelaamisen jälkeen yksinkertaisinta on aloittaa työskentelyn purku pelaamalla yhdessä tavoitteisiin.

Lue lisää: [Games, seriously!?! Serious games as a tool for empowerment \(Theseus\)](#)



Suunnittele pelilliset tehtävät

Jouni Piekkari & Mai Salmenkangas, Metropolia Ammattikorkeakoulu

Valmiiden pelien peluuttaminen on ehkä nopein ja helpoin tapa ottaa pelillinen työote käyttöön. Jos kuitenkin haluat kehittää omia pelillisiä tehtäviä tai kokonaisia pelejä, saat varmemmin juuri oman ryhmäsi tarpeisiin vastaavia ja omia tavoitteitanne edistäviä sisältöjä.

Joissakin tilanteissa pelitehtävät on mielekästä suunnitella itsenäisesti suoritettaviksi. Tällainen valinta on perusteltu esimerkiksi silloin, jos tehtävillä halutaan tukea henkilökohtaisia pohdintoja tai jos niitä käytetään yksilön oppimisen arviointiin. Tavallisesti pelaaminen on kuitenkin parhaimmillaan, kun se toteutetaan ryhmässä. Tällöin pelaajat voivat tukea toisiaan, oppia erilaisia näkökulmia ja ratkaisuja esitettyihin haasteisiin sekä ylläpitää toistensa innostusta.

ERILAISIA TEHTÄVÄTYYPPEJÄ

Pelillisten tehtäväkokonaisuuksien suunnittelussa vaihtelevuus on usein valttia, koska ihmiset motivoituvat erilaisista tehtävistä. Toteutustavasta riippumatta voi olla hyödyllistä käyttää erilaisia tehtävätyyppejä sekä rytmittää pelaamista helpoilla ja vähän vaativammilla tehtävillä.



Tylsiä pelejä ei kannata tehdä, vaikka niitä tulee tehtyä. Pelillistämisen koko juju on siinä, että tylsästä aiheesta tehdään innostava ja koukuttava.”

– opetusalan ammattilainen

TÄSSÄ ON JÄSENNYS ERILAISISTA TEHTÄVÄTYYPEISTÄ:



Taitotehtävät testaavat ja kehittävät esimerkiksi fyysisiä, psyykkisiä ja sosiaalisia taitoja. Taitotehtäviä ovat

esimerkiksi viestijuoksut, etsiminen, fyysisen haasteen ratkaiseminen, palikkatehtävät, kohtaamis- ja haastattelutehtävät.



Tietotehtävät kannustavat tiedon

etsimiseen. Tietotehtäviä ovat esimerkiksi tietovisat, valintatehtävät, tiedonhakutehtävät ja pelihahmon auttaminen ongelman ratkaisemisessa tiedon avulla.



Arvotehtävät kannustavat pohtimaan

valintoja, arvoja ja asenteita. Arvotehtäviä ovat esimerkiksi haastavien ristiriitojen ratkaiseminen roolipelissä, omia asenteita arvioivat tehtävät ja pienryhmäkeskustelut jostakin mielipidekysymyksestä.



Luovat tehtävät testaavat, kehittävät tai hyödyntävät ilmaisullisia taitoja ja niitä voidaan käyttää vaikkapa tiedon tai pohdinnan kiteyttämiseen. Luovia tehtäviä

ovat esimerkiksi valokuvaaminen, videointi, piirtäminen, runot, mainokset, julisteet, meemit, esinekollaasit ja kirjoittaminen.

Jos käytät valmiita alustoja pelillisten tehtävien toteuttamisessa, ne asettavat omat reunaehdot tehtävien toteuttamiselle. Esimerkiksi CONNEXT-hankkeessa laajasti käytössä olleen Seppo.io-alustan vaihtoehtoja ovat seuraavat: kirjoittamis-, valokuvaus-, audio- tai videotallennus-, monivalinta-, täydennä puuttuva sana ja yhdistä parit -tehtävät.



INKLUSIIVISIA TEHTÄVIÄ KIELTÄ OPPIVILLE

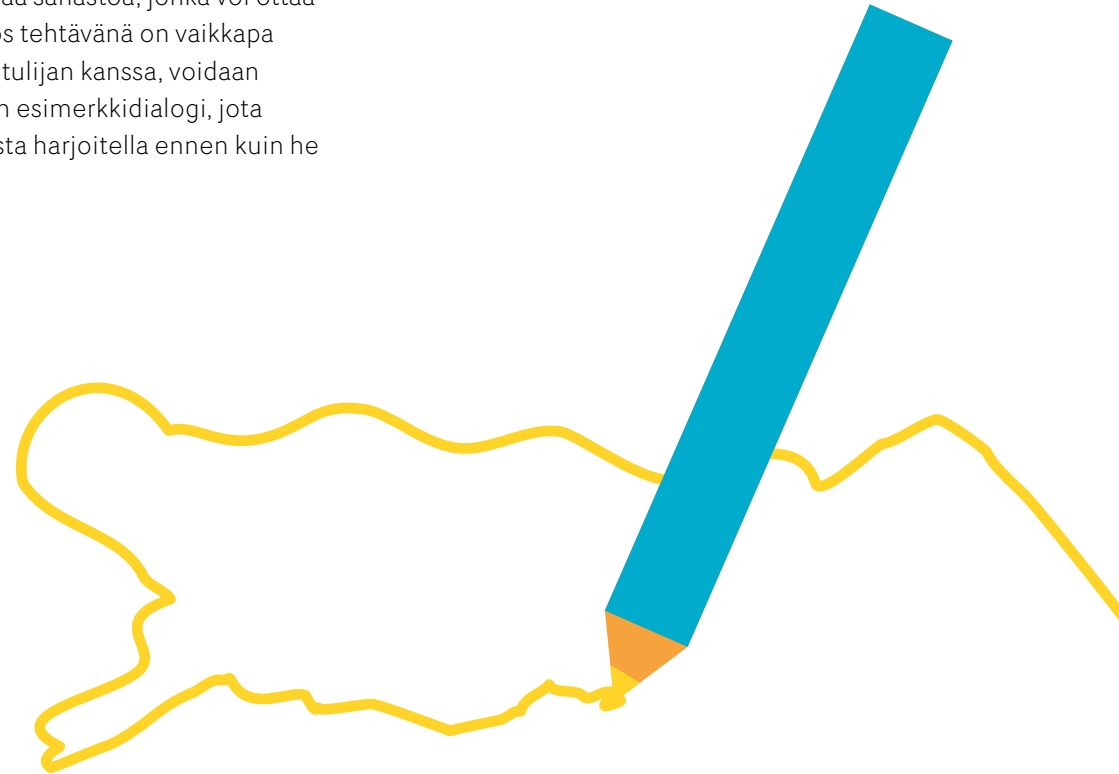
Pelaamiseen tulee uusi twist, jos kaikki ryhmän jäsenet eivät puhu yhteistä kieltä sujuvasti. Tämä edellyttää erityisen huomion kiinnittämistä tehtävien muotoiluun ja pelihetken toteutukseen. CONNEXT-hankkeessa kokeiltiin toiminnallisia pelillisiä tehtäviä useissa maahan muuttaneiden ryhmissä, minkä pohjalta koottiin seuraavat suositukset.

Vinkejä inklusiivisten tehtäväkokonaisuuksien suunnitteluun:

- **Tehtävöhtöiden kirjoittaminen selkokielellä.** Ohjeet kannattaa kirjoittaa mahdollisimman selkeästi, lyhyesti ja tuttuja sanoja käyttäen.
- **Tehtävöhtöiden antaminen puhuttuna, videolla ja kuvia hyödyntäen.** Joskus puhutun kielen ymmärtäminen on helpompaa kuin kirjoitetun, joten audiotiedostojen hyödyntäminen voi tukea ymmärtämistä. Videolla on myös mahdollista näyttää konkreettisesti, mitä tehtävässä on tarkoitus tehdä. Kuvia voi käyttää ohjeistuksen tukena.

- **Vaihtöehtöisten toteutustapöjen tarjoaminen.** Myös tehtävien suorittaminen voi jollekin sujua helpommin puhumalla kuin kirjoittamalla tai päinvastoin. Kolmannelta ei ehkä onnistu kumpikaan, mutta tehtävän voi tarjota suoritettavaksi valokuvalla tai piirroksella.
- **Tukimateriaalin valmistelu pelaajille.** Ennen pelaamista ryhmän kanssa voidaan harjoitella tehtävien aihepiiriin liittyvää sanastoa, jonka voi ottaa mukaan muistin tueksi. Jos tehtävänä on vaikkapa käydä keskustelua vastaantulijan kanssa, voidaan myös valmistella kirjallinen esimerkkidialogi, jota ryhmäläisten on mahdollista harjoitella ennen kuin he lähestyvät ulkopuolisia.

Toisaalta erilaisia kielitaitotasöja ei ole syytä liikaa arastella. Usein kun motivaatiota löytyy, myös kommunikaatio sujuu. Elekieli on perinteisesti ollut hyvin tehokas kommunikoinnin väline, jota voi tänä päivänä täydentää vaikkapa nettipohjaisilla käännösohjelmilla.





MUKAANSATEMPAAVAT TARINAT

Vaikkei tarinallisuus ole pelillisissä tehtävissä välttämätöntä, se tuo peleihin elävyyttä, koukuttavuutta ja samaistumispintaa. Pelkkä arjen tilanteiden ratkominen tehtäväkokonaisuudessa voi tuntua tylsältä, mutta pelillistäminen ja tarinallistaminen voi tarjota vahvemman tunnekokemuksen ja ruokkia sosiaalista mielikuvitusta. Kaikki pelit voidaan nähdä kuvitteellisina maailmoina, joissa on omat arkitodellisuudesta poikkeavat sääntönsä. Koska pelissä ollaan kuvittelisessa maailmassa, siellä voi olla joku muu kuin itse ja ottaa riskejä, joita ei tosielämässä voisi ottaa. Juuri tässä on peleissä oppimisen erityinen mahdollisuus.

Pelaaja ottaa pelissä myös useimmiten jonkin roolin: se voi olla esimerkiksi kilpa-autolla Helsinkiä kiertävä ja tontteja osteleva grynderi Monopoli-pelissä, sotastrategi shakissa tai avatar-hahmo videopelissä. Pelaaja tekee roolissa asioita pelin sääntöjen ja maailman sallimissa puitteissa. Usein hän tuo usein rooliin myös jotain omasta itsestään, mutta toisaalta hän voi myös kokeilla toimitapoja tai asenteita, joita hän ei tekisi tavallisessa elämässään. Pelit opettavat huomaamatta sosiaalista joustavuutta ja erilaisiin tilanteisiin mukautumista.

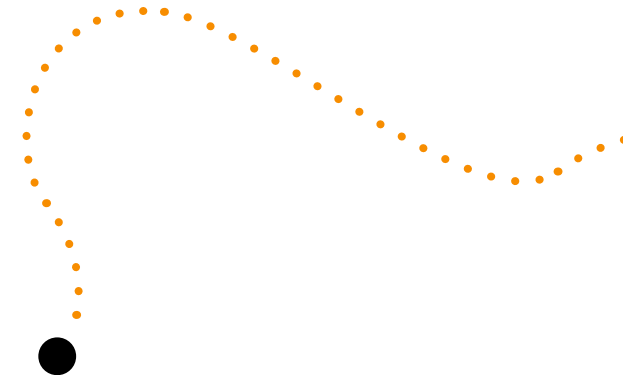
Jos haluat yhdistää tarinallisuutta pelillisiin tehtäviisi, voit lähteä liikkeelle ideoimalla pelin maailmaa tai siinä olevia rooleja. Pelimaailman ja roolien jälkeen on yleensä helppoa edetä kertomukseen pelin

alkutilanteesta kuvitteellisessa maailmassa, jossa roolihahmot toimivat. Alkutarina sysää pelin käyntiin ja alkaa synnyttää luonnostaan toiminnallisia tehtäviä, joita tulee ratkaista pelaamisen aikana.

Esimerkkejä pelimaailman ja hahmojen kehittämisen tavoista:

- **Aiheensa näköinen maailma – metaforat.** Aluksi mietitään, millainen maailma sopisi pelin käsittelemään teemaan (esim. talous nuorten näkökulmasta). Voidaan aiheesta löytää metafora: Onko se viidakko, sokkelo, keskiaikainen kylä, vihamielinen planeetta tai vaikkapa Odysseuksen harharetki, jossa eksytään erilaisille saarille?
- **Maailman piirtäminen.** Maailma voidaan piirtää isolle paperille kartan tapaan. Pelimaailmojen luomiseen ja kuvittamiseen on olemassa myös varsin helppokäyttöisiä digitaalisia sovelluksia.
- **Tarinankerronta.** Tarinan rakentaminen voidaan aloittaa kertomalla piirissä lause kerrallaan kukin vuorollaan: "Olipa kerran..."; "Sitten..."; "... kunnes eräänä päivänä...". Tarina voidaan nauhoittaa tai piirtää sarjakuvaksi. Tämä auttaa luomaan peliin kuvitusta.
- **Päiväkirja roolissa.** Hahmon päiväkirjaa voidaan kirjoittaa roolissa minä-muodossa a) tavallisena iltana, b) erityisenä iltana, jolloin tapahtui jotain. Tämä avaa usein mahdollisuuksia käännteisiin tarinassa tai pelissä, ja niistä avautuu ideoita toiminnallisiin tehtäviin.

CONNEXt-hankkeen kehittämässä tehtäväkokonaisuuksissa käytettiin tarinallisuutta esimerkiksi unitematiikkaa ja tutkimusta käsittelevässä Unesta kiinni -tehtäväkokonaisuudessa, jossa seikkailee unitutkija Treumensteller vaimoineen. Kalle koutsipulassa -tehtävissä taas autetaan kuvitteellista ohjaajaa, joka tarvitsee apua sukupuolisensitiivisten kysymysten käsittelyyn omassa ryhmässään. Kuvitteelliseen maailmaan eläydytään puolestaan tehtäväkokonaisuudessa Valheiden kaupunki, jossa sukellaan lyhyen kehystarinan kautta tulevaisuuden apokalyptiseen maailmaan, jossa valeutiset ovat ottaneet vallan.





YHTEISKEHITTÄMÄÄN: IDEALABORATORIO - PELILABORATORIO - TESTILABORATORIO

Jos sinulla on visio ja mahdollisuus panostaa pelillisten sisältöjen kehittämiseen aikaa ja energiaa, yhteiskehittäminen nuorten kanssa tarjoaa innostavia mahdollisuuksia molemminpuoliseen oppimiseen. Nuorten ideat ovat usein kutkuttavia ja sopivat käyttöön erityisen hyvin, koska kukapa kohderyhmän tarpeet voisi tuntea heitä itseään paremmin.

Yksi tapa toteuttaa yhteiskehittämistä on CONNEXT-hankkeen belgialaisen kumppani GameWisen kolmivaiheinen malli. GameWise kehittää liikkumista edistäviä, digitaalisuutta hyödyntäviä pelejä etenkin koululaisten kanssa. Koululaiset ovat vahvasti mukana jokaisessa pelinkehittämisen vaiheessa.

PELINKEHITTÄMISEN VAIHEET GAMEWISEN PROSESSISSA ⁷:

1 Idealaboratorio



2 Pelilaboratorio



3 Testilaboratorio

Ensimmäisessä vaiheessa pelillistettävää teemaa tutkitaan yhdessä keskustellen. Jos teemana on yrittäjäyys, voidaan miettiä esimerkiksi, miltä yrittäjäyys näyttää nuoren näkökulmasta, miksi se kiinnostaa tai tuntuu pelottavalta, millaisia taitoja yrittäjäyys edellyttää, mitä askeleita aloittavan yrittäjän on otettava, ketkä voisivat toimia nuoren yrittäjän esikuvana jne.

Seuraavaksi tutustutaan pelillisyyden peruselementteihin ja mekanismeihin. Yhdessä voidaan miettiä, miten idealaboratoriossa keskusteltuja sisältöjä voitaisiin käsitellä pelillisesti, miten niihin tuotaisiin monipuolista toimintaa ja houkuttelevuutta.

Lopuksi pelilaboratoriossa kehitettyjä pelillisiä tehtäviä testataan omalla porukalla. Kokemuksista kerätään systemaattista tietoa ja kehittämisideoita. Niiden perusteella peliä muokataan vielä toimivammaksi. Vasta tämän jälkeen peliä tarjotaan pelattavaksi muille.

Pelillisten tehtävien suunnitteluun pätee sama kuin laajemminkin pelillisen työotteen harjoitteluun: pienillä kokeiluilla pääsee parhaiten eteenpäin. Ohjaajan kannattaa lähteä liikkeelle sellaisilla tehtävillä ja pelillistämisen muodoilla, jotka tuntuvat itselle luontevimmilta.

⁷ Games, seriously!? Serious Games as a Tool for Empowerment 2021.

CONNEXT for inclusion -hanke. [Luettavissa täältä](#).



Valmistele pelillisyyden dokumentointi

Johanna Niemi, Metropolia Ammattikorkeakoulu

Mitä pelaamisesta seuraa? Mikä muuttuu? Meneekö pelitehtävissä käsitelty asia eteenpäin? Onko osallistujalla hauskaa? Opitaanko tavoiteltuja asioita tai päästäänkö muihin pelaamisen tavoitteisiin?

Pelihetkeä on aina hyvä käsitellä pelaajien itsensä kanssa. Kokemuksen yhteinen purku tarjoaa mahdollisuuden tuulettaa tunteita ja tukee usein tavoiden saavuttamista. Toisinaan myös esihenkilö, rahoittaja tai viranomainen seuraa toiminnan tuloksia. Jos pelaamiseen liittyvää tietoa tarvitaan ulkopuolisille tahoille, on syytä miettiä etukäteen, miten pelihetken dokumentointi ja systemaattinen arviointitiedon kerääminen toteutetaan. Mitä enemmän dokumentoit, sitä enemmän sinulla on arviointitietoa.

Tietoa kannattaa kerätä matalalla kynnyksellä, jatkuvasti, ja sitä voi hyödyntää esimerkiksi raportoinnissa (rahoittaja), arvioinnissa (koulut), jatkokehittämisessä (hankkeet) ja tutkimuksen aineistona. Arviointitietoa voi käyttää perusteluna esimerkiksi lisäresurssien saamiseksi ja toiminnan vaikutusten osoittamiseksi.

Toiminnan dokumentointia voivat motivoida myös uudet avaukset: missä muualla pelillinen työote voisi olla hyödyllinen? Arviointitiedon kerääminen aloitetaan pelillistämisen alkumetreillä ja se jatkuu purkukeskustelujen jälkeen vielä mahdolliseen palautekyselyyn.

Pelaamisen aikana voit havainnoida ja dokumentoida pelaamista esimerkiksi ottamalla valokuvia ja tekemällä muistiinpanoja heti tapahtuman jälkeen. Palautetietoa kannattaa kerätä heti pelaamisen jälkeen ja kirjallisella kyselyllä esimerkiksi kuukauden tai parin päästä, jos kyseessä on ollut isompi tehtäväkokonaisuus tai tapahtumasarja. Pelitilanteen dokumentointiin tarvitset suunnitelman, sopivat menetelmät ja analyttisen otteen.



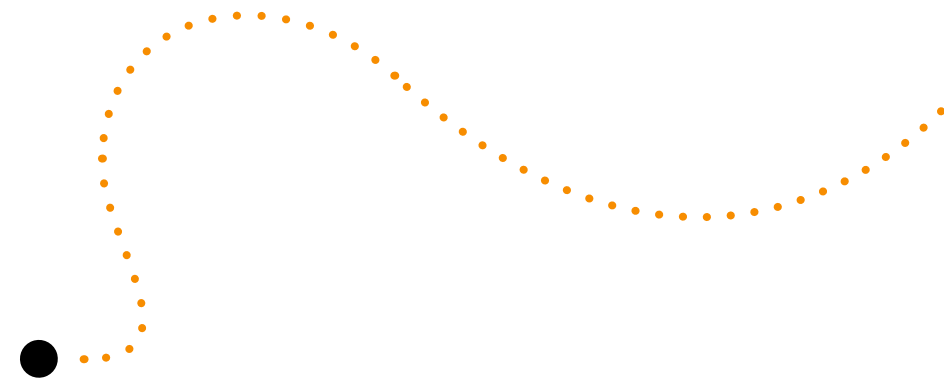


DOKUMENTOINTISUUNNITELMASTA JÄSENNETTYYN TIETOOON

Dokumentointi helpottuu, kun olet varautunut siihen. Päätä etukäteen, mitä tietoa tarvitset, mistä sen saat, kuka tiedokeruusta vastaa ja miten voit hyödyntää tietoa pelihetken jälkeen. Näillä CONNEXT-hankkeen pelihetkien arvioinnissa käytettyjä esimerkkejä soveltamalla pääset alkuun.

ESIMERKKI 1:

Dokumentointisuunnitelma valma-opetusryhmälle järjestettyyn tilaisuuteen, jossa käsiteltiin suomalaista koulutusjärjestelmää toiminnallisten, pelillisten tehtävien avulla.



TOIMINNAN TAVOITE	MITÄ TIETOA?	KENELTÄ KERÄÄT?	MITEN KERÄÄT?	MILLOIN?	KUKA VASTAA KERÄÄMISESTÄ JA ANALYYSISTA?	MITEN HYÖDYNNÄT?
Osana opinto-ohjausta tavoitteena on tutustua ja oppia lisää suomalaisesta koulutusjärjestelmästä toiminnallisista tehtävistä	<ol style="list-style-type: none">1. Ketä koulutukseen osallistui2. Millaiset pohjatiedot heillä oli aiheesta3. Miten tehtävät koettiin ja mitä opittiin4. Kuinka moni ryhmästä tietää missä ja mitä täytyy opiskella, jos haluaa esimerkiksi insinööriksi, sosiaalialalle, kampaajaksi tai liikunnanopettajaksi?	Osallistujat, ryhmän opettaja, tehtävien suunnittelija ja ohjaaja	<ol style="list-style-type: none">1. Suullinen palaute ja palautelyseky2. Havainnointi3. Liikunnallinen palaute työpajan lopussa (hyppää x-hyppyjä jos opit jotain uutta, tee vaaka jos et oppinut)4. Loppukeskustelu	<ol style="list-style-type: none">1. Ennen työpajaa (toiminnan tavoite)2. Toiminnan aikana (havainnointi ja suullinen palaute)3. Työpajan jälkeen (kysely ja keskustelu ryhmän opettajan ja tehtävien ohjaajan kanssa)	Työpajan vetäjä	Työpajoja muokataan palautteen pohjalta: jatketaan samaan malliin tai muutetaan tarpeen mukaan. Arviointitietoa käytetään osana koko projektin ylimmän tavoitteen toteutumisen arviointia.



ESIMERKKI 2:

Dokumentointisuunnitelma uusille Metropolian opiskelijoille järjestetystä, orientoivasta pakopelistä.

TOIMINNAN TAVOITE	MITÄ TIETOA?	KENELTÄ KERÄÄT?	MITEN KERÄÄT?	MILLOIN?	KUKA VASTAA KERÄÄMISESTÄ JA ANALYYSISTA?	MITEN HYÖDYNÄT?
Orientoivien opintojen osana järjestettävän pelin tavoite on tutustuttaa opiskelijat opiskeluympäristöön ja toisiinsa.	1. Ketä osallistui 2. Toteutuiko tavoite: löytävätkö opiskelijat uusiin paikkoihin, tutustuivatko he toisiinsa, oliko pelaaminen hyödyllistä ja hauskaa. Saivatko he ratkaistua tehtävät ja pääsivät pois pakohuoneista?	1. Osallistujat 2. Pelitehtävien suunnittelija ja ohjaaja	1. Havainnointi 2. Suullinen palaute ja kysely 3. Pelirasteilla tehtyjen tehtävien vastaukset 4. Loppukeskustelu	1. Ennen pelaamista (toiminnan tavoite ja pakopelitehtävät) 2. Pelaamisen aikana (saadaanko tehtävät ratkaistua, miten) 3. Pelaamisen jälkeen (loppukeskustelu ja palaute)	Pelin ohjaaja	Onnistuiko peli niin, että sitä voisi ehdottaa pysyväksi osaksi orientoivia opintoja? Mihin muuhun tavoitteeseen pakopeli voisi sopia



Pienet teot voivat johtaa isoihin vaikutuksiin. Vaikutusten ja vaikuttavuuden arviointi ja tutkiminen on oma tutkimusalansa, johon voit halutessasi tutustua (lisätietoja esim. monitieteisestä **Itä-Suomen yliopiston Vaikuttavuuden talo -verkostosta**) ja hurahtaa, mutta pelihetkessä riittää pelillisten tehtävien tavoitteen tietäminen ja osallistujilta palautteen ja kokemusten kerääminen. Kerättyä tietoa voi jäsentää esimerkiksi alla olevan taulukon tapaan.

Vaikutusten ja vaikuttavuuden todentaminen on huomattavasti haastavampaa kuin tiedon dokumentointi ja edellyttää laajempaa tietoa toimintaympäristöstä ja vuorovaikutuksen tasosta, jossa pelillisyyttä sinänsä on vahvoilla. Yhdessä pelaaminen on vuorovaikutteista ja

mahdollistaa vaikutuksen pohjana olevan muutoksen osallistujan tiedoissa, taidoissa tai asenteessa. Arviointitiedon keräämistä ja käyttämistä voi toteuttaa teelusikalla tai sangolla. Suosittelemme kepeää heittäytymistä myös pelillisyyden dokumentointiin.

ESIMERKKI VALMA-RYHMÄSTÄ JA METROPOLIAN UUSILTA OPISKELIJOILTA KERÄTYN ARVIINTITIEDON JÄSENYYKSESTÄ.

TAVOITE	TOIMINTA	TULOKSET	VAIKUTUKSET	MUUTOS
Omien vahvuksien tunnistaminen osana opinto-ohjausta	Opinto-ohjauksessa tehdään pelillisiä tehtäviä, jotka auttavat tunnistamaan omia vahvuuksia ja yhdistämään niitä seuraaviin opiskelupaikkoihin ja ammatinvalintaan	Lisääntynyt ymmärrys siitä, mihin opiskelupaikkaan haluaa hakea seuraavaksi, tieto siitä, mitä vaihtoehtoja on olemassa, omien vahvuksien tunnistaminen ja itseluottamuksen tukeminen	Tiedon karttuminen, oman kiinnostuksen ja osaamisen yhdistyminen koulutusjärjestelmään, vahvistunut itseluottamus	Rohkeus hakeutua omien toiveiden ja kiinnostuksen mukaiseen koulutukseen, omien vahvuksien tunnistaminen ja lisääntynyt tulevaisuususk
Uudet opiskelijat tutustuvat oppilaitoksen tiloihin	Opiskelijat käyvät rasteilla eri puolella kampusta ja tekevät tiloihin liittyviä tehtäviä yhdessä	Tehdyt pelitehtävät käydään yhdessä läpi, kampus tulee tutuksi opiskelijoille ja tehtävät tukevat ryhmäytymistä ja toisiin tutustumista	Osallistujien on kivempi tulla kampukselle kun paikka tuttu, aikataulutaminen helpottuu ja syntyy uusia tuttavuuksia	Hallinnan tunne omasta opiskelupäivästä ja ympäristöstä, uusia sosiaalisia suhteita



Toteuta pelaaminen käytännössä

Tiina Lehto-Lundén & Mai Salmenkangas, Metropolia Ammattikorkeakoulu

Sitten on pelaamisen aika! On tavallista, että pelillisuus vie odotettua enemmän aikaa. Joku saattaa myöhästyä, ohjeita ei ehkä ymmärretä ensimmäisellä kerralla ja jos käytetään teknisiä alustoja, niidenkin käyttöönotto voi takuta. Aikaa kannattaakin varata mieluummin liian paljon kuin liian vähän.

Digitaalisia alustoja hyödyntävien pelillisten tehtävien suorittamisessa 3-5 henkilön pienryhmät toimivat usein parhaiten. Suhteellisen pienessä ryhmässä kaikki kykenevät seuraamaan tehtävien ohjeita samalta laitteelta, vastuu tehtävistä jakautuu useammalle ja toisaalta kaikille löytyy tekemistä.

Muilta osin pelihetken käytännön toteutus riippuu täysin tekemistäsi valinnoista. Riittääkö yksi ohjaaja, vai onko syytä kutsua kollega mukaan? Täytyykö pelitilaa tai -reittiä valmistella jollakin tavalla? Millaisen mobiililaitteen, vaatetuksen tai muita välineitä pelaajat tarvitsevat? Täytyykö pelaajien orientoitua pelihetken tutustumalla johonkin materiaaliin etukäteen? Muutamaa pelitilanteen toteuttamiseen liittyvistä valinnoista kuvataan tarkemmin alla.

PAPERIN SIJAAN DIGISTI?

Aarrejahdit ja tehtäväsuunnitukset lienevät monelle lapsuudesta tuttuja. Niihin ei tarvita muuta kuin kivenkoloon piilotettuja tai puuhun ripustettuja tehtäväksiantoja paperilla. Nykyään pelillisten tehtävien

toteutukseen tarjolla on myös GPS-paikannusta hyödyntäviä sovelluksia, jotka voivat tuoda lisäarvoa

Suomalaisia esimerkkejä valmiista pelillisten tehtäväkokonaisuuksien alustoista:

- **Action Track** ja **SMARTMOVES**
- **Seppo.io**



pelillisen työotteen toteuttamiseen. Toisaalta myös ilman niitä pärjää hyvin.

VALMIIDEN DIGITAALISTEN SOVELLUSTEN VAHVUUKSIA JA HEIKKOUKSIA.



Digitaalisissa alustoissa saattaa innostaa

- Tehtävien laatiminen valmiille alustalle on suhteellisen ketterää ja nopeaa. Niitä on helppo jakaa kollegoiden kanssa.
- Tehtävissä voi hyödyntää monipuolisesti esim. valokuvia, videoita, nauhoitettua puhetta, kirjoittamista ja monivalintatehtäviä.
- Monella alustalla tehtävien suorittamista voi seurata, tehtäviä vastaanottaa ja ohjaustakin tarjota reaaliajassa.
- Alustat mahdollistavat yhteistyön välimatkasta huolimatta, myös ulkomaille.
- Monet nuoret käyttävät luontevasti ja mielellään digitaalisia sovelluksia.



Digitaalisissa alustoissa saattaa epäilyttää

- Vaikka alustat eivät vaadi koodaus- tai muuta syvällistä teknistä osaamista, oman paneutumisensa myös tämä tekniikka vaatii.
- Tehtävien etukäteen määritellyt toteutusvaihtoehdot rajoittavat monimutkaisempien pelien rakentamista.
- Monet alustat edellyttävät maksullisen lisenssin.
- Monissa nuorten toimintaympäristöissä käytetään jo runsaasti muita digitaalisia sovelluksia.



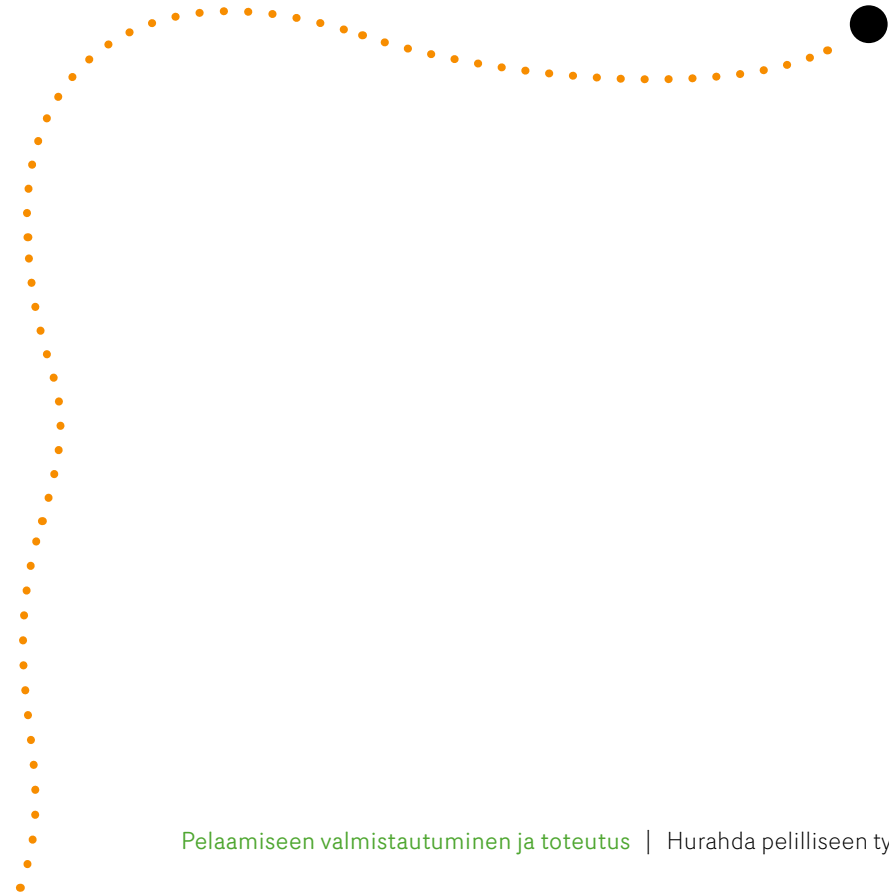
VERTAISTUKI TIETOISESTI KÄYTTÖÖN

Jos pelaajien ryhmä on heterogeeninen tai haluat muista syistä sekoittaa sen jäseniä, voit suunnitella pienryhmien kokoonpanot etukäteen. Esimerkiksi vaihteleva kielitaito tai tekninen osaaminen eivät tavallisesti osoittaudu ongelmaksi, jos ryhmästä löytyy edes jonkin verran osaamista. Joitakin asioita voi lisäksi olla helpompaa oppia vertaiselta kuin tutulta ohjaajalta tai opettajalta. Jos vertaistuelle ei ole selvää tarvetta, myös sattumanvaraiset tai osallistujien itse valitsevat ryhmät toimivat yleensä hyvin.

Joskus pienryhmien mukaan saatetaan tarvita pelillisen hetken ajaksi erillisiä tukihenkilöitäkin. Esimerkiksi kun CONNEXT-hankkeessa pelattiin vastikään maahan muutaneiden henkilöiden kanssa, käytettiin pitempään maassa asuneita henkilöitä pienryhmien epävirallisina ohjaajina. Auttavia käsiä saattaa löytyä esimerkiksi pidemmällä kieliopinnoissaan olevien opiskelijoiden ryhmistä tai kantaväestön opiskelijaryhmistä, joiden oppimistavoitteisiin voisi kuulua esimerkiksi selkokielisen kommunikaation harjoittelu.

Pelaaminen voi olla erityisen antoisaa ryhmässä, jossa jäsenten osaamiset täydentävät toisiaan: sen jäsenet pääsevät auttamaan toisia ja tulemaan autetuiksi. Heterogeeniseen ryhmään on hyvä

valmistella vaihtelevia tehtäviä, jotta kaikki voivat osallistua niiden suorittamiseen omalla tavallaan. Ihanteellisessa tilanteessa pelaajien erilaiset vahvuudet tulevat näkyviin ja kaikki saavat loistaa vuorollaan. Usein omien odotusten ylittäminen tuo erityistä iloa ja onnistumisen tunnetta.





AJASTA JA PAIKASTA RIIPPUMATTOMIA TEHTÄVIÄ

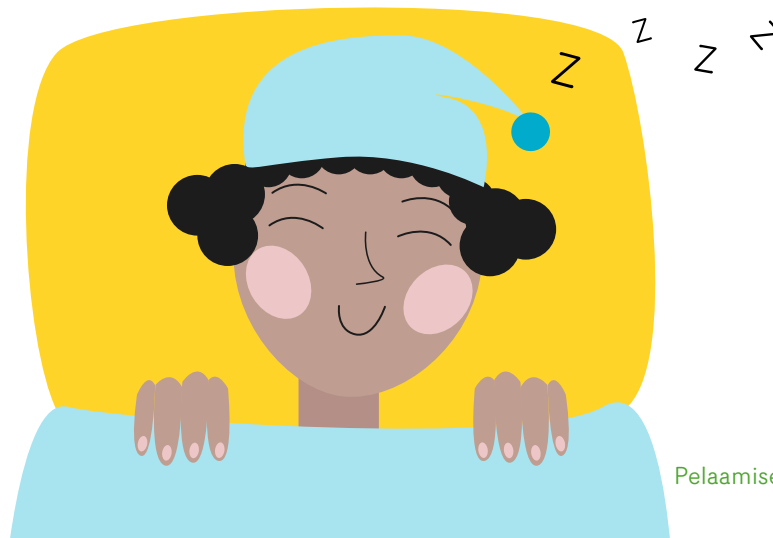
Onko pelaamiselle varattu tarkka aika, jolloin ohjaat tehtävien suorittamista vai pelaavatko osallistujat itsenäisesti heille sopivaan aikaan itsenäisesti tai ryhmissä? Jos kaikki pelaavat samanaikaisesti, voit seurata tehtävien suorittamista ja toimia tsempparina. Viestittelymahdollisuus ja ohjaajan palaute pelihetken aikana voivat lisätä innostusta. Joskus pelaamisen yhteydessä ilmenee teknisiä tai tehtävien suorittamiseen liittyviä haasteita, joissa ohjaaja voi tukea.

Fyysinen tai samanaikainen läsnäolo ei kuitenkaan ole välttämätöntä ja joissakin tilanteissa voi olla jopa parempi, että tehtävien suorittamisajan- ja paikan voi valita itse. Tällöin on syytä sopia väylä, miten pelaaja voi halutessaan saada ohjausta. Myös CONNEXT-hankkeessa saatiin hyviä kokemuksia ajasta ja paikasta riippumattomasta pelaamisesta.



KAKSI CONNEXT-HANKKEEN AJASTA JA PAIKASTA RIIPPUMATONTA TEHTÄVÄKOKONAISUUTTA:

- **Kesätyöntekijöiden tutustuminen organisaatioon.**
HNMKY rekrytoi joka kesä kymmeniä nuoria, jotka tutustuvat toisiinsa ja organisaatioon sekä orientoituvat kesätyöjaksoonsa suorittamalla pelillisiä tehtäviä viikonloppuleirillä yhdessä. Loppukesän ajaksi heille on valmisteltu lisää tehtäviä, joita he voivat halutessaan suorittaa omaan tahtiinsa. Tehtävät sisältävät esimerkiksi HNMKY:n toimintoihin tutustumista ja some-näkyvyyden lisäämistä. Kesän päättyessä aktiivisimmin pelannut kesätyöntekijä palkitaan.
- **Oman unen ja hyvinvoinnin seuraaminen.**
Metropoliassa kehitetty Unipassi-tehtäväkokonaisuus ohjaa pohtimaan jokapäiväisiä uneen ja nukkumiseen vaikuttavia tekijöitä. Se auttaa pelaajaa huomaamaan omia toimintatapojaan ja tarvittaessa muuttamaan toimintaansa. Omien unitottumusten tunnistaminen vahvistaa pärjäämisen tunnetta sekä auttaa suuntautumaan kohti parempaa unta. Tavoitteena on päästä nauttimaan lepoa ja energiaa tuottavasta unesta. Unipassi-tehtäviä suoritetaan itsenäisesti ja niitä voidaan tarvittaessa hyödyntää keskustelun virittämässä pelaajan ja auttavan tahon kesken.



Yleispäteviä, kaikkiin tilanteisiin sopivia ratkaisuja pelillisten tehtävien toteuttamiseen ei ole. Kokeilemalla löydät omalle ryhmällesi ja ohjaustyylillesi sopivimmat ratkaisut.



Pelikokemuksen purku ryhmässä

Jouni Piekkari, Metropolia Ammattikorkeakoulu

Peli on pelattu – entä sitten? Pelitilanteen jälkeen tapahtuva kokemuksen prosessointi on avain yksilön ja koko ryhmän oppimiseen, uusien taitojen juurruttamiseen ja muutokseen. Pelillinen hetki voi olla innostava ja mieleenpainuva käynnistys pidemmälle työskentelylle. Parhaimmillaan se voi esimerkiksi valmentaa työnhakuun, rohkaista lähtemään mukaan unirytmien parantamiseen liittyvään ohjelmaan tai innostaa säännölliseen liikuntaan.

KESKUSTELUUN VIRITTÄVIÄ KYSYMYKSIÄ

Elämyksellinen peli on arvokas itsenäisenä ja ainutkertaisena kokemuksena, joka pakenee selityksiä. Pelaaminen voi nostaa esiin kehollisesti koettuja tunteita ja yhteenkuulumisen kokemuksia. Muistele vaikkapa omia jouluyön pelisessioitasi läheistesi kanssa tai pesäpallomatsin jälkeistä adrenaliiniryöppyä!

Mentaalinen siirtymä tällaisesta kehollisesti eletystä kokemuksesta tai pelin kuvitteellisen maailman tasoista kohti analyttistä ajattelua voi vaatia aikaa ja virittäytymistä toiselle mielen tasolle. Purkukeskustelussa on hyvä välillä palata takaisin näihin pelin tunne- ja kekokokemuksiin, koska ne tarjoavat konkreettista muistitukea myös pelikokemuksen analyttiseen ja yksityiskohtaiseen tarkasteluun. Voit käyttää seuraavia esimerkkikysymyksiä tukena oman purkukeskustelusi suunnittelussa.

Virittäviä, kokemukseen ja tunteisiin liittyviä kysymyksiä

- Miltä pelaaminen tuntui?
- Mikä pelaamisessa oli hauskaa, jännittävää tai epämiellyttävää?
- Miltä tuntui kilpailla toisten kanssa, voittaa tai hävitä?
- Mikä hetki pelissä oli mieleenpainuvinta?
- Mikä kokemuksessasi oli samanlaista tai erilaista muiden kanssa?
- Pelaisitko peliä uudelleen?
- Syventäviä miksi-kysymyksiä
- Miksi tuntui helpolta tai vaikealta ratkaista pelitehtävää ryhmäsi kanssa?
- Miksi haluaisit tai et haluaisi pelata peliä uudelleen?
- Peliä laajemmin käsitteleviä kysymyksiä
- Mitä pelissä tapahtui? Mitä vaiheita siinä oli?
- Mistä pelissä tapahtunut käänne johtui? Miksi aloit voittamaan tai häviämään?

- Miten muiden pelaajien toiminta vaikutti omaan toimintaasi?
- Millaisia strategioita kehitit pelin aikana?
- Mitä sanoit ääneen ja mitä jätit sanomatta? Miksi?

Peliä kehittävää/uuden pelin valmistelua pohjustavia kysymyksiä

- Mikä pelin ulkonäössä tai muodossa oli hyvää ja huonoa? Mitä itse parantaisit pelissä?
- Millaisen pelin itse tekisit tästä aiheesta?
- Miten voisimme tehdä samanlaisessa tilanteessa olevan pelin, joka hyödyttäisi ryhmäämme?
- Missä pelinkehittämisen roolissa näkisit itsesi? Mitä taitojasi voisit hyödyntää tai kehittää, kun teemme yhdessä uuden pelin?



TOIMINNALLISUUTTA PELILLISYYDEN PURKUUN

Pelillisyyttä hyödynnetään oppimisessa siksi, että siinä oppiminen tapahtuu eläytymisen ja toiminnan avulla konkreettisissa ja rajatuissa tilanteissa sen sijaan, että aihetta pohdittaisiin abstraktilla ja yleisellä tasolla tai vain kielellisesti keskustellen. Jos pelaaminen on hauskaa, voiko myös pelin purku olla toiminnallista ja eläytyvää? Tietenkin!

Edellä esiteltyjä purkukysymyksiä ja -tasoja voidaan käsitellä aina myös toiminnallisilla keinoilla.

Vaihtelevat menetelmät tarjoavat onnistumisen kokemuksia ja haasteita erilaisia viestintätaitoja ja -tyylejä omaaville osallistujille. Samalla niiden käyttö rikastuttaa ja vahvistaa osallistujien kykyjä ilmaista itseään eri keinoin. Usein toiminnallisuus lisää myös oppimisen tunne-elementtiä, sosiaalisen kuulumisen kokemusta, näkyväksi tulemistä, symbolista viestintää ja kehollisuutta, jotka tietopohjaisessa oppimisessa jäävät vähemmälle. Kokemuksen purku voi olla samalla tavoin psykofyysinen kokemus kuin itse pelaaminenkin.

Tässä on muutama esimerkki toiminnallisista, eri aisti- ja viestintäkanavia hyödyntävistä purkukeskustelun toteutustavoista:

- **Kehäarvio väitteistä.** Muunna purkukysymykset väitemuotoon ja pyydä osallistujat kehälle seisomaan. Kunkin väitteen kohdalla kehota osallistujia astumaan kehällä kohti keskipistettä sen mukaan, miten paljon yhtä mieltä hän on väitteen kanssa: kehälle jääminen = täysin eri mieltä, keskipiste = täysin samaa mieltä. Voit toteuttaa saman tilaan kuvitellulla janalla.
- **Pelihahmon päiväkirja.** Pyydä osallistujia eläytymään pelihahmoosi jonkin peliin liittyvän tilanteen iltana ja kirjoittamaan minä-muodossa pelihahmon päivästä päiväkirjaan. Tarina aloitetaan sanoilla ”Rakas päiväkirja...”. Päiväkirjatekstit luetaan piirissä.
- **Matemaattinen kaava:** Pyydä pienryhmiä tekemään pelin kulusta ”matemaattinen kaava”, esimerkiksi paljonko tapahtumia, onnistumisia ja tappioita se sisälsi. Numeroita ja symboleja saa käyttää. Kaava esitellään mahdollisimman vakuuttavasti ja parodisen ”tieteellisesti”.

- **Kuuma tuoli. Jaa ryhmä pareiksi.** Toinen pareista istuu tuoliin ja eläytyy pelissä esiintyneeseen roolihahmoon. Toinen haastattelee roolihahmoa, joka vastaa kysymyksiin roolihahmona.
- **Meemit.** Keskustelkaa verkossa leviävistä meemeistä, joissa rinnastetaan kuvia ja tekstiä yllättävillä tavoilla ja ohjeista pienryhmiä tekemään vastauksen purkukysymykseen meemin muodossa. He voivat käyttää verkosta etsittäviä kuvia ja meemigeneraattoreita vastauksen valmistelussa.





MITÄ PELEISTÄ OPITAAN?

Pelihetken purku on tärkeä osa pelaamista. Ohjaajana voit suunnata purkukeskusteluja ja oppimisen tarkastelua haluamallasi tavalla. Lähtökohtana on toki se, mitä tavoitteita pelaamiselle on asetettu. Tässä kuvataan pelihetkestä oppimista kolmen mahdollisen näkökulman kautta.

TEEMASTA OPPIMINEN

Pelin käsittelemästä teemasta on mahdollista oppia monella tavalla. Itse tehtävät voivat kannustaa ottamaan selvää asioista ja muiden kanssa pienryhmässä käyty keskustelut pelaamisen aikana voivat aikaansaada oivalluksia. Karkeasti jaoteltuna pelin aikana voi oppia pelin teemasta niin tietoihin, taitoihin kuin asenteeseen ja arvoihinkin liittyen.

Tässä on suunniteltu kysymyksiä purkukeskustelua varten käyttämällä esimerkkinä CONNEXT-hankeessa kehitettyä Unesta kiinni -tehtäväkokonaisuutta, jonka tavoitteena on lisätä ymmärrystä uneen liittyvistä ilmiöistä.

Kysymyksiä Unesta kiinni -tehtäväkokonaisuudesta käytävää purkukeskustelua varten:

1 Tietokysymyksiä:

- Mitä uutta opit unirytmistä/unitutkimuksesta/unien näkemisestä? Mitä tiesit jo ennestään?
- Mitä uni- ja päivärytmiin liittyviä taitoja haluaisit opetella? Miten niitä voisi hankkia?
- Miksi hyvä uni on tärkeää? Mitkä asiat haittaavat unen laatua?

2 Taitokysymyksiä:

- Miten unen laatua voi parantaa?
- Mitä keinoja voidaan käyttää uni- ja päivärytmin korjaamiseen?
- Miten voit auttaa opiskelutoveriasi uni- ja päivärytmin ongelmien korjaamisessa?

3 Asenne- ja arvokysymyksiä:

- Mitä mieltä olet vallitsevista käsityksistä ”oikeasta” uni- ja päivärytmistä, esimerkiksi kello 8–16 työrytmistä? Entä kolmivuorotyöstä?
- Pitäisikö näissä asioissa tehdä poliittisia muutoksia?
- Ymmärtävätkö vanhemmat sukupolvet nykynuorten haasteita uni- ja päivärytmin ylläpitämisessä?
- Miten uniongelmaisiin suhtaudutaan? Miten itse suhtaudut heihin? Miten sinun uni- ja päivärytmiisi suhtaudutaan?
- Mitä saat ja mistä joudut luopumaan, jos lähdet korjaamaan unirytmiasi? Oletko valmis luopumaan näistä itsellesi tärkeistä asioista (esim. ystävien kanssa viestittely; pelaaminen)? Miksi, miksi et?





VUOROVAIKUTUKSESTA JA OMASTA ITSESTÄ OPPIMINEN

Pelitalanteiden ytimessä on vuorovaikutus. Merkitysten luominen ja jakaminen tapahtuu pelaajien kesken tai osallistujan ja pelin tarjoamien haasteiden välillä. Pelaaja omaksuu pelissä monenlaisia rooleja. Pelissä roolit voivat olla joko todellisen maailman rooleja ja asenteita tai pelin kuvitteellisen maailman rooleja. Ottamalla erilaisia rooleja fiktiivisessä maailmassa ("hahmoni pelissä") tai todellisessa kontekstissa ("minä pelaamassa") pelaaja voi oppia joustavia vuorovaikutuksen muotoja suhteellisen turvallisessa tilanteessa – leikin varjolla.

Tarkastelemalla eri rooleja pelaaja voi oppia uutta itsestään ja ryhmästä. Ohjaajalle pelaaminen tarjoaa näköalapaikan ryhmän toiminnan tarkasteluun ja sen suuntaamiseen. Kun vuorovaikutuksesta ja itsestä oppimista käsitellään, voidaan tarkastella esimerkiksi näitä tasoja:

- Yksilötaso
- Ryhmätaso
- Kuvitteellisen pelimaailman taso
- Pelaajaroolien taso

OPPIMINEN PELEISTÄ KULTTUURISINA MUOTOINA

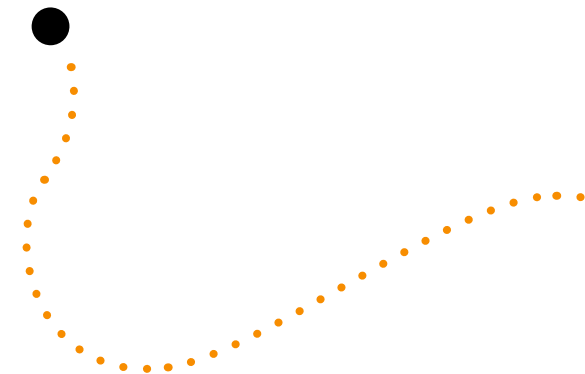
Pelit ovat kulttuuria ja taidetta, joilla on ihmiskunnan historiassa pitkät perinteet. Ne ovat aina heijastaneet historiaa ja yhteiskunnallisia ilmiöitä. Pelien rinnakkaisilmiö leikki on voinut olla pakokeino, jopa vastakulttuurinen tai valtaa kyseenalaistava ilmiö, jossa on omat arjesta poikkeavat säännöt (ks. esim. Huizinga 1984)⁸.

Pelien kulttuurisen muodon elementtejä ovat muun muassa:

- pelien tarina ja kerronta, kuvitteellinen maailma, pelihahmot ja roolit
- pelin säännöt, tehtävät, palkinnot ja tavoitteet
- pelien estetiikka: esim. pelilaudat, nappulat ja kuvitus
- muut esteettiset elementit: esim. videopelien musiikki, trailerit
- pelaajakulttuurit ja yhteisöt ja niiden viestintä
- pelikritiikki, arvostelut
- pelitalous, markkinointi, status, tuotanto, pelaaminen ja pelien kehittäminen ammattina
- pelikulttuurien historia ja antropologia – pelien merkitys yhteiskunnassa
- pelitutkimus
- hyötypelaaminen ja pelillisyyden soveltaminen

Peli-ilmiöön liittyvä oppimispotentiaali on laaja. Sosiaali- ja terveysalan asiakkaiden kanssa työskennellessä juuri nämä elementit voivat olla tärkeitä motivaattoreita pelaamiseen ja pelillisyyden hyödyntämiseen. Pelejä voidaan kehittää yhdessä asiakkaiden kanssa näiden näkökulmien avulla.

Myös nuorisotyössä yhteiskehittäminen on suositua, koska nuoret ovat usein vähintäänkin yhtä osaavia pelikulttuurin alalla kuin ohjaajansa. Yhteiskehittämisen lähestymistapaan kuuluu, että kumpikaan osapuoli ei tiedä valmista ratkaisua käsillä olevaan ongelmaan tai haasteeseen. Tässä työtavassa ohjaajan ja ohjattavan roolit sekoittuvat, ja osallistajat voivat toisinaan toimia vertaiskouluttajina tai jopa asiantuntijoina. Omistajuus toiminnan päämääristä ja työtavoista on usein vahvasti osallistujilla. Pelillistämällä voi saada abstraktista, tylsästä, tai arkisestakin teemasta innostavan.



⁸ Huizinga, Johan. (1984). Leikkivä Ihminen: Yritys Kulttuurin Leikkiaineen Määrittelemiseksi.

Porvoo: WSOY. (hollantilainen alkuperäisteos 1938.)



Parhaat menetelmät palautteen keräämiseen

Johanna Niemi, Metropolia Ammattikorkeakoulu

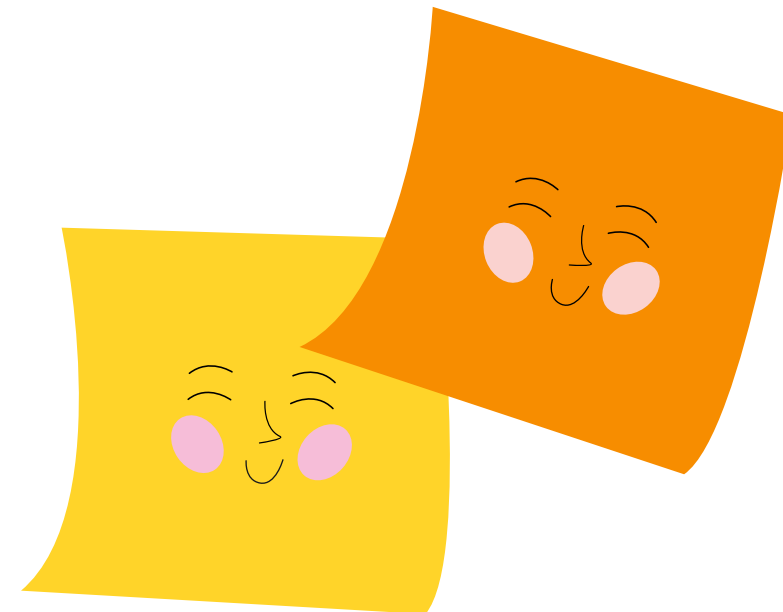
Pelihetken systemaattista dokumentointia voi hyödyntää ryhmäläisten oman prosessin lisäksi myös ulkopuolisiin tarkoituksiin (rahoittaja, raportointi, vaikutusanalyysi jne.). Ryhmässä tehtävät purkukeskustelut ovat hyvä paikka koota palaute- ja arviointitietoa. Tästä saat tukea sopivan menetelmän valitsemiseen.

Palautteen kerääminen kannattaa tehdä suhteessa osallistujien osallistumisen asteeseen. Yhden kerran tapahtumaan osallistuneelle sopii esimerkiksi lyhyt suullinen tai kirjallinen kysely tai vaikka hymynaamapalaute heti toiminnan jälkeen. Pidempi ja syvempi osallistuminen taas mahdollistaa laajemman palautteen keräämisen esimerkiksi haastattelujen tai pelillisyyssävykirjan avulla. Tällöin omia havaintoja voivat dokumentoida sekä pelin ohjaaja että osallistujat.

Menetelmiä palautteen keräämiseen on useita, joista tässä joitakin esimerkkejä:

- **Post it -palaute tai hymynaama.** Kertaluontoisiin pelihetkiin kaikille osallistujille.
- **Havainnointi.** Kertaluontoisiin pelihetkiin ja pidempään seurantaan; jos sama pelitilanne toistuu, kannattaa systematisoida havainnointia, muutoin tilanteen mukaan.
- **Toiminnallinen.** Kertaluontoisiin pelihetkiin ja pidempään seurantaan, kannattaa yhdistää ryhmän omaan oppimisen prosessointiin.
- **Suullinen palaute.** Pelaamisen aikana ja pelaamisen jälkeen kerättävä vapaamuotoinen palaute, sopii kertaluontoisille osallistujille ja pidempään mukana oleville.
- **Kirjallinen kysely.** Heti pelaamisen jälkeen tai esimerkiksi kuukauden päästä lähetettävä kyselylomake, sopii laajoihin tehtäväkokonaisuuksiin tai pelattaviin tehtäväsarjoihin kaikille osallistujille.
- **Haastattelu (ryhmä-, pari-, yksilö-, teema-).** Laajoihin tehtäväkokonaisuuksiin ja pelattaviin tehtäväsarjoihin fokusryhmälle tai muille halukkaille osallistujille.

Kevytkin palautteen kerääminen antaa arvokasta tietoa toiminnasta ja auttaa parantamaan pelillisiä sisältöjä. Positiivisiin ja negatiivisiin signaaleihin kannattaa tarttua ja jatkaa pelillistämistä kevyesti kokeillen.





Yhteenvetoa oppaasta

- Perusteluja pelilliselle työtteelle löytyy niin tutkimuksesta kuin arjen käyttäjäpalautteistakin.
- Pelillisyyttä voi hyödyntää monella tavalla ja jokaiselle löytyy omansa. Voit hyvin esimerkiksi aloittaa valmiilla peleillä tai tehtäväkokonaisuuksilla ja siirtyä vähitellen tuottamaan niitä itse.
- Parhaiten peliymmärryksesi kasvaa pelaamalla ja keskustelemalla peleistä muiden kanssa.
- Liikkeelle kannattaa lähteä mahdollisimman konkreettisista ja riittävän pienistä tavoitteista - kepeästi kokeilemalla oppii paljon!
- Tehtävien suunnittelussa vaihtelevuus on valttia ja tarinat tempaavat mukaansa.
- Varaa purkukeskusteluihin riittävästi aikaa ja suunnittele palautetiedon kokoaminen hyvissä ajoin. Toiminnallisuus toimii myös arvioinnissa.
- Etsi kumppaneita! Yhdessä tekemällä oppii enemmän ja se on hausempaa.

CONNEXT-hankkeen esimerkkejä pelillisistä kokonaisuuksista on julkaistu kahdella kielellä:

Ideoita pelillisyyteen hurahaneille
(suomeksi)

Games, seriously!? CONNEXT game challenges (englanniksi)

Lisää CONNEXT-hankkeen pelillisestä työtteestä englanninkielisessä oppaassa:

Games, seriously!? Serious games as a tool for empowerment (2021)
CONNEXT for inclusion -hanke, Artevelde University College.

