



# Oamk Journal

Oulun ammattikorkeakoulun julkaisu

Tämä on alkuperäisen julkaisun rinnakkaistallenne. Rinnakkaistallenne saattaa erota alkuperäisestä sivutukseltaan ja painoasultaan.

This is an electronic reprint of the original publication. This version may differ from the original in pagination and typographic detail.

Käytä viittauksessa alkuperäistä lähdettä/Please cite the original version:

Brauer, S., Venho, P., Ruhalhti, S., Korhonen, A-M. & Mäkinen, L. 2022.  
Laatua pedagogiseen suunnitteluun pelaamalla! Oamk Journal 166/2022.  
<http://urn.fi/urn:nbn:fi-fe2022110164004>

# Laatua pedagogiseen suunnitteluun pelaamalla!

2.11.2022 - Brauer Sanna, Venho Pauliina, Ruhalahti Sanna, Korhonen Anne-Maria, Mäkinen Lotta

**Pelillisuus on yhä useammin läsnä arjessa ja oppimisessa. Pelillistämällä tarkoitetaan esimerkiksi lähestymisiä, joissa oppimisympäristöjä rikastutetaan pelielementeillä kuten pisteillä, tulostauluilla ja tasomalleilla. Palkitsemisen lisäksi tavoitteena on tuottaa peleistä tuttua iloa ja jännitystä. Pelillistäminen on myös pedagogista suunnitteluosaamista, jolla tuetaan opiskelijan motivaatiota ja sitoutumista tavoitteisiin. Myös opettajien pedagogista osaamista voidaan kehittää pelillisyyden avulla. Innostavat yhteiset kokeilut koukuttavat niin kehittäjät kuin koulutukseen osallistujat.**

Yhteiskunta, työelämä, ammatit ja koulutus ovat vahvassa murroksessa, joka edellyttää työelämälähtöistä ja monimuotoista koulutustarjontaa. Monimuotoiset opintopolut ja kehittyvät opetuksen, ohjauksen ja oppimisen ympäristöt tarkoittavat myös, että tarvitaan uusia strategisia toimintamalleja ja vahvaa pedagogista suunnitteluosaamista [1] [2]. Pandemian tuomat kokemukset voidaan nähdä myös uusina mahdollisuuksina – pedagogista suunnitteluosaamista tarvitaan ja arvostetaan entistä enemmän [3] [4].

Oamkin koordinoiman ja Opetushallituksen rahoittaman TRIPEDA – laatua pedagogiseen suunnitteluun -henkilöstökoulutuksen tavoitteena on tarjota osallistuville opettajille kokemus laadukkaasti suunnitellusta aktivoivasta ja toiminnallisesta verkkototeutuksesta. Kolmen ammatillisen opettajakorkeakoulun yhteistoteutuksessa sovelletaan ajantasaisia ohjauksen ja oppimisen menetelmiä tulevaisuuden digitaalisuutta edustavassa oppimisympäristössä. Tavoite on nostaa osallistujien pedagogista suunnitteluosaamista huomioiden erityisesti

1. osaamistavoitteet, osaamisen näkyväksi tekeminen ja oppimistulokset
2. monimuotoiset oppimisympäristöt sekä
3. oppimisen ja ohjauksen osaamisperusteiset tukirakenteet.

Pedagoginen suunnitteluosaaminen lisää opetuksen kehittämismahdollisuuksia osana arjen työtä ja nostaa koulutusten laatua. Koulutuksella vaikutetaan arjen käytänteisiin ja tuetaan uusien ideoiden sekä osaamisen levittämistä laajemmin osallistujan työyhteisöön.

Kolmiosaisen koulutuksen viimeisessä osiossa osallistujat pääsivät sukeltamaan pedagogisen suunnitteluosaamisen syventämiseen pelillistetyksi. TRIPEDA-kokonaisuuden oppimisympäristönä toimii Howspace, joka on yhteisöllisen oppimisen, vaikuttavan dialogin ja osallistavan fasilitoinnin mahdollistava digitaalinen alusta. Rohkeasti lähdimme toteuttamaan myös pelipäivää ympäristöön, jossa pelillisyyttä ei ole koskaan aiemmin sovellettu vastaavassa toteutuksessa.

Tässä artikkelissa kerrotaan kokonaisuudesta pedagogisen suunnittelun, teknisten ratkaisujen ja käytännön kokemusten pohjalta. Kokemusten toivotaan olevan hyödyksi sekä Oamkin että muiden oppilaitosten toimijoille, jotka haluavat syventää pedagogista suunnitteluosaamistaan ja pohtivat uusia tapoja hyödyntää Howspace-ympäristöä.

## Oppimisen ja opetuksen pelillistäminen

Opetuksessa on jo pitkään hyödynnetty erilaisia pelejä, kuten lautapelit, mobiilipelit ja pelisimulaattorit [5]. Pelillistämällä tarkoitetaan ei-pelillisten toimintojen ja ympäristöjen rikastamista tutuilla pelielementeillä kuten pisteillä, tulostauluilla ja tasomalleilla [6]. Pelillistämällä pyritään tukemaan esimerkiksi opiskelijan motivaatiota ja sitoutumista tavoitteisiin tuottamalla peleistä tuttua viihdettä, iloa ja jännitystä [7] [8]. Oppimiseen ja opetukseen liittyviä pelejä ja pelillistämistä voidaan tarkastella esimerkiksi seuraavien määritelmien avulla:

Peli: Viihdearvoa varten luotu haasteita ja palkintoja tarjoava kokonaisuus, jolla ei yleensä ole oppimistavoitteita, vaan esimerkiksi elämyksellinen tai taiteellinen itseisarvo.

Hyötypeli (engl. serious game). Suunniteltu pääasiassa jotakin muuta kuin viihdekäyttöä varten. Oppimisen lisäksi pelejä voidaan käyttää myös esimerkiksi tiedottamiseen, terveyden ja hyvinvoinnin edistämiseen tai henkilöstön kouluttamiseen.

Edutainment; oppimispeli (engl. edugame) tai opetuspelejä. Oppimispelin ensisijainen tarkoitus on saada pelaaja viihtymään pelin parissa ja tarjota opetus sellaisessa muodossa, jossa se on mahdollisimman huomaamaton eikä siten häiritse pelaajan uppoutumista peliin. Hyviä esimerkkejä edutainment-sovelluksista ovat esimerkiksi kielenopiskeluun tarkoitettut opetuspelit.

Oppimisen ja opetuksen pelillistäminen (engl. gamification). Pelien dynamiikan ja mekaniikan soveltamista eri ympäristöihin ja ei-pelillisiin toimintoihin.

Pelillisyyttä on yksinkertaista ajatella pinnallisesti tuttujen pelielementtien kautta. Pelillisyydellä tavoitellaan kuitenkin nykyään monimutkaisia prosesseja, jotka lisäävät asiakkaan, työntekijän tai oppijan motivaatiota, tuloksellisuutta ja tyytyväisyyttä.

Professori Juho Hamari [9] nostaa esiin pelillisyyden lisäksi pelillistymisen käsitteen, joka ”tarkoittaa taustalla tapahtuvaa hitaampaa ja ei-tarkoituksellista kulttuurin ja yhteiskunnan muuntumista kohti pelillisyyttä, joka johtuu pelien aseman kasvamisesta ihmisten elämässä”. Hänen mukaansa pelillistäminen viittaa teknologisiin, taloudellisiin, kulttuurillisiin ja yhteiskunnallisiin kehityslinjoihin, joissa todellisuus tarjoaa yhä enemmän niitä samoja kokemuksia ja taitoja, joita pelien nähdään parhaimmillaan tarjoavan. Tämän kehityksen ja valtavirtaistuvien ratkaisujen valossa onkin tärkeää tarjota myös opettajille omakohtaisia kokemuksia pelillisyydestä, pelillistämisestä ja pelielementeistä niin online- kuin live-koulutuksissa.

## Pelillistäminen vaatii perusteellista pedagogista suunnittelua

Tulostaulujen ja pelimerkkien rakentaminen ei riitä, jos ei ole selvää, miksi jokin toteutus tai sen osa kannattaa pelillistää. TRIPEDAssa pelillistämistä lähdettiin

suunnittelemaan yhden koulutusosion keskeiseksi tukirakenteeksi. Pelipäivän tavoitteena oli laajentaa osallistujien käsitystä oppimisen ja ohjauksen tukirakenteista erityisesti syväoppimisen sekä monimuotoisen ohjauksen ja osaamisperusteisuuden liittyvien käytänteiden osalta.

Erityistä huomiota suunnittelussa kiinnitettiin siihen, että osallistujat pääsisivät syventämään juuri omassa työssään merkitykselliseksi kokemaansa osaamista. Tarkoituksen mukaisesti nähtiin myös mahdollisuus soveltaa ja kokeilla eri malleja, menetelmiä ja digitaalisia ratkaisuja, jotka edistävät heidän omaan opetustyöhönsä liittyvää kehittämistehtävää.

Yksilölliset opintopolut herättävät kiinnostusta ja ylläpitävät opiskelijoiden motivaatiota ja sitoutumista opintojen edetessä [10]. Innostava pelillistämisen kannustaa opiskelijoita tarttumaan toimeen ja jatkamaan opintojaan aloitustehtävän suoritettuaan [10] [11] [12]. Tämä motivaatio näkyy erityisen selvästi, kun opintopolun saa rakentaa kokonaan itse [13].

TRIPEDA-pelipäivän aluksi opiskelijat suunnittelivat itselleen aikataulun ja polun, jolla edetä. Suunnittelussa käytettiin apuna pelilautaa (kuva 1), joka visualisoi erilaiset tehtävät. Suunnitelma tehtiin Howspacen merkitsemisominaisuuden avulla merkitsemällä omat valinnat.



KUVA 1. Howspace-ympäristöön toteutettu TRIPEDA-pelilauta (kuva avautuu isommaksi klikkaamalla).

Joustavat ja vapaavalintaiset etenemismahdollisuudet tukevat myös oppimisen itsesäätelyä ja oppimisprosessia [10]. Pelipäivässä opiskelijat voivat suorittaa haluamansa määrän tehtäviä vapaavalintaisessa järjestyksessä. Lisäksi tarjolla oli erityisesti koulutukseen kuuluvaa kehittämistehtävää tukevat live-sessiot, joissa ohjaajat olivat valmiina vastaamaan kysymyksiin ja ohjaamaan eteenpäin pelin parissa.

Pelillistetyn kokonaisuuden suunnittelutyö käynnistyi sisältöjen tasomallin rakentamisella. Tässä työvälineenä toimi vielä yksinkertainen Google Jamboard, jossa oli helppo jäsentää kokonaisuuden rakennetta eri tavoin. Google Jamboard on digitaalinen interaktiivinen taulu, jota voidaan käyttää verkkoyhteistyöhön.

Taulun avulla hahmotettiin tehtävien laajuutta ja haastavuutta sekä sisältöjen suhteita toisiinsa. Tavoitteena oli ryhmittää kokonaisuudet tasomalliksi (kuva 2), joka mahdollistaa pedagogisesti tavoitteellisen etenemisen lisäksi innostavan kokemuksen pelillisyydestä. Pelipäivässä tuli lopulta mahdolliseksi saavuttaa kaiken kaikkiaan 100 pistettä. Pisteet (1–5 p) kuvaavat tehtävän laajuutta ja haastavuutta.

<p><b>1 PISTEEN TEHTÄVÄT</b></p>  <p>Taukojumppa Kupponen hyvää mieltä Pelipäivän happihyppy</p>	<p><b>2 PISTEEN TEHTÄVÄT</b></p>  <p>Miten tuen opiskelijan itseohjautuvuutta? Jaa ohjausvinkki: Työprosessien oppiminen Täydennä pedakoria</p>	<p><b>3 PISTEEN TEHTÄVÄT</b></p>  <p>Laadi ePortfolio-ohjeet Sovella dialogibingoa Resurssiisaat ohjauskäytänte Sovella syväoppimista</p>
<p><b>4 PISTEEN TEHTÄVÄT</b></p> 	<p><b>5 PISTEEN TEHTÄVÄT</b></p> 	<p><b>10 PISTEEN TEHTÄVÄT</b></p> 

KUVA 2. Pistetehtävien jakautuminen tehtävien laajuuden ja haastavuuden mukaan.

Kussakin kokonaisuudessa oli 3–10 erilaista tehtävää. Pisteiden raportoinnille rakennettiin oma sivu jokaiselle pistemääräluokalle (kuva 3). Nämä sivut löytyivät pelilaudalta ja Howspacen ylävalikosta. Opiskelija voi päivittää ”saaliinsa” aina tehdessään lisää tehtäviä samasta pistemääräluokasta.

### 3 pisteen tehtävät!


Klikkaa suorittamaasi tehtävää/tehtäviä ja "Lähetä vastaus". Näin saat näkyviin tämän kategorian kokonaispistemäärän.

Jos suoritat myöhemmin lisää tehtäviä tässä kategoriassa, klikkaa "Vaihda vastausta" ja lisää haluamasi tehtävä ja paina "Lähetä vastaus".

Valitse 1-4 vaihtoehtoa.

- A Laadi aloittaville opiskelijoille ePortfolio-ohjeet
- B Resurssiviisaat ohjauskäytänteet
- C Sovella dialogibingoa
- D Sovella syväoppimisen periaatteita

✓ Lähetä vastaus



KUVA 3. Pistemäärän raportointi koe-työkalun avulla.

Kokonaispistemäärää pystyi seuraamaan klikkaamalla oikeasta ylänurkasta oman profiilin tietoihin ja avaamalla sieltä aktiivisuuskoosteen eli Learning Collection -valikon. Vielä beta-vaiheessa oleva Learning Collection -toiminto auttaa osallistujia seuraamaan omaa ”marjasaalistaan” ja kannustavina marjanpoiminnan (pisteiden keräämisen) tulostauluina toimivat ihmiset-widgetit. Howspacessa widgetit ovat työvälineitä, joiden avulla erilaisia toimintoja ja sisältöjä aktivoidaan oppimisympäristön sivuille. Yhteistulokset päivittyvät omalle sivulle rakennettuun tulostaulunäkymään (kuva 4).

## KOKO PÄIVÄN PISTESALDO

**Yli 70 pistettä**

Wow! Täällä taitaa olla jo hilloakin valmiina!



KUVA 4. Tulostaulun (leaderboard) avulla voi seurata omaa etenemistä päivän aikana ja tuloksia suhteessa muihin.

Palkkiot, tasot ja progressiiviset haasteet toimivat sekä oppimisprosessin triggereinä että saavutusorientaatiota vahvistavina tukirakenteina [10]. Ne herättävät kiinnostuksen ja ylläpitävät sitä [14] [15] [16], kunnes oppimistehtävä tai -teko on saatu päätökseen [17]. Triggerit myös kannustavat opiskelijaa siirtymään seuraavaan tehtävään edellisen valmistuttua [17] [18].

Pelien perusmekaniikkaan kuuluu mahdollisuus seurata omaa edistymistään, mutta keskeistä on myös mahdollisuus verrata saavutuksia suhteessa muihin tai tunnistaa muiden saavuttamaa osaamista [6]. Mahdollisuus henkilökohtaiseen pisteseurantaan tuo opiskelijoille onnistumisen kokemuksia ja lisää minäpystyvyyden tunnetta [10].

## Oppijan kokemaa

Pelillisten elementtien kautta voidaan rakentaa erilaisia vuorovaikutustilanteita, palkita onnistumisista, ja parantaa oppijan motivaatiota ja sitoutumista [13]. Tällä kertaa pelipäivän suunnittelussa ei panostettu erityisesti opiskelijoiden tiimitaitojen kehittymiseen, mutta mahdollistettiin eteneminen myös pareittain tai ryhmänä. Yhteisen työskentelyn tueksi ohjeistettiin valitsemaan taustakanava yhteydenpitoa varten esimerkiksi Teams-puhelu tai WhatsApp-keskustelu.



TRIPEDAn opiskelijoista osa päättikin tiimiytyä jakaakseen tietoa sekä ideoita tehtävistä tavoitteena yksi yhteinen ratkaisu. Pelillistetyissä toteutuksissa yhteyksien rakentaminen toisiin opiskelijoihin vaikuttaa olevan luontaista. Hermanns ym. [12] ovat tutkimuksessaan havainneet yhteisöllisen ongelmaratkaisun vahvistavan myös opiskelijoiden uppoutumista tilanteeseen.

”Uskomatonta huomata, miten ei toivonut päivän päättyvän ja kuinka ajatus harhailee edellistä tehtävää tehdessä ajatuksella ”josko vielä yhden ehtisin tehdä”... pelillisyyks kouruttaa.”

Pelipäivän suunnittelussa panostettiin pelipäivän aloituksen ohjeisiin ja myös pelitilanteen purkuun ja reflektointiin. Pelipäivän päättävän palautetehtävän ja yhteisen päätöstilaisuuden tarkoitus on paitsi rajata ajallisesti pelillistetty toteutus, myös ohjata oppija soveltamaan pelissä muodostettua tietoa käytäntöön jatkossa [19]. Pelipäivän palautteesta palkittiin ruhtinaallisesti kymmenellä pisteellä, ja opiskelijoilla oli mahdollisuus tehtävien sisältöjen ”merkkaamisen” lisäksi antaa myös ihan suoraa palautetta, ruusuja ja risuja sekä julkisesti että yksityisviestein.

Palautetta haluttiin myös tulevien pelillistettyjen täydennyskoulutuksien sisältöjen ja tehtävien kehittämiseksi. Pelilaudan visuaalisuutta ja Howspacen merkitsemisominaisuutta hyödyntäen ensin tiedusteltiin, mistä opiskelijat kokivat itsestään selväksi aloittaa päivän työskentelyn. Eniten ääniä sai yhden pisteen tehtävä ”Kupponen hyvää mieltä”, jossa yhden pisteen sai tauottamalla omaa työtään ja jakamalla pelipäivän hyvänmielen kupposesta kuvan keskusteluketjuun.

Toiseksi kysyttiin, mikä tehtävä oli innostavin. Innostavimmaksi tehtäväksi enemmistö koki ”Suunnittele osaamismerkki” -tehtäväksiannon. Tämä samainen neljän pisteen tehtävä koettiin myös kaikista opettavaisimmaksi. Vielä viimeisenä oli mahdollisuus merkitä sellainen tehtävä, jonka teki, kun ei vielä malttanut lopettaa. Tässä vaiheessa moni kävi ansaitsemassa kymmenen pistettä palautetehtävästä tai osallistui kahden pisteen tehtävään jakamalla jonkin pedagogista osaamista lisäävän linkin yhteisölliseen säiliöön.

”Tuli tehtyä vähän enemmän kuin ajattelin. Ajatuksia ja ideoita oli hienoa myöhemmin mennä katsomaan muiden palautuksista. Sopivia tehtäviä, välillä kyllä pohti tuleeko jokin tehtävä kuitenkaan samana päivänä valmiiksi ollenkaan, eli viilaamaan teki mieli jäädä... Mukava, uusi tapa suorittaa!”

Pelipäivän aktiviteetteihin on mahdollista osallistua vain päivän aikana. Monelle sopivampi malli olisi ollut esimerkiksi kahden päivän ajalle jaksotettu mahdollisuus kehittää pelillistettynä omaa pedagogista suunnitteluosaamista. Sisältöjen laajuus, mahdollisuudet tarttua juuri itseä kiinnostaviin aiheisiin ja ihan pelaamisen tuottama ilo yllättivät osallistujat positiivisesti.

## Yhdessä syntyä uusia innovaatiota ja oppimisen kokemuksia

Opetuksen ja oppimisen pelillistäminen vaatii perusteellista pedagogista suunnittelua. Usein nousee esiin ajatus, että pelin tai pelillistetyn toteutuksen tekninen rakentaminen olisi kallista. Monet käytössä olevat digitaaliset ympäristöt kuitenkin tukevat jo pelillisyyttä.

Tässä koulutuksessa päästiin ensimmäistä kertaa tutkimaan ja soveltamaan Howspace-ympäristön pelillisiä ominaisuuksia. Koska ympäristö ei ole pelillistämiseen alunperin suunniteltu, matkan varrella saatiin ratkoa myös muutamia haasteita. Teknisen alustan monipuolisuus kuitenkin riitti vastaamaan pedagogisiin lähtökohtiin, kun toteutuksessa yhdistettiin sekä TRIPEDA-kouluttajien että Howspace-asiantuntijoiden innostus ja osaaminen uuden äärellä.

Howspace-työtiloja rakennettaessa on tärkeää, että ympäristön kokonaisrakenne, sivut, sisällöt ja aktiviteetit tukevat haluttua pedagogista tavoitetta. Tässä ympäristön haluttiin tukevan pelillistä työnkulkua, joten ylävalikosta löytyivät yhdellä silmäyksellä pelilauta, tehtävät, pisteiden raportointi ja tulostaulu. Pelilauta-sivulta löytyi sekä oman toiminnan suunnitteluun, että tekemiseen liittyvät ohjeet ja reitit linkkeineen. Tehtävä-sivuilla panostettiin selkeisiin kuva- ja tekstipohjaisiin

tehtävänäntoihin ja yhteisöllisiin chat-widgetteihin, jotka kannustivat jakamaan omaa tekemistä ja kommentoimaan toisten kokemuksia.

Raportoituun pisteensä osallistuja pystyi seuraamaan omien pisteiden kertymistä aktiivisuuskoosteesta ja laskemaan siitä oman kokonaispistemääränsä. Ohjaajat taas näkivät kaikkien osallistujien kokonaistilanteen työtilan asetusnäkyvästä. Kun osallistajat raportoivat kokonaispistemääränsä omiin profiilitietoihinsa, näkyi kokonaistulos tulostaululla. Tämä vaihe vaati siis osallistujien omaa manuaalista työtä. Howspaceen onkin tulossa uusia pelillisyyttä tukevia ominaisuuksia, joiden avulla on mahdollista tehdä tulostaululla näkyväksi myös muuhun kuin pisteisiin perustuvia aktiivisuuden elementtejä.

Jos ilo, leikki ja yhdessä tekeminen motivoivat ja antavat virtaa verkko-oppimiseen, niin sitä tekee myös toteutusten visuaalisuus! Tässä toteutuksessa visuaalinen pelilauta toimi hyvin sekä oman pelillisen polun suunnittelussa että yhteisöllisessä palautteenannossa. Osallistujan liikkua pelilaudalta tehtäviin ja tehtävistä pisteiden merkitsemiseen visuaaliset kovalinkit auttoivat häntä kulkemaan paikasta toiseen. TRIPEDA-koulutuksesta visuaalisesti tuttu marjateema kiedottiin visuaalisesti ja toiminnallisesti pelilliseen toteutukseen pisteiden ollessa marjasaaliita.

Kouluttajille pelipäivän toteutuksen rakentaminen tarkoitti erityisesti pedagogisen suunnitelman syventämistä alkuperäisestä käsikirjoituksesta, mutta myös runsaasti teknistä rakentamista ja sisältöjen hiomista yhteensopivaksi. Howspacen asiantuntijat tulivat toteutukseen tärkeäksi avuksi, sillä uuden ympäristön tekniset haasteet ja mahdollisuudet olisivat voineet tulla todelliseksi kuormaksi resursoinnin näkökulmasta, vaikka kouluttajilla oli jo paljon kokemusta erilaisista pelillistetyistä toteutuksista.

Kalmi ym. [20] nostavatkin esiin, että vaikka pelillistämistä sovelletaan jo paljon opetuksen ja oppimisen prosesseissa, voi opetushenkilöstöltä puuttua sekä teknistä että pedagogista osaamista pelien hyödyntämiseksi [20]. Pelillistämisen kuvataan kuitenkin tuovan hyötyjä paitsi toteutukseen osallistuvalla oppijalla, myös opettajalle itselleen esimerkiksi palauteprosessien, kurssin strukturoinnin ja opettajana kehittymisen tukena [20]. TRIPEDA-pelipäivään osallistuneet nostivat

havainnoissaan esiin, miten pelipäivän kokonaisuus auttaa jäsentämään pedagogista ajattelua ja avaa pedagogisen käsikirjoittamisen solmukohtia uudella ja raikkaalla tavalla.

## Miten jatkossa?

Opiskelijoiden kokemukset kuvaavat, miten pedagoginen suunnitteluosaaminen nähdään tärkeänä paitsi formaalien oppimisprosessien myös työelämässä tapahtuvan osaamisen tunnistamisen ja kehittämisen tukena. Pelielementeissä ja pelillistämässä on paljon piirteitä, jotka ohjaavat myös pedagogisen käsikirjoituksen rakenteiden vahvistamiseen. Pelissä taitojen kehittyminen on edellytys etenemiselle, kuten se on työssä ja työyhteisössä etenemiselle [21].

Uusia malleja tarvitaan, sillä 2020-luvun työntekijät ovat tottuneet oppimaan mediavälitteisesti, yhteistoiminnallisesti ja henkilökohtaistettuja opintopolkuja edeten [22]. Jatkuvan oppimisen suunnasta on siksi erityisen tärkeää panostaa pedagogisten mallien kehittämiseen ja suunnitteluosaamisen vahvistamiseen, jotta oppimaan osallistuminen koetaan houkuttelevaksi ja merkitykselliseksi. Tulemme myös jatkossa panostamaan kehittyviin oppimisympäristöihin ja innostaviin kokeiluihin sekä jakamaan uudistavia ideoita pedagogisen suunnittelun tueksi.

### **Sanna Brauer**

yliopettaja

Oulun ammattikorkeakoulu, Ammatillinen opettajankoulutus

### **Pauliina Venho**

digitaalisen oppimisen ja fasilitoinnin asiantuntija, CSM

Howspace Oy

### **Sanna Ruhalahti**

yliopettaja

Tampereen ammattikorkeakoulu, Pedagogiset ratkaisut ja kulttuuri

## **Anne-Maria Korhonen**

tutkijayliopettaja

Hämeen ammattikorkeakoulu, HAMK Edu tutkimusyksikkö

## **Lotta Mäkinen**

tiiminvetäjä

visuaalinen suunnittelija

Howspace Oy

### **TRIPEDA – Laatia pedagogiseen suunnitteluun**

Opetushallituksen rahoittama opetustoimen henkilöstökoulutushanke "TRIPEDA – Laatia pedagogiseen suunnitteluun" tarjoaa ammatillisille opettajille ja vapaan sivistystyön kouluttajille 15 opintopisteen kokonaisuuden pedagogista suunnitteluosaamista pohjautuen kolmeen 2019–2020 valmistuneeseen väitöstutkimukseen.

Koulutuksen tavoitteena on monimuotoisten pedagogisten mallien, digitaalisten ratkaisujen ja uusien toimintatapojen omaksuminen, opitun soveltaminen käytäntöön ja opetustyön kehittäminen. Laadukkaasti suunnitellussa toteutuksessa sovelletaan ajantasaisia ohjauksen ja oppimisen menetelmiä.

Pedagogisen suunnitteluosaamisen ytimessä ovat osaamistavoitteet ja osaamisen näkyväksi tekeminen, monimuotoiset oppimisympäristöt sekä oppimisen ja ohjauksen osaamisperusteiset tukirakenteet.

Osallistujat osoittavat osaamista digitaalisin osaamismerkkein sekä saavat todistuksen. Koulutuksella pyritään vaikuttamaan arjen käytänteisiin ja tukemaan uusien ideoiden ja osaamisen levittämistä työyhteisöön. Koulutus on kohderyhmään kuuluville osallistujille maksutonta. Ilmoittautuminen vuoden 2022 toteutukseen on päättynyt.

Vastuukouluttajilla KT Sanna Brauer, FT, KTM Anne-Maria Korhonen ja FT Sanna Ruhahti, on pitkä kokemus opetustehtävistä, ammatillisesta opettajankoulutuksesta sekä opetustoimen henkilöstökoulutuksesta. Kouluttajien väitöskirjoja yhdistää vahva pedagogisen suunnittelun kehittäminen.

Ruhalahden (2019) väitöstutkimus [1] painottaa suunnitteluosaamisen merkitystä syväoppimisen suunnassa. Korhonen (2020) puolestaan kuvaa henkilökohtaisissa oppimisympäristöissä tapahtuvan oppimisen ohjauksen menetelmiä ja suunnittelun

lähtökohtia [23]. Brauerin (2019) väitöstutkimus esittelee osaamismerkein ohjautuvan oppimisen prosessimallin [10] ja korostaa osaamisen näkyväksi tekemistä ja soveltamista käytäntöön jo osana opintoja. Kaikki painottavat pedagogisen suunnittelun tärkeyttä sekä monitasoisuutta strukturoivana toimintatapana, joka mahdollistaa käytännön sovellukset jatkuvaa oppimista tukien [2].

## Lähteet

[1] Ruhalahti, S. 2019. Redesigning a Pedagogical Model for Scaffolding Dialogical, Digital and Deep Learning in Vocational Teacher Education. Väitöskirja. Lapin yliopisto. Hakupäivä 12.10.2022. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-337-145-3>

[2] Ruhalahti, S., Brauer, S. & Korhonen, A-M. 2021. Kolme väitöstutkimusta uudistamassa ammatillista opettajuutta: Pedagoginen suunnittelu ja osaamisen kehittäminen digitaalisissa oppimisympäristöissä. HAMK Unlimited Journal 18.6.2021. Hakupäivä 12.10.2022. <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2021061738294>

[3] Metsämuuronen, J. & Seppälä, H. 2021. COVID-19-pandemia, osaamisvaje ja osaamisen eriytyminen. Policy brief 1:2021. Kansallinen koulutuksen arviointikeskus Karvi. Hakupäivä 12.10.2022. [https://karvi.fi/wp-content/uploads/2021/12/KARVI\\_Policy\\_brief\\_0121.pdf](https://karvi.fi/wp-content/uploads/2021/12/KARVI_Policy_brief_0121.pdf)

[4] Roman, P., Ruiz-Gonzalez, C., Rodriguez-Arrastia, M., Granero-Molina, J., Fernández-Sola, C. & José Hernández-Padilla, M. 2022. A serious game for online-based objective structured clinical examination in nursing: A qualitative study. Nurse Education Today 109, 105–246. Hakupäivä 12.10.2022. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2021.105246>

[5] Lean, J., Moizer, J., Towler, M. & Abbey, C. 2006. Simulations and Games: Use of Barriers in Higher Education. Active Learning in Higher Education 7 (3), 227–242. Hakupäivä 12.10.2022. <https://doi.org/10.1177/1469787406069056>

[6] Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. 2011. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media

Environments, 9–15. Hakupäivä 12.10.2022.

<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

[7] Deterding, S. 2012. Gamification: designing for motivation. *Interactions* 19 (4), 14–17. Hakupäivä 12.10.2022. <https://doi.org/10.1145/2212877.2212883>

[8] Deterding, S. 2015. The lens of intrinsic skill atoms: A method for gameful design. *Human-Computer Interaction* 30 (3–4), 294–335. Hakupäivä 12.10.2022. <http://doi.org/10.1080/07370024.2014.993471>

[9] Hamari, J. 2018. VIERAILIJA: Juho Hamari: Pelillistäminen tekee ihmisistä pystyvämpiä. *Tekijä-lehti* 7.8. Hakupäivä 5.10.2022.

<https://tekijalehti.fi/2018/08/07/vierailija-juho-hamari-pelillistaminen-tekee-ihmisista-pystyvampia/>

[10] Brauer, S. 2019. Digital Open Badge-Driven Learning – Competence-based Professional Development for Vocational Teachers. Väitöskirja. Lapin yliopisto. Hakupäivä 12.10.2022. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-337-110-1>

[11] Gallegos, C., Tesar, A. J., Connor, K. & Martz, K. 2017. The use of a game-based learning platform to engage nursing students: A descriptive, qualitative study. *Nurse education in practice* 27, 101–106. Hakupäivä 12.10.2022.

<https://doi.org/10.1016/j.nepr.2017.08.019>

[12] Hermanns, M., Deal, B., Campbell, A.M., Hillhouse, S., Opella, J.B., Faigle, C. & Campbell, R.H. 2018. Using an "Escape Room" toolbox approach to enhance pharmacology education. *Journal of Nursing Education and Practice* 8 (4), 89.

Hakupäivä 5.10.2022. <https://doi.org/10.5430/jnep.v8n4p89>

[13] Brauer, S. 2019. Digital Open Badge-Driven Learning – Gamified Progress and Inspiring Assessment. In L. Elbæk, G. Majgaard, A. Valente & M. S. Khalid (toim.) *Proceedings of the 13th International Conference on Game Based Learning, ECGBL 2019, 3–4 October 2019, Odense, Denmark*, 110–118.

[14] Hidi, S. & Renniger, K. A. 2006. The Four-Phase Model of Interest Development. *Educational Psychologist* 41 (2), 111–127. Hakupäivä 12.10.2022.

[https://doi.org/10.1207/s15326985ep4102\\_4](https://doi.org/10.1207/s15326985ep4102_4)

- [15] Järvelä, S. & Renniger, K. A. 2014. Designing for learning: Interest, motivation, and engagement. Teoksessa R.K. Sawyer (toim.) Cambridge handbook of the learning sciences, 668–685. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- [16] Renniger, K. A. & Bachrach, J. E. 2015. Studying triggers for interest and engagement using observational methods. *Educational Psychologist* 50 (1), 58–69. Hakupäivä 12.10.2022. <https://doi.org/10.1080/00461520.2014.999920>
- [17] Dichev, C., Dicheva, D., Angelova, G. & Agre, G. 2014. From gamification to gameful design and gameful experience in learning. *Cybernetics and Information Technologies* 14 (4), 80–100. Hakupäivä 12.10.2022. <https://doi.org/10.1515/cait-2014-0007>
- [18] Werbach, K. 2014. (Re)defining gamification: A process approach. In A. Spagnolli, L. Chittaro & L. Gamberini (toim.) 9th International Conference on Persuasive Technology, PERSUASIVE 2014, 266–272. Cham: Springer International Publishing.
- [19] Veldkamp, A., Grint, E., Knippels, M-C. & Joolingen, W. 2020. Escape education: A systematic review on escape rooms in education. *Educational Research Review* 31, 100364. Hakupäivä 12.10.2022. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100364>
- [20] Kalmi, P., Eronen, S. & Jaskari, M. 2020. Pelillisuus opetuksessa kiinnostaa – kokemuksia Vaasan yliopistosta. *Yliopistopedagogiikka – Journal of University Pedagogy* 27.10. Hakupäivä 12.10.2022. <https://lehti.yliopistopedagogiikka.fi/2020/10/27/pelillisuus-opetuksessa/>
- [21] Grey, S. 2016. Games, Learning and Engagement: What Teachers might learn from Games Designers. *New Directions in the Teaching of Physical Sciences* 11 (1). Hakupäivä 12.10.2022. <http://dx.doi.org/10.29311/ndtps.v0i11.576>
- [22] Hitchens, M. & Tulloch, R. 2018. A gamification design for the classroom. *Interactive Technology and Smart Education* 15 (1), 28–45. Hakupäivä 12.10.2022. <https://doi.org/10.1108/ITSE-05-2017-0028>



[23] Korhonen, A.-M. 2020. Designing scaffolding for personal learning environments: Continuous learning perspective in vocational teacher education context. Väitöskirja. Turun yliopisto. Hakupäivä 12.10.2022.

<https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-8124-3>

## **METATIEDOT**

**Tyyppi:** Artikkel

**Julkaisija:** Oulun ammattikorkeakoulu

**Julkaisunumero:** 166/2022

**Julkaisuvuosi:** 2022

**Tekijätiedot:** Brauer Sanna, Venho Pauliina, Ruhalahti Sanna, Korhonen Anne-Maria, Mäkinen Lotta

**Oikeudet:** CC BY-SA 4.0

**Kieli:** suomi

**Pysyvä osoite:** <http://urn.fi/urn:nbn:fi-fe2022110164004>

**Tiivistelmä:** Opetuksen ja oppimisen pelillistämistä voidaan ajatella pinnallisesti pelielementtien kautta, mutta todellisuudessa vaikuttavan ja motivoivan oppimiskokemuksen rakentaminen edellyttää monitasoista pedagogista suunnittelua. TRIPEDA - Laatu pedagogiseen suunnitteluun -täydennyskoulutuksessa sovellettiin pelillisyyttä opetus- ja ohjaushenkilöstön pedagogisen osaamisen syventämiseen digitaalisessa oppimisympäristössä. Koulutuksen loppuvaiheessa toteutetun kuusituntisen pelin aikana osallistujat laativat itselleen oppimispolun ja kävivät sen mukaan toiminnallisilla rasteilla, joissa pedagogisia lähestymistapoja sovellettiin tukemaan opettajien oman kehittämistehtävän suunnitteluprosessia. Parhaat suoriutujat tunnustettiin julkisesti ja palkittiin. Pistesaaliin määrästä riippumatta osallistujat kokivat pelin innostavana ja kuvasivat oppineensa pedagogisia näkökulmia sekä niiden soveltamistapoja. Howspace-työtilat ja ZOOM-verkkokokousympäristö tarjosivat teknisesti hyvän mahdollisuuden pelin toteuttamiseen. Kaikki opettajat ja osallistujat olivat etäyhteydessä koko pelipäivän ajan.