

Opinnäytetyö YAMK

Taiteen uudet kontekstit

2022

Jaakko Mattelmäki

Taitotaulujen pelillistäminen

– hitti vai huti?



Opinnäytetyö (YAMK) | tiivistelmä

Turun ammattikorkeakoulu

Taiteen uudet kontekstit

2022 | 45 sivua

Jaakko Mattelmäki

Taitotaulujen pelillistäminen

- hitti vai huti?

Opinnäytetyössäni tutkin taitotaulujen pelillistämisen mahdollisuutta ja tarvetta musiikkiopiston kontekstissa. Taitotaulut ovat väline oppimisprosessin seuraamiseen, ja ne otettiin käyttöön laajalti musiikkiopistoissa vuoden 2017 opetussuunnitelman myötä. Taitotauluissa tavoitteet on jaettu pieniin osatavoitteisiin, jolloin yksittäisen tavoitteen saavuttaminen on helpompaa kuin tavoitteena olevan kokonaisuuden.

Haasteena on, miten esittää taitotaulujen sisällöt oppilasta kiinnostavalla ja motivoivalla tavalla. Peli voisi olla yksi vaihtoehto. Kehitteillä oleva peli mahdollistaisi hausalla tavalla välittömän palautteen antamisen ja pelillistäisi opiskelua musiikkiopistossa.

Pelin kehitys on kallista. Niinpä halusin tutkia, miten musiikkiopistojen opettajat ottavat vastaan tämän idean taitotaulujen pelillistämisestä, ennen kuin lähdän toteuttamaan sitä. Olisivatko he valmiita kokeilemaan tai jopa maksamaan siitä?

Tutkimus toteutettiin toimintatutkimuksena kahdessa musiikkiopistossa. Vastausten perusteella voidaan todeta, että tämän tyylliselle pelille olisi kysyntää ja halua kokeilla sitä. Sen arveltiin motivoivan oppilaita nykyisiä taitotaulutaulukoita paremmin.

Asiasanat:

pelillistäminen, taitotaulut, musiikkiopisto, musiikin opiskelu, arviointi, palautteen antaminen

Master's Thesis | Abstract

Turku University of Applied Sciences

Contemporary Contexts of Art

2022 | 45 pages

Jaakko Mattelmäki

Gamification of skill boards

- hit or miss?

In my thesis, I investigated the possibility and need of gamification of skill boards in the context of a music college. Skill boards are a tool for monitoring the learning process, and they were widely adopted in music colleges with the 2017 curriculum. In skill boards, the goals are divided into small sub-goals, in which case it is easier to achieve a single goal than the overall goal.

The challenge is how to present the contents of the skill boards in a way that interests and motivates the student. A game could be one option. The game that is under development would make it possible to give immediate feedback in a fun way and would gamify studying at the music college.

Game development is expensive. I wanted to study how music college teachers receive this idea of gamification of skill boards before I go ahead and implement it. Would they be willing to try it or even pay for it?

The research was carried out as an action research in two music colleges. Based on the answers, it can be concluded that there would be a demand for this style of game and a desire to try it. It was thought that it would motivate students better than the current skill board tables.

Keywords:

gamification, skill boards, music college, studying music, evaluation, giving feedback

Sisältö

1 Johdanto	6
2 Taiteen perusopetus murroksessa	9
2.1 Jatkuvaa sanallista arviointia painottava opetussuunnitelma (2017)	9
2.2 Arviointi ja taitotaulut	11
3 Pelillistämisestä motivaatiota soittamiseen	16
3.1 Psykologiset tarpeet synnyttävät sisäisen motivaation	16
3.2 Pelillistäminen motivoi	18
3.3 Taitotaulujen pelillistämisen vaiheet	19
4 Taitotauluja pelillistävän sovelluksen kiinnostavuus ja toivotut ominaisuudet	24
4.1 Kehittävä toimintatutkimus	24
4.2 ”Taitotaulut peliksi” -kysely	27
4.3 Päätelmät	39
4.4 Tutkimus- ja kehittämishankkeen reflektointi	40
5 Lopuksi	41
Lähteet	43

Kuvat

Kuva 1. Taitotaulupelin ensimmäinen versio. Pelien grafiikat ja kollaasin kuvat:

Tomas Lindroos. 20

Kuva 2. Toimintatutkimuksen toteutuksen syklit (Suojanen 2004). 26

Taulukot

Taulukko 1. Viulun taitotaulu (Musiikkiopisto Avonia 2022).	14
Taulukko 2. Ikäjakauma.	28
Taulukko 3. Käytössäni on älypuhelin tai tablet.	28
Taulukko 4. Käyttöjärjestelmä.	29
Taulukko 5. Osaan ladata sovelluksia ja käyttää niitä.	30
Taulukko 6. Osaan etsiä haluamani sovelluksen sovelluskaupasta.	30
Taulukko 7. Osaan päivittää älypuhelimien tai tabletin käyttöjärjestelmän.	31
Taulukko 8. Osaan päivittää yksittäiset sovellukset.	31
Taulukko 9. Käytän älypuhelimia tai tabletteja.	32
Taulukko 10. Millaisena koet taitotauluihin siirtymisen?	33
Taulukko 11. Taitotaulujen käyttö.	34
Taulukko 12. Uskon, että taitotaulupeli voisi motivoida oppilaita.	34
Taulukko 13. Mitkä ominaisuudet koet tärkeinä taitotaulupelille? (1 = tärkein, 7 = vähiten tärkein)	35
Taulukko 14. Olisin valmis kokeilemaan taitotaulupeliä omassa työssäni.	36
Taulukko 15. Voisin harkita käyttäväni sovellusta jos...	36
Taulukko 16. Mikä olisi mielestäsi sopivin maksutapa tällaiselle tuotteelle?	37
Taulukko 17. Voit ilmaista mielipiteesi hinnoittelusta/maksutavasta tai antaa vapaata palautetta kyselystä.	37

1 Johdanto

Pelillisyyden ja leikin käyttö soitinopetuksessa, varsinkin alkeisopetuksessa on yleistynyt. Leikkien ja pelien avulla oppiminen on tehokasta ja hauskaa, se on myös hyvä keino pitää motivaatiota yllä (Järvilehto 2014, 18). Pienet oppilaat eivät aina jaksu keskittyä soittotunnilla, mutta jos opetettavaan asiaan yhdistää leikin, niin heidänkin huomionsa saa kohdistettua opetukseen ja oppimista tapahtuu ikään kuin siinä sivussa.

Digitalisaation myötä opettajien käyttöön on tullut jopa joitakin mobiilisovelluksia opetuksen tueksi. Digitalisoituminen on muuttanut työkalutuuriamme musiikkiopistoissa, ja siihen on pitänyt jokaisen sopeutua. Esimerkiksi päiväkirjat, tutkintolomakkeet ja -palautteet ovat siirtyneet digitaaliseen muotoon. Myös yhä useammalta oppilaalta löytyy taskusta älypuhelin. Se avaa aivan uusia mahdollisuuksia opettamiseen. Pelit ja muut mobiiliapplikaatiot vievät lasten ajasta yhä suuremman osan. Tästä voidaan olla varmasti montaa mieltä, mutta uskon, että tämä trendi on tullut jäädäkseen. Voimme joko vastustaa tätä kehityssuuntaa tai yrittää hyödyntää sitä opetuksessa. Tässä opinnäytetyössä tutkin mahdollisuutta, jolla pelillistämistä voisi hyödyntää musiikkiopistojen käyttämissä taitotauluissa. Aihe on minulle henkilökohtaisesti tärkeä. Taitotaulujen käytöstä on tullut arkipäivää työssäni musiikkiopiston viulunsoitonopettajana. Samalla oppilaiden motivoinnista on tullut entistä haastavampaa. Tuntuu siltä, että monelta oppilaalta puuttuu sisäinen motivaatio soiton harjoitteluun. Voisiko peleistä tuttujen rakenteiden käyttäminen taitotauluissa motivoida oppilaita soittoharrastuksessa?

Musiikkiopisto Avonian, Musiikkiopisto Juvenalian ja Musikinstitutet Kungsvägenin yhteishanke RAKentava PALaute – KONstruktiv BEdöming oppilasarvioinnin kehittämiseksi saatiin päätökseen 2017 (Suomen musiikkioppilaitosten liitto 2021). Tämän hankkeen tuloksena syntyneet taitotaulut otettiin käyttöön myös musiikkiopistossa, jossa opetan. Taitotauluissa on peleistä tuttuja ominaisuuksia, jotka herättivät minussa innostusta. Näitä ominaisuuksia ovat mm. tasolta toiselle pyrkiminen ja saman tason uudelleen

”pelaaminen”. Taitotaulut on yleensä toteutettu matriisina, jota opettaja ja oppilas yhdessä muokkaavat. Olen kuitenkin pohtinut, onko kaavakkeena tai taulukkona toteutettu taitotaulu kuitenkaan kaikkein paras ja motivoivin tapa esittää asia, vai voisiko sitä vielä kehittää, ehkäpä pelillistää vielä enemmän? Pelillistämällä tarkoitetaan peleissä käytettyjen elementtien hyödyntämistä pelittömissä (non-gaming) yhteyksissä. Näillä elementeillä tarkoitetaan peleille tyypillisiä rakenteita, kuten tasolta toiselle etenemistä, tai pisteiden ja palkintojen keräämistä. (Järvilehto 2014.)

Mobiilipelin kehittäminen on kallista, mikäli itse ei omaa siihen vaadittavaa taitoa ja tietämystä. Ennen taitotauluja pelillistävän sovelluksen kehittämistä onkin tarpeen selvittää sen tarve musiikkiopistoissa sekä opettajien halukkuus sovelluksen käyttöön sekä sovellukseen kohdistuvat toiveet.

Tämän tutkimuksen tavoitteena on selvittää älypuhelimessa ja tabletissa toimivan, taitotauluja havainnollistavan ja pelillistävän taitotaulupelin tarpeellisuus ja ne ominaisuudet, joita musiikkiopistojen opettajat siihen toivovat. Tutkimus selvittää, kokevatko musiikkiopistojen opettajat taitotaulujen esittämisen mobiilipelinä hyödylliseksi ja mitä ajatuksia, toiveita ja tuntemuksia idea taitotauluista mobiilipelinä herättää. Sovelluksen avulla taitotaulujen pelillisyyttä voitaisiin viedä vielä astetta pidemmälle, mutta jos opettajat eivät ole halukkaita käyttämään kyseistä sovellusta, niin sovelluksen kehittäminen on turhaa.

Tätä opinnäytetyötä kirjoittaessani elämme murrosvaiheessa musiikkioppilaitoksissa. Uusi opetussuunnitelma on otettu käyttöön, mutta vanha opetussuunnitelma on hyvin muistissa ja kaikkea uutta peilataan siihen. Myös taitotaulut on otettu käyttöön suuressa osassa musiikkioppilaitoksia ja niiden käyttöön totutellaan. Aihe on siis erittäin ajankohtainen. Uskon tämän opinnäytetyön avaavan keskustelua taitotaulujen monipuolisemmasta käytöstä. Jokainen opettaja varmasti haluaa motivoida omia oppilaitaan tavalla tai toisella, ja toivon, että tämä opinnäytetyö voisi antaa ideoita ja suuntaa taitotaulujen aiempaa monipuolisempaan käyttöön.

Seuraavassa luvussa tarkastelen musiikkiopiston kontekstissa vuonna 2017 voimaan tulleen opetussuunnitelman keskeisiä arvoja ja uudistuksia taiteen perusopetuksessa. Taiteen perusopetuksella tarkoitetaan ensisijaisesti lapsille ja nuorille toteutettavaa tasolta toiselle etenevää eri taiteenalojen opetusta. Myös aikuiset voivat osallistua taiteen perusopetukseen, mutta lapset ja nuoret ovat etusijalla. (Opetushallitus 2021, 10.) Opetussuunnitelma määrittää musiikinopetuksen pedagogisia käytänteitä, joista yksi on jatkuva arviointi, jonka merkitystä käytössä oleva opetussuunnitelma korostaa. Taitotaulut helpottavat jatkuvan arvioinnin antamista, ja uskon, että tämä on syy, miksi taitotaulut ovat saaneet jalansijaa musiikkiopistoissa.

2 Taiteen perusopetus murroksessa

Taiteen perusopetuksesta on tullut tärkeä osa suomalaista koulutusjärjestelmää. Oppilasmäärä taiteen perusopetuksessa on melkein päkaksinkertaistunut vuodesta 1993, ja kaikkiaan lukuvuonna 2019–2020 taiteen perusopetusta antavissa oppilaitoksissa opiskeli yhteensä noin 128 000 oppilasta. (Opetushallitus 2020.)

2.1 Jatkuvaa sanallista arviointia painottava opetussuunnitelma (2017)

Opetushallitus teki päätöksen taiteen perusopetuksen laajan ja yleisen oppimäärän opetussuunnitelman uudistamisesta vuonna 2017. Se astui voimaan siten, että taiteen perusopetuksen opintonsa 31.7.2018 jälkeen aloittavat oppilaat ovat opiskelleet uuden opetussuunnitelman mukaisesti. Kuitenkin ennen 1.8.2018 taiteen perusopetuksessa opintonsa aloittaneet oppilaat voivat halutessaan suorittaa opintojaan aiemman opetussuunnitelman perusteiden mukaisesti laadittuja opetussuunnitelmia noudattaen enintään 31.7.2021 saakka. (Opetushallitus 2021.)

Uudistetussa opetussuunnitelmassa oppilaitoksilla on aiempaa enemmän mahdollisuuksia suunnitella opintokokonaisuuksia. Perusteissa annetaan opintotasokohtaisesti valtakunnalliset tavoitteet ja keskeiset sisällöt, joiden pohjalta oppilaitokset määrittelevät opetussuunnitelmaansa opintokokonaisuudet, niiden tavoitteet ja sisällöt. Näin opintoja voidaan räätälöidä paikallisten tarpeiden mukaan. Opetushallituksen mukaan oppilaan vaihtaessa oppilaitosta aiemmin suoritettujen opintojen hyväksi lukeminen ja osaamisen tunnustaminen mahdollistavat opintojen sujuvan jatkumisen. (Opetushallitus 2021.) Tämä kuitenkin saattaa olla entistä hankalampaa, koska opetussisältö voi vaihdella merkittävästi eri oppilaitosten välillä.

Mikä sitten muuttui musiikkiopistoissa vuoden 2017 perusteudistuksen myötä? Jokaisen taiteenalan oppimäärän rakenne on nyt sama. Näin voidaan vahvistaa taiteen perusopetuksen asemaa omana koulutusmuotonaan. (Opetushallitus

2021.) Oppilaan aktiivista roolia oppimisessa on haluttu korostaa vuoden 2017 musiikin laajan oppimäärän opetussuunnitelmassa.

Silmiinpistävä ero on myös opintojen nimikkeiden vaihtuminen.

Opintokokonaisuus on uusi nimike vuoden 2017 opetussuunnitelman perusteissa. Vuoden 2002 opetussuunnitelman perusteissa oppilas eteni perustasolta toiselle, mutta vuoden 2017 perusteissa oppilas etenee opintokokonaisuudesta toiseen. (Kaverinen 2018, 15.) Musiikkiopiston oppimäärä on jakautunut kahteen osaan. Vuoden 2002 opetussuunnitelman perusteissa osina olivat musiikin perustaso ja musiikkiopistotaso. Vuoden 2017 opetussuunnitelman perusteissa nimet ovat puolestaan perusopinnot ja syventävät opinnot. (Opetushallitus 2017, 15.)

Yksi merkittävä eroavaisuus on se, että perusopinnoista ei myönnetä enää päättötodistusta kuten vanhasta musiikin perustasosta, vaan se on eräänlainen välitodistus. Päättötodistuksen saa vasta suoritettuaan syventävät opinnot. (Opetushallitus 2017, 18–19.) Syventävien opintojen eli aiemmin musiikkiopistotason lopputyö ei välttämättä enää ole yhden instrumentin soittoon ja sen osaamiseen perustuva näyttö. Opetussuunnitelman perusteissakaan ei ole enää mainintaa pääaineesta, vaan opinnot voivat rakentua usean instrumentin opinnoista. Lopputyössä on mahdollisuus painottaa eri aineita. Se voi esimerkiksi painottaa kamarimusiikkia, tai lopputyö voi rakentua oman sävellyksen ympärille. Lopputyö suunnitellaan yhdessä oman opettajan kanssa, ja siinä pyritään ottamaan huomioon oppilaiden erilaiset vahvuudet. Uudet opetussuunnitelman perusteet antavat siis oppilaalle mahdollisuuden esitellä taitojaan aiempaa monipuolisemmin. (Kaverinen 2018, 17.)

Vuonna 2017 voimaan tulleet opetussuunnitelman perusteet eivät enää painota suorituksia ja niistä saatua arvosanaa, vaan jatkuvaa arviointia perustuen yhdessä asetettuihin tavoitteisiin ja niiden toteutumiseen (Opetushallitus 2017). Jatkuvan arvioinnin tueksi kehitetyt taitotaulut on otettu käyttöön laajasti musiikkiopistoissa kautta maan. Kerron seuraavassa luvussa taitotauluista ja niiden käytöstä arvioinnin tukena musiikkiopistoissa.

2.2 Arviointi ja taitotaulut

Musiikkiopistoissa arvioinnin käytännöt ovat vakiintuneet vuosikymmenten saatossa (RaPa-KoBe 2014). Arviointi on ollut summatiivista arviointia numeroin, ja se on kirjattu opintokirjaan lukukausittain. Tämän lisäksi oppilaita on arvioitu summatiivisesti numeroin myös silloin, kun he ovat tehneet opintosuorituksia. Arviointi on muotoutunut rutiininomaiseksi käytännöksi, eikä sen pedagogista arvoa tai perusteita ole juurikaan mietitty (Vänttinen 2018a). Julkista ja avointa keskustelua arvioinnin syistä ei ole käyty (RaPa-KoBe 2014). Arvioinnin tulisi tietenkin palvella oppilasta ja auttaa häntä eteenpäin opinnoissa. Muistan omasta kokemuksesta, kuinka suorittaessani tutkintoa opiskeluaikoina, opettaja tuntui mieltävän saamani palautteen oman työnsä arviointiksi. Aivan kuin palautteen tarkoitus olisi arvioida opettajan tekemää työtä oppilaan kanssa. Tämä ei kuitenkaan ole arvioinnin tarkoitus.

Jo vuoden 2002 taiteen perusopetuksen opetussuunnitelman perusteissa näkyy selkeä painotusmuutos aikaisempaan normiin nähden. Perusteissa näkyy, että arvioinnin keskeinen tarkoitus on tukea oppilaan oppimisprosessia ja antaa valmiuksia itsearviointin kehittymiselle. Vuoden 2002 taiteen perusopetuksen perusteissa summatiivinen arviointi on väistynyt formatiivisen arvioinnin tieltä. Arvioinnin muuttuneen painotuksen vuoksi on myös arvioinnin ajoitus mietittävä uudelleen. Opiskelujakson päättävän arvioinnin sijaan palautteen pitäisi sijoittua koko oppimisprosessin ajalle. (Vänttinen 2018a.)

Nämä olivat siis lähtökohdat, kun Opetushallituksen rahoittama RaPa – KoBe-hanke käynnistyi syyslukukaudella vuonna 2014. Musiikkiopistot Juvenalia, Avonia ja Musikinstitutet Kungsvägen olivat mukana tässä yhteishankkeessa. Opetussuunnitelman perusteiden uudistus siinsi jo lähitulevaisuudessa, ja tällä hankkeella oli tarkoitus kehittää työkaluja opettajille arvioinnin tueksi uuden opetussuunnitelman perusteiden tullessa voimaan. Hanke sai alkusysäyksen Pop & Jazz konservatoriossa ja Helsingin Konservatoriossa jo toteutetuista uudistuksista (Vänttinen 2018b).

Vuoden 2017 taiteen perusopetuksen laajan oppimäärän opetussuunnitelman perusteiden mukaan arvioinnin tehtävä on tukea oppilaan edistystä, ohjata oppilaan oppimista ja kehittää hänen edellytyksiään itsearviointiin. Palautteen avulla oppilasta ohjataan omien tavoitteiden suuntaiseen kehitykseen sekä oman oppimisprosessin ymmärtämiseen. Arvioinnin tulisi olla jatkuvaa ja monipuolista. Sen tulisi olla oppilasta kannustavaa, oikeudenmukaista ja eettisesti kestävä. Oppimista arvioidaan ja ohjataan monipuolisesti oppimisprosessin eri vaiheissa. Arvioinnin ja sen pohjalta annettavan jatkuvan palauteen tulisi olla vuorovaikutteista ja edistää oppilaan osallisuutta. (Opetushallitus 2017, 17.)

Itsearviointi- ja vertaisarviointitaitoja kehittämällä oppilas kykenee oman oppimisen pohdintaan. Oppilasta kannustetaan oman ja muiden työskentelyn havainnointiin ja vertaispalautteen antamiseen. Opintojen aikana annettu arviointi pohjautuu opetussuunnitelmassa kuvattuihin opintokokonaisuuksien tavoitteisiin. Opintojen aikana annetussa arvioinnissa otetaan huomioon taiteenalan laajan oppimäärän arvioinnin kohteet, jotka on kuvattu opetussuunnitelman perusteissa. Arvioinnin ei tule kohdistua oppilaan ominaisuuksiin, asenteisiin tai arvoihin. Oppilas ja hänen huoltajansa pidetään ajan tasalla vuoden aikana tehdyistä opintosuorituksista koulutuksen järjestäjän parhaaksi katsomalla tavalla. Taiteenalan laajan oppimäärän suoritettuaan oppilas saa siitä todistuksen. Oppilaan edistymisestä ja opintojen aikana tapahtuneesta kehityksestä annetaan myös sanallinen arvio. Sanallinen arvio suhteutetaan perusopinnoille asetettuihin tavoitteisiin ja painotetaan oppilaan vahvuuksiin. (Opetushallitus 2017, 17.)

Vuoden 2017 opetussuunnitelman perusteet haastaa edelliset opetussuunnitelmat varsinkin arvioinnin osalta (Kaverinen 2018, 65). Pakollisten tasosuoritusten pois jääminen ja jatkuva palaute saattoivat muuttaa opettajien totut rutiinit ja tavat arvioinnin osalta. RaPa-KoBe-hankkeen tuloksena syntyneet taitotaulut ovatkin helpottaneet opettajien työarkea monissa musiikkiopistoissa. RaPa-KoBe-hankkeessa kokeiltiin ja kehitettiin taitotauluja, jotka perustuvat matriisiajatteluun, sekä portfoliotyöskentelyä. Nämä työvälineet

auttavat vastaamaan vuoden 2017 opetussuunnitelman perusteiden asettamiin vaatimuksiin. Ne tuovat esiin oppimisprosessin ja auttavat oppilasta ymmärtämään sen yksityiskohtia ja osatavoitteita. Ne myös tukevat oppilaan itseohjautuvuutta ja auttavat näkemään kokonaisuuden. Samalla ne viestivät myös huoltajille tapahtuneista edistysaskelista ja tulevista tavoitteista. (Vänttinen 2018b.)

Taitotaulujen taustalla oleva matriisijattelu perustuu Benjamin S. Bloomin 1950-luvulta alkaen kehittämiin tavoitetaksonomioihin. Taiteen perusopetuksen arvioinnin kannalta Bloomin tavoitetaksonomioissa olennaista on ollut eri tavoitteiden huomioiminen sekä laadukkaan oppimisen ja osaamisen eri tasojen kuvaaminen ja havainnollistaminen. (Vänttinen 2018b.)

RaPa-KoBe-hankkeen työryhmä lähti liikkeelle vuoden 2002 taiteen perusopetuksen laajan oppimäärän opetussuunnitelmasta ja Suomen musiikkioppilaitosten liiton tasosuoritusten kuvauksista. Heidän tulkintansa oli, että nämä tasosuoritus-suositukset olivat ennen kaikkea ammattilaisille tehty ohjeistus soittotaidon kehittämistä ja sen eri vaiheista. Vuoden 2017 opetussuunnitelman hengen mukaisesti arviointi oli tuotava keskiöön, ja siitä oli tehtävä helposti ymmärrettävä myös oppilaille. Helposti ymmärrettävä arviointi konkretisoisi oppimisen prosessin ja havainnollistaisi kehityksen. Olennaisten taitojen listana nämä taitotaulut konkretisoivat oppimisen osa-alueita ja antavat selkeän kuvan kokonaisuudesta ja siitä, miten pienten tavoitteiden kautta päästään näihin kokonaisuuksiin ja musiikkiopistoissa käytössä olleiden tasosuoritusten tavoitteisiin. (Vänttinen 2018c.) Vuoden 2017 opetussuunnitelman voimaantulon jälkeen näistä tasosuorituksista on luovuttu monissa musiikkiopistoissa.

RaPa-KoBe-hankkeen tuloksena syntyneet taitotaulut ovat jokaisen musiikkiopiston vapaasti ladattavissa ja muokattavissa omaan käyttöön sopiviksi. Alla on osa ensimmäistä sivua musiikkiopisto Avonian taitotaulumallista viululle.

Taulukko 1. Viulun taitotaulu (Musiikkiopisto Avonia 2022).

		asiaa ei olla vielä käsitelty soittotunnilla
		asiaa käsitelty soittotunnilla
		omaksuttu jonkin verran
		omaksuttu hyvin
		omaksuttu kiitettävästi
		omaksuttu erinomaisesti
Oppilaan nimi:		
Opettaja:	Päivitetty:	
VIULUNSOITON PERUSTASO		
OPPIMAAN OPPIMINEN JA HARJOITTELU		
Soittimeen tutustuminen		
Soittimen rakenne		
Jousen hartsaaminen		
Olkatuen kiinnittäminen		
Miten ääni syntyy		
Viulunosien nimet		
Viulun puhdistaminen		
Harjoittelu		
Huoltajan tuki ja apu		
Harjoittelun suunnittelu		
Oma-aloitteisuus harjoittelussa		
Säännöllisyys		
Mielikuvaharjoittelu (kappaleen soittaminen mielessä)		
Harjoittelun kohdistaminen ensisijaisesti vaikeisiin paikkoihin		
Erilaiset harjoittelutavat (mm. tempot, jousitukset)		
Virittäminen		
Tavoitteellisuus		
Tuttujen melodioiden soittaminen korvakuulolta		
Tuttujen melodioiden säestäminen korvakuulolta		
Äänympäristön havainnointi ja kuulon suojelu		
Opittujen taitojen kertaaminen		
Tavoitteiden asettaminen opettajan kanssa		
Harjoittelupäiväkirja		
Soittotekniikka jousikäsi		
Kauniin äänen kehittäminen		
Käsivarsi, kyynärvarsi, ranne, sormet		
Jousenkäytön monipuolistaminen ja käyttö eri jousen alueilla		
Huiluäänien alkeet		
Jousen tason hahmotus eri kielillä		
Pizzicato		
Pitkä jousi		
Lyhyt jousi		
Nopea jousi		
Hidas jousi		
Voimakkuuserojen tuottaminen		
Detaché		
Legato		
Staccato		
Jousen suorassa kuljettaminen		
Jousen kallistuskulman hallitseminen (peukalo säätää)		
Jousennoston ovaali liikerata. Pikkurillin vastuu jousen painosta. Ranne ja sormet rennot. Olkavarsi saattelee)		
Liikkeet laajoissa kielenvaihdoksissa (kaksi oktaavia) g - g2, a - a2, h - h2 jne		
Äänen aloittaminen. Jousen laskeminen kielelle jousikäden jo liikkussa (rento ranne, jousen kallistuskulma)		
Jousikäden ranteen jousto (sormien pyöreys: peukalo - pikkurilli)		
Käsivarren/kyynärtaipeen avaaminen kärkeen mentäessä ja käden palauttaminen työtöjousen aloittamiseksi		
Jousen tehokas kantaan saattaminen (olkavarsi) ja jousen suorassa pysyminen kannassa (ranteen jousto)		
Jousikäden painon ohjaaminen kielelle (nivelet rennot: olkapää, kyynärpää, ranne ja sormet)		
Portato		
Martelé		
Ranteen joustavuuden harjoittelurutiini. Harjoittelu kahdella kielellä (ranteella vilkutus) esim. Kreuzer 11		
Sautille		
Arpeggio		
Spiccato		
Ricochet		
Akordit		

Taulukosta näkyy, miten jokainen soittimen käsittelyyn, harjoitteluun ja soittotekniikkaan liittyvä asiakokonaisuus on jaettu pienempiin osatavoitteisiin. Oikeassa yläkulmassa on värikoodit, joita käytetään ilmaisemaan oppilaan tasoa kussakin osatavoitteessa. Oppilas ja opettaja harkitsevat yhdessä, millä

tasolla oppilas on kussakin osatavoitteessa. Kun oppilas edistyy perustasolta syventävälle tasolle, taitotaulu voidaan vaihtaa toiseen tai osatavoitteita voidaan muokata siten, että ne kuvastavat paremmin sen hetkisiä tavoitteita.

3 Pelillistämisestä motivaatiota soittamiseen

Motivaatio on oppimisessa erittäin tärkeää. Motivaatiolla tarkoitetaan halua tehdä jotakin. Amotivaatio puolestaan on tila, jossa henkilöltä puuttuu tahto toimia. Tässä tilassa ihminen ei tee mitään, ja jos tekeekin, niin toiminta on täysin ulkopuolelta ohjattua. Ulkoinen motivaatio tarkoittaa käyttäytymistä, joka tähtää vain palkinnon saavuttamiseen tai ulkopuolelta tulevan tarpeen tai kysynnän tyydyttämiseen. Asioita tehdään siis ainoastaan lopputuloksen saavuttamiseksi. (Ryan & Deci 2000.) Sisäinen motivaatio taas on ihmisen oma tahto, tarve tehdä jotakin. Toiminnot tehdään niiden itsensä takia, jotta saisi tälle tarpeelle tyydytystä. Sisäisen motivaation toimintoja kutsutaan psykologisiksi tarpeiksi. Nämä perustarpeet ovat ihmistä innostavia tiloja, joiden tyydyttäminen tuottaa terveyttä ja hyvinvointia, mutta tyydyttämättä jättäminen saa aikaan pahoinvointia. (Järvilehto 2014, 25.)

3.1 Psykologiset tarpeet synnyttävät sisäisen motivaation

Sisäisen motivaation ytimessä ovat psykologiset tarpeet. Näitä tarpeita ovat autonomian eli vapauden kokemus, kompetenssin eli osaamisen kokemus ja yhteenkuuluvuuden kokemus (Ryan & Deci 2000, 57). Autonomian kokemus tarkoittaa tässä yhteydessä sitä, että voit omilla teoilla ja valinnoilla saada aikaan muutoksia elämässäsi. Saavutat näillä valinnoilla itsellesi tärkeitä tavoitteita, eivätkä muut sanele tai rajoita sitä kohtuuttomasti ulkoapäin. Se ei kuitenkaan ole sama asia kuin vapaus tai riippumattomuus, vaan enemmänkin asenne ja kyky nähdä mahdollisuuksia ympäristössä. Vastuun ottaminen omista valinnoista ja niiden pitäminen omina synnyttää autonomian tunteen. Vaikka ei olisikaan ulkoisesti vapaa, voi silti omilla päätöksillä ja valinnoilla saavuttaa autonomian kokemuksen ja tunteen siitä, että tekee jotakin merkittävää. (Järvilehto 2014, 28–30.) Soitonopetuksessa autonomian kokemus voi syntyä siitä, että opettaja antaa oppilaalle mahdollisuuden itse valita jotakin opeteltavaan asiaan liittyen. Se voi olla vaikkapa seuraavan kappaleen valinta annetuista vaihtoehdoista.

Kompetenssin kokemus tarkoittaa sitä, että pääset asettamiisi tavoitteisiin. Se on elämänhallintaa, joka mahdollistaa maaliin pääsemisen. Olo tuntuu hyvältä, kun tekee asioita, jotka tietää osaavansa tehdä hyvin. Tämä kokemus syntyy asioista, jotka ovat riittävän haastavia säilyttääkseen kiinnostavuutensa ja jotka tuottavat tuloksia, joita pitää tärkeinä. (Järvilehto 2014, 31.) Haasteiden kohtaaminen ja niiden voittaminen kehittää taitoja entisestään ja synnyttää mielihyvää. Jos tavoitteeseen pääsee helposti, onnen tunne katoaa nopeasti. Sen sijaan, jos toiminta itsessään on palkitsevaa, se tuottaa pitkäkestoisen hyvinvoinnin tunteen. Tavoite tai haaste ei itsessään vielä täytä psykologista tarvetta kompetenssin kokemiseen. Tarpeen täyttää tunne omien rajojen venymisestä ja taitojen kehittymisestä. Kompetenssin tarve tyydyttyy tehtävistä, jotka ovat tarpeeksi haastavia, jotta mielenkiinto pysyisi yllä, mutta eivät liian haastavia ollakseen mahdottomia viedä päätökseen. (Järvilehto 2014, 32.) Soitonopetuksessa harjoiteltavan materiaalin vaikeustasolla on siis suuri merkitys. Kappaleiden tulisi tarjota sopivasti haastetta, jotta kompetenssin kokemus syntyy.

Yhteenkuuluvuuden kokemuksen tarve on sisäänrakennettuna ihmisissä. Se on tarvetta luoda merkityksellisiä yhteyksiä muiden ihmisten kanssa. Toisin sanoen se on tunnetta, että merkitset jotain muille ja toimintasi tukee heidän hyvinvointiaan. Ystävyyden ja toveruuden tunteet ovat osa yhteenkuuluvuutta samoin kuin vaikuttamisen, osallistumisen ja vastuullisuuden tunteet. Yhteenkuuluvuus on myös läheisessä yhteydessä merkityksen kokemiselle. (Järvilehto 2014, 33.) Yhteenkuuluvuuden kokemuksia voi soitonopetuksessa syntyä esimerkiksi orkesterissa. Orkesteri muodostuu eri soittimien yhteistyöstä ja jokaisen soitinryhmän sisällä saattaa olla useita eri stemmoja. Hyvin toimivalla orkesterilla on oma sisäinen hierarkiansa. Äänenjohtajat kantavat vastuun oman stemmansa soittajista, auttavat heitä, ja toimivat esimerkkinä muille. Konserttimestari puolestaan on ikään kuin koko orkesterin äänenjohtaja. Jos oppilas kokee olevansa tärkeä osa kokonaisuutta, ja saa ryhmästä ystäviä, yhteenkuuluvuuden kokemus vahvistuu.

Autonomian, kompetenssin ja yhteenkuuluvuuden tunnetta voidaan pitää sisäisen motivaation lähteinä, ja niitä käytetäänkin hyväksi pelisuunnittelussa. Erittäin mukaansatempaava peli täyttää usein kaikki nämä kolme psykologista tarvetta. Hyvä esimerkki tällaisesta pelistä voisi olla World of Warcraft. Avoin maailma luo autonomian kokemuksen, vaativat tehtävät ja sodat luovat kompetenssin kokemuksen, ja yhteenkuuluvuuden tunne on toteutettu erinomaisesti mahdollisuudella liittoutua ja muodostaa ryhmittymiä pelin sisällä. (Järvilehto 2014, 128; Przybylski, Rigby & Ryan 2010, 156.)

3.2 Pelillistäminen motivoi

Joitain vuosia sitten olin kuuntelemassa alttoviulisti ja pedagogi Pirkko Simojoen luentoa. Hän kertoi siirtäneensä lapsille peleistä tutut tasot soitonopiskeluun. Seuraavalle tasolle pääseminen edellyttää edellisen tason suorittamisen. Simojoki oli askarrellut oman luokkahuoneen seinälle taulukon, jossa oppilaiden edistyminen näkyi. Hän käytti itämaisistä kamppailulajeista tuttua väriyöjärjestelmää kuvaamaan oppilaiden edistystä opinnoissa. Valkoinen väri oli aloittelijalla, josta edettiin keltaiseen, ja tavoitteena oli joskus päästä monen välitason kautta mustaan väriyöhön. Tämä oli, ainakin luennoitsijan omien sanojen mukaan, ollut varsin tehokas kannustin opiskeluun. Oppilaat vertailivat keskenään omia saavutuksiaan ja pyrkivät innokkaasti seuraavalle tasolle.

Pelit ovat tyypillisesti viihteellisiä, eikä niillä ole sen suurempaa päämäärää kuin viihdyttää pelaajaa. Hyvin tehty peli tarjoaa pelaajalle todella immerstiivisen kokemuksen, ja ajan kulu katoaa. Pelillistämällä yritetään saada aikaan sama asia pelittömässä ympäristössä (Hentonen 2013). Pelillisiä elementtejä ovat mm. tasolta toiselle eteneminen ja pisteiden kerääminen (Deterding, Dixon, Khaled & Nacke 2011). Myös peleistä tutun graafisen ilmeen voi mielestäni ajatella pelillistämiseksi. Pelillistämisessä huomiotamme ohjaavat mekanismit kohdistetaan jonkin rajatun tavoitteen hyväksi, kuten taidon oppimiseen, työtehtävän optimoimiseen tai monimutkaisen tiedon jäsentämiseen (Kojola 2017).

On hämmästyttävää, missä kaikessa pelillistämistä käytetään nykyään. Tätä kirjoittaessani älykelloni ilmoittaa, että jos haluan saada tämän päivän aktiivisuusympyräni täyteen, minun tulisi nousta ja lähteä kävelylle. Jos taas nousen autoon ja lähden ajamaan, saan matkan jälkeen auton näyttöön pisteinä palautteen siitä, kuinka onnistuin taloudellisessa ajossani. Illalla hammasharjani antaa bluetooth-yhteydellä kännykkääni palautetta harjauksesta ja palkitsee minut virtuaalisella mitalilla, koska sain viikon hampaiden harjauksesta keskiarvoksi 100 pistettä. Onnistuessaan tämän kaltainen pelillistäminen tuo onnistumisen tunteen. Jaksamme pelillistämisen ansiosta tavoitella uutta ennätystä tai tehdä samaa asiaa paremmin ja pidempään kuin ilman sitä. Pelillistämisen ajatus on siis se, että jos pelit ovat hauskoja, niin pelillisten ominaisuuksien lisääminen mihin tahansa pelittömään ympäristöön tekee siitä pelin kaltaisen ja muuttaa sen hauskaksi ja mielekkääksi (Hamari 2013).

3.3 Taitotaulujen pelillistämisen vaiheet

Kuulin taitotauluista ensimmäisen kerran vuonna 2017, ja samalla aloin pohtia, miten taitotaulut voisi muuttaa pelilaudaksi. Ideoin ja työskentelin serkkupojan, Tomas Lindroosin kanssa, ja tuloksena oli verkkosivusto, johon kirjautumalla saattoi opintosuorituksia tarkastella pelilaudan muodossa. Kun opinnot edistyivät, saattoi opettaja liikuttaa oppilasta kuvaavaa pelinappulaa eteenpäin. Klikkaamalla matkan varrella olevia isompia palloja oppilas näki menneet ja tulevat tavoitteet. Opettaja pystyi muokkaamaan ja siirtelemään tavoitteita haluamallaan tavalla. Grafiikat olivat mielestäni hienot, ja laudan ulkonäköä pystyi muuttamaan, kun oppilas pääsi seuraavalle tasolle. Alla muutama kuva kehittämämme sivuston pelilaudoista eli eri tasoista.



Kuva 1. Taitotaulupelin ensimmäinen versio. Pelien grafiikat ja kollaasin kuvat: Tomas Lindroos.

Kokeilin sivustoa omassa työssäni, ja varsinkin nuoret oppilaat kokivat sen huomattavasti taulukkoa motivoivammaksi alustaksi. Sivuston kautta oli myös mahdollista viestiä opettajan kanssa. Viestistä tuli ilmoitus sähköpostiin, joten viestiminen oli kuitenkin nopeampaa esimerkiksi puhelimen välityksellä.

Yritimme markkinoida sivustoa musiikkioppilaitoksille sähköpostin välityksellä, mutta muutamista kyselyistä ja esittelyistä huolimatta se ei lähtenyt ”lentoon”. Ongelmaksi muodostui sivuston työläs päivittäminen. Harvalla opettajalla on resursseja käyttää kymmeniä minutteja päivässä sivuston päivittämiseen, kun kyseessä ei ole pakollinen työtehtävä. Niinpä otimme sivut pois verkosta ja palasin lähtöpisteeseen.

Taitotauluissa on jo lähtökohtaisesti muutamia pelillisiä ominaisuuksia. Ne ovat tasolta toiselle eteneminen ja pisteiden kerääminen, toisin sanoen suoritusmerkintöjen kerääminen. Tämä kaikki on vain yleensä ilmaistu varsin epäpelillisenä matriisina. Mielestäni taitotaulussa olisi kuitenkin potentiaalia laajempaan pelillistämiseen.

Taitotaulun tiedot on yleensä tallennettu pilvipalveluihin. Tällaisia pilvipalveluita ovat esimerkiksi Google Drive tai Eepos. Jälkimmäinen on maksullinen oppilashallintajärjestelmä, johon opettaja ja toimisto tallentaa kaikki oppilasta ja hänen opintojaan koskevat tiedot. Nämä pilvipalvelut parantavat merkittävästi tietoihin pääsyä ja niiden käytettävyyttä, mutta eivät edelleenkään tee niiden tulkitsemisesta sen mukavampaa. Jos taitotaulujen halutaan innostavan ja motivoivan oppilaita, pelillistäminen voisi mielestäni toimia hyvin tässä asiassa.

Tämä oli siis lähtötilanne toimintatutkimusta aloittaessani. Kehittävä toimintatutkimus eteni ensimmäisen version kokeilusta saadun kokemuksen myötä ja nyt olisi tarkoituksena viedä idea astetta pidemmälle. Tätä opinnäytetyötä kirjoittaessani toimin viulunsoiton lehtorina, ja minulla onkin suuri henkilökohtainen intressi keksiä keinoja oppilaitteni motivointiin. Haluan kehittää kevyen ja helposti päivitettävän sovelluksen. Tavoitteeni tässä opinnäytetyössä on oppijan motivaation tukemisen menetelmien kehittäminen musiikinopetuksessa taitotauluja pelillistävän sovelluksen tarpeellisuutta ja siihen kohdistuvia toiveita kartoittamalla. Kuvitellaanpa, että oppilaalla olisi omassa kännykässään sovellus, josta hän näkee helposti edistymisensä opinnoissaan. Hän näkee myös opettajan kanssa yhdessä päätetyt seuraavat opintoja koskevat tavoitteet. Opettajalla on puolestaan opettajan sovellus, jolla hän pystyy helposti päivittämään jokaisen oppilaan sovellusta, mielellään vain muutamalla klikkauksella. Vuoden 2017 opetussuunnitelman hengessä tavoitteet ovat yksilölliset jokaisella oppilaalla. Jatkuvan palautteen antaminen olisi helppoa, ja se tapahtuisi välittömästi. Tavoitteen näkeminen konkreettisesti motivoi mielestäni paremmin kuin vain siitä puhuminen.

Olen ideoinut pelin lähtökohdaksi roolipelimäisesti kehittyvän hahmon, jonka hyvinvoinnista on huolehdittava joka päivä tehtävillä läksyillä. Kun opettaja katsoo oppilaan edistyneen jollakin osa-alueella, hän avaa oppilaan tiedot ja antaa tälle pisteitä. Tämän seurauksena pelin hahmo kehittyy. Oppilaan sovelluksessa menestyminen näkyy siis kertyneinä pisteinä ja jopa hahmona, joka kehittyy tai muuttuu samaa tahtia opittujen asioiden kanssa. Oppilas näkee myös aikaisemmat saavutuksensa ja tulevat tavoitteensa. Tässä suhteessa

sovellus ajaisi siis täysin saman asian kuin nykyiset taitotaulut matriisina. Eroavaisuudet tulisivat pelillisistä ominaisuuksista sekä mahdollisesti viestintään liittyvistä ominaisuuksista. Hahmon jakaminen kavereiden kesken vertailtavaksi olisi myös mielestäni motivoiva ominaisuus.

Sovellus muistuttaisi päivän tehtävistä, läksyistä ja niiden tekemisestä seuraavasta palkinnosta, pisteistä. Erityisiä palkintoja tai ansiomerkkejä voisi saada tekemällä läksyt tarpeeksi monta päivää peräkkäin. Graafiseen ulkoasuun voisi itse vaikuttaa ja muuttaa sitä itselle mieluisaksi. Mahdollisuus ulkoasun muokkaamiseen olisi mielestäni perusteltua, koska oppilaiden iät vaihtelevat hyvin paljon. Nuoremmat oppilaat pitävät varmasti hyvin erilaisista peleistä ja grafiikoista kuin vanhemmat.

Kaikkia sisäistä motivaatiota edistäviä psykologisia tarpeita on varmasti haastavaa sisällyttää onnistuneesti tällaiseen sovellukseen, eikä siihen välttämättä ole tarvetta, koska kompetenssin tunne saavutetaan jo onnistuneilla kappalevalinnoilla. Kun kappaleet tarjoavat sopivan vaikeustason, haasteen, joka ei ole liian helppo, mutta ei mahdoton, voi kompetenssin kokemus syntyä. Tätä kompetenssin tunnetta varmasti vahvistaa se, että näkee sovelluksesta oman edistymisensä. Edistymisen voi siis nähdä pisteiden kertymisestä, palkintojen saavuttamisena ja oman hahmon kehittymisenä. Uudelle tasolle pyrkimisestä tulisi konkreettista, ja pienet tavoitteet koettaisiin aiempaa merkityksellisempinä, osana kokonaisuutta.

Autonomian tunnetta voisivat lisätä sovelluksen erilaiset valinnat. Ulkoasun tai hahmon valinta voisi olla osa tätä, mutta sen voisi ulottaa myös soitettavien kappaleiden valintaan opettajan tarjoamista vaihtoehtoista, tai miksipä se ei voisi olla valinta seuraavaksi opittavista asioista, esimerkiksi viulunsoitossa kyse voisi olla siitä, että haluaako oppilas opetella ensin vibraton vai asemanvaihdot. Näin oppilas kokee omilla valinnoillaan olevan merkitystä tulevien tavoitteiden saavuttamisessa ja kehittymisessä niin pelissä kuin soitossa. Tämä vain vaati opettajalta hyvää pedagogista silmää, koska hän tarjoaa vaihtoehdot sovelluksen kautta oppilaalle. Uskon, että autonomian kokemuksen saavuttaminen soitinopetuksessa on joka tapauksessa melko

haastavaa. Opetussuunnitelmassa määrätään asiat, jotka tulee opetella, eikä näin ollen oppilas voi täysin itse päättää ja määrätä, mitä tehdään. Pienten valintojen ja oppimisjärjestyksen jättäminen oppilaan päätettäväksi voisi antaa kuitenkin edes näennäisen autonomian tunteen ja näin parhaassa tapauksessa lisätä motivaatiota.

Yhteenkuuluvuuden kokemus puolestaan olisi helpompaa istuttaa tämän tapaiseen sovellukseen. Soittokavereiden haastaminen leikkimieliseen kilpailuun tai saavutusten vertaileminen sovelluksen kautta lisäisi yhteenkuuluvuuden kokemusta ja vaikuttaisi positiivisesti sisäiseen motivaatioon. Peleistä tutun tulostaulukon (leaderboard) käyttäminen tämän tyyppisessä taitotaulua pelillistävässä sovelluksessa voisi toimia hyvin. Ei ole tietenkään kenenkään etujen mukaista näyttää tulostaulukossa viimeisiä sijoja, vaan ainoastaan esimerkiksi viisi eniten pisteitä kerännyttä oppilasta, jotka ovat samalla tasolla (opintokokonaisuudessa) keskenään. Mikäli oppilas on kilpailuhenkinen, niin tälle listalle pääsy on todennäköisesti merkittävä asia ja kannustaa harjoittelemaan entistä ahkerammin.

Edellä kuvattua peli-idea olen pyöritellyt mielessäni nyt muutamia vuosia. Moni siihen sisältyvä asia on varmasti mahdoton toteuttaa. Mielestäni on järkevää ensin kehittää toimiva perusrunko sovellukseen ja lisätä sitten ominaisuuksia tarpeen mukaan. On myös aina mahdollista, että tämän kaltainen sovellus on hyvä ja hyödyllinen vain omasta mielestäni. Siksi päätin selvittää, voisiko tämän tyyppinen sovellus palvella musiikkiopistoissa opettajien työkaluna. Erityisesti minua kiinnosti, että kokisivatko soitonopettajat taitotaulujen pelillistämisen hyväksi ideaksi ja lähtisivätkö he kokeilemaan sitä, vai kokisivatko he se turhaksi. Seuraavassa luvussa kerron, miten olen toteuttanut taitotaulujen pelillistämisen kiinnostavuutta kartoittavan tutkimukseni.

4 Taitotauluja pelillistävän sovelluksen kiinnostavuus ja toivotut ominaisuudet

Tässä opinnäytetyössä selvitan taitotauluja pelillistävän sovelluksen kiinnostavuutta ja sen toivottuja ominaisuuksia musiikkiopiston kontekstissa. Tavoitteena on kartoittaa taitotaulujen pelillistämisen tarpeellisuutta musiikkiopiston opettajien näkökulmasta. Keskityn tiedon keräämiseen opettajilta ja tämän tiedon analysointiin.

4.1 Kehittävä toimintatutkimus

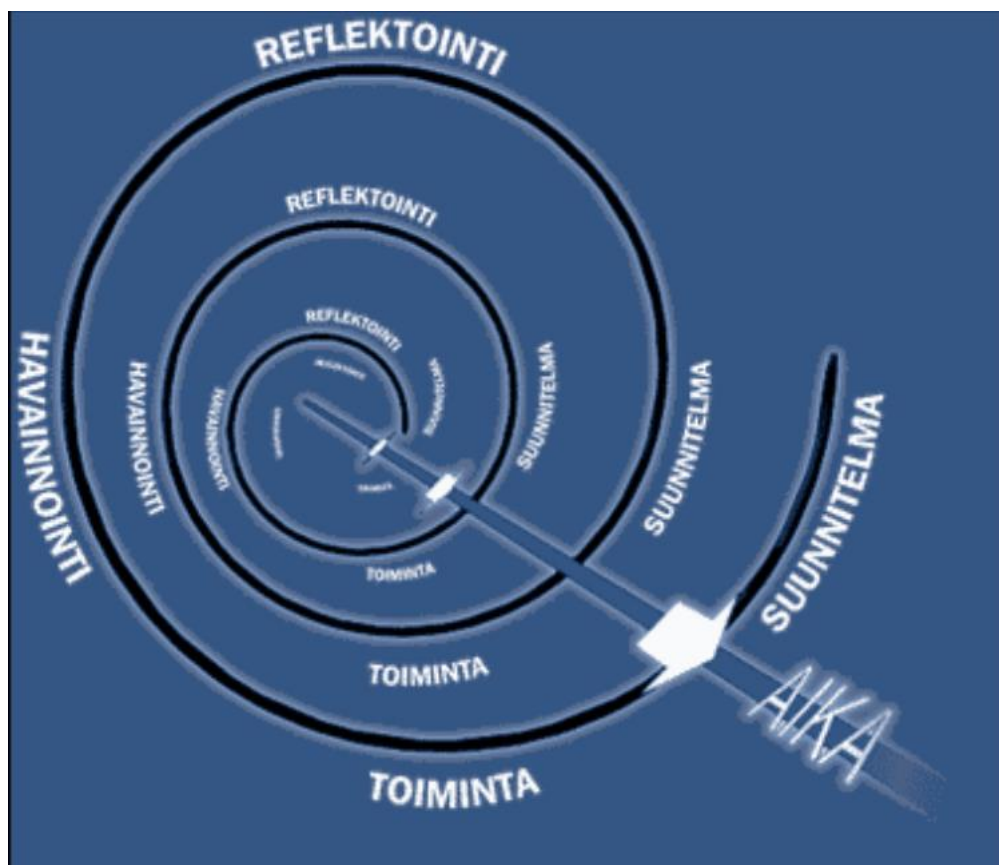
Mielenkiinto toimintatutkimusta kohtaan on lisääntynyt Suomessa varsinkin koulutussektorilla. Perinteinen tutkimus, jossa opettajat ovat olleet passiivisia tutkimuksen kohteita tai tutkimuksen tulosten soveltajia, on koettu huonosti soveltuvaksi koulun käytäntöjen kehittämiseen. Ammattitietoiset opettajat ovat vaatineet itselleen oikeutta päästä tutkimaan omaa työtään. Koulumaailman demokratisoituminen ja päätöksenteon siirtyminen itse kouluille ovat olleet omiaan herättämään opettajien mielenkiinnon oman työn kriittiseen tarkasteluun ja itsensä ammatilliseen kehittämiseen. Opettajien korkeakoulutasoinen koulutus on antanut hyvät perustiedot tutkimusmenetelmistä ja lisännyt halua opetuksen ja oppilaiden oppimisen kriittiseen tarkasteluun ja toiminnan tieteelliseen tutkimiseen. Kaikkien koulutusalojen opetussuunnitelmien kehitys oppilaitostasolla on myös lisännyt mielenkiintoa menetelmään, jossa annetaan mahdollisuus vaikuttaa, kehittää ja suunnitella aktiivisesti omaa työtä. (Suojanen 2004.)

Toimintatutkimuksessa olennaisinta on tapa, jolla tutkimuskohdetta lähestytään, ei niinkään tutkimusmenetelmä. Siksi sille ei ole yleisesti tunnettua ja hyväksyttyä määritelmää. (Cohen & Manion 1980, 174.) Tutkijan rooli on erilainen kuin perinteisissä tutkimusmenetelmissä. Tutkija toimii ryhmän tasavertaisena jäsenenä koko tutkimusprosessin ajan ja osallistuu ryhmän toimintaan. Perusajatuksena on, että vain itse osallistujat voivat parhaalla

mahdollisella tavalla tutkia ja kehittää omaa toimintaansa. (Suojanen 2004.) Toimintatutkimuksessa kiinnostuksen kohde ei ole se, miten asiat ovat nyt, vaan se miten niiden pitäisi olla. Tutkimuksessa tuleekin varautua siihen, että lopputulos, muutos, on aivan erilainen mitä tutkimuksen alussa lähdettiin tavoittelemaan. (Ojasalo ym. 2014, 58–59.)

Toimintatutkimus tuntui luontevalta valinnalta opinnäytetyöhöni, koska tutkimuksen tarkoitus oli kehittää rajatun työyhteisön toimintatapoja keräämällä tietoa, joka auttaa suunnittelemaan työkalua arviointia helpottamaan. Tämän työkalun, eli taitotauluja pelillistävän sovelluksen, kantava ajatus on nimenomaan helpottaa musiikkiopistojen opettajien työtä, koska sovellus motivoi oppilaita, ja helpottaa jatkuvan palautteen antamista.

Toimintatutkimus on kuin koko ajan liikkeellä oleva spiraali tai prosessi, joka etenee sykleissä. Sykliä seuraa aina uusi sykli. Seuraava sykli alkaa siitä, mihin edellinen loppuu. Se voi myös alkaa uudelleen löydettyään uuden ongelman. Vaikka toimintatutkimusta kuvaavia kaavioita on monia, niin perusajatus on sama. Tutkimusprosessin edetessä sen eri osa-alueet kehittyvät ja täsmentyvät. Saatavien tulosten mukaan tulee toimintatutkimuksen kyetä joustamaan ja lähtemään uuteen suuntaan tarpeen niin vaatiessa. Tunnusomaista on, että prosessi johtaa uusien aikaisemmin tiedostamattomien ongelmien löytymiseen ja tätä kautta uuden toimintatutkimussyklin toteuttamiseen. (Heikkinen ym. 1999, 69.) Alla kuva toimintatutkimuksen syklimäisestä luonteesta.



Kuva 2. Toimintatutkimuksen toteutuksen syklit (Suojanen 2004).

Raportin kirjoittaminen on tärkeää, koska se toimii reflektiona. Sen avulla toimintaa pystytään teoretisoimaan ja voidaan saavuttaa asioiden pysyvämpi ymmärtäminen. Raportointi helpottaa myös palautteen antamista projektin onnistuessa. Raportoinnin avulla pystytään arvioimaan myös tutkimuksen luotettavuutta. (Suojanen 2004.) Omassa toimintatutkimuksessani raporttina toimii tämä opinnäytetyö.

Seuraavassa alaluvussa kerron tekemästani toimintatutkimuksesta ja sen tuloksista. Tämä voidaan ajatella toimintatutkimukseni toiseksi sykliksi, koska aikaisemmin luotu, taitotauluja pelillistävä verkkosivusto, vaikutti päätökseen sovelluksen kehittämisestä.

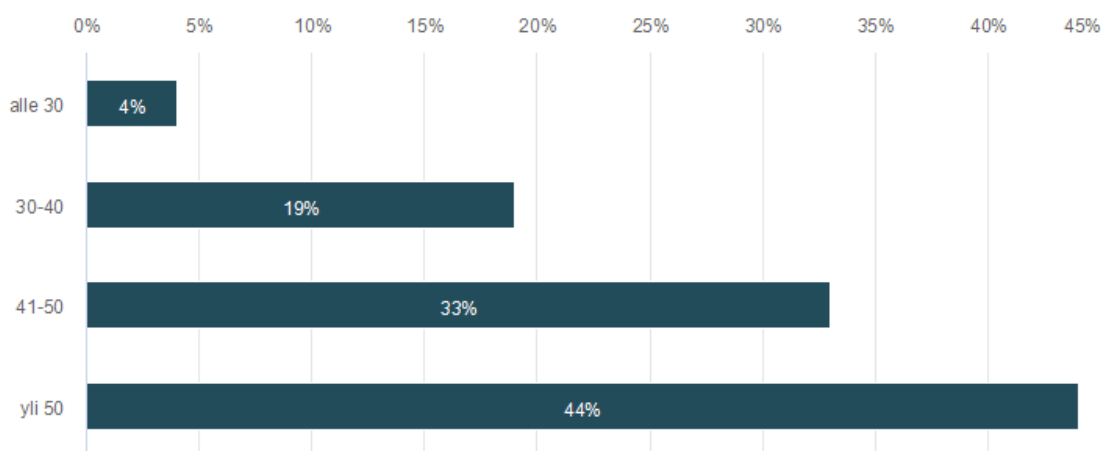
4.2 ”Taitotaulut peliksi” -kysely

Olen selvittänyt musiikkiopiston opettajien näkemyksiä taitotaulujen pelillistämisestä Webropol-kyselyllä. ”Taitotaulut peliksi” -kysely lähetettiin 55 soitonopettajalle kahteen eri musiikkiopistoon. Musiikkiopistojen hallinnon toiveesta en mainitse nimiä tässä opinnäytetyössä. Kyselyyn vastasi 28 opettajaa, eli vastausprosentti oli 51 %. Kysymykset keskittyivät lähinnä kohderyhmän kartoittamiseen ja heidän mahdollisuuksiinsa käyttää sovellusta ja toiveisiin sovellukseen liittyen. Kyselyyn vastaaminen vei enintään viisi minuuttia. Kysymyksiä oli yhteensä 16. Tuon seuraavaksi esiin kyselyllä saadut vastaukset.

Ulkoasun ja käyttöliittymän suunnittelun kannalta tuntui tärkeältä tietää, mikä ikäryhmä opettajien sovellusta tulisi pääasiassa käyttämään. Tämä perustui omaan tuntumaani siitä, että mitä varttuneempi kohderyhmä sovellusta käyttäisi, sitä asiallisempi ja selkeämpi sovelluksen ulkoasu tulisi olla. Jos taas nuorten osuus olisi suuri kohderyhmässä, niin peliä hallinnoivan käyttöliittymän voisi muovata muistuttamaan enemmän leikkimielistä peliä. Kohderyhmän tuntemus on tärkeää, koska haluamme tietää mahdollisimman tarkasti, kenelle olemme tekemässä sovellusta.

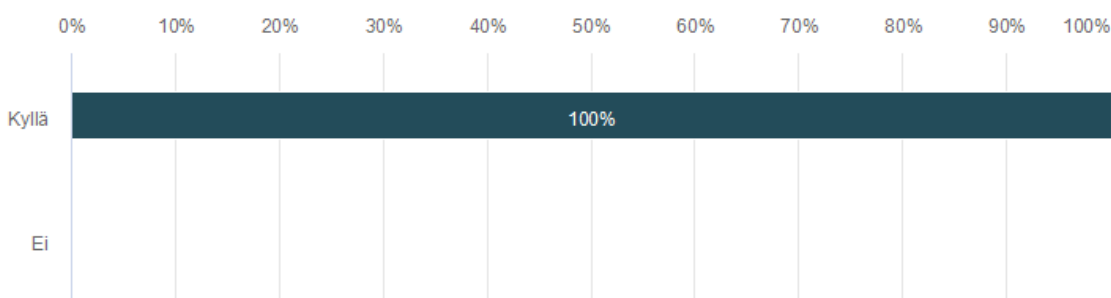
Vastaaajista 12 (44,5 %) oli iältään yli 50-vuotiaita. Yhdeksän vastaajaa (33,3 %) kuului 41–50-vuotiaisiin, joka on selvästi toiseksi suurin ikäryhmä vastanneista. Viisi (18,5 %) kuului 30–40-vuotiaisiin ja vain yksi (3,7 %) vastanneista oli alle 30-vuotias. Yksi kyselyyn vastanneista ei kertonut, mihin ikäryhmään kuuluu.

Taulukko 2. Ikäjakauma.



Seuraavalla kysymyksellä selvitin, onko kaikilla kyselyyn vastanneilla käytössään älylaite, jolla pelin hallinnointisovellusta voi käyttää. Vastausten perusteella kaikilla kyselyyn vastanneista oli käytössään älypuhelin tai tablet eli taulutietokone. Tämä kysymys oli mielestäni kaikkein oleellisin. Jos suuri osa vastanneista ei voisi käyttää älypuhelimia tai tabletteja, voisi koko sovelluksen unohtaa, koska sovelluksen käyttö ei onnistu ilman älylaitetta.

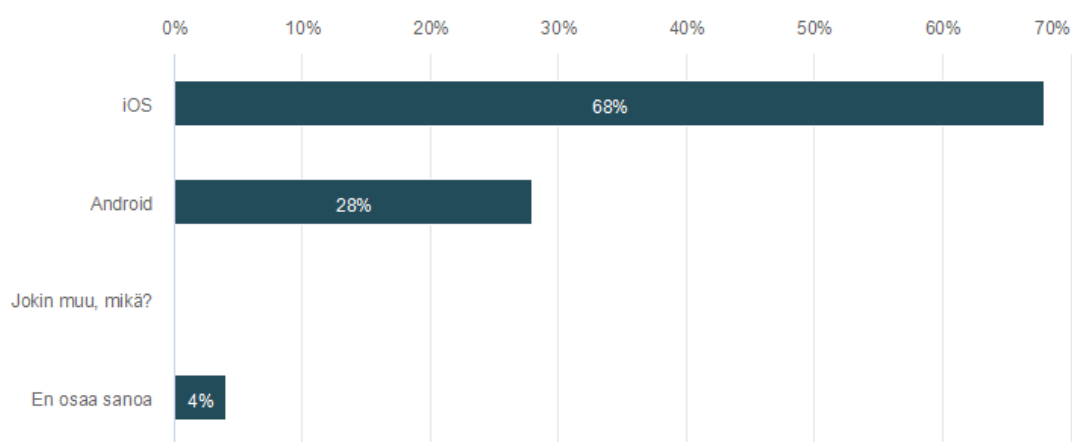
Taulukko 3. Käytössäni on älypuhelin tai tablet.



Seuraavaksi halusin selvittää, mille alustalle mahdollinen sovellus kannattaisi tehdä. Olisi resurssien tuhausta tehdä sovellus kaikille käyttöjärjestelmille. Mikäli jokin käyttöjärjestelmä on selvästi suosituin, kannattaa mielestäni sovellus suunnitella ensin sille.

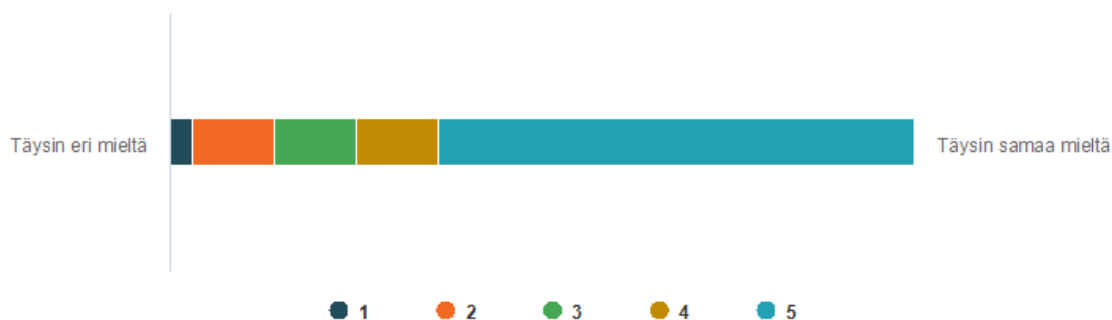
Suurin osa (68 %) vastanneista käytti ensisijaisesti Applen iOS-käyttöjärjestelmällä varustettua laitetta. Tämä tulos oli varsin odotettu, koska monet musiikkiopistot tarjoavat henkilökunnalleen iPadeja työasioiden hoitamista varten. Toiseksi sijoittui Googlen kehittämä Android-käyttöjärjestelmä, jota käytti kahdeksan (28 %) vastanneista. Yksi vastanneista ei osannut sanoa mitä käyttöjärjestelmää hän käytti.

Taulukko 4. Käyttöjärjestelmä.



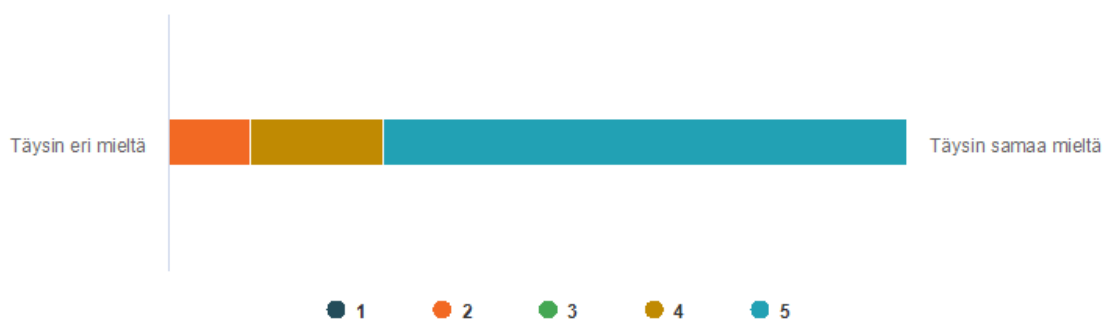
Jotta jokainen potentiaalinen käyttäjä voisi halutessaan käyttää sovellusta, tulee se pystyä lataamaan sovelluskaupasta. ”Osaan ladata sovelluksia ja käyttää niitä” oli väittämä, jonka kanssa 18 (64,3 %) kertoi olevansa täysin samaa mieltä. Kolme (10,7 %) vastaajista oli jokseenkin samaa mieltä. Kolme (10,7 %) vastaajista ei ollut samaa, eikä eri mieltä. Kolme (10,7 %) vastaajista oli jokseenkin eri mieltä ja yksi (3,6 %) vastaajista oli täysin eri mieltä väittämän kanssa.

Taulukko 5. Osaan ladata sovelluksia ja käyttää niitä.



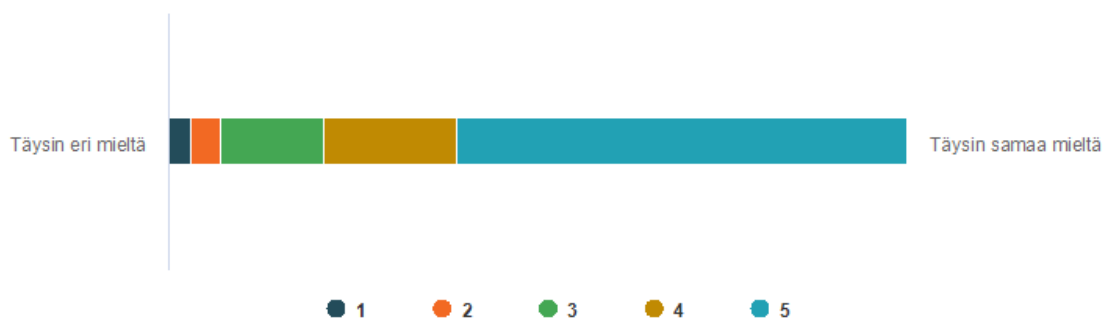
Sovelluksen löytymisen kannalta on olennaista, että se osataan etsiä sovelluskaupasta (esim. Google Play tai AppStore) miljoonien muiden sovellusten joukosta. Vastanneista 20 (71,4 %) sanoo olevansa väittämän ”osaan etsiä haluamani sovelluksen sovelluskaupasta” kanssa täysin samaa mieltä. Jokseenkin samaa mieltä oli vastanneista viisi (17,9 %) ja kolme (10,7 %) kertoo olevansa väittämän kanssa jokseenkin eri mieltä.

Taulukko 6. Osaan etsiä haluamani sovelluksen sovelluskaupasta.



Käyttöjärjestelmäversio saattaa vaikuttaa merkittävästi sovelluksen toimintaan ja vakauteen. Siksi olisi hyvä, jos käyttäjä osaisi päivittää puhelimen tai tabletin käyttöjärjestelmän säännöllisesti. Vastanneista 17 (60,7 %) kertoo olevansa väittämän ”osaan päivittää älypuhelimien tai tabletin käyttöjärjestelmän” kanssa täysin samaa mieltä. Jokseenkin samaa mieltä vastanneista on viisi (17,8 %). Ei samaa, eikä eri mieltä on vastanneista neljä (14,3 %). Jokseenkin eri mieltä yksi (3,6 %) ja täysin erimieltä oli samoin yksi (3,6 %) vastanneista.

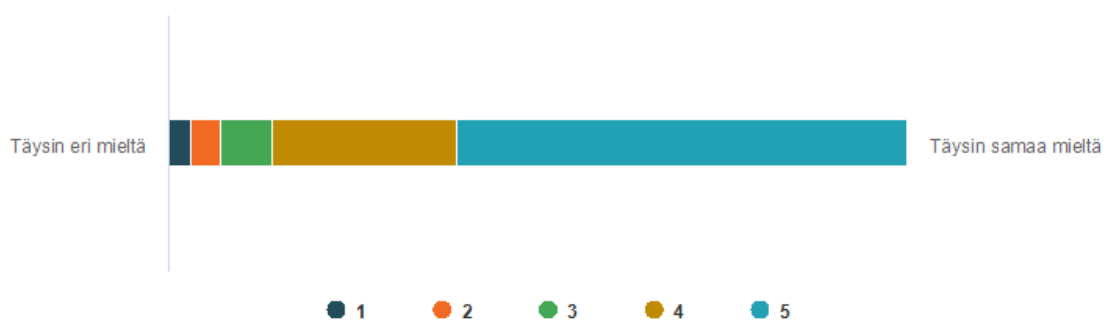
Taulukko 7. Osaan päivittää älypuhelimien tai tabletin käyttöjärjestelmän.



Sovelluksen kehittäjän kannalta on tärkeää, että myös sovellus on ajan tasalla. Tällöin sovelluksen käyttäjät hyötyvät heti mahdollisista ohjelmoinnin virheiden korjauksista, parannetuista käyttöliittymäkokemuksista ja ominaisuuksista.

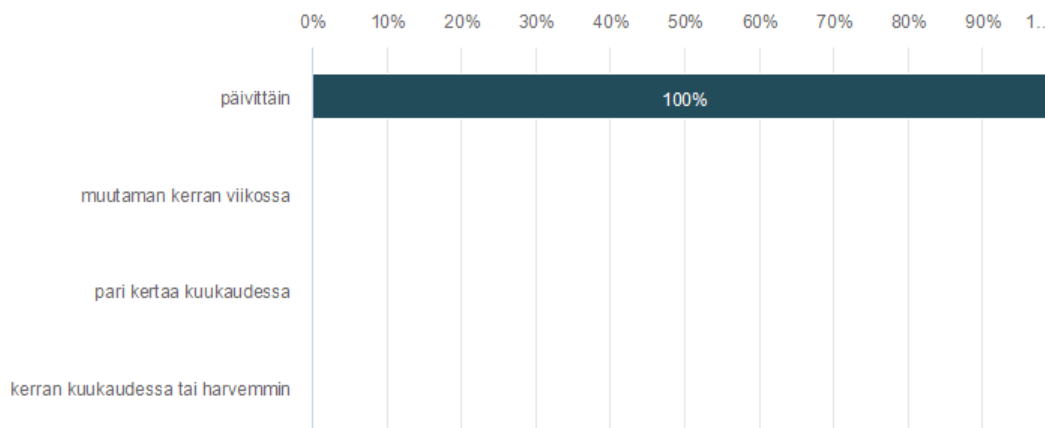
”Osaan päivittää yksittäisen sovelluksen” oli seuraava väittämä. Sen kanssa täysin samaa mieltä oli 17 (60,7 %) vastanneista. Jokseenkin samaa mieltä oli vastanneista seitsemän (25 %). Ei samaa, eikä eri mieltä oli vastanneista kaksi (7,1 %). Jokseenkin eri mieltä väittämän kanssa oli yksi (3,6 %) ja täysin eri mieltä samoin yksi (3,6 %) vastanneista.

Taulukko 8. Osaan päivittää yksittäiset sovellukset.



Sovellusta on tarkoitus käyttää päivittäisessä opetuksessa, joten oli syytä selvittää kuinka usein valittu kohderyhmä käyttää älypuhelimiaan tai tablettiaan. Kaikki 28 kyselyyn vastanneista ilmoitti käyttävänsä älypuhelimiaan tai tablettiaan joka päivä.

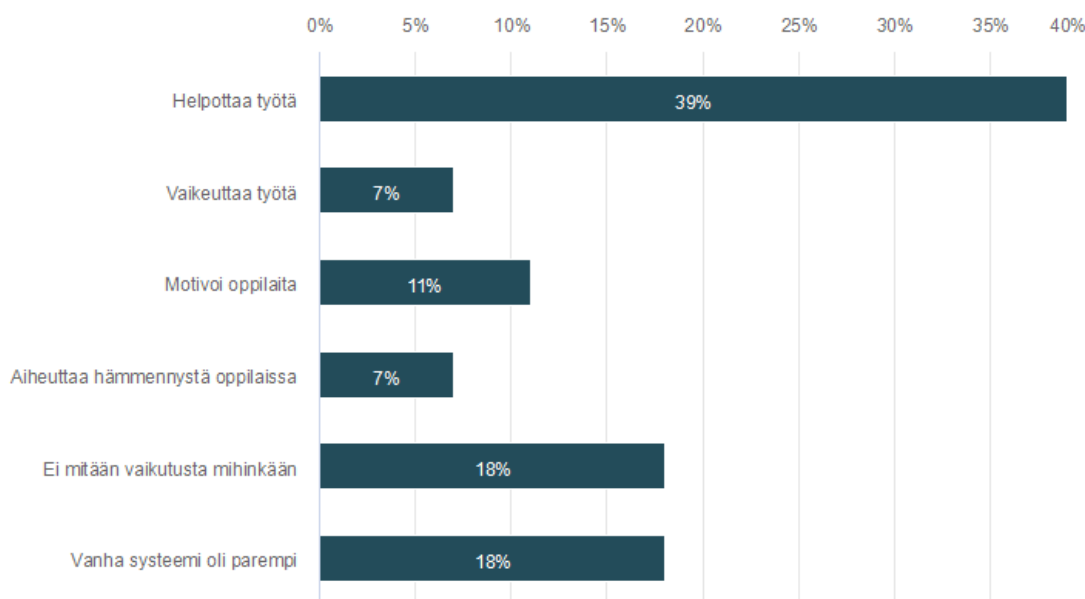
Taulukko 9. Käytän älypuhelinta tai tablettia.



Halusin selvittää yleistä mielipidettä taitotauluihin siirtymisestä. Mikäli jokin tietty asia koetaan taitotauluissa hankalaksi, niin se ehkä voidaan ratkaista tämän tulevan taitotaulusovelluksen kohdalla. Kyselyyn vastanneista 11 (39,3 %) oli sitä mieltä, että taitotauluihin siirtyminen helpottaa työtä. Kaksi vastaajaa (7,1 %) oli sitä mieltä, että se vaikeuttaa työtä. Kolmen vastaajan (10,7 %) mielestä taitotaulut motivoivat oppilaita. Kaksi vastaajaa (7,1 %) oli sitä mieltä, että taitotaulut aiheuttavat oppilaissa hämmennystä. Viiden vastaajan (17,9 %) mielestä taitotauluilla ei ole mitään vaikutusta mihinkään, ja viiden vastaajan (17,9 %) mielestä vanha systeemi oli parempi.

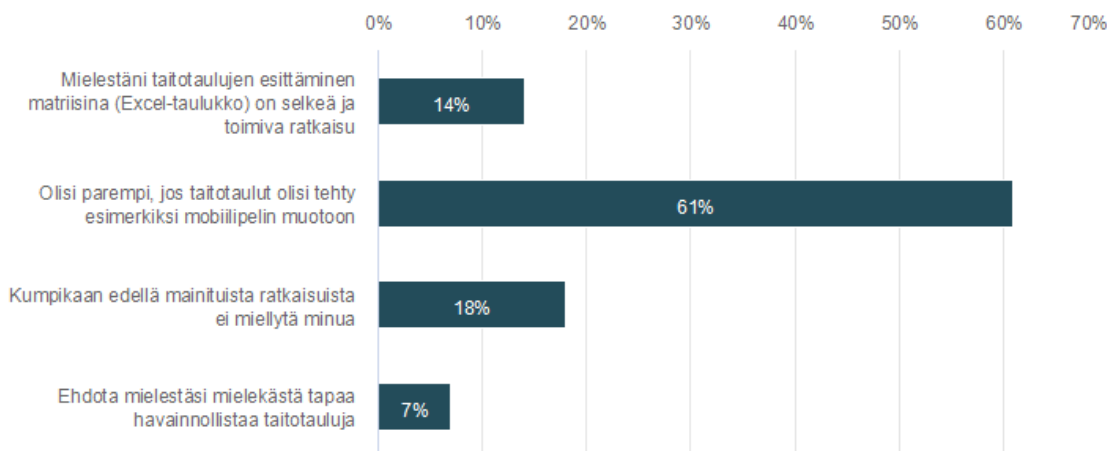
Tämä kysymys jakoi mielipiteitä melko paljon. Taitotauluihin siirtymisen koki positiivisena asiana puolet vastanneista. Kuitenkin 32 % vastanneista koki taitotauluihin siirtymisen negatiivisena asiana ja 18 % koki, että sillä ei ole mitään vaikutusta mihinkään.

Taulukko 10. Millaisena koet taitotauluihin siirtymisen?



Suuri osa kyselyyn vastanneista piti taitotauluja työtä helpottavana asiana. Tämä kysely antoi mahdollisuuden kerätä taitotaulujen käyttäjien kokemuksia ja näkökulmia taitotaulujen käytöstä, ja ideoita niiden kehittämiseen. Vastaajilla oli myös mahdollisuus ehdottaa omasta mielestään mielekästä tapaa havainnollistaa taitotauluja. Vastaajista neljä (14,3 %) piti matriisia selkeänä ja toimivana ratkaisuna. 17 (60,7 %) vastaajaa oli sitä mieltä, että olisi parempi, jos taitotaulut olisi tehty esimerkiksi mobiilipelin muotoon. Viisi vastaajaa (17,9 %) ei pitänyt kumpaakaan edellä mainittua ratkaisua hyvänä. Kaksi vastaajaa halusi kertoa oman mielipiteensä siitä, miten taitotaulut tulisi havainnollistaa. Näistä vastauksista kävi ilmi, että pelimuoto koettiin hyväksi, mutta pelättiin, että se voisi aiheuttaa kaksinkertaisten merkintöjen tekemistä esimerkiksi oppilastietokantaan ja sovellukseen. Tämä on erittäin tärkeä huomio, ja se pitää ehdottomasti ottaa huomioon sovelluksen suunnittelussa. Toinen esiin tullut ajatus oli matriisin säilyttäminen sovelluksen rinnalla: matriisi oppilaiden vanhemmille ja konkreettisempi muoto oppilaille. Toiveena myös oli, että vanhemmat oppilaat otettaisiin huomioon sovellusta suunniteltaessa. Monet teini-ikäiset oppilaat ovat uuden opetussuunnitelman myötä siinä käsityksessä, että harrastus olisi suunnattu enää vain lapsille.

Taulukko 11. Taitotaulujen käyttö.



Oppilaiden motivoiminen on varmasti jokaisen opettajan mielestä tärkeää.

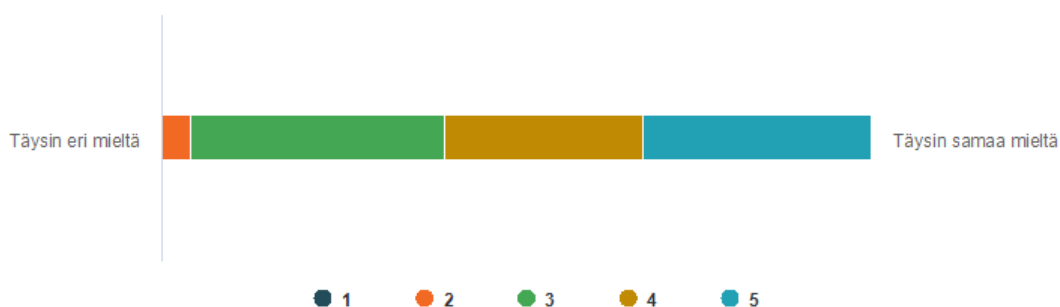
Halusin selvittää vastaajien ennakoasennetta taitotaulupeliä kohtaan.

Yhdeksän vastaajaa (32,1 %) uskoo taitotaulupelin voivan motivoida oppilaita.

Kahdeksan vastaajaa (28,6 %) on jokseenkin samaa mieltä väittämän kanssa.

10 vastaajaa (35,7 %) ei ole samaa, eikä eri mieltä ja yksi vastaaja (3,6 %) oli jokseenkin eri mieltä.

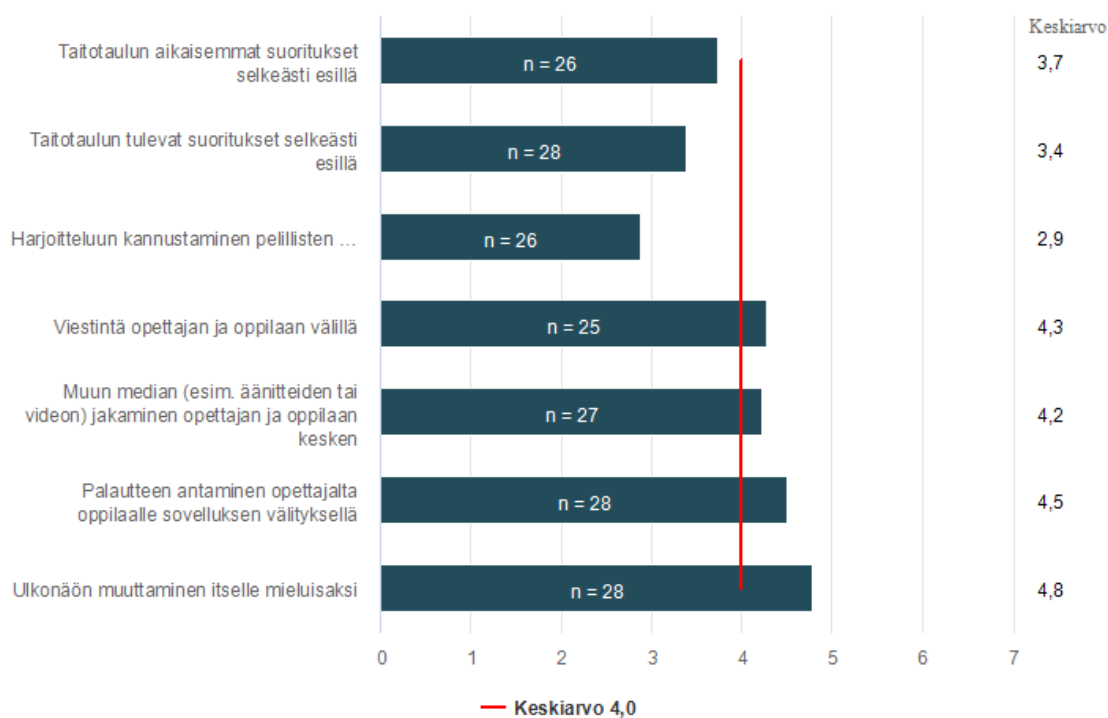
Taulukko 12. Uskon, että taitotaulupeli voisi motivoida oppilaita.



Seuraavaksi halusin selvittää, minkä tyyppisiä ominaisuuksia sovellukseen kaivataan ja mitä niistä pidetään tärkeimpinä. Koska numero yksi oli tärkein ominaisuus ja seitsemän vähiten tärkein, tulee taulukkoa 13 lukea niin, että mitä pienempi vaakapylväs, sitä tärkeämmäksi ominaisuus on arvostettu. Jopa 46,2 % vastanneista valitsi kaikkein tärkeimmäksi ominaisuudeksi ”Harjoitteluun kannustaminen pelillisten haasteiden avulla. Harjoittelumittari, joka palkitsee

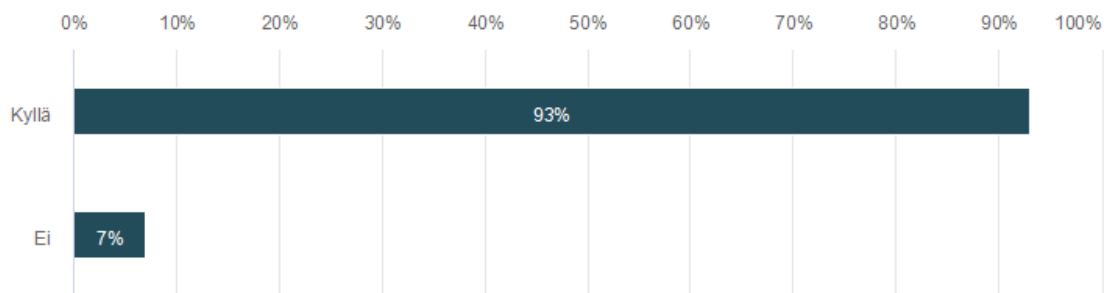
pisteillä/palkinnoilla päivittäisen harjoittelun ja siihen käytetyn ajan”, jolloin keskiarvoksi muodostuu 2,9. Toiseksi sijoittui ”Taitotaulun tulevat suoritukset selkeästi esillä” keskiarvolla 3,4. Kolmanneksi tuli keskiarvolla 3,7 ”Taitotaulun aikaisemmat suoritukset selkeästi esillä”. Neljänneksi parhaan keskiarvon 4,2 sai ”Muun median (esim. äänitteiden tai videon) jakaminen opettajan ja oppilaan kesken”. Lähes samalla keskiarvolla 4,3 sijoittui viidenneksi ominaisuus ”Viestintä opettajan ja oppilaan välillä”. Kuudes sija tärkeysjärjestyksiin tuli keskiarvolla 4,5 ”Palautteen antaminen opettajalta oppilaalle sovelluksen välityksellä”. Viimeinen, seitsemäs sija tuli vaihtoehdolle ”Ulkonäön muuttaminen itselle mieluisaksi” keskiarvolla 4,8.

Taulukko 13. Mitkä ominaisuudet koet tärkeinä taitotaulupelille? (1 = tärkein, 7 = vähiten tärkein)



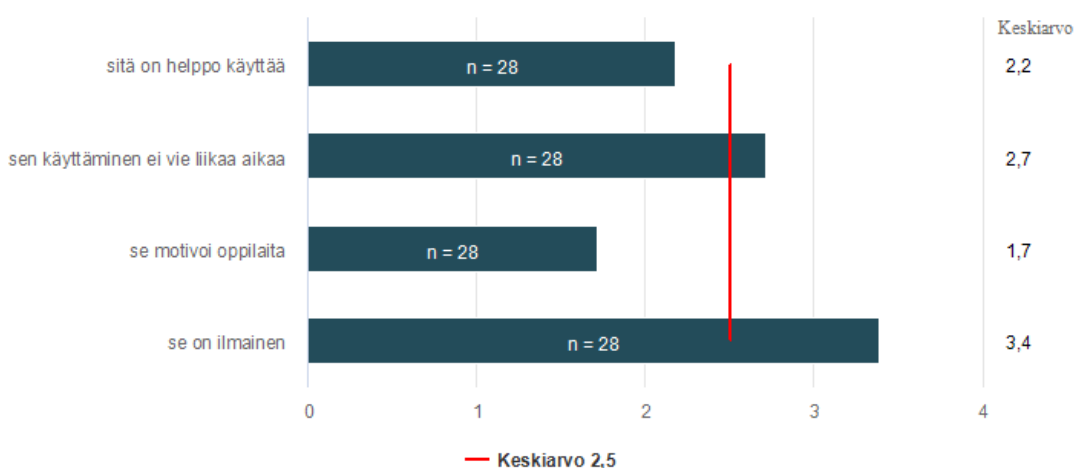
Seuraavalla kysymyksellä halusin kartoittaa kuinka moni olisi valmis kokeilemaan sovellusta. Toisin sanoen halusin tietää kannattaisiko kyseisen sovelluksen kehittämistä jatkaa. 25 vastaajista (92,6 %) olisi valmis kokeilemaan taitotaulupeliä omassa työssään. Kun taas kaksi (7,4 %) ei olisi valmis edes kokeilemaan sovellusta.

Taulukko 14. Olisin valmis kokeilemaan taitotaulupeliä omassa työssäni.



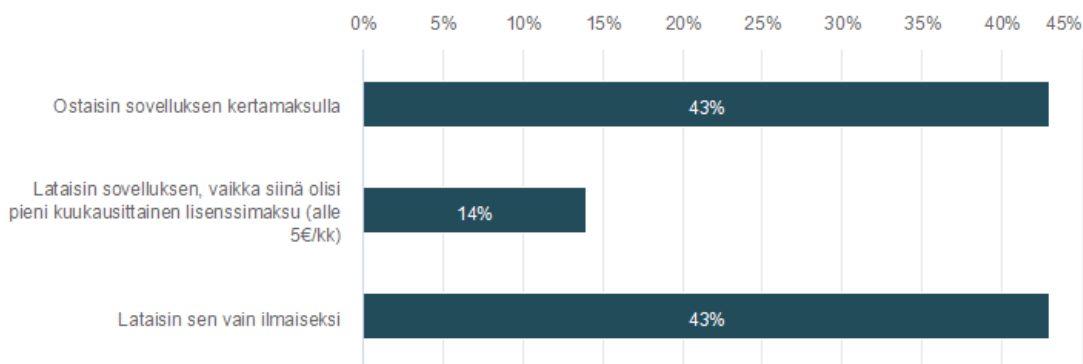
Seuraavalla kysymyksellä halusin selvittää niitä asioita, jotka motivoisivat musiikkiopiston opettajia käyttämään taitotauluja pelillistävästä sovellusta. Vastaajaa neuvottiin asettamaan vaihtoehdot järjestykseen, jossa 1 on tärkein ja 4 vähiten tärkein vaihtoehto. Oppilaan motivointi olisi selvästi tärkein motiivi sovelluksen käytössä keskiarvolla 1,7. Toiseksi tärkeimmäksi osoittautui sovelluksen helppokäyttöisyys keskiarvolla 2,2. Kolmanneksi sijoittui vaihtoehto, jossa sovelluksen käyttöä voisi harkita, mikäli sen käyttäminen ei veisi liikaa aikaa keskiarvolla 2,7. Kaikkien vastaajien keskiarvojen perusteella (3,4) vähiten merkitystä on sillä, onko sovellus ilmainen. Oppilaan motivointi ja käytön helppous olivat tärkeimpiä asioita, ja niihin tulisi sovelluksen suunnittelussa panostaa eniten.

Taulukko 15. Voisin harkita käyttäväni sovellusta jos...



Seuraavaksi halusin selvittää vastaajien mielipidettä sovelluksen maksullisuudesta. Molemmat vaihtoehdot, kertamaksu ja vain ilmainen lataus, keräsivät 12 vastausta. Lisenssimaksun kannattajia oli neljä.

Taulukko 16. Mikä olisi mielestäsi sopivin maksutapa tällaiselle tuotteelle?



Halusin lisätä kyselyn loppuun vapaamuotoisen osion. Tällöin vastaajat voivat kirjoittaa mitä tahansa mieleen juolahtavia ideoita tai asioita, joita en itse tullut ajatelleeksi tai huomannut kysyä. Alla on vapaiden kenttien vastaukset.

Taulukko 17. Voit ilmaista mielipiteesi hinnoittelusta/maksutavasta tai antaa vapaata palautetta kyselystä.

Vastauksia
Todella kiinnostava työväline kehitteillä, hienoa!
Hienoa, että olet kehittänyt tämän taitotaulupelin!
Oli helppo ja ytimekäs kysely!
Oppilaitoksen pitäisi tarjota
Jos appi on maksullinen oppilaalle, niin luultavasti ei tulisi laajasti käyttöön. Opettajan version voisin hankkia maksullisenakin.
Kysymys 16: Oppilaitoskohtainen lisenssi sekä henkilökunnalle että oppilaille.

Kysymys 12: palautteen antaminen ja viestittely on tärkeää, mutta usein musiikkioppilaitoksilla on virallisia kanavia, joita opettajana toivon käytettävän. Muuten jää helposti huomiotta joku viesti. Palautteen annan ja kirjaan mieluummin kasvotusten. En myöskään halua opettaa oppilaille, että opettaja on tavoitettavissa 24/7, vaikka tietysti olen kiinnostunut heidän motivaatiostansa ja kotiharjoittelusta. Lisäisin listaan mieluummin kohdan, jossa oppilaat voivat viestiä keskenään ja jakaa harjoittelufiiliksiä.

Periaatteessa peliappi taitotauluille on hyvä idea. Näkisin silti, että appin pitäisi olla ilmainen, että oppilaat lataisivat sen.

Nuorempien oppilaiden (joille tämä appi tod.näk. on suunnattu) kännyköiden käytössä on lisäksi seuraavia ongelmia:

1. Tilan puute. - Oppilaiden kännyköissä on usein vain vähän tilaa ladata mitään. Jos he sitten eivät käytä jotain appia päivittäin, niin he poistavat sen uusien pelien tieltä.

2. Oppilaalla ei ole lupaa ladata mitään kännykkäänsä. - Usein vanhemmat ovat asettaneet lapsensa kännykkään salasanan erilaisten appien lataamiselle. Joten, soittotunnilla ei saada ladattua mitään, vaan lataaminen täytyy tehdä kotona.

3. Nuoremmat lapset eivät pidä kännyköitä mukana soittotunnilla. - Sinänsä tämä on hyvä asia, sillä muuten keskittyminen menisi helposti puhelimen kanssa pelaamiseen. Sitten kun sitä kännykkää kuitenkin tarvittaisi siellä soittotunnilla, niin se on kotona.

Olisi hyvä, jos oppilas tai oppilaitos ostaisi sovelluksen.

Vastauksista nousi muutama mielenkiintoinen huomio. Jos oppilaat voisivat viestiä sovelluksen kautta myös keskenään, se avaisi mahdollisuuden esimerkiksi vertaispalautteen antamiselle. Tätä asiaa painotetaan myös vuoden 2017 opetussuunnitelmassa. Toinen huomion arvoinen asia on se, että

useimmiten kyse on alaikäisistä oppilaista. Tällöin täytyy vanhempien kanssa viestiä ja sopia sovelluksen lataamisesta oppilaan puhelimeen.

4.3 Päätelmät

Tämän tutkimuksen perusteella on selvää, että taitotauluja pelillistävälle sovellukselle olisi kysyntää musiikkiopistoissa. Taitotaulut ovat hyvä jatkuvan arvioinnin kanavana, mutta kahdestakymmenestäkahdeksasta vastaajasta vain neljä oli sitä mieltä, että taitotaulut nykymuodossaan toimivat, ja kolmen mielestä ne motivoivat oppilaita. 61 % vastaajista oli sitä mieltä, että olisi parempi, jos taitotaulut olisi tehty esimerkiksi mobiilipelin muotoon. Yli puolet vastanneista myös uskoi, että taitotauluja pelillistävä sovellus voisi motivoida oppilaita taulukkoa paremmin.

Kyselyyn vastanneiden musiikkioppilaitosten opettajien älypuhelinien ja taulutietokoneiden käyttö on aktiivista, ja voidaan olettaa, että jokainen halukas pystyy lataamaan sovelluksen omalle laitteelleen ja pitämään ohjelmiston ajan tasalla. Melkein kaikki vastanneista olisivat valmiita kokeilemaan taitotauluja pelillistävää sovellusta omassa työssään.

Sovelluksen kehittämisen kannalta tärkeintä on se, mitä vastaajat toivovat käyttöliittymän suhteen ja mitä he pitävät mielekkäimpänä sisältönä. Vastaukset osoittavat, että harjoitteluun kannustavia ominaisuuksia toivotaan eniten. Sovelluksen helppokäyttöisyyteen tulee myös panostaa. Kyselyyn vastanneiden toiveena on, että oppilaan menneet suoritukset ja tulevat tavoitteet ovat sovelluksessa selkeästi esillä. Kyselyn vastauksissa toivottiin sovellukseen fiilismittaria, jossa oppilaat voisivat jakaa keskenään harjoitteluun liittyviä tunteita. Tämä voisi myös toimia motivoivana tekijänä.

Hinnoittelun osalta lisenssimaksu ei saanut kannatusta, vaan sovellus halutaan maksaa joko kerralla, tai sen tulisi olla ilmainen. Valitettavasti tämä kysely ei kerro, kuinka suuri kertamaksu vastaajien mielestä voisi olla. On selvää, että sovelluksen kehittäminen ja ylläpitäminen vaatii rahaa. Mikäli sovelluksesta tehdään ilmainen, tuloja voisi hankkia esimerkiksi mainosten avulla. Olisiko

mainosten näkyminen ongelma vastaajien mielestä, sitä tämä kysely ei selvittänyt. Seuraavassa alaluvussa tarkastelen kriittisesti tekemääni tutkimusta.

4.4 Tutkimus- ja kehittämishankkeen reflektointi

Tutkimus käsitti vain kaksi musiikkiopistoa, joten sitä ei voida pitää kovin kattavana tutkimuksena. Näin jälkikäteen arvioituna tutkimuskysymykset olisi pitänyt lähettää Suomen kaikkiin musiikkiopistoihin. Se olisi parantanut tämän tutkimuksen luotettavuutta, koska nyt tutkimus koskee vain tietyn rajatun alueen musiikkiopistoja. Tosiasia on myös se, että suuri osa vastaajista oli työni kautta tuttuja. Tämä saattaa selittää myös korkean vastausprosentin. En voi myöskään olla ajattelematta, että henkilökohtaiset suhteet saattoivat vaikuttaa jotenkin vastauksiin, vaikka vastaukset annettiin anonymisti.

Kehittämishankkeen kannalta tutkimuksella oli kuitenkin suuri merkitys. Ennen kaikkea se osoitti, että taitotauluja pelillistävälle sovellukselle olisi kysyntää, sovelluksen uskotaan motivoivan oppilaita taulukkoja paremmin, ja suuri osa vastanneista olisi valmis kokeilemaan sitä työssään. Sain siis asettamalleni tutkimuskysymykselle vastauksen.

Joitakin asioita olisi voinut selvittää kyselyllä vielä tarkemmin. Se, millaiseksi vastaajat kokivat taitotauluihin siirtymisen, jakoi paljon mielipiteitä. Minua kiinnostaisi selvittää, mistä tämä johtuu. Myös sovelluksen maksuun liittyvä kysymys olisi voinut olla kattavampi. Kuinka arvokkaaksi vastaajat kokevat taitotauluja pelillistävän sovelluksen, mikä siis olisi sopiva hinta? Nyt selvitin ainoastaan sopivimman maksutavan.

5 Lopuksi

Taitotaulujen pelillistäminen on ollut ajatuksissani usean vuoden ajan. Kokeilin ideaa ensin verkkosivuna, mutta nyt ajatus on edennyt verkkosivusta sovellukseen. Sovellus mahdollistaisi käyttäjälle tietojen päivittämisen ilman erityisosaamista. Päivittämisen helppous osoittautui kriittisen tärkeäksi asiaksi muutenkin kiireisessä opetusympäristössä. Sovelluksen parissa on työskennellyt itseni lisäksi yksi koodaaja. Olemme silti edelleen alkuvaiheessa, ja etsimme oikeaa tapaa toteuttaa sovellus. Sopivan yhteistyötahon löytäminen on ollut haastavaa ja usko on ollut koetuksella. Tämän opinnäytetyön tekeminen ja tutkimuksen tulokset kannustavat jatkamaan, koska nähtävästi en ole ainoa, jonka mielestä taitotauluja voisi pelillistää niin, että ne motivoisivat oppilaita vielä tehokkaammin.

Suomen musiikkioppilaitosten liiton jäsenenä on tällä hetkellä 97 oppilaitosta (Suomen musiikkioppilaitosten liitto 2022). Sovelluksen kohderyhmä on siis melko pieni, mikä asettaa hinnoittelulle melkoisen haasteen. Mikäli sovellus tarjotaan oppilaille ilmaiseksi ja maksu peritään opettajilta tai organisaatiolta, hinnan tulisi olla melko suuri kattaakseen kulut. Jos taas se tarjotaan ilmaiseksi, täytyy kulut kattaa mainoksilla saatavilla tuloilla. Mainosten esittäminen taas ei välttämättä miellytä kaikkia ja saattaa jopa vähentää sovelluksen arvoa käyttäjän silmissä ja halua käyttää sitä. Kohdennettu mainonta voisi kuitenkin toimia ja antaa jopa lisäarvoa sovellukselle (Jokinen 2013, 40). Jos mainonta olisi esimerkiksi musiikin opiskeluun liittyvää, sitä ei ehkä koettaisi niin tungettelevana ja epämieluisana. Kuten alussa mainitsin vuosina 2019–2020 taiteen perusopetuksessa opiskeli 128000 opiskelijaa. Tällä hetkellä tuntuukin, että ainoat järkevät vaihtoehdot ovat kustantaa sovelluksen kulut opiskelijoiden sovelluksen pienellä kertamaksulla tai ylimääräisillä maksullisilla ominaisuuksilla, jolloin opettajien sovellus olisi ilmainen. Toinen vaihtoehto on kattaa kulut kohdennetulla mainonnalla.

Mitä sitten tästä eteenpäin? Tästä opinnäytetyöstä saatuja tietoja voi halutessaan soveltaa jokainen musiikkiopistoissa työskentelevä opettaja.

Taitotauluja on mahdollista pelillistää muillakin tavoilla kuin sovelluksena. Esimerkiksi pahvista tai paperista tehty pelilauta on varteenotettava keino taitotaulujen pelillistämiseen. Luokan seinällä näkyvä taulukko tai pelilauta, jossa oppilaiden edistys näkyy, voisi toimia hyvänä motivaattorina. Toisaalta tämä on hiukan ristiriidassa vuoden 2017 opetussuunnitelman kanssa, jossa pyritään ohjaamaan oppilasta itsearviointiin ja itsensä kanssa kilpailuun, mutta ei kilpailuun toisten kanssa.

Tässä opinnäytetyössä toteutettiin toimintatutkimuksen toinen sykli. Tämä toimintatutkimus on edelleen kesken ja sitä olisi hienoa jatkaa tulevaisuudessa. Se vaatisi sen, että saisin tuotettua sovelluksen tai jonkinlaisen demonstraatioversion siitä. Tähän tutkimukseen osallistuneiden kesken olisi luontevaa kokeilla sovellusta ennen laajempaa käyttöä. Jatkotutkimuksesta saatu kokemusperäinen palaute auttaisi sovelluksen kehittämisessä edelleen. Se antaisi arvokkaita ideoita, ja niitä voitaisiin testata ennen varsinaista julkaisua. Näin toimintatutkimuksen sykli jatkuisi reflektiolla ja uudella suunnitelmalla. Tällä hetkellä tuntuu, että kaikki riippuu rahoituksen saamisesta ja oikean yhteistyötahon löytämisestä. On selvää, että idean saattaminen valmiiksi tuotteeksi vaatii rahaa. On erittäin vaikea saada ketään sitoutumaan projektiin, jos siitä ei makseta. Valitettavasti en ole vielä onnistunut saamaan apurahaa tälle projektille, ja yritänkin nyt saada mukaan yritystä, joka ottaisi vetovastuun kehittämisestä.

Lähteet

Cohen, L. & Manion, L. 1980. Research methods in education. London: Croom Helm.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke, L. 2011. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. Viitattu 14.1.2022.
https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification

Hamari, J. 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Viitattu 20.11.2022.
<https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>

Huttunen, R., Moilanen, P., Aaltola, J., Syrjälä, L., Jyrkämä, J., Kiviniemi, K., Heikkinen, H. L. 1999. Siinä tutkija missä tekijä: Toimintatutkimuksen perusteita ja näköaloja. Jyväskylä: Atena.

Hentonen, E. 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Viitattu 20.11.2022.
<https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>

Jokinen, T. 2013. Mobiilimainosten koetut vaikutukset. Pro gradu -työ. Oulun yliopisto.

Järvilehto, L. 2014. Hauskan oppimisen vallankumous. Jyväskylä: PS-kustannus.

Kananen, J. 2009. Toimintatutkimus yrityksen kehittämisessä. Jyväskylän ammattikorkeakoulu. Jyväskylä.

Kaverinen, H. 2018. Arviointi muutoksen tuulissa. Näkökulmia arviointiin taiteen perusopetuksen musiikin laajan oppimäärän opetussuunnitelman perusteissa. Opinnäytetyö (YAMK). Oulun ammattikorkeakoulu.

Kojola, M. 2017. Pelillistäminen ja opetuksen tulevaisuus. Teoksessa P. Jussila (toim.), Pelillisuus ja uudet teknologiat musiikin oppimisessa, 75–78. Jyväskylän ammattikorkeakoulun julkaisuja -sarja.

Musiikkiopisto Avonia 2022. OPS. Taitotaulut. Viitattu 9.1.2022
<https://www.avonia.fi/ops>

Ojasalo, K., Moilanen, T. & Ritalahti, J. 2014. Kehittämistyön menetelmät: uudenlaista osaamista liiketoimintaan. Helsinki: WSOYpro.

Opetushallitus 2017. Taiteen perusopetuksen laaja oppimäärä. Määräykset ja ohjeet. Viitattu 17.11.2021

https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/186920_taideen_perusopetuksen_laajan_oppimaaran_opetussuunnitelman_perusteet_2017-1.pdf

Opetushallitus 2020. Selvitys: Taiteen perusopetuksessa opiskelee noin 128 000 oppilasta lukuvuonna 2019–2020. Uutinen 6.4.2020. Viitattu 17.11.2021
<https://www.oph.fi/utiset/2020/selvitys-taideen-perusopetuksessa-opiskelee-noin-128-000-oppilasta-lukuvuonna-2019>

Opetushallitus 2021. Opetuksen järjestäminen. Viitattu 17.11.2021
<https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/opetuksen-jarjestaminen>

Przybylski, A. K., Rigby, C. S., Ryan, R. M. 2010. A Motivational Model of Video Game Engagement. *Review of General Psychology*, 14, 154–166.

RaPa-KoBe 2014. Loppuraportti. Viitattu 7.1.2022
<https://docplayer.fi/44291591-Rapa-kobe-hanke-loppuraportti.html>

Ryan, R. M. & Deci, E. L. 2000. Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25, 54–67.

Suojanen, U. 2004. Toimintatutkimus. www.metodix.com. Menetelmäartikkelit. Viitattu 12.2.2022. <https://metodix.fi/2014/05/19/suojanen-toimintatutkimus/>

Suomen musiikkioppilaitosten liitto 2021. Artikkelit. Viitattu 9.11.2021
<https://www.musicedu.fi/jasenet-tiedottavat/musiikkiopisto-avonian-taitotaulut-ja-matriisit-vapaasti-verkossa/>

Suomen musiikkioppilaitosten liitto 2022. Viitattu 5.3.2022.
<https://www.musicedu.fi>

Vänttinen, M. 2018a. Arvioinnin funktiot taiteen perusopetuksessa. Askelia oppilaiden arvioinnin uudistamiseen taiteen perusopetuksessa. Kuinka sen teimme RAPA – KOBÉ-hankkeessa. Viitattu 7.1.2022. <https://www.avonia.fi/wp-content/uploads/2019/03/askelia-oppilaiden-arvioinnin-uudistamiseen.compressed.pdf>

Vänttinen, M. 2018b. Hankkeemme prosessina. Askelia oppilaiden arvioinnin uudistamiseen taiteen perusopetuksessa. Kuinka sen teimme RAPA – KOBE-hankkeessa. Viitattu 7.1.2022. <https://www.avonia.fi/wp-content/uploads/2019/03/askelia-oppilaiden-arvioinnin-uudistamiseen.compressed.pdf>

Vänttinen, M. 2018c. Välineitä ja menettelyjä oppimista tukevaan arviointiin taiteen perusopetuksessa. Askelia oppilaiden arvioinnin uudistamiseen taiteen perusopetuksessa. Kuinka sen teimme RAPA – KOBE-hankkeessa. Viitattu 7.1.2022. <https://www.avonia.fi/wp-content/uploads/2019/03/askelia-oppilaiden-arvioinnin-uudistamiseen.compressed.pdf>