

GAME ON! Opetuksen pelillistäminen

KOULU
ON →

JOS SAAN
TYÖT TEHTYÄ
SAAN PALK-
KIOKSI LISÄÄ
HOMMAA.

MIKSI OPE
OPETTAA?

MUA EI
KIINNOSTA.

Miksi koulussa
opetetaan asioita
joita ei tarvitse
missään?

OPEA EI
KIINNOSTA.
ONKO
PAKKO?

KOULU ON
KIDUTUSTA



MILLOIN
SAA ITSE
KEKSIÄ?

Onko pakko
tulla takai-
sin?



















MITÄ PELILLISYYS ON?

Peleistä tuttujen elementtien ja toimintojen soveltamista erilaisissa ympäristöissä, jotka eivät niitä normaalisti sisällä.

Ei ensisijaisesti pelien pelaamista tai uuden keksimistä vaan jo olemassa olevien pelielementtien ja -toimintojen käyttämistä uudessa kontekstissa.

Tavoitteena on muuttaa opittava aihe, työ tai mikä tahansa muu toiminta motivoivammaksi ja hauskemaksi tai tehokkaammaksi.

PELILLISYYS ARJESSA

ETUKORTIT

EKOLOGINEN AJAMINEN

YLIHOPEUKSIEN VALVONTA

METROLIPUN HANKKIMINEN

TERVEYS JA LIIKUNTA

AKTIIVISUUSRANNEKKEET

PELIT JA OPPIMINEN

Oppimispelien tulee olla oppijaa innostavia, mutta ei aina välttämättä hauskoja.

Oppimistulokset riippuvat sopivasta pelin mekaniikasta ja siitä kuinka opittavat sisältö on integroitu peliin

Ei ole olemassa yhtä oikeaa pedagogista lähestymistapaa, jonka avulla pelissä asetetut oppimisen tavoitteet saavutetaan.

Hyvä opetuspelellä motivoi pelaamaan omalla pelillisyydellään, tarjoaa selkeän, kertautuvan opetussisällön, ja sisältää pelikokemuksen jälkeisen ohjatun purku- ja palautekeskustelun.

PELIT JA OPPIMINEN

Behavioristiset oppimispelit:

- Drillaavia pelejä, jossa suoritetta toistetaan
- Pelaaja palkitaan oikeasta vastauksesta esim. pisteillä tai pelissä käytettävillä resursseilla.

Kognitiiviset oppimispelit:

- Oppija pelin keskiössä.
- Tietoa omaksutaan monin eri tavoin.
- Oppiminen on tarkoituksenmukaista tiedon yhdistelyä ja tekemällä oppimista.
- Esim. erilaiset simulaatiot

Konstruktivistiset oppimispelit:

- Oppija selittää ja reflektoi omaa oppimistaan
- Ongelmanratkaisu, aktiivinen kokeilu ja oppimisen käsitteellistäminen ovat keskiössä.
- Opitaan autenttisessa maisemassa, jossa sisältö, toiminta ja kulttuuri edesauttavat oppimista

MIKSI ME TEEMME SITÄ MITÄ TEEMME?

Omistajuus



Luovuus



Motivaatio



Sitoutuminen



Tiimityö



MAHDOLLISUUDET? MIKSI?

Pelit innostavat, ne ovat hauskoja, sosiaalisia, niissä on lupa epäonnistua. Onnistuminen ja tavoitteiden saavuttaminen palkitsee ja motivoi jatkamaan.

Pelillisuus oppimisessa pitää ottaa huomioon rakenteena, jonka avulla jopa koko luokkatilanne voidaan muuttaa peliksi. Motivoiva pelillisuus voidaan siirtää kaikkeen oppimiseen. Pelillisessä oppimisprosessissa tarina, tavoitteet, säännöt ja palautejärjestelmä sitouttavat oppijan hyvään oppimiseen

Pelillisen prosessin tai pelin sisältämien pelillisten elementtien kautta maailmaa on mahdollista tarkastella uudesta näkökulmasta, olla joku toinen.

Uudet näkökulmat tarjoavat uudenlaisen yhteisöllisen ja sosiaalisen ulottuvuuden, josta muotoutuu uusi yhdessä olemisen muoto.

KUINKA ME SEN TEEMME?

OPS

TARINA

PELIMEKANIikka

OPPILAI DEN
TARPEET

ARVIOINTI

DOKUMENTAATIO



KUINKA MEIDÄN PELIMME TOIMIVAT?

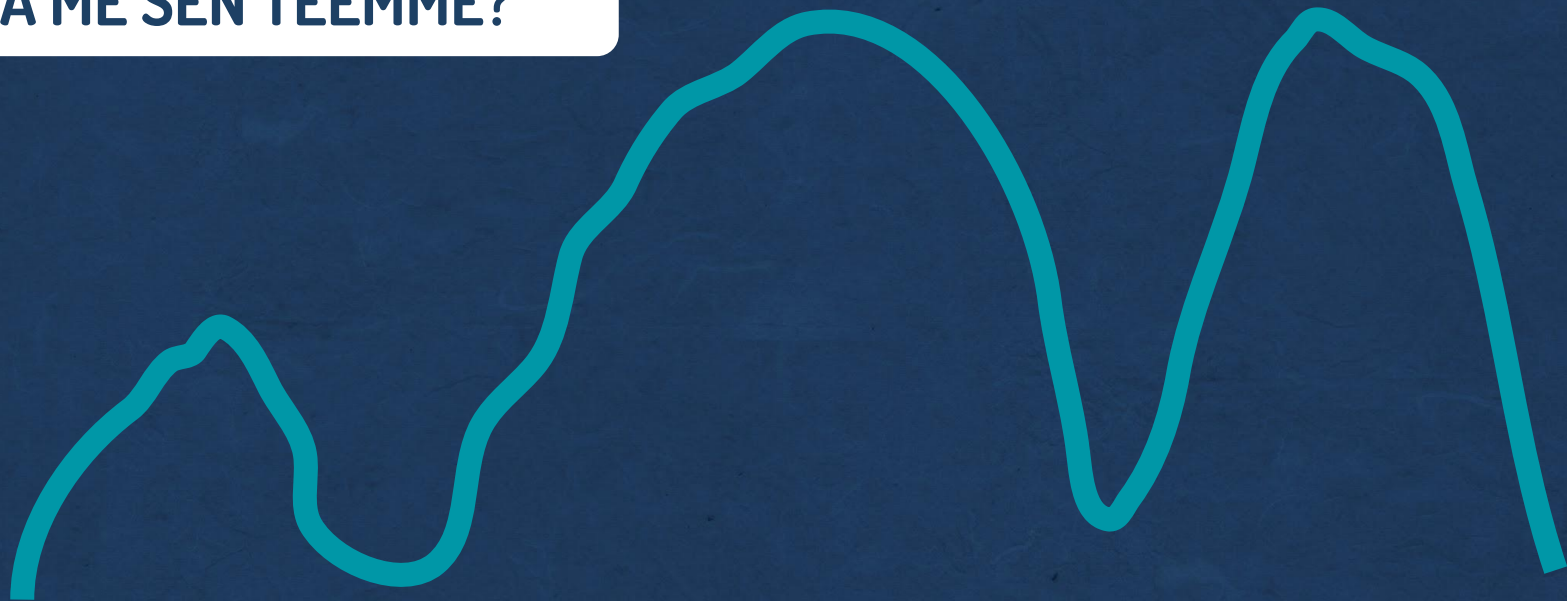
OMAN PELIN LUOMINEN



KUINKA ME SEN TEEMME?

ALKU

LOPPU



ESIMERKKEJÄ PELEISTÄMME

ROOLIPELAAMISTA
HISTORIAN TUNNEILLA

THE GAME OF SCHOOL

POMOTAISTELUITA MATIKASSA

SIMULAATIOITA JA STRATEGIAA
YMPÄRISTÖOPISSA

PELILLISTETTYÄ TARINANKERRONTAA

SEIKKAILUA KUVIKSESSA

FANTASIAPELEJÄ ÄIDINKIELESSÄ

IDEOITA PELIN TEEMAKSI

Mysteerin selvittäminen
Vakoilutehtävä
Katastrofi/onnettomuus
Luonnollinen uhka
Pahis
Rakennusprojekti
Laitteen osien keräys
Laitteen korjaus
Käytön opettelu (laite)
Salakirjoitus/hieroglyfit

Aarteen etsintä
Sairauksien hoitaminen
Erilaiset keksinnöt
Muistinmenetys
Seikkailu
Taistelu pahaa vastaan
Uuden luominen
Löytöretki
Matka tuntemattomaan

MITÄ ME OLEMME HUOMANNEET?

Motivaatio kasvaa

Oppimisesta tulee merkityksellistä

Yksilöllisiä oppimiskokemuksia

Oppilaat voivat käyttää omia vahvuuksiaan

Luokkahenki paranee

Opettamisesta tulee hauskaa ja motivoivaa

Luovuus kukoista

Oppilaat voivat edetä omaa tahtia

MITÄÄN NEGATIIVISTA?

Epäonnistumisen pelko

Roolin vaihtaminen voi olla pelottavaa

Aluksi aikaa vievää

Kantapään kautta oppimista

Oman ajattelun muutos voi olla haastavaa

OHJAAVIA KYSYMYKSIÄ PALAUTTEEN ANTAMISEKSI

Onko ohjeistus selkeä?

Tempaisiko tarina mukaansa?

Oliko peli helppo ottaa käyttöön?

Olivatko pelin tehtävät monipuolisia?

Olivatko tehtävät irrallisia vai tarinaan sisään leivottuna?

Oliko peli innostava ja motivoiva?

Mitä muuttaisit pelissä?

Tukiko visuaalisuus peliä?

Toisiko jokin digitaalinen ratkaisu lisäarvo pelille?

Miten peliä voisi arvioida?

SEITSEMÄN SISARUSTA- SIVUSTO

sites.google.com/view/seitsemansisarusta



UPGRADE EDU-SIVUSTO

SIVUSTO LÖYTYY OSOITTEESTA:
www.upgrade-edu.fi

KIITOS!



Teppo Manninen
teppo.manninen@edu.hel.fi
+35840538689



Tomi Tolonen
tomi.tolonen@edu.hel.fi
+358505114019