

# **GAME ON!** Opetuksen pelillistäminen ([pelillinen.edu.fi](http://pelillinen.edu.fi))

# KEITÄ ME OLEMME JA MITÄ ME TEEMME?



**Pekka Hummelin** on luokanopettaja Siilinjärvellä. Hän toimi Helsingin kaupungin opetusvirastolle kollegakouluttajana kouluttaen opettajia ohjelmoinnissa ja pelillistämässä. Pekka on ollut jäsenenä Kaskon asiantuntijaopettajaverkoston fyysisten- ja digitaalisten oppimisympäristöjen tiimissä. Nykyisin Pekka toimii tutor-opettajana.



**Jyrki Karjalainen** on opinto-ohjaaja Itäkeskuksen peruskoulusta. Hän on aiemmin toiminut seitsemän vuotta luokanopettajana. Jyrki toiminut täydennyskouluttajana ja Helsingin kaupungin kollegakouluttajana kouluttaen TVT-taitoja, ohjelmointia ja pelillistämistä.. Hän on yksi yläkoulun opinto-ohjaukseen suunnatun Valmentaja-oppikirjan tekijöistä.



**Teppo Manninen** luokanopettaja Vallilan ala-asteella. Teppo on aiemmin toiminut kollagakouluttajana Helsingin Mediakeskuksessa. Teppo toimii tällä hetkellä KASKON:n asiantuntijaopettajana STEAM tiimissä. Teppo on toiminut Unserious start-up-yrityksessä kuvittajana ja oppimiskokemusten suunnittelijana.



**Tomi Tolonen** on luokanopettaja Arabian peruskoulusta. Tomi opettaa viidettä luokkaa. Hän on aiemmin toiminut Helsingissä opettajien kollegakouluttajana kouluttaen satoja opettajia mm. iPadien pedagogisessa käytössä, Mineraffin käytössä opetuksessa sekä opetuksen pelillistämässä. Tomi toimii tällä hetkellä KASKO:n asiantuntijaopettajana ilmiöoppimisen tiimissä. Tomi on toiminut lisäksi Unserious start-up-yrityksessä oppimiskokemusten suunnittelijana.

# PELITAUSTAA



- Urheilupelit
- Strategiapelit
- Ongelmanratkaisupelit

# PAJAN SISÄLTÖ

## 1. Pohjustus pelillisyyteen

Tutustuminen pelillisyyteen. Pajan aluksi tutustutaan siihen mitä pelillisuus on ja kuinka sitä voidaan käyttää opetuksessa. Tutustumme ja syvennymme pelillisiin elementteihin ja käsittelemme pelien tekemistä prosessina.

## 2. Unelmien koulu planeetalla Ztröck

Ohjaamme myös omaa ajatteluaamme uudelleen pelaamalla itse ja asettumalla pelillisessä oppimisprosessissa oppilaan asemaan.

## MITÄ PELILLISYYS ON?

Peleistä tuttujen elementtien ja toimintojen soveltamista erilaisissa ympäristöissä, jotka eivät niitä normaalisti sisällä.  
esim. Wilma-peli

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.

# MITÄ PELILLISYYS ON?

ETUKORTIT

EKOLOGINEN AJAMINEN

YLINOPEUKSIEN VALVONTA

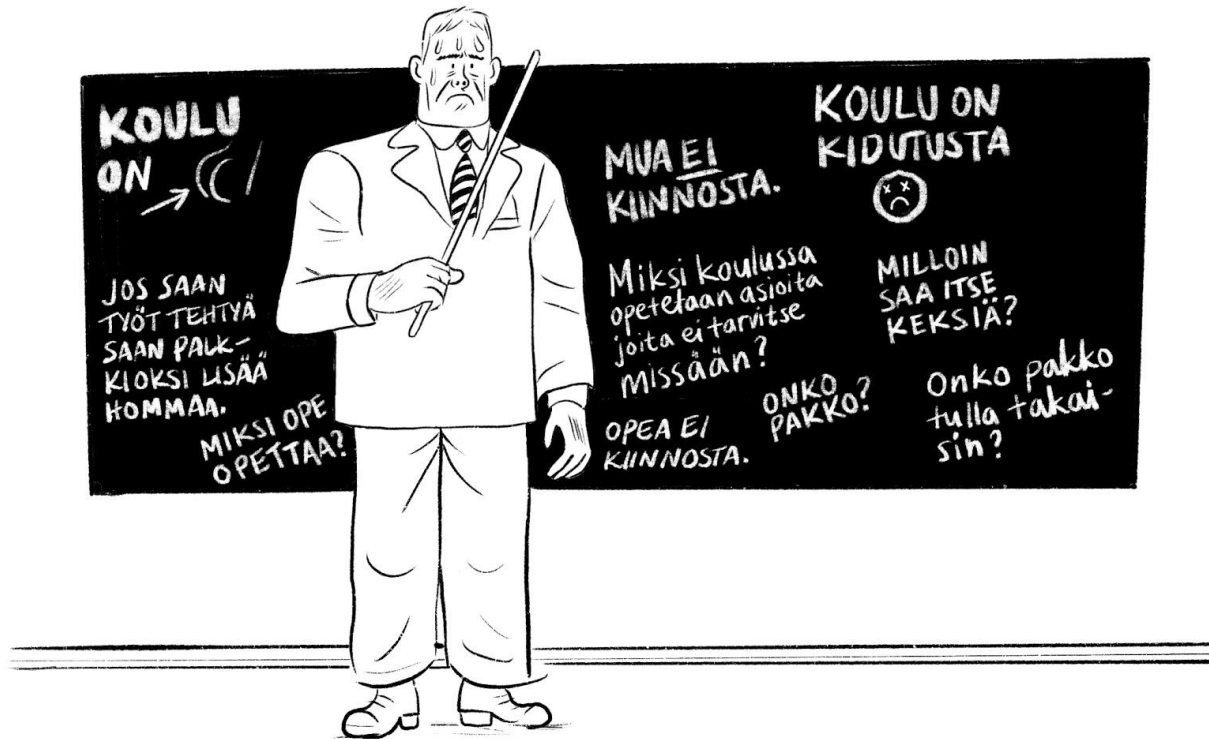
SOVELLUKSET OPISKELUUN

- Seppo10
- Ville
- Sumdog

SOME

AKTIIVISUUSRANNEKKEET

# MIKSI ME TEEMME SITÄ MITÄ TEEMME?





















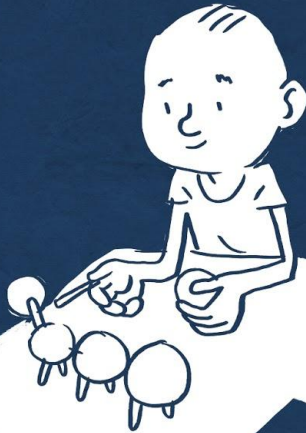


# MIKSI ME TEEMME SITÄ MITÄ TEEMME?

Omistajuus



Luovuus



Motivaatio



Sitoutuminen



Tiimityö



# KUINKA MEIDÄN PELIMME TOIMIVAT?

## OMAN PELIN LUOMINEN



# 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 pahaan 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

## HAAVEITA TULEVAISUUTEEN?

Yksi laaja avoimen maailman oppimispeli koko peruskouluun.

Muiden opettajien rohkaisu ja auttaminen

Omien kokemustemme ja osaamisen jakaminen

Out of the box- ajattelun jatkaminen ja hullunkurisuus.

Oman pelisivuston ([pelillinen.edu.fi](http://pelillinen.edu.fi)) kehittäminen

**Kiitos!**



**Pekka Hummelin**

pekka.hummelin@gedusiilinjarvi.fi

0443537271

pelillinen@gmail.com

pelillinen.edu.hel.fi



# PALAUTE

QR-koodin takana on palautelomake.

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdaWzpoACQ5FB1cE-xhxMel2qXy1HZZzymNQKdVBK3kvMs\\_Pg/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdaWzpoACQ5FB1cE-xhxMel2qXy1HZZzymNQKdVBK3kvMs_Pg/viewform?usp=sf_link)

