

Uusia taitoja tulevaisuuteen – digiä, mediaa ja ohjelmointia Itä-Suomessa, KAVI, 22.3.2022
Riikka Aurava



Pelillisyyden ja leikkillisyyden ilot



Mitä pelillistäminen ja leikillistäminen ovat?

- Pelillistäminen (engl. gamification) tarkoittaa peleille tyypillisten ominaisuuksien lisäämistä erilaisiin prosesseihin, kuten esimerkiksi markkinointiin, asiakaspalveluun tai opetukseen.
- Leikillistäminen (engl. playification): leikinomaisuuden lisääminen, leikillinen tapa lähestyä asioita, asenne





Mitä hyötyä?

- oppimisen tehostuminen
- moka on lahja -ajattelu
- hauskuus
- ryhmäytyminen
- omien vahvuuksien löytäminen
- oppimistaitojen kehittyminen
- sitouttaminen
- eriyttäminen
- kertaus
- opittavien asioiden merkityksen hahmottaminen

3/28/2022



Mitä peleistä voi lainata opetukseen?

- tuettu oppiminen, oppijan tasoon suhteutetut haasteet
- yhteisöllisyys, tiedon jakaminen, vertaisoppiminen
- tarinallisuus, roolit, eläytyminen
- yllätykset, sattumat, erityistapahtumat ja -haasteet
- oman edistymisen helppo seuraaminen (keräily, suoritusmerkit, palkinnot, kartalla kulkeminen)
- oman toiminnan suunnittelu, vaihtoehtoiset tavat päästä tavoitteeseen
- välitavoitteet, isojen projektien pilkkominen pieniksi paloiksi
- kokeileminen, epäonnistuminen, uusi yritys, toistot

3/28/2022



Rikkinäinen puhelin, tekstareina

- Sopii tilanteisiin, joissa ollaan jonoissa tai riveissä.
- Rivin ensimmäisellä on edessään paperi, jossa on jokin tietosisältö (jokaisella rivillä on eri tieto, joka liittyy samaan asiaan.
- Rivin ensimmäinen saa lukea paperin yhden kerran. Sitten hän kirjoittaa muistinsa varassa saman tiedon tyhjälle paperille ja antaa paperin jonon seuraavalle.
- Rivien viimeiset saavat kirjoittaa paperit vielä yhden kerran, minkä jälkeen ne kootaan yhdelle (vapaaehtoiselle) osallistujalle.
- Vapaaehtoinen kokoaa paperien sisällöstä lyhyen esityksen muulle ryhmälle.

3 / 28 / 2022

Verryttelytehtävä!

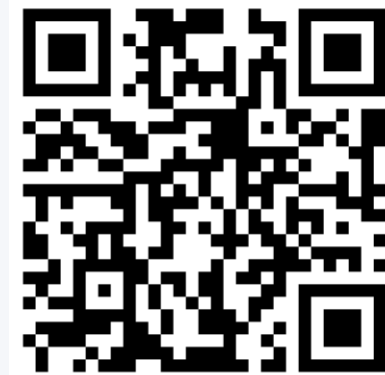
- Nouse ylös ja etsi tästä tilasta kuvassa näkyvä tussi (hopeinen varsi, teksti "thick & thin").
- Kun tussit on löydetty, muodostetaan ryhmät. Samassa ryhmässä ei saa olla kahta samanväristä tussia.
- Ryhmäkoko 4!



Hahmot, yksilötehtävä



- Valitse itsellesi hahmo joko Riikan tuomista tai omista leluistasi.
- Anna hahmolle nimi ja valitse sille kaksi seuraavista taidoista:
 - Älykäs
 - Näppäräsorminen
 - Juoksee nopeasti
 - Voimakas
 - Pystyy auttamaan muita
 - Hyvä muisti
 - Hyppää korkealle
 - Kestää kylmää
 - Osaa sukeltaa
 - Voi puhua kasvien kanssa



Hahmot, ryhmätehtävä



- Tehkää isosta paperista kartta. Voitte käyttää vain ryhmänne jäsenten tusseja.
- Suunnitelkaa kartalle pulmatehtävä tai tarina, jossa jokaisen ryhmäläisen hahmon taitoja käytetään.

Keltainen on aavikkoa
Oranssi on laavaa
Punainen on muuria
Violetti on korkeita kallioita
Vaaleansininen on jäätikköä
Tummansininen on vettä
Vihreä on metsää
Ruskea on tietä
Musta on syviä kuiluja
Vaaleanpunainen on jokeri: sitä voi käyttää itse keksittyyn asiaan!

Noppatehtävä



- Napatkaa polyhedraalinen noppasetti
- Miettikää kolme eri tapaa, jolla tällaista noppasettiä voisi käyttää opetuksessa
- Aikaa kymmenen minuuttia!

Elektronisia versioita:

<https://www.wizards.com/dnd/dice/dice.htm>

<https://diceroll.fun/>

Jos haluat näitä luokkaan, peli- ja roolipelikaupoista löytyy, samoin esim. Amazonista ja eBaysta.



Hahmot, jatko?

- Hahmoistanne tulee tiimi, joka tarvitsee nimen!
- Miten tätä voisi jatkojalostaa luokassa käytettäväksi?
 - Hahmon kehittyminen (saa uusia taitoja, oppii muilta)
 - Tiimin kehittyminen (saavat kotipesän, johon uusia ominaisuuksia)
 - Tiimien välinen kilpailu
 - Yhteisen kaupungin rakentaminen
 - Samat hahmot seikkailevat eri oppiaineisiin liittyvissä tehtävissä...

3/28/2022



Oman opetuksen pelillistäminen

Miten itse pelillistäisit jonkin opetuskokonaisuuden: tunnin, aihealueen, kurssin?

- Mitä pelillisiä elementtejä?
- Millä välineillä?
- Aikataulu?
- Sopiiko kohderyhmälle?
- Miten selviät kilpailullisuusdilemmasta?

3 / 28 / 2022

Lisälukemista ja lähteitä

Deterding, Dixon, Khaled ja Nacke 2011: From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. Mindtrek 2011 Proceedings. New York: ACM Press, 9-15.

Harviainen ja Meriläinen 2018: Educational Gamification. Challenges to Overcome – and to Enjoy. Proceedings of the 49th ISAGA conference.

Kapp 2012: The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. Wiley, Hoboken.

Krokfors, Kangas ja Kopisto (toim.) 2014: Oppiminen pelissä. Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Vastapaino, Tampere.

Pelikasvattajan käsikirja 1 ja 2: <https://www.pelikasvatus.fi/pelikasvattajan-kasikirja-2013/>

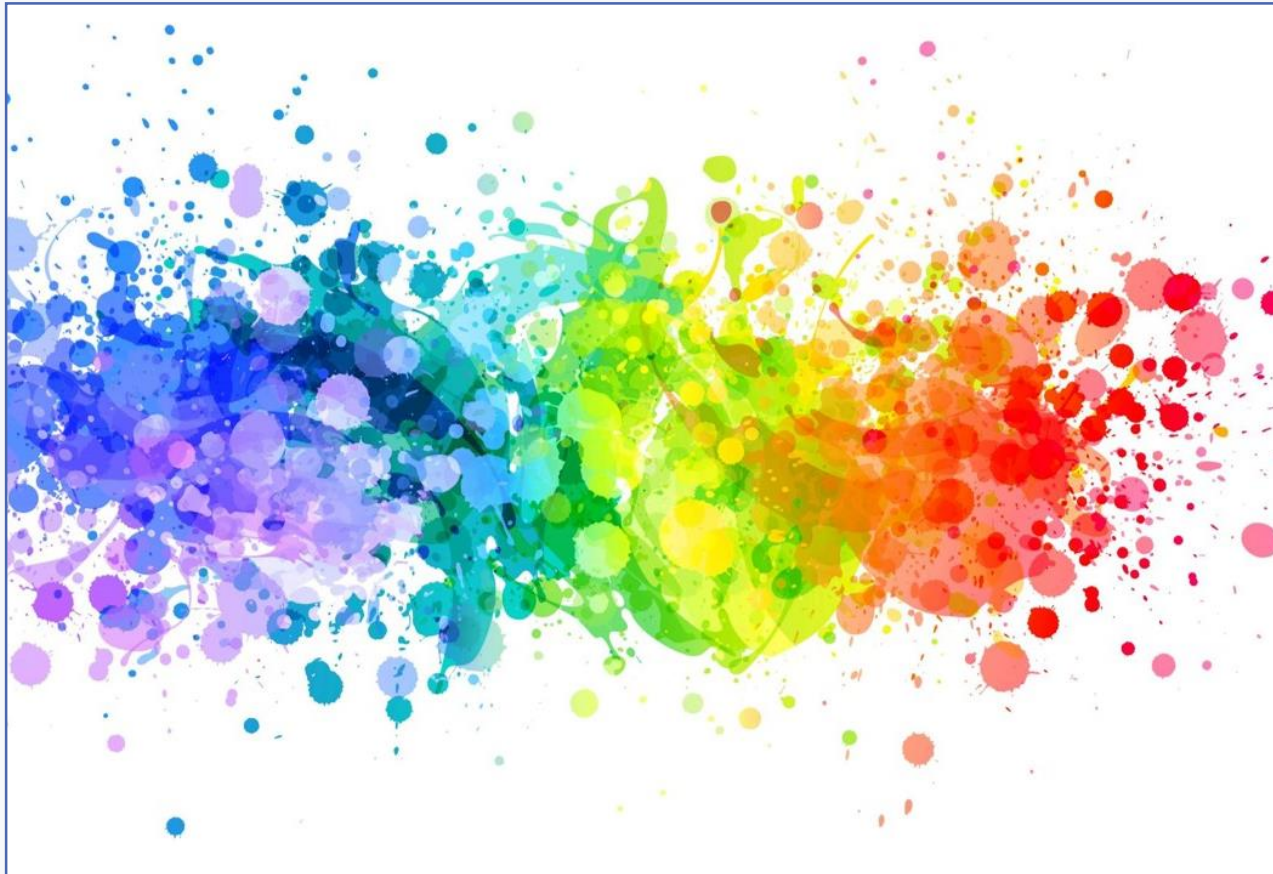
Sailer ja Homner 2019: The Gamification of Learning: a Meta-analysis. Teoksessa Educational Psychology Review (2019), 1-36.

Stenros 2016: The Game Definition Game: A Review. Games and Culture 12:6, 1-22. <https://doi.org/10.1177/1555412016655679>

<https://upgrade-edu.fi/> (materiaalia ja valmiita suunnitelmia opetuksen pelillistämiseen)

Whitton ja Moseley (toim.) 2012: Using Games To Enhance Learning and Teaching. A Beginner’s Guide. Routledge, New York.

Whitton ja Moseley (toim.) 2019: Playful Learning. Events and Activities to Engage Adults. Routledge, New York



Kiitos!

Saa olla yhteydessä:

riikka.aurava@tuni.fi

www.riikkaaurava.fi

050 369 5123