

Opinnäytetyö YAMK

Turun ammattikorkeakoulu

Luova tuottaja

2016

Maria Leivonen

LENNÄ, LENNÄ PIKKULI!

– Uuden opetuskonseptin kehittäminen Pikkulin tv-sarjasta

Maria Leivonen

LENNÄ, LENNÄ PIKKULI!

- Uuden opetuskonseptin kehittäminen Pikkulin tv-sarjasta

Artikkeli käsittelee Pikkulin tv-sarjaan perustuvan uuden opetuskonseptin kehittämistä 3–8 -vuotiaille lapsille turkulaisessa elokuva- ja animaatioyritys Aittokoski Experience Oy:ssä. Digitaaliset työkalut vaikuttavat opetusalan käytäntöihin nykyisin myös esi- ja alkuopetuksen piirissä. Digitaalisten oppimisympäristöjen opetuskäyttöön liittyy kuitenkin pedagogisia haasteita ja alan tutkimus on vielä uutta.

Kehittämishankkeen keskeinen sisältö oli selvittää digitaalisten opetustuotteiden asiakastarvetta esi- ja alkuopetuksen piirissä Turussa. Artikkelini pääkysymys on, minkälaisia uusia digitaalisia opetustuotteita esi- ja alkuopetuksessa tarvitaan, ja miten Pikkulin opetuskonsepti voisi tähän tarpeeseen vastata. Aihetta selvitettiin haastattelututkimuksella, jonka kohderyhmää olivat päiväkotien, esikoulujen ja 1.–2.-luokkien opettajat Turussa. Haastattelut toteutettiin kuudessa toimipisteessä ja ryhmähaastatteluihin osallistui 40 henkilöä. Artikkelissa pohditaan erityisesti tunne- ja vuorovaikutustaitojen merkitystä esi- ja alkuopetuksessa, sekä uusissa opetussuunnitelmissa. Haastattelututkimuksen tuloksena selvisi, että tunne- ja vuorovaikutustaitojen merkitys opetuksessa on kasvanut ja kohderyhmällä on tarvetta uusille työkaluille. Haastattelututkimuksessa selvitettiin myös mitä tunne- ja vuorovaikutustaitojen työkaluja opetuksessa käytetään. Tunne- ja vuorovaikutustaitoja korostetaan myös Opetusministeriön uudistuvissa esi- ja alkuopetuksen opetussuunnitelmissa.

Kehityshankkeeseen kuului myös Pikkulin opetuskonseptin ensimmäisen demotuotteen testaaminen ryhmähaastattelujen yhteydessä. Demon vastaanotto oli positiivinen ja useat vastaajista olivat sitä mieltä, että sitä voisi käyttää opetuksessa hyvin jo sellaisenaan. Aittokoski Experience Oy kehittää pilottivaiheessa olevaa EDUappia eteenpäin opetus- ja teknologiainnovaatioille tarkoitettussa XEdu- ohjelmassa. Pikkulin konseptin kehittämisessä tärkeää on löytää oikeat yhteistyökumppanit, rahoitus ja sopiva liiketoimintamalli.

ASIASANAT:

digitaalisuus, tuotteistaminen, konseptisuunnittelu, opetusteknologia, esi- ja alkuopetus

Maria Leivonen

FLY FLY, PIKKULI!

- Creating a new educational concept from the Pikkuli tv series

The article discusses the development process of a new educational concept based on Pikkuli tv series for children from 3 to 8 years of age. The series is created by Sun in Eye Productions, Turku, Finland. Nowadays, new digital learning tools also affect preschool and primary school education. However, there are pedagogical challenges involved in the educational use of digital learning environments, and research on this field is still new.

The development project focused on the research of customer needs in the preschool and primary school education in Turku. The main question of the article is, what kind of new digital learning tools teachers need in the pedagogic work among the target group and how Pikkuli's learning concept could answer these needs. The subject was explored in an group interview for preschool and primary school educators in Turku. There were six group interviews and forty participants. The article especially discusses the importance of social and emotional learning skills in preschool and primary education and also in the new curriculums for these levels of education in Finland. The discussions indicated that the importance of social and emotional learning is growing and the educators need new tools for pedagogic work. The interviews also looked into the social and emotional learning tools used in the focus group.

One part of the development process was the testing of the first demo product of Pikkuli learning concept with the educators. The feedback of the testing was positive among the focus group. Aittokoski Experience further develops the EDUapp pilot in the XEdu (Accelerating Education) programme. This business programme is targeted at new start-up companies in the fields of education and technology. For Pikkuli's further development in future it is important to find right business partners, funding and the right business model.

KEYWORDS:

digitality, productization, concept design, education technology, preschool and primary school education

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO - PIKKULISTA UUSI SUOMALAINEN HITTITUOTE?	5
2 KOHTI PELILLISTÄ OPPIMISTA	8
3 POHJATYÖ TÄRKEÄÄ UUDEN KONSEPTIN SUUNNITTELUSSA	13
4 UUDISTUVAT OPETUSSUUNNITELMAT KOROSTAVAT TUNNE- JA VUOROVAIKUTUSTAITOJA	18
5 RYHMÄHAASTATTELUIJEN ANALYYSI	21
6 PIKKULIN OPETUSKONSEPTIN VAHVUUDET JA HAASTEET	26
7 YHTEENVETO	31
LÄHTEET	33

1 JOHDANTO - PIKKULISTA UUSI SUOMALAINEN HITTITUOTE?

Digitaalisuus vaikuttaa tulevaisuudessa yhä enemmän kaikilla elämämme osa-alueilla, näin myös opetuksen ja koulutuksen aloilla kaikilla opetusasteilla. Erilaiset digitaaliset oppimissovellukset ja pelit laajentavat oppimisympäristöjä ja luovat uusia työkaluja oppimiseen ja vuorovaikutukseen. Hyviä esimerkkejä tästä kehityksestä ovat erilaiset digitaaliset oppimispelit, blogit, Youtube, mobiiliteknologiaan pohjautuvat välineet ja verkossa jaetut oppimisympäristöt.

Digitaalisuus luo mahdollisuuksia uusille tuotteille ja innovaatioille myös luovien alojen yrityksissä. Suomalainen opetusjärjestelmä on kansainvälisessä vertailussa edelleen huippuluokkaa. Yhdessä teknologiaosaamisen kanssa opetuslalla on potentiaalia, jota kannattaa kehittää ja tuotteistaa eteenpäin (Finpro 2016). Tekesin ja Finpron arvioiden mukaan suomalaisilla edutech-tuotteilla on mahdollisuuksia myös kansainvälisillä markkinoilla (Tekes, 2016, 4).

Tarkastelen artikkelissa uuden esi- ja alkuopetukseen suunnatun opetuskonseptin kehitystyön vaiheita Aittokoski Experience Oy:ssä Turussa. Pikkuli on suomalainen tv-sarja 3–8 -vuotiaalle lapsille. Ensimmäinen tuotantokausi alkoi Suomessa Pikku kakkosessa huhtikuussa 2016 ja syksyllä Pikkuli alkaa Boo Klubbenissa YLE Fem -kanavalla. Tv-sarja on myyty vuosien 2015–2016 aikana neljääntoista maahan. Pikkuli on monimediallinen tuote, jota kehitetään jatkuvasti eteenpäin. Tällä hetkellä Pikkulin tuotteisiin kuuluvat kirja, mobiilipelejä ja tv-sarja. Suunnitteilla ovat parhaillaan myös tv-sarjan toinen tuotantokausi, liikuntakonsepti, opetuskonsepti ja oheistuotteet. Pikkuli -brändin liiketoimintamalliin kuuluu myös lisensointi. Käytännössä kaksi eri yritystä toimii Pikkuli-brändin kanssa. Pikkulin tv-sarjan on tuottanut Sun in Eye Productions. Aittokoski Experience Oy omistaa Pikkulin IP:n (Immaterial Property), lisensoi tekijänoikeuksia eteenpäin ja kehittää uusia sisältöjä.

Artikkelini pääkysymys on, minkälaisia uusia digitaalisia opetustuotteita esi- ja alkuopetuksessa tarvitaan ja miten Pikkulin opetuskonsepti voisi tähän tarpeeseen vastata. Pohdin artikkelissa erityisesti sosiaalisten ja tunnetaitojen merkitystä esi- ja alkuopetukseen piirissä.

Pikkulista voi tulla uusi suomalainen menestystuote mediatuotteena ja edutech-tuotteena myös kansainvälisillä markkinoilla. Tärkein asia tuotteessa on sen laatu; Pikkuli on taiteellisesti korkeatasoinen tuote. Pikkulin tarina on opetuksellinen, mielenkiintoinen ja hauska. Sarjan animaatiohahmot ovat valloittavia ja visuaalinen maailma on herkullinen. Pikkuli on valittu vuoden 2016 aikana esimerkiksi New Yorkin ja Toronton kansainvälisille animaatiofestivaaleille. Sarja on valittu aikaisemmin myös useiden muiden kansainvälisten festivaalien ohjelmistoon. Tv-sarjaa on testattu aikaisemmin kohderyhmällä muun muassa päiväkodeissa ja kouluissa, ja palaute on ollut positiivista. Lähtökohta Pikkulin kehittämiseksi on hyvä.

Tein opetuskonseptin kehitystyötä Aittokoski Experience Oy:ssä yhdessä toimitusjohtaja Metsämarja Aittokosken kanssa. Pikkulin vahvuuksia ovat hyvä käsikirjoitus ja mielenkiintoiset hahmot. Tarinan hahmojen kautta lapsi voi käsitellä laajasti erilaisia tunteita ja vuorovaikutussuhteita. Pohdimme kehityshankkeessa, mihin pedagogisiin tavoitteisiin voisimme parhaiten Pikkulin ensimmäisellä opetustuotteella vastata. Kasvatusalan ammattilaisten kanssa käydyissä keskusteluissa näimme yhden selkeän osa-alueen, johon Pikkuli voisi tuotteena sopia. Tunne- ja vuorovaikutustaidot ovat pedagoginen alue, johon kiinnitetään yhä enemmän huomiota myös esi- ja alkuopetuksessa. Kehittämishankkeessa selvitin, miten tunne- ja vuorovaikutustaitoja opetetaan ja onko uusille opetustuotteille ja työkaluille tarvetta.

Artikkelini aineistona käytän keväällä 2016 esi- ja alkuopetuksen opetushenkilökunnalle Turussa tehtyjä ryhmähaastatteluja. Esi- ja alkuopetuksella tarkoitetaan esikouluopetusta päivähoidon piirissä ja 1.–2.-luokkien peruskouluopetusta. Pikkulin opetuskonseptin kehittämistä varten olen

haastatellut myös muita asiantuntijoita ja tutkijoita pelialalta, kasvatusalalta ja muun muassa kustantamoista. Lisäksi käytän aineistona uudistuneita esiopetuksen opetussuunnitelman perusteita (2014) ja Turun kaupungin esiopetuksen opetussuunnitelmaa (2016). Hyödynnän aiheen käsittelyssä myös pelilliseen oppimiseen ja hyötypeleihin liittyvää lähdekirjallisuutta.

Käsittelen aihetta tuottaja-asiantuntijana uuden luovan alan tuotteen kehittämisen näkökulmasta. Artikkelini liittyy Luova tuottaja (YAMK) -opintojen kehityshankkeeseen, jossa tein pohjatyötä Pikkulin opetuskonseptia varten. Tein kehityshankkeen toimeksiantona Aittokoski Experience Oy:lle.

2 KOHTI PELILLISTÄ OPPIMISTA

Leikin kautta oppiminen on vanha viisaus ja kaikkialla käytössä oleva metodi lasten oppimisessa ja opetuksessa. Digitaalisten alustojen ja oppimispelien käyttäminen mahdollistaa leikin ja pelien uudenlaisen hyödyntämisen opetuskäytössä. Teknologian käyttö opetuskäytössä ei ole itseisarvo, vaan se tulisi nähdä työkaluna joka mahdollistaa monenlaisten työtapojen käytön opetuksessa (Harju 2000, 47). Digitaalisten oppimisympäristöjen kautta lapsi voi tehdä tehtäviä koulussa ja kotona. Perinteisten opetustilanteiden laajentaminen tarkoittaa rajojen laajentamista koulun, kodin ja vapaa-ajan välillä. Pelilliseen oppimiseen ja oppimispelien opetuskäyttöön liittyy erilaisia pedagogisia kysymyksiä, joita opettajat ja kasvatustieteen tutkijat pohtivat parhaillaan. Miten pelejä tulisi käyttää ja mitä taitoja niiden kautta voi harjoitella niin, että ne palvelevat opetuksen pedagogisia tavoitteita? (Kangas ym. 2014, 20.)

Toimeksiannon aikana tutustuin termeihin pelillisuus ja pelillinen oppiminen. Pelilliseen oppimiseen liittyen käytössä on yleisesti kaksi käsitettä; pelilähtöisen oppimisen (game-based learning) ja pelillistämisen (gamification) käsitteet. Jälkimmäiseen liittyy ajatus pelien ja pelillisyyden sisällyttämisestä esimerkiksi organisaation tiimien toimintaan, jolloin tavoitteena voi olla uusien toimintatapojen löytäminen. Kysymyksessä ei siis ole välttämättä tietyn digitaalisen tai ei-digitaalisen pelin käyttäminen. Edellä mainitut termit eivät välttämättä viittaa digitaalisten sovellusten ja digitaalisten oppimispelien käyttöön, vaan keskeistä on pelillinen oppiminen yleisesti. (Vesterinen & Mylläri 2014, 58.)

Opetusalan digitaalinen murroskausi

Leena Krokforsin, Marjaana Kankaan ja Kaisa Kopiston toimittama teos ”Oppiminen pelissä – Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa”, käsittelee pelillistä oppimista ja alan tutkimuskenttää kasvatustieteen näkökulmasta. Kirjan

johdannossa on hyvin tiivistetty ajatus oppimispelien ja uusien digitaalisten opetusmateriaalien mahdollisuudesta. ”Pelkän yksittäisen pelin sijaan huomio suunnataan aktivointiin, osallistamiseen ja pelillisyyteen, jotka laajentavat perinteisiä opetustilanteita” (Mäyrä 2014,11). Pelillisen oppimisen hyötyjä ovat muun muassa lasten osallistaminen opetukseen, toiminnallinen oppiminen ja motivaation lisääminen (Vesterinen & Mylläri 2014, 56). Teknologioiden tarjoamien elämyksellisten mahdollisuuksien puolesta puhutaan myös Eeva-Liisa Kronqvistin ja Kristiina Kumpulaisen kirjassa Lapsuuden oppimisympäristöt – Eheä polku varhaiskasvatuksesta kouluun. Parhaimmillaan teknologian hyödyntäminen uudella tavalla voi rikastuttaa päiväkotien, esikoulujen ja koulujen arkea ja laajentaa oppimista. (Kronqvist & Kumpulainen 2011, 96.)

Opetuspelien käytössä osana opetusta on myös haasteita. Pelejä on vielä haasteellista kytkeä opetuskokonaisuuksiin ilman että ne jäävät irrallisiksi niin opetuksen kuin oppimiskokemuksenkin näkökulmasta (Vesterinen & Mylläri 2014, 56). Opetuspelien käyttö voi tuoda haasteita myös opetustilanteeseen ja opettajan rooliin opetustyössä. Norjalaisissa päiväkodeissa vuonna 2011 tehdyssä tutkimuksessa tehtiin huomio siitä, että päiväkodin opettajien rooli pelaamisessa (pelillinen oppimistilanne) oli hyvin passiivinen. Tämä oli ristiriidassa yleiseen pedagogiseen ajatukseen vuorovaikutuksesta opettajan ja oppimistilanteessa olevan lapsen kanssa. (Vanges ym. 2011.)

Hauskaa oppimista - learning is fun!

Digitaalisten pelien ja teknologian käyttöä opetuksessa perustellaan lasten motivaatiolla ja hauskalla oppimisella. Pelit voivat lisätä lasten motivaatiota opiskelutehtävien suorittamiseen ja opiskeluun, mutta peleissä motivaatio voi kiinnittyä varsinaisen oppimissisältöjen sijaan myös johonkin muuhun. Eka-peliä (lukemisen alkeita opettava tietokonepeli) ja oppimisen motivaatiota peleissä väitöskirjatutkimuksessaan käsitellyt Mia Ronimus (2012) tuo esiin

palkitsemisen tärkeyden oppimisleikissä. Palkitseminen voi tarkoittaa tehtävien suorittamisesta saatavia pisteitä tai vaikka digitaalisia papukaijamerkkejä. Palkitsemisen lisäksi motivaatiota voi lisätä myös visuaalisuus ja mielenkiintoisen teknologisen laitteen käyttö. Digitaalisiin oppimisleikihin sisällytetyillä palkitsemisjärjestelmillä voi olla kuitenkin myös negatiivisia vaikutuksia oppimisen motivaatioon, erityisesti kun sillä tarkoitetaan opeteltavaan aiheeseen kohdistuvaa kiinnostusta. (Ronimus 2012.) Motivaatiota merkittävänä osana oppimisprosessia käsittelevät myös Marjaana Veermans ja Anna Tapola teoksessa *Oppimisen teoria ja teknologian opetuskäyttö*. Uusin oppimisen tutkimus tukee ajatusta siitä, että oppimisen tavoitteena tulisi olla merkityksellinen oppiminen, joka voi olla vaikeaa ja haasteellistakin, ei siis pelkästään hauskaa ja helppoa. Digitaalisten työkalujen käyttö, joita lapsi voi käyttää yksin, voi auttaa oppilasta aktiivisempaan ja itsenäisempään opiskeluun omassa tahdissa. (Veermans & Tapola 2006, 73.)

Pelien opetuskäytöstä tarvitaan lisää tutkimustietoa

Krokkforsin, Kankaan ja Kopiston toimittamassa *Oppiminen pelissä* -teoksessa (2014) kartoitetaan oppimisleikien tutkimuskenttää vuonna 2013 toteutetussa kirjallisuuskatsauksessa. Katsaus avaa keskustelua leikihin ja pelillisiin oppimisympäristöihin liittyvästä pedagogisesta tutkimuksesta. Kirjallisuuskatsauksen perustella voi todeta, että tieto oppimisleikien opetuskäytöstä on vielä hajanaista. Tutkimus on pääasiassa koskenut kertaluonteisia opetuskokeiluja, joissa oppimisleikieä on testattu oppilailla, eikä peliin liittyviä pedagogisia ratkaisuja ole välttämättä pohdittu yhdessä opettajan kanssa. Pedagogiikan kehittäminen edellyttää pitkäjänteistä tutkimusta. (Koskinen, Kangas & Krokkfors 2014, 34.) Tarve laajemmalle tutkimukselle todetaan myös kansainvälisessä kontekstissa Jabbarin ja Felician (2015) pelillisen oppimisen tutkimusta käsittelevässä artikkelissa *Gameplay Engagement and Learning in Game-Based Learning: A Systematic Review*. Kehityshankkeen aikana en löytänyt tutkimustietoa oppimisleikien käytöstä esi-

ja alkuopetuksessa Suomessa. Peruskoulun ja esimerkiksi ammattikoulutuksen opetukseen liittyvää tutkimustietoa löytyy enemmän.

Pelitutkimusta ja osallistavaa pedagogiikka käsittelevässä artikkelissa Marjaana Kangas, Olli Vesterinen ja Leena Krokfors (2014) toteavat, että elämme kasvatuksessa parhaillaan murroskautta, jolloin kouluissa etsitään tapoja ottaa käyttöön digitaalisen teknologian ja oppimispelien tarjoamia mahdollisuuksia. Vaikka pelien koetaan opettavan tiedon lisäksi monia taitoja, kuten motorisia taitoja, kielitaitoja, sosiaalisia taitoja sekä tiedonhaun taitoja, peleihin sisältyvä oppimisen potentiaali on vielä monin osin tutkimatonta. Opetuskenttä on tällä hetkellä lapsen maailman, oppimispelitutkimuksen ja osallistavan pedagogiikan risteyskohdassa (Kangas, Vesterinen & Krokfors 2014, 19). Oppiminen pelissä - kirjassa Erno Lehtinen, Henrik Lehtinen ja Boglarka Brezovszky (2014, 38) kirjoittavat, että pelillistämisestä ja pelien käytöstä opetuksessa puhutaan nyt aiempaa enemmän. Myös pienet lapset ovat tänä päivänä tottuneet pelaamaan erilaisia viihdepelejä ja käyttämään digitaalisia laitteita (tabletit, tietokoneet ja puhelimet). Lapsille digitaalisten sovellusten käyttö opetuksessa on luonteva asia; lasten ja nuorten maailmassa leikit ja pelit ovat aina merkittäviä oppimisen paikkoja (Vesterinen & Mylläri 2014, 57). Pienten lasten opetuksessa opetuspelien kautta voidaan harjoitella esimerkiksi matematiikkaa, kirjoitustaitoa tai värien ja muotojen hahmottamista.

Uudet teknologiat tarjoavat uusia työkaluja

Teknologia ja media tarjoavat yhä enemmän uusia työvälineitä vuorovaikutukseen ja oppimiseen. Näitä mahdollisuuksia voi soveltaa yhä enemmän myös esi- ja alkuopetuksessa. Kronqvistin ja Kumpulaisen Lapsuuden oppimisympäristöt -kirjassa (2011) teknologian sovelluksia ja mediaa käsitellään uusina mahdollisuuksina opetuksessa. Kirjoittajien mukaan visuaalinen teknologia, kuten animaatiot ja simulaatiot, sopii hyvin oppimisen tueksi niin päiväkodin kuin koulun toimintoihin. Animaatiot ja simulaatiot

auttavat lapsia hahmottamaan ja ymmärtämään monimutkaisia ja abstrakteja ilmiöitä, ja visuaalinen teknologia näyttää olevan myös hyödyllistä erityisesti niiden lasten ja nuorten keskuudessa, joilla on oppimisvaikeuksia tai muita erityistarpeita. (Kronqvist & Kumpulainen 2011, 95.) Pikkulin tarina ja tunnerekisteriltään monipuoliset hahmot tarjoavat runsaasti materiaalia pienten lasten parissa työskentelyyn.

3 POHJATYÖ TÄRKEÄÄ UUDEN KONSEPTIN SUUNNITTELUSSA

Pikkulin tarina alkoi Metsämarja Aittokosken kirjoittamasta Lennä, lennä Pikkuli! –lastenkirjasta (2011). Aittokoski on myös käsikirjoittanut Pikkulin tv-sarjan. Toimeksiannon alkaessa pohdimme toimitusjohtaja Metsämarja Aittokosken kanssa sitä, mihin suuntaan Pikkulin opetuskonseptia lähdetään rakentamaan.

Toimeksiannoni keskittyi asiakastarpeen selvittämiseen, sekä muihin tuotteistamisen alkuvaiheessa tehtäviin selvityksiin kuten kilpailutilanteen ja rahoitusmahdollisuuksien kartoittamiseen. Liiketoimintamalli ja rahoituksen hankkiminen opetuskonseptille eivät kuuluneet toimeksiantoon. Ennen toimeksiannon päättymistä (31.5.2016) ehdin kuitenkin osallistua XEdu - ohjelman rahoitushakemuksen valmisteluun toukokuussa 2016. Kehityshankkeen tavoitteena oli selvittää, mitä lisäarvoa Pikkulin maailma voi tarjota esi- ja alkuopetuksen käyttöön ja mihin asiakastarpeeseen Pikkulin opetustuotteet voisivat vastata. Tavoitteena on, että Pikkulia kehitetään yksittäisten tuotteiden laajemmaksi oppimisympäristöksi.

Mistä Pikkulissa on kysymys?

Pohdimme ensin mihin kasvatuksen ja oppimisen osa-alueeseen Pikkuli voisi vastata luontevimmin. Pikkulin tv-jaksoihin ja hahmojen toimintaan sisältyy lukematon määrä erilaisia tunteita ja vuorovaikutustilanteita. Teimme yhteistyötä kahden Turun yliopiston opettajankoulutuslaitoksen opiskelijan kanssa, jotka tutkivat pro gradu -työnään Pikkulin tv-sarjan jaksoja. Tutkimustyössä kartoitettiin minkälaisia tunteita ja vuorovaikutustilanteita eri jaksoissa käsitellään 3–6-vuotiaan lapsen näkökulmasta. Opetuskonseptin kehittämisen yhteydessä aloitettiin myös toinen kasvatusalan gradututkimus, jossa tutkittiin tv-sarjaa varhaiskasvatusikäisten lasten näkökulmasta. Molemmat gradut valmistuvat loppuvuodesta 2016.

Tätä tietoa voidaan hyödyntää jatkossa esimerkiksi jaksokohtaisten opetusharjoitteiden tekemisessä. Päätimme, että Pikkulin opetuskonseptin ensimmäisen tuotteen keskiössä ovat sosiaaliset taidot, tunnetaidot ja vuorovaikutustaidot. Konkreettisesti tämä tarkoitti tabletilla toimivan Pikkulin EDUappin demoversion suunnittelua ja toteutusta. EDUappissa purimme yhden Pikkulin tv-jakson (5 minuuttia) kolmeen osaan, joissa käsiteltiin kolmea tunnetaitoihin ja vuorovaikutustaitoihin liittyvää kysymystä. EDUappista lisää myöhemmin luvussa 5.

Kehittyvä lapsi tarvitsee sosiaalisia taitoja ja tunnetaitoja esimerkiksi koulumaailmassa syntyvissä ristiriitatilanteissa ja laajentuissa vuorovaikutussuhteissa. Vapaasti käännettynä SEL-taidot (social and emotional skills) kehittävät henkilökohtaisen hyvinvoinnin lisäksi lapsen kykyä rakentaa terveitä ihmissuhteita ja yhteisöjä (Hromek & Roffey 2009). Hyvät vuorovaikutustaidot ja terveet tunnetaidot ovat edellytys myös työelämässä menestymiseen. Jokainen meistä tarvitsee myös itsereflektointia ja tunnesäätelyä arkipäivän tilanteissa läpi elämän.

Ideasta tuotteeksi

Uuden luovan alan tuotteen kehittämisessä ensimmäinen kysymys on rahoitus. Mistä löytää rahoitusta ja resursseja uuden kehittämiselle? Vaihtoehtoja start up -yrityksille tarjoavat alueelliset ELY-keskusten rahoitusohjelmat ja luovien alojen sparraamot (Turussa Creve). Kehittämisrahaa voi hakea myös Tekesiltä, Sitrasta ja Finnverasta, jotka kaikki auttavat yrityksiä muuttamaan kehittämiskelpoisia ideoita liiketoiminnaksi tarjoamalla rahoitusta ja asiantuntijapalveluja.

Tärkeää start up -yrityksen kehittämisessä on kirkastaa yrityksen strategia. Luovien alojen sparraamon Creven asiantuntija Leena Janhila (henkilökohtainen tiedonanto, 21.6.2016) korostaa start up -yritysten toiminnassa selkeitä tavoitteita ja toimintaa; yrityksellä pitää olla selkeä strategia ja toimiva liiketoimintamalli. Yrityksen tulee miettiä tarkasti mille

markkinalle yritys on uudella tuotteella menossa ja tehdäänkö palvelutuote julkiselle (esim. kunnat tai koulut) vai yksityiselle sektorille. Kolmas tärkeä asia on kohderyhmän valinta. Tarkka kohderyhmävalinta auttaa tuotteen kehittämisessä, sekä jatkossa myynnissä ja markkinoinnissa.

Tutustuminen jo olemassa oleviin opetustuotteisiin ja benchmarking on tärkeää uusien tuotteiden kehittämisessä. Start up-yrityksen tulee kehittää markkina- ja kuluttajaymmärrystä omalla toimialalla. Tähän sisältyy muun muassa oman toimialan markkinatilanne kotimaassa ja ulkomailla (millä kilpaillaan, mikä on strategia), mitkä ovat kilpailevat toimialat eli kenen kanssa kilpaillaan samoista kuluttajista, mikä on kilpailijoiden tarjonta ja mitkä ovat yleiset, maailmanlaajuiset tai alueelliset muutokset kuluttajakäyttäytymisessä, taloudellisessa tilanteessa ja toimialan kehittämisessä. (Sammallahti 2009, 31.) Kotiläksyjen tekemisen jälkeen yritys tietää paremmin, mihin tarpeeseen Pikkulin opetustuotteet voisivat vastata, mikä on kilpailutilanne ja mitä hyötyperiaalilla sekä edutech -alalla tapahtuu. Iso kysymys Pikkulin opetuskonseptissa on liiketoimintamallin valinta ja kehitetäänkö tuote esimerkiksi yhteistyössä toisen yrityksen kanssa.

Miten uusi opetustuote saadaan markkinoille?

Suurimman osan kaikista opetusmateriaaleista Suomessa tekevät isot kustantamot, kuten SanomaPro ja Otava. Kustantamot tarjoavat opetusmateriaaleja kaikkiin oppiaineisiin kaikille opetuksen tasoille varhaiskasvatuksesta lähtien. Selkein vaihtoehto olisi siis myydä Pikkulin tekijänoikeuksia kustantamoille, jotka toteuttavat oppimateriaaleja esi- ja alkuopetukseen aina uuden opetussuunnitelman yhteydessä. Selvää on, että tuotteen kehittämisessä tarvitaan taiteellisen ja luovan työn lisäksi paljon myös kasvatusalan osaamista. Puhelinhaastattelu SanomaPron sisältöpäällikkö Virpi Ihlbergin (henkilökohtainen tiedonanto, 22.4.2016) kanssa selvensi tätä vaihtoehtoa. SanomaPro ei ole koskaan ostanut valmista materiaalia lasten oppimateriaaleja varten, vaan kirjojen käsikirjoitus, kuvitus, musiikki ja muut

mahdolliset elementit tuotetaan aina itse omalla tiimillä. Ajatusta ei tyrmätty täysin, mutta sitä ei pidetty kiinnostavana mahdollisuutena lähitulevaisuudessa. Keskustelimme Ihlbergin kanssa myös siitä, että ehkä uudella esi- ja alkuopetukseen suunnatulla tuotteella voisi olla kysyntää valmistavan opetuksen materiaaleissa. Käytännössä tämä tarkoittaa esimerkiksi valmistavaa suomen kielen ja kulttuurin opetusta. Näihin tarpeisiin isot kustantamot eivät välttämättä pysty vastaamaan.

Toinen vaihtoehto olisi toteuttaa Pikkulin opetusmateriaali yhteistyössä lasten kasvatukseen tai koulutukseen liittyvän organisaation kanssa (esimerkiksi Mannerheimin lastensuojeluliitto). Tässä vaihtoehdossa rahoituksen hankkiminen voisi olla helpompaa kuin yksin tuottaessa. Kolmas vaihtoehto on tuottaa materiaali itse. Tämä vaihtoehto tarkoittaisi rahoituksen hankkimista myös kehitystiimille, jossa tarvitaan kasvatusalan ammattilaisia. Start up -yrityksen uudelle ja muotoaan hakevalle palvelutuotteelle hyvä mahdollisuus kehittyä eteenpäin ovat hautomot, joiden kautta voi hakea kumppaneita, sparrausta ja rahoitusta.

Hyötypelien markkinat ovat kasvussa

Teknologian ja digitaalisuuden hyödyntäminen on opetusalan yksi trendi. Siitä kertoo myös vuonna 2015 aloitettu uusi kansainvälinen kehittämisohjelma Suomessa. XEdu on opetusosalalle suunnattu innovaatio-ohjelma ja verkosto, joka yhdistää teknologiayritykset ja suomalaisen opetusalan huippuosaamisen. Tavoitteena on synnyttää uusia innovaatiota ja yrityksiä opetusosalalle. "xEdu is the best education business accelerator in the world, orchestrating a completely new startup ecosystem. It works as an intermediary between the most potential startups in the education business and target customers" (Xedu, 2016). Varsinaisen toimeksiantoni jälkeen kesäkuussa 2016 selvisi, että Aittokoski Experience Oy pääsi mukaan Xedun:n kehittämisohjelmaan Pikkulin opetuskonseptin kehittämishankkeella.

Pikkulin opetuskonseptin selvitystyön yhteydessä olin yhteydessä myös muihin toimijoihin, jotka toimivat pelillisen oppimisen ja hyötypelien parissa. Keskeisiä toimijoita ovat Helsingin yliopiston yhteydessä toimiva Playful Learning Centre ja hyötypelialan kattojärjestö Serious Gaming Cluster. (Playful Learning Centre 2016). SGC Finland toimii verkostona pelialan yrityksille, joiden ensisijaisena tavoitteena on kehittää muita kuin viihdetuotteita (Serious Gaming Cluster, 2016). Kesäkuussa 2016 Tekes julkaisi SGC Finlandin toimittaman selvityksen hyötypelien markkinasta ja alalla toimivista yrityksistä Suomessa. Selvityksen mukaan suomalaisen hyötypelialan arvo oli viime vuonna noin yhdeksän miljoonaa euroa. Haastatellut yritykset arvioivat alan liikevaihdon lähes kaksinkertaistuvan kuluvaan vuonna 17 miljoonaan euroon. Suomessa on arviolta yli 80 hyötypelijiä tekevää yritystä. Suurimmaksi haasteeksi toimialan kehityksessä koetaan yritysten rahoitus. (Tekes 2016).

Turussa pioneerityötä opetuspeleissä tekee vuonna 2011 start up -yrityksenä aloittanut Nordic Edu. Yritys on kehittänyt muun muassa esikouluikäisille suunnatun Molla ABC -oppimispelin, jonka avulla lapset voivat harjoitella tekstauskirjaimia ja numeroita. Nordic Edun luovan johtajan Tatu Laineen mukaan hyötypelien markkinat ovat vasta syntymässä laajemmassa mittakaavassa: ”Esimerkiksi maailman laajuisesti hyötypelien markkinat kasvavat 16 prosentin vuosivauhtia 5,5 miljardiin dollariin vuoteen 2020 mennessä. Suomessa hyötypelien markkinointia edistää se, että täällä suhtaudutaan myönteisesti yleensäkin peleihin ja pelaamiseen. Hyötypelieistä esimerkiksi kielten oppimiseen tai aivojen loogiseen ajattelun treenamiseen soveltuvat pelit ovat suosittuja”. (Turun sanomat, 22.2.2016).

4 UUDISTUVAT OPETUSSUUNNITELMAT KOROSTAVAT TUNNE- JA VUOROVAIKUTUSTAITOJA

Pikkulin opetuskonseptin kohderyhmää ovat esi- ja alkuopetuksen piirissä olevat lapset (myös varhaiskasvatuksen piirissä olevat lapset).

Opetushallituksen vuonna 2014 julkaiseman Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet -julkaisussa tuodaan useassa kohtaa esiin sosiaalisten ja tunnetaitojen merkitys opetussuunnitelmissa ja lasten oppimisessa (Opetushallitus 2014.) Tämä tulee ottaa huomioon myös Pikkulin opetuskonseptissa.

Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteissa kannustetaan käyttämään tunnetaitoja kehittäviä opetustuotteita

Monet sosiaalisten ja tunnetaitojen oppimiseen liittyvät tavoitteet liittyvät Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet -kohtaan ”Minä ja meidän yhteisömme”. Tähän oppimiskokonaisuuteen sisältyy muun muassa arjen eettisten valintojen pohdinta, sekä omien tunnetaitojen kehittäminen.

Rakentavan käyttäytymisen harjoittelu vahvistaa lasten vuorovaikutustaitoja ja kokemukselliset ja elämykselliset oppimistavat luovat elämyksiä ja vahvistavat oppimismotivaatiota. (Opetushallitus 2014, 34).

”Minä ja meidän yhteisömme” -oppimiskokonaisuuden yksityiskohtaisessa eettisen kasvatuksen oppimistavoitteessa on määritelty seuraavaa: ”Kasvatus liitetään lasten arkeen ja käytännön tilanteisiin, joihin liittyy tunteita ja eettisiä valintoja. Lapsia ohjataan tunnistamaan tunteitaan, toimimaan ystävällisesti ja vastuullisesti sekä ratkaisemaan rakentavasti lasten keskinäisiä ristiriitatilanteita” (Opetushallitus 2014, 35.) Pikkulin opetuskonseptin näkökulmasta merkityksellinen on seuraava määritelmä: ”Opetuksessa voidaan hyödyntää sosiaalisia taitoja ja tunnetaitoja kehittäviä opetusohjelmia ja materiaaleja” (Opetushallitus 2014, 35.)

Turun kaupungin uudessa syksyllä 2016 käyttöön otettavassa esiopetussuunnitelmassa esiopetuksen tavoitteiksi on kirjattu muun muassa uuden tiedon laaja-alainen omaksuminen, muistin ja mielikuvituksen kehittyminen elämyksellisen oppimisen kautta ja yhteistyö- ja vuorovaikutustaitojen kehittyminen. Vaikka sosiaalisten taitojen ja tunnetaitojen oppimista ei määritellä omana tavoitteenaan eivätkä ne muodosta varsinaista oppiainetta esi- ja alkuopetuksessa, niiden merkitystä kuitenkin korostetaan. (Turun kaupunki 2016, 6).

Kohti toiminnallista esiopetusta

Ryhmähaastatteluja valmistelevassa keskustelussa Suikkilan päiväkodin lastentarhanopettaja Kikka Salo-Saarinen (henkilökohtainen tiedonanto, 3.3.2016) kertoi, että Turussa siirrytään syksyllä 2016 täysin kirjattomaan esiopetukseen. Tämä tarkoittaa sitä, että opetussuunnitelmaa ja opetusta ei toteuteta kustantamojen tarjoaman oppimateriaalin kautta, vaan päiväkodit siirtyvät toteuttamaan toiminnallista esiopetusta. Uudet digitaaliset opetustuotteet ja työkalut voivat vastata myös tähän muutokseen. Myöhemmin artikkelissa käsiteltävissä haastatteluissa kävi ilmi, että Turussa ei ole yhdenmukaista käytäntöä siihen miten toiminnallinen esiopetus toteutetaan, ja vaikuttaako tämä esimerkiksi digitaalisten laitteiden käyttöön tulevaisuudessa.

Sosiaaliset taidot ja tunnetaitojen kehittymisen tärkeys tuodaan esiin myös Opetushallituksen uudistuneessa 1.–2.-luokkia koskevassa Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteissa (Opetushallitus, 2014). Tunne- ja turvataidot mainitaan Opetushallituksen Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteissa (Opetushallitus 2014, 38), kuin myös Turun kaupungin varhaiskasvatussuunnitelmassa (Turun kaupunki 2013, 9). Myös varhaiskasvatuksen opetussuunnitelmat ovat uudistumassa ja uudet varhaiskasvatuksen opetussuunnitelmat tulee ottaa paikallisesti käyttöön 1.8.2017.

Pikkulin opetuskonsepti tarjoaa monimediallisen oppimisympäristön

Kysyin asiantuntijan näkemystä tunnetaitojen ja sosiaalisten taitojen merkityksestä esi- ja alkuopetuksessa Opetushallituksesta. (Opetushallitus on opetus- ja kulttuuriministeriön alainen virasto, joka vastaa varhaiskasvatuksen, esikoulun ja perusopetuksen kehittämisestä.)

Puhelinhaastattelussa Opetushallituksen esiopetuksesta vastaava opetusneuvos Arja-Sisko Holappa (henkilökohtainen tiedonanto, 26.5.2016) kertoi, että tunnetaidot mainitaan nyt ensimmäistä kertaa omana osa-alueena esiopetuksen opetussuunnitelmassa. Tämä perustuu Opetushallituksen analyysiin muun muassa suomalaisten lasten ja aikuisten mielenterveysongelmien lisääntymisestä. Tunnetaidot, tunteiden säätely ja tunteiden tunnistaminen itsessä ja toisissa on edellytys hyvälle mielenterveydelle. Aikaisemmin opetuksessa korostettiin yksilön oppimista ja puurtamista yksin, nyt korostetaan oppivan yhteisön ajatusta, jossa myös opettajat ovat mukana oppimassa.

Lisäksi Holappa arvioi, että opetukseen tarvitaan uudenlaisia työkaluja. Monimediallinen oppimisympäristö on Holapan mukaan tehokas ja monipuolinen työkalu käsitellä tunnetaitoja ja sosiaalisia taitoja. Tunnetaidot ovat mukana myös varhaiskasvatuksen ja peruskoulun opetussuunnitelmissa. Pikkulin opetuskonseptin ensimmäinen tuote EDUapp (työnimi) vastaa juuri näihin tarpeisiin.

5 RYHMÄHAASTATTELUJEN ANALYYSI

Pikkulin opetuskonseptin selvitystyössä kartoitimme digitaalisen opetusmateriaalin tarvetta esi- ja alkuopetuksen piirissä Turussa. Keväällä 2016 toteutetuissa ryhmähaastatteluissa selvitimme esi- ja alkuopettajien ajatuksia digitaalisesta opetusmateriaalista, sekä heidän toiveitaan ja tarpeitaan opetustyökaluille. Haastatteluista kolme tehtiin päiväkodeissa ja kolme 1.–2.-luokkien opettajille. Haastatteluissa oli mukana yhteensä 40 henkilöä. Ryhmien koko vaihteli 3–12 henkilön välillä.

Haastattelujen yhteydessä näytimme kohderyhmälle testiversioidun Pikkulin sosiaalisten ja tunnetaitojen työkalusta. Demoa on kehitetty nimellä Pikkulin EDUapp. Tuotteen keskeinen ajatus on käsitellä tv-jaksoista löytyviä ja tunnetaitoihin liittyviä teemoja kolmen eri tilanteen ja tilanteisiin liittyvien kysymysten kautta. Keskeistä demotuotteesta on hahmoin samaistuminen ja tunteiden käsittely esimerkiksi riita- tai ristiriitatilanteessa. Demoa kehitetään ensimmäisen testauksen jälkeen eteenpäin. Tavoitteena oli selvittää kohderyhmän tarvetta, ei niinkään tarjota valmista työkalua. Halusimme ensin siis tutkia eri vaihtoehtoja ensimmäisen Pikkulin digitaalisen opetustuotteen kehittämistä varten ja testata yhtä versiota kohderyhmällä.

Digitaalisten opetustuotteiden käyttö esi- ja alkuopetuksessa

Keskeiset opettajille esitetyt kysymykset liittyivät digitaalisten opetustuotteiden käyttöön nyt ja tulevaisuudessa. En käyttänyt haastatteluissa termiä ”opetuspelejä”, koska digitaalinen opetusmateriaali voi tarkoittaa myös esimerkiksi elokuvaa tai videota. Halusimme selvittää, onko kohderyhmällä käytössä työkaluja sosiaalisten ja tunnetaitojen oppimiseen ja mitä nämä työkalut ovat. Lisäksi selvitimme digitaalisten opetustuotteiden käytettävyyteen ja käyttöönottoon liittyviä kysymyksiä. Haastattelut toteutettiin ryhmässä.

Etukäteen määriteltyjen kysymystenⁱ tavoitteena oli synnyttää vapaata keskustelua.

Haastatteluissa kävi ilmi, että digitaalisuuteen ja digitaalisiin opetustuotteisiin suhtaudutaan lähtökohtaisesti positiivisesti. Muutama esikoulun opettaja suhtautui kuitenkin digitaalisten pelien käyttöön negatiivisesti.

Kyllä mä tykkään käyttää. Niiden kautta tulee monipuolisuutta tekemiseen lasten kanssa. (23.3.2016 Suikkilan päiväkot.)

Kyllä digitaalista opetustuotteista on ja tulee olemaan hyötyä ja lapset ovat tottuneet käyttämään erilaisia laitteita ja juttuja”. (6.4.2016, Kähärin koulu.)

Mä en käytä digitaalista materiaalia ollenkaan, ihan sen takia että mä näen lasten ruutuajan kotona niin suurena, ni mä olen todennut, että meillä pitää olla jotain muuta annettavaa. (23.3.2016, Suikkilan päiväkot.)

Jokainen lastentarhanopettaja, esikouluopettaja tai luokanopettaja päättää käytännössä itse mitä työkaluja opetuksessa käytetään. Useassa haastattelussa tuli ilmi, että pitkään alalla toimineella opettajalla on enemmän työkaluja omassa työkalupakissa kuin vastavalmistuneella kasvattajalla. Opetuskäytännöt voivat olla siis erilaisia jo pelkästään yhden päiväkodin tai koulun sisällä.

Sosiaalisten ja tunnetaitojen merkitys esi- ja alkuopetuksessa

Haastatellut olivat pääsääntöisesti sitä mieltä, että päivähoidossa olevien lasten kanssa (0–5 vuotta) ei lähtökohtaisesti käytetä digitaalisia pelejä, mutta elokuvia katsotaan kyllä silloin tällöin. Esikouluikäisten kanssa digitaaliset oppimispelit voivat olla jo ajankohtaisia. 1.–2.-luokilla lasten kanssa voidaan käyttää digitalisia oppimispeljä ja muuta digitaalista opetusmateriaalia. Sosiaalisten taitojen ja tunnetaitojen merkitys kasvatustyössä on vastaajien mukaan kasvanut ja näiden taitojen oppimiseen on myös olemassa työkaluja. Merkittävää oli, että kaikki haastateltavat olivat sitä mieltä, että Pikkulin tv-sarjan jaksot toimisivat jo sellaisenaan opetustuokiona esi- ja alkuopetuksessa.

Pikkulin tarinasta pidettiin ja demossa esiin tulleet tilanteet liittyivät suoraan opetustyön arkeen.

Jos yhdessä katsoisi yhdessä videon inserttinä ja olisi sen jälkeen lasten kanssa keskustelua niin varmasti voitaisiin käsitellä paljon asioita. (6.4.2016, Kähärin koulu.)

Tunne ja sosiaaliset taidot on tosi tärkeitä. Ei ole hirveästi materiaalia tähän tarkoitukseen, vaikka onkin Lionsin ja Friends-koulutukset ja Kiva koulu, mutta tämmösestä voisi olla tosi paljon hyötyä. Meillähän tulee uuteen OPS:iin nää tunnetaidot, niin tästä voisi olla tosi paljon hyötyä. (6.4.2016, Kähärin koulu.)

Tunne- ja sosiaaliset taidot korostuu vuosi vuodelta ihan käytännön työssä. (6.4.2016, Kähärin koulu).

Ne on kyllä just niitä tilanteita mitä täällä tapahtuu koko ajan. Hyvin lähellä sitä mitä täällä arkena tapahtuu. (12.4.2016, Luolavuoren koulu).

Sosiaalisten ja tunnetaitojen opetukseen toivotaan uusia työkaluja

Haastatellut olivat käyttäneet työssään sosiaalisten ja tunnetaitojen opetuksessa useita erilaisia työkaluja. Turussa suurin osa esiopetuksesta on jo nyt kirjatonta eli opetuksessa ei käytetä mitään tiettyä kirjasarjaa tai opetusmateriaalia. Syksyllä 2016 esiopetus siirtyy täysin toiminnalliseen esiopetukseen. Aikaisemmin käytössä ovat olleet laajasti SanomaPro kustantamon Salainen maa ja Pikkumetsä -esiopetusmateriaalit. Sosiaalisten ja tunnetaitojen opetuksessa käytössä oli ollut muun muassa Lions Questin Elämäntaitoja -materiaali, Muumien malliin -videot, Tunne- ja turvataidot - tietopaketti, Aseman lapset -tietopaketti, KIVA koulu -materiaali, Molla ABC, Pikku kakkosen tehtävät ja pelit, sekä Askeleittain ja Tunnemuksu.

Kaikki haastateltavat olivat sitä mieltä, että näiden taitojen opettamiseen ja oppimiseen tarvitaan työkaluja ja materiaalia. Suurin osa toivoi myös uusia työkaluja sosiaalisten ja tunnetaitojen oppimiseen. Jotkut haastatelluista olivat tyytyväisiä jo tarjolla oleviin tuotteisiin. Haastateltavien mukaan siis asiakastarvetta on, vaikka käytössä on jo yksittäisiä tuotteita.

Erittäin suosittu tuote oli varhaiskasvatuksen, esiopetuksen ja peruskoulun käyttöön tehty Lions Questin Elämäntaitoja -materiaali. Tämän tuotteen voi nähdä vahvimpana kilpailijana Pikkulin konseptille. Lions Questin materiaali oli ollut viikoittaisessa käytössä kaikissa haastateltujen esikouluopettajien ryhmissä. Lions Quest -ohjelmaa on käytetty Suomessa jo 25 vuotta, ja ohjelman koulutuksen on saanut Suomessa 18 000 kasvattajaa. Ohjelmaa hyödynnetään yli 80 maassa, joissa sitä sovelletaan sopivaksi paikalliseen toimintaympäristöön. (Lions Quest -elämisen taitoja, 2016).

Kohderyhmän palaute on tärkeää tuotteen kehittämisessä

Ryhmähaastatteluista saatu palaute oli erittäin hyödyllistä. Pikkulin visuaalisesta maailmasta ja animaatiosta pidettiin. Samoin Pikkulin tarinan opetukselliset tilanteet ja tarina koettiin kiinnostavaksi ja sopivaksi opetuskäyttöön niin varhaiskasvatuksessa kuin koululuokilla. Jotkut opettajista olivat sitä mieltä, että Pikkulin hahmot ja animaatio sopivat ehkä paremmin pienemmille lapsille, kun taas jaksoissa esiintyvät asiat ja tilanteet sopisivat vanhemmille lapsille. Useat opettajat toivat kuitenkin esiin, että Pikkulissa käsiteltävät tilanteet sopivat hyvin myös 4.-5.luokille. Tämä pitää huomioida tuotteen kehittämisessä.

Mun 2.luokka tykkäsi tosi paljon Pikkulin tv-jaksoista. Mä näen, että Pikkuli toimisi tosi hyvin tunnetaitojen opettelussa alaluokilla. (11.4.2016, Hepokullan koulu.)

Mun mielestä Pikkuli voisi toimia aiheiden ja tilanteiden puolesta aivan hyvin myös 4.-5.luokille. (11.4.2016, Hepokullan koulu.)

Ehkä tosta animaatiosta tulee ehkä sellainen olo, että se olisi pienemmille tarkoitettu. Mutta jos ajattelen mun omia ekaluokkalaisia, niin tän tyyppiset tilanteet on kyllä tosi tuttuja. (6.4.2016, Kähärin koulu.)

Varmaan semmoset lapset, jotka käyttää sähköisiä välineitä vähemmän, eikä pelimaailma ole niin tuttu, niin viihtyisivät tosi hyvin tämän kanssa. (28.4.2016, Paattisten päiväkot.)

Mun ykkösluokasta ehkä puolelle voisi upota ihan hyvin tämmönen hyvinkin lapsenomainen, mutta voi olla, että iso osa ajattelee, että tässä ei ollut mitään hurjaa. Moni ykkösluokkalainen kaipaa jo vähän jotain hurjempaa. (6.4.2016, Kähärin koulu.)

Neljässä haastattelussa tuli ilmi Pikkulin potentiaali maahanmuuttajalasten kanssa työskentelyssä. Pikkuli on kielelön sarja, eli hahmot puhuvat ja ääntelehtivät omalla lintukielellä. Tämä nähtiin rikkautena ja mahdollisuutena lasten kanssa, jotka vasta opettelevat suomen kieltä. Pikkulin hahmoja ja tarinaa voitaisiin mahdollisesti käyttää kielen ja kulttuurin opettamisessa. Tämä kannattaa muistaa siinä vaiheessa, kun Pikkulin oppimisympäristöä päästään kehittämään yhteistyössä kasvatusalan ammattilaisten kanssa.

Haastatteluissa kysyttiin myös, onko opettajien arjessa, tai uudessa opetussuunnitelmassa jokin pedagoginen osa-alue, johon tarvitaan täysin uutta opetusmateriaalia. Vastaukset osoittivat, että uusia työkaluja kaivataan niin sanottuihin läpäisyaineisiin ja opetusteemoihin, jotka eivät välttämättä liity mihinkään tiettyyn oppiaineeseen (1.–2.-luokilla). Uutta materiaalia toivottiin sosiaalisten- ja vuorovaikutustaitojen, ICT-taitojen (koodaus ja ohjelmointi), kansainvälisyystaitojen, sekä mediakasvatuksen ja kuvanlukutaidon opettamiseen. Edellä mainituista taidoista peruskoulun opetussuunnitelmassa on selkeästi korostettu ICT-taitoja ja sosiaalisia taitoja. Tässä voisi olla siis selkeä markkinarako uudelle digitaaliselle opetustuotteelle. Käytännössä isot kustantamot tarjoavat opetusmateriaalia kaikkiin varsinaisiin oppiaineisiin.

Kyl varmaan, kun tämä tulee uuteen opetussuunnitelmaan ihan omana alueena tämä tunne- ja sosiaaliset taidot. Kyl se varmaan koulujakin herättää, että nyt tarvitaan oikeesti jotain materiaalia. Sit just se koodaus kanssa, että kyllä tähän jotain täytyy saada. Ei niitä ihan tyhjästä nyhjästä, kyl siinä rako on ja kysyntää on tulevaisuudessa. (6.3.2016, Kähärin koulu.)

6 PIKKULIN OPETUSKONSEPTIN VAHVUUDET JA HAASTEET

Pikkulin opetuskonsepti perustuu valmiille tv-sarjalle. Animaatiot, äänet ja muu tekninen materiaali ovat siis jo olemassa jatkokäyttöä varten. Tässä tilanteessa esimerkiksi mobiilipelien tuottaminen on huomattavasti nopeampaa kuin tilanteessa, jossa animaatiomateriaalia tai muuta teknistä materiaalia ei ole valmiina. Tuotteistamisen näkökulmasta tämä on merkittävä vahvuus.

Pikkulin tarina on vahva pohja tuotteistamiselle

Hyödynsimme Pikkulin EDUappin valmistelussa jo aikaisemmin mainittua kartoitusta, jossa kaksi Turun yliopiston lastentarhanopettajaopiskelijaa analysoivat pro gradu -tutkimuksessaan Pikkulin tv-jaksot 3–6-vuotiaiden lasten näkökulmasta. Työssä kartoitettiin muun muassa sitä, minkälaista oppimista Pikkulin jaksoissa on. Tämä tehtiin jaksokohtaisesti, eli nyt tiedämme, mitä ja minkälaista oppimista jaksoissa tapahtuu eri oppimisalueiden näkökulmista. Tätä tietoa voidaan käyttää hyväksi jaksoihin perustuvassa tuotekehityksessä.

Pikkulin vahvuus on valloittava visuaalinen maailma ja laadukas animaatiokerronta. Mielestäni useat lapsille tehdyt opetuspelit puhelimissa ovat visuaalisuudeltaan hieman tylsiä ja animaatiohahmot ovat geneerisiä. Tämä on henkilökohtainen mielipiteeni ja perustuu opetuspeleihin, joihin olen tutustunut. Pikkulin tarinan tapahtumat liittyvät lapsen elämän erilaisiin tilanteisiin ja käsikirjoitus on aidosti opetuksellinen. Tv-sarjan monipuolinen hahmokavalkadi tarjoaa myös runsaasti mahdollisuuksia tuotteistamiseen.

Pikkuli-brändin arvot ovat positiivisuus, perhe, ystävyys, luonto ja ilo. Tuotteiden arvopohja on lapsiperheen tuotesarjalle hyvä, ja esimerkiksi luonto on myös kansainvälisesti kiinnostava teema. Pikkulin tv-jaksoja ja mobiilipelejä on testattu erilaisilla lapsiryhmillä vuosina 2013–2016, ja palaute sekä lapsilta että

aikuisilta on ollut positiivista. (M. Aittokoski, henkilökohtainen tiedonanto 20.4.2016.)

Pikkulin opetuskonseptin vahvuus on myös monipuolisuus. Tavoitteena on rakentaa monipuolinen tuotepaketti, johon kuuluvat opetustuotteet ja verkossa toimiva oppimisympäristö. Tuotteita voisivat olla ensimmäisen kirjan ja tv-sarjan lisäksi esimerkiksi tehtäväkirjat, digitaaliset pelit, lautapelit, musiikki ja opetuksessa käytettävät hahmot.

Tavoitteena kansainväliset markkinat

Pikkuli seikkailee parhaillaan tv-sarjan lisäksi myös muissa paikoissa. Kesäkuussa 2016 ensimmäinen Pikkulin leikkipaikka avautui Turun keskustan Hansa-kauppakeskuksessa ja yhteistyötä rakennetaan Turun kaupungin kanssa erityisesti matkailijoita ja lapsiperheitä ajatellen. Metsämarja Aittokoski kommentoi Pikkulin tulevaisuutta Turun sanomissa keväällä 2016 näin: ”Virittelemme Turun taidemuseon kanssa muistipelisovellusta, jossa on Pikkuli-versioita kuvataiteen klassikoista. Sosiaalisten ja tunnetaitojen opetussovellus on Hepokullan koulussa kokeiltavana.” (Turun sanomat, 20.4.2016).

Pikkulin EDUappia kehitettiin esi- ja alkuopettajien ryhmähaastattelujen jälkeen yhteistyössä Hepokullan koulun 1.–2.-luokkien opettajien ja oppilaiden kanssa Turussa. Tuotekehitystä on siis tehty yhdessä kohderyhmän kanssa. Tavoitteena oli miettiä yhdessä tv-sarjan jaksoihin sisältyviä oppimistilanteita ja niihin liittyviä lapsia aktivoivia oppimiskysymyksiä. Pohdimme myös erilaisia tehtäviä ja harjoituksia, joita oppimistilanteissa voisi hyödyntää. Yhteistyö oli osallistuneilta oppilailta ja opettajilta saadun palautteen mukaan antoisaa ja hauskaa.

Pikkulin tv-sarjan kansallinen ja kansainvälinen tunnettuus luovat paljon edellytyksiä myös muiden tuotteiden menestymiselle. Tavoitteena on, että Pikkulin opetuskonseptia tullaan markkinoimaan kohdemarkkinalle aina

yhdessä tv-sarjan kanssa. Opetustuotteiden soveltamista ja markkinointia kansainvälisille markkinoille helpottaa se, että Pikkuli on kielellön animaatio-sarja. Tv-sarjan yhteydessä kohdemarkkinalla on mahdollisuus rakentaa lisensointia, joka on jo ulkoistettu yhteistyökumppanille.

Tässä vaiheessa Pikkulin tunnettuus on Suomessa vielä pieni, mutta toisen tv-sarjan tuotantokauden jälkeen suomalaiset lapsiperheet tuntevat Pikkulin jo paremmin. Valtakunnallista medianäkyvyyttä Pikkuli sai tv-sarjan alkamisen yhteydessä YLE:n Pikku Kakkosella 8.4.2016. Paikallisesti Pikkuli on ollut esillä mediassa Turussa jo muutaman vuoden ajan.

Pelialalla ja edutech-tuotteissa on paljon kilpailua ja haasteena on, miten Pikkuli saadaan erottumaan muista markkinoilla olevista tuotteista. Esi- ja alkuopetuksen käyttöön kehitetään parhaillaan myös muita konsepteja, joista markkinoilla ovat jo Moomin Language School ja Rovio Entertainment Oy:n Fun Learning -konsepti. Fun Learning perustuu Angry Birds Playground -tuotteelle. Moomin Language School tarjoaa työkaluja lasten kielten oppimiseen Suomessa ja kansainvälisillä markkinoilla. Roviolla on ollut hyvät taloudelliset mahdollisuudet Angry Birds-tuotteistamiseen ja brändi tunnetaan maailmanlaajuisesti. Lisensoinnin kautta vihaisen punaisen linnun voi lisätä tuotteeseen kuin tuotteeseen. Ainoa suoraan tunnetaitoihin keskittynyt suomalainen opetustuote on tällä hetkellä pilottivaiheessa oleva Rounders. Tuoteperheeseen kuuluu muun muassa kirja, digitaalinen kirja, mobiilipelejä, appseja ja minivideoita. (Rounders 2016). Rounders on hyvin lähellä Pikkulin konseptia, mutta edelleen Pikkulin vahvuutena on tv-sarja ja vahva tarina.

Opetuskonseptin kehittämisen seuraavat askeleet

Pikkulin opetuskonseptin kehittämisessä haasteita ovat rahoituksen ja sopivan yhteistyökumppanin löytäminen. Opetustuotteiden täytyy olla pedagogisesti hyvin toteutettuja, eli tiimissä täytyy olla kasvatustalon ammattilaisia. Yrityksessä on kuitenkin jo paljon ja kokemusta esimerkiksi videomuotoisten

opetussisältöjen tekemisestä ja tätä kautta myös pedagogista osaamista. Kasvatusalan kontakteja löytyy myös runsaasti. Kehityshankkeen aikana olimme tiiviisti yhteydessä esimerkiksi Turun yliopiston Oppimistutkimuksen kehittämisen tutkijoiden kanssa.

Yhteistyökumppanin valintaan liittyy liiketoimintamallin pohtiminen.

Liiketoimintamalli tarkoittaa sitä, miten yritys ansaitsee omalla bisneksellä ja miten se käytännössä toteutetaan. Yritykset voivat erikoistua erilaisiin rooleihin ja tehtäviin ja jättää ydinliiketoimintansa ulkopuolelle jäävät tehtävät liiketoimintaverkon muiden jäsenten tehtäväksi (Join in Oy 2016). Pikkulin opetuskonseptin kohdalla tämä voisi tarkoittaa sitä, että Aittokoski Experience Oy:n liiketoiminta keskittyy tekijänoikeuksien eli IPR:n (intellectual property rights) myymiseen ja jokin muu taho toteuttaa eri tuotteiden tuottamisen (pelit ja pedagogiset sovellukset). Haasteena on myös uuden rahoituksen löytäminen konseptin kehittämiseksi.

Opetuskonseptin tuotteiden tuotantoprosessi vie aikaa. Uuden tuotteen tuotanto, testaus, markkinointi ja myynti tarkoittaa kuukausien, jopa vuosien prosessia. Pikkulin opetustuotteita ajatellen tekninen materiaali on kuitenkin jo valmiina (grafiikka, tarina, hahmot) ja tuotteistaminen on ketterää. Haaste voi olla myös kohderyhmän heterogeenisyys ja ikähaitari. Tuotekehityksen, myynnin ja markkinoinnin toteuttaminen olisi yksinkertaisempaa, jos tuotteella on selvästi tietty ikäkatteoria. Pikkulin kohderyhmäksi on nyt määritelty 3–8-vuotiaat lapset, eli kohderyhmään kuuluu eri kehitysvaiheissa ja opetustasojen piirissä olevia lapsia. Tämä voi olla myös mahdollisuus - Pikkulin opetuskonsepti sopii laajemmalle kohderyhmälle ja tuotteessa on jatkuvuutta ikäryhmästä toiseen.

Pitkäjänteisen työn ja oikeiden liiketoimintavalintojen kautta Pikkulilla on edellytykset menestyväksi tuotteeksi Suomessa ja kansainvälisillä markkinoilla. Aittokoski Experience Oy:llä on käsissään jotain ainutlaatuista, jota monella

toimijalla ei ole; Pikkulin ainutlaatuinen tarina. Peleillä ja kaikilla muillakin tulevilla Pikkuli-tuotteilla on tätä kautta vahva pohja.

7 YHTEENVETO

Artikkeli käsittelee turkulaisen Aittokoski Experience Oy:n Pikkulin tv-sarjaan perustuvan uuden opetuskonseptin kehittämistä. Työ kuului opintojeni kehittämishankkeeseen Luova tuottaja (YAMK) -koulutuksessa Turun AMK:n Taideakatemiassa (2015–2016). Kehittämishankkeen tavoitteena oli kartoittaa edellytyksiä Pikkulin tv-sarjaan perustuvalla opetuskonseptillä. Selvitystyöhön kuului muun muassa asiakastarvetta kartoittavien haastattelujen tekeminen, esi- ja varhaiskasvatuksen trendeihin tutustuminen, edutech-alan tuotteiden kilpailutilanteeseen tutustuminen ja rahoitusmahdollisuuksien selvittäminen.

Keskeinen osa kehittämishanketta oli esi- ja alkuopetuksen piirissä toteutetut ryhmähaastattelut, joilla selvitettiin kasvatusalan ammattilaisten ajatuksia ja toiveita digitaalisista opetustuotteista. Turkulaisten esi- ja alkuopetuksen opettajien haastattelujen mukaan SEL-taitojen (social and emotional skills) oppimiseen ja opettamiseen tarvitaan uusia työkaluja päiväkodeissa, esikouluopetuksessa ja 1.–2.-luokkien opetuksessa. Ensimmäinen Pikkulin opetuskonseptin tuote on digitaalinen tunnetaitojen opetuspelejä EDUapp (työnimi), jota testattiin kohderyhmällä haastattelujen yhteydessä. Haastatteluista saadun palautteen mukaan Pikkulin tv-sarja sopisi jollaisenaan opetusmateriaaliksi ja tv-sarjan sisältö käsittelee tärkeitä asioita lasten maailmasta.

Sosiaalisia taitoja, tunnetaitoja ja vuorovaikutustaitoja korostetaan myös uusissa Opetushallituksen perusopetuksen-, esiopetuksen-, ja varhaiskasvatuksen perusteissa. Perusteissa suositellaan muun muassa tunnetaitoja kehittävien opetusmateriaalien käyttöä. Digitaaliset opetustuotteet ja Pikkulin elämyksellinen opetuskonsepti voivat tulevaisuudessa vastata hyvin toiminnallisen esiopetuksen muuttuviin pedagogisiin tarpeisiin. Elämyksellisten oppimisympäristöjen ja teknologian avulla (esimerkiksi pelit), oppiminen voi parhaimmillaan olla motivoivaa, mielenkiintoista ja tehokasta sekä lasten että opettajien kannalta. Opetuspelien käyttöä esi- ja alkuopetuksessa on kuitenkin

tutkittu Suomessa vielä vähän ja alan tutkimuskenttä on hajanaista. Vaikka peleihin ja pelillisyyteen suhtaudutaan kasvatusalalla positiivisesti, tutkimustietoa aiheesta tarvitaan lisää.

Opetuskonseptin haaste kilpailun lisäksi on oikeiden yhteistyökumppaneiden löytäminen. Aittokoski Experience Oy:llä ja Sun in Eye Productionilla on tv- ja elokuvatuotantojen lisäksi vahvaa kokemusta opetuksellisten tv-ohjelmien ja elokuvien tuotannosta sekä monimediallisesta konseptoinnista. Oikeat liiketoimintakumppanit, joilla on osaamista ja verkostoja edutech-alalla, ovat avainasemassa konseptin tulevaisuutta varten. Seuraava askel on tehdä konseptille liiketoimintasuunnitelma, joka sisältää aikataulun, rahoituksen ja suunnitelman siitä miten konsepti saadaan konkretisoitua myytäväksi tuotteeksi Suomessa ja kansainvälisillä markkinoilla.

Konseptin selkeä vahvuus on tv-sarjan jo valmiiksi vahva opetuksellisuus. Vahvuus on myös se, että tekninen materiaali on jo valmiina uuden konseptin tuotteita varten (hahmot, tarina, grafiikka, opetustilanteet). Tuotteistamisprosessissa tämä kaikki voidaan muuttaa ketterästi uudeksi kaupalliseksi tuotteeksi.

Pikkulin opetuskonseptia kehitetään parhaillaan eteenpäin XEdu-ohjelmassa. Seuraavien kuukausien aikana selviää, miten Pikkulin potentiaalia voidaan hyödyntää opetustuotteena ja miten se saadaan markkinoille Suomessa ja kansainvälisesti. Toivon Pikkulin opetustuotteiden ja muiden sisältöjen kehittämiseen paljon sinnikkyyttä ja onnea. Toivottavasti tulevaisuudessa näemme Pikkulin seikkailemassa yhä useammin kodeissa, medioissa ja kaupassa niin Suomessa kuin ulkomailla.

LÄHTEET

Aineisto

Haastattelu:23.3.2016, Suikkilan päiväkot.

Haastattelu: 6.4.2016, Kähärin koulu

Haastattelu: 11.4.2016, Hepokullan koulu.

Haastattelu: 12.4.2016, Luolavuoren koulu.

Haastattelu:20.4.2016, Rauninaukion päiväkot.

Haastattelu: 28.4.2016, Paattisten päiväkot.

Kirjallisuus

Finpro, 2016. Viitattu 17.7.2016, <http://www.eduexport.fi/why-finland>

Harju, V. 2000. Tulevaisuuden taidot oppimisen lähtökohtana. Teoksessa Niemi, H. & Multisilta, J. (toim.), Rajaton luokkahuone. Jyväskylä: PS-Kustannus.

Hromek, R. & Roffey, S. 2009. "Promoting Social and Emotional Learning With Games: "It's Fun and We Learn Things". Simulation & Gaming 40: 5 (October 2009), 626–64.

Viitattu 4.5.2016. <http://sag.sagepub.com/content/early/2009/06/15/1046878109333793.abstract>

Jabbar, A; Felicia, P. 2015. Gameplay Engagement and Learning in Game-Based Learning: A Systematic Review. Review of Educational Research. Vol 85, 4, 740-779. Viitattu 5.5.2016. <http://rer.aera.net>

Join in Oy. Yrityksen liiketoimintamalli. Viitattu 14.7.2016, <http://www.joinin.fi/palvelut/yrityksen-liiketoimintamalli/>

Kangas, M; Vesterinen, O & Krokfors, L. 2014. Oppimispelit lapsen maailman, pelitutkimuksen ja osallistavan pedagogiikan risteyskohdassa. Teoksessa Krokfors, L; Kangas, M; Kopisto, K. (toim.) Oppiminen pelissä; Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere:Vastapaino.

Kittilä, J. 2016. Pieni, oranssi turkulainen lentää moneen mediaan. Turun sanomat. 20.4.2016.

Koskinen, A; Kangas, M & Krokfors, L. 2014. Oppimispelien tutkimus pedagogisesta näkökulmasta. Teoksessa Krokfors, L; Kangas & M; Kopisto, K. (toim.) Oppiminen pelissä; Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino.

Kronqvist E-L & Kumpulainen K. 2011. Lapsuuden oppimisympäristöt. Eheä polku varhaiskasvatuksesta kouluun. Helsinki: WSOYpro Oy.

Lehtinen E; Lehtinen H; Brezovsky B. 2014. Matematiikka pelissä. Teoksessa Krokfors, L; Kangas, M & Kopisto, K. (toim.) Oppiminen pelissä; Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino.

Lions Quest -elämisen taitoja, 2016. Viitattu 13.5.2016 www.lionsquest.fi.

Mäkitalo, M. 2016. Hyötypeli koukuttaa oppimaan. Turun sanomat, 22.2.2016.

Mäyrä, F. 2014. Alkusanat. Teoksessa Krokfors, L, Kangas, M & Kopisto, K (toim.), Oppiminen pelissä; Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino.

Opetushallitus 2014. Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet. Viitattu 15.4.2016, http://www.oph.fi/download/163781_esiopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf

Opetushallitus 2014. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014. Viitattu 15.4.2016, http://www.oph.fi/download/163777_perusopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf

Opetushallitus, 2005. Varhaiskasvatuksen perusteet. Viitattu 14.5.2016, [www.http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/77129/Varhaiskasvatussuunnitelmanperusteet.pdf?sequence=1](http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/77129/Varhaiskasvatussuunnitelmanperusteet.pdf?sequence=1)

Playful Learning Center 2016. Viitattu 15.5.2016, www.plcfinland.fi

Ronimus, M. 2012. Digitaalisen oppimispelin motivoivuus. Havaintoja Eka-peliä pelanneista lapsista. Viitattu 11.7.2016. <https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/37833/9789513947217.pdf?sequence=1>

Rounders 2016. Viitattu 15.6.2016 www.rounders.fi

Sammallahti, T. 2009. Konseptisuunnittelun supersankari. Helsinki: Books on Demand GmbH.

SGC Finland 2016. Viitattu 29.5.2016 www.seriousgamingcluster.fi

Tekes, 2016. Viitattu 17.7.2016. http://www.tekes.fi/globalassets/global/ohjelmat-ja-palvelut/ohjelmat/skene/hyotypelitteollisuus_2016_loppuraportti_v1_1.pdf

Turun kaupunki 2016. Turun kaupungin esiopetussuunnitelma 2016. Viitattu 14.5.2016, http://www.turku.fi/sites/default/files/atoms/files//turun_esiopetussuunnitelma_2016.pdf.

Turun kaupunki. Turun kaupungin varhaiskasvatussuunnitelma 2013. Viitattu 14.5.2016, http://www.turku.fi/sites/default/files/atoms/files/turun_varhaiskasvatussuunnitelma_2013.pdf

Vanges, V; Gram Okland, N-T; Krumsvik, R. 2012. Computers games in pre-school settings: Didactical challenges when commercial educational computer games are implemented in kindergartens. *Computers & Education* 58 (2012) 1138-1148. Viitattu 17.5.2016. <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131511003344>

Veermans, M; Tapola, A. 2006. Motivaatio ja kiinnostuneisuus. Teoksessa Järvelä, S; Häkkinen, P, & Lehtinen, E. Oppimisen teoria ja teknologian opetuskäyttö. WSOY Oppimateriaalit Oy: Helsinki.

Vesterinen, O; Mylläri, J. 2014. Peleistä pelillisyyteen. Teoksessa Krokfors, L; Kangas, M & Kopisto, K. (toim.) Oppiminen pelissä; Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino.

XEdu 2016. Viitattu 25.5.2016. www.xedu.com

ⁱ HAASTATTELUKYSYMYKSET

1. Minkä ikäisten lasten kanssa työskentelet?
2. Minkälaisia opetustuotteita päiväkodissanne/esikoulussanne/koulussanne käytetään (digitaalisia/ei-digitaalisia)?
3. Mitä mahdolliset käytössä olevat digitaaliset opetustuotteet ovat? (Esim. Molla - hankkeen tuotteet, EKA-peli, Tunnemuksu, Petra's Planet?)
4. Onko opetuksessanne jokin pedagoginen osa-alue, johon tarvitaan opetusmateriaalia?
5. Voisiko digitaalinen opetusmateriaali toimia tietyn pedagogisen tavoitteen saavuttamisessa ja minkä asian oppimisessa digitaalinen materiaali voisi toimia hyvä? Onko digitaalisille opetustuotteille (esim. pelit) tarvetta nyt tai lähitulevaisuudessa?
6. Mitä sosiaalisten taitojen ja tunnetaitojen työkaluja teillä on käytössä?
7. Toivotaanko sosiaalisten taitojen ja tunnetaitojen opetukseen uusia työkaluja? (Onko niitä helppo löytää tai toteuttaa?)
8. Olisiko Pikkuli EDUapp mielestäsi kiinnostava tuote sosiaalisten taitojen ja tunnetaitojen käsittelyyn? Minkälaisessa opetustilanteessa voisit käyttää Pikkuli EDUappia?
9. Onko olemassa esteitä tuotteiden käyttöönottamiselle? (Esim. laitteiston puute, taloudelliset resurssit, osaamisen puute.)
10. Millainen on sopivan mittainen oppimistunti (45 min, 60 min...)?
11. Mitä teknisiä välineitä päiväkodissa, esikoulussa, koulussa käytetään audiovisuaalisen materiaalin katsomiseen?
12. Ovatko käyttämäsi digitaaliset opetusmateriaalit helppokäyttöisiä vai oletko kohdannut vaikeuksia? Jos, niin mitä?
13. Tuleeko uusien opetusmateriaalien mukana koulutusta tai opettajan tukimateriaalia? Minkälaista tukimateriaalia kaipaavat?
14. Miten päiväkotikoulu ostaa uudet opetusmateriaalit? Kuka päättää ostoista?