

Leila Kurkikangas, Pia Sävelkoski

MusaPolku - ”I did it my way”

Sovellus ja peli oppilaan musiikkipolun havainnollistajaksi

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Musiikki, ylempi AMK

Musiikin tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

20.5.2017

Tekijä(t) Otsikko	Leila Kurkikangas, Pia Sävelkoski MusaPolku - "I did it my way"
Sivumäärä Aika	Sovellus ja peli oppilaan musiikkopolun havainnollistajaksi 43 sivua 20.5.2017
Tutkinto	Musiikki, ylempi AMK
Koulutusohjelma	Musiikin tutkinto-ohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Musiikkipedagogi, ylempi AMK
Ohjaaja(t)	MuT, Leena Unkari-Virtanen KM, TIO (AMK), Jori Pitkänen
<p>Soitonopiskelu koostuu monenlaisista osa-alueista, jotka kaikki vaikuttavat lopputuloksen "soittotaito" syntymiseen. Tekniset haasteet, sosiaalinen vuorovaikutus ja luovan ajattelun kehittyminen ovat jokainen suuressa roolissa soittajan matkalla. Kun tähän soitonopiskelun monimuotoisuuteen yhdistää oppilaiden yksilöllisyyden ja sen, että oppija prosessoi saamaansa tietoa aikaisempien kokemustensa perusteella, oppimispolut voivat olla hyvin erilaisia.</p> <p>Mielestämme oppilaan hahmotus omasta osaamisestaan hautautuu helposti harvojen ker-tasuoritusten alle ja opintopolku jää näkymättömiin. Kehittämiprojektimme tarkoitus on tuoda oppilaan osaaminen paremmin esiin ja hyödyntää tätä tietoa oppimisprosessissa.</p> <p>Olemme suunnitelleet mobiilipelistä ja -sovelluksesta koostuvan MusaPolku -kokonaisuuden opettajan ja oppilaan käyttöön musiikinopiskelun tueksi. Sovelluksesta ja pelistä toteutetaan kevään 2017 aikana prototyyppi EduDigi -hankkeen avulla. Opinnäytetyömme kirjallisessa osuudessa avaamme kokemuksiamme ja ajatuksiamme musiikin opettamisesta, oppimisesta ja arvioinnista. Peilaamme ajatuksiamme myös uunituoreen opetussuunnitelman viitekehyksessä. Lisäksi esittelemme MusaPolku -kokonaisuuden sekä raportoimme projektin suunnittelusta ja toteutukseen liittyvistä vaiheista. Tämä opinnäytetyö kattaa projektin tapahtumat syksystä 2016 kevään 2017 loppuun.</p> <p>Opinnäytetyömme kirjallisessa osassa pyrimme kytkemään käytännön työtä yleisiin oppimiskäsityksiin ja teorioihin. Musiikkiopiston arjessa tekemämme havainnot opettamisesta ja oppimisesta ovat keskeinen lähde projektin suunnittelussa. Kehitysprosessin aikaisten kokemusten reflektointi on keskeinen työtapo projektin työstämisessä. Lisäksi olemme benchmarkanneet erilaisia digitaalisia oppimisympäristöjä sekä oppimiselejä. Näemme peleissä ja leikeissä huomattavia mahdollisuuksia oppimisen rikastuttajana ja siksi tukeudumme kehitysprojektissamme myös pelillisyyteen.</p> <p>MusaPolku konkretisoi koko oppilaan opintomatkan. Se soveltuu itsearviointitaitojen harjoitteluun ja selkeyttää oppilaalle musiikinopiskelun oppisisältöjä. MusaPolku kurottaa hauskan oppimisen keinoin pelillisillä elementeillä kohti iloista ja innostuvaa oppimista.</p>	
Avainsanat	soitonopetus, musiikin oppiminen, itseohjautuvuus, arviointi, osallistava arviointi, pelillisuus, pelillistetty opetus, pelioppiminen

Author(s) Title Number of Pages Date	Leila Kurkikangas, Pia Sävelkoski MusaPolku-“I Did It My Way” Application and Mobile Game to Visualize the Student’s Music Path 43 pages 20 May 2017
Degree	Master of Music
Degree Programme	Music
Specialisation option	Music Pedagogy
Instructor(s)	Leena Unkari-Virtanen, D.Mus. Jori Pitkänen, M.Ed., Drama Instructor, B.A.
<p>The path to mastering a musical instrument involves various components, such as technical skills, social interaction and progress of creative thinking. On top of this, the students’ individuality and way of processing information in reference to their previous experiences results in even greater variety in individual learning paths.</p> <p>In our opinion, students’ understanding about their skills is easily buried under occasional tests and the learning path itself remains invisible. The purpose of our research and development project is to find a way to identify the student’s competence and to use this information in the learning process.</p> <p>Our solution was to design a tool entitled <i>MusaPolku</i> (Music Path), which is a combination of a digital application and a game for teachers and students. During spring 2017, we worked on a prototype that will be implemented in cooperation and with the contribution of the EduDigi project in summer 2017. In this report, we share our experiences and thoughts about teaching, learning and assessment. We also reflect on our thoughts in the framework of the new national curricula for music and general education. In addition, we introduce <i>MusaPolku</i> and report on the steps of planning and implementing the project. This thesis covers the process from autumn 2016 until spring 2017.</p> <p>In this report, we discuss instrumental tuition in reference to common learning concepts and theories, based on our observations and experience of our daily work at a music institute and describe how we used our reflection in the development of <i>MusaPolku</i>. Additionally we have benchmarked different digital learning environments and learning games and we are convinced that gamification offers great possibilities to enrich the learning process.</p> <p><i>MusaPolku</i> concretizes the student’s entire learning path, improves their self evaluation skills and clarifies the contents of learning to the student. <i>MusaPolku</i> employs gamification to make learning a fun and inspired experience.</p>	
Keywords	music learning, Instrumental tuition, gamification, game-based learning, gamified education, assessment, participatory evaluation, self-directed learning

Sisällys

1 Johdanto.....	1
2 OPINNÄYTETYÖN KUVAUS JA KEHITTÄMISTEHTÄVÄ.....	4
2.1 Tavoitteet yhteisiksi.....	4
2.2 Tieto näkyväksi.....	6
2.3 Sovellus ja peli.....	7
2.4 Opinnäytetyön menetelmät.....	7
3 KOHTI UUTTA OPETUSSUUNNITELMAA.....	8
3.1 Opettaja – kohtaamisen ammattilainen.....	8
3.2 Uudet oppimisympäristöt.....	11
4 AJATUKSIA ARVIOINNISTA.....	13
4.1 Arviointi ja mitä sille tapahtuu – asiantuntijan silmälasein arvioinnista.....	15
4.2 Välineitä arvioinnin avuksi.....	17
5 DIGI DIGI – HAASTAVAA JA VAATIVAA?.....	19
5.1 Pelit ja leikit.....	19
5.2 Sähköä musiikkiopistoon.....	20
6 KEHITYSTYÖN PROSESSI.....	22
6.1 Prosessi aikajanalla.....	23
6.2 Rakennuspalikat opintopolun havainnollistajaksi.....	23
6.3 Sovelluksen toimintojen pohdintaa.....	24
6.4 Resurssit vastaan visiot.....	25
6.5 Avattaresta Base builder -peliksi.....	26
6.6 PeliPortfoliosta MusaPoluksi.....	27
6.7 Kohti pelin koodausta.....	28
6.8 Pedagogiset ajatukset kristallisoituvat.....	28
7 SOVELLUS JA PELI.....	29
7.1 Palikat.....	29
7.2 Sovelluksen yläkategoriat.....	30
7.3 Sovelluksen alakategoriat.....	32
7.4 Palikoita keräämään.....	32
7.5 Power - tehopisteet.....	32
7.6 Hautomo.....	33

7.7 Peli.....	33
7.8 Prototyypin toteutus.....	34
7.9 Sovelluksen kuvakäsikirjoitus.....	34
7.10 Game design -dokumentti.....	34
8 POHDINTA.....	35
Lähteet.....	38

1 Johdanto

Musiikkipedagogin työ vaatii jatkuvaa omien arvojen ja käsitysten tarkkailua. Lisäksi opettajan täytyy punnita omia tavoitteitaan suhteessa oppilaan tavoitteisiin, mutta ottaa myös huomioon opetussuunnitelman ja oppilaitoksen asettamat tavoitteet.

Olemme toimineet tiiviisti jo yli vuosikymmenen ajan sellon-, alttoviulun- ja viulunsoiton-opettajina eri kokoisissa musiikkiopistoissa pääkaupunkiseudulla ja lähikunnissa. Koke-
musta on kertynyt paljon sekä yksilöopetuksesta, että suurempien ryhmien ohjauksesta. Opistojen erilaisuus ja oppilaidemme laaja ikäskala on työmme, ammatissa kehittymisen ja tämän opinnäytetyön kannalta suuri rikkaus.

Polkumme tähän hetkeen ovat oman näköisemme, yhtyneet monesti mm. kamarimusiikin ja erilaisten musiikkiprojektien kautta, mutta nyt ne kohtasivat yhteisen pedagogisen haasteen johdosta. Huomasimme molemmat pohtivamme samoja opetustyössämme esiin nousseita kysymyksiä. Miten saada oppilas innostumaan enemmän omasta oppimisestaan? Auttaisiko tähän, jos oppilas ottaisi enemmän vastuuta omasta oppimisestaan sekä oppisi arvioimaan itseään ja toimintaansa? Voitaisiinko oppilaan ymmärrystä musiikinopiskelun opintokokonaisuuksista lisätä ja mikä rooli arvioinnilla oppimisessä on?

Kysymyksiä on noussut myös riittävän kannustavan ja oppilaslähtöisen ilmapiirin luomisen ajoittaisista haasteista perinteisessä suorituskeskeisessä oppilaitosjärjestelmässä. Mielestämme oppilaan hahmotus omasta osaamisestaan hautautuu helposti harvojen kertasuoritusten alle ja opintopolku jää näkymättömiin. Näkemyksemme mukaan opettajan tulisi rohkaista oppilasta asettamaan itselleen tavoitteita ja ymmärtämään, että arviointi on koko ajan osa prosessia, ei lopullinen "tuomio". Tämä opinnäytetyö on syntynyt tarpeesta tuoda oppilaan osaaminen paremmin esiin ja hyödyntää tätä tietoa oppimisprosessissa.

Lopullisen sysäyksenä liikkeelle kehittämistyömme sai syksyllä 2014 käynnistetystä Rakentava palaute - Konstruktiv bedömning -oppilasarvioinnin kehittämishankkeesta. (RaPa-KoBe, 2014.) Tässä RaPa-KoBe -hankkeessa oli mukana kolme musiikkiopistoa: Musiikkiopisto Juvenalia, Musiikkiopisto Avonia ja Musikinstitutet Kungsvägen. Hankkeen ensimmäisen vaiheen tavoitteena oli kehittää ja kokeilla arvioinnin eri väli-

neitä, jotka tukevat oppimista, konkretisoivat oppilaalle tämän edistymisen ja vahvistavat oppilaan sitoutumista omaan opiskeluun. Arvioinnin työvälineiden suunnittelu ja rikkaat keskustelut niin hankkeen aikana kuin sen jälkeenkin jättivät kipinän kehittämistyön jatkamisesta edelleen.

Mukavaa porinaa erilaisista opetuskenttää uudistavista hankkeista on siis käynnissä. Muutoksia eri käytännöissä tapahtuu kuitenkin jähmeästi. Mielestämme innostuneista suunnitelmista pitäisi päästä eteenpäin ja kaipasimme konkreettista työvälinettä opetustyömme tueksi. Musiikkiopiston arjessa tekemämme havainnot opettamisesta ja oppimisesta ovat keskeinen lähde projektin suunnittelussa. Opinnäytetyössä pyrimme kytkeämään käytännön työtä yleisiin oppimiskäsityksiin ja teorioihin. Näemme peleissä ja leikeissä huomattavia mahdollisuuksia oppimisen rikastuttajana ja siksi tukeudumme kehitysprojektissamme myös pelillisyyteen.

Olemme suunnitelleet mobiilipelistä ja -sovelluksesta koostuvan MusaPolku -kokonaisuuden. MusaPolun tarkoitus on auttaa oppilasta ymmärtämään omaa oppimistaan ja kehittää oppilaan itsearviointitaitoja. MusaPolku auttaa opettajaa ja oppilasta tavoitteiden asettamisessa ja seurannassa sekä selkeyttää oppilaalle musiikinopiskelun oppisäältäjä.

Sovelluksesta ja pelistä toteutetaan kevään 2017 aikana prototyyppi EduDigi -hankkeen avulla. Pelin ja sovelluksen mekaniikkaa olemme suunnitelleet yhdessä EduDigi-hankkeen pelisuunnittelijan kanssa. Musapolku -kokonaisuus on suunniteltu niin, että peli tulisi oppilaan käyttöön ja sovellus opettajan käyttöön. Peli ja sovellus on sidottu toisiinsa siten, että sovelluksen tapahtumat on suunniteltu osaksi pelin mekaniikkaa ja vaikuttavat pelin tapahtumiin.

Opinnäytetyömme kirjallisessa osuudessa avaamme kokemuksiamme ja ajatuksiamme musiikin opettamisesta, oppimisesta ja arvioinnista. Työmme vaiheisiin on ratkaisevasti vaikuttanut myös musiikkioppilaitoksissa käynnissä oleva digitalisaatio. Monet musiikkiopistot ovat luopumassa paperisista dokumenteista, oppilashallintojärjestelmät tekevät tuloaan ja erilaiset digitaaliset laitteet hakevat paikkaansa tunti-ilanteessa. Peilaamme ajatuksiamme myös uunituoreen opetussuunnitelman viitekehyksessä. Lisäksi esittelemme suunnittelemamme MusaPolku -kokonaisuuden sekä raportoimme projektin suunnittelusta ja toteutukseen liittyvistä vaiheista. Koska prosessi MusaPolun toteuttamiseksi on vielä kesken, opinnäytetyössämme on salassa pidettäviä osuuksia.

Opinnäytetyömme ajatukset käsittelevät ylipäätään musiikinopiskelua. Vaikka puhumme tässä opinnäytetyössä pääsääntöisesti *soiton*opettamisesta ja -oppimisesta, koskevat asiat varmasti monilta osin myös laulunopiskelua. Uskomme, että opinnäytetyötämme voi soveltaa myös laulunopiskelussa.

2 OPINNÄYTETYÖN KUVAUS JA KEHITTÄMISTEHTÄVÄ

Opinnäytetyömme yleisenä tavoitteena on oppilaan innostumisen vaaliminen ja motivaation ylläpitäminen soitonopiskelussa. Ilo ja innostaminen ovat keskeisiä kulmakiviä opetuksessamme ja onnistumisen korostaminen tärkeä työväline näiden saavuttamisessa. *“Myönteiset tunnekokemukset, oppimisen ilo ja uutta luova toiminta edistävät oppimista ja innostavat kehittämään omaa osaamista.”* (OPH 2017, 6.) Suhtautuminen oppilaaseen yksilönä puutteineen ja mahdollisuuksineen on meille tärkeää. Pyrimme löytämään jokaiselle oppilaalle parhaat mahdolliset palikat oman yksilöllisen musiikki-polun rakentamiseen ja tavoittelemme opetuksessamme mahdollisimman oppilaslähtöisiä toimintatapoja.

2.1 Tavoitteet yhteisiksi

Soitonopettajalla on pääsääntöisesti selkeä käsitys siitä, minkälaisista palasista soitto-taito koostuu, mitä erilaisia taitoja tarvitaan soittotaidon saavuttamiseksi ja miten erilaiset tavat harjoittaa musiikkia vaikuttavat kaikki lopputulokseen. Kokemuksiemme mukaan oppilaalla tällaista tietoa ei yleensä ole ja oppilaan asema jää usein opettajan ponnisteluista huolimatta passiiviseksi vastaanottajaksi. Omassa opetuksessamme olemme kokeneet ongelmalliseksi nimenomaan suurempien opintokokonaisuuksien tavoitteiden sanoittamisen oppilaalle. Tavoitteista keskusteleminen on kuitenkin tärkeä elementti motivaation ylläpitämiselle. Najat Ouakrim-Soivio pureutuu kirjassaan *Oppimisen ja osaamisen arviointi* (2016) siihen, että tavoitteista keskusteleminen auttaa oppilasta ymmärtämään oppimiselle asetettuja tavoitteita ja konkretisoimaan niitä. Kun oppilas huomaa omien taitojensa kehittymisen, hän motivoituu opiskelemaan uusia asioita. (Ouakrim-Soivio 2016, 93.)

Myös oppilaiden vanhemmat ovat usein epätietoisia lastensa soitto-opintojen etenemisestä ja tavoitteista. Annu Tuovila toteaa jo kuluvan vuosikymmenen vaihteessa tekevänsä lasten musiikkiopisto-opiskelua tutkivassa väitöstutkimuksessaan, että “vanhemmat olisivat kaivanneet sekä musiikkiopistolta että soitonopettajalta enemmän tietoa lapsen opiskelusta ja sen tavoitteista. Lisäksi vanhemmat olisivat halunneet yleensä ottaen enemmän tietoa musiikkiopistossa opiskelemisen tavoitteista, opetusratkaisujen perusteista sekä opettajien odotuksista.” (Tuovila 2003, 192.) Tuovilan tutkimuksen mukaan vanhemmat toivoivat opetukseen mm. yksilöllisempää etenemistä, pyrki-

mystä vuorovaikutukseen lasten kanssa, luovempia ja kokeilevampia soittotapoja sekä lasten taitojen arvostamista. (Tuovila 2003, 193.)

Haluamme kannustaa oppilaita monipuoliseen musiikintekemiseen ja pidämme tärkeänä, että oppilas saa spontaanisti tutustua musiikkimaailmaan. Näkemyksemme mukaan kaikenlainen musiikin kanssa touhuilu edistää musiikkiopistoissa käytäviä opintoja. Oppilaiden vapaa-ajan musiikin harjoittaminen musiikin kuuntelemisesta kaverin pianon soitteluun rajataan turhan usein pois siitä, mikä ymmärretään ns. "oikeaksi" musiikin harrastamiseksi. Musiikkiin vapaasti tutustuminen ja kokeileminen on mielestämme kuitenkin tärkeä osa oppilaan musiikkimatkaa. Annu Tuovila toteaa, että "Lapsilta kerätyn tutkimustiedon perusteella näyttäisi siltä, että lasten ja nuorten mielekkääksi kokeama musiikin oppiminen olisi monialaista. Se tapahtuisi monien ihmisten kanssa, siinä kokeiltaisiin monia soittimia ja siinä yhdistettäisiin monia musiikin lajeja ja musiikin harjoittamisen tapoja." (Tuovila 2003, 63.)

Oppilas harjoittaa musiikkia usein ohjatusti myös musiikkiopiston ulkopuolella. Näistä mainittakoon esimerkiksi koulun musiikkiprojektit ja -esitykset, bändikerhot ja muut ohjatut tunnit. Tällaiset musisoinnin tavat kuitenkin varsin harvoin noteerataan musiikkiopisto-opinnoissa tai ainakaan varsinaisesti kuuluvan soitto-opintoihin. Taiteen perusopetuksen laajan oppimäärän opetussuunnitelman luonnoksessa kuitenkin sanotaan, että "Oppimisympäristöjen suunnittelussa ja kehittämisessä otetaan huomioon oppilaiden tarpeet, taidot ja kiinnostuksen kohteet sekä oppilaitosten ulkopuolella tapahtuva osaamisen karttuminen." (OPH 2017, 8.)

Tuovilan tutkimuksen mukaan musiikkiopisto-opinnot ja koulun musiikinopetus tukevat parhaassa tapauksessa toisiaan, mutta opintojen keskenään koordinoimisessa on vielä paljon haasteita. "Koulujen musiikinopettajat ja soitonopettajat eivät tehneet juurikaan oppilaskohtaista yhteistyötä, vaikka tämä olisi ollut lasten kannalta mitä luontevin ratkaisu. Vähintään yhteistyön tuloksena olisi voinut olla se, että koulun opettaja olisi tieninyt, mitä lapsi pystyy soittimellaan soittamaan ja soitonopettaja ottamaan huomioon sitä, mitä lapsi oppi koulun musiikkitunneilla." (Tuovila 2003, 151.)

Valtakunnallisen opetussuunnitelmien uudistustyön myötä arviointi ja siitä käytävä keskustelu on aiheuttanut viime aikoina paljon porinaa koulutuskentällä. Musiikkiopistoissa arvioinnista käytävä keskustelu koskee varsinkin tasokokeita ja niiden olemassaoloa. Tasokokeiden hyödyistä ja haitoista riittää vääntöä varmasti vielä useiksi vuosiksi

eteenpäin. Toivoisimme, että pöly tasokoe keskustelun yltä kuitenkin vähitellen laskeutuisi ja fokus siirtyisi takaisin oppilaaseen ja oppimiseen. Kehitysprojektimme yksi tavoite on saada arviointi jatkuvaksi perustyökaluksi opiskelussa. Arviointia pohdimme lisää luvussa neljä.

2.2 Tieto näkyväksi

Hiljattain julkaistussa kirjassa *Tieto näkyväksi* (Koponen, Hildén, Vapaasalo 2016) on koottu tietoa informaatiomuotoilun perusteista ja visualisoinnista. Näkö ihmisen vahvimpana aistina antaa hyvän syyn käyttää sitä hyväksi opetuksen, saavutettujen tavoitteiden ja tulevaisuuden haaveiden visualisoinnissa. "Kun raakadata luokitellaan ja järjestellään, se muuttuu informaatioksi, ja kun informaatio arvioidaan ja asetetaan kontekstiin, se muuttuu käyttötiedoksi. Lopulta käytössä koeteltu tieto jalostuu ymmärrykseksi eli viisaudeksi." (Koponen, Hildén, Vapaasalo 2016, 11.) Oppilaan ymmärrys omasta opiskelusta saa uusia merkityksiä symbolien avulla ja opintojen aikana läpikäytyt tapahtumat asettuvat oikeisiin mittasuhteisiin. Oppimisessa on siis tärkeää välillä konkretisoida opittuja asioita. Uskomme, että kun oppilaan koko opintopolku kaikkine vaiheineen kerätään ketjuksi havainnolliseen muotoon, oppilas näkee oman kehittymisensä oppimisprosessin aikana ja oppii arvioimaan omaa oppimistaan.

Kehittämistehtävänämmme olemme suunnitelleet mobiilipelistä ja -sovelluksesta koostuvan MusaPolku -kokonaisuuden musiikinopiskelun tueksi. Sovellukseen kerätyt tiedot **konkretisoivat koko oppilaan opintopolun**, koska siinä näkyy kaikki mahdollinen data omista fiiliksistä aina tasosuoritukseen asti näin haluttaessa. Sovelluksen avulla voidaan siis paitsi tarkastella mennyttä, myös keskustella siitä, mihin ollaan menossa ja miten asetettuihin tavoitteisiin päästään. Sovellus sopii **itsearviointitaitojen harjoitteluun** ja lisäksi sovelluksen avulla opettajan kanssa keskustellen oppilas voi ymmärtää ylipäättään musiikinopiskelustaan monipuolisemmin - miten kaikki musisoinnin osat alueet yhteismusisoinnista mupe-opintoihin nivELYvät yhteen ja tukevat näin soittotaidon kehittymistä. Sovellus siis auttaa opettajaa ja oppilasta tavoitteiden asettamisessa ja seurannassa, mutta myös **selkeyttää oppilaalle musiikinopiskelun oppisisältöjä**.

Oppimis- ja itsearviointitaitojen kehittämisen lisäksi MusaPolku -kokonaisuuden suunnitteluprosessissa keskiössä on ollut oppilaan **motivointi ja innostaminen**. Oppilaan oman toiminnan merkitys ja tärkeys korostuu kun sovellukseen kerätään todistusaineistoa tehdystä työstä. Oppilas kokee ylpeyttä saavutuksistaan ja aikaansaannoksistaan.

Yhteisen luottamuksen ja arvostuksen myötä myös oppilaan itsetunto lisääntyy. Samasta asiasta puhuu Anneli Niikko portfolioyöskentelyä käsittelevässä kirjassaan, kun hän sanoo että ”Opiskelija kokee mieluisaa oppimista, kun hän saa vaikuttaa omaan oppimiseensa ja olla mukana päättämässä, mitä haluaa oppia.” (Niikko 2000, 24).

2.3 Sovellus ja peli

Sovelluksen käytettävyyden suunnittelussa olemme ottaneet huomioon, että se on muokattavissa käyttäjän tarpeiden mukaan ja että sisältöjä voidaan lisätä ja kehittää edelleen. Talven aikana olemme käyttäneet huomasti aikaa sovelluksen rajaukseen ja pelkistämiseen, jotta se olisi mahdollisimman yksinkertainen ja helppokäyttöinen. Haluamme, että MusaPolku-sovellus on ulkoasultaan kivan näköinen ja helposti lähestyttävä.

Opinnäytetyömme kurottaa hauskan oppimisen keinoin pelillisillä elementeillä kohti iloista ja innostuvaa oppimista: MusaPolku-sovellus saa rinnalleen myös mobiilipelin. Sovelluksen tapahtumat on suunniteltu osaksi pelin mekaniikkaa ja vaikuttavat pelin tapahtumiin. Yhtenä keskeisenä ”polttoaineena” ja pelin rakennusaineena toimii siis kaikki oppilaan musamaailmassa tekemä työ.

Sovelluksesta ja pelistä toteutetaan kevään 2017 aikana prototyyppi EduDigi -hankkeen avulla. Pelin mekaniikkaa ja yksityiskohtia suunnitellaan hankkeeseen osallistuvan tiimin kanssa. Kerromme hankkeesta tarkemmin kehitystyön prosessia kuvaavassa luvussa (luku 6). Sovelluksesta on käsikirjoitus valmiina ja prosessi sovelluksen sekä pelin kehittämisessä on käynnissä. Odotamme prototyypin valmistuvan kevään 2017 aikana ja prototyypin valmistumisen jälkeen on tarkoituksena löytää sopivat yhteistyökumppanit projektin loppuun viemiseksi. Valmiin sovelluksen ja pelin avulla opettajalle ja oppilaalle avautuu musiikinopiskeluun ja oppimiseen aivan uudenlainen kanava.

2.4 Opinnäytetyön menetelmät

Kehitysprosessin tapahtumien dokumentointi päiväkirjaan; prosessinaikaisten tapahtumien ja havaintojen reflektointi on keskeinen opinnäytetyömme menetelmä. Dokumentoituna on omat keskinäiset tapaamisemme ja niissä syntyneet ideat sekä opinnäyte-

työmme ohjaajien kanssa käydyt keskustelut. Olemme tehneet muistiinpanoja myös EduDigi-hankkeen tiimin kanssa käydyistä palavereista.

Olemme lisäksi benchmarkanneet erilaisia mobiilipelejä, oppimispelisiä, ePorftolioita sekä muita digitaalisia oppimisympäristöjä ja niitä kehittäviä hankkeita. Muutamia näistä on listattuna tämän työn lopussa. Sovelluksen ideoinnissa olemme käyttäneet brainstorm -menetelmää. Tämän menetelmän tarkoituksena on tuottaa mahdollisimman paljon ideoita. Ajatuksena on, että määrä tuottaa myös laatua eli suuren joukon seasta löytyy myös ne toteuttamiskelpoiset ideat.

3 KOHTI UUTTA OPETUSSUUNNITELMAA

Opettajuus on koko ajan muovautuva kehittämisprosessi. Opettajan pitää osata jatkuvasti kehittyä, joustaa ja mukautua. Maailma muuttuu ja viimeisimpien kasvatusnäkemysten mukaan oppijaa ei voi tarkastella irrallaan sosiaalisesta ympäristöstään. "Taiteen perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet perustuvat oppimiskäsitykseen, jonka mukaan oppilas on aktiivinen toimija. Hän oppii asettamaan tavoitteita ja toimimaan tavoitteiden suuntaisesti sekä itsenäisesti että yhdessä muiden kanssa." (OPH 2017, 6.) Oppimiseen kohdistuva tutkimus haastaa opettajia etsimään opetukseensa vaihtoehtoisia ratkaisuja.

3.1 Opettaja – kohtaamisen ammattilainen

Nykyisin soitonopettajan tehtävä voisi olla muutakin kuin pelkästään jakaa tietoa ja taitoa musiikista. Opettaja toimii oppilaan oppimisprosessin ylläpitäjänä innostamalla ja ohjaamalla. Valmiiden tietopakettien jakamisen sijaan opettaja auttaa oppilasta löytämään oikeat välineet ja keinot tavoitteiden saavuttamiseksi.

Nykyisen kasvatustieteen mukaisessa opetuksessa pyritään kehittämään oppijaa kokonaisena ihmisenä aikaisempine tietoineen, taitoineen ja kokeneisine omassa elämäntilanteessaan, tietyssä sosiaalisessa ympäristössä omine arvoineen ja tavoitteineen. Jos opettaja ei ymmärrä musiikinopiskelun niveltymistä osaksi oppilaan muuta elämistä ja keskity oppilaansa kokonaisvaltaiseen kehittämiseen, opiskelu ajautuu helposti ongelmiin. (Anttila 2004, 19.)

Päivi Tynjälä kokoaa kirjassaan *Oppiminen tiedon rakentamisena* (1999) konstruktivistisen oppimiskäsityksen perusajatusta seuraavasti: “Konstruktivistisen oppimiskäsityksen mukaan oppiminen ei ole tiedon passiivista vastaanottamista vaan oppijan aktiivista kognitiivista toimintaa, jossa hän tulkitsee havaintojaan ja uutta tietoa aikaisemman tietonsa ja kokemustensa pohjalta. Tällä tavalla hän rakentaa kuvaansa maailmasta ja sen ilmiöistä. Oppija ei siis ole tyhjä astia, joka täytetään tiedolla vaan aktiivisesti merkityksiä etsivä ja niitä rakentava toimija.” (Tynjälä 1999, 37.)

Opettajan rooli on osallistaa oppilas omaan oppimiseensa. Helposti voisi ajatella, että oppilaan osallistaminen siirtää vastuun oppimisesta kokonaan oppilaalle. Mielestämme lapsi ei kuitenkaan voi omilla valinnoillaan olla vastuussa oppimisestaan. Kari Uusikylä ja Päivi Atjonen muistuttavat *Didaktiikan perusteet* (2005) kirjassaan, että “opiskelijan omatoimisuuden arvostaminen ei tee opettamista tarpeettomaksi.” (Uusikylä, Atjonen 2005, 20.) He jatkavat, että “oppilaille ei pidä antaa vastuuta enemmän kuin mitä he pystyvät kantamaan [...] Hyvä opettaja siirtää tietoisesti ja joustavasti vastuun painopistettä siten kuin opetuksen tavoitteet vaativat.” (Uusikylä, Atjonen 2005, 20.) Oppimiselle asetettujen tavoitteiden huomioon ottaminen on muutenkin tärkeää, jotta oppimisesta ei tule, Kari Uusikylän ja Päivi Atjosen sanoja lainataksemme, “puuhastelua, joka voi olla kaikista osapuolista mukavaa, mutta ei täytä oppimiselle asetettavia vaatimuksia.” (Uusikylä, Atjonen 2005, 74)

Opiskelun ei tarvitse aina olla hauskaa ja helppoa. Soitonopiskelu vaatii myös määrätietoista, tinkimätöntä käsityötä. Onkin tärkeää, että oppilas oppii kriittisesti arvioimaan oppimistaan ja osaamistaan, koska edistymiseen vaaditaan säännöllistä, omatoimista harjoittelua. Itsearviointi on kuitenkin haastavaa toimintaa. Sitä ei opi hetkessä. Tästä johtuen oppilas tarvitsee aikuisen tukea ja ohjausta itsearviointitaitojen opettelussa. Irene Ihme kirjoittaa kirjassaan *Arviointi työvälineenä: lasten ja nuorten kasvun tukeminen*, että aikuisen tehtävä on ohjata oppilaan arvioivat ajatukset toiminnan tarkkailuun. Näin oppilas oppii, että tavoitepohjainen arviointi ei ole häneen itseensä kohdistuvaa arvostelua vaan toiminnan ja sen tulosten arviointia. Tärkeää onnistumisessa on, että oppilas tietää ja ymmärtää oppimisen tavoitteen. (Ihme 2009, 98.)

Kun lapsi oppii arvioimaan itseään ja suorituksiaan, hänelle tulee tunne, että hän voi kontrolloida, hallita, omaa toimintaansa ja elämäänsä eikä ole aina riippuvainen ulkoisesta palautteesta suoritustilanteessa. (Ihme 2009, 96.)

Kokemuksemme mukaan oppilaalle on myös järjestettävä riittävän turvallinen oppimisympäristö, jotta syntyy jotain uutta. Aika ja paikka vaikuttavat sekä yksilön, että ryhmän toimintaan ja saavutuksiin. Nykyajan hektisyydessä on tärkeää suunnata energia oikeaan suuntaan. Virittäytyminen omiin soitto-opintoihin on tärkeää, muuten jokin toinen harrastus tai innostus vie soittoon suunnitellun ajan. Luimme YAMK-opintojemme alkuvaiheessa Lauri Järvilehdon kirjaa *Hauskan oppimisen vallankumous* (2014) ja löysimme useita yhtäläisyyksiä työn alla olevaan työhömmme. Sattuma puuttui peliin ja Järvilehto tulikin itse pitämään luentoa yhdessä opetuspisteistämme puoli vuotta myöhemmin. Luennolta ja syksyn lukuelämyksestä jäi erityisesti mieleen Flow-teoria, josta viime vuosina on puhuttu paljon muuallakin. Tämän alunperin Mihály Csikszentmihályin kehittämän teorian mukaan Flow-tilassa oppiminen tapahtuu helposti ja se on hauskaa. Flow-tilaan pääseminen vaatii täydellisen keskittymisen tehtävään, konkreettisen ja jatkuvan palautteen, selkeän tavoitteen ja sen, että taidot ovat suhteessa tehtävän asettamiin vaatimuksiin. (Csikszentmihályi 1990, siteerattu Järvilehto 2014, 40.)

Järvilehto esittelee kirjassaan myös coloradolaisten kemian opettajien Jon Bergmannin ja Aron Samsin vuonna 2007 kehittämän ”*flipped classroom*” -opetusmenetelmän, jossa on käännetty perinteisen luokkahuoneen toimintatapoja. (Järvilehto 2014, 179) Oppilaat voivat esimerkiksi katsoa opettajan lyhyen luennon opeteltavasta asiasta kotona videolta. Näin he voivat valita opiskeluajankohdan itselleen sopivaksi. Vastavuoroisesti oppilaat tulevat tunnille tekemään tehtäviä eli perinteisiä läksyjä yhdessä muiden kanssa ja voivat heti peilailla vastauksiaan muiden kanssa.

MusaPolussa olemme pyrkineet havainnollistamaan ajatuksen siitä, että kaikkea ei tarvitse tehdä ja oppia tietyssä järjestyksessä tai tietyn kaavan mukaan. Soitonopiskelu koostuu monenlaisista osa-alueista, jotka kaikki vaikuttavat lopputuloksen ”soittotaito” syntymiseen. Tekniset haasteet, sosiaalinen kanssakäynti ja luovan ajattelun kehittyminen ovat jokainen suuressa roolissa soittajan matkalla. Taiteen perusopetuksen laajan oppimäärän opetussuunnitelman perusteet määrittelevät musiikin opetukselle seuraavat tavoitteet: Esittäminen ja ilmaiseminen, Oppimaan oppiminen ja harjoittelu, Kuunteleminen ja musiikin hahmottaminen sekä Säveltäminen ja Improvisointi. (OPH 2017, 35) Kun tähän soitonopiskelun monimuotoisuuteen yhdistää oppilaiden yksilöllisyyden ja sen, että oppija prosessoii saamaansa tietoa aikaisempien kokemustensa perusteella, oppimispolut voivat olla hyvin erilaisia.

3.2 Uudet oppimisympäristöt

Yleissivistävään perusopetukseen on ilmestynyt uudet opetussuunnitelman perusteet (2014) ja keskustelu uuden opetussuunnitelman hyvistä ja huonoista puolista käy vilkkaana eri tahoilla. Tätä opinnäytetyötä tehdessämme myös taiteen perusopetuksen opetussuunnitelman perusteita ollaan parhaillaan uudistamassa ja perusteiden mukaan laaditut uudet opetussuunnitelmat otetaan käyttöön vuonna 2018. Opetussuunnitelmauudistukset mylläävät siis perusteellisesti paitsi koulujen myös musiikkioppilaitosten käytänteitä ja traditioita.

Uudet opetussuunnitelman perusteet pyrkivät luomaan paremmat edellytykset opetustyölle ja oppilaan mielekkäälle oppimiselle. ”Myönteiset tunnekokemukset, oppimisen ilo ja uutta luova toiminta edistävät oppimista ja innostavat kehittämään omaa osaamista” (OPH 2017, 6) Oppiminen nähdään kokonaisvaltaisena ja vuorovaikutteisena prosessina niin yksilöllisenä kuin yhteisöllisenäkin tietojen ja taitojen rakentamisena. ”Taiteen perusopetuksessa luodaan pohjaa sosiaalisesti ja kulttuurisesti kestäväälle tulevaisuudelle.” (OPH 2017, 6)

Valtakunnalliset opetussuunnitelman perusteet määräävät oppilaitosten omien opetussuunnitelmien raamit. Opettaja luo oppilailleen oppimisympäristöjä ja hyvin laadittu opetussuunnitelma antaa parhaassa tapauksessa riittävästi liikkumatilaa oppilaan yksilölliselle opettamiselle. Jokaisella opettajalla on oma tapansa toimia ja tätä toiminnan vapautta täytyy kunnioittaa. Opettaja tarvitsee tilaa luovuudelle ja liian kahlitsevat käytännöt voivat tukahduttaa tämän luovuuden kukoistusta. Anna-Elina Lavaste muistuttaa aiempaa taiteen perusopetuksen opetussuunnitelmaa (2002) käsittelevässä tutkimuksessaan, että mahdolliset muutokset musiikkioppilaitoksissa tapahtuvat opettajien kautta, ei ylhäältäpäin annetuilla ohjeilla. ”Toiminnan sisällön määrittelevät käytännössä aina opettajat, joiden kautta opetussuunnitelman perusteet ja opetussuunnitelmat toteutuvat tai jäävät toteutumatta.” (Lavaste 2009, 60)

”Toisinaan opettajan kehittymisen ja ”avoimena olemisen” esteenä voi olla musiikkioppilaitoksen oma vahva, pitkällä aikajänteellä rakentunut perinne ja sisäinen kulttuuri. Oppilaitoksen traditiot voivat vangita opettajan.”
(Jordan-Kilkki, Kauppinen, Viitasalo-Korolainen 2013, 14.)

Siinä missä nuori opettaja vasta kokeilee omia metodejaan ja yrittää räpiköidä mukana musiikinopetuksen traditioiden ja oppilaitosten vuosikymmenien aikana rakentuneissa

toimintakulttuureissa, ei myöskään pitkä kokemus välttämättä aina takaa parasta onnistumista opetustyössä.

Olemme omassa työssämme kokeneet, että musiikinopetuksen toimintakulttuuri on muutoksen kourissa. Opetussuunnitelmamuutosten lisäksi musiikkiopisto-opinnot hakevat paikkaansa lasten kirjavissa harrastuspyörteissä. Musiikkioppilaitoksen antama musiikkikasvatus on haastavassa tilanteessa etsiessään sijaansa nuorison elämismailmassa. Tämä luo omalta osaltaan painetta opintokokonaisuuksien muokkaamiselle. Mielestämme luovaa toimintaa varten luotu järjestelmä sotii itseään vastaan ja on tarvetta uudistua.

“Suomessa luotetaan edelleen vahvasti menneillä vuosikymmenillä hankittuun musiikkikasvatuksen mallimaan maineeseen. Maine ei ole perusteeton, mutta omahyväisyydestä voi tulla kehityksen jarru. Tällä hetkellä musiikkikasvatuksen pahin uhka on se, että musiikkioppilaitokset eivät perustehtäväänsä uppoutuessaan kykene riittävästi uusiutumaan. Tämä koskee sekä itse järjestelmää että sen sisällä elävää pedagogista ajattelua ja käytäntöjä. Tulevaisuudessa musiikkioppilaitoksille on tärkeää verkostoitua omalla alueellaan muiden kulttuurialan toimijoiden kanssa, mikä ei tarkoita vain oppilaitoksia vaan koko kulttuurin kenttää. Musiikkioppilaitosten tulisi ottaa aktiivisempi rooli kulttuurielämässä ja laajempi vastuu musiikkikulttuurin kehittämisessä.” (Lavaste, 2009, 65)

Kimmo Lehtonen ottaa vuonna 2004 julkaistussa kirjassaan esiin musiikkikasvatuksen tavoitteet: ammattimuusikkouteen suuntautuvien tutkintotavoitteiden ohella yhteiskunnan rahoittamalla järjestelmällä (musiikkiopisto) saattaa tulevaisuudessa olla muitakin merkittäviä tavoitteita. Hyvinvointi, vapaa-ajan mielekäs käyttö ja mielenterveyttä edistävä vaikutus ovat painavassa roolissa. Tätä kautta opiskelijakunta on myös kirjavampaa ja kuvaan astuu erilaisia ryhmiä erilaisin tarpein (Lehtonen 2004, 138.)

4 AJATUKSIA ARVIOINNISTA

“Arvioinnin tehtävänä on ohjata oppilaan oppimista ja tukea hänen edistymistään opinnoissa. Palautteella ohjataan oppilasta omien tavoitteiden suuntaiseen opiskeluun sekä oman oppimisprosessin ymmärtämiseen. Arviointi on oppimiseen kannustavaa, monipuolista, oikeudenmukaista ja eettisesti kestävä. Arvioinnin tehtävästä ja sen perusteista annetaan tietoa oppilaalle ja hänen huoltajalleen.” (OPH 2017, 10)

Opetussuunnitelma ohjaa oppilaitosten arviointikäytäntöjä. Taiteen perusopetuksen laajan oppimäärän opetussuunnitelman perusteiden luonnoksessa korostetaan opintojen aikaisen arvioinnin tärkeyttä. Arvioinnin painopiste muuttuu entiseen verrattuna siten, että *oppilaan arvioinnista* siirrytään entistäkin vahvemmin *oppimisen arviointiin*.

“Oppilaan oppimista ohjataan ja arvioidaan monipuolisesti oppimisprosessin eri vaiheissa. Arviointi ja sen pohjalta annettava jatkuva palaute on vuorovaikutteista ja edistää oppilaan osallisuutta. Oppilaita ohjataan oman oppimisen pohdintaan itsearviointi- ja vertaisarviointitaitoja kehittämällä.” (OPH 2017, 10)

Uudet opetussuunnitelman perusteet haastavat musiikkiopistot pohtimaan arviointiin liittyviä toimintatapojaan. Kokemuksiemme mukaan monessa musiikkioppilaitoksessa eri käytännöt ovat vakiintuneet vuosikymmenien saatossa ja jämähtäneet monilta osin rutiininomaisiksi. Vaikka opetuksesta ja oppimisesta on tehty paljon tutkimuksia ja tietoa on runsaasti saatavilla, varsinaisia muutoksia tapahtuu kuitenkin jähmeästi. Tämä näkyy esimerkiksi siinä, että useissa musiikkioppilaitoksissa oppimisen arviointi tapahtuu edelleen pääsääntöisesti vain tasokokeissa. Oppilas saa suorituksestaan palautteen ja mahdollisesti arvosanan.

”Jokainen arvioija varmasti uskoo tekevänsä kehittämistä edistävää työtä, mutta se saattaa todellisuudessa jäädä hyväuskoiseksi oletukseksi.” (Atjonen 2015, 22)

Ison tutkinto-ohjelmakokonaisuuden hallinta on arvo sinänsä ja ammattitaitoinen opettaja pystyy suorituksen perusteella tekemään tarkkoja havaintoja oppilaan soittotaidosta. Mielestämme tällainen muutaman vuoden välein tasokokeissa tehty arviointi jää kuitenkin kovin pintapuoliseksi, kun usean vuoden työ pelkistyy yhteen soittohetkeen. Se ei varsinaisesti kerro oppilaan ”matkasta” paljoakaan. Huonoimmassa tapauksessa oppilas saattaa jopa tuntea ylikuormittavaa stressiä, alisuoriutua loppukokeesta ja tuntea itsensä huonoksi oppijaksi. Loppuarvioinnin merkitys asian oppimisen kannalta on merkityksettömämpi kuin opiskelun lomassa saatu palaute. Päivi Atjonen (2015) puhuu kir-

jassaan *Kehittävä arviointi kasvatusalalla* hankkeen loppuun ajoittuvan arvioinnin ongelmista. Loppuarviointi on luonteeltaan toteavaa. Se kertoo olleesta ja menneestä. (Atjonen 2015, 21.)

Koska laajan oppimäärän opetussuunnitelman tavoitteena on vahvistaa oppilaiden oppimisen iloa, opiskelumotivaatiota ja luovaa ajattelua huomioimalla heidän vahvuutensa, potentiaalinsa ja kiinnostuksen kohteensa (OPH 2017, 7) toivoisimme myös osaamisen osoittamiseen yksilöllisyyttä tukevia ratkaisuja ja laaja-alaisuutta. Kimmo Lehtonen peräänkuuluttaa kirjassaan monimuotoisen osaamisen osoittamisen perään:

“Erialaisten näyttötutkintojen kehittäminen sekä monimuotoisten tutkintojen kehittäminen on erityisen ajankohtaista. Arvostelusta tulisi selkeästi siirtyä arviointikulttuuriin, jossa esim. opiskelijan henkilökohtainen portfolioarviointi tulisi nostaa keskeiseen asemaan. Tällaisessa arvioinnissa opiskelijoiden olisi mahdollista saavuttaa samantasoinen tutkinto monia erilaisia reittejä käyttäen.” (Lehtonen 2004, 139.)

Millä muilla keinoin kuin opintojen aikaisen arvioinnin kehittämisellä ja monimuotoisella osaamisen osoittamisella arvioinnista saataisiin luonteva, oppimista kehittävä osa musiikkiopintoja? Kokemuksiemme mukaan esimerkiksi opiskelutovereiden voimaa ei aina välttämättä tule käytettyä tehokkaasti hyödyksi. Vertaisarvioinnin vahvuus on siinä, että kannetaan yhdessä vastuu tehtävän loppuunsaattamisesta yhteisessä toimintaympäristössä. Parhaimmassa tapauksessa sosiaalinen yhteenkuuluvuuden tunne kirvoittaa oppilasta yrittämään uudestaan ja antamaan toiselle palautteen muodossa energiaa. Kuulluksi tuleminen kokemus on jokaiselle tärkeää ja turvallisen ryhmän ympäröimänä oppilas uskaltaa heittäytyä hieman tuntemattomaankin haasteeseen.

4.1 Arviointi ja mitä sille tapahtuu – asiantuntijan silmälasein arvioinnista

Opetusneuvos Irmeli Halinen kommentoi videohaastattelussa (Halinen 2015) perusopetuksen uutta opetussuunnitelmaa ja arviointia; miten arviointi muuttuu uudessa opetussuunnitelmassa verrattuna aikaisempaan. Seuraavassa peilaamme Halisen ajatuksia oman kehitysprojektimme viitekehyksessä. Halisen kommentteja on eritelty omiin laatikoihin.

1. Oppimisprosessi läpinäkyväksi

Jos arvioinnin tapa ei tue tavoitteenasettelua, arviointi vaikuttaa toiseen suuntaan kuin mitä ajattelimme. Jos kaikki arviointi on yksilöarviointia, eikä salli yhteistyötä toisten kanssa tai jos se ei auta ymmärtämään omaa oppimisen prosessia, niin silloin arviointi ei tue niitä tavoitteita, joita pidämme tärkeänä. Arviointi pitäisi nähdä oppimista tukevana arviointina ja osana oppimista. Rohkaisemme asettamaan tavoitteita ja arvioimaan omaa työskentelyä. Tämä on merkittävä kulttuurimuutos. (Halinen 2015)

Yksi ydinajatuksemme MusaPolku -projektissa on herätellä oppilasta seuraamaan omaa oppimisprosessiaan - toisaalta seuraamaan tuloksiaan ja toisaalta säätelemään voimavarojaan ja tavoitteitaan. Suunnittelemamme pelin kautta oppilas voi löytää uusia reittejä oppimiseensa: toisto on koukuttavaa, kun siihen löytää tähtäimen. Peli voi auttaa konkretisoimaan oppilaalle mahdollisesti abstrakteja asioita soitonopiskelussa.

2. Arviointi avuksi oppimisen aikana

Arvosanat antavat vain tietoa lopputilanteesta, mutta eivät prosessista. Opettaja kerää huolella näyttöä ja tietoa omaa arviointia varten. Arvioinnin tulee perustua monipuoliseen näyttöön ja monenlaisiin oppimisen tilanteisiin. Sen tulisi kohdistua siis myös etenemiseen, työskentelytaitoihin ja käyttäytymiseen. Todella tärkeää on opettajan miettiä, minkälaista palautetta hän antaa oppilaalle kaiken kerätyn näytön perusteella. Miten se rohkaisee ponnistelemaan eteenpäin ja miten annetun palautteen herättämät tunteet auttavat oppilasta ymmärtämään itseään paremmin, mahdollisuuksiinsa oppijana. (Halinen 2015)

Huomion kiinnittäminen muutamiin oleellisiin asioihin on oppilaan kannalta tuloksellista. Rutiininomaiset palautteet sitävastoin voivat viedä energiaa väärään suuntaan. MusaPolun ajatuksiin kuuluu henkilökohtaisen oppimismäärän rajausta ja tavoitteenasettelu. Arviointi kohdentuu paremmin yksilöllisiin tarpeisiin ja auttaa näin työn etenemisessä. Opettaja puolestaan saa apua näkemään kokonaisuuden paremmin ja pystyy helpommin työstämään arviointia ja palautteen antamista.

3. Tavoitteet saavutettaviksi

Pohditaan oppilaan kanssa, mitkä ovat oman onnistumisen kriteerit. Prosessin rakentaminen ja näkyväksi tekeminen ja auttaminen siinä, että oppilas osaa itse asettaa tavoitteita. Kokemus ylpeydestä ja ilo omasta oppimisesta on hyvin tärkeää. (Halinen 2015)

Klassisessa musiikissa on pitkät perinteet, jotka ovat olleet ja tulevat jatkossakin olemaan tukipilarina musiikkiharrastuksessa. Soittoharrastuksessa täydellisyyden tavoittelu on tietyllä tavalla hyvin oleellista lopputuloksen kannalta, mutta sen ilmenemismuoto - matka - voi olla hyvin monenlainen. *“Palautteen pitää olla paitsi kommentteja tehdystä työstä myös neuvoja siitä, miten edetä.”* (Atjonen 2007, 91). Työmme kautta haluamme lisätä mahdollisuuksia avartaa käsitystä soitonopiskelusta. Haluamme auttaa oppilasta piirtämään kuvaa toiveistaan ja opettajaa pyrkimyksissään laajentaa oppilaan osaamista opintien eri kentillä. Tavoitteena on saada arviointia avuksi arkeen ja tätä kautta läpinäkyvyyttä sekä soitonopiskeluun että arviointiin.

4. Hyväksytyksi tulemisen kokemukset ja arvostus

Uudessa opetussuunnitelmassa hyvän osaamisen kuvaus on entistä enemmän luonteeltaan oppilaan oppimisen matkan kuvausta siitä, missä mennään ja rohkeaisemista menemään eteenpäin. (Halinen 2015)

Arvioinnin tulisi olla oppilaan kasvun palveluksessa. Jokainen tarvitsee tunnustusta tehdystä työstä ja kokemuksen siitä, että ollaan menossa johonkin. Arvioinnista olisi hyvä saada ponnisteluja tukevaa tsemppiä ja myös kannustusta korjattaviin asioihin. Kannustuksen pitää silti perustua realismiin. MusaPolussa opettajalla on mahdollisuus koota yksilöllinen paketti oppijalle. Oppilas ja opettaja rakentavat yhdessä oppimisen kokonaisuutta ja katsovat välillä lähempää ja välillä kauempaa minne ollaan menossa. Näin oppilas saa koko ajan tietoa siitä, mitkä ovat musiikkimatkan “pelisäännöt” ja osallistua niiden luomiseen. Tämä tuo oppilaalle luottamuksen ja itsenäisyyden tunteen.

5. Yksilöllinen ja oikeudenmukainen arviointi

Päättöarvioinnin kriteerit kuvaavat selkeämmin osaamisen tasoa, joka on saavutettu perusopetuksen päättyessä. Kriteerit tulisivat olla mahdollisimman selkeät, jotta oppilaat ovat tasavertaisessa asemassa. (Halinen 2015)

On muistettava, että arviointiprosessi ja -metodi sekä niistä vedettävät johtopäätökset ovat kuitenkin aina uniikkeja jokaisessa musiikkiopistossa. Tuleva opetussuunnitelma (OPH 2017) antaa mahdollisuuksia ja vapauksia yksilöidympään arviointiin sekä hie- man vapaampaan opetussuunnitelmaan. Onneksi ollaan koko ajan menossa syvem- mälle ja avoimemmin oppimaan oppimisen arvioinnin kulttuuriin; sanalliseen, kannusta- vaan ja monipuoliseen arviointiin. Yhteisesti sovittu arviointiperiaatteiden noudattami- nen on innostavaa ja nostattavaa ja pitkällä tähtäimellä varmasti hyvin palkitsevaa.

4.2 Välineitä arvioinnin avuksi

Tätä kehittämistyötämmekin innostaneessa RaPa-KoBe -hankkeessa (2014) tutustut- tiin ja kokeiltiin kahta erilaista arviointivälinettä: matsiisijatteluun perustuvaa taitotau- lua ja portfoliotyöskentelyä. Taitotaulujen ja portfoliotyöskentelyn kehittämisen tueksi saatiin hankkeen alussa kokemukseen perustuvaa tietoa jo käytössä olevista järjestel- mistä Pop/Jazz konservatoriosta (matriisi) ja Helsingin Konservatorion toisen asteen koulutuksesta (portfolio). Hankkeen jälkeen ainakin Musiikkiopisto Avonia on ottanut taitotaulut aktiiviseen käyttöön.

Sivusimme kehittämistyössämme myös portfoliotyöskentelyä. Kehitysprosessin alussa annoimme projektillämme työnimen ”PeliPortfolio”, mutta keskustellessamme opinnäy- tetyömme aiheesta ulkopuolisten kanssa huomasimme, että portfolio -sana aiheutti kuulijoille hämmennystä siitä, mitä oikeastaan olemme tekemässä. Monelle portfolio- työskentely tuo mieleen raskaan työkalun. Ansiokansionakin tunnettu työväline koostuu mm. kuvista, videoista ja kirjoituksista sekä oppilaan omasta reflektiosta vaikkapa päi- väkirjan muodossa. Tämä työskentelytapa tuntuu monesta soitonopettajasta turhan jähmeältä ja vaikeakäyttöiseltä lyhyessä tunti-ilanteessa.

Näemme työvälineessämme enemmänkin *prosessiportfolion* kuin edellä mainitun *sisäl- töportfolion* piirteitä. Prosessiportfolio nostaa esiin oppimisen vaiheita ja suunnitelmaa tulevasta. Vastuu oppimisesta siirtyy enemmän oppijalle, kun omistajuus lisääntyy. ”Kasvua ja oppimista kuvaavalle prosessiportfoliolle on ominaista myös tekijänsä ref- lektio ja itsearviointi. Portfolio tehdään itseä varten: tekijä on itse portfolionsa omistaja” (Niikko 2000, 58.) Prosessiportfoliossa kokemukset kulkevat mukana ja niiden pohjalle rakennetaan omaa persoonallista polkua.

Oppilaan kannalta portfoliotyöskentelyssä voi tulla eteen hämmennystä, jos oppilaalla ei ole riittävästi tietoa siitä mitä ja miten asioita portfolioissa työskentetään. Hankaluutta aiheuttaa se, että opettajan ja oppilaan keskusteluissa ollaan myös tunteiden ja oman kasvun äärellä. Tällaisessa tiedon esillepanossa on oltava sopimus siitä, kenelle kirjatut tiedot näkyvät (Niikko 2000, 106.) Luottamuksen säilyttämiseksi portfolioon käyttö vaatii opettajalta herkkiä tuntosarvia ja hyvää oppilaan ohjausta portfoliotyöskentelyssä.

Useissa oppilaitoksissa peruskouluista yliopistoihin on ollut käytössä erilaisia digitaalisia portfolioympäristöjä ja erilaisten *ePortfolioiden* kehittäminen ja kokeilu on havaintojemme mukaan tällä hetkellä hyvin vilkasta. Myös mediassa on tartuttu oppimisympäristöissä tapahtuviin digitaalisiin uudistuksiin. Esimerkiksi Yle uutisoi syyskuussa 2016 ePortfolion käyttökokeilusta toisen asteen kouluissa. Uutisen mukaan osa opettajista arvioi ePortfolion keskeneräiseksi ja lähes käyttökelvottomaksi (YLE 2016.) Portfoliotyöskentelyä on jo jonkin verran käytössä myös taiteen perusopetusta tarjoavissa oppilaitoksissa ja myös yksittäiset opettajat ovat kehitelleet omia portfoliotyöskentelymuotoja oppilailleen. Kokemuksiemme mukaan portfolioon mahdollisuudet mm. oppimisen arvioinnissa on herättänyt kiinnostusta laajemminkin musiikkiopistokentällä. Yhtenä syynä tähän lienee taiteen perusopetuksen uudistuvat opetussuunnitelman perusteet ja niiden vaikutus opistojen opetussuunnitelmiin.

5 DIGI DIGI – HAASTAVAA JA VAATIVAA?

“Lapset ja nuoret ovat digitaalisessa kulttuurissa aktiivisia toimijoita ja sisällöntuottajia. Heille digitaaliset ympäristöt ovat leikin ympäristöjä muiden ympäristöjen rinnalla. Emme voi väittää, etteikö näissä ympäristöissä myös opittaisi.” (Kangas 2014, 82.)

5.1 Pelit ja leikit

Pelillisyyden ja leikillisyyden hyödyntäminen opetuksessa on ollut jo pidemmän aikaa laajalti kiinnostusta herättävä aihe. Havaintojemme mukaan pelien tarjoamia oppimisen mahdollisuuksia hyödynnetään opetuksessa yhä enemmän ja peleihin liitettävän pedagogiikan kehittäminen on hyvässä vauhdissa. Digitalisaation myötä pelillisuus, sen tutkiminen ja kehittäminen on saanut huomattavasti lisää vauhtia. Markkinoilla on lukuisasti erilaisia digitaalisia oppimispelejä, jotka omalta osaltaan tukevat oppilaiden opin-
toja.

Lasten ja nuorten maailmassa pelit ja leikit ovat keskeinen osa elämää. Olli Vesterinen ja Jarkko Mylläri ovat kirjoittaneet kokoomateokseen *Oppiminen pelissä* (2014), että leikit ja pelit ovat myös merkittäviä oppimisen paikkoja ja tiloja. (Vesterinen, Mylläri 2014, 57.) He myös kirjoittavat, että “Peleihin kytkeytyvät oppimisen tavat ovat monille oppilaille luontaisia, koska pelien äärellä vietetään yhä enemmän vapaa-aikaa. Pelit siis silloittavat oppilaan maailmaa kouluun silloin, kun oppilaan omat oppimisen tavat otetaan huomioon koulussa.” (Vesterinen, Mylläri 2014, 57.)

Näemme pelillisessä ajattelussa huomattavia mahdollisuuksia tärkeiksi kokemiemme elementtien, ilon ja hauskuuden, esiin tuomisessa opetuksessa. Voimme pelillisyyden keinoin verhoilla tiedon uudella tavalla ja näin vangita oppijan mielenkiinnon opittavaan asiaan. Perusopetuksen opetussuunnitelmassa pelit määritellään yhdeksi osallistavan oppimisen menetelmäksi (OPH 2014, 31) Myös taiteen perusopetuksen opetussuunnitelman luonnoksessa mainitaan tieto- ja viestintäteknologian tarkoituksenmukainen käyttö osana oppimisympäristöjen suunnittelua ja kehittämistä. (OPH 2017, 8.) “Pelit, pelillisuus ja leikillinen oppiminen nähdään osana laajempaa koulukulttuurin muutosta. Peli on erinomainen osallistavan oppimisen menetelmä, joka uudistaa koulupedagogiikkaa ja opetusta.” (Krokkfors, Kangas, Kopisto 2014, 13.)

Tässä opinnäytetyössä tarkoituksenamme ei ole syventyä tarkemmin pelillistetyn opetuksen teoriaan. Opinnäytetöitä pelillisyyden -aiheen tiimoilta ovat kirjoittaneet mm. Emmi Kaartinen ja Anni Havukainen. Emmi Kaartinen käsittelee opinnäytetyössään *Leikki, luovuus ja oivallus: Pelien ja pelillisyyden mahdollisuudet instrumenttiopetuksessa* (2015) laajasti pelillisyyttä ja sen mahdollisuuksia osana opetusta. Anni Havukainen on tutkinut opinnäytetyössään *Motivoivaa opetusta pelillistämisen keinoin* (2016) opetuksen pelillistämistä ja sen vaikutuksia motivaatioon.

5.2 Sähköä musiikkiopistoon

Digitalisaation hiipessä osaksi musiikkiopistojen arkea se tuo tullessaan uusia pedagogisia työtapoja ja innovaatioita. ”Digitalisaatio tuo käyttöön entistä monipuolisempia ja ajankohtaisempia ainesisältöjä, oppimateriaaleja ja -välineitä, jotka mahdollistavat uudenlaiset tavat opettaa ja oppia.” (Jakovuori, 2015) Olli Vesterinen ja Jarkko Mylläri puolestaan kirjoittavat tieto- ja viestintäteknikan käytön eduista seuraavasti:

”Yksi tärkeä TVT:n [tieto- ja viestintäteknikan] käytön etu on, että tekeminen on teknisesti helppo dokumentoida, minkä ansiosta oppilaiden oppimisprosessi tulee näkyväksi. Toisaalta tärkeää on oppilaan omien oppimis- ja mediakäytänteiden huomioon ottaminen. Oppilaalle tulisi antaa luontevasti tilaa muun muassa pelillisten elementtien synnyttämiselle.”
(Vesterinen, Mylläri 2014, 64.)

Havaintojemme mukaan eri musiikkiopistoissa voi olla hyvinkin kirjavia käytänteitä oppilasta koskevien opintotietojen tallentamistavoissa. Oppilaitoksia möyhentävän digitalisaation myötä useassa oppilaitoksessa käytetään tällä hetkellä rinnakkain sekä uusia sähköisiä tietojärjestelmiä että perinteisiä paperisia lomakkeita ja opintokortteja. Nämä perinteiset ”lippulappuset” hautautuvat toimiston syövereihin ja opintoinfo varsinkin oppilaalle on lähes olematon.

Digitaalisuuden tulo musiikkiopistoihin on jo hyvässä vauhdissa ja erilaiset sähköiset järjestelmät ovat jo vakiintunut osa opistojen arkea. Esimerkiksi useassa musiikkiopistossa on viime vuosien aikana hankittu iPadeja opettajien ja oppilaiden yhteiskäyttöön. Joissain opistoissa on jopa hankittu opettajille omat henkilökohtaiset tabletit oman työn avuksi. Oppilashallintajärjestelmä *Eepos* on levittäytynyt useisiin musiikkiopistoihin ja opistojen henkilökuntaa koulutetaan sen käyttäjiksi. Kuten myös *Eeposta*, eri järjestelmiä kehitetään ja uudistetaan saadun palautteen ja käyttökokemuksien perusteella jatkuvasti. Erilaisia arviointiin ja oppimisen seurantaan tarkoitettuja digitaalisia työvälineitä

on jonkin verran käytössä varsinkin yleissivistävän perus- ja lukiokoulutuksen puolella. Tällaisia ovat esimerkiksi *Qridi* ja *Skuugo*. Useissa peruskouluissa on ollut käytössä myös *Oppimisen Talo* -niminen itsearviointityökalu, josta on tekeillä digitaalinen versio. Itä-Helsingin Musiikkiopiston yhteydessä toimiva Itä-Helsingin musiikkikoulu on ottamassa *Oppimisen Talon* kokeiluun omassa toiminnassaan.

Pidämme erittäin tärkeänä, että suunnittelemamme työväline on sähköisessä muodossa. Sovellusta suunnitellessamme olemme pitäneet ensiarvoisen tärkeänä sitä, että se olisi käyttöominaisuuksiltaan mahdollisimman yksinkertainen ja että sovellus toimisi ilman suurempaa käyttökoulutusta tai seikkaperäisiä käyttömanuaaleja. Sovellukseen tulee voida tarttua silloin tällöin ilman, että se velvoittaa viikoittaiseen ylläpitoon ja tarkkailuun. Emme kuitenkaan täysin varauksetta hypänneet digitalisaation pyörteisiin, koska omat kokemuksemme musiikkiopistojen *digiloikkaa* koskien eivät ole täysin ruusuiset. Pohdimme musiikkiopistojen arjessa tapahtuvia digitalisaation aiheuttamia muutoksia luvussa kahdeksan. Kehitysprojektimme edetessä olemme kuitenkin tulleet vakuuttuneiksi siitä, että suunnittelemamme työkalumuoto on sellainen, joka voi istua musiikinopetuksen arkeen.

Tasapainoilemme omassa opettajuudessamme perinteisten työvälineiden ja tuntitilanteen puolesta: Voisiko vaan mennä luokkaan ja opettaa oppilasta soittamaan ilman sen kummempia taikatemppuja? Toisaalta, pystymmekö parhaalla mahdollisella tavalla olemaan tietojemme ja taitojemme kanssa oppilaan käytettävissä, jos emme uskalla itse tutustua niihin työskentelytapoihin, jotka ovat oppilaalle jo ennestään luontevia? Esimerkiksi pelaamisen ja opettamisen yhdistäminen voi toisinaan tuntua mahdottomalta ajatukselta.

Ei tietysti ole tarkoituksenmukaista ”sähköistää” koko opetustilannetta. Soittotuokio sellaisenaan alkaa nykyaikana olemaan harvinaislaatuinen hetki älylaitteiden kontrolloumassa arjessa. Sitäpaitsi, digitaalisuus toimii harvoin lopullisena pelastusrenkaana todellisten soitonopiskelussa ilmenevien haasteiden äärellä.

”Digitekniikka yhdistetään usein motivaatioon niin kuin se olisi taikatemppu, joka ratkaisisi vaikkapa poikien viihtymisen koulussa. Teknologia voi rikastuttaa oppimistilanteita ja työskentelytapoja, mutta se ei ole automaatti.” (Häkkinen, 2016.)

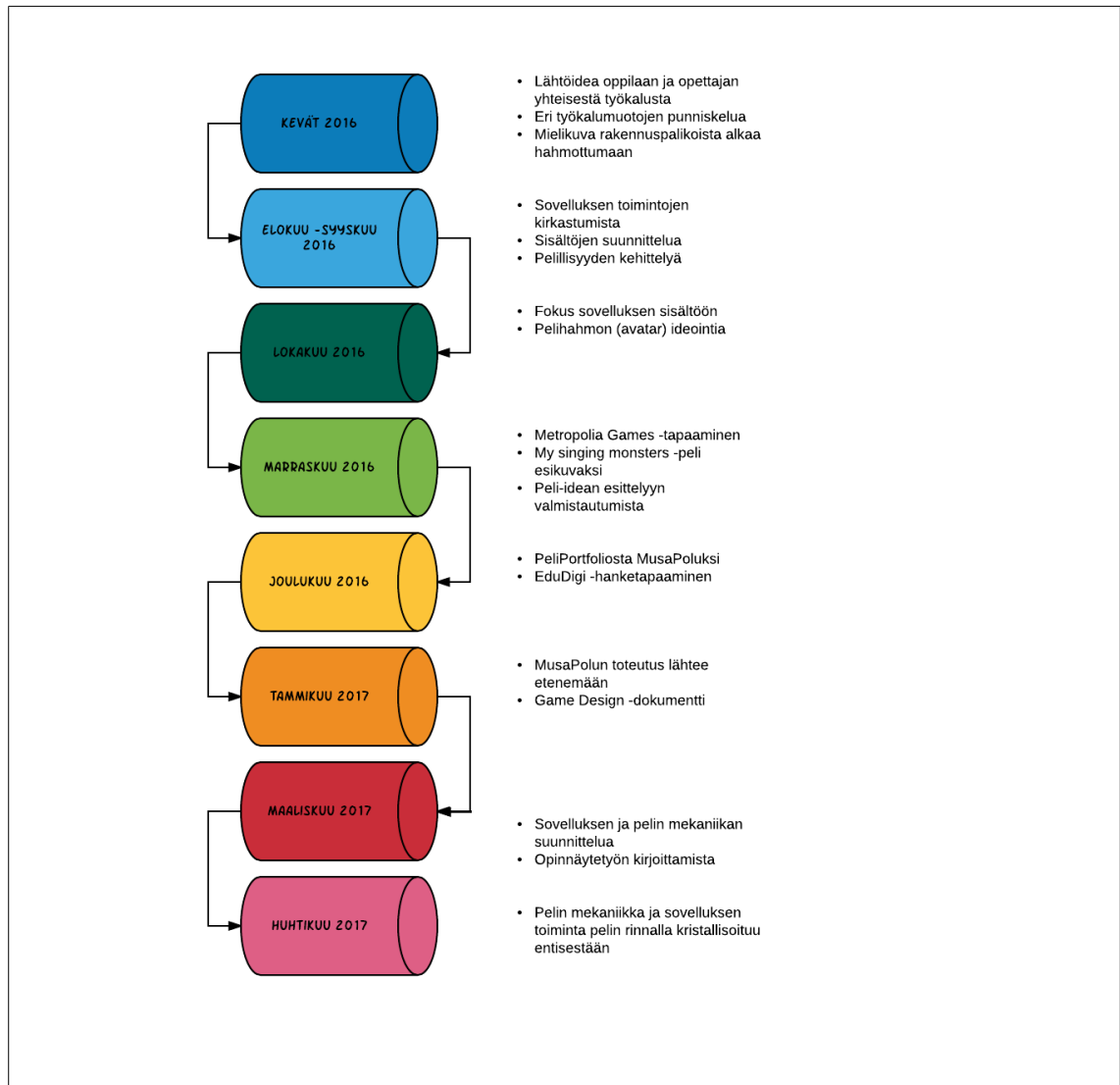
6 KEHITYSTYÖN PROSESSI

Ajatus uudesta työvälineestä opettamisen tueksi kehkeytyi vuonna 2014 aloitetun RaPa -hankkeen yhteydessä tehtyjen taitotaulu- ja portfoliokokeilujen aikana. Molemmilla työtavoilla oli mielestämme potentiaalia ja taitotaulujen suunnittelun ehdimme viedä pisimmälle. Lyhyet testaukset taulukkoraakileiden kanssa eivät kuitenkaan olleet niin rohkaisevia, että ne olisivat innostaneet perusteellisempaan kehittelyyn ja käyttöön. Kaipasimme opetuksemme tueksi välinettä, jossa olisi ehkä pieni raapaisu molempia, mutta myös jotain uutta ja raikasta. Kompurointimme taulukkoajatuksen kanssa jätti kuitenkin ajatuksen laatikoista ajatuksiimme. Laatikoista alkoi vähitellen muotoutua palikoita ja palikoista jonoja.

YAMK-opinnot muodostivat erinomaisen kasvualustan kehitysprojektillemme. Opintojen aikana punomiemme kontaktien avulla ideamme on lähtenyt aivan uuteen lentoon. Olemme kuunnelleet tarkalla korvalla eri alojen asiantuntijoita ja sukeltaneet kauaksi pois omilta mukavuusalueiltamme tutustuessamme paitsi digitaalisuuteen myös pelilliseen ajatteluun ja sen tuomiin mahdollisuuksiin.

YAMK-opintoja koskeva opinnäytetyö kattaa projektin tapahtumat syksystä 2016 kevään 2017 loppuun. Kun prototyyppi sovelluksesta ja pelistä kevään 2017 aikana valmistuu, projekti on ottanut ison konkreettisen harppauksen eteenpäin. Silloin on ajankohtaista avata seuraavat ikkunat ja luoda kontaktit projektin loppuun viemiseksi. Seuraavissa luvuissa raportoimme prosessin tapahtumista YAMK-vuoden aikana ja pohdinta -luvussa visioimme tulevaisuutta.

6.1 Prosessi aikajanalla



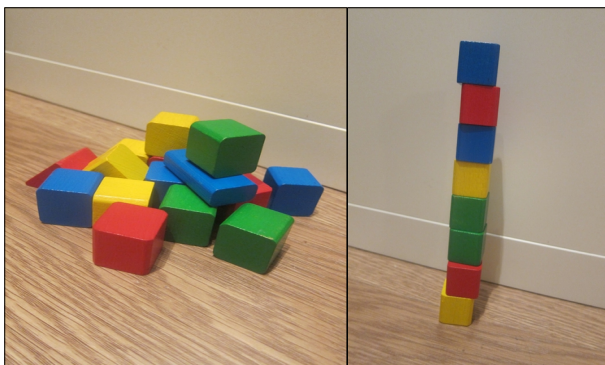
Kuva 1. Prosessi aikajanalla

6.2 Rakennuspalikat opintopolun havainnollistajaksi

Oppilaiden opintopolkujen monimuotoisuus muovautui ajatuksissamme palikkajonoiksi ja halusimme sisällyttää tämän palikka-ajatuksen konkreettisesti tulevaan työvälineeseemme. Eriväriset palikat merkitsevät musiikinopiskelun eri osa-alueita. Kukin oppija valitsee opettajansa ohjauksessa musiikkipolullensa kulloinkin sopivia palikoita. Opettaja toimii suunnannäyttäjänä ja ohjaa oppilasta palikoiden keräämisessä.

Hyvin pian ajatuksemme eriväristen palikoiden kasaamisesta yhdeksi poluksi tarkentui ajatukseksi sovelluksesta, jossa opettaja lisää oppilaan omalle sovellussivulle palikoita sitä mukaan kun tavoitteita saavutetaan. Näin erivärisistä palikoista koostuu vähitellen jono tai pino (opintopolku). Palikkajonot voivat eri oppilailla olla sisällöiltään hyvinkin erilaisia. Näin kullekin oppilaalle muodostuu oma yksilöllinen opintopolku - pieni portfolio tehdystä työstä

Halusimme perustaa palikkajonon rinnalle myös "hautomon" joka toimisi tavoitteiden havainnollistajana. Hautomon tarkoitus on, että opettaja yhdessä oppilaan kanssa suunnittelee tavoitteita, jotka siirretään hautomoon odottamaan. Kun nämä hautomossa olevat tavoitteet on saavutettu, ne siirretään osaksi oppilaan palikkajonoa. Ajatus hautomosta säilyi myös lopulliseen sovelluksen käsikirjoitukseen. Kerromme tarkemmin sovelluksen toiminnoista luvussa seitsemän.



Kuva 2. Kuvia prosessipäiväkirjasta

6.3 Sovelluksen toimintojen pohdintaa

Ryhdyimme listaamaan eri palikoiden sisältöjä eli sitä, minkälaisista palasista soiton-opiskelu koostuu ja mitä musiikintekemisen eri osa-alueita siihen sisältyy. Yritimme vältellä liian yksityiskohtaista osiin purkamista ja silti palikoiden määrä hipoi jo neljääkymmentä. Palikoita olivat mm. orkesterisoitto, kamarimusiikki, mupe-opinnot, tunneilla käynti, esiintymiset, tasokokeet ja harjoittelu.

Eri palikoista koottavan opintopolun havainnollistamisen rinnalla muhi myös ajatus pe-
lillisyydestä. Mikä on se "koukku", jolla oppilaat saataisiin edes ajoittain sovelluksen ää-

reen tarkastelemaan omia saavutuksiaan? Mitä pelillisiä elementtejä sovellukseen voisi sisällyttää? Mitä kerätyillä palikoilla voisi tehdä?

Pelillisyyttä lähestyessä lähdimme aluksi liikkeelle sovelluksen visuaalisesta puolesta. Tarvitseeko kerättyjen palikoiden kertyä jonoksi tai pinoksi? Voisiko oppilas itse päättää, minkä muotoista palikkajonoa itselleen rakentaa ja muotoilla oman palikkajononsa haluamallaan tavalla? Tämä ajatus sai lisää virtaa *Dragon Box Numbers* -pelistä, joka on pienille lapsille suunnattu numeroita ja niiden käyttöä opettava peli. Yhtenä sisältönä *Dragon Box Numbers* -pelissä on ”Hiekkalaatikko”, jossa lapsi saa rakentaa erivärisistä hahmoista yhdistelemällä korkeita torneja. Päätimme soveltaa hiekkalaatikkoajatusta myös omassa sovelluksessamme. Tämä sai pian rinnalleen myös muita *minipelejä*, joissa oppilas voisi kerättyjä palikoita käyttää. Tällaisia ideoita olivat mm. labyrintti, jalkapallo- tai jääkiekkopeli sekä jonkinlainen lemmikki tai muu vähitellen rakennettava hahmo.

Kaikissa suunnittelemissamme minipeleissä ideana oli, että portfoliosovelluksessa kerättyjä palikoita voi peleissä käyttää sellaisenaan tai siten, että palikoiden määrä muuttuu saldoksi, jota voi pelissä haluamallaan tavalla käyttää. Projektimme oli siis jäsentynyt kaksiosaiseksi: portfoliosovellus ja useita eri pelialustoja sisältävä peliosio.

6.4 Resurssit vastaan visiot

Tapasimme ensimmäisen kerran opinnäytetyömme asiantuntijaohjaajan. Hän kuunteli kärsivällisesti sekavat selostukset suunnitelmistamme ja antoi erinomaisia neuvoja matkallemme kohti pelillistä ajattelua. Hän myös muistutti meitä projektiin käytettävissä olevien resurssien (aika ja raha) huomioimisesta ja kannusti meitä keskittymään aluksi sovelluksen sisällön ja toimintojen loppuun viemiseen. Aikataulun ja rahoituksen epävarmuuden vuoksi päätettiin, että pelillisyyttä fokusoidaan tässä vaiheessa useiden minipelien sijaan yhteen hahmoon eli avattareen. ”*Avatar* on käyttäjän valitsema, häntä edustava visuaalinen hahmo tietokonepelissä, virtuaalitodellisuudessa tai keskustelupalstalla” (Partanen, 2009.) Minkälainen tarina hahmon ympärille luodaan ja miten hahmo voisi kehittyä oppilaan saavuttamalla suorituksilla?

Sovelluksen sisällön suunnittelussa ryhdyimme brainstorm- menetelmällä läpikäymään palikoiden sisältöä. Ryhmittelimme palikoita eri otsikoiden alle ja pohdimme miten palikat toimisivat sovelluksessa. Kokeilimme useita erilaisia yhdistelytapoja ja tässä vai-

heessa palikkalistaltamme karsiutuikin useita palikoita. Lopulta kaikki palikat asettuivat kuuden eri yläkategorian alle.

Sovelluksen mekaniikka alkoi myös selkiytymään ja teimme erilaisia käsikirjoituskokeiluja. Hahmottelimme miten sovellus käytännössä toimisi: mitä asioita milläkin sovelluksen sivulla pitäisi näkyä, miten siirrytään sovelluksen sivulta toiselle ja mitä erilaisia toimintoja sovellus sisältää. Punaisena lankana pidimme sitä, että sovellus on mahdollisimman yksinkertainen ja selkeä.

Pelilliset mahdollisuudet ja hahmon kehittäminen jäivät tässä vaiheessa hieman varjoon. Koimme erittäin haastavaksi pelillisen ajattelun ja hahmon työstämisen. Olemme molemmat olleet pelien kanssa tekemisissä erittäin vähän, jos lainkaan, ja koimme, että meillä ei ole minkäänlaista kompetenssia astua pelinkehittäjän saappaisiin.

Haimme apua hahmon kehittämiseen ja ideoimiseen haastatteleamalla ystäviä ja tuttaviamme, jotka ovat viettäneet enemmän aikaa pelien parissa. Saimme arvokasta ja hauskaakin tietoa siitä, millä tavoin pelihahmo voi pelin edetessä kehittyä.

*L: Miten pelihahmo voi kehittyä?
T: Loitsuja – muita osapuolia kohtaan
suojautumista – (sama kuin yllä)
kestävyys -
ominaisuuksia – esim. nopeus
luonnetta – hauskeempaa läppää jos puhetta
apureita/lemmikkejä – eläimiä, ihmisiä
tarkkuutta – vaikutusalueen laajenemista
varusteet – monista eri kategorioista (ulkoasuun, jotain jolla pystyy tekemään jotain)
kertakäyttöisiä – useasti, mutta jotenkin rajoitettuja ja jatkuvia
L: Ravinto?
T: Jos on joku "elinvoimaindeksi" joka kuluu jostain syystä, niin ravinto yleensä palauttaa tai antaa hetkelliset superkyvyt (vrt Kippari Kallen pinaatti. Tai joku vaa-te voi tehdä Hessusta Superhessun.)*

Kuva 3. muistiinpanoja tuttavien kanssa käydystä pikaviestikeskustelusta

6.5 Avattaresta Base builder -peliksi

Kävimme tapaamassa Metropolia Game Studion johtajaa. Game Studio tarjoaa pelillistämisen- ja pelikehittämispalvelua opinnoissaan pitkällä olevien peliopiskelijoiden avulla. Tapaamisessa saimme tietoa mm. siitä, kuinka kauan työmme toteutukseen tarvitaan

aikaa, minkä kokoinen tiimi projektin toteuttamiseksi tarvitaan ja mikä olisi suunnitellun projektin hinta.

Keskustelussa mietittiin erilaisia pelimuotoja, joita tässä projektissa olisi järkevä toteuttaa ja mikä pelityyppi parhaiten toimisi suunnittelemamme sovelluksen kanssa. Meille esiteltiin *My Singing Monster* peli, jossa pelaaja rakentaa saarelleen omaa hirviöorkestriaan. Innostuimme tästä ideasta. Koska *My Singing Monsters* -tyylinen *base builder* -peli olisi toteutettavissa kohtuullisessa ajassa, ideointimme aikaisemmasta hahmon rakentamisesta siirtyi uusille urille.

Koska projektin rahoitus ja toteutus oli tässä vaiheessa vielä epäselvää, saimme mahdollisuuden mennä esittelemään ideaamme joulukuun alussa Metropolia Game Studion järjestämään tilaisuuteen, jossa esitellään erilaisia peli-ideoita ja mahdolliset kiinnostuneet voivat lähteä työstämään ideoita edelleen. Ryhdyimme tarmokkaasti muotoilemaan ideaamme esiteltävään muotoon, mikä osoittautuikin erittäin haastavaksi.

Olimme tässä vaiheessa prosessia tasapainoilleet jo useiden eri näkökulmien parissa. Nyt eteemme aukeni taas uusi haaste: miten esitellä projektimme ilman ylimääräistä opetussuunnitelma-jargonia keskittyen pelillisyyteen ja saada pelintekijät innostumaan ideastamme?

6.6 PeliPortfoliosta MusaPoluksi

Portfolio -sana oli jo pitkään kulkenut projektimme mukana. Pelillisyyden myötä kuvasimme projektiamme PeliPortfoliona ja varsin usein huomasimme, että portfolio -sana vie kuulijan ajatukset väärille raiteille. Kokoamme oppilaan kaiken tekemisen yksiin kansiin, mutta sovelluksesta ei silti mielestämme voi puhua portfoliona aiheuttamatta kuulijoissa hämmennystä. Päätimme siis muuttaa sovelluksen työnimen MusaPoluksi.

Ratkaiseva taite projektissamme tapahtui joulukuun alussa kun pääsimme esittelemään ideaamme EduDigi-hankkeesta vastaaville henkilöille. EduDigi-hanke on Metropolia ammattikorkeakoulun, Oulun ammattikorkeakoulun, Tiedekeskus Heurekan, Helsingin yliopiston ja Oulun Museo- ja tiedekeskus Luupin Tietomaa-yksikön välinen yhteishanke. Hankkeen keskiössä ovat digitaalisuus sekä uusien teknologioiden tuominen opetus- ja oppimistoimintaan eli mm. oppimispelien kehittäminen ja toteuttaminen.

EduDigi -hanketapaamista varten teimme uuden käsikirjoituksen sovelluksesta ja jäsentelimme ajatuksemme projektin keskeisimmistä ajatuksista napakkaan muotoon. Tapaamisessa saimme innostuneen vastaanoton ideoillemme, meille esiteltiin EduDigi-hanketta ja yhdessä hahmottelimme miten projektiamme voisi lähteä viemään eteenpäin.

6.7 Kohti pelin koodausta

Tapasimme heti alkuvuodesta uudestaan EduDigi -hankkeessa projektistamme vastaavan pelisuunnittelijan ja kävimme tarkemmin läpi suunnitelmat pelistä ja sen ominaisuuksista. Näiden suunnitelmien pohjalta saimme peliä kuvaavan Game Design -dokumentin, joka esiteltiin seuraavassa hankkeen yhteistapaamisessa. Tässä tapaamisessa sivuttiin lyhyesti myös tekijänoikeudellisia seikkoja ja suunniteltiin minkä verran projektista hankkeen ensimmäisessä vaiheessa toteutettaisiin.

Seuraavassa kokouksessa kokouspöydän ääressä istuikin jo pelin koodaaja. Olimme päässeet prosessissa siihen pisteeseen, että prototyyppiä ryhdyttiin konkreettisesti toteuttamaan. Saimme lisää tietoa pelimekaniikasta ja siitä, miten erilaiset pisteytykset ja musiikki liitetään pelin prototyyppiin mukaan.

6.8 Pedagogiset ajatukset kristallisoituvat

Olimme vihdoinkin saaneet projektimme ensimmäiselle vaiheelle toteuttajan ja saatoimme hetkeksi hengähtää varsinaisesta pelin ja sovelluksen suunnittelusta. Keskityimme nyt opinnäytetyömme kirjallisen osuuden työstämiseen. Myllättyämme projektiin vaikuttaneita tausta-ajatuksiamme, luettuamme materiaalia pelillisyydestä ja sen hyödyistä oppimisessa sekä pureuduttuamme jälleen kerran opetussuunnitelman luonnoksiin, huomasimme, että vihkojen reunat alkoivat täytyä uusista ideoista peliä ja sovellusta koskien. Tieto siis prosessoitui edelleen ja kiteytyi osaksi MusaPolkua. Kuinka paljon uusista ideoista pääsee osaksi tulevaa prototyyppiä jää nähtäväksi, mutta varsinaista pelin toteuttamista varten ideoita on nyt runsaasti.

7 SOVELLUS JA PELI

Soitonopiskelu koostuu monesta palasta ja osa-alueesta, jotka kaikki vaikuttavat soitto-aidon muotoutumiseen. Soittamaan oppiminen vaatii läjäpäin tiedon ja taidon omaksumista. Instrumentin tekninen hallinta ja teoreettisten asioiden (esim. nuotinluku) ymmärtäminen ja soveltaminen omassa soitossa on varmasti yksi suurimmista soitonopiskelun osa-alueista. Näiden lisäksi on lukuisa joukko muitakin tärkeitä taitoja kuten yhteis- soitto, esiintyminen ja oma harjoittelu, jotka pääsääntöisesti ovat välttämätön osa soit- tamaan oppimista. Kaikenlainen musiikin kanssa puuhastelu improvisoinnista säveltä- miseen ja musiikin kuunteluun tukevat omalta osaltaan soittajan musiikillisten taitojen kehittymistä.

“Musiikin perusopintojen keskeisenä sisältönä on monipuolinen perehtyminen oppilaan valitseman instrumentin tai instrumenttien perustekniikkaan, ohjelmis- toon ja ilmaisumahdollisuuksiin. Opinnoissa tutustutaan monipuolisesti instru- mentille luontaiseen ohjelmistoon, erilaisiin musiikin työvälineisiin ja soitinko- koonpanoihin ottaen huomioon oppilaan tavoitteet. Musiikin hahmottamista kehit- tävät opinnot sekä yhteismusisointi ovat olennainen osa opintoja. Koulutuksen järjestäjä voi laajentaa opintojen sisältöjä opetuksen tavoitteiden ja paikallisten tarpeiden pohjalta.”(OPS 2017)

7.1 Palikat

Olemme koonneet MusaPolku -sovellukseen 39 musiikkiopintoihin sisältyvää valmista osa-alue -*palikkaa*. Nämä ovat niitä musiikkiopintojen osa-alueita, joita kokemuksiem- me ja havaintojemme mukaan yleisimmin käytetään musiikinopiskelussa ja joista yksit- täisen opiskelijan opintopolku voi rakentua. Nämä palikat muodostavat sovelluksen **ala- kategorian**. Olemme jakaneet nämä 39 osa-alue -palikkaa kuuden **yläkategorian** alle. Nämä yläkategoriat myötäilevät taiteen perusopetuksen opetussuunnitelman perusteiden musiikinopetukselle asettamia tavoitteita, jotka ovat: Esittäminen ja ilmaiseminen, Oppimaan oppiminen ja harjoittelu, Kuunteleminen ja musiikin hahmottaminen sekä Säveltäminen ja improvisointi. (OPH 2017, 35) Sovelluksessa yläkategorioille olemme antaneet seuraavat nimet: **Arki ja Aherrus, Taito, Soveltaminen, Luovuus, Vuoro- vaikutus, Musamaailma**.



Kuva 4 Kuva sovelluksen käsikirjoituksesta

7.2 Sovelluksen yläkategoriat

Arki & Aherrus

Soitonopiskelu vaatii pitkäjänteistä, säännöllistä työskentelyä - useita toistoja ja rutiineja. Säännölliset soittotunnit rakentavat rungon soitonopiskelulle. Oppilaan oma harjoittelu ylläpitää ja edistää tunneilla opittuja asioita. *“Harjoittelu ja harjoittelemaan oppiminen ovat merkityksellisiä taitojen kehittämisen kannalta.”* (OPH 2017, 7.)

Taito

Oman instrumentin hallinta on keskeisin osa soitonopiskelua. Soitonopiskelu sisältää ja vaatii paljon tinkimätöntä käsityötä. Paitsi, että soittajan täytyy ymmärtää omaan soittimeensa liittyviä lainalaisuuksia (kun painat tästä tapahtuu tuota, kun teet näin käy noin) soitinkohtaisen *repertuaarin hallinta* eli kappaleiden opettelu sekä erilaisten tekniikka-harjoitteiden soittaminen on erottamaton osa soittotaidon kehittymistä. Ergonomiaan ja kuulon suojeluun liittyvät seikat ovat myös tärkeä osa soittotaitoa. (OPH 2017, 36.)

Soveltaminen

Kaikki opitut asiat punnitaan "pelikentällä" eli siinä, miten taidoillaan pärjää käytännössä. Orkestereissa (ja kaikessa yhteismusisoinnissa), ryhmätunneilla, esiintymisissä, musakursseilla ja vaikkapa improvisoinnissa oppilas pääsee soveltamaan soittotunneilla ja harjoittelemalla oppimiaan taitoja. Myös oman osaamisen osoittaminen on taitojen soveltamista käytäntöön.

Luovuus

Improvisointi ja säveltäminen vaativat tietysti luovuutta. "*Opetuksen tavoitteena on rohkaista oppilasta tuottamaan omia musiikillisia ideoita ja ratkaisuja.*" (OPS 2017, 36.) Myös vaikkapa oman konsertin järjestäminen ja suunnittelu edellyttää luovuutta. Heittäytyminen monenlaiseen musiikin tuottamiseen ja tekemiseen vahvistavat luovaa ajattelua.

Vuorovaikutus

Vuorovaikutus on paitsi keskeinen elementti kaikenlaisessa yhteissoitossa, mutta myös tärkeä osa ihmisenä kasvamista. "*Ihminen vaikuttaa elämäänsä toimimalla vuorovaikutuksessa muiden ihmisten ja ympäristönsä kanssa.*" (OPH 2017, 6.)

Musamaailma

Taiteen perusopetuksen laajan oppimäärän opetussuunnitelman perusteiden luonnoksessa sanotaan, että opetus perustuu moniarvoiselle ja uudistuvalla kulttuuriperinnölle. Lisäksi taiteen perusopetus vahvistaa oppilaiden identiteetin rakentumista ja kulttuurisen lukutaidon kehittymistä (OPH 2017, 6.) "*Oppilasta ohjataan tekemisen ja osallisuuden kautta ymmärtämään musiikin merkityksiä kulttuurin kokonaisuuteen kuuluvina ilmiöinä.*" (OPH 2017, 35.)

Lapsi ja nuori rakentaa omaa musamaailmaansa kaikkialla ja monin eri tavoin. Paitsi itse soittamalla, laulamalla, kokeilemalla myös kuuntelemalla ja kuulemalla monenlaista musiikkia.

“Musiikin kuuntelemisen yhtenä tehtävänä voi pitää ”kulttuurin muistin” ylläpitämistä. Monet musiikkiopistojen musiikin perusteiden opettajat pitävätkin tärkeänä laaja-alaista musiikkiin tutustumista. Kenties he näkevät, sosiologi Charles Tayloria (1995) mukaillen, koko kulttuuriperinnön kirjoon tutustumisen tärkeänä ihmisen henkilökohtaisen identiteetin muotoutumisen kannalta.” (Unkari-Virtanen, Edu.fi)

7.3 Sovelluksen alakategoriat

Seuraavaksi kuviteltu esimerkki siitä, miten yksittäisen oppilaan opinnot musiikkiopistossa voivat rakentua (suluissa vastaava alakategorian palikka):

Liisa viulunsoittaja:

Liisa käy kerran viikossa soittotunnilla (**tunneilla käynti**). Lisäksi Liisa käy joskus säestysharjoituksissa (**säestysharjoitukset**) ja esiintyy musiikkiopiston matineassa (**esiintymiset**). Liisa osallistuu silloin tällöin opettajan järjestämälle luokkatunnille (**luokkatunnit**). Luokkatunnilla Liisa soittaa paitsi omaa harjoittelemaansa ohjelmistoa tovereilleen (**esiintymiset**), mutta tsemppaa kaveriaan yrittämään uudestaan tämän epäonnistuttua omassa kappaleessaan (**hyvä kaveri**). Liisa soittaa koulunsa bändikerhossa rumpuja (**muut soittimet**) ja bändi esiintyy koulun musiikkiproduktiossa (**produktiot (muu)**). Liisan musiikkiopintoihin liittyy musiikinperusteiden opintoja (**mupeopinnot**) sekä orkesterissa soittamista (**orkesteri**). Kesäisin Liisa käy mielellään musiikkileirillä (**musakurssit**). Liisa harjoittelee viulunsoittoa vaihtelevasti kuten muutkin ikätoverinsa. Työn alla oleva kappale on viittä vaille valmis (**ohjelmisto**), mutta tahti 156 ei vielä kukaan onnistu. Opettaja ja Liisa laativat harjoittelusuunnitelman seuraavan viikon tuntia varten ja ohjeita noudattamalla vaikea paikka onnistuu vihdoin (**Jes, hyvin menee**).

7.4 Palikoita keräämään

(Osioita salattu)

7.5 Power - tehopisteet

(Osioita salattu)

”[...] opettajan rooli on tärkeä oppimispelien ja pelillisten ympäristöjen integroimisessa opetukseen. Vaikka pelit olisivat itsessään hyvin suunniteltuja hyvin suunniteltu ja tarjoaisivat pedagogisesta näkökulmasta tarkasteltuna laadukkaan oppimisympäristön, opettajalla on kuitenkin tärkeä rooli pelillisen opetuksen suunnittelussa, toteutuksessa ja arvioinnissa.” (Koskinen, Kangas, Krokfors 2014, 33.)

7.6 Hautomo

(Osioita salattu)

Haluamme kannustaa opettajaa ja oppilasta avoimempaan arviointikeskusteluun ja mielestämme tämä onnistuu parhaiten silloin, kun oppilas on itse mukana arvioimassa omaa oppimistaan. Tavoitteista keskusteleminen ja niiden yhdessä asettaminen edesauttaa positiivisen vuorovaikutuksen syntymistä. Jos opettajan ja oppilaan asettamat tavoitteet tai niiden merkitys oppimisprosessissa poikkeavat toisistaan, on sekin erinomainen tilaisuus hyvälle arviointikeskustelulle.

7.7 Peli

Oppilaan käyttöön MusaPolku -kokonaisuudessa on suunniteltu mobiilipeli. Pelin olemme suunnitelleet yhteistyössä EduDigi-hankkeessa toimivan pelisuunnittelijan kanssa. Peli on nk. base builder -peli, jossa pelaaja rakentaa vähitellen omaa maailmaa haluamallaan tavalla. Pystyäkseen rakentamaan maailmaansa ja saadakseen tarvittavia pelielementtejä pelaaja tarvitsee pelivaluuttaa. Pelivaluuttaa pelaaja saa jonkin verran pelin edetessä. Lisäksi valuuttaa saa pelaamalla pelin sisään rakennettuja musiikillisia taitoja harjoittavia minipelejä sekä sovelluksella ansaitsemillaan palikoilla eli taidoilla ja näihin liitetyillä tehopisteillä.

MusaPolku-sovelluksen tapahtumat vaikuttavat muutenkin pelin kehitykseen ja tapahtumiin. Sovelluksen yläkategoriat vaikuttavat pelissä mm. siten, että pelaajan vaihtoehdot edetä monipuolistuvat (esim. aukeaa uusia mahdollisia rakennettavia alueita sekä ostettavat elementit ja materiaalit monipuolistuvat). Lisäksi kun tietty määrä kutakin yläkategoriaa on kerättyä pelaaja saa erilaisia bonuspalkintoja (yllätyksiä, aarteita ym.). Oppilas näkee pelissä omasta *Achievements* -listaltaan kaikki MusaPolussa kerätyt palkkinsa.

Pelien mekaniikkaa on tutkittu paljon ja pelisuunnittelijoilla on arvokasta tietoa mm. siitä, millä tavoin pelaajan saa koukutettua pelaamaan ja miten erilaiset palkitsemismekaniikat peleissä toimivat. MusaPolku-projektissa hyödynnetään tätä tietotaitoa. Olemme halunneet pelin toteutettavan siten, että se voisi periaatteessa toimia myös sellaisenaan itsenäisenä pelinä paitsi pelimekaniikkansa osalta myös visuaaliselta ilmeeltään. Näiltä osin peli voisi siis hipoa viihdepelien rajapintaa. Pedagogiset tausta-ajatukset

me ja niiden toteutuminen pelimekaniikassa kallistavat pelin kuitenkin oppimispuolel-
genreen.

7.8 Prototyypin toteutus

Sovelluksesta ja pelistä toteutetaan EduDigi -hankkeen avulla prototyyppi kevään 2017
aikana. Prototyyppiä on tarkoitus käyttää testaukseen ja jatkokehittelyn apuna. Lisäksi
prototyyppiä on tarkoitus esitellä mahdollisille yhteistyökumppaneille.

7.9 Sovelluksen kuvakäsikirjoitus

(Osioita salattu)

7.10 Game design -dokumentti

(Osioita salattu)

8 POHDINTA

Olemme koko MusaPolku-prosessin ajan joutuneet tarkastelemaan työtämme useista eri näkökulmista ja tasapainoilleet näiden välillä. Toisaalta olemme yrittäneet pitää keskiössä sen, mikä on meille soitonopettajina se oleellisin ydin koko projektissa: oppilas ja oppiminen. Toisaalta taas olemme tarkastelleet projektiamme opetussuunnitelman kannalta: mikä projektissamme on sellaista mikä vastaa uusiin ops-haasteisiin? Tarkastelemme työtämme myös pelinkehittäjän näkövinkkelistä: miten projektissamme parhaalla mahdollisella tavalla voidaan hyödyntää pelillisyyttä ja miten pedagogiset ajatuksemme näkyvät pelin mekaniikassa?

Opetustyö kaipaa aika ajoin lisää polttoainetta. Opettaja janoaa uutta siinä missä oppilaskin. Intohimoa on vaalittava, ettei leipääntyminen tai turhautuminen pääse yllättämään. Mielestämme tämä vaatii paitsi aika ajoin omien arvojen tarkastelua, myös uskallusta astua omien mukavuusalueiden ulkopuolelle. Tässä kehitysprojektissa olemme sukeltaneet digitalisaation sekä pelien virtaan ja huuhdelleet ennakkoluulojamme näihin liittyen.

Uusien toimintatapojen rakentaminen vanhojen syvälle juurtuneiden rakenteiden päälle ei ole yksinkertaista eikä nopeaa. Tämä koskee myös musiikkiopistoissa käynnissä olevaa digiloikkaa; uusien toimivien työtapojen löytäminen ja opettelu vie aikaa. Kuten soitonopiskelussa, opettelu vaatii kärsivällisyyttä ja useita toistoja. Ei myöskään riitä, että opistoille hankitaan uusimmat pelit ja vehkeet, vaan tarvitaan myös toimivia käyttöympäristöjä; pedagogisesti onnistuneita ja mutkattomia sisältöjä sekä ohjelmistoja.

Sähköisten järjestelmien ja työvälineiden käyttö ei ole aina täysin ongelmaton. Olemme itsekin hämmästellleet sitä, miten reilussa kymmenessä vuodessa opettajan työ on muuttunut: tietokoneen äärellä vierähtää helposti useita tunteja viikossa tietoteknisten asioiden viidakosta selviytymiseen. Emme siis ihmettele, että työntekijöiden keskuudessa viriää muutosvastarintaa uusien järjestelmien käyttöönotolle.

Musiikin opiskelussa opettajan ja oppilaan pääsääntöisesti viikoittainen, kahdenkeskinen opetushetki on ainutlaatuinen. Missä muussa harrastuksessa lapsi saa samalla tavalla aikuisen sataprosenttisen huomion edes puolen tunnin ajaksi? Voi tuntua kömpe-

löltä tuoda tällaiseen hetkeen uusia digitaalisia työvälineitä, varsinkin jos niiden käyttö ei ole ennalta tuttua ja luontevaa. Soitonopetuksessa BYOD (bring your own device) tarkoittaa ainakin vielä toistaiseksi vain oman soittimen tuomista tunnille. MusaPolku-sovellus on suunniteltu siten, että sitä olisi mahdollisimman helppo ja nopea käyttää. Opettajan ei siis välttämättä tarvitse heittäytyä pelin maailmaan vaan parin laatikon yhdistäminen sovelluksessa lähtökohtaisesti riittää. Oppilaalle sen sijaan avautuu pelin avulla aivan uusi tapa lähestyä soitonopiskelua.

Digitaalisuuden hyödyntäminen oppilaan ja opettajan välisessä dialogissa on voimakkaasti sidoksissa tähän aikaan. MusaPolku luo uudenlaista yhteishenkeä oppilaan ja opettajan välille, joka on opettajankin näkökulmasta erittäin tärkeä elementti luottamussuhteen ylläpitämiseksi. Kun yhteistyö on avointa, uuden opettaminen ja oppiminen on hauskaa sekä kutkuttavaa. Digitaaliset toimintaympäristöt ovat oppilaille tuttuja. Virtuaalisten hahmojen ja pelien mielikuvitusmaailma voi auttaa oppilasta visualisoimaan omia haaveitaan myös soitonopiskelussa. MusaPolussa hautomo on paikka, jossa asiat työstyvät pikku hiljaa oikeaan suuntaan opettajan kannustuksella.

Nyt olemme myllänneet perusteellisesti omia näkemyksiämme opettamisesta ja oppimisesta. Oman ammatillisen kasvumme paikka on ollut ottaa vastaan pelien maailma ja niiden tuomat mahdollisuudet opetuksessa. Iloitsemme siitä, miten kehittämissprojektimme aikana avaamamme ikkuna pelillisyyteen on antanut uutta virtaa omaan pedagogiseen ajatteluun. Olemme myös yllättyneitä siitä, miten MusaPolku-prosessissa uskalsimme tukeutua flow'n vietäväksi ja heittäytyä peliin.

Työskentely työparin kanssa on ollut tämän kehitysprojektin kannalta suuri voimavara. Olemme saaneet peilata toistemme ajatuksia ja ideoita opinnäytetyömme aikana. Työparin palaute on rikastuttanut työskentelyä ja auttanut konkretisoimaan ideoita kehitysprojektin käyttöön. Opetustöistä ammennetut kokemukset ja lasten mainio tapa ajatella asioita "laatikon ulkopuolelta" on osaltaan antanut virtaa ja ideoita projektiimme. Pystyisikö tällaisen työn ylipäättään tekemään norsunluutornista käsin?

MusaPolun prototyypin kimpussa ahertaa moniammatillinen tiimi ja odotuksemme ovat korkealla. Projekti on nyt polkaistu käyntiin ja toivottavasti pääsemme pian kokeilemaan sitä käytännössä. Aika näyttää miten MusaPolku lopulta toimii ja millaiset ovat sen vaikutukset. Jos MusaPolku osoittautuu toimivaksi, toiveikkaina näkisimme sen leviävän muihinkin koulutusohjelmiin, koska sen rakenne on suunniteltu notkeaksi ja so-

velluksen sisältö on helposti muokattavissa. Näemme työvälineellä potentiaalia myös kansainvälisesti.

Musapolku -kokonaisuus vaikuttaa juuri sellaiselta työvälineeltä, jota lähdimme kehitysprojektilla tavoittelemaan. Nähtäväksi jää miten MusaPolku lopulta toimii ja millaiset ovat sen vaikutukset. Loiventaako se musiikin opettamiseen liittyviä kompastuskiviä, kuten oppilaan yksilöllisyyden huomioon ottamisen haasteita ja arvioinnin ongelmia? Tunnetta ylpeyttä opinnäytetyömme saavutuksista. Toivomme, että oppilaatkin tuntevat ylpeyttä omista saavutuksistaan. We did it our way.

Lähteet

Anttila, Mikko 2004. Musiikkiopistopedagogiikan teoriaa ja käytäntöä. Joensuu: Joensuu yliopisto

Atjonen, Päivi 2007. Hyvä, paha arviointi. Helsinki: Tammi.

Atjonen, Päivi 2015. Kehittävä arviointi kasvatusalalla. Joensuu: Kirjokansi.

Havukainen, Anni 2016. Motivoivaa opetusta pelillistämisen keinoin. Opinnäytetyö. Kaajanin ammattikorkeakoulu.

Halinen, Irmeli 2015. OPS 2016 Arviointi (Halinen). <<https://www.youtube.com/watch?v=w6exy5Spitk>> (katsottu 20.1.2017)

Häkkinen, Päivi 2016. Simppelit välineet, rikas pedagogiikka. Kokooma-artikkelissa Askel askeleelta Korkeakivi, Riitta & Manner, Matias & Tikkanen, Tiina (toim.) Opettaja-lehti 2016 (14), 15.

Ihme, Irene 2009. Arviointi työvälineenä: lasten ja nuorten kasvun tukeminen. Jyväskylä: PS-Kustannus.

Jakovuori, Riikka 19.3.2015. Digitalisaatio muuttaa opettamista ja oppimista - oletko valmis? Opetin.fi. <<https://www.opetin.fi/digitalisaatio-muuttaa-opettamista-ja-oppimista-oletko-valmis>> (luettu 22.1.2017)

Jordan-Kilki, Päivi & Kauppinen, Eija & Viitasalo-Korolainen, Eeva (toim.) 2013. Musiikkipedagogin käsikirja: Vuorovaikutus ja kohtaaminen musiikinopetuksessa. Tampere: Opetushallitus.

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

Kaartinen, Emmi 2015. Leikki, luovuus, oivallus: pelien ja pelillisyyden mahdollisuudet instrumenttiopetuksessa. Opinnäytetyö. Metropolia ammattikorkeakoulu.

Kangas, Marjaana 2014. Leikillisyyttä peliin. Teoksessa Krokfors, Leena & Kangas, Marjaana & Kopisto, Kaisa (toim.) 2014. Oppiminen pelissä: Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino, 73-92.

Koponen, Juuso & Hildén, Jonatan & Vapaasalo, Tapio 2016. Tieto näkyväksi: informaatiomuotoilun perusteet. Helsinki: Aalto-yliopisto.

Koskinen, Antti & Kangas, Marjaana & Krokfors, Leena 2014. Oppimispelien tutkimus pedagogisesta näkökulmasta. Teoksessa Krokfors, Leena & Kangas, Marjaana & Kopisto, Kaisa (toim.) 2014. Oppiminen pelissä: Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino, 23-37.

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

Lavaste, Anna-Elina 2009. "Haastavaa ja palkitsevaa": Oppimäärän ja opetuksen yksilöllistäminen musiikkioppilaitoksissa. Opinnäytetyö. Savonia-ammattikorkeakoulu.

Lehtonen, Kimmo 2004. Maan korvessa kulkevi...: johdatus postmoderniin musiikkipedagogiikkaan. Turku: Turun yliopiston kasvatustieteiden tiedekunta.

Niikko, Anneli 2000. Portfolio oppimisen avartajana. Helsinki: Tammi.

Ouakrim-Soivio, Najat 2016. Oppimisen ja osaamisen arviointi. Helsinki: Otava

OPH. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet. 2014. Opetushallitus. Helsinki: Next Print Oy.

OPH. Taiteen perusopetuksen laajan oppimäärän opetussuunnitelman perusteet 2017/alustavaa luonnostekstiä 15.12.2016. Opetushallitus. Saatavuus <http://www.oph.fi/download/180420_TPO_LAAJA_oppimaara_alustavaa_perustetekstia_Luonnos_15.12.2016.pdf> (luettu 20.12.2016)

Partanen, Heidi 2009. Avatar. Kielikello, 9/2009. <<http://www.kielikello.fi/index.php?mid=2&pid=11&aid=2025>> (luettu 20.4.2017)

RaPa-KoBe 2014. <<http://www.juvenalia.fi/wp-content/uploads/RAPA1-loppuraportti-1.pdf>> (luettu 19.3.2017)

<<http://www.juvenalia.fi/wp-content/uploads/ASKELIA-OPPILAIIDEN-ARVIOINNIN-UU-DISTAMISEEN.compressed.pdf>> (luettu 19.3.2017)

Tuovila, Annu 2003. "Mä soitan ihan omasta ilosta": pitkittäinen tutkimus 7-13 -vuotiaiden lasten musiikin harjoittamisesta ja musiikkiopisto-opiskelusta. Helsinki: Sibelius-Akatemia.

Tynjälä, Päivi 1999. Oppiminen tiedon rakentamisena: Konstruktivistisen oppimiskäsitteksen perusteita. Helsinki: Kirjayhtymä Oy

Unkari-Virtanen, Leena. Musiikin kuunteleminen. <http://edu.fi/taiteen_perusopetus/musiikki/musiikin_kuunteleminen> (luettu 20.3.2017)

Uusikylä, Kari & Atjonen, Päivi 2005. Didaktiikan perusteet. Helsinki: WSOY

Vesterinen, Olli & Mylläri, Jarkko 2014. Peleistä pelillisyyteen. Teoksessa Krokfors, Leena & Kangas, Marjaana & Kopisto, Kaisa (toim.) 2014. Oppiminen pelissä: Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino, 56-66.

YLE. Yle.fi uutiset 19.9.2016. Digiloikka taaksepäin? Koulujen digitalisoinnin työkalut saavat opettajilta huutia Helsingissä. <<http://yle.fi/uutiset/3-9176889>> (luettu 17.3.2017)

Aineisto:

Eepos <<https://www.eepos.fi>> (luettu 14.4.2017)

ePortfolio <<https://ekampus.mmg.fi/>> (luettu 13.12.2016)

Hundred <<https://hundred.org/fi/projects/arvioinnin-kehittaminen-digitaalisten-tyokalu-jen-avulla>> (luettu 14.4.2017)

Kurkikangas, Leila & Sävelkoski, Pia 2016, yksityinen prosessipäiväkirja.

Oppimisen Talo <<https://www.oppimisentalo.fi>> (luettu 4.4.2017)

Qridi <<https://qridi.fi/>> (luettu 21.11.2016)

Skuugo <<http://www.skuugo.fi>> (luettu 25.4.2017)

Pelejä:

Big Bang Legends (2017) Lightneer Inc

Cello Racer (2015) AtPlayMusic

Dragon Box Algebra 5+ (2012) WeWantToKnow AS

Dragon Box Numbers (2015) WeWantToKnow AS

Mupe. Lehto, A 2012. <<http://anniemupe.com/anniemupe>> (katsottu 14.4.2017)

My Singing Monsters (2012) Big Blue Bubble Inc

Violin Racer (2015) AtPlayMusic