

Oppimispeli poliisiopintojen tukena

Poliisipeli

Ville Kaikkonen & Petri Kassinen

3/2022

TIIVISTELMÄ

Ville Kaikkonen & Petri Kassinen: Oppimispeli poliisiopintojen tukena

Opinnäytetyön muoto: Toiminnallinen

Julkisuusaste: Julkinen

Ohjaaja: Esa Vuorinen & Ilkka Lukkari

Tutkinto: Poliisi (AMK)

Tämä opinnäytetyö käsittelee oppimispelin hyödyntämistä poliisiopintojen tukena. Aiheena opinnäytteenämme on ajankohtainen, sillä oppimispelit ja pelillistäminen ovat nykypäivää ja niiden hyödyntäminen oppimismenetelminä ja -keinoina lisääntyvät korkeakouluissa yhä enenevässä määrin.

Opinnäytetyö on toteutettu toiminnallisilla kehittämis- ja tutkimusmenetelmillä ja koostuu tästä raportista sekä produktista. Raportissa kuvaamme viitekehiksemme, produktimme tietoperustan, käyttämämme toiminnalliset menetelmät sekä miten toteutimme produktimme.

Opinnäytteenämme produktina kehitimme oppimispelin prototyypin, joka on tarkoitettu oppimismenetelmäksi poliisiopiskelijoille muiden menetelmien rinnalle esimerkiksi opitun kertaamiseen ja tentteihin valmistautumiseen. Tavoitteeksi määrittelimme poliisiopiskelijoiden osaamisen ja taitojen kehittämisen sekä ryhmäytymisen, yhteishengen ja yhteenkuuluvuuden tunteen edistämisen oppimispelin ja pelillisyyden keinoin. Produktimme prototyyppi sisältää pelilaudan, pelimerkit, nopat, pelisääntökirjan, pelikortit ja pelilaatikon.

Tavoitteidemme saavuttamisen arvioimiseksi testasimme peliämme kohderyhmällä ja pyysimme heiltä palautetta. Arvioiden ja palautteen perusteella, produktimme on onnistunut ja sille on kysyntää.

Tulevaisuutta ajatellen produktimme prototyyppi kannattaisi vielä tuotteistaa. Lisäksi pelillistämisen keinoja tulisi tutkia lisää poliisiammattikorkeakoulun kontekstissa ja toteuttaa erilaisina toiminnallisina opinnäytteinä.

Sivumäärä: 52

Tarkastuskuukausi ja vuosi: 3/22

Avainsanat: Lautapeli, oppimispeli, pelillisuus, pelillistäminen, prototyyppi, toiminnallinen opinnäytetyö

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	1
2 OPPIMISPELIT, PELILLISYYS JA PELILLISTÄMINEN	2
2.1 MÄÄRITELMIÄ	2
2.2 TAVOITTEITA JA VAIKUTUKSIA	3
2.3 PELIEN RAKENNE JA SUUNNITTELUN LYHYT TEORIA	4
3 KEHITTÄMIS- JA TUTKIMUSMENETELMÄT	6
3.1 TOIMINNALLINEN MENETELMÄ/OPINNÄYTETYÖ	6
3.2 SPIRAALI -MALLI	7
3.3 CANVAS -MALLI	8
3.4 VISUAALISET MENETELMÄT	9
3.5 PRODUKTIN TESTAAMINEN, HAVAINNOINTI JA PALAUTEKYSELY	10
4 PRODUKTI	11
4.1 ALOITUS-, SUUNNITTELU- JA IDEOINTIVAIHE	11
4.1.1 Idean syntyminen, materiaalin haalimista ja vapaata ideointia	11
4.1.2 Suunnittelua ja ensimmäiseen seminaariin valmistautuminen	13
4.1.3 Seminaari I	15
4.2 TOTEUTUS	16
4.2.1 Pelin tietoperusta ja rajaaminen	16
4.2.2 Peli-idean kehittäminen	18
4.2.3 Pelimekaniikan suunnittelu ja sääntöjen kirjoittaminen	19
4.2.4 Pelimateriaalin suunnittelua ja visuaalinen toteutus	21
4.2.5 Pelin testaaminen kohderyhmällä	25
4.2.6 Seminaari II	30
5 ARVIOINTI JA TULOKSET	32
5.1 HAASTEET JA ONGELMANRATKAISU	32
5.2 TAVOITTEIDEN SAAVUTTAMINEN	33
6 JOHTOPÄÄTÖKSET	35
LÄHTEET	37
LIITE 1	41
LIITE 2	51

1 JOHDANTO

Opinnäytetyömme aihe on oppimispeli poliisiopintojen tukena. Lähestymme aihetta oppimispelin, pelillisyyden ja pelillistämisen näkökulmista. Oppimispelimme tietoperusta muodostuu pitkälti poliisin työssä käytettävistä lakipykälästä kuten poliisilaki, esitutkintalaki, oikeudenkäymiskaari, pakkokeinolaki, Suomen perustuslaki yms.

Olemme toteuttaneet opinnäytteemme toiminnallisena työnä ja se koostuu tästä raportista sekä produktista. Opinnäytteemme produktina kehitimme oppimispelin prototyypin lautapelinä, joka on tarkoitettu oppimismenetelmäksi poliisiopiskelijoille muiden menetelmien rinnalle esimerkiksi opitun kertamiseen ja tentteihin valmistautumiseen. Produktimme prototyyppi sisältää pelilaudan, pelimerkit, nopat, pelisääntökirjan, pelikortit ja pelilaatikon. Lautapelimme nimi on poliisipeli. Opinnäytetyössämme käytettävämme kehittämis- ja tutkimusmenetelmät ovat spiraali-malli, canvas-malli, visuaaliset menetelmät sekä produktin testaaminen, havainnointi ja palautekysely.

Yksi syy tämän opinnäytteen idean syntymiseen oli halu oman ammattiosaamisen kehittämiseen. Idea aiheeseen syntyi juoksulenkillä pohtiessa poliisin tehtävä- ja suoritekoodeja, miten niitä olisi helppo ja hauska opetella esimerkiksi porukalla. Koemme, että tämän tyyppinen lautapeli oppimismenetelmänä rikastaa yhteisöllistä oppimista. Lisäksi yhdessä opiskelukavereiden kanssa pelaaminen todennäköisesti lisää entisestään motivaatiota ja intoa eri aiheiden hallitsemiseen.

Aiheena opinnäytteemme on ajankohtainen, sillä oppimispelit ja pelillistäminen ovat nykypäivää ja niiden hyödyntäminen oppimismenetelminä ja -keinoina lisääntyvät korkeakouluissa yhä enenevässä määrin. Näiden lisäksi korona-ajan etäopiskelu on vaikuttanut opiskelijoiden ryhmäytymiseen ja yleiseen me-henkeen poliisiopiskelijoina. Mielestämme varsinkin korona-ajan päättyessä peli voi auttaa poliisiopiskelijoita ryhmäytymisessä ja yhteishengen luomisessa.

Opinnäytteemme tavoitteeksi määrittelimme poliisiopiskelijoiden osaamisen ja taitojen kehittämisen sekä ryhmäytymisen, yhteishengen ja yhteenkuuluvuuden tunteen edistämisen oppimispelin ja pelillisyyden keinoin. Tavoitteenamme on siis auttaa poliisiopiskelijoita kehittymään tulevaan ammattiin ja kokemaan olonsa osaamisestaan entistäkin valmiimmaksi ennen harjoitteluun lähtöä.

Oppimispelimme avulla poliisiopiskelijat pystyvät kehittämään mm. vuorovaikutustaitojaan, psykologisia valmiuksiaan sekä oikeustajun ja oikeudenmukaisuuden toteuttamista pelin hengen ja sääntöjen puitteissa aivan kuten poliisi toimii lain mukaan. Peliä voidaan pelata yksilöinä, partioina tai pienryhmissä. Tarkoituksenamme on synnyttää pelin avulla syventävää dialogia poliisiksi kehittymisen matkalla, jota työelämässäkin tapahtuu eri poliisitehtävien välillä niitä reflektoiden.

Rajasimme opinnäytteemme oppimispelin käsittelemään poliisikentän laajuuden vuoksi vain 18 eri poliisiopintojen osaamisaluetta. Sisällön ulkopuolelle jätimme myös salassa pidettävän materiaalin kuten poliisin taktiset menetelmät. Näin ollen opinnäytteemme on julkinen.

syttä voidaan saada myös pelillistämisen kautta. Näin ollen pelillisyyden lisäksi on käytetty pelilähtöisen oppimisen käsitettä (game-based learning) ja pelillistämisen käsitettä (gamification). Vesterisen ja Myllärin määritelmän mukaan koulun kontekstissa pelien ja oppimispelien sijaan voitaisiin puhua pikemminkin pelillisyydestä, jolloin ollaan pelien ja pedagogiikan välimaastossa. Pelillisyyden ideana on lisätä oppimiseen samankaltaista kokemuksellisuutta ja uppoutumista kuin pelaamisessa ilman, että kyse on pelistä. (Krokkfors & Kangas & Kopisto 2014, 57–58.) Toisaalta Korhonen ja Koivisto ovat pelien arvioinnin näkökulmasta nähneet pelillisyyden pelattavuuden (playability) osatekijänä (Korhonen & Koivisto 2007, 13–14).

Termin “pelillistäminen” määritelmiä on useita erilaisia riippuen asiayhteydestä tai käyttöympäristöstä eli kuka/ketkä, miksi, missä ja miten peleille tyypillisiä ominaisuuksia sovelletaan. Tämän saman toteavat monet asiaan perehtyneet tahot liike-elämän asiantuntijoista akateemisiin tutkijoihin. Tässä esimerkkejä pelillistämisen määritelmistä erinäisistä lähteistä:

- Peliajattelun ja -mekaniikkojen hyödyntämistä käyttäjien sitouttamiseksi sekä ongelmien ratkaisemiseksi (Zichermann & Cunningham 2011, 14).
- Prosessi, jossa aktiviteeteista tehdään pelimäisempiä (Werbach 2014, 266–272).
- Oppimisprosessi on pelillistetty ottamalla käyttöön tyypillisiä pelielementtejä, esimerkiksi taso ja pisteytys (Järvilehto 2014, 134).
- Keskiössä on oletus, että pisteillä, pienillä palkinnoilla ja saavutuksilla kannustetaan ja motivoidaan tietyn tehtävän suorittamiseen (Ängeslevä 2014, 52).
- Pelin suunnittelussa käytettävien elementtien hyödyntämistä ei-pelillisessä kontekstissa (Deterding 2015, 294).
- Prosessi, jossa palvelun hyödyntämistä tehostetaan pelimäisen kokemuksen käyttömahdollisuuksilla samalla tukien lisäarvon luomista/tuottamista käyttäjälleen (Huotari & Hamari 2017, 25).
- Peleistä tuttujen ominaisuuksien soveltamista eri ympäristöissä (Koiranen 2019, 21).

Pelillistämisen termiä tulkitaan siis hyvin monella eri tavalla. Jos edellä mainittuja määritelmiä yhdistetään, niin voitaisiin sanoa, että tiivistettynä pelillistämällä tarkoitetaan peleille tyypillisten ominaisuuksien (ns. pelielementtien tai rakenneosien) hyödyntämistä ja soveltamista eri konteksteissa pelimäisen kokemuksen sekä tunteiden synnyttämisen ja toiminnan ohjaamisen ohella lisäarvon tuottamiseksi.

2.2 Tavoitteita ja vaikutuksia

Oppimispeli yhdessä muiden oppimismenetelmien kanssa saattavat onnistuessaan tehdä oppijasta itseohjautuvan ja herättää sisäisen motivaation oppimiseen. (Järvilehto 2014, 134). Jos ja kun pelillisyydellä pyritään motivoimaan, on siis syytä pohtia, mikä tekee peleistä mukaansatempaavia ja mielekkäitä. Pelitutkimus osoittaa, että pelien vetovoimaisuutta selittää esimerkiksi niiden synnyttämät

osaamisen, onnistumisen ja hallinnan kokemukset, sekä jännitys ja sosiaalinen kanssakäyminen. (Pelikasvatus 2013, 116.)

Pelillistämisen vaikutuksia on tutkittu monella taholla ja erityisesti positiiviset vaikutukset opetuskontekstissa liittyvät käyttäjän motivaation ja sitoutumisen nousuun erilaisissa oppimistehtävissä (Ott & Tavella 2009, 187). Muita haettuja vaikutuksia pelillistämisen käyttämiseen osana opetusta on opiskelijoiden yhteistyön kehittäminen, itseohjattu oppiminen, kotitehtävien tekemisen parantaminen tai opiskelijoiden luovuuden kehittäminen (Caponetto & Earp & Ott 2014, 55). Myös osallistumisen- ja nautinnon tason kohoaminen sekä saavutusten tunteen löytäminen ovat mainittu havaittuina vaikutuksina (Nah & Zeng & Telaprolu & Ayyappa & Eschenbrenner 2014, 404).

Yhteenvetona voidaan sanoa, että pelillistämisen tavoitteena on vastaavien kokemusten herättäminen muissa konteksteissa kuten opetuksessa (Pelikasvatus 2013, 116). Pelillisyyden puolestaan mahdollistaa ”luokkahuoneen tuolla puolen” tapahtuvan oppimisen (Krokkfors & Kangas & Kopisto 2014). Ja oppimispeleissä itse kokemalla ja tekemällä oppimalla on helpompi ymmärtää monimutkaisiakin kokonaisuuksia ja löytää vaihtoehtoisia ratkaisuja ongelmiin (Ängeslevä 2014, 59).

2.3 Pelien rakenne ja suunnittelun lyhyt teoria

Pedagogiset pakopeli -oppaassa Koironen tiivistää pelin ominaisuudet seuraavasti:

- Pelissä on selkeä tavoite,
- Pelissä on säännöt,
- Peli tarjoaa haasteen,
- Pelissä on kehittymisen seuranta,
- Pelit vaativat itseohjautuvuutta ja aktiivisuutta,
- Pelaaminen on usein sosiaalista toimintaa ja siihen liittyy vertailun aspekti
- Peli tarjoaa onnistumisen kokemuksia
- Peli on elämyksellinen ja immerstiivinen (Koironen 2019, 22–24.)

Hän tuo esille pelaajan peliin uppoutumisen eli immersion yhteydessä myös flow-tilan käsitteen. Flow-tilaa kuvataan ikään kuin kaiken sujumisena, jolloin ihmisen kyvyt ja tavoitteet ovat tasapainossa tavalla, joka tuottaa mielihyvää. Mihaly Csikszentmihalyin Flow-teoriaa on käytetty paljon sekä oppimisen tutkimuksessa että pelisuunnittelussa. (Koironen 2019, 25.) Näin ollen se kytkeytyy samalla aiemmin mainitsemaamme pelillisyyden ideaan, jonka tavoitteena on lisätä oppimiseen samankaltaista kokemuksellisuutta ja uppoutumista kuin pelaamisessa.

Pelien ominaisuuksiin voidaan lukea myös mm. pelin rakenne, vapaaehtoinen pelaaminen, epävarmat lopputulemat, konflikti, ja sitä seuraava ratkaisu. Lisäksi keskeisiksi ominaisuuksiksi on mainittu

ihmisen psykologiset tarpeet autonomialle, kyvykkyydelle ja yhteenkuuluvuudelle, joiden täytyminen on pelinautinnon kannalta keskeistä. (Tähtinen 2018, 14–16.)

Gabe Zichermannin ja Christopher Cunninghamin mukaan pelisuunnittelu muodostuu kolmesta (3) pelielementistä: mekaniikasta, dynamiikasta ja estetiikasta. Mekaniikalla he tarkoittavat pelissä olevia pisteitä, tasoja, haasteita, palkkioita, sääntöjä jne. Dynamiikalla puolestaan pelaajan ja mekaniikan välistä vuorovaikutusta ja estetiikka pelaamisen aikana ja jälkeen läpikäytyjen tunteiden laatua ja kirjoja. (Zichermann & Cunningham 2011.) Bunchball näkee mekaniikan samoin, mutta heidän mukaansa dynamiikoissa kuten kilpailu, saavutukset ja itseilmaisuus, on puolestaan kyse ilmiöistä, jotka aiheuttavat haluttuja tunteita käyttäjissä esimerkiksi innostusta, jännitystä, voitonriemua, pettymystä, yhteenkuuluvuuden ja onnistumisen tunteita. (Bunchball 2010, 10.) Toisin sanoen pelimäisen kokemuksen syntymisen kannalta juuri dynamiikalla on suuri merkitys.

Aartolahti ja Kankainen viittaavat myös dynamiikan merkitykseen omassa pohdinnassaan: *”Tietokonepelisuunnittelussa oleellista on vaikkapa pelin ohjelmallisen rakenteen tai grafiikan suunnittelu, kun taas lautapelisuunnittelussa on tärkeää suunnitella myös pelivälineet, kuten lauta, kortit ja pelinappulat, sekä huomioida pelaajien välisen vuorovaikutuksen merkitys pelille.”* (Aartolahti & Kankainen 2010, 18–19.)

Heljakan mukaan pelisuunnittelijan tärkeimpiä työkaluja ovat luovuus, avoimuus uusille ideoille ja ajattelua rikastuttava, erilaisten ärsykkeiden arkielämä. Lisäksi Heljakan mukaan esimerkiksi lautapelejä suunniteltaessa suunnittelijan, on otettava huomioon myös kehitettävän tuotteen kohdeyleisö ja markkinointipotentiaali jokaisessa suunnitteluprosessin vaiheessa. (Heljakka 2010, 25–26.)

Heljakka kuvaa (lauta)pelin suunnitteluprosessin seuraavasti:

1. Peli-idean keksiminen
2. Pelimekaniikan suunnitleminen
3. Sääntöjen kirjoittaminen
4. Pelin komponenttien suunnittelu (pelin osat)
5. Pelin kuvittaminen eli visuaalinen toteutus (pelilauta, komponentit, säännöt)
6. Pakkaussuunnittelu
7. Prototyypin valmistaminen
8. Pelin testaaminen oikealla kohderyhmällä
9. Prototyypin parantelu
10. Pelin tarjoaminen kustantajalle (Heljakka 2010, 26.)

Olemme samaa mieltä Aartolahden ja Kankaisen kanssa, että Heljakan prosessia voisi arvioida kriittisesti siitä, että siinä pelitestausta on jätetty aivan loppumetreille. Yleisesti ottaen testaaminen tapahtuu aikaisemmassa vaiheessa. (Aartolahti & Kankainen 2010, 18–19.) Oman kokemuksemme mukaan testausta on syytä tehdä pitkin matkaa, mikäli se on tarkoituksenmukaista.

3 KEHITTÄMIS- JA TUTKIMUSMENETELMÄT

Poliisiopintojemme alusta alkaen olemme pitkin matkaa keskustelleet opinnäytetyön toteutusmuodoista, ja molemmilla on ollut halu toteuttaa jokin konkreettinen tuotos. Näin ollen oli helppo päätyä toiminnallisen opinnäytetyön toteutusmuotoon.

Olemme hyödyntäneet opinnäytetyömme tekemisessä erilaisia toiminnalliseen opinnäytetyöhön sopivia kehittämis- ja tutkimusmenetelmiä. Kuvaamme näistä tärkeimmät menetelmät seuraavissa aliluissa.

3.1 Toiminnallinen menetelmä/opinnäytetyö

Opinnäytetöitä on tyypillisesti kahdenlaisia, tutkimuksellisia ja toiminnallisia opinnäytetöitä. Näkökulmia tutkimukselliseen ja toiminnalliseen opinnäytetyöhön -oppaassa Salonen on kuvannut kolme keskeistä eroa toiminnallisen ja tutkimuksellisen opinnäytetyön välillä:

1. Toiminnallisessa opinnäytetyössä opiskelija tekee tuotoksen (malli, opas, esite yms.), kun tutkimuksellisen opinnäytetyön tuloksena syntyy uutta tietoa yleensä tutkimusraportin muodossa.
2. Toiminnallisessa opinnäytetyössä toiminta, siis tuotokseen tähtäävä työn kehittäminen, edellyttää eri vaiheessa mukana olevia toimijoita. Tutkimuksellisessa opinnäytetyössä keskeinen toimija on opiskelija.
3. Toiminnallisessa opinnäytetyössä eri toiminnan tai kehittämisen vaiheet kohti tuotosta etenevät toimijoiden kanssa dialogisessa tai trialogisessa vuorovaikutussuhteessa tietyssä toimintaympäristössä. Tämä merkitsee keskustelua, arviointia, toiminnan uudelleen suuntaamista, vertaistukea sekä palautteen antoa ja vastaanottoa. Tutkimuksellisessa opinnäytetyössä vuorovaikutteinen työskentelytapa on hieman kärjistäen monologinen, yksisuuntaista tietojen keruuta tai niiden vaihtoa. Poikkeuksena toimintatutkimus. (Salonen 2013, 5–6.)

Toiminnalliseen opinnäytetyöhön kuuluu käytännön toteutus ja sen raportointi tutkimusviestinnän keinoin (Airaksinen & Vilkkä 2004, 9). Käytännön toteutus voi siis olla jokin konkreettinen tuote tai tuotos kuten kirja, ohjeistus, tietopaketti, portfolio, messu- tai esittelyosasto jne (Airaksinen & Vilkkä 2004, 51). Raportoinnin osuus on kirjallinen esitys hankkeesta, jonka tuloksena on syntynyt erityinen ja itsenäinen tuotos kuten kuvattu edellä. Raportissa pyritään esittämään kokonaiskuvaus kehittämistoiminnan ymmärtämisestä, ammatillisuudesta, ammattikorkeakoulun innovatiivisuudesta ja tekijän omasta oppineisuudesta. (Salonen 2013, 25.)

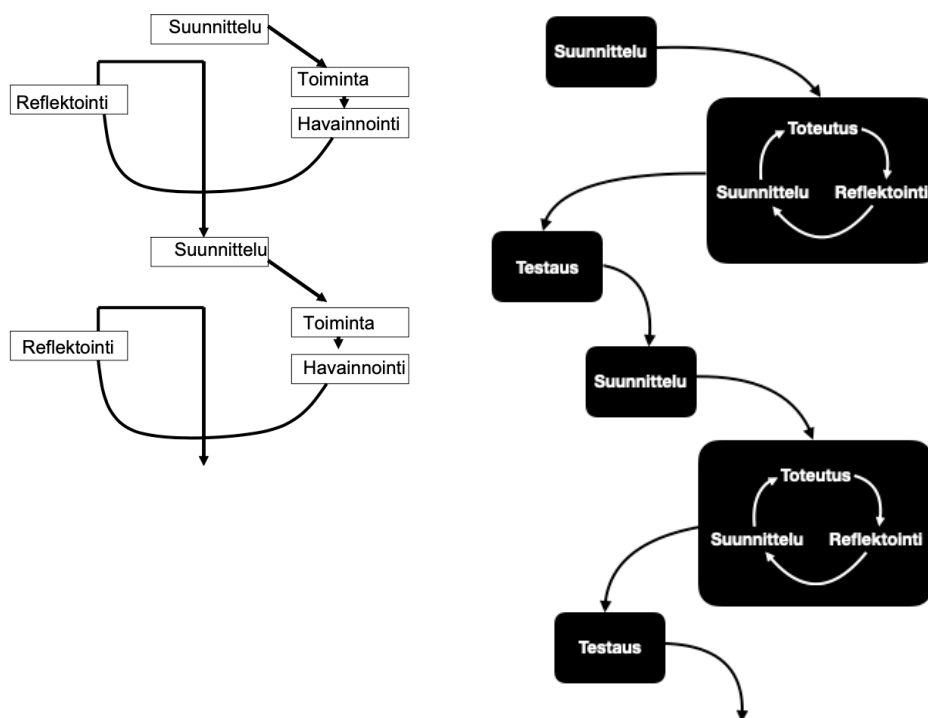
Opinnäytetyömme on toiminnallinen opinnäyte, jonka lopputuotteena on pelin prototyyppi eli produkti sekä tämä raportti. Produktina kehitimme hauskan ja mukaansa tempaavaan lautapelin poliisiopintojen tueksi. Produktimme sisältää pelilaudan, pelimerkit, nopat, pelisääntökirjan, pelikortit ja pelilaati-

kon. Raportissa kuvaamme, miten toteutimme produktimme mutta myös arvioimme ja pohdimme saavutuksiamme. Lisäksi esittelemme käyttämämme kehittämis- ja tutkimusmenetelmät seuraavissa aliluissa.

3.2 Spiraali-malli

Opinnäytetyömme on laadittu soveltamalla spiraalimallia (kuva 1). Spiraalimallissa kehittäminen kuvataan prosessinomaisena perusrakenteena ja spiraali -mallille ominaisena jatkuvana syklinä (Salonen 2013, 13). Spiraali-mallissa otetaan huomioon kehittämistoiminnan inhimilliset, kulttuuriset ja sosiaaliset piirteet eli toisin sanoen kehittämistoiminnassa tapahtuu aina arviointia, paluuta ja pysähtymistä sekä kehittämistehtävien, sisältöjen ja toimenpiteiden uudelleensuuntaamista ja tarkentamista. Malliin on sisäinrakennettu pienten askelten työskentely- ja etenemistapa (inkrementalistinen työote), jossa kaikkea ei voida suunnitella aivan kohdalleen ennen hankkeen alkua, vaan asiat tarkentuvat ja voivat muuttuakin työskentelyn kuluessa. (Salonen 2013, 14.)

Spiraali-mallin uudelleen toistuvien syklien tavoitteena on kehittää tuotosta (produktia) vähitellen sen lopulliseen muotoonsa. Mallin reflektiivisyys, arviointi ja vuorovaikutus ovat tärkeä osa kehitystoimintaa. (Salonen 2013, 15.) Reflektointivaiheessa tapahtuu niin produktin kuin sen tekijöiden kehittämistä.



Kuva 1. Spiraali-malli ja sovellettu spiraali-malli. (vas. kuvio: Toikko & Rantanen, oik. kuvio: Petri Kasinen)

Kuvan 1. oikeanpuoleisessa kuviossa näkyy opinnäytetyömme kehitysprosessi. Koko prosessi alkoi aloitus-, suunnittelu- ja ideointivaiheella. Tämän alun suunnitteluvaiheen jälkeen siirryimme ensimmäiseen uudelleen toistuvaan minisykliin, jossa kehitimme produktimme alustavan version. Näiden uudelleen toistuvien minisykliin (toteutus, reflektointi, suunnittelu) jälkeen, produkti valmistui ensimmäiseen testausvaiheeseen.

Testausvaiheessa produktimme asiakkaat pääsivät testaamaan ensimmäistä prototyyppiä produktista. Testin aikana havaintoja ja huomioita sekä pelin jälkeen kerättyä palautetta hyödynnettiin seuraavassa suunnitteluvaiheessa, jonka jälkeen toinen uudelleen toistuva minisykli käynnistyi. Nämä sykliä toistuvat jatkumona niin kauan kunnes produkti ja raportti ovat luovutettu arvioitavaksi.

3.3 Canvas-malli

Canvas-malli on työkalu, jota tyypillisesti hyödynnetään palvelusuunnittelussa ja yritystoiminnan kehittämisessä. Sitä voidaan käyttää esimerkiksi uuden toiminnan ideoinnin, arvioinnin ja suunnittelun visuaalisena välineenä (Korander 2015, 47). Opinnäytetyömme produktina on poliisiopiskelijoille suunnattu oppimispeli (lautapeli), joten mielestämme tämä malli soveltuu sen konseptoimiseksi loistavasti (taulukko 1).

Canvas-malli rakentuu yhdeksästä osasta:

1. Avainasiakkaat, jossa määritellään kenelle palvelua/tuotetta suunnitellaan
2. Tuotettu lisäarvo, jossa pohditaan avainasiakkaiden saamaa hyötyä
3. Vaikuttavuusarvio, jossa arvioidaan palvelun/tuotteen laajempaa merkitystä toimintaympäristölle
4. Kommunikointikanavat, jossa pohditaan toimivimpia kanavia kommunikointiin
5. Asiakassuhteiden hallinta, jossa pohditaan asiakasyhteyksien hallinnointia
6. Tarvittavat resurssit eli millaisia resursseja tarvitaan palvelun/tuotteen toteuttamiseksi
7. Tärkeimmät toimenpiteet, jossa määritellään, mitä edellisten kohtien toteutuminen vaatii meiltä
8. Strategiset kumppanit eli valitaan yhteistyökumppanit palvelun/tuotteen toteuttamiseksi
9. Kustannusvaikutukset, jossa arvioidaan kulut ja kustannukset (Canvas-malli kehittämisen työkaluna. Luettu 22.10.2021)

Canvas-malli: Poliisipelin konseptoimiseksi, Ville Kaikkonen & Petri Kassinen

<p>8. Kumppanit</p> <ul style="list-style-type: none"> * Opinnäytetyön ohjaajat ja opponoiijat * Poliisiammatti-korkeakoulun kirjaston henkilökunta + opetushenkilökunta soveltuvien osien * POHA? 	<p>7. Keskeiset toimenpiteet</p> <ul style="list-style-type: none"> * Pelin kehittäminen (rakenne, logiikka, mekaniikka, kysymykset/tehtävät yms.) * Pelin fyysisen prototyypin luominen * Pelin testaaminen kohde-ryhmillä * Prototyypin tuotekehittely palautteiden avulla * Opinnäytetyön raportin kirjoittaminen ja seminaarit * Pelin mahdollinen tuoteistaminen opinnäytteen valmistuttua <p>6. Osaamisen kehittäminen</p> <ul style="list-style-type: none"> * Pelillistämisen ja pelisuunnittelun teoriaan syvällisempi perehtyminen * Poliisi (AMK) -tutkinnon opetusmateriaalin kertaaminen * Solar2D engine ja Lua – ohjelmointikieleen perehtyminen * IcoGrams sovellukseen perehtyminen * Adobe InDesign sovellukseen perehtyminen * Produktin tuotteistamiseen liittyviin asioihin perehtyminen 	<p>2. Lisäarvo asiakkaalle</p> <p>Poliisiopiskelijoille:</p> <ul style="list-style-type: none"> + osaamisen ja taitojen kehittäminen esim. opitun kertaaminen ja testaaminen, tentteihin valmistautuminen + luontaisen motivaation lisääminen opiskeluun + ryhmäytymisen, yhteishengen ja yhteenkuuluvuuden tunteen edistäminen + yhteisöllinen oppiminen <p>Poliisiammattikorkeakoulu ja opetushenkilökunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Lisäapuväline muiden oppimismenetelmien tueksi (lähiopetus, verkkoluennot, toiminnalliset harjoitukset jne.) * Poliisilaitokset ja henkilöstö (poliisit): + osaamisen kertaaminen ja testaaminen + tyky/tyhy eli ryhmäytyminen ja yhteishenki <p>Yleisesti kaikille:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Vuorovaikutustaidot + tiimityötaidot, + keskinäinen luottamus, + yhteispeli, + psykologiset valmiudet, + oikeustaju ja oikeudenmukaisuus 	<p>5. Asiakasyhteydet</p> <ul style="list-style-type: none"> * ON-seminaarit * Yhteydenotot asiakkaisiin puhelimitse ja s-postilla * Produktimme saataville tuominen kirjastoon ja siitä markkinointi opiskelijoille esim. Kirjaston ja opiskelijakunnan kautta <p>4. Kanavat</p> <ul style="list-style-type: none"> * Poliisiammattikorkeakoulun kirjasto * Poliisiammattikorkeakoulun opetushenkilökunta * Pilkku * POHA 	<p>1. Asiakkaat</p> <ul style="list-style-type: none"> * Poliisiopiskelijat * Poliisiammatti-korkeakoulu ja opetushenkilökunta * POHA ja poliisilaitokset ja henkilöstö (poliisit)
<p>9. Kustannusten muodostuminen</p> <ul style="list-style-type: none"> * ON-produktimme prototyypin luomiseen liittyvät kustannukset: A4 ja A3 laminointitaskuja (arvio 120 €) blankopelinoppia ja niihin kirjain/numero tarroja (arvio 10 €) pelilaatikko (johon pelin sisältö tulee) (arvio 7 €) A4 ja A3 vahvempaa tulostinpaperia (arvio 15 €) Mahdollinen kk-lisenssi IcoGrams sovellukseen (arvio 19 \$) Painotalon palvelut produktin viimeistellymmän version tuottamiseen (arvio 500–1500 € sis. Pelilauta, kortit, pelilaatikko, pelimerkit/napulat, sääntökirja) * Selvitetään mahdollisen rahoituksen saaminen Poliisiammattikorkeakoululta 		<p>3. Yhteiskunnallinen vaikuttavuus</p> <ul style="list-style-type: none"> * Poliisin ammattitaidon kehittymisen myötä yhteiskunnan sisäinen turvallisuus lisääntyy * Luottamus ja arvostus poliisiin lisääntyy 		

Taulukko 1. CANVAS-malli. (kuvio: Ville Kaikkonen & Petri Kassinen)

3.4 Visuaaliset menetelmät

Artikkelissaan Visuaaliset menetelmät arkiajattelun tutkimuksessa, Hakoköngäs & Martikainen määrittelevät visuaalisten tutkimusmenetelmien tarkoittavan lähestymistapoja, jotka käyttävät visuaalisia tuotoksia pääasiallisena tutkimusaineistona, kielellisen aineiston tuottamisen lähtökohtana tai keinona esittää tutkimustuloksia. Visuaalisia tutkimusaineistoja ovat esimerkiksi erilaiset pysähtyneet kuvat,

liikkuvat kuvat, arkiset käyttöesineet ja taide-esineet, esitykset ajassa ja tilassa ja rakennettu ympäristö. Visuaalinen aineisto voi olla tutkijan tai tutkimuksen osallistujan tuottamaa tai heistä riippumattomasti tuotettua. (Rannikko & Rynänen 2021, 82–83.)

Visuaalisten menetelmien hyötyjä ja mahdollisuuksia ovat:

- Ne puhuttelevat ja herättävät tunteita, kokemuksia ja muistoja eri tavalla kuin kirjoitettu tai puhuttu ilmaisu.
- Tuovat arkipäiväisiinkin asioihin ja ilmiöihin uudenlaisen näkökulman, joka voi edistää kriittistä ajattelua sekä mahdollistaa piiloisten kokemusten esilletulon ja tiedostamisen.
- Tutkimuksissa on huomattu myös, että visuaaliset menetelmät usein motivoivat osallistujia.
- Abstraktien kielellisten käsitteiden sijaan visuaaliset aineistot konkretisoivat sekä tutkimuskohdetta, että sitä koskevia ajatuksia ja kokemuksia niin tutkimukseen osallistujille kuin tutkijoille. (Rannikko & Rynänen 2021, 83.)

Opinnäytetyössämme hyödynnämme pysähtyneitä kuvia esim. piirroksia, taulukoita ja valokuvia, mutta myös tuottamaamme konkreettista visuaalista aineistoa kuten pelilauta, pelimerkit, sääntökirja, pelikortit ja pelilaatikko. Kuvasimme myös videolle produktimme testaamista. Videota hyödynsimme pääasiassa omaa reflektointia varten, eikä sitä ole tarkoitus julkaista osana opinnäytetyötämme.

3.5 Produktin testaaminen, havainnointi ja palautekysely

Produktin testaaminen, havainnointi ja palautekysely ovat olennainen osa opinnäytetyömme toteuttamista. Testausvaihetta ja havainnointia olemme esitelleet myös edellä luvussa 3.2. Spiraali-malli.

Tarkoituksenamme oli testata produktiamme eli lautapelimme prototyyppiä poliisiammattikorkeakoulun oman vuosikurssimme opiskelijoilla, mutta myös sellaisilla opiskelijoilla, joilla on tenttejä ja harjoittelu vielä edessäpäin. Korona rajoituksista johtuen jouduimme rajaamaan testipelaajat omaan vuosikurssiimme.

Testipelaamisen aikana havainnoimme ja kirjasimme pelin aikana esiin tulleita pelin toimivuuteen, sääntöjen ymmärrettävyyteen yms. liittyviä huomioita, mahdollisia ongelmakohtia, mutta myös pelin dynamiikasta syntyvää ilmapiiriä ja vuorovaikutusta kuten kilpailuhenkisyttä, innostusta, jännitystä, oppimista yms. Näitä löydöksiä hyödynsimme spiraali-mallin mukaisessa reflektiossa, jatkosuunnittelussa sekä toteuttamisvaiheessa.

Lisäksi pyysimme testipeleihin osallistuneilta opiskelijoilta palautetta jälkikäteen. Testaamisesta ja palautekyselyistä tarkemmin luvussa 4.2.6 Pelin testaaminen kohderyhmällä.

4 PRODUKTI

Päädyimme opinnäytetyössämme luomaan produktina oppimispelin lautapelin prototyypinä, jonka olemme nimenneet yksinkertaisesti poliisipeliksi. Peli on suunniteltu mukaansa tempaavaksi lautapeliksi poliisiksi opiskelun ja poliisin ammattiin kehittymisen tueksi.

Oppimispelimme tavoitteena on poliisiopiskelijoiden osaamisen ja taitojen kehittäminen sekä ryhmäytymisen, yhteishengen ja yhteenkuuluvuuden tunteen edistäminen. Kehittämämme peli toimii oppimista tukevana oppimismenetelmänä. Peliä voi hyödyntää esimerkiksi opitun kertaamiseen ja tentteihin valmistautumiseen. Uskomme, että lukupiirien, harjoitustenttien, flashcardien yms. opiskelumenetelmien hyödyntäminen yhdessä tämän oppimispelin kanssa opiskelijat voivat menestyä paremmin opinnoissaan.

Esimerkiksi pelin kysymys- ja tehtäväkorttien kysyminen ja niihin vastaaminen tai suorittaminen vahvistaa jo opitun oppimista. Peli mahdollistaa myös uuden oppimisen esimerkiksi pelin aikana syntyvien dialogien myötä.

Produktimme sisältää pelilaudan, pelimerkit, pelikortit, pelilaatikon sekä tietysti pelin säännöt. Peli on rakenteeltaan modulaarinen eli peliin voidaan kehittää lisäosia eri poliisin osaamisalueista. Tämä antaa siis mahdollisuuden jatko kehittää pelin osia lisää. Rajasimme pelin noin 30 pelikorttipakkaan, jotka liittyvät 18 eri poliisiopintojen osaamisalueeseen.

Luotua pelin prototyyppiä voidaan sellaisenaan käyttää jo opinnäytteemme valmistuttua, vaikka peli ei olekaan täysin valmis kaupan hyllytuote. Pelin prototyyppi voidaan tuotteistaa rahoituksen avulla ja jatkossa kehittää jopa mobiilipeliksi tai virtuaalitodellisuutta hyödyntäväksi simulaatiopeliksi.

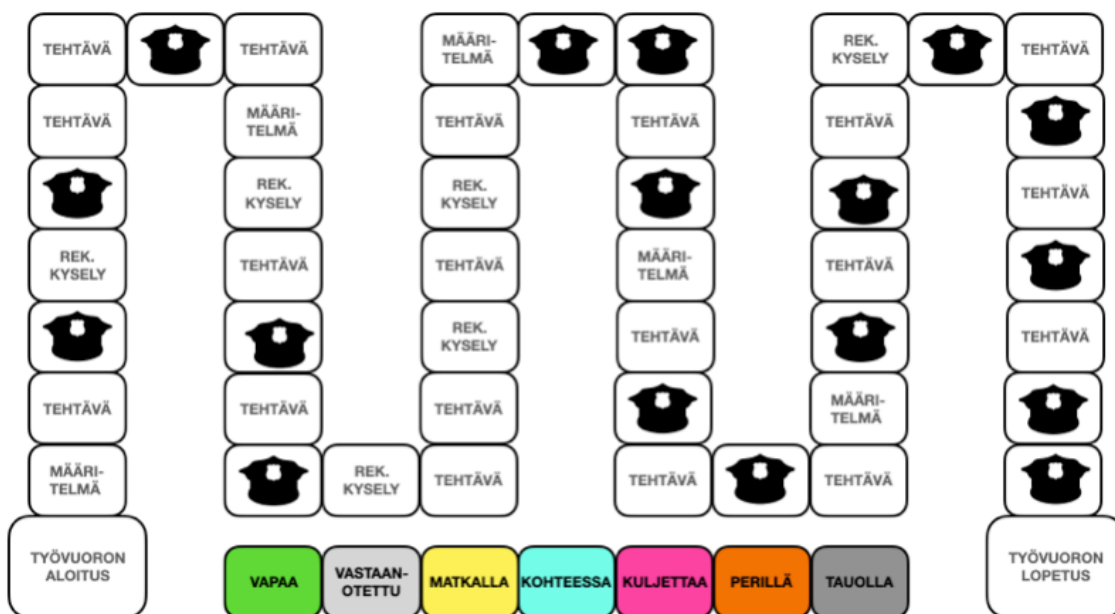
4.1 Aloitus-, suunnittelu- ja ideointivaihe

Opinnäytetyöprosessimme alkoi aloitus-, suunnittelu- ja ideointivaiheella. Seuraavissa aliluvuissa kerromme, miten kaikki alkoi, työskentelymme eteni ja mitä menetelmiä sekä dokumentointitapoja käytimme. Havainnollistamme prosessia myös kuvamateriaalilla ja taulukoilla.

4.1.1 Idean syntyminen, materiaalin haalimista ja vapaata ideointia

Tämän opinnäytetyön aiheen idea syntyi elokuussa 2021 juoksulenkillä poliisin tehtävä- ja suoritekoodia pohtiessa, miten niitä olisi helppo ja hauska opetella ihan itsekseen, mutta eritoten myös porukalla. Ajatus laajemmasta poliisipelistä alkoi jalostumaan jo siitä seuraavien päivien aikana.

Yhteisten keskustelujemme tuloksena piirsimme ensimmäisen alustavan vision poliisipelin pelilaudasta (kuva 2), joka toimi jatkossa opinnäytetyömme ideoinnin ja suunnitelmien lähtökohtana.



Kuva 2. Pelilaudan ensimmäinen visio. (kuvio: Petri Kassinen)

Tämän jälkeen olimme yhteydessä Poliisiammattikorkeakoulun ON-opintojakson vastuupettajaan, suomen kielen ja viestinnän lehtori Anu Haikansaloon, ja ehdotimme ideaa parityönä toteutettavana toiminnallisena opinnäytetyönä. Idea sai erittäin positiivisen vastaanoton. Opinnäytteemme aiheen työnimeksi määriteltiin “Pelillistäminen poliisiksi kehittymisen apuna”.

Viikkojen 35–38 aikana haimme oppimisleihin, pelillisyyteen ja pelillistämisen aiheeseen liittyvää kirjallisuutta ja tutkimuksia, mutta myös toiminnallisen opinnäytetyön menetelmäkirjallisuutta kirjastosta, internetistä yleisesti, mutta myös erinäisistä palveluista kuten theseuksesta, verkkokirjastoista, YouTubesta yms.

Näiden kolmen viikon aikana jatkoimme myös poliisipelin ideointia ja keksimme runsaasti erilaisia mahdollisuuksia pelin toteuttamiseen liittyen. Ideoimme tavanomaisempien tehtäväkorttien lisäksi esimerkiksi pakopeleille tyypillisten tehtävien tai roolipelielementtien lisäämistä lautapeliin. Pohdimme jopa pelin toteuttamista kokonaan mobiilipelinä lautapelin sijaan.

Ajatus mobiilipelistä innosti meitä molempia ja tutkimmekin mahdollisuuksia sen toteuttamiseksi. Mobiilipelin luomiseen löysimme sopivan yksinkertaisen Lua –nimisen ohjelmointikielen ja täysin ilmaisen mobiilipelien luomiseen tarkoitetun alustan ns. Solar2d pelimoottorin.

Käytimme viikon verran aikaa perehtyäksemme Lua-ohjelmointikielen ja Solar2D pelimoottoriin. Ohjelmoimme molemmat omilla tahoillamme mobiiliversion starship avaruuspelistä esimerkkikoodeja hyödyntäen vain todetaksemme, miten helposti pystyisimme toteuttamaan poliisipelin ko. alustalla.

Suuri innostuksemme mobiilipelistä johtui myös siitä, että ne ovat nykypäivää. Hakiessamme eri lähdemateriaalia löysimme mm. Ylen –sivuilta tuoreen verkkouutisen *“Yliopisto-opiskelijat uivat henkilöstöjohtajan nahkoihin pelaamalla – digitaaliset oppimispelit ovat rantautumassa myös korkeakouluhin”*. Artikkelissa tuotiin esille, kuinka digitaaliset oppimispelit ovat pikkuhiljaa tulossa osaksi yliopisto-opintoja ja tarve uusille oppimisen tavoille lisääntyy korkeakouluissa koko ajan. (Puurunen 2021.)

Nykypäiväisyyden lisäksi digitaalinen muoto saavuttaa tavoiteltavat asiakkaat helpommin ja on samalla joustavammin päivitettävissä. Jatkokehitystä ajatellen myös uusien teknologioiden hyödyntäminen olisi luonnollista digitaalisella alustalla. Ideoimme mm. lisätyn- (AR) tai virtuaalitodellisuuden (VR) hyödyntämistä osana pelikokemusta.

4.1.2 Suunnittelua ja ensimmäiseen seminaariin valmistautuminen

Tiedonhaun ja ideoinnin yhteydessä aloimme luomaan opinnäytetyöprosessin mukaista opinnäytesuunnitelmaa poliisiammattikorkeakoulun tarjoaman opinnäytesuunnitelmapohjalle. Suunnitelman kirjoitimme siten, että pystyimme hyödyntämään sen sisällön lähes sellaisenaan tässä toiminnallisen opinnäytetyömme raportissa.

Suunnitelmassamme kerroimme opinnäytteemme aiheesta, esittelimme viitekehyksen sekä tietoperustan ja miten aiomme toteuttaa työmme. Yksi suunnitelmamme tärkeimmistä asioista oli opinnäytetyön eri vaiheiden alustavan toteutusaikataulun määrittely. Aikataulun kuvaaminen mahdollisimman tarkasti edesauttoi opinnäytteen viemistä eteenpäin suunnitellusti harjoittelun aikana, sillä pystyimme sovittamaan parityöskentelymme harjoittelun työvuororytmien eroista huolimatta. Vanha sanonta: “Hyvin suunniteltu, puoliaksi tehty”, pitäänee siis paikkansa.

Tämä opinnäytesuunnitelman eri vaiheiden alustava toteutusaikataulu on esitelty alla (taulukko 2). Aikatauluun kuvasimme toteutus ajankohtien ja työvaiheiden lisäksi käytettävät menetelmät sekä dokumentointitavat. Työvaiheissamme toimme esille kolme (3) päävaihetta: 1. Aloitus-, -suunnittelu- ja ideointivaihe, 2. Mukautetun spiraali-mallin mukainen toteutusvaihe ja 3. Loppuraportointi, arviointi ja julkistus. Näistä vaiheet 2 ja 3 on kuvattu tarkemmin jäljempänä tässä raportissa.

AJANKOHTA	TYÖVAIHE	MENETELMÄT	DOKUMENTOINTI TAPA
ALOITUS-, -SUUNNITTELU- JA IDEOINTIVAIHE			
VK 31-32 (2021)			
5.8.2021	• ON-idean syntyminen	• Juoksulenkki	• Muistiinpanot
11.8.2021	• Idean jakaminen Villelle ja ajatusten pallottelua ideaan liittyen, • Alustava visio pelilaudasta	• Keskustelu • Piirtäminen ja kuvittaminen	• Muistiinpanot • Piirros powerpointtiin ja PNG-kuvat
VK 34-35			
26.8.2021	• Idean esittely Haikansalolle ON:ksi	• Puhelinkeskustelu	• Muistiinpanot
2.9.2021	• ON-idean lukkoon lyöminen, parityönä toteutettavaksi sopiminen, ON-työnimen & ON-ryhmän määrittäminen	• Puhelinkeskustelu	• Muistiinpanot • OV-moodle
VK 35-38			
5.-8.9.2021	• Ideointia, • ON-suunnitelma, • Aineiston hakua ja perehtymistä	• Keskustelu • Tiedonhaku: menetelmäkirjallisuus, tutkimukset, muu kirjallisuus • Kirjallisuuden lukeminen	• Muistiinpanot • ON-suunnitelma • Aineiston tallentaminen tietokoneelle kansioihin
13.-19.9.2021	• Aineiston hakua ja perehtymistä	• Tiedonhaku: menetelmäkirjallisuus, tutkimukset, muu kirjallisuus • Kirjallisuuden lukeminen	• Muistiinpanot
21.9.2021	• ON-seminaari 1, • Reflektointia	• Esitys teams-yhteydellä	• Muistiinpanot
MUKAUTETTU SPIRAALI -MALLI:			
🔄 SUUNNITTELU / TOTEUTUS / TESTAUS / REFLEKTOINTI 🔄			
VK 38-42			
	• Aineiston hakua ja perehtymistä, • Pelin sääntöjen ja mekanismin suunnittelua ja kirjoittamista, • Pelin aiheiden rajaaminen ja kysymys- ja tehtäväkorttien suunnittelua ja kirjoittamista • Pelilaudan työstäminen • Päiväkirjan ja ON-raportin kirjoittamista	• Tiedonhaku: menetelmäkirjallisuus, tutkimukset, muu kirjallisuus • Kirjallisuuden lukeminen	• Muistiinpanot • ON-raportti
VK 43-52			
	• Pelin v0.6 testausta Oulun harkkojen kanssa, • Palautteen dokumentointi ja reflektointi, • Pelin päivittämistä kokonaisuudessaan • Päiväkirjan päivittäminen & ON-raportin kirjoittamista	• Havainnointi • Valo- ja videokuvaus	• Muistiinpanot • Kuvat ja videot • ON-raportti
VK 01-07 (2022)			
	• Pelin v0.9 testausta koululla yhdellä/ muutamilla pienryhmillä, • Palautteen dokumentointi ja reflektointi • Pelin päivittämistä kokonaisuudessaan • Päiväkirjan päivittäminen & ON-raportin kirjoittamista	• Havainnointi • Valo- ja videokuvaus	• Muistiinpanot • Kuvat ja videot • ON-raportti
	• ON-Seminaari 2	• Esitys	• Muistiinpanot
LOPPURAPORTOINTI, ARVIOINTI JA JULKISTUS			
VK 08-12			
	• ON-raportin viimeistelyä • ON-Seminaari 3	• Esitys	• ON-raportti
	• ON-produktin ja -raportin julkaisu arviointia varten		• ON-raportti

Taulukko 2. Opinnäytetyön eri vaiheiden alustava toteutusaikataulu. (kuvio: Ville Kaikkonen & Petri Kassinen)

Ennen ensimmäistä seminaaria valmistelimme yhteenvedon opinnäytesuunnitelmasta powerpoint esityksen muotoon, jonka avulla pystyimme helpommin kertomaan omasta opinnäytetyöstämme seminaarin osallistujille. Esityksessä (kuva 3) toimme esille tiiviissä paketissa opinnäytetyömme tavoitteet, työmuodon ja tietoperustan, mutta myös miltä produktimme voisi näyttää ja miten se toimisi käytännössä.

JOHDANTO

Tavoitteita

- Luoda hauska ja mukaansa tempaava peli poliisiksi opiskelun ja poliisin ammattiin kehittymisen avuksi
 - Luontaisen motivaation hyödyntäminen peilistämisen keinoin
- Pelin tavoitteena on auttaa poliisioiskelijoita kehittymään tulevaan ammattiin ja kokemaan oionsa osaamisestaan entistäkin valmiimmaksi ennen työharjoittelun lähtöä
 - ... mutta myös harjoittelun aikana
- Lisäapuväline muiden oppimismenetelmien (lähiopetus, verkkokouros, toiminnalliset harjoitukset jne.) ohella
- Terveisiin valmistautuminen
- Yhteisöllinen oppiminen
- Ryhtymäytyminen ja yhteishenki
- Vuorovaikutustaidot, siirtymätaidot, keskinäinen luottamus, yhteispeli, psykologiset valmiudet, oikeustaju ja oikeudenmukaisuus



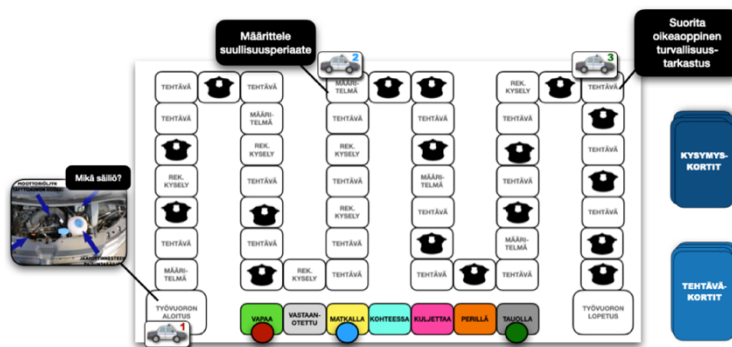
Tietoperusta

- Teoreettisena viitekehystenämme on **peilistämisen**
 - Pelien dynamiikan ja mekaniikan soveltamista esimerkiksi koulutuksessa ja työelämässä.
 - Asiallisten, tärkeiden ja vakavien asioiden tekemistä eri tavoin houkuttelevimmiksi ja helpommiksi käsitteiksi.
 - Pisteillä, pienillä palkinnoilla ja saavutuksilla kannustetaan ja motivoidaan tietyn tehtävän suorittamiseen
 - Poliisin työssä käytettävistä lakipykät, poliisikoulun oppimateriaalit ja työharjoittelussa saatu nk. hiljainen tieto

Toiminnallinen opinnäyte

Produkti

- Lopputuotteena pelin prototyyppi
- Peilaudan tehtävä- ja kysymyskortteineen sekä tietyt pelin säännöt
- Rajaamme pelin tehtävä- ja kysymyskortteja poliisikentän laajuuden vuoksi muutamiin pakkoihin
- Mobiilipeli ? kenties 🤖
- Virtuaalitodellisuutta hyödyntävä simulaatiopeli



Kuva 3. Seminaari I esitys. (kuvio: Ville Kaikkonen & Petri Kassinen)

4.1.3 Seminaari I

Ensimmäinen opinnäytetyön seminaari pidettiin 21.9.2021, jossa esittelimme opinnäytesuunnitelman. Opinnäytetyömme ohjaajat, Esa Vuorinen ja Ilkka Lukkari, nimesivät työmme opponijiksi eli vertaisarvioijiksi Asmo Ahlgrénin ja Eeli Hämäläisen.

Esittelimme suunnitelman edellä kuvattua PowerPoint esitystä hyödyntäen (kuva 3). Ennen seminaaria palautimme suunnitelman, jossa kerroimme kehittävämmä lautapelin prototyypin työmme produktina. Tuossa suunnitelmassa olimme kuitenkin maininneet, että tulevaisuudessa lautapelistä voisi halutessaan tehdä myös mobiilipelin.

Seminaarissa kerroimme, että olimme molemmat ehtineet jo tutustumaan Solar2D ja Lua -ohjelmointikielen sen verran, että mobiilipelin prototyypin kehittäminen saattaisi olla hyvinkin mahdollista. Lukkari pohti palautteessaan, että meidän olisi hyvä pidättäytyä opinnäyttemme alkuperäisessä ideassa ja samalla perinteisemmässä produktissa eli lautapelissä mobiilipelin sijaan. Vuorinen oli puolestaan sitä mieltä, että luovuutta ei ehkä pitäisi rajoittaa. Vastasimme palautteeseen, että lähtökohtaisesti kehitämme lautapelin ja samalla tutkimme, miten helposti voisimme toteuttaa jonkinlaisen version mobiilipelistä.

Seminaarin vertaisarvioinnissa emme saaneet varsinaisesti muuta palautetta kuin, että opinnäytetyön aihe vaikuttaa erittäin mielenkiintoiselta ja todennäköisesti työläältä. Ahlgrénillä oli ollut muutama kysymys mielessä suunnitelmaamme liittyen, mutta totesi koko suunnitelmaan perehdyttyään, että olemme jo vastanneet niihin. Molemmat Ahlgrén ja Hämäläinen toivoivat pääsevänsä testaamaan produktiamme jossain vaiheessa.

Seminaariesityksessä kerroimme rajaavamme pelin aiheet sisältöihin siten, että opinnäytteestämme tulee julkinen. Lukkari oli kanssamme samaa mieltä siitä ja ehdottikin rajausta suunnitelman mukaisesti. Vuorinen kommentoi suunnitelmassamme olevaa aikataulua selkeäksi ja uskoi meillä olevan hyvä käsitys opinnäytteen etenemisen suhteen.

Seminaarin lopussa Vuorinen kysyi, olemmeko innoissamme aiheestamme. Totesimme, että ehdottomasti ja samalla hän totesi itsekin innostuvan tästä opinnäytetyöstämme, sillä se on hyvin erilainen ja eikä vastaavia ole aiemmin toteutettu poliisiammattikorkeakoulussa.

4.2 Toteutus

Tässä luvussa kerromme pelissä käyttämästämme lähdemateriaalista, sen rajaamisesta sekä kuinka toteutimme pelin. Toteutus- ja testausvaiheemme eteni aiemmin kuvaamamme spiraali-mallin mukaisesti. Lisäksi tuomme lyhyesti esille opinnäyteseminaareista saamamme palautteet ja kuinka otimme ne huomioon produktissamme sekä tässä raportissa.

4.2.1 Pelin tietoperusta ja rajaaminen

Opinnäytetyömme oppimispelin kysymys- ja tehtäväkorttien tietoperusta muodostuu pitkälti poliisin työssä käytettävistä lakipykälistä kuten poliisilaki, esitutkintalaki, oikeudenkäymiskaari, pakkokeinolaki, Suomen perustuslaki yms. Olemme hyödyntäneet myös poliisiammattikorkeakoulun oppimateriaaleja kysymyksiä ja tehtäviä kartoittaessamme ja määrittäessämme. Oppimateriaaleja hyödyntäessämme, käytimme pääasiassa kuitenkin varsinaisten kysymysten sekä tehtävien ja oikeiden vastaus-ten kirjaamiseen julkisia lähteitä. Poikkeuksena tästä olivat ruotsin ja englannin kieleen liittyvät kortit, koska ne eivät sinänsä sisällä salaiseksi luokiteltua sisältöä. Julkisina kirjallisuus lähteinä käytimme mm. seuraavia kirjoja, opinnäytteitä tai internetlähteitä:

- Ensiapuopas poliisille (Lindström & Kinnunen 2019).
- Esitutkinta ja pakkokeinot (Fredman & Kanerva & Tolvanen & Viitanen 2020).
- Johdatus suomalaisiin oikeuslähteisiin (Koponen, Tuula 2020).
- Muistio sakon ja liikennevirhemaksun määräämisestä (Järvinen & Riipinen 2021).
- Poliisilaki (Helminen & Kuusimäki & Rantaeskola 2012).
- Poliisin rooli kuolemansyyn tutkinnassa (Kiiski 2009).
- Poliisityön psykologia (Hyyti & Kaunisto & Koskelainen & Nieminen 2021.).

- Rikos ja rikosprosessi (Rantaeskola 2019).
- Rikospaikalla suoritettavan teknisen tutkinnan kertauskoulutus ensipartioille (Heikkilä 2020).
- Sata vuotta teknistä rikospaikkatutkintaa (Gers 2019).
- Sormenjäljet rikoksen ratkaisijan (Juujärvi & Keltto 2021).
- Teknisen tutkinnan valokuvausopas (Tikkanen 2017).
- www.poliisi.fi
- www.rikosseuraamus.fi
- www.riku.fi
- www.syyttajalaitos.fi

Rajasimme tässä opinnäytteessä pelin tehtävä- ja kysymyskortit käsittelemään poliisikentän laajuuden vuoksi vain 18 eri poliisiopintojen osaamisaluetta (taulukko 3). Rajasimme sisällön ulkopuolelle myös salassa pidettävän materiaalin esimerkiksi poliisin taktiset menetelmät. Loimme pelin prototyypiversioon kysymyksiä kaikkiaan 248 kappaletta ja tehtäviä 39 kappaletta.

Jaoimme nämä edellä mainitut pelikorttien aihealueet poliisiammattikorkeakoulun opetussuunnitelman opintojaksojen kurssien mukaan (Poliisi AMK -tutkinto 180 op opetussuunnitelma. Luettu 22.09.2021.) Alla olevassa taulukossa 3. rajaamamme 18 eri poliisiopintojen osaamisaluetta. Taulukon aihealueiden edeltävät kirjain- ja numerokoodi viittaa osaamisalueiden opintojaksojen kurssien osajaksoihin. Nämä koodit auttavat pelaajia palauttamaan kortit oikeisiin pakkoihin pelin jälkeen. Esimerkiksi koodissa K ET 2, K tarkoittaa kysymyskorttia, ET tarkoittaa esitutkinnan opintojaksoa ja numero 2 osajaksoa 2 eli tässä tapauksessa kuulustelut -kurssia. Koodit, joissa on numero 0 tarkoittaa, ettei oppiainetta tai kurssia sinänsä määritelty mihinkään tiettyyn osajaksoon kuuluvaksi vaan käsitellään yhtenä kokonaisuutena.

K RU 0: Ruotsin kieli
K EN 0: Englannin kieli
K LT 1: Liikenneturvallisuus (Liikennesäännöt ja ajo-oikeus)
K AT 1: Ajotekniikka ja -taktiikka (Poliisiauto työvälineenä ja ajoneuvojen tekniikka)
K OKJ 1: Operatiivinen kenttätoiminta ja sen johtaminen (Poliisin viesti- ja johtamisjärjestelmät)
K OKJ 2: Operatiivinen kenttätoiminta ja sen johtaminen (Ensiapu)
K OKJ 4: Operatiivinen kenttätoiminta ja sen johtaminen (Hälytystehtävät ja valvonta 2)
K ET 1: Esitutkinta (Alkutoimet)
K ET 2: Esitutkinta (Kuulustelut)
K ET 3: Esitutkinta (Pakkokeinot ja tiedonhankinta)
K ET 4: Esitutkinta (Rikostyyppien erityispiirteitä)
K POP 1: Poliisitoiminnan oikeudellinen perusta (Johdatus oikeuteen)
K POP 2: Poliisitoiminnan oikeudellinen perusta (Toimivaltajärjestelmän perusteet)
K POP 4: Poliisitoiminnan oikeudellinen perusta (Rikosoikeuden yleiset opit)
K POP 6: Poliisitoiminnan oikeudellinen perusta (Rikosprosessin perusteet)
K POP 7: Poliisitoiminnan oikeudellinen perusta (Oikeudenmukainen rikosprosessi)
K POP 8: Poliisitoiminnan oikeudellinen perusta (Yksityisoikeus)
K PLV 0: Poliisin lupavalvonta

Taulukko 3. Pelikorttien osaamisalueet. (kuvio: Ville Kaikkonen & Petri Kassinen)

4.2.2 Peli-idean kehittäminen

Peli-idea syntyi pohtiessa poliisin tehtävä- ja suoritekoodeja, miten niitä olisi helppo ja hauska opettaa esimerkiksi porukalla. Tästä yksittäisestä aihealueesta jalostui ajatus kysyä korttien avulla toisilta useampia erilaisia poliisiopintoihin liittyviä kysymyksiä. Pelkät kortit tuntuivat kuitenkin liian yksinkertaiselta idealta, joten ajatus pelilaudan luomisesta lähti kehittymään.

Pelin lähtökohdaksi muodostui se, että meillä olisi jonkinlainen pelilauta ja erilaisia kysymys- ja tehtäväkortteja, joiden avulla pelin pelaajat eli opiskelijat voivat harjoitella esimerkiksi tenttejä varten. Yleensä peleissä on joku, joka voittaa, joten pelaajat tulisi asettaa leikkimieliseen kilpailuasetelmaan. Leikkimielinen kisailu ryhmän sisällä sekä ryhmien ja vuosikurssien välillä vapaa-ajalla lisäävät hauska tavalla myös ammattiympäristöä poliisiopiskelijoiden keskuudessa.

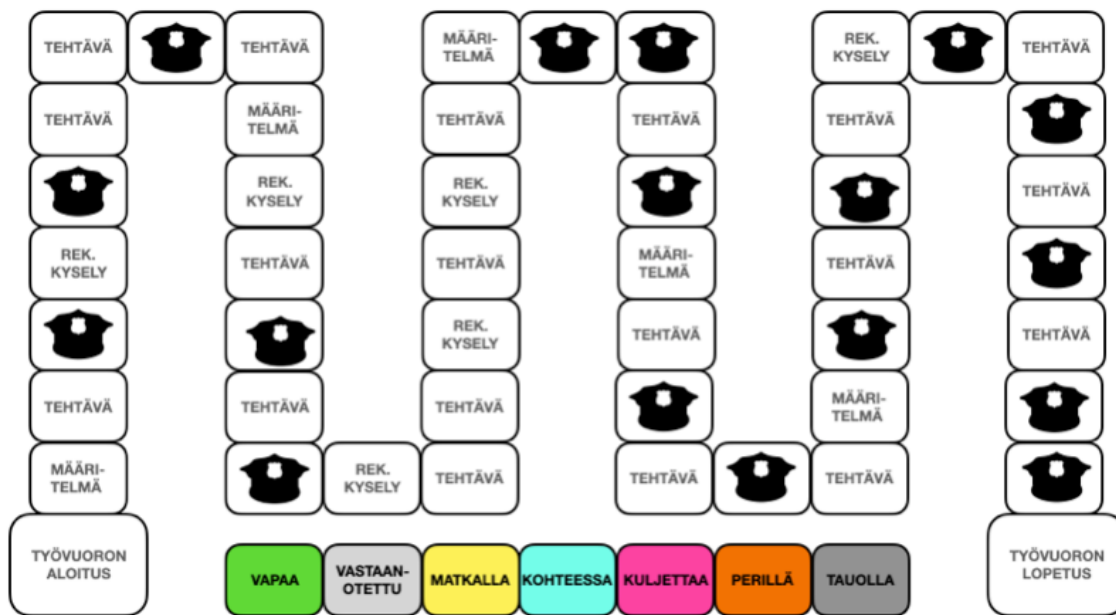
Kilpailuasetelman lisäksi halusimme pelin kuitenkin mukailevan työelämää, joten pelaajien tulisi toimia pelissä partioina, sillä poliisin ammatti itsessään on pitkälti yhteistyötä partioina ja osana laajempaa organisaatiota. Keskinäinen luottamus ja yhteispeli on hyvin tärkeässä roolissa, joten pelin tulisi auttaa kehittämään myös tiimityötaitoja sekä syvempiä ja merkityksellisempiä suhteita tulevana poliisikollegoina.

4.2.3 Pelimekaniikan suunnittelu ja sääntöjen kirjoittaminen

Peli-idean konkretisoimiseksi visioimme ensimmäisen pelilaudan visuaalisen ilmeen (kuva 4). Ajatuksemme oli, että pelaajat kulkevat pelilaudalla lineaarisesti kohti maalia. Matkan varrella pelaajat suorittaisivat tehtäviä, rekisterikyselyitä sekä vastaisivat poliisiaiheisiin kysymyksiin. Näistä suorituksista ja vastauksista pelaajat saisivat pisteitä.

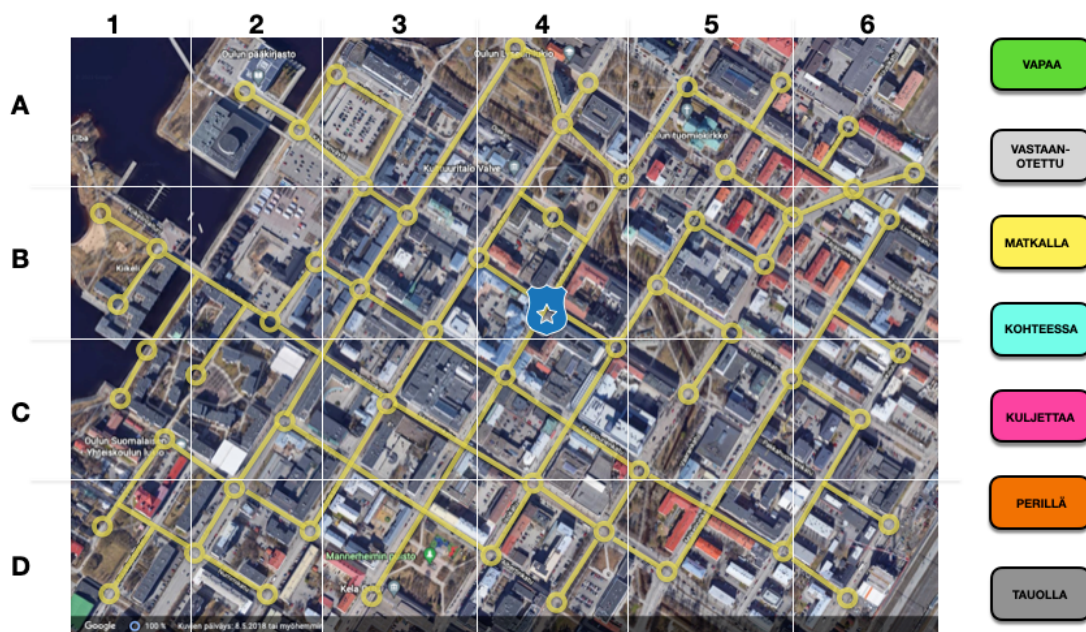
Lautapeleissä on tyypillisesti lähtöruutu ja maali, joten nimesimme ne työvuoron aloitus- ja lopetusruuduiksi. Perinteisistä lautapeleistä poiketen emme halunneet tuoda mukaan kuusisivuista (D6) pelinoppaa, jonka mukaan pelaajat etenisivät pelilaudalla. Nopalla eteneminen tapahtuisi liian nopeasti, joten halusimme rajata liikkumisen 1–3 ruudun siirtymiseen. Liikkuminen tapahtuisi sen sijaan korttien pisteytyksen mukaan.

Halusimme tuoda peliin mukaan myös muita työelämän elementtejä, joten keksimme lisätä valvontaja hälytystoiminnassa (kentällä) poliisipartioihin ja tehtäviin liittyvän statustamisen. Statustamisella tarkoitetaan, onko partio esimerkiksi vapaana vai tehtävällä.



Kuva 4. Pelilaudan ensimmäinen visuaalinen ilme. (kuvio: Petri Kassinen)

Hyvin pian päädyimme siihen, että pelissä ollaan ikään kuin kentällä työvuorossa. Tästä johtuen päätimme muuttaa, miten pelilaudalla liikutaan ja sen myötä laudan visuaalista ilmettä. Muutimme liikkumisen lineaarisesta etenemisestä vapaaseen liikkumiseen kartalla (kuva 5). Kartalla liikkuminen tapahtuisi reittipisteiden välillä.



Kuva 5. Toinen versio pelilaudan visuaalisesta ilmeestä. (kuvio: Ville Kaikkonen & Petri Kassinen)

Kartan myötä aloimme suunnittelemaan pelimekaniikkaa ja sääntöjä. Pelisääntökirjaa (LIITE 1) lähdimme rakentamaan otsikkotasolla: 1. Pelin tarkoitus ja tavoite, 2. Pelin sisältö (pelitarvikkeet), 3. Pelin kulku, 4. Pisteyttäminen, 5. Statustaminen ja 6. Pelikortit. Sääntöjen hahmottaminen toimi samalla pelimekaniikan suunnittelun ja muodostamisen apuvälineenä. Näistä ensimmäisiä olivat perusliikkuminen, pisteyttäminen ja statustaminen.

Perusliikkumiseen emme halunneet edelleenkään käyttää noppia vaan päätimme, että liikkuminen tapahtuu yksi reittipiste kerrallaan. Jokaisen siirtymisen jälkeen pelaajilta kysytään kysymys ja vastauksen perusteella pelaaja ansaitsee pisteitä. Jokaisen kortin kääntöpuolella on esimerkkivastaus. Kysymys- ja tehtäväkorttien lopullista suoriutumista arvioivat kuitenkin muut pelaajat. Tämän pisteyttämisen arvioimisen tausta-ajatuksena on, että pelin avulla poliisiopiskelijat pystyvät kehittämään mm. vuorovaikutustaitojaan, psykologisia valmiuksiaan sekä oikeustajun ja oikeudenmukaisuuden toteuttamista pelin hengen ja sääntöjen puitteissa aivan kuten poliisi toimii lain mukaan.

Statustaminen liittyy pisteyttämisen pelimekaniikkaan, mutta myös poliisipartion toimintaan kentällä, kun partio asettaa itsensä esimerkiksi vapaaksi tai ottaa tehtävän vastaan. Halusimme tämän pelimekaniikan avulla vahvistaa pelin ja työelämän yhteyttä. Harjoittelussa ohjaajat kuitenkin seuraavat, miten harjoittelijat suoriutuvat partion statustamisessa.

Pelimekaniikan ja -sääntökirjan lisäksi työstimme samaan aikaan myös ensimmäisiä kysymyskortteja ruotsin ja englannin poliisiansastoon liittyen. Olimme jo opinnäytetyösuunnitelmaa tehdessä hahmotaneet erilaisia aihealueita, mutta tässä vaiheessa päätimme hyödyntää poliisiammattikorkeakoulun opetussuunnitelmaa (Poliisi AMK -tutkinto 180 op opetussuunnitelma. Luettu 22.09.2021). Kieleen

liittyvien kysymysten jälkeen aloimme pohtimaan sakkomenettelyyn, liikennesääntöihin, radioaaksoihin ja poliisin tehtäväluokkiin/-koodeihin kysymyksiä ja vastauksia.

Alusta lähtien ideana oli, että pelissä on kysymys- ja tehtäväkortteja. Tehtäväkorttien tarkoitus täsmentyi hätäkeskuksen (HÄKE) antamiksi tehtäviksi. Pelisääntöjen kirjoittamisen ohella keksimme pelimekanismin, jonka perusteella pelilaudan kartalle ilmestyy satunnaisesti paikkoihin HÄKE-tehtäviä. Tätä varten loimme pelilaudan kartalle koordinaattiruudukon sekä arpakortit, joilla tehtävät arvotaan ja sijoitetaan kartalle. Koordinaatit määriteltiin siten, että Y-akselille tuli kirjaimet A-D ja X-akselille numerot 1-6. Arpakorteilla oli vastaavat kirjaimet ja numerot. Näistä arpakorteista luovuttiin myöhemässä vaiheessa, kun päivitimme kartan isommaksi ja sitä myöten myös koordinaattiruudukon Y-akselin sisältämään kirjaimet A-F. Hankimme 2 x D6 noppia korvaamaan arpakortit.

Pelin alussa pelaajat sopivat, kuinka monta pelikierrosta peli kestää. Peli etenee pelaajapartiolta toiselle kysymyksiä kysyen pelikierrokselta toiselle. Pelin edetessä tiettyyn pisteeseen pelaajat arpoivat HÄKE-tehtäviä pelilaudan kartalle. Tämän pelimekaniikan suunnittelu ja kiteyttäminen pelisääntöihin oli yksi haastavimmista vaiheista.

Ajatuksemme oli pelata poliisin saamia tehtäviä lähimmän partion periaatetta mukaillen kuten elävässä elämässä eli toisin sanoen pelikentälle ilmestyvä HÄKE:n antama tehtävä vaatii lähimpänä olevalta pelaajalta toimenpiteitä. Haaste tuli pelielementtien kuten perusliikkumisen, HÄKE-tehtävien arpomisen, tehtäville siirtymisen, suorittamisen sekä pisteyttämisen yhdistämisestä toisiinsa siten, ettei pelilogiikka ja -säännöt ole ristiriidassa keskenään. Lisäksi sääntöjen kirjoittaminen oli oma prosessinsa, jotta teksti saatiin riittävän ymmärrettävään muotoon.

Pelimekaniikkaan rakensimme mukaan myös kenttäjohtaja- ja valttikortteja. Näitä kortteja voi hyödyntää pelitaktisesti oman partionsa tai muiden hyödyksi/haitaksi, sillä kyseessä on leikkimielinen kisa. Esimerkiksi ”Mutkia matkassa” -valttikortti on tarkoitettu hidastamaan jonkin toisen pelaajapartion etenemistä pelissä.

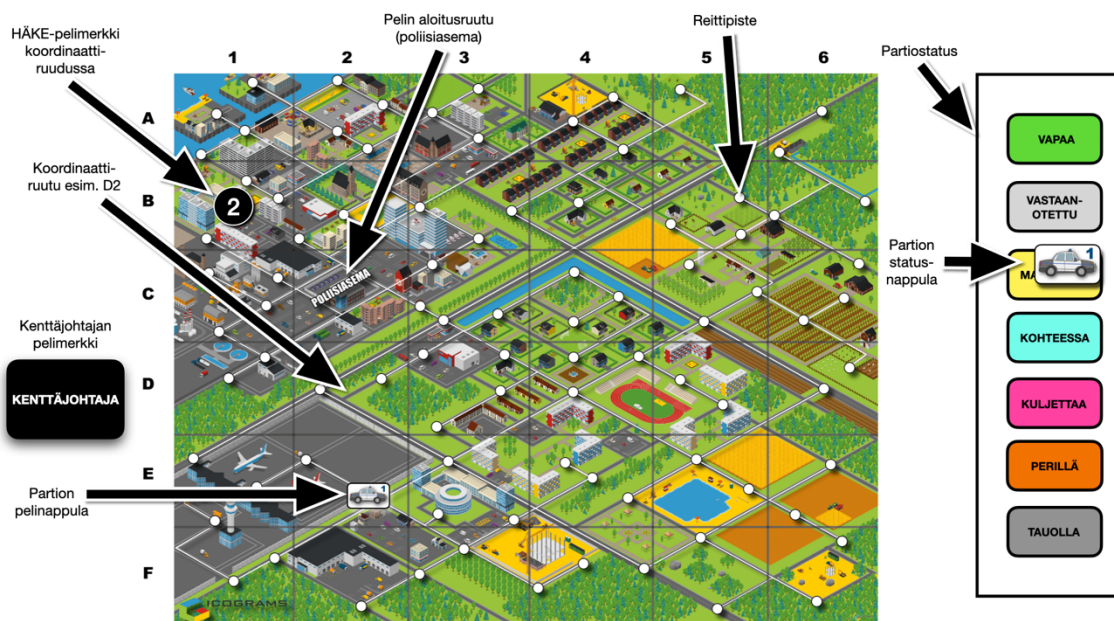
Edellä mainitsemamme kenttäjohtajakortit lisättiin peliin, koska halusimme tuoda työelämästä myös kenttäjohtajan roolin esille. Kenttäjohtajan tehtävänä on mm. seurata tilannekuvaa. Pelissämme kenttäjohtajan vastuulla on pelisääntöjen noudattaminen sekä pitää kirjaa ansaituista kysymyskorttien ja tehtäväkorttien pisteistä.

4.2.4 Pelimateriaalin suunnittelua ja visuaalinen toteutus

Pelimme osia ovat pelilauta, pelimerkit ja -nappulat, nopat ja pelikortit, sääntökirja ja pelilaatikko. Esitelmämme alla lyhyesti, miten suunnittelimme ja toteutimme näiden osien visuaalisen ilmeen.

Pelilauta

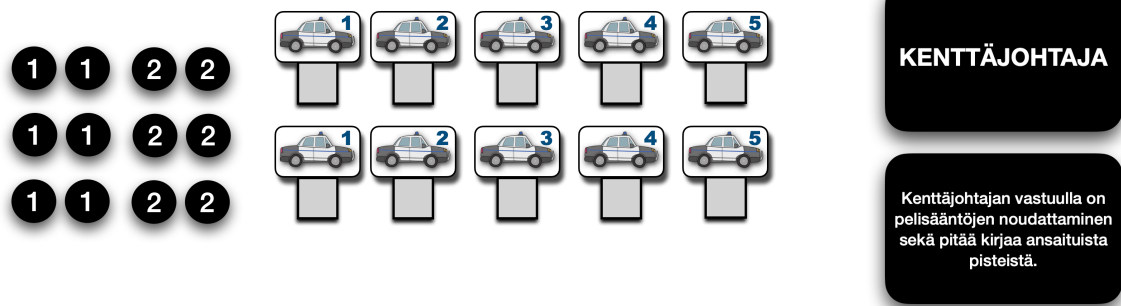
Aiemmissa luvuissa olemme esitelleet pelilautamme visuaalisen ilmeen kehittymisen yksinkertaisesta moniulotteisempaan ja reaali maailmaa peilaavampaan toteutukseen. Päädyimme lopulta luomaan pelilaudan grafiikan IcoGrams -websovelluksella. Sovellus oli yksinkertainen käyttää ja sillä sai luotua helposti ammattimaisen näköisen sekä nimenomaan peleille tyypillisen graafisen ilmeen. Siirsimme luodun grafiikan Adobe InDesign taitto-ohjelmaan, jossa lisäsimme kartan päälle vielä koordinaattiruudukon, reitit, reittipisteet sekä partioiden statuspalkin. IcoGrams -websovellukselle hankimme 1 kuukauden lisenssin ja Adobe InDesignia käytimme 7-päivän kokeiluversiolla. Alla kuva pelilaudasta (ks. myös LIITE 2) ja pelin osien selitteet (kuva 6).



Kuva 6. Pelilauta ja pelilaudan osien selitteet. (kuvio: Ville Kaikkonen & Petri Kassinen)

Pelimerkit ja -nappulat

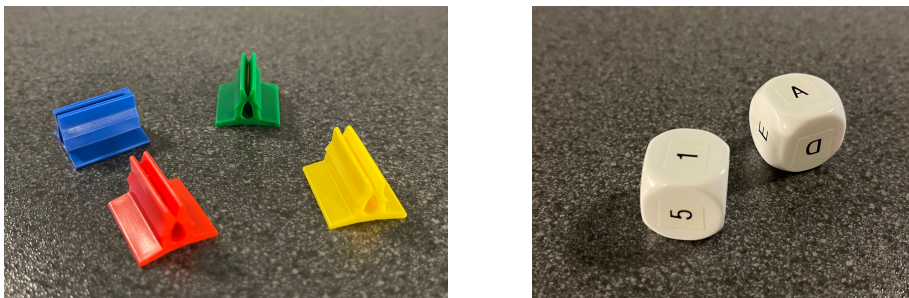
Pelinappuloiksi halusimme poliisiauton (kuva 7), jonka grafiikan hankimme Pixabay.com verkkosivustolta. Palvelun grafiikat ovat ilmaiseksi ladattavissa ja vapaasti käytettävissä. Muita pelissämme käytettäviä pelimerkkejä ovat HÄKE-pelimerkit ja kenttäjohtajan pelimerkki (kuva 7). HÄKE-pelimerkit ovat kaksi puoleisia, jonka toisella puolen on numero 1 ja toisella 2. Näiden merkitykset on selitetty sääntökirjassa (LIITE 1). Ensimmäiseen testattavaan lautapeliversioon tulostimme kaikki nämä grafiikat paperille, jotka liimasimme pahville. Tämän jälkeen laminoimme ja leikkasimme laminoitua pelimerkit pelin testaamista varten (ks. luku 4.2.6).



Kuva 7. Pelimerkit. (kuvio: Petri Kassinen)

Lopullista produktimme prototyyppiä varten tilasimme pussillisen mustia pelimerkkejä sekä eri värisiä muovisia pelimerkin pystytukia lautapelikauppa.fi verkkokaupasta (kuva 8). Näiden lisäksi saimme hankittua myös blankonopat ellinkauppa.fi verkkokaupasta (kuva 8). Tilaukset hoituivat Poliisiammatikorkeakoulun kirjaston henkilökunnan avulla. Mustiin pelimerkkeihin ja noppiin liimasimme numero ja kirjain tarrat. Tarrat tulostettiin kirjastolta lainaamallamme dymo -laitteella.

Edellä mainittuihin poliisiautografiikoihin lisäsimme Microsoft Powerpoint sovelluksessa harmaat kiinnityslipareet. Näin saimme tulostamamme poliisiautopelinappulat kiinnitettyä muovisiin pystytukiin.



Kuva 8. Pelimerkkien pystytuet ja D6-pelinopat. (kuvio: Ville Kaikkonen & Petri Kassinen)

Pelikortit

Kysymys- ja tehtäväkortit olivat lautapelimme suurin ponnistus. Ensimmäistä testattavaa peliä varten loimme Microsoft Wordiin korttipohjat, joihin kirjoitimme kysymykset ja vastaukset. Tämä ratkaisu toimi vähäisellä määrällä kortteja, mutta totesimme sen olevan hidas ja työläs työtap, mitä enemmän kortteja tulee. Pohdimme yhtenä ratkaisua käyttää painotalon palvelua. Tutustuttuamme erään painotalon palveluihin huomasimme, että he vaativat painettavan materiaalin toteutettavan Adobe Indesign -taitto-ohjelmalla. Tutkittuamme, millaisesta ohjelmasta on kyse, päätimme ottaa 7 päivän kokeiluversion käyttöön. Lyhyen opetteluun jälkeen, saimme luotua ohjelmalla nopeammin ja helpommin suuren määrän kortteja. Alla olevassa kuvassa muutama esimerkki kortti (kuva 9).

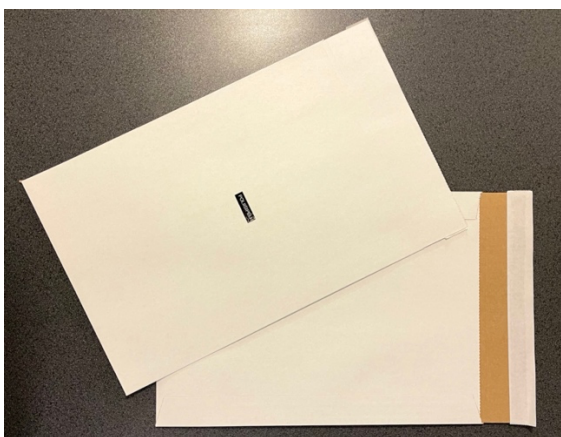


Kuva 9. Kysymys- ja tehtäväkortit. (kuvio: Petri Kassinen)

Pelilaatikko

Yritimme etsiä edullista ja sopivaa laatikkoa erilaisista verkkokaupoista. Emme kuitenkaan löytäneet mitään järkevää vaihtoehtoa, johon sopii A3 kokoinen pelilauta. Useimmat verkkokaupat tarjosivat vain massatilausta.

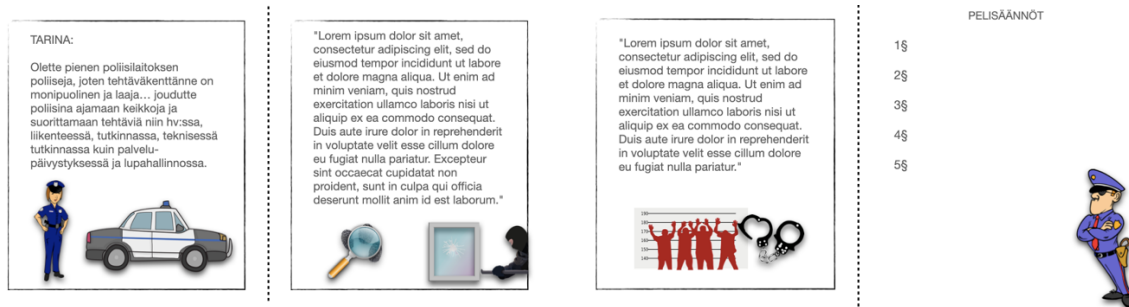
Konsultoimme jälleen kirjaston henkilökuntaa, jotka tiedustelivat alkuun muutamalta painotalolta vaihtoehtoja. Nämä osoittautuivat kuitenkin kalliiksi vaihtoehtoiksi. Kirjaston henkilökunta keksi tarjota postituskuorta yhtenä ratkaisuna (kuva 10). Totesimme sen sopivan ja palvelevan käyttötarkoitusta, sillä kyseessä on kuitenkin vain produktin prototyypiversio. Kuoren päälle tulostimme dymo-laitteella ”Poliisipeli” tekstitarran.



Kuva 10. Pelilaatikko. (kuvio: Ville Kaikkonen & Petri Kassinen)

Sääntökirja

Sääntökirjan hahmottelimme aluksi Microsoft PowerPoint sovelluksessa (kuva 11). Grafiikat lataimme aiemmin mainitsemaamme Pixabay.com verkkosivustolta. Päädyimme kuitenkin yksinkertaisempaan toteutukseen, sillä ajattelimme sen olevan tarkoituksenmukaisempi tämän opinnäytetyömme tavoitetta ajatellen. Laatimme sääntökirja kokonaisuudessaan liitteessä 1.



Kuva 11. Sääntökirjan hahmotelma. (kuvio: Petri Kassinen)

4.2.5 Pelin testaaminen kohderyhmällä

Pelin toteuttamisen prosessiin kuuluu olennaisena osana pelin testaaminen oikealla kohderyhmällä. Testaaminen toimii pelin suunnittelun ja toteuttamisen apuvälineenä. Testipelin aikana voimme aktiivisesti havainnoida pelin toimivuutta tai toisin sanoen sen pelattavuutta. Havainnoinnin ja palautteen perusteella pystyimme suunnittelemaan ja kehittämään peliä yhä paremmaksi. Tarkoituksenamme oli testata peliä useamman kerran, mutta koronapandemiasta johtuen testaaminen rajautui yhteen ainoaan kertaan.

4.2.5.1 Ensimmäinen testi

Järjestimme Oulussa harjoittelussa olevien oman vuosikurssin opiskelijoiden kanssa illanvieron yhteydessä pelin ensimmäisen version testaamisen maanantaina 27.12.2021.

Tavoitteenamme oli koeponnistaa ja nähdä pelin mekaniikan, logiikan ja sääntöjen toimiminen käytännössä. Halusimme nähdä ovatko pelisäännöt riittävän selkeät ja ymmärrettävät siten, että pelaajat osaavat pelata peliä ilman puuttumistamme pelaamiseen esimerkiksi neuvomalla, miten peliä tulisi pelata.

Illan aikana annoimme kolmelle testipelaajalle tämänhetkisen produktimme testattavaksi. Kerroimme heille heti alussa, että kaikki pelaamisen tarvittava sisältö sääntöineen, pelilautoineen, nappuloineen ja kysymyksineen löytyy laatikosta. Sanoimme pelaajille, ettemme puutu millään tavalla heidän pelaamiseensa, ellei vastaan tule tilanne, joka ei ratkea sääntöjä lukemalla. Ohjeistimme pelin aikana pelaajia ainoastaan niissä tilanteissa, joissa pelin logiikassa ilmeni ristiriita tai ongelma.

Videoimme ja valokuvasimme pelaamista sekä kirjasimme pelin aikana pelaajien esiin tuomia huomioita ja ehdotuksia. Pelaamisesta videoimme lähinnä pelaajien sääntöihin tutustumisen, pelin aloittamisen, pelin etenemisen kriittisissä kohdissa ja pelin päättämisen.

Pelin videoimiseen pyysimme pelaajilta luvan. Kerroimme, että videoita ja kuvia hyödynnämme mahdollisuuksien mukaan esimerkiksi opinnäytetyön seuraavassa seminaarissa osana esitystämme ja opinnäytetyön raporttia kirjoittaessamme.

Alla pelin aikana havaitsemamme ja kirjaamamme huomiot (taulukko 4). Aliluvussa 4.2.5.3 olemme dokumentoineet näiden huomioiden perusteella tekemämme muutokset.

Huomiot ja ehdotukset pelin aikana	
1	Kirjoitusvirhe "tarinassa".
2	Pakkoihin tarkemmat tunnukset, pakkojen tunnistamisessa oli lievää ongelmaa.
3	Kenttäjohtopakkoja ei sekoiteta yhteen. Tämän voisi vielä tarkentaa.
4	Kenttäjohtajankortteja voi käyttää omavaltaisesti. KJ-vuorollaan.
5	Valttikortti on hyvä pitää muilta piilossa. Taktinen.
6	Statusvirhe pitää ilmoittaa kyseisen kierroksen aikana.
7	Selkeytä kenttäjohtajan rooli vedenjakajana.
8	Tehtäväkortteihin lisää "HÄKE" -tehtäväkortit.
9	Voiko KJ saada rankkua, kun laittaa tehtävän uuden ilmoituksen varaan, mutta tehtävä on oikeasti hoidettava. Virkarikos?
10	Kenttäjohtaja ei voi olla vedenjakajana omalla vuorolla. Voisiko olla kysymyksen kysyjä olla vedenjakajana.
11	Tarkenna, että vastaus ei tarvi olla tarkka, kunhan ajatus välittyy.
12	Monivalintatehtävässä, jos se on osittain oikein niin siitä saa puolipisteen.
13	Tarkenna statustaminen, pitääkö joka kysymyskorttiin statustaa.
14	Radio-aakkoset osittain oikein, annetaan puolipiste.
15	Millä kanavalla otat yhteyttä kun pitää selvittää nimiä tai rekisteriotteita. Radio-aakkoset.
16	"Kerro radio-aakkosin..." pitää laittaa aina kysymyksen alkuun, ettei lukija vahingossa sitä itse kerro muille.
17	Kun 5.kierros alkaa... muokkaa sääntöihin. Ettei tulkitse väärin, niin että pelataan 5.kierros loppuun ja sitten tulee vasta HÄKE-tokenit.
18	Tarkenna HÄKE-tokenin laittaminen, kun partio on jo valmiiksi ruudukossa.
19	Onko liikkuminen Häketehtävällä MATKALLA ja kysymysvuoron aikana se pitää muuttaa KOHTEESEEN. Pitää tarkentaa ja pohtia.
20	Kun pelaa tätä peliä harjoittelun jälkeen, se herättää hyvää keskustelua, miten tehtäviä on hoidettu ja onko niitä hoidettu "oikein".
21	Tehtävissä suorittakaa vain se mitä pyydetään.
22	Kun HÄKE-tehtävä on suoritettu, niin se poistetaan pelilaudalta.
23	Selvennä kuka ottaa HÄKE-tehtävän kun useampi partio on kyseisen tehtävän vieressä. Tehtävän ottaa se partio, joka on ensimmäisenä vuorossa, tosin kyseinen partio voi olla ottamatta HÄKE-tehtävän(?)
24	Jos partio osaa kertoa oikean suoritteen, niin siitä voisi saada lisäpisteen.
25	Laatikkoon voisi laittaa käytetyn DrugWipen rekvisiitaksi.
26	KJ voi käyttää itseensä KJ-kortin.
27	Saatesanat vaikka pelissä on osin kyse tuurista, pelin tarkoitus että kaikilla on mahdollisuusoppia.... YMS...
28	Seurantaan laitettu HÄKE-token ei käänny, ennen kuin se tulee takaisin peliin.
29	Erottuvammat reittipisteet.
30	Voisiko reittipisteiden välit olla isompia, esim. joka toiseen.
31	Kirjoita auki, peliä voi pelata yhdenmiehen partiolla.

Taulukko 4. Testauksen aikana kirjatut huomiot. (kuvio: Ville Kaikkonen & Petri Kassinen)

4.2.5.2 Palaute ensimmäisestä testauksesta

Edellisten lisäksi saimme osviittaa, miten poliisiopiskelijoiden osaamisen ja taitojen kehittäminen sekä ryhmäytymisen, yhteishengen ja yhteenkuuluvuuden tunteen edistäminen oppimispelin keinoin toteutui jo tässä vaiheessa produktiamme. Pyysimme pelaajilta palautetta, kuinka he kokivat edellä mainitut asiat peliä pelatessa. Tarkoituksemme palautteen kysymisellä oli ainoastaan saada viitteitä opinnäytetyömme oppimispelin ja pelillisyyden keinoin saavutettavien hyötyjen toteutumiselle. Vaikka emme sinänsä tee kvalitatiivista tutkimusta niin, jonkin asteinen pelin pelaamisen kokemukseen liittyvä palaute edistää produktimme kehittämistä.

Kehitimme ja esitimme seuraavanlaiset kysymykset pelin testaajille pelin jälkeen:

Asteikolla 1-5, miten seuraavat asiat toteutuivat mielestäsi peliä pelatessasi (1 = huonosti, 2 = tyydyttävästi, 3 = hyvin, 4 = erittäin hyvin ja 5 = erinomaisesti). Perustele lyhyesti arvioisi.

1. Miten hauskaksi ja mukaansa tempaavaksi koit pelin poliisiksi opiskelun ja poliisin ammattiin kehittymisen apuvälineenä?
2. Millä tavoin peli vastaa mielestäsi poliisiopiskelijoiden osaamisen ja taitojen kehittämiseen oppimismenetelmänä?
3. Millä tavoin peli auttaa mielestäsi poliisiopiskelijoiden ryhmäytymisessä, yhteishengen ja yhteenkuuluvuuden tunteen edistämisessä?
4. Lisääkö peli mielestäsi motivaatiota ja intoa eri aiheiden hallitsemiseen?
5. Miten mielestäsi peli toimisi tentteihin valmistautumisen apuvälineenä?
6. Miten hyvin peli toimii poliisin ammattiin kehittymisen itsearvioinnin välineenä?

Saimme seuraavanlaisen palautteen vastauksina (taulukko 5):

	Pelaaja 1	Pelaaja 2	Pelaaja 3
1. Miten hausaksi ja mukaansa tempaavaksi koit pelin poliisiksi opiskelun ja poliisin ammattiin kehittymisen apuvälineenä?	5 Pelin eteneminen oli sujuvaa ja tehtävät monipuolisia. Yhdessä tekeminen ja pohtiminen lisää ryhmähenkeä ja toisaalta pieni kilpailutilanne tuo lisää mielekkyyttä!	5 Pelihän oli oikein hauskaa pelattavaa, toki hyvällä porukallakin oma merkityksensä, mutta mukavaa oli!	5 Etenkin, kun peliin pääsi paremmin sisään ja säännötkin alkoivat sujua, niin oppimisesta tuli hauska kokemus. Jos vertailee kirjojen päättävistä ja muistiinpanojen tekemistä, niin opiskelumuotona peli on paljon mukaansa tempaavampi.
2. Millä tavoin peli vastaa mielestäsi poliisi-opiskelijoiden osaamisen ja taitojen kehittämiseen oppimismenetelmänä?	4-5 Pelissä esitetyt kysymykset ja suoritettavat tehtävät vastaavat hyvin todellisia työtehtäviä. Koulussa opittu teoria yhdistyy hyvin käytäntöön. Mitä enemmän oikeita välineitä (alkometrit, huumeepikatestit, virvet, yms.) pelissä on käytössä, sitä paremmin peli vastaa todellisuutta. Toisaalta peli toimii myös ilman välineitä.	5 Ihan kaikkein peli ei voikaan saavuttaa ja meille sattuu paljon englantia, ruotsia ja natoakkosien kysymyksiä. Teillähän oli hyvinä ideoina jo eri kysymyspakkoja eri teemojen mukaisesti, mitä haluaa opiskella.	4 Pelissä oppi uusia asioita tai ehkä tässä vaiheessa opintoja kertaantui asioita esimerkiksi ruotsin kielen osalta ja sakkomenettelystä. Pelissä se oli etenkin hyvä ajatus, että peliä pystyy mukauttamaan opintojen mukaisesti ja valitsemaan kysymys osa-alueet. Tehtäväosioihin voisi saada lisää kehitysmahdollisuuksia, jos saisi sen oikean alkometrin tai muita välineitä käyttöön.
3. Millä tavoin peli auttaa mielestäsi poliisi-opiskelijoiden ryhmäytymisessä, yhteishengen ja yhteenkuuluvuuden tunteen edistämisessä?	5 Toki ryhmä/pelaajat vaikuttavat tähän paljon, mutta peli tarjoaa hyvän mahdollisuuden yhdessä tekemiseen!	5 Ihan varmasti tietyn aiheen alueen pakkaa olisi hyvinkin voinut tenttiä edeltävänä päivänä pelailla samalla yhteishenkeä rakentamalla.	5 Vaikka pelillä on opettava tarkoitus, niin se sopii mainiosti illanistujaisiin ja auttaa hitsaamaan porukkaa yhteen. Peli onnistui hyvin kolmen hengen porukassa, mutta olisi mukava päästä kokeilemaan peliä isommalla ryhmällä.
4. Lisääkö peli mielestäsi motivaatiota ja intoa eri aiheiden hallitsemiseen?	3 Tämä riippuu varmaan myös oppimistyylistä. Peli ei ehkä auta ottamaan uutta asiaa yksityiskohtaisesti haltuun, mutta toimii erinomaisesti asioiden kertaamiseen!	4 Kyllä näkisin, että peli-ilta, kun olisi tulossa, nii hieman tarkemmin kyseisen aihealueen asioita opiskelisi, vaikka itse tenttiin olisi vielä aikaakin.	4 Itse olen sen verran kilpailuhenkinen, että ruotsinkin osa-alueet alkoivat siinä vaiheessa kiinnostamaan, kun tiukkoihin kysymyksiin piti osata vastata. Tosin saatan omista peli-illoistani myös jättää kyseisen osa-alueen pois. Mutta kyllä peli madaltaa kynnystä ryhtyä opiskelemaan myös niitä vähemmän mieluisia aineita, etenkin jos tentti on tulolla.
5. Miten mielestäsi peli toimisi tentteihin valmistautumisen apuvälineenä?	4 Pelissä voi käsitellä valitsemiaan aihepiirejä ja kerrata niihin liittyviä asioita. Isoilla ryhmällä pelatessa kysymyksiä/tehtäviä ei välttämättä osu paljoa omalle kohdalle, mutta toisaalta kysymyskortteja voisi kerrata myös itsekseen.	4 Pelkän peliin varaan en tenttiin valmistautumista jättäisi, mutta hyvänä tukena ehdottomasti ja rennompaa lukemista todellakin olisi tiedossa.	5 Koulun käynnissä ehkä vähiten mieluisa vaihe on tentteihin valmistautuminen, joten uskon, että peli voisi motivoida opiskelijoita opiskelemaan yhdessä. Peli antaa hyvää vaihtelua muihin opiskelumenetelmiin verrattuna. Tässäkin kohtaa pitää nostaa isoksi plussaksi, että kysymysten osa-alueet ovat valikoitavissa.

	Pelaaja 1	Pelaaja 2	Pelaaja 3
6. Miten hyvin peli toimii poliisin ammattiin kehittämisen itsearvioinnin välineenä?	4 Kysymykset ja tehtävät vastaavat todellisuutta, joten niiden suorittamisella voi peilata oman osaamisen tasoa. Tietysti tehtävät ovat pieniä osia kokonaisuudesta ja poliisin ammattissa kaikki tilanteet ovat erilaisia ja vaativat tilanteen hallintaa ja ongelmanratkaisukykyä laajemmin.	3 Tähän en osaa sanoa, että toimiiko tämä apuna itsearviointiin, että kuinka hyvin poliisiksi on kehittynyt, mutta ihan varmasti osana tätäkin.	4 Kun pelissä vastasi kysymykseen, niin vastauksen sai saman tien, jolloin huomasin, että missä osa-alueissa on kehitettävää. Itsearviointia enemmän pelissä sai vertaispalautetta, kun pelitoverit tekivät lopullisen päätöksen, oliko pelissä kysymykseen vastattu riittävällä tarkkuudella oikein tai, että suoriutuiko pelaaja tehtävästä. Mietin, että voisiko tehtäväkorttejakin jakaa, koska useampi tehtävä olisi ollut tarkoituksenmukaisempi, jos esimerkiksi alkometri olisi ollut käytössä. Eli voisiko tehtäviä jakaa niihin, joihin suositeltaisiin otettavan välineitä mukaan ja niihin, joista suoriutuu hyvin myös ilman välineitä.

Taulukko 5. Kirjallinen palaute pelin testaajilta. (kuvio: Ville Kaikkonen & Petri Kassinen)

4.2.5.3 Muutokset testipelin jälkeen

Ensimmäisestä testipelistä saimme arvokasta palautetta ja ehdotuksia pelin pelattavuuden kehittämiseen. Alla olevassa taulukossa 6. muutoksia, jotka toteutimme testipelin aikana tehtyjen havaintojemme ja palautteen perusteella.

Tehdyt muutokset
Korjasimme pelisäännöissä johdannon -osiossa olevan kirjoitusvirheen sekä muutimme hieman lauserakennetta sujuvammaksi tarkoitus -osiossa.
Kortteihin tehdään aihealueiden mukaan tunnistemerkinnät, jotta kortit osataan palauttaa omiin pakkoihinsa. Lisäksi jokaiselle pakalle tehdään oma aihe/otsikko kortti.
Tarkensimme sääntökirjan Pelin sisältö- ja Valmistelut -osioon, että kenttäjohtajakortteja ei sekoiteta yhteen.
Pelin kulkuun liittyviin vaiheisiin lisättiin tarkennuksena viitaukset "pelitilanteet" ja "pelitaktiikka", joka selventää KJ-korttien käyttämistä.
Pelitaktiikka -osioon selitetty auki valttikortin taktinen hyödyntäminen.
Lisättiin statusvirheestä oma ohje Statustaminen -osioon.
Yksinkertaistettiin KJ roolia ja muutettiin pisteyttämiseen liittyvä päätöksenteko kysyvälle partiolla.
Lisättiin tehtävät peitekorttiin sana HÄKE. -> tulostettava uudelleen.
Selkeytettiin sanavalintoja säännöissä HÄKE-tehtävien arpomiseen liittyen. Virkarikos asia oli sinänsä mielenkiintoinen huomio pelaajilta, mutta emme nähneet tarpeen käsitellä asiaa pelissä.
Lisättiin sääntöihin Kysymys- ja tehtäväkortit -osio, joka selventää vastausten täsmällisyyteen liittyvää arviointia.
Selkeytettiin monivalintatehtävien pisteyttämistä
Selkeytettiin statustamiseen liittyviä sääntöjä
Selkeytettiin osittain oikeiden vastauksiin liittyvää pisteyttämistä.
Pelin aikana pelaajat pohtivat radiokanavien käyttöön liittyviä eroavaisuuksia. Esimerkiksi virallisen ohjeen mukaan lisätietoja kysytään HÄKE:ltä infokanavalla, kun taas Oulun PL:ssä on tapana kysyä suoraan JOKE:sta. Otimme huomioon tämän asian yhden kysymyskortin kohdalla, jossa oli viitattu JOKE:en -> muutettiin, että asiaa kysytään VIRVE-radiolla.

Selkeytettiin radioaakkosiin liittyviä kysymyksiä. Lisäksi lisättiin Kysymys- ja tehtäväkortit -osioon oheistus <i>"Kun kortin kysymys tai tehtävä on selostettu vastausvuorossa olevalle partiolle, kortin voi laittaa nähtäväksi pöydälle kysymys/tehtävänanto puoli ylöspäin."</i>
Selvennettiin Pelikierros 5 - HÄKE-tehtävien mukaan tulo -osioon, milloin HÄKE-pelimerkit otetaan käyttöön ja miten pelaajien tulee toimia, kun HÄKE-pelimerkki arvotaan samaan ruutuun, jossa on jo pelaaja.
Selvennetty sääntöjen Statustaminen -osioon: Statustaminen tehdään pääsääntöisesti kysymyksen tai tehtävänannon aikana sekä HÄKE-tehtäville siirtyessä statustetaan ensin matkalle ja sen jälkeen tehtävän avainsanan tai kontekstin mukaan.
RAPORTTIIN johtopäätöksiin: Kun pelaa tätä peliä harjoittelun jälkeen, se herättää hyvää keskustelua, miten tehtäviä on hoidettu ja onko niitä hoidettu "oikein".
Lisättiin selvennys sääntöjen Kysymys- ja tehtäväkortit -osioon, että tehtävissä suoritetaan vain se, mitä pyydetään.
Selvennettiin sääntöjä Pelikierros 5 - HÄKE-tehtävien mukaan tulo -osioon: Kun HÄKE-tehtävä on suoritettu, niin se poistetaan pelilaudalta.
Bonuspisteiden käyttöönotto mahdollisesti päivitettyyn tuotteeseen.
Pyritään lisäämään laatikkoon yksi "käytetty" Drugwipe.
Seurantaan laitettu HÄKE-token ei käänny, ennen kuin se tulee takaisin peliin -> Selkeytettiin ko. KJ-korttia
Luotiin kokonaan uusi pelilaudan kartta, jotta reittipisteet ovat erottuvammat ja niiden välit riittävän pitkät pelattavuuden lisäämiseksi.

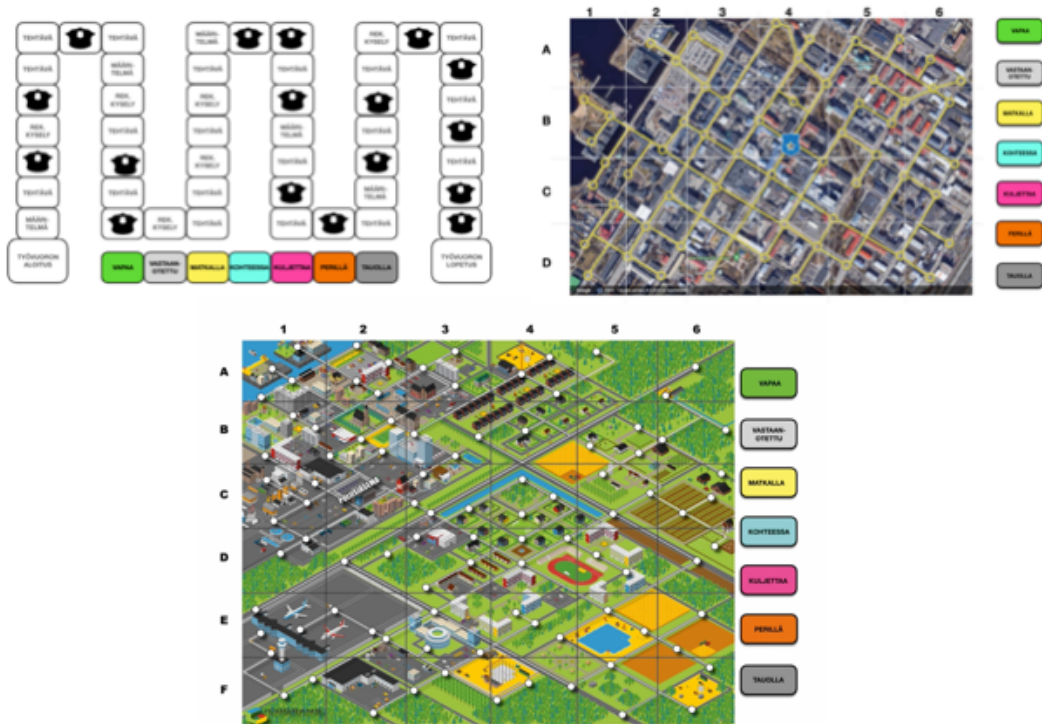
Taulukko 6. Muutoksia testipelin havaintojen ja palautteen perusteella. (kuvio: Ville Kaikkonen & Petri Kassinen)

4.2.6 Seminaari II

Toinen opinnäytetyön seminaari pidettiin 24.1.2022, jossa esittelimme opinnäytetyömme viimeisimmän version. Aloitimme seminaari osuutemme näyttämällä lyhyen trailer -tyylisen videon oppimispe-
limme ensimmäisen version testaamisesta (ks. luku 4.2.6.1). Video toimii hyvänä visuaalisena apuvä-
lineenä, sillä se auttaa konkretisoimaan katsojille, millä tavoin oppimispe-
limme toimii käytännössä. Videon avulla katsojille välittyy pelin pelaamisen kokemus ja tunnelma, vaikkei se olekaan sama asia
kuin itse pelaisi.

Videon jälkeen kerroimme osallistujille sisällysluettelon avulla, miten opinnäytteemme on edennyt en-
simmäisen seminaarin jälkeen. Sisällysluettelon lisäksi näytimme päiväkirjaa, jota olemme ylläpitä-
neet koko prosessin ajan. Päiväkirja on tiivistys siitä, miten opinnäytetyömme on edistynyt. Päiväkirja
sisältää eri välilehdillä työvaiheet, sääntökirjan muutoksineen ja kaikki luomamme kysymys- ja tehtä-
väkortit lähteineen.

Näytimme myös, miten pelilautamme visuaalinen ilme on kehittynyt prosessin aikana (kuva 12). Ku-
vassa vasemmalla ylhäällä on ensimmäinen versio, oikealla toinen ja alimpana lopullinen.



Kuva 12. Pelilaudan visuaalinen ilme. (kuvio: Ville Kaikkonen & Petri Kassinen)

Opponoitsijamme, Ahlgrén ja Hämäläinen, toivat palautteessaan esille, että pelkästään lukemalla olisi ollut vaikea arvioida peliä, mutta video auttoi täydentämään käsitystä siitä. Itse opinnäytetyön raportti on selkeä ja loogisessa järjestyksessä, joten sitä on helppo lukea. Teoria ja erilaiset menetelmät ovat myös hyvin esitelty ja havainnollistettu kuvioilla sekä taulukoilla. He totesivat työmme olevan aika iso projekti ja tekemistä todennäköisesti riittää, mutta hyvältä näyttää eikä heillä ole mitään huomautettavaa.

Ohjaajistamme Vuorinen aloitti positiivisella palautteella sanoen, että raportti on erinomaisen hyvin kirjoitettu. Raportissa hyödynnetty lähdemateriaali on tuotu selkeästi esille viittauksineen ja avattu omin sanoin. Rakentavana palautteena Vuorinen toi esille opinnäytetyömme otsikon. Hän pohti riittäisikö otsikoksi pelkästään ”Oppimispeli poliisiopintojen tukena” vai tuoko sana pelillisuus tai pelillistäminen jotain lisäarvoa. Produktina kun kuitenkin on oppimispeli lautapelinä. Tähän palautteeseen vastasimme harkitsevamme asiaa.

Toinen Vuorisen rakentava palaute liittyi opinnäytetyön johdanto lukuun. Hän sanoi: ”Johdanto on enemmänkin pelin mainospuhe, tosin hyvä sellainen, ja vastaa kysymykseen, miksi tämä opinnäyte.” Vuorinen pyysi vielä kertaamaan ohjeet, mikä johdannon idea on, sillä nyt se ei ole ihan oikeaoppisesti kirjoitettu. Muutoin opinnäytetyö on loistava jo nyt.

5 ARVIOINTI JA TULOKSET

Halusimme molemmat toteuttaa toiminnallisen opinnäytetyön ja päädyimmeekin varsin kunnianhimoiseen opinnäytetyön aiheeseen ja kokonaisuuteen. Produktimme eli poliisiopiskelijoille suunnattu lautapelin prototyyppi on ensimmäinen laatuaan poliisiammattikorkeakoulussa. Aiheena opinnäytteemme on mielestämme ajankohtainen, sillä erilaiset oppimispelit ovat vähitellen tulossa osaksi korkeakouluopintoja, ja tarve uusille oppimisen tavoille lisääntyy korkeakouluissa koko ajan.

Opinnäytteen prosessin aikana ja produktin toteuttamisessa pystyimme hyödyntämään molempien omaa taustaa, kokemuksia ja vahvuuksia. Mielestämme onnistuimme todella hyvin produktimme toteutuksessa sekä tämän raportin kirjoittamisessa. Opinnäytteen tekeminen kehitti meitä molempia ammatillisesti. Samalla opinnäytteemme produkti on merkittävä myös tulevia poliisiammattikorkeakoulun opiskelijoita ja heidän ammatillista kehittymistä sekä työelämää ajatellen.

Seuraavissa aliluvuissa arvioimme joitain aiheellisiksi katsomiamme saavutuksia sekä haasteita, joita kohtasimme ja miten ratkaisimme ne.

5.1 Haasteet ja ongelmanratkaisu

Jokaisen prosessin aikana ilmenee erilaisia haasteita ja ongelmia, jotka täytyy ratkaista tavalla tai toisella. Meidän haasteitamme olivat mm. korona, viitekehyksemme termien monimuotoisuus, englanninkielinen lähdemateriaali ja pelikortteihin sekä pelilaudan luomiseen liittyvät haasteet. Avaamme tässä näistä kaksi merkittävää haastetta ja millaisiin ratkaisuihin päädyimme näiden osalta.

Korona-aika on tuonut mukanaan monenlaisia haasteita kaikille. Korkeakoulut ja opiskelijat ovat joutuneet sopeutumaan tilanteeseen monin tavoin. Korona sotki myös meidän suunnitelmiamme esimerkiksi pelin testaamisen osalta. Tarkoituksenamme oli testata produktiamme poliisiammattikorkeakoulun oman vuosikurssimme opiskelijoiden lisäksi opiskelijoilla, joilla on tenttejä ja harjoittelu vielä edessäpäin. Korona rajoituksista johtuen jouduimme rajaamaan testipelaajat muutama oman vuosikurssimme opiskelijaan, jotka olivat myös Oulussa harjoittelussa.

Suunnitelmissamme oli testata peliä muutamilla muiden vuosikurssien pienryhmillä heti harjoittelusta poliisiammattikorkeakoululle palattuamme tammikuussa 2022. Jouduimme kuitenkin heti ensimmäisellä viikolla koronakaranteeniin. Tämän vuoksi emme pystyneet järjestämään testipelejä. Myös muilla luokilla ja vuosikursseilla oli erinäisiä karanteeneja. Emme halunneet riskeerata ketään opintojen viivästymisillä.

Koronan vuoksi myös kaikki opinnäyteseminaarit järjestettiin etänä, jonka vuoksi osallistujat eivät päässeet konkreettisesti näkemään ja kokeilemaan lautapelin fyysisiä osia. Näin ollen mahdollinen palaute pelin fyysisestä olemuksesta jäi saamatta. Lisäksi opinnäyteraportin työstämisen loppumetreillä jouduimme työskentelemään etänä teams -sovelluksen kautta, sillä toinen meistä sai koronan.

Toinen iso haasteemme liittyi pelikorttien ja pelilaudan suunnitteluun ja toteuttamiseen. Jouduimme opettelemaan mm. taitto-ohjelman sekä grafiikan luomiseen soveltuvien ohjelmien käytön korttien toteuttamiseksi. Suurin ajankäyttöön haaste muodostui kuitenkin pelikorttien tulostamiseen, laminointiin ja leikkaamiseen liittyen. Onneksi otimme asian esiin opinnäytteemme ohjaajan Esa Vuorisen kanssa, joka ohjasi meidät kääntymään erittäin avuliaan poliisiammattikorkeakoulun kirjaston henkilökunnan puoleen. Saimme kirjastolta laminointi taskuja, laminointi laitteet sekä paperileikkurit lainaan. Lisäksi Vuorinen avusti pelilaudan A3 väritulosteissa. Myös oman luokkamme Minttu Jäppinen ja Maija Laukkanen auttoivat meitä aikaa vievässä laminointiprojektissa. Kiitos kaikille edellä mainituille.

Pelikorttien kysymysten ja vastausten määrittely oli oma projektinsa ja vaati poliisin tietoperustan laajaa läpikäyntiä. Hyvin varhaisessa vaiheessa kirjoitimme itsellemme muistiin, että tiettyjen aihealueiden vastaukset tulee varmistaa jollain tavalla. Näiden osalta päädyimme ottamaan yhteyttä mm. voimankäytön ja liikenneturvallisuuden kouluttajiin, jotka auttoivat meitä vastausten vahvistamisessa. Muiden aihealueiden kysymysten osalta löysimme mielestämme selkeät vastaukset, joten emme katsooneet niiden tarkistuttamista tarkoituksenmukaiseksi työmme kannalta. Tietysti voi olla, että näissä pelikorteissa löytyy vielä inhimillisiä virheitä, kuten kaikessa.

5.2 Tavoitteiden saavuttaminen

Opinnäytteemme alustavana työnimenä oli ”Pelillistäminen poliisiksi kehittymisen apuna – Poliisipeli”. Työnimen mukaisesti lähdimme tutkimaan ja konkretisoimaan pelillistämisen käsitteen kautta viitekehuksemme teoriaa. Perekdyttyämme aika laajastikin pelillistämisen käsitteeseen huomasimme, että joudumme käsittelemään työssämme myös pelillisyyden ja oppimispelin käsitteitä. Luomassamme produktissa on enemmän kyse lopulta kuitenkin oppimispelistä kuin pelillistämisestä. Termit kuitenkin kytkeytyvät toisiinsa hyvin läheisesti, joten katsoimme tarpeelliseksi avata jokaista termiä riittävässä laajuudessa. Mielestämme onnistuimme käsittelemään viitekehuksemme teoriaa ytimekkäästi ja johdonmukaisella tavalla. Teoriatutkimuksemme ja seminaarista saadun palautteen pohjalta muutimme opinnäytteemme lopulliseksi nimeksi ”Oppimispeli poliisiopintojen tukena - Poliisipeli”.

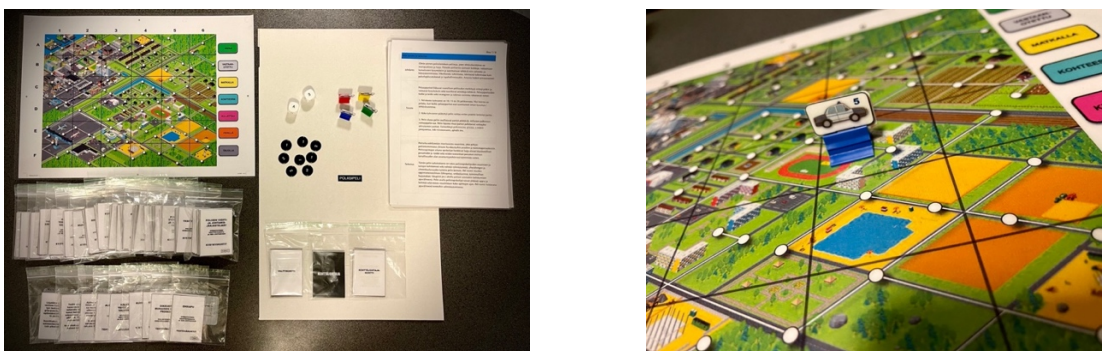
Oppimispelimme sisällön ammatillinen tietoperusta muodostui poliisin työssä käytettävistä lakipykälästä kuten poliisilaki, esitutkintalaki, oikeudenkäymiskaari, pakkokeinolaki, Suomen perustuslaki yms. Kertasimme opinnäyteprosessin aikana myös poliisiammattikorkeakoulun oppimateriaaleja hyvin laajasti. Lisäksi perehdyimme useisiin muihin poliisin ammatillisen tietoperustan julkisiin lähteisiin (ks. luku 4.2.1). Kokonaisuutena matka oli hyvin opettavainen ja asioiden kertaaminen yllätti meidät molemmat useamman kerran. Totesimmekin pelikorttien kysymyksiä- ja vastauksia luodessamme, miten paljon poliisin on hallittava erilaisia asioita niin teoriassa kuin käytännössäkin. Uskomme, että jokainen, joka pelaa poliisipeliämme tulee huomaamaan saman asian ja samalla tiedostaa, miten monipuolisesti olemme pyrkinneet käsittelemään näitä poliisin eri osaamisalueita pelissämme.

Opinnäytteen pelin sisällön rajaaminen oli jokseenkin haastavaa poliisin tietoperustan laajuuden vuoksi. Pelin pelattavuuden kannalta halusimme hyödyntää riittävän monipuolisesti eri poliisiopintojen osaamisalueita. Yhteisten keskusteluiden ja pohdintojemme perusteella teimme harkitun päätöksen pelin prototyypin ajatellen luoda maksimissaan 10–20 kysymystä per osaamisalue. Lisäksi rajoitimme sisällön ulkopuolelle myös salassa pidettävän materiaalin kuten poliisin taktiset menetelmät. Näiden päätösten myötä onnistuimme rajauksessa hyvin.

Opinnäyteprosessin kokonaisuutta ajatellen suoriuduimme mielestämme erinomaisesti prosessin läpi viennissä. Alusta alkaen suunnittelimme aikataulun perusteellisesti ja työmme eteni myös sen mukaisesti. Hankimme ja perehdyimme viitekehiksemme, tietoperustan ja TKI-menetelmien lähteisiin perusteellisesti. Syvällisen vertailun myötä pystyimme soveltamaan tätä aineistoa monipuolisesti. Prosessiin kuuluvat seminaarit ja muun yhteistyön huomioimme jo ensimmäisestä seminaarista lähtien. Hyödynsimme niin ohjaajilta ja oppoijilta saamaamme palautetta kuin myös omaa kahdenkeskistä reflektointia opinnäytteemme työstämisessä. Mielestämme saimme opinnäytteemme produktin ja raportin välisen suhteen esitettyä selkeästi. Olemme kuvanneet työssämme produktimme tietoperustan, suunnittelu- ja toteutusprosessin kattavasti. Lisäksi olemme arvioineet sen onnistumista ja hyödyllisyyttä ja sen vastaanottoa kohderyhmässä.

Produktin kehittäminen oli alusta lähtien erittäin mielenkiintoinen, opettavainen ja mukaansa tempaava prosessi. Saimme luotua ja rakennettua lähtöideasta hyvin innovatiivisen sekä ammatillisesti erittäin hyödyllisen produktin prototyypin, jonka kehittämistä on helppo jatkaa. Mielestämme produktimme hyödynnettävyyttä voidaan laajentaa myös työelämän käyttöön. Esimerkiksi työelämässä olevat poliisit voisivat virkistäytymispäivien yhteydessä halutessaan pelata peliä kisaamalla ”mestari poliisin” tittelistä.

Produktin kehittäminen vaati meiltä aktiivista ja luovaa otetta koko prosessin ajan. Matkan varrella kohtasimme haasteita, joihin kuitenkin pystyimme kehittämään ratkaisuja, jotka esittelimme edellä. Pystyimme myös testaamaan produktimme käyttökelpoisuuden järjestämällä testipelin. Lisäksi keräsimme käyttäjäpalautteen, jonka dokumentoimme tähän raporttiin. Alla olevassa kuvassa produktimme sisältö kokonaisuudessaan (kuva 13).



Kuva 13. Poliisipeli. (kuvio: Ville Kaikkonen & Petri Kassinen)

6 JOHTOPÄÄTÖKSET

Kehitimme toiminnallisen opinnäytteemme produktina oppimispelin prototyypin, joka on tarkoitettu oppimismenetelmäksi poliisiopiskelijoille muiden menetelmien rinnalle esimerkiksi opitun kertaamiseen ja tentteihin valmistautumiseen. Tavoitteeksi määrittelimme poliisiopiskelijoiden osaamisen ja taitojen kehittämisen sekä ryhmäytymisen, yhteishengen ja yhteenkuuluvuuden tunteen edistämisen oppimispelin ja pelillisyyden keinoin.

Edellä mainittujen tavoitteidemme saavuttamisen arvioimiseksi testasimme peliämme kohderyhmällä ja pyysimme heiltä myös palautetta (ks. luku 4.2.5.2). Testipelin ja palautteen perusteella onnistuimme erittäin hyvin tavoitteissamme.

Kriittisesti arvioiden saamamme palaute on kuitenkin enemmän suuntaa antava kuin täysin lopullinen, sillä pystyimme testaamaan peliä yhden ainoan kerran ja vain yhdellä kohderyhmällä. Olisimme halunneet saada testipelin muodossa palautetta myös sellaisilta kohderyhmämme kuuluilta opiskelijoilta, joita emme tunne entuudestaan ja joilla on harjoittelu vielä edessä.

Toisaalta seminaareista saamamme palautteen perusteella opinnäytetyömme produkti herättää suurta kiinnostusta ja innostusta niin poliisiammattikorkeakoulun opiskelijoissa kuin opettajissakin. Lisäksi, kun olemme maininneet ja kertoneet opinnäytteestämme muillekin kuten ystäville, koulun henkilökunnalle ja myös Oulun poliisilaitoksella erinäisille poliisimiehille, kiinnostus on ollut suurta myös heidän keskuudessa. Palaute on ollut mm. *"Vau, miten keksittekin kehittää pelin!?"*, *"Minäkin haluan pelata sitä!"* ja *"Tosi siisti! Tuothan tänne töihin sen pelin sitten, niin saadaan kokeilla!"*.

Edellä mainittujen arvioiden ja palautteen perusteella, produktillämme on siis kysyntää. Tulevaisuutta ajatellen produktimme prototyyppi kannattaisikin vielä tuotteistaa. Tämä vaatisi useita satoja pelikortteja lisää, mutta myös pelin osien tuotteistamisen painotaloa hyödyntäen. Lisäksi peli olisi syytä päivittää vastamaan uutta opetussuunnitelmaa ja sen moduuleja.

Opinnäytteemme alkuvaiheessa suunnittelimme pelin toteuttamista digitaalisena mobiilipelinä. Mielestämme tämä olisi looginen seuraava askel pelin eteenpäin kehittämistä ajatellen, sillä digitaalinen muoto saavuttaisi kohderyhmät helpommin ja peli olisi myös joustavammin päivitettävissä. Lisäksi uusien teknologioiden kuten lisätyn- (AR) tai virtuaalitodellisuuden (VR) hyödyntäminen osana pelikokemusta olisi luonnollinen jatkumo.

Näemme muutenkin, että kehittämämme oppimispelin lisäksi erinäisten oppikokonaisuuksien pelillistäminen voisi tuoda lisäarvoa poliisiammattikorkeakoulun opinnoissa. Pelillistämisen keinoja kannattaisi tutkia lisää poliisiammattikorkeakoulun kontekstissa ja toteuttaa erilaisina toiminnallisina opinnäytteinä. Esimerkiksi pakopelin elementtejä voisi käyttää rikospaikkatutkinnassa ja simulaatioita valvonta- ja hälytystehtävien toteuttamiseen. Olennaista olisi hyödyntää nimenomaan pelillistämisen keinoja opintojen eteenpäin viemisessä.

Toivommekin, että opinnäytetyömme inspiroi tulevia poliisiopiskelijoita hyödyntämään erilaisia oppimismenetelmiä ja toteuttamaan tulevaisuudessa uusia pelillisyyden ja pelillistämisen sovellutuksia.

LÄHTEET

Aartolahti, Petteri & Kankainen, Ville 2010: Steampo – eli lautapelisuunnittelun lyhyt oppimäärä. Tampereen ammattikorkeakoulu.

Ammattipeda 2013: Oppimispelit opetuksessa. Opetushallitus. Luettavissa: http://www10.edu.fi/ammattipeda/index.php?sivu=oppimispelit/oppimispelit_opetuksessa

Airaksinen Tiina & Vilkkä Hanna 2004: Toiminnallinen opinnäytetyö. Tammi Helsinki.

Bunchball, Inc 2010: Gamification 101: An introduction to the use of game dynamics to influence behavior. White paper. Luettavissa: <http://jndglobal.com/wpcontent/uploads/2011/05/gamification1011.pdf>

Caponetto, Ilaria & Earp, Jeffrey & Ott, Michela 2014: Gamification and education: A literature review. Academic Conferences International Limited. Luettavissa: https://www.researchgate.net/profile/Jeffrey-Earp/publication/266515512_Gamification_and_Education_a_Literature_Review/links/543ba3770cf24a6ddb97812d/Gamification-and-Education-a-Literature-Review.pdf

Deterding, Sebastian 2015: The Lens of Intrinsic Skill Atoms: A Method for Gameful Design. Taylor & Francis Group. Luettavissa: https://www.researchgate.net/profile/Sebastian-Deterding/publication/277288978_The_Lens_of_Intrinsic_Skill_Atoms_A_Method_for_Gameful_Design/links/5565c72108aec4b0f4865f6a/The-Lens-of-Intrinsic-Skill-Atoms-A-Method-for-Gameful-Design.pdf

Fredman, Markku & Kanerva, Janne & Tolvanen, Matti & Viitanen, Marko 2020: Esitutkinta ja pakkokeinot. Alma Talent Oy.

Hamari, Juho & Koivisto, Jonna & Sarsa, Harri 2014: Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification. IEEE. Luettavissa: https://www.researchgate.net/profile/Juho-Hamari/publication/256743509_Does_Gamification_Work_-_A_Literature_Review_of_Empirical_Studies_on_Gamification/links/0c960523b36be81843000000/Does-Gamification-Work-A-Literature-Review-of-Empirical-Studies-on-Gamification.pdf

Haikansalo, Anu & Korander, Timo 2021. Poliisi (AMK) -opinnäytetyön ohje. Tampere: Poliisiammattikorkeakoulu.

Heljakka, Katriina 2010: Hiljaisen tiedon pelikentällä - Lautapelisuunnittelu vuorovaikutusprosessina. Pelitutkimuksen vuosikirja 2010: Tampereen yliopisto.

Helminen, Klaus & Kuusimäki, Matti & Rantaeskola, Satu 2012: Poliisilaki. Alma Talent Oy.

Huotari, Kari. & Hamari, Juho. 2017. A definition for gamification: anchoring gamification in the service marketing literature. Electron Markets. Luettavissa: https://www.researchgate.net/profile/Juho-Hamari/publication/290648567_A_definition_for_gamification_anchoring_gamification_in_the_service_marketing_literature/links/5e458b61299bf1cdb92841b4/A-definition-for-gamification-anchoring-gamification-in-the-service-marketing-literature.pdf

Hyyti, Jari & Kaunisto, Jasmin & Koskelainen, Mari & Nieminen, Anna 2021: Poliisityön psykologia. Tampere: Poliisiammattikorkeakoulu.

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

Kaisto, Heini 2014: Opetuksen pelillistäminen trendi-ilmiönä – opetuspelien kaupallinen potentiaa- li. Jyväskylän yliopisto.

Kallio, Petri 2016: Käyttäjakeskeinen pelillistämispöessi. Helsingin yliopisto.

Kananen, J. (2015). Kehittämistutkimuksen kirjoittamisen käytännön opas: miten kirjoitan kehittämistutkimuksen vaihe vaiheelta. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu.

Kantola, Minna 2018: Pelittääkö? Miten pelillisyyt voi monipuolistaa opetusta. Oulun yliopisto.

Kettunen, Annina 2018: Pelillistäminen ohjelmoinnin opetuksessa. Tampereen teknillinen yliopisto.

Kiiski, Kimmo 2009. Poliisin rooli kuolemansyyntä tutkinnassa. Tampere: Juvenes Print.

Koiranen, Joonas 2019: Pedagogiset pakopelit : opas. Ääres eduEscape.

Koponen, Tuula 2020: Johdatus suomalaisiin oikeuslähteisiin. Tampere, Poliisiammattikorkeakoulu. Luettavissa: <https://polamk.libguides.com/c.php?g=674055>.

Korander, Timo 2015: ”Ideoita innovoinnin ja kehittämisen menetelmistä Polamk:n ja poliisitoimen opiskelijoille, opettajille, kehittäjille, esimiehille ja johtajille”. Tampere: Poliisiammattikorkeakoulu.

Korhonen, Hannu & Kovisto, Elina 2007: Playability heuristics for mobile multi-player games. Proceedings of the Second International Conference on Digital Interactive Media in Entertainment and Arts DIMEA 2007. Luettavissa: https://www.researchgate.net/profile/Hannu-Korhonen-4/publication/221038713_Playability_heuristics_for_mobile_multi-player_games/links/0a85e531e3c832a08d000000/Playability-heuristics-for-mobile-multi-player-games.pdf

Krokfors, Leena & Kangas, Marjaana & Kopisto, Kaisa 2014: Oppiminen pelissä: pelit, pelillisyyt ja leikillisyyt opetuksessa. Vastapaino.

Kuosmanen, Väinö 2019: Opetuksen pelillistäminen. Jyväskylän yliopisto.

Liu, De. & Santhanam, Radhika. & Webster, Jane 2017. Toward Meaningful Engagement: A Framework for Design and Research of Gamified Information Systems. MIS Quarterly. Luettavissa: <https://carlsonschool.umn.edu/sites/carlsonschool.umn.edu/files/2019-07/LiuSanthanamWebster-MeaningfulEngagement.pdf>

Lundahl, Susanna 2019: Pehdytysohjelman pelillistämisen mahdollisuudet. Laurea-ammattikorkeakoulu.

Myllylä, M. & Salonen, K. (2016). Poliisiammattikorkeakoulu ja kehittämistyö. Artikkelikokoomateoksessa: Poliisin toimintaympäristö. Poliisiammattikorkeakoulun katsaus 2016 - Vesa Muttilainen & Pauliina Potila (toim.). Tampere: Poliisiammattikorkeakoulu

Mäenpää, Paulus 2019: Videopelien ja pelillistämisen hyödyt lukuaineiden ja vieraiden kielten opetuksessa. Jyväskylän yliopisto.

Nah, Fiona Fui-Hoon & Zeng, Qing & Telaprolu, Venkata Rajasekhar & Ayyappa, Abhishek Padmanabhuni & Eschenbrenner, Brenda 2014: Gamification of education: a review of literature. Springer, Cham. Luettavissa: https://link.springer.com/content/pdf/10.1007%2F978-3-319-07293-7_39.pdf

Niskakoski, Panu 2019: Pelillistämisen vaikutus motivaatioon. Jyväskylän yliopisto.

Opetushallitus. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet. Määräykset ja ohjeet 96. 2014.

Ott, Michela & Tavella, Mauro 2009: A contribution to the understanding of what makes young students genuinely engaged in computer-based learning tasks. Procedia. Luettavissa: https://www.researchgate.net/publication/248606682_A_contribution_to_the_understanding_of_what_makes_young_students_genuinely_engaged_in_computer-based_learning_tasks

Pelikasvatus 2013: Pelikasvattajan käsikirja. Tammerprint Oy: Tampere, 2013. Luettavissa: <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>

Pelikasvatus 2019: Pelikasvattajan käsikirja 2. AM Digipaino / AM Print Oy: Helsinki 2019. Luettavissa: <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja2.pdf>

Poliisiammattikorkeakoulu 2020: Canvas-malli kehittämisen työkaluna. Luettu 22.10.2021.

Poliisi (AMK) -tutkinto (180 op) opetussuunnitelma. Luettavissa: <https://polamk.fi/documents/25254699/37709942/Poliisi-amk-opetussuunnitelma.pdf>. Luettu 22.09.2021.

Puurunen, Titta 2021: Yliopisto-opiskelijat uivat henkilöstöjohtajan nahkoihin pelaamalla – digitaaliset oppimispelit ovat rantautumassa myös korkeakouluihin. Luettavissa: <https://yle.fi/uutiset/3-12084626>. Luettu 13.9.2021.

Rannikko, Anni & Rynänen, Sanna 2021: Tutkiva mielikuvitus. Gaudeamus.

Rantaeskola, Satu 2019: Rikos ja rikosprosessi. Wavelia.

Ruhi, Umar 2015. Level Up Your Strategy: Towards a Descriptive Framework for Meaningful Enterprise Gamification. Technology Innovation Management Review. Luettavissa: https://www.researchgate.net/profile/Umar-Ruhi-2/publication/326311784_Level_Up_Your_Strategy_Towards_a_Descriptive_Framework_for_Meaningful_Enterprise_Gamification/links/565749ee08aeafc2aac0cfe5/Level-Up-Your-Strategy-Towards-a-Descriptive-Framework-for-Meaningful-Enterprise-Gamification.pdf

Salonen, Kari 2013: Näkökulmia tutkimukselliseen ja toiminnalliseen opinnäytetyöhön. Turun ammattikorkeakoulu.

Sironen, Henri 2021: Opetuksen pelillistäminen ja sen vaikutukset oppimismotivaatioon. Oulun yliopisto.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2004. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Gummerus Kirjapaino: Jyväskylä.

Tuominen, Esa 2020: Pelillistäminen tuo lisäpotkua työhön ja elämään. Luettavissa: <https://lehti.tek.fi/tyoelama/pelillistaminen-tuo-lisapotkua-tyohon-ja-elamaan>. Luettu 6.9.2021.

Tähtinen, Tapio 2018: Itseohjautuvuuden tukeminen pelillistämisen avulla asiantuntijatyössä. Lappenrannan teknillinen yliopisto.

Vuorensyrjä, Matti 2021: Poliisikoulutuksen vaikuttavuusarviointi 2021. Poliisiammattikorkeakoulu.

Werbach, Kevin 2014: (Re) Defining Gamification: A Process Approach. Springer International Publishing.

Zichermann, Gabe & Cunningham, Christopher 2011: Gamification by Design. O'Reilly Media –kirja. Luettavissa: <https://books.google.fi/books?id=Hw9X1miV-MMwC&lpg=PR4&hl=fi&pg=PR14#v=onepage&q&f=false>.

Ängeslevä, Sonja 2014: Level up : työrutiinit peliksi. Helsinki. Alma Talent Oy

LIITE 1

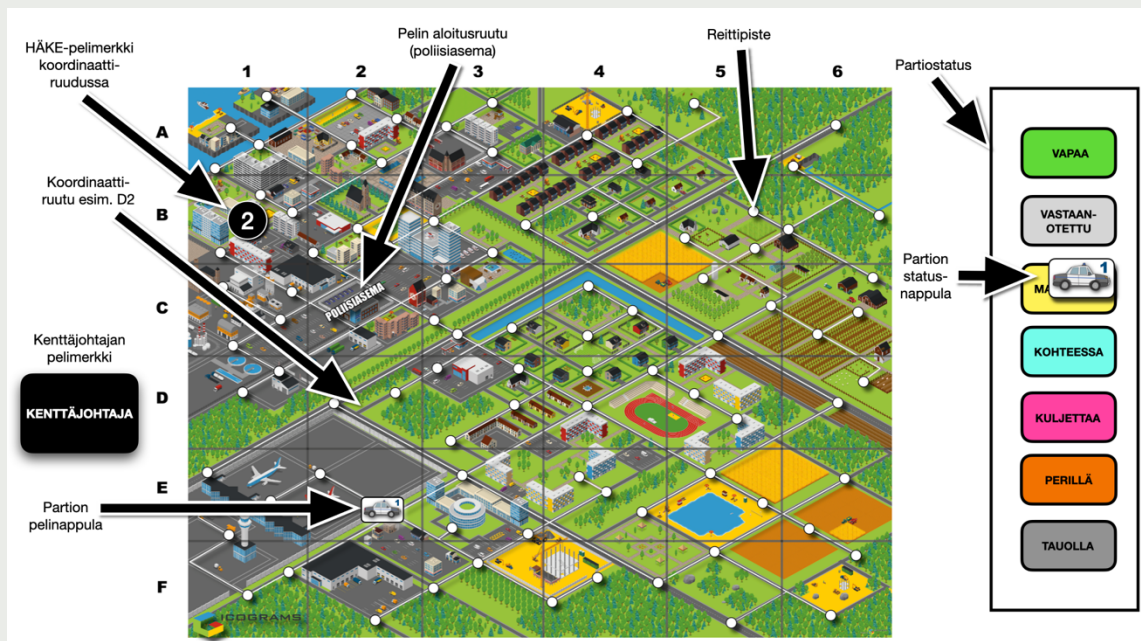
Pelin tavoite ja tarkoitus	
Johdanto	<p>Olette pienen poliisilaitoksen poliiseja, joten tehtäväkenttänne on monipuolinen ja laaja. Pääsette poliiseina ajamaan keikkoja, vastaamaan kansalaisten kysymyksiin ja suorittamaan tehtäviä niin valvonta- ja hälytystoiminnassa, liikenteessä, tutkinnassa, teknisessä tutkinnassa kuin palvelupäivystyksessä ja lupahallinnossakin. Antoisia hetkiä työvuoronne!</p>
Tavoite	<p>Pelaajapartiot liikkuvat vuorollaan pelilaudan merkittyjä reittejä pitkin ja vastaavat kysymyksiin sekä suorittavat annettuja tehtäviä. Pelaajapartioiden tiedot ja taidot sekä strateginen ja taktinen toiminta ratkaisevat voiton.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Pelinkesto (työvuoro) on 10, 15 tai 20 pelikierrosta. Yksi kierros on pelattu, kun kaikki pelaajapartiot ovat suorittaneet oman kysymys-/tehtävävuoronsa.2. Koko työvuoron päätyttyä pelin voittaa eniten pisteitä kerännyt partio.3. Pelin alussa peliin osallistuvat partiot päättävät, millaisen palkinnon voittajapartio saa. Pelin lopussa muut partiot palkitsevat voittajaksi selviytyneen partion. Esimerkkejä palkinnoista: pizzaa, x määrä janojuomaa, tiski-/siivousvuoro, aplodit tms.

Tarkoitus	<p>Poliisilta edellytetään monitasoista osaamista, joka pohjaa poliisitoiminnassa yleisesti hyväksytyihin arvoihin ja toimintaperiaatteisiin. Poliisiopintojen aikana opiskelijat hankkivat laaja-alaiset käytännölliset perustiedot ja -taidot sekä niiden teoreettiset perusteet sisäisen turvallisuuden alan asiantuntijatehtävissä toimimista varten.</p> <p>Tämän pelin tarkoituksena on tukea poliisiopiskelijoiden osaamisen ja taitojen kehittämistä sekä edistää ryhmäytymistä, yhteishengen ja yhteenkuuluvuuden tunteita pelin keinoin. Peli toimii muiden oppimismenetelmien (lähiopetus, verkkoluennot, toiminnalliset harjoitukset, lukupiirit jne.) ohella poliisin ammattiin kehittymisen apuvälineenä. Pelin avulla poliisiopiskelijat voivat yhdessä oppia ja kehittää sekä testata osaamistaan koko opintojen ajan. Peli toimii loistavana apuvälineenä tentteihin valmistautumisessa.</p>
Pelin sisältö	
Pelin mukana tulevat pelitarvikkeet	<ul style="list-style-type: none"> * Kysymyskorttien peitekortti 1kpl * Tehtäväkorttien peitekortti 1kpl * Aihealueiden mukaisia kysymyskortteja 248 kpl * Aihealueiden mukaisia tehtäväkortteja 39 kpl * Valttikortteja 6 kpl * Kenttäjohtajakortit 4x5 eli 20 kpl (jokaiselle viidelle pelaajapartiolle 1 samansisältöinen KJ-korttipakkaa, jossa on 5 erilaista KJ-korttia) * 1kpl D6-kirjain noppia * 1kpl D6-numero noppia * 1kpl pelilauta * 1kpl sääntökirja * 4kpl pelinappulaa (partioautot) * 4kpl statusnappulaa (partioautot) * 8kpl HÄKE-pelimerkkejä (kaksi puoleinen: toisella puolen nro 1 ja toisella 2) * 1kpl KJ-pelimerkki

Muu tarvike/
välineistö tar-
peen mukaan:

- * Kynä ja paperia pisteiden laskemista varten
- * Alco-sensor III
- * Alco-sensor FST
- * Dräger 6810
- * Lyon 500
- * DrugWipe 6s huumepestäjä
- * DrugLab huumepestäjä
- * Deco-käsiase + sopivat harjoituspatruunat ja lippaat
- * Harjoitus pippurisumutin
- * Käsiraudat
- * Virve-radio 2kpl
- * CAT-kiristyside
- * Paineside
- * Jalkineenjälkifoliota
- * Taskulamppu
- * Ruutisavunäytepakkaus
- * DNA tahranäytepakkaus
- * Mitta
- * TEK-näytepusseja
- * RIKU-esitekortti

Pelilauta, pelimerkit ja nappulat



Kysymys- ja tehtäväkortit

	<p>1. Kysymys- ja tehtäväkortit ovat 2-puoleisia. Toisella puolella on kysymykset/tehtävänannot ja toisella puolella oikeat vastaukset.</p> <p>HUOM! Korttien oikeat vastaukset ovat ohjeellisia eli pelaajat päättävät yhdessä, kuinka täsmällisiä vastausten tai tehtäväsuoritusten tulee olla (ks. pisteyttäminen).</p> <p>2. Kun kortin kysymys tai tehtävä on selostettu vastausvuorossa olevalle partiolle, kortin voi laittaa nähtäväksi pöydälle kysymys/tehtävänanto puoli ylöspäin.</p> <p>3. Tehtäväkorteissa suoritetaan ainoastaan tehtäväkortin mukainen pyydetty tehtävä.</p>
Aihealueet	<p>Alkutoimet (Esitutkinta)</p> <p>Englannin kieli</p> <p>Ensiapu (Operatiivinen kenttätoiminta ja sen johtaminen)</p> <p>Hälytystehtävät ja valvonta 2 (Operatiivinen kenttätoiminta ja sen johtaminen) Johdatus oikeuteen (Poliisitoiminnan oikeudellinen perusta)</p> <p>Kuulustelut (Esitutkinta)</p> <p>Liikennesäännöt ja ajo-oikeus (Liikenneturvallisuus)</p> <p>Oikeudenmukainen rikosprosessi (Poliisitoiminnan oikeudellinen perusta) Pakkokeinot ja tiedonhankinta (Esitutkinta)</p> <p>Poliisin lupavalvonta</p> <p>Poliisiauto työvälineenä ja ajoneuvojen tekniikka (Ajotekniikka ja -taktiikka)</p> <p>Poliisin viesti- ja johtamisjärjestelmät (Operatiivinen kenttätoiminta ja sen johtaminen) Rikostyyppien erityispiirteitä (Esitutkinta)</p> <p>Rikosprosessin perusteet (Poliisitoiminnan oikeudellinen perusta)</p> <p>Rikosoikeuden yleiset opit (Poliisitoiminnan oikeudellinen perusta)</p> <p>Ruotsin kieli</p> <p>Toimivaltajärjestelmän perusteet (Poliisitoiminnan oikeudellinen perusta) Yksityisoikeus (Poliisitoiminnan oikeudellinen perusta)</p>

Valmistelut

1. Valitkaa yhdessä pelissä käytettävät kysymys- ja tehtäväkorttipakat niistä kategoria-/aihealueista, joita haluatte pelissä käytettävän.
2. Sekoittakaa valitut aihealueiden kysymyskortit omaksi pakakseen pöydälle. Tehkää samoin valituille tehtäväkortteille. Peittäkää molemmat sekoitetut pakat peitekorteilla.
3. Sekoittakaa valttikortit ja jakakaa jokaiselle partiolle sattumanvaraisesti 1, 2 tai 3 valttikorttia riippuen, kuinka monta kierrosta pelaatte (ks. pelin tarkoitus/tavoite).
4. Jokaiselle partiolle jaetaan oma samansisältöinen KJ-korttipakka. Partiokohtainen pakka sisältää 6 erilaista KJ-korttia. Näitä kortteja ei tarvitse sekoittaa.
5. Jokainen partio asettaa pelinappulansa (partioautot) pelilaudan kartalla näkyvälle poliisiasemalle sekä VAPAA statuksiin.
6. Päättäkää yhdessä, montako kierrosta pelaatte (10, 15 tai 20).

Pelin kulku	
Pelin aloitus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Yhteenlasketun iän mukaan nuorin partio päättää, kuka partioista saa aloittaa pelin. Kyseinen partio ottaa itselleen kenttäjohtajan pelimerkin. 2. Pelivuoro kiertää myötäpäivään.
Perus-liikkuminen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jokaisen kierroksen alkaessa kenttäjohtajan pelimerkki siirtyy seuraavalle partiolle. 2. Tämän jälkeen kaikki partiot liikuttavat pelinappulaansa yhden siirron pelilaudalla haluamaansa suuntaan. 3. Siirtojen jälkeen kenttäjohtajan pelimerkin omaava partio on ensimmäisen vuorossa vastaamaan seuraavaan kysymyspakan kysymyskorttiin. 4. Pelivuorossa olevalle partiolle nostaa seuraavaksi vuorossa oleva partio yhden kysymyskortin ja kysyy kortin kysymyksen, johon vuorossa oleva vastaa kysymykseen parhaan kykynsä ja osaamisensa mukaan. -> ks. pisteyttäminen. 5. Tämän jälkeen pelivuoro siirtyy seuraavalle partiolle (ks. kohta 4). 6. Kun kaikki ovat pelivuoronsa suorittaneet alkaa uusi pelikierros (kohdat 1–6) <p>HUOM! Katso myös pelisääntöjen kohta "Pelitilanteet".</p>

<p>Pelikierrros 5 - HÄKE-tehtävien mukaan tulo:</p>	<p>Kun pelaajat aloittavat 5. pelikierroksen, HÄKE alkaa antamaan 2 tehtävää per kierros.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kierroksen alkaessa kenttäjohtajan pelimerkki siirtyy seuraavalle partiolle. 2. Tämän jälkeen kaikki partiot liikuttavat pelinappulaansa yhden siirron pelilaudalla haluamaansa suuntaan. 3. Seuraavaksi HÄKE-pelimerkit arvotaan pelilaudalle koordinaattiruudukon mukaan. Pelimerkkien sijainti arvotaan heittämällä noppia (nro ja kirjain nopat). HÄKE-pelimerkit (2kpl) sijoitetaan arvottuihin koordinaattiruutuihin pelimerkin nro 1 ylöspäin. Riittää, että pelimerkki on koordinaattiruudussa eli sen ei tarvitse olla reittipisteellä. 4. Mikäli pelivuorossa oleva partio on pysty- tai sivuttaissuunnassa jonkin HÄKE-pelimerkin viereisessä koordinaattiruudussa, siirtää partio automaattisesti pelinappulansa valitsemalleen HÄKE-pelimerkin sisältävälle koordinaattiruudun reittipisteelle. 5. Jos partio siirtyi HÄKE-pelimerkin sisältävään koordinaattiruutuun (ks. kohta 4) seuraavana vuorossa oleva partio nostaa pelivuorossa olevalle partiolle HÄKE-tehtäväkortin ja esittää tehtävän. Vuorossa oleva suorittaa tehtävän parhaan kykynsä ja osaamisensa mukaan. -> ks. pisteyttäminen. Suoritettun tehtävän jälkeen ko. HÄKE-pelimerkki poistetaan pelilaudalta. <p>TAI</p> <p>Jos partio ei siirtynyt HÄKE-tehtävälle kohdan 4-5 mukaisesti niin partiolle nostetaan kysymyskortti perusliikkumisen kohdan 4. mukaisesti.</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Tämän jälkeen pelivuoro siirtyy seuraavalle partiolle (ks. kohdat 4–5). <p>HUOM! Katso myös pelisääntöjen kohta "Pelitilanteet".</p>
---	--

Pelikierroksesta 6 eteenpäin - HÄKE-tehtäviä pelikentällä	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelaaminen alkaa pelikierroksen 5 kohtien 1–3 mukaisesti sillä erolla, että ennen kuin uudet arvotut HÄKE-pelimerkit laitetaan pelikentälle, HÄKE-pelimerkit, jotka ovat nro 2 ylöspäin poistetaan pelikentältä. Muut mahdolliset pelikentällä olevat HÄKE-pelimerkit käännetään ympäri 1 -> 2. 2. Tämän jälkeen pelikierroksen viimeinen partio laittaa uudet (2 kpl) HÄKE-pelimerkit arvottuihin sijainti ruutuihin pelimerkin nro 1 ylöspäin. 3. Pelaaminen jatkuu pelikierroksen 5 kohtien 4–7 mukaisesti. <p>HUOM! Katso myös pelisääntöjen kohta "Pelitilanteet".</p>
Peli-tilanteet	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jokaisen pelikierroksen alussa, vuorossa oleva kenttäjohtaja voi halutessaan käyttää yhden KJ-kortin mahdollisuuksien mukaan. 2. Kenttäjohtajan mahdollisen toimenpiteen jälkeen jokainen partio voi hyödyntää käytössään olevan valttikortin, mikäli kortti sopii tilanteeseen. 3. Käytetyt KJ- ja partioiden valttikortit poistetaan pelistä. 4. HÄKE-tehtävän kohteeseen saapuvalle/saapuville partiolle tehtäväkortin nostaa jokin muu partio, joka ei ole ko. tehtävällä. <p>HUOM! Katso myös pelisääntöjen kohta "Pelitaktiikka".</p>
Pelitaktiikkaa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelaajakohtainen valttikortti/-kortit on hyvä pitää omana tietona. Valttikorttia voi taktisesti käyttää pelaajan omaksi eduksi esim. kerryttämään omaa pistesaldoa tai estää muita pelaajia saamasta pisteitä. 2. KJ-rooli

Pelin lopetus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peli loppuu, kun pelin alussa pelaajien päättämä pelikierrosten määrä on pelattu. 2. Tämän jälkeen lasketaan pelissä ansaitut pisteet yhteen ja voittajaksi julistetaan eniten pisteitä kerännyt partio.
Pisteyttäminen	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kysymyksen tai tehtävän esittävällä partiolla on viimeinen päätösvalta, kuinka pelivuorossa oleva partio suoriutui kysymyksestä tai tehtävästä. Päätöksen tulee kuitenkin perustua jollain tapaa yhteiseen arvioon. 2. Kysymyskorttien oikeasta vastauksesta saa 1 pisteen ja osittain oikeasta puolipistettä. Monivalintatehtävässä, jos se on osittain oikein niin siitä saa puolipisteen. Yhdenkään väärän vaihtoehdon valitseminen nolaa ko. tehtävän pisteet. 3. Onnistuneesta HÄKE -tehtävästä saa pisteitä seuraavasti: <ol style="list-style-type: none"> 1. Täysin oikeaoppisesta tehtävän suorittamisesta partio saa 3 pistettä. 2. Jos partio suoritti vähintään puolet tehtävänannosta oikein, saa partio 2 pistettä. 3. Jos partio suoritti alle puolet tehtävänannosta oikein, saa partio 1 pisteen. 4. Muutoin 0 pistettä. 5. Statuksen vaihdon unohtamisesta -1 piste.

Statustaminen

1. Pelaajapartioiden tulee oman statuspelinappulansa avulla status-
taa pelin aikana itsensä kysymys- ja tehtäväkorttien mukaan.
2. Kysymys- ja tehtäväkorteissa voi olla avainsanoja (matkalla, koh-
teessa, kuljettaa, perillä... jne.) tai niiden kontekstin mukaan par-
tion tulee hoksata muuttaa oma status pelilaudalla.
3. Statustaminen tehdään pääsääntöisesti kysymyksen tai tehtä-
vänannon aikana.
4. HÄKE-tehtäville siirtyessä statustetaan ensin matkalle ja sen jäl-
keen tehtävän avainsanan tai kontekstin mukaan.
5. Jokaisen kysymys- tai tehtäväkortin suoritettuaan partion tulee
muistaa statustaa itsensä vapaaksi.
6. Mikäli joku partioista unohtaa tai virheellisesti statustaa itsensä
pelivuoronsa aikana, on muilla partioilla mahdollisuus rokottaa
partiota pelattavan kierroksen aikana (ks. pisteyttäminen)

Kenttäjohtajan rooli

1. Kenttäjohtajan vastuulla on pelisääntöjen noudattaminen sekä pi-
tää kirjaa ansaituista pisteistä.
2. Kenttäjohtajalla on käytössään KJ-kortteja, joita voi hyödyntää
pelitaktisesti oman partionsa tai muiden hyödyksi.

LIITE 2

1 2 3 4 5 6

A

B

C

D

E

F

POLISIASEMA

ICDGRAMS

VAPAA

VASTAAN-OTETTU

MATKALLA

KOHEESSA

KULJETTAA

PERILLÄ

TAUOLLA