

The Diak logo is located in the top right corner of the page. It consists of the word "Diak" in a bold, pink, sans-serif font. The background of the page features a large, abstract graphic of overlapping pink and white curved shapes, resembling a stylized 'D' or a large bracket, which frames the text.

Ida-Stina Salén
Outi Ståhlberg
Kaisa Varjus

Diakonia-ammattikorkeakoulu
Humanistisen alan ammattikorkeakoulututkinto
Tulkki (AMK)
Opinnäytetyö, 2024

SAMASAMA-LAUTAPELI

Iloa ja oivalluksia viittomien opiskeluun

TIIVISTELMÄ

Ida-Stina Salén
Outi Ståhlberg
Kaisa Varjus
SamaSama-lautapeli – Iloa ja oivalluksia viittomien opiskeluun
46 sivua ja 6 liitettä
Kevät 2024
Diakonia-ammattikorkeakoulu
Humanistisen alan ammattikorkeakoulututkinto
Tulkki (AMK)

Tämän kehittämispainotteisen opinnäytetyön tarkoituksena oli tuottaa lautapeli oppimispeliksi viittomien harjoitteluun. Viittomakielen opiskelussa on tärkeää motivaatio, kielellinen altistuminen, sanaston opiskelu ja harjoittelu. Jokaisella on mahdollisuus vaikuttaa omaan oppimiseen. Opinnäytetyön tavoitteena oli innostaa tulkkiopiskelijoita erilaisten oppimistapojen kehittämiseen ja rohkeaan kokeilemiseen. Lautapelin idea sai alkunsa havainnosta, että samalle viittomalle on useita suomenkielisiä merkityksiä, mikä osoittaa viittoman monimerkityksisyyden. Kehittämistyön tarkoitus oli edistää viittomien oppimista hausalla tavalla.

Kehittämistyön prosessi edellytti syventymistä vieraan kielen oppimiseen, pelillisyyteen ja oppimispelin kehittämiseen. Oppimispelit tarjoavat vuorovaikutuksellisen ympäristön, jossa pelaajat voivat oppia uusia tietoja ja taitoja pelaamisen kautta. SamaSama-lautapelin kehittämisen prosessi alkoi pelin kohderyhmän tunnistamisella. Seuraavaksi määriteltiin, mitä pelissä oli tarkoitus oppia ja millä tavalla. Lautapelin kehittämiseen sisältyi myös pelin sääntöjen luominen sekä osien ja ulkoasun tekeminen.

Lautapeliä testattiin tulkkiopiskelijoilla kaksi kertaa. Tutkimusmenetelminä testitilanteissa käytettiin havainnointia ja kyselyä. Testauksissa havainnoitiin pelin toimivuutta ja pelaajien reaktioita. Kyselyllä kerättiin palautetta pelistä. Pelaajat osallistuivat aktiivisesti toimintaan ja kannustivat toisiaan luoden positiivisen ja turvallisen oppimisympäristön. Nämä lisäsivät motivaatiota ja tekivät viittomien opiskelusta yhteistoiminnallista. Lautapeli koettiin tarpeelliseksi ja hauskana tapana oppia ja kerrata viittomia. Pelaajien mielestä lautapelin avulla voi laajentaa suomen kielen sanavarastoa ja viittomakielen viittomistoa. Saadun palautteen perusteella voidaan todeta, että SamaSama-lautapeli tuo opiskeluun monipuolisuutta.

Asiasanat: oppimispeli, pelillisuus, tulkkaus, viittomakieli, viittomat

ABSTRACT

Ida-Stina Salén

Outi Ståhlberg

Kaisa Varjus

SamaSama- board game – Joy and insight to the studying of signs

46 pages and 6 appendices

Spring 2024

Diaconia University of Applied Sciences

Bachelor's Degree Programme in Sign Language and Interpreting

Interpreter (UAS)

The purpose of this development-oriented thesis was to create a board game as an educational game for practicing signs. In the study of sign language motivation, linguistic exposure, learning the vocabulary and practice are important factors. Everyone can influence their own learning. The aim of this thesis was to inspire interpretation students to develop and courageously experiment various learning methods. The idea for the board game originated from our observation that a same sign can have multiple meanings in the Finnish language, indicating the potential ambiguity of signs. The purpose of developing the board game was to promote the learning of signs in a fun way.

The development process required research of foreign language learning, gamification, and educational game development. Educational games provide an interactive environment where players can learn new information and skills through playing. The development process of the board game began with identifying the target group. Next, the ideas of what was intended to be learned and how were defined. The development work also included creating the rules of the game, as well as designing all the components and the visual aspects of the game.

The board game was tested twice with interpreter students. The research methods that were used during the two test sessions were observation and a survey. During the tests the functionality of the board game and players' reactions were observed. Feedback was collected through the survey. In the test sessions players actively participated, encouraging each other, which created a positive and safe learning environment. This increased the players' motivation and made learning the signs a collaborative effort. In conclusion the two test groups found the board game as a necessary and an enjoyable way to learn and revise signs. According to the players, the board game provided the opportunity to expand the vocabulary of Finnish language and Finnish sign language, to support interpretation situations. It can be concluded that the SamaSama-board game brings versatility to studying.

Keywords: educational game, gamification, interpretation, sign language, signs

VIITTOMAKIELINEN TIIVISTELMÄ

Ida-Stina Salén

Outi Ståhlberg

Kaisa Varjus

SamaSama- lautapeli – iloa ja oivalluksia viittomien opiskeluun

46 sivua ja 6 liitettä

Kevät 2024

Diakonia-ammattikorkeakoulu

Humanistisen alan ammattikorkeakoulututkinto

Tulkki (AMK)

<https://youtu.be/tqAd1sNEDSw>

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	6
2 SUOMALAINEN VIITTOMAKIELI TULKIN TYÖKIELENÄ.....	7
2.1 Suomalainen viittomakieli.....	8
2.2 Viittomakielen tulkiksi opiskelu.....	9
3 VIERAAN KIELEN OPPIMINEN	11
3.1 Motivaation merkitys kielen oppimisessa.....	13
3.2 Tunteet säätelevät oppimisprosessia	15
3.3 Kieltä opitaan vuorovaikutuksessa.....	17
4 PELILLISYYS OPPIMISEN TUKENA.....	18
4.1 Peli oppimisympäristönä	20
4.2 Oppimispelin luominen	20
5 TARKOITUS JA TAVOITE	22
6 SAMASAMA-LAUTAPELIN KEHITTÄMISEN PROSESSI.....	22
6.1 Sanastotyö ja lautapelin sanastovihko.....	24
6.2 Lautapelin kielitaitotaso	25
6.3 Lautapelin säännöt ja pelikirja.....	26
6.4 Videoitu sanasto	28
6.5 Lautapelin tarvikkeet.....	28
7 TESTIRYHMÄT JA LAUTAPELIN TESTAUTTAMINEN	32
7.1 Ensimmäinen testaus	33
7.2 Toinen testaus	34
7.3 Testausten yhteenveto	36
7.4 Webropol-kysely ja tulosten analysointi.....	38
8 EETTISYYS JA LUOTETTAVUUS	41
9 POHDINTA	44
LÄHTEET	47

LIITE 1. Pelikirja.....	51
LIITE 2. SamaSama-lautapelin mainos	55
LIITE 3. Kirje pelaajalle.....	56
LIITE 4. Kutsu SamaSama-iltamiin	57
LIITE 5. Webropol-kysely	58
LIITE 6. Yhteydenotto Suviin.....	61

1 JOHDANTO

Viittomakielen tulkkio opiskelijoita yhdistää kielen oppimisen haasteet. Tulkkio opiskelijat aloittavat usein opintonsa niin, että viittomakieli opitaan uutena kielenä. Kielitaidon ylläpito, kielisyötteelle altistuminen sekä oppimisen mielekkyys ovat haasteita, joista saattaa nousta kysymyksiä uuden kielen oppijan mieleen. Tulkkio opiskelijoina tarvitsimme oppimistyökalun, joka tekee kielen opiskelusta kehittävää, miellyttävää ja hauskaa. Viittomakielen opiskeluun tarvitaan vaihtelua, jotta se tulisi osaksi arkea ja tekisi itsenäisen opiskelun pariin hakeutumisesta helpompaa. Kehittämispainotteisessa opinnäytetyössä nostamme esiin pelillisyyden hyödyntämisen uuden kielen opiskelussa. Kehitimme lautapelin ja pohdimme, voiko sitä hyödyntää kielitaidon ylläpitämisessä ja opiskelussa kouluajan ulkopuolella.

Viittomakielen tulkkauksen opiskelijoina meidän on tärkeää ymmärtää, että kielen oppiminen vaatii viittomien opiskelua ja ulkoa opettelua. Opittujen viittomien säilyttäminen muistissa vaatii toistuvaa kertausta, jotta viittomat eivät unohdu. Voimme katsoa viittomista videoilta ja ottaa sieltä mallia omaan viittomisen harjoitteluun. Oppitunneilla viittomakielen lehtori näyttää mallia, miten eri viittomat tuotetaan. Nämä mahdollisuudet oppia mallin kautta ovat rajalliset, ja viittomien opettelua pitää laajentaa ja monipuolistaa omaehtoisella harjoittelulla. Keinojen etsiminen oman oppimisen edistämiseksi kehittää opiskelijan omaa ajattelua, ja omien oppimisstrategioiden omaksuminen kehittyy. (Salakari, 2009, s. 171.)

Olemme havainneet, että toisen opiskelijan keksimä tehtävä viittomien opetteluun tehosti viittomien oppimista ja omaksumista. Myös tehtävän tehnyt osapuoli koki oppineensa tehtävässään esiintyneet viittomat, ja ne jäivät mieleen. Palojärvi (2022, s. 44) sanoo, että oppilaiden itse kehittämien pelien pelaaminen yhdessä vahvistaa oppimista. Opintojemme aikana olemme keksineet toisillemme erilaisia opiskelutapoja, joissa yhdistyvät vuorovaikutus ja pelillisuus. Olemme haastaneet toisiamme, jotta saisimme ylläpidettyä ja kehitettyä viittomakielen taitoamme. Huomasimme vuorovaikutuksellisuuden, ja näiden

leikkisien haasteiden olevan yhteydessä oppimiseemme edistävästi. Koimme, että uuden kielen oppiminen on

tehokkaampaa, kun opiskellessa käytti mahdollisimman monipuolisesti erilaisia opiskelutapoja. Meille syntyi ajatus lautapelistä, jossa yhdistyvät kaksi kieltä, suomen kieli ja suomalainen viittomakieli. Halusimme kehittää tehokkaan ja mukaansatempaavan lautapelin, joka toimisi oppimispelinä viittomia opiskeleville. Lautapelin valmistuttua testautimme sitä kahdessa eri pelitilanteessa. Pelissä pääsee oivaltamaan viittomien ja sanojen moninaisuutta, kun suomen kielen sanat ja viittomakielen viittomat kohtaavat.

2 SUOMALAINEN VIITTOMAKIELI TULKIN TYÖKIELENÄ

Viittomakielen tulkki toimii viittomakielen tulkkauksen ja kääntämisen asiantuntijana eri-ikäisille kuuroille ja viittomakieltä käyttäville henkilöille. Tulkki mahdollistaa ihmisen oikeuden käyttää omaa äidinkieltään erilaisissa vuorovaikutus- ja asioimistilanteissa. Hyvä viittomakielen taito on edellytys viittomakielen tulkkina toimiselle. Oikeiden viittomien ja asiayhteyksien löytäminen haastaa tulkkia. Mitä vähäisempi kielitaito, sitä vaikeampaa sopivien ja oikeiden merkityksien löytäminen on (Kuisma, 2001, s. 11). Tulkin on selvitettävä etukäteen, millaiseen tilanteeseen tai tilaisuuteen hän on menossa tulkkamaan, ja millaista kielen rekisteriä siellä kuuluu käyttää, jotta tulkkauks välittää sanoman ja tunnelman oikein. Viittomakielen rekistereistä puhuttaessa tarkoitetaan sanavalintoja, syntaktisia, eli lauseopillisiä valintoja, ilmeitä ja eleitä. (Laine, 2006, s. 149–150.) Esimerkiksi juhlatilaisuuksissa käytettävä kieli ja sanavalinnat poikkeavat selvästi arjen asioimistilanteissa, seminaareissa tai luennoilla käytettävästä tyylistä. Rekisterin valinta on tilannesidonnaista ja vaatii juuri tilanteeseen sopivaa sanastoa. Viittomien oikea valinta edistää tavoitetta, jota viestillä halutaan saavuttaa. Puhujan ominaisuudet ja äänensävyt pitää tuoda esille oikeiden viittomavalintojen, ilmeiden ja eleiden kautta, jotta vastaanottaja saa oikean käsityksen ihmisen tarkoituksesta, tunteista sekä luonteesta. Oikeat viittoma- ja sanavalinnat tuovat keskustelijat lähemmäksi toisiaan ja vuorovaikutuksellinen tavoite toteutuu. (Laine, 2006, s. 159.)

Kuinka kieltä opitaan- teoksessa (2014, s. 189) todetaan, että kielen oppiminen on myös kulttuurin oppimista. Viittomakieliseen kulttuuriin kuuluu tapoja ja kielellisiä ilmaisuja, jotka taitamaton tulkki saattaa ymmärtää väärin. Väärinkäsityksiä syntyy samoin tavoin puutteellisen kulttuuritietämyksen kuin puutteellisen kielitaidon takia. Tästä syystä tulkilta vaaditaan vahvan kielitaidon lisäksi hyvää kulttuuritietoa, jotta viesti välittyy kattavasti ja oikeellisesti. (Roslöf & Veitonen, 2006, s.111–112.) Viittomakielisen yhteisön historia sekä yhteisön kielipoliittinen asema ja status kielivähemmistönä, ovat asioita, joita tulkin tulee ymmärtää. Onnistunut merkityksien siirto edellyttää, että tulkki tai kääntäjä on perillä lähde- ja kohdekulttuurien välisistä eroista (Tommola, 2006, s. 28–29).

Metaforat, esimerkiksi 'hän poltti päreensä' tai 'hanke meni metsään', kertovat viestin kulttuurisidonnaisesta ajattelusta, jota suomen kielessä ilmenee. Näissä sanonnoissa tulee ymmärtää viestin merkitys, jotta ilmaus välittyy tulkkauksessa tyyllisesti samanlaisena. Yleensä käännöksen ja tulkkauksen yksi tavoite on kielikuvien välittäminen osuvasti lähtökielestä kohdekielelle. Viittomakielestä löytyy ilmaisuja ja vakiintuneita käsitteitä, jotka ovat kulttuurisidonnaisia, ja joille ei välttämättä löydy suoraa suomenkielistä vastinetta. Nämä voivat aiheuttaa tulkkauksivirheitä, jos tulkki ei tunne lähde- tai kohdekulttuuria tarpeeksi hyvin. Viittoman OUTO merkitys voi olla *tuntematon*, *vieras* tai *kummallinen*. Esimerkiksi, jos viittoja viittoo OUTO+HÄN, tulkaako tulkki 'outo tyyppi' vai 'en tunne häntä'. Tyyllisesti erilaisen vastineen käyttäminen saattaa muuttaa alkuperäisen viestin sävyä. (Rissanen, 2006, s. 29; Roslöf & Veitonen, 2006, s. 177.)

2.1 Suomalainen viittomakieli

Suomalainen viittomakieli on yksi Suomen virallisista kielistä. Viittomakieliset ovat käyttäjäryhmänä kieli- ja kulttuurivähemmistö Suomessa. Viittomakieli ja kieltä käyttävän yhteisön kulttuuri ovat vahvasti sidoksissa toisiinsa. Vuonna 2024 äidinkielenään suomalaista viittomakieltä käyttäviä henkilöitä on Suomessa arviolta 5500, joista noin 3000 on kuuroja. Viittomakielentaitoisia henkilöitä

Suomessa on noin 10 000–14 000 henkilöä. Käyttäjärühmän ydinjoukon muodostavat kuurot ja huonokuuloiset, mutta viittomakielisyyttä ei silti määritellä kuulon asteen perusteella, vaan viittomakielen käytön tasolla, yhteisöllisyydellä ja yhteisöön samaistumisella. (Kuurojen Liitto ry, i.a.)

Suomalainen viittomakieli koostuu kieliopista ja rakenneosista, kuten suomen kielikin. Suomen kielessä perusyksikkönä käytetään sanaa, ja vastaava perusyksikkö suomalaisessa viittomakieleessä on viittoma. Viittoma muodostuu viidestä perusosasta: käsimuodosta, käsien liikkeestä, paikasta, orientaatiosta, sekä ei-manuaalisista piirteistä, joihin luokitellaan ilmeet, eleet sekä suun, pään ja vartalon liikkeet. Jantunen (2003, s. 28) kertoo viittomien perusosista seuraavaa: käsimuodolla tarkoitetaan sormien asentoa viittoman aikana. Viittomassa liike on käsien tekemä liike. Paikalla tarkoitetaan kohtaa, jossa viittoma tuotetaan. Paikka voi olla viittojan keholla tai viittomatilassa, joka on viittojan edessä. Orientaatio kertoo, miten kämmen ja sormet ovat suuntautuneina viittoman aikana. Ei-manuaalisista piirteistä Jantunen mainitsee suun asennon ja liikkeet. Esimerkiksi viittoma SUOLA rakentuu käsimuodosta, jossa kämmen on avoin ja sormet hieman harotetut, viittoman liikkeestä, joka on sormien väristely, viittoman paikasta, joka on suun edessä, orientaatiosta, jossa kämmen on kohti viittojaa sormet ylöspäin ja ei-manuaalisesta elementistä, jossa huulet ovat raollaan kevyesti ulospäin työntyneinä. Jokaisella viittoman perusosalla on merkittävä tehtävä. Viittoman merkitys saattaa muuttua, mikäli viittoja muuttaa yhden perusosista. (Jantunen 2003, s. 30–31.)

2.2 Viittomakielen tulkiksi opiskelu

Viittomakielen tulkin korkeakoulututkinto kestää neljä vuotta ja antaa opiskelijalle valmiudet toimia alan asiantuntijatehtävissä, sekä suunnitella ja kehittää tulevaisuuden tulkkausala (Diakonia-ammattikorkeakoulu, i.a.). Koska ammattikorkeakoulussa opetuksen vaatimuksena (28.12.2018/1368 4 §) on kouluttaa opiskelijasta alansa asiantuntija, valtaa muu alaan liittyvä opetus tilaa viittomakielen opiskelulta. Viittomakielen tulkin työssä vaaditaan molempien

työkielten, viittomakielen ja suomen kielen, hyvää hallintaa sekä tulkkausprosessin kokonaisvaltaista osaamista. Ammattikorkeakoulun tulkkausalan opinnoissa viittomakielen oppiminen on jatkuva prosessi, joka vaatii opiskelijan omaa panostusta, sekä itseohjautuvuutta opiskelun pariin. Oppimisprosessi vie aikaa, vaatii oivalluksia, erilaisia oppimistapoja sekä oppijan vahvaa sisäistä motivaatiota (Lonka 2015, s. 35–39). Korkeakoulutus vaatii jatkuvasti uusia keinoja, jotka kannustavat opiskelijoita henkilökohtaisella ja yhteisöllisellä tasolla uuden luomiseen ja käytänteiden kehittämiseen omassa koulutuksessaan. Oppimiskokemusten merkityksellisyys kasvaa, kun oppijan toimijuus korostuu tiedollisella, toiminnallisella ja tunteisiin vaikuttavalla tasolla. (Jääskelä ym., 2013, s. 23.)

Opiskelu elää jatkuvassa muutoksessa. Esimerkiksi koronapandemia muutti opiskelun käytänteitä. Opiskelu ja kielen oppiminen muuttuivat etäopiskeluksi. Perinteinen luokkahuoneessa tapahtuva oppiminen muuttui tietokoneen äärellä istumiseksi, ja opiskelun sosiaalisuus, vuorovaikutuksellisuus ja vertaistuki tapahtuivat vain tietokoneen ruudun takaa. Lähiopiskeluun tottuneina opiskelijoina tähän oli vaikea sopeutua. Viittomakielen opiskelu etänä tietokoneen välityksellä, tuntui haastavalta, sillä viittomakieli on visuaalinen kieli. Viittoman perusosat: käsimuoto, liike, paikka, orientaatio ja ei-manuaaliset kielen osat eivät näkyneet tietokoneen ruudulta samalla tavalla kuin lähiopetuksessa. Viittoman hahmottaminen oli vaikeaa, ja viittoman saattoi oppia väärin.

Vuonna 2022 Diakonia-ammattikorkeakoulun viittomakielen tulkin tutkinto muuttui päivätoteutuksesta monimuotototeutukseksi. Tutkinto suoritetaan lähi- ja etäopetuksessa itsenäisesti sekä ryhmässä. Monimuotototeutus korkeakoulussa vaatii opiskelijalta yhä enemmän itseohjautuvaa ja aktiivista tiedonhankintaa. Opiskelijalta edellytetään ajanhallinnallisia taitoja ja tahtoa järjestää aikaa omaehtoiselle opiskelulle, sekä sitoutumista opiskeluun myös muiden opiskelijoiden kanssa. Itsenäisesti tai ryhmissä suoritettavat opetusmenetelmät tukevat itsenäisen ajattelun mallia, jossa yksilöt pääsevät vertailemaan ja jakamaan tietoa toistensa kanssa. (Diakonia-ammattikorkeakoulu, i.a).

3 VIERAAN KIELEN OPPIMINEN

Äidinkielen, toisen tai vieraan kielen oppiminen vaatii aina kielellistä altistumista niin, että oppija kuulee kyseistä kieltä puhuttavan ympärillään (Pietilä & Lintunen, 2014, s. 16). Pietilän ja Lintusen mukaan, vieraan kielen ja toisen kielen määrittely, ei ole selkeää. Toinen kieli on usein maassa yleisesti käytetty kieli ja maan virallinen kieli. Kotimaisten kielten keskuksen verkkosivuilla lukee, että vieraaksi kieleksi määritellään yleensä muu kieli kuin suomi, ruotsi tai saame. Myös tässä yhteydessä todetaan, että vieras kieli ei ole käsitteenä yksiselitteinen, sillä vieras kieli määrittyy suhteessa kielenkäyttäjän taustaan. (Kotimaisten kielten keskus, i.a.-b) Tämä saa ajattelemaan, voisiko suomalainen viittomakieli olla tulkkio opiskelijalle toinen kieli, sillä Suomessa viittomakieli on yksi virallisista kielistä ja tulkin työkieli. Suomessa esimerkiksi yleisesti opiskeltava englannin kieli on vieras kieli, koska se ei kuulu Suomen virallisiin kieliin. Päädyimme opinnäytetyössä puhumaan vieraan kielen opiskelusta, koska viittomakieli on Suomessa vähemmistökieli, eikä sitä käytetä niin laajasti.

Vieraan kielen opetuksessa painottuvat peruskoulun uuden opetussuunnitelman mukaan kielitietoisuus, toiminnallisuus, osallisuus, oppilaan tarpeen mukainen autenttinen viestintä sekä vuorovaikutustaidot. Pelillisyydellä on kielten opetuksessa keskeinen rooli. Kielen oppimista tehostaa toiminta ja vuorovaikutus, jota pelillisuus tarjoaa. (Palojärvi, 2022, s. 11, s. 17, s. 44.) Olemme havainneet, että tulkkiopetuksessa viittomakielen opetus painottui samankaltaisiin opetusmenetelmiin. Viittomakieltä opiskeltiin vuorovaikutustilanteissa ja kommunikoinnin harjoittelu korostui. Kommunikaation korostaminen tarkoittaa sitä, että kielitaito ei ole pelkästään yksilön sisällä oleva ja oppijan oma kehittämä järjestelmä, vaan kieltä opitaan vuorovaikutuksessa muiden kielenkäyttäjien kanssa (Lintunen ym., 2014, s. 6–25). Kielen oppiminen vaatii runsaasti oppijalähtöistä toimintaa. Oppimisen kannalta on tärkeää, että

oppija saa mahdollisuuksia kokeilla ja soveltaa omaa oppimistaan aidossa viestintäympäristössä. (Kaikkonen, 2000, 51–52.)

Kielen opiskelu lähtee ydinsanaston opettelemisesta, jotta saadaan pohja, josta kieltä aletaan tuottamaan. Kieleen kuuluvan sanaston hallinta on edellytys, jotta vierasta kieltä voidaan alkaa puhua, kirjoittaa tai ymmärtää. (Kristiansen, 1998, s. 47.) Myös tulkikoulutuksen alussa viittomakielen opiskelu aloitettiin eri aihepiirien viittomien opettelusta. Seuraavassa kielen oppimisen vaiheessa opittua sanastoa aletaan muokkaamaan ja hyödyntämään kokeilemalla kieltä erilaisissa tilanteissa. Kielen käyttämisestä ja siitä saaduista kokemuksista ja ympäristön palautteesta, jatkuu kielitaidon kehittäminen laajemmaksi ja monipuolisemmaksi. (Kristiansen, 1998, s. 47.)

Viittomakielen opiskelussa sanaston opiskelu tarkoittaa viittomien opiskelua. Viittomakielen viittomien monipuolinen hallinta antaa tulkille paremmat mahdollisuudet ymmärtää ja tuottaa viittomia tulkkauksen aikana oikein. Jos tulkki ei ymmärrä monimerkityksistä viittomaa tai sanaa oikein tilanteen asiayhteydessä, hänen on mahdotonta suorittaa onnistunut tulkkaus. Kielitaitoa kehittämällä väärinymmärryksiltä tulkkaustilanteissa vältytään. (Roslöf & Veitonen, 2006, s.176.) Hytönen ja Rissanen käyttävät viittomaa LEHMÄ esimerkkinä viittoman monimerkityksisyydestä, jossa viittoma voi tarkoittaa myös 'tuijottaa'. Esimerkkejä monimerkityksisistä suomenkielisistä sanoista ovat *tabletti*, *lippu*, *kuusi* ja *lenkki*. Näitä sanoja voidaan kutsua myös homonyymeiksi, eli sanat ovat samat, mutta tarkoittavat täysin eri asioita (Pietilä & Lintunen, 2014, s. 139).

Oppimisen jälkeen uuden taidon ylläpitämiseksi tarvitaan harjoittelua ja taidon jatkuvaa käyttöä. Tieto on edelleen vain tietoa, mikäli sitä ei osata ottaa tehokkaasti haltuun. Tarvitaan edelleen innostavia ja hyödyllisiä keinoja tiedon sisäistämiseen, ja oppiminen on riippuvainen oppimiselle suotuisista ympäristöistä. (Salakari, 2009, s. 33.) Testaaminen on hyvä keino käydä läpi ja kerrata opittua asiaa. Testaaminen ei ole vain osaamisen arviointia, vaan osa opiskelua. Vieraan kielen sanakokeisiin lukemiseen kuuluu usein itsensä

testaaminen, eli varmistaminen sanojen muistamisesta. Testaamistapana voi olla esimerkiksi muistipelin pelaaminen, jossa toisessa kortissa on sana suomeksi ja toisessa vieraalla kielellä. Testaaminen pelaamalla on hyvä toimintatapa kaikenlaisessa opiskelussa. (Huotilainen, 2019, s. 70.) Tämä korostuu myös viittomakielen opiskelussa.

Kaikki aikaisemmin omaksumamme tiedot, taidot ja kokemukset ovat sisäisiä tietorakenteitamme, jotka ovat tallessa säilömuistissamme. Tulkkauksen näkökulmasta tällä monipuolisella tietorakenteella on mahdollisuus ennakoida ja sujuvoittaa tulevaa tulkkausta, jos tilanteeseen liittyvät tiedot ja kokemukset löytyvät tulkin pitkäkestoisesta muistista. (Tommola, 2006, s.133–134.) Tulkkausprosessissa on oleellista, että viittomat tulevat ilman ylimääräisen ajattelun aiheuttamaa viivettä. Salakari (2009, s. 172) puhuu oppimisen mentaalista mallista, joka koostuu aivojemme tietoperustasta ja muistimme sisällöstä. Kaikki oppimamme toiminta perustuu tähän mentaaliseen malliin, jota kehitämme jatkuvasti oppimisen ja kokemusten kautta. Toimintamme alkaa muuttua automaattisemmaksi, eikä toiminta vaadi enää niin paljon ylimääräistä ajattelua. Salakarin mentaalisen mallin teoriaa voisi soveltaa myös tulkin ammattitaidon kehittämisessä. Viittomat siirretään ajattelun kautta käsien välityksellä tuotettaviksi, ja viittomakielen oppiminen vaatii myös hyvää lihaskuuntia. Ajattelun ja motoriikan saumaton yhteistyö ovat avainasemassa viittomakielessä, ja tämä toiminto vaatii runsaasti harjoittelua ja kielen käyttämistä. Säännöllisen ja monipuolisen harjoittelun ansiosta myös viittomakielen taito hiljalleen automatisoituu ja viittomia aletaan tuottaa sujuvasti ja nopeasti. Työelämässä tulkkauksen parissa jatkuvasti kertyvä kokemus nopeuttaa päätöksentekoprosessia ja kehittää toimintamallit automaattiseksi (Tommola, 2006, s.142).

3.1 Motivaation merkitys kielen oppimisessa

Ihminen asettaa itselleen tavoitteita ja suunnitelmia, jotka hän haluaa saavuttaa. Hän toimii innostuneesti ja pitkäjänteisesti päästäkseen tavoitteisiinsa, sillä häntä ohjaa motivaatio. Motivaatio ohjaa myös oppimista. (Huotilainen, 2019, s. 67.)

Kielen opiskelu, ja halu kehittyä kielitaidossa, vaativat oppijalta motivaatiota. Ponnistelu ja työskentely oppimisen saavuttamiseksi pysyvät yllä, kun oppimisen havaitsee tuottavan tulosta, ja tiedot alkavat muuttua taidoiksi. Onnistumisen kokemukset ovat sisäisiä palkkioita, jotka lisäävät motivaatiota, ja kannustavat oppimaan uutta. (Huotilainen, 2019, s. 67.) Sisäinen motivaatio tarkoittaa, että oppiminen ja itsensä kehittäminen koetaan itsessään palkitsevina asioina. Opiskelun aloittaminen on helpompaa, kun halu tehdä töitä lähtee oppijasta itsestään ilman ulkoista vaatimusta tai houkutinta. Sisäinen motivaatio herättää syvällistä kiinnostusta opittavaa asiaa kohtaan, mikä saa aikaan oppimistavoitteisiin sitoutumista monitahoisemmin. Sisäistä motivaatiota voidaan pitää itseohjautuvimpana motivaation muotona. (Virolainen, 2018, s. 62–63; Huotilainen, 2019, s. 68; Kauppila, 2007, s. 142.)

Ulkoisen motivaation saavat aikaan ulkopuolelta tarjottavat palkinnot, kuten hyvä arvosana, opettajan arvostus tai kokeesta luvattu rahallinen palkkio. Ulkoisen motivaation on tutkittu uhkaavan sisäisen motivaation syntymistä, koska halu oppia perustuu ulkoa annettuun tavoitteeseen. Tällöin ihminen ei saavuta kokemusta oppimisensa säätelystä, ja tunnetta, että vaikuttaa oppimiseensa omista lähtökohdistaan. (Virolainen, 2018, s. 62–63; Huotilainen, 2019, s. 68.) Opiskelijan on hakeuduttava omasta halusta tilanteisiin, joissa hän oppii vierasta kieltä. Kielitaidon on mahdollista kehittyä tilanteissa, joissa kielen oppija kohtaa natiiveja kielenkäyttäjiä. Esimerkiksi kuurojen yhdistykset ovat paikkoja, joissa viittomakielen opiskelija pääsee käyttämään kieltä aidoissa keskustelutilanteissa. Tilanteet voivat tuntua alkuun haastavilta. Aidot keskustelutilanteet, joihin opiskelija on hakeutunut omasta halustaan, voivat kehittää sinnikkyyttä ja hallinnan tunnetta. Onnistuneet oppimiskokemukset ja saadut oivallukset omista taidoista motivoivat jatkamaan viittomakielen opiskelua.

Opiskelu koulun ulkopuolella perustuu vapaaehtoisuuteen ja opiskelijan omaan aktiivisuuteen, joka edellyttää itseohjautuvuutta ja oman toiminnan toteuttamista. Vapaaehtoisuus on yksilön kokemus siitä, että hän on itse vapaa päättämään toiminnastaan, ja tekemisen keskeisin syy on lähtöisin hänestä itsestään. Itseohjautuvuusteorian ydinajatuksena on, että ihminen on perusluonteeltaan

aktiivinen. (Martela, 2016, s.64, s. 78.) Voidaan puhua myös autonomian tunteesta. Autonomia tarkoittaa opiskelun ja oppimisen näkökulmasta mahdollisuutta vaikuttaa omaan kehittymiseen. Oppiminen perustuu vapaaehtoisuuteen, jolloin pakottamisen synnyttämä paine ei vaaranna oppimistuloksia. Autonomia synnyttää asenteen, joka saa oppijan ohjaamaan ja tekemään asioita omaehtoisesti itseään varten. (Järvilehto, 2014, s. 29.)

Yleisesti tiedostetaan, että oman oppimisen ymmärtäminen ja kehittäminen ovat merkittävässä asemassa yksilön kokonaisvaltaisessa oppimisessa. Oppimisen itsesäätelyyn kuuluvat metakognition taidot, jotka ovat oppijan oman oppimisen arvioinnin taitoja. Tähän liittyvät myös itsearvioinnin ja itsesäätelyn taidot. (Lonka, 2015, s. 77.) Itsesäätelyn vaikeudet tai itsearvioinnin taidon puute voivat johtaa heikkoon kielitaitoon. Mitä realistisempi ja monipuolisempi käsitys meillä on omasta oppimisestamme, sitä enemmän saamme aikaan itseme kehittämisessä. Kun oppija kokee olevansa pätevä ja luottaa omiin kykyihinsä omaksua uusia taitoja, hänen motivaationsa vahvistuu ja oppimistulokset parantuvat (Virolainen, 2019, s. 66). Opiskelun tulee olla mielekästä, jotta se pysyy mielenkiintoisena ja antoisana, sekä motivaatio säilyy myös jatkossa. Motivaatio voi vaihdella opiskelujen aikana, joten keinoja motivaation ylläpitämiseksi voi löytyä oppimisympäristön tai oppimisen tapojen vaihtelulla. (Virolainen, 2019, s. 62, s. 66–67.) Opiskelu yhdessä toisten kanssa voi lisätä motivaatiota, kun oppimisen haasteita, kokemuksia ja tuloksia voi jakaa muiden kanssa.

3.2 Tunteet säätelevät oppimisprosessia

Kiinnostuksen ja motivaation oppimiseen herättävät tunteet, sillä tunteeseen voi liittyä halu muuttaa vallitsevaa asiantilaa jollain tavoin. Tunteet ja ajattelu ovat kytköksissä toisiinsa. Yksilön toiminnanohjauksen kannalta tunteilla on suuri vaikutus, sillä tunteet saavat meidät reagoimaan ja muuttamaan toimintaamme. Tunteiden vaikutus yksilön toimintaan ei rajoitu pelkästään yksilöön itseensä, vaan on vaikuttamassa myös sosiaalisella tasolla. Yhdessä toimiminen, ympäristö ja vuorovaikutus herättävät tunnekokemuksia, jotka vaikuttavat yksilön

oppimiseen. Positiivinen oppimisympäristö tuo hyvää mieltä myös vaikeiden asioiden opiskeluun. (Halinen ym., 2016, s. 205.)

Onnistuneissa oppimiskokemuksissa lähi-ihmisten antamalla positiivisella palautteella on merkittävä rooli. Kehuminen ja kannustaminen tuovat iloa oppimiseen ja motivoivat jatkamaan opiskelua. Oppimiseen liittyy paljon erilaisia tunteita, jotka vaikuttavat meihin ja muokkaavat meitä oppijoina. Oppimistilanteeseen liittyvä tunne voi olla myös kielteinen. Negatiiviset tunteet, jotka voivat johtua esimerkiksi epäonnistumisesta tai huonommuuden kokemuksesta, voivat saada aikaan välttelyreaktion. Henkilö alkaa kartella tai vältellä tilanteita, joissa epäonnistumisen riski on suuri. (Hienonen ym., 2022, s. 45.) Pelko epäonnistumisesta voi nousta oppimisen esteeksi, jolloin on tärkeää saada tehtävään riittävää tukea. Opiskelija voi epäillä omia kykyjään oppia esimerkiksi vierasta kieltä. Huonot oppimistulokset aiheuttavat vertailua muihin oppijoihin ja omaa tasoa ei nähdä enää realistisesti. Negatiiviset tunteet, kuten epävarmuus ja huonommuuden tunne estävät oppimista. (Virolainen & Virolainen, 2018, s. 122.) Myös viittomakielen opinnoissa painotetaan jokaisen omaa tahtia oppia ja kehittyä kielitaidossa. Lehtorit painottivat arviointikeskusteluissa, että viittomakielen taito ei kehity tasaisesti, tai tietyn kaavan mukaan ja jokaisella eteneminen on yksilöllistä. Näin ollen itsensä vertaileminen muihin ei kannata.

Epäonnistuminen on mahdollista hyödyntää oppimiskokemuksena. Virheen tekeminen voi toimia oivalluksena opiskella lisää, jos tilanteessa ymmärtää, että epäonnistumisia tapahtuu kaikille. Hyväksyvä ja kannustava oppimisympäristö sallii myös virheistä oppimisen. Oppimisessa tunnereaktiot vaihtelevat negatiivisista positiivisiin, ja niiden tunnistaminen ja vaikutus omaan oppimiseen on tärkeä taito. (Lonka, 2015, s. 144–146; Virolainen & Virolainen, 2018, s. 121.) Oppimistilanteessa herännyt vahva tunnereaktio saa asian jäämään mieleen ja auttaa sen muistamisessa myöhemmin. Saatujen oppimistuloksien havaitseminen edistää positiivista asennoitumista opiskeluun. Opiskelu lisää itseluottamusta ja motivaatiota, kun oppijalla on mahdollisuus havaita tekemänsä työn tuottavan tuloksia ja saada välitöntä palautetta suorituksestaan. (Virolainen

& Virolainen, 2018, s. 116, s. 120, s. 122.) Positiiviset ja mielekkäät oppimiskokemukset lisäävät innostusta ja tahtoa selviytyä ongelmanratkaisutilanteista, ja opiskelu muuttuu jälleen inspiroivaksi ja voimaannuttavaksi. On hyödyllistä kehittää oppimismenetelmiä, jotka ylläpitävät positiivista oppimisilmapiiriä ja herättävät kiinnostuksen ja innostumisen tunteita. (Lonka, 2015, s. 112.) Pelillisyyden ja pelien hyödyntäminen oppimisessa voisi luoda kiinnostavan ja innostavan ympäristön viittomakielen opiskelulle.

3.3 Kieltä opitaan vuorovaikutuksessa

Kieltä opitaan sosiaalisesti ja vuorovaikutuksellisesti. Sosiokonstruktiivinen oppimiskäsitys tuo kielen oppimiseen tärkeän sosiaalisen näkökulman. Sosiokonstruktiivisessa oppimiskäsityksessä yhdistyvät yksilöllisyys ja yhteisöllisyys. Oppimiskäsityksessä halutaan painottaa yksilön omaa vaikutusta oppimiseensa ja mahdollisuuteen kerätä, arvioida ja käyttää tietoa hyväkseen. Opiskelijaa ohjataan itseohjautuvaan ja aktiiviseen tiedonhankintaan. Tämä lisää opiskelijan itseluottamusta ja motivaatiota. Tietoa jaetaan ja käsitellään yhteisesti ja sosiaalisesti muiden kanssa. Muilta saatu tieto muokkaa yksilön omaa tietoa, jolloin tieto monipuolistuu. Vastavuoroisuus ja sosiaalisuus kuuluvat yhteistoiminnalliseen oppimiseen. Sosiokonstruktiivinen näkemys palvelee kaikkia oppimisen tasoja ja toimii kaikissa ikäluokissa peruskoulusta yliopisto-opiskeluun. (Kauppila, 2007, s. 113–114, s. 142–150.) Kielen opiskelu on yhteistoimintaa, jossa toisilta saatu palaute kehittää kielitaitoa syvemmäksi. Sosiokonstruktiivisella näkemyksellä voidaan saavuttaa opetusmenetelmiä ja -tapoja, joissa vuorovaikutuksella on merkittävä osa. (Kauppila, 2007, s. 151.)

Vuorovaikutuksellisessa kielen opetuksessa tavoitellaan mielekästä kielen käyttöä mahdollisimman aidossa tilanteessa. Kommunikatiivisessa kielen opetuksen menetelmässä korostetaan kommunikaation merkitystä kielen oppimisessa. Kieltä opitaan autenttisessa ympäristössä, jossa on mahdollista oppia kielen todellista käyttäytymistä kommunikoinnin kautta. (Laurén, 2008, s. 51.) Kommunikatiivisia harjoitteita pyritään luomaan esimerkiksi roolileikein. Tällaisia ovat tilanteet, joissa luodaan vuoropuhelua vieraalla kielellä opiskelijoiden välillä. Viittomakieltä opeteltaessa olemme tehneet

dialogiharjoituksia ja roolileikkitehtäviä, joissa pyritään mahdollisimman aitoon viestintään. Kommunikatiivisen harjoittelun avulla keskitytään kielen tuottamiseen, ymmärtämiseen ja vuorovaikutukseen. Näiden keinojen avulla tavoitellaan taitoa käyttää kieltä viestintätilanteissa. Kommunikatiiviseen kielen opettamiseen ja oppimiseen sisältyy tietoa siitä mitä sanotaan, sekä taitoa sanoa se oikealla tavalla. (Pietilä & Lintunen, 2014, s. 101–105.) Erilaisten harjoitteiden avulla pyritään luomaan aitoja kielenkäyttötilanteita. Aitojen tilanteiden luominen on kuitenkin ongelmallista, sillä usein luokkahuoneissa tehtävät harjoitteet ovat teennäisiä eivätkä tavoita aitoa vuorovaikutusta. Aiheet ja tilanteet ovat usein ennalta määrättyjä, eikä oppija voi itse täysin vaikuttaa keskustelun aiheeseen ja kulkuun. Oppimisen kannalta tärkeitä tekijöitä ovat todellinen tarve käyttää ja soveltaa kieltä aidossa toimintaympäristössä. (Heinilä, 2019, s. 61–62.)

Opiskelun vuorovaikutuksellisuus ja yhdessä oppiminen, ovat kantavia teemoja, kun mietitään peliä oppimisympäristönä ja pelin kautta oppimista. Pelin kautta osallistujat huomaavat ja oppivat toisiltaan erilaisia tapoja ajatella sekä toimia. Yhdessä pelaaminen laajentaa näkökulmia sekä lisää monipuolista ajattelua. Luovuus ja ongelmanratkaisutaidot kehittyvät, kun pelaaja pääsee soveltamaan osaamistaan. (Maunu & Airaksinen, 2020, 7–10.) Vuorovaikutus muiden oppijoiden kanssa on oleellisen tärkeä osa kielen oppimisen prosessia ja etenemistä (Julkunen, 2002, s. 89). Oppimiseen liittyy vahvasti yhteisöllisyys ja vastavuoroisuus. Voidaan siis ajatella, että oppiminen ei tapahdu vain yksin lukemalla, vaan opittua asiaa testataan muiden kanssa kokemuksia jakaen. (Lonka, 2015, s. 72.)

4 PELILLISYYS OPPIMISEN TUKENA

Pelillisyydellä ja opittavan asian pelillistämällä tarkoitetaan pelin elementtien hyödyntämistä opetustilanteissa. Opiskeltavaa asiaa omaksutaan pelillisyyden kautta esimerkiksi muuttamalla luokkahuone pelin toimintaympäristöksi.

(Palojärvi, 2022, s 43–44.) Peleissä toimitaan sovittujen sääntöjen mukaan ja kohdataan haasteita saavuttaen jokin päämäärä. Osallisuus ja vuorovaikutus kuuluvat pelaamiseen. Pelillistämisellä on mahdollista tarjota toiminnallinen ja positiivinen oppimisympäristö, joka vaatii aktiivista osallistumista, tekemistä ja kokemista. Kielen opiskelua voidaan pitää toimintana. Pelillisyyden on toiminnallisuuden keskeinen avainsana. Toiminnallisuus ei tarkoita vain tekemisen kautta oppimista, vaan kaikkea oppimista edistävää toimintaa, kuten puhumista ja vuorovaikutusta muiden kanssa, kuuntelemista, kirjoittamista, ympäristön havainnointia ja päättelyä. (Palojärvi, 2022, s. 17, 43–44.) Toiminnallinen kielenoppiminen on Maunun ja Airaksisen (2020, s. 6) mukaan kieleen liittyvien rakenteiden, sanaston ja käsitteiden opiskelua tavoilla, joissa ilmenevät vuorovaikutus, luovuus, yhteistoiminta ja toiminnalliset menetelmät. Pelillisyyden voi luoda vieraan kielen sanaston oppimiselle hyvän pohjan, josta voi alkaa kehittämään muita kielitaitoon kuuluvia ulottuvuuksia (Savolainen ym., 2017, s. 63). Toiminnallisuus ja pelillisyyden muuttavat opetuksen monikanavaiseksi, tuovat vaihtelua ja iloa oppimiseen. (Palojärvi, 2022, s. 44.) Hauskuus ja ilo voivat saada oppimisen tuntumaan helpolta ja lisäävät motivaatiota.

Pelillistämisellä saadaan aikaan oppimistapahtumia, joissa palaute ja oppiminen ovat heti nähtävissä ja koettavissa. Pelin oivaltaminen voi innostaa jatkamaan pelaamista, sekä pelin kautta opittavan taidon kehittämistä pitkäjänteisemmin. (Lonka, 2015, s. 113.) Pelaamisen vaikutukset yltävät pelaajan näkökulmien laajenemiseen, ajattelun monipuolistumiseen ja empatiakykyyn (Maunu & Airaksinen, 2020, s. 9). Oppimista voi siis tapahtua erilaisissa oppimisympäristöissä. Pelillistämistä on erityisesti käytetty motivoimaan sellaiseen käyttäytymiseen, joka on yksilölle hyödyllistä, mutta erinäisistä syistä vaikea aloittaa. Pelillistämisellä voitaisiin kannustaa opiskelijaa toimintoihin, joita hän itsekin haluaisi tehdä, mutta ei jostain syystä kykene toteuttamaan ilman tukea ja kannustusta. (Meriläinen ym., 2014, s. 116.)

4.1 Peli oppimisympäristönä

Pelaamiseen liittyy paljon ominaisuuksia, jotka edistävät oppimista. Pelin käyttö oppimisympäristönä on tehokasta, sillä se ei ole sidottu tiettyyn aikaan tai paikkaan. (Lonka, 2015, s. 112.) Peli tarjoaa ohjattuja oppitunteja vapaamman opiskelumuodon. Opiskelija voi hakeutua pelitilanteisiin vapaaehtoisesti, jolloin hän on halukas ottamaan pelin haasteen vastaan, ja oppiminenkin tapahtuu näin vapaaehtoisesti. Oppimisympäristönä peli on interaktiivinen ja saa meidät toimimaan. Peleissä on aina jokin tavoite, jota kohti pyrimme ja suorittamalla tehtäviä pääsemme lähemmäksi tavoitetta ja voittoa (Boller & Kapp, 2017, s. 9).

Peli oppimisympäristönä toimii sosiaalisena tilanteena. Ryhmähenki ja yhteistyö lisäävät yhteisöllisyyden ja kuuluvuuden tunnetta. (Palojärvi, 2022, s. 44.) Pelissä voi oppia toisilta sekä opettaa muita. Pelaajat voivat oppia myös havainnoimalla toisten pelaajien toimintatapoja ja ratkaisuja. Vaikka itse ei olisi juuri pelivuorossa, on mahdollista oppia ja oivaltaa tarkkailemalla muiden joukkueiden tekemistä. Pelaajat suhtautuvat eri tavoin pelin tuomaan haasteeseen. Innokkaammat pelaajat voivat kannustaa muita pelaajia ja tukea heitä. Pelaamiseen liittyvä kilpailuhenkisyys ja kunnianhimo, voivat tuottaa adrenaliinia, joka voi saada pelaajat yrittämään vielä kovemmin ja tiimissä toimiminen vahvistuu. Peleissä on aina säännöt, jotka kertovat pelin tavoitteen ja selkeyttävät pelin kulkua, sekä vähentävät pelin konfliktitilanteita. Sääntöjen noudattaminen ja toisten kunnioittaminen kiivaankin pelin aikana tekee oppimisympäristöstä turvallisen ja tasapuolisen kaikille osallisille. (Boller & Kapp, 2017, s. 9.)

4.2 Oppimispelin luominen

Oppimispelissä on mahdollista oppia toiminnan kautta. Peli suunnitellaan tukemaan opittavan asian sisältöä. Pelin avulla oppimisesta pyritään tekemään motivoivampaa ja innostavampaa. (Manninen, 2007, s. 22.) Pelin luomiseen liittyy pelin ominaisuuksien, kuten peli-idean, sääntöjen, haasteiden, pelin juonen, tavoitteiden ja sen yleisilmeen ideointi. Hyvin toteutettu suunnitelma on jo puoliksi

tehty, mutta liika suunnittelu saattaa lannistaa tehokkaimmankin ideoimisprosessin. (Manninen, 2007, s. 30.) Ennen oman pelin suunnittelun aloittamista kannattaa pelata ja kokeilla erilaisia pelejä. Tämän jälkeen voi keskittyä tutkimaan erityisesti oppimispelejä. Omalle pelille kannattaa miettiä perusidea, mitä pelissä on tarkoitus oppia ja liittää opittava asia pelin suunnitteluun. Pohditaan, kuinka pelissä voi kerätä pisteitä, ja miten peli voitetaan. Pelistä rakennetaan ensimmäinen kokeiluversio, jota aletaan testaamaan. Testaus toistetaan, jonka jälkeen peliä kehitetään ja parannellaan testauksien pohjalta. Lopputuloksena on valmis peli. (Boller & Kapp, 2017, s. 6.)

Oppimispelissäkin on hyvä olla maali, johon peli päättyy tai voitto, jota pelaajat tavoittelevat. Mahdollisuus saavuttaa jokin tavoite, tekee pelistä pelin. Pelin toiminnan ydin liittyy läheisesti pelin tavoitteen saavuttamiseen, eli mitä pelissä tehdään, jotta pääsee maaliin. Pelin mielekkyyden määrittelee pelissä toiminta. Mukaansatempaava idea saa pelaajat viihtymään pelin parissa ja pelaamaan peliä uudestaan. Oppimispelissä pääpaino on oppimisessa, eikä peliä ole mahdollista voittaa tuurilla tai sattumalta, vaan voiton voi saavuttaa tiedon avulla. (Boller & Kapp, 2017, s. 11, s. 76.) Pelin kulkua ja sääntöjä mietittäessä kannattaa pysyä mahdollisimman yksinkertaisessa mallissa. Pelaajien into peliin ei saa loppua liian monimutkaiseen pelin rakenteeseen, vaan kaikki energia tulee kohdistaa oppimiseen. (Boller & Kapp, 2017, s. 138.) Motivaatio aloittaa pelin pelaaminen liittyy suoraan haluun oppia. Hyvässä oppimispelissä ei ole väliä voittaako vai häviääkö, sillä molemmissa tilanteissa on mahdollisuus oppimiseen. Pelissä häviäjien ei kuulu tuntea negatiivisia tunteita, ja tästä syystä selkeä kilpailuasetelma ei välttämättä ole toimiva ratkaisu oppimispelissä. Pelin perustuminen tiimityölle ja yhdessä toimimiselle voivatkin olla parempi ratkaisu, kun mietitään pelin ominaisuuksia. (Boller & Kapp, 2017, s. 77.)

Kemppaisen (2019, s. 105) mukaan lautapelejä suunnitellaan itselle mieluisiksi: ”luultavasti yleisin tapa aloittaa pelien suunnittelu on suunnitella sellainen peli, jota haluaisi itse pelata.” Ajatus luoda peli itselle, on alkuun mukaansatempaava, kun ideoita ja innostusta riittää. Vaikka aihe on lähellä omaa sydäntä, varsinainen pelin kohderyhmä kannattaa ottaa mahdollisimman varhaisessa vaiheessa

huomioon. Peli ei voi perustua pelkästään pelintekijöiden omiin näkemyksiin hyvästä ja toimivasta pelistä, vaan pelistä kannattaa hankkia jo mahdollisimman alkuvaiheessa ulkopuolista palautetta. Pelin testaaminen nousee tärkeään rooliin ja peli alkaa kehittymään toivottuun suuntaan. Pelin pelaaja on se henkilö, joka ratkaisee, onko peli onnistunut vai ei. (Kemppainen, 2019, s. 47–56.)

5 TARKOITUS JA TAVOITE

Opinnäytetyön tarkoituksena oli tuottaa lautapeli oppimispeliksi viittomien harjoitteluun. Kehittämässämme SamaSama-lautapelissä on mahdollista oppia ja kerrata viittomia. Toivomme, että SamaSama-lautapeliä voisi tulevaisuudessa hyödyntää oppimispelinä viittomien harjoittelussa. Lautapelin pelaaminen tuo viittomien opiskeluun pelillisen näkökulman, joka muuttaa oppimisympäristön toiminnalliseksi ja vuorovaikutukselliseksi. Olemme huomanneet yhteisen harjoittelemisen tekevän opiskelusta mielekkäämpää. Lautapelin pelaamisessa yleensä yhdistyvät yhteisöllisyys ja mielekkyys. SamaSama-lautapelissä harjoitus tekee mestarin ja toistuvat pelitapahtumat syventävät oppimista. Pelissä voi keskittyä viittomien oppimiseen, ylläpitämiseen ja pelin molempien kielten kielitaidon kehittämiseen. Toistuvalla pelaamisella kehittyä pelissä sekä kielitaidossa. Pelissä on mahdollisuus huomata, mitä viittomia omasta muistista on unohtunut, tai vielä puuttuu. Viittomien lisäksi pelissä on tarkoitus kehittää hyvää suomen kielen taitoa, ja kykyä leikitellä suomen kielen sanoilla ja niiden synonyymeillä. Tavoitteenamme oli innostaa tulkkioiskelijoita kehittämään ja rohkeasti kokeilemaan erilaisia oppimistapoja ja herättää ajatus, että jokaisella on mahdollisuus vaikuttaa omaan oppimiseensa.

6 SAMASAMA-LAUTAPELIN KEHITTÄMISEN PROSESSI

Harjoitellessamme viittomia laajaan viittomatenttiin teimme havainnon, että samalle viittomalle löytyy useampi suomenkielinen merkitys. Tämä innoitti meitä tutkimaan suomalaisen viittomakielen viittomien ja suomen kielen sanojen suhdetta tarkemmin ja laajemmin. Aloitimme sanastotyön keräämällä viittomia, joilla on useampi suomenkielinen merkitys, ja loimme niistä Word-tiedoston. Viittoman ASTIA (Artikkeli 228) alle sijoittui myös vastineita KULHO, KUPPI, KIPPO, KATTILA, PATA, PESÄ. Moni suomenkielinen sana sijoittui sanastossa saman viittoman alle, ja tästä oivalluksesta syntyi lautapelin nimi SamaSama-lautapeli. Halusimme hyödyntää tekemäämme sanastoa opiskelussamme.

Ajatus lautapelistä innoitti meitä selvittämään, minkälaisia suomalaiseen viittomakieleen liittyviä lautapelejä oli tehty. Huomasimme, ettei niitä ollut juurikaan kehitetty. Tiedossamme oli yksi viittomakielinen lautapeli nimeltä *Käsimuoto-lautapeli*. Lautapeli on vuonna 1996 Maija Rehnin (nykyään Saastamoinen) suunnittelema peli. Otimme yhteyttä Maija Saastamoiseen, joka kertoi että, lautapeli kehitettiin osana kuurojen palvelusäätiön viisivuotista (1994–1999) *Hyvä tulevaisuus kuuroille lapselle* -projektia. Projekti toimii nykyään nimellä *Juniori-ohjelma*. Peli keskittyy käsimuotoihin ja niistä muodostettaviin viittomiin. Samassa projektissa tehtiin myös toinen, viittomakieleen liittyvä korttipeli nimeltä *Kuka on nopein? – viittomakielinen reaktiopeli*. Viittomakieltä harjoitettavia pelejä on kehitetty digitaalisessa muodossa, ja ne ovat viime aikoina lisääntyneet ja monipuolistuneet. Esimerkiksi Kuurojen liiton verkkosivujen viittomakielinen kirjasto tarjoaa viittomakieleen liittyviä aakkos- ja muistipelejä. Peleissä voi harjoitella viittomia yhdistämällä viittoma oikeaan kuvaan tai viittomaan tarkoittavaan asiaan.

Lautapelin kehittämisen prosessiin kuuluivat pelin toiminnallisuuden ja tarkoituksen ideointi, sääntöjen luominen, lautapelin materiaalin tekeminen sekä pelin testaaminen. Halusimme suunnitella lautapelin, joka toimisi viittomien oppimisen tukena ja mahdollistaisi yhdessä oppimisen hausalla tavalla. Pidimme yhteisiä ideointihetkiä pelin tavoitteesta ja käyttötarkoituksesta. Kirjasimme kaikki ajatukset pelin toiminnallisuudesta Word-tiedostoon, joista

rajasimme parhaimmat ja käyttökelpoisimmat ideat. Päästyämme yhteiseen näkemykseen siitä, millainen lautapeli olisi kyseessä, selvitimme lautapelin kehittämisen vaiheet, ja jaoimme ne eri osiin. Aloimme kehittämään lautapeliä vaiheittain.

Prosessin alkuun liittyi pelin kohderyhmän profiilin selkeä tunnistaminen; kenelle peli on kohdennettu ja kenelle pelistä olisi hyötyä. Kehittämistoiminnan onnistumisen on todettu olevan riippuvainen käyttäjien ja toimijoiden osallistamisesta (Toikko & Rantanen, 2009, s. 96). Toteutimme pelin kohderyhmälle kaksi pelin testausta. Testitulosten jälkeen lähetimme pelaajille palautekyselyn, jotta saisimme palautetta pelin pelattavuudesta, ja tietää pelaajien kokemuksista pelin toimivuudesta. Kun halutaan toimiva ja käyttäjänsä parhaalla mahdollisella tavalla palveleva tuote, on tärkeää kuulla kohderyhmän henkilökohtaisia ajatuksia ja mielipiteitä tuotteesta. Aidot tunteet liittyvät kehittämistyön viemisessä onnistuneeseen lopputulokseen. (Toikko & Rantanen, 2009, s. 99)

6.1 Sanastotyö ja lautapelin sanastovihko

Lautapelin sanastovihkoon kerätyt viittomat, ja niiden suomenkieliset vastineet sekä synonyymit, ovat Suomen viittomakielten verkkosanakirja Suvista. Valitsimme sanakirjan yleisviittomiston, koska nämä viittomat ovat keskeisintä yleis- ja arkikielen viittomistoa. Jaoimme yleisviittomiston kolmeen osaan, ja aloimme keräämään viittomia, joilla oli mahdollisimman monta suomenkielistä vastinetta ja synonyymiä. Mitä enemmän vastineita ja synonyymejä viittomalle on, sitä paremmin voimme osoittaa viittoman monimerkityksellisyyden. Sanakirjan mukaan esimerkiksi viittomalla KEVÄT (Artikkeli 371) on monia suomenkielisiä vastineita, kuten *maaliskuu*, *kadota*, *vapaa ja sulaa*. Näille vastineille luetellaan Suvissa myös monta synonyymia tai sanamuotoa, kuten *maaliskuinen*, *kateissa*, *vapaus ja haihtua*, joita viittoma voi tarkoittaa. Synonyymit ja sanamuodot käyvät myös pelissä vastaukseksi. Synonyymillä tarkoitetaan sanaa, joka tarkoittaa samaa asiaa, mutta sanotaan eri sanalla. Esimerkiksi sanan *vastine*, joka määritellään kielitieteessä sanan tai käsitteen kielelliseksi vastaavuudeksi, synonyymejä ovat muun muassa *pari*, *verrokki* ja

samankaltaisuus (Synonyymit.fi, i.a.). Pelin aikana suomenkielisten sanojen synonyymien runsaus voi yllättää pelaajan, sillä henkilöllä voi tavallisesti puheessa olla tapana turvautua ensimmäiseen mieleen tulevaan synonyymiin. Viittomakielen tulkkauksen näkökulmasta suppea sanavarasto on rajoittava tekijä. Tulkkaus voi kuulostaa enemmän tulkilta itseltään kuin tulkattavalta, eikä välttämättä tue tulkattavan todellista viestiä. Erilaiset tilanteet vaativat erilaista tulkkaustyyliä, jolloin puhutaan kielen rekisteristä. (Laine, 2006, s. 149–150.)

Viittomia, joilla on useampi suomenkielinen vastine, oli yllättävän paljon ja viittomien määrä nousi sanastovihossa suureksi. Pohdimme, kuinka laaja sanastovihko pelissä voisi olla, jotta pelissä olisi riittävästi haastetta ja tarpeeksi monipuolinen sanasto. Monipuolinen sanasto mahdollistaa sen, että lautapeliä voi pelata useammin kuin kerran. Viittomat ovat listattu sanastovihkoon järjestysnumeroin. Jokaisen viittoman perässä on artikkelinumero, jota käytetään Suv:n verkkosanakirjassa. Artikkelinumeron avulla pelaaja voi halutessaan hakea ja tarkistaa viittoman Suvista. Tarkistimme viittomat monta kertaa, ja vertasimme, että viittomat ja artikkelinumerot täsmäävät lähteen kanssa. Teimme tarkistustyötä sanastovihkoa luodessa, viittomien kuvausvaiheessa sekä pelikorttien valmistusvaiheessa. Sanastovihko on tulostettu mattapintaiselle valokuvapaperille. Tulostuksen jälkeen nidoimme vihon sivut yhteen metallirenkailla.

6.2 Lautapelin kielitaitotaso

SamaSama-lautapelissä opetellaan ja kerrataan viittomia, joten lautapelille on hyvä arvioida kielitaitotason suositus. Liian vaikeaksi koettu peli voi lannistaa pelaajan, eikä välttämättä kannusta häntä kokeilemaan uudestaan. Pelille suositeltua kielitaitotasoa, voisi arvioida kielitaitotasojen kuvausasteikolla, joka perustuu eurooppalaisen kielitaitotason viitekehukseen. Euroopan neuvoston kehittämä viitekehys on kansainvälinen yleiseurooppalainen oppimisen, opetuksen ja arvioinnin kehys. Viitekehys määrittelee ja kuvaa kielitaidon erilaisia taitotasoja (Lapin yliopisto, i.a). Kielitaitotasojen kuvausasteikko perustuu

viitekehyksen kuuteen taitotasoon A1–C2, peruskäyttäjän tasolta taitavan kielenkäyttäjän tasolle. Viittomakielen tulkkauksen opinnoissa käytetään samaa kuvausasteikkoa kielitaidon arvioinnissa ja itsearvioinnissa (Opetushallitus, i.a).

Arvioimme SamaSama-lautapelille kielitaidon tason suositukseksi B1-tasoa, joka tarkoittaa itsenäistä kielenkäyttäjää. Tällöin kielenkäyttäjä osaa liittää yhteen ilmaisuja yksinkertaisella tasolla ja ymmärtää pääkohtia selkeästä yleiskielestä. Suositus ei kuitenkaan poissulje kielenoppijoita, joiden taitotasoa on perustasolla, sillä lautapeliä voi pelata myös yhdessä taitavamman kielenkäyttäjän kanssa. SamaSama-lautapelin tarkoitus on mahdollistaa hauska oppiminen ja motivoida pelaajia. Lautapelin tavoite on tuoda iloa, oivalluksia sekä onnistumisen tunteita, joita olemme itsekin kokeneet kielen opiskelun parissa. Järvilehto (2014, s. 35) toteaa osuvasti: ”Oppimisen ei kuuluisi olla tylsää. Jos se on, se ei todennäköisesti ole oppimista ollenkaan.”

6.3 Lautapelin säännöt ja pelikirja

Pelin idea on keksiä viittomalle mahdollisimman monta suomen kielistä merkitystä. Peliin ideoitin kaksi erilaista pelitapaa. Ensimmäinen pelitapa on vuorottelu, jossa joukkueet pelaavat vuorotellen kierroksen aikana. Tässä pelitavassa on mahdollisuus keskittyä oman joukkueen tehtävään, kokematta painetta kaikkien samanaikaisesta pelaamisesta. Toinen pelitapa on kilpajuoksu, joka on vauhdikkaampi pelin muoto. Kaikki joukkueet pelaavat yhtä aikaa ja tuottavat viittomalle vastineita ja synonyymeja. Joukkueet valitsevat aluksi, kumpaa pelitapaa haluavat pelata. Joukkueet etenevät pelilaudalla ansaitsemiensa pisteiden mukaan. Koimme kahden erilaisen pelitavan tuovan pelaajille valinnanvapautta pelin tempoon.

Ajatustyön alkuvaiheessa pelin säännöt ja pelin kulkuun liittyvät ideat, olivat jatkuvan muokkauksen alla. Ideoiden rajaaminen oli tärkeää, jotta pelin tavoite ja pelattavuus olisi selkeää. Peli on haastava, joten liian monimutkaiset säännöt, voivat vaarantaa pelin opetuksellisen tarkoituksen. Kehitimme peliin tavallisten

viittomakorttien lisäksi kolme erilaista erikoiskorttia: Käsimuotomestari, Salamakäsi ja Sanasieppo. Halusimme elävöittää peliä ja tuoda peliin erilaisia tehtäviä, jotka tukevat opittavaa sisältöä. Lautapelin säännöt on kirjoitettu pelikirjaan leikkisällä tyyllillä.

Pelikirja on SamaSama-lautapelin sääntökirja (Liite 1). Pelikirjasta voi lukea pelin tavoitteen, idean ja ohjeet, miten peliä pelataan. Lautapelin säännöt ovat pelikirjassa suomen kielellä ja suomalaisella viittomakielellä. Suomenkieliset säännöt on pyritty kirjoittamaan mahdollisimman selvästi, jotta sääntöjen ymmärtäminen olisi helppoa. Teksteihin on lisätty kuvia tukemaan ohjeiden lukua. Pelikirja ja viittomakieliset käännökset, toteutettiin omana projektina. Viittomakielisiin videoihin on tehty suomenkieliset tekstitykset, jotka tehtiin opinnäytetyöstä erillisenä työnä. Pelikirjan ulkomuoto, viittomakieliset käännökset ja käännösten suomenkieliset tekstitykset toteutti opinnäytetyön kaksi tekijää.

Käännöstyön edetessä, pelin sääntöjen suomenkielinen kieliasu muotoutui helpommin ymmärrettäväksi. Viittomakielisten ohjeiden lisäämisen tavoitteena oli tuoda SamaSama-lautapeliin saavutettavuutta, jotta mahdollisimman moni hyötyisi pelistä. Kyseessä on suomen kielen sanojen ja suomalaisen viittomakielen viittomien opiskeluun liittyvä peli. Viittomakielisiin käännöksiin olivat vaikuttamassa natiivit viittomakieliset, opinnäytetyön työelämäohjaaja ja Diakonia-ammattikorkeakoulun lehtori. Viittomakielisissä käännöksissä tavoitteena oli säilyttää pelikirjan suomenkielisen tekstin leikillisuus. Erityisesti viittomavalinnat, ilmeet ja eleet vaikuttivat tyylien yhteneväisyyteen. Käännöstyössä haastavinta oli merkitysvastaavuuksien kääntäminen. Ohjaajien asiantuntijuutta hyödynnettiin merkitysvastaavuuksien kääntämisessä. Esimerkiksi erikoiskortin *Salamakäsi* nimessä on käytetty suomen kielistä leikittelyä. Tässä kortissa sanalla salama viitataan pelaajan käsien ja hoksottimien nopeuteen, ei sääilmionä tunnettuun salamaan. Tarkoituksena oli tuottaa käännös, jossa merkitysvastaavuus säilyy. Käännösvideoita tehtiin yhteensä 16 kappaletta. Pelikirja tehtiin Canva-alustalla. Canva on ilmainen graafisen suunnittelun verkkotyökalu. Pelikirja on 18-sivuinen A5-kokoinen vihko.

Pelikirjan jokaisella sivulla on luettavissa yksi osa pelin säännöistä. Saman säännön voi katsoa viittomakielellä QR-koodin kautta.

6.4 Videoitu sanasto

Sanastovihon viittomat viitottiin videolle. Videot ladattiin YouTube-videopalveluun. Viittomat jaettiin kolmeen osaan, jotta työmäärä tekijöille jakaantui tasaisesti. Videot kuvattiin älypuhelimella. Kaikissa videoissa on käytetty samaa taustaa ja paikkaa, jotta videoiden laatu olisi yhdenmukainen. Yksivärinen tausta, hyvä valotus ja viittojan sopiva etäisyys kamerasta, auttavat katsojaa hahmottamaan videon viittoman paremmin. Kaikilla viittojilla on videoissa tumma yläosa, joka erottui hyvin vaaleanharmaasta taustaseinästä.

Videot editoitiin 2–5 sekunnin pituisiksi riippuen viittoman kestosta. Jokaisella videolla on yksi viittoma. Videoissa hyödynnettiin YouTube Shorts-videon toimintaa, koska Shorts-video toistaa itseään automaattisesti, jolloin pelaaja näkee videon viittoman tarvittaessa useamman kerran. Videoilla viittomat ovat pelillisistä syistä viitottu ilman huuliota ja ei-manuaalisia elementtejä, koska ilman näitä perusosia viittoma voi tarkoittaa useampaa asiaa. Virheiden välttämiseksi tarkistimme ja vertasimme jokaista kuvattua videota Suvin verkkosivuilla oleviin videoihin. Videot saa auki pelikorttien QR-koodeista, jotka on luotu Adobe Express -ohjelmalla. Testasimme kaikki QR-koodit tarkistaaksemme, että niistä aukeaa oikea video. Käytimme pelikorteissa QR-koodeja, koska niiden käyttö on helppoa jokaisen pelaajan omalla älylaitteella.

6.5 Lautapelin tarvikkeet

SamaSama-lautapeli sisältää pelikirjan, pelilaudan, 436 kappaletta viittomakortteja, 42 kappaletta erikoiskortteja, 6 pelinappulaa, 6 kynää ja muistivihkoa sekä 30- ja 60-sekunnin tiimalasit (Liite 2). Lisäksi peli sisältää kirjeen pelaajalle. SamaSama-lautapelissä on kahdenlaisia pelikortteja:

viittomakortteja ja erikoiskortteja. Korteissa käytettiin valmiita valkoisia korttipohjia, joiden koko on 59 millimetriä x 91 millimetriä. Viittomakortissa on järjestysnumero, yksi suomenkielinen sana ja sanan perässä on sulkeissa viittoman artikkelinumero (Kuva 1). QR-koodi on sijoitettu kortin keskelle. QR-koodin kautta pelaaja pääsee katsomaan viittoman viitottuna ja varmistamaan, mitä viittomaa kortissa tarkoitetaan. Viittoma voi mennä väärin pelkän suomenkielisen sanan perusteella ja siksi se tulisi tarkistaa videolta.

Erikoiskortteja on pelissä kolme erilaista: Käsimuotomestari, Salamakäsi ja Sanasiippo (Kuva 2). Jokaisella erikoiskortilla on oma tehtävänsä ja tehtävänanto on kirjoitettu kortteihin. Viittoma- ja erikoiskorteissa näkyvät osat eli logo, kortin nimi, suomenkielinen sana ja QR-koodi tulostettiin A4-tarrapaperille ja liimattiin kortteihin. Ennen liimaamista tarkistettiin, että viittoma, video ja QR-koodi täsmäävät. Lopuksi kortit laminoitiin, jotta niistä tulisi kestäviä.



Kuva 1. SamaSama-lautapelin viittomakortti



Kuva 2. SamaSama-lautapelin erikoiskortit

Pelinappulat ovat lautapeliä varten kehitetty erottuva yksityiskohta, jotka tuovat peliin viittomakielisen elementin (Kuva 3). Pelinappulat tilattiin 3D-tulostuksen ammattilaiselta, ja ne on valmistettu pronssin värisestä PLA-muovista. Korkeudeltaan pelinappulat ovat 50 millimetriä ja alustan halkaisijaksi mitoitettiin pelilaudan askelman koon mukaisesti 25 millimetriä. Pelinappulat ovat viittomakielessä käytettyjä käsimuotoja.

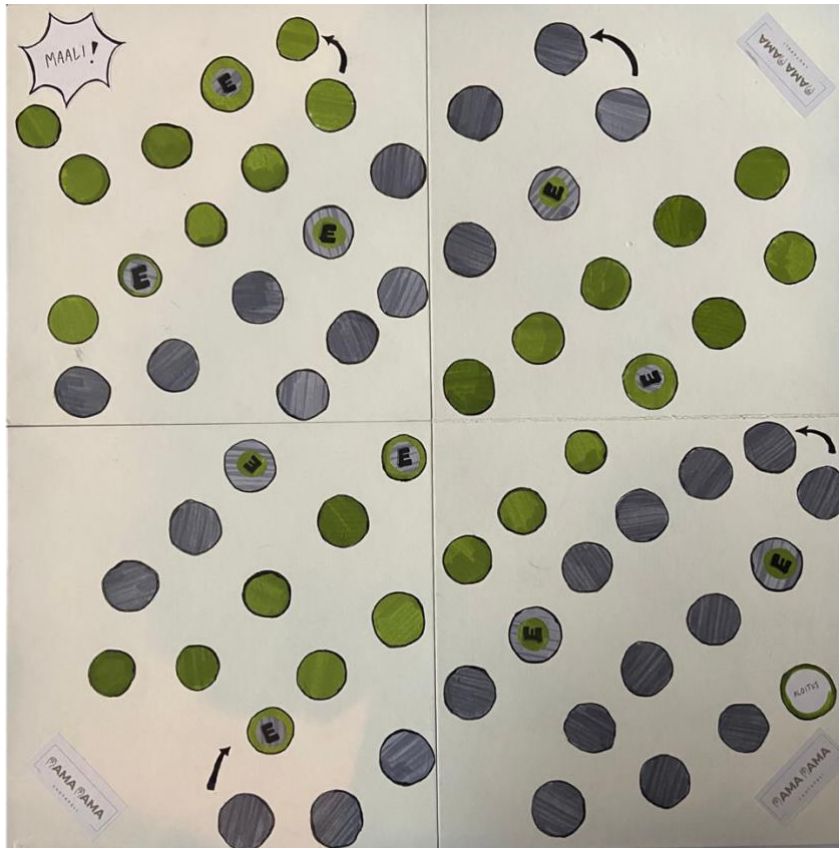


Kuva 3. Pelinappulat

Lautapelissä käytetään tiimalasia mittaamaan vastausaikaa. Tiimalasin käyttäminen lisää peliin jännitystä, sillä vastausten miettimisaikaa on rajoitettu. Rajattu vastausaika kehittää mahdollisesti myös pelaajan reaktionopeutta ja paineensietokykyä. Nämä ovat hyödyllisiä ominaisuuksia myös tulkin työssä. Pelissä on käytössä 30 ja 60 sekunnin tiimalasit, joista joukkueet voivat yhdessä valita, kumpaa tiimalasia käyttävät. 60 sekunnin tiimalasi on pelissä yleinen vastausaika, ja 30 sekunnin tiimalasilla voi lisätä haastetta ja tempoa peliin. Alun perin ajatus oli ottaa mukaan peliin myös 90 sekunnin tiimalasi, mutta sen saatavuus osoittautui mahdottomaksi.

Pelissä ei käytetä noppaa, vaan joukkueet etenevät pelilaudan mutkittlevalla kulkureitillä pistemäärän mukaisesti. Pohdimme, mikä olisi sopiva askelmäärä pelilaudalle, jotta peliä ei pelattaisi läpi liian nopeasti tai koettaisi pitkävetoiseksi. Pelilaudan kulkureitti suunniteltiin lopulta sattumanvaraisesti (Kuva 4). Pelilaudalla on kymmenen E-kirjaimella merkittyä askelmaa, joiden kohdalla pelaaja nostaa erikoiskortin. E-askelmia lisättiin satunnaisesti tavallisten

askelmien sekaan. Pelilautaan merkittiin reitin tueksi nuolia, jotka osoittavat pelin kulkusuunnan. Pelaajat aloittavat askelmasta 'Aloitus' ja päättävät pelin askelmaan 'Maali'.



Kuva 4. Pelilauta

Pelilaudan tekemisen vaiheessa tehdyt ratkaisut toimivat kokeiluna, sillä emme tarkalleen tiedeet, mitkä ominaisuudet palvelisivat pelin ideaa parhaiten. Pelilaatikko maalattiin harmaalla spraymaalilla, ja pelilaatikon kanteen lisättiin itse suunniteltu lautapelin logo (Kuva 5). Logossa on pelin nimi, jossa S-kirjaimena on viittomakielen S-käsimuoto. SamaSama-lautapelistä löytyy pelaajalle tarkoitettu kirje, jossa on pelintekijöiden tervehdys pelaajalle. Pelaajan kirje kirjoitettiin Adler Junior 1-kirjoituskoneella (Liite 3). Kirjeessä esitellään pelin idea, sekä houkutellaan ja innostetaan lukijaa pelaamaan peliä. Kirjeessä mainitaan suomalaisen viittomakielen asema Suomessa vähemmistökielenä. Viittomakieli halutaan tuoda lautapelissä esille rikkaana ja monipuolisena kielenä, tasa-arvoisena suomen kielen rinnalla. Kirjeessä painotetaan molempien kielen

kunnioittamista ja oikeellisuutta. Pelissä ei ole tarkoitus keksiä uusia suomenkielisiä sanoja tai uusia merkityksiä viittomille.



Kuva 5. Pelilaatikko

7 TESTIRYHMÄT JA LAUTAPELIN TESTAUTTAMINEN

Lautapelin testaukseen osallistuivat Diakonia-ammattikorkeakoulun viittomakielen ja puhevammaisten tulkkiepiskelijat toiselta ja neljänneltä vuosikurssilta. Kempvaisen (2019, s.105) mukaan pelit tehdään aina pelaajalle. Lautapeli suunniteltiin tulkkiepiskelijoille, joten he olivat oikea kohderyhmä pelin testaukseen. SamaSama-lautapeliä testattiin kaksi kertaa. Testiryhmät erosivat toisistaan kielitaitotasoltaan, ja testitilanteiden ympäristö ja tunnelma olivat molemmissa erilaiset. Testitilanteissa havainnointi pelaajien pelikokemusta. Pelaajia ei ohjattu pelin pelaamisessa, eikä pelin kulkuun puututtu. Havainnointi sopii hyvin kehittämistoimintaan, jossa halutaan löytää ongelmakohtia tai ristiriitoja, ja tuotetta halutaan muokata toimivammaksi näistä näkökulmista (Toikka & Rantanen, 2009, s. 144). Lautapelin toimivuudesta saatavaan tiedon

keräämiseen sopii havainnointi, sillä pelitilanne on ennalta arvaamaton, eikä sitä voi suunnitella etukäteen. Testitilanteissa tarkkailtiin pelaajien reaktioita ja tapoja käsittää pelin tavoite, kulku ja pelattavuus. Tarkkailun kohteena olivat pelaajien reaktioiden lisäksi ratkaisut ongelmatilanteissa, pelin aikana heränneet kysymykset, ongelmat ja vuorovaikutustilanteet.

Jokainen pelitapahtuma on erilainen ja siihen vaikuttavat itse pelin lisäksi pelaajan henkilökohtaiset ominaisuudet sekä ympäristötekijät. Nämä yhdessä muodostavat yksilöllisen pelikokemuksen. Pelien toimivuuteen ja mielekkyyteen kuuluvat kyky temmata mukaansa ja pitää pelaaja otteessaan. Pelaamisen kannalta positiiviset asiat, kuten haastavuus, visuaalisuus, kiinnostavat tarinat ja vuorovaikutteisuus ovat niitä ominaisuuksia, jotka tekevät pelistä koukuttavan. (Boller & Kapp, 2017, s. 10.) Testaustilanteita varten luotiin myös Webropol-kysely. Kyselyn tarkoituksena oli kerätä palautetta pelaajien pelikokemuksen jälkeen.

7.1 Ensimmäinen testaus

Ensimmäisessä testauksessa mukana olleet henkilöt olivat toisen vuosikurssin opiskelijoita. Testitilanne toteutettiin oppitunnilla, johon pyysimme lehtorilta luvan. Pelaamiselle oli varattu aikaa tunti, mutta huomasimme nopeasti, ettei varattu aika riittänyt. Paikalla oli 21 opiskelijaa. Ennen pelin alkua, pelaajista yksi luki pelikirjasta lautapelin säännöt muille osallistujille. Pelikirjaa kritisoitiin liiasta pituudesta ja pienestä fonttikoosta, jotka tekivät pelikirjasta vaikeasti ymmärrettävän. Sääntöihin ei maltettu palata pelin aikana ongelmakohtaan tullessa vastaan, ja peli alkoi junnaamaan paikoillaan.

Testauksessa mukana olleet opiskelijat olivat aloittaneet toisen vuoden opinnot, joten peli oli heille kielellisesti haastava. Jos viittomakortin viittoma oli pelaajille vieras, he pelasivat hyödyntäen vain suomenkielistä merkitystä, ja viittoman merkitys sivuutettiin. Tässä kohtaa muistutimme pelaajia, että viittoman oikea merkitys pitää pysyä koko ajan mielessä, ja vastaukseksi kelpaisivat vain

kyseisen viittoman suomenkieliset vastineet. Pelikirjassa mainitaan, että joukkue voi nostaa uuden viittomakortin, jos kortissa oleva viittoma on vieras, tai tuntuu vaikealta. Tätä mahdollisuutta pelaajat eivät hyödyntäneet kertaakaan pelin aikana, ja vaikean viittoman käsittelyyn käytettiin paljon aikaa.

Saimme suuntaa antavaa arviota, millaista kielitaitoa peli vaatii, mutta pelin yleistä haastavuutta on vaikea arvioida testikerran perusteella. Osa pelaajista ymmärsi pelin idean, ja he opastivat myös muita osallistujia pelin aikana. Esimerkiksi viittomaa RUSKEA (Artikkeli 346) pidettiin hyvänä esimerkkinä viittoman monimuotoisuudesta. Kun viittoman RUSKEA viittoon ilman huuliota, se voi tarkoittaa myös *suklaa*, *kaakao*, *ruoste*, *kupari* ja *pronssi*. Pelaajat alkoivat innostua pelistä sen edetessä, ja suurimmalla osalla tuntui olevan hauskaa. Pelaajat käyttivät pelin sanastovihkoa vastausten tarkistamiseen. Heille syntyi oivallus, että vastaus ei ole pelkästään eri merkitys viittomalle, vaan myös viittoman merkitystä tarkoittavan sanan erilaiset taivutusmuodot sekä synonyymit kelpaavat. Joukkueet aloittivat pelaamisen pelitavalla 1, eli *vuorottelulla*. Pelitapa 2, *kilpajuoksua* ehdittiin kokeilla vain yksi kierros. *Vuorottelu* pelitapa koettiin hidastempoiseksi, ja testaajien mielestä se sisälsi liikaa odottelua. *Kilpajuoksu* herätti intoa ja halua pelata lisää. Pelin aikana ei nostettu yhtään erikoiskortteja, joten erikoiskorttien pelaaminen jäi puuttumaan tästä testauksesta.

7.2 Toinen testaus

Toinen pelin testaus tapahtui pelaajille järjestetyssä vapaamuotoisessa illanvietossa, SamaSama-iltamissa (Liite 4). Lautapeliä testasi kuusi neljännen vuoden tulkkioiskelijaa. Tällä kertaa jaoimme pelikirjan osallistujille sähköpostilla etukäteen tutustumista varten. Pelaajat päättivät pelata pareittain, jotta jokainen joutuisi miettimään vastauksia enemmän kuin isommassa ryhmässä. Pelin lopussa pelaajat totesivat pareittain pelaamisen olleen hyvä ratkaisu, koska joukkueita muodostui enemmän, ja pelin aikana nostettiin useampi viittomakortti. Tällöin viittomia tuli käytyä läpi enemmän.

Pelaajat päättivät aloittaa pelaamisen pelitavalla 1, vuorottelulla, jonka jälkeen kokeilisivat myös pelitapaa 2, kilpajuoksu. Pelaajille oli heti alussa epäselvää, miten ansaittujen pisteiden kanssa edetään laudalla: etenevätkö kaikki omien pisteidensä verran, vai saako vain pisteitä eniten kerännyt joukkue edetä laudalla? Pelaajat totesivat, että tietoa oli vaikea löytää, koska se ei luenut ohjeissa suoraan pelitavan kohdalla, vaan pisteiden kerääminen on selitetty pelikirjassa erillisessä kohdassa. Pelissä ensimmäiseksi nostettu viittomakortti oli SYRJÄHYPPY (Artikkeli 318). Pelaajat ehdottivat viittomalle myös merkitystä ULKOMAAT. Pelaajat kokivat, että viittoma SYRJÄHYPPY on sama kuin viittoma ULKOMAAT (Artikkeli 317). Tämä oli mielenkiintoinen tilanne, sillä viittomat viitotaan samalla tavalla. Viittomat erottavat toisistaan vain huulio, jota ei tarvinnut huomioida pelissä. Pelaajat tarkistivat vastauksen pelin sanastovihosta, jossa viittomalle suomenkielisenä vastineena oli *syrjähyppy*, mutta ei *ulkomaat*. Sanastovihkoon viittoma oli merkattu samalla tavalla kuin verkkosanakirja Suvissa, jossa viittomat SYRJÄHYPPY ja ULKOMAAT, on merkitty erikseen eri artikkelinumerolla. Osa korttien viittomista olivat pelaajille vieraita, joten vastineiden tietäminen oli vaikeaa. Osa pelaajista sanoi kokevansa painetta, kun ei keksi viittomille vastineita. Havainto, että suomenkielisen vastineen eri sanamuodot kelpaavat vastaukseksi, lisäsi selvästi vastausten määrää. Pelaajat myös nostivat uuden kortin, jos edellisessä kortissa ollut viittoma oli liian vaikea, jolloin eteneminen pelilaudalla edistyi. Pelin tunnelma oli koko ajan kiihkeää, mutta positiivinen. Pelin edetessä ja alkaessa sujua, esille tuli uusia sanaväännöksiä suomenkielisille sanoille. Näitä ei hyväksytty vastineiksi, mutta hauskat sanat saivat aikaan koko porukalle suuren naurunremakan.

Pelaajat kokeilivat myös pelitapaa 2. Tässä pelitavassa viittomakortteja nostettiin enemmän, ja pelaamisen todettiin olevan paineettomampaa, kun kaikki joukkueet keskittyivät samaan aikaan tehtävään. Pelaajat kokivat tässä pelitavassa oppivansa viittomia enemmän. Osallistujat vertailivat pelitapoja keskenään, ja totesivat pelitavassa 1 olevan enemmän vuorovaikutusta parin kanssa, ja vastineita mietittiin yhteistyössä. Pelitavassa 2 vastineita pohdittiin itsenäisemmin. Erikoiskortit ja niiden tehtävät koettiin mielekkäiksi. Koko pelin

aikana erikoiskortti nostettiin vain kaksi kertaa, vaikka joukkueita oli mukana kolme. Osa pelaajista olisi halunnut osua erikoiskortin kohdalle useammin pelin aikana. Pelin todettiin olevan melko raskas, koska ajatustyötä tarvittiin paljon. Peli tuntui joidenkin mielestä pitkältä. Testiryhmä pohti, voisiko askelmia olla pelilaudalla vähemmän. Toiseksi vaihtoehdoksi ehdotettiin pelilautaa, jossa toisella puolella olisi pidempi ja toisella puolella lyhyempi pelivaihtoehto. Pelin loppuessa yksi pelaajista totesi, että peliä voisi soveltaa viittomien harjoitteluun pelkkiä viittomakortteja hyödyntäen. Viittomia voi katsoa videolta ja opetella itselle uusia viittomia.

7.3 Testausten yhteenveto

Testauksista saadun aineiston pohjalta voimme yhteenvetona todeta, että SamaSama-lautapeli toimii pelattavana lautapelinä, joka tutustuttaa pelaajan erilaisiin viittomiin ja suomen kielen sanoihin. Peli mahdollistaa viittomien opiskelun vapaa-ajalla yhdessä muiden opiskelijoiden kanssa, eikä se ole sidottu aikaan tai paikkaan. Kun peliä pelaa vapaaehtoisesti, pelaajan avoimuus, motivaatio ja innostus syntyvät pelaajasta itsestään. Toiseen testaukseen, joka järjestettiin vapaamuotoisena, lähetettiin kutsu. Kutsuun vastanneet ja testaukseen osallistuneet olivat siis motivoituneita. Motivaation syynä saattoi olla yleisesti uteliaisuus peliä kohtaan, tai halu tulla kertaamaan ja oppimaan viittomia.

Motivaatio on tärkeä osallistumiseen ja oppimiseen vaikuttava tekijä. Iltapäivän viimeinen oppitunti luokkahuoneessa ei välttämättä ole paras testausympäristö lautapelille, vaan rento ympäristö mahdollisti positiivisemmän ilmapiirin pelaamiseen. Koimme, että ensimmäisessä testitilanteessa ei ollut riittävästi aikaa pelata peliä, jotta olisimme saaneet kattavampaa tietoa pelin toimivuudesta. Myös osallistujien määrä vaikutti testaukseen, mikä oli ensimmäisessä testauksessa liian suuri. Toisella testauskerralla meillä oli riittävästi aikaa havainnoida pelaamista monipuolisesti, jolloin saimme runsaammin tietoa. Pelaajien vähäisempi määrä helpotti pelin tapahtumien

tarkkailua. Pelaajien mielestä pelikirjan asettelu ei ollut toimiva, ja pelikirjan teksti oli liian pientä. Ensimmäisen testauksen jälkeen pelikirjan ulkoasua muutettiin. Toisessa testauksessa pelikirja oli lähempänä nykyistä muotoaan. Toisessa testauksessa pelikirjaa ei kommentoitu mahdollisesti syystä, että pelikirja oli lähetetty pelaajille tutustuttavaksi ennen testausta. Pelikirjan voidaan sanoa olleen toimiva, sillä pelaajat pelasivat peliä, niin kuin sitä oli tarkoitettu pelattavan.

Pelillistäminen teki viittomien opiskelusta toimintaa, jossa jokainen osallistuja toimi aktiivisena tekijänä. Pelissä pelaaja etenee onnistumisen ja epäonnistumisen kautta. Tämä mahdollistaa pelaajalle huomion oman osaamisensa tasosta, ja havainto ohjaa häntä muokkaamaan toimintaansa oppimista kehittäväan suuntaan. Osallistujat tekivät oivalluksia pelin aikana ja oppivat myös toisiltaan. Muiden havainnointi ja sitä kautta oppiminen olivat avainasemassa pelin aikana. Testaustilanteissa pelaajat olivat kiinnostuneita myös toisten vastauksista, jolloin mahdollisuus oppia lisää viittomien merkityksiä kasvoi. Pelin yhteisöllisyys, jossa on mahdollista kannustaa ja toimia toisten kanssa yhteistyössä, vahvistavat oppimiskokemusta. Molemmissa testiryhmissä peliä pelattiin ensimmäistä kertaa, jolloin uuden pelin haltuun ottaminen ja pelaaminen olivat yhteisiä tavoitteita.

Pelin aikana pelaajille muodostui yhteinen tapa viittoja viittomaa toistuvasti samalla, kun he pohtivat sen merkitystä. Tällä tavalla viittoman tuottaminen jäi pelaajan mieleen paremmin. Merkityksiä alettiin miettiä myös viittoman näkökulmasta. Pelaajat totesivat, että suomenkieliselle sanalle löytyy myös toinen viittoma, eli ajatukset viittomien ja sanojen merkityksistä laajenivat pelin ulkopuolelle. Pelaajat alkoivat itsenäisesti soveltamaan tietoa, joka syntyi pelin kautta tulleista oivalluksista.

Osa pelaajista koki pelin aikana painetta löytää viittomalle merkityksiä. Pelko epäonnistumisesta voi nousta oppimisen esteeksi, jolloin muiden pelaajien antama kehu ja kannustus voivat auttaa pelaajaa pääsemään eroon epävarmuuden kokemuksista. Pelissä oppimisen on tarkoitus tapahtua ilon kautta, eikä peliä pitäisi ottaa liian vakavasti. Testauksien aikana tunnelma oli

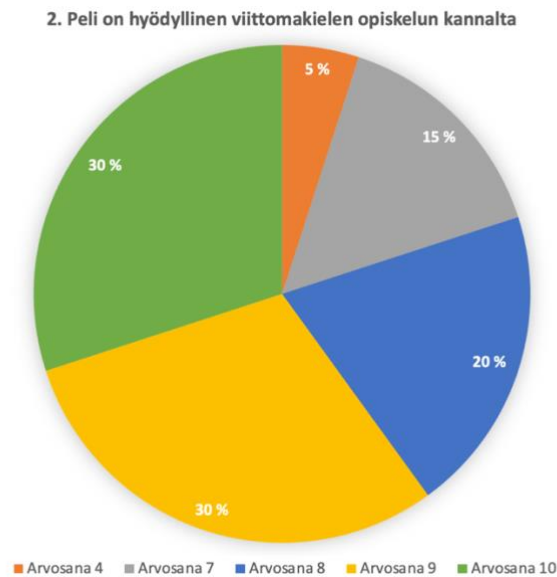
yleisesti positiivinen, mutta oppimispeli ei välttämättä tuo samanlaista huvia kuin viihdepeli. Totesimme, että yhtä aikaa opettavaisen ja hauskan pelin keksiminen on vaikeaa. Huomasimme testausten aikana, että peli osoittautui osalle pelaajista liian haastavaksi. Liian haastava peli voi lannistaa pelikokemusta, eikä motivoi pelaamaan peliä. Pelissä vaaditaan tietämystä ja ymmärrystä viittomien monimerkityksellisyydestä, sekä suomen kielen sanojen taivutuksesta ja synonyymeista. Pelaajat, joilla oli hallussa riittävä kielitaito, kokivat pelin miellyttävämmäksi.

7.4 Webropol-kysely ja tulosten analysointi

Kehittämistoiminnassa tuotteen toimivuutta ja käyttökelpoisuutta voidaan tutkia pienillä määrällisillä kartoituksilla ja selvityksillä esimerkiksi kyselyllä. Kysely on helppo ja nopea toteuttaa sähköisesti, kuten Webropol-kysely- ja raportointisovelluksella. (Toikka & Rantanen, 2009, s. 152.) Testitulanteen jälkeen kysely lähetettiin pelaajille sähköpostin kautta linkillä (Liite 5). Kysely lähetettiin 31:lle pelin testaajalle. Kyselyyn vastaajien kokonaismäärä oli 20. Ensimmäisessä testiryhmässä vastausprosentti oli 56 %, ja toisessa testausryhmässä vastausprosentti oli 100 %. Kyselyssä kysyttiin 11 kysymystä liittyen pelaajan kokemukseen lautapelin ideasta ja hyödyllisyydestä viittomien opiskelun kannalta. Kysymyksiin 1–4, vastaaja vastasi liu'uttamalla vastauspalkkia asteikolla 1–10, heikosta vahvaan. Kysymykset 5 ja 7 olivat valintakysymyksiä, 9 ja 10 monivalintakysymyksiä. Kysymykset 6, 8 ja 11 olivat avoimia kysymyksiä, joihin vastaaja sai antaa vapaata palautetta.

Valitsimme kyselyn 11 kysymyksestä tarkempaan tarkasteluun kysymykset 2, 3 ja 9, sillä koimme näiden kysymysten tiivistävän kyselymme ydintarkoituksen, joka oli kartoittaa vastaus tutkimuskysymykseen: onko lautapelistä hyötyä ja iloa viittomien opiskelussa? Käytimme ympyräkaaviota tulosten visualisoinnissa. Kaavion avulla havainnollistettiin vastanneiden tuloksia prosentuaalisesti, jolloin 100 % on kaikki 20 kyselyyn vastannutta henkilöä. Kaaviosta näkee

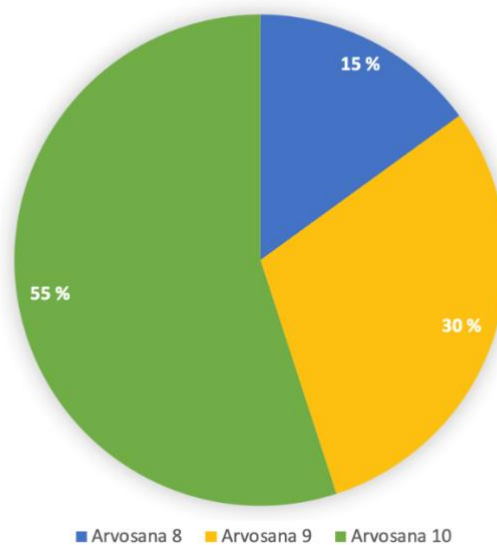
vastanneiden antamista arvosanoista alimmasta arvostanasta ylimpään. Kaavioon ei ole sisällytetty arvosanoja joihin vastasi 0 %.



Kaavio 1. Kyselyn kysymys 2

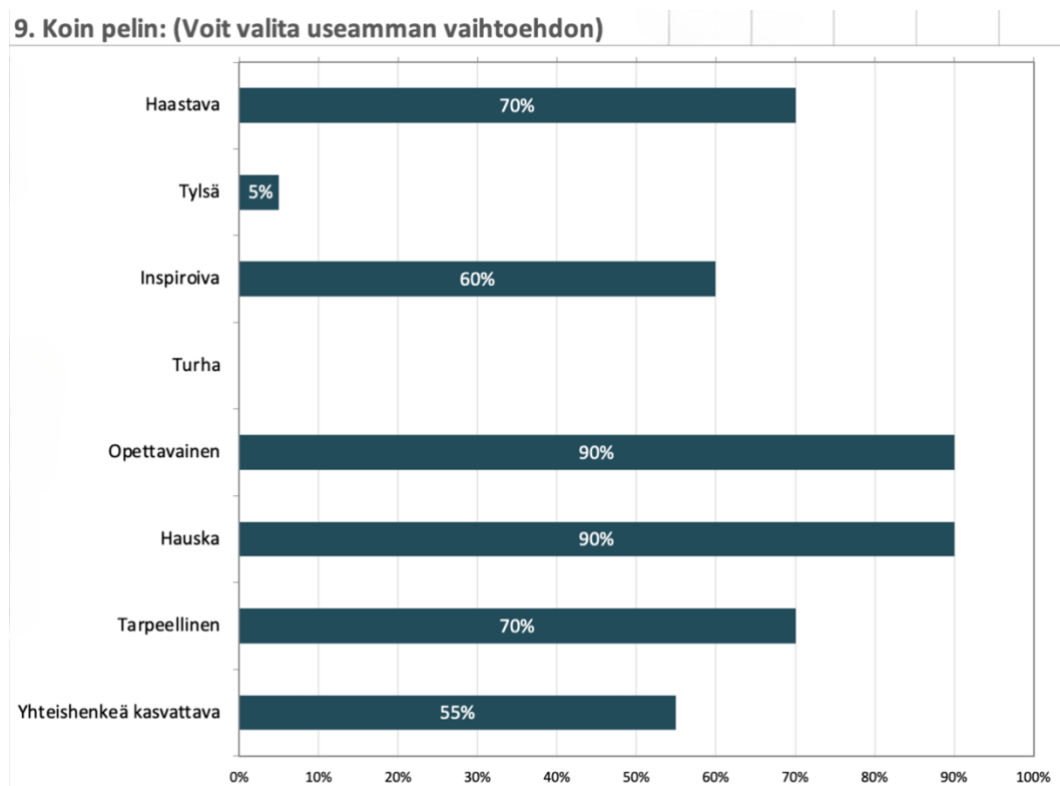
Kysymyksessä 2 selvitettiin, kokivatko pelaajat lautapelin hyödylliseksi viittomakielen opiskelun kannalta. Tämän kysymyksen 20 vastaajasta yksi henkilö, 5 %, oli arvioinut alimman arvostan 4. Kuviosta voidaan todeta, että vastaajista yli 50 % kokivat pelin hyödylliseksi opintojensa kannalta.

3. Peli laajentaa suomen kielen ja viittomakielen sanavarastoa tukemaan tulkkauksilanteita



Kaavio 2. Kyselyn kysymys 3

Kysymyksellä 3 kartoitettiin, kokivatko pelaajat pelin laajentavan suomen kielen ja viittomakielen sanavarastoa tukemaan tulkkaustilanteita. Vastaajista 55 % prosenttia, eli 11 henkilöä, antoi arvosanaksi kymmenen. Alin annettu arvosana oli kahdeksan. Kukaan vastaajista ei antanut arvosanaksi alle kahdeksaa, joten hyvistä arvosanoista voitiin päätellä, että pelaajat kokivat pelin laajentavan suomen kielen ja viittomakielen sanavarastoa tukemaan tulkkaustilanteita.



Kaavio 3. Kyselyn kysymys 9

Kysymys 9 oli monivalintakysymys. Kysymyksessä kysyttiin, millaisena pelaajat pelin kokivat. Vastausvaihtoehdoiksi oli annettu kahdeksan adjektiivia, joista vastaajat saivat valita mielestään osuvimmat. Vastauksen valintamäärä ei ollut rajattu, joten vastaajat saivat valita yhden tai kaikki kysymyksessä esiintyneet peliä kuvaavat adjektiivit. Kaavion 3 perusteella voidaan päätellä, että suuri osa

vastanneista koki lautapelin tarpeellisena, opettavaisena ja hauskana. 70 % vastanneista kokivat pelin myös haastavana.

Kyselyn tuloksiin tuli kuitenkin suhtautua myös kyseenalaistaen. Yhden pelaajan kokemien haasteiden tai negatiivisen palautteen perusteella pelin sääntöjä ei kannata vielä muokata, sillä pelaajalta voi puuttua riittävä kielitaito tai valittu kohderyhmä saattaa olla väärä. (Kempainen, 2019, s.60–77). Avoimessa palautteessa pelikirja sai kritiikkiä sen selkeyden puutteesta. Pelikirjaa pidettiin vaikeaselkoisena ja pitkänä. Positiivista oli huomata, että yli puolet testanneista kokivat lautapelin inspiroivana ja yhteishenkeä kasvattavana. Vastanneista 100 % pelaisi peliä uudelleen. Peliä pidettiin myös tarpeellisena, joka tukee tavoitetta käsittää SamaSama-lautapeli oppimispelinä. Vastauksissa ei juurikaan ollut hajontaa testiryhmien välillä.

8 EETTISYYS JA LUOTETTAVUUS

Suomessa tutkimuseettisiä toimintatapoja määrittää Tutkimuseettinen neuvottelukunta (TENK), jonka tehtävä on tarkastella ja edistää hyviä tieteellisiä tutkimuskäytäntöjä. Suomen yliopistot ja korkeakoulut ovat sitoutuneet noudattamaan TENK:n eettisiä periaatteita. Opinnäytetyötä ohjaa avoimuus, totuus ja rehellisyys. Totuuden takaamiseksi työssä tulee käyttää perusteltuja aineistonkeruumenetelmiä, työn pitää olla mahdollisimman avointa. Vastuullisuus kuuluu myös työn julkaisutoimintaan ja muuhun työtä koskevaan viestintään. (Heikkinen & Kaukko, 2023, s.142, 147.) Tutkimusetiikka noudattaa toimintatavoissa yhteisiä sääntöjä, mutta on tärkeää huomioida myös tilannekohtainen vastuu liittyen tutkimukseen osallistuvista ihmisistä. Tutkimusetiikka on riskien minimointia, yksilön itsemääräämisoikeuden kunnioittamista ja anonymiteetin varmistamista sekä kaikkien mahdollisten riskien ennakoimista jo ennen tutkimuksen alkua. (Heikkinen & Kaukko, 2023,

s.138–139.) Toimintatapojen eettisyyteen kiinnitettiin huomiota koko opinnäytetyöprosessin ajan.

Opinnäytetyön toteuttaminen aloitettiin sopimuksen tekemisen ammattikorkeakoulun, opiskelijan ja työelämätahon kanssa. Sopimuksessa tulivat esille yhdessä sovitut asiat muun muassa aiheesta, aikataulusta ja ohjauksesta. Opinnäytetyömme työelämätahoa oli edustamassa natiivi viittomakielinen henkilö. Viittomakielisen henkilön tietämys ja tuki olivat tärkeässä asemassa opinnäytetyössämme, sillä opinnäytetyön eettisyyteen liittyy myös kielellinen näkökulma liittyen suomalaiseen viittomakieleen. Viittomakielen arvostaminen ja viittomakieleen liittyvät kielen rakenteelliset piirteet olivat tärkeää tunnistaa, jotta voimme varmistaa kielisensitiivisen toiminnan opinnäytetyössämme. Opinnäytetyöstä ilmenee kehittämistyön vaiheet ja niiden raportointi. Opinnäytetyön ohjaava lehtori oli yhdessä opiskelijoiden kanssa vastuussa opinnäytetyön eettisten periaatteiden toteutumisesta. Opinnäytetyössämme on selkeät viitteet ja lähdemerkinnät, mistä aineisto on hankittu. Tiedon luotettavuus ja oikeellisuus tulee voida todentaa. Tiedon luotettavuuden vastaista on, että esitetty tieto on sepitettyä, vääristeltyä tai plagioitua (Heikkinen & Kaukko, 2023, s. 147).

Kehittämistyössä toteutetut lautapelin testausvaiheet on raportoitu avoimesti ja läpinäkyvästi. Ihmisten henkilötietojen kerääminen pelin testausvaiheessa ei ollut oleellista, joten emme turhaan keränneet arkaluonteista tietoa. Pelin testausvaiheessa kysymykseen tuli kohderyhmään liittyvät eettiset kysymykset, kuten luvan pyytäminen pelin testaajiksi. Kysyimme ja saimme luvan Diakonia-ammattikorkeakoulun lehtorilta osallistaa opiskelijoita pelin testaukseen. Osallistujilta kysyttiin halu osallistua sekä lupa lähettää kysely pelitilanteen jälkeen. Osallistumispäätöksen on perustuttava ymmärrykseen ja vapaaehtoisuuteen. Osallistujille pitää varmistaa, että tutkimuksesta aiheutuvat haitat on pyritty minimoimaan mahdollisimman hyvin, ja henkilöä ei voida esimerkiksi tunnistaa tutkimuksen pohjalta. (Heikkinen & Kaukko, 2023, s. 145–146.)

Tarvitsimme pelaajien luvan myös pelin testauksien aikana ja jälkeen syntyneiden mielipiteiden ja palautteen keräämiseen sekä tallentamiseen. Ennen pelin testauksen alkua osallistujille kerrottiin, miten kyselystä saatuja tietoja käsiteltäisiin. Ilmoitimme testaustilanteiden lopussa, että toivomme vastaamista Webropol-kyselyyn, joka lähetettiin kaikkien pelaajien sähköpostiin. Ensimmäiselle testiryhmälle kysely lähetettiin sähköpostitse julkisena linkkinä, jolloin pelaajan oli mahdollista vastata kyselyyn anonyymisti. Toiselle testiryhmälle kysely lähetettiin epähuomiossa henkilökohtaisena linkkinä, jolloin kyselyyn tallentui vastaajan sähköpostiosoite, eikä vastausten käsittely tällöin ollut anonyymi. Ennen vastausten käsittelyä otimme yhteyttä jokaiseen kyselyyn vastanneeseen henkilökohtaisesti, ja kerroimme, miten kysely on lähetetty ja mitä tietoja on tallentunut. Kysyimme osallistujilta uudestaan lupaa käsitellä vastauksia, sillä pelitilanteessa luvattu anonymiteetti ei toteutunut. Toimintatutkimus antaa käytännön tutkimustyötä paremman mahdollisuuden neuvotella osallistujien kanssa heidän roolistaan tutkimuksessa, ja heille selvitetään, että tutkimusta ei voida täysin ennakoida. Myös tutkimuksen anonymiteetistä voidaan joustaa tapauskohtaisesti. (Heikkinen & Kaukko, 2023, s. 158.) Palautekyselyssä ei kysytty mitään arkaluonteista, mikä voisi vaarantaa henkilön yksityisyyttä. Lopuksi opinnäytetyön valmistuttua, hävitimme kerätyt tiedot.

Testausten yhteenvetoa lukiessa pitää huomioida, että osallistujina olivat opiskelukaverit, joten pelistä saadun palautteen voi katsoa olevan ainakin osittain puolueellista. Pelikokemuksen syntyminen on kuitenkin jokaisesta henkilöstä itsestään lähtöisin olevaa ja tunteet peliin liittyen muodostuvat yksilöllisesti ja arviomme mukaan spontaanisti. Luonnollista pelitilannetta ei vaarannettu puuttumalla sen kulkuun, vaan peliä seurattiin sivusta. Parempaan pelattavuuteen ei pyritty selittämällä sääntöjä ja ohjeistamalla pelaajia suullisesti pelin aikana. Sanastotyössä ja pelin sanastovihossa on käytetty lähteenä suomen viittomakielten perussanakirjan verkkoversiota, Suvia. Suomen viittomakielten perussanakirjassa mainitaan, että sanastoa saa käyttää vapaasti, kunhan sitä ei hyödynnetä kaupallisessa tarkoituksessa. Otimme sähköpostilla yhteyttä sivuston ylläpitäjiin kertoen opinnäytetyöstämme ja yleisviittomiston

käytöstä pelimme luomisessa, sillä halusimme toimia avoimesti (Liite 6). SamaSama-lautapelin pelilaatikkoon on liitetty myös kirje pelin pelaajalle. Kirjeessä muistutetaan pelaajaa kielen kunnioittamisesta. Viittomia ei saa muuttaa pelattavuuden nimissä, vaan viittomia tulee käyttää vain niiden oikeassa merkityksessä. Oikea viittoma ja viittomalle annettu artikkelinumero löytyvät pelikortista, videosta sekä sanastovihosta, ja ne ovat tarkastettavissa Suvin yleisviittomistosta.

Eettisenä tekijänä tulee huomioida myös, että lautapeli on kehitetty opiskelijoiden opinnäytetyönä. Peli sisältää viitottuja videoita ja sanastovihon, joita ei ole tarkistanut ulkopuolinen henkilö esimerkiksi natiivi kielenkäyttäjä tai suomen kielen lehtori. Videoiden ja sanaston oikeellisuus pitäisi tarkistuttaa, jos lautapeli tulee laajempaan käyttöön. Opinnäytetyön prosessin jokaisessa vaiheessa on kiinnitetty huomiota eettisesti oikeisiin toimintatapoihin, avoimuuteen ja oikeellisuuteen.

9 POHDINTA

Tulkkeina tulemme tarvitsemaan työelämässä hyvää viittomakielen kielitaitoa, johon liittyy viittomien vahva hallinta ja niiden merkityksien ymmärtäminen. Viittomakieltä tulkitaan usein suomen kielelle, jolloin suomen kielen laaja osaaminen kuuluu myös tulkin ammattitaitoon. Viittomakielen taito vaatii jatkuvaa ylläpitoa. Viittomien harjoittelun pelillistäminen pyrkii vastaamaan tähän tarpeeseen. Pelillistäminen tekee opiskelusta toimintaa, jossa oppija toimii aktiivisesti saavuttaakseen oppimistuloksia. SamaSama-lautapeli on kehitetty pelilliseksi oppimismenetelmäksi viittomien opiskeluun.

Vuorovaikutuksellinen oppiminen korostaa oppijoiden keskinäistä vuorovaikutusta ja yhteistyötä oppimisessa. Se painottaa opiskelijoiden aktiivista osallistumista. SamaSama-lautapeli tarjoaa pelaajilleen vuorovaikutuksellisen

oppimisympäristön, jossa kielen oppiminen tapahtuu vapaaehtoisesti kouluajan ulkopuolella. Vaihtoehtoisille oppimismenetelmille on aina tarvetta tukemaan oppituntien sisältöä. Monipuoliset oppimistavat pitävät opiskelun mielekkäänä ja motivoivana. Lautapelin pelaamisen jälkeen pelaajille on tarkoitus jäädä positiivinen ja myönteinen kokemus viittomien opettelua kohtaan.

SamaSama-lautapelissä on paljon oppimispeliin liittyviä elementtejä, jotka tukevat ajatusta SamaSama-lautapelistä oppimispelinä. Lautapelin tarkoitus on opettaa viittomia ja auttaa ymmärtämään niiden suomenkielisiä merkityksiä. Pelin tavoitteena on tehdä oppimisesta motivoivampaa ja innostavampaa. Peliä testanneiden palautteen mukaan voidaan todeta, että pelin tarkoitus ja tavoite toteutuivat. Testaajien määrä on tähän mennessä ollut pieni, joten toimivan lautapelin kehittämiseen ja lopulliseen versioon tarvitaan lisää testauskertoja ja parannuksia.

Opinnäytetyö laajensi ajatteluamme ja ymmärrystämme siitä, millä tavalla ihminen oppii ja voi vaikuttaa omaan oppimiseensa. Olemme analysoineet oppimisen tarpeita, jonka tuloksena kehitimme vaihtoehtoisen opiskelutavan. Taito löytää omia kehittämisen kohteita on tulkin tärkeimpiä työkaluja. Tulevaisuuden viittomakielen tulkkeina meidän tulee jatkuvasti reflektoida ammattitaitoamme ja kehittää toimintaamme.

Lautapelin valmistumisen ja palautteen analysoinnin jälkeen, pohdimme mitä parannuksia lautapeliin voisi tehdä. Jatkokehitysideoiksi olemme ajatelleet lautapelin viittomien luokittelua ja pelilaudaan parempaa grafiikkaa. Viittomien luokittelu eri vaikeusasteisiin, helpommista perusviittomista haastavampiin viittomakielisiin ilmaisuihin, antaisi pelaajalle mahdollisuuden valita lautapeliin itselleen sopivan vaikeusasteen. Pelilaudan grafiikassa voisi nostaa esille kuurojen historian ja kulttuurin piirteitä, kuten puhuttelevia henkilöitä, merkittäviä tapahtumia kuurojen historiassa ja tärkeitä kaupunkeja ja rakennuksia. Kieli ja kulttuuri ovat sidoksissa toisiinsa ja haluaisimme liittää kulttuurin tuntemusta lautapeliin.

Opinnäytetyössä haasteeksi nousi sanaston laajuus ja viittomien suuri määrä. Totesimme, että pienempi määrä viittomia olisi riittänyt osoittamaan pelin toimivuuden. Koimme sanastotyön palkitsevana, koska sanastovihkoa ja pelin videoitua sanastoa tehdessä kävimme läpi satoja viittomia ja tutustuimme niiden suomenkielisiin merkityksiin. Kehittämispainotteinen ja monivaiheinen opinnäytetyö vaati tehokasta yhteistyötä, jotta työn tavoite saavutettiin. Ryhmän jäsenten erilaiset vahvuudet ja niiden hyödyntäminen oli kehittämistyössä tärkeää. Työelämässä tulemme osallistumaan alan erilaisiin kehittämishankkeisiin tiimityönä, joka vaatii muun muassa avointa kommunikaatiota, vuorovaikutustaitoja, keinoja ratkaista ongelmia yhdessä ja sitoutumista yhteiseen tavoitteeseen.

Oppiminen on tehokkaampaa ja hauskeempaa, kun rohkeasti kehitetään ja kokeillaan uusia ja rajoja rikkovia oppimistapoja. Toivomme, että opiskelijat olisivat avoimia omalle oppimiselle ja valmiita kehittämään erilaisia oppimista tukevia tapoja. Ideoita olisi hyvä jakaa muiden tietoisuuteen, jotta voimme toimia yhteisvastuullisesti tukien toisiamme ja tuoden iloa ja oivalluksia oppimiseen.

LÄHTEET

- Ammattikorkeakoulujen rehtorineuvosto Arene ry. (21.5.2018). *Opinnäytetöiden eettiset suositukset*.
<https://www.arene.fi/julkaisut/raportit/opinnaytetoiden-eettiset-suositukset/>
- Boller, S., & Kapp, K. (2017). *Play to learn. Everything you need to know about designing effective learning games*. ATD Press.
- Diakonia-ammattikorkeakoulu. (i.a.) *Tulkki (AMK) viittomakielen ja puhevammaisten tulkkaus*. Saatavilla 11.03.2024.
<https://www.diak.fi/hakeminen/koulutukset/amk/tulkki-viittomakieli-tulkkaus/>
- Halinen, I., Hotulainen, R., Kauppinen, E., Nilivaara, P., Raami, A., & Vanikainen, M-R. (2016). *Ajattelun taidot ja oppiminen*. PS-kustannus.
- Heikkinen, H., L.T., & Kaukko, M. (toim.). (2023). *Toimintatutkimus. Käytännön opas*. Vastapaino.
- Hienonen, N., Nilivaara, P., Saarnio, M., & Vainikainen, M-P. (toim.). (2022). *Laaja-alainen osaaminen koulussa*. Gaudeamus.
- Humak. (i.a.) *Viittomakielen tulkiksi lähiopetuksessa viittomakielisen yhteisön ytimessä*. Saatavilla 15.11.2023.
<https://www.humak.fi/koulutus/tulkki-amk-viittomakieli/>
- Huotilainen, M. (2019). *Näin aivot oppivat*. PS-kustannus.
- Julkunen, M-L. (2002). *Opetus, oppiminen, vuorovaikutus*. WSOY.
- Järvilehto, L. (2014). *Hauskan oppimisen vallankumous*. PS-kustannus.
- Kaikkonen, P. (2000). *Kulttuuri ja vieraan kielen oppiminen*. WSOY.
- Karjalainen, A. L., Kivirinta, M., Nylund, M., Valtonen, M., & Vesterinen, O. (toim.) (2020). *Osallistavan ja tutkivan kehittämisen opas 2.0*. (Diak opetus, 7). Saatavilla helmikuu 2023. Diakonia-ammattikorkeakoulu. <https://libguides.diak.fi/oskeopas>
- Kauppila, R. (2007). *Ihmisen tapa oppia*. (Opetus 2000.) PS-kustannus.
- Kempainen, J., & Juntunen, J. (2019). *Pelisuunnittelijan peruskirja*. Aviador.

- Kotilainen, L., Kurhila, S., & Kalliokoski, J. (2019). *Kielenoppiminen luokan ulkopuolella*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Kotimaisten kielten keskus. (i.a.-a). *Kielen asemaan liittyvät termit hallinnossamme -sanasto*. Saatavilla 6.2.2024.
https://www.kotus.fi/julkaisut/kielipolitiikkajulkaisut/kielen_asemaan_liittyvat_termit_hallinnossamme_-_sanasto/vieras_kieli
- Kotimaisten kielten keskus. Kielitieto. (i.a.-b). *Suomen viittomakielet*. Saatavilla 3.10.2023.
https://www.kotus.fi/kielitieto/kielet/suomen_viittomakielet
- Kristiansen, I. (1998). *Tehokkaita oppimisstrategioita. Esimerkkinä kielet*. WSOY.
- Kuurojen Liitto Ry. (1998). *Suomalaisen viittomakielen perussanakirja*. KL-Support Oy.
- Kuurojen Liitto. Viittomakielinen kirjasto, (i.a). *Pelit*. Saatavilla 26.2.2024.
<https://viittomakielinenkirjasto.fi/kategoria/pelit/>
- Lapin yliopisto. Kielikeskus. (i.a.). *Eurooppalainen viitekehys (CEFR)*. Saatavilla 28.2.2023.
[https://www.ulapland.fi/FI/Yksikot/Kielikeskus/Opinnot/Eurooppalainen_viitekehys-\(CEFR\)](https://www.ulapland.fi/FI/Yksikot/Kielikeskus/Opinnot/Eurooppalainen_viitekehys-(CEFR))
- L 932/2014. Korkeakoululaki 14.11.2014/932.
<https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2014/20140932>
- Laine, J. (2006). *Tulkkauksen tutkimus viittomakielen tulkin työn kehittäjänä*. Teoksessa N. Hytönen, & T. Rissanen (toim.), *Käden käännteessä: Viittomakielen kääntämisen ja tulkkauksen teoriaa sekä käytäntöä* (s. 143–162). Finn Lectura.
- Laurén, L. (2008). *Varhain monikieliseksi. Kielen oppimisen teoriaa ja käytäntöä*. Oy Finn Lectura Ab.
- Lintunen, P., Veivo, O., Järvinen, H., Sundman, M., Niitemaa, M., Pyykkö, R., & Pietilä, P. (2014). *Kuinka kieltä opitaan: Opas vieraan kielen opettajalle ja opiskelijalle*. Gaudeamus.
- Lonka, K. (2015). *Oivaltava oppiminen*. Kustannusosakeyhtiö Otava.
- Manninen, T. (2007). *Pelisuunnittelijan käsikirja: Ideasta eteenpäin*. Rajalla.
- Martela, F. (2016). *Valonöörit: Sisäisen motivaation käsikirja* (Viides painos.). Gummerus.

- Maunu, N., & Airaksinen R. (2020). *Toiminnallinen kielenoppiminen*. Kustannusosakeyhtiö Otava.
- Nieminen, T. (2001). *Kakkoskieli: Vuorovaikutus ja suomen kielen oppiminen*. Helsingin yliopiston suomen kielen laitos.
- Nurmi, J-E., Ahonen, T., Lyytinen, H., Lyytinen, P., Pulkkinen, L., & Ruoppila, I. (2018). *Ihmisen psykologinen kehitys* (7.p.). PS-kustannus.
- Opetushallitus. (i.a). *Kielitaidon tasojen kuvausasteikko*. Saatavilla 2.3.2024. https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/kielitaidon_tasojen_kuvausasteikko.pdf
- Palojärvi, K. (2022). *Kieltenopetuksen käsikirja: Oppimista tukevat rakenteet* (1. painos.). Edita.
- Puusa, A., Juuti, P., & Aaltio, I. (2020). *Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät*. Gaudeamus.
- Päivänsalo, T-M. (2020). *Oppimiskoodi; Kuinka oppiminen onnistuu*. PS-kustannus.
- Rissanen, T. (2006) *Viittomakielen rakenteen visuaalisuudesta ja ikonisuudesta*. Teoksessa N. Hytönen, & T. Rissanen (toim.), *Käden käännteessä: Viittomakielen kääntämisen ja tulkkauksen teoriaa sekä käytäntöä* (s. 26–63). Finn Lectura.
- Roslöf, R., & Veitonen, U. (2006). *Suomalaisen viittomakielen kääntäminen ja käännösteoriat*. Teoksessa N. Hytönen, & T. Rissanen (toim.), *Käden käännteessä: Viittomakielen kääntämisen ja tulkkauksen teoriaa sekä käytäntöä* (s. 108–120). Finn Lectura.
- Roslöf, R., & Veitonen, U. (2006). *Tavoitteena toimivat tulkkaukäytännöt*. Teoksessa N. Hytönen, & T. Rissanen (toim.), *Käden käännteessä: Viittomakielen kääntämisen ja tulkkauksen teoriaa sekä käytäntöä* (s. 163–179). Finn Lectura.
- Savolainen, H., Vilkkö, R., Vähäkylä, L., Aro, M., Iiskala, T., Kinnunen, R., Pietarinen, T., Vauras, M., Yli-Panula, E. (2017). *Oppimisen tulevaisuus*. Gaudeamus.
- Sotamaa, O. (2009). *The player's game: Towards understanding player production among computer game cultures*. Tampere University Press: Taju [jakaja].

Suvi Suomen viittomakielten verkkosanakirja, (i.a.). *Viittomaluetelot*. Saatavilla 16.2.2024.

https://suvi.viittomat.net/classsearch.php?class_search=1&mode=keywords

Synonyymit. (i.a.). *Vastine*. Saatavilla 12.3.2024.

<https://www.synonyymit.fi/vastine>

Toikko, T., & Rantanen, T. (2009). *Tutkimuksellinen kehittämistoiminta*.

Tampereen Yliopistopaino Oy

Tommola, J. (2006). *Kieli ja kulttuuri kääntäjän työvälineenä*. Turun Yliopisto, englannin kielen kääntäminen ja tulkkaus.

Tommola, J. (2006). *Tulkkaus kognitiivisesta näkökulmasta*. Teoksessa N.

Hytönen, & T. Rissanen (toim.), *Käden käännteessä: Viittomakielen kääntämisen ja tulkkauksen teoriaa sekä käytäntöä* (s. 128–142).

Finn Lectura.

Virolainen, I., & Virolainen, H. (2018). *Mielen voima oppimisessa*. Viisas Elämä.

Vuorela, V. (2009). *Elämäpeli: Pelintekijän maailmat*. BTJ.

LIITTEET

LIITE 1. Pelikirja



AMA AMA
LAUTAPELI

PELIN SISÄLTÖ
PELILAUTA * SANASTOVIHKO * VIITTOMAKORTTI 436 KPL * ERKOISKORTTI 42 KPL *
PELINAPPULA 6 KPL * TIIMALASIT 30 S, 60 S * MUISTIINPANOVIHKO 6 KPL * KYNÄ 6 KPL

MOIKKA, SINÄ SAMASAMA-LAUTAPELIN PELAAJA!

Oikein mukavaa, että olet saanut käsiisi SamaSama-lautapelin. Olemme tehneet suomenkielisten ohjeiden lisäksi viittomakieliset ohjeet. Pääset katsomaan viittomakieliset ohjeet avaamalla QR-koodin, jonka löydät jokaisen kappaleen lopusta.

Nyt me, SamaSama-lautapelin kehittäjät, päästämme sinut tutkimaan pelikirjaa ja toivomme sinulle oikein mukavia ja antoisia pelihetkiä!

Lautapelin säännöt avautuvat QR-koodeista viittomakieleksi. Avaa QR-koodi helposti puhelimellasi!

AMA AMA
LAUTAPELI

PELIN TAVOITE

SamaSama-lautapelin tavoitteena on rikastuttaa pelaajien suomen kielen sanavarastoa ja suomalaisen viittomakielen viittomavarastoa.

Pelaa, opi ja oivalla!

Nopeatempoisessa lautapelissä pääset harjoittamaan ja kehittämään kielitaitoasi ja haastamaan kielellisiä hoksottimiasi. Tarkoituksena on keksiä mahdollisimman monta suomenkielistä vastinetta tai synonyymia kortissa esiintyvälle viittomalle. Olethan nopea, sillä vastausaikaa on vain tiimalasin hiekan verran!

Mitä enemmän sanoja tai viittomia keksit, sitä pidemmälle pääset pelilaudalla liikkumaan.

Nyt viittomat ja sanat kohtaavat!

AMA AMA
LAUTAPELI

PELIN IDEA

Oletko huomannut, että samalla viittomalla voi olla useampi suomenkielinen merkitys?

SamaSama-lautapelissä ideana on keksiä viittomalle mahdollisimman monta suomen kielistä merkitystä. Viittoma KEVÄT ja HAUSKA, mitähän muuta ne tarkoittavat?

KEVÄT - maaliskuu, kadota, vapaa ja sulaa (371.)

HAUSKA - hupaisa, hassu, huvittava, riemastuttava, riemukas, hullunkurinen, lystikäs, hilpeä, koominen (1110.)

Viittomille keksitään vastineita tai synonyymejä! Mitä se tarkoittaa?



VIITTOMAKORTISTA NÄET

- Sanan järjestysnumero, korteissa sanat on numeroitu. Voit etsiä viittoman sanastovihosta järjestysnumeron avulla.
- Suomenkielinen sana, jokaisessa kortissa on viittomalle yksi suomenkielinen merkitys.
- Artikkelinumero, korteissa on Suomen viittomakielten verkkosanakirjan Suvin järjestysnumero viittomalle. Voit halutessasi tarkistaa viittoman tai sanat myös Suvista. PSST! Artikkelinumero toimii myös hakusanana.
- QR-koodi, avaa puhelimellasi QR-koodi ja katso kortin viittoma.



PELIN ALOITUS

Tässä kielikylyvyssä kukaan ei voi olla kastumatta!
 Testaa oletko Sanasieppo vai Käsimuotomestari vai jotain ihan muuta!
 SamaSama-lautapeliä pelataan joukkueittain. Joukkueen voi muodostaa yksi tai useampi henkilö. Ota esiin pelilauta, pelikortit, pelinappulat, tiimalasi ja jokaiselle joukkueelle muistiinpanovälineet. Viittomakortit ja erikoiskortit asetetaan erillisiin pinoihin. Jokainen joukkue valitsee itselleen pelinappulan. Pelissä käytetään tiimalasia mittaamaan vastausaikaa. Yhdessä valittu joukkue aloittaa.
 Oletko sanavalmis? Ei kun pelaamaan!



PELIN KULKU

Nyt kielenkannat vetreiksi ja pelaamaan!
 Yksi joukkue aloittaa pelin nostamalla viittomakortin. QR-koodin kautta katsotaan kierroksen viittoma. Ensin joukkueen pelaajat katsovat yhdessä viittoman videolta. Kierros alkaa, kun kaikki ovat nähneet viittoman ja tiimalasi on käännetty.

Vuorottelua vai kilpajuksua?
 SamaSama-lautapeliä voidaan pelata kahdella eri tavalla: joukkueet voivat pelata joko vuorotellen tai kaikki pelaavat samaan aikaan.



PELITAPA 1. VUOROTTELU

Pelaa ja havainnoi- kaikin tavoin oppii!
 Tässä pelitavassa pelataan vuorotellen. Jokainen joukkue pelaa vuorollaan ja kerää yhdessä joukkueelleen pisteitä. Vuorossa oleva joukkue aloittaa kierroksen nostamalla viittomakortin. Joukkue etenee pelilaudalla ansaitsemiensa pisteiden verran, minkä jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle. Peli etenee näin, kunnes ensimmäinen joukkue pääsee maaliin. Ja taas olet viittomien verran viisaampi!





PELITAPA 2. KILPAJUOKSU

Kuka kirii kilpajuoksussa? Tässä pelitavassa kaikki joukkueet pelaavat samanaikaisesti. Kierroksella kortin nostanut joukkue asettaa kortin pelilaudalle kaikkien nähtäväksi. Kun jokainen on nähnyt kierroksen viittoman, on aika kääntää tiimalasi ja kierros alkaa! Kilpajuoksussa kaikki keksivät merkityksiä samaan aikaan. Joukkueet etenevät pelilaudalla ansaitsemiensa pisteiden verran. Mikä joukkue käärii eniten pisteitä tällä kierroksella?

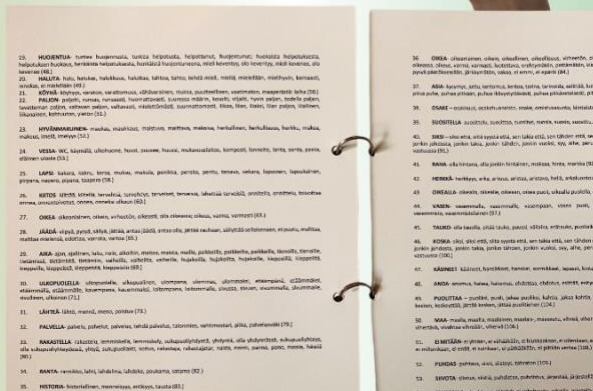
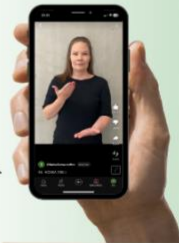


SANASTOVIHKO

Lautapeli sisältää sanastovihon. Sanaston viittomat on kerätty Suomalaisen viittomakielen perussanakirjan Suvin yleisviittomistosta. Huomaa kuitenkin, että sanasto on rajallinen. SamaSama- lautapelissä sanojen monipuolinen käyttö, esimerkiksi murre -erot ja slangi on sallittua ja suotavaa! Onko se 'työ', 'duuni' vai 'jobi'- vai jokin ihan muu? Pelissä pelaajien keksimät sanat, jotka eivät ole sanastossa ovat pisteen arvoisia, kunhan ne ovat kaikkien pelaajien hyväksymiä.



Voit katsoa viittoman videolta ja tarkistaa sanalistauksen Sanastovihosta!



VIITTOMAKORTTI JA ERIKOISKORTTI

Pelissä on viittomakortteja ja erikoiskortteja. Erikoiskortteja on kolme erilaista. Viittomakortti nostetaan joka kierroksen alussa, jos osut pelilaudalla E-merkin kohdalle, nosta viittomakortin sijaan erikoiskortti ja toimi kortin ohjeiden mukaan. Huom.! Erikoiskortin kierroksen jälkeen peli jatkuu normaaliin tapaan, nostamalla viittomakortti, vaikka joukkue jäisikin kierroksen aikana E-merkin kohdalle.

Muistathan että pelaamisen on tarkoitus olla hauskaa. Jos kohdallesi osuu viittoma, jota et tunnista, nosta uusi viittomakortti.



Osviko pelilaudalla tähän askelmaan? Nosta erikoiskortti ja toimi ohjeiden mukaan.





ERIKOISKORTIT

Erikoiskorttien kierrokset pelataan samalla tavalla molemmissa pelitavoissa 1 ja 2.



KÄSIMUOTOMESTARI

Tiedätkö viittoman käsimuodolle? Muodosta viittomia, jotka tuotetaan kortissa näkyvällä käsimuodolla. Käsimuodolla tuotetaan mahdollisimman monta viittomaa ja kirjoitetaan viittomat paperille. Aikaa on tiimalasin 60 sekuntia. Yhteistyössä on voimaa! Ajan päätyttyä joukkueet laskevat keksimänsä viittomat ja viittovat ne muille joukkueille. Joukkueet etenevät pelilaudalla ansaitsemiensa pisteiden verran. Vieläkö sama joukkue johtaa...



SALAMAKÄSI

Kädet liikkeelle! Keksi viittoma tai tiput nopeatemposeilta kierrokselta!

Kortissa on käsimuoto, josta joukkueet tuottavat vuorotellen mahdollisimman nopeasti viittoman. Kierros jatkuu niin kauan, kuin joukkueet keksivät kyseisellä käsimuodolla tuotettavia viittomia. Joukkue tippuu kierrokselta, kun ei enää keksi käsimuodolla tuotettavaa viittomaa. Kierros jatkuu kunnes jäljelle jää yksi joukkue. Samaa viittomaa tai sanaa ei hyväksytä. Viimeisenä viittoman keksinyt joukkue voittaa kierroksen ja etenee yhden pisteen pelilaudalla. Ketkä menestyvät paineen alla?



SANASIEPPO

Todellisen sanavalmiin tulikoe! Keksi kortin viittomalle suomenkielisiä vastineita tai synonyymejä tai putoat kutkuttavan jännittävältä kierrokselta!

Joukkueet tuottavat vuorotellen viittomalle suomenkielisiä merkityksiä. Kierros jatkuu niin kauan kuin joukkueet keksivät suomenkielisiä merkityksiä. Joukkue tippuu kierrokselta, kun ei enää keksi kyseiselle viittomalle suomenkielistä merkitystä. Kierros jatkuu, kunnes jäljelle jää yksi joukkue. Samaa vastausta ei hyväksytä. Viimeisenä merkityksen keksinyt joukkue voittaa kierroksen ja etenee yhden pisteen pelilaudalla. Kuka keksii viimeisen sanan?



PISTEIDEN KERÄÄMINEN

SamaSama-lautapelissä pisteitä kerätään keksimällä viittomalle mahdollisimman monta suomenkielistä vastinetta/synonyymia tai keräämällä pisteitä erikoiskorttikierroksella. Jokaisesta hyväksytyistä suomenkielistä sanasta joukkue saa yhden pisteen. Joukkueiden keksimät sanat tai viittomat tarkistetaan yhdessä muiden joukkueiden kanssa. 1 hyväksytty vastine/synonyymi/viittoma = 1 piste. Joukkueet etenevät pelilaudalla hyväksytyjen pisteiden verran.



AMA AMA
LAUTAPELI

VOITTAJA

Pelin voittaa joukkue, joka pääsee ensimmäisenä maaliin.
SamaSamaa pelatessa kaikki pääsevät haastamaan itseään kielen parissa ja rikastuttamaan kielitaitoaan.
Tässä pelissä kaikki ovat voittajia!





AMA AMA
LAUTAPELI



LIITE 2. SamaSama-lautapelin mainos

<https://youtu.be/w8zWdXPfc5w>

LIITE 3. Kirje pelaajalle

Tervehdys SamaSama-lautapelin pelaaja,

Opetteletko viittomakieltä ja kaipaat viittomia varastoosi? Onko suomen kielen taitosi päässyt ruostumaan ja kielipankkisi kaipaa synonyymien talletusta? Vai toimitko jo asiantuntevana tulkkina, mutta turvaudut turhan usein samoihin käännösratkaisuihin?

SamaSama-lautapeli on oppimispeli, joka tarjoaa pelaajalleen oivalluksia kahden kielen kohdatessa. Tässä pelissä kukaan ei istu kädet ristissä, tai suu supussa, vaan kielellinen leikittely ystävien kanssa tempaa jokaisen mukaansa ilmaisuvoimaisiin hetkiin kerta toisensa jälkeen.

Viittomakielen tulkkausalan opinnäytetyönä kehitetty SamaSama-lautapeli on meissä kolmessa opiskelijassa heränneen inspiraation tulos. Olemme itse kokeneet oivalluksen oman opintopolkumme varrella:

Kun oppiminen on hauskaa, se on myös tehokasta.

Pelissä tutustut suomen kielen värikyyteen ja lisäksi suomalaisen viittomakielen rikkaaseen maailmaan. Viittomakieli on vähemmistökielenä jäänyt pimentoon. Haluamme pelimme kautta tuoda esille viittomakielen moninaisuuden ja kauneuden visuaalisena kielenä, tasa-arvoisena suomen kielen rinnalla.

Pelissä näkyvillä videoilla viittomat ovat pelillisistä syistä viitottu teknisesti sisältäen viittomakielisistä elementeistä vain oikean paikan, liikkeen, käsimuodon ja orientaation. Haluamme kuitenkin muistuttaa, että kaikilla rakenneyksiköillä on yhtä tärkeä painoarvo viittomakielen kieliopissa, jotta viittoma saa oikean merkityksen.

Toivomme Sinulle inspiroivia pelihetkiä.

Ystävällisimmän, KAISA+ OUTI + IDA

LIITE 4. Kutsu SamaSama-iltamiin



AMA AMA
LAUTAPELI

Tiistaina
31.10.
18:00

**Sama
Sama**
Iltamat

KÄSIMUOTOMESTARI

Tiedätkö viittoman käsimuodolle?

Muodosta viittomia, jotka tuotetaan kortissa näkyvällä käsimuodolla.

AMA AMA
LAUTAPELI

VIITTOMAKORTTI

Ovatko viittomat hukassa? Ei hätää! Tule virkistämään taitojasi ja laitetaan yhdessä hihat heilumaan SamaSama-lautapelin parissa! Pelata ei tarvitse kuivin suin ja tyhjin vatsoin, vaan tarjoamme iltaan osallistujille virkistävää juotavaa ja herkullista purtavaa.

Keskiauki 10/1110
20100 Turku
00000

Sinua vastassa ovat:
Outi, Ida ja
Kaisakin etänä!

LIITE 5. Webropol-kysely

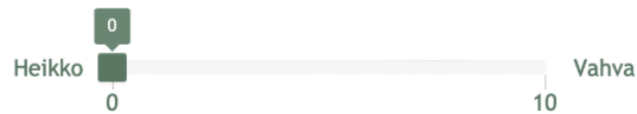


Rakentava palaute on aina hyödyllistä, joten kannustamme ja toivomme rehellisiä vastauksia. Terveisin Ida, Outi ja Kaisa :)

1. Peli on innostava



2. Peli on hyödyllinen viittomakielen opiskelun kannalta



3. Peli laajentaa suomen kielen ja viittomakielen sanavarastoa tukemaan tulkkaustilanteita



4. Pelin ohjeet ja säännöt ovat selkeät



5. Suositteletisin peliä muille viittomakieltä opiskeleville Kyllä Ei**6. Jos vastasit ei, miksi et suosittelisi peliä?****7. Pelaisiin peliä uudelleen** Kyllä Ei**8. Jos vastasit ei, miksi et pelaisi peliä uudelleen?**

9. Koin pelin:

(Voit valita useamman vaihtoehdon)

- Haastava
- Tylsä
- Inspiroiva
- Turha
- Opettavainen
- Hauska
- Tarpeellinen
- Yhteishenkeä kasvattava

10. Missä asioissa pelissä on onnistuttu parhaiten?

(Valitse max 3)

- Ulkoasu
- Ohjeet
- Tekninen toimivuus
- Potentiaalinen oppimisen työkalu
- Innostavuus
- Innovatiivinen
- Motivaatiota herättävä

Valitse enintään 3 vaihtoehtoa

11. Sana on vapaa; mitä ajatuksia peli sinussa herätti?

LIITE 6. Yhteydenotto Suviin

Hei Suvi!

Olemme Ida, Outi ja Kaisa 4. vuoden viittomakielen tulkkiopiskelijoita Diakista. Opintojen aikana ja opintojen jälkeenkin viittomakielen harjoittelua tarvitaan jatkuvasti ja paljon, jotta kielitaitoa voi pitää yllä sekä kehittää. Opintojemme edetessä olemme huomanneet, kuinka monipuolinen ja rikas kieli viittomakieli on. Mitä enemmän kielitaitomme kasvaa sitä enemmän huomaamme viittomien moninaisia merkityksiä, ja miten yksittäisiä viittomia voi käyttää monissa eri asiayhteyksissä.

Tämä sai meidät kolme toden teolla pohtimaan, kuinka oppisimme viittomia mielekkäästi ja monipuolisesti, mutta tehokkaasti. Tarkoituksena oli myös mahdollistaa viittomakielen hauska oppiminen koulun ulkopuolella. Aloimme kehittämään leikkimielisiä pelejä toisillemme, haastaen toinen toisiamme tavoitteena kehittää omaa kielitaitoa.

Tästä opiskelutavasta inspiroituneena syntyi idea lautapeliin. Kehitimme lautapelin nimeltä **SamaSama-lautapeli**. **SamaSama-lautapelin tavoitteena on monipuolistaa kielitaitoa, jota tarvitsemme tulkkaustilanteissa.** Pelissä kohtaavat suomen kieli ja suomalainen viittomakieli.

SamaSama- lautapeli on meille tärkeä ja iso projekti, sillä peli on vielä kehittelyvaiheessa. Peli on osa kehittämispainotteista opinnäytetyötämme, jossa perehdymme pelin kautta oppimiseen. Haluamme selvittää, voisiko ideoimamme SamaSama- lautapeli toimia tulevaisuudessa innostavana työkaluna viittomakielen opiskelussa. Selvitämme myös, voisiko lautapelimme toimia nykyisessä tulkkausalan monimuotokoulutuksessa oppimisvälineenä.

SamaSama- lautapeli on erityisesti suunnattu viittomakielen tulkkiopiskelijoille ja työelämässä toimiville tulkeille. Emme kuitenkaan halua poissulkea muita ryhmiä, jotka hyötyisivät pelistä, tai ovat kiinnostuneita viittomakielen tai suomen kielen opiskelusta.

SamaSama-lautapelin ideana lyhyesti on keksiä viittomalle mahdollisimman monta suomenkielistä merkitystä annetussa määrääjassa. Mitä enemmän merkityksiä tietylle viittomalle pelaajat keksivät oikein sitä pidemmälle pelilaudalla pääsee liikkumaan. Peli sisältää viittomakortteja ja erikoiskortteja. Korteissa on QR-koodi, jonka takaa löytyy viittoma viitottuna. Viittomat olemme videoineet itse. Korteihin on kirjoitettu myös viittomalle yksi suomenkielinen merkitys. Pelin kaikki viittomat sekä oikeat suomenkieliset merkitykset viittomille, on listattu peliin kuuluvaan sanastovihkoseen. Olemme tehneet sanastotyötä ja keränneet viittomia Suvin yleisviittomistosta.

Suvin verkkosivuilla mainitaan, että sivut ovat tarkoitettu myös viittomakielen opiskelijoille ja tämä aihe onkin lähellä sydäntämme. Olemme hyödyntäneet ja käyttäneet Suvin verkkosivuja työssämme paljon. Tästä syystä haluamme kiittää Suvin verkkosanakirjan olemassaolosta, teistä on ollut suurenmoinen apu viittomakieltä opiskeltaessa.

Jos mieleenne nousee kysymyksiä tai mietteitä, niin kerromme mielellämme lisää ja yksityiskohtaisemmin ideoimastamme SamaSama-lautapelistä. Kaikki ajatukset, kysymykset ja mietteet SamaSama-lautapeliä kohtaan ovat enemmän kuin tervetulleita. Arvostaisimme suuresti, jos haluaisitte jakaa näkemyksiä ja ajatuksia kanssamme.

Alla linkki SamaSama-lautapelin protoversioon:

https://youtu.be/_Z23RIM3Yas

Ystävällisin terveisin Ida Salén, Outi Ståhlberg ja Kaisa Varjus.

