



**OPPIMISEN PELILLISTÄMISEN
KÄYTÄNTEIDEN KEHITTÄMINEN
OTAVAN OPISTOLLA**

Mikko Tarmia

Opinnäytetyö
Toukokuu 2015
Mediatuottamisen koulutusoh-
jelma (Ylempi AMK)

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Ylempi ammattikorkeakoulututkinto
Mediatuottamisen koulutusohjelma

MIKKO TARMIA:

Oppimisen pelillistämisen käytänteiden kehittäminen Otavan Opistolla

Opinnäytetyö 62 sivua, joista liitteitä 2 sivua
Toukokuu 2015

Opinnäytetyön tavoitteena on kehittää oppimisroolipelien tuottamiseen ja hyödyntämiseen liittyviä käytänteitä Otavan Opistolla. Pelien hyödyntäminen ei ole saavuttanut opistolla vielä vakituista jalansijaa, vaikka sitä onkin kunnianhimoisesti yritetty soveltaa esimerkiksi Suomen ensimmäisen pelilukion perustamisessa. Yritys kuitenkin epäonnistui. Ongelmana olivat pääasiassa pelien tuottamiseen ja peluuttamiseen tarvittavan ajan puuttuminen. Pelillistämistoiminnalle on pyritty viime aikoina etsimään uutta suuntaa. Oli suunta mikä tahansa, toimintaa täytyy ensin kyseenalaistaa ja kehittää, mikä lisäisi sen onnistumisen mahdollisuuksia tulevaisuudessa.

Tutkimuksellisessa kehittämistyössä on tarkoituksena hankkia tietoa ja vertailla muiden toimijoiden tietoja, käytänteitä sekä kokemuksia ja rakentaa näiden pohjalta ehdotus opiston pelillistämistoiminnan kehittämiseksi. Keskeisiä kysymyksiä ovat, miten pelien tuottamiseen kuluva aikaa saadaan vähennettyä, miten pelejä voidaan hyödyntää tehokkaammin opetuksessa ja millä tavalla oppimista tulisi arvioida pelien osalta. Kehittämistyö rajautuu roolipeleihin, sillä niitä opistolla on hyödynnetty opetuskäytössä huomattavasti muita pelejä enemmän. Tiedonhankinnassa yhdistellään benchmarkingia ja teema-haastattelua.

Kehittämistyön tuloksena saatiin pelillistämistoimintaa tukevia ja tehostavia ratkaisuja, joita voidaan soveltaa opiston oman opetustoiminnan lisäksi vuonna 2014 rakennettuun pelillistämispalveluiden konseptiin, jossa tarkoituksena on järjestää opettajille ja muille opetusalan toimijoille pelipedagogista täydennyskoulutusta ja workshoppeja, sekä edistää tällä tavoin opetuksellisten roolipelien käyttöä suomalaisissa yläkouluissa ja lukioissa.

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Master's Degree Programme in Media Production

MIKKO TARMIA:

Development of Gamification in Education at Otavan Opisto

Master's thesis 62 pages, appendices 2 pages
May 2015

The objective of this study was to develop methods for production and utilization of role playing games for learning in Otavan Opisto. Utilization of learning games has not yet gained permanent ground in Otavan Opisto, despite an ambitious try for establishing the first game based high school in Finland which unfortunately failed. The biggest problem was lack of time required for both producing and playing games. Recently there has been a search for a new direction for gamification activities, but first the current operation has to be questioned and developed, which would make it possible to gain success in the future.

The purpose of the study was to gather information by comparing information, methods and experiences from people working in the field and design a plan for developing gamification activities in Otavan Opisto. The fundamental questions are as follows: how is it possible to reduce the time needed for game production, what is the best way to utilize games in teaching and how should the role of games in learning (outcomes) be evaluated. The development was narrowed down to role playing games due to teachers' specialization on their use in Otavan Opisto. Gathering information was done by combining benchmarking and theme interviews.

The development resulted as solutions that support and improve gamification activities in Otavan Opisto and which can also be applied to a concept of gamification services created in 2014 with the aim of providing supplementary education and workshops on game pedagogy for personnel working in the educational sector. This way it is possible to advance the use of role playing games for learning in secondary schools and high schools in Finland.

Key words: learning, gamification, role playing

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	TOIMINTAYMPÄRISTÖN KUVAUS.....	9
2.1	Otavan Opisto	9
2.2	Opiston rooli opetuksen uudistamisessa	10
2.3	Oppimisen pelillistämisen kehittäminen.....	12
3	PELIT JA OPPIMINEN	16
3.1	Mitä pelillistämisellä tarkoitetaan?.....	16
3.2	Roolipelit	17
3.3	Pelit opetuksessa	18
3.4	Oppimisen pelillistämisen hyötyjä.....	19
3.5	Pelit ja kompetenssit	23
4	PELIENTUOTTAMINEN OTAVAN OPISTOLLA	26
4.1	Kriisi 1968 -liveroolipeli.....	28
4.2	Verkkoroolipeli Beaglen matka	30
4.3	Pervasiivinen peli.....	33
5	KÄYTÄNTEIDEN VERTAAMINEN	35
5.1	Teemahaastattelut	38
5.1.1	Miten oppimispelien tuottamista voidaan tehdä tehokkaammin? .	39
5.1.2	Millä tavalla pelejä voidaan hyödyntää parhaiten pedagogisesti? .	41
5.1.3	Miten pelillistä oppimista tulisi arvioida?.....	46
5.2	Analyysistä tuloksiin.....	49
5.2.1	Käytännöt pelien tuottamisen keventämiseen	49
5.2.2	Pelien pedagoginen hyödyntäminen	51
5.2.3	Pelillistämisen arviointi.....	52
5.2.4	Tulosten soveltaminen pelillistämispalveluiden konseptissa.....	53
6	JOHTOPÄÄTÖKSET	55
	LÄHTEET.....	57
	LIITTEET	61
	Liite 1. Kyselylomake	61

1 JOHDANTO

Toimin mediatuottajana Otavan Opistolla, missä olemme tutkineet ja käyttäneet pelejä opetuskäytössä jo vuosien ajan. Otavan Opisto on Mikkelin kupeessa sijaitseva kansanopisto, jonka tehtäviin kuuluu kokeilulaboratoriomainen toiminta osana opetuksen palvelujen kehittämistä. Opiston pelillistämistoiminnasta vastaa tällä hetkellä nelihenkinen työryhmä, johon kuuluu itseni lisäksi verkkopedagogi Samuli Turunen, opettaja Heikki Koponen sekä atk-suunnittelija Antti Leppä. Työryhmän osuus on merkittävä myös opinäytetyössäni, sillä ryhmäläiset ovat auttaneet minua kartoittamaan pelillistämistoimintaamme sekä toimineet tärkeänä tukena tutkimustyön toteuttamisessa niin tiedonhankinnassa kuin sen analysoinnissakin.

Tutkimuksellisen kehittämistyöni tarkoituksena on hankkia tietoa ja vertailla muiden toimijoiden tietoja, käytäntöjä sekä kokemuksia ja rakentaa näiden pohjalta ehdotus Otavan Opiston pelillistämistoiminnan kehittämiseksi. Tutkimusmenetelmässä yhdistellään benchmarkingia ja teemahaastattelua, sillä olemme oppimisroolipelien osalta melko yksinäinen toimija Suomessa. Alalla ei ole vertailukumppaneita, joihin omaa toimintaa voisi verrata kaikissa kysymyksissä.

Olemme testanneet eri pelimuotojen käyttämistä opettamisessa tietokonepeleistä lautapeleihin ja paikannuspohjaisiin peleihin. Yksi tietokonepeleihin liittyvä sovellustapa oli pelipiiri, jossa lukion vapaavalintaisen ilmiökurssin sai suoritettua pelaamalla Civilization V -tietokonepeliä ja kirjoittamalla päiväkirjaa pelaamiseen liittyvistä kokemuksista sekä ahaa-elämyksistä. Olemme esitelleet pelillistämistoimintaamme opetusalan messuilla, joissa opettajat ovat olleet varsin kiinnostuneita aiheesta.

Myös roolipelit ovat kuuluneet vapaan sivistystyön opetustarjontaan. Lukuvuonna 2011–2012 opiskelijoille järjestettiin roolipelikerho yhteistyössä Mikkelin kansalaisopiston kanssa. Vuonna 2013 Otavassa järjestettiin ensimmäisen kerran X-Con-tapahtuma, joka keräsi yhteen useita kymmeniä roolipeliharrastajia ympäri Suomea oppimaan pelisuunnittelusta ja larppien eli liveroolipelien järjestämisestä. Tapahtuma toteutettiin yhdessä Roolipelaamisen tuki- ja edistämisyhdistys ry:n (RTEY) kanssa ja on tarkoitus järjestää uudestaan vuosittain. Opisto on verkostoitunut roolipelipiirien kanssa lisäksi myös

osallistumalla ja tutustumalla muiden tahojen toimintaan, kuten Suomen suurimpaan roolipelitapahtumaan Ropeconiin sekä Solmukohtaan (Knudpunkt), joka on yhteispohjoinen liveroolipelejä käsittelevä konferenssi. Solmukohta järjestetään joka vuosi eri maassa.

Kehittämistyöni rajautuu pedagogisiin roolipeleihin ja niiden tuottamiseen, sillä niiden käytöstä opettamisessa meillä on eniten kokemusta. Lisäksi oppimisroolipelejä on suhteellisen helppo tuottaa esimerkiksi tietokonepeleihin verrattuna, jotka vaativat ohjelmointitaitojen lisäksi huomattavan paljon ajallisia resursseja. Opiston omaa pelillistämistoimintaa kuvataan tarkemmin luvussa neljä, jossa esitellään kolme erilaista opetuksessa käyttämäämme roolipeliä.

Kokemuksemme roolipelien käyttämisestä pedagogisena työvälineenä ovat olleet pääosin positiivisia. Suurimmat haasteet toiminnassamme ovat olleet roolipelien tuottamiseen ja peluuttamiseen liittyvässä ajankäytössä. Käytännössä opettajat tuottavat pelejä vapaaajallaan, mikä vaatii heiltä todellista sielunpaloa aiheeseen. Tämä on yksi syy siihen, miksi läheskään kaikkia opettajia ei ole kiinnostanut lähteä pelillistämistoimintaan mukaan. Myös roolipelien peluuttaminen voi viedä runsaasti aikaa opetuksessa, sillä etenkin osa oppiainerajoja ylittävistä peleistä on ollut laajoja kokonaisuuksia. On pohdittava, onko tällaisten pelien käyttäminen opetuksessa pedagogisesti tehokasta tai ylipäätään paras tapa toteuttaa opetusta. Lisäksi pelillisen oppimisen arviointi on ollut haastavaa, sillä siihen ei ole olemassa arviointimenetelmiä. Ongelmaksi muodostuvat varsinkin oppiainerajoja ylittävät kokonaisuudet, joissa opiskelijat vastaanottavat tietoa eri oppiaineista.

Oppimispelien tuottamiseen ja käyttämiseen liittyy ajankäytön ja arvioinnin lisäksi monia muitakin haasteita. Oppimispeleistä on onnistuttava tekemään paitsi opettavaisia, myös viihteellisiä ja motivoivia, jotta ne innostaisivat opiskelijoita. Vaikka pelin pedagoginen sisältö olisi hyvin toteutettu, se ei vielä tee pelistä hyvää. Pelin täytyy koukuttaa. Haasteena on myös saada opiskelijat ja opettajat käyttämään oppimispelejä. Tietokoneille tehtyjen oppimispelien kohdalla nuorten kynnys niiden käyttämiseen on matala, sillä tietokone- ja konsolipelit ovat olleet jo pitkään kiinteä osa nuorten kulttuuria. Toisin on roolipelien kohdalla. Vaikka roolipeleihin liittyy paljon samoja elämys- ja viihdetekijöitä kuin tietokonepeleihin, roolipelit ovat olleet aina marginaaliasemassa ja niiden harrastajia varsinkin Suomessa on verrattain vähän. Roolipelien pelaaminen on vahvasti sosiaalista toimintaa ja toiseksi henkilöksi eläytyminen muiden edessä voi tuntua etenkin

ensikertalaiselta oudolta ja aralta, mikä muodostaa oppimisroolipelien käyttämiselle kynnyksen. Vaikka peli osallistaisikin suurimman osan luokasta peliin mukaan, jäljelle jää yleensä aina myös passiivisia pelaajia. Silti, pelaamisen ollessa riittävän intensiivistä, saattavat peliä innostua seuraamaan myös ne henkilöt, jotka kiinnittävät oppitunneilla huomionsa aivan muihin seikkoihin kuin opetukseen.

Vuonna 2012 opistolle yritettiin perustaa pelilinjaa, jossa iso osa lukion oppimäärästä olisi tarjottu lähiopiskelijoille roolipelien muodossa. Pelilinjan visiona oli, että ensimmäinen roolipelaamalla lukion suorittanut ylioppilas valmistuisi vuonna 2017. Hanke tyrehdyi kuitenkin pelien tuottamiseen ja käyttämiseen tarvittavan ajan puutteeseen. Uudellaista ja paljon perehtymistäkin vaativaa toimintaa ei saatu mahtumaan opettajien jo valmiiksi tiukkaan aikatauluun. Pelien käyttöä ja kehittämistä on jatkettu opistolla pienimuotoisempina ja kokeilullisena toimintana.

Opistolla on pohdittu viime aikoina paljon pelillistämistoiminnan jatkuvuutta ja suuntaa. Haluamme siirtyä kokeiluista isompiin kokonaisuuksiin ja tarjota osaamistamme myös muille organisaatioille. Näemme pelillistämislle erilaisia mahdollisuuksia. Vuoden 2014 aikana rakensimme toimintamme tueksi pelillistämispalveluiden konseptin, jossa tarkoituksena on järjestää opetusalan toimijoille pelipedagogista täydennyskoulutusta. Toiminnan tavoitteena on lisätä roolipelien hyödyntämistä suomalaisissa yläkouluissa ja lukioidissa, sekä luoda oppimisroolipelejä tuottava kehittäjäyhteisö, joka osaltaan myös auttaisi ratkaisemaan omassa toiminnassa kohtaamiemme ongelmia. Kuvailen konseptia tarkemmin luvussa 2.3. Palavereissamme on myös esitelty uudelleen ideoita pelien käyttämisestä kampustoimintamme kärkenä, mikä ohjaisi toimintaamme osaltaan takaisin pelilukion jäljille, mutta huomattavasti aiempaa yritystämme väljemmässä muodossa. Oli suunta mikä tahansa, nykyistä toimintaamme täytyy kyseenalaistaa ja kehittää.

Opinnäytetyön tavoitteena on kehittää roolipelien tuottamista ja käyttöä oppilaitoksesamme. Tavoitteena on löytää ratkaisuja niihin ongelmiin, jotka koituivat pelilinjankin toteuttamisen kohtaloksi sekä soveltaa tuloksia oman toiminnan lisäksi myös muille tarjottaviin pelillistämispalveluihin. Olen rajannut tutkimusongelmat kolmeen kysymykseen:

1. Millaisilla käytänteillä pelien tekemiseen kuluva aika voidaan vähentää?
2. Millä tavalla pelejä voidaan hyödyntää parhaiten opetuksessa?

3. Millä tavalla pelillistä oppimista tulisi arvioida roolipelien osalta?

Ongelmien ratkaisemiseksi ei riitä, että ongelmia pohditaan pelkästään organisaation sisällä. Tavoitteisiin pääsemiseksi on tutkittava, miten muut toimijat ovat ratkaisseet edellä mainittuja ongelmia. Tutkimuksessa haastatellaan kolmea toimijaa, joilla kaikilla on laajaa, niin pragmaattista kuin tutkimuksellistakin kokemusta roolipelien käyttämisestä opetustyössä: Jori Pitkästä, Tuomas J. Harviaista sekä Malik Hyltoftia, joka on yksi maineikkaan tanskalaisen Østerskov Efterskolen perustajista.

Opinnäytetyössä kuvataan aluksi Otavan Opiston toimintaa sekä suunnittelemaamme pelillistämispalveluiden konseptia. Tämän jälkeen tarkastellaan opinnäytetyön kannalta keskeisimpiä käsitteitä kuten oppimisen pelillistämistä ja roolipelaamista, sekä tutkitaan pelien hyödyllisyyttä koulutyössä, jota puoltaa myös aiheesta tekemämme tutkimus. Luvussa neljä tarkastellaan opiston omaa pelituotantoa ja esitellään kolme keskenään erilaista, opetuskäyttöön suunnittelemaamme peliä. Viides luku käsittelee tiedonhankintaa sekä kerätyn tiedon analyysia ja soveltamista pelillistämistoimintaamme.

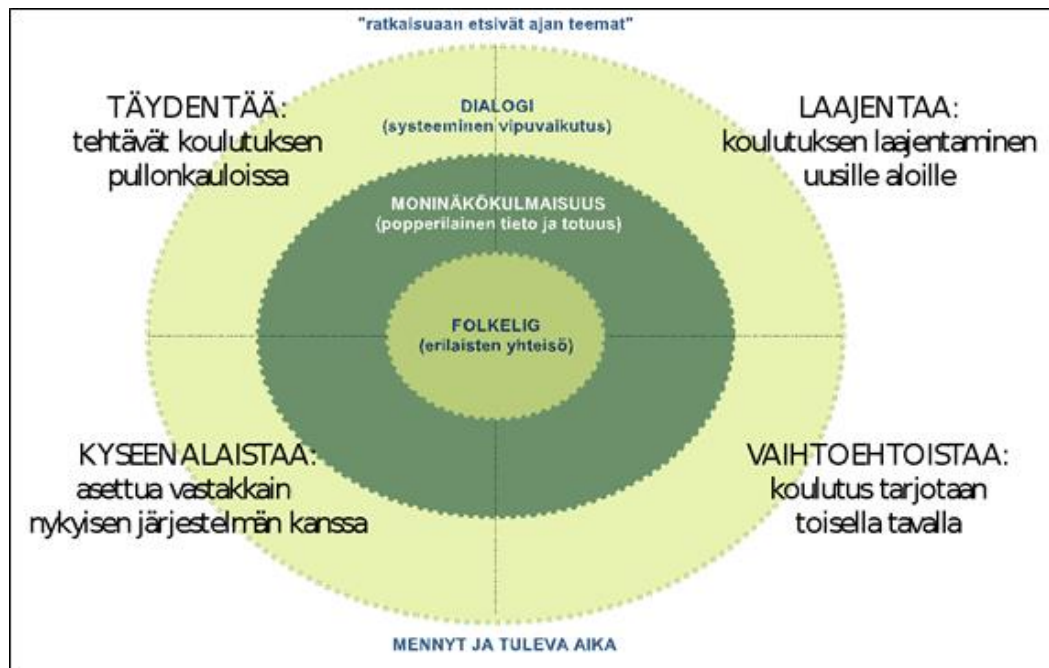
2 TOIMINTAYMPÄRISTÖN KUVAUS

Esittelen aluksi organisaatiomme toimintakulttuuria, joka on mahdollistanut pelipedagogiaan liittyvät kokeilut ja siihen liittyvän kehittämistyön.

2.1 Otavan Opisto

Otavan Opisto on vuonna 1892 perustettu kansanopisto. Organisaation tehtävänä on tutkia, tuottaa, kehittää ja ylläpitää koulutuksen, opetuksen ja oppimisen palveluita. Sen kehittävä ja kokeilulaboratoriomainen toiminta perustuu tulevaisuudentutkimuksen lähestymistapoihin ja kulttuurievolutionaariseen käsitykseen kehityksestä. (Jalonen & Jokinen 2014, 105)

Kansanopistot elävät irrallisessa asemassa Suomen koulutusjärjestelmässä. Niiden tehtävänä on ollut määrittää paikkansa sekä tehtävänsä ajassa uudelleen, ja toimia tässä järjestelmässä eräänlaisena täydentäjänä. Vaikka osa kansanopistoista on joutunut hakeutumaan osaksi ammattikorkeakouluja ja muita oppilaitoksia, on Otavan Opisto onnistunut säilyttämään asemansa muusta koulutusjärjestelmästä erillisenä autonomisena yksikkönä (Myyryläinen 2002, 248), sillä sen strategia on ollut pyrkiä kääntämään irrallisuus vahvuudeksi ja löytämään paikkansa sieltä, missä koulutukselle on ajassa elävä tilaus (Venäläinen 2014, 14). Opiston tehtävä paikkaansa hakevana instituutiona on jäsennettynä kuviossa 1. Sen tehtävänä on ollut täydentää koulutusjärjestelmää sen pullonkauloissa, laajentaa koulutusta uusille aloille, kyseenalaistaa nykyisen järjestelmän toimintaa sekä vaihtoehtoistaa koulutusta, joka on yksi pelipedagogiikankin tehtävistä.



KUVIO 1. Opiston dynaamiset toimintakriteerit vuodesta 1987 (Venäläinen 2014)

Tällä hetkellä opiston toiminta painottuu tutkintotavoitteiseen verkko-opetukseen, jonka puitteissa toimii sekä aikuisten nettilukio että nettiperuskoulu. Lisäksi opistolla opiskelee lähiopiskelijoita monikulttuurisella peruskoululinjalla, lähilukiassa sekä bändilinjalla. Muuta koulutustoimintaa opisto tarjoaa erilaisten täydennyskoulutusten, kansalaistoiminnan ja vapaan sivistystyön kurssien muodossa. Oppimismetodien ja -ympäristöjen kehittämisessä painopistealueina ovat mm. oppilaitosmuotojen ja -tasojen väliset rajankäynnit, yhteisöoppiminen sekä opintojen henkilökohtaistamisen kehittämistyö (Jalonen & Jokinen 2014, 105).

2.2 Opiston rooli opetuksen uudistamisessa

Opetuskenttä on elänyt vahvassa murroksessa etenkin viimeisen kymmenen vuoden aikana. Perinteisiä opetusmetodeja on kehitetty oppijalähtöisempään suuntaan ja niissä on otettu huomioon erityyppiset oppijat. 2000-luvun koulussa taitoja harjoitellaan yhä useammin käytännön avulla ja teknologiaa hyödyntäen ympäristöissä, jotka tukevat oppimista. Opiskelijoita opetetaan tarkastelemaan omaa oppimistaan, asettamaan itselleen oppimistavoitteita sekä arvioimaan omaa toimintaansa. Oppimisesta on tullut myös yhteisöllisempää ja oppijoita aktivoivampaa. Muutokset vaativat kouluilta uudenlaista lähestymistä opetukseen.

Kun Suomi liittyi Euroopan unionin jäseneksi vuonna 1995, Otavan Opiston projektitoiminta voimistui erilaisten EU-rahoitteisten projektien myötä. Projektitoiminnalla on resursoitu toiminnan kehittämistä ja se on ollut keskeinen osa opiston uudistavaa toimintaa. Yksi tärkeimmistä ja vahvimmin opiston suuntaa muuttaneista projekteista oli vuonna 1996 avattu Internetix Campus -oppimisympäristö, jossa konkretisoitui tuolloin opiston rehtorina toimineen Hannu Linturin visio ajasta ja paikasta riippumattomasta opetuksesta. Verkkokoulutus toimii edelleen tukipilarina opiston toiminnassa, kattaen kolme neljäsosaa sen tuloista (Mikkelin kaupunginvaltuusto 2013, 73).

Kuluvana vuosikymmenenä on toteutettu osana verkkokoulutusta ilmiö- ja pelipedagogista koulutusta. Uusien muotojen tavoitteena on myös liudentaa verkon ja lähiopiskelun välistä rajaa. Koulutukset muodostavat yhdessä kokeilukokonaisuuden, jossa etsitään toimivia pedagogisia ja hallinnollisia ratkaisuja ainejakoisen koulun rinnalle ja täydennykseksi. Samalla pyritään moninaistamaan ja vaihtoehtoistamaan tutkintotavoitteisen koulutuksen toiminta- ja suoritustapoja. Merkittävänä uudistuksena voi myös pitää sitä, että suuri osa opiston palveluista tuotetaan ja jaetaan avoimina muiden oppilaitosten ja työyhteisöjen hyödynnettäviksi. Kaikkea kehittämistoimintaa ohjaa Opetushallituksen Oppimisen tulevaisuus 2030 -barometri, jota koordinoi Otavan Opiston Osuuskunta. (Mikkelin kaupunginvaltuusto 2013, 73.) Oppimisen tulevaisuusbarometrityön myötä opisto on mukana kehittämässä koko yleissivistävän koulutuksen opetussuunnitelmatyötä. Opisto toimii OPH:n asiantuntijana fasilitoiden suunnitelmaan liittyvää asiantuntijavetoista tulevaisuustyötä ja toisaalta osallistaa kentän toimijoita ruohonjuuritason työssä.

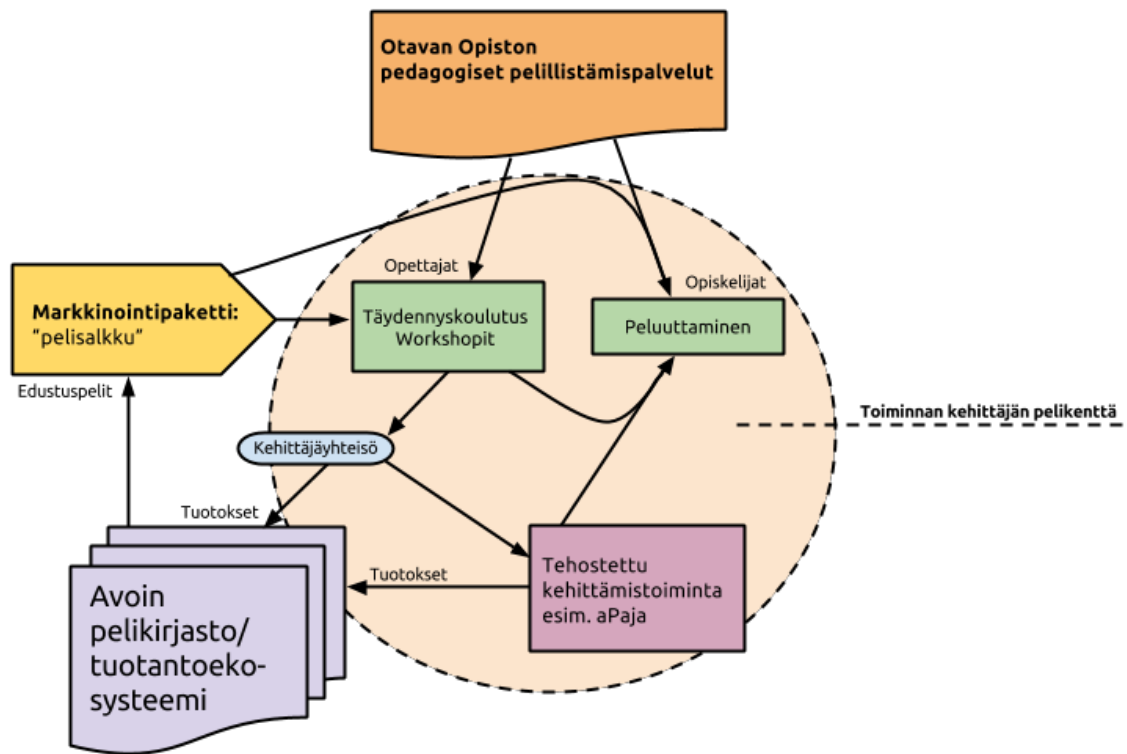
Kansallisten oppimis- ja kehittäjäverkostojen tukeminen ja niissä muiden kanssa yhdessä toimiminen ovat olleet keskeinen osa opiston strategiaa 2000-luvun puolesta välistä lähtien. Keskeisiä verkostoja ovat olleet Sometu (Sosiaalinen media opetuksen tukena) ja OKF (Open Knowledge Finland eli avoimen datan oppilaitosyhteisö), joissa alan kehittäjiä on tuettu kohtaamisessa ja uusien oppimisen muotojen hakemisessa. Tätä työtä pyritään formalisoimaan kiinteämmäksi osaksi niin opiston perustoimintaa kuin koko oppilaitoskenttää.

2.3 Oppimisen pelillistämisen kehittäminen

Otavan Opiston strategiaan sisältyy muiden oppilaitosten tukeminen, joka tapahtuu tarjoamalla heille erilaisia asiantuntijapalveluita. Tämä koskee luonnollisesti myös pelipedagogiaa, jonka hyödyntäjänä opetuskäytössä olemme varsin pitkällä. Roolipelien osalta olemme verkostoituneet alan kehittäjien kanssa ja meidät tunnetaan roolipeliharrastajien keskuudessa hyvin. Olemme järjestäneet kahtena edellisenä vuonna X-Con-seminaarin, joka on kerännyt roolipeliharrastajia yhteen ympäri Suomea. Harva oppilaitos tosin hyödyntää roolipelejä opetuksessaan ja siihen toivomme muutosta.

Suunnittelimme edellisenä vuonna opistolle pelillistämispalveluiden konseptin, jonka tarkoituksena on järjestää opettajille pelipedagogista täydennyskoulutusta ja tarjota oppilaitoksille peluutuspalveluita. Toiminnan tavoitteena on lisätä roolipelien hyödyntämistä suomalaisissa oppilaitoksissa sekä luoda koulutettavista opettajista oppimisroolipelejä tuottava verkosto. Onnistuessaan konseptin mukainen toiminta auttaisi meitä osaltaan myös ratkaisemaan pelien opetuskäyttöön liittyviä ongelmia; verkostomainen tuotantomalli säästäisi omia resurssejamme pelien tuotannossa, peleistä kehittyisi toiminnan myötä pedagogisesti tehokkaampia ja saisimme mahdollisesti luotua pelioppimiselle käyttökelpoisia arviointimenetelmiä.

Seuraava kuvio havainnollistaa pelillistämispalveluiden konseptin toimintaa ja sen osia.



KUVIO 2. Pelillistämispalveluiden konsepti

Konseptin ytimen muodostaa opettajille suunnattu toiminta, jossa täydennyskoulutusten ja workshoppien kautta tavoitellaan oppimislejää tuottavan kehittäjäyhteisön ja kehittämistoiminnan muodostumista. Konseptin toiminnasta syntyvät pelit jaetaan avoimena myös muiden oppilaitosten käytettäväksi ja lisäksi osaa peleistä hyödynnetään pelillistämispalveluiden markkinoimisessa peluuttamisen ohella. Avataan pelillistämispalveluiden konseptin ideaa syvemmin.

Pelillistämispalveluiden tavoitteet

Olemme asettaneet pelillistämispalveluille useita tavoitteita. Haluamme edistää opetussellisten roolipelien käyttöä suomalaisissa yläkouluissa ja lukioissa. Roolipelit ovat opetuskentässä edelleen marginaalissa ja Otavan Opiston tarkoituksena onkin järjestää opettajille ja muille opetusalan toimijoille pelipedagogista täydennyskoulutusta ja workshoppeja. Samalla pyritään kehittämään yhteistoiminnallisia käytänteitä, joilla voidaan tehokkaasti kartuttaa kaikille avointa pelikirjastoa (nimeltään Forge & Illusion) sekä lisätä roolipelien hyödyntämistä opetustyössä. Koulutuksiin ja verkostoon osallistuvien opetusalan toimijoiden kautta roolipelit siirtyvät osaksi yläkoulun ja lukion arkea.

Avoin pelikirjasto ja tuotantoekosysteemi

Forge & Illusion on Otavan Opiston ja peliyritys Foytin yhteistyönä luoma, roolipelien tuottamiseen ja pelaamiseen keskittynyt verkkoympäristö, jonka pelikirjastossa olevat pelit ovat ladattavissa ilmaiseksi. Pelikirjasto löytyy osoitteesta www.forgeandillusion.net/gamelibrary. Pelien tuottamiseen liittyy myös vielä suunnitteilla oleva oppimateriaalien tuotantoekosysteemi, jolla eri oppilaitokset voisivat tuottaa tarvitsemiaan oppimateriaaleja yhteistuotannollisesti tuotantokustannuksia jakamalla. Oppimisroolipelejä voitaisiin tuottaa samalla konseptilla eli aina kun oppilaitos tarvitsisi opetuskäyttöönään roolipelin, se etsisi sille tuotantoekosysteemin kautta partnereita, joiden kanssa tuotannon rahoituskulut saataisiin jaettua.

Täydennyskoulutus

Täydennyskoulutuksissa opettajat tutustuvat pelipedagogisiin malleihin erityyppisten oppimisroolipelien avulla. Koulutuksissa hankitaan omakohtainen kokemus roolipelämisestä ja analysoidaan sitä, millainen on hyvä oppimisroolipeli. Koulutuksissa peluuttamisen taitoa opitaan aktiivisen osallistumisen kautta. Workshopeissa puolestaan keskitytään oppimisroolipelien suunnitteluun ja tuottamiseen.

Kehittäjäyhteisön toiminta

Opettajista muodostuu roolipelejä tuottava kehittäjäyhteisö, jolle suunnataan tehostettua kehittämistoimintaa, esimerkiksi [aPaja](#)-kurssien kautta. Oppimisen aPaja on avoin yhteisö, jossa on mahdollisuus luoda itse uusia ja luovia oppimisen tapoja. Kehittäjäyhteisön toiminnasta muodostuu pelikirjastossa avoimesti jaettavia tuotoksia eli pelejä, joita opettajat voivat hyödyntää työssään. Pelien kehittämiseen kuuluu myös niiden peluuttaminen kokeilukouluverkostoon kuuluvissa oppilaitoksissa. Tätä kautta myös opiskelijoilla on aktiivinen rooli kehitystyössä.

Pelisalkku ja peluuttaminen

Tarkoituksena on myös tuotteistaa pelikirjastosta viisi eri kategorioita hyvin edustavaa oppimispelejä, joista muodostuu palvelun markkinoinnissa käytettävä pelisalkku. Mikä tahansa suomalainen oppilaitos voi tilata salkkuun kuuluvien pelien peluuttuksen Otavan Opiston kautta, jolloin opisto järjestää paikalle pelinjohtajan (eli peluuttajan) sekä tarvittavat materiaalit.

Kehittäjän rooli

Toiminta nojaa suunnitellussa muodossaan sille haettavaan rahoitukseen, jota olemme hakeneet Opetushallitukselta. Rahoituksen avulla olisi mahdollista palkata projektiin ulkopuolinen toiminnan kehittäjä, joka tuntisi roolipelit ja niiden soveltamisen pedagogisena työvälineenä. Kehittäjän tehtävänä olisi toimia kentällä luomassa verkostoja, aktivoida toimintaa sekä osallistua vahvasti oppimispelien kehittämiseen. Rahoitus mahdollistaisi myös useampien täydennyskoulutusten ja workshoppien järjestämisen, näiden markkinoinnin sekä pelisalkun muodostavan pelikirjaston täydentämisen. Mikäli toiminta jää kokonaan ilman rahoitusta, jatketaan suunniteltua toimintaa pienemmässä mittakaavassa.

Palveluiden merkitys omalle toiminnalle

Pelillistämispalveluiden järjestämisellä on selkeä rooli myös organisaatiomme oman pelillistämistoiminnan kehittämisessä; yhteistyö muiden oppilaitosten edustajien kanssa tuottaisi mitä todennäköisimmin uudenlaisia näkökulmia pelien ideointiin ja kehittämiseen. Lisäksi yhteistyö tuottajaverkoston kanssa loisi aivan uudenlaisen mallin pelien tuottamiseen ja tarjoaisi kustannustehokkuutta pelien saattamisessa myös omaan käyttöömme.

Palveluiden järjestämisessä luotetaan vahvasti suunnittelijoiden intuitioon sen toimivuudesta, sillä pohjalla on jo kokemusta roolipeleihin liittyvän opetuksen järjestämisestä; mm. X-Con-tapahtumat sisälsivät opetusta roolipelien tuottamisesta sekä larppien järjestämisestä. Palveluiden siirtäminen uudelle käyttäjäkunnalle eli opetusalan henkilöille toteutetaan näin ollen räätälöintikokeiluna, jolloin ensimmäiset tilaisuudet toimivat samalla myös palveluiden pilottina. Palveluiden kehittäminen tapahtuu puolestaan tekemällä havainnointia tilaisuuksien aikana ja keräämällä palautetta osallistujilta.

Kehittämistyöni liittyy edellä kuvatun konseptin mukaisten pelillistämispalveluiden kehittämiseen. Vaikka palveluiden järjestäminen auttaisi meitä jo itsessään kehittämään omaa pelillistämistoimintaamme eteenpäin, on oleellista tehdä selvitystyötä ennen täydennyskoulutuksien järjestämistä, jotta opetuksessa ei levitetäisi eteenpäin omassa toiminnassamme ilmenneitä ongelmia. Tutkimustyö auttaa siis osaltaan kehittämään täydennyskoulutusten sisältöä paremmaksi.

3 PELIT JA OPPIMINEN

3.1 Mitä pelillistämällä tarkoitetaan?

Käsitteelle ”peli” löytyy lukuisia määritelmiä. Peli on toimintaa, jolle on muodolliset ja etukäteen sovitut säännöt, jotka säätelevät pelin etenemistä sen keston ajan (Järvinen & Sotamaa 2005, 10). Peli on toiminnan muoto, joka tapahtuu kuvitellussa todellisuudessa ja jossa pelaaja(t) yrittää saavuttaa pelin sääntöjä noudattaen vähintäänkin yhden pelille asetetuista tavoitteista (Adams 2014, 2). Peli on järjestelmä, jossa pelaajat pyrkivät sääntöjen puitteissa ratkaisemaan keinotekoisen konfliktin, josta seuraa mitattavissa oleva lopputulos (Salen & Zimmerman 2004, 80). Pelejä voidaan tarkastella myös leikin muotona. Vaikka pelit sisältävätkin leikillisiä aineksia, ne noudattavat muodollisia sääntöjä toisin kuin leikit (Arjomaa 2010, 10). Leikki muuttuu peliksi, kun se muuttuu monimutkaisemmaksi, taktisemmaksi ja tavoitteellisemmaksi, vaatii oppimista ja tietynlaisen tilan kuten pelikentän (Suominen 2003).

Gamification eli pelillistäminen tarkoittaa prosessia, jossa pelin dynamiikkaa ja mekaniikkaa sovelletaan pelien ulkopuolella. Pelillistämässä hyödynnetään peleissä käytettyjä elementtejä kuten pisteitä, tavoitteita sekä tarinallista kerrontaa, joita voidaan upottaa lähes mihin tahansa. Pelillistämistä on hyödynnetty niin opetuksessa, työelämässä kuin markkinoinnissakin. Pelillistämisen idea on lähtöisin olettamuksesta, että koska pelit ovat hauskoja, mikä tahansa järjestelmä joka tehdään pelinkaltaiseksi, muuttuu myös hauskaksi. Lisäksi oleellista pelillistämässä on, että se pyrkii kannustamaan tietynlaiseen toimintaan ja käyttäytymiseen sekä muuttamaan ihmisten ajattelutapoja. (Hamari 2013, 115.) Yksi syy pelillistämisen käytön lisääntymiseen on ollut pelaajien keski-ikä nousu, joka on jo yli 35 vuotta. Lisäksi myös naiset pelaavat huomattavasti enemmän kuin aikaisemmin. (Hakala 2011.)

Pelit ja pelillistäminen kuuluvat osaltaan Otavan Opiston kokeilevaan oppimislaboratoriot toimintaan ja ne tarjoavat mahdollisuuden vaihtoehtoista koulutusta. Opetuksessa käytettyjen erilaisten pelimuotojen lisäksi pelillistämisen hyötynäkökulmia on ideoitu esimerkiksi verkko-oppimisympäristöömme Muikkuun sovellettavaksi, missä pelielementtien hyödyntäminen visuaalisessa muodossa voisi nostaa opiskelijoiden motivaatiotasoa.

3.2 Roolipelit

Roolipelit ovat yksi tapa toteuttaa pelillistämistä. Roolipeleissä pelaaja asettuu fiktiivisen hahmon rooliin kuvitteellisessa maailmassa (Stenros & Harviainen 2011, 63), jolloin hänellä on mahdollisuus tutkailla maailmaa täysin poikkeavasta näkökulmasta ja kokea siihen liittyvien vaikutusten seuraukset fiktiivisessä todellisuudessa (Heikkinen 2004, 61). Pelaajien lisäksi roolipeleihin kuuluu ainakin yksi pelinjohtaja, joka on vastuussa pelin suunnittelusta ja ohjailee pelissä tapahtumien kulkua. Peleissä pelaajat ratkovat konfliktitilanteita, joihin vaikuttavat pelaajien valintojen lisäksi heidän hahmojensa ominaisuudet sekä sattuma, joka määrittää yleensä heittämällä noppaa. Pelien sääntöjärjestelmät ovat yleensä ennalta sovittuja ja sangen yksityiskohtaisia.

Perinteiset roolipelit voidaan jakaa kahteen ryhmään; pöytäroolipeleihin sekä liveroolipeleihin eli larpeihin (LARP eli LiveAction Role Playing). Pöytäroolipeleissä pelimaailman mallintaminen tapahtuu kuvailemalla tapahtumia verbaalisesti, kun taas larpeissa pelaajat mallintavat pelin tapahtumia myös kehoillaan (Pettersson 2005, 32–33). Larpeissa käytetään usein myös fiktiota tukevaa puvustusta. Lisäksi roolipeleihin voidaan katsoa kuuluviksi myös digitaaliset eli tietokoneilla pelattavat roolipelit. Tässä opinnäytetyössä käsitellään kuitenkin opetusta ainoastaan perinteisten roolipelien kautta.

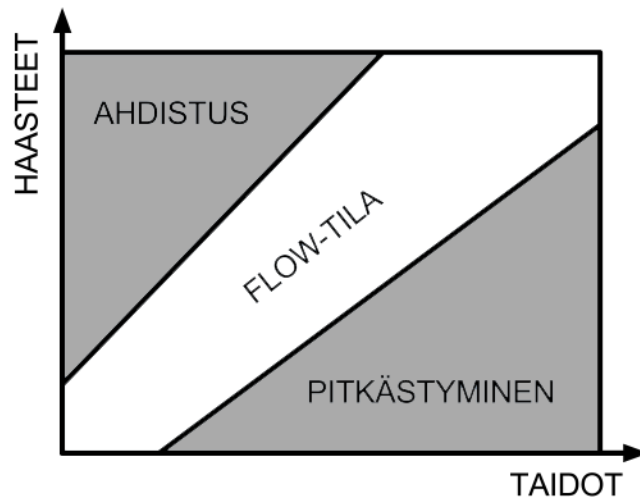
Kun roolipelejä hyödynnetään opetuksessa, on niiden ideana antaa oppilaille syvempi ymmärrys opittavasta aiheesta, jota tutkitaan roolihahmon näkökulmasta. Roolipelit tukevat uusien tietojen ja asiayhteyksien löytämistä, varsinkin jos oppilailla on jo olemassa tietopohja tutkittavasta aiheesta. (Pitkänen 2008, 64.) Roolien kautta oppilaat voivat riskittömästi kokeilla oudoiltakin tuntuvia ideoita ja ratkaisumalleja (Crookall, Oxford & Saunders 1987, 152). Pelin lopussa pelaajien oppimat asiat ankkuroidaan tosielämää varten ns. debriefing- eli loppupurkuvaiheessa, jossa opettaja ja oppilaat keskustelevat pelin tapahtumista. Debriefing on olennainen osa pedagogista roolipelaamista. (Harviainen 2012, 103.)

3.3 Pelit opetuksessa

Pelien hyödyntämisellä opetuksen työvälineenä on takanaan pitkä historia. Jo vuosikymmeniä on puhuttu edutainmentista, joka yhdistää viihteellisyyden ja oppimisen eri mediaformaateissa - kuitenkin vahvasti viihteellisyyteen painottuen. 1980- ja 1990-lukujen vaihteessa kulta-aikaansa eläneet edutainment-pelimarkkinat lähtivät nopeaan laskuun. Syynä epäonnistumiseen on ollut mm. se, että viihdyttävyyteen tähdänneet pelit ovat epäonnistuneet opettavaisuudessaan, ja enemmän oppimiseen suunnatut pelit ovat puolestaan epäonnistuneet viihdyttävyydessään (Zichermann & Cunningham 2011).

Varsinaisia oppimispelejä oli vuosituhannen alkupuolellakin tarjolla vielä suhteellisen vähän, mutta nettiä tutkiessa voidaan huomata, että pelejä käytetään jatkuvasti yhä enemmän oppimisen tukena. Myös Opetushallitus ja opetusministeriö ovat innostuneita pelien mahdollisuuksista opetuksessa (Etelä-Suomen Sanomat 2013) ja mm. suomalainen pelifirma Rovio on huomannut oppimispelimarkkinoiden kaupallisen potentiaalin (Arola 2013).

Yksi oleellinen niin peleihin kuin oppimiseenkin liittyvä tavoitteellinen ilmiö on flow-tila. Psykologi Mihály Csíkszentmihályi kuvailee flow-tilaa mielentilaksi, jossa henkilö omistautuu täydellisesti tekemiselleen ja sulkee samalla kaiken muun pois tietoisuudestaan. Flow-tilassa ihminen kykenee korkeammille suorituksen tasoille ja pääsee myös uusiin tietoisuuden tiloihin. Pelissä flow-tila on saavutettavissa, kun sen haastetaso on pelaajalle sopiva ja hän on kiinnostuneesti paneutunut pelin sisältöön. Flow-tilan rikkoo yleensä joko ahdistuminen tai pitkästymisen (kuvio 3). (Csíkszentmihályi 2005, 22, 116–117.)



KUVIO 3. Flow-tilan saavuttaminen on paljolti kiinni pelin haastetasosta.

Pelejä käyttämällä oppisisältö voidaan tarjota opiskelijoille mielekkäässä ja sopivan haastavassa muodossa. Mikäli opiskelija pitkästyy, hän keskittyy tekemään jotain muuta kuin seuraamaan opetusta. Mikäli opetettava asia on opiskelijalle liian vaikea, hän kokee ahdistusta eikä oppimisesta tule mitään. Oppimispelien suunnittelussa pyritään saavuttamaan näiden kahden tekijän välille tasapainotila.

Peliin uppoutumisesta käytetään myös termiä immersio, joka liitetään yleensä virtuaalitodellisuuteen. Vaikka käsitteiden välillä on eroja, immersio voidaan nähdä flow-tilaa edeltävänä tilana ja flow-tila immersion äärimmäisenä muotona. Pelaajan ollessa immersivisessä tilassa, hän tiedostaa kuitenkin ympärillään, pelin ulkopuolella tapahtuvat asiat. Vaikka flow-tila rikkoutuisi esimerkiksi pelin liiallisen vaikeustason takia, se ei välttämättä riko kokonaan pelikokemuksen immersiiivisyyttä. (Jennett & co. 2008, 6.)

3.4 Oppimisen pelillistämisen hyötyjä

Peleistä on koettu monenlaista hyötyä oppimisessa. Parhaimmillaan pelit tekevät oppimisen miellyttäväksi ja motivoivaksi, ja ne saavat oppijan viihtymään tavallista kauemmin opittavan asian parissa. Pelit tukevat oppijan aktiivista oppimisprosessia ja auttavat ymmärtämään oppimaansa asiaa sen kontekstissa. (Saarenpää 2014.) Peleillä voidaan kehittää laaja-alaista osaamista sekä kykyä toimia toisten kanssa (Meriläinen 2014). Pelaaminen on toimintaa, joka houkuttelee osallistumaan ja panostamaan yhteisesti koettuun peeliin (Harviainen 2012, 104).

Teimme vuosina 2013 ja 2014 nettilukiolaisille ja henkilökunnalle pelikyselyn, jossa pyysimme heitä kertomaan kysymyslomakkeelle kokemuksistaan peleistä. Kyselyllä kerättiin tietoa mm. siitä, minkälaisia pelejä vastaajat pelaavat ja miten paljon he käyttävät pelaamiseen aikaa. Ensimmäisenä vuonna kyselyyn vastasi 109 nettilukiolaista sekä 28 henkilökunnasta. Toisena vuonna vastaajia oli vähemmän (76/29), mutta tämä selittynee osittain mm. sillä, että osa henkilöistä vastasi samaan kyselyyn jo vuonna 2013, eivätkä he vaivautuneet vastaamaan kyselyyn enää uudestaan. Tuloksia ei siis voi suoraan verrata keskenään, mutta molemmat kertovat, minkälaisia taitoja ja tietoja vastaajat ilmoittivat peleistä eniten oppineensa. Tässä joitakin esimerkkejä saamistamme vastauksista:

- *”Tiimipeleistä sosiaalisia taitoja, yhteistyötä, tiimin johtamista. Olen oppinut kieliä, englantia ja japania.”*
- *”Ryhmätyötaitoja, englanninkieltä, koordinaatiota, ajattelutapamuutoksia, strategista ajattelua, informaationkeruuta, suunnittelua, ongelmanratkaisua, joustavuutta, adaptoitumista muuttuviin konsepteihin, historiaa, ajoitusta, organisointia, moraalialia ja reaktiokykyä. Varmasti muitakin, mutta ei nyt tule mieleen.”*
- *”Kärsivällisyyttä, johdonmukaisuutta, englantia, vastustajan lukemista ja ennakkointia”*
- *”Monista pc-peleistä olen oppinut englantia, Trivial Pursuitista yleissivistävää tietoa ja tanssipelit ovat auttaneet hahmottamaan omaa vartaloa ja sen liikekeitä.”*
- *”en sitten yhtään mitään”*

Tutkimuksen analyysivaiheessa vastauksissa esiintyneet taidot ja tiedot jaettiin kategorioihin, jotka ovat nähtävissä seuraavissa taulukoissa. Kategorisointi oli varsin haastavaa, sillä vastaukset olivat hyvin erilaisissa muodoissa, monet asioista olivat merkitykseltään päällekkäisiä ja osan olisi toisaalta voinut sijoittaa useaankin kategoriaan. Lokerointi tapahtui pisteyttämällä; esimerkiksi ”ongelmanratkaisutaidot”, ”looginen ajattelu” ja ”johdonmukaisuus” edustavat selkeästi samaa kategoriaa. Mikäli nämä kolme esiintyivät samassa vastauksessa, lisättiin kategoriaan ainoastaan yksi piste. Mikäli taidot ja tiedot eivät edustaneet pääkategorioita, ne siirrettiin kategorioihin ”muut taidot”/”muu tietämys”.

Vuoden 2013 pelikyselyn tulokset tiivistettynä laskentataulukkoon:

Vuosi 2013		Lukiolaiset	Henkilökunta	Yhteensä:
TAIDOT	Kielelliset taidot	37	9	46
	Ongelmanratkaisu / looginen ajattelu	25	11	36
	Reaktionopeus	13	6	19
	Taktikointi / strateginen ajattelu	7	6	13
	Koordinaatiokyky / motoriikka	8	4	12
	Kärsivällisyys	11	1	12
	Sosiaaliset taidot	6	6	12
	Yhteistyötaidot	8	2	10
	Näppäryys	7	1	8
	Havainnointi ja tarkkuus	5	2	7
	Toisten ymmärtäminen ja arvostaminen	5	1	6
	Uudet näkökulmat / moraalit	4	2	6
	Luovuus	4	1	5
	Muistin kehittäminen	4	0	4
	Muut taidot	18	5	23
TIETÄMYS	Yleistieto	9	4	13
	Historia	5	1	6
	Tietotekniikka	4	4	8
	Muu tietämys	8	1	9
EI MITÄÄN	Ei mitään	3	1	4

KUVIO 4. Vuoden 2013 pelikyselyn tulokset

Kuten kyselyn tuloksista voidaan nähdä, vastaajat tiedostivat oppineensa pelien avulla kielellisiä taitoja, ongelmanratkaisutaitoja, reaktionopeutta sekä strategista ajattelua. Myös koordinaatiokyvyn, kärsivällisyyden, sosiaalisuuden ja yhteistyötaitojen kehittyminen esiintyivät monessa vastauksessa. Tietämykseen liittyen vastaajat kokivat oppineensa peleistä eniten yleistietoa, tietotekniikkaa sekä historiaa. Muu-kategoria sisältää sellaiset tiedot tai taidot, joihin vastauksia tuli yhteensä kolme tai vähemmän. Näitä olivat mm. ihmistuntemus, keskittyminen, oman toiminnan arviointi, eri oppiaineet sekä musiikilliset taidot. Osa jätti vastauskentän tyhjäksi ja vain muutaman vastaajan mielestä he eivät oppineet peleistä mitään.

Vuoden 2014 pelikyselyn tulokset olivat pitkälti samanlaiset kuin vuonna 2013, tosin ”sosiaaliset taidot”-kategoria nousi viiden eniten pisteitä saaneen kategorian joukkoon ”koordinaatiokyky/motoriikka”-kategorian tilalle. Taitoihin liittyvien kategorioiden määrä oli vähäisempi kuin edeltävässä kyselyssä, sillä osa siinä listatuista kategorioista yhdistettiin kategoriaan ”Muut taidot” tai ”Muu tietämys” vähäisen pistemäärän takia. Tietämyksen puolelle sen sijaan tuli yksi kategoria lisää eli matematiikka.

Vuosi 2014				
		Lukiolaiset	Henkilökunta	Yhteensä:
TAIDOT	Kielelliset taidot	22	10	32
	Ongelmanratkaisu / looginen ajattelu	17	7	24
	Taktikointi / strateginen ajattelu	14	7	21
	Reaktionopeus	12	5	17
	Sosiaaliset taidot	5	6	11
	Yhteistyötaidot	4	4	8
	Havainnointi ja tarkkuus	6	2	8
	Kärsivällisyys	5	2	7
	Koordinaatiokyky / motorikka	3	4	7
	Näppäryys	5	0	5
	Muut taidot	22	14	36
TIETÄMYS	Yleistieto	4	5	9
	Tietotekniikka	2	3	5
	Historia	7	0	7
	Matematiikka	3	2	5
	Muu tietämys	4	1	5
EI MITÄÄN	Ei mitään	3	0	3

KUVIO 5. Vuoden 2014 pelikyselyn tulokset

Kyselyjen tulokset osoittivat, että opiskelijamme ja henkilökuntamme pelaavat pelejä paljon ja peleistä voidaan oppia monenlaisia taitoja, otaksuttavasti myös sellaisia, joita vastaajat eivät tiedosta oppivansa. Suurin osa vastaajien pelaamista peleistä oli tietokonepelejä, mutta myös korttipelit ja erilaiset lautapelit mainittiin useassa vastauksessa.

Lisäksi lukiolaisilta kysyttiin, mikä pelityyppi kiinnostaisi heitä eniten, mikäli Otavan Opistolla järjestettäisiin pelillinen opintokokonaisuus. Vaihtoehtoiksi annettiin lautapelit, pöytäroolipelit, larpit ja tietokonepelit. Vastausten mukaan tietokonepeleillä toteutettu opetus olisi selkeästi mielenkiintoisempaa kuin muilla pelimuodoilla toteutettuina. Kaikkien muiden vaihtoehtojen kannatus oli lähellä toisiaan, mutta pöytäroolipelit olivat vähiten kiinnostava pelityyppi.

Opiskelijoiden houkuttelevuus oppimisroolipelien pelaamiseen on siis haasteellista, mutta se koetaan opistolla vain pienenä kynnyksenä, joka opiskelijoiden täytyy ylittää. Monesti kynnys liittyy ennakkokäsityksiin roolipeleistä tai sosiaaliseen arkuuteen. Mielestämme pelit ja etenkin roolipelit soveltuvat erinomaisesti erilaisten tietojen ja taitojen kartuttamiseen, ja ennen kaikkea niiden soveltamiseen käytännössä. Myös koulujen opetussisältöjä muutetaan yhä enemmän erilaisia kompetensseja kartuttavaan suuntaan. Pelien merkitys opetuksessa tulee sen myötä luultavimmin kasvamaan.

3.5 Pelit ja kompetenssit

Nykyaikaisessa koulumaailmassa pelkkä tiedon pänttäminen ei ole riittävää, vaan tarvitaan myös erilaisia osaamisvalmiuksia eli kompetensseja tiedon soveltamiseen erilaisissa vuorovaikutteisissa tilanteissa. Pelien käyttämisellä opetuksessa pyritään vastaamaan niin nykyisiin kuin tulevaisuudenkin oppimisen vaatimuksiin, joita määrittelevät mm. OECD:n asettamat avainkompetenssitavoitteet, EU:n elinikäisen oppimisen avaintaitojen lista sekä Yhdysvalloissa virallisjärjestelmän ulkopuolella kehitetty ohjelma ”Framework for 21st Century Learning”. Niissä kaikissa huomio kiinnittyy osaamisiin sekä niiden välisiin suhteisiin, mutta varsinkin vuorovaikutustaidot ovat korostetussa asemassa. Myös lukion opetussuunnitelmiin liittyvät uudistukset tulevat tulevaisuudessa nojaamaan yhä enemmän mallien esittämään kompetenssiajatteluun.

Näistä kolmesta OECD:n mallin vaikutukset ovat Suomessa suurimmat. Siinä määritellyt avainkompetenssit jakautuvat kolmeen osa-alueeseen:

Kieli ja informaatio-osaamisen ulottuvuudet

- 1A Kyky käyttää kieltä, symboleja ja tekstiä vuorovaikutuksessa
- 1B Kyky käyttää tietoa ja informaatiota vuorovaikutteisesti
- 1C Kyky käyttää teknologiaa vuorovaikutteisesti

Vuorovaikutusosaamisen ulottuvuudet

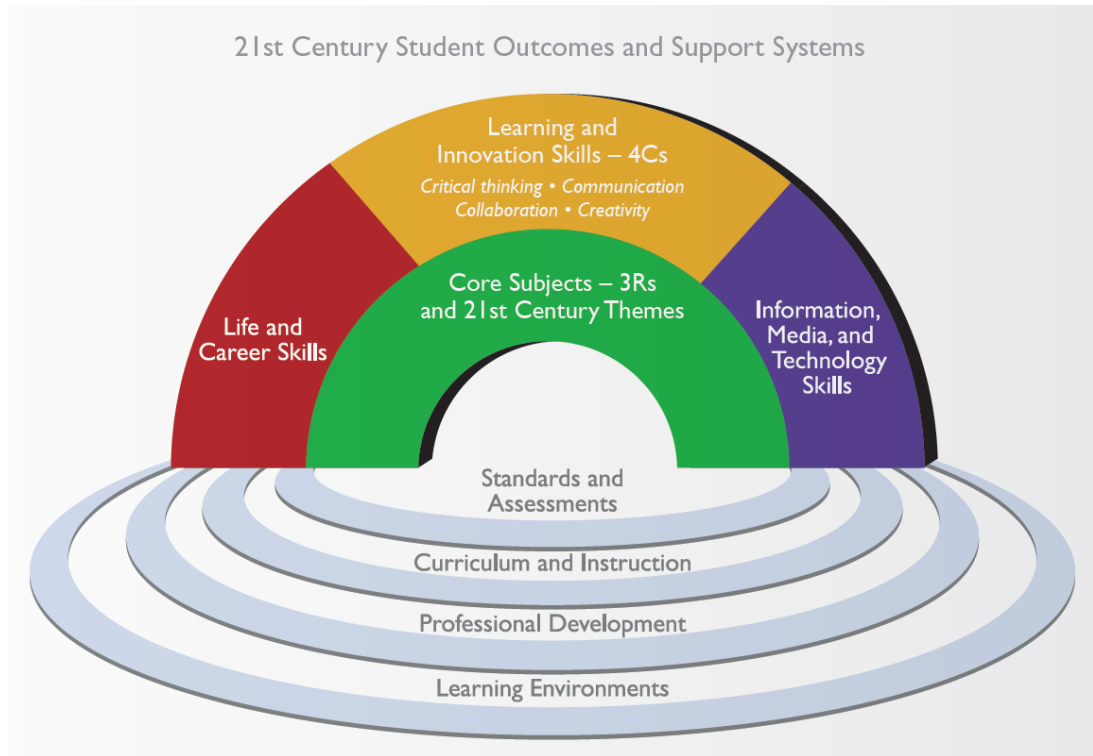
- 2A Kyky luoda positiivisia sosiaalisia suhteita
- 2B Kyky tehdä yhteistyötä
- 2C Kyky selvittää ja ratkaista konflikteja

Autonominen toiminta

- 3A Kyky toimia ja hahmottaa asiakokonaisuuksia
- 3B Kyky suunnitella ja johtaa elämän suunnitelmaa ja persoonallisia projekteja
- 3C Kyky puolustaa oikeuksiaan, mielenkiinnon kohteitaan ja tarpeitaan

Suomessa merkitystä on myös EU:n elinikäisen oppimisen kahdeksalla avaintaidolla, joihin kuuluvat äidinkielen, vieraiden kielten, matematiikan ja luonnontieteiden, digitaaliset, oppimaan oppimisen, sosiaaliset sekä yrittäjyys- ja kulttuuriset taidot. Ohjelmassa on ajateltu erityisesti syrjäytymisvaarassa olevien nuorten ja aikuisten koulutustarpeita.

Amerikkalainen ”Framework for 21st Century Learning”-malli näyttää seuraavalta:



KUVIO 7. Framework for 21st Century Learning (p21.org)

Siinä esille nousevat vahvasti erilaiset arjen ja työelämän taidot, oppimis- ja innovaatio- taidot, informaatio-, media- ja tietotekniikkataidot sekä nippu erilaisia aineita ja teemoja, joilla pyritään lisäämään opiskelijan ymmärrystä mm. ympäristöön, talouteen, terveydenhuoltoon ja kansalaisaktiivisuuteen liittyvien tekijöiden osalta.

Kuten aiemmin esittelemäni tulokset peleissä opituista tiedoista ja taidoista jo osaltaan osoittivat, pelit ja pelillisuus soveltuvat erittäin hyvin erilaisten kompetenssien kartuttamiseen. Vaikka lukioille vuonna 2016 suunnatussa opetussuunnitelman uudistamistyössä on kyse enemmänkin päivityksestä kuin suurista muutoksista, sen suuntaviivat (Opetushallitus 2015) osoittavat, että edellä mainitut kompetenssimallit ovat entistä aiempaa vahvemmin läsnä koulutuksen tavoitteissa ja sisällöissä. Mm. yhteisöllisyys ja yhdessä tekeminen, laaja-alaisen osaamisen kerryttäminen sekä eri tieteenalojen välisten yhteyksien rakentaminen ovat kaikki esimerkkejä osa-alueista, joita roolipelaamisella voidaan kehittää kouluissa.

Kompetenssien kartuttamista voidaan tarkastella myös systeemidynamiikan näkökulmasta, jonka opettamiseen pelit soveltuvat erittäin hyvin. Systeemidynamiikassa on kyse eräänlaisesta mallintamisfilosofiasta ja samalla myös oppimisen välineestä, jolla päätöksentekijä kykenee havaitsemaan tiettyjen päätösten mahdolliset seuraukset. Pelit ovat järjestelmiä, joissa on aina omat lainalaisuutensa ja logiikkansa. Saavuttaakseen haluamiaan tuloksia, pelaaja joutuu analysoimaan pelin järjestelmää ja tuo siihen samalla mukanaan omat mentaalimallinsa, jotka altistuvat pelissä testattavaksi. Peliin uppoutuneena pelaaja kehittää proseduraalista lukutaitoaan eli hän oppii lukemaan pelin järjestelmää ja vertailemaan sen eroavaisuuksia käsityksiinsä reaali maailmasta. Näin hän oppii ymmärtämään, miten pelissä tehdyt ilmiöt ja ratkaisut toimisivat myös todellisuudessa. (Harviainen & Lainema, 2013.)

4 PELIEN TUOTTAMINEN OTAVAN OPISTOLLA

Pelien käyttäminen opetuksessa on ollut Otavan Opistolla lähinnä kokeilullista toimintaa, vaikka kokemusta pelien hyödyntämisestä on kertynyt jo useiden vuosien ajalta. Ensimmäinen opetuksellinen larppi eli liveroolipeli järjestettiin vuonna 2009 ja siitä eteenpäin pelillistämistoiminta on lisääntynyt opistolla joka vuosi. Viime vuosien aikana erilaista pelimuotoista opetusta on järjestetty kymmenisen kertaa vuodessa. Peleillä on opetettu mm. biologiaa, matematiikkaa, historiaa, fysiikkaa, politiikkaa, psykologiaa ja kaupunkisuunnittelua. Osa peleistä on ollut oppiainerajoja ylittäviä toteutuksia, jotka kestivät useita päiviä. Pelien tuottaminen ja pelaaminen vaativat aikaa niin opettajilta kuin opiskelijoiltakin. Koska lukiomme on aikuislukio, opetussuunnitelman mukaisen lukujärjestyksen noudattaminen ei ole ajallisesti aivan yhtä rajattua kuin nuorisolukiolla. Tämä antaa mahdollisuuden tehdä aikaakin vaativia kokeiluja.

Opiston pelillistämistoiminnasta vastaa nelihenkinen työryhmä, johon kuuluu itseni lisäksi verkkopedagogi Samuli Turunen, opettaja Heikki Koponen sekä atk-suunnittelija Antti Leppä. Olemme kokeilleet myös tietokone- ja lautapelien hyödyntämistä opetuksessa, mutta koemme roolipelien soveltuvan parhaiten toimintaamme, koska niitä on suhteellisen helppo toteuttaa ja lisäksi henkilökunnasta löytyy roolipeliharrastajia.

Roolipelaaminen on kokemuksellista ja yhteisöllistä toimintaa, jonka keskeisimpiä elementtejä ovat narratiivisuus ja dialogi. Pelissä opettajan rooli on toimia pelinjohtajana, joka ohjaa peliä ja luo siihen tilanteita. Opettajan tehtävä on myös pitää huolta siitä, että opiskelijat ymmärtävät, mitä asioita pelillä on tarkoitus oppia. Tämä tapahtuu briefingin eli pelin alustuksen avulla. Pelin loputtua opettaja käy opiskelijoiden kanssa debriefingin eli pelin purkamisvaiheen, jossa punnitaan yhdessä, toteutuivatko pelille asetetut tavoitteet ja ankkuroidaan pelaajien oppimat asiat jatkoa varten. Briefing ja debriefing ovat olennainen osa pedagogista roolipelaamista.

Oppimateriaalin muuntaminen pelin muotoon lähtee tarpeesta toteuttaa oppimisprosessi vaihtoehtoisella, oppijoita motivoivalla ja aktivoivalla tavalla. Kapp esittää kirjassaan *The Gamification of Learning and Instruction* (2014, 69–72) listan perustavanlaatuisia kysymyksiä, joita tulisi pohtia oppimispelin tuottamista suunniteltaessa.

- Mikä on pelin opetuksellinen tarve?
- Mihin oppimispelin käyttämisellä pyritään (tavoitteet)?
- Mitä tarvitaan tavoitteisiin pääsemiseksi (pohjatieto, taidot ja toimet)?
- Mitkä ovat oppijan tehtävät pelissä (aktiviteetit)? Minkälaisilla toimilla näytetään, mitä oppijat ovat oppineet?

Pelin suunnittelussa täytyy myös ottaa myös huomioon, kenelle peliä ollaan tekemässä eli on selvitettävä, mikä on kohderyhmän taitotaso ja tietämys aiheesta. Mikäli sama tieto on saatavilla muulla tavoin helposti ja nopeasti, on pelin tuottaminen turhaa.

Käytännössä pelien tuottaminen alkaa siis siitä, että määritellään jokin tavoite, jota pelillä halutaan opettaa. Tämän jälkeen pelin tarinalle rakennetaan rakenne eli runko, johon opetuksellinen sisältö sijoitetaan. Seuraavaksi luodaan pelimekaniikka eli sääntöjärjestelmä ja pelin sisältöä tukeva juoni. Runko on hyvä rakentaa ennen juonta, sillä mikäli peliä on tuottamassa useampi kuin yksi henkilö, työ on jaettavissa henkilöiden kesken niin, että jokainen voi työstää omaa osuuttaan samanaikaisesti. Mikäli puolestaan juoni rakennettaisiin ennen runkoa, asettaisi se rajoja sisällön tuottamiselle ja vaikeuttaisi prosessia huomattavasti. Esimerkiksi skenaariopohjaisessa, ainerajoja ylittävässä Steampunk-roolipelissämme vastuu oppiaineista jaettiin neljälle vetäjälle, joista jokainen kirjoitti aikajanelle neljä tapahtumaa. Skenaariopohjainen peli on epälineaarinen peli, jossa pelaajat saavat valita pelattavien skenaarioiden eli tapahtumien järjestyksen. Pelissä pelaajille annettiin skenaarioiden valinnan suhteen illuusio vapaudesta, mutta todellisuudessa he kävivät kaikki 16 skenaariota läpi. Skenaariopohjaisuus mahdollistaa myös oppisisältöjen vaihtamisen konseptiin, joka on tärkeä lähtökohta pelien tuottamisessa uudelleenhyödynnettävyyden kannalta.

Pelien tuottamiseen osallistuvat tarpeen mukaan myös muut opettajat. Ajallisten resursien niukkuuden takia pelien käsikirjoitusten tuottamista on osittain ulkoistettu. Olemme lisäksi järjestäneet pelinkirjoituskilpailun, jonka kautta saimme käyttöömmä useita oppimisroolipelejä. Kuten teemme tuottamiemme oppimateriaalienkin suhteen, pyrimme julkaisemaan oppimisroolipelit avoimesti verkkoon kaikkien hyödynnettäviksi. Pelit julkaistaan Creative Commons BY-SA -lisenssillä, joka antaa muille mahdollisuuden rakentaa peleistä omiin tarpeisiinsa soveltuvia pelejä ja julkaista niitä edelleen saman lisenssin alla. Pelimme löytyvät Forge & Illusion -verkkosivuston pelikirjastosta.

Otavan Opiston omat kokemukset ja kokeilut pelien opetuskäytöstä toimivat perustana kehittämistyön benchmarking-osuuden kysymyksille. Seuraavassa kuvaan kolme hyvin erilaista oppimisroolipeliä, joita olemme käyttäneet opetuksen tukena. Tuon esille pelien vetäjien kokemuksia oppimispeleihin liittyvistä mahdollisuuksista ja haasteista. Ne antavat osaltaan myös pohjustusta opinnäytetyöni tutkimusongelmiin. Kriisi 1968 on kylmän sodan tilanteita simuloiva liveroolipeli, jota olemme peluuttaneet lähilukiolaisillemme opiston tiloissa. Beaglen matka on Charles Darwinin matkoja käsittelevä verkkoroolipeli, jota nettilukion opiskelijat ovat pelanneet verkko-oppimisympäristömme Muikun keskustelupalstoilla. Viimeinen esimerkki on vielä toistaiseksi suunnitteilla oleva pervasiivinen peli, jossa pelaajat liikkuvat ulkoympäristössä, kuten kaupungilla, hyödyntäen älypuhelimien paikantamisteknologiaa tehtävapisteden löytämisessä.

4.1 Kriisi 1968 -liveroolipeli

Yksi opetuksessa käyttämistämme roolipeliesimerkeistä on Juho Mattilan kirjoittama liveroolipeli Kriisi 1968, joka kuvailee Yhdysvaltojen ja Neuvostoliiton välisiä kylmän sodan tapahtumia kyseisenä vuonna.

Peli pelattiin Otavan Opistolla keväällä 2014 ja siihen osallistui 13 pelaajaa sekä kaksi pelinjohtajaa. Pelaajat olivat lähilukiolaisia ja henkilökuntaa. Pelaajat jaettiin kahteen eri tiloissa toimivaan joukkueeseen, joista toinen edusti Yhdysvaltoja ja toinen Neuvostoliittoa. Lisäksi historian opettaja osallistui peliin soittamalla diplomaattipuheluita joukkueiden jäsenille.

Prosessina peli on jaettavissa kolmeen osioon: alkuvalmisteluihin, itse pelaamiseen sekä loppuyhteenvetoon eli debriefingiin, jossa käydään yhdessä läpi pelissä tapahtuneita tilanteita. Alkuvalmistelut aloitettiin viikko ennen peliä, jakamalla osallistujille hahmolemakkeet sekä muuta oleellista taustamateriaalia, joihin he pääsivät tutustumaan. Opiskelijoiden tehtävänä oli myös etsiä ennakkoon tietoa aiheesta lukemalla kylmää sotaa käsittelevä artikkeli Wikipediasta.

Pelissä osallistujat esittivät vuonna 1968 vallassa olleita Yhdysvaltojen ja Neuvostoliiton sotilaallisia ja poliittisia johtajia. Ennen pelin alkamista tutustuttiin vielä yhdessä vuoden

1968 tilanteeseen sekä käytiin läpi pelin säännöt. Tämän jälkeen pelaajat siirtyivät kahteen eri huoneeseen, jotka oli lavastettu turvallisuusneuvostojen kokoustiloiksi. Suurvalloilla oli käytössään vuonna 1963 Kuuban kriisin seurauksena avattu kuuma linja, joilla he saivat tarvittaessa yhteyden toisiinsa.

Heti pelin alussa neuvoston jäsenet esittäytyivät rooleissaan toisilleen. Pelaajien tehtävänä oli aluksi selvittää, mikä kriisin oli laukaissut. Tämän jälkeen neuvoston jäsenten tehtävänä oli etsiä keskenään ratkaisuja tilanteen selvittämiseksi, ja pitää kuumaa linjaa avulla yhteyttä suurvaltojen välillä. Tapahtumien edessä pelaajat joutuivat pinnistelemään pysyäkseen ajan tasalla maailman tilanteesta. Pelillä simuloitiinkin erinomaisesti sitä, kuinka vaikeaa on hallita lähes kaotista kriisitilannetta, ja kuinka vaikeaa päätöksenteko vastaavassa tilanteessa on.



KUVA 1. Neuvostoliiton ja Yhdysvaltojen turvallisuusneuvostot kriisiä ratkomassa.

Peliin oli kirjoitettu neljä erilaista lopetusta, joista peli päättyi tällä kertaa diplomaattiseen ratkaisuun. Pelin loppuksi kokoonnuttiin yhdessä opiston juhlasaliin kuulemaan L. B. Johnsonin televisioitua puhetta kansakunnalle. Puheen jälkeen pidettiin noin puoli tuntia kestävä loppuyhteenveto. Kokonaisuudessaan peli kesti noin kolme tuntia.

Toinen Kriisi 1968:n pelinjohtajista oli Otavan Opiston verkkopedagogi Samuli Turunen. Hänen mielestään suurin haaste roolipelien käyttämiseen opetuksessa liittyy ajan-

käyttöön. Oppimisroolipelin tekoprosessia voisi hänen mukaansa verrata näytelmän kirjoittamiseen, tosin roolipelien osalta tarinaan on luotava erilaisia haaroja, sillä pelaajille täytyy luoda illuusio siitä, että he voivat itse määrittää valinnoillaan tapahtumien kulun.

Myös pelin järjestäminen vaatii aikaa. Turusen mukaan sitä voidaan verrata esimerkiksi oppilastöiden valmisteluun; ensimmäisellä kerralla aikaa kuluu huomattavan paljon, mutta seuraavilla kerroilla on jo helpompaa. Turusen mukaan peleistä opittujen tietojen ja taitojen arvioiminen on varsin haastavaa. Tämän lisäksi liveroolipelaaminen vaatii niin opiskelijoilta kuin opettajaltakin uskallusta heittäytyä epävarmalle alueelle, jossa tilanteiden kontrollointi ei ole Turusen mukaan perinteiseen opettajavetoiseen tyyliin mahdollista. (Koponen, Tarmia & Turunen 2015.)

4.2 Verkkoroolipeli Beaglen matka

Otavan Opiston nettilukiolaisille suunniteltu verkkoroolipeli Beaglen matka on esimerkki opetuksellisesta verkkoroolipelistä, joka on yksi tarinankerronnallisten pelien muodoista. Pelin kehittäjänä ja pelinjohtajana toimi maantiedon ja biologian opettaja Heikki Koponen. Verkkoroolipelissä pelinjohtaja ohjailee pelin kulkua reagoimalla pelaajien keskustelualueelle jättämiin vastauksiin sekä antamalla ohjeita ja päätöksiä tilanteista. Pelihahmot ovat usein ennalta määrättyjä, mutta pelaajalla on yleensä mahdollisuus vaikuttaa oman hahmonsa taustoihin.

Pelin juoni pohjautuu Charles Darwinin kirjoittaman päiväkirjan havaintoihin, joita hän teki matkustaessaan Beagle-laivalla maailman ympäri 1830-luvulla. Peli toimi osana viiden viikon mittaista biologian ryhmäkurssia (Eliömaailma), josta noin puolet toteutettiin verkkoroolipelin avulla. Kurssin 15 opiskelijalla oli käytössään verkkomateriaalit kurssin tukena. Pelin juoneen kuului myös historiallisten tapahtumien selvittäminen. Myös myöhemmissä Otavan Opiston verkkoroolipeleissä on yhdistelty esimerkiksi historian ja maantieteen kursseja.

KUVA 2. Pelin dialogia keskustelualueella

Itse pelaaminen tapahtui ryhmäkurssin keskustelualueella suljetussa verkko-oppimisympäristössämme Muikussa, missä nettilukiolaiset suorittavat opintojaan. Pelinjohtaja vei päivittäin juonta eteenpäin lisäämällä peliin tapahtumia ja reagoimalla opiskelijoiden tekemiin ehdotuksiin. Matkan edetessä verkkomateriaaleihin lisättiin havainnollistavaa materiaalia kuten kuvia eri kohteista, videolinkkejä vanhoihin dokumentteihin sekä äänitallenteita Charles Darwinin matkapäiväkirjasta.

Pelaajat saivat valita itse oman hahmonsensa laivan henkilökunnasta ja keksiä hahmolleen taustan. Pelinjohtaja esiintyi keskusteluissa Charles Darwinina sekä kapteeni Robert Fitz-Royna. Esimerkkejä pelin aikana tapahtuneista keskusteluista, joissa opiskelijat saapuivat laivaan:

Charles Darwin sanoo Kapteeni FitzRoylelle:

”Huomenta, sir! Ilmoittaudun tavaroineni paikalle. Iahduttavaa nähdä laivasi näin hyvässä kunnossa.”

Kapteenille ja Darwinille:

”Huomenta hyvät herrat. Tohtori Robert McCormick ilmoittautuu laivan vahvuuteen. Kapteeni varmaan osoittaa hytin minulle. Ennen kuin jätämme Englannin taaksemme, haluan varmistaa muonavarantomme monipuolisuuden, ettei keripukki pääse vaivamaan miehistöä pitkän merimatkan aikana.”

”Hyvää iltaa tohtori McCormick, täällä laivan kokki, Bobby Kay. Pitäisi ilmoittaa näistä ruoista, meillä on valtavasti hapankaalia purkkeihin säilöttyinä, samoin tuoreita sitrushedelmiä. Olen kuitenkin aikonut hypätä maihin aina kun mahdollista ja ostaa sieltä tuoreita hedelmiä ja vihanneksia ja muuta tuoretta ruokaa. Sitruunamehua on myös paljon keripukin estämiseksi. Lisäksi olen säilönyt ruokaa ilmatiiviisti ja meillä on tietysti paljon kuivamuonaa ja purkkilihaa. Olisiko vielä muuta missä voisin auttaa?”

Koposen mukaan tällaiset keskustelut antoivat mahdollisuuden reagoida välittömästi biologian kurssin aiheisiin, kuten bioottisiin ja abioottisiin tekijöihin ravinnon säilymisessä. Pelin juonessa käsiteltiin mm. seuraavia biologian kurssin aiheita: ravintoketjut, fossiilit, populaatioiden kannanvaihtelut, elämän historia, oman lajin esittely/taksonomia, biodiversiteetti, talvehtiminen sekä syvän meren eliöstö.

Päästyään Galapagossaarille kahden viikon pelaamisen jälkeen, opiskelijat aloittivat itsenäisen työskentelyn, jossa he suorittivat arvioitavia tehtäviä verkkomateriaaleihin ohjelmoidun virtuaalisen saarikartan avulla. Kurssin arviointiin vaikutti tehtävien lisäksi pelissä ilmennyt aktiivisuus. (Koponen, Tarmia & Turunen 2015.)

Koposen mielestä suurimpia haasteita oppimisroolipelien kohdalla ovat arviointi sekä ajankäyttö. Niin pelin tuottaminen kuin sen vetäminenkin vaativat yleensä runsaasti aikaa. Verkkoroolipelin osalta suurin osa saadusta palautteesta oli positiivista. Jotkut kehuivat, että se oli uutta, mukaansatempaavaa ja erilaista. Toiset taas sanoivat, ettei se ollut heidän juttunsa. Opiskelijoista pari lähti heti alussa pelistä pois. Koponen arvelee että uusi, tuntematon tapa suorittaa kurssia pelin kautta saattoi aiheuttaa kynnyksen osallistua peliin.

4.3 Pervasiivinen peli

Olemme Otavan Opistolla kehitelleet myös uudenlaista, oppimista tukevaa pervasiivista pelituotantoa. Erona luokissa tapahtuviin roolipeleihin, joissa peliympäristö on yleensä kuviteltu, pervasiivisissa peleissä pelitilanteet tapahtuvat oikeassa ympäristössä, kuten esimerkiksi kaupungin keskustassa, tai metsässä. Koska pelialue on yleensä hyvin laaja, peleissä hyödynnetään muun muassa paikannusteknologiaa. Pelaajat liikkuvat peliympäristössä joko yksin tai ryhmissä, ratkoen eri paikkoihin sijoitettuja tehtäviä. Olemme toteuttaneet pervasiivisen pelin aiemminkin, mutta haluamme luoda suunnitteilla olevasta projektista poikkeuksellisen, sisällyttämällä siihen ominaisuuksia, joita ei pervasiivisissa peleissä ole aiemmin ollut.

Aikomuksemme on tuottaa tietävästi ensimmäinen johdettu pervasiivinen peli. Tämä tarkoittaa sitä, että peliin luotaisiin ohjaus- ja kommunikaatiojärjestelmä, joka mahdollistaisi pelin ohjaamisen pelin aikana. Tyypillisesti ohjaus tapahtuu pervasiivisissa peleissä lähinnä etukäteen luotujen tilanteiden avulla, joita pelaajat löytävät pelialuetta itsenäisesti tutkimalla. Johdetulla ohjauksella on mahdollista muuttaa pelin tarinan suuntaa reaaliaikaisesti, tai olla muuten vain yhteydessä pelaajiin. Lisäksi pelin tunnelmaa lisäävät äänimaisemat, jotka aktivoituvat automaattisesti pelaajan saapuessa eri alueille.

Pelin opetuksellinen sisältö liittyy ensisijaisesti kaupunki-infastruktuurin tutkimiseen. Pelissä avaruusolioilla on hallinnassaan kaupungin elintärkeät rakenteet, joiden avulla he pitävät kaupunkilaisia otteessaan. Pelaajista koostuvan vastarintaliikkeen tehtävänä on vapauttaa kaupunkilaiset, ratkaisemalla tehtäviä eri puolilla kaupunkia. Pelistä on tarkoitus tehdä skaalautuva eli siitä on mahdollista rakentaa erimittaisia versioita. Lisäksi pelissä etenemistä vaativiin tehtäviin voidaan sisällyttää eri oppiaineita. Tämän tyyppinen peli sopii hyvin mm. ympäristön tutkimiseen, joukkuehengen luomiseen sekä kerättyjen tietojen ja taitojen soveltamiseen ongelmien ratkaisemisessa. Tarkoituksemme on ollut järjestää peli vasta opintonsa aloittaneille opiskelijoille.

Verratessa perinteisiin roolipeleihin, pervasiivisen pelin tuottamiseen liittyy ajankäytön lisäksi suuri määrä uusia haasteita. Kun kyseessä on aivan uudenlaisia ominaisuuksia sisältävä peli, on tutkittava millä tavalla pelijärjestelmään liittyvät teknologiset tarpeet ovat ratkaistavissa. Lisäksi teknologian käyttöön liittyy käytännönongelmia. Esimerkiksi jos

pelejä kestää pitkään, on pelaajille järjestettävä kaupungille piste älypuhelimien latausta varten ja tekemistä odottelemisen ajaksi.

Kaiken kaikkiaan olemme kokeilleet opetustyössä useita eri roolipelaamisen muotoja. Edellä läpikäytyistä esimerkeistä käy ilmi, että pelaamisen ei tarvitse tapahtua koulun tiloissa, vaan se voidaan viedä koulun ulkopuolelle tai jopa verkkoon, mikä osaltaan lisää opiskelijoiden motivaatiota osallistua peliin. Vaikka esimerkkien mukaisten pelien käyttäminen opetuksessa tarjoaa paljon mahdollisuuksia, niiden tuottamiseen ja käyttämiseen liittyy aina suuri määrä haasteita. Näitä ovat mm.

- pelien tuottaminen, järjestäminen ja peluuttaminen vaativat paljon aikaa
- peleistä opittujen tietojen ja taitojen arvioiminen on varsin haastavaa
- niin opiskelijoiden kuin opettajienkin on heittäydyttävä epämukavuusalueelle, joka lisää kynnystä peliin osallistumiseen

Etenkin kahteen ensimmäiseen kohtaan liittyen on lisäksi kyseenalaistettava, onko opetus aina ajallisesti tehokasta ja onko pelaaminen käytännöllinen tapa opettaa kaikenlaisia oppisisältöjä. Opettajiemme kokemusten mukaan kynnys osallistua roolipeleihin tapahtuu ennen pelaamista, pelkästä roolipelaamisen ajatuksesta. Tämän jälkeen itse pelaaminen ei ole niinkään ongelma, sillä roolipelaaminen ei ole vaikeaa. Roolipelaaminen ei kuitenkaan kiinnosta kaikkia ja se näkyy myös osallistujamäärissä.

Nämä havaitut ongelmakohdat ovat olleet lähtökohdana kehittämistyössä tehtyihin haastatteluihin ja vertailutiedon keräämiseen, joita käsitellään seuraavassa luvussa.

5 KÄYTÄNTEIDEN VERTAAMINEN

Benchmarkingissa eli esikuva-analyysissa opitaan vertaamalla omaa kehittämisen kohdetta toiseen kohteeseen, usein parhaana pidettyyn käytäntöön. Ideana menetelmässä on toisilta oppiminen ja oman toiminnan kyseenalaistaminen. Benchmarking auttaa tunnistamaan oman toiminnan heikkouksia ja laatimaan niiden kehittämiseen tähtääviä tavoitteita ja kehitysideoita. (Ojalahti, Moilanen & Ritalahti 2009, 43.) Tässä työssä benchmarking-tiedon keräämiseen soveltuivat parhaiten teemahaastattelut. Teemahaastattelu eli puolistrukturoitu haastattelu kohdennetaan teemoihin, jotka haastattelija on laatinut etukäteen tutkittavasta aiheesta. Se perustuu haastattelijan laatimaan kysymysrunkoon, jota käydään läpi haastateltavan vastauksiin mukautuen ja tarkentavia kysymyksiä esittäen. Haastattelutilanteessa pystytään syventymään asioihin, joka mahdollistaa uusien tai yllättävienkin asioiden esille tulemisen sekä aiempiin aiheisiin palaamisen. (Hyysalo 2009, 132). Teemahaastatteluissa tulosten kertyminen on hidasta ja epävarmaa, ja menetelmä toimiikin parhaiten, kun se kohdistetaan vain yhteen tai muutamaan henkilöön.

Aluksi tarkoitukseni oli tehdä haastattelu netissä täytettävän lomakkeen avulla avoimia kysymyksiä käyttäen, koska kaikilla ei välttämättä ole aikaa eikä intoa tulla videoneuvottelun kautta haastateltaviksi. Lomakkeen avulla on myös mahdollista saada vastaukset tiivistetyssä muodossa, jolloin niiden purkamiseen ei menisi paljoakaan aikaa. Lisäksi haastateltavat ehtisivät miettiä vastaustensa sisältöä. Päädyin lopulta kuitenkin käyttämään ensisijaisena vaihtoehtona verkon välityksellä tehtävää live-teemahaastattelua, sillä lomakkeella toteutetuista haastatteluista olisi todennäköisimmin tullut huomattavasti suppeampia. Varauduin silti tarjoamaan lomaketta vaihtoehtona, mikäli henkilö ei innostuisi puhumaan kasvotusten. Livehaastattelut tehtiin Adobe Connect -ohjelmaa käyttäen.

Tekstissä aiemmin mainitulla työryhmällä oli tärkeä rooli benchmarkingin toteuttamisessa. Oman pelillistämistoiminnan ja sitä kautta myös tutkimusongelmien kartoittamisen lisäksi koko työryhmä osallistui teemahaastattelurungon tekemiseen, vertailukohteiden etsimiseen sekä lopussa myös haastatteluista kertyneiden tietojen analysointiin. Haastatteluista sopimisen, haastattelemisen sekä haastattelujen litteroinnin toteutin itse lukuun ottamatta yhtä haastattelua, johon Samuli Turunen osallistui.

Tein ensimmäiseksi rungon teemahaastattelun aiheista ja muotoilin ne samalla myös kysymyksiksi haastattelun lomakeversiota varten. Kirjoitin samalla haastatteluun pohjituksen, jossa esittelin omaa pelillistämistoimintaamme ja kuvailin sitä, miksi haastattelua tehdään. Sen jälkeen analysoimme teemahaastattelun rungon ja kysymykset työryhmässä, ja muokkasimme ne vastaamaan mahdollisimman hyvin kehitystarpeitamme.

Teemahaastattelun runko muodostui seuraavanlaiseksi (koko haastattelulomake löytyy liitteenä):

1. Kuinka pelejä hyödynnetään opetuksessa?
2. Millä tavalla pelejä tuotetaan?
3. Miten peleistä tehdään pedagogisia?
4. Kuinka opiskelijoita ja opettajia motivoidaan pelaamaan?
5. Millä keinoilla oppimista arvioidaan?
6. Mitkä ovat suurimmat haasteet roolipelien käytössä opetuksessa?
7. Minkälaisia hyötyjä oppimispelien käyttämisestä on koettu?

Pelien hyödyntämiseen liittyvä aihe toimi haastattelun lämmittelykysymyksenä. Sillä oli tarkoituksena saada kuvaa siitä, millä skaalalla haastattelijat olivat hyödyntäneet pelejä opetuksessa. Toisena aiheena olivat pelien tuottamiseen liittyvät käytänteet, joka oli yksi tutkimuksemme ydinaiheista. Halusimme selvittää, millä eri keinoilla haastateltavat olivat tuottaneet pelejä ja olivatko he keksineet erityisiä aikaa säästäviä menetelmiä tuottamisen tueksi. Pelien pedagogiikkaa koskevalla aiheella oli puolestaan tarkoitus tutkia, millä tavalla haastateltavat sisällyttivät pedagogiaa peleihin. Samalla haastatteluissa pyrittiin keskustelemaan siitä, minkälaisiin oppimistilanteisiin pelien käyttäminen soveltuu parhaiten. Opiskelijoiden ja opettajien motivointi oli yksi pedagogiikkaa täydentävistä aiheista. Oppimisen arviointi oli myös tärkeä aihe, sillä emme tunteneet entuudestaan työkaluja erityisesti pelioppimisen arviointiin. Siihen liittyen meitä myös kiinnosti, minkälaiset toimenpiteet auttavat peleistä saadun tiedon ankkuroinnissa. Kahdella viimeisellä aiheella halusimme selvittää, millä tavalla haastateltavat kokivat oppimisen pelillistämisen kokonaisuudessaan ja minkälaisia haasteita se oli heille asettanut.

Haastattelurunon jälkeen teimme työryhmässä listan niistä toimijoista, jotka voisivat sopia vertailun kohteiksi. Osa toimijoista oli jo työryhmän tiedossa, osa löytyi internetin kautta etsimällä sekä tiedustelemalla roolipeliyhteisöltä. Valintakriteereinä haastatteluun

olivat roolipelien kokeilua laajempi hyödyntäminen opetuksessa sekä syvä kiinnostus pelipedagogiaan. Lähdin tavoittamaan toimijoita yksi kerrallaan, sillä halusin tällä tavoin eliminoida sen skenaarion, jossa työmäärä kasvaisi valtavaksi kaikkien suostuessa mukaan teemahaastatteluun; nimiä listalla oli kuitenkin yli kaksikymmentä. Suuri osa listan toimijoista oli Suomesta, mutta joukossa oli myös toimijoita Ruotsista, Tanskasta, Saksasta ja Yhdysvalloista. Tavoitteenani oli saada haastateltavaksi näistä vain muutama, joten lähdin aluksi tavoittelemaan sähköpostilla henkilöitä, joilla omien pohjatietojemme mukaan olisi eniten kokemusta roolipelien käytöstä opetustyössä. Lisäksi toivoin, että ainakin yksi haastateltavista olisi ulkomailta.

Ensimmäisenä haastattelin Jori Pitkäästä, jolla on runsaasti käytännön kokemusta roolipelipedagogiikan opettamisesta opettajille ja ohjaajille mm. Helsingin yliopiston täydennyskoulutuskeskus Palmeniassa ja Metropolian teatteri-ilmaisun koulutuksessa. Pitkänen on myös tutkinut pedagogista roolipelaamista historian opetuksen näkökulmasta. Haastattelutilanteessa paikalla oli työryhmästä Samuli Turunen, jonka avulla haastattelussa syntyi enemmän keskustelua aiheista ja myös enemmän näkökulmia aiheiden sisälle. Haastattelu kesti noin tunnin.

Toiseksi haastateltavakseni sain Espoon kaupunginkirjaston johtavan informaattikon J. Tuomas Harviaisen, joka väitteli vuonna 2012 ”roolipelitohtoriksi” informaatiokäyttämisen roolipeleissä. Haastattelu oli puolta lyhyempi kuin Pitkäsellä, mutta sisällöltään erittäin tiivis. Haastattelutilanteessa videoneuvotteluyhteys katkeili välillä, joten jouduin pyytämään Harviaista täydentämään litteroimaani tekstiä jälkikäteen.

Kahden suomalaisen haastateltavan jälkeen ryhdyin tavoittelemaan ulkomaisia toimijoita. Vaikka listalla oli useampikin ulkomainen toimija, näistä kaksi erottui muista toiminnan laajuuden suhteen. Ruotsissa toimiva Lajvverkstaden on yritys, joka tuottaa roolipelejä erilaisiin käyttötarkoituksiin – myös opetukseen. Sain kohdehenkilöni kiinnostumaan haastattelusta, mutta se jouduttiin lopulta perumaan kiireiden takia. Toinen toimijoista oli tanskalainen Østerskov Efterskole, joka on varsin tunnettu roolipelien hyödyntäjä opetustyössä. Sain suostuteltua Malik Hyltoftin tekstimuotoiseen haastatteluun.

Malik Hyltoft on yksi Østerskov Efterskolen perustajajäsenistä. Østerskovissa järjestetään keskiasteelle valmistavaa koulutusta, jossa roolipelit ovat poikkeuksellisen vahvassa

osassa opetusta eli kyse on pikemminkin pelikoulusta kuin yksittäisistä opettamistilanteista. Østerskovin toiminnassa on paljolti samoja piirteitä mitä Otavan Opistolle kaavailulle pelilukiotoiminnalle alun perin suunniteltiin; internaatissa toimiva pelilinja, jossa suurin osa opetuksesta tapahtuisi roolipelaamalla. Hyltoft ei työskentele enää Østerskovissa, mutta sillä ei ollut vaikutusta haastattelun toteuttamiselle. Hänen osaltaan haastattelu tehtiin kirjallisesti. Tiedonlähteenä käytin myös Hyltoftin kirjoittamaa laajaa artikkelia (Hyltoft 2008) Østerskovin toiminnasta, johon sähköpostin kautta tehty haastattelu antoi täydennystä.

Livehaastattelut tapahtuivat Adobe Connect -ohjelmalla, jolla voidaan ääni- ja videoyhteyksien lisäksi keskustella myös chatin avulla sekä jakaa dokumentteja toisten nähtävälle. Käytin haastatteluiden tallentamiseen Adobe Connectin tallennustoiminnon lisäksi erillistä äänitallenninta, jonka asetin itseni ja kokousmikrofonin välille.

5.1 Teemahaastattelut

Teemahaastatteluiden lämmittelyaiheena kysyin haastateltavien kokemuksia pedagogisista roolipeleistä ja niiden hyödyntämisestä. Samalla kysyin, minkälaisia pelejä he ovat käyttäneet opetuksessa.

Pitkäsen järjestämällä pelipedagogian täydennyskurssilla opettajat tutustuivat mm. Suomen taidehistoriaa käsittelevään roolipeliin, jossa pelaajat poimivat hahmojansa Kansallismuseon seiniltä, sekä nettiroolipeliin, joka tapahtui verkkoympäristö Ningissä ja Facebookissa. Muita Pitkäsen opetustyössä käyttämiä roolipelejä ovat mm. Suomen historiaa käsittelevä peli Noitavaino sekä Mauri Laakson kanssa yhteistyössä kirjoitettu Juhana Herttuan hovissa Turun linnassa, joka pelattiin autenttisessa ympäristössään. Pitkänen teki pedagogisen pelin myös Helsingin kaupunginteatterille, jonka avulla pystyttiin tutustumaan eri teatterimuotoihin. Peliä peluutettiin toistakymmentä kertaa.

Harviainen on luennoinut roolipeleistä, suunnitellut roolipelejä ja valinnut niitä muille opetuskäyttöön. Hänen suunnittelemaansa oppimisliveroolipelejä on käytetty niin organisaatioiden kehittämiseen kuin koulukäyttöön lukiolaisille ja korkeakouluopiskelijoille. Pelit ovat olleet yleensä pieniä, pienille ryhmille tarkoitettuja pelejä, joissa kehollisuus ja liikkuminen ympäröivässä tilassa nousevat olennaiseksi osaksi kokemusta.

Harviaisen tuottamien pelien tyypillinen genre on realistiset pelit. Yksi esimerkki tällaisesta on taideteoriaa ja taiteen tulkitsemista käsittelevä peli, jossa pelaajat toimivat taidekriitikoina. Tässä lukioikäisille ja opiskelijoille suunnatussa pelissä opiskelijat menevät ryhmässä katsomaan esimerkiksi baarien tiskillä olevia tyhjiä tuoppeja ikään kuin taidesesineinä ja kiistelemään siitä, voisivatko ne olla taidetta ja millä ehdoilla. Pelin tavoitteena on opettaa toisten näkökulmien ymmärtämistä, taideanalyysiä sekä väittelytaitoja. Toinen esimerkki realistisesta pelistä on oikeudenkäyntitilanteeseen liittyvä englanninkielinen peli, jota on käytetty kielten opettamisessa. Pari hänen peleistään on päätynyt myös Forge & Illusion -kirjaston kokoelmiin. Toinen niistä on nimeltään Historioitsijat. Se sisältää erinäisiä historian tulkintoja ja voidaan räätälöidä aihepiiriltään mihin tahansa haluttuun oppiaineeseen.

Østerskov Efterskolessa pelit täyttävät suurimman osan lukuvuodesta. Hyltoftin mukaan koulun 42 kouluviikosta pelien osuus on yli 33 viikkoa. Lukuvuoden aikana käytetyistä peleistä aina noin puolet on uusia, eli Østerskovin pelituotanto on todella aktiivista. Hyltoft mainitsee artikkelissaan käsitteen ”narratiivinen yksikkö” (*narrative unit*), jolla hän tarkoittaa teeman ympärille kirjoitettua tarinaa. Pelien teemat voivat käsitellä historiaa, politiikkaa tai arkista elämää, ja ne vaihtelevat lähes viikoittain. Oppilaat käsittelevät kouluaineita roolihahmojensa näkökulmasta, mutta pelatessaan peliä välillä ulkona hahmoistaan, he siirtyvät ns. metapeliin. Jotkut peleistä sisältävät paljon metapelaamista ja motivoivat oppilasta valmistautumaan lyhyisiin, mutta tavallista intensiivisempiin pelituokioihin. (Hyltoft 2008.)

5.1.1 Miten oppimispelien tuottamista voidaan tehdä tehokkaammin?

Yksi kehittämistyön lähtökohdista on ollut roolipelien tuottamiseen liittyvien käytänteiden tutkiminen ja vaihtoehtoisten, opettajilta aikaa säästävien tuottamistapojen etsiminen. Kysyin haastateltavilta heidän kokemuksiaan roolipelien tuottamisesta.

Pitkänen mainitsee käyttävänsä koulutuksissaan pääasiassa valmiita pelejä, mutta käsi kirjoittaa pelit itse, mikäli sopivaa peliä tarvittavaan aiheeseen ei löydy. Hän mainitsee haastattelussa Pedagogisk Centrumin Göteborgissa, mistä löytyy oppimisroolipelejä niin

ruotsiksi kuin englanniksi. Lisäksi Facebookista löytyy ”Hei me larpataan”-niminen ryhmä, jossa opettajat jakavat tuottamiaan oppimisroolipelejä toisilleen.

Pitkänen on kirjoittanut pelejä niin ryhmässä kuin yksinkin. Roolipelin käsikirjoittaminen vie Pitkäsen mukaan runsaasti aikaa etenkin silloin, kun pelin tarvitsee olla pitkä, se vaatii taustalleen totuuspohjan ja sitä tukevan pelimekaniikan. Pelien pituus vaihtelee niiden käyttötarkoituksen mukaan. Esimerkkinä Pitkänen mainitsee opetuksessa usein käyttämänsä kiusaamisminilarpin, jossa tutkitaan kiusaamista ilmiönä. Pelissä asetetaan kiusaajan, kiusatun, avustajan tai auttajan rooleihin, jotka ovat vain muutaman sanan mittaisia toimintamalleja. Tällaisen pelin valmisteluun menee aikaa 5 minuuttia ja pelin purkamiseen 20 minuuttia. Itse peli kestää ainoastaan 10 minuuttia. Pidemmistä, totuuspohjaa vaativista peleistä Pitkänen mainitsee historiaa käsittelevät pelit.

Oppimisroolipeleissä kirjoitustyön voi teettää myös oppilailta. Pitkänen mainitsee tästä esimerkkinä työskentelytavan, jossa oppilaille annetaan jakson aluksi pelistä ainoastaan luuranko, jonka ympärille oppilaat joutuvat itse rakentamaan hahmonsia. Tällä tavoin opettajalta ei mene juurikaan aikaa pelin käsikirjoittamiseen. Tämä on tyypillinen tapa rakentaa larpeja Ruotsissa, kun taas suomalaisissa larpeissa on yleensä tapana kirjoittaa hahmoille valmiiksi pitkät tarinat, joka vaatii paljon etukäteen tehtyä käsikirjoitustyötä.

Harviainen kertoo tuottavansa suurimman osan peleistään itse, sillä hän kokee sen monessa tapauksessa helpommaksi kuin toisten kanssa toimimisen. Mikäli pelin on tilannut joku muu taho, mukana olleet henkilöt ovat hoitaneet peliin liittyviä käytännön järjestelyitä sekä varmistaneet, että peli asettuu sisällöltään aineen opetussuunnitelmaan tai muihin asetettuihin tavoitteisiin. Harviainen sanoo tähänneensä peleissään sellaiseen räätelöityvyyteen, etteivät pelit olisi ainoastaan yhden aineen oppimateriaalipelejä, vaan niihin voitaisiin upottaa juuri sellaisia asioita, joita opettajat itse haluavat.

Harviainen arvioi, että oppimisroolipelit ovat kustannustehottomia opetusvälineinä, sillä niiden tekeminen vaatii paljon aikaa ja valmistelua. Ne eivät myöskään sovellu henkilöille, jotka ovat pänttäämisorientoituneita. Roolipelit ovat parhaimmillaan pienillä ryhmillä, mutta ne vaativat opettajalta huomattavaa keskittymiskykyä. Myös kynnys saada ihmiset – etenkin opettajat – pelaamaan roolipelejä on aika korkea.

Hyltoftin mukaan Østerskovissa pelien tuottamisesta vastaavat opettajat, jotka ovat jakautuneet kahteen tiimiin. Toinen tiimeistä on erikoistunut enemmän tieteisiin ja toinen kieliaineisiin. Tiimit tuottavat pelejä vuoroittaisilla viikoilla, samalla kun toinen tiimeistä keskittyy opettamiseen. Osa peleistä rakennetaan vanhojen pelien päälle ja osa tehdään alusta alkaen uusiksi vastaamaan opetukselle asetettuja tavoitteita. Yleensä pelien tuottaminen alkaa viisi viikkoa ennen niiden käyttöönottoa. Jokainen opettaja on vastuussa omasta aineestaan. Heidän on pidettävä huolta siitä, että pelin sisältö vastaa riittävän hyvin opetussuunnitelman vaatimuksia.

Haastatteluista ilmenee, että myös haastateltavat tunnistavat pelien tuottamiseen liittyvät ajankäytölliset ongelmat. Pelien tuottaminen ei kuitenkaan ole välttämättä suuritöistä, mikäli pelien sisältö teetetään opiskelijoilla tai mikäli niillä simuloidaan jotain yksinkertaista asiaa tai ilmiötä – tästä esimerkkinä Pitkäsen mainitsema kiusaamislarppi. Pelien kierrättäminen on myös yksi tapa säästää tuottamiseen kuluva aikaa. Kun peli tehdään rakenteeltaan riittävän avoimeksi, sitä voidaan hyödyntää eri oppiaineissa sisältöä vaihtamalla.

5.1.2 Millä tavalla pelejä voidaan hyödyntää parhaiten pedagogisesti?

Pelien pedagoginen hyödynnettävyys koulutyössä ei ole itsestäänselvyys. Aivan kaikentyyppiseen opettamiseen ne eivät sovellu. On pohdittava, minkälaisen asioiden opettamisessa pelit ovat parhaimmillaan ja miten niitä tulisi käyttää opintokokonaisuudessa. Entä minkälaiset tukitoimet auttavat tiedon ankkuroinnissa ja millaiset pelit ovat siihen parhaita? Lisäksi pelien käyttämiseen liittyvät motivaatiotekijät. Niin opiskelijat kuin opettajatkin on houkuteltava pelien ääreen – roolipelien kohdalla se ei ole aina niin helppoa.

Pitkäsen edellä mainitsemassa, tutkivaan oppimiseen perustuvassa mallissa, oppilaat sparraavat pelissä toisiaan ja tuottavat tietoa yhteiseen paikkaan kaikkien saataville ja opittavaksi. Peliä tukemaan voidaan järjestää jakson aluksi erilaisia minilarppeja, joiden kautta oppilaat pääsevät rakentamaan hahmojaan ja tutustumaan roolipelaamiseen ennen varsinaista isoa peliä. Tämän tyyppinen menetelmä on Pitkäsen mukaan mielekäs tapa sekä opettaa että rakentaa yhteistä tietomaailmaa, ja siihen on helppo integroida erilaisia oppiaineita. Peliin voidaan sijoittaa myös ilmiöpohjaisuutta, jossa ilmiötä tutkitaan niin eri

oppiaineiden näkökulmasta kuin itse roolienkin kautta ja tehtävät rakennetaan oppiaineiden opetussuunnitelmien mukaisella tavalla.

Pitkänen mainitsee, etteivät pelit sovellu ihan kaikkeen opetuksessa. Pelien käyttäminen ei tuo kaikkeen lisäarvoa. Parhaimmillaan pelit ovat hänen mukaansa siinä, miten opetussuunnitelman mukaisia sisältöjä voidaan soveltaa käytännössä. Myös rakenteiden opettamisessa roolipelit ovat hänen mielestään ylivoimaisia, koska rakenteet voidaan sijoittaa suoraan roolipelin sisälle ja samaan aikaan kun toimitaan jossain rakenteessa, niiden oppiminen on huomattavan helppoa. Roolipeleillä on myös mahdollista simuloida erilaisia vaikeasti sanoiksi puettavia asioita tai tilanteita, kuten empatiaa ja tunnetaitoja.

Roolipeleihin motivoimisessa auttaa Pitkäsen mukaan oman kohderyhmän tunteminen. Myös itse opettajan täytyy olla innostunut pelaamisesta. Mikäli ryhmä on lähtökohtaisesti vähemmän innostunut, Pitkänen on neuvonut oppilaita ottamaan tutkijan asenteen peliin ja katsomaan mitä tapahtuu, kun maailmassa tapahtuvia asioita tutkitaan roolien kautta. Myös oheismateriaali auttaa motivaatioon, kuten esimerkiksi historiallisessa pelissä aiheeseen liittyvien tekstien lukeminen tai kyseiseen aikakauteen liittyvän musiikin käyttäminen pelin taustalla. Samoin pelin puitteisiin panostamisella on merkitystä; jo pelkästään pelin sijoittaminen koululuokan ulkopuolelle auttaa motivaation lisäämisessä.

Suurimmiksi haasteiksi roolipelien opetuskäytössä Pitkänen kokee roolipelaamiseen yhdistetyn ”ikävän” leiman ja oppimispelien tekemisen vaivaan liittyvän pelon, jotka molemmat luovat omat esteensä oppimisroolipelien käytön yleistymiselle. Pitkänen on yrittänyt levittää roolipelien opetuskäyttöä Suomessa ja näkee myös haasteena perustella sitä, mikä tekee roolipelaamisesta paremman välineen tiettyihin tilanteisiin kuin perinteinen opetus. Haasteena on myös näyttää toteen, että opetussuunnitelman mukaiset tavoitteet pystytään toteuttamaan myös roolipelejä käyttämällä.

Pitkäsen mukaan riippuu aivan pelin luonteesta, millaisia tukitoimia pelissä tarvitaan. Jo pelin mekaniikka voi itsessään opettaa ihmisille jo paljon. Tästä hän käyttää esimerkkinä ideoimaansa eduskuntapeliä, jossa oppilaat pääsisivät kokeilemaan eduskunnan eri toimintoja komiteoista täysistuntoon asti. Oppilaat valmistautuisivat tutkimalla eduskunnan toimintoja aina ennen varsinaista pelitilannetta ja saisivat tällä tavoin tietonsa pienissä paloissa, joita pelin jälkeen reflektoitaisiin tai tehtäisiin aiheesta koe. Pitkänen arvelee,

että tällaista peliä käyttämällä saisi opetettua oppilaille enemmän neljässä tunnissa kuin kuudessa viikossa luokkahuoneessa.

Historiaa käsittelevistä peleistä Pitkänen sanoo, että ne vaativat aiheeseen perehtymistä etukäteen, koska pelin tunnelma, autenttisuus ja hahmoon eläytyminen saadaan luotua juuri sillä, että aiheesta tiedetään jotain. Hän tutki Pro gradu -tutkielmassaan mm. sitä, kuinka paljon historiallista empatiaa pedagoginen liveroolipelaaminen herättää. Tulos oli, että peli herätti huomattavasti enemmän oppimista ja empatiaa niissä henkilöissä, jotka olivat jaksaneet perehtyä aiheeseen etukäteen. Muiden osalta historiallinen konteksti jäi osittain saavuttamatta.

Harviainen kertoo, että roolipelit ovat yhteensopivia konstruktivismiin kanssa, jolla tarkoitetaan peleistä saatujen uusien kokemusten ja tietojen sovittamista aiempiin tietorakennelmiin. Harviainen korostaa myös pelien viihteellisyyttä: mikäli peli ei ole tarpeeksi viihdyttävä, se ei motivoi oppilaita riittävästi. Samaa pätee pelien haastetasoon; peli ei saa olla liian helppo eikä liian vaikeakaan, ettei pelistä tulisi tylsä. Riittävä immersiotaso on saavutettava, jotta pelimaailma vetäisi oppilaita mukaansa. Mikäli immersio on liian voimakasta, oppilaan reflektio kärsii. Tämän takia opetus sisältö on palautettava pelin jälkeen oppilaiden mieleen välittömästi. Optimaalinen oppimispeli löytyy siis viihdyttävyys- ja haasteellisuustasonsa suhteen niiden keskiväliltä.

Harviainen pitää myös käyttökelpoisena sitä, että pelejä käytetään ankkuroimaan perinteistä opetusta. Oppilaat valmistautuvat peleihin hankkimalla itselleen perustietoa, jonka jälkeen opiskellut asiat ankkuroidaan pelin avulla mieleen. Ankkuroitumista voidaan mitata tämän jälkeen tarvittaessa kokeen tai pohdiskelun avulla. Tällaisella menetelmällä voidaan pitää myös huolta siitä, että pysytään riittävästi opetussuunnitelman mukaisessa tavoitteessa ja samalla saadaan nostettua kurssin motivaatiotasoa.

Harviainen mukaan hyvin toteutettu roolipeli motivoi oppilaita ja saa heidät aktiivisiksi. Pelit voivat myös saada tunneilla syrjäanvetäytyviä henkilöitä aktivoitumaan, jolloin voi paljastuakin, että heillä onkin esimerkiksi johtamisominaisuuksia tai muuten paljon tietoa aiheesta. Maahanmuuttajataustaisten nuorten osalta Harviainen on huomannut, että pelillisuus on saanut heitä välillä käyttäytymään vapautuneemmin kuin mitä heidän oma taustansa sallisi ja tuonut heistä erilaisia puolia esille. Monet ovat myös ylittäneet oman suo-

ritustasonsa. Pelit voivat saada myös pännääjätyyppejä siirtämään osaamistaan muille oppilaille, koska heidän halunsa loistaa pelissä on niin suuri, että perinteisestä poikkeavan käytöksen kynnykset ylittyvät. Pelien erilaisuus ja kiehtovuus auttavat oppilaita muistamaan tiettyjä aiheita paremmin, mikä vahventaa oppimiskokemusta.

Harviaisen mukaan pelioppimisen suurimpia haasteita on se, että joitakin ihmisiä ei saa millään mukaan pelaamaan ja etenkin roolipeleissä kynnyks osallistumiselle on suuri. Toiset eivät panosta peliin juuri ollenkaan, vaan istuvat pelin ajan hiljaa. Tällaisissa tapauksissa heille voidaan tarjota vain vaihtoehtoisia tehtäviä. Esimerkiksi lukioikäiset voidaan saada peliin mukaan kertomalla, että ollaan tekemässä tällaista ”juttua”, eikä kerrota roolipelaamisesta mitään.

Opettajien innostaminen roolipelaamiseen tapahtuu puolestaan markkinoimalla sitä tuloksellisuuden ja oppilasmotivaation kautta. Harviaisen mukaan paras menetelmä on selittää heille aluksi vain hieman oppimistavoitteista ja sen jälkeen ”puolipakottaa” innostusta näyttäneet opettajat mukaan pelaamaan, ikään kuin tutustumismielessä. Debriefing-vaiheessa voidaan asia ottaa uudelleen puheeksi ja näyttää miten peli on tosiasiaissa sisältänyt oppimissisältöä, ja miten se on välittynyt.

Hyltoftin artikkelin mukaan eri aineiden opetussuunnitelmien käyttäminen perinteisessä opetuksessa on hyvin irtonaista. Tämä vaikeuttaa oppilaita hahmottamaan sitä, miten eri oppiaineet liittyvät toisiinsa. Tätä hävikkiä voidaan kompensoida tarjoamalla opetusta monialaisesti (*multidisciplinary teaching*), jolloin opettajat voivat sijoittaa oppitunneilleen relevantilta tuntuja palasia myös toisista oppiaineista. Tämä vaatii opettajilta tiivistä yhteistyötä, jotta eri aineiden opetussuunnitelmien mukaiset tavoitteet saadaan täytettyä. Østerskovissa tavoitteet on tällä menetelmällä saatu usein jopa ylitettyä. (Hyltoft 2008.)

Hyltoft kertoo, että aineiden opetussuunnitelman mukaisia sisältöjä voidaan sisällyttää peliin, mutta yleensä vain muutaman kerrallaan. Tällä tavoin saadaan luotua syvällisempi ymmärrys pelissä kohdennettuihin asioihin. Aiheita käsittelevää tietopohjaa voidaan käydä oppilaiden kanssa läpi pelin valmistautumisvaiheessa tai pelin jälkeen. Joitakin yksittäisiä aihesisältöjä voidaan käyttää myös pelimekaniikan pohjana, jolloin oppilaat saavat aktiivisuutensa perusteella itselleen pisteitä tai ominaisuuksia, joista he pääsevät hyötymään pelissä. Tämä avaa erilaisia mahdollisuuksia pelin sisällä.

Hyltoft on kirjoittanut artikkelissaan erilaisista koulussa käytetyistä pelimalleista. Isoihin larpeihin (*full scale larp*) saadaan sisällytettyä paljon erilaisia oppimistavoitteita, mutta ne vaativat paljon valmistelua ja keskittymistä oppilailta. Toiminnallinen peli (*functionality play*) on ajallisesti vähemmän vaativa pelimalli, sillä niissä pelaajat eivät rakenna itselleen rooleja vaan toimivat ryhmissä. ”Opettajapelissä” (*teacher role-play*) opettaja asettuu hahmon rooliin ja oppilaiden on tarkoitus olla vuorovaikutuksessa hahmon kanssa, niin omana itsenään kuin myös erilaisissa rooleissa. ”Pukeutumispelissä” (*wear-a-hat teaching*) sekä oppilaat että opettaja pukeutuvat normaalille koulutunnille kuin roolipeleihin. Tätä mallia ei voi sinänsä laskea peliksi, mutta pukeutumisesta on havaittu olevan hyötyä oppimiseen sitoutumisen ja keskittymisen kannalta. Viidentenä mallina Hyltoft mainitsee erilaiset oppimispelit (*learning games*), jotka voivat olla myös ulkopuolisten tuottamia pelejä. Vaikka nämä pelit eivät olisikaan roolipelejä, voivat oppilaat silti pelata niitä roolihahmoihinsa asettuneina. (Hyltoft 2008.)

Hyltoft mainitsee, että Østerskovissa opiskelijoiden motivaatiotaso on erittäin korkea. Tähän liittyy vahvasti oppilaiden voimautuminen, jota vahvistaa se, että oppilaat saavat tehdä valintoja, jotka vaikuttavat heidän kouluarkeensa ja etenkin omaan oppimiseen. Pelillistäminen lisää myös oppilaiden aktiivisuutta; pelien vaatima vuorovaikutteisuus saa yhä useammat sitoutumaan opetustilanteeseen. Vaikkakin roolipelaaminen vie paljon aikaa ja opetussuunnitelman mukaista sisältöä tarjoillaan peleissä niukemmin kuin perinteisessä opetuksessa, Østerskovissa ollaan varmoja siitä, että heidän oppilaidensa opiskeluaktiivisuus on silti korkeampi kuin oppilailta perinteisissä kouluissa. Hyltoft täydentää, että tämä ei ole pelikoulun valttikortti vaan kyse on pikemminkin siitä, että perinteiset koulut ovat epäonnistuneet saamaan oppilaat sitoutumaan opiskeluaktiviteetteihin. Roolipelien opetuskäytöllä on ollut myös menestystä erityisryhmien suhteen. Ne auttavat motivoimaan nuoria, joilla on esimerkiksi sosiaalisia ongelmia, oppimisvaikeuksia tai Aspergerin syndrooma. (Hyltoft 2008.)

Østerskovissa oppilaiden innostus roolipelaamiseen on lähtökohtaisesti suuri, sillä sinne hakeutuvat oppilaat ovat pääsääntöisesti larppaajia. Sama toteutuu myös linjan opettajien suhteen. Oppilaat osallistuvat ahkerasti erilaisiin roolipeliaktiviteetteihin, joissa he tutkivat pelien kertomuksellista ja pedagogista rakennetta. Osallistumisen into ja keskittymisen kantavat peleistä myös tavallisiin luokkatilanteisiin ja ryhmiin. Motivaatiotasoa saadaan pidettyä yllä toisteisissa tehtävissäkin, kun niitä tuetaan oikeanlaisilla narratiivisilla rakenteilla tai peleillä. Oppitunteja pyritäänkin tarkoituksella varioimaan eri tavoin,

jotta oppilaiden mielenkiinto saataisiin pidettyä yllä. Tylsyyden tunne voi lakastuttaa koko oppimisprosessin. (Hyltoft 2008.)

Hyltoft kertoo, että kaksi suurinta haastetta pelillistämisen suhteen ovat olleet työn määrä sekä uskallus. Varsinkin Østerskovin pelilinjan toimintaa aloitettaessa työmäärä oli valtava, mutta pelien uusiokäyttö ja työssä kertynyt kokemus ovat helpottaneet tilannetta huomattavasti myöhemmin. Uskallusta tarvitaan asioiden loppuun viemiseen – asioiden muuttaminen tai keskenjättäminen päättyisivät katastrofiin. Lisäksi oppiaineiden yhdistely sekä niihin liittyvä oppimateriaalien tuottaminen aiheuttavat opettajille omat haasteensa.

Pelit toimivat edukseen opettamisessa etenkin silloin, kun halutaan näyttää mihin opetettua asiaa voidaan hyödyntää käytännössä. Kuten haastatteluissa kävi ilmi, jotkut asiat on mahdollista opettaa paljon paremmin peleillä kuin pönttämällä asiat kirjasta. Se vaatii kuitenkin onnistunutta pelisuunnittelua ja pelien hyödyntämistä juuri oikeissa paikoissa. Kuten olemme myös omassa opetuksessamme kokeneet, on haasteellista saada kaikkia peliin mukaan. Ongelman muodostavat roolipelaamiseen kohdistuvat ennakoasenteet ja myös suomalaisen roolipelikulttuurin niukkuus, sillä Østerskovissa ei samaa ongelmaa tunnu olevan. Myös Østerskovissa käytetyissä peleissä oppiaineita sidotaan toisiinsa monialaisen osaamisen saavuttamiseksi. Tähän mekin olemme osittain pyrkineet, mutta oppiainerajoja ylittävät pelit vaativat toisaalta paljon enemmän työtä kuin yksittäisiin asioihin keskittyvät, kevyempirakenteisemmat pelit.

5.1.3 Miten pelillistä oppimista tulisi arvioida?

Pelillisen oppimisen arviointi tuo opetukseen uuden haastealueen. Kokeiden järjestäminen pelien jälkeen tuntuisi olevan kaikista yksinkertaisin ratkaisu, mutta tämä ei kerro kaikkea oppimisen laadusta eikä siitä, kuinka oppija osaa soveltaa peleistä omaksumansa tietoa käytännössä. Vielä monimutkaisemmaksi arviointi muodostuu silloin, kun peleihin sisällytetään asioita eri oppiaineista. Tutkimme minkälaisia käytänteitä muut ovat soveltaneet pelillisen oppimisen arviointiin.

Pitkänen on sitä mieltä, että oppimisen arvioinnin ei pitäisi tapahtua ainakaan roolipelamisen perusteella, sillä kaikki eivät pääse roolipeleihin sisälle – etenkin ensimmäisillä

kerroilla. Samalla myös opettajan subjektiivisuus joutuu koetukselle. Aktiivisuus pelissä voisi toimia arvosanan kohottajana, aivan kuten aktiivisuus perinteisillä oppitunneillakin. Mikäli peleissä halutaan arvioida jotain, niin arvioinnin pitää Pitkäsen mukaan olla läpinäkyvää, jotta oppilas tietää mitä arvioidaan. Peleissä voidaan antaa esimerkiksi erilaisia oppimistehtäviä ja pelaajat voivat kirjoittaa roolipäiväkirjaa, jonka sisältöä voidaan käyttää arvioinnissa.

Erilaisten oppijoiden suhteen Pitkänen pitää tärkeänä sitä, että myös passiiviset pelaajat otetaan peleissä huomioon sisällyttämällä heille niihin tekemistä. Heille voidaan luoda erilaisia apurooleja, jotka auttavat peliä osaltaan toimimaan. Passiiviset pelaajat voivat toimia peleissä esimerkiksi videokuvaajina tai tarkkailijoina, jotka kirjaavat asioita ylös.

Harviaisen mukaan roolipeli on epätarkka instrumentti opetuksessa, joten opettajien on pidettävä huolta siitä, että pelistä saatavat tulokset ovat sitä mitä halutaan. Briefingit ja debriefingit ovat tärkeässä osassa tässä työssä. Harviainenkaan ei arvioisi itse pelisuoritusta, vaan käyttäisi perinteisempiä arviointimenetelmiä osaamisen mittaamiseen. Tosin esimerkiksi puhutun englannin kurssilla voitaisiin hyvinkin käyttää pelissä osoitettua aktiivisuutta arvostelun perusteena. Harviaisen mukaan ei ole mielekästä käyttää pelin arvioinnin perusteena sitä varten pöntettyä tietoa, koska monissa peleissä on yleensä tarkoituksena haastaa pelaaja pohtimaan, mikä tieto pitää paikkaansa ja mikä ei.

Peliin liittyvistä tukitoimista Harviainen pitää erittäin tärkeänä opettajavetoista debriefingiä, sillä on oleellista pitää huolta siitä, että pelissä ei mennä piilo-oppimisen puolelle ja luoteta liikaa siihen, että pelaaja sai pelistä sen asiasisällön. Opettajan täytyy siis ohjata loppuvaiheessa purkua niin, että oppilaille jää toisaalta kiinnostus aiheeseen, mutta myös oikeat tiedot itse pelistä. Pelin aikainen immersio tosin estää monella tasolla sellaista reflektointia mitä taas pitkäjänteinen oppiminen vaatii. Debriefing mahdollistaa sen, että immersion aikana koetut asiat jäävät silti mieleen.

Østerskovissa oppilaita ohjataan jatkuvasti tutkimaan omia oppimiskokemuksiaan. Tämä tekee heistä myös aktiivisia oppilaita. Opetuksesta saadut tiedot ja taidot jäävät myös paremmin muistiin, kun oppilaat tietoisesti tunnistavat ne. Osa kouluviikosta käytetään tarkoituksella oppimista ja pelaamista tukeviin aktiviteetteihin, kuten asusteiden suunnitteluun, huonekalujen ja tarpeiston etsimiseen, hahmolomakkeiden täyttämiseen ja elokuvien katseluun (ilta-aktiviteetteina). Tällä tavoin saadaan peleihin liittyvän flow'n lisäksi

pidettyä yllä oppilaiden motivaatiota sekä luotua entistä sosiaalisempi ilmapiiri. Østerskovissa oppilaat asuvat internaatissa, mikä mahdollistaa aktiviteettien järjestämisen käytännössä mihin aikaan tahansa. (Hyltoft 2008.)

Østerskovissa oppilaille ei anneta kotitehtäviä eikä henkilökohtaisia tehtäviä. Kaikki oppiminen tapahtuu tunneilla. Tähän syinä ovat mm. se, että kotitehtävien tarkastaminen vie huomattavan paljon aikaa muutenkin tiukasta aikataulusta ja lisäksi kotitehtävien käyttäminen lisää kuilua hyvin ja huonosti menestyvien oppilaiden välillä. Sen sijaan oppilaat käyttävät jokaisen koulupäivän päätteeksi tunnin päivän aikana läpikäymiensä asioiden reflektointiin ja arvioimiseen, joka tapahtuu täydentämällä henkilökohtaista oppimispäiväkirjaa ja portfolioa. Kaikki tallennetaan digitaaliseen muotoon. Portfolion sisältö voi koostua esimerkiksi skannatuista muistiinpanoista, dokumenteista, äänitetyistä suullisista harjoitteista tai videotallentuista esitelmistä. (Hyltoft 2008.)

Opiskelijoita arvioidaan Hyltoftin mukaan niin pelin sisällä kuin ulkopuolellakin, mutta yleensä tunnustuksien ja erilaisten etuuksien saaminen peleissä ovat heille tärkeintä palautetta. Oppimisen arviointiin käytetään kokeita.

Opetussuunnitelmapohjainen arviointi voidaan jakaa formatiiviseen ja summatiiviseen arviointiin. Formatiiivisella arvioinnilla pyritään seuraamaan oppimisen edistymistä opetuksen aikana. Summatiivisella arvioinnilla seurataan puolestaan yleisten opetussuunnitelmaan kirjattujen tavoitteiden täyttymistä. (LukiMat: Arviointimenetelmät 2015.) Peleillä tapahtuvan oppimisen summatiiviseen arviointiin ei löydy erityisiä menetelmiä, vaan siihen käytetään pääosin perinteisiä kokeita. Oppimisen formatiiviseen arviointiin soveltuvana työkaluna voidaan puolestaan hyödyntää haastatteluissa mainittua rooli- tai oppimispäiväkirjaa, joka tukee muutenkin vallalla olevaa kompetenssiajattelua oppimisesta. On tärkeää, että oppija tunnistaa oppimansa ja oppii oppimaan.

5.2 Analyysistä tuloksiin

Arvioimme haastattelujen sisältöä läpi yhdessä työryhmän kanssa. Tätä ennen jokainen oli tutustunut haastatteluihin omatoimisesti. Ryhmäanalyysin tarkoituksena oli tutkia haastatteluista sellaisia käytänteitä, joilla olisi mahdollista uutuusarvoa omiin käytänteisiimme, ja keskustella niiden sovellettavuudesta pelillistämistoimintaamme. Tulokset löytyvät kiteytettynä jokaisen tutkimuskysymyksen lopusta.

5.2.1 Käytännöt pelien tuottamisen keventämiseen

Pitkänen nosti esille pariin verkkosivustoa, joista löytyy valmiita oppimisroolipelejä hyödynnettäviksi. Toinen näistä oli ”Hei me larpataan”-niminen Facebook-ryhmä, jossa kymmenet opettajat ovat jakaneet keskenään tuottamiaan ja käyttämiään oppimisroolipelejä. Tieto ryhmän olemassaolosta oli mielenkiintoinen kahdesta syystä: sitä kautta pystymme markkinoimaan pelillistämispalveluja suoraan kohderyhmälle sekä täydentämään Forge & Illusion -pelikirjastoa opettajien omilla tuotoksilla heidän suostuessa siihen. Jo valmiiksi aktiivinen tuottajayhteisö olisi myös erittäin tervetullut lisä oppimisroolipelien tuotantoverkostotoimintaa ajatellen.

Toinen mainittu sivusto oli puolestaan ruotsinkielinen Pedagogisk Centrum, jonka kautta löytyy ruotsinkielisiä oppimisroolipelejä. Työryhmässä nousi keskustelua siitä, että muiden tuottamien pelien muuntaminen omaan käyttöön sopivaksi voi olla kuitenkin suhteellisen vaivalloinen prosessi. Ulkomaisissa roolipeleissä lisätyöksi muodostuu aineiston lokalisoiminen eli kääntäminen omalle kielelle. Tätä työtä voi tosin olla mahdollista teettää verkossa toimivilla lokalisaatioryhmillä, jotka kääntävät erilaisia aineistoja kieleltä toiselle. Tämän kaltainen toiminta vaatisi kuitenkin koordinoitua.

Muiden kirjoittamien pelien hyödyntämiseen liittyen on vielä mainittava, että aiemmin järjestämämme pelinkirjoituskilpailu oli mielestämme onnistunut kokeilu oppimisroolipelien tuottamiseen. Kilpailun järjestämisestä voi verrata pelien kirjoitustyön ulkoistamiseen. Vaikkakin kilpailusta koitui kuluja ja kirjoittajien ohjaaminen vei aikaa myös opettajiltamme, saimme suoraan käyttötärpeitamme vastaavia pelejä.

Toinen keskustelua herättänyt aihe oli pienimuotoisten tilannesimulaatioiden käyttö opetuksessa. Simulaatioiden tuottaminen ja valmistelu vaatisivat huomattavasti vähemmän aikaa laajoihin käsikirjoitettuihin roolipeleihin verrattuna. Periaatteessa tällaista ovat edustaneet jo pitkään esimerkiksi kielenopetuksessa käytetyt dialogit, joissa yksi opiskelijoista ottaa myyjän ja toinen asiakkaan roolin. Tilanteen mielenkiintoiseksi tekeminen vaatisi kuitenkin pelimäisempiä piirteitä ja tarinallistamista. Lyhyitä, sisällöllisesti tiiviitä oppimisroolipelejä käyttämällä voitaisiin tehostaa pelien käytön pedagogista hyötyä suhteessa pelaamisen vaatimaan aikaan. Mikäli Otavan Opiston pelillistämistoimintaan käytettävää aikaa päädytään jostain syystä vähentämään, on pohdittava nimenomaan pienimuotoisten pelien tuottamista yksilökohtaisella tasolla eli tällöin opettajat tuottaisivat pelejä vain omiin opetustarpeisiinsa.

Haastatteluissa mainittiin käytänteestä, jossa roolipelien kirjoitustyötä voi teettää myös opiskelijoilla. Tämän käytänteen hyödyntämisestä olimme selkeästi samalla kannalla. Peluutimme paikallisen lukion opiskelijoilla Harviaisen kirjoittamaa Kiistakapula-peliä EU-aiheisella yhteiskuntaopin tunnilla. Pelissä opiskelijat harjoittelivat argumentaatiotaitoja vastaamalla Helsingin Sanomissa julkaistuihin artikkeleihin. Opetustilanteessa ilmeni, että opiskelijat suorastaan toivoivat pääsevänsä tekemään itse hahmojaan ja sitä kautta luomaan peliä. Rajaamalla hahmojen luomiseen käytettävää aikaa sekä hahmoille valittavia ominaisuuksia, saatiin opiskelijat osallistumaan pelintekoprosessiin ilman opetukselle annetun aikataulun venymistä. Mikäli kirjoitustyön teettämistä halutaan viedä pidemmälle, vaatii se myös opiskelijoilta enemmän pelikokemusta. Vaikka pelitilanne tapahtui luokkahuoneessa, peliä päädyttiin pelaamaan verkon kautta, jossa osallistujat saivat kirjoittaa vastauksiaan anonyymisti. Koimme, että tämänlainen osallistumistapa madaltaa osallistumiskynnystä, mikä onkin tärkeää etenkin silloin, kun opiskelijat osallistuvat roolipeliin ensimmäistä kertaa. Seuraavalla kerralla on mahdollista kokeilla samaa kasvotusten.

Østerskovin käytänteistä esille nousivat ”opettajapelit”, joissa ainoastaan opettaja ottaa roolin, jonka kanssa opiskelijat ovat vuorovaikutuksessa oppimistilanteessa. Opettajapelien hyödyntäminen opetuksessa on varsin helppoa eikä vaadi suurta valmistelua opettajalta. Opettajamme Heikki Koponen kokeili menetelmää luonnossa tapahtuneessa kasvis-
toon tutustumistehtävässä, jossa hän esiintyi keittoa hämmentävänä shamaanina, joka antoi opiskelijoille tehtäväksi kerätä ja palauttaa erilaisia kasveja ympäristöstä. Hänen mukaansa roolissa oleminen lisäsi selkeästi opiskelijoiden mielenkiintoa tehtävää kohtaan.

Pelien tuottamisen keventämisessä voidaan siis hyödyntää seuraavia käytänteitä:

- hyödynnetään verkossa tarjolla olevia pelejä ja muokataan niitä omaan käyttöön sopiviksi
- keskitytään laajojen pelien sijasta pienimuotoisten pelien tuottamiseen
- teetetään osa roolipelien kirjoitustyöstä opiskelijoilla
- käytetään kevyempiä pelillistämisen muotoja, esimerkkinä ”opettajapelit”

5.2.2 Pelien pedagoginen hyödyntäminen

Kuten Harviainenkin haastattelussa mainitsee, on tärkeää, että oppija tietää lähtökohtaisesti mitä pelissä tavoitellaan. Samoin pelin jälkeen on oleellista arvioida sitä, miten pelille asetetut tavoitteet toteutuivat eri oppijoiden osalta. Briefing ja debriefing ovat siis tärkeä osa pelien pedagogiaa ja työryhmässä todettiin, että näiden suhteen voitaisiin olla vielä tehokkaampia omassa pelillistämistoiminnassamme. Pelaajien tulisi päästä mahdollisimman aikaisin tutustumaan pelissä käsiteltävään aiheeseen ja valmistautumaan sen avulla peliin, jossa he pääsevät soveltamaan hankkimaansa tietoa käytännössä.

Kuten Pitkänen haastattelussaan mainitsee, kaikkien asioiden opettamiseen pelillistäminen ei sovellu. Pelien tuottamista ei pitäisi tehdä pelkästään siksi, että opiskelijoilla olisi tavallista hausempi tunti vaan olisi pohdittava enemmänkin juuri sitä, missä asioissa pelillistämällä on pedagogisesti eniten annettavaa. Mikäli sama asiasisältö voidaan opettaa helpommalla tavalla ja tehokkaammin, pelin tuottaminen on turhaa. Kuten haastatelluissakin mainitaan, roolipelit sopivat erittäin hyvin rakenteiden opettamiseen ja opitun tiedon soveltamiseen käytännössä. Simulaatiot ovat yksi erinomainen esimerkki peleistä, jossa nämä tekijät toteutuvat.

Pitkäsen mainitsemat pelit, joissa opiskelijat tuottavat ja jakavat tietoa yhteisesti kaikkien saataville, ovat tehokas tapa aktivoida opiskelijoita toimintaan ja samalla pelin rakentamiseen. Tätä menetelmää hyödynnettiin myös järjestämässämme Pentagon-roolipelissä ja se on ollut hyväksi koettu tapa toteuttaa oppimista.

Roolipelit vaativat innostuneen opettajan lisäksi innostuneen luokan. Kaikkia on kuitenkin vaikea houkutella peliin mukaan ja osa luokasta jää usein passiiviseksi. Tämä on hyvä

ottaa huomioon jo pelin suunnittelussa kehittämällä passiivisille opiskelijoille sellaista tekemistä, jolla heidät saisi edes jollain tasolla aktivoitumaan peliin mukaan. Motivaatiotekijöihin liittyy myös kohderyhmälle sopivan viihdyttävyyden ja haasteellisuustason löytäminen, joka on haastava osa pelin suunnittelua. Työryhmän keskustelussa nousi esille, että roolipelitilanteessa on osaltaan myös pelinjohtajan eli opettajan vastuulla luoda pelin haastetasosta sopiva. Keskusteluissa mainittiin, että on myös olemassa pelejä, jotka pystyvät itse säätelemään haastetasoaan pelin aikana. Vaikka viihdyttävyyden ja haasteellisuustekijät ovatkin tärkeä osa lisäämään motivaatiota peleissä, suurempi ongelma on kuitenkin saada opiskelijoita osallistumaan peliin mukaan. Mahdollisuus osallistua peliin anonymina esimerkiksi keskustelupalstan kautta on yksi tapa madaltaa osallistumiskynnystä.

Pelien pedagogista tehokkuutta voidaan siis lisätä mm. seuraavilla menetelmillä:

- panostetaan selkeästi enemmän pelien briefing- ja debriefing-vaiheisiin
- hyödynnetään pelillisyyttä vain sellaisten asioiden opettamisessa, joissa peleillä on muita formaatteja enemmän annettavaa – pelkkä viihteellisyysarvo ei ole riittävä syy pelien tuottamiselle
- oppilaiden ohjaaminen tiedon keräämiseen ja tuottamiseen on hyvä tapa luoda aktiivisempi peli
- pelien suunnitteluvaiheessa otetaan huomioon passiiviset pelaajat ja luodaan heille tekemistä peliin

5.2.3 Pelillistämisen arviointi

Kuten kaikki haastateltavatkin mainitsivat, tulisi pelillisen oppimisen arviointiin käyttää ensisijaisesti perinteisiä kokeita. Aktiivisuutta peleissä voidaan käyttää arvosanaa korottavana tekijänä. Tätä mieltä olimme pitkälti työryhmänkin kanssa. Silti, rooli- tai oppimispäiväkirjan merkitys arvioinnissa voi nousta tärkeämpään osaan tulevaisuudessa, kun pyritään tunnistamaan, millä tavalla oppija kehittää oppimistaitojaan pelkän sisällönymmärtämisen ja päättämisen sijasta. Työryhmässä oltiin kuitenkin sitä mieltä, että oppimispäiväkirjaa tulisi kirjoittaa joka tapauksessa roolin ulkopuolelta ja sen kirjoittamista pitäisi ohjata niin, että oppija ymmärtää, mitä päiväkirjan kirjoittamisella tavoitellaan.

Pelillistämisen arviointia voidaan toteuttaa seuraavilla menetelmillä:

- arviointi tapahtuu joko kokein
- tai rooli-/oppimispäiväkirjaa hyödyntämällä
- aktiivisuutta voidaan käyttää arvosanaa korottavana tekijänä

5.2.4 Tulosten soveltaminen pelillistämispalveluiden konseptissa

Teemahaastatteluista esille nostetut asiat ja käytänteet ovat suoraan sovellettavissa pelillistämispalveluiden konseptiin. Tulokset antavat myös suuntaviivoja sille, mitä asioita opettajille suunnatuissa pelipedagogian täydennyskoulutuksissa tulisi painottaa. Täydennyskoulutuksien sisältöön kuuluu, että niihin osallistuvat opettajat peluuttaisivat pelejä luokillensa jo koulutuksen aikana. Erilaisiin pelimalleihin tutustumisen ja pelien tuottamisen lisäksi opettajille tulisi kertoa myös pelioppimiseen liittyvistä tukitoimista sekä motivointikeinoista. Näihin edellä kuvatut käytänteet tuovat lisää vaihtoehtoja.

Koulutuksissa on keskityttävä selkeästi pienimuotoisempien pelien hyödyntämiseen, sillä harvalla opettajalla on mahdollisuuksia käyttää aikaa laajojen pelien peluuttamiseen, saati sitten niiden tuottamiseen. Samalla periaatteella myös peluuttamiseen ja markkinointiin käytettävän pelisalkun sisältöä tulisi kehittää enemmän pienimuotoisten pelien suuntaan. On kuitenkin tärkeää, että opettajat saavat kuvan siitä, millaisia erilaisia pelimalleja on käytettävissä. Koulutuksissa olisi olennaista auttaa jokaista opettajaa löytämään työssään ne tilanteet, joissa pelillistämisestä olisi erityistä hyötyä. On jo lähtökohtaisesti aivan eri asia tuottaa peliä ala- tai yläkoululaiselle, lukiolaiselle tai yliopiston opiskelijalle. Oppiaineiden opetussuunnitelmien sisältöä tutkimalla voidaan selvittää, minkä asioiden oppimisen tueksi pelit soveltuvat parhaiten.

Pelien pedagogian suhteen koulutuksissa on painotettava briefingin ja debriefingin tärkeyttä osana pelejä. Näiden hyödyntämisessä meillä itsellämmekin olisi parantamisen varaa. Lisäksi peleissä tulisi lisätä opiskelijoiden aktiivisuutta antamalla heille enemmän mahdollisuuksia vaikuttaa pelin rakentumiseen. Tämä voisi tapahtua esimerkiksi ohjaamalla opiskelijoita tuottamaan peliin tietoa joko yksittäin tai ryhmissä, jolloin myös passiiviset opiskelijat saataisiin osallistettua peliin. Passiivisia opiskelijoita voidaan aktiivoida peliin mukaan myös kirjoittamalla heille peleihin vaihtoehtoisia tehtäviä.

Pelillistämispalveluiden konseptista syntyvälle kehittäjäyhteisölle oli kaavailtu yhdeksi tehtäväksi kehittää pelilliselle oppimiselle arviointimenetelmiä. Summatiivisen arvioinnin tekemistä jatkettaneen toistaiseksi kokein, mutta rooli-/oppimispäiväkirjan hyödyntämistä formatiivisen oppimisen arviointivälineenä on tutkittava jatkossa. Kun opiskelija reflektoi peleistä saamiaan kokemuksia kirjoittamalla niistä, saattaa se synnyttää opiskelijassa sellaisia oivalluksia, jotka muussa tapauksessa jäisivät huomaamatta. Tällaiset tilanteet ovat tärkeitä opiskelijan kehittämisessä.

Onnistuessaan konseptin mukainen toiminta kehittäisi jo itsessään ratkaisuja tutkimusongelmiin. Tuotantoverkostotoiminnalla on tavoitteena pelien ja arviointityökalujen kehittämisen lisäksi myös lisätä avoimessa opetuskäytössä olevien pelien määrää Forge & Illusion -pelikirjastossa. Tuotantoverkostotoimintaa kannattaisi selkeästi markkinoida koulutukseen osallistuvien opettajien lisäksi myös niiden ulkopuolisille opettajaryhmille, kuten haastatteluissa mainitulle ”Hei me larpataan”-yhteisölle, jonka valmiiksi jakamat pelit voitaisiin lisätä pelikirjastoon mukaan.

6 JOHTOPÄÄTÖKSET

Opinnäytetyöni tarkoitus on ollut kyseenalaistaa ja samalla kehittää Otavan Opiston pelillistämistoiminnassa käytettyjä käytänteitä suuntaan, joka olisi tuotannollisesti ja myös pedagogisesti paremmin toimintaamme palvelevaa. Tehty tutkimustyö osoittaa, että pelillistämistoimintamme on käytänteiden osalta pitkälti samankaltaista kuin vertailussa mukana olleilla suomalaisilla toimijoilla. Myös Østerskovin kaltainen malli kokonaisvaltaisesta roolipelilinjasta on ollut yksi vaihtoehto toiminnassamme, mutta sen toteutuminen ei ole kovin todennäköistä, sillä se vaatii opettajilta liikaa työtä. Sen sijaan tutkimustyöllä kerättyä tietoa sovelletaan pelillistämispalveluiden konseptin mukaiseen toimintaamme, kun viemme roolipelaamista suomalaisten yläkoulujen ja lukioden opetustyöhön.

Benchmarking olisi voinut olla laajempi varsinkin ulkomaisten toimijoiden suhteen. Va-linnat vertailtavien osalta olivat silti onnistuneita, sillä kullakin toimijoista oli erilaisia kokemuksia roolipelien hyödyntämisestä opetuksessa ja tietoa käytänteistä kertyi varsin laaja-alaisesti. Jokaisella toimijoista oli myös oppimisroolipelien tuottamisen ja käyttä-misen lisäksi vankka tutkimuksellinen tausta aiheesta, joka lisää tietojen luotettavuutta.

Tutkimuksen tuloksena syntyi nippu ratkaisuja, joita hyödyntämällä on mahdollista hel-pottaa pelien tuottamista ja joilla saadaan luotua motivoivampia, oppimisprosessia pa-remmin tukevia pelejä. Myös formatiivisen oppimisen arviointiin löytyi työkalu, jonka käyttöä on tutkittava jatkossa.

Pelien tuottamista on mahdollisuus keventää hyödyntämällä opetuksessa pääosin pieni-muotoisia pelejä, joiden kirjoittamiseen ei kulu kohtuuttomasti aikaa. Tällaisten pelien hyötyarvoa opetuksessa lisäisi niiden harkitusti suunniteltu hyödyntäminen opintokoko-naisuudessa. Myös ulkopuolisten toimijoiden tuottamien pelien hyödyntäminen vähentää tuottamiseen kuluvaa aikaa, mikäli pelit ovat sovellettavissa omaan opetukseemme ilman suurta muutostyötä. Pelien kirjoitustyön teettäminen opiskelijoilla tuo etuja niin pelien tuottamiseen kuin pelin aktiiviseksi tekemiseen, mikä tekee pelistä myös pedagogisesti tehokkaamman työvälineen. Tällä tavoin passiivisiakin opiskelijoita saadaan aktivoitua osallistumaan peliin mukaan. Peleissä tulisi panostaa aiempaa enemmän briefing- ja debriefing-vaiheisiin, joilla ankkuroidaan pelien oppisisältö opiskelijoiden sovellettavaksi

arkielämään – muutoin peleille asetetut oppimistavoitteet voivat jäädä opiskelijoita saavuttamatta. Pelien arviointiin voitaisiin käyttää kokeiden lisäksi rooli-/oppimispäiväkirjaa, joka formatiivisen arvioinnin lisäksi auttaisi myös opiskelijaa itseään ymmärtämään paremmin peleillä opettujen asioiden sisältöä ja sovellettavuutta pelien ulkopuolella.

Luomamme pelillistämispalveluiden konsepti toimii itsessään ratkaisukeinona pelien tuottamisessa, käyttämisessä ja kehittämisessä kohtaamiimme ongelmiin. Konseptin mukainen toiminta loisi onnistuessaan pelien ympärille yhteisön, joka tuottaisi ja kehittäisi eri oppiasteilla avoimesti hyödynnettäviä pelejä. Tutkimustyön tulosten avulla voimme ohjata yhteisöä tuottamaan pelejä, jotka palvelevat paremmin niin omaamme kuin myös muiden oppilaitosten käyttötarpeita.

Vaikkakin suuri osa haastatteluissa esille tulleista asioista olivat tavalla tai toisella tuttuja jo entuudestaan, pidän niiden esille tuomista erittäin tärkeänä herättämään työryhmän ajatuksia siitä, millä tasolla tällä hetkellä toimimme ja millä tasolla olisi mahdollisuuksia toimia. Tiedot toimivat tukena päätökselle, kun valitsemme pelillistämistoiminnallemme suunnan.

LÄHTEET

Adams, E. 2014. Fundamentals of Game Design. Third Edition. Yhdysvallat: New Riders.

Arjoranta, J. 2010. Leikki, peli ja pelaaja. Näkökulmia pelin ymmärtämiseen. Jyväskylän yliopisto. Yhteiskuntatieteiden ja filosofian laitos. Pro gradu-tutkielma.

Arola, H. 9.9.2013. Rovio aikoo valloittaa maailman Angry Birds -koulutustuotteilla. Helsingin Sanomat. Luettu 26.6.2014.

<http://www.hs.fi/talous/a1378449207170>

Crookall, D., Oxford, R., & Saunders, D. 1987. Towards a Reconceptualization of Simulation: From Representation to Reality. Simulation/Games for Learning, 17(4). Journal of SAGSET.

Csikszentmihályi, M. 2005. Flow – elämän virta. Helsinki: Rasalas kustannus.

Etelä-Suomen Sanomat. 6.12.2013. Opetusviranomaiset tasoittavat pelien tietä kouluihin. Luettu 26.6.2014.

<http://www.ess.fi/uutiset/kotimaa/2013/12/06/opetusviranomaiset-tasoittavat-pelien-tieta-kouluihin>

Hakala, J. 18.2.2011. Pelillisuus voi parantaa maailmaa. Aikalainen. Luettu 9.5.2014. <http://aikalainen.uta.fi/2011/02/18/pelillisuus-voi-parantaa-maailmaa/#more-3779>

Hamari, J. 2013. Pelikasvattajan käsikirja: pelillistäminen. Tampere: Tammerprint Oy. www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf

Harviainen, J. T. 2012. Oppimisroolipelien käyttö ja toimintamekanismit palvelunkehittämisessä. Teoksessa Suominen, J. et al (toim.): Pelitutkimuksen vuosikirja 2012. Tampereen yliopisto.

<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-10.pdf>

Harviainen, J. T. & Lainema, T. 2013. Pelit, systeemidynamiikka ja oppiminen. Teoksessa Suominen, J. et al (toim.): Pelitutkimuksen vuosikirja 2013. Tampereen yliopisto. http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2013/ptvk2013_02.pdf

Heikkinen, H. 2004. Vakava leikillisuus. Draamakasvatusta opettajille. Helsinki: Kansanvalistusseura.

Hyltoft, M. 2008. The Role-players' School: Østerskov Efterskole. Teoksessa Montola, M., & Stenros, J. (toim.): Playground Worlds – Creating and Evaluating Experiences of Role-playing Games. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Hyysalo, S. 2009. Käyttäjätuotekehityksessä: Tieto, tutkimus, menetelmät. Keuruu: Otavan kirjapaino Oy.

Jalonen, P. & Jokinen, N. (toim.) 2014. Oppikirja: Kuinka oppimisesta tuli jokaisen oma juttu. Otavan Opisto / Otavan Opiston Osuuskunta. Helsinki: Miktor Oy.

Jennett, C., Cox, AL., Cairns, P., Dhoparee, S., Epps, A., Tijs, T. & Walton, A. 2008. Measuring and Defining the Experience of Immersion in Games. International Journal of Human-Computer Studies, vol 66, no. 9. Luettu 13.1.2015.

<http://www-users.cs.york.ac.uk/~pcairns/papers/JennettIJHCS08.pdf>

Järvinen, A. & Sotamaa, O. 2002. Pena: Rahapelaamisen haasteet digitaalisessa mediassa. Tampereen yliopiston hypermedialaboratorio. Luettu 22.3.2015.

<http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65504/951-44-5411-1.pdf>

Kapp, K. M. 2012. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. First Edition. San Francisco: Pfeiffer.

Koponen, H., Tarmia, M. & Turunen, S. 2015. Pelipedagogiikalla tutkivaan oppimiseen. Futura 2/2015.

LukiMat. Arviointimenetelmät. Luettu 15.4.2015.

<http://www.lukimat.fi/lukimat-oppimisen-arviointi/tietopalvelu/arviointi-kaytanossa/arvioinnin-menetelmat-ja-valineet/arviointimenetelmat>

Meriläinen, M. 8.8.2014. Peliin positiiviset vaikutukset. Pelikasvatus.fi. Luettu 31.3.2015.

http://www.pelikasvatus.fi/index.php?option=com_content&view=category&id=22&Itemid=136

Mikkelin kaupunginvaltuusto. 2013. Mikkelin kaupungin toiminnan ja talouden seuranta 1.1.-31.7.2013. Luettu 16.3.2014.

Myyryläinen, H. 2002. Juuret syvällä, siivet korkealla: Otavan Opisto 110 vuotta. Saarijärvi: Saarijärven Offset Oy.

Ojalahti, K., Moilanen, T. & Ritalahti J. 2009. Kehittämistyön menetelmät. Uudenaista osaamista liiketoimintaan. Helsinki: WSOY pro.

Opetushallitus. Lukion opetussuunnitelman perusteiden päivittämisen suuntaviivat. Luettu 23.2.2015.

http://www.oph.fi/saadokset_ja_ohjeet/opetussuunnitelmien_ja_tutkintojen_perusteet/103/0/lukion_opetussuunnitelman_perusteiden_paivittamisen_suuntaviivat

Petterson, J. 2005. Roolipelimanifesti. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Pitkänen, J. 2008. Pedagoginen liveroolipelaaminen historian opetusmuotona. Helsingin yliopisto. Soveltavan kasvatustieteen laitos. Pro gradu -tutkielma.

Saarenpää, H. 2009. Johdatusta oppimispelien ja pelaamalla oppimisen maailmoihin. Luettu 31.3.2015.

<http://pelitieto.net/oppimispelit-ja-hyotypelaaminen/>

Salen, K. & Zimmerman, E. 2004. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge: MIT Press.

Stenros, J. & Harviainen, J. T. 2011. Katsaus pohjoismaiseen roolipelitutkimukseen. Teoksessa Suominen, J. et al (toim.): Pelitutkimuksen vuosikirja 2011. Tampereen yliopisto.

<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-07.pdf>

Suominen, J. 2003. Pelikulttuurit. Luettu 12.5.2014.

<http://www.tuug.fi/~jaakko/opetus/pelikulttuurit2003/luento1-2.phtml#2>

Zichermann, G. & Cunningham, C. 2011. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Canada: O'Reilly Media, Inc.

Venäläinen, V. 2014. Työn mielekkyyttä ja hallintaa tukevat tekijät Otavan Opistossa. Jyväskylän yliopisto. Tietojenkäsittelytieteiden laitos. Pro gradu -tutkielma.

LIITTEET

Liite 1. Kyselylomake

Olen Mikko Tarmia ja toimin mediatuottajana Otavan Opistolla, jossa yksi työtehtävistäni on ollut oppimisen pelillistämisen kehittäminen, ollen samalla myös Tampereen ammattikorkeakoulun YAMK-opintojeni kehittämistehtävä. Toiminnan tavoitteena on edistää opetuksellisten roolipelien käyttöä suomalaisissa yläkouluissa ja lukioissa.

Olemme Otavan Opistolla opettaneet oppiaineita roolipelaamalla jo usean vuoden ajan. Pelillistämistoimintamme on kuitenkin ollut toistaiseksi pienimuotoista, ollen vain pieni osa opetuksellista kokonaisuutta. Roolipelit on otettu opiskelijoiden keskuudessa vastaan hyvin ja aikomuksemme onkin lisätä pelillistämistoimintaa seuraavien vuosien aikana. Olemme suunnitelleet tarjoavamme osaamistamme myös muille oppilaitoksille, kuten järjestämällä pelillistämiskoulutusta ja työpajoja, joiden tarkoituksena on lisätä innostusta roolipelien avulla opettamiseen sekä oppimisroolipelien yhteisölliseen tuottamiseen.

Opetuskäyttöön suunniteltuja roolipelejä on tarjolla niukasti ja uusien pelien tuottaminen vaatii aikaa sekä osaamista. Pedagogisesti onnistunutta ja samalla viihteellisesti mielekästä peliä on varsin haastava tehdä. Tehokkuutta tuottamiseen voidaan hakea mm. yhteisöllisen tuottamisen kautta. Olemme esimerkiksi järjestäneet pelinkirjoittamiskilpailun, joka tuotti käyttöömme useita oppimisroolipelejä, joita on ladattavista maksutta avoimessa pelikirjastostamme (<http://www.forgeandillusion.net/>). Yksi tavoitteistamme on lisätä myös pelikirjastossa olevien pelien määrää.

Pyrimme kehittämään toimintaamme vertailemalla muiden toimijoiden pelillistämistoimintaa. Benchmarkingin tarkoituksena on etsiä toimivia pelillistämisen käytänteitä ja ideoita pelien tuottamiseen. Huomatkaa, että antamanne tieto tulee avoimeen käyttöön ja myös muiden vapaasti hyödynnettäväksi.

Suuret kiitokset,

Mikko Tarmia

Mediatuottaja

Kysymykset:

1. Pelien käytöstä

Kertoisitteko, miten paljon hyödynnätte roolipelejä opetuksessa? Esimerkkejä opetuksessa käyttämistänne peleistä?

2. Pelien tuottamisesta

Kertoisitteko prosessista, millä tavalla tuotatte pelejä? Keitä prosessiin kuuluu ja mitä kaikkea siinä tapahtuu?

3. Pelien pedagogiaa

Kuinka oppisisältöjen sisällyttäminen peleihin tapahtuu? Miten saatte opetussuunnitelman mukaiset oppimistavoitteet täyttymään pelien osalta?

(Entäpä: Millä menetelmillä saatte luotua pelistä pedagogisesti mielekkään? Kytkeytyvätkö pelit johonkin oppimisteoriaan? Minkälainen painoarvo pelin viihteellisyydellä on?)

4. Innostaminen

Millä keinoilla saatte innostettua roolipelejä aiemmin pelaamattomat opettajat ja oppilaat pelaamaan? Entä pelien tuottamiseen?

5. Oppimisen arviointi

Miten pelaajat oppivat peleistä? Miten oppimisen arviointi tapahtuu?

(Kuten: millä tavalla oppilaat valmistautuvat peliin, mitä tapahtuu pelin aikana ja jälkeen?)

6. Haasteet

Mitkä seikat ovat olleet haastavimpia roolipelien käytössä opetuksessa? Millä keinoilla niistä on onnistuttu pääsemään ylitse?

7. Hyödyt

Millaista hyötyä olette kokeneet roolipelien antavan perinteiseen opiskeluun verrattuna?