

This is a self-archived version of the original publication.

The self-archived version is a publisher's pdf of the original publication.

To cite this, use the original publication:

**Luoto, J. & Siren, H. 2020. PELIMO-hanke. Teoksessa J. Luoto. (toim.) PELIMO : opettajan opas. Turun ammattikorkeakoulun oppimateriaaleja 133. Turku: Turun ammattikorkeakoulu, 6 - 7.**

Link to the original publication: [URL](#)

All material supplied via Turku UAS self-archived publications collection in Theseus repository is protected by copyright laws. Use of all or part of any of the repository collections is permitted only for personal non-commercial, research or educational purposes in digital and print form. You must obtain permission for any other use.

# 2

## PELIMO-hanke

PELIMO-hanketta rahoitettiin Opetushallituksen hallinnoimalla valtion erityisavustuksella. Rahoitus keskittyi kulttuuriseen moninaisuuteen liittyvän osaamisen kehittämiseen perusopetuksessa. PELIMO-hankkeessa koulujen kulttuurisen moninaisuuden teemojen käsittelyn tueksi kehitetty peli oheismateriaaleineen on suunnattu erityisesti vuosiluokille 4–6 ja se sopii hyvin osaksi esimerkiksi yhteiskuntaopin opetusta. Hanke keskittyi edellä mainittuihin vuosiluokkiin, koska opetussuunnitelman mukaan juuri tuolloin kulttuurista osaamista syvennetään. Opetussuunnitelmassa todetaan, että yhteiskuntaopin painopisteenä on muun muassa perehtyminen yhteisölliseen elämään ja rakentavaan vuorovaikutukseen. Lisäksi tavoitteena on ihmisoikeuksien ja tasa-arvon merkitysten ymmärtäminen sekä eettisen arviointikyvyn kehittäminen.

Hanketoteuttajia olivat Turun ammattikorkeakoulu Oy (koordinaattori), Humanistinen ammattikorkeakoulu Oy ja Turun yliopiston Brahea-keskus. Hanketta tehtiin yhteistyössä mm. Turun kaupungin kanssa.

Hanke aloitettiin keväällä 2019 kartoittamalla kansainvälistä kulttuurisen moninaisuuden teemojen käsittelyyn soveltuvaa materiaalia ja selvittämällä, millaisia materiaaleja ja pelejä peruskoulun opettajilla on käytössään. Samalla kartoitettiin aiheeseen liittyviä tieteellisiä tutkimuksia ja määriteltiin keskeiset hankkeessa käytettävät käsitteet (ks. luku 3).

Materiaalien kartoituksessa keskityttiin rahoittajan ohjeiden mukaan saatavilla olevaan kansainväliseen materiaaliin. Esimerkiksi Euroopan neuvosto ja Unicef ovat tuottaneet paljon hyvää ja käyttökelpoista materiaalia kulttuurisen moninaisuuden käsittelyyn. Opettajan opas kehitettiin palvelemaan suomalaisen yhteiskunnan tarpeita ja koulujärjestelmää ja sen myötä kansainvälisistä lähteistä poimittua materiaalia on muokattu yhteiskuntaamme sopivaksi. Aiheen parissa toimivien opettajien ja opettajankoulutuslaitoksen tutkijoiden näkemystä kuultiin yhteisissä keskustelutilaisuuksissa, joissa keskusteltiin olemassa olevista materiaaleista, hyvin opetuksessa toimivista peleistä ja kulttuurisen moninaisuuden teemojen käsittelyn tarpeesta peruskouluissa.

Turun ammattikorkeakoulun sekä Humanistisen ammattikorkeakoulun opiskelijoiden innovaatiopäivissä keväällä 2019 käynnistettiin PELIMO-pelin ideointi. Opiskelijoiden ideoinnin pohjalta aloitettua pelin kehitystyötä jatkettiin hanketoimijoiden voimin. Pelin prototyyppi kehitettiin Turun AMK:n theFIRMA-oppimisympäristössä kesän ja syksyn 2019 aikana ja sitä pilotoitiin loppusyksyllä 2019 turkulaisissa kouluissa. Lisäksi pelin demoversiota esiteltiin opettajille ja muille opetusalan ammattilaisille erilaisissa tapahtumissa. Oppaasta saatiin mielipiteitä ja kehitysideoita Turun kaupungin ja Maailmankoulun edustajilta sekä Turun AMK:n sosionomiopiskelijoilta. Kehittämisehdotuksia toteutettiin pelin ja oppaan toteutuksen sallimissa rajoissa.

Pelikehittämisessä haastavaa oli samalla ottaa huomioon kulttuurisen moninaisuuden laaja ja monikerroksinen luonne ja teemojen linkittäminen pelimaailmaan toisaalta välttämättä stereotyyppien, toisaalta huomioiden vallitseva todellisuus. Tämän oppaan harjoitteiden avulla pelissä käsiteltäviä teemoja on mahdollista laajentaa ja syventää opetuksessa. Pelissä ja opettajan oppaassa tarkoituksena on yhdistää faktatietoa, eettistä ja reflektiivistä pohdintaa, vertaisoppimista ja toiminnallisuutta. Pelissä nousee esiin erilaisia kulttuurisen moninaisuuden teemoja henkilöhaamojen tarinoiden kautta. Oppilaat saavat tehdä valintoja hahmojen arkiin tilanteisiin liittyen ja peli muokkautuu osin näihin valintoihin

perustuen. Opettajan oppaassa esiteltyjen keskusteluharjoitteiden ja toiminnallisten harjoitusten avulla pelin teemojen käsittelyä syvennetään vertaisryhmässä, opettajan ohjaamana.

Tämä opas tuotettiin pelin käyttöönoton helpottamiseksi ja kulttuurisen moninaisuuden teemojen käsittelyn syventämiseksi. PELIMO-hankkeessa opitut pelin kehittämiseen liittyvät pelillistämisen parhaat käytännöt kulttuurisen moninaisuuden käsittelyyn liittyen kerättiin Humanistisen ammattikorkeakoulun tuottamaan julkaisuun.

Hankkeen lopputuloksena syntynyt PELIMO-peli on vapaasti ladattavissa sovelluskaupoista (ks. luku 5). Peli on saatavilla suomeksi ja ruotsiksi. PELIMO-hankkeella on myös nettisivut osoitteessa <https://pelimo.turkuamk.fi/>. Sivuille koottiin kaikki hankkeessa syntyneet materiaalit, kuten opettajan opas, pelillistämisen parhaita käytäntöjä esittelevä opas ja hankkeen eri vaiheista kertovat blogitekstit.