

Pelit monipuolistamassa oppimisympäristöä

Opinto-ohjaaja Tuovi Liimatainen, Konneveden lukio ja projektityöntekijä Minna Kytölä, Oppimispelit ja virtuaaliset ympäristöt -koordinointihanke



vuorovaikutus todellista
ymmärrystä roolipelit
SecondLife LastenKirkko innovatiiviset
ajanhukkaa pelikokemusilo
vuorovaikutusta Oppimispelit drilliharjoitukset
virtuaalimaailmat introna uutta
oppimisympäristöt diginatiivit peliriippuvuus
nuoret Pelilliset Tehtävät lapset motivaatio
oppimispelit keskittynyt flow oppimiskäytänteet virtuaaliset
tietoa välipalojako logiikkaa
motivoivuus intensiteetti tehotonta
virkistys täysin pelit

Uudenlainen oppiminen?

Oppimisen ”kaikkiallistuminen”

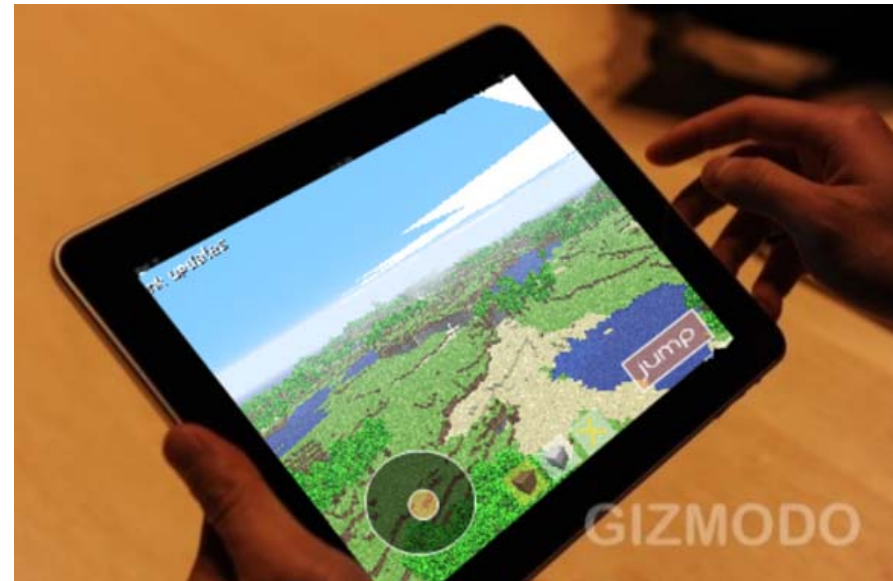


Kasvatustieteen tutkimuslaitoksen erikoistutkija Kirsi Pohjolan mukaan suomalainen koulu on tullut risteykseen. Jos jatkamme samalla tavalla, suurin osa lapsista liukuu mielekkään oppimisen ulkopuolelle. Voimme myös muuttaa toimintaamme ja ottaa vakavasti oppimisympäristöjen ja yhteiskunnan muutokset.
(KSML 19.9.11 Ilkka Hartio)

Uudenlainen oppiminen?

”Pojat kiilaavat tyttöjen ohi englannin kielessä tietokonepelien ansiosta.”

Olli Uuskosken englantilaisen filologian pro gradu, Helsingin yliopisto 2011. (YLE uutiset 9.11.2011)

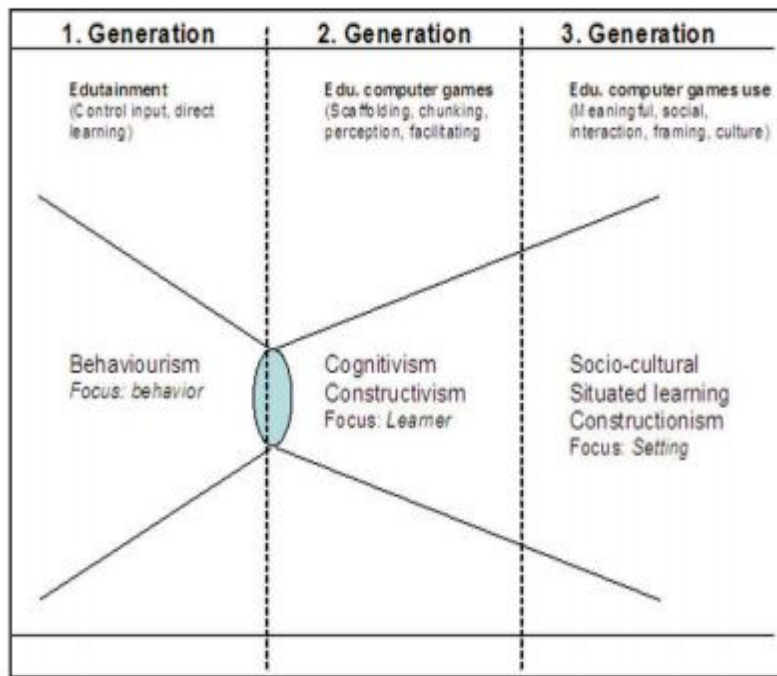


Pelien mahdollisuudet



- Pelien motivoivuus on todettu monissa tutkimuksissa (Gee, Prensky) ja se perustuukin usein juuri uusien asioiden oppimiselle
- Pelaaja saavuttaa flow-tilan kun hän kamppailee sopivan kokoisten haasteiden parissa, ajantaju katoaa ja pelaaja on täysin keskittynyt toimintaansa.
- Jos tämä pelikokemus ja flow-tila saataisiin valjastettua opetussuunnitelman mukaisten sisältöjen oppimiseen, avaisi se täysin uusia mahdollisuuksia

Oppimispelien sukupolvet ja niiden oppimisteoreettiset painotukset



Fokus toiminnassa

Fokus oppijassa

Fokus ympäristössä, tilanteessa, käytössä

1. Sukupolvi: Edutainment

ärsyke-reaktio, yksittäisten taitojen harjoittelu

Behaviorismi

2. Sukupolvi: Oppimispelit

informaation pilkkominen, tarjoilu ja yhdistely oppijan kykyjen mukaan

Kognitiivinen konstruktivismi

3. Sukupolvi: Peliympäristöt ja –käyttö

sosiaalinen vuorovaikutus, yhteydet tarkoitukseen, tilanteeseen ja kulttuuriin

Sosiokulttuurinen oppimiskäsitys

Egenfeldt-Nielsen (2007)

Pelien käyttö opetuksessa tällä hetkellä



- Vaikka suomalainen koulu on arvioitu oppimistuloksiltaan kansainvälisestäikin varsin korkeatasoiseksi (OECD 2010), uudenlaiset pelinomaiset ja virtuaaliset oppimisympäristöt ja niihin liittyvät innovatiiviset oppimiskäytänteet eivät ole vielä laajasti levinneet kouluihin (Kankaanranta & Puhakka 2008).

Työn muutos ja uuden osaamisen tarpeet

Yrjö Engeström: Työ

- sosiaalisena navigointina ja orkestrointina
- menneisyyden ja tulevaisuuden käsittelynä
- moraalisen ja poliittisen vastuun ottamisena
- tahtomisena, aloitteen ottamisena ja muutostekoina



EK:n Oivallushanke

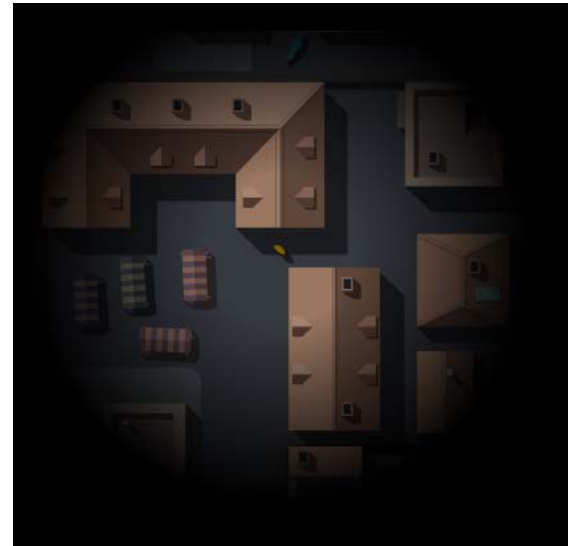
tulevaisuuden työ muistuttaa jazz- improvisaatiota:

- yhteen hiileen puhaltaminen
- luottamus
- muiden sparraus
- luovuus
- rohkea kokeilu
- yhdessä tekeminen
- ongelmanratkaisu



Voiko oppimispelien avulla saada aikaan

- sytyttävää oppimista?
 - pystyvyyden tunnetta?
 - asioiden ymmärtämistä ja tiedon prosessointia?
 - aitoa yhdessä tekemistä ja osallistumista?
 - syväprosessointia?
 - aitoa ponnistelua?
 - myötäelämisen kykyä?
- Vai ovatko pelit vain pieniä välipaloja ja teknistä kikkailua?





OVI-hanke tarjoaa opettajille

- Linkkejä oppimisasihineihin

www.peda.net/polku/ovi

- Pelit on jaettu oppiaineittain ja otsikoitu koulutasoittain kansioihin
- OPS-vastaavuus
- Artikkeleita ja tutkimustuloksia opetuspeleistä

Yhteystiedot

Hankkeen koordinaattori

Lauri Pirkkalainen

lauri.pirkkalainen@konnevesi.fi

Projektitutkija

Anna Linnakylä

anna.linnakyla@jyu.fi

Projektiasiantuntija

Petri Lounaskorpi

petri.lounaskorpi@gmail.com

Projektityöntekijä

Minna Kytölä

Minna.kytola@konnevesi.fi

Opinto-ohjaaja

Tuovi Liimatainen

tuovi.liimatainen@konnevesi.fi

Lehtori

Marika Järvikallio

Marika.jarvikallio@konnevesi.fi

Lähteet

Egenfeldt-Nielsen, S. (2007) Third generation educational use of computer games. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia* 16 (3) 263-281.

Ermi, L., Heliö, S. & Mäyrä, F. 2004. *Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurin toimijoina*. Hypermedialaboration verkkojulkaisu 6. Tampere: Tampereen yliopiston hypermedialaboratio. Saatavilla www - muodossa: <URL: <http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5939-3.pdf>>, 31.10.2011.

Gee, P. (2007) Good video games + good learning

Kankaanranta, M. & Puhakka, E. (2008). *Kohti innovatiivista tietotekniikan opetuskäyttöä. Kansainvälisen SITES 2006 -tutkimuksen tuloksia*. Jyväskylän yliopisto: Koulutuksen tutkimuslaitos.

OECCD 2010. *What students know and do: Students' performance in reading, mathematics and science. First results from PISA 2009*. Paris: OECD.

Prensky, M. (2000) *Digital game-based learning*. New York:McCraw-Hill

Kovat kertoimet

- UNHCR:n Ihmisoikeuspeli, jota pelataan johdannoksi aiheeseen ja työskennellään sen jälkeen ryhmissä
- Peliin sisältyy erinomainen opettajanmateriaali ja tietosivusto linkkeineen, sekä tietokilpailu ihmisoikeuksista jakson loppuksi.
- Pelissä on 3 osaa: Sota ja konflikti, Rajamaa ja Uusi elämä, joissa kussakin on 4 osaa.

Kovat kertoimet

1. Sota ja konflikti: Osa 1. Kuulustelu

- Mitkä oikeudet kaikilla ihmisillä pitäisi olla?
Kirjoittakaa oikeudet tarralapuille yhteiseen alustaan. 2 min
- Valitkaa niistä kymmenen tärkeintä. 3 min
- Mitkä ovat ne oikeudet, jotka ovat niin tärkeitä, että harkitsisitte pakoa maasta, jos ne riistettäisiin? 2 min

Kovat kertoimet

2. Sota ja konflikti: Osa 2. Joudut pakenemaan

- Luettele **kymmenen tavaraa**, jotka mieluiten ottaisit mukaan pakomatalle.
 - Tehtävä omin päin keskustelematta kenenkään kanssa. Aikaa 90 s.!
 - Anna oma listasi oikealla puolella olevalle ryhmän jäsenelle. Parin tehtävänä on **karsia tavaramäärä neljään**. Aikaa 1 min.!

Kovat kertoimet

- Keskustelkaa ryhmässä, miten te ajattelitte valitessanne ja karsiessanne tavaroita.
- Olisitteko halunneet muuttaa valintoja, jos olisitte voineet?
- Mitkä asiat tuntuvat/eivät tunnu tärkeiltä, kun ei tiedä mitä tulevaisuus tuo tullessaan?

Kovat kertoimet

3. Rajamaa: Osa 3. Pakolainen vai siirtolainen?

- Miettikää yhdessä, kuinka muodostaisitte teille annetusta pakolaisuuteen liittyvästä käsitteestä ihmispatsaan.
- Muodostakaa käsitteestä patsas. Liikkumattoman patsaan muodostamiseen tarvitaan kaikki ryhmän jäsenet. 5 min.

Kovat kertoimet

- Ihmispatsaat esitellään muille.
- Toiset ryhmät koettavat keksiä patsaalle nimen tai käsitteen, jota patsas esittää.

5min

Kovat kertoimet

4. Uusi elämä: Osa 4. Uusi asuntosi

- Keskustelutehtävä, pelin purku
 - Miltä teistä tuntuisi olla pakolaisen asemassa? Mikä siinä tilanteessa olisi vaikeinta ja mikä helpointa?

5 min

Ryhmätyö (pohdinta 15 min + keskustelu 10 min)

1. Miten pelejä voisi hyödyntää koulussa paremmin? (mahdollisuudet ja keinoja haasteiden voittamiseksi)

2. Ideoita, miten erilaisia pelillisiä ulottuvuuksia voi toteuttaa/kehittää opiskelijoiden kanssa.

3. Tulosten läpikäyminen. Valitkaa 2 parasta ideaa yhteiseen koosteeseen.