



Pelikasvatus ja e-urheilu oppimisen työkaluina

Timo Järvenpää, aineenopettaja,
Vantaan kaupunki
Kimmo Leinonen, projektipäällikkö,
Espoon kaupunki

Timon polku opettajana pelikasvatus teemassa

- 2016 -
- Oppilasagentit

Mitä on e-urheilu

Elektroninen urheilu (eng. esports) on tietotekniikkaa hyödyntävää kilpaurheilua. Elektronista urheilua harrastetaan niin joukkue- kuin yksilömuodossakin riippuen pelistä ja pelimuodosta. Tavallisimmat elektronisen urheilun pelit ovat tietokoneella tai konsolilla toimivia viihdepelejä, jotka jakautuvat useampaan alalajiin, eli genreen.

- Suomen Elektronisen Urheilun Liitto SEUL ry.

E-urheilu ilmiönä

- E-urheilu on osa pelikulttuuria
- E-urheilu ja sen seuraaminen on erityisen suosittua 10-29-vuotiaiden keskuudessa
- E-urheilu erottuu perinteisestä urheilukentästä erityisesti kaupallisuudella, omistajuudella, matalalla kynnyksellä ja dynaamisuudella

Pelaaminen Suomessa

- Tampereen Yliopiston julkaiseman Pelaajabarometrin mukaan pelaaminen on suosituimpaa kuin koskaan
- 8.8% pelaa aktiivisesti e-urheilupelejä (10-19-vuotiaat)
- 25.7% seuraa aktiivisesti e-urheilulähetyksiä (10-19-vuotiaat)

Taulukko 10. Viihdepelien pelaamisen aktiivisuus eri ikäryhmissä.

Ikäryhmä	Pelaa päivittäin digitaalista viihdepeliä	Pelaa viikoittain tai useammin digitaalista viihdepeliä	Ei pelaa lainkaan digitaalisia viihdepelejä
10-19 v	42,20 %	76,20 %	3,40 %
20-29 v	24,40 %	66,70 %	7,10 %
30-39 v	20,80 %	48,00 %	13,90 %
40-49 v	24,80 %	41,00 %	28,60 %
50-59 v	11,30 %	20,20 %	48,80 %
60-69 v	6,50 %	15,40 %	67,50 %
yli 70 v	7,30 %	15,60 %	72,90 %

Miksi e-urheiluvalinnainen?

Peruskoulussa
tarvitaan
mielenkiintoisia ja
innostavia
valinnaisaineita.

Laaja-alaisten ja
työelämätaitojen
oppimista oppilaiden
kokemusmaailman
teemassa.

8.-9. luokkalaisille e-urheilun valinnaisaine (4vvt)

Mistä osaaminen opettajalle?

Mitä valinnaistunneilla tehdään?

Mistä yhteistyötahot?

Miten markkinoidaan oppilaille?



Valinnaisaineen kuvaus

E-urheilu on **maailmanlaajuisesti kasvava ala**. Enää pelaaminen eli *gaming* ei ole pelkkä harrastus, vaan se tarjoaa töitä yhä useammalle esimerkiksi ammattipelaamisen, pelinkehittämisen ja sisällöntuottamisen muodossa.

Valinnaisaineessa tutustutaan e-urheiluun monipuolisesti **ilmiönä, harrastuksena ja ammattina**. Tutustumme mm. pelaajataitoihin ja tiimityöskentelyyn, striimaamiseen ja sisällön tuottamiseen, managerointiin, tapahtumatuotantoon sekä hyvinvointiin ja peliohjelmointiin.

Tunneille **kutsutaan vierailijoiksi alan ammattilaisia** sekä tehdään vierailuja e-urheilun yhteisöihin ja yrityksiin. Valinnaisaineessa tehdään yhteistyötä lähialueiden sekä Suomen e-urheilun yhteisöjen ja yritysten kanssa.

Arviointi perustuu aktiiviseen työskentelyyn, oppimiseen ja osaamiseen. Työtapoina valinnaisessa käytetään yksilö-, ryhmä- ja projektityöskentelyä. Noudatamme **kuvaohjelman mukaisia ikärajoja**.



E-urheilun valinnaisaine

Pelaajana kehittyminen,
joukkueena pelaaminen

E-sport, pelit, pelaajat, joukkueet,
pelistrategiat, yhteistyötaidot,
hyvinvointi (lepo, liikunta, ravinto,
mieli, ergonomia, sosiaalisuus,
stressin hallinta)

Tapahtumatuotanto, yhteisöt ja
yritykset

Tapahtumien järjestäminen
koululla (alaluokat,
pelitapahtumat, ...), esiintyminen,
markkinointi, jatko-opinnot,
vierailut

Striimaaminen

Perusteet, harjoittelua,
hyödyntämistä

Peliohjelmointi

Perusteet, omien pelien
suunnittelua ja toteutusta



Valinnaisaineen suunnitelmat kehittyvät yhteistyötahojen ja oppilaiden kanssa yhteistyössä.

Tavoitteena on, että joka kuukausi

- vierailijan tunnit
- Pelitalo-tunnit
- kaksi kertaa ryhmän omaa työskentelyä.

Tavoitteet ja niiden arviointi

T1 Oppilas on aktiivinen, osallistuu opiskeltaviin teemoihin ja harjoittelee aktiivisesti.

T2 Oppilas työskentelee kaikkien kanssa ja pystyy säätämään toimintaansa ja tunneilmaisuaan eritilanteissa.

T3 Oppilas toimii reilun pelin periaatteiden mukaisesti ja ottaa vastuuta yhteisistä oppimistilanteista.

T4 Oppilas ottaa vastuuta omasta toiminnastaan ja osaa työskennellä itsenäisesti.

T5 Oppilaan tiedollinen ja taidollinen osaaminen E-urheilusta lisääntyy.



Hämeenkylään koulun oppilaat nauttivat pelaamisesta Myyrmäen pelitalossa, jossa pelataan huippuluokan laitteilla ja mukavan seurain parissa.

Koululaiset sukeltavat e-urheilun maailmaan

Harrastus. E-urheilu tarjoaa nuorille muutakin kuin pelaamista: se on mukava harrastus, joillekin jopa ammatti. Hämeenkylään koulun e-urheilun valinnaisaineopintojen keskiössä on nuorten hyvinvointi, turvallinen harrastaminen ja elämänhallinta – kuten muissakin urheilulajeissa.

teksti: MIA HEISKANEN

Vantaalainen Hämeenkylään koulu tekee pioneerityötä tarjoamalla e-urheilua valinnaisaineena kahdeksaluokkalaisten.

– Pelaaminen on osa nuorten elämää ja maailma, josta he kouluun tulevat. Perusopetus nojaa opetussuunnitelmaan, mutta meidän on

Järvenpään mukaan se, kun verkkopelaamisesta kiinnostuneet oppilaat kohtaavat toisensa ja syntyvät uusia ystävyysyhteisöjä.

– Valvovat opettajatkin kohtaavat oppilaat heidän omassa maailmassaan aivan eri tavoin kuin oppitunneilla. Olemme

nen antaa nuorille monipuolisia taitoja ja arvokasta kokemusta tulevaisuutta varten, Acerin Key Account Manager **Minna Väveri** huomauttaa.

Pelien ympärille kehittyneissä taitopuhumissa ja yhteisöissä mukana oleminen voi parhaimmillaan rikastuttaa nuoren elä-

tetaan Suomessa myös peruskoulutasolla, Väveri lisää.

Muutakin kuin pelaamista

Järvenpään punaisena lankana linnaisainekokonaisuudessa on kokonaisvaltaisuus. Tärkeä osa on e-urheilun opettaminen. – E-urheilu on

Pelaaminen on...

PELIVÄLINEILLÄ on merkitystä pelaajakokemuksen kannalta. Kun on kyse e-urheilusta ja arkipäiväisestä pelaamisesta, niitä ovat pelilaitteet ja ympäristö. Mutta mihin niissä on syytä kiinnittää huomiota hyvän pelikokemuksen aikaansaamiseksi?

– E-urheilu- ja harrastepelaajayhteisöjen keskustelupalloilla käydään monenkirjavia keskusteluja hyvien pelivälineiden määritelmästä. Kuitenkin ennen kuin muodostaa oman näkemyksen, on hyvä muistaa, että e-urheilupelaajat pelaavat työkseen, eli heillä on tarpeet ja budjetit kesken. Asennettujen tapahtumien taitajien näkökulmasta huhtienamme on varmistaa, että olipa pelaiminikä tasoinen tahansa, hän löytää valikoimastamme laitteita, joilla hän saa sujuvaa ja miellyttävän pelaajakokemuksen. Kertoo Telian valikoimasta Petri Feirikki.

PELAATK...

VALIKOIM...

Il...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

E-URHEILUSTA MONIPUOLISIA TAITOJA KOULUUN JA ELÄMÄÄN

Millaista e-urheilu on valinnaisaineena koulussa?

– Siellä puhutaan e-sportsista yleisesti ja miten käyttäytyä hyvin, jos muiden kanssa. Teemme siitä myös projekteja esimerkiksi peleistä. Käymme välillä pelaamassa yhdessä Myyrmäen pelitalolla, Ville kuvailee.

– Perehdymme aika paljon siihen, miten pääsee halutessaan pelaamaan kilpaillen ja kehittämään pelejä. Siihen, miten pelien ja koko e-urheilun kehittäminen toimii ja miten se on kehittynyt tähän mennessä, Matias kertoo.



Lue artikkeli kokonaisuutena:
oppivaverkosto.fi/e-urheilu-kehittaa-taitoja-hameenkylan-koulussa-vantaalla

Ville ja Matias kertovat saaneensa oppitunneilla vierailleilta henkilöiltä paljon tietoa aiheesta, ja he toivovat myös jatkossa esimerkiksi ammattilaispelaajia ja pelien tekijöitä vierailijoiksi.

Pelaaminen on iso osa myös vapaa-aikaa, ja e-urheilu hieman erilaisena valinnaisaineena motivoi.

– Siinä oppii paljon laajemmalta alueelta, Ville kuvailee. – Ja voi saada jatko-opintoihin ideoita, Matias täydentää.

Ville ja Matias korostavat yhteistyön merkitystä e-urheilussa ja opiskelussa.

– Yhteistyö on tosi tärkeä asia. Vähän jokaisessa aineessa on oppinut, että ilman sitä ei pärjää, Matias tiivistää.



E-urheilun mahdollisuudet

- E-urheilun ja pelaamisen monipuolista hyödynnettävyyttä alleviivaa osallistumisen ja tekemisen matala kynnys
- E-urheilu ja pelitoiminta ovat nykyaikaisia harrastuksia, joiden huomioonottaminen on nykyisen seuratoimijoiden ja kansalaisjärjestöjen etu
- E-urheilu, kuten perinteiset lajit, toimii erinomaisena alustana erilaisten elämäntaitojen opettamiseen
- E-urheilu ja pelit ovat nuorille kiinnostavia alustoja oppia selkeitä työelämäntaitoja, kuten tapahtumajärjestämistä tai verkkolähetystekniikkaa

Pelikasvatus

- Pelikasvatus on kasvatustyötä, jolla pyritään ehkäisemään pelaamisen haittoja, parantamaan pelilukutaitoa ja lisäämään tietoa pelaamisen eri ulottuvuuksista.
- Mikromaksut
- Turvalliset pelitilat
- Terveellinen pelikulttuuri
- Tasa-arvo

Visailukyssärit (Mentimeter?)

- Kuinka moni 10-19-vuotias pelaa videopelejä?
- Kuinka moni 30-39-vuotiaista seuraa e-urheilulähetyksiä
- Mikä on 10-19-vuotiaiden suosituin peligenre Suomessa?
- Mitkä väittämistä on totta:
 - E-urheilija voi osallistua Puolustusvoimien urheilukouluun
 - E-urheiluja voi käyttää urheilijan veroetuja, kuten valmennusrahastoa



Kasvatusta koululla?

- *pelitapahtumat*
- *välituntipelaaminen*



HÄMYLAN

Koulun verkkopelitapahtuma

HämyLAN on Hämeenkylässä koulun oppilasagenttien järjestämä verkkopelitapahtuma.

HämyLANit on järjestetty vuosittain vuodesta 2016 lukuunottamatta koronavuotta 2020.

Osallistujia on vuosittain noin 100 konepaikalla.

Kysymyksiä?

