

# Osa 2 - A1.1

## Pelillistämisen konsepti ja sen peruselementit



NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to  
Re-engage ESLs and NEETs



# Pelit historian saatossa

Pelien vaikutuksella yhteiskuntaan on rikas ja kiehtova historia, koska pelien omaksuminen jossakin muodossa voidaan jäljittää jo varhaisiin, sadan tuhannen vuoden takaisin sivilisaatioihin; lautapeleistä, joita pelattiin Egyptissä jo 3500 eaa. (Clark et al., 2016), Australian alkuperäisasukkaiden pelaamiin peleihin (Edwards, 2009).





NEET SYSTEM

**Pallopelit?**

**Juoksemispelit?**

**Fyysiset pelit?**

**Lautapelit?**

**Älypelit?**



**Muistatko joitain pelejä, joita pelasit  
nuorena?**

**Tiedätkö niiden alkuperän?**

## History-televisiokanavan mukaan muinaiset egyptiläiset rakastivat lautapelejä.

*“Pitkän työpäivän jälkeen muinaiset egyptiläiset rentoutuivat usein Niilin rannalla lautapelejä pelaten. He pelasivat useita erilaisia pelejä, kuten “Mehen-peliä” ja “Dogs and Jackals (koirat ja sakaalit) -peliä,” mutta kenties suosituin peli tunnettiin nimellä “Senet.” Tämä vapaa-ajanviete on peräisin niinkin kaukaa kuin 3500 eaa. ja sitä pelattiin pitkällä laudalla, johon oli maalattu 30 neliötä. Jokaisella pelaajalla oli tietty määrä nappuloita, joita liikutettiin laudalla nopan tai tikkujen heittojen mukaan. Historioitsijoilla on yhä kiistaa Senetin tarkoista säännöistä, mutta ei ole epäilystäkään, etteikö peli ollut todella suosittu. Maalaukset kuvaavat kuningatar Nefertitin pelaamassa Senetiä, ja faaraoilla, kuten Tutankhamonilla, oli jopa lautapelejä haudattuna kanssaan.”*

*History-televisiokanava, 2018*



**Kuningatar Nefertiti pelaa Senetiä n. 1279–1213 eaa.**

Nina de Garis Davies

Kuvalähde: [www.metmuseum.org](http://www.metmuseum.org)



## Queenslandin hallituksen mukaan alkuperäiskansojen lapset pelasivat perinteisiä pelejä Australian monissa eri osissa.

*Yksi pelatuista peleistä oli nimeltään “Weme”. Se on kivienheittopeli, jota on tavattu Keski-Australiassa. Se muistuttaa nurmikeilailua, mutta siihen kuuluu yrittää lyödä pallo osoitetun ympyrän ulkopuolelle.*



**Taidot?**

**Tiimityö?**

**Tunteet?**



**Ominaisuudet?**

**2000-luku?**

**Mikä on ensimmäinen asia, joka tulee mieleesi sanasta “peli”?**

# Mikä on peli?

Pelin yleismääritelmä Schellin (2008) mukaan:

*"peli on  
ongelmanratkaisuharjoitus,  
jota lähestytään  
leikkimielisellä asenteella"*



# Peli 2000-luvulla

- © Termi “peli” on muuttanut muotoaan modernilla aikakaudella. Tarkemmin, 2000-luvulla pelaamisen käsitteellä on nopean teknologisen kehityksen vuoksi uusi merkitys digitaalisen vallankumouksen nousussa (Clarke et al., 2017).





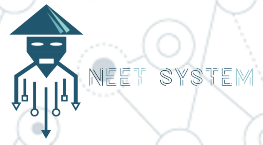
# Peli 2000-luvulla



Erityisesti digitaalisen vallankumouksen alkaminen toi mukanaan tietokonepohjaisia tekniikoita, kuten videopelejä ja simulaatioita, jotka ovat vapaasti saatavilla suurelle osalle ihmisistä (Clarke et al., 2017).

*Siirryttäessä tavallisista peleistä tietokonepeleihin, yksi suurimmista eroista, jonka voimme havaita, on, että tietokoneet parantavat ”pelikokemusta”, mikä onkin se, mitä ihmiset eniten haluavat peleistä (Prensky, 2001, s. 18).*

# Pelien elementit (1)



Prenskyn (2001) mukaan tietokone- ja videopelit ovat mahdollisesti kaikista koukuttavimpia viihteen muotoja ihmisen historiassa, johtuen 12 tekijän yhdistelmästä, jotka hän summaa seuraavasti:

Pelit ovat hauskanpidon muoto.

Se antaa meille nautintoa ja iloa.

Pelit ovat leikin muoto.

Se takaa meille intensiivisen ja intohimoisen osallistumisen.

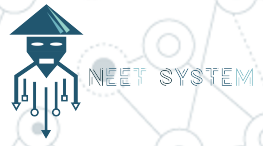
Peleissä on säännöt.

Se tarjoaa meille rakennetta.

Peleissä on tavoitteet.

Se antaa meille motivaatiota.

# Pelien elementit (2)



Prenskyn (2001) mukaan tietokone- ja videopelit ovat mahdollisesti kaikista koukuttavimpia viihteen muotoja ihmisen historiassa, johtuen 12 tekijän yhdistelmästä, jotka hän summaa seuraavasti:

Pelit ovat interaktiivisia.

Se antaa meille tekemistä.

Pelit ovat mukautettavissa.

Se antaa meille flown tunteen.

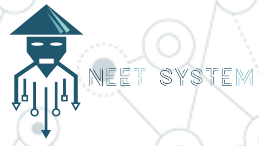
Peleistä saa tuloksia ja palautetta.

Se antaa meille oppimiskokemuksia.

Peleissä voi voittaa.

Se hivelee egoamme.

# Pelien elementit (3)



Prenskyn (2001) mukaan tietokone- ja videopelit ovat mahdollisesti kaikista koukuttavimpia viihteen muotoja ihmisen historiassa, johtuen 12 tekijän yhdistelmästä, jotka hän summaa seuraavasti:



# Tietokonepelien viehätys

Tässä joitakin mahdollisia syitä sille, miksi tietokonepelit ovat ihmisten mielestä kiinnostavia ja tyydyttäviä:

- ◎ ne ovat yleensä nopeatempoisempia ja responsiivisempia;
- ◎ ne voivat simuloida avaruudessa ampumisen fysiikan lakeja, tai ne voivat yhdistää kaikki lentokoneen lentämiseen liittyvät tekijät, tai niissä voidaan ottaa huomioon arvoitusten tai strategisten kilpailujen miljoonat eri mahdollisuudet;
- ◎ ne pystyvät graafisessa esittävydessään enempään, parempaan ja monimuotoisempaan;
- ◎ pelaajat voivat pelata eri haastavuusasteilla ja
- ◎ niissä voidaan luoda ja pitää samanaikaisesti yllä valtavia määriä vaihtoehtoja ja skenaarioita (Prensky, 2001, s. 5).



**Taidot?**

**Tiimityö?**

**Tunteet?**



**Ominaisuudet?**

**2000-luku?**

**Mikä on ensimmäinen asia, joka tulee mieleesi kuullessasi sanan “opettavainen peli”?**

# Mikä on koulutuksellinen peli?

Tang & Hanneghan (2015) tarjoavat seuraavanlaisen koulutuksellisen pelin määritelmän:

*“Koulutuksellisessa pelissä, jota voidaan kutsua myös nimellä opetuspelejä, hyödynnetään pelaamista koskevia periaatteita teknologioiden pelillistämiseksi, jotta voitaisiin luoda kiinnostavaa koulutussisältöä”*





## Koulutukselliset pelit ovat

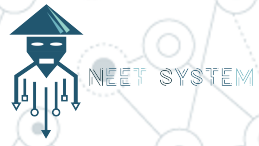
*“vartenotettava vaihtoehto olemassa oleville,  
tietokoneavusteisille oppimistekniikoille, joka voi auttaa  
vakuuttamaan ja rohkaisemaan diginatiiveja hankkimaan tietoa”*

*Tang & Hanneghan, 2015*





# Pelillistäminen ja peliperustainen oppiminen



Pelien tai pelillistämisen käyttäminen opetus- ja oppimisprosessien tehostamiseksi niin, että niillä on positiivinen vaikutus opiskelijan oppimiseen, on lähestymistapa, jota ollaan viime aikoina alettu kutsua peliperustaiseksi oppimiseksi (PPO) (Clarke et al., 2017). Termin PPO käyttöönotto koulutustutkimuksessa on alkanut yhdistyä voimakkaasti digitaalitekniikkaan 2000-luvun alusta, kun Prensky (2001) ehdotti termiä *Digital Game-Based Learning (digitaalinen peliperustainen oppiminen)*, joka vaikutti tapaan, jolla akateeminen yhteisö ”työskenteli, kehitti ja havainnoi vaadittavia PPO-olosuhteita, erityisesti suhteessa teknologian vaatimukseen” (Clarke et al., 2017, s.74).





# Termi “peli” 2000-luvulla

Tang, Hanneghan ja Rhalibi (2009) tarjoavat PPO:n määritelmän, joka seuraa digitaalisesti määräytynyttä perspektiiviä:

*“Peliperustainen oppiminen hyödyntää peliteknologiaa luodakseen hauskan, motivoivan ja interaktiivisen virtuaalisen oppimisympäristön, joka edistää kokemuksellista oppimista.” (s.1)*



# Termi “peli” 2000-luvulla

Clarke et al. (2017) ehdottavat, että peliperustainen oppiminen on lähestymistapa, joka viittaa:

*“paradigmaan, jonka mukaan pelit ja leikki otetaan käyttöön järjestelminä reaalielämän olosuhteiden esittämiseksi ja simuloimiseksi, tiedon ja moraalisten opetusten välittämiseksi ja yleisesti sosiaalisen evoluution vaalimiseksi” (s. 73).*



NEET SYSTEM



# Pelillistäminen ja peliperustainen oppiminen

Vaikka termejä peliperustainen oppiminen ja pelillistäminen käytetään usein synonyymeinä, niillä on joitakin eroavaisuuksia. Tandonin mukaan (2017):

*“**Peliperustaisessa oppimisessa**, peli on osa oppimisprosessia. Sitä sovelletaan tuotteen tasolla, kurssilla, moduulissa tai johonkin aiheeseen liittyen, jotta päästäisiin tiettyyn oppimistavoitteeseen. Tavoitteena on auttaa oppijoita ymmärtämään jokin konsepti, oppimaan tietty taito tai tarkistaa oppijoiden ymmärrys jostakin konseptista (arvioinnin avulla). Peliperustaisessa oppimisessa sisältö, joka on tarkoitus opetella, esitetään pelin muodossa, sellaisten ominaisuuksien kuten simulaation, kilpailun, konfliktin ja niin edelleen, avulla.*

*Toisaalta taas **pelillistämisessä**, oppimisprosessi kokonaisuutena muutetaan peliksi. Sitä sovelletaan systeemin tasolla, jolloin koko pedagoginen systeemi tai oppimisenhallintasysteemi on suunniteltu peliksi. Tällöin pelielementit voivat ilmetä välipalkintoina tai tasoina, jotka oppijat saavuttavat / keräävät oppimistehtävän suorittamisen tuloksena.”*

Lähde: Tandon, R (2017). 7 Frequently asked questions about gamification.

Saatavilla osoitteessa: <https://elearningindustry.com/questions-about-gamification-7-frequently-asked>



## Kysymyksiä pohdittavaksi

- ◎ Millaisia ovat hyvin suunnitellun pelin elementit?
- ◎ Miten pelit voivat auttaa oppilaita oppimaan?
- ◎ Millaisia taitoja voidaan kehittää pelillistetyn oppimisympäristön avulla siinä oppiaineessa, mitä opetat?
- ◎ Sopivatko peliperustaiset aktiviteetit kaikille oppilaille?

# Kiitos!

## Kysymyksiä?





## Viitteet

Clarke, S., Peel, D., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H. & Wood, O. (2017). EscapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games to For Higher/Further Education.

*International Journal of Serious Games*, 4 (3), 73-86.

Clarke, S., Arnab, S., Morini, L., Wood, O., Green, K., Masters, A., & Bourazeri, A. (lokakuu 2016).

EscapED: A framework for creating live-action, interactive games for higher/further education learning and soft skills development. Saatavilla osoitteessa:

<https://pureportal.coventry.ac.uk/files/11916604/escapedcomb.pdf>

Denning, T., Lerner, A., Shostack, A., & Kohno, T. (2013). *Control-Alt-Hack: the design and evaluation of a card game for computer security awareness and education*. Saatavilla osoitteessa:

<https://tamaradenning.net/files/papers/ccs479-denning.pdf>

Edwards, K. (2009). Traditional games of a timeless land: Play cultures in Aboriginal and Torres Strait Islander communities. *Australian Aboriginal Studies*, (2), 32.



## Viitteet

Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. Saatavilla osoitteessa: <http://www.aisacademics.com/wp-content/uploads/2017/07/GAD101-Introduction-to-Game-Development.pdf>

Prensky, M. (2001). *Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging Useful Resources*. Saatavilla osoitteessa:

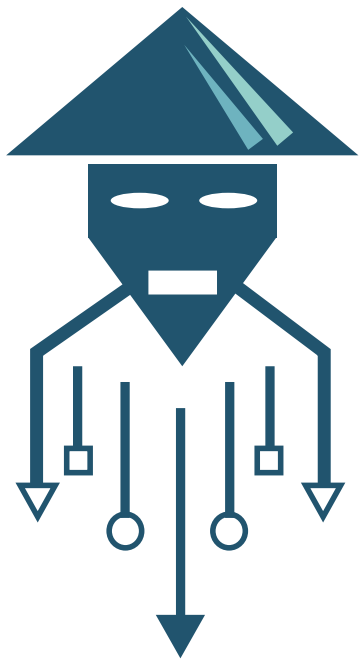
<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjVsc7zqLPhAhUHxoUKHRE3AvkQFjAAegQIBRAC&url=http%3A%2F%2Fwww.marcprensky.com%2Fwriting%2FPrensky%2520-%2520Digital%2520Game-Based%2520Learning-Ch5.pdf&usg=AOvVaw03z1bVuxUfxRtafyplCnwe>

Tandon, R (2017). *7 Frequently asked questions about gamification*. Saatavilla osoitteessa:

<https://elearningindustry.com/questions-about-gamification-7-frequently-asked>

Tang, S. & Hanneghan, M. (2015). *Designing Educational Games: A Pedagogical Approach*, IGI Global, 181-198. doi: 10.4018/978-1-61520-781-7.ch008.





# NEET SYSTEM



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number: 2018-1-DE02-KA204-005034

