

Pelit oppimisessa

12.2.2016 Kirsi Wallinheimo, Kielikeskus, HY

”Hyvää peliä jaksaa pelata uudestaan ja uudestaan.”

Lautapelit

Kimble

Afrikan tähti

Twister

Alias



PC- ja konsolipelit (Kaikki alustat - Viikko 45 2015 , FIGMA)

- ▶ Call of Duty...
- ▶ Uusi Call of duty...
- ▶ Need for speed...
- ▶ FIFA 16
- ▶ NHL 16
- ▶ Minecraft

Uuskoski, Olli (2011). Playing video games: A waste of time... or not? Exploring the connection between playing video games and English grades.

"Tärkein selittävä syy
lukiolaispoikien menestykseen
englannin kielessä on runsas
tietokonepelien pelaaminen."



nisen Keskus -
(C)

Miksi pelataan?

- ← vaihtelua opetukseen (leikit, laulut, pelit)
- ← konteksti kielenkäytölle
- ← motivointi ja haastaminen
- ← monipuolinen kielen ja geneeristen taitojen harjoittelu
- ← yhteisöllisyys kasvaa
- ← pelit tarjoavat mahdollisuuden kokeilla rooleja
- ← monenlaiset oppijat
- ← virheistä oppiminen

Pelit sanaston harjoittelussa

- ▶ Pelaaminen rentouttaa ja sanoja opitaan helpommin
- ▶ Pelaamiseen kuuluu positiivinen kilpailu: motivaatio ja mielenkiinto säilyy
- ▶ Sanastopeleillä tuodaan luokkahuoneen ulkopuolista maailmaa oppilaille
- ▶ Pelit ovat oppijalähtöisiä ja kannustavat spontaaniin kielenkäyttöön



Pelin valinta

- ▶ Millainen peli on kyseessä? (seikkailu, ongelmanratkaisu, kamppailu...)
- ▶ Pelin kieli?
- ▶ Mitä taitoja harjoitetaan?
- ▶ Miksi pelataan? Oppimistavoitteet = haasteita, vaihetappeja
- ▶ Onko peli sopiva oppilaille?
- ▶ Toteutus: vuorovaikutteisuus, lautapeli, korttipeli, tietokonepeli... Voiko peliä yksinkertaistaa/vaikeuttaa?
- ▶ Onko peli riittävän yhteisöllinen?
- ▶ Miksi pidän itse pelistä?

(Hong, 2002)

Haasteita

- ▶ OPSin tavoitteet: sopivan pelin löytäminen, pelin pedagoginen tarkoite
- ▶ Kaikkien osallistaminen: asenteet ja arvot
- ▶ Arviointi: Purku, mitä opimme pelatessamme
- ▶ Tietotekniikkaa ei ole kaikkialla ----- lautapelit esiin!

Hyvän opetuspelin tarkistuslista (Postari, 2013)

- ▶ Pelin tarina käsittelee yhtä ongelmaa, pelissä on säännöt ja selkeät tehtävät.
- ▶ Pelin palkinnot vetoavat pelaajan tunteisiin.
- ▶ Pelissä tulisi näkyä kehityspisteet.
- ▶ Pelaajan tulee pystyä suorittamaan pelin sisällä valintoja ja pelissä tulisi olla pitkän- ja lyhyenmatkan tavoitteita.
- ▶ Pelin antama palaute on positiivista ja negatiivista.
- ▶ Pelin tulee antaa käyttäjälle välitöntä palautetta.
- ▶ Pelin tulee edetä progressiivisesti, alkaen yksinkertaisista asioista ja siirtyen haastavampiin.
- ▶ Pelaajan tulee pystyä saavuttamaan pelissä tavoitteita.
- ▶ Pelimekaniikan on oltava nykyaikaista.
- ▶ Opettajan tulisi olla mukana pelissä.

Esimerkkejä

- ▶ Oppimispelit ja virtuaaliset ympäristöt
- ▶ Premiär -oppimateriaali
- ▶ Skolappar
- ▶ Kieli ja kulttuuri
- ▶ Pekka Peuran yksilöllisen oppimisen opetusmalli

Kirjallisuutta

- ▶ Hong, L. (2002). Using games in teaching English to young learners in the Internet. *TESL Journal*, Vol VIII, No. 8.
- ▶ Shearer, J. (2011). Development of a digital game-based learning best practices checklist. <http://etd.ohiolink.edu/send-56.pdf.cgi/Shearer%20James%20D.pdf?bgsu1303865257>
- ▶ Use of games in education (*eHow.com* 2012)
- ▶ Uuskoski, O. (2011). [Playing video games: A waste of time... or not? Exploring the connection between playing video games and English grades.](#)