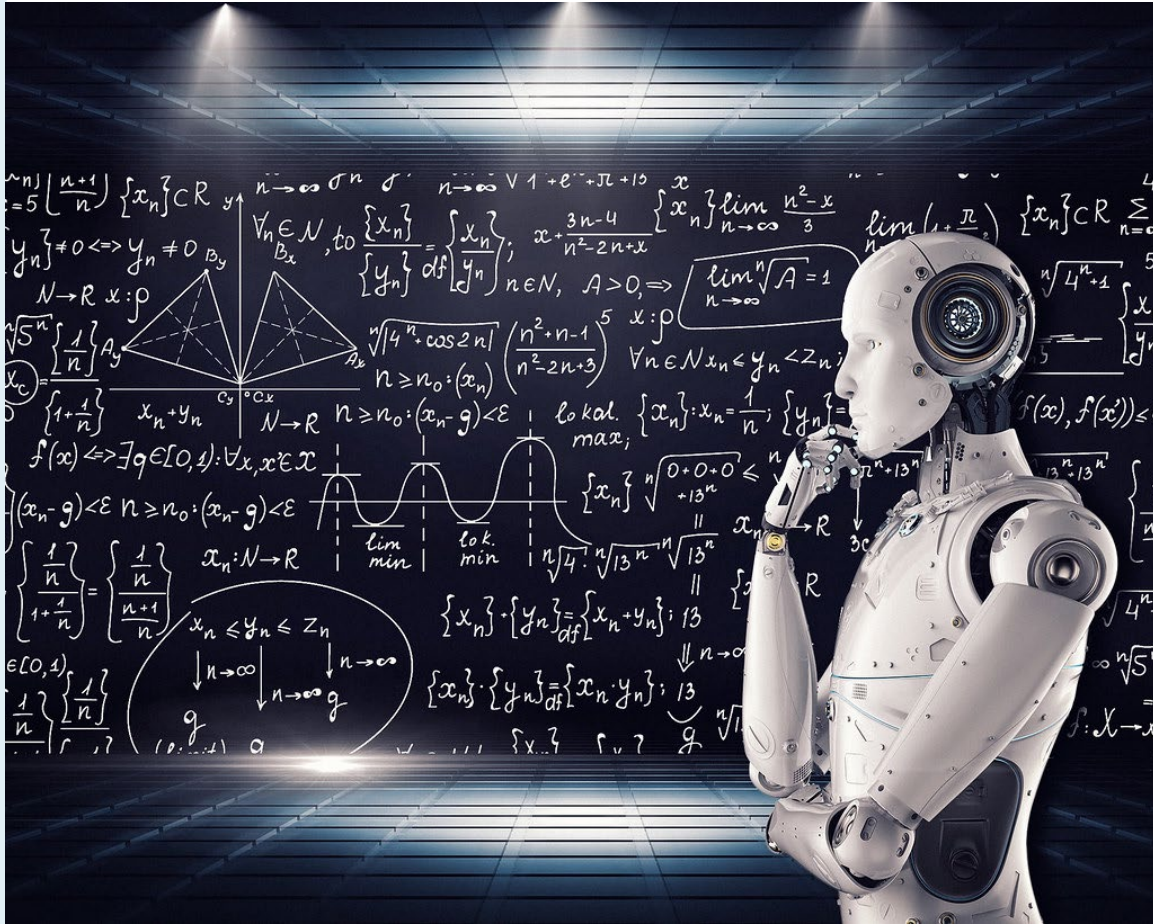


Pelillistäminen, pelipedagogiikka, ja
pelikäsikirjoittaminen
ITK päivät
Aulanko 2022

Lehtori, Niilo Korhonen, HAMK edu



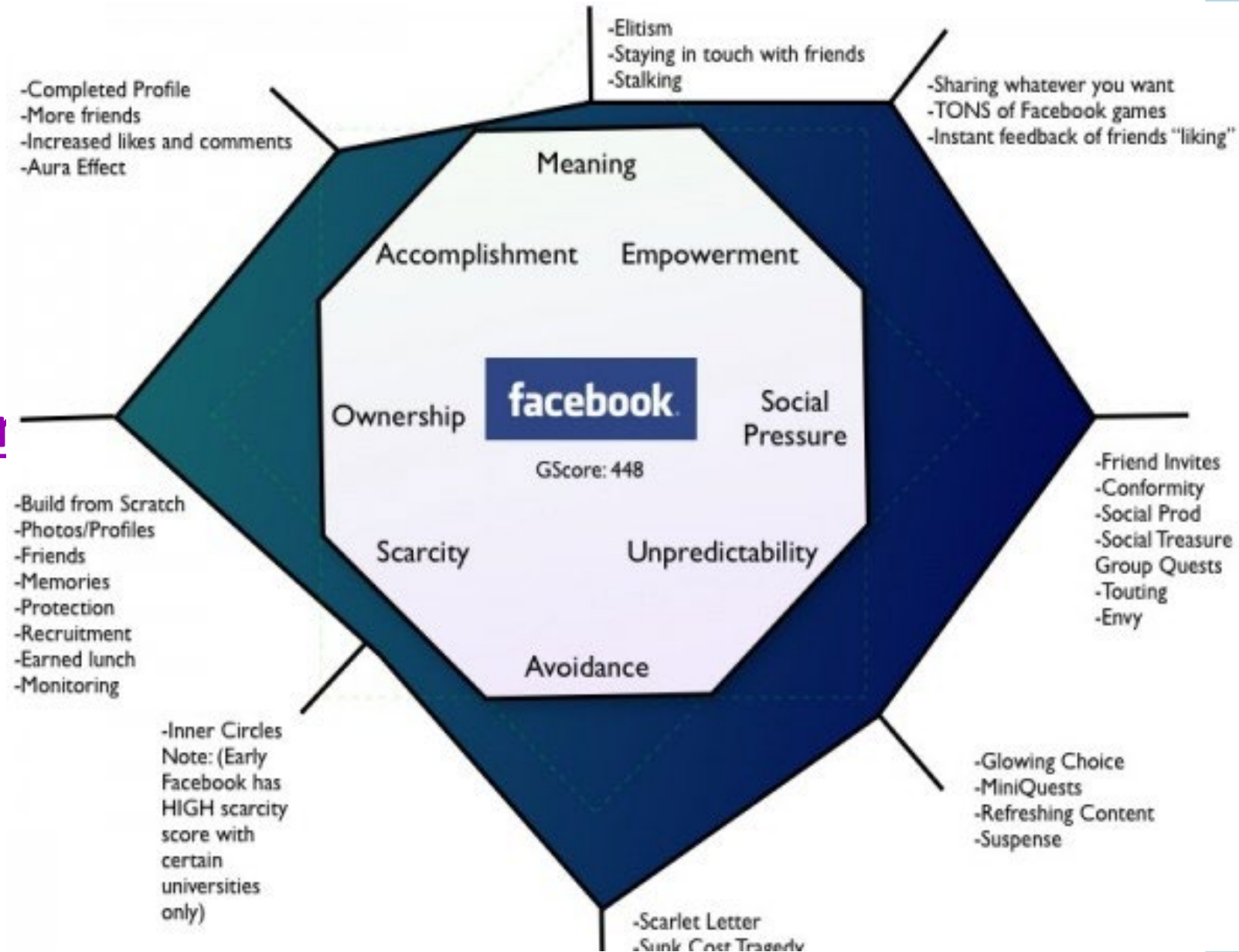


- All of the studies in education/learning contexts considered the learning outcomes of gamification as mostly positive, for example, in terms of increased motivation and engagement in the learning tasks as well as enjoyment over them. (Hamari et al, 2014)

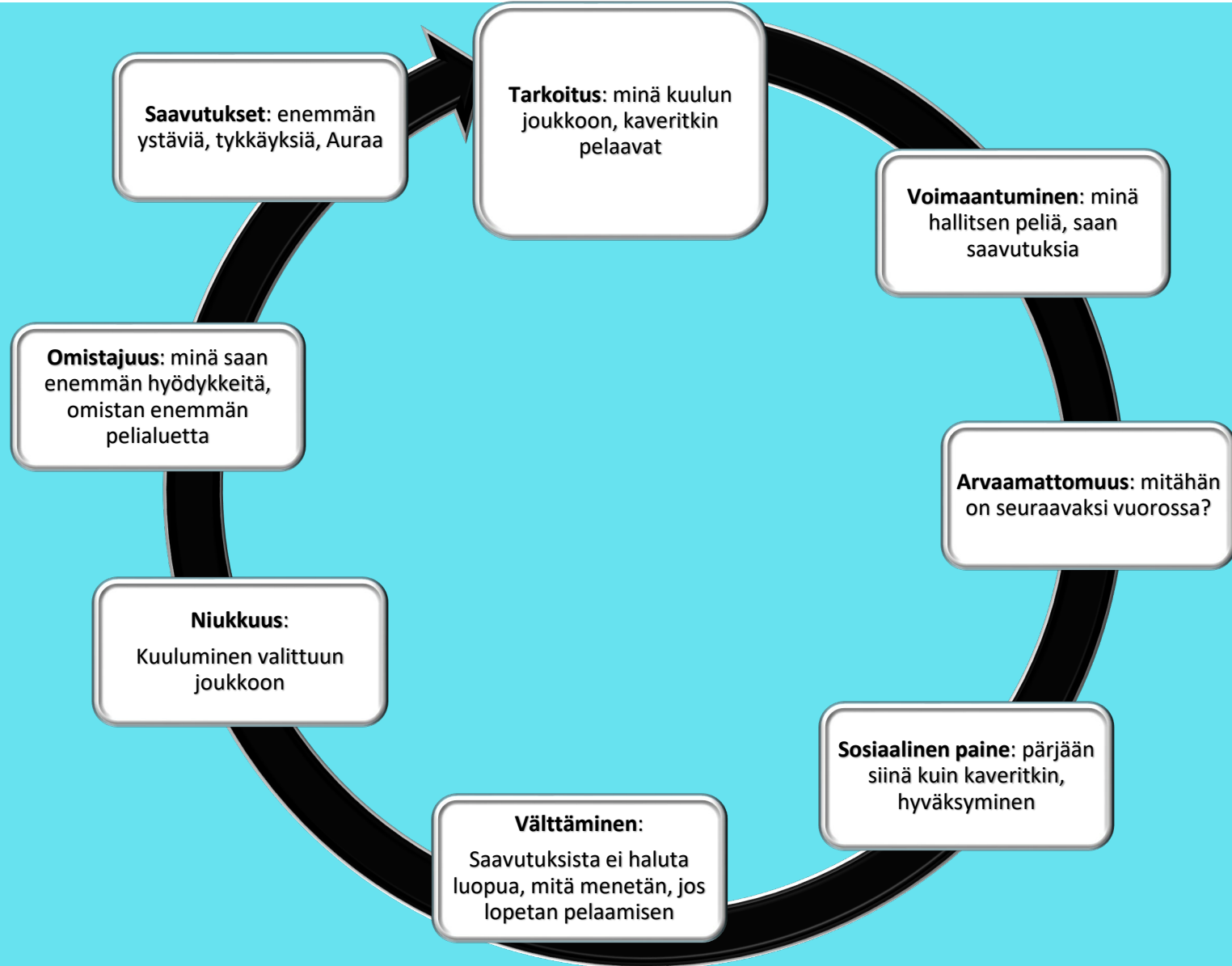
(Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification)

CC BY 2.0 by mikemacmarketing

Octalysis – the complete Gamification framework



Gamification, motivaattorit

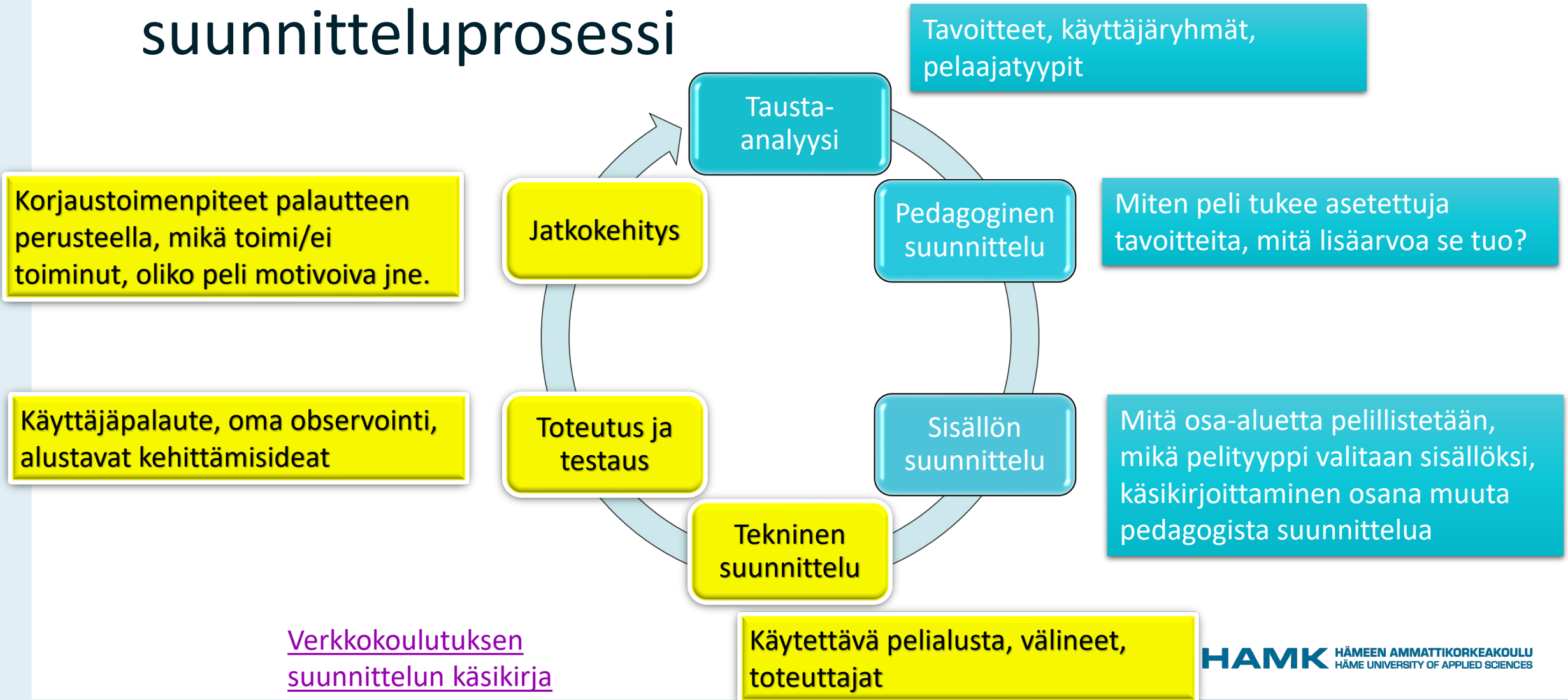


Octalysis

1. Eeppinen merkitys ja kutsumus: pelaaja uskoo tekevänsä jotain itseään suurempaa tai hänet valittiin tekemään jotain erityisen tärkeää.
2. Kehitys ja suoritukset: sisäinen pyrkimys edistymiseen, taitojen kehittämiseen ja lopulta haasteiden voittamiseen. Sana "haaste" on tässä erittäin tärkeä, koska rinnalla tai pokaalilla ilman haastetta ei ole ollenkaan merkitystä
3. Luovuuden ja palautteen voimaannuttava vaikutus: käyttäjät sitoutuvat luovaan prosessiin, jossa heidän on toistuvasti selvitettävä asiat ja kokeiltava erilaisia ratkaisumalleja. Ihmisten on kyettävä näkemään luovuutensa tulokset, sekä antamaan ja vastaanottamaan palautetta.
4. Omistajuus ja hallinta: käyttäjät ovat motivoituneita, koska he kokevat omistavansa jotain. Kun pelaaja tuntee omistajuuden, hän haluaa luonnollisesti tehdä omistamansa paremman ja omistaa vielä enemmän. Käyttäjät ovat motivoituneita, koska he kokevat omistavansa jotain. Kun pelaaja tuntee omistajuuden, hän haluaa luonnollisesti tehdä omistamastaan paremman ja omistaa vielä enemmän (virtuaalisiakin hyödykkeitä)
5. Sosiaaliset vaikutukset ja ihmissuhteet: sisältää kaikki sosiaaliset elementit, jotka ajavat ihmisiä, kuten mentorointi, hyväksyminen, sosiaaliset vastaukset, toveruus sekä kilpailu ja kateus. Kun näet ystävän, joka hämmästyttää jollakin taidolla, haluat ehkä päästä samalle taitotasolle.
6. Asioiden puute ja kärsimättömyys: se, että ihmiset eivät voi saada jotain heti, motivoi heitä ajattelemaan sitä koko päivän ajan. Esimerkkinä Facebook, joka oli ensin avattu vain rajatulle joukolle. Kun palvelu avattiin laajemmin, ihmiset hakeutuivat palveluun, koska se ei ollut aiemmin mahdollista.
7. Ennustamattomuus ja uteliaisuus: pyrkimys saada selville, mitä seuraavaksi tapahtuu. Esimerkiksi elokuvien ja kirjallisuuden suosio perustuu tähän. Liittyy myös osaksi peliriippuvaisuutta.
8. Tappion välttäminen: kaikki tähän mennessä tekemäsi ja vaivannäkösi on turhaa, jos lopetat (pelaamisen) nyt



Pedagoginen suunnitteluprosessi



Pedagoginen suunnittelu

- Minkä pedagogisen lähestymistavan valitsee toteutuksen taustaksi?
- Aktivoiva opetus
- Yhteisöllinen oppiminen
- Ongelmakeskeinen oppiminen
- Case-pohjainen oppiminen
- Projektit oppimismenetelmänä
- Simulaatiot
- Tutkiva oppiminen
- Ilmiöpohjainen oppiminen (Integratiivinen oppiminen)
- Käänteinen oppiminen

Gamification koulutusohjelman rakenne

Pelillistäminen ja pelipedagogiikka 5 op

Sisältö:

- Digipedagogiikka ja pelipedagoginen käsikirjoitus
- Pelaajatyypit
- Pelillisten materiaalien ja multimodaalisen sisällön hyödyntäminen oppimisympäristöjen suunnittelussa, kehittämisessä ja testaamisessa
- Pelillistämiseen soveltuvat verkkoalustat ja virtuaaliympäristöt

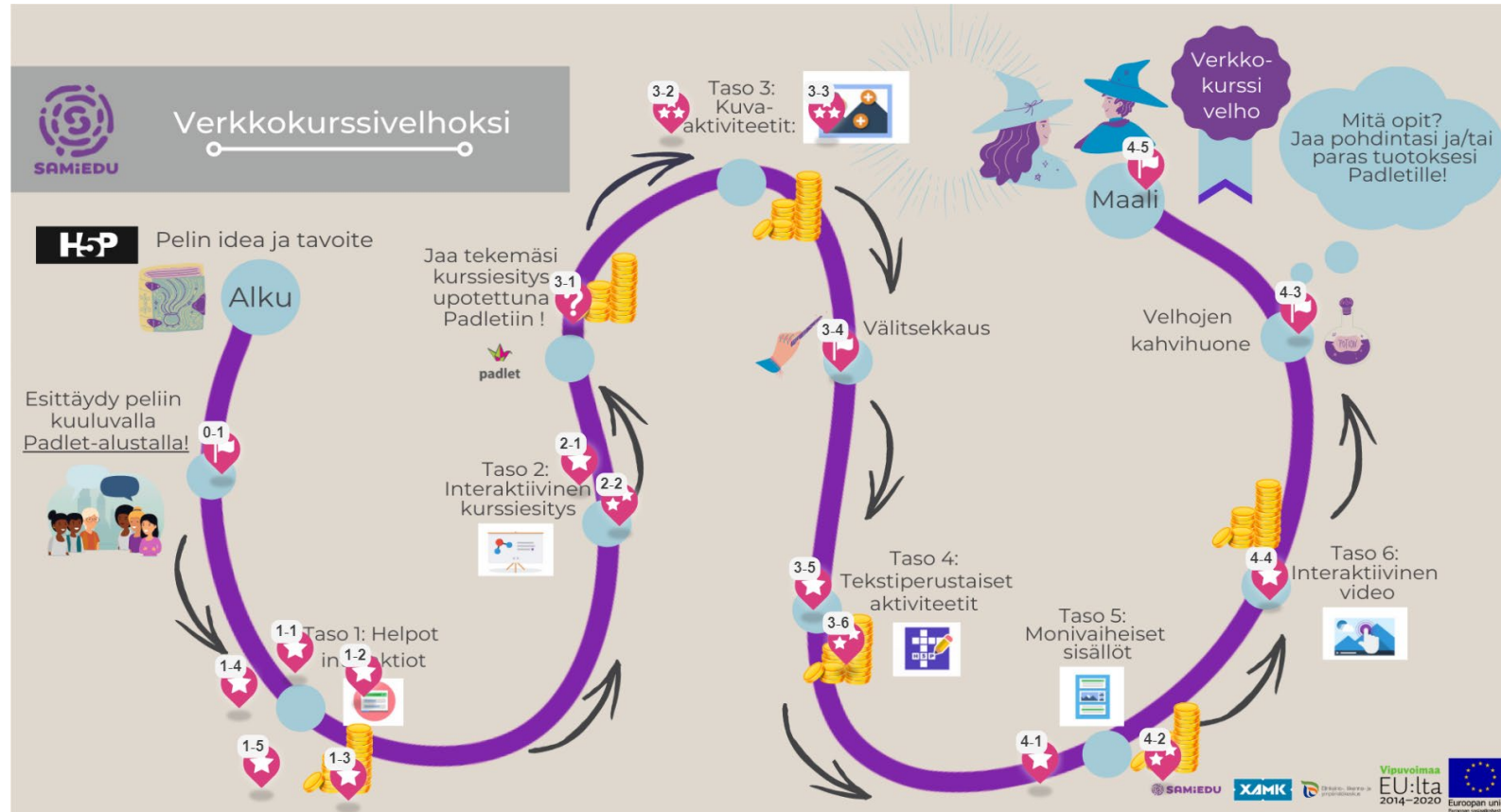
Pelipedagogisen käsikirjoituksen toteutus käytännössä 4 op

Sisältö:

- Pedagogisen käsikirjoituksen viimeistely toteutusprosessin edetessä ja sisällöntuotanto avoimia/suljettuja verkkoalustoja hyödyntäen
- Pelillisen oppimisympäristön tai oppimiskokonaisuuden toteutus valitulle alustalle.
- Tuotetun ympäristön vieminen käytäntöön omassa opetustyössä, testaus, arviointi ja edelleen kehittäminen.



Esimerkki tuotetusta pelistä: *Verkkovelhoksi, perehtyminen H5P työkalujen käyttöön*. Tekijät Sanna Laukkarinen ja Eeva-Kaisa Laine - Samiedu



Palautteita koulutuksesta

- Pellillistäminen aiheena hyvä, jatkakaa samaan malliin, tälle koulutukselle kysyntää riittää.
- Hyvä ja mielenkiintoinen koulutus, joka antoi paljon uusia virikkeitä!:))
- Etätoteutus hyvä ratkaisu, tekniikka toimi hyvin ja koulutus toteutui erinomaisesti. Kiitos!
- Teoria osuus käytiin tosi nopeaan alussa, siihen olisi voinut vähän pysähtyä enemmän
- Erittäin mielenkiintoinen ja antoisa kokonaisuus.
- Olisiko ei-digitaalisia pelejä mahdollista sisällyttää?





Esimerkkeitä muista toteutetuista aiheisällöistä

- Pakopeli äidinkielen opiskeluun, Thinglink
- Tieto- ja viestintätekniikka, Visual Studio Community 2019 Windows Forms Application (C#) + SQL Server 2019 Express Edition.
- Työturvallisuuspelejä, Thinglink, Kahoot
- Pianonsoiton perustaso, Seppo
- Ensiapu EA 1, Thinglink ja muita pelillisiä sovelluksia

Digitaalisia pelillistäviä työkaluja

[Seppo pelialusta](#)

[Kahoot](#)

[Minecraft](#)

[Quizlet](#)

[Socrative](#)

Jne.

Testaillaan pelaamista

- Osoitteessa www.seppo.io klikkaa Login oikeassa yläkulmassa → Login as Player
- Osaatko ATK:ta pelin pin koodi on: 182FA8
- Mikäli ensimmäinen koodi ilmoittaa, että pelaajamäärä on täynnä, voit käyttää koodia E47971

Pelit jäävät auki ja voit kokeilla pelialustaa myöhemminkin, vaikka ”kahvi” kupposen ääressä.



Kiitos – keskustelua ja kysymyksiä



Videoita ja linkkejä

- [Pedagogy of Game Design](#)
- [Gamification in Higher Education](#)
- [Simulaatiot oppimisen työvälineenä](#)
- [Pelaa ja opi – räätälöityjä verkkopelejä ammatilliseen oppimiseen](#)
- <https://youtu.be/2lXh2n0aPyw>
- [Suositukset virtuaalisen suomen opetuksen toteutukseen](#)

Artikkeleita ja tukimateriaalia

- [Gamification](#) (Interaction Design Foundation)
- [Pelillisuus opetuksessa ja oppimisessa](#) (Loikkanen, V, 2016)
- [Gamification – lyhyt opas pelikäsikirjoittamiseen](#) (Korhonen, N, 2016)
- [Pelikäsikirjoituksen suunnittelulomake](#)
- [Opettajien ja oppilaiden kokemuksia pelillisyydestä ja ulkona oppimisesta](#) (Lukkarinen, I & Uitto, A, 2019)
- [Gamification in Education](#) (Kiryakova et al)