

# Äänitiedosto

## Tallenne

00:00:00

Hei tervetuloa kaikki Livepodiin tämä on

00:00:05

Ammattiopisto Liven ja Live Palveluiden uusi podcast-kanava ja täällä tavataan mielenkiintoisia vieraita ja keskustellaan epäsäännöllisen säännöllisesti

00:00:16

mielenkiintoisista aiheista.

00:00:19

Tänään meillä on vieraana Minna Kiili, Ulla Ruuskanen ja Rosina Winsten ja me puhutaan vähän pelillistamisestä ja miten sitä voidaan esimerkiksi tuolla pedagogiikassa sitten hyödyntää?

00:00:32

Mitä te sanoisitte, että mitä tämä pelillistäminen oikeastaan on?

00:00:32

00:00:37

Mä ajattelen, pelillistamisestä sillä tavalla, että tuodaan peleistä

00:00:47

tuttuja elementtejä eri kontekstiin, esimerkiksi oppimiseen, koulutukseen tai työelämään, että käytetään niitä samankaltaisia pisteitä.

00:01:00

Saavutuksia, tasoja.

00:01:03

Kilpailua voittaa voittamista ja tällaisia.

00:01:08

Elementtejä tuodaan sinne vaikka nyt koulun ympäristöön.

00:01:14

Ja sillä tavalla tehdään siitä oppimisesta kiinnostavampaa.

00:01:20

Ja jopa hauskeempaa, että se on varmaan se pääasia pelillistamisessä.

00:01:24

00:01:27

No miten sitten mietittiin että on joku ihan meilläkin paljon perustutkintoja ja muuta niin miten niitä nyt sitten voidaan pelillistää sehän on aika paljon sellaista kuitenkin käytännön tekemistä ja sitä niin miten te näette, että sellaisia asioita voidaan pelillistää.

00:01:46

Niin mä voin aloittaa. Koulumaailman on perinteisesti vähän tämmöinen jo valmiiksi pelillistetty, että on koululuokat ja on tasoja.

00:01:47

00:02:00

Eletään koulu asteelta toiselle, on kokeita joista saa pisteitä, että se tavallaan

00:02:07

on tämmöisessä koulutusympäristössä ja ikään kuin siellä sisällä, mutta sitä ei kyllä oikeastaan koeta kauhean ehkä motivoivana.

00:02:19

00:02:22

00:02:23

Perinteistä koulusysteemiä, mutta tällaisessa ammatillisessa kontekstissa ammattikoulutuksessa.

00:02:32

ajattelisin, että tällä sen etenemisen.

00:02:37

Ja etenemisen seuranta, että jos se tulisi näkyväksi että nyt on tämä työtehtävä tehty sitten tuo ja tuote tulee näkyväksi, että nyt mä oon jo edennyt tässä näin ja näin pitkälle.

00:02:51

00:02:52

Esimerkiksi ja itse asiassa siinä varmaan ihan siis kyllä niitä taitojakin voi myös ajatella, että ettei kaikki tapahdu vaan pelkästään käsien kautta. Eli että jos sä pelaat niin sä voit jotain semmoista taitoa tässä tapauksessa tässä meidän pelin tapauksessa esimerkiksi sitä vuorovaikutusta itse pelissä saa sut ehkä ajattelemaan niitä asioita kuitenkin ja sitten sitä kautta toimimaan jollain tietyllä tavalla.

00:03:23

Miten sitten, me ollaan erityisoppilaitos, niin miten sun mielestä Rosina tämä pelillistäminen sopii sitten erityisopetukseen?

00:03:33

No erityisesti oppilas oppii monella tavalla, että se ei ole pelkästään käsillä tekemistä tai teoreettista opetusta perinteisellä tavalla, luokassa, istumalla tai edestä opettamalla tai sitä materiaalia läpi käymällä.

00:03:50

Vaan se voitaisiin laittaa myös tällaiseen kerrannalliseen muotoon, joka tapahtuu peliympäristössä ja se on monille nuorille kuitenkin tuttu ympäristö, nuoret käyttäjä mobiililaitteita sosiaalista mediaa, pelaa pelejä, niin voisi ajatella, että sitten tämä pelillistäminen myös olisi semmoinen tuttu tapa oppia, joka helpottaa madaltaa sitä kynnystä sen oppimisen omaksumisessa.

00:04:12

00:04:17

Ulla tuossa jo viittasi siihen, että te olette pelillistäneet nyt sitä teidän koulutusala ja vuorovaikutus on siinä tavallaan se.

00:04:28

Mitä se peli koskee ja teillä on tämä peli Pirates of Live niin kertokaapas siitä vähän enemmän.

00:04:36

Joo, itseasiassa se ei ole edes meidän koulutusalan peli, koska me selvitettiin eri tutkintoja ja huomattiin että joka paikassa tarvitaan vuorovaikutustaitoja. Opiskeli nykyään oikeastaan ihan mitä tahansa ja

00:04:53

nyt tällä kertaa siksi teemaksi me valittiinkin semmoinen mitä voisi kokeilla, millä alalla tahansa tai mitä asiaa pitää oppia millä alalla tahansa.

00:05:02

00:05:04

Kyse on siis vuorovaikutuksen oppimisesta tässä pelissä.

00:05:10

Joo, ja tähän on tämä Pirates of Live se on pilottivaiheessa eli siitä on ensimmäinen taso tehty ja sitä on useampi ryhmä pilotoinut ja nyt kerätään niitä

00:05:23

palautteita, kommentteja ja kehitetään sitä

00:05:27

saadun palautteen perusteella eteenpäin.

00:05:30

No mistä tällaisen pelin sitten löytää jos sitä haluaisi vaikka kokeilla?

00:05:37

Se on täällä Seppo.io alustalla ja sehän on tällainen, voisiko sanoa että lisenssivetoimen alusta mihin voi opettajat rakentaa pelejä lisenssien avulla? Yleensä ne on opetuskäyttöön tarkoitettuja

00:05:52

peliformaatteja.

00:05:54

00:05:55

Joo ja se on siellä tämä Pirates of Live peli on jaettu sinne pelikirjastoon eli sen saa sieltä kuka tahansa.

00:06:04

Seppo-käyttäjä saa sen kopioitua omaksi versioksi ja sitten muokattua sitä halutessaan vaikka eteenpäin.

00:06:13

No pitääkö sulla, jos sä oot vaan pelaaja ja sä et ole esimerkiksi nyt meidän oppilaitoksessa opiskelijana niin onko sun mahdollista pelata sitä vai tarvitseeko jotkut erilliset tunnukset sinne seppo.iohon vai miten tämä oikein toimii?

00:06:25

00:06:30

Ja se toimii sillä tavalla, että

00:06:33

opettajalla eli sillä

00:06:34

pelin ohjaajalla on se lisenssi ja käyttäjätunnus Seppo-alustalle ja käyttäjäpelaaja menee sitten sinne vaan samalla

00:06:47

koodilla sitten pelialueelle

00:06:51

mutta se meidän

00:06:54

eli tavallaan tähän meidän pilottipeliin, niin te voisitte kutsua ja jakaa sitä pin-koodia.

00:07:05

eri opiskelijoille, jolloin te olisitte sitten sen

00:07:08

pelin

00:07:11

opettajina ja tarkastaa sitten sinne saapuneet tehtävät.

00:07:17

00:07:19

Mä en tiedä oliko se nyt ihan sitten niin, että jos joku ulkopuolinen haluaa mennä sinne vaan pelaamaan vai pääseekö se yleensäkin edes katsomaan sitten mitä siellä Seppo.io -alustalta löytyy, te sanoitte että se on siellä nyt vapaasti kokeiltavana ja voinko esimerkiksi minä mennä sitä nyt kokeilemaan?

00:07:44

Sinä voit, jos sinulla on se Seppolisenssi niin pääset sinne pelin ohjaajana kirjautumaan ja ottamaan sitä oman kopion

00:07:55

siitä pilottipelistä.

00:07:57

Ja sitten se lisenssin haltija voi toki jakaa sen pin-koodin. Millä sitä peliä sitten pääsee sinne opiskelijat pelaamaan, mutta se tarvitsee kuitenkin joltakin henkilöltä sen lisenssin Seppo-alustaamme voi muistaakseni tutustua. Siellä on tutustumisosio ennen kuin tämän lisenssin hankkii tai päättää sen hankkimisesta, niin sinne voi käydä tutustumassa, mutta ennen kuin kirjastoon pääsee näihin luotuihin peleihin käsiksi, niin sitten pitää olla se lisenssi.

00:08:26

No miten, nyt puhutaan, olette puhunut tästä Seppo.iosta, mutta onko teillä sitten tiedossa muita tällaisia pelillistämislustoja jota voisi hyödyntää opetuksessa?

00:08:40

No Kahoot on varmaan, mutta se on tietysti enemmän ehkä tällainen vaihtoehtopeli oikein väärin

00:08:47

pikakisailuun.

00:08:49

Ajatuksia, lyhyitä lauseita ja kysymyksiä, vastauksia.

00:08:55

Ei ainakaan tule mieleen nyt muita vastaavia lisenssialustoja. Tai onhan niitä varmaan.

00:09:00

No sitten on se Quizlet, se on aika kiva semmoinen

00:09:03

peleihin mihin myös opettaja luo tavallaan sen perusaineiston ja sitten sitä samaa aineistoa voi muokata eri tyyppiseksi tehtäviksi.

00:09:16

Se on aika kiva.

00:09:18

Esimerkiksi käsitteiden ja sanaston opetteluun.

00:09:18

00:09:24

Mutta hyvin erityyppisiä kun toi Seppo.

00:09:28

Ja niistä löytyy myös valmiita materiaaleja ja ettei tarvitse välttämättä edes tehdä itse omaa vaan saattaa löytyä omaan aiheeseen jo valmiita pelillistettyjä kokonaisuuksia.

00:09:41

No tuota, miten sitten, miten nämä pelit kannattaa tehdä? Kannattaako yksittäisen opettajan lähteä tekemään peliä vai kannattaako siihen koota joku tiimi joka lähtee? Te olette nyt yhdessä tehnyt tätä peliä että onko se parempi työmuoto siinä?

00:10:00

Nii se onki varmaan aika paljon sitten pelin tekijästä myös kiinni, että Seppo.io sen koko alustan takana on vaan yksi opettaja, mutta jos omia kokemuksia ajattelee niin kyllä kuitenkin ehkä sitten siihen tiimiin jotenkin painottaisin koska,

00:10:22

vaikka tekee tällöisen yksinkertaisenkin pelin, niin siinä täytyy aika monta osa-aluetta hallita, että jos sinne haluaa jotain vähän enemmän, niin voi olla sinne. Hän voi siis itse tehdä vaikka kuvituksia tai äänityksiä ja kuitenkin se alusta tarjoaa aika paljon mahdollisuuksia ja jos ei nyt sattumalta ole tällöinen multilahjakuus, niin kyllä se tiimissä työskentely tekee siitä paljon helpompaa ja hauskeempaa.

00:10:52

Niin se monipuolistaa että joku voi olla se joka innostuu kertomaan tarinaa sinne sen pelin tueksi. Joku on se joka kuvittaa, valokuvaa, piirtää.

00:11:01

Jollakin toisella jotain muita teknisiä ominaisuuksia, että ymmärtää sen tehtäväformaatteja ja niihin nyt sitten toteuttamista. Mutta toki sitten jos pelin tekeminen kiinnostaa ja sitä ryhmää ei löydy, niin joka tapauksessa sinne kannattaa mennä kokeilemaan, että kyllä se onnistuu.

00:11:19

Tietysti yksinkin, mutta ainahan siinä tiimissä on voimaa enemmän.

00:11:24

Kyllä ideoita ja näkökulmia löytyy aina enemmän kun on useampi miettimässä, mutta ehdottomasti yksinkin pääsee liikkeelle, ettei kannata ehkä sitten jäädä odottamaan, ettei ole ketään paria tai tiimiä nyt kenenkään kanssa

00:11:40

työstää.

00:11:41

No oliko siinä, kun te teitte sitä peliä, niin löytyykö siitä semmoisia, että no tää oli hyvä oppi seuraavalla kerralla, ei missään tapauksessa tehdä samalla tavalla, että mitkä oli siinä pelin tekemisen haasteena.

00:11:58

En tiedä haasteena, mutta ainakin tämmöisestä sen huomaa, että siinä tulee koko ajan eteen semmoisia asioita mitä ei ole etukäteen ehkä osannut edes ajatella että nyt vaikka kun pilotoidaan niin

00:12:14

tosiaan tämmöinenkin palaute on jo tullut, että kaikki ei välttämättä pelissä haluakaan, vaan täysiä pisteitä vaan että pelaajilla voi olla monenlaista strategiaa päässä ja silloin jos on tämmöinen oppimispeli niin silloin varmaan kannattaa ajatella niin että kuitenkin se pelin ohjaaja kävisi ehkä kaikki tehtävät pelaajien kanssa jollain tavalla läpi.

00:12:39

Vaikka siis se mikä myös opittiin on se, että ehdottomasti kun sinne tekee tehtäviä niin osaan pitää ja kannattaa laittaa niitä pikavastauksia ja osa vaan on sitten semmoisia mitkä ehdottomasti käydään porukalla läpi.

00:12:56

Ja kyllä varmaan se on siitä tärkeitä asioita oli se, että se pelin perusidea se pitää jotenkin syntyä ennen kuin sinne lähtee niitä, että minkä tyyppinen, onko se merirosvoseikkailu vai mikä siellä on kyseessä.

00:13:12

Se on aika tärkeää,

00:13:15

että siitä on jonkunlainen näkemys tai tarkkakin käsitys.

00:13:19

Niin, koska mehän lähestyttiin tätä tarinaa tai tätä meidän peliä tarinan avulla.

00:13:25

Senhän olisi voinut

00:13:26

tehdä toki jotenkin yksinomaisesti asiapitoisesti, että ei olisi ollut tämmöistä tarinankerrontaa välissä, mutta ehkä me ajateltiin, että se pelillistäminen tarkoittaa myös sitä mitä kerrontaa usein pelissä on

00:13:41

joka vetää mukaansa.

00:13:43

Niin se juuri helposti koukuttaa, ikään kuin sä lähdet sitä tarinaa kulkemaan eteenpäin niin että, mitä seuraavaksi tapahtuu ja tavallaan se on siinä se juoni. No kirjoititteko te sitten etukäteen ihan käsikirjoituksen siihen vai lähdittekö sitten vaan rakentamaan sitä, että tässä on tarinan idea ja mitäs tässä nyt voisikaan tapahtua sitten?

00:14:07

00:14:08

Kyllä joo, että meillä on itseasiassa

00:14:11

22 sivuinen käsikirjoitus, että kyllä se on hyvä kirjoittaa ja sitä on sitten helppo muokata siinä peliä tehtäessä ja samaten siihen käsikirjoitukseen kyllä on aika tärkeä miettiä, että mitä tosiaan se pelaaja voi tehdä, että mitä kaikkia mahdollisuuksia hänellä on siinä pelissä se on mun mielestä tärkeä osa sitä käsikirjoitusta.

00:14:38

Niin ja käsikirjoituksen voi just laittaa ne hulluimmat ideat, ne voivat tehdä sitä juuri niin,

00:14:40

00:14:43

miten mä sanoisin, käsittämättömän, kun vaan pystyt ja sitten kun sitä ruvetaan sovittamaan siihen pelialustaan, niin sitten ne rajoitukset tavallaan alkaa supistamaan tai prässäämään sitä.

00:14:53

Siihen oikeaan muotoon myös.

00:14:56

Joo se meillä toimii juuri sellaisena idean pohjana. Myös kun tiimi tekee niin on helpompi, että se on sellaisessa

00:15:03

00:15:05

jossain asiakirjassa se kokonaisuus ja myös nyt tehtävänännöt siellä että ne muokataan siellä ja pyritään sieltä viemään ja sitten tuoda sinne pelialustalle.

00:15:18

Että tällä tavalla työstettiin eri päivässä sitä tarinaa ja tehtäviä ja sitten ollaan siirretty sinne Seppo alustalle, että se varmaan tuli siinäkin koska haluttiin sitä tarinallisuutta mikä on juuri se perimmäisyyden idea siinä.

00:15:37

00:15:38

Mä ajattelisin että se haaste varmaan tulee



00:15:42

siinä, että jos siirretään tavallaan ne

00:15:47

tällaisesta perus tilanteesta, että tehtävänannot johonkin pelialustalle.

00:15:53

Että tekeekö se siitä

00:15:55

pelin sitten, että ne on samat tehtävät on eri alustalla vaan että

00:16:00

se ei ehkä tee sitä vielä

00:16:02

siitä peliä, että me lähdettiin juuri siitä tarinasta

00:16:06

se olisi semmoinen mukaansatempaava juoni ja

00:16:10

samalla oli ammattitaitovaatimuksiin liittyvät kysymykset tai aihealueet kerrottiin myös määritelty etukäteen.

00:16:16

Joo mä olin juuri kysymässä sitä, että miten te kytkitte sen sitten siihen tutkinnon perusteisiin tai koulutuksen perusteisiin.

00:16:25

Me katsottiin ammattitaitovaatimukset kaikista tutkinnon osista ja myös eri ammattialojen liittyen tähän vuorovaikutustaitoihin ja ne yhtäläisyydet miten siellä oli ja niitten perusteella sitten tehtiin ne tehtävät.

00:16:38

Hyvä. Nyt varmaan kaikki voi sitten lähtee pelailemaan erilaisia ja kehittelemään erilaisia pelejä opetuksen avuksi niin tuota olisiko vielä jotain semmoista mitä te nyt haluaisitte kertoa kuulijoille tästä pelillistämisestä ja siitä, että minkälaista tämä nyt oli

00:16:57

kun te tiiminä teitte tämän pelin.

00:16:59

00:17:02

Joo, meidän motto oli, että joka kuuseen kurkottaa se aavalle merelle pääsee niin eli kannattaa vaikka se ei jos löytää tämmöisiä innostuneita työkavereita esimerkiksi niin ehdottomasti kannattaa kokeilla ja vaikka sitten toteisikin että ei ole nyt mun opetustapa niin siinä oppii kyllä ihan valtavasti ja se on kiinnostavaa.

00:17:31

00:17:33

Ei siinä mitään menetettävää ole.

00:17:36

Mä haluaisin sanoa, että kannattaa itse myös pelata erilaisia pelejä.

00:17:42

Myös pelaajana, että näkee eri tyyppisiä ratkaisuja ja sitten vaan niistä ottaa ideoita johonkin hommaan.

00:17:52

Omaan opetuskäyttöön, että näkee sen pelaajan näkökulman siellä.

00:17:57

Myös, että mikä motivoi pelissä eteenpäin.

00:18:02

Joo kyllä me lähdettiin siitä struktuurista liikkeelle, eli ne ammattitaitovaatimukset tänne opettajamaisesti tietysti mietittiin, että ne tulisi ikään kuin täytettyä. Niin joka tapauksessa pelin tekeminen lähti sitten kannattelemaan ja lennättämään meitä vähän korkeammallekin. Eli se tekee ihan hyvää katsoa asioita vähän laajemmalla ja vähän kauempaa ja vähän eri tavalla kuin mihin itse on tottunut.

00:18:27

Hyvä, kiitos Minna, Ulla ja Rosina ja ollaan kuulolla taas sitten seuraavan podcastin tiimoilta.

00:18:47