

HARJOITUKSIA HARRASTUSTOIMINNAN OHJAAJIEN TUEKSI

Sara Pakarinen, pakarinensara@gmail.com, Pelikasvatus



Kuva 1. Overwatch-peliä pelaava nuori Kotona+Kameon 2019-messuilla (Sara Pakarinen/Spphotographing, 2019)

1 JOHDANTO

Harrastusohjaajilla on usein ennen ryhmän kokoontumiskertaa mielessä yksi ajatus: Mitä tänään tehtäisiin? Tehtäviä, harjoitteita, pelejä ja leikkejä on eri harrastuksiin lukematon määrä, ja niitä luodaan jatkuvasti lisää. Toimijasta riippuen ryhmän sisältö ja toteutus on kokonaan ohjaajan käsissä, tai siihen on annettu jonkinlainen ohjelmarunko, tai jopa kokonainen ohjelmasisältö.

Olen toiminut pelikasvattajana ja siihen liittyvissä erinäisissä tehtävissä 2018-2019 vuodenvaihteesta lähtien. Alan koulutukseni olen saanut työnantajilta (Hercules Esports ja sittemmin School of Gaming), ja olen myös valmistunut ohjelmistokehittäjäksi vuonna 2020 OSAO:lta. Taustallani on myös valokuvaajan opintoja sekä erinäisiä ohjaajakoulutuksia esim. välitunti- ja seurakunnan kerhonohtajajaksi. Ohjaan peliharrastusryhmiä sekä paikanpäällä kouluilla ja nuorisotaloilla kuin myös etänä eri ikäryhmille. Harrastusryhmilläni on useita eri aiheita, mm. esports ja koodaus.

Harrastusohjaajana toimiessani olen oppinut ja kokenut monia erilaisia ryhmiä ja tilanteita, mutta erityisesti erilaisia harjoitus-, opetus-, tai tuntisuunnitelmia sekä harjoitteita, tehtäviä, pelejä tai leikkejä. Jotkut niistä ovat jonkun toisen kirjallisesti tekemiä, suullisesti opittuja, tai itse luotuja. Niiden tärkeydestä ja tarpeellisuudesta ei pääse yli eikä ympäri, sillä ovathan ne jokaisen harrastustoimijan toiminnan ytimessä.

Materiaalia löytyy paljon, ohjaajien aivojen nurkista, kirjallisuudesta, internetin syövereistä ja vaikka ja mistä, mutta ne kaikki ovat yleensä hajallaan ja sekaisin toistensa joukossa. Halusin kehittämistehtävässäni koota tekemiäni, kuulemiani ja löytämiäni harjoitteita, tehtäviä, pelejä, leikkejä ja materiaaleja yhteen paikkaan hyödyttämään niin itseäni kuin mahdollisesti myös muita pitkällä tähtäimellä.

Erityinen kiitos inspiraatiosta kuuluu Elisa Marvinin kehittämistehtävälle, jonka luin aoe.fi-sivustolta (Marvin, E. (2022). *Monistettava, laadukas ja sisältörikas taideopetus lapsille*. Pedagogisen toiminnan perusteet lasten ja nuorten harrastustoiminnassa-kurssin kehittämistehtävä) ja Marika Yli-Ollilan kehittämistehtävälle (Yli-Ollila, M. (2022)

Opetellaan tunteita ja taideharrastuksessa. Pedagogisen toiminnan perusteet lasten ja nuorten harrastustoiminnassa-kurssin kehittämistehtävä).

Jatkossa viitataan kehittämistehtäväsäni ohjauksesta puhuttaessa pelikasvatukseen, ellei toisin mainita.

Pedagogisen kehittämistehtäväni saa tekijänimelläni jakaa avoimesti aoe.fi-sivustolla.



Kuva 2: Iloisia harrastajia peliturnauksessa Kotona+Kameon 2019-messuilla (Sara Pakarinen/Spphotographing, 2019)

2 POHJUSTUS

Pedagogisena ideanani halusin luoda alustan, jolle kerätä harrastustoiminnan ohjaajana hyödylliseksi kokemaani materiaalia, kuten harjoitteita, artikkeleita ja kirjallisuutta. Materiaalia on paljon, mutta se on hajanaisesti levittäytynyttä: artikkeli tuolla, kirja täällä, opetussuunnitelma siellä.

Ratkaisuna tähän olisi koota materiaalia yhteen paikkaan. Koen, että se olisi tarpeellista ja helpottaisi tiedon etsimistä, arkea ja ohjaustyötä suuresti.

Ideani on tässä muodossaan tarkoitettu pääasiassa minulle eli ohjaajalle ja omalle harrastustoiminnan muodolle eli pelikasvatukseen.

Tässä osiossa keskityn kuvaamaan prosessiani löytää ja tehdä alusta, johon kerätä materiaalia itseäni varten. Seuraavassa luvussa perehdyn valmiiseen alustaan, johon olen kerännyt esimerkkejä ja materiaalia.

Kuitenkin jo alusta alkaen minulla oli mielessä, että olisi hienoa luoda alusta, johon kaikki voisivat lisätä materiaalia. Tulen pohtimaan sitä ideaa viidennessä luvussa: *Pohdintaa alustan jatkokehityksestä.*

Päädyttyäni tähän ideaan aloin miettiä sen tarkempia vaatimuksia. Ensimmäisenä ideanani oli kerätä vain erilaisia harjoitteita, mutta pian totesin, että myös muu materiaali kuten kirjallisuus on hyödyllistä, ja sisällytin sen myös mukaan.

Mitä tietoa haluaisin tietää materiaalista, jos lukisin sen jonkun muun tekemänä?

Mitkä tiedot ovat hyödyllisiä ennen materiaalin kokeilua käytännössä?

Rajasin vastaukset näihin kysymyksiin seuraaviin kriteereihin:

1. Materiaalin nimi,
2. sen alkuperäinen tai suunniteltu laji tai harrastuksen alatyyppejä,
3. kohderyhmä,
4. kuvaus,
5. onko sitä testattu käytännössä, sekä
6. huomioita toteutuksesta.

Tämän jälkeen aloin pohtia työkalua tai alustaa, jolle koota materiaalia.

Seuraavassa alaluvussa keskityn siihen osaan prosessia.

3. VALINTOJEN VAIKEUS

Tiesin heti haluavani jonkin digitaalisen ja monipuolisen työkalun, joka taipuisi mahdollisimman moneen, olisi helposti ymmärrettävä ja myös visuaalisesti miellyttävä.

Tällaisia alustoja on monia, joten lähdin liikkeelle siitä, että saisin jonkin konkreettisen esimerkin demoamaan tarpeita. Koulutus ja kokemus on osoittanut minulle, että usein idean testausvaiheessa siitä löytyy reikiä, tai se ei toimikaan käytännössä niin kuin oli ajatellut.

Demoa (eli esimerkkiä) varten valitsin alustan, joka tuli minulla heti ensimmäisenä mieleen: Google Sheets. Demon löytää täältä:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/19rWrQ8WJ_aW4mKSuMUqVHfuyMyjawsZXDC2a-RC7MW4/edit?usp=sharing

Idean konkretisointi auttoi, ja tässä vaiheessa totesin myös materiaalin tekijän ja (materiaalin lisäyksen) päivämäärän olevan hyödyllisiä tietoja.

Tuskastuin kuitenkin nopeasti Google Sheetin rajallisuuteen, ja lähdin tutkimaan muita vaihtoehtoja. Tässä vaiheessa pyysin myös Pelikasvattajien yhteisöltä apua, niin omilta työkavereiltani kuin myös laajemmalla Pelikasvattajien verkostolta Discord-alustalla. Toisille idean selittäminen auttoi selventämään ja konkretisoimaan ideaa lisää, ja sainkin ehdotuksen alustaksi Pelikasvattajien verkostosta.

Etsin useita eri vaihtoehtoja, ja pohdin niiden hyviä sekä huonoja puolia.

Alla olevassa taulukossa pohdintojani:

Alustan nimi	Hyvät puolet	Huonot puolet
Google Sheets	<ul style="list-style-type: none"> + Ilmainen, helposti ja kaikille saavutettavissa + Helppo järjestellä ja organisoida tietoa + Voi liittää myös muihin Googlen tuotteisiin, esim. täyttää materiaalin tiedot Formsin kautta, joka syöttää tiedot Sheettiin 	<ul style="list-style-type: none"> – Käytettävyyden ja erityisesti visuaalisen miellyttävyyden rajat tulevat nopeasti vastaan – Vaatii Google-tilin (joka on ilmainen ja monella jo käytössä)
Nettisivut	<ul style="list-style-type: none"> + Lähes rajattomat mahdollisuudet + Paljon erilaisia vaihtoehtoja käytännön toteutukseen (tee-se-itse tai valmispohja kotisivukoneelta) + Toteutuksesta riippuen ei vaadi tiliä tai kirjautumista käyttämiseen 	<ul style="list-style-type: none"> – Vaatii resursseja ylläpitoon (joita minulla ei ole) – Vaatii taitoa tehdä ja ylläpitää (jota olisi, mutta ei aikaa)
Basecamp	<ul style="list-style-type: none"> + Hyvät ja monipuoliset mahdollisuudet + Voi keskustella + Hyvät mahdollisuudet linkittää tai integroida muita/muihin tuotteisiin tai alustoihin 	<ul style="list-style-type: none"> – Tähän tarkoitukseen organisointi voi olla vaikeaa – Maksullinen (opettajille ilmainen luokkakäyttöön)
Discord	<ul style="list-style-type: none"> + Hyvät ja monipuoliset mahdollisuudet keskusteluun + Ilmainen + Valmiiksi tuttu useimmille pelikasvatuksen alalla 	<ul style="list-style-type: none"> – Käytettävyys ei välttämättä aukea kaikille heti – Tiedon organisointi hankalaa
Padlet	<ul style="list-style-type: none"> + Ilmainen jäsenyysvaihtoehto + Visuaalisesti miellyttävä + Rajaton määrä tekijöitä + Hyvä tuki erilaisille liitteille tai integroinneille 	<ul style="list-style-type: none"> – Ilmaisella jäsenyydellä max 3 padlettia – Organisointimahdollisuuksia on

Kiitos Padlet-ideasta Minna Koirikivelle Pelikasvattajien verkoston Discordissa!

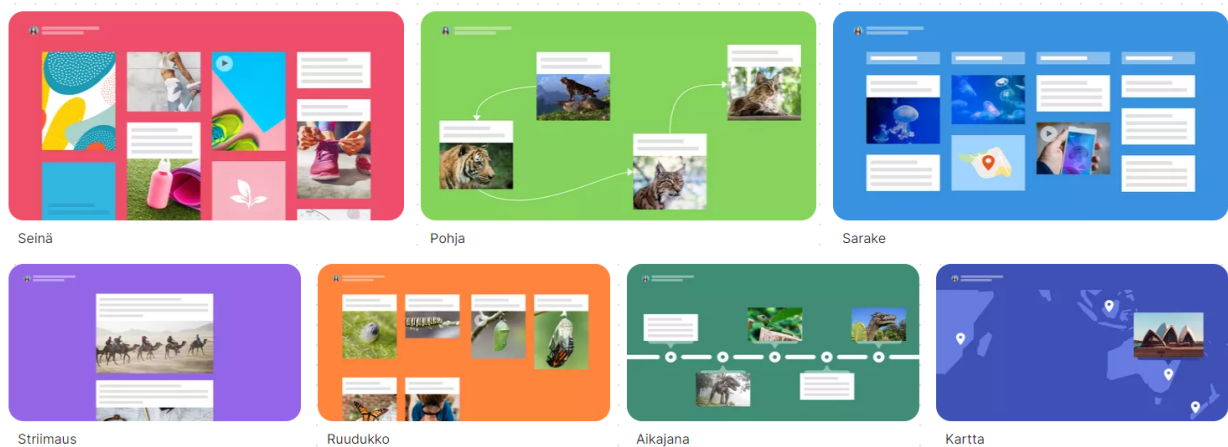
Päädyin lopulta Padlet-alustaan, <https://padlet.com/>.

Siitä alkoi vimmattu ideointi, testaus, sekä kehitystyö.

Ensin muunsin esimerkkilisäyksen aiemmin mainitusta Google Sheetistä Padlettiin.

Saatuani alustalle sisältöä, jonka kautta testata Padletin ominaisuuksia paremmin, lähdin kokeilemaan sen eri asetteluja.

Kuva 3: Kuvankaappaus <https://padlet.com/> etusivulta Padletin asetelmista.



Kokeilin Pohja-asetelmaa, mutta sen käytettävyys oli monimutkainen, joskin se olisi ollut helpompaa saada toimimaan vaakarivinä.

Sarake-asetelma tuntui demossa käytetyn Google Sheetin kaltaisena loogisimmalta vaihtoehdolta. Totesin kuitenkin nopeasti sekä itse kuin myös testaajiksi värväämieni ystävien kautta, että Padletin toiminnallisuuden takia se ei toimi Google Sheetin kaltaisesti vaakariveittäin tiedon lisäämiseen. Pystysuuntaisesti Sarake-tyylin käyttäminen taas tuntui ahtavan tietoa liian pieneen tilaan.

Striimaus-asetelma oli seuraavana vuorossa. Hylkäsin sen testaajien todettua, että jo muutamasta esimerkistä tuli liikaa selattavaa, ja sivusta tulisi liian pitkä.

Kartta- ja Aikajana-asetelmiin tutustuin, mutta ne eivät mielestäni sopineet tähän tarkoitukseen niiden muodon vuoksi. Aikajana olisi voinut toimia, mutta lähinnä vaakarivinä, ja rajallisella käytettävyydellä.

Jäljelle jäi enää Seinä- ja Ruudukko-asetelmat. Aloin ensin testaamaan Ruudukko-asetelmaa, mutta lisäysten siirtely sekä järjestely ei miellyttänyt minua sen temppuilla ja käyttäytyä toisin kuin olisin halunnut. Testaus kannatti tässäkin tapauksessa.

Lopullisena asetelmana oli siis Seinä. Testasin esimerkkinä ja materiaalin tietokriteerini myös testaajiksi pyytämällä ystäväilleni, ja he olivat samaa mieltä kanssani. Heidän palautteensa perusteella lisäsin eri tyyppisille materiaaleille eri värejä luottavuutta helpottamaan.

Seuraavassa luvussa esittelen tekemäni alustaa ja sinne lisäämiäni harjoitteita.

4. ALUSTA HARRASTUSTOIMINNAN HARJOITTEIDEN KERÄÄMISELLE

Alustan voi nähdä osoitteessa <https://padlet.com/pakarinsara/tn16m7ybk1cc5vw> . Otsikon alapuolella on lyhyt kuvaus Padletista ja värikoodien selitykset, sekä lyhyt ohje siihen, miten hakea jotakin Padletista.

Ensimmäisenä Padletissa on esimerkkilisäykset kullekin materiaalityypille, eli:

1. Kirjoitettu harjoite (esim. harjoitukset, pelit, leikit ja tehtävät), valkoinen väri
2. Linkit (esim. blogit, artikkelit, nettisivut, Drive-linkit), keltainen/oranssi väri
3. Kirjallisuus, vihreä väri

Esimerkit ovat suureksi osaksi täysin keksittyjä, sekä harjoitteen osalta myös täydennystekstiä (Lorem Ipsum-teksti). Kirjallisuuden esimerkki on oikea kirja, jonka löysin googlamalla. Esimerkkien käytäntö-osion vastaukset ovat keksittyjä esimerkkejä.

Käyn seuraavaksi lyhyesti läpi harjoitteet, jotka olen lisännyt tähän Padlettiin.

Linkkien kautta pääsee näkemään harjoitusten esimerkkikuvat sekä tarkemmat tiedot ja kuvaukset:

1. <https://padlet.com/pakarinsara/tn16m7ybk1cc5vw/wish/2391687613>

Tunteita tutuksi pelaamalla-rakennusharjoitus on useiden eri teemaisten Minecraft-peliä käyttävien harrastusryhmien kanssa tekemäni harjoite etänä. Siinä opetellaan pelin kautta tunnistamaan ja ilmaisemaan omia tunteita, joka on tärkeä tunnetaito kaikenikäisille.

Sisällytin sen kuvaukseen myös ohjeen, jonka voi antaa harrastajalle.

2. <https://padlet.com/pakarinsara/tn16m7ybk1cc5vw/wish/2391692101>

Aiheesta aineeksi-rakennusharjoitus on harjoite, jota olen soveltanut jo useita vuosia eri aiheisten, ikäisten ja taustaisten harrastusryhmien kanssa Minecraft-pelin parissa etänä ja paikan päällä. Olen myös opettanut sitä muille työkavereilleni.

Harjoituksessa rakennetaan luovasti, jolloin mielikuvitus sekä luovuus kehittyvät pelin kautta.

Tehtävän voi teettää yksin, mutta se on myös erinomainen ryhmä- tai paritehtävä ryhmäytystä tarvitsevalle ryhmälle tai yhteistyön harjoitteluun.

Ohjaajalla on laajat mahdollisuudet soveltamiseen: rakennusaihe voi olla mitä vain, jonkin teeman mukainen (esim. halloween tai joulu), tai kerran aihetta palveleva/opettavainen (esim. ryhmäytyksessä eläin, josta molemmat pitävät).

3. <https://padlet.com/pakarinsara/tn16m7ybk1cc5vw/wish/2391721587>

Toisen saappaissa-harjoitusta olen tehnyt lapsien kanssa
Minecraft-harrastusryhmissä etänä.

Tehtävässä opetellaan pelaamisen kautta mitä empatia tarkoittaa, ja lasten iän sekä kehitystason mukaan keskustellaan aiheesta.

Tehtävää voi soveltaa hyvin myös ryhmäytys- tai tutustumistehtäväksi (saappaan sijasta voidaan rakentaa myös vaikkapa oma huone).

4. <https://padlet.com/pakarinsara/tn16m7ybk1cc5vw/wish/2391765488>

Paripelaamista-harjoitusta voi tehdä vain silloin, kun osallistujat ovat paikan päällä samassa tilassa. Olen toteuttanut harjoitusta pääosin

Esports-harrastusryhmissä vanhempien lasten ja nuorten kanssa.

Harjoituksessa harjoitellaan kommunikaatiota ja yhteistyötä.

Harjoitus tehdään pareissa (tai max 3 hengen ryhmissä).

Toinen käyttää näppäimistöä, ja toinen hiirtä & kuulokkeita (kolmen ryhmässä kolmannella on kuulokkeet). Kuulokkeita käyttävän tulee muistaa kertoa tärkeät kuulemansa äänet toiselle.

Harjoitusta voi soveltaa mihin tahansa peliin.

Lisäksi olen kerännyt alustalle mielestäni hyödyllisiä muita materiaaleja, kuten linkkejä ja kirjallisuutta.

5. POHDINTAA ALUSTAN JATKOKEHITYKSESTÄ

Tässä luvussa pohdin alusta asti mielessäni pyörinyttä jatkokehitysideaa alustalle: olisi hienoa, jos kaikki voisivat lisätä materiaalia alustalle, ja siitä voisi kehittää kaikille harrastusohjaajille avoimen ja hyödyllisen kirjaston materiaalia.

Pelikasvatus on kokonaisuutena alana suhteellisen nuori, mutta nopeasti kehittyvä. Tieto on joko vähäistä tai hajanaista, ja alalla on vasta muutamia “kattotoimijoita”, kuten Pelikasvattajien verkosto.

Myös muilla harrastusaloilla materiaalien hajanaisuus on yleinen vaiva, ja uskon, että kehitysideasta voisi olla hyötyä myös monille muille harrastusohjaajille minun tai muiden pelikasvattajien lisäksi.

Tähän mittakaavaan ja alkumuodoksi valitsin Padletin, mutta nettisivujen luominen joko omaksi kokonaisuudeksi tai jonkin toisen kokonaisuuden alle olisi hienoa. Muotoilin useita kohtia Padletistani myös sitä silmällä pitäen, että myös muut voisivat lisätä sinne materiaalia: Kuvaus, esimerkkilisäykset, materiaalien kuvaukset, sekä tietysti Padletin asetukset.

Tein myös jo kahdelle toiselle harrastusalalle jo demoon (em. Google Sheets) osiot, ja tein niille myös Padletit esimerkkeineen:

Liikunnalliset harrastukset: <https://padlet.com/pakarinsara/lpq78f2ic9gjfchp>

Taideharrastukset: <https://padlet.com/pakarinsara/nhy6tr1ndr1tqatx>

Ilmaisella Padlet-jäsenyydellä voi tehdä vain kolme Padlettia, ja tiedostan Padletilla olevan myös rajansa. Tämän kehittämistehtävän tarkoitukseen se on kuitenkin yksi järkevimmistä elleiärkevin vaihtoehto.

Mikäli ideaa lähtisi kehittämään eteenpäin, nettisivujen luominen olisi todennäköisesti paras vaihtoehto alustalle. Niiden luomisessa ja kehityksessä vain taivas on rajana, ja alustan organisointia, visuaalista ilmettä sekä muita osa-alueita saisi kehitettyä nopeasti eteenpäin.

Minulla ei ole valitettavasti resursseja luoda eikä ylläpitää nettisivuja tarkoitukseen, mutta **olis in kiinnostunut kehittämään ideaa eteenpäin jonkun/joidenkin toisten kanssa.**

Lopuksi toivon, että jo tässä muodossaan kehittämistehtäväni tuo lisää materiaalia, inspiraatiota ja ehkä iloakin toisille pelikasvattajille. Kuulen myös mielelläni siitä, jos harjoituksia on joku muukin kokeillut käytännössä, tai ideoista niihin liittyen. Ihmisillä on tapana usein suojella omia ideoita ja keksintöjään, mutta kuten lapsille niin usein opetamme harrastuksissa: yhteistyössä on voimaa.



Kuva 4: Pelaajajoukkue Overwatch-peliturnauksessa Kotona+Kameon 2019-messuilla (Sara Pakarinen/Spphotographing, 2019)

LÄHTEET

Verkkolähteet:

Pakarinen, S. (2022). *Demo - alusta harrastusohjaajille tehtävien jakamiseen.*

Google Sheets.

https://docs.google.com/spreadsheets/d/19rWrQ8WJ_aW4mKSuMUqVHfuyMyjawsZXDC2a-RC7MW4/edit?usp=sharing

Pakarinen, S. (2022). *Digitaalisten harrastuksien materiaalia.* Padlet.

<https://padlet.com/pakarinensara/tn16m7ybk1cc5vw>

Padletissa löytyvän materiaalin, esim. kirjallisuuden, lähteet on eritelty kunkin kohdalla Padletin sisällä.

Pedagogisen kehittämistehtäväni saa tekijänimelläni jakaa avoimesti aoe.fi-sivustolla.