

Pelillisyyttä perehdyttämiseen – Seppo-peli digipedataitojen kehittämisessä

e-opettaja Eeva-Kaisa Laine (eEDU) &
Sanna Laukkarinen, projektipäällikkö (eEDU),
verkkopedagogiikan asiantuntija

Pelillisuus pähkinänkuoressa

- Gamification-käsite tarkoittaa pelillisten elementtien ja piirteiden yhdistämistä pelien ulkopuoliseen käyttöön.
- Esimerkiksi kyselyt, tietokilpailut, interaktiiviset esitykset ja videot sekä erilaiset laajennetun todellisuuden ja virtuaalisen todellisuuden ympäristöt ovat pelillisiä sovelluksia.
- Pelillisyyden tavoitteena on motivoida oppijoita, sitouttaa ja saavuttaa parempia oppimistuloksia.
- Pelillisyyselementtejä ovat mm. palkinnot, pisteet, suoritusmerkit, tasoajattelu, kilpailullisuus, tulostaulukot, edistymisen seurannat ja muut visuaaliset seurannat, tarinallisuus ja välitön suorituksista saatava palaute.

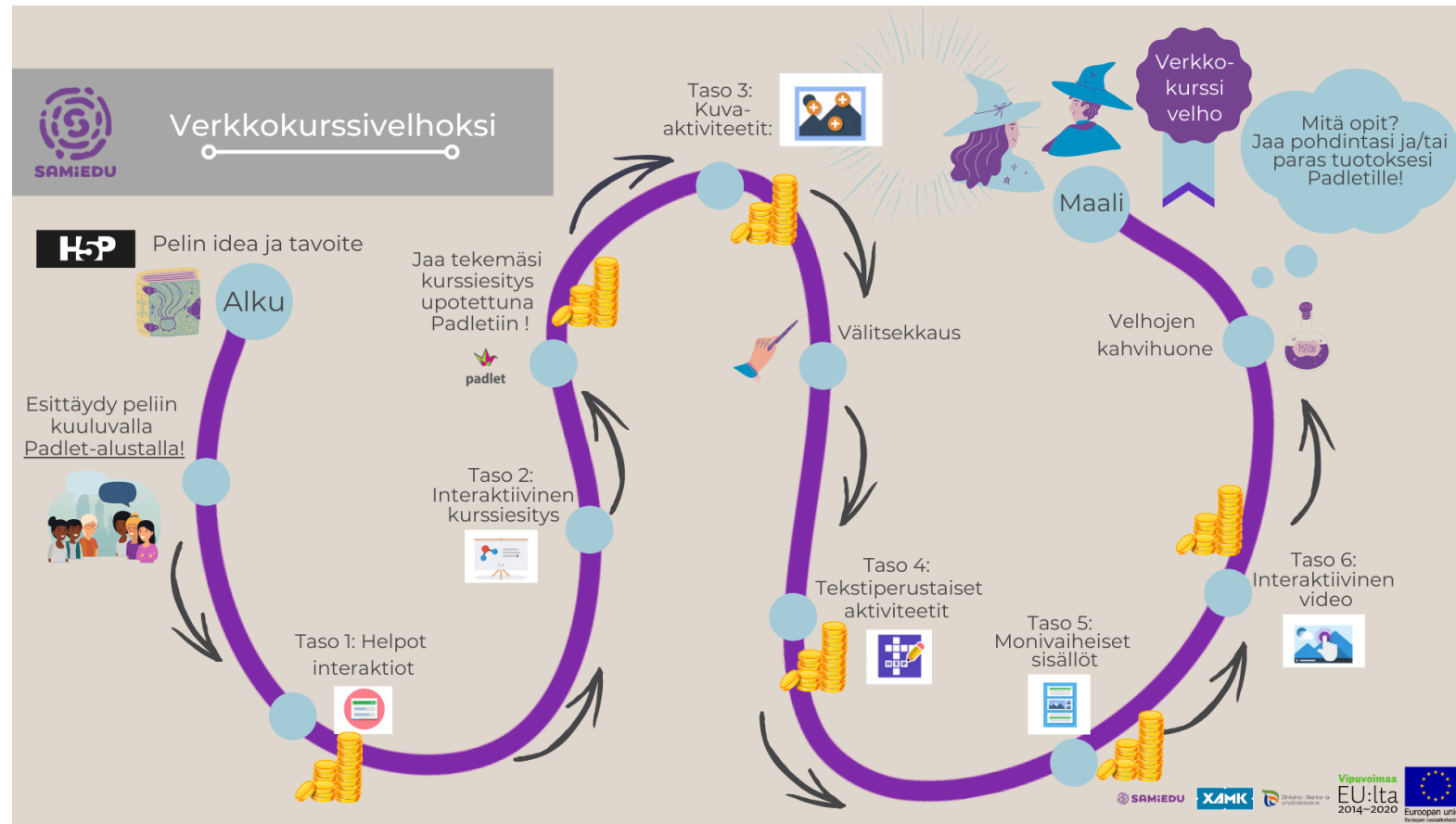
Miksi pelata ja peluuttaa?

- Pelaaminen kehittää ongelmanratkaisukykyä ja luovuutta.
- Pelaaminen on hauskaa, motivoivaa, sitouttavaa (jopa koukuttavaa), tavoitteellista ja innostavaa.
- Pelien monimediainen ja virtuaalinen ympäristö kiinnostaa ja koukuttaa monia pelaajia.
- Peleihin voi rakentaa yllätyksellisyyttä.
- Tarinallisuus kiinnostaa ja motivoi, välitön palaute on palkitseva elementti.
- Kilpailullisuus voi toimia joko motivoivana tai lannistavana elementtinä.

Verkkovelhoksi-pelitoteutus

- Verkkovelhoksi-peli – perehdytyspeli digipedagogisen H5P-työkalun käyttöön on Seppo.io-alustalle toteutettava 6-tasoinen asteittain vaikeutuva peli, joka on pelattavissa yksin tai tiiminä (kilpailuasetelma).
- Pedagoginen malli perustuu oppipoikamalliin ja tutkivaan oppimiseen.
- Pelissä oppija suorittaa tehtäviä, jotka perustuvat H5P-aktiviteettien toimintaan, suunnitteluun ja rakentamiseen editorilla.
- Opetusmateriaalina videoita, kuvia ja tekstejä.
- Oppimisaktiviteeteissa korostuvat havainnointi ja mallista oppiminen sekä tutkiva oppiminen omien kokeilujen kautta.
- Pelissä motivaattoreina toimivat osaamismerkit ja kertyvä pistesaldo karttuvien digitaitojen lisäksi.

Miltä peli näyttää?



Missä peliä voi pelata?

- Peli toimii selaimessa ja sitä voi pelata osoitteessa <http://play.seppo.io>. Syötä PIN-koodi F96741.
- Peli on suunniteltu ja toteutettu osana eEDU-Verkko-oppimisen kehittäminen –hanketta (ESR)
- Peli on Ammattiopisto Samiedun Eeva-Kaisa Laineen ja Sanna Laukkarisen kehittämistehtävä HAMK:n järjestämään Gamification-täydennyskoulutukseen.