JYX JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO UNIVERSITY OF JYVÄSKYLÄ

This is a self-archived version of an original article. This version may differ from the original in pagination and typographic details.

Author(s): Kähkönen, Anna-Leena; Fagerlund, Janne; Nousiainen, Tuula; Lipponen, Sari

Title: JYUescape - pakohuone pelikasvattajana

Year: 2021

Version: Published version

Copyright: © Kirjoittajat & Jyväskylän yliopisto, 2021

Rights: CC BY 4.0

Rights url: https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

Please cite the original version:

Kähkönen, A.-L., Fagerlund, J., Nousiainen, T., & Lipponen, S. JYUescape - pakohuone pelikasvattajana. Ruusupuiston kärkiuutiset, (3). https://peda.net/jyu/ruusupuisto/uutisarkisto/3-2021/3

Ruusupuiston kärkiuutiset

KASVATUS- JA KOULUTUSUUTISIA JYVÄSKYLÄN YLIOPISTOSTA

JYUescape – pakohuone pelikasvattajana

Peliviikko on kansainvälinen teemaviikko, jonka tavoitteena on rakentaa positiivista pelikulttuuria ja vähentää pelaamiseen ja pelaajiin liittyviä ennakkoluuloja. Marraskuun alussa Jyväskylän yliopistossa järjestettiin jo viidettä kertaa tapahtuma Peliviikolle. Ruusupuiston pelikasvattajat eli ryhmä peleistä ja pelikasvatuksesta kiinnostuneita opettajankouluttajia ja kasvatustieteiden tutkijoita pääsi oppimaan ja jakamaan tietoa digitaalisen pakohuonepelin toteuttamisesta kaikille yliopistolaisille suunnatun JYUescape-pakohuoneen kautta.

JYUescape tutustuttaa pelien pedagogiikkaan

– Idea omasta virtuaalisesta pakohuonepelistä syntyi, kun tutustuimme digitaaliseen pakohuoneeseen Zoomin välityksellä Innokas-verkoston kouluttajapäivillä. Ennakkotietomme pakohuoneista oli vähäistä: Pystyisikö pakohuoneen tosiaan järjestämään virtuaalisesti toistensa kanssa yhteydessä oleville pelaajille tietokoneen välityksellä? Miten pelaajat laitetaan “huoneeseen”, josta heidän tulee paeta? Ensikokemus oli kerrassaan mukaansatempaava, ja toteutuksen yksinkertaisuus ja motivoivuus yllättivät. Digitaalisia “lukkoja” toteutettiin verkossa lomakkeilla, lukkojen “avaimia” oli kätketty tutun verkkosivun sisällön sekaan esimerkiksi salasanoiksi ja vihjeitä löytyi ruudun nurkasta, kun vain oivalsi katsoa oikeaan kohtaan, Janne Fagerlund taustoittaa.

Samanlainen pakohuone täytyi ehdottomasti tehdä itse. Ei se niin vaikeaa voinut olla – eikä ollutkaan.

– JYUescape-pakohuone ei tietenkään syntynyt ihan tuosta vain. Opimme muun muassa, että pedagogista pakohuonepeliä suunniteltaessa tärkeässä roolissa ovat sen muoto ja sisältö. Pelissä täytyy olla monipuolisia pulmia ja esteitä etenemiselle, ja toisaalta pelin pitäisi mielekkäällä tavalla tutustuttaa pelaaja haluttuun aihepiiriin, Tuula Nousiainen sanoo.

Peliviikon pakohuonepelin sisällöksi valittiin pelikulttuuriin ja pelipedagogiikkaan liittyviä tietolähteitä ja oppaita. Peli suunniteltiin näiden sisältöjen ympärille. Pelaajat saivat pakohuonepelin pulmista esimerkkejä pakohuoneen lukkojen ja vihjeiden toteutuksista. Toisin sanoen: peli tarjosi pelaajille tietopankkia pelaamisesta ja peleistä niin arjessa kuin opetuksen osana.

– Yksi JYUescape-pakohuonepeliä pelanneista opiskelijoista totesi, ettei hän “ole edes mikään pelaaja”, mutta uskoi varmasti hyötyvänsä pelillistämisen ja pelikulttuurin tuntemuksesta työssään opettajana. Tämän ajatuksen kannustamana hän olikin eräs niistä pelaajista, joka läpäisi pakohuoneen onnistuneesti ja sai nimensä Padletissa toteutettuun JYUescapen “Kunnian kirjaan”. Pelistä käteen jääneitä hyödyllisiä oppaita ja työkaluja kiiteltiin palautteessa samoin kuin mukavaa ja sopivan haastavaa ajanvietettä, Anna-Leena Kähkönen kertoo.

Pelikasvatusta opettajien ja varhaiskasvattajien koulutuksessa

– Pelit ovat merkittävä osa lasten ja nuorten mediamaailmaa, ja siksi kasvatusalan ammattilaistenkin on tärkeää osoittaa kiinnostusta pelikulttuuria kohtaan. Pelien ja niiden ympärillä tapahtuvan toiminnan kautta opitaan monenlaista aina luovasta tuottamisesta ongelmanratkaisuun ja yhteistyötaidoista digiosaamiseen, Nousiainen painottaa.

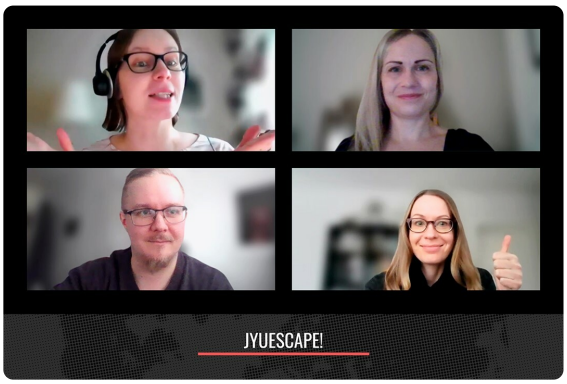
Opettaja voikin hyödyntää tätä vapaa-ajan oppimista ja oppijoiden kiinnostuneisuutta esimerkiksi laaja-alaisen osaamisen ja erityisesti ns. uusien lukutaitojen (ks. https://uudetlukutaidot.fi/) opetuksessa. Oppijoiden kanssa voidaan pakohuoneiden lisäksi paitsi pelata ja rakentaa omia pelejä, myös kirjoittaa peliarvosteluja, tuottaa pelitaidetta tai keskustella erilaisista pelimaailman ilmiöistä.

– Varhaiskasvatuksen opettajien koulutuksessa opiskelijat pääsevät itse pelaamaan erilaisia oppimista tukevia pelejä ja perehtymään ohjatusti siihen, miten pelejä hyödynnetään pedagogisesti aivan pienimpienkin lasten kanssa varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa, Sari Lipponen sanoo.

– Luokanopettajienkin koulutuksessa on jo kokeiltu sekä pelaamista että pelien rakentamista tehtävinä. Havaintomme on, että pelien tekeminen on useimmiten palkitsevaa, muttei helppoa. – Pelilukutaitokin kehittyy vain käyttämällä, Kähkönen täydentää.

Peleihin tutustumisen lisäksi kasvattajien on myös tärkeää tarkastella omia pelaamiseen liittyviä asenteitaan ja käsityksiään sekä tiedostaa oman roolinsa merkitys lasten pelikulttuurissa. JYUescape-pakohuonepeli on hyvä esimerkki siitä, kuinka kasvattajan tietoisuutta ja omaa kiinnostusta pelaamista kohtaan voidaan herätellä.

Tervetuloa siis edelleen JYUescape-pakohuoneeseen! Voit aloittaa osoitteesta https://www.sites.google.com/view/... hetkinen, minkä niminen peli olikaan kyseessä?



Kirjoittajat

FT **Anna-Leena Kähkönen** (anna-leena.m.kahkonen@jyu.fi), JYU Opettajankoulutuslaitos
KT **Janne Fagerlund** (janne.fagerlund@jyu.fi), JYU Koulutuksen tutkimuslaitos
KTT **Tuula Nousiainen** (tuula.j.nousiainen@jyu.fi), JYU Opettajankoulutuslaitos
KM **Sari Lipponen** (sari.s.lipponen@jyu.fi), JYU Kasvatustieteiden laitos

Kuvassa (ylärivissä vasemmalta) Anna-Leena Kähkönen, Sari Lipponen, (alarivi) Janne Fagerlund ja Tuula Nousiainen. Kuvat: Ruusupuiston pelikasvattajat, Martti Minkkinen.

Ruusupuiston pelikasvattajista

Löyhästi järjestäytynyt Ruusupuiston pelikasvattajat perustettiin syksyllä 2017, ja tähän saakka ryhmä onkin laajentunut jo 13 hengen joukkioksi. Ryhmän jäseniä yhdistää mielenkiinto peleihin ja pelikasvatukseen. Sen tarkoituksena on tuoda yhteen tutkijoita ja opettajia, joita kiinnostavat pelit ja pelikasvatus aihepiirinä, sekä pitää pelikasvatusteemaa yllä esimerkiksi kansainvälisellä peliviikolla. Muita aktiivisuusvaatimuksia ryhmässä ei olekaan, joten mikäli tunnet kuuluvasi joukkoon, ota yhteyttä artikkelin kirjoittajiin liittyäksesi toimintaan mukaan!

Edellinen | Palaa pääsivulle

0 kommenttia