

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

Author(s): Suur-Askola, Laura-Maija; Hämäläinen, Heli

Title: Kielitaito pelastaa zombeilta

Year: 2022

Version: Published version

Copyright: © 2022 Suomen kieltenopettajien liitto

Rights: In Copyright

Rights url: <http://rightsstatements.org/page/InC/1.0/?language=en>

Please cite the original version:

Suur-Askola, L.-M., & Hämäläinen, H. (2022). Kielitaito pelastaa zombeilta. *Tempus*, (3), 14-15.
<https://issuu.com/sukol/docs/tempus322>



4 MINUTE READ

Kielitaito pelastaa zombeilta



from Tempus 3/2022
by SUKOL ry



Jyväskylän yliopiston Kielikampuksen virtuaalisen pakopelin pulmatehtävät antavat maistiaisia maailman kielistä lukiolaisille ja aikuisille. Peli on vapaasti pelattavissa esimerkiksi kielten oppitunneilla tai itsenäisesti kotona.

TEKSTI LAURA-MAIJA SUUR-ASKOLA JA HELI HÄMÄLÄINEN KUVAT JYVÄSKYLÄN YLIOPISTON KIELIKAMPUS

Jyväskylän yliopiston Kielikampus on yhdistänyt zombiteeman virtuaalisesti pelattavaan pakopeliin. Ensimmäinen pelin tarinaa kuljettavista videoista kertoo maailman vallanneesta zombiviruksesta ja tarpeesta löytää siihen vastalääke. Pahaenteinen musiikki taustalla voimistuu. Pian pelaaja onkin jo ensimmäisen pulmatehtävän edessä.

Ongelmanratkaisua ja monikielistä viestintää

Pakohuonepelissä pelaaja pääsee testaamaan ongelmanratkaisutaitojaan, hoksottimiaan ja monikielisiä viestintätaitojaan. Pulmatehtävät saadaan pelin päähenkilönä toimivalta vahtimestarilta avunpyyntövideoina, ja videoilla vilahtelee bio- ja ympäristötieteiden laitoksen maisemia sekä päämäärättömästi vaeltelevia tai takaa-ajavia zombeja.

Pelissä ratkaistavissa tehtävissä hyödynnetään ja kehitetään kielitaitoja. Esimerkiksi yhdessä tehtävässä vahtimestari löytää zombin taskusta huonekartan, jossa huoneiden käyttäjien nimet on kirjoitettu arabialaisittain ja muutama nimi myös latalalaisin aakkosin. Näiden vihjeiden avulla pelaajat pystyvät lukemaan loputkin nimet ja siten selvittämään tehtävässä etsityn huoneen. ”Pelissä voi havainnoida sellaisia kielitaitoja, joita opiskelijat eivät välttämättä muuten osaa tunnistaa, kuten kykyä päätellä samankaltaisten sanojen merkityksiä muissa kielissä ja kykyä hahmottaa tekstien rakenteita tai tulkita uusia kirjoitusjärjestelmiä ohjeiden avulla”, tiivistää yksi pelin pääsuunnittelijoista, tuntiopettaja Reetta Niinisalo Jyväskylän yliopistosta.

Peli on alun perin suunniteltu Tutkijoiden yöhön aikuisille kielitaitoihin tutustumiseen, mutta se sopii sellaisenaan esimerkiksi uuden lukion opetussuunnitelman mukaiseen englannin ENA1-moduuliin.

Tietyn vieraan kielen osaamista ei vaadita

Next Story →
from 'Tempus 3/2

Colombia.



Cuenta tu

”Pakohuonepelin pulmissa keskitytään ongelmanratkaisuun, mutta tehtävien ratkaisu vaatii kielitaitoja, joten taidot pääsevät aidosti testiin. Minkään tietyn vieraan kielen taitoa ei tarvita”, Niinisalo summaa pelin kielivaatimuksia.

Pelissä ei siis opiskella mitään yksittäistä kieltä vaan tutustutaan todennäköisesti vähemmän tuttuihin kieliin, kuten suomalaiseen viittomakieleen ja japaniin, jolloin käsitys monikielisyydestä ja sen mahdollisuuksista voi avartua.

Jotkut pelin läpi pelanneet ovat kuvanneet peliä jopa yllättävän haastavaksi. ”Jumiinei pulmien kanssa tarvitse jäädä, sillä pelin alussa ja sen aikana on tarjolla ohjevideoita ja etenemistä helpottavia vinkkejä. Lisäksi Kielikampuksen nettisivuille on listattu tehtävien ratkaisut. Opettaja voi tarvittaessa paljastaa opiskelijoille yksittäisen tehtävän ratkaisun, jos eteneminen tyssää täysin”, ohjeistaa peliä laatinut yliopistonopettaja Heli Hämäläinen Jyväskylän yliopistosta.

Ei pelkästään hauska välipala

Yliopistonopettaja Maria Lampinen opettaa viestintä- ja kieliopinjaksoja Jyväskylän yliopistossa. Eräällä kurssilla Lampisen piti jakaa opetusryhmä kahtia suullisen kielitaidon arviointia varten, ja niille opiskelijoille, jotka eivät vuorollaan olleet arvioitavana, tarvittiin muita harjoituksia. Ratkaisuksi löytyi kollegan vinkkaama pakohuonepeli, jota opiskelijat pystyivät pelaamaan keskenään silloin, kun eivät olleet arvioitavana.

Pakohuonepeli osoittautui hauskaksi ”välipalaksi”. Lampinen kertoo: ”On kiva, että välillä opiskelijoilla voi joskus teettää jotain hauskaa ja pelinomaista. Opintojaksoissa on paljon sisältöjä, ja ’hassuttelujuttuihin’ ei ole juuri aikaa, vaikka ne voivat olla kielenoppimisen kannalta merkittäviä asioita.”

Lampinen pohtii, että pelin kautta opiskelijoille saa kevyessä muodossa tarjottua ajatusta vähäisenkin kielitaidon hyödyistä eri tilanteissa: ”Kurssimme teemana on monikielinen vuorovaikutus. Pedagogisesta näkökulmasta tarkasteltuna yhteistyö, ongelmanratkaisukyvyt ja neuvottelutaidot kuuluvat kaikilla monikielisisillä vuorovaikutuskursseilla oppimistavoitteisiin, eli ei välipalana pelattu peli nyt ihan pelkkää leikkiä ollut.”

Jyväskylän yliopistossa kirjallisuutta toista vuotta opiskelevat Leena Seppälä ja Emilia Niinivirta pelasivat Lampisen kurssilla pakohuoneen läpi pienryhmässä. Pelaaminen sujui täysin etänä Zoomissa niin, että yksi pelaajista jakoi muille peliä näytöltään.

”Joissain tehtävissä piti ihan kunnolla käyttää aivokapasiteettia ratkaisujen löytämiseksi. Oli hauska pelata porukalla. Lisäksi olin vähän yllätynyt siitä, kuinka hyvin esimerkiksi videot ja maskeeraus oli toteutettu”, Seppälä sanoo. ”Peli oli viihdyttävä, ja päättelyn avulla saattoi oppia kielistä jotain uutta. Meidän peliryhmässämme osa osasi pelissä esiintyviä kieliä, kuten viittomakieltä ja espanjaa, joten osassa tehtävistä pääsimme etenemään nopeasti. Osaa pitikin sitten pohtia pidempään”, Niinivirta jatkaa.

TUTKIJOIDEN YÖSTÄ SUURELLE YLEISÖLLE

Peli on ensimmäisen kerran julkaistu Tutkijoiden yössä vuonna 2020. Runsaasti positiivista palautetta kerännyt pakopeli päätettiin vuoden 2021 Tutkijoiden yön jälkeen tarjota vielä suuremmalle yleisölle.

Miten pääsee pelaamaan? • Peli ja sen ohjeistukset opiskelijoille ja opettajalle ovat osoitteessa kielikampus.jyu.fi/pakohuonepeli. • Peli on pelattavissa suomeksi ja englanniksi. • Pelaaminen onnistuu parhaiten tietokoneella tai tabletilla. • Peliä voi pelata yksin, mutta suosittellemme viisaiden päiden yhteen lyömistä joukkueissa. • Pelaamiseen on hyvä varata noin tunti. • Suositusikäraja on 15 vuotta.

Kielikampus on Jyväskylän yliopiston Monikielisen akateemisen viestinnän keskuksen, kieli- ja viestintätieteiden laitoksen, Soveltavan kielentutkimuksen keskuksen, opettajankoulutuslaitoksen kielipedagogiikan, Normaalikoulun ja Koulutuksen tutkimuslaitoksen yhteishanke.



More stories from this publisher:

from 'Tempus 3/2022'

Colombia.



Cuenta tu mundo

from 'Tempus 3/2022'



Musiikki raikaa kielten tunneilla

from 'Tempus 3/2022'



Korvapuusteja ja Brie-juustoa

This story is from:



Tems 3/2022

by SUKOL ry



Connecting content to people.

Issuu Inc.

Company Issuu Features

- About us
- Careers
- Blog
- Webinars
- Press
- Add Links
- Groups
- Fullscreen Sharing
- Visual Stories
- Article Stories
- Embed
- Statistics

- SEO
- InDesign Integration
- Cloud Storage Integration
- GIFs
- AMP Ready
- Video
- Web-ready Fonts

Solutions

- Designers
- Content Marketers
- Social Media Managers
- Publishers
- PR / Corporate Communication
- Students & Teachers
- Salespeople

Industries

- Publishing
- Real Estate
- Sports
- Travel