

Intoa, pelejä ja yhteistyötä – lapset Game Labin asiantuntijoina

Agora Game Labissa eivät uurasta vain aikuiset – siellä on merkitystä myös lasten mielipiteillä. Lasten kanssa työskentelyn tuloksena syntyvät pelit, joiden avulla opitaan esimerkiksi luonnontieteitä.

Agora Game Lab (AGL) kehittää lapsilähtöisiä pelinomaisia oppimisympäristöjä koulujen ja muiden yhteisöjen tarpeisiin. Oppimisympäristö tarkoittaa paikkaa tai tilannetta, jossa opitaan. Ennen oppiminen tapahtui vain koululuokissa, mutta nykyaikana digitaaliset pelit edistävät osaltaan monipuolista oppimista. Tällaisten oppimisympäristöjen suunnittelu ei kuitenkaan ole helppoa. Tutkijoiden on pohdittava samaan aikaan oppimiseen ja opetukseen liittyviä seikkoja, lasten ja opettajien mielipiteitä sekä peli- ja ohjelmistosuunnittelun näkökulmia. Koko kehitys-

prosessin ajan AGL hyödyntää parhaita asiantuntijoita – lapsia. Loppukäyttäjinä heiltä saa parhaita tietoa. Lapset ovat mukana alun ideoinnista aina prototyyppien testaamiseen asti.

– Lapset ovat olleet erittäin innoissaan päästessään vaikuttamaan oikeisiin asioihin. He ovat olleet motivoituneita osallistumaan tietäessään, että heidän mielipiteillään on merkitystä, toteaa AGL:n tutkija **Tuula Nousiainen**.

– Haasteellista on sovittaa työskentely koulujen lukujärjestykseen ja toisaalta keksiä, miten saisi parhaiten lasten ideat esille. Tätä tutkitaan meillä koko ajan, Nousiainen mainitsee. Nykyisellä kokemuksella on huomattu mahdollisimman konkreettisen tekemisen, kuten piirtämisen ja askartelun, auttavan parhaiten ideoiden esilletuonnissa.

Oppimisympäristöjä kaikenikäisille oppijoille

AGL:ssa on tällä hetkellä kolme oppimisympäristön prototyyppiä, joita

kehitetään ja joiden kehitysprosessia tutkitaan. Ensimmäinen prototyyppi on päiväkotij- ja ala-aste – ikäisille suunnattu tietokonepohjainen Talarius lautapeli-rakennussarjan, jonka avulla koululaiset voivat opettajan ohjauksessa itse suunnitella, tehdä ja pelata lautapelejä.

Koko kehitysprosessin ajan AGL hyödyntää parhaita asiantuntijoita – lapsia. Loppukäyttäjinä heiltä saa parhaita tietoa.

Toisena prototyyppinä on luonnontieteellinen simulaatio GameWorld 5.-9. luokkalaisten.

– Eräs tällä hetkellä kehitettävä prototyyppi on virtuaalinen oppimisympäristö. Virtuaalisuus, tutkija **Jenni Kaisto** kertoo. Virtuaalisuus on tarkoitettu opetuskäyttöön, erityisenä kohderyhmänä



GameWorld auttaa luonnontieteellisten ilmiöiden havainnollistamisesta ja opettamisesta simulaation avulla.

toisen asteen oppilaat, mutta se on samalla kaikille avoin verkkoympäristö. Virtuaalisuuden tarkoitus on myös tukea oppilaitosten ympäristökasvatusta ja toimia apuna suoluonnosta kiinnostuneille.

Ei yksin vaan porukassa

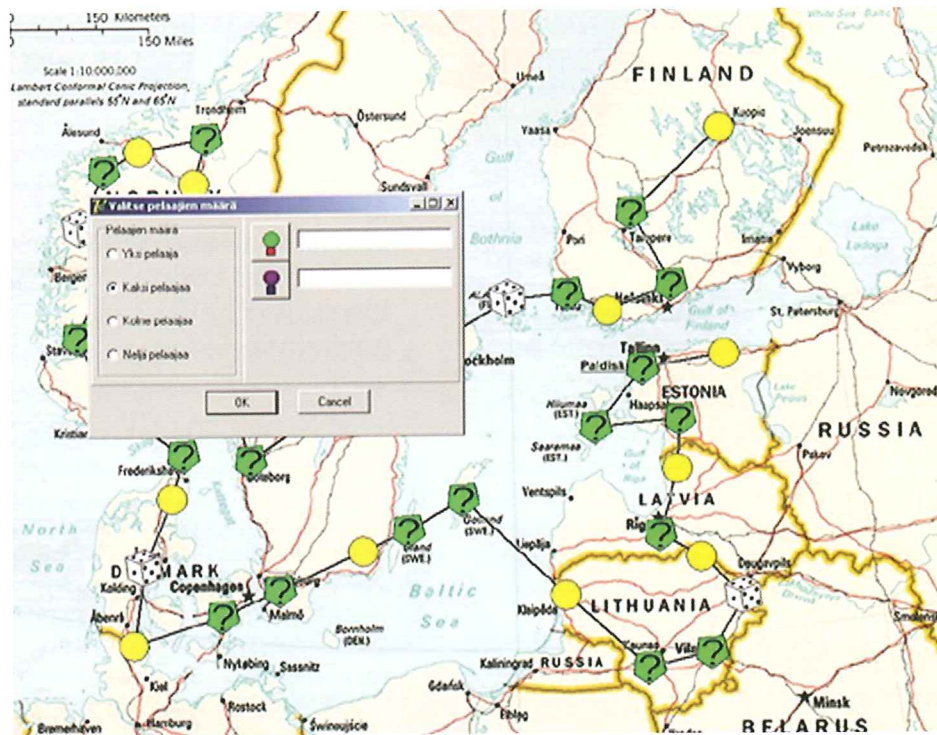
Pelinomaisten oppimisympäristöjen tarkoitus ei ole ainoastaan opettaa lapsille kouluaineita, vaan ennen kaikkea motivoida ja innostaa oppimiseen sekä kehittää lasten ajattelun taitoja ja yhdessä toimimista.

“Pelien hyödyntäminen oppimisen apuna voi toivottavasti myös vaikuttaa myönteisesti pelaamiseen kohdistuviin, usein hyvin kielteisiin, asenteisiin”

– Oppimispelissä on tarkoitus pelata yhdessä. Tekemisen lomassa opitusta voi-

daan keskustella ja sitä kautta edistää oppimista. Pelien hyödyntäminen oppimisen apuna voi toivottavasti myös vaikuttaa myönteisesti pelaamiseen kohdistuviin, usein hyvin kielteisiin, asenteisiin, toteavat AGL:n tutkija Antti Kirjavainen ja johtaja Marja Kankaanranta.

Teksti: PÄIVI KANNELNIEMI
Kuvat: AGORA GAME LAB



Talarius on opetuksen tueksi kehitetty ohjelma, jonka avulla voidaan suunnitella ja luoda lautapelien kaltaisia tietokonepelejä. Talariusella koululaiset voivat itse tehdä pelilautoja ja kysymyssarjoja sekä pelata tekemiään pelejä. Idea on lähtöisin suoraan erään Jyväskylän normaalikoulun opettajalta. Talarius opettaa yhteistoiminnallisuutta, sosiaalisia vuorovaikutustaitoja, ongelmaratkaisutaitoja ja tietokoneen käytön perustaitoja. Talariusta on suunniteltu ja testattu alusta lähtien koululuokkien kanssa.

Serious Games - uudenlainen asenne pelaamiseen

Erilaisten digitaalisten pelien lisääntynyt käyttö on viihteellisen pelitoiminnan lisäksi tuonut mukanaan pelinomaisten toiminnallisuuden hyödyntämisen eri tavoin esimerkiksi oppimiseen ja erilaiseen tavoitteelliseen yhteistoimintaan. Tällaisia ensisijaisesti hyödyllisiin käyttötarkoituksiin kehitettyjä pelejä kutsutaan yksinomaan viihdepelien vastakohtana kansainvälisesti nimellä Serious Games.

Serious Game ei viittaa käyttäjän kokemaan vakavuuteen sitä pelattaessa, vaan se eroaa viihteellisestä pelistä käyttötarkoituksensa ja tavoitteidensa kautta.

– Serious Games käsitteen –alle kuuluvia pelityyppejä ovat esimerkiksi terveyspelit, opetuspelit, koulutuspelit, liikuntapelit, armeijan strategiapelit, julkisen hallinnon pelit sekä mainospelit, määrittelevät Agora Game Labin (AGL) tutkijat Antti Kirjavainen ja Tuula Nousiainen.

Yksinkertaisimmillaan Serious Game voi olla vaikkapa autolla ajaja opettava simulaatio tai kielten oppimiseen liittyen sanavaraston harjoittelu kännykkäpelillä. Tällaiset pelit voivat jonkun tietyn taidon opettamisen ohella auttaa pelaajaa myös kehittämään tunteiden käsittelyä, sosiaalisia suhteita, luovuutta sekä vahvistamaan itsetuntoa.

Koska erityisesti nuorisoo käyttää pelaamiseen paljon aikaa, saadaan Serious Games -pelien kautta pelaamiseen mukaan myös hyötyaspekti. Tulevaisuuden mahdollisuuksia ovat mobiililaitteille kehiteltävät Serious Games -pelit, jolloin esimerkiksi nykyisille television viihteellisille kännykkäpeleille saadaan vastapainoa.

Pelialan yrityksille Serious Games voi tarjota aivan uusia markkinoita ja kohderyhmiä, joten tutkimustulokset kiinnostavat kovasti alan toimijoita ympäri maailmaa. Agora Game Labin johtajan dosentti Marja Kankaanrannan mukaan Serious Games -tyyppiset pelit ja oppimispelit

edellyttävät uudenlaista liiketoiminta-ajattelua ja liiketoimintasuunnitteluun tullaan entistä enemmän paneutumaan keskeisenä osa-alueena kehitystyötä.

AGL järjesti syksyllä 2005 ensimmäinen Nordic Serious Games seminaarin, jossa eri maiden alan asiantuntijat kokoontuivat jakamaan ideoita ja oppimaan toisiltaan. Seminaarin tavoitteena oli myös käynnistää pohjoinen Serious Games -verkosto. Kankaanrannan mukaan vuonna 2006 yksi AGL:n toiminnan painoalueista on juuri verkottumisen ja seminaarien kautta eri kohderyhmien tietoisuuden lisääminen Serious Games -sovelluksista. Tarkoituksena on myös tutkia pelisovellusten käyttötapoja ja -kokemuksia sekä kehittää uudenlaisia sovelluksia alueelle.

Teksti: SINI RIEKKI