

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

**Author(s):** Kajander, Kati; Mäntylä, Katja; Ahlgren, Anna-Kaisa; Keskinen, Taija; Tiainen, Lilli

**Title:** Pelillistä kielitietoisuutta nuorten arkeen : Häng med i svängarna!

**Year:** 2020

**Version:** Published version

**Copyright:** © Kieliverkosto ja kirjoittaja, 2020

**Rights:** CC BY 4.0

**Rights url:** <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

**Please cite the original version:**

Kajander, K., Mäntylä, K., Ahlgren, A.-K., Keskinen, T., & Tiainen, L. (2020). Pelillistä kielitietoisuutta nuorten arkeen : Häng med i svängarna!. *Kieli, koulutus ja yhteiskunta*, 11(7). <https://www.kieliverkosto.fi/fi/journals/kieli-koulutus-ja-yhteiskunta-joulukuu-2020/pelillista-kielitietoisuutta-nuorten-arkeen-hang-med-i-svangarna>



# Pelillistä kielitietoisuutta nuorten arkeen: Häng med i svängarna!

**Häng med i svängarna – på svenska! (2018–2020) on Svenska Kulturfondenin rahoittama Hallå!-hanke, jonka tavoitteena on lisätä yläkoululaisten tietoisuutta ruotsin kielestä. Erityisesti haluamme innostaa oppilaita havaitsemaan ruotsin käytön mahdollisuudet omassa arkielämässään ja siten ylläpitää kiinnostusta myös oppilaiden siirtyessä toiselle asteelle ja myöhemmin työelämään. Hankkeessa kehitetään interaktiivista mobiilipeliä, josta kerromme tässä artikkelissa. Artikkelin lopussa kerromme, miten ilmaisen pelin voi ladata itselleen. Hankkeen verkkosivuilla on myös videoita, joita voi hyödyntää oppilaiden motivoinnissa.**

Julkaistu: 2. joulukuuta 2020 | Kirjoittanut: Kati Kajander, Katja Mäntylä, Anna-Kaisa Ahlgren, Taija Keskinen ja Lilli Tiainen



Kuva: Aku Mäkelä

## Taustaa

Kielten opiskelun aloittamiseen aiemmin sekä kielten opintoihin lukiossa on viime vuosina panostettu opetussuunnitelmissa ja tuntijaossa, mutta yläkoulu on jäänyt väliinputoajan asemaan. Esimerkiksi ruotsin aikaistaminen alkamaan 6. luokalta on useassa kunnassa merkinnyt sitä, että yläkoulussa ruotsin opintoihin tulee jopa vuoden tauko, joka on vahingollinen sekä oppilaiden motivaatiolle että kielitaidolle. Kun oppitunteja on vain minimimäärä ja opetuksessa pitkiäkin taukoja, unohtuvat jo opitut asiat. Kielitaitoa pitää käyttää, jotta se karttuu tai edes pysyy yllä. Oppilaille mielekkäällä tekemisellä saadaan ylläpidettyä ja kehitettyä motivaatiota ja herätettyä kiinnostusta käyttäen vierasta kieltä myös arkielämässä ja vapaa-ajalla. Niitä etuja, joita kielten opetuksen varhentaminen tuo, ei saa hukata yläkouluvaiheessa, vaan kieliä pitää tarjota murrosikäisille heitä motivoivilla, kielitietoisuutta ja omaehtoista oppimista edistävillä tavoilla.

Kieliä omaksutaan käyttämällä niitä itselle merkityksellisissä tilanteissa. Kielen tulisikin olla osa oppilaan arkea, harrastuksia ja mielenkiinnon kohteita, eikä vain aine, joka tulee vastaan oppitunnilla. Nykynuoret viettävät paljon aikaa pelien parissa ja siksi on luontevaa, että ne ovat osa myös kieltenopetusta. Oppimisen ilo ja mielihyvän kokemuksen luominen ovat tärkeitä opetuksen tavoitteita, sillä ne kehittävät oppilaan valmiutta ja kykyä ottaa riskejä (POPS 2014, 17). Oppilaan oman luovuuden hyödyntäminen sekä yhteistyötaidot ovatkin nousseet merkityksellisiksi seikoiksi oppimisen ilon kannalta (esim. Pyykkö 2014).

Häng med i svängarna – på svenska! -hankkeessa kehitetään peruskouluikäisille suunnattua interaktiivista ja juonellista ruotsinkielistä mobiilipeliä, jonka tavoitteena on innostaa ruotsin opiskeluun, kehittää kielitietoisuutta sekä oman oppimisen pohdintaan. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteisiin (2014) on kirjattu seitsemän laaja-alaisen osaamisen aluetta, joista hankkeemme kannalta keskeisimpiä ovat ajattelu ja oppimaan oppiminen (L1), monilukutaito (L4) sekä tieto- ja viestintäteknologia (L5). Pelillisuus mainitaan opetussuunnitelmassa yhtenä oppimista tukevana työtapana. Hankkeemme tarjoaa oppilaille pelin muodossa kielenkäyttö- ja oppimistilanteita nuorten maailmasta sekä tutustuttaa heitä ruotsinkieliseen kulttuuriin ja kielialueeseen. Pelin tehtävät, jotka toistaiseksi ovat kirjallisia, ovat ruotsinkielisiä. Pohdintatehtävät ja vihjeet puolestaan suomenkielisiä.

## Peliä kehittämässä

Hankkeessa kehitetty peli muistuttaa mitä tahansa digitaalista peliä. Se koostuu Tukholmaan sijoittuvista tehtäväkokonaisuuksista ja nuorten arjesta tutuista tilanteista. Oppilas voi edetä pelissä itsenäisesti tai kavereiden kanssa samaan tahtiin, jokainen pelaa peliä omalla laitteellaan. Pelin tehtävät perustuvat voimassa olevan perusopetuksen opetussuunnitelman perusteisiin (2014). Pelin

avulla kehitetään paitsi oppilaan kielitaitoa, poislukien suullinen, myös hänen kielitietoisuuttaan oppilaan seikkaillessa ruotsinkielisessä virtuaalimaailmassa. Pelin maailma on ensisijaisesti ruotsinkielinen, esimerkiksi kaikki pelin hahmot puhuvat pelaajalle ruotsia ja kahvilan menu on ruotsiksi, mutta pelaajan sisäinen pohdinta ja vinkit pelaamiseen ovat lisäksi suomeksi, jotta pelaaminen olisi sujuvaa. Tavoitteena on tukea oppijan oman toimijuutta ja siten myös elinikäistä oppimista.

Oppilaan kokemus osallisuudesta ja siitä, että hän yhdessä toisten kanssa voi vaikuttaa oman koulu yhteisönsä toimintaan ja hyvinvointiin, nähdään tärkeänä osana oppimisprosessia (POPS 2014). Hankkeessamme oppilaat on otettu mukaan pelin suunnitteluun ja kehittämiseen. Näin he pääsivät osaksi isompaa kokonaisuutta ja vaikuttamaan paitsi omaan, myös muiden kielenoppimiseen.

Pelin suunnitteluprosessissa oli mukana viisi eri 8. luokkaa Jyväskylän seudulta. Oppilailta kysyttiin mielipiteitä sekä yleisesti hyvästä pelistä ja pelaamisesta että tarkemmin juuri meidän pelistämme. Oppilaat vastasivat kysymyksiin siitä, millainen peli on heidän mielestään hauska ja kiva pelata ja mikä siihen vaikuttaa. Monet mainitsivat, että pelin tulisi olla sopivan haastava, eli tehtävien tulisi mielenkiintoa ylläpitäviä, mutta ei kuitenkaan liian vaikeita eikä liian helppoja.

Tämän jälkeen näytimme oppilaille pelistä tehtävän, jonka teemana on kahvilassa asioiminen. Tehtävään tutustuttuaan oppilaat saivat kommentoida, mikä heidän mielestään pelissä oli hyvää ja mikä vaatii vielä kehittelyä. Hyvää oli se, että pelaaja pystyy pelissä tekemään arkielämän asioita ja keskustelemaan pelin hahmojen kanssa. Oppilaat toivoivatkin peliin lisää reaali maailman tilanteita ja tekemistä, kuten hampurilaisten kasaamista ja pizzan leipomista. Oppilaat pitivät pelissämme siitä, että pelin maailmassa on mahdollisuus seikkailla ympäristössä ja tutkia paikkoja. Oppilaita kiinnosti myös ympäristön suojeleminen ja siihen liittyvät käytännön teot, kuten eräs oppilaista ilmaisi seuraavasti: *”Tehtäväksi auttaa roska-autonkuljettajaa keräämään tietty määrä roskia, jotka levisivät ympäri katua ja lajitella roskat.”* Lisäksi paljon toivottiin perinteisiä tehtävämuotoja, kuten luetun ymmärtämistä sekä ongelmanratkaisu- ja monivalintatehtäviä. Näitä löytyy pelistä leikkisällä vivahteella upotettuna toivottuihin reaali maailman tilanteisiin, sillä pelaaja pääsee esimerkiksi elokuvateatterissa ratkomaan elokuvien aikatauluongelmaa sekä kahvilassa auttamaan kahvilan työntekijää hintalappujen mentyä sekaisin

Oppilaat toivoivat erityisen paljon jotakin tapaa seurata omaa edistymistä pelissä, esimerkiksi eri taitotasojen saavuttamisen kautta tai tienaamalla jonkinlaista valuuttaa tai palkintoja suoritetuista tehtävistä. Valuutalla voisi esimerkiksi muokata omaa hahmoa tai ostaa joitakin etuja, kuten menopelin tai lemmikin. Vastauksissa korostui oppilaiden halu päästä vaikuttamaan peliin myös itse pelikokemuksen aikana, esimerkiksi luomalla oman hahmon tai rakentamalla pelin ympäristöä. Huomioimme tämän palautteen pelin suunnittelussa, sillä koimme sen lisäävän oppilaiden motivaatiota pelin pelaamiseen ja siinä etenemiseen. Tällä hetkellä pelissä voi tienata reaali maailman tavoin palkaksi kolikoita suoritetusta työstä, ja niitä voi käyttää esimerkiksi

kahvilassa asioimiseen. Tavoitteenamme on, että pelaaja pääsisi aluksi valitsemaan mieleisensä hahmon pelaamista varten, vaikka hahmon muokkaaminen pelin aikana ei toistaiseksi ole mahdollista.

Oppilaiden vastauksissa toistuivat toivomukset päästä pelaamaan peliä yhdessä kavereiden kanssa verkon kautta, minkä lisäksi oppilaat toivoivat peliltä sosiaalisen median sovellusten ominaisuuksia, kuten kaverien kanssa viestittelyä tai oman sisällön julkaisemista pelin sisällä. Näihin toiveisiin emme ole toistaiseksi vastanneet osin teknisten rajoitteiden vuoksi. Lisäksi ne sisältävät omat sudenkuoppansa, kuten nettikiusaamisen riskin. Haluamme tarjota jokaiselle pelaajalle mielekkään kieltä ja kulttuuria yhdistelevän kielenkäyttötilanteen ja pelikokemuksen sekä työkalun harjoitella kielenkäyttöä turvallisesti ja huoletta, emmekä niinkään uutta sosiaalisen median alustaa tai verkkopeliä.

## Pelin rakenne

Pelin maailma rakentuu Tukholman sataman ja keskustan pääkadun ympäristöön. Peli on tarinajohtoinen avoimen maailman peli eli pelimaailmassa voi seikkailla vapaasti omaan tahtiin, minkä lisäksi pelaajalla on juonena ja tukena pelin kehyskertomus. Pelin tehtävät sijoittuvat satamaan ja keskustan paikkoihin, kuten kahvilaan, vaatekauppaan, elokuvateatteriin ja kirjastoon.

Pelaaja aloittaa pelin Tukholman satamasta, jonne hän saapuu koiransa kanssa tapaamaan ruotsalaisia ystäviään. Valitettavasti pelaajan koira katoaa sataman vilskeessä, ja pelaajan tavoitteena onkin selvittää kadonneen koiransa olinpaikka. Suorittamalla erilaisia tehtäviä pelaaja saa vihjeitä koiran sijainnista. Koiran etsiminen on pelin pääjuoni, mutta pelaaja voi myös seikkailla pelimaailmassa suorittamassa pienempiä tehtäviä ja keskustelemassa ohikulkijoiden kanssa, luonnollisesti tietenkin ruotsiksi.



Kuva: Aku Mäkelä

Tehtävät, joita toistaiseksi voi tehdä vain kirjallisesti, mukailevat tosielämän tilanteita ja tarjoavat pelaajalle autenttisen kielenkäyttökokemuksen. Pelaaja pääsee esimerkiksi keskustelemaan kadulla tapaamiensa hahmojen kanssa sekä auttamaan vaatekaupan työntekijää vaatteiden löytämisessä. Keskustelut käydään pikaviestimäisesti valitsemalla monivalintavaihtoehdoista sopivin vastaus. Näin jokaisella on mahdollisuus keskustella ruotsiksi matalalla kynnyksellä.

Pelissä on monipuolisesti erilaisia tehtävätyyppejä: keskustelut käydään kohteliaisuutta painottavien monivalintatehtävien kautta, kun taas kahvilan työntekijää autetaan yhdistämällä oikea tuote ja hintalappu. Pelaaja pääsee myös refleктоimaan omaa oppimistaan pelaamisen ohessa, kun peli antaa pelaajalle eri hahmojen kautta palautetta, mikä meni hienosti ja mitä taas voisi kokeilla uudelleen, ja tarjoaa vinkkejä kielen opiskeluun. Esimerkiksi elokuvateatterissa pelaaja saa tehtäväkseen auttaa teatterin työntekijää laittamaan infotauluun jokaisen elokuvan kohdalle oikean kellonajan. Elokuvateatterin työntekijän pyytää pelaajalta ensin apua ruotsiksi, minkä jälkeen pelaajalle ilmestyy suomenkielinen ajatuskupla, jossa pelaajan hahmo pohtii, mitä nyt on tehtävä: *”Voi itku, infotaulu on mennyt sekaisin ja minun pitää laittaa elokuvaan oikeat kellonajat.”* Suomenkielinen puhekupla siis auttaa pelaajan alkuun tehtävän tekemisessä ja varmistaa, että pelaaja on ymmärtänyt, mitä pitää tehdä. Tällä tavoin peli tukee oppilaan oppimaan oppimisen taitoja tarjoamalla oppilaalle ohjeistusta tehtävään ja samalla haastamalla oppilasta pohtimaan itse.





Kuva: Aku Mäkelä. Kuvassa olevat elokuvajulisteet: Réka Gruborovics/ Redanredan Oy

## Kehitystyö on jatkuva prosessi

Pelin kehittäminen sisältää monia eri vaiheita. Me kieltenopettajina emme osanneet ajatellakaan, miten monesta pienestä osasta pelin rakentaminen muodostuu. Kun peliä kehitetään, on tärkeää kokeilla käytännössä, miten se toimii pelaajan näkökulmasta. Vasta pelatessa tulevat esiin kohdat, jotka pelissä eivät toimi ja joita pitää muokata. Pelaamalla itse peliä olemme voineet antaa palautetta ja kehitysehdotuksia suoraan koodaajalle, joka on tehnyt toteuttavissa olevat muutokset peliin. Näin peliä on voitu kehittää pelaajakokemusten mukaan. Pelin kokeileminen on ensiarvoisen tärkeää juuri siksi, että pelillisyydellä on suuri rooli pelin kehittämisessä: haluamme, että pelaaminen on hauskaa ja motivoivaa mutta samalla myös opettavaista. Kouluvierailujen aikana saimme oppilailta paljon toiveita ja ideoita pelin suhteen, ja kokeilemalla itse peliä voimme nähdä, miten nämä toteutuvat.

Oppilaiden käyttökokemukset ovat myös tärkeitä ja siksi pyysimme palautetta heiltäkin. Oppilaiden mielestä oli hyvä, että peli oli tarinallinen. Tehtävien vaikeustaso oli sopiva ja ne olivat *”ihan hauskoja”*. Pelin ulkoasu miellytti oppilaita ja kokonaisuudessaan peliä pidettiin *”yllättävän hyvänä”*. Oppimista tukevaa oli se, että peli auttoi etenemään, jos jotain ei osannut. Oppilaat myös uskoivat,

että he oppivat ruotsia peliä pelaamalla, koska se auttaa keskittymään opiskeluun. Haastattelemamme erityisopettajan mielestä pelille löytyy paikka myös erityisopetuksessa tai välipalana tuntien aikana.

Pelin kehittäminen jatkuu edelleen. Tällä hetkellä tavoitteena on saada pelistä mobiilipelin lisäksi selainversio. Pidemmän tähtäimen tavoitteena meillä on monikielinen peli, joka tukisi myös monipuolisia kielivalintoja ja luontevaa kielten välistä yhteistyötä. Oppimaan oppimisen taidot, eri kielten käyttö vapaa-ajalla ja oppiminen koulun ulkopuolella ovat avaimia toimivaan kielitaitoon. *Häng med* -peli on yksi apukeino tässä rohkaisussa.

*Kirjoittajista Kati Kajander on kielipedagogiikan lehtori opettajankoulutuslaitoksessa Jyväskylän yliopistossa ja Katja Mäntylä englannin ma. professori kieli- ja käännöstieteiden laitoksella Turun yliopistossa. Pelin sisällön tuottajina ovat toimineet kielten opiskelijat Anna-Kaisa Ahlgren, Taija Keskinen ja Lilli Tiainen Jyväskylän yliopiston kieli- ja viestintätieteiden laitokselta.*

*Hankkeessa sisällön tuottajina ovat toimineet kirjoittajien lisäksi Frans Sutinen, Otto Miettinen ja Venla Mäkäräinen. Pelin koodareina ovat toimineet Aku Mäkelä ja Eelis Rossi. Kielentarkastajana on toiminut ruotsin kielen yliopiston opettaja Paulina Nyman-Koskinen Jyväskylän yliopiston kieli- ja viestintätieteiden laitokselta.*

*Kaikki käyttäjäkokemukset ovat arvokkaita ja siksi sivuillamme voi paitsi ladata pelin, myös kertoa käyttökokemuksista ja antaa kehitysehdotuksia. Häng med -hankkeen sivut: <https://hangmedisvangarna.com/> (<https://hangmedisvangarna.com/>).*

## Lähteet

POPS 2014 = Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014. Helsinki: Opetushallitus.

Pyykkö, P. 2014. Developing the pedagogy of joy as a teacher researcher through project action research called *Sleeping Beauty*. *Journal of Teacher Research* 3/2014.

## Artikkeliin viittaaminen

Kajander, K., Mäntylä, K., Ahlgren, A.-K., Keskinen, T. & Tiainen, L. (2020). Pelillistä kielitietoisuutta nuorten arkeen: Häng med i svängarna! *Kieli, koulutus ja yhteiskunta*, 11(7). Saatavilla: <https://www.kieliverkosto.fi/fi/journals/kieli-koulutus-ja-yhteiskunta-joulukuu-2020/pelillista-kielitietoisuutta-nuorten-arkeen-hang-med-i-svangarna> (<https://www.kieliverkosto.fi/fi/journals/kieli-koulutus-ja-yhteiskunta-joulukuu-2020/pelillista-kielitietoisuutta-nuorten-arkeen-hang-med-i-svangarna>)



