

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

Author(s): Harjula, Riitta; Roos, Susanne

Title: Pelillistäminen lukemisen innoittajana : saduista animaatioiksi ja suosikkikirjoista pakopeleiksi

Year: 2023

Version: Published version

Copyright: © 2023 Finra ry

Rights: In Copyright

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

Please cite the original version:

Harjula, R., & Roos, S. (2023). Pelillistäminen lukemisen innoittajana : saduista animaatioiksi ja suosikkikirjoista pakopeleiksi. *Kielikukko*, 42(2), 18-21. https://finrainfo.fi/wp-content/uploads/2023/06/Kielikukko_2_2023_www.pdf



Riitta Harjula

työskentelee luokanlehtorina Jyväskylän normaalikoulussa. Hän on kiinnostunut lasten lukuinnon lisäämistä ja nostuu pakopelien käytöstä opetuksessa (kuva: Koulukuva).



Susanne Roos

työskentelee luokanlehtorina Jyväskylän normaalikoulussa aikuopetuksessa. Hän on koulutukseltaan äidinkielen opettaja ja tekee tutkimustyötä aikuopetusluokkien yhteistoiminnalliseen kirjoittamiseen liittyen (kuva: Koulukuva).

Jyväskylän
normaali-
koulu

Pelillistäminen lukemisen innoittajana - saduista animaatioiksi ja suosikkikirjoista pakopeleiksi

Esittelemme artikkelissamme kaksi Jyväskylän normaalikoulussa toteutettua Lukupesä-projektia, joissa pelillistämistä on yhdistetty lukemiseen. Pelilisten lukupesien toteutukset pohjautuivat pakopeliin ja ohjelmointiin. Toteutusten tavoitteena oli motivoida alakoululaisia lukemaan. Tämä tapahtui merkityksellistämällä jaettu lukukokemus, sillä tekstejä pelillistettiin yhdessä.

ASIASANAT: lukemisen merkityksellisyys, pelillistäminen, ohjelmoinnillinen ajattelu, pakopelit

Pelillistäminen

Pelillistämisen tavoitteena on pyrkiä lisäämään jonkin asian arvoa ja tekemään siitä motivoivampi. Pelillistämällä pyritään motivoimaan yksilöä toimintaan, joka on hyödyllistä, mutta jostakin syystä vaikeaa aloittaa (Hamari 2014). Lukeminen on hyvä esimerkki tällaisesta toiminnasta. Tärkeää on kuitenkin huomioida, että pelillistäminen ei toimi motivoivana tekijänä kaikille. Esimerkiksi oppilaat, jotka kokevat pelitilanteet liian kilpailullisiksi, pyrkivät väistämään niitä.

Pelien kiinnostavuus perustuu niiden synnyttämiin osaamisen ja onnistumisen kokemuksiin sekä jännitykseen ja sosiaaliseen kanssakäymiseen. Pelillisyyden mahdollistaa kokemuksellisuuden ja immersiiivisyyden lisääminen oppimiseen eläytyvän lukemisen tavoin (Vesterinen & Mylläri 2014). Yksi pelillistämisen muoto ovat pakopelityyppiset ongelmanratkaisutehtävät. Ne ovat mukaansatempaavia kokemuksia, joissa pelaaja innostuu ja keskittyy ratkomaan toisiinsa ketjuttuneita tehtäviä. Pakopelit ovat yhdessä pelattavia pelejä, joissa selvittämään luovuutta vaativia ongelmanratkaisutehtäviä. Vaikka nimi on pakopeli, voi pelin tavoitteena olla esimerkiksi mysteerin ratkaiseminen. Pakopeleihin liittyy yleensä jokin tarina (esim. Koironen 2019).

Ohjelmoinnillinen ajattelu ja sen harjoittelun yhdistäminen kirjallisuudenopetuksen tavoitteisiin laajentaa näkökulmaa oppimisen moninaisuudesta ja monialaisuudesta. Uusissa lukutaidoissa (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2021) ja eNorssin ohjelmointipolussa (eNorssi 2022) on esimerkiksi kuvattu ohjelmointiosaamista ja ohjelmoinnillista ajattelua monipuolisiksi tieto- ja taitokokonaisuuksiksi. Tällaisia ohjelmointiosaamisen taitoalueita ovat muun muassa oman ohjelmointityön eli ohjelmoitavaksi aiotun ratkaisun suunnittelu ja mallintaminen. Näitä on mahdollista tukea luontaisesti esimerkiksi hyödyntämällä animaation taustalle kirjoitettua vuoropuhelua tai juonikaaviota, jotka antavat algoritmisen rakenteen myöhemmin ohjelmoitavalle varsinaiselle työlle. Tällaisissa animaatioita, tarinoita, pelejä ja omia luovia keksintöjä sisältävissä projekteissa ohjelmoinnin oppimisen ydinajatuksena on ennen kaikkea tutustuminen sekä ohjelmoituun ympäristöön että ohjelmoinnin luovaan ja yhteistoiminnalliseen tekemiseen. (Fagerlund & Roos 2020.)

Motivaatio ja lukemisen merkityksellisyys

Motivaatiolla on merkittävä rooli lukemisessa. Luettavan tekstin ja tarinoiden on oltava oppi-

laille merkityksellisiä, heidän ympäristöönsä ja mielenkiinnon kohteisiinsa liittyvää, jotta into lukemiseen säilyisi (ks. Hidi ja Boscolo 2008). Koulun tehtävänä on myös laajentaa oppilaiden lukutaidon harjoittelua erilaisiin tekstityyppeihin ja aihepiireihin. Kuten useissa kielellisiä taitoja ja niiden kehitystä mittaavissa tutkimuksissa on todettu, hyvät oppimistulokset edellyttävät taitojen lisäksi motivaatiota harjoitella lukemista. Tekstien tulkinnan harjoittelun on oltava monipuolista ja merkityksellistä, erilaisia tekstilajeja sisältävää. Oppilaille läheiset teemat ja tekstimaailmat kiinnittävät oppilaat paremmin heidän kokemuksiinsa ja kiinnostuksen kohteisiinsa. Aktiivinen osallisuus, monipuoliset tekstit ja työtavat, yhteistyö sekä oppimisen vuorovaiikutuksellisuus tukevat oppimista ja luovat yhteenkuuluvuuden tunnetta. Mahdollisuus valita, suunnitella, keskustella, tuottaa, esittää ja oppia yhdessä tukevat kiinnostusta myös lukemiseen. Lukemiselle tulee uudenlainen merkitys. Nykyinen opetus suunnitelma (Opetushallitus 2014), jossa äidinkielen ja kirjallisuuden opetus perustuu laajaan tekstikäsitteeseen, yhteisöllisyyteen ja toiminnallisuuteen, korostaa myös osallisuuden kokemusta ja vuorovaikutusta.

Pelillistämisen merkitys lukemiseen innostamisessa perustuu motivaation lisäämiseen. Kriittisenä näkökulmana pelillistämisen hyötyihin voisi kuitenkin todeta, että se keskittyy helposti ulkoisen motivaation tekijöihin. Onko tällöin vaarana, että lähtökohtaisesti sisäisen motivaation ohjaamat oppijat lukevat vain palkkion saadessaan? (Vesterinen & Mylläri

2014.) Pelillistämisesäkin olisi tärkeää yksittäisten pisteiden ja palkitsemisen sijaan sisäisen motivaation kasvattaminen (Hamari 2014).

Pelillistäminen lukemaan innostamisessa - kaksi toteutusta

Lukupiiri ja pakopeli

Tässä toteutuksessa lukuinnostusta lisäävänä tekijänä kokeiltiin yhdistää lukupiirityöskentelyyn kirjan tarinaan pohjautuvan pakopelin luominen. Lukupiiri on oivallinen tapa tuoda lukemiseen yhteisöllisyyttä ja vuorovaikutusta jaetun lukukokemuksen muodossa.

Kirjavalinta tapahtui yhteisöllisesti kirjastolaisen apua käyttäen. Kirjastonhoitajamme valitsi koulu kirjaston lukupiirisarjoista yhdeksän erilaista viidesluokkalaisille sopivaa kirjaa, joiden sisältö sopisi myös pakopeli-idean työstämiseen. Oppilaat pääsivät tutustumaan kirjoihin Lukeman kirjamarkkinaidean kautta (Haaro, Katajamäki, Peltonen & Ylihärtilä 2018). Luokassa opetusharjoittelussa ollut opiskelija teki kirjoista lyhyet esittelyt. Esittelyn jälkeen oppilaat saivat vielä kirjamarkkinoilla tutustua itsenäisesti kirjoihin ja arvioida niiden sopivuutta itselle. Tutustumisen perusteella he valitsivat kolme mieluisinta kirjaa.

Kirjojen valinnan pohjalta luokasta muodostettiin ryhmät. Lopulliseen työskentelyyn valikoitui kuusi kirjaa, jotka olivat Ruusun salaisuus (Martin Widmark), Haavekauppias (Juha-Pekka Koskinen), Viikinkisolmu (Roope Lipasti), Poika, joka menetti muistinsa (Kreetta Onkeli), Sisaria (Salla Silmukka) ja Etsiväkerho Hurrikaa-



Kuva: Susanne Roos.



ni ja tyly tubettaja (Jari Mäkipää). Ryhmien koot vaihtelivat 3-6 oppilaan välillä.

Työskentely eteni oppilaslähtöisesti. Oppilaille aikataulutettiin työskentelykerrat, ja he sopivat keskenään luku-urakat jokaista kertaa varten. Toisella tunnilla ohjeistettiin pakopelitehtävien tekeminen sekä niissä käytettävät sovellukset. Pakopelin tuli koostua kolmesta eri tehtävätyypistä: Thinglink-tehtävästä, Google Forms -lomakkeesta sekä fyysisestä tehtävästä. Näin saatiin yhdistettyä erilaisia oppimisympäristöjä eli oppilaat rakensivat luokkaan pakopelitehtävän käyttäen piiloja, koodeja ja lukkoja. Virtuaalista oppimisympäristöä hyödynnettiin Thinglink-tehtävissä. Tehtäviä työstettiin kirjan lukemisen ohessa neljällä seuraavalla tunnilla. Tehtävien oli tarkoitus pohjautua kirjan tarinaan, siten että niiden ratkaisemisen edellytyksenä oli kirjan lukeminen. Pelien tekemisen jälkeen oli joitakin viikkoja taukoa, jotta oppilaille oli aikaa lukea toisten ryhmien kirjoja. Sen jälkeen käytettiin vielä kaksi oppituntia eri pelien pelaamiseen. Näitä tunteja odotettiin todella paljon. Pelien pelaamisen jälkeen oppilaat antoivat toisilleen suullista palautetta siitä, mikä toimi pelissä hyvin, ja toisaalta, mitä olisi voinut vielä kehittää. Prosessin aikana oppilaat oppivat eri tehtävätyyppien edellyttämien välineiden hallintaa. Lisäksi opittiin yhteistyötaitoja, oppilaiden erilaisten vahvuuksien hyödyntämistä sekä ennen kaikkea innostuttiin lukemisesta.

Lempisadun ohjelmointia yhdessä

Ohjelmoi satu -projektin tavoitteena oli yhdistää lukemista ja ohjelmointia niin, että lopputuloksena on animaatioksi kuvitettu satu. Projekti toteutettiin kummioppilasyhteistyönä ensimmäisen ja neljännen luokan oppilaiden kanssa. Tässä oman kummiparin kanssa toteutetussa projektissa lähtökohtana oli oletus, että ohjelmointi toimisi mahdollisena innostajana lukemiselle ja tukena luetun

ymmärtämiselle. Ohjelmointitaitojen oppimisessa oli tavoitteena hyödyntää vertaisoppimista.

Neljännän luokan oppilaat valitsivat oman lempisatunsa lapsuudestaan. Saduksi valikoitui erilaisia kuvakirjoja, joissa oli tekstiä vaihteleva, mutta kohtuullinen määrä. Kirjoissa seikkailivat esimerkiksi tunnetut satuhahmot Muumit ja Nalle Puhin väki. Koko projekti ajoitettiin kuudelle 75 minuutin oppitunnille. Ohjeistus palasteltiin tuntiraamiin sopivaksi ja kaikki ohjeet olivat myös dioilla nähtävissä.

Kummiparit lukivat ensin kirjan yhdessä ääneen niin, että kun toinen luki, toinen kuunteli. Isommat oppilaat pyrkivät jaksottamaan tekstiä sopivasti, jotta lukeminen onnistui myös pienemmillä oppilaille. Kun satu oli luettu, sen päähenkilöistä, tapahtumista, tapahtumapaikoista ja juonesta keskusteltiin. Sen jälkeen sadusta piirrettiin yhdessä juonikaavio ja taiteiltiin 3-4 tapahtumapaikkaa. Juonikaavion tarkoituksena oli toimia ohjelmoitaessa animaation "punaisena lankana". Tapahtumapaikat kuvattiin animaation taustoiksi. Ohjelmointi toteutettiin ScratchJr-ohjelmointialustalla, joka on mobiililaitteilla toimiva varsinaisen Scratch-ohjelmointiympäristön esias- teeksi suunniteltu junioriversio. Tämä ohjelmointiympäristö on kuvakepohjaiseen ohjelmointiin perustuva monipuolinen alkeisohjelmointiympäristö. Sen avulla voi suunnitella ja toteuttaa omia luovia interaktiivisia tarinoita, animaatioita ja pienoisperlejä. Taustoiksi ja hahmoiksi voi kuvata myös itse tehtyjä taideteoksia, kuten tässä projektissa tehtiin tapahtumapaikkojen osalta. Sadun päähenkilöt piirrettiin ja muotoiltiin ohjelmointiympäristön kuvantyyöstöalueella. ScratchJr:n ohjelmointiympäristö on niin sanotusti avoin, eli se ei tarjoa suoraan valmiita haasteita tai tehtäväpohjia, vaan rohkaisee ennen kaikkea omien ohjelmointitöiden luomiseen soveltamalla erilaisia vapaasti valittavia visuaalisia hahmoja ja taustoja (tapahtumapaikkoja) sekä ääniä. (Ks. Fagerlund & Roos 2020.)



Kuva: Riitta Harjula.

Ohjelmointeja suunnitellessa nelosluokan kummit opettivat samalla ohjelmointitaitoja nuoremille. Lopuksi pidettiin yhteinen animaationäytös, jossa saduista tehdyt animaatiot esitettiin toisille. Samalla esittäjäpari luki katkelmia saduistaan. Näytös toimi hyvänä kirjavinkkauksena kaikille.

Lopuksi

Pakopeliyöskentelyn aikana oli selvästi havaittavissa intoa kirjojen lukemiseen. Jaettu lukukokemus konkretisoitui esimerkiksi tilanteissa, joissa luotiin tapahtumapaikkoihin liittyviä tehtäviä. Tällöin oppilaat palasivat kirjan tekstiin, vertailivat näkemyksiään ja loivat lopulta keskustelun kautta yhteisen näkemyksen.

Oman sadun ohjelmoimisessa kertautuivat hyvin satuun sisältyvät asiat, kuten päähenkilöt, tapahtumapaikat sekä sadun eteneminenjuonellisesti kohti loppuratkaisua. Tähän monialaiseen projektiin oli liitetty eri oppiaineiden tavoitteita taideaineista äidinkieleen. Kummipareittain tehdyt animaatiot kertoivat sadun visuaalisesti parin luomalla tavalla. Omia taideteoksia hyödynnettiin tapahtumapaikkoina/taustakuvina siten, miten ne oli sadusta luettuna ja ymmärrettynä piirretty. Sadun henkilöt visualisoitiin ScratchJr-piirtoalustan avulla myös lukijoiden käsityksen mukaisiksi. Tekstin jatkotyöstäminen omaksi animaatioksi innosti tekijöitään, ja vertaisoppimista tapahtui

siinä ohessa. Animoitujen sadut kiinnostivat myös muita oppilaita lukemaan kirjoja, joista animaatio oli valmistettu.

Yhteisten lukukokemusten pelillistäminen vaikutti olevan oppilaista innostavaa ja motivoivaa. Projektitunnit olivat mieluisia. Pelejä ja animaatioita suunnitellessa ja luodessa keskusteltiin tekstin sisällöstä tehden yhteisiä päätöksiä tuotoksen valmistumisen onnistumiseksi. Oppilaat olivat ylpeitä lopputuloksistaan, ja vertaispalaute oli sekä positiivista että rakentavaa.

Lähteet

- eNorssi (2022). Suomen harjoittelukoulujen ohjelmointipolku. Saatavissa: https://enorssi.fi/wordpress/wp-content/uploads/ohjelmointipolku_08102018.pdf [Viitauspäivä 28.4.2023]
- Fagerlund, J. & Roos, S. 2020. Motivoivaa ja tavoitteellista oppimista ohjelmointiympäristöjä hyödyntäen. Teoksessa A. Veijola, O.-P. Salo & S. Roos (toim.) Merkityksellistä oppimista etsimässä - oppimisympäristöjen moninaisuus nyt ja tulevaisuudessa. Jyväskylä: Jyväskylän normaalikoulu, Jyväskylän yliopisto, 135-162.
- Haara, H., Katajamäki, M., Peltonen, M. & Yliharsilä, H. 2018. Käsikirja lukupiireihin. Lukuklaani. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.
- Hamari, J. 2014. Pelillistäminen. Teoksessa J. T. Harviainen, M. Meriläinen & T. Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Tammerprint Oy, 115-117.
- Hidi, S. & Boscolo, P. 2008. Motivation and writing. Teoksessa C. A. MacArthur, S. Graham & J. Fitzgerald (toim.) Handbook of writing research, 144-157.
- Koiranen, J. 2019. Pedagogiset pakopelit. Helsinki: Ääres eduEscape.
- Opetushallitus 2014. Peruskoulun opetussuunnitelman perusteet 2014. Helsinki: Opetushallitus.
- Opetus- ja kulttuuriministeriö 2021. Uudet lukutaidot. Saatavissa: www.uudetlukutaidot.fi. [Viitattu 7.3.2023.]
- Vesterinen, O. & Mylläri, M. Peleistä pelillisyyteen. Teoksessa L. Krokfors, M. Kangas & K. Kopista (toim.) Oppiminen pelissä. Pelit, pelillisuus ja leikkisyys opetuksessa. Tampere: Vastapaino, 56-66.