



2 x 3 tuntia
tai
1 x 6 tuntia

PELI OPETTAA

ope pelittää

Opetuksen pelillistämisestä puhutaan, kun pelimaailmasta tuttuja elementtejä tuodaan oppitunneille. Tällaisia ovat esimerkiksi tavoite, säännöt, kilpaileminen, aika, tasot, tarinankerronta, palkkiot, pisteet, saavutus ja uudelleen yrittämisen mahdollisuus.

Pelillistämisen idea on tehdä oppimiskokemuksesta oppilaalle hauska ja motivoiva. Oppimisessa pelien tarkoitus ei kuitenkaan ole pelkkä viihdyttäminen vaan tärkeintä on opittava asia ja sen sisäistäminen.

MUKANAn Peli opettaa -koulutuksessa tutustutaan pelillistämiseen myös käytännössä: itse pelaten. Osallistujat pääsevät tutustumaan niin ilmaiselle kuin maksulliselle alustalle rakennettuihin peleihin sekä pohtimaan pelillistämistä ilman digilaitteita.

Päivän toisella osuudella suunnitellaan oma pelillisyyteen perustuva opetustuokio. Koulutuksessa jokainen lähtee omalta taitotasoltaan ja oma tuotos voidaan valmistaa myös ryhmänä.

**MITEN VOISIN
PELILLISTÄÄ OMAA
OPETUSTTANI?**

**KÄYTÄNNÖN
ESIMERKKEJÄ
OPETUSPELEISTÄ**

**VALMIS KAUPALLINEN
ALUSTA VAI IHAN OMA
ITSE TEHDEN?**





Pelillisyyys toimii opetuksessa parhaiten, kun luokassa on hyvä ryhmähenki ja opettaja on valmis ottamaan peliin osaa. Pelin tulee myös tukea aidosti opittavaa sisältöä ja antaa tilaa opiskelijoiden omalle mielikuvitukselle.

Parhaimmillaan opiskelijat ovat omalla toiminnallaan mukana rakentamassa peliä ja sen tarinaa. Pelaaminen lisää taitoja toimia ryhmässä ja opettaa huomioimaan muita. Mobiililaitteet mahdollistavat verkkoympäristöjen sujuvan käytön ja pelillisyyttä tukevan reaaliaikaisen vuorovaikutuksen.

"Tavoitteellisuus, toiminnallisuus, palkitsevuus ja onnistumisen kokemukset, koukuttavuus, joka johtaa sitoutumiseen. Haasteellisuus, kilpailullisuus, leikkisyys, luovuus, elämyksellisyys, innostavuus, jännitys, motivointi, mielekkyyden kokemus, roolinotto, mielikuviutus, yhteistyö, osallistuminen, ilo."

