



2 x 3 tuntia
tai
1 x 6 tuntia

PELILLISYYS HOITO- JA VALMENNUSTYÖSSÄ

Pelillistämisestä puhutaan, kun pelimaailmasta tuttuja elementtejä tuodaan muuhun ympäristöön: hoitotyöhön, kuntoutukseen tai valmennukseen. Tällaisia pelillisiä elementtejä ovat esimerkiksi tavoite, säännöt, aika, tasot, tarinankerronta, palkkiot, pisteet, saavutus ja uudelleen yrittämisen mahdollisuus.

Pelillistämisen idea on tehdä tehtävistä ja harjoittelusta asiakkaalle hauskaa ja motivoivaa. Oppimisessa ja uuden harjoittelussa pelien tarkoitus ei kuitenkaan ole pelkkä viihdyttäminen vaan tärkeintä on opittava asia ja sen sisäistäminen.

Pelillisyyden hoito- ja valmennustyössä - 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 ohjaustuokio. Koulutuksessa jokainen lähtee omalta taitotasoltaan ja oma tuotos voidaan valmistaa myös ryhmänä.

**MITEN VOISIN
PELILLISTÄÄ
OMAA TYÖTÄNI?**

**KÄYTÄNNÖN
ESIMERKKEJÄ PELEISTÄ
ASIAKASTYÖSSÄ**

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





Pelit ovat monelle lapselle ja nuorelle luonteva osa arkea ja elämää. Usein peli saattaa myös tarjota sosiaalisia tilanteita ja onnistumisen kokemuksia, joista arjen maailmassa jää syystä tai toisesta paitsi. Tästä johtuen monelle peli on turvallinen ympäristö yrittää, erehtyä ja kokeilla uudelleen. Peli antaa mahdollisuuden pohtia, entä jos?

Parhaimmillaan asiakkaat 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, mielikuvitus, yhteistyö, osallistuminen, ilo."

