

Oppimispelit

Henriikka Palva

Kandidatutkielma
HELSINGIN YLIOPISTO
Tietojenkäsittelytieteen laitos

Helsinki, 28. helmikuuta 2014

Tiedekunta — Fakultet — Faculty		Laitos — Institution — Department	
Matemaattis-luonnontieteellinen		Tietojenkäsittelytieteen laitos	
Tekijä — Författare — Author			
Henriikka Palva			
Työn nimi — Arbetets titel — Title			
Oppimispelit			
Oppiaine — Läroämne — Subject			
Tietojenkäsittelytiede			
Työn laji — Arbetets art — Level	Aika — Datum — Month and year	Sivumäärä — Sidoantal — Number of pages	
Kanditutkielma	28. helmikuuta 2014	14	
Tiivistelmä — Referat — Abstract			
Tiivistelmä.			
Avainsanat — Nyckelord — Keywords			
avainsana 1, avainsana 2, avainsana 3			
Säilytyspaikka — Förvaringsställe — Where deposited			
Muita tietoja — Övriga uppgifter — Additional information			

Sisältö

1 Johdanto	1
1.1 Videopelit	1
2 Oppimispelit	1
2.1 Hyvän oppimispelin piirteet	2
2.2 Oppimispelien hyödyt	3
2.3 Pelit opettavat	4
2.4 Peleistä oppivat	5
2.5 Haasteet oppimispelien käyttöönotossa ja kehityksessä	5
2.6 Kilpailu oppimispeleissä	7
3 Käytänteitä oppimispelien luomiseen	8
3.1 Pelin suunnitelma	8
3.2 Pelin tuotanto	9
3.3 Pelin kehitys	10
3.4 Lapset pelin rakentajina	10
3.5 Huomioon otettavaa	10
Lähteet	11

1 Johdanto

Oppimispelit ovat pelejä, joiden on tarkoitus opettaa pelaajaansa. Niiden uskotaan olevan motivoivia ja uusi tapa oppia. Kerron kandidutkielmassani yleisesti oppimisleleistä, niiden hyödyistä, niiden kohtaamista haasteista, miten kannattaa tehdä oppimispeli ja minkälainen on hyvä oppimispeli.

Valitsin oppimispelit aiheekseni, koska olen kiinnostunut siitä, että minkälainen on hyvä oppimispeli, miten niitä tehdään, mitä pitää ottaa huomioon oppimislejää tehdessä ja opettaako oppimispelin tekeminen myös sen tekijää opetettavasta aiheesta. Kirjoitan tämän tutkielman kaikille niille, jotka ovat kiinnostuneita millään tapaa oppimisleleistä.

Tavoitteenani on saada ihmiset kiinnostumaan enemmän oppimisleleistä ja vaikuttaa henkilöihin, joille on muodostunut negatiivinen suhtautuminen oppimisleihin. Aion saavuttaa tavoitteeni kertomalla oppimisleistä monipuolisesti ja tarkasti.

Olen opiskellessani itse tehnyt harjoitustyönä matematiikkaa opettavan tietokonepelin, jonka laskutehtävät oli jaettu kolmeen eri vaikeusasteeseen. Voin siis todeta, että minulla on siis henkilökohtaista kokemusta oppimispelin tekemisestä. Tärkeimpiä lähteitäni ovat kuitenkin muiden ihmisten tekemät oppimispelit ja niiden testit ja testitulokset.

1.1 Videopelit

Videopeli on elektroninen peli, jonka pelaamiseen tarvitaan käyttöliittymä ja näyttölaite. Näytön ruudulla nähdään välitön visuaalinen palaute pelistä, minkä käyttöliittymä tuottaa. Videopeliä tarkempi ilmaisu on tietokonepeli ja tätä ilmaisua käytetään, kun videopeli on julkaistu nimenomaan tietokoneelle. Ensimmäinen tietokonepeli tehtiin vuonna 1958 ja sen nimi on "Tennis for two", joka simuloi tennistä tai pöytätennistä. Tietokonepelin pelaaminen vaatii taitoa, tietoa tai sattumaa, kun pelaaja seuraa pelin sääntöjä ratkaistakseen tehtävän [14].

2 Oppimispelit

Vaikka ensimmäinen tietokonepeli tehtiin jo 1950-luvun loppupuolella, Marc Prensky otti peleihin perustuvan oppimisen yksityiskohtaisesti esille vasta vuonna 2000, minkä jälkeen uskotaan oppimispelien kehityksen alkaneen [10]. Prenskyn mukaan pelit ovat aivojen lempitapa oppia [14]. Pelit ovat jo itsessään voimakkaita oppimiskoneita [8] ja kaikki pelit ovat oikeastaan opetuksellisia, koska ne opettavat pelaajalle taitoja, joita tarvitaan selviämään pelissä. [9] Peleissä käyttäjiä vetää puoleensa niiden multimedia esitys [14]. On kuitenkin poikkeuksia, jolloin pelin multimediaesitys ei ole oleellinen, kuten NetHack ja Batmud. NetHack on pelkällä merkkigrafiikalla toimiva

vuoropohjainen roolipeli, jota pelataan tietokoneella. BatMub on MUD-peli(Multi-User Dimension) eli MMORPG-pelien(Massively Multiplayer On-line Role-playing Game) tekstimuotoinen esiaiste.

Oppimispelit jakaantuvat kahteen kategoriaan: suoraan oppimiseen ja epäsuoraan oppimiseen. Suoran oppimisen peleissä oppiminen on pelaajalle selkeä tavoite ja opetukselliset asiat ovat etualalla. Epäsuoran oppimisen peleissä oppiminen on enemmän taustalla ja huomaamattomampaa. Jotkin oppimispelit pyrkivät vaikuttamaan ihmisten käytökseen ja asenteisiin ja nämä pelit puhuttelevat tunteita ja sosiaalisia ja kulttuurisia ongelmia [5]. Pedersenin mukaan oppimispelit ovat pelejä, jotka korostavat oppimista [16].

Oppimispelejä kehitettiin paljon parantamaan pelien opetusarvoa, jotta saataisiin parempi yhteys pelien ja opetuksen välille [14]. Tämä voi kuitenkin vähentää pelin viihteellistä arvoa ja pelistä tulee liian vakava [14].

2.1 Hyvän oppimispelin piirteet

Hyvä peli saa meidät haluamaan pelata sitä uudelleen [16]. Hyvä oppimispeli tarvitsee korkea tasoisen neuvonnan ja ohjeistuksen, jotta henkilöt, joilla on alemman tason koulutustausta, ymmärtävät pelin säännöt [13]. Hyvässä oppimispelissä pitää tunnistaa ja tulkita pelaajan tunteita, koska nämä vaikuttavat pelaajan motivaatioon ja syventävät oppimista [5].

Yksi hyvään peliin vaikuttavista tekijöistä on tehtävien arvostelu [18]. Esimerkiksi Pex4Fun -sovelluksessa, joka julkaistiin vuonna 2010, yritetään ratkaista ohjelmointitehtäviä ja opiskelija pyrkii ratkaisuun syöttämällä iteratiivisesti koodia. Pex4Fun tuottaa jokaiselle tehtävää yrittävälle henkilökohtaisen palautteen.

Pex4Funin tekijät listaavat viisi periaatetta, jotka saavat pelaajat parhaiten osallistumaan pelaamiseen: pelien pitää olla vuorovaikutteisia, palautteen on oltava mukautuvaa ja henkilökohtaista, peleillä pitää olla selkeät voittokriteerit ja ei saa olla mitään mahdollisuutta huijata. Pex4Fun-pelissä harjoitellaan ohjelmointia ja nämä periaatteet perustuvat sen tekijöiden kokemuksiin sen parissa. Ensimmäinen periaate on, että pelien tulee olla vuorovaikutteisia ja vuorovaikutuksien pitää olla iteratiivisia ja iteraatioiden on kestettävä monta kierrosta. Toinen periaate on palautteen mukautuvuus. Palautteen pitää olla pelaajan viimeisten toimintojen mukaan eikä toistuvasti samanlaista. Kolmas periaate on henkilökohtainen palaute eli palaute annetaan sen hetkisen pelaajan mukaan. Neljäs periaate on, että peleillä pitää olla selkeät voittokriteerit. Viides ja viimeinen periaate on, ettei pelissä saa olla mitään mahdollisuutta huijata. Tämä koskee lähinnä suoran opetuksen pelejä. Pex4Funia on käytetty ohjelmistoinisööri -kurssilla, jolle osallistui yli 50 ihmistä ja palaute on ollut positiivista. Pex4Fun-sovellukselle ei kuitenkaan ole suoritettu virallista testausta siitä, että se vaikuttaa oppimisen tehokkuuteen [18].

Peleihin pitää lisätä yhteiskunnallis-tunteikasta realismia [5], johon kuu-

luu muun muassa tervehtimisrituaalit, sosiokulttuuriset säännöt henkilöiden välillä ja sosiaaliset mallit. Yhteiskunnallis-tunteikasta realismia tarvitaan peleissä, koska sen uskotaan vaikuttavan tunteisiin liittyvään oppimiseen, joka tukee sosialisointia, enkulturoitumista ja sosiaalista kehitystä.

Realismin vaikutusta oppimiseen ei ole vielä tutkittu pitkälle, mutta on olemassa niukka tutkimus, jonka mukaan voidaan päätellä kuinka realistinen peli voi olla, että oppiminen ei kärsi [17]. On esitetty hypoteesi, jonka mukaan noviisiin pelatessa peliä tai simulaatiota hänen varhainen oppimisensa kasvaa, kun realismin määrä kasvaa. Realismin määrä pystyy kasvamaan kuitenkin vain tiettyyn pisteeseen saakka, minkä jälkeen oppiminen kärsii. Pelin aiheesta keskinkertaisen tiedon määrän omaaville ennustettiin, että varhainen oppiminen on korkeammalla kuin noviisien ja realismin määrä törmää taas pisteeseen, jonka jälkeen oppiminen kärsii, mutta se ei kärsi yhtä paljon kuin noviisien. Ekspertit oppivat paljon enemmän kuin keskinkertaiset tai noviisit [17]. Lopullinen oletus realismin vaikutuksesta oppimiseen oli, että liian suuri realismin määrä saa pelistä liian vaikean, sekavan ja stressaavan pelaajalle [17].

2.2 Oppimispelien hyödyt

Oppimispelit ovat parantaneet visuaalisia prosessointitaitoja, päätöksentekokykyä, tiedon vastaanottamista monesta eri lähteestä [5], tiedon säilyttämistä muistissa ja interaktiivista oppimista [17]. Pelien uskotaan nostavan motivaatiotasoa [7], kehittävän käytännöllisiä päättelytaitoja ja monimutkaisten ongelmien ratkaisutaitoja [5]. Kun oppijat ovat motivoituneita niin he jaksavat pidempään ja pistävät enemmän yritystä opiskeluun [7]. Peliä suunniteltaessa ja rakentaessa ryhmässä ryhmätyötaidot kehittyvät [15]. Oppimispeleistä on se hyöty, että opiskelijat pääsevät kokeilemaan monimutkaisia asioita ilman riskiä [17].

Pelit voi jakaa moneen kategoriaan, mutta yleensä vain roolipeleissä, strategiapeleissä ja simulaatiopeleissä on jotain opetuksellista [14]. Roolipelejä on käytetty eniten markkinoilla ja opetuksessa, koska ne korostavat pelattavan hahmon kasvua ja kokemuksia pelissä [14]. Roolipeleillä saadaan pelaaja syvälle tilanteen sisään, mikä mahdollistaa pelaajan ymmärtämään roolihahmonsa aseman maailmassa paremmin kuin katsomalla elokuvaa, kuuntelemalla luentoa tai lukemalla aiheesta, koska silloin pelaaja joutuu tekemään päätökset roolihahmonsa puolesta [8].

Vuonna 2002 NESTA Futurelab julkaisi raportin tietokonepeleistä ja oppimisesta. NESTA Futurelab oli päätenyt tuloksiin, että perinteinen opetus ei tuota samanasteista motivaatiota kuin pelit ja että pelit tukevat kommunikointi- ja ongelmanratkaisutaitoja ja matemaattista kehitystä. [12]

2.3 Pelit opettavat

Pelit opettavat toimimaan olosuhteissa, jolloin on asetettu säännöt, kuinka voi ja saa toimia. Jos peli on suoran opetuksen peli eli opetukselliset asiat ovat etualalla niin peli opettaa ainakin näistä tietyistä opetuksellisista asioista. Suoran ja epäsuoran oppimisen pelit opettavat päätöksenteko- ja ongelmienratkaisukykyä.

Pelit voivat opettaa kieliä [3]. On tehty tutkimuksia kielten oppimisesta pelien avulla ja yhteen näistä tutkimuksista osallistui kolmekymmentäviisi taiwanlaista kansallisesta lukiosta ja heitä pyydettiin pelaamaan "Bone-fantasiaseikkailupeliä. He olivat keskimäärin yhdeksäntoista vuotiaita ja heistä kaksi kolmasosaa oli naisia. Heidän englannin kielen osaaminen oli keskinäistä. "Bone-pelissä on puhuttu ja kirjoitettu syöte(input). [3]

Osallistujien mukaan peli kehitti heiden yleistä englannin kielen taitoa, kuuntelun taitoa, lukemisen taitoa ja sanaston tuntemusta. Englannin kielen kuuntelun ja lukemisen taitoa paransi kirjoitettu/puhuttu syöte ja osa mainitsi lukunopeutensa kasvaneen pelin jälkeen. Jotkut kokivat strategisen päättelykykynsä parantuneen ja kiehtovan tarinan houkuttelevan heitä pelaamaan lisää. Heidän englannin kielen sanastonsa kasvoi. Tämä johtui siitä, että kun he törmäsivät uuteen sanaan, jota he eivät ymmärtäneet, he menivät katsomaan sanakirjasta käännöksen. Kielen oppimisen lisäksi osallistujat myönsivät heidän asenteensa oppimiseen muuttuneen positiivisemmaksi pelin ansiosta ja he nauttivat englannin oppimisesta sen verran, että he uskovat sen parantavan heidän motivaatiotaan. Osallistujien mukaan oli hyvä asia, että heidän oli pakko ajatella englanniksi, koska he olivat kokonaan englannin kielisessä ympäristössä. [3]

Valituksena oli, että osa "Bone":n tehtävistä oli liian vaikeita, minkä takia kesti pitkään ratkaista niitä. Osalle osallistujista dialogi kulki puheellisesti ja tekstillisesti liian nopeasti eteenpäin, mikä aiheutti ymmärtämisongelmia. Eikä puheen ja tekstin nopeutta pystynyt kontrolloimaan. Joidenkin osallistujien mukaan pelaaminen vaikeutti kielen oppimista, koska he olivat keskittyneempiä pääsemään tehtävistä läpi kuin oppimaan englantia. Vaikka he ymmärsivät lukemansa niin heille saattoi silti olla vaikeaa tajuta, mitä tehtävässä pitää tehdä. Tästä ongelmasta huolimatta he silti jatkoivat pelaaamista, koska he halusivat nähdä, miten peli jatkuu, mikä tuotti motivaatiota, joka voittaa turhautumisen. [3]

DeHaan ohjasi tutkimuksen, jossa tutkittiin voiko japanin kieltä oppia koripallovideopelistä. Tuloksien mukaan pelaajat paransivat kuullun ymmärtämisen taitojaan ja kanji-merkkien tunnistaitojaan. Ranalli puolestaan tutki Sims-pelin vaikutusta toisen kielen sanatuntemukseen ja hän päätyi tuloksiin, että Sims-peli paransi huomattavasti tutkimukseen osallistujien sanastontuntemusta. [3]

DeHaan, Reed ja Kuwada ohjasivat tutkimuksen, jossa tutkittiin mihin asteeseen asti PS2-musiikkipelin interaktiivisuus auttaa tai haittaa toisen

kielen sanastontuntemusta. Tutkimukseen valittiin sattumanvaraisesti kahdeksankymmentä japanilaista yliopisto-opiskelijaa, jotka jaettiin pareihin heidän englannin kielen osaamisen ja pelipätevyyden mukaan. Tutkimuksessa yksi pari pelasi englannin kielistä musiikkipeliä ja toinen pari seurasi peliä toiselta monitorilta. Pelin jälkeen seurasi sanaston muistamistesti, kognitiivinen latausmittaus (cognitive load measure), kokemuskyselykaavake ja kahden viikon jälkeen uusi sanaston muistamistesti. Kognitiivinen lataus on lataus, joka liittyy toimeenpanevan työmuistin hallintaan. Työmuisti kuuluu ihmisten lyhytkestoiseen muistiin. Monimutkaisen oppimisen aikana käsiteltävän tiedon ja vuorovaikutuksen määrä ei voi ylittää eikä alittaa oppijan työmuistin kokoa. Kaikki elementit pitää käsitellä ennen kuin merkityksellinen oppiminen voi jatkua. Tulokset kertoivat, että pelaajat ja seuraajat muistivat sanoja musiikkipelistä, mutta seuraajat muistivat paljon enemmän kuin pelaajat. Tämän uskotaan johtuvan siitä, että seuraajien ei tarvitse keskittyä itse pelaamiseen. [3]

2.4 Peleistä oppivat

Pelistä oppivat pelaajat ja vierestä seuraajat [3]. Pelin rakentajat oppivat samalla vähintäänkin ohjelmointia.

"Periodic Table of the Elements"-pelissä harjoitellaan Alkuaine -taulukon faktojen muistamista. Se on suunnattu englannin kieltä osaaville ja internet yhteyden omistaville. Pelin sisältö tekee sen kiinnostavimmaksi niille, jotka opiskelevat kemiaa, lääketiedettä tai fysiikkaa. [2]

"Zombie Division" on peli, jonka tarkoitus on opettaa matematiikkaa. Pelissä pelaaja tappaa luurankoja jakolaskuilla. "Zombie Division"-peliä pelaavat vanhemmat ala-aste oppilaat, jotka ovat päteviä, mutta eivät mestareita kerto- ja jakolaskuissa. [2]

Peli nimeltä "Quest Atlantis" on massiivinen online roolimoninpeli. "Quest Atlantis" sopii oppilaille ala-asteesta lukioon, mutta suuri osa on ylä-aste ikäisiä. Pelin tehtävät ovat sidoksissa erinäisiin opintosuunnitelman osiin. Pelin pelaamiseksi riittää, että osaa perusteet oleellisen tieteen sisällöstä (relevant science content). [2]

2.5 Haasteet oppimispelien käyttöönotossa ja kehityksessä

Kuusi ongelmaa on jarruttanut oppimispelien läpimurtoa markkinoille. Ensimmäinen niistä on vanhempien negatiiviset asenteet videopelejä kohtaan ja toisena on peleistä oleva vähäinen todistuaaineisto, että ne ovat oikeasti tehokkaita. Kolmantena ongelma on, että pelille ei tehdä tarpeeksi testejä, jotka todistaisivat pelin kehittävän oppimista tai taitoja. Neljäntenä ongelmana on, että kaupallisesti saatavilla olevat pelit eivät ole parantaneet käyttäjän kriittistä ajattelua. Viidentenä ongelmana on, että vain harva kaupallisesti saatavissa oleva peli nivoutuu perusopetuksen strategisten tarpeiden kanssa,

ylioppilas suunnitelman kanssa tai harjoittelu ohjelmien kanssa. Viimeisenä ongelmana on, ettei ole olemassa kaupallisesti tarjolla olevaa peliä, joka parantaisi oppimistuloksia, joiden olisi tarkoitus kuulua todisteisiin perustuvaan kehykseen [17].

On spekuloitu, että tietokonepeleillä on negatiivinen vaikutus nuoriin, vaikka todistusaineistoa ei ole paljoa tukemaan tätä väitettä [14]. Nuoret, jotka ovat pelaanneet, saivat paremmat pisteet käsitteissä, kuten perheläheisyys, positiivinen koulunkäynti, positiivinen mielenterveys, huumeiden käyttö ja vanhempien vastustaminen, kuin nuoret, jotka eivät ole ikinä pelaaneet [14]. Nuoret, jotka pelaavat, ovat sanoneet, että heidän perhesuhteensa ovat läheisiä. Sen sijaan, että pelit syrjäyttävät aktiviteetteja, kuten urheilu ja kerhot, niin pelit ovat yksi vapaa-ajan harrasteista [14].

Robert Moser on tehnyt fantasiaseikkailu -peliä, joka opettaa ohjelmointia [11]. Hänen mukaansa opettavan pelin suunnittelu on vaikeaa, koska opetus- ja viihdetavoitteiden välillä on konflikteja. Hänen pelilleen on kaksi erilaista käyttäjää ja heillä on eri prioriteetit pelin tarkoitukselle. Pelaaja haluaa tulla viihdytetyksi ja opettaja haluaa oppilaan oppivan. Hän kertoo, että kompromisseilta ei voida välttyä.

Oppimisen ja hauskuuden määrän luotettava mittaaminen oppimispeleistä on yksi haasteista, koska on olemassa monenlaisia eri määritelmiä, että mitä oppiminen on. Vaikka tutkimuksen tulokset oppimispeleistä näyttävät siltä, että oppimista on tapahtunut niin nämä arviot eivät välttämättä ole täysin luotettavia. On epäluotettavaa, että tutkimukseen osallistuneet kykenisivät muistamaan tai demonstroimaan tarkkaan, että oppimista on tapahtunut tai kuinka hauskaa oli pelatessa. Tämän takia vaaditaan lisää tutkimuksia, jotka todistavat, että oppimista tapahtuu pelatessa. [6]

Pelit vaikuttavat siltä, että ne voivat olla hyviä opetusvälineitä, mutta on olemassa vain vähän todistusaineistoa, että pelit tuottavat luotettavia, päteviä ja kestäviä opetuksellisia tuloksia tai että pelit ovat parempi tapa opettaa kuin perinteinen opetus. Testejä, joissa verrataan pelien opetustuloksia muiden opetusmetodien opetustuloksiin on vähän. Vakuuttavan todistusaineiston vähäisyys ei kuitenkaan estä hyviä opetustuloksia tuottavien pelien olemassa oloa. Yhdessä tutkimuksessa verrattiin yhdeksäntoista päivää matemaattisten ongelmien ratkaisua tietokonepelissä ja tehtäväpaperilla. Opiskelijat ratkaisivat kolme kertaa enemmän tehtäviä tietokonepelissä kuin he normaalisti ratkaisivat tehtäväpaperilla. [9]

Ei ole olemassa montaa käytännöllistä suositusta, kuinka tehdä oppimispeleistä yhtä motivoiva kuin viihdepeleistä. Peleistä keskustellaan paljon, että miksi ne ovat hyviä opetusvälineitä, mutta miten varmistamme, että ne tosiaan ovat hyviä opetusvälineitä. Tämän takia moni oppimispelellä on kuin suklaalla kuorrutettu parsakaali, ei hauska eikä opetuksellinen. [9]

2.6 Kilpailu oppimispeleissä

Kilpailussa oppijan suoritusta verrataan ja esitellään ja tämä korostaa sosiaalisen vertailun prosessia. Vertailulla ja esittelyllä voi aiheuttaa oppijalle itseluottamuksen laskemista ja alhaisempaa minä-pystyvyyttä. Kilpailu on silti hyödyllinen osa peleihin perustuvassa oppimisessa, vaikka se saattaa aiheuttaa negatiivisia vaikutuksia. Suora kilpailu todennäköisesti saa opiskelijat yhdistämään kilpailun tulokset heidän identiteettiinsä. Suoran kilpailun sijaan kannattaa käyttää sijaiskilpailua, jolloin kilpailu on rennompaa. Kilpailupeleillä halutaan nostaa oppijan motivaatiota oppia. [4]

Aikaisempien tutkimuksien perusteella on tehty ehdotuksia, jotka helpottavat mahdollisia kilpailun aiheuttamia negatiivisia vaikutuksia. Yksi näistä on anonymikilpailu, jolloin oppijan epäonnistumisia ei paljasteta julkisesti ja näin väistetään vahingon aiheuttaminen hänen itseluottamukseensa. Toinen ehdotus on ryhmäkilpailu, jolloin nimensä mukaan kilpaillaan pienissä ryhmissä ja tällöin ryhmän jäsenet jakava vastuun kilpailun tuloksesta ja henkilökohtainen paine vähenee. Anonymikilpailu kuitenkin sopii vain anonymeihin peliympäristöihin ja ryhmäkilpailu on rajoitettu vain ryhmäoppimistapoihin. [4]

Tietyt tutkimukset kirjaavat kilpailutilanteiden aiheuttamia negatiivisia vaikutuksia asioihin ja näihin kuuluu oppimismotivaatio ja oppimismieltymykset. Testeissä oppijoiden luontainen motivaatio laski, kun heidän täytyi ratkoa tehtäviä kilpailutilanteessa ja kävi ilmi, että osa oppijoista piti anonymistista kilpailusta eikä henkilökohtaisesta kilpailusta. [4]

Oppijoita kannustetaan katsomaan, että epäonnistumiset johtuvat yrittämisen puutteesta eikä heidän kyvyistään. Sijaiskilpailu on tapa kilpailla, jolloin ei ole suoraa kilpailua oppijoiden välillä vaan jokaisella oppijalla on heitä edustava sijainen. Kilpailu käydään näiden sijaisten välillä. Sijaiskilpailu voi auttaa oppijoita kehittämään positiivisen uskon oppimisponnisteluihin. Optimaalisen kokemuksen kilpailupeleissä saa, kun oppijan kyvyt vastaavat haasteeseen ja tämä vaikuttaa heidän nauttimiseensa. Sijaisen pitää olla puoleensa vetävä oppijalle, koska muutoin oppija ei kiinnostu sijaisesta. Sijaisten tarvitsee kertoa oppijalle hänen sen hetkisen oppimistilanteen, antaa vinkkejä ja palautetta. [4]

Tutkimuksessa, jossa peruskouluikäiset pelasivat peliä, jossa oli sijaispelaaja ja sijaiskilpailijat niin heillä oli vahvempi käsitys tavoitteesta, haasteesta ja nautinnosta kuin peruskouluikäiset, joilla ei ollut tätä elementtiä. Tämä johtui todennäköisesti siitä, että sijaispelaajakilpailumekanismissa on tavoitteena kilpailun voittaminen eikä toisen pelaajan voittaminen. Sijaiskilpailu tarjoaa opiskelijoille oppimistilaisuuksia eikä tapahdu tuloksien vertailua ja tukee opiskelijan positiivisen asenteen kehitystä kilpailua kohtaan. Negatiivisen palautteen saaminen kovalta tietokoneen ruudulla on helpompaa kuin saada negatiivista palautetta oikealta henkilöltä. [4]

3 Käytänteitä oppimispelien luomiseen

Katherine Isbister, Mary Flanagan ja Chelsea Hash ottivat selvää haastatteleamalla kokeneita pelisuunnittelijoita ja keräsivät tietoa kolme vuotta siitä, että mikä toimii ja mikä ei toimi suunniteltaessa oppimispelejä. He aloittivat vuonna 2008 ja haastateltavana oli neljäkymmentäyksi henkilöä, joista neljä seitsemästätoista oli naisia ja ikäluokka oli kahdenkymmenen ja viidenkymmenen välillä. Haastateltavien pelisuunnittelukokemus oli vaihteleva ja vain yksi haastateltavista ei ollut ollut kehittämässä pelejä ammattimaisesti.

He tulivat lopputuloksiin, että on pakko olla intohimoinen pelistä, jota tekee. Pelin tekemisen pitää olla ainakin aluksi hauskaa ja oppimismateriaalin pitää olla syvällä pelin mekaniikassa ja tavoitteissa [8]. Monesti opetumateriaali vain heitetään pelin mekaniikan päälle eikä mietitä tarkkaan, jos peli kartoittaa pedagogisiamalleja. [19] Oppimateriaalin yhdistäminen peliin vaatii hyvän käsikirjoituksen, tuotanto tekniikan, hahmojen suunnittelun, ympäristön mallintamisen ja tietoa hallinnoimisesta [14]. Täytyy myös jaksa viilata peliä loppuun asti, mikä saattaa tehdä pelin teon ikäväksi tai hauskaksi. Pelissä on hyvä olla yhteistyötä, roolipeliä ja etnisten ongelmien ratkaisua [8].

Ju-Ling Shih, Jia-Jiun Tseng, Chien-Wen Chuang ja Bai-Jiun Shih loivat yhdessä Taiwanin historian ja maantiedon opetusroolipelin. He kertovat suunnitelleensa ensimmäiseksi roolipelin käsikirjoituksen, joka käsitteli anti-japanilaista sotahistoriaa ja eteläisen Taiwanin maantietoa. Sen jälkeen he toivat vuorovaikutteisen kartan, roolit ja kontekstit saadakseen rakennettua kokonaisen maiseman.

3.1 Pelin suunnitelma

Pelissä pitää olla seuraavat alikomponentit: multimodal, tehtävä ja palaute. [16] Verkkoesitykset koostuvat monesta moodista ja tämä on multimodalisuutta. Moodeja ovat esimerkiksi teksti, kuva ja ääni [1].

Multimodal sisältää modaliteetin ja vuorovaikutuksen, joita ilman ei voida kehittää peliä. Modaliteetti hallinnoi oppijan ja pelin vuorovaikutusta. Modaliteettiin sisältyy multimedia elementit, rajapinnan suunnitelma ja kerronta. Multimedia tuo peliin lisää kiinnostusta sen kuvilla, animaatioilla ja spesiaali tehosteilla. Rajapinnan tulee olla yksinkertainen ja puoleensa vetävä, jotta oppija mukautuu peliympäristöön helposti. Kerronnalla vaikutetaan oppijan ja pelin väliseen vuorovaikutukseen. Parempi tarina pelissä auttaa oppijaa uppoutumaan peliin ja saavuttamaan oppimistuloksia, kun hänellä on hauskaa. Oppijan vuorovaikutus pelin kanssa on tärkeä osa, koska se määrittelee kuinka oppija ohjaa peliä ja kuinka oppija oppii siitä. [16]

Tehtävien tarkoitus pelissä on saada pelaaja oppimaan oppimismateriaalia. Tehtäviä pitää olla eri tasoisia, että pelaaja pystyy helposti mukautumaan peliympäristöön. Vaikeuden eri tasot varmistavat sen, että pelaaja

voi oman osaamisensa mukaan kehittää itseään eikä turhautumista tapahdu. Ratkaistakseen tehtävän pelaajan tulee ymmärtää tehtävä. [16]

Palaute on tärkeää ja vihjeitä pitää antaa pelaajalle pyydettyä suoraan tai epäsuoraan. Jos pelaajat saavat palkinnon suoritettuaan tehtävän niin se kannustaa heitä tekemään seuraavankin tehtävän. Jos pelaaja ei saa palkintoa, vaikka hän ratkaisee tehtävän niin pelin pitää kannustaa pelaajaa suorittamaan tehtävän uudestaan, mutta paremmin. [16]

Pelit auttavat kehittämään monia kykyjä, kuten sosiaalista ja tunteikasta oppimista, ongelmanratkaisua, luovaa ajattelua ja neuvottelua. Pelin pitää tasapainoitella opetuksellisten periaatteiden ja viihdeominaisuuksien, joita pelaaja olettaa pelissä olevan, kanssa.

Pelin kohdekäyttäjiä kannattaa ottaa mukaan alkuvaiheessa pelin suunnitteluun, koska heidän läsnäolonsa voi inspiroida pelintekijöitä suunnittelemaan lumoavamman pelin ja tuottamaan oivalluksia, että kuinka voi saumattomasti yhdistää pelin omaan käyttöympäristöönsä. Suunnitteluehdotuksia kerätessä peliä varten kannattaa pitää kohdekäyttäjät vain tiedonlähteinä. Opettajien näkökulmat ovat tuottaneet selkeämpiä määritelmiä ongelmasta, jota yritetään ratkaista pelissä. Opettajat ovat tärkeä käyttäjäryhmä, koska he valitsevat ottavatko vai eivätkö he ota pelejä mukaan opetukseen. Lapset saavat suunnittelijoiden mielikuvituksen venymään provokatiivisilla suunnitteluehdotuksilla. [19]

Käyttäjien lisääminen suunnitteluvaiheeseen ei onnistu kuitenkaan ilman haasteita. Tutkimuksissa pojat suunnittelivat kohtauksia, jotka olivat liian väkivaltaisia ja perustuivat peleihin, joita he olivat jo aikaisemmin pelanneet. Moni lapsi ei pystynyt tuottamaan syötettä(input), joka pystyy tukemaan syvempää oppimista. Lasten oli vaikea yhdistää tehtäviin sopivia palkkioita, jotka syventäisivät pelin syvemmän oppimisen objektien yhteyksiä. [19]

3.2 Pelin tuotanto

Pelin tuotantoon kuuluu viisi vaihetta [14]. Ensimmäinen vaihe on pelin teeman ja taustan asennus(setup). Tämä vaihe pitää sisällään huokuttelevan pelitarinan ja kontekstin luomisen ja peligenren määrittelyn. Toinen vaihe on pelikartan asennus. Tässä vaiheessa tuotantoryhmä suunnittelee pelin käsikirjoituksen ja rakentaa arkkitehtuurit siihen liittyen. Kolmas vaihe on pelin vaiheet(stages) ja tehtävät. Tuotantoryhmä määrittelee pelin sisällön ja pelin kulun. Neljäs vaihe on pelin hahmot ja objektiparametrit. Tällöin tuotantoryhmä suunnittelee hahmojen ulkonäöt, luonteet ja toiminnot ja tavaroiden ja objektien tarkoitukset ja parametrit. Viides ja viimeinen vaihe on mekaniikka ja algoritmit. Tässä vaiheessa tuotantoryhmä asettaa aikajärjestelmän, taistelujärjestelmän, tukijärjestelmän, pelirajapinnan ja manipulaatiojärjestelmän ja siihen kuuluvat toiminnot. Ju-Ling Shihin, Jia-Jiun Tsengin, Chien-Wen Chuangin ja Bai-Jiun Shihin luoma peli Taiwanin historiasta ja maantiedosta on tehty näiden viiden vaiheen mukaan.

3.3 Pelin kehitys

Pelin kehitys sisältää viisi vaihetta [14]. Vaiheiden esimerkkeinä käytetään aikaisemmin mainittua peliä Taiwanin historiasta ja maantiedosta. Ensimmäiseen vaiheeseen kuuluu pelin kontekstin suunnittelu. Tässä vaiheessa pelin käsikirjoitus suunnitellaan eteläisen Taiwanin anti-japanilaisen sotahistorian mukaan ja peligenreksi valitaan roolipeli. Seuraavaan vaiheeseen kuuluu pelin kartan toteutus. Tällöin pelin arkkitehtuurimallit rakennetaan käyttäen 3Ds Maxia ja simuloitu ympäristö perustetaan. Kolmanteen vaiheeseen kuuluu pelin vaiheiden ja tehtävien asennus(setup). Pelin vaiheet rakennettiin(setup) sotahistorian sijaintien mukaan ja joka vaiheelle määriteltiin vastaavat oppimistehtävät. Neljänteen vaiheeseen kuuluu pelin roolien ja objektien asennus. Pelin hahmot, objektit ja ominaisuuksien parametrit määriteltiin tarinan kulun mukaan. Viidenteen vaiheeseen kuuluu pelin mekaniikan ja algoritmien asennus. Pelin käynnistämisen mahdollistamiseksi asennettiin hallinto-operaatio mekaniikka(system operation mechanics), aikamekaniikka, hallintofunktiot ja rajapinta.

3.4 Lapset pelin rakentajina

On suoritettu tutkimus, jossa tutkittiin lasten kykyä rakentaa pelejä itse eikä niin, että lapset kehittävät idean ja antavat sen ammattilaisille toteutettavaksi. Tutkijat tapasivat lapset lauantaisin kuuden viikon ajan ja tapaamiset kestivät noin puolitoistatuntia. Tähän osallistui neljä poikaa ja kolme tyttöä, jotka olivat 12-14 ikäisiä. Yksi lapsista oli uusi koko projektille ja muut olivat olleet samankaltaisissa projekteissa jo ennenkin mukana.

Lapset jaettiin pieniin ryhmiin ja ryhmät alkoivat rakentamaan omaa peliä "Neverwinter Nights-työkalustolla. "Neverwinter Nights"on tietokone-roolipeli, jossa on "Aurora Toolset", jolla voi rakentaa itse pelissä uusia seikkailuja. Lapset testasivat toistensa rakentamia pelejä ja antoivat palautetta toisilleen. Iteratiivinen pelitestaus toi tärkeitä oivalluksia rakentajan rooliin. Se oli oleellinen asia menestyksekkääseen lopputulokseen, koska silloin rakentajalapset tulivat itse tulokseen, että onnistuvien suunnitelmien pitää keskittyä enemmän pelaajan kokemuksiin kuin heidän omiin tarinoihinsa. [15] Kuitenkin lasten kyky suunnitella peli, joka saisi aikaan syvää oppimista, on rajallinen [19].

3.5 Huomioon otettavaa

Hahmojen vaikutus koko peliin on suuri, koska pelaajat samaistuvat heihin. Hahmojen suunnittelu ja tutkiminen on tärkein vaihe suunnittelussa [14]. Rollings ja Adams nimeävät hahmojen ja tarinan olevan tärkeimpiä tekijöitä roolipeleissä, vaikka tarina joskus laiminlyödään niin hahmojen seikkailut, kehitys ja taistelut ovat välttämättömiä [14]. Teemat, taustat, vuorovaikutusmallit niin kuin hahmojen johtaminen, ohjaus ja hallinta, objektit ja

näkökulmat ovat tärkeitä suunnittelussa.

Flow on tila, jossa henkilö on täysin sulautunut aktiviteettiinsa ja tästä syntyy optimaalinen kokemus. Flow-tilassa millään muulla ei ole väliä kuin saada kyseisen aktiviteetin tavoitteet valmiiksi. Aikaisempien tutkimuksien mukaan flow-tilalla on positiivinen vaikutus oppimiseen ja tämä pitäisi ottaa huomioon suunniteltaessa digitaalisia oppimismateriaaleja. [14]

Käytettävyys ja oletettu käyttäjä soveltavuus ovat kaksi pääsyytä nuorempien lapsien turhautumiseen videopeleissä. Pitää tehdä pelejä, jotka ovat oikealla tasolla, jotta lumoava kokemus saataisiin tuotettua. Pelien pitää tuottaa haastetta ja fantasiaa ja yllyttää uteliaisuuteen. [6]

Peleissä, joissa on puhe- ja tekstisyöte, pitää olla mahdollisuus hallita syötettä eli esimerkiksi mahdollisuus tauottaa. Jos edellä mainittua mahdollisuutta ei ole niin kaikki pelaajat eivät ehdi ymmärtää ohjeita [3].

Oppimispeli pitää kehittää niin, että pelaaja pystyy simuloimaan tai rakentamaan jotakin, jotta peli saisi pelaajan kytkettyä peliin mahdollisimman hyvin [16].

Peli täytyy suunnitella kohdeyleisöä varten, jotta he voivat helposti mukautua peliin [16]. Tätä varten pitää selvittää ensin opiskelijoiden käytös (learners' behavior), psykologiset tarpeet ja kognitiivinen kehitys, minkä jälkeen valitaan ja suunnitellaan peli. Kohdeyleisön oppimiskäytös (behavior of learning) vaikuttaa heidän tehokkuuteensa ja oppimistuloksiin. Opiskelija voi haluta jatkuvasti pelata peliä oppiakseen, jos hänen tarpeensa on saavutettu pelissä. [16]

Pelaajan ajatukset ja tuntemukset pelaamisen aikana vaikuttavat oppimiseen [7]. Tätä väittämää tukemaan toteutettiin testejä, joihin osallistuja saivat itse valita pelin, mitä he pelaisivat ja heidän pelaamistansa tarkkailtiin. Pelaamisen jälkeen pidettiin haastattelu, jossa pelaaja kertoi tuntemuksistaan ja ajatuksistaan pelin eri kohdissa ja tämä peli näytettiin vielä videolta samaan aikaan.

Huonossa tapauksessa pelaaja saattaa turhautua pelatessaan, jos hänen yrityksensä ratkaista ongelma tai tehtävä eivät johda onnistumiseen. Tämä on huono tilanne, koska turhautuessaan pelaaja saattaa lopettaa pelaamisen ja tästä seuraa ettei oppimista enää tapahdu. Tulokset viittaavat, että osallistuminen ja oppiminen liittyvät toisiinsa. Oppimisen ja osallistumisen suhdetta pitää kuitenkin vielä tutkia lisää ennen kuin voidaan tehdä mitään konkreettisia väittämiä [7].

Lähteet

- [1] *kielikompassi.jyu.fi*. https://kielikompassi.jyu.fi/resurssikartta/netro/pankki/parametrit_moodi_multi.shtml, Helmikuu 2014.

- [2] Arena, Dylan: *The Seven Circumstances of Game-based Learning: A Worked Example and an Invitation*. Teoksessa *Proceedings of the 7th International Conference on Games + Learning + Society Conference*, GLS'11, sivut 23–30, Pittsburgh, PA, USA, 2011. ETC Press. <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2206376.2206379>.
- [3] Chen, Howard Hao Jan ja Yang, Christine: *Investigating the Effects of an Adventure Video Game on Foreign Language Learning*. Teoksessa *Proceedings of the 6th International Conference on E-learning and Games, Edutainment Technologies*, Edutainment'11, sivut 168–175, Berlin, Heidelberg, 2011. Springer-Verlag, ISBN 978-3-642-23455-2. <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2040452.2040490>.
- [4] Chen, Zhi Hong ja Chen, Sherry Y.: *A Surrogate Competition Approach to Enhancing Game-based Learning*. ACM Trans. Comput.-Hum. Interact., 20(6):35:1–35:24, joulukuu 2013, ISSN 1073-0516. <http://doi.acm.org/10.1145/2524264>.
- [5] Dormann, Claire ja Biddle, Robert: *Understanding Game Design for Affective Learning*. Teoksessa *Proceedings of the 2008 Conference on Future Play: Research, Play, Share*, Future Play '08, sivut 41–48, New York, NY, USA, 2008. ACM, ISBN 978-1-60558-218-4. <http://doi.acm.org/10.1145/1496984.1496992>.
- [6] Fowler, Allan: *Measuring Learning and Fun in Video Games for Young Children: A Proposed Method*. Teoksessa *Proceedings of the 12th International Conference on Interaction Design and Children*, IDC '13, sivut 639–642, New York, NY, USA, 2013. ACM, ISBN 978-1-4503-1918-8. <http://doi.acm.org/10.1145/2485760.2485879>.
- [7] Iacovides, Ioanna: *Exploring the Link Between Player Involvement and Learning Within Digital Games*. Teoksessa *Proceedings of the 23rd British HCI Group Annual Conference on People and Computers: Celebrating People and Technology*, BCS-HCI '09, sivut 29–34, Swinton, UK, UK, 2009. British Computer Society. <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1671011.1671015>.
- [8] Isbister, Katherine, Flanagan, Mary ja Hash, Chelsea: *Designing Games for Learning: Insights from Conversations with Designers*. Teoksessa *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, CHI '10, sivut 2041–2044, New York, NY, USA, 2010. ACM, ISBN 978-1-60558-929-9. <http://doi.acm.org/10.1145/1753326.1753637>.
- [9] Linehan, Conor, Kirman, Ben, Lawson, Shaun ja Chan, Gail: *Practical, Appropriate, Empirically-validated Guidelines for Designing Educational*

- Games*. Teoksessa *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, CHI '11, sivut 1979–1988, New York, NY, USA, 2011. ACM, ISBN 978-1-4503-0228-9. <http://doi.acm.org/10.1145/1978942.1979229>.
- [10] Luo, Xiangfeng, Wei, Xiao ja Zhang, Jun: *Game-based Learning Model Using Fuzzy Cognitive Map*. Teoksessa *Proceedings of the First ACM International Workshop on Multimedia Technologies for Distance Learning*, MTDL '09, sivut 67–76, New York, NY, USA, 2009. ACM, ISBN 978-1-60558-757-8. <http://doi.acm.org/10.1145/1631111.1631123>.
- [11] Moser, Robert: *A Fantasy Adventure Game As a Learning Environment: Why Learning to Program is So Difficult and What Can Be Done About It*. Teoksessa *Proceedings of the 2Nd Conference on Integrating Technology into Computer Science Education*, ITiCSE '97, sivut 114–116, New York, NY, USA, 1997. ACM, ISBN 0-89791-923-8. <http://doi.acm.org/10.1145/268819.268853>.
- [12] Prayaga, Lakshmi: *Game Technology As a Tool to Actively Engage K-12 Students in the Act of Learning*. Teoksessa *Proceedings of the 6th Conference on Information Technology Education*, SIGITE '05, sivut 307–310, New York, NY, USA, 2005. ACM, ISBN 1-59593-252-6. <http://doi.acm.org/10.1145/1095714.1095785>.
- [13] Schmitz, Birgit, Czauderna, André, Klemke, Roland ja Specht, Marcus: *Game Based Learning for Computer Science Education*. Teoksessa *Computer Science Education Research Conference*, CSERC '11, sivut 81–86, Open Univ., Heerlen, The Netherlands, The Netherlands, 2011. Open Universiteit, Heerlen, ISBN 978 90 358 1987 0. <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2043594.2043601>.
- [14] Shih, Ju Ling, Chuang, Chien Wen, Tseng, Jia Jiun ja Shih, Bai Jiun: *Designing a Role-Play Game for Learning Taiwan History and Geography*. Teoksessa *Proceedings of the 2010 Third IEEE International Conference on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning*, DIGITEL '10, sivut 54–60, Washington, DC, USA, 2010. IEEE Computer Society, ISBN 978-0-7695-3993-5. <http://dx.doi.org/10.1109/DIGITEL.2010.27>.
- [15] Steiner, Brittany, Kaplan, Nancy ja Moulthrop, Stuart: *When Play Works: Turning Game-playing into Learning*. Teoksessa *Proceedings of the 2006 Conference on Interaction Design and Children*, IDC '06, sivut 137–140, New York, NY, USA, 2006. ACM. <http://doi.acm.org/10.1145/1139073.1139107>.

- [16] Tan, Phit Huan, Ling, Siew Woei ja Ting, Choo Yee: *Adaptive Digital Game-based Learning Framework*. Teoksessa *Proceedings of the 2Nd International Conference on Digital Interactive Media in Entertainment and Arts*, DIMEA '07, sivut 142–146, New York, NY, USA, 2007. ACM, ISBN 978-1-59593-708-7. <http://doi.acm.org/10.1145/1306813.1306844>.
- [17] Tashiro, Jay Shiro ja Dunlap, David: *The Impact of Realism on Learning Engagement in Educational Games*. Teoksessa *Proceedings of the 2007 Conference on Future Play*, Future Play '07, sivut 113–120, New York, NY, USA, 2007. ACM, ISBN 978-1-59593-943-2. <http://doi.acm.org/10.1145/1328202.1328223>.
- [18] Tillmann, Nikolai, De Halleux, Jonathan, Xie, Tao, Gulwani, Sumit ja Bishop, Judith: *Teaching and Learning Programming and Software Engineering via Interactive Gaming*. Teoksessa *Proceedings of the 2013 International Conference on Software Engineering*, ICSE '13, sivut 1117–1126, Piscataway, NJ, USA, 2013. IEEE Press, ISBN 978-1-4673-3076-3. <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2486788.2486941>.
- [19] Vasalou, Asimina, Ingram, Gordon ja Khaled, Rilla: *User-centered Research in the Early Stages of a Learning Game*. Teoksessa *Proceedings of the Designing Interactive Systems Conference*, DIS '12, sivut 116–125, New York, NY, USA, 2012. ACM, ISBN 978-1-4503-1210-3. <http://doi.acm.org/10.1145/2317956.2317976>.