



Lämpimästi tervetuloa!

Tiina Lehto-Lundén,
Sosiaalialan tutkintovastaava, lehtori
Metropolia AMK
CONNEXT for inclusion



European Union
European Social Fund



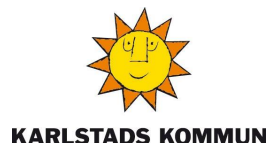
European Union
European Social Fund

CONNEXT for inclusion (2018-2021)



- Kumppanit: Artevelde & GameWise (Belgia), Karlstad (Ruotsi), Metropolia, ESLU, HNMKY, Omnia, Stadin ao
- Tavoite: Kehittää toiminnallista, pelillistä ja liikuntalähtöistä pedagogiikkaa maahan muuttaneiden nuorten opintopolun ja koulutukseen sitoutumisen tukeminen
- Rahoitus: Euroopan sosiaalirahasto

www.connexthorinclusion.eu/fi



Kuva: CONNEXT for inclusion -hanke

Pelillisuus CONNEXT:ssa



- Helposti mukautettavia, liikkumisen mahdollistavia, pelillisiä tehtäviä ryhmien ja yksilöiden työskentelyyn



SERIOUS
social awareness



URBAN
think global, act local



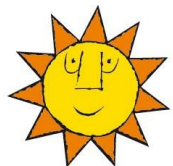
GAME
game based learning

S_U+G[®]
SERIOUS
URBAN
GAME

- Kohtaamiset, uskaltautuminen, vertaistuki, itse tekeminen
- Digitaaliset alustat tukena



Pelillisiä esimerkkejä



KARLSTADS KOMMUN

#Work – Maahan muuttaneiden aikuisten tutustuminen työelämään



Practice++ - Nuorten aktivointi liikkumaan ja pitämään itsestään huolta koronaeristyksessä



Trust in education – Koulunkäyntiin liittyvien ajatusten käsittely koulupudokkaiden kanssa

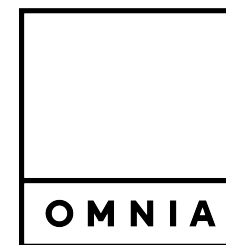


Järkkää tapahtuma – Olemassa olevan koulutuksen toteutus pelillisesti

Helsinki

Stadin ammatti- ja aikuisopisto

Ukko ylijumalan luontotehtävät – Kannustusta luonnossa liikkumiseen



Liiku luonnossa laskien ...ja monia muita tehtäväkokonaisuuksia oppitunnille



... muutama pelillinen hedelmä tarjolla tänään!

Tehtävät vapaasti käyttöön

- SUOMEKSI: Ideoita pelillisyyteen hurahtaneille, aiheita:
 - hyvinvoinnin ja elämänhallinnan tukeminen
 - orientointi ja ohjaus
 - liikkumaan innostaminen

www.metropolia.fi/pelillisyyteenhurahtaneille

- ENGLANNIKSI: Games, seriously!
www.metropolia.fi/gamesseriously

- Julkaistaan joulun mennessä
- Lisää löytyy Seppo.io-kirjastosta
"CONNEXT" hakusanalla

Pekan työpajaseikkailu



Tavoite: Vastikään työpajalla aloittaneet nuoret tutustuvat Metalliverstaan aikatauluihin, sääntöihin ja toiminnan sisältöihin fiktiivisen Pekka-hahmon rinnalla ensimmäisten työpajapäivien aikana.

Soveltaminen: Ideoita voi soveltaa muiden toimintaympäristöjen esittelyyn esim. nuorille, jotka tutustuvat itselleen uuteen oppilaitokseen, nuorisotilaan, työpajaan tai ryhmätoimintaan.

Tehtävien määrä: 8 kpl

Kehittäjä: Matti Mikkonen/Stadin ammatti- ja aikuisopisto

Materiaalit

- [Pekan työpajaseikkailu ThingLinkissä.](#)
- [Lataa Pekan työpajaseikkailu Word-dokumenttina.](#)
- Etsi seppo.io-pelikirjastosta asiasanalla CONNEXT, niin löydät Pekan työpajaseikkailun ja muita hankkeessa kehitettyjä tehtäväkokonaisuuksia.

Tehtäväkokonaisuuden taustakuva: Devin Berko/Unsplash



Pelillisuus luokkahuoneessa

Omnian VALMA-opettajan kokemuksia pelillisyydestä

Anni Siltala



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Viiteryhmänä VALMA

- VALMA eli ammatilliseen koulutukseen valmentava koulutus
- Suunnattu sekä suomalaisen peruskoulun päättäneille nuorille että maahanmuuttajille
- VALMA-vuoden aikana opiskelija kehittää opiskelu- ja työelämätaitoja sekä elämäntaitoja ylipäänsä.

Pelillisuus ryhmäytymisen tukena

- Pelit keventävät tunnelmaa (leikkimielisyys) ja helpottavat osallistumista:
 - valmis rooli, johon asettua;
 - kokemus ryhmän jäsenenä toimimisesta.
- Pelien avulla hahmottuvat ryhmän yhteiset mielenkiinnonkohteet ja vahvuudet.
- Syntyy yhteisiä, meidän ryhmän muistoja.

Pelillisuus motivoinnin apuna

- Tuttu ja moneen kertaan kerrattu asia kiinnostaa enemmän, kun se on pelin muodossa.
- Liike ja toiminnallisuus virkistävät.
- Palkitsevuus motivoi.
- Pelien maailmassa nuoret ovat kuin kotonaan.

Pelillisuus kielenoppimisen tukena

- Pelatessaan kielenoppija mm.
 - käyttää monipuolisesti hyödyksi eri aisteja,
 - harjoittelee samanaikaisesti kielen eri osa-alueita (lukeminen, puhuminen jne.),
 - kehittää ongelmanratkaisu- ja ajattelutaitojaan.
- Kielenoppijan flow-tila: peli vie mennessään, eli huomio itse tekemisessä tai tarinassa esim. kieliopin sijaan.



Miten tarjota ryhmälle monipuolinen, osallisuutta ja yhteisöllisyyttä edistävä tapa oppia?

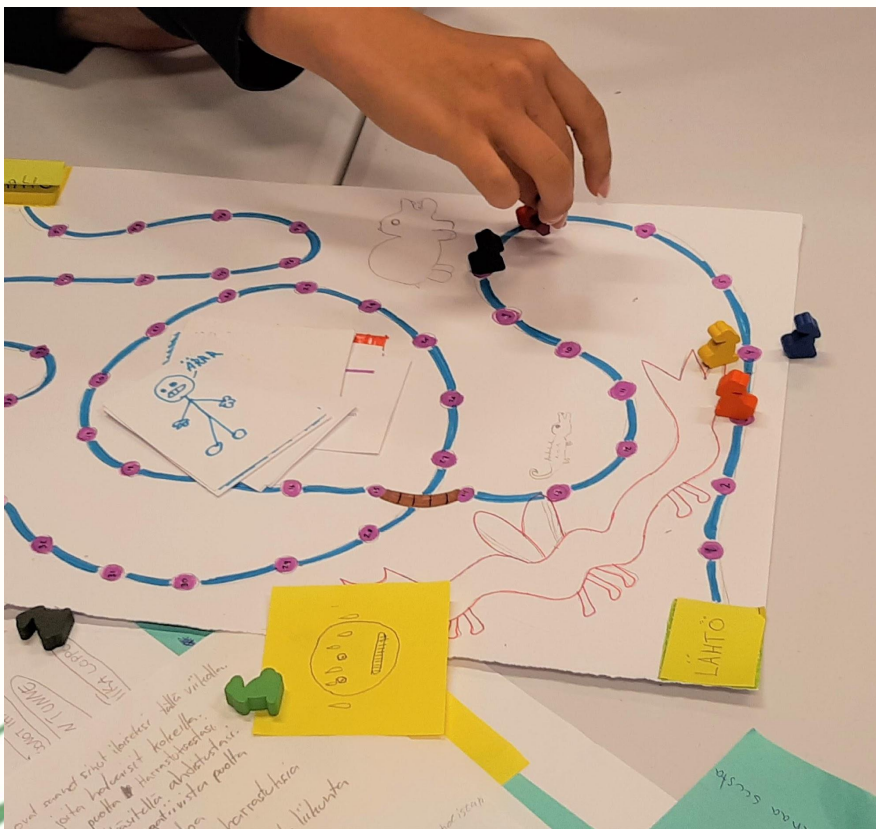
Sonja Hämäläinen

Nuorten Akatemia, Pelaa! -hanke



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Yhteisöllinen oppiminen



- Yhteinen päämäärä
- Teemaan syventyminen
- Tiedon rakentaminen kysyen, tutkien ja kokeillen
- Tuki ja ohjaus
- "Asioista päätettiin yhdessä"
- "Parasta oli oma vapaus projektin suunnittelussa"
- "Opin pelimaailmasta ja ihmisten ja asioiden ymmärtämistä"

Monitasoinen oppiminen



- Vuorovaikutus- ja ryhmätyöskentelytaidot
- Kognitiiviset taidot
- Tiedon karttuminen
- Palaute
- "Itse oppimisen taitoa ja tutkimista"
- "Opin ryhmätyötaitoja ja kärsivällisyyttä"
- "Opin muilta erilaisia työskentelytaitoja"

Yhteisöllisuuden ja osallisuuden vahvistuminen



- Mahdollisuudet vaikuttaa
- Merkityksellisyyden tunne yhteisön ja tiimin jäsenenä
- Ryhmän dynamiikka ja vuorovaikutus
- Yhteiset onnistumiset ja edistyminen
- Ryhmän omistajuus projektista
- "On niin monta tapaa toimia, kun on ihmisiä"
- "Koen, että toimin kaikkien huomioon ottajana ja hankaluuksien selvittäjänä"
- "Kaikki kuuntelivat toisten mielipiteitä"



Aloittelevan ammattilaisen kolme näkökulma

Alexi Johansson

Metropolia Ammattikorkeakoulu



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Kolme näkökulmaa

Mikä on Sepossa hyvää/huonoa

Pikaviestintäpalveluiden hyödyntäminen
etäohjaustilanteissa

Uusi tapa hyöyntää Seppoa ☐
Virtuaalinen perehdytyskansio

The image features a vibrant green background with stylized palm leaves and tropical foliage. A large, irregular white shape in the center serves as a backdrop for the text.

**Kysymyksiä tai
kommentteja
puhujille!**

Pelaten terveeks, osalliseksi, duuniin... Tai ihan mihin vain!

Katja Kokkinen (ent. Raitio)

Projektipäällikkö Pelaten duuniin! (ESR)

Katja.kokkinen@jamk.fi

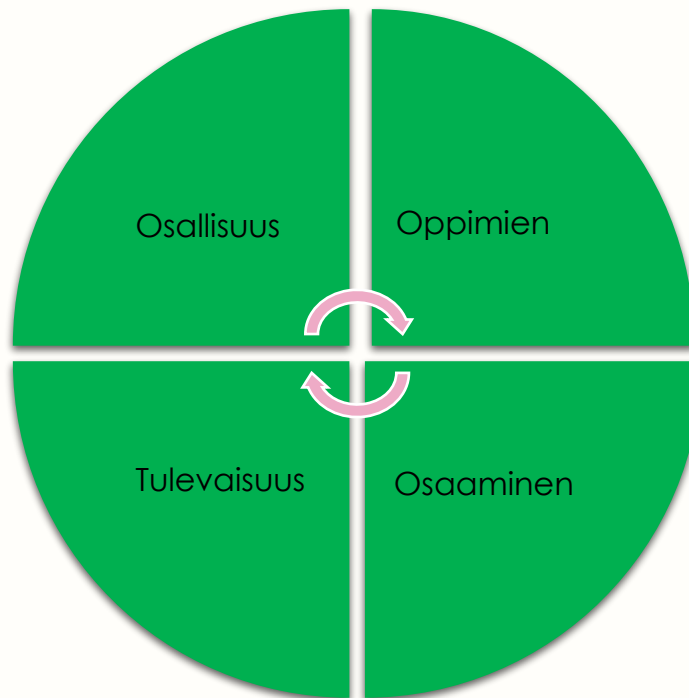


Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Näkökulmia pelillisyyteen

Nuoret ja nuoret aikuiset
Ammattilaiset
Pelaajien vanhemmat
Opiskelijat
Ensimmäistä lasta
odottavat vanhemmat

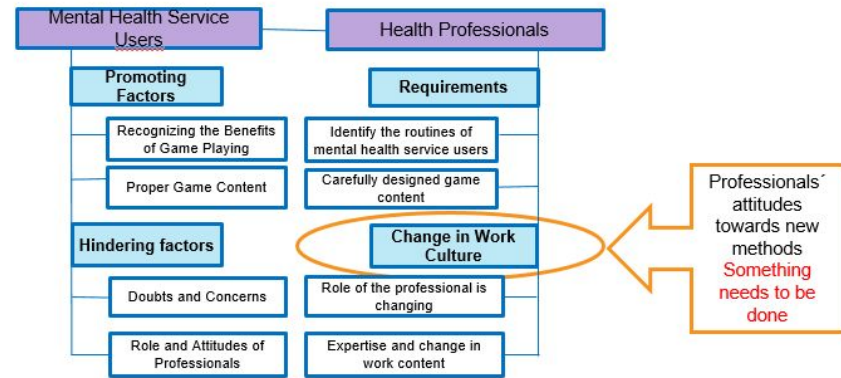
Projektipäällikkönä
Lehtorina
Tutkijana
Asiantuntijana



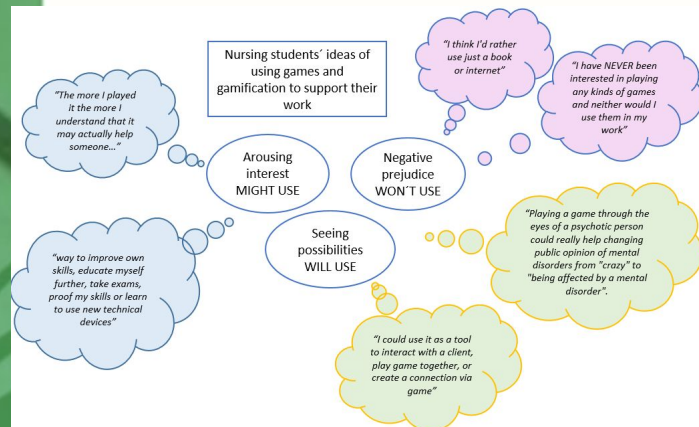
Pelaten terveeks? (ESR)
Pelaten osalliseksi (ESR)
eLämää (K-S liitto)
STRENCO (Erasmus)
TOPB (Erasmus)
VauvaPolku (KAKS)
CopaGloba (Suomen Akatemia)
Pelaten duuniin! (ESR)

Pelillistäminen, pelillisuus ja
pelilliset työmenetelmät
Hyötypelit
Pelillinen oppiminen
Digipelaaminen
E-urheilun ekosysteemi
Kilpapelaminen

Muutama nosto matkan varrelta:



"...The best part has been, that people with so different backgrounds are gathered together to reflect this issue..."



"...Mulle on sanottu, että lopeta se pelaaminen, niin sun elämä muuttuu vaik se on ainoa asia mikä pitää mut järjissä..."

Muutama nosto matkan varrelta:

Ihmiset (digi)pelaavat tänä päivänä enemmän kuin koskaan aikaisemmin – tiedostetaan mediakulutuksen muutos ja sen mukanaan tuomat ilmiöt.

Digipelaaminen on monisyinen ilmiö ja siitä voidaan keskustella hyvin erilaisista näkökulmista. Ei ole yhtä määritelmää ja tyypittely on hankalaa – tarkastellaan yleistämättä ja reflektoiden.

Pelaaminen voi olla merkityksellinen tekijä osallisuuden, hyvinvoinnin, motivaation ja oppimisen tukemisessa – nähdään mahdollisuuksia ja hyödynnetään niitä, mutta ei langeta pelillisyyden illuusioon.

www.jamk.fi/pelatenduuniin

Lähteitä:

- Hopia, H., Siitonen, M. & Raitio, K. 2018. Mental health service users' and professionals' relationship with games and gaming. Digital Health, Volume 4: 1–12.
- Hopia, H. & Raitio, K. 2016. Gamification in Healthcare: Perspectives of Mental Health Service Users and Health Professionals. Issues in Mental Health Nursing 37(12), 894–902.
- Punna, M. & Raitio, K. 2016. Mobiilimenetelmät ja pelillisuus työmenetelminä sosiaali- ja terveysalan asiakastyössä. FinJeHeW 8(4), 224-230.
- Raitio, K., Siitonen, M., & Hopia, H. 2020. Utilizing games in the co-production of mental health services. Finnish Journal of EHealth and EWelfare, 12(2), 117–126.
- Raitio, K., Sevón, E. & Rönkä, A. 2019. Digitaalinen oppimispeli VauvaPolku: Vanhemmuuteen valmistautumista pelillisen oppimisen keinoin. Kunnallissalan kehittämissäätiön Julkaisu 21, 2019.
- Raitio, K., Kivinen, T. & Hopia, H. 2014. Pelillistämisen mahdollisuudet nuorten mielenterveyskuntoutujien arjessa. Finnish Journal of eHealth and eWelfare, Vol6(4), 206-208.

Pelillisuus aikuissosiaalityössä: lisää osallisuutta ja dialogia asiakastyöhön

Tytti Hytti, Pääkaupunkiseudun sosiaalialan
osaamiskeskus Socca

Pelillisuus aikuissosiaalityön asiakkaiden kanssa

- Aikuissosiaalityön PRO SOS –hankkeessa yhteiskehitimme leikillisyyttä ja pelillisyyttä hyödyntäviä sosiaalisen kuntoutuksen ja sosiaalityön toimintamalleja vuosina 2017–2019. Rakensimme THL:n kanssa Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalityössä- osallisuuden edistämisen mallin.
- Heikossa asemassa olevia asiakkaita, joiden kanssa eivät riitä perinteiset työskentelymuodot virastolla. Pelillisillä toimintatavoilla haettiin uutta asiakaskohtaamisiin.
 - nuoria aikuisia, joilla oli esim. sosiaalisten tilanteiden pelkoa tai pelasivat paljon digipelejä
 - vieraskielisiä asiakkaita, joilla on vaikeaa luottaa viranomaisiin
- Erilaisten menetelmien kokonaisuus:
 - Pelaaminen sosiaalisesti vahvistavana toimintana, jossa käytetään digitaalisia ja ei-digitaalisia seura- ja viihdepelejä sekä hyötypelejä ryhmässä
 - Oman pelitarinan kertominen, Pelitarina- menetelmä
 - Pelillisuus asiakkaan palvelutarpeen ja toimintakyvyn arvioinnin apuna
 - Pelin kehittäminen toimijuuden tukena. Yhteiskehitimme Elämän värit -pelin.

Pelillisyyden Hyödyt

- Tasoittaa valtasuhteita ja luo luottamusta. Rooliasetelma muuttuu.
- Asiakkaan tieto ja kokemukset keskiössä.
- Rohkaisee osallistumaan ja tukee itseilmaisua.
- Peli luo keskusteluun turvallisen muodon ja rakenteen, tukee dialogia.
- Nopeuttaa asiaan pääsemistä, syventää keskusteluja ja tukee asiassa pysymistä
- Vaikeiden asioiden puheeksi ottaminen helpottuu.
- Mahdollisuus oppia tuntemaan asiakkaat paremmin. Lisää ymmärrystä asiakkaiden, elämäntilanteista, sosiaalisesta verkostosta, tuen tarpeista ja vahvuuksista.
- Päästään käsiksi asiakkaille olennaisiin asioihin ja tavoitteisiin. Voidaan löytää työskentelylle uutta suuntaa.
- Yhteisöllisyys ja positiivinen vuorovaikutus lisääntyy, vertaistuki mahdollistuu.
- Erityisesti ryhmissä lisää hyvinvointia ja tukee positiivista mielenterveyttä
- Mielekkyyttä myös työntekijöille

*”On tuonut
ammatillisesti painavaa
kepeyttä
asiakastyöhön”*

*”Sain voimavaroja, innostusta ja halua innostaa, uskoa ihmisen voimavaroihin ja u
sosiaalityöhön.”*



Vinkkejä

- Ei tarvitse tietää kaikkea itse. Pelillisyydestä usein asiakkaat ja kokemusasiantuntijat tietävät enemmän. Heiltä voi oppia ja kehittää työtä yhdessä eteenpäin. Ota asiakkaat mukaan suunnittelemaan toimintaa.
- Pelillisiä menetelmiä on hyvä kokeilla etukäteen, esimerkiksi tiimissä työkavereiden kanssa. Tarkistaa vaadittavat lisenssit ja menetelmäkoulutukset.
- Kannattaa kokeilla ja arvioida toimivuus vasta sen jälkeen.
- Asiakkaan ehdoilla, pelillisyyss ei itsetarkoitus
- Työntekijän rooli on fasilitoija, olla kumppani ja kanssaoppija. Työntekijältä tarvitaan avointa asennetta, ohjaustaitoja ja joskus mukavuusalueen ulkopuolelle siirtymistä. Heittäytyminen kannattaa!
- On hyvä varata aikaa, pelillisyyss virittää keskusteluja.
- Pelillisyyden mahdollisuudet lisääntyvät koko ajan.

Kiitos!

- **Tytti Hytti**
- Erikoissuunnittelija
- Socca/HUS
- p. 040- 334 0821
- tytti.s.hytti@hus.fi
- www.socca.fi/pelillisuus
- www.socca.fi/sosiaalinenkuntoutus
- <https://www.facebook.com/SOSKUups>



Elämän
värit





CASE ESIMERKKI: Jyväskylän Sydän

Mitä Minecraftia pelaamalla voi oppia
Panu Räsänen



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Arvatkaa peli!

- Kuvassa 4-vuotias lapsi kasaa puita takkaan ristikkonuotion muotoon.



Jyväskylän sydän ???



Haavekuva uudenlaisesta kulttuuritalosta



Yhteistyökumppanit: Kaupunkirakenne, Jyväskylän Taidemuseo, Business Jyväskylä



Miksi Minecraft?

Havainnekuvat



Havainnekuvat



Havainnekuvat



Havainnekuvat



Mitä nuoret oppivat??

- Pelitaidot: Serverin asentaminen, Modien asentaminen ja käyttäminen, pelin komentojen käyttäminen, rakennustaidot
- Tietotekniset taidot: screenshotit, IP-osoitteet ja portit, kuvankäsittely, streamaus, hiiri & näppäimistön käyttö, discordin käyttö, verkkokokoustaminen, valokuvaus, greenscreen
- Sosiaaliset taidot: uusien ihmisten kanssa vuorovaikutuksessa oleminen, minä ryhmässä, yhteinen suunnittelu ja omien ideoiden esilletuominen, videolla/kuvassa esiintyminen
- Muut tiedot ja taidot: Kaupunkisuunnittelu, arkkitehtuuri, kaavoittaminen, luova ajattelu, taiteen tuottaminen, estetiikka, nuorisopalveluiden toiminta ja tilat

The image features a vibrant green background with stylized palm leaves and tropical foliage. A large, irregular white shape in the center serves as a backdrop for the text.

**Kysymyksiä tai
kommentteja
puhujille!**

CONNEXT ylpänä esittää...



 Metropolia

Johanna Niemi & Mai Salmenkangas (toim.)

Hurahda pelilliseen työotteeseen!

Ideoita toiminnallisiin tehtäviin



Luettavissa:

connextforinclusion.eu/fi

Oppaan jäsenitys pelillisyyden toteutustavoista - mikä niistä sopii sinulle?

Valmiiden pelien
hyödyntäminen
on kepeä tapa lähteä
liikkeelle.

1

Toiminnalliset,
pelillisiä
elementtejä
hyödyntävät
tohtävät saattaisivat
sopia sinulle.

2

JESS!
Kuulostaa siltä,
että **uuden pelin**
kehittäminen voisi olla
sinun juttusi. Haluatko
tehdä sitä muiden
kanssa?

3

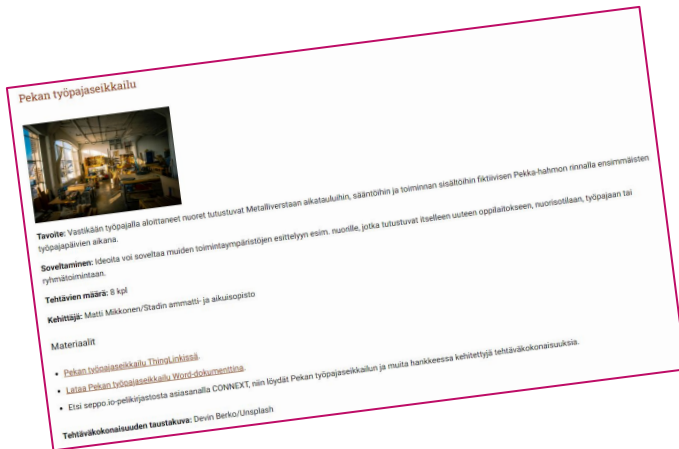
Yhteiskehittely
nuorten ja/tai
peliammattilaisten
kanssa aikaansaa
huikkeimmat
pelisisällöt.

4

Konkari voi myös
ohjata nuoria
tekemään pelejä
itse.

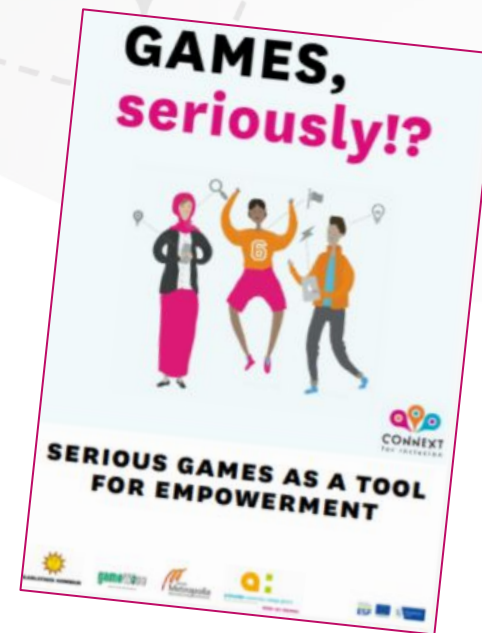
5

Muuta pelillistä CONNEXT:sta



Esimerkkejä
tehtävä-kokonaisuuksista
suomeksi &
englanniksi

[www.metropolia.fi/
pelillisyyteenhurahtaneille](http://www.metropolia.fi/pelillisyyteenhurahtaneille)
www.metropolia.fi/gamesseriously



Artikkelikokoelma
englanniksi

www.theseus.fi/handle/10024/507371

Seuraavaksi



- Etäosallistujat
 - Pienen tauon jälkeen tavataan **zoomissa klo 11.45**
 - Pelihetken vaihtoehtoina
 - *Unesta kiinni – unirytmien parantaminen* TAI
 - *Raha ratkaisee – talous hallintaan*
- Kampusosallistujat
 - Trooppinen lounas Metka Caféssa (B-talon 6. krs)
 - Järjestäjät opastavat paikalle
 - CONNEXT tarjoaa (edellytyksenä seminaarin nimikyltti & allekirjoitus)
 - Kampuksen pelihetki alkaa **A-talon ala-aulassa klo 12.15**
 - *Yllätyksiä Aarniometsän uumenista*
 - Vapaamuotoista keskustelua & trooppiset iltapäiväkahvit **A-talon 6. krs klo 13** (MPA6009)

Vielä ennen taukoa...

- Jaathan kanssamme yhden asian tai oivalluksen, jonka koit seminaarissa tärkeäksi
padlet.com/sillanpaahenna/2b73q6osklg8mrnh
- Etäosallistujat: täytättehän henkilötietolomakkeen ja kampusosallistujat: ESR-lopetuslomakkeen

