

Pelillisuus Omnian Valmassa

<https://screencast-o-matic.com/watch/crXIXRVledN>

Intro: CONNEXT ESR hankkeen tavoitteena on tukea maahanmuuttajanuoria löytämään koulutuspolkunsu ja sitoutumaan valitsemalleen alalle. CONNEXTin yksi kehittämiskohde on ollut nuoria osallistavan, pelillisen pedagogiikan kehittäminen.

Omnian hankkeessa pelillisyyttä on kehitetty Valma koulutuksessa, Seppo.io-pelialustastalla. Tässä me nyt yhdessä keskustelemme pelillisyyden hyödyistä. Haastattelijana on Jaanamari ja kokemuksia ja ajatuksia on kertomassa Valman opettaja Anni.

Jaanamari kysyy: Kerro lyhyesti mikä on Valma koulutus?

Anni vastaa: Lyhenne Valma tulee sanoista ammatilliseen koulutukseen valmistava koulutus ja tämä on vuoden kestävä koulutus, joka on suunnattu sekä suomalaisen peruskoulun päättäneille nuorille että maahanmuuttajaopiskelijoille. Valma vuoden aikana opiskelijat kehittävät opiskelu- ja työelämätaitoja sekä ylipäänsä elämän taitoja.

Jaanamari kysyy: Miten pelillisuus tukee ryhmäytymistä?

Anni vastaa: Erittäin hyvin tukee tätä ryhmäytymistä, koska Valmassa on käytössä jatkuva sisäänotto eli ryhmät muuttuvat vuoden aikana useaan otteeseen, kun tulee uusia opiskelijoita. Ryhmäytyminen on jatkuvasti muuttuva ja tärkeässä roolissa oleva asia. On koettu, että pelien avulla ryhmäytyminen on helpompaa, siihen tulee mukaan iloa, leikkisyyttä, mikä sitten tekee mahdolliseksi uudelle opiskelijalle, on pelissä valmiiksi ohjattu rooli, johon asettua. Jos vertaa esimerkiksi siihen, että sinut istutetaan luokkahuoneeseen ja sanotaan, että juttele vähän kaverin kanssa. Voi olla hyvinkin vaikeaa kylmiltään hypätä tilanteeseen, osa tuntee toisensa ja osa ei tunne toisia vielä ollenkaan. Peli luo hyvän kontekstin, jossa opiskelijalla on valmis rooli, mistä aloittaa.

Toinen hyvinkin merkityksellisen asia ryhmäytymisessä on se, että kun on peli, jonka puitteissa aloitetaan tutustumaan omaan ryhmään. Vaikka oma rooli olisi se, että heität noppaa pelissä tai pyörität jotakin, tulee opiskelijalle kokemus siitä, että toimii osana ryhmää. Nämä asiat ovat sellaisia, joita olen itse huomannut ryhmäytyminen pelillisyydessä ja miten se auttaa tässä ryhmäytymisessä. Mutta myös kaksi muuta asiaa, jotka mielestäni nousevat esille.

Toinen on se, että kun ryhmä, uusi muuntuva ryhmä, tekee yhdessä, pelaa yhdessä, nousee asioita, joista ryhmän jäsenet pitää eli voikin käydä ilmi, että meillä on yhteisiä mielenkiinnon kohteita, "toi tyyppi tykkää" musiikista, elokuvista jne. Samalla tavalla voi nousta esille, että tässä me tyypit ollaan hyviä, näitä asioita me osaamme jo kaikki tehdä. Eli tulee vahvuuksia esille. Ja viimeisenä sanoisin vielä, jos vaikka miettii omaa kouluhistoriaa, niin harvoin on jäänyt tunneilta mieleen se, että on tehty tehtäväpaperia, mutta sitten jos ollaan pelattu yhdessä, ne saattaa jäädä mieleen, ne jää yhteisiä muistoina mieleen, että tässä ryhmässä näiden opiskelijoiden kanssa tehtiin tämmöistä.

Jaanamari sanoo: Todella mielenkiintoisia näkökulmia, en ole itse noin pitkälle miettinyt, miten monenlaisia hyötyjä on pelillisyydessä tässä ryhmäytymisessä.

Jaanamari kysyy: Miten pelillisuus tukee kielenoppimista? Valmassa on paljon suomi toisena kielenä opiskelijoita.

Miten olet kokenut pelillisyyden kielenoppimisen tukemisessa?

Anni vastaa: Ensinnäkin, se on peleissä se suuri hyöty, että oppiminen tapahtuu monien aistihavaintojen kautta samaan aikaan. Eli kun pelataan, on se toiminnallinen aspekti, että opiskelijat tekevät jotain, esimerkiksi tekee käsillään jotain tai liikkuu samalla kun lukee, puhuu tai kuuntelee, eli monta aistia käytössä samaan aikaan. Se on erittäin hyvä ja palvelee monia opiskelijoita. Ja sitten siinä tulee siis huomaamatta harjoiteltua yleensä montaa asiaa, pelissä on yleensä ohjeet, jotka pitää lukea, on ehkä joku palaute, mikä pitää antaa, tarvitset kaverin apua, pitää jutella, että miten edetään ja taas kuunnella miten kaveri vastaa. Tulee samalla sosiaalisia taitoja. Eli monenlaisia ulottuvuuksia tulee samanaikaisesti.

Ja sitten jos vaikka käytetään Seppo-pelejä esimerkkinä, joita on paljon käytetty, niin ne kehittää tosi hyvin opiskelijan ongelmanratkaisu- ja ajattelutaitoja, pitää pohtia useita asioita samaan aikaan, että peli kulkee jouhevasti eteenpäin. On oikein hyvin palvellut minun mielestäni opiskelijoita silläkin tavalla. Ja on ollut tosi suuri ilo huomata, että joskus pelit vie täysin mennessään, että syntyy flow-tiloja ja silloin käy helposti niin, ettei opiskelija takerru liikaa siihen, että nyt on vaikka se imperfekti, mitä tässä opiskellaan, vaan hän antaa pelin viedä mennessään, hän tuottaa kieltä, hän kuuntelee ja hän puhuu ja jne. Itse tekeminen on se tärkeä asia, ja sosiaalinen ulottuvuus tai joku muu, eli ei jää liikaa kiinni yksittäiseen asiaan.

Jaanamari kysyy: miten pelillisyyttä auttaa motivoinnissa?

Anni vastaa: Valmassa suurin osa opiskelijoista on nuoria. Nuorille pelien maailma on tuttu maailma. Kun pelillisesti tehdään asioita, on nuorille yleensä helpompi tapa kuin perinteinen tapa, ei aina näin, mutta joskus selvästi näin. Ja silloin myös asiat, jotka ovat jo tuttuja, joita on kerrattu moneen kertaan, niin ne alkavat uudestaan kiinnostamaan, kun mukana on pelillinen, toiminnallinen muoto, joka on heille se tutumpi ja ehkä se mieluisampi.

Yleisesti voidaan ehkä ajatella, kun opiskeluun liittyy jollakin tapaa liikettä, toiminallisuutta, niin silloin myös aivot virkistyvät. Että huomaa, jos vaikka on pitkiä päiviä ja jos opettajalla olisi vielä asiaa, joka pitäisi saada painettua mieleen, että jos se tehdään pelin muodossa ja samalla vähän joutuu liikkumaan siinä pelissä, niin silloin yleensä opiskelija vielä vähän jaksaa vähän paremmin ja aivot virkistyy uudestaan. Aika usein Seppo-peleissäkin on se palkinto, päämäärä, jota kohti mennä. Se ruokkii sitä motivaatio, että sä tiedät, että jos nyt mä onnistun tässä tehtävässä, niin sitten mä saan pisteitä tai mä saan sen suorituserkinnän, siinä on semmoinen palkitsevuusmotivaattori mukana.

Jaanamari kysyy: jatkuuko sinulla pelillisyyden hyödyntäminen arjessa hankkeen päättymisen jälkeen?

Anni vastaa: Ihan varmasti jatkuu. Olen kollegoiden kanssa puhunut, että hanke on tehnyt sen, että pelillisyyttä on tullut paremmin esille Valmassa, pelillisyydestä puhutaan opetuksen työkaluna, joka on yhtä merkityksellinen, kun joku muukin työväline. Uskon, että muutkin opettajat Valmassa jatkavat.