



Vaasan yliopisto
UNIVERSITY OF VAASA

OSUVA Open
Science

This is a self-archived – parallel published version of this article in the publication archive of the University of Vaasa. It might differ from the original.

Pelillisuus opetuksessa kiinnostaa : kokemuksia Vaasan yliopistosta

Author(s): Kalmi, Panu; Eronen, Sanna; Jaskari, Minna-Maarit

Title: Pelillisuus opetuksessa kiinnostaa : kokemuksia Vaasan yliopistosta

Year: 2020

Version: Accepted manuscript

Copyright ©2020 Yliopistopedagogiikka ja kirjoittajat. Tämä teos on lisensoitu Creative Commons Nimeä 4.0 Kansainvälinen -lisenssillä.

Please cite the original version:

Kalmi, P., Eronen, S. & Jaskari, M-M. (2020). Pelillisuus opetuksessa kiinnostaa : kokemuksia Vaasan yliopistosta. *Yliopistopedagogiikka - Journal of University Pedagogy* 27.10.2020.

<https://lehti.yliopistopedagogiikka.fi/2020/10/27/pelillisuus-opetuksessa/>

Pelillisuus opetuksessa kiinnostaa – kokemuksia Vaasan yliopistosta

Tässä artikkelissa käsittelemme pelillisyyden käyttöä Vaasan yliopiston opetuksessa tekemämme kyselyn pohjalta. Tulokset osoittavat, että pelillisyyteen suhtaudutaan positiivisesti ja sitä hyödynnetään monipuolisesti opetuksessa, vaikka haasteitakin ilmenee. Tulokset viittaavat siihen, että pelillisyyden käyttöä opetuksessa voitaisiin entisestään lisätä yliopistopedagogisen koulutuksen avulla. Kyselyn metodologiasta ja tuloksista löytyy yksityiskohtaisemmin tietoja Pelillisuus innostamassa oppimaan: tuloksia kyselystä Vaasan yliopiston opetushenkilökunnalle -julkaisusta (Kalmi, Jaskari & Eronen, 2020).

Johdanto

Pelit ja pelillistäminen ovat aktiivisen oppimisen muotoja, joilla on runsaasti sovelluksia yliopistopedagogiikassa (Kumar & Lightner, 2007). Opetuskäytössä on runsaasti eri tyyppisiä pelejä, kuten roolipelejä, korttipelejä, lautapelejä ja erilaisia digitaalisia pelejä sekä pelisimulaatioita (Lean, Moizer, Towler & Abbey, 2006). Varsinaisten pelien lisäksi kirjallisuudessa erotetaan pelillistämisen käsite, jolla tarkoitetaan pelin kaltaisten elementtien hyödyntämistä muussa kuin pelien kontekstissa (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011). Tässä artikkelissa käytämme peleistä ja pelillistämisestä yhteisnimitystä *pelillisuus*.

Pelien käyttöä, saati pelillistämistä, ei ole kattavasti tutkittu suomalaisessa yliopisto-opetuksessa. Selvitimme, millä tavoin pelejä ja pelillistämistä käytetään opetuksessa hyväksi Vaasan yliopiston eri yksiköissä. Ammennamme tutkimuksessamme kyselystä, jonka teetimme Vaasan yliopiston opetushenkilökunnalle syksyllä 2018.

Millä tavoin tutkimus suoritettiin?

Valmistelimme kyselylomakkeen verkossa täytettäväksi. Alustavaa versiota testattiin lähimpien kollegoiden kanssa. Kyselyn kielinä olivat suomi ja englanti. Lopullinen kysely toteutettiin loka-marraskuun vaihteessa vuonna 2018, jolloin kysely oli vastattavissa noin kolmen viikon ajan. Kyselyä jaettiin koko yliopiston henkilökunnalle sähköpostiviesteillä, ja tietoa levitettiin yksiköiden pedagogisten yhteys henkilöiden kautta.

Kyselyyn saatiin vastauksia 65 kappaletta. Kaikkiaan Vaasan yliopiston palveluksessa on noin 250–300 opetusta antavaa henkilöä, joten kyselyn vastausprosentti on noin 20–25 prosenttia.

Anonyymissä kyselyssämme oli 18 kysymystä, joista suurin osa oli avoimia. Pyrimme tietoisesti pitämään kyselyn melko lyhyenä vastausten varmistamiseksi. Sovelsimme aineiston analysointiin laadullisen sisällönanalyysin menetelmiä luokittelemalla avoimia vastauksia aiemman kirjallisuuden pohjalta tehtyihin kategorioihin ja laskemalla näiden vastausten frekvenssit (menetelmän soveltamisesta ks. esim. Nybom, Virtanen & Järvenpää, 2019).

Miten pelillisyyttä käytettiin?

Kaiken kaikkiaan pelillisyyttä käytetään runsaasti Vaasan yliopistolla. Peräti 71 prosenttia vastanneista kertoi käyttäneensä pelillisyyttä hyväkseen. Vastaajista 26 prosenttia sijoittuu kategoriaan ”käyttää pelillisyyttä paljon” ja 45 prosenttia kategoriaan ”käyttää jonkin verran”. Pelejä käytetään paljon useimmissa Vaasan yliopiston akateemisissa yksiköissä, kuitenkin tekniikan opetuksessa vähemmän kuin muissa yksiköissä.

Tarkastelimme myös pelillisyyden käytön yhteyttä vastaajien ilmoittamaan pedagogiseen koulutukseen. Tässä selkein tulos liittyy siihen, että vastaajat, joilla ei ole lainkaan pedagogisia opintoja, eivät käytännössä käytä pelillisyyttä lainkaan. Vähäisetkin pedagogiset opinnot lisäävät pelillisyyden käyttöä opetuksessa tuntuvasti. Eniten pelillisyyttä käyttävät ne vastaajat, joilla on pedagogisia opintoja suoritettuna 25–60 opintopistettä.

Mitä pelillisyydellä tavoitellaan, ja miten se onnistuu tavoitteissaan?

Vastaajilta kysyttiin avoimilla kysymyksillä, mitä he pyrkivät pelillisyydellä saavuttamaan, millaisia positiivisia kokemuksia heillä on peleistä ja mitä he ovat pelillistämisestä saaneet. Noin neljä viidestä opettajasta mainitsi pelillisyyden käytöllä olevan oppimiseen liittyviä tavoitteita. Näistä yleisimmät tavoitteet liittyivät kurssin sisältöön liittyviin oppimistavoitteisiin, kuten oppimisen syventämiseen ja mieleen painamisen edistämiseen pelillisyyden avulla (58 %). Suhteellisen moni vastaaja mainitsi yleisiä työelämään liittyviä oppimistavoitteita, kuten vuorovaikutustaidon tai ongelmaratkaisutaidot (29 %). 20

prosenttia kertoi, että pelillisyyden käytön tavoitteena on opitun siirtämisen uusiin konteksteihin. Samat kohdat toistuivat myös opettajien mainitsemisissa hyvissä kokemuksissa, joskin mainintoja oli jonkun verran vähemmän.

Lähestulkoon kaksi kolmesta vastaajasta (64 %) mainitsi opiskelijoihin liittyvät muut tavoitteet pelillisyyden käytön tavoitteissa. Sen alaryhmistä tuli lähestulkoon yhtä usein esiin vaihtelun tarjoaminen, opetuksen monipuolisuus, opiskelun hauskuus ja hyvän ilmapiirin tarjoaminen (38 %) sekä opiskelijoiden aktivointi, havainnoinnin lisääminen ja kiinnostuksen herättäminen (36 %). Pienempi määrä vastaajia viittasi vastauksissaan pyrkimykseen lisätä opiskelijoiden ponnistelua ja motivaatiota palkitsemisen tai kilpailun avulla (11 %).

Vaihtelun tarjoaminen, monipuolisuus, hauskuus ja hyvä ilmapiiri mainitaan vielä useammin kokemuksena kuin tavoitteena, kun tarkastellaan sitä, mitä positiivisia kokemuksia pelillisyyden käytöstä on. Nämä asiat toteutuvat siis ilmeisen hyvin. Sen sijaan kilpailun avulla motivoiminen mainitaan vain kerran toteutuneissa positiivisissa kokemuksissa.

Taulukko 1. Mitä opettajat ovat halunneet pelillisyydellä saavuttaa (N = 45)? Millaisia positiivisia kokemuksia sinulla on pelien ja/tai pelillistämisen käyttöön liittyen? Mikä on toiminut hyvin? (N = 44)

Aihealueet	Tavoitteet	Positiiviset kokemukset
Oppiminen (kaikki)	36 (80 %)	25 (57 %)
Kurssin sisältöön liittyviä oppimistavoitteita (mm. syvempi oppiminen, mieleen painaminen)	26 (58 %)	16 (36 %)
Yleisiin työelämätaivoitteisiin liittyviä oppimistavoitteita (mm. vuorovaikutustaidot, ongelmanratkaisutaidot)	13 (29 %)	9 (20 %)
Opitun siirtäminen uusiin konteksteihin	9 (20 %)	5 (11 %)
Opiskelijoihin liittyvät tavoitteet (kaikki)	29 (64 %)	31 (70 %)
Vaihtelun tarjoamista, monipuolisuutta, hauskuutta, hyvää ilmapiiriä	17 (38 %)	23 (52 %)
Opiskelijoiden aktiivisuutta, havainnointia, kiinnostusta	16 (36 %)	14 (32 %)
Ponnistelua, palkitsemista, motivaatiota kilpailun avulla	5 (11 %)	1 (2 %)
Opettajana kehittyminen (kaikki)	3 (7 %)	7 (16 %)
Opettajan omaa kehittymistä	2 (4 %)	0 (0 %)
Palautetta opettajalle oppimisesta/kurssista	1 (2 %)	4 (9 %)
Kurssin strukturointi	0 (0 %)	3 (7 %)
Täsmentymätön vastaus	0 (0 %)	4 (9 %)

Kun useimmat vastaajat mainitsivat tavoitteissaan oppimiseen tai opiskelijoihin liittyviä tavoitteita, pieni määrä vastaajista (7 %) mainitsi opettajalähtöisiä tavoitteita. Näitä olivat

opettajan omaan kehittymiseen liittyvät tavoitteet (4 %) sekä se, että opettaja saisi palautetta oppimisesta tai kurssista (2 %). Toteutuneissa asioissa omaa kehittymistä ei enää mainittu, mutta palautteet (9 %) ja kurssin strukturointi (7 %) saivat enemmän mainintoja kuin tavoitteissa.

Pelillisyyteen liittyvät haasteet

Pelillisyyden käyttöä rajoittavat erilaiset haasteet, joita on luokiteltu taulukossa 2.

Taulukko 2. Millaisia haasteita ja mitä ongelmia olet kokenut? (havaintojen lukumäärä = 42)

Tekniset ja taloudelliset haasteet	12 (29 %)
Tekniset haasteet	11 (26 %)
Taloudelliset haasteet	1 (2 %)
Ajankäytön haasteet	8 (19 %)
Opettajasta johtuvat haasteet	12 (29 %)
Epätietoisuus hyödyistä	2 (5 %)
Pedagogisen yhteensopivuuden puuttuminen	4 (10 %)
Sopivia pelejä ei löydy	2 (5 %)
Opettajan osaamisen puute	5 (12 %)
Opiskelijoista johtuvat haasteet	17 (35 %)
Kilpailun vieroksuminen	4 (10 %)
Muu opiskelijoilta tuleva kritiikki	6 (14 %)
Opiskelijoiden osaamisen puute	5 (12 %)
Ryhmädynamiikan ongelmat	4 (10 %)
Kyllästyminen peleihin liikatarjonnan vuoksi	1 (2 %)
Ei ongelmia	2 (5 %)

Erilaiset pelillisyyden muodot aiheuttivat erityyppisiä haasteita. Digitaalisiin peleihin liittyvät usein tekniset haasteet (23 %). Vastaajista 19 prosenttia mainitsi ajankäytön haasteet, esimerkiksi pelien käytön opetteluun liittyen. Monet opettajat olivat myös kriittisiä omaa osaamistaan kohtaan: 15 prosenttia piti osaamisensa puutetta rajoitteena pelien käytössä. Kahdeksalla prosentilla vastaajista oli vaikeuksia saavuttaa pelillisyyden avulla haluttuja pedagogisia tuloksia. Yhteensä 31 prosenttia vastaajista mainitsi opettajista johtuvia haasteita.

Hieman yli joka kolmas vastaaja (35 %) mainitsi opiskelijoista johtuvia haasteita: kymmenen prosenttia vastaajista viittasi puutteisiin opiskelijoiden osaamisessa, kymmenen prosenttia toi esille ryhmädynamiikan ongelmat. Noin kahdeksan prosenttia vastaajista mainitsi, että

opiskelijat vieroksuivat kilpailua. Nämä vastaukset tuovat esille sen, että vaikka opiskelijat yleisesti ottaen vastaajien mukaan pitävät pelillisyydestä, näin ei kuitenkaan ole kaikilla kursseilla tai kaikkien opiskelijoiden kohdalla.

Opettajien mielipiteet pelillisyyden soveltumisesta opetuskäyttöön

Suuri osa vastaajista (86 %) haluaisi saada lisää tietoa pelien ja pelillistämisen käytöstä opetuksessa. Eniten tätä tietoa haluaisivat ne vastaajat, jotka jo käyttävät pelillisyyttä opetuksessa. Vähiten tietoa haluavat puolestaan ne vastaajat, jotka eivät käytä pelillisyyttä opetuksessa, mutta heistäkin enemmistö (68 %) haluaisi lisää tietoa. Kolme neljästä vastaajasta on sitä mieltä, että pelillisyyden hyödyntämisestä opetuksessa tarvittaisiin lisää tutkimustietoa.

Lähes kaikki vastaajat, jotka käyttivät pelejä tai pelillistämistä, olivat samaa mieltä seuraavien väitteiden kanssa: ”Pelit ja pelillistäminen ovat hyviä keinoja innostaa ja motivoida opiskelijoita”; ”Pelit ja/tai pelillistäminen sopivat hyvin pedagogiseen ajatteluuni”; ”Mielestäni pelit ja/tai pelillistäminen soveltuvat hyvin akateemiseen opetukseen”. Niistäkin vastaajista, jotka eivät käyttäneet pelillisyyttä lainkaan, noin puolet olivat kuitenkin samaa mieltä positiivisten väittämien kanssa.

Miksi kaikki eivät sitten käytä pelillisyyttä opetuksessa? Viitteitä tästä voidaan saada kysymyksistä, joissa esitettiin negatiivissävytteisiä väitteitä pelillisyydestä opetuksessa tai viitattiin pelillisyyden käyttöön liittyviin rajoitteisiin. Resurssien rajoitteisiin viittasivat väitteet ”Minulla ei ole aikaa perehtyä pelien ja pelillistämisen käyttöön opetuksessa” ja ”Haluaisin hyödyntää pelejä opetuksessani, mutta minulla ei ole resursseja siihen”. Niistä vastaajista, jotka eivät käytä pelillisyyttä opetuksessa, noin puolet oli samaa mieltä näiden väitteiden kanssa. Ehkä yllättäen samaa mieltä olevien prosentit olivat lähes yhtä korkeita niiden vastaajien keskuudessa, jotka käyttävät pelillisyyttä jossain määrin. Sen sijaan pelillisyyttä paljon käyttävien osalta samaa mieltä olevien osuudet olivat selvästi pienempiä.

Johtopäätökset

Vaasan yliopiston opettajille tehdyn kyselyn tulokset osoittivat, että Vaasan yliopistolla käytetään pelillisyyttä opetuksessa varsin monipuolisella tavalla. Opettajien pelillisyyden

kautta tavoittelemat asiat liittyvät opiskelijoiden aktivointiin ja kiinnostuksen herättämiseen sekä oppimisen mielekkyyteen. Toisaalta peleille annettiin myös monipuolisia oppimistavoitteita, kuten syväoppimisen vahvistaminen, työelämätaitojen kohentaminen ja opitun siirtäminen uusiin konteksteihin.

Pelillisyyden käyttöön liittyy myös haasteita. Kirjallisuudessa esiintyvien resurssien puutteen ja teknisten ongelmien lisäksi vastaajamme nostivat esiin sekä opettajien että opiskelijoiden osaamisen liittyviä haasteita. Vastaukset myös osoittivat, että vaikka useimmat opiskelijat pitävät pelillisyyden käytöstä opetuksessa, tämä ei päde kaikkiin. Opiskelijoiden heterogeenisuus on myös yksi asia, joka täytyy pelillisen opetuksen suunnittelussa ottaa huomioon.

Useimmat opettajat näkevät kuitenkin pelillisyyden positiivisena. Ehkä vähän yllättäen tämä pätee myös isoon osaan niitä opettajia, jotka eivät ole edes käyttäneet pelillisyyttä. Erilaiset osaamiseen ja aikaan liittyvät resurssien puutteet näyttävät rajoittavan pelien käyttöä.

Toisaalta valtaosa opettajista haluaisi peleistä ja niiden vaikutuksista lisää tietoa.

Näihin asioihin pystytään vaikuttamaan koulutuksella. Vaasan yliopistolla on jo järjestetty pelillisyyteen opetuksessa liittyviä seminaari sekä työpaja. Pelillisyyteen liittyvää opetusta pyritään Vaasassa edelleen vahvistamaan sekä yliopistopedagogisessa koulutuksessa että opetuksen tutkimuksen verkostossa.

Lähteet

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. Saatavissa <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

Kalmi, P., Jaskari, M.-M. & Eronen, S. (2020). Pelillisuus innostamassa oppimaan: tuloksia kyselystä Vaasan yliopiston opetushenkilökunnalle. Vaasa: Vaasan yliopisto. Saatavissa <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-476-911-2>

Kumar, R. & Lightner, R. (2007). Games as an Interactive Classroom Technique: Perceptions of Corporate Trainers, College Instructors and Students. *International Journal of Teaching*

and Learning in Higher Education, 19(1), 53–63. Saatavissa

<http://www.isetl.org/ijtlhe/pdf/IJTLHE157.pdf>

Lean, J., Moizer, J., Towler, M. & Abbey, C. (2006): Simulations and Games: Use of Barriers in Higher Education. *Active Learning in Higher Education*, 7(3), 227–242. Saatavissa

<https://doi.org/10.1177/1469787406069056>

Nybom, T., Virtanen, A. & Järvenpää, M. (2019). Legitimointistrategioiden käyttö kuntien ympäristöraportoinnissa. *Hallinnon tutkimus*, 38(2), 90–110. Saatavissa

<http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe202002206038>