Geronomiopiskelijoiden kokemuksia Seppo-pelisovelluksesta

18.6.2024

Digitaaliset oppimismenetelmät ovat nykyisin paljon käytettyjä oppimisympäristöjä. Niiden avulla on mahdollista aktivoida ja motivoida opiskelijoita oppimaan. Tämä todettiin myös geronomiopiskelijoiden harjoittelun päätösseminaarissa, jossa digitaalisena oppimismenetelmänä hyödynnettiin Seppo-pelisovellusta.

Artikkelissa esitellään kevään 2024 aikana toteutettu opetuskokeilu, jossa toisen vuoden geronomiopiskelijat hyödynsivät Seppo-pelisovellusta harjoittelujakson päätösseminaarissa. Päätösseminaarin tarkoitus oli reflektoida omaa oppimista opintojakson tavoitteiden suuntaisesti sekä oppia toisten työelämäkokemuksista. Ajatus pelillisyyden hyödyntämisestä kehittyi allekirjoittaneiden halusta aktivoida, motivoida ja osallistaa opiskelijoita entistä monipuolisemmin.

Pelillistäminen ja Seppo-pelisovellus

Pelillisyys käsitteenä kuvaa pelien tavoitteellista käyttöä erilaisissa tilanteissa, joissa asioita halutaan käsitellä mielekkäästi, konkreettisella tavalla (Hytti & Kukkonen, 2023; Hytti & Kähkönen, 2019, s. 2). Pelillisyyden toteuttamiseen on monia mahdollisuuksia ja sitä voidaan hyödyntää opetuksessa useilla eri tavoilla (Deterding ym. 2011). Esimerkiksi erilaiset kyselyt, kilpailut ja ryhmässä suoritettavat tehtävät ovat osa pelillisyyttä. Pelillisyys yhdistetään herkästi lapsiin ja nuoriin, sillä leikkisyys on osa pelillisyyttä (Hytti & Kähkönen, 2019, s. 14). Pelillisyys soveltuu kuitenkin kaikenikäisille.

Seppo-pelisovellus on hyvä esimerkki pelillistämisestä. Se on pelisovellus, joka tarjoaa mahdollisuuden luoda pelialustoja valmiista pelielementeistä (Lentävä Liitutaulu Oy i.a.). Se mukautuu erilaisiin oppimistilanteisiin ja

mahdollistaa erilaisten tehtävätyyppien luomisen. Seminaarissa opiskelijat hyödynsivät Seppo-pelisovellusta suorittaen erilaisia luovia tehtäviä pelialustalla. Pelialusta sijoittui SeAMKin kampusalueen ympäristöön. Opiskelijoiden tehtävänä oli kiertää pelialustalle merkityt rastit pienryhmissä.

Rasteilla opiskelijoiden tuli annettujen kysymysten pohjalta keskustella harjoittelujakson kokemuksistaan. Keskusteluista tuli tehdä lyhyt koonti joko kirjallisena tai video- tai äänipalautteen muodossa. Rasteilla teemoja olivat esimerkiksi asiakaslähtöisyys, moniammatillisuus ja eettisyys. Yhdellä rastilla opiskelijoille annettiin ohjeeksi käyttää luovuuttaan ja ottaa kuva, joka kuvastaa tunnelmia harjoittelujaksolta.

Pelin ajan opettajat olivat tavoitettavissa pelisovellukseen sisältyvän Chat-ominaisuuden kautta. Opiskelijat pystyivät lähettämään opettajille yksityisviestejä tai keskustelemaan kaikkien pelaajien kesken yleisellä keskustelualueella. Pelin suoritettuaan opiskelijat kokoontuivat takaisin luokkatilaan, jossa käytiin yhteisesti läpi pelin sisältöä rastien teemojen mukaisesti. Lisäksi jokainen ryhmä sai esitellä harjoittelujakson tunnelmia esittävän kuvansa.

Uusia kokemuksia ja innostusta

Opiskelijoilla ei ennakkoon ollut tietoa, että seminaarissa tullaan hyödyntämään pelisovellusta. Seminaarin alussa opiskelijat perehdytettiin pelisovelluksen käyttöön sekä pelin tarkoitukseen. Opiskelijoiden ensireaktiot olivat positiivisia ja odottavia. Opiskelijat ilmaisivat sanallisesti innostuksensa seminaarin toteutuksesta uudella innovatiivisella tavalla. Erityisen innoissaan opiskelijat olivat siitä, että pelialusta sijoittuu kartalle ja että he pääsevät liikkumaan luonnossa.

> “Oli erittäin kiva lähteä ulos, etenkin kun keli oli upea. Vapaa ilmapiiri.”
>
> “Kiva kun on erilaisia toteutustapoja harkan purkuun. En pidä oman vuoron odottelusta, kun jännittää ja muiden kokemukset voi sitten jäädä varjoon.”

Oppimiskokemukset ja palaute

Seppo-pelisovelluksen tarjoama oppimiskokemus oli opiskelijoille positiivinen. Opiskelijoiden palautteista ilmeni, että he kokivat oppimisympäristön monipuolistamisen hyvänä asiana. Opiskelijat mainitsivat, että sovellus tarjosi mukavaa vaihtelua ja teki oppimiskokemuksesta mielekkään. Pelisovelluksen koettiin myös tukevan oppimista.

Opiskelijat kokivat, että Seppo-pelisovellus mahdollisti sujuvan pienryhmätyöskentelyn. Opiskelijat kertoivat yhteistyön lähteneen liikkeelle sujuvasti ja vaivattomasti. He pitivät erityisesti siitä, että pienryhmissä oli syntynyt monipuolista keskustelua ja keskusteluilmapiiri oli ollut avoin.

> “Paremmin asiat ja ajatukset jäivät mieleen, kun sai pohtia rauhassa ja raittiissa ulkoilmassa. Olen aina pitänyt suunnistuksesta, joten oli mukava päästä harjoittamaan niitäkin taitoja kampuksen alueella. ”

> “Hyvin, koska erilaisia kokemuksia, ajatuksia, ideoita ja tietoa jaettiin ja niistä kyllä sai itselle todella paljon ja toivottavasti myös olin itsekin ns. antavana osapuolena.”

> “…keskustelu lähti sujuvasti käyntiin ja jokainen tuli kuulluksi pienessä ryhmässä ja jokaiselta oppi jotakin, jota pystyy hyödyntämään omassa ajattelussaan ja työssään. ”

Suurin osa opiskelijoista koki pelisovelluksen toimivana ja opetukseen soveltuvana. Osalla ilmeni pelisovelluksen käytössä haasteita, jotka liittyivät teknisiin ongelmiin, kuten verkkoyhteyden toimivuuteen. Verkkoyhteyden katketessa opiskelijat tipahtivat pois pelialustalta ja joutuivat kirjautumaan sisään uudestaan. Opiskelijat toivoivat jatkossa samankaltaisia toteutuksia ja Seppo-pelisovelluksen hyödyntämistä.

> “Jossain kohtaa tipuimme sovelluksesta pois, eikä päästy enää jatkamaan samalla tunnuksella”

> “Tätä voisi hyödyntää ihan opetustunnillakin.”

Yhteenveto

Seppo-pelisovellus sai opiskelijoilta erittäin hyvää palautetta ja se koettiin hyvänä työkaluna opetuksen monipuolistamisessa ja oppimisen tukemisessa. Useat opiskelijat toivoivat vastaavanlaisia toteutuksia myös tulevaisuudessa, mikä kuvastaa pelillistämisen mahdollisuuksia. Seppo-pelisovelluksen etuna on, että se mukautuu eri ympäristöihin ja on helposti muunneltavissa. Tarvittaessa rastit olisi saanut siirrettyä ulkoa sisätiloihin. Pelin aikana ilmenneet tekniset haasteet eivät tuntuneet vaikuttavan opiskelijoiden positiivisiin kokemuksiin tai oppimisen iloon.

> “Olipas mukava peli ja todella mukavaa vaihtelua luokassa istumiseen ja peruskeskusteluun.”

> “Olipa kiva tapa käydä seminaari.”

Opettajien kokemukset Seppo-pelisovelluksen hyödyntämisestä ovat saman suuntaisia opiskelijoiden kokemusten kanssa. Sovellus on helppokäyttöinen ja ketterä, sillä se mukautuu erilaisiin tilanteisiin ja ympäristöihin tarjoten useita erilaisia mahdollisuuksia pelin rakentamiseen. Yksi rajoittava tekijä pelisovelluksen hyödyntämisessä on käyttöoikeuden maksullisuus. Opettajan on ilmaisen kokeilujakson jälkeen ostettava käyttöoikeus.

Pelialusta sijoittui SeAMK Kampukselle (Kuva: Maria Valli).

Aino Asunmaa
Lehtori, sh, th, TtM
SeAMK

Maria Valli
Lehtori, geronomi (YAMK), AmO
SeAMK

Kirjoittajat toimivat Seinäjoen ammattikorkeakoulussa lehtoreina geronomi- ja sosionomikoulutuksissa.

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.* https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification

Hytti, T., & Kukkonen, M. (7.12.2023). *Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalityössä.* https://thl.fi/aiheet/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-edistamisen-mallit/uudista-asiakastyota-luovasti-ja-leikkisasti/pelillisyyden-hyodyntaminen-sosiaalityossa

Hytti,T., & Kähkönen, P. (2019). *Pelillisyys ja leikillisyys.* https://www.socca.fi/files/8590/Pelillisyys_ja_leikillisyys_aikuissosiaalityossa_-opas.pdf

Lentävä Liitutaulu OY. (i.a.). *Seppo-pelillistämisalusta: Muunna koulutustarpeesi innostaviksi ja motivoiviksi Seppo-peleiksi.* https://seppo.io/fi/