

A young boy with short brown hair is sitting in a black office chair, facing a computer monitor. He is wearing a yellow long-sleeved shirt and a black headset with a microphone. His hands are on a black keyboard and a red and blue illuminated computer mouse. The room is dark, with the primary light source being the computer screen, which displays a game scene with a character and some structures. The background shows a dark wall and a radiator.

PELILUKUTAIDON
PEDAGOGISET
MAHDOLLISUUDET –
KÄYTÄNTEITÄ
KARTOITTAMASSA

Esa Pavloff-Pelkonen (KM)

TAUSTAA

- ▶ **Käsitys lukutaidosta** (sivistyksen perustana) **muuttunut** ja **monimuotoistunut**
- ▶ Lukutaito-opetusta **vaikea käytännöllistää**
 - ▶ Tarvitaan **pedagogisia toimintamalleja**, jotka myös yhteydessä **nuorten elämismaailmaan**
- ▶ **Digitaalinen pelaaminen** esimerkkinä (*nuorten suosiossa ja kytkeytyy monilukutaitoon*) -> voitaisiin kehittää pedagogisia sovellutuksia
- ▶ Aiemmat tutkimukset osoittaneet; **pelien käsitteleminen lukutaito-opetuksen yhteydessä** sisältää pedagogisia mahdollisuuksia (Beavis ym., 2015)
 - ▶ Pelilukutaidon pedagogista suunnittelua, toteutusta ja arviointia tukevia käytänteitä ei kuitenkaan ole juurikaan saatavilla.

TUTKIMUSTEHTÄVÄ

- ▶ Tavoitteena tuottaa **teoreettista ja käytännöllistä ymmärrystä pelilukutaidon pedagogista soveltamista** varten.
- ▶ Kehitettiin **digipelejä mediatekstinä käsittelevä oppimisympäristö**
 - ▶ **Tarkasteltiin** oppimisympäristössä syntyneitä **vuorovaikutustilanteita** suhteessa pelilukutaidon teoreettiseen viitekehykseen (*ks. jäljempänä*)
- ▶ Kehittämisperiaate (engl. *design principle*)
 - ▶ Digitaalisen **pelaamisen monimuotoinen käsitteleminen lukutaitona** vaatii sellaisen oppimisympäristön kehittämistä, jossa **osallistujat pääsevät tarkastelemaan ja soveltamaan pelimediaa eri näkökulmista** käsin.
 - ▶ HUOM! Tämän tutkielman yhteydessä ei tarkasteltu oppimista, vaan kehitettyjen käytänteiden synnyttämiä vuorovaikutustilanteita, ja niistä välittyviä merkityksiä.

PELILUKUTAIDON TEOREETTINEN SYNTEESIMALLI

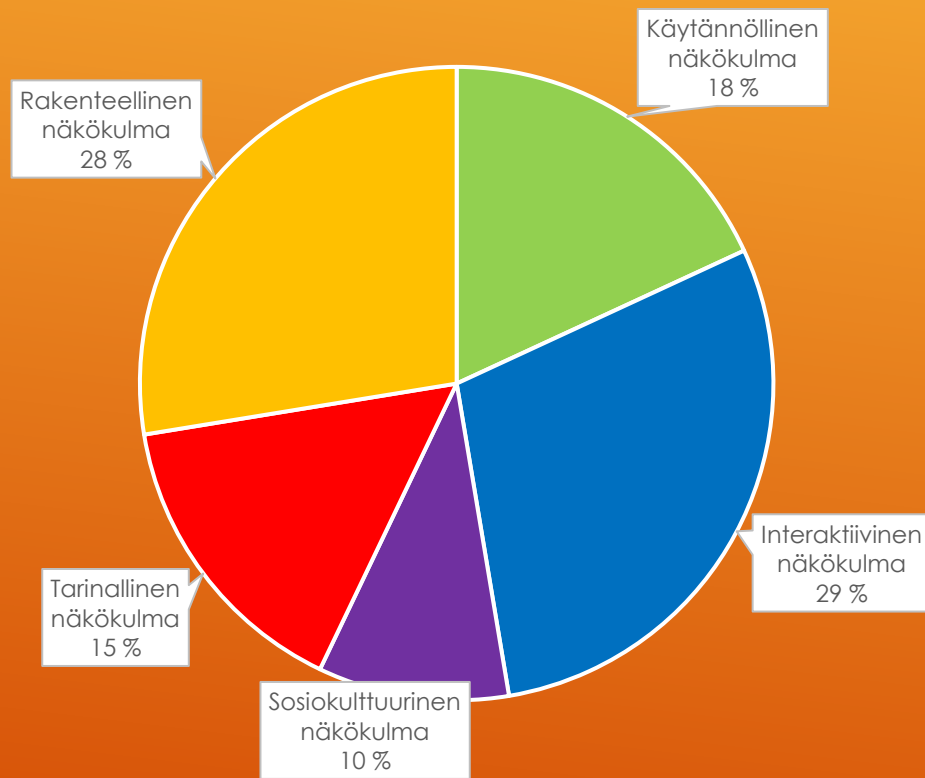


TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

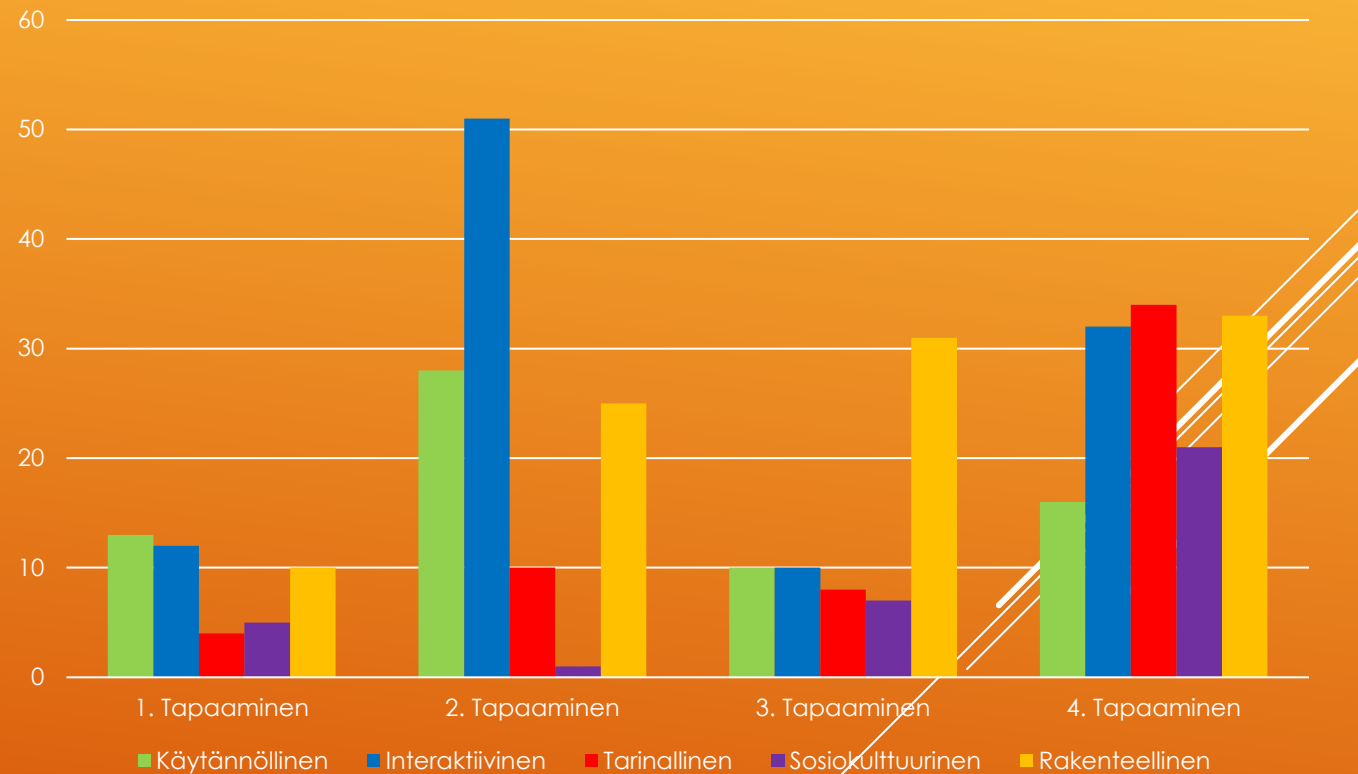
- ▶ Kehittämistutkimus toteutettiin Uudenmaan alueen koulussa, eräässä **6 -hengen oppilasagentti -ryhmässä** Microsoft Teams -**verkko-ympäristön välityksellä**.
- ▶ Projektin rakentui **4 videotapaamisesta** (2,5h/per), joiden aikana pyrittiin synnyttämään **pelaamista eri lukutaitonäkökulmista tarkastelevia vuorovaikutustilanteita**.
- ▶ **Tutkimusaineistoksi** kerättiin yhteensä n. 15 tuntia videomateriaalia, ja 7 tekstipohjaista artefaktia
- ▶ Aineisto **tyypiteltiin pelilukutaidon teoreettisen mallin mukaisesti** toisistaan erillisiin **pelilukutaitokategorioihin** (ks. jäljempänä).
- ▶ Aineiston **vuorovaikutustilanteita analysoitiin teoriaohjautuneen päättelyn kautta**. Tutkimus oli osa Helsingin Yliopiston EduDigi -opintojaksoa, ja se toteutettiin Pro Gradu -tutkielmana.

Kategoria	Selite	Esimerkki
Käytännöllinen näkökulma	Peli merkitysrakenteellisena järjestelmänä: ➤ lajityyppien ominaispiirteet ➤ pelaamiskäytänteet, slangisanasto ➤ teknologinen alusta ja käyttöliittymä	OP6: "- no onha nykyäänki aika monimutkaset kontrollit vaik alottelijalle , jos sä pistät sen johonki cs:ään ja sanot et nyt yrität mennä niinku pelaa tätä, ni ei se varmaa hirveesti osais"
Interaktiivinen näkökulma	Pelaaminen vuorovaikutteisena toimintana: ➤ paikallisesti merkityksellistytvä vuorovaikutus ➤ paikallinen kehittämistoimijuus	OP3: "Peleissä pääsee myös ite tekemään ja kehittämään niitä taitoja verrattuna jos lukee vaikka kirjaa, no siin pääsee lukutaidol mut ei sillee samaltaval niinku."
Tarinallinen näkökulma	Peliteksti kertomuksena: ➤ kuvitteellisen toimijan tarinalliset asemoinnit ➤ pelitilanteiden tarinallistaminen ➤ tarinalliset symbolit pelin estetiikassa	OP6: "ja sit se vois olla sillee et jos se vaik olis sillon 1850 -luvulla ni sit se elää sen , sit se menee sinne taloon ja sit sielt tulee joku sielt talost ulos siel tulevaisuudessa, ni sit siel tulevaisuudes se pelihahmo löytää jotain sielt kämpästä , mikä on rakennettu sillon 1850-luvulla ja alkaa ratkomaan et mikä tää on, mistä tää kertoo ja sillee "
Sosiokulttuurinen näkökulma	Pelitekstien kulttuuriset vertaussuhteet: ➤ tekstien väliset viittaukset ➤ pelimediumin sisäiset vertaussuhteet	OP1: " tää on vähänniinku marion BLJ , tää vähänniinku perustuu samaan juttuun, et sen takii tää wall-clip toimii"
Rakenteellinen näkökulma	Pelitekstin rakenteellinen kielioppi: ➤ pelijärjestelmän rakenteelliset tekijät ja niiden keskinäinen vuorovaikutus ➤ rakenteellisen kieliopin suhde pelisääntöalustaan	OP4: "jos tehään vaikka 3 eri tarinaa ja sitte joka tarinassa on 3 eri hahmoo ja ne on niinku niitä leveleitä , tai tasoja, et ne on niinku sama tarina, mut vähä eri vaikeustasolla – eli niinku jokasessa eri tarinassa olis eri leveleillä eri hahmoja "

TULOKSET 1/4



Kuvio 1. Pelilukutaidon näkökulmat koko aineistossa suhteessa toisiinsa.



Kuvio 2. Pelilukutaidon näkökulmat eri tapaamisissa.

TULOKSET 2/4

- Projektitapaamisissa sovellettujen käytänteiden taustalta voitiin tunnistaa kolme pelilukutaitopedagogista toimintamallia:

Pelilukutaitopedagogisia toimintamalleja		
Pelikokemuksen lukutaidollinen kehystäminen	Pelitekstin analysointi	Konseptuaalinen pelinkehitys
Oppilaita ohjataan kiinnittämään huomiota pelilukutaidon näkökulmiin toiminnallisen pelikokemuksen aikana	Oppilaita ohjataan analysoimaan pelitekstejä pelilukutaidon näkökulmista	Oppilaita ohjataan muotoilemaan konseptuaalisia kehitysideoita pelilukutaidon eri näkökulmista

TULOKSET 3/4

- Tutkimuksessa zoomattiin tarkemmin yhteen toimintamalliin

Pelikokemuksen lukutaidollinen kehystäminen

Pelikokemuksen simulaatio (1. tapaaminen)	Suunniteltu pelikokemus (2. tapaaminen)	Peliesityksen muotoilu (4. tapaaminen)
• Pelin toimijuusmahdollisuuksia jäljittelevän simulaatiokokemuksen (Twine) läpäiseminen toiminnallisena ohjeistuksena (valintoihin sitoutuminen) • Pelisimulaatio-harjoitteessa rakentuneiden kokemusten reflektiivinen tarkasteleminen	• Pelikokemuksen suunnitteleminen toiminnallisena ohjeistuksena • Pelaaminen suunnitelman mukaisesti ja valintojen aktiivinen tiedostaminen ohjaajan tukemana • Valitun pelaamiskäytännön ja pelikokemuksen reflektiivinen tarkasteleminen	• Tarinallistetun pelikokemuksen suunnitteleminen toiminnallisena ohjeistuksena • Peliesityksen valmisteleva suunnitelman mukaisesti ja valintojen aktiivinen tiedostaminen ohjaajan tukemana • Tarinallistetun pelikokemuksen esittäminen ja tarinallisten elementtien reflektiivinen tarkasteleminen

TULOKSET 4/4

- ▶ **Pelikokemuksen simulaatio** –käytänteen toimintavaiheissa mm. tarkasteltiin/sovellettiin:
 - ▶ vuorovaikutteisia toimijuusmahdollisuuksia (*interaktiivinen*)
 - ▶ vuorovaikutuksen taustalla olevia rakenteellisia tekijöitä (*rakenteellinen*)
- ▶ **Suunniteltu pelikokemus** –käytänteen toimintavaiheissa mm. tarkasteltiin/sovellettiin:
 - ▶ pelijärjestelmän lajityypillisiä ominaisuuksia (käytännöllinen)
 - ▶ vuorovaikutteisia toimijuusmahdollisuuksia (*interaktiivinen*)
 - ▶ ohjelmistoversioiden välisiä eroavaisuuksia (*rakenteellinen*)
- ▶ **Peliesityksen muotoilu** –käytänteen toimintavaiheissa mm. tarkasteltiin/sovellettiin:
 - ▶ kuvitteellisen toimijan kerronnallisia asemointeja (*tarinallinen*)
 - ▶ symbolista tarinankerrontaa ilmentäviä esteettisiä ja toiminnallisia artefakteja, (*tarinallinen*)
 - ▶ luovia kehittämistoimijuuden mahdollisuuksia (*interaktiivinen*).

JOHTOPÄÄTÖKSET 1/4

TEORETTISET HAVAINNOT

- ▶ Pelilukutaidon synteesimallissa teoreettiset **näkökulmat tiedollisia kehyksiä** (engl. *epistemic frames*), **joiden kautta** pelaamisen ja pelikulttuurin osallisuuskäytänteiden (engl. *paratext*) yhteydessä kerrytettyä **monimuotoista tietoa voidaan prosessoida ja merkityksellistää**.
 - ▶ Oletus: pelimedian tiedostava ”lukeminen” eri näkökulmista **kasvattaa pelilukutaitoa**, mitä voidaan nimittää myös pelaamispääomaksi (engl. *gaming capital*), tai määrätyle vaikutusalueelle latautuvaksi pelisivistykseksi.
- ▶ Synteesimalli tarjoaa **tiivistetyn viitekehyksen pelimedian moninäkökulmaiseen kokemiseen**
 - ▶ **voi auttaa ilmiön ymmärtämisessä**
 - ▶ pelilukutaitoa soveltavien pedagogisten **oppimisympäristöjen** tietorakenteellisessa **suunnittelussa**, sekä tiedollisen välittyneisyyden **tulkittamisessa**.

JOHTOPÄÄTÖKSET 2/4

PEDAGOGISET HAVAINNOT (YLEISTÄ)

- ▶ Pelilukutaitopedagogiikan **tarkoituksena** tukea nuorten kokemusmaailmaa kohtaavan **monilukutaitokasvatuksen tilannesidonnaista operationalisointia**.
- ▶ Tutkimuksen **tulokset tukevat aiempia havaintoja** pelilukutaidon pedagogisista mahdollisuuksista (esim Beavis ym., 2015; Walsh, 2009) -> **multimodaalinen merkityksen muotoilu ja kehittämistoimijuus**.
- ▶ Pedagogisella suunnittelulla **voidaan ohjata ajattelua haluttua näkökulmaa kohti**, mutta oppimisympäristöön hyvä jättää **liikkumavaraa** -> ensisijaisena **tavoitteena pelimedian monimuotoinen merkityksellistäminen eri näkökulmista**.

JOHTOPÄÄTÖKSET 3/4

PEDAGOGISET HAVAINNOT (TOIMINTAMALLIT)

Pelikokemuksen lukutaidollinen kehystäminen tarjoaa oppilaille mahdollisuuden merkityksellistää pelimediaa **toimintaympäristöllisellä tasolla**, mikä oppilaista usein mielekästä.

- Voidaan ohjata **tehtäväsuunnittelun kautta** eri näkökulmia kohti; esim. *"paikanna/rakenna pelikokemuksen aikana mahdollisimman paljon viittauksia muihin teoksiin."*

Pelitekstianalyysien kautta oppilaat voidaan ohjata merkityksellistämään pelimediaa monipuolisesti **analyttisellä tasolla**, mikä opettajien helppo integroida osaksi opetusta.

- Voidaan ohjata **tehtäväsuunnittelun kautta** eri näkökulmia kohti; esim. *"minkälainen on pelin tarina/viesti/opetus?"*
- "Mahdollisuus tehdä myös vertailevaa tekstianalyysia ja tarkastella pelimedian yhtäläisyyksiä/eroavaisuuksia suhteessa muihin mediateksteihin.

Konseptuaalisen pelinkehityksen kautta oppilaat voidaan ohjata merkityksellistämään pelimediaa **innovatiivisella tasolla**, mikä edistää luovaa kehittämistoimijuutta.

- Suunnittelutyön yhteydessä korostuvat erityisesti **tekstuaaliset näkökulmat** (*kielioppi, tarina, viittaukset*)
- Ketterä ja helposti lähestyttävä vaihtoehto; joko valmista peliä eteenpäin kehittäen, tai uutta peliä ideoiden.

JOHTOPÄÄTÖKSET 4/4

PEDAGOGISET HAVAINNOT (YHTEENVETO)

- ▶ Pelilukutaitopedagogiikan tarkoituksena **virittää oppimisympäristö**, jossa oppilailla **mahdollisuus merkityksellistää** digitaalisia pelejä ja **pelaamista eri lukutaitonäkökulmista** -> voidaan harjoittaa myös ilman pelimedian läsnäoloa
- ▶ Ed. esitetyt toimintamallit **eivät vaadi korkeaa digitaito-osaamista**; pelaamista käsitellään **lukutaidollisella tasolla**; tarjoavat hyvän lähtökohdan prosessin suunnittelulle
- ▶ Pelilukutaito-projekti **tärkeä implementoida tilannesidonnaisesti**; hyödynnetään oppilaille tuttuja työkaluja ja sisältöjä, jotka **tarjoavat mahdollisuuden soveltaa** ja osoittaa **aiemmin hankittua pelikulttuurista pääomaa**.
- ▶ **Pelilukutaitopedagogiikka voi** oppilaiden kiinnostuksen kohteista ja kontekstuaalisista resursseista riippuen **tarjota kehityskelpoisen vaihtoehdon** tilannesidonnaisen **monilukutaito-opetuksen soveltamiseen**.



SEURAAVAT ASKELEET

- ▶ Pelilukutaitopedagogiikkaa tarkoitus kehittää ensimmäisen iteraation pohjalta tehtyjen havaintojen pohjalta eteenpäin, ja kokeilla laajemmassa mittakaavassa.
- ▶ Suunnitteilla n. 5 opettajan kanssa järjestettävät kehittämisprojektit
 - ▶ 2 kehittämiskierrosta lukukauden aikana
 - ▶ aineistonkeruu, analysointi ja raportointi
 - ▶ teorian ja käytänteiden jalostaminen väitöskirjassa

KIITOS!

- ▶ Saa olla yhteydessä; kehitetään yhdessä eteenpäin nuorten kokemusmaailmaa kohtaavaa monilukutaitopedagogiikkaa!
 - ▶ Esa Pavloff-Pelkonen (KM)
 - ▶ pelkonenesa@gmail.com
 - ▶ Puh. 0504941566
- 
- Several thin, parallel white lines of varying lengths and orientations are positioned in the bottom right corner of the slide, creating a modern, abstract graphic element.