

This is a self-archived version of the original publication.

The self-archived version is a publisher's pdf of the original publication.

To cite this, use the original publication:

Luoto, J.; Lindholm, M. & Siren, H. 2020. Pelimo-peli ja harjoitteet opetuksessa. Teoksessa J. Luoto. (toim.) PELIMO : opettajan opas. Turun ammattikorkeakoulun oppimateriaaleja 133. Turku: Turun ammattikorkeakoulu, 14 - 18.

Link to the original publication: [URL](#)

All material supplied via Turku UAS self-archived publications collection in Theseus repository is protected by copyright laws. Use of all or part of any of the repository collections is permitted only for personal non-commercial, research or educational purposes in digital and print form. You must obtain permission for any other use.

4

Pelimo-peli ja harjoitteet opetuksessa

Pelin ja sen oheismateriaalin tavoitteena on toteuttaa kulttuurisen moninaisuuden opetusta kokemuksellisen, yhteistoiminnallisen ja tutkivan oppimisen malleja sekä leikillisyyttä yhdistellen (ks. esim. Compasito 2012; Hakkarainen ym. 2005; Hellström ym. 2015; Järvillehto 2014). Oppiminen lähtee liikkeelle siitä, että teemaan liittyviä oppilaan omia ajatuksia, tunteita ja kokemuksia herätellään esiin, jolloin ne tulevat tietoiseen käsittelyyn. Käytännössä opettaja voi aloittaa kulttuuriseen moninaisuuteen liittyvien teemojen käsittelyn kyselemällä oppilaiden kokemuksia ja ajatuksia valitusta teemasta. Lyhyen alkukeskustelun jälkeen siirrytään PELIMO-pelin pelaamiseen tai valittuun harjoitteeseen. Myös pelatessa toteutuu ajatus kokemuksellisuudesta, koska peli rakentuu oppilaille tutuista, arkielämään liittyvistä tilanteista.

Pelin pelaamisen jälkeen luokassa on tarkoitus keskustella ajatuksista, tunteista ja kysymyksistä, joita pelin tilanteet oppilaissa herättivät. Oppilailla tulisi olla mahdollisuus keskustelun yhteydessä kertoa, millaisia kokemuksia heillä itsellään on vastaavista tilanteista, tai millaisista kokemuksista he ehkä ovat kuulleet. On siis tärkeää antaa aikaa opettajan ohjaamalle yhteiselle keskustelulle pelituokion jälkeen.

Entä miten sitten antaa oppilaiden pohdinnoille riittävästi väljyyttä ja samalla kuitenkin pitää keskustelu teeman mukaisissa rajoissa? Miten opettajan tulee toimia jos keskusteluissa tai niiden jälkeen esiin nousee jotain yllättävää? Yksiselitteisiä vastauksia näihin kysymyksiin on vaikea antaa.

Yhtenä teemassa pysymisen apukeinona on pyytää oppilaita painamaan mieleen tai kirjoittamaan paperille pelin aikana nousevia ajatuksia ja kysymyksiä, joista voidaan keskustella pelin jälkeen. Lisäksi opettajan on syytä tuntee pelitarinan sisältö, jotta hän osaa ohjata keskustelua ja esittää pelin eri tilanteisiin liittyviä kysymyksiä oppilaille. Yhteisessä teeman käsittelyssä luokka tai pienryhmä saa mahdollisuuden pohtia yhdessä erilaisia vastausvaihtoehtoja esitettyihin kysymyksiin – opettajalla ei siis tarvitse olla vastauksia valmiina.

Yhteistoiminnallisuuden ja tutkivan oppimisen malleja sovelletaan PELIMO-hankkeessa toiminnallisten harjoitteiden muodossa. Keskustelu- ja pelituokion jälkeen siirrytään käsiteltävään teemaan sopivaan harjoitteeseen, jonka opettaja on oppaan harjoiteosiosta valinnut etukäteen. Monessa harjoitteessa toimitaan pienryhmissä, joissa oppilaat ratkovat yhdessä harjoitteisiin liittyviä tehtäviä.

Opettajan rooli on erityisen tärkeä, jotta yksilöpelivaiheen jälkeen edetään yhdessä tässä oppaassa esiteltyjen toiminnallisten harjoitusten avulla aina opitun tiedon soveltamisvaiheeseen asti. Opettajan vastuulla on systemaattisesti edistää vuorovaikutusta oppilaiden välillä sekä luoda otolliset olosuhteet luottamuksellisen ilmapiirin syntymiselle. Apuna on esim. tilojen järjestäminen harjoitteiden toteutukselle sopivaksi, pienryhmien jäsenten vaihtaminen yhteistyön onnistumisen niin vaatiessa, pelien ja leikkien hyödyntäminen sosiaalisen ilmapiirin luomisessa sekä yhteisistä säännöistä sopiminen. Opettajan tulisi myös osata nostaa käsittelyyn olennaiset, teemaan liittyvät kysymykset, kiteyttää asian ydin sekä ihmetellä ja kyseenalaistaa. Samalla opettajan tehtävänä on oppilaiden innostaminen aiheen käsittelyyn. (Hellström ym. 2015.) Harjoitteiden yhteydessä annetaan konkreettiset ohjeet niiden parissa työskentelyyn.

Keskusteluissa ja harjoitteiden yhteydessä mahdollisesti esiin nouseviin yllättäviin kysymyksiin opettaja voi valmistautua perehtymällä tämän oppaan luvussa 3. esiteltyihin kulttuuriseen moninaisuuteen liittyviin käsitteisiin ja sisältöihin. Myös alla olevat pelihahmojen ja tarinoiden esittelyt auttavat kysymyksiin valmistautumisessa sekä sopivien harjoitteiden valitsemisessa.

Harjoitteen valitseminen ja pelihahmot

Kaikkien pelihahmojen tarinoissa ja monissa harjoitteissa käsiteltäviä teemoja:

- eriarvoisuus ja valta-asetelmat
- arvomaailma
- yleiset ihmisoikeudet
- lapsen oikeudet
- sosioekonominen tausta

Lisäksi pelissä ja harjoitteissa tulevat hahmon valinnasta riippuen esille seuraavat teemat:

- vammaisuus (huom. sanaan vammaisuus sisällytetään tässä moninaiset erityiset tuen tarpeet, vertaa englanninkieliseen käsitteeseen disability)
- ristiriitojen ratkaiseminen
- etninen tausta
- elämäntapa
- sukupuolten välinen tasa-arvo
- turvallisuus

Opettaja voi aloittaa opetuksen suunnittelun esimerkiksi niin, että valitsee ensin mikä tai mitkä teemoista otetaan käsittelyyn. Alla olevista pelihahmojen esittelyistä käy ilmi, minkä hahmon tarinassa kyseinen teema erityisesti nousee esiin. Opettaja voi siis antaa koko luokalle tehtäväksi pelata samalla hahmolla. Myös harjoitteen valinta kannattaa tehdä teeman perusteella. Kunkin harjoitteen alla on selvästi tuotu esille teemat, jotka tulevat harjoitteessa käsittelyyn.

Erityisen tärkeää harjoitteita valitessa on huomioida, että jotkut teemat voivat olla liian rajuja jos luokassa on oppilas, jolla on taustallaan traumaattisia kokemuksia. Opettajan onkin syytä tuntea oppilaansa hyvin ja valita käytettävät harjoitteet sensitiivisesti. Pelin ja harjoitteiden pohjalta käytyjen yhteisten keskustelujen myötä opettaja saa tietoa oppilaidensa tiedoista, taidoista ja käsityksistä kulttuuriseen moninaisuuteen liittyen. Huolellisestikin valittujen harjoitteiden pohjalta käydyissä keskusteluissa esiin voi nousta arkaluonteisia asioita, joten niiden käsittely vaatii opettajalta hienotunteisuutta ja keskustelun ennakoivaa ohjaamista sekä yhteisten pelisääntöjen sopimista oppilaiden kanssa.

Seuraavaksi esittelemme pelihahmot.



Niko

Niko on 12-vuotias poika, jolla on kaksi isoveljeä. Hänen vanhempansa työskentelevät paljon ja ovat työmatkojen vuoksi poissa kotoa. Näin lapset kasvattavat toinen toistaan ja vanhemmat korvaavat poissaoloaan kalliilla tavaroilla. Nikolle tärkein perheenjäsen onkin hänen isoveljensä Mikko, joka asuu jo poissa kotoa. Mikko on kehitysvammainen ja hän asuu samassa kaupungissa kehitysvammaisille suunnatussa asuntolassa. Veljeksistä keskimäinen Jami asuu yhä kotona, mutta hänellä on paljon omia menoja.

Vaikka Niko onkin viisas ja ajattelevainen poika, piilottaa hän epävarmuuttaan ja herkkyyttään veljeltään Jamilta ja muiltakin ihmisiltä. PELIMO-pelin pelaaja pääsee omilla valinnoillaan vaikuttamaan siihen, valitseeko Niko koviksen roolin vai osaako hän olla pehmeämpi oma itsensä. Pilotoinneissa on käynyt ilmi, että ainakin osa pojista pitää Nikoa kovana jätkänä ja ihailee hänen huoneessaan olevia tavaroita. Nikon yksinäisyys ja lämmin suhde kehitysvammaiseen veljeensä käy ilmi pelin edetessä.

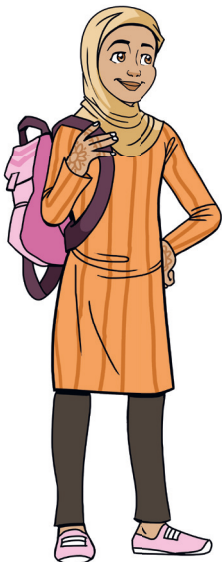
Nikon henkilökohtaisten valintojen ristiriitatilanteissa ja veljen kehitysvammaisuuden lisäksi jälkimmäisessä minipelissä käsitellään Suomen omia vähemmistökansoja ja suomalaisuuteen liittyviä asioita. Heidän esiin tuomisensa avaa yhden väylän kulttuurisen moninaisuuden käsittelyyn. Tämä minipeli on kaikille Niko-hahmon pelaajille pakollinen.

Toinen minipeli, jota pääsee pelaamaan pelissä aiemmin tehtyjen valintojen perusteella (eli se ei tule jokaisella pelikerralla pelattavaksi), sisältää enemmän toisten ihmisten kohtaamiseen liittyviä teemoja.

Minipeleissä on käytetty vauhdikkaita pelimekaniikkoja ja ne on suunnattu Nikon hahmoon sopiviksi. Vauhdikas moottoripyöräajelu veljen kyydissä ja nopeuteen liittyvä täppäyspeli sopivat nuoren pojan päivään. Pelin alussa on jokaisen pelihahmon tapaan Nikon huone, jonka esineitä täppäämällä pelaaja saa lisätietoa Nikon kiinnostuksen kohteista ja hänen esineistään.

Nikon tarinassa ja harjoitteissa painottuvat erityisesti seuraavat teemat:

- vammaisuus
- ristiriitojen ratkaiseminen
- Suomen vähemmistökansat



Fatima

Fatima on 12-vuotias muslimityttö, jonka tarinassa korostuu hahmoista eniten etniseen moninaisuuteen liittyvät teemat, kuten uskonto, maahanmuuttajatausta ja pakolaisuus. Näitä teemoja ei ole haluttu kuitenkaan liiaksi alleviivata ja osa hahmon taustasta onkin tarkoituksella jätetty auki (kuten se, miksi perhe on alun perin tullut Suomeen). Tämän tarkoituksena on ollut jättää tilaa keskustelulle ja luokassa esiin nouseville kysymyksille mm. maahanmuuton moninaisista syistä.

Fatima perheineen on luotu melko suomalaistuneeksi muslimiperheeksi, jonka päivässä esiintyvät monet samanlaiset tilanteet ja pulmat kuin millä tahansa perheellä. Fatima joutuu mm. pohtimaan, lähteekö kavereidensa kanssa pelaamaan jalkapalloa vai kauppaan ostamaan äitinsä pyytämää halvaa – kumpi tulee ensin: kaverit vai perhe? Näiden pulmien lisäksi Fatiman päivässä tuodaan esiin erilaisia muslimikulttuuriin liittyviä asioita, jotka saattavat herättää kysymyksiä. Tällaisia ovat esimerkiksi rukoiluun liittyvät pohdinnat sekä

se, miksi Fatiman isä ei pidä koiraa sopivana lemmikkinä. Myös etnisen erilaisuuden tuottama rasistinen suhtautuminen nousee yhdellä pelipolulla esiin, kun Fatiman luokkakaveri Niko kutsuu häntä bussissa huivipääksi – miten tilanteeseen tulisi suhtautua?

Pelaaja voi saada pisteet sekä kaveritaidoista että perheen huomioinnista. Kaveritaidoista palkintona on pääsy jalkapallominipeliin ja perhepisteistä pääsy sananetsintäpeliin. Pelaaja saa palautteen sekä kaveri- että perhetaidoista.

Fatiman tarinassa ja harjoitteissa painottuvat erityisesti seuraavat teemat:

- etninen tausta
- elämäntapa
- turvallisuus

Juusa

Juusa on 12-vuotias, vanhempiensa kanssa kerrostalossa asuva nuori. Hänen tarinassaan korostuvat erityisesti sukupuolten tasa-arvoon ja moninaisuuteen liittyvät kysymykset. Pelissä on tarkoituksella jätetty pois kaikki viittaukset Juusan sukupuoleen – pelaaja voi muodostaa käsityksensä siitä itse. Vai onko tieto sukupuolesta edes tärkeä? Tätä voi pohtia keskusteluissa oppilaiden kanssa.

Juusa pitää K-popista eli korealaisesta pop-musiikista. Hän on muutenkin kiinnostunut japanilaisesta ja korealaisesta viihdekulttuurista, kuten mangasta, animesta ja cosplaysta. Koulusta ei kuitenkaan ole löytynyt muita samoista asioista kiinnostuneita oppilaita, joten Juusaa arveluttaa näyttää kiinnostuksenkohteitaan muille.

Tarinassa käsitellään valtavirrasta poikkeamista ja suhtautumista erilaisuuteen. Pelaajan tekemät valinnat liittyvät usein siihen, miten hän päättää toimia suhteessa Juusan mielenkiinnon kohteisiin, uskaltaako hän tuoda niitä esiin. Toisaalta pelaaja tekee myös valintoja kohdatessaan erilaisista lähtökohdista tulevia muita pelihahmoja.

Tarinaa pelatessaan pelaaja kerää ns. kaveripisteitä. Niitä saa toimimalla ystävällisesti toisia pelissä esiintyviä hahmoja kohtaan. Toisaalta pisteitä voi myös menettää toimimalla ikävästi muita kohtaan. Pelaaja saattaa valinnoistaan riippuen päästä pelaamaan kendo-peliä, jossa pelaaja saa tietoa japanilaisesta ja korealaisesta kulttuurista.

Juusan tarinassa ja harjoitteissa painottuvat erityisesti seuraavat teemat:

- sukupuolten välinen tasa-arvo
- arvomaailma
- turvallisuus



Lähteet

Compasito. Lasten ihmisoikeuskasvatuksen käsikirja 2012. Nancy Flowers (toim.) suom. Kaisu Majjala ja Maija-Liisa Tonteri. Lasten keskus. Alkuperäisteos Compasito – manual on human rights education for children 2007. European council. Viitattu 3.2.2020 https://unicef.studio.crasman.fi/pub/public/pdf/Compasito_SU_pdf_netiversio.pdf?fv=8645

Hakkarainen, K.; Bollström-Huttunen, M.; Pyysalo, R. & Lonka, K. 2005. Tutkiva oppiminen käytännössä. Matkaopas opettajille. Helsinki: WSOY

Hellström, M.; Johnson, P.; Leppilampi, A. & Sahlberg, P. 2015. Yhdessä oppiminen. Yhteistoiminnallisuuden käytäntö ja periaatteet. Helsinki: Into Kustannus

Järvilehto, L. 2014. Hauskan oppimisen vallankumous. Suom. Petri Eskelinen ja Mirva Kiviaho. Jyväskylä: PS-kustannus

Opetushallitus 2014. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet. Viitattu 3.2.2020 https://www.oph.fi/download/163777_perusopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf

Unicef. Safe to learn. Viitattu 8.10.2019 <https://www.unicef.org.uk/rights-respecting-schools/safe-to-learn/>

Worlds Largest Lesson. Viitattu 30.9.2019 <http://worldslargestlesson.globalgoals.org/>