

Opetuksen uudet tuulet vievät oppilaat Saarelle

KUUMA-kuntien yhteistyönä on viime vuodesta lähtien kehitetty alueen opettajien ja koululaisten tieto- ja viestintätekniikan hyödyntämistä. Yhtenä keskeisenä kehittämisen kohteena on ollut oppimispeli, jossa korostuu yhdessä tekeminen ja ryhmätyöskentely. Kaikki Suomen koulut pääsevät Saarelle ensi vuodesta alkaen.

Saarella on digitaalinen oppimispeli, jossa oppilaat rakentavat oman pienyhteiskuntansa. Pelin lähtökohta on aina sama: laiva haaksirikkoutuu ja ryhmä rantautuu tuntemattomalle saarelle. Ryhmä- ja yhteispelin tuloksena saaresta rakentuu joko paratiisi – tai sieltä lähdetään tilaisuuden tullen.

– Peliä voi pelata esimerkiksi luokan kesken. Kyse ei ole siitä, että pelataan toisia vastaan, vaan enemmänkin siitä, että paras peli syntyy koko luokan yhteistyönä, kertoo kehittämishankkeessa mukana oleva Tuusulan Vaunukankaan koulun opettaja **Katja Arjaranta**.

Oppimispeliä on ollut kehittämässä opetuksen ja pelialan ammattilaisista koostuva tiimi, jolla on ollut apunaan iso joukko oppilaita. Arjarannan lisäksi pelitiimiin kuuluvat **Seppo Kärpänen** Sipoosta, **Jussi Sirén** Hyvinkäältä, hankkeen pääkoordinaattori **Terhi Nissinen** Nurmijärveltä ja **Jere Linnanen**, joka edustaa pelin toteuttajatahoa Eduplus Oy:tä.

– Pelitiimissä oli ideointivaiheessa useampia henkilöitä, ja testaajina on ollut noin 200 oppilasta. Sekä opettajien, oppilaiden että pelisuunnittelijoiden näkökulma on otettu hyvin huomioon. Peliä voi pelata ja soveltaa erinomaisesti peruskoulun kaikilla luokilla. Testipeleissä olemme huomanneet sen innostavan erityisesti 3–9-luokkalaisia, Terhi Nissinen toteaa.

– Oppilaat ovat olleet mukana kommentoimassa alkuvaiheesta asti, ja peliä on muokattu näiden toiveiden mukaisesti. Oppilaiden ideoita on hyödynnetty myös pelin graafisessa ilmeessä, Arjaranta kertoo.

Vuosi sitten syksyllä työnsä aloittaneella pelitiimillä on edessään Saarella-pelin lanseeraus eri tilaisuuksissa syksyn ja alkutalven aikana. Lanseeraus käynnistyy marraskuussa, jolloin järjestetään peliturnaus kaikissa KUUMA-kuntien kouluissa. Parhaat luokat kohtaavat toisensa finaaliottelussa opetus- ja kasvatusalan Educa-messuilla tammikuussa.

Pelin kehittämisen on rahoittanut Opetushallitus, ja tavoitteena on ollut alusta alkaen luoda peli kaikkien Suomen peruskoulujen käyttöön. Selainkäyttöinen peli toimii monilla eri päätelaitteilla eikä vaadi erillistä asennusta.

– Lopputuloksena on sekä pedagogisesti että pelillisesti korkeatasoinen oppimispeli, jonka kaikki Suomen koulut saavat ilmaiseksi käyttöönsä Educa-messujen jälkeen, Terhi Nissinen tiivistää.

Mikä on KUUMA TVT?

KUUMA TVT on KUUMA-seudun tieto- ja viestintätekniikan kehittämishanke, jossa kehitetään alueen koulujen oppimisympäristöjä sekä luodaan ja jaetaan hyviä yhteisiä käytäntöjä tieto- ja viestintätekniikan opetukseen. Opetushenkilöstön osaaminen uusien menetelmien käyttöönottoon varmistetaan täydennyskoulutuksella. Oppimispelin kehittäminen on yksi KUUMA TVT:n erillishanke.

KUUMA-seudulla eli Hyvinkäällä, Järvenpäässä, Kirkkonummella, Keravalla, Mäntsälässä, Nurmijärvellä, Pornaisissa, Sipoossa, Tuusulassa ja Vihdissä työskentelee yhteensä noin 4000 opettajaa. Esi- ja perusopetusikäisiä koululaisia on 40 000 ja lukioissa opiskelijoita on 5800.

Tuusulan TVT-pilottikoulu on Vaunukankaan koulu, jossa muun muassa kokeillaan ja vertaillaan erilaisia laitteita ja niiden käytettävyyttä pedagogisesta näkökulmasta. Vertailun

avulla pyritään löytämään toimivia ratkaisuja muihinkin Tuusulan alakouluihin. Lisäksi Vaunukankaan koulu on ollut aktiivisesti mukana oppimispelin kehittämisessä.

Lisätietoja:

Terhi Nissinen p. 040 3174 685, [terhi.nissinen\(at\)nurmijarvi.fi](mailto:terhi.nissinen@nurmijarvi.fi)
Katja Arjaranta p. 040 314 3250, [katja.arjaranta\(at\)tuusula.fi](mailto:katja.arjaranta@tuusula.fi)
Kari Teittinen p. 040 3144 463, [kari.teittinen\(at\)tuusula.fi](mailto:kari.teittinen@tuusula.fi)

Nurmijärven kunta toimii KUUMA TVT -kehittämishankkeen koordinoituntana. Päähankekoordinaattorina toimii luokanopettaja KM Terhi Nissinen.

Vaunukankaan koulun luokanopettaja Katja Arjaranta kuuluu työryhmään, joka kehittää oppimispeliä.

Tuusulassa hanketta koordinoi lehtori Kari Teittinen. Hän huolehtii muun muassa yhteydenpidosta ja tiedottamisesta rehtoreille ja kouluille sekä opettajien täydennyskoulutusten järjestämisestä Tuusulassa.



Jussi Sirén (vas.), Jere Linnanen, Katja Arjaranta ja Terhi Nissinen kutsuvat kaikki Suomen koululaiset Saarelle marraskuusta alkaen. Saarella-peli on syntynyt KUUMA-yhteistyönä.