



## SEPPO-PELIT OPPIMISEEN INNOSTAJINA

Hyvä käytäntö DigiOpit – verraten hyvää –hankkeesta

### Rajojen ylitystä, oppimisen uudistamista

- Peli ylittää ajan ja paikan, toteutus missä ja milloin vain.
- Pelin kesto voi vaihdella.
- Roolit vaihtoon – opiskelijat tekijöiksi ja ohjaajiksi.
- Pelaajiksi yhtäaikaan opiskelijat ja opettajat (Raksa-messut, talotekniikka, Anna Forsström)
- Opiskelijat pelaamaan toisen alan peliä (Tupakkatietous, sote-ala, Kati Apellin opiskelijat, mukana Lamk-opiskelijoita, ks. lauralaakkonen.wordpress.com)
- Pelattavissa yhä uudelleen, voi helposti tehdä yhdessä ja päivittää, kopioida ja jakaa.

### Aktiivista osallistumista ja ongelmanratkaisua

- Pelaaja ottaa vastuuta, ratkaisee tehtäviä. Pelaaminen on aktiivista osallistumista ja yhdessä oppimista.
- Pelissä toteutuu maker-kulttuuri, kokeillaan, tehdään ja tuotetaan itse, yksin/yhdessä eri medioilla.
- Jaettu hauskuus tukee - tutkimustenkin mukaan - oppimista ja opitun tallentumista pitkäkestoiseen muistiin.
- Oppiminen yhdistyy tunteisiin ja kokemukseen.
- Innostuminen sitouttaa ja opitaan yrittämällä yhä uudelleen. Huomioi pelaajatyypit. Voiko oppimispeli myös koukuttaa?

### Pelillisuus oppimisen tueksi

- Pelidynamiikka ja –mekaniikka käyttöön.
- Tarina ja säännöt luovat oppimiselle kontekstin.
- Tavoitteet, pedagoginen käsikirjoitus, etenemisen seuranta ja välitön palaute tukevat oppimista.
- Peliaiheita: tutustumiskohteena voi olla kaupunki (SamiEdu, Savonlinna-Tallinna) tai kampus (Mika Lammassaari, datanomit). Osaamisen kartoitusta ja oppimisen arviointia, kertausta ja syventämistä, soveltamista käytäntöön.
- Eniten oppii opettaessa (Tupakkatietous, sote-ala, Jenica Apell opiskelijat).

### Seppo, sopivasti yksinkertainen

- Hankeverkostossa osalla Seppo-pelisovellus (seppo.io).
- Käyttöliittymältään ja toiminnoiltaan mukavan yksinkertainen.
- Chat-päivystys tekijälle.
- Peliä voi tehdä ja pelata tietokoneella tai mobiililaitteella (iOS, Android).
- Tehtävänä monivalinta, teksti, kuva tai video.
- 2016 avautui pelipankki, jonne käyttäjä voi jakaa tai käyttää pelejä (Tervetuloa Lahteen! Anna Forsström).

### Hankeinfo

DigiOpit - verraten hyvää -koordinointi Koulutuskeskus Salpaus, projektipäällikkö Hanna Toijala  
hanna.toijala@salpaus.fi  
Verkostossa (8) Amisto, Dila, Ekami, Esedu, Point College, Sakky, SamiEdu ja Ysao.

- [bit.ly/digiopit](http://bit.ly/digiopit)
- [dosalpaus.blogspot.fi](http://dosalpaus.blogspot.fi)
- [bit.ly/digiopityhteystiedot](http://bit.ly/digiopityhteystiedot)

### Seppo-pelisovellus

- [seppo.io](http://seppo.io)

### Oppimispelikiilpailu 2016

- DigiOpit järjestää oppimispelikiilpailun ammatillisille oppilaitoksille, opiskelijoille ja henkilöstölle.
- Ilmoittautuminen, lisätietoa [bit.ly/do1pelikiilpa](http://bit.ly/do1pelikiilpa)

