

Peliteknologian mahdollisuudet opetus- ja valmennuskäytössä

Tony Manninen

26.9.2003

Press FIRE to start!

LudoCraft

ludocraft oulu.fi

Tietojenkäsittelytieteiden laitos
Oulun yliopisto



Press [Fire] to join the match!

Verkkoympäristö?

Press FIRE to start!



Press [Fire] to join the match!

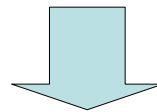
Akateemista pelaamista...

- Pelit ja pelaaminen on hauskaa ja viihteellistä
 - Kuuluuko tällainen yliopistopiireihin? → **KUULUU!!**
- Pelien anti akateemiselle maailmalle
 - Estetiikka, kulttuuri, tekninen suunnittelu, ...
- ”Ryppyotsaisuudesta sinkohippaan”



... ja peliakatemiaa

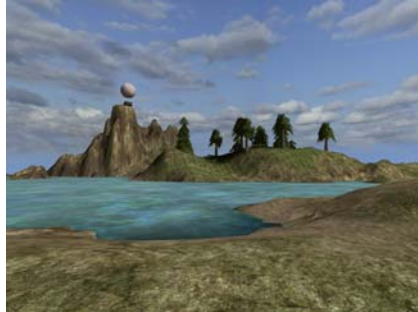
- Pelit opetuksessa – Miksi?
 - Ohjelma, palvelu, media, viestin, ilmiö, ... → **VÄLINE**



- **Toiminnallisuus**
- **Simulaatio**
- **Haasteet**
- **Yhteistyö**
- **Näkökulmat**

Pelit ja koulutus

- Millaisia mahdollisuuksia?
- Missä ja milloin kannattaa käyttää?
 - Harjoitus?!



- Esimerkkisovelluksia:
 - Pelastusharjoitus (toiminta lavastetussa tilanteessa)
 - Kommunikointiharjoitus (esim. ”autiolla saarella...”)
 - Lääketiede (”tutkimusmatka elimistöön”)
 - Ongelman ratkaisu (pelimäisiä rastitehtäviä)
 - Historia/arkeologia (”aikakoneella keskiajalle”)

Tiimivalmennuskokeiluja

TiimiPeli



Virtuaalinen Roolipeli



eScape (1)

- Kokeellinen ryhmäpeli 4-6 pelaajalle
Verkkopeli puheella vahvistettuna
- Yhteistoiminnallista ongelman ratkointaa
Neuvottelu ja toimintojen synkronointi
- Roolipelaaminen yhdistettynä koulutukseen
Hahmot, taidot, teema, tekemällä oppiminen, yms.
- Pakotarina
Autiolta saarelta Oulun linnaan ja eteenpäin...
- Sosiaalinen toimintaseikkailu
Kommunikointi, yhteistoiminta ja toiminnan koordinointi

eScape (2)



**Electronically Shared
Collaborative and Pedagogical
Experiment**

Sisältö?

0
0
XP 0



Kysymyksiä!?



Lisätietoja:

tony.manninen@oulu.fi