

Peliteknologian mahdollisuudet opetuksessa



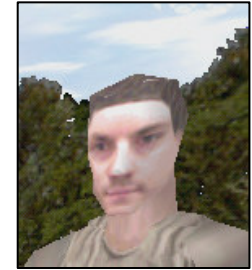
Tony Manninen

`tony.manninen@oulu.fi`

LudoCraft

**Tietojenkäsittelytieteiden laitos
Oulun yliopisto**

Minä pelaaja



- *"Kun Ismon isä kotimikron osti..."*



- *"Suunta hukassa..."*
 - Opiskelu vs. pelaaminen

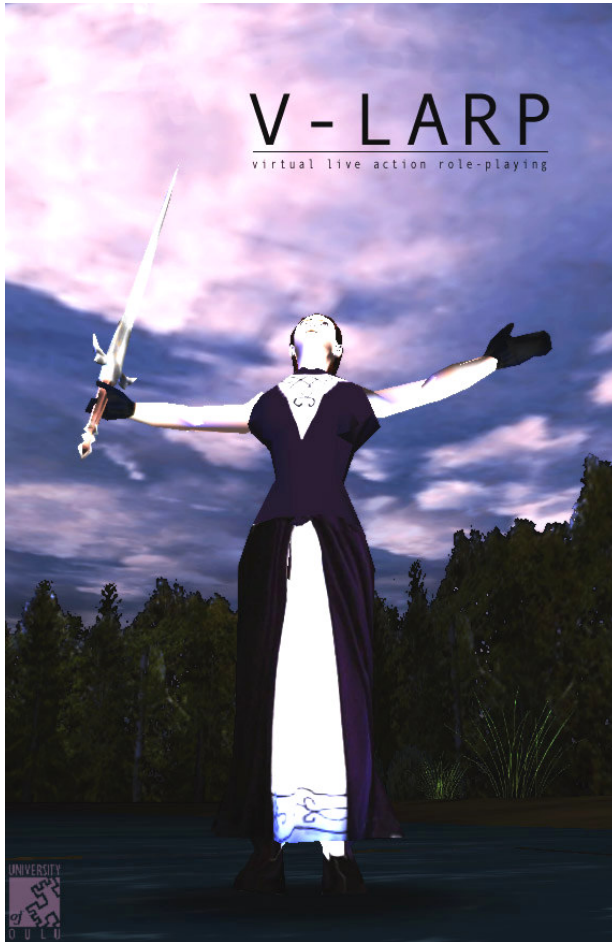
- Unelma
 - "Minusta tulee isona pelisuunnittelija"
 - Fokus ja motivaatio
 - Unelmasta haaveiden kautta toimintaan



▼ Tuomo (100)



Verkkopelit ja peliverkot



Taitoja:

- Vuorovaikutustaidot
- Tieto- ja viestintäteknologia
- Kulttuurien välinen toiminta
- Toimiminen osana tiimiä

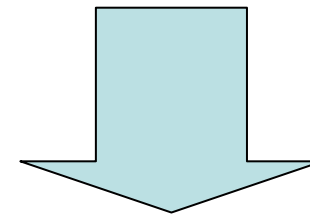
Keinoja:

- Simulointi
- Toiminnallisuus
- Motivointi
- Havainnollistaminen
- Naamio

Addiktio
Aggressio
Kasvottomuus
Vaikutus
Flow

Peliakatemiaa

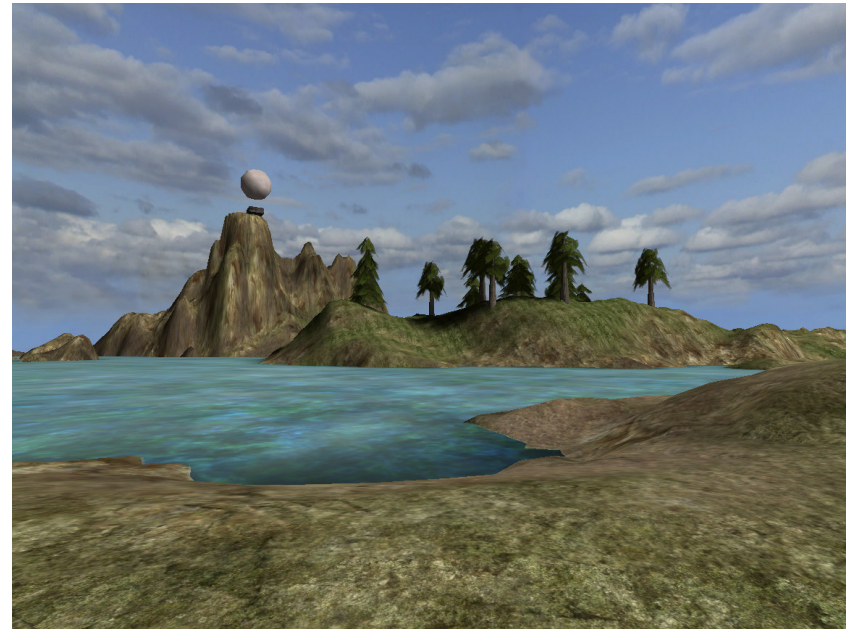
- Pelit opetuksessa – Miksi?
 - Ohjelma, palvelu, media, viestin, ilmiö, ... → **VÄLINE**



- 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



Oulun linna (1651)



eScape

- Kokeellinen ryhmäpeli neljän pelaajan tiimille
Verkkopeli puheella vahvistettuna
- Yhteistoiminnallista ongelman ratkontaa
Neuvottelu, tavoitteen asettelu ja toimintojen synkronointi
- Roolien muotoutuminen ja ryhmädynamiikka
Persoonat, taidot, ristiriidat
- Pakotarina
Vankilayhdyskunnasta
korkeuksiin...
- Sosiaalinen toimintaseikkailu
Kommunikointi, yhteistoiminta
ja toiminnan koordinointi





Electronically Shared Collaborative and Pedagogical Experiment



Kysymyksiä...



Lisätietoja:

tony.manninen@oulu.fi