

Pelinsuunnittelu

Lappeenrannan teknillinen yliopisto (LUT)

Jussi Kasurinen (TkT), jussi.kasurinen@lut.fi

1. Mitkä ovat hankkeen tavoitteet?

- Hankkeen tavoitteena on tarjota pelien suunnittelua kaikille peruskoulun ja esiopetuksen luokille:
 - Lautapelinsuunnittelua esikoululaisten ja alakoulun 1.-3. luokkien kanssa.
 - Pelisuunnittelua tietokoneella 4.-6. luokkien kanssa.
 - Peliohjelmointia yläkoulun luokkien (sovellettavissa myös lukioon) kanssa.
- Oppilaat tekevät kurssilla pelin, suunnittelevat siihen tarinan, säännöt, grafiikat sekä muut vaadittavat ominaisuudet.
- Valmis kokonaisuus oppilaiden omaan käyttöön joko lautapelinä tai verkosta ladattavana pelinä.

2. Mitä hankkeessa on konkreettisesti tehty tähän mennessä?

- Kerätty oppilaitokset, sovittu ohjelmasta, osallistuvista ryhmistä ja aikatauluista (opetus alkaa syksyllä).
- Aloitettu tietokoneella tehtävien kurssitoteutusten rakentaminen.
- Hankittu lautapelitoteutuksella tehtävien kurssien käyttöön lautapelikomponentteja.
 - Koottu esimerkkipeli ko. komponenteista →



3. Miten hankkeessa on verkotuttu eri yhteistyötahojen kanssa?

- Hankkeen yhteistyötahot on rekrytoitu LUMA Saimaan järjestämien tapahtumien kautta.
- Tuotettava materiaali annetaan vapaaseen käyttöön, oppilaitokset saavat vapaasti hyödyntää materiaaleja jatkossa
 - ...tai jakaa niitä muille oppilaitoksille.
- Osallistuvien oppilaitosten edustajia varten perustettu kurssien ohjausryhmä, joka sopii siitä miten asioissa edetään.

4. Mitä uutta hankkeessa on kehitetty ja mitä on suunnitteilla?

- Uusia pelejä, uusia konsepteja
- Uusi lähestymistapa peliennunitteluun
- Esikoulu-tasolle uudenlainen aktiviteetti ja oppimistapahtuma

5. Miten hanke tukee uudistuvia esi-/perusopetuksen opetussuunnitelman perusteita?

- Hanke tuo ylemmille luokille valinnaista tietotekniikan ja ohjelmoinnin opetusta.
- Hanke opettaa esikoulu- ja alakouluryhmille taitoja, jotka liittyvät keskeisesti tietotekniikan ja ohjelmoinnin perusasioihin.
 - Säännöt
 - "Ohjelman rakenteen määrittelemine"
 - Luova ajattelu
 - Systemaattisesti toimivan järjestelmän rakentaminen

6. Mitä tutkimusta hankkeeseen liittyy?

- Ohjelmasta kerättyjä anonymisoituja havaintoja voidaan käyttää pedagogisen tutkimuksen tekemisessä.
- Havaintoja voidaan käyttää myös ohjelmoinnin alkeisopetuksen sekä oppimateriaalien kehittämiseen nuorempia oppilaita paremmin huomioivaan suuntaan.