Tehtävä 1: Tietokoneella toteutettavista oppimispeleistä

Leikkiminen on osa ihmisyyttä. Pelin pelaamista voidaan pitää rakenteeltaan tarkemmin määriteltynä ja tavoitteellisena leikkinä. Pelin säännöt määrittelevät miten pelaajat toimivat. Peli sisältää yleensä kilpailua ja taidon tai kyvyn koettelua. Kilpailua voi käydä myös vain itsensä kanssa. Informaatioteknologia mahdollistaa pelien toteuttamisen digitaalisessa muodossa, jossa pelin sääntöjen ja pelitilanteen ylläpitämisestä vastaa tietokone. Digitaalisissa peleissä oleellista on vuorovaikutteisuus. Digitaaliset pelit voivat antaa turvallisen ympäristön harjoitella ja kokeilla eri tilanteita ilman että epäonnistumisella olisi liian vakavia seurauksia. Osa pelaajan tuntemasta mielihyvästä johtuu usein pelaamisen aikana tapahtuvasta oppimisesta, kun pelaaja oppii pelin toiminnan sekä kehittyy hallitsemaan peliä paremmin.

Pelit voidaan suunnitella myös muuhun tarkoitukseen kuin pelkästään viihdyttämään pelaajaa, esimerkkinä pelien avulla oppiminen. Oppimispelit ovat tietokonesovelluksia, jotka hyödyntävät digitaalisten pelien ominaisuuksia opettamisessa, luodakseen käyttäjää innostavia oppimiskokemuksia. Oppimispelien avulla pyritään pelaajalle opettamaan esimerkiksi jokin tietty ennalta määritelty tieto tai taito. Opetettava asia on sisällytetty peliin. Pelit voivat innostaa pelaajia mm. sopivassa tahdissa oppimissisältöä tarjoavan rakenteen, palkitsevuuden sekä elämyksellisyyden, sosiaalisuuden ja tarinan avulla. Hyvän pelin ja varsinkin tarkoituksensa täyttävän oppimispelin suunnittelu ja toteuttaminen on kuitenkin haasteellista, sillä opetettavan asian ei tulisi olla vain pinnallinen aihe pelissä, vaan se on pyrittävä saamaan oleelliseksi osaksi koko pelin rakennetta.

Alla olevia kysymyksiä varten oppimisympäristöstä oletetaan, että oppilas käyttää oppimispeliä omassa tietokoneessaan omalla ajalla. Oppilaan on myös mahdollista käyttää Internet-yhteyttä ja oppilaalla voi olla ystäviä läheisyydessä.

Vastausten arvostelussa otetaan huomioon vastauksissa esitettyjen ominaisuuksien ja esimerkkien monipuolisuus. Vastaa neljään seuraavalla sivulla olevaan kysymykseen.

Kysymykset

Kysymys 1. Mieti mitä hyviä puolia oppimispelin käytössä on. Mainitse kolme tällaista hyvää ominaisuutta ja perustele ne lyhyesti.
(maksimipistemäärä 6)

Kysymys 2. Mieti mitä huonoja puolia oppimispelin käytössä on. Mainitse kaksi tällaista huonoa ominaisuutta ja perustele ne lyhyesti.
(maksimipistemäärä 4)

Kysymys 3. Mieti miten oppimispeliä voidaan hyödyntää jonkin vieraan kielen oppimisessa. Mainitse kolme esimerkkiä ja kerro mitä pelinomaisuutta niissä on. (maksimipistemäärä 9)

Kysymys 4. Mieti miten oppimispeliä voidaan hyödyntää ruoanlaiton oppimisessa. Mainitse kaksi esimerkkiä ja kerro mitä pelinomaisuutta niissä on.
(maksimipistemäärä 6)