

# Ludodidaktiikkaa oppimiseen

Jari Karttunen

[Jari.karttunen@jamk.fi](mailto:Jari.karttunen@jamk.fi)

11.11.2023

Jamk Ammatillinen opettajakorkeakoulu

**jamk** | Jyväskylän ammattikorkeakoulu  
University of Applied Sciences



# Mitä? Miten?

- Ludodidaktiikalla tarkoitetaan oppimisen ja oppimiskäyttäytymisen kehittämistä pelillisen ajattelun kautta. Oppimiskonseptin on kehittänyt Utrechtissä, Alankomaissa toimiva HKU-taidekorkeakoulu, jossa on tehty soveltavaa tutkimusta pelillisyydestä oppimisessa ja opetuksessa
- Tässä työpajassa esittelimme pelillisyyden kehittämistä opetukseen ja mallinnusta pelin elementtien käytöstä
- Pyydämme sinua vastaamaan muutama kysymykseen koskien ludodidaktiikkaa ja sen käyttöä opetuksessa



Co-funded by  
the European Union



- Move your mind -hankkeessa nähdään tärkeänä tarkastella myös pelaamisen ja pelin roolia opetuksessa ja oppimisessa siitä näkökulmasta, synnyttävätkö ne sellaista osallisuutta ja mediakäytäntöjä, jotka tukevat tehokasta oppimista.
- Termi “ludodidaktiikka” perustuu latinan kielen sanaan “ludus”, peli, jossa on säännöt (erotuksena leikistä, engl. game vs. play)
- Ludodidaktiikka on uusi paradigma. Se on vuorovaikutuksen paradigma, jossa vastaanottajasta tulee käyttäjä ja pelaaja pääsee vaikuttamaan oppimiseen sellaisena kuin sen tiedämme.

# Mitä ludodidaktiikka on?

- Ludodidaktiikka voidaan nähdä opetusalan ammattilaisille suunnattuna ohjelmana, jonka avulla on mahdollista kehittää ja muuttaa omaa opetustaan siten, että oppimisesta tulee entistä kiinnostavampaa ja kiehtovampaa.
- Ludodidaktiikka on pedagoginen lähestymistapa, joka hyödyntää pelillisyyttä, pelien periaatteita ja malleja oppimistilanteiden suunnittelussa.
- Näkökulma on puhtaasti oppimiseen liittyvien tilanteiden uudelleenmuotoilua. Se on uusien, luovien ratkaisujen etsimistä ja löytämistä eri tavoin haasteellisiin tilanteisiin siten, että oppijoiden innostus, motivaatio ja oppimisen ilo kasvavat.
- Ludodidaktiikan mukaan ratkaisuja etsittäessä on olennaista pystyä ajattelemaan luovasti ja mahdollisesti eri tavoin kuin aikaisemmin

MECHANICS

12

What is the intended situation

4

DESIRED DYNAMICS (BEHAVIOUR)

11

DESIRED AESTHETICS (EMOTION)

10

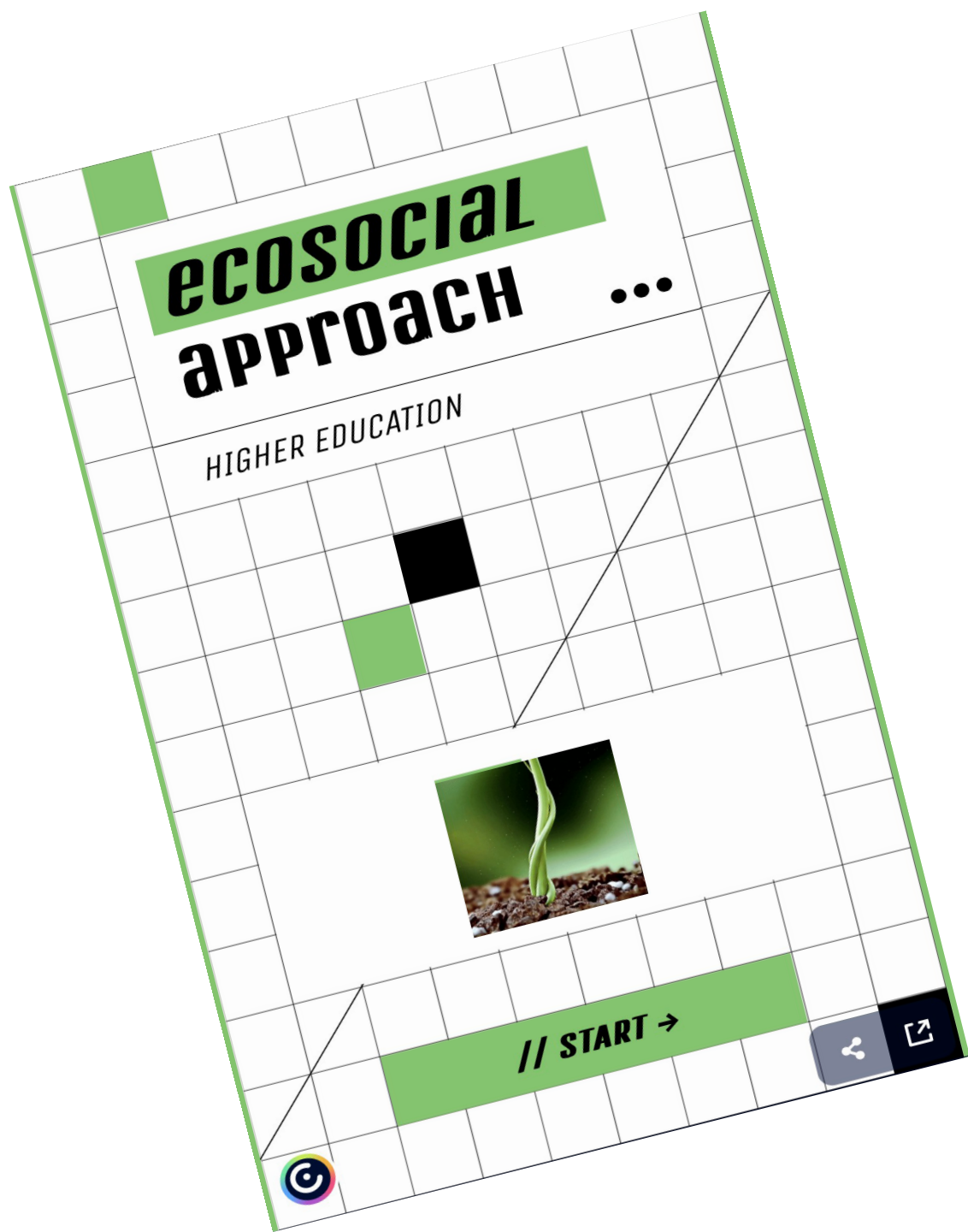
UNDESIRED AESTHETICS (EMOTION)

10

↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ PLAYTEST ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓

OBSERVED DYNAMICS (BEHAVIOUR)

OBSERVED AESTHETICS (EMOTION)



Co-funded by  
the European Union



jamk

# Taustaa

- Pyritään tuomaan esille, että hyvän elämän tavoittelussa on korostunut vaurauden tavoittelu ja yhteiskunnan edistymistä on mitattu kapea-alaisesti bruttokansantuotteen avulla. Se, että tuotannon ja kulutuksen määrää mittaava bruttokansantuote samalla myös yksi selkeä tilastollinen indikaattori, joka kuvaa hyvinvointia rapauttavia asioita, on jäänyt vähäiselle huomiolle. Näitä ovat muun muassa liikenneuhkat, ympäristön saastuminen, stressi, luonnon monimuotoisuuden köyhtyminen ja luonnon ekosysteemien ehtyminen.
- Kun ekososiaalinen sivistys tulee osaksi kasvua ja kasvatusta, on kyse sellaisten ihmisen vapauksien ja vastuiden ymmärtämisestä, jotka perustuvat riippuvuuteen luonnosta ja toisista ihmisistä. Sivistys on tavoite, johon inhimillinen kasvu tähtää ja vahvistaa luottamusta tulevaisuuteen. (Salonen & Bardy 2015)

# Ludodidaktiikka ekososiaalisen sivistyksen opettamisessa

- Pelaaja aluksi tutustuu ekososiaalisen sivistyksen tietoperustaan, jota hän hyödyntää edistyessään pelissä ja ratkoen teemaan liittyviä tehtäviä.
- Pelaajan on tietopohjan lisäksi tärkeää kokeilla tiedon soveltamista omaan työhön sekä ottaa haltuun ekososiaalisen sivistyksen asiantuntijuutta opettajana.
- Pelaamisen prosessi voidaan nähdä myös toimintatapojen transformaationa, joka haastaa oppimisen ja kasvatuksen päämääriä ja menetelmiä.
- Ekososiaalisen sivistyksen mahdollisuus on sen tarjoamissa näköaloissa sellaiseen sivistykseen, joka ilmenee kestävämpänä elämäntapana ja hyvinvointina, yhteiskuntana ja kulttuurina (Salonen & Bardy 2015).
- Mallinnuksesta on mahdollista kehittää esimerkiksi verkossa toteutettava ilottikurssi ja jatkaa sen palautteen avulla mallinnuksen edelleen kehittämistä.



## **jatkuu**

- Ekososiaalisen sivistyksen herättämien tunteiden käsittely opetuksessa pelillisyyden ja pelaamisen kautta voi tarjota tukea näiden tunteiden käsittelyyn.
- Pelikehittäjän yhtenä tärkeänä tavoitteena on ennakoida oppijan tunteet ja kokemukset, joita pelitehtävät saavat aikaan sekä keinot ja tavat, jotka rohkaisevat ratkaisemaan ongelmia ja haasteita.
- Oppijan tehtävänä on myös oppia tuntemaan ekososiaalisen sivistyksen merkityksiä yhteiskunnassa, omassa toiminnassa ja ympäristössä.
- Tunteiden käsittely pelatessa voi tukea rakentavia ja tiedostavia lähtökohtia sekä toimintaa ilmastotietoisuuden ja ekososiaalisen sivistyksen edistämiseksi.
- Tunteiden tunnistaminen ja työskentely niiden kanssa voi tukea myös edellä kuvattujen asioiden tiedollista käsittelyä ja haasteita niissä.

- Pelillisuus voi tarjota kanavan ja menetelmään ekososiaalisen sivistyksen hahmottamiseen ja sen oppimisen tueksi.
- Se voi myös luoda tärkeän alustan tarkastella muutosta paitsi kognitiivisen tiedonmuodostuksen kautta, myös mahdollistaa kuvittelun mahdollisuuksia sekä tietoa ja luovuutta ekologisten ja sosiaalisten lähtökohtien käsittelyyn.
- Ekososiaalinen sivistys tuo esiin yhteiskunnalliset ongelmat, joita ei ratkaista yksilötasolla tai tunteita tunnistamalla. Kuitenkin pienetkin muutokset, teot ja edistysaskeleet vievät sivistystämme kohti vastuullista maailmasuhdetta. Salosen sanoin:

**Joki syntyy puroista,  
Purot syntyvät pienistä pisaroista.**

*(Salonen 2012)*



# Muita esimerkkejä ludodidaktiikan sovelluksista Jamkin ammatillisessa opettajakorkeakoulussa

Episteeminen alusta (Mukaihen Ludodidaktiikan MDA canvas-mallia):

## **Mitä tavoitellaan nivelvaiheen alueellisessa yhteistyössä ja nivelvaiheen prosessissa?**

1. Mikä on tavoiteltava, ihanteellinen tulos?

2. Millaista toimintaa tavoitellaan?

3. Millaisia positiivisia kokemuksia tavoitellaan?

4. Millaisia negatiivisia kokemuksia pyritään välttämään?

- Millaisia kokemuksia oppijalla/ huoltajilla/ asiakkaalla?
- Millaisia tunteita?
- Millaisia toiminnan tai käyttäytymisen muutoksia?

Valitkaa joku (todellinen tai kuviteltu) tapaus.  
Kysykää seuraavat kysymykset ja vastatkaa niihin.

# Guidance and Counselling – Output 2

Current situation  
=  
Ready training  
manual/G&C course

Dilemmas

Desired situation



An example...

Think in a different – creative – way...





Pictures Evert Hoogendorn



**jamk**



# Seuraa Facebookissa: Erasmus+ project MOVE YOUR MIND



**Erasmus+ project MOVE YOUR MIND**  
48 likes • 72 followers

Create with avatar  
Edit cover photo

Promote Manage Edit

# Luettavaa

- Ludodidaktiikkaa ekososiaalisen sivistyksen opettamiseen. <https://blogit.jamk.fi/aokkhankkeet/ludodidaktiikkaa-ekososiaalisen-sivistyksen-periaatteiden-opettamiseen>
- Pelillisyyttä oppimistilanteiden suunnitteluun. <https://verkkolehdet.jamk.fi/elo/2022/12/29/pelillisyytta-oppimistilanteiden-suunnitteluun/>
- Salonen Arto O. 2012. Ekososiaalinen sivistys. Arto O Salonen. YouTube 20.11.2012. Viitattu 30.5.2023. <https://www.youtube.com/watch?v=BX3oZ2M7igU>
- Salonen Arto O. ja Bardy Marjatta 2015. Ekososiaalinen sivistys herättää luottamusta tulevaisuuteen. Aikuiskasvatus 35(1):4-15. Viitattu 30.5.2023. <http://dx.doi.org/10.33336/aik.94118>
- What is Ludo Didactics? Ludodidactics. HKU. <https://www.hku.nl/en/study-at-hku/creative-transformation/ludo-didactics>



**Kiitos  
Tack  
Giitu  
Thank you**



Co-funded by  
the European Union



**jamk**