



# Lukemaan innostavat pelit

Eino Keskitalo

---

# Lukuinto-pelit (1/2)

- Esittelen tietojenkäsittelytieteiden opiskelijoiden lukemiseen innostavia peliprojekteja.
- Tehty Research & Development Project – kurssilla. Ryhmissä 3-5 maisterivaiheen opiskelijaa.
- Tilaajina olivat Lukuinto-ohjelma ja laitoksen EveLINE-tutkimusryhmä.
- Mukana koulu (aineenopettaja + luokka). 2-4 käyntiä koululla (kaksois/kolmoistunnilla).

# Lukuinto-pelit (2/2)

- Neljä peliprojektia:
  - LÄTKÄZOMBIT vuoden 2013 syksyllä
  - KIIGAME-EDITORI vuoden 2014 keväällä
  - ODYSSEUS vuoden 2014 syksyllä
  - LUKUSEIKKAILU vuoden 2015 keväällä
- Pelit julkaistu avoimena lähdekoodina.
- Olin ensimmäisessä opiskelijana ja lopuissa mukana projektin johtoryhmässä.

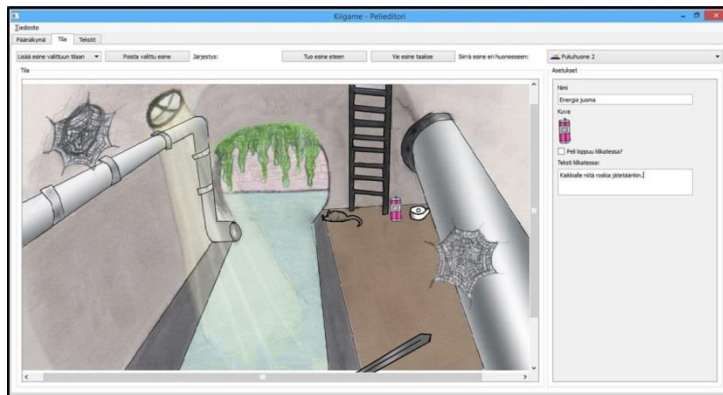
# LÄTKÄZOMBIT (syksy 2013)



# Lätkäzombit

- Yläasteikäisille kiekkoilijapojoille räätälöity zombiseikkailu, jossa tarinassa etenemiseen vaaditaan luetun ymmärtämistä.
- Mukana oli 9-luokkalaisia Karjasillan ja Pateniemen yläasteilta. Suuri osa kiekkojunioreita.
- Oppiaineena oli äidinkieli.
- Peli toimi pohjana kahdelle seuraavalle projektille.

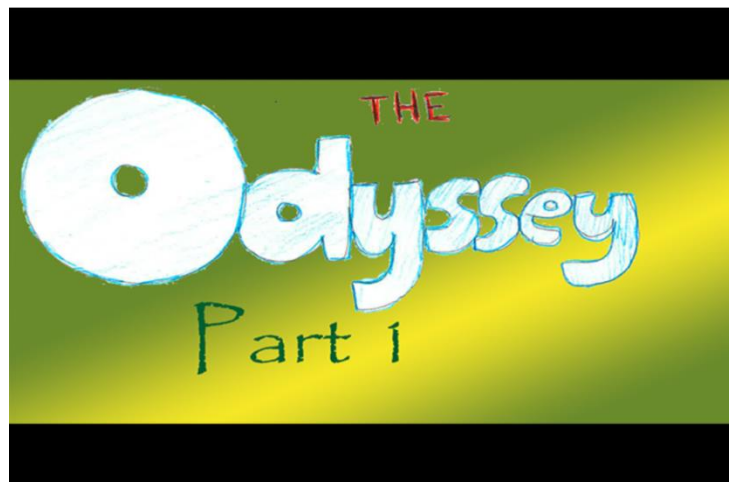
# KIIGAME-EDITORI (kevät 2014)



# KiiGame-editori

- Tämä ryhmä kehitti editorin Lätkäzombit-pelin muokkaamiseksi. Yläasteikäiset oppilaat pääsisivät itse tekemään peliä pelkän pelaamisen sijasta.
- Pateniemen 7A-luokka osallistui projektiin editorin testaajina ja kehittämällä lisää sisältöä Lätkäzombit-peliin.
- Oppiaineena äidinkieli.

# ODYSSEUS (syksy 2014)





# Odysseus

- 5-luokkalaisia kansainvälisestä koulusta. Oppiaineena englannin kieli.
- Oppilaat tekivät lukemansa kirjallisuuden (Odysseia) pohjalta pulmien ratkontaan perustuvan seikkailupelin.
- Oppilaat suunnittelivat pulmat ja pelin rakenteen, piirsivät grafiikan ja tekivät tekstit.
- Opiskelijaryhmä toteutti pelit KiiGame-pelimoottorilla.

# LUKUSEIKKAILU (kevät 2015)

Isäsi tulee herättämään sinua ja kertomaan, että perheenne ruspeleille on ilmestynyt valtavan suuri pelokuvio, jonka laajuutta ei maasta käsin oikein kykene arvioimaan. Unenpöpperössä mielit, että varmasti ufot asialla, onkohan täällä käynyt joku sieppari ruspelellä? Kun heräilet enemmän, naurahdat ajatuksellesi uloista, ja mielit, että varmasti tälle köyhy joku looginen selitys. Isäsi sanoo ryhtyvänsä heti pumaan viijat muilta peloilta, ettei näillekin käy kehinosti, ja pyytää sinua selvittämään pelokuvion arvoitusta.

**jatkuu... 12**

Käytetään helikopterin kuljetuslailla hintaan 2000 euroa vuokraen helikopterin kuljetuslailla hintaan 2000 euroa	Käytetään kuusimallipallon kunnaksi hintaan 1000 euroa vuokraen kuusimallipallon kunnaksi hintaan 1000 euroa
Laitetaan Isoveljen kasko-ohjattava pasonohokopteria	Käytetään läheiseen lentotien kitaroimaan

Vaihe 2: Aseta etapit kartalle

Lähtö

Maailma

Aseta lähtö Aseta maali Lisää etappi Poista etappi

# Lukuseikkailu

- Oppilaat olivat seiskaluokkalaisia Pateniemen koululta.
- Aineena fysiikka ja aihepiirinä tähtitiede.
- Opiskelijaryhmä teki lautapelimäisen tietokonepelin, jossa etenemiseksi vastattiin haastaviin, tiedonhakua vaativiin tähtitieteen kysymyksiin.
- Oppilaat tekivät omat pelinsä ryhmän tekemällä editorilla.

# Yhteenvetona (1/2)

- Motivaatio + haaste = oppiminen?
- Pelit ja pelien tekeminen kiinnostavat ja motivoivat monia.
- Pelin tekeminen suuritöinen, konkreettinen ja haastava projekti.
- Pelin tekeminen on kytkettävissä muuhun opetusaineistoon. Se pakottaa käsittelemään alkuperäistä tekstiä.

## Yhteenvetona (2/2)

- Hyvä palaute sekä oppilailta että opettajalta. Erityisesti Odysseus-projekti innosti 5-luokkalaista.
- Vaikka pelit eivät kiinnostaisi, konkreettinen projekti motivoi. Kaikki olleet mukana.

# Linkkejä

<http://www.lukuinto.fi>

Lätkäzombit, Odysseus ja Lukuseikkailu:

<http://www.lukuinto.fi/ideapankki/pelaaminen/lukuintoa-tietokonepeleistä.html>

Odyssey-projektin kuvaus opettajalle:

<http://www.lukuinto.fi/media/mallisto/pelaaminen/odyssey.pdf>

Projektien tuottama avoin lähdekoodi:

<http://github.com/evktalo/kiigame>

<https://github.com/Juholei/Lukuinto-Spring-2015>

<https://github.com/Kauko/kiigameEditor>