



Pelillistäminen ja arvioinnin kehittäminen



Outi-Maaria Palo-oja
Ilkka Kukkonen

Pelillistäminen

Pragmaattinen määritelmä

Gamification is the cover to add the interactivity, engagement and immersion that leads to good learning.

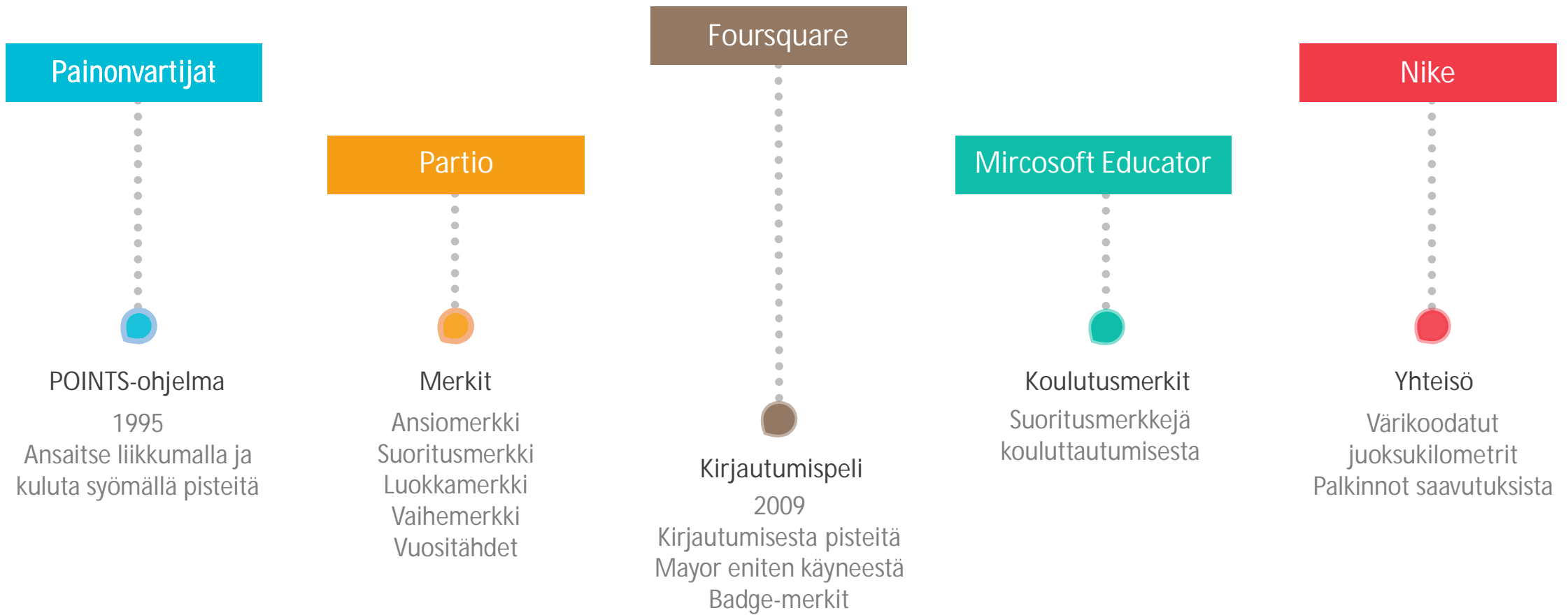
- Karl M. Kapp -

It is simply about using game mechanics, and elements to make practical day-to-day activities (like eLearning) more compelling and engaging.

- Karla Gutierrez -



Ei uutta ollenkaan





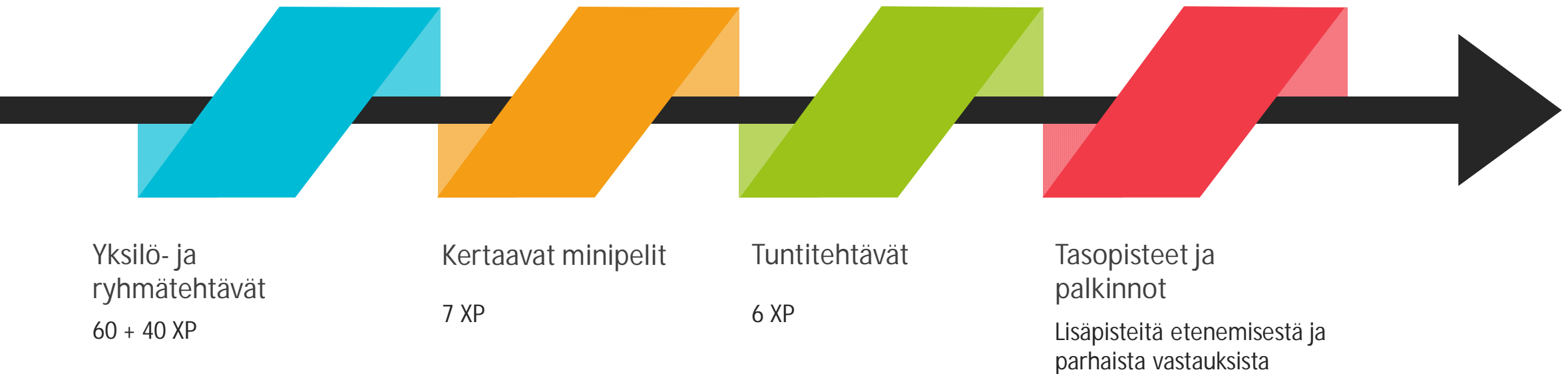
Game for the course

First assignment

Pelilliset elementit eBusiness -kurssilla



Experience Points



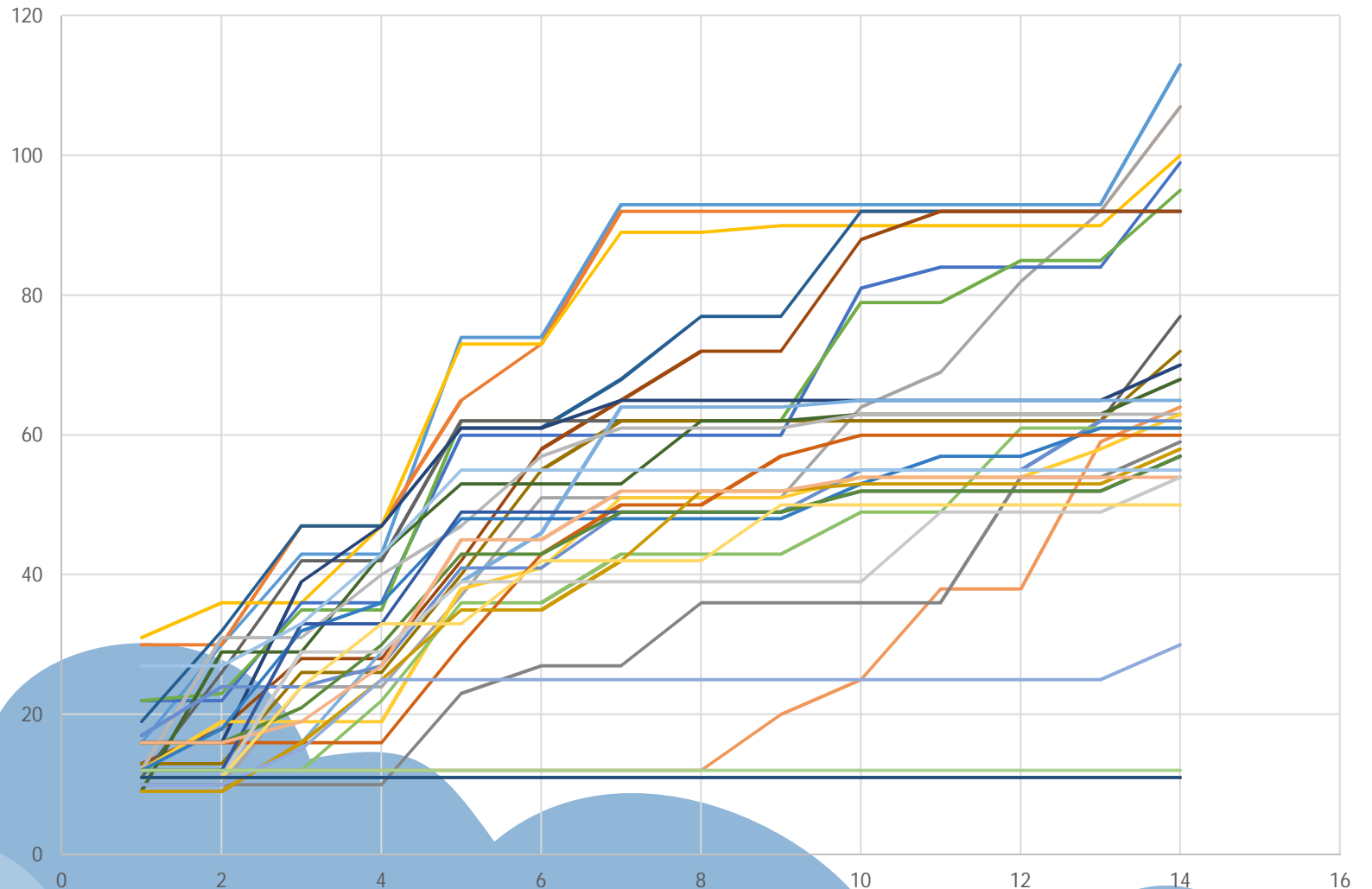
Kurssin arvosanajakauma

- 40 opiskelijaa, joista 36 suoritti kurssin hyväksytysti
- Arvosanajakauma

Arvosana	f	%
5	8	20
4	2	5
3	5	12,5
2	12	30
1	9	22,5
Hylätty	4	10
Yht.	40	100

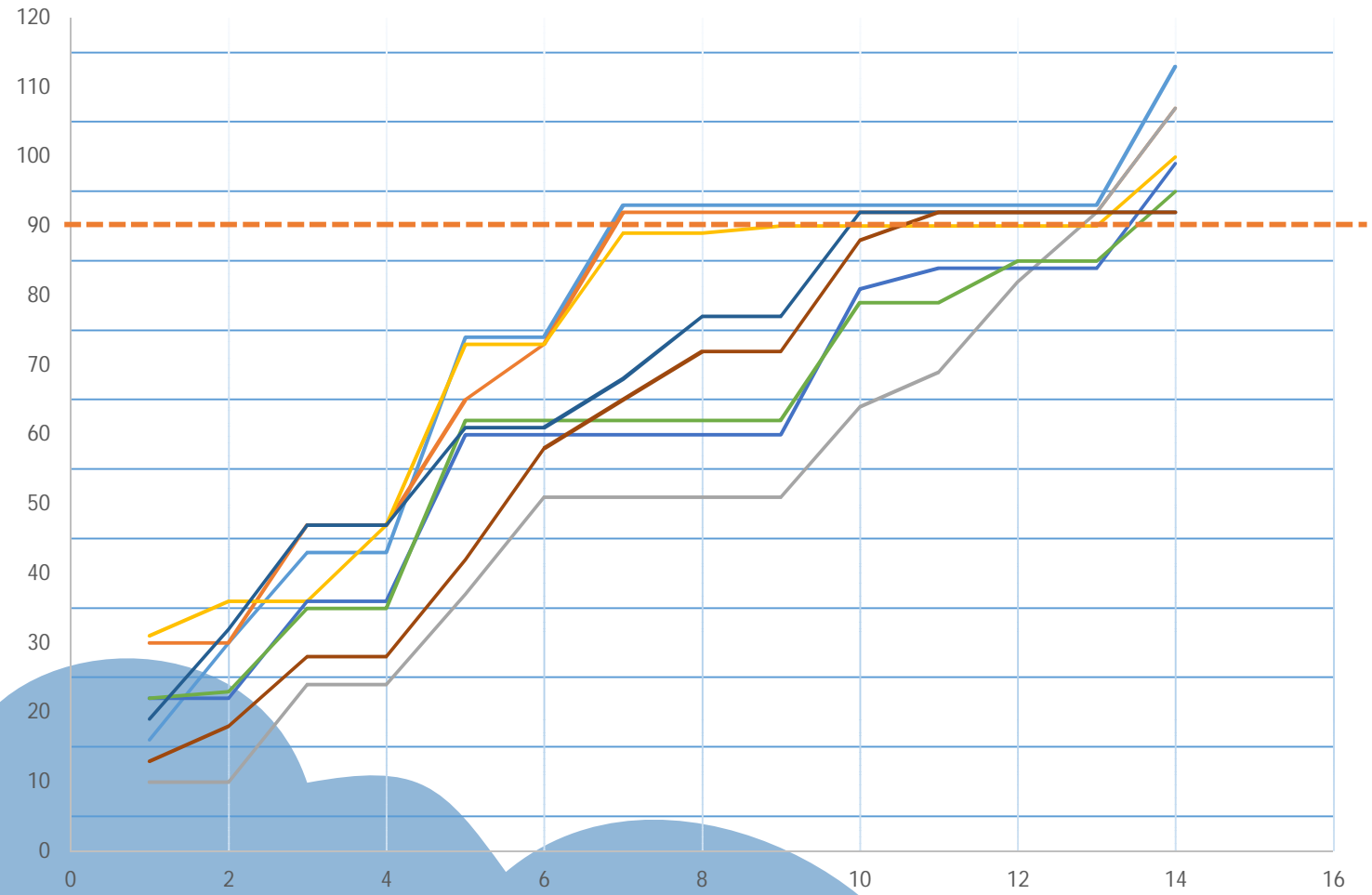
Arvosana > 3	25 %
Arvosana < 3	52,5 %

Pisteiden kertyminen viikoittain



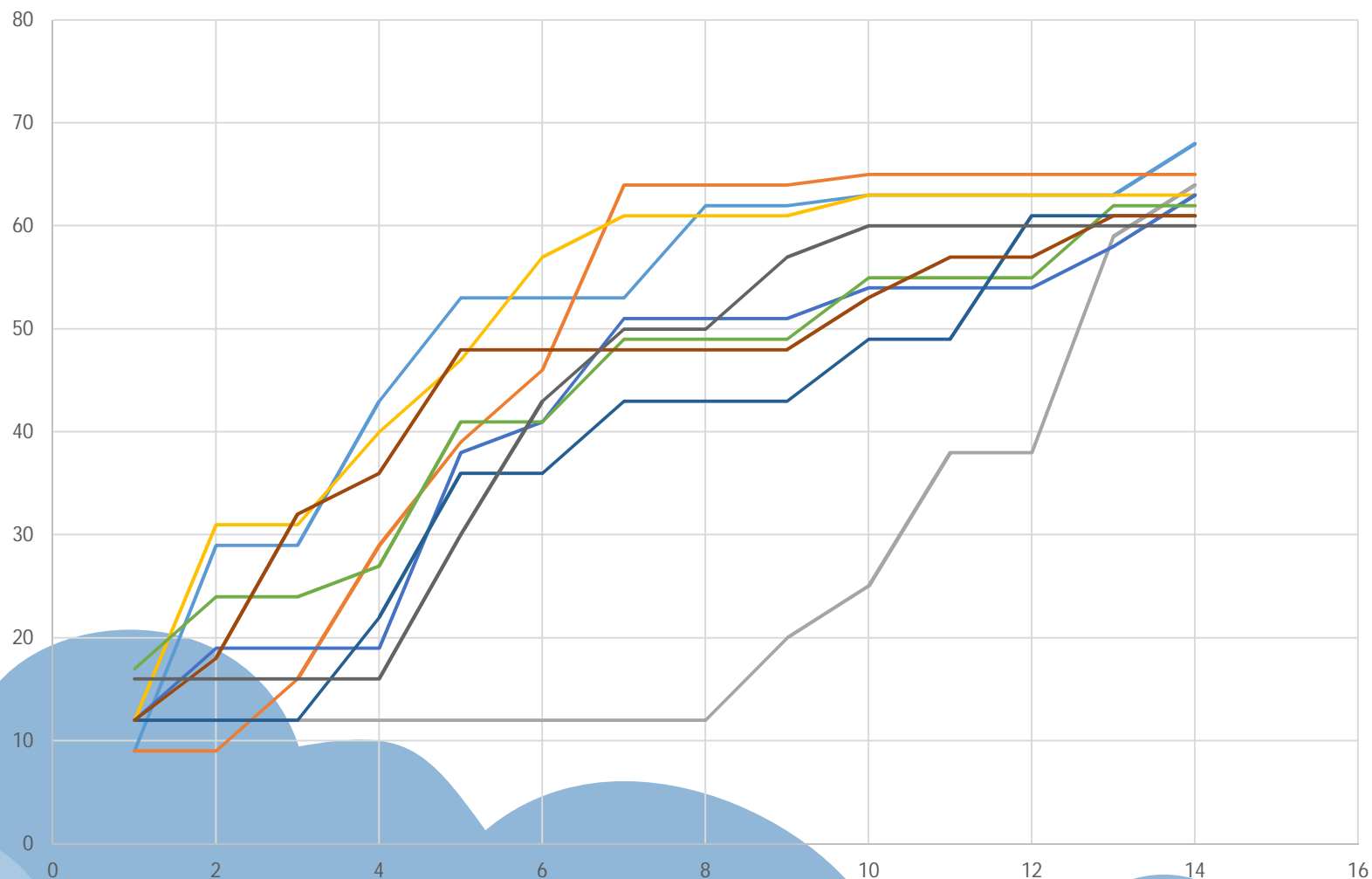
Kuviosta poistettu opiskelijat (9 hlöä), jotka aloittivat kurssin myöhemmin. n= 31.

Arvosanan 5 saaneiden pisteet viikoittain



Arvosanan 5 saavutti kahdeksan opiskelijaa.

Arvosanan 2 saaneiden pisteet viikoittain



Arvosanan 2 saavutti 12 opiskelijaa. Kuviosta poistettu kolme opiskelijaa, jotka aloittivat kurssin myöhemmin.

Pelillistäminen opiskelumuotona



Kysely
Taustatietoja
Väittämiä
Kokemukset
Arviot

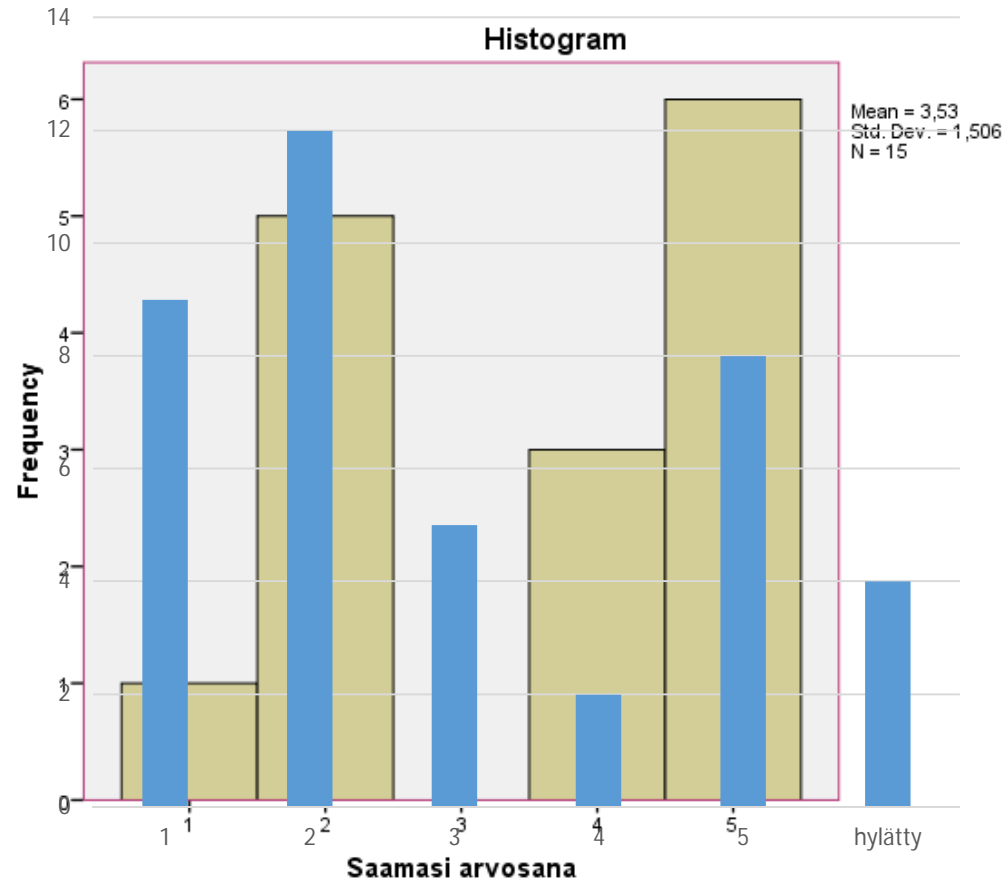


Vastausprosentti
37,5 %
15 vastausta



Kuvailu
"Hyvät oppilaat"
hieman
yliedustettuna
Edustava
sukupuolijakauma

Vastaajien arvosanajakauma



Pelillisuus oli menestys

N=15



Arvio kurssista

Ka= 4,33,
s=0,74



Pelin soveltuvuus

Ka=4,33
s=0,73



Eniten arvostettiin

Valinnan vapaus

Pelilogiikka

Minipelit



Kehittämisideoita

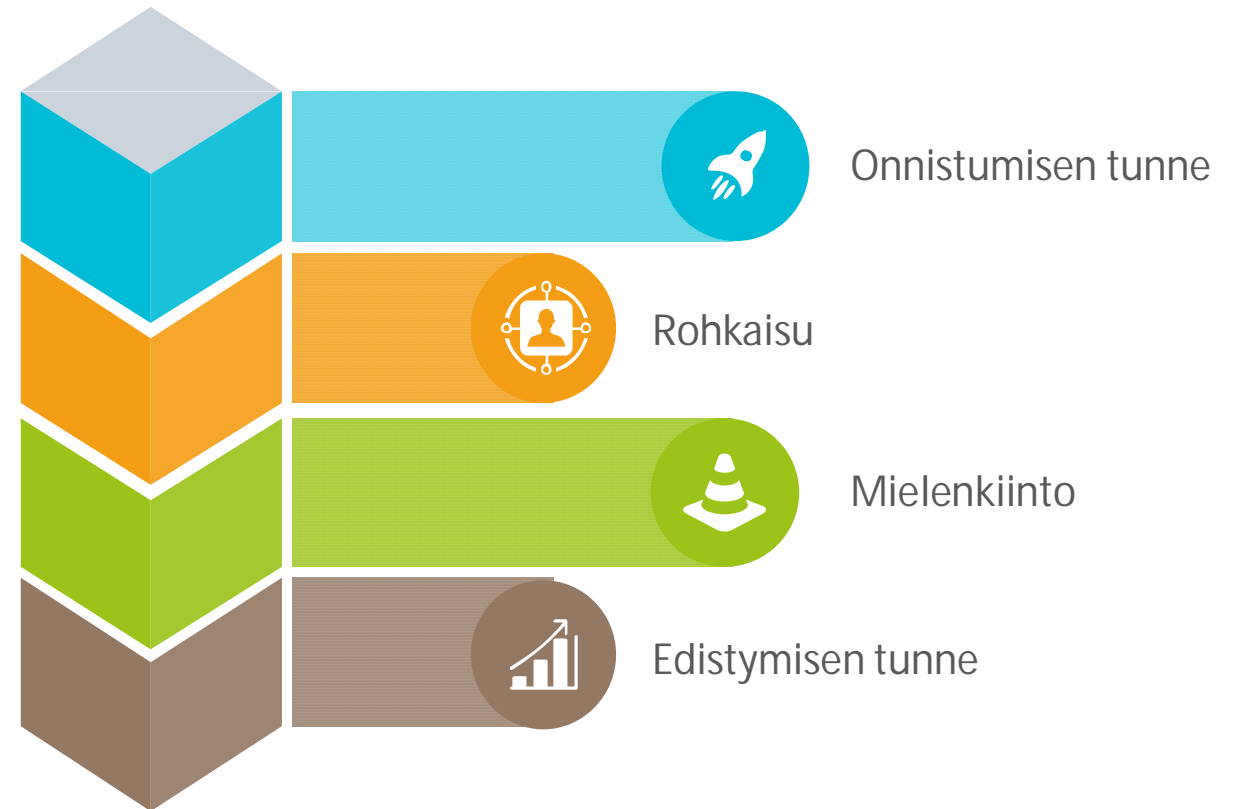
“Nothing, I loved it”

Pakollinen läsnäolo

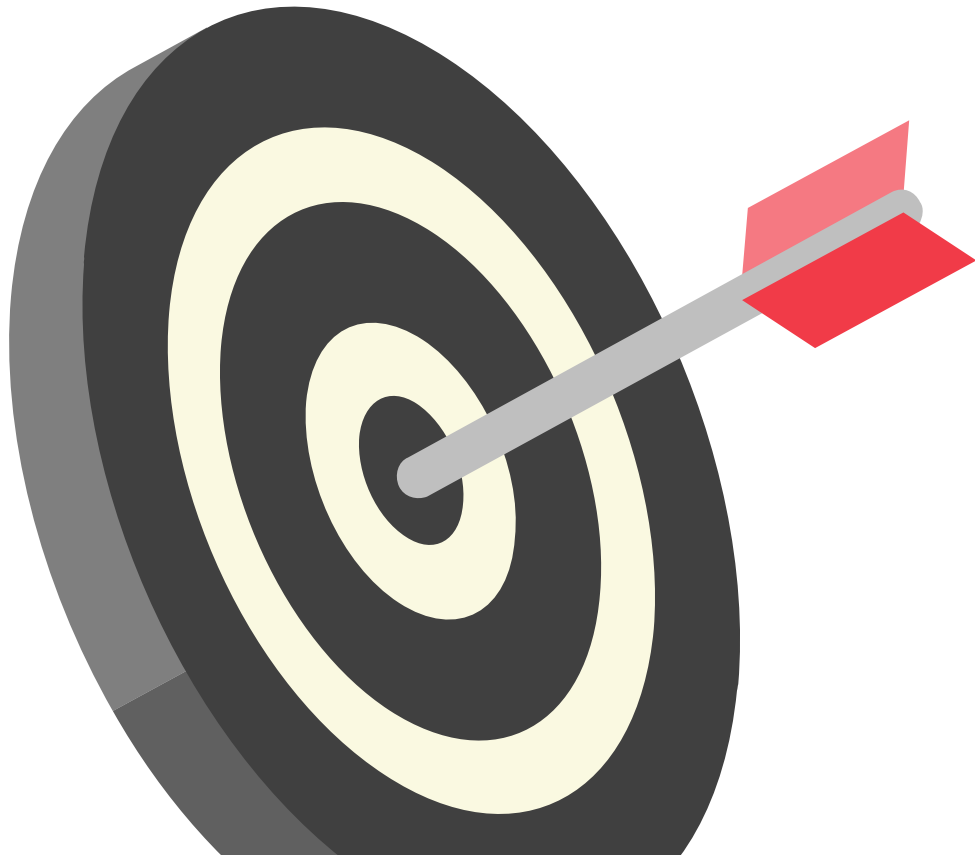
Oman oppimisen analysointi

Pistekertymän näkeminen antaa onnistumisen tunteen ja rohkaisee etenemään kurssilla. Opiskelijat kokivat saavansa mielenkiintoisen (engaging) oppimiskokemuksen.

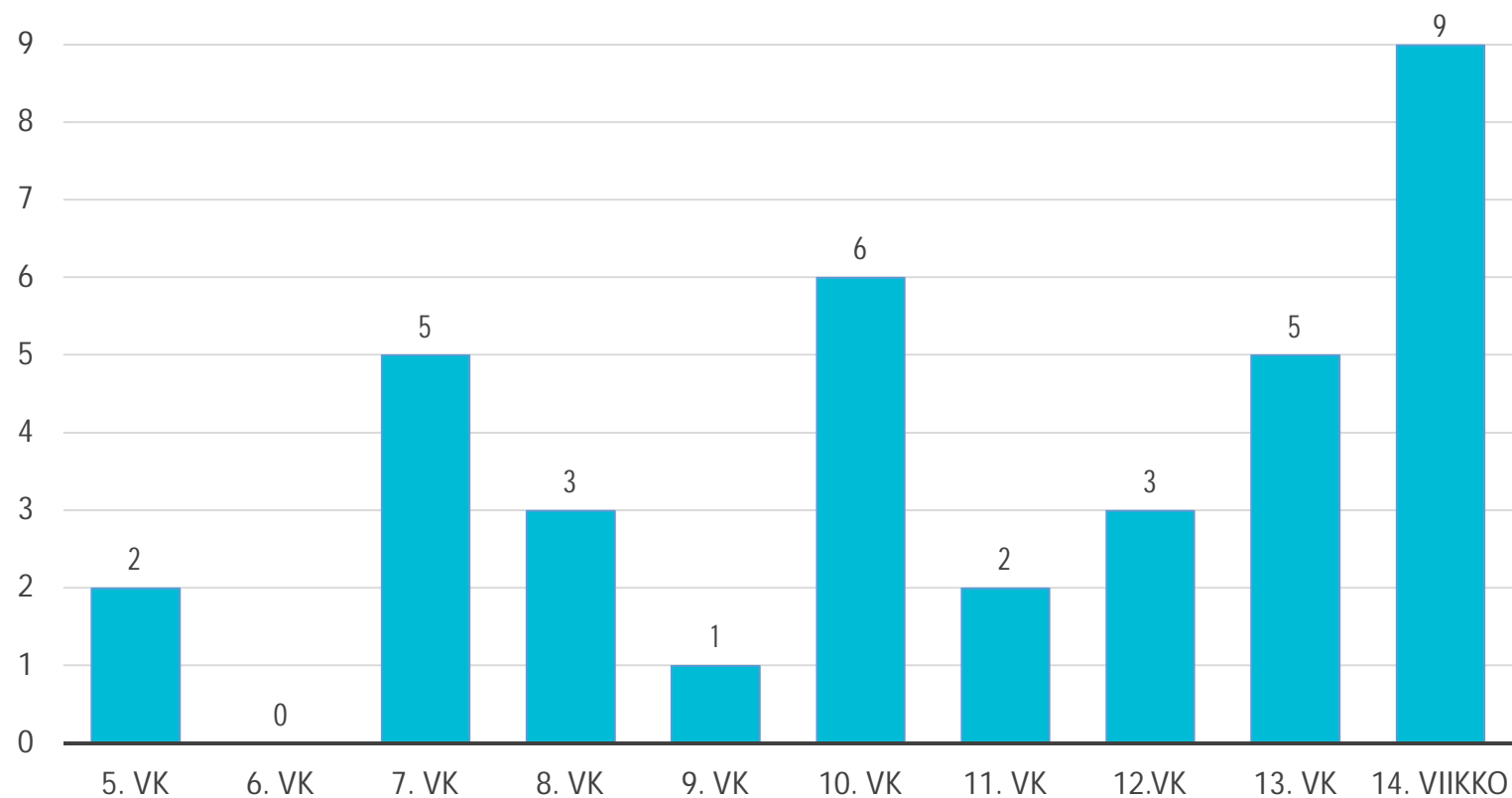
- ✓ Pisteiden kertymisestä näin, että onnistun ka =4,47
- ✓ Motivoi etenemään uusiin sisältöihin ka =4,40
- ✓ Tarjosi mielenkiintoisen oppimiskokemuksen ka= 4,40
- ✓ Tunne, että edistyn ja saan aikaan ka =4,27



Pelit ja arviointi



Lopullinen arvosana saavutettu viikoittain

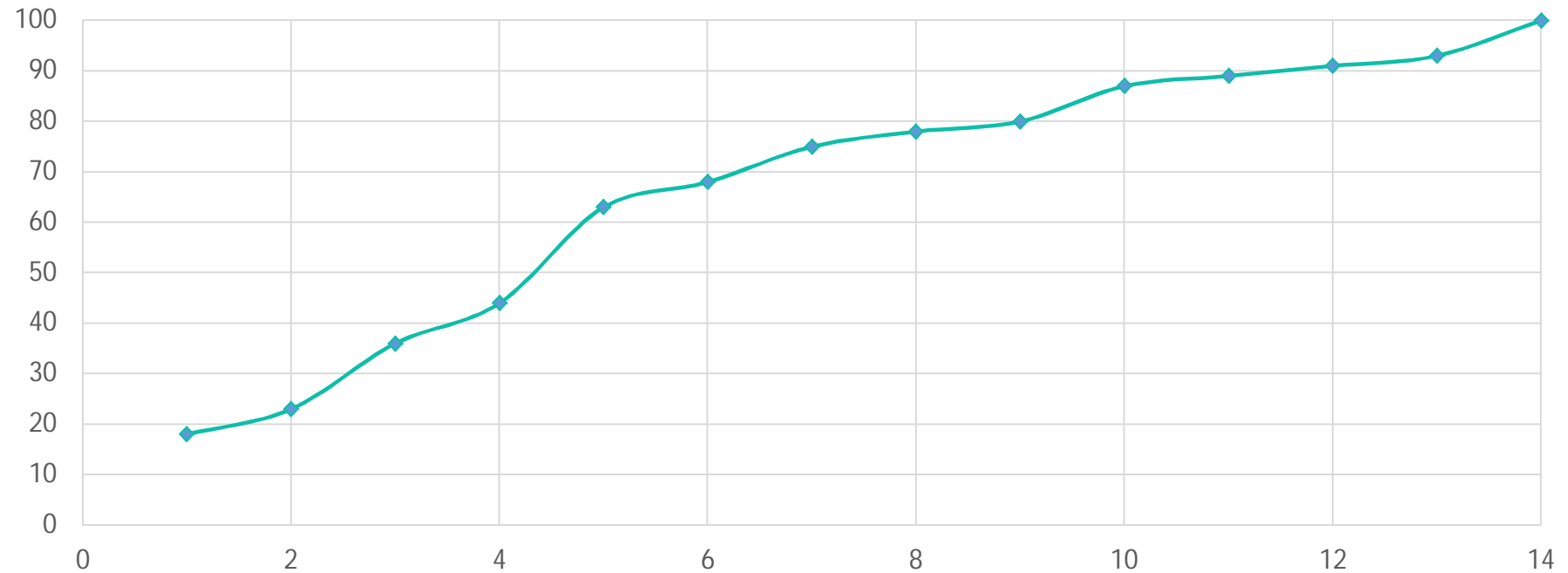


N=36 (hyväksytysti kurssin suorittaneet)

Lopullinen arvosana saavutettu arvosanoittain

	Lopullinen arvosana					yht.	
	1	2	3	4	5		
5. viikko	1	1	0	0	0	2	
6. viikko	0	0	0	0	0	0	
7. viikko	1	2	0	0	2	5	
8. viikko	2	1	0	0	0	3	
9. viikko	1	0	0	0	0	1	
10. viikko	2	3	0	0	1	6	50% saavuttanut arvosanansa
11. viikko	0	0	1	0	1	2	
12. viikko	1	1	0	1	0	3	
13. viikko	0	2	1	1	1	5	75 % saavuttanut arvosanansa
14. viikko	1	2	3	0	3	9	
yht.	9	12	5	2	8		

OPETTAJAN KUORMITUS PISTEINÄ



Puolet arviointityöstä oli tehty ennen viidettä opiskeluviikkoa.

Pelillistämisen hyödyt opettajalle



- Mahdollisuus säännöstellä omaa kuormitusta
- Kurssi päättyy samaan aikaan opiskelijoiden kanssa
- Luvattu aikataulu lisää ennakoivuutta, mutta vaatii omaa ajanhallintaa
- Henkilökohtainen kirjallinen arviointi työlästä, mutta palkitsevaa
- Antaa opettajalle palautetta koko kurssin ajan
- Tuo jotakin uutta arkiseen opettajuuteen



Pelillistämisen hyödyt opiskelijalle



- Mahdollisuus säännöstellä omaa kuormitusta
- Antaa mahdollisuuden yksilöllisiin oppimis- ja arvosanatavoitteisiin
- Henkilökohtainen kirjallinen arviointi palkitsevaa
- Välittömät minipelit tuntien lopussa auttavat keskittymään opetukseen
- Minipelit tiivistävät ja kertaavat sisältöä
- Muiden tulosten näkeminen lisää arvioinnin avoimuutta



Tulevaisuuden kehitysideoita



Läsnäolo

Pisteitä läsnäolosta

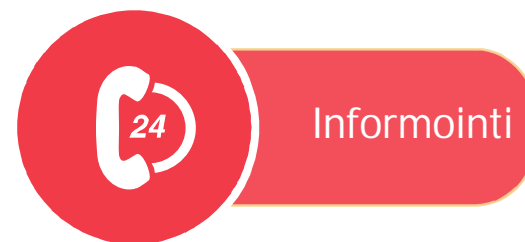
Oli mukana opiskelijoiden alkuperäisissä pelikäsikirjoissa



Automatisointi

Tulostaulukon automatisointi

Excel-muotoisen pistetaulukon päivittäminen työstä



Informointi

Pelilogiikka tutuksi

Pelilogiikka näkyviin jo kurssikuvaukseen, vaikka yksityiskohdat sovittaisiin myöhemmin



Ollaan yhteyksissä

outi-maaria@palo-oja.fi
Ilkka.Kukkonen@gmail.com