



Pelillistämisellä kohti kestäviä valintoja:

**Opas pelillistämiseen
kasvatuksessa ja koulutuksessa**



Sisällysluettelo

Oppaan tekijöistä	1
1 Johdanto	3
1.1 Opas globaalikasvatuksen pelillistämiseen	4
1.2 Agenda 2030 ja työ kohti ekologista siirtymää	6
1.3 Vastuullinen tuotanto ja kuluttaminen	11
2 Ohjeet ja vinkit globaalikasvatuksen pelillistämiseen	15
2.1 Miksi pelillistää globaalikasvatusta?	16
2.2 Mitä on pelillistäminen?	19
2.3 Pelillistetyn toiminnan tai materiaalin luominen	21
Suunnittelu	23
Tarpeiden kartoittaminen	23
Tavoitteiden asettaminen	24
Idea ja pelillistämisen tapa	26
Ideointi	27
Dynamiikan määrittely	27
Mekanismien valinta	30
Elementtien luominen	34
Prototyyppi	37
Narratiivin rakentaminen	37
Sääntöjen luominen	40
Ulkomuoto	43
Arviointi ja kokeilu	45
Käyttö ja seuranta	47
3 Pelejä kestävästä kehityksestä ja lisämateriaalit	47
3.1 Kestävän kehityksen pelien esittely	48
3.2 Aiheeseen liittyvää kirjallisuutta	70
3.3 Lähteet	73
Kiitokset ja yhteistyökumppanit	75



The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Oppaan tekijöistä

Tämä opas kehitettiin osana Gamification, Education and Training to activate youth for sustainable choice -hanketta (GeT). Hanke toteutettiin Euroopan komission Erasmus+ -ohjelman tuella. Projektin tavoitteena oli tuottaa opettajille ja kasvattajille innovatiivisia menetelmiä vastuullisesta kuluttamisesta käytävän keskustelun tueksi. Tavoitteena oli myös luoda linkkejä paikallisten toimien ja globaalien vaikutusten välille nuorisotyössä ja globaalikasvatuksessa. Lisäksi projekti tarjosi nuorten kanssa työskenteleville konkreettisia työkaluja mielenkiintoisiin aktiviteetteihin, joiden avulla nuoria voi rohkaista vastuulliseen kuluttamiseen ja aktiiviseen kansalaisuuteen.

Projektin aikana kumppaniorganisaatiot Suomesta, Itävallasta, Espanjasta ja Italiasta keräsivät, analysoivat ja jakoivat parhaita käytäntöjä pelien ja pelillistämisen hyödyntämiseen monimutkaisten, vastuullisuuteen liittyvien kysymysten käsittelyssä. Tämän oppaan lisäksi projektissa tuotettiin lautapeli, joka mahdollistaa vastuullisesta kuluttamisesta ja kiertotaloudesta oppimisen hausalla tavalla.

Projektissa olivat mukana:

Eettisen kaupan puolesta ry (Eetti) on kansalaisjärjestö, joka edistää oikeudenmukaista maailmankauppaa ja vastuullista kuluttamista. Yhdistyksellä on vahva asiantuntemus globaaleista tuotantoketjuista, yritysvastuusta sekä media- ja globaalikasvatuksesta sekä viestinnästä. Yhdistys kouluttaa nuoria ympäri Suomea ja tarjoaa mahdollisuuksia tulla mukaan toimintaan. Lisäksi yhdistys tekee selvitystyötä sekä vaikuttaa päättäjiin ja yrityksiin. Eetti tarjoaa laadukasta ja kriittistä tutkimukseen perustuvaa analyysia sekä ratkaisukeskeisiä viestejä aikana, jolloin nuoret vaativat päättäjiltä ja muilta valta-asemassa olevilta konkreettisia toimia ekologisen kriisin ja globaalin eriarvoisuuden torjumiseksi.



Südwind on itävaltalainen järjestö, jolla on yli 40 vuoden kokemus ihmisoikeuksien, elämiseen riittävien palkkojen ja kestäväen kehityksen edistämisestä. Kampanjoiden ja globaaleja kysymyksiä koskevien tutkimuksien avulla Südwind edistää politiikkaa ja käytäntöjä, jotka mahdollistavat hyvän elämän kaikille, planeetan rajat huomioiden. Südwind edistää globaalikasvatusta kouluissa ja oppilaitoksissa järjestettävien työpajojen sekä koulun ulkopuolisen opetustyön kautta. Järjestön Südwind-lehti käsittelee kehityskysymyksiä, kansainvälistä politiikkaa ja globaaleja kansalaisyhteiskunnan aloitteita.



Neo Sapiens on espanjalainen yhdistys, joka suunnittelee ja toteuttaa koulutukseen, kulttuuriin ja kansainväliseen liikkuvuuteen liittyviä hankkeita. Lisäksi Neo Sapiens suunnittelee paikallisia aloitteita, jotka edistävät non-formaaleja ja kulttuurien välisiä koulutusmahdollisuuksia. Neo Sapiens tarjoaa tukipalveluja ammattilaisille, kouluille ja järjestöille. Lisäksi se tarjoaa tukipalveluja pedagogiikan ja opetusmateriaalien kehittämiseen globaalikasvatukseen ja aktiiviseen kansalaisuuteen liittyvissä teemoissa.



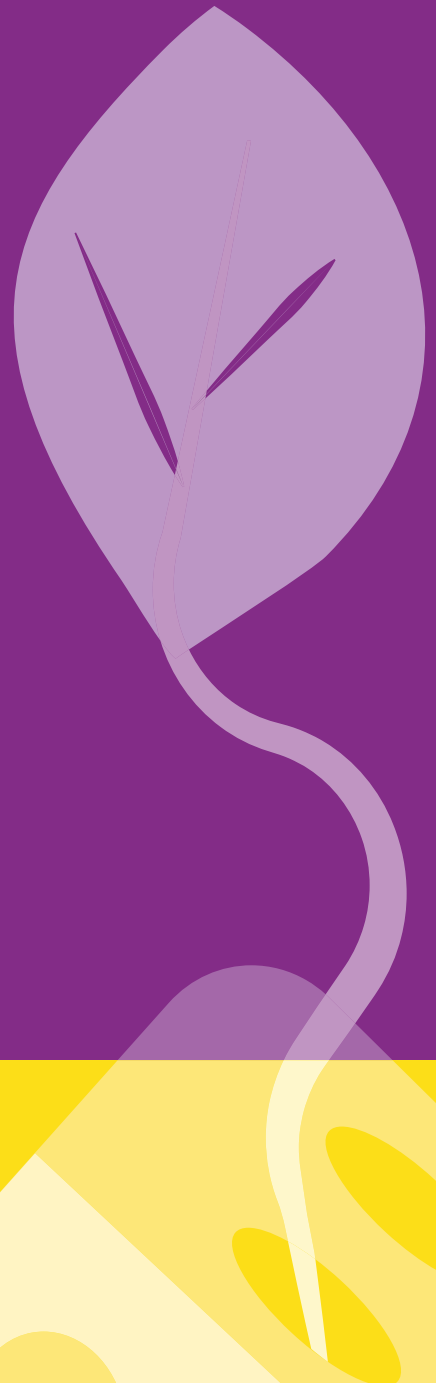
LVIA on vuonna 1966 perustettu italialainen järjestö, jonka tavoitteena on myötävaikuttaa ihmisoikeuksien toteutumiseen ja eriarvoisuuden torjumiseen. Se toimii kymmenessä Afrikan maassa, joissa se on työskennellyt yli 50 vuoden ajan mm. puhtaan veden, terveyden, maatalouden, ammatillisen koulutuksen ja kansalaisyhteiskunnan parissa. Italiassa LVIA edistää aktiivista kansalaisuutta. LVIA edistää non-formaalia oppimista, dialogia ja vapaaehtoistyötä sekä kampanjoi ihmisoikeuksien puolesta. LVIA edistää vihreää yrittäjyyttä sekä ympäristön ja luonnonvarojen suojelua etenkin haurassa maissa.





OSA 1:

Johdanto





1.1

Opas globaalikasvatuksen pelillistämiseen

“ Globaalikasvatuksen tehtävänä on avata ihmisten silmät ja mieli maailman erilaisille todellisuuksille ja herättää ihmisissä halu rakentaa oikeudenmukaisempaa, tasa-arvoisempaa ja ihmisoikeuksia kunnioittavaa maailmaa. ”

Maastrichtin julistus 2002

Globaalikasvatuksen avulla voidaan välittää tietoja ja taitoja, jotka antavat valmiudet kestäväan elämään. Tämä opas tarjoaa opettajille ja nuorisotyöntekijöille työkaluja pelillistämisen hyödyntämiseen globaalikasvatuksessa vastuullisen kuluttamisen ja kiertotalouden edistämiseksi. Tämän oppaan vinkkejä ja ohjeita voidaan käyttää myös nuorille tarkoitetun pelin kehittämiseen.

Globaalikasvatuksella on tärkeä rooli, sillä ilmastokriisi ei ole enää vain tulevaisuuden skenaario. Tällä hetkellä ympäri maailmaa koetaan äärimmäisiä sääolosuhteita, kuten tulvia, kuivuutta, myrskyjä, tulipaloja ja korkeita lämpötiloja. Lisäksi globaalit kriisit, kuten ilmastokriisi ja koronaviruspandemia, ovat lisänneet jo ennestään epätasa-arvoa ihmisten, alueiden ja maiden välillä. Kriisejä, ekologisia uhkia ja sosiaalista epäoikeudenmukaisuutta ei voi ymmärtää tai kestävästi muuttaa ottamatta huomioon niiden globaaleja ulottuvuuksia. Tämän kaiken keskellä nuoret kasvavat ja aikuistuvat, minkä vuoksi globaalikasvatuksella on valtavan suuri merkitys.

Näiden ympäristöllisten, taloudellisten ja sosiaalisten haasteiden keskellä nuoret kohtaavat oman haasteensa ja pyrkivät löytämään oma polkunsä jatkuvasti monimutkaisemmassa maailmassa. Kasvatuksen ja koulutuksen tarkoituksena on tukea ihmisiä suunnistamaan globaalisti verkostoituneessa ja hämmentävässä maailmassa sekä antaa tukea vastuullisempien toimintatapojen löytämiseksi. Nuoria ei ainoastaan tule auttaa ymmärtämään globaaleja verkostoja, vaan myös kannustaa muokkaamaan maailmaa kohti sosiaalista oikeudenmukaisuutta ja kestävää kehitystä. Samalla on tärkeää varmistaa, etteivät nuoret vaivu toivottomuuteen ongelmien edessä, vaan että heille tarjotaan myös tietoa vaikuttamismahdollisuuksista.

Tätä opasta varten on haastateltu pelillistämisen keinoja hyödyntäneitä globaalikasvatuksen asiantuntijoita. Oppaaseen on myös koottu joukko esimerkkejä kestävästä kehitystä käsittelevistä peleistä, joita voidaan käyttää opetuksessa tai nuorisotyössä sekä hyödyntää inspiraationa omaa peliä kehittäessä.

Oppaassa esitellään myös parhaita toimintatapoja oman pelin kehittämiseen. Oppaan tavoitteena on tarjota ohjeita ja vinkkejä pelillistämiseen sekä tarjota nuorille uusia, vuorovaikutteisia keinoja käsitellä kestävyys- ja kuluttamiseen liittyviä teemoja. Pelillistämisen keinoin näitä aiheita voidaan tarkastella henkilökohtaisesta näkökulmasta, mutta myös ymmärtäen yksilön toimien ja globaalien asioiden välistä yhteyttä. "Ajattele paikallisesti, toimi globaalisti" on ajatus, jota tällä oppaalla halutaan edistää.

Ennen kuin opas sukeltaa syvemmälle pelillistämiseen, tutustutaan tarkemmin muutamiin lähtökohtiin ja näkökulmiin, joiden pyrkimyksenä on kestävämpi, globaali yhteiskunta. Seuraavissa kappaleissa luodaan yleiskatsaus kestäväan elämäntapaan liittyviin käsitteisiin, joita ovat kestävä kehitys, kiertotalous sekä vastuullinen tuotanto ja kuluttaminen.





1.2

Agenda 2030 ja työ kohti ekologista siirtymää

“ Agenda 2030 - YK:n kestävän kehityksen tavoitteet (Sustainable Development Goals) astuivat voimaan vuoden 2016 alussa. Ne sitovat niin köyhiä kuin rikkaitakin maita eli ne ovat universaaleja. Tarkoituksena on kääntää globaali kehitys uralle, jossa ihmisten hyvinvointi ja ihmisoikeudet, taloudellinen vauraus ja yhteiskuntien vakaus turvataan ympäristön kannalta kestävällä tavalla. Lisäksi poistetaan maailmasta äärimmäinen köyhyys kaikissa muodoissaan.

Kaikki kestävän kehityksen tavoitteet ovat tärkeitä ja ne linkittyvät tiiviisti toisiinsa: yhtäkään tavoitetta ei voi tavoitella toisen kustannuksella. Kestävän kehityksen tavoitteiden toteutumiseen tarvitaankin niin valtioita, päättäjiä kuin kansalaisiakin.

**Suomen YK-liitto:
Kestävän kehityksen tavoitteet**

Agenda 2030:n kestävän kehityksen toimintaohjelma ja tavoitteet koskevat maailman kaikkia maita. Ohjelmaan sisältyy 17 erilaista tavoitetta ja 169 alatavoitetta, jotka käsittelevät kestävästä kehitystä. Tavoitteissa kestävä kehitys määritellään kehitykseksi, jonka päämääränä on turvata nykyisille ja tuleville sukupolville hyvän elämän mahdollisuudet. Tavoitteet on tarkoitus saavuttaa vuoteen 2030 mennessä. Yksi Agenda 2030 tavoitteista on kestävien kulutus- ja tuotantotapojen vahvistaminen.

Tavoitteet luotiin Vuosituhattavoitteiden perilliseksi ja niillä pyritään laajentamaan niissä saavutettuja onnistumisia sekä saavuttaa ne tavoitteet, joita emme ole vielä saavuttaneet. Kaikki maat ovat sitoutuneet edistämään tavoitteita kokonaisuudessaan ja niiden periaatteena on, ettei ketään jätetä jälkeen.

Suomi on sitoutunut Agenda 2030:n toteuttamiseen niin kotimaassa kuin globaalistikin. Agenda 2030 -tavoitteet näkyvät myös opetussuunnitelmissa. Esimerkiksi lukion opetussuunnitelman perusteisiin on kirjattu: “Lukio-opetus kannustaa vastuulliseen toimijuuteen sekä kansainväliseen yhteistyöhön ja maailmankansalaisuuteen YK:n kestävän kehityksen toimintaohjelma Agenda 2030:n mukaisesti.”

Seuraavassa luvussa luodaan katsaus kiertotalouteen, joka on yksi kestävän kehityksen strategioista. Jotta voimme saavuttaa Agenda 2030:n tavoitteen turvata nykyisille ja tuleville sukupolville hyvät elämisen mahdollisuudet, on tärkeää suunnitella ja toteuttaa uudistuksia, jotka edistävät kiertotaloutta ja elinkaariajattelua.

Elinkaariajattelu ja Euroopan vihreän kehityksen ohjelma

Elinkaariajattelu on tärkeä osa uusia, kestäviä kulutus- ja tuotantomalleja. Siinä otetaan huomioon tuotteen ympäristö- ja sosioekonomiset vaikutukset sen käyttövaiheessa, mutta myös saastuttaminen ja resurssien kuluttaminen, jotka liittyvät tuotteen elinkaaren kaikkiin vaiheisiin aina resurssien louhinnasta loppukäyttöön. Elinkaariajattelun keskeisenä tavoitteena on parantaa resurssitehokkuutta tuotteiden koko elinkaaren ajalta. Resurssitehokkuudella tarkoitetaan sitä, että käytetään vähemmän resursseja saman tai paremman tuoton saavuttamiseksi.

Tähän ajatteluun pohjautuu Euroopan komission marraskuussa 2020 julkaisema ohjelma "A New Action Plan for the Circular Economy –For a Cleaner and More Competitive Europe". Se on keskeinen osa Euroopan vihreän kehityksen ohjelmaa ja linkittyy tiiviisti Euroopan teollisuusstrategiaan. Siinä luodaan puitteet toimille, joilla nopeutetaan siirtymistä kasvumalliin, joka edistää ilmastoneutraaliuden saavuttamista vuoteen 2050 mennessä ja talouskasvun irrottamista luonnonvarojen käytöstä. Samalla ohjelma pyrkii varmistamaan EU:n pitkän aikavälin kilpailukyyn sekä sen, ettei ketään jätetä kehityksestä jälkeen.

Euroopan tasolla Green Deal -ohjelma on strategia, joka vie meitä kestävämmälle tielle. Samaan aikaan on kuitenkin tärkeää tarkastella kriittisesti ajatusta jatkuvasta kasvusta. On tärkeää pohtia, kuinka hyvinvointi on mahdollista saavuttaa ilman jatkuvaa kasvua, sillä kasvun irrottaminen lisääntyvästä kuluttamisesta ei ole mahdollista pitkällä aikavälillä ja kaikilla aloilla. On kuitenkin tärkeää, että Euroopan komission vahvasti ajamassa ohjelmassa on useita ulottuvuuksia; ympäristön, talouden ja sosiaalinen ulottuvuus. Ohjelma ajaa esimerkiksi siirtymää kohti hiilinegatiivisuutta, erilaista suhdetta luontoon sekä kestävämpiä ekosysteemejä ja uusiutuvaan ja kestävään kehitykseen suuntautuvaa energia- ja infrastruktuurimuutosta. Siirtymällä on siis sosiaalisia ja taloudellisia vaikutuksia, jotka koskevat myös kaikkia Agenda 2030 tavoitteita.

Linearisesta taloudesta kiertotalouteen

Siirtyminen lineaarisesta taloudesta kiertotalouteen on yksi tärkeä osa Euroopan vihreän kehityksen ohjelmaa. Linearisella taloudella tarkoitetaan talousmallia, jossa luonnonvaroista valmistetaan tuotteita, joita käytetään, kunnes ne hylätään jätteenä. Lineaarinen talousmalli on tällä hetkellä vallitseva talousmalli, jonka seurauksena on esimerkiksi luonnonvarojen liiallinen käyttö sekä valtava jätteentuotanto.

Kiertotalous on talousmalli, jossa materiaaleja hyödynnetään tehokkaasti, ja jossa ei jatkuvasti tuoteta lisää uusia tavaroita. Kiertotaloudessa materiaalit pysyvät kierrossa mahdollisimman pitkään ja kuluttaminen perustuu omistamisen sijaan pikemminkin palveluiden käyttämiseen. Siinä korostuu tavaroiden jakaminen, vuokraaminen, korjaaminen ja kierrättäminen. Kiertotalous pyrkii tuottamaan taloudellista hyvinvointia maapallon kantokyvyn rajoissa, ja vähentämään luonnonvarojen liiallista ja mielivaltaista käyttöä sekä massiivista tuotantoa.

Kiertotalous siis määrittelee tuotantoa uudelleen. Se optimoi luonnonvarojen ja resurssien käyttöä sekä torjuu jätteiden muodostumista. Sen ajatuksena on, että kun mikä tahansa tavara tai palvelu on saavuttanut käytön jälkeen päätösvaiheensa, se ei kuitenkaan ole jätettä, vaan oikein suunniteltuna ja toteutettuna sitä voidaan käyttää uudestaan tuotannossa.



Kiertotalouden kolme periaatetta

Kiertotaloudessa on tyypillisesti kolme pääperiaatetta, joiden pohjalle konsepti jaotellaan. Nämä kolme periaatetta ovat; jätteiden ja saastumisen vähentäminen, tuotteiden ja materiaalien kierrättäminen sekä luonnon uudistaminen.

Ensimmäinen periaate on siis jätteiden ja saastumisen vähentäminen, joka pyrkii muuttamaan sitä näkökulmaa, jolla jätteitä ja saastumista tarkastellaan. Periaatteen mukaan jätteet ja saastuminen tulisi ymmärtää suunnitteluvirheinä sen sijaan, että näkisimme ne asioina, jotka ovat välttämättömiä sivutuotteita tavaroiden valmistamisessa. Ajattelutapaa muuttamalla sekä uudenlaisia materiaaleja ja teknologiaa hyödyntämällä voimme varmistaa, ettei tuotantomme alun perinkään tuota jätettä tai saasteita.

Toinen periaate on tuotteiden ja materiaalien kierrättäminen. Tuotteiden käyttöikä voi pidentää suunnittelemalla ne uudelleenkäytettäväksi, korjattaviksi tai uudelleen valmistettaviksi. Tällöin tuotteiden arvo säilyy ajan mittaan. Pyrkimys saada tuotteet ja materiaalit vain kestämään ikuisesti ei kuitenkaan ole ainoa ratkaisu. Tietyn tyyppisten tuotteiden, kuten esimerkiksi elintarvikkeiden ja pakkausmateriaalien, kohdalla olisi tärkeää pystyä pitämään tuotteet kierrossa, jolloin ne eivät päätyisi jätteeksi.



Kolmas ja viimeinen periaate on luonnon uudistaminen. Luonnossa ei ole olemassa jätteen käsitettä, vaan siellä kaikki nähdään ruokana jollekin - esimerkiksi puusta putoava lehti ruokkii metsää. Tälle ajatukselle perustuu kolmas periaate; jos palautamme ravinteita maaperään ja muihin järjestelmiin, voimme tehostaa luonnonvarojamme.

Näiden periaatteiden lisäksi kiertotalouteen liittyy näkökulma, jossa korostetaan käyttämistä ostamisen sijasta. On arvioitu, että Euroopassa auto on keskimäärin parkkeerattuna 92 % ajasta. Tämä herättää pohtimaan sitä, onko kaikkien välttämätöntä omistaa oma auto? Vai olisiko tärkeämpää, että jokaisella olisi mahdollisuus käyttää autoa, kun sitä tarvitsee?

Systeemiajattelu liittyy tiiviisti kiertotalouteen ja kaikkiin sen ulottuvuuksiin. Systeemiajattelun kautta voimme hahmottaa materiaalivirtaa, joka virtaa järjestelmästä tai tuotteesta toiseen jatkuvassa muutoksessa samalla huomioiden ja minimoiden sen ympäristövaikutukset.





1.3

Vastuullinen tuotanto ja kuluttaminen

“

Talouskasvun ja kestäväen kehityksen saavuttaminen vaatii ekologisen jalanjäljen välitöntä pienentämistä kulutus- ja tuotantotapojen muuttamisen kautta. Maatalous on tällä hetkellä maailmanlaajuisesti suurin vedenkäyttäjä: kastelujärjestelmät kuluttavat 70 prosenttia kaikesta käytössä olevasta makeasta vedestä. Luonnonvarojen tehokas hallinnointi sekä kemikaalien ja jätteiden kestävä käsittely ovat tärkeitä keinoja 12. tavoitteen saavuttamiseksi. Kuluttajien ja yritysten kannustaminen kierrättämiseen ja jätteiden vähentämiseen ovat yhtä tärkeitä kuin kehittyvien maiden tukeminen kohti kestävämpää kulutusta vuoteen 2030 mennessä.

”

United Nations: Goal 12

Tässä osiossa tutustutaan tarkemmin tämän oppaan keskeiseen teemaan: vastuulliseen tuotantoon ja kuluttamiseen. Vastuulliselle kuluttamiselle ja tuotannolle ei ole olemassa yhtä määritelmää. YK:n Ympäristöohjelma on määritellyt sen seuraavasti: ”Tehdään enemmän ja paremmin vähemmällä.”

Vastuullisella tuotannolla ja kuluttamisella on erilaisia tavoitteita, kuten ympäristön saastumisen irrottaminen pyrkimyksestä talouskasvuun, elinkaariajattelun soveltaminen, kestävien tuotantotapojen edistäminen, resurssitehokkuuden lisääminen, kulutuksen vähentäminen ja mahdollisuuksien tarjoaminen kehittyville maille. Tällä hetkellä kulutamme resurssejamme yli planeettamme rajojen. Vastuullisempi tuotanto sekä kuluttaminen tarjoavat yhden ratkaisun tähän ongelmaan, mutta ne vaativat muutoksia tuotantotavoissa, kuluttajien käyttäytymisessä sekä kansallista ja kansainvälistä sääntelyä.

Kulutuksella tarkoitetaan erilaisten palvelujen ja tuotteiden ostamista sekä käyttöä. Kun puhutaan kuluttamisesta, ei viitata ainoastaan yksilöihin, vaan myös hallituksiin, yrityksiin ja muihin organisaatioihin. Kulutus ei myöskään tarkoita ainoastaan tavaroiden kuluttamista, vaan myös muita tekemiämme valintoja, kuten sitä, miten matkustamme, mitä syömme tai sitä, millaisia palveluja käytämme. Tuotannolla taas tarkoitetaan toimintaa, jossa erilaisista komponenteista ja raaka-aineista tuotetaan valmiita tuotteita.

Vastuullisesta kuluttamisesta ja tuotannosta puhuminen on tärkeää, koska toimintamme ja valintamme vaikuttavat ympäristöön, ilmastonmuutokseen ja ihmisoikeuksien toteutumiseen.

Vastuullisella kuluttamisella ja tuotannolla on useita ulottuvuuksia, mutta tyypillisesti ne jaetaan kolmeen osaan:

- **Ympäristön kestävyys**, joka keskittyy ympäristövaikutuksiin.
- **Sosiaalinen kestävyys**, joka keskittyy esimerkiksi työntekijöiden oikeuksiin, elinoloihin ja paikallisyhteisöihin kohdistuviin vaikutuksiin.
- **Taloudellinen kestävyys**, joka keskittyy siihen, että taloudet pysyvät toiminnassa ja siihen, että yritykset voivat jatkaa toimintaansa.

Seuraavaksi tarkastellaan tarkemmin näitä kolmea vastuullisen kuluttamisen ja tuotannon ulottuvuutta sekä kestävämmien kulutus- ja tuotantomallien vaikutusta ilmastonmuutokseen. Lisäksi pohditaan eri toimijoiden rooleja.

Sosiaalinen, ympäristöllinen ja taloudellinen kestävyys

Sosiaalisella kestävyydellä tarkoitetaan ihmisiin kohdistuvien, sekä myönteisten että kielteisten, vaikutusten tunnistamista ja hallintaa. Yritysten sosiaaliseen vastuuseen kuuluu muun muassa ihmisoikeuksien kunnioittaminen kaikessa yritystoiminnassa, työntekijöiden hyvinvoinnista, terveydestä ja työoloista huolehtiminen sekä paikallisyhteisön ja yhteiskunnan kehittäminen. Yritykset vaikuttavat välittömästi sekä välillisesti siihen, mitä niiden työntekijöille, arvoketjujen työntekijöille ja paikallisille yhteisöille tapahtuu.

Vuonna 2011 voimaan tulleet YK:n yrityksiä ja ihmisoikeuksia koskevat periaatteet (UNGP) selkeyttivät yritysten ja valtioiden vastuita. Niiden mukaan valtioilla on velvollisuus suojella ja edistää ihmisoikeuksia, kun taas yrityksillä on velvollisuus kunnioittaa ihmisoikeuksia. Periaatteiden mukaan yritykset voivat syllistyä ihmisoikeusloukkauksiin, vaikka toimisivat kunkin valtion laillisissa puitteissa.

YK:n ohjaavien perusteiden mukaisesti yrityksellä on velvollisuus arvioida toimintansa kielteisiä vaikutuksia ja korjata tai lieventää toteutuneita haittoja tai puutteita. Periaatteet eivät kuitenkaan ole sitovia.

Nykyisellään maailmanlaajuinen kulutus ja tuotanto perustuvat ympäristön ja resurssien käyttöön tavalla, jolla on tuhoisia vaikutuksia planeetallemme. Kestämättömät kulutus- ja tuotantotavat ovat esimerkiksi kiihdyttäneet kasvihuonepäästöjä ilmakehään. Ympäristön kannalta vastuulliset yritykset kuluttavat luonnonvaroja kestävästi ja minimoivat tuotannon päästöjä ja ympäristövahinkoja.

Taloudellisella kestävyydellä viitataan organisaation positiivisiin ja negatiivisiin vaikutuksiin sen tärkeimpiin sidosryhmiin. Taloudellisesti vastuullinen yritys huolehtii toimintansa pitkäaikaisesta kannattavuudesta eikä välttele veroja.

Päätäjien, yritysten ja kuluttajien rooli

Pyrkimyksessä vastuulliseen tuotantoon ja kulutukseen on sekä päättäjillä, yrityksillä että kuluttajilla oma roolinsa. Poliittisilla päätöksillä voidaan ohjata vastuullista kuluttamista ja tuotantoa. Sääntelyn lisäksi päättäjät voivat tukea vastuullista kuluttamista ja tuotantoa vastuullisten julkisten hankintojen kautta, sekä tukemalla tutkimusta, kehitystä ja innovaatioita.

Yrityksillä on tärkeä rooli sekä tuotannon että kulutuksen muuttamisessa kestävämmäksi. Yritysten on julkisesti sitouduttava kunnioittamaan ihmisoikeuksia ja raportoitava toiminnastaan avoimesti. Yritysten tulee myös asettaa tavoitteita omien ilmasto- ja ympäristövaikutusten minimoimiseksi ja raportoida edistyksensä läpinäkyvästi. Niiden tulisi myös sisällyttää kestävä kehitys liiketoimintastrategioihinsa.

Myös yksilöillä on tärkeä rooli vastuullisessa kuluttamisessa ja tuotannossa. Kestävä kuluttaminen tarkoittaa parempaa ymmärrystä päivittäisten valintojen vaikutuksista ja kestävämpien elämäntapojen omaksumista. Kestävien ostopäätösten tekeminen voi kuitenkin olla varsin työlästä, sillä monien tuotteiden tuotantoketjut ovat pitkiä, eivätkä yritykset välttämättä viesti avoimesti tuotannon eri vaiheista. Yritysten markkinoinnissa käyttämiä vastuullisuusväittämiä on usein vaikea todentaa, mikä lisää viherpesun riskiä.

Yksilöt voivat edistää vastuullista kulutusta ja tuotantoa monin eri tavoin. Omaa kulutusta voi vähentää ja tarkastella kriittisesti, esimerkiksi pohtimalla seuraavia kysymyksiä ennen ostopäätöksen tekemistä; Tarvitsenko tätä tuotetta? Voinko ostamisen sijaan lainata tai vuokrata sen? Voinko löytää saman tuotteen käytettynä? Uuden tuotteen kohdalla voi myös suosia lähellä valmistettuja tuotteita tai yrityksiä, jotka kertovat mahdollisimman avoimesti tuotannostaan.

Kuluttajat voivat pyytää yrityksiltä lisätietoa tuotanto-olosuhteista. Lisäksi kansalaisilla on tärkeä rooli vaatia päätöksentekijöitä kehittämään yritysten vastuullisuutta koskevaa sääntelyä. Tämä voi koskea esimerkiksi elämiseen riittäviä palkkoja ja muita työoikeuksia tai tiukempia ympäristöstandardeja tuotantoketjussa.

Kiertotalous ja vastuullinen kuluttaminen ovat asioita, jotka voivat tuntua monimutkaisilta ja vaikeilta. Tässä oppaassa annetaan nuorten kanssa työskenteleville vinkkejä siihen, miten näitä asioita voidaan lähestyä pelien ja pelillistämisen kautta eli pitäen hauskaa mutta samalla oppien uutta.





OSA 2:

**Ohjeet ja vinkit
globaalikasvatuksen
pelillistämiseen**





2.1

Miksi pelillistää globaalikasvatusta?

“

Play is the highest form of research

”

Albert Einstein

“

If you play enough while you are little, you carry treasures with you that you can draw on later throughout your life

”

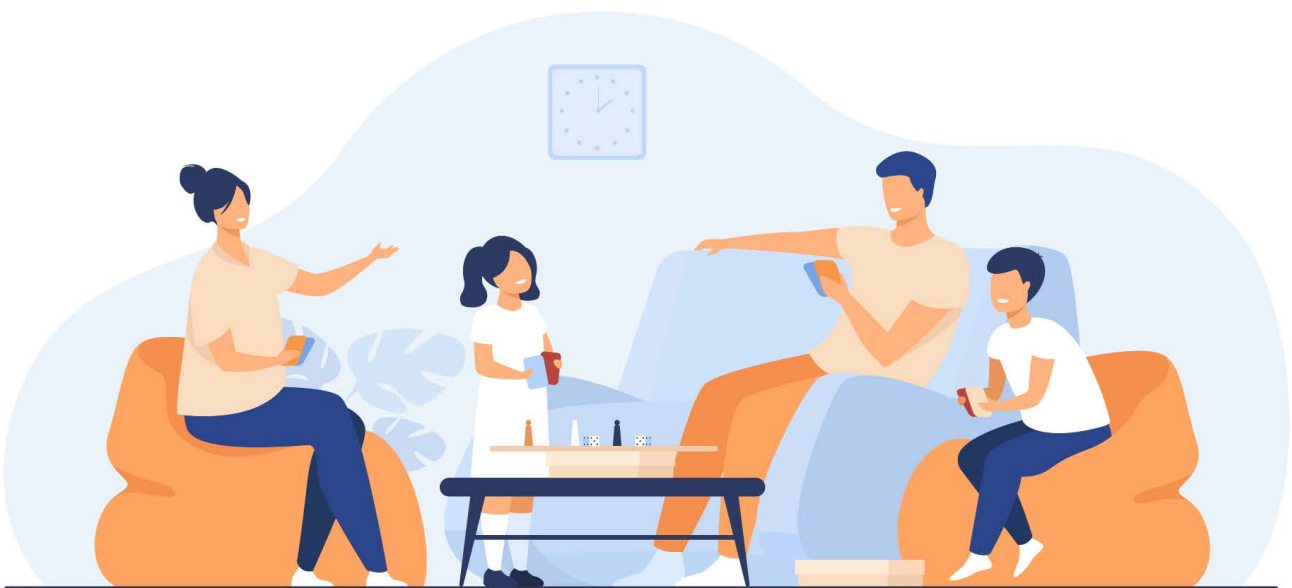
Astrid Lindgren

Pelaaminen ja leikkiminen eivät ole ainoastaan hauskanpitoa, vaan ne voivat jopa olla edellytys lasten kehitymiselle ja oppimiselle. Leikin kautta lapset ja myös nuoret kehittyvät sosiaalisesti, emotionaalisesti, motorisesti, kielellisesti ja älyllisesti. Myös aikuisille pelaaminen voi tuottaa oivalluksia ja oppimisen kokemuksia, minkä vuoksi pelillisyyttä hyödynnetään usein myös esimerkiksi yritysvalmennuksissa. Pelit menetelmänä soveltuvat hyvin tilanteisiin, joissa tarvitaan innovaatioita ja uusien urien löytymistä.

Kasvatuksen, ja erityisesti globaalikasvatuksen, ei tulisi olla pelkästään tiedon välittämistä, vaan sen kautta nuorten tulisi voida laajentaa osaamistaan sekä saavuttaa uudenlaista toimintakykyä. Peleille on ominaista, että pelaajat eivät ole vain valmiiden sisältöjen passiivisia vastaanottajia, kuten vaikkapa luennoilla tai elokuvissa, vaan aktivoituvat ja toimivat itse. Pelaamalla voi siis paitsi hankkia tietoa, mutta myös muokata käyttäytymistä. Lisäksi hauskan luonteensa vuoksi pelit tarjoavat mahdollisuuden kokeilla leikkisästi erilaisia toimintatapoja. Ne auttavat lisäksi tunnistamaan erilaisia lähestymistapoja ongelmiin sekä näkemään erilaisia vaihtoehtoja. Hyvin suunnitellut ja tarpeeksi monimutkaiset pelit antavat pelaajille myös mahdollisuuden kokeilla toimintatapoja, joita ei välttämättä omassa elämässä muuten kokeilisi, sekä tutkia erilaisen toiminnan seurauksia.

Hofbauer, Putz ja Treiblmaier tekivät vuonna 2020 tutkimuksen, joka vahvisti käsitystä siitä, että opiskelijat sisäistävät ja muistavat pelillistettyä tietoa paremmin. Tutkimuksessa myös havaittiin, että pelillistämisen myötä opiskelijoiden oppimissuoritukset kasvoivat tasaisesti. Pelillistämisen sisällyttäminen opetukseen on siis tutkimuksen mukaan hyödyllistä.

Toisessa, Putzin ja Treiblmaierin vuonna 2020 tekemässä tutkimuksessa, pelillistämisen havaittiin lisäksi lisäävän sisäistä motivaatiota ja vaikuttavan myönteisesti asenteisiin sekä käyttäytymiseen. Sisäisellä motivaatiolla on usein vahvempi vaikutus asenteisiin ja käyttäytymiseen.



Pelejä suunnitellessa on tärkeää muistaa, että pelaamisen tulee olla aina vapaaehtoista. Kouluympäristössä pelaaminen kuitenkin rajoittaa tämän ehdon toteutumista. Siksi olisikin tärkeää, että opetustarkoitukseen suunnitelluissa peleissä välitettävän tiedon määrä olisi tasapainossa hauskanpidon kanssa, sillä se on hyvin tärkeä osa pelejä. Tämä opas keskittyy vastuullista kuluttamista ja kiertotaloutta koskevien pelien kehittämiseen. Pelillistämisen soveltaminen juuri näihin aiheisiin on erityisen tärkeää nuorille, sillä he ovat yhtä enemmän siirtymässä siihen elämänvaiheeseen, jossa he itse tekevät omat ostopäätöksensä.

Nuoret ovat myös elämänvaiheessa, jossa he etsivät omaa identiteettiään. Tiettyjen merkkien, vaatteiden, elektroniikan tai jopa elintarvikkeiden valitseminen on ilmaisu tiettyyn ryhmään kuulumisesta ja tietyn elämäntavan valitsemisesta. Samaan aikaan luonnonvarat vähenevät, minkä vuoksi on tärkeää pohtia sitä, kuinka voisimme kuluttaa kestävämmällä tavalla. Lisäksi, koska kaikki nuoret eivät ole kiinnostuneet kestävästä kehityksestä ja vastuullisesta kuluttamisesta, on tärkeää pohtia, kuinka kannustaa nuoria kuluttamaan sosiaalisesti oikeudenmukaisesti ja ekologisesti kestäväällä tavalla?

Näissä monimutkaisissa päätöksentekoprosesseissa pelillistäminen voi auttaa osoittamaan nuorille mahdollisia toimintatapoja. On kuitenkin tärkeää, ettei näitä teemoja käsitellessä keskitytä vain yksilön kulutus päätöksiin, vaan myös poliittisiin päätöksiin ja yritysten rooliin. Pelillistäminen voi myös auttaa meitä ajattelemaan uudella tavalla ja keksimään innovatiivisia tapoja suunnitella ja ajatella uudelleen tuotteen elinkaarta.





2.2

Mitä on pelillistäminen?

“

Pelillistäminen on interaktiivinen metodi, joka tuo oppimiseen mukaan peleistä tuttuja mekanismeja, elementtejä ja dynamiikkaa. Se edistää oppimista, hauskanpitoa, herättää ajatuksia sekä tuo uutta tietoa tai lisää tietoisuutta konkreettisista aiheista. Tämä tapahtuu haasteiden, kilpailun, yhteistyön, ongelmanratkaisun, tunnustusten ja palkitsemisen avulla.

”

**Hamari, Koivisto, & Sarsa, 2014;
Treiblmaier, Putz, & Lowry, 2018, s. 134.**

Pelillistäminen on interaktiivinen metodi, joka tuo oppimiseen mukaan peleistä tuttuja mekanismeja, elementtejä ja dynamiikkaa. Se edistää oppimista, hauskanpitoa, herättää ajatuksia sekä tuo uutta tietoa tai lisää tietoisuutta konkreettisista aiheista. Tämä tapahtuu haasteiden, kilpailun, yhteistyön, ongelmanratkaisun, tunnustusten ja palkitsemisen avulla.

Pelillistäminen lisää toimijuutta samalla kun se luo ympäristön, jossa osallistujat voivat kehittää uusia kompetensseja. Pelillistäminen tukee sellaista oppimista, jossa oppija tutkii, reflektoi, etsii näkemyksiä ja merkityksiä sekä tekee tätä kaikkea vuorovaikutuksessa muiden kanssa. Tämä antaa fasilitaattoreille eli pelin ohjaajille mahdollisuuden suunnitella uusia oppimispolkuja, joilla oppiminen voi tapahtua jopa vahingossa. Oppijoilla on hauskaa pelejä pelatessaan ja he yleensä tekevät parhaan voittoaakseen, mutta samalla he voivat saada arvokasta tietoa.

Pelillistäminen on hyvä lähestymistapa, koska se:

- Luo interaktiivisia ja hauskoja tapoja oppia uutta tietoa sekä nauttia oppimisesta.
- Lisää osallistumista tekemiseen tai käsiteltävänä oleviin aiheisiin.
- Korostaa sitä, että osallistujat ovat vastuussa omasta oppimisestaan ja he löytävät tilaisuuksia soveltaa oppimaansa tosielämään.
- Lisää saavutettavuutta opetuksessa ja tarjoaa yksilöllisiä oppimisympäristöjä, joihin oppijat voivat osallistua oman osaamisensa mukaisesti samalla kun he oppivat uutta.
- Auttaa omaksumaan tunneälyn taitoja sekä sellaisia taitoja, jotka ovat tärkeitä aktiivisen kansalaisuuden, yhteistyön, itsenäisyyden, johtajuuden ja ryhmätöiden kannalta.

Ennen kuin oppaassa siirrytään tarkemmin pelillistämisen prosessiin, on tärkeää määritellä tärkeimpiä käsitteitä, joita käytämme tässä oppaassa:

- **Tuotos:** Sanaa käytetään tässä oppaassa kuvaamaan jotain pelillistettyä tehtävää tai materiaalia. Pelillistämistä voi soveltaa monenlaiseen tekemiseen (esim. työpajoihin, koulutuksiin tai seminaareihin) kuin myös erilaisen materiaalin tekemiseen (esim. videopelit, lautapelit, roolipelit tai korttipelit).
- **Pelaaja:** Sanaa käytetään kuvaamaan niitä, jotka osallistuvat pelillistetyyn toimintaan tai käyttävät pelillistettyä materiaalia oppijoina (esim. koulun tai oppilaitoksen oppilaat).
- **Fasilitaattori:** Sanaa käytetään kuvaamaan niitä, jotka suunnittelevat ja toimeenpanevat pelillistettyä toimintaa tai materiaali (esim. pelin tekijät, pelin ohjaaja, opettaja).
- **Pelaaminen:** Kuvaa sekä itse pelaamista että osallistujien vuorovaikutusta ja oppimista pelillistetyn prosessin kautta.

Nyt, kun tärkeimmät käsitteet on määritelty, voidaan alkaa luoda jotain uutta!



“Peliin pelaaminen on tutkiva tapa oppia. Se on hyvä menetelmä non-formaaliin oppimiseen”



2.3

Pelillistetyn toiminnan tai materiaalin luominen

Tässä luvussa kuvataan sitä, miten voit itse luoda pelillistettyä toimintaa tai materiaaleja. Vaiheet tuotoksen tekemiseen on koottu loogiseen järjestykseen, mutta on tärkeää muistaa, että jokainen luova prosessi on omanlaisensa. Tämän takia näiden vaiheiden järjestys voi muuttua omassa luomisprosessissanne. Voit siis hyppiä vaiheesta toiseen omien tai ryhmänne ideoiden mukaan.

Tässä luvussa kuvataan siis koko prosessia, mutta on hyvä muistaa, että kaikki pelillistetyt tuotokset eivät vaadi kaikkia näitä vaiheita. Esimerkiksi, jos haluat tehdä aiemmin toteuttamastasi työpajasta dynaamisemman, sinun ei tarvitse muokata kuin tiettyjä osia siitä. Voit siis käyttää näitä ehdotuksia ja ohjeita omien tavoitteidesi mukaan.

Jos haluat luoda pysyviä vaikutuksia, varmista, että tuotos on osa jotain laajempaa oppimiskokemusta.



- "Pelien kehittäminen on yhtä hauskaa kuin pelien pelaaminen!"
- "Pelistä kannattaa tehdä mahdollisimman hauska ja sinulla pitäisi olla hauskaa, kun kehität peliä."

Pelillistetyn tuotoksen luomisen prosessi jakautuu seuraaviin vaiheisiin:

A) SUUNNITTELU

- Tarpeiden kartoittaminen
- Tavoitteiden asettaminen
- Idea ja pelillistämisen tapa

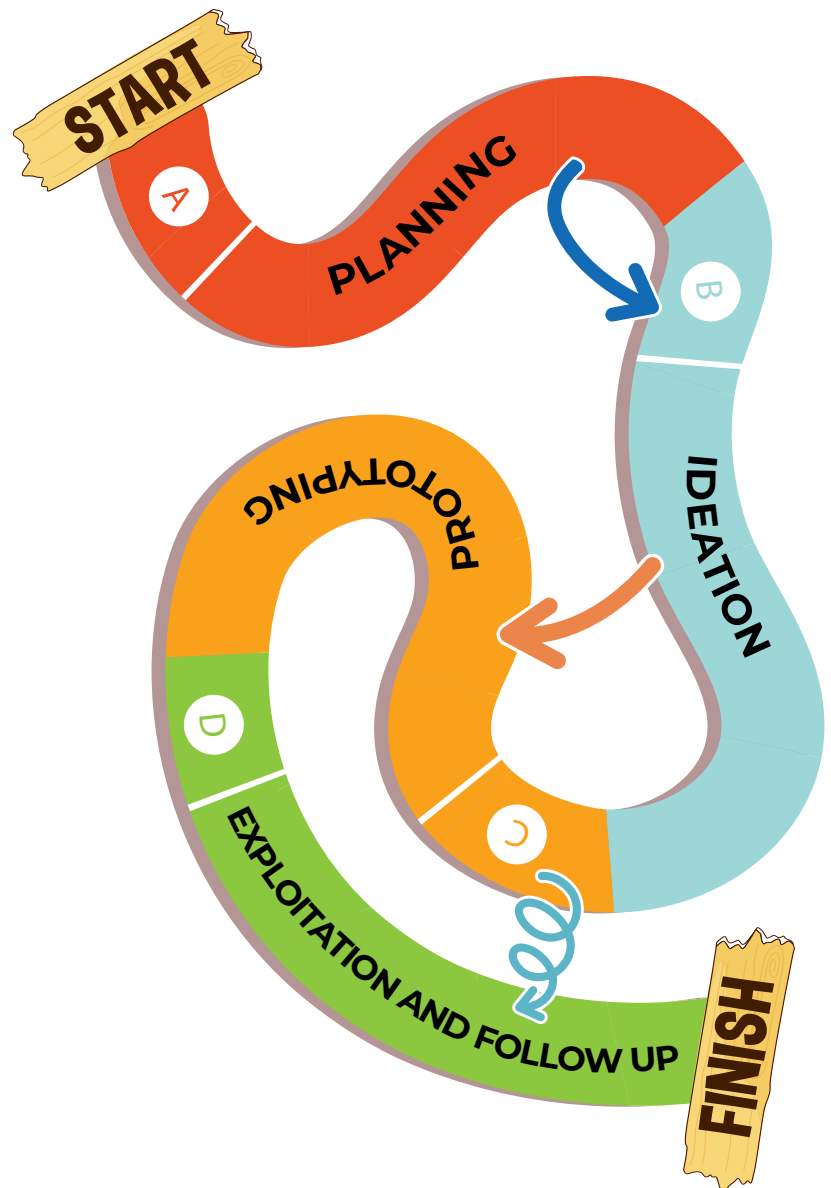
B) IDEOINTI

- Dynamiikan määrittely
- Mekanismien valinta
- Elementtien luominen

C) PROTOTYYPPI

- Narratiivin rakentaminen
- Sääntöjen luominen
- Ulkomuoto
- Arviointi ja kokeilu

D) KÄYTTÖ JA SEURANTA



Nämä neljä vaihetta kattavat muun muassa pedagogiikkaan liittyvät kysymykset, pelaajiin tutustumisen, muotoilun, luovuuden ja konkreettisten aiheiden tunnistamisen. Jos mahdollista, tuotoksen luomista varten olisi hyvä koota ryhmä, johon kuuluu esimerkiksi nuoria, opettajia ja aiheen asiantuntijoita. Näin esimerkiksi opittavaan aineistoon ja käytettäviin tekniikoihin saadaan laaja näkökulma.

A) SUUNNITTELU

Pelillistetyn tuotoksen suunnittelussa ensimmäinen vaihe on tärkein. Tässä vaiheessa on tärkeää tehdä yhteistyötä niiden ihmisten kanssa, jotka tulevat olemaan pelillistetyn tuotteen kohderyhmänä. On tärkeää miettiä, miten pelillistetty tuote vaikuttaa heihin tai välittää heille toivottua informaatiota.

Tässä vaiheessa kannattaa myös pohtia, onko pelillistäminen asetettuihin tavoitteisiin nähden sopiva menetelmä. Kannattaa myös varmistaa, että ajan ja resurssien käyttö on suhteessa tuotteeseen ja siihen, millaisia vaikutuksia sillä on.

Tavoitteiden kartoittaminen - Miksi teen tämän?



“Sinulla täytyy olla tarkka näkemys pelin kohderyhmästä ennen kuin aloitat pelin kehittämisen.”

Inspiraatio pelillistämiseen voi tulla monista eri kanavoista: omista kokemuksista, muiden tekemästä työstä tai vaikkapa elokuvista. Ennen aloittamista on hyvä varmistua niistä tavoitteista, jotka haluat saavuttaa. Voit tehdä ideointityötä ryhmäsi tai kohderyhmäsi kanssa ja miettiä, mitä haluat opettaa tai mistä aiheesta haluat lisätä tietämystä, ja sitten priorisoida tärkeimpiä aihealueita. Mieti tavoitteita, jotka liittyvät:

- Kohderyhmän elämään, uraan, koulutustaustaan jne.
- Ympäristöön ja kontekstiin paikallisella, alueellisella tai maailmanlaajuisella tasolla (esim. luonto, talous jne.)
- Yhteisöön tai yhteistyötahoihin

Kysy: Kuka tulee käyttämään tätä tuotosta? Mieti näitä ihmisiä ja keskity konkreettisiin erityispiirteisiin, joita näillä ihmisillä voisi olla; esimerkiksi ikä, tausta, kieli, tietty sosiaalinen ryhmä tai muuta.

Ota tähän mietintään mukaan niin monta ihmistä kuin on mahdollista, kuten asiantuntijoita tai kohderyhmäedustajia. Tähän tarkoitukseen voi hyödyntää esimerkiksi nettikyselyjä tai haastatteluja. Ne auttavat näkemään, mikä on kohderyhmän mielestä mielenkiintoista ja mikä ei.

KÄYTÄNNÖN VINKIT:

Vaikka pelillistetyn materiaalin tekeminen tuntuu houkuttelevalta, siihen ei kannata ryhtyä silkasta tekemisen ilosta. Materiaalin tuottaminen vaatii aikaa ja energiaa. Siihen ryhdyttäessä kannattaa konkreettiset tavoitteet ja materiaalin hyöty pitää kirkkaana mielessä.

Tavoitteiden asettaminen - Mitä haluat opettaa tai saavuttaa ja kenelle?

Experts
quotes



“Joskus, kun nuorten kanssa työskentelevät hyödyntävät pelejä tai pelillistämistä, he unohtavat konkretian.”

Aseta tuotoksellesi oppimistavoitteet asettamiesi tavoitteiden pohjalta. Tässä kohtaa voit miettiä, mitä tietoa haluat välittää, mitä käyttäytymistä haluat vahvistaa tai mistä aiheesta haluat lisätä tietämystä.

Ideoi ryhmäsi kanssa, mikä on pelin idea. Pelillistäminen ja pelaaminen ovat yhtenäistäviä tapoja oppia, mutta yksinään pelillistämisen vaikutukset oppimiskokemukseen voivat jäädä heikoksi, jos opittua asiaa ei tuoda selkeästi esille joko pelissä tai jälkikäteen purkutilanteessa. On tärkeää, että pelillistetty tuotos on osa isompaa kokonaisuutta, sillä oppimisprosessia ajatellen pelillistäminen tulee olemaan vain osa sitä.

Kun olet saanut tämän ajatustyön riittävälle tasolle, kirjoita ylös tuotoksen tavoitteet ja pidä näitä mukana kaikissa kehitysvaiheissa. Tämä auttaa keskittymään juuri näihin tavoitteisiin. Tavoitteiden tulisi olla:

- **Tarkkoja:** Kerro lyhyesti, mitä haluat saavuttaa. Käytä tähän lyhyitä lauseita (esim. edistää kierrätystä koulussa, lisätä tietoisuutta ilmastonmuutoksesta, edistää oppilaiden kriittistä ajattelua).
- **Asianmukaisia:** Keskity ja priorisoi asianmukaisia tavoitteita, jotka ovat järkeviä kontekstin, kokonaisuuden ja yhteisösi kannalta.
- **Saavutettavissa:** Varmista, että ne on mahdollista saavuttaa.
- **Mitattavissa:** Jos mahdollista, sinun tai tuotostasi käyttävien tulisi selvittää, onko se todella toimiva. Tämä voidaan tehdä joko pelkästään havainnoimalla tai hyödyntämällä tähän tarkoitukseen luotuja arviointityökaluja (esim. jos mainostat vastuullista kuluttamista koskevaa peliä koulussa, voidaan pelaamisen jälkeen tehdä jälkiarviointi oppimisen arvioimiseksi). Tämä auttaa arvioimaan tuotteen tehokkuutta sekä havaitsemaan mahdollisia parannusehdotuksia.

Näistä kirjatuihin tavoitteisiin voi olla hyötyä, kun tuotos on valmis. Ne auttavat selittämään tuotoksen idean muille ja niitä voi myös käyttää apuna, kun kirjoittaa ohjeita materiaalille.

KÄYTÄNNÖN VINKIT

Mieti omaa näkemystäsi tuotoksesta. Tämä tarkoittaa, että konkretisoi, mitä tunteita, arvoja tai taitoja haluat tuotoksella edistää (esim. aktiivinen kansalaisuus, ilmasto-oikeudenmukaisuus, yhteistyö, osallisuus tms.) .

Idea ja pelillistämisen tapa - Tarvitsenko pelillistetyn tuotteen? Millaisen?



“Älä jää kiinni konkreettiseen ideaan liian ajoissa, vaan keräile muutamia ideoita ja päätä vasta sitten. Muuten saatat joutua tilanteeseen, jossa et halua olla. Salli itsellesi alussa luova vaihe, jossa tutustut erilaisiin ideoihin.”

Kun olet kirjannut ylös tavoitteesi, tarkastele uudelleen, onko pelillistäminen lähestymistapana sopiva. Varmista, että pelillistäminen on toimiva tehtävien, pedagogisten tavoitteiden, kontekstin ja käsiteltävien aiheiden kannalta.

Pelillistämisen ymmärtämiseksi on suositeltavaa, että tässä vaiheessa prosessia pelataan erilaisia pelejä. Pelaamisen kautta voit tutkia pelien mekaniikkaa ja vuorovaikutusta sekä saada uusia näkökulmia pelillistämisestä. Tämän harjoituksen lisäksi voit lukea myös tieteellisiä artikkeleita ja tutkimuksia pelien pedagogiikasta. Tämä tarjoaa teoreettista pohjaa, jonka kautta voit ymmärtää paremmin pelillistämisen viitekehystä.

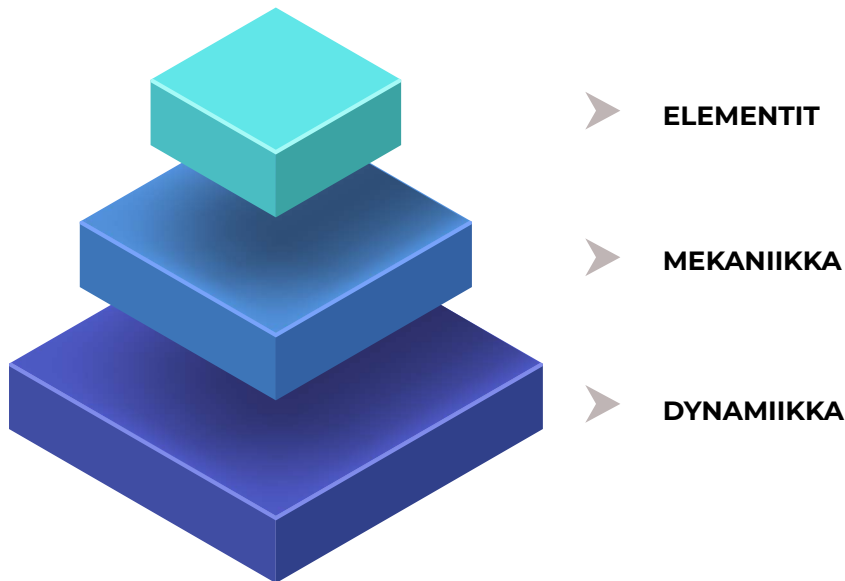
Valitse formaatti, joka on kohderyhmällesi houkuttelevin. Harkitse sitä pohtien kohderyhmäsi mielenkiinnon kohteita ja motivaatiota. Mistä he pitävät? Joidenkin tuotoksien luominen saattaa vaatia myös taloudellista panostusta, joten varmista, että rahat riittävät materiaalin tuottamiseen.

KÄYTÄNNÖN VINKIT

Pelaa, pelaa ja pelaa! Pelaa erilaisia pelejä ja kokeile erilaisia pelillistettyjä aktiviteettejä ja pohdi, mistä pidät niissä kaikista eniten. Innovointi ei tarkoita tyhjistä luomista, vaan myös erilaisten jo olemassa olevien asioiden yhdistämistä tuoden niihin uuden näkökulman.

B) IDEOINTI

Tässä vaiheessa sukellaan pelillistämiseen ja rakennetaan siltoja suunnitteluvaiheen päätelmistä tuotoksen luomiseen. Tässä tulee harkita tuotteen motivaatiota (dynamiikkaa), miten pelaajat vuorovaikuttavat motivaatioiden mukaisesti (mekaniikka) ja mitä materiaaleja tarvitaan, jotta vuorovaikutus onnistuu (elementit). Tarkastellaan näitä termejä yksi kerrallaan.



Dynamiikan määrittely - Mitä tunteita haluat herättää pelaajissa?



“Älä keskity vain ulkoisiin motivaattoreihin, vaan yhdistä ne sisäisiin motivaattoreihin. Näin peli tukee pitkän aikavälin vaikutusta ja oppimista.”

Dynamiikka tarkoittaa mielen skeemojen ja mallien sekä psykoogisten ilmiöiden ja käyttäytymisteorioiden muuntamista peliksi pelin mekaniikan avulla. Se symboloi inhimillisiä tarpeita ja toiveita, jotka on upotettu jokaiseen ihmiseen. Pelillistämisessä tämä tarkoittaa niitä haluja, jotka motivoivat ja kannustavat pelaajia osallistumaan. Mitä enemmän nämä ovat linjassa pelaajien mielenkiinnon ja tarpeiden kanssa, sitä paremmin pelaajat ottavat osaa pelaamiseen.

Haluja ja motiiveja voi kartoittaa esimerkiksi amerikkalaisen psykologian professorin

Steven Reissin motivaatioteorian avulla. Reissin teoria perustuu 16 elämän perustarpeeseen eli motiiviin, jotka ohjaavat meitä kaikessa tekemisessä:



VALTA: tarve saavuttaa tietty kyky vaikuttaa ihmisiin tai toimiin.

ITSENÄISYYS: tarve varmistaa ja nauttia itsenäisyydestä.

UTELIAISUUS: tarve oppia uutta, löytyä uusia polkuja.

HYVÄKSYNTÄ: tarve tuntea olevansa ryhmän hyväksymä ja arvostettu.

JÄRJESTYS: tarve vakaille, järjestetyille ja organisoiduille ympäristöille.

SÄÄSTÄMINEN: tarve kerätä tai säästää rahaa, omaisuutta, tavaroita yms.

KUNNIA: tarve olla uskollinen yhteisön, kulttuurin, ryhmän yms. arvoille

IDEALISMI: tarve sosiaaliselle oikeuden mukaisuudelle, tasa-arvolle ja yhdenvertaisuudelle.

SOSIAALISET KONTAKTIT: tarve olla muiden ihmisten kanssa vuorovaikutuksessa.

PERHE: tarve kuulua perheeseen, perheympäristöön tai kasvattaa lapsia.

STATUS: tarve olla sosiaalisesti merkittävä ja arvostettu.

KOSTO: tarve iskeä takaisin syyllisiä vastaan.

ROMANTIikka: ihmissuhteiden tai kauneuden (ml. taiteen) tarve.

SYÖMINEN: tarve syödä ja etsiä ruokaa.

FYYSINEN AKTIIVISUUS: tarve liikkua ja pysyä fyysisesti aktiivisena.

RAUHALLISUUS: tarve tuntea olonsa turvalliseksi ja stressittömäksi hiljaisissa ympäristöissä.

Tämä teoria voi auttaa pelillisen projektin toteuttamisessa. On helpompaa luoda pelidynaamiikkaa, joka vangitsee laajan kohdeyleisön, jos tunnistaa pelaajissa heräviä motivaatioita. Mitä enemmän pelissä pystytään tyydyttämään tiettyjä tarpeita, sitä suuremmat mahdollisuudet sillä on innostaa niitä ihmisiä, jotka ovat tuotoksen kohderyhmää.

Kaikki nämä halut ovat sellaisia, jotka alitajuisesti vaikuttavat kaikissa peleissä. Niitä tulee siis ottaa mukaan tuotteeseen pelaajien motivaatioiden perusteella. Pelin tulisi tarjota pelaajille sekä sisäisiä että ulkoisia motivaattoreita, jotta he haluavat jatkaa pelaamista ja oppimista.

- **Sisäiset motivaattorit:** tekoja, joita tehdään ilman ulkoista kannustinta (esim. pelaaminen huvia vuoksi, taituruus ja itsenäisyys).
- **Ulkoiset motivaattorit:** näyttäytyvät, kun pelaajaa ei kiinnosta tekeminen itsessään, vaan palkinto, jonka saavuttaa tehtävän toteuttamisesta (esim. kysymyksistä saadut pisteet, palkinnot tehtävän toteutumisesta tai tason nousu).

Yritä aina ensin tarjota houkutteleva ensivaikutelma, jotta saisit pelaajat kiinnostumaan pelistä tai tehtävästä. Samoin kuin ihmisten tapaamisessa, ensivaikutelmalla on iso merkitys. Siksi on tärkeää keskittyä siihen, mitä tuotoksen ensimmäisten minuuttien aikana tapahtuu. Tämän voi toteuttaa ulkoisella motivaattorilla tai peli itsessään voi olla kiinnostava pelaajille.

Alkuvaikutelma voi kuitenkin olla lyhytkestoinen. Siksi on tärkeää löytää sopiva tasapaino sisäisten ja ulkoisten motivaattoreiden välillä, jotta pelaajien motivaation pysyy yllä.

KÄYTÄNNÖN VINKIT

Pelillistetyt työpajat tai aktiviteetit päättyvät usein loppukeskusteluun. Se on tärkeä osa oppimisprosessia, koska sen avulla pelaajat voivat pohtia, mitä tuotos on heille antanut ja opettanut.

Dynamiikkaa määriteltäessä on tärkeä pohtia pelillistetyn tuotoksen pelaajien määrää ja sitä, pelataanko peliä yksilöinä vai joukkueissa.

Mekanismien valinta - Mitä pelaajien tulee tehdä, jotta he saavuttavat sen, mitä haluatte jakaa?

Experts quotes



“Tuotoksen pitäisi pysyä kiinnostavana, jotta sitä pelattaisiin useamman kerran. Tämän voi saavuttaa, jos peliin sisäänkirjoittaa erilaisia mahdollisia lopputuloksia.”

“Ihmisillä, ja etenkin nuorilla, on usein vaikeuksia keskittyä peliin pitkäksi aikaa. Siksi on tärkeää, että peli etenisi nopeassa tahdissa.”

“Strategian ja toimintojen pitää olla mahdollisia, minkä lisäksi pelaajilla pitäisi olla kokemus vapaasta tahdosta. Pelaajilla ei pitäisi olla sellainen olo, että he pelaavat vain oppiakseen.”

Mekanismit tarkoittavat niitä tapoja tai rutiineja, jotka otetaan pelien maailmasta ja, jotka auttavat pelaajia ja fasilitaattoreita vuorovaikuttamaan ja osallistumaan tuotoksen tarjoamaan kokemukseen. Muista, että pelillistäminen ei tarkoita ainoastaan pelaamista, vaan oppimista viihteellisten tapojen kautta.

Yleensä pelillistetyillä tuotteilla on yksi päämekanismi ja muita sivumekanismeja, jotka tukevat päämekanismeja, sekä laajentavat pelaamisen ja vuorovaikutuksen tapoja. Tästä huolimatta tulisi välttää mekanismien liikakäyttöä, koska se voi kääntää pelaajien huomion pois pääasiasta tai tehdä pelaamisesta monimutkaista.

Pelissä mekanismi on linkki tekemisen ja vaikutuksen välillä. Tämä voi tapahtua esimerkiksi seuraavasti: jos pelaaja tekee asian A, tapahtuu asia B; jos sekä A että B tapahtuu, tapahtuu myös C; pelaaja ei voi tehdä asiaa C ilman asiaa A ja B.

Tuotoksen mekaniikan tulee liittyä suoraan valittuun dynamiikkaan ja tavoitteisiin. Esimerkiksi, jos haluaa kannustaa säästämiseen, voi pelissä saada pisteitä tai virtuaalista hyötyä. Jos taas haluaa kannustaa tietyn statuksen saavuttamiseen, voi pelissä olla erilaisia tasoja ja ansiomerkkejä. Jos taas haluaa kannustaa uteliaisuuteen, peli voi haastaa pelaajia esimerkiksi palapelillä tai tietovisassa. Jos puolestaan tavoite on kannustaa saavuttamaan kunniaa, peli voi ohjata pelaajia säästämään luonnonvaroja

pelastaakseen maapallon saastumiselta.

Jotta saisit valittua parhaan mekanismin omaan peliinsä, kysy itseltäsi: Mitä pelejä haluaisit itse pelata? Millaisista peleistä pelaajani pitävät? Mitä haluan tehdä heidän kanssaan?

Suosituimpia mekanismeja pelillistämässä ovat:

- **Vuorot:** pelaajat tai ryhmät pelaavat vuorolla.
- **Pisteitä tekemiseen:** roolipeleissä pelaajat saavat pisteitä tai siirtoja, joita voi käyttää jokaisella vuorolla.
- **Onni tai sattuma:** tämä tarjoaa satunnaisen elementin, joka tuo tuotteeseen epävarmuutta tai luo odottamattomia tilanteita tai päätöksiä (esimerkiksi noppaa heittämällä).
- **Metsästys:** ideana on napata muita pelaajia tai heidän tavaroitaan (esimerkiksi shakissa tai Cluedossa).
- **Personointi:** pelaajat valitsevat avatarin tai hahmon, jona he pelaavat. Tämä luo mahdollisuuden elää toisen elämää ja nauttia näiden hahmojen kyvyistä (esimerkiksi League of Legends -pelissä).
- **Piiloutuminen, mysteeri:** pelaaminen elementeillä, joita muut pelaajat eivät näe, mutta jotka vaikuttavat peli kulkuun (esimerkiksi Mafioso).
- **Kysely:** pelaajien täytyy jutella muiden pelaajien tai hahmojen kanssa saadakseen tietoa heiltä (esimerkiksi Arvaa kuka? tai Zelda).
- **Valloitus:** pelin ideana on vallata mahdollisimman paljon tilaa tai alueita voittaakseen (esimerkiksi Risk)
- **Muisti:** pelit, joissa pitää käyttää muistiaan elementtien löytämiseksi.
- **Osoita ja klikkaa:** mekanismeissa pelaajat ottavat esineen tai aktivoivat jotakin jatkaakseen pelaamista (esimerkiksi napin painaminen pakohuonepelissä).
- **Resurssien hallinta:** pelaajien tulee hallita resursseja tehokkaimmalla ja strategisimmalla tavalla, jotta saavat lisää resursseja tai päihittävät muut pelaajat (esimerkiksi Monopoli tai Age of Empires).
- **Kysy tai arvaa:** kysymyspelit tai -kortit, joita käytetään haastamaan pelaajia, joiden pitää selvittää oikea vastaus jatkaakseen pelaamista tai saadakseen palkinnon (esimerkiksi Trivial Pursuit tai Dixit).
- **Riko ja rakenna:** pelin tavoitteena on rakentaa tai luoda jotakin pelin elementeillä samalla kun yritetään estää muita pelaajia tekemästä samoin.

Näiden lisäksi on olemassa monia muitakin mekanismeja. Löytääksesi lisää mekanismeja tulee sinun pelata mahdollisimman paljon erilaisia pelejä ja siten

tunnistaa niitä mekanismeja, joita voit hyödyntää omassa pelissä. Mekanismeista on myös monenlaisia yhdistelmiä, mutta on tärkeää, että peli on helppo käyttäjälle

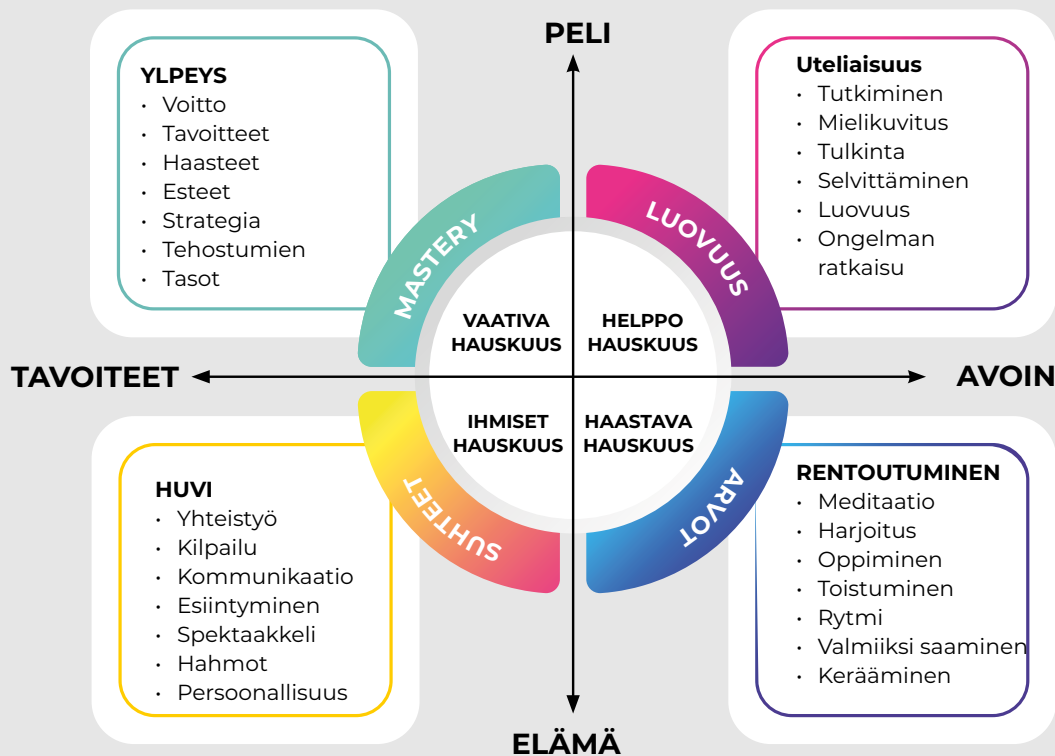
Mekanismeja tutkiessa voi tutustua myös Jon Radoffin tutkimukseen:

Jon Radoff:in 42 hauskaa asiaa

- | | |
|---|---|
| #1: Toistuvien asioiden huomaaminen | #21: Tarinan kuuntelu |
| #2: Keräily | #22: Tarinen kertominen |
| #3: Yllättävän aarteen löytäminen | #23: Tulevaisuuden ennustaminen |
| #4: Valmiiksi saamisen tunne | #24: Kilpailu |
| #5: Tunnustuksen saaminen saavutuksista | #25: Psykoanalysointi |
| #6: Järjestyksen luominen kaaokseen | #26: Mysteeri |
| #7: Virtuaalisten maailmojen mukauttaminen | #27: Taidon opettelu |
| #8: Tiedon kerääminen | #28: Oikeudenvaatiminenjarankaiseminen |
| #9 Ihmisryhmien muodostaminen | #29: Hoivaaminen |
| #10: Sisäpiiriviittausten huomaaminen | #30: Jännitys |
| #11: Huomion keskipisteenä oleminen | #31: Konfliktin voittaminen |
| #12: Kauneuden ja kulttuurin kokeminen | #32: Rentoutuminen |
| #13: Romanssi | #33: Oudot kokemukset |
| #14: Lahjojen vaihto | #34: Hassuttelu |
| #15: Sankarin rooli | #35: Nauru |
| #16: Pahiksen rooli | #36: Pelästyminen |
| #17: Vanhan ja viisaan rooli | #37: Perhesuhteiden vaivistaminen |
| #18: Kapinallisen rooli | #38: Terveystä huolehtiminen |
| #19: Johtajan rooli | #39: Menneisyyden yhteyden luominen nykyhetkeen |
| #20: Kuvitelma maagisessa paikassa elämisestä | #40: Maailman tutkiminen |
| | #41: Yhteiskunnan kehittäminen |
| | #42: Valaistuminen |

Dynamiikkaa ja mekanismeja kannattaa yhdistellä odotusten ja tuotoksen mukaan. Jos suunnittelee esimerkiksi jonkin aktiviteetin pelillistämistä, helppo mekanismi ja dynamiikka saattavat riittää. Jos taas suunnittelee tietokonepeliä, täytyy todennäköisesti yhdistellä useampia mekanismeja.

Mikäli tämän yhdistelyn teoreettinen ja akateeminen näkökulma kiinnostaa, voit tutustua myös seuraaviin viitekehyksiin:



Video: [Nicole Lazzaro's 4 Kinds of Fun](#)

Jos tuotoksesi on monimutkaisempi peli, kuten esimerkiksi videopeli tai lautapeli, on tärkeä tarkastella myös kahta muuta elementtiä: taktiikkaa ja strategiaa.

- **Taktiikka:** lyhyen aikavälin tavoitteita, joita pelaajat käyttävät parantaakseen asemaansa, pisteitään tai saadakse etulöyntiaseman muihin pelaajiin verrattuna (esim. keskimmäisen ruudun valitseminen ristinollassa).
- **Strategia:** pitkän aikavälin suunnitelma, jossa yhdistetään taktiikka ja siirrot (esimerkiksi Catan-pelissä tulee miettiä, mihin pelinappulat sijoitetaan, mitä raaka-aineita kerätään ja miten haluaa yrittää kerätä pisteitä).

Jossain peleissä keskitytään ainoastaan taktiikkaan, kun taas monimutkaisemmissa peleissä tarvitaan myös strategiaa. Omassa tuotoksessasi voit yhdistää molempia

KÄYTÄNNÖN VINKKEJÄ

Pelistä ei kannata tehdä liian monimutkaista. Yksinkertaistaminen on tärkeää, eikä ihan jokaista näkökulmaa ole mahdollista sisällyttää peliin.

Jos pelillistämisestä tulee "liian vakavaa", pelaajat saattavat nopeasti kokea olonsa häkeltyneeksi. Huumori ja satiiri voivat olla hyviä keinoja pelillistämisessä, sillä ne herättävät kriittistä keskustelua, mutta eivät tee pelistä liian "saarnaavaa". Myös pelaajien asettaminen johonkin rooliin voi olla hyvä tapa etäännyttää peli tosielämästä.

Elementtien luominen - Mitä elementtejä tarvitaan mekanismeja varten?



“Yleisesti ottaen, kuvaavat ja tiivistävät kuvat ja symbolit osana pelin elementtejä auttavat sisäistämään pelin nopeammin.”

Mieti, mitkä elementit mahdollistavat mekanismit ja pelaajien vuorovaikutuksen dynamiikan saavuttamiseksi. Käytetyt elementit ja niiden yhdistäminen riippuu valitusta pelin formaatista. Tässä tulee pohtia seuraavia seikkoja:

- Onko pelissä lauta, tie tai kartta? (joko fyysinen tai digitaalinen)
- Millaisia ovat pelin merkit, nopat ja muut elementit?
- Onko pelissä käytössä pelinappulat, hahmot, ryhmät tai jotain muuta? Miltä nämä näyttävät?
- Miten pelaajat seuraavat pelin kulkua?
- Tarvitaanko pelissä ylimääräisiä fyysisiä esineitä, kuten kortteja, merkkejä tai laatikoita?
- Miten pelaajat saavat pisteitä? Tehdäänkö se sovelluksella, paperilla, merkeillä vai jollain muulla?

Joitain esimerkkejä pelin elementeistä ovat:

- **Siirtyminen:** elementit, jotka mahdollistavat pelaajien liikkumisen laudalla tai alustalla, jonka olette luoneet (esim. pelimerkit, nopat yms).
- **Miljöö:** elementit, jotka simuloivat maailmaa, ympäristöä tai tietä, jossa pelaajat pelaavat (esim. pelilaudat, kartat ja ruudut). Suunnitteluvaiheessa tulee myös ottaa huomioon pelaajien sijainti huoneessa: esim. lautapelissä jotkut pelaajat näkevät pelin ylösalaisin, jos he istuvat toisella puolella pöytää.
- **Palkinnot:** elementit, jotka pelaajat saavat tehtävistä, tuurilla, saavutuksista tai muiden pelaajien päihittämisestä (esim. kolikot, fyysiset palkinnot, jokin kyky pelaajalle tai varusteita hahmolle).
- **Keräily:** nämä elementit voivat olla palkintoja, mutta ne ovat myös sellaisia, joita pelaajien tulee kerätä ja yhdistellä saadakseen edun tai varmistaakseen voiton. Pelaajat voivat löytää niitä, kerätä niitä tai vaihdella niitä muiden kanssa mekanismien mukaan. Nämä voivat olla hahmojen varusteita, tunnuksia tai muita esineitä.

- **Kehityksen seuranta:** elementit, jotka näyttävät pelaajille asemansa kehityksen (esim. palkit, pistetaulukot, hahmojen kyvyt tai mahdollisuudet päästä seuraavalle tasolle).
- **Tieto:** elementit, jotka tarjoavat pelaajille tietoa opittavasta aiheesta tai hahmoista tai kertovat pelaajille jotakin, jota heidän tulee tietää jatkaakseen (esim. kortit, joissa on hahmojen kuvauksia tai vihjeitä, äänitiedostoja, videoita tms.). Yrittäkää löytää tasapaino jaetun tiedon ja hauskuuden välillä, jotta pelaajat eivät eksy. Jos käytätte kortteja, niitä ei kannata täyttää liian täyteen tietoa ja niissä kannattaa käyttää erilaisia merkkejä, koska pelaajat usein katsovat niitä nopeasti tai jopa jättävät ne kokonaan huomioimatta. Pelin keskeinen sisältö tulisi käydä ilmi pelin mekaniikassa eikä tekstissä.
- **Monimediallisuus:** voitte luoda kokemuksesta analogisen tai digitaalisen tai voitte yhdistää nämä ottamalla mukaan monimediaalisia elementtejä kasvokkain tapahtuvaan tekemiseen, esimerkiksi näyttämällä videoita, hyödyntämällä QR-koodeja ja sallimalla puhelinten käytön tai käyttämällä äänitallenteita.
- **Pelaajien lukumäärä:** jokainen pelaaja on myös tekemisen elementti. Halutaanko, että pelaajat pelaavat yksittäin, pienissä ryhmissä vai koko ryhmä yhdessä. Jos haluatte pelaajien tekevän yhteistyötä, voitte käyttää elementtejä, jotka edistävät pelaajien välistä vuorovaikutusta (esim. väittelykortit, tilat huoneessa keskustelua varten tai chatit verkossa). Jos peliä pelataan ryhmissä, jokaisella ryhmän pelaajalla pitäisi olla mahdollisuus pelata ja oppia.
- **Avatarit:** nämä elementit tarjoavat pelaajille kykyjä tai taitoja, jotka vaikuttavat heidän käyttäytymiseensä tai siihen, mitä he pystyvät tekemään (esim. velho, etsijä, sotilas, pormestari, kansalaiset yms.). Roolipeleissä voi pohtia seuraavia seikkoja: Miten pelin tilanne voidaan luoda sellaiseksi, että pelaajat kohtaavat tosielämän haasteita? Miten todellista ja epätodellista voi tasapainotella pelin suunnittelussa ja miten näitä tilanteita tuodaan esille siten, että pelaajat eläytyvät rooliinsa?
- **Ajoitus:** Mieti tuotoksen ajankäyttöä. Tämä ei tarkoita pelkästään pelin kestoa, vaan myös sitä, miten aika voi olla yksi pelin elementeistä (esim. ajastimen käyttö tehtävissä luo jännitystä ja kiireen tuntua). Käytössä voi olla sekuntikelloja, rajattu määrä tekoja tai siirtoja tai muuta. Tässä tulee ottaa huomioon pelaajien ikä, sillä nuoremmat pelaajat vaativat nopeampia ja reaktiivisempia tuotteita, kun taas aikuiset jaksavat pelata tuntitolkulla, jos vaan motivaatiota pidetään yllä. Tuotos ei saisi olla liian pitkä, jotta pelaajat eivät tylsisty ja sitä voi käyttää esim. oppitunneilla.

Näiden esimerkkien lisäksi mieti myös, millaiset elementit sopivat juuri niille pelaajille, joita haluat osallistaa. Pelin pitäisi olla houkutteleva, mutta myös saavutettava kaikille. Ota siis huomioon saavutettavuuteen liittyvät kysymykset (esim. esteettömät pelihuoneet, pelimerkit- ja laudat pistekirjoituksella, värien yhdistely). Voit myös kääntää asetelman päin vastoin ja poistaa pelaajilta aisteja tai kykyjä osana oppimisprosessia, esimerkiksi kieltämällä puhumisen pelin aikana.



KÄYTÄNNÖN VINKIT

Kun esittelet pelin teemaa, hyödynnä jo olemassa olevia materiaaleja, joita esimerkiksi järjestöt, koulut ja ammattilaiset ovat tehneet. Materiaalit voivat olla esimerkiksi kuvia, tutkimuksia, piirrustuksia ja videoita. Muista tekijänoikeudet!

C) PROTOTYYPPI

Tässä vaiheessa tuotos saa lopullisen muotonsa. Prototyypin voi joko aloittaa tyhjästä tai vaihtoehtoisesti yhdistämällä pelillistämisen elementtejä jo olemassa oleviin tehtäviin tai materiaaleihin. Lisäksi voit käyttää jotakin peliä pohjana, jota kehität eteenpäin.

Prototyypivaiheeseen tulee käyttää aikaa, mutta tässä vaiheessa ei kuitenkaan kannata suunnitella tuotosta täysin valmiiksi, vaan kokeilla alustavia versioita. Luonnostelee ensin ja sitten voit syventyä yksityiskohtiin. Näin asioita voi muuttaa helposti ja nopeasti, muuten prosessista tulee liian raskas.

Prototyypin ei ole tarkoituskaan olla aluksi hyvä, koska sitä muutetaan ja kehitetään jatkuvasti. Ensimmäisen ulkomuodon tulisi vain toimia apuna tuotteen testaamisessa. Ei kannata käyttää turhaan aikaa ulkonäön suunnitteluun ennen kuin on varma, että peli toimii kunnolla.

Prototyypin tulisi sisältää kaikki elementit ja mekanismit sekä saavuttaa alussa määritellyt dynamiikka ja tavoitteet. Tämän mahdollistaa hyvä tarina, selkeät säännöt, houkutteleva ulkomuoto sekä hienosäätö. Tarkastellaan näitä yksi kerrallaan:

Narratiivin luominen - Mikä on tuotoksen tarina?



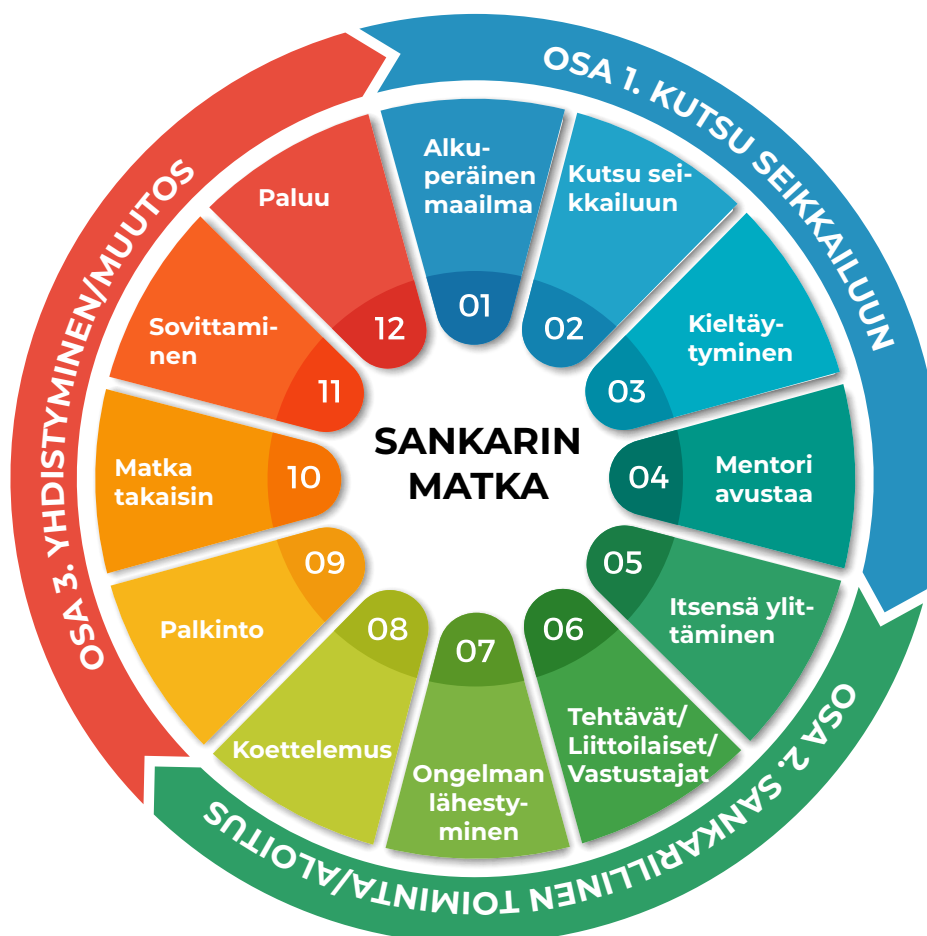
“Hyödynnä tarinaa. Tarinaan uppoutuminen pelissä tekee pelaamisesta innostavaa.”

Hyvällä tuotoksella on aina hyvä tarina, oli se sitten peli tai työpaja, johon sisältyy tarinankerrontaa. Pohdi seuraavia kysymyksiä:

A. Aihe: Mistä tuotos kertoo? Aiheena voi olla esimerkiksi ilmastonmuutoksen torjunta, päästöjen vähentäminen tai vastuullinen kuluttaminen. Valitun aiheen tulee sopia kohderyhmälle, eli vaikeustason pitää olla sopiva ja sen tulee liittyä kohderyhmän mielenkiinnon kohteisiin. Aiheen ei kannata olla liian laaja eikä liian pinnallinen. Aiheen kannattaa myös olla mahdollisimman tarkka. Tuotoksen pitäisi saada pelaajat innostumaan aiheesta. Yritä liittää tuotos kohderyhmän omaan maailmaan ja heidän

omiin kokemuksiinsa.

- B. Miljöö:** Mihin peli sijoittuu? Se voi sijoittua todellisuuteen tai keksittyyn maailmaan. Jos luot keksityn ympäristön, hae inspiraatiota siitä, mikä pelaajia kiinnostaa tai mistä he pitävät. Mieti tässä kohtaa, missä ympäristössä pelaajat fyysisesti pelaavat peliä, sillä tämä voi vaikuttaa tuotokseen. Lisäksi voit hyödyntää tätä ympäristöä, oli se sitten ulkona, sisällä tai verkossa. Jos pelissä on kyse luonnon arvostamisesta ja sitä pelataan ulkona, elementteinä pelissä voi käyttää luonnon kasveja tai eläimiä. Luo maailmoja, jotka mahdollistavat analogioita tai metaforia todelliseen maailmaan ja niihin aiheisiin, joita haluatte käsitellä. Näin pelaajat ymmärtävät oppimaansa paremmin.
- C. Tarina:** Mitä pelissä tapahtuu? Kuten kirjoissa, elokuvissa tai tv-ohjelmissa, tarinalla on aina alku, jokin haaste sekä ratkaisu ongelmaan. Hyödynnä narratiivia ja tarinaa pääsynä syvemmälle pelikokemukseen ja osallistamaan pelaajia. Tuotoksen tulee herättää uteliaisuutta. Tarina voi olla pelkästään lyhyt esittely työpajaan tai se voi olla monitahoinen tarina, joka tuo yhteen koko tuotoksen (esim. roolipeli sankarista, jonka pitää pelastaa maailma). Luo tuotokselle rakenne ja varmista, että pelaajat käyvät osat läpi kunnolla, joko niin, että ne ovat tuotoksessa valmiina tai niin, että pelaajat rakentavat ne tekemisen kautta. Herätä pelaajien huomio. Tämä varmistaa heidän motivaationsa ja mahdollistaa lopulta oppimisen. Jos haluat luoda monitahoisin tarinan, ota huomioon tässä listatut perinteiset mallit ja lähestymistavat, jotka löytyvät useimmista aiheita käsittelevistä teoksista:



D. Hahmot: Jos päätät luoda tarinan tai asetelman, jossa on hahmoja, varmista, että pelaajat voivat eläytyä niihin ja ovat kiinnostuneita asettumaan heidän asemaansa. Hahmojen pitäisi liittyä aiheeseen, josta pelaajat ovat kiinnostuneita. Tämä lisää heidän motivaatiotaan ja tuo peliin lisää vuorovaikutusta ja mielenkiintoa. Joissakin peleissä pelaajat voivat valita, millä hahmoilla haluavat pelata ja tämä tuo aina erilaisen pelikokemuksen. Mieti, millaiset hahmot toimivat tarinassa. Muista myös reflektoida, ettet vahingossa tule vahvistaneeksi erilaisia stereotyyppioita hahmoja luodessasi. Voit myös päättää, että pelaajat pelaavat omina itsenään ja pelaavat omien ominaisuuksien mukaisesti, vaikka tämä voikin aiheuttaa epätasa-arvoisia tilanteita.

Kun pohdit, miten valmis tai yksinkertainen tarina on ja miltä se näyttää, mieti pelaajien mielenkiinnon kohteita: Mistä he pitävät? Millaisia elokuvia he katsovat tai millaisia kirjoja he lukevat? Millaisia hahmoja he haluaisivat olla tai kenen kenkiin he haluaisivat astua? Peliin ei tarvitse luoda liian monimutkaista tarinaa, koska pelaajat yleensä luonnostaan luovat viitekehyksiä tarinan ympärille.

KÄYTÄNNÖN VINKKEJÄ

Kun muokkaat todellisia asioita pelilogiikaksi edistääksesi oppimista näistä aiheista, yritä tietoisesti luoda aukkoja. Pohdi, kuinka tieteellisiä tai empiirisiä faktoja voidaan sisällyttää peliin niin, että ne johtavat pelaajien kriittiseen keskusteluun. Jos haluat käyttää pelissä lukuja tai tarkkoja faktoja, muista, että ne voivat vanhentua lyhyessä ajassa.

Kun luot tarinaa, voit antaa pelaajille mahdollisuuden toimia "pahiksena" Vapaus tehdä myös moraalisesti arvelluttavia asioita voi olla hauskaa epätodellisessa maailmassa. Huonoista valinnoista tulee kuitenkin seurata rangaistus. Pelimekaniikan tulisi osoittaa, että jossain vaiheessa teoilla on seurauksia.

Sääntöjen ja ohjeiden kirjoittaminen - Mitä pelaajien tulee tehdä?



“Pelin idean pitäisi olla helposti ymmärrettävissä, ilman pitkiä ja monimutkaisia ohjeita”

Kun tuotos on valmis, se pitää esitellä muille ja kertoa, miten se toimii ja miten sitä voi käyttää. Peli tarvitsee siis säännöt, jotta pelaajia voidaan ohjata sekä mahdollistaa pelaajien välinen vuorovaikutus.

A. Säännöt: ohjeet, joita pelaajien tulee noudattaa. On tärkeää miettiä, mitä rajoja he eivät saa ylittää, miten heidän tulisi käyttäytyä ja mitä tavoitteita pelissä tulisi saavuttaa. Sääntöjen pitää olla lyhyet, yhdenmukaiset ja selkeät. Tee säännöt, jotka ovat pelaajille helposti ymmärrettävät. Pelin vaikeuden tulisi tulla pelaajien toimista eikä säännöistä, eli sääntöjä pitäisi olla vain muutama. Lisäksi on tärkeää varmistaa, että säännöt ovat järkeviä ja ne toimivat yhdessä.

B. Ohjeet: kun säännöt on laadittu, ne pitää selittää pelaajille. Tähän voi riittää se, että fasilitaattori käy suullisesti ohjeet läpi. Monimutkaisemmissa tuotoksissa tai sellaisissa, joita pelaajat voivat pelata ilman fasilitaattoria (esim. lautapelit), on parempi luoda kirjalliset ohjeet pelaajien tueksi. Niiden tulisi kattaa kaikki yleisimmät kysymykset, joita voi tulla esiin pelin aikana. Ohjeen tulisi kuitenkin olla tarpeeksi yksinkertainen, jotta pelaajat ymmärtävät nopeasti, mitä pelissä tulee tehdä. Jos tuotos on peli tai toiminta, johon tarvitaan fasilitaattori, lisää ohjeet myös tälle henkilölle.

Sääntöjen ja ohjeiden tulee aina olla konkreettisia ja lyhyitä, minkä lisäksi niiden tulee määritellä pelin mekanismit. Ohjeet pitää käydä huolella läpi, jotta keksit helpoimman tavan esitellä ne. Jos ohjeet ovat liian monimutkaiset, ne haittaavat pelikokemusta. Mitä yksinkertaisemmat ohjeet ovat, sitä paremmin pelin ydin tulee esille. Siten peli on saavutettavampi, se vaatii vähemmän selityksiä ja pelaajat eivät hämmenny.

Sääntöjen ja ohjeiden kirjoittaminen voi olla hankalaa. Pitää muistaa, että kaikkea ei voi sisällyttää niihin ja niitä täytyy tarkentaa tiettyihin kohtiin. Mieti, mitä haluat kertoa ja mikä on oleellista:

- Keitä pelaajat ovat? Osaavatko he lukea ohjeet? Esimerkiksi pienet lapset eivät osaa.
- Pelaavatko he yksin tai joukkueissa?
- Onko pelissä aikarajaa tai rajallinen määrä yrityksiä?
- Saavatko pelaajat pisteitä tai merkkejä? Miten? Onko pelissä ylimääräisiä pisteitä tai palkintoja?
- Mitä pelaajat voivat tehdä pisteillä ja miten he etenevät pelissä?
- Onko pelissä erilaisia tasoja? Miten seuraaville tasoille pääsee?
- Mihin pelissä pitäisi keskittyä ja mikä ei ole oleellista?
- Mitä pitää tehdä voittaakseen?

KÄYTÄNNÖN VINKKEJÄ

Vähemmän on usein enemmän: Kuinka voin saavuttaa haluamani tekemällä mahdollisimman vähän? Mitä yksinkertaisemmat ohjeet, sitä parempi. Peli on silloin hyvä, jos pelaajat eivät pelatessaan jää pohtimaan sääntöjä.

Ulkomuoto - Miten pelistä saa houkuttelevan?

Experts
quotes



“Prosessin alussa ei kannata keskittyä liikaa visuaaliseen suunnitteluun, sillä pääasia on, että peli on helposti ymmärrettävissä ja pelattavissa.”

Peli tarvitsee ulkomuodon, jos siinä on fyysisiä tai visuaalisia elementtejä. Mieti kuvitusta, graafista lähestymistapaa (esim. epävirallinen, virallinen, hassu tms) ja graafisia elementtejä. Vaikka pelin tarina olisi täydellinen, ihmiset yleensä ymmärtävät paremmin visuaalisia elementtejä ja ne tekevät kaikkein suurimman vaikutuksen. Houkutteleva ulkomuoto lisää pelaajien osallistumisintoa. Tässä kohtaa voit pyytää apua sellaisilta henkilöiltä, joilla on hyvät taidot graafisessa suunnittelussa, ohjelmoinnissa tai kuvituksessa.

Kuten tarinankin kanssa, ulkomuodossa tulee miettiä niitä asioita, joista kohderyhmä

on kiinnostunut. Inspiraationa voivat toimia supersankarit, hirviöt, arkeologia, historian hahmot, rikostutkinta, scifi, kauhu tai mikä tahansa muu. Liitä näitä aiheita graafiseen suunnitteluun ja tarinaan. Jos tuotoksena on esimerkiksi strategiapeli, joka sijoittuu keskiaikaan, voit valita kirjasintyyppejä ja kuvituksia, jotka liittyvät tähän ajanjaksoon, ja joita voi löytyä esimerkiksi vanhoista kirjoista.

Näiden asioiden lisäksi tulee miettiä pelin saavutettavuutta. Peliä tulee soveltaa käyttäjien mukaan. Esimerkiksi, jos pelaajina on sellaisia, jotka eivät osaa lukea hyvin tai jotka ovat värisokeita, tulee miettiä muotojen ja värien yhdistelyä ja hyödyntää mieluummin muotoja kuin yksityiskohtaisia kuvituksia. Tekstien tulee olla näkyviä, lyhyitä ja selkeitä. Käsissä pidettävissä pelikorteissa kannattaa olla numeroita tai merkkejä myös kortin kulmissa. Näin pelaaja näkee helpommin, mitä kortteja hänellä on kädessään. Numeroiden 6 ja 9 kanssa kannattaa käyttää pisteitä tai muita merkintöjä, jotta tunnistaa kumpi on kyseessä.

Inspiraationa voit käyttää tämän oppaan loppu kerättyjä esimerkkejä eurooppalaisista peleistä.

KÄYTÄNNÖN VINKKEJÄ

Monille menestyneille peleille on ominaista minimalistinen pelisuunnittelu. Ajatuksena ei ole luoda liian koristeellista tuotosta, vaan mahdollisimman houkutteleva peli.

Pelaajaryhmälle voi esitellä erilaisia esimerkkejä lopullisesta tuotoksesta.

Arviointi ja kokeilu - Mitä muuta tarvitaan valmista tuotosta varten?

Experts quotes



“Kun suunnittelet peliä pelaajien kanssa, heidän pitäisi saada kokeilla kaikkia ideoitaan; liian outoja ideoita ei ole!”

Tuotos on nyt melkein valmis. Jotta materiaalista tai tuotoksesta saa parhaan mahdollisen, sitä pitää pelata ja kokeilla yhä uudelleen. Testivaiheeseen kannattaa siis varata paljon aikaa. Mieti, pelaa, katso kun muut pelaavat ja tarkista, että peli toimii myös ilman sen kehittäjää.

Testaa tuotosta pilottiryhmillä ja pyydä siitä palautetta. Pilottiryhmä voi koostua esimerkiksi kohderyhmästä, pelillistämisen asiantuntijoista tai tuotoksen aiheeseen liittyvistä tahoista. Tee yhteistyötä niiden kanssa, jotka ovat olleet mukana prosessissa ja kutsu heidät pelaamaan. Tarkkaile heidän pelaamistaan ja mieti, onko peli vaikuttava. Mitä enemmän pelaajien suorituksia arvioidaan, sitä helpompi on löytää parannuksia peliin ja kehittyä itse pelillistäjänä.

Jos päätät avata testimahdollisuuden myös ulkopuolisille, tee selväksi, mitä testaat tai jos haluat, että testauksessa on vain tietty osa tuotosta. Ota huomioon testaajien kommentit, mutta muista myös, että kommenttien lisäksi on muitakin tapoja korjata ongelmia. Lisäksi kommentteissa voi olla myös sellaisia ehdotuksia, jotka on jo todettu toimimattomaksi. Pääkysymyksen tulisi olla: onko peli hauska vai mahdollisesti jopa turhauttava?



Tuotoksen kehittäjänä on yritettävä selittää idea muille ja sitten antaa pelaajien pelata. Tässä kohtaa peliä ei saa keskeyttää tai yrittää auttaa, vaan ainoastaan tarkkailla. Selityksiä kesken pelin

ei saa antaa, koska jos niitä tarvitaan, sitten peliä ei alun perin selitetty tarpeeksi hyvin. Mieti: Mikä ymmärrettiin väärin? Miksi? Mitä pitää muuttaa, jotta sen ymmärtää oikein? Tuleeko väärästä tulkinnasta uusia ideoita mieleen? Väärinymmärrykset voivat myös johtaa parannuksiin.

Tässä on joitain pääkohtia, joihin kannattaa keskittyä tuotteen korjaus- ja testausvaiheessa, ja joista kannattaa kysyä testaaajilta:



Testausvaiheen lisäksi on aina mielenkiintoista arvioida pelaajien kokemuksia ajan mittaan, jos siihen on mahdollisuus. Näin saat mahdollisuuden lisätä parannuksia tai kehittää peliä, jos suunnittelet materiaalin tai toiminnan seuraavia versioita.

KÄYTÄNNÖNVINKKEJÄ

Anna ihmisille kokemuksia pelin kehittämisestä; näin syntyy luovia ideoita.

D) KÄYTTÖ JA SEURANTA

Kun materiaali tai tuotos on kehitetty ja valmis, pitää miettiä, miten sen saa käyttöön.

Jos tuotos on vapaasti käytettävissä ja avoin kaikille, sen kohderyhmä on suurempi ja sillä on myös laajempi vaikutuspiiri. Näin voi olla esimerkiksi siinä tapauksessa, jos lautapeli on ladattavissa verkkosivuilta pdf-tiedostona tai muutoin tulostettavana versiona.

Lisäksi voit harkita, voiko yhteisönne hyötyä tekemällä tuotoksesta kaupallisen. Jos tuotosta haluaa viedä tähän suuntaan, tässä on vielä vinkkejä ja ajatuksia, joita kannattaa hyödyntää:

- Tee tuotoksesta mielenkiintoinen ja kysy itseltäsi, kuka peliä pelaa ja kuka sen ostaa (esim. aikuiset ostaa pelin, mutta lapset pelaavat sitä). Mieti, miten siitä saa houkuttelevan molemmille.
- Jos etsit pelille kaupallisen julkaisijan, ole kärsivällinen. Joskus prosessi on pitkä: kaupallisen julkaisijan etsiminen voi kestää, ja kun sellainen löytyy, he antavat palautetta pelistä. Sinulla pitäisi olla motivaatiota ja aikaa parannella tuotosta tai joskus ajatella se täysin uusiksi. Pelin julkaisuun voi mennä vuosi tai pari, jos jonossa on muitakin pelejä.
- Mieti, pitääkö materiaalit tuottaa sarjatuotantona. Mieti hintaa, rahoitusta, kustannustehokkuutta yms.
- Tutki pelilaitikoita: mitä ne yleensä sisältävät?
- Älä aliarvioi päivittämisen hintaa, jos peliin on tarkoitus tehdä myöhempiä painoksia (esimerkiksi jos tuotteessa on tilastoja tai tietoja, jotka vanhenevat nopeasti).
- Huomioi tekijänoikeudet, jos haluat myydä peliä!

JATKOA AJATELLEN...

Muista, että pelillistämisen prosessi on aina syklinen, joten siinä ei ole alkua ja loppua. Sen sijaan se on polku, jonka voit käydä läpi niin monta kertaa kuin on tarve. Ole aina avoin tutkimaan uusia ideoita muilta saadaksesi inspiraatiota.

Tämän oppaan viimeisestä osasta löydät esimerkkejä peleistä, joita on jo tehty eri Euroopan maissa kestävän kehityksen teemoista. Niistä voi saada vinkkejä omaan pelillistettyyn tuotokseen.

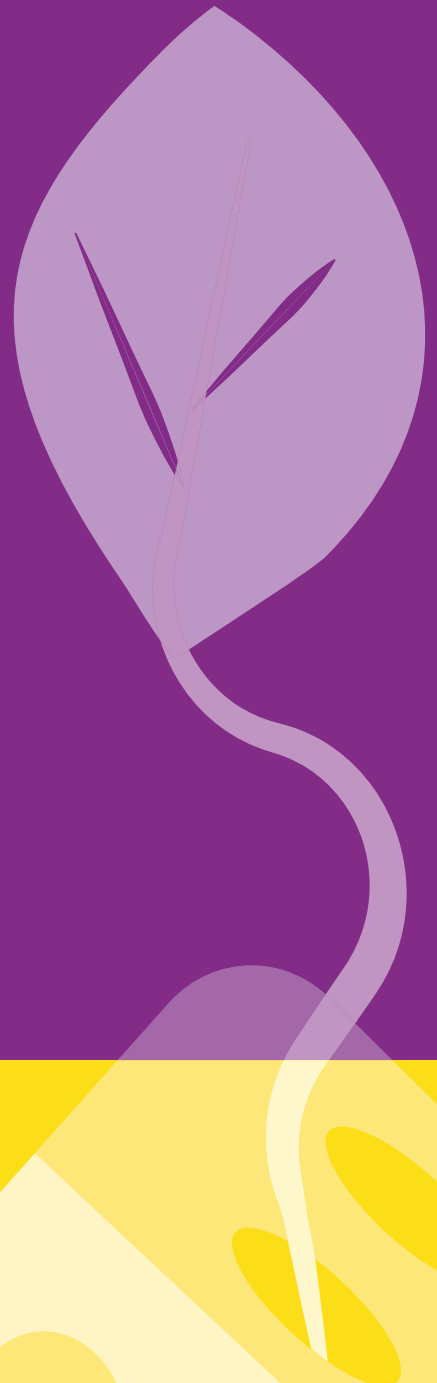
Muista: tärkeintä on pitää hauskaa!





OSA 3:

**Pelejä kestävästä
kehityksestä ja
lisämateriaalit**





3.1

Kestävän kehityksen pelien esittely

Tähän osioon on kerätty onnistuneita pelejä kestäväan kehitykseen liittyvään globaalikasvatukseen. Listalle on valittu ilmaisia tai edullisia pelejä, jotka ovat pääasiassa voittoa tavoittelemattomien organisaatioiden suunnittelemia.

Alla olevan taulukon avulla voit tunnistaa käytännöt paremmin niiden järjestämiseksi asetettujen kriteerien mukaan:

Kieli:	
ES / EN / DE / IT / FI	
Saatavilla kaikilla kielillä.	
Kesto:	
Lyhyt (5 - 15 min)	
Keskitaso (15 - 45 min)	
Pitkä (yli 45 min)	
Pelaajien lukumäärä:	
Yksi pelaaja	
Pieni ryhmä (2 - 5)	
Iso ryhmä (yli 5)	
Formaatti:	
Lautapeli	
Kortit	
Puhelin sovellus	
Verkossa oleva peli	
Fyysinen peli	
Hyödyntää useita formaatteja	
Teema:	
YK:n Kestävän kehityksen tavoitteet	
Kulutus	
Ilmastonmuutos	
Aktiivinen kansalaisuus	
Kestävä liikkuminen	
Kiertotalous	
Hinta:	
Ilmainen/ vapaassa käytössä	
Maksullinen	

	Kieli	Kesto	Pelaajien lkm.	Formaatti	Teema	Hinta
1. Kyoto						
2. Challenge accepted						
3. Du wandelst Klima						
4. The Synchronicity Game						
5. Ubongo SDG Match Version						
6. Rockhopper						
7. Role play about circular economy						
8. Escape Room						
9. InterconAction						
10. Sostenipoly						
11. ESCAPE4CHANGE!						
12. PACHAMAMA						
13. Photosynthesis						
14. CO2 – Second chance						
15. Mariposas						
16. Äly(tön)puhelinpeli						
17. My2050						
18. Tehtävä Maa -peli						
19. Suuri vesistömysteeri						
20. IlmastoSTOPeli						

Kyoto – money makes the world go down



Deep Print Games

Pelin suunnittelu: Johannes Krenner, Sabine Harrer

Kuvitus: Christian Opperer



KESTO	Keskitaso (15 - 45 min)
PELAAJIEN MÄÄRÄ	Iso ryhmä (yli 5 pelaajaa)
FORMAATTI	Lautapeli Kortit
TEEMA	Ilmastonmuutos Aktiivinen kansalaisuus
HINTA	Maksullinen

Pelin kuvaus

Roolipelissä pelaajat ovat Kiiton ilmastokokouksen neuvottelijoita. He keskustelvat erittäin huolestuttavista tutkimustuloksista, joiden mukaan ympäristö on romahtamisen partaalla. He varmasti tekevät kaikkensa pelastaakseen planeetan? No, kunhan ensin varmistavat, että heidän oman maansa rikkaus säilyy...

Kun kaikki tutkimukset on tarkistettu, parhaiten vaurautensa säilyttänyt maa voittaa. Pelaajien tulee kuitenkin varoa, ettei planeettaan kohdistuva paine muodostu liian suureksi. Silloin kokous epäonnistuu välittömästi ja ahnein maa häviää.


Deep Print Games (deep-print-games.com)

Challenge accepted



Heidi Huber, Melanie Salzl
Forum Umweltbildung



KESTO	 Pitkä (yli 45 min)
PELAAJIEN MÄÄRÄ	 Iso ryhmä (yli 5 pelaajaa)
FORMAATTI	 Lautapeli  Kortit
TEEMA	 Aktiivinen kansalaisuus
HINTA	 Maksullinen

PELIN KUVAUS

Korttipeli, jossa pelaajat saavat henkilökohtaisia haasteita ja kehittävät luovia ideoita arjen ongelmiin ja kysymyksiin. Yhdessä pelaajat keksivät nerokkaita, hassuja, hulluja, mutta myös realistisia ja käytännönläheisiä ratkaisuja kaikkiin seitsemääntoista kestävä kehityksen tavoitteeseen. Pelaajat voivat pelastaa kansallispuistoja, ratkaista epäreiluja tilanteita, solmia kansainvälisiä kumppanuuksia tai auttaa parasta ystäväänsä.

Anna joukkueovereidesi yllättää sinut – olipa kyseessä flash mob tai pyörätie, kaikki on mahdollista!

CHALLENGE accepted – Forum Umweltbildung

Du wandelst Klima (You change climate)

Pelin suunnittelivat Kreuzschwestern Linz -koulun oppilaat
 Nettisivut: Willkommen (kslinz.at)



KESTO	Pitkä (yli 45 min)
PELAAJIEN MÄÄRÄ	Iso ryhmä (yli 5 pelaajaa)
FORMAATTI	Hyödyntää useita formaatteja
TEEMA	Ilmastonmuutos
HINTA	Ilmainen/vapaa käyttö

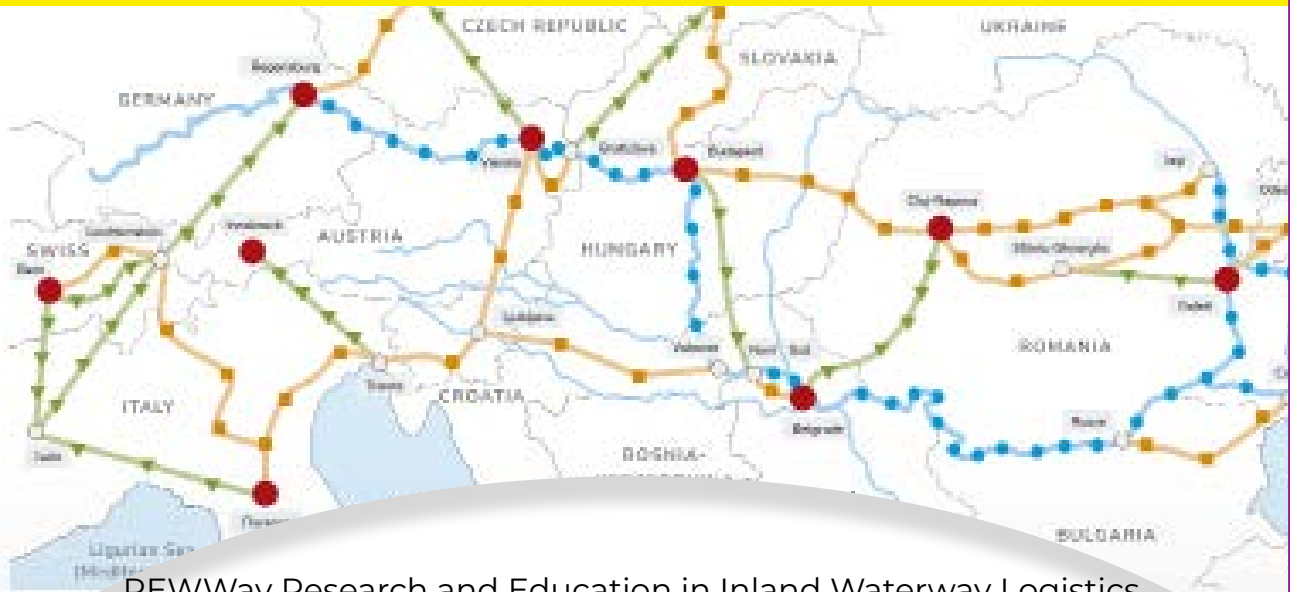
PELIN KUVAUS

Arvaamalla, arvioimalla, vastaamalla kysymyksiin ja monien muiden hauskojen ja jännittävien toimien avulla pelaajat pääsevät ilmastonmuutoksen jäljille. Peli lisää tietämystä ilmastonmuutoksesta hausalla tavalla.

Peliä voi pelata kolmen, neljän tai jopa kymmenen pelaajan voimin. Peli on kehitetty niin, että sitä voidaan pelata myös ilman painettuja materiaaleja QR-koodien avulla.

DU WANDELST KLIMA (<http://www.kslinz.at/klimawandel/>)

The Synchronicity Game



REWWay Research and Education in Inland Waterway Logistics, yhteistyössä Logistikum Steyr ja viadonau.

[Startpage - REWWay](#)



KESTO	 Keskitaso (5 - 45 min)	 Pitkä (yli 45 min)
PELAAJIEN MÄÄRÄ	 Iso ryhmä (yli 5 pelaajaa)	
FORMAATTI	 Lautapeli	 Kortit
TEEMA	 Kulutus	 Kestävä liikkuminen
HINTA	 Ilmainen/vapaa käyttö	

PELIN KUVAUS

Logistiikan merkitys taloudessa kasvaa. Tämä peli keskittyy modaalisuuteen ja siihen liittyviin muutoksiin ja mahdollisuuksiin.

Peli sijoittuu Tonavan varrelle sijoittuviin maihin, sillä joki on tärkeä osa alueen tavaroiden kuljetusverkostoa. Logistiikkatoimittajina toimivien pelaajien on täytettävä asiakkaidensa kuljetustilaukset maanteitä, rautateitä tai sisävesiä pitkin. Kuka aiheuttaa vähiten hiilidioksidipäästöjä ja kuka eniten? Kuka toimii kustannustehokkaimmin? Ja mitä on modaalisuus? Pelaamalla peliä löydät vastaukset näihin kysymyksiin.

Brettspiel - Synchronodalität - REWWay

Ubongo SDG Match Version



Alkuperäinen peli Ubongo, tekijä
Kosmos Verlag; SDG Match -version tekijä Südwind



KESTO	 Lyhyt (5 - 15 min)
PELAAJIEN MÄÄRÄ	 Iso ryhmä (yli 5 pelaajaa)
FORMAATTI	 Lautapeli  Kortit
TEEMA	 YK: kestävän kehityksen tavoitteet
HINTA	 Ilmainen/vapaa käyttö

PELIN KUVAUS

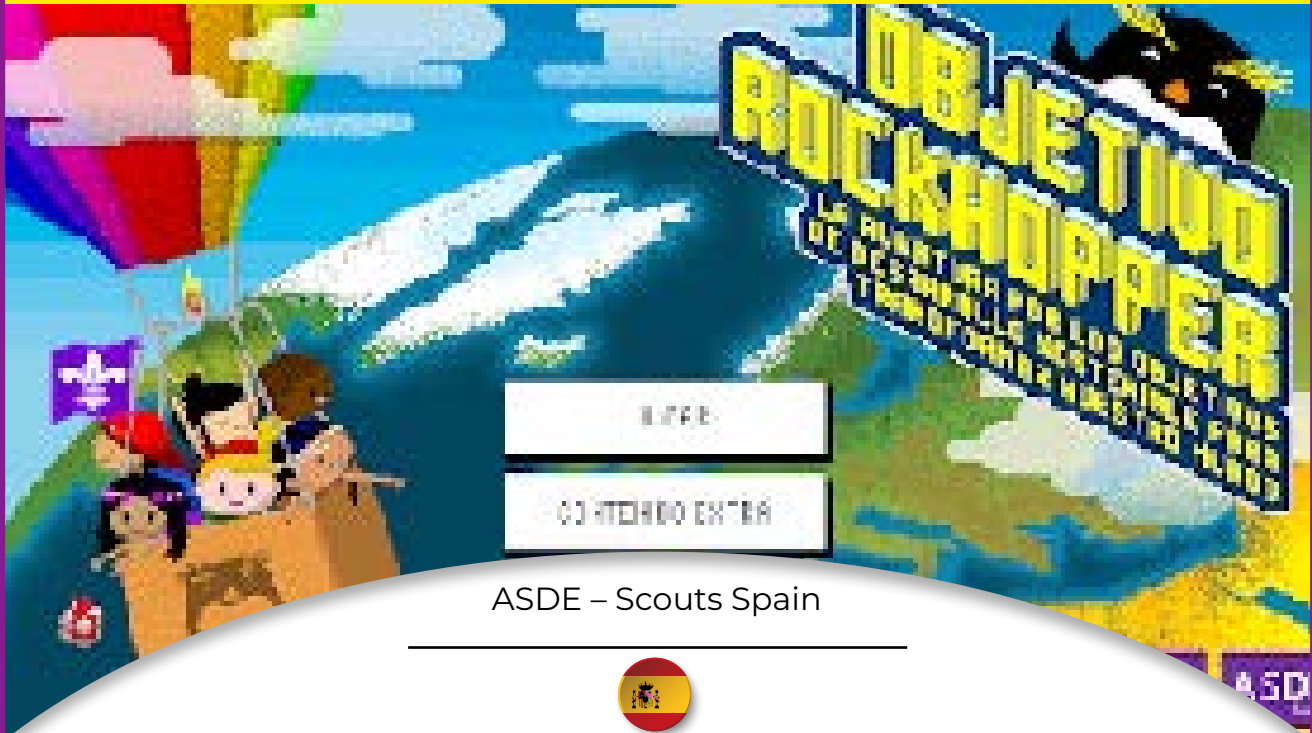
Monilla ihmisillä on unelma paremmasta maailmasta, jossa kaikki ihmiset kaikissa maissa voisivat elää hyvää elämää, ja jossa luonnosta pidettäisiin hyvää huolta. Mutta kuinka voimme toteuttaa tämän unelman?

YK:n 193 jäsenvaltiota ovat pohtineet samaa ja solmineet kumppanuuden rauhan ja kaikkien ihmisten hyvinvoinnin sekä ympäristön suojelemiseksi maapallolla. Ne ovat sopineet 17 globaalista kestävän kehityksen tavoitteesta, jotka pitäisi saavuttaa vuoteen 2030 mennessä.

Tuodakseen tavoitteet lähemmäksi nuoria Südwind kehitti Ubongo-pelin erikoisversion. Pelissä laudan muodot on täytettävä valikoimalla rakennuspalikoita tietyn ajan kuluessa. Mielikuvitusta ja taitoja tarvitaan! Jos onnistut täyttämään muodot tiimalasin aikana ilman aukkoja, saat tietokilpailukysymyksen jostain maailmanlaajuisesta kestävyystavoitteesta. Jos vastaat tähän oikein, keräät pisteitä ja voit nousta Global Hero -tasolle.

Ubongo-SDGs | Südwind (suedwind.at)

Objective: Rockhopper



ASDE – Scouts Spain



KESTO	Pitkä (yli 45 min)
PELAAJIEN MÄÄRÄ	Yksi pelaaja
FORMAATTI	Sovellus Verkossa
TEEMA	Ilmastonmuutos YK:n kestävän kehityksen tavoitteet
HINTA	Ilmainen/vapaa käyttö

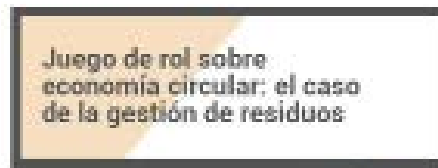
PELIN KUVAUS

Maailma on menettänyt tasapainonsa: Etelämantereen suurin tulevaisuuden uhka on ilmastonmuutos. Etelämantereen sulava jää on jättänyt uhanalaisten Rockhopper-pingviinien yhdyskunnan eristetyksi valtavalle jäävuorelle. Pelastaakseen pingviinit pelaajien on saavutettava 17 kestävän kehityksen tavoitetta vuoteen 2030 mennessä. Tavoitteet vievät heidät pelin viimeiselle osuudelle: Etelämantereelle, jolla on elintärkeä rooli esimerkiksi veden kierrossa ja hiilidioksidin imeytymisessä maailman valtameriin.

Etelämantereen ympäristönmuutokset vaikuttavat siis koko planeettaan. Interaktiivisessa mobiilipelissä mantereelta mantereelle liikkuvien pelaajien on suoritettava erilaisia haasteita täyttääkseen kaikki kestävän kehityksen tavoitteet ja pelastaakseen maailman!

https://issuu.com/uclgcglu/docs/esp-juego_de_rols_agrup

Roolipeli kiertotaloudesta



1. Instrucciones para el juego de rol

1. Leer el documento de un tema propuesto para la asignatura (15-20 minutos).
2. Elegir el juego presentando brevemente el personaje y su historia.
3. Responder el mejor acuerdo posible para cada caso.
4. Guardar el juego, discutir puntos de conflicto, explicar que se resuelve la información por parte de los personajes de los protagonistas.
5. Al final de un juego, comentar con ellos por escrito el momento más interesante y comentarlo por todos los grupos.

2. El juego

La propuesta es un juego de rol que se juega en un aula. El juego se desarrolla en una situación de conflicto que se resuelve a través de la negociación. El juego se juega en un aula con un profesor que actúa como mediador y los alumnos que actúan como protagonistas.

3. Objetivos

El juego se juega en un aula con un profesor que actúa como mediador y los alumnos que actúan como protagonistas.

4. Recursos

El juego se juega en un aula con un profesor que actúa como mediador y los alumnos que actúan como protagonistas.

UCLGLearning



KESTO	Keskitaso (15 - 45 min)	Pitkä (yli 45 min)
PELAAJIEN MÄÄRÄ	Iso ryhmä (yli 5 pelaajaa)	
FORMAATTI	Fyysinen	Hyödyntää useita eri formaatteja
TEEMA	Kiertotalous	YK:n kestävän kehityksen tavoitteet
HINTA	Ilmainen/Vapaa käyttö	

PELIN KUVAUS

Pelin tavoitteena on oppia mitä kiertotalous tarkoittaa, miten jätehuoltoa koskevia päätöksiä tehdään ja mitkä ovat eri toimijoiden roolit. Peli lisää taitoa väitellä ja kykyä etsiä yhteisiä ratkaisuja. Peli edistää kestävän kehityksen tavoitteiden, erityisesti tavoitteen 12 (Varmistaa kulutus- ja tuotantotapojen kestävyys) paikallista toteuttamista. Se sisältää yksityiskohtaiset ohjeet ohjaajille ryhmätilanteen toteuttamiseksi sekä pulman, joka pelaajien on ratkaistava yhdessä. Pelaajat omaksuvat yhden valmiista rooleista ja tutkivat kysymystä annettujen tietojen pohjalta.

Peli perustuu keskusteluun, sopimusten tekemiseen, aktiiviseen kuunteluun ja konfliktien hallintaan ja ratkaisemiseen. Samalla opitaan ympäristöstä, sen suhteesta talousmalleihin sekä luonnon ja ihmisen toiminnan yhteydestä.

https://issuu.com/uclgcglu/docs/esp-juego_de_rol_agrup

Pakohuonepeli



InteRed



KESTO	Pitkä (yli 45 min)
PELAAJIEN MÄÄRÄ	Pieni ryhmä (2-5) Iso ryhmä (yli 5 pelaajaa)
FORMAATTI	Fyysinen Verkossa Hyöndyntää useita eri formaatteja
TEEMA	Ilmastonmuutos
HINTA	Ilmainen/vapaa käyttö

PELIN KUVAUS



Tämä interaktiivinen ja kasvokkain pelattava peli vaatii pelin ohjaajan. Ohjaaja ottaa pelinjohtajan roolin ja valmistelee sekä ohjaa toimintaa annettujen ohjeiden mukaisesti. Hän on myös ainoa henkilö, joka voi lukea pelinjohtajan kirjan.

Pelaajien on suoritettava korteissa ehdotettuja haasteita vihjeiden ja tiedon saamiseksi. Jokainen haaste liittyy kestävän kehityksen tavoitteisiin ja tehtäviin, jotka on suoritettava niiden onnistumiseksi. Pikkuhiljaa ja yhdessä toimien joukkueisiin jaetut pelaajat keräävät tarvittavat tiedot ja arvaavat koodin, joka tarvitaan pelin lopussa maapallon pelastamiseksi.

Pelissä suositellaan myös loppuselvitys- ja pohdiskeluvaihetta, jossa oppijat arvioivat, mitä he ovat oppineet pelin varrella ja miettivät, miten heidän käsityksensä ovat muuttuneet toiminnan aikana.

[Lisätietoa pelistä](#) / [Linkki peliin](#) / [Linkki ohjeisiin](#)

InterconAction

Health			Action  Card	Health		
	Public Hoop 4 points	Private Hoop 2 points			Public Hoop 4 points	Private Hoop 2 points
	-1	+2			-1	+2
						
	-2	+1			-2	+1
						

InterconAction -pelin kehittivät Angela Gabriela Lasarte, Gabriele Codazzi, Laora Soulet, Nicolas Delrieu and Sarah Aguilar. Pelin kehittäminen oli osa "EduGaming"-kurssia, jonka järjesti Youth Dialogue Programme.



KESTO	 Keskitaso (15 - 45 min)	 Pitkä (yli 45 min)
PELAAJIEN MÄÄRÄ	 Pieni ryhmä (2-5 pelaajaa)	
FORMAATTI	 Lautapeli	 Kortit
TEEMA	 YK:n kestävän kehityksen tavoitteet	
HINTA	 Ilmainen/Vapaa käyttö	

PELIN KUVAUS

InterconAction on lautapeli, joka lisää tietoisuutta globaaleista haasteista ja yhteistyön tarpeellisuudesta kestävän yhteiskunnan rakentamiseksi. Peli vaatii pelaajilta tiimityötä.

Pelin tavoitteena on perehtyä globaaleihin haasteisiin ja samalla ymmärtää väestöön kohdistuvia uhkia, ja tutkia mahdollisuuksia kestävän yhteiskunnan rakentamiseen. Pelaajat edustavat eri maita, joita uhkaa saastuminen, sosiaalinen syrjäytyminen, taloudellinen eriarvoisuus ja muut globaalit ongelmat. Toimintakorttien ja pelilaudan avulla pelaajat käyvät läpi erilaisia ongelmia. Pelaajat saavat toimintansa ja pelin aikana tekemiensä päätösten johdosta pisteitä, joiden perusteella voittaja selviää.

<https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/boardgame-interconaction.1456/>

Sostenipoly



Consum



KESTO	Keskitaso (15 - 45 min)
PELAAJIEN MÄÄRÄ	Pieni ryhmä (2-5 pelaajaa)
FORMAATTI	Lautapeli Kortit
TEEMA	Kiertotalous Kulutus YK:n kestävän kehityksen tavoitteet
HINTA	Ilmainen/vapaa käyttö

GAME DESCRIPTION

Sostenipoly-pelissä on kolmenlaisia kuluttajia; heitä, jotka eivät välitä kestävän kehityksen tavoitteista, kuluttajia, jotka välittävät, ja kuluttajia, jotka sitoutuvat, ja joiden toimet ja päätökset ovat tavoitteiden mukaisia. Pelaajana et välttämättä kannata kaikkia pelissä esitettyjä keinoja tai kulutus päätöksiä, mutta voit pohtia niitä tiimissä samalla kun pidät hauskaa ja opit uutta. Materiaalit ovat ladattavissa internetistä.

Pelin tavoitteena on linkittää toimintaamme kestävän kehityksen tavoitteisiin ja tutustua kestäviin vaihtoehtoihin. Lisäksi tavoitteena on pohtia omaa rooliaamme kuluttajina kestävän kehityksen kannalta, mitata toimintaamme ja toimiemme kestävyyttä sekä oppia ja pohtia joukkueissa. Pelissä yhdistyy lauta ja erilaiset kortit, joita pelaajat käyttävät viidessä joukkueessa. Pelin kulkuun vaikuttavat kortit, jotka yhdistävät kestävän kehityksen tavoitteet päivittäisiin valintoihin.

<https://teamconsum.consum.es/sostenipoly/>

ESCAPE4CHANGE!

DIVENTA ANCHE TU UN CITTADINO CIRCOLABE!



Eufemia



KESTO	Pitkä (yli 45 min)
PELAAJIEN MÄÄRÄ	Pieni ryhmä (2-5) Iso ryhmä (yli 5 pelaajaa)
FORMAATTI	Fyysinen
TEEMA	Aktiivinen kansalaisuus
HINTA	Ilmainen/vapaa käyttö

PELIN KUVAUS

ESCAPE4CHANGE! on pakopeli, jonka avulla pelaajat voivat kokea omakohtaisesti tilanteen, joka liittyy todelliseen ongelmaan. Pelikokemus tapahtuu ympäristössä, jossa osallistujaryhmän on ratkaistava ehdotetut haasteet ajoissa.

Tavoitteena on, että osallistujat tunnistavat kokemuksen aikana strategioita, jotka edistävät muutosta yhteiskunnassa, jossa he elävät. Pelissä on kolme pääteemaa: kiertotalous, ilmastonmuutos ja urbaanit viheralueet.

<https://www.eufemia.eu/serious-games/>

PACHAMAMA



ZEROCO2

pelissä ei ole tekstiä, joten sitä ei varsinaisesti ole sidottu mihinkään kieleen



KESTO	 Keskitaso (15 - 45 min)
PELAAJIEN MÄÄRÄ	 Pieniryhmä (2-5)  Iso ryhmä (yli 5 pelaajaa)
FORMAATTI	 Lautapeli  Kortit
TEEMA	 Ilmastonmuutos  Aktiivinen kansalaisuus
HINTA	 Ilmainen/vapaa käyttö

PELIN KUVAUS

Peliä pelataan kymmenessä vuorossa, mikä vastaa viittäkymmentä vuotta maan päällä. Jokainen pelaaja on vastuussa omasta maantieteellisestä alueestaan. Pelaajilla on käytössään useita mahdollisia keinoja korttien muodossa, jotka voidaan ottaa käyttöön jokaisella vuorolla. Kaikilla toimilla on sekä taloudellisia että ympäristövaikutuksia planeetallemme, ja kaikkien pelaajien toimien summa ratkaisee pelin kulun. Jokaisella tapahtumalla on ympäristövaikutus, joka aiheuttaa suhteellisen lämpötilan nousun. Vain, jos onnistut pitämään planeetan keskilämpötilan alle 18 °C koko pelin ajan, olet voittanut.

https://zeroco2.eco/it/pachamama/?gclid=Cj0KCQjwY-N-DBhCDARIsAFOELTIdnPYk2Y-14CYX2QG84kx99vhaUyFPvcCxLBEGBJEa77CDucErCukjwaApbwEALw_wcB

Photosynthesis



Blue Orange Games

Pelissä ei ole tekstiä, joten se ei ole kiinnitetty mihinkään kieleen.

KESTO	🕒 Keskitaso (15 - 45 min)
PELAAJIEN MÄÄRÄ	👥 Pieni ryhmä (2-5 pelaajaa)
FORMAATTI	📱 Lautapeli
TEEMA	🛒 Kulutus 🙌 Aktiivinen kansalaisuus
HINTA	€ Maksullinen

📄 PELIN KUVAUS

Valitse metsässä kasvava puulaji ja istuta taimet paikkaan, jossa elintärkeä auringonvalo pääsee niiden lehtiin. Auringonvalon ansiosta puut kasvavat tuottaen uusia taimia ja voit kerätä arvokkaita voittopisteitä, jos ne saavuttavat elinkaarensa lopun. Näin ne jättävät metsään tilaa ja arvokasta maaperää, jolle voi istuttaa uusia versoja ja jatkaa elämän kiertoa. Pisteet, joita eri puilla voi kerätä, riippuvat maaperästä, jossa ne ovat kasvaneet.

Peliä voi pelata eri vaikeustasoilla.

<https://www.blueorangegames.com/index.php/games/photosynthesis>

CO2 - Second Chance



Vital Lacerda - Giochix

Pelissä ei ole tekstiä,
joten se ei ole kiinnitetty mihinkään kieleen.

KESTO	 Pitkä (yli 45 min)
PELAAJIEN MÄÄRÄ	 Pieni ryhmä (2 to 5)
FORMAATTI	 Lautapeli
TEEMA	 Ilmastonmuutos  Kiertotalous
HINTA	 Maksullinen

PELINKUVAUS

Vuodesta 1970 jatkunut kasvava energian kysyntä on johtanut siihen, että maat investoivat yhä enemmän energia-alalle, erityisesti fossiilisten polttoaineiden hyödyntämiseen, mikä on johtanut saastumisen lisääntymiseen koko planeetalla. Osana uusiutuvan energian yhtiöiden ryhmää saat tehtäväksi kehittää uusia teknologioita, jotka varmistavat saman energiankulutuksen, mutta vähentävät saastumista.

<https://www.giochix.it/scheda.php?item=3767&crowd=0&lingua=1>

Mariposas



Alderac

Pelissä ei ole tekstiä,
joten se ei ole kiinnitetty mihinkään kieleen.

KESTO	Pitkä (yli 45 min)
PELAAJIEN MÄÄRÄ	Pieni ryhmä (2-5 pelaajaa)
FORMAATTI	Lautapeli Kortit
TEEMA	Ilmastonmuutos
HINTA	Maksullinen

PELIN KUVAUS

Tämä peli sijoittuu eläinten maailmaan. Monarkkiperhoset muuttavat joka vuosi New Mexicosta Kanadaan munimaan, mutta niiden selviytymistä uhkaa elinympäristön asteittainen häviäminen.

Mariposas-peli koostuu kolmesta eripituisesta kierroksesta eli vuodenajasta: keväällä jokainen pelaaja pelaa neljä kierrosta, kesällä viisi ja syksyllä kuusi kierrosta. Jokaisella kierroksella pelaaja valitsee liikekortin kahdesta kädessään olevasta kortista ja siirtää yhtä tai useampaa perhosta kortin mukaisesti.








<https://www.alderac.com/mariposas/>

Äly(tön) puhelinpeli



Joukko Eettisen kaupan puolesta ry:n vapaaehtoisia
<https://eetti.fi/>



KESTO	 Pitkä (yli 45 min)
PELAAJIEN MÄÄRÄ	 Pieniryhmä (2-5 pelaajaa)
FORMAATTI	 Lautapeli  Hyöndyntää useita eri formaatteja
TEEMA	 Kulutus  Kiertotalous
HINTA	 Ilmainen/Vapaa käyttö

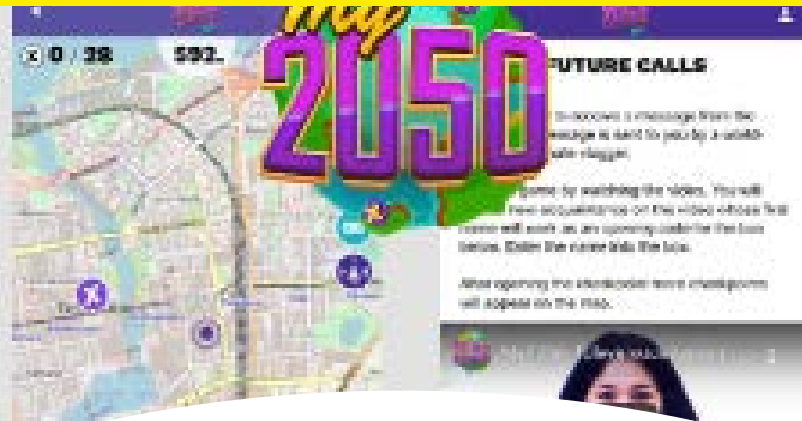
PELIN KUVAUS

Äly(tön) puhelinpeli on lautapeli globaalien kaupan ja liiketoiminnan vastuullisuudesta elektroniikan tuotantoketjuissa. Peli perustuu elektroniikan todellisiin tuotantoketjuihin tuottajalta kuluttajalle ja se esittää tärkeitä kysymyksiä tästä toimialasta.

Pelissä pelaajat asettuvat suurten älypuhelinvalmistajien rooliin. Tavoitteena on koota älypuhelin mahdollisimman nopeasti keräämällä tarvittavat mineraalit ja kuljettamalla ne tehtaille. Pelaajat voivat ostaa joko reiluja tai epäreiluja metalleja ja käyttää joko reiluja tai epäreiluja tehtaita. Voittamiseen vaikuttaa nopeus, mutta myös kuinka vastuullisesti pelaajat onnistuvat puhelimen valmistamaan. Pelaajat valitsevat yhden kierroksen aikana valintakortin, jossa on joko vastuullisuuteen liittyvä tilanne tai tietokysymys. Vastaus määrittelee, kuinka monta askelta pelaaja pääsee eteenpäin ja kuinka paljon karmaa hän saa tai menettää. Peliin vaikuttavat myös sattumakortit, jotka nostetaan pelilaudan punaisista pisteistä. Kortit voivat sisältää esimerkiksi ratkaisuja työolosuhteisiin tai työntekijöiden hyväksikäyttöön, ympäristökatastrofeihin tai viherpesuun. Pelin edetessä pelaajat voivat oivaltaa, mitkä vastaukset ovat "oikeita" tai "väärä" vastuullisuuden näkökulmasta, ja kuinka optimoida nopeutta ja pisteitä.

<https://eetti.fi/materiaalit/oppimateriaalit/elektroniikka/alytonpuhelinpeli/>

My2050



Visia

<https://visia.fi/gamefactory/>

sinun täytyy olla Suomessa, jotta voit pelata tätä peliä



KESTO	Pitkä (yli 45 min)
PELAAJIEN MÄÄRÄ	Pieni ryhmä (2-5 pelaajaa)
FORMAATTI	Sovellus Fyysinen Hyöndyntää useita eri formaatteja
TEEMA	Ilmastonmuutos Aktiivinen kansalaisuus
HINTA	Ilmainen/Vapaa käyttö

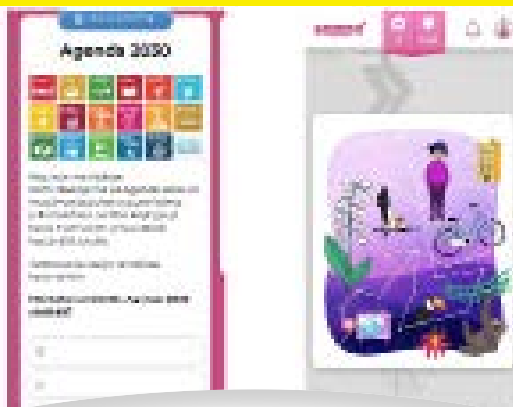
PELIN KUVAUS

My2050 on yhdistelmä pakohuonetta ja geokätköilyä yhdistettynä faktoihin sekä mahdollisiin tulevaisuuden skenaarioihin. Se on kaikille avoin ja ilmainen peli. Pelaajat voivat aloittaa seikkailunsa milloin tahansa; tarvitset vain puhelimen ja 60 minuuttia aikaa. My2050-peliä voi pelata Suomessa joko Helsingissä (aloituspiste Kasarmitorilla), Espoossa (aloituspiste Espoon keskustassa), Tampereella (aloituspiste Keskustorin Vanhalla kirkolla) tai Vantaalla (aloituspiste Heurekalla, Tikkurilassa). Pelaajilla on 60 minuuttia aikaa kerätä mahdollisimman paljon pisteitä ja saavutuksia. Peli päättyy, kun aika on kulunut.

Peli pelataan 2–3 hengen joukkueissa. Se on suunniteltu nuorille ja aikuisille, ja suositeltu ikä on yli 12 vuotta. Pelissä pelaajat näkevät ensin sijaintinsa kartalla ja ensimmäisen rastin, loput tulevat näkyviin pelin edetessä. Rasteille voi mennä missä tahansa järjestyksessä. Mitä nopeammin pelaajat liikkuvat, sitä enemmän rasteja he saavuttavat pelin aikana. Avaamalla rastin onnistuneesti, pelaajat saavat pisteitä ja saavutuksia. Rastin avaamiseksi pelaajien on ratkaistava erilaisia tehtäviä. Pelissä on myös muutamia salaisia rasteja, ne eivät näy kartalla, mutta pelaajat kuulevat äänen, kun ne näkyvät pelin valikossa. Pelaajat voivat kerätä pisteitä salaisista rasteista menemällä oikeaan paikkaan ja noudattamalla annettuja vihjeitä.

<https://www.nuortenakatemia.fi/kouluvierailu/tehtava-maa-peli/>

Tehtävä Maa -peli



Nuorten akatemia

<https://www.nuortenakatemia.fi/>



KESTO	 Pitkä (yli 45 min)
PELAAJIEN MÄÄRÄ	 Pieni ryhmä (2-5)
FORMAATTI	 Verkossa
TEEMA	 YK:n kestävän kehityksen tavoitteet
HINTA	 Ilmainen/vapaa käyttö

PELIN KUVAUS

Tehtävä maa on peli, jossa tutkitaan Agenda 2030 kestävän kehityksen tavoitteita ja pyritään pelastamaan maailma. Pelissä pelaajien on tutkittava Agenda 2030 tavoitteita ja tehtävä konkreettisia ehdotuksia siihen, mitä voimme tehdä kestävämmän planeetan rakentamiseksi.

Keräämällä pisteitä ja tekemällä yhteistyötä kasvien ja eläimien kanssa, maailmaa rakennetaan paremmaksi paikaksi meille kaikille. Maapallo pelastuu keräämällä 2030 pistettä. Peli toimii Seppo-alustalla ja pelaajat voivat pelata peliä puhelimella, tabletilla tai tietokoneella. Pelissä pelaajat työskentelevät ryhmissä ja ratkaisevat erilaisia pulmia ja tehtäviä. Tehtävät sisältävät monivalintakysymyksiä, pariin yhdistämistä ja luovia tehtäviä, joihin vastataan tekstillä, kuvalla, ääniviestillä tai videolla. Pelin ohjaaja käy läpi osan pelaajien vastauksista – useimmat niistä arvioituvat automaattisesti. Peli kestää 60 minuuttia ja eniten pisteitä kerännyt joukkue voittaa.

<https://www.nuortenakatemia.fi/kouluvierailu/tehtava-maa-peli/>

Suuri vesistömysteeri



WWF Suomi <https://wwf.fi/>



KESTO	Pitkä (yli 45 min)
PELAAJIEN MÄÄRÄ	Pieni ryhmä (2-5) Iso ryhmä (yli 5 pelaajaa)
FORMAATTI	Sovellus Fyysinen Hyöndyntää useita eri formaatteja
TEEMA	Ilmastonmuutos Aktiivinen kansalaisuus
HINTA	Ilmainen/vapaa käyttö

PELIN KUVAUS

Suuri vesistömysteeri on oppimispeli tutkimusretkille järven tai joen rannalle. Peli toimii Seppo-alustalla. Se opastaa pelaajia tutustumaan järvien ja jokien monimuotoiseen luontoon. Erilaiset tehtävät auttavat pelaajia tutkimaan sekä rannan eliöitä että veden kemiaa. Pelin tavoitteena on tehdä löytöjä ja havaintoja rannalla. Siinä ei ole oikeita tai väärinä vastauksia, mutta ideana on tehdä havaintoja ja antaa harkittuja vastauksia, jotka ansaitsevat pelaajille enemmän pisteitä. Pelin ohjaaja ohjaa peliä ja käy läpi pelaajien antamia vastauksia. Ohjaaja myös jakaa ohjeet ja päättää, ratkaisevatko pelaajat kaikki pelin tehtävät vai vain osan niistä.

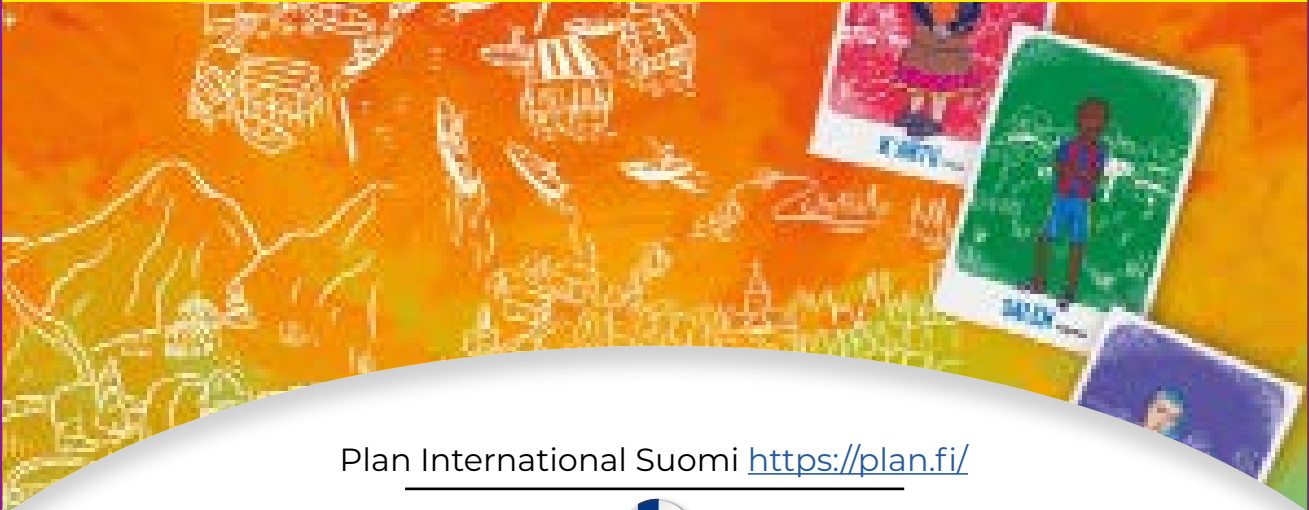
Tässä pelissä pelaajat tarvitsevat myös joitain tarvikkeita – tehtävien ratkaisemiseksi tarvitaan säänmukaiset vaatteet, kirkas muovipurkki, pesuvati, haaveja, lämpömittari ja pH -papereita. Pelaajat työskentelevät ryhmissä ja ratkaisevat tehtäviä, joista osa sisältää videoita. Pelaajat pääsevät myös tekemään omia videoita osana tehtävien tekemistä. Tehtävät voi suorittaa haluamassaan järjestyksessä ja tahdissa.

<https://wwf.fi/opettajille/opetusmateriaalit/mobiilioppimateriaalit>

Pelin voi ladata Seppo-kaupasta: <https://play.seppo.io/shop?l=fi>

Aktivointikoodi on: luontoretki.

IlmaSTOPeli



Plan International Suomi <https://plan.fi/>



KESTO	 Pitkä (yli 45 min)
PELAAJIEN MÄÄRÄ	 Isoryhmä (yli 5 pelaajaa)
FORMAATTI	 Lautapeli  Kortit  Fyysinen
TEEMA	 Ilmastonmuutos
HINTA	 Ilmainen/vapaa käyttö

PELIN KUVAUS

IlmaSTOPeli on lautapeli, joka kuvaa ilmastonmuutoksen lisäksi myös varallisuuden epätasaista jakaantumista. Pelaajien päätöksillä on erilaisia vaikutuksia. Pelin alussa pelimateriaalit jaetaan tasaisesti kolmelle pöydälle, minkä jälkeen pelaajat jaetaan näihin pöytiin. Jokaisessa pöydässä on eri maa: Suomi, Nigeria tai Peru. Pelissä on myös erilaisia hahmokortteja. Jokaisen pelaajan on valittava hahmo sekä eläydyttävä tämän rooliin. Jokaisessa pöydässä on kolme tapahtumakorttia. Pelaajien täytyy lukea jokin näistä korteista ja yrittää tehdä yhteinen päätös kortilla olevien tietojen perusteella. Pelaajat käyvät keskustelua ja sen lopussa äänestävät valinnastaan. Jokaisella hahmolla on eri määrä ääniä, joten joillakin hahmoilla on enemmän valtaa kuin toisilla. Kun päätös on tehty, pelaajat kääntävät tapahtumakortin ympäri ja katsovat, miten päätös vaikuttaa heidän hahmoonsa. Lisäksi he saavat tietää, nostavatko he positiivisen vai negatiivisen tulevaisuuskortin. Tulevaisuuskortti vaikuttaa jokaisen hahmon tilanteeseen, minkä lisäksi se saattaa aiheuttaa hiilidioksidipäästöjä. Jokaisella pöydällä on yhteinen hiililaskuri, jonne mahdolliset päästöt vieään. On mahdollista, että pöydän laskuri saavuttaa kriittisen tason. Siinä tapauksessa pöydän tulee nostaa katastrofikortti, jolla on omat seurauksensa.

Kun kaikki kierroksen toimet on suoritettu, pelaajien on vaihdettava pöytää. Jokainen pelaaja jättää aiemman hahmonsensa ja tulevaisuuskorttinsa edelliseen pöytään. Uudessa pöydässä heillä on uusi maa ja uusi hahmo. Jokaisella pelaajalla on siis kolme hahmoa kolmessa eri maassa, koska pöytiä vaihdetaan kahdesti.

<https://www.globaalikoulu.net/wp-content/uploads/2021/03/Ilmastopelin-kulku.pdf>



3.2

Aiheeseen linkittyvää kirjallisuutta

Tässä osiossa esitellään kirjallisuutta, johon tämän oppaan tekijät kehottavat tutustumaan. Kirjallisuus käsittelee pelillistämistä sekä sitä, miten pelillistämisen voi parhaiten ottaa osaksi oppimista ja opetusta.

Teos	Kieli
Arnaudo, M. (2018): <i>Storytelling in the Modern Board Game: Narrative Trends from the Late 1960s to Today</i> . Jefferson, USA: McFarlan & Company, Inc., Publishers	Enganti
Barret, G. (2019): <i>Board Game Design Advice: From the best in the world</i> . Independently published.	Enganti
Borderline board games (2021) (Educational boardgames to transform how we learn, developed by strategic partnership involving educational organisations from ten countries. Retrieved from). URL: https://bb-games.eu/	Enganti
CONNEXT for inclusion (2021). <i>Games, seriously? Serious games as a tool for empowerment</i> . URL: https://gamewise.io/en/handbook-games-seriously	Enganti
Engelstein, G. (2020): <i>Building Blocks of Tabletop Game Design: An Encyclopedia of Mechanisms</i> . Boca Raton, USA: CRC Press.	Enganti
Gobet F., Retschitzki, J., Voogt, A. (200w4): <i>Moves in Mind: The Psychology of Board Games</i> . New York, USA: Psychology Press.	Enganti
Koster, R. (2013): <i>Theory of Fun for Game Design</i> . O´Reilly.	Enganti
Rush, D. (2017): <i>Making Deep Games: Designing Games with Meaning and Purpose</i> . Boca Raton, USA: CRC Press.	Enganti

Salen Tekinbas K., Zimmerann E. (2003): Rules of Play: Game Design Fundamentals.	Englanti
SALTO YOUTH (2021) (Hundreds of useful tools for learning - for youth work and training activities). URL: https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/	Englanti
Schell, J. (2008): The Art of Game Design: A Book of Lenses. USA: Morgan Kaufmann Publishers.	Englanti
Selinker, M. (2012): Kobold guide to board game design. Kirkland, USA: Open Design LLC.	Englanti
Stegmaier Jamey (youtube channel). URL: https://www.youtube.com/channel/UCowWjmYzhSTC4YZ--ZnaYNw	Englanti
Tossavainen, T. & Meriläinen, M. & Harviainen, J. T. (2015). Game Educator's Handbook. URL: https://pelikasvatus.fi/gameeducatorshandbook.pdf	Englanti
Koiranen, J. (2019). Pedagogiset pakopelit: Opas. Ääres eduEscape: Helsinki.	Suomi
GameLab Didactics of history; GameLab - Didaktik der Geschichte (univie.ac.at); The GameLab of the Institute of History not only researches the historical reference of digital games, it also invites people to try out and experience games themselves.	Saksa
White Castla Games Agency; www.whitecastle.at ; Whitcastle puts you in touch with the community of game developers, reviews and communicates your game ideas to publishers	Saksa
Ancuta, S., Presinger A. (2021): Analoge Spiele für die politische Bildung. Wien, Austria: Edition Polis. URL: analoge_spiele_pb_web_pdf (politik-lernen.at)	Saksa
Höser, K. (2018): Spiel & Autor. URL: Home (spiel-und-autor.de)	Saksa

<p>Klippert, H. (2008): Planspiel: 10 Spielvorlagen zum sozialen, politischen und methodischen Lernen in Gruppen. Basel, Switzerland: Beltz Verlag.</p>	<p>Saksa</p>
<p>“Escape from marginalisation” (2019) (a Erasmus+ project that aims to enhance the innovative use of digitization and gamification methodology by youth workers in working with marginalized youth in our communities). URL: https://www.bangherang.it/?p=6589</p>	<p>Italia</p>
<p>“Game On: inclusion e game design” (2021). (A Erasmus+ project that aims to develop educational tools for youth workers, educators and teachers through the teaching of game design and the implementation of educational activities in our communities. URL: http://www.assonur.org/sito/GameOn</p>	<p>Italia</p>
<p>Cuartero, N. (2021). Como empezar un proyecto gamificado. URL: https://view.genial.ly/5b643c023fede90ee1a9dc62/interactiva-content-como-empezar-un-proyecto-gamificado-copia</p>	<p>Espanja</p>
<p>J. Pedraz (2017): El modelo iceberg: desarrollo de proyectos basados en juego. URL: https://www.alaluzdeunabombilla.com/2017/06/27/el-modelo-iceberg-desarrollo-de-proyectos-basados-en-juego/</p>	<p>Espanja</p>
<p>Morales Zúñiga, H.A. (2016). IURIS: LA LÓGICA DE LOS JUEGOS EN LA ENSEÑANZA DEL DERECHO. URL: https://pedagogiaderecho.uchile.cl/index.php/RPUD/article/view/41912/43581</p>	<p>Espanja</p>
<p>Vázquez-Ramos, FJ. (2021) - 811 - Retos, número 39, 2021 (1º trimestre). Una propuesta para gamificar paso a paso sin olvidar el currículum: modelo Edu-Gam. URL: https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/76808/61214</p>	<p>Espanja</p>



3.3

Lähteet

European Parliament, Sustainable consumption – Helping consumers make eco-friendly choices. Retrieved from: [https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document.html?reference=EPRS_BRI\(2020\)659295](https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document.html?reference=EPRS_BRI(2020)659295)

European Union, 2020. Circular Economy Action Plan. For a cleaner and more competitive Europe. Retrieved from https://ec.europa.eu/environment/pdf/circular-economy/new_circular_economy_action_plan.pdf

Global Education in Europe to 2015: Strategy, Policies and Perspectives Appendix 1: “Maastricht Global Education Declaration” A European Strategy Framework

Halbartschlager, Franz and Veronika Knapp (2017): Globales Lernen in der Volksschule. Ein Leitfaden. Published by Südwind.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In 47th Hawaii international conference on system sciences (pp. 3025–3034).

Hofbauer Florian, Lisa-Maria Putz and Horst Treiblmaier (2020): Can gamification help to improve education? Findings from a longitudinal study.

KLEIN, M. La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado. L’interrogant (1955). Retrieved from: <http://revistainterrogant.org/la-tecnica-psicoanalitica-del-juego-su-historia-y-significado-1955/>

Kraaijenbrink, J. What The 3Ps of the Triple Bottom Line Really Mean. Forbes. Retrieved from: <https://www.forbes.com/sites/jeroenkraaijenbrink/2019/12/10/what-the-3ps-of-the-triple-bottom-line-really-mean/?sh=2fc6204e5143>

KommEnt Gesellschaft für Kommunikation, Entwicklung und dialogische Bildung: Globales Lernen & Global Citizenship Education. Retrieved from: Globales Lernen & Global Citizenship Education - KommEnt access date: August 2021

Marín, I. ¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación. 2018.

One Planet Network, Make the case for SCP. Retrieved from: https://www.oneplanetnetwork.org/sites/default/files/briefings_on_scp.pdf

One Planet Network, Make the case for SCP. Retrieved from: https://www.oneplanetnetwork.org/sites/default/files/briefings_on_scp.pdf

Putz Lisa-Maria and Horst Treiblmaier (2020): Gamification as a moderator for the impact of intrinsic motivation: Findings from a multigroup field experiment.

Research realized by Kirchner J, Reike D; Hekkert M., Innovation Studies Group at Copernicus Institute of Sustainable Development, Conceptualizing the circular economy: an analysis of 114 definitions, published in the Elsevier Review, 2017.

Research realized by McKinsey Center for Business and Environment in collaboration with the Ellen MacArthur Foundation and the Sun Institute, Growth within: a circular economy vision for a competitive Europe, published in the Stiftungsfonds für Umweltökonomie und Nachhaltigkeit, 2015.

Rodríguez López, S. Investigación y docencia en Derecho: Nuevas perspectivas. (2019). La “gamificación” en la docencia del derecho penal

Sustainable Development Goals, Goal 12. Retrieved from: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-consumption-production/>

UN Global Compact, Social sustainability.

Retrieved from: <https://www.unglobalcompact.org/what-is-gc/our-work/social>

UN Global Compact, Ten principles of the UN Global Compact. Retrieved from: <https://www.unglobalcompact.org/what-is-gc/mission/principles/principle-1>

UN, Resolution adopted by the General Assembly on 25 September 2015. Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development. Retrieved from: https://www.un.org/en/development/desa/population/migration/generalassembly/docs/globalcompact/A_RES_70_1_E.pdf

UNEP, Sustainable consumption and production policies. Retrieved from: <https://www.unep.org/explore-topics/resource-efficiency/what-we-do/sustainable-consumption-and-production-policies>

UNEP, Sustainable consumption and production policies. Retrieved from: <https://www.unep.org/explore-topics/resource-efficiency/what-we-do/sustainable-consumption-and-production-policies>.



Yhteistyökumppaneiden kiitokset



Oppaan viimeisessä osiossa haluamme kiittää kaikkia yhteistyökumppaneitamme ja haastateltuja asiantuntijoita. Suurkiitokset teille kaikille!

ITÄVALTA

Alexander Preisinger
Anita Landgraf
Florian Redl
Johannes Krenner
Klemens Franz
Paul Schulz
Verena Stockhammer

SUOMI

Elina Harju
Sonja Hämäläinen
Suvi Tikka
Ulla Saalasti

ITALIA

Alessandro Ruzzier
Edoardo Daneo
Massimiliano Raiteri
Pasquale Lanni
Simona Molari
Valeria Garozzo

ESPANJA

Aitor Barbosa González
Ana María Salas Barrios
Francisca Ramón Fernández
Gabriel Vilas Gil
Javier Sacristán Fresneda
Julia Navarro Coll



Pelillistämisellä kohti kestäviä valintoja: Opas pelillistämiseen kasvatuksessa ja koulutuksessa



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Project 2020-3-FI01-KA205-092472