

PELILLINEN RAAMATUNOPETUSMATERIAALI

Suomen teologinen opisto

Jani ja Raisa Jalo

Seminaarityö

Käytännöllinen teologia, uskontopedagogiikka

Toukokuu 2023

SUOMEN TEOLOGINEN OPISTO

Tekijä Jani ja Raisa Jalo	
Tutkimusraportin otsikko Pelillinen raamatunopetusmateriaali	
Teologian oppiala Käytännöllinen teologia, uskontopedagogiikka	Työn laji Seminaarityö
Julkaisuaika Toukokuu 2023	Sivumäärä 24 sivua
TIIVISTELMÄ <p>Tässä työssä on suunniteltu ja toteutettu pelillinen raamatunopetusmateriaali, Yada-raamattupeli, perusopetuksen 3.-6. vuosiluokkien uskonnonopetuksen tueksi.</p> <p>Teoriataustassa kerrotaan, miten Yada-raamattupeli on suunniteltu vastaamaan omalta osaltaan uskonnonopetuksen vaatimuksiin. Valtakunnallisen perusopetuksen opetussuunnitelman perusteiden mukaan uskonnonopetus on monipuolista ja siinä on huomioitava mm. laaja-alaiset osaamisalueet, opintojen eheyttäminen sekä monialaiset oppimiskokonaisuudet.</p> <p>Raamatunopetuspelin suunnittelussa on huomioitu opetussuunnitelman perusteissa määritelty oppimiskäsitys sekä tärkeimmät kehityspsykologiset teoriat. Oppimiskäsityksen mukaan oppilas on itse aktiivinen toimija ja opetuksen tulee muuttua opettajajohtoisen opetuksen sijaan siihen suuntaan, että opettaja toimii oppilaan oman oppimisen ohjaavana tukena.</p> <p>Pelillisuus on opetuksen tehokeino, jolla oppimiseen saadaan lisättyä innostavuutta ja mielenpainuvuutta. Yada-raamattupeli on suunniteltu pelattavaksi ryhmässä niin, että koko ryhmä yhdessä pohtii tehtäviin ratkaisuja pelin edetessä. Pelillisuus ei poista opettajan opetusvastuuta, eikä muuta opetustavoitteita. Pedagogiset opetuskokonaisuudet saavutetaan pelaamisen rinnalla opettajan ohjaamien keskustelujen ja opetuksen kautta. Pelillisuus tarjoaa opetuksen tueksi menetelmän, jonka kautta opetusta toteutetaan.</p> <p>Yada-raamattupeli on luotu ja toteutettu kokonaisuudessaan projektin aikana. Tässä seminaarityössä kerrotaan pelin suunnittelun ja toteutuksen vaiheista sekä pelin testauksen merkityksestä sen tämänhetkisessä toteutuksessa. Peliä testattiin projektin aikana useissa kouluissa sekä seurakunnan varhaisnuorten ryhmissä. Näiden eri vaiheiden myötä kouluilla, seurakunnilla ja muilla pienillä ryhmillä on nyt ilmaiseksi käytössään projektissa toteutettu uusi pelillinen raamatunopetusmateriaali.</p>	
Asiasanat pelillisuus, uskonnonopetus, oppiainerajat ylittävä monialainen oppimiskokonaisuus, oppimiskäsitys, opetussuunnitelma	
Säilytyspaikka Suomen teologinen opisto / kirjasto	

SISÄLTÖ

1	Johdanto	1
1.1	Aiheen valinnan perustelu ja tutkimuksen asemointi.....	1
1.2	Tutkimusraportin ja projektin toteutuksen lyhyt kuvaus.....	2
2	Teoriatausta ja lähtökohdat	3
2.1	Pelin kohderyhmän valintaan vaikuttaneet määritelmät ja teoriat	3
2.1.1	Opetussuunnitelman perusteiden määrittelemä oppimiskäsitys.....	3
2.1.2	Piaget'n kehitysvaiheteoriat	4
2.1.3	Vygotskyn lähikehityksen vyöhykkeen teoria	5
2.1.4	Kohderyhmän valinta	5
2.2	Perusopetuksen uskonnonopetus.....	7
2.2.1	Uskonnonopetus 3.-6. vuosiluokilla.....	7
2.2.2	Uskonnonopetuksen monipuolisuus.....	7
2.2.3	Tavoitteena tiedon lisääminen.....	8
2.3	Pelillisisyys opetuksessa	9
2.4	Pelin suunnittelun perustana opetussuunnitelman perusteet	10
2.4.1	Raamatun tekstistä uskonnonopetukseen sopivaksi tarinaksi	12
2.4.2	Valokuvien käyttö johdattaa raamatunajan maailmaan	12
2.4.3	Pelin ympäristö ja arkielämän kuvaus kertoo raamatunajan elämästä ...	13
2.5	Opettajan ja oppilaiden roolit pelissä	14
3	Projektin toteutus.....	15
3.1	Projektin lähtökohdat ja tavoitteet.....	15
3.2	Projektin toteutuksen ja lopputuotoksen kuvaus	15
3.2.1	Teknisen toteutusmallin valinta	16
3.2.2	Pelin suunnittelun ja toteutuksen vaiheet	16
3.3	Pelin testaus ja käyttöönotto.....	17
4	Johtopäätökset	19
4.1	Vastaus tutkimuskysymykseen	19
4.2	Projektin toteutuksen arviointi	20
4.3	Ammatillisen kehittymisen arviointi	22
	Lähteet.....	23

LIITE 1: Yada-raamattupelin tiedot ja linkki

1 JOHDANTO

1.1 Aiheen valinnan perustelu ja tutkimuksen asemointi

Tämä projekti sai alkunsa positiivisesta innostuksesta, jonka eräs pelillinen materiaali sai meissä aikaan. Tämä innostus, yhdistettynä viime vuosien aikana paljon julkisuudessa olleeseen keskusteluun peruskoulujen uskonnonopetuksen muuttumisesta, sai aikaan idean suunnitella ja toteuttaa pelillinen raamatunopetusmateriaali tukemaan lasten oppimista ja opettajien työtä. Opetusmateriaalin tuottaminen oli jo ennestään tuttua, sillä olemme itse toimineet nykyään ammattiopintoja suorittavan kehitysvammaisen lapsen kotiopettajina kuuden vuoden ajan. Noiden vuosien aikana saimme haastaa omaa luovuuttamme keksiessämme innostavia tehtäviä ja tapoja oppimisen tehostamiseksi. Joitain ideoitamme olemme jakaneet eteenpäin ja niitä on pyydetty myös perusopetuksen opettajien käyttöön. Laajin tekemämme pelillinen opetuskokonaisuus kulki matkaa maailman ympäri, sisältäen samalla koko lukuvuoden kaikki oppiaineet.

Toinen aiheen valintaan vaikuttanut asia oli kokemus kehitysvammaisen lapsen vanhemmuudesta. Mielestämme jokaiselle lapselle, mahdollisista oppimisen haasteista huolimatta, olisi löydettävä sopiva tapa oppimiseen. Toteuttamamme pelillinen raamatunopetusmateriaali, jonka nimeksi valikoitui Yada-raamattupeli, vastaa tähän pohdintaamme; se innostaa, on erilainen ja sen avulla myös oppilaat, joilla on oppimisvaikeuksia, voivat saada uusia oivalluksia ja positiivisia oppimisen kokemuksia.

Yada-raamattupeli on internetselaimessa ryhmänä pelattava peli, joka löytyy osoitteesta <https://jalot.fi/yada>. Peli vie pelaajat kuvien ja tarinan avulla Raamatun aikaan ja sen opetukseen. Valintamme toteuttaa peli internetselaimessa toimivaksi oli luonteva ratkaisu tähän mennessä tekemämme työn vuoksi, sillä meillä on yli 20 vuoden kokemus internetsivustojen tuottamisesta. Internetsivuston avulla pelin jatkokehitys ja mahdollinen muokkaaminen on yksinkertaista ja helppoa, mikä osaltaan vaikutti siihen, että toteutusmallin valinta oli hyvin selvä.

Valitsemamme toteutustapa luo aitojen valokuvien ja mukaansatempaavan tarinan avulla hyvän ja innostavan pohjan Raamatun opetusten tutkimiseen. Pelin toteutustapaan vaikutti opetusmateriaalin pelillinen ulottuvuus, mikä antaa tekijälle monipuoliset mahdollisuudet käyttää luovuutta ja kekseliäisyyttä. Tämä luovuuden käyttäminen heijastuu myös loppukäyttäjien, tässä tapauksessa pelaajien/oppilaiden, pelikokemukseen. Yada-raamattupelissä ei ole ns. oikeita vastauksia, vaan myös pelaajan luovuus, ongelmanratkaisukyky ja valinnat vaikuttavat toistasataa

pelikohtausta sisältävän pelin kulkuun. Juuri tällaisen innostavan oppimiskokemuksen luominen lapsille oli pelin rakentamisessa yksi suuresti motivoiva tekijä.

1.2 Tutkimusraportin ja projektin toteutuksen lyhyt kuvaus

Tämän seminaarityön kirjallisessa osuudessa vastataan tutkimuskysymykseen: *Miksi pelillistä raamatunopetusmateriaalia, Yada-raamattupeliä, kannattaa hyödyntää perusopetuksen uskonnonopetuksessa?* Projektiosiossa vastataan konkreettisesti tavoitteeseen *Yada-raamattupelin toteuttaminen.*

Tutkimusraportin alkuosassa kuvataan projektin suunnitteluun ja pelin hyödyntämiseen liittyviä osa-alueita, sekä sitä, miten suunnittelussa on otettu huomioon valtakunnallista perusopetuksen uskonnonopetusta koskevaa lainsäädäntöä. Tutkimusraportin loppuosassa käsitellään projektin toteutusta, testausta sekä yhteenvetoa projektin tavoitteiden onnistumisesta.

Projekti alkoi tyhjältä pöydältä, joten kaikki materiaalit oli koottava yhteen projektin aikana. Tämän vuoksi teimme matkan Israeliin, jonka aikana keräsimme mahdollisimman paljon materiaalia ja kokemuksia pelin suunnittelua ja toteutusta varten. Matkan jälkeen meidän oli helpompi luoda kirjoitettavaan tarinaan aidontuntuista tunnelmaa valokuvineen, kun olimme ensin itse väsyneinä kiivenneet pelissä kuvattujen vuorten rinteitä ylös. Suunnittelun ja materiaalin hankkimisen jälkeen aloitimme pelin toteutuksen ja siihen liittyvät testit. Testien eri vaiheissa käytimme useita testiryhmiä, joiden palautteiden avulla tarinaa saatiin elävöitettyä entisestään. Kaiken tämän tuloksena on Yada-raamattupeli, jota pelaamalla eri ryhmät saavat kokea oppimisen iloa ja oppia Raamatun kirjoituksia uudella tavalla.

2 TEORIATAUSTA JA LÄHTÖKOHDAT

Suomalaisen uskonnonopetuksen pohjana ovat lait, valtioneuvoston asetukset sekä Opetushallituksen vuonna 2014 vahvistama perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet. Näiden lisäksi paikkakunnilla on mahdollisuus käyttää myös paikallisia, tarkentavia opetuksessa käytettyjä suunnitelmia, mutta Mikkola muistuttaa, että opetuksen suunnittelussa huomioitava hierarkkinen ohjausarvojärjestys on edellä mainittu järjestys eli lakimääräykset on huomioitava ensin ja vasta viimeiseksi paikalliset opetussuunnitelmat.¹ Koska peli on suunniteltu käytettäväksi koko Suomessa, on työmme pohjana paikallisten opetussuunnitelmien sijaan lait ja opetussuunnitelman perusteet. Nämä ovat sisällöltään hyvinkin laajoja, mutta tässä työssä mainitut seikat ovat niitä, joita olemme peliä suunnitellessa huomioineet. Peli on suunniteltu uskonnonopetuksen opetusmateriaaliksi ja se perustuu perusopetuksen opetussuunnitelman perusteisiin², joten se ei edusta minkään tietyn kristillisen uskontokunnan käsitystä.

2.1 Pelin kohderyhmän valintaan vaikuttaneet määritelmät ja teorit

2.1.1 Opetussuunnitelman perusteiden määrittelemä oppimiskäsitys

Ops-perusteissa on kuvattu oppimiskäsitys, jonka mukaan oppilas itse on aktiivinen toimija. Op-
piessaan uutta, hän oppii tekemään valintoja, ratkaisemaan ongelmia ja näkemään näiden seurauksia. Tätä kaikkea oppimista tapahtuu jatkuvasti niin yksin kuin myös yhdessä ryhmän kanssa toimiessa. Kun oppiminen on vuorovaikutuksellista, se edistää mm. luovia ongelmanratkaisutaitoja, joiden kautta opeteltavat käsitteet, tiedot ja taidot yhdistyvät aiemmin opittuun. Luokan yhteisessä oppimistilanteessa jokaisen oppilaan aiemmin opitut taidot sekä niiden soveltamistaidot täydentävät toisiaan. Näin uusi oivallus löytyy tulkitsemalla aiemmin opittua tietoa, kun ollaan uuden asian ja tilanteen äärellä. Oppilaan luovuus ja uteliaisuus ovat suuressa osassa tällaisen oppimiskäsityksen mukaisessa oppimisessä.³

Kronqvistin ja Pulkkinen mukaan kaksi teoretikkoa, Vygotsky sekä Piaget, ovat olleet tärkeimmät henkilöt lasten ajattelun ja oppimisen tutkimuksen historiassa.⁴ Seuraavissa alaluvuissa

¹ Mikkola 2017,12

² Jatkossa Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet voidaan korvata sanalla *ops-perusteet*

³ Opetushallitus 2014, 17

⁴ Kronqvist & Pulkkinen 2007, 137-138

tarkastelemme näiden henkilöiden kehittämiä teorioita ja refleктоimme niitä kehittämämme pe-
lillisen materiaalin kohderyhmän valintaan.

2.1.2 Piaget'n kehitysvaiheteorია

Kronqvist ja Pulkkinen selittävät, miten Piaget'n teorian mukaan lasten oppiminen tapahtuu toi-
siaan seuraavien vaiheiden kautta. Näihin vaiheisiin vaikuttavat kolme tekijää: perinnölliset teki-
jät, fyysinen ympäristö ja sen kokeminen sekä sosiaalinen ympäristö ja sen vaikutukset. Piaget'n
mielestä ajattelun kehitystä tukee ennen kaikkea lasten keskinäinen vuorovaikutus, eikä niinkään
ylhäältä päin tuleva osaavamman henkilön opetus. Tällainen Piaget'n teorian mukainen kon-
struktivistinen oppiminen tarkoittaa sitä, että lapsi rakentaa tietoa käsittelemällä aiemmin opittua
ja yhdistämällä sen uuteen asiaan ja tilanteeseen.⁵

Lehtinen, Vauras & Lerkkanen lisäävät, että Piaget'n teorian mukaan tieto muodostuu sen
kautta, miten henkilö sopeutuu ympäristöönsä. Tämän teorian mukaan jokainen lapsi kehittää
ajattelun perustaidot, jotka mahdollistavat selviämisen maailmassa. Ja koska fyysiset lainalaisuu-
det ovat joka paikassa samat, ovat konstruoinnin tulokset kaikkialla samankaltaiset. Piaget puhuu
ristiriitatilanteisiin liittyvästä epätasapainosta ajattelussa, minkä saa aikaan esimerkiksi lasten yh-
teisessä työskentelyssä eteen tulevat ongelmanratkaisutilanteet. Tähän epätasapainotilaan yksilö
pyrkii saamaan tasapainoa konstruointiprosessin avulla.⁶

Piaget'n käyttämä määrittely siitä, että konstruoinnin tulokset ovat ”kaikkialla samankaltaisia”
toiminee elämisen perustoiminnoissa. Ympäristöään havainnoiden ja kokien ihminen oppii siis
ymmärtämään esimerkiksi tarvitsevansa juomaa, ruokaa sekä unta. Puhuttaessa lasten oppimisen
kehityksestä koulun viitekehyksessä, ei mielestämme tällaista samankaltaista tuloksellisuutta
kuitenkaan voida enää perustella. Konstruktiiivinen oppimiskäsitys on selkeä ja perusteltu, mutta
tiettyjen ajattelun perusmuotojen kehittymisen jälkeen mielestämme ei enää voi ajatella, että op-
pimisen tulokset ovat kaikkialla samankaltaisia. Tällaista väitettä arvioitaessa on huomioitava
vallitseva elintaso, kulttuuri yms. tekijät, mitkä vaikuttavat oppimisen ympäristössä ja kehitysta-
son saavuttamisessa. Lehtisen ym. mukaan Piaget'n teoriaa on kritisoitu myös siltä osin, että

⁵ Kronqvist & Pulkkinen 2007, 137-138

⁶ Lehtinen, Vauras & Lerkkanen 2016, 62-63

kehityksen luonne on erilaista eri tiedon alueilla ja yksilöllisestikin kehitys on toisilla nopeampaa kuin toisilla, vaikka ympäröivät olosuhteet olisivatkin samat.⁷

2.1.3 Vygotskyn lähikehityksen vyöhykkeen teoria

Kronqvist ja Pulkkinen valottavat, että toisin kuin Piaget, Vygotsky nostaa esille opettajan roolin ohjata oppilaan oman pohdinnan oppimista, jotta oppilas ei jää yksin vaikean tilanteen kanssa. Vygotskyn lähikehityksen vyöhyke -teorian mukaan oppiminen on vahvasti sidoksissa kulttuuriin, sen kokemiseen sekä siitä aiheutuneisiin ajatusmalleihin. Vygotskyn mukaan lapsen on tärkeää saada olla vuorovaikutuksessa osaavamman henkilön kanssa, sillä silloin hän kykenee ratkaisemaan myös sellaisia ongelmia, joita yksin ei pystyisi. Tätä ohjattua itseoppimisen oppimisu- aluetta kutsutaan lähikehityksen vyöhykkeeksi.⁸

Lehtinen ym. tarkentavat Vygotskyn pitäneen kielen merkitystä keskeisenä lapsen oppimisessa ja henkisen kehityksen edistymisessä. Tämän valossa lapsen on välttämätöntä saada olla vuorovaikutuksessa esimerkiksi opettajan tai muun tiedollisesti edistyneemmän henkilön kanssa. Lähikehityksen vyöhyke tarkoittaa juuri sitä, että sellainen kehitysvyöhyke, johon kuuluvia ongelmia lapsi ei kykene ilman aikuisen apua tavoittamaan, on tavoitettavissa vuorovaikutuksellisessa ohjauksessa. Tällöin ohjaava henkilö tukee lasta itseoppimiseen ja sisäiseen prosessointiin.⁹

Piaget'n tapaan myöskään Vygotsky ei siis ajattele, että aikuinen voisi ulkoapäin opettaa lapselle sitä, mitä lapsi ei ole valmis prosessoimaan. Näiden teoreetikoiden käsitysten selkeä ero on siinä, että Piaget'n mukaan lapset kykenevät oppimaan keskenään ja Vygotsky pitää aikuisen ohjausta välttämättömänä, jotta lapsi pystyy saavuttamaan itseoppimisen ja sisäisen prosessoinnin tilan.

2.1.4 Kohderyhmän valinta

Ops-perusteissa perusopetuksen 3.-6. vuosiluokat on asetettu yhteiseksi vuosiluokkakokonaisuudeksi, jolloin niille on omien vuosiluokkakohtaisten tehtävien lisäksi määritelty myös yhteisiä tavoitekokonaisuuksia. Vygotskyn ja Piaget'n määritelmien mukaan lapsi oppii vaiheittain, konstruoiden oppimaansa ja olemalla vuorovaikutuksessa niin vertaistensa kuin aikuisten kanssa. Nämä kaikki on huomioitu kohderyhmäämme valitessa.

⁷ Lehtinen, Vauras & Lerkkanen 2016, 71

⁸ Kronqvist & Pulkkinen 2007, 138

⁹ Lehtinen, Vauras & Lerkkanen 2016, 75-77

Peli itsessään ohjaa vuorovaikutukseen sekä pelaavan ryhmän että pelaamista ohjaavan aikuisen kanssa. 3.-6. vuosiluokkalaisten oppimiseen oppiminen kehittyy tässä vaiheessa aiempaa vahvemmin, kun lasten omaa pohdintaa tuetaan erilaisin menetelmin.¹⁰ Kyseisen ikäryhmän yhteneväisyydet huomioi myös MLL, joka ryhmittelee 9-12 -vuotiaat samaan kehitysvaiheeseen. Tässä iässä olevat lapset kykenevät entistä enemmän loogiseen päättelyyn ja syysuhteiden ymmärtämiseen. Lapsi kaipaa pohtimisen lisäksi kuitenkin myös leikkiä ja muuta itselleen mielenkiintoista tekemistä.¹¹ Dunderfelt huomioi hieman MLL:n ryhmittelystä poiketen, että juuri 9-vuotiaat ovat kehityksen taitevaiheessa ja 10-vuotiaana alkaa uusi kehitysvaihe, jossa lapsi kasvaa yhä selvemmin itsenäiseksi ja yksilöitymisprosessi saa uuden sykäyksen. Siinä missä 9-vuotiaalla on vielä vahva sisäinen mielikuvitusmaailma, 10-vuotias tarvitsee sen sijaan vahvan roolimallin, johon samaistua.¹²

Ops-perusteiden määrittelemän vuosiluokkakokonaisuuden ja edellä esiteltyjen kehitysteorioiden huomioimisen lisäksi halusimme myös käytännössä testata peliä eri ikäryhmien käytössä ja itse havainnoiden tehdä lopullisen päätöksen kohderyhmästä. Projektin edetessä ja erityisesti testiryhmien pelitilanteiden havainnoimisen sekä testiryhmien omien palautteiden perusteella pohdimme, tulisiko pelin kohderyhmäksi rajata 4.-6. luokkalaiset. Vaikka peli teoriassa vastaa omalta osaltaan 3.-6. vuosiluokkien ops-perusteissa määriteltyihin tavoitteisiin, totesimme 3. luokkalaisten olevan hieman liian pieniä joihinkin pelissä esiintyviin pohdintatehtäviin. Dunderfeltin ajatus kehityksen taitevaiheesta tuli näin todettua testeissä käytännön tasolla. Toisaalta testauskokemus osoitti myös sen, että 3. luokkalaiset ovat rohkeampia kokeilemaan ja ehdottamaan vastauksia, joista ovat itse epävarmoja.

Peliä testattiin projektin aikana useiden 3. luokkien kanssa ja lopputuloksena päätimme pitää pelin kohderyhmänä 3.-6. vuosiluokat, mutta opettajan ohjaava rooli korostuu toimittaessa näiden nuorempien oppilaiden kanssa. Vaikka kehityspolku onkin hyvin erilainen jokaisella lapsella ja eri näkökulmista katsoen lapsen kehitysvaiheita jaotellaan erilaisin tavoin, oli testitulokset huomioon ottaen luontevaa valita kohderyhmäksi juuri tämä 3.-6. vuosiluokkakokonaisuus. Tällä vuosiluokkakokonaisuudella on keskenään samoja kehitysvaiheeseen liittyviä piirteitä sekä ops-perusteissa määriteltyjä yhteisiä tehtäväkokonaisuuksia, jonka vuoksi pelin on omalta osaltaan mahdollista vastata jokaisen vuosiluokan vaatimuksiin.

¹⁰ Opetushallitus 2014, 154

¹¹ Mannerheimin Lastensuojeluliitto, 2019

¹² Dunderfelt 2011, 82-84

2.2 Perusopetuksen uskonnonopetus

2.2.1 Uskonnonopetus 3.-6. vuosiluokilla

Ops-perusteet ohjaa keskittymään uskonnonopetuksessa omaan uskontoon liittyvien aiemmin opittujen tietojen laajentamiseen ja syventämiseen. Tutkittavana on pyhät kirjat sekä niiden kertomukset, opit, eettiset periaatteet, tavat ja rituaalit. Oppilaan uteliaisuus on työväline, minkä kautta opeteltavia asioita on helppo ja välitön lähestyä. Kysymykset ja ihmettely ovat sallittuja ja sitä kautta pääsee käsiksi moniin opettavaisiin ryhmäkeskusteluihin, joissa oppilas saa itse pohtia omaa suhdettaan käsiteltäviin asioihin. Samalla harjoitellaan tunne- ja vuorovaikutustaitoja, jotka myös kuuluvat uskonnonopetuksen sisältöön.¹³

Mikkola muistuttaa, että nykyisen maailmanajan ja kulttuurin mukanaan tuoma ilmiö on, ettei lapsilla enää välttämättä ole minkäänlaisia sidoksia uskontoon. Hänen mielestään on tärkeää, että vuonna 2014 uudistetussa ops-perusteissa korostuva kulttuurisen näkökulman painotus pohjustaa uskonnollisen yleissivistyksen tarpeellisuutta myös niille, joilta puuttuu henkilökohtainen yhteys uskontoon. Ops-perusteet toteaa uskonnonopetuksen edistävän lasten ymmärrystä uskonnon ja kulttuurin välisessä suhteessa.¹⁴

2.2.2 Uskonnonopetuksen monipuolisuus

Uskonnonopetuksessa korostuu ops-perusteissa määritetyt laaja-alaiset osaamisalueet, joista yksi on monilukutaito. Tämän taidon tavoitteena on, että lapsi pystyy arvioimaan ja tulkitsemaan erilaisia tekstejä ja rakentamaan omaa identiteettiään sekä myös vuorovaikutustaitojaan eri tavoin ajattelevien ihmisten kanssa.¹⁵ Toisaalla ops-perusteissa tarkennetaan, että yllä mainitut tekstit sisältävät ”sanalliset, kuvalliset, auditiiviset, numeeriset ja kinesteettiset symbolijärjestelmät sekä näiden yhdistelmät”.¹⁶ Monilukutaidon lisäksi toinen keskeinen tavoiteltava osaamisalue on kulttuurien lukutaito, mihin sisältyy mm. niin sanottu asiatieta kulttuureista, mutta myös erilaisen kulttuurisidonnaisten tapojen tuntemus sekä niihin liittyvät, ihmisiä ohjaavat käyttäytymismallit.

¹³ Opetushallitus 2014, 246

¹⁴ Mikkola 2017, 25

¹⁵ Opetushallitus 2014, 246

¹⁶ Opetushallitus 2014, 156

Ops-perusteiden mukaan opintoja suunniteltaessa on huomioitava opintojen eheyttäminen sekä monialaiset oppimiskokonaisuudet, joiden tavoitteena on saada oppilas ymmärtämään opiskeltavien asioiden ja eri oppiaineiden välisiä suhteita sekä niiden keskinäisiä riippuvaisuuksia.¹⁷ Parviola tarkentaa, että näin voidaan tarkastella todellisen maailman ilmiöitä ja teemoja oppiainerajat ylittävänä kokonaisuuksina.¹⁸ Kouluissa on mahdollista opiskella tällaisia oppiainerajat ylittäviä monialaisia kokonaisuuksia esimerkiksi niin, että yksi kokonainen viikko on rakennettu monialaiseksi oppimiskokonaisuudeksi. Toinen vaihtoehto on opiskella tällaista kokonaisuutta vaikkapa läpi koko syys- tai kevätlukukauden keskittäen oppiaineissa opiskeltavat asiat jonkin ilmiön ympärille.

2.2.3 Tavoitteena tiedon lisääminen

Ops-perusteet määrittelee valtioneuvoston asetukseen viitaten, että koulussa opetettavan tiedon tulee olla tieteellistä tietoa.¹⁹ Uskonnonopetus ei sisällä uskonnon harjoittamista, vaan tavoitteena on käsitellä tietoa uskonnosta ja siitä mihin ja miten ihmiset ovat eri aikoina uskoneet sekä miten se on vaikuttanut kulttuureihin ja ihmisten käsityksiin elämän tarkoituksesta. Parviola vielä teroittaa, ettei oppilaista ole tarkoitus tehdä ”hyviä uskontonsa tunnustajia”, vaan antaa heille mahdollisuus tutustua ja oppia lisää omasta sekä muista kulttuureista ja näihin liittyvistä uskonnoista, sekä antaa tilaa pohtia omaa suhdettaan näihin.²⁰

Oppilaan oma maailmankatsomus rakentuu ja kehittyy pikkuhiljaa mm. edellä mainittujen tietojen ja kokemusten karttuessa. On tärkeä huomioida, että uskonnollinen ajattelu vaikuttaa aina ihmisen maailmankatsomukseen. Uskonnollinen maailmankatsomus ei ole ristiriidassa tieteen kanssa, ellei uskonnollisin perustein yritetä perustella jotakin, mitä tieteessä on tutkittu ja sitä kautta päädytty toisenlaisiin tuloksiin. Parviola nostaa esiin mielenkiintoisen esimerkin siitä, että koska Jumalan olemassaoloa ei voida tieteellisesti tutkia, kysymys Jumalan olemassaolosta ei siis ole ristiriidassa tieteen kanssa²¹. Tästä näkökulmasta huolimatta pitäydyimme pelin suunnittelussa ja rakentamisessa niissä seikoissa, joita Raamatussa kerrotaan tai joita historiaa sekä kulttuuria tutkien voidaan todentaa. Toisaalta sen esiin nostaminen, miten jotkin uskomukset ovat

¹⁷ Opetushallitus 2014, 31

¹⁸ Parviola 2017, 90

¹⁹ Opetushallitus 2014, 19

²⁰ Parviola 2017, 84-85

²¹ Parviola 2017, 85

vaikuttaneet eri kulttuureihin, on yksi historian näkökulmasta todennettava asia, mikä pelissäkin paikoittain näkyy.

2.3 Pelillisuus opetuksessa

Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen artikkelissa kuvataan pelillisyyttä innostavaksi ja konkreettiseksi tavaksi oppia. Tämä tehostettu oppimismuoto tarjoaa mieleenpainuvan tavan opetuksen tavoitteiden saavuttamiseksi. Kun huomioidaan oppilaiden oma mielikuvitus, ajattelu ja ongelmanratkaisukyky, voidaan opeteltavaa asiaa käydä läpi rennolla tavalla pelillisyyden keinoin. Lisäksi, kun mukana on leikillisuus ja keveys, on arempienkin oppilaiden helpompi heittäytyä mukaan opetustilanteeseen.²²

Pelillisuus voi tuoda mieleen myös negatiivisen ajatuksen, sillä nuoret voivat viettää pelien ääressä päivittäin tuntikausia. Vesterinen ja Mylläri toteavat, että pelillisuus luo sillan arkielämän ja oppimisen välille. Pelillisyyttä voidaan toteuttaa useilla eri tavoilla, joiden avulla oppijat voivat saavuttaa pedagogiset tavoitteet. Arkielämän ja oppimisen välisen sillan vaikutukset korostuvat erityisesti oppiaineissa, joissa oppilaiden alhaista oppimismotivaatiota ja itseohjautuvuutta pyritään parantamaan.²³ Pelillisyyttä voi olla esimerkiksi digitaalisissa peleissä, lautapeleissä, pi-haleikeissä tai vaikkapa mielikuvitusmatkassa maailmankartalla. Pelillisyyden osalta elämme jollain tavalla murroskautta, kun digitaaliset pelit valtaavat alaa ja erilaisten mobiililaitteiden käyttöä pyritään lisäämään opetuksessa. Tämä asettaa oman haasteensa sovittaa opetusta virtuaalisen ja fyysisen oppimisympäristön välillä. Pelillisuus ei poista opettajan opetusvastuuta, eikä muuta opetustavoitteita. Pedagogiset opetuskokonaisuudet saavutetaan pelaamisen rinnalla opettajan ohjaamien keskustelujen ja opetuksen kautta. Pelillisuus tarjoaa opetuksen tueksi menetelmän, jonka kautta opetusta toteutetaan.

Manninen ym. luettelevat oppimista tukevaa ympäristöä määritteleviä seikkoja, joiden mukaan ympäristön tulee ohjata ja tukea oppilaan omaa toimintaa. Samalla tarjotaan apuvälineitä muistin tukemiseksi ja tuetaan oppilaan vuorovaikutusta niin opettajan kuin muiden oppilaiden kanssa. Tällöin oppilaalla on paras mahdollisuus tavoittaa opiskelussa jotakin sellaista, mitä hän ei yksin pelatessa tai ilman oppimista tukevaa ympäristöä voisi tavoittaa.²⁴ Peliä itsessäänkin voidaan

²² Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2021

²³ Vesterinen & Mylläri 2014, 57-59

²⁴ Manninen, Burman, Koivunen, Kuittinen, Luukannel, Passi & Särkkä 2007, 54

pitää myös eräänlaisena oppimisympäristönä, jossa erilaisia oppimisen rajoja voidaan ylittää oppimisen tehostamiseksi. Kuten Manninen ym. mainitsevat, oppimisympäristö ei niinkään keskity yhteen tiettyyn oppiaineeseen, vaan ennemminkin rajoja rikkoen johonkin tiettyyn ratkaistavaan ongelmaan tai konfliktiin, jota lähdetään ratkaisemaan pidempiaikaisen prosessin kautta.²⁵

2.4 Pelin suunnittelun perustana opetussuunnitelman perusteet

Yada-raamattupelin sisällön suunnittelussa on otettu huomioon seuraavat viralliset ohjeistukset ja asetukset: Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014²⁶, Ohje perusopetuksen uskonnon ja elämäkatsomustiedon opetuksen sekä esiopetuksen katsomuskasvatuksen järjestämisestä sekä yhteisistä juhlista ja uskonnollisista tilaisuuksista esi- ja perusopetuksessa 2022²⁷ sekä Valtioneuvoston asetus perusopetuslaissa tarkoitetun opetuksen valtakunnallisista tavoitteista ja perusopetuksen tuntijaosta 422/2012²⁸.

Opetussuunnitelmassa korostetaan laaja-alaisia osaamisen tavoitteita, joista yksi on *Ajattelu ja oppimaan oppiminen*. Tämän mukaan oppiminen on elinikäinen tapahtuma, jossa vuorovaikutus ympäristön kanssa on olennaisen tärkeä asia.²⁹ Yada-raamattupeli tukee erityisen hyvin juuri tätä laaja-alaista osaamistavoitetta, sillä pelin avulla oppilas pääsee pohtimaan omaa suhdettaan jo opittuihin asioihin, Raamatun opetukseen, toisten ihmisten kunnioittamiseen ja rakastamiseen sekä tutkimaan itseään oppijana. Ajatusten jakamisen, oivallusten tekemisen sekä toisten kannustamisen ja kannustuksen saamisen kautta rakentuu myös minäkuva ja itsetunto, jotka vaikuttavat oppilaan ajatteluun ja sitä kautta oppimiseen.

Pelin on tarkoitus toimia vuorovaikutuksellisenä ja konstruktivistisena oppimistilanteena, jossa oppilas itse on aiemmin opittua hyödyntäen aktiivinen vaikuttaja opeteltavan asian etenemisessä. Mannisen ym. tekemien havaintojen mukaan voimme todeta tällaisen opiskelumallin sopivan hyvin opetusmateriaalimme kohderyhmälle.³⁰ Peliä luodessa olemme nojautuneet tämänkaltaiseen konstruktivistiseen oppimiskäsitykseen, jonka mukaan oppilas käyttää oppimiseen kaikkea aiempaa tietoa ja rakentaa niistä uusia käsityksiä. Kun oppilas uskaltautuu heittäytymään mukaan

²⁵ Manninen ym. 2007, 19

²⁶ Opetushallitus 2014

²⁷ Opetushallitus 2022

²⁸ Valtioneuvoston asetus perusopetuslaissa tarkoitetun opetuksen valtakunnallisista tavoitteista ja perusopetuksen tuntijaosta 422/2012

²⁹ Opetushallitus 2014, 20

³⁰ Manninen ym. 2007, 111

pelin tarinaan, hän parhaimmillaan unohtaa mahdolliset oppimisen haasteet uteliaisuuden ja innostuksen noustessa niiden yli. Tämän saimme huomata myös eräässä testitilanteessa, jossa hyvin arka oppilas alkoi vastailia aiempaa enemmän toiminnallisten tehtävien nostaman innostuksen jälkeen. Peliä suunniteltaessa huomioimme vuorovaikutuksessa tapahtuvan oppimisen lisäksi sen, että lapset olisivat toisiinsa nähden tasa-arvoisessa asemassa. Tämän vuoksi opettajan tai ohjaajan johdolla ryhmänä pelaaminen osoittautui parhaimmaksi vaihtoehdoksi. Näin jokainen luokan tai ryhmän jäsen voi samanarvoisesti osallistua pelaamisen kautta oppimiseen, huolimatta siitä, omistaako hän omaa kännykkää, tablettia tai tietokonetta. Myöskään koulujen päätelaitteiden rajallisuuden ei pitäisi olla esteenä, sillä jokaisessa ryhmässä riittää yksi laite, olettaen, että opetustilassa on mahdollisuus heijastaa peli seinälle kaikkien nähtäväksi.

Peli on suunniteltu uskonnonopetuksen tueksi, mutta käytännössä se sisältää myös oppiainerajoja rikkovia, pohdintaa vaativia tehtäviä sekä muita pulmia, joissa tarvitaan ongelmanratkaisukykyä ja tietoja myös muiden oppiaineiden sisällöistä. Tällä tavalla olemme huomioineet ops-perusteissa mainitun opetuksen eheyttämisen, ja materiaalia voi halutessaan hyödyntää ops-perusteissa määritellyn, kouluvuoden aikana edellytettävän monialaisen oppimiskokonaisuuden aikana.³¹ Kun Yada-raamattupeliä hyödyntää laajempaan oppimiskokonaisuutena, pelissä käydyt asiat jäävät paremmin lasten mieleen ja niistä voi jatkaa keskustelua muidenkin oppiaineiden yhteydessä, jolloin oppimisesta tulee laajempaan kokonaisuuteen sidottu prosessi. Ops-perusteet tähdentää opetuksen pohjana juuri tällaista monialaista, oppiainerajat ylittävää vuorovaikutuksellista keskustelua, jossa oppimista tapahtuu myös oppilaiden oman aktiivisen pohdinnan seurauksena.³² Erityisesti pelin fiktiivisessä, tarinallisessa osuudessa huomioimme ilmiöoppimista niin, että pelissä käsiteltävät asiat on helppo yhdistää eri oppiaineisiin. Rakensimme pelin kuitenkin niin, että halutessaan opettaja voi käydä materiaalia läpi ainoastaan uskonnonopetuksessa. Jotta Yada-raamattupelin sisällöstä saisi irti kaiken hyödyn, on opettajille osoitettu mahdollisuus käyttää valmiiksi annettuja niin sanottuja lisätehtäviä, joiden avulla oppilaat voivat jatkaa käsiteltyjen asioiden pohtimista esimerkiksi yhteiskuntaopin, liikunnan tai kuvataiteen tunneilla.

Pelin sivusto sisältää erillisen opettajille suunnatun ohjeistuksen, joka kannattaa lukea ennen pelin pelaamista oppilaiden kanssa. Opettajien ohjeessa kerrotaan perustietoja pelin käytöstä ja siitä

³¹ Opetushallitus 2014, 31

³² Opetushallitus 2014, 19, 248

miten eri tehtäviä voi käyttää monialaisesti eri oppiaineiden välillä. Oppilaille on pelin alussa lyhyt ohjeistus, jossa kerrotaan yksinkertaisesti pelin perusidea.

2.4.1 Raamatun tekstistä uskonnonopetukseen sopivaksi tarinaksi

Yada-raamattupelissä pyritään esittämään Raamatun tekstejä sellaisenaan, ilman omaa tulkintaamme tapahtuneista tai niiden tarkoituksista. Ainoa tulkinnallinen oletus on se, että pelissä käytetyt Raamatun tekstit kuvaavat historiallisia tapahtumia. Tämän vuoksi emme ottaneet projektissa tekemäämme pelin tarinaan mukaan tapahtumia, jotka ovat herättäneet tutkijoiden piireissä laajaa väittelyä aiheen historiallisuudesta. Raamatun tekstien lähteenä käytimme seuraavia suomenkielisiä käännöksiä: Raamattu 33/38 (KR38), Raamattu 1992 (KR92), Uusi testamentti 2020 sekä Raamattu Kansalle. Hankalimmissa tekstipaikoissa käytimme lähteenä alkukielisiä tekstejä: Uuden testamentin osalta kreikankielinen Nestle Aland 28 (NA28) ja Vanhan testamentin osalta hepreankielinen Biblia Hebraica Stuttgartensia (BHS).

Peli etenee fiktiivisen tarinan mukaisesti, jossa Raamatun tapahtumien äärelle pysähtyvät kohdat perustuvat suoraan Raamatun teksteihin. Raamatun teksteihin perustuvat kohdat on merkitty pelissä eri värillä ja niiden perään on laitettu raamatunpaikka, johon kohdassa viitataan. Päähenkilöinä pelissä toimivat tarinassa esiintyvän fiktiivisen hahmon lisäksi peliä pelaava ryhmä. Raamatussa nimellä mainituille henkilöille pelin tarina ei anna sellaisia vuorosanoja tai toimintoja, jotka eivät löydy suoraan Raamatusta. Tällä pyritään estämään omaan tulkintaamme perustuvaa kuvaa Raamatun henkilöistä.

2.4.2 Valokuvien käyttö johdattaa raamatunajan maailmaan

Valokuvat toimivat Yada-raamattupelissä keskeisessä roolissa. Ne johdattavat ryhmän pelaajat raamatunajan maailmaan. Valokuvat eivät kuitenkaan anna täyttä kuvaa korkeuseroista, lämpötiloista, äänistä ja muista eri aistein havaittavista asioista, minkä vuoksi täydensimme niitä tarinan teksteissä. Valokuvat näyttävät kuitenkin ympäristön, jossa tarinassa kuljetaan. Tekstit lisäävät kokonaisuuteen tarvittavia asioita tarinan elävöittämiseksi. Jotta valokuvat näyttäisivät oikeanlaisen ympäristön, halusimme valokuvata pelissä käyttämämme kuvat Raamatussa kuvatuissa autenttisissa paikoissa. Tämä olikin haastavaa, sillä Raamatussa kuvattujen tapahtumien paikkaa ei ole aina kerrottu tai sen tarkasta sijainnista ei ole yksimielisyyttä. Lisähaasteita toi myös se, että lähes kaikille Raamatun tapahtumien keskeisimmille paikoille on rakennettu kirkko tai jokin muu muistomerkki, jonka vuoksi ne eivät vastaa ympäristöltään Raamatun ajan paikkoja. Myös

puuston raju karsiminen, varsinkin vuorten huipuilta, on muuttanut maisemia Raamatun ajan ympäristöstä.

Edellä kuvattujen seikkojen vuoksi rajasimme Yada-raamattupelin materiaalissa käyttämämme valokuvat siten, että niissä ei näy rakennuksia tai muita nykyaikaisia kohteita. Lisäksi tarkkojen kohteiden sijaan otimme kuvat aitojen tapahtumapaikkojen lähiympäristössä. Näissä paikoissa luonto näyttää samanlaiselta kuin se arkeologisten todistusaineistojen perusteella on Raamatussa kuvattujen tapahtumien aikana näyttänyt.

2.4.3 Pelin ympäristö ja arkielämän kuvaus kertoo raamatunajan elämästä

Yada-raamattupelin tarinassa kuvataan Raamatun ajan ympäristöä ja arkielämää. Raamattu kuvaava tapahtumia eri aikoina, jolloin kulttuuri ja elinolot ovat muuttuneet runsaasti esimerkiksi eri elämäntilanteiden, yleisen kehityksen ja vallassa olleen kulttuurin mukaan. Tämän vuoksi tietyn raamatunkertomuksen elinoloja kuvattaessa täytyy tietää mitä ajanjaksoa kyseinen kertomus kuvaava ja mitä tietoja kyseiseltä ajanjaksolta löytyy. Pesonen ja Valkama avaavat raamatunajan arkielämän lähteitä jakaen ne kolmeen kategoriaan: Raamatun tekstit, arkeologiset löydöt ja vertailuaineistot.³³

Raamatun tekstit antavat paljon tietoa Raamatussa kuvattujen aikojen arkielämästä, vaikka arkielämän kuvaaminen ei olekaan Raamatun kirjoittajien pääasiallinen tarkoitus. Ryken toteaa Raamatun kertomusten perustuvan miljöön, henkilöhahmojen ja juonen ympärille, joilla jokaisella on oma roolinsa kertomuksessa.³⁴ Näitä kuvatessaan Raamattu antaa jonkinlaisen kuvan sen ajan arkielämästä, jota arkeologiset löydöt täydentävät. Arkeologiaa voidaan tietolähteenä hyödyntää tehtyjen arkeologisten löytöjen, kuten rakennusten, esineiden, kuvien tai patsaiden osalta.³⁵ Israelin alue on yksi arkeologisesti eniten tutkittu alue, jonka vuoksi tehdyt löydöt kuvaavat laajasti paikallisia elinoloja sekä arkielämää. Näiden kahden lähteen lisäksi eri vertailuaineistot koostuvat Raamatun ulkopuolisista teksteistä sekä muista tietoa tukevista arkeologisista löydöistä. Pesonen ja Valkama huomauttavat muinaisten historiankuvausten keskittyvän pääsääntöisesti hallitsijoiden ja yläluokan kuvaamiseen, jolloin ne eivät anna kokonaiskuvaa ihmisten arkielämästä.³⁶ Kaikki kolme edellä kuvattua lähdemateriaaliluokkaa ovat kuitenkin yksistään hyvin

³³ Pesonen & Valkama 2010, 14

³⁴ Ryken 2001, 45

³⁵ Pesonen & Valkama 2010, 23

³⁶ Pesonen & Valkama 2010, 20-22

rajallisia, mutta saatuja lähteitä yhdistäen voidaan rakentaa mahdollisimman tarkka kuva arkielämästä.³⁷ Näitä edellä mainittuja tietoja yhdistäen saimme riittävän kuvan kulttuurista ja arkielämästä, jota kuvailemme Yada-raamattupelissä.

2.5 Opettajan ja oppilaiden roolit pelissä

Opettajan rooli turvallisen, kaikkien mielipiteet huomioivan ilmapiirin luomisessa on erityisen tärkeässä osassa peliä käytettäessä. Itse pelin suunnittelimme siten, että sen pelaaminen on teknisesti hyvin yksinkertaista. Tarinassa säilyy sen elävyys, kun opettaja lukee pelissä olevat tekstit. Opettajan tehtävänä on myös pelin edetessä varmistaa keskustelun tasapuolisuus sekä tarvittaessa kysyä kysymyksiä, jotka muistuttavat oppilaita aiemmin opituista asioista ja saa heidät niiden valossa pohtimaan pelin tilanteita ja ongelmia, jotta tiedon konstruointia pääsee tapahtumaan. Opettajalla on hyvä mahdollisuus myös havainnoida oppilaiden omaksumia arvoja, rehellisyyttä sekä ongelmanratkaisukykyä, sillä pelin edetessä oppilaat tekevät parhaimmaksi katsomiaan valintoja, joihin ei ole olemassa oikeaa tai väärää vastausta. Opettaja voi halutessaan vaikuttaa keskustelun syvyyteen esittämällä lisäkysymyksiä aiheista, joista haluaa enemmän keskustelua. Peli antaa siis opettajalle työkalun käydä oppilaiden kanssa läpi keskusteluja haluamallaan tavalla ja syvyydellä.

Oppilaat miettivät pelissä annettujen vaihtoehtojen perusteella yhteisesti ratkaisua edessä olevaan valintaan tai pohtivat yhteistä vastausta kysytyyn kysymykseen. He saavat siis opetella vuorovaikutustaitojen kautta kompromissien tekemistä sekä omien mielipiteidensä perustelemista. Peli antaa oppilaille myös mahdollisuuden kokeilla erikoisia vaihtoehtoja ja nähdä niiden seurauksia, mikä taas mahdollistaa jo opittujen asioiden prosessoimisen ja uusien asioiden oivaltamisen. Valinnat voivat vaikuttaa hyvinkin merkittävästi pelin kulkuun, joten uudelleen erilaisilla valinnoilla pelatessa, voi päästä näkemään erilaisten valintojen vaikutuksia.

³⁷ Pesonen & Valkama 2010, 14

3 PROJEKTIN TOTEUTUS

3.1 Projektin lähtökohdat ja tavoitteet

Yada-raamattupeli tuo valmista, maksutonta ja laajasti saatavilla olevaa materiaalia perusopetuksen 3.–6. vuosiluokkien opettajien käyttöön. Perusopetuksen lisäksi peliä voidaan käyttää esimerkiksi seurakunnan lapsi- ja nuorisotyössä tai vaikka perheen yhteisenä ajanviettona. Varsinaista rajaa henkilömäärälle emme asettaneet, vaan pelin tarinassa puhutaan ryhmästä, joka peliä pelaa. Peli toimii siis yhtä hyvin isommassa luokkatilassa, kuin muutaman henkilön kesken tietokoneen äärellä. Tosin isossa ryhmässä opettajan tehtävä keskustelun ohjaamisessa korostuu. Yada-raamattupelissä yhdessä tekeminen ja toisten huomioon ottaminen on siis erittäin tärkeää.

Asetimme projektin toteutukselle kaksi ohjaavaa periaatetta, joista ensimmäinen on, että perusopetuksen 3.–6. vuosiluokkien opettajat voisivat hyödyntää Yada-raamattupeliä monialaisesti uskonnonopetuksessaan. Huomioimme tämän projektia tehdessämme sekä pelin testauksissa, mutta materiaalin ottamista koulujen käyttöön emme mitanneet millään tavalla projektin aikana, koska materiaali julkistetaan laajempaan käyttöön vasta projektin valmistuttua. Toinen projektin toteutusta ohjaava periaate oli, että huomioimme suunnittelussa, toteutuksessa ja projektin aikana keräämässämme materiaalissa Yada-raamattupelin jatkokehitysmahdollisuuden. Esitämme projektin jälkeisenä jatkokehitysehdotuksena esimerkiksi uusien tarinoiden tekemisen ja pelin kääntämisen englannin kielelle kansainvälistä käyttäjäkuntaa ajatellen.

3.2 Projektin toteutuksen ja lopputuotoksen kuvaus

Aloitimme Yada-raamattupelin toteuttamisen tyhjältä pohjalta eli tuotimme itse projektin aikana kaikki pelissä käytettävät materiaalit, kuten tekstit, kuvat ja käytettävän sivuston. Kävimme projektin aikana Israelissa, jossa tutustuimme Raamatussa kuvattuun kulttuuriin mm. museoiden ja kirjallisuuden avulla. Tämän lisäksi kävimme matkan aikana tutustumassa pelin tarinassa kuvattuihin paikkoihin ja otimme pelissä käytettyjä valokuvia. Joihinkin valokuviin teimme tarvittaessa pientä kuvanmuokkausta esim. nykyaikaisten elementtien piilottamiseksi, mutta näiden kuvien osuus on hyvin pieni.

3.2.1 Teknisen toteutusmallin valinta

Pelin tärkeimmät elementit ovat tarinan teksti, havainnollistavat valokuvat sekä mahdollisuus edetä tarinassa pelaavan ryhmän tekemien valintojen mukaan. Tutkimme suunnitteluvaiheessa neljää eri toteutusvaihtoehtoa: kirja, lautapeli, sovellus ja internetsivusto. Peli olisi ollut mahdollista toteuttaa kirjana tai lautapelinä, mutta näiden osalta toteutus, levittäminen ja jatkokehitys olisi tullut liian kalliiksi. Mobiililaitteisiin asennettava sovellus olisi toiminut myös erittäin hyvin pelin rakentamiseen, mutta vaadittavan koodaustaidon puutteen vuoksi senkin tekeminen olisi tullut liian kalliiksi. Lopulta päädyimme internetselaimessa olevaan ratkaisuun, joka mahdollistaa kaikkien pelissä tarvittavien elementtien toteuttamisen. Suurimmat syyt valintaan olivat oma laaja kokemuksemme internetsivujen toteuttamisesta, mahdollisuus pelin ilmaiseen ja nopeaan jakamiseen sekä helppo jatkokehitysmahdollisuus uusien tarinoiden tai esim. eri kieliversioiden suhteen. Valitsemamme pelin toteutusratkaisu on laajasti eri internetyhteydessä olevien laitteiden saatavilla. Lisäksi sen käyttäminen on laitteistosta riippumaton, jolloin pelin voi esimerkiksi heijastaa opetustilan seinälle videotykin avulla tai käyttää peliä suoraan erilaisilla tilasta löytyvillä mobiililaitteilla. Näin peliä voi jatkossakin pelata, koulujen tai muiden peliä käyttävien laitteistojen nopeasta kehittämisestä huolimatta. Internetselaimessa toimiva ratkaisu helpottaa myös tilanteissa, joissa tietotekniset seikat aiheuttavat haasteita. Internetselaimessa toimivassa ratkaisussa pelin aloittaminen ei vaadi mitään asentamisia, vaan ainoastaan menemisen internetselaimella pelin osoitteeseen.

3.2.2 Pelin suunnittelun ja toteutuksen vaiheet

Aloitimme Yada-raamattupelin valitsemalla kohderyhmän, aiheen ja keskeisimmät raamatunpaikat, joihin tarina liittyy. Kohdeikäryhmäksi valitsimme perusopetuksen 3.–6. vuosiluokat, jotka on sijoitettu ops-perusteissa omaksi vuosiluokkakokonaisuudeksi.³⁸ Aiheeksi valikoitui rakkaus ja nimenomaan se, mitä Raamattu opettaa rakkaudesta ja lähimmäisen rakastamisesta. Aiheen ympärille kirjoitimme Raamatun kertomuksiin linkittyvän fiktiivisen tarinan, jonka pilkoimme pieniin osiin. Teimme osioista sopivan lyhyitä pelirytmien ylläpitämiseksi. Teimme projektin aikana sivustolle yhden suomenkielisen tarinan, joka tuo puhekielisellä tyylillään tarinaan elävyyttä.

Suunnitteluvaiheessa muodostimme vuokaavion avulla osista erilaisia reittejä, jotka muokkaantuvat pelaavan ryhmän tekemien valintojen mukaisesti. Valintojen mukaan ryhmällä on useampi

³⁸ Opetushallitus 2014, 154

eri reitti Vuorisaarnan ja Jeesuksen temppelissä pitämän puheen ympärille rakentuvien pääkoh- tausten luokse. Reittien varrella käydään läpi esimerkiksi opetuslasten kutsumista, Jeesuksen ih- meitä ja vertauksia. Aiheet vaihtelevat valitun reitin mukaan. Reitin varrella on myös eri oppiai- neita yhdisteleviä toiminnallisia tehtäviä, jotka pyrimme valitsemaan sellaisiksi, ettei etukäteis- valmisteluja juurikaan tarvita. Kaikki tehtävissä tarvittavat tarvikkeet on mainittu opettajan oh- jeissa. Se, mitä yhden oppitunnin aikana ehditään tehdä, vaihtelee pelaajien/oppilaiden valintoi- hin käyttämän ajan sekä keskustelun määrän mukaan. Tekemiemme pelitestien perusteella koko pelin pelaamiseen kuluu aikaa noin kolme oppituntia, joista jokaiseen olemme sisällyttäneet yh- den toiminnallisen tehtävän ja useampia pohtimista vaativia tehtäviä.

Toteutimme muodostamamme vuokaavion perusteella Wordpress-järjestelmällä lähes 140 sivua kattavan internetsivuston, johon asensimme tarvittavat lisäosat. Sivusto skaalautuu eri laitteille laitteen näytön koon mukaisesti, mutta pelin elementit tulevat parhaiten esiin isolla näytöllä tai seinälle heijastettuna. Lisäsimme sivustolle erikseen opettajille ja ohjaajille tarkoitetun ohjesi- vuston, joka sisältää tarpeellisia taustoja, ohjeita sekä ehdotuksia materiaalin käyttöön. Pelin aloitus tapahtuu sivuston etusivulta ja sitten lapsille suunnatun ohjeistuksen jälkeen alkaa itse ta- rina. Projektissa tuottamamme internetsivusto jää projektin jälkeen vapaasti käytettäväksi ja sen hallinta- ja muokkausoikeudet pysyvät projektin tekijöillä.

3.3 Pelin testaus ja käyttöönotto

Jaoin Yada-raamattupelin testaamisen kolmeen eri vaiheeseen. Aluksi testasimme peliä pie- nissä osissa lähipiiristä löytyvien lasten ja aikuisten kanssa. Tämän alkuvaiheen testauksen ai- kana huomioimme lähinnä pelin kestoon liittyviä seikkoja sekä sitä, miten peli-idea soveltuu kohderyhmän ikäisille lapsille. Alkuvaiheen testauksen myötä korjasimme myös pelissä esiinty- neitä virheitä ja muutimme tarinan sisältöä sujuvammaksi. Seuraavan testausvaiheen suoritimme jo huomattavasti valmiimman pelin osalta kolmessa eri koulussa sekä seurakunnan varhaisnuor- ten ryhmässä. Tässä testissä keskityimme huomioimaan kohderyhmän rajausta, sekä pelin sovel- tuvuutta isolle ryhmälle. Samalla seurasimme, miten opettajat ja ohjaajat käyttävät peliä opetus- välineenään. Toisen testin jälkeisten muutosten myötä toteutimme viimeisen testin valmiin pelin osalta. Siihen pystyi osallistumaan opettajia eri puolilta Suomea. Viimeisen testin tavoitteena oli saada laajempaa palautetta pelin käyttämisestä opetustilanteessa ja tietoa mahdollisista epäkoh- dista, jotka korjasimme ennen projektin päättymistä.

Projektin valmistuttua peli on ilmaiseksi kaikkien saatavilla, mutta sitä ei projektin puitteissa vielä markkinoida erikseen. Vaikka Yada-raamattupeli löytyykin jo hakukoneiden avulla, jätimme pelin laajemman käyttöönoton tarkoituksella projektin jälkeiselle ajalle, jotta saatoimme kehittää peliä saatujen palautteiden pohjalta koko projektin ajan. Alamme levittää Yada-raamattupeliä myöhemmin pääasiassa sosiaalisen median ja muun olemassa olevan verkoston kautta.

4 JOHTOPÄÄTÖKSET

Tutkimuksemme jakaantui kahteen osaan: ensiksi tutkimuskysymykseen *Miksi pelillistä raamatunopetusmateriaalia, Yada-raamattupeliä, kannattaa hyödyntää perusopetuksen uskonnonopetuksessa?* sekä toiseksi projektiosuuteen, jonka tavoitteena oli *Yada-raamattupelin toteuttaminen*. Pelillinen raamatunopetusmateriaali koskettaa laajaa pedagogiikan aluetta, minkä vuoksi haasteena oli rajata raportissa läpikäytävät aihealueet ja niiden laajuudet. Lopulta päädyimme ratkaisuun, jossa tutkimuskysymyksen teoriatausta ja siitä koostamamme johtopäätökset antavat yleistä taustaa Yada-raamattupelin käytön hyötyihin ja samalla kuvaavat pelin taustalla käytetyjä periaatteita. Valitsemassamme pelin toteutusratkaisussa teoriatausta antoi hyvän pohjan projektiosuudelle eli Yada-raamattupelin toteutukselle sekä läpinäkyvyyttä sen taustalla oleviin periaatteisiin.

4.1 Vastaus tutkimuskysymykseen

Ilmeinen vastaus tutkimuskysymykseen *Miksi pelillistä raamatunopetusmateriaalia, Yada-raamattupeliä, kannattaa hyödyntää perusopetuksen uskonnonopetuksessa?* löytyy kokemuksen kautta: Peli innostaa, antaa tilaa pelaajien luovuudelle ja avaa monipuolisen mahdollisuuden sosiaaliselle oppimiselle. Tämän lisäksi useita syitä Yada-raamattupelin käyttämisen kannattavuudelle löytyi tutkimalla perusopetuksen opetussuunnitelman perusteita ja opetuksen pedagogisia ulottuvuuksia, joista on yhteenvetoa seuraavissa kappaleissa.

Uskonnonopetuksen tulee perustua lakeihin, asetuksiin ja perusopetuksen opetussuunnitelman perusteisiin. Tämä antaa opettajalle mahdollisuuden toteuttaa opetusta oppikirjojen ulkopuolella, mutta samalla se asettaa myös rajat, joiden sisällä on pysyttävä. Huomioimme kaiken tämän Yada-raamattupelin suunnittelussa, joten tämä peli antaa opettajalle mahdollisuuden toteuttaa opetusta pelillisyyden keinoin ilman, että opettajan tarvitsee tehdä valtavaa valmistelutyötä itse. Valmis opetusmateriaali antaa lisäksi opettajille mahdollisuuden havainnoida oppilaiden ongelmanratkaisukykyä sekä sosiaalista käyttäytymistä.

Ops-perusteiden määrittelemän oppimiskäsityksen mukaan oppilas on itse aktiivinen toimija ja opetuksen tulee muuttua opettajajohtoisen opetuksen sijaan siihen suuntaan, että opettaja toimii oppilaan oman oppimisen ohjaavana tukena. Tällainen oppimiskäsitys toteutuu Yada-raamattupeliä pelatessa hyvin, sillä pelaajat/oppilaat saavat sosiaalisessa vuorovaikutuksessa käyttää omia

ongelmanratkaisukykyjään ja halutessaan he voivat myös turvallisessa ympäristössä kokeilla mitä tapahtuu, kun valitsee itselleen ominaisista ratkaisuista poikkeavia vastauksia.

Uskonnonopetuksessa keskitytään 3.-6. vuosiluokilla tutustumaan oman uskonnon ymmärtämiseen, sen pyhiin kirjoihin ja niiden sisältämiin kertomuksiin sekä oppeihin. Yada-raamattupeli vastaa juuri näihin tavoitteisiin, sillä pelin sisältö perustuu Raamatun kertomuksiin ja opetuksiin. Samalla raamattupelin tarinaa on rikastettu fiktiivisesti etenevällä tarinalla, missä on mukana lisätehtäviä sekä -materiaalia, jota opettaja voi halutessaan hyödyntää oppiainerajat ylittävänä monialaisina oppimiskokonaisuuksina. Yada-raamattupeli on suunniteltu niin, että oppilaat saavat opettajan johdolla mahdollisuuden käydä keskusteluja, mikä auttaa heitä pohtimaan omaa suhdettaan uskontoon, käsiteltäviin asioihin ja pulmallisiin tilanteisiin. Nämä keskustelut ovat samalla osa tunne- ja vuorovaikutustaitojen harjoittelemista, mitkä myös ops-perusteiden mukaan sisältyvät uskonnonopetukseen.

Yada-raamattupelissä näkyvät luontokuvat ovat itse otettuja, aitoja kuvia Israelin luonnosta. Kuvat esittelevät pelaajille/oppilaille aitoa miljöökuvasta Raamatun kertomusten tapahtumaympäristöistä ja näin pelissä kuvatut Raamatun kertomuksetkin heräävät eloon pelaajien mielikuvissa. Tällaisen aidoin kuvin kuvitetun pelin jälkeen opettajat voivat halutessaan luoda helposti oppiainerajat ylittäviä opetuskokonaisuuksia, esimerkiksi jatkaen kertomuksen aiheesta vaikkapa kuvataiteen oppitunneilla. Pelin opettajan ohjeissa on annettu myös valmiiksi ideoituja lisätehtäviä, joita opettaja voi halutessaan hyödyntää muiden aineiden oppitunneilla.

Pelillisuus on opetuksen tehokeino, jolla oppimiseen saadaan lisättyä innostavuutta ja mielenpainuvuutta. Yada-raamattupelissä on huomioitu myös sosiaalisen ulottuvuuden ja vuorovaikutuksen tarpeet yksilöllisten älylaitteiden sosiaalisuutta rajoittavan pelikulttuurin vastapainoksi. Peli on suunniteltu juuri niin, että tarkoitus on yhdessä koko ryhmän kanssa pohtia ratkaisuja ja hyviä vastausvaihtoehtoja pelin edetessä. Tällöin opettajan rooli on vahvasti keskustelun ohjaamisessa ja siihen kannustamisessa.

4.2 Projektin toteutuksen arviointi

Projektiosuuden tavoite *Yada-raamattupelin toteuttaminen* onnistui asettamiemme tavoitteiden mukaisesti ja saimme toteutettua ja testattua Yada-raamattupelin suunnitellussa aikataulussa. Projektin aikana huomasimme opettajien innostuksen osallistua pelin testaamiseen, joka jo osaltaan antoi merkkejä pelin tarpeellisuudesta olla lisäämässä käytettävissä olevien

opetusmateriaalien valikoimaa. Yada-raamattupeli antaa esimerkin toteuttaa opetusmateriaalia erilaisilla tavoilla. Pelillisuus antaa opetukseen lisää ulottuvuuksia, joilla voidaan huomioida erilaisia oppijoita. Lisäksi tarinamuotoinen Yada-raamattupeli mahdollistaa pysähtymisen niihin kohtiin ja asioihin, joita opettaja haluaa opetuksessaan painottaa. Vaikka peli on suunniteltu ops-perusteiden vaatimusten mukaisesti, pelin käyttö ei rajaudu ainoastaan kouluihin. Testit osoittivat Yada-raamattupelin toimivan hyvin myös esimerkiksi seurakunnan toiminnassa sekä perheiden yhteisissä pelihetkissä.

Yada-raamattupelin toteutus eteni projektin aikana koko ajan kiihtyvällä vauhdilla. Aluksi pelistä oli piirrettynä ajatus, jolla hahmottelimme pelin ideaa. Sen jälkeen toteutuksen suunnittelu pyöri pidemmän aikaa erilaisten ajatusten ympärillä, mutta lopulta tämä alussa tehty eri ideoiden pyörittely oli vahvana perustana valitulle ratkaisulle. Alun hyvä suunnittelu loi toteutukselle rungon, jota ei juurikaan tarvinnut muuttaa projektin toteutuksen aikana. Projektin päätyttyäkin tämä internetselaimen rakennettu pohja antaa mahdollisuuden pelin monipuoliseen jatkokehitykseen. Jatkokehityksen mahdollistaminen olikin toinen merkittävä tavoite pelin toteutuksessa ja lopulta projektin päätyttyä on olemassa kuvamateriaalit ja tekninen valmius uuden tarinan ja kieliversioiden toteuttamiseen.

Kohderyhmäksi valitsimme perusopetuksen 3.-6. vuosiluokat, joiden kanssa opettajat voivat hyödyntää peliä monialaisesti uskonnonopetuksessaan. Projektin aikana tehtyjen testausten perusteella 10-12 -vuotiaat jaksavat keskittyä oppitunnin ajan pelin tehtäviin ja heillä oli valmiuksia pohtia pelissä esiintyviä aiheita. 9-vuotiaiden ja sitä nuorempien kanssa pelatessa opettajan tulee tukea ryhmäläisiä enemmän ja sopeuttaa ohjauksellaan keskustelua heille sopivaksi.

Sopivan kohderyhmän löytämisen lisäksi pelin testaaminen käytännössä oli tärkeää pelin toteutuksen aikana, koska testauksen aikana tehdyistä huomioista saimme arvokasta tietoa pelin kehittämistä varten. Yksi testauksissa esiin tullut asia koski alkuperäistä ideaa siitä, että lapset voivat pelin aikana itse lukea ääneen tarinan tekstit. Testit osoittivat aikuisten elävämmän lukemistyylin auttavan lapsia keskittymään huomattavasti enemmän ja pääsemään sisälle tarinaan. Oma suosituksemme on, että opettaja lukee tarinan tekstit, mutta opettaja voi tietysti tilanteen mukaan valita, pelataanko peliä lasten vai aikuisen lukiessa tarinaa. Muutenkin testiryhmät antoivat näkökulmia mm. käytettävien laitteiden sekä erilaisten ryhmien tarpeiden huomioimiseen. Palautteiden lisäksi testauksen aikana näkemämme reaktiot antoivat meille arvokasta tietoa pelin innostavuudesta. Oli hieno nähdä, miten arkakin lapsi innostui osallistumaan keskusteluihin

toiminnallisen tehtävän innostamana. Lasten sekä aikuistenkin innostuksesta pystyimme päättämään pelin toteutuksen kehittyvän oikeaan suuntaan.

4.3 Ammatillisen kehittymisen arviointi

Projektityön aihe alkoi haastavasta, mahdottomaltakin tuntuneesta, tavoitteesta saada tuotettua pelillistä opetusmateriaalia perusopetuksen opettajien käyttöön. Suunnittelu, materiaalin hankkiminen, toteutus ja testaus veivät paljon aikaa, mutta antoivat lopulta esimerkin myös mahdottomalta tuntuneen tavoitteen toteutumisesta. Yada-raamattupelin tekemisen prosessi opetti meitä katsomaan Raamatun kertomuksia uudella tavalla ja tuomaan niitä entistä elävämmällä tavalla esille myös omissa raamatunopetustilanteissamme. Samalla saimme kuitenkin huomata, että tämä Yada-raamattupeli on vain yksi tapa toteuttaa raamatunopetusmateriaalia. Kokemus tämän projektin toteuttamisesta antaa itsellemme ja toivottavasti myös toisille rohkaisua käyttää mielikuvitusta eri opetustilanteissa. Yada-raamattupelin sivusto on jo tässä vaiheessa levinnyt moneen suuntaan, ja sivustolla on käynyt noin 100 kävijää, joten nyt on hyvä mahdollisuus levittää tietoisuutta pelistä ja laajentaa sivustoa uusilla pelitarinoilla sekä mahdollisilla muilla uusilla ideoilla.

LÄHTEET

Dunderfelt, T.

2011 Elämänkaaripsykologia. Lapsen kasvusta yksilön henkiseen kehitykseen. 14. uudistettu painos. Helsinki: WSOYpro Oy

Kronqvist, E-L. & Pulkkinen, M-L.

2007 Kehityopsykologia. Matkalla muutokseen. Helsinki: WSOY

Lehtinen, E., Vauras, M. & Lerkkanen, M-K.

2016 Kasvatuspsykologia. Jyväskylä: PS-kustannus

Mannerheimin Lastensuojeluliitto

2019 9–12-vuotiaan älyllinen kehitys. Online. Viitattu 27.1.2023. Saatavissa:

<https://www.mll.fi/vanhemmille/lapsen-kasvu-ja-kehitys/9-12-v/9-12-vuotiaan-alyllinen-kehitys/>

Manninen, J., Burman, A., Koivunen, A., Kuittinen, E., Luukannel, S., Passi, S. & Särkkä, H.

2007 Oppimista tukevat ympäristöt. Johdatus oppimisympäristöajatteluun. 2. painos. Helsinki: Opetushallitus.

Mikkola, K.

2017 Uskonnosta opettaminen. Teoksessa Iivonen & Paulanto, Uudistuva uskonnon opetus. Helsinki: Kirjapaja Oy, sivut 11-34

Opetushallitus

2014 Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014. Määräykset ja ohjeet 2014:96. Helsinki: Opetushallitus

Opetushallitus

2022 Ohje perusopetuksen uskonnon ja elämäkatsomustiedon opetuksen sekä esiopetuksen katsomuskasvatuksen järjestämisestä sekä yhteisistä juhlista ja uskonnollisista tilaisuuksista esi- ja perusopetuksessa. Helsinki: Opetushallitus

Parviola, J.

2017 Uskonnonopetuksen suunnittelu. Teoksessa Iivonen & Paulanto, Uudistuva uskonnon opetus. Helsinki: Kirjapaja Oy, sivut 83-93

Pesonen, A. & Valkama, K.

2010 Arkielämä Raamatun aikaan. Juudan kylistä roomalaisiin kaupunkeihin. Helsinki: Kirjapaja

Ryken, L.

2001 Kuinka lukea Raamattua kirjallisuutena. Keuruu: Aika Oy

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos

2021 Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalityössä. Online. Viitattu 20.1.2023. Saatavissa:

<https://thl.fi/fi/web/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-edistamisen-mallit/uudista-asiakastyota-luovasti-ja-leikkisasti/pelillisyyden-hyodyntaminen-sosiaalityossa>

Valtioneuvoston asetus perusopetuslaissa tarkoitetun opetuksen valtakunnallisista tavoitteista ja perusopetuksen tuntijaosta 422/2012

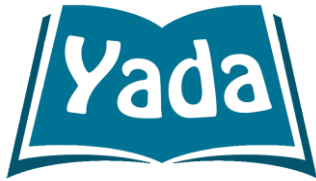
2012 Valtioneuvoston asetus perusopetuslaissa tarkoitetun opetuksen valtakunnallisista tavoitteista ja perusopetuksen tuntijaosta 422/2012. Online. Viitattu 27.1.2023. Saatavissa: <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2012/20120422>

Vesterinen, O. & Mylläri, J.

2014 Peleistä pelillisyyteen. Teoksessa Krokfors, L., Kangas, M. & Kopisto, K. (toim.), Oppiminen pelissä. Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino, 56-66

LIITE 1: YADA-RAAMATTUPELIN TIEDOT JA LINKKI

Pelin nimi:	Yada-raamattupeli
Pelin suunniteltu kesto:	Kolme 45 minuutin oppituntia
Suunnittelu ja toteutus:	Jani ja Raisa Jalo, 5/2023 Huittinen
Valokuvat:	Jani, Raisa ja Daniel Jalo



Linkki Yada-raamattupeliin

<https://jalot.fi/yada/>