

Pelikasvatus 6.-9. luokkalaisten oppimisen tukena

Elämme ajassa, jossa suurin osa nuorista kietoutuu digitaalisen pelaamisen maailmaan, josta on tullut uusi normaali. Peräti 98% 10-19-vuotiaista suomalaisista osallistuu pelikulttuuriin, yhdistäen leikin ja teknologian saumattomasti arkeensa. Tämä ei ole ohimenevä trendi, sillä yli kolme neljäsosaa heistä pelaa viikoittain, tehden pelaamisesta merkittävän osan heidän elämäänsä.

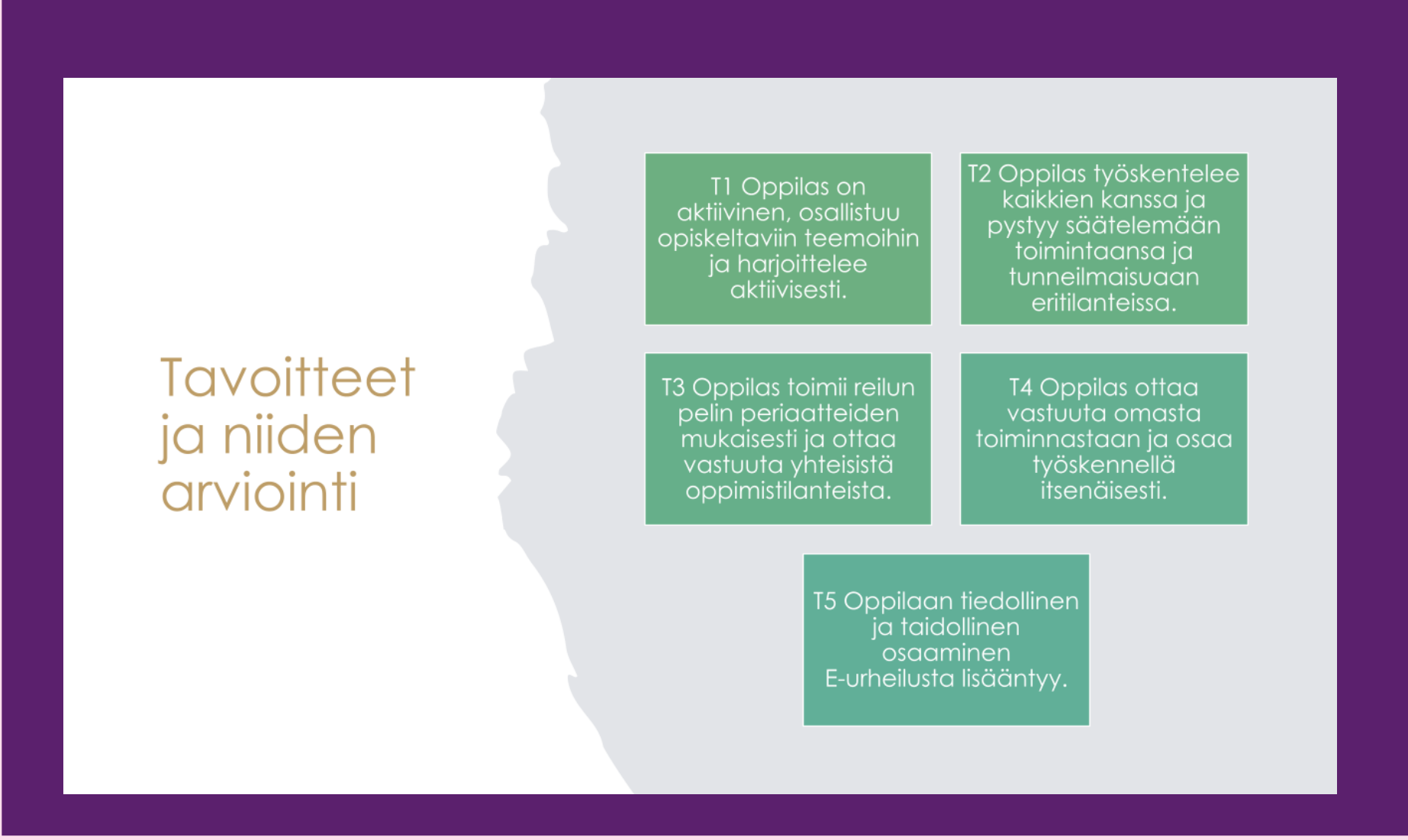
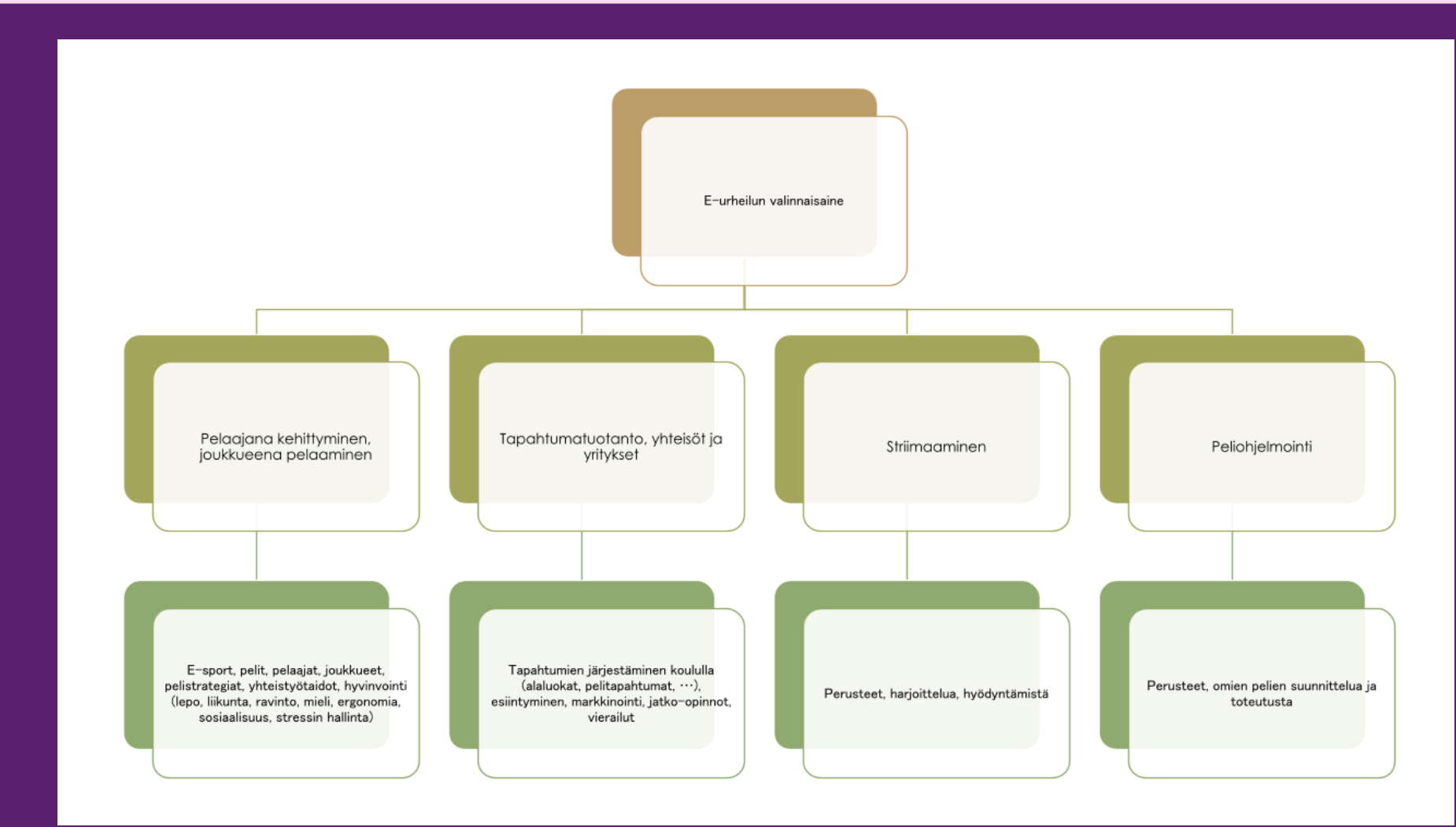
Vaikka mobiilipelien suosio on saavuttanut huippunsa ja kasvun vauhti on hidastunut, ne säilyttävät silti asemansa suosituimpana pelialustana. Pelityyppien laaja kirjo, strategiapeleistä toimintapeleihin, tarjoaa nuorille mahdollisuuksia tutustua pelimaailman monipuolisuuteen. E-urheilu ja striimaus jatkavat suosionsa kasvua, tarjoten digitaalisen alustan, jossa nuoret voivat olla sekä katsojia että sisällöntuottajia.

Pelaaminen ylittää ajanvietteen rajat, nousten kulttuuriseksi ilmiöksi ja digitaalseksi sivistyksen osaksi, jolla on vaikutusta siihen, miten nuoret suomalaiset viestivät, oppivat ja kehittyvät.

Valinnainen aine

Hämeenkylässä voi opiskella e-urheilua valinnaisaineena. E-urheilun valinnaisaine mahdollistaa 8.-9. luokkalaisten oppilaille tutustua laaja-alaisten ja työelämätaitojen oppimista sekä innostaa perusopetuksen kaikkien aineiden opiskeluun.

Valinnaisaineessa tutustutaan e-urheiluun monipuolisesti ilmiönä, harrastuksena ja ammattina. Oppimisen teemoina ovat muun muassa pelaajataidot ja tiimityöskentely, striimaaminen ja sisällön tuottaminen, managerointi, tapahtumatuotanto sekä hyvinvointi ja peliohjelmointi. Tunneille kutsutaan vierailijoiksi alan ammattilaisia sekä järjestetään mahdollisuuksien mukaan vierailuja e-urheilun yhteisöihin ja yrityksiin.



Pelitapahtuma

HämyLAN mahdollistaa vuosittain kaikille yhdenvertaisen oppimisen. Hämeenkylässä koulun pelitapahtuma toimii erinomaisesti oppimisen alustana peruskoulussa. Oppilaan osallisuus ja pelitoiminnan matala kynnys ovat keskiössä koulun pelitapahtumassa. Pelitapahtumassa verkkopelaamisesta kiinnostuneet oppilaat kohtaavat toisensa ja syntyy uusia kavereita, joita muuten ei mahdollistuisi. Tapahtumissa myös opettajat pääsevät kohtaamaan oppilaita heidän kiinnostuksen kohteiden kautta aivan eri tavalla kuin oppitunneilla. Olemme saaneet erityisesti huoltajilta hyvää palautetta tapahtumista, johon on heidän mukaan turvallista oppilaita päästää nauttimaan yhdessä olosta ja pelaamisesta.

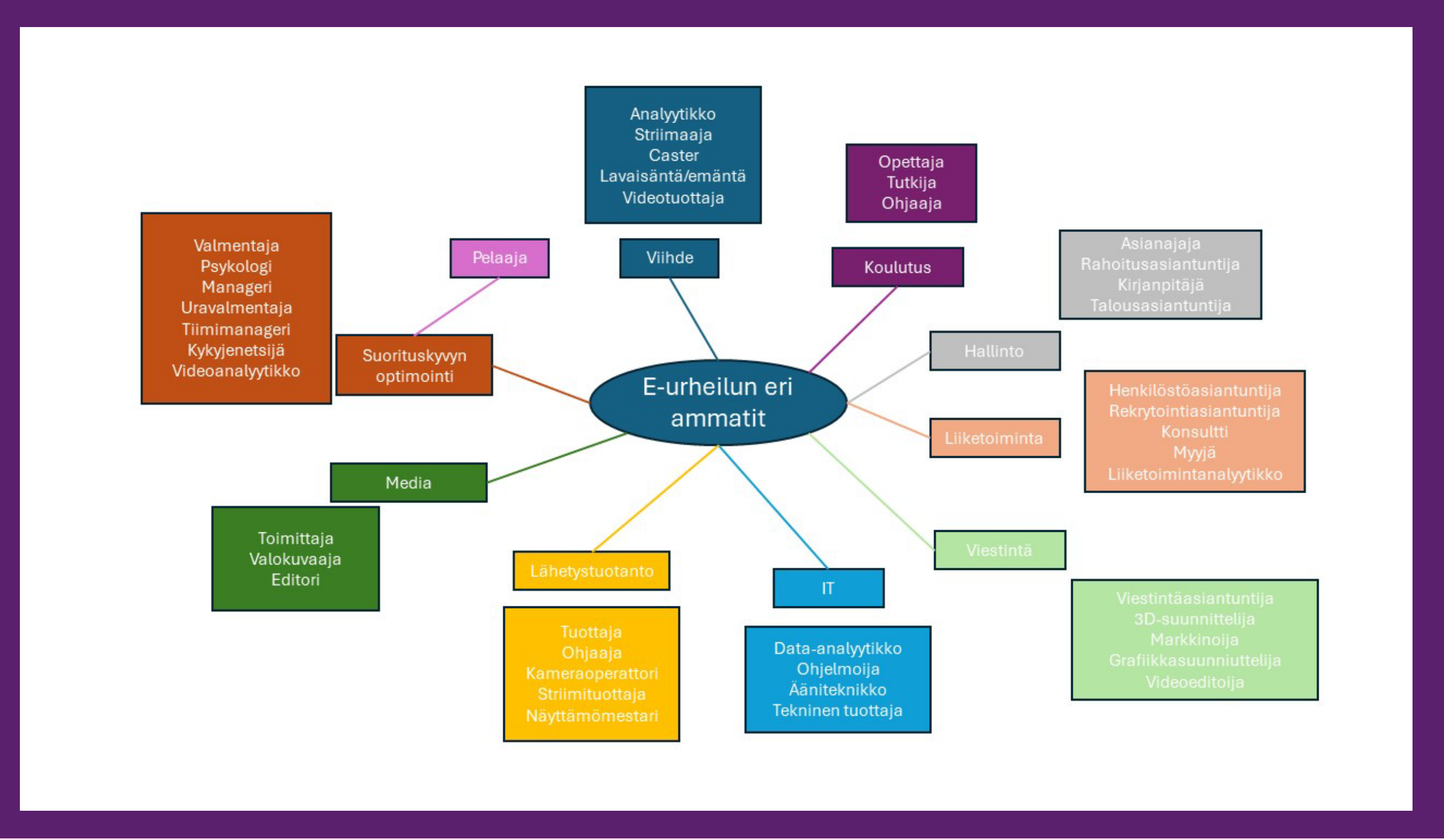
Kuvateksti: Hämeenkylässä on järjestetty syksystä 2016 lähtien vuosittain HämyLAN-verkkopelitapahtuma, johon osallistuu noin 100 6.-9. -luokkalaista konsoli- ja tietokonepelaajaa.

Yhteenveto

Grafiikka: E-urheilun, työelämätaitojen ja ammattien linkitys
Nicolas Besombesin tutkimus

E-urheilu tarjoaa laajan ammatillisen ekosysteemin, ulottuen pelaamisesta monialaisiin uramahdollisuuksiin. E-urheilun parissa toimimalla nuori pystyy kehittämään taitoja, kuten tapahtumajärjestämistä, lähetystuotantoa, selostamista, valmentamista sekä kehittämään osaamistaan eri aloille kuten IT, viestintä, liiketoiminta, markkinointi ja juridiikka.

E-urheilu houkuttelee nuoria sen helpon lähestyttävyyden ja matalan osallistumiskynnyksen ansiosta. Strimaaminen on yksi esimerkki, joka mahdollistaa osallistumisen pienellä panostuksella. E-urheilu tarjoaa erinomaisen alustan monenlaisen osaamisen oppimiseen. Käytä siis tilaisuus hyväksesi ja sukella pelaamisen maailmaan!



Timo Järvenpää, aineenopettaja, Vantaan kaupunki
Kimmo Leinonen, e-urheiluaktiivi ja sivutoiminen yrittäjä