

Torpparinmäen nuorille opetetaan pelisuunnittelua, tapahtumatuotantoa ja ohjelmointia.

Tietokonepelit jalkautuvat kouluun

TEKSTI TIINA SANDBERG KUVAT MARI THORIN



Arto Vihavainen opastaa Pauli Karjalaista pelisuunnittelussa.

OPETTAJA SEURAA sivusta, valvoo, ihmettelee ja ihastelee. Tuottaja **Joonas Laakso** autopelejä kehittävästä Bugbear Oy:stä ohjaa 13–15-vuotiaita oppilaita pelisuunnittelun saloihin. ”Juuri näin pitää olla, oppilaat ovat innostuneita ja motivoituneita. He saavat toimia ympäristössä, joka on heille tuttu ja luonteva”, summaa tunnelmia luokanopettaja **Mikki Shikeben** Torpparinmäen peruskoulussa.

Koulun valinnaisen kurssin toteuttaa ryhmä alan osaajia sekä nuorisotyöntekijöitä. Tavoitteena on muun muassa ohjata nuoria tietotekniikan tuottamiseen ja tarjota heille uusia mahdollisuuksia, jopa ammatiksi asti. Työtavalla pyritään lisäämään koulujen yhteisöllisyyttä ja ottamaan nuoret mukaan koulujen sähköisten ympäristöjen kehittämiseen.

”Pelaaminen on hyvä väline opettaa esimerkiksi matematiikkaa, englantia tai kuvataidetta. Alan ympäriltä löytyy lähes koko elämän kirjo ympäristössä, joka on tähän asti ollut koululle vieras mutta nuorille tuttu”, kertoo pelitoiminnan kehittäjä **Sebastian Sihvola** kaupungin nuorisosiainkeskuksen Pelitalosta.

”**PELILLISEN LÄHESTYMISTAVAN** avulla voimme opettaa muun muassa ongelmanratkaisutaitoja ja sosiaalisia taitoja toisin kuin koulussa on perinteisesti tehty”, täydentää **Arto Vihavainen**. Hän edustaa Helsingin yliopiston tietojenkäsittelytieteen laitoksen Linkki-keskusta ja vetää keväällä kurssin ohjelmointiosuuden.

”Onnistumme, kun tietotekniikkakentän monialaisuus valkenee nuorille ja he innostuvat esimerkiksi matemaattis-luonnontieteellisistä aiheista. Kurssin tavoitteena on tarjota ruohonjuuritason kokemuksia alasta. Elämme tietoyhteiskunnassa, joten on tärkeää saada peruskoulu aidosti osaksi sitä”, Vihavainen jatkaa.

OSALLE NUORISTA PELIKURSSI voi tarjota kimmokkeen tai väylän tulevaan ammattiin. Tuottaja **Joonas Laakso** muistuttaa, että pelialan huiput syntyvät niistä, jotka tutustuvat alaan riittävän varhain.

”Kurssi voi synnyttää kipinän, joka kantaa myöhemmin pitkälle. Totuus on, että aikuisena nollasta aloittavien on vaikea päästä alan sisälle.”

Myös pelialan tapahtumien järjestämiseen ja markkinointiin tarvitaan monenlaisia osaajia. Koulun valinnaiskurssin tapahtumatuotanto-osuuden vetää Suomen elektronisen urheilun liiton puheenjohtaja **Teemu Hiilinen**.

”Suomi on yksi maailman huipuista pelitapahtumien järjestäjänä. Kurssin rohkaisemina nuoret voivat hakeutua vaikka vapaaehtoistyöhön alan tapahtumiin”, toteaa Hiltunen. ■

Pelaaminen on yhteisöllistä

TORPPARINMÄEN PERUSKOULUN pelikurssi on osa Yhteisöllisyys, koulu ja älykkäät palvelut -hanketta (YKÄ). Sen tavoitteena on saada oppilaat tiiviimmin mukaan koulun sähköisten ympäristöjen kehittämiseen ja toimintasuunnitelmatyöhön. Helsingistä ovat mukana Torpparinmäen ja Porolahden peruskoulu sekä Herttoniemen ala-asteen ja Sophie Mannerheimin koulu.

”Onnistuttaessa oppilaat otetaan mukaan koulun toiminnan suunnitteluun, pilotoidut jutut elävät kaupungin kouluissa ja yhteistyö tämän tekijäverkoston kanssa jatkuu”, projektipäällikkö **Minna Torppa** Forum Viriumista linjaa tavoitteita.

Helsingissä hanketta toteuttavat opetusviraston mediakeskus, nuorisosiainkeskuksen Pelitalo, Helsingin yliopiston Linkki-keskus, Bugbear Oy, The Group ry ja Forum Virium Helsinki. Lisätietoja aiheesta on nettiosoitteessa yhteisollinenkoulu.postous.com.