

**Toiminnon nimi:** Pelipaja Bitti – Palkkaa Pelaamalla.

**Tiivistelmä:**

Toteuttajanuoret järjestivät 3-6 -luokkalaisille lapsille kerhotoimintaa, jonka sisältönä oli pelikasvatusta, sekä pintaraapaisu eri toimintatapoihin pelialalla, sekä mitä työtehtäviä peliala voi tarjota.

**Kohderyhmä:**

Toteuttajanuoret olivat iältään 17–29-vuotiaita. Toimintaan osallistuvat kerholaiset olivat 3-6 luokkalaisia. Toteuttajanuoria ja kerholaisia yhdisti kiinnostus pelialaan.

**Kesto:**

Järjestimme yhteensä 14 kerhokertaa, kestoiltaan nämä olivat 45min-1h. 7 kerhokertaa pidettiin 3-4 luokkalaisille ja toiset 7 pidettiin 5-6 luokkalaisille.

**Toteutuspaikka:**

Kerhokertojen suunnittelut järjestettiin etänä Discordissa, varsinainen toiminta sijoittui Oulun Kansainväliselle koululle.

**Ennakovalmistautuminen:**

Jokainen toteuttajanuori käytti 20 tuntia aikaa oman kerhokerran sisällön suunnitteluun. Sopivan kerhopaikan etsiminen viivästi kerhotoiminnan alkua viikolla.

Markkinoinnissa kannattaa hyödyntää mahdollisuutta päästä tutustumaan pelialaan, sillä tosi moni lapsi ja nuori ovat kiinnostuneita aiheesta.

**Tarvikkeet:**

Tietokone tai tietokoneita, tarkkaa suunnittelua, tulostin, sopiva tila, jossa on paperia, kyniä yms. Toteuttajanuorten olisi hyvä olla tietoisia pelialasta tai joistain sen osa-alueista, että he voivat suunnitella laadukasta infoa sisältävän kerhokerran omasta erityisalueesta.

**Toteuttaminen:**

1. Kerhokerrat järjestettiin luokahuoneessa. Siellä on sopivasti pöytätilaa luovalle työlle.
2. Toteutus jakautuu kolmeen vaiheeseen: Aloitukset, suunnittelu ja toteutus.
3. Aloitukset sisältävät toteuttajanuorille ytimekkään ohjeistuksen. Kerrotaan, mitä heiltä tullaan vaatimaan. (Omatoimista suunnittelua, ideointia yms.)
4. Suunnittelu sisältää yhteisiä palaveriteita. Kerhokertojen sisällön suunnittelua ja yleistä organisointia. Yhteisten päätösten jälkeen nuoret suunnittelevat omatoimisesti valitsemansa osa-alueen omaa kerhokertaa varten. Kerhokerrat järjestetään työpareittain, jokaisella kerralla jokainen nuorista saa työparikseen toisen nuoren apuohjaajan rooliin. Ensimmäisellä ja viimeisellä kerhokerralla osallistuvat kaikki toteuttajanuoret.

5. Toteutus sisältää kerhokertojen järjestämisen. Kerhokerrat järjestetään viikoittain.

Kerhokertojen aiheet kronologisessa järjestyksessä:

- Tutustuminen (tutustumisleikkejä ja tulevien kerhokertojen sisällöstä infoamista)
- Hahmosuunnittelua (Suunnitellaan hahmot, joita käytetään tulevissa kerhokerroissa)
- Lautapelisuunnittelua
- Omien lautapeliensa pelaamista
- Roolipelaaminen (Twist and Turn)
- Oman videopelin tekemistä ja pelaamista Unityllä
- Lopetuskeskustelut, rästiin jääneiden toimintojen tekemistä, sekä kerholaisten toiveiden toteuttamista.

### **Hyöty:**

Osallistujien hyöty: Toteuttajanuoret pääsevät tekemään itse suunnittelemaansa sisältöä, ottamaan vastuuta ja ennen kaikkea tienamaan rahaa tästä kaikesta. Kerholaiset oppivat, mitä kaikkea pelialalla toiminta voi sisältää, sekä huomaavat, että peliala voi olla realistinen ura tai osa sitä.

Organisaation hyöty: Mahdolliset uudet työntekijät, verkostoituminen, mahdolliset uudet yhteistyökumppanit, näkyvyys.

Laajempi hyöty: Peliala on nykyaikaa ja hankkeen tarkoituksena onkin tuoda tietoisuutta esiin, että peliala työllistää laajalla skaalalla eri alojen ammattilaisia.

Toiminta on onnistunutta, kun lapsista aistii, että heillä on mukavaa, sekä he ovat aidosti kiinnostuneita kerhokertojen sisällöstä. Nuorten tulisi saada sopivasti vastuuta ja päästä toteuttamaan omia visioita sisällön suunnittelun ja toteutuksen parissa.

### **Mitä erityistä on hyvä huomioida?**

Äkilliset sairastumiset, muiden toteuttajanuorien olisi hyvä olla valmiina tuuraamaan ja tietoisia toisten luomasta opetusaineistosta.

5–6-luokkalaiset ovat soveltuvampi kohderyhmä, sillä he jaksavat keskittyä jo paremmin. Huomasimme, että toiminta soveltuisi erittäin hyvin myös +12-vuotiaille nuorille ja sille onkin jo kysyntää.

### **Lisätietoja:**

oulu.4h.fi [oulu@4h.fi](mailto:oulu@4h.fi)

**Avainsanat:** pelikasvatus, nuorisotyö

Kuvia toiminnasta:



Muhammad Ali 6A

My character:  
Example: 10 years old, cat, orange, happy

Age: 28 Adult

Human/Animal/Creature: human

Personality/Description: Very smart and wise person he is also very strong he is a (Third Person Shooter) (TPS) he is also a very fit and muscular man.

My character: noob  
Example: 10 years old, cat, orange, happy

Age: ~~1000 000000 0000~~ ?

Human/Animal/Creature: Human

Personality/Description: yellow, from Roblox, weak, bad.