

0	3	5	7	10	13	19	25	36	48	55	62	69	75	85	90	92	93	95	96	97	99	100
0	2	4	6	8	10	15	20	30	40	45	50	55	60	70	80	85	90	92	94	96	98	100

Perjantaina 29. marraskuuta 2013

MAASEUDUN TULEVAISUUS

21

PÄIVÄSTÄ TOISEEN

Oppiminen pitää viedä sinne, missä nuoret ovat. LUOVA JOHTAJA TATU LAINE, NORDIC EDU

29.11.13

Aurinko nousee

Helsingissä kello 8.52
ja laskee kello 15.24
Oulussa kello 9.42
ja laskee kello 14.30

Päivän sana

29.11. Herra, kuule rukoukseni, ota vastaan pyyntöni! Sinä uskollinen, sinä vanhurskas, vastaa minulle! Älä vaadi palvelijaasi tuomiolle, sillä sinun edessäsi ei yksikään ole syytön. Ps. 143:1–2

30.11. Minä kohotan käteni sinun puoleesi, sieluni janoaa sinua kuin kuivunut maa. Vastaa minulle, Herra! Vastaa pian, kauan en enää jaks! Ps. 143:6–7

1.12. He toivat varsan Jeesukselle ja heittivät vaatteitaan sen selkään, ja Jeesus nousi ratsaille. Monet levittivät vaatteitaan tielle, toiset taas lehvii, joita he katkoivat tienvarresta. Mark. 11:7–8

Nimipäiviä

Tänään perjantaina: Aimo
Huomenna lauantaina: Antti, Antero, Atte
Ylihuomenna sunnuntaina: 1. adventtisunnuntai, Oskari

Mietelause

Jos antinpäivänä on rekikeli, niin jouluna on rataskeli.
Vanhaa ajantietoa Merikarvialta

MERKKIPÄIVIÄ

75-VUOTIAS
Valtiopäiväneuvos **Mikko Pesälä** 30.11. Iitti. Matkoilla.

60-VUOTIAITA
Maanviljelijä **Markku Palm** 29.11. Hartola. Matkoilla.

Professori, maat ja metsät tri **Sirpa Kurppa** 1.12. Jokioinen.

Lähetä merkkipäiväilmoitus Maaseudun Tulevaisuuteen

Merkkipäiväpalstalla julkaistaan vain päivänsankarin suostumuksella lähetettyjä merkkipäivätietoja. Kirjallisesti lähetettävissä tiedoissa tulee olla merkkipäivän viettäjän nimi, ikä, merkkipäivän ajankohta, titteli, kotipaikka ja mahdollinen lyhyt maininta merkkipäivän vietosta. Valokuvaksi käy mustavalko- tai värikuva, koolla ei väliä. Palsta on maksuton. Merkkipäivätiedon tulee olla toimituksessa viimeistään viisi päivää ennen lehden ilmestymistä. Tiedot postitetaan osoitteeseen: Maaseudun Tulevaisuus, ”Merkkipäivät”, PL 440, 00101 Helsinki, tai lähetetään sähköpostilla osoitteeseen merkkipaivat@maaseuduntulevaisuus.fi.

SANA SUNNUNTAIKSI

Kun he lähestyivät Jerusalemia ja tulivat Betfageen ja Betaniaan Öljymäen rinteelle, Jeesus lähetti edeltä kaksi opetuslastaan ja sanoi heille: ”Menkää tuolla näkyvään kylään. Heti kun te tulette sinne, te näette kiinni sidotun aasinvarsan, jonka selässä ei kukaan vielä ole istunut. Ottakaa se siitä ja tuokaa tänne. Jos joku kysyy, miksi te niin teette, vastatkaa, että Herra tarvitsee sitä mutta lähettää sen pian takaisin.”

Opetuslapset lähtivät ja löysivät varsan, joka oli sidottu kujalle oven eteen. He ottivat sen. Patkalla olevat ihmiset kysyivät: ”Mitä te oikein teette? Miksi te viette varsan?” He vastasivat niin kuin Jeesus oli käskenyt, ja heidän annettiin mennä. He toivat varsan Jeesukselle ja heittivät vaatteitaan sen selkään, ja Jeesus nousi ratsaille. Monet levittivät vaatteitaan tielle, toiset taas lehvii, joita he katkoivat tienvarresta. Ja ne, jotka kulkivat hänen edellään ja perässään, huusivat: ”Hoosianna! Siunattu olkoon hän, joka tulee Herran nimessä! Siunattu isämme Daavidin valtakunta, joka nyt tulee! Hoosianna korkeuksissa!” Mark. 11: 1-10

Pian takaisin

Kirkkovuoden tärkeimmät juhlat, Pääsiäinen ja Joulu lähtevät liikkeelle samalta paikalta, Öljymäen rinteeltä. Uuden kirkkovuoden alkajaisiksi vietämme Hoosianna-pyhää, jonka aiheena on Jeesuksen saapuminen Jerusalemiin ratsain. Evankeliumien kronologiassa tapahtuma liittyy toki pääsiäisaikaan, mutta adventin alkajaisiksi pienen aasin askelissa ja Hoosianna-hymnissä on jotain tärkeää ja hyvin aikaan ja aiheeseen sopivaa.Uudessa kirkkovuodessa kaikki alkaa niin pienestä ja pysyykin pitkään pienenä, mutta kasvaa lopulta suurin ja suurenmoisiin merkityksiin.



Ossi Poikonen

Jeesus oli kansan keskellä kävelvä hallitsija, matalalla ratsastava kuningas, siksipä kai hän halusi matalan ratsun. Kyläpahasen kuja-aasi oli hänen mielestään sopiva ratsu. Korkeampi kuningas olisi kai valinnut kipinöiväkaivoisen raudikon. Toinen syy kuja-aasin valintaan oli se, ettei kukaan ollut istunut vielä sen selässä. Tiedämme että aasi on kovapäinen eläin ja itämailla on yhä tapana varsin kovalla kädellä komentaa kovapäistä juhtaa.

Vanha aasin luuska olisi ollut hel-

posti pilalle hakattu tapaus, kujan varsa sitä vastoin oli vielä pilaamaton mahdollisuus.Jeesuskaan ei pilannut pientä aasia, saipahan pikkuaasi vain kokea jotain ennen näkemätöntä. Arkivarasta tuli taivasten valtakunnan täysi juhlaratsu. Se mitä Jeesus saa käyttöönsä säilyy pilaantumattomana, ehjänä ja onnellisena. Pienestä aasista taisi tulla maailman kaikkien kylien onnellisin aasi.

Toinen tärkeä asia, mikä opetuslapsiparin piti kertoa kuja-

aasin omistajalle, oli se, että lainaratsu palautetaan pian. Kun Jeesus saa jotain itselleen, hän lähettää sen kohta vapaaksi kokeilemaan siipiään. Ehkäpä pieni aasi pääsi tämän koelennon jälkeen jo oikeisiin töihin, eikä virunut kujalla kuin koira kopillaan. Koira sentään osaa vahtia, mutta aasi on kujalla tylsistymässä turhan panttina.

Adventtina kulkee yhä keskellämme arkinen kuningas,

joka etsii ja kysyy käyttöönsä jotain ehjää ja onnea odottavaa. Mahtakohan meidän elämästämme löytyä vielä pientä sellaista, jota rauhanruhtinas voisi käyttää hoosiannansa kaiuttamiseen. Kun Herramme saa käsiinsä jotain tällaista, hän ei pidä sitä itsellään, vaan lähettää sen pian takaisin niiden hyväksi, joiden keskellä elämme. Tällä tavoin on valtakunnista suurimman tarkoitus toteutua tavallisen elämämme pienissä askelissa.

Parhaat asiat eivät synny väkisin eikä pakolla vaan roh-

kaisemalla ja luottamalla. Adventin Herra liikkuu juuri tällä

meiningillä keskellämme. Hyvää uutta kirkkovuotta kaikille

kujille!

Kestotilaajana käytät sääpalvelua *veloituksetta.*
maaseuduntulevaisuus.fi

MAASEUDUN TULEVAISUUS

Oppimispeleistä voi tulla Suomen seuraava vientituote

Mobiililaitteilla pelattavat oppimis-pelit tekevät tuloaan kouluihin ympäri maailmaa. Suomalaiset yritykset ovat hyvin mukana.

TURKU

Peliteknologia kehitty y huimaa vauhtia, mikä on nostanut myös mobiililaitteilla pelattavat oppimispelit suosioon ympäri maailmaa. Suomessakin on hieman toistakymmentä oppimispelejä tekevää yritystä, ja täällä ollaan hyvin perillä alan uusimmista tuulista.

Turun ammattikorkeakoulun tietotekniikan yliopettaja **Mika Luimula** ennako i, että oppimispeleistä voisi olla jopa Suomen uudeksi vientituotteeksi. Bisneksen rakentaminen oppimispelien avulla ei välttämättä kuitenkaan ole helppoa.

”Pisa-tutkimukset ovat tuoneet suomalaiselle koulutusjärjestelmälle arvostusta maailmalla. Siitä voi olla apua markkinoinnissa ulkomailla. Veikkaan, että oppimispelien menestystarina tulee tableteilla, jos on tullakseen”, Luimula uskoo.

Uutta Nokiaa oppimispeleistä on turha kuitenkaan haaveilla, ainakaan työllistämisvaikutuksen puolesta.

”Peli syntyy verrattain pienellä työntekijämäärällä. Edes Angry Birdsit luonut Rovio ei työllistä kuin joitakin satoja ihmisiä. Monta pientä Nokiaa tosin voisi syntyä”, Luimula huomauttaa.

Viihdyttävä, palkitseva, koukuttava
Vaikka mobiililaitteilla pelattavat oppimispelit ovat suhteellisen uusi ja kasvava ala, ei oppimispeli itsessään ole uusi keksintö. ”Esimerkiksi lentosimulaattori on eräänlainen oppimispeli. Niitähän on ollut jo vuosikymmeniä. Nyt pelien kirjo on vain laajentunut. Jos mukaan lasketaan myös lautapelit, oppimispelejä on ollut kautta maailmansivin”, Turun ammattikorkeakoulun peligrafiikkaan erikoistunut tietotekniikan tuntiopettaja **Taisto Suominen** kertoo.

Hyvä oppimispeli on viihdyttävä ja palkitseva, mutta sen pitäisi myös koukuttaa pelaajansa esimerkiksi pistelaskun avulla. ”Oppimispeli on parhaimmillaan, kun käyttäjä ei huomaa, että se on oppimispeli”, Suominen tiivistää.

Lisää mahdollisuuksia ja motivaatiota

Luimula ja Suominen ovat sitä mieltä, että oppimispelit tekevät vasta tuloaan kouluihin. Tällä hetkellä niitä on tehty eniten alakouluun ja päiväkotiin, mutta on varmasti vain ajan kysymys, että niitä aletaan kehittää myös ylemmille kouluasteille.

”Peliteknologian avulla opiskeluun saadaan uusi ulottuvuus. Monia asioita ei voi edes harjoitella ilman niitä. Niillä voidaan myös nostaa oppimismotivaatiota. Pelkät tekniset ominaisuudet eivät kuitenkaan riitä, sillä pelin pitäisi pystyä yhdistämään myös pedagogiikkaa”, Suominen sanoo.

Vaikka oppimispelit antavat lisämahdollisuuksia oppimiseen, saattavat ne lisätä eriarvoisuutta koulujen ja oppilaitosten välillä.

”Oppimispelien suosiminen on arvovalintakysymys. Tosin kaikissa kouluissa ei ole niihin varaa, vaikka halua olisikin. Tästä saattaa syntyä eriarvoisuutta koulujen ja myös oppilaiden ja opiskelijoiden välille”, Luimula pohtii.

ANNIINA KESO

» Pisa-tutkimukset ovat tuoneet suomalaiselle koulutusjärjestelmälle arvostusta maailmalla. Siitä voi olla apua markkinoinnissa.«

MIKA LUIMULA



Turun ammattikorkeakoulun peligrafiikkaan erikoistunut tietotekniikan tuntiopettaja Taisto Suominen kertoo, että peliteknologiassa on monenlaisia mahdollisuuksia, joita ei vielä ole hyödynnetty. Yksi tällainen on virtuaalilasit, jotka luovat käyttäjälleen mielikuvan, että tämä olisi oikeasti lasien näyttämässä kolmiulotteisessa tilassa.

Nuoret pelintekijät luottavat luonnontieteeseen

TURKU

Suurin osa suomalaisista oppimispelejä tekevästä yrityksistä on pieniä muutaman hengen yrityksiä. Yksi tällainen on kolmen nuoren turkulaisen luotsaama Nordic Edu.

Yritys on kehittänyt esimerkiksi esiopetusikäisille suunnatun pelin tekstauskirjainten ja numeroiden piirtämisen harjoitteluun sekä matematiikan peruslaskutoimituksia harjoittavaan pelin päiväkoti- ja alakouluikäisille. Nordic Edu keskittyy erityisesti luonnontieteellisiin peleihin, koska ne ovat helpoimmin vietävissä ulkomaille.

”Koulutusta on vaikea myydä ulkomaille, koska maat ovat erilaisia. Jollakin tasolla siitä voisi kuitenkin tulla Suomen vientituote”, yrityksen luova johtaja **Tatu Laine** sanoo.

Oppiminen mobiilissa on tulevaisuutta

Laine uskoo, että mobiililaitteilla pelattavat oppimispelit ovat tulevaisuutta ja saattavat jopa syrjäyttää oppikirjat kouluissa.

”Oppiminen pitää viedä sinne, missä nuoret ovat. Nykyään mobiililaitteet eivät enää mak- sakaan niin kauhean paljon.” Pääsääntöisesti oppimispelejä tehdään tarha- ja alakouluikäisille, koska silloin asi- asällöt ovat helposti hallittavia ja



Tietotekniikan insinöörit Hanna Ahtesalo (toinen oik.) ja Jaakko Susi tekevät peligrafiikkaa Turun ammattikorkeakoulun pelilaboratoriossa. He ovat Mika Luimulan (vas.) ja Taisto Suomisen entisiä oppilaita.

suhteellisen yksinkertaisia.

”Erityisesti haluaisin tehdä matikkapelin yläkouluikäisille, koska silloin usein pudotaan kelkasta, eikä oppiminen kiin- nosta”, Laine miettii.

Vaikka oppimispelejä voi tehdä kohderyhmälle kuin kohderyhmälle, Laine näkee peruskouluikäiset ja sitä nuoremmat tärkeämpänä kohderyhmänä kuin lukioikäiset. Hänen mie-

lestään lukiolaisille syy oppi- seen pitäisi tulla muualta kuin pelistä.

”Voisi olla mielenkiintoista tehdä hyötypeli myös vanhuk- sille ja kuntoutukseen.”

OPPIMISPELI
Oppimista mobiilissa
Oppimispeli on peli, jossa on oppisisältöä. **Peli on** onnistunut, jos pelaaja viihtyy sen parissa ja jos se tarjoaa opetusta pelaajan huomaamatta. **Oppimispeli voi** olla esimerkiksi mobiililaitteella pelattava matematiikka- peli, lentosimulaattori tai tietokoneeseen liitetty nukke, jolla voi harjoitella elvytystä ja muuta ensiapua. **Miös lautapeli** voi olla oppimispeli.



Nordic Edun Elias-laskupeli (ylhäällä) auttaa hahmottamaan murtolukuja pitsa-palojen avulla. Math jumpilla 5-12-vuotiaat harjoittelevat peruslas- kutoimituksia. Mathesis taas on sähköinen versio yläkoulun matematiikan kirjasta. Molla ABC:llä harjoitellaan kirjaimia ja numeroita.

Koulu yhdisti tuoreet yrittäjät

Turussa yliopisto ja ammat- tikorkeakoulu tekevät tiivistä yhteistyötä peliteknologian osaajien kouluttamisessa. Tätä kautta myös tietotekniikkaa am- mattikorkeakoulussa opiskellut Laine tapasi ohjelmistotuotan- non ja tietojärjestelmätieteen opintoja yliopistolla tekevän **Tomi Kkokosen**, jonka kanssa perusti yrityksen.

”Tutustumme koulun peli- labrassa. Tomin ehdotuksesta haimme mukaan opiskelijoille suunnattuun yrityskiihdyttä- möön oppimispeleli-ideallamme. Sieltä saimme opin ohella ensimmäisen projektimme, ja Nordic Edu syntyi”, Laine ker- taa.

Tällä hetkellä yrityksessä työskentelee Laineen ja Kokko- sen lisäksi graafikko, sillä oppi- mispeli tarvitsee syntymään monenlaista osaamista.

”Graafikolla, ohjelmoijalla ja suunnittelijalla pääsee jo pit- källe. Esimerkiksi ääniä emme osaa tehdä itse, mutta onneksi koulusta sai hyviä kontakteja.”

Vasta kahden ja puolen vuo- den ikään ehtineen yrityksen tulevaisuus näyttää valoisalta. ”Hirveästi täytyy kuitenkin koko ajan tehdä jalkatyötä. Ei kukaan tule kotoa töihin hake- maan”, Laine tietää.

ANNIINA KESO