



Pelipohjainen Oppiminen Kulttuurienvälisessä Koulutuksessa

iTACKLE-Pelien Tapaus

Sofia Papakonstantinou, Projektipäällikkö, CreThiDev

02/2026

Tiivistelmä

Tässä artikkelissa tarkastellaan iTACKLE-projektissa kehitettyjen pelien lisäarvoa keskeisenä pedagogisena tuloksena. Artikkelissa todetaan, että pelit edustavat merkittävää innovaatiota, koska ne operationalisoivat kulttuurienvälisen ja transkulttuurisen oppimisen tavoitteet rakenteellisiksi, kokemukselliseksi työkaluiksi, jotka on räätälöity perusopetukseen. Analyysi keskittyy (a) pelien merkitykseen projektin kokonaislogiikalle, (b) niiden pedagogiseen merkitykseen ja tarpeellisuuteen sekä (c) konkreettisiin hyötyihin kohderyhmänä oleville lapsille.

Johdanto

Eurooppalaiset luokkahuoneet ovat yhä enemmän kulttuurisesti, kielellisesti ja sosiaalisesti monimuotoisia. Vaikka poliittisissa puitteissa korostetaan jatkuvasti kulttuurienvälisen osaamisen, osallisuuden ja sosiaalisen yhteenkuuluvuuden merkitystä, näiden periaatteiden soveltaminen ikäryhmälle sopivaksi ja tehokkaaksi luokkahuonekäytännöksi on edelleen haaste. iTACKLE-projekti vastaa tähän haasteeseen kehittämällä oppimislejkejä, jotka sisällyttävät kulttuurienvälisen oppimisen lasten leikkisiin, vuorovaikutteisiin kokemuksiin.

Projektin lisäarvo

iTACKLE-pelit tuovat lisäarvoa hankkeelle muuntamalla sen käsitteellisen kehiksen käytännönläheiseksi koulutustuotteeksi. Sen sijaan, että kulttuurienvälinen koulutus olisi pelkkä lisä- tai abstrakti teema, pelit toimivat metodologisena siltana teorian ja käytännön välillä. Niiden avulla hankkeen tavoitteet, kuten empatian kehittäminen, yhteistyö ja monimuotoisuuden kunnioittaminen, voidaan toteuttaa jäsenllyyn vuorovaikutuksen kautta.

Lisäksi pelit ovat uudelleenkäytettäviä ja mukautettavia työkaluja, jotka parantavat projektin kestävyttä ja siirrettävyyttä. Niitä voidaan käyttää projektin keston jälkeenkin ja erilaisissa koulutuskonteksteissa, mikä vahvistaa projektin tulosten pitkäaikaista merkitystä ja skaalautuvuutta.

Pelipohjainen Oppiminen Kulttuurienvälisessä Koulutuksessa



iTACKLE

Eurooppalaisen Aktiivisen Kansalaisen Muovaaminen: Kulttuurienvälisen
Tietoisuuden Lisääminen /
Kulttuurienvälisen Tietoisuuden Lisääminen Elämäntaitojen Kehittämisen
Kautta Perusopetuksessa



Nro 2023-1-EL01-KA220-SCH-000158723

iTACKLE-Pelien Merkitys

Kulttuurienvälisiä asenteita ja sosiaalisia taitoja ei voida oppia tehokkaasti pelkästään didaktisen opetuksen avulla, etenkin varhaisessa iässä. Pelien merkitys piilee niiden kyvyssä tukea kokemuksellista ja emotionaalista oppimista, joka on laajalti tunnustettu olennaiseksi sosiaalisten arvojen sisäistämiseksi. Pelien avulla lapset voivat osallistua yhteisiin haasteisiin, vuoropuheluun ja pohdintaan, ja ne tarjoavat turvallisen ympäristön, jossa eroja voidaan tutkia rakentavasti.

Tämä lähestymistapa vastaa myös nykyisiin koulutustarpeisiin edistämällä aktiivista osallistumista, oppijoiden sitoutumista ja osallistavaa pedagogiikkaa. Tässä mielessä pelit eivät ole pelkästään tukimateriaalia, vaan välttämätön pedagoginen interventio, joka on linjassa nykyaikaisen koulutustutkimuksen ja -käytännön kanssa.

Hyödyt Lapsille

Peruskoululaisille iTACKLE-pelit tarjoavat mitattavia etuja. Ne edistävät sosiaalisia ja emotionaalisia taitoja, kuten viestintää, yhteistyötä, empatiaa ja konfliktien ratkaisua. Tärkeää on, että ne edistävät positiivisen asenteen varhaista kehittymistä kulttuurista monimuotoisuutta kohtaan, mikä on ratkaisevan tärkeää ennakkoluulojen ja syrjinnän ehkäisemiseksi myöhemmässä elämässä.

Pelipohjainen muoto lisää entisestään pelien saavutettavuutta, jolloin erilaisilla oppimistyyleillä, kielellisillä taustoilla tai koulutustarpeilla varustetut lapset voivat osallistua tasavertaisesti. Tämä osallistavuus vahvistaa sekä yksilöllisiä oppimistuloksia että ryhmän yhteenkuuluvuutta luokkahuoneessa.

Johtopäätös

iTACKLE-pelit ovat lisäarvoa tuottava tuote, joka yhdistää kulttuurienvälisen koulutuksen kiinnostavaan, kestävään ja pedagogisesti järkevään muotoon. Niiden merkitys ulottuu projektin välittömien tulosten ulkopuolelle, sillä ne tarjoavat opettajille käytännöllisen työkalun käsitellä monimuotoisuutta, osallisuutta ja sosiaalista oppimista mielekkäällä tavalla. Pelit eivät siis ole vain iTACKLE-projektin tulos, vaan malli tuleville kulttuurienvälisen ja osallistavan koulutuksen interventioille.

Peleihin Pääsy

iTACKLE-pelit ovat julkisesti saatavilla osoitteessa: <https://itackle.eu/games/>

Pelipohjainen Oppiminen Kulttuurienvälisessä Koulutuksessa

Euroopan unionin rahoittama. Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanovirasto (EACEA) kantaa. Euroopan unioni ja EACEA eivät ole vastuussa niistä.