



eEemeli 2013

## eEemeli-kilpailu 2013 Teema Oppimispelit ja Pelillisuus oppimisessa

eEemeli on valtakunnallinen laatukilpailu parhaan interaktiivisen median oppimiskäytöstä.

### Kilpailussa on kaksi sarjaa: Pääsarja ja Parasta Parasta.

Kilpailun pääsarjan teemana on paras oppimispeli tai oppimisen pelillinen sovellus. Parasta Parasta -sarjan teema on avoin.

**Pääsarjaan ilmoittaudutaan 1.–31.1.2013 ja Parasta Parasta -sarjaan 28.2.2013 mennessä.**

Lisätietoja: [www.eoppimiskeskus.fi/eemeli](http://www.eoppimiskeskus.fi/eemeli)



eEemeli 2013

Kilpailun **tavoitteena** on kannustaa toimijoita luomaan ja kehittämään uusia e-oppimiskäytäntöjä sekä löytää uusia hyviä käytänteitä ja menestystarinoita. eEemeli-kilpailulla nostetaan esille e-oppimisen ratkaisuja sekä edistetään tuotteiden innovatiivisuutta ja laatua.

**Pääsarjaan** voivat osallistua Suomessa toimivat yritykset, organisaatiot kuten yhdistykset tai oppilaitokset ja niiden yhteishankkeet, jotka ovat tuottaneet oppimisen palvelun, toimintatavan, konseptin tai tuotteen. Itse tuote voi olla globaali sovellus.

**Parasta Parasta -sarjaan** voivat osallistua kaikki arjen sankarit tai sankarien kaverit voivat ilmiantaa loistavan opetuksen aineiston, hyvän verkkokurssin, videoluennon, appsin tai muun oppimisen laadukkaan sisällön.

Oppimisella ja pelaamisella on paljon yhteistä. Pelissä oppii leikin varjolla. **Oppimispeli** (engl. edugame) tai opetuspeli on peli, jossa on oppisisältöä. Oppimispelin ensisijainen tarkoitus on saada pelaaja viihtymään pelin parissa ja tarjota opetus sellaisessa muodossa, jossa se on mahdollisimman huomaamaton eikä siten häiritse pelaajan uppoutumista peliin.

**Pelillistäminen** (engl. gamification) tarkoittaa pelimekaniikkojen ja muiden pelillisten piirteiden soveltamista perinteisten viihdepelituotteiden ulkopuolelle. Oppiminen on tuotu viime vuosina pelillisen toiminnan piiriin. Pelillisyyttä käytetään tuomaan elämyksellisyyttä ja miellyttävyyttä uusiin ympäristöihin ja sen tarkoituksena on edistää palvelunkäyttäjien osallistumista ja sitoutumista käytettyyn palveluun peleistä tuttuja ominaisuuksien avulla. Pelillisyyden lähikäsitteeksi voidaan ajatella myös termiä leikillisuus.

**Raadit** arvioivat mm. pelillisyyttä, yhteisöllisiä työskentelymenetelmiä, arjen hyödyllisyyttä, kaupallisuutta, yhteiskunnallista vaikuttavuutta, innovatiivisuutta, esteettömyyttä, pelimekaniikkaa ja tietysti teknistä ja pedagogista käytettävyyttä.

**Raadin puheenjohtajana** toimii peliprofessori Frans Mäyrä Tampereen yliopistosta.

**Kilpailun yhteistyökumppaneina** ovat Teknologiateollisuus ry, TEKES, Tiek ry, Tietotekniikan liitto ry, HAMK, Tieto Oyj, Hämeenlinnan kaupunki ja Innopark Programmes Oy.

## Ilmoittautuminen

Kilpailuun ilmoittautuvien tulee hyväksyä kilpailusäännöt voidakseen osallistua kilpailuun.

**Kilpailun ilmoittautumisaika alkaa 1.1.2013.**

Kilpailuun ilmoittaudutaan Suomen eOppimiskeskus ry:n verkkopalvelussa olevalla kutsulla. Kilpailuun ilmoittaudutaan täyttämällä ilmoittautumislomake ja maksamalla osallistumismaksu tai saamalla kutsun kilpailuun. Katso tarkemmat ilmoittautumisohjeet ja säännöt eOppimiskeskuksen sivulta.

Kilpailun pääsarjan **palkinto** on 5 000 € rahapalkinto sekä eEemeli-kiertopalkinto. Parasta Parasta -sarjan voittaja palkitaan rahapalkinnolla. Palkintosummat voidaan jakaa useamman kilpailuun osallistujan kesken. **Kilpailun tulos julkistetaan ITK-päivillä 10.–12.4.2013 Hämeenlinnassa.**

### Lisätietoja:

[www.eoppimiskeskus.fi/eemeli](http://www.eoppimiskeskus.fi/eemeli) tai [info@eoppimiskeskus.fi](mailto:info@eoppimiskeskus.fi)