

UEF | PAKOPELIT

PAKOPELIKÄSIKIRJA OPETUKSEN JA OPPIMISEN TUEKSI

uef.fi/pakopelikasikirja



OPETUS- JA
KULTTUURIMINISTERIÖ

Pakopelit ja pakopelipedagogiikka

Pakopeleillä tarkoitetaan tarinoiden varaan rakentuvia erilaisia tehtävä-, ongelma-, tai haastekokonaisuuksia, jotka ovat ajallisesti rajattuja (Nicholson 2018). Pakopelejä pelataan yleensä ryhmänä tai tiiminä ja usein tarkoituksena on paeta huoneesta tai huoneista (Nicholson 2015).

Tutkimus antaa viitteitä siitä, että pakopelit koetaan motivoivina, aktiivista oppimista ja yhteisöllistä ongelmanratkaisua mahdollistavina konstruktivistisina oppimisympäristöinä (Fotaris & Mastoras 2019).

Pakopeli on ongelmalähtöinen, oppimista tukeva opetusmenetelmä, joka toteuttaa perusopetuksen opetussuunnitelmaperusteiden tavoitteita monipuolisesti (Tahvanainen ym. 2021).

Pakopelipedagogiikan ominaispiirteet

Ongelmalähtöistä ja pelillistä	Taitopohjaista oppimista	Vuorovaikutteista, yhteistyötä vaativaa
Tavoitepohjaista ja erilaisiin sisältöihin soveltuvaa	Suunnitelmallista	Elämyksellistä, immersiota luovaa
Monipuolinen arviointi	Eheyttävää, laaja-alaista	Douglas ym. 2001; Hermanns ym. 2018; Tahvanainen ym. 2021; Veldkamp ym. 2020

Pakopelikäsikirja - uef.fi/pakopelikasikirja

Pakopelikäsikirja tutustuttaa pedagogisten pakopelien maailmaan. Käsikirja on toteutettu osana OKM-rahoitteista OpenDigiTaito-hanketta vuosina 2021-2022.



Sisältö:

1. Pakopeli opetuksessa
2. Pakopelin elementit
3. Pakopelin suunnittelu ja toteutus
4. Arviointi pakopelissä



Sm4rtLOC - sites.uef.fi/sm4rtloc



SMART LOC
LEARNING OBSERVATION CLASSROOM

Sm4rtLOC valmistui syksyllä 2020 Itä-Suomen yliopiston Joensuun kampukselle monitoimitilaksi, jossa mahdollistetaan oppimisen havainnointi tarkan äänen- ja videoseurannan avulla. Tila on suunniteltu erityisesti pakopelien toteuttamiseen ja pakopelipedagogiikan tutkimukseen.

Lähteet:

Douglas, J. Y., & Hargadon, A. (2001). The pleasures of immersion and engagement: Schemas, scripts and the fifth business. *Digital Creativity*, 12 (3), 153-166.

Fotaris, P., Mastoras, T. (2019). Escape Rooms for Learning: A Systematic Review. Conference paper: 13th European Conference on Games Based Learning. Odense, Denmark.

Hermanns, M., Deal, B., Campbell, A. M., Hillhouse, S., Opella, J. B., Faigle, C., et al. (2018). Using an "escape room" toolbox approach to enhance pharmacology education. *Journal of Nursing Education and Practice*, 8 (4), 89-95. <https://doi.org/10.5430/jnep.v8n4p89>

Nicholson, S. (2015). Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. <https://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>

Nicholson, S. (2018). Creating Engaging Escape Games for the Classroom. *Childhood Education*, 94 (1), 44-49.

Tahvanainen, V., Nenonen S. & Harjula T (2021). Implementation of Digital and Physical Learning Environment to 21st century skills - Case Escape Room in University of Eastern Finland. *EUOFM Online Conference, Proceedings*, 113-121.

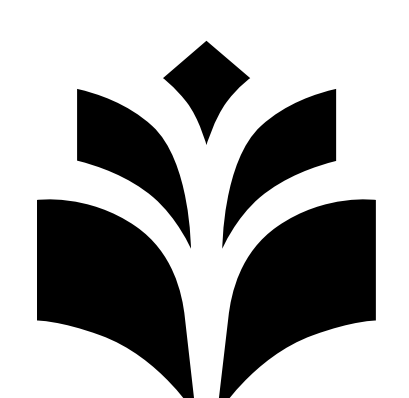
Veldkamp, A., Grint, L., Knippels, M-C. & van Joolingen, W. (2020). Escape Education: A Systematic Review on Escape Rooms in Education. *Educational Research Review*, 31, DOI: 10.20944/preprints202003.0182.v1.



Itä-Suomen yliopisto
Soveltavan kasvatustieteen ja opettajankoulutuksen osasto

Sanna Nenonen projektitutkija
Maija Liuha projektitutkija
Sini Kontkanen yliopistonlehtori

Ville Tahvanainen projektitutkija
Tuomo Parkki projektitutkija



UNIVERSITY OF
EASTERN FINLAND