



Anu Ropo ja Tea von Gizycki: Käytännön ideoita pakohuonepelin toteuttamiseen omassa luokassa

[Anu] Kehyskertomus voi lähteä aiheesta, joka silloin on käsitteillä eli siitä oppisisällöstä.

[Tea] Tai sitten se voi tulla jollain tavalla oppilaiden omasta arkielämästä, koulun arjesta. Tärkeintä on se, että se motivoi oppilaita. Opettaja tietää parhaiten, mistä omat oppilaat ovat kiinnostuneita. Lukuprojektissa kehyskertomus voi olla jostakin kirjasta, kirjan henkilöön liittyvä.

[Anu] Esimerkiksi, jos kirjan henkilö olisi unohtanut, kuka hän on, oppilaiden tehtävänä olisi selvittää, kuka kirjan henkilö oikeastaan on kyseessä ja lähteä sitä kautta ratkaisemaan pakopeliä.

[Tea] Opettajathan tykkäävät tehdä paljon tehtäviä ja materiaalia eli sillä tavalla se on mieluista, kun se kehyskertomus on innostava ja tietää, että se motivoi oppilaita. Tehtävien tekeminen on raakaa työtä. Siihen löytyy paljon valmista materiaalia. Voi käyttää opettajan oppaissa olevia monisteita, valmiita tehtäviä, kunhan vain keksii aina jokaiseen tehtävään, miten siihen sisällytetään koodi ja mistä tulee siirtymä, eli miten oppilaat löytävät tiensä seuraavaan tehtävään.

[Anu] Esimerkiksi ristikot ovat hyviä tehtäviä. Niihin voi suoraan upottaa viestin siitä, mistä voisi löytyä seuraava tehtävä, joka johdattaa pakopelissä eteenpäin. Sitten voi olla joku tarina, johon on lisätty sanoja, jotka eivät siihen tarinaan kuulu. Sanat pitää sieltä löytää, ja ne sanat taas muodostavat jonkun lauseen, joka taas johdattaa pelissä eteenpäin.

[Tea] Pakopelissä kannattaa ehdottomasti hyödyntää monialaisuutta, eri oppiaineiden integrointia. Esimerkiksi kuvataidetta voi hyödyntää sillä tavalla, että pitää tulkita tekstiä kuvan keinoin ja värein, jonka jälkeen tämä työ viedään esimerkiksi liitutaululla olevaan taidegalleriaan monisteen taakse, ja sieltä tippuu seuraava tehtävä.

[Anu] Sitten voi myös tehdä runoja, joissa on joku liikunta, eli se laittaa lapset konkreettisesti liikkumaan, ja sen avulla löytää taas esimerkiksi tuolin tai pöydän alta seuraavan tehtävälapun. Tärkeintä tehtävissä on kuitenkin se, että kaikilla tehtävillä on joku tarkoitus, eli ne liittyvät jollain tavalla käsiteltävään aiheeseen tai teemaan. Ei siis ole tarkoitus, että tehtäviä tehdään vain tehtävien ilosta tai siitä, että päästään pelaamaan, vaan tehdään pakopelistä todella oppimistapahtuma.

[Tea] Tietenkin suunnittelua helpottaa se, jos esimerkiksi hyödyntää yhteisopettajuutta eli esimerkiksi parin rinnakkaisluokan opettajan kanssa suunnittelee tehtäviä yhdessä ja toteuttaa pakopelin molemmille luokille.

[Anu] Sitten kun on kerran tällaisen pakopelin tehnyt ja saanut siihen sellaisen yhden tehtävärungon, sitä on helppo lähteä muokkaamaan eri luokka-asteille sopiviksi ja toisaalta myös



vähän erilaisia tehtäviä, eli pakopelin voi toteuttaa samalle luokalle uudestaan, mutta vähän muunnelluin sisällöin.

Ensiksi tärkeätä on se, että luodaan hyvä kehyskertomus, jonka avulla oppilaat saadaan motivoitua peliin mukaan.

[Tea] Pelin jälkeen hyvin tärkeää on pelin purku, jossa laukaistaan pelin tuoma jännitys. Käydään tehtävät läpi, arvioidaan oppimista ja ajattelutaitojen kehittymistä. Oppilaat arvioivat myös omaa toimintaansa ja pääsevät puhumaan siitä, miltä peli tuntui. Koska oppilaat voivat joskus ottaa esimerkiksi kehyskertomuksessa puhutun uhkan hyvinkin tosissaan, pelin jälkeen opettajan on tärkeää sanoa, että tämä oli peli ja leikkiä. Hyvänä jännityksen laukaisijana voi lopussa olla esimerkiksi pieni askartelu- tai muovailutehtävä. Jos aiheena on ollut vaarallinen kirjatoukka, niin lopussa jokainen muovailee itselleen kirjatoukkamaskotin ja tällä tavalla pääsee työstämään peliä.

Hauskoja pelihetkiä!

