



Anu Ropo ja Tea von Gizycki: Pakopeli oppimistilanteena

[Tea] Kerromme tällä videolla pakopelistä oppimistilanteena koululuokassa. Minun nimeni on Tea Von Gizycki.

[Anu] Minä olen Anu Ropo.

[Tea] Pakopelipedagogiikkaan on hyvä lähteä tutustumaan kuuntelemalla yksi pakopelissä käytetty kehyskertomus.

[Anu] Ota mukava asento, hengitä syvään ja rauhallisesti. Nyt voit sulkea silmäsi. Makaan riippukeinussa ja katselet, kuinka valkoiset pehmeät pilvenhattarat leijuvat sinistä taivasta vasten. Auringonsäteet kultraavat pilvien reunoja. Ilma on raikas. Olet satumaassa. Pilvistä alkaa leijua kirjaimia. Voit nähdä erikokoisia, erivärisiä ja erimuotoisia kirjaimia, jotka leijuvat ilmassa. Kirjaimet ovat ehkä eri saduista ja kertomuksista. Ne ovat lähteneet leikkiin. Kun kirjan kannen sulkee, mistä tietää, mihin kirjaimet lähtevät. Ehkä niillä on aivan oma paikka jossain satujen maassa, mihin meillä ei ole avainta. Kirjaimet tanssivat taivaalla. Ne näyttävät iloisilta. Sieltä taitaa kurkistaa myös erilaisia satuhahmoja. Oletko jo nähnyt Lumikin, entä Punahilkan? Aivan kuin Piparkakkupoikakin olisi juossut tuosta a-kirjaimen ohi. Yhtäkkiä kirjaimet katoavat. Et voi nähdä myöskään yhtään satuhahmoa. Se tarkoittaa sitä, että niiden on täytynyt pukahtaa takaisin paikoilleen. Juuri nyt joku tarvitsee niitä omassa kirjassaan. Joku on juuri ottanut käteensä satukirjan ja alkaa ensin katsella kuvia, sitten lukea. Jokaisen kirjaimen on asetettava kiltisti paikalleen siihen kohtaan, mihin kirjoittaja on sen alun perin tarkoittanut. Jokaisella kirjaimella on tärkeä tehtävä, sillä ilman niitä meillä ei olisi ainuttakaan satua, ei yhtään tarinaa luettavana. Nyt voit hiljalleen palata ajatuksissasi tähän tilaan. Voit hiukan ravistella jalkoja, pyöritellä käsiä ja avata silmiäsi, sillä meilläkin on oma tehtävä kirjojen ja kirjainten parissa. Kuten tässä tarinassa, myös pelissä jokaisella kirjaimella on tärkeä tehtävä. Ilman kirjaimia ei olisi tarinoita luettavana, ja nyt on tapahtunut jotakin kauheaa. Toukka, joka ei osaa kirjaimia, eikä näin ollen pysty lukemaan mitään, ei voi sietää tekstiä. Hän ei voi ymmärtää, miksi joku nauttii kirjoista. Niinpä Toukka on päättänyt tuhota kaikki kirjat kirjain kirjaimelta. Hän on keksinyt keinon, jolla voi tuhota mustetta. Teidän tehtävänänne on saada Toukka ymmärtämään kirjaimia ja opettaa se käsittelemään lukemaansa, jotta tekstit eivät häviä.

[Anu] Pakopelissä on tarkoitus etsiä yhdessä erilaisia vihjeitä, jotka johdattavat loppuratkaisuun.

[Tea] Koulussa pakopelin voi rakentaa yhteen luokkaan, useampaan luokkahuoneeseen tai käyttää koko koulua tilana. Kun pakopeli toteutetaan luokassa, tärkeää on, että se on kokemuksellinen ja kaikenikäisille muokattavissa oleva tapahtuma.

[Anu] Sen tarkoituksena koulumaailmassa on, että siinä on jännittävä tai mukaansa tempaava kehyskertomus, jonka avulla oppilaat lähtevät kertomukseen mukaan.



[Tea] Opettajalla on suuri rooli pakopelin kehyskertomuksen suunnittelemisessa, tehtävien tekemisessä ja niiden yhdistämisessä siirtymisillä toisiinsa, jotta pakopeli etenee joustavasti luokassa ja oppilaat pystyvät siihen osallistumaan.

[Anu] Pakopelin vaiheet. Ensimmäisenä on johdatus toimintaan. Johdatus voi alkaa jo luokan ulkopuolelta, eli luokan ulkopuolella opettaja voi koota oppilaat, jakaa heidät ryhmiin esimerkiksi siten, että on kuvakortit, ja jokaiselle oppilaalle annetaan yksi pala siitä kuvasta, jonka jälkeen he lähtevät etsimään omaa ryhmäänsä kuvan perusteella.

[Tea] Opettajan on hyvä luokan ulkopuolella eläytyä rooliin oppilaiden kanssa ja sanoa esimerkiksi ”Luokassa on nyt tilanne päällä. Teidän apuun tarvitaan”, jotta he ovat jo valmiiksi motivoituneita ratkaisemaan ongelmaa luokkaan tullessaan.

[Anu] Kun kaikki ovat tulleet luokkaan, opettaja johdattelee kehyskertomuksen avulla. Kehyskertomus voi olla joku kertomus, jonka opettaja lukee, se voi olla ehkä jonkun lähettämä viesti, jonka opettaja lukee oppilaille, tai viesti voi löytyä jopa jostain nettisivulta, jonka opettaja on aikaisemmin luonut. Eli viesti voi olla joku uhkatilanne jostain ulkopuolelta, mitä juuri nämä oppilaat voisivat ratkaista.

[Tea] Nettisivut toimivat oikein hyvin pakopelin johdattelijana. Sinne voi laittaa ajastimen ja myös linkin koodin ratkaisulle. Esimerkiksi One-Time Secret on tällainen sivusto, joka toimii hyvin siihen tarkoitukseen. Kehyskertomukseen on hyvä upottaa oppilaille tieto siitä, miten he koodia lähtevät keräämään. Sen jälkeen tulee yhteistoimintavaihe, missä oppilaat lähtevät itsenäisesti ryhmänsä kanssa ratkaisemaan tehtäviä, ja siinä opettajan on tärkeää seurata ryhmien toimintaa ja tukea heitä, jotta he pääsevät silloinkin etenemään, jos jäävät jumiin.

[Anu] Opettajan täytyy olla koko ajan tietoinen siitä, missä vaiheessa pelissä edetään. Hänen täytyy olla selvillä siitä, kuinka paljon aikaa on jäljellä, koska tarkoitus on, että peli saadaan ratkaistua kuitenkin jossain vaiheessa. Opettaja voi toimia siinä tällaisena ohjaajana, jos tulee sellaisia tilanteita, että tarvitsee auttaa ryhmiä eteenpäin.

[Tea] Sitten on pelin lopetusvaihe, jossa ongelma saadaan ratkaistua. Siihen voi liittyä mahdollinen palkitseminen. Esimerkiksi se, että luokkaan tulee joku uusi maskotti, tai se voi olla laatikollinen kirjoja, joka löytyy lukuprojektin alkajaisiksi, ja oppilaat saavat sieltä valita uuden lukukirjan. Opettaja saa käyttää mielikuvitusta ja omiin tavoitteisiin sopivaa palkintoa.

[Anu] Pelin purku on vähintään yhtä tärkeä vaihe kuin itse peli. Siinä on tarkoitus käydä tehtävät yhdessä läpi: mitä tehtävissä oli tarkoitus tehdä, miten oppilaat tekivät ratkaisivat, minkälaisia ajatuksia oppilailla näistä tehtävistä oli ja miten tehtävät johdattivat eteenpäin aina seuraavaan tehtävään. Purkuvaihe on oppimistilanne, jossa voidaan käydä läpi tulevia asioita, motivoida tulevaan tai sitten kerrata jo opittuja asioita.

[Tea] Samaan aikaan opettajalla on mahdollisuus arvioida oppilaiden toteutunutta toimintaa ja heidän ajatteluaan ja oppimistaan myös tässä purkutilanteessa.

[Anu] Pakopelillä on monenlaisia mahdollisuuksia. Opettajan kannattaa tietoenkin jo suunnitteluvaiheessa miettiä, mitkä ovat ne asiat, joihin juuri tällä pelillä on tarkoitus kiinnittää huomiota ja mitkä ovat ne asiat, mitä haluamme tällä pelillä opettaa oppilaille.

[Tea] Pakopelin painopiste voi olla joko sisällöllisissä tavoitteissa tai sosiaalisissa, vuorovaikutukseen ja ryhmätoiminnan kehittämiseen liittyvissä tavoitteissa. Se mitä halutaan



painottaa, näkyy tietenkin siinä, miten opettaja suunnittelee arviointia ja tehtäviä. Tärkeää on myös se, että pakopeli sopii opitun kertaamiseen eli kertaussjaksoksi, jopa kokeen korvaajaksi, tällaiseksi toiminnalliseksi menetelmäksi tai sitten uuden jakson aloittamiseen ja uuden oppimiseen. Lukuinnon herättäjänä erityisesti tutustutaan tuleviin kirjoihin kirjavinkkauksena ja sellaisina makupaloina tulevista kirjoista.

[Anu] Opettajan rooli pelin aikana ja pakopelissä on tietysti melko suuri. Opettajan tehtävänä on luoda itse pakohuone ja pakotilanne luokahuoneeseen. Hän valmistaa tehtävät kyseiseen aiheeseen sopiviksi ja mieltii sen, millä tavalla tehtävät johdattavat aina seuraavaan tehtävään. Tietysti opettaja myös järjestää luokahuoneen siten, että siellä on kaikki tavarat oikeilla paikoilla ennen kuin oppilaat saapuvat luokkaan eli luokahuoneen lavastaminen.

[Tea] Pelitilanteessa opettajilta tietenkin vaaditaan eläytymistä ja kykyä uppoutua rooliin, koska se myös motivoi oppilaita ja innostaa peliin.

[Anu] Pakopeli on mainio arvioinnin väline. Siinä oppilaat voivat itsearvioida omaa toimintaansa. Samoin vertaisarviointi onnistuu pakopelissä hyvin. Voidaan arvioida sitä, kuinka tehtävistä on suoriuduttu, mutta myös oman ryhmän toimintaa, eli kuinka me yhdessä ryhmänä toimittiin.

[Tea] Uudenlaisella kannustavalle arviointikulttuurille pakopeli on oiva menetelmä.

[Anu] Erilaiset tehtävät mahdollistavat myös sen, että erilaiset osaamiset tulevat näkyviin. Kun tekee mahdollisimman monipuolisia tehtäviä, antaa mahdollisuuden sille, että kaikilla oppilailla on mahdollisuus loistaa jollakin osa-alueella.

[Tea] Osallistavan pelipedagogiikan malli on hyvä apu pakopelinkin suunnittelussa ja ylipäättään oppimispelien suunnittelussa. Tämä löytyy kirjasta Oppiminen pelissä. Tässä on hyvin paljon ohjaavia kysymyksiä, joiden avulla voi tarkentaa, mitä tavoitteita pelille asettaa, miten sitä arvioi ja miten sitä tarkalleen toteuttaa. Toivotamme innostavia pelihetkiä luokkanne kanssa!

[Anu] Ei muuta kuin pelaamaan!



[HYPLUS.HELSENKI.FI](https://hyplus.helsinki.fi)

