



PAKOPELIPEDAGOGIIKAN KEHITTÄMINEN

Emmi Nuutinen

SISÄLTÖ

- Mikä pakopeli?
- Pakopelipedagogiikka?
- Lähtökohdat ja tutkimuskysymykset
- Aineiston kerääminen ja analysointi
- Hypoteesit

PAKOPELIN OMINAISUUKSIA

TARINA / MYSTEERI

ELÄMYKSELLISYYS

LUKOT

YHTEISTYÖ

TOIMINNALLISUUS

VIHJEET JA VINKIT

LOPPUKESKUSTELU

(AIKAPAINE)

(TEHTÄVÄNANNON PUUTTUMINEN)

TEOREETTINEN VIITEKEHYS?

PAKOPELIEN TEORIAA
OPPIMISPELITEORIAA
ONGELMANRATKAISUN TEORIAA
ELÄMYSTEORIAA
YHTEISTOIMINNALLINEN OPPIMINEN

PAKOPELIPEDAGOGIIKKA?

Kehittää:

ONGELMANRATKAISUTAITOJA

LUOVAA AJATTELUA

KOMMUNIKOINTITAITOJA

TUNNETAITOJA

SINNIKKYYTTÄ

LUOTTAMUSTA OMIIN JA
RYHMÄN VAHVUUKSIIN

Mitä hyötyä?

HAUSKAA

POIKKEAA NORMAALIARJESTA

PARANTAA OPISKELUMOTIVAATIOTA

AKTIVOI OPPILAITA

MAHDOLLISTAA OPPIAINERAJOJEN
YLITTÄMISEN

Pedagogisen hyödyntämisen haasteet

SUUNNITTELU TYÖLÄSTÄ JA AIKAA VIEVÄÄ

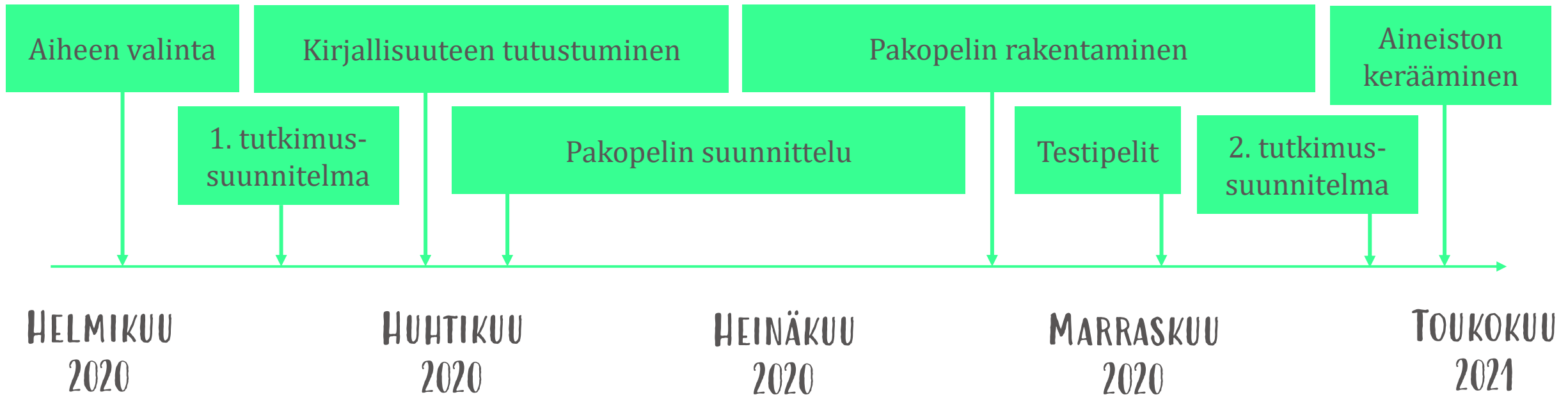
OPETUS LIIAN LÄPINÄKYVÄÄ

KERTAKÄYTTÖISYYS

PAIKKAAN SIDOTTUA

TUTKIMUSKYSYMYKSET

1. Millainen on pedagogisesti perusteltu, innostava ja elämyksellinen, liikuteltava pakopeli matematiikan opetuksessa?
2. Miten kehitelty pakopeli sopii osaksi yläkoulun matematiikan opetusta?
 - Miten kehitelty pakopeli aktivoi ongelmanratkaisua ja yhteistyötä?
 - Millaiseksi oppilaat kokevat pakopelin pelaamisen?
 - Kuinka onnistunut peli on? (pelin tavoitteet, elämyksellisyys, jouhevuus, käytettävyys)



AINEISTON KERÄÄMINEN

8. LUOKKA

2-3 PIENRYHMÄÄ

KESTO: 60-90 MIN

VIDEOIDAAN

Pelin ohjeistus

Peli ~40 min

Loppukeskustelu 1

Kyselylomake 1

Loppukeskustelu 2

Kyselylomake 2

AINEISTON ANALYSOINTI

TAPAUSTUTKIMUS

- Moniulotteiset tutkimuskysymykset → laadullista aineistoa jäsennetään myös määrällisesti
- Videoaineistosta tärkeät asiat litteroidaan (ongelmanratkaisu, yhteistyö, elämyksellisyys)
- Kyselylomake 1 strukturoidut kysymykset (likert-asteikko)
- Kyselylomake 2 avoimet kysymykset

HYPOTEESIT

- Kehitelty pakopeli kaipaa edelleen viilausta, mutta toimii sellaisenaankin jo hyvin.
- Pelaaminen koetaan hauskaksi ja mieleenpainuvaksi.
- Sopii hyvin osaksi yläkoulun matematiikan opetusta (täyttää OPSin tavoitteita).
- Oppilaat eivät koe pakopelin pelaamista matematiikan oppitunniksi, vaan yhteys voidaan tuoda näkyväksi vasta loppukeskustelun avulla.
- Haasteena ryhmäkoko

AIHEESTA LISÄÄ

- Koiranen, J. (2019). *Pedagogiset pakopelit: opas*. Helsinki: Ääres eduEscape.
- Leppäaho, H. (2007). *Matemaattisen ongelmanratkaisutaidon opettaminen peruskoulussa: Ongelmanratkaisukurssin kehittäminen ja arviointi* (No. 298). Jyväskylän yliopisto.
- DigiErkon Iltakoulu -podcast: [Pakohuonepedagogiikka ja pelillisuus opetuksessa](#) (Kuunneltu 5.3.2021)
- ElämysTeeri-blogi [Linkki](#)

Kiitos!