Elämyksiä ja oivalluksia pedagogisista pakopeleistä

7.10.2022

Viihteelliset ja kaupalliset pakopelit ovat kasvattaneet suosiotaan viime vuosina ja moni meistä onkin kisaillut itsensä ulos pakopelihuoneesta tai ratkonut virtuaalisen pakopelin arvoituksia. Mutta kun siirrymme niistä pedagogisten pakopelien maailmaan, korkeakoulutuksen pariin ja työelämän oppimiseen, kokemuksemme saattavat olla vielä vähäisiä. Miltä kuulostaisi virtuaalinen pakopeli aineistonhallinnan perusasioista ja testaamisesta TKI-henkilöstölle, megatrendien käsittely pakopelin keinoin tai terveyskeskusympäristöön lavastettu pakopeli moniammatillinen yhteistyöstä sairaanhoidossa? Nämä kaikki ovat jo nimittäin olemassa.

Pakopeleille tyypillisiä ovat lukot ja erilaiset arvoitukset, joiden kautta myös virtuaalisissa pakopeleissä ongelmia ratkaisten edetään (kuva: Satu Salmela).

Pedagogiset pakopelit opetuksessa

Millaisissa yhteyksissä pakkopelejä sitten käytetään korkeakouluopetuksessa? Tarkkaa tietoa tuskin on, mutta joitakin esimerkkejä löytyy avoimesti jaettuna. Keväällä 2021 OpenDigiTaito -hanke ja Itä-Suomen yliopisto järjestivät seminaarin pedagogisista pakopeleistä. Osana seminaaripäivä esiteltiin myös korkeakoulujen opetuksessa käytettyjä pakopelejä.

Pakopelien hyödyntäminen opetuksessa vaikuttaa aiheiltaan ilahduttavan monipuoliselta, mutta esimerkkejä löytyy enemmän perusopetukset ja toisen asteen koulutuksen parista. Kotimaisten kokeilujen joukossa on muun muassa kirjastonkäytön ja tiedonhaunopetuksen, potilasturvallisuuden ja taloushallinnon pakopelejä. Yksi esimerkiksi ammattikorkeakoulujen yhteistyönä toteutetusta pakopelistä nuorten ammatilliseen kuntoutukseen ja ohjaukseen on Learning life – Mysteeri 24/7 (Romppanen ym., 2022).

Parhaat palat SeAMK Kirjaston kokoelmista

Mistä sitten lähteä liikkeelle, jos pakopelit osana opetusta kiinnostavat? SeAMK Kirjaston kokoelmista kannattaa napata matkaan ainakin Koirasen (2019) ”*Pedagogiset pakopelit”* ja Kortesuon (2018) ”*Pakohuone: Suunnittele, toteuta, pakene”*.

Verkosta löydät lisää mainioita perusoppaita pedagogisten pakopelien maailmaan. Kannattaa kurkata ainakin Joensuun Mediakeskuksen Light a Bot -hankkeen (2020) ”*Make Your Escape! – Näin teet pedagogisen pakopelin*” sekä DigiCampukselta haka-kirjautumisen takaa löytyvä OpenDigiTaito -hankeessa kehitetty UEF:n ”*Pakopelikäsikirjan*” (2022).

Tietyn alan pakopelejä etsivän kannattaa tehdä tiedonhakuja. Esimerkiksi kirjasto- ja tietopalvelualalta SeAMK Kirjaston kokoelmista löytyy Koirasen (2020) ”*Tiedonhaun pakopeli: Kadonneen opinnäytetyöntekijän arvoitus: opas pelin kokoamiseen ja käyttöön”*. Samoin SeAMK Finnan kautta löytyvät Suomessakin vierailleen (ks. Gynther & Prykäri, 2017) Andrew Walshin (2017) ”*Making escape rooms for educational purposes: A workbook*” sekä Ellyssa Kroskin (2019) “*Escape rooms and other immersive experiences in the library*”.

Hiljattain avattu avointen oppimateriaalien kirjasto (ks. Salmela 31.12.2021) on myös pakopeleistä ja nimenomaan pedagogisista pakkopeleistä kiinnostuneen aarreaitta. Tällä hetkellä sen kokoelmista löytyy parisenkymmentä erilaista pedagogista pakopeliä eri luokka-asteille, myös artikkelin johdannossa mainitut pelit.

SeAMK Kirjaston kokoelmista löytyviä teoksia pakopeleistä (kuva: Satu Salmela).

SeAMK opinnäytetöitä pakopeleistä

Pakopelejä käsitteleviä opinnäytetöitä löytyy SeAMKn opinnäytetöiden joukosta toistaiseksi vasta muutamia. Päivi Vuorisen (2019) ”*Viimeinen toivo -pakohuone: Kahdeksasluokkalaiset kirjastoon Porissa”* sekä Kalle Salonpään ja Sani Anttilan (2019) ”*Tarinallinen pakopeli nuorille aikuisille: Uusia keinoja lukemaan innostamiseksi”* ovat kirjasto- ja tietopalvelualan aiheeseen liittyviä opinnäytteitä. Kulttuurituotannon opiskelijoiden töitä taas edustavat Henna Meriläisen (2019) ”*Pakopelin sisällöntuotanto – case mahdoton tehtävä?”* sekä Juudit Rouhiaisen (2019) ”*Pakopelit ja pelillistäminen aktivoimisen välineenä: Case Sedu”*.

Tiedonhakukierros Theseuksessa SeAMKn opinnäytteiden ulkopuolelta paljastaa, että pakopelejä on laadittu muun muassa kemiantekniikassa ilmastonmuutoksen torjuntaan, sosionomiopinnoissa ryhmäytymiseen, toimintaterapeuttikoulutuksessa kaveritaitojen vahvistamiseen, kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutuksessa opetuksellisen luontomysteeripelin kehittämiseen ja medianomiopinnoissa on laadittu pakohuonepeli kansalaisjärjestötoimintaan. Pakopelien hyödyntämismahdollisuudet ovat siis laajat.

Kokeiluista toteutukseen

Olisiko sinulla siis kiinnostusta toteuttaa pakopeli oman opintojaksosi osana? Kannattaa lähteä aluksi testaamaan erilaisia pakopelejä, olivatpa ne sitten kaupallisia pakohuonepelejä, kirjastosta lainattavia lautapelejä, virtuaalisia verkkopakopelejä tai osana opinnäytetöitä tai hankkeita toteutettuja pakopelejä.

Facebookissa voit liittyä Pakopelit opetuksessa -ryhmään, missä jaetaan ja testataan monenlaisia pakopeli-ideoita. Testaamalla saat hyvän käsitykset erilaisista toteutuksista ja mahdollisuuksista. Rinnalla kannattaa ottaa haltuun pakopelioppaat ja miettiä, mistä aiheesta haluat oman pakopelisi toteuttaa.

Ensimmäisen pakopelin toteutusta voi lähteä miettimään vaikkapa SeAMKissakin käytössä olevan Thinglinkin kautta. Alusta on monikäyttöinen ja esimerkiksi Sanna Laukkarinen (2021) on käyttänyt sitä pakopelejä koskevan materiaalin ja pakopelien kokoamiseen. Hyvä testipeli oman pakopeliuran aloittamiseen on Ruusupuiston pelikasvattajien (Kähkönen ym. 2021) JYUescape-pakohuone, jonka kautta opit digitaalisen pakohuonepelin toteuttamisesta ja peleistä osana opetusta.

Peli-iloa ja pedagogisia ideoita!

Satu Salmela
Lehtori, kirjasto- ja tietopalvelualan tutkinto-ohjelma
SeAMK

Lähteet:

Gynther, R. & Prykäri, E. (2.4.2017). *Pako kirjastosta: kuka murhasi opiskelijan?* Kreodi. https://www.kreodi.fi/arkisto/artikkelit/pako-kirjastosta-kuka-murhasi-opiskelijan.html

Koiranen, J. (2019). *Pedagogiset pakopelit: Opas*. Ääres eduEscape.

Koiranen, J. (2020). *Tiedonhaun pakopeli: Kadonneen opinnäytetyöntekijän arvoitus: opas pelin kokoamiseen ja käyttöön*. Metropolia.

Kortesuo, K. (2018). *Pakohuone: Suunnittele, toteuta, pakene*. Karisto.

Kroski, E. (2019). *Escape rooms and other immersive experiences in the library*. ALA editions.

Kähkönen, A.-L., Fagerlund, J., Nousiainen, T., & Lipponen, S. (2021). *JYUescape – pakohuone pelikasvattajana*. Ruusupuiston kärkiuutiset, (3). https://peda.net/jyu/ruusupuisto/uutisarkisto/3-2021/3

Laukkarinen, S. (2021). *Thinglink pedagogisten pakopelien suunnittelusta ja toteutuksesta*. Ammattiopisto Samiedu. https://aoe.fi/#/materiaali/1447

Light a Bot -hanke. (2020). *Make Your Escape! – Näin teet pedagogisen pakopelin*. Joensuun Mediakeskus. https://peda.net/joensuu/jm/lightabot-luonnos/pakopelit/myentpp

Meriläinen, H. (2019). *Pakopelin sisällöntuotanto – case mahdoton tehtävä?* [AMK-opinnäytetyö, Seinäjoen ammattikorkeakoulu]. Theseus. http://www.urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201905139380

OpenDigiTaito -hanke. (2022). *Pakopelikäsikirja*. Pakopelikäsikirja oppimisen ja opetuksen tueksi. Itä-Suomen Yliopisto.

Romppanen, T., Koivisto, J., Nykänen, K., Maunula, J., Koskela, K., Varjonen, K. & Kauhanen, E. (2022). *Learning life – Mysteeri 24/7: Virtuaalinen pakopeli nuorten ammatilliseen kuntoutukseen ja ohjaukseen*. Kela. http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2022030421838

Rouhiainen, J. (2019). *Pakopelit ja pelillistäminen aktivoimisen välineenä: Case Sedu* [AMK-opinnäytetyö, Seinäjoen ammattikorkeakoulu]. Theseus. http://www.urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2019082117911

Salmela, S. (31.12.2021). *Hankejulkaisu avoimeksi oppimateriaaliksi*. Seinäjoen ammattikorkeakoulu. https://lehti.seamk.fi/muut-artikkelit/hankejulkaisu-avoimeksi-oppimateriaaliksi/

Salonpää, K. & Anttila, S. (2019). *Tarinallinen pakopeli nuorille aikuisille: Uusia keinoja lukemaan innostamiseksi* [AMK-opinnäytetyö, Seinäjoen ammattikorkeakoulu]. Theseus. http://www.urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2019120324315

Walsh, A. (2017). *Making escape rooms for educational purposes: A workbook*. Innovative Libraries.

Vuorinen, P. (2019). *Viimeinen toivo -pakohuone: Kahdeksasluokkalaiset kirjastoon Porissa*. [AMK-opinnäytetyö, Seinäjoen ammattikorkeakoulu]. Theseus. http://www.urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2019112522400