

Sanni Salmenpää

PAKOPELI TYÖKALUKSI LUKIOIHIN

Ryhmäytyminen kouluun kiinnittymisen tukena

Opinnäytetyö

Sosiaali- ja terveysalan ammattikorkeakoulututkinto

Sosionomikoulutus

2025



**Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu**

Tutkintonimike	Sosionomi (AMK)
Tekijä	Sanni Salmenpää
Työn nimi	Pakopeli työkaluksi lukioihin – ryhmäytyminen kouluun kiinnittymisen tukena
Toimeksiantaja	Meijän lukio II -hanke
Vuosi	2025
Sivut	38 sivua, liitteitä 26 sivua
Työn ohjaaja(t)	Olli Rissanen, Hanna-Leena Lipsanen

TIIVISTELMÄ

Tämä opinnäytetyö käsittelee lukio-opiskelijoiden ryhmäytymistä ja kouluun kiinnittymistä sekä niiden edistämistä. Erityisesti työ keskittyy pakopelin kehittämiseen työkaluksi, joka tukee opiskelijaryhmien vuorovaikutustaitoja sekä yhteisöllisyyttä. Työ toteutetaan yhteistyössä NEST-keskuksen Meijän lukio II – Lukiolaisten koulupudokkuuden ennaltaehkäisy ja hyvinvoinnin tukeminen Itä-Suomessa -hankkeen kanssa. Opinnäytetyön tarkoituksena on suunnitella ja toteuttaa pakopelityökalu, jota voidaan käyttää lukioissa ryhmäytymisen tukena.

Opinnäytetyö toteutettiin toiminnallisena kehittämistyönä, jonka tuloksena eli produktiona syntyi lukioon soveltuva pakopelityökalu. Prosessi sisälsi pakopelin peliosuuden suunnittelun, testauksen, arvioinnin ja kehittämisen sekä pelin ympärille luotujen käyttöohjeiden suunnittelun, kehittämisen, arvioinnin ja parantelun.

Työn teoreettinen viitekehys pohjautuu kouluun kiinnittymiseen ja sen kolmeen eri ulottuvuuteen, ryhmäytymisen ja ryhmäyttämisen käsitteisiin sekä pakopelin hyödyntämiseen tässä kontekstissa.

Pakopeli sisältää lukiolaisille suunnattuja ongelmanratkaisua, yhteistyötä ja vuorovaikutusta vaativia tehtäviä. Pakopelin tekninen pilotointi ja pelin toimivuuden testaus toteutettiin yhteistyössä opinnäytetyön toimeksiantajan, Meijän lukio II -hankkeen lukioden opiskelijaryhmien kanssa. Teknisen toimivuuden saavuttamisen jälkeen pakopelille luotiin käyttöohjeet.

Käyttöohjeiden kehityksen myötä kokonaisuudessaan syntyi pakopelityökalu. Työkalun pakopeli osuutta arvioivat ja kehittävät Meijän lukio II -hankkeen lukioden opiskelijat ja pakopelityökalua kommentoivat Meijän lukio II -hankkeen työntekijät sekä muut nuorten kanssa työskentelevät toimijat.

Pakopelityökalua voidaan jatkossa hyödyntää osana lukiolaisten ryhmäytymisprosessia ja siten tukea heidän kouluun kiinnittymistä.

Asiasanat: ryhmäytyminen, kouluun kiinnittyminen, pakopeli, lukio

Degree title	Bachelor of Social Services
Author	Sanni Salmenpää
Thesis title	Escape Room as a Tool for High Schools – Group Formation to Support School Engagement
Commissioned by	Meijän lukio II project
Time	2025
Pages	38 pages, 26 pages of appendices
Supervisor	Olli Rissanen, Hanna-Leena Lipsanen

ABSTRACT

This thesis focuses on grouping and school engagement among high school students, exploring methods to enhance these areas. Specifically, the project involves developing an escape room game as a practical tool to improve students' teamwork, interaction, and sense of belonging. The work is done in collaboration with the NEST Centre's Meijän lukio II project, which aims to prevent dropout and support student well-being in Eastern Finland. The goal is to create an escape room tool that schools can use to support effective grouping.

The thesis is carried out as a practical development project, resulting in an escape room designed for high school use. The development process includes planning, testing, evaluating, and refining the game's activities, as well as creating clear, easy-to-follow instructions for teachers and facilitators.

The theoretical framework covers the basics of school engagement, effective grouping methods, and the use of escape rooms in educational contexts.

The escape room game includes tasks designed specifically for high school students, encouraging problem-solving, collaboration, and communication. The game's practical testing and improvements involve student groups from schools participating in the Meijän lukio II project. Once the game functions well technically, clear user instructions are created.

The final product is evaluated and improved based on feedback from students and staff involved in the Meijän lukio II project, as well as other youth workers.

In the future, this escape room can support high school grouping processes, helping students feel more engaged and connected to their school environment.

Keywords: grouping, school engagement, escape room, high school

1	JOHDANTO	6
2	LUKIO.....	7
2.1	Lukion haasteet.....	7
2.2	Koulu sosiaalisena toimintaympäristönä	8
3	KOULUUN KIINNITTYMINEN	8
3.1	Toiminnallinen kiinnittyminen.....	9
3.2	Kognitiivinen kiinnittyminen.....	10
3.3	Tunneperäinen kiinnittyminen.....	10
4	RYHMÄYTYMINEN JA RYHMÄYTTÄMINEN	11
4.1	Ryhmäytyminen.....	11
4.2	Ryhmäyttäminen	12
5	PELILLISYYS JA PAKOPELI	13
5.1	Pelien hyödyt.....	13
5.2	Pakopeli.....	14
5.2.1	Pakopelin historia	15
5.2.2	Pakopeli ryhmäytymisen välineenä.....	15
6	MEIJÄN LUKIO II -HANKE	16
7	PAKOPELITYÖKALU RYHMÄYTYMISEN TUEKSI.....	17
7.1	Opinnäytetyön ideointi ja suunnittelu.....	18
7.2	Pakopelin suunnittelu	19
7.3	PDCA-malli	20
7.4	Havainnointi tutkimusmenetelmänä.....	21
8	PROSESSIKUVAUS.....	21
8.1	Pakopelin kehitysprosessi.....	23
8.1.1	Pulmien suunnittelu ja kokonaisuuden hahmottelu	23
8.1.2	Yksittäisten pulmien testaus.....	25
8.1.3	Pulmissa havainnoidut kehityskohteet ja niiden korjaustoimenpiteet	26
8.1.4	Pakopelin kokonaisuuden testaus.....	26
8.1.5	Pakopelikokonaisuuden tarkastusvaihe.....	27

8.1.6	Pakopelikokonaisuuden korjausvaihe	27
8.2	Yhteenveto pakopelin kehitysprosessista	28
8.3	Käyttöohjeiden kehitysprosessi	30
8.3.1	Käyttöohjeiden suunnitteluvaihe	30
8.3.2	Valmiin työkalun kokeilu	31
8.3.3	Palautteen arviointi	32
8.3.4	Korjausta ja parantelua.....	33
8.4	Yhteenveto kehitysprosessin kokonaisuudesta	33
9	POHDINTA.....	34
9.1	Opinnäytetyön eettisyys ja luotettavuus	34
9.2	Johtopäätökset ja kehittämismahdollisuudet.....	36
	LÄHTEET	38

LIITTEET

Liite 1. Pakopelin palautekysely opiskelijoille

Liite 2. Pakopelityökalun palautekysely työntekijöille

Liite 3. Meijän lukion -pakopeli

1 JOHDANTO

Opiskelijan kouluun kiinnittymisellä tarkoitetaan hänen osallistumistaan ja sitoutumistaan kouluyhteisöön sekä opintoihin (Virtanen & Pelkonen 2023, luku 1: Mitä kouluun kiinnittymisellä tarkoitetaan?: Kolme kouluun kiinnittymisen ulottuvuutta). Viime vuosina nuorten koulutukseen kiinnittyminen on herättänyt keskustelua, sillä tutkintoon johtavan koulutuksen suorittamisprosentit ovat laskeneet, mikä on lisännyt opintojen keskeyttämistä (Tilastokeskus 2024a; Tilastokeskus 2024b).

Tämän opinnäytetyön toimeksiantajana toimii Meijän lukio – Lukiolaisten koulupudokkuuden ennaltaehkäisy ja hyvinvoinnin tukeminen Itä-Suomessa II -hanke. Meijän lukio II -hankkeen tavoitteena on tarjota lukiolle konkreettisia työkaluja koulukiinnittymisen vahvistamiseksi (Oikari 2024). Tilastot osoittavat, että lukio-opintojen keskeyttäminen ja vaikeudet valmistua tavoiteajassa ovat jatkuvasti lisääntyviä haasteita (Tilastokeskus 2024a; Tilastokeskus 2024b). Tämä korostaa tarvetta tukea opiskelijoiden sitoutumista opintoihinsa entistä systemaattisemmin. Yksi Meijän lukio II -hankkeen keskeisistä tavoitteista on kehittää lukioympäristöön sopivia ryhmäytymisen keinoja, joiden avulla voidaan tukea kouluun kiinnittymistä (Oikari 2024).

Tämän produktiivisen opinnäytetyön tarkoituksena oli luoda Meijän lukio II -hankkeessa mukana oleville lukioille konkreettinen, valmiiksi suunniteltu työkalu ryhmäyttämisen tueksi. Työkalu kehitettiin kokonaisuudessaan jatkuvan kehityksen PDCA-mallia käyttäen. Prosessissa on käytetty tutkimusmenetelmänä havainnointia ja pakopeliä sekä työkalua on kehitetty kerättyyn ja saatuun palautteeseen pohjautuen. Työkalun tavoitteena on olla helposti käyttöön otettava ja selkeä apuväline, jonka avulla lukioissa voidaan tukea opiskelijoiden ryhmäytymistä ja sitä kautta vahvistaa heidän kouluun kiinnittymistään.

2 LUKIO

Uusi oppivelvollisuuslaki (1214/2020) astui voimaan 1.8.2021. Sen myötä oppivelvollisuus laajeni koskemaan toisen asteen koulutusta, ja samalla toisesta asteesta tuli maksuton niille nuorille, jotka kuuluvat laajennetun oppivelvollisuuden piiriin. (Antila 2021.)

Lukio on osa toisen asteen koulutusta, johon hakeudutaan yleensä perusopetuksen päätyttyä. Kyseessä on yleissivistävä koulutusmuoto, joka antaa valmiudet jatkaa opintoja korkeakouluissa, kuten yliopistossa tai ammattikorkeakoulussa. Lukio-opinnot koostuvat 150 opintopisteestä ja kestävät tyypillisesti kolme vuotta. Opintojen päätteeksi suoritetaan ylioppilastutkinto. Opetushallituksen mukaan lukio-opinnot voi suorittaa myös etäopetuksena tai aikuislukiossa. (OPH 2025.)

Tässä opinnäytetyössä keskitytään lukioon toisen asteen oppilaitoksena sekä lukiolaisiin nuoriin (16–19-vuotiaat), jotka tyypillisimmin lukiossa opiskelevat. Perusteena tälle on toimeksiantajan, Meijän lukio II -hankkeen, kohderyhmä.

2.1 Lukion haasteet

Tilastokeskuksen (2024b) mukaan vuonna 2022 lukiokoulutuksen päättäneistä suoritti koulutuksen tavoiteajassa (3,5 vuodessa) 77 prosenttia opiskelijoista, mikä on prosenttiyksikön vähemmän kuin edellisenä vuonna. Pohjois-Savossa lukuvuonna 2021–2022 lukio-opinnot keskeytti 4,7 prosenttia opiskelijoista, ja kokonaan tutkintoon johtavan koulutuksen jätti kesken 1,8 prosenttia. Etelä-Savossa vastaavat luvut olivat 3,6 prosenttia ja 1,5 prosenttia. (Tilastokeskus 2024a). Tilastot osoittavat, että lukio-opintojen keskeyttäminen sekä haasteet valmistua tavoiteajassa korostavat tarvetta vahvistaa opiskelijoiden sitoutumista opintoihinsa.

Nuorten syrjäytyminen on yksi suomalaisen yhteiskunnan merkittävimmistä haasteista, ja sen taustalla vaikuttavat usein puutteelliset ryhmätaidot ja vähäiset sosiaaliset kokemukset. Syrjäytyneiltä nuorilta puuttuu yhteisöjä, joissa he voisivat tuntea yhteenkuuluvuutta ja jakaa elämänsä kokemuksia. Tämä puo-

lestaan johtaa helposti passiivisuuteen ja toivottomuuteen. Vastaavasti positiiviset ryhmäkokemukset ja hyvät sosiaaliset taidot ennalta ehkäisevät tehokkaasti syrjäytymistä ja muita sosiaalisia ongelmia. (Kannussaari ym. 2015, 10.) Tämän vuoksi myös lukiossa tulisi aktiivisesti kiinnittää huomioita sosiaaliin ryhmätilanteisiin.

2.2 Koulu sosiaalisena toimintaympäristönä

Hakala ja Torvinen (2015, 11) määrittelevät koulun sosiaalisena työympäristönä siten, että koulun sosiaalinen ympäristö koostuu kaikista henkilöistä, jotka osallistuvat koulun toimintaan: opettajista, oppilaista sekä muista koulutyötä tukevista toimijoista riippumatta siitä, ovatko he fyysisesti läsnä koulurakennuksessa joka päivä. Sosiaalinen kouluympäristö muodostuu kaikkien kouluympäristössä olevien ihmisten ympärille ja vastaavasti jokainen kouluyhteisön jäsen vaikuttaa omalla toiminnallaan, millaiseksi koulun sosiaalinen ympäristö muotoutuu. Sosiaalisella kouluympäristöllä tarkoitetaan siis kaikkea sosiaalista toimintaa, joka liittyy kouluyhteisön jäsenten väliseen kanssakäymiseen. (Hakala & Torvinen 2015, 11.)

Koska lukio on toisen asteen oppilaitos ja laajennetun oppivelvollisuuden myötä yhä useamman nuoren koulutuspolku, korostuu tarve kehittää lukion kouluympäristöä jatkuvasti. Muuttuva yhteiskunta, moninaistuvat opiskelijataustat ja uudenlainen koulupolku vaativat kouluympäristöltä joustavuutta, turvallisuutta ja yhteisöllisyyttä. Näihin vaatimuksiin vastaaminen edellyttää aktiivista kehittämistyötä, joka tukee opiskelijoiden hyvinvointia, motivaatiota ja ryhmäytymistä. Tämä mahdollistaa oppimisen paitsi tiedollisesti myös sosiaalisesti mielekkäässä ilmapiirissä.

3 KOULUUN KIINNITTYMINEN

Tuomo Virtanen ja Jenni Pelkonen (2023) kuvaavat teoksessaan *Poissa porukasta: vahvasta kouluun kiinnittymistä ja puutu poissaoloihin* kouluun kiinnittymistä kokemuksena yhteenkuuluvuudesta, vapaaehtoisesta sitoutumisesta ja juurtumisesta omaan ympäristöön. Vahvasti kouluun kiinnittynyt oppilas kokee olevansa arvostettu ja tuettu. Tämä tunne auttaa häntä selviytymään koulun-

käynnin haasteista. Tällainen oppilas näkee koulutuksen tarjoamat mahdollisuudet arvokkaina ja on valmis tekemään töitä saavuttaakseen omat tavoitteensa.

Oppilaan koulumenestykseen vaikuttavat monet taustatekijät, kuten perheen sosioekonominen asema ja sukupuoli. Kouluun kiinnittyminen ei kuitenkaan ole tällainen pysyvä statustekijä, vaan se on jatkuva, vuorovaikutteinen prosessi oppilaan ja kouluympäristön välillä. Kouluun kiinnittymisen keskiössä on oppilaan kokemus suhteestaan koulutukseen, sen arvoihin ja kouluyhteisön ihmisiin. Tämän vuoksi kiinnittymisen vahvistamisessa keskeistä ei ole oppilaan muuttaminen, vaan koulun ympäristön kehittäminen. (Virtanen & Pelkonen 2023, luku 1: Mitä kouluun kiinnittymisellä tarkoitetaan?)

Virtasen ja Pelkosen (2023) mukaan kouluun kiinnittyminen tarkoittaa oppilaiden yhteyttä toisiinsa, koulun aikuisiin ja opiskeltavaan sisältöön. Kouluun kiinnittyminen rakentuu kolmesta toisiinsa liittyvästä osa-alueesta: toiminnallisesta, kognitiivisesta ja tunneperäisestä kiinnittymisestä.

3.1 Toiminnallinen kiinnittyminen

Fredricksin ym. (2004, 4) mukaan toiminnallista kiinnittymistä voidaan määritellä kolmella eri osa-alueella. Ensimmäinen osa-alue kattaa myönteisen käyttäytymisen, kuten sääntöjen noudattamisen ja luokkahuoneen normien seuraamisen, sekä häiritsevään käytökseen puuttumisen. Toinen osa-alue kattaa osallistumisen oppimiseen ja tehtävien tekemiseen ja kattaa käyttäytymismuotoja kuten ponnistelu, sinnikkyys, keskittymiskyky, tarkkaavaisuus, aktiivinen kysely sekä osallistuminen luokkakeskusteluihin. Kolmas määritelmä koskee osallistumista koulun ulkopuolisiin, mutta kouluun liittyviin toimintoihin, kuten oppilaskunnan toimintaan tai koulun urheilukerhoihin. (Fredricks ym. 2004, 4.)

Toiminnallinen kiinnittyminen näkyy siis opiskelijan konkreettisessa toiminnassa. Se ilmenee esimerkiksi sinnikkyyttenä, yritteliäisyytenä, keskittymiskykynä, koulutehtävien tekemisenä ja koulun sääntöjen noudattamisena. Toiminnalliseen kiinnittymiseen voidaan lukea myös osallistuminen koulun yhteisölliseen toimintaan, kuten oppilaskunnan työskentelyyn tai muihin vapaaehtoisin koulun tapahtumiin. (Virtanen & Pelkonen 2023, luku 1: Mitä kouluun kiinnittymisellä tarkoitetaan?: Kolme kouluun kiinnittymisen ulottuvuutta)

Vahvasti toiminnallisesti kiinnittynyt oppilas on oma-aloitteinen, keskittynyt ja tekee tehtävänsä huolellisesti loppuun asti. Hän osoittaa vastuullisuutta ja sitoutumista koulutyöhön. Sen sijaan heikosti kiinnittynyt oppilas voi olla vetäytyvä, passiivinen ja hajamielinen. Hän saattaa tulla tunnille ilman tarvittavia välineitä, jättää tehtäviä tekemättä ja suhtautua välinpitämättömästi koulun sääntöihin. (Virtanen & Pelkonen 2023, luku 1: Mitä kouluun kiinnittymisellä tarkoitetaan?: Kolme kouluun kiinnittymisen ulottuvuutta.)

3.2 Kognitiivinen kiinnittyminen

Kognitiivinen kiinnittyminen tarkoittaa opiskelijan pitkäjänteistä sitoutumista opiskeluun, halua oppia uutta ja valmiutta kohdata opetuksellisia haasteita. Se näkyy esimerkiksi korkeiden koulutuksellisten tavoitteiden asettamisena, tavoitteellisena oppimisena sekä koulutuksen arvostamisena ja sen merkityksen ymmärtämisenä. Vahvasti kognitiivisesti kiinnittynyt opiskelija panostaa koulutyöhönsä, uskaltaa tarttua haastaviin tehtäviin ja näkee koulutuksen tärkeänä osana omaa tulevaisuuttaan. (Virtanen & Pelkonen 2023, luku 1: Mitä kouluun kiinnittymisellä tarkoitetaan?: Kolme kouluun kiinnittymisen ulottuvuutta.)

Sen sijaan opiskelija, joka on kognitiivisesti heikosti kiinnittynyt, ei juuri panosta oppimiseensa. Häneltä puuttuvat usein selkeät tavoitteet, ja opiskelustrategiat jäävät kehittymättömiksi. Tällainen opiskelija ei myöskään näe koulutuksella merkitystä omassa elämässään, mikä heijastuu matalana motivaationa ja vähäisinä koulutuksellisinä tavoitteina. (Virtanen & Pelkonen 2023, luku 1: Mitä kouluun kiinnittymisellä tarkoitetaan?: Kolme kouluun kiinnittymisen ulottuvuutta.)

3.3 Tunneperäinen kiinnittyminen

Tunneperäinen kiinnittyminen viittaa oppilaiden emotionaalisiin reaktioihin ja tunnetiloihin luokahuoneessa, kuten kiinnostukseen, tylsistymiseen, iloon, suruun ja ahdistukseen (Fredricks ym. 2004, 5). Tunneperäinen kiinnittyminen tarkoittaa opiskelijan tunnesidettä kouluun, sen yhteisöön ja itse oppimiseen (Virtanen & Pelkonen 2023, luku 1: Mitä kouluun kiinnittymisellä tarkoitetaan?: Kolme kouluun kiinnittymisen ulottuvuutta).

Kun opiskelija kokee olevansa hyväksytty, arvostettu ja osa kouluyhteisöä, hänen tunneperäinen kiinnittymisensä on vahvaa. Tällainen opiskelija tuntee ylpeyttä ja tyytyväisyyttä koulunkäynnistään. Oppitunneilla hän on usein motivoitunut, keskittynyt ja kokee oppimisen iloa. Toisaalta tunneperäisesti kiinnittymätön opiskelija voi suhtautua opintoihinsa kielteisesti. Hän saattaa tuntea ahdistusta, tyytymättömyyttä tai kyynisyyttä eikä koe oppimista tai koulun ihmissuhteita merkityksellisiksi tai miellyttäviksi. (Virtanen & Pelkonen 2023, luku 1: Mitä kouluun kiinnittymisellä tarkoitetaan?: Kolme kouluun kiinnittymisen ulottuvuutta.)

4 RYHMÄYTYMINEN JA RYHMÄYTTÄMINEN

Nuorten kasvu ja kehitys tapahtuvat harvoin yksin. Suurin osa heidän arjestaan sitoutuu sosiaalisiin suhteisiin ja ryhmissä toimimiseen. Koulu, harrastukset ja vapaa-aika tuovat nuorille monia tilanteita, joissa hän kohtaa uusia ihmisiä ja joutuu etsimään omaa paikkaansa ryhmän sisällä. Tällaisissa tilanteissa ryhmän toimivuus vaikuttaa merkittävästi nuoren kokemuksiin, hyvinvointiin ja oppimiseen. (Kannussaari ym. 2015, 8.)

Toimiva ryhmä ei synny itsestään, vaan se vaatii aikaa, vuorovaikutusta ja tietoisia toimintoja ryhmäprosessien tukemiseksi (MLL 2024). Tässä kontekstissa ryhmäytyminen ja ryhmäyttäminen nousevat keskeisiksi käsitteiksi, jotka tukevat yhteisöllisyyden rakentumista ja vahvistavat nuorten valmiuksia toimia osana ryhmää. Näiden prosessien ymmärtäminen ja tukeminen ovat erityisen tärkeitä kasvatustyössä, jossa tavoitteena on paitsi yksilön kasvu myös ryhmän kehittyminen turvalliseksi ja toimivaksi kokonaisuudeksi. (Kannussaari ym. 2015, 26.)

4.1 Ryhmäytyminen

Ryhmäytymisellä tarkoitetaan prosessia, jossa yksittäisistä ihmisistä muodostuu toimiva ryhmä. Tämä edellyttää, että ryhmän jäsenet ovat tietoisia toisistaan, ovat vuorovaikutuksessa keskenään ja toimivat kohti yhteistä tavoitetta. (Haanpää 2016.) Ryhmäytymisen tavoitteena on luoda ilmapiiri, jossa jokainen kokee olonsa turvalliseksi ja mukavaksi ryhmässä. Tällöin ryhmän jäsen uskaltaa olla oma itsensä, ilmaista mielipiteitään, osallistua ja myös epäonnistua ilman pelkoa. Tämä luottamukseen ja hyväksyntään perustuva ilmapiiri on

tärkeä edellytys kannustavan ja oppimista tukevan ympäristön syntymiselle. (MLL 2024.)

Nuoruus voidaan nähdä vahvasti ryhmälähtöisenä ilmiönä, sillä nuoret pyrkivät aktiivisesti hakeutumaan ryhmiin lähes kaikissa ympäristöissä. Suuri osa nuorten ajasta ja energiasta kuluu oman sosiaalisen paikan hakemiseen ja vahvistamiseen ryhmissä. Tästä syystä ryhmä muodostaa keskeisen yksikön nuorten opetuksessa ja muussa kasvatuksellisessa työskentelyssä. Hyvin toimivassa ryhmässä jäsenet tukevat, kannustavat ja motivoivat toinen toistaan. Opetus ja ohjeistaminen sujuvat helpommin, kun ryhmässä on turvallinen ja vastaanottava ilmapiiri. Myös työskentely tehostuu ja työrauha paranee. (Kannussaari ym. 2015, 8.)

4.2 Ryhmäyttäminen

Toimintaa, jolla pyritään tietoisesti parantamaan ryhmän toimivuutta, kutsutaan ryhmäyttämiseksi (Kannussaari ym. 2015, 26). Kyseessä on prosessi, jonka tarkoituksena on vahvistaa ryhmän jäsenten välistä vuorovaikutusta, luottamusta, viihtymistä ja keskinäistä tuntemista. Ryhmäyttämällä pyritään luomaan turvallinen ja toimiva ryhmä ilmapiiri. (MLL 2024.)

Kaikki opiskelijaryhmät kehittyvät ja rakentuvat erilaisten vaiheiden kautta (Kannussaari ym. 2015, 24.). Turvallinen ryhmä ei synny itsestään eikä hetkessä, vaan se vaatii pitkäjänteistä ja tietoista työskentelyä koko lukuvuoden ajan. Erityisen tärkeää ryhmäyttämiseen panostaminen on lukuvuoden alussa, jolloin esimerkiksi uudet oppilaat vasta tutustuvat toisiinsa. Monissa kouluissa tämä otetaan huomioon järjestämällä erilaisia yhteisiä tapahtumia ja aktiviteetteja heti syksyllä. Yksi yksittäinen ryhmäytymispäivä ei kuitenkaan riitä. Turvallisen ryhmän rakentaminen edellyttää jatkuvaa huomiota ja työtä. (MLL 2024.)

Ulla-Riikka Tervämäki (2023) käsittelee opinnäytetyössään ryhmäytymisen merkitystä nuorisotyössä. Hän keräsi aineistonsa lukion ryhmäytymispäivän yhteydessä. Opinnäytetyön nimi *lhana, kamala ryhmäytyminen* kuvastaa hyvin hänen tutkimuksensa keskeistä havaintoa: ryhmäytyminen herättää nuorissa ristiriitaisia tunteita. Hänen tulostensa mukaan osa oppialaista kokee uuden

ryhmän ja uudet ihmiset ahdistavina, kun taas toiset innostuvat mahdollisuudesta tutustua uusiin ihmisiin. (Tervämäki 2023, 27.)

Ryhmässä toimiminen on taito, jota nuorten täytyy opetella ja harjoitella. Ryhmätyöskentelytaitojen harjoittelu onnistuu vain ryhmissä ja varmimmin aikuisen johdolla. Ryhmänohjaajan ensisijaisena roolina on ohjata ryhmää tavoitteenaan saada ryhmä toimimaan yhdessä. Vahva ryhmähenki edesauttaa ryhmän kykyä hyväksyä ja arvostaa jäsentensä yksilöllisyyttä sekä erilaisia näkemyksiä, mikä puolestaan tukee ryhmän sisäistä vuorovaikutusta ja hyvinvointia. (Kannussaari ym. 2015, 8–9.)

5 PELILLISYYS JA PAKOPELI

Pelillisyydellä tarkoitetaan pelien tavoitteellista hyödyntämistä tilanteissa, joissa halutaan käsitellä asioita konkreettisella ja mielekkäällä tavalla. Vaikka pelillisyyds mielletään usein digitaalisiin tai videopeleihin liittyväksi, myös perinteiset pelimuodot, kuten lautapelit ja korttipelit, ovat merkityksellisiä ja toimivia työkaluja eri tilanteissa. (THL 2023.)

Pelaaminen on luonteeltaan sosiaalista. Se tuo ihmisiä yhteen niin itse pelin aikana kuin myös sen ympärille muodostuvissa yhteisöissä. Jaetut pelikokemukset voivat vahvistaa ryhmän yhteishenkeä aivan kuten muussakin yhdessä tekemisessä. Ryhmässä toimiminen vaatii vuorovaikutustaitoja, mutta se myös kehittää niitä. Moninpeleissä onnistuminen edellyttää yhteistyötä ja tehokasta kommunikaatiota, ja parhaimmat tulokset syntyvät, kun ryhmä pelaa saumattomasti yhteen. Vaikka yhteistyö voi ajoittain synnyttää sosiaalista painetta, se voi myös opettaa vastuullisuutta ja sitoutumista yhteisten tavoitteiden saavuttamiseen. (Harviainen ym. 2013, 33–34.)

Pelillisyyds ja pelit kiinnostavat monia nuoria, ja mahdollisuus näyttää omat taitonsa ryhmässä tukee heidän kokemustaan osallisuudesta. Nuorten kiinnostusta pelaamiseen voidaan hyödyntää kehittämistyössä, kunhan heidät otetaan aidosti mukaan. Aito osallisuuden kokemus syntyy vain silloin, kun nuori kokee itse olevansa kiinnostunut ja mukana omasta halustaan, ei vain ylhäältä ohjatun rakenteen kautta. (Purhonen ym. 2020.)

5.1 Pelien hyödyt

Pelaaminen voi lievittää stressiä, tarjota iloa ja tuoda arkeen virkistäviä elämyksiä. Kaikki nämä tukevat jaksamista ja kokonaisvaltaista hyvinvointia. Vaikka pelaamisen hauskuus ja viihdyttävyys voivat tuntua itsestäänselvyyksiltä, niitä ei kannata aliarvioida. Jokainen kaipaa elämäänsä asioita, jotka tuottavat mielihyvää ja antavat vastapainoa arjen vaatimuksille. (Meriläinen 2024.)

Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksen mukaan pelillisuus vahvistaa osallisuuden tunnetta monin eri tavoin. Se luo rennon ja turvallisen ilmapiirin, mikä madaltaa osallistumisen kynnystä. Pelilliset tilanteet mahdollistavat myös sen, että jokainen voi osallistua omalla tavallaan, joko aktiivisesti pelaten tai vain seuraamalla mukana. Ryhmässä pelillisuus ja leikillisuus rakentavat yhteisöllisyyttä ja tuottavat myönteisiä kokemuksia yhdessäolosta. Pelien lomassa syntyy usein luontevasti ryhmäytymistä, ja pelit luovat tilanteita, joissa kaikki ovat samalla viivalla. Pelaamiseen liittyvä jännitys yhdistää ihmisiä, ja pelilliset tilanteet tukevat myös vertaistuellista vuorovaikutusta. (THL 2023.)

5.2 Pakopeli

Pakopelit ovat fyysisiä ryhmäpelejä tosielämässä, joissa pelaajat ratkaisevat luovuutta vaativia tehtäviä yhdessä. Usein peleillä on jokin teema tai tarina, joka näkyy niin lavastuksessa ja rekvisiitassa kuin tehtävien sisällössäkkin. (Koiranen 2019, 14.)

Nimensä pakopelit ovat saaneet siitä, että tavoitteena on useimmiten paeta pelitilasta. Kaikki pelit eivät kuitenkaan sisällä konkreettista pakoa – joskus kyse on enemmän symbolisesta tavoitteesta. Peli voi esimerkiksi päättyä mysteerin ratkaisemiseen tai kadonneen esineen löytämiseen tietyn aikarajan puitteissa. Pakopelin sijaan kuvaavampi olisikin käyttää laajempaa käsitettä ”tosielämän seikkailupeli”. (Koiranen 2019, 14.)

Yliopisto-opettajana ja Joensuun mediakeskuksen ITC-kouluttajana työskennellyt Lyseon peruskoulun tuntiopettaja Tuomo Parkki vieraili Jukka Lehtorannan isännöimän DigiErkon iltakoulun podcastin yhdeksännessä jaksossa. Jakson teemoina olivat pakohuonepedagogiikka ja pelillisuus opetuksessa. Parkki pohti, merkittävimmän vaikutuksen oppimiseen olevan motivaatio kertoi, että peliä pelatessa opiskelijat pääsevät tekemään *jotain tosi mielenkiintoista ja*

tosi hauskaa. Hän kertoi, että pakopeliä pelatessa korostuvat pelaajien kyky päästä käyttämään luovuutta sekä ongelmanratkaisutaitoja. Parkki pohti pakopelin olevan formaattina monipuolinen ja muokattava, ja sen käyttömahdollisuuksien olevat rajattomat. Hän sanoi *suurimman rajoitteen olevan mielikuvituksen puute*. (Lehtoranta 2021.)

5.2.1 Pakopelin historia

Pakohuonepelien tarina ulottuu yli kymmenen vuoden taakse, vaikka ilmiönä ne ovat nousseet suurempaan suosioon vasta viime vuosina. Alun perin kyse oli yksinkertaisista virtuaaliseikkailuista, mutta nykyään pakohuoneet ovat levinneet ympäri maailmaa ja tarjoavat ihmisille mahdollisuuden olla osa viihdettä, ei vain katsojana, vaan myös aktiivisena osallistujana. (Ascalon 2021.)

Pakohuoneiden taustalla on ajatus video- ja tietokonepeleistä, joissa pelihahmo on lukittuna esimerkiksi hylättyyn sairaalaan tai outoon kaupunkiin. Pelaajan tehtävänä on paeta ratkaisemalla arvoituksia, etsimällä piilotettuja esineitä ja avaamalla lukkoja. (Kortesuo 2018, 12.)

Ensimmäinen oikea pakopeli toteutettiin Japanissa vuonna 2007. Sieltä ne levisivät nopeasti muualle Aasiaan ja Eurooppaan, ja vuosien 2012–2014 välillä myös Yhdysvaltoihin. Siitä lähtien pakopeliala on kasvanut vauhdilla. Yhtenä syynä tähän nähdään ihmisten kasvava kiinnostus "kokemukselliseen viihteeseen". Tämä tarkoittaa sitä, että viihteen parissa ei enää haluta vain olla sivustakatsojana, vaan kokea se itse ja osallistua siihen aidosti. (Ascalon 2021.) Oman sysäyksenä pakopeleihin ovat antaneet myös aartenetsintäelokuvat sekä erilaiset tosi-tv-ohjelmat (Kortesuo 2018, 13).

Pakohuoneet tarjoavat ainutlaatuisen elämyksen, jossa yhdistyvät vuorovaikutteinen seikkailu, luova ongelmanratkaisu, tiimityö sekä tarinankerronta. Pelit ovat kehittyneet vaatimattomista virtuaalipohjaisista peleistä monipuolisiksi ja mukaansatempaaviksi kokemuksiksi, jotka houkuttelevat pelaajia ympäri maailmaa. (Ascalon 2021.)

5.2.2 Pakopeli ryhmäytymisen välineenä

Erilaiset toiminnalliset harjoitukset ovat tehokas ja samalla hauska tapa edistää ryhmän jäsenten välistä tutustumista ja vuorovaikutusta. Ne tukevat myönteisen ryhmähengen syntymistä ja kehittävät ryhmäviestinnän taitoja. Harjoitusten kautta voidaan tarjota jokaiselle oppilaalle onnistuneita ja positiivisia kokemuksia vuorovaikutuksesta. (MLL 2024.)

Pakopelit ovat luonteeltaan yhteistyöhön perustuvia ja niiden keskiössä on yhdessä toimiminen. Pakopelejä voidaan hyödyntää pedagogisesti erityisesti ryhmätyötaitojen harjoittelussa. Pakopeli tarjoaa loistavan mahdollisuuden kehittää yhteistyötä ja vahvistaa ryhmän yhteenkuuluvuuden tunnetta. Kun peli onnistuu, se voi vahvistaa ryhmän jäsenten halua huomioida ja tukea toisiaan myös pelitilanteen ulkopuolella. Yhteistyön merkityksen ymmärtäminen pelin kautta voi näkyä myös arjessa. (Koiranen 2019, 36–59.)

Tervamäki (2023, 28) keräsi omassa tutkimuksessaan aineistoaan lukion ryhmäytymispäivästä ja hänen kyselyidensä perusteella toisiin ryhmäläisiin tutustuminen onnistuu paremmin, kun toimintapisteellä ollaan pienessä ryhmässä. Tämä näkyy myös pakopelien rakenteessa: niissä suositeltu pelaajamäärä on yleensä kahdesta kuuteen henkilöä, mikä mahdollistaa tehokkaan vuorovaikutuksen ja aktiivisen osallistumisen jokaiselle.

6 MEIJÄN LUKIO II -HANKE

Meijän lukio - Lukiolaisten koulupudokkuuden ennaltaehkäisy ja hyvinvoinnin tukeminen Itä-Suomessa II -hanke on Euroopan sosiaalirahaston (ESR+) osarahoittama. Meijän lukio II -hanke toimii aikavälillä 1.1.2024–30.6.2026 ja on jatkoa vuosina 2022–2023 toimineelle Meijän lukio -hankkeelle. (Meijän lukio II 2024.)

Hanke toimii sekä Pohjois-Savon että Etelä-Savon alueella ja hankeella on yhteistyö lukioita yhteensä 14. Hankelukioita ovat Joroisten lukio, Juankosken lukio, Kallaveden lukio, Kuopion klassillinen lukio, Kuopion lyseon lukio, Kuopion taidelukio Lumit, Leppävirran lukio, Nilsiä lukio, Rautalammin lukio, Savonlinnan lyseon lukio, Siilinjärven lukio, Sulkavan lukio, Suonenjoen lukio ja Vesannon lukio. Lisäksi hankkeella on kaksi pilottiyläkoulua, nivelvaiheen

opinto-ohjauksen työhön liittyen. Nämä koulut ovat Minna Canthin koulu ja Neulamäen koulu. Hanketiimiin kuuluu projektipäällikkö, kolme hyvinvointivalmentajaa, kaksi nivelvaiheen opinto-ohjaajaa sekä koulunuorisotyöntekijä. (Oikari 2024.)

Lukiolaisten koulupudokkuuteen pureutuvassa Meijän lukio II -hankkeessa opinnoista suoriutumisen työkaluja on tarjolla monipuolisesti erilaisen tuen, toiminnan ja digitaalisten ratkaisujen avulla (Meijän lukio II 2024). Hankkeen toiminta nivoutuu tavoitteiden mukaisesti lukiokoulutuksen toimintakulttuurin kehittämiseen, koulukiinnittymisen edistämiseen, kohderyhmien osaamisen, osallisuuden ja hyvinvoinnin lisäämiseen, digitalisaatiota ja teknologiaa hyödyntämällä (Oikari 2024).

Hankkeen puitteissa opiskelijoille järjestetään matalan kynnyksen toimintoja, hyvinvointia tukevia tapahtumia ja mittauksia sekä vahvistetaan opiskelutaitoja ja annetaan tukea opiskelukyvyyteen. Hankkeessa lisätään myös opettajien osaamista vastaamaan opiskelijoiden, työelämän ja yhteiskunnan tarpeisiin sekä edistetään opettajien työhyvinvointia ja työssä jaksamista. Lisäksi vahvistetaan huoltajien ymmärrystä nuorten hyvinvoinnista ja jaksamisesta sekä tuetaan huoltajia nuoren rinnalla kulkemisessa opintojen aikana. (Meijän lukio II 2024.)

7 PAKOPELITYÖKALU RYHMÄYTYMISEN TUEKSI

Toiminnallisen opinnäytetyön lähtökohtana on konkreettinen olemassa oleva tehtävä, johon etsitään ratkaisua opinnäytetyön avulla. Toiminnallinen opinnäytetyö on työelämälähtöinen, ja toiminnallisen osuuden tuloksena syntyy tuotos. Tuotos voi olla esimerkiksi konkreettinen tuote ohjeistus tai konsepti. Toiminnallisella opinnäytetyöllä on usein ulkopuolinen toimeksiantaja. (Karelia opinnäytetyön ohje: Opinnäytetyön eri muodot 2024.)

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on luoda produktioksi pakopelityökalu, jota Meijän lukio II -hankkeen hankelukioilla voidaan hyödyntää yhtenä ryhmäytymisen välineenä. Hankkeeseen kuuluvilla lukioilla ei ole vielä yhtenäistä toimintamallia siihen, että millä tavoin koulupudokkuutta ennaltaehkäistään ja kouluun kiinnittymistä tuetaan. Meijän lukio II -hanke tulee luomaan tuotok-

sena koulukiinnittymisen tukemisen mallin, joka muotoutuu hankeaikana hankelukioille sopivaksi ja yhtenäiseksi malliksi. Hankkeen tuottama koulukiinnittymisen tukemisen malli tulee sisältämään muun muassa kiusaamisen ennaltaehkäisy toimintamallin sekä materiaalia huoltajille ja opettajille. Tämän opinäytetyön produktio, Meijän lukion pakopeli, pakopelityökalu, tulee osaksi materiaalipankkia.

Hankkeen yhtenä tavoitteena on tuottaa lukioympäristössä hyödynnettävä ryhmäytymisen keinoja, joiden avulla tuetaan kouluun kiinnittymistä. Tämän opinäytetyön tarkoituksena oli luoda pakopelityökalu, jota lukioilla voidaan hyödyntää yhtenä ryhmäytymisen tukemisen keinona. Pakopelityökalusta tulee siis yksi ryhmäytymistä tukeva apuväline ja ryhmäytymisprosesseissa hyödynnettävä tuotos.

7.1 Opinnäytetyön ideointi ja suunnittelu

Syyslukukaudella 2024 olin suorittamassa sosionomi opintojeni syventävää harjoittelua Meijän lukio II – Lukiolaisten koulupudokkuuden ennaltaehkäisy ja hyvinvoinnin tukeminen Itä-Suomessa -hankkeessa. Harjoittelun aikana esille nousi hankkeen tavoitteiden kautta ajatus työstää ryhmäytymistä edistävää toimintaa. Hankkeen yhtenä tavoitteena on tuottaa materiaalia hyödynnettäväksi hankkeen piirissä oleville lukiolle (Oikari 2023)

Anni Immonen ja Joonas Ropponen (2024, 42) tutkivat opinnäytetyössään opiskelijoiden kokemuksia kiinnittymisestä lukio-opintoihin. Heidän keräämänsä aineiston mukaan useimmat opiskelijat kokivat olevansa tunneperäisesti kiinnittyneitä, joten yhteisöllisyydellä on merkitystä. Opinnäytetyön tulosten analysoinnin perusteella opiskelijoilta oli noussut toive lukioiden yhteisöllisyyden kehittämisestä. (Immonen & Ropponen 2024, 35). Olen itse pelannut erilaisia pakopelejä ja saanut niistä hyviä kokemuksia. Lisäksi olen myös itse ollut ohjaamassa eri-ikäisiä lasten ja nuorten ryhmiä ja pitänyt sitä mielekkäänä.

Tämä toimi lähtökohtana ajatukselle kehitystyöstä, jossa Meijän lukio II -hankkeen lukiolle luodaan ryhmäytymistä tukeva pakopelityökalu. Ajatuksena oli kehitellä pakopeli, jonka pulmissa voidaan hyödyntää koulua toimintaympäris-

tönä sekä sitoa pulmat tavalla tai toisella lukioon. Aluksi tarkoituksena oli kerätä opiskelijoilta kommentteja peliin liittyen ja arvioida tuotosta tätä kautta. Myöhemmin ajatus kehittyi koko pakopelityökalun luomisesta sekä tuomisesta osaksi lukioiden ryhmäytymisprosesseja.

7.2 Pakopelin suunnittelu

Pakopelin suunnittelu alkoi perehtymällä Katleena Kortesuon (2018) teokseen, *Pakopeli – suunnittele, toteuta, pakene*. Teoksessa on kuvattu oman pakopelin suunnittelun prosessia, annettu vinkkejä erilaisista pulmatyypeistä, sekä kuvattu kaavioiden avulla pakopelin ratkaisun mahdollista etenemistä (Kortesuo 2018).

Joona Koiranen (2019) kuvaa teoksessaan Pedagogiset pakopelit omaa pakopelin suunnitteluprosessia seuraavin vaihein.

1. Speksien määrittely
2. alustava pelirunko
3. pelirungon hiominen
4. materiaalin tuotto
5. testaus
6. pelin hiominen testauksen perusteella (Koiranen 2019, 134).

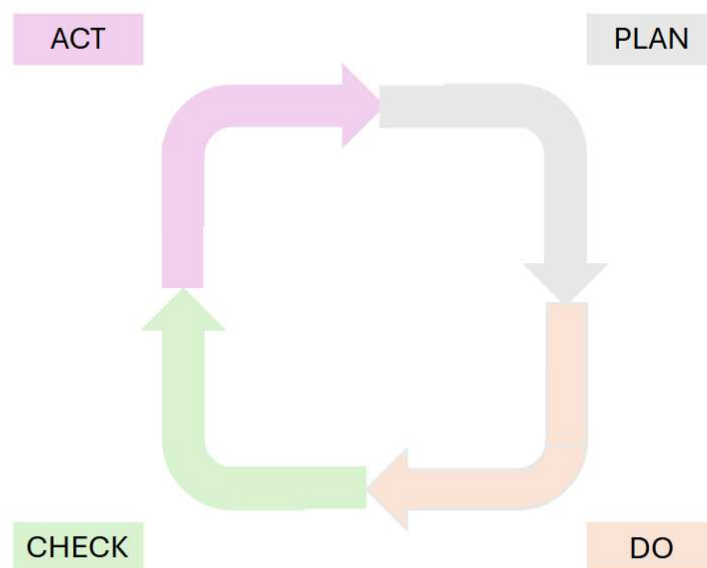
Pakopeliä suunnitellessa on Koirasen (2019) mukaan hyvä myös huomioida sen, että ensimmäisen tehtävän kannattaa olla helppo, niin kutsuttu ”early win”, jotta pelaajat saavat heti aluksi onnistumisen kokemuksen ja pääsevät mahdollisimman pian kiinni tehtäviin (Koiranen 2019, 147). Myös minä halusin hyödyntää ensimmäisen tehtävän helppoutta omassa produktiossani.

Koiranen (2019, 147) kirjoittaa pakopelin vaikeusasteen olevan hyvä, jos eripelaajaryhmät juuttuvat eri tehtäviin, osa ryhmistä pääsee läpi ilman vihjeitä tai vähäisin vihjein, ja osa tarvitsee enemmän apua. Motivaatiota lisääviä teki- jöitä pakopelissä ovat esimerkiksi aikaraja, itsensä haastaminen sekä yllätyksellisyys (Koiranen 2019, 58). Pakopelissä kerrataan säännöt ennen pelialueelle menoa. Kun halutaan, että pelaajat keskittyvät ryhmätyötaitojen harjoitteluun, tulee sääntöjä kerratessa painottamaan, että pakopelissä on kyse ryhmässä toimimisesta ja peli on mahdollista läpäistä vain yhteistyöllä. (Koiranen 2019, 61.)

7.3 PDCA-malli

PDCA-malli eli Plan (suunnittele), Do (toteuta), Check (tarkista), Act (korjaa) on yksi laadunhallinnan kivijalkoja ja on ollut sitä jo 1950-luvulta alkaen (Arter 2022). PDCA-ympyrä on vaikuttava työkalu, joka havainnollistaa laadunhallinnan keskeistä periaatetta: jatkuvaa parantamista. Laadukas toiminta edellyttää jatkuvaa kehittämistä, sillä ilman sitä prosessit alkavat vähitellen heikentyä, ja näin ollen kilpailijat voivat saavuttaa etulyöntiaseman laadussa. (Arter 2022.)

Vaikka PDCA-malli on tunnettu erityisesti laadunhallinnassa, on jatkuvan kehittämisen mallista hyötyä muissakin yhteyksissä kuin vain laadunhallinnassa (Arter 2022). Kuvasta 1 voimme nähdä PDCA-mallin vaiheet. PDCA-mallin kuva havainnollistaa prosessin jatkuvuuden vaihe vaiheelta.



Kuva 1. PDCA-mallin vaiheet (mukaillen Arter 2022)

Käytännössä PDCA-malli toimii seuraavasti:

- **Plan – Suunnittele:** Tunnistetaan kehityskohteet, asetetaan tavoitteet ja laaditaan toimintasuunnitelma.
- **Do – Toteuta:** Suunnitelma pannaan käytäntöön pienessä mittakavassa tai kokeiluna.
- **Check – Tarkista:** Analysoidaan tulokset ja verrataan niitä tavoitteisiin.
- **Act – Korjaa:** Onnistuneet muutokset vakiinnutetaan, ja tarvittaessa tehdään lisäparannuksia ennen seuraavaa PDCA-kierrosta. (Arter 2022.)

Kortesuon (2018) kuvaama pakopelin suunnittelumalli ja jatkuvan kehityksen PDCA-malli sisältävät samankaltaisia elementtejä. Tarkoituksena on aluksi hahmotella ja suunnitella, sitten kokeilla, tehdä kokeilusta havaintoja ja sen kehittää edelleen. Tästä johtuen PDCA-mallin hyödyntäminen tuntui luontevalta kehittämismallilta käyttää tämän opinnäytetyön yhteydessä.

7.4 Havainnointi tutkimusmenetelmänä

Hanna Vilkkä (2006) kertoo kirjassaan *Tutki ja havainnoi*, mistä on kysymys tutkimushavainnossa ja miten eri tavoin tutkimuksessa voi havainnoida. Hän kertoo myös kirjassaan, mitä tutkijalta edellytetään havaintojen tekijänä sekä millaisia keinoja tutkija voi käyttää. Tutkimushavainnointi on ihmisen kokonaisvaltaista ja tietoista ilmiöiden asioiden ja tapahtumien aistimista suhteessa siihen, missä ne ilmenevät (Vilkkä 2006, 9).

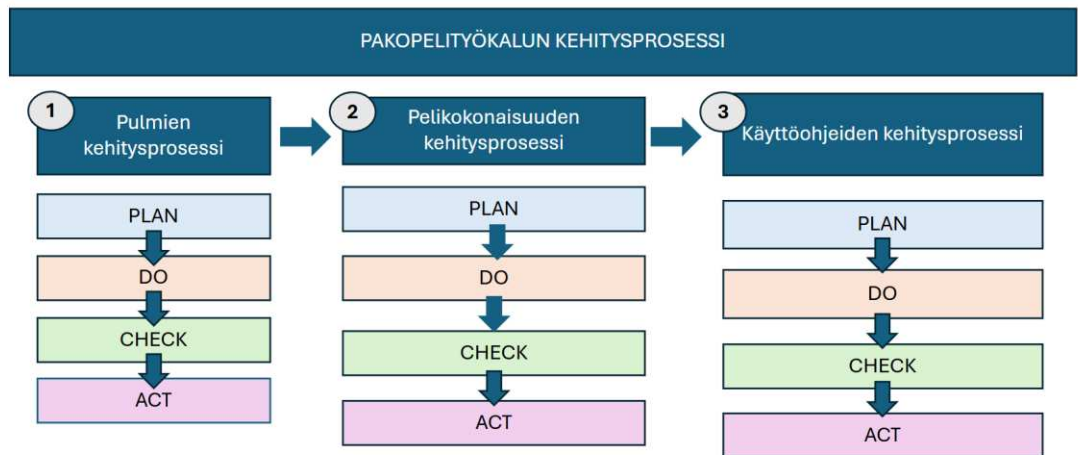
Tarkkaileva havainnointi tarkoittaa tutkimusmenetelmää, jossa tutkija tarkastelee kohdettaan ulkopuolisena havainnoijana osallistumatta itse kohteen toimintaan. Tämä menetelmä soveltuu erityisen hyvin prokseemisen käyttäytymisen tutkimukseen eli tutkimukseen, jossa tarkastellaan ihmisten suhdetta ympäristöönsä, kuten käyttäytymistä ja tilan hallintaa. Menetelmällä voidaan myös havainnoida, kuinka ihmiset suhtautuvat tilassa toisiin ihmisiin sekä ympärillä olevaan esineistöön ja kalustukseen. (Vilkkä 2006, 43.)

8 PROSESSIKUVAUS

Seuraavassa osuudessa kuvaan aluksi pakopelin luomisen ja kehittämisen vaiheita. Jokainen yksittäinen pulma on keksitty, muutettu tai hiottu tahoillaan prosessin mukaisesti. Prosessit ovat noudattaneet Kortesuon (2018) kuvaamaa pakopelin suunnittelumallia ja PDCA-mallia. Aion nostaa esille esimerkkejä yksittäisten pulmien jatkuvaan kehitykseen liittyen, mutta jokaisen kohdan yksilöllinen erittelemine tekisi prosessikuvauksesta sekavaa.

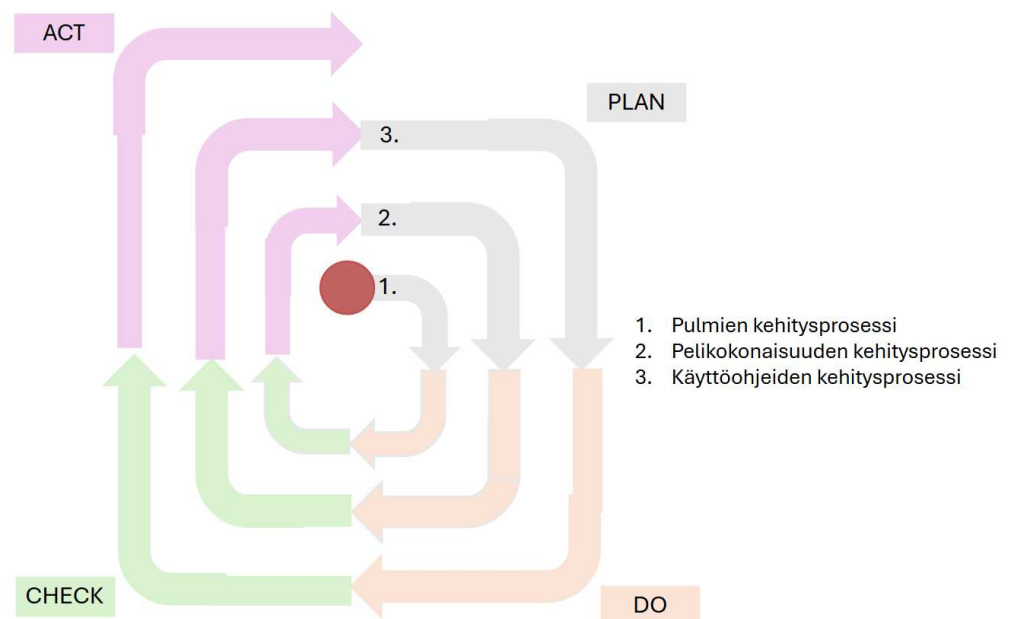
Prosessikuvauksessa keskitytään koko pakopelityökalun eli yksittäisten pulmien, pelikokonaisuuden ja sen ympärille rakennettujen käyttöohjeiden prosessin kuvaukseen. Prosessi noudattaa PDCA-mallin mukaista kehitysprosessia.

Kehitysprosessini on edennyt seuraavasti: ensin olen kehittänyt pakopeliin sisältyvät pulmat, sitten olen kehittänyt pakopelin kokonaisuuden ja viimeisenä olen kehittänyt valmiille pelille käyttöohjeet. Kuva 2 havainnollistaa pakopelityökalun kehitysprosessia vaiheittain.



Kuva 2. Pakopelityökalun kehitysprosessin vaiheet

Kuten kuvasta 2 näkee, pakopelityökalun kehitysprosessiin on sisällytynyt kolme erilaista vaihetta. Näistä jokainen vaihe on sisältänyt PDCA-mallin mukaiset neljä vaihetta. Kuvassa 3 on esitetty pakopelityökalun prosessikuvaus mukaillen PDCA-mallia.



Kuva 3. Pakopelityökalun kehitysprosessin vaiheet PDCA-mallin mukaisesti.

Kuvassa 3 on kuvattu prosessin eteneminen vaiheittain mukaillen PDCA-mallia. Kokonaisuus on vaatinut jatkuvaa suunnittelua, testausta, tarkistamista sekä korjausta, kuten jatkuvan kehittymisen PDCA-malli edellyttää. Yksittäisten pulmien testauksessa minua on ollut auttamassa niin hanketiimi, oma lähi-verkostoni, aktiiviset yhdeksäsluokkalaiset sekä opiskelijakollegani. Muuten kehitysprosessi on toteutettu yhteistyössä hankkeen opiskelijoiden sekä työntekijöiden kanssa.

8.1 Pakopelin kehitysprosessi

Pakopelin kehitys lähti suoraan toimeksiantajan pyynnöstä. Aluksi tarkoituksena oli saada yhden lukion ryhmäytymispäivän osaksi toiminnallinen rasti, joka tukee yhdessä tekemistä ja edistää ryhmäytymistä. Tästä oma ideani oli päästä rakentamaan pakopeliä.

Tarkoituksena oli suunnitella pakopeli, joka kestää noin puoli tuntia. Tilana pakopelille toimisi luokkahuone. Muuten sain vapaat kädet suunnitteluun. Halusin soveltaa pelissä lukioon liitännäisiä oppiaineita, ja kääntää niistä pulmia. Näin päästään kehitysprosessin ensimmäiseen vaiheeseen.

8.1.1 Pulmien suunnittelu ja kokonaisuuden hahmottelu

Ensimmäinen vaihe oli **plan**-vaihe eli suunnitteluvaihe. Suunnitteluvaiheessa hyödynsin vahvasti Kortesuon (2018) teoksen tarjoamia esimerkkejä pakopelin pulmista sekä omia kokemuksiani pakopeleista. Ajattelin kymmenen pulman pelin olevan liian monimutkainen ja haastava, mutta vastapainona viiden pulman peli tuntui liian lyhyeltä ja helpolta. Näin päädyin tilanteeseen, jossa tavoitteeni oli rakentaa seitsemän tai kahdeksan pulman pakopeli. Pidin myös mielessä Koirasen (2019) mainitseman ”early win” -tekniikan ja sen hyödyntämisen.

Pulmia suunnitellessa virkistin muistiani omista lukioajoista ja kaivoin esiin omia lukioaikaisia vihkoja ja kirjoja. Materiaaleja tutkiessani huomioni kiinnittyi erityisesti MAOL-taulukkokirjaan ja siellä olevaan jaksolliseen järjestelmään. Tästä syntyi idea kehittää pulma, jossa pelaajien tulisi hyödyntää alkuaineiden

symboleja ratkaistessaan tehtävää. Lähtökohtana oli ajatus, ettei kaikkea tarvitse muistaa ulkoa, vaan jaksollinen järjestelmä toimisi tukena ongelmanratkaisussa

Toinen omaan lukioaikaani liittyvä kiinnostuksen kohde olivat maailman valtiot. Pyöritellessäni ajatusta valtioiden hyödyntämisestä osana pakopeliä keksin muodostaa sanasokkelotehtävän, johon piilotin eri valtioiden nimiä pelaajien löydettäväksi.

Koulumaailmassa työskennellessä olen monesti huomannut erilaisten palikkapelien kiinnostavan oppilaita. Yhdessä mobiilipelissä, johon olen oppilaita kohdatessa törmännyt, on tarkoituksena merkitä pelialustalla olevia ruutuja numeroiden ohjaaman järjestyksen mukaan. Tästä kehitin pakopeliini yhden pulman.

Näiden lisäksi halusin jotenkin hyödyntää yhdessä pelin pulmista myös matemaattista puolta ja keksinkin symboleihin yhdistetyn laskujärjestystehtävän. Symboleiksi valikoitui koulumaailmasta tutut symbolit eli kynä, pyyhekumi, viivain ja teroitin.

Pakopelien perinteeseen kuuluvat myös konkreettiset lukot, jotka lisäävät pelin realismia ja jännitystä. Löysin omista tavaroistani vanhan päiväkirjan ja siihen kuuluvan avaimen, jotka päätin ottaa mukaan osaksi peliä.

Pelille punaista lankaa suunnitellessani päädyin hyödyntämään numeroiden ja kirjainten yhteyttä. Kehitin yksinkertaisen ratkaisumallin, jossa jokainen numero vastaa tiettyä aakkosten kirjainta järjestyksessä $1 = A$, $2 = B$, $3 = C$ jne. Tätä tarkoitusta varten loin Canva-ohjelmalla selkeän visuaalisen pohjan, jossa jokaisen kirjaimen alapuolella on sitä vastaava numero.

Tarina suunnitellessa ajatukseni tuli varastetusta esineestä tai asiasta. Pallottelin ajatuksiani kannettavan tietokoneen ja varastetun koepinon välillä. Itse olen aina pitänyt matematiikasta, ja puhtaasti sen pohjalta päädyin koepinoon, jolloin tarinaan syntyi osuus, jossa luokasta on varastettu tulevat matematiikan kokeet ja tehtävänä on selvittää, kuka kokeet on vienyt. Juuri matematiikan kokeiden varastaminen osoittautui myöhemmin erittäin tärkeäksi elementiksi pelin kannalta.

Pohdin kouluympäristössä toimivia erilaisia ryhmiä ja poimin peliini mukaan oppilaskunnan hallituksen, joka lähes jokaisessa koulussa toimii jollain tavalla. Tätä seuraten kehitin täysin kuvitteellisen nimilistan, joka pelissä esiintyisi oppilaskunnan hallituksen osallistujalistana. Nimilistaan valikoidut nimet olivat kaikki sukupuolineutraaleja etunimiä ja suomalaisia viiden kirjaimen sukunimiä. Lista toimisi myös löydettäessä helppona “early win” -osana.

Näiden vaiheiden tuloksena syntyi pakopeli, jonka yksittäisten pulmien ratkaisuna on numeroita. Pelaajien tulisi muuntaa numerot niitä vastaaviksi kirjaimiksi kehittelemäni ratkaisumallin avulla. Näistä kirjaimista puolestaan muodostuisi yhden oppilaskunnan hallituksen kokoukseen osallistujan nimi. Selvitämällä tämän nimen pelaajat pystyivät ratkaisemaan pelin keskeisen mysteerin eli paljastamaan, kuka oli varastanut matematiikan kokeet.

8.1.2 Yksittäisten pulmien testaus

Suunnitteluvaihetta seurasi PDCA-mallin toinen vaihe. Tässä **do**-vaiheessa eli toteutusvaiheessa tarkoituksena on toteuttaa suunniteltu työ. Ennen kuin testasin pakopeliä kokonaisuudessaan ryhmäytymispäivässä, päätin testata yksittäisten pulmien toimivuutta. Pyysin yksittäisten pulmien testaamiseen oman lähipiirini apua. Kerroin heille tekeväni opinnäytetyötä aiheeseen liittyen ja tarvitsevani heidän apuaan koekäytössä. Jokainen heistä oli suostuvainen ja valmis auttamaan. Lisäksi jotkut heistä kysyivät, saavatko he antaa omia kommenttejaan ja ajatuksiaan asiaan liittyen.

Yksittäistä pulmaa testatessa hyödynsin menetelmänä Vilkan (2006) kirjoittamaa tarkkailevaa havainnointia. Mielenkiintoni oli siinä, miten oma ongelmanratkaisukyky ja pulmien suunnittelu ovat onnistuneet. Tässä kohtaan kyseessä ei ollut vielä tulevaan kohderyhmään kuuluvia henkilöitä, vaan lähinnä erilaisia ihmisiä, jotka ajattelevat asioista eri tavalla. Tarkoituksenani oli saada tietoa siitä, ovatko pulmat lähtökohtaisesti ratkaistavissa. Lisäksi halusin selvittää sitä, kuinka erilaiset ihmiset lähestyvät pulmaa, ja tarttuvat siihen kiinni.

Annoin tässä vaiheessa kokeiluun yhden pulman kerrallaan. Lisäksi olin jo suunnittelut muutamia vihjeitä ja tarpeen vaatiessa, annoin käyttöön tarvittavat vihjeet. Erityisesti huomioni oli kuitenkin siinä, kuinka erilaiset ihmiset lähtevät

pulmaa ratkaisemaan. Tarkkailin yleisesti sitä, saadaanko pulma ratkaistua, kauan ratkaisuun menee aikaa ja onko vihjeen saaminen edellytys pulman ratkaisulle. Vihjeitä käyttäessäni tarkkailin sitä, onko vihje pulmaan sopiva: tarpeeksi suppea, jotta tietoa ei anneta liikaa, mutta kuitenkin tarpeeksi laaja, jotta se auttaa pulman ratkaisussa.

8.1.3 Pulmissa havainnoidut kehityskohteet ja niiden korjaustoimenpiteet

Check-vaiheessa eli tarkistusvaiheessa tarkoituksena oli analysoida **do**-vaiheen eli toteutusvaiheessa saatuja tuloksia. Yksittäisten pulmien kokeilujen aikana, niissä huomattiin muutamia puutteita. Juuri teknisten seikkojen takia halusin testata pieniä osia kokonaisuudestani ensin. Tällä pystyin myös välttämään monen pienen asian kasaantumisen ensimmäiselle varsinaiselle testipäivälle.

Yksittäisiä pulmia testatessa esimerkiksi valtiosokkeloa testatessa huomattiin, että osa valtioista jäi usein löytämättä. Tämä pieni tekninen virhe oli mahdollista korjata nopealla **act**-vaiheen eli korjausvaiheen reagoinnilla. Näin päädyin ratkaisuun, jossa valtiosokkelon tueksi annetaan valtioista kerätty lista. Näin ollen listaa seuraamalla sokkelosta on mahdollista löytää kolmetoista valtiota.

8.1.4 Pakopelin kokonaisuuden testaus

Kun pakopeliä testattiin kokonaisuudessaan, oltiin kehitysprosessissa PDCA-ympyrän toisella kierroksella ja toisessa vaiheessa, **do**-vaiheessa. Ryhmäytymispäivänä oppilaat oli jaettu kolmeen ryhmään. Jokaisessa ryhmässä oli 7–10 osallistujaa. Jokainen ryhmä kävi vuorollaan pelaamassa pakopelin ja kaikki ryhmät suoriutuivat pelistä. Pelaajille kerrottiin pelin jälkeen, että pakopeli oli ensimmäistä kertaa kokeilussa heillä, ja he saivat päivän päätteeksi kertoa omia havaintojaan ja kokemuksiaan, ryhmäytymispäivästä kokonaisuutena, sekä ajatuksiaan pakopelistä. Palaute kerättiin nimettömänä plautekyselyn (liite 2) avulla.

Pakopelin toteutuksen aikana minä seurasin ryhmien toimintaa vierestä ja käytin tutkimusmenetelmänä tarkkailevaa havainnointia. Seurasin sekä opiskelijaryhmien toimintaa kokonaisuudessaan, että yksittäisten pulmien ratkaisujen etenemistä.

8.1.5 Pakopelikokonaisuuden tarkastusvaihe

Ryhmäytymispäivänä tehtyjen havaintojen sekä oppilaiden palautteen kautta päästään **check**-vaiheeseen eli tarkastusvaiheeseen. Ryhmäytymispäivän jälkeen oppilaiden palaute pakopeliosuudesta oli positiivista ja innostavaa. Oppilaat kokivat pelin mielenkiintoiseksi ja palautteen perusteella he pitivät kokemuksesta.

Oli tosi mielenkiintoisia tehtäviä ja hyvin toteutettu!

Oli kivaa

Oli erittäin hauska kokemus :))

Pelin ohjaajan, eli minun, näkökulmastani ryhmäytymispäivän aikana pelin teknisistä osista ilmeni puutteellisuuksia ja kehittämiskohteita. Yksi pulma oli selkeästi liian monimutkainen ja pelin tarinallisuus jäi uupumaan. Nämä olivat kuitenkin korjattavissa olevia asioita. Lisäksi ryhmäkoon todettiin olevan liian iso. Positiivisen palautteen ja kehittämiskohteiden mahdollisuuksien myötä lähti ajatus pelin muokkaamisesta sekä uudelleen kokeilusta.

8.1.6 Pakopelikokonaisuuden korjausvaihe

Neljäs PDCA-mallin mukainen vaihe on **act**-vaihe eli korjausvaihe. Jokaista yksittäistä pulmaa on prosessin edetessä korjattu ja hiottu. Yksittäisten pulmien testauksessa minua on ollut auttamassa niin hanketiimi, oma lähiverkostoni, aktiiviset yhdeksäsluokkalaiset sekä opiskelijakollegani.

Lähdin työstämään ja muokkaamaan runkoa yhteistyössä hankkeen yhteistyölukioiden opiskelijoiden kanssa. Yhtä pulmaa muokattiin, toista helpotettiin ja kolmas vaihdettiin kokonaan uuteen. Muokkauksen jälkeen tarjosin pakopelin mahdollisuutta esimerkiksi osaksi välituntitoimintaa, hyppytunteja tai ryhmäy-

tymispäivä muilla hankkeen lukioilla. Näiden pilotti kokeiluiden aikana oli tarkoitus jatkuvasti kehittää pakopelin teknistä puolta; pakopelin pituutta, pulmien haastavuutta sekä yhteensopivuutta.

8.2 Yhteenveto pakopelin kehitysprosessista

Pakopelin kehitysprosessi alkoi toimeksiantajan pyynnöstä luoda toiminnallinen rasti lukion ryhmäytymispäivälle, jossa tavoitteena oli tukea ryhmäytymistä ja yhdessä tekemistä. Pelin suunnittelussa pyrittiin hyödyntämään erilaisia lukio-opetukseen liittyviä aiheita ja luomaan niistä noin 30 minuuttia kestävä pakopeli luokkahuoneeseen.

Kehitysvaiheen aikana pakopeliä paranneltiin yhteistyössä hanketiimin ja opiskelijoiden kanssa. Pulmia muokattiin, helpotettiin tai vaihdettiin uusiin, ja peliä tarjottiin myös muihin lukioihin jatkuvaan pilotointiin ja kehittämiseen, huomioiden erityisesti teknisiä asioita, pelin pituutta sekä pulmien haastavuutta. Pakopeliä päästiin testaamaan lopulta yhteensä kolmella eri hankelukiolla, erilaisissa konteksteissa; osana ryhmäytymispäivää, osana oppituntia sekä välitunti/hyppytunti toimintana, aina erilaisissa opiskelijaryhmissä. Myös opiskelijat saivat halutessaan antaa nimettömästi palautetta pakohuonepelistä. Näin varmistettiin pelin tekninen toimivuus. Pulmia kehitettiin, muunneltiin ja niille haettiin oikeaa muotoa. Testeihin osallistuvat ryhmät olivat suurimmillaan kymmenen opiskelijan ryhmiä ja pienimmillään kolmen opiskelijan ryhmiä.

Erilaisien ryhmien avulla pystyin toteamaan aikarajoituksen olevan riittävä ja pulmien olevan lukiolaisten ratkaistavissa. Lisäksi lukioden opiskelijoiden palautteessa nousi jatkuvasti esille yhdessä tekemisen mielekkyys, ryhmässä tekemisestä syntynyt positiivinen ilmapiiri sekä yhteinen vertaiskokemus muiden opiskelijoiden kanssa. Kuten kuvasta 4 voidaan nähdä, opiskelijat pitivät pakopelistä.

2. Arvioi tähdillä, kuinka paljon pidit pakopelistä (1 tähti=en pitänyt aikaan, 5 tähteä=pidin paljon)

[Lisätietoja](#)



Kuva 4. Opiskelijoiden mielipide pakopelistä.

Pakopelin pelaajille, eli lukiolaiselle suunnatun palautelomakkeen (liite 2) avulla pelistä kerättiin palautetta. Opiskelijat arvoivat viiden tähden asteikolla, kuinka paljon he pitivät pakopelistä. Keskimmääräinen luku oli 4.11.

Kerroin suunnitteluvaiheessa ajatuksesta matematiikankokeista ja niiden varastamisesta. Kun keskustelimme toimeksiantajan kanssa pelistä, huomasimme tämän olevan nerokkaan tahaton sattuma. Totesimme yhdessä, että kun ihminen ohjataan alitajuisesti ajattelemaan matematiikkaa, hän rupeaa näkemään laskutoimituksia ja numeroita myös siellä, missä niitä ei ole. Tämä johtaa pelin aikana siihen, että jokainen numero halutaan yhdistää peliin, ja pelaajien pitää muistaa, että kyse on ongelmanratkaisusta, eikä matematiikasta. Toki, pelissä on myös yksi matemaattinen laskutoimitus, mutta pulma on selkeästi merkattu ja kyseinen laskutoimitus on erikseen näkyvillä omana osuutenaan.

Toimeksiantajan kanssa kävimme pitkää pohdintaa kansainvälisten nuorten huomioimisesta pelin kannalta. Toimeksiantaja kertoi minulle, että monella heidän hankelukioillaan on ollut huolta kansainvälisten nuorten integroitumisesta osaksi kouluyhteisöä. Keskustelun jälkeen päädyimme ratkaisuun, jossa emme tarjoaisi pelin yhteydessä englanninkielisiä ohjeita, vaan ryhmäytymisen edistämiseksi, tämä kielellinen haaste jätettäisiin pakopeliä pelaavalle ryhmälle yhdeksi lisäpulumaksi, johon heiltä tarvitaan ratkaisu.

Prosessin edetessä havainnoitiin pakopelin potentiaalisuus ja tarve saada pakopelistä työkalu jokaiselle hankkeen lukiolle. Kun olin päässyt toteuttamaan pakopeliä itsenäisesti kolmella eri hankelukiolla, keskustelimme toimeksiantajan kanssa pelin mahdollisuuksista jalkautua osaksi ryhmäytymisen tukemista.

Tämän johdosta tulimme lopputulokseen, jossa varsinainen tuotos sisältäisi sekä pakopelin, että ohjeet peliympäristön luomiseksi sekä kaikki tarvittavat tiedostot. Näin ollen hankkeella olisi tarjota valmis ryhmäytymistä tukeva työkalu hankelukioille.

8.3 Käyttöohjeiden kehitysprosessi

Jotta pakopelin monipuolinen hyödyntäminen sekä mahdollisimman helppo jakaminen olisi mahdollista, tuotos tulisi olemaan kokonaisuudessaan digitaalinen. Digitaalisuuden ansiosta tuotos olisi helpoin saada tarjoille hankkeen lukioille. Jotta konkreettisen pakopelin ajatus ei häviäisi, tuotosta hyödynnetässä, se tulisi kuitenkin tulostaa paperille. Näin ollen pulmat olisivat yksittäisiä tulostettavia papereita. Tämä vaikutti alkuperäiseen pakopeliin ja palautti muuttaman pulman takaisin suunnitteluvaiheeseen.

Toinen ohjaava tekijä oli lukioympäristö, ja tästä luonnollisena yhtymäkohtana, peliympäristöksi soveltuisi helpoiten jatkossakin luokkahuone. Luokkahuonetta oli jo kokeiltu mahdollisena peliympäristönä, ja se tuntui toimivalta.

Näiden pohjalta syntyi lähtökohdat lopulliselle pakopelille sekä sen ympärille rakennettaville käyttöohjeille eli kokonaisuudessaan koko pakopelityökalulle. Kokonaisuudessaan tähänastinen työ oli edennyt yhden täyden PDCA-mallin mukaisen kierroksen. Kun teknisesti toimivasta pakopelistä alettiin kehittää pakopeli-työkalua, palataan kehittämisprosessissa PDCA-mallin mukaiseen plan-vaiheeseen uudelleen.

Valmis pakopeli tarvitsi ympärilleen käyttöohjeet, jotta peliä voitaisiin jatkossa hyödyntää useassa paikassa sekä uusilla opiskelijaryhmillä. Kun pakopelistä oli saatu jatkuvan kehityksen kautta luotua toimiva pelikokonaisuus, oli aika siirtyä käyttöohjeiden suunnitteluun.

8.3.1 Käyttöohjeiden suunnitteluvaihe

Käyttöohjeita suunnitellessa lähdin miettimään aluksi, minkälaisia ohjeita pelin rakentamiseen, vetämiseen ja toteutukseen ylipäätään tarvitaan. Koin että pelin ympärille tarvitaan kuvaus pakopelin rakenteesta, pelin etenemisestä, pulmien ratkaisusta. Lisäksi ohjeiden tulisi olla selkeät sekä johdonmukaiset. Lisäksi olisi tärkeää, että ohjeista kävisi selkeästi ilmi se, kuinka jokainen yksittäinen pulma ratkaistaan.

Eliisa Alatalo (2017) kertoo, että pakohuonepeliä on mahdollista käyttää menestyksekkäästi ryhmäyttämisessä tai tiimitaitojen kehittämisessä. Hänen mukaansa tämä edellyttää keskittymistä vuorovaikutuksen painottamiseen pelinohjauksessa (Alatalo 2017, 43). Tämän vuoksi käyttöohjeissa tulisi myös olla erilliset luvut siitä, kuinka pelinohjaus tapahtuu, kuinka pelinjohtajana toimitaan ja minkälaisia asioita pelaajille tulee painottaa.

Pakopeleille ominaisia piirteitä ovat myös pelaajien käytössä olevat vinkit, joita pelinjohtajalta voidaan pyytää. Testatessa pakopeliä aiemmin kolmella eri lukiolla, olin jo huomannut joitain toistuvia pelikohtia, joissa vinkkiä yleensä pyydettiin. En halunnut muokata näitä kohtia pois pelistä, sillä mielestäni vinkkien kysyminen voi olla osa pelikokonaisuutta. Tästä johtuen koin tärkeäksi, että käyttöohjeista löytyisi myös pakopelin johtajalle vinkkipankki, jossa olisi valmiiksi muutamia mahdollisesti kysyttäviä vinkkejä.

Päädyimme toimeksiantajan kanssa yhdessä ratkaisuun, jossa tarjoaisimme pakopelityökalua hankelukoiden henkilökunnalle käyttöön ja pyytäisimme heiltä palautetta työkalusta. Tämän myötä työkalu tulisi jo tutuksi lukioille ja palautteen myötä työkalua voitaisiin kehittää paremmaksi.

8.3.2 Valmiin työkalun kokeilu

Lähdin kehittämään valmiin pakopelin ympärille käyttöohjeita. Kirjoitin käyttöohjeisiin jo suunnitteluvaiheessa miettimiäni asioita. Pelin rakenne, tarina ja sekä pakopelin ratkaisu että pulmien yksittäiset ratkaisut avattiin. Liitin ratkaisuihin kuvat pulmista sekä siitä, kuinka niiden ratkaisun kuuluisi edetä, jotta peli ratkeaa ja pelissä etsitty syyllinen selviää.

Kirjoitin ohjeet työkalun käyttäjän roolista pelin valmisteluihin sekä pelinjohtajana toimimiseen liittyen. Esimerkiksi kuinka huomioidaan ryhmätyöskentelyn

sekä yhdessä tekemisen merkitys, kun pelaajia saatetaan pakopelin ääreen. Näiden lisäksi kirjoitin käyttöohjeiden alkuun lyhyen esittelyn Meijän lukion - pakopelistä sekä loppuun ohjeita ja vinkkejä siihen, jos pakopelityökalun käyttäjä haluaa soveltaa tai kehittää peliä johonkin suuntaan.

Tutustutin pakopelin koko hanketiimille yhteisenä pelikokemuksena. Sovimme siis paikan ja päivän, kun kokoonnuimme yhteen ja yhteisenä ohjelman oli Meijän lukion pakopeli. Näin hankkeen työntekijät pääsivät itse ensin pelaamaan pakopeliä porukalla. Tämän jälkeen esittelin heille koko työkalua. Jokainen sai tutustua työkaluun ja antaa siitä halutessaan nimettömästi palautetta kyselypohjan (liite 1) avulla.

Tässä yhteydessä sovimme myös jakavamme tuotosta hankkeen ulkopuolelle koekäyttöön. Hankkeen yhteistyön kautta saimme mukaan yhden oppilaitosnuorisotyöntekijän Mikkelistä ja omien kontaktieni kautta tarjosin peliä nuorisotyötä tekeväälle pajaohjaajalle Tampereella. Molemmat heistä olivat vastaanottavaisia ryhmäytymistä tukevan työkalun kokeilulle. Heille toimitettiin myös työkalu kokonaisuudessaan sekä palautekysely.

8.3.3 Palautteen arviointi

Palautekyselyn perusteella pakopelityökalu koettiin hyödylliseksi ja helposti toteutettavaksi.

Kiva peli ja helppo toteuttaa.

Todella nerokkaasti keksitty sisältö ja idea, helppo toteuttaa

Hieno kokonaisuus!!! Vaikuttava sisältö ja toteutus!

Palauteen yksi kysymyksistä kuului: Missä tilanteissa voisit työkalua käyttää? Tähän saadut vastaukset kertoivat, että peliä pidettiin soveltuvana moniin nuorten kanssa työskentelyn tilanteisiin, kuten ryhmäytymiseen, vuorovaikutustaitojen harjoitteluun sekä toimintapäiviin ja oppitunneille. Vastajaat kuvasivat omia kokemuksiaan pelistä myönteisiksi ja kokivat sen tukevan hyvin nuorten aktiivista osallistumista.

Kehityskohteita nousi kuitenkin esiin. Suurimpana haasteena pidettiin työkalun sisällön asettelua ja järjestelyä. Materiaalin jäsentely koettiin epäselväksi ja

hankalaksi hahmottaa. Tämä voi vaikuttaa suoraan siihen, kuinka helposti peliä voidaan käyttää kentällä. Toinen kehitystarve liittyi työkalun tekijätietoihin ja taustojen näkyväksi tekemiseen. Palautteen mukaan olisi tärkeää tuoda esiin sekä hankkeen että työn tekijän rooli selkeämmin. Tämä lisää työkalun uskottavuutta ja antaa käyttäjille paremman käsityksen sen taustasta ja tarkoituksesta.

8.3.4 Korjausta ja parantelua

Palautekyselystä nousseiden kehittämistarpeiden perusteella pakopelityökalun jatkokehittämiseksi ehdotettiin seuraavia konkreettisia toimenpiteitä. Ensimmäisenä ja merkittävimpänä kehittämiskohteena esiin nousi työkalun sisällön selkeämpi jäsentely. Tätä varten työkalun materiaalit oli tarpeellista järjestää uudelleen niin, että kokonaisuus hahmottuu paremmin ja sitä on helppo käyttää. Lisäksi työkalun käytön tueksi oli tarpeellista laatia erillinen tiivis pikaohje, joka auttaa erityisesti niitä käyttäjiä, joilla on rajallinen aika perehtyä koko aineistoon kerralla.

Toiseksi palautteessa nousi esiin se, että tekijätietojen ja hankkeen parempi näkyvyys tulee huomioida selkeästi materiaalissa. Tämä huomioitiin lisäämällä työkalun alkuun erillinen johdantosivu, jossa kuvataan lyhyesti tekijän ja hankkeen tiedot, sekä työkalun käyttötarkoitus ja konteksti. Samalla tämä lisää materiaalin luotettavuutta ja antaa käyttäjille tärkeää taustatietoa.

8.4 Yhteenveto kehitysprosessin kokonaisuudesta

Pakopelin käyttöohjeiden kehitysprosessi alkoi tavoitteesta tehdä pelistä mahdollisimman helppokäyttöinen ja monipuolinen digitaalinen työkalu lukiodien käyttöön. Digitaalinen toteutus valittiin jakelun helppouden vuoksi, vaikka peli on konkreettisesti pelattavissa paperille tulostettavien pulmien kautta. Tämä edellytti muutosten tekemistä pelin alkuperäisiin pulmiin.

Luokkahuone todettiin toimivaksi peliympäristöksi, minkä pohjalta rakennettiin käyttöohjeet kokonaiselle pakopelityökalulle. Prosessi eteni PDCA-mallin mukaisesti, jossa teknisesti toimivan pelin jälkeen siirryttiin käyttöohjeiden suunnitteluun.

Ohjeisiin sisällytettiin selkeät kuvaukset pelin rakenteesta, etenemisestä ja pulmien ratkaisusta, mukaan lukien erilliset ohjeet pelinjohtajalle sekä vinkki-pankki yleisimpiin pulmatilanteisiin. Tämä perustui sekä omaan kokemukseen että Eliisa Alatalon (2017) näkemyksiin siitä, kuinka vuorovaikutuksen painottaminen tukee pakohuonepelien onnistunutta käyttöä ryhmäyttämisessä.

Pakopelityökalua esiteltiin hanketiimille sekä tarjottiin koekäyttöön Mikkelissä ja Tampereella, mistä kerättiin käyttäjäpalautetta. Palaute oli pääosin positiivista, mutta esiin nousi selkeä tarve sisällön parempaan jäsentelyyn sekä tekijätietojen ja taustojen näkyväksi tekemiseen.

Palautteen perusteella työkalua päätettiin parantaa jäsentämällä sisältöä uudelleen ja luomalla pikaohje nopeampaa perehtymistä varten. Lisäksi työkalun alkuun lisättiin johdantosivu, jossa kuvattiin tekijän ja hankkeen tiedot sekä työkalun käyttötarkoitus ja konteksti, mikä lisäsi materiaalin selkeyttä ja luotettavuutta.

9 POHDINTA

Tässä luvussa käsittelen opinnäytetyöhöni liittyviä eettisiä näkökulmia, opinnäytetyön luotettavuutta sekä kehittämismahdollisuuksia. Pohdin tuotoksen soveltuvuutta lukioympäristöön ja sen merkitystä ryhmäytymisen ja kouluun kiinnittymisen tukemisessa. Tarkastelu perustuu prosessin aikana tehtyihin havaintoihin ja kokemuksiin.

9.1 Opinnäytetyön eettisyys ja luotettavuus

Tutustuessani materiaaliin pedagogisista pakopeleistä tein seuraavan havainnon: Pakopelien pedagogisuuden kontekstissa keskustellaan vahvasti siitä, kuinka erilaisia oppiaineita, kuten historiaa tai biologiaa, voidaan liittää osaksi pakopeliä. Ohjeistukissa ja pelien tekijöille suunnatuissa vinkeissä kerrotaan keinoja upottaa pedagogisuutta osaksi peliä. Minun työni tarve ei suoranaisesti liittynyt minkään tietyn oppiaineen opiskeluun, vaan tarkoituksena oli keskittyä matalan kynnyksen pelilliseen toimintoon, jonka pedagoginen puoli harjoittaa ryhmätyöskentelyn taitoja, kehittää yhteistyötä sekä luo ryhmälle yhteisen kokemuksen. Olin yllätynyt siitä, kuinka vähälle huomiolle ryhmätyöskentelyn käsitteleminen pedagogisella puolella jää, sillä koen itse sen olevan

avainasemassa niin kouluun kiinnittymisen kuin mielekkään oppimisympäristön kannalta.

Produktiossa haasteena on vaikuttavuuden arviointi. Vaikka peli olisi toimiva ja hauska, miten voidaan mitata, tukeeko se oikeasti ryhmäytymistä tai lisääkö se kouluun kiinnittymisen tunnetta? Koska produktio on kentällään ainoaa laatuaan, ei tämän kaltaisiin vaikuttavuuden arviointeihin tässä prosessissa päästy. Lisäksi luottamuksen rakentuminen vaatii aikaa ja toistuvia vuorovaikutustilanteita. Yksittäinen pakopelikokemus voi toimia alkusysäyksenä, mutta ei yksin riitä syvempään yhteisöllisyyteen.

Peli tarjoaa kuitenkin potentiaalisen, matalan kynnyksen alustan tutustumiselle ja roolien luonnolliselle jakautumiselle, mikä voi tukea ryhmädynamiikan kehittymistä, jos siihen yhdistetään myöhempää reflektiota ja jatkotyöskentelyä. Positiivisten yhteistyötä tukevien kokemusten kautta voidaan edistää opiskelijan kokemusta olla hyväksytty, arvostettu ja osa kouluyhteisöä, jolloin hänen tunneperäinen kiinnittymisensä kouluun vahvistuu. Näin ollen pelin vaikuttavuutta ei tulisi myöhemmin arvioida vain itse pelisuorituksen aikana, vaan myös sen herättämien keskustelujen ja jälkivaikutusten kautta.

Produktion tuottamisen toimintaympäristönä koulu asettaa rajoitteita tilojen, ajan tai ohjaajien suhteen. Tätä pohdittiin jo paljon sekä peliä, että työkalua rakentaessa. Peli suunniteltiin helposti soveltuvaksi kouluympäristöön ja ohjeista pyrittiin kehittämään mahdollisimman tiiviit, selkeät sekä helposti ymmärrettävät. Tarkoituksena oli alusta lähtien luoda produktio, joka on realistinen toteuttaa arjessa ilman liiallista resurssien tarvetta, sekä sitä voidaan jatkossa käyttää ilman alkuperäisen tekijän osallistumista.

Kokeillessani pakopelin toimivuutta eri lukioilla huomasin, kuinka paljon ryhmän työskentelyyn vaikutti se, toteutettiinko testaus osana oppituntia niin sanotusti pakollisena vai osana välitunti- tai hyppytuntitoimintaa niin sanotusti vapaaehtoisena. Vaikka kyseessä olisi osa koulupäivää, oppilaiden osallistumisen tulee tapahtua ilman painostusta. Jos pelaajat osallistuivat toimintaan kesken oppitunnin, heidän käytöksensä ja työskentelynsä oli alkuun hyvin vastahakoista. Jos pelaajat puolestaan keräsivät välitunnin ajaksi porukan ja tuli-

vat vapaaehtoisesti pelaamaan, heidän toimintansa oli alusta alkaen motivoituneempaa ja rennompaa. Toki tähän varmasti vaikutti myös se, onko ryhmäläiset entuudestaan tuttuja, vai vasta tutustumassa toisiinsa.

Missään tilanteessa pakopeliä ei saa käyttää välineenä, jolla testataan tai arvioidaan yksilön kykyjä tai sosiaalista suoriutumista. Osallistujille on aina hyvä kertoa etukäteen pelin tarkoitus, rakenne ja mahdollisuus keskustella pelin jälkeen kokemuksista. Pakopelin tarkoitus ryhmäytymisessä on rakentaa luottamusta, lisätä yhteistyötä ja vahvistaa yhteenkuuluvuuden tunnetta. On tärkeää, että peli ei vahvista jo olemassa olevia klikkejä tai ulkopuolisuuden tunteita. Ohjeistuksessa ja pelinohjauksessa tulee huomioida ja korostaa, että pelissä edetään yhdessä, ja rooleja tai vastuita voidaan tarvittaessa tasata.

Tein tärkeän havainnon prosessin edetessä nimenomaan itse pelin sisällöstä. Pohdin jälkikäteen, perustuuko peliin rakennettu sisältö aidosti tämän hetken lukiolaisten eli pelin tulevien osallistujien arkeen ja kokemusmaailmaan, vai heijasteleeko se lähinnä omia kokemuksiani ja oletuksiani.

On myös tärkeää miettiä, miten hyvin kehitetty pakopeli aidosti tukee ryhmän vuorovaikutusta, luottamuksen rakentumista ja yksilön kokemusta osallisuudesta. Vaikka peliin sisältyi yhteistoiminnallisia tehtäviä, ei ole itsestään selvää, että kaikki osallistujat kokevat saavansa tilaa tai tulevansa kuulluiksi ryhmässä. On mahdollista, että ulospäinsuuntautuneet tai dominoivammat henkilöt ottavat pelissä enemmän tilaa, jolloin hiljaisemmat osallistujat jäävät sivuun. Tämä voi heikentää pelin ryhmäyttävää vaikutusta, ellei ohjauksessa kiinnitetä huomiota tasapuoliseen osallistamiseen.

9.2 Johtopäätökset ja kehittämismahdollisuudet

Sekä opiskelijoiden että heidän kanssaan työskentelevien palautteen perusteella työn tuotoksena syntynyt työkalu sekä pakopeli otettiin vastaan positiivisin mielin. Tuotos koettiin tarpeelliseksi apuvälineeksi ja opiskelijoiden palautteen perusteella myös he pitivät toiminnasta.

Ajatus pakopelityökalun jalkauttamisesta osaksi lukioden arkea on seuraava askel ja siinä yhdistyy kaksi keskeistä tavoitetta: materiaalin saavutettavuus ja toiminnan jatkuvuus. Jotta pakopelityökalu jää osaksi koulujen toimintaa,

hanke aikoo tulostaa jokaisella lukiolla tiedostoversion konkreettiseksi työkaluksi kansioon. Lisäksi hankkeen työntekijä ovat valmiita viemään tuotosta aktiivisesti hankelukioiden tietoisuuteen.

Kuitenkin pelkkä materiaalin saatavilla oleminen ei riitä takaamaan sen aktiivista käyttöä, vaan siihen tarvitaan myös kouluyhteisön sitoutumista ja osaamista. Tässä yhteydessä tutor-opiskelijoiden rooli nousee keskeiseksi. He ovat jo valmiiksi aktiivisia toimijoita kouluyhteisössä, ja heidän tehtävänä on tukea uusien opiskelijoiden sopeutumista sekä edistää ryhmäytymistä. Tutor-opiskelijoiden kouluttaminen työkalun käyttöön tekisi siitä heille tutun ja helpposti hyödynnettävän osan heidän toimintaansa. Näin pakopeliä voitaisiin käyttää opiskelijälähtöisesti ryhmäyttämiseen ja yhteisöllisyyden tukemiseen. Tutorien kautta työkalun käyttö vakiintuisi luontevaksi osaksi koulun toimintakulttuuria.

LÄHTEET

Alatalo, E. 2017. Kansalaisjärjestön pakohuonepeli – Peli- ja tuotantosuunnitelman ja suunnittelumallin kehittäminen. Metropolia ammattikorkeakoulu. Mediatuottamisen koulutusohjelma. Opinnäyte. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/137570/Alatalo_Eliisa_Kansalaisjarjeston_pakohuonepeli_2017.pdf?sequence=1 [viitattu 5.2.2025].

Antila, M. 2021. Kuntaliitto. Saatavissa: <https://www.kuntaliitto.fi/yleiskirjeet/2021/oppivelvollisuuden-laajentaminen> [viitattu 3.2.2025].

Arter. 2022. PDCA-malli käytännössä. Blogi. Päivitetty 21.11.2024. Saatavissa: <https://www.arter.fi/pdca-malli-kaytannossa-laadunhallinnan-kivijalkana/> [viitattu 29.1.2025].

Ascalon, A. 2021. The History of Escape room. Blogi. Päivitetty 1.4.2021. Saatavissa: <https://theescapegame.com/blog/the-history-of-escape-rooms/> [viitattu 3.2.2025].

Fredricks, J., Blumenfeld, P. & Paris, A. 2004. School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence. Review of Educational Research, 74(1), 59-109. Saatavissa: <https://www.isbe.net/documents/engagement-concept.pdf> [viitattu 5.5.2025].

Immonen, A & Ropponen, J. 2024. Opiskelijoiden kokemuksia kiinnittymisestä lukio-opintoihin - Mitä kehittää ja tukea. Humak-ammattikorkeakoulu. Järjestö- ja nuorisotyökoulutus. Opinnäyte. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/871227/Immonen_Ropponen.pdf?sequence=2&isAllowed=y [viitattu 3.2.2025].

Haanpää, P. 2016. Tullaan tutuiksi: 55 tapaa tutustua. Helsinki: Avain

Hakala, T. Torvinen, J. 2015. Sosiaalinen kouluympäristö ja alakoululaisen hyvinvointi. Seinäjoen ammattikorkeakoulu. Sosiaali- ja terveysalankoulutus. Opinnäyte. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/100965/Torvinen_Jenni.pdf?sequence=1 [viitattu 27.2.2025].

Harviainen, J., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Pelikasvattajien Verkosto. Tampere: Tammerprint. E-kirja. Saatavissa: <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf> [viitattu 4.4.2025].

Karelian Opinnäytetyö ohje: Opinnäytetyön eri muodot. 2024. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://libguides.karelia.fi/c.php?g=679019&p=4901221> [viitattu 1.4.2025].

Koiranen, J. 2019. Pedagogiset pakopelit. Helsinki: Ääres eduEscape.

Kortesuo, K. 2018. Pakohuone: suunnittele, toteuta, pakene. Hämeenlinna: Karisto

Lehtoranta, J. 2021. DigiErkon iltakoulu. #9 Pakohuonepedagogiikka ja pelillisyyden opetuksessa. Spotify. Podcast. Saatavissa: https://open.spotify.com/episode/1bUGul-hQd6SRPqQFF0IQYR?go=1&sp_cid=549f36391cd617fd1e78eddb199a89e1&utm_source=embed_player_p&utm_medium=desktop&nd=1&dlsi=79c3605f13d94ca0 [viitattu 5.4.2025].

MLL. 2024. Ryhmäyttäminen peruskoulussa. Mannerheimin Lastensuojeluliitto. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.mll.fi/ammattilaisille/kouluille-ja-oppilaitoksille/ryhmayttaminen/ryhmayttaminen-peruskoulussa/> [viitattu 29.1.2025].

Meijän lukio II. 2024. Nest-keskus. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://nestcentre.eu/meijan-lukio-2/> [viitattu 29.1.2025].

Meriläinen M. 2024. Pelaamisen hyödyt. Mannerheimin lastensuojeluliitto. WWW-dokumentti. Päivitetty 12.6.2024. Saatavissa: <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/digitaalinen-pelaaminen/pelaamisen-hyodyt/> [viitattu 5.4.2025].

Oikari, S. 2024. Meijän lukio – Lukiolaisten koulupudokkuuden ennaltaehkäisy ja hyvinvoinnin tukeminen Itä-Suomessa. Hankesuunnitelma. Kuopio.

OPH. 2025. Opetushallitus. Lukiokoulutus. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/lukiokoulutus> [viitattu 26.2.2025].

Oppivelvollisuuslaki 31.12.2020/1214.

Kannussaari, K., Lindén, M., Maunu, A., Poikonen, K., Selin, A. & Vainio, M. 2015. Ryhmäilmiö - Ryhmän ohjaajan käsikirja. 2. täydennetty painos. Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry. E-kirja. Saatavissa: https://ehyt.fi/wp-content/uploads/2020/06/Ryhmailmio_opas_verkko.pdf [viitattu 1.4.2025].

Purhonen, K. Poikolainen, J. Pylvänen, S. Kallunk, V. 2020. Pelit ja pelillisyyden houkuttelevat nuoria osallistumaan ja tuottavat osallisuutta - esimerkkinä kaksi kehittämishanketta. *Sosiaalipedagoginen aikakauskirja* 21, 87–110. Saatavissa: <https://journal.fi/sosiaalipedagogiikka/article/view/70184> [viitattu 27.2.2025].

Tervamäki, U. 2023. Ihana, kamala ryhmäytyminen - Ryhmäytymisen merkitys ja haasteet nuoristyössä. Centria-ammattikorkeakoulu. Yhteisöpedagogi koulutus. Opinnäyte. PDF-dokumentti. Saatavissa https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/808386/Tervamaki_Ulla-Riikka.pdf?sequence=2&isAllowed=y [viitattu 3.2.2025].

Tilastokeskus. 2024a. Koulutuksen keskeyttäminen. https://pxdata.stat.fi/PXWeb/pxweb/fi/StatFin/StatFin_kkesk/statfin_kkesk_pxt_14pi.px [viitattu 6.2.2025].

Tilastokeskus. 2024b. Opintojen läpäisy tavoiteajassa. https://pxdata.stat.fi/PxWeb/pxweb/fi/StatFin/StatFin_opku/statfin_opku_pxt_13wf.px/ [viitattu 6.2.2025].

THL. 2024. Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalityössä. Terveysten- ja hyvinvoinnin laitos. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://thl.fi/aiheet/hyvinvoinnin->

[ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoim-massa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-edistamisen-mallit/uudista-asiakastyota-luovasti-ja-leikkisasti/pelillisyyden-hyodyntaminen-sosiaalityossa](#) [viitattu 25.2.2025].

Virtanen, T & Pelkonen, J. 2023. Poissa porukasta: vahvista kouluun kiinnittymistä ja puutu poissaoloihin. Santalahti: PS-kustannus. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/Record/kaakkuri.230260?sid=4942439615> [viitattu 25.2.2025].

LIITE 1

Meijän lukion pakopeli -palaute

* Pakollinen

1. Osallistuitko pakopeliin? * 

☐ Kyllä

☐ En

2. Arvioi tähdillä, kuinka paljon pidit pakopelistä (1 tähti=en pitänyt laikaan, 5 tähteä=pidin paljon) * 

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

3. Mikä oli pakopelissä parasta? Järjestä. (1=tärkein, 5=ei niin tärkeä) * 

Opin jotain uutta

Pääsin pois oppitunnilta

Sain käyttää omia vahvuksiani

Ratkaisin pulman

Minulla oli hauskaa

4. Mikä oli pakopelissä parasta? Järjestä. (1=tärkein, 5=ei niin tärkeä) * 

Meillä oli hauskaa

Selvitimme syyllisen

Onnistuimme yhdessä ryhmänä

Opimme toisistamme jotain uutta

Saimme viettää aikaa yhdessä

5. Anna vaikka vapaata palautetta, kehittämisideoita tai kommentoi risuja ja ruusuja 

Kirjoita vastaus

Lähetä

Liite 2

Meijän lukion -pakopelin palaute

Vastaamalla tähän palautekyselyyn, annat samalla suostumuksesi hyödyntää näkemyksiäsi sekä kokemuksiäsi työkalun kehittämisessä osana opinnäytetyöprojektia. Kyselyyn vastaaminen tapahtuu anonyymisti, eikä sinua voi yhdistää vastauksiisi.

1. Millainen kokemuksesi Meijän lukion -pakopelistä oli?
2. Missä tilanteissa voisit työkalua käyttää?
3. Koetko työkalun hyödylliseksi työkentällä?
4. Mikä oli hyvää ja mitä voisi vielä kehittää?
5. Avoin palaute + muut kommentit !

Kirjoita vastaus

Kirjoita vastaus

Kirjoita vastaus

Kirjoita vastaus

Kirjoita vastaus

Lähetä

Meijän lukion – pakopeli

Meijän
lukio



Euroopan unionin
osarahoittama

Meijän lukion –Pakopeli

Meijän lukion -Pakopeli on suunniteltu ryhmäytymistä edistäväksi työkaluksi lukioon ja joissain pulmissa on sovellettu lukiossa käytäviä oppiaineita.

Ohessa on pakopeliä varten pakopelin rakenne sekä ohjeet, että tarvittavat materiaalit.

Tämän työpaketin lisäksi tarvitset vain kynän ja sakset.

Pakopelin voit siis toteuttaa pelkästään tästä löytyvillä tiedoilla ja tiedostoilla sekä kouluympäristöstä löytyvillä perustarvikkeilla.

Jos kuitenkin haluat lisätä pakopeliin tunnelmaa, sekä persoonallisuutta, siihenkin tästä löytyy vinkkejä ja ohjeita.

Sanni Salmenpää, opinnäytetyö,

Sosionomi (AMK), Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu. 2025.

Opinnäytetyön toimeksiantaja on toiminut Meijän lukio II – Lukiolaisten koulupudokkuuden ennaltaehkäisy ja hyvinvoinnin tukeminen Itä-Suomessa (ESR+) -hanke.

Meijän
lukio



Euroopan unionin
osarahoittama

Sisältö

Meijän lukion –Pakopeli	1
Pakopelin tarina	3
Pakopelin rakenne	4
Pulmien ja Pakopelin ratkaisut	5
Sinun roolisi	7
Valmistelut	8
Pelinjohtajana toimiminen	9
Jos haluat soveltaa	12
LIITTEET	12
Liite 1	SAATEKIRJE ja LOPPUSANAT
Liite 2	TARINA
Liite 3	ABC-LAPPU
Liite 4	OSALLISTUJALISTA
Liite 5	SANASOKKELO
Liite 6	TAVUTA
Liite 7	RUUDUKKO
Liite 8	PENAALI
Liite 9	FYKE 1
Liite 10	FYKE 2
Liite 11	FYKE 3
Liite 12	VIHJEET

HUOM!

Jos haluat yrittää ratkaista tämän pakopelin pulmia itse, ennekuin siirryt hyödyntämään peliä muutoin, suosittelen tässä kohtaa tulostamaan liitteet 2-12.

Nämä ovat pelissä hyödynnettäviä tiedostoja, eivätkä paljasta vastausta. Muutoin siirrymme seuraavaksi pakopelin rakenteeseen ja ohjeisiin, eikä näitä voi kirjoittaa antamatta asiaan kuuluvia vastauksia.

Mukavia pelihetkiä ja onnea matkaan!



Pakopelin tarina

Yksi oleellinen osa pakopeliä on tarina, jonka ympärille peli luodaan. Meijän lukion - pakopelissä tarina sijoittuu kouluympäristöön, ja pakopelin tilana toimii tarinaan sopivasti luokkahuone.

Tarinan tarkoituksena on saattaa pelaajat pelin äärelle ja valmistella heille kokonaisvaltaisen pelikokemuksen alku.

Meijän lukion -pakopelin tarinan mukaan luokkahuoneen edellisiä käyttäjiä ovat olleet opiskelijat, jotka ovat pitäneet luokassa oppilaskunnan hallituksen kokouksen.

Nyt opettaja on tullut huoneeseen, ja huomannut, että opettajan pöydältä on hävinnyt nippu valmiiksi tulostettuja papereita, tulevat matematiikan kokeet.

Pakopelissä pelaajien tulee selvittää, kuka matematiikan kokeet on vienyt.

Tarina löytyy kokonaisuudessaan liitteestä 1.

Pakopelin rakenne

Pakopelin suoritusaika on **30 minuuttia**.

Tämä pakopeli koostuu yhteensä seitsemästä ratkaistavasta pulmasta.

Pulmat ovat nimetty seuraavasti työpaketin selkiyttämiseksi:

- **ABC-LAPPU** (liite 3)
- **OSALLISTUJALISTA** (liite 4)
- **SANASOKKELO** (liite 5)
- **TAVUTA** (liite 6)
- **RUUDUKKO** (liite 7)
- **PENAALI** (liite 8)
- **FYKE** (liite 9, 10 ja 11)
- **VIHJEET** (liite 12)

Viisi pakopelin pulmista on rinnakkaispulsia.

Tämä tarkoittaa sitä, että viisi pulmaa on mahdollista ratkaista rinnakkain, eli näiden viiden pulman kohdalla, ei ole määrättyä järjestystä ratkaisujen selvittämiseksi. Toisin sanoen pulmat eivät ole sidoksissa toisiinsa, vaan ne pystytään ratkaisemaan itsenäisesti.

Nämä viisi pulmaa ovat:

SANASOKKELO (vastaus, 28),
TAVUTA (vastaus, YH-DEK-SÄN-TOIS-TA),
RUUDUKKO (vastaus, 9),
TAVUTA (vastaus, 22)
FYKE (vastaus, KYMMENEN (10))

Näistä viidestä pulmasta saadaan jokaisesta siis vastaukseksi yksi numero.

HUOM! Jotkin pulmista vaativat kyseiselle paperille merkintöjen tekemistä.

Kun viisi pulmaa on ratkaistu, eli pelaajat ovat saaneet selville viisi lukua, he tarvitsevat kuudenteen pulmaan edetäkseen **ABC-LAPPUA** (liite 4).

ABC-lappua käyttämällä pelaajien on mahdollisuus yhdistää saadut luvut kirjaimiin ja näin ollen saada selville viisi tarvittavaa kirjainta.

- 28 = Ä
- 19 = S
- 9 = I
- 22 = V
- 10 = J

Kun pelaajat ovat saaneet selville kirjaimet, heidän tulee palata löydettyyn oppilaskunnan hallituksen kokouksen **OSALLISTUJALISTA**an (liite 5).

Viimeisessä ongelmanratkaisutehtävässä pelaajien tulee osata yhdistää saadut kirjaimet oppilaskunnan hallituksen kokouksen **OSALLISTUJALISTA**lta löytyviin nimiin.

Osallistujalistalla on yksi nimi, josta kaikki nämä kirjaimet löytyvät, **AISLA JÄRVI**. Tämä on myös pakopelin ratkaisu, eli syylinen.

Pakopelin ratkaisu on siis **AISLA JÄRVI**.

Kun pelaajat saavat selville nimen, he ovat päässeet pakopelin tavoitteeseen, eli selvittäneet syyllisen.

Tämän jälkeen peli päättyy, ja pelaajille lausutaan **LOPPUSANAT** (liitteessä 2).

Pelaajille voidaan tässä yhteydessä kertoa myös heidän suoritusaikansa.

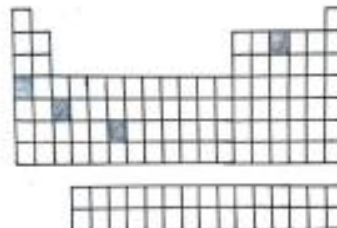
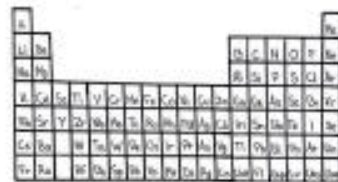
HUOM! Mikäli pelaajat eivät selvitä ratkaisua annetussa 30minuutin ajassa, peli päätetään ajan tullessa täyteen ja heille lausutaan **LOPPUSANAT 2** (liitteessä 2)

Pulmien ja Pakopelin ratkaisut



VALTIOT

- Angola
- Belize
- Etiopia
- Israel
- Kamerun
- Kreikka
- Liechtenstein
- Mosambik
- Namibia
- Ranska
- Slovakia
- Suomi
- Zimbabwe



Yhteen = 2

Typpi = 8 ja 6

Kalium = 1

Volframi = 3 ja 4

K Y M M E N E N

SAA TONKA MERKITYS!

Yhteen = 2

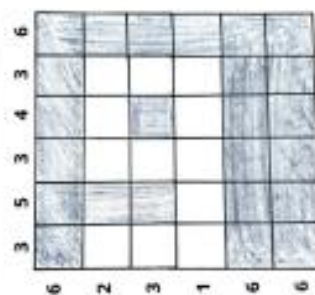
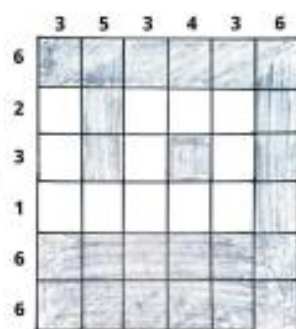
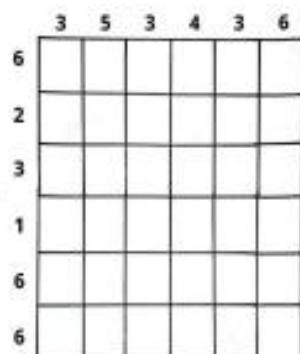
Typpi = 8 ja 6

Kalium = 1

Volframi = 3 ja 4

K Y M M E N E N

SAA TONKA MERKITYS!



5m 7m 10m 12m 15m 18m 21m 24m 27m 30m 33m 36m 39m 42m 45m 48m 51m 54m 57m 60m 63m 66m 69m 72m 75m 78m 81m 84m 87m 90m 93m 96m 99m 102m 105m 108m 111m 114m 117m 120m 123m 126m 129m 132m 135m 138m 141m 144m 147m 150m 153m 156m 159m 162m 165m 168m 171m 174m 177m 180m 183m 186m 189m 192m 195m 198m 201m 204m 207m 210m 213m 216m 219m 222m 225m 228m 231m 234m 237m 240m 243m 246m 249m 252m 255m 258m 261m 264m 267m 270m 273m 276m 279m 282m 285m 288m 291m 294m 297m 300m 303m 306m 309m 312m 315m 318m 321m 324m 327m 330m 333m 336m 339m 342m 345m 348m 351m 354m 357m 360m 363m 366m 369m 372m 375m 378m 381m 384m 387m 390m 393m 396m 399m 402m 405m 408m 411m 414m 417m 420m 423m 426m 429m 432m 435m 438m 441m 444m 447m 450m 453m 456m 459m 462m 465m 468m 471m 474m 477m 480m 483m 486m 489m 492m 495m 498m 501m 504m 507m 510m 513m 516m 519m 522m 525m 528m 531m 534m 537m 540m 543m 546m 549m 552m 555m 558m 561m 564m 567m 570m 573m 576m 579m 582m 585m 588m 591m 594m 597m 600m 603m 606m 609m 612m 615m 618m 621m 624m 627m 630m 633m 636m 639m 642m 645m 648m 651m 654m 657m 660m 663m 666m 669m 672m 675m 678m 681m 684m 687m 690m 693m 696m 699m 702m 705m 708m 711m 714m 717m 720m 723m 726m 729m 732m 735m 738m 741m 744m 747m 750m 753m 756m 759m 762m 765m 768m 771m 774m 777m 780m 783m 786m 789m 792m 795m 798m 801m 804m 807m 810m 813m 816m 819m 822m 825m 828m 831m 834m 837m 840m 843m 846m 849m 852m 855m 858m 861m 864m 867m 870m 873m 876m 879m 882m 885m 888m 891m 894m 897m 900m 903m 906m 909m 912m 915m 918m 921m 924m 927m 930m 933m 936m 939m 942m 945m 948m 951m 954m 957m 960m 963m 966m 969m 972m 975m 978m 981m 984m 987m 990m 993m 996m 999m 1002m 1005m 1008m 1011m 1014m 1017m 1020m 1023m 1026m 1029m 1032m 1035m 1038m 1041m 1044m 1047m 1050m 1053m 1056m 1059m 1062m 1065m 1068m 1071m 1074m 1077m 1080m 1083m 1086m 1089m 1092m 1095m 1098m 1101m 1104m 1107m 1110m 1113m 1116m 1119m 1122m 1125m 1128m 1131m 1134m 1137m 1140m 1143m 1146m 1149m 1152m 1155m 1158m 1161m 1164m 1167m 1170m 1173m 1176m 1179m 1182m 1185m 1188m 1191m 1194m 1197m 1200m 1203m 1206m 1209m 1212m 1215m 1218m 1221m 1224m 1227m 1230m 1233m 1236m 1239m 1242m 1245m 1248m 1251m 1254m 1257m 1260m 1263m 1266m 1269m 1272m 1275m 1278m 1281m 1284m 1287m 1290m 1293m 1296m 1299m 1302m 1305m 1308m 1311m 1314m 1317m 1320m 1323m 1326m 1329m 1332m 1335m 1338m 1341m 1344m 1347m 1350m 1353m 1356m 1359m 1362m 1365m 1368m 1371m 1374m 1377m 1380m 1383m 1386m 1389m 1392m 1395m 1398m 1401m 1404m 1407m 1410m 1413m 1416m 1419m 1422m 1425m 1428m 1431m 1434m 1437m 1440m 1443m 1446m 1449m 1452m 1455m 1458m 1461m 1464m 1467m 1470m 1473m 1476m 1479m 1482m 1485m 1488m 1491m 1494m 1497m 1500m 1503m 1506m 1509m 1512m 1515m 1518m 1521m 1524m 1527m 1530m 1533m 1536m 1539m 1542m 1545m 1548m 1551m 1554m 1557m 1560m 1563m 1566m 1569m 1572m 1575m 1578m 1581m 1584m 1587m 1590m 1593m 1596m 1599m 1602m 1605m 1608m 1611m 1614m 1617m 1620m 1623m 1626m 1629m 1632m 1635m 1638m 1641m 1644m 1647m 1650m 1653m 1656m 1659m 1662m 1665m 1668m 1671m 1674m 1677m 1680m 1683m 1686m 1689m 1692m 1695m 1698m 1701m 1704m 1707m 1710m 1713m 1716m 1719m 1722m 1725m 1728m 1731m 1734m 1737m 1740m 1743m 1746m 1749m 1752m 1755m 1758m 1761m 1764m 1767m 1770m 1773m 1776m 1779m 1782m 1785m 1788m 1791m 1794m 1797m 1800m 1803m 1806m 1809m 1812m 1815m 1818m 1821m 1824m 1827m 1830m 1833m 1836m 1839m 1842m 1845m 1848m 1851m 1854m 1857m 1860m 1863m 1866m 1869m 1872m 1875m 1878m 1881m 1884m 1887m 1890m 1893m 1896m 1899m 1902m 1905m 1908m 1911m 1914m 1917m 1920m 1923m 1926m 1929m 1932m 1935m 1938m 1941m 1944m 1947m 1950m 1953m 1956m 1959m 1962m 1965m 1968m 1971m 1974m 1977m 1980m 1983m 1986m 1989m 1992m 1995m 1998m 2001m 2004m 2007m 2010m 2013m 2016m 2019m 2022m 2025m 2028m 2031m 2034m 2037m 2040m 2043m 2046m 2049m 2052m 2055m 2058m 2061m 2064m 2067m 2070m 2073m 2076m 2079m 2082m 2085m 2088m 2091m 2094m 2097m 2100m 2103m 2106m 2109m 2112m 2115m 2118m 2121m 2124m 2127m 2130m 2133m 2136m 2139m 2142m 2145m 2148m 2151m 2154m 2157m 2160m 2163m 2166m 2169m 2172m 2175m 2178m 2181m 2184m 2187m 2190m 2193m 2196m 2199m 2202m 2205m 2208m 2211m 2214m 2217m 2220m 2223m 2226m 2229m 2232m 2235m 2238m 2241m 2244m 2247m 2250m 2253m 2256m 2259m 2262m 2265m 2268m 2271m 2274m 2277m 2280m 2283m 2286m 2289m 2292m 2295m 2298m 2301m 2304m 2307m 2310m 2313m 2316m 2319m 2322m 2325m 2328m 2331m 2334m 2337m 2340m 2343m 2346m 2349m 2352m 2355m 2358m 2361m 2364m 2367m 2370m 2373m 2376m 2379m 2382m 2385m 2388m 2391m 2394m 2397m 2400m 2403m 2406m 2409m 2412m 2415m 2418m 2421m 2424m 2427m 2430m 2433m 2436m 2439m 2442m 2445m 2448m 2451m 2454m 2457m 2460m 2463m 2466m 2469m 2472m 2475m 2478m 2481m 2484m 2487m 2490m 2493m 2496m 2499m 2502m 2505m 2508m 2511m 2514m 2517m 2520m 2523m 2526m 2529m 2532m 2535m 2538m 2541m 2544m 2547m 2550m 2553m 2556m 2559m 2562m 2565m 2568m 2571m 2574m 2577m 2580m 2583m 2586m 2589m 2592m 2595m 2598m 2601m 2604m 2607m 2610m 2613m 2616m 2619m 2622m 2625m 2628m 2631m 2634m 2637m 2640m 2643m 2646m 2649m 2652m 2655m 2658m 2661m 2664m 2667m 2670m 2673m 2676m 2679m 2682m 2685m 2688m 2691m 2694m 2697m 2700m 2703m 2706m 2709m 2712m 2715m 2718m 2721m 2724m 2727m 2730m 2733m 2736m 2739m 2742m 2745m 2748m 2751m 2754m 2757m 2760m 2763m 2766m 2769m 2772m 2775m 2778m 2781m 2784m 2787m 2790m 2793m 2796m 2799m 2802m 2805m 2808m 2811m 2814m 2817m 2820m 2823m 2826m 2829m 2832m 2835m 2838m 2841m 2844m 2847m 2850m 2853m 2856m 2859m 2862m 2865m 2868m 2871m 2874m 2877m 2880m 2883m 2886m 2889m 2892m 2895m 2898m 2901m 2904m 2907m 2910m 2913m 2916m 2919m 2922m 2925m 2928m 2931m 2934m 2937m 2940m 2943m 2946m 2949m 2952m 2955m 2958m 2961m 2964m 2967m 2970m 2973m 2976m 2979m 2982m 2985m 2988m 2991m 2994m 2997m 3000m 3003m 3006m 3009m 3012m 3015m 3018m 3021m 3024m 3027m 3030m 3033m 3036m 3039m 3042m 3045m 3048m 3051m 3054m 3057m 3060m 3063m 3066m 3069m 3072m 3075m 3078m 3081m 3084m 3087m 3090m 3093m 3096m 3099m 3102m 3105m 3108m 3111m 3114m 3117m 3120m 3123m 3126m 3129m 3132m 3135m 3138m 3141m 3144m 3147m 3150m 3153m 3156m 3159m 3162m 3165m 3168m 3171m 3174m 3177m 3180m 3183m 3186m 3189m 3192m 3195m 3198m 3201m 3204m 3207m 3210m 3213m 3216m 3219m 3222m 3225m 3228m 3231m 3234m 3237m 3240m 3243m 3246m 3249m 3252m 3255m 3258m 3261m 3264m 3267m 3270m 3273m 3276m 3279m 3282m 3285m 3288m 3291m 3294m 3297m 3300m 3303m 3306m 3309m 3312m 3315m 3318m 3321m 3324m 3327m 3330m 3333m 3336m 3339m 3342m 3345m 3348m 3351m 3354m 3357m 3360m 3363m 3366m 3369m 3372m 3375m 3378m 3381m 3384m 3387m 3390m 3393m 3396m 3399m 3402m 3405m 3408m 3411m 3414m 3417m 3420m 3423m 3426m 3429m 3432m 3435m 3438m 3441m 3444m 3447m 3450m 3453m 3456m 3459m 3462m 3465m 3468m 3471m 3474m 3477m 3480m 3483m 3486m 3489m 3492m 3495m 3498m 3501m 3504m 3507m 3510m 3513m 3516m 3519m 3522m 3525m 3528m 3531m 3534m 3537m 3540m 3543m 3546m 3549m 3552m 3555m 3558m 3561m 3564m 3567m 3570m 3573m 3576m 3579m 3582m 3585m 3588m 3591m 3594m 3597m 3600m 3603m 3606m 3609m 3612m 3615m 3618m 3621m 3624m 3627m 3630m 3633m 3636m 3639m 3642m 3645m 3648m 3651m 3654m 3657m 3660m 3663m 3666m 3669m 3672m 3675m 3678m 3681m 3684m 3687m 3690m 3693m 3696m 3699m 3702m 3705m 3708m 3711m 3714m 3717m 3720m 3723m 3726m 3729m 3732m 3735m 3738m 3741m 3744m 3747m 3750m 3753m 3756m 3759m 3762m 3765m 3768m 3771m 3774m 3777m 3780m 3783m 3786m 3789m 3792m 3795m 3798m 3801m 3804m 3807m 3810m 3813m 3816m 3819m 3822m 3825m 3828m 3831m 3834m 3837m 3840m 3843m 3846m 3849m 3852m 3855m 3858m 3861m 3864m 3867m 3870m 3873m 3876m 3879m 3882m 3885m 3888m 3891m 3894m 3897m 3900m 3903m 3906m 3909m 3912m 3915m 3918m 3921m 3924m 3927m 3930m 3933m 3936m 3939m 3942m 3945m 3948m 3951m 3954m 3957m 3960m 3963m 3966m 3969m 3972m 3975m 3978m 3981m 3984m 3987m 3990m 3993m 3996m 3999m 4002m 4005m 4008m 4011m 4014m 4017m 4020m 4023m 4026m 4029m 4032m 4035m 4038m 4041m 4044m 4047m 4050m 4053m 4056m 4059m 4062m 4065m 4068m 4071m 4074m 4077m 4080m 4083m 4086m 4089m 4092m 4095m 4098m 4101m 4104m 4107m 4110m 4113m 4116m 4119m 4122m 4125m 4128m 4131m 4134m 4137m 4140m 4143m 4146m 4149m 4152m 4155m 4158m 4161m 4164m 4167m 4170m 4173m 4176m 4179m 4182m 4185m 4188m 4191m 4194m 4197m 4200m 4203m 4206m 4209m 4212m 4215m 4218m 4221m 4224m 4227m 4230m 4233m 4236m 4239m 4242m 4245m 4248m 4251m 4254m 4257m 4260m 4263m 4266m 4269m 4272m 4275m 4278m 4281m 4284m 4287m 4290m 4293m 4296m 4299m 4302m 4305m 4308m 4311m 4314m 4317m 4320m 4323m 4326m 4329m 4332m 4335m 4338m 4341m 4344m 4347m 4350m 4353m 4356m 4359m 4362m 4365m 4368m 4371m 4374m 4377m 4380m 4383m 4386m 4389m 4392m 4395m 4398m 4401m 4404m 4407m 4410m 4413m 4416m 4419m 4422m 4425m 4428m 4431m 4434m 4437m 4440m 4443m 4446m 4449m 4452m 4455m 4458m 4461m 4464m 4467m 4470m 4473m 4476m 4479m 4482m 4485m 4488m 4491m 4494m 4497m 4500m 4503m 4506m 4509m 4512m 4515m 4518m 4521m 4524m 4527m 4530m 4533m 4536m 4539m 4542m 4545m 4548m 4551m 4554m 4557m 4560m 4563m 4566m 4569m 4572m 4575m 4578m 4581m 4584m 4587m 4590m 4593m 4596m 4599m 4602m 4605m 4608m 4611m 4614m 4617m 4620m 4623m 4626m 4629m 4632m 4635m 4638m 4641m 4644m 4647m 4650m 4653m 4656m 4659m 4662m 4665m 4668m 4671m 4674m 4677m 4680m 4683m 4686m 4689m 4692m 4695m 4698m 4701m 4704m 4707m 4710m 4713m 4716m 4719m 4722m 4725m 4728m 4731m 4734m 4737m 4740m 4743m 4746m 4749m 4752m 4755m 4758m 4761m 4764m 4767m 4770m 4773m 4776m 4779m 4782m 4785m 4788m 4791m 4794m 4797m 4800m 4803m 4806m 4809m 4812m 4815m 4818m 4821m 4824m 4827m 4830m 4833m 4836m 4839m 4842m 4845m 4848m 4851m 4854m 4857m 4860m 4863m 4866m 4869m 4872m 4875m 4878m 4881m 4884m 4887m 4890m 4893m 4896m 4899m 4902m 4905m 4908m 4911m 4914m 4917m 4920m 4923m 4926m 4929m 4932m 4935m 4938m 4941m 4944m 4947m 4950m 4953m 4956m 4959m 4962m 4965m 4968m 4971m 4974m 4977m 4980m 4983m 4986m 4989m 4992m 4995m 4998m 5001m 5004m 5007m 5010m 5013m 5016m 5019m 5022m 5025m 5028m 5031m 5034m 5037m 5040m 5043m 5046m 5049m 5052m 5055m 5058m 5061m 5064m 5067m 5070m 5073m 5076m 5079m 5082m 5085m 5088m 5091m 5094m 5097m 5100m 5103m 5106m 5109m 5112m 5115m 5118m 5121m 5124m 5127m 5130m 5133m 5136m 5139m 5142m 5145m 5148m 5151m 5154m 5157m 5160m 5163m 5166m 5169m 5172m 5175m 5178m 5181m 5184m 5187m 5190m 5193m 5196m 5199m 5202m 5205m 5208m 5211m 5214m 5217m 5220m 5223m 5226m 5229m 5232m 5235m 5238m 5241m 5244m 5247m 5250m 5253m 5256m 5259m 5262m 5265m 5268m 5271m 5274m 5277m 5280m 5283m 5286m 5289m 5292m 5295m 5298m 5301m 5304m 5307m 5310m 5313m 5316m 5319m 5322m 5325m 5328m 5331m 5334m 5337m 5340m 5343m 5346m 5349m 5352m 5355m 5358m 5361m 5364m 5367m 5370m 5373m 5376m 5379m 5382m 5385m 5388m 5391m 5394m 5397m 5400m 5403m 5406m 5409m 5412m 5415m 5418m 5421m 5424m 5427m 5430m 5433m 5436m 5439m 5442m 5445m 5448m 5451m 5454m 5457m 5460m 5463m 5466m 5469m 5472m 5475m 5478m 5481m 5484m 5487m 5490m 5493m 5496m 5499m 5502m 5505m 5508m 5511m 5514m 5517m 5520m 5523m 5526m 5529m 5532m 5535m 5538m 5541m 5544m 5547m 5550m 5553m 5556m 5559m 5562m 5565m 5568m 5571m 5574m 5577m 5580m 5583m 5586m 5589m 5592m 5595m 5598m 5601m 5604m 5607m 5610m 5613m 5616m 5619m 5622m 5625m 5628m 5631m 5634m 5637m 5640m 5643m 5646m 5649m 5652m 5655m 5658m 5661m 5664m 5667m 5670m 5673m 5676m 5679m 5682m 5685m 5688m 5691m 5694m 5697m 5700m 5703m 5706m 5709m 5712m 5715m 5718m 5721m 5724m 5727m 5730m 5733m 5736m 5739m 5742m 5745m 5748m 5751m 5754m 5757m 5760m 5763m 5766m 5769m 5772m 5775m 5778m 5781m 5784m 5787m 5790m 5793m 5796m 5799m 5802m 5805m 5808m 5811m 5814m 5817m 5820m 5823m 5826m 5829m 5832m 5835m 5838m 5841m 5844m 5847m 5850m 5853m 5856m 5859m 5862m 5865m 5868

Sinun roolisi

Kun haluat hyödyntää tätä pakopeliä, sinun tehtävänäsi on tehdä tarvittavat valmistelut sekä toimia pelinjohtajana.

Valmistelut

ENNEN PAKOPELIPÄIVÄÄ:

- Varaa lokaatioksi eli pelitilaksi luokkahuone.
Luokkatilasta olisi hyvä löytyä pulpetteja tai muuta vastaavaa pöytätasoa.
- Tulosta koko tämä tiedosto nippu itsellesi talteen ja tueksi
- Itse peliin tarvitaan tulosteeksi vain liitteet

HUOM! Jotkin pulmista vaativat kyseiselle paperille merkintöjen tekemistä.

VALMISTAUTUMINEN:

Varaa valmisteluihin 30 minuuttia ja tuo liitteet mukasi lokaatioon eli pelihuoneeseen.

Tarvitset valmisteluihin myös

- kirjoitusvälineen
- sakset

Hyödynnä luokkatilaa monipuolisesti. Älä ajattele luokkaa nyt omana kotiluokkanasi tai englannin kielenluokkana, vaan käännä tila mielessäsi pakohuoneeksi.

Jos luokasta löytyy valkotaulu, liitutaulu tai ilmoitustaulu, voit hyödyntää näitä. Myös kaapin ovea voi hyödyntää.

Huomio myös, että pulpettien alle voi piilottaa ja lattiatasoa hyödyntää. Tämä lisää pakopelin moniulotteisuutta.

Ja jos hyvä tuuri käy, myös tyhjää roskakoria voi hyödyntää piilopaikkana.

Jos luokkahuoneessa on opettajanpöytä, minkä tavaroihin ei toivota koskettavan, voi luokkahuoneen sisällä olevaa pelialuettakin rajata. Tämä täytyy muistaa kertoa pelaajille.

LOKAATION VALMISTELU:

Kiinnitä **ABC-LAPPU** (liite 3) näkyville, osaksi luokkahuoneen normaalia sisustusta.

Merkitse oppilaskunnan hallituksen kokouksen **OSALLISTUJALISTA**n (liite 4) päivämäärä. Laita päivämääräksi edeltävä arkipäivä ja kellonajaksi ilta-aika, 16-18. Piilota oppilaskunnan hallituksen osallistujalista lattialle. Tämän listan voi myös esimerkiksi taittaa kahtia tai rypistää jollain tavoin.

VALTIOSOKKELO (liite 5)

- Nosta valtiosokkelo yhdelle pulpetille
- Vie **LISTA VALTIOISTA** (löytyy liitteestä 11) erilleen sokkelosta.
 - Yliviivaustussi on tässä hyvä lisä, mutta ei pakollinen

TAVUTA (liite 6)

- Nosta tavuta-pulma yhdelle pulpetille

RUUDUKKO (liite 7)

- Nosta ruudukko yhdelle vapaalle pulpetille

PENAALI (liite 8)

- Laita yhtälö näkyville, esim. kaapin oveen tai taululle.
- Leikkaa liitteestä 11 löytyvät, osat irti toisistaan ja levitä ne ympäri luokkaa löydettäväksi

FYKE (liitteet 9, 10 ja 11)

- Nosta jaksolliset järjestelmät (liite 9 ja 10) vastakkaisille puolille luokkaa.
- Vie vihkonsivu (liite 11) erilleen näistä tyhjälle pulpetille

LISÄKSI

Pelaajille kannattaa tarjota mahdollisuus suttupaperiin!

HUOM!

Jos haluat hyödyntää samoja tarvikkeita useammalle pelaajaryhmälle, suosittelen laminoimaan tai suojaamaan kontaktimuovilla osan liitteistä.

Jotkin pulmista vaativat kyseiselle paperille merkintöjen tekemistä.

Voit myös ohjeistuksessa korostaa, että merkintöjä saa tehdä vain niihin papereihin, missä se erikseen sallitaan. Toki tämä ohje saattaa mennä ohi tai unohtua peli-innostuksesta johtuen.

Pelinjohtajana toimiminen

Pelinjohtajana et itse osallistu pelaamiseen, vaan tehtäväsi on saattaa pelaajat pakopelin ääreen.

Tämä tapahtuu seuraavasti.

1. Ennen kuin pelaajat siirtyvät huoneeseen, heille luetaan **SAATEKIRJE** (liitteessä 1)

Saatekirjeen lukemisessa on hyvä muistaa korostaa tiimityöskentelyä sekä ryhmänä tekemisen merkitystä.

Lisäksi muista kertoa suoritus aika, **30 minuuttia**.

Nämä asiat lukevat erikseen saatekirjeessä.

2. Tämän jälkeen pelaajille annetaan **TARINA** (liitteessä 2) ja heidät päästetään huoneeseen.

Mikäli kyseessä on toisilleen tuttu pelaajaporukka, heidät voi päästää keskenään huoneeseen ja sopia, että vihjeen voi saada esim. koputtamalla huoneen ovea kolmesti.

Jos kyseessä on toisilleen tuntematon porukka ja tämä pakopeli on esimerkiksi osana ryhmäytymispäivää, suosittelen pelinjohtajana myös siirtymään huoneeseen. Näin ollen voit havainnoida ja puuttua tilanteeseen, jossa joku ryhmän jäsenistä meinataan jättää tekemisen ulkopuolelle. Kyseessä on kuitenkin ryhmäytymistä tukeva työkalu, emmekä lähtökohtaisesti halua tästä kenellekään negatiivista kokemusta.

Huoneeseen päästyä on pelaajien vuoro loistaa.

Varaudu siihen, että pelaajilla voi kestää hetki, ennenkuin he lähtevät kiinni tehtäviin ja vain kiertelevät hiljaa ympäriinsä. Tämäkin kuuluu asiaan.

3. Pelin aikana sinun roolisi on seurata suoritusaikaa ja olla valmiina antamaan pelaajille vinkki, jos pelaajat sellaista pyytävät.

Pelaajille on hyvä muistuttaa kuluva ajasta, kun aikaa on jäljellä 8-10 minuuttia. Tässä ajassa heillä on vielä mahdollisuus tehdä ryhtiliike ryhmätyöskentelyyn ja saada pakopeli ratkaisua.

Voi olla, että sinun on helpompaa antaa tarvittavat vinkit pelaajille, jos olet heidän kanssaan samassa tilassa ja havainnoit joko aktiivisesti tai passiivisesti heidän toimintaansa.

Vihjettä pyydettyä pelaajilta voidaan kysyä, haluavatko he vihjeen yleisesti peliin liittyen, vai haluavatko he apua jonkin tietyn pulman ratkaisussa.

HUOM! Jokainen ryhmä toimii eri tavalla ja siksi ryhmät saattavat jumiutua pelin eri kohtiin. Tärkeää kuitenkin on, ettei valmiita vastauksia anneta. Kyseessä on ongelmanratkaisu peli. Alle on kuitenkin listattu muutamia esimerkki vinkkejä, joista saattaa olla hyötyä.

- Tarkoituksena on kerätä viisi lukua.
- Huomioikaa laskujärjestys. (**PENAALI**-pulma)
- Miten luvut voidaan muuttaa kirjaimiksi (Tällä ohjataan huomioimaan **ABC-LAPPU**)
- Muistatteko, keitä epäillään? (Tällä voi ohjata huomioimaan **OSALLISTUJALISTA**)
- Huomioikaa koko nimi, älkää keskittykö vain sukunimeen.

Kun pelaajat saavat selville nimen, he ovat päässeet pakopelin tavoitteeseen, eli selvittäneet syyllisen

4. Tämän jälkeen peli päättyy, ja pelaajille lausutaan **LOPPUSANAT** (liitteessä 1)

HUOM! Pelin johtajana tehtäväsi on myös tarkkailla kelloa ja suoritusaikaa. Kaikki eivät ratkaise pakopeliä ajan puitteissa, ja tämäkin kuuluu asiaan.

Jos aika loppuu, ennen kuin syyllinen on selvitetty, tehtäväsi on kertoa ajan loppumisesta ryhmälle. Mikäli pelaajat eivät selvitä ratkaisua annetussa 30minuutin ajassa, peli päätetään ajan tullessa täyteen ja heille lausutaan **LOPPUSANAT 2** (liitteessä 2). Tämän jälkeen voit kertoa, kuinka ratkaisu olisi saatu ja ohjata heidät jatkamaan päivää.

Jos haluat, voit kysyä pelaajilta palautetta.

Opitko jotain uutta?

Piditkö pakopelistä?

Mikä toimi ja mikä ei?

Jos haluat soveltaa

Mikäli haluat soveltaa pakopeliä, olet vapaa tekemään niin.

Pakopeli on testattu toimivaksi sellaisenaan, mutta todettu myös, että rekvisiitta lisää pelaajien intoa ja edesauttaa mielekästä kokemusta.

En voi vaatia sinua hyödyntämään seuraavia ohjeita, mutta kokemuksesta voin vahvasti sitä kuitenkin suositella.

PENAALI-pulma

- Sen sijaan, että laittaisit huoneeseen tämän pulman paperilapuilla, etsi käsiisi penaali. Penaalin sisään laita kynä, kumi, viivain ja teroitin. Näihin tarvikkeisiin voit joko kirjoittaa tai esimerkiksi teipata pulmassa käytettävät numerot.

LUKOLLINEN ESINE

- Etsi käsiisi lukollinen esine, kuten päiväkirja tai rasia. Päiväkirjan tai rasian sisälle voit piilottaa **TAVUTA** -pulman (liite 7).
- Lisäksi esim. päiväkirjaan taka- tai etukanteen voi liimata tai teipata myös **SANASOKKELO**-pulman valtioiden listan, jolloin pelistä tulee yhä moniulotteisempi
- Jos sovelsit myös PENAALI-pulmaa, voi avaimen piilottaa penaaliin.

MITÄ MUUTA

- Lokaatiota voi myös muokata muulla tavoin. Voit esimerkiksi tuoda tilaan muuta kouluaiheista rekvisiittaa, joka ei liity peliin. Itse olen suositellut nokkahuilua ja Keltanokka-lippistä. Nämä usein puhuttavat ja nostavat erilaisia tuntemuksia ja muistoja pintaan pelaajien kesken, joka puolestaan edesauttaa ryhmäytymisen kokemusta.
- Pakopeliin aikapainetta lisätäksesi valkokankaalle voi myös heijastaa 30 minuutin ajastimen tikittämään, jolloin pelaajat myös näkevät kuluvan ajan.

LIITTEET

Alta löytyvät liitteet eli kaikki peliin tarvittavat osat Meijän lukio -pakopeliä varten.

SAATEKIRJE

Tervetuloa pakohuonepeleihin!

Ennen kuin päästään aloittamaan, käydään läpi muutamia sääntöjä.

Teillä on 30 minuuttia aikaa suoriutua huoneesta.

Pakopelin aikana pätee jo varmasti tutut koulun yleiset järjestyssäännöt.

Lisäksi kiipeily, voimankäyttö sekä juokseminen on ehdottomasti kiellettyä.

Teidän ei myöskään tarvitse avata kaappeja tai siirrellä pulpetteja

Kaikki tarvitsemanne vihjeet ja tavarat ovat helposti saatavilla ja/tai osittain näkyvissä.

Tarvitsette tiimityöskentelyä, päättelykykyä sekä ongelmanratkaisutaitoja.

Teillä on myös käytettävissänne 3 vinkkiä,

jotka saatte käyttöönnne ryhmän yhteisellä päätöksellä pelinjohtajalta pyydettäessä.

Oletteko valmiita pelaamaan?

Onnea matkaan!

LOPPUSANAT

Erinomaista toimintaa!

Saitte yhteistyöllä, laskutaidoillanne sekä päättelykyvyllänne selville kuka luokasta on matematiikan kokeet vienyt.

Iso kiitos teille! Syyllinen ei olisi selvinnyt ilman teitä.

Seuraavaksi lähdemme jututtamaan tätä Aisla Järveä ja selvittämään asiaa.

Teidät päästän nyt jatkamaan päiväänne!

LOPPUSANAT 2

Tällä kertaa **pulmat** eivät auenneet eivätkä ongelmat ratkenneet tiimityöskentelystä huolimatta.

Kiitos kuitenkin aktiivisesta osallistumisesta!

Teidät päästän nyt jatkamaan päiväänne!

TARINA

Minun nimeni on Oiva Opettaja ja tämä on minun kotiluokkani.
Saavuin tänne omaan luokkaan hetki sitten ja huomasin jotain kamalaa.

Päästyäni opettajanpöydän ääreen,
huomasin että pöydältäni on kadonnut erittäin tärkeä nippu papereita.
Nimittäin tulevat matematiikan kokeet.

Teidän tehtävänne on auttaa minua ja selvittää, kuka matematiikan kokeet on vienyt.

Tiedetään varmaksi, että tässä luokassa on viimeksi pidetty
oppilaskunnan hallituksen kokous.

Toivottavasti luokkaan on jäänyt kokouksen osallistujalista,
jotta tiedämme, keitä täällä on viimeiseksi ollut,
sillä jonkun heistä on täytynyt viedä matematiikan kokeet.

Luokkaan näyttäisi jääneen myös erilaisia tarvikkeita.

Toivottavasti pystytte yhdessä keksimään,
miten näistä on apua syyllisen selvittämisessä.

A

1.

B

2.

C

3.

D

4.

E

5.

F

6.

G

7.

H

8.

I

9.

J

10.

K

11.

L

12.

M

13.

N

14.

O

15.

P

16.

Q

17.

R

18.

S

19.

T

20.

U

21.

V

22.

W

23.

X

24.

Y

25.

Z

26.

Å

27.

Ä

28.

Ö

29.

!

30.

S	A	V	I	K	A	V	I	O	S	A	P	U	P	T	J	U	R
N	X	N	G	L	E	Z	M	I	K	S	I	T	E	N	E	P	A
M	R	A	N	S	K	A	E	N	T	S	I	S	R	A	E	L	N
A	M	K	O	U	L	U	T	C	H	U	X	J	U	S	H	I	U
I	S	A	R	V	E	P	I	L	T	O	H	G	A	Q	T	E	T
N	V	E	J	N	S	O	A	Ä	M	I	A	M	I	J	C	A	
O	H	E	T	R	H	T	P	A	E	I	T	X	K	L	L	H	N
S	R	N	M	I	Ä	I	I	R	I	S	K	Ä	L	S	K	T	S
V	K	R	E	I	K	K	A	X	T	L	B	E	L	I	Z	E	A
I	A	J	Q	S	U	Ö	T	S	S	O	B	E	E	T	M	N	K
I	M	K	X	I	L	O	R	U	L	V	P	P	L	L	A	S	I
K	E	X	A	M	O	N	L	E	A	A	K	O	K	S	J	T	L
K	R	O	Q	S	T	I	U	M	N	K	P	S	Q	K	O	E	O
O	U	S	T	J	P	L	H	P	T	I	L	L	E	N	T	I	P
S	N	A	M	I	B	I	A	K	I	A	N	G	O	L	A	N	P
V	I	T	S	I	M	E	R	I	I	T	T	I	R	S	W	A	U
E	Z	I	M	B	A	B	W	E	M	O	S	A	M	B	I	K	N
S	E	R	N	O	M	A	O	Z	M	A	G	L	U	O	K	K	A
I	M	E	R	I	R	E	W	U	O	R	I	L	K	J	O	O	K

VALTIOSOKKELO - SAA TEHDÄ MERKINTÖJÄ

YHTEISKUNTAOPPI
DEKKARI
SÄNTILLINEN
TOISTAISEKSI
TAVUTA

	3	5	3	4	3	6
6						
2						
3						
1						
6						
6						

SAA TEHDÄ MERKINTÖJÄ!



=



×

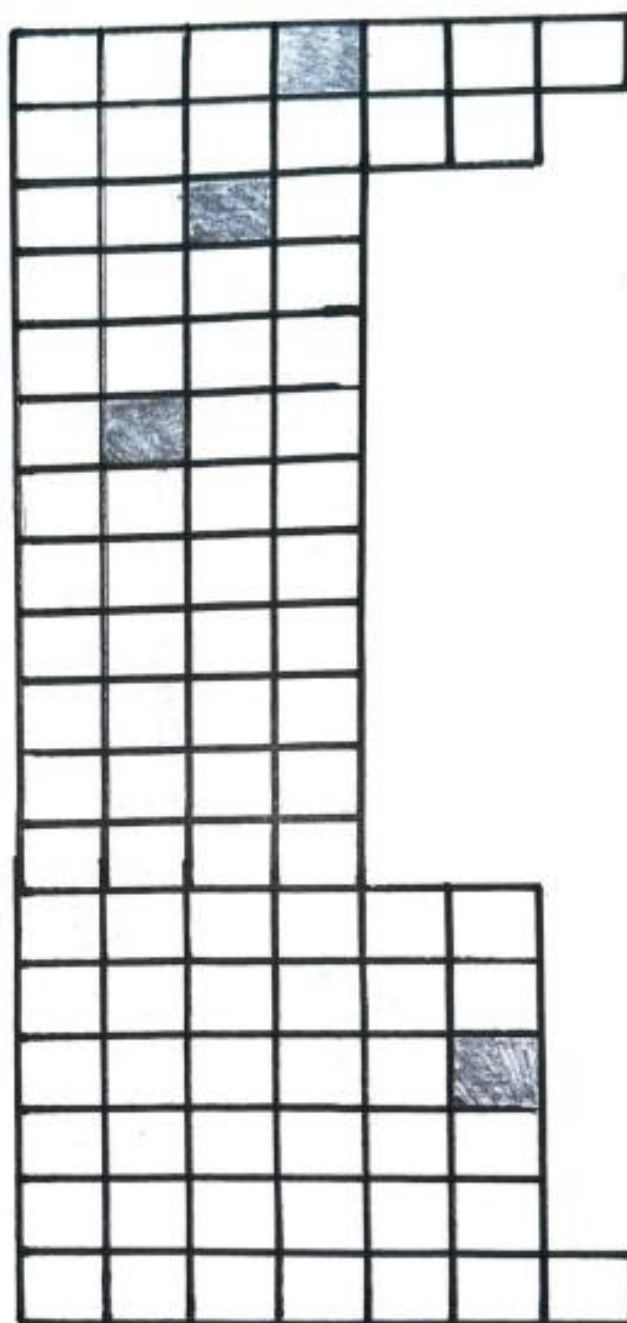


—



×



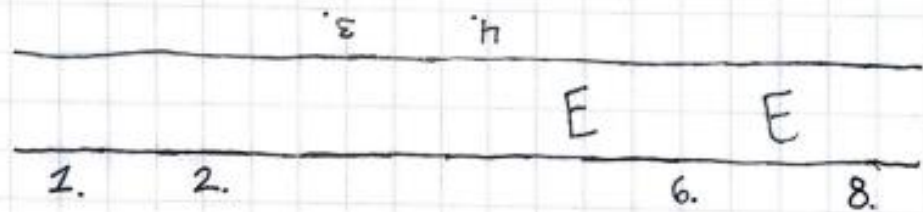


Yttrium = 2

Typpi = 8 ja 6

Kalium = 1

Volframi = 3 ja 4



SAA TEHDÄ MERKINTÖJÄ!

$$\text{✎} = 5$$

$$\text{✏} = 6$$

$$\text{📏} = 4$$

$$\text{🔪} = 2$$

VALTIOT

- Angola
- Belize
- Etiopia
- Israel
- Kamerun
- Kreikka
- Liechtenstein
- Mosambik
- Namibia
- Ranska
- Slovakia
- Suomi
- Zimbabwe