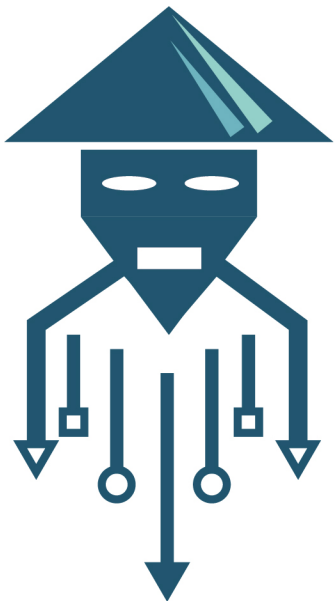


Osa 2 - A1.2

Huonepakopelin määritelmiä ja ominaisuuksia



NEET SYSTEM

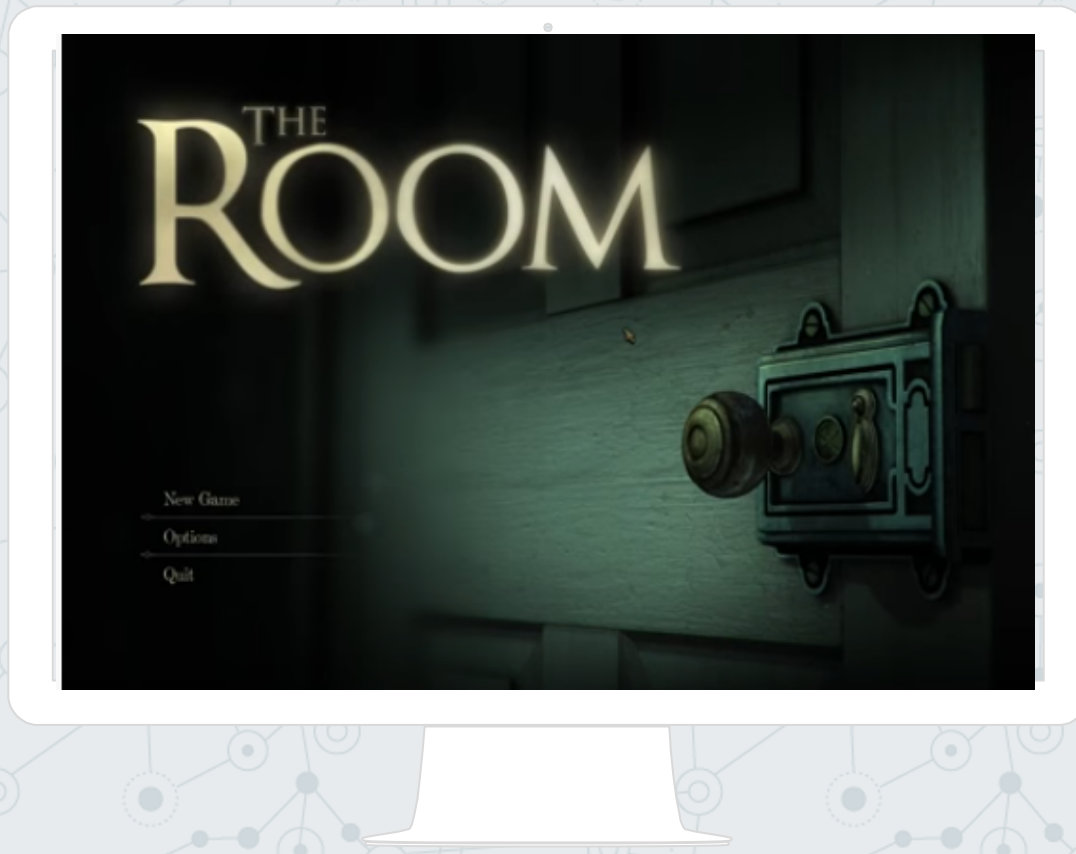
Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs



Pakohuoneiden suosion nousu

Huonepakopelit, jotka ovat vasta hiljattain nousseet laajempaan tietoisuuteen ympäri maailman, ovat voittaneet nuorten kiinnostuksen ja huomion puolelleen. Pelattiinpa niitä fyysisessä tilassa tai verkkoympäristössä, huonepakopelit tarjoavat hauskanpitoa, kehittävät kriittistä ja luovaa ajattelua ja edistävät tiimityöskentelyä.

Viime vuosina on tutkittu huonepakopelien käyttöä koulutusympäristöissä niiden laajojen mahdollisuuksien vuoksi tukea oppimisprosessia (Borrego, Fernández, Blanes, & Robles, 2017; Snyder, 2018).



Digitaalisten huonepakopelien tulevaisuus: esimerkki



Pakohuoneen yleinen määritelmä



“

“sitä käytetään kuvaamaan prosessia, jonka aikana joukon ihmisiä tulee paeta huoneesta, johon sisältyy useita haasteita, ja se tulee yleensä tehdä tiettyyn aikarajaan mennessä. Tässä kontekstissa, jotta pelaajat voittaisivat, eli onnistuisivat 'pakenemaan', heidän täytyy ratkaista kyseiset haasteet, joita huoneessa on”

(Wiemker, Elumir & Clare, 2015, s. 2).



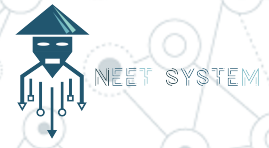
Nicholsonin määritelmä huonepakopeleistä

Nicholsonin (2015) määritelmän mukaan pakohuoneet ovat:

“reaaliaikaiseen toimintaan ja tiimityöskentelyyn perustuvia pelejä, joissa pelaajat löytävät johtolankoja, ratkaisevat arvoituksia ja suorittavat tehtäviä yhdessä tai useammassa huoneessa saavuttaakseen tietyn päämäärän (yleensä huoneesta pakoon pääseminen) rajoitetussa ajassa” (s. 45).

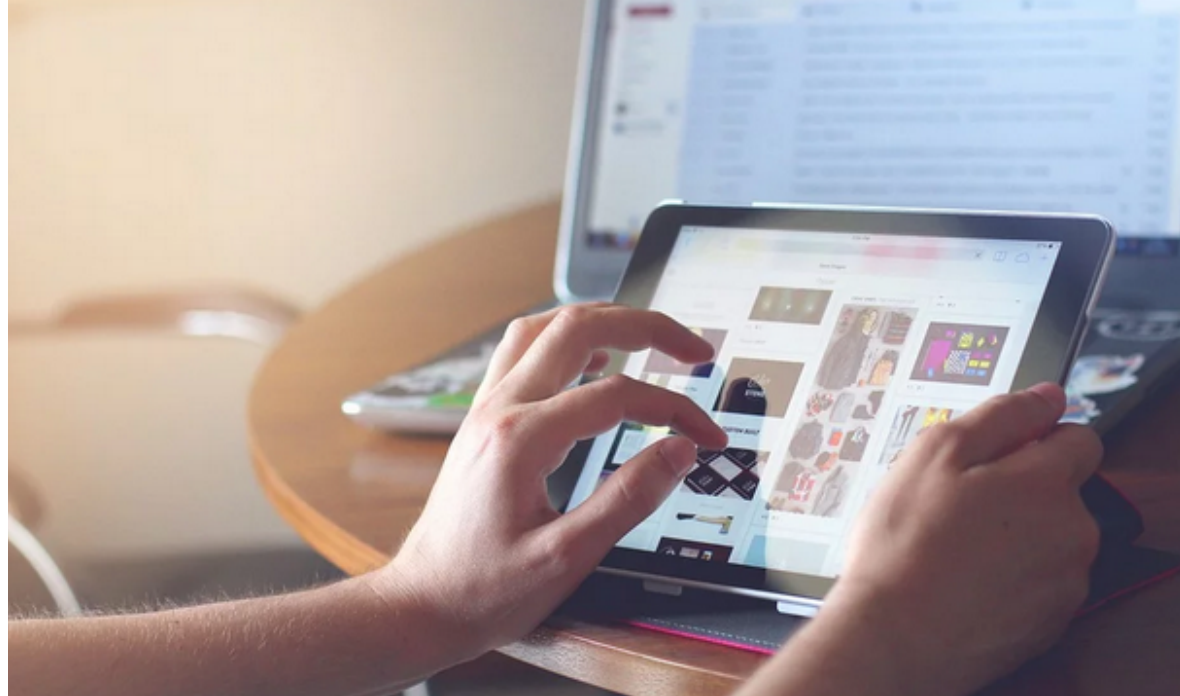


Verkkopohjaisten huonepakopeliien käyttäminen



Verkkopohjaisissa huonepakopeleissä, joihin liittyy vihjeiden perusteella ongelmien ratkaiseminen verkko-ohjelmassa, ei ole tarvetta varusteille, kuten fyysisissä huonepakopeleissä.

Kaikki mitä tarvitaan, on laite, jossa on internetyhteys.





Ohjelma?

Taidot?

Internet?

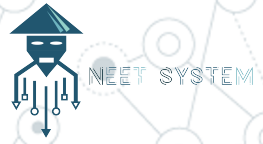
Luokkahuone?

Multimedia?



Miten huonepakopelejä voidaan pelata verkkoympäristössä?

Huonepakopelit kiinnostavat kouluttajia



Kuten López-Pernas, Gordillo, Barra, & Quemada (2019) ehdottavat:

“sen lisäksi, että ne ovat suosittu vapaa-ajanviete, pakohuoneet ovat saaneet kouluttajien kiinnostuksen puoleensa, sillä ne edistävät sellaisia arvokkaita taitoja kuin tiimityö, johtajuus, luova ajattelu ja kommunikaatio” (s. 31723).

Yksilöllisesti?

Koko tiimi?

Koulutuskontekstissa?

**Liiketoiminnan
kontekstissa?**

**Käytännön
taidot?**

Henkiset taidot?



NEET SYSTEM

**Millaisia arvokkaita taitoja arvelet
huonepakopelien voivan edistää pelaajissa?**

Verkkopohjaiset huonepakopelit koulutuksen kontekstissa



Pakohuoneita voidaan käyttää myös koulutuksen kontekstissa, sillä niitä voidaan kehittää kurssikeskeiseen tapaan ja niihin voidaan sisällyttää **arvoituksenratkaisuhaasteita niin, että oppilaat voivat ratkaista ne käyttämällä hyödykseen kurssimateriaaleista saamiaan tietoja ja taitoja** (López-Pernas, Gordillo, Barra, & Quemada, 2019).

Tällä tavoin oppimisesta voi tulla vähemmän tylsä ja enemmänkin luova prosessi.



Huonepakopelien yleisiä ominaisuuksia

Pakohuoneet tarjoavat kokempohjaista oppimista, ja kiinnostavat pelaajia, jotka haluavat pelata vähemmän perinteisiä pelejä (Wiemker, Elumir & Clare, 2015). Kokempohjaisen oppimisen päähuomio on oppimisprosessissa eikä niinkään siinä, mitä oppimisella saavutetaan.



Kokempohjaista oppimista tapahtuu, kun huolellisesti valittuja kokemuksia tukee reflektio, kriittinen analyysi ja synteesi.

Kokemukset on rakennettu niin, että ne vaativat oppilaalta aloitekykyä, päätöksentekoa ja vastuuta tuloksista.

Prosessin aikana oppilaat ovat aktiivisesti mukana esittämässä kysymyksiä, tutkimassa, kokeilemassa, ratkaisemassa ongelmia, käyttämässä luovuuttaan ja rakentamassa merkityksiä.

Oppilaat ovat sitoutuneet älyllisesti, emotionaalisesti, sosiaalisesti, sielullisesti ja/tai fyysisesti. Tämä osallistuminen tuottaa kokemuksen, että oppimistehtävässä on aitoutta.

Kokeellinen oppiminen

Lähde: Northern Illinois University (ei päivystä). *Experiential learning*. Saatavilla osoitteessa:

https://www.niu.edu/facdev/pdf/guide/strategies/experiential_learning.pdf



Huonepakopelien yleisiä ominaisuuksia

Yksi huonepakopelien erityisimmistä ominaisuuksista on pelaajan ja avatarin eli virtuaalihahmon suhde. Toisin kuin digitaalisissa peleissä, joissa erotetaan pelaaja ja avatar pelimaailmassa, huonepakopeleissä pelaaja ja avatar ovat yksi ja sama (Nicholson, s. 1).



Pelaaja & avatar



Huonepakopelien yleisiä ominaisuuksia

Huonepakopelien kontekstissa merkityksellinen peli tarkoittaa sitä, että luotavat haasteet ja tehtävät:

“eivät ole vain esteitä pelin voittamiselle, vaan jokaisella haasteella on tarkoitus ja se liittyy laajempaan narratiiviin, antaen pelaajalle mahdollisuuden löytää tarkoitus teoilleen”
(Nicholson, 2015, s. 6).



Merkityksellinen peli

Merkityksellisiä peliaktiviteetteja



*Jotta merkitykselliset peliaktiviteetit kiinnostaisivat pelaajaa, pelaajan toiminta tulee olla **havaittavissa**, mikä tarkoittaa, että pelaaja ymmärtää tekojensa tulokset, sekä **integroitua**, mikä tarkoittaa, että jokainen pelaajan toimi vaikuttaa pelin juoneen.*



Kysymyksiä pohdittavaksi

- ◎ Osaatko antaa joitakin esimerkkejä merkityksellisistä pakohuonearvoituksista/-tehtävistä?
- ◎ Osaatko sanoa joitakin pakohuonearvoituksia/-tehtäviä, jotka edistävät kokemuksellista oppimista?
- ◎ Osaatko antaa esimerkin pakohuonearvoituksesta/-tehtävästä, jota voidaan käyttää jonkin tietyn konseptin opettamiseksi oppilaille?

Kiitos!

Kysymyksiä?





Viitteet

López-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2019). Examining the Use of an Educational Escape Room for Teaching Programming in a Higher Education Setting. Saatavilla osoitteessa:

<https://ieeexplore.ieee.org/iel7/6287639/8600701/08658086.pdf>

Nicholson, S. (2016). *Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design*. Saatavilla osoitteessa: <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>

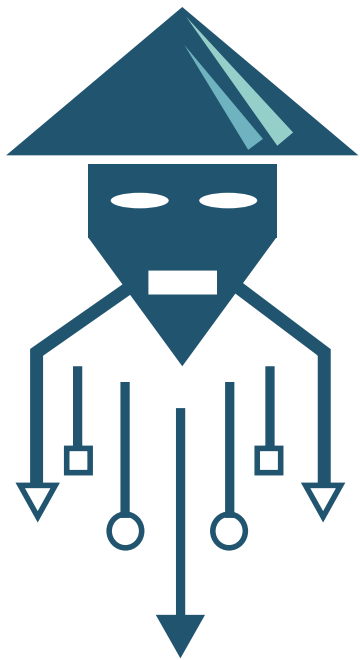
Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. Saatavilla osoitteessa: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>

Northern Illinois University (ei päiväystä). *Experiential learning*. Saatavilla osoitteessa:

https://www.niu.edu/facdev/_pdf/guide/strategies/experiential_learning.pdf

Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). *Escape room games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?*. Saatavilla osoitteessa:

<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiVurKYn7HhAhULNBQKHSraBOgQFjAAegQIBBAC&url=https%3A%2F%2Fthecodex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&usg=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZIsXaoq>



NEET SYSTEM



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number: 2018-1-DE02-KA204-005034

