



Pakopelipedagogiikka varhaiskasvatuksessa - Esikoululaisille suunniteltu pakopeli oppimisen tukena

Milla Eklind & Milla Siloaho

2025 Laurea



Laurea-ammattikorkeakoulu

**Pakopelipedagogiikka varhaiskasvatuksessa - Esikoululaisille
suunniteltu pakopeli oppimisen tukena**

Milla Eklind & Milla Siloaho
sosionomikoulutus
Opinnäytetyö
toukokuu, 2025

Milla Eklind, Milla Siloaho

Pakopelipedagogiikka varhaiskasvatuksessa - Esikoululaisille suunniteltu pakopeli oppimisen tukena

Vuosi

2025

Sivumäärä

70

Tämän toiminnallisen opinnäytetyön tavoitteena oli kehittää ja toteuttaa pedagoginen pakopeli työmenetelmäksi varhaiskasvatukseen. Pelin tarkoituksena oli tukea esikouluikäisten lasten oppimista pelillisin ja leikkillisin menetelmin. Pakopelipedagogiikka yhdistää yhteistyön, tarinallisuuden ja ongelmanratkaisun. Viime vuosien aikana pakopelipedagogiikan hyödyntäminen on yleistynyt opetuksessa.

Opinnäytetyö tehtiin yhteistyössä Kirkkonummella sijaitsevan yksityisen päiväkodin kanssa. Opinnäytetyön aihe valikoitui toimeksiantajan kiinnostuksesta uudehkoa pedagogista menetelmää kohtaan. Työ toteutettiin toiminnallisena kehittämistyönä, jonka taustatutkimuksena hyödynnettiin laadullisen tutkimuksen menetelmää, teemahaastattelua. Haastattelun avulla selvitettiin kohderyhmän tietotaitotasot sekä pedagogisen pakopelin soveltamismahdollisuus kohderyhmän tarpeisiin sopivaksi. Tietoperustana opinnäytetyössä käytettiin laajasti teoretietoa lapsen kehityksestä, oppimisesta, leikin ja pelillisyyden pedagogisista mahdollisuuksista sekä pakopelipedagogiikasta.

Opinnäytetyön tuloksena kehittyi pedagoginen pakopeli, joka testattiin esiopetusryhmässä. Tulosten perusteella pakopelipedagogiikka mahdollistaa innostavan ja motivoivan tavan tukea lasten oppimista, ongelmanratkaisukykyä ja yhteistyötaitoja. Opinnäytetyö antaa konkreettisia näkökulmia leikkilisten ja pelillisten menetelmien suunnitteluun ja toteutukseen sekä tarjoaa kehittämisideoita pedagogisten pakopelien hyödyntämiseen varhaiskasvatuksessa.

Asiasanat: varhaiskasvatus, pakopelipedagogiikka, leikkisyys, pelillisuus, oppiminen

Laurea University of Applied Sciences

Abstract

Degree Programme in Social Services

Bachelor of Social Services

Milla Eklind, Milla Siloaho

Escape Room Pedagogy in Early Childhood Education - An Educational Escape Game Designed to Support Preschoolers' Learning

Year

2025

Pages

70

The aim of this practice-based Bachelor's thesis was to develop and execute a pedagogical escape game as an educational method for early childhood education. The purpose of the game was to support preschool children's learning through playful and game-based approaches. Escape room pedagogy combines collaboration, storytelling and problem-solving. In recent years, the use of escape room pedagogy has become increasingly common in education.

The thesis was carried out in co-operation with a private daycare center located in Kirkkonummi. The topic was selected from the interest of the commissioner in exploring a relatively new pedagogical method. The project was implemented as a development task, supported by background research using qualitative methods, specifically semi-structured interview. This interview helped to assess the target group's level of knowledge and skills, and to evaluate the applicability of the escape game to their needs. The theoretical framework included a broad range of literature on child development, learning, the pedagogical potential of game and gamification, and escape room pedagogy.

As a result, a pedagogical escape game was developed and tested in a preschool group. Based on the findings, escape room pedagogy offers an engaging and motivating way to support children's learning, problem-solving skills and collaboration. The thesis provides practical perspectives on planning and implementing playful and game-based methods and offers ideas for further development of pedagogical escape games in early childhood education.

Keywords: early childhood education, escape room pedagogy, playfulness, gamification, learning

Sisällys

1	Johdanto.....	7
2	Varhaiskasvatus ja esiopetus - lapsen oppimisen ensiaskeleet	8
2.1	Varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen oppimisen tavoitteet.....	8
2.2	Toimeksiantaja	9
3	Pakopelipedagogiikan teoria ja sen soveltaminen varhaiskasvatuksessa	10
3.1	Oppimissuuntaukset ja -teoriat pakopelipedagogiikassa	11
3.2	Leikin ja pelien pedagoginen merkitys varhaiskasvatuksessa	13
3.2.1	Leikki varhaiskasvatuksen oppimisen perustana	14
3.2.2	Pelien käyttö oppimisen tukena	15
3.3	Motivaation merkitys ja flow-tilan vaikutus oppimisessa.....	17
3.4	Esiopetusikäisen lapsen kehitys ja oppiminen	18
3.4.1	Motoriikan kehitys ja toiminnallisuus	19
3.4.2	Kognitiivisten taitojen kehitys.....	19
3.4.3	Sosioemotionaalinen kehitys	21
3.5	Teoreettinen kokonaisuus tiivistettynä	22
4	Toiminnallisen opinnäytetyön tavoite ja toteutus.....	23
4.1	Tavoitteet ja tarkoitus	24
4.2	Opinnäytetyössä käytetyt menetelmät	25
4.2.1	Esiopetuksen henkilöstön haastattelu pakopelin suunnittelun tukena.....	28
4.3	Eettiset kysymykset ja luotettavuus toiminnallisessa opinnäytetyössä	29
5	Pedagogisen pakopelin suunnittelu	30
5.1	Pakopelin teeman ja tarinan merkitys	30
5.2	Pakopelin oppimistavoitteet.....	32
5.3	Pakopeli oppimisympäristönä	32
5.4	Oppimista tukevat tehtävät pakopelissä.....	33
5.4.1	Ensimmäinen tehtävä - Tiimityön salaisuudet	34
5.4.2	Toinen tehtävä - Äänteiden mysteerilaatikko	34
5.4.3	Kolmas tehtävä - Tähtilabyrintin haaste	35
5.4.4	Neljäs tehtävä - Kadonneet numerot	36
5.4.5	Viides tehtävä - Aarrearkun avaaminen	36
5.5	Tarvittavat välineet ja materiaalit	37
6	Pakopelin toteutus	39
6.1	Havainnot ja kokemukset	45
6.2	Palaute pakopelin toteutuksesta.....	46
7	Pakopelin ja opinnäytetyöprosessin arviointi	47
7.1	Pakopelin arviointi	48

7.2	Pakopelin kehityskohteet	49
7.3	Opinnäytetyön arviointi	50
7.4	Itsearviointi	51
8	Pohdinta	53
8.1	Oma ammatillinen kehittyminen	54
8.2	Jatkokehittämisideat	55
	Lähteet.....	57
	Kuviot	60
	Liitteet	61

1 Johdanto

Kuvitellaan tilanne: lapset astuvat satumaailmaan, jossa heidät toivottaa tervetulleeksi salaperäinen viesti. Viestissä satuhahmo pyytää apua selvittämään kadonneen aarrearkun salaisuuden. Innostus syttyy välittömästi. Jännittävällä matkalla lapset harjoittelevat muotoja, värejä, numeroita ja kirjaimia, mutta kaikkea tätä he tekevät seikkailun, yhteistyön ja kekseliäisyyden kautta. Ilmassa on jännitystä ja oivaltamisen iloa. Mutta tämä ei ole pelkkä leikki - se on oppimista pakopelipedagogiikan keinoin.

Leikit ja pelit ovat keskeisessä asemassa lapsen oppimisessa ja kehityksessä. Leikillisuus ja pelillisuus mahdollistavat lapselle mielekkään ja innostavan tavan oppia uutta, kehittää luovuutta ja ajattelua sekä harjoitella sosiaalisia taitoja. Tässä opinnäytetyössä hyödynnettiin näitä ominaisuuksia kehittämällä varhaiskasvatukseen soveltuva pedagoginen pakopeli. Pedagoginen pakopeli yhdistää perinteisen opetuksen ja pelilliset elementit oppimiskokemuksiksi. Pakopeli voi tehdä oppimisesta kiehtovampaa, ja se kehittää muun muassa luovaa ajattelukykyä sekä yhteistyö- ja ongelmanratkaisutaitoja. Pakopeli tukee myös laaja-alaista osaamista, koska siihen voidaan upottaa monia eri oppiainesisältöjä. (Pakopelikäsikirja 2022.) Pakopeli suunnitellaan huolellisesti käyttäen hyväksi havaittuja menetelmiä.

Toiminnallisen opinnäytetyön tavoitteena on selvittää, miten pakopelipedagogiikkaa pystyy soveltamaan ja hyödyntämään varhaiskasvatuksessa. Lisäksi opinnäytetyö tarkastelee pakopelin vaikutuksia lasten oppimiseen ja yhteistyötaitoihin. Saatujen tulosten avulla pohditaan, miten ne voivat osaltaan tukea varhaiskasvatuksen pedagogisten menetelmien kehittämistä sekä tarjota uusia näkökulmia siihen, miten pelillisiä ja leikillisiä menetelmiä voidaan hyödyntää oppimisen tukena. Toiminnalliseen osuuteen kuuluu pedagogisen pakopelin suunnittelu ja toteutus esikouluikäisille lapsille. Opinnäytetyön tuotoksena muodostuu uudehko vuorovaikutuksellinen ja pedagoginen työmenetelmä varhaiskasvatukseen.

Keskeisimpiä käsitteitä opinnäytetyössä ovat varhaiskasvatus, pakopelipedagogiikka, pelillisuus, leikillisuus ja oppiminen. Opinnäytetyö jäsentyy käsittelemään ensin pakopelipedagogiikan käsitettä, jonka jälkeen tarkastellaan leikillisyyden ja pelillisyyden pedagogista merkitystä sekä esikouluikäisten lasten kokonaisvaltaista kehitystä. Tämän jälkeen esitellään tutkimusmenetelmät ja kehittämistyön eteneminen vaiheittain. Lopuksi arvioidaan työ kokonaisuudessaan ja esitellään pakopelin kehittämiskohteita sekä johtopäätöksiä tulevaa kehittämistä varten.

Opinnäytetyön kirjoitusprosessissa on hyödynnetty ChatGPT-tekoälyä kielenhuollon tukena sekä lukujen jäsentelyssä. Kaikki sisältö on tarkistettu ja muokattu tekijöiden toimesta.

2 Varhaiskasvatus ja esiopetus - lapsen oppimisen ensiaskeleet

Varhaiskasvatus määritellään varhaiskasvatustalain (540/2018) 2 §:ssä kokonaisuudeksi, joka muodostuu lapsen suunnitelmallisesta ja tavoitteellisesta opetuksesta sekä hoidosta, missä painotetaan erityisesti pedagogiikkaa. Varhaiskasvatusta voidaan tuottaa joko päiväkotitoimintana, perhepäivähoitona tai avoimena varhaiskasvatustoimintana (540/2018). Useimmissa päiväkodeissa tarjotaan myös esiopetusta, mikä on kirjattu perusopetuslakiin (628/1998) oppivelvollisuudeksi. Päiväkodeilla, jotka tarjoavat esiopetusta on velvollisuus tarjota myös varhaiskasvatustalain mukaisia toimia (628/1998).

Pedagogiikka käsitteenä on yksi varhaiskasvatuksen ydinajatuksista. Varhaiskasvatuksen suunnitelman perusteissa (2022, 24) pedagogiikkakäsite tarkoittaa kasvatus- ja varhaiskasvatusteelliseen tietoon perustuvaa, ammattihenkilöstön toteuttamaa tavoitteellista ja suunnitelmallista toimintaa lasten oppimisen ja hyvinvoinnin toteutumiseksi. Pedagogiikka näkyy kaikessa tekemisessä varhaiskasvatuksessa, esimerkiksi inklusiivisessa toimintakulttuurissa, opetuksen ja hoidon kokonaisuudessa sekä oppimisympäristöissä. Varhaiskasvattajilla on velvollisuus pedagogiseen ymmärrykseen. Sillä tarkoitetaan varhaiskasvattajan syvää tietoista ymmärrystä työnsä merkityksestä. Pedagogista ymmärrystä voidaan lähestyä kolmen kysymyksen kautta: Mitä työsi käsittää? Miten työ tehdään? Miksi tekee työtä ja mihin sillä pyrkii? Kun pedagoginen ymmärrys syvenee, se vaikuttaa pedagogisen toiminnan laadukkuuteen. Se on myös yhteydessä lasten oppimiseen, kehitykseen ja kasvuun. (Ahonen & Roos 2019, 12-16.)

2.1 Varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen oppimisen tavoitteet

Varhaiskasvatussuunnitelmakokonaisuus koostuu valtakunnallisesta varhaiskasvatussuunnitelman perusteista, paikallisista varhaiskasvatussuunnitelmista sekä lasten omista varhaiskasvatussuunnitelmista. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet perustuu varhaiskasvatustalain (540/2018), jossa säädetään lapsen oikeudesta varhaiskasvatukseen sekä sen tavoitteista. Esiopetus on osa varhaiskasvatusta. Sitä säätelee perusopetuslaki (628/1998) ja sitä ohjaa Opetushallituksen määräyksenä annettu Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet. (Oph 2022, 7.)

Varhaiskasvatus, esiopetus ja perusopetus muodostavat keskenään yhtenäisen oppimispolun, joka tukee lapsen kehitystä ja luo vahvan pohjan elinikäiselle oppimiselle. Varhaiskasvatuksen tavoitteena on edistää elinikäistä oppimista, tukea lapsen oppimisen edellytyksiä sekä lisätä koulutuksellisen tasa-arvon toteuttamista inklusiivisten periaatteiden mukaisesti. Inklusiivisten periaatteiden mukaan jokaisella lapsella on oikeus osallistua yhteiseen toimintaan, kuuluu

ryhmään sekä kasvaa myönteisten oppimiskokemusten avulla yhdessä vertaistensa kanssa riippumatta esimerkiksi tuen tarpeesta, vammaisuudesta tai kulttuurisesta taustasta. (Oph 2025.) Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden tarkoituksena on ohjata ja tukea varhaiskasvatuksen järjestämistä, kehittämistä ja toteuttamista sekä edistää yhdenvertaisen ja laaja-alaisen varhaiskasvatuksen toteutumista (Oph 2022, 7-8). Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteiden tarkoituksena on edistää esiopetuksen yhdenvertaista toteutumista sekä luoda siitä yhtenäinen ja laadukas. Esiopetuksen keskeisin tehtävä on edistää lapsen kehitys-, kasvu- ja oppimisedellytyksiä. (Oph 2014, 8-12.)

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa (2022, 42) on listattu oppimisen alueet, jotka kuvaavat pedagogisen toiminnan keskeisiä sisältöjä ja tavoitteita. Oppimisen alueet ovat jaoteltu Esiopetussuunnitelman perusteiden (2014) mukaisesti viideksi kokonaisuudeksi. Ensimmäinen oppimisen alueiden kokonaisuuksista on kielten rikas maailma. Se koostuu vuorovaikutustaidoista, kielen ymmärtämisen taidoista, puheen tuottamisen taidoista, kielenkäyttötaidoista, kielellisestä muistista ja sanavarannosta sekä kielitietoisuudesta. Tavoitteena on kehittää lasten kielellisiä taitoja ja valmiuksia sekä kielellistä identiteettiä. Toinen oppimisen alue on ilmaisun monet muodot, jotka tarkoittavat eri taiteenaloja, kuten esimerkiksi musiikkia, kuvallista ilmaisua, käsitöitä sekä sanallista ja kehollista ilmaisua. Kolmantena on listattu minä ja meidän yhteisömme. Kyseisessä oppimisen osa-alueessa keskitytään eettiseen ajatteluun, katsomuskasvatukseen, mediakasvatukseen sekä pohditaan lähiyhteisön menneisyyttä, nykyisyyttä ja tulevaisuutta. Neljäs oppimisen alue on nimeltään tutkin ja toimin ympäristössäni, jonka tehtävänä on antaa lasten havainnoida, jäsentää ja ymmärtää ympäristöään. Varhaiskasvatukseen sisältyy matemaattista ajattelua, ympäristökasvatusta ja teknologiakasvatusta. Viides ja viimeinen oppimisen alue on: kasvan, liikun ja kehityn. Siihen liittyy liikkuminen, terveys, turvallisuus ja ruokakasvatus. Tämä oppimisen alue tukee lasten arjen taitoihin liittyvää laaja-alaista osaamista sekä itsestään huolehtimista. (Oph 2022, 42-51.)

2.2 Toimeksiantaja

Opinnäytetyön toimeksiantajana toimii yksityinen päiväkotikirkkonummella. Päiväkotitarjoaja niin varhaiskasvatusta kuin esiopetusta. Päiväkodissa korostetaan luonto- ja ympäristökasvatusta. Kestävän kehityksen teemat on nivottu osaksi päiväkodin monipuolista toimintaa, ja lapset harjoittelevat niitä tehden kestäviä valintoja leikkien, liikkuen ja oppien. Päiväkodissa lapset pääsevät päivittäin jakautumaan pienryhmiin, jolloin jokainen saa toimia omaan tahtiinsa ja ikätasonsa mukaan. Yksilöllinen ja kiireetön toiminta lisää lasten luottamusta ja rohkeutta osallistua erilaisiin toimintahetkiin ja leikkeihin, jolloin muun muassa lasten yhteistyö- ja empatiataidot kehittyvät. (Anonyymi haastattelu 2025.)

Toimeksiantajalla on vuosittain vaihtuva pedagoginen teema, joka näkyy päiväkodin toiminnassa monipuolisina aktiviteetteina läpi vuoden. Teema huipentuu juhlaan toimintakauden

päätyttyä. Toimintakaudella käsitellään yhtä ajankohtaista, lasten kiinnostusten kohteista nousevaa ja kasvattajien esiin tuomaa teemaa. Teemojen tarkoitus on herätellä lasten luontaista uteliaisuutta, jota tuetaan tarjoamalla lapsille mahdollisuudet leikkimiseen, tutkimiseen ja uuden oppimiseen teeman parissa. Tämän toimintakauden 2024-2025 teemana toimii tarinat ja sadut. Sen tarkoituksena on vahvistaa lasten mielikuvitusta ja itseilmaisua. Tämän teeman avulla yksityisen varhaiskasvatuksen yksikössä käsitellään monipuolisesti erilaisia aiheita, kuten moninaisuutta, kestäväää kehitystä ja yhdenvertaisuutta tarinoiden ja satujen muodossa. Toimeksiantaja on käsitellyt näitä aiheita lasten kanssa muun muassa satuhetkien, teatteriesityksien sekä taideprojektien muodossa. Lapset ovat myös suunnitelleet itsellensä toimintakauden aikana omat satuhahmot. Toimeksiantajalta saatiin idea hyödyntää toimintakauden teemaa opinnäytetyössä. Tarkoituksena on luoda tarinallinen pakopeli esiopetusikäisille lapsille, jossa he pääsevät tarinan sisällä ratkomaan erilaisia pulmia. (Anonyymi haastattelu 2025.)

3 Pakopelipedagogiikan teoria ja sen soveltaminen varhaiskasvatuksessa

Viime vuosina pelillisuus on vakiinnuttanut asemaansa opetuksessa, ja sitä kautta löytänyt tiensä myös varhaiskasvatukseen. Pakopelipedagogiikka on vuorovaikutteinen ja mukaansatempaava menetelmä, joka yhdistää perinteisen opetuksen ja pelilliset elementit oppimiskemuksiksi (Pakopelikäsikirja 2022). Esikouluikäisille lapsille pakopelipedagogiikka on kiehtova tapa yhdistää yhteistyö, leikki ja oppiminen hausalla tavalla.

Pakopeli on joukkuepeli, jossa yleensä 2-6-henkinen joukkue ratkoo pulmia ja pääättelee oikeita ratkaisuja saavuttaakseen pelin tavoitteen. Tavoite voi olla esimerkiksi poistuminen huoneesta tietyssä ajassa tai tietyn esineen löytäminen. Pakopelien esikuva nähdään tietokonepeleissä, joissa pelihahmo on lukittuna tiettyyn paikkaan. Kyseisestä paikasta ulos pääsemisen edellytyksenä on ratkaista erilaisia pulmia, etsimällä kätkeytyjä työkaluja ja avaamalla lukkoja. (Kortesuo 2018, 10.) Pakopelin ominaisuuksia ovat tarinallisuus, ongelmanratkaisukyky, pelaajan aktiivinen rooli, yhteistyötaidot, pelillisuus, leikkisyys, vuorovaikutustaidot sekä immersivisyys eli eläytyminen kokemukseen ja flow-tila (Pakopelikäsikirja 2022). Pakopelit eivät ole roolipelaamista eivätkä vaadi näyttelemistä. Silti pakopeleissä oleellista on luoda mielenkiintoinen sekä immersivinen teema ja miljö. (Kortesuo 2018, 10.)

Pakopelit ovat erilaisia tehtävä-, ongelma- tai haastekokonaisuuksia, jotka rakennetaan usein tarinoiden varaan. Pelin onnistuminen edellyttää tasapainoa tarinallisuuden, sisällön ja tehtävien haasteellisuuden välillä. Yksi pakopelien ominaispiirteistä on immersio. Pelimaailmassa immersio tarkoittaa pelaajien uppoutumista peliin moniaistillisuuden ja kokemuksellisuuden kautta. Pedagogisissa pakopeleissä haasteiksi voi ilmetä immersivisyyden ja opetuksellisuuden suhde. Toinen on aina vahvemmassa roolissa pakopeleissä, esimerkiksi immersivisyyteen

painottuneissa pakopeleissä usein opetuksellisuus on pienemmässä roolissa ja toisinpäin opetuksellisessa pakopelissä immersiiivisyys jää vähemmälle. (Pakopelikäsikirja 2022.) Immersiivisessä pakopelissä pelaajien vahva eläytyminen tarinaan jättää tiettävästi pysyvämpiä muistijälkiä, mikä nopeuttaa oppimista (Parkki 2020, 2). Varhaiskasvatuksessa lapsille kerrotaan tarinoita ja heitä kannustetaan itsekin kertomaan niitä. Esimerkiksi saduttamista on käytetty menetelmänä, kun halutaan innostaa lapsia tarinoiden tekemiseen ja harjoitteluun. (Oph 2022, 44.)

Kokemuksellisuutta lisää pakopelille ominainen tarinallisuus sekä pelin jälkeinen reflektio. Pakopelien avulla on mahdollista luoda elämyksiä ja kokemuksia, jotka vahvistavat oppimiskokemusta. (Pakopelikäsikirja 2022.) Pakopelit pyrkivät antamaan mahdollisuuksia onnistumisen kokemuksille. Esimerkiksi ratkaistut tehtävät ja vihjeet antavat pelaajille itsevarmuutta ja onnistumisen kokemuksia. Tämän kautta onnistumisen tunteet syventävät oppimista ja lisäävät mielenkiintoa. Myös pelaajat oppivat tunnistamaan omia heikkouksia ja vahvuuksia. (Pakopelikäsikirja 2022.)

3.1 Oppimissuuntaukset ja -teoriat pakopelipedagogiikassa

Tässä luvussa tuodaan esille pakopelipedagogiikassa esiintyvät oppimissuuntaukset ja -teoriat. Pakopeleissä voi ilmetä monia eri oppimissuuntauksia. Kappaleissa käsitellään behaviorismia, sosiaalista konstruktivismia ja humanistista oppimissuuntausta. Oppimissuuntauksien lisäksi perehdytään kahteen erilaiseen oppimisteoriaan, joihin pakopelit perustuvat. Ensimmäinen on David Kolbin kokemuksellisen oppimisen teoria ja toinen Lev Vygotskyn sosiokulttuurisen oppimisen teoria.

Auravan (2021) mukaan pedagogisissa pakopeleissä voidaan nähdä kaksi oppimissuuntausta, jotka ovat behaviorismi ja sosiaalinen konstruktivismi. Behavioristisen oppimiskäsityksen ydin on se, että kaikki tietomme on kokemusperäistä ja reagoitua ärsykkeisiin. Sekä sen yksi keskeinen asia on palkinnot ja rangaistukset. Behaviorismi näkyy pedagogissa pakopeleissä erityisesti pelin etenemisessä, sillä pakopelit sisältävät sisäänrakennettuja oikeita ratkaisuja. Aina kun tehtävä on suoritettu, päästään liikkumaan eteenpäin eli siitä palkitaan. (Aurava 2021.)

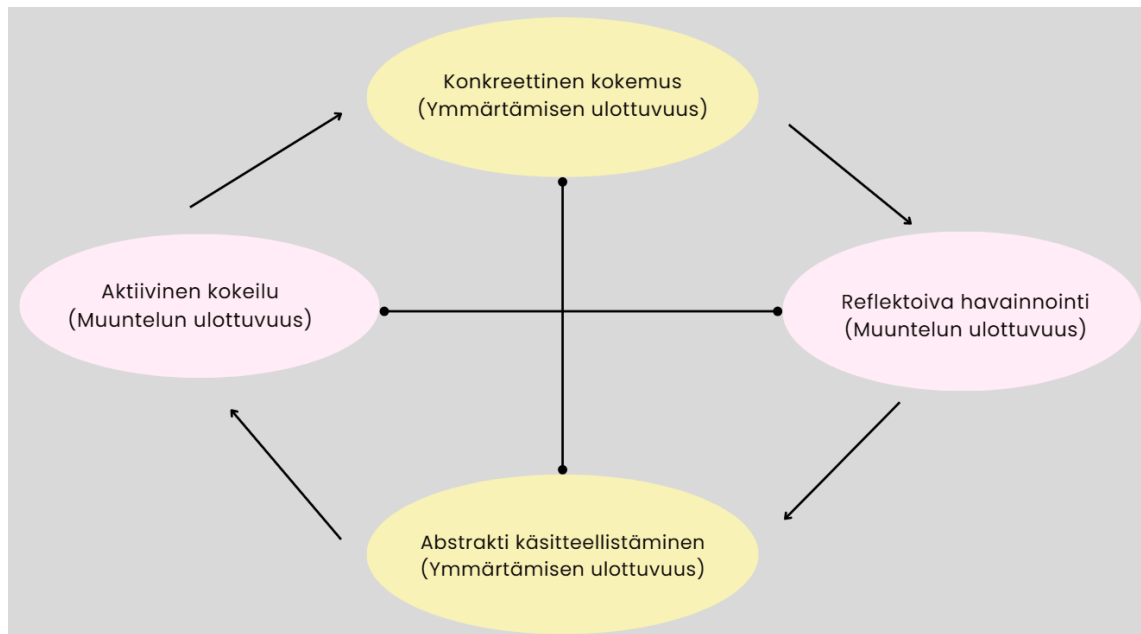
Toinen pakopeleissä näkyvä oppimissuuntaus on Auravan (2021) mukaan sosiaalinen konstruktivismi. Konstruktivistiseen oppimissuuntaukseen pohjautuu ajatus itseohjautuvuudesta eli motivoituneesta ja itsenäisesti etenevästä oppijasta. Tavoitteellisen oppimisen kannalta oleellista on oppimisen ymmärtäminen. Oppija sisäistää opitun asian ja pystyy tulevaisuudessa pohjauttaa sen aikaisempiin oppimiskokemuksiin. (Haaga-Helia 2025a.) Pakopeleissä sosiaalinen konstruktivismi näkyy ongelmien ratkaisemisena yhdessä ryhmänä sekä uuden tiedon rakentamisena. Siinä yhdistetään jo aiemmin opittua tietoa uuteen tietoon. Sosiaalisen lisän tähän tuo se, että ryhmä yhdessä rakentaa uutta tietoa ratkoen tehtäviä. (Aurava 2021.)

Näiden kahden keskeisen oppimissuuntauksen lisäksi pakopeleissä saattaa ilmetä esimerkiksi humanistista oppimissuuntausta. Humanististen oppimissuuntauksen mukaan oppiminen nähdään kytköksissä vuorovaikutukseen sekä koetaan kokeilevana, aktiivisena ja kehittäväna toimintana. Humanistisessa oppimissuuntauksessa korostetaan ensisijaisesti ihmiskäsitystä sekä ihmisen luovuutta, hyvyttä, arvoa ja ainutlaatuisuutta. Pakopelissä se näkyy ryhädynamiikassa ja ryhmän vuorovaikutuksessa sekä siinä, että pelaajalla pitää olla mahdollisuus toteuttaa aktiivisesti omia kykyjään ja hänen vahvuuksiaan olisi tuettava. (Haaga-Helia 2025b.)

Pakopelipedagogiikka perustuu kokemukselliseen oppimiseen. Kasvatustieteilijä David Kolb perehtyi kokemukselliseen oppimiseen ja loi sille oman teoriansa. Kolbin mukaan kokemuksellinen oppiminen on prosessi, jossa uudet kokemukset toimivat pohjana tiedon rakentamiselle. Kokemuksellisessa oppimisessa oppiminen tapahtuu moniaistillisuuden kautta ja siihen liittyy monta toisiinsa sitoutunutta toimintaa, esimerkiksi hahmottaminen ja ajattelemine. Kolbin teorian mukaan kokemuksellisia oppimistapoja on neljä. Ensimmäinen niistä on konkreettinen kokemus, jossa oppija uskaltaa ennakkoluulottomasti antautua uusiin kokemuksiin sekä ratkoa ongelmatilanteita omaa intuitiota käyttäen. Toinen on nimeltään reflektiivinen havainnointi. Siinä oppimistilanteessa seurataan ja havainnoidaan eri näkökulmien kautta sekä pohditaan mikä toimi ja mikä ei. Kolmas oppimistapa on abstrakti käsitteellistäminen, jossa oppija yhdistää oman havaintonsa teoriaan ja ratkaisee ongelmatilanteita teoreettisesti. Neljäs oppimistapa on aktiivinen kokeilu. Siinä keskitytään ensisijaisesti itse tekemiseen ja toimivan käytännönratkaisun hiomiseen. (Öz 2022.)

Kolbin kokemuksellisen oppimisen syklissä nämä neljä edellä mainittua oppimistapaa ovat yhteydessä toisiinsa ja liikkuvat kahdessa eri ulottuvuudessa. Konkreettinen kokemus ja abstrakti käsitteellistäminen ovat vastakohtat ymmärtämisen ulottuvuudessa. Niitä yhdistää se, että molemmissa oppimistavoissa oppija ymmärtää tietyssä tilanteessa tietyn asian. Toinen tapahtuu vain välittömän kokemuksen kautta ja toinen käsitteellisen tulkinnan kautta.

Reflektiivinen havainnointi ja aktiivinen kokeilu ovat puolestaan toistensa vastakohtat muuntelun ulottuvuudessa. Reflektiivisessä havainnoinnissa kokemus analysoidaan itsenäisesti ja puolestaan aktiivisessa kokeilussa kokemusta pohditaan yhdessä muiden oppijoiden kanssa. Kolbin mukaan oppija tarvitsee jokaista näistä neljästä oppimistavasta tehokkaaseen oppimiseen. (Öz 2022.) Pakopelissä pelaaja siirtyy oppimistavasta toiseen ja käyttää hyödyksi kaikkia neljää tapaa. Kuvio 1: Kokemuksellisen oppimisen sykli -malli on luotu Canva-sovelluksella Özín (2022) tekstin mukaan hahmottamaan Kolbin kokemuksellisen oppimisen sykliä.



Kuvio 1: Kokemuksellisen oppimisen sykli -malli

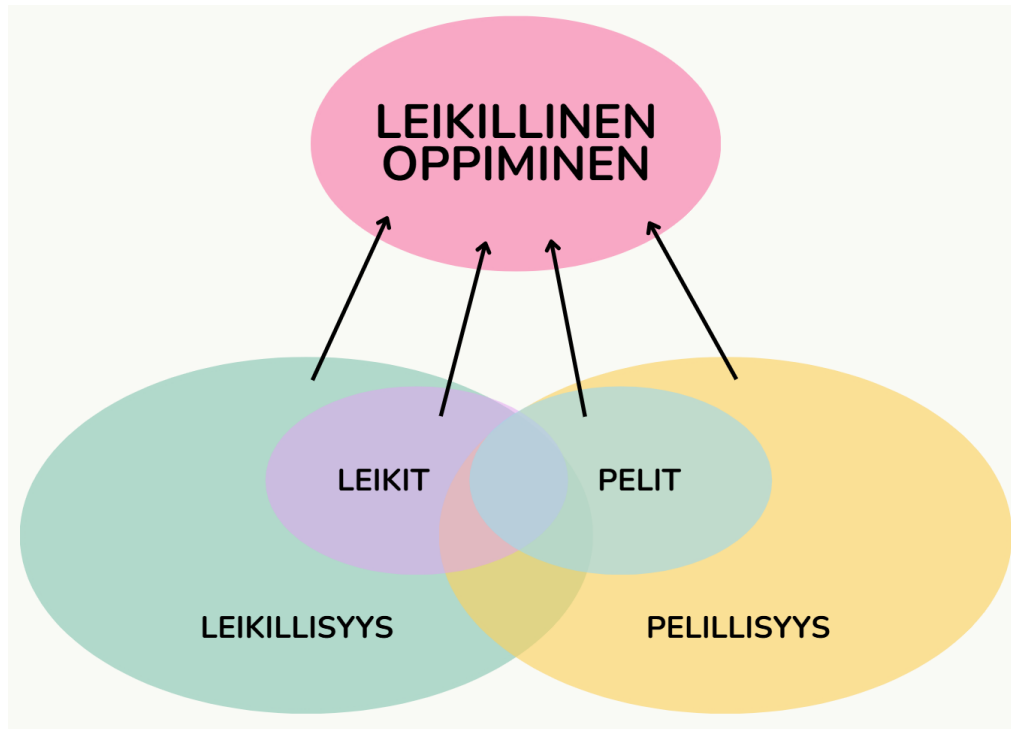
Kokemuksellisen oppimisen lisäksi sosiokulttuurinen oppiminen näkyy pakopelipedagogiikassa. Kehityspsykologi Lev Vygotskyn sosiokulttuurisen oppimisen teorian vaikutus näkyy edelleen merkittävästi nykyisissä oppimiskäsityksissä. Vygotskyn sosiokulttuurisen oppimisen teorian mukaan yksilön ajattelutaidot kehittyvät sosiaalisen vuorovaikutuksen välityksellä. Ensiksi opetellaan korkeammat ajattelun taidot sosiaalisella tasolla, jonka jälkeen vasta yksilöllisellä tasolla. (Tieteen termipankki 2024.) Eli toisin sanoen sosiaalisella vuorovaikutuksella on merkittävä merkitys oppimisessa sekä ajattelun ja kielen välisessä yhteydessä. Vuorovaikutuksessa lapselle välittyvät tärkeät kulttuurin työvälineet, esimerkiksi taidot, traditiot, symbolit ja arvot. (Pulkkinen, Ahonen & Ruoppila 2023, 126.)

3.2 Leikin ja pelien pedagoginen merkitys varhaiskasvatuksessa

Leikillisyyden, pelillisyyden ja oppimisen yhdistämisestä on havaittu tuottavan innokkaampia ja motivoituneempia oppijoita. Erilaiset pelit tarjoavat selkeitä tavoitteita sekä tuovat tasa-painottelua haasteiden ja taitojen välille. Peliin yhdistetty pedagoginen sisältö voi mahdollistaa nopean, tehokkaan ja pysyvän oppimisen. Leikillisuus on yhdistettävissä luovaan ajatteluun ja mielikuvitukseen. (Pakopelikäsikirja 2022.)

Pedagogisessa viitekehyksessä leikillisyydestä voidaan puhua myös leikillisenä oppimisena. Leikillisessä oppimisessa aktiivinen tekeminen, kokeileminen ja tekemisen ilo ovat keskiössä. Se kuvaa myös erilaisissa ympäristöissä tapahtuvaa oppimista. Varhaiskasvatuksessa leikilliseen oppimiseen on viitattu yleensä leikissä tai leikin kautta oppimisessa. (Krokkfors, Kangas & Kopisto 2014, 83.) Kuten kuviosta 2 voi huomata, leikillinen oppiminen sisäistää itseensä leikillisyyden ja pelillisyyden käsitteet sekä leikit ja pelit. Pelillisyydessä esiintyy leikillisyyttä ja

leikeissä esiintyy pelejä ja toisin päin. Kuvio 2: Leikillinen oppiminen on tehty Krokforsin, Kankaan ja Kopiston kirjan ”Oppiminen pelissä. Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa” (2014) sivun 84 kuvion mukaan Canva-sovelluksella.



Kuvio 2: Leikillinen oppiminen

Leikillistä oppimista voidaan tarkastella seitsemän eri näkökulman kautta, jotka ovat leikillisuus, luovuus, tarinallisuus, yhteisöllisyys, kehollisuus, mediarikkaus ja oppimisen ilo. Näiden eri näkökulmien kautta leikillisen oppimisen painotus on tilanteesta ja ympäristöstä riippuen aina erilaista. Oppiminen on uteliaisuutta, kokeilemistä ja epäonnistumisista oppimista. Virheiden hyväksyminen tarjoaa tilaa luovuudelle, mielikuvitukselle ja vapaalle ajattelulle. Jos toiminnassa ei esiinny spontaanisuutta, tekemisen riemua ja luovuutta, ei se tue leikillisyyttä. (Krokfors ym. 2014, 84-86.)

3.2.1 Leikki varhaiskasvatuksen oppimisen perustana

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteisiin (2022) on kirjattu leikin tärkeydestä sekä sen merkityksestä lapsen kehitykseen ja oppimiseen. Leikki on yksi keskeisimmistä työtavoista varhaiskasvatuksessa. Leikkiin voidaan yhdistää esimerkiksi draamaa tai satuja, jotka tukevat pedagogista toimintaa ja oppimista. Keskeiset oppimista edistävät ominaisuudet ovat innostus, yhdessä tekeminen ja omien taitojen haastaminen. Kyseiset ominaisuudet yhdistyvät leikissä. Leikki edistää monipuolisesti lasten oppimista, kehitystä sekä hyvinvointia. Erilaisten kokemusten avulla lasten taidot kehittyvät ja he oppivat muun muassa sosiaalisia taitoja sekä ilmaisemaan itseään. Yhteisissä ja ohjatuissa leikeissä lapset oppivat yhteisön sääntöjä ja

toimimaan yhdessä. (Oph 2022, 41-43.) Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteissa (2014, 28) mainitaan, että leikin eri muodot ovat keskeisiä esiopetuksessa, ja sen kautta lapset oppivat ja hahmottavat muuttuvaa maailmaa. Leikin yhtenä tavoitteena on se, että lapset oppisivat käyttämään kaikkia aistejaan, kehittäisivät muistiaan ja mielikuvitustaan sekä nauttivat oivaltamisesta.

Leikki on lapselle luonnollinen tapa hahmottaa maailmaa ja toimia siinä. Leikin avulla lapsi tutustuu eri elämänilmiöihin ja ympäristöön sekä sitä kautta saa ympäristön erilaisia toimintatapoja ja ominaisuuksia. Leikki liitetään usein lapsen kognitiiviseen kehitykseen, sillä se tukee kognitiivisia toimintoja kuten oppimista, muistia, havaintoja ja kielen kehitystä. Leikkiessä lapsi käyttää moniaistillisuutta, jonka kautta lapsen havainnot tarkentuvat. (Nurmiranta, Lepämäki & Horppu 2012, 59.) Jean Piaget korosti, että leikki on tärkeä osa lasten kognitiivista kehitystä. Leikin avulla lapset oppivat ymmärtämään maailmaa ja kehittämään ajattelutaitojaan. Piagetin mukaan leikki auttaa lapsia siirtymään kognitiivisen kehityksen vaiheesta toiseen. Samalla hän jakoi leikin kehityksen neljään eri vaiheeseen: harjoitteluleikkiin, symbolileikkiin, roolileikkiin ja sääntöleikkiin. Näitä leikin eri vaiheita alkaa ilmaantua sitä mukaan, kun lapsen kognitiiviset taidot kehittyvät. Leikki edistää monipuolisesti lasten kehitystä. Esimerkiksi symbolinen leikki, kuten roolileikki, tukee lasten taitoa kehittää abstrakteja ajatuksia. (Åkerfelt & Laitinen 2016, 3-5.)

Leikillisyydelle ei ole yksittäistä määritelmää, mutta se rinnastetaan usein leikkiin, luovuuteen ja emotionaaliin tekijöihin. Pedagogisessa viitekehyksessä leikillisyyttä voidaan kutsua myös leikilliseksi oppimiseksi. Se on monimuotoista ja omaehtoista oppimista. Leikillisyyteen sisäistetään yleensä niin leikit kuin pelitkin, koska ne voivat limittyä ja asettua toistensa sisään. Pelaamisessa esiintyy leikkiä ja toisin päin. Leikissä ja leikillisyydessä mielikuvituksella on myös suuri rooli. Leikkiessä lapset harjoittelevat mielikuvituksen käyttöä ja erilaisten maailmojen luontia. Mielikuvitusta pidetään kaiken oppimisen ytimenä. (Krokkfors ym. 2014, 73-75.) Lapset käyttävät leikkiessään paljon mielikuvitusta leikkimaailmojen ja leikin tapahtumien luontiin. Leikkiessä ja mielikuvitusta käyttämällä lasten luovuus kehittyy ja esimerkiksi roolileikeissä lapsi voi eläytyä toisen asemaan, mikä vahvistaa hänen empatiakykyänsä. (MLL 2024.)

3.2.2 Pelien käyttö oppimisen tukena

Erilaiset pelit ovat osana lasten leikeissä. Olivat ne sitten pihapelejä, lautapelejä tai digitaalisia pelejä, ne kuuluvat osaksi varhaiskasvatuksen arkea. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden (2022, 21-22) mukaan oppimiskäsitys pohjautuu näkemykseen lapsesta aktiivisena toimijana sekä siitä, että lapset kehittyvät, kasvavat ja oppivat vuorovaikutuksessa muiden ihmisten ja lähiympäristön kanssa. Esiopetuksessa lapset oppivat tutkien, leikkien, liikkuen, itseään ilmaisten ja erilaisia työtehtäviä tehden. Oppimisen tavoitteena on, että lapsessa herää

mahdollisuuden tunne ja halu oppia lisää. (Oph 2014, 16.) Siksi pelillisuus ja pelillistäminen ovat oivia tapoja opettaa lapsille asioita. Tällöin otetaan huomioon lasten oma maailma, jossa erilaiset leikit ja pelit ovat merkittävässä roolissa lasten oppimisen kannalta. Oppimis-pelit voivat myös olla osallistavia, sillä ne rohkaisevat lapsia aktiiviseen toimimiseen ja yhteisölliseen oppimiseen. Pelien avulla voidaan myös luoda erilaisia oppimisympäristöjä, jotka mahdollistavat eri oppiaineiden ja oppimisalueiden yhdistelyn. (Krokkfors ym. 2014, 57-67.)

Pelillistämisen käsite tarkoittaa peleille ominaisten elementtien liittämistä johonkin toimintaan tai opetukseen. Pelilliset elementit oppimistilanteissa motivoivat ja tukevat oppijoita ja näin edistävät oppimista. (Mediakasvatusseura 2014; Pakopelikäsikirja 2022.) Peleille tyypillisiä elementtejä on muun muassa tavoitteet, haasteet, säännöt ja vaikuttamisen mahdollisuudet (Mediakasvatusseura 2024). Pelillinen oppiminen edellyttää vankkaa perustaa siitä, että pelillistämisen kohteella on opetuksellinen ja osaamista tuottava tavoite. Uuden asian oppimista ja pelaamista yhdistää molempien tavoitteellinen toiminta, joten sen vuoksi pelillistäminen toimii hyvänä lisänä uusien asioiden oppimiselle. Pelillisten elementtien lisäämisen avainajatuksena on oppijan aktiivinen rooli. Pelillisyyden lisäämisellä oppimiseen pyritään antamaan oppijalle mahdollisuus osallistua ja vaikuttaa omien valintojensa kautta oppimista- pahtumaan. Se poissulkisi sen, ettei oppija kokisi oppimista- pahtumaa pelistä passiivisena sivusta seuraajana. (Sundell 2022.) Pakopeleissä peli on rakennettu yleensä niin, että pelaajille syntyy illuusio pelin hallinnasta. Heidän valintansa tuntuvat itsenäisiltä, jotka vaikuttavat pelin kulkuun, vaikka todellisuudessa pelin eteneminen on käsikirjoitettua ja porrastettua. (Pakopelikäsikirja 2022.)

Pakopeleissä on ominaista kehittää aikaraja pakopelin suorittamiselle. Se kehittää pelaajien paineensietokykyä. Kun puhutaan pedagogisesta pakopelistä, niin rajattu aika ei välttämättä tue perinteistä opetustyyliä eikä ole tarkoituksenmukaista, kun opitaan uutta. (Pakopelikäsikirja 2022.) Esiopetusikäisille lapsille suunnatussa pakopelissä aikaraja voidaan tuoda mukaan jännitysefektiksi, vaikka todellisuudessa aikaa ei oteta. Se tuo lapsille onnistumisen kokemuksia, kun pelin päätyttyä voidaan sanoa onnistuneen juuri ja juuri. Pelin aikana myös erilaiset ratkaistut pulmat ja vihjeet sekä pelin eteneminen tuovat lapsille onnistumisen kokemuksia, joka lisää heidän itsevarmuuttaan ja mielihyvää. Onnistumiset myös lisäävät uteliaisuutta ja syventävät oppimista. Pelin erilaisten tehtävien avulla osallistujat oppivat myös tunnistamaan vahvuuksiaan ja heikkouksiaan. Pakopeli on turvallinen ympäristö kokeilla erilaisia mahdollisuuksia ja sitä kautta oppia virheistä. Tämä vahvistaa lasten resilienssiä. Pakopeli harjoittaa lasten tunnetaitoja, kuten niiden säätelyä, purkamista ja ilmaisemista. Nämä voivat nousta esiin ihan vain jo pelaamisen lomassa, mutta näitä sisältöjä voidaan myös sisällyttää pelin teemoihin ja tehtäviin. (Pakopelikäsikirja 2022.)

3.3 Motivaation merkitys ja flow-tilan vaikutus oppimisessa

Kiinnostus on ensimmäinen askel motivaation kehitykselle. Hidi & Renninger (2006) kehittivät neljän kohdan porrasmallin kiinnostuksen syntymisestä ja sen kehittymisestä. Ensimmäinen porras kuvaa alkuperäistä kiinnostumista, asiaa mikä kiinnittää ensimmäisenä huomion. Alkuperäisestä kiinnostuksesta se muovautuu kehittyneeksi kiinnostukseksi, siitä seuraa syvälinen kiinnostus ja viimeiseksi vakiintunut kiinnostus. Teorian mukaan kiinnostus on avain toiminnan motivaatioon, osallisuuteen ja sitoutuneisuuteen. (Ruokonen 2025.)

Puhekielessä motivaatiolla tarkoitetaan lapselle ominaista ja pysyvää oppimiseen vaikuttavaa piirrettä. Saatetaan ilmaista, että jollakin lapsella on motivaatiota tiettyyn asiaan ja toisella sitä ei ole ollenkaan. Usein motivaation muodostumiseen vaikuttavat lapsen omat ajatukset, käsitykset, uskomukset sekä omat onnistumiset tai epäonnistumiset. Sitä kautta ne vaikuttavat myös lapsen toimintaan ja suoriutumiseen uusissa oppimistilanteissa. Motivaatio näkyy lapsen kiinnostuksesta ja halukkuudesta erilaisia asioita tai kouluaineita kohtaan. Tuota motivaatiota kutsutaan sisäiseksi motivaatioksi, jolloin asioita opitaan niiden itsensä vuoksi omasta kiinnostuksesta. Ulkoinen motivaatio puolestaan tarkoittaa sitä, kun lapsella on halu tehdä asia saadakseen ulkoisen palkkion uuden oppimisesta. Kumpikaan ei ole toistaan parempi, sillä motivaation tavoitteena on aina aktivoida lasta oppimaan ja toimimaan. (Ruokonen 2025.)

Pakopelissä voi toteuttaa juonellista oppimista. Juonellinen oppiminen perustuu juonelliseen logiikkaan, joka poikkeaa hieman kouluoppimisen järkipäisestä logiikasta. Juonellisella logiikalla tarkoitetaan ilmiöiden ja asioiden mielekkyyden ja uskottavuuden löytämistä, ja puolestaan järkipäisellä logisuudella pyritään löytämään objektiivista faktaa ja totuutta. Tällä tarkoitetaan sitä, että perinteisessä kouluoppimisessa tehtävät ovat usein valmiiksi suunniteltuja, eikä lapsille anneta mahdollisuutta itse määrittellä tehtäviä. Tällainen oppiminen, mikä tapahtuu ainoastaan kytkeytyneenä oppikirjojen tehtäviin, saattaa vaikuttaa lasten motivaatioon oppia. Lapsille ei jää tilaa tai mahdollisuutta omiin valintoihin, mielikuvituksen käyttämiseen tai oman ajatuksen kehittämiseen. Tämän vuoksi juonellisuutta alettiin hyödyntämään oppimistilanteissa ja leikkiympäristöjen rakentamisessa. Esimerkiksi leikkimaailman kehyyksi valitaan satu tai tarina, jossa tarinan sankari kohtaa haasteen, jonka joutuu ratkaistaan. (Hakkarainen & Bredikyte 2013, 50-51.) Esiopetuksessa hyödynnetään esimerkiksi tarinoita, pelejä, leikkejä sekä tieto- ja viestintäteknologiaa (Oph 2014, 36).

Pakopelit pyrkivät antamaan mahdollisuuksia onnistumisen kokemuksille. Esimerkiksi ratkaistut tehtävät ja vihjeet antavat pelaajille itsevarmuutta ja onnistumisen kokemuksia. Tämän kautta onnistumisen tunteet syventävät oppimista ja lisäävät mielenkiintoa. Myös pelaajat oppivat tunnistamaan omia heikkouksia ja vahvuuksia. (Pakopelikäsikirja 2022.) Motivaatio vaikuttaa merkittävästi oppimiseen ja siihen, millaisia tunnekokemuksia oppimistilanteet

herättävät. Tunnekokemukset voivat olla sekä myönteisiä että kielteisiä virityksiä, jotka saattavat aiheuttaa lapsessa mielenkiintoa ja motivaatiota aiheeseen tai vastakohtaisesti saada lapsen vetäytymään oppimistilanteesta. Tämän vuoksi opettajilla on tärkeä rooli lapsen motivaation edistämiseksi. Myönteiseen motivaatioon vaikuttavat pitkälti opettajan asenne, tukeminen ja suoritusten korostamisen välittäminen. Vastakohtaisesti motivaatiota alentaa opettajan kyky muokata oppimisympäristöstä kilpailullinen sekä oppilaiden kykyihin perustuva eriarvoinen kohtelu ja julkinen arvostelu. (Pulkkinen ym. 2023, 133-137.)

Psykologi Mihail Csikszentmihalyi (1993; 1996) esitti flow-teorian, joka on merkittävä oppimisen ulottuvuus. Flow-tilassa yksilö uppoutuu niin intensiivisesti mukaan haasteelliseen tehtävään, että hän saattaa hetkellisesti unohtaa ympäristönsä ja ajantajunsa. Se voi olla poikkeuksellisen antoisa kokemus, mutta oppimistilanteissa flow-tila voi myös olla äärettömän puuduttavaa. Puuduttavalla kokemuksella tarkoitetaan esimerkiksi flow-tilan keskeytymistä. Kun on päässyt flow-tilaan ja ajantaju häviää, saattaa olla haasteita irtaantua flow-tilasta ja keskittyä seuraavaan asiaan. Flow-tilan kokemukselle ominaista on yksilön tunne omasta pätevyydestään lähteä ratkaisemaan haasteellista tehtävää. Yksilöt kokevat flow-tilan varsinkin silloin, kun he työskentelevät oman suorituskäytönsä korkeimmalla tasolla. Tämä on oppimisen kannalta merkityksellistä, sillä yksilö joutuu ylittämään itsensä ja hänen aikaisempia saavutuksiansa saavuttaakseen flow-tilan, joka puolestaan kasvattaa ja kehittää yksilöä. Flow-tilan saavutettavuuteen vaikuttaa toiminnan kohde ja tavoitteet. Yksilön löytäessä uusia haasteita, käyttäen uusia taitoja sekä oppiessa hallitsemaan monimutkaisempia kokonaisuuksia, yksilö kokee usein tyytyväisyyttä. (Hakkarainen, Lonka & Lipponen 2004, 193-194.)

Flow-tilaan liitetään usein sitoutuneisuus. Lapsen sitoutuneisuutta tarkastellaan eri tunnusmerkkien avulla, joita ovat esimerkiksi keskittyneisyys, sinnikkyys, luovuus, tarkkuus ja energiataso. Lapsien mielenkiinnon ylläpitäminen ja sitoutuneisuus toimintaan on korkeampi ohjatussa leikissä tai toiminnassa. Siihen tarvitaan keskittymisen huomioimisen, kovan tahdon ja fyysisen aktiivisuuden lisäksi luovaa prosessia ja haastetta. Kehittävä Palaute -tutkimusjohtaja Jyrki Reunamo toi esille ReunamoEdun seminaaripäivässä 4.3.2025 ajatuksen lapsen sitoutuneisuuden viisiportaikollisesta asteikosta. Sen mukaan ensimmäinen porras 1) kuvaa lapsen yksinkertaista keskittymistä, toinen porras 2) usein keskeytyvää toimintaa, kolmas 3) lapsen enimmäkseen jatkuvaa toimintaa, neljäs 4) lapsen jatkuvaa toimintaa ja viidennessä portaassa 5) lapsi kokee kestävän ja intensiivisen toiminnan, jota kutsutaan myös nimellä flow-tila. (Reunamo 2025.) Sopivan vaikeat pulmatehtävät mahdollistavat pelaajien pääsyn flow-tilaan, jossa aika menettää merkityksensä (Pakopelikäsi 2022).

3.4 Esiopetusikäisen lapsen kehitys ja oppiminen

Laadukas varhaiskasvatus edellyttää näkemystä ja tietämystä siitä, miten ja miksi varhaiskasvatus toteutetaan. Varhaiskasvatuspedagogiikan taustalla on ollut vahvasti perinteinen

kehityspsykologia ja varsinkin lapsen kehitysvaiheisiin perustunut teoria. (Hujala & Turja 2011, 10.) Varhaislapsuus on otollista aikaa lapsen kokonaisvaltaiselle kehitykselle. Kehityksen eri osa-alueet, kuten fyysinen, emotionaalinen ja motorinen, etenevät samanaikaisesti ja vaikuttavat toisiinsa vuorovaikutteisesti. Keskilapsuuteen siirtyminen tapahtuu esikouluiässä eli noin 6-7-vuotiaana. Sitä pidetään merkittävänä ja selkeänä kehityksellisenä vaiheena, jolloin lapsi saa mahdollisuuksia itsenäisempään toimintaan ja vastuun ottamiseen omasta toiminnastaan. (Pulkinen ym. 2023, 100-105.)

3.4.1 Motoriikan kehitys ja toiminnallisuus

Kehityspsykologiassa lapsen motoriikan tutkiminen on painottunut varhaislapsuuteen, vaikka keskilapsuudessakin tapahtuu merkittävää kehitystä. Esimerkiksi keskilapsuudessa lapsen hienomotoriset taidot kehittyvät sekä heidän motoriset liikkeensä automatisoituvat ja monipuolistuvat. Hienomotorisia taitoja aletaan harjoittelemaan vielä tarkemmin esikouluiässä. Hienomotorisilla taidoilla tarkoitetaan pienten lihasten hallintaa, esimerkiksi kädentaitoja. Keskilapsuudessa alkaa korostumaan fyysistä aktiivisuutta vaativat leikit, esimerkiksi erilaiset juoksuleikit, kiipeilyt ja painimiset. Esikouluikäisen lapsen itsenäinen liikkuminen lähiympäristössä lisääntyy sekä heidän kykynsä havainnoida ja hahmottaa ympäristöä kehittyä. (Pulkinen ym. 2023, 106-110.)

Suunnitellussa pakopelissä lapset tarvitsevat motorisia taitoja selvittämään ratkaisuja. Esimerkiksi lapset käyttävät hienomotorisia taitoja, kuten numerolukon avaamista ja kynällä piirtämistä, pakopelin eri tehtävissä. Pakopelin aikana lapset aktivoivat myös karkeamotorisia taitojaan, sillä he liikkuvat paikoista toisiin.

3.4.2 Kognitiivisten taitojen kehitys

Eri kognitiivisten taitojen kehittyminen on laaja prosessi, joten luvussa tuodaan esille tiettyjen kognitiivisten taitojen kehitystä keskilapsuudessa. Kognitiiviset taidot ovat keskeisiä taitoja jokapäiväisessä elämässä. Ne vaikuttavat esimerkiksi siihen, miten teemme päätöksiä, kommunikoimme ja ymmärrämme maailmaa. Kognitiivisia taitoja on muun muassa muisti, tarkkaavaisuus, ongelmanratkaisutaidot, kielelliset taidot ja päätöksentekotaidot. Nämä edellä mainitut taidot ovat perustus kaikelle tiedonkäsittelylle ja oppimiselle. Lapsuudessa kognitiivisten taitojen kehitys luo pohjan myöhemmälle oppimiselle ja henkiselle hyvinvoinnille. Esimerkiksi leikki ja sosiaaliset vuorovaikutukset ovat keskeisiä tekijöitä lapsen kognitiivisten taitojen kehitykselle. (ProNeuron 2024.)

Lapsen kognitiivisissa taidoissa tapahtuu suurta kehitystä lapsen aloittaessa koulunkäynnin. Vaikka lapsi oppii uusia taitoja ja asioita syntymästään asti, tuo koulun aloittaminen uusia tavoitteita opetus suunnitelman mukaisesti. Esimerkiksi esikouluikäisen lapsen ajattelussa tapahtuu muutoksia. Lapsi alkaa irtaantumaan välittömistä aistihavainnoista ja kykenee

huomioimaan samanaikaisesti useita tilanteeseen liittyviä piirteitä. Se tuo lisäjoustavuutta erilaisten konkreettisten ilmiöiden havainnoimisessa ja ymmärtämisessä. Tämän lisäksi esikouluikäisen lapsen kiinnostus ja uteliaisuus tieteelliseen ja luovaan ajatteluun kasvaa. Lapset alkavat kehittämään ongelmanratkaisutaitoja sekä kehittämään luovuutta leikkiessään. Lapsi käyttää luovaa ajattelua, kun hän käyttää uusia ja alkuperäisiä ideoita ja ratkaisuja erilaisiin pulmatilanteisiin. Luovaa ajattelua pidetään erityisen tärkeänä kognitiivisena taitona ja sitä on pyritty opettamaan ja kehittämään esimerkiksi pelisovelluksien avulla. (Pulkkinen ym. 2023, 111-125.)

Jean Piaget kehitti lasten kognitiivisen kehityksen teorian, jossa lapsen kehitys jaetaan neljään eri vaiheeseen. Nämä vaiheet ovat sensomotorinen vaihe, joka kestää 0-vuotiaasta noin kahteen ikävuoteen, esioperationaalinen vaihe, joka kestää noin 7-vuotiaaksi asti, konkreettisten operaatioiden vaihe, joka kestää noin kahteentoista ikävuoteen asti, ja formaalien operaatioiden vaihe. Piagetin teorian mukaan esikouluikäisten lasten kognitiivinen kehitys olisi esioperationaalisessa vaiheessa. Tämä on muutosvaihe, jossa lapsi alkaa ymmärtämään symboleja ja käyttämään mielikuvitusta, mutta hänen ajattelunsa on vielä hyvin itsekeskeistä. Esioperationaalisen vaiheen alussa lapsi siis vielä ajattelee, että maailma on juuri sellainen kuin hän itse sen kokee eikä hän välttämättä ymmärrä, että muut ihmiset voivat kokea, ajatella, nähdä ja tuntea asioita eri tavalla kuin hän. Noin neljän vuoden iässä lapsen itsekeskeisyys vähenee ja hän alkaa ymmärtämään, että muiden ihmisten ajatukset ja näkökulmat voivat olla erilaisia kuin hänen. (Cuevas & Sanfeliciano 2024.)

Pakopelissä tarkkaavaisuus ja asioiden muistaminen on tärkeässä roolissa, kun etenee pelissä. Ne kulkevatkin käsi kädessä, koska muistin rajallisen kapasiteetin vuoksi talletettavan tiedon on oltava valittua. Muistin kehittyminen on sidoksissa perusprosessien kehittymiseen, joilla tarkoitetaan muun muassa tiedonkäsittelyn nopeutta sekä tapahtumien ja asioiden erityispiirteiden tallentamista muistiin. Muisti jaetaan lyhytkestoiseen ja pitkäkestoiseen muistiin. Lyhytkestoisesta muistista voidaan erottaa työmuisti, joka tarkoittaa muistissa olevan tiedon aktiivista käsittelyä eikä vain esimerkiksi kuullun toistamista. Työmuistin toiminnalla on selkeä yhteys muun muassa lukemisen oppimiseen, ongelmanratkaisuun ja luetun ymmärtämiseen. Lapsen muistin kehittymiseen vaikuttaa merkittävästi se, miten keskilapsuudessa lapsen tieto- ja käsitevarasto laajenee eri elämän ilmiöiden osalta. Eli toisin sanoen, mitä enemmän lapsella on aiempaa tietoa opitusta, sitä enemmän hänellä on pohjaa, johon uusi tieto voi liittyä ja jonka avulla se on helpompi omaksua. (Pulkkinen ym. 2023, 114-115.) Lasten mielikuvituksen ja muistin kehittymistä harjoitellaan esimerkiksi lorujen, leikkien, pelien ja erilaisten ongelmanratkaisu- ja tutkimustehtävien avulla. Esiopetuksessa lapsia motivoidaan kokeilemaan ja haastamaan itseään opettelemaan heille vaativia asioita sekä heitä ohjataan kyseenalaistamaan ja kysymään. (Oph 2014, 17.)

Keskilapsuudessa esikouluikäiset lapset alkavat tietoisesti käyttämään hyödyksi tiettyjä toimintatapoja, joiden avulla he muistaisivat paremmin. Tällaisia muististrategioita ovat esimerkiksi mielessä säilytettävän muistiaineiston toistaminen tai sanojen ryhmittely. Lapsen kogniot eli tiedonkäsittelyprosessit kehittyvät vähitellen, kun lapsi toistaa samoja tehtäviä, jonka kautta hän parantaa strategioitaan oppimistilanteissa. Osalla esikouluikäisistä lapsista saattaa olla haasteita säädellä ja ylläpitää tarkkaavaisuutta tilanteissa, joihin ei liity lapsen omaa mielenkiinnon kohdetta tai innostusta. (Pulkkinen ym. 2023, 114-124.) Tämän vuoksi pakopeli on syytä pitää suhteellisen lyhyenä sekä jo pelin alussa pyrkiä innostamaan lapsia selvittämään pakopeli. Pakopelissä tarkoituksena on kehittää lasten luovaa ajattelua, muistia, päätöksentekotaitoja, tarkkaavaisuutta, kielellisiä taitoja sekä matemaattisia taitoja. Pakopelin tehtävät antavat lapsille mahdollisuuden harjoitella näitä kognitiivisia taitoja pelin ja leikin kautta.

3.4.3 Sosioemotionaalinen kehitys

Sosiaalinen kehitys viittaa siihen, kuinka yksilö oppii toimimaan osana erilaisia ryhmiä ja sosiaalisia yhteisöjä. Sosiaalisten taitojen kehitys muuttuu erityisesti 4-7-ikävuosina. Silloin lapsi alkaa oppimaan ottamaan muita lapsia huomioon, jakamaan leluja ja leikkejä sekä osoittamaan myötätuntoa. Esikouluikäisen lapsen vuorovaikutustaidot ovat yleensä jo hyvin kehittyneet. Lapsi pystyy keskittymään kuuntelemiseen, oman vuoron odottamiseen sekä kysymysten kysymiseen ja vastaamiseen. (Nurmiranta, Leppämäki & Horppu 2009, 40-58.)

Lapsen sosioemotionaaliseen kehitykseen vaikuttavat lapsen sisäiset tekijät ja ympäristötekijät. Sisäisiin tekijöihin kuuluu muun muassa temperamentti, informaation prosessointikyky ja neurobiologiset kehitysedellytykset. Ympäristötekijöistä merkittävimmät ovat kasvattajien ja vanhempien kasvatustavat sekä lapselle tarjottavat oppimismahdollisuudet. Lapsen sosioemotionaaliseen kehitykseen liittyvät itsetuntemus, itsesäätelykyky, sosiaalinen tietoisuus, ihmishuhdetaidot sekä vastuullinen päätöksenteko. Opinnäytetyössä käsitellään ensisijaisesti esikouluikäisten lasten ihmishuhdetaitoja ja sosiaalista tietoisuutta, mihin kuuluu kyvyt ymmärtää ja tunnistaa toisten tunteita, osoittaa empatiaa ja sisäistää käyttäytymisen sosiaaliset normit. (Määttä, Koivula, Huttunen, Paananen, Närhi, Savolainen & Laakso 2017, 7.)

Lapsen sosiaalisten taitojen kehitys näkyy lapsen ihmishuhdeissa, kavereiden saamisessa, kyvyssä ratkaista eteen tulevia ristiriitoja sekä luoda luottavainen vuorovaikutussuhde vanhempien ja muiden läheisten kanssa (Pulkkinen ym. 2023, 159). Esiopetuksessa lapset saavat mahdollisuuksia vahvistaa sosiaalisia taitoja ja osallistua monipuoliseen vuorovaikutukseen. Vuorovaikutustaidot koostuvat taidoista kuunnella, tunnistaa, ymmärtää ja toimia yhdessä toisten kanssa. Näillä taidoilla on tärkeä merkitys lapsen hyvinvoinnille ja toimintakyvylle. Yhteistyö- ja vuorovaikutustaitojen harjoittelu kuuluu osaksi kulttuurista osaamista varhaiskasvatuksessa. Erilaiset yhteistyöt, esimerkiksi erilaiset juhlat tai leikit antavat lapsille

mahdollisuuden harjoitella käyttäytymistä ja yhteistyötaitoja eri tilanteista erilaisten ihmisten kanssa. (Oph 2014, 12-17.)

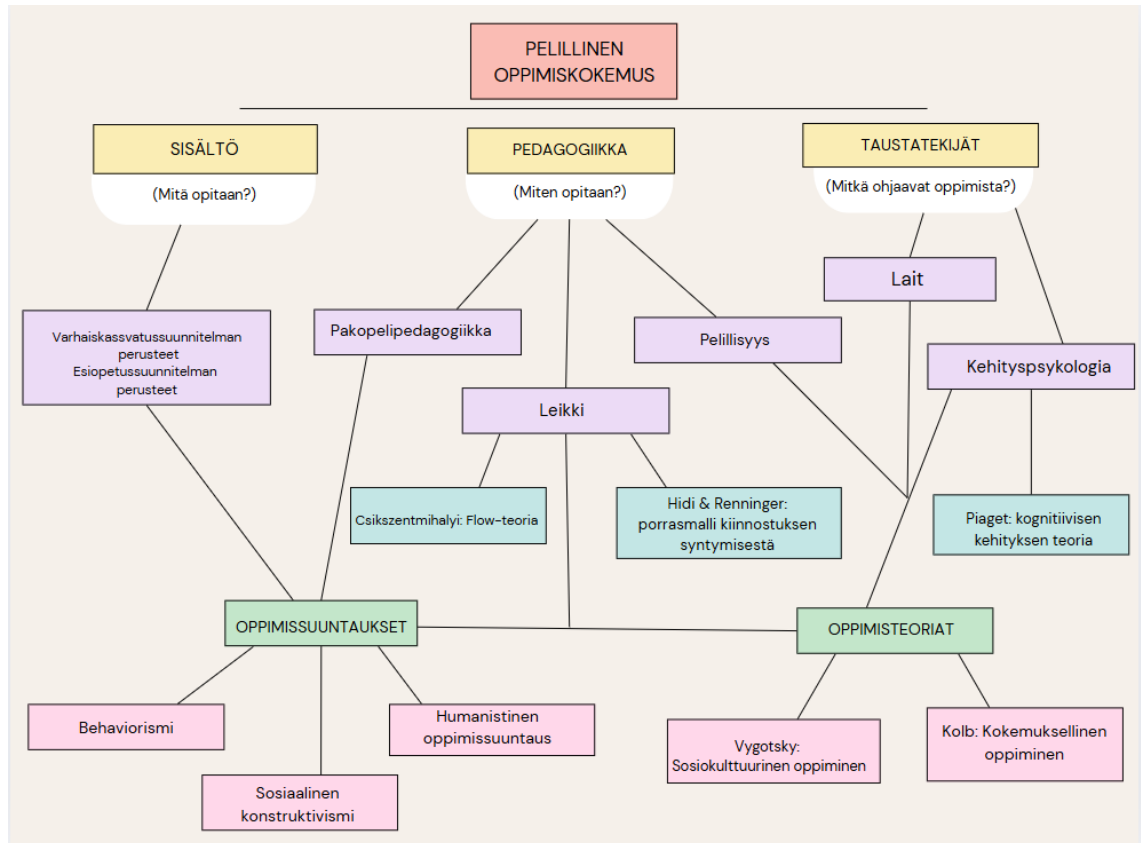
Oppiminen on sosiaalista ja tapahtuu vuorovaikutuksessa. Suurin osa pakopelien tehtävistä on yhteistyötehtäviä, joiden ratkaisemiseen tarvitaan useampi kuin yksi pelaaja. Pakopelit tuovat mahdollisuuksia harjoitella vuorovaikutustilanteita, joissa pelaajien yhteistyö ja aktiivisuus on välttämättömiä. Pakopelissä käytetään yhteistoiminnallista oppimista pedagogisena lähestymistapana. Siinä yhdistyy kognitiiviset oppimistulokset sekä itsetunnon, sosiaalisten vuorovaikutustaitojen ja oppimisstrategioiden hallinnan kehittyminen. Yhteistoiminnallisen oppimisen kulmakivi on positiivinen sosiaalinen riippuvuus. Se saadaan luomalla pienryhmä, jossa jokaisen ryhmän jäsenen onnistuminen ja toiminta on edellytys ryhmän kokonaisvaltaiselle suoritukselle ja onnistumiselle. Pienryhmien ansiosta usein oppiminen ja sosiaalinen kasvu tehostuvat. (Pakopelikäsikirja 2022.)

Esikouluikäiset lapset ovat luoneet jo vahvoja vertaissuhteita toisiin lapsiin. Vertaissuhteet alkavat luomaan jopa voimakkaampaa vaikutusta lapsen sosiaaliseen kehitykseen kuin vanhempien vaikutus. Lapsen sosiaaliselle kasvulle ja kehitykselle tärkeää on kuulua vertaisryhmiin. Vertaisryhmä koostuu suunnilleen samanikäisistä jäsenistä, jotka ovat vuorovaikutuksessa toistensa kanssa. (Nurmiranta, Leppämäki & Horppu 2009, 40-58.) Lapsi harjoittelee ryhmässä toimimista erilaisissa ohjatuissa ryhmähetkissä ja yhteisissä leikeissä. Tärkeitä ryhmässä toimimisen osaamistavoitteita on tilanteeseen sopiva vuorovaikutus muiden ryhmäläisten kanssa, ryhmän sääntöjen ymmärtäminen ja noudattaminen, sitoutuminen ryhmään ja sen toimintaan sekä muiden ryhmäläisten huomioon ottaminen. Ryhmässä toimimisen taidot rinnastuvat vuorovaikutustilanteiden ja sen dynamiikan hahmottamiseen. Esimerkiksi lapsella saattaa olla vaikeuksia ymmärtää, miksi tietty käytös on jossain tilanteessa sallittua ja jossain paheksuttavaa. Tämän vuoksi opettajan tai ryhmän ohjaajan on tärkeää luoda ryhmälle pelisäännöt, mitä ryhmäläiset pystyvät noudattamaan. (Laaksonen 2022, 92-93.)

3.5 Teoreettinen kokonaisuus tiivistettynä

Esiopetukseen suunnitellussa pedagogisessa pakopelissä teoreettinen viitekehys koostuu varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen keskeisistä säädöksistä ja opetussuunnitelmista sekä myös monista kehitystä ja oppimista käsittelevistä teorioista. Lait sekä opetussuunnitelmat korostavat muun muassa leikin merkitystä ja kokonaisvaltaista oppimista. Näihin kytkeytyy oppimista tukevia teorioita, jotka korostavat oppimisen kokemuksellisuutta, toiminnallisuutta ja vuorovaikutteisuuksia. Oppimisteoriat ja -suuntaukset tukevat sekä pedagogiikkaa että sisältöjä. Kehityopsykologia tarjoaa ymmärrystä lapsen ajattelun ja oppimisen kehitykseen eri ikävaiheissa. Leikillisyyden ja pelillisyyden käsitteet nostavat esiin leikin keskeisen roolin motivaation, sitoutumisen ja luovuuden edistäjänä. Flow-teoria ja motivaation syntymisen ja kehittymisen tarkastelu auttaa ymmärtämään, miten pedagoginen pakopeli voi auttaa

keskittymiseen ja oppimiseen. Yhdessä kaikki yllä mainitut näkökulmat muodostavat kokonaisuuden, joka avaa pedagogisen pakopelin hyötyjä kasvatuksellisena ja oppimista tukevana työmenetelmänä varhaiskasvatuksessa. Alla näkyy kuvio selkeyttämään, miten luodun teoreettisen viitekehyksen näkökulmat kytkeytyvät toisiinsa.

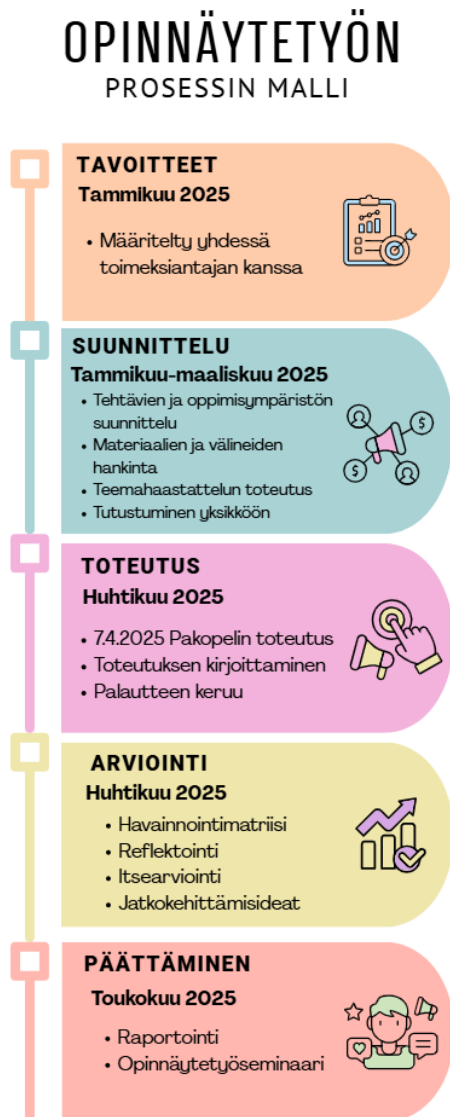


Kuvio 3: Teoreettinen kokonaisuus

4 Toiminnallisen opinnäytetyön tavoite ja toteutus

Opinnäytetyö koostuu toiminnallisesta osuudesta eli pakopelistä sekä laadullisesta taustatutkimuksesta. Ajatus pedagogisesta pakopelistä lähti liikkeelle toimeksiantajalta. Ajatus lähti ja-lostumaan toiminnalliseksi opinnäytetyöksi, jossa käytettiin laadullisia tutkimusmenetelmiä osana taustatutkimusta. Toiminnallisessa opinnäytetyössä tutkimuksellinen selvitys liittyy aiheen toteutustapaan eli keinoihin ja menetelmiin, joiden avulla tuotos toteutetaan. Tutkimuksellinen selvitys auttaa tuottamaan siitä kohderyhmälähtöisen. Laadulliset tutkimusmenetelmät auttavat selvityksen toteuttamisessa muun muassa silloin, kun tavoitteena on ymmärtää ja toteuttaa toimeksiantajan ja kohderyhmän näkemyksiin nojautuva idea. (Vilkkä & Ayraksinen 2003, 56-63.)

Toiminnallinen opinnäytetyö kuvattiin mukaillen Salosen (2013, 15) lineaarista mallia. Lineaarissa mallissa työskentely etenee suoraviivaisesti vaihe vaiheelta eteenpäin. Ensiksi on tavoitteen määrittely, toisena on suunnitteluvaihe, kolmantena toteutus, neljäntenä arviointi ja viimeisenä prosessin päättäminen.



Kuvio 4: Opinnäytetyön prosessin malli

4.1 Tavoitteet ja tarkoitus

Toiminnallisen opinnäytetyön tavoitteena on ammatillisella kentällä käytännön toiminnan järjestämistä, ohjeistamista tai järjeistämistä (Vilka & Airaksinen 2003, 9). Opinnäytetyön tavoitteena on suunnitella ja toteuttaa pedagoginen pakopeli eli työmenetelmä varhaiskasvatuksen esiopetusryhmään, joka tukisi lasten oppimista ja kehitystä. Pedagogisen pakopelin tarkoituksena on tukea varhaiskasvatuksen keskeisiä oppimisen tavoitteita pelillisyyden ja

leikillisyyden kautta, motivoida lapsia oppimaan ja tutkimaan, kannustaa lapsia kriittiseen ajatteluun ja luovuuteen sekä luoda turvallinen ja innostava oppimisympäristö lapsille.

Pakopelissä tavoitteena on monipuolisesti toteuttaa Varhaiskasvatussuunnitelman perusteisiin (2022) ja Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteisiin (2014) kirjaamia laaja-alaisen osaamisen tavoitteita. Lapset oppivat muun muassa ajattelun ja oppimisen taitoja, kuten ongelmanratkaisua, päättelyä ja luovaa ajattelua ratkoessaan tehtäviä. Pelissä myös korostuu yhteistyö- ja vuorovaikutustaitojen harjoittelu, koska lasten on toimittava yhdessä selvittääkseen tehtäviä. Tarinallinen pakopeli myös tukee lasten ilmaisullista kehitystä. Pakopelissä lapset saattavat myös kohdata turhautumisen tunteita, jos tehtävä tuntuukin liian vaikealta. Pelissä harjoitellaan sinnikkyyttä, kärsivällisyyttä sekä tunteiden säätelyä. Myös monilukutaitoa harjoitellaan pelissä, sillä tehtävissä käsitellään muun muassa numeroita, asioiden nimeämistä ja äänteiden tunnistamista. Yhdessä toimiminen myös vahvistaa lasten osallistumisen ja vaikuttamisen taitoja. Pelin aikana lapset oppivat, kuinka yhteistyö ja vuorovaikutus vaikuttavat pelin etenemiseen. (Oph 2022, 26-29; Oph 2014, 17-19.)

Toiminnallinen opinnäytetyö perustuu kahteen tutkimuskysymykseen. Ensimmäinen tutkimuskysymys on: Miten pakopelipedagogiikkaa voidaan hyödyntää varhaiskasvatuksessa? Toinen tutkimuskysymys on: Miten pedagoginen pakopeli tukee esikouluikäisten lasten oppimista? Tämän tutkimuksen tavoitteena on selvittää, miten pakopelipedagogiikkaa voidaan hyödyntää varhaiskasvatuksessa ja millaisia kokemuksia kasvattajilla sekä lapsilla on tämän menetelmän käytöstä. Lisäksi tutkimus tarkastelee pakopelien vaikutuksia lasten oppimiseen, yhteistyötaitoihin ja ongelmanratkaisukykyyn. Saadut tulokset voivat auttaa kehittämään varhaiskasvatuksen pedagogisia menetelmiä ja tarjota uusia näkökulmia leikin ja pelillisten menetelmien käyttöön oppimisessa.

4.2 Opinnäytetyössä käytetyt menetelmät

Ennen pakopelin toteuttamista tehtiin taustatutkimusta aiheeseen, jotta osattaisiin luoda mahdollisimman toimiva työmenetelmä, jossa on otettu lasten kehitystasot ja varhaiskasvatushenkilöstön ideat ja toiveet huomioon. Aluksi tutustuttiin pakopelipedagogiikkaan ja siihen, miten sitä on hyödynnetty opetuksessa. Aiheeseen perehtymisen avulla voidaan luoda lapsille mahdollisimman onnistunut pakopelikokemus ja varhaiskasvatuksen henkilöstölle toimiva työmenetelmä, jota he voivat jatkossakin käyttää toiminnassaan hyödyksi.

Opinnäytetyössä käytettiin taustatietoaineistonkeruumenetelmänä teemahaastattelua. Teemahaastattelun tarkoituksena on kerätä taustatietoa kohderyhmästä eli esikoululaisista ja heidän tietotaitotasostaan sekä tiedustella esiopetusryhmän pedagogisia painotuksia ja hyväksi todettuja oppimismenetelmiä. Sen lisäksi käytettiin hyväksi benchmarkingia eli vertailuanalyysia kehittämismenetelmänä sekä SWOT-analyysia apuna arvioimaan pakopelipedagogiikan vahvuuksia, heikkouksia, mahdollisuuksia ja uhkia varhaiskasvatuksessa. Opinnäytetyön

toiminnallisessa osuudessa eli pakopelissä aineistonkeruumenetelmänä käytettiin havainnointia. Havainnoinnin tueksi otettiin kuvia ja tehtiin muistiinpanoja, joista saatiin kerättyä aineiston analyysia varten havainnointimatriisi.

Benchmarking eli vertailuanalyysi on kehittämismenetelmä, jossa analysoidaan jo olemassa olevaa tapaa, jota halutaan lähteä kehittämään esimerkiksi uuteen toimintaympäristöön sopivaksi. Menetelmä on hyödyllinen muun muassa palveluiden, prosessien ja toimintatapojen kehittämisessä. Vertailuanalyysin prosessi lähtee liikkeelle tavoitteen määrittämisestä eli siitä, mitä on tarkoitus kehittää. Sen jälkeen otetaan selvää, missä asia tehdään jo hyvin ja missä menetelmä on jo tunnettu. Sen kautta pystytään lähteä keräämään tietoa asiasta. Aineiston keruun ja analysoinnin jälkeen pyritään muokkaamaan tapaa uuteen toimintaympäristöön miettimällä, mitä voisi lainata, kopioida, muokata tai soveltaa ”vanhasta” tavasta. (Salmi 2025.)

Pakopelipedagogiikkaa on hyödynnetty paljon koulumaailmassa, joten sitä kautta tutustuttiin aiheeseen ja kerättiin taustatietoa. Keräämään tiedon avulla mietittiin, miten voitaisiin muokata opetuksessa hyödynnettyä pakopelipedagogiikkaa varhaiskasvatukseen sopivaksi. Kohteenä on esikouluikäiset lapset, joten iän eroavaisuus esimerkiksi koulun ensimmäiseen luokkaan on hyvin pieni. Tietoa etsittiin muun muassa ala-asteella hyödynnettävästä pakopelipedagogiikasta, koska silloin mahdolliset eroavaisuudet on helpompi muokata ja soveltaa varhaiskasvatukseen.

Pakopelipedagogiikassa muun muassa hyödynnetään yhteistoiminnallista oppimista, jonka lähtökohtana on lasten ryhmittely pienryhmiin, jolloin oppiminen ja sosiaalinen kasvu tehostuu. Suorituksen onnistuminen edellyttää jokaiselta ryhmän jäseneltä toimintaa ja osallistumista sekä avointa vuorovaikutusta. Yhteistoiminnallisessa oppimisessä korostuu muun muassa itsetunnon ja sosiaalisten taitojen sekä erilaisten oppimistapojen hallinnan kehittyminen. (Hellström, Johnson, Leppilampi & Sahlberg 2015, 24-26.) Pakopelipedagogiikka on oiva tapa harjoitella myös varhaiskasvatusikäisten lasten kanssa näitä taitoja, sillä muun muassa vuorovaikutus- ja ongelmanratkaisutaitoja lähdetään harjoittelemaan jo päiväkodissa. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteisiin (2022) on myös kirjattu, kuinka toiminnalliset ja monipuoliset työtavat, jotka edistävät muun muassa lasten luovuutta ja osallisuutta, ovat luontevia tapoja oppia. Lapsia tulee kannustaa kokeilemaan ja käyttämään erilaisia työtapoja sekä päättämään ja ratkaisemaan ongelmia niin yksin kuin yhdessä. (Oph 2022, 42.)

SWOT-analyysissä selvitetään ja arvioidaan organisaatioiden tai projektien vahvuuksia ja heikkouksia sekä tulevaisuuden mahdollisuuksia ja uhkia. Vahvuudet ja heikkoudet ovat sisäisiä tekijöitä, jotka vaikuttavat esimerkiksi yrityksen toimintaan joko positiivisesti tai negatiivisesti. Mahdollisuudet ja uhat ovat taas ulkoisia tekijöitä, jotka voivat vaikuttaa yrityksen toimintaan tulevaisuudessa. (Suomen Riskienhallintayhdistys 2025.)

Opinnäytetyössä käytettiin SWOT-analyysiä arvioimaan pakopelipedagogiikan vahvuuksia, heikkouksia, mahdollisuuksia ja uhkia varhaiskasvatuksessa, jotta saataisiin selkeämpi kuva työmenetelmän mahdollisesta toimimisesta varhaiskasvatusympäristössä. Hyvällä varautumisella mahdollisesti välttään liioilta yllätyksiltä testausvaiheessa. Pakopelipedagogiikka tukee kokonaisvaltaisesti lapsen kehitystä ja oppimista. Lapset oppivat muun muassa yhteistyötaitoja sekä heidän ongelmanratkaisukykynsä paranee. (Pakopelikäsi 2022.) Heikkouksia, joita voi nousta esiin pakopelipedagogiikan toteutuksessa, voi olla muun muassa resurssipula ja tilojen puutteet. Varhaiskasvatuksen henkilöstöllä saattaa kiireen keskellä olla vaikea suunnitella lapsille pakopeliä, kun henkilöstöä ei ole tarpeeksi ja tilat sekä tarvikkeet eivät ole riittävät toimivan ja monipuolisen pakopelin toteuttamiseen. Tärkeää on myös huomioida pakopelin aikana, että kaikki lapset pääsevät mahdollisimman tasavertaisesti osallistumaan toimintaan. Riskinä on, että ujommat lapset eivät uskalla osallistua toimintaan, kun toiset lapset taas innostuvat pelistä liikaa, jolloin keskittyminen herpaantuu ja toiminta sekä pedagoginen tarkoitus kärsii.



Kuvio 5: SWOT-analyysi pakopelipedagogiikasta varhaiskasvatuksessa

SWOT-analyysi tehtiin omaa valmistautumista varten, jotta mahdollisiin muutoksiin ja ongelmiin pakopelin toteutusvaiheessa oltaisiin valmiita, sillä lapsia ei tunneta etukäteen eikä voida tietää, miten he toimintaan reagoivat. Pakopeli opettaa lapsille kuitenkin monia taitoja pelillisyyden ja leikin avulla. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa (2022) korostetaan

leikin merkitystä lapsen kehitykseen, oppimiseen ja hyvinvointiin. Pedagogisessa toiminnassa leikkiin voidaan yhdistää eri oppimisen alueita, kuten esimerkiksi itseilmaisua, kielitaitoa ja ympäristökasvatusta. Niin pakopelissä kuin leikissäkin varhaiskasvatuksen henkilöstöllä on velvollisuus huolehtia siitä, että jokaisella lapsella on mahdollisuus osallistua toimintaan omien taitojen ja valmiuksien mukaisesti. (Oph 2022, 42-44.) Siksi esimerkiksi moniaistilliset elementit pakopelissä voivat tukea lasten eri tapoja ymmärtää ja havainnoida. Moniaistilliset elementit voivat auttaa myös tuen tarpeita tarvitsevia tai kielellisesti eri tasolla olevia lapsia osallistumaan toimintaan paremmin. Pakopelistä pyrittiin tekemään mahdollisimman inklusiivinen, jota voi muokata lasten taitojen ja kehityksen mukaan eri haastavuustasolle.

4.2.1 Esiopetuksen henkilöstön haastattelu pakopelin suunnittelun tukena

Opinnäytetyön taustatietoaineistonkeruumenetelmänä käytettiin teemahaastattelua. Teemahaastattelun, toiselta nimeltään puolistrukturoidun haastattelun, kautta pystytään tutkimaan erilaisia ilmiöitä sekä saamaan vastauksia erilaisiin ongelmiin. Teemahaastattelussa edetään ennakkoon päätetyn teeman ja niihin liittyvien kysymyksien avulla. Vaikka teemahaastattelua pidetään avoimena ja keskustelevana aineistokeruumenetelmänä, ei siinä silti voi kysellä mitä tahansa kysymyksiä. Siinä pyritään tutkimaan ja löytämään tietyille ongelma- ja kehittämiskysymyksille merkityksellisiä vastauksia. Teemahaastattelussa on tärkeää huomioida se, miten valittu teema pysyy ja ohjaa haastattelussa sekä laatia tutkimuskysymykset ennakkoon. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 74-77.)

Teemahaastattelu toteutettiin keskiviikkona 12. maaliskuuta Kirkkonummen yksityisessä varhaiskasvatuksen yksikössä. Teemahaastatteluun osallistui kaksi varhaiskasvatuksen ammattilaista. Teemahaastattelu aloitettiin kertomalla opinnäytetyöstä sekä siitä, mihin kyseistä haastattelua ollaan käyttämässä ja miksi se toteutetaan. Haastateltaville oli tulostettu tiedotteet opinnäytetyöhön osallistumisesta, jossa oli tietoa muun muassa teemahaastattelun vapaaehtoisuudesta, opinnäytetyön tarkoituksesta, aineiston säilyttämisestä ja hävittämisestä sekä toimenpiteistä. Haastattelun äänittämiseen pyydettiin lupa ja kerrottiin, että äänite tullessaan litteroimaan tekstimuotoon ja sitä hyödynnetään taustatietoaineistona opinnäytetyössä. Ennen äänityksen aloittamista solmittiin suullinen sopimus osallistumisesta opinnäytetyöhön.

Teemahaastattelun haastattelukysymykset oli jaettu viiteen eri osioon, jotka olivat 1) yleiset kysymykset lapsien tietotaitotasosta ja oppimismenetelmistä, 2) oppimisympäristön ja pelin suunnittelu, 3) pelin rakenne ja sisältö, 4) arviointi ja palautteen kerääminen sekä 5) haasteet ja toiveet pelin suunnittelussa. Haastattelun avulla saatiin tietää esiopetusryhmästä ja heidän oppimisen taidoistaan. Haastattelun avulla saatiin myös kattava käsitys siitä, mitkä ovat esiopetusryhmän keskeiset oppimisen alueet ja minkälaisia taitoja olisi hyvä harjoitella pakopelin kautta. Haastattelun kautta nousi muun muassa matemaattiset taidot, kielelliset taidot, kaveritaidot ja tunneälytaidot, mitä toivottiin sisällyttävän pakopeliin. Erittäin

tärkeänä haastateltavat pitivät sosioemotionaalisia taitoja, joiden harjoittelu korostuu erityisesti esikouluikässä. Lasten on tärkeää oppia arvostamaan itseään ja muita sekä kohtelevaan toisia parhaalla mahdollisella tavalla. Haastateltavien mukaan tärkeää pakopelissä on tarinalisuus ja sen ylläpitäminen. He kertoivat esiopetusryhmän suunnitelleen omat satuhahmot, ja heidän mielestään olisi tärkeää sisällyttää lasten satuhahmot ja heidän omat alter egot pakopelin tarinallisuuteen. (Anonyymi haastattelu 2025.)

Haastateltavien mukaan oppimisen taidoissa hajaannus on suurta, mikä tarkoittaa sitä, että pakopelin tehtävät pitää osata suunnitella ja mukauttaa kaikkien tietotaitotasolle sopivaksi. Haastattelussa haastateltavat kertoivat, että esiopetusryhmä on tottunut toiminnallisiin, osallistaviin tehtäviin sekä pienryhmätyöskentelyyn. Haastateltavilta kysyttiin, mitä toiveita ja haasteita heillä olisi pakopelipedagogiikan soveltamisesta esiopetukseen. He mainitsivat, että pakopeli tuo jännittävää, uutta, toiminnallista, osallistavaa, luovaa ja aktiivista toimintaa esiopetukseen, joka puolestaan lisää lasten motivaatiota ja tukee lasten oppimista. Haasteina nähtiin se, että lapset saattavat verrata toisiaan itseensä, että toinen kaveri saattaa osata paremmin kuin itse. Haastateltavat lisäsivät myös, että haasteena saattaisi olla se, että mielikuvitusmatka menee liian totiseksi ja jännittäväksi. (Anonyymi haastattelu 2025.) Teemahaastattelun kautta saatiin toimiva ja kattava pohja pakopelin suunnittelulle ja toteuttamiselle sekä päästiin tutustumaan esiopetusryhmän pedagogisiin tavoitteisiin.

4.3 Eettiset kysymykset ja luotettavuus toiminnallisessa opinnäytetyössä

Tutkimuseettisen neuvottelukunnan (2019, 9) ohjeisiin ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettisiin periaatteisiin tutustuttiin. Eettiset periaatteet olivat listattu ja niitä oli esimerkiksi se, että tutkijan pitää kunnioittaa tutkittavien henkilöiden ihmisarvoa ja itsemääräämisoikeutta sekä toteuttaa tutkimus siten, ettei siitä aiheudu tutkittavina oleville ihmisille, yhteisöille tai muille tutkimuskohteille vahinkoja, haittoja tai riskejä.

Opinnäytetyössä haettiin tutkimuslupaa sitä varten, että voidaan haastatella varhaiskasvatuksen henkilöstöä ja kerätä taustatietoaineistoa kohderyhmästä. Eettisyyden osalta varmistettiin, että opinnäytetyön taustatietoaineistoon sekä toiminnalliseen pakopeliin osallistuvien anonyymiteetti turvataan. Haastatteluaineisto kerättiin äänityksellä, mikä lopuksi litteroitiin tekstiksi. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan (2019, 11-12) mukaan alaikäisen alle 15-vuotiaan lapsen osallistumisesta tutkimukseen päättää ensisijaisesti huoltaja. Pakopeliin osallistui alaikäisiä alle 15-vuotiaita lapsia, joten heidän vanhempien tai huoltajien kirjallinen suostumus osallistumisesta pakopeliin osaksi opinnäytetyötä tarvittiin. Tarkoituksena oli kerätä lasten suorituksista tutkimustietoa havainnoimalla, valokuvaamalla sekä palautekyselyvastauksien kautta. Liitteisiin on liitetty mukaan kirjallinen suostumuslomake, mikä annettiin osallistuvien lasten huoltajille allekirjoitettavaksi.

Opinnäytetyön luotettavuutta tukee se, että se pohjautuu ajankohtaiseen ja tutkittuun tietoon. Opinnäytetyön toiminnallinen osuus eli pedagoginen pakopeli suunniteltiin ja toteutettiin kohderyhmän tarpeet huomioiden sekä sen toimivuutta arvioitiin ja kehitettiin muun muassa palautteiden avulla.

5 Pedagogisen pakopelin suunnittelu

Toimeksiantajan kanssa tehtiin tiivistä yhteistyötä koko opinnäytetyön prosessin ajan. Varhaiskasvatuksen yksikköön otettiin ensimmäistä kertaa yhteyttä tammikuun 2025 alussa, jolloin ehdotettiin yhteistyötä. Sen jälkeen oltiin aktiivisesti yhteydessä tekstiviestitse ja Teams-palavereiden kautta, joissa keskusteltiin opinnäytetyön etenemisestä. Ensimmäisessä palaverissa keskusteltiin opinnäytetyön mahdollisesta aiheesta ja yhteistyömahdollisuudesta. Seuraavissa palavereissa esiteltiin tehtyä taustatutkimusta ja kerrottiin opinnäytetyön etenemisestä. Sovittiin haastattelupäivä ja tutustumiskäynti, minkä yhteydessä syvennettiin tietoa aiheesta. Haastattelupäivän jälkeen sovittiin vielä yksi Teams-palaveri ennen pakopelin toteutuspäivää, jolloin esiteltiin toimeksiantajalle ja esiopetuksen henkilöstölle pakopelin rakenne ja tehtävät. Tiivis yhteistyö jatkui koko opinnäytetyön prosessin ajan tammikuusta 2025 toukokuuhun 2025 asti.

Seuraavissa kappaleissa esitellään tarkemmin, kuinka pelin suunnittelussa edettiin. Pakopelin suunnittelu aloitettiin tekemällä taustatutkimusta aiheesta. Opinnäytetyössä hyödynnettiin tietokirjallisuutta ja muita erinäisiä lähteitä, joissa käsiteltiin pakopelipedagogiikkaa. Aiheeseen tutustumisen jälkeen haastateltiin kahta varhaiskasvatuksen ammattilaista, jotta saataisiin parempi käsitys lapsista, joille peli on tarkoitus toteuttaa. Haastattelun ja tutustumiskäynnin jälkeen siirryttiin suunnittelemaan itse peliä. Haastattelusta saatiin paljon hyödyllisiä ideoita pelin sisällön suunnittelua varten. Tutustumiskäynti auttoi pelin rakenteen suunnittelussa, kun toimintaympäristö tuli tutuksi.

5.1 Pakopelin teeman ja tarinan merkitys

Pakopelin teema kertoo pelin keskeisen sanoman. Pakopelin teema näkyy pelin pulmatehtävissä, tarinassa ja lavasteissa. Pakopelin pedagogisen sisällön ei tarvitse olla mekaanista suorittamista, vaan se voi olla pelkästään tarinallista ja elämispohjaista. Pakopelin teema ja tarina olisi hyvä näkyä myös pulmatehtävissä, mutta usein riittää se, että ne sidotaan löyhästi pelin tarinaan. (Pakopelikäsikirja 2022.)

Pakopelin teemaksi muodostui yksityisen varhaiskasvatusyksikön teeman mukaisesti tarinat ja sadut. Teemana tarinat ja sadut tukee kokonaisvaltaisesti lasten kehitystä. Tarinat parantavat lasten sanavarastoa sekä kuullun ymmärtämistä. Ne myös kehittävät lasten taitoja ilmaista itseään. Erilaisiin satuihin tutustuminen rohkaisee lapsia myös käyttämään omaa

mielikuvitustaan ja luovuuttaan. Tarinoiden avulla voidaan myös käsitellä erilaisia aiheita, kuten tasa-arvoa ja yhdenvertaisuutta, sekä tutustua erilaisiin kulttuureihin ja perinteisiin. Tällä tavoin lasten empatiakyky ja sosiaaliset taidot kehittyvät. Eri kulttuureista, vähemmistöistä ja erilaisuudesta oppiminen myös opettaa lapsia kunnioittamaan ja arvostamaan moninaisuutta lisäten heidän sosiaalista ja kulttuurista kehitystä. Kun lapsille annetaan mahdollisuus kertoa omia tarinoita ja osallistua teatteriesityksiin, heidän itseluottamuksensa ja itseilmaisuuksensa vahvistuvat. (Anonyymi haastattelu 2025.)

Lapset ovat toimintakauden aikana keksineet itsellensä omat satuhahmot, jotka seikkailevat pakopelissä. Tarkoituksena on luoda tarinallinen pakopeli, jossa lapset satuhahmoinaan suorittavat erilaisia tehtäviä, jotka ratkaistuaan he saavat avattua aarrearkun, josta löytyy palkinto. Pakopelille luodaan selkeä tarina, joka vaiheittain vie lähemmäs pakopelin ratkaisemista ja palkinnon saamista. Tarinan missio antaakin suunnan ja tarkoituksen pakopelille. Yksinkertainen tarinan kaari ja selkeä päämäärä ylläpitää pelaajien kiinnostusta. Pakopelissä kaikki tehtävät ja arvoitukset antavat keinoja ja tietoa mission loppuun suorittamiseen. (Diy Escapegames 2020a.) Lapsille pakopeliä suunniteltaessa tulee ottaa huomioon heidän kehitystasonsa sekä heidän keskittymiskykynsä, joten pakopelin tarinan ja pelin tehtävien tulee olla mielenkiintoa herättäviä sekä tarpeeksi haastavia, jotta lasten luovuus pääsee esille ja toiminta on pedagogista.

Aivoriisien avulla pohdittiin sitä, mikä olisi pakopelin tarinan punainen lanka. Pohdintojen pohjalta suunniteltiin kolme erilaista ääniviestiä kahdelta satuhahmolta hyödyntäen Elevenlabs.io (2025) sivuston tekoälypohjaista puhetyökalua. Ääniviestin tarkoituksena on viedä tarinaa ja peliä eteenpäin eri vaiheissa. Ensimmäinen ääniviesti lähetetään esikouluryhmälle viikkoa ennen pakopelin järjestämistä. Ääniviestissä keijusisarukset Kipinä ja Tuisku pyytävät lapsilta ja heidän satuhahmoiltaan apua aarteen etsimiseen, jonka ilkeä Pimeä Velho on heiltä piilottanut. Tällä orientoidaan lapsia seuraavalla viikolla tapahtuvaan toimintaan. Pakopelin tarinaan liitettiin lasten keksimät satuhahmot, koska niiden katsotaan tukevan pelin tarinallisuutta sekä parantavan lasten luovuutta ja mielikuvitusta, kun he pääsevät omina satuhahmoinaan ratkaisemaan pulmia. Tarinallisuus pyritään huomioimaan pakopelin jokaisessa vaiheessa.

Toinen ääniviesti toistetaan ennen pakopelin aloittamista. Ääniviestissä keijusisarukset muistuttavat pelaajia aarteesta ja kertovat, etteivät itse päässeet paikalle, mutta luottavat pelaajien taitoihin ratkaista aarteen salaisuus. Ääniviesti on pakopelin intro eli alkutarina. Se johdattaa pelaajat pelimaailmaan ja auttaa pelaajia pääsemään flow-tilaan. Ilman suunniteltua tarinaa, pakopelin pelikokemus saattaa jäädä litteäksi sekä siitä voi tulla pelaajille mieleen vain tietty määrä irrallisia tehtäviä (Pakopelikäsikirja 2022). Kolmas eli viimeinen ääniviesti toistetaan aarrearkun avaamisen jälkeen. Ääniviestissä keijusisarukset kiittävät pelaajia avusta.

5.2 Pakopelin oppimistavoitteet

Pakopelissä tavoitteet tuovat selkeyttä pelaamiseen sekä pelin tarkoituksen ymmärtämistä. Pakopelissä päätavoitteella tarkoitetaan tavoitetta läpäistä peli ja osatavoitteilla tarkoitetaan yksittäisten ongelmien ja tehtävien ratkaisemista pelin aikana. Pedagogisen pakopelin suunnittelun alkuvaiheessa on tärkeää luoda pelille oppimistavoitteet, esimerkiksi tietyn oppiaineen sisältötavoitteet tai laaja-alaisen oppimisen tavoitteet. (Pakopelikäsikirja 2022.) Haastattelusta nousi ilmi oppimisen osa-alueita, joita ehdotettiin sisällytettävän pakopeliin. Osa-alueet olivat matemaattiset ja kielelliset taidot sekä kaveri- ja tunnetaidot. Haastattelusta nousseet oppimisen tavoitteet pyritään sisällyttämään monipuolisesti pakopeliin. (Anonyymi haastattelu 2025.)

Pakopelissä toimitaan yhteistyössä, joten kaveritaitoja harjoitellaan koko pelin ajan. Myös ensimmäiseen tehtävään sisällytetään kaveritaitojen käsittelyä, jotta lasten on mahdollista yhdessä pohtia, mitkä ovat hyviä ja huonoja kaveritaitoja. Toiveena on, että kaveritaitojen käsittely auttaisi lapsia muistamaan koko pelin ajan, miten toimitaan yhteistyössä. Muihin tehtäviin sisällytetään matemaattisten sekä kielellisten taitojen harjoittelua. Lapset pääsevät muun muassa harjoittelemaan pluslaskuja sekä lukujonoja, joita he ovat myös aikaisemmin harjoitelleet päiväkodissa. Haastateltavien mukaan lasten kanssa on harjoiteltu myös kirjainäänteitä, joten niiden harjoittelua liitetään mukaan yhteen pakopelin tehtävistä. Yhdessä tehtävässä harjoitellaan myös hienomotorisia taitoja ja silmä-käsi-koordinaatiota. Haastattelussa mainittiin myös kouluvalmiustaidot, koska ne ovat tärkeitä siirryttäessä koulumaailmaan ja ensimmäiselle luokalle. Haastateltavat nostivat kouluvalmiustaidoiksi muun muassa omista tavaroista huolehtimisen sekä läksyjen tekemisen. Näitä he ovat harjoitelleet lasten kanssa päiväkodissa. (Anonyymi haastattelu 2025.) Jokaisesta selvittämästä pakopelin tehtävästä lapset saavat kirjekuoren, joka sisältää kuvavihjeen seuraavaan paikkaan sekä numeron, joka auttaa lukon avaamisessa. Lasten tulee itse huolehtia koko pelin ajan kirjekuorista. Tämä opettaa heitä huolehtimaan omista tavaroista, mikä on tärkeä taito niin koulussa kuin muualsakin.

5.3 Pakopeli oppimisympäristönä

Oppimista voi toteuttaa monipuolisilla työtavoilla ja oppimisympäristöillä. Monipuoliset työtavat toimivat sekä oppimisen työkaluna että taitona, jota harjoitellaan. Luovuutta ja osallisuutta edistävät ja toiminnalliset työtavat ovat sujuvia oppimisen tapoja lapsille. (Oph 2022, 40.) Varhaiskasvatuksessa on tärkeää tutustuttaa lapsi kokeilemaan erilaisia työtapoja erikoisissa ryhmissä sekä itsenäisesti. Erilaiset kokemukselliset ja elämykselliset työtavat vahvistavat lasten moniaistillisuutta. Esimerkiksi pakopelien tarkoituksena olisi antaa lapsille mahdollisuus käyttää kaikkia aistejaan, kehittää muistiaan ja mielikuvitustaan sekä nauttia oivaltamisesta. (Oph 2014, 28.)

Esiopetuksessa oppimisympäristöt tarkoittavat tiloja, paikkoja, välineitä, yhteisöjä ja käytäntöjä, jotka auttavat lapsen kasvua, oppimista ja vuorovaikutusta. Oppimisympäristöt ovat pedagogisesti monialaisia ja joustavia kokonaisuuksia, jotka tarjoavat mahdollisuuden leikkiin ja luoviin ratkaisuihin sekä mahdollistavat lapsia motivoivien ja toiminnallisten työtapojen käytön. (Oph 2014, 23-24.) Varhaiskasvatuksessa oppimisympäristöjen tarkoitus on tukea lasten uteliaisuutta ja oppimisen halua sekä kannustaa muun muassa leikkiin, fyysiseen aktiivisuuteen, tutkimiseen ja kokemiseen. Oppimisympäristöjen tulee tarjota lapsille monipuolisesti erilaisia vaihtoehtoja mieluisaan tekemiseen, kuten leikkien leikkimiseen ja pelien pelaamiseen sekä liikkumiseen. (Oph 2022, 36.)

Pakopelien oppimisympäristöt tukevat vuorovaikutusta, osallistumista ja yhteisöllistä tiedon rakentamista. Pakopelin voi toteuttaa fyysisenä, digitaalisena, hybridinä tai liikuteltavana. Fyysinen pakopeli tarkoittaa sitä, kun autenttinen ympäristö, esimerkiksi luokkahuone muutetaan pelikentäksi. Digitaalinen pakopeli on puolestaan täysin sähköisellä alustalla. Pakopelin toteuttaminen hybridinä on fyysisen ja digitaalisen oppimisympäristön yhdistäminen, jossa käytetään molempien pakopelitoteutusmuotojen ominaisuuksia. Liikuteltava pakopeli ei ole sidoksissa tiettyyn paikkaan, jolloin peliä pystyy pelaamaan missä vain. (Pakopelikäsikirja 2022.) Suunniteltu pakopeli vastaa fyysistä pakopeliä. Pakopelissä liikutaan viidessä eri huoneessa päiväkodin sisätiloissa. Eri tehtävahuoneisiin rakennetaan rekvisiitan avulla immersiiivisyttä, esimerkiksi hyödyntämällä valoja ja erivärisiä lakanoita. Haastattelussa mainittiin, että jännitystä lisäksi lapsille entuudestaan tuntemattomien ja kiellettyjen tilojen käyttäminen. Esimerkiksi yhdeksi tehtävahuoneeksi valikoitui henkilöstön pukuhuone. (Anonyymi haastattelu 2025.)

5.4 Oppimista tukevat tehtävät pakopelissä

Pedagogisen pakopelin suunnittelussa ensimmäinen konkreettinen lähtökohta on luoda pelin kohdeyleisölle sopivia tehtäviä. Pedagogisissa pakopeleissä on usein oppimistavoite, joten kaikkien pelaajien pitäisi läpäistä peli vähintään avustetusti. Pedagogisen pakopelin tehtävät suositellaan olevan monipuolisia ja erilaisia taitoja vaativia. Erilaiset tehtävät tekevät pakopelistä kiinnostavan ja tuovat esille pelaajien erilaisia vahvuuksia, tietoja ja taitoja. (Pakopelikäsikirja 2022.)

Pakopeleissä tehtävät voivat noudattaa lineaarista tai epälineaarista mallia. Linearisessa pakopelissä tehtävät ratkaistaan peräkkäin eli pelaajien pitää suorittaa yhtä tiettyä tehtävää kerrallaan päästäkseen eteenpäin. Epälinearisessa pakopelissä eri tehtäviä voidaan ratkaista samanaikaisesti, mikä mahdollistaa pelaajien jakaantumisen ja eri tehtävien yhtäaikaista työstämisen. (Diy Escapegames 2020b.) Suunniteltu pakopeli toteutetaan lineaarisena, jotta se olisi mahdollisimman yksinkertainen lapsien pelattavaksi.

Pakopeliin suunniteltiin viisi tehtävää, jotka tukisivat kohderyhmän oppimistavoitteita. Tehtävät käsittelevät matemaattisia taitoja, kaveritaitoja, peruslukutaitoja sekä päättelytaitoja. Sekä näiden lisäksi lapset harjoittelevat kouluvalmiustaitoja, esimerkiksi pitämällä huolta pelin aikana saaneista vihjeistä. Neljässä ensimmäisessä tehtävässä pelaajat ratkaisevat tehtäviä saadakseen vihjeitä. Jokaisen suoritettun tehtävän jälkeen pelaajat saavat kirjekuoren, jonka sisällä on uusi kuvavihje seuraavaan paikkaan sekä numero. Pakopelin tavoitteena on kerätä kaikki neljä numeroa neljästä eri tehtävän ratkaisemisesta ja niiden avulla avata lukolinen aarrearkku.

5.4.1 Ensimmäinen tehtävä - Tiimityön salaisuudet

Pakopelikäsikirjan (2022) mukaan pakopelin ensimmäisen tehtävän suositellaan olevan helppoin, sillä pelaajille halutaan luoda onnistumisen tunne heti alussa, mikä lisää pelaajien kiinnostusta peliin. Ensimmäisen tehtävän aiheena on tiimityö- ja kaveritaidot. Suunnittelussa todettiin, että kaveri- ja tiimityöskentelytehtävä sitoisi tiimin yhteen ja valmistelisi tiimiä suorittamaan pakopelin yhdessä. Ennen ensimmäisen tehtävän aloitusta pidetään innostuspuhe siitä, kuinka tärkeää tiimitaitojen harjoittelu on, jotta tiimi voi toimia parhaalla mahdollisella tavalla seuraavissa tehtävissä. Alussa kerrotaan, että yhdessä auttamalla, toisia kuuntelemalla ja hyvällä yhteistyöllä voidaan ratkaista kaikki haasteet sekä tuoda esiin jokaisen omat vahvuudet, joista saadaan enemmän voimaa.

Tehtävän materiaalina käytettiin Suomen Mielenterveys ry:n mieli.fi sivuston kaveritaitokortteja varhaiskasvatukseen. Kaveritaitokortit on suunniteltu lasten sosiaalisten taitojen harjoitteluun ja opettamiseen varhaiskasvatuksessa (Mieli 2022). Idea kaveritaitotehtävään saatiin haastattelun kautta, kun haastateltavat kertoivat kaveritaitojen harjoittamisen olevan tärkeässä osassa esiopetusta (Anonyymi haastattelu 2025).

Tehtävässä lapset eli pelaajat näkevät edessään tulostetut kaveritaitokortit, joihin on kuvitettu hyviä sekä huonoja kaveritaitoja. Pelaajien tehtävänä on jaotella kuvat hyviin ja huonoihin kaveritaitoihin sekä samalla pohtia yhdessä kuvien tilanteita. Kun pelaajat ovat jaotelleet kuvat oikein, he laskevat kuinka monta hyvää kaveritaitoa he saivat. Hyvien kaveritaitokuvien lukumäärä on uusi vihje, ja he pääsevät siirtymään eteenpäin pakopelissä.

5.4.2 Toinen tehtävä - Äänteiden mysteerilaatikko

Toisessa tehtävässä pelaajat käyttävät hyödyksi moniaistillisuutta ja harjoittelevat peruslukutaitoja. Tehtävän suunnittelussa inspiraatiota saatiin gadgetin eli vempaimen käyttämisestä. Pakopeleissä käytetään usein gadgetteja, jotka tarkoittavat mekaanista laitetta tai nerokasta esinettä. Gadgetit ovat usein itsessään pulmatehtävä, mutta niitä voi käyttää myös osana tehtävää. Niiden monikäyttöisyys ja helppo sovellettavuus lisäävät pelin kiinnostavuutta. Yksi

klassisista ja yksinkertaisista gadgeteista on tunto- tai sokkolaatikko. Laatikon ideana on, että pelaajan on tunnusteltava sokkona laatikon sisältöä. (Pakopelikäsikirja 2022.)

Tehtävässä pelaajat laittavat vuorotellen kätensä sokkolaatikkoon. Sokkolaatikon sisällä on pumpulia, palloja ja yllätyskoteloita. Pelaajien tehtävänä on tunnustellen etsiä soikean muotoinen yllätyskotelo, jonka sisällä on paperinpala. Paperinpaloissa on kuvitettu erilaisia asioita, jotka alkavat kirjaimilla D, T tai P. Sokkolaatikon vieressä on vastaavat kirjaimet D, T ja P. Pelaajien tehtävänä on harjoitella peruslukutaitoja, muun muassa kirjaimen ja äänneiden tunnistamista ja ääntämistä. Pelaajien pitää tunnistaa paperilapussa esiintyvän kuvitetun asian nimi ja sen alkukirjain, jonka jälkeen laittaa paperilappu sen kirjaimen (D, T tai P) luokse, millä kuvitettu asia alkaa. Tehtävän suoritettua pelaajat saavat uuden vihjeen ja pääsevät siirtymään eteenpäin. Äänneiden mysteerilaatikon kuvat ovat otettu Canva-sovelluksen kuvapankista.

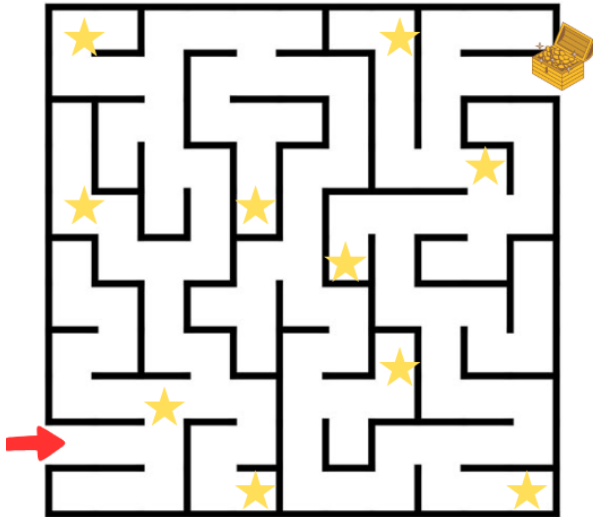


Kuvio 6: Äänneiden mysteerilaatikon kuvat

5.4.3 Kolmas tehtävä - Tähtilabyrintin haaste

Kolmannessa tehtävässä pelaajat harjoittelevat päättelytaitoja, kärsivällisyyttä ja matemaattisia taitoja. Aivoriihien kautta ideoitiin, minkälaisia päättelytehtäviä esikouluikäisille lapsille olisi hyvä suunnata. Vecteezy.com (2024) sivustolta löytyi ilmaiseksi ladattavia labyrinttitehtäviä lapsille. Pakopeliin valittiin yksinkertainen labyrinttimalli, jota muokattiin Canva-sovelluksella tehtävään sopivaksi. Labyrinttitehtävään lisättiin lisäelementiksi tähtien keruu sekä kuva aarrearkusta. Jokainen ryhmän jäsenistä saa oman tulostetun paperin, jossa on labyrintti. Tehtävänä on kynällä piirtäen selvittää tiensä labyrintin toisesta päästä aarrearkun luokse. Labyrintin varrella on tähtiä. Pelaajien pitää laskea heidän matkallensa osuneet

tähdet yhteensä. Jokaisen labyrintin matkanvarrella on kaksi tähteä, joten neljän ryhmäläisen tähtien yhteenlaskettu lukumäärä on silloin 8 ($2+2+2+2=8$). Kun pelaajat saavat tämän laskutoimituksen oikein, he pääsevät jatkamaan seuraavaan tehtävään.



Kuvio 7: Tähtilabyrintin haaste

5.4.4 Neljäs tehtävä - Kadonneet numerot

Neljäs tehtävä rakennettiin pallomerioppimisympäristön raameihin. Haastattelun jälkeen kierreltiin yksityisen varhaiskasvatusyksikön tiloissa ja suunniteltiin, missä tiloissa pakopeli voitaisiin toteuttaa. Erityistä mielenkiintoa herätti pallomeri, ja sen ympärille alettiin ideoidaan neljättä tehtävää. Neljännessä tehtävässä pelaajat harjoittelevat lukujonojen muodostamista. Seinällä on lukujono luvuista 11-22, josta puuttuu neljä numeroa. Pelaajien tehtävänä on löytää puuttuvat numerot pallomerestä. Numeroiden löytymisen jälkeen pelaajat asettavat numerot oikeaan kohtaan lukujonossa. Näin he ratkaisevat tehtävän ja saavat uuden vihjeen.

5.4.5 Viides tehtävä - Aarrearkun avaaminen

Viimeinen tehtävä on itse loppuhuipennus. Pelaajat löytävät aarrearkun, joka on lukossa. Pakopelin yksi tyypillisimmistä tehtävistä on lukon avaaminen. Irtolukkoja on monia erilaisia, esimerkiksi avainlukko, numerolukko tai suuntalukko. (Kortesuo 2018, 73.) Pakopelissä käytetään nelinumeroista numerolukkoa. Pelaajat yhdistävät kerätyt numerovihjeet edellisistä tehtävistä ja järjestävät numerot oikeaan järjestykseen. Oikea numerojärjestys avaa aarrearkun.

5.5 Tarvittavat välineet ja materiaalit

Pakopeliä varten tarvittiin erilaisia välineitä. Välineet ovat työkaluja, joita pelaajat käyttävät pelin aikana tehtävien ratkaisemiseen. Suunnitellun pakopelin aikana pelaajat käyttävät kuvavihjeitä, kirjekuria, sokkolaatikkoa, yllätyskoteloita, kyniä, sinitarraa, lukkoa sekä ääniviestien kuuntelemiseen ohjaajien älypuhelin. Näistä välineistä valmiina varhaiskasvatuksen yksikössä oli kyniä, sinitarraa, yllätyskoteloita ja numerolukko. Kuvavihjeiden tekemiseen saatiin apua henkilöstöltä, sillä he tiesivät, mitkä asiat tai esineet olisivat lasten tunnistettavissa. Henkilöstön ottamat kuvavihjeet tulostettiin ja laitettiin kirjekuriin numerovastauksien kanssa. Sokkolaatikko tehtiin itse vanhasta kenkälaatikosta.



Kuvio 8: Vihjeet

Pakopelissä materiaalit ovat osana pelin sisältöä ja elementtejä. Ensimmäisessä tehtävässä käytetään valmiita kaverikortteja Mieli ry:n sivuilta (Mieli 2022). Muuten pakopelin loput materiaalit suunniteltiin itse Canva-sovelluksella ja tulostettiin. Canva-sovelluksella suunniteltiin Pimeän Velhon peliohjeet, labyrinttitehtävä, äänneiden mysteerilaatikon kuvat ja kirjaimet sekä todistukset pelaajille. Näiden pakopelissä käytettävien materiaalien lisäksi suunniteltiin Canva-sovelluksella suostumuslomake osallistuvien lapsien huoltajille, informoiva tiivistelmä pakopelistä huoltajille sekä palautteenantolomake. Neljännen tehtävän lukujonojen numerot sekä kirjekuussa annetut numerot kirjoitettiin tyhjille tulostuspapereille.

Valmiita materiaaleja tarvittiin päiväkodilta muun muassa rekvisiittaa varten. Toimeksiantajalta saatiin käyttöön galaksiprojektori, savukone, musta lakana, neljä sukkaa, jotka toimivat

pallomerestä etsittävien numeroiden pusseina, aarrearkku, hopeiset kävyt sekä muut aarteet. Esiopetuksen henkilöstö oli ostanut lapsille lisäpalkinnoksi erilaisia stressi- ja keskittymisleluja, jotka on tarkoitus sisällyttää aarteeseen. Niiden lisäksi lapsille tuotiin palkinnoksi tikkarit ja todistukset.



Kuvio 9: Aarrearkku



Kuvio 10: Aarrearkun sisältö

Usein pakopeleissä soi taustalla musiikki. Kortesuon (2018, 118) mukaan pakopelin ilmapiiriin sopiva taustamusiikki häivyttää pelin ulkopuolisia ääniä sekä antaa lisää tunnelmaa. Spotify-sovelluksesta selattiin Escape Room Background Music -soittolistaa, josta valittiin pakopeliin sopiva taustamusiikki. Taustamusiikkina käytetään Geoff Zanellin ja John Brionin kappaletta Storybook. Taustamusiikin ja ääniviestien toistamista varten käytetään pientä kannettavaa kaiutinta, joka kulkee mukana kangaskassissa pakopelin aikana.



Kuvio 11: Todistus aarteen löytämisestä

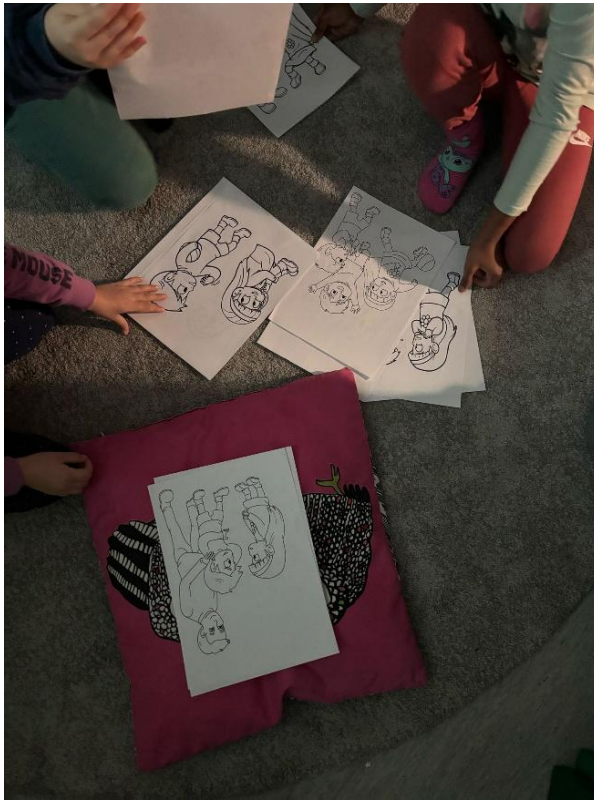
6 Pakopelin toteutus

Pakopeli toteutettiin päiväkodissa esikoululaisille 7.4.2025. Lapsia osallistui toimintaan yhteensä kymmenen. Esiopetusryhmän henkilöstö oli jakanut lapset sopiviin pienryhmiin, jotta lapset pääsivät tasavertaisesti osallistumaan peliin. Pelissä mukana havainnoimassa oli esiopetusryhmän opettaja ja päiväkodin johtaja. Esiopetusryhmän opettaja toimi myös lasten tukena ja turvana jännittävissä ja haastavissa tilanteissa. Pakopelin kulkua valvottiin ja lapsia ohjattiin sekä autettiin tehtävissä. Lapsia rohkaistiin keskustelemaan ja pohtimaan keskenään pulmia. Jokaisen tehtävän tehtävänannot luettiin lapsille ääneen. Viimeisessä lapsiryhmässä kaikki osasivat jo lukea, joten heidän kohdallaan annettiin heidän itse lukea Pimeän Velhon ohjeet tehtäviin. Pakopelin suorittamiseen oli alun perin varattu noin 20-30 minuuttia per pienryhmä, mutta todellisuudessa peliaika venyi noin 30-40 minuuttiin. Lapsille ei haluttu luoda kiireen tuntua pelin suorittamisen aikana.

Päivä aloitettiin esittäytymällä koko esiopetusryhmälle sekä kertomalla päivän kulusta yhdessä esiopetusryhmän henkilöstön kanssa. Tämän jälkeen osa esikoululaisista siirtyi ulos, ja ensimmäisen pienryhmän kanssa aloitettiin pakopelin toteutus. Ensimmäiseksi lapsille soitettiin Keijukaisten ääniviesti, jossa he pysyivät vielä uudestaan lasten apua. Ääniviestin jälkeen pelaajille annettiin ensimmäinen kirjekuori, joka sisälsi kuvavihjeen. Ensimmäinen kuvavihje osoittautui osalle pienryhmistä hieman haastavaksi. Aikuisten tuen ja yhteisen pohdinnan avulla lapset kuitenkin keksivät itse, mihin suuntaan tulisi ensimmäisenä lähteä. Kuvavihje johdatti lapset viereiseen huoneeseen, jossa he pääsivät ensimmäisen tehtävän pariin. Kaveritaitojen käsittely sujui lapsilta hyvin. Aluksi jokaisessa ryhmässä lapset aloittivat kaveritaitojen jaon hyviin ja huonoihin itsenäisesti, mutta muuttivat pian toimintansa tiimityöskentelyksi. Kuvia tarkasteltiin yhdessä ja lapsia ohjattiin kertomaan, mitä heidän mielestään kuvissa tapahtuu. Yksi kuvakorteista tuotti kaikissa ryhmissä hieman hämmennystä, sillä sitä pystyi tulkitsemaan usealla eri tavalla. Aikuisten esittämien apukysymysten avulla lapset kuitenkin keksivät yhdessä, mitä kortin kuva yrittää viestittää.



Kuvio 12: Ensimmäisen tehtävän ohjeiden luku



Kuvio 13: Kaveritaitokortit

Ensimmäisestä tehtävästä suoriuduttuaan lapset saivat uuden kirjeen, jossa oli kuvavihje seuraavan tehtävän luokse. Seuraava tehtävä suoritettiin samassa tilassa, mutta eri puolella huonetta. Äänneiden mysteerilaatikko oli piilotettu nojatuolista ja tilanjakajista rakennettuun pieneen nurkkaukseen. Tehtävässä oli tarkoitus vuorotellen löytää sokkolaatikosta yllätyskoteloita ja osata liittää sen sisältä löytyvä kuva oikean kirjaimen kohdalle. Lapset osasivat todella hienosti odottaa vuoroaan ja monet vahtivatkin, ettei kukaan etuillut järjestyksessä. Lapset auttoivat toisiaan koteloiden avaamisessa sekä pohtivat yhdessä, minkä kirjaimen alle jokainen kuva kuuluu. Huomattiin, että monet lapset tahtoivat vielä aikuiselta varmistuksen siitä, osuiko heidän valintansa oikeaan, vaikka joku heidän ryhmäläisistään olisikin ollut aivan varma oikeasta vastauksesta. Välillä lapset eivät myöskään meinanneet malttaa odottaa, että toinen ryhmäläinen saa suoritettua vuoronsa loppuun asti. Toisen käsi saattoi olla jo laatikossa etsimässä seuraavaa koteloa, kun toinen oli vielä miettimässä, mihin kuvan oli tarkoitus mennä. Tästä jouduttiin muistuttamaan lapsia pariin kertaan. Kolmannelle pienryhmälle toinen tehtävä oli melko helppo, koska he osasivat kaikki jo lukea. He kuitenkin saivat kieli- ja äänneharjoitusta lukiessaan tehtävänantoja.



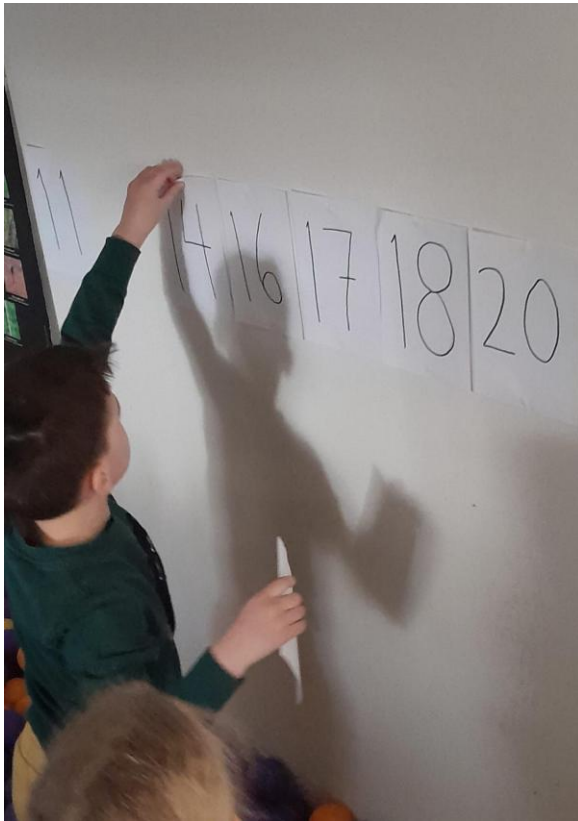
Kuvio 14: Äänteiden mysteerilaatikko

Kolmas kuvavihje johdatti lapset henkilöstön palaverihuoneeseen. Pidemmissä siirtymätilanteissa lapset saattoivat unohtaa, että heidän oli tarkoitus liikkua yhdessä ryhmänä. He kuitenkin osasivat hienosti odottaa muita viimeistään tehtäväpaikan ulkopuolella. Palaverihuoneen valaistus oli hämärä ja tunnelmaa toi myös värikäs lakana pöytäliinana. Kolmantena tehtävänä oli suorittaa labyrintti ja laskea matkan varrella kohdatut tähdet yhteen. Suurimalle osalle labyrintti ei tuottanut minkäänlaisia vaikeuksia. Lapset osasivat itsenäisesti päätellä, mihin suuntaan täytyi mennä. Jos kohtasi umpikujan, lapsi osasi ilman aikuisen apua löytää uuden reitin. Vain yksi lapsi tarvitsi hetkellisesti apua oikean suunnan löytämisessä. Tähtien yhteen laskeminenkaan ei tuottanut lapsille vaikeuksia. Jatkokehittämistä ajatellen voisi tehdä lapsien taitotasojen mukaan eri vaikeustasoisia labyrinttejä sekä muunnella tähtien määrää eri labyrinteissä, jotta jokaisella lapsella ei olisi sama numero ja yhteen laskemisessa olisi haastetta. Taitavammille lapsille labyrinttitehtävä oli jopa liian helppo ja tästä yksi lapsi mainitsikin heti tehtävän jälkeen.



Kuvio 15: Tähtilabyrintin haaste -tehtävä

Neljäs tehtävä suoritettiin pallomeressä. Tarkoituksena oli löytää pallomerestä neljä villasukkaa, jotka sisälsivät seinällä olevan lukujonon puuttuvat numerot. Tässä tehtävässä itse lukujono ei osoittautunut haasteeksi, vaan villasukkien löytäminen pallojen seasta. Lapset olivat todella innoissaan päästessään pallomereen, ja riehumisen lomassa sukkia oli vaikea löytää. Lapset kyllä osasivat hienosti nimetä, mitä numeroita lukujonosta puuttui. Tässä tehtävässä jouduttiin improvisoimaan, sillä paria villasukkaa ei löytynyt, eikä niiden etsimiseen voitu käyttää liikaa aikaa. Lapsille esitettiin, että Pimeä Velho olikin tehnyt heille jekun eikä ollutkaan piilottanut kaikkia kadonneita numeroita pallojen sekaan. Tällä tavoin säästettiin aikaa ja päästiin siirtymään viimeiseen tehtävään eli aarrearkun avaamiseen.



Kuvio 16: Lukujono

Aarrearkun avaamisessa haasteeksi osoittautui kirjekuorista tulleiden numeroiden laittaminen lukkoon oikeaan järjestykseen. Koko pelin ajan lapsia oli muistutettu pitämään huolta kirjekuorista ja niiden sisällöstä, mutta aarrearkun kohdalla jokaisessa pienryhmässä kirjekuorien sisältö levitettiin lattialle, jolloin lukon oikeaa numerojärjestystä ei voinut enää nähdä selkeästi. Jos lapset olisivat malttaneet avata jokaisen kirjekuoren esimerkiksi yksitellen, olisi lukon oikea numerokoodi saatu selville nopeammin. Lasten kanssa yhdessä yritettiin muistella, missä järjestyksessä numerovihjeet oli saatu. Aikuisten avulla jokainen pienryhmä sai lopulta numerot laitettua oikeaan järjestykseen ja aarrearkun auki, josta löytyi jokaiselle todistus hienosta työstä, tikkarit sekä muita palkintoja. Ensimmäinen ja toinen ryhmä saivat ottaa arkusta todistukset ja tikkarit onnistuneesta työstä mukaansa. Viimeinen ryhmä kantoi aarrearkun kaikkine aarteineen vielä esiopetuksen tiloihin, jotta kaikki esikoululaiset pääsivät vielä yhdessä tutkailemaan sen sisältöä. Ryhmään siirryttyä lapsille pidettiin vielä pieni kysely, jossa heidän mielipidettään pelistä kartoitettiin peukkuäänestyksen avulla. Palaute oli positiivista niin lapsilta kuin aikuisiltakin.



Kuvio 17: Aarrearkun avaaminen

6.1 Havainnot ja kokemukset

Opinnäytetyön toiminnallisessa osuudessa aineistonkeruumenetelmänä käytettiin havainnointia. Havainnoinnin tukena käytettiin muistiinpanoja ja kuvia. Muistiinpanojen pohjalta tehtiin havainnointimatriisi eli taulukko lapsien pakopelihavaintojen analysointiin. Pakopelin aikana kirjoitettiin puhelimen muistiinpanoihin lasten havaintoja, jotka liitettiin suorina lainauksina havainnointimatriisiin. Havainnoinnin tueksi otettiin myös kuvia pakopelin toteutuksesta.

Taulukkoon kirjattiin 11 suoraa lainausta lapsilta pakopelin aikana. Taulukossa avataan kyseiseen lainaukseen liittyvä tilanne sekä tulkitaan sitä omin sanoin. Havainnointimatriisiin myötä huomattiin, että pakopelissä lapset ovat käyttäneet muun muassa ongelmanratkaisutaitoja, yhteistyötaitoja, loogista päättelykykyä sekä itsenäistä ajattelua.

Taulukko lapsien havainnoista pakopelin aikana

LAPSEN HAVAINTO (SUORA LAINAUS)	TILANNE	TULKITSEMINEN
"Täällä on joku numero, se on varmaan tärkeä"	Lapsi löysi numeron kirjekuoresta.	Lapsi yhdisti havainnon mahdolliseen vihjeeseen ja käyttää loogista päättelykykyä.
"Tää on kiva kaveritaito, kun toi pyytää tota toista mukaan leikkiin"	Lapsi huomasi kuvassa toisen lapsen kutsuvan toisen lapsen leikkiin mukaan.	Lapsi tunnisti hyvän kaveritaidon ja sen merkityksen sekä reflektoi sitä ryhmätoiminnassa.
"Jännittävää taittaa käsi"	Lapsi laittoi kätensä mysteerilaatikkoon.	Lapsi koki jännityksen tunteen ja mahdollisesti ylitti omia rajojaan.
"Tää oli ihan yllätys"	Lapsi kohtasi odottamattoman käänteen pelissä.	Lapsi reagoi pelin yllätyksellisyyteen ja osoitti innostusta.
"En saa tätä auki"	Lapsi yritti avata yllätyskotelo.	Lapsi kohtasi haasteen ja käytti omaa ongelmanratkaisukykyä.
"Tää on kiva, kun tässä on matikkaa"	Lapsi ratkaisi matemaattisen tehtävän pelissä.	Lapsi tunnisti matematiikan osana peliä ja koki onnistumisen tunteen.
"Hei tää arku on lukittu tommosel lukolla"	Lapsi huomasi lukitun arkun ja tunnisti, että se aukeaa neljällä numerolla.	Lapsi havaitsi ympäristöä ja ymmärsi pelin logiikkaa.
"Sä pidät huolta tosta kirjekuoresta ja mä tästä"	Lapsi jakoi vastuuta pelissä.	Lapsi osoitti organisointi- ja yhteistyökykyä.
"Tässä on tää kuvan ovi, mutta ei siellä takana ole mitään"	Lapsi huomasi, ettei kuvassa näkyvä ovi johda mihinkään.	Lapsi kiinnitti huomionsa oven lähellä oleviin muihin oviin ja oivalsi, että kuva oli vain johtolanka lähelle seuraavaa huonetta.
"Siis mitä ihmettä, täällä on villasukka"	Lapsi löysi odottamattoman esineen pelistä.	Lapsi koki yllätyksen ja mietti sen merkitystä pelissä.
"Voikohan tänne mennä?"	Lapsi pohti, onko tietty tila mukana pelissä.	Lapsi luotti omiin vaistoihinsa, mikä osoitti itsenäistä ajattelua ja ongelmanratkaisukykyä.

Kuvio 18: Taulukko lapsien havainnoista pakopelin aikana

Lapset osallistuivat pakopeliin ja sen tehtäviin aktiivisesti koko pelin ajan. He uskalsivat rohkeasti ehdottaa omia vastauksiaan ryhmässä, eivätkä he pelänneet epäonnistumisia. Lapset osasivat toimia alusta alkaen hienosti yhteistyössä. Tehtävissä he auttoivat toisiaan ilman, että ohjaajien tai esiopetuksen opettajan tarvitsi mainita siitä. Lapsia jouduttiin kuitenkin välillä muistuttaa muiden odottamisesta, sillä he innostuksen takia eivät malttaneet aina odottaa muita ryhmän jäseniä pidemmissä siirtymävaiheissa. Lapset kuitenkin maltoivat aina kuunnella ohjeet ennen tehtävän aloittamista. Välillä uudelleensisustettu ympäristö saattoi viedä hetkellisesti keskittymisen kuuntelulta, mutta se ei välittynyt niin, etteivät lapset olisi ymmärtäneet tehtävänantoa. Lapsille oli myös annettu tehtäväksi pitää huolta kirjekuorista, jotka sisälsivät kuvavihjeet ja lukon oikeat numerot. Näistä huolehtiminen tuotti osalle hie-man haasteita. Lapset meinasivat välillä unohtaa ottaa kirjekuoret mukaansa siirtyessään seuraavalle tehtäväpaikalle. Tästä jouduttiin muutamaan kertaan muistuttamaan lapsia. Tämä kuitenkin opetti lapsille hyviä toiminnanohjaustaitoja.

6.2 Palaute pakopelin toteutuksesta

Saimme kolmen pakopelin välissä palautetta suullisesti sekä varhaiskasvatuksen henkilöstöltä että pelaajilta eli lapsilta. Varhaiskasvatuksen henkilöstöltä saimme ensisijaisesti palautetta

lapsiryhmien ohjaamisesta ja pakopelin toimivuudesta. He mainitsivat muun muassa, että meillä oli iloinen ja pirteä asenne koko pakopelin ohjaamisen ajan, otimme hyvin huomioon pelaajat yksilökohtaisesti sekä tsemppasimme ryhmää suorittamaan tehtäviä yhdessä. Saimme myös positiivista palautetta siitä, ettemme kertoneet valmiita vastauksia, vaan pelaajien juttuessa kysyimme tarkentavia kysymyksiä ja annoimme suullisesti vinkkejä. Tämän lisäksi varhaiskasvatuksen henkilöstö kehui meidän rekvisiittojamme, taustamusiikkia ja taitoamme ylläpitää tarinallisuutta esimerkiksi ääniviestien kautta.

Pakopelin aikana saimme pelaajilta positiivista palautetta muun muassa pakopelin tehtävistä, vihjeistä ja rekvisiitasta. Lapset kertoivat tykänneensä muun muassa pelissä käyttämistämme musiikista ja valoista. Ne toivat heidän mielestään jännittävän tunnelman peliin. Kun kaikki kolme ryhmää oli suorittanut pakopelin onnistuneesti, teimme vielä peukkuäänestyksen. Kysyimme kolme kysymystä: ”Oliko kivaa?”, ”Oliko tehtävät helppoja, keskivaikeita vai vaikeita?” ja ”Pelaisitko uudestaan?”. Peukkuäänestyksen pohjalta saimme paljon peukkuja ylhäällä eli ”joo” vastauksia ensimmäiseen ja viimeiseen kysymykseen. Toinen kysymys jakoi mielipiteitä, mutta suurin osa pakopelin pelaajista vastasivat tehtävien olevan keskivaikeita. Kokonaisuudessaan pelaajat pitivät paljon suunnittelemastamme pakopelistä. Muutama lapsi olisikin toivonut, että pakopelejä pelattaisiin joka päivä.

Annoimme esiopetuksen opettajalle palautteenantolomakkeen, jonka avulla hän keräsi palautetta lapsilta vielä pakopelin jälkeen. Palautteenantolomakkeessa oli kysymyksiä muun muassa pakopelin tehtävistä, uusien asioiden oppimisesta ja kehittämisideoista. Lapset olivat vastanneet, että parhaat tehtävät pakopelissä olivat pallomeritehtävä, numerolukon avaaminen ja mysteerilaatikko. He kuvailivat pakopeliä sanoilla ”jännittävä”, ”hauska”, ”erityinen” ja ”kiva”. Lapsilta kysyttiin myös oppivatko he mitään uutta, johon yksi lapsista vastasi, että ”opin rohkeutta, ja vaikka joku juttu jännittää niin se on ihan okei, ei sitä tarvitse pelätä.” Lapset toivoivat pakopelin sisältävän enemmän lukutehtäviä, haasteellisimpia tehtäviä sekä vihjeiden mukana tulevia pienempiä palkintoja matkan varrella.

7 Pakopelin ja opinnäytetyöprosessin arviointi

Oppimisprosessiin kuuluu oman opinnäytetyön kokonaisvaltainen arviointi. Toiminnallista opinnäytetyötä voidaan arvioida monelta eri kantilta, esimerkiksi opinnäytetyön idean, tavoitteiden, toteutuksen, raportoinnin sekä tiedon ja käytännön yhteyden kautta. (Vilja & Airaksinen 2003, 154-158.) Tässä luvussa arvioidaan pakopelin toteutusta ja sen kehityskohteita sekä opinnäytetyöprosessia kokonaisvaltaisesti.

7.1 Pakopelin arviointi

Varhaiskasvatuksen tavoitteet ja lapsiryhmän tarpeet ovat pedagogisen toiminnan arvioinnin ytimessä. Arvioinnin tarkoituksena on tukea varhaiskasvatuksen kehittämistä sekä varhaiskasvatussuunnitelmien ja varhaiskasvatustilain (540/2018) toteutumista. Arvioinnin tärkein tehtävä on havainnollistaa ja konkretisoida pedagogista toimintaa. Sen avulla on mahdollista löytää ratkaisuja, jotka tukevat lasten kasvua, kehitystä ja oppimista entistä paremmin. Toiminnan suunnittelussa ja arvioinnissa tulee myös yleisten varhaiskasvatussuunnitelmien lisäksi ottaa huomioon yksittäisten lasten tarpeet ja lapsikohtaiset varhaiskasvatussuunnitelmat. (Ahonen & Roos 2019, 51-53.)

Alusta alkaen oli olemassa tietty visio pedagogisesta pakopelistä ja sen tehtävistä. Ainoastaan muutamia pelin elementtejä vaihdettiin projektin aikana. Esimerkiksi aluksi pohdittiin, sisällytettäisiinkö pakopeliin enemmän elektronisia laitteita, kuten tabletteja. Tablettien kautta pelaajat olisivat saaneet vihjeet seuraaviin tehtäviin, esimerkiksi videoiden muodossa. Tämä idea jätettiin käyttämättä, koska koodaus- ja ohjelmointitaitojen ei katsottu olevan riittävällä tasolla. Pakopeliin päätettiin silti sisällyttää Keijukaisilta tulevat ääniviestit osaksi tarinaa, jotta immersivisyys lisääntyisi. Pari viikkoa ennen pakopelin ohjaamista pakopelin tehtävät esiteltiin esiopetusryhmän henkilöstölle ja heiltä pyydettiin palautetta ja kehitysideoita. Henkilöstö piti pakopelin rakenteesta ja tehtävistä, eikä muutettavaa tai kehitysideoita esitetty.

Pedagogisen pakopelin arviointi on välttämätöntä, jotta voidaan tunnistaa, miten suunniteltu peli vastasi laadittuja oppimistavoitteita ja miten sitä voisi kehittää tulevaisuudessa. Arvioinnissa tarkastellaan, miten peli vastasi asetettuihin oppimistavoitteisiin sekä miten pelin tehtävät vaikuttivat muun muassa lasten motivaatioon ja yhteistyötaitoihin. Lisäksi arvioidaan, millaisia haasteita ja vahvuuksia pelin toteutuksessa ilmeni. Saatujen palautteiden perusteella voidaan arvioida pelin kehittämiskohteita, kuten sen sisältöä ja rakennetta, jotta peliä voidaan kehittää tukemaan lasten oppimista yhä paremmin.

Pakopelissä tehtävät koostuivat kaveri- ja tunnetaitojen sekä matemaattisten ja kielellisten taitojen harjoittelemisesta. Kaveritaitoja harjoiteltiin ensimmäisen tehtävän lisäksi koko pakopelin aikana. Pelaajat harjoittelivat toimimaan ryhmässä esimerkiksi kuuntelemalla, ottamalla toiset huomioon ja auttamalla toisiaan. Ryhmätyöskentelyssä onnistuttiin hienosti. Esimerkiksi vuoroteltiin siinä, kuka luki seuraavaksi tehtävänannon, kuka avasi kirjekuoren tai kenen vuoro oli tunnustella sokkolaatikosta esineitä.

Kaveri- ja tunnetaitojen lisäksi tehtävät koostuivat matemaattisista ja kielellisistä taidoista. Kolmen eri lapsiryhmän välillä näiden taitojen tasot vaihtelivat. Varhaiskasvatuksen henkilöstö oli ennestään jakanut lapset pienryhmiin, jotta pakopelin suorittaminen olisi mahdollisimman osallistavaa ja antoisaa jokaiselle. Esimerkiksi yhdessä ryhmässä jokainen lapsista

osasi lukea ja kahdessa muussa ryhmässä kukaan ei osannut lukea. Äännetehtävä oli viimeiselle lapsiryhmälle heidän taitotasonsa takia melko helppo, mutta kielitaitojen harjoittelua esiintyi heidän kanssaan jokaisen tehtävän kohdalla, kun he lukivat vuorotellen itse ääneen tehtävänannot. Tätä ei oltu suunniteltu etukäteen, mutta se osoittautui positiiviseksi yllätykseksi suhteessa oppimistavoitteisiin.

Myös matemaattisten taitojen opettelu toteutui pakopelissä. Yhteen laskeminen sujui kaikilta lapsilta loistavasti. Lukujonotehtävä jäi valitettavasti kuitenkin hieman pallomeren varjoon. Lapset eivät välttämättä saaneet ihan kaikkea irti tehtävän pedagogisesta tarkoituksesta. Kun kaikkia villasukkia ei löydetty pallomerestä, ajan säästämiseksi lapsilta kysyttiin, mitkä numerot lukujonoista puuttuivat. Lapsilta saatiin sanallinen vastaus, vaikka kaikkia numeroita ei päästy kiinnittämään seinälle alkuperäisen suunnitelman mukaisesti.

Yhdeksi toivotuksi oppimistavoitteeksi oli haastattelusta noussut esiin kouluvalmiustaidot. Tätä lapset harjoittelivat saamiensa kirjeiden avulla. Heidän täytyi muistaa pitää niistä huolta koko pelin ajan. Tämä toteutui lapsilta melko hyvin, vaikka lapsia jouduttiinkin muutamaaan kertaan muistuttamaan kirjeiden ottamisesta mukaan seuraavalle tehtäväpaikalle.

Pakopelin tehtävien lisäksi itsessään pakopeli sisälsi Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden (2022) ja Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteiden (2014) laaja-alaisen osaamisen tavoitteita. Esimerkiksi lapset harjoittelivat ongelmanratkaisua, luovaa ajattelua, yhteistyötaitoja, kärsivällisyyttä ja monilukutaitoa. Kaiken kaikkiaan pakopeli vastasi oppimistavoitteisiin, jotka laadittiin varhaiskasvatuksen henkilöstön haastattelun sekä Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden (2022) ja Esiopetussuunnitelman perusteiden (2014) pohjalta.

Pakopelin toteutuksessa ilmeni yksi haaste, mutta sitä enemmän onnistumisia. Haasteeksi muodostui pallomeri oppimisympäristönä. Pallomeri elementtinä koettiin kiehtovana ja innostavana, minkä vuoksi itse lukujonotehtävä jäi toissijaiseksi. Lisäksi pallomereen hukkui villasukat, joihin oli piilotettu puuttuvat luvut. Kaksi ryhmää ei löytänyt kaikkia villasukkia pallomerestä. Tilanne kuitenkin ratkaistiin varhaiskasvatuksen henkilöstön mukaan erinomaisesti hyödyntäen tilannetta tarinallisesti eli syyttäen Pimeää Velhoa ja hänen tempauksiaan. Lapsille kerrottiin, että ehkä Pimeä Velho ei ollutkaan piilottanut kaikkia puuttuvia numeroita pallomereen.

7.2 Pakopelin kehityskohteet

Varhaiskasvatuksen henkilöstön ja pelaajien eli lapsien palautteiden pohjalta nousi kolme kehittämisen kulmakiveä. Ne ovat ajanhallinta, erilaiset tehtävävariaatiot ja käytännönvalmistelut. Suunnitteluvaiheessa keskusteltiin alustavasti siitä, että yhden pakopelin kesto olisi noin 20-30 minuuttia. Todellisuudessa yhden pakopelin kestoksi muodostui noin 30-40 minuuttia. Ohjaajien roolissa ei haluttu hoputtaa pelaajia ajan suhteen, sillä tavoitteena oli, että

jokainen pelaaja saisi onnistumisen kokemuksen. Alkuvalmisteluissa kului enemmän aikaa pakopelin rakentamiseen kuin oli suunniteltu, minkä vuoksi aikataulusta jäätii jälkeen noin puoli tuntia. Tämä ei onneksi haitannut esiopetusryhmän aikatauluja.

Pelaajilta saatiin palautetta parin tehtävän helppoudesta. Vaikka pelaajien tietotaitotasosta oli tehty taustatutkimusta ja tehtävät oli hyväksytetty varhaiskasvatuksen henkilöstöllä, tämä olisi voitu ottaa paremmin huomioon suunnitteluvaiheessa. Pakopelin jalostamista varten suositellaan, että tehtävistä tekisi eri variaatioita eri taitotasoisille pelaajille. Esimerkiksi labyrinthtejä voisi olla eritasoisia, ja äännetehtävässä kuvat ja kirjaimet voitaisiin valita lasten osaamistason mukaan.

Kolmanneksi kehittämiskohteeksi nousivat käytännönvalmistelut. Pakopeliä ohjattaessa havaittiin, että olisi ollut ajallisesti nopeampaa ja ohjaajille helpompaa tehdä etukäteen valmiiksi jokaiselle kolmelle ryhmälle omat kirjekuoret, joissa olisi kuvavihjeet ja numerot. Esimerkiksi ensimmäisessä ryhmässä osa pelaajista repi kirjekuoret auki, minkä vuoksi niitä ei voinut käyttää uudestaan. Tämä lisäsi ohjaajien työtä, kun pelien välissä joutui tekemään uudet kirjekuoret. Lisäksi varhaiskasvatuksen henkilöstöltä saatiin kehittämisidea siitä, että kaikki materiaalit voisivat olla laminoituja ja värillisiä, jotta niitä voitaisiin uusiokäyttää. Muutoin materiaalit olivat värillisiä, paitsi Mieli ry:n sivuilta otetut kaverikortit, jotka olivat mustavalkoisia. Värillisten kuvien katsottiin tukevan lasten visuaalista oppimista ja olivat näin lapsille selkeämpiä tulkita.

7.3 Opinnäytetyön arviointi

Toiminnallisessa opinnäytetyössä tavoitteiden saavuttaminen on yksi tärkeimmistä osista opinnäytetyön arvioinnissa (Vilja & Airaksinen 2003, 155). Opinnäytetyölle asetettiin tavoitteiksi selvittää, miten pakopelipedagogiikkaa voidaan hyödyntää esiopetuksessa sekä suunnitella ja toteuttaa pedagoginen pakopeli varhaiskasvatuksen esiopetusryhmään, joka tukisi lasten kehitystä ja oppimista. Nämä molemmat tavoitteet saavutettiin. Tämän lisäksi toiminnallista osuutta koskeva tavoite täyttyi, kun suunnittelimme ja toteutimme pedagogisen pakopelin eli uuden työmenetelmän Kirkkonummen päiväkotiiin esiopetusryhmälle.

Opinnäytetyömme kautta saimme tutustua täysin uuteen käsitteeseen eli pakopelipedagogiikkaan. Aluksi oli haastavaa löytää pakopelipedagogiikasta ajankohtaista relevanttia tietoa. Pakopelipedagogiikkaa oli toteutettu pääosin peruskoulussa ja toisen asteen oppilaitoksissa. Siitä ei löytynyt tietoa, oliko sitä toteutettu varhaiskasvatusikäisten lasten kanssa. Sen vuoksi yksi tärkeimmäksi menetelmäksi opinnäytetyössämme nousi benchmarking eli vertailuanalyysi. Aloimme kehittämään jo olemassa olevaa työmenetelmää uuteen toimintaympäristöön ja uudelle kohderyhmälle, jonka toimivuudesta ei ollut tietoa ennestään.

Toiminnallisen opinnäytetyömme teoreettinen viitekehys perustuu ajantasaiseen ja luotettavaan lähdemateriaaliin. Teoreettisen viitekehysten luomisessa olemme käyttäneet alle kymmenen vuotta vanhoja lähteitä taataksemme ajankohtaisen tiedon sekä käyttäneet tieteellisesti pätevää ja asiantuntevaa tietoa. Olemme osallistuneet muun muassa kahteen eri seminaariin sekä OpenDigiTaito-hankkeen pakopelikurssille. Niiden kautta olemme syventäneet tietoaamme ja käyttäneet sitä tietoperustan luomisessa. Opinnäytetyön edetessä huomasimme teoreettisen viitekehysten kasvavan. Löysimme jatkuvasti uutta tietoa, mikä sopisi osaksi pakopelipedagogiikkaa. Aihepiirin rajauksessa oli aluksi haasteita, mutta lopulta löysimme puunaisen langan ja saimme rajattua aiheemme selkeästi.

Opinnäytetyössämme tutkimuskysymykset olivat selkeät ja pystyimme koko opinnäytetyöprosessin ajan toteuttamaan toimintaamme pohtien samalla tutkimuskysymyksiä. Saimme kattavat vastaukset tutkimuskysymyksiimme, eli siihen miten pakopelipedagogiikka toimisi esiopetuksessa sekä miten pedagoginen pakopeli tukisi esikouluikäisten lasten oppimista. Opinnäytetyössämme eettiset näkökulmat otettiin huomioon asianmukaisesti koko prosessin ajan. Opinnäytetyöhön osallistujilta pyydettiin suostumus, heidän anonymiteettinsa turvattiin sekä pakopelin sisällössä vältettiin loukkaavaa materiaalia. Noudatimme tutkimuseettisiä ohjeita ja huolehdimme siitä, että pakopeliin osallistuminen oli vapaaehtoista ja turvallista kaikille.

Pakopelipedagogiikka on kokemuksemme mukaan toimiva työmenetelmä esiopetuksessa ja mielestämme sitä pystyisi kehittämään muuallekin varhaiskasvatukseen. Pakopelin kehittämisessä pitää ottaa huomioon sen ikäisten lasten tietotaitotasot sekä pitää mielessä se, miten se tukisi lasten oppimista ja kehitystä. Perehtyessä esiopetusikäisten eli 6-7-vuotiaiden lasten kognitiivisten taitojen, sosioemotionaalisten taitojen ja motoristen taitojen kehitykseen sekä Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden (2022) ja Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteiden (2014) luomiin oppimisen tavoitteisiin, saimme kattavan näkemyksen siitä, miten pedagogista pakopeliä lähtisi suunnittelemaan kohderyhmään sopivaksi. Pedagogisen pakopelin suunnittelun ja toteutuksen kannalta oli kannattavaa toteuttaa teemahaastattelu osana taustatutkimusta. Se antoi meille konkreettista tietoa siitä, miten saamme suunniteltua pakopelin juuri tämän esiopetusryhmän tarpeisiin sopivaksi. Teemahaastattelun yhteydessä pääsimme myös tutustumaan lapsiin sekä näkemään mahdollisia tiloja, mihin pakopelin voisi rakentaa. Tämä kaikki oli kokonaisuudessa merkittävä osa opinnäytetyötämme, jotta osaisimme luoda lapsille mahdollisimman onnistuneen pakopelikokemuksen ja varhaiskasvatuksen henkilöstölle toimivan työmenetelmän.

7.4 Itsearviointi

Meidän mielestämme onnistuimme ohjaajina luomaan turvallisen ja mukavan ilmapiirin pakopelin pelaajille. Jokainen lapsista sai mahdollisuuden suorittaa tehtäviä ja jokainen sai onnistumisen tunteita. Onnistuimme tehtävävalinnoissa sekä tarinan luomisessa ja ylläpitämisessä.

Emme myöskään jumittuneet ongelmiin, vaan osasimme käyttää luovuuttamme ja muokata peliä kesken kaiken. Pakopelikäsikirjan (2022) mukaan immersiiivisyyden ja opetuksellisuuden suhde saattaa nousta haasteeksi, ja pakopeleissä toinen niistä on vahvemmassa roolissa. Olimme ottaneet omaksi linjaukseksi sen, että suunnittelemamme pakopeli olisi enemmän immersiiivinen kuin opetuksellinen. Tässä linjauksessa pysyimme mielestämme erinomaisesti. Kyseessä oli esikouluikäiset lapset, joille leikki, tarinallisuus ja pelillisuus ovat tärkeitä elementtejä, joten opetuksellisuus jäi hieman toissijaiseksi pakopelissämme. Mielestämme saimme silti hyvin sisällytettyä opetuksellisuutta pakopeliin ja jokainen tehtävä käsitteli tiettyä oppimisen osa-aluetta.

Koemme, että onnistuimme luomaan pedagogisen pakopelin, joka vastasi lapsiryhmän oppimistavoitteita ja tarpeita. Onnistuimme sisällyttämään pakopeliin kaikki toivotut oppimisalueet sekä luomaan positiivisen kokemuksen kaikille lapsille. Annoimme lasten pohtia ja kokeilla itse välillä heitä tukien ja auttaen. Halusimme luoda kiireettömän ilmapiirin, jossa lapset saivat omaan tahtiin suorittaa tehtäviä. Sen takia aikataulutuksemme hieman venähti alkuperäisestä suunnitelmasta, mutta se ei lopulta onneksi vaikuttanut esiopetusryhmän muuhun toimintaan.

Pakopeli opetti meille paljon myös ohjaajina. Saimme lisää kokemusta lapsiryhmän ohjaamisesta sekä itseluottamusta tekemisemme. Saimme luotua lapsiin turvallisen suhteen, jossa toimimme hyvässä vuorovaikutuksessa heidän kanssaan ja kannustimme heitä eteenpäin. Kehitimme myös taitoamme muokata omaa rooliaamme ohjaajina pakopelin aikana. Osa ryhmistä ja lapsista saattoi tarvita hieman enemmän aikuisten tukea kuin toiset. Meidän täytyi osata tulkita tilannetta ja muokata omaa käyttäytymistämme sen mukaan. Kehitimme myös omaa tilanneherkkyyttämme ja reagointikykyä, kun jouduimme lennosta muokkaamaan pallomeri-tehtävän kulkua.

Kehitimme myös omaa luovuuttamme koko opinnäytetyöprosessin ajan. Suunnittelimme pakopelin, joka vastasi esiopetusryhmän tavoitteisiin ja toiveisiin. Valitsimme ja suunnittelimme välineet ja materiaalit pakopelin tehtäviä varten sekä muokkasimme oppimisympäristöt päiväkodin henkilöstön avulla sellaisiksi, mikä tuki pedagogisen pakopelin immersiiivisyyttä ja loi tunnelmaa. Opettelimme myös hyödyntämään uudenlaista työmenetelmää esiopetusikäisten lasten kanssa. Kehitimme ja loimme päiväkodin tarpeisiin sopivan luovan työmenetelmän, jota he voivat jatkossakin käyttää, muokata ja kehittää eteenpäin.

Ohjatessamme ja havainnoidessamme pedagogisen pakopelin kulkua, näimme käytännössä, minkälainen merkitys pedagogisella leikillä ja pelillä on lasten oppimisessa. Pakopelissä yhdistyvät monet oppimisen kannalta tärkeät elementit, kuten leikillisuus, elämyksellisyys sekä oppimisen ilo. Huomasimme, kuinka lapset oppivat tehtävien oppimistavoitteiden lisäksi muun muassa vuorovaikutustaitoja, ajattelun taitoja sekä tunteiden säätelyä.

Pedagogisen pakopelin toteutuksen jälkeen kehitimme myös reflektointitaitojamme. Arvioimme, kuinka suunnittelumme vastasi lasten tarpeisiin ja taitotasoihin sekä miten suunnittelemamme peli toimi käytännössä. Mietimme esimerkiksi, oliko tehtävien vaikeustasot sopivia, oliko peli tarpeeksi selkeä sekä oliko pelissä tarpeeksi vaihtelua. Koemme, että peli oli kaikille lapsille selkeä ja tehtävien monipuolisuus piti lasten mielenkiintoa yllä. Toiminnassa huomasimme, että muutamaa tehtävää olisi pitänyt muokata vaikeustasoltaan erilaiseksi.

8 Pohdinta

Pedagoginen pakopeli luo lapsille myönteisiä kokemuksia. Uudet ja ainutlaatuiset kokemukset jäävät lapsien mieleen positiivisesti. Eräs lapsi mainitsi, että tapahtumapäivä oli ”maailman paras”. Saimme kiitosta siitä, että loimme lapsille onnistuneen tapahtuman, joka jäi varmasti jokaisen mieleen. Myönteiset kokemukset ovat tärkeitä lasten kehityksen kannalta. Esimerkiksi varhaislapsuudessa koetut kielteiset kokemukset ovat voineet jättää lapseen jäljet. Positiivisten kokemusten avulla lapsi oppii, että elämässä on myös hyviä asioita. Tästä mainitsi yksi päiväkodin työntekijöistä pakopelin jälkeen.

Saimme iloksemme huomata, että ensimmäinen lähettämämme ääniviesti oli herättänyt lasten mielenkiinnon ja innostuksen peliin jo ennen tapahtumapäivää. Yksi lapsista oli rikastuttanut tarinaa siten, että hän oli löytänyt kirjoitetun viestin Pimeältä Velholta, jossa mainittiin aarteen piilottamisesta. Hän oli kuulemma myös nähnyt Velhon vilaukselta päiväkodin tiloissa. Lapset jatkoivat tarinan rikastuttamista sekä pelin aikana että sen jälkeen. Velho oli jättänyt lapsille hämähäköitä pelin tehtäviin, ja lasten havaittiin pohtineen myös ruokailun ja ulkoilun yhteydessä, asuisiko Pimeä Velho päiväkodin läheisyydessä.

Pakopelipedagogiikka tuo esiopetukseen osallistavan ja yhteistoiminnallisen työmenetelmän, joka kehittää lasten kognitiivisia ja sosiaalisia taitoja. Ongelmanratkaisu- ja ryhmätyöskentelytaidot tukevat muun muassa osallisuuden, vuorovaikutuksen ja empatiakyvyn kehittymistä. Pakopelipedagogiikan avulla lapset harjoittelevat myös vuorottelua, kuuntelemista sekä yhteistä päätöksentekoa. Näitä taitoja on tärkeää harjoitella jo varhaislapsuudessa, sillä nämä ovat keskeisiä taitoja osata myös aikuisiällä.

Yhteiskunnallisella tasolla pakopelipedagogiikka tukee tasa-arvoista ja inklusiivista varhaiskasvatusta, koska se tarjoaa oppimisympäristön, jossa jokainen voi osallistua ja toimia omien taitojen sekä vahvuuksien mukaan. Varhaiskasvatuksen inklusiivinen toimintakulttuuri vahvistaa lasten osallisuutta ja oppimista (Oph 2022, 31). Pelillisuus lisää motivaatiota oppimiseen, mikä voi ehkäistä lasten eriarvoisuutta oppimisessa sekä mahdollisesti myös ehkäistä syrjäytymistä, mitä koetusta eriarvoisuuden tunteesta voi syntyä (Krokkfors ym. 2014, 73). Pakopelissä voi myös käyttää digitaalisia elementtejä, jotka opettavat lapsille monilukutaitoa ja

teknologista osaamista, jotka ovat nyky-yhteiskunnassa tarvittavia taitoja. Pakopelipedagogiikka tukee niin yksittäisten lasten oppimista, kuin myös varhaiskasvatuksen yhteiskunnallista tehtävää kasvattaa vastuullisia, osaavia ja osallistuvia kansalaisia (Oph 2014, 13).

8.1 Oma ammatillinen kehittyminen

Käsittelimme varhaiskasvattajan pedagogista ymmärrystä toisessa luvussa. Ahonen ja Roos (2019, 95) mainitsevat, että pedagogisen ymmärryksen portaita voi käyttää oman ammatillisen kasvun kehittämisen tukena. Portaot kattavat kolme kysymystä, jotka ovat: mitä, miten ja miksi. Kysymyksiä hyödyntäminen arviointivälineenä auttaa selkeyttämään omia valintoja ja tiedostamaan oman toiminnan taustalla olevia tekijöitä. (Ahonen & Roos 2019, 95.)

Pohdimme ensiksi mitä meidän työmme käsitti ja mitä me teimme. Opinnäytetyömme käsiteli pakopelipedagogiikkaa ja toteutimme pakopelin luovana ja toiminnallisena menetelmänä. Projektin aikana opimme hahmottamaan, miten alan teoriat liittyivät käytännön asioihin sekä samalla kehitimme taitojamme tiedonhankinnassa ja käytännön toteutuksessa. Meille heräsi ajatus siitä, että varhaiskasvatuksen sosionomi opinnoissa käydään hyvin pintapuolisesti läpi esimerkiksi lapsen kehityksestä eri ikävuosina, vaikka niillä on tärkeä merkitys varhaiskasvattajan työssä. Tämän opinnäytetyön kautta saimme syvennettyä tietämystämme kehityspsykologiasta, jota pystymme heijastamaan tulevaisuudessa omaan työhömmme varhaiskasvattajina.

Toiseksi pohdimme, miten me teimme työmme. Me teimme opinnäytetyömme parityönä käyttäen erilaisia menetelmiä. Yksi tärkeimmistä onnistumisen tunteista opinnäytetyöprosessin aikana oli parityöskentelymme. Meidän parityöskentelymme on ollut toimivaa. Alusta alkaen suunnitteluvaiheessa olimme sopineet selkeän aikataulun ja työnjaon. Opinnäytetyön edetessä huomasimme, että joutava yhteistyö ja projektin aikatauluttaminen olivat keskeisiä ominaisuuksia onnistumisen kannalta. Meille ei missään vaiheessa tullut kiireen tuntua eikä stressiä opinnäytetyön etenemisestä.

Parityöskentely vahvisti meidän molempien ammatillista identiteettiä monella tapaa. Opimme tunnistamaan omia vahvuksiamme sekä kehityskohteitamme. Meillä molemmilla on omat vahvuutemme, joita olemme päässeet näyttämään ja toteuttamaan. Esimerkiksi toisella meistä vahvuutena näkyi organisointitaidot. Ne auttoivat meitä pysymään aikataulussa sekä keskittymään siihen, että työskentely oli sujuvaa ja tavoitteellista. Toinen meistä vastasi enemmän ideoinnista ja visuaalisuudesta. Se näkyi vahvuutena ideointivaiheessa, kun aloimme suunnittelemaan pakopeliä. Tuli paljon ideoita, joista oli helppo lähteä karsimaan. Kun pohdimme omien ammatillisten identiteettien kehityskohteita, meille heräsi esimerkiksi palautteen antaminen ja nopea päätöksenteko. Näitä olemme päässeet kehittämään opinnäytetyöprojektin aikana. Opinnäytetyön aikana opimme käyttämään uusia menetelmiä, esimerkiksi benchmarkingia sekä itsessään pedagogista pakopeliä luovana menetelmänä.

Kolmanneksi syvennyimme siihen, miksi teimme ja mihin sillä pyrimme. Pohdimme aikaisemmin jo opinnäytetyömme tavoitteita ja vaikutuksia, joten keskityimme tässä pohtimaan työmme merkityksellisyyttä ja sitä, miten se vahvisti ymmärrystä omasta ammatillisesta kasvusta. Huomasimme, että voimme omalla työllämme vaikuttaa ja kehittää. Meidän mielestämme pakopelipedagogiikan tuominen varhaiskasvatukseen oli merkityksellistä, sillä se tarjosi lapsille uuden ja ainutlaatuisen menetelmän oppia ja kehittää tärkeitä taitoja pelillisyyden ja leikin kautta.

8.2 Jatkokehittämisideat

Varhaiskasvatusta arvioidaan ja kehitetään melkein koko ajan, ja uusia työmenetelmiä pilotoidaan vähän väliä. Pedagoginen pakopeli työmenetelmänä varhaiskasvatuksessa tuo uusia tapoja opettaa lapsille asioita. Immersiivinen peli luo lapsille uuden oppimisympäristön, jossa he voivat leikin avulla kehittää osaamistaan ja taitojaan. Pakopeli on siitä hyvä oppimisolusta, että siihen voi yhdistää mitä tahansa osaamisen alueita. Tehtävien monipuolisuus ylläpitää lasten kiinnostusta ja tarpeeksi mielenkiintoiset ja haastavat tehtävät motivoivat lapsia jatkamaan pelaamista. Lapset eivät välttämättä edes huomaa harjoittelevansa kielellisiä tai matemaattisia taitoja, jos ne on upotettu pelin sisälle toimivaksi kokonaisuudeksi, jossa leikillisuus ja tarinallisuus ovat keskiössä.

Tulevaisuudessa pakopelipedagogiikkaa voi lähteä kehittämään esimerkiksi tuomalla siihen digitaalisia elementtejä. Pakopelin tehtävissä voidaan käyttää esimerkiksi mobiilisovelluksia tai tekoälyä, jotka voivat rikastuttaa oppimiskokemusta ja lisätä tarinallisuutta. Mobiilisovellusten avulla osasta tehtävistä ja vihjeistä voi tehdä digitaalisia. QR-koodit tai sähköiset lukot voivat tuoda pakopeliin uudenlaista jännitystä ja vuorovaikutteisuutta, jossa lapset pääsevät itse vaikuttamaan pelin kulkuun ja ratkaisemaan ongelmia teknologian avulla. Samalla se tarjoaa lapsille mahdollisuuden tutustua digitaalisiin välineisiin ja kehittää varhaista medialukutaitoa. On kuitenkin tärkeää huomioida, että teknologiaa käytetään oppimisen välineenä ja se suunnitellaan peliin pedagogisesti tarkoituksenmukaisesti. Esimerkiksi QR-koodien skannaaminen aikuisen avulla voi auttaa lasta ymmärtämään, miten teknologia voi tukea tiedonhakuja ja ongelmanratkaisua.

Pedagogisen pakopelin koetaan olevan toimiva työmenetelmä, jota voidaan hyödyntää varhaiskasvatuksessa eri lapsiryhmien kanssa. Peliä voi muokata lasten kehitystason mukaan ja tehtävät voidaan suunnitella oman lapsiryhmän osaamistavoitteiden mukaisiksi. Pedagogisen pakopelin suunnittelu ja toteuttaminen vaatii kuitenkin paljon aikaa ja resursseja, joten on ymmärrettävää, ettei sitä voida välttämättä toteuttaa kaikissa päiväkodeissa. Kannustamme kuitenkin oman kokemuksemme perusteella muitakin päiväkoteja ja heidän lapsiryhmiään koekilemaan mahdollisuuksien mukaan pedagogista pakopeliä. Toimeksiantajan toiveesta pakopelissä käytetyt materiaalit jätettiin päiväkodille, jotta niitä voidaan jatkossakin hyödyntää

lasten kanssa. Uskomme, että ainakin toimeksiantajamme aikoo hyödyntää ja mahdollisesti myös kehittää pedagogista pakopeliä työmenetelmänä tulevaisuudessakin.

Lähteet

Ahonen, L. & Roos, P. 2019. Iloa ja oivalluksia! Pedagogiikan arviointi ja kehittäminen varhaiskasvatuksessa. 1. painos. Vaasa: Kasvusto.

Aurava 2021. Pakopeliseminaari 9.12.2021 Aurava. Sm4rtLOC UEF. Youtube-video. Viitattu 3.3.2025. <https://www.youtube.com/watch?v=C7vrKLIUhBw>

Cuevas, G. & Sanfeliciano, A. 2024. Lasten kognitiivinen kehitys Piaget'n mukaan. Viitattu 27.3.2025. <https://mielenihmeet.fi/lasten-kognitiivinen-kehitys-piagetin-mukaan/>

Diy Escapegames 2020a. Missio ja uhka. Viitattu 20.2.2025. <https://diy-escape-games.com/missio-ja-uhka/>

Diy Escapegames 2020b. Esineet ja palikat. Viitattu 20.2.2025. <https://diy-escape-games.com/tarinalle-tarkeat-esineet/>

Elevenlabs.io 2025.

Haaga-Helia 2025a. Konstruktivistinen oppimiskäsitys. Oppimateriaalit. Viitattu 27.3.2025. <https://edu.haaga-helia.fi/konstruktivistinen-oppimiskasitys/>

Haaga-Helia 2025b. Humanistinen oppimiskäsitys. Oppimateriaalit. Viitattu 27.3.2025. <https://edu.haaga-helia.fi/humanistinen-oppimiskasitys/>

Hakkarainen, P. & Bredikyte, M. 2013. Kehittävän leikkipedagogiikan perusteet. Majavesi: Kogni.

Hakkarainen, K., Lonka, K. & Lipponen, L. 2004. Tutkiva oppiminen: Järki, tunteet ja kulttuuri oppimisen sytyttäjinä. 6. uudistettu painos. Porvoo ; Helsinki: WSOY.

Hellström, M., Johnson, P., Leppilampi, A. & Sahlberg, P. 2015. Yhdessä oppiminen. Yhteistoiminnallisuuden käytäntö ja periaatteet. Helsinki: Into.

Korteso, K. 2018. Pakuhuone: Suunnittele, toteuta, pakene. Hämeenlinna: Karisto.

Krokkfors, L., Kangas, M., Kopisto, K. 2014. Oppiminen pelissä: Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino.

Laaksonen, V. 2022. Kaveritaidot varhaiskasvatuksessa. Jyväskylä: PS-kustannus.

Mediakasvatusseura 2025. Pelit ja pelikasvatus, osa 2: Pelit varhaiskasvatuksessa. Viitattu 3.3.2025. <https://mediakasvatus.fi/materiaali/pelikasvatus-osa-2-pelit-varhaiskasvatuksessa/>

Mieli 2022. Kaveritaitokortit varhaiskasvatukseen. Viitattu 21.3.2025. <https://mieli.fi/materiaalit-ja-koulutukset/materiaalit/kaveritaitokortit-varhaiskasvatukseen/>

MLL 2024. 6-7-vuotiaan ajattelun kehitys ja oppiminen. Viitattu 21.3.2025. <https://www.mll.fi/vanhemmille/lapsen-kasvu-ja-kehitys/6-7-v/6-7-vuotiaan-alyllinen-kehitys/>

Määttä, S., Koivula, M., Huttunen, K., Paananen, M., Närhi, V., Savolainen, H. & Laakso, M. 2017. Lasten sosioemotionaalisten taitojen tukeminen varhaiskasvatuksessa: Tilannekartoitus. [Helsinki]: Opetushallitus. Viitattu 3.3.2025. https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/lasten_sosioemotionaalisten_taitojen_tukeminen_varhaiskasvatuksessa.pdf

Oph 2014. Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014. <https://eperusteet.opinto-polku.fi/eperusteet-service/api/dokumentit/9359537>

Oph 2022. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2022. https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/Varhaiskasvatussuunnitelman_perusteet_2022_0.pdf

Oph 2025. Inklusio varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa. Viitattu 8.3.2025. <https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/varhaiskasvatus/varhaiskasvatuksen-tueksi/inklusio-varhaiskasvatuksessa-ja-esiopetuksessa>

Pakopelikäsikirja 2022. OpenDigiTaito-hanke. <https://digicampus.fi/course/view.php?id=3382>

Parkki, T. 2020. Make your escape! Opas pedagogisen pakopelin suunnitteluun. Viitattu 27.1.2025. <https://drive.google.com/file/d/1VYRQu68T-JBaMunfyqy95M3zt68vqhCe/view>

Perusopetuslaki 628/1998.

ProNeuron 2024. Mitkä ovat kognitiiviset taidot ja miksi ne ovat tärkeitä? Viitattu 27.1.2025. <https://proneuron.fi/blogi/mita-ovat-kognitiiviset-aidot-ja-miksi-ne-ovat-tarkeita/>

Pulkkinen, L. Ahonen, T. & Ruoppila, I. 2023. Ihmisen psykologinen kehitys. 10., uudistettu painos. Jyväskylä: PS-kustannus.

Salonen, K. 2013. Näkökulmia tutkimukselliseen ja toiminnalliseen opinnäytetyöhön. Turku: Turun ammattikorkeakoulu. Viitattu 24.1.2025. <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/821112/isbn9789522163738.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Suomen Riskienhallintayhdistys 2025. Nelikenttäanalyysi - SWOT. Viitattu 5.2.2025. <https://pk-rh.fi/tools/swot.html>

Sundell, T. 2022. Pelillistäminen opetuksessa ja oppimisessa: miten ja miksi? Viitattu 10.3.2025. <https://www.mediamaisteri.com/blog/pelillistaminen-opetuksessa-ja-oppimisessa>

Tieteen termipankki 2024. Sosiokulttuurinen oppimisen teoria. Viitattu 8.4.2025. https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kasvatustieteet:sosiokulttuurinen_teoria

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2009. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. 11., uud. laitos. Helsinki: Tammi.

Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019. Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarviointi Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohje 2019. Viitattu 10.2.2025. https://tenk.fi/sites/default/files/2021-01/Ihmistieteiden_eettisen_ennakoarvioinnin_ohje_2020.pdf

Varhaiskasvatuslaki 540/2018.

Vilka, H. & Airaksinen, T. 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Jyväskylä: Gummerus.

Vecteezy.com 2024. Viitattu 21.3.2025. <https://www.vecteezy.com/vector-art/4745226-square-maze-game-for-kids-puzzle-for-children-labyrinth-conundrum-vector-illustration-find-the-right-path>

Åkerfelt, T. & Laitinen, M. 2016. Leikki esiopetuksessa. Tutkimateriaali. E-kirja. Helsinki: Opetushallitus

Öz, M. 2022. Kokemuksellinen oppiminen David Kolbin mukaan. Lumatikka. Lume-keskus Suomi. Powerpoint. Viitattu 11.3.2025. <https://aoe.fi/api/v1/download/file/lumatikkakokemuksellinenoppiminen-1665732902529.pdf>

Julkaisemattomat lähteet

Anonyymi haastattelu 2025. 12.3.2025. Kirkkonummi.

Salmi, L. 2025. Benchmarkingista. Viitattu 4.2.2025. Powerpoint-esitys. Laurea ammattikorkeakoulu.

Reunamo, J. 2025. Oppimisen avaimet varhaiskasvatuksessa! ReunamoEdu seminaaripäivä 4.3.2025. Powerpoint-esitys. Viitattu 4.3.2025.

Ruokonen, I. 2025. Oppimisen avaimet varhaiskasvatuksessa! ReunamoEdu seminaaripäivä 4.3.2025. Powerpoint-esitys. Viitattu 4.3.2025.

Tämän tekstin kieliäsun muokkaamisessa on hyödynnetty ChatGPT:tä.

Kuviot

Kuvio 1: Kokemuksellisen oppimisen sykli -malli.....	13
Kuvio 2: Leikillinen oppiminen.....	14
Kuvio 3: Teoreettinen kokonaisuus.....	23
Kuvio 4: Opinnäytetyön prosessin malli	24
Kuvio 5: SWOT-analyysi pakopelipedagogiikasta varhaiskasvatuksessa	27
Kuvio 6: Äänteiden mysteerilaatikon kuvat	35
Kuvio 7: Tähtilabyrintin haaste	36
Kuvio 8: Vihjeet.....	37
Kuvio 9: Aarrearkku	38
Kuvio 10: Aarrearkun sisältö	38
Kuvio 11: Todistus aarteen löytämisestä	39
Kuvio 12: Ensimmäisen tehtävän ohjeiden luku	40
Kuvio 13: Kaveritaitokortit	41
Kuvio 14: Äänteiden mysteerilaatikko	42
Kuvio 15: Tähtilabyrintin haaste -tehtävä	43
Kuvio 16: Lukujono	44
Kuvio 17: Aarrearkun avaaminen	45
Kuvio 18: Taulukko lapsien havainnoista pakopelin aikana	46

Liitteet

Liite 1: Haastattelurunko.....	62
Liite 2: Suostumuslomake alaikäisten lasten huoltajille	64
Liite 3: Pedagoginen pakopeli varhaiskasvatuksessa esikoululaisille	65
Liite 4: Pimeän velhon terveiset	66
Liite 5: Palautteenantolomake	69

Liite 1: [Haastattelurunko](#)

Haastattelurunko

Opinnäytetyömme aiheena on pakopelipedagogiikka varhaiskasvatuksessa. Tutkimuksemme keskeiset käsitteet ovat pakopelipedagogiikka ja oppimisen alueet. Haastattelun aluksi kerromme ensin itsestämme. Kerromme myös muun muassa mihin kyseistä haastattelua käytetään ja miksi olemme toteuttamassa haastattelua sekä sen, että kyseessä on anonyymi ja vapaaehtoinen haastattelu. Avaamme myös aihettamme pakopelipedagogiikkaa, jotta haastattelut tietävät teemahaastattelumme aiheen. Ensiksi pyydämme haastateltavia kertomaan oman tehtävänimikkeensä varhaiskasvatuksessa.

Yleisiä kysymyksiä lapsista ja heidän oppimisympäristöstään

1. Millaisia ovat tämänhetkisten lapsien ikäryhmät ja kehitysvaiheet?
2. Mitkä ovat keskeiset oppimisen alueet, joita haluaisitte tukea pelin avulla? Esimerkiksi sosiaaliset taidot, kognitiiviset taidot, kielitaito, motoriset taidot?
3. Millaisia oppimismenetelmiä lapset yleensä suosivat ja miten he reagoivat erilaisiin aktiviteetteihin?
4. Miten lapset yleensä suhtautuvat peliin ja leikkiin oppimisen osana? Ovatko he innostuneita pelillisistä opetusmenetelmistä?

Oppimisympäristön ja pelin suunnittelu

1. Onko ryhmässä erityisiä tarpeita tai erityisopetusta tarvitsevia lapsia, joita pelin tulisi tukea?
2. Millaisia tiloja pelille olisi käytettävissä?
3. Onko ryhmässä erityisiä sääntöjä tai rajoituksia, joita meidän tulisi ottaa huomioon pelin suunnittelussa?
4. Miten pelin tulisi olla rakennettu? Lyhyt ja intensiivinen vai pidempi ja rauhallisempi?

Pelin rakenteesta ja sisällöstä

1. Millaisia teemoja tai aiheita olisi hyödyllistä sisällyttää peliin, jotta se tukisi opetussuunnitelmaa ja lasten oppimista?
2. Mitä konkreettisia taitoja haluaisitte, että lapset kehittävät pelin aikana?

3. Onko pelissä mielestäsi hyvä olla tarinankerrontaa, hahmoja tai visuaalisia elementtejä, jotka tekisivät pelistä mielenkiintoisemman ja helpommin lähestyttävän lapsille?
4. Miten pelissä tulisi huomioida lasten yksilölliset oppimistyylit ja tarpeet?
5. Kuinka voimme varmistaa, että peli luo turvallisen ja kannustavan ympäristön, jossa lapset voivat kokeilla ja epäonnistua ilman pelkoa epäonnistumisesta?

Arviointi ja palautteen kerääminen

1. Miten voimme kerätä palautetta pelistä lapsilta, jotta voimme kehittää sitä tulevaisuudessa?
2. Millaisia keinoja on käytettävissä arvioimaan, kuinka hyvin peli tukee oppimista ja lasten osallistumista?


Haasteet ja toiveet pelin suunnittelussa

1. Miten uskot, että pakopeli voisi tukea lasten oppimismatkaa ja motivaatiota?
2. Mitä haasteita näet pakopelipedagogiikan soveltamisessa esiopetukseen ja kuinka voisimme kohdata nämä haasteet pelin suunnittelussa?

Liite 2: [Suostumuslomake alaikäisten lasten huoltajille](#)

Milla Eklind
 Milla Siloaho
 Opinnäytetyö 2025
 Laurea-ammattikorkeakoulu

SUOSTUMUSLOMAKE



AMMATTIKORKEAKOULU
Laurea University of Applied Sciences

Pedagoginen pakopeli esikouluikäisille

Hyvä huoltaja,
 Olemme varhaiskasvatuksen sosionomi opiskelijoita Laurea-ammattikorkeakoulusta ja toteutamme opinnäytetyönämme pedagogisen pakopelin esikouluikäisille lapsille. Pakopelin tarkoituksena on kehittää lasten tiimityötaitoja, ongelmanratkaisukykyä sekä luovuutta hauskan ja toiminnallisen pelin kautta. Se on suunniteltu turvalliseksi ja ikätasoiseksi.

Pakopeli järjestetään 7.4.2025 Kirkkonummi (päivämäärä ja paikka)

Mihin tietoja käytetään?

Havainnoimme lasten kokemuksia ja keräämme palautetta pelin kehittämistä varten. Lisäksi voimme ottaa valokuvia ja videoita pelin aikana. Kaikki kerätty tieto käsitellään anonyymisti, eikä yksittäisiä lapsia voi tunnistaa opinnäytetyöstä. Osallistuminen on vapaaehtoista. Pyydämme teitä täyttämään ja allekirjoittamaan tämän lomakkeen, jos annatte lapsellenne luvan osallistua pakopeliin ja mahdolliseen valokuvaukseen.

Suostumus

Lapseni _____ saa osallistua pedagogiseen pakopeliin, joka on osa Milla Eklindin ja Milla Siloahon opinnäytetyötä Laurea-ammattikorkeakoulussa.

Annan luvan lapsen osallistumiselle

Annan luvan käyttää anonyymejä havaintoja lapseni osallistumisesta opinnäytetyössä.

Annan luvan ottaa lapsestani valokuvia/videomateriaalia pakopelin aikana ja käyttää niitä opinnäytetyössä.

Annan luvan käyttää valokuvia/videomateriaalia myös julkisessa opinnäytetyöraportissa tai esityksessä.

Huoltajan nimi: _____

Huoltajan allekirjoitus: _____

Päivämäärä: _____

Liite 3: [Pedagoginen pakopeli varhaiskasvatuksessa esikoululaisille](#)

PEDAGOGINEN PAKOPELI VARHAISKASVATUKSESSA ESIKOULULAISILLE

MIKÄ ON PEDAGOGINEN PAKOPELI?

Oppimista tukeva peli, jossa lapset ratkaisevat pulmia yhteistyössä.

Pakopeli on leikkisä, seikkailullinen ja innostava kokonaisuus.

Tavoitteena on tarjota hauska ja opettavainen sekä onnistumisen iloa tuova kokemus!

MISSÄ JA MILLOIN?

Järjestämme pedagogisen pakopelin 7.4.2025 päiväkodin tiloissa



PAKOPELIN HYÖDYT

Se kehittää loogista ajattelua ja ongelmanratkaisukykyä.

Lapset oppivat työskentelemään yhdessä ja harjoittelemaan tiimityötaitoja.

Pelin kautta opitaan kärsivällisyyttä ja itseluottamusta.

KETKÄ JÄRJESTÄÄ JA KENELLE?

Olemme varhaiskasvatuksen sosionomiopiskelijoita Laurea-ammattikorkeakoulusta.

Pakopeli on suunniteltu esikouluikäisille lapsille osana opinnäytetyötämme.



OPETUKSEN TAUSTA

Tehtävissä harjoitellaan matemaattisia taitoja kaveritaitoja peruslukutaitoja päättelytaitoja

Liite 4: [Pimeän velhon terveiset](#)

Tehtävä 1: Tiimityön salaisuudet

Kappas.. Vai lähditte suorittamaan Keijukaisten antamaa tehtävää.. No, tässä on ensimmäisen tehtävän ohjeet:

Edessänne on kuvia, joissa on erilaisia tilanteita. Teidän tehtävänne on tunnistaa, mitkä ovat hyviä kaveritaitoja ja mitkä taas huonoja kaveritaitoja. Miettikää, miten te itse toimisitte näissä tilanteissa, ja valitkaa kuvat sen mukaan. Kun olette saaneet kuvat jaoteltua oikein, saatte seuraavan vihjeen.

Terveisin Pimeä Velho



Tehtävä 2: Äänteiden mysteerilaatikko

Jaahas.. Vai läpäisitte ensimmäisen tehtävän? Kuka olisi uskonut.. En minä ainakaan.

Edessänne on laatikko ja kolme kirjainta. Teidän tehtävänänne on vuorotellen laittaa käsi reiästä, jos uskallatte... Siellä on jotain, mitkä liittyvät kirjaimiin. Ehkä teidän pitää pohtia, miten laatikosta tarvittavat asiat liittyvät kirjaimiin.. Enempää en kerro!

Terveisin Pimeä Velho



Tehtävä 3: Tähtilabyrintin haaste

Olette jo puolivälissä, uskomatonta!

Tässä tehtävässä tarvitaan päättelytaitoja ja kärsivällisyyttä! Jokainen teistä saa oman labyrintin. Tehtävänänne on selvittää tienne aarrearkun luokse. Kun jokainen ryhmän jäsenen on päässyt aarrearkun luokse, teidän pitää laskea matkallanne olevat tähdet. Kuinka monta tähteä teidän matkojen varrella on yhteensä?

Terveisin Pimeä Velho



Tehtävä 4: Kadonneet numerot

OHO! Olette päässeet tänne asti! Teillä on jo 3 numeroa. Jos ratkaisette tämänkin tehtävän, saatte viimeisen numeron..

Näette varmaan seinällä numeroita järjestyksessä. Sitä kutsutaan lukujonoksi. Olen piilottanut puuttuvat numerot. Yrittäkääpäs etsiä. Ette varmasti löydä!

Terveisin Pimeä Velho



Tehtävä 5: Loppuhuipennus



Tässä on nyt se kuuluisa aarrearkku. Mutta se on vielä lukossa! Muistatteko vielä numerot, jotka saitte tehtävien ratkaisemisesta?
Tuskinpa...

Terveisin Pimeä Velho

Liite 5: [Palautteenantolomake](#)

Palautteenantolomake

1. Mikä oli paras tehtävä ja miksi?

2. Mikä tehtävä oli helpoin ja vaikein?

3. Mikä oli jännittävintä pelissä?

4. Kuvaile pakopeliä kahdella sanalla?

5. Haluaisitko pelata uudestaan? Miksi?

6. Mitä muuttaisit pelissä, jotta se olisi vielä hauskempi?

7. Opiteko jotain uutta?