



Oppiminen pelissä: Kokemuksia yliopistopedagogiikan pelikokeiluista

19.3.2026 Henna Vilppu, Heidi Salmento

Olemme viime vuosina intoutuneet kokeilemaan pelejä osana yliopistopedagogiikan koulutusta. Tässä blogitekstissä tarkastelemme kokemuksiamme pelikokeilujen järjestäjänä sekä refleктоimme saamaamme palautetta.

Voiko opetuksen suunnittelua paeta? Pakuhuonekokeilu osana yliopistopedagogiikan opintoja

Vapaa-ajan aktiviteetteina suosittu pakuhuoneet ovat viime vuosina yleistyneet myös erilaisissa koulutuksellisissa tarkoituksissa. Pakuhuoneen kantavana ideana on, että pelaajatiimi etsii vihjeitä ja ratkaisee tehtäviä saavuttaakseen tavoitteensa tietyn aikarajan sisällä. Pelinkaltaisina aktiviteetteina opetukseen suunnitellut pakuhuoneet voivat tarjota mukaansatempaavia, interaktiivisia oppimiskokemuksia ja edistää sisällönhallinnan lisäksi yleisiä työelämätaitoja, kuten yhteistyökykyä ja ongelmanratkaisutaitoja.

Korkeakouluissa pakopelejä käytetään opetuksessa erityisesti lääke- ja terveystieteissä sekä teknisillä ja luonnontieteellisillä aloilla. Varsinaisia yliopistopedagogiikkaan suuntautuvia pakopelejä emme kirjallisuudesta löytäneet, ja päätimmekin itse lähteä suunnittelemaan ja toteuttamaan tällaista (Vilppu & Filippou 2026). Pakopelimme teemaksi valitsimme yhden yliopistopedagogiikan ydinsisällöistä, konstruktivisen linjakkuuden periaatteen. Sen mukaan opetus suunnitellaan niin, että osaamistavoitteet, opetusmenetelmät, oppimistehtävät ja arviointi sopivat yhteen ja tukevat opiskelijan syväsuuntautunutta oppimista. Pakuhuoneessamme taustatarina, vihjeet ja pienemmät tehtävät ohjasivat kohti päätavoitetta eli linjakkaan kurssisuunnitelman laadintaa aikarajan sisällä. Osa tehtävistä oli virtuaalisina Moodlessa ja osa fyysisinä opetustilassa. Toimistotarvikkeiden lisäksi hyödynsimme välineistönä esimerkiksi koodilukkoa, näkymätöntä mustetta ja taskulamppua.

Toteutimme viisi pakopelisesiä ja keräsimme palautetta peliä osallistuneilta. Pakuhuoneemme sai osallistujilta myönteisen vastaanoton, vaikka esiin nousi myös joitakin kriittisiä huomioita. Pakuhuone koettiin hauskaksi, hyvin järjestetyksi ja mukaansatempaavaksi kokemukseksi, ja sen katsottiin edistävän hyvin opitun tiedon kertaamista ja soveltamista.

Palautteen perusteella pakuhuoneessa tapahtui vertaisoppimista ja yhteistyötä. Nämä ovat välttämättömiä taitoja myös

opetussuunnitelman laatimisprosessissa, joka usein edellyttää keskustelua ja yhteisen näkemyksen muodostamista opetussuunnitelmasta osallistujien kesken. Joitakin osallistujia häiritsi se, ettei kurssisuunnitelman laatimiseen ollut yhtä oikeaa ratkaisua. Tämä oli meiltä järjestäjiltä tietoinen valinta, sillä halusimme jättää tilaa keskustelulle ja reflektoinnille. Pakopelin riskinä voi kuitenkin olla, että keskittyminen erilaisiin osatehtäviin vie huomiota päätavoitteelta tai että aikapaine kannustaa ratkaisemaan pakopelin mahdollisimman nopeasti sen sijaan, että syvennettäisiin pedagogista keskustelua. Myös ryhmäkokoon kannattaa kiinnittää huomiota, jotta kaikilla on mahdollisuus aktiiviseen osallistumiseen pakopelin aikana.

Fyysisessä tilassa toteutettava pakopeli on resurssienkäytöltään vaativa ja rajoittaa osallistujamäärää, joten virtuaalisten pelien kehittäminen voi tarjota sekä skaalautuvamman että kestävämmän vaihtoehdon.

Keltanokkien saarelta osaavaan ohjaajuuteen: Virtuaalipeli ohjauskurssin loppuhaasteena

Positiivinen kokemus pelistä osana yliopistopedagogiikan koulutusta innoitti meidät kehittämään virtuaalista peliä osaksi uutta väitöskirjaohjaajille suunnattua kurssia "Perspectives on Doctoral Supervision", jonka kehittimme osana [väitöskirjaohjaajien akatemian DocSA:n](https://intranet.utu.fi/index/UTUPEDA/Sivut/V%C3%A4it%C3%B6skirjaohjaajien-akatemia-(DocSA).aspx?PageView=Personal&InitialTabId= Ribbon.WebPartPage&VisibilityContext=WSSWebPartPage) ([https://intranet.utu.fi/index/UTUPEDA/Sivut/V%C3%A4it%C3%B6skirjaohjaajien-akatemia-\(DocSA\).aspx?PageView=Personal&InitialTabId= Ribbon.WebPartPage&VisibilityContext=WSSWebPartPage](https://intranet.utu.fi/index/UTUPEDA/Sivut/V%C3%A4it%C3%B6skirjaohjaajien-akatemia-(DocSA).aspx?PageView=Personal&InitialTabId= Ribbon.WebPartPage&VisibilityContext=WSSWebPartPage)) toimintaa. Suunnittelimme kurssin sisällöt ja suoritustavat perustuen yliopistomme väitöskirjaohjaajien toiveisiin ja tarkoituksena oli, että kurssimateriaaleihin tutustuttuaan osallistajat voisivat itsenäisesti testata osaamistaan pelin kautta.

Virtuaalipelin ideana oli paeta saarelta. Onnistuakseen tässä osallistujan tuli ratkaista kuusi eri osatehtävää, jotka liittyivät väitöskirjaohjauksen erilaisiin teorioihin ja näkökulmiin. Tehtävät olivat samalla sijainteja kartalla, ja ne oli nimetty ohjaamisen näkökulmien mukaan (ks. kuva 1). Kustakin ratkaistusta tehtävästä sai leiman passiin, jolla pääsi lopuksi nousemaan Supervisorship-laivaan. Tehtävissä ohjaajien tuli soveltaa kurssin aikana oppimiaan teoreettisia käsitteitä käytännönläheisiin tilanteisiin. Tehtävät olisi voinut toteuttaa myös tavallisena monivalintatentinä, mutta pelillistämällä halusimme tuoda oman osaamisen testaamiseen jotain uutta, hauskaa ja motivoivaa. Aikaa pelin suorittamiseen oli 30 minuuttia, ja väärät vastaukset vähensivät aikaa. Pelillisyyttä tehtävään toi aikarajan lisäksi taustatarina, avoin pelimaailma, visuaalisuus ja musiikki.

Virtuaalipelimme ja samalla koko ohjauskurssi on vastikään ollut pilotointivaiheessa, ja olemme keränneet osallistujapalautetta fokusryhmähaastatteluissa. Haastatteluihin osallistuneiden ohjaajien palaute pelistä on ollut pääsääntöisesti positiivista. Peli koettiin leikkimieliseksi, mutta silti tehtävien tekeminen oli monien mielestä oppimisen kannalta hyödyllistä ja niiden koettiin konkretisoivan teoreettisia asioita käytännössä.

Osa suhtautui peliin oppimisen kannalta kriittisemmin ja pohti sen tuomaa lisäarvoa esimerkiksi perinteiseen monivalintatenttiin verrattuna. Pelin musiikki jakoi mielipiteitä: osa kertoi innostuneensa erityisesti siitä ja osa koki sen jopa häiritsevänä. Lisäksi peliin kaivattiin loppuhuipennusta, jota olemme jo alkaneet palautteen perusteella rakentamaan. Monet kokivat pelin innostavana ja hauskana kokemuksena ja innostuivat pohtimaan pelien ja pelillistämisen mahdollisuuksia myös omassa opetustyössään. Kurssi on nyt kaikkien Turun yliopiston väitöskirjaohjaajien saatavilla [DocSA:n Howspace-alustalla](https://docsa.in.howspace.com/docsa) (<https://docsa.in.howspace.com/docsa>).

Kokeilumme osoittivat, että pelit voivat olla mielekkäitä myös yliopistopedagogiikan koulutuksessa, jonka kohderyhmänä ovat yliopiston opettajat ja ohjaajat. Oppimisen kannalta mielekkäiden pelien suunnittelu vaatii kuitenkin pedagogista osaamista ja sen lisäksi ymmärrystä siitä, miten pelillistämistä voidaan toteuttaa erilaisissa oppimisympäristöissä. Erityisesti digitaalisissa ympäristöissä toimittaessa pelillistäminen vaatii opettajalta myös teknologista ymmärrystä ja osaamista.

Kirjoittajina yliopistotutkija Henna Vilppu ja yliopistonlehtori Heidi Salmento UTUPEDA Yliopistopedagogiikan keskuksesta.

Tutustu [virtuaalipeliin](https://urchin-app-gm3m7.ondigitalocean.app/) (<https://urchin-app-gm3m7.ondigitalocean.app/>)

Lähde:

Vilppu, H., & Filippou, K. (2026). Can university teachers escape curriculum planning? Reflections on building and experiencing an educational escape room in university pedagogy training. *Innovations in Education and Teaching International*, 63(1), 288–301. <https://doi.org/10.1080/14703297.2025.2464616> (<https://doi.org/10.1080/14703297.2025.2464616>)

Categories: [kasvatustiede](#), [UTUPEDA](#)

Share

