

	PBL	Sparrausryhmät	Laboratoriotyö	Peli/roolipeli
Menetelmäkuvaus	Ongelmaperusteisessa oppimisessa painotetaan ongelmalähtöisyyttä ja ryhmässä oppimista. PBLn tarkoitus on käynnistää oppiminen ja haastaa oppijat itseopiskeluun.	Ryhmälle valitaan vertaisryhmä, jota he opponoivat eri tavoin läpi koko ryhmätyöprosessin.	Laboratoriossa suoritettava työ, jossa ryhmä tekee jonkin harjoituksen, myös usein raportti työstä, joko ryhmässä tai yksin.	Interaktiivinen menetelmä, jossa jokainen oppilas on joko itsenäinen pelaaja (muuta vastaan) tai pelaavan ryhmän jäsen (yhteistyötä korostava). Voi olla lyhyt (esim. 1h) tai pitkä (koko kurssin).
Tehtävänanto	Avoin ongelmakuvaus joka liittyy autenttiseen työelämän tilanteeseen. Voi käyttää myös vastabriefin kirjoittamista.	Sparrausryhmien rooli ja tehtävänanto annetaan ryhmätyöskentelyn tehtävän kanssa samaan aikaan. Ryhmien pitää tuntea/tunnistaa omat sparrausryhmät. Sparrauksen tavoitteet ja kohteet pitää selittää selvästi.	Tehtävänanto laboratoriotyöstä tulee antaa kirjallisena. Lisäksi yksi menetelmä on pitää pieni kyselytunti ennen varsinaisen labran alkua, jossa käydään läpi teoria ja mitä työssä on tarkoitus tehdä.	Erittäin tärkeä osa menetelmän onnistumisen kannalta. Tarkka kirjallinen ohje ja läpikohtaiset suulliset ohjeet, joissa kerrotaan pelin kulku yksityiskohtaisesti ja jokaisen pelaajan rooli ja tehtävät.
Ohjaus	Ohjaus on valmennus-tyyppistä. PBL kannustaa itseohjautuvaan opiskeluun.	Itseohjautuvaa (sparrausryhmät ohjaavat toisiaan palautteen kautta). Lähiopetuksesta kannattaa varata aikaa sparraukselle.	Ohjaus voi olla aktiivista tai passiivista. Jos opiskelijat ovat kokeneita, he saattavat pärjätä hyvin ilman ohjaustakin. Aktiivisessa ohjauksessa opettaja tekee enemmän itse työtä ja selostaa samalla. Passiivisessa ohjauksessa opettaja toimii mentorina, joka seuraa ja selostaa sekä tarvittaessa korjaa.	Ohjaus on usein pelinjohtamisesta ja pelin ohjaamista haluttuun suuntaan. Ohjaus on aktiivista ja sillä, vaikutetaan suoraan pelin kulkuun eli siihen, mitä halutaan pelaajien oppivan. Ohjaaja voi olla myös itse peleejä ja viakuttaa sitä kautta pelin tapahtumiin.
Motivointi	Ongelman työelämärelevanttius ja se että ongelmaan ei ole suoraa vastausta vaikuttaa sisäiseen motivaatioon.	Sparraus on tärkeä olla osa arvostelua, jotta palautteen laatu luo merkityksellisyyttä.	Melkein aina osa arviointia (pakollinen työ ja palautettava raportti).	Osa arviointia ja hyödyllinen tapa oppia käytännöstä. Pelistä voi antaa myös osallistujille lisäpisteitä arviointiin tai kysyä vaikka kysymyksen tentistä.
Palaute	Palautteen saaminen opettajalta on tärkeää suorituksen aikana, ei pelkästään lopussa. Palautteen antamista ryhmän sisällä voidaan myös harjoitella.	Sparrauksen yksi avainasioista on se että saa vertaispalautetta.	Työtä tehtäessä ohjaajan välitön palaute ja mahdollisesti vielä työn lopussa (myös kirjallinen mahdollinen). Oppilas voi antaa palautetta yleensä laboratoriotyön raportin yhteydessä, niin omasta, ryhmän kuin ohjaajan suorituksesta.	Palaute on tärkeää ja se tulee olla ennemmin pelin selostamista kuin pelaajien käytöksen arviointia. Toisaalta voidaan käydä läpi roolien tekemisiä ja selittää syy-seuraussuhteita ja oppia yhdessä virheistä.
Arviointi	Itseohjautuvassa oppimisessa on tärkeää että ryhmän jäsenet arvioivat toistensa osallistumisen sekä ryhmän kollektiivisen suorituksen. Opettaja arvioi ryhmän suorituksen.	Arviointi on tärkeää tehdä sekä projektista että sparrauksesta.	Arviointi palautettavan raportin perusteella. Myös työskentelyä voidaan arvioida erikseen.	Pelin palautteen yhdessä. Ryhmälle voi antaa arvosanan, mutta yleensä yksilöille ei kannata antaa eriskeen arvosanaa, ehkä kirjallinen arviointi olisi parempi. Arviointi voi perustua pelin onnistumiseen tai esim. raporttiin, jonka ryhmä tekee kokemuksistaan ja tekemisistään pelissä.