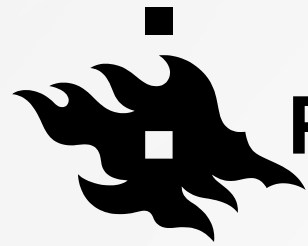




PAKOHUONEPELIT KIRJASTON TIEDONHAUN OPETUKSESSA

Minna Suikka
Helsingin yliopiston kirjasto

Kuva: Jussi Männistö



KIRJASTON PEDARYHMÄN TEHTÄVÄT

- Perustutkinto-opiskelijoiden tiedonhankinnan ja -hallinnan opetus
- Verkkomateriaalien suunnittelu
- Tiedonhankinnan ohjaus ja neuvonta
- Kirjaston opiskelijatapahtumat
- Kirjastohenkilöstön tukeminen opetuksen suunnittelussa ja toteutuksessa
- Opetuskentän ja oppimisen avoimuuden kehityksen seuraaminen
- Yhteistyö ja verkostoituminen kansallisesti ja kansainvälisesti



Kuva: Art_Dreams palvelusta [Pixabay](#). Public Domain.



PELILLISTÄMINEN OPETUKSESSA

Pelillistäminen tarkoittaa opetuksen näkökulmasta pelillisten elementtien tuomista mukaan opetukseen

Pelillinen lähestymistapa on kasvattanut opetuksessa suosiotaan, sillä pelien kautta oppiminen aktivoi ja motivoi opiskelijoita

Fyysiset ja virtuaaliset pakohuonepelit ovat esimerkkejä opetuksen pelillistämisestä



Kuva: Clockedin palvelusta [Pixabay](#). Public Domain.



PAKOHUONEPELI HELSINGIN YLIOPISTON KIRJASTON KÄYTÖN OPETUKSESSA

Helsingin yliopiston kirjasto opettaa opiskelijoille tiedonhankinnan- ja hallinnan taitoja

Kirjaston haaste: opiskelijat eivät aina tunnista aukkoja osaamisessaan, eivätkä osaa hakeutua kirjaston koulutukseen

Opetusmenetelmät, jotka kannustavat opiskelijoita tutustumaan asioihin ja auttavat oppimisessa ovat erityisen tärkeitä

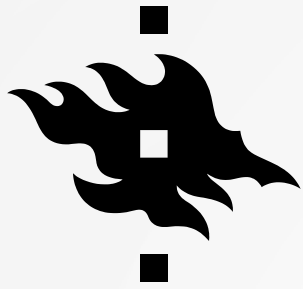
Kirjastossa seurataan opetusmaailman kehittymistä ja hyödynnetään erilaisia opetusmenetelmiä monipuolisesti



Kuva: FreeFunArt palvelusta [Pixabay](https://pixabay.com/). Public Domain.



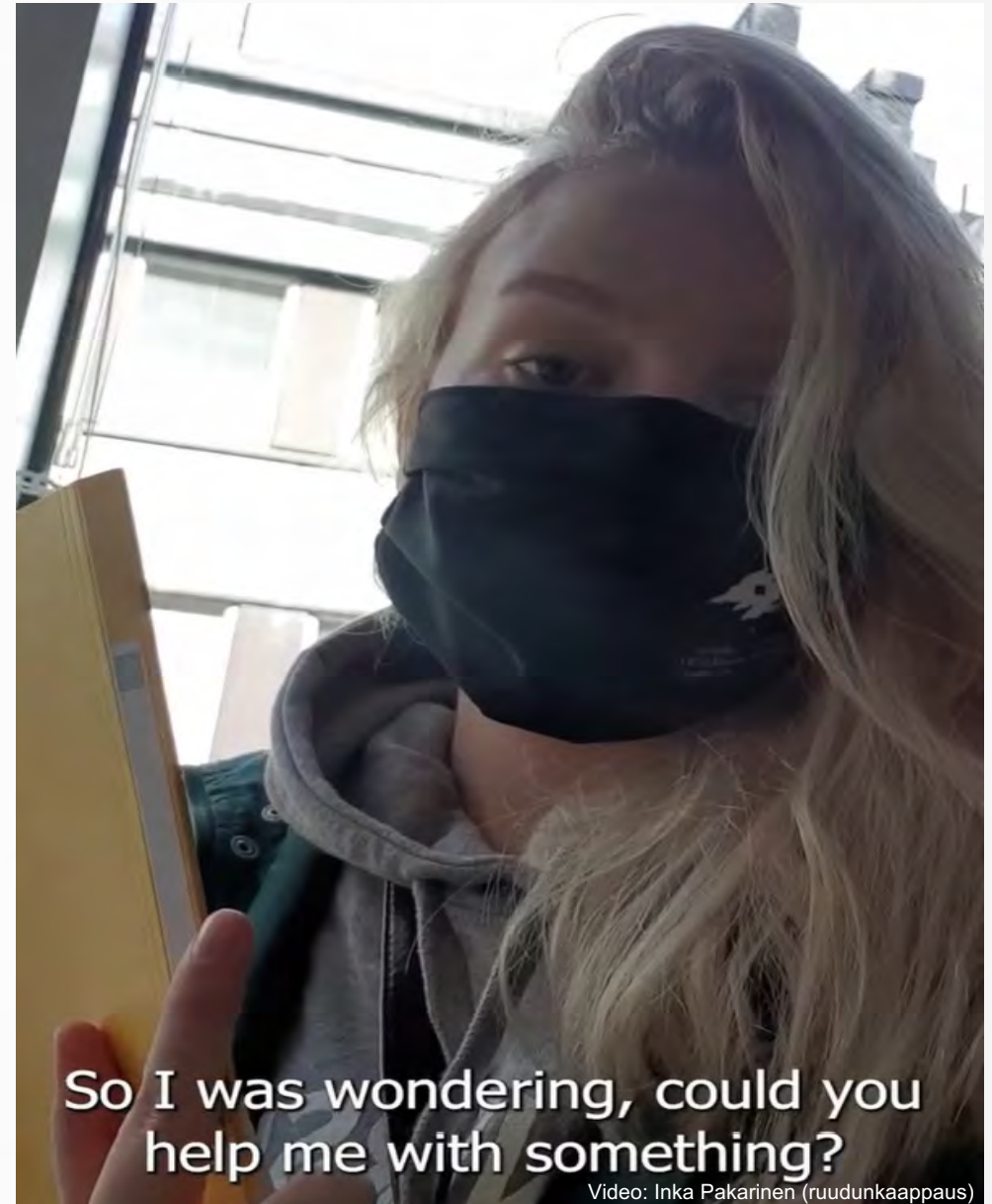
Kuva: Jussi Männistö



PELIN TAUSTATARINA

"Ystäväsi Kaisa on jumissa toisella puolella Suomea, ja tarvitsee apuasi. Ystäväsi valmistuminen on vaakalaudalla, ja vain sinä voit pelastaa hänet. Palkkioksi Kaisa on luvannut sinulle ainutlaatuisen juhlavuoden haalarimerkkinsä.

Seikkaile halki Kaisa-talon ratkomassa pulmia ja löytämässä vihjeitä, ennen kuin kirjasto sulkeutuu ja on liian myöhäistä..."



So I was wondering, could you help me with something?

Video: Inka Pakarinen (ruudunkaappaus)



PELIN KULKU

Peli alkoi aloituspisteestä, jossa pelaajille kerrottiin pelin säännöt ja näytettiin introvideo.

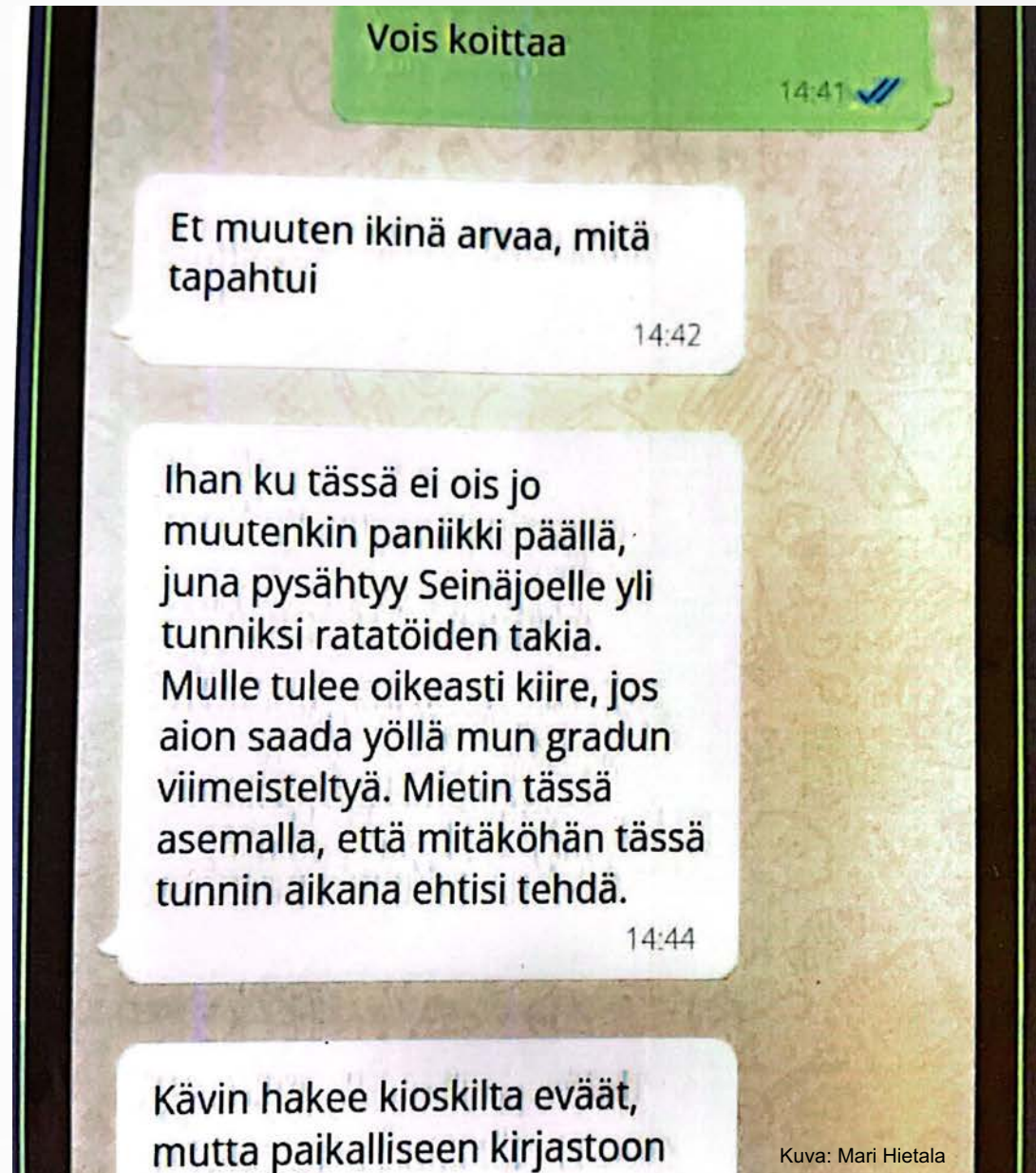
Pelaajat suorittivat kirjaston tiloihin ja palveluihin liittyviä tehtäviä.

Pelaajat etenivät pelissä tilasta toiseen vihjeiden avulla.

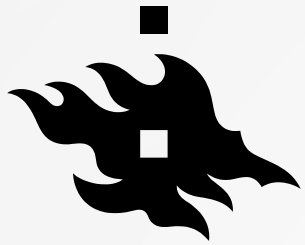
Peli sijoittui useaan kerrokseen kirjaston tiloissa.

Lopputehtävänä pelaajat etsivät taustatarinaan liittyvän kirjan.

Löytämällä oikean kirjan pelaajat läpäisivät pelin ja saivat palkkioksi kirjaston juhluvuoden haalarimerkin.



Kuva: Mari Hietala

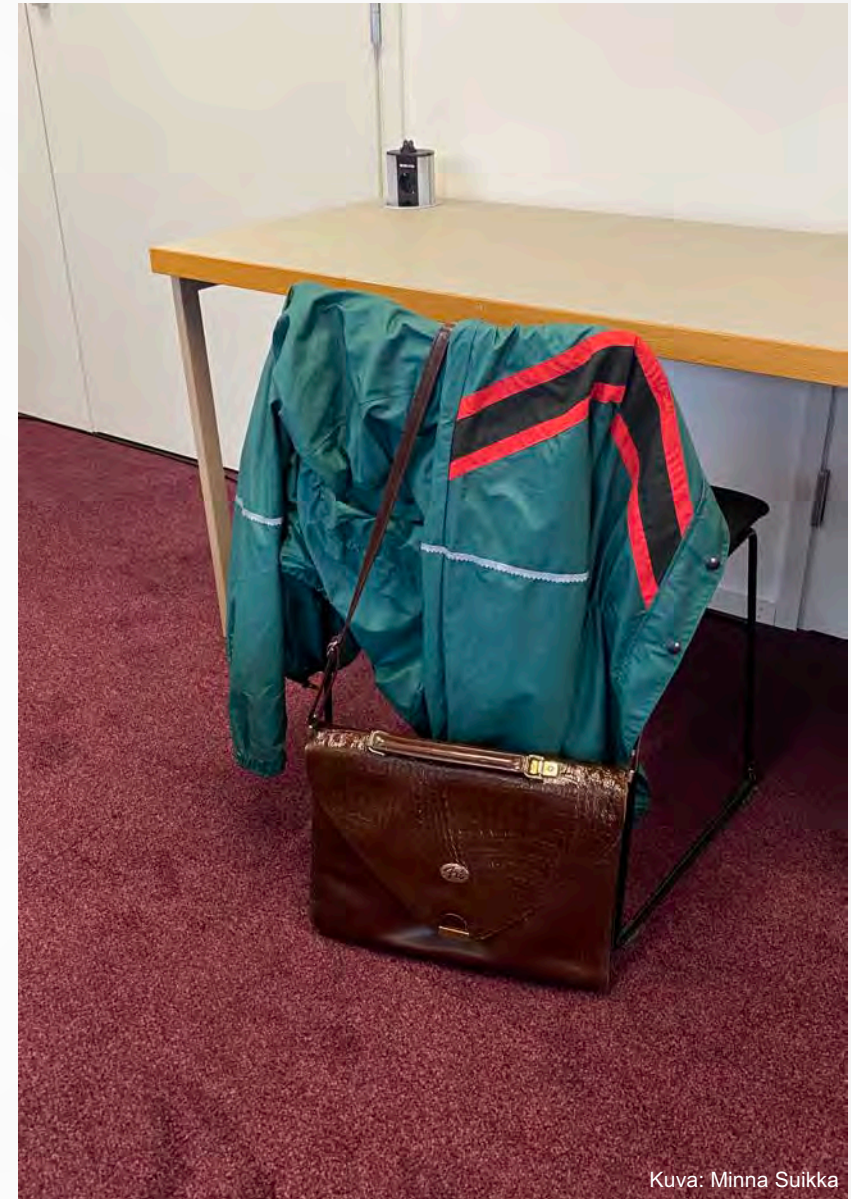


PELIN RESURSSIT

Fyysisen pakohuoneen järjestäminen vaati kirjastolta paljon resursseja pelin ajallisen keston ja suuren osallistujamäärän vuoksi:

- Taustatarinan kirjoittaminen
- Tehtävien suunnittelu
- Introvideon kuvaaminen
- Rekvisiitan hankkiminen
- Huoneiden somistaminen
- Peliin liittyvä viestintä
- Pelin ohjaaminen

Pakohuoneen voi kuitenkin toteuttaa myös pienemmillä resursseilla!



Kuva: Minna Suikka



PALAUTE JA OPITTUA

Kirjasto sai pelin aikana paljon positiivista palautetta pakohuoneesta.

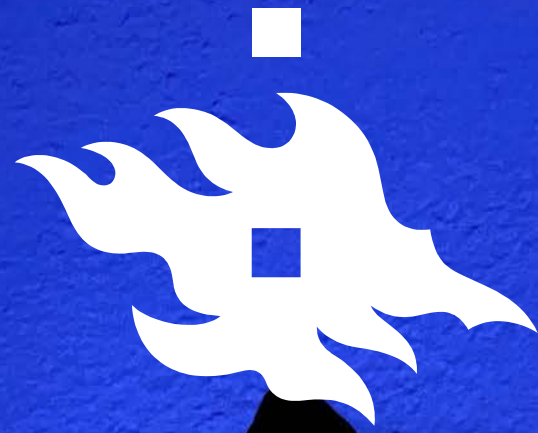
Pakohuone osoittautui yllättävän suosituksi (pelaajia 175), eivätkä kaikki halukkaat mahtuneet mukaan pelaamaan.

Pakohuoneen järjestäminen näin suuressa laajuudessa vaatii paljon resursseja ja pelaajien ohjeistukseen on syytä kiinnittää huomiota.

Tehtävät eivät saa olla liian haastavia ja niiden tulee tukea toivottuja oppimistavoitteita.

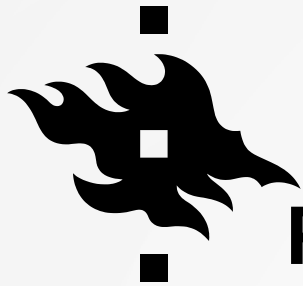


Kuva: Jussi Männistö



KIRJASTON VIRTUAALINEN PAKOPELI

Kuva: Minna Suikka



PELIN TAUSTATARINA

[Introvideo YouTubessa](#) (kesto 1min 8s)

"Helsingin yliopiston kirjasto on vaarassa ja tarvitsee apuasi!

Onko sinulla rohkeutta pelastaa kirjasto pulasta?

Hyppää mukaan taianomaiseen seikkailuun, jonka aikana pääset hyödyntämään kirjastoon liittyvää tietoasi!

Kiirehdi, sillä aikaa ei ole hukattavaksi!"



Kuva: Minna Suikka



PELIN TOTEUTUS JA KOHDERYHMÄ

Peli on toteutettu Microsoft365-ohjelmistopakettiin kuuluvalla lomakkeella (Microsoft Forms).

Peliä pelataan verkkoselaimessa tietokoneella tai mobiilissa.

Pelin kohderyhmä ovat Helsingin yliopiston aloittavat opiskelijat.

Pelissä on kirjaston käyttöön liittyviä tehtäviä, joissa pelaajat pääsevät testaamaan tietojaan Helka-kortin hankinnasta, tiedonhausta, tulostamisesta ja ryhmätyötilojen varaamisesta.

Lopputehtävänä pelaajat selvittävät salaisen koodin, jonka löydettyään pelaajat läpäisevät pelin ja saavat palkkioksi kirjaston haalarimerkin.



Kuva: Jussi Männistö & Minna Suikka



PELIN JULKAISU

Peli julkaistiin 1.2.2023 suomeksi ja englanniksi.

Ruotsinkielinen käännös julkaistiin elokuussa 2023.

Elokuusta 2023 alkaen peli on ollut saatavilla kolmella kielellä.

Microsoft Forms -lomakkeessa on ollut pieniä rajoitteita (esim. saavutettavuus ja lomakkeen asettelut), mutta isoimmat ongelmat saatiin ratkottua ennen julkaisua.



Ruudunkaappaus Helsingin yliopiston kirjaston virtuaalisesta pakopelistä.



PELIN TILANNE 11/2023

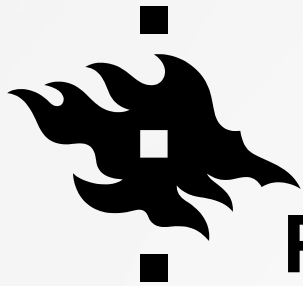
Pelaajia pelillä on ollut 8.11.2023 mennessä kolmella kieliversiolla yhteensä 610

Pelin kieli	suomi	englanti	ruotsi
pelaajia	440	151	19

**Skanna
pelin linkki**



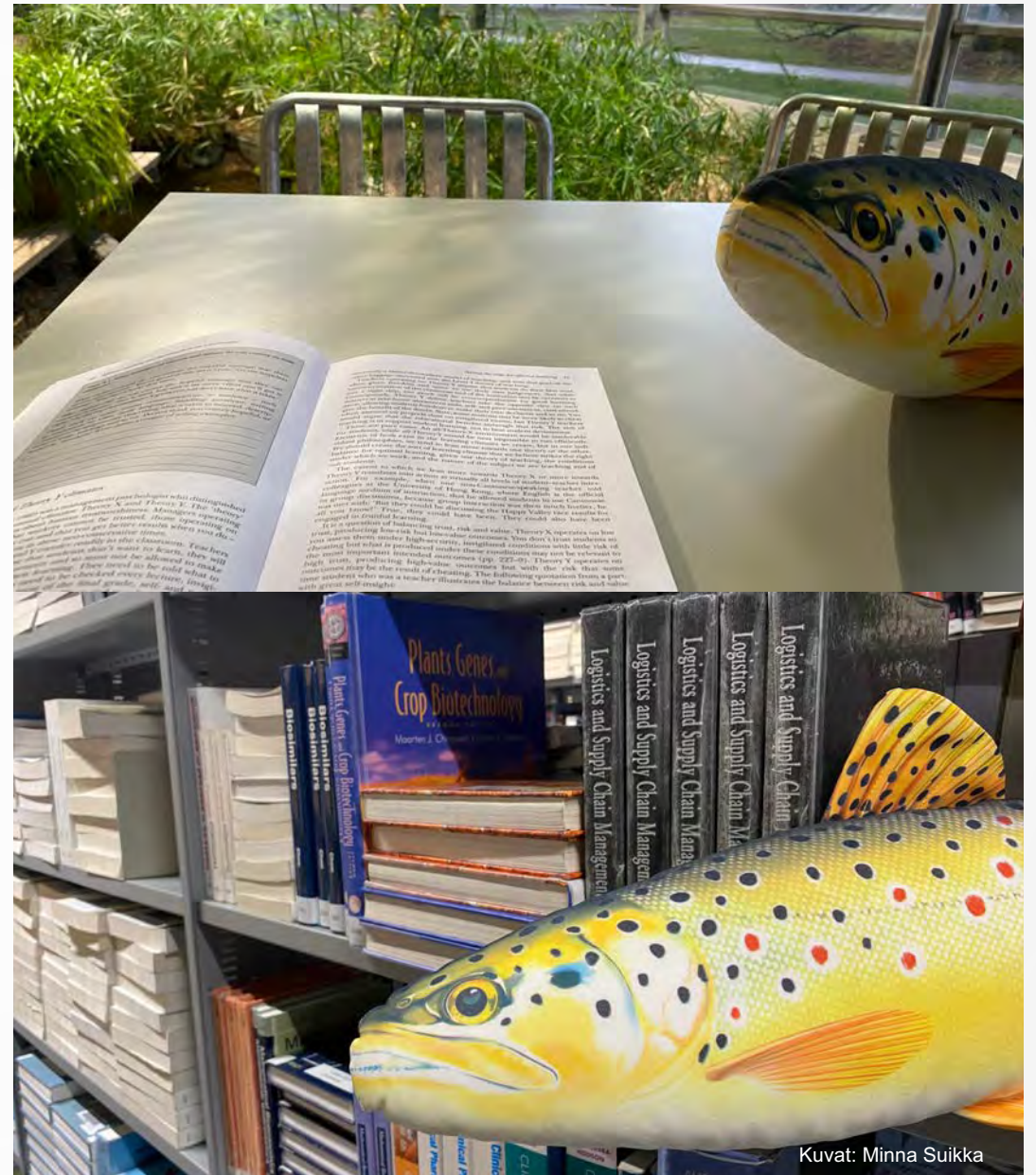
Kuva: Minna Suikka



PALAUTE JA OPITTUA

Pääasiassa palaute erittäin positiivista:

- ”Peli oli kokonaisuudessaan kattava ja hauska. Koen, että pelin avulla opin konkreettisesti, miten eri toimintoja kirjastossa tehdään.”
- ”That was unexpectedly funny! Thank you for this experience.”
- ”I am the savior of the library!!! Praise me!”
- Hieman hienosäätöä ollut tarpeen tehtävissä → helppo vs. vaikea: osaa pelaajista arvostaa kevyttä viihteellistä otetta, osa haluaisi haastavia pulmia ratkottavaksi

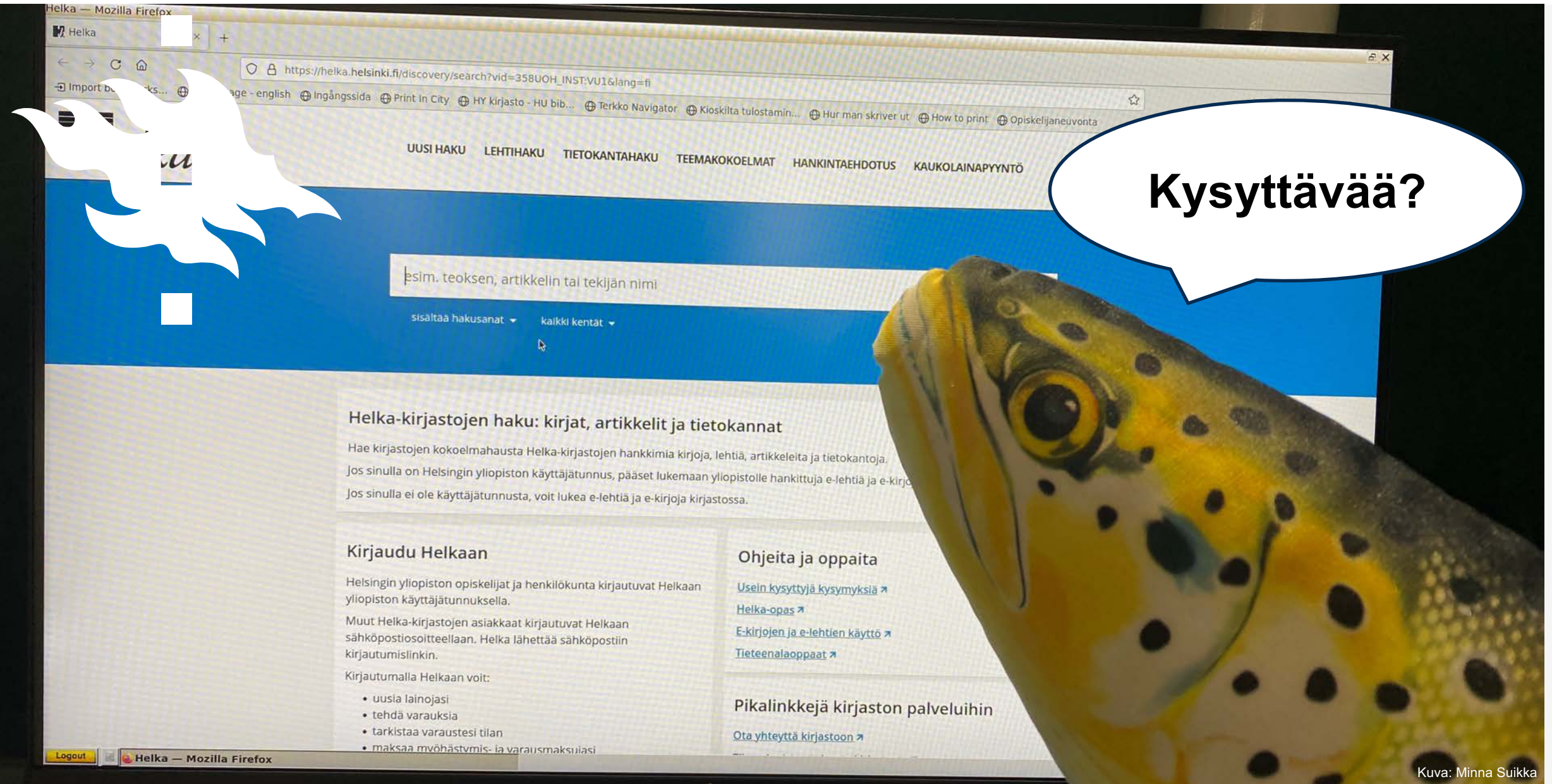


Kuvat: Minna Suikka



**Kokeilkaa pelillisiä
elementtejä
opetuksessa
rohkeasti!**

Kuva: Mari Hietala



Kysyttävää?

Kuva: Minna Suikka

KIITOS!

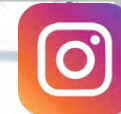
Tietoasiantuntija Minna Suikka
Helsingin yliopiston kirjasto
minna.suikka@helsinki.fi



facebook.com/hulib



twitter.com/hulib



@helunilib



@Hulibvideot

#HULIB

www.helsinki.fi/kirjasto/en

PHOTO BY TUOMAS UUSHEIMO