

KIRJASTO
BIBLIOTEK
LIBRARY

Pakohuonepelillä kirjasto tutuksi

Yhdessä ja erikseen 28.9.2017
Jenni Kemppinen

Miksi pakohuonepeli?

- Kirjaston tarkoitus on tukea lasten ja nuorten omaehtoista kirjastonkäyttöä ja lukuharrastusta. Parhaiten tavoitamme lapset ja nuoret kouluyhteistyön kautta.
- Viime vuosina ollaan huolestuttu etenkin nuorten laskevasta lukuinnostasta, heikenneestä lukutaidosta ja vähentyneestä kirjastonkäytöstä.
- Halusimme kehittää jotain isommille nuorille, jotain jota voisimme tarjota ryhmäkäynnin aiheeksi perinteisemmän vinkkauksen ja tiedonhaun opetuksen lisäksi. Jotain oikeasti hauskaa!

Pakohuonepelit trendinä

- Kuinka informaatio- ja medialukutaitojen opetuksen haasteisiin voidaan vastata pelillisyyttä hyödyntäen? Pakohuonepelit ovat viime aikoina ilmestyneet kirjastoihin ryminällä:
- <https://www.kreodi.fi/en/20/Artikkelit/384/Pako-kirjastosta-kuka-murhasi-opiskelijan.htm>
- <http://gamesforlibraries.blogspot.fi/2016/06/cls-showcase-and-escape-room-box.html>
- <http://www.teenlibrariantoolbox.com/2016/07/tpib-locked-in-the-library/>
- <https://www.cmlibrary.org/blog/escape-room-program-haunted-library-edition>
- <http://my.kirjasto.ws/pako-kirjastosta/>

Lähtökohdat pakohuonepelille

- OAMKin opiskelijat Tiina Kukkonen ja Saana-Tuuli Vöntönen kaipaivat projektityön kurssille aihetta, ja ehdotimme pakohuonepeliä aiheeksi. Opiskelijat päättivät myöhemmin laajentaa työtään opinnäytteeksi.
- Peli suunnattiin 9-luokkalaisille. Ysit eivät näy Kirjastoreitissä mutta ajatuksissa on ollut jo pitkään tarjota heille jotain erilaista, viihteellistä kirjastokäyntiä
- Tiedonhaun opetus ja kirjastoasioiden opetus pelin avulla ei ole kovin tavoitteellista eikä haeta kattavuutta, mutta kirjaston toimintaympäristöä kuitenkin hyödynnetään pelissä
- Pelissä on oltava **haastetta** niin kuin oikeissakin pakopeleissä!

Rajoitteita

- Pelin on oltava sovellettavissa erilaisissa kirjastoyksiköissä: peli ei ole sidottu tiettyyn tilaan, ei vain yhteen suljettuun huoneeseen
- Ryhmäkoot ovat yleensä noin 20 henkilöä, aika on tiukasti rajattu. Pelille annetaan suoritusaikaa 40 min.
- Koko porukka ei voi suorittaa peliä kerralla. Porrastaminen ei myöskään toimi, koska koko ryhmä on paikalla vain tietyn ajan. Kehitellään siis eri konseptilla toinenkin peli, jota toinen puoli ryhmästä suorittaa!

Kidnappaus kirjastossa

- Peli alkaa näyttämällä videota, josta löytyy ensimmäinen vihje. Joku on kidnapattu ja lunnaita vaaditaan.
- Kidnappauksen arvoitus selviää vihjeiden avulla
- Peliä testattu kahdesti



Äkkilähtö-peli

- Peli alkaa videolla, jossa henkilö X kertoo voittaneensa matkan itselleen ja kaverilleen. Lähtöön on aikaa 40 minuuttia.
- Kaverin täytyy etsiä itselleen ainakin matkalippu, passi ja matkalaukku, jotka löytyvät tehtävien myötä.



Aikataulut

- Tarkkaa aikataulua pelien lopulliselle valmistumiselle ei vielä ole, opiskelijat työstävät nyt opinnäytteensä teoriaosuutta.
- Mutta eiköhän pelejä pelailta viimeistään ensi keväänä!

#oulunkaupunginkirjasto
Kysy mitä vaan!

Jenni Kemppinen
jenni.kemppinen@ouka.fi