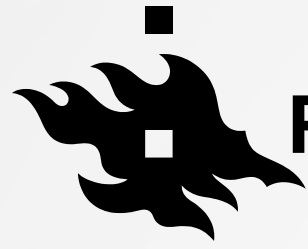


# TARINAN VOIMALLA TIEDON ÄÄRELLE

KOKEMUKSIA PAKOHUONEPELISTÄ KIRJASTON KOULUTUKSISSA

Mari Hietala ja Minna Suikka  
Helsingin yliopiston kirjasto



# 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](https://www.pixabay.com/). Public Domain.

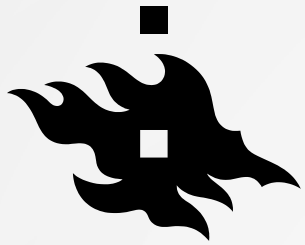


# PELILLISTÄMINEN OPETUKSESSA

- 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 esimerkki opetuksen pelillistämisestä



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



# PAKOHUONEPELI KIRJASTON KÄYTÖN OPETUKSESSA

- Helsingin yliopiston kirjasto opettaa opiskelijoille tiedonhankinnan- ja hallinnan taitoja
- Kirjaston haaste: opiskelijat eivät aina tunnista aukkoja osaamisessaan, eivätkä osaa hakeutua kirjaston koulutuksiin
- Opetusmenetelmät, jotka kannustavat opiskelijoita tutustumaan asioihin ja auttavat oppimisessa ovat erityisen tärkeitä
- Kirjastossa seurataan opetusmaailman kehittymistä ja hyödynnetään erilaisia opetusmenetelmiä monipuolisesti





# KIRJASTON PAKO HUONEPELI

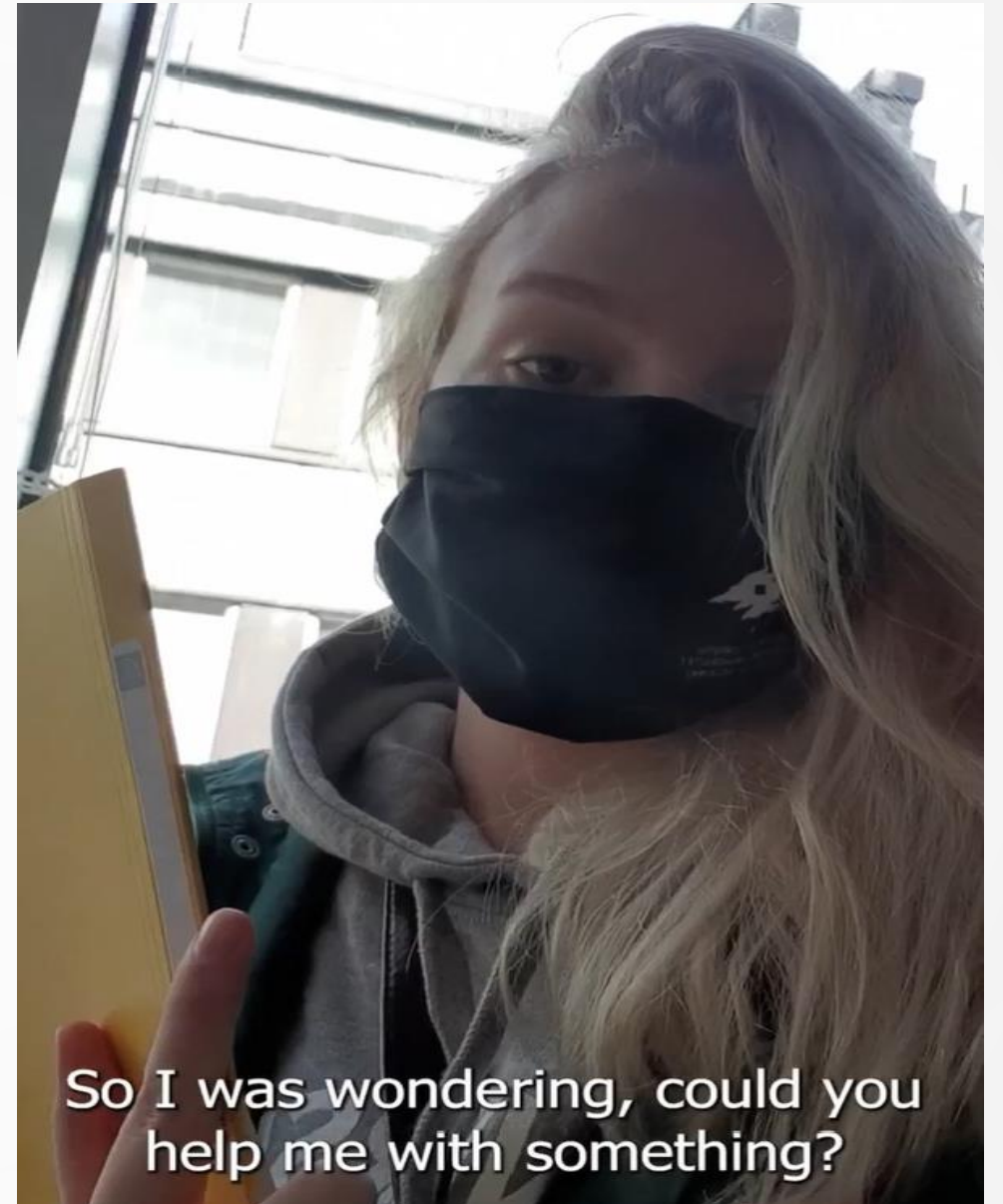
Avajaiskarnevaaleilla Kaisa-talossa 5.9.2022



# 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..."



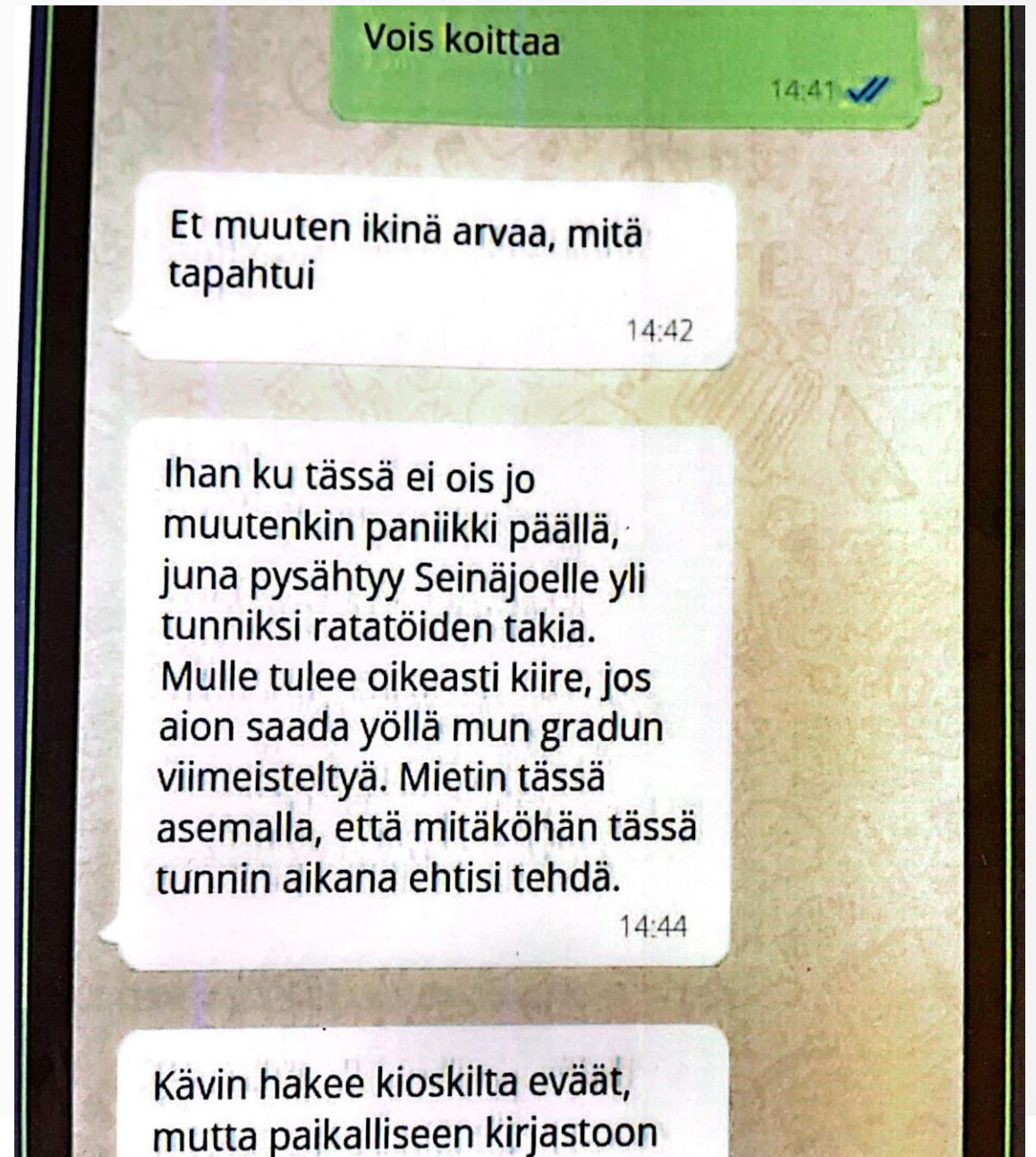
So I was wondering, could you help me with something?

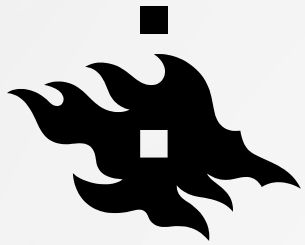
Video: Inka Pakarinen



# PELIN KULKU

- Peli alkoi Kaisa-talon 7. kerroksen Kaisa-salista, jossa pelaajille kerrottiin pelin säännöt ja näytettiin introvideo
- Pelaajat suorittivat yhteensä 6 kirjaston tiloihin ja palveluihin liittyvää tehtävää Kaisa-talon kerroksissa 7, 6, 5, 4 ja 2
- Pelaajat etenivät pelissä tilasta toiseen vihjeiden avulla, joita he saivat ratkottuaan tehtäviä
- Lopputehtävänä pelaajat etsivät taustatarinaan liittyvän kirjan. Löytämällä oikean kirjan pelaajat läpäisivät pelin ja saivat palkkioksi kirjaston juhluvuoden haalarimerkin



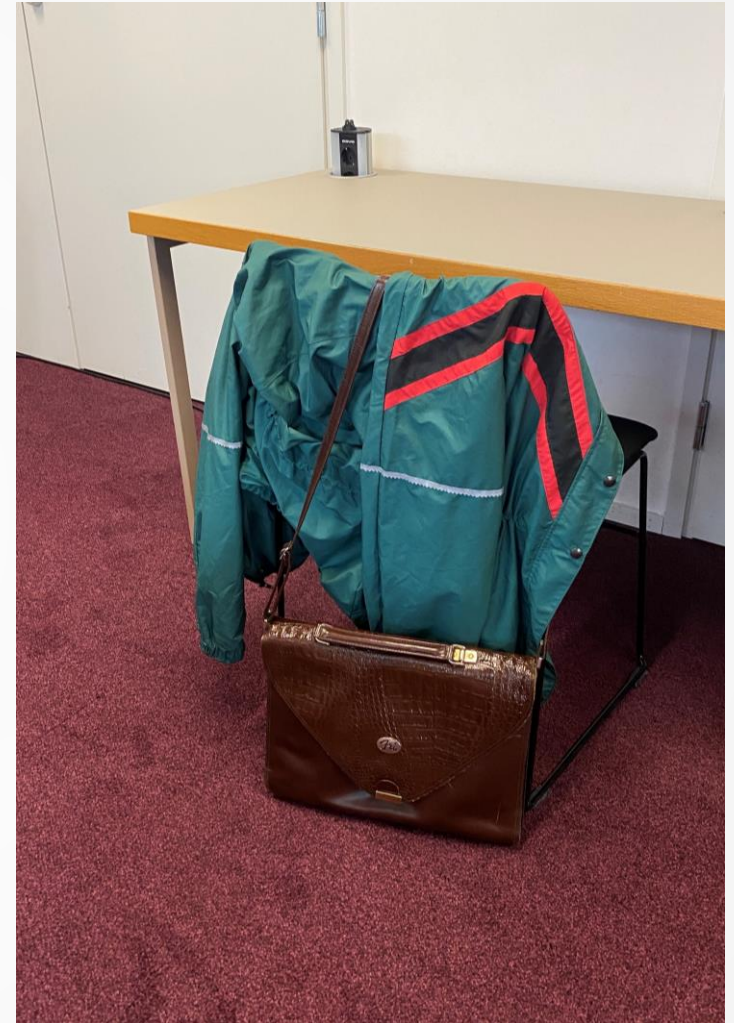


# PELIN RESURSSIT

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

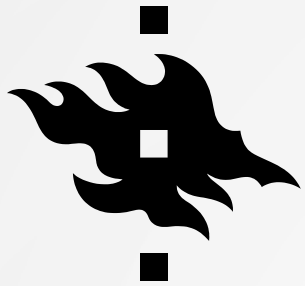
- Taustatarinan kirjoittaminen
- Tehtävien suunnittelu
- Introvideon kuvaaminen
- Rekvisiitan hankkiminen
- Huoneiden somistaminen
- Peliin liittyvä viestintä
- Pelin ohjaaminen

Pakohuoneen voi kuitenkin toteuttaa myös pienemmillä resursseilla!



Kuva: Minna Suikka





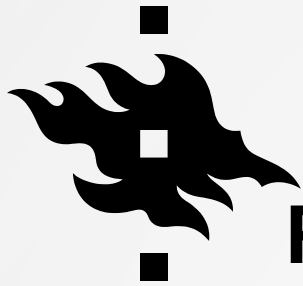
## PALAUTE JA OPITTUA

- 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





# KIRJASTON VIRTUAALINEN PAKOPELI



## 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!"

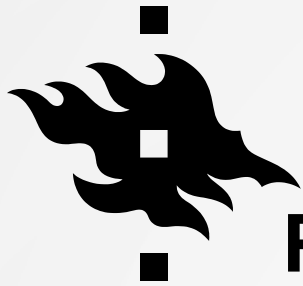


# PELIN KULKU



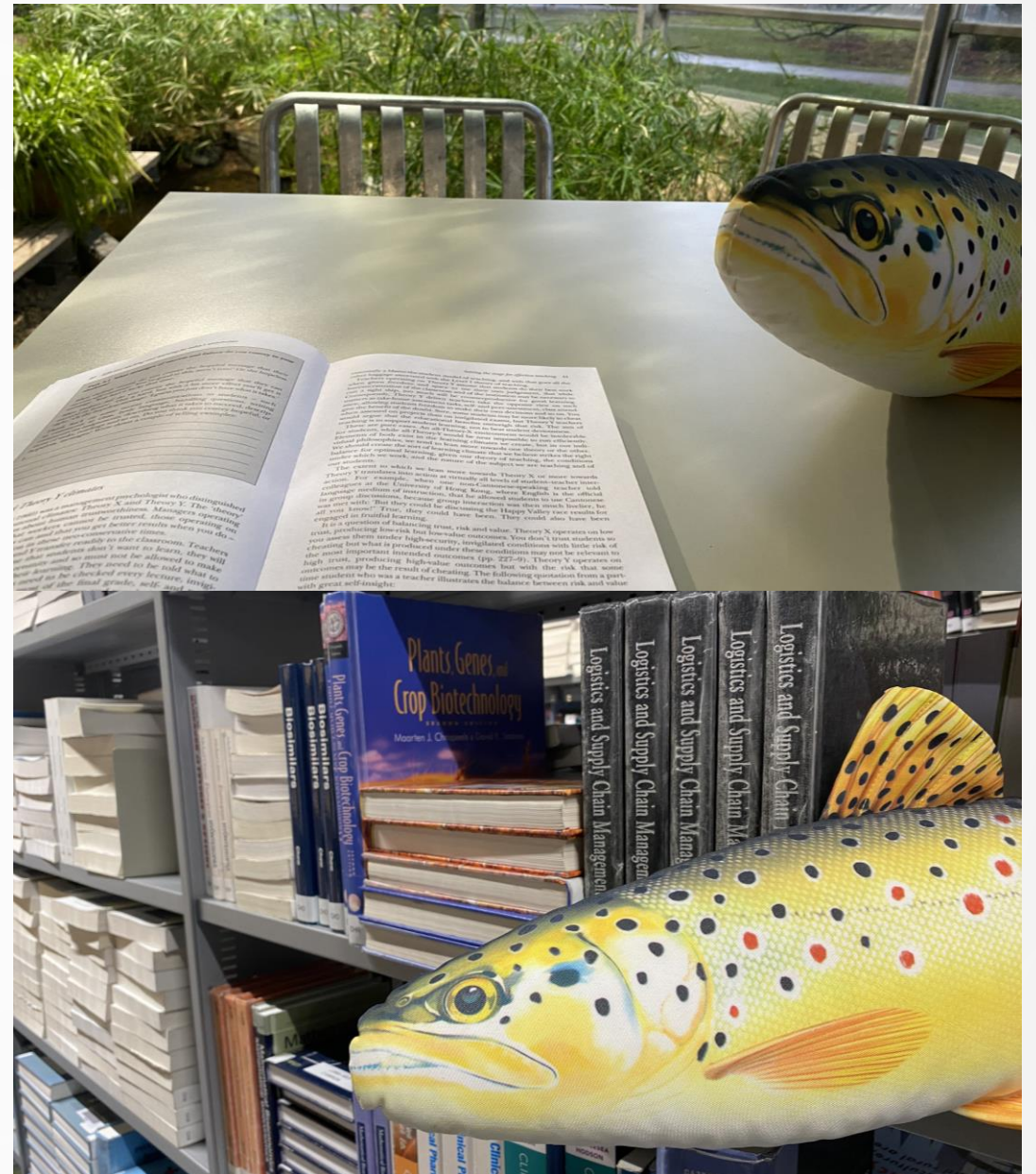
- Peli on toteutettu Microsoft365-ohjelmistopakettiin kuuluvalla lomakkeella (Microsoft Forms) ja sen voi pelata suomeksi tai englanniksi.
- Pelin kohderyhmä ovat Helsingin yliopiston aloittavat opiskelijat.
- Pelissä on 8 kirjaston käyttöön liittyvää tehtävää, joissa pelaajat pääsevät testaamaan tietojaan Helka-kortin hankinnasta, tiedonhausta, tulostamisesta ja ryhmätyötilojen varaamisesta.
- Lopputehtävänä pelaajat selvittävät salaisen koodin, jonka löydettyään pelaajat läpäisevät pelin ja saavat palkkioksi kirjaston haalarimerkin.





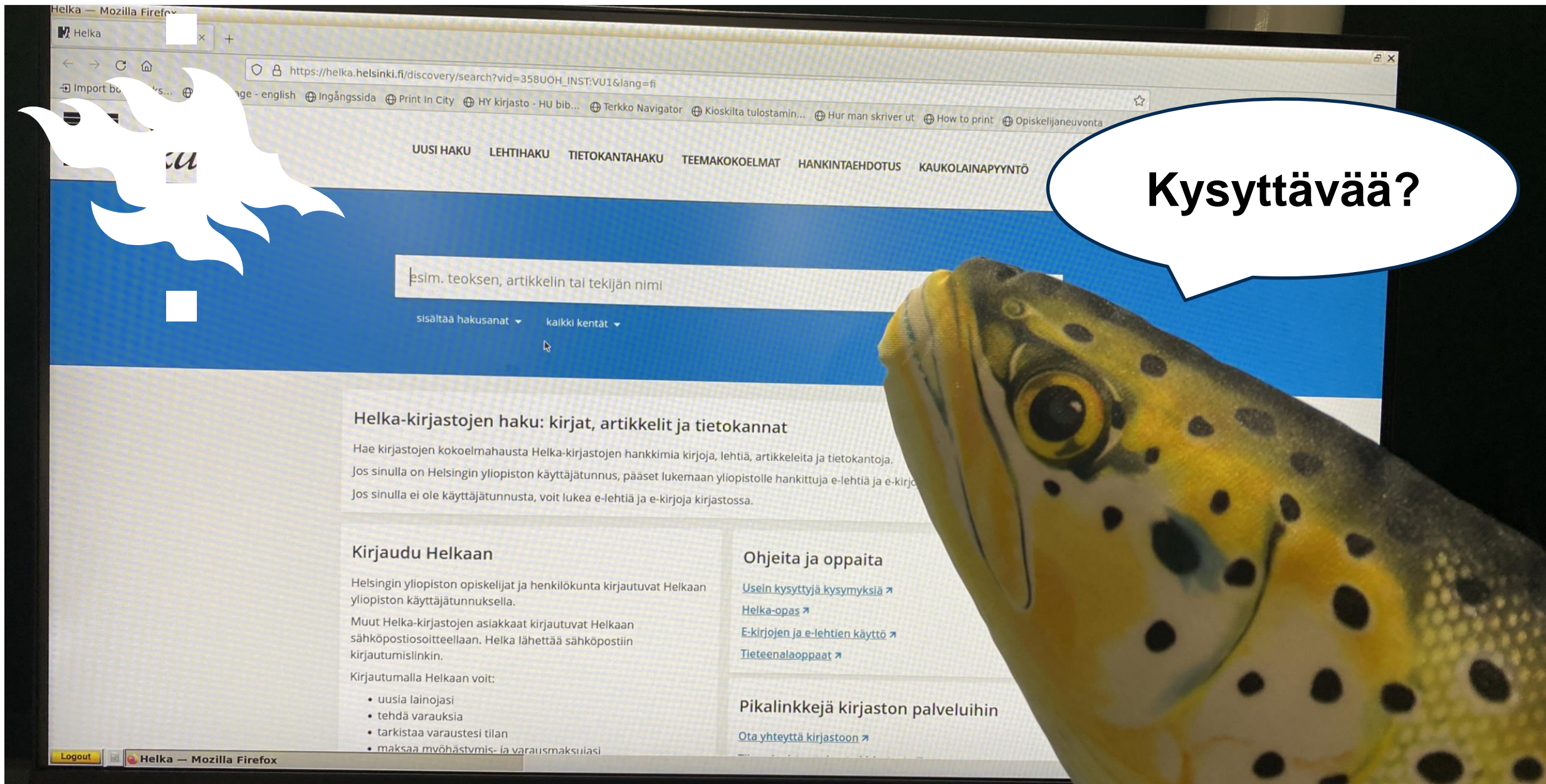
# PALAUTE JA OPITTUA

- Peli julkaistiin 1.2.2023 suomeksi ja englanniksi.
- Pelaajia pelillä on ollut 2.3.2023 mennessä yhteensä 239 (suomenkielinen 204, englanninkielinen 35).
- Pelin kohderyhmä on aloittavat opiskelijat. Keväällä monilla opiskelijoilla on jo opintojen aloittamisen kannalta tarvittavat tiedot hallussa.
- Pääasiassa palaute erittäin positiivista: "Erittäin viihdyttävä tapa muistella tarpeellisia tietoja!", "Superhauska peli ja ihana kala <3".
- Osa pelaajista antoi palautetta, että peli oli liian helppo.
- Microsoft Forms -lomakkeessa on ollut haasteita esim. saavutettavuus ja lomakkeen asettelut.





**Kokeilkaa pelillisiä  
elementtejä  
opetuksessa  
rohkeasti!**



Kysyttävää?

# KIITOS

Tietoasiantuntijat  
Mari Hietala ja Minna Suikka  
Helsingin yliopiston kirjasto  
[mari.hietala@helsinki.fi](mailto:mari.hietala@helsinki.fi)  
[minna.suikka@helsinki.fi](mailto:minna.suikka@helsinki.fi)



facebook.com/hulib



twitter.com/hulib



@helunilib



@Hulibvideot

# #HULIB

[www.helsinki.fi/kirjasto/en](http://www.helsinki.fi/kirjasto/en)

PHOTO BY TUOMAS UUSHEIMO