

Joona Koiranen, 2018
Ääres eduEscape



PAKOPELIT KIRJASTOSSA

Pakopelien kirjastopedagoginen käyttö

ESITTELY: JOONA KOIRANEN



★ Ääres eduEscape

- Oppimispakopelit (mm. kirjastoon),
koulutukset, konsultointi, hankeyhteistyöt

★ Erikoistunut pakopelien käyttöön oppimistarkoituksessa

★ Kirjastopedagogi Espoon kaupunginkirjastossa

PAKOPELI ELI ESCAPE GAME

MYÖS PAKOHUONE, ESCAPE ROOM

Kokemuksellinen **ryhmä**pelii, jossa ratkotaan tehtäviä **tarinakehyksen** sisällä.

Tavoitteena **ratkaista tehtävät** tietyssä ajassa ja löytää ratkaisu tarinaan.

Usein pelin lopussa huoneesta/tilasta paetaan.



Pakohuoneen pedagogiikka

Elämys
Sisällöt **Tarina**
Pelillisuus
Kaikenikäisille
Tavoitteellisuus
Ongelmanratkaisu
Kokemuksellisuus
Leikkisyys
Ryhmätyö

Eläytyminen

PAKOPELIN PEDAGOGIIKKA

Kaupalliset pakohuoneet viihdyttävät,
mutta opettavat silti:

1. Ongelmanratkaisutaitoja
2. Ryhmätyöskentelyä

Pakohuoneiden käyttö kouluttamisessa yleistyy

Esim. Veikkauksen [Pelaa maltilla](#) -pakohuone henkilöstön kouluttamiseen

Myös **museoissa, yliopistoissa, kouluissa, järjestöissä jne.**



★ Pakopeliin voidaan sisällyttää mitä tahansa oppimissisältöjä

★ Tehtävien ja tarinan kautta voidaan opettaa sisältöjä

- Pelaaja joutuu omaksumaan pelissä annettua tietoa ratkaistakseen tehtävät ja lopulta koko pelin

★ Peli voi toimia simulaationa aidosta tilanteesta

- Pelaaja testaa jo aiemmin opittua soveltamalla sitä ratkaistakseen pelin



PAKOPELIT KIRJASTOSSA

- ★ Kirjallisuuskasvatus
- ★ Tiedonhankinnan opetus
- ★ Kirjastonkäytön opetus
- ★ Mediakasvatus
- ★ Muu sisältöopetus, esim. suomen kieli
(maahanmuuttajatyö), koodaus, globaalikasvatus
- ★ Ryhmäyttäminen, ryhmätyötaitojen opettelu esim.
erityisryhmät



ESIMERKKEJÄ

Sammon ryöstö

Käytössä Espoon kaupunginkirjastossa
Koottu liikkuvaksi setiksi, jota viety mm. kouluille.

“Pelaajat saavat koodin tablettiin, josta paljastuu äänitiedosto. Tiedostossa kertoja kertoo mitä tapahtuu kun Kalevalan sotajoukko päättää lähteä hakemaan sampoa takaisin. Sampo on piilotettu 9 lukon taakse. Seinällä on yhdeksän lukon kuvat ja vieressä yhdeksän muuta kuvaa, joista kolme liittyy Kalevalaan.”



END OF THE WORLD

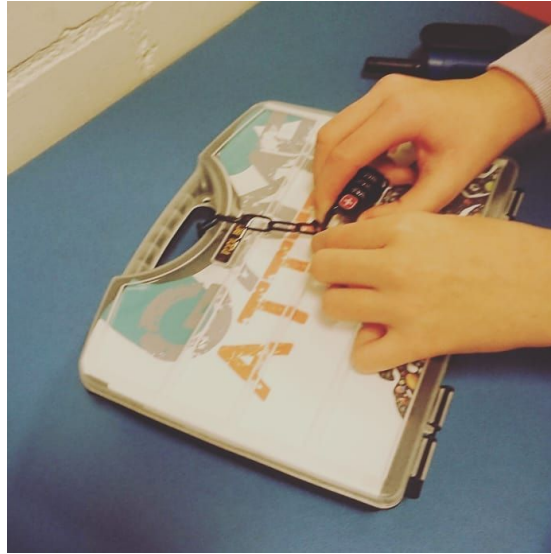
Toisen asteen opiskelijat, yläkoulu
Ilmastonmuutos, ekologinen kriisi,
dystopiat, tiedonluotettavuus

“Uv-lamppu paljastaa ympäristöjulisteen salakirjoituksen. Kyseessä on verkkosivu, jonne tarvitsee salasanan. Pelaajat joutuvat arvioimaan kolmesta ilmastonmuutosta käsittelevästä sivusta luotettavimman. Sivun nimi on salasana”



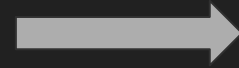
PRO-PELIKASVATTAJA

Aikuisille; lasten ja nuorten vanhemmille tai heidän kanssaan töitä tekeville, pelimaailmaa tuntemattomille.



**Aikuisten
(peli)asennekasvatus
tusta pelillisesti!**

Olette löytäneet seuraavat esineet:



Pöydällä lukittu lipas



Viesti:

“Peleihin liittyy paljon myyttejä.

Paljasta niiden todellinen luonne.”



#pelimyytinmurtajat

K18 pelit ovat
vaikeampia kuin
K3 pelit

Pelikaverit eivät
ole oikeita
kavereita

Laki kieltää K18
pelin tarjoamisen
alaikäiselle

Pelikasvatus on
tavallista kasvatus-
työtä, jonka aiheena
on pelaaminen

Jos pelaa paljon,
on
peliriippuvainen

Keskimääräinen
suomalainen
digipelaaja on keski-
ikäinen

#pelimyytinmurtajat

K18 pelit ovat
vaikeampia kuin
K3 pelit **0**

Pelikaverit eivät
ole oikeita
kavereita **3**

Laki kieltää K18
pelin tarjoamisen
alaikäiselle **7**

Pelikasvatus on
tavallista kasvatus-
työtä, jonka aiheena
on pelaaminen **1**

Jos pelaa paljon,
on **8**
peliriippuvainen

Keskimääräinen
suomalainen
digipelaaja on keski-
ikäinen **5**

MEDIALUKUTAITO JA TIEDONHANKINTA



- ★ Tiedonhankinta on helppo ottaa osaksi melkein mitä tahansa pakopeliä
 - Oppilaat joutuvat etsimään tietoa, käyttämään eri tietokantoja tai arvioimaan tiedon luotettavuutta pakopelin tehtävissä
- ★ Pakopelin tehtävien materiaaleissa voidaan käyttää mediatuotteita, esim. uutisia, verkkosivuja, blogeja, mainoksia jne.
- ★ Media-ilmiiöihin voidaan tutustua simulaatiomaisesti

“Pentagon on laatinut suunnitelman zombi-epidemian kukistamiseksi. Pelaajien tehtävänä on etsiä kyseinen uutinen Helsingin Sanomien sivuilta. Dokumentin nimestä löytyy koodi lukkoon.”



“Pelaajat ovat kesätoimittajina ja he ovat saaneet vihiä mahtavasta skuupista. Heidän tehtävänään on selvittää, ovatko saadut tiedot luotettavia ja oikein, ennen kuin lehti menee painoon”

MEDIATUOTTAMINEN JA LAITTEIDEN KÄYTTÖTAIDOT

- ★ Koodaamista pakopelissä
 - Oppilaat joutuvat ratkaisemaan arvoituksen, josta he saavat suunnat beebottiin. He ohjelmoivat beebotin ja laittavat sen kulkemaan radalle. Beebot pysähtyy tietyn paperilapun päälle. Kun lappua valaisee uv-lampulla, paljastuu koodi.
- ★ Mediatuottaminen
 - Mestari on lähettänyt ryhmän ratkaisemaan tehtävän puolestaan. Ryhmän tulee kuvata tehtävästä video ja lähettää se Mestarille, joka hyväksyy suorituksen ja antaa ryhmälle seuraavan tehtävän.
- ★ Laitteet
 - Seuraava vihje löytyy videolta, mutta videotykin kaikki johdot on irrotettu. Pelaajien tehtävänä on laittaa tykki toimintakuntoon ja saada video näkyviin muistitikulta.



MEDIATUOTTAMINEN JA LAITTEIDEN KÄYTTÖTAIDOT

★ Lisää laitteista

- Huoneesta löytyy lipas, mutta avainta ei ole. Pelaajat löytävät qr-koodin, joka vie nettisivulle, josta löytyy 3D-tulostettava avain. Pelaajien on tulostettava avain, jotta lipas aukeaa.
- Maailmaa uhkaa ydintuho, jonka vain joukko senioreita voi pysäyttää. Heidän on selvitettävä ohjusten laukaisun estävä koodi ja lähetettävä se presidentille. Koodi löytyy salaiselta google drive -tililtä, mutta sitä ennen on löydettävä vihje sähköpostitililtä, seurattava toista vihjettä facebookiin ja tietysti löydettävä presidentin numero whatsapp- viestiä varten ja ladattava whatsapp-sovelluskaupasta. Tämä kaikki tablettia käyttämällä.



ESIMERKKI: OHJAAJA LUKKONA

Nimetkää emoji-tunteet ja lajitelkaa ne positiivisiin ja negatiivisiin



Hämmentynyt

Huojentunut

Epäilevä

Nolostunut

Pettynyt

Itsevarma

Huvittunut

Surullinen

Pohdiskeleva

Pilkallinen

Iloinen

Välinpitämätön

Tyytyväinen

Omahyväinen

Vihainen

Kaihoava

Turhautunut

Itkuinen

Järkyttynyt

PAKOPELIN
SUUNNITTELU

SPEKSIT

Kuinka kauan pakopeli kestää?

Ihanteellinen aika **30-60 minuuttia**. Alle 30 min on usein liian lyhyt, koska pelin flow-tilaan pääseminen vie aikaa.

Mitä haluat opettaa/sanoa pelilläsi?

Koodaamista, toimittajan eettisiä valintoja vai tarinoita?

Kenelle peli on tarkoitettu?

Lapsille, nuorille, koululaisille, opiskelijoille, perheille, aikuisille, senioreille?

Huomioi ryhmäkoot.



TAVOITE, SISÄLLÖT, TARINA



- ★ Pelin sisältöjä tuodaan esiin tarinassa ja tehtävissä
 - Oppiminen tapahtuu tehtävien kautta
 - Tarinan kuljetuksessa voi jakaa infoa, esim. videot, joilla tulevaisuuden ihminen kertoo millainen on ilmastonmuutoksen jälkeinen Suomi.
- ★ Hyvä tarina on pelin kantava voima
 - Imaisee pelaajat pelin pyörteeseen
 - Luo kehyksen pelin etenemiselle ja pelin teemalle
 - Hyvä tarina on usein hauska tai jännittävä
- ★ Pakopelissä on aina pelin sisäinen tavoite (esim. ratkaista arvoitus, suorittaa haaste, paeta huoneesta ennen kuin...)

TIILA, OHJAAJA



★ Missä pakopeli järjestetään?

- Yksi rajattu tila (esimerkiksi kokoushuone), useampi rajattu tila vai avoin tila (esimerkiksi koko kirjasto), vaihtuuko paikka? Pop up vai pysyvämpi?
- **Tilan ei tarvitse olla lukittu!**

★ Ohjaaja huoneessa vai ei? Pakopeleissä saa kysyä vihjeitä.

- Jos ohjaaja huoneessa, kirjoita hänelle rooli: esim. ohjaaja on toimituksen pomo tai avustaja-robotti
- Jos ohjaaja ei ole huoneessa, mieti kommunikaatio: radiopuhelimet, chat-yhteys, oven alta lähetettävät viestit?

TEHTÄVÄT

- ★ Tehtäväideoita löytyy verkosta, toisista pakopeleistä ja olemalla luova
- ★ Yleisiä: Piilotetut esineet, logiikka- ja laskutehtävät, UV-muste, magneetit, audiot/videot, salakirjoitus, fyysiset tehtävät, tiimitehtävät, arvoitukset, tiedon yhdistelytehtävät
- ★ Kaikista ei tarvitse tulla koodia, ohjaaja voi olla myös lukko.
- ★ **Älä jumiudu ajatukseen siitä, onko pelisi “puhdas pakopeli”** → Ota pakopeleistä itsellesi hyvät ominaisuudet ja tee sellainen peli kuin tarpeen!
- ★ **Erilaiset tehtävät, yllätykset ja oivallukset ovat pakopelien suola**



PELIN ETENEMINEN



Lineaarinen peli eli tehtävät ratkotaan järjestyksessä

-Helppo suunnitella. Vihjettä seuraa aina tehtävä, josta saa uuden vihjeen uuteen tehtävään.

-Peli voi edetä suoraan ja juonta on helppo rakentaa

-Sopii lähinnä pienille ryhmille (n. 3-6 henkilöä)

Peli voi olla myös yhdistelmä

Epälineaarinen peli

-Useampi yhtä aikaa ratkottava tehtävä

-Sopii paremmin isommille ryhmille, koska ryhmä voi jakaantua

-Juonen rakentaminen vaikeaa, jos pelissä voidaan edetä missä järjestyksessä tahansa

-Mitä isompi ryhmä, sitä enemmän tehtäviä, sitä monimutkaisempaa suunnitella

PELIN ETENEMINEN



- ★ Peliä katkotaan “lukoilla”, **varo oikaisua!**
 - konkreettiset lukot (numerokoodilukot, avainlukot, suuntalukot, kirjainlukot jne.), salasanat/pinkoodit, myös “leikkilukot”!
 - Myös ohjaaja voi olla lukko
 - Erilaiset lukot tuovat vaihtelua peliin
 - Älä täytä huonetta lukoilla! Pelkkien lukkojen availu ei ole hauskaa
- ★ Pelissä on oltava **loppu!**
 - Pelissä olisi hyvä olla jonkinlainen sulkeuma, miten tarina päättyy?
 - Pelaajien täytyy tietää milloin peli on loppu

MUITA VINKKEJÄ



- ★ Suunnittele pakohuoneet porukalla
 - Luovia oivalluksia, logiikan testausta
- ★ Testaa pakohuoneen toimivuus ennen sen käyttöönottoa
 - Toimiiko logiikka ja tekniikka, pystyykö pelissä oikaisemaan
 - Varaudu yllätyksiin! Tekniikka saattaa pettää tai pelaajat eivät toimi niin kuin kuvittelet
- ★ Näkyvä kello kirittää pelaajia

ÄÄRES
EDUESCAPE

KIITOS!



aares.fi

Kiinnostuitko?

Ota yhteyttä: info@aares.fi