



Rikospakopeli 2. asteelle

Tuotettu Porin kaupunginkirjastolla 2. aste mukaan
Kirjastopolulle!-hankkeessa 2020-2021


PORI



PORI

Rikospakopeli

Pakopelin tuotannossa on ollut mukana hanketyöntekijä Anna Heinonen ja Turun yliopistolta Anni Vesterinen, joka on ollut mukana suunnittelussa ja toteuttanut osan materiaaleista osana pro gradu-työtään. Kaikki materiaalit ovat kirjastojen vapaassa käytössä, muokattavissa ja jaettavissa vapaasti eteenpäin.

Pakopelin tarinassa rikollinen on kätkenyt arvokkaan kirjan kirjastolle, mutta jättänyt jälkeensä ison kasan vihjeitä... Mistä on kyse?

Huoneessa vahvistetaan ryhmätyöskentelytaitoja, harjoitetaan tiedonhaku- ja päättelytaitoja, sekä käytännössä tutustutaan kirjaston verkkosivuihin ja hakutoimintoihin.

Pakopelillä on myös epävirallinen tavoite tehdä kirjastosta rennompaa ja lähestyttävämpää paikkaa niille nuorille, jotka muuten kirjaston palveluja eivät käytä.




PORI

Pelitiedot

- Rikospakopeli on suunnattu 1. vuoden opiskelijoille lukiossa tai ammattikoulussa.
- Kirjastovierailuun tulee koulun varata 2 tuntia.
 - Itse pelin pelaaminen kestää n. 1 tunnin, riippuen ryhmästä: Kaikkien on päästävä pelistä läpi.
 - Loppukeskusteluun ja pelin briiffauksiin varattu 30 min.
 - Kirjaston ajantasaista palvelutarjontaa voi esitellä lyhyesti, n. 10 minuuttia. Tähän ei ole valmista settiä, vaan suosituksena nostaa esille oikeasti ajankohtaisia tapahtumia, palveluita yms.
 - Huomioidaan myös, että toisin kuin peruskoululaiset, opiskelijat eivät ole yleensä ajoissa paikalla, vaan aloitus venyy.
- Pakopeliä pelaamaan otetaan 15-30 hengen ryhmiä (ylärajaa voidaan nostaa, mutta suositellaan miettimään kirjastolta löytyvä tila!), jotka opettaja pyydetään jakamaan valmiiksi 5 ryhmään.




PORI

Käytännössä

- Pakopeli on suunniteltu alun perin Porin pääkirjastolle, joten muiden kirjastojen tulee muokata huonetta omaan käyttöönsä seuraavasti:
- Hankkia kaikki tarvittavat fyysiset materiaalit, lukot yms. sekä lähteiden arvioimistehävän artikkelit kuvanmuokkausta lukuunottamatta (tekijänoikeudet estävät jakamisen aoe.fi:n kautta)
- Suunnitella viimeiseen, kirjaston karttaa hyödyntävään pulmaan oma versionsa
 - Nakkilan kirjastolla tehty sanallinen suunnistusohje: 5 lapulle jaetaan kävelyohjeet kirjastolla (aloita pääovelta. / Kävele 5 hyllyä eteenpäin. /käännä vasemmalle....)
- Tarvittaessa vaihdettava Satakirjastojen verkkohakua hyödyntävät osiot omaan kirjastoonsa sopiviksi
- Päivitettävä vetämis- ja kasaamisohje omalle kirjastolleen sopivaksi
- Kaikki kuvat, tiedostot yms. ovat käytettävissä sellaisenaan TAI muokattavissa. Huolehdi kuitenkin aina, että pakopeli testataan ennen opiskelijoille peluuttamista! Erilaiset tilat ja järjestelmät luovat omia haasteitaan.




PORI

Käytännössä jatk.

Työajat: Pakohuoneeseen tarvitaan ainakin 1 vetäjä, mutta 2 on hyvä jo sairastapauksen varalta.

- 1 kk ennen:
 - Pakopelin fyysiset matskut tarkistetaan jotta ehditään hommata/tehdä korvikkeet jos tarvitaan. (Esim. tabletit, kaikki osat tallella, varataan tietokoneet jos huoneessa ei kiinteänä.) Periaatteessa katsotaan huone vetokuntoon.
 - Tilataan lootallinen käärekarkkia tms.
- 1 vko ennen:
 - Opettajille viime hetken varmistukset ja pyyntö jakaa luokka valmiiksi ryhmiin, opastetaan minne tullaan jne.
 - Vetäjät tutustuvat ohjeistukseen
- Päivää ennen:
 - Rakennetaan huone
 - Tabletit lataukseen



Ohjaajan ja kasaajan ohjeet

Kulkevat pakopelin mukana.

Kattava dokumentointi pulmista, päivitysohjeet jne.

PORI



PORI

Kiitos ja hauskoja
pelihetkiä!