



Materiaalin nimi: Unohdettu koodi - pakopeli

Unohdettu koodi -pakohuonepelin teemoina ovat muistin heikentyminen, muistin apuvälineet ja ikääntyneet.

Peli on rakennettu keittiöympäristöön. Pelaaja etsii suvun perinnereseptiä, jonka muistisairas isoisä on hävittänyt.



Pelin tavoitteena on lisätä ymmärrystä heikentyneen muistin vaikutuksista arjessa toimimiseen, esitellä erilaisia muistin tukena käytettäviä apukeinoja ja lisätä ymmärrystä ikääntyneiden elämästä. Pelissä tuodaan esille ikääntyneiden elämänvaiheeseen liittyviä teemoja, kuten eläköityminen, lapsenlapset ja muisteleminen.

Materiaalia pelataan VR-laseilla ja se on yksinpeli.

Kohderyhmä ja edeltävä osaaminen: Sosiaali- ja terveystieteiden ammattikorkeakouluopiskelijat. Peli sopii myös toisen asteen sosiaali- ja terveystieteiden opiskelijoille ja kaikille, jotka ovat kiinnostuneita ikäihmisten elämästä.

Materiaalin tavoite: Muistisairaana elämän haasteiden ymmärtäminen, muistisairaana toimintakyvyn tukemiseen liittyvien asioiden hahmottaminen.

Tarvittavat laitteet: VR-lasit (Oculus Rift tai Oculus 2) ja tietokone, johon lasit voidaan liittää.

Tarvittavat tilat: Peli toimii ainoastaan tietokoneeseen liitetyillä lasilla.

Aika-arvio: 15 min

Kuinka saat materiaalin käyttöön: Sovellus on ladattavissa aoe.fi sivustolta.

Ennen peliä: VR-materiaalin lataaminen ja asentaminen

Ympäristö pedagogiikan näkökulmasta: VR-pelaamiseen soveltuva riittävän iso tila (4x4m).

Teoria osaamisen näkökulmasta: Tieto muistisairauksista auttaa ymmärtämään peliä oppimisen näkökulmasta ja huomioimaan siinä olevia asioita, mutta ei vaikuta kykyyn edetä pelissä ja ratkaista tehtäviä.

Pelin aikana:

Materiaalissa liikkuminen:



Karkea kuvaus materiaalin sisällöstä: 3D mallinnoksella rakennettu peliympäristö keittiötila. Keittiö sisältää erilaisia keittiövälineitä sekä pakopelin ratkaisemiseen tarvittavia vihjeitä (mm. dosetti, kalenteri).