

Tiedonhaun pakopeli:

Kadonneen opinnäytetyön- tekijän arvoitus

Opas pelin kokoamiseen ja käyttöön

Joona Koiranen



Joona Koiranen

Tiedonhaun pakopeli:

Kadonneen opinnäytetyöntekijän arvoitus

Opas pelin kokoamiseen ja
käyttöön

Metropolia ammattikorkeakoulun julkaisuja
OIVA-sarja 15 · Helsinki 2020



© Metropolia Ammattikorkeakoulu tekijät

Julkaisija
Metropolia Ammattikorkeakoulu 2020

Taitto
Riikka Wallin

Kansikuva
Iida Lotta Räsänen

Tekijä ja muut kuvat
Joonas Koiranen

Metropolia Ammattikorkeakoulun julkaisuja
OIVA-sarja 15
Helsinki 2020

ISBN 978-952-328-214-8 (pdf)
ISSN 2490-2055 (pdf)



Tämä teos on lisensoitu Creative Commons
Nimeä-EiKaupallinen-JaaSamoin 4.0 Kansainvälinen
-lisenssillä.

www.metropolia.fi/julkaisut



SISÄLLYS

PAKOPELIN TARVIKKEET.....	2
Pelin tarvikkeet.....	2
Tulostettavat:	4
Yleistä.....	4
METROPOLIA AMMATTIKORKEAKOULUN TIEDONHAUN PAKOPELI.....	6
Miksi pakopeli?.....	6
Pakopelin kokoamisohje	7
1. tehtävä: Tiedonhankinta ja tunteet	7
2. tehtävä: Tiedonhaun tekniikat	8
3. tehtävä: Oman alan tietokannat.....	9
4. tehtävä: Tietokannasta hakeminen	11
5. tehtävä: Systemaattinen tiedonhaku	12
6. tehtävä: Forms.....	13
7. tehtävä: Tiedon luotettavuus	15
Lukot.....	16
Ohjaajan rooli ja kommunikointi pelaajien kanssa.....	17
LOPUKSI.....	19

PAKOPELIN TARVIKKEET

[Pelin materiaalit \(tulosteet, videot, Forms\) löytyvät Google Drive -kansiossa Tiedonhaun pakopeli.](#) (urly.fi/1szI)

PELIN TARVIKKEET

- ◆ 6 lukittavaa lipasta/laatikkoa/kansiota, joista yksi mahtuu toisen sisään
- ◆ Kolme 3-numeroista koodilukkoa
- ◆ Yksi 4-numeroinen koodilukko
- ◆ Yksi suuntakoodilukko
- ◆ Yksi 8-numeroinen koodilukko
- ◆ Kaksi läpinäkyvää muovikalvoa (piirtoheitinkalvo)
- ◆ Vedenkestävä tussi
- ◆ Uv-tussi
- ◆ Uv-taskulamppu

Pelin tarvikkeet ovat Metropoliassa käytettyjä tarvikkeita. Oppaasta löydät vinkkejä myös tarvikkeiden korvaamiseen toisilla.



Metropoliassa käytettyjä lippaita. Voit käyttää mitä tahansa lipasta, laatikkoa, laukkuja tai kansiota, johon saat lukon. Voit käyttää nippusiteitä, avainlenkkejä tai kettinkiä apuna.



8-numeroinen koodilukko.
Hankittavissa esimerkiksi ebaysta:
"8 digit code lock".

Lukko avautuu painamalla oikeat nappulat
alas ja sen jälkeen pohjassa olevaa nappia.
Lukon koodia ei voi vaihtaa.

Erilaisia 3- ja 4-numeroi-
sia koodilukkoja.

Lukkojen koodit ovat
vaihdettavissa. Hinnat
vaihtelevat muutamasta
eurosta ylöspäin.



Suuntakoodilukko
Master Lock One (1500ID).

Tämän järeän lukon koodi muodostuu nu-
meroiden sijaan neljästä suunnasta, joihin
paneelia liikutetaan. Hinta noin 20 euroa.

TULOSETTAVAT:

- ◆ Päiväkirjamerkinnot
- ◆ Tiedonhankinta ja tunteet
- ◆ Boolean operaattorit
- ◆ Tiedonhakutekniikat A3
- ◆ Libguides A3
- ◆ Suunnat A3
- ◆ Finna A3
- ◆ Mind Map
- ◆ Vihje systemaattiseen tiedonhakuun
- ◆ Systemaattinen tiedonhaku
- ◆ Luotettavuus A3
- ◆ Tunnista valeutinen (IFLA) A3
- ◆ Kirje
- ◆ Qr-koodit
- ◆ Ohjaajan ohje

Tulosta kaikki värillisinä ja yksipuolisina. Muut A4-kokoisina, paitsi ne, joissa on maininta A3. Osa tulosteista kannattaa laminoida kestävyuden parantamiseksi. Oppaassa on vinkkejä tulosteiden muuttamiseen omaan organisaatioon tai eri aloille sopivaksi.

YLEISTÄ

Tämä pakopeli on suunniteltu pelattavaksi huoneessa. Jos peli järjestetään avoimessa tilassa, kuten kirjastotilassa, pelialueen on hyvä olla rajattu ja suhteellisen pieni. Suosittelen pelin järjestämistä huoneessa, jonne ohjaajalla on näköyhteys. Huonetta ei saa lukita, sillä pelaajien täytyy päästä huoneesta ulos hätätilanteen sattuessa.

Pelin enimmäiskesto on tunnin. Ohjaajan tehtävänä on varmistaa vinkkejä antamalla, että pelaajat pääsevät tavoiteajassa pelin loppuun. Oppimispe-

lissä on olennaista, että kaikki pelaajat läpäisevät pelin, tai muuten osa sisällöistä jää käymättä läpi.

Peli on suunniteltu pelattavaksi 2–6 hengen pienryhmässä. Suuremmille ryhmille on mahdollista järjestää rinnakkaiset pelit samassa tilassa. Ohjeessa on vinkkejä myös siihen.

METROPOLIA

AMMATTIKORKEAKOULUN

TIEDONHAUN PAKOPELI

Metropolian Ammattikorkeakoulun tiedonhaun pakopeli on suunniteltu sosiaali- ja terveystalouden opinnäytetyötä tekevien opiskelijoiden tiedonhankinnan tueksi. Pelissä käydään läpi tiedonhakuun liittyvät perusasiat, ja pelin jälkeen on vapaamuotoisen keskustelun osuus, jonka aikana opiskelijat voivat kysyä pelinohjaajana toimivalta informaatikolta omaan opinnäytetyöhönsä liittyvästä tiedonhankinnasta. Keskustelu toimii myös pelikokemuksen purkuna.

Testasimme peliä marras- ja joulukuussa 2019 neljällä opiskelijaryhmällä, joissa oli yhteensä 14 pelaajaa. Vastaanotto oli 100-prosenttisesti positiivista. Kevään 2020 aikana otamme pelin tiedonhaun työpajojen valikoimaamme ja jatkamme pelin kehittämistä opiskelijapalautteiden pohjalta.

MIKSI PAKOPELI?

Pakopeli on konseptina erittäin hedelmällinen oppimispeliksi. Pakopelit suunnitellaan niin, että ne pyrkivät viemään pelaajia kohti flow-tilaa, optimaalisen keskittyneisyyden tilaa, joka paitsi tehostaa oppimista, luovuutta ja tuotteliaisuutta tuottaa myös mielihyvää.

Pakopelissä ryhmä keskittyy kaiken osaamisensa läpäistäkseen pelin haasteet annetussa ajassa. Tehtävät suunnitellaan niin, että ne tarjoavat jatkuvia oivalluksen kokemuksia: pelissä ei ole suorita ohjeita, vaan pelaajien täytyy keksiä, miten tehtävät saa suoritettua. Tehtävät itsessään voivat olla hyvin tyypillisiä oppimistehtäviä: esimerkiksi tässä pelissä on monivalintaa, asioiden järjestämistä, oman alan tietokantojen tunnistamista, tiedonhakua tietokannasta ja oikein/väärin-väittämiä. Tärkeintä on suunnitella tehtävät niin, että ne tarjoavat mahdollisuuden oivallukseen.

Oivallusten lisäksi pakopelitehtävät tarjoavat välittömän palautteen tehtävän onnistumisesta: lukko aukeaa, salasana lukittu verkkosivu tulee

näkyviin, pelissä pääsee eteenpäin. Ei ole mitenkään epätyypillistä kuulla huoneesta “jes”-kiljahduksia, kun pelaajat löytävät oikean ratkaisun. Kuinka usein tiedonhaun tehtäviä tehdessä niin käy?

Pelin kiinnostavuutta lisäävät myös pienet yllätykset; pelaajat eivät tiedä, mitä seuraavaksi tapahtuu, mitä lukituissa lippaissa tai verkkosivuilla on. Kun yhdestä lippaasta paljastuukin uv-taskulamppu, pelaajat näkevät paljaalla silmällä erottamattoman vihjeen, joka on ollut koko ajan huoneessa mutta näkymättömissä.

PAKOPELIN KOKOAMISOHJE

1. TEHTÄVÄ: TIEDONHANKINTA JA TUNTEET

Ensimmäinen tehtävä on niin sanottu lämmittelytehtävä, “early win”, jonka tarkoituksena on imaista pelaajat nopeasti pelin virtaan. Tehtävä on helppo ja tarjoaa onnistumisen kokemuksen heti alkuun.

- ♦ Tulosta “Tiedonhankinta ja tunteet” -taulukko sekä “Päiväkirjamerkinnot”.
- ♦ Leikkaa päiväkirjamerkinnot (5 kpl) erilleen.
- ♦ Päiväkirjamerkinnot ja taulukko kannattaa laminoida, jotta ne kestävät paremmin.
- ♦ Aseta pelialueelle näkyvälle paikalle pöytä (keskelle huonetta tai lähelle ovea, josta pelaajat saapuvat). Laita pöydälle “Tiedonhankinta ja tunteet” -taulukko sekä päiväkirjamerkinnot niin, että ne eivät ole valmiiksi järjestyksessä.

Tehtävä:

Päiväkirjamerkinnoissa kadonnut opiskelija kuvaa tiedonhankinnan prosessinsa etenemistä. Kuvauksen lisäksi merkinnoissa on myös numeroita ja plus- ja miinusmerkkejä. Tiedonhankinta ja tunteet -taulukossa on kuvattu tiedonhankinnan prosessiin liittyviä tunteita. Se on yksinkertaistettu versio Kuhlthauin mallista.

Pelaajien tehtävänä on laittaa päiväkirjamerkinnot oikeaan järjestykseen taulukon perusteella, sen mukaan, miten tiedonhankinta etenee ja mitä tunteita eri vaiheisiin liittyy. Kun merkinnot ovat oikeassa järjestyksessä, numeroista muodostuu yhteen- ja vähennyslasku, jonka vastaus on koodi 3-numeroiseen koodilukkoon.

Soveltaminen muille aloille: Päiväkirjamerkintöjen kuvaukset koskevat sosiaali- ja terveystieteiden opinnäytetyötä. Halutessasi muokata peliä paremmin eri aloille soveltuvaksi voit muokata kuvausten sisältöä niin, että kadonnut opiskelija on tekemässä jonkin muun alan opinnäytetyötä.

2. TEHTÄVÄ: TIEDONHAUN TEKNIIKAT

- ◆ Tulosta “Boolean operaattorit”, “Tiedonhakutekniikat A3” ja Qr-koodit.
- ◆ Leikkaa Qr-koodit erilleen niin, että jäljelle jää vain Qr-koodi ja sen alla oleva lyhytlinkki. Kirjoita koodien taakse pienellä “W” (Wordpress), “F” (Forms) ja “L” (lopetus) tiedoksi itsellesi, että tiedät, mistä qr-koodista on kyse.
- ◆ Qr-koodit ja Tiedonhakutekniikat-juliste kannattaa laminoida, jotta ne kestävät paremmin. Älä laminoi Boolean operaattorit -lippua, koska sen pitää mahtua lippaaseen.
- ◆ Laita Boolean operaattorit -lippu sekä Qr-koodi Wordpressiin lippaaseen (jatkossa puhutaan vain lippaista, mutta voit käyttää mitä tahansa esinettä, johon saat lukon ja jonka sisälle tarvittavat esineet mahtuvat. Tarvittaessa voit käyttää apuna ketjua, jonka kiedot esineen ympärille ja lukitset lukolla).
- ◆ Ota 3-numeroinen koodilukko ja aseta koodiksi 380. Lukitse lipas lukolla.
- ◆ Aseta lipas ensimmäisen tehtävän materiaalien viereen pöydälle.
- ◆ Kiinnitä Tiedonhakutekniikat-juliste seinälle paikkaan, joka näkyy hyvin ensimmäisen tehtävän pöydän äärestä.

Tehtävä:

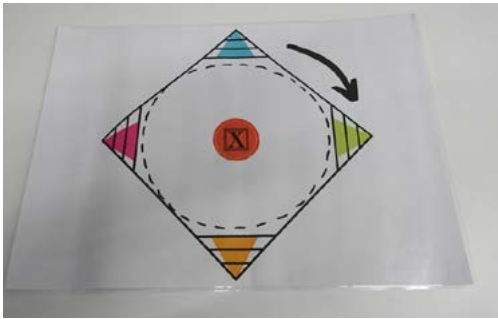
Boolean operaattorit -lippu sisältää hakulausekkeita, joista puuttuvat Boolean operaattorit. Pelaajien tehtävänä on päätellä, mitkä operaattorit (AND, OR, NOT) kuuluvat mihinkin kohtaan. Tiedonhakutekniikat-juliste auttaa tarvittaessa. Sieltä löytyy myös vihje siihen, että operaattorit tulisi kirjoittaa ISOILLA kirjaimilla salasanaan.

Qr-koodi vie Wordpress-sivulle, joka on lukittu salasanalla. Salasana muodostuu Boolean operaattorit -tehtävästä (salasana: ORNOTAND). Pelaajat

syöttävät oikean salasanan ja verkkosivu aukeaa. Sivulla on lyhyt video, jossa pyörivät numerot seuraavaan koodilukkoon (405).

3. TEHTÄVÄ: OMAN ALAN TIETOKANNAT

- ◆ Tulosta “Suunnat” A3-kokoisena
Jos haluat käyttää tehtävässä muuta kuin suuntakoodilukkoa, voit tehdä esimerkiksi taulukon, jossa on 3 x 4 ruudukko ja jokaisessa ruudussa yksi numero (0–9, osa kahteen kertaan ja mielellään ei järjestyksessä).
- ◆ Tulosta “Libguides” A3-kokoisena
Materiaalikansiossa on publisher-pohja, johon voit lisätä linkin oman organisaatiosi Libguides-oppaaseen tai muuhun ohjesivuun. Tärkeintä on, että pelaajat pystyvät linkin avulla tarkistamaan oman alansa tietokannat.
- ◆ Tulosta “Finna” A3-kokoisena
Juliste on tehty Metropoliaan. Tee vastaava yksinkertainen juliste omasta organisaatiostasi. Tärkeintä on, että pelaajat tietävät julisteen avulla, miten tietokantoja voi käyttää kampusalueen ulkopuolella.
- ◆ Ota muovikalvo (piirtoheitinkalvo) ja aseta se Suunnat-julisteen päälle niin, että X on keskellä ja kalvo tulee suurinpiirtein keskiympyrän päälle. Piirrä kalvoon vedenkestävällä tussilla nuoli Suunnat-julisteen nuolen päälle ja X oikeaan kohtaan, jotta pelaajat tietävät, mihin kohtaan kalvo asetetaan.
- ◆ Kirjoita kalvoon vedenkestävällä tussilla organisaatiossasi käytettäviä sote-alan tietokantoja niin, että tietokantojen nimet osuvat eri puolille Suunnat-julisteen keskiympyrää ja ovat suorassa linjassa neljään eri suuntaan osoittavien kolmioiden kanssa (ks. kuvat alla). Kirjoita kalvoon lisäksi myös selkeästi muiden alojen tietokantojen nimiä.
- ◆ Metropolian pelissä oman alan tietokantoja on viisi ja muiden alojen tietokantoja seitsemän (kolme tietokantaa jokaisen kolmion kohdalla). Sote-alan tietokantoina on käytetty seuraavia: Cinahl, PubMed, Ovid Medline, Medic ja Terveysportti. Edellä mainituista PubMediä käytetään myös seuraavassa tehtävässä.



Laminoitu Suunnat-juliste

Kalvo asetettuna
Suunnat-julisteen päälle.Tietokantojen nimet on
kirjoitettu kalvoon.

- ◆ Kiinnitä Suunnat-juliste, Libguides-juliste ja Finna-juliste samalle seinälle.
- ◆ Ota toinen lipas ja 3-numeroinen koodilukko. Aseta lukon koodiksi 405. Laita lippaaseen muovikalvo, jossa on tietokantojen nimiä. Lukitse lipas lukolla. Aseta lipas pöydälle pelitilaan niin, että siitä on hyvä näköyhteys julisteisiin.

Tehtävä:

Pelaajien tehtävänä on asettaa lippaasta löytyvä muovikalvo Suunnat-julisteeseen päälle, tunnistaa kalvolta oman alansa tietokannat ja katsoa, mihin suuntaan kolmio osoittaa oikeiden tietokantojen kohdalla. Näistä suunnista muodostuu koodi suuntakoodilukkoon. Oikeat tietokannat on mahdollista tarkistaa Libguides-julisteiden linkin takaa (samalla mainostetaan kirjaston tuottamia oppaita).

Soveltaminen muille aloille: Käytä pelin ratkaisussa sen alan tietokantoja, jolle olet peliä suuntaamassa.

Suuntakoodilukon korvaaminen numerokoodilukolla:

- ◆ Tee A3-kokoinen 3 x 4 taulukko paperille. Kirjoita jokaiseen taulukon ruutuun numero (0–9), osa kaksi kertaa ja numerot epäjärjestyksessä.
- ◆ Piirrä muovikalvolle kalvon läpi vastaava taulukko (ei numeroita).
- ◆ Kirjoita tietokantojen nimet kalvolle niin, että yksi tietokanta on aina yhdessä ruudussa. Älä kirjoita oikeita (pelaajien oman alan) tietokantoja peräkkäin vaan sinne tänne.
- ◆ Tehtävän ratkaisu: Pelaajat asettavat lippaasta löytämänsä kalvon seinällä olevan taulukon päälle. He tunnistavat kalvolta oman alansa tietokannat ja katsovat mihin numeroituun ruutuun ne osuvat. Oikeista tietokannoista muodostuu numerokoodi. Taulukkoa luetaan vasemmalta oikealle ja ylhäältä alas.

4. TEHTÄVÄ: TIETOKANNASTA HAKEMINEN

- ◆ Tulosta “Mind Map”
Mind map on laadittu PubMedille. Jos käytät muuta tietokantaa, tee vastaava mind map kyseisessä tietokannassa sijaitsevalle artikkelilille alla olevien ohjeiden avulla.
- ◆ Ota toinen muovikalvo ja aseta se edellisen muovikalvon päälle. Piirrä vedenkestävällä tussilla nuoli ja X oikeaan paikkaan, ja sen jälkeen piirrä ympyrä siihen kohtaan, jossa lukee PubMed, niin että tietokannan nimi on ympyröity, kun kalvot asetetaan päällekkäin.



Molemmat kalvot erikseen



Kun kalvot asetetaan päällekkäin, oikea tietokanta on ympyröity.

- ♦ .Ota suuntakoodilukko ja aseta koodi sen mukaisesti kuin olet kirjoittanut oikeat tietokannat eri kohtiin kalvolle.
- ♦ Ota kolmas lipas ja laita mind map ja muovikalvo, jossa ympyrä, lippaaseen. Lukitse suuntakoodilukolla. Aseta lipas pelitilaan.

Tehtävä:

Pelaajat asettavat uuden muovikalvon edellisen päälle, jolloin PubMed ympyröityy. Mind mapissa on hakusanat, joilla pelaajien tulee hakea PubMedista. Hakusanoilla löytyy vain yksi artikkeli: The impact on nursing students' opinions and motivation of using a "Nursing Escape Room" as a teaching game: A descriptive study. Mind mapissa viitataan artikkelin sivunumeroihin. Pelaajien tehtävänä on etsiä kyseisen artikkelin sivunumerot (73–76), joka toimii koodina 4-numeroiseen koodilukkoon (7376).

Soveltaminen muille aloille:

Etsi haluamastasi tietokannasta kohderyhmän alalta artikkeli, joka on ainoa, joka löytyy tietyillä hakusanoilla. Hyödynnä esim. fraasihakua, jolloin sekin tulee pelaajille tutuksi. Tee vastaava mind map näillä hakusanoilla. Jos artikkelin sivunumeroista tulee vain kolme numeroa, käytä 3-numeroista koodilukkoa. Tee muovikalvoon ympyrä kyseisen tietokannan kohdalle.

5. TEHTÄVÄ: SYSTEMAATTINEN TIEDONHAKU

- ♦ Tulosta: "Vihje systemaattiseen tiedonhakuun" ja "Systemaattinen tiedonhaku"
- ♦ Leikkaa "Systemaattinen tiedonhaku" -laput erilleen (5 kpl)
- ♦ Piirrä uv-kynällä systemaattisen tiedonhaun lapuissa olevien ympyröiden sisälle kirjaimet seuraavasti:
Määrittele aihe: v
Pura käsitteiksi: k
Tee tiedonhakuja: t
Rajaa ja muokkaa: s
Arvioi: a
- ♦ Systemaattisen tiedonhaun laput kannattaa laminoida, mutta vasta sen jälkeen kun olet kirjoittanut kirjaimet uv-kynällä. Uv-muste ei pysy liukkaalla pinnalla.
- ♦ Kiinnitä Systemaattisen tiedonhaun laput seinälle sinitarralla epäjärjestykseen.

- ♦ Ota neljäs lipas ja laita sinne uv-taskulamppu, “Vihje systemaattiseen tiedonhakuun” -lappu sekä Qr-koodi Formsiin. Ota 4-numeroinen koodilukko ja aseta sen koodiksi 7376. Lukitse lipas lukolla ja aseta pöydälle pelitilaan systemaattisen tiedonhaun lappujen läheisyyteen.

Jos käytät tietokantana muuta kuin PubMedia, aseta koodi etsittävän artikkelin sivunumeroiden mukaiseksi.

Tehtävä:

Systemaattisen tiedonhaun laput kuvaavat tiedonhaun prosessin etenemistä aiheen määrittelystä tulosten arviointiin. Pelaajien tehtävänä on laittaa laput järjestykseen. Koska tiedonhaku on prosessi eikä etene aina samalla tavalla, tehtävän vastaus on osittain tulkinnallinen ja niin saakin olla: se pistää pelaajat pohtimaan asiaa ja omaa tiedonhakemistaan.

Lapuissa olevista kirjaimista muodostuu salasana Forms-lomakkeeseen, joka aukeaa Qr-koodista. Koska kirjaimet on kirjoitettu uv-tussilla, pelaajat eivät näe niitä muuta kuin uv-valolla.

6. TEHTÄVÄ: FORMS

Forms-tehtävä on Google Forms -työkalulla tehty tehtävä verkossa. Pelaajien tulee vastata oikein kolmeen kysymykseen ja vain oikein vastaamalla pääsee eteenpäin. Kysymykset ovat:

1. Pääsen käsiksi korkeakouluni hankkimiin e-aineistoihin, kuten digilehtiin ja e-kirjoihin...
 - a. Googlen kautta
 - b. Finnan kautta
 - c. Theseuksen kautta
2. Löydän oman alani tiedonhaun vinkkejä
 - a. Libguides-oppaasta
 - b. Korkeakouluni intrasta
 - c. Finnasta
3. Opinnäytetyöt tallennetaan tietokantaan. Tietokannan nimi on...
[vastaus: Theseus]

Kun kaikkiin kysymyksiin on vastannut oikein, Forms antaa palautusviestinä koodin seuraavaan lukkoon (618).

Soveltaminen:

Kun edellä mainitut kysymykset eivät istu omaan organisaatioosi tai haluat käyttää muita kysymyksiä, voit luoda oman Google Forms -lomakkeen. Voit kopioida olemassa olevan lomakkeen ja muokata sen kysymyksiä tai tehdä kokonaan uusia. Muista vain korvata materiaalipakettiimme kuuluva qr-koodi uudella.

Uuden qr-koodin Formsillesi saat esimerkiksi sivulta: qr-koodit.fi/generaattori

OMAN GOOGLE FORMS -TEHTÄVÄN LUOMINEN:

1. Mene Google Driveen ja luo uusi Google Forms.
2. Kirjoita “nimetön kysymys” -kohtaan “salasana:”
3. Valitse tehtävän tyyppiä “lyhyt vastaus”.
4. Valitse alhaalla oikealla olevien kolmeen pisteen takaa “vastauksen vahvistus”.
5. Valitse “teksti” ja “sisältää” ja kirjoita teksti-kohtaan salasana eli vktsa.
6. Kirjoita “muokatun virheen teksti” -kohtaan “väärä vastaus”.
7. Valitse kohta “pakollinen”.
8. Nyt olet luonut Forms-lomakkeellesi salasanan!

Seuraavaksi tehtävät

1. Valitse oikean reunan valikosta “lisää osio”. Osiota ei tarvitse nimetä.
2. Valitse uudessa osiossa “lisää kysymys”.
3. Luo jokainen kysymys omaan erilliseen osioonsa. Voit luoda niin monta kysymystä kuin haluat.
4. Monivalinta: luo kysymys ja lisää tarvittavat vastausvaihtoehdot. Valitse oikealta alhaalta kolmen pisteen takaa: “siirry osioon vastauksen perusteella”. Valitse sen jälkeen oikean vastauksen kohdalta “siirry seuraavaan osioon” ja väärin vastauksen kohdalta “Siirry osioon X”, X:n ollessa se osio, jota olet parhaillaan muokkaamassa. Näin tehtävässä ei pääse eteenpäin kuin antamalla oikean vastauksen.

5. Lyhyt vastaus: Voit luoda myös kysymyksiä, johon vastauksena toimii yksittäinen sana, kuten Theseus. Tällaiset kysymykset luodaan samalla tavoin kuin loimme aikaisemmin Formsille salasanan. Suosittelem laittamaan oikeasti vastaukseksi sanan ilman sen ensimmäistä kirjainta, koska vastaus on riippuvainen kirjainkoosta. Eli kun “sisältää” kohtaan laittaa Theseuksen sijaan heseus, salasanaksi kelpaa sekä Theseus että theseus. Suuri osa mobiililaitteista aloittaa sanan isolla kirjaimella automaattisesti.
6. Lomakkeen loppuun voit luoda osion, jossa ei ole enää kysymystä, vaan osion nimenä seuraavan lukon koodi. Koodi kannattaa laittaa myös vastausviestiksi: valitse ylhäältä rataan kuva (asetukset), sitten esitys ja kirjoita vahvistusviesti-kohtaan koodi lukkoon.

7. TEHTÄVÄ: TIEDON LUOTETTAVUUS

- ◆ Tulosta “Luotettavuus” (A3-kokoisena), “Tunnista valeuutinen” (A3-kokoisena) sekä “Kirje”. A3-kokoiset julisteet kannattaa laminoida. Älä laminoi kirjettä, koska se taitellaan.
- ◆ Ota kaksi viimeistä lippasta. Toisen lippaan tulee mahtua toisen sisään.
- ◆ Laita pienempään lippaaseen qr-koodi lopetusvideoon (L). Voit laittaa lippaaseen rekvisiitaksi myös tyhjän muistitikun (jossa opinnäytetyö muka olisi). Lukitse lipas 8-numeroisella koodilukolla.
- ◆ Tehtävän koodi muodostuu oikeiden väittämien sijainnin perusteella: sijainnit vastaavat lukon nappuloita. Koska näiden lukkojen koodia ei voi vaihtaa ja jokaisessa lukossa on oma oletuskoodi, Luotettavuus-julisteiden väitteiden paikkaa on muokattava lukon oletuskoodia vastaavaksi. Materiaalikansioista löytyy muokattava publisher-tiedosto, jossa voit siirrellä kuvien paikkaa.

Toinen vaihtoehto on käyttää tavallista 4-numeroista koodilukkoa ja lisätä julisteiden väitteisiin numerot. Oikeita väitteitä on neljä ja tällöin koodi muodostuu niissä olevista numeroista. Suosittelem kuitenkin käyttämään erityyppisiä lukkoja, sillä se lisää tehtävien kiinnostavuutta.

- ◆ Kiinnitä Luotettavuus- ja Tunnista valeuutinen -julisteet seinälle vierekkäin.

- ♦ Laita pienempi lipas ja kirje isompaan lippaaseen. Lukitse lipas 3-numeroisella koodilukolla, jonka koodiksi olet asettanut 618. Aseta lipas pelitilaan niin, että siitä on hyvä näkymä Luotettavuus-julisteeseen.
- ♦ Jos käytät pelissä kommunikaatiovälineenä Padletia tai vastaavaa verkkotyökalua, kiinnitä pelialueelle, esimerkiksi oveen, qr-koodi + lyhytlinkki, joilla pelaajat pääsevät takaisin chat-tilaan, jos se vahingossa katoaa puhelimesta pelin aikana.
- ♦ Tulosta Ohjaajan ohje. Se on ohjaajan muistilista, jota tarvitset peliä ohjatessasi. Ohjeesta löydät pelin säännöt ja tarinan, jotka luet pelaajille ennen peliä, sekä koodit, oikeat vastaukset ja tiivistyksen pelin etenemisestä. Sen avulla seuraat pelin kulkua.

Jos muutat tehtäviä tai koodeja, kirjoita ne ylös Ohjaajan ohjeeseen.

LUKOT

Pakopelissä pelissä etenemistä säädellään erilaisilla lukkoilla. Lukkojen toiminta on tärkeää, jotta peli sujuisi.

Yleisin ongelma koodilukkojen kanssa on, että lukkoa ei saa auki, koska koodi on vaihtunut eikä uutta koodia tiedetä. Tässä muutama vinkki tällaisten tilanteiden varalle ja välttämiseksi:

- ♦ Kun vaihdat itse lukkojen koodit, ole tarkkana, että pyörität koodin juuri oikeaan kohtaan. Testaa, että saat lukon auki.

Jos et saa lukkoa auki, jokin numero on saattanut liikahtaa hieman. Todennäköisesti koodi muodostuu läheisistä numeroista.

- ♦ Kokoa pelisettiisi varalle ylimääräisiä lukkoja, lippaita ja lippaisiin laitettavia materiaaleja. Jos lukko jumittuu kesken pelin, voit korvata koko lippaan uudella nopeasti eikä peliä tarvitse keskeyttää.
- ♦ Suuri osa koodilukoista on sellaisia, että niiden koodi vaihdetaan kääntämällä avatun lukon kahva taakse ja painamalla sitä alaspäin samalla kun uusi koodi pyöritetään. Kun pelaajat saavat lukon auki, osa alkaa helposti näprätä lukkoa käsissään. Pelaaja saattaa vahingossa vaihtaa lukon koodin tietämättään. Tämän vuoksi pelin säännöissä pyydetään pelaajia olemaan näpräämättä avattuja lukkoja.

Jos mahdollista, hanki lukkoja, joiden koodia ei ole näin helppo vaihtaa. Osassa koodilukoista on pieni nappi, joka täytyy painaa pohjaan terävällä esineellä, jotta koodin saa vaihdettua.

Kun käytät lukkoja, joiden koodin saa helposti vaihdettua, vaihda lukon koodi oikeaksi aina ennen sen lukitsemista.

- ◆ Muovilaatikot ja nippusiteet toimivat hyvin edullisissa pakopeleissä. Kun kiinnität lukon nippusiteillä laatikkoon, nippusiteen saa helposti leikattua katki eikä lukkoa tarvitse murtaa.

OHJAAJAN ROOLI JA KOMMUNIKOINTI PELAAJEN KANSSA

Oppimispakopelissä tavoitteena on, että kaikki ryhmät läpäisevät pelin annetussa ajassa. Ohjaajan tehtävänä on varmistaa asia ehdottamalla pelaajille tarpeen mukaan vinkkejä pelin aikana. Kysy pelaajilta ensin, haluavatko he vinkin, ja anna vinkki vasta sen jälkeen. Jos pelaajat jäävät pahasti jumiin eivätkä suostu kysymään vinkkiä, voit antaa vinkin myös kysymättä. Jos pelaajat eivät ole aikaisemmin pelanneet pakopelejä, heille kannattaa ennen peliä tähdentää, että pakopeleissä vinkit ovat enemmän sääntö kuin poikkeus, koska tehtävät on suunniteltu haastaviksi. Jumiin ei kannata jäädä liian pitkäksi aikaa (yli 20 min), eikä se ole edes hauskaa.

Anna pelaajille kuitenkin riittävästi aikaa keksiä itse ratkaisut tehtäviin. Yleensä varsinkin kokemattomilla pelaajilla saattaa pelin alussa kestää hieman päästä jyvälle siitä, mitä pelissä tulisi tehdä, mikä näkyy hitaana käynnistymisenä. Älä anna (ainakaan heti) suoria vastauksia, usein pienikin vinkki oikeaan suuntaan riittää oivallukseen. Tässä pelissä on seitsemän tehtävää ja alle minuutin mittainen lopetusvideo, joten aikaa tehtävien ratkaisuun kyllä on, vaikka alku sujuisikin hitaasti.

Ennen peliä pelaajien kanssa käydään läpi pelin säännöt. Sääntöjen kerääminen on tärkeää, jotta pelaajat tietävät, miten pelissä kuuluu toimia. Metropolian pelin säännöt löytyvät Ohjaajan ohjeesta. Jos pelitilaasi tai käyttämiisi tarvikkeisiin liittyy erityisiä ohjeita, kerro ne säännöissä.

Metropolian pelissä ohjaaja ei ole ollut pelaajien kanssa pelitilana toimivassa huoneessa. Kommunikaatio on hoidettu Padlet-verkkotyökalun avulla luodun chat-tilan kautta. Padletilla voi luoda nopeasti ja yksinkertaisesti chat-tiloja, joihin pääsee verkko-osoitteen kautta kirjautumatta. Tällaisia tiloja voi ilmaisversiossa luoda muutamia, mutta tilan voi tyhjentää vies-

teistä pelin jälkeen eli samaa tilaa voi käyttää uudelleen. Pelaajat pääsevät chat-tilaan skannaamalla qr-koodin.

Toinen hyväksi todettu vaihtoehto kommunikointiin on radiopuhelimien käyttö. Toimivan radiopuhelinparin saa hankittua noin kolmellakymppillä.

Silloin, kun ohjaaja ei ole pelaajien kanssa samassa huoneessa, suosittelun järjestämään pelin tilassa, jonne on näköyhteys esimerkiksi sisäikkunan kautta. Pelaajien mukavuuden kannalta on kuitenkin hyvä, jos näköyhteys on sillä tavalla suojattu, että pelaajat eivät koe olevansa tarkkailun kohteina. Kun tehtävät on aseteltu eri puolille pelitilaa, pienikin näköyhteys riittää siihen, että tiedät, missä kohtaa peliä ollaan menossa. Ohjaajan on hyvä olla mahdollisimman huomaamaton, jotta pelaajat saavat rauhassa keskittyä peliin.

Jos järjestät pelin useammalle ryhmälle yhtä aikaa samassa tilassa, sinun kannattaa myös olla samassa tilassa, jotta kommunikaatio ja pelien seuraminen hoituvat sujuvasti. Tällöin pelaajat voivat pyytää vinkkejä esimerkiksi tulemalla luoksesi, tai nostamalla “vinkki-kortin” tai käden ylös, jolloin sinä tulet heidän luokseen.

Ennen kuin pelaajat päästetään pelialueelle, ohjaaja lukee heille pelin tarinan. Tarina on siirtymä todellisesta maailmasta pelin maailmaan ja antaa pelaajille pelin sisäisen tavoitteen. Tarina löytyy kokonaisuudessaan Ohjaajan ohjeesta.

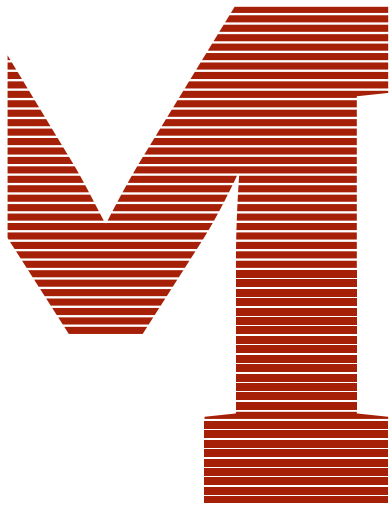
LOPUKSI

En suosittelen ajastimien käyttöä pedagogisissa pakopeleissä, koska se tekee pelaajat tietoisiksi ajan kulumisesta ja saa pahimmillaan kiihettymään.

Ohjeista ennen peliä pelaamaan tulevia lataamaan puhelimeensa qr-koodilukijan. Niitä löytyy sovelluskaupoista ilmaisina sovelluksina etsimällä “qr code scanner” tai “qr code reader”.

Pakopeleissä korostuu ryhmädynamiikka, joka määrittää paljon sitä, millaiseksi kokemukseksi peli pelaajille muodostuu. Koska tunteet tarttuvat, yksittäisenkin pelaajan käyttäytyminen vaikuttaa koko ryhmään. Nämä ovat valitettavasti asioita, joihin pystyt ohjaajana vaikuttamaan hyvin vähän ilman pelin keskeyttämistä. Omien kokemusteni perusteella negatiiviset kokemukset pakopeleistä ovat hyvin harvinaisia, mutta ohjaajan on hyvä tiedostaa niiden mahdollisuus. Pelin jälkeinen keskustelu voi auttaa jännitteiden purkamisessa.

Testiryhmien kokemukset Metropolian tiedonhaun pakopelistä olivat positiivisia. Saimme kehuja mielenkiintoisista ja erilaisista tehtävistä sekä yksinkertaisesta mutta silti hauska toteutuksesta. Pakopelit arvioitiin hyväksi tavaksi oppia tiedonhausta, ja suurin osa pelaajista koki saaneensa uutta tietoa, jota hyödyntää opinnäytetyön teossa. Hyödylliseksi koettiin erityisesti se, että peli vaatii paljon omaa aktiivisuutta, jolloin asiat jäävät paremmin mieleen.



Osaamista
ja oivallusta
tulevaisuuden
tekemiseen

Tiedonhaun pakopeli

Kadonneen opinnäytetyöntekijän arvoitus

Opas pelin kokoamiseen ja käyttöön

Metropolian Ammattikorkeakoulun tiedonhaun pakopeli on suunniteltu sosiaali- ja terveysalan opinnäytetyötä tekevien opiskelijoiden tiedonhankinnan tueksi. Pelissä käydään läpi tiedonhakuun liittyvät perusasiat, ja pelin jälkeen on vapaamuotoisen keskustelun osuus, jonka aikana opiskelijat voivat kysyä pelinohjaajana toimivalta informaatikolta omaan opinnäytetyöhönsä liittyvästä tiedonhankinnasta. Keskustelu toimii myös pelikokemuksen purkuna.

Tämän oppaan avulla voi itse koota ja ohjata tiedonhaun pakopeliä sekä soveltaa sitä omalle alalle.