

[00:00:14.340 --> 00:00:19.411] Metti Vuosku  
No niin, nyt tuli näkyviin, että äänitetään tai tallennetaan.

[00:00:21.960 --> 00:00:31.365] Metti  
Kiitos Iris esittelystä. Minä olen tosiaan Metti Vuosku ja toimin tässä Iriksen luotsaamassa TurvaX -hankkeessa.

[00:00:31.365 --> 00:00:49.361] Metti  
TurvaX -hankkeessahan meillä on tavoitteena uudistaa toimintakulttuureja, laajentaa oppimisympäristöjä ja parantaa myös oppimisen saavutettavuutta. Ja meillä on tätä oppilaitosturvallisuutta tässä aiheena. Ja nyt kokeillaan, että

[00:00:49.361 --> 00:01:10.470] Metti  
saadaan ympäri Suomen ja hauskaasti myös vähän pidemmälle Eurooppaa sitten jaettua tätä päivän teemaa. Nyt minä laitan tämän jaon. Katsotaan, saanko näppärästi jaettua tuon esityksen. Tuosta laitetaan esitys esittämään.

---

[00:01:22.370 --> 00:01:48.700] Metti  
Tänään tosiaan - En sitten näe teitä - eli jos tulee jotain kysyttävää kesken kaiken, voitte ihan kysyä. Olen nimittäin nyt tässä ruudussa niin, että en näe sitten kaikkia niitä käsinostoja, jos niitä tulee. Tai sitten huudelkaa minulle, jos haluatte sanoa tai kysyä jotain tai jos tulee jotain muuta. Mutta tosiaan meitä on nyt niin paljon paikalla, että otetaan sitten kyselytunti sinne loppupäähän.

[00:01:50.500 --> 00:02:04.080] Metti  
Tänään tosiaan teemana on pedagoginen pakohuone, eli mietitään vähän pakohuoneen tarjoamia ratkaisuja opetuksessa, ohjauksessa ja mietitään, että ylipäätään mitä pakohuoneet ja niiden mahdollisuudet ovat.

[00:02:05.520 --> 00:02:20.740] Metti  
Meidän ohjelmamme on tänään hyvin tiivis. Meillä on siis kaksi tuntia yhteistä aikaa ja yritän jättää sinne loppuun pienen hetken juttelulle. Käydään ihan läpi, mitä nämä pakohuoneet ja pakohuonepelit ovat. Saadaan

[00:02:20.740 --> 00:02:50.349] Metti  
vähän dramaturgiaa läpi käytyä. Mietitään oppimista niissä peleissä ja, missä niitä voi olla. Sitten on yksi teksti, eli siis tällainen pakohuoneen käsikirjoitus, joka on tällainen pedagoginen, siirreltävä ja näytän muutaman esimerkki vinkin sitten vielä tuolta verkossa olevista työkaluista, millä voi tehdä pakohuoneita tallain digitaalisesti, mutta muistakaa,

[00:02:50.349 --> 00:03:04.400] Metti  
että nämä minun antamat vinkit ovat vain esimerkkejä. Eli niitä on siis valtavasti myös tämän lisäksi olemassa. Eli älkää luulko, että tiedän kaiken, vaan tämä on pintaraapaisu tähän teemaan.

[00:03:05.450 --> 00:03:05.880] Metti  
Jes.

[00:03:07.370 --> 00:03:26.019] Metti

Aloitetaan ihan tällaisesta peruskysymyksestä. Moni on varmaan joskus jossain pakohuoneessa käynytkin tai pelannut jotain pakohuonepelejä, vaikka pelilaudalla, mutta nimensä mukaisesti pakohuoneet ovat pelejä, joissa pelaajan tai yleensä pelaajien eli ryhmän on tarkoitus selvittää tiensä vapauteen

[00:03:26.840 --> 00:03:30.823] Metti

jostain huoneesta, tilasta tai mistä hyvänsä ennalta määritetyssä ajassa ratkaisemalla tietynlaisia arvotuksia, jotka voi olla hyvin monenlaisia.

[00:03:38.920 --> 00:03:46.998] Metti

Siitä huolimatta, että puhutaan pakohuoneesta, niin se huone voi olla sen fyysisen huoneen lisäksi pelilaudalla tai korteilla, se voi olla verkossa. Sitten voidaan pelata

[00:03:46.998 --> 00:04:06.250] Metti

konsoleilla tai vaikka teltassa. Olen itse esimerkiksi ollut, yhdessä telttapakohuoneessa, mikä oli rakennettu messuteltaan. Se oli oikein kiinnostava. Mutta, jos jotain kritiikkiä esitän, niin melko kuuma sitten kun siellä oli sen ryhmän kanssa hetken aikaa yrittänyt pelata. Toisaalta se lisäsi sitä tunnelmaa, että piti päästä pois sieltä.

[00:04:08.360 --> 00:04:27.209] Metti

Pakohuoneet, kun eivät ole pelkästään niitä huoneita, niin ne eivät myöskään ole pelkästään avaimia ja lukkoja, vaan ne voi perustua sen pakenemisen sijaan mysteerin ratkaisemiseen esimerkiksi murhamysteerin tai kadonneen henkilön tapauksen ratkaisuun tai mihin vaan

[00:04:27.209 --> 00:04:34.990] Metti

tällaisen. Tavallaan voidaan puhua tästä pakohuoneen ideasta myös tällaisissa mysteerirakenteisissa peleissä.

[00:04:37.360 --> 00:04:51.123] Metti

Ja sen ei tosiaan suinkaan tarvitse olla yksiselitteisesti huone, josta paetaan, vaan se voi olla jokin muukin. Nyt kun me puhumme tästä pakohuoneesta nimenomaan sen

[00:04:51.123 --> 00:05:05.568] Metti

oppimisen ja sen pedagogiikan näkökulmasta, niin väitän, ja nyt joku saa olla eri mieltä ja otan sen ilolla vastaan, mutta väitän, että sen oppimiskokemuksen perusteella tai siis sen kannalta, tarina on kaikkein tärkein siksi, että me

[00:05:05.568 --> 00:05:21.225] Metti

oppisimme enemmän, kun me saamme ratkaista tarinan, emmekä pelkästään yksittäisiä arvoituksia. Tämän perustelen ihan siis näinkin vanhalla asialla kuin sillä, että miten me olemme tietoa omaksuneet

[00:05:21.225 --> 00:05:32.662] Metti

maailmanhistoriasta ja miten muistin varassa kulkevat tarinat tuovat tietoa paremmin kuin yksittäiset esimerkiksi numerot tai muut. Eli se tarinallistaminen on ollut aina

[00:05:32.662 --> 00:05:36.779] Metti

tärkeä osa ja tapa omaksua tietoa ja näissä peleissä se on myös hyvin tärkeätä ja kaikki, jotka itse pelaavat tai tykkäävät

[00:05:40.569 --> 00:05:59.905] Metti

pelaamisesta, esimerkiksi siis konsolilla ja tietokoneella tai just pakohuoneessa, varmasti allekirjoittavat sen, että on kivampi, ei aina, mutta yleensä on kivampi pelata sellaista, missä on kiva maailma ja kiva tarina kuin se, että ilmestyy eteen arvoituksia ilman, että niillä on loogista

[00:05:59.905 --> 00:06:17.387] Metti

yhteyttä toisiinsa. Tarina, tarinallinen peli, mahdollistaa niitten opettavien tai opetettavien asioiden kätkemisen sisäänsä niin että, siellä pelaajalle tai pelaajaryhmälle syntyy parhaimmillaan muistijälki siitä ongelmanratkaisusta sekä sen

[00:06:17.387 --> 00:06:30.467] Metti

itse ongelman lisäksi onnistuneesta ryhmätyöskentelystä, koska voi toimia tosi hyvin esimerkiksi parin tai sitten vähän isomman ryhmän kanssa tehtävänä ja siinä se voimistaa myös niitä ryhmätyötaitoja

[00:06:30.467 --> 00:06:50.749] Metti

ja parhaimmillaan siis tunnetaitoja ja muita tällaisia niin kun piilo-opetussuunnitelmallisia asioita eli ei niitä sen oppiaineen määrättyjä tehtäviä tai asioita, vaan ihan sellaista isompaakin osaamista.

[00:06:52.560 --> 00:07:08.416] Metti

Kun pakohuoneita suunnitellaan... Nyt en tiedän, millaisia tavoitteita teillä on.

Teillä voi olla monenlaisia tilanteita, jollain voi olla tavoitteena tehdä joku peli joko opiskelijoille tai sitten opiskelijoiden kanssa. Tai sitten ihan vaan huvikseen tai mitä vaan niin.

[00:07:08.416 --> 00:07:26.059] Metti

Ihan sen teeman, sen tarinan keksimisessä ja sitten niitä arvoituksia keksiessä täytyy päästää mielikuvitus vapaaksi ja käydään siitäkkin tänään vähän esimerkkejä, että mitä ne voi olla, ne arvoitukset. Mutta siinä kannattaa olla luova ja sitten

[00:07:26.059 --> 00:07:44.264] Metti

ehkä just hyödyntää omaa oppiainetta tai mielellään monia oppiaineita. Voidaan esimerkiksi 2 liuosta sekoittamalla saada aikaan liemi, joka paljastaa näkymättömän kirjoituksen tai voi olla koodinpätkä, joista pitää etsiä virhe. Voi olla erilaisia aineita, mitä sekoittaa toisiinsa tai

[00:07:44.264 --> 00:08:02.790] Metti

pitää olla jollain kielellä kirjoitettuja asioita, mitkä pitää ratkaista tai vaikka morsetusta eli niitä on hyvin kirjavia tapoja ja tämä oli siis vasta aivan älyttömän pieni raapaisu, mitä tässä sanoin, että ne voi olla siis hyvin moninaisia ne,

[00:08:02.790 --> 00:08:05.719] Metti

ainekset, mitä niihin arvoituksen rakentamiseen keksitään tai käytetään.

[00:08:07.320 --> 00:08:23.390] Metti

Ja tietysti on mahdollista aina, että opettaja tai ohjaaja tai useampi ihminen on mukana siinä pelaamassa ja tarjoaa niitä tärppejä ja ohjausta siinä pelaajille pelin hankalissa kohdissa tai vie sitä peliä sopivaan suuntaan, jos tuntuu, että

[00:08:23.390 --> 00:08:40.051] Metti

siinä ollaan muuten jumissa. Ja tässä tietysti voi hyödyntää myös näitä roolipelaamisen näkökulmaa, että siinä voi myös osallistaa muita pelaajia, esimerkiksi niitä opiskelijoita vaikkapa sitten toimimaan toisilleen ohjaajina, jos siellä vaikka annetaankin jotain

[00:08:40.051 --> 00:08:58.029] Metti

rooleja. Kuten, että sinäpä oletkin nyt tässä vankilapaossa ja sinä pääsetkin pakoon ja saat olla vartijan apuri ja sitten katsotaan, että miten siitä edetään. Eli siis mahdollisuudet ovat aivan valtavat ja puhutaan tänään tai siis

[00:08:59.890 --> 00:09:18.151] Metti

puhutaan siis ylipäättään pakohuone tyyppisistä peleistä. Mutta vaikka me tavallaan nyt tai minä keskitynkin tässä aika paljon siihen sen tarinallisuuteen ja sellaiseen fyysisesti pelattavaan tai digitaalisesti pelattavaan tarinaan, niin se ei suinkaan tarkoita, etteikö ne samat

[00:09:18.151 --> 00:09:28.699] Metti

opit ja samat jutut, mitä käydään läpi, olisi monistettavissa myös vaikka korttipaikkaan pelattavaan pakohuoneeseen tai mysteeripeliin.

[00:09:28.699 --> 00:09:46.390] Metti

Eli näitä samoja vinkkejä voi käyttää ihan kaikenmoisissa peleissä. Siinä voi sitten semmoinen, mikä on ehkä semmoinen erityisluontoisuus, näissä eri pelimuodoissa on just se, että joitain pelataan yksin, joitain ryhmässä, joitain parina ja sitten se on aina hyvä

[00:09:47.100 --> 00:09:58.770] Metti

ottaa huomioon, että kuinka isolle porukalle siinä tarinassa riittää ratkaistavaa. Käydään tätä dramaturgiaa hiukan läpi.

[00:09:59.760 --> 00:10:23.530] Metti

Tämä dramaturginen ajatus tässä tarinallisessa pakohuoneessa on se, että pakohuone parhaimmillaan toimii kuten näytelmä, elokuva, radiokuunnelma tai kirja, miten halutaankaan. Pelaajat ovat joko itse niitä päähenkilöitä tai sitten ratkaisemassa sitä juonta.

[00:10:23.530 --> 00:10:44.383] Metti

Tämä meidän niin sanottu länsimainen elokuvadramaturgia pohjautuu, riippuen katsantokannasta ja myös tavallaan sen markkinointikanavasta riippuen joko kolmi- tai nelinäytöksiseen draaman muotoon, jossa juonirakenne noudattaa draamankaaren rakennetta ja sitten se sisäisen tarinasankarin

[00:10:44.383 --> 00:10:46.990] Metti

matkan kaavaa. Jos tämä nyt tuntui korkealentoiselta ja ei-käytäntöön sopivalta, niin ei hätää käydään tämä kohta läpi. Mutta parhaimmillaan myös se pakohuone tarinallisesti sisältää nämä molemmat tasot eli sen tarinallisen pakohuoneen tavallaan

[00:11:05.640 --> 00:11:19.753] Metti

idea tai se, että se mitä me saamme siitä, millä sen tyydytyksen me saamme, siitä on hyvin samanlainen kuin mitä me saamme elokuvan katsomisesta tai näytelmän katsomisesta, kun saamme olla siinä mukana. Pakuhuone voi

[00:11:19.753 --> 00:11:22.784] Metti

myös olla puhtaasti tekninen. Kukaan ei tavallaan voi arvottaa sitä, etteikö voisi olla, että yksi olisi parempi kuin toinen. Eli siis voi olla myös semmoinen pakuhuone, jossa tehtävänä on ilman mitään tarinaa, ilman

[00:11:32.406 --> 00:11:46.920] Metti

mitään selitystä, vain yrittää ratkaista, esimerkiksi just niitä lukkoja tai salasanoja tai mitä arvoituksia nyt onkaan ja ne ei välttämättä liity toisiinsa. Eli sekin on aivan hyvin mahdollista, että jos haluatte lähteä sellaiseen suuntaan, niin en

[00:11:47.340 --> 00:12:09.514] Metti

missään nimessä vastusta sitä, mutta tavallaan sen oppimiskokemuksen kannalta ehkä suosittelen harjoittelemaan tai keskittymään siihen tarinallisuuteen. Opiskelijat ovat myös hirveän fiksuja tavallaan turhautumaan sitten kun, että kokevat

[00:12:09.514 --> 00:12:26.718] Metti

helposti tulevansa aliarvioiduksi, jos selvitetään jotain hirveän jännittävää skenaariota, rikostutkija selvittää jotain ja yhtäkkiä tulee kysymys, että mikä on jonkin numeron neliöjuuri, jos se ei liity tarinaan mitenkään. Se ottaa pois siitä maailmasta. Ikään kuin vie

[00:12:26.718 --> 00:12:35.370] Metti

vielä kauemmas siitä maailmasta ja tuntuu pöljältä, että miksi tällaista asiaa nyt yhtäkkiä kysytään.

[00:12:35.370 --> 00:12:53.040] Metti

Dramaturgiasta sen verran, ei mennä tähän hirveän syvälle, vaikka tämä on ihan tämmöinen superkiinnostava asia, josta voisin puhua, vaikka vuorokauden, mutta käydään sitä nyt vähän tällaisena tiivistelmänä lävitse.

[00:12:53.040 --> 00:13:14.921] Metti

Ei mene sitten ikä ja terveys tähän, mutta dramaturgian perusajatus on, että länsimaisen elokuvan dramaturgia noudattaa lähes poikkeuksetta tämmöistä kaupallisen elokuvan noudattamaa kaavaa. Tässä kaavassa on alku, keskikohta ja loppu. Tämä jaetaan monesti kolmeen näytökseen, mutta

[00:13:14.921 --> 00:13:28.970] Metti

elokuvatutkimus jakaa sitä nykyään myös neljään näytökseen. Tämä siitä syystä, että on esimerkiksi ajateltu mainoskatkoja ja tällaisia asioita.

[00:13:29.950 --> 00:13:44.720] Metti

Tämäkin alkaa olla vähän vanhentunutta, koska nykyäänhän kaikkia striimataan, niin tavallaan sitten 10 vuoden päästä jo on sitten ihan eri lailla purettu kaavaa, mutta se kaava on tavallaan silti pysynyt samana.

[00:13:44.720 --> 00:13:58.860] Metti

Elokuva perinteisesti alkaa siitä, että meille esitellään tavanomainen maailma. Tavanomaisella ei tarkoiteta meidän tätä tällaista arkimaailmaa, jossa minä katson nyt työhuoneen ikkunasta ulos ja näen tuolla

[00:13:59.490 --> 00:14:21.531] Metti

hätäisen harmaan Tampereen, vaan se on sen tarinan sisäinen tavanomainen maailma.

Niin sanottu ordinary world. Se voi olla esimerkiksi lempielokuvassani Titanicissa tavanomainen maailma on se hetki, jossa tiedetään, että Titanic -niminen laiva on lähdössä

[00:14:21.531 --> 00:14:38.880] Metti

neitsytmatkalle ja sinne on astumaisillaan tämmöinen sisäistä kriisiä käyvä nuori nainen ja tätä laivaa pubista katselee sitten varaton nuorukainen.

[00:14:40.530 --> 00:15:01.744] Metti

Ja katalyytti on elokuvan se hetki, joka potkaisee sen tarinan ikään kuin liikkeelle. Eli katalyytti on se kohta elokuvassa tai tarinassa, joka sysää sen tavanomaisen maailman pieneen muutokseen eli tässä Titanic - nyt

[00:15:01.744 --> 00:15:19.740] Metti

pahoittelen, jos spoilaan joltakin Titanicin, joka ei ole sitä nähnyt. Olen opettaessa törmännyt ryhmiin, joissa on ihmisiä, jotka eivät ole koskaan nähneet Titanicia. Olen ollut järkyttynyt, koska sehän on siis elämän paras elokuva ja sitten on ollut ihmisiä, jotka pitävät sitä aivan

[00:15:20.920 --> 00:15:36.915] Metti

menneen ajan tuotoksina. Se saa minut ja ehkä muutaman muun tuntemaan itsensä hieman ikääntyneeksi, mutta itse ajattelen, et se on niin klassikko, että kaikki on sen nähnyt, mutta jos ei ole, niin olen pahoillani, että paljastan, mitä tapahtuu. Voin antaa jonkun toisenkin esimerkin

[00:15:36.915 --> 00:15:58.069] Metti

kaikille, jotka ei sitä ole nähnyt, mutta esimerkiksi tässä Titanicissa se katalyyttihetki voisi olla se, missä sitten tämä Jack -nuorukainen voittaa liput laivan kyytiin ja Rose, joka käy omaa tragediaansa läpi, koska hän on menossa naimisiin sitä tahtomattaan. Rose joutuu astumaan

[00:15:58.069 --> 00:16:17.610] Metti

tähän laivaan, joka vie hänet Yhdysvaltoihin, jossa hän ei halua elää tai elämä on viemässä häntä nyt kohti elämää, jota hän ei halua. Tämä on se katalyytti. Laiva lähtee liikkeelle, tarina lähtee liikkeelle ja näiden kahden henkilön kohtalot ovat pedattu sinne samaan laivaan.

[00:16:19.120 --> 00:16:33.090] Metti

Katalyytti vaihetta seuraa kehittäminen, jolloin me yleensä opimme elokuvassa paljon näistä uusista ihmisistä tai näistä henkilöistä. Me opimme myös siitä maailmasta, jossa me olemme ja sen maailman lainalaisuuksista. Tässä me voitaisi ajatella, että Titanicilla Jack ja

[00:16:33.090 --> 00:16:37.407] Metti

Rose tutustuvat toisiinsa kehittämissä vaiheissa ja katsoja tutustuu heidän taustoihinsa ja sitten merkittävä keskikohta sisältää tällaisen

[00:16:45.110 --> 00:16:53.810] Metti

toiminnan suunnan muutoksen eli niin sanottu "Point of no return" -kohdan, joka on hetki, jolloin siihen alun asetelmaan ei ole enää paluuta.

[00:16:54.790 --> 00:17:18.870] Metti

No tässä kohtaa voisi ajatella Titanicissa, että kun Jack ja Rose rakastuvat, niin Rose päättää, että hän haluaa jatkaa tätä elämää Jackin kanssa, eikä hänelle määrätyn sulhasen kanssa. Tästä ei ole sitten enää paluuta. Sitten mennään loppujuoksutus kohti loppuratkaisua. Eli tavallaan se semmoinen

[00:17:18.870 --> 00:17:37.374] Metti

toiminnallinen osuus lopputaistelu ja katharsis sisältyy joko siihen tai tulee sen jälkeen. Katharsis tarkoittaa kauniisti sanottuna puhdistumista ja sitten rumalta tai ruumiillisemmalta versiolta oksentamista.

[00:17:37.374 --> 00:18:00.010] Metti

Puhdistumisen osa, joka tämä siis on, pohjaa tavallaan sinne Aristoteeliseen runousoppiin. Kaikki siksi tässä on tällaisia hienoja sanoja, vaikkakin Aristoteelinen runousoppi on hyvin, hyvin kaukana tästä nykyisestä, vaikka sitä kuitenkin vielä nykyäänkin aristoteeliseksi kutsutaan.

[00:18:00.010 --> 00:18:16.216] Metti

Mutta, haluamme siis tavallaan tässä lopussa kokea sen puhdistumisen siitä, haluamme ehkä purskahtaa itkuun tai nauraa tai nousta penkissä ylös huutamaan, että onneksi tämä nyt selvisi näin tai tämä on vääryys. Miksi tässä näin

[00:18:16.216 --> 00:18:40.937] Metti

kävi? Eli tavallaan se on semmoinen suurten tunteiden osoittamisen hetki. Ja jos me ajattelemme tässä Titanicissa, kun yritetään pelastua sieltä laivalta, tulee lopputaistelu, yrittää tosiaan tämän aikana entinen sulhanen laittaa kapuloita rattaisiin, että Jack ja Rose

[00:18:40.937 --> 00:19:06.430] Metti

eivät saa toisiaan. Lopussa sitten Rose jää henkiin, Jack ei ja meitä kaikkia kovasti itkettää se. Tässä oli Titanic hyvin nopeasti pieniin palasiin pilkottuna ja tässä voisi ajatella, että nyt kun kuvailin teille nämä tapahtumat, niin voisi ajatella, että tästä voisi sankarin matkan ajatuksen löytää.

[00:19:09.710 --> 00:19:27.018] Metti

Eli tässä tapauksessa Rose, tämä nuori nainen haluaa jotain. Ja oppii ymmärtämään, että tarvitsee jotain muuta, eli voisi ajatella, että hän haluaa olla tämän Jackin kanssa tai haluaa olla olematta tämän hänelle valitun miehen kanssa, mutta hän oppii

[00:19:27.018 --> 00:19:47.873] Metti

ymmärtämään, että hän tarvitsee jotain muuta. Ikään kuin pelastaa itse itsensä ja niin hän tekee ja hän luopuu tavallaan niistä rikkauksista ollakseen oman itsensä johtaja. Yllättävästi me ihmiset olemme taipuvaisia siihen, että me haluamme katsoa

[00:19:47.873 --> 00:19:57.571] Metti

tämän saman rakenteen uudelleen ja uudelleen, vaikka me aina toivomme, että me näkisimme elokuva, joka olisi uudenlainen ja erilainen ja silti aina nämä hitit noudattelevat näitä

[00:19:57.571 --> 00:20:23.330] Metti

tämän kaltaisia kaavoja. Tätä voi testata tosi moneen tuttuun teokseen ja yllättävätkin niissä seuraavat tätä samaa kaavaa. Tässä voisi olla vaikkapa Harry Potter, kun herää yhtenä päivänä aivan tavallinen poika ja sitten hän saa tietää, että hän on velho. Hän lähtee velhokouluun. Saamme tietää kaikkea velhomaailmasta.

[00:20:24.220 --> 00:20:43.834] Metti

Hupskeikkaa, siellä onkin Voldemort-niminen paha velho, joka haluaa pahaa hänelle ja velhomaailmalle. Ylipäätään viedä kaiken vallan ja sitten taistellaan tämän ensimmäisen vastuksen kanssa ja sitten lopulta saadaan tietää,

[00:20:43.834 --> 00:20:56.240] Metti

mistä on kyse. Tämä toimii siis Harry Potterissakin, vaikka se on sarja. Tavallaan sarja elokuvia niin, että jokaisessa sytytetään oma dramaturgiansa, vaikka se on pidempi. Jes, mutta hypätään,

[00:20:56.910 --> 00:20:58.720] Metti

hypätään dramaturgiasta peleihin miettimään, miten me nämä asiat tuomme sinne peliin. Väitän, että pelillistäminen ei toimi, jos se tehdään pelillistämisen takia. Jos siis pidämme ihan tavallista oppituntia ja sinne tungetaan jokin pelin elementti,

[00:21:22.245 --> 00:21:24.650] Metti

niin se ei ole kovin innostavaa. Sen sijaan, jos mietimme pelipedagogisesti, niin se haastaa meidät ajattelemaan, että, miten pelaamalla voi oppia, miten pelaaminen, peli tai pelin tekeminen voi tukea sitä oppimista sen sijaan, että me tekisimme tavallisia

[00:21:44.315 --> 00:22:01.510] Metti

koulutehtäviä, joihin on tungettu mukaan vaan joku pelijuttu. Pedagogisessa pakohuoneessa ja ylipäätään pakohuoneen mahdollisuuksissa on paljon mahdollisuuksia tällaisen hyvin monimuotoisen oppimiskokemukseen.

[00:22:01.510 --> 00:22:20.559] Metti

Sekä yhden oppiaineen osalta, mutta se voi olla myös hyvin monen oppiaineen yhdistelmää. Ja se vahvistaa samalla ryhmätyö- ja ilmaisutaitoja, minäpystyvyyden kokemuksesta ja parhaimmillaan just niitä tunnetaitoja ja sellaista kansalaisena toimimisen taitoja. Ihan siis sellaista, että sinne

[00:22:20.559 --> 00:22:37.658] Metti

voi ujuttaa sisään ihan vaikka sitä, että mitä tehdä, jos tulee joku tilanne, milloin on hyvä hetki soittaa poliisille, milloin täytyy osata ensiapua, milloin täytyy osata soittaa muuta apua eli tavallaan siinä on mahdollisuudet hyvin laajaan laaja-alaiseen

[00:22:37.658 --> 00:22:39.159] Metti

oppimiseen ja just siihen oppiainerajat ylittävään oppimiseen, koska siellä pystytään tuomaan hyvin paljon yhteen huoneeseen. Sen lisäksi ei pelkästään siihen yhteen huoneeseen, vaan sitten pystytään

[00:22:53.316 --> 00:23:09.900] Metti

niitä huoneita rakentamalla ja suunnittelemalla myös itse mahdollistamaan vertaisoppimista ja yhdessä tekemällä oppimista eli se on hyvin monipuolinen mahdollisuus oppimisen suunnitteluun ja oppimisen mahdollistamiseen.



[00:23:12.200 --> 00:23:39.970] Metti

Mitä tästä opimme, on tällainen valtavan painostava kysymys, mutta jos me pelaamme opetustyyppistä peliä, niin meidän tavoitteemme on tietysti oppiminen. Silloin meidän tehtävänä tai meidän tavoitteenamme on pelata tai käydä läpi joku peli, joka opettaa meille jotakin, mutta kaikkein tavallaan

[00:23:39.970 --> 00:23:56.783] Metti

tyyydyttävimmässä pelissä me käymme sen läpi ja saamme sen opin ikään kuin vaivihkaa, eli me emme pelkästään vain heittelee jotain kysymyksiä, että "ratkaiskaa äkkiä tämä" vaan me opimme siinä vaivihkaa. Olen koonnut tähän tällaisia

[00:23:56.783 --> 00:24:19.753] Metti

herätteleviä kysymyksiä, joiden on tarkoitus sitten, kun saatte tästä tämän tallenteen ja voitte sitten palata näihin asioihin tai sitten joku voi tehdä muistiinpanoja tai ottaa vaikka kuvan tästä, niin voitte miettiä, että miten opittavat asiat sisällytetään sinne tarinaan, minne se tarina sijoittuu? Miten

[00:24:19.753 --> 00:24:38.157] Metti

ne arvoitukset saadaan kirjoitettua sinne peliin? Miten ratkaisujen oikea-aikaisuus varmistetaan? Kuka siinä on henkilö? Tässä on valtavasti mahdollisuuksia, joista voi lähteä liikkeelle ja se riippuu myös paljon siitä, että mitä me haluamme, että pelistä opitaan.

[00:24:38.157 --> 00:24:55.739] Metti

Jos me esimerkiksi maantiedon kannalta ruvetaan lähestymään tätä pakohuonetta, niin silloin me voidaan ajatella, että mikä olisi semmoinen paikka, joka olisi tavallaan hyvä, hyvä lokaatio tälle pelille ja sitten lähteä siitä. Olisiko

[00:24:55.739 --> 00:25:29.790] Metti

se esimerkiksi joku avaruusasema, josta nähdään maapallo ja täytyy ehkä tutkailla maapallon eri paikkoja? Olisiko se joku käsitteellä olevan maan joku paikka, jossa on jokin...?

[00:25:29.790 --> 00:25:33.293] Iris

Metti, Sinä päätit jonkun verran. Pitäisikö se ottaa kuva pois? Mites, päätkiikö muilla?

[00:25:41.310 --> 00:25:47.190] Yleisö ja Iris

Pätkii kyllä. Joo, ei kuulu nyt mitään. Joo, jos Metti...Pieni hetki...

[00:26:22.340 --> 00:26:23.990] Metti

Hei, kuuletteko minua nyt?

[00:26:26.000 --> 00:26:45.650] Iris ja Metti

(Nyt kuuluu...) Hyvä meillä tosiaan, kun meni netti poikki kokonaan täällä. Olen siis täällä Kehräsaaren työpisteellä niin meillä kokonaan kaatui tai tipuin tuolta linjoilta. Toivottavasti nyt päästään jatkamaan.

[00:26:46.490 --> 00:26:49.980] Iris

Hyvä. Voit ottaa kuvan pois, jos tuntuu siltä.

[00:26:50.860 --> 00:27:10.950] Metti

No niin nyt. Olen itse pois näkyvistä niin, jos se auttaa. Jes, jäätiin tähän kysymykseen tai kysymyksiin siitä, että mihin voimme sitten niitä pelejä sijoittaa ja miten voidaan niitä

[00:27:10.950 --> 00:27:25.821] Metti

lähteä tavallaan oppiaineen näkökulmasta tai sen opittavan asian näkökulmasta rakentamaan. Äsken mietin sitä lokaatiota, mutta voidaan lähteä myös esimerkiksi niistä ratkaisuista tai niistä arvoituksista, jotka halutaan ratkaista tässä. Esimerkiksi, jos

[00:27:25.821 --> 00:27:41.259] Metti

on jotain vaikka kemiallisia asioita, pitäisi selvittää, että miten kaksi asiaa yhdistyessään reagoivat toistensa kanssa, niin niistä saa aina hyviä sellaisia arvoituksia ja ratkaisuja. Ja ne myös tietysti opettavat sitten sitä mitä siinä tapahtuu tai

[00:27:42.680 --> 00:28:02.876] Metti

siitä käsillä olevasta asiasta sen ympärille. Voi miettiä, että olisiko siinä joku laboratorio, jossa selvitetään, että mitä täällä on tapahtunut tai muuta. Käydään kohta vähän läpi noita genrejä tai sellaisia tavallaan tarinan rakenteita, mitä on hyvä miettiä, kun tällaista lähtee suunnittelemaan. Yksi semmoinen

[00:28:02.876 --> 00:28:24.393] Metti

tai mikä tässä viimeisenä kysymyksenä lukeekin, että, miten ratkaisujen oikea-aikaisuus varmistetaan. Tämä on merkittävässä osassa siinä mielessä, että on harmillista, jos käy niin, että kaikki eivät tavallaan pääse mukaan kaikkeen, mitä tapahtuu pelatessa, joten on hyvä suunnitteluvaiheessa itselleen

[00:28:24.393 --> 00:28:44.106] Metti

tehdä selväksi se, että "OK, tämä ei saa paljastua ennen tätä". Jos sillä on merkitystä. Luulen, että tästä saatte myös hyvin kiinni, sitten kun käydään se esimerkki käsikirjoitus läpi, koska siinä on juttuja, joiden avulla on varmistuttu tästä. Tai sitten se on kirjoitettu niin, että asiat ei paljastu liian

[00:28:44.106 --> 00:29:17.450] Metti

aikaisin ja toisaalta miten ne liittyvät toisiinsa. Jes, tässä on näitä tarinamalleja ja, nämä, joissa on tähti perässä ovat Blake Snyderin Save the cat! -nimisestä kirjasta. Kirjan alaviite on jotakuinkin the last book, screen writing or ever need eli viimeinen kirja elokuvakäsiksestä mitä tulet ikinä tarvitsemaan.

[00:29:18.340 --> 00:29:39.862] Metti

En tiedä, annanko aivan sitä lupaus, että se on viimeinen kirja, mutta se on ihan hyvä kirja. Ja siellä on hauska tavalla genrejä availtu, ja tässä ei todellakaan ole kaikki, mutta tässä on tavallaan ne sellaiset tarinatyyppit tai tarinamallit, joita itse ajattelen, että

[00:29:39.862 --> 00:30:00.565] Metti

ovat erityisen hyvin sopivia pakohuoneeseen. Tietenkään ei kannata taas tähän rajoittaa itseään, että voi lähteä myös ihan muuta tietä katsomaan tätä asiaa. Mutta itse ajattelen, että nämä ovat ihan sellaisia loistavia tarinamalleja, joita voi käyttää pakohuoneen

[00:30:00.565 --> 00:30:13.720] Metti

suunnittelussa tai pakohuonetta kirjoittaessa. Ja vielä disclaimerrina tai siis tunnustan, että nämä ovat minun vapaita suomennoksiani. Eli, jos suomennatte ne itse paremmin niin, olkaa hyvät.

[00:30:13.720 --> 00:30:43.217] Metti

Avaan näitä hiukan, ei mennä ihan hirveän syvälle näihin, mutta esimerkiksi tässä "Hirviö talossa (monster in the house)"-tarinassa selvitetään, että mikä meitä, missäkin vaanii? Tässä voisi

ajatella hassusti, että esimerkiksi Tappajahai, joka ei ole talossa ollenkaan, voi olla tämmöinen hirviö talossa-elokuva, koska siellä

[00:30:43.217 --> 00:31:01.280] Metti

esimerkiksi laivalla tai veneellä yritetään selviytyä hengissä, kun Tappajahai vaanii siinä ympäristössä. Hirviö talossa -tarinoita on myös sellaiset, missä on ihan fyysisesti joku monsteri jossain komerossa.

[00:31:01.280 --> 00:31:29.800] Metti

Tai sitten voi olla tavallaan tehtävänä selvittää, että mitä täällä tapahtuu ja miksi, mikä minua vaanii ja päästä sieltä ehjänä ulos. Sitten on tämmöinen "Varo, mitä toivot (Out of the bottle)-tyyppinen genre tai tarinamalli, jossa esimerkiksi Päiväni murmelina voisi olla tämän tyyppinen tai Freaky Friday.

[00:31:29.800 --> 00:31:56.291] Metti

En muista, onko siitä suomennosta missä tämmöinen kaksi henkilöä vaihtaa kehoa, koska he päätyvät vahingossa toivomaan sitä tai kiroavat jotenkin elämäänsä niin, että he jotenkin opetuksellisesti päätyvät vaihtamaan kehoa, ja joutuvat elämään sen toisen ihmisen kehossa ja

[00:31:56.291 --> 00:32:18.454] Metti

oppimaan sitä kautta asioita. Sitten Päiväni murmelina-elokuvassa tämmöinen leipääntynyt ja kyllästynyt toimittaja joutuu tekemään murmelijuttua, jota vähän inhoaa ja sitten hän herää joka aamu elämään sen saman päivän siellä paikassa ja hänelle tavallaan sitä kautta selviää

[00:32:18.454 --> 00:32:35.780] Metti

tai yrittää oppia elämään sen kanssa ja sitten lopulta pääsemään pois. Tämän tyyppisiä tarinoita on monenlaisia, mutta tämä on tavallaan se semmoinen eräänlainen tarinan malli, jota voi kanssa hyödyntää pakuhuonekäsikirjoituksessa.

[00:32:35.780 --> 00:33:01.221] Metti

Hyvin klassinen tarinamalli on "Tyyppi pulassa (Dude with a problem)", jossa joku joutuu jonkin kaltaiseen pulaan ja se ongelma on se, mikä pitää ratkaista, kuten auto on hukassa tai tyttöystävä on hävinnyt, mutta se on enemmän sitten ehkä

[00:33:01.221 --> 00:33:04.986] Metti

henkilö kadoksissa -jaksoa. Mutta Tyyppi, joka on pulassa, jolla on ongelma, jota me ratkaisemme, tarinaa tai tarinassa tyyppi ratkaisee ongelmaan. Sitten on, "Kuka tästä on vastuussa (Whodoneit)". On olemassa myös Whydoneit eli miksi näin tapahtui? -tyyppinen tarina,

[00:33:21.799 --> 00:33:25.518] Metti

jossa yritetään selvittää syyllinen tai vastuussa oleva henkilö. Tosi monesti tässä selvitetään murhaajaa, tai muuta rikollista yritetään saada nalkkiin ja tämä on myös hyvä

[00:33:36.950 --> 00:34:01.375] Metti

ottaa pakuhuoneessa yhdeksi tarinamalliksi. Voi esimerkiksi selvittää, kuka on tehnyt jonkun rikoksen tai muuta. Sitten voidaan etsiä kadonnutta henkilöä. Se on varmaan hyvin tuttu "Henkilö kadoksissa", on se kuka hyvänsä ja vihjeiden avulla yritetään etsiä häntä. Olen unohtanut

[00:34:01.375 --> 00:34:15.787] Metti

nimeni, on esimerkiksi Hangover -elokuva tai siis Kauhea kankkunen -sarja, jossa tyypit ei aina herätessään muista mitään, vaan vihjeiden avulla yritetään selvittää, mitä on tapahtunut. Näitä on

[00:34:15.787 --> 00:34:24.979] Metti

muitakin esimerkiksi Memento, jossa naiselle, henkilöllä tai miehellä, on sairaus, jossa hän muistaa aina vaan lyhyen ajan.

[00:34:25.690 --> 00:34:46.357] Metti

Vai saikohan he jonkun... Se ei taida olla sairaus, vaan taitaa olla joku tämmöinen saatu vamma, jonka kautta hän on alkanut hän muistaa aina vaan tietyn ajan, vaikka 5 minuuttia ja sen jälkeen hän sitten unohtaa ja sitten hän yrittää selvittää juttuja. Tämä on hyvä

[00:34:46.357 --> 00:35:09.228] Metti

hyvä malli. Sitten on minun suosikkigenreni kaikkialla "juutuksissa". Pidän siis hirveästi itse tarinoista, jossa juututaan. Tämä on myös ehkä syy sille, minkä takia pakohuoneet ovat niin kiinnostavia mun mielestä, että yritetään juuttuneesta paikasta päästä pois. Tällaisia elokuvia on

[00:35:09.228 --> 00:35:22.039] Metti

esimerkiksi Bread - haudattu ja 127 tuntia, joka perustuu tositapahtumiin, missä tämmöinen kiipeilijä fyysisesti juuttuu siis kiven murikan alle.

[00:35:23.820 --> 00:35:40.520] Metti

Ja sitten on useimmiten tällaisia, missä ollaan esimerkiksi, vaikka jossain merellä jumissa tai muualla. Sitten "Matkalla" oli tämmöinen Road -elokuva. Tyypinä se on myös hyvä pakohuone vaihtoehto.

[00:35:41.230 --> 00:35:56.390] Metti

Ollaan yhtäkkiä jossain oudossa paikassa, josta täytyy yrittää selvitä. Annan ihan muutaman esimerkin tällaisista pakohuonetarinoista, mitä olen itse kohdannut näillä teemoilla.

[00:35:57.930 --> 00:36:11.040] Metti

Tämmöinen "Whodoneit"- mallinen pakohuone oli pedagoginen pakohuone, joka kertoi jätteen salakuljettamisesta.

[00:36:11.040 --> 00:36:35.160] Metti

Oli huone, jossa tultiin tilaa ja sitten siellä kerrottiin, että poliisi on nyt päättänyt lopettaa tutkimukset, että tämän ja tämän niminen henkilö nyt on syytettynä tällaisen jätesalakuljetuksen orkestroinnista ja jos te löydätte täältä jotain, niin saatatte vielä vaikuttaa tutkintaan.

[00:36:36.740 --> 00:37:01.795] Metti

Pistäkää parastanne ja sen jälkeen pelaajat saivat jäädä tutkimaan sitä huonetta (roomsterraamaan), josta löytyy sanomalehtijuttua ja tietokonetta ja kaikenlaista. Sitten kun sitä pelattiin pikkuhiljaa, siinä sitten selvisi, että tämä henkilö, joka oli syytettynä, ei toiminut yksin, vaan hänellä oli rikoskumppaneita ja siinä tavallaan se rikosvyyhti selvisi ja me saimme

[00:37:01.795 --> 00:37:29.768] Metti

siinä pelaajina selville ihan valtavasti tästä jätebisneksestä ja siitä miten se vaikuttaa, kun länsimaissa

väärin hävitetään jätteet ja kuinka tämä jäterikosbisnes vaikuttaa sitten esimerkiksi siellä eteläisessä Afrikassa tai Intiassa. Siinä pelissä, kun

[00:37:29.768 --> 00:37:51.640] Metti

salakuljetettiin niitä roskia, niin tavallaan opittiin sitten sen rikostarinan kautta valtavasti tällaisista ympäristöasioista. Sitten tällaisissa esimerkiksi just "matkalla" voi olla jossain hylätyssä talossa tai kerrotaan, että nyt autosta on

[00:37:52.350 --> 00:37:55.875] Metti

bensa loppunut ja te olette täällä bensa-asemalla. Nyt täytyy selvittää, missä te olette, mitä te täällä teette.

[00:37:59.224 --> 00:38:17.130] Metti

Miten te pääsette pois? Miten saatte kerättyä täältä riittävästi hengissä säilyäkseen ruokarahaa, otettua yhteyttä tai ymmärrettyä, mitä missäkin lukee. Hyvin paljon mahdollisuuksia, miten näissä edetään. Jes.

[00:38:17.130 --> 00:38:37.233] Metti

Pakohuoneessa, käytiin aikaisemmin vähän niitä kysymyksiä läpi, että, mitä kannattaa kysyä itseltä, kun lähtee kirjoittamaan tai suunnittelemaan sitä pakohuonetta, mutta nyt joku huokailee muuten kovaan ääneen: Laittakaa mikkejä vaan kiinni, jos ei ole kysyttävää sitä. Jos on

[00:38:37.233 --> 00:38:53.086] Metti

kysyttävää, niin kysykää ihmeessä tässä välissä myös. Haluamme vastauksia siinä pelissä. Me siis suunnitellessamme haluamme kysyä itseltämme päästäksemme vauhtiin eräänlaisia kysymyksiä, mutta kun me pelaamme peliä,

[00:38:53.086 --> 00:39:12.240] Metti

me haluamme vastauksen kysymykseen. Voidaan ajatella esimerkiksi tästä, että on pakohuone, jossa alkutilanne on se, että robottipölynimuri on ohjelmoitu suorittamaan murha. Murhaaja on kiistattomasti syyllinen, mutta, miksi hän teki sen. Pelaajien tehtävänä on selvittää digitaalisia jälkiä seuraamalla,

[00:39:12.330 --> 00:39:30.420] Metti

mikä murhan motiivi on? Eli me yritämme saada vastauksen kysymykseen, miksi? Ja tällaisessa voisi olla esimerkiksi koodin purkamista, salasanoja ja salakirjoitusta, piilotettua viestintää ja hyvin paljon muuta. Me voimme haluta vastauksen kysymykseen kuka?

[00:39:30.420 --> 00:39:46.672] Metti

Esimerkiksi joku on varastanut salaisen kakkureseptit, kun ohjelmien hääkakkua ei voida valmistaa ennen kuin syyllinen löytyy. Pelaajien tehtävänä on löytää syyllinen ja resepti esimerkiksi muihin resepteihin, raaka-aineisiin ja työskentelytapoihin tutustumalla. Tässä voi siis

[00:39:46.672 --> 00:40:05.630] Metti

ajatella, että hyvin laajasti voi tuoda niitä opittavia asioita tai oppiaineita mukaan näihin teemoihin ja tietysti sitten kaikki muutkin kysymykset kuten mitä, missä, milloin, lista on tavallaan loputon, koska me voimme lähteä tarinaa suunnittelemaan miten vaan.

[00:40:08.050 --> 00:40:21.820] Metti

Kuten sanottu, pakohuoneet eivät ole aina fyysisiä, vaan ne voidaan rakentaa digitaaliseen ympäristöön.

Niitä voi rakentaa kiinteästi tai matkalaukkumalliin. Olen sitten itse keksinyt tämän sanan, tälle voi olla joku järkevämpikin sana olemassa.

[00:40:21.820 --> 00:40:34.754] Metti

Mutta, itse tykkään puhua tästä matkalaukkumallista, koska monesti pelit mahtuvat matkalaukkuun. Eli tavallaan ne ovat semmoinen pakohuonepeli, jonka voi koota matkalaukkuun tai muuhun asiaan ja sen voi rakentaa ja purkaa, missä

[00:40:34.754 --> 00:40:41.529] Metti

tahansa. Eli voi tuoda esimerkiksi luokahuoneeseen tai voidaan rakentaa se mihin tahansa muuhun huoneeseen.

[00:40:43.650 --> 00:41:08.690] Metti

Sitten on digitaalisia mahdollisuuksia ja nykyään verkossa on tavallaan tosi ihanasti tarjolla erilaisia applikaatioita ja voi tehdä ihan perus koodaamalla eli ei tarvitse edes mitään omaa applikaatiota vaan sitä varten. Tai sitten jos on super ohjelmoija niin sittenhän tietysti voi scripta sitten vaativammankin.

[00:41:08.690 --> 00:41:29.410] Metti

Mutta niitä voi olla semmoinen perinteinen tekstiseikkailu, kurkataan kohta sellaistaakin vaihtoehtoa ja sitten Thinglink on toinen esimerkki mitä näytän tuossa tänne kohta. Tavallaan ne noudattavat aivan tätä samaa kaavaa ja aivan tätä samoja lainalaisuuksia, mutta ne vaan tapahtuvat verkossa sen sijaan että niitä

[00:41:29.410 --> 00:41:46.000] Metti

tehtäisiin fyysisesti. Ja jos me ajatlemme pelipakohuonetta tai peliä, esim. pedagogisesta näkökulmasta, voi olla erityisesti rankkojen teemojen äärellä, tärkeätä pitää purkukeskustelu ryhmän kanssa.

[00:41:46.740 --> 00:42:03.961] Metti

Jotta sitten tavallaan tuuletetaan ne ajatukset mitä siitä on tullut ja sitten käydään läpi sitä oppimiskokemusta, mutta sitten voi olla myös sellaisia digitaalisia pelejä, joita pelataan yksin. Niissä ei välttämättä tarvitse olla sellaista ryhmää. Eli mahdollisuudet ovat hyvin

[00:42:03.961 --> 00:42:27.160] Metti

on laajat. Muutama sana ja tässä tosiaan on vain esimerkkejä, mutta näistä arvoituksista, koska ne arvoitukset voi olla siis hyvin, hyvin laajalti mitä tahansa. Ne voi olla siis tällaisia lukkoja, munalukkoja tai

[00:42:27.160 --> 00:42:51.172] Metti

numerosarjalukkoja tai ne voi olla salasanoja. Ne voi olla pulmapelejä, luukkuja, laatikoita, laatikoiden sisällä olevia laatikoita ja meidän täytyy erilaisten vihjeiden avulla saada selville koodeja ja löytää avaimia. Ne voi olla tarinoita, arvoituksia, keskusteluihin piilotettuja tietoja, videoita, tekstiviestejä, äänityksiä, kuvia, muistioita, sanelukoneen

[00:42:51.172 --> 00:43:05.014] Metti

kasetteja tai jos halutaan lähteä nostalgia tripille, niin ne voi olla mitä tahansa. Ne voi olla yhdistelmiä, järjestyksiä, asetelmia, esimerkiksi just, vaikka valo ja neste, valo nestettä kohti näyttämällä voi olla, että

[00:43:05.014 --> 00:43:12.230] Metti

sieltä paljastuu jotain tai sitten voi olla tällaisia näkymättömiä kirjoituksia tai muita.

[00:43:12.230 --> 00:43:28.860] Metti

Voi olla, että kun asiat laittaa tiettyyn järjestykseen, niin niistä paljastuu jotakin. Tai voi olla jopa niin, että kun henkilöt menevät tiettyihin paikkoihin huoneessa osoittamaan, vaikka jollakin, niin, että kaikki osoittavat jostain jotakin niin leikkauskohdasta löytyy jokin

[00:43:30.670 --> 00:43:34.270] Metti

merkittävä tieto. Siellä voi olla tietokoneita, puhelimia, tabletteja, radioita, mitä tahansa tällaisia teknisiä välineitä, jotka voivat toistaa meille jotakin tietoa tai ne voivat olla pehmoleluja, maitotölkki ja sähkövatkaimen polkupyörän kumeja tai ihan mitä tahansa esineitä eli mikä mihin tahansa

[00:43:47.989 --> 00:44:05.660] Metti

saa piilotettua vihjeen tai ratkaisun siihen arvoitukseen. Ja jälleen muistutuksen, että se järjestys suorittaa voi olla tärkeä. Tässä on tavallaan hyvin, hyvin laajasti mahdollisuuksia, mitä voi olla ratkaistavana.

[00:44:08.690 --> 00:44:36.090] Metti

Katsotaan kohta tämä, luen teille tuon. Saatte seurata tuosta tuon esimerkin huoneen. Meillä on itseasiassa loistavasti aika sitten katsoa noita esimerkkejä ja sitten meillä on loistavasti aikaa myös tuota keskustelulle, mutta lähtisin tässä ennen, kun hypätään siihen esimerkki huoneeseen, niin lähtisin näissä

[00:44:36.090 --> 00:45:05.890] Metti

arvoituksissa siitä, että mikä orgaanisesti sopii siihen, mitä olette tekemässä. Eli jos ratkaistaan rikosta, silloin me emme ehkä halua sinne pehmolelua, ellei se istu sinne tosi hyvin. Mutta sitten taas, jos me ratkaisemme, vaikka lapsen katoamista, niin silloin pehmolelu on äärimmäisen hyvä juttu. Eli näissä voi olla hyvin, hyvin luova.

[00:45:05.890 --> 00:45:22.994] Metti

Monesti, kun olen puhunut ihmisten kanssa pakohuoneen tekemisestä tai suunnittelusta niin ihmiset ovat olleet vähän jotenkin Allapäin tai huolissaan siitä, että onko se hirveän kallis tai se onko hän vaikea järjestää ja näin. Mutta nehan on ihan mahdollista tehdä ihan tosi pienillä

[00:45:22.994 --> 00:45:37.746] Metti

resursseilla. Kaikki pakohuoneet mitä, olen ainakin itse tehnyt, on ollut hyvin, hyvin pienillä resursseilla toteutettuja eli siinä ei tarvitse tavallaan ajatella sitten myöskään kovin isosti ja sitten jos ajattelee, että on

[00:45:37.746 --> 00:45:53.679] Metti

tärkeätä, että aina kumminkin pysytään niissä lainalaisuuksista mitä siinä tavallaan on käsillä. Eli jos se on joku tällainen tarinallisesti etenevä niin sitten siinä voi olla siis ihan että, ei enempää ottamatta tarvitse olla sitten tietokoneita,

[00:45:53.679 --> 00:46:06.359] Metti

puhelimia, radioita, vaan ne voi olla sitten vaikka ihan papereita tai muita tällaisia mitä siinä voi käyttää hyödyksi, että ei missään nimessä tarvitse ajatella, että aina täytyy olla valtavasti kaikkea vaan ihan miten ne orgaanisesti asettuvat.

[00:46:08.820 --> 00:46:11.504] Metti

Ja, olikohan mulla tähän liittyen? Mulla oli joku vielä

[00:46:11.504 --> 00:46:34.320] Metti

mielessä mutta sanon sen kohta koska nyt mä... Nyt tämä unohdin mikä anekdootti mulla oli tässä mielessä. Jes, käydään läpi tällainen esimerkkihuoneen käsikirjoitus. Tämä on noin liuskan pituinen suunnitelma ja tämä on nimenomaan tällainen nuorten

[00:46:36.980 --> 00:46:40.633] Metti

osaamisen lisäämiseen tai tällaiseen tunnetaitoihin ja muihin tähtäävä pedagoginen huone.

[00:46:44.230 --> 00:46:59.320] Metti

Tämä on Annin huone. Pelin alussa pelaajaryhmä ohjataan huoneeseen, jossa pelin ohjaaja antaa ohjeen. Tämä on Annin huone, mutta Anni ei ole täällä. Anni on kadonnut. Tutkimuksien mukaan ensimmäiset tunnit ovat ratkaisevia

[00:46:59.320 --> 00:47:07.030] Metti

kadonnutta ihmistä etsiessä. Teillä on tunti aikaa kerätä Annin huoneesta vihjeitä, jotka edesauttavat hänen löytämistään.

[00:47:08.380 --> 00:47:19.480] Metti

Ohjaaja antaa myös säännöt, joita on noudatettava. Esimerkiksi väkivaltaa ei saa käyttää, tavaroita ei saa rikkoo tai avata väkivalloin. Kaikki mitä näette, on käytössänne.

[00:47:20.290 --> 00:47:45.452] Metti

Ja muita mahdollisia ohjeita, jotka ovat tärkeitä pelaajille. Ohjaaja poistuu ja peli käynnistyy. Annin huone, joka voi olla mikä tahansa rajattu alue; Annin huoneessa on tabletti, päiväkirja, julisteita seinillä, lukollinen korurasia, läppäri, laatikollinen kirjeitä, pehmoleluja, lankapuhelin, seinäkello, tyhjiä masennuslääkepurkkeja,

[00:47:45.452 --> 00:48:09.856] Metti

joissa lukee, että ne on määrätty Annille masennukseen ja kirjoja, joiden aiheena on Syyria. Pelaajat alkavat tutkia huonetta. Paljastuu, että läppäri ja tabletti vaativat salasanan. Kirjeiden seasta löytyi C-kasetti ja pelaajien on löydettävä laite, jolla se toistetaan. Kirjelaatikossa olevat kirjeet ovat rakkauskirjeitä, Tashinilta.

[00:48:09.856 --> 00:48:13.517] Metti

Kirjeiden seassa on myös piilotettu tieto siitä, että sanelukone, jolla kasettia voi kuunnella, on korurasiasa. Korurasian avain löytyy kiinnitettynä pehmoleluun. Kasetilla Anni kertoo masennuksestaan. Hän kertoo harkitsevansa karkaamista, koska vanhemmat eivät hyväksy hänen poikaystäväänsä Tashinia.

[00:48:32.200 --> 00:48:41.390] Metti

Kasetilla Anni viittaa kuulemaansa nauhoitukseen, jossa äiti soittaa poliisille tms. jollekin muullekin viranomaiselle ja väittää Annin poikaystävää terroristiksi.

[00:48:42.470 --> 00:48:45.672] Metti

Äänite on kuunneltavissa lankapuhelimen vastaajasta. On mahdollista, että tämä paljastuu ennen kasettitietoa. Tällä järjestyksellä ei ole lopputuloksen kannalta väliä.

[00:48:54.380 --> 00:49:00.380] Metti

Seinällä oleva julisteen teemana on rakkaus. Julisteen alta löytyy Tashinin ja Annin vuosipäivän valokuva ja päivämäärä.



[00:49:01.370 --> 00:49:03.020] Metti  
Päivämäärä on myös läppäriin salasana.

[00:49:04.680 --> 00:49:18.409] Metti  
Läppäriin on tallennettu Annin ja Tashinin Skype-keskustelu, ja he vaikuttavat rakastuneilta eikä mitään syytä terroristi epäilyihin löydy. Videolla Anni paljastaa säilyttävänsä päiväkirjansa lukon avainta seinäkellon paristo pesässä.

[00:49:19.950 --> 00:49:40.530] Metti  
Päiväkirjasta paljastui, että Annin masennusta on syventänyt vanhempien väkivaltaisuus tätä kohtaan. Päiväkirjasta löytyy myös tabletin salasana arvoituksen muodossa. Tabletilta paljastuu, että Anni on varannut yhdessä Tashinin kanssa tapaamisen ensi- ja turvakotiin, jonne on paennut perheessään kokemaansa väkivaltaa.

[00:49:41.500 --> 00:50:01.535] Metti  
Lopulta tabletilla on mahdollisuus lähettää Annille viesti, jossa kysytään ”onko tämä kunnossa?” Anni vastaa viestiin ”kyllä, päästiin turvakotiin. Uusi alkua lähtee tästä” ja täten peli on selätetty. Koska tässä esimerkiksi on nyt aika rankkoja teemoja, niin pidetään purku ja keskustellaan näistä

[00:50:01.535 --> 00:50:22.710] Metti  
heränneistä tunteista. Ja kun me matkustamme tätä tänne alkuun taas, niin me näemme, että täällä Ohjaaja eli kuka tahansa se on se luotsaava tyyppi, antaa säännöt, joiden mukaan peliä pelataan eli

[00:50:22.710 --> 00:50:43.656] Metti  
kun siellä pelihuoneessa on esimerkiksi just niitä laatikoita tai muita, niin jos niissä on lukko, niin silloin se avain on se millä ne avataan, eikä esimerkiksi niitä paiskota niin kauan, että ne aukeavat tai väännetään väkisin rikki eli tässä täytyy

[00:50:43.656 --> 00:51:04.310] Metti  
sillä tavalla antaa, tai siis on ihan hyvä antaa niitä ohjeita, koska joskus ihmiset haluavat päästä keinolla millä hyvänsä ratkaisun luo. Tässä huoneessa ohjaaja poistuu ja peli käynnistyy ja pelin ohjaaja odottaa muualla kunnes peli on ohitse.

[00:51:05.130 --> 00:51:08.515] Metti  
Ja sitten se käydään läpi, mutta olisi myös mahdollista, että joskus siellä huoneessa voi olla niin, että se ohjaaja jää sinne paikalle tai siellä voi olla joku näyttelössä jotain roolia siellä huoneessa koko ajan tai osan siitä ajasta. Voi myös olla

[00:51:18.889 --> 00:51:31.050] Metti  
esimerkiksi joku puhelin tai tabletti tai jokin, jolla saa otettua yhteyttä sitten johonkin joku näyttelijään tai siis jotain roolia näyttävä henkilön tai ohjaajaan, jotta päästään eteenpäin.

[00:51:33.410 --> 00:51:51.380] Metti  
Tässä nyt on hyvin pitkä lista näitä arvoituksia. Ja kerron, että mitä kaikkea niillä tehdään. Älkää murehtiko sitä, että jos te ette muista mitä tässä tapahtui, sen tarkemmin, mutta palaan tänne tarinaan vielä.

[00:51:53.280 --> 00:52:13.169] Metti

Eli tämä kasetti, jolle Anni oli tällaista henkilökohtaista äänipäiväkirjaa pitänyt niin, täällä Anni kertoo, että vanhemmat eivät hyväksy poikaystävää vaan viittaa nauhoitukseen, jossa äiti on kertonut viranomaisille, että poikaystävä on terroristi.

[00:52:14.120 --> 00:52:17.831] Metti

Ja on mahdollista – tässä järjestys on tärkeä - että tämä äänite, jossa poikaystävää syytetään terroristiksi on kuultu ennen kuin tämä kasetti löytyy. Tämä kasetti ei lopputuloksen kannalta, ole merkityksellinen, koska tämä Annin itsekin kertoma tieto paljastuu ideaalitulanteessa myös, mutta tässä

[00:52:36.257 --> 00:52:49.924] Metti

järjestyksessä lopputuloksen kannalta ei ole välillä, mutta järjestyksellä on taas sen kannalta väliä, että se herättelee tavallaan vähän eri suuntiin sitten sitä uteliaisuutta, että mihin tämä on menossa.

[00:52:49.924 --> 00:53:15.440] Metti

Tarinassahan koetellaan tavallaan monenlaisia ennakkoluuloja. En tarkoita nyt siis pelkästään liittyen tämän sisältöihin vaan sitä sen kaltaista ennakkoluuloisuutta, että mihin suuntaan pelaaja lähtee etsimään, ja että mistähän tässä on kyse. Ja täällä myös on viitteitä haastaa ihminen miettimään sitä myös sitä

[00:53:17.250 --> 00:53:35.130] Metti

omaa ajatusta, että mitä nämä näiden esineiden näkeminen ja yhdistelmät, millaisia ennakkoluuloja, arvauksen sille pelaajalle antaa ja sitten taas toisaalta mikä se on se, mihin päädytään?

[00:53:35.130 --> 00:53:56.120] Metti

Pakuhuoneessa on merkitystä tavallaan tai siis on tavoitteena päästä se pakuhuone lävitse tai selvittää se mysteeri, mutta on myös mahdollista, että se aina sitä tuossa ajassa ei pelata lävitse. Eli on olemassa myös mahdollisuus niin, että aika loppuu ennen, kun ennen kun peli on päästy

[00:53:56.120 --> 00:54:09.430] Metti

lavitse ja pedagogisesta näkökulmasta on hyvin tärkeitä, että siitä huolimatta se juoksumatka käydään lävitse. Eli tavallaan siinä vaiheessa, kun kävisikin niin, että tässä kohdassa, kun on vaan tämä terroristisyytösäänite

[00:54:09.560 --> 00:54:26.087] Metti

kuultu ja aika loppuu tai porukka luovuttaa tai mitä hyvänsä, siinä kohtaa, on tärkeitä myös käydä nämä kaikki muut tapahtumat läpi niin että tavallaan koko tarinan kirjo päästään näkemään ja päästään käsittelemään se koko asia.

[00:54:26.087 --> 00:54:44.300] Metti

Samoin muissakin pakuhuoneessa on tärkeitä, että päästään tavallaan pelaajille tuottamaan aina tyydytystä. Se, että saa selville, että ai tämä olisi mennyt näin, kun on ensin yrittänyt ratkaista. Vaikka tietysti aina pelin selättäminen on se tavoite niin huoneesta on

[00:54:44.300 --> 00:54:58.390] Metti

mahdollista myös oppia hirveän paljon ja siinä se voi olla tosi kiva, vaikka siitä ei annetussa ajassa päästäisi ulos. Olen itse esimerkiksi kerran hukkunut laivan mukana pakuhuoneessa, kun en päässyt ajoissa ulos.

[00:54:58.390 --> 00:55:03.569] Metti

Ei se haittaa. Selvisin siitä kuitenkin itsetuntokolhuitta, koska se oli jotenkin kiinnostava.

[00:55:10.560 --> 00:55:41.083] Metti

Nyt olisi mahdollista pitää kyselytunti, mutta teenkin niin, että näytän teille tässä vaiheessa muutaman esimerkin noista siis digitaalisista peleistä sen sijaan, koska sitten teidän ei tarvitse murehtia nauhoitusta ja voidaan laittaa äänestys pois päältä sitten kyselyiden ja jutteluiden ajaksi.

[00:55:43.700 --> 00:55:47.298] Metti

Nyt me ollaan... Voin laittaa tämän linkin tuonne keskusteluun vielä niin te saatte tämän sitten ihan omaksenne ja pääsette itse käyttämään tätä, mutta tämä on Thinglink -applikaatiolla tehty peli, jossa...

[00:56:02.470 --> 00:56:22.506] Metti

En tiedä, kuinka tuttu teille on tämä Thinglink. En hirveän syväle ehdi tähän menemään, mutta tämä on tämmöinen ympäristö, jossa voi tehdä tällaisia tiloja, joissa voi olla, tämä voi olla puhutaan informatiivinen tai tähän voi tuoda, vaikka pelkästään infoa tai sitten tätä voi käyttää tällaisessa pelillisessä tarkoituksessa. Tässä on nyt tällaisia

[00:56:22.506 --> 00:56:44.926] Metti

hehkuvia pallerota ja niitä klikkaamalla saadaan lisää tietoa. Täältä kun me klikkaamme, niin me saamme esimerkiksi tästä peliohjeet ja kerrotaan, että tehtävänäsi on matkustaa menneisyyteen ja liikkua erilaisten huoneiden välillä vastaamalla kysymyksiin. Kerää mahdollisimman paljon tietoa, jonka avulla voit auttaa maapalloa. Muista myös tutkia jokainen huone huolella, sillä

[00:56:44.926 --> 00:56:51.630] Metti

saatat tarvita oppimaasi tietoa myöhemmin. Lopuksi pääset kokoamaan tietosi raporttiin, jolla voit saada muutoksen aikaan.

[00:56:52.390 --> 00:57:05.140] Metti

Aloita nyt kuuntelemalla viereisen tagin viesti eli nämä ovat aina tageja ja täällä me sitten... Kuuluuko teille tämä?

[00:57:05.140 --> 00:57:25.890] Metti

Mennään kohta sinne takaisin. Oho, menin jo seuraavaan, mutta tämä peli, jota kurkistimme, on Lukema – lukion matematiikan ja luonnontieteen kehittämisverkoston tekemä kemian pakopeli, jossa selvitämme, riittävätkö metallit.

[00:57:27.730 --> 00:57:51.683] Metti

Voin tosiaan tämän linkin teille tuonne viedä keskusteluun. Ja tuolta sitten katsotaan, että mihin vuoteen... En muista ulkoa, mitä täällä piti tehdä. Täällä annan sitten tämän tiedon. Olikohan se 2022, mihin minun piti mennä. Nyt kun annoin sinne sen vastauksen, ratkaisin

[00:57:51.683 --> 00:57:53.869] Metti

ensimmäisen vihjeen niin nyt tämä vie minut sitten eteenpäin ja tälleen tämä tavallaan etenee. Tällaista tietä pitkin pääsen etenemään tätä peliä. Eli saan aina jonkun kysymyksen tai jonkun, minulle esitetään kysymys tai joku muu arvoitus ja sitten minun täytyy ratkaista se päästäkseni etenemään ja sitten pääsen

[00:58:15.378 --> 00:58:27.460] Metti

matkustamaan täällä. Täällä on erilaisia tällaisia palpuroita eli näitä tageja ja ne ratkaisemalla, saan kerättyä tarpeeksi tietoa, jotta minä sitten pystyn vaikuttamaan tähän maailmaan.

[00:58:29.260 --> 00:58:38.3309] Metti

Täällä on esimerkiksi arvoitusohjeena, tai arvoituksen sisältöinä on vanhoja kännyköitä.

[00:58:38.330 --> 00:58:54.540] Metti

Tervetuloa menneisyyteen. Olet nyt saapunut tavalliseen kotiin vuoteen 2022. Ihmisillä on tähän aikaan tapana säilyttää kriittisiä metalleja sisältävää SER-jätettä kotonaan kierrättämättä sitä. Kuinka monta tyhjän panttina lojuvaa vanhaa puhelinta löydät tästäkin huoneesta? Eli niitä me juuri löysimme.

[00:58:55.970 --> 00:59:12.561] Metti

Tosiaan pääsette tätä ja muita pelejä tutkimaan, mutta tällain voin matkustaa täällä eri huoneissa. Eli tämä on erinomainen esimerkki tällaisesta Thinglinkillä toteutetusta pakohuonepelistä.

[00:59:12.561 --> 00:59:31.500] Metti

Täällä voi olla videota, ääntä ja tekstiä eli tämä ei rajoitu tekstiin tai kuvauksiin. Mä jaan tämän teille tuolla keskustelussa Lukema-Verkoston.

[00:59:31.500 --> 00:59:36.290] Metti

Ottakaa talteen tuolta. Noin, jos haluatte.

[00:59:37.280 --> 00:59:57.170] Metti

Sitten kurkistetaan tällaista tekstiseikkailupeliä. Tekstiseikkailu oli siis muotia joskus eli 30 vuotta sitten varmaankin käynnistyi, 70-luvulla on ollut jo ensimmäisiä, mutta 70-luvulla on ollut tällaisia missä pelataan tarinaa.

[00:59:57.940 --> 01:00:16.769] Metti

Tämä on nyt tämmöinen, missä on tämmöinen kuvitettu versio, jossa siis teksti kertoo minulle jotain. Ja sitten voin valita, että mitä minä teen. Tällainen on kohtuullisen helppo myös pelkästään ilman kuvia ja ilman mitään hienouksia. Tämä on melko helppo

[01:00:16.769 --> 01:00:35.920] Metti

opetella tämän tekokoodi, mutta sitten, jos haluaa lähteä tosi hienoille hifistelylinjoille niin sitten tässä on paljon muitakin mahdollisuuksia, mutta tämä on tavallaan tosi kevyt. Kevyt niin kun ihan sellaisenaan pelkästään tämä tekstiversio. Mutta tässä esimerkiksi nyt

[01:00:37.200 --> 01:00:51.657] Metti

on tämmöinen esimerkki, jossa olen pelaamassa Punahilkkaa, jossa äiti kertoo isoäidin olevan kipeä ja hänelle pitäisi viedä kakkua. Ja nyt valitsen täällä, että miten minä etenen. Minulle annetaan tässä

[01:00:51.657 --> 01:01:14.526] Metti

vaihtoehtoja, klikkaan tuosta vaihtoehtoa ja se vie sitten aina eteenpäin ja aina kun täältä klikkaan jotain niin se johtaa eteenpäin. Tätäkin tekstiseikkailumuotoa voi ajatella myös tällaisena pakohuoneologisena pelinä tai vaihtoehtona, koska tässäkin voin ratkaista tehtäviä,

[01:01:14.526 --> 01:01:30.194] Metti

joita minulle annetaan ja ne tehtävät sitten vievät johonkin suuntaan joko kohti ratkaisua tai sitten ne voi palauttaa minut jonnekin muualle tai sitten, mitä siinä sitten käykään. Tavallaan siinähan meillä on

[01:01:30.194 --> 01:01:42.740] Metti

hyvin laajasti niitä mahdollisuuksia, mitä me siellä haluamme jakaa. Tai siis, että mitä ne, on ne meidän mahdollisuutemme?

[01:01:44.450 --> 01:02:02.660] Metti

Jes hei, nyt itse lopetan tämän jakamisen, koska näitte jo, että siinä lukee kyselytunti. Nyt voisi tuon tallennuksen laittaa pois niin päästään ihan vapaasti juttelemaan.