

# Ammattikirjallisuuspalapeli

Satakirjastot & Vaski-kirjastot

## 1. Johdanto

Ammattikirjallisuuspalapeli on tarkoitettu perusopetuksen 6-9 luokille aktiivisen kirjaston käytön opettamiseen. Kirjastojen näkökulmasta ammattikirjallisuuspalapeli tarjoaa motivoivan tavan tutustua kirjaston kokoelmiin ja tiedonhakuun pelillisessä kontekstissa. Perusopetuksen tulevan (1.8.2016 alkaen) opetussuunnitelman näkökulmasta peli yhdistää kaksi läpileikkaavaa teemaa: 1) kirjastojen roolin opetuksessa sekä 2) työelämätiedot ja -taidot.

*Kirjastojen roolin opetuksessa:* 2016 voimaan tulevassa opetussuunnitelmassa kirjaston rooli ja tehtävät on määritetty läpileikkaavasti koko suunnitelmaan. Tiivistäen voidaan todeta että perusopetuksen tavoitteena on kehittää oppilaiden medialukutaitoja ja opastaa heitä aktiiviseen kirjaston käyttöön. Kirjasto puolestaan mahdollistaa monipuolisen ja -kanavaisen tiedon kaikkien saataville. Tiedonhaun ja lähdekriittisyyden opetus nähdään sekä kirjaston, että koulun tehtävänä.

*Työelämätiedot ja -taidot:* 2016 voimaan tulevassa opetussuunnitelman mukaan oppilaiden tulee perusopetuksessa saada yleisiä valmiuksia, jotka edistävät kiinnostusta ja myönteistä asennetta työtä ja työelämää kohtaan. Koulutyö tulee järjestää niin, että oppilaat voivat kartuttaa työelämäntuntemustaan, oppia yrittäjämäistä toimintatapaa ja oivaltaa koulussa ja vapaa-ajalla hankitun osaamisen merkityksen oman työuran kannalta. Oppilaita tuetaan tunnistamaan ammatillisia kiinnostuksen kohteita sekä tekemään jatko-opintovalintansa perustellusti ja omista lähtökohdistaan, perinteisten sukupuoliroolien ja muiden roolimallien vaikutukset tiedostaen.

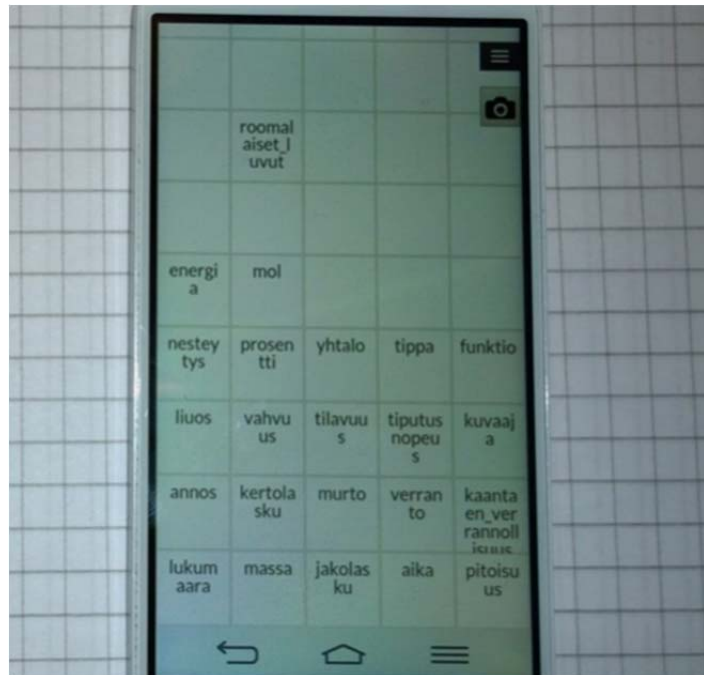
Ammattikirjallisuuspalapeli yhdistää nämä teemat niin, että peliä voidaan pelata useiden kouluvuosien aikana käytännössä millä tahansa oppitunnilla ja opettaja/rehtori/vanhemmat voivat olla varmoja, että oppilaat saavat opetussuunnitelman mukaista opetusta.

## 2. Pelin kulku

Pelissä käytetään kirjaston kirjoja ja omaa älypuhelinlaite pelivälineinä.

Oppilas valitsee tutustuttavan ammattialan ja saa siihen liittyvän osaamiskartan. Kuvassa 1 sairaanhoitajan osaamiskartta lääkehoidon osalta. (kuvat perustuvat ammattikorkeakoulujen opetussuunnitelman mallinnuksiin, joita hakijat ovat tehneet erillisen AMK-projektin puitteissa 2014-2015)

Osaamiskartta on nyt tyhjä palapelilauta, jota oppilas alkaa täydentämään niin, että lopulta palapeli näyttää oppilaan kiinnostuksen kyseistä ammattia kohtaan.



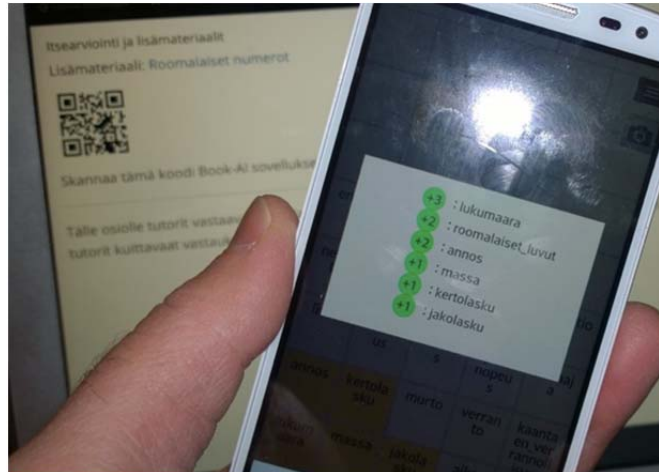
Kuva 1. Sairaanhoitajan osaamiskartta lääkehoidon osalta.

Ammattien osaamiskartat voidaan laatia eri tarkkuuksiin oppilaan ikään ja osaamistasoon perustuen (9.lk oppilas ymmärtää asiat eri tarkkuudella kuin 6lk oppilas).

Oppilas etsii kirjastosta aiheeseen liittyviä kirjoja, tutustuu niihin joko silmäilemällä tai syvällisemmin ja skannaa ne pelisovelluksen toiminnolla (samanlainen toiminto kuin mobiiliälyhyllyssä).

Tiedon haku voidaan tehdä millä tavalla tahansa, vaikka henkilökunnan avustuksella.

Skannattuaan kirjan, oppilas arvioi kirjaa silmäilyään vaikuttaako se aiheeltaan kiinnostavalta. Arvioinnin jälkeen oppilaalle näytetään millä palapelin osa-alueilla hän sai pisteitä (kuva 2)



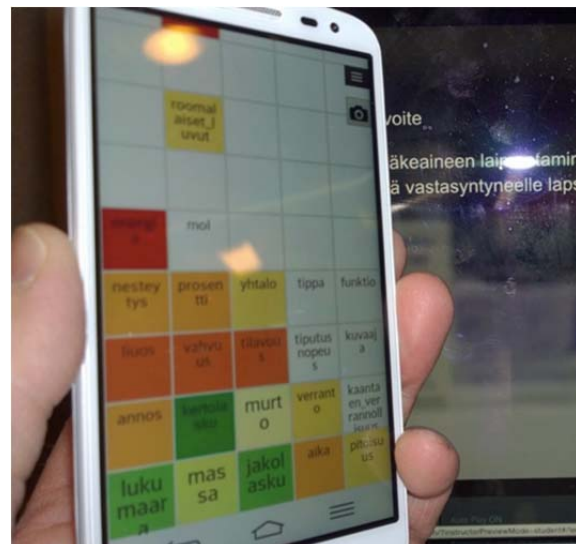
Kuva 2. Arviointi

Arvioinnin jälkeen oppilas näkee palapeliin tulleet värit ja useita arviointeja tehtyään oppilaalle alkaa muodostua palapelikartta, joka näyttää onko pelaajalla lukemansa/silmäilemänsä perusteella kiinnostusta alalle.

Kuvassa 3 on kartta jonka väritys on pääosin oranssi ja punainen. Tämä perustuu siihen, että pelaaja on arvioinut lukemansa/silmäilemänsä teokset pääosin ei-kiinnostaviksi. Kartassa on kuitenkin vihreää, joka on ollut mielenkiintoista.

Kartan värit perustuvat useiden kirjojen arvioon, jolloin yksittäinen arvio ei muodosta yhtä väriä. Lisäksi, jokainen kirja on uudelleenarvioitavissa, joten profiili voi hyvinkin erilainen iän karttuessa.

Tarkoituksena onkin tehdä näkyväksi laajemmat kokonaisuudet: Jos lapsi on kiinnostunut sairaanhoitajan ammatista fiktiivisten kirjojen vuoksi, on hyvä nähdä millä alueilla oppilaalla ei olekaan kiinnostusta ammattiin. Esim. sairaanhoitaja saattaa pitää ihmisten kanssa työskentelystä, mutta lääkehoito tuntuu pahalta useasta syystä.

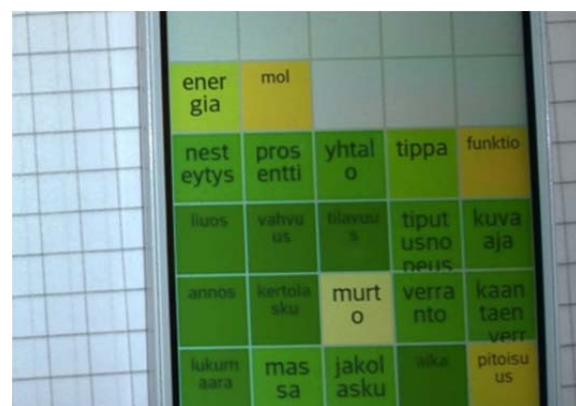


Kuvassa 4 puolestaan on hyvin positiivisesti kyseiseen ammattikirjallisuuteen suhtautuvan oppilaan profiili/palapelin kartta. Lähes kaikki teemat kiinnostavat.

Pelissä saa arvioida sekä tieto- että kaunokirjallisia teoksia, myös oppikirjoja, yleislehtiä ja tiedelehtiä. Ajatuksena onkin kannustaa kriittiseen ajatteluun

mahdollistamalla erilaisten aineistojen arviointi samalla kartalla.

Oppilas kirjautuu peliin opettajan tai kirjaston henkilökunnan laatiman anonyymin tunnistautumisen kautta. Tunnistautuminen mahdollistaa opettajalle tai kirjastolle etenemisen seurannan, mutta tarjoaa oppilaalle ehdottoman turvattun anonyymiteetin ulospäin.



Pelissä jaetaan pisteitä kolmessa kategoriassa:

- 1) tiedon haun nopeus: kuinka nopeasti löytää teoksia (arviointiin saa käyttää aikaa ilman pisteiden menetystä)
- 2) kuinka monta ammattia on käynyt läpi: mitä enemmän ammatteja, sitä enemmän pisteitä (tietoon perustuva työelämäntuntemus on kehittynyt)
- 3) onko löytynyt kiinnostavia/ei-kiinnostavia ammatteja (tieto on arvokasta, ei väliä pitääkö jostain ammatista vai eikö pidä, mutta "aivan sama, mua ei kiinnosta" -asenne ei tuota pisteitä)

Näistä jokaisesta laaditaan sekä koulukohtainen tulostaulu, että kaikki pelaajat kattava tulostaulu.

### 3. Hankkeen toteutus

Haettava hanke on Satakirjastojen ja Vaski-kirjastojen yhteishanke, jonka hakijana toimii Luvian kunta. Hankkeen teknisestä toteutuksesta vastaa HeadAI oy / Harri Ketamo, joka vastaa myös koko hankkeen etenemisestä kokonaisuutena. Hankkeessa hyödynnetään Älyhyilly -hankkeissa rakennettua teknistä runkoa, joka mahdollistaa pelin käyttöönoton Satakirjastoissa ja Vaski-kirjastoissa hankkeen aikana ilman uusia teknisiä taustaratkaisuja. Satakirjastot ja Vaski-kirjastot ovat mukana hankkeen suunnittelussa ja käyttöönotossa osana omaa toimintaansa.

Ammattikirjallisuuspalapeli voidaan ottaa heti käyttöön muissakin kirjastoissa, joissa älyhyilly -järjestelmä otetaan käyttöön. Älyhyilly -hankkeen kuluessa rakennettu teknologia on rakennettu palvelemaan muitakin kirjasto-sisältöön lisäarvoa tuottavia hankkeita, joten tämä toimii myös esimerkkinä tuleville hankkeille mahdollisuuksista joita avautuu, kun **kirjoista tehdään peliohjaimia**.

#### WP1. Ammatillisten osaamiskarttojen laadinta

Ammatilliset osaamiskartat saadaan HeadAI:n ammattikorkeakoulujen ja ammattikoulujen kanssa tehtäviä projekteista, joten WP1 ei aiheuta kustannuksia tälle projektille.

Aikataulu:

4 karttaa valmiina (joilla aloitetaan), loput rakentuvat 2016 kuluessa em. hankkeissa.

#### WP2. Pelin säännöt, toiminnot ja käyttöliittymän suunnittelu

Pelin sääntöjä, toimintoja ja käyttöliittymää kehitetään yhdessä kirjastojen ja oppilaitosten kanssa. Mahdollisimman aikainen palaute loppukäyttäjiltä edistää lopputuotteen kehittämistä parhaalla tavalla (sekä aikataulu, kustannukset, että lopputulos). Satakirjastot ja Vaski-kirjastot osallistuvat tähän työpakettiin osana omaa toimintaansa.

Aikataulu:

1. kierros (työpajoissa) 1.3. - 30.4.2016, 1htkk projektin budjetissa.
2. kierros (käyttäjätetit) 1.10.30.11.2016, 1htkk projektin budjetissa.

#### WP3. Tekninen toteutus

Pitää sisällään kaiken ohjelmistotyön ja tekniset muut kustannukset (ylläpito, tietoliikenne,...)

Aikataulu:

- prototyyppi/demo 1.3. - 31.5.2016, 2htkk projektin budjetissa.
- julkaisuversio 1.6.-30.9.2016, 4htkk projektin budjetissa.
- käyttöönottoversio 1.10.-31.12.2016, 1htkk projektin budjetissa.

#### WP4. Käyttöönotto

Satakirjastot ja Vaski-kirjastot tekevät tämän työpaketin osana omaa toimintaansa. HeadAI antaa opastusta ja tukea tarvittavissa määrin. Hankkeen budjettiin ei ole merkitty kustannuksia tästä työpaketista.

Aikataulu:

1.1.2017-31.12.2017

#### **WP5. Tiedottaminen**

Hankkeesta tiedotetaan Satakirjastojen ja Vaski-kirjastojen omissa kanavissa.

Lisäksi tavoitteena on tehdä kaksi kansainvälistä artikkelia IFLAaan (2016/2017) ja/tai informaatiotieteiden tieteellisiin konferensseihin. Harri Ketamo vastaa tästä työpaketin osasta.

Aikataulu: hankkeen kuluessa.

Budjetointi 1htkk.

#### **4. Hankkeen budjetti**

	1.3.-31.5.2106	1.6.-30.9.2016	1.10.-31.12.2016	1.1.-31.12.2017	YHT
<b>WP1</b>					0
<b>WP2</b>	5000	5000			10000
<b>WP3</b>	10000	20000	5000		35000
<b>WP4</b>					0
<b>WP5</b>				5000	5000
<b>YHT</b>	15000	25000	5000	5000	50000