

LAHDEN AKE

KANTA-HÄME PÄIJÄT-HÄME KYMENLAAKSO ETELÄ-KARJALA

## PELIKASVATUSPERJANTAI

18.2.2022 klo 13 - 14.30

Teams



ALUEELLINEN  
KEHITTÄMISTEHTÄVÄ  
LAHTI



Kuva: Janne Kukkonen, KAVI / Peliviikko.fi

Tervetuloa mukaan! Nappaa kuppi kuumaa sekä kerro chatissa kuka olet ja miten pelit näkyvät työssäsi ja arjessasi? Aloitamme klo 13 😊

# Ohjelma ja aikataulu

- Klo 13.00 Mikä Pelikasvatusperjantai?
- Klo 13.05 Pelikasvatusta kirjastossa, osa 2: Pelit ilmiönä ja kulttuuriteoksina
- Klo 13.15 Pelit taiteenlajina, pelitaiteen läänintaiteilija Jaakko Kemppainen
- Klo 13.45 Kysymykset ja keskustelu
- Klo 14.00 Lyhyt ryhmätyöskentely
- Klo 14.15 Ryhmätöiden koonti
- Klo 14.30 Yhteenveto ja kiitokset



# Ohjelma ja aikataulu

- Klo 13.00 Mikä Pelikasvatusperjantai?
- Klo 13.05 Pelikasvatusta kirjastossa, osa 2: Pelit ilmiönä ja kulttuuriteoksina
- Klo 13.15 Pelit taiteenlajina, pelitaiteen läänintaiteilija Jaakko Kemppainen
- Klo 13.45 Kysymykset ja keskustelu
- Klo 14.00 Lyhyt ryhmätyöskentely
- Klo 14.15 Ryhmätöiden koonti
- Klo 14.30 Yhteenveto ja kiitokset



KANTA-HÄME PÄIJÄT-HÄME KYMENLAAKSO ETELÄ-KARJALA

## PELIKASVATUSPERJANTAIT

21.1.2022 alkaen



Mikä pelikasvatusperjantai?

# Yleisen kirjaston tehtävät

- 1) tarjota pääsy aineistoihin, tietoon ja kulttuurisisältöihin;*
- 2) ylläpitää monipuolista ja uudistuvaa kokoelmaa;*
- 3) edistää lukemista ja kirjallisuutta;*
- 4) tarjota tietopalvelua, ohjausta ja tukea tiedon hankintaan ja käyttöön sekä monipuoliseen lukutaitoon;***
- 5) tarjota tiloja oppimiseen, harrastamiseen, työskentelyyn ja kansalaistoimintaan;*
- 6) edistää yhteiskunnallista ja kulttuurista vuoropuhelua.*



Kuva: Katja Niemi / Lahden kaupunginkirjaston kuvapankki

# Pelikasvatusperjantai

- Etäkahvit kerran kuukaudessa perjantaisin klo 13 – 14.30
- Tavoitteina:
  1. Pelikasvatusosaamisen kehittäminen
  2. Pelitoiminnan vahvistaminen kirjastoissa
  3. Pelikasvattajien keskinäisen yhteistoiminnan edistäminen
- Sivutuotteena Suomen suurin Pelikasvattajan todistuksen omaava kirjastolaisten joukko!



KANTA-HÄME PELIT-HÄME KYMENLAAKSO ETELÄ-KARJILA

## PELIKASVATUSPERJANTAIT

21.1.2022 alkaen



ALUEELLINEN  
KEHITTÄMISTEHTÄVÄ  
LAHTI



# Työskentelytavat ja etäkahvien rakenne

Ennakkotehtävät itsenäisesti:

- Osion teoria ja tehtävät Libopissa (Pelikasvatusta kirjastossa -kurssi)

Etäkahveilla yhteisesti:

- Teorian ja tehtävien lyhyt läpikäynti
- Vierailevan esiintyjän alustus
- Kysymykset ja keskustelu
- Lyhyt ryhmätyöskentely päivän teemasta
- Ryhmätöiden koonti ja katse seuraavaan kertaan



KANTA-HÄME PELIT-HÄME KYMENLAAKSO ETELÄ-KARJILA

## PELIKASVATUSPERJANTAIT

21.1.2022 alkaen



ALUEELLINEN  
KEHITTÄMISTEHTÄVÄ  
LAHTI





# Pelikasvatusperjantait vuonna 2022

- 21.1. Pelilukutaito ja pelikasvatus
- **18.2. Pelit ilmiönä ja kulttuuriteoksina**
- 18.3. Pelit digitaalisena mediana
- 22.4. Pelien tarinankerronta
- 20.5. Pelien yhteisöllisyys ja ryhmätoiminta
- 10.6. Pelit kirjastopalveluna
- 19.8. Peliteollisuus ja pelien tekeminen
- 16.9. Pelit ja tunnetaidot
- 21.10. Pelihaitat ja haitallinen pelaaminen
- 11.11. Oman osaamisen kehittäminen

[Katso koko aikataulu osoitteessa Lahdenake.fi](http://Lahdenake.fi)





# Ohjelma ja aikataulu

- Klo 13.00 Mikä Pelikasvatusperjantai?
- **Klo 13.05 Pelikasvatusta kirjastossa, osa 2: Pelit ilmiönä ja kulttuuriteoksina**
- Klo 13.15 Pelit taiteenlajina, pelitaiteen läänintaiteilija Jaakko Kemppainen
- Klo 13.45 Kysymykset ja keskustelu
- Klo 14.00 Lyhyt ryhmätyöskentely
- Klo 14.15 Ryhmätöiden koonti
- Klo 14.30 Yhteenveto ja kiitokset



KANTA-HÄME PÄIJÄT-HÄME KYMENLAAKSO ETELÄ-KARJALA

## **PELIKASVATUSPERJANTAIT**

21.1.2022 alkaen



**ALUEELLINEN  
KEHITTÄMISTEHTÄVÄ  
LAHTI**



# Pelikasvatusta kirjastossa

Liboppi.fi – Kirjastolaisen aarrearkku



# Pelikasvatusta kirjastossa

- Pelikasvatusta kirjastossa on Helmet-kirjastojen peliverkoston yhdessä laatima etäopiskelupaketti, jonka avulla voit kehittää omaa osaamistasi sekä pelikasvatuksellista työtötta
- Kurssin kymmenen osion suorittamiseen kuuluu työaikaä yhteensä noin yhden työpäivän verran
- **Suorittamisesta saa Pelikasvattajan todistuksen!**
- Pelikasvatusperjantait tukevat kurssin suorittamisessa
- Löydät kurssin osoitteesta <https://liboppi.fi/>



# Pelikasvattajan todistus

- Osallistu kilpailuun julkaisemalla kuva itsestäsi tai työporukastasi Pelikasvattajan todistuksen kera Facebookissa tai Instagramissa tunnisteilla **#lahdenake** **#pelikasvattaja** ja merkitse meidät julkaisuun **@lahdenake**
- Voi osallistua myös lähettämällä kuvan ja vapaamuotoiset terveisesi sähköpostilla osoitteeseen **pasi.kangas@lahti.fi**. Julkaisemme sähköpostitse saamamme kuvat sosiaalisen median kanavissamme
- Kaikkien kehittämisalueeltamme kilpailuun osallistuneiden kesken arvotaan yllätyspalkintoja Peliviikolla marraskuussa!



# Pelikasvatusta kirjastossa, osa 2: Pelit ilmiönä ja kulttuuriteoksina

## Osa 2: Pelit ilmiönä ja kulttuuriteoksina

- **Digitaalinen pelikulttuuri** on jatkumoa kaikelle muulle leikille sekä peleille, jotka ovat osana lapsen ja nuoren kasvua yksilöksi sekä vertaisryhmän ja yhteiskunnan jäseneksi
- **Digitaalinen pelaaminen** on merkittävä osa tämän päivän kulttuuria ja yhteiskuntaa. Pelejä pelaavat kaikenikäiset, kaiken aikaa ja kaikkialla
- **Peliteollisuus** on myös kaupallisena ilmiönä massiivinen. Suomen peliteollisuuden viennin liikevaihto on n. 2,2 miljardia euroa vuodessa.



## Osa 2: Pelit ilmiönä ja kulttuuriteoksina

- **Digitaaliset pelit** voivat olla kulttuuria, harrastus, tarinankerronnan ja sosiaalisen vuorovaikutuksen väline, intohimon kohde, persoonallisuuden määrittelyn väline, innovatiivista teknologiaa, pelottavien teemojen käsittelyn kanava, perhettä yhdistävää toimintaa tai höydyllisiä välineitä oppimiseen ja liikuntaan
- **Peleistä johtuneita kulttuurisia ilmiöitä** ovat mm. fanifiktio ja -taide, cosplay, modaaminen, lanit ja elektroninen urheilu sekä peliblogit ja -wikit





# Osa 2: Pelit ilmiönä ja kulttuuriteoksina

Voit pohtia omaa suhdettasi peleihin näiden kysymysten avulla:

- Ovatko pelit mielestäsi vain lasten ja nuorten harrastus?
- Pelaatko pelejä enemmän yksin vai yhdessä muiden kanssa?
- Määritteletkö itsesi pelaajaksi?
- Mistä pelikulttuurin ilmiöistä olet erityisesti kiinnostunut?
- Millaisia kokemuksia sinulla on fanifiktiosta ja -taiteesta, cosplaysta, modaamisesta tai eurheilusta?



# Ohjelma ja aikataulu

- Klo 13.00 Mikä Pelikasvatusperjantai?
- Klo 13.05 Pelikasvatusta kirjastossa, osa 2: Pelit ilmiönä ja kulttuuriteoksina
- **Klo 13.15 Pelit taiteenlajina, pelitaiteen läänintaiteilija Jaakko Kemppainen**
- Klo 13.45 Kysymykset ja keskustelu
- Klo 14.00 Lyhyt ryhmätyöskentely
- Klo 14.15 Ryhmätöiden koonti
- Klo 14.30 Yhteenveto ja kiitokset



KANTA-HÄME PÄIJÄT-HÄME KYMENLAAKSO ETELÄ-KARJALA

## PELIKASVATUSPERJANTAIT

21.1.2022 alkaen



ALUEELLINEN  
KEHITTÄMISTEHTÄVÄ  
LAHTI



# Ohjelma ja aikataulu

- Klo 13.00 Mikä Pelikasvatusperjantai?
- Klo 13.05 Pelikasvatusta kirjastossa, osa 2: Pelit ilmiönä ja kulttuuriteoksina
- Klo 13.15 Pelit taiteenlajina, pelitaiteen läänintaiteilija Jaakko Kempainen
- Klo 13.45 Kysymykset ja keskustelu
- **Klo 14.00 Lyhyt ryhmätyöskentely**
- Klo 14.15 Ryhmätöiden koonti
- Klo 14.30 Yhteenveto ja kiitokset



KANTA-HÄME PÄIJÄT-HÄME KYMENLAAKSO ETELÄ-KARJALA

## PELIKASVATUSPERJANTAIT

21.1.2022 alkaen



ALUEELLINEN  
KEHITTÄMISTEHTÄVÄ  
LAHTI



# Lyhyt ryhmätyöskentely

Pelikulttuurin tuntemuksen hyödyntäminen kirjastotyössä

# Ryhmätyöskentely: Pelikulttuurin tuntemus ja kirjastotyö

15 min keskustelu pienryhmissä:

- Millä kaikilla tavoilla pelit näkyvät osana kirjastosi palveluja?
- Millä muulla tavoin voisit tai haluaisit hyödyntää pelikulttuurin tuntemusta työssäsi?
- Mitä jäi päällimmäisenä mieleen Jaakon esityksestä?
- [Vastaa täällä: Pelikulttuuri ja kirjastotyö -Jamboard](#)



Kuva: Katja Niemi / Lahden kaupunginkirjaston kuvapankki

# Ryhmätöiden koonti

- Kuka haluaisi aloittaa? 😊



Kuva: Katja Niemi / Lahden kaupunginkirjaston kuvapankki

# Pelit digitaalisena mediana 18.3.2022

- Videopelit yhdistelevät ainutlaatuisella tavalla ääntä, musiikkia ja grafiikkaa, synnyttäen näin uusia digitaalisen median muotoja.
- Kolmannen Pelikasvatusperjantain aikana tutustumme peleihin digitaalisena mediana, tervetuloa mukaan!



KANTA-HÄME PELIT-HÄME KYMENLAAKSO ETELÄ-KARJILA

## **PELIKASVATUSPERJANTAIT**

21.1.2022 alkaen





# Kiitos!

Pasi Kangas  
mediakasvatuskoordinaattori  
Lahden kaupunginkirjasto  
alueellinen kehittämistehtävä  
pasi.kangas@lahti.fi  
044 482 6153

<https://lahdenake.fi/>



KANTA-HÄME PÄIJÄT-HÄME KYMENLAAKSO ETELÄ-KARJILA

## PELIKASVATUSPERJANTAIT

21.1.2022 alkaen

