

LAHDEN AKE



KANTA-HÄME PÄIJÄT-HÄME KYMENLAAKSO ETELÄ-KARJALA

PELIKASVATUSPERJANTAI

19.8.2022 klo 13 - 14.30

Teams



ALUEELLINEN
KEHITTÄMISTEHTÄVÄ
LAHTI



Kuva: Janne Kukkonen, KAVI / Peliviikko.fi

Tervetuloa mukaan! Nappaa kuppi kuumaa ja ilmianna itsesi chatiin, jos olet joskus ollut mukana tekemässä pelejä. Aloitamme klo 13.00 😊

Ohjelma ja aikataulu

- Klo 13.00 Mikä Pelikasvatusperjantai?
- Klo 13.05 Pelikasvatusta kirjastossa
- Klo 13.15 Peliteollisuus ja pelien tekeminen Suomessa
- Klo 13.45 Kysymykset ja keskustelu
- Klo 14.00 Lyhyt pohtimistehtävä
- Klo 14.15 Pohtimistehtävän koonti
- Klo 14.30 Yhteenveto ja kiitokset



KANTA-HÄME PÄIJÄT-HÄME KYMENLAAKSO ETELÄ-KARJALA

PELIKASVATUSPERJANTAIT

21.1.2022 alkaen



Ohjelma ja aikataulu

- Klo 13.00 Mikä Pelikasvatusperjantai?
- Klo 13.05 Pelikasvatusta kirjastossa
- Klo 13.15 Peliteollisuus ja pelien tekeminen Suomessa
- Klo 13.45 Kysymykset ja keskustelu
- Klo 14.00 Lyhyt pohtimistehtävä
- Klo 14.15 Pohtimistehtävän koonti
- Klo 14.30 Yhteenveto ja kiitokset



Mikä Pelikasvatusperjantai?

Lyhyt kertaus alkuun

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 13.00 – 14.30
- Tavoitteina:
 1. Pelikasvatusosaamisen kehittäminen
 2. Pelitoiminnan vahvistaminen kirjastoissa
 3. Pelikasvattajien keskinäisen yhteistoiminnan edistäminen
- Sivutuotteena Suomen suurin Pelikasvattajan todistuksen omaavien kirjastolaisten joukko!



KANTA-HÄME PELIÄ-HÄME KYMENLAAKSO ETELÄ-KARJILA

PELIKASVATUSPERJANTAIT

21.1.2022 alkaen



ALUEELLINEN
KEHITTÄMISTEHTÄVÄ
LAHTI

Työskentelytavat ja etäkahvien rakenne

Ennakkotehtävät itsenäisesti:

- Osion teoria ja tehtävät: Liboppi.fi (Pelikasvatusta kirjastossa -kurssi)

Etäkahveilla yhteisesti:

- Teorian lyhyt läpikäynti
- (Vierailevan) esiintyjän alustus
- Kysymykset ja keskustelu
- Lyhyet pienryhmäkeskustelut päivän teemasta
- Keskustelujen koonti ja katse seuraavaan kertaan



KANTA-HÄME PÄIJÄT-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
- 29.4. 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](https://www.lahdenake.fi)



Ohjelma ja aikataulu

- Klo 13.00 Mikä Pelikasvatusperjantai?
- **Klo 13.05 Pelikasvatusta kirjastossa**
- Klo 13.15 Peliteollisuus ja pelien tekeminen Suomessa
- Klo 13.45 Kysymykset ja keskustelu
- Klo 14.00 Lyhyt pohtimistehtävä
- Klo 14.15 Pohtimistehtävän koonti
- Klo 14.30 Yhteenveto ja kiitokset



KANTA-HÄME PÄIJÄT-HÄME KYMENLAAKSO ETELÄ-KARJALA

PELIKASVATUSPERJANTAIT

21.1.2022 alkaen



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 työtötettä
- Kurssin kymmenen osion suorittamiseen kuluu työaika 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
- Voit 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 7: Peliteollisuus ja pelien tekeminen

Liboppi.fi – Kirjastolaisen aarrearkku



Ohjelma ja aikataulu

- Klo 13.00 Mikä Pelikasvatusperjantai?
- Klo 13.05 Pelikasvatusta kirjastossa
- **Klo 13.15 Peliteollisuus ja pelien tekeminen Suomessa**
- Klo 13.45 Kysymykset ja keskustelu
- Klo 14.00 Lyhyt pohtimistehtävä
- Klo 14.15 Pohtimistehtävän koonti
- Klo 14.30 Yhteenveto ja kiitokset



KANTA-HÄME PÄIJÄT-HÄME KYMENLAAKSO ETELÄ-KARJALA

PELIKASVATUSPERJANTAIT

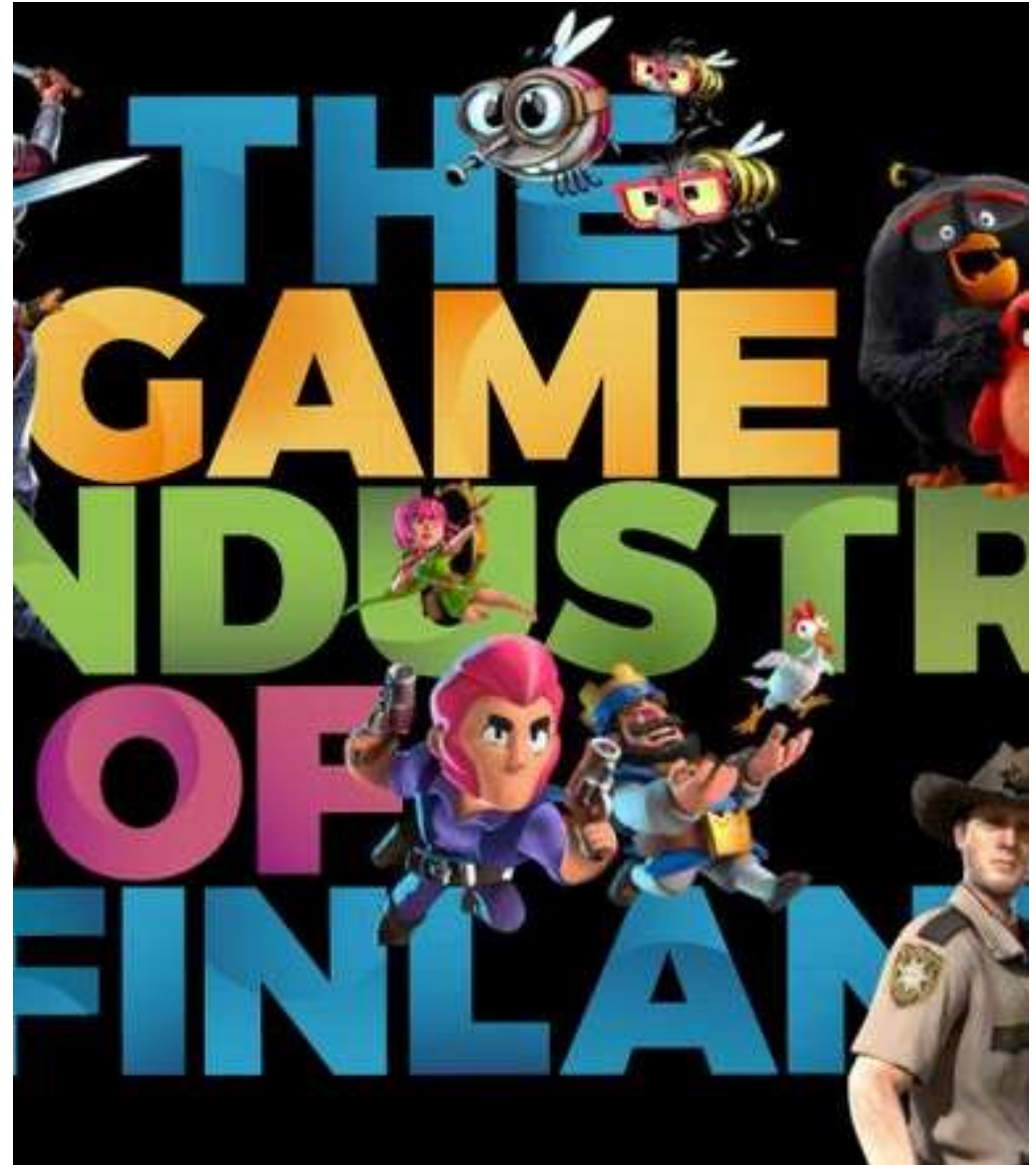
21.1.2022 alkaen



Peliteollisuus ja pelien tekeminen Suomessa

Peliala Suomessa tänä päivänä

- Peliteollisuus eli peliala kehittää ja julkaisee digitaalisia pelejä.
- Vuonna 2020 Suomen peliala juhli 25-vuotista taivaltaan, kun kaksi Suomen vanhinta studioa, Housemarque ja Remedy, täyttivät 25 vuotta.
- Vuonna 2020 julkaistiin uusia pelejä noin 100 kappaletta.
- Vuoden 2020 lopussa Suomen peliala työllisti noin 3 600 ihmistä. Heistä 28 % oli ulkomaalaisia.
- Naistyöntekijöitä oli vuonna 2020 22 % työvoimasta. Osuus kasvaa jatkuvasti.
- Tyypillisiä tehtäviä, joissa alalla toimitaan ovat esimerkiksi pelisuunnittelu, peliohjelmointi, animointi, mallintaminen, testaus, konseptisuunnittelu, tuottaminen ja markkinointi.
- Tietoja ylläpitää pelialan voittoa tavoittelematon yhdistys Neogames: <https://neogames.fi/fi/tietoa-toimialasta/>.



Pelialan koulutus Suomessa

- Suomessa pelialan koulutusta järjestetään vapaan sivistystyön kansanopistoissa, toisen asteen koulutuksena, ammattikorkeakouluissa sekä yliopistoissa.
- Yhteensä alan koulutusta tarjoaa ainakin 17 oppilaitosta Suomessa.
- [Suomen Pelitutkimuksen Seura](#) julkistaa vuosittain pelialan opinnäytetyökilpailun voittajat Pelitutkimuksen päivillä.
- Lisätietoa osoitteessa <https://neogames.fi/fi/pelialan-koulutus/>.



Pelien tekemisen historia Suomessa

- [Suomen pelimuseo](#) Tampereella esittelee monipuolisesti suomalaista pelikulttuuria ja kertoo, kuinka digitaalinen pelaaminen Suomessa alkoi ja kehittyi vuosien saatossa.
- Ensimmäinen suomalainen kaupallinen lautapeli *Lustfärd till Avasaksa* (Huvimatka Aavasaksaan) vuodelta 1862 on esillä museossa.
- Museo pitää yllä päivittyvää ”100 suomalaista peliä” –listaa merkittävistä suomalaisista pelijulkaisuista.



”100 suomalaista peliä”

<https://www.vapriikki.fi/pelimuseo/pelit/>



DAR-FUR

BAHR EL
GHASAL

LAKE
VICTORIA

ADDIS
ABABA

CAPE
GUARD

AKIN

Afrikan Tähti (1951)



- Afrikan Tähti on suomalainen klassikko ja sukupolvia yhdistävä pelikokemus.
- **Kari Mannerlan** 19-vuotiaana suunnittelema Afrikan Tähti on käännetty 16 kielelle ja sitä on myyty yli 3,6 miljoonaa kappaletta – näistä puolet ulkomaille.
- Peli sai innoituksensa Humphrey Bogartin tähdittämistä elokuvista ja ryppyisen Afrikan kartan kiehtovista paikannimistä, ei niinkään afrikkalaisesta todellisuudesta. Peliä onkin vuosien mittaan kritisoitu sen kolonialistisesta maailmankatsomuksesta.



Alias (1989)



- Ilahduttavan yksinkertainen sanaselityspeli Alias on kaikkien tuntema seurapeli, mutta harva oivaltaa sen olevan kotimaista alkuperää.
- Kirjailijana, säveltäjänä, sanoittajana ja muusikkona tunnettu **Mikko Koivusalo** suunnitteli erilaisia lautapelejä jo nuorena, mutta Alias on hänen ainoa menestyselämänsä. Pelin nimi tulee latinalaisperäisestä sanasta alias, joka tarkoittaa "toisin sanoen".
- Suositusta pelistä on vuosien varrella ilmestynyt useita eri versioita, ja se tunnetaan Suomen lisäksi hyvin myös Virossa, Alankomaissa ja Venäjällä.



Astraterra (2014)



- Perheroolipeli Astraterran maagisessa maailmassa on tekemistä kaikenikäisille.
- Roolipelivillityksen aikaan varttuneet johdattavat mielellään myös jälkikasvunsa pelityypin pariin. Perhepeleistä tunnetuin lienee **Miska Fredmanin** Astraterra, jonka suunnitteluun Fredmanin lapset osallistuivat.
- Pelin sankarit ovat ihmeellistä maailmaa kartoittavia ja tutkivia löytöretkeilijöitä, joiden seikkailuissa höyrykoneet, aurinkotuulilla purjehtivat purjelaivat ja omituiset otukset ovat arkipäivää.
- Joukkorahoituskampanja mahdollisti pelin painamisen näyttävänä nelivärikirjana.



KUNTO: ■ ■ ■ ■ **PL: 1** **RAHAA:** 0005000MK

MATKA: _____

Uuno Turhapuro muuttaa maalle (1986)



- Ensimmäinen suomalaisesta elokuvasta tehty digitaalinen lisenssipeli Uuno Turhapuro muuttaa maalle muistetaan huimasta vaikeustasostaan.
- **Pasi Hytösen** lukioikäisenä tekemä Uuno Turhapuro muuttaa maalle on AmerSoftin 80-luvun puolivälin pelijulkaisuista muistelluin. Hytönen pelkäsi pelin olevan liian helppo ja nosti sen vaikeustasoa vielä juuri ennen julkaisua. Lisäys oli kenties turhankin tehokas, sillä pelin läpäisy edellyttää lähes täydellistä suoritusta.
- Uunoa myytiin noin 2000 kappaletta, ja nykyisin peli on haluttu keräilyharvinaisuus.



Cities: Skylines (2015)



- Cities: Skylines vei kertaheitolla kaupunginrakennuspelien kärkipaikan vuosikymmeniä hallinneelta SimCity-sarjalta.
- Tamperelaisyritys **Colossal Order** tunnetaan laadukkaasta kädenjäljestään, ja sen huolella toteutettu kaupunginrakennuspeli osui juuri oikeaan markkinarakoon. Vaikka menestystä oli tullut jo aikaisemmin, nousi Colossal Orderin kolmas peli Cities: Skylines lyhyessä ajassa kansainväliseksi hitiksi ja arvostelumenestykseksi.
- E erityisen paljon kiitosta on kerännyt pelaajien tekemälle sisällölle tarjottu monipuolinen tuki.
- Peliä on käytetty myös oikean kaupunkisuunnittelun välineenä sekä Suomessa että ulkomailla.

WA
TER IS HOT

BA
BA
IS
YOU
AND
FLO
AT



BA
BA IS ME
LT

FL
AG IS WIN



SK
ULL IS DEF AND FLO
EAT AT

Baba Is You (2019)



- Vaativa pulmapeli haastaa pelaajan järjestämään pelin säännöt uusiksi.
- Baba Is You on **Arvi Teikarin** kehittämä, palkintoja kerännyt pulmapeli, jonka ehtoja käyttävä pelimekaniikka on helppo oppia mutta vaikea hallita. Jokaisen kentän säännöt ovat esillä sanapalikoina, ja pelaajan tehtäväksi jää järjestää palikat uuteen, voiton tuovaan järjestykseen.
- Pidemmän päälle pelaaminen alkaakin muistuttaa kevyttä ohjelmointiharjoitusta.
- Pelin ensimmäinen versio kehitettiin Nordic Game Jamissa vuonna 2017, ja se palkittiin Jamin parhaana pelinä.



Matopeli (1997)



- Matopeli oli ensimmäinen kännykkäpeli-ilmio, joka levisi kulovalkean tavoin 90-luvun lopulla.
- Matopeli löysi tiensä Nokia 6110:n kautta satoihin miljooniin matkapuhelimiin. Nokia järjesti jopa Matopelin SM-kisat sen suosion huippuvuosina 1999 ja 2000. Maailmalla 70-luvun peliklassikkoon perustuva Matopeli tunnetaan nimellä Snake.
- Alkujaan **Taneli Armanto** päätyi tekemään pelin puolivahingossa, kun Nokia 6110:n tiimissä luultiin hänen olevan kokenut pelintekijä. Hänet kuitenkin sekoitettiin muutamia tietokonepelejä tehneeseen sukulaispoika T. Armantoon.

PUNTUACIÓN
1140



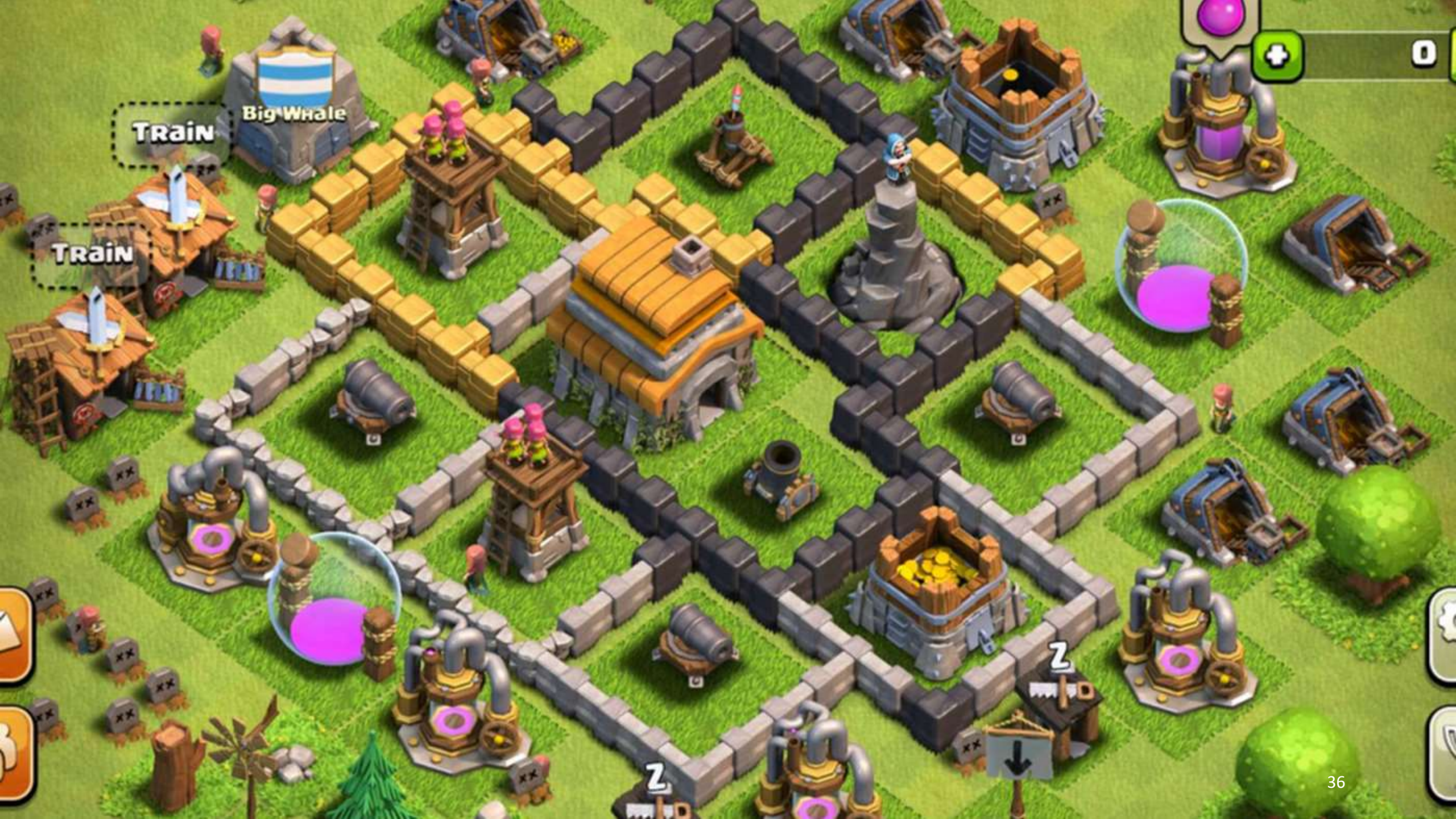
480
80 500



Angry Birds (2009)



- Peleistä monimuotoiseen viihteeseen laajentunut Angry Birds on Suomen peliteollisuuden puhutuin brändi.
- Lapset ympäri maailmaa rakastavat Angry Birdsiä ja sen ilmeikkäitä lintuja. Yksinkertaisen pulmapelin ympärille on vuosien mittaan syntynyt laajasta tuotevalikoimasta tunnettu tavaramerkki. Nimi Angry Birds tuo monelle mieleen erilaiset sesonki- ja teemaversiot sekä oheistuotteet makeisista seinäkelloihin.
- Vuonna 2016 ensi-iltansa saanut tietokoneanimoitu Angry Birds -elokuva menestyi lippuluukuilla ympäri maailman.



Train

Big Whale

Train



0

Clash of Clans (2012)



- Clash of Clans nosti suomalaisen peliteollisuuden maailman huippujen joukkoon.
- **Supercell** on noussut muutamassa vuodessa instituutioksi, joka puhuttaa niin pelilehdistössä kuin talous- ja kulttuurisivuillakin. Clash of Clansin kohdalla Supercell teki kaksi asiaa oikein.
- Ensinnäkin se yhdisti syvällisen strategiapelin ajanvietepelaamiseen, mikä houkutteli pelin pariin laajan joukon erilaisia pelaajia.
- Toiseksi Supercell onnistui ensimmäisten joukossa yhdistämään ilmaisen pelin tuottoisiin mikromaksuihin tavalla, joka teki pelaamisesta hauskaa sekä rahan kanssa että ilman.



NOPEUSTESTI

LOPUNILMA

0000

KÄYTTÖOHJEET
1. Käy 7 m pitkästä kulkuväylästä. Testi alkaa, kun olet saavuttanut kulkuväylän alku- tai loppupisteen.
2. Käy nopeasti kulkuväylällä. Käy kulkuväylällä alku- tai loppupisteen välillä.
3. Anna aikasi. Aika näytetään näyttöruutuun.
4. Jos olet kulkuväylällä nopeasti, sinulle annetaan väliaika.
5. Jos olet kulkuväylällä hitaasti, sinulle annetaan lisäaikaa.

NOPEUS LUOKAT
100 m
200 m
300 m
400 m
500 m
600 m
700 m
800 m
900 m
1000 m

Nopeustesti (1990)



- Speden Spelit teki Nopeustestistä koko kansan tunteman reaktiopelin.
- Pertti "Spede" Pasasen juontama Speden Spelit -viihdeohjelma valloitti televisiot 90-luvun taitteessa. Peliin ja leikkien parissa kisailevat julkkikset kiinnittivät myös Coinlinen **Harri Monosen** huomion. Mononen tarjosi **Seppo Korhosen** kanssa valmistamaansa Nopeustestiä Speden ohjelmaan, ja lyhyen testauksen jälkeen se hyväksyttiin.
- Speden Spelien avulla Nopeustestistä muodostui 90-luvun alussa valtava peli-ilmiö, ja laitteita oli lähes jokaisella huoltoasemalla.



115000



Hugo (1993)



- Taru Valkeapään juontama televisiopeli Hugo keräsi perheet ruudun ääreen 90-luvulla.
- Peliä ja viihdeohjelmaa yhdistävä Hugo on alunperin tanskalainen konsepti, jossa näppäimillä varustetulla lankapuhelimella voi ohjata televisiossa liikkuvaa pelihahmoa.
- Yli 40 maahan levinnyt menestyspeli ilmestyi myöhemmin myös kotitietokoneille ja konsoleille.
- Vekkuleita lausahduksia viljelevä Hugo-peikko muistetaan Suomessa kuitenkin ennen kaikkea televisiosta, sillä ohjelman ensimmäinen juontaja Taru Valkeapää hurmasi kokonaisen sukupolven. Valkeapäältä kysellään vieläkin, mitä Hugolle kuuluu.



Galilei (1997)



- Televisiosta tutun Galilein seikkailut jatkuivat kahdessa suomenkielisessä lisenssipelissä.
- Galilei-sarjan tarina alkoi Yle TV2-kanavalla vuosina 1996–1997 esitetyllä lasten televisio-ohjelmalla, jossa oli tarkoitus ratkaista erilaisia tehtäviä soittamalla ohjelmaan puhelimella. Ohjelma hyödynsi reaaliaikaista 3D-grafiikkaa, joka oli tuolloin aivan uutta tekniikkaa.
- TV-ohjelmaa seurasi kaksi lisenssipeliä, joissa Galilein ja ystävien seikkailut jatkuivat. Sekä Galilei ja kadonneet lelut (1997) että Galilei 2: Seikkailujen saari (2000) ovat suomenkielisiä, toisin kuin valtaosa ajan muista peleistä.

Ohjelma ja aikataulu

- Klo 13.00 Mikä Pelikasvatusperjantai?
- Klo 13.05 Pelikasvatusta kirjastossa
- Klo 13.15 Peliteollisuus ja pelien tekeminen Suomessa
- Klo 13.45 Kysymykset ja keskustelu
- **Klo 14.00 Lyhyt pohtimistehtävä**
- Klo 14.15 Pohtimistehtävän koonti
- Klo 14.30 Yhteenveto ja kiitokset



KANTA-HÄME PÄIJÄT-HÄME KYMENLAAKSO ETELÄ-KARJALA

PELIKASVATUSPERJANTAIT

21.1.2022 alkaen



Lyhyt pohtimistehtävä

Pelit ja sisältöjen avaaminen

Pohtimistehtävä: Pelit ja sisältöjen avaaminen

”Vaikka peleissä ja varsinkin niiden tekemisessä käytetään paljon hyvinkin korkeaa ja edistynyttä teknologiaa, itse pelit ovat kuitenkin ytimeltään sisältö- ja kulttuurituotteita.”

10 min pohtiminen ja yksintyöskentely:

- Millä tavoin kirjastossasi tehdään pelisisältöjen avaamista? Mitä uusia mahdollisia tapoja keksit?
- Mitä ajatuksia viet mukaasi päivän esityksestä?
- [Kirjoita ajatuksesi ylös: Peliteollisuus ja pelien tekeminen \(Google Jamboard\)](#)



Kuva: Katja Niemi / Lahden kaupunginkirjaston kuvapankki

Pohtimistehtävän koonti

- Kuka haluaisi aloittaa? 😊



Kuva: Katja Niemi / Lahden kaupunginkirjaston kuvapankki

Pelit ja tunnetaidot

16.9.2022

- Peliyhteisöt ja pelaamisharrastus ovat sosiaalisia taitoja edellyttäviä toimintoja, joissa tunnetaidoilla on isokin merkitys.
- Pelit voivat herättää erilaisia tunteita ulkoisista tunteista sisäisiin: vanhemmat voivat tuntea epäluuloa intensiivistä lapsen peliharrastusta kohtaan tai toiminta pelissä saattaa kuumentaa tunteita ja aiheuttaa jännitteitä pelaajien välille.
- On tärkeää kyetä tunnistamaan niin omia kuin toistenkin tunteita, jotta pelaamisen tila olisi turvallinen kaikille, ja erilaiset tunteet tulisivat hyväksytyksi ja käsitellyksi.
- Kahdeksannen Pelikasvatusperjantain aikana tutustumme aiheeseen pelit ja tunnetaidot.



KANTA-HÄME PELIT-HÄME KYMENLAAKSO ETELÄ-KARJILA

PELIKASVATUSPERJANTAIT

21.1.2022 alkaen



ALUEELLINEN
KEHITTÄMISTEHTÄVÄ
LAHTI



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

