



Tiedonhankinnan korttipeli 2-6 pelaajalle.

Opettajan ohjeet

Peli on suunniteltu pelattavaksi osana opetustilannetta. Sen tarkoitus on herättää keskustelua tiedonhankintaan liittyvistä aiheista, ja auttaa kehittämään tiedonhankinnan taitoja.

Yhden pelikierroksen on tarkoitus kestää 5-10 minuuttia, tämä riippuu paljolti pelaajien lukumäärästä.

Pelin jälkeen kannattaa varata 10 minuuttia keskustelulle, joten yhteensä aikaa kuluu 15-20 minuuttia.

Käsiteltyjä aiheita

- Sopivien käsitteiden valinta tutkimuskysymyksen perusteella
- Hakutermit ja synonyymien etsiminen
- Boolean operaattorit
- Muut hakutoiminnot (mm. katkaisumerkit)
- Lähteiden tallentamisen merkitys
- Kirjaston aineistot vs. avoin verkko
- Plagiarismi
- Lähteiden luotettavuuden arviointi
- Kirjaston henkilökunnan tarjoama apu

Pelikerran ohjaaminen

Kerro luokalle lyhyesti tiedonhankinnan taitojen merkityksestä. Selitä, että pelin tarkoitus on esitellä tiedonhankintaan liittyviä käsitteitä, ja auttaa opiskelijoita kehittämään taitojaan.

Jaa luokka samankokoisiin ryhmiin. Esittele peli lyhyesti ja varaa noin 10 minuuttia peliaikaa. Tarkoitus on, että jokainen ryhmä ehtii pelata yhden kierroksen (huomaa että pelikierros kestää sitä pidempään, mitä enemmän ryhmässä on pelaajia).

Pidä pelin jälkeen ryhmäkeskustelu.

Tarkat aiheet riippuvat ryhmissä esiin nousseista teemoista, ja siitä mitä pidät keskeisinä oppimistavoitteinä. Hyviä yleisiä kysymyksiä voivat olla esim:

- Mitä uusia hakukikkoja opitte pelistä?
- Miten tutkimuskysymyksistä muodostettiin hakusanoja? Minkä tyyppiset sanat jätetään pelin mukaan pois hauista?
- Saiko joku jokerikortin? Millä perusteella kortti antoi tai otti pelaajalta pisteitä? Onko teillä kokemuksia vastaavista tilanteista tosielämässä?
- Aiotko muuttaa omia tiedonhankinnan tapojasi?

Tekijät:

Alkuperäisidea: Andrew Walsh

Toteutus: Tanya Williamson

Tukijat: The Indiegogo backers

Suomenkielinen toteutus: Nina Kivinen, Matti Lassila & Matti Rajahonka