

Tiedote  
7.8.2023

## Lukuintoa pelaamalla!

Miten innostaa lapsia ja nuoria kirjallisuuden ja lukemisen pariin? Suomen kirjainstituutin säätiössä on tartuttu tähän haasteeseen muun muassa pelillisyyden ja osallistamisen keinoin. Syksyllä julkaistaan kaksi digitaalista pakopeliä, joiden kautta nostetaan esille kirjojen ja lukemisen merkitystä.

### Pelillisuus ja digitaalisuus - Uudenlaiset lukemaan innostamisen keinot

Suomen kirjainstituutin säätiössä on parhaillaan käynnissä kaksi hanketta, joiden myötä julkaistaan syksyllä kaksi uutta digitaalista pakopeliä. Pakopelit ovat osa Pukstaavin verkkosivuilla julkaistavaa verkkoalustaa, joka kokoaa yhteen Kirjakorttelin museoiden digisisältöjä. Verkkosisällöt ovat maksuttomia ja vapaasti kaikkien käytettävissä.

*Pelastetaan kirja!* -verkkonäyttelyssä pohditaan kirjan ja lukemisen merkitystä sekä roolia ihmisten arkielämässä. Verkkonäyttelyssä on mahdollista pelata digitaalista pakopeliä, jonka tavoitteena on herätellä lasten lukuinnostusta ja tarjota lukuvinkkejä. Museoviraston rahoittama verkkonäyttely jatkaa huhtikuussa Pukstaavissa avatun *Pako museosta III – Kirja pelastaa!* -näyttelyn teemoja.

Toinen syksyllä julkaistava sisältö on *Lukuintoa pelaamalla – Digitaalinen pakopeli pirkanmaalaisista kirjailijoista* -hankkeessa luotu digitaalinen pakopeli. Pelissä yhdistetään hauska kirjallisuusaiheinen museonäyttely ja jännittävät pulmatehtävät, joiden kautta pelaajat tutustuvat pirkanmaalaisiin kirjailijoihin ja kuvittajiin, heidän teoksiinsa sekä kotipaikkakuntiinsa. Operaatio Pirkanmaan avustuksella toteutettavan pakopelin tavoitteena on lisätä erityisesti lasten ja nuorten lukuintoa osallistavalla tavalla. Samalla edistetään kirjallisuushistorian tuntemusta nostamalla esiin pirkanmaalaisien kirjailijoiden ja kuvittajien arvokasta työtä, sekä kehitetään Pirkanmaan matkailualaa.

### Lapset ja nuoret mukaan toimintaan

Kynnystä kirjaan tarttumiseen on pyritty madaltamaan osallistamalla lapset ja nuoret mukaan kirjallisuuskasvatustyöhön. Syksyllä julkaistaviin digisisältöihin on osallistunut 5. ja 6. -luokkalaista sekä heidän opettajiaan Sastamalasta ja Kokkolasta. Koululuokat ovat olleet mukana testaamassa ja ideoimassa digitaalista pakopeliä.

Suomen kirjainstituutin säätiö jatkaa myös tiivistä yhteistyötä Sastamalan kaupungin kanssa, kun lukemista ja kirjallisuutta käsittelevät Mysteerikerhot käynnistyvät jälleen. Kuudella alakoululla toimivat kerhot tutustuttavat lapsia kirjojen, tarinoiden ja kulttuurihistorian maailmoihin esimerkiksi taidepajojen ja erilaisten pelien sekä leikkien kautta.

Syksyllä on luvassa kulttuuri- ja kasvatustieteiden ammattilaisille mielenkiintoisia aamukahvilaisuuksia lukuinnostamisen ja museopedagogiikan teemoista: to 5.10.2023 klo 9-10 *Digitaaliset pelit ja kulttuuriperintökasvatus*, to 9.11.2023 klo 9-10 Pakopelit museoissa sekä to 23.11.2023 klo 9-10 *Lasten ja nuorten osallistaminen kulttuuriin*.

## **Hankkeet pähkinäkuoressa:**

Pelastetaan kirja! -verkkonäyttely ja pakopeli

Julkaistaan syyskuussa 2023 Digimuseo.fi-sivustolla

Rahoitus: Museovirasto

Yhteistyökumppanit: Pohjanmaan Lastenkulttuuriverkosto Bark, Sastamalan ja Kokkolan perusopetus

Kieli: suomi, ruotsi

Lukuintoa pelaamalla – Digitaalinen pakopeli pirkanmaalaisista kirjailijoista ja kuvittajista (työnimi)

Julkaistaan lokakuussa 2023 Pukstaavin verkkosivuilla

Rahoitus: Operaatio Pirkanmaa

Yhteistyökumppanit: mm. Operaatio Pirkanmaa, Väinö Linnan seura ry, Jalmari Finnen säätiö sekä pirkanmaalaisia kirjailijoita ja kuvittajia

Kieli: suomi, englanti

## **Keitä olemme?**

Suomen kirjainstituutin säätiö toimii aktiivisesti lukuinnon edistämiseksi ja lukemisen kulttuurin vahvistamiseksi. Säätiön kotipaikka on Sastamalan Kirjakorttelissa ja säätiön alla toimii kolme yksikköä: Suomen Kirjainstituutti, Suomalaisen kirjan museo Pukstaavi ja Sastamalan seudun museo.

## **Lisätietoja**

Jenna Kallio

Tuottaja-tiedottaja

p. 040 038 9553

jenna.kallio(at)pukstaavi.fi

Henna-Rosa Laine

Projektityöntekijä (hankkeet)

p. 044 493 9256

henna-rosa.laine(at)pukstaavi.fi



Muistolan koulun 5B-luokan oppilaita ratkaisemassa *Pelastetaan kirja!* -pakopelin pulmia toukokuussa 2023 järjestetyssä pilotoinnissa. Kuva: Pukstaavi



Suomen kirjainstituutin säätiön mysteerikerhoissa tutustutaan kirjallisuuteen ja kulttuuriperintöön hausalla ja osallistavalla tavalla. Kerhot järjestetään yhdessä Sastamalan kaupungin kanssa. Kuva: Pukstaavi