

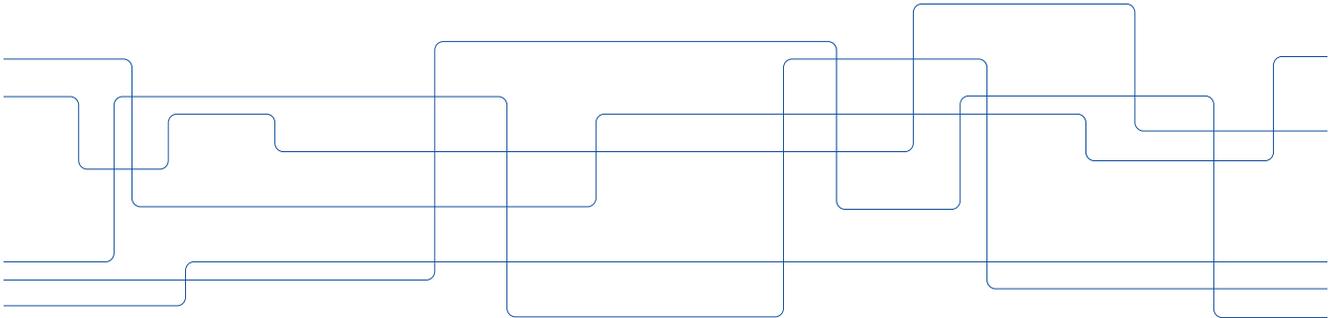


# Escape Room

Introduction for First Year Architecture Students

## **Creating Knowledge 2021**

June 3rd—4th 2021, UiT The Arctic University of Norway,  
Tromsø



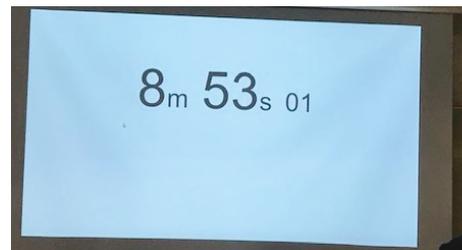
# IFLA WLIC 2018 – Kuala Lumpur, Malaysia



Raymond Pun, Copyright © 2021 APALA

*Level Up for Learning:  
Integrating Video Game  
Concepts into Information  
Literacy and Student  
Engagement Activities*  
<http://library.ifla.org/id/eprint/2131>

# Escape room workshop for librarians



Photos by Lenita Brodin Berggren

# Year 1 Architecture Students

- Active learning activity
- Escape Room - game
- Introduction to the library



# Escape Room

- Clues
- Props
- Treasure



# Teamwork

- Solving clues together
- Learn from each other
- Get together



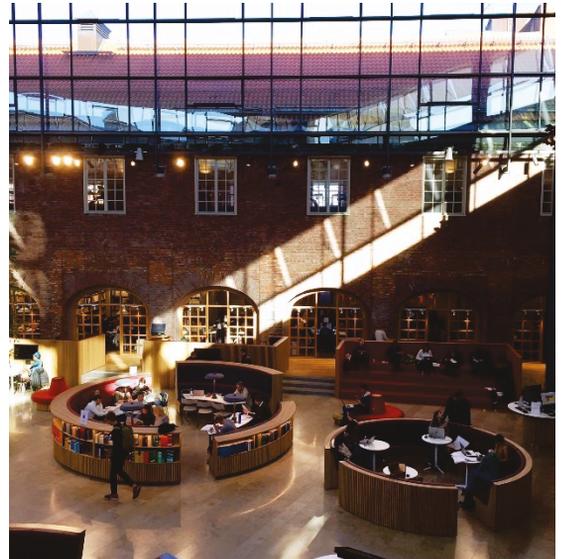
# Learned Liked Lacked



Photos by Ika Jorum

# Conclusions

- Right number of tasks
- Right level of challenge
- Right kind of support



# Developments



## Escape från det slutna magasinet

Ni befinner er på KTH Biblioteket på Osquars Backe och har fått komma med på en rundvisning i bibliotekets slutna magasin, det klimatkontrollerade rum i källaren där alla de äldsta böckerna förvaras.



Next

Escape room online in Google forms

## Professor pannkaka har hittats död i biblioteket

Ni har precis packat ihop era saker för att lämna KTH Biblioteket på Osquars Backe en sen kväll efter att ha studerat inför en kommande tentamen. På vägen ut påträffar ni till er förskräckelse Professor Pannkaka liggandes livlös i entrén.

Ni inser att ni måste göra något, men vad?



2

Student's suggestions for escape room



# Thank you!

Feel free to contact us if you have any questions!

Lenita Brodin Berggen  
KTH library  
lenitabb@kth.se



Photo by Fredrik Persson

Ika Jorum  
KTH library  
jorum@kth.se



Photo by Fredrik Persson