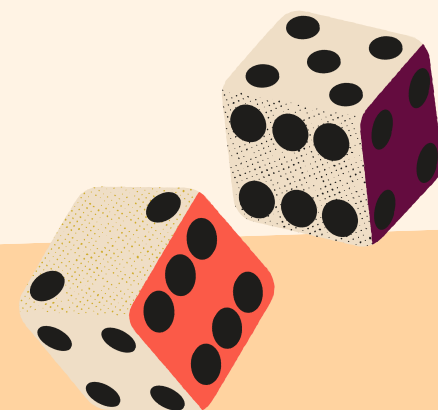


# PELIPROJEKTI

Pelit, pelikasvatus ja pelillisuus ovat osa mediakasvatusta ja medialukutaitoa. Pelaaminen vaatii myös monilukutaitoa ja digitaaliset pelit lisäksi digitaalista osaamista. Myös ohjelmoinnillinen ajattelu vahvistuu niin pelisuunnittelussa kuin pelatessa.

Mielenkiintoisia hetkiä peliprojektin parissa!

Let's Start



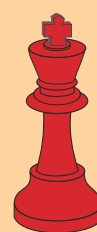


# AJATUSRIIHI

Millaisista peleistä sä tykkäät?

Mitä pelejä sä tykkäät pelata?

Minkälainen projekti sua houkuttelisi?



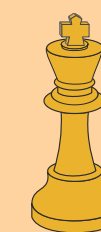
Lautapelit  
Pakopelit



Digitaaliset ja  
verkkopelit



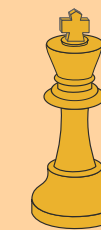
Kortti- ja  
noppapelit



Muisti- ja  
sanapelit

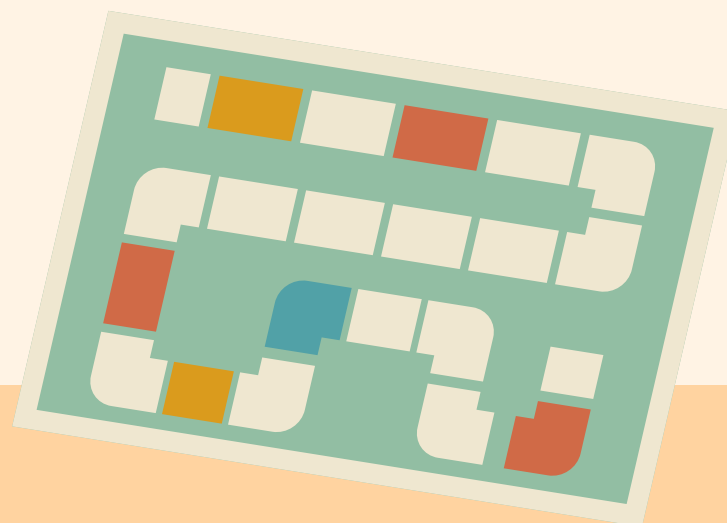


Liikunnalliset  
pelit

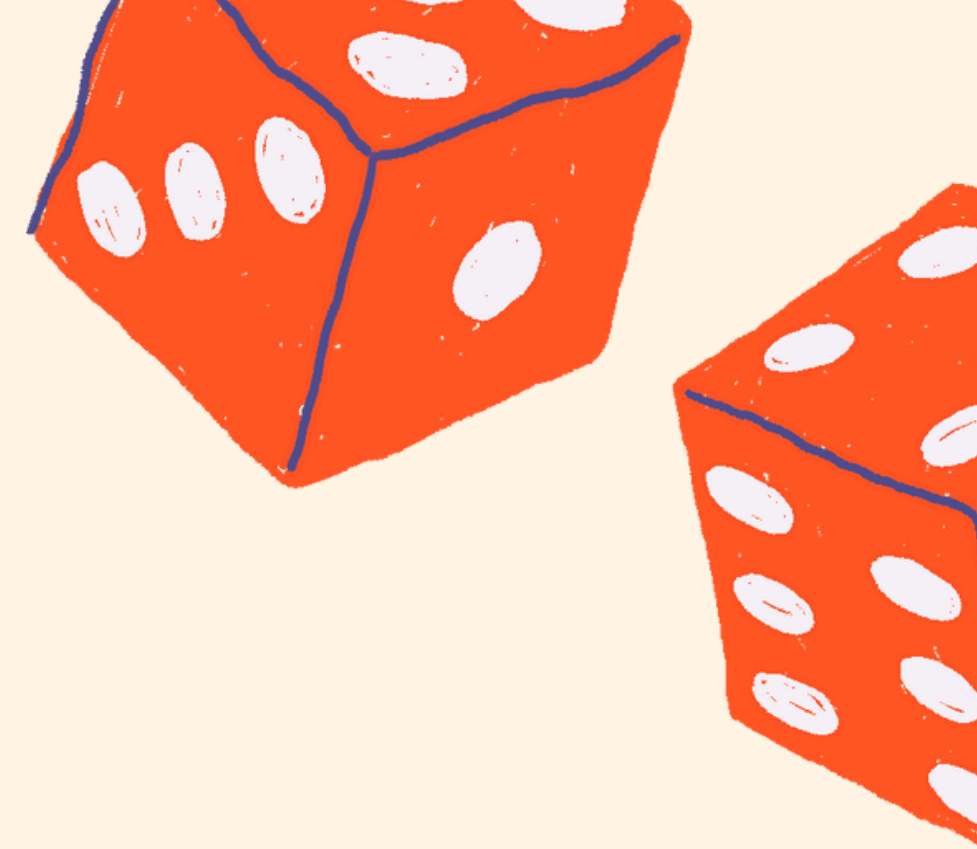







Äly- ja  
taktiikkapelit  
Tietovisat

JA NÄIDEN ERILAISIA YHDISTELMIÄ



# MITÄ VOITAISIN TEHDÄ? ESIM.



-  Kehittää kokonaan uusi peli
-  Yhdistellä kahden tai kolmen suosikkipelin "parhaat palat" uudeksi peliksi
-  Muuntaa lautapeli liikunnalliseksi sovellukseksi
-  Pakopeli
-  Digitaalinen peli esim. PowerPointilla tai Canvalla



Linkittyminen johonkin oppiaineeseen?



Reunaehtojen asettaminen? Esim.

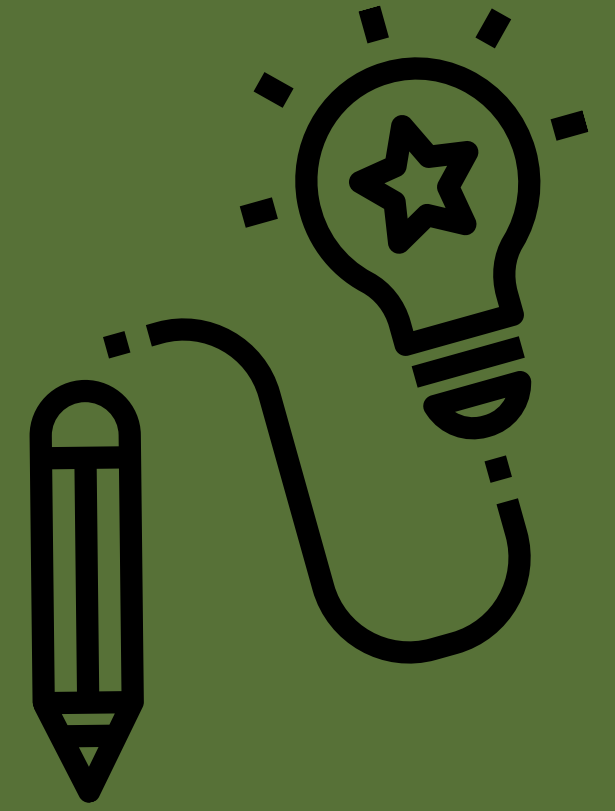
- kaksi tapaa voittaa
- hausempi kuin kumpikaan lähtökohtana olevista peleistä
- pitää sisältää jokin epäreilisuuden ulottuvuus

**Onko peli tarkoitettu uuden oppimiseen vai jo opitun kertaamiseen ja vahvistamiseen?**



START

# LÄHDETÄÄN LIIKKEELLE



## 1 JAKAANNUTAAN RYHMIIN

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

## 2 JAETAAN AIHEET

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

## 3 VALIȦAN RYHMÄN KIRJURI

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.



Uskaltakaa kysyä,  
kommentoida ja  
ihmetellä!

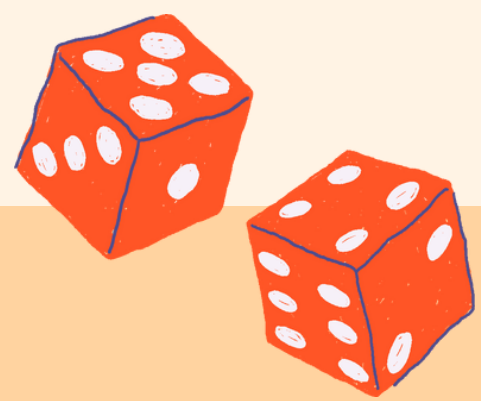
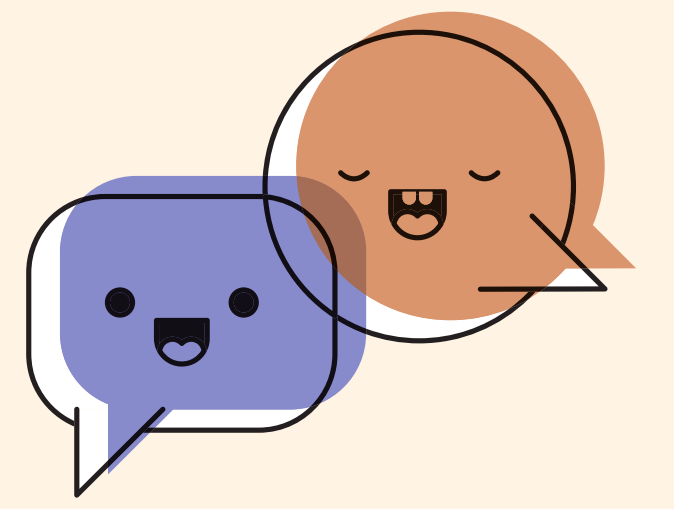
Level 2



Let's Go!

**OLETTE NYT PELITUOTTAJAN  
ROOLISSA!**

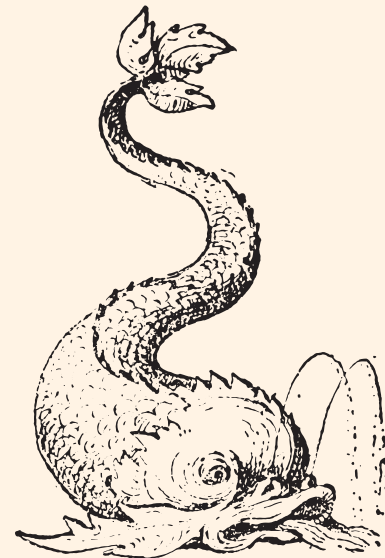
**PELIN KEHITTÄMINEN ON  
PROSESSI!**



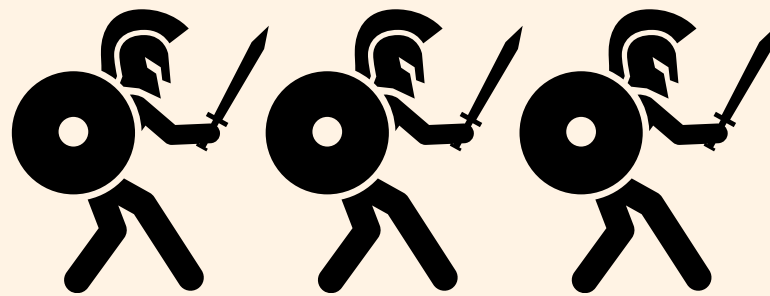
# RYHMIEN MATERIAALIT



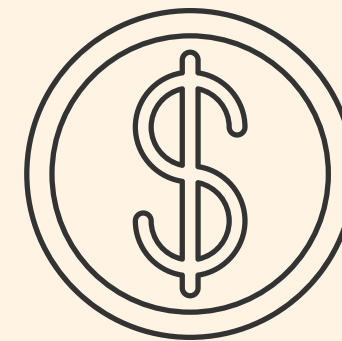
**RYHMÄ 1:**  
Olympialaiset



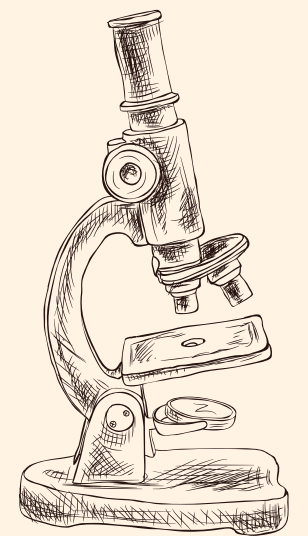
**RYHMÄ 2:**  
Tarujen Kreikka



**RYHMÄ 3:**  
Ateena vs. Sparta



**RYHMÄ 4:**  
Välimeren  
kaupankäynti



**RYHMÄ 5:**  
Tiedettä ja  
taidetta

Pelin aihe voisi liittyä esim. historian oppiaineeseen. Tässä yksi esimerkki.

YHTEISTYÖ- JA  
VUOROVAIKUTUSTAITOJA

ONGELMANRATKAISUTAITOJA  
PROJEKTIHALLINTAA  
LUOVUUTTA  
NOPPAOPPI

AJATTELUN TAITOJA:  
• LOOGISTA ELI  
OHJELMOINNILLISTA  
AJATTELUA  
(ESIM. PELIN SÄÄNNÖT)

# MITÄ KAIKKEA ON OPITTU?

## PELIPROJEKTI

MEDIALUKUTAIDOA:

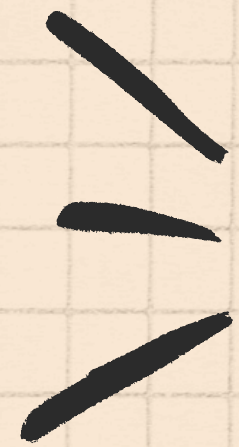
- PELIN  
RAKENTAMISTA JA  
PELILLISYTTÄ
- PELILLISTÄ  
AJATTELUA

DIGITAALISIA TAITOJA:

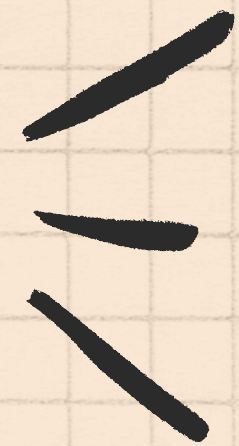
- IPÄDIT
- TIETOKONEET
- LAMINOINTIKONE
- WORD, CANVA,  
POWERPOINT

ASIATIETO = PELIN AIHE  
TIEDONHAKUA





**KIITOS!**



# MITÄ VOITAIISIIN ARVIOIDA?



**Arvioidaan koko prosessia. Ei pelkästään lopputulosta.**