



Liiku ja liikuta – sähköaskartelua

Seuraavien tehtävien avulla tutustut pelin merkeissä suunnitteluprosessin perusteisiin, kuten ideointiin, suunnitteluun, prototyypin rakentamiseen ja arviointiin. Työskennelkää 3–4 oppilaan ryhmissä.

Materiaalilaatikko on ohjeellinen. Tarvittaessa voit käyttää myös muita materiaaleja.

Avainsanat: kalvokytkin, tilitkytkin, heilurikytkin, käyttöliittymä



Materiaalit:

- pahvia/paperia
- alumiinifoliota
- paristo virtajohtoineen
- ledejä, vastuksia
- reed-releitä, summereita
- askartelumateriaaleja
- kuumaliimaa
- liimapuikko tai liimaa
- nitoja ja sakset

Tunnista ongelma ja ideoi!

Ideoi peli, jota kaksi pelaajaa voi pelata yhtä aikaa. Pelin tavoitteena on saada pelaajat liikkumaan.

A. Aivoriihi 3–4 henkilöä (5–15min):

Voitte aloittaa aivoriihen pohtimalla esimerkiksi alla olevia kysymyksiä. Kun olette tutustuneet aiheeseen voitte alkaa ideoida peliänne. Antakaa ajatusten lentää vapaasti!

- Millainen peli voisi olla?
- Mitkä sanat kuvaavat mielestäsi liikettä?
- Millaisia liikkeeseen perustuvia pelejä olet pelannut?
- Voisiko johonkin pelaamaasi peliin liittää esimerkiksi kytkimiä, ledejä ja summereita, joiden avulla peliin saadaan lisäulottuvuuksia?

B. Suunnitelkaa pelin runko ja alustavat säännöt sekä käyttöliittymä. Miten pelissä liikutaan? Miten peli etenee? Millaista tietoa haluatte välittää pelaajille kytkimien avulla? Mitä tapahtuu, kun pelaaja aktivoi kytkimen? Miten pelaajat saavat tietoa pelin edistymisestä? Millaisia kytkimiä pelissä on?

C. Rakenna, testaa ja arvioi

Rakentakaa peli. Testatkaa ja arvioikaa kuinka hyvin peli täyttää asettamanne tavoitteet. Arvioinnissa voitte käyttää apuna esimerkiksi seuraavia kysymyksiä:

- Kuinka nopeasti ja helposti kaverisi oppii pelin sääntöineen?
- Millaisia virheitä pelissä tulee ja miten niitä hallitaan?
- Miten peli toimii käyttötilanteessaan?
- Kuinka hyvin peli liikuttaa kaveriasi? Kuinka hyvin peli ja sen toiminta vastaavat asettamianne tavoitteita?

