



Game designers! –oppimisprosessissa oppilaat sukeltavat pelien ja leikkien maailmaan ja pääsevät suunnittelemaan ryhmässä oman pelin. Pelien valmistuttua pelit ilostuttavat paitsi pelintekijöitä, myös luokkakavereita, jotka pääsevät pelaamaan niitä luokan omissa pelitapahtumassa!

Kielitaidon kehittymistä ohjaavat tavoitteet

- I can understand what is being said provided that people speak slowly and carefully and that there are long pauses from time to time. (T4)
- I can understand familiar names, words and very simple sentences, for example on notices and posters or in catalogues. (T5)
- I can ask and answer simple questions in areas of immediate need or on very familiar topics.(T5)
- I can understand and follow short, simple directions. (T3)
- I can interact in a simple way, provided the other person understands my difficulties and helps me. (T6)
- I can say thank you using very simple words.(T8)
- I can understand questions and instructions addressed carefully and slowly to him/her and follow short, simple directions. (T7)
- I can use some basic structures in one-clause sentences with some omission or reduction of elements.(T9)
- I can understand some key words and phrases in English class. (T9)
- I can understand important rules and follow short, simple directions. (T3)
- I can understand some words and expressions, when people are talking about my free time but only if they are talking slowly and clearly. (T3)
- I can interact in a simple way provided the other person is prepared to repeat or rephrase things at a slower rate of speech and help me formulate what I'm trying to say. (T5)
- I can fill in forms with important details, (T5)

Keskeinen sanasto

Game designers, an invitation, an introduction, a review, a coding game, a card game, a memory game, a dice + *colours, numbers, directions, fruits, berries, animals*

Fraasit ja ilmaukset

Do you have...? Guess who?

Materiaalit

- *Kutsukirje*
- *Peliohjepohja*
- *Peliohje*
- *Pelikortit*
- *Pelinimikortit*

OPPIMISPROSESSIN ETENEMINEN

I prosessi

(kesto 45 min)

Uuden kieliaineksen syöttäminen (input ja comprehension)

Tarina, laulu tai motivoiva leikki, jossa teemaan liittyvät, käytettävät sanat ovat vahvasti esillä ja tulevat tutuiksi.

Oppimista tukeva toiminta

An invitation! -kilpailukutsu

Do you have a...? -leikki

The game introduction -nimien esittely

Tuokion eteneminen

- Opella on kädessään kirje, jossa hän saa kutsun osallistua pelisuunnittelukilpailuun.
- Ope lukee kirjeen ja esittelee oppilaille pelin, jolla aikoo osallistua kilpailuun.
- Näyttää peliohjeet ja tarvittavat materiaalit. (ohjepaperi ja pelikortit)
- Opettajalla on kädessään isot pelikortit, joissa on tuttujen eläinten kuvia.
- Kerrataan yhdessä kuvissa olevien eläinten nimet.
- Jokainen oppilas saa käteensä kolme pikkukorttia (*samat kuin opella isoina*), joita ei näytä toisille.
- Lapset lähtevät arvuuttelemaan toisiltaan kortteja Do you have ...-kysymyksillä.
- Jos arvaus osuu oikeaan, arvaaja saa kortin itselleen. Pelin voittaa se, joka saa kerättyä eniten kortteja sovitun ajan kuluessa, esim. 10 min. Jos kortit loppuvat, voi hakea opettajalta lisää.
- Pelin jälkeen ope huomaa, että onkin lukenut kirjeen huonosti ja pyytää nyt lapsilta apua pelisuunnittelussa.
- Lukee kirjeen loppuosan lapsille. Siinä annetaan tarkat ohjeet pelisuunnittelulle.
- Oppilaat menevät pieniin ryhmiin ja tutustuvat open johdolla vielä ryhmässä kilpailun ohjeisiin: (*kuvat sähköisinä tukemassa ohjeiden ymmärtämistä*)

Pelitehdas tarvitsee kolme uutta peliä:

*koodauspeli (a coding game)

*muistipeli hedelmätemalla (fruits memory game)

*yhdeksän värin korttipeli (nine colours card game)

- sekä peliesitteet, joista käy ilmi pelin nimi pelitarvikkeet, pelaajien lukumäärä, peliin käytettävä aika ja pelin valmistelu-aika.
- Oppilaat pohtivat ensin ryhmässä, minkä pelin haluavat tehdä.
- Opettaja kokoaa tiedot taululle.
- Ryhmät keksivät omalle pelille nimen. Apua voi hakea ”pelikoneesta” – (seinätaulusta).

- Pelin nimi kirjoitetaan Peliesite-lomakkeeseen, jonka voi hakea opettajalta, kun nimi on keksitty.
- Kun nimi on valmiina, jokainen ryhmä vuorollaan kertoo esitteen avulla pelin nimen. *The game is called...*
- Ope kirjoittaa pelien nimet näkyville. Jätetään peli-ideat hautumaan seuraavaan kertaan, jolloin alkaa pelien valmistaminen.

Lopuksi pelataan open keksimää peliä uudelleen, jos aikaa on vielä jäljellä.

II prosessi

(kesto 45 min)

Uuden kielen sisäistäminen ja käyttöönotto -operatiivinen vaihe (intake ja output)

Uusien sanojen käyttöönotto, ääntämisen harjoittelu. Uutta sanastoa vahvistetaan omat kiinnostuskohteet huomioiden.

Oppimista tukeva toiminta

- **Evertoon** -ohjevideo
- **Let's begin** -materiaalipuodissa
- **Brainstorming** -peli-ideointia

Tuokion eteneminen

- Ope kerta kilpailun ohjeet uudelleen.
- Kuvakortteilla tuetaan ymmärrystä.
- Lopuksi toistetaan vielä yhdessä, mitä tehdään.
- Opettaja kysyy oppilailta, minkä pelin he aikovat tehdä ja samalla oppilaat kertovat myös pelin nimen.
- Lähdetään pelitehtaaseen (*Game Factory*) hakemaan tarvittavat materiaalit.
- Materiaaleja haettaessa tervehditään, opettaja kysyy oppilailta pelin nimen, mitä he tarvitsevat, montako kappaletta, mitä värejä jne. Lähtiessä kiitetään ja tervehditään.

-Hello, how are you today?

-I'm fine, thank you.

-What would you like to have?

-We need material for our game.

-Oh, what game?

-Our game is called... It's a fruits memory game....

Jne....

- Kun ryhmät ovat saaneet tarvikkeet, kukin ryhmä rupeaa ideoimaan peliä materiaalien avulla ja valmistaa pelin.

III prosessi

(kesto 45 min)

Kieli osana konteksteja -autenttisten kielenkäyttötilanteiden tarjoaminen (output)

Uusien sanojen ja fraasien yhdistäminen kielenkäyttötilanteisiin.

Oppimista tukeva toiminta

- **The game introduction** –pelin esittely lomakkeen avulla
- **Guess who** –leikki
- **Game designers** -workshop

Tuokion eteneminen

Opettaja kertoo, että on saanut testattavaksi uuden pelin, jota haluaisi pelata oppilaiden kanssa.

Esittelee pelin saman lomakkeen avulla, jonka oppilaat tulevat täyttämään myöhemmin.

-The game is called ...

-You will need eight cards and at least three palyers.

-It takes 2 minutes to set up the game.

-The game will last about ten minutes.

Quess who -leikki

- Pelin alussa oppilaat asettuvat ryhmiin.
- Opettaja asettaa taululle 8 kuvataulua ja jakaa ryhmille vastaavat kuvat.
- Opettaja kysyy *Quess who is having a blue cap, a white scarf and an apple in his bag?*
- Kun kello kilahtaa, kukin ryhmä nostaa vastaavan kortin ilmaan.
- Kukin ryhmä vuorollaan sanoo myös ääneen *It's Jack...*jne.

Pelin jälkeen täytetään yhdessä peliarvostelulomake, jonka avulla tuotekehittelyä voidaan jatkaa. Ope muistaa myös kiittää oppilaita arvokkaasta avusta.

Game designers -workshop

- Jos oppilaiden edellisellä tunnilla aloittamat pelit ovat vielä kesken, ne viimeistellään valmiiksi. Kukin ryhmää testaa oman pelinsä pelaamalla sitä.
- Tämän jälkeen ryhmät saavat pelilomakkeen, johon ovat jo täyttäneen pelin nimen. Lomakkeet täytetään valmiiksi.
- Harjoitellaan esittelemään peli sujuvasti lomaketta apuna käyttäen.
- **Otetaan pelistä kuvia** ja videoidaan lyhyt pelitilanne niin, että siitä ymmärtää, miten peliä pelataan.
- Otetaan kuva peliohjeesta.
- Kuva- ja videomateriaali siirretään Puppet Edu -sovellukseen.
- Peliohje luetaan ääneen videolle.

IV prosessi

(kesto 2x 45 min)

Muistin syventäminen ja sanavaraston kasvattaminen (output ja integration)

Opittujen sanojen käyttöönotto uusissa tilanteissa leikin kautta.

Oppimista tukeva toiminta

- **Playing and gaming!** -pelitapahtuma

Tuokion eteneminen

Playing and gaming! -pelitapahtuma

- Oppilaat asettavat pelit esille ja tekevät pelipaikasta pelille sopivan.
- Peliohjevideot asetetaan pelipaikalle.

Opettaja ohjeistaa oppilaita ja muistuttaa, että pelaamisen jälkeen jokainen ryhmä täyttää myös arviointilomakkeen, jotta pelintekijät saavat palautetta arvokkaasta työstään.

- Kukin ryhmä asettuu pelaamaan uutta peliä.
- Pelin jälkeen ryhmät täyttävät arviointilomakkeet.

Kun kaikki ryhmät ovat saaneet pelata kaikkien pelejä (tähän voi varata kaksi tuntia) ja antaa niistä palautearviointin, kukin ryhmä asettuu oman pelin luokse ja tutustuu peliarviointeihin.

Teemajakson loppuksi kokoonnutaan teemakokonaisuuden aikana rakentuneen "seinän" display board-äärelle ja ihastellaan, mitä kaikkea ollaan opittu. Seinän luona kerrataan vielä tutuksi tulleita sanoja ja fraaseja ja leikitään lasten ideoimia leikkejä.

Pelivideot tai muu materiaali liitetään osaksi A1 -kielen portfolioa.