Skidipeli

Lukutaitoseikkailu Stadissa

Opettajan opas



Helsinki

Helsingin kaupunginkirjasto

Skidipeli - lukutaitoseikkailu Stadissa

Skidipeli on jättimäinen pelattava kaupunkipeli, jossa yhdistyvät hauskalla tavalla monilukutaito, tarinat, AR-teknologia ja oma kotikaupunki. Skidit-kollektiivin luoman konseptin ensiesittely oli Habitaressa vuonna 2019. Skidipeli-lukutaitoseikkailu Stadissa -hankkeen myötä pelistä on luotu monilukutaitoja ja -tietoisuutta herättelevä oppimiskokonaisuus Helsingin kaupunginkirjaston kouluyhteistyöhön. Lämmin kiitos Etelä-Suomen aluehallintovirastolle hankkeen rahoituksesta.

Helsingin kaupunginkirjasto
Skidit-kollektiivi
Mediakasvatuskeskus Metka ry
flyAR
Lukuinto – Läsiver -hanke
Etelä-Suomen aluehallintovirasto



Lisää lasten omaa tuottamista tukevia tehtäviä:
mediametka.fi/materiaalit

Sisällysluettelo

4 Hei opettaja!

5 Näin valmistaudut Skidipeliin

6 Onko valokuva aina totta?

8 Mitä viestissä lukee?

10 Mitä mainokset kertovat?

14 Mitä kuulet kaupungissa?

16 Miten runoa luetaan?

18 Lukuseikkailuja Stadin maisemissa

20 Tee oma Skidipeli!

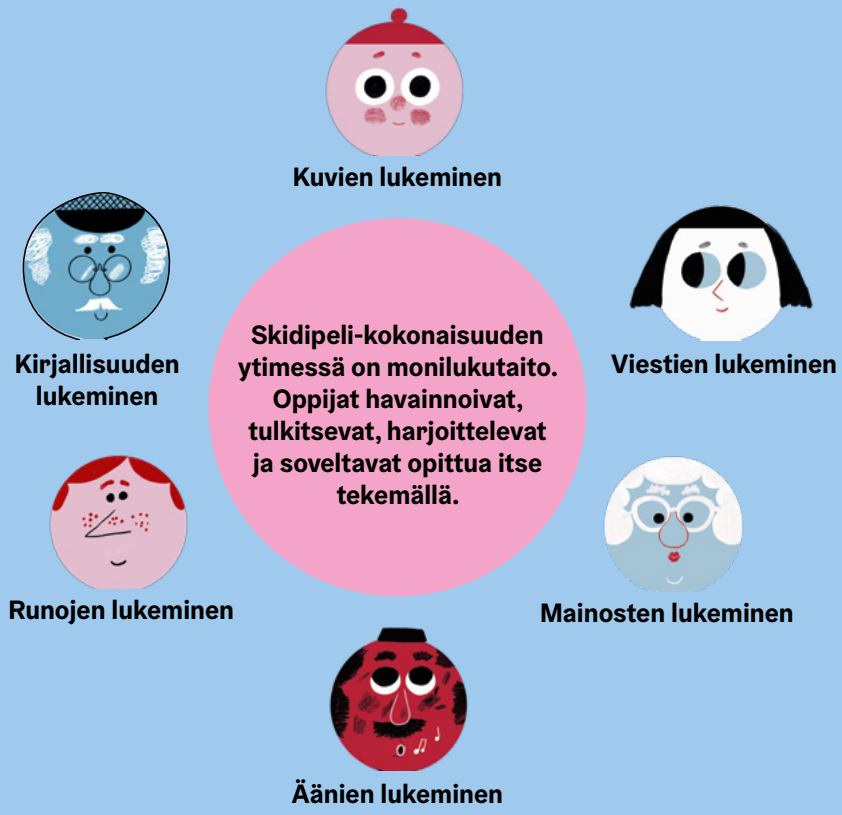
Opettajan oppaan työryhmä:
Piia Bågman, Nanna Martikainen, Pauliina Niemelä, Kaisa Önlen
Kuvitus: Skidit
Helsinki-valokuvat: helsinkikuvia.fi, Helsingin kaupunginmuseo
Taitto: Smoy
Paino: NextPrint Helsinki 2022

Hei opettaja!

Tämä on Skidipelin opettajan opas. Toivomme, että oppaasta on sinulle ja oppilaillesi iloa ja hyötyä sekä peliin valmistautumisessa että sen jälkeen. Skidipeli-tuokion ja opettajan oppaan tavoitteena on herätellä oppilaiden tietoisuutta erilaisista lukutaidoista, syventää osaamista ja innostaa lukemaan monipuolisesti. Samalla oma kotikaupunki tulee tutummaksi. Kokonaisuus on suunniteltu 4.luokkien opetussuunnitelmaa silmällä pitäen.

Opas sisältää vinkit peliin valmistautumiseen, lukutaitojen ympärille rakennetut oppituokiokokonaisuudet sekä Helsinki-teemaisen kirjalistan. Oppaan sisältöjä voi hyödyntää yhden tai useamman tuokion verran luokan tarpeiden mukaan. Kokonaisuus tarjoaa mahdollisuuden myös ilmiöpohjaiseen työskentelyyn ja eri oppiaineiden yhdistelyyn.

Hauskaa lukutaitoseikkailua Skidipelin parissa!



Näin valmistaudut Skidipeliin

Tervetuloa pelaamaan luokan kanssa Skidipeliä! Voitte valmistautua pelituokioon koululla näiden ohjeiden avulla.

Tavoitteet: Oppijat tutustuvat peliin ja sen teemoihin
Kesto: 45 min
Tarvikkeet: Tabletit jokaiselle ryhmälle

1 Video

Katsokaa lyhyt traileri pelistä osoitteessa helmet.fi/skidipeli. Keskustelkaa, millaisia ajatuksia se herätti. Mikä Skidipeli on?

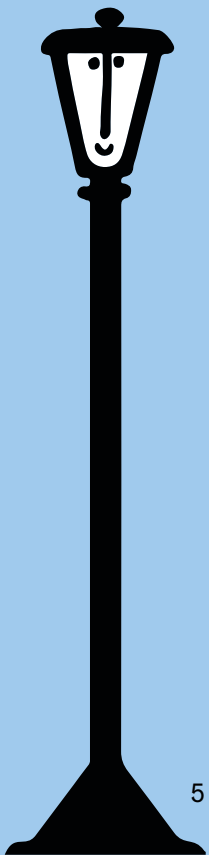
2 Seppo.io-peli

- Jakakaa oppilaat 2-3 hengen ryhmiin. Huom! Skidipelissä hyödynnetään samaa ryhmäjakoa.
- Pelatkaa peli ryhmissä. Peli löytyy osoitteesta www.seppo.io koodilla 25B279. Peli kestää n. 10 minuuttia.
- Pelin jälkeen voitte keskustella yhdessä. Mihin päin Helsinkiä Skidipeli sijoittuu? Mitä asioita pelistä jäi mieleen? Voitte tutkia vielä pelin pohjana toimivaa karttaa. Löytyykö kartasta tuttuja katuja tai tuttuja paikkoja? Voitte tutkia katujen sijainteja myös karttasovelluksista.

3 Skidipeliretken suunnittelu

Jutellaan yhdessä retken toteuttamisesta. Milloin ja minne olette menossa pelaamaan? Millä matkustatte? Pelistä voi lainata Helsinki-aiheisia kirjoja, joten napatkaa kirjastokortit mukaan.

Huom!
Toivomme opettajan olevan aktiivisesti mukana kirjaston Skidipeli-tuokiossa. Pelin aikana opettajan kannattaa tutustua erityisesti AR-tehtäviin, sillä oppaan jatkotyöskentely pohjautuu niihin.



Onko valokuva aina totta?

Teema: Kuvanlukutaito
Kesto: 45 min.
Tarvikkeet: Väline kuvan suurentamiseen, kyniä, Helsinki-kuvia (helsinkikuvia.fi)

Tuokio ohjaa oppijaa

- tiedostamaan, että kuvan lukeminen on lukutaito, jota voi harjoitella ja jossa voi tulla yhä taitavammaksi
- ymmärtämään, että pelin valokuva oli muokattu
- tunnistamaan tilanteita, joissa oppija omassa arjessa kohtaa muokattuja valokuvia tai muokkaa niitä itse

1 Tutkitaan kuvaa

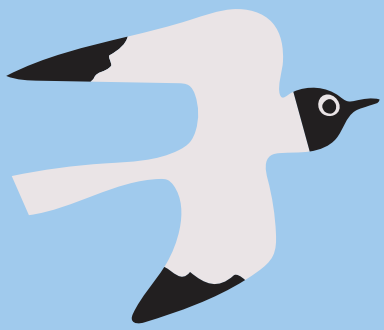
- Katsokaa Skidipelin kuvaa. Mitä näette kuvassa? Etsikää vielä virheet: skuutti, printtipaita, juliste, kuulokkeet, kännykkä.
- Arvuutelkaa, milloin valokuva on otettu ja mistä voitte sen päätellä. Miten on mahdollista, että vanhasta valokuvasta löytyy esineitä, jotka kuuluvat tähän päivään?

2 Keskustellaan kuvien muokkaamisesta

- Missä kohtaatte muokattuja kuvia? Muokkaatteko kuvia itse?
- Mitä hyviä ja huonoja puolia kuvien muokkaamisessa voi olla? Miksi kuvilla joskus juksataan?
- Voitte halutessanne syventyä kuvien käyttöön liittyviin tekijänoikeuksiin. Materiaalia opetuksen tueksi löytyy mm. Kopioston verkkosivuilta www.kopiraittila.fi.

3 Tehtävä: Aikahyppyjä ja kuva-arvoituksia

- Jokainen valitsee tulostetuista Helsinki-kuvista mieluisimman. Piirtäkää valitsemaanne kuvaan viisi kuvaan kuulumatonta asiaa. Voitte tehdä piirrokset mahdollisimman huomaamattomasti tai väreillä korostaen. Kun teos on valmis, vaihtakaa piirroksia parin kanssa ja etsikää kuvaan piilotetut asiat. Kootkaa kuvista näyttely Aikahyppy Helsingissä -teemalla.
- Lopuksi voitte miettiä, mitä lukutaitoa harjoittelitte tällä tunnilla. Miksi kuvanlukutaito on tärkeä taito?





Valokuva: Signe Brander 1907, Hakaniementori (Helsingin kaupunginmuseo)
Kuvitus ja kuvan muokkaus: Skidit

Skidibonari!

Kuvia voi muokata myös rajaamalla kuvasta pois asioita, joita ei halua katsojan näkevän. Napatkaa mukaanne tabletit ja lähtekää lähiympäristöön kuvausretkelle. Ottakaa kuvapareja siten, että ensimmäinen ja toinen kuva antavat samasta asiasta ihan eri vaikutelman. Katsokaa kuvat yhdessä luokassa.

Mitä viestissä lukee?

Teema: Viestienlukutaito
Kesto: 45 min
Tarvikkeet: Väline kuvan suurentamiseen

Tuokio ohjaa oppijaa

- tiedostamaan, että viestien ymmärtäminen on lukutaito, jossa voi harjaantua ja tulla yhä taitavammaksi
- ymmärtämään, että ihmiset voivat tulkita saman viestin eri tavoin
- sanoittamaan emojien merkityksiä

1 Tutkitaan viestiä

- Katsokaa kuvaa ja lukekaa viesti yhdessä. Avatkaa emojit sanoiksi. Missä viestittelijät ovat? Miksi heitä naurattaa?
- Miten viesti muuttuisi, jos hymyemojit vaihtaisi surullisiksi?
- Millä tavalla viestittelykieli eroaa kielestä, jota käytetään esimerkiksi koulutehtävissä?



2 Luokan TOP-emojit

- Selvittäkää, mitkä ovat luokkanne suosikkiemojeja. Katsokaa puhelimista, mikä emoji on kullakin ykkösenä käytettyjen emojien joukossa. Piirtäkää omat suosikit taululle.
- Ryhmitelkää emojeja. Löytyikö emojeista selvä ääniharava? Minkä tyyppiset emojit ovat teillä eniten käytössä?
- Käykää emojit läpi suosituimmasta alkaen. Jos teidän pitäisi kertoa sanoilla mitä emoji tarkoittaa, miten kuvailisitte sitä? Onko teillä erilaisia tulkintoja samasta emojista? Voiko yksi emoji tarkoittaa eri asioita erilaisissa yhteyksissä?
- Lopuksi voitte miettiä, mitä lukutaitoa harjoittelitte tällä tunnilla. Miksi sekä viestinlukutaito että kyky tulkita emojeita ovat tärkeitä taitoja?



Valokuva: Merja Wesander 2018, Linnanmäki (Helsingin kaupungimuseo).
Kuvitus ja kuvan muokkaus: Skidit

Skidibonari!

Kirjoittakaa pienille lapuille viestejä vain emojeja käyttäen. Vaihtakaa viestejä parin kanssa tai lukekaa ne luokassa. Kääntäkää emojit tekstiksi. Kuinka monta eri tulkintaa saatte luotua yhdestä viestistä?

Mitä mainokset kertovat?

Teema: Mainonnanlukutaito
Kesto: 2 x 45 min
Tarvikkeet: Väline kuvien suurentamiseen, tarvikkeet mainoksiin

Tuokio ohjaa oppijaa

- ymmärtämään, millä keinoilla mainoksissa yritetään vaikuttaa mummoon
- pohtimaan mainosten taustalla olevia arvoja ja tarkoitusperiä
- hyödyntämään opittuja asioita oman mainoksen suunnittelussa ja toteutuksessa

1 Tutkitaan mainoksia

- Palauttakaa pelin tehtävä mieleenne. Tutkikaa mummolle suunnattuja mainoksia ja lukekaa ne yhdessä. Tehkää pika-gallup: mikä on luokan suosikkimainos?
- Syventykää mainoksiin tarkemmin. Mainokset kysymyksineen löytyvät seuraavalta aukeamalta.

2 Tehtävä: Mainostoimisto

- Suunnitelkaa pareittain tai pienryhmissä Skidipelin hahmoille kohdennettuja mainoksia. Arpokaa hahmot (faija, skidi, mimmi, nokikolari, vartija).
- Millaista tuotetta tai palvelua juuri tälle hahmolle kannattaisi mainostaa? Suunnitelkaa mainos, jota hahmo ei voisi vastustaa. Voitte käyttää Skidipelin mainosten tehokeinoja tai keksiä uusia.
- Toteutus on vapaa! Voitte piirtää tai tehdä mainoksen näyteltynä. Jos aikaa on, mainokset voi toteuttaa esimerkiksi tablettien piirrossovelluksilla tai kuvaamalla.
- Pitäkää kaksoistunnin päätteeksi suuri mainostauko. Lopuksi voitte miettiä, mitä lukutaitoa harjoittelitte tällä tunnilla. Miksi on tärkeää osata lukea mainoksia?



Skidibonari!
Suunnitelkaa hyvän mielen mainoskampanja kouluun. Millaisia mainoksia oppilaiden, opettajien tai koulun muun henkilökunnan olisi hauska katsella? Toteuttakaa kampanja.



Valokuva: Simo Rista 1970, Aleksanterinkatu (Helsingin kaupunginmuseo)
Kuvitus ja kuvien muokkaus: Skidit



Osta luxuslaiffii -mainos

- Miksi äänestitte tätä mainosta?
- Mitä merkkejä mainoksesta tunnistatte?
- Mikä mainoksessa saattaa vedota mummoon? Mistä syistä mummo saattaisi ostaa 7520 € maksavan Börbärrin takin, vaikka saisi edullisemman takin jostain muualta?



Yo mummo! -mainos

- Miksi äänestitte tätä mainosta?
- Mitä mainostaja lupaa mummolle? Miksi mainos saattaa vedota mummoon?
- Onko kaikki kohdallaan, jos voi kuulua mummojengiin vain ostamalla tietynlaiset rillit?



Puudelille parasta -mainos

- Miksi äänestitte tätä mainosta?
- Millä keinoilla mainos pyrkii herättämään mummon huomion?
- Ovatko mainoksen tavarat puudelille tarpeellisia? Miksi mummo saattaisi ostaa niitä?



Moi sä! -mainos

- Miksi äänestitte tätä mainosta?
- Millaisia ajatuksia mainos saattaa herättää mummossa?
- Onko tämä mainos? Miksi on tai miksi ei ole?
- Miksi tällaisia mainoksia tai viestejä näkyy somessa tai kaupungilla harvoin?
- Hyvää mieltä tuottavia mainoksia voi olla monenlaisia. Millaiset mainokset ovat herättäneet teissä kivoja tunteita?

Mitä kuulet kaupungissa?

Teema: Auditiivinen lukutaito
Kesto: 45 min
Tarvikkeet: Väline kuvan suurentamiseen

Tuokio ohjaa oppijaa

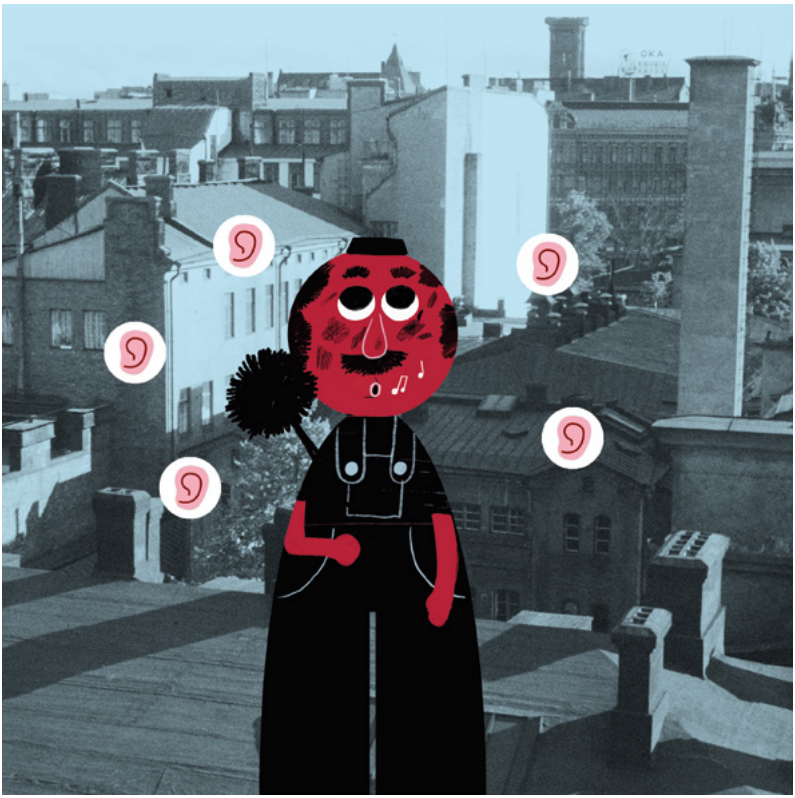
- tiedostamaan, että kuunteleminen on lukutaito, jota voi harjoitella ja jossa voi tulla yhä taitavammaksi
- havainnoimaan ääniä omassa arjessa

1 Tarkastellaan ääniä

- Palauttakaa pelin tehtävä mieleenne katsomalla kuvaa. Muistatteko, mitä Helsingin ääniä kuulitte? (liukuportaat, metro, lasten nauru, vuoristorata, linnut)
- Kuunnelkaa luokan äänimaisemaa. Ottakaa hyvä asento ja sulkekaa silmät. Olkaa aivan hiljaa muutama minuutti. Kun aika loppuu, keskustelkaa havainnoista. Oliko luokassa täysin hiljaista? Kuulitteko ääniä? Jos, mitä?

2 Tehtävä: Koulumatkan äänimuistot

- Laittakaa vielä silmät hetkeksi kiinni. Jokainen voi itsekseen miettiä, mitä ääniä kuuli omalla koulumatkalla tänä aamuna.
- Jakautukaa pareiksi tai pieniin ryhmiin. Keskustelkaa äänimuistoista. Oletteko kuulleet koulumatkalla samoja vai eri ääniä?
- Valitkaa äänimuistoistanne kolme (esim. sateen ropina, avaimen kilinä, askeleet). Miettikää, miten saisitte äänen tuotettua omalla keholla tai luokasta löytyvillä tarvikkeilla. Kokeilkaa äänten tekemistä.
- Esittäkää koulumatkan äänimuistot muulle luokalle. Kuuntelijat voivat sulkea silmät esityksen ajaksi ja olla selin esittäjiin, jotta keskittyminen olisi helpompaa. Arvuutelkaa yhdessä, mitä ääniä koulumatkoilla kuultiin.
- Lopuksi voitte miettiä, mitä lukutaitoa harjoittelitte tällä tunnilla. Miksi on tärkeää osata lukea ääniä?



Valokuvat: Yrjö Kohonen 1952, Aleksanterinkatu / Eino Heinonen 1956, Kallion kattoja (Helsingin kaupunginmuseo). Kuvitus ja kuvan muokkaus: Skidit

Skidibonari!

- Tehkää tarina äänien inspiroimina. Opettaja soittaa muutaman äänen, joiden pohjalta kirjoitetaan pieniä tarinoita. Yksittäisiä ääniä tai äänimaisemia löytyy esimerkiksi Papunetistä.
- Ryhtykää äänisieppareiksi! Ottakaa mukaan älylaitteet ja siepatkaa ääniä koulun pihasta tai lähiympäristöstä. Kuunnelkaa luokassa äänet yhdessä.
- **Vinkki!** Keezy Classic on ilmainen ja käyttökelpoinen sovellus kaikkiin tehtäviin. Saatavilla Applen laitteille.

Miten runoa luetaan?

Teema: Runonlukutaito
Kesto: 45 min
Tarvikkeet: Väline kuvan suurentamiseen, pieniä värillisiä lappuja, kyniä

Tuokio ohjaa oppijaa

- tiedostamaan, että runon lukeminen on lukutaito, jota voi harjoitella ja jossa voi kehittyä yhä taitavammaksi
- pohtimaan runon ominaisuuksia
- kirjoittamaan runon

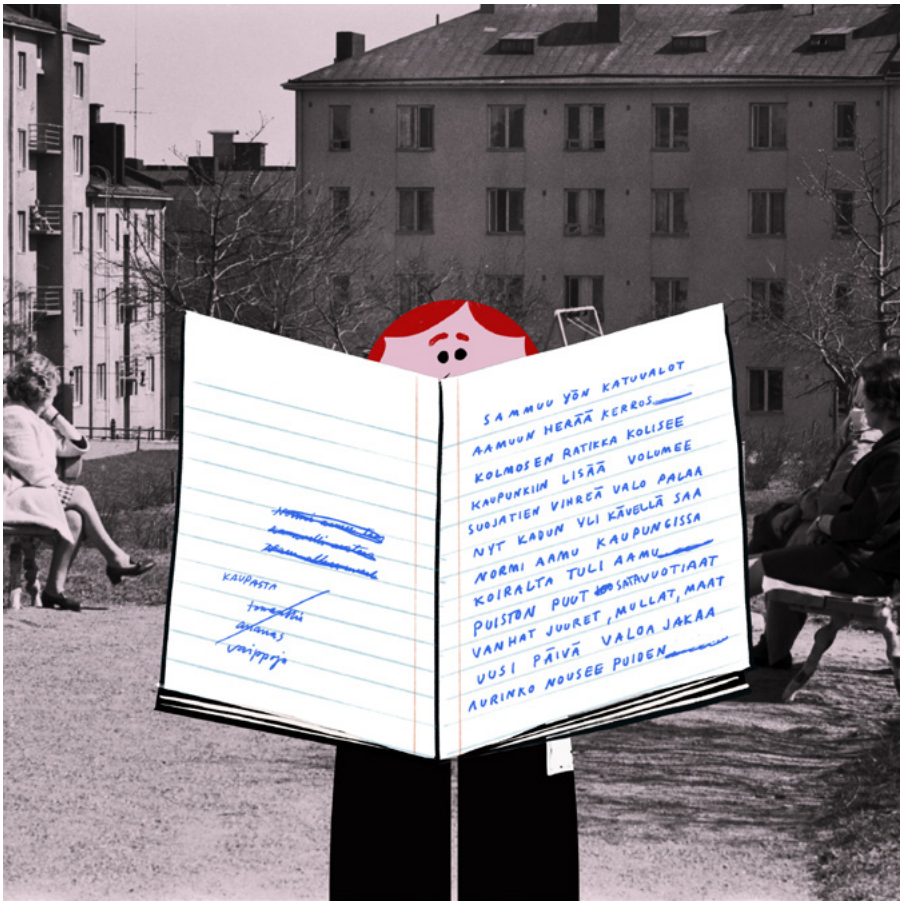
1 Tutkitaan runoa

- Palauttakaa pelin tehtävä mieleenne katsomalla kuvaa. Lukekaa runo ääneen ja keksikää puuttuvat sanat.
- Mistä runo kertoo? Kuka sen on ehkä kirjoittanut? Millainen tunnelma runossa on?
- Mistä tunnistatte, että tämä on runo? Pitääkö runossa olla aina riimi? Mitkä muut ominaisuudet tekevät runosta runon?
- Miten runon lukeminen eroaa uutisen, mainoksen tai tietokirjan lukemisesta? Ovatko räpin tai laulujen sanoitukset runoutta?

2 Tehtävä: Kotikulmien runot

- Jakakaa jokaiselle yhdeksän pientä paperilappua ja miettikää omaa asunaluettanne: millainen paikka juuri sinun Helsinkisi on? Kirjoittakaa lapuille sanoja, jotka tulevat mieleen kotikulmistanne : kolme verbiä, kolme adjektiivia, kolme substantiivia.
- Jatkakaa tehtävää parityönä. Tarvitsette nyt molempien sanalaput. Tutkikaa sanoja ja muodostakaa niistä erilaisia yhdistelmiä. Kaikkia sanoja ei tarvitse käyttää - voitte myös lisäillä sanoja ja taivuttaa niitä, jos on tarvetta.
- Jos aikaa jää, sanat voi asetella värilliselle paperille, lehdistä leikattujen sivujen päälle tai kuvittaa itse. Antakaa runolle nimi.
- Pitäkää luokassa pieni spoken word -runohetki! Halukkaat voivat lukea oman runon ääneen tai antaa ne opettajalle luettavaksi. Voitte myös ottaa runoista valokuvia ja jakaa niitä koulun somessa.
- Lopuksi voitte miettiä, mitä lukutaitoa harjoittelitte tällä tunnilla. Miksi runonlukutaito on tärkeä taito?





Valokuva: Simo Rista 1970, Torkkelinpuistikko (Helsingin kaupunginmuseo).
Kuvitus ja kuvan muokkaus: Skidit

Skidibonari!
Kokeilkaa Sanataideyhdistys Yöstäjän hauskaa ja helppoa haiku-generaattoria osoitteessa yostaja.fi/runorobotti.

Lukuseikkailuja Stadin maisemissa

Tutustukaa Helsinkiin kirjojen kautta! Miettikää lukiessa, millaisena kaupunkina Helsinki niissä näyttäytyy. Onko kirjassa teille tuttuja juttuja ja paikkoja tai eroaako kirja jotenkin teidän tuntemastanne Helsingistä? Vaihtoehtoisesti voitte käsitellä kirjoja erilaisten lukutaitojen näkökulmasta.

Aavehevosen arvoitus

Bagge, Tapani & Da Cruz Carlos
(Karisto, 2018)

Historiallinen jännitysromaani, jonka tapahtumat sijoittuvat Helsingin keskustaan. Kirja sopii hyvin mm. kuvanlukutaidon teemojen syventämiseen.

Hurraa Helsinki!: ikioma kaupunki!

Hämäläinen, Karo & Savolainen, Sanna (Tammi, 2012)

Helppolukuinen kuvakirja sisältää tietoa Helsingistä ja sen designista. Oppaan avulla voi tutustua sekä kuva- että tietokirjallisuuteen erilaisina tekstityyppeinä.

Isämies ja räjähtävä kakka

Unkari, Arttu & Vaalio Kai
(Otava, 2020)

Hervoton huumoripläjäys, jossa seikkaillaan kovasti Helsinkiä muistuttavissa maisemissa. Kuvaromaani innostaa kuvien tulkintaan ja sanataiteiluun!

Kaupunki kukaties

Krutsin, Pia & Ikonen, Jani
(WSOY, 2021)

Kaupunkiteemaa käsittelevä runokokoelma innostaa lukijansa tutustumaan erilaisiin runomuotoihin hauskan, runoja täydentävän kuvituksen avulla. Kirja inspiroi sekä kuva- että sanataiteiluun.

Koira nimeltään Kissa

Kontio Tomi & Warsta, Elina
(Teos, 2015)

Upealla kuvituksella täydennetty sympaattinen tarina sijoittuu Itä-Helsingin maisemiin. Kirja avaa mahdollisuuksia kuvanlukutaidon teemojen syventämiseen.



Maan alaiset
Isto, Sanna (WSOY, 2016)

Suomenlinnan maisemiin sijoittuva seikkailutarina kehittää eri tekstityyppien lukutaitoa ja tunnistamista yhdistämällä fantasian aineksia realistiseen kerrontaan.

Mauri ja vähä-älypuhelin
Salmi, Veera (Otava, 2015)

Pasilassa asuva Mauri-poika tuskailee liian vanhaan puhelimeensa liittyvien digiongelmien kanssa. Mainio teos viesteihin liittyvän lukutaidon pohdintaan.

Puluboin ja Ponin kirja
Salmi, Veera & Jormalainen, Emmi (Otava, 2012)

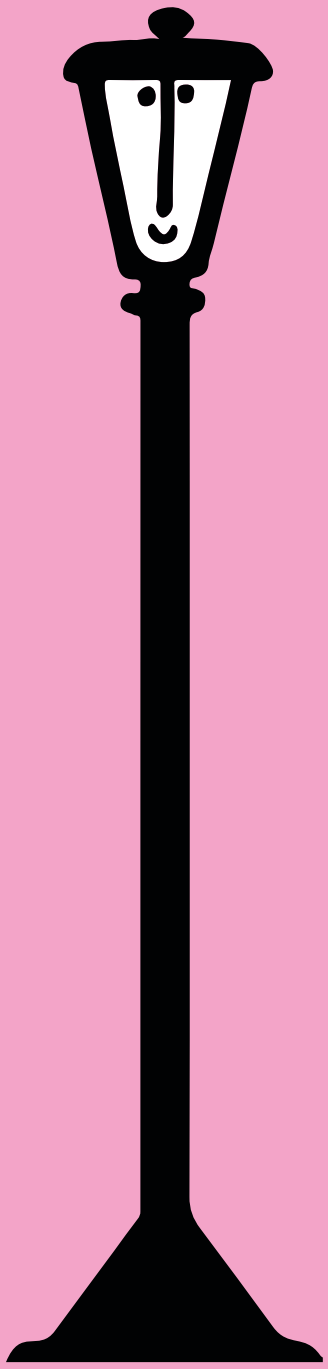
Kallion ja Hakaniemen suunnilla elelevän pulupojan ja ponina itseään pitävän tytön tarina sopii erityisen hyvin ääneen luettavaksi. Kirja sisältää runsaasti mainoskatkoja!

Tatu ja Patu Helsingissä
Havukainen, Aino & Toivonen, Sami (Otava, 2003)

Esittelyjä kaipaamaton kaksikko koluaa tässä kirjassa Helsingin tunnetuimpia paikkoja. Kuvanlukutaito auttaa ymmärtämään kirjan kaikki vitsit ja viittaukset.

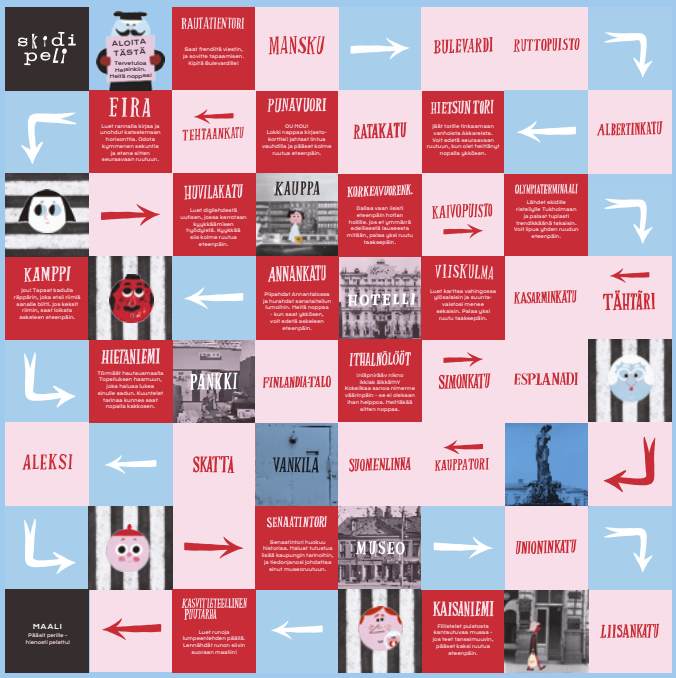
Yön kuningatar
Frantz, Eva (S&S, 2021)

Helsingin keskustaan sijoittuva historiallinen kauhuromaani herättelee lukijaa miettimään faktan ja fiktion eroja ja niiden tunnistettavuutta tarinassa.



Tee oma Skidipeli!

Jatkakaa Skidipelin tarinaa luomalla omia uniikkeja peliversioita. Miltä peli näyttäisi, jos se olisi tehty teidän kaupunginosastanne? Millaisia katuja, rakennuksia, puistoja tai muita teille tärkeitä paikkoja haluaisitte sijoittaa pelilaudalle? Toteuttakaa omat peliruudukot isolle paperille. Voitte ottaa mallia Skidipelin ruudukosta. Tehtävän voi tehdä yksin, pareittain tai pienissä ryhmissä. Kun ruudukot ovat valmiita, teillä on luokka täynnä uusia Skidipelejä - ei muuta kuin pelaamaan!



Voitte myös jatkaa Helsingin keskustaan tutustumista alkuperäisen Skidipelin avulla. Valitkaa luokassa pareittain oma tutkimuskohde peliruudukolta: katu, rakennus, puisto tai patsas. Selvittäkää missä tutkimuskohteenne sijaitsee, miltä se näyttää, mistä se on saanut nimensä ja millainen historia sillä on. Esitelkää pienet tutkielmat koko luokalle. Ehkä voitte tehdä joskus vierailun johonkin näistä paikoista!

P.S. Olettehan huomanneet, että käytitte koko Skidipelimatkan ajan pelinlukutaitoa? Sitä tarvitaan myös omien pelien suunnittelussa.

Helsinki

Helsingin kaupunginkirjasto