

PELITTÄÄKÖ OPPIMISPELISI? Jos pelittää tai haluat sen pelittävän ilmoittaudu mukaan DigiOpit – verraten hyvää - hankeverkoston oppimispelikilpailuun



KUKA VOI OSALLISTUA JA MILLÄ EHDOLLA?

1. Kilpailu on **avoin kaikille Suomen toisen asteen ammatillisten oppilaitosten opiskelijoille ja henkilöstölle**. Erityisesti kutsu lähtee hankeverkoston opettajille ja opiskelijoille, bit.ly/digiopityhteystiedot.
2. Tekijänoikeudet tuotoksiin säilyvät kilpailun jälkeenkin tekijöillä mutta kilpailun järjestäjillä on lupa hyödyntää kilpailuehdotuksia hankkeesta tiedottamisen ja raportoinnin yhteydessä myös julkisilla verkkosivuilla.

MILLAINEN KILPAILUEHDOTUKSEN TULEE OLLA?

3. Kilpailuun lähetetty ehdotus oppimispelistä voi olla suunniteltu toteutettavaksi **millä tahansa pelialustalla tai -sovelluksella**
 - Lentävä Liitutaulu <http://seppo.io/yritys/> tarjoaa kilpailuun osallistuvalla mahdollisuuden saada käyttöön Seppo-lisenssi kilpailun ajaksi – voit halutessasi rakentaa pelin Seppoon.
 - Seppo-lisenssi on jo käytössä hankeverkostosta SamiEdussa, Salpauksessa, Dilassa ja jatkossa myös Esedussa, ks. bit.ly/digiopityhteystiedot.
4. Kilpailuehdotuksesta **tulee selvitä oppimispelin idea ja käsikirjoitus**
 - Kerro kuka pelaa ja miten. Kuvaa oppimistavoitteet ja miten niitä tavoitellaan. Miten edistymistä arvioidaan, millaista palautetta pelaaja saa, pelin aikana ja lopuksi? Ohjataan peliä pelin aikana ja miten? Kerro muut pelin ymmärtämisen kannalta olennaiset asiat.
5. Kilpailuehdotuksesta tulee antaa perustiedot ilmoittautumislomakkeelle (mm. nimi, tekijät, aihe) mutta muuten **esitystapa on vapaa** – kuvaa vaikka video tai piirrä sarjakuva, jolla esittelet pelin!

MIKÄ ON AIKATAULU JA KUKA VALITSEE VOITTAJAT? Aikaa jatkettu syksyyn 2016!

6. **Ennakoilmoittautuminen** lomakkeella bit.ly/dokilpailuun ti **20.9.2016** saakka.
7. Lähetä **lopullinen kilpailuehdotus** la **15.10.2016** mennessä osoitteeseen [verkkoapu\(at\)salpaus.fi](mailto:verkkoapu(at)salpaus.fi)
8. Voittajista ja palkitsemisesta päättää hankeverkoston asettama **kilpailuraati marraskuussa 2016**.
9. **Voittajat julkistetaan** viimeisessä DigiOpit – verraten hyvää –hankkeen roadshow'ssa **marraskuussa 2016**. Julkistamistilaisuus on seurattavissa myös etänä. Voittajille ilmoitetaan henkilökohtaisesti.

MITÄ KILPAILUSSA VOI VOITTA?

10. Pääpalkintoina on lahjakortti (á 400 e) Salpauksen luonto-ohjaajaopiskelijatiimien järjestämään toiminnalliseen päivään Asikkalan toimipisteessä ja kaksi vuoden Seppo-pelintekijälisenssiä (á 100).
11. Parhaiden oppimispelien tekijät esitellään DigiOpit –hankkeen verkkosivuilla ja Seppo-blogissa.

LISÄTIETOA

- Salpauksen hanketoimijoilta Hanna Toijala, Laura Laakkonen ja Anna Forsström sähköpostitse, osoitteet [etunimi.sukunimi\(at\)salpaus.fi](mailto:etunimi.sukunimi(at)salpaus.fi) sekä hankeverkoston toimijoilta bit.ly/digiopityhteystiedot
- Blogista dosalpaus.blogspot.fi sivulta bit.ly/do1pelikilpa sekä hankewikistä bit.ly/digiopit