

Ikuistettuna videopelijulisteeseen: vartijaolento vastaan sankari

Tehtävän esittely

Aluksi tutustutaan opettajan johdolla kiinalaiseen hautaesineistöön. Tähän liittyy materiaali ”kiinalainen hautaesineistö”. Aiheen käsittelyn jälkeen voidaan siirtyä ”kuvataidetehtävän” pariin. Ensin oppilaat suunnittelevat itselleen oman haudanvartijan kaltaisen vartijaolennon. Tämän lisäksi suunnitellaan olennon haastava sankarihahmo. Kun hahmot on suunniteltu, aloitetaan tehtävän työstäminen. Opettajan ohjauksella hahmotellaan tehtävänannon mukaisesti videopelijuliste, jossa käytetään aiemmin suunniteltuja hahmoja. Materiaalissa olevista linkeistä löytyy havainnollistavia esimerkkejä virallisista videopelijulisteista.

Mikäli oppilaat ovat tehneet ”prosessikirjoitustehtävä haudanvartijan pohjalta”, julisteessa voi käyttää tarinassa esiintyviä hahmoja.

Perusopetuksen opetussuunnitelmaan sitoutuminen

Oppilaat tutustuvat kiinalaisten taide-esineiden historiaan ja merkitykseen, ja soveltavat oppimaansa kuvataidetehtävässä. Materiaalissa tarkastellaan ja tulkitaan historiallista taide-esineistöä, minkä pohjalta toteutetaan niihin pohjautuen modernisoitu näkemys uhkaavasta olennoista luovan kuvataidetehtävän muodossa. Tehtävän aikana suunnitellaan ja toteutetaan kuvataiteellinen tuotos, minkä lisäksi tehtävän yhteydessä voidaan käsitellä myös kuvan vaikuttamisen keinoja. Tämän lisäksi voidaan käsitellä tarkemmin esimerkiksi videopelien kuvastoa tai erilaisia mainosjulisteita.

Pohjustava osuus

Toteutetaan videopelijuliste, johon oppilaat saavat suunnitella hahmot kiinalaisen haudanvartijan inspiroimana. Julistetta varten suunnitellaan sekä haudanvartijan kaltainen vastustajahahmo



että sen haastava sankarihahmo. Samalla tavalla kuin Kiinan taiteessa haudanvartijat kuvattiin yhdistelmänä ihmistä ja petoa, oppilaat saavat suunnitella vastustajahahmonsa yhdistelmänä erilaisia olentoja. Mahdollisia yhdistettäviä olentoja ovat esimerkiksi aiemmin mainitut ihminen ja peto, mutta myös eläin tai jonkinlainen teknologinen kone ovat hyviä vaihtoehtoja.

Vastustajahahmon lisäksi suunnitellaan sitä haastamaan saapuva sankarihahmo. Sankarihahmolle ei ole minkäänlaisia vaatimuksia, vaan oppilaat saavat toteuttaa itseään täysin vapaasti. Tämän suunnitteluosion voi toteuttaa vapaavalintaisella tavalla piirtäen, kirjoittaen tai vaikka keskustellen. Tarkoituksena on, että tehtävän alkaessa oppilaalla on jo mielessään idea vastustajasta ja sankarista.

