



OSALLISTU OTAVAN KUVITUSKILPAILUUN!

Oletko kuvittaja, peligrafiikoiden suunnittelija, animaattori, lastenkirjakuvittaja, visuaalisen alan opiskelija tai muuten vain säkenöivän hyvä tekijä? Otava etsii uusia nousevia tähtiä ja kokeneita kuvittajia kuvittamaan tulevaisuuden oppimateriaaleja.

Kuvituskilpailussa on kolme eri tehtävänantoa. Teethän vähintään kaksi tehtävänannon mukaista kokonaisuutta. Kuvituksien kohderyhmänä ovat alakouluikäiset (7-12-vuotiaat) oppilaat. Tyyli ja toteutustapa on vapaa, mutta niitä valitessa tulee ottaa huomioon tämän päivän lapsen mediamaailma. Oppimateriaalikuvituksia käytetään oppimisen tukena sekä printti- että digimateriaaleissa.

Kilpailun kolme parasta palkitaan rahapalkinnoin:

1. palkinto 2 000 €
2. palkinto 1 000 €
3. palkinto 500 €

Kilpailuaika päättyy 30.11.2019.

Lähetä valmiit työsi (pdf- tai jpg-muodossa, tai esim. WeTransfer-linkillä) osoitteeseen: kuvituskilpailu@otava.fi. Huomioithan, että kuvat ei ole liian raskaita lähetettäväksi sähköpostilla. Kerro sähköpostissa lyhyesti itsestäsi ja työstäsi. Liitä mukaan yhteystiedot.

Palkintoraatiin kuuluu:
Heli Ahola graafinen suunnittelija
Essi Heiskanen tuotepäällikkö
Heli Hujanen markkinointisuunnittelija
Pauliina Impiö kustannustoimittaja
Mirella Mäkilä päägraafikko
Marja Viskari kustannustoimittaja
Essi Sorsa kustannustoimittaja
Anna-Reetta Sipilä liiketoimintapäällikkö



**Otava
Oppimisen
palvelut**



Kuvitustehtäviä on kolme.

Voit osallistua kilpailuun tekemällä vähintään kaksi kuvitustehtävää.

Kuvitustehtävä 1

Lue alla oleva mobiilipelin esittelyteksti. Peli on suunnattu n. 10-vuotiaille. Mieti, millainen hahmo pelissä seikkailee. Huomioi pelillinen viitekehys, esim. symbolit ja palkitseminen. Tee mobiilipelistä yhden ruudun mainoskuva sovelluskauppaa varten.

VIIKON PELI: Seitsemän kirkkainta tähteä

Taivaankappaleet näyttävät pelkiltä valopisteiltä, kun niitä seuraa alhaalta Muotojen laaksosta. Hetken päästä erotat valomerren keskeltä seitsemän tähden sikermän. Varusteet painavat selkääsi ja kirkkaat muotopalat vilkkuvat silmissäsi, mutta nyt tiedät mihin olet menossa. Viimein eteesi kohoaa taivaita kurkotteleva Tähtitorni. Pitkään etsimäsi tähtiseitsikko on nyt lähempänä kuin koskaan...

Eppinen vaelluksesi kohti tähtiä alkaa alhaalta Muotojen laaksosta. Polkua ei näy, joten sinun täytyy hölkkätä kohti tuntematonta. Rakenna reittisi Tähtitornille keräämällä ympärilläsi vilkkuvia muotopaloja ja yhdistelemällä niitä toisiinsa. Vaihda suuntaa sukkelasti ja nokkelasti kallistamalla laitetta eri suuntiin. Joskus rakentamasi tie johtaa harhaan, mutta älä hätäänny! Ovit nopeasti yhdistämään palasia niin, että ne ohjaavat sinua haluttuun suuntaan. Joskus ylimääräinen mutka kannattaa: voit napata ohituskaistalta varusteita, joiden avulla kiikkerään Tähtitorniin kiipeäminen on helpompaa. Kun lopulta pääset huipulle, sinulla on enää yksi tehtävä: etsiä valomerrestä seitsemän kirkkainta tähteä.

Käyttämiesi muotopalojen määrä ja nappaamasi varusteet määrittävät lopulta pistemääräsi. Seuraavalla pelikerralla sinulla on vain yksi tavoite... Voittaa itsesi!

Kuvitustehtävä 2

Kuvita alla oleva teksti. Kuva on aukeaman (420mm x 255mm) kokoinen. Tarinan lapset ovat 7-9 vuotiaita. Tekotapa on vapaa, mutta huomioithan, että kuvien tulee soveltua myös digitaaliseen oppimateriaaliin.

Ronjaa jännittää. Hän on valmistellut retkeä pitkään. Hän nostaa sinisestä repustaan termospullon ja neljä muovimukia. Sivutaskusta Ronja kaivaa kännykän. Se tuntuu kylmältä käsissä.

Eno on ladannut puhelimeen uuden, jännittävän apin. Näytön läpi voi tutkia tähtiä.

– No niin, nyt alkaa Tähtikuviokerho! Ketkä ovat mukana? Ronja kysyy.

Kapu, Karkki ja Hasiet hihittävät ja nostavat kätensä. He erottuvat vasten keltaisena hohtavaa mökin ikkunaa. – Ihan ensin tutkitaan, mitä taivaalla näkyy juuri nyt, Ronja ilmoittaa.

Ronja painelee salaisen koodin ja avaa uuden sovelluksen. Hän nostaa puhelimen koh-ti tummaa taivasta. Näytöllä näkyy tähtien ja planeettojen nimiä ja niistä muodostuvia kuvioita.

– Tuo tuolla on Otava. Se on kuin kauha. Siinä on seitsemän tähteä, Ronja selittää.

Kapu, Karkki ja Hasiet rynnivät lähemmäs. Karkki kaataa vahingossa yhden mukeista.

Onneksi se on tyhjä.

– Älä tunge! Ronja sanoo. – Tähtikuviokerhossa pitää käyttäytyä arvokkaasti.

Ronja kääntää näyttöä eri ilmansuuntiin. Nyt näkyy eläimiä: Pieni karhu ja Kirahvi. Ronja lukee kuvioden nimet ääneen.

– Minä en näe mitään. Haluan katsoa itse! Kapu valittaa.

– Saako ottaa jo kaakaota? Karkki kysyy.

– Ei vielä, Ronja määrää. – Tuolla on Uranus ja tuolla Neptunus. Ja nyt jokainen saa pitää puhelinta itse.

Hasiet asettuu pitkäkseen terassin laudoille.

– Tästä näkee koko taivaankannen. En tarvitse puhelinta. Maailma on ihan valtava!

Ronja antaa puhelimen Kapulle. Sitten hän kääntää termospullon korkin auki.

– Minä kaadan. Älkää tönikö. Tämä on kuumaa. Tähtikuviokerhossa pitää käyttäytyä rauhallisesti.

Kun Kapu on katsellut hetken, hän ojentaa puhelimen eteenpäin Karkille. Ronja kaataa kaakaota mukeihin ja hörppää omastaan. Se polttaa kieltä, mutta maistuu ihanalta.

– Hei tuolla on höpökepaloonia, Karkki hihkaisee. – Se on maailmankaikkeuden mustin ja pimein musta-aukko.

Ronja kurkistaa Karkin tutkimaa näyttöä. Se on ihan pimeänä.

– Höpsis, Ronja tuhahtaa. – Puhelimesta varmaan loppui akku...

– ...ja Tähtikuviokerhossa pitää käyttäytyä vitsikkäästi, Karkki sanoo.

Nyt kaikkia naurattaa.

Kuvitustehtävä 3 (sisältää A ja B kohdan)

A)

Kuvita sivun (210mm x 255mm) kokoinen tilannekuva alla olevien ohjeiden perusteella. Voit itse valita, missä kulttuuriympäristössä ja maassa kyseisessä tilanteessa ollaan (kunhan maa ei ole Suomi). Tekotapa on vapaa, mutta huomioithan, että kuvien tulee soveltua myös digitaaliseen oppimateriaaliin.

Kuvassa tulee olla:

- kolme alakouluikäisiä lasta (ystävystä tai sisarusta), jotka ovat 7-, 10- ja 12-vuotiaita. Huomioi lasten erilaisuus.
- nykypäivän lapsen arjen tekemistä kotona
- asioita, jotka toistuvat myös suomessa lasten ja nuorten elämässä
- paljon esineitä, asioita ja yksityiskohtia tutkittavaksi
- hauska tunnelma.

Kuvan tulee tukea kulttuuritietoista vieraan kielen oppimista.

B)

Tee yksi sarjakuvaruutu mustavalkoisena edelliseen aiheeseen liittyen koossa 90mm x 90mm.