

Oppimistehtävä 6	1	2	3	4	5
Oppimistehtävän idea ja pelisuunnitelma (koskee vain Oppimispelin suunnittelu -vaihtoehtoa)	Oppimistehtävän idea on hyvin perinteinen tai sen toimivuudesta jää vahva epäily. Suunnittelussa pelissä ei hyödynnetä digitaalisuutta juurikaan.	Parempi kuin 1 mutta huonompi kuin 3.	Oppimistehtävän idea on toimiva mutta melko perinteinen. Suunnittelussa pelissä hyödynnetään digitaalisuutta.	Parempi kuin 3 mutta huonompi kuin 5.	Oppimistehtävän idea on innovatiivinen ja vaikuttaa toimivalta. Suunniteltu peli hyödyntää erittäin hyvin digitaalisuutta.
Oppimistehtävän idea ja valittu peli (koskee vain Pelin opetuskäytön analyysi -vaihtoehtoa)	Oppimistehtävän idea on hyvin perinteinen tai sen toimivuudesta jää vahva epäily. Valittu peli ei sovellu kunnolla valittuun oppimistilanteeseen.	Parempi kuin 1 mutta huonompi kuin 3.	Oppimistehtävän idea on toimiva mutta melko perinteinen. Valittu peli soveltuu valittuun oppimistilanteeseen.	Parempi kuin 3 mutta huonompi kuin 5.	Oppimistehtävän idea on innovatiivinen ja vaikuttaa toimivalta. Valittu peli on laadukas ja soveltuu erittäin hyvin valittuun oppimistilanteeseen.
Tavoitteiden kuvaus	Tavoitteet on kuvattu hyvin yleisellä tasolla eikä niitä ole sidottu OPSiin, vaikka se olisi ollut mahdollista.	Parempi kuin 1 mutta huonompi kuin 3.	Tavoitteet on kuvattu selkeästi ja ne pohjautuvat OPSiin jos mahdollista. Tavoitteiden yksityiskohtaisuudessa voi olla puutteita.	Parempi kuin 3 mutta huonompi kuin 5.	Tavoitteet on kuvattu selkeästi ja ne pohjautuvat OPSiin jos mahdollista. Tavoitteet on sanallistettu yksityiskohtaiselle tasolle juuri tähän oppimistehtävään peilaten.
Suunnittelun oppimispelin kuvaus (koskee vain Oppimispelin suunnittelu -vaihtoehtoa)	Suunnitelma oppimispelistä on hyvin yleisellä tasolla eikä sen lukemalla saa kunnollista kuvaa siitä, mitä pelissä on tarkoitus tapahtua.	Parempi kuin 1 mutta huonompi kuin 3.	Oppimispelin suunnitelma on kuvattu siten, että lukija ymmärtää hyvin, mitä pelissä on tarkoitus tapahtua ja mitä siinä on tarkoitus oppia. Myös pelin ulkoasua / grafiikkaa on hieman hahmoteltu joko sanallisesti tai kuvin.	Parempi kuin 3 mutta huonompi kuin 5.	Oppimispelin suunnitelma on kuvattu riittävän yksityiskohtaisesti siten, että lukija ymmärtää täysin, mitä pelissä on tarkoitus tapahtua ja mitä sekä miten siinä on tarkoitus oppia. Pelin ulkoasua / grafiikkaa on hahmoteltu esimerkiksi kuvin tai koodaamalla pelistä prototyyppi.
Valitun pelin kuvaus / esittely (koskee vain Pelin opetuskäytön analyysi -vaihtoehtoa)	Valittua peliä ei ole esitelty nimeä, aihealuetta ja kohderyhmää enempää.	Parempi kuin 1 mutta huonompi kuin 3.	Valittu peli on esitelty hyvin. Myös lukija, joka ei ole ennen kuullut kyseisestä pelistä, ymmärtää mistä pelissä on kyse ja kenelle se on tarkoitettu. Pelin tarkempi toiminnallisuus ja graafinen ilme voi jäädä lukijalle pimentoon.	Parempi kuin 3 mutta huonompi kuin 5.	Valittu peli on esitelty kattavasti. Myös lukija, joka ei ole ennen kuullut kyseisestä pelistä, ymmärtää mistä pelissä on kyse ja kenelle se on tarkoitettu. Pelin tarkempaa toiminnallisuutta ja graafista ilmettä on tuotu esiin kuvien tai videoiden avulla.

<i>Pelin tuoman lisäarvon pohdinta</i>	Pelin motivointikeinoja, laatuominaisuuksia (mikä tekee pelistä hyvän pelinä) ja lisäarvoa verrattuna muihin opetusmenetelmiin on pohdittu vain erittäin niukasti.	Parempi kuin 1 mutta huonompi kuin 3.	Pelin motivointikeinoja, laatuominaisuuksia (mikä tekee pelistä hyvän pelinä) ja lisäarvoa verrattuna muihin opetusmenetelmiin on pohdittu hyvin perustellen.	Parempi kuin 3 mutta huonompi kuin 5.	Pelin motivointikeinoja, laatuominaisuuksia (mikä tekee pelistä hyvän pelinä) ja lisäarvoa verrattuna muihin opetusmenetelmiin on pohdittu laajasti ja erinomaisesti perustellen.
---	--	---------------------------------------	---	---------------------------------------	---