Qr-koodeista rata kouluun

Toteutimme 3.lk:n kanssa Qr-koodi seikkailupelin Ivalon ala-asteelle. Pelin idea on hyvin yksinkertainen, mutta toteutus vaatii hieman kouluttautumista ja joidenkin ohjelmien hyödyntämistä.

Pelissä on idea, että koululla on eri paikkoihin sijoitettuna Qr-koodeja, joiden yhteydessä on aina jokin kirjain. Oppilaiden tehtävänä on käydä etsimässä jokainen Qr-koodi (15kpl) ja muodostaa niistä lopuksi virke.

Jokainen Qr-koodi pitää sisällään kuvan. Eli kun oppilas lukee Qr-koodin avautuu hänelle kuva paikasta, jonne hänen pitää seuraavaksi mennä. Samalla oppilaita haastetaan tuntemaan omaa koulua ja liikkumaan siellä jouhevasti.

Ajatuksena oli tehdä radasta liikunnallinen ja sitä siitä totisesti tuli. Ivalon ala-asteella on pohja + 3 kerrosta korkeutta, joten portaita pitkin kulkemalla edestakaisin saadaan porrasliikuntaa aikaa. Qr-koodit ohjasivat aina eri kerroksiin etsimään uuden kirjaimen ja koodin.

Oppilaat itse toteuttivat radan suurimmilta osin, opettajien tehtäviin jäi vain materiaalin tarkastaminen ja organisointi digimuodossa. Oppilaat jaettiin kolmeen ryhmään ja jokaiselle ryhmälle annettiin oma vastuu kerros.

Jokainen ryhmä sai ottaa omasta kerroksesta 5 kuvaa. Nämä kuvat ajettiin koneelle ja tallennettiin pilvitallennustilaan. Täältä kuvat linkitettiin qr-koodeille, jotka jaoteltiin eri kerroksiin. Oppilaat saivat kukin yhden koodin ja kirjaimen kiinnitettäväksi. He etsivät paikan mistä olivat kuvan ottaneet ja liittivät koodin ja kirjaimen sinne.

Näin koulun sisälle muodostui peli, jota voi pelata mikä tahansa luokkataso. Koodien lukemiseen käytetään koulun omia iPadeja, joissa on kamerassa itsessään qr-koodin lukemisen mahdollistava ominaisuus, sekä qr-koodin luvun mahdollistava oma sovellus asennettuna.

Aikaa toteuttamiseen meni oppituntien osalta yhden tunnin verran. Opettajien toteutuksen harjoittamiseen ja materiaalin tarkastamiseen, sekä virheiden korjaamiseen meni ylimääräistä aikaa kaksi tuntia.