

MAURIN MUISTIKATASTROFI

*Kymin paperitehtaalla Kuusankoskella sattui onnettomuus, minkä seurauksena yhdellä tehtaan työntekijällä, **Maurilla**, diagnosoitiin vakava muistinmenetyks. Useiden Helsingissä tehtyjen hoitokertojen jälkeenkään muistia ei saatu palautettua ja lääkärit olivat jo epätoivoisia. Viimeisenä hoitokeinona lääkärit päättivät lähettää Maurin takaisin kotiseudulle Kuusankoskelle, missä onnettomuus sattui.*

- Mauri, jotta sinun muistisi saataisiin palautettua on parasta, että lähdet uudelleen kotipaikkakunnallesi. Tutki tuttuja paikkoja. Ehkä sitten saat kerättyäsi muistisi takaisin pala palalta. Lähde siis Maurin matkaan. Ehkä tutut paikat, äänet ja tuoksut palauttavat Maurin mieleen tarpeeksi muistoja ja muisti palautuu kokonaan

Pelin tarkoituksena on palauttaa Maurin muisti takaisin ja selvittää Mauri-paran kohtalo.

Tarvittavat välineet: Peliä pelataan pienissä ryhmissä. Pelaamista varten tarvitaan verkkoyhteydellä varustettu mobiililaitte (kännykkä tai tabletti) yhtä ryhmää kohden. Lisäksi varalaitte tai -akku on hyödyksi. Sijaintipalvelut (GPS) päällä ja riittävästi virtaa mobiililaitteessa (=akussa 90-100%). Tehtävää 1. varten laminoituja karttoja, jotka saa ICT-ohjaajalta.

Pelikentänä on Kuusankosken alue ja siellä kuusi kohdetta. Pelissä on 7 tehtävää ja jaossa 3000 pistettä. Kohteet ovat: 1. Kotiseututalo, 2. Kuusankosken kirkko, 3. Kymin osakeyhtiön ammattikoulu, 4. Lauttaranta, 5. Kuusankoskitalo, 6. Betonipylyväät.

OPETTAJALLE / PELIN OHJAAJALLE!

Alkuvalmistelut:

Opettaja tarvitsee ohjaaja-tunnuksen **Seppo**-alustalle. Jos sinulla ei ole tunnusta, ota yhteyttä ICT-ohjaajaan.

Opettaja kirjautuu tietokoneella Seppo-alustalle ja lisää peliryhmät (*tiimi-tunnus*) peliin ennen pelin aloitusta (esim. ed. päivänä) ja ilmoittaa pelitunnukset ryhmille ennen peliin liittymistä. Suositeltava ryhmäkoko on 2-4 hlöä. Ryhmät lisätään kirjautuneena Seppoon "*lisää pelin henkilöt*"-asetuksista.

Halutaanko pääsyä sisään kohteisiin? Esim. Kuusankosken kirkko (p. 040 712 4553/vahtimestari), Kymiyhtiön ammattikoulu (p. 050 4390014). Silloin opettaja ottaa etukäteen yhteyttä kohteisiin ja sopii ovien avaamisista.

Pelissä tarvitaan toimivalla verkkoyhteydellä varattu mobiililaitte yhtä ryhmää kohden. Mobiililaitteissa on hyvä olla tilaa myös esim. kuvaamista ja äänittämistä varten. Varmistakaa, että mobiililaitteiden akut ovat täynnä ennen pelin aloittamista. Jos akku uhkaa loppua kesken pelin, voi varautua ottamaan varavirtalähteen mukaan tai peliä voi jatkaa ryhmän toisen jäsenen mobiililaitteella, jos pelitunnus on muistissa.

Suosittelavaa on, että vähintäänkin yksi opettaja on mukana reitillä ja toinen kirjautuneena pelin ohjaajana pelissä. Useamman aikuisen saaminen mukaan pelikentälle on aina parempi ja tuo huomattavasti paremman pelikokemuksen opettajalle kuin

oppilaillekin. **Pelin ohjaajan** tehtävänä on kannustaa, lähettää ja vastaanottaa viestejä, arvioida palautuksia ja laittaa salamatehtävän/-tehtäviä päälle.

Ennen pelin alkua:

Opettaja kirjautuu tietokoneella sisään osoitteessa <http://www.seppo.io/>

Valitse peli **Lennot Kuusankoski Pilotti** muokkaa-painikkeesta ja avaa peli käynnistä-painikkeesta. Pyydä ryhmiä liittymään peliin ryhmän valitsemalla mobiililaitteella. osoitteessa <http://www.seppo.io/> ja kirjautumaan sisään opettajan antamalla tiimitunnuksella. Lukekaa pelin tarina ja säännöt yhdessä ennen siirtymistä 1. kohteen luo. *Mobiililaitteissa kannattaa laittaa tehtävien nimet kartalle näkyviin kartan ikonien asetuksista.*

Salamatehtävä: salamatehtävä laitetaan päälle heti kun kaikki ovat suorittaneet Lauttaranta tehtävän. (valitse salamatehtävät-painike ja liu'uta salamatehtävä päälle liukunapista).

Huomaa näkymän symbolit Seppo-alustalla (ohjaajan näkymä):



Pelin asetukset, kartta ja luokittelu



Tehtävien luominen



Pelin tarinan ja sääntöjen muokkaus



Pelin jäsenien ja pelaajien/ryhmien lisääminen



Näkymän zoomaus



Pelin avaaminen/sulkeminen



Salamatehtävät



Tehtävät ja arviointi. Tehtävien nimet saa kartalle täältä. Tehtävät arvioidaan täällä



Pistetaulukko



Viestikeskus: yksityisviestien ja ryhmäviestin lähettäminen ja vastaanottaminen

PELAAJILLE JA RYHMILLE

Peli alkaa siirtymällä mobiililaitteen verkkoselaimella (esim. safari, chrome) osoitteeseen: <http://www.seppo.io/> ja kirjautumalla sisään tiimi-tunnuksella, joka on saatu opettajalta. Lukekaa pelin tarina ja säännöt yhdessä ääneen ennen siirtymistä 1. kohteen luo.

Laittakaa tehtävien nimet kartalle näkyviin kartan ikonien asetuksista (kts. ikonit alta).

Aloittakaa kohteesta 1. Tehtävä avautuu täppäämällä tehtäväpistettä ja se voi sisältää tekstiä ja kuvia sekä ilmoittaa jaossa olevan max. pistemäärän. Tehtävät voi suorittaa joko oman tiimin kesken tai yhteistyössä muiden tiimien kanssa. Kaikissa tapauksissa jokainen tiimi palauttaa oman vastauksensa mobiililaitteella opettajalle.

Pelin edetessä, **lukekaa kukin tehtävä ääneen tiimin kesken** niin, että jokainen jäsen ymmärtää mitä tehtävässä pitää tehdä. Suorittakaa tehtävä sen jälkeen. Riippuen tehtävästä vastauksen voi antaa kirjoittamalla, äänittämällä tai kuvaamalla. Hyvästä vastauksesta voi saada max. pisteet, vähemmän mietitystä vastauksesta vähemmän.

Ennen vastauksen lähettämistä varmistakaa, että ryhmän kukin jäsen on vastauksen hyväksynyt. Vastauksen voi esikatsella ennen lopullista palautusta.. Lähetä painikkeella vastaus lähtee opettajalle arviointiin. Kun palautus on arvioitu, saatte siitä ilmoituksen mobiililaitteen näkymään. Opettaja voi myös vaatia suorittamaan tehtävän uudestaan.

Kun kaikki ovat suorittaneet tehtävän, voitte opettajan luvalla ja johdolla siirtyä seuraavaan kohteeseen.

Tehtävien nimet kannattaa laittaa näkyviin vasemmassa alareunassa olevasta painikkeesta ja laittamalla *Tehtävien nimet kartalla* päälle.

Huomaa näkymän symbolit:



Pisteet

Tiimien pistemäärät tähän mennessä



Paluu alkunäyttöön



Oma profiilini ja kirjautuminen ulos pelistä



Kartan värisymbolit ja tehtävien nimet kartalla päällä/pois päältä



Saapuneet ilmoitukset (mm. saapunut arviointi)



Viestikeskus, jossa voit lähettää viestejä ohjaajille tai kaikille tiimeille



Pelin tiedot, tehtävien ja pisteiden määrä.

Kiinnitä huomiota seuraaviin kohtiin:

1. Kotiseututalo: Maurille on jätetty laminoituja kartoja, jotka löytyvät opettajalta. Voitte käyttää niitä apuna ja palauttaa opettajalle tehtävän suorittamisen jälkeen.
2. Kuusankosken kirkko. Jos kirkon ovet ovat suljettuina, joutuu Mauri tutustumaan nettitiedonhakuun tai pyytämään apua opettajalta oikean vastauksen löytämiseksi.
3. Jos tiimi palauttaa tehtävän ilman chat-osioon osallistumista jää pistesaaliiksi max. 300p. Halutessaan tiimi voi vedota pahaan muistinmenetykseen ja pyytää opettajalta erikoislupaa suorittaa tehtävä uudelleen.

Peli päättyy reitin osalta, kun viimeinen tehtävä on suoritettu. Kuinka Maurille sitten kävi? Se selviää loppu-ohjeesta ja saamistanne pisteistä.