

KOUVOLAN KESKUSTAN MOBIILIREITTI

Kouvolan keskustan alueelle on luotu arkkitehtuuri-painotteinen mobiilireitti Seppo-alustalle Kouvolan kaupungin perusopetuksen 6.luokkalaisten käyttöön.

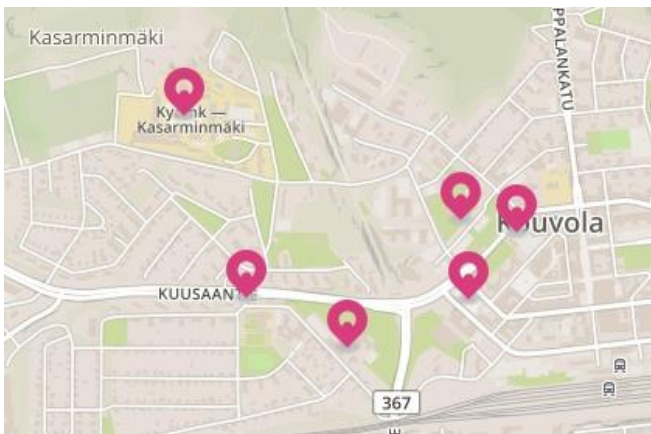
Pelin tarkoituksena on kerätä mahdollisimman paljon pisteitä. Eniten pisteitä kerännyt tiimi voittaa.

Osallistujat: Peliä pelataan tiimeissä. Hyvä kokoonpano on esim. 2-3 oppilasta/tiimi, jossa jokaisella tiimillä on yksi yhteinen mobiililaitte (tabletti, puhelin) käytössä. Lisäksi tarvitaan kaksi tai useampi aikuinen mukaan.

Tarvittavat välineet: Jokainen tiimi tarvitsee väh. yhden mobiililaitteen, joka on varustettu verkkoyhteydellä. Lisäksi varalaitte tai -akku on hyödyksi. Sijaintipalvelut (GPS) päällä ja riittävästi virtaa mobiililaitteessa (=akussa 90-100%). Yhdelle aikuiselle (pelin ohjaajalle) tarvitaan Internet-yhteydellä varustettu tietokone esim. Luokassa. Lisäksi Kaupungintalon tehtävää varten värikkäitä katuliituja.

Pelialueena on Kouvolan keskustan alue ja siellä kuusi kohdetta. Jokaisessa kohteessa on tehtävä tai useita tehtäviä, joista saa pisteitä. Reitin lähtö ja lopetuskohteet ovat Hovioikeustalon ja Salpausselänkadun välisessä puistossa. Reitin kesto on n. 1,5-2h.

Huomioikaa muu liikenne laitteen kanssa liikkuesssa keskustassa!



OPETTAJALLE / PELIN OHJAAJALLE!

Alkuvalmistelut:

Pelin ohjaaja (opettaja) tarvitsee ohjaaja-tunnuksen **Seppo**-alustalle ja aktivoinnin arkkitehtuuri-peliin. Pelin aktivoinnin ja tunnukset saa ottamalla yhteyttä ICT-ohjaajaan. Yhteystiedot löytyvät Kouvolan kaupungin TVT-sivuilta:

<https://peda.net/kouvola/perusopetus/tvt>

Pelin aktivoinnin jälkeen opettaja kirjautuu tietokoneella Seppo-alustalle ja lisää pelitiimit (*tiimi-tunnus*) peliin ennen pelin aloitusta (esim. ed. päivänä). Suositeltava tiimin koko on 2-4 hlöä. Tiimit lisätään kirjautuneena Seppoon "*lisää pelin henkilöt*"-asetuksista.

Halutaanko pääsyä sisäänkohteisiin? Opettaja voi ottaa etukäteen yhteyttä kohteisiin ja sopia vierailusta. Kts. kohta Pisteet ja tehtävät

Huomioikaa, että jokainen pelitiimi tarvitsee ainakin yhden toimivat mobiililaitteen. 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 niin opettajalle kuin oppilaillekin. **Pelin ohjaajan** tehtävänä on kannustaa, lähettää ja vastaanottaa viestejä, arvioida palautuksia ja laittaa salamatehtävän/-tehtäviä päälle.

Ennen pelin alkua:

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

Pelin ohjaaja valitsee pelin **Lennokki Kouvolan Keskusta** muokkaa-painikkeesta ja avaa pelin käynnistä-painikkeesta. Tiimejä pyydetään liittymään peliin tiimin valitsemalla mobiililaitteella osoitteessa <http://www.seppo.io/> ja kirjautumaan sisään opettajan antamalla tiimi-tunnuksella. Lukekaa pelin tarina ja säännöt yhdessä ennen siirtymistä 1. kohteen luo. Tiimien kannattaa laittaa "*tehtävien nimet kartalle*" mobiililaitteessa. Se tehdään kartan ikonien asetuksista.

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

Pelin ohjaaja jää luokkaan arvioimaan ja pisteyttämään oppilaiden palautuksia ja viestimään tiimien kanssa (chat-osio). Kun tiimi on suorittanut tehtävän, tulee siitä ilmoitus pelin ohjaajan näkymään tehtävät osioon. Ohjaaja avaa arvioitavan kohteen, antaa pistemäärän ja lisää mahdolliset sanalliset huomiot. Valitsemalla "arvioi", tiimi saa tiedon arvioitavasta kohteesta. Ohjaaja voi myös päättää palauttaa tehtävän uudelleen suoritettavaksi tarpeen mukaan.

Arviointiohjeet
Tehtävän palautus 1) 50p 2) 50p

Pisteet (max: 200)

0

Kommentti vastauksesta

Peruuta Palauta joukkueelle Arvioi

PELAAJILLE JA TIIMEILLE

Pelin aloitus: Peli alkaa siirtymällä mobiililaitteen verkkoselaimella (esim. safari, chrome) osoitteeseen: <http://www.seppo.io/> ja kirjautumalla sisään tiimi-tunnuksella, joka on saatu opettajalta. Lukekaa pelin säännöt yhdessä ääneen ennen siirtymistä 1. kohteen luo. *Laittakaa tehtävien nimet kartalle näkyviin kartan ikonien asetuksista (kts. ikonit alta).*



Tehtävän avaaminen: Tehtävien ikonit on väritetty kartalla sen mukaan onko tehtävä suoritamaton (punainen), kesken (sininen) tai suoritettu (vihreä). Aloittakaa kohteesta 1. Tehtävä avautuu täppäämällä tehtävipistettä ja se voi sisältää tekstiä ja kuvia sekä ilmoittaa jaossa olevan max. Pistemäärän. Lukekaa tehtävä ääneen tiimin kesken niin, että jokainen jäsen ymmärtää mitä tehtävässä pitää tehdä. Suorittakaa tehtävä sen jälkeen.

Tehtävän palautus: Jokainen tiimi palauttaa oman vastauksensa mobiililaitteella opettajalle tehtävässä annetulla palautusvaihtoehdolla. Riippuen tehtävästä vastauksen voi antaa kirjoittamalla, äänittämällä tai kuvaamalla. Hyvästä vastauksesta voi saada max. pisteet, vähemmän mietitystä vastuksesta vähemmän.

Palautuksen arviointi: 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.

Pelin päätyminen: Peli päättyy reitin osalta, kun viimeinen tehtävä on suoritettu. Kuinka teidän kävi? Kuka keräsi eniten pisteitä ja vei voiton?

PISTEET JA TEHTÄVÄT

Kouvolan kaupungintalo: Kouvolan kaupungintalo on valmistunut 1969. Se edustaa tyyliuunnaltaan modernismia. Julkisivu on kiiltävä graniittinen. Betonilaattojen tylsän harmaata sävyä on koristeltu värikkäin taideteoksien mm. vuonna 2010, kun taiteilijaryhmä Kouvostoliitto järjesti Pikseli-katumaalaustapahtuman kansalaistorilla.

Tehtävä: Kansalaistorilla, valitkaa katulaatta, jonka koristelette katuliiduilla. Voitte myös sopia yhteisen, positiivisen aiheen (esim. Onni, kesä) minkä tiimoilta laattoja koristellaan. Kuvatkaa mobiililaitteella työskentelyä ja valmis, värikäs laatta.

Pohjolatalo: Kouvolan maamerkiksikin kutsuttu Pohjolatalo on suomen 16. korkein toimistorakennus. Se on 42 m. korkea ja 12-kerroksinen.

Tehtävä: Siirtykää rauhallisesti rakennuksen ylimpään kerrokseen. Katsokaa maisemaa ikkunasta. 1. Mitkä kohteet erottuvat parhaiten? 2. Etsikää maisemasta itsellenne tuttuja paikkoja. (Poistukaa rauhallisesti takaisin Pohjolatalon etupuolelle. Siirtykää sieltä seuraavalle pisteelle Kauppamiehenkadun kautta Salpausselänkadulle ja Kymenlaaksontielle.)

Museokortteli: Kaunisnurmen museokorttelissa sijaitsee 1900-luvun alussa rakennettuja puutaloja, joissa asui aikanaan rautatieläisiä perheineen. Nykyisin alueen taloissa toimii käsityöläisten ja taiteilijoiden pajoja, pieniä puoteja ja museo.

Tehtävä: Alla on listattu useita museokorttelin puoteja. Tehkää lyhyt esittelyvideo yhdestä puodista. Pistäytykää jossakin puodissa haastattelemassa ihmisiä tai etsikää tietoa netistä.

Keramiikkapaja Pikku-Kippo (varuskuntak. 7) p. 0400 550864

Luontopuoti (Varuskuntak. 8) p. 0451049388, kymenlaakso@sll.fi

Pikkupuoti Aino (Varuskuntak. 3) p. 0407074312, arja.lankinen@kotikone.fi

Kouvolan miljö- ja radiomuseo/putkiradiomuseo (Pajaraitti 1), p. 020 615 6157, museo@putkiradiomuseo (soita ovikelloa)

Onnenkukko (Varskuntakatu 6), p. 05-3750202, posti@onnenkukko.fi (Huom! esittäydy putiikissa sisääntultaessa, henkilöitä ei saa kuvata)

Muistakaa kohteliaisuus säännöt ja varmista kuvattavalta lupa kuvaamiseen. Miettikää mitä haluaisitte puodista tai puodin pitäjältä kysyä ja miettikää muutama kysymys. Vaihtoehtoisesti kuvata voi myös materiaaleja ja esineitä.

Mittana ihminen: Mittanauhaa ei ole aina mukana, kun sitä tarvitsisi. Mittana voi toimia myös ihminen itse.

Tehtävä: Arvioikaa ensin kuinka monta ihmistä pystyy kulkemaan alikulkutunnelin läpi häiritsemättä muita kulkijoita. 2. Mitatkaa sitten yhdessä kuinka monta ihmistä pystyi kulkemaan tunnelin läpi muita häiritsemättä. 3. Entä, onnistuuko joku hyppäämällä koskettamaan tunnelin kattoa?

Kasarmialue: Kasarmialue on Kouvolan tiilikasarmialuetta, joka rakennettiin 1910-luvulla. Punatiiliset rakennukset ovat säilyneet hyvin alkuperäisenä, mutta alue on nykyisin opiskelija- ja yritystoiminnan käytössä.

Tehtävä: Tutkkaa liitteenä olevaa karttaa ja selvittäkää, mitä Paratitentän vanhoissa kasarmirakennuksissa on nykyään.

Kouvolan keskuskirkko: Keskuskirkko valmistui 1977. Se edustaa modernia konstruktivisia rakennusosia näkyville jättävää arkkitehtuuria. Kirkon rakennetta kuvaa suorakaidemuotoisuus, teräristikot ja runsas lasien käyttö. Kiinnittäkää huomiota materiaaleihin ja muotoihin kirkon ulko- ja sisäpuolella. Mitä materiaaleja on käytetty, millaisia muotoja on näkyvissä, miltä eri materiaalit tuntuvat?

Tehtävä: Ottakaa ja palauttakaa kuva kiinnostavasta materiaalista tai muodosta. Miksi se oli kiinnostava?