



ActionTrack-sovellus

Mobiilitekhnologia osaksi oppituntia

- Pelillisuus
- Kokemuksellisuus ja toiminnallisuus
- Ilmiöpohjaisuus
- Tiimityöskentely
- Ongelmanratkaisutaidot ja luovuus
- Kehollinen oppiminen

Pelataanpa yksi peli

- ▢ Lataa ActionTrack -sovellus omasta sovelluskaupasta (tai lainaa padia)
- ▢ Avaa ActionTrack-sovellus päätelaitteeltasi (sijainti tulee sallia, samoin kameran käyttö)
- ▢ **Varmista, että äänet (myös soittoäänet) ovat päällä ja riittävän kovalla**
- ▢ Skannaa liittymiskoodi, kun se näytetään
- ▢ Lue ohjeet ja lataa peli (huom! nettiyhteys tarvitaan tässä kohtaa)
- ▢ Aloita peli ja kirjoita nimi.
- ▢ Ensimmäiselle rastille on ohjaus. Sen jälkeen voit valita rastit (näkyvät oranssina pisarana) haluamassasi järjestyksessä.
- ▢ Pelaa peliä kunnes olet käynyt kaikki rastit tai aika loppuu.
- ▢ Palaa maalialueelle (tässä tarvitaan nettiä)
- ▢ Älä sulje peliä ennen kuin se ilmoittaa, että aktiviteetti on päättynyt!

4

Mieti kierroksen aikana

- miten soveltuisi omaan opetukseesi
- voisiko hyödyntää arvioinnissa
- mitä haluaisit tietää lisää

KIINNITÄ HUOMIO TEHTÄVÄ- ja VASTAUSTYYPPEIHIN, älä niinkään sisältöihin... VASTAA VÄLILLÄ MYÖS VÄÄRIN, NIIN NÄET MITÄ TAPAHTUU.

Norssilla käytetty: 8.Luokkien kenttäkoulu (LUMA), eri oppiaineiden oppitunneilla (erityisesti matikka ja liikunta), testeinä/kokeina, ryhmäytymisen välineenä, osana liikkuva koulu -hanketta

AKTIVITEETIN LUONTI ja toteutus

1. Tehdään tehtävät
2. Luodaan ja muokataan pohja, johon tehtävät siirretään. Lisätään oma kartta (jos tarpeen), aloitus- ja lopetusalueet sekä mahdolliset kieltoalueet.
3. Siirretään tehtävät pohjaan ja tehdään mahdolliset siirtymät yms.
4. Käynnistetään aktiviteetti ja annetaan osallistujien liittyä mukaan
5. Tarkastellaan tehtäviä ja tuloksia aktiviteetin aikana ja jälkeen

Seuraavassa tarkastellaan tarkemmin näitä vaiheita.

TEHTÄVIEN LUONTI

1. Luo uusi tehtävä: anna nimi, tee asetukset ja muokkaa palaute (ei pakollinen)

2. Valitse tehtävätyyppi tai -tyypit:

teksti, kuva, GIF, ääni, youtube-video, web-sivu, web-linkki

Eri tehtävätyyppejä voi yhdistellä vapaasti

3. Valitse vastaustyyppi:

monivalinta (1 oikein), monivalinta (useampi oikein), kuva, teksti, numero, video (vaatii netin). Myös lopetus sekä aktiviteetti ovat vastaustyyppinä.

Myös eri vastausyyppejä voi yhdistellä vapaasti

POHJAN LUONTI

Luo uusi Pohja:

1. Lisää aktiviteetin alue (pohjana google map)
2. Lisää päälle oma kartta (ei pakollinen)
3. Lisää mahdolliset kieltoalueet
4. Lisää lähtöalue ja maalialue
5. Muokkaa tarvittaessa pohjan asetuksia

Kopioi pohja:

1. Valitse kopioitava pohja ja nimeä
2. Kopioi halutessasi myös pohjassa olevat tehtävät
3. Muokkaa pohjaa.

8 Lisätään POHJAAN RASTIT ja siirtymät

☐ Rasti lisätään näkyvillä olevan kartan keskelle ☾ siirrä sopivaan paikkaan

☐ Muokkaa rastia:

Yleiset asetukset

Rastin tyyppi (tärkeä!)

- GPS näkyvä tai piilotettu
- paikasta riippumaton
- QR-koodi

HUOM! on demand -tehtävät luodaan pohjan asetuksissa

Tehtävän hallinta (tässä valitaan tehtävä tehtäväkirjastosta)

Reititys eteenpäin (yleensä automaattinen)

☐ Siirtymillä voi pakottaa käymään rasteja määrättyssä järjestyksessä

Aktiviteetin käynnistäminen

- ▢ Valitse käynnistettävä pohja ja anna sille nimi
- ▢ Aseta kesto ja valitse alkamisajankohta (aika alkaa kulua käynnistyksestä)
- ▢ Käynnistys salasanalla, QR-koodilla tai linkin avulla
 - ▢ Yleensä QR helpoin: käynnistä € tulosta kaikki QR-koodit
- ▢ Aktiviteetin aikana voit tarkastella osallistujien sijaintia, pisteitä ja tehtäviä sekä lähettää osallistujille viestejä (jos nettiyhteys)

HUOM! Osallistujalla ei siis tarvitse olla pelin aika nettiä, jos ei ole online-tehtäviä (siis kysymyksessä web-sivua tai vastauksena videon palautusta)

Aktiviteetin päättyminen

- Aktiviteetti päättyy, kun
 - a. Aika päättyy TAI
 - b. Osallistuja on käynyt kaikki rastit ja palaa maalialueelle
- osallistujien pisteet siirtyvät palvelimelle viimeistään aktiviteetin päätyttyä (oltava nettiyhteys)
- Päättymisen jälkeen voit tarkastella ja korjata kaikkia pisteitä, tarkistaa tehtäviä, seurata osallistujien reittejä jne.

11

Lisätietoja pelin kotisivuilta:

<http://www.taz.fi/>