

ActionTrack

Pelin tekeminen lyhyesti: 1) tehtävien valitseminen tai tekeminen 2) pohjan luominen 3) aktiviteetin aloittaminen.

1) Tehtävien tekeminen (ylävalikko; tehtävät → uusi tehtävä)

Tee tehtäviä (työlain osa koko hommassa) tai käytä valmiita. Kaikki tehtävät ovat yhteisiä. Osa tehtävistä on paikkaan sidottuja osa ei. **Mieti tarkasti, miten nimeät tehtävät, jotta muidenkin on mahdollista helposti selailta tekemiäsi tehtäviä.** Tehtävän kysymys voi olla myös tehtävän nimi.

Tehtävän asetuksissa määritellään tehtävän nimi, TÄMÄ TÄRKEÄ!, sekä pistemäärä, joka oikein vastaamisesta saadaan. Omat palautteet tehtävän vastauksiin voi alkuun ohittaa.

Pelaajalle näkyvä tehtävä luodaan eri elementtien avulla. Tehtävän luomiseksi on erinäinen määrä mahdollisuuksia. **Tehtävänannossa** voi olla

- Teksti
- Kuva (jpg ja png).
- Ääni (tiedosto tai linkki).
- video (linkki)
- verkkosivu

Vastausvaihtoehdot:

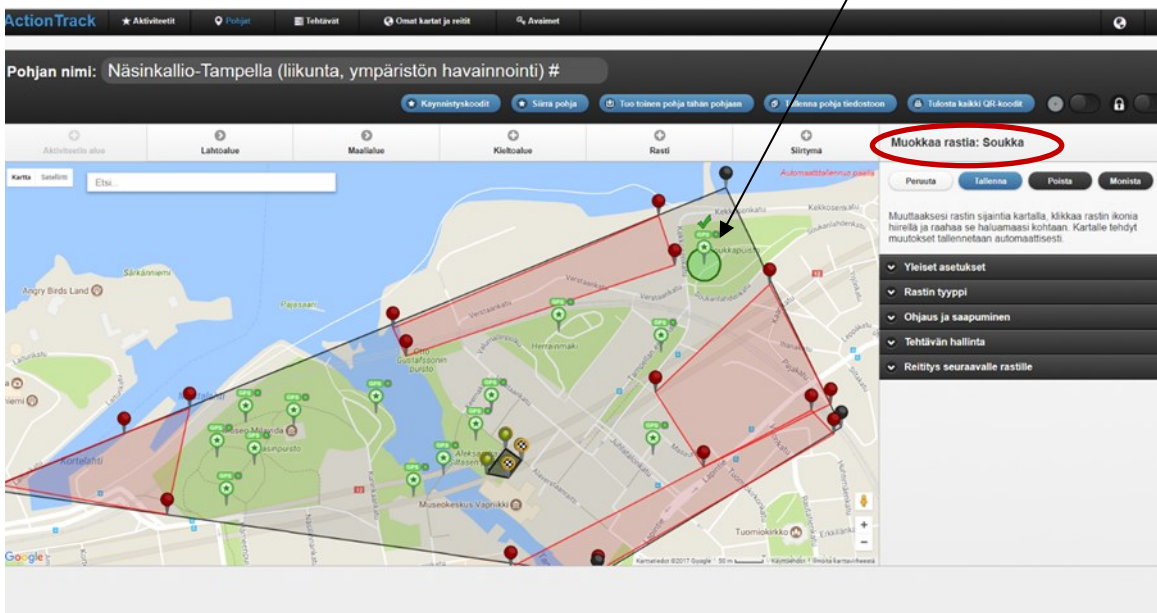
- Monivalinta voi olla yksi tai useampi oikea vaihtoehto.
- Tekstivastaus on vapaa testikenttä, johon oppija vastaa omatoimisesti. Kaikki vastaukset ovat oikein tai pelin ohjaaja tarkastaa vastukset
- Numerovastaus
- Kuvavastaus; pelaaja vastaa kuvalla.
- Videovastaus (KUVAUSSLUVAT pitää olla kunnossa, videot tallentuvat vid.me -palveluun)

2) Pohjan luominen (ylävalikko; pohjat → uusi pohja)

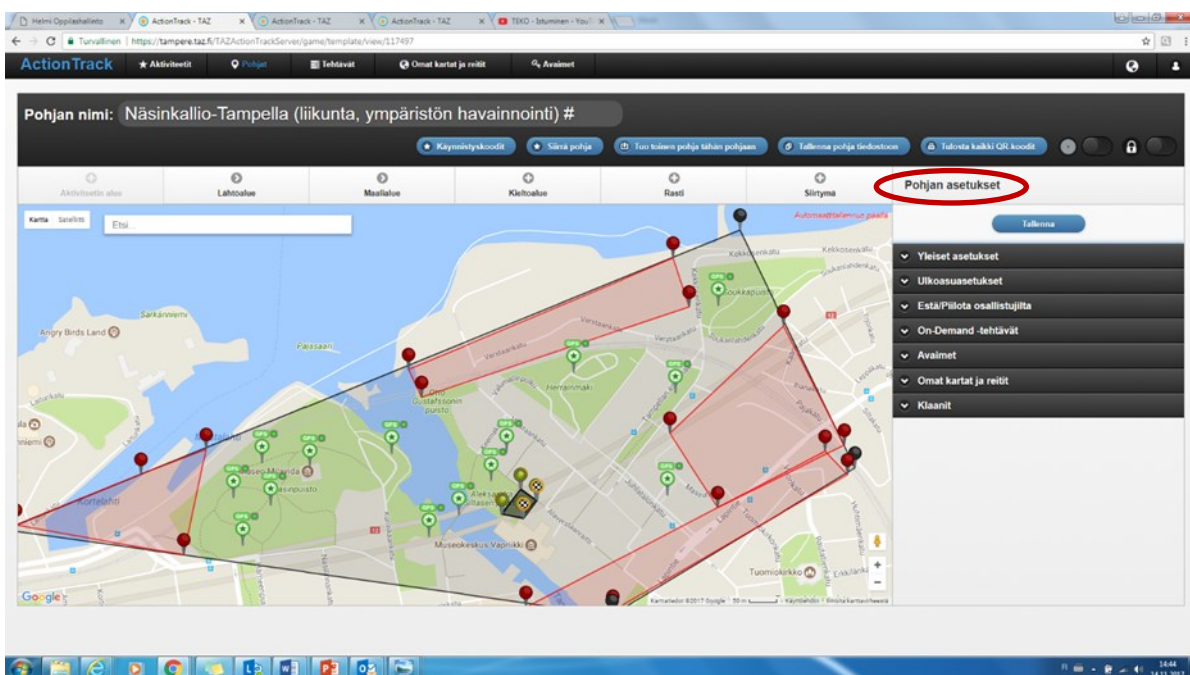
Pohjan määrittely:

- Aktiviteetin alue
- Lähtöalue (ei pakollinen)
- Maalialue (ei pakollinen)
- Kieltoalue (aina alueen sisällä)
- **Rasti, johon tuodaan tehtävät.** Rastin asetuksia pääset muokkaamaan kun klikkaat rastia. Määrittele onko rasti GPS tai QR-koodilla toimiva. QR-rastille pelaaja löytää joko ”perinteisesti” kartan avulla suunnistamalla tai vaihtoehtoisesti sanallisen / kuvallisen vihjeen avulla. Mikäli rastit haetaan vihjeiden avulla, ei pelaaja näe karttaa lainkaan, muista tällöin asettaa vihjeeseen aika sekä poistaa karttanäkymä pohjan asetuksista. Katso tarkemmat ohjeet QR-koodi-radan asetuksista erilliseltä ohjeelta.

Käy läpi **rastin asetukset** siinä vaiheessa kun tuot tehtävän rastille. Rasti aktiivinen, muokkaa rastia. Rastien asetuksista myös oma tarkempi ohje.



Kun pohjalle on laitettu tehtäviä sisältävät rastit, kannattaa **pohjan asetuksista** käydä läpi ainakin kohta Estä / Piilota osallistujilta. Sieltä voit määrittellä mm. viestintäasetukset ja pisteiden / sijoituksen näkymisen.



3) Aktiviteetin aloittaminen (ylävalikko; aktiviteetit → aloita uusi aktiviteetti)

The screenshot shows the 'Aloita uusi aktiviteetti' (Start new activity) form in the ActionTrack application. The form is titled 'Aloita uusi aktiviteetti' and contains the following fields and options:

- Valitse pohja:** A dropdown menu with the selected option 'Näsinkallio-Tampella (liikunta, ympäristön havainnointi) #'. A red box highlights the 'Nimeä aktiviteetti:' field below it.
- Nimeä aktiviteetti:** A text input field.
- Kirjoita aktiviteetin kuvaus:** A text area with a help icon.
- Aseta salasana osallistujille (ei pakollinen):** A text input field.
- Aseta aktiviteetin kesto:** Two input fields for 'Tunnit' (Hours) and 'Minuutit' (Minutes), both set to '0'. A note '(0 = rajoittamaton aika)' is next to the minutes field.
- Valitse aloitusajankohta:** Radio buttons for 'Now' (selected) and 'Later'.
- Aktiviteetin QR-koodi (ei pakollinen):** A dropdown menu with 'Uusi koodi' selected and an empty text input field below it.
- Kysy nimeä:** A toggle switch set to 'Kyllä' (Yes).
- Näkyvillä mobiilisovelluksessa:** A toggle switch set to 'Kyllä' (Yes).
- Käynnistä:** A blue button with a play icon.

- Valitse alasvetovalikosta ensin haluamasi pohja.
- Nimeä aktiviteetti. Tämä nimi näkyy oppilaiden mobiililaitteissa.
- **Aktiviteettia ei tarvitse kuvailla, eikä salasanaa asettaa.**
- Halutessasi voit asettaa ajan, kuinka kauan peli pyörii, mutta se ei ole pakollista. Jos et aseta aikarajaa, niin muista pelin jälkeen myös lopettaa aktiviteetti.
- Jos et avaa QR-koodivalikkoa, arpoo peli sinulle automaattisesti uuden koodin.
- Kysy nimeä → Kyllä ja Näkyvillä mobiilisovelluksessa → Kyllä, molemmat oletusasetuksena
- Sitten Käynnistä.

QR-koodin, jolla oppilaat pääsevät suoraan oikeaan peliin, saat tulostettua kun peli käynnistyy. Koodin voi myös näyttää oppilaille suoraan tietokoneelta tai tabletilla.

Aloita helposta! Ensimmäinen rata voi olla esim. pelkästään suunnistusta. Seuraavaan rataa voi laittaa paria eri tehtävätyyppiä jne. Parhaisiin ominaisuuksiin peli pääsee silloin, kun tehtävät on jollain tavalla sidottu juuri siihen paikkaan, missä rasti on. Esimerkiksi ympäristön tai liikenteen tarkkailua / hyödyntämistä, rakennukset, erityiset paikat ja niiden tarkastelu jne. Kaikki koulussa opiskeltavat oppiaineet voi liittää oikeaan ympäristöön. Ole kuitenkin alussa armollinen itsellesi =)