



ActionTrack-pelin käyttö opetuksessa opettajan näkökulmasta

Pohjatyö

- Mikä on pelin tavoite eli mihin pelaamisella pyritään?
- Onko käytettävissä riittävästi sopivia mobiililaitteita (Android, iOS)?
- Onko sovellus asennettu laitteille, kuvien käyttö ja sijaintipalvelu sallittu?
- Varmista, että oman laitteen käyttöluvat ovat kunnossa, mikäli oppilaat käyttävät omia laitteitaan.
- Onko oppilaiden kuvausluvat kunnossa? (Jos tehtävien kuvissa näkyy oppilaita.)
- Pelataanko sisällä (QR) vai ulkona (GPS)? Pakkanen tai vesisade eivät ole hyvä yhdistelmä mobiililaitteen kanssa.

Pelin tekeminen

- Ohjeita löytyy ActionTrackin sovelluksen sisällä olevasta wikistä sekä [Ilmiömäinen Tampere -sivuilta](#).
- Tee tehtävät tai valitse valmiista tehtävistä ne, jotka vastaavat pelin tavoitetta.
- Tee pelipohja. Rajaa alue järkeväksi pelin kannalta, mieti mahdolliset vaaranpaikat. (Vaihtoehtoisesti kopioi jo valmiiksi tehty pohja, joka vastaa pelille asetettuihin tavoitteisiin. Muista kuitenkin siirtää rastit järkeville paikoille ja tarkistaa sekä rastien että pohjan asetukset pelin uuteen paikkaan ja ryhmällesi sopivaksi.)
- Lisää pohjalle rastit ja tuo rasteille tekemäsi tai valitsemäsi tehtävät. Katso jokaisen rastin asetukset kuntoon.
- Mieti mahdollinen reititys.
- Katso vielä pohjan asetukset kuntoon. Tässä kohtaa päätät esimerkiksi sen, onko peli kilpailu ja kenen pisteitä oppilaat näkevät.
- Käynnistä peli/aktiviteetti.

Pelin aikana

- Seuraa peliä mahdollisuuksien mukaan näytöltä.
- Tarkista tehtävät, joihin olet valinnut järjestäjän tarkistajaksi.
- Lähetä oppilaille halutessasi viestejä: kannusta, ohjeista, auta.

Pelin jälkeen

- Käsittele tehtäviä ja vastauksia oppilaiden kanssa yhdessä, mikäli se on pelin luonteen ja pedagogiikan kannalta järkevää.
- Kun peli on ohi, lopeta aktiviteetti, ellei jo käynnistysvaiheessa asettanut lopetusaikaa.
- Arvioi /arvioikaa yhdessä oppilaiden kanssa saavutettiinko pelaamiselle asetetut tavoitteet.

