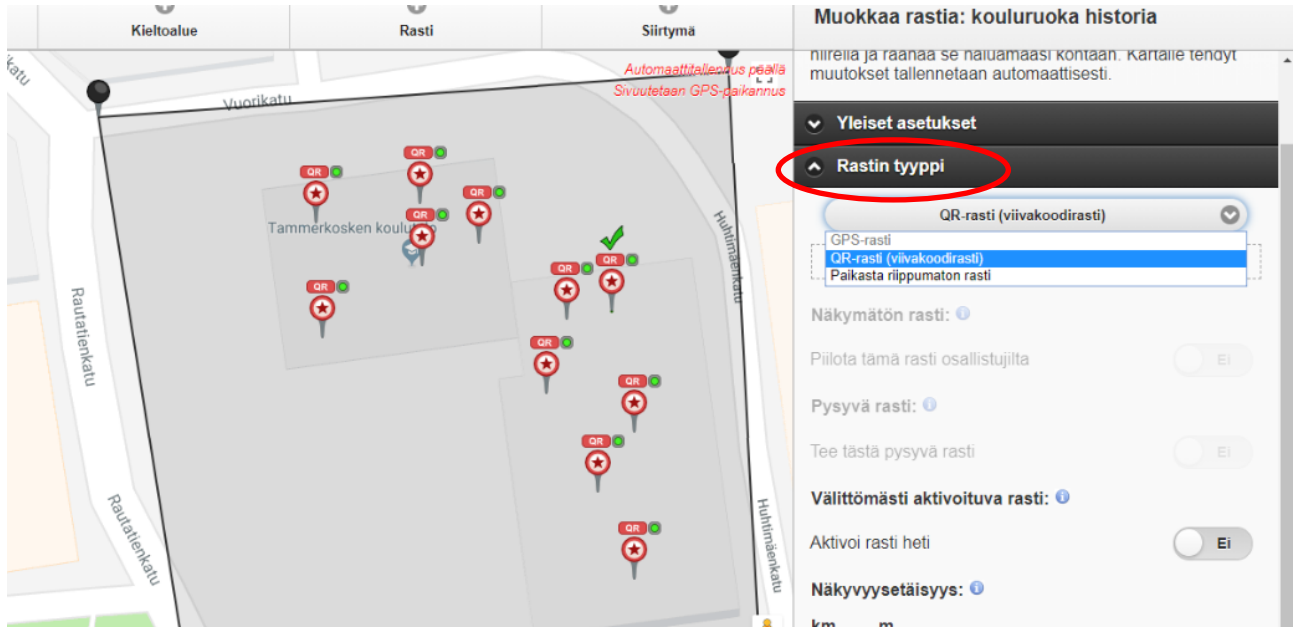


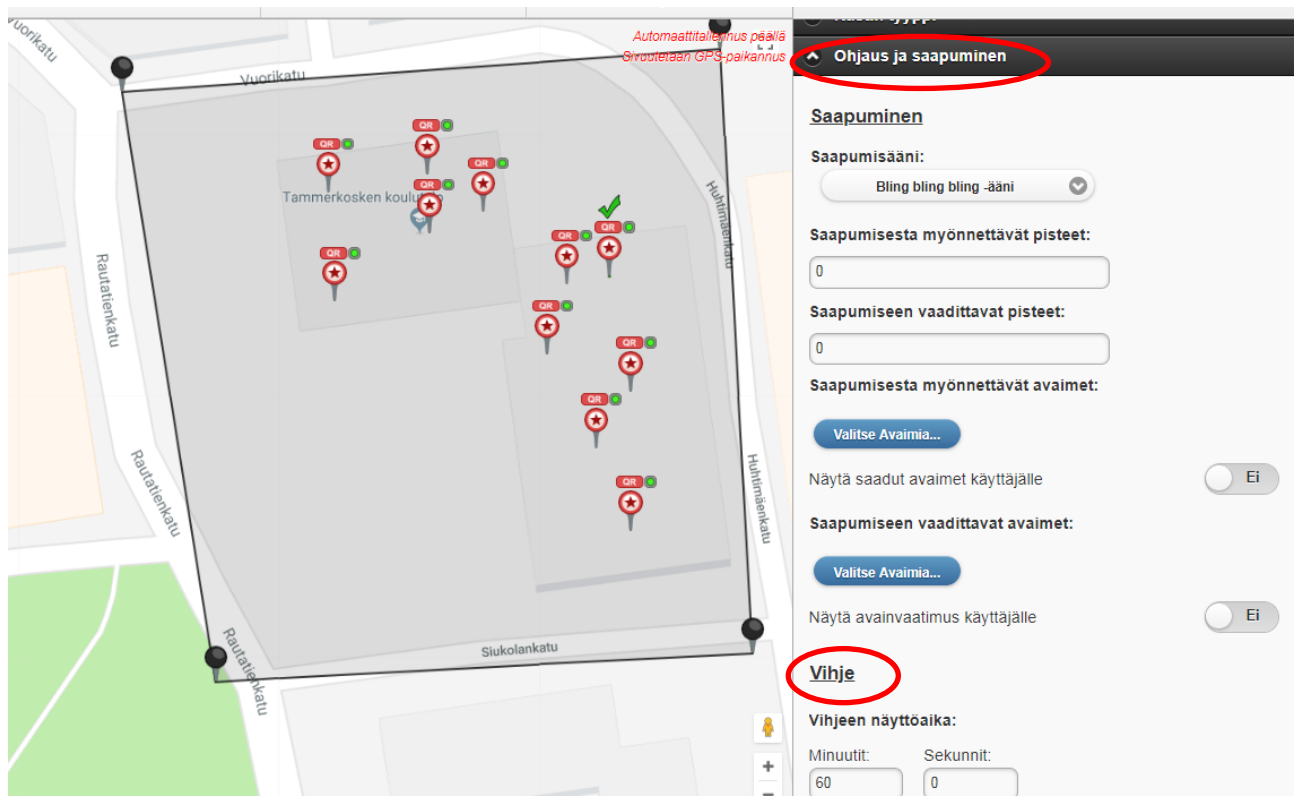
TÄRKEIMMÄT QR-RASTIN ASETUKSET

Tehtävä tuodaan, tarkistustapa valitaan ja rasti nimetään aivan samalla tavalla kuin GPS-rastikin. Katso nämä ohjeet tarvittaessa GPS-tehtävärastin asetukset -ohjeesta. **Rastin tyyppi määritellään QR-rastissa eri tavalla.**

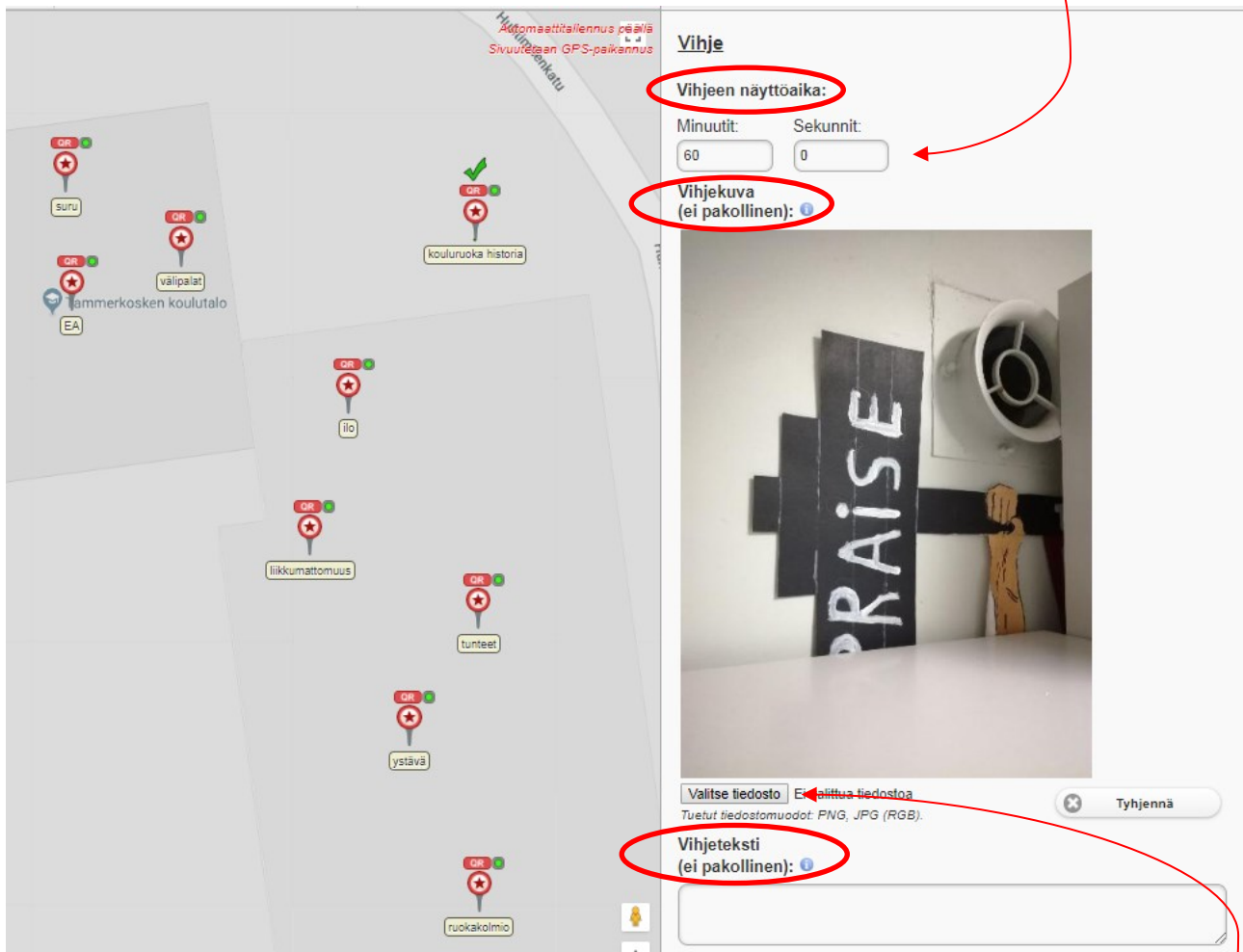
Rastin tyyppi -kohdassa ylämpänä on valikko, josta voit muuttaa oletuksena olevan GPS-rastin QR-rastiksi. Pohjalla oleva rasti muuttuu tallentamisen jälkeen punaiseksi.



Mikäli radan on ajateltu toimivan kuvallisten tai sanallisten vihjeiden avulla, niin että oppilas ei koko pelin aikana näe karttaa, on kohta **Ohjaus ja saapuminen tärkeä. Avaa se ja siirry valikossa reilusti alaspäin, niin että näet kokonaan kohdan Vihje. (Seuraavan sivun kuva.)**



Vihje vaatii **AINA** näyttöajan. Se saa olla niin pitkä kuin oletat oppilaan koko pelin kestävän.



Itse vihje voi olla kuvalla, niin kuin yllä olevassa esimerkissä. Jos käytössä ei ole kuvia, voi vihje olla tekstilläkin, esim. Rasti sijaitsee koulun kuntosalin ovelta. Vihjekuva tuodaan tietokoneen tiedostosta Valitse tiedosto kohdan kautta. Haluttu vihjeteksti puolestaan kirjoitetaan Vihjetekstilaatikoon. Voit käyttää halutessasi sekä kuvavihjetä että tekstivihjetä yhtä aikaa.

Kun jokaiselle QR-rastille on laitettu vihjeaika, vihjekuva ja/tai -vihjeteksti, toimii peli oppilaan näkökulmasta siten, että pelin alkaessa oppilas saa vihjeen, jonka mukaan hän liikkuu vihjeen kertomaan paikkaan. Sieltä hän löytää QR-koodin (joka opettajan täytyy siis etukäteen oikealle paikalle viedä). Oppilas skannaa koodin, tekee tehtävän ja lähettää sen. Tämän jälkeen hän saa näytölleen automaattisesti uuden vihjeen jne.... Sovellus arpoo oletusarvoisesti pelaajat rasteille eri järjestyksessä. Jos haluat heidän kulkevan rasteit samassa järjestyksessä, tulee sinun tehdä rasteiden välille siirtymät.

QR-rata toimii **ilman** vihjeitä siten, että oppilaat etsivät koulussa olevia koodeja ja sellaisen löydettyään skannaavat sen, lähettävät ja etsivät seuraavan koodin. Tällöin kohtaan **Ohjaus ja saapuminen** EI tarvitse koskea lainkaan. Oppilaat näkevät näytöllään sen karttapohjan, johon rata on tehty.

MUISTA TALLENTAA LOPUKSI RASTIN ASETUKSET !