

Tehtävien tekeminen, 3 esimerkkiä

Tehtävän asetuksiin tehtävää hyvin kuvaava nimi. Mieti myös tehtävästä saatavat pisteet. Muut kohdat voi alkuun ohittaa.

Omat palautteet tehtävän vastauksiin -kohtaan voit halutessasi itse määrittellä millaisen palautteen pelaaja saa vastauksestaan. Tämän voi myös alkuun ohittaa.

Itse tehtävä tehdään oikealla olevien elementtien avulla. Listasta klikataan niitä elementtejä, jotka tehtävään halutaan. Tässä on ensiksi laitettu YouTube-video, sitten teksti, joka yleensä sisältää itse kysymyksen tai tehtävänannon ja viimeksi monivalinta. Tuodun elementin **vasemmanpuoleinen nuoli avaa elementin** ja oikeanpuoleisilla nuolilla voi elementtien järjestystä muuttaa tai X:stä poistaa kokonaan. Itse ohje, kuva, YouTube-video jne. tuodaan aina **avattuun elementtiin**. Elementtien numeroista ei tarvitse välittää.

1)

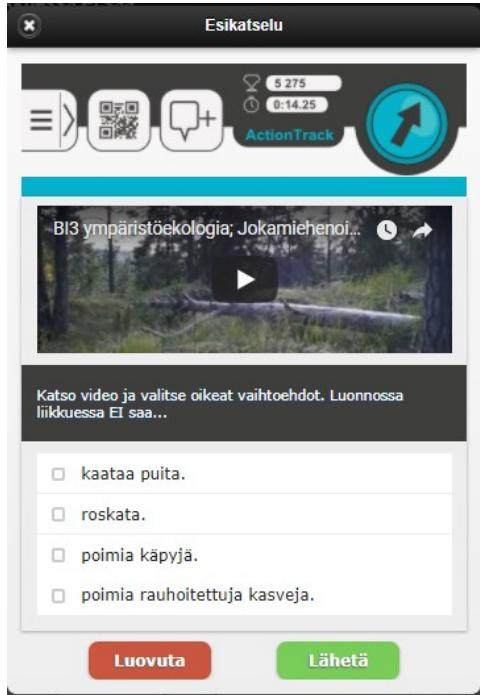
YouTube-videon osoite kopioidaan ja liitetään **avatus elementin ruutuun**. Samoin toimivat web-sivu- ja web-linkki -elementit.

Itse **ohje tai kysymys** kirjoitetaan **avattuun** tekstielementtiin.

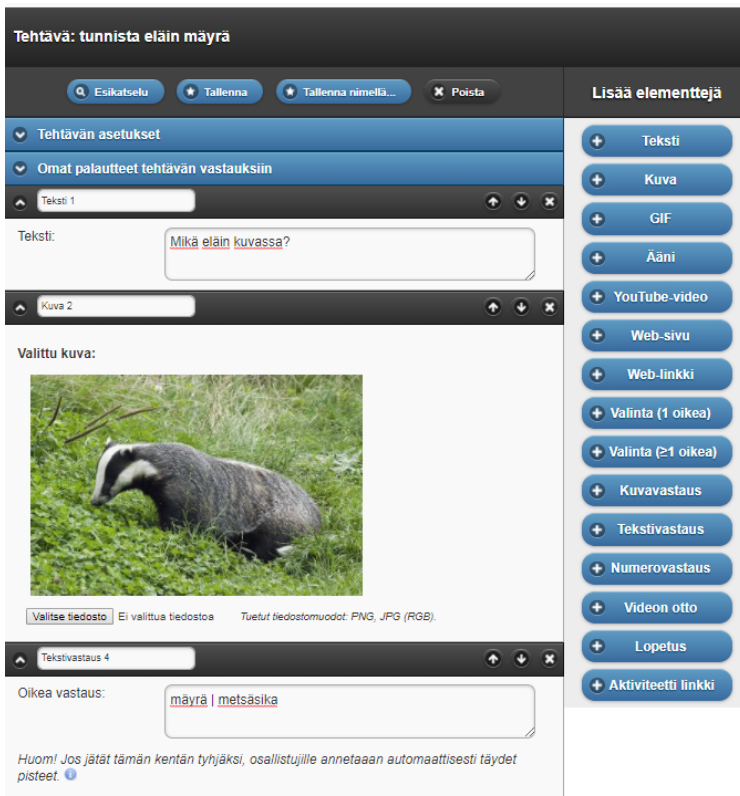
Vaihtoehdot kirjoitetaan laatikoihin ja valitaan klikkaamalla oikeat.

Muista tallentaa. Esikatselusta näet, miltä tehtävä näyttää pelaajan silmin -> kts. seuraava sivu

Pelaajan näkymä esimerkistä 1.



Pelaajan näkymä esimerkistä 2.



2)

Tehtävänannossa olevaan kuvaan valitaan **Kuva-elementti**. Kuva tuodaan elementtiin tietokoneen kuvakansiosta.

Jos halutaan, että pelaaja vastaa kirjoittamalla, valitaan Tekstivastaus-elementti. Jos vastus on yhdellä sanalla, kannattaa oikea vastaus kirjoittaa Tekstivastaus-elementtiin. Tällöin peli tarkastaa tehtävän. Jos vastaus on pidempi tai vastaus on esim. mielipideasia, kannattaa Tekstivastaus-elementti jättää tyhjäksi. Tällaisessa tapauksessa pelin järjestäjä tyypillisesti tarkastaa vastukset pelin aikana. Viereisessä esimerkissä vastukseksi käyvät molemmat mäyrän nimitykset. Yllä oleva kuva näyttää taas pelaajan näkymän, vastus ei tietenkään näy hänellä, vaan pelkkä tekstikenttä. Vastaus voi olla myös Numerovastaus, jolloin peli pakottaa vastaamaan numeroin.

Tehtävänantoon liittyvä äänitiedosto tai GIF-animaatio tuodaan kuvan tavoin tietokoneen tiedostosta. Äänitiedostolla on helppoa antaa ohjeita esim. lukutaidottomille tai tehdä niiden avulla esim. tunnistustehtäviä.

Tehtävä: elollinen / eloton

Esikatselu Tallenna Tallenna nimellä... Poista

Lisää elementtejä

- + Teksti
- + Kuva
- + GIF
- + Ääni
- + YouTube-video
- + Web-sivu
- + Web-linkki
- + Valinta (1 oikea)
- + Valinta (≥1 oikea)
- + Kuvavastaus
- + Tekstivastaus
- + Numerovastaus
- + Videon otto
- + Lopetus
- + Aktiviteetti linkki

Tehtävän asetukset

Omat palautteet tehtävän vastauksiin

Teksti 1

Teksti: Kuvatkaa ympäristöstänne jotain elollista ja jotain elotonta. Kuva ihmisestä ei käy vastaukseksi tällä kertaa. Katsokaa, että kuva menee oikean otsikon alle.

Teksti 2

Teksti: Ellollista

Kuvavastaus 5

Oikea vastaus:

Valitse tiedosto Ei valittua tiedostoa Tuetut tiedostomuodot: PNG, JPG (RGB).

Teksti 4

Teksti: Elotonta

Kuvavastaus 6

Oikea vastaus:

Valitse tiedosto Ei valittua tiedostoa Tuetut tiedostomuodot: PNG, JPG (RGB).

3)

Tässä tehtävässä halutaan oppilaalta **vastaus kuvalla**. Ensin on tekstielementtiin kirjoitettu tehtävä ja sitten erillisellä tekstielementillä määritelty mikä kuva halutaan ensin: tässä elollista. Kuvavastaus-elementti on siis se, jolla saadaan oppilas ottamaan kuva. Huomioi siis ero tehtävänantoon liitettävän kuvan ja kuvavastauksen välillä. Ne ovat eri elementtejä. Kuvavastauksessa olevaan **Valitse tiedosto** kohtaan ei laiteta mitään, sillä se on "linkki" oppilaan näkymän **Ota kuva** painikkeeseen.

Videolla vastaaminen tehdään samalla tavalla. Valitaan vain Videon otto -elementti, niin oppilaan näkymään tulee painike Ota video.

Pelaajan näkymä esimerkistä 3.

Esikatselu

5 275 0:14.25 ActionTrack

Kuvatkaa ympäristöstänne jotain elollista ja jotain elotonta. Kuva ihmisestä ei käy vastaukseksi tällä kertaa. Katsokaa, että kuva menee oikean otsikon alle.

Ellollista

Ota kuva

Elotonta

Ota kuva

Luovuta Lähetä

Mieti vielä, onko tehtävän nimi sellainen, että se kertoo hyvin tehtävän sisällön myös muille opettajille! Nimeä voi muokata vielä lopuksi. Hyvä tehtävän nimi voisi olla esim. matikka, kertotaulut sijasta juuri se kertotaulu mitä tehtävässä kysytään, esim. 5 X 6, siitä jokainen näkee mistä tehtävässä on kyse. Myös vastaus voi olla nimessä, sillä tehtävän nimi ei näy pelaajalle missään kohdassa.

Muistathan lopuksi siirtää tekemäsi tehtävät oikeisiin kansioihin!!

Yksityiskohtaiset ohjeet tehtävien tekemisestä hyvinä videotutoreina löytyvät Taz:in wikistä. Katso kirjautumiseen tarvittavat salasanat saamastasi ohjepaperista. Wikiin pääsee näppärästi oikean yläreunan ukkeli-ikonista, kun olet jo kirjautunut alustalle sisään.