

Pasila-Street-Art-App

Kuinka käytät sovellusta – Opettajan ohje

Vaihe 1

Lataa peli kannettavaan tietokoneeseen

Kirjaudu sivulla goethe.seppo.io sovellukseen ”ohjaajana” käyttämällä Goethe-Institutilta saamiasi tunnuksia. Latauksen aktivointikoodi on **goethe**.

Vaihe 2

Katso haastatteluvideot Youtubessa ja kertaa vaikeat sanat

Tutustu haastatteluihin ja kysymyksiin ennakolta katsomalla Youtubiin lataamamme videot: <https://tinyurl.com/ybres9x8>

On ehkä tarpeen **kerrata tai opetella oppilaiden kanssa pelissä esiintyviä käsitteitä**, jotta ne olisivat tuttuja ennen kuin ryhdytään pelaamaan.

Vaihe 3

Tutustu huolellisesti pelin rakenteeseen ja tehtäviin

Joidenkin etappien symbolit näkyvät harmaina. Ne avautuvat automaattisesti, kun oppilaat ovat alle 50 metrin etäisyydellä niistä. Siksi on tärkeää, että pelissä käytettävien kännyköiden **GPS-paikannus** on toiminnassa koko pelin! **Tehtävien „KunstkritikerIn“ ja „KünstlerIn“ paikat ovat vapaasti määriteltävissä**. Siirrä ne kartalla vetämällä ne haluamiisi kohtiin.

Vaihe 4

Oppilaat tutustuvat Pasilan katutaiteeseen sovelluksen avulla

- Pelin kesto on noin **1,5 - 2 tuntia**.
- Hyvä aloituspaikka on Pasilan kirjasto.
- Oppilaat muodostavat **ryhmiä** (optimaalisesti 2 hengen tiimejä).
- Kukin ryhmä tarvitsee yhden **älykännykän, jossa on internet-yhteys**. Varmistakaa, että **GPS-paikannus** toimii kaikilla ryhmillä.
- Oppilaat kirjautuvat nyt Seppo-sovellukseen goethe.seppo.io oppilaan statuksella ja sillä **koodilla**, jonka opettaja on luonut.
- Lue pelin **säännöt** oppilaiden kanssa huolellisesti ennen pelin alkua (vaikka etukäteen jo koulussa). Kerro, että sääntöjä voi käydä katsomassa milloin tahansa myös pelin aikana klikkaamalla sovelluksen oikeassa alareunan symbolia.
- Pyydä oppilaita ottamaan **kuva vähintään viidestä taideteoksesta**.
- Nyt ryhmät voivat tutustua itsenäisesti Pasilan katutaiteeseen ja päättää vapaasti missä järjestyksessä he suorittavat tehtävät. Ainoastaan tehtävällä **„KunstkritikerIn“** (taidearvostelija) on oma paikkansa – se **suoritetaan viimeiseksi**.
- Oppilaat voivat pelin kuluessa jatkuvasti seurata, kuka johtaa peliä (**Punkte, symboli „palkintokoroke“**).

Vaihe 5

Opettajan rooli oppilaiden ollessa kierroksellaan

Oppilaiden ollessa kierroksellaan Pasilassa voit asettautua kirjastoon **tarkkailemaan heidän edistymistään ja arvioimaan heidän suorituksiaan.**

- Kirjautu sovellukseen saamillasi **tunnuksilla.**
- Kartalla näet **oppilasryhmät pisteinä.** Näin olet jatkuvasti perillä siitä, missä ne kulloinkin liikkuvat.
- Kun oppilaat ovat suorittaneet jonkin tehtävän, opettaja saa tästä tiedon.
- Oikeassa sivupalkissa on **symboli ”Übungen”**, jota klikkaamalla näet koosteen kaikista tehtävistä. Tehtävät, joita ei ole vielä arvioitu, näkyvät vihreinä.
- Klikkaa yksittäisiä tiimejä, **arvioi heidän suorituksensa** ja **anna palautetta.** Huomaa: Luovuuden arvioiminen on haastavaa. Alenna suorituspisteitä vain, mikäli tehtävää ei ole suoritettu kokonaan! Voit pyytää ryhmää **suorittamaan tehtävän uudestaan** painamalla punaista nappia. Ryhmä saa tästä tiedon ja voi suorittaa tehtävän uudelleen.
- Voit olla keskusteluyhteydessä oppilaisiin painamalla oikean sivupalkin **Chat**-painiketta.

Vaihe 6

Julista voittajat ja jaa palkintoja

Pelin päätyttyä selviää lopullinen voittaja. Pelissä ei tavoitella pelkästään **pisteitä** vaan myös **erikoispalkintoja.** Mikä ryhmä on saanut eniten pisteitä? Kuka saa erikoispalkintoja? Nämä voivat olla vaikka pieniä tavarapalkintoja tai etuja, joita voi hyödyntää myöhemmin vaikka opetuksessa. Niiden suhteen opettajalla on vapaat kädet.

Vaihe 7

Hyödynnä pelin tuloksia opetuksessa

Vapaamuotoisten luovien tehtävien **tulokset** voi tallentaa tietokoneelle, joten niitä voi käyttää myöhemmin opetuksessa. Ne ovat ladattavissa kuukauden ajan, minkä jälkeen tiedostot poistetaan.