

PAKOHUONE - ohjeet opettajalle

Tarvikkeet ja ennakkovalmistelut:

- Palapelitehtävät
 - o Tulosta Palapelitehtävät-tiedosto värillisenä tulosteena (väripohjaiset diat ja ohjelaput).
 - o Leikkaa jokainen väripohjainen dia kuudeksi palapelin palaksi (yhteensä 5 palapeliä) ja halutessasi laminoi ne.
 - o Halutessasi laminoi myös ohjelaput (5 erilaista).
- Salaviestitehtävät (kirjain-/numeroruudukot ja sapluunat)
 - o Tulosta Salaviestitehtävät-tiedosto.
 - o Leikkaa irti kirjain-/numeroruudukot ja sapluunat reunaviivoja pitkin.
 - o Leikkaa sapluunoihin aukot mustien neliöiden kohdille (halutessasi laminoi).
 - o Merkitse tussilla kääntöpuolille ohjeen mukaiset kuviot siten, että samasta paperista leikatussa sapluunassa ja kirjan-/numeroruudukossa on sama kuvio (esim. kolmio).
 - o Hanki viisi kirjekuorta ja numeroi kirjekuoret: 1, 3, 7, 12 ja 13.
 - o Laita sapluunat kirjekuoriin.
- Jokaisessa ryhmässä (5 ryhmää) tarvitaan vähintään yksi mobiililaite, jossa on QR-koodin lukija ja mahdollisuus käyttää Kahoot-visaa (toimiva Internet-yhteys).



Pelin kulku ja oppilaille annettavat ohjeet:

ENNEN OPPITUNNIN ALKUA:

- Piilota kirjekuoret (joiden sisällä on sapluunat) luokkaan/tilaan, jossa pakohuonepeliä pelataan.
- Laita kirjan-/numeroruudukot luokkaan yhteen tai useampaan paikkaan (esim. Taululle magneetilla) tussilla merkitty kuvio ulospäin.
- Laita palapeleihin liittyvät ohjelaput ja yli jäävät palat (jätä yksi pala jokaiselle oppilaalle jaettavaksi) ryhmittäin valmiiksi värikoodin mukaan. Ohjelapuissa näet värikkään neliön qr-koodin vieressä. Ylimääräisten palapelin palojen ja ohjeen, jossa neliö on samalla värillä, pitäisi olla yhdessä, sillä Qr-koodi vaihtelee värin mukaan.
- Valmistele [video](#) katsottavaksi.
- Avaa [koodilukko-tehtävä](#) valmiiksi, mutta älä laita sitä oppilaiden nähtäville vielä. Valmistele Kahoot pelivalmiiksi. Mene osoitteeseen www.kahoot.com. Jos et ole aikaisemmin käyttänyt Kahoot-peliä, joudut luomaan itsellesi tunnukset. Kun olet kirjautunut sisään, löydät pakohuoneen valitsemalla yläreunasta "Discover" ja sen jälkeen hakusanalla "Pakohuone Oulun tutorit". Painamalla "Play" painiketta ja valitsemalla vaihtoehdon "Teach" sekä "Team mode", saat luotua peliin pin-koodin, jolla oppilaat pääsevät liittymään peliin mukaan. Voit valmistella pelin etukäteen tähän saakka ennen tunnin alkua. Aloittaessasi pelin oppilaiden kanssa, heijasta peli näkymään tykin kautta taululle ja lisää äänet päälle.
- Tarvittaessa varaa 5 kpl QR-koodin lukijalla ja internet-yhteydellä varustettuja (tablet-)laitteita käyttöön (voidaan käyttää myös omia puhelimia).

- Valmistaudu auttamaan ryhmiä tarvittaessa alla olevien vihjeiden avulla.

OPPITUNTI ALKAA:

1. "Olemme jumiutuneet pakohuoneeseen, josta meillä on tämä oppitunti aikaa päästä pakenemaan. Näette seuraavaksi videon, josta selviää pakohuoneen teema ja vihjeitä teille tulevien tehtävien ratkaisemiseksi. Keskity huolella katsomaan videota!"
 - [Video](#) katsotaan koko porukalla yhdessä.
2. "Jaan teille jokaiselle kohta palapelin palasen, jota hyödyntämällä löydät itsellesi ryhmän, johon kuulut. Kun teillä on ryhmä kasassa, hakekaa minulta/luokan edestä ryhmän teille kuuluva ohjelappu ja puuttuvat palapelin osat. Ottakaa sitten ryhmällemme oma paikka ja toimikaa ohjelapussa olevien ohjeiden mukaan."
3. "Ohjeen ja palasten avulla tehtävänänne on ryhmänä selvittää kaksi kirjainta ja/tai numeroa. Kun kaikki ryhmät ovat saaneet selville omat kirjaimet/numerot, teidän tulee koko luokkana ratkaista salasana, jolla saamme pakohuoneesta vapautumiseen tarvittavan lukon näkyville. Tarvittaessa voitte pyytää vihjeitä opettajalta".
 - Opettaja jakaa oppilaille eri värisiä palapelin paloja. Oppilaat hakevat ryhmän heille kuuluvan (värikoodatun) ohjelaput ja ylimääräiset palat opettajalta/luokan edestä.
4. Kun oppilaat ovat selvittäneet yhdessä salasanana (Agenda2030), opettaja laittaa koodilukon näkyville omalta koneeltaan.
5. Kun koodilukon koodi on selvitetty, siirrytään pelaamaan Kahoot-peliä. Mikäli aikaa ei enää ole, Kahootin voi pelata myöhemminkin. Oppilaat pelaavat peliä samoissa ryhmissä, joissa ovat pakohuoneen tehtäviä ratkaisseet. Jokainen ryhmä tarvitsee yhden puhelimen tai tabletin, jossa on toimiva internet-yhteys. Ryhmä kirjautuu laitteella osoitteeseen www.kahoot.it ja kirjoittaa pelin pin-koodin, joka näkyy opettajan avaamassa pelissä (opettaja avaa pelin näkymään taululle). Kun kaikki ryhmät ovat kirjautuneet peliin mukaan, voi opettaja käynnistää pelin painamalla painiketta "Start". Pelissä on yksitoista aikarajoitettua kysymystä, joihin joukkueet vastaavat. Parhaimmat pisteet saa oikeasta ja mahdollisimman nopeasta vastauksesta. Huom! Joihinkin kysymyksiin on useampia oikeita vastauksia. Lopuksi peli näyttää kolme pistemäärältään parasta joukkuetta.

Vihjeet:

- Ryhmän ensimmäinen kirjan/numero:
 - Palapelissä on väittämiä liittyen Agenda 2030 tavoitteisiin. Mitä tavoitetta väittämät koskevat?
 - Jokaisen ryhmän pöydällä on ohjepaperi, jossa ovat kaikki tavoitteet ja QR-koodi.
 - Kun tiimit päättävät oman tavoitteensa, he menevät QR-koodilla ryhmänsä Forms-kyselyyn, johon pitää vastata oma tavoite.
 - Tavoitteet ovat 1, 3, 7, 12 ja 13
 - Palautteena Forms-antaa ensimmäisen kirjaimen/numeron ja tehtävän etsiä luokasta kirjekuori, jossa on ryhmän tavoitteen numero.
 - Tässä vielä varalta osoitteet Forms-kyselyyn, jos jokin menee QR-koodeissa vikaan.
 - Forms tavoite 1 <https://forms.gle/uF4YEmj7GUNZc2kf6>

- Forms tavoite 3 <https://forms.gle/hqKvRF9sxLm8B2fw5>
- Forms tavoite 7 <https://forms.gle/FhEsJx7SyvFwdN1f7>
- Forms tavoite 12 <https://forms.gle/E7z5hb5nWGPuv3kVA>
- Forms tavoite 13 <https://forms.gle/24dAdtk1jN4LKjdX9>
- Ryhmän toinen kirjain/numero:
 - Forms antaa vihjeen "Etsikää luokasta kuori, jossa on tavoitteenne numero".
 - Kuoret on numeroitu ja piilotettu luokkaan. Kuoreissa on sapluuna, jossa on merkittynä kuvio.
 - Lisäksi ryhmän täytyy löytää luokasta kirjain-/numeroruudukko, jossa on sama kuvio kuin sapluunassa.
 - Sapluunaa oikein päin käyttämällä selviää ryhmän toinen kirjain/numero.
- Koko luokan osuus:
 - Koko luokan tulisi tuoda kaikki kirjaimensa yhteen ja selvittää salasana. Opettaja voi auttaa tässä esim. Keräämällä kirjaimet/numerot taululle tai rohkaisemalla ryhmiä kirjoittamaan omat numeronsa/kirjaimensa taululle.
 - Salasana, joka ryhmien kirjaimista/numeroista muodostuu, on Agenda 2030. Kun joku tämän keksii ja sanoo selkeästi ääneen, luokka pääsee selvittämään koodilukkoa.
 - Koodilukko löytyy täältä: <https://forms.gle/LMXkkhRfPGbveHky8>. Opettaja avaa lukon näkyville tietokoneelta vasta, kun edellisen osan salasana on selvitetty. Oppilaita voi tarvittaessa ohjata lukon koodin (052) selvittämisessä. Opettaja voi näppäillä itse koodin tai pyytää oppilasta tekemään sen.
 - Kun koodi on syötetty oikein ja painettu "Lähetä"-nappia, tulee onnitteluviesti pakohuoneesta ulos pääsemisestä ja kerrotaan Kahoot-visasta.
 - Lopuksi luokan kanssa pelataan vielä aiheeseen liittyvä Kahoot-visa. Mikäli aika on jo lopussa visan voi pelata myöhemminkin. Oppilaat kisaavat samoissa ryhmissä kuin aiemmin. Ohjeet Kahoot-peliin Oppitunti alkaa –osiossa.