



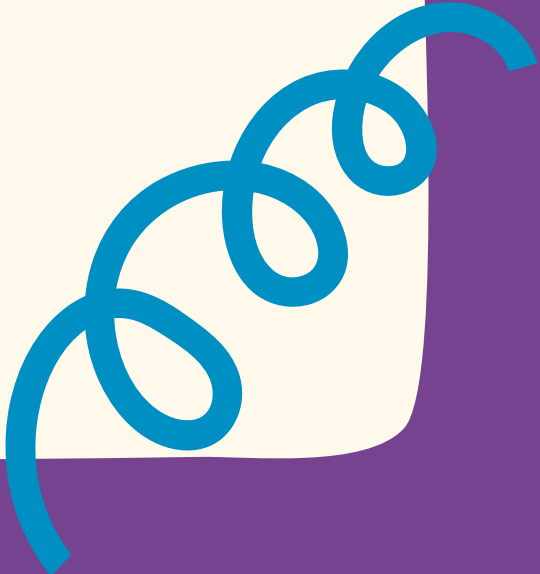
Gamification-projekti: Verkkovelhoksi

Tekijät: Eeva-Kaisa Laine &
Sanna Laukkarinen, Ammattiopisto Samiedu

[Seppo.io](https://seppo.io)-alustalle



Peliprojektin idea ja tavoite

- 1 Pelin kehittäminen on lähtenyt tarpeesta esitellä H5P-tehtävätyökalun mahdollisuuksia oppilaitoksen verkko-oppimisalustalla.
 - 2 Pelin toteutus on limittynyt osaksi Samiedun ja Xamk:n opettajille suunnattua digipedavalmennusta.
 - 3 Peli on toteutettu hanketyönä, joten lopputuloksen täytyy olla avoin tuotos.
 - 4 Valitsimme pelialustaksi Seppo.io:n, sillä näin voimme esitellä opettajille samalla myös Seppo-pelin rakentumista.
 - 5 Pelin sisältö valikoitui sen mukaan, mitkä H5P-aktiviteetit soveltuvat eri alojen opettajien käyttöön.
 - 6 Peliä varten toteutettu opetusaineisto on toteutettu video-ohjeina ja kuvallisina esimerkkeinä. Lisäksi opettajia ohjataan palautetekstien avulla.
 - 7 Pelissä hyödynnetään myös Padlet-alustaa, jolle pelaajat voivat jakaa omia tuotoksiaan.
- 

Pelitarina

Oppilaitoksesi Virtualis on siirtynyt verkkoon ja kaikki opetus sekä oppimateriaalit on tuotettava nopeasti verkkoympäristöön. Tarvitset totisesti taikavoimia muuntautuaksesi verkkovelhoksi! Onneksi esihenkilösi on antanut sinulle 7 tuntia sitomatonta työaika eräänä perjantaina digipedagogisen osaamisesi kehittämiseen ja ilmoittanut koko oppilaitoksen henkilökunnan Verkkovelho-koulutukseen. Varmistaaksesi opiskelun jatkumisen seuraavana maanantaina, sinun tulee suorittaa koulutuksen pelialustalla 3 osaamismerkkiä. Esihenkilösi on myös leiponut peliin kannustinbonuksen. Se, joka ansaitsee pelissä nopeimmin ja eniten velhovaluuttaa, saa samansuuruisen bonuksen vuosiansioonsa.
Onnea matkaan!

Pelin kulku

1. Peli käynnistyy tarinan esittelyllä.
2. Peli jakautuu 6:een tasoon, jotka vaikeutuvat asteittain.
3. Pelin ensimmäinen taso on laajin, sillä perustaidot opitaan tällä tasolla.
4. Pelissä käydään läpi H5P-aktiviteetteja videoin ja esitetään niistä kysymyksiä. Peli sisältää myös luovia tehtäviä, joihin pitää vastata kuvalla, äänellä tai videolla.
5. Pelin läpäisemiseen vaaditaan kolmen osaamismerkkin suorittaminen.
6. Pelin voittaa se, joka on kerännyt eniten velhovaluutta pelin aikana.

Pelialusta

Peli toimii Seppo.io-alustalla,
johon oppija kirjautuu Pin-koodilla osoitteessa play.seppo.io.

Pelaajat kirjautuvat pin-koodilla

Anna pelaajille pin-koodi

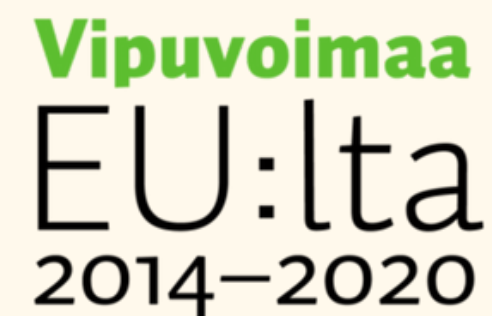
Pin-koodi: F96741

- Pelaajalta vaaditaan sähköpostiosoite
- Joukkueen jäsenten nimet vaaditaan

Jaa koodi 



Tämän pelitoteutuksen ovat toteuttaneet Sanna Laukkarinen ja Eeva-Kaisa Laine Ammattiopisto Samiedusta. Peli on toteutettu Samiedun ja Xamk:n yhteishanke eEDU-Verkko-oppimisen kehittäminen 2020-2022 (ESR) aikana.



This work is licensed under a
Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.