



TURKU AMK
TURKU UNIVERSITY OF
APPLIED SCIENCES



Virpa – Palomestari

Koulukäyntien Opas



Sisällysluettelo

<u>Johdanto</u>	3
<u>Ohjaajan rooli</u>	4
<u>Ohjaajan muistilista</u>	5
<u>Opettajan rooli</u>	6
<u>Pelin esittely</u>	7
<u>Pelin pelaaminen</u>	8
<u>Usein kysyttyä</u>	9
<u>Turvallisuusoppitunti</u>	10



Johdanto

Tervetuloa Virpa – Palomestarin koulukäynti oppaaseen.

Virpa - Palomestari on digitaalinen ja virtuaalinen oppimisympäristö, jota voidaan pelata tabletilla tai puhelimella. Pelin tarkoituksena on edistää paloturvallisuuteen liittyviä tietoja ja taitoja.

Koulukäynti opas on tarkoitettu ohjaajille, jotka vievät Virpa peliä kouluihin, tai tapahtumiin.

Oppaassa käsitellään ohjaajan ja opettajan roolia oppitunnilla, pelin esittelyä ja siihen liittyviä vinkkejä, pelin pelailu osuutta oppitunnilla, ja turvallisuusoppituntiin liittyviä materiaaleja.

Ohjaajan rooli

Ohjaaja on vastuussa:

- Koulukäyntien järjestämisestä
- Pelin esittelystä
- Auttaa kokeiluajan aikana

Ohjaajalla pitäisi olla kokemusta Virpa pelissä, niin lapsien ja nuorien ohjaaminen oppitunnilla onnistuu sujuvasti.

Muistilistasta löytyy asioita liittyen koulukäynnin järjestämiseen. Tutustu myös toisiin materiaaleihin koulukäyntiin liittyen:

- [Aloitushjeet](#) (lataa pptx) tai [Traileri](#)
- [Turvallisuusoppitunti](#)

Riittävästi kokemusta on jos:

- Tiedät miten huoneet avataan ja mitä huoneissa pitää tehdä
- Tunnet ja osaat pelata kaikki minipelit (Skeittilauta, Sammutus, Fire-Man, Paloharjoitus)
- Osaat liikkua eri kerroksien välillä ilman ongelmia
- Tiedät mitä nämä merkit tarkoittavat



Ohjaajan Muistilista

- Ota yhteyttä rehtoriin tai opettajaan koulukäyntiä varten
 - Koulukäyntiin liittyy pelin esittely ja pelin kokeiluaika
 - Varmista että lapsilla on tabletti tai oma puhelin käytössä
 - Varmista että peli ladataan etukäteen lapsien koneille, tai että se on ladattavissa
- Esittely materiaali mukaan omalla koneella, tikulla tai lähetä materiaali etukäteen
 - Varmista että materiaali menee oikealle opettajalle jos lähetät sen
- Varmista opettajan kanssa kuinka pitkää lapsilla on aikaa oppitunnilla, sekä missä tiloissa he saavat liikkua
- Ennen kun aloitat pelin esittelyn, varmista että esitys toimii
- Esittelyn jälkeen, anna ohjeistukset ajasta ja tiloista lapsille, opettajan toiveitten mukaisesti (opettajan voi myös antaa itse ohjeet)
- Mainitse että ohjaajana voit auttaa jos pelistä tulee kysyttävää
- Auta lapsia kokeiluajalla
- Kun kokeiluaika on ohi, lapsilta voi kysellä miten meni pelin parissa, ja mielipiteitä

Opettajan rooli

Opettajan on vastuussa:

- Pelin latauksesta lapsien koneille (tai varmistaa että se on lapsilla ladattavissa)
- Antaa ohjeistusta siitä kuinka pitkä oppitunti on, missä tiloissa saa liikkua ja missä oppitunti loppuu
- Kertaustunnista

Opettajalla pitäisi olla enemmän passiivinen rooli koulukäynnin aikana, koska he usein eivät tunne Virpa – Palomestari peliä vielä. He voivat ohjeistaa lapsia jonkin verran, mutta tunnilla, päävastuu pelistä on ohjaajalla.

Opettajat voivat myöhemmin käyttää peliä uudelleen, ja myös järjestää turvallisuusoppitunti. Turvallisuusoppituntia varten, on olemassa **tehtäviä jotka pitäisi jakaa opettajalle etukäteen tai koulukäynnin jälkeen.**



Pelin esittely

Pelin esittelyä varten löytyy Power-Point esitys, jonka pitäisi kestää 3-5min. Esityksessä löytyy tekstiä, jota voi käyttää. Perehdy esitykseen ennen koulukäyntiä, niin esitys menee helpommin.



Ennen esitystä on hyvä muistuttaa lapsia sulkemaan tabletit tai kännykät, niin on hiljaisempaa esityksen aikana. On erilaisia juttuja, joita ei olla mainittu esityksessä: salainen huone (kirjastossa), ja pallo peli. **Muista mainita, että peli on ilmainen, ilman mainoksia, eikä kerää henkilökohtaisia tietoja.**

Esityksen jälkeen voi ohjeistaa lapsia ajasta ja käytössä olevista tiloista opettajan kanssa. Ohjeistuksen jälkeen, lapset voivat liikkua tiloissa ja kokeilla peliä itse.



Pelin pelaaminen

Lapset saavat usein 30-60min aikaa pelin kokeiluun. Tietysti pitää opettajan toiveitten mukaan toimia, eli joskus voi olla että peli-aikaa on vähemmän.



Kuvan tekijänoikeus: Mari Loikkanen

Kokeiluajalla he saavat liikkua tiloissa jotka ovat sallittu. Pitää huomioida että ulkona todennäköisesti ei voi käydä ja jotkut pelissä skannattavat merkit ovat hankalia löytää (esim. kokoontumispaikka ja sydäniskuri merkki).

Ohjaajana voit myös liikkua luokkahuoneesta toisiin paikkoihin ja tarkkailla, tarvitseeko joku apua pelin kanssa.

Jotkut lapset ovat joskus näppäriä ja ottavat toisiensa tableteista kuvia, niin he saavat skannaus saavutukset tehtyä pelissä. Pelin tarkoitus ei ole tehdä niin, vain oikeasti oppia merkeistä jotka löytyvät heidän ympäristöstä.



Usein kysyttyä

Merkkien skannaus:

- Jos merkkejä ei löydy, tai lapset eivät tiedä miltä ne näyttävät
 - Voit selittää miltä merkin pitäisi näyttää, näyttää esimerkin pelissä tai omalla koneella, tai liikkua lapsien kanssa koulussa
- Kokoontumispaikasta ja sydäniskuri merkistä pitää kysyä opettajilta
 - Kerro merkkien sijainnista lapsille jos he kysyvät, ja voit avata omalta koneeltasi merkin valmiiksi näytettäväksi
 - Opettaja voi käydä siellä lapsien kanssa oppitunnin jälkeen

Minipelit:

- Sammutus peli voi joskus jumittua, pelin pitää pysäyttää, uudelleen aloittaa ja pelaajan pitää pysyä paikallaan ja liikuttaa kameraa ympärilleen
- Jotkut pelit voivat olla vaikeita, eli lapsia voi ohjeistaa kokeilla toisia juttuja pelissä

Kameran käyttö:

- Kun kameran käyttöön ei anna lupaa, sen voi muuttaa tabletin/kännykän asetuksista
 - Mene pelin asetuksiin, ja anna kameran käytölle luvan

Koulukäynnin lopussa, voi mainita kaikille uudestaan että peliä voi pelata myös kotona tai toisissa julkisissa tiloissa (esim. kauppakeskus). Pelistä saa mielellään kertoa myös toisille.

Opettaja voi 2-3 viikkoa koulukäynnin jälkeen järjestää Turvallisuusoppitunnin. Oppitunnilla voi pelata Virpa peliä uudelleen ja käydä Virpan opettaja materiaalin tehtäviä läpi.

Virpan opettaja materiaalissa käydään läpi erilaisia näkökulmia turvallisuudesta, joita myös käsitellään Virpa – Palomestari pelissä.



Turvallisuusoppitunti

TURKU AMK 

PSR
80
VUOTTA • ÄR


TURKU
GAME LAB



Kiitos Virpa tiimiltä!