

6. luokkien kulttuuripolku, Hyvinkään kaupunginkirjasto

Kupo-tunnin kulku:

Kesto: n. 2 oppituntia.

- Opettaja laittaa kirjaston tekemän powerpointin näkyville luokkaan.
- Ensiksi katsotte yhdessä e-kirja ja Ratamo-opastuksen (n. 30 min).
- Tämän jälkeen powerpoint-esityksessä on linkki lyhyeen ohjevideoon oppilaille pakohuonepelistä.
- Palaa takaisin powerpointiin.
- Opettaja lukee luokalle powerpoint -dialla olevat tekstit. Viimeisessä diassa on tärkeä vihje pakopelin aloitukseen.

Tämän jälkeen oppilaat tekevät pakohuonepelin ryhmissä (max. kolme ryhmää). Laatikossa on 3 pelisettiä, jolloin luokka voi tehdä pakohuonepelin yhtä aikaa kolmeen ryhmään jaettuna. Oppilaiden lukumäärän mukaan valitse kuinka monta ryhmää suorittaa pakohuoneen kerralla. **Oppilaille on paras, mitä pienemmissä ryhmissä he pääsisivät suorittamaan tehtävää.** Opettaja ohjaa ja auttaa pelin suorittamista. **Kahdessa eri pisteessä opettajan pitää hyväksyä oppilaiden vastaus ennen kuin he pääsevät eteenpäin.**

Tarvitset pakopelin ohjaamiseen mukaasi erilliset ohjeet, jotka löytyvät sekä täältä pakohuoneen nettisivuilta että pakopelilaatikosta.

- Suositellaan, että opettaja on koonnut pakohuonepelit luokkaan tai liikuntasaliin edellisenä päivänä (välitunnilla kokoamista ei ehdi tehdä). Koulu voi myös tehdä niin, että pakohuoneasetit kootaan kerran liikuntasaliin tai muuhun tilaan, ja kaikki kuutosluokat käyvät siellä tekemässä pelin vuorollaan.
- Voit hyödyntää luokassa esim. pulpetteja. Väreillä koodatut pelin osat pitää koota eri pöydille, niin että eri tehtäväosiot eivät mene toistensa kanssa sekaisin. **Yhdessä pakopelissä on 6 osaa, eli tätä varten tarvitaan 6 pöytää. Jos luokkaan rakennetaan kerralla 3 peliä, tarvitaan siis 18 pöytää.** Tässä tapauksessa pelikokonaisuudet olisi hyvä olla eri puolilla huonetta, jotta samaan aikaan peliä ratkovat eivät pääse seuraamaan muiden pelaamista. **VAIKKA PÖYDÄT OVAT KOKOAMISOHJEESSA "JÄRJESTYKSESSÄ", NIIN OLISI HYVÄ, ETTÄ PELAAILLE PÖYDÄT EIVÄT OLISI PELAAMISJÄRJESTYKSESSÄ. ELI OPPILAAT JOUTUVAT MIETTIMÄÄN, MIKÄ PÖYTÄ SUORITETAAN SEURAAVAKSI.**
- Pakohuonepelissä käytetään **QR-koodilukijaa** sekä **Image web search** –sovellusta. Koulun omia mobiililaitteita kannattaa hyödyntää pelaamisessa. Opettaja voisi varmistaa jo etukäteen, että näillä laitteilla sovellukset ovat valmiiksi asennettuna. Toinen vaihtoehto on, että oppilaat saavat hyödyntää omia kännyköitään tehtävässä.
- Pakopeliä pystyttäessä on hyvä katsoa samalla ohjevideo pakopelin kotisivuilta
- Kaikki pöydillä olevat laput on koodattu pöydän värisellä väripallolla.
- Kun pakkaat pakopelin pois, tarkista että kaikissa lukituissa purkeissa on oikeat sisällöt. Pakkaamisesta on myös video.