



OPETTAJAN OHJEET

Tervetuloa pelaamaan Aikamatka Suomenlinnaan -peliä!

Pelin idea

Pelissä liikutaan Suomenlinnassa ratkoen oppimispisteillä tietovisakysymyksiä, harjoitellaan 1700-luvun tykillä ampumista sekä linnoituksen rakentamista ja puolustamista. Pelissä Aikamatkaaja on kadottanut aikakoneensa osia Suomenlinnaan. Pelaajan tavoitteena on löytää reitin varrelta kolme aikakoneen osaa ja ohessa ratkoa oppimispisteiden haasteita. Peliä voi pelata yksin omalla laitteella, tai parin-kolmen hengen ryhmissä yhdellä laitteella.

Peli sisältää neljä oppimispistettä: 1) AR-hahmo Ehrenswardistä, 2) AR-hahmo Ehrenswardistä 3) tykin lataaminen ja sillä ampuminen ja 4) bastionilinnoituksen rakentaminen ja puolustussimulaatio. Lisäksi matkan varrella avautuu neljä tietovisaa.

Pelin käyttöönotto

Peliä pelataan oppilaiden omilla iPhone- ja Android-puhelimilla ja myös iPad-laitteilla, jos kouluilla on sellaisia käytössä. Laitteissa ei tarvitse lataamisen jälkeen olla nettiyhteys käytössä. Pelin saa käyttöönsä etsimällä sen sovelluskaupasta nimellä Aikamatka Suomenlinnaan ja lataamalla omalle laitteelleen.

Opettaja, voit tutustua peliin etukäteen

Voit tutustua peliin ja sen sisältöihin jo ennen Suomenlinnaan saapumista, olitpa sitten kotona tai koululla. Näin voit nähdä, millaisia oppimispisteet ovat ja millaisia kysymyksiä tietovisoissa on. Pelin avulla tutustut myös karttaan ja siihen alueeseen, jossa Suomenlinnassa liikutaan pelin aikana. Pelatessa sijaintipalvelut mobiililaitteessa kannattaa sallia. Silloin pelaaja näkee pelatessaan, missä kohtaa kartassa liikutaan. Peliä voi pelata myös ilman sijaintipalveluita.

Ennen vierailua Suomenlinnaan

Jos Suomenlinna ja kulkuyhteydet eivät ole tuoreessa muistissa, hyviä perusvinkkejä vierailun suunnitteluun: www.suomenlinna.fi/kavijalle/opastetut-kierrokset/koululaisryhmille/.

Suomenlinnassa ollessa erinomaisena apuna on Suomenlinnan digiopas, joka näyttää lautta-aikataulut ja palvelut, kuten yleisövässät ja reitit sekä paikantaa käyttäjänsä: <https://guide.suomenlinna.fi>.



Pelin reitti ja oppimispisteet kartalla

Oheisesta kartasta näet pelin reitin Suomenlinnassa. Pelin aloituspaikka on Suomenlinna-museon edessä. Peli päättyy Suomenlinnan kesäteatterin eteen. Pelissä liikutaan Susisaaren ja Kustaanmiekkan alueella.

Karttaan on merkattu reitti, neljä oppimispistettä (numeroitu oheiseen karttaan) ja tietovisapisteeet (merkattu punaisina paikkamerkkeinä kartalle). Pelin kesto on 45–60 minuuttia, riippuen toistojen määrästä ja liikkumisen vauhdista pelin aikana. Lähtöpisteelle Suomenlinna-museon edustalle kävely Suomenlinnan päälaiturilta vie noin 10 minuuttia.





Huomioita oppilaiden ohjeistamiseen ennen pelin aloittamista

Kerro nämä ohjeet lähtöpisteessä ennen kuin aloitatte pelaamisen oppilaiden kanssa.

- 1. Katso tietoja opastauluista ja ympäristöstä.**
Osa tietovisojen vastauksista löytyy Suomenlinnan opastauluista ja havainnoimalla ympäristöä.
- 2. Pelin pisteytys ei perustu nopeuteen.**
Pelissä ei saa pisteitä nopeudesta, vaan oikeista vastauksista. Siksi on tärkeää, että luet tarkkaan pelissä tulevat ohjeet ja vinkit, sekä katsot pelin edetessä esiin tulevia kuvia.
- 3. Liikuttele kameraa löytääksesi AR-elementtejä.**
Poista kameran edestä laitteen kotelo, jotta löydät pelin AR-elementit. Liikuttele kameraa, jos AR-elementtejä ei näy näytöllä. Voit ottaa vaikka valokuvan kaveristasi Ehrensverd-hahmon kanssa.
- 4. Voit tehdä toistoja.**
Tykillä voi ampua monta kertaa. Odota hetki, kun se latautuu ampumisten välissä. Hyökkäyssimulaation voi myös pelata useasti. Myös tietovisakysymyksiin voi vastata uudelleen ja kysymyspatteristoja on kussakin pisteessä useampia – näin samat kysymykset eivät tule uudelleen.
- 5. Lue näytöllä näkyvät tekstit huolella.**
Jos naputtelet tekstiosioita vauhdilla sivuun, voit menettää joitain pelin toiminnallisuuksia tai peli ei etene.
- 6. Käytä pelin karttaa kuten paperikarttaa.**
Pelin kartta ei käännä menosuuntaan päin (kuten vaikka Google Mapsissa), joten sitä käytetään kuten paperikarttaa suunnistusharjoituksissa ja etelä pysyy aina ruudun yläosassa. Katso kartassa näkyviä rakennuksia ja muita tunnusmerkkejä, joita löydät oikeasta ympäristöstäsi. Näin pystyt liikkumaan kartan avulla oikeaan suuntaan.
- 7. Nosta katse näytöltä ja havainnoi ympäristöä.**
Suomenlinnassa on myös autoliikennettä sekä reitillä on mukulakiveä ja epätasaista maastoa, joten oman ja muiden turvallisuuden vuoksi on tärkeä tarkkailla ympäristöä pelin aikana.

Erityishuomioita opettajalle - mahdollisia sudenkuoppia

Pelin kartta ei käännä oppijoiden liikkuesssa ja pelatessa kulkusuunnan mukaan. Keskustelkaa tästä oppilaiden kanssa etukäteen. Hyvänä vinkkinä on muistella, miten liikuntatunneilla on harjoiteltu suunnistamista paperikartan avulla.

Pelissä suunnistamista helpottaa kartalle piirtyvä vihreä reitti sitä mukaa, kun oppijat etenevät pelissä. Punainen nuoli osoittaa suuntaan, johon pelaajien tulisi edetä. Kartalla näkyvä sininen piste näyttää pelaajan sijainnin kartalla (sijainti on tarkka, jos wifi ja gps-paikannus ovat päällä). Myös kartan rakennukset, ja muut elementit löytyvät maastosta, joten nostamalla katseensa kartalta ja tarkkailemalla ympäristöä, suunnistaminen helpottuu.

Päätäkää etukäteen, liikutteko Suomenlinnassa peliä pelatessa yhtenä ryhmänä vai saavatko oppilaat liikkua vapaammin pienryhmissä. Suositeltava vaihtoehto on pelata pienemmissä ryhmissä tai pareittain,



mutta silti sopia, että oppilaat pysyttelevät koko ajan näköyhteyden päässä opettajasta. Muistathan, että Suomenlinna on varsin suuri alue, jonne voi eksyä, ja linnoituksessa voi piillä yllättäviäkin vaaran paikkoja.

Oppilaat saattavat naputella peliä vauhdilla eteenpäin lukematta ohjeita. Tietovisat voivat tuntua vaikeilta, jos ei lue opastauluja, tarkkaile ympäristöä tai katso pelissä esiin tulevia kuvia tarkoin.

Kustaanmiekan vallien tykkipelissä tykkiä ei löydy, jos ei huomaa painaa ohjeen mukaan "Olen paikalla" -kuvaketta. Tykillä voi ampua monta kertaa peräkkäin, mutta se latautuu pienen hetken ennen seuraavaa ampumismahdollisuutta.

Pelin paikannukseen käytetään GPS paikannusta, jos se on saatavilla. Tällöin pelaaja näkee sijaintinsa kartalla. Wifi-tukiasemia käytetään toissijaisena paikannusmenetelmänä, antamaan karkeaa paikkatietoa GPS-yhteyden puuttuessa. Jos paikkatietoa ei saada minuuttiin, peli avaa tehtävälokaatiot kartalle ja pelaaja voi itse liikuttaa karttaa. Tällöin ei enää yritetä uudestaan hakea GPS- tai wifi-tukiasemayhteyttä.

Pelasitko peliä oppilaidesi kanssa? Anna meille palautetta!

Kerro miten pelireissu Suomenlinnaan sujui, mikä pelissä oli oppilaiden mielestä hyvää, tuliko matkan varrella eteen jotain pulmia tai onko mielessäsi jokin kehittämistoive. Haluamme kehittää peliä palvelemaan hyvin juuri koululuokkia ja opettajia löytämään uuden tavan hyödyntää Suomenlinnaa oppimisympäristönä. Kaikki kommentit ovat tervetulleita! Palautteen voit laittaa sähköpostilla info@suomenlinna.fi.

Hyviä pelihetkiä Suomenlinnassa!