

KYLMA KEIikka



POLUTTAMO
oma digipolku oppimiseen



SUOMEN
eOPPIMISKESKUS RY



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020

Pelataan yhdessä!

Jakaudutaan ryhmiin. Kukin ryhmä valitsee keskuudestaan kapteenin, radiosähköttäjän sekä kartanlukijan korttipakan roolihahmojen avulla.

Tehtävien vastaamiseen tarvitaan koko ryhmän yhteistyötä.

Valitkaa ryhmällemme myös nimi!



Kapteeni ohjaa pelin kulkua tekemällä valinnat pelinäköymässä.

Radiosähköttäjä kirjaa tehtävien koodit muistiin.

Kartanlukija navigoi tehtävävinkit lokikirjasta ja tarvittaessa pelin ohjeista.

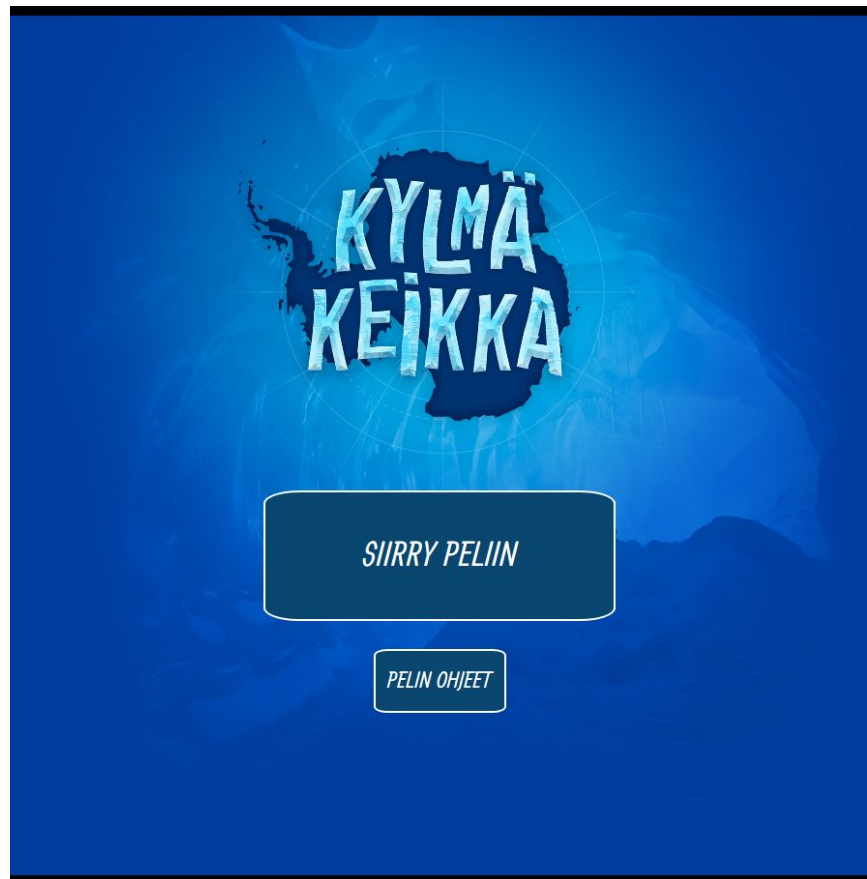
Siirrytään peliin

<http://eoppimispalvelut.fi/poluttamo/>

*Vietät rauhallista iltapäivää kotonasi.
Postiluukku kolahtaa.*

Teillä on 60 minuuttia aikaa suorittaa tehtävät. Tarkkaile Lokikirja -painiketta oikeassa yläkulmassa! Lokikirjasta löytyy vinkkejä tehtävien suorittamiseksi.

Peli alkaa, kun klikkaatte Aloita peli -painiketta.



Linkkejä & artikkeleita

Kylmä Keikka -peli

<http://eoppimispalvelut.fi/poluttamo/>

Peliohjeet

<http://eoppimispalvelut.fi/poluttamo/lokikirja.html?loki=20>

LUC Finna

<https://luc.finna.fi/lapinamk/>

Poluttamo-hanke

<https://poluttamo.fi/>

Kylmä Keikka Poluttamo-blogissa

<https://poluttamo.fi/tag/kylma-keikka/>

SeOppi-lehti:

Kylmä keikka – tiedä tai tuhoudu

<https://tinyurl.com/KK-SeOppi>

Kreodi-lehti: Ammattiopiston opiskelijat kohtaavat antarktisen haasteen: Kylmä keikka – tiedä tai tuhoudu

<https://tinyurl.com/KK-Kreodi>