



Kirkon Ulkomaanapu

Kirkon Ulkomaanavun rippikouluseikkailu 2023

Ohjeet rippikoulun ohjaajalle pelin toteutukseen

Ohjeen sisällysluettelo

1. Mikä on Seppo.io	3
2. Miten pääsen Seppoon	3
3. Miksi pelaisimme tätä peliä rippikoulussa?	3
4. Miten otan KUAn pelin käyttöni	4
5. Miten KUA:n peliä voi käyttää	5
5.1. Pelivaihtoehdot	5
5.2. Pelin muokkaaminen ja ohjaaminen	5
6. Miten jaan pelin rippikoululaisille [KATSO VIDEO]	7
7. Miten toimin pelin aikana [KATSO VIDEO]	8
7.1. Tehtävien tarkistaminen ja arvostelu	8
7.2. Viestintä pelaajien kanssa [KATSO VIDEO]	9
7.3. Tulosten seuranta	9
7.4. Salamatehtävän käynnistäminen	9
8. Miten järjestän kokoavan keskustelun pelin jälkeen	10
9. Miten meni – anna palautetta	10

Käyttöönnotosta on tehty lyhyet video-ohjeet sekä ohjaajille että pelaajille. Ohjeeseen on merkitty [KATSO VIDEO] jos asiaan liittyy myös video-ohje.

Voit katsoa ne allaolevasta linkistä

[KUA:n rippikouluseikkailun ohjeet Vimeossa](#)

TESTIPELI

Voit etukäteen itse tutustua peliin pelaajana Rippikouluseikkailu Kirkon Ulkomaanavun maailmassa (TESTIPELI OHJAAJILLE) -versiossa.

Pelataksesi ohjaajien testiversiota, et tarvitse Seppo-käyttäjätunnusta. Nimimerkkisi ja pisteesi näkyvät muille testiversion pelaajille.

Suosittellemme testipelin pelaamista kaikille ohjaajille, jotta pelin sisällöt ja toiminnallisuudet tulevat tutuksi ja rippikoululaisten ohjeistaminen on helpompaa.

(TESTIPELI OHJAAJILLE)

Kirjaudu pelaajana osoitteessa:
play.seppo.io

Syötä pin-koodi:
788631



HUOM! Älä jaa tätä koodia rippikoululaisille!

Luo ohjaajana aina oma kopio pelistä käyttäjäkirjastoosi, jotta voit toimia pelin ohjaajana ja nähdä ryhmien vastaukset.

1. Mikä on Seppo.io

Seppo.io on netissä toimiva pelillisyyshalusta, jolle toimijat voivat luoda opetussisällöllisiä seikkailuita Seppo on loistava työkalu pelillisen opetuksen toteuttamiseen.

Peleissä yhdistyvät tavoitteellinen toiminta, oman osaamisen käyttäminen ja yhdessä tekeminen. Tehtävien suorittaminen, saadut pisteet ja välitön palaute innostavat ja auttavat sisäistämään asiat paremmin.

Kirkkohallitus on hankkinut Seppo.io alustan käyttöön kasvatustyön toimintoja varten. Seppoa käytetään myös paljon kouluissa ja monet järjestöt tuottavat sinne sisältöä opetuskäyttöön.

www.seppo.io

2. Miten pääsen Seppoon

Seppon käyttämiseen tarvitset ohjaajana **tietokoneen** ja verkkoyhteyden. Rippikoululaiset tarvitsevat **älypuhelimien** (täyteen ladatun) ja verkkoyhteyden.

Seppon käyttämiseen ohjaaja tarvitsee **käyttäjätunnuksen**, jonka kasvatustyötä tekevät kirkon työntekijät saavat kirkkohallituksesta lähettämällä viestiä janne.kippola@evl.fi

Kun olet saanut käyttäjätunnuksen voit käyttää kaikkia pelikirjastosta löytyviä pelejä sekä luoda omia pelejä. Pelikirjastosta löytyviä pelejä voi myös ladata ja muokata omaan käyttöön sopiviksi.

3. Miksi pelaisimme tätä peliä rippikoulussa?

Rippikouluseikkailu tukee [RPS2017 opetussuunnitelman](#) mukaisesti kansainvälisen diakonian opetusta.

Sisältö vastaa laajasti opetussuunnitelman sisältöön 2.4 (*Nuoret kantavat vastuuta itsestään, toisista ihmisistä ja luomakunnasta*). KUA:n rippikouluseikkailu voi olla esimerkiksi osana lähetyksen tai diakonian teemapäivää.

Sisällöllisesti peli on myös linkittynyt vahvasti osallisuuden ja vaikuttamisen osa-alueeseen (2.1.2), koska ajatuksena on nuorten mahdollisuus vaikuttaa rippikoulukolehdin kohteeseen ja siitä kertomiseen.

RPS puhuu myös monimuotoisesta ja aktiivisesta oppimisesta (2.1.4), johon olemme menetelmällisesti pyrkineet pelillistämällä oppimista.



4. Miten otan KUAn pelin käyttööni

Käyttöönnotosta on tehty lyhyet video-ohjeet sekä ohjaajille että pelaajille. Voit katsoa ne allaolevasta linkistä [KUA:n rippikouluseikkailun ohjeet Vimeossa](#)

Seuraavassa ohjeessa on kuvien ja tekstiohjeiden avulla selostettu, kuinka voit ottaa pelin käyttöösi. Tekstissä on korostettu hakasulkeisiin ja keltaisella värillä tehtävät toimenpiteet

Kirkon Ulkomaanavun rippikouluseikkailun saat käyttöösi etsimällä Ev.lut. kirkon yksityisestä kansiossa **[Klikkaa ETSI KIRJASTOSTA]** ja kirjoita hakukenttään **[rippikouluseikkailu]**



Kuva 1

Kun olet löytänyt pelin **[klikkaa LATAAA]** pelikuvakkeen vasemmasta yläreunasta. Peli latautuu omaan kansioosi ja pitäisi näkyä siellä alla olevan kuvan mukaisesti.



Kuva 2

Ladattuasi pelin omaksi peliksesi, voit muokata sitä tarpeesi mukaan tai käynnistää sen ilman muokkaamista.

HUOM! Jos haluat käyttää peliä useamman ryhmän kanssa, voit halutessasi luoda kopioita **(punainen nuoli)** pelistä ja nimetä ne esimerkiksi rippikouluryhmän mukaan. Tällöin, jokainen ryhmä kilpailee pisteissä vain toisiaan vastaan. Vaihtoehtona on peluuttaa kaikki ryhmät samalla pelillä, jolloin muodostuu rippikouluikäluokan välinen kilpailu.

5. Miten KUA:n peliä voi käyttää

Peli on suunniteltu käytettäväksi missä tahansa, jossa on saatavilla sähköä ja verkkoyhteys. Sepposta on saatavilla pelaajille älypuheliin pelisovellus sovelluskaupoista (App-store, Play-kauppa), mutta se toimii myös ilman sovellusta puhelimen selainta käyttäen. Varmista, että osallistujilla on puhelimet ladattuina, varavirtalähde mukana tai mahdollisuus ladata pelin aikana.

Pelin ohjaaminen ei vaadi välttämättä aktiivista tietokoneen seuraamista. Jos kuitenkin haluat antaa kannustusviestejä tai reagoida vastauksiin, on suositeltavaa, että peliä valvoo tietokoneelta joku, joka on perehtynyt pelin sisältöön. Sen voi hyvin tehdä myös isonen, kunhan hän on saanut ensin aikaa käydä läpi pelin sisällön.

5.1. Pelivaihtoehdot

Peliä voi pelata usealla tavalla. Voit valita sen muodon, joka teidän rippikouluryhmällemme soveltuu parhaiten.

5.1.1. Pienryhmäpelii

Lähtökohtaisesti olemme suunnitelleet pelin pelattavaksi pienryhmässä. Sen kesto pienryhmässä normaalikestoisena on noin tunnin, jonka lisäksi voi laskea puoli tuntia kokoavaan keskusteluun. Pienryhmässä yksi ryhmäläisistä kirjautuu puhelimeensa seppoon, lukee tehtävät ja kirjaa vastaukset. Muut tarvitsevat puhelimiaan voidakseen etsiä tietoa tehtäviin KUA:n nettisivuilta ja videoista.

5.1.2. Yksilöpelii

Jokainen rippikoululainen pelaa pelin omalla puhelimeensa. Tämä pelivaihtoehdon haasteena on se, että usean tehtävän suoritus vaatii nettisivuihin tutustumista ja videoiden katselua, joka tarkoittaa puhelimeen siirtymistä eri ohjelmien välillä. Näin ollen yksilöpelaamiseen täytyy antaa hieman enemmän aikaa kuin pienryhmäpeliiin.

5.1.3. Normaalikestoinen pelii

Sekä pienryhmä, että yksilöpeliiä voi pelata eri kestoisina. Pelissä on kolme eri vaihtoehtoista reittiä, joista voi valita yhden kolmesta ja suorittaa sen tehtävät ja läpäistä päätöstehtävän numero 10.

5.1.4. Täysimittainen pelii

Mikään ei estä ryhmiä suorittamasta myös toisten polkujen tehtäviä. Peliä voi joko lähtökohtaisesti edellyttää pelattavan siten, että kaikki maat on kierrettävä tai vaihtoehtoisesti siten, että annetun ajan puitteissa voi 10. tehtävän suorittamisen jälkeen palata muiden maiden maatehtäviin 5–9 ja hankkia siten lisäpisteitä.

5.2. Pelin muokkaaminen ja ohjaaminen

Pelin ohjaaminen tapahtuu pelilaudan (kuva) reunoilla olevilla valintakuvakkeilla. Vasemmassa reunassa olevat kuvakkeet määrittävät pelin yleisiä asetuksia (ohjeita, sääntöjä, uusien tehtävien luomista sekä niiden järjestystä, pelaajia, tms.). Oikealla puolella olevat kuvakkeet liittyvät pelinaikaiseen ohjaamiseen (viestintä, tehtävien arviointi, salamatehtävät, tms.).

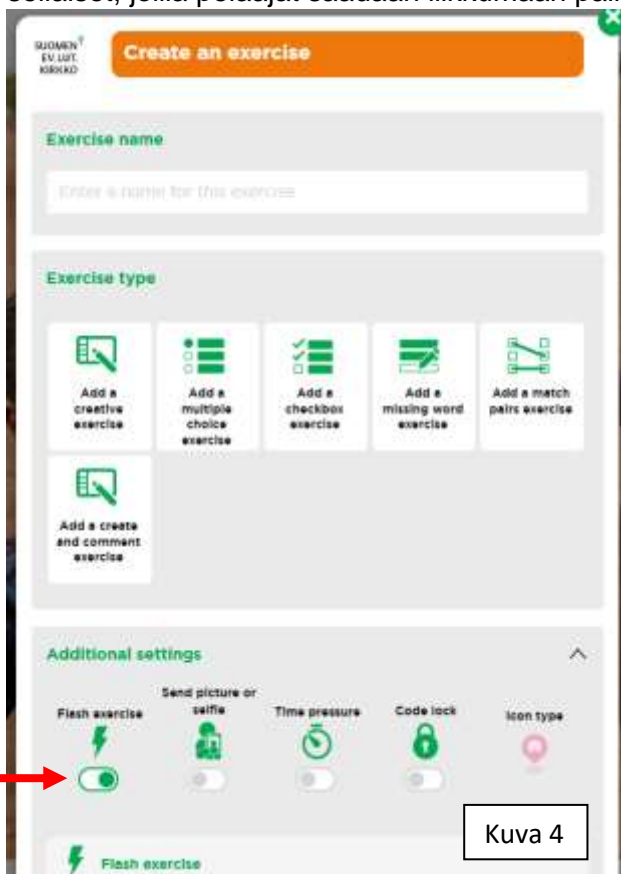


5.2.1. Tehtävien muokkaaminen

Kun olet ladannut tehtävän omaan kansioosi, voit muokata ja lisätä tehtäviä. Tämä ei vaikuta muihin peleihin. **Emme kuitenkaan suosittele muuttamaan valmiita tehtäviä tai lisäämään uusia tehtäviä pelilaudoille.** Edellä mainitut muutokset saattavat vaikuttaa koko pelin pelattavuuteen.

5.2.2. Salamatehtävien lisääminen [\[KATSO VIDEO\]](#)

Jos haluat lisätä jonkun paikallisen tehtävän, lisää se salamatehtäväksi. Ennen kuin tallennat tehtävän, merkitse se salamatehtäväksi [\[Kuva 4, punainen nuoli\]](#). Tällöin se ei näy pelilaudalla, vaan voidaan avata pelin aikana hetkeksi. Sopivia salamatehtäviä, voivat olla sellaiset, joilla pelaajat saadaan liikkumaan paikasta toiseen.



Esimerkkejä sopiviksi salamatehtäviksi:

YHDISTÄ PARIT

Kuvia eri paikoista leirikeskuksessa. Sinne sijoitettu sanoja tai esineitä, jotka yhdistettävä oikeaan paikkaan.

VALINTARUUDUT

Etsikää piilotettu KUA:n esite ja poimikaa sieltä alleviivatut sanat ja valitkaa oikeat tehtävästä

MONIVALINTA

Käykää katsomassa, mitä on kirjoitettu opetustilan ilmoitustauluun, ja valitkaa, mikä teksti se on: KUA:n visio, missio, teema vai arvo

PUUTTUVA SANA

Käykää keräämässä adjektiiveja KUA:sta kertovaan tekstiin.

HUOM! Älä lisää muita kuin salamatehtäviä! Muiden tehtävien lisääminen vaikuttaisi etenemiseen tasoilla. Tehtävä tulisi sijoittaa oikealle tasolle ja muuttaa etenemisten pääsyaatimukset sen mukaisesti.

5.2.3. Salamatehtävän käynnistäminen ja sulkeminen

Salamatehtävät ovat pelin alussa suljettuna. Salamatehtävät avataan oikeanpuoleisesta valikosta, salamakuvakkeesta [\[Kuva 6, numero 4\]](#). Tehtäväpalkissa olevaa säädintä painamalla tehtäviä voi avata ja sulkea [\[Kuva 5, oranssi nuoli\]](#). Kun avaat salamatehtävän, se ilmestyy heti pelaajien puhelinten näyttöön. Älä avaa useita salamatehtäviä samanaikaisesti.



Kuva 5

6. Miten jaan pelin rippikoululaisille [\[KATSO VIDEO\]](#)

Klikkaa ohjaajana tietokoneen vasemman reunan kuvaketta, jossa on ihmishahmoja.
 Katso koodi, joka tulee keltaisella merkittyyn kohtaan

Valitse alta "Team member names are required / Joukkueen jäsenten nimet vaaditaan". Näin voit myöhemmin tarkistaa kuka oli missäkin ryhmässä.

Jos voit jakaa näyttösi nuorille, voit myös valita "Share code", jolloin peli tuo näytölle QR-koodin, jolla pääsee suoraan kirjautumaan puhelimilla

Rippikoululaiset menevät **älypuhelimillaan** [\[KATSO VIDEO\]](#) selaimellaan osoitteeseen:

play.seppo.io

1. Valitse kieli
2. Kirjaudu "Pelaajana"
3. Syötä pelin koodi

Sovelluksella (App) pelattaessa peliin liitytän joko pelaajakoodilla tai lukemalla QR-koodi.

7. Miten toimin pelin aikana [\[KATSO VIDEO\]](#)



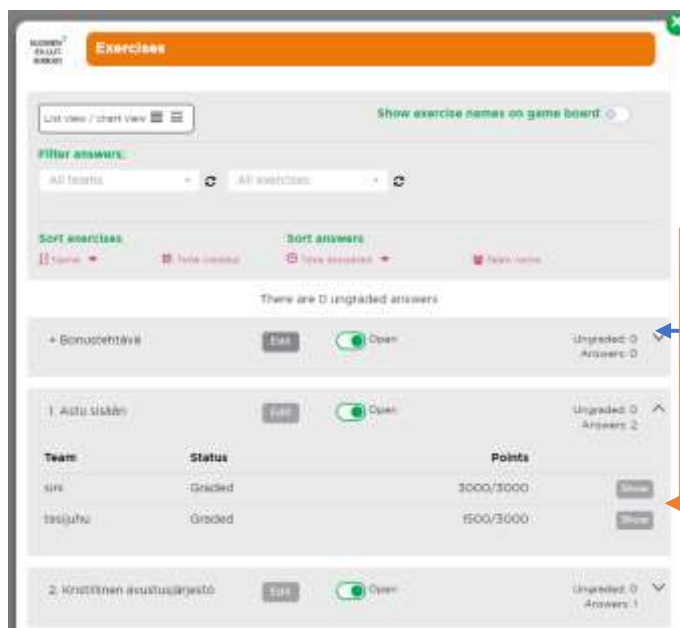
Kuva 6

7.1. Tehtävien tarkistaminen ja arvostelu

Pelin käynnissä ollessa tai pelin jälkeen voit lukea ja arvostella tehtävät sekä antaa niistä palautetta. Voit myös tutustua kaikkiin tehtäviin ennen peliä samasta kohdasta. **Avaa tehtävälistaus [Kuva 6, numero 1].**

Tehtävistä suurin osa toimii automaattisella pisteytyksellä. Tehtävissä 9 K, N ja S pelinohjaajan tulee kuitenkin antaa 50 % pisteistä.

Arvostelu tapahtuu klikkaamalla tehtäväpalkkia tehtävälistauksessa. Joukkuekohtaisten vastauksen status tulee näkyviin, jolloin pääset arvostelemaan suoritettuja tehtäviä klikkaamalla kyseistä joukkuetta.



Voit tarkastaa ryhmien vastauksia painamalla oikeassa reunassa tehtäväpalkkia olevaa väkistä. Saat avattua tehtävän vastausvalikon, jossa näkyvät vastanneet joukkueet, sekä heidän pisteensä. Klikkaa "Show / näytä" päästäksesi tarkastamaan joukkuekohtaiset pisteet. Samasta kohdasta pääset myös antamaan pisteitä, tehtävissä 9 K, N ja S.

Kuva 7

7.2. Viestintä pelaajien kanssa [\[KATSO VIEDO\]](#)

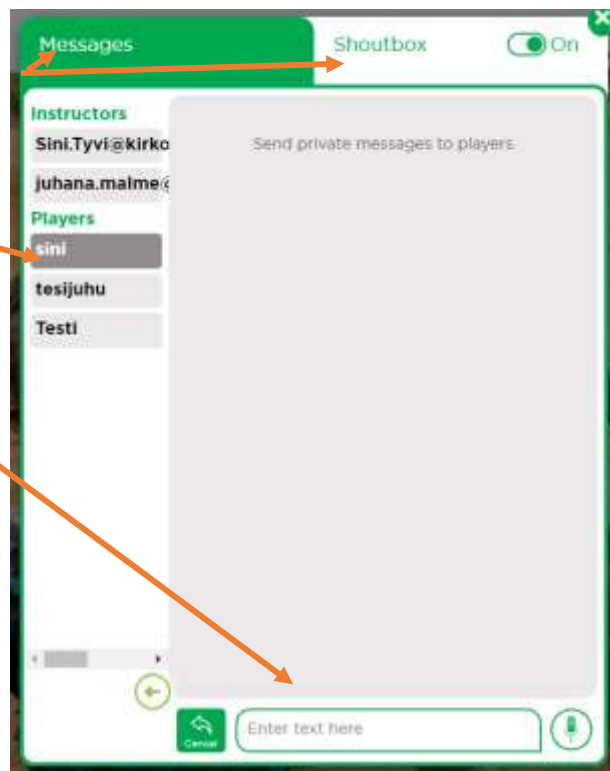
Pelissä voi lähettää viestejä yksittäiselle ryhmälle / pelaajalle tai koko ryhmälle. Tästä viestittelystä on hyvä sopia suullisesti ennen pelin aloittamista. Puhelimessa viesteistä ilmoittava kellokuvake muuttuu punaiseksi, kun on jotain luettavaa. Se on aika huomaamaton, joten siitä kannattaa kertoa ja vaikka testata sitä ennen pelin aloittamista.

Pelin suorittaminen voi tapahtua missä tilassa vain ja pelinohjaajan voi tavoittaa pelin sisäisellä viestinnällä. **Avaa viestiväline [Kuva 6, numero 2].**

Valitse ensin viestitkö kaikille vai yhdelle ryhmälle [\[Kuva 8\]](#). ”**Shoutbox**” tarkoittaa koko ryhmälle kohdistuvaa viestintää.

Kuvan esimerkissä on valittu yksityisviesti ”**Messages / viestit**” henkilölle ”Sini” Molemmat valittuina, eli tummalla.

Kummassakin tapauksessa viesti kirjoitetaan alhaalla olevaan kenttään. Viestin voi myös lähettää suullisena.



7.3. Tulosten seuranta

Reaaliaikainen tulostaulu
[\[Kuva 6, numero 3\]](#).

7.4. Salamatehtävän käynnistäminen

Mahdollisen salatehtävän voi käynnistää klikkaamalla salaman kuvaa
[\[Kuva 6, numero 4\]](#).

→ Katso ohjeet 5.2.2 ja 5.2.3

Kuva 8

8. Miten järjestän kokoavan keskustelun pelin jälkeen

Pelin jälkeen on suositeltavaa järjestää peliin liittyvä purkukeskustelu, joka käsittelee pelin sisältöä. Tässä on esimerkki siitä, kuinka keskustelun voi rakentaa.

1. Tehtävien (1–4) oikeiden vastauksien tarkastaminen
2. Ryhmät esittelevät vastaukset kysymyksiin (5–9) maa kerrallaan.
 - Jos kukaan ei ole tehnyt tehtäviä jossain kolmesta maasta, se käydään yhdessä läpi.
 - 9. tehtävän tuotokset esitellään, jos siitä on alussa sovittu
3. Kolehtikohteen valinta, eli mikä esitellyistä vaihtoehtoista voisi olla sopivin kolehtikohde.
 - Jos konfirmaatiokolehdiksi on sovittu jo joku muu kohde, voi kolehdin kerätä jossain nuorten messussa tms., jossa voidaan käyttää pelissä tehtyä kolehtipuhetta ja muuta materiaalia. Tällä tavalla pelistä on konkreettista hyötyä myös rippikoulun jälkeen.
4. Voittajien palkitseminen
 - Valitsemallanne tavalla

9. Miten meni – anna palautetta

Pelin jälkeen vastaanottaisimme mielellämme **palautetta** voidaksemme kehittää yhä parempia rippikoulusisältöjä. [Vastaa tästä lyhyeen palautekyselyyn.](#)

Mukavia pelihetkiä toivottavat
Sini ja Juhana