



**Pelillistetyn digitaalisen oppimisen vahvistaminen oppijoille ja  
ammattillisen koulutuksen henkilöstölle ammatillisessa  
kuljettajakoulutuksessa**

# **Pelillistetyn oppimisen elementit (GLE)-ohjeet**

<b>Projekti nro.</b>	<b>2021-1-DE02-KA220-VET-00002528</b>
<b>Projektin tulos</b>	<b>PR 02</b>
<b>Tekijä(t)</b>	<b>StagelT</b>
<b>Avustaja(t)</b>	<b>Kaikki yhteistyökumppanit</b>
<b>Toteutuksen päivämäärä</b>	<b>23/01/2024</b>
<b>Tila (lopullinen / luonnos)</b>	<b>Luonnos</b>

## TIETOJA NÄISTÄ OHJEISTA

Tämä asiakirja sisältää pikaoppaat viiteen pelillistettyyn oppimiselementtiin (GLE): tietokilpailu, varikkopysähdys, onnenpyörä, reittijuoksija ja bingo.

Kohderyhmänä ovat kouluttajat, jotka haluavat käyttää yhtä tai useampaa näistä GLE: istä osana verkko- tai luokkahuonekoulutuksiaan.

Vaikka GLE: t kehitettiin alun perin ammatilliseen kuljettajakoulutukseen, niitä voidaan käyttää kaikkeen koulutukseen, koska kouluttajat määrittelevät itse sisällön tietokysymyksiin ja keskusteluaiheisiin.

Lisää vinkkejä GLE:iden käyttöön saat omaan tahtiin etenevästä GameTrain-verkkokoulutuskonseptistamme.

## KIRJAUDU JÄRJESTELMÄNVALVOJAN TILILLES

### LUO UUSI TILI

1. Siirry kohtaan: <https://gamingdrv.stageit.se/admin/>
2. Klikkaa **Rekisteröi uusi tili**.
3. Kirjoita sähköpostiosoitteesi ja valitse salasana. Kirjoita salasana kahdesti.
4. Klikkaa Rekisteröidy-painiketta.
5. Avaa sähköpostisi ja klikkaa aktivointipainiketta aktivoidaksesi tilisi.

*Ei sähköpostia? Tarkista roskapostikansiosi.*

*Eikö roskapostikansiossakaan ole mitään? Jos käytit työ sähköpostiosoitettasi sovelluksen luomiseen, palvelimet saattavat estää vahvistussähköpostin, koska se on peräisin organisaatiosi ulkopuoliselta tuntemattomalta lähettäjältä. Yritä siinä tapauksessa rekisteröityä uudelleen yksityisellä sähköpostiosoitteellasi.*

### KIRJAUDU OLEMASSA OLEVALLE TILILLE

1. Siirry kohtaan: <https://gamingdrv.stageit.se/admin/>
2. Anna sähköpostiosoitteesi ja salasanasi.
3. Klikkaa **Kirjaudu sisään**.

### HAE SALASANA

1. Siirry kohtaan: <https://gamingdrv.stageit.se/admin/>
2. Valitse **Unohditko salasanasi?**
3. Anna sähköpostiosoite, jota käytit tilin rekisteröimiseen.
4. Klikkaa **Lähetä palautuslinkki** -painiketta.
5. Avaa sähköpostisi ja napsauta nollauslinkkiä palauttaaksesi vanhan salasanasi ja valitaksesi uuden.

Klikkaa GLE: tä, jota haluat käyttää ohjeen lukemiseen!



**Tarkoitus:** Nopea, kilpailullinen osaamistason tarkastamiseksi, jolla aktivoidaan oppijoita

**Pelaajia:** vähintään 2

**Aika:** Alle 5 minuuttia



**Tarkoitus:** Anna oppilaiden keskustella erilaisista kysymyksistä

**Pelaajia:** 2 tai enemmän

**Aika:** 7–30 minuuttia



**Tarkoitus:** Tietämyksen tarkistus tai jäänmurtaaja päivän alkuun

**Pelaajia:** 2–20

**Aika:** 5–30 minuuttia



**Tarkoitus:** Tiimihaasteet ja ryhmäkeskustelut

**Pelaajat:** 2 joukkuetta (3–10 oppijaa/joukkue)

**Aika:** 30–80 minuuttia



**Tarkoitus:** Aktiivinen kuuntelu, tietämyksen tarkistus

**Pelaajia:** 3 tai enemmän

**Aika:** 10–60 minuuttia

## QUIZ RACE – VALMISTAUDU ISTUNTOON

Napsauta pelin kuvauksen alla olevaa Muokkaa-painiketta siirtyäksesi Quiz Race-pelin järjestelmänvalvojasivulle



## UUDEN KYSYMYSLUETTELON LUOMINEN

1. Valitse pääsivun Kysymysluettelot-kohdassa Luo uusi kysymysluettelo. Seuraava näyttö avautuu:

2. Anna kysymysluettelollesi nimi.
3. Valitse **Lisää uusi kysymys**. Toista valinta, jos haluat luoda useita kysymyksiä. (Voit aina lisätä niitä myöhemmin.)
4. Valitse **kysymys 1**.
5. Kirjoita kysymyksesi Teksti-kenttään.

6. Lisää vähintään kaksi vastausta.
7. Merkitse oikea vastaus valitsemalla valintaruutu.
8. Toista menettely jäljellä oleville kysymyksille.
9. Napsauta sivun alareunassa olevaa Tallenna-painiketta tallentaaksesi kysymysluettelon.

## MUOKKAA AIEMMIN LUOTUA KYSYMYSLUETTELOA

1. Napsauta pääsivulla kynäsymbolia muokattavan kysymysluettelon vieressä.
2. Valitse kysymys, jota haluat muokata.
3. Noudata alla olevia ohjeita [Uuden kysymysluettelon luominen](#) (napsauta sinistä linkkiä) muokataksesi luettelon nimeä, otsikkoa, tekstiä ja vastauksia.
4. Klikkaa **Tallenna** -painiketta sivun alareunassa tallentaaksesi muutokset.

## QUIZ RACE – SUORITA PELI

### LUO UUSI PELITAPAHTUMA

1. Valitse pääsivun Istunnot-kohdassa Luo uusi istunto.  
Seuraava näyttö avautuu:

2

Name  
1st training day 4/12/2023

3

Selected question list  
Load safety

4

### Session settings

Number of questions  
0

Results show delay  
10

Number of questions in game. 0 means no limit

Number of seconds to show round results

Answer time  
20

Countdown time  
10

Answer time in seconds

Game start countdown in seconds

5

SAVE CANCEL

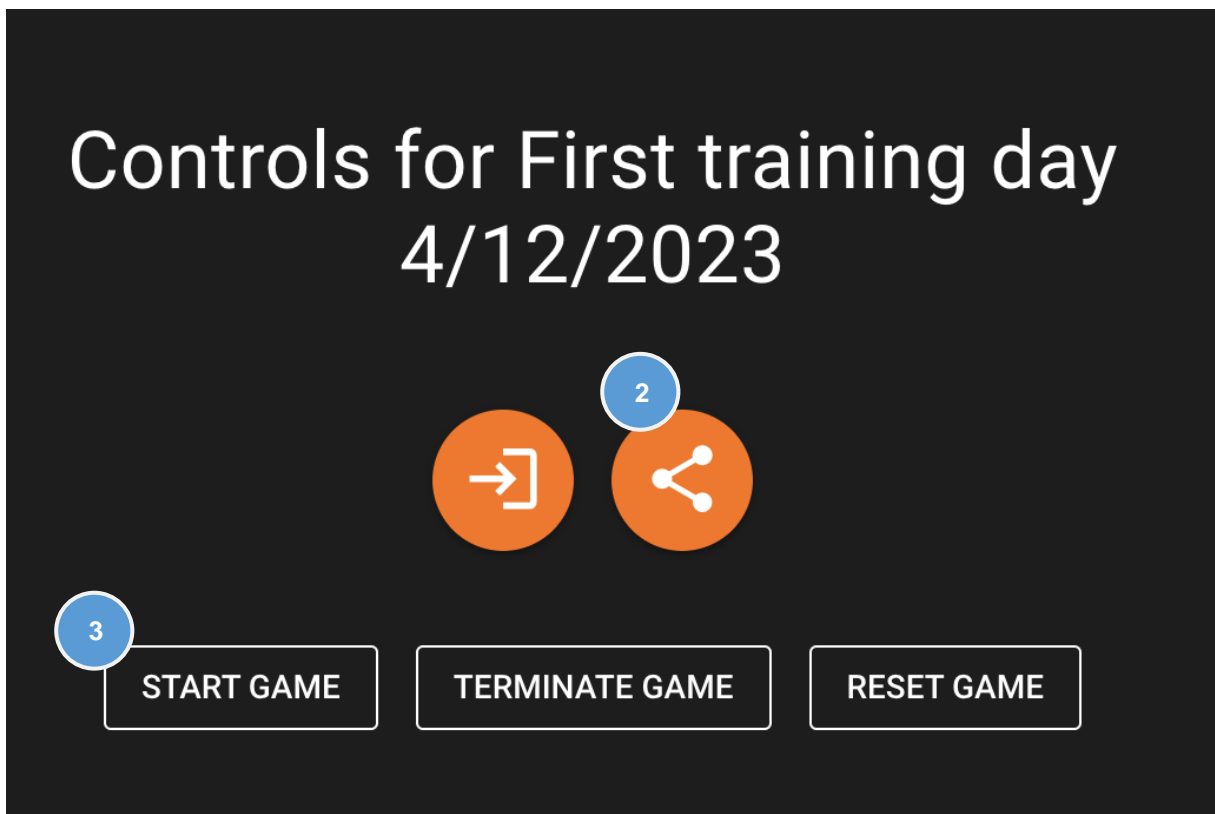
2. Anna istunnolle nimi.
3. Avaa pudotusvalikko napsauttamalla nuolta ja valitse kysymysluettelo, jota haluat käyttää istunnossasi.
4. Sääda istunnon asetuksia. (Oletusasetukset ovat yllä olevan kuvakaappauksen mukaiset: rajoittamaton määrä kysymyksiä, 10 sekunnin viive, 20 sekuntia oppijoiden vastausaikaa ja lähtölaskenta 10 sekuntia ennen pelin alkua.)
5. Napsauta sivun alareunassa olevaa Tallenna-painiketta tallentaaksesi asetukset.

## ALOITA PELI



Kouluttajana et voi nähdä, miltä näyttö näyttää osallistujille. Näet pelin tapahtumat ja tilastot vain kirjallisina.

1. Etsi pääsivulta istunto, jota haluat käyttää, ja napsauta istunnon vieressä olevaa Toista-painiketta aloittaaksesi pelin pelaajille.  
Seuraava näyttö avautuu:



2. Klikkaa **Jaa-painiketta** kopioidaksesi URL-osoitteen. Jaa sitten URL-osoite liittämällä se käyttämäsi kokoussovelluksen, esimerkiksi Teamsin tai Google Meetin, keskusteluikkunaan.
3. Odota, että osallistujat kirjoittavat nimensä, ja napsauta sitten **Aloita peli**.



Jos ongelmia ilmenee, lopeta nykyinen peli-istunto valitsemalla Lopeta peli. Napsauta sitten **Aloita peli** aloittaaksesi uuden peli-istunnon.



## PELIN AIKANA



Osallistujat näkevät ruudullaan enintään neljä autoa – oman autonsa ja kolme parasta autoa. Kun peli on ohi, heille esitetään oma tulos ja kolmen parhaan pistelista.

1. Kun peli on käynnissä, voit seurata viimeisimpiä pelitapahtumia ja nykyistä sijoitusta:

Game events	Current results
Question 2 is showing	Bettina Totalt score: 17560
Results showing. Bettina is in the lead	Charlie Totalt score: 0
Charlie answered wrong on question 1	
Bettina answered correct on question 1	

2. Kun peli on päättynyt, pelitapahtumia ei enää näy ja näet lopulliset tulokset.

Game events	Final results
Game session ended	Bettina Totalt score: 180766
Charlie answered correct on question 17	Charlie Totalt score: 109645
Bettina answered correct on question 17	
Question 17 is showing	

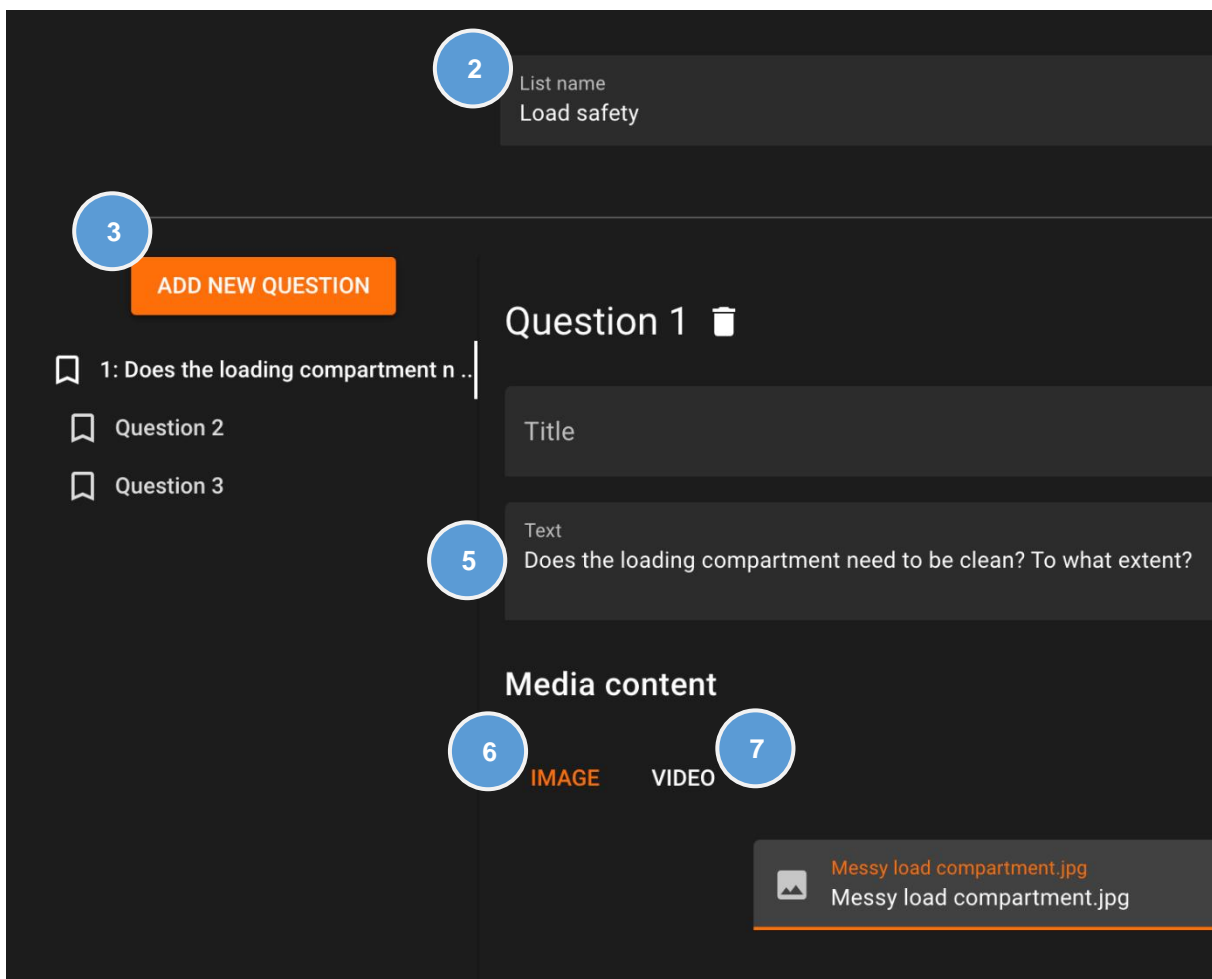
## PIT STOP – VALMISTELE ISTUNTO

Napsauta pelin kuvauksen alla olevaa Muokkaa-painiketta siirtyäksesi Pit Stop-pelin järjestelmänvalvojasivulle.



## UUDEN KYSYMYSLUETTELON LUOMINEN

1. Valitse pääsivulla **Luo uusi kysymysluettelo**.  
Seuraava näyttö avautuu:



2. Anna kysymysluettelollesi nimi.

3. Valitse **Lisää uusi kysymys**. Toista valinta, jos haluat luoda useita kysymyksiä. (Voit aina lisätä niitä myöhemmin.)
4. Valitse **kysymys 1**.
5. Kirjoita kysymyksesi Teksti-kenttään.
6. Valinnainen: Klikkaa **Kuva** lisätäksesi .jpg tai .png kuvan tietokoneeltasi. Kuvan maksimikoko on 10 Mt.
7. Valinnainen: Lisää YouTube-video klikkaamalla Video ja kopioi ja liitä URL-osoite selainikkunasta. Suurin suositeltu pituus on 2–3 minuuttia.



[youtube.com/watch?v=9\\_gPVC0Ba2w](https://youtube.com/watch?v=9_gPVC0Ba2w)



Sinun on kopioitava YouTube-linkki selainikkunasta. Sinä ei voi käyttää linkkiä, jonka saat napsauttamalla Jaa-kuvaketta ➦ YouTubessa.

Huomaa, että käyttämäsi videon on oltava suorana tai julkaistu YouTubessa. Tämä on turvatoimenpide, joka estää ihmisiä vahingossa jakamasta yksityistä

8. Valitse luettelosta seuraava kysymys ja toista toimenpide.
9. Napsauta sivun alareunassa olevaa Tallenna-painiketta tallentaaksesi kysymysluettelon.

## MUOKKAA AIEMMIN LUOTUA KYSYMYSLUETTELOA

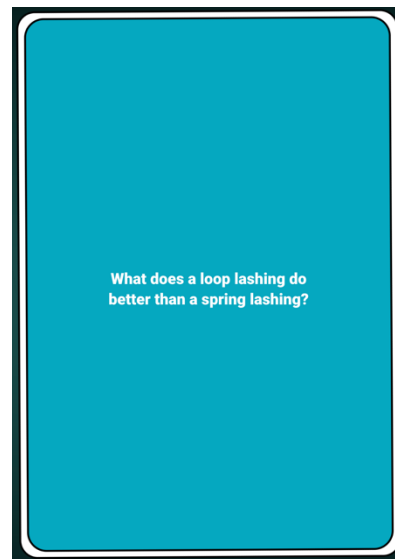
1. Napsauta pääsivulla kynäsymbolia muokattavan kysymysluettelon vieressä.
2. Valitse kysymys, jota haluat muokata.
3. Noudata alla olevia ohjeita [Uuden kysymysluettelon luominen](#) (napsauta sinistä linkkiä) muokataksesi luettelon nimeä, otsikkoa ja tekstiä.
4. Napsauta sivun alareunassa olevaa Tallenna-painiketta tallentaaksesi kysymysluettelon.

## PIT STOP – SUORITA PELI

### ALOITA ISTUNTO

1. Napsauta pääsivulla **Avaa pelisivu**-kuvaketta → sen kysymysluettelon vieressä, jota haluat käyttää.
2. Jaa tietokoneesi näyttö osallistujien kanssa käyttämäsi kokoussovelluksen, esimerkiksi Teamsin tai Google Meetin, kautta.

### PELAA PELIÄ



1. Napsauta pakkaa vetääksesi kortin ja anna osallistujien keskustella kysymyksestä.
2. Napsauta uudelleen vetääksesi uuden kortin.

## WHEEL OF FORTUNE – VALMISTELE ISTUNTO

Napsauta pelin kuvauksen alla olevaa Muokkaa-painiketta siirtyäksesi Wheel of Fortune hallintasivulle.



### UUDEN KYSYMYSLUETTELOON LUOMINEN

1. Valitse pääsivulla **Luo uusi kysymysluettelo**. Seuraava näyttö avautuu:

A screenshot of a web application interface for creating a new question list. The interface is dark-themed. At the top, there is a text input field for 'List name' with the value 'Load safety' and a blue circle with the number '2' next to it. Below this is a horizontal line. On the left, there is a blue circle with the number '3' next to an orange button labeled 'ADD NEW QUESTION'. To the right of this button is the title 'Question 1' with a trash icon. Below the title, there is a list of questions: '1: What does improper load di...', 'Question 2', 'Question 3', and 'Question 4'. Each question has a bookmark icon to its left. Below the list, there is a text input field for 'Title' with the value '500' and a blue circle with the number '5' next to it. Below that is another text input field for 'Text' with the value '6 What does improper load distribution impact in cargo transport?' and a blue circle with the number '6' next to it. Below the text field is the section 'Answers'. There is a text input field for 'Answer' with the value '7 Vehicle stability and handling' and a blue circle with the number '7' next to it. To the right of the answer field, there is a checked checkbox labeled 'Correct' and a trash icon. At the bottom, there is an orange button labeled 'ADD ANSWER'.

2. Anna kysymysluettelollesi nimi.
3. Valitse **Lisää uusi kysymys**. Toista valinta, jos haluat luoda useita kysymyksiä. Voit luoda enintään 15 kysymystä.

4. Valitse **kysymys 1**.
5. Kirjoita Otsikko-kenttään osallistujien nimet tai arvot, jotka ilmaisevat, kuinka monta pistettä osallistuja saa, kun hän vastaa kysymykseen oikein. Nämä nimet tai numerot näkyvät pyörän "piirakkasektoreissa". Merkkirajoitus on 20 kirjainta tai numeroa, tyhjät kohdat mukaan lukien.



6. Kirjoita kysymyksi tai väitteesi Teksti-kenttään.



Jos haluat käyttää Onnenpyörää jäänmurtajana kysymys, voit lisätä ohjeen jakaa jotain ryhmän kanssa.

Voit käyttää sitä myös yhdessä toisen aktiviteetin tai GLE-pitstopin kanssa määrittääksesi mitä osallistuja saa mennä seuraavaksi.


7. Valinnainen: Lisää vastaus.
8. Valitse kysymysluettelon seuraava kysymys ja toista menettely.
9. Napsauta sivun alareunassa olevaa Tallenna-painiketta tallentaaksesi kysymysluettelon.

## MUOKKAA AIEMMIN LUOTUA KYSYMYSLUETTELOA

1. Napsauta pääsivulla kynäsymbolia muokattavan kysymysluettelon vieressä.
2. Valitse kysymys, jota haluat muokata.
3. Noudata alla olevia ohjeita [Uuden kysymysluettelon luominen](#) (napsauta sinistä linkkiä) muokataksesi luettelon nimeä, otsikkoa ja tekstiä.
4. Napsauta sivun alareunassa olevaa Tallenna-painiketta tallentaaksesi kysymysluettelon.

## WHEEL OF FORTUNE – SUORITA PELI

### ALOITA ISTUNTO

1. Napsauta pääsivulla **Avaa pelisivu**-kuvaketta  sen kysymysluettelon vieressä, jota haluat käyttää.
2. Jaa näyttösi osallistujien kanssa käyttämäsi kokoussovelluksen, esimerkiksi Teamsin tai Google Meetin, kautta.



Jaa näyttösi äänellä, jos haluat osallistujien kuulevan musiikkia ja pyörän kolinaa sen pyöriessä.

3. Aloita istunto napsauttamalla mitä tahansa näytön kohtaa.

### PELAA PELIÄ

1. Pyöräytä pyörää napsauttamalla sitä.
2. Pyörä lakkaa pyörimästä hetken kuluttua. Sinun ei tarvitse napsauttaa sitä uudelleen. Kun pyörä on pysähtynyt, näyttöön tulee kysymys tai väite.
3. Jos olet lisännyt yhden tai useamman vastauksen: näytä oikea vastaus napsauttamalla.
4. Palaa pyörään napsauttamalla.

## ROUTE RUNNER – VALMISTELE ISTUNTO

Napsauta kuvauksen alla olevaa Muokkaa-painiketta siirtyäksesi Route Runnerin hallintasivulle.



## UUDEN KYSYMYSLUETTELON LUOMINEN

1. Valitse pääsivulla **Luo uusi kysymysluettelo**.  
Seuraava näyttö avautuu:

2 List name  
Load safety

3 ADD NEW QUESTION

Question 1

Title

5 Text  
Are you required by law to have a contract on functional responsibilities for cargo securing?

6 IMAGE VIDEO 7

Media content

Pick image file

Answers

8 Answer  
No, but it is advisable Correct

SAVE CANCEL

2. Anna kysymysluettelollesi nimi.
3. Valitse **Lisää uusi kysymys**. Toista valinta, jos haluat luoda useita kysymyksiä. Suosittelemme vähintään 30 kysymystä pienimmälle taulukoolle (5x5 ruutua). Näin kysymykset eivät lopu kesken, jos joukkueet vastaavat joihinkin niistä väärin eivätkä edisty teiden rakentamisessa.



4. Valitse **kysymys 1**.
5. Kirjoita kysymyksesi Teksti-kenttään.

Valinnainen: Jos haluat luoda monivalintakysymyksen, valitse **Lisää vastaus ja** merkitse oikea vastaus valitsemalla valintaruutu.



Jos et lisää vastauksia, kysymys on avoin kysymys, jossa molemmat joukkueet esittävät argumenttinsa ja toimit erotuomarina ja päätät, kuka voitti keskustelun.

6. Valinnainen: Klikkaa **Kuva (Image)** lisätäksesi .jpg tai .png kuvan tietokoneeltasi. Kuvan enimmäiskoko on 10 Mt.
7. Valinnainen: Lisää YouTube-video klikkaamalla **Video** ja kopioi ja liitä URL-osoite selainikkunasta. Suurin suositeltu pituus on 2–3 minuuttia.



[youtube.com/watch?v=9\\_gPVC0Ba2w](https://youtube.com/watch?v=9_gPVC0Ba2w)



Sinun on kopioitava YouTube-linkki selainikkunasta. Et voi käyttää linkkiä, jonka saat napsauttamalla Jaa-kuvaketta ↗ YouTubessa.

Huomaa, että käyttämäsi videon on oltava suorana tai julkaistu YouTubessa. Tämä on turvatoimenpide, joka estää ihmisiä vahingossa jakamasta yksityistä

8. Valitse luettelosta seuraava kysymys ja toista toimenpide.
9. Napsauta sivun alareunassa olevaa Tallenna-painiketta tallentaaksesi kysymysluettelon.

## MUOKKAA AIEMMIN LUOTUA KYSYMYSLUETTELOA

1. Napsauta pääsivulla kynäsymbolia muokattavan kysymysluettelon vieressä.
2. Valitse kysymys, jota haluat muokata.
3. Noudata alla olevia ohjeita
4. **Uuden kysymysluettelon** luominen (napsauta sinistä linkkiä) muokataksesi luettelon nimeä, otsikkoa, tekstiä ja kysymystyyppiä (monivalinta tai keskustelu).
5. Napsauta sivun alareunassa olevaa Tallenna-painiketta tallentaaksesi kysymysluettelon.

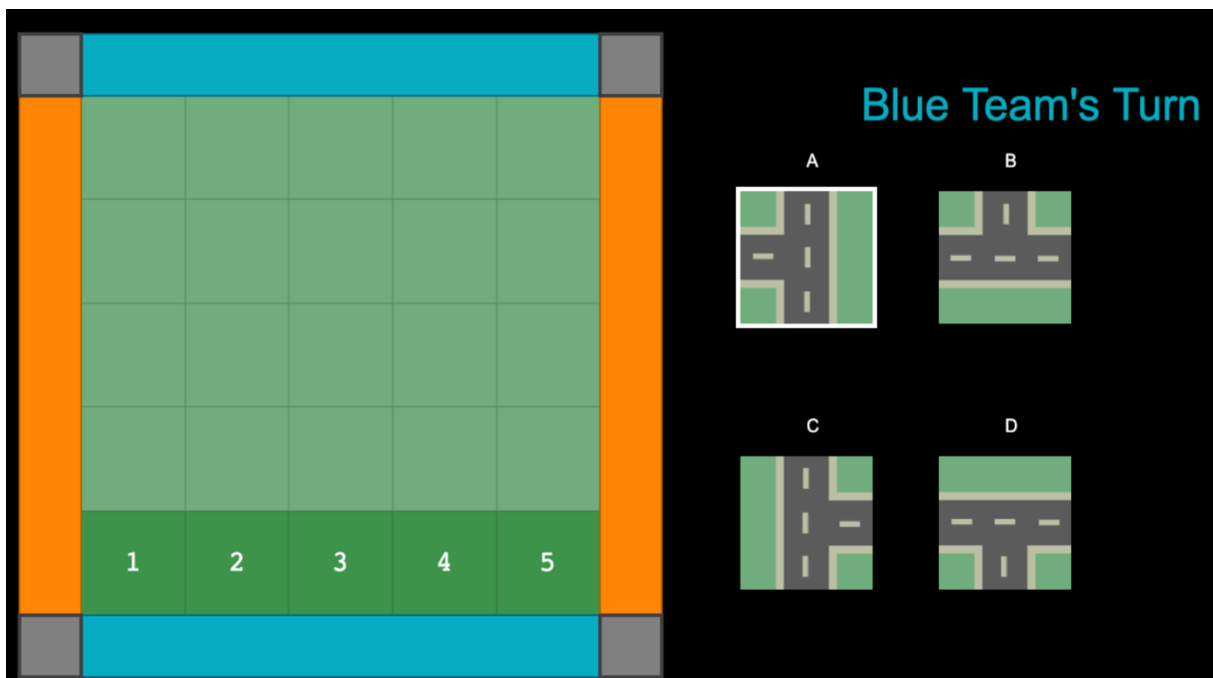
## ROUTE RUNNER – SUORITA PELI

### ALOITA ISTUNTO

1. Jaa osallistujat kahteen joukkueeseen, yksi sininen joukkue ja yksi oranssi joukkue.
2. Napsauta päävalikossa **Avaa pelisivu** -kuvaketta → sen kysymysluettelon vieressä, jota haluat käyttää.
3. Valitse taulun koko. Mitä suurempi lauta, sitä kauemmin pelisessio kestää.
4. Valitse **Aloita peli**.

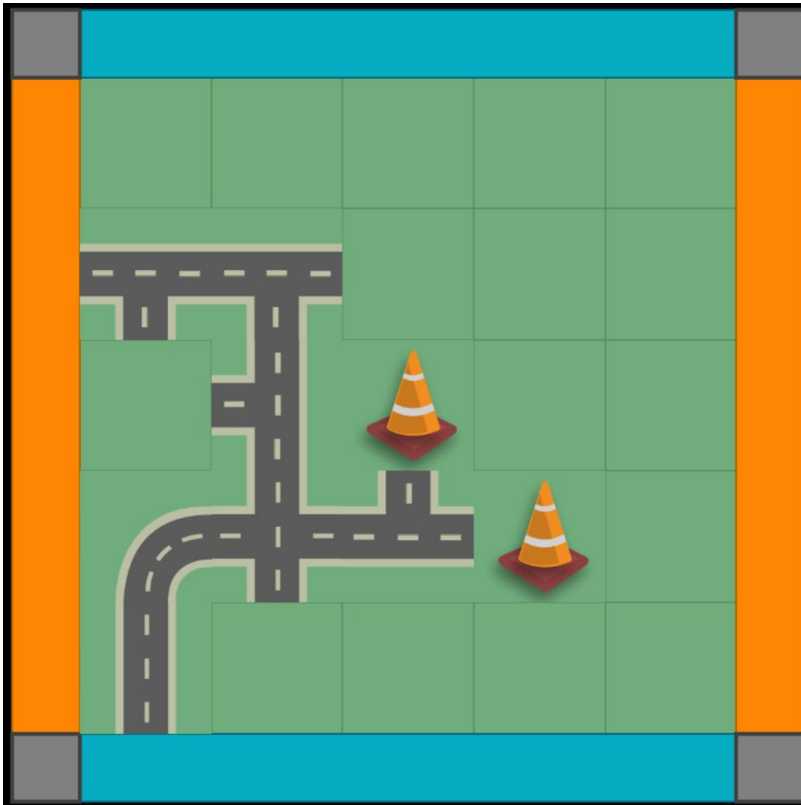
### PELAA PELIÄ

1. Jaa näyttösi osallistujien kanssa käyttämäsi kokousovelluksen, esimerkiksi Teamsin tai Google Meetin, kautta.
2. Selvitä joukkueille, että pelin tarkoituksena on rakentaa yhtenäinen tie pelilaudan poikki (ts. sininen joukkue rakentaa tien pystysuoraan siniseltä laidalta toiselle ja oranssi joukkue vaakatasoon oranssilta laidalta toiselle).
3. Valitse **Seuraava kysymys**.



4. Jos tiimi vastaa kysymykseen oikein, kysy heiltä, mitä rakennuspalikkaa he haluaisivat käyttää ja mihin he haluaisivat sen sijoittaa pelilaudalle. Yllä olevassa esimerkissä lohko A voidaan sijoittaa mihin tahansa kohdista 1–5. Jos he haluavat käyttää mitä tahansa muuta

rakennuspalikkaa, napsauta vastaavaa kirjainta nähdäksesi käytettävissä olevat sijainnit.  
Napsauta sijaintinumeroa asettaaksesi rakennusosan paikoilleen.



5. Viiden käännöksen jälkeen osallistujat voivat saada myös liikennekartion tai hakun.

Liikennekartio asetetaan laudalle estämään tien rakentaminen vastustajajoukkueelta, jonka on siten rakennettava tiensä kartion ympäri jatkaakseen etenemistä.

Hakkua käytetään poistamaan olemassa oleva tiealue (rakennuspalikka) taululta napsauttamalla kyseistä kohtaa.



Jos monivalintakysymys tulee esiin, peli ilmoittaa automaattisesti, onko sinisen vai oranssin joukkueen vuoro.

Jos keskustelukysymys tulee esiin, molemmat joukkueet saavat vastata ja sinä valitset voittajan.

## BINGO – VALMISTELE ISTUNTO

Napsauta **kuvauksen** alla olevaa Muokkaa-painiketta päästäksesi bingon ylläpitosivulle.

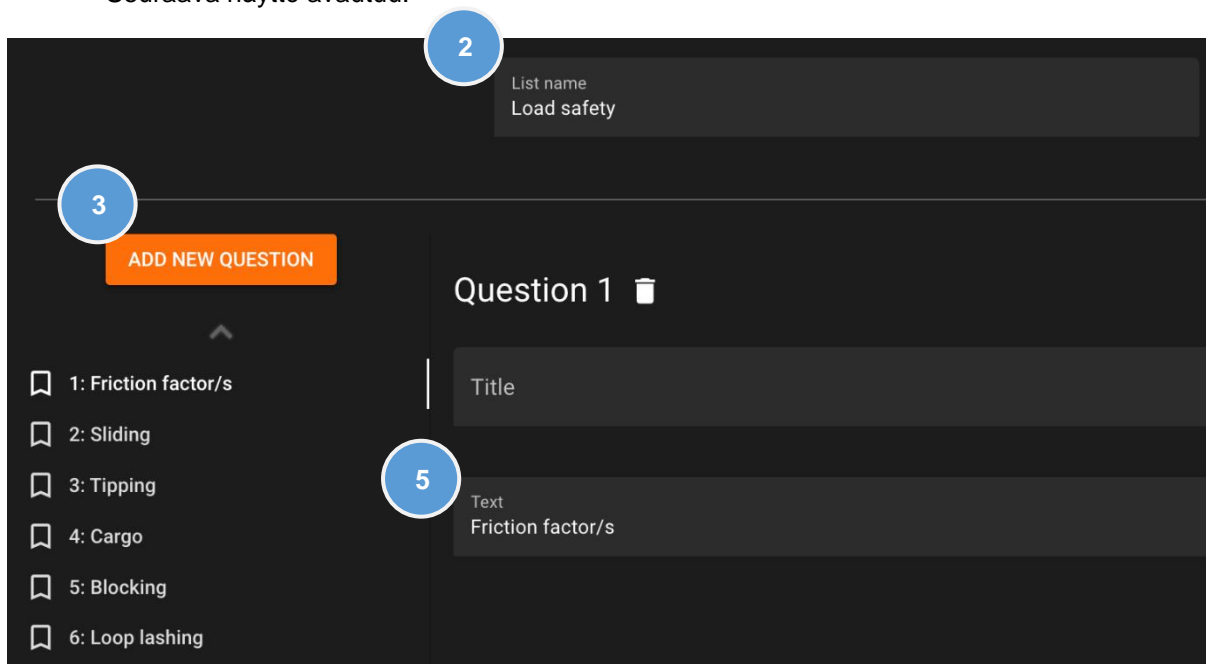


## UUDEN KYSYMYSLUETTELON LUOMINEN



Bingolaudan minimikoko on 4x4 ruutua. Voit halutessasi tehdä isomman taulun, kunhan kysymysten määrä on jaettavissa neljällä.

1. Valitse pääsivulla **Luo uusi kysymysluettelo**.  
Seuraava näyttö avautuu:



2. Anna kysymysluettelollesi nimi.
3. Valitse **Lisää uusi kysymys** vähintään 16 kertaa.
4. Valitse **kysymys 1**.
5. Kirjoita termi, kysymys tai väittämä tekstikenttään sen mukaan, miten haluat käyttää bingotaulua.


6. Valitse luettelosta seuraava kysymys ja toista toimenpide.
7. Napsauta sivun alareunassa olevaa Tallenna-painiketta tallentaaksesi kysymysluettelon.

## MUOKKAA AIEMMIN LUOTUA KYSYMYSLUETTELOA

1. Napsauta päävalikossa kynäsymbolia muokattavan kysymysluettelon vieressä.
2. Valitse kysymys, jota haluat muokata.
3. Noudata alla olevia ohjeita [Uuden kysymysluettelon luominen](#) (napsauta sinistä linkkiä) muokataksesi luettelon nimeä, otsikkoa ja tekstiä.
4. Napsauta sivun alareunassa olevaa Tallenna-painiketta tallentaaksesi kysymysluettelon.

## BINGO – SUORITA PELI

### ANNA OPPILAILLE PÄÄSY BINGOTAULULLE

1. Napsauta päävalikossa **Jaa:**-kuvaketta  sen kysymysluettelon vieressä, jota haluat käyttää.
2. Liitä URL-osoite käyttämäsi kokoussovelluksen, esimerkiksi Teamsin tai Google Meetin, keskusteluun. Kaikki osallistujat saavat saman peli-istunnon URL-osoitteen, mutta jokainen saa oman bingotaulunsa.



Jos olet täyttänyt taulun luentosi avainsanoilla, muistuta osallistujia merkitsemään vastaava laatta, kun he kuulevat sanan.

