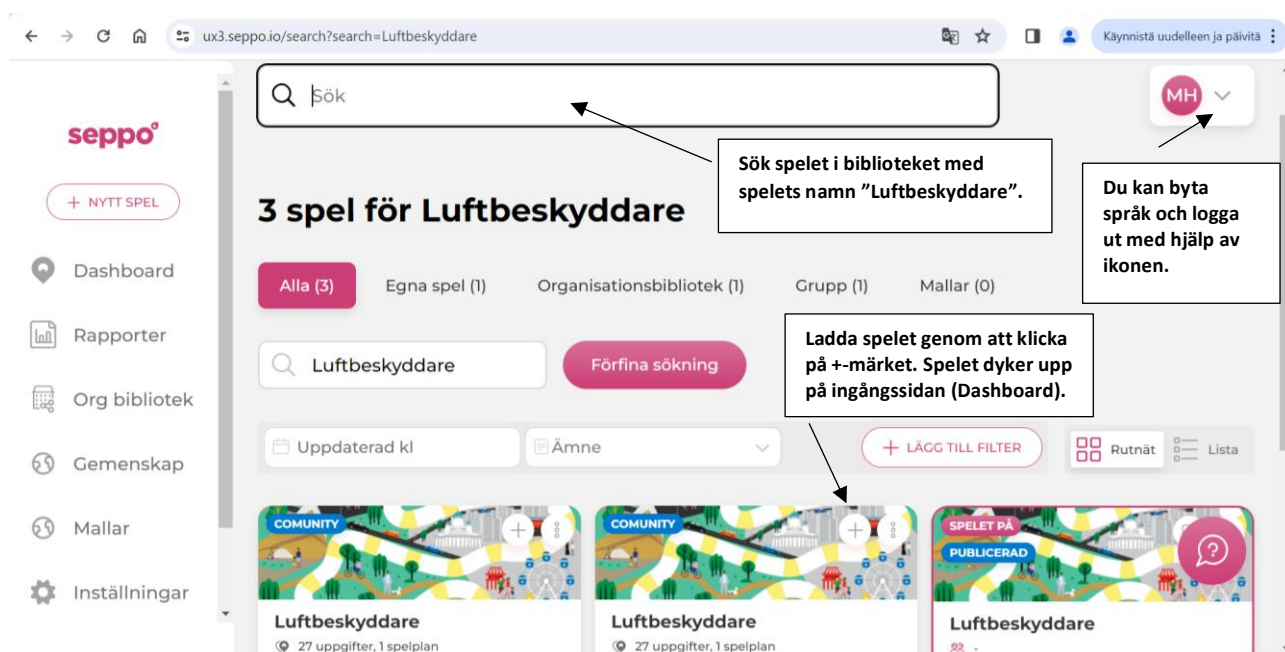


Spelanvisningar för läraren

Förberedelser

- Läraren loggar in i spelet på adressen: play.seppo.io --> **logga in som handledare eller direkt via inloggningslänken Lärarrummets Seppo**
- Spelet finns på Seppo-plattformen under namnet "**Luftbeskyddare**". Sök spelet i sökfältet med detta namn.
- Spelet laddas genom att klicka på +-märket. En kopia av spelet dyker upp på ingångssidan (Dashboard)



Börja spela

- Spelet aktiveras i övre högra hörnet med ikonen "**Starta/Avsluta**".
- Spelarna loggar in i spelet på adressen: **play.seppo.io** --> **logga in som spelare**
- Om man önskar kan spelarna styras att byta ut språket mot svenska, ifall det visas på engelska
- Spelarna loggar in i spelet med en **pin-kod** eller **QR-kod**, som visas i lärarens vy genom att klicka på ikonen "**Lägg till deltagare till spelet**"
- Det behövs **två** välladdade telefoner per lag för att spela
- Man bör använda webbläsaren **Internet** (Android), **Safari** (iOS) eller **Chrome** (Android och iOS)
- Ifall **problem uppstår** under spelet, beror de ofta på nätet. Den bästa lösningen är då att **uppdatera webbläsaren**
- Eleverna delas in i **grupper på 3–5 personer**
- Varje grupp kommer på ett namn för sitt lag
- Varje grupp har ett eget **spelar-kod** som syns under ikonen "**Lägg till deltagare till spelet**"
- Med **hjälp av spelar-koden** kan gruppen **fortsätta spela där de slutade**, ifall de av någon orsak har gått ut ur spelet medan det pågick
- Spelarna samt läraren har möjlighet att diskutera med varandra med hjälp av **chat-funktionen**. Ifall man vill det går den dock att stänga av i balken till höger på spelplattformen, genom att klicka på chat-ikonen och stänga "**Shoutboxen**".



Spela

- Spelet Luftvårdarna spelas i den **ordning som spelet anger**
- Det går att använda en sökmotor för att söka efter information i spelet
- Spelets kreativa uppgifter har flera olika typer av **svarsalternativ**; text, bilder och videor. I dessa uppgifter bör man **ge spelet lov att använda** telefonens **mikrofon och kamera**. Bilderna och videorna visas inte för någon annan än spelets handledare (läraren)
- Vissa uppgifter har flera underfrågor, som alla ska besvaras innan uppgiften skickas in. Underfrågorna visas invid varandra på skärmen, **med andra ord går det inte att se resten av frågorna genom att svepa åt vänster på mobiltelefonens skärm**.
- I spelet finns **en blixtuppgift** som det vore bra att aktivera med hjälp av ikonen **"Blixtuppgifter"** i högra kanten när man är ungefär halvvägs igenom spelet. När blixtuppgiften aktiveras visas blixtuppgiften på ett popup-fönster på spelarnas skärm. Spelarna måste genomföra blixtuppgiften för att fortsätta med spelet ⚡
- Spelet spelas både i klassrummet och i skolans närmiljö. **En del av uppgifterna förutsätter att man avlägsnar sig från skolans område!** I spelet rör man sig bland annat till närmaste busshållplats, vägkorsning och grönområde
- I uppgifterna ges anvisningar om vart gruppen ska röra sig härnäst


Bedömning av spelets uppgifter

- En del av uppgifterna ger poäng och respons automatiskt, och **i en del bedömer läraren uppgiften** 🍌
- För de uppgifter som läraren bedömer finns **anvisningar** för vad man bör fästa uppmärksamhet vid i bedömningen
- Spelarna kan gå vidare i uppgifterna även då läraren ännu är i färd med att bedöma en tidigare uppgift.** Det är bra att tala om detta för eleverna 👍
- Genomförda uppgifter syns i lärarens vy, i högra kanten under ikonen **"Uppgifter"**.
- Bakgrunden för uppgifter som kräver lärarens bedömning blir **ljusröd** i takt med att gruppen lämnar in uppgifter för bedömning.

- ❑ Ifall läraren inte är nöjd med svaret, kan han eller hon skicka en uppgift tillbaka till spelarna för komplettering



Spelets slut

- ❑ Spelet tar slut när grupperna har genomfört alla uppgifterna på spelplattformen
- ❑ Det tar **cirka 75 minuter** att spela 
- ❑ Spelets stängs genom att klicka på ikonen **"Avsluta"** i övre högra kanten av spelplanen