



Saagasta Stooriin – Kirjastokierros kutosille



TURKU
Kirjasto

Ohje opettajalle

Tervetuloa omatoimiselle kierrokselle Turun pääkirjastoon!

Kirjastokierros tehdään opettajan johdolla ja kierroksen aikana kuudesluokkalaiset tutustuvat itsenäisesti pääkirjaston osastoihin. Kierroksella tehdään tehtäviä Seppo-pelialustalla oppilaiden laitteilla. Tehtävissä tutustutaan kirjaston tiloihin, historiaan ja kirjastonkäyttöön.

- Kierrokselle ei tarvitse ilmoittautua etukäteen.
- Voit tutustua peliin ennakkoon. Linkki peliin on QR-koodissa:
(<https://create.seppo.io/login?pin=F1EA15&l=fi>)
- Tai: Sepon etusivu play.seppo.io ja PIN-koodi: F1EA15
- Pelaajatunnus: Keksi haluamasi.



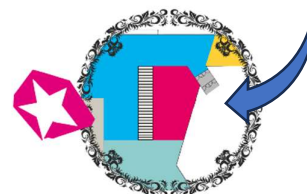
Mieti etukäteen:

- Vierailun ajankohta? Iltapäivä on suositeltava, silloin muita ryhmiä on vähemmän.
- Kierros alkaa lasten alue Saagasta. Saaga avautuu ma-to klo 10, pe klo 9.
- Mukaan otetaan oppilaiden iPadit/tabletit. Varmistakaa, että laitteissa on riittävästi virtaa!
- Jako pareihin / vai tehdäänkö tehtävät yksin?
- Kuinka paljon aikaa teillä on kirjastossa?
- **5 minuuttia** joka osastolla = yhteensä n. **60 min**. Opettaja huolehtii aikataulusta kierroksen aikana ja opettajan johdolla siirrytään osastolta toiselle.

Tehtävien suorittaminen ei ole kirjastokierroksessa olennaista vaan se, että oppilaat tutustuvat koko kirjastoon, tiloihin ja palveluihin!



Kun tulette kirjastoon, saapukaa lasten alue Saagaan. Kierros päättyy nuorten Stooriin. Kierroksen aikana luokka kulkee yhdessä **opettajan johdolla** osastolta toiselle. Kierros kestää arviolta 60 minuuttia, mutta saatatte tehdä sen myös nopeammin tai hitaammin. Oppilaille kannattaa ilmoittaa selkeä aloitus- ja lopetus aika ja ohjeistaa siirtymään osastolta toiselle vasta kun opettaja antaa siihen luvan. Kannattaa myös seurata kierroksen etenemistä ja kehottaa tarvittaessa siirtymään nopeammin/hitaammin osastolta toiselle.



Kirjaston
Elämyspolku

Voit seurata peliä:

1. kirjautumalla Seppoon pelaajatunnuksilla, tai
2. pyytämällä painetun ohjeen Saagan neuvonnasta.



Oven kuvasta siirrytään Sepossa seuraavalle osastolle (eli seuraavalle pelilaudalle). Toisesta ovesta pääsee taaksepäin.



Päätehtävät on merkitty punaisella palluralla.



Timanttitehtävät ovat lisätehtäviä.

Pelissä pääsee eteenpäin, vaikka ei olisi tehnyt kaikkia tehtäviä.

Kun peliin kirjaudutaan, jokainen pelaaja luo peliin oman pelaajatunnuksen. Tunnus voi olla vaikkapa etunimi + samalla kirjaimella alkava eläin. Pelkkä etunimi ei välttämättä toimi pelaajatunnusena, jos joku saman niminen on jo aiemmin kirjautunut peliin. Pelaajatunnukset eivät näy pelin muille pelaajille.

Pelaajatunnus kannattaa ottaa talteen vaikkapa ruutukaappauksena. Jos pelistä kirjautuu jossain vaiheessa vahingossa ulos, pelaajatunnusta saattaa tarvita uuteen kirjautumiseen. Usein peliin kyllä pääsee myös ilman uutta kirjautumista.

Kierroksen reitti ja ohjeellinen aikataulu

1. Lasten alue Saaga 5 min

2. Vastaanotto (aula) 5 min |

→ Siirrytään pääkirjaston vanhaan osaan

3. Kirjallisuus ja taiteet 5 min

→ Siirrytään yläkertaan

4. Musiikkiosasto 2. krs 5 min

→ Palataan alas, pääkirjaston uuteen osaan

5. Uutistori alakerta, kohti aulaa 5 min

→ Siirrytään yläkertaan

6. Tieto-osasto 2. krs. 5 min.

→ Siirrytään alakertaan:

7. Nuorten alue Stoori 1. krs. 5 min.



Miten kierros sujui? Otamme mielellämme vastaan palautetta. Lue qr-koodi tai klikkaa os. <https://www.lyyti.fi/questions/7b31a766b9>

