

MONIALAINEN PROJEKTI VIRTUAALINEN “AMAZING RACE” ROVANIEMELTÄ POHJOISEEN

Napapiirin yläaste, Rovaniemi 5/2019

Opettajat: Niina Kivelä, Katriina Linna, Virpi Yrjänheikki ja Anna-Maija Partanen

Oppilaat: Työpajaan ilmoittautui 24 oppilasta, joista muodostettiin 12 paria. Oppilaat olivat 7. - 9.-luokkalaisia.

Lyhyt kuvaus: Tehtävänä oli suunnitella ja toteuttaa virtuaalimatka, joka eteni Rovaniemeltä pohjoiseen ja sieltä Norjan ja Ruotsin kautta takaisin. Matkantekoon käytettiin joko julkisia kulkuneuvoja tai vuokra-autoa.

Tärkeää oli tarkkailla annetussa budjetissa pysymistä, suunnitella reitti ja aikataulutus järkevästi, suorittaa matkan varrella annetut tehtävät ja kirjata em. asiat päiväkirjaan. Kilpailullisuus motivoi oppilaita etenemään mahdollisimman nopeasti rahaa säästäen sekä suorittamaan tehtävät huolella.

Työskentelimme pääasiassa koululuokassa ja koulun pihassa. Oppilailla oli käytettävissä Chromebook, laskin ja päiväkirjalomake. Koulupäiviä käytettiin kaksi klo 9 -13.

Oppiaineet: matematiikka, tietotekniikka, liikunta, käsityö, englanti, ruotsi, kotitalous, maantieto

Virtuaalinen eteneminen:

Ennen matkalle lähtöä katsottiin yhdessä miten Google Maps -palvelussa voi selvittää etäisyyksiä ja ajoaikoja. Oppilaille kerrottiin kilpailun säännöt, joista yksi oli se, että nuorina kuskeina heidän ajotaipaleidensa keskinopeudet eivät saaneet ylittää 80 km/h. Lisäksi kerrattiin tai opittiin, miten lasketaan keskinopeuksia ja niiden avulla matkoihin kuluvia aikoja.

Virtuaaliset lähtöajat ratkaistiin Mөлккy-pelin avulla. Oppilasparit jaettiin kolmeen ryhmään, joissa ne pelasivat peliä yhden kierroksen. Kunkin parin pisteet kirjattiin ylös. Se pari, jonka pisteet olivat lähimpänä lukua 50, sai lähteä matkaan ensimmäisenä. Muiden lähtöajat määritettiin pistemäärien erosta sopivalla kertoimella ja lisäämällä näin saatu aikaero ensimmäisen parin lähtöaikaan.

Auton vuokraamiseen tai linja-auton aikataulujen selvittämiseen kulunut aika mitattiin. Sen jälkeen oppilaat saivat **tehtävän 1**. Heidän piti matkustaa Rovaniemen ja Sodankylän välillä olevalle Käyräsaavalle. Siellä parista toinen henkilö heitti noppaa ja toiselle laskettiin pistemäärä vähentämällä kaverin tulos luvusta kymmenen. Kummankin oppilaan tuli kerätä suolta hilloja yhtä monta kiloa, kuin hänen pistemääränsä osoitti. Hyvänä hillavuotena yhden kilon keräämiseen menee aikaa noin 30 min. Kummankin piti kerätä oma määrätty osuutensa hilloista.

Kerätyt hillat tuli myydä. Oppilaita ohjattiin ensiksi suuntaamaan kulkunsa K-Supermarket Pohjantähteen Sodankylässä. Siellä heidän kymmenestä hillakilostaan maksettaisiin 150 €. Oppilaiden tuli selvittää, kuinka paljon kumpikin saisi rahaa. Eräs turisti ihaili hillojen hyvää laatua ja vihjasi, että kuuluisassa Inarin Kultahovin ravintolassa ne voisi myydä parempaan hintaan 250 € / 10 kg. Oppilaiden tuli päättää, kummassa paikassa he myisivät hillansa. Jos he päätyivät Inariin, heidän piti vielä laskea, kuinka rahat silloin jaettaisiin.

Inarissa gourmet-ravintola Kultahovin kokki oli sairastunut ja 48 hengen saksalaiselle turistiryhmälle tarvittiin nopeasti jälkiruoka. **Tehtävä 2** oli **etsiä internetistä hyvä resepti hilloista valmistetulle jälkiruualle** ja laskea, kuinka paljon eri ruoka-aineita tarvittiin 48 hengen annoksiin. Lopuksi oppilaiden tuli etsiä itselleen yöpaikka Inarista ja sen jälkeen juosta Kultahovista saamelaiskulttuurikeskus Sajoksen pihalle, jonne ensimmäinen virtuaalinen kilpailupäivä päättyi.

Toisen virtuaalipäivän parit aloittivat edellisen illan aikaeroilla saamelaismuseo Siidassa. Siellä vuorossa on **tehtävä 3, suopungin heitto**. Käytettävissä on oikea suopunki, poroina polkupyörät.

Heittotekniikassa opastaa asian osaava oppilas. Kaikkien pitää onnistua yhdessä heitossa, yrittämiseen kulunut aika mitataan.

Seuraavaksi siirrytään sisälle ja kilpailijat saavat ohjeeksi selvittää netistä, mikä on paulanauhan pärkinen. **Tehtävä 4 on pärkisen palmikointi kolmella erivärisellä langalla.** Langat on valmiiksi leikattu kaikille samanmittaiseksi. Tehtäviin kuluneet ajat lisätään aikatauluseurantaan.

Tehtävät tehtyään parit matkustavat Hammerfestiin. Matkalla pitää pysähtyä ottamaan **kaunis valokuva** Stabbursdalenin kansallispuistosta. Aikaa kuluu 10 minuuttia ja todisteena kuvaamisesta näytetään valittu kuva (= **tehtävä 5**).

Hammerfestistä matka jatkuu Hurtigruten-laivalla etelään, Harstadiin. Kuka ehtii saman päivän laivaan? Myöhästyneet kilpailijat yöpyvät Hammerfestissä ja jatkavat matkaa seuraavan päivän laivalla. Laivaliput maksavat 174€/ hlö, ja järjestelyt satamassa vievät aikaa 30 min. Kilpailun järjestäjät ajavat vuokra-autot Harstadiin.

Satamassa pitää olla 30 min. ennen laivan lähtöä. Ensimmäisenä saapunut pari on toisen virtuaalisen matkapäivän voittaja.

Laivalla kilpailijat **tutustuvat leikin avulla** (= **tehtävä 6**) englantilaiseen koululaisryhmään, minkä jälkeen he nukkuvat hyteissään yön ja heräävät aamulla Harstadissa.

Matka jatkuu Harstadista Lofoteille seuraavana päivänä. Kilpailijoiden tulee **järjestää itselleen kalastusretki tai valassafari** (= **tehtävä 7**). Vaihtoehtoja ja tietoa etsitään netistä. Itse retki, sitä tarjoava firma ja retken kesto sekä hinta todistetaan kuvalla ja kirjataan matkapäiväkirjaan. Käytännössä "merellisiin" tunnelmiin oppilaat pääsivät, kun aloitimme toisen MOK-päivän kauniin sään vallitessa Saarenputaan rannalta **kajakointitehtävällä** (= **tehtävä 8**). Kumpi parista uskaltautuu kajakiin melomaan ja noutamaan seuraavan tehtäväkuoren? Suoritusaikaa mitataan jälleen, mutta tyyli pisteitä ei anneta. Keskinäinen kannustus on kovaa yli joukkuerajojen!

Kajakkitehtävän jälkeen oppilaat siirtyivät koululle ja luokkiin, joissa seuraavana tehtävänä oli selvittää reitti ja sopiva kulkuneuvo Kiirunaan, jossa odotti sekä **opastus- että tiedonhakutehtävä (= tehtävä 9)**. Käytännössä opastustehtävä tapahtui ulkona koulualueella ja tiedonhaku sen jälkeen taas luokassa.

Kiirunasta kilpailijoiden matka jatkui Haaparannalle, jossa oli vielä ruokailtava ennen loppukiriä ja paluuta Rovaniemelle. Ruokailuun liittyi **ruuan ja juoman tilaaminen hampurilaisbaarissa ruotsiksi (= tehtävä 10)**. Tästä tehtävästä ei kirjattu aikaa, mutta tehtävä tuli suorittaa hyväksytysti. Hampurilaisbaarin listalta valittiin kiitettävästi ruokaisat annoskokonaisuudet, joiden avulla kukin pari selviytyi loppumatkasta ja takaisin Rovaniemelle.

Tehtävät:

Pitäkää koko ajan kirjaa ajan kulumisesta sekä rahoistanne. Kukin saa kilpailun alussa 1000 € virtuaalista rahan. Vuokra-autolla ajettujen matkojen keskinopeus ei saa ylittää nopeutta 80 km/h.

Menkää Rovaniemen ja Sodankylän välillä sijaitsevalle Käyräsaavalle. Jos vuokraatte auton, sen ostamiseen käytetyt järjestelyt mitataan sekuntikellolla. Auton voitte vuokrata alustavasti kolmeksi vuorokaudeksi. Samoin jos matkustatte linja-autolla, aikataulujen selvittämiseen käytetty aika mitataan sekuntikellolla. Mittaus loppuu, kun olette tehneet päätöksen ja ottaneet todistevalokuvan matkan maksamisesta.

Tehtävä 1

Käyräsaavalla teidän tehtävänne on poimia 10 kg hilloja. Heitätte arvalla, kuinka paljon henkilö A poimii hilloja. Henkilö B poimii 10 kg – arvan tulos. Sattuu olemaan hyvä hillavuosi ja hillakilon poimimiseen menee yhdeltä henkilöltä aikaa noin 30 min.

Matkustakaa sen jälkeen Sodankylän K-Supermarket Pohjantähteen, jossa kauppaatte hillojanne. Siellä maksetaan poimimistanne hilloista

150 €. Kuinka paljon kumpikin saisi rahaa? Älkää kuitenkaan vielä tehkö kauppoja. Hillojen myynnin suunnitteluun menee aikaa 20 min.

Ette vielä ehtineet myydä hillojanne, kun eräs turisti ihailee niiden hyvää laatua ja vihjaa, että Inarin Hotelli Kultahovissa voisitte saada hilloistanne paremman hinnan. Soitatte Kultahoviin ja saatte kuulla, että jos hillat ovat erittäin korkealaatuisia, he maksavat niistä 250 €. Teidän pitää tehdä päätös kummalle taholle myytte hillanne. Tähän selvittelyyn meni vielä aikaa 10 min.

Ajatte Inariin. Myytte hillanne, jos ette jo myyneet niitä Sodankylässä. Kuinka paljon rahaa kumpikin saa?

Tehtävä 2

Gourmet-ravintolan kokki on sairastunut ja 48 hengen saksalaiselle turistiryhmälle pitäisi kehitellä hyvä jälkiruoka hilloistanne. Etsikää resepti hyvälle hillasta valmistetulle jälkiruualle. Todistakaa löytöenne valokuvalla. Laskekaa, kuinka paljon reseptin ainesosasia tarvitaan, kun tehdään jälkiruuat 48 henkilölle.

Varatkaa ja maksakaa itsellenne netistä yöpymispaikka Inarissa. Siihen menee aikaa 20 min. Todistakaa ostotapahtuma valokuvalla. Juoskaa sen jälkeen kulttuurikeskus Sajoksen pihalle. Huomioikaa juoksemiseen kuluva aika aikataulussanne. Sajoksen pihalla on ensimmäisen etapin päätepiste.

Aamulla lähdette liikkeelle samoilla aikaeroilla saamelaisemuseo Siidasta kuin illalla saavuite Sajokseen.

Tehtävä 3

Ottakaa suopunkia heittämällä kiinni "poro" (polkupyörä). Onnistumiseen kulunut aika mitataan.

Tehtävä 4

Selvittäkää mikä on paulanauhan pärkinen. Tehkää pärkinen palmikoimalla kolmen eri värisestä langasta. Huom! Koko langanpituus tulee käyttää ja päähän tulee sitoa solmu.

Lisätkää edelliseen pärikinen-tehtävään kulunut aika sekä suopunginheittotehtävään kulunut aika aikatauluunne.

Tehtävien suorittamisen jälkeen matkustakaa Hammerfestiin.

Tehtävä 5

Matkalla pysähtykää Stabbursdalenin kansallispuiston luona. Ottakaa kaunis valokuva puiston luonnosta. Todistakaa valokuvalla valokuvan ottaminen. Valokuvan ottamiseen menee 10 min.

Ajakaa seuraavaksi Hammerfestin satamaan. Selvittäkää, milloin lähtee seuraava Hurtigruten-laiva etelään. Teidän tulee matkustaa sillä Harstadiin asti. Liput maksavat 174 €/ henkilö. Ehdittekö saman päivän laivaan? Jos ette ehdi, teidän tulee yöpyä Hammerfestissä ja matkustaa seuraavan päivän laivalla. Järjestelyt satamassa vievät aikaa 30 min. Kilpailun järjestäjät ajavat autonne Harstadiin.

Ensimmäisenä Hammerfestin satamaan saapunut pari on toisen päivän voittaja.

Tehtävä 6

Tutustumisleikki Hurtigruten-laivalla
Laivalla on myös luokkaretkellä oleva englantilainen koululaisryhmä. Leikkikää tutustumisleikki heidän kanssaan ohjeen mukaisesti.

Ota post-it-lappu ja piirrä siihen 3 numeroa. Nämä 3 numeroa liittyvät jotenkin omaan elämääsi (esim. 5: minulla on 5 sisarusta; 2: minulla on 2 koira jne.) Esittäydy sitten **englanniksi** laivalla sellaiselle kanssakilpailijalle, jota et tunne niin hyvin. Kertokaa toisillenne nimenne ja miksi olette lähteneet Amazing Race-kilpailuun mukaan. Selvittäkää sitten edelleen englanniksi kysellen ja kertoen mitä tämän henkilön post-it-lapulla olevat numerot tarkoittavat.

Pareissa henkilöt A ja B; A on suomalainen ja B on britti. Tehtävää ei kuitenkaan tehdä oman parin kanssa.

Ja sitten hyttiin nukkumaan!

Tervetuloa Harstadiin! Toivottavasti matka Hurtigrutenilla sujui hyvin ja oli ainakin maisemien puolesta antoisa. Kirjatkaa satamaan saapumisaika keskiviikon aikatauluun.

Tehtävä 7

Täältä saatte jatkaa matkaanne **Lofoteille**; tarkempi määränpää on oma valintanne. Päivän ohjelmassa on **joko valassafari tai kalastusretki**, jonka suunnittelette ja toteutate.

Retkipäivästä pitää olla kirjattuna ja todistettavissa

1. safarin tai retken järjestäjän nimi,
2. kohteen nimi (missä tapahtuu),
3. hinta,
4. kesto (montako tuntia) sekä ennen kaikkea
5. kuva ja lyhyt selostus joko safarilla nähdystä valaista tai kalasaaliista (ainakin kolme erityistä lajia osunee kohdallenne).

Muistakaa kirjata myös liikkumiseen käyttämänne aika, väline ja kulut.

Lopuksi matkustakaa Kiirunaan. Kirjatkaa siihen kuluva aika aikatauluun.

Tehtävä 8

Matkalla teidän on suoritettava kajakkitehtävä. Toinen parin jäsen hakee kajakilla soutamalla kirjekuoren noin 50 m päässä seisovalta henkilöltä. Tehtävään kulunut aika lisätään matkan kokonaisuikaan.

Tehtävä 9

Opastustehtävä ulkona ruotsin kielellä.

Opastustehtävässä on kolme eri reittivaihtoehtoa, joista jokaiselle ryhmälle arvotaan yksi, niin, että ryhmät lähtevät eri suuntiin. Ryhmän tulee edetä lapulla olleen ruotsinkielisen opastuksen mukaan ja näin löytää koulun alueelle piilotettu seuraava tehtävä. Siitä teidän tulee ottaa kuva ja palata luokkaan ratkaisemaan se mahdollisimman nopeasti.

Piilotetussa paperissa oli kuva Kiirunan uuden kaupungintalon kellotornista ja kysymys siihen liittyen "Ota kuva kellotornista. Mikä tämä on ja miksi se on siirretty?"

Tehtävän etsimiseen ja ratkaisemiseen kulunut aika lisätään aikaseurantaan.

Tehtävä 10

Haaparannassa teidän tulee tilata pikaruokapaikassa joko hampurilainen tai pizza. Käyttäkää ruotsin kieltä. Jos ei se millään suju, niin voitte puhua englantia. Tilaukseen ja syömiseen kuluva aika ei lasketa kilpailu-aikaan. Ruualla keräätte voimia viimeistä rutistusta varten. Mutta maksakaa kuitenkin ruokanne.

Lopuksi ajakaa Rovaniemelle. Kilpailu päättyy Lordin aukiolle.

Aika- ja rahaseuranta tehtiin alla olevalla lomakkeella.

Maanantai 5.8.2019 Kilpailijat: _____

Klo	Tapahtuma	Henkilön A rahat / €	Henkilön B rahat / €	Muuta huomionarvoista

Tehtäviin kuluneet ajat: |

Klo	Tapahtuma	Henkilön A rahat / €	Henkilön B rahat / €	Muuta huomionarvoista

Tehtäviin kuluneet ajat:

Arviointia ja reflektointia:

Amazing Race -kilpailuidea (AR) soveltuu hyvin opetuskäyttöön, erityisen hyvin juurikin mok-tyyppiseen oppiainerajat ylittävään aihekokonaisuuksien ja monenlaisten teemojen opettamiseen ja oppimiseen. Lisäksi se voidaan suunnitella kaikille luokka-asteille sopivaksi, ja eri-ikäiset oppilaat voivat toimia samassa ryhmässä. Meidän 'Virtuaalinen Amazing Race Rovaniemeltä pohjoiseen ja takaisin' -pajassamme opiskeltiin ainakin matematiikkaa, kotitaloutta, englantia, ruotsia, maantietoa, tietotekniikkaa sekä tietysti myös sosiaalisia ja yhteistyötaitoja, tiedonhakua, ajankäytön hallintaa yms. Oppilaat olivat 7. - 9.-luokkalaisia.

AR-työskentelyssä on sopivasti sekaisin toiminnallisuutta ja pulpettityöskentelyä. Lisäksi oppilaiden motivaatiota ylläpitävät leikkimielinen kilpailullisuus sekä samankaltaisuus "oikean elämän" ja tv:stä tutun ohjelmaformaatin kanssa. Opittavat asiat jäävät oppilaiden mieleen, kun ne kytketään todellisen kaltaisiin tilanteisiin ja niitä pitää käyttää edetäkseen kilpailussa. Näin oppiminen on samalla hauskaa ja jännittävää.

Kilpailun toteutus kannattaa suunnitella joustavaksi, jotta sitä voidaan matkan edetessä hioa. Kilpailevien parien määrä (ryhmän koko) pitää suhteuttaa käytettävissä olevaan opettajaresurssiin - meidän pajassamme matematiikan erityisosaaja kuormittui selvästi eniten mutta tekemistä riitti koko ajan kiireeksi asti kaikille. Suunnittelun lisäksi myös tarvittavan välineistön hankkiminen ja valmistelu vaativat aikaa. Mahdolliset lupa-asiat pitää myös huomioida. Meillä tarvittiin esim. mölkkypelejä, suopunkeja, määrämittaan leikattua villalankaa, ruotsinkielisiä

ruokalistoja sekä kajakit ja huoltajilta lupa melontaan. Tehtäväkuoret taittelimme oppilaiden kanssa kierrätyspaperista.

Kilpailun jälkeen kirjasimme asioita, joita jatkoa ja menetelmän kehittämistä ajatellen tulisi vielä miettiä: Kilpailullisuus kannustaa useita nuoria, mutta miten ylläpidetään heikommin menestyvien ja hitaampien motivaatiota? Eriyttäminen vaatisi siis suunnittelua. Onko matkan varrella sääntöjen puitteissa mahdollista keplotella eli miten varmistetaan, että peli on kaikille reilua ja tasa-arvoista? Pitäisikö kaikissa tehtävissä kaikki oppilaat työllistää vai voiko parista toinen vain odottaa? Miten voitaisiin enemmän osallistaa oppilaita jo suunnitteluvaiheessa? Lisäksi matkan dokumentoinnissa, ajan mittaamisessa ja tehtävien tarkistamisessa on vielä paranneltavaa, koska nyt näihin liittyen oppilaat pyysivät paljon apua. Epäselvissä tapauksissa on tärkeää, että ratkaisut tekee yksi aikuinen eli kilpailunjohtaja on myös päätuomari.

Koska AR todettiin monella tapaa hyväksi oppimisen käytänteeksi, suosittelemme sen toteutusta sellaisena ajankohtana, jolloin se samalla hyödyttää oppilasta opinnoissa muutenkin ja jolloin työskentely voidaan huomioida arvioinnissa. Arviointi on helppoa kilpailussa etenemisen ja tehtävistä suoriutumisen perusteella. Näin kesäloman alla toteutettuna oppimisen ohessa korostui mukava vaihtelu tavalliseen kouluarkeen.