



seiklusmäng nutiseadmele

Actionbound on mängude loomise vahend, mida saab kasutada nutiseadmetega. Telefoni või tahvliga mängu läbimiseks on vaja vastav rakendus enda seadmesse paigaldada. Alustamiseks peab olema ka internetiühendus, mängu jooksul seda enam vaja pole. Lõpptulemused saadetakse taas interneti teel (tulemuste saatmine ei pea toimuma kohe mängu lõpus).

Rakendus on olemas nii Androidile

<https://play.google.com/store/apps/details?id=de.actionbound>

kui ka IOSile: <https://itunes.apple.com/de/app/actionbound/id582660833?mt=8>

Seiklusmäng tuleb luua veebiaadressil: <https://en.actionbound.com>, kus on olemas nii ingliskui ka saksa-keelne keskkond. Isiklikuks otstarbeks ja haridusasutustele on programmi kasutamine tasuta.

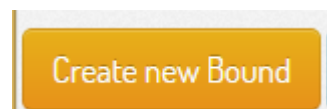
Programm on Saksamaal saanud haridusvaldkonnas ka auhinna.

Mängu loomine

“Public Bounds” valiku alt leiab avalikult jagatud rajad/mängud, kaardilt saab neid valida ka asukoha järgi (kui mängu on asukoht sisestatud).

Mängu loomiseks vajuta “*Create a Bound*”, seejärel saab luua uue konto või logida sisse olemasolevaga.

Pärast sisselogimist on menüüs valik “My Bounds.”, kust saab vaadata enda koostatud mängu ja alustada uue (*Create new Bound*).



loomist

Uuele mängule tuleb panna pealkiri ja lisada see URLile. Soovitatav on panna nimi, mis seostub mänguga, kuna mängu saab hiljem nimetuse järgi otsida.

The image shows a web form titled "Create new Bound". It has two input fields: "Title" and "URL". The "URL" field contains the text "https://actionbound.com/bound/". At the bottom of the form, there are two buttons: "Create Bound" (highlighted in orange) and "Cancel".

Seejärel ilmub loodud mängude alla uus, mida saab vaadata, täiendada ning parandada.

My own Bounds			
Bound	Last change	Actions	State
proof https://actionbound.com/bound/proof	in a minute	Edit	Offline
Create new Bound Start tutorial			

Edit-nupust saab hakata osade kaupa mängu looma.

Kõikide osade puhul tuleb pärast sobiva info sisestamist vajutada

[Add](#)

Mängule on võimalik lisada järgmisi osasid:

- 1) **Stage**-(etapp)- kaardi järgi saab määrata näiteks mängu alguspunkti. Selle punkti võib ka vahele jätta, sellisel juhul see mängus ei kajastu.

Stage

Define the stages of your Bound.

Title
e.g. Start

Location
[Select](#)

Optional. Will be shown on the map, you can find in the panel.

- 2) **Information**- mängu info ja selgitused, mida tegema peab.

Information

A screen to provide information. A "next" button will be shown at the bottom.

Content

B I    

Welcome to my nice Bound! Your quest is to find the holy grail ... are you ready?

Use [markdown](#) to format.

- 3) **Quiz**- küsimused ja ülesanded

Quiz

You define the resolution, the players have to find it out.

Question

B I    

Up to what number shalt thou count before thou throw the

Use [markdown](#) to format.

Ülesannete tüüpe on neli.

- a. **Solution input** - täpne sisestatav vastus (tekst, number või mõlemad).
- b. **Multiple choice** - valikvastused. Õigeid vastuseid võib olla mitu ja see/need tuleb märkida linnukesega.
Iga sisestatud vastusevariandi kinnitamiseks tuleb vajutada "linnukesele".

Solution	Correct
10 	☐ 
15 	☒ 
12 	☐ 
	☒ 

Juhendi autorid: Helle Kiviselg, Tallinna Sikupilli Keskkooli õpetaja

Siret Saarniit, Ääsmäe Põhikooli õpetaja

Marika Anissimov, Viljandi Gümnaasiumi haridustehnoloog

Estimation - hinnang

- c. *Sort list* - saab etteantud loetelu järjestada. Sisestada tuleb õige järjekord.

Kõikide ülesannete juurde on võimalik lisada õige vastuse eest saadav punktide arv, lubatud katsete arv, vale vastuse eest saadavad karistuspunktid. Soovi korral võib lisada abistavaid vihjeid (neid ei näidata esimesel vastamise katsel).

Veel on võimalik lisada ajapiirang, õige vastuse korral kohustus jätkamiseks, vale vastuse korral õige vastus.

- 4) **Mission** - mängijad peavad täitma mingi ülesande, mille eest nad punkte ei saa. Näiteks mõtlevad välja mingi hüüdlause, pildistavad midagi või teevad video. Samas ei pea üldse vastust saatma (*None*).

- 5) **Tournament** - turniir rühma liikmete vahel. Näiteks hakatakse võistlema paari kaupa, kes jõuab kauem hinge kinni pidada. Võisteldakse seni, kuni grupiliikmete vahel on selgunud parim. Lõpuks sisestatakse tulemused nutiseadmesse, mida mängu koostaja hiljem skeemina näeb.



- 6) **Scan code** - mängija peab skaneerima kuhugi peidetud QR-koodi. Saab kasutada nii keskkonnas genereeritud koodi kui ka enda tehtud koodi. Samuti saab määrata ülesande eest punktid ning märkida, et ilma koodi skaneerimata ei ole võimalik jätkata.

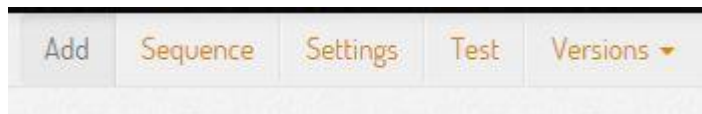
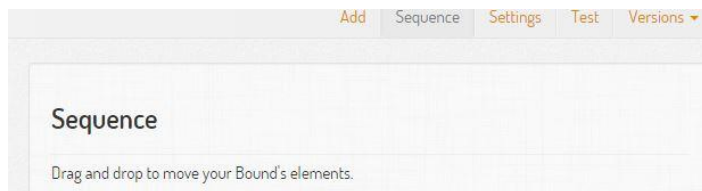
- 7) **Find spot** (leia asukoht)-ilma asukohta leidmata ei ole võimalik jätkata. See ülesanne nõuab GPSi kasutamist, seega ei saa seda kasutada hoonetes, kõrghoonete läheduses jne. Täpsete koordinaatide määramiseks peab olema vähemalt kolm satelliiti.

- 8) **Survey** (küsitlus)-hea lihtne võimalus küsida mängijate arvamust või eelistusi.

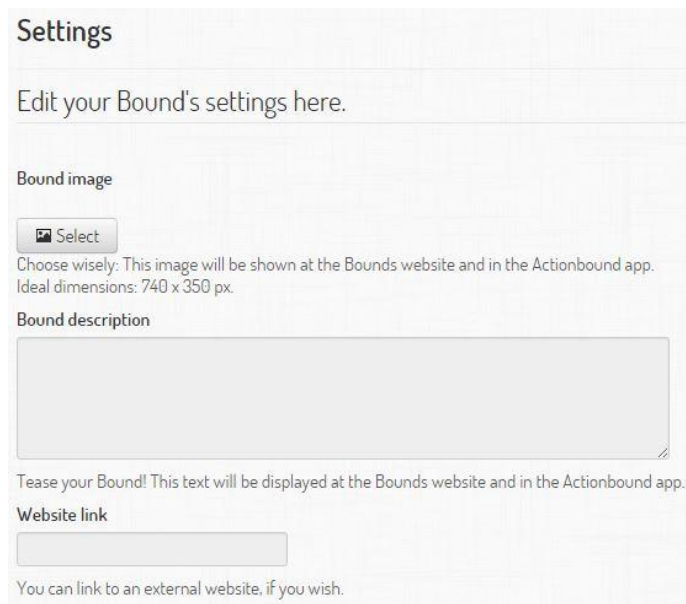
Kõiki mängu osasid saab pärast sisestamist liigutada vasakult paneelilt, s.t. saab muuta järjekorda, kustutada või ka täiendada sisu.



Järjekorda saab muuta ülevalt paremast nurgast (*Sequence*), kus on lisaks teisigi võimalusi.



Settings alajaotusest saab lisada mängu orienteeruva aja (min) ja pikkuse (km) jms.



Test’i alt antakse QR-kood, millega saab mängu kontrollida testversioonina.

Päriselt mängima asumiseks tuleb mäng lisada *online*’i.

Juhendi autorid: Helle Kiviselg, Tallinna Sikupilli Keskkooli õpetaja

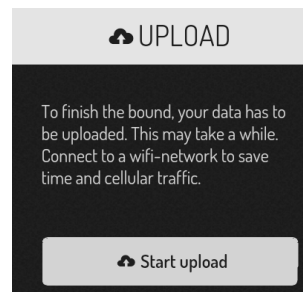
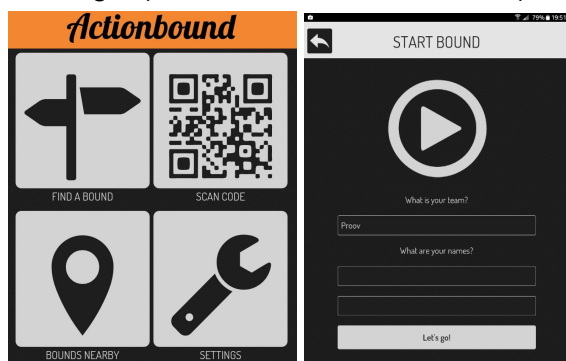
Siret Saarniit, Ääsmäe Põhikooli õpetaja

Marika Anissimov, Viljandi Gümnaasiumi haridustehnoloog

Asume mängima

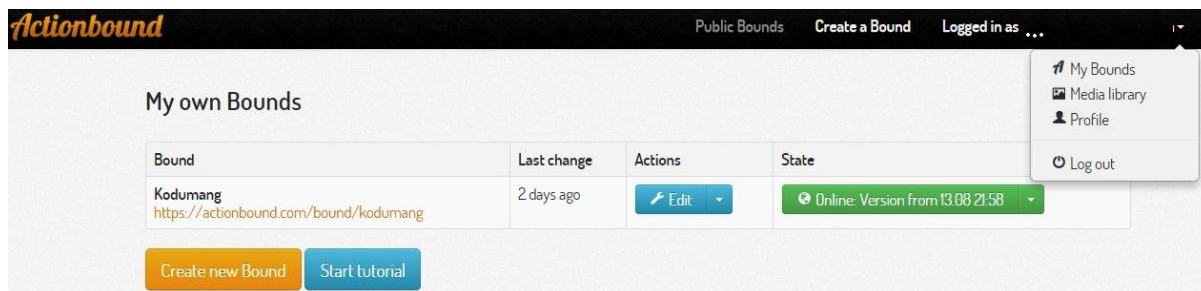
Actionbound'i rakenduse abil on võimalik lugeda nutiseadmesse QR-kood (*Scan code*) või otsida soovitud mängu nime järgi. Mänge saab valida ka kaardilt asukoha alusel juhul, kui asukoht (nt alguspunkt) on mängu sisestatud.

Pärast sisenemist (QR-koodiga või mängu nimega) on näha mängule antud hinnangud. Järgmisena tuleb võistkonnale anda nimi ja lisada liikmed. Võistkonda peab lisama vähemalt kaks liiget (saab lisada ka üle 14 liikme). Mäng algab vajutades "Let's go!".

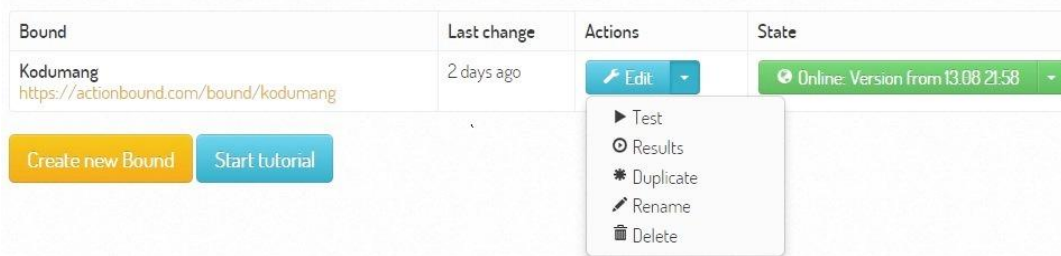


Mängu tulemused salvestatakse automaatselt. Pildi või video üleslaadimiseks tuleb anda eraldi käsk (*Start upload*). Kui seda ei anna, mäng edasi ei lähe.

Lõpptulemused (*Results*) on näha mängu koostajale "My Bounds" alt tegevuste (*Actions*) menüüs.



My own Bounds

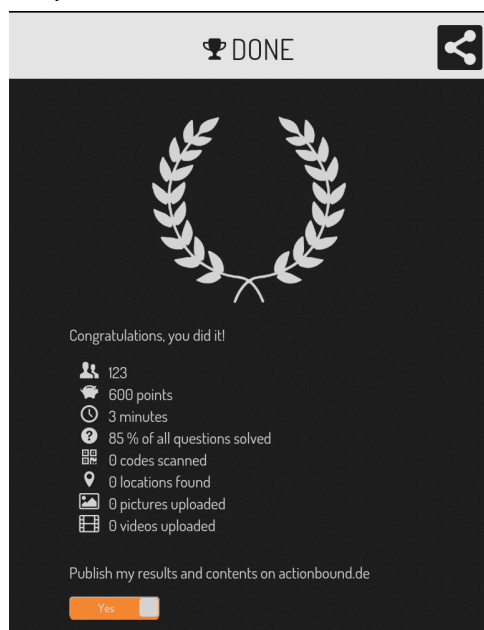


Kõikide gruppide ja grupiliikmete tulemused kajastuvad mängu koostaja kontrol.

Results for Kodumang					
	Regular	Test run	Finished Bounds		
Finished Bounds	2	3	Rating		
Participants	14	10	Quizzes		
Last time played	08/16/2015	08/12/2015			
Average duration	2 minutes 38 seconds	13 minutes 57 seconds			
Average score	350	400			

Finished Bounds					
Player/Team	Player	Started at	Duration	Points	
123	12	August 16, 2015 4:44 PM	3 minutes 54 seconds	600	Details
hh	2	August 14, 2015 3:40 PM	1 minute 21 seconds	100	Details
Janelle tiim Test run	3	August 12, 2015 8:04 PM	13 minutes 57 seconds	700	Details
Tauro Test run	4	August 12, 2015 8:04 PM	13 minutes 58 seconds	400	Details

Tulemuste avalikustamine sõltub mängija enda valikust, kas ta lubab seda või mitte. Grupi tulemused on võimalik tellida endale eraldi meilile.



Edasine avastamisrõõm jääb teile!

HEAD KATSETAMIST!