

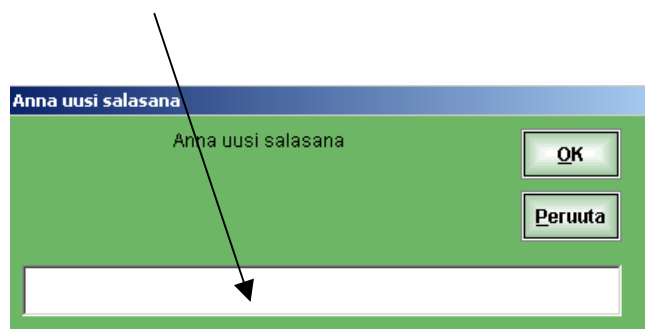
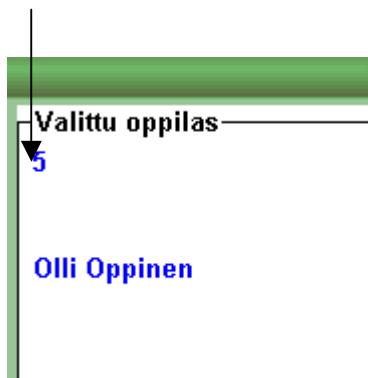
FyKe-Mopin opettajanohje

Ohjelma jakautuu aihepiireittäin Opiskelen ja opin ja Testi –osioihin.

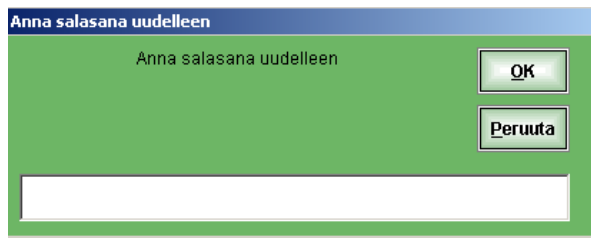


Miten saan FyKe-Mopin nopeasti käyttöön?

Ensimmäisenä on ohjelma asennettava joko yksittäiselle koneelle tai verkkoon. Kun ohjelma on asennettu, niin syötä ensin luokkatiedot ja oppilastiedot leikepöydän kautta jäljempänä kerrotulla tavalla. Sen jälkeen asenna heti yleissalasana ennen kuin oppilaat ehtivät asentaa omia salasanojaan. Klikkaa hiiren kakkospainiketta luokan kohdalla, jolloin avautuu ikkuna, johon annat salasanan ja vahvistat OK. Kerro salasana muille koulusi opettajille.



Tämän jälkeen ohjelma vahvistaa salasanan oikeinkirjoituksen.



Nyt oppilaat eivät pääse muuttamaan yleisiä asetuksia ja toisten oppilaiden tietoja. Jos oppilasta ei ole liitetty ohjelmaan ja hänellä ei ole salasanaa, niin hän voi käyttää ohjelman mukana tulleita oppilaita Olli Oppinen tai Outi Oppivainen. Huomioi, että Ollin ja Outin tulokset eivät tallennu tietokantaan.

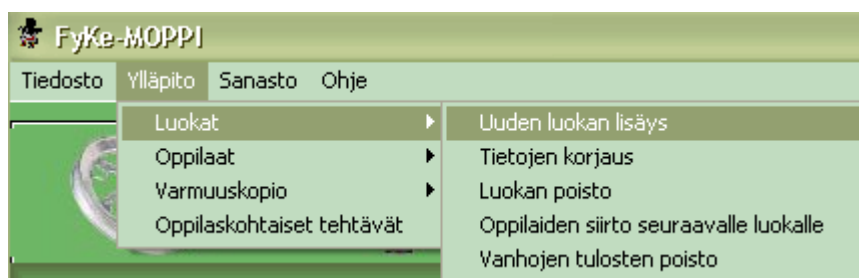
Miten luokka ja oppilaat lisätään ohjelmaan?

Jos haluat saada oppilaiden suoritukset rekisteröityä tietokantaan, on heidän luokkansa ja nimensä liitettävä ohjelmaan. Oppilaat voivat käyttää ohjelmaa myös tunnuksilla Olli Oppinen Ja Outi Oppivainen. Tällöin et kuitenkaan saa tietoa heidän suorituksistaan.

Ennen oppituntia tai oppitunnin alussa sinun on syötettävä oppilaiden etu- ja sukunimet ohjelmaan. Kätevimmin se käy, jos sinulla on oppilasluettelo esimerkiksi tekstinkäsittelyssä tai taulukkolaskennassa.

Aatu Iivarinen
Kalle Jokelainen
Tiia Kolehmainen
Jussi Tietäväinen
 jne.

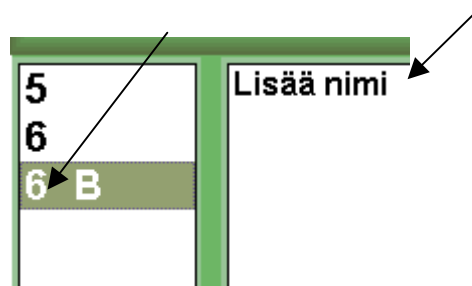
1. Lisätään ensin uusi luokka
 Avaa FyKe-Moppi. Etsi ylläpito ja valitse kuvan mukaisesti: Uuden luokan lisäys.



Nyt ilmestyy alla oleva ruutu, johon täytät tiedot vastaavasti kuin alla.

Talleta. Luokka 6 B on lisätty.

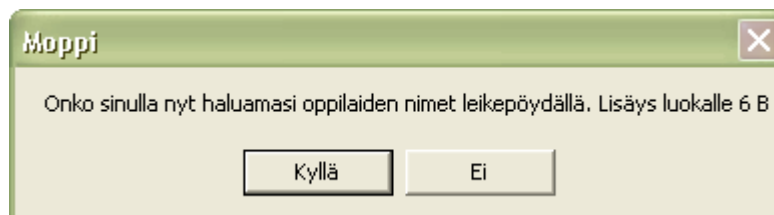
2. Maalaa/aktivoi oppilaslistaltasi tälle luokalle tulevat oppilaat. Tässä lisätään alussa listalla olevat oppilaat. Valitaan ensin luokka ja sitten Lisää nimi.



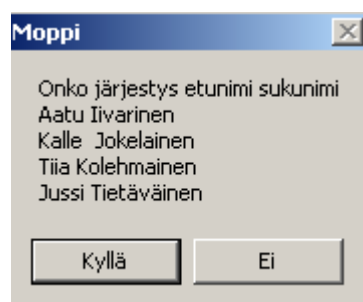
Ohjelma kysyy yleissalasanaa, jonka annoit aikaisemmin. Tämän jälkeen avautuu ikkuna, johon uusia oppilaita voi syöttää.

Valitse: Oppilaiden lisäys leikepöydältä

Ohjelma kysyy, oletko kopioinut omasta tiedostostasi oppilaat koneen muistiin (leikepöydälle).

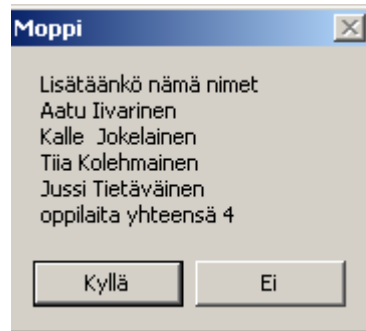


Vastaa kyllä. (Vastaa Ei, jos et ole niitä kopioinut leikepöydälle)
Seuraavaksi ohjelma tarkistaa, että nimet ovat ohjelman hyväksymässä järjestyksessä.



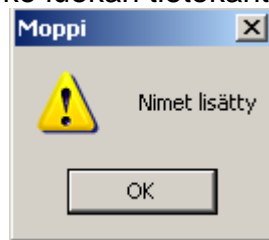
Jos nimet eivät ole järjestyksessä Etunimi Sukunimi, paina Ei-painiketta, jolloin ohjelma vaihtaa järjestyksen oikeaksi. Jos järjestys on oikea, paina Kyllä-painiketta.

Seuraavaksi ohjelma varmistaa, että nämä nimet liitetään valitsemallesi luokalle.



Paina Kyllä.

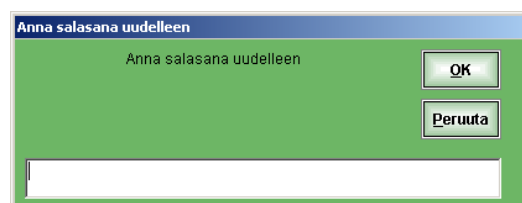
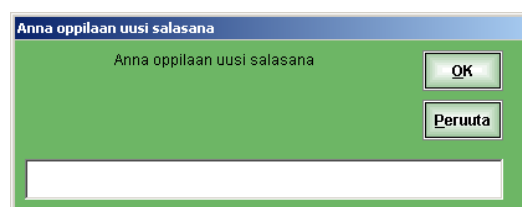
Sen jälkeen ohjelma lisää koko luokan tietokantaan. Lopuksi tulee ilmoitus:



Kun katsot kyseistä luokkaa, näet vastaavanlaisen luettelon oppilaista aakkosjärjestyksessä sukunimen mukaan.

5	Aatu Iivarinen
6	Kalle Jokelainen
6 B	Tiia Kolehmainen
	Jussi Tietäväinen
	Lisää nimi

Oppilas voi halutessaan vaihtaa omaa salasanaansa. Salasanan vaihto käy alla olevan mukaisesti.




Miten käytän eri osiolta?




Opiskelen ja opin

Tässä osiossa tehdään interaktiivisia harjoitustöitä (simulaatiotyöt), joihin liittyy kontrollitehtäviä. Kontrollitehtäviin on kaksi vastausyritystä. Kahden vastausyrityksen jälkeen, ohjelma näyttää oikean vastauksen. Ei haittaa, vaikka et tietäisi yhtään oikeaa vastausta, ohjelman avulla opit ne kyllä.

Tässä tehtäväryhmässä opiskelemme ja opimme maapalloa ja aikaa



KONTROLLITEHTÄVÄ

Simulaatiotyö
Tehtäväryhmä sisältää interaktiivisia harjoitustöitä.

Kontrollitehtävä
Kontrollitehtävällä voit testata, oletko oppinut opiskeltavan sisällön.

Tiedot-painike
Kontrollitehtäviin liittyy aina yksi tai useampia tietosivuja, joka auttavat tehtävän ratkaisussa.

Vihje-painike
Kun lampun valo palaa, sisältää kontrollitehtävä vihjeen.

Tarkista-painike
Kun olet vastannut kontrollitehtävään, näpäytä Tarkista-painiketta.

Vastaukset kysymyksiin löydät joko teoriasta tai vihjeanimaatiosta tai vihjetekstistä tai näistä molemmista. Käy läpi vihjeet, jotka tunnistat palavasta lampusta. Tietosivut löydät avoin kirja –painikkeen takaa.

Animaation voit pysäyttää, jos se menee liian nopeasti tai et ehdi ymmärtää tekstiä.



Animaatio jatkuu Jatka-painikkeella. Opettaja voi määrätä sinut kirjoittamaan animaation asiat vihkoon.





Tietosivun teoria on käytettävissäsi tämän osion tehtävien ratkaisemisessa.

Miksi Kuu pysyy kiertämässä maapalloa?

Suuret kappaleet, kuten Maa ja Kuu vetävät toisiaan selvästi puoleensa. Tätä kutsutaan vetovoimaksi. Ne eivät kuitenkaan vetäydy yhteen, koska Kuulla on niin suuri nopeus. Jos nopeus selvästi laskisi, vetovoima voittaisi ja Kuu putoaisi Maahan. Jos taas Kuun nopeus selvästi nousisi, sen kiertorata venyisi pitkälle avaruuteen. Nyt vetovoima ja Kuun pyörimisnopeus ovat tasapainossa ja Kuu kiertää turvallisesti Maata.



Esimerkki Opiskelen ja opin –osiosta:

Simulaatiotyöt

Simulaatiotöihin on koottu aihepiireittäin interaktiivisia animaatioita. Interaktiivisissa animaatioissa suoritat virtuaalisesti erilaisia harjoitustöitä ja pääset itse oppimaan ja kokeilemaan fysiikan ja kemian töitä.

AINE JA ENERGIA

Kasvit ja eläimet

Sipuli

Jokaisen simulaatiotyön alussa teet ennusteen siitä, mitä ko työssä tapahtuu. Varsinaista työtä et ennen ennusteen tekemistä pääse suorittamaan.

Mitä väriä saadaan sipulinkuorista?

Valitse oikea vaihtoehto.

punaista

vihreää

violettiä

keltaruskeaa

sinivalkeaa



Jatka

Kun simulaatiotyö on suoritettu, näet johtopäätös-sivulla oman ennusteesi työn alussa ja oikean vastauksen.

Tehtävässä tutkittiin, mitä väriä saadaan sipulinkuorista.

Ennusteesi tehtävän alussa oli, että väri, jota sipulinkuorista saadaan, on

keltaruskeaa.


Tutkimuksen tuloksena selvisi, että väri, jota saadaan on

keltaruskeaa.


Asiasta lisää seuraavalla sivulla.

Jatka

Simulaatiotyön lopuksi on vielä pieni teoriaosuus, mitä työssä on tapahtunut ja miksi. Simulaatiotöiden jälkeen on niihin liittyviä tehtäviä, joihin voit kuhunkin yrittää vastata kaksi kertaa.



Kuinka värejä ennen saatiin?



Myös värit saatiin ennen luonnosta. Ne saatiin uuttamalla. Kun valmistat teetä, on kyse juuri uuttamisesta. Värejä saatiin kasveista, kuten morsingosta ja indigokasveista. Eläimistäkin saatiin värejä, kuten kilpikirvoista ja purppurakotilosta. Myös sienistä ja jäkälistä uutettiin värejä. Arvokkaimpia olivatkin siniset, punaiset ja sinipunaiset värit. Myös maasta saatiin värejä, kuten punamulta. Nykyisin monet värit jalostetaan raakaöljystä.

Ymmärsitkö? Testaa edistymisesi kontrollikysymyksien avulla.


Jatka

Testi-osio

Testiosioon on koottu aihepiireittäin testitehtäviä Opiskelen ja opin -osiosta. Testeissä ei ole apuna tietosivuja eikä vihjeanimaatioita. Vastausta voit yrittää kaksi kertaa, jonka jälkeen ohjelma näyttää oikean vastauksen.

Tässä tehtäväryhmässä testaamme osaamistasi kasveista ja eläimistä

TESTITEHTÄVÄ



Testitehtävä

Testitehtävillä voit testata osaamistasi opiskeltavasta asiasta. Voit tehdä lähtötasotestin jo ennen kuin olet tutustunut Opiskelen ja opin -tehtäväryhmään.

Voit tehdä lopputasotestin opiskeltuasi koko Opiskelen ja opin -tehtäväryhmän. Vertailemalla lähtötasotestin tulosta lopputasotestin tulokseen, saat selville, minkä verran olet oppinut.

Huomaa, että testitehtävissä sinulla ei enää ole vihjetä eikä tietosivuja tukenasi. Sen sijaan yläpalkin Sanasto on edelleen käytössäsi.

Tarkista-painike

Kun olet vastannut testitehtävään, näpäytä Tarkista-painiketta.



Sanasto

Sanaston löydät ohjelman ylävalikosta kohdasta Sanasto.



Sanasto on aakkosellinen ja yksittäisiltä sanaston sivuilta on myös linkkejä aiheeseen liittyviin muihin sanaston sivuihin.

