

High five! 3 Oppilaan digilisätehtävät

Digilisätehtävät sisältävät sähköisiä tehtäviä ja pelejä oppilaan käyttöön.

High five! 3 Digilisätehtävät on pelillinen oppimisalusta, jossa oppilas tehtäviä suorittamalla saavuttaa erilaisia palkintoja. Tehtäviä voi tehdä yhden tai monta kerrallaan, sillä peli muistaa paikan, johon viimeksi on jääty.

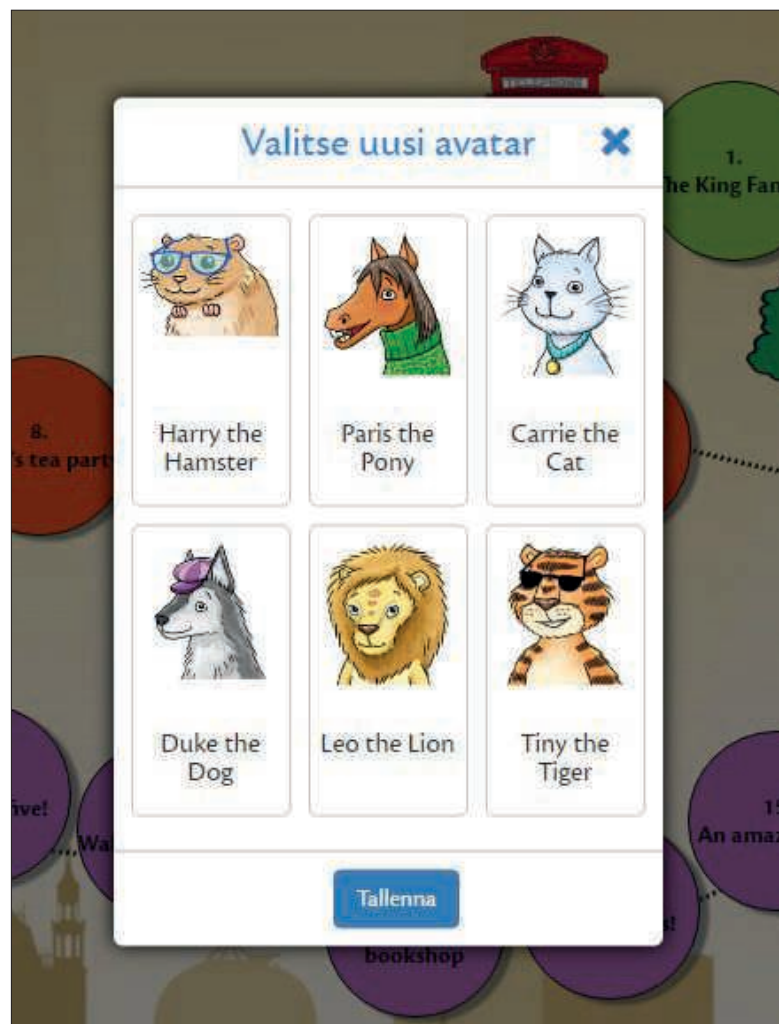
Pääsetkö lukuvuoden loppuun mennessä titaanitasolle ja saatko kerättyä kaikki jalokivet?

**High
five!**



Aloituskäyttö

Valitse ensin itsellesi avatar-hahmo, jolla pelissä seikkailet. Voit vaihtaa hahmon valmiin nimen esimerkiksi omaksi nimeksesi tai muuhun valitsemaasi nimeen.



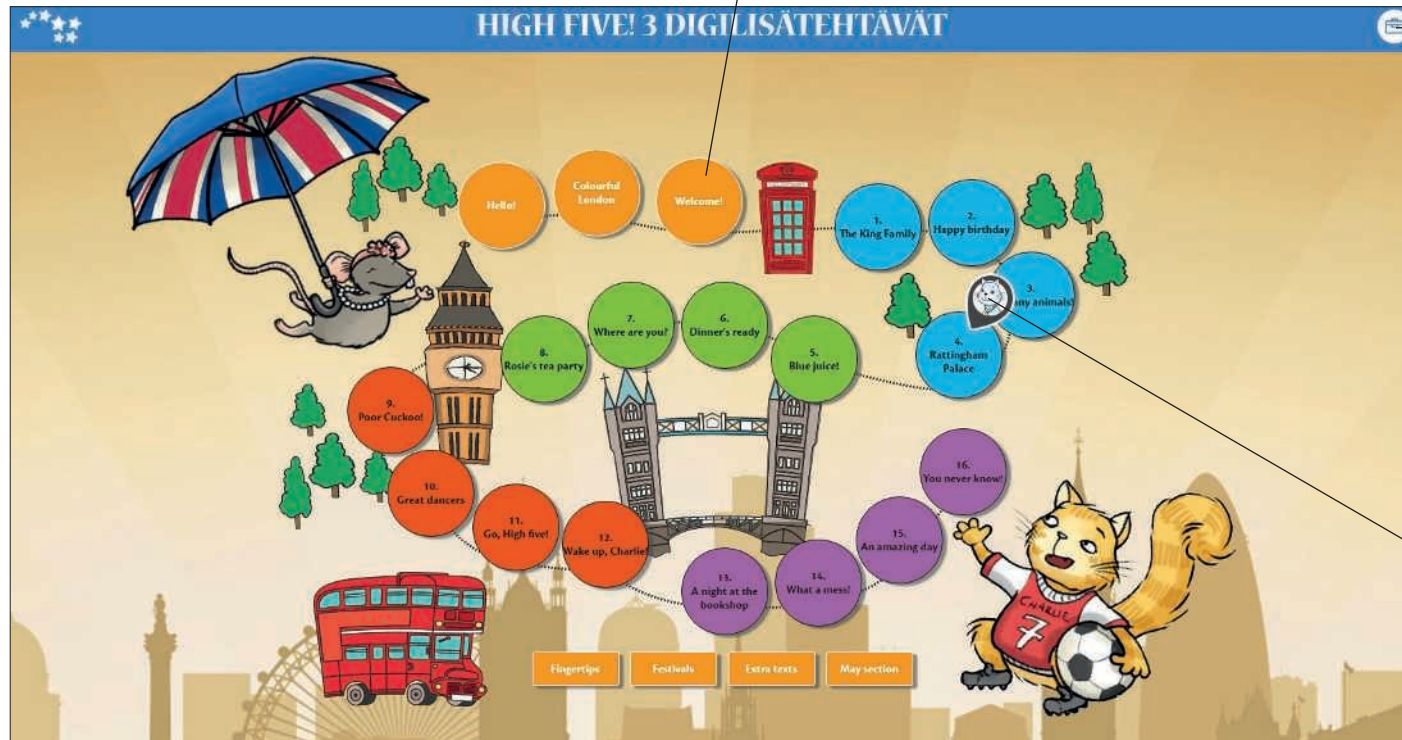
High
five!



Pelilauta

Voit edetä etusivun pelilaudalla napauttamalla kappaleisiin vieviä palloja. Sinun ei tarvitse edetä järjestyksessä, vaan voit napauttaa suoraan sitä aluetta, mistä milloinkin haluat suorittaa tehtäviä.

Napauttamalla kappalepalloa pääset tekemään kappaleeseen liittyviä tehtäviä.



Salkun kuvaa painamalla pääset mm. omalle sivulle ja sanastoon.

Hahmosi kertoo, missä olit viimeksi.

High five!



Palkinnot

Pelaamalla ja tekemällä digilisätehtäviä, keräät itsellesi kahdenlaisia palkintoja: **mitaleja** ja **jalokiviä**.

- **Mitalit:** Mitä enemmän tehtäviä suoritat, sitä korkeamman tason mitalin saat. Tasot alimmasta ylimpään ovat pronssi, hopea, kulta, platina, timantti, mestari ja titaani.
- **Jalokivet:** Jalokiviä on kuusi: ametisti, rubiini, safiiri, topaasi, smaragdi ja opaali. Tietyt tehtävät suorittamalla saavutat eri jalokiviä. Jokaisella jalokivellä on omat vaatimuksensa.
- Voit tarkastella edistymistäsi ja palkintojesi tilannetta omalta sivultasi, joka löytyy salkkuvalikosta.

Vaihda-nappulaa painamalla voit muuttaa hahmosi tai hahmosi nimen.

Mitalit vaihtuvat sitä mukaa, kun tehtäviä tekemällä saavutat uuden tason.



Jalokivet tulevat esiin sitä mukaa, kun saavutat niitä tekemällä tiettyjä tehtävätyyppejä.

**High
five!**



Tehtävänäkymä

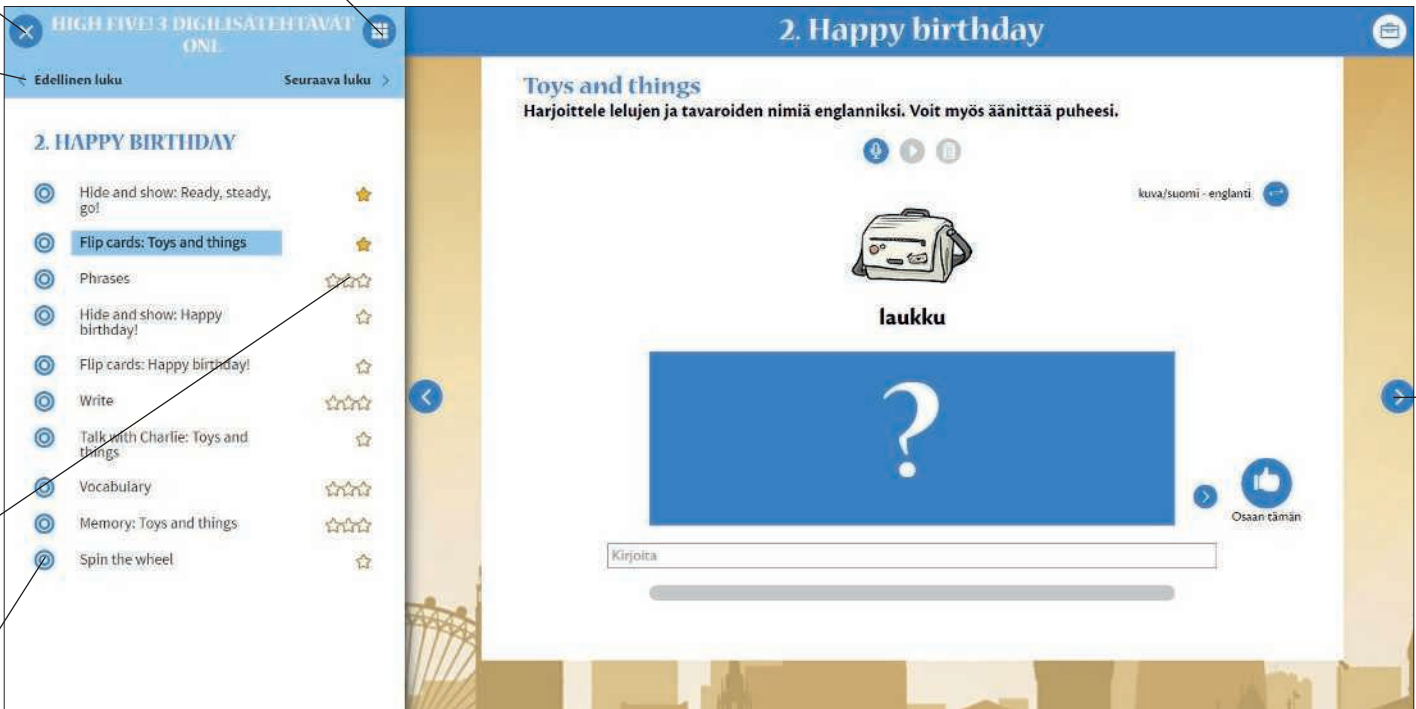
Voit siirtyä tehtävästä toiseen sinisillä nuolilla tai napauttamalla valikosta sen tehtävän nimeä, johon haluat siirtyä.

Sulje valikko.

Paluu pelilaudalle.

Unitin sisällä voit siirtyä myös kappaleesta toiseen "edellinen luku" tai "seuraava luku" -painikkeilla, eikä sinun tarvitse täten siirtyä eri kappaleisiin aina pelilaudan kautta.

Tähden syttyminen kertoo, oletko jo tehnyt tehtävän ja kuinka hyvin se meni.



Voit siirtyä tehtävästä toiseen sinisillä nuolilla.

Sinistä palleroa napauttamalla voit merkitä tehtävän itsellesi myöhempää tarkoitusta varten.

High five!



Tehtävien tekeminen uudelleen

Voit tehdä tehtäviä uudestaan painamalla **aloita alusta** -nappia, jolloin jo tekemäsi tehtävän vastaukset häviävät ja voit tehdä ne uudelleen.

