



My2050: ohjeet opettajille

Ennen peliä

[Www.my2050.fi/pelaa](http://www.my2050.fi/pelaa) -nettisivun ohjeisiin kannattaa tutustua huolella ennen pelaamista. Myös pelin pelaaminen itse etukäteen on suositeltavaa, mutta ei välttämätöntä. Myös oppilaita on syytä ohjeistaa lukemaan peliohjeet etukäteen.

Jokainen peliryhmä tarvitsee yhden mobiililaitteen (kännykkä, tabletti), jolla on pääsy nettiin. Mobiililaitteessa tulee olla melko täysi akku ja toimiva, päällä oleva GPS-paikannus.

Oppilaita kannattaa muistuttaa sään mukaisesta varustuksesta etukäteen. Pelaaminen ei vaadi teiltä/poluilta poistumista, mutta moni oppilas voi kuitenkin haluta oikaista "puskan puolelta".

Mikäli haluaa minimoida pelipaikalla säätämisen voi seuraavat toimenpiteet hoitaa etukäteen:

- Ryhmäjako: suosittelemme pelaamista 2-3 hengen ryhmissä.
- Pelisovelluksen lataaminen (1/peliryhmä): Pelisovelluksen lataaminen käy helposti Play Storesta tai AppStoresta. Pelisovelluksen voi halutessa poistaa heti pelaamisen jälkeen.
- Rekisteröityminen: Rekisteröityessä EI tarvitse luovuttaa mitään henkilökohtaisia tietoja sovellukselle. Sovellus kysyy pelaajan nimeä, sähköpostia, salasanaa sekä pelaajan/joukkueen pelaajanimeä. Kaikki tiedot voivat olla keksittyjä. Sähköpostin tulee olla muotoa ...@....

Peli alkaa Helsingissä läheltä Musiikkitaloa, Töölönlahdenkadun ja Karamzininkadun risteyksestä, ja Espoon keskuksessa Valtuustotalon edustalta, läheltä juna-asemaa. Linkit lähtöpaikkojen tarkkaan sijaintiin löytyvät my2050.fi/pelaa.

Varatkaa tunti pelin pelaamiseen. Peli sulkeutuu, kun 60 minuuttia on kulunut. Pelin alkuun pääsemiseen ja oppilaiden kerääntymiseen takaisin pelin lähtöpaikalle pelin sulkeuduttua kannattaa varata noin 10-15 minuuttia lisäaikaa, riippuen siitä onko edellä mainitut valmistelut tehty jo etukäteen.

Vinkkejä pelitapahtumaan

Pelaajia kannattaa muistuttaa siitä, että oman peliajan loputtua tulee viipymättä siirtyä pelin lähtöpaikalle. (Elei oppilailla ole lupa poistua omille teilleen tapahtuman päätteeksi.)

Oppilaita voi motivoida peliin esimerkiksi tarjoamalla pientä palkintoa voittajille, poimimalla pelin sisällöistä kysymyksen tai useamman seuraavaan tenttiin, tai määräämällä lisätehtäviä, mikäli peliryhmä onnistuu keräämään vaikkapa vain alle 1000 pistettä. Tällöin on muistettava tarkistaa kunkin ryhmän pistemäärä tapahtuman lopuksi.



Opettajan kannattaa kerätä ylös oppilaidensa käyttämät pelaajanimet, jolloin opettaja voi seurata pelaajien menestystä liittymällä peliin, klikkaamalla ruudun oikeasta yläkulmasta pipopäistä hahmoa ja "pelin kärki" (huom: vain top 100 kärkitulokset). Oppilaille voi mainita etukäteen tarkkailevansa heidän liikkeitään sovelluksen kautta. Kirjautumalla peliin ja avaamalla ensimmäisen rastin näkee myös kuinka rastit sijoittuvat pelialueelle.

Teknisiä ongelmia kohdatessa kannattaa päivittää sovelluksen näkymää painamalla pilven muotoista kuvaketta peliruudun oikeassa yläkulmassa. Mobiililaitteen GPS-paikannuksen ollessa heikko tai internetyhteyden ollessa hidas kannattaa valita peliin toinen laite. Peli toimii ongelmitta lähes kaikilla nykyaikaisilla mobiililaitteilla, mutta valitettavasti emme voi taata täydellistä toimivuutta kaikilla markkinoilta löytyvillä mobiililaitteilla. Akun kulutusta pelin aikana voi vähentää sulkemalla taustalta muut sovellukset. Mukaan voi varata myös vara-akun / power bankin.

Pelaajille tulee huomauttaa vielä ennen liikkeelle lähtöä liikennesäännöistä ja ympäristön huomioinnista pelin aikana. Osuuskunta Visia tai pelin yhteistyökumppanit eivät vastaa pelaajien turvallisuudesta pelin aikana, sitä ennen tai sen jälkeen.

Pelin teemoja kannattaa käsitellä pelin jälkeen vielä oppitunnillakin. Aiheen käsittelyn tueksi ovat pelin rastien kuvaustekstit saatavilla pyynnöstä info@my2050.fi.

Pelikokemuksesta voi antaa risuja, ruusuja ja kehitysehdotuksia täyttämällä palautelomakkeen osoitteessa <https://goo.gl/forms/JDZu5AlyZXDx7b0T2>, tai sähköpostitse info@my2050.fi.

Tietoturvallisuudesta

Sovellukselle EI tarvitse luovuttaa mitään henkilökohtaisia tietoja missään vaiheessa. Opettaja voi halutessaan tehdä rekisteröitymisen oppilaiden puolesta, jolloin kukaan ei vahingossakaan pysty luovuttamaan henkilökohtaisia tietojaan.

Pelin pelaamisen aikana sovellus kerää ja tallentaa tietoja, joita käytetään pelin aikana pelin toimivuuden varmistamiseksi (tallennetut tiedot mahdollistavat hetkittäisen offline-pelaamisen), pelin suoritusten tallentamiseksi (pisteet, saavutukset), sekä pelin ja sovelluksen kehitystyötä varten. Pelissä kerättyjä ja tallennettuja tietoja ei anneta kolmansille osapuolille.

Joukkueiden keksimät nimet ovat muiden pelaajien nähtävillä pelisovelluksessa. Tietoa pelin pelanneiden lukumäärästä, ikäluokkajakaumasta ja osallistuneista kouluista voidaan käyttää pelin viestinnässä. Pelin viestinnässä ei käytetä yksittäisiin pelaajiin tai organisaatioihin yksilöitäviä tietoja ilman näiden erillistä suostumusta.

Pelisovelluksen kehittäjä, Observis Oy, vastaa käytettävän X-routes-sovellukseen liittyvästä tietoturvasta ja rekisterinpidosta sekä huolehtii tietosuojalainsäädännön vaatimusten täyttymisestä rekisterinpidossa.

Peliin rekisteröityessä pelaajat joutuvat hyväksymään pelin ehdot. Niihin voi tutustua halutessa etukäteen. Dokumentit löytyvät alta, tai sovelluksen kirjautumissivulta (linkit).



X-routes-tietosuojakäytäntö: <http://observis.fi/legal/X-routes-pp-fi.pdf>

Observis Oy:n yleinen tietosuojaseloste: http://observis.fi/legal/Tietosuojaseloste_ObservisOy.pdf

Malliviesti huoltajille, info pelistä

Huollettavasi ryhmä on menossa pelaamaan My2050-peliä. My2050-elämyspelissä pelaajat seikkailevat oikeassa kaupunkiympäristössä liikkuen. Peliä pelataan mobiililaitteelle ladattavalla ilmaissovelluksella. Peliäikää on tunti, jonka aikana pelaajat tutustuvat pelin päähenkilön, 2050-lukulaisen tubettajan Niha Been, tarinaan ja keräävät pisteitä ja saavutuksia ratkomalla tehtäviä. Voit tutustua tarkemmin peliin osoitteessa www.my2050.fi.

Pelin tarina johdattaa pelaajat tutustumaan ilmastonmuutoksen muokkaamaan tulevaisuuteen. Peli tarjoaa pelaajille tietoa ilmastonmuutoksessa yhteiskunnallisena ilmiönä mielenkiintoisessa uudenaikaisessa muodossa. Peli toimii ilmaisena ilmiöoppimistyökaluna pääkaupunkiseudulla. Peli soveltuu itsenäiseen oppimiskäyttöön 12-vuotiaille ja sitä vanhemmille. Peli on myös kaikille kaupunkilaisille avoin.

Peli sijoittuu Helsingissä Kansalaistorin läheisyyteen ja Espoossa Espoon keskukseen. Pelatessaan oppilaat liikkuvat noin kilometrin säteellä pelin aloituspisteestä. Opettaja on mukana pelitapahtumassa valvomassa oppilaita, mutta ei pysty havainnoimaan kaikkia oppilaita pelin tiimellyksessä.

Pelaaminen tapahtuu noin 3 oppilaan joukkueena. Jokaisella joukkueella tulee olla käytössään yksi mobiililaitte (älypuhelin, tabletti). Pelaamista varten tulee ladata ilmainen X-routes pelisovellus laitteelle. Sovelluksen voi poistaa pelin päätyttyä. Sovellukselle EI tarvitse luovuttaa mitään henkilökohtaisia tietoja missään vaiheessa.

Pelin on luonut Osuuskunta Visia (www.visia.fi) yhteistyössä kumppaniorganisaatioiden kanssa.

Lisätietoa: <http://my2050.fi/kumppanit/>.