



Versio: uudet sijainnit, 3.2022

My2050: ohjeita ja lisämateriaalia opettajille

Ennen peliä

www.my2050.fi/oppimispeli -nettisivun ohjeisiin kannattaa tutustua huolella ennen pelaamista. Myös pelin pelaaminen itse etukäteen on suositeltavaa, mutta ei välttämätöntä. Myös oppilaita on syytä ohjeistaa katsomaan ohjevideo (ja lukemaan ohjeistukset) nettisivuilta etukäteen.

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

Oppilaita kannattaa muistuttaa sään mukaisesta varustuksesta etukäteen. Hyvät jalkineet on tärkeitä, sillä osa rasteista voi vaatia teiltä/poluilta poikkeamista.

Mikäli haluaa minimoida pelipaikalla säätämisen voi seuraavat toimenpiteet hoitaa jo etukäteen:

- Ryhmäjako: suosittelemme pelaamista pareittain. Pelaaminen 1-3 hengen ryhminä.
- Pelisovelluksen lataaminen (1/peliryhmä): X-routes-pelisovellus ladataan mobiililaitteen Play Storesta tai AppStoresta.
 - Sovelluksen lisäksi peliä voi pelata myös nettiselaimella (Chrome tai Safari) osoitteessa <https://play.x-routes.com> (huom. s-osoitteessa!). Suosittelemme kuitenkin sovelluksella pelaamista. Pelisovelluksen voi halutessa poistaa heti pelaamisen jälkeen.
- Valitse kieli: My2050 on pelattavissa suomeksi ja englanniksi.
- Kirjautu sovellukseen (tai selaimella peliin) pelaaja-/joukkueanimellä.

Vinkkejä pelitapahtumaan

Katso pelin aloituspaikka peliohjeista: www.my2050.fi/oppimispeli

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

Kannattaa selkeästi sopia, että oppilaat kerääntyvät pelin aloituspaikalle heti pelin päätyttyä.

Pelaajille on hyvä huomauttaa 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.



Oppilaita voi motivoida peliin esimerkiksi tarjoamalla pientä palkintoa voittajille, poimimalla pelin sisällöistä kysymyksiä tenttiin, tai määräämällä lisätehtäviä, mikäli peliryhmä onnistuu keräämään vaikkapa vain alle 800 pistettä tai alle 9 rastia. Tällöin on muistettava tarkistaa kunkin ryhmän pistemäärä tapahtuman lopuksi, tai pyydettävä oppilaita ottamaan screenshot pelin lopputuloksesta.

Huomioi, että jokainen ryhmä suorittaa rasteja vapaassa järjestyksessä. Kaikki eivät siis saa samaa tietoa pelistä. Myös pistesaldon kertyminen voi olla hyvin erilainen riippuen vaikkapa oppilaiden iästä. Pelissä on yhteensä 20 rastia. Jo noin 10 rastin suorittaminen on kelpo tulos tai jopa todella hyvä, jos oppilaat ovat 6.-7.-luokkalaisia.

Oppilaita voi innostaa pelaamaan peliä uudestaan vapaa-ajalla loppujenkin rastien suorittamisesta. Tuolloin heidän on poistettava appi välissä, ladattava uudelleen ja kirjauduttava peliin uudella pelaajanimellä pelikellon nollaamiseksi.

Opettaja voi tarkistaa pisteet pelin päätyttyä: pyydä jokaista oppilasta ilmoittamaan pelaajanimi ja pistesaldo / näyttämään pelin lopputulos ruudulta / lähettämään screenshot pelin lopputuloksesta.

Opettaja voi seurata oppilaidensa pistesaldon kertymistä pelissä myös reaaliaikaisesti:

1. Kerää ennen peliä ylös oppilaiden käyttämät pelaaja-/joukkuenimet.
2. Kirjautu sovellukseen ja liity oikeaan peliin.
3. Peliin liittyneenä ollessasi avaa pelin valikko (klikkaa karttanäkymässä oikean alakulman ikonia).
4. Klikkaa aukeavasta valikosta "pelin kärki" ja selaa listaa löytääksesi oppilaidesi sen hetken pistemäärä.

Oppilaille voi mainita etukäteen tarkkailevansa heidän pistesaldoaan sovelluksen kautta (peliapplikaatio ei voi näyttää pelaajien sijaintia kartalla tietoturvasyistä). Kirjautumalla peliin ja avaamalla rasteja itse näkee myös minne rasteja ilmestyy.

Mobiililaitteen GPS-paikannuksen ollessa heikko tai internetyhteyden ollessa hidas kannattaa valita toinen mobiililaitte. Peli toimii ongelmitta lähes kaikilla nykyaikaisilla mobiililaitteilla, mutta valitettavasti emme voi taata täydellistä toimivuutta kaikilla markkinoilta löytyvillä mobiililaitteilla. Teknisiä ongelmia kohdatessa kannattaa yrittää avata ja sulkea sovellus.

Akun kulutusta pelin aikana voi vähentää sulkemalla taustalta muut sovellukset. Mukaan voi varata myös vara-akun / power bankin. Useiden vanhempien iPhonejen akku sietää kylmää todella huonosti, joten niillä pelaamista kannattaa talvella välttää.

Pelin teemoja voi käsitellä peliä ennen tai pelin jälkeen oppitunnilla. Aiheen käsittelyn tueksi on pelin materiaalia kerättyä tämän dokumentin loppuun.

Otamme mielellämme vastaan kaikenlaista palautetta pelistä: info@my2050.fi.



Malliviesti huoltajille, info pelistä

Huollettavasi ryhmä on menossa pelaamaan My2050-peliä. My2050-elämyspelissä pelaajat seikkailevat oikeassa kaupunkiympäristössä liikkuen. Peliä pelataan mobiililaitteelle ladattavalla x-routes-ilmaissovelluksella. Peliäikää on tunti, jonka aikana pelaajat tutustuvan 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 soveltuu itsenäiseen oppimiskäyttöön noin 12-vuotiaille ja sitä vanhemmille. My2050 on kaikille ilmainen, ja myös kaikille kaupunkilaisille avoin.

Pelätessään oppilaat liikkuvat noin 500 metrin säteellä pelin aloituspisteestä. Pelialue on suunniteltu liikkumisen kannalta rauhalliseksi ja turvalliseksi. Opettaja on mukana pelitapahtumassa valvomassa oppilaita, mutta ei pysty jatkuvasti havainnoimaan kaikkia oppilaita pelin tiimellyksessä.

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

Pelin on luonut Osuuskunta Visia (www.visia.fi) yhteistyössä kumppaniorganisaatioiden kanssa. Lisätietoa: <http://my2050.fi/kumppanit/>.

Pelin materiaalia opetuksen tueksi

Pelissä on ilmastonmuutokseen liittyvää faktatietoa, kuvausta mahdollisesta tulevaisuudesta sekä ilmastotoimintaan innostavaa materiaalia. Pelin materiaali koostuu videoista, introteksteistä, tehtävistä, kuvista sekä saavutuksista.

Alla kerättyinä yhteen 1) teemat, joita pelin *videot* käsittelevät sekä videoihin liittyvät kysymykset, joihin vastaus tulee poimia kuuntelemalla kyseisen rastin video tarkoin, sekä 2) rastien introtekstit. Linkit pelin videoihin ovat saatavilla pyynnöstä info@my2050.fi. Muu materiaali on saatavilla vain pelissä.

Tätä materiaalia voi vapaasti hyödyntää keskusteltaessa ilmastonmuutoksesta pelin jälkeen. Huomioithan, että riippuen kunkin peliryhmän suorittamien rastien määrästä ja järjestyksestä, ovat ryhmät pelin aikana tutustuneet hyvin vaihtelevasti pelin sisältämään materiaaliin.

1) Videoiden teemat ja kysymykset

1. Monimuotoisuus: Minkä jo nykypäivänä erittäin uhanalaiseksi luokitellun valaslajin kohtalosta Niha mainitsee videolla?
2. Ilmastopakolaisuus: Mikä ilmastonmuutoksen seuraus teki Nihan isästä ilmastopakolaisen?
3. Ilmastopolitiikka: Nihan tarinan mukaan, minkä YK on perustanut ilmastorikollisia tuomitsemaan?
4. Tulevaisuuden ruoka: Kuinka monta kiloa lihaa suomalainen kuluttaa keskimäärin vuodessa nykypäivänä? (Nihan esittämä luku on arvio vuoden 2019 lihan kulutuksesta, eikä luku sisällä



- riistaa, elimiä, paistohävikkiä jne.)
5. Tulevaisuuden liikenne: Kuinka monta vuotta sitten, 2050-luvulla elävän Nihan tarinan mukaan, viimeinen bensa tankkauspiste suljettiin Suomessa? / My2050Espoo: Missä Nihan tarinan mukaan voi 2050-lukulainen tarkistuttaa hampaat ja verenpaineen?
 6. Ilmastotoiminta: Mitä Niha ehdottaa ilmastoahdistuksen, -inhon, -pelon tilalle?
 7. Tulevaisuuden energialähteet: Niha intoilee uudenlaisesta energialaitoksesta. Mistä se kerää ja lähettää energiaa?
 8. Ilmastotoiminta: Keillä on Nihan mukaan päättäjien, julkkisten ja järjestöjen lisäksi vaikutusvaltaa ilmastoasioissa?
 9. Energiankulutus: Uutisotsikoiden mukaan vuonna 2035 sähkösaunojen käyttöä rajoitetaan lailla energian säästämiseksi. Lopulta eduskunta päättää kuitenkin sallia saunomisen vapaasti, silloin kun ulkona on...?
 10. Kiertotalous: Niha kertoo vlogissaan AgriNextStep-nimisestä yrityksestä. Mihin voitaisiin Nihan tarinan mukaan sijoittaa uudenlaisia älykkäitä vesiviljelylaitoksia?

2) Rastien introtekstit

1.

Ihmisen toiminnan johdosta luonnon monimuotoisuus köyhtyy kovalla vauhdilla. Lajeja kuolee sukupuuttoon niin paljon, että on alettu puhua kuudennesta sukupuuttoaallost. Edellinen sukupuuttoaalto tapahtui 65 miljoonaa vuotta sitten. Silloin kuolivat dinosaurukset.

Lajeja sukupuuttoon ajavat muun muassa elinympäristöjen muutokset ja häviäminen, metsästys ja erityisesti pitkällä aikavälillä ilmastonmuutos.

2.

Ilmastonmuutoksen seurauksena Suomessa sademäärät kasvavat ja Itämeren pinta nousee.

Rannikkokaupungeissa, kuten Helsingissä, lisääntyneet sateet, merenpinnan nousu ja näistä aiheutuvat tulvat ovat väistämätön osa kaupungin tulevaisuutta.

3.

Hyönteiset ovat ympäristöystävällistä ruokaa, koska ne tarvitsevat vähemmän vettä ja ravintoa kasvaakseen ruoaksi kelpaavaan kokoon, kuin perinteiset lihantuotantoeläimet.

Vuonna 2017 hyönteisten kasvattamisesta ja myymisestä elintarvikkeena tuli sallittua Suomessakin. Rohkeimmat maanviljelijät ryhtyivät muuntamaan maatalojaan hyönteiskasvattamoiksi, ja pian kauppojen hyllyille ilmestyi sirkkapatukoita ja sirkkamysliä, ravintolalistoille mehiläistoukkaburgereita.

Jos hyönteiset ruokana tuntuvat liian eksoottiselta, voi ruoan ilmastovaikutusta pienentää suosimalla kasvisruokaa lihan ja maitotuotteiden sijaan.

4.

Poliitikoilla, tunnetuilla asiantuntijoilla ja julkisuuden henkilöillä, kuten vaikkapa sosiaalisen median seuratuimmilla hahmoilla, on paljon vaikutusvaltaa, mahdollisuus toimia suunnannäyttäjinä.

Myös jokainen meistä on vähintäänkin oman lähipiirinsä suunnannäyttävä.

5.

Innovoikaamme!



Uusia mullistavia teknologiaratkaisuja tarvitaan päästöjen vähentämiseksi ja ilmastonmuutoksen hillitsemiseksi.

Tärkeää on myös koko maailman talousjärjestelmän muuttuminen: ota, käytä ja hylkää -ajattelun tilalle nousevat vihreä talous ja kiertotalous.

6.

Energiankulutusta voidaan pienentää uusilla keksinnöillä, mutta myös arjen energiaa säästävillä valinnoilla.

Sammuta sähkölaitteet, joita et juuri nyt käytä, älä turhaan pidä lämpötilaa kotona yli 21 asteessa, ja nauti kohtuullisen mittaisista suihkuista.

7.

Suomen pinta-alasta suojeltuja metsiä on 12 %. Suojelualueiden tarkoituksena on suojella luontoa sen alkuperäisessä tilassaan.

Metsät sitovat merkittävintä ihmistoiminnan tuottamaa kasviuonekaasua, hiilidioksidia, kasvillisuuteen ja maaperään. Kasvavat metsät toimivat siten hiilinieluinä, jotka poistavat hiilidioksidia ilmakehästä.

8.

Kuivuus. Myrskyt. Tulvat. Viljelysmaan heikkeneminen. Pula ruoasta ja puhtaasta vedestä...

Vuosina 2008-2015 ilmastonmuutoksen vuoksi kotiseudultaan pakenevia ihmisiä oli jo 26 miljoonaa. Ilmastonmuutosta ei ole vielä nykypäivänä tunnustettu virallisesti syyksi pakolaisuudelle.

On hyvin vaikea ennustaa kuinka suuria muuttovirtoja seuraavien vuosikymmenien aikana syntyy ilmastonmuutoksen muuttaessa elinoloja ympäri maailmaa.

Selvittääkää ratkaisemalla tehtävä, kuinka monen miljoonan ihmisen arvellaan joutuvan jättämään kotinsa vuoteen 2050 mennessä ilmastonmuutoksen vuoksi.

9.

Jääkarhujen elinolosuhteet ovat uhattuna ilmastonmuutoksen seurauksena. Ei käy kateeksi näiden nallejen hikiset oltavat! Jääkarhujen ohella useat muutkin eläinlajit ovat jo nyt joutuneet ahdinkoon muuttuneiden elinolosuhteiden vuoksi.

Ratkaisemalla seuraavan tehtävän keräätte rahaa uhanalaisten eläinlajien suojeluun arktisilla alueilla vuosille 2025-2030.

Pelin tietoturvallisuudesta

Sovellukselle EI tarvitse luovuttaa mitään henkilökohtaisia tietoja missään vaiheessa.

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. 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 kirjautuessa 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