

# Mahdollinen Maailma -ilmastoseikkailupelin käyttöopas

NUORTEN AKATEMIA



Elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskus

## × Pelin idea

Mahdollinen Maailma -ilmastoseikkailupelissä pelin kuvitteellinen sankarihahmo Venni on matkustanut aikakoneella tulevaisuuteen, vuoteen 2044. Venni hälyttää pelaajat avukseen, koska ilmakehän hiilidioksidipitoisuus on noussut uhkaavan suureksi. Pelaajien tehtävänä on muuttaa tulevaisuutta. Pelaamalla pelitehtäviä pelaajat ansaitsevat pisteitä eli keräävät hiilidioksiditonneja pois ilmakehästä.

Samalla pelaajat tutustuvat ilmastonmuutokseen ilmiönä ja pohtivat omia mahdollisuuksia vaikuttaa. Pelaajat soveltavat oppimaansa tutustuen Vennin arkistoista avautuviin teematehtäviin, joita alustavat videoin ja tarinoin asiantuntijat eri puolilla maailmaa. Eniten pisteitä kerännyt ryhmä / pari voittaa.

## × Pelin tasot

Pelissä on kolme tasoa, jotka avautuvat pelaajille pelin edetessä. Pelin soveltuu yläkoululaisille ja 2. asteen opiskelijoille.

### O Ensimmäinen taso

Ensimmäisellä tasolla pelaajat tutustuvat ilmastonmuutoksen perusteisiin tai kertaavat jo opittuja tietoja. Tasolla on yhteensä 10 tehtävää [1 tervetuloa-tehtävä ja 9 varsinaista tehtävää]. Kaikki ensimmäisen tason tehtävät ovat automaattisesti

arvioitavia monivalintatehtäviä. Pelaajat pääsevät siirtymään seuraavalle tasolle tehtyään 5 tehtävää.

### O Toinen taso

Toisen tason pelaajat aloittavat tekemällä **lipputehtävän**, joka on merkitty erikseen. Tästä voit muistuttaa oppilaita [voit esimerkiksi kirjoittaa taululle: ”Tee ensimmäisenä tehtävänä lipputehtävä 2. ja 3. tasolla”].



Toisella tasolla pelaajat tutustuvat Vennin arkistoihin eli Vennin matkoillaan tapaamien asiantuntijoiden ja ihmisten ajatuksiin sekä Vennin tekemiin huomioihin erilaisista asioista. 2. taso avaa soveltavasti erilaisia näkökulmia ilmastonmuutokseen ja haastaa pelaajia ilmastotekoihin. Pelin tehtävät on jaettu vaikeus- tasoltaan \*, \*\* ja \*\*\* -tehtäviin. Tehtävistä osa on monivalinta- tai yhdistelytehtäviä, jotka arvioidaan automaattisesti. Luovien tehtävien arvioinnin suorittaa pelin ohjaaja. Tehtävien arviointiin on pelissä erilliset tehtäväkohtaiset ohjeet esimerkkivastauksiin.

Pelaajat pääsevät siirtymään seuraavalle pelitasolle

---

### × Pelin lopettaminen

Peliä pelataan opettajan päättämän ajan verran, suosittelemme kuitenkin vähintään 45–60min. Huomaathan, että kaikkien pelin 44 tehtävän pelaaminen ei ole realistista yhden oppitunnin aikana. Halutessanne voitte jakaa pelin pelattavaksi useamman oppitunnin aikana. Peli päätetään aktivoimalla finaa-

tehtyään 12 tai ansaittuaan 8000 pistettä tehtävää [1+2 taso yhteenlaskettuna].

### O Kolmas taso

Kolmannen tason pelaajat aloittavat pelaamalla liipulla merkityn tehtävän. Kolmannella tasolla tehtävät nostavat esiin yhteistyön voimaa ja taso keskittyy erityisesti yhteiskunnalliseen vaikuttamiseen. Tehtävät tekevät tutuksi ilmastopoliittisia keinoja ja haastaa pelaajia pohtimaan omia vaikuttamismahdollisuuksia.

litehtävä salamatehtävistä noin 5 minuuttia ennen pelaajan päättymistä. Peli tarjoaa hyvän alustuksen ilmastonmuutoksesta ja aiheen käsittelyä voi jatkaa keskusteluin ja työstämällä aihetta muissa koulu- töissä ja -projekteissa.

### × Laitteisto ja selain

- Oppilaat voivat käyttää seppoalustaa iOS ja Android -puhelimilla ja tabletilla. Myös tietokoneella pelaaminen on mahdollista, mutta video / kuvien ottamista vaativiin tehtäviin vastaamiseen puhelin ja tabletti antaa laajemmat mahdollisuudet liikuttaa kameraa.
- Suosittelemme tabletilla pelaamista, koska ryh-

mäyöskentely ja tehtävien tekeminen on helppompaa isolla näytöllä kuin puhelimella.

- Opettajana voit käyttää seppoa tietokoneella tai tabletilla.
- Valitse selaimeksi Chrome tai Safari [ei Internet Explorer].

### × Pelin lataaminen seppo-kaupasta

- Lataa peli seppo-kaupasta [seppo.io/shop] ja valitse ”lataa sponsoroitu peli”
- Syötä aktivointikoodikenttään koodi ”PelastetaanPlaneetta” ja paina ”etsi”.
- Pelin löydyttyä, paina ”lataa”
- Syötä sähköpostiosoitteesi, koulusi ja hyväksy ehdot.






- Seppo-pelialustan tunnukset lähetetään sähköpostiisi. Voit kirjautua niiden avulla peliin uudelleen.
- Huom! Vaikka sinulla olisi jo käytössä käyttäjätunnus seppoon, tulee peli ladata kaupasta.

## × Pelin käyttöönottaminen [lataamisen jälkeen]

- Mene osoitteeseen seppo.io ja kirjaudu sisään ohjaajana [sähköpostiosoite ja saamasi salasana].
- Avaa peli "Muokkaa" -napista.
- Voit muokata näkymää alakulman zoomausnapilla.
- Yksittäisiin tehtäviin pääset tutustumaan klikkaamalla tehtävän kohdalla "Muokkaa". Tehtäviin kokonaisuutena pääset nopeasti klikkaamalla vasemmalta painiketta "Levels" [pelitasot].
- Sulje tehtävä oikean yläkulman rastista tai klikkaamalla tehtäväalueen ulkopuolella.
- Voit halutessasi muokata peliä tarpeittesi mukaiseksi poistamalla osan tehtävistä.
  - Avaa tehtävä klikkaamalla "Muokkaa", rullaa tehtävän alaosaan, paina "Poista" ja "Vahvista poisto".
  - Huomioithan, ettei poistettuja tehtäviä voi palauttaa.
- Peliin liittyy tarina ja säännöt, jotka näytetään oppilaille heidän kirjautuessaan seppoon. Opettaja saa ne näkyviin pelialustan vasemmasta laidasta "Pelin tarina ja säännöt"-kuvake.

## × Pelin käynnistäminen

- Peli käynnistetään pelialustan oikean yläkulman "käynnistä"-kuvakkeesta.
- Oppilaat kirjautuvat peliin menemällä joko mobiililaitteillaan tai tabletilla sivulle seppo.io.
- Oppilaat tarvitsevat pelaamiseen pin-koodin, jonka löydät pelialustan vasemmalta laidalta klikkaamalla "lisää peliin henkilöt".
- Oppilaat kirjautuvat peliin painamalla kuvaketta "Kirjaudu peliin" ja "Kirjaudu pelaajana" ja asetavat antamasi pin-koodin ruutuun.
- Pelin kieleksi voi erikseen asettaa suomenkielen. Peli tarjoaa kieleksi automaattisesti englantia.
- Joukkueille on mahdollista keksiä omat nimet. Opettaja voi halutessaan luoda nimet ja pelitunnukset valmiiksi tai antaa ryhmien / parien keksiä heidän oman joukkueensa nimi.

-  Pelin asetukset
- 
-  Pelin tarina ja säännöt
-  Lisää pelaajat / jaa pelikoodi pelaajille
-  Pelitasot

- 
-  Pelialustan zoomaus



-  Käynnistä peli
-  Salamatehtävät
-  Tehtävien arviointi
-  Pistetaulukko, "ranking"
-  Chat
-  Archive, peliarkisto
- 

## × **Pelaaminen ja eteneminen pelialustalla**

- Peliä voidaan pelata usealla tavalla. Pelin ohjaajana päätät miten ryhmäsi pelaa.
  - Voit poistaa osan tehtävistä ja pelata vain niitä, joita haluat.
  - Oppilaat valitsevat vapaasti, mitä tehtäviä he suorittavat.
- Tehtäviin vastataan tehtäväkohtaisissa vas-

tauskentissä. Vastauskentässä pelaaja näkee millaiset vastausmahdollisuudet ovat käytössä kyseisessä tehtävässä käytettävissä. Pelissä mahdollisia vastustapoja ovat: valinta, parien yhdistäminen, puuttuvan sanan lisäys, teksti, kuva, ääniviesti ja video.

## × **Salamatehtävät**

- Pelissä on 5 yllätyksellisyyttä tuovaa "salamatehtävää", jotka ilmestyvät pelialustalle pelinohjaajan [opettaja] päätöksestä kaikille pelaajille samanaikaisesti.
- Salamatehtävät löytyvät pelialustan oikeasta laidasta "salamatehtävät" -kuvakkeen takaa.
- Salamatehtävät voi aktivoida missä tahansa pelin vaiheessa, mutta huomaathan, että kaikkia salamatehtäviä ei tarvitse käyttää ja kannattaa myös arvioida, kokevatko oppilaasi yllätyksellisyyden enemmän häiritseväksi kuin innostavaksi.
- "Finaalitehtävä"-salamatehtävä lopettaa pelin eli

se tulee aktivoida n. 10 minuuttia ennen peliajan loppumista, jolloin se jää viimeiseksi kaikkien pelaajien pelaamaksi tehtäväksi.

- Salamatehtävän aktivoiminen estää samanlaisen vastaamisen muihin tehtäviin. Salamatehtävään vastaamisen jälkeen muihin tehtäviin voi vastata normaalisti painamalla "edit"-nappia.
- Salamatehtävät arvioidaan muista arvioitavista tehtävistä poiketen samassa paikassa, mistä salamatehtävät aktivoidaan [pelin oikeassa yläreunassa].

## × **Tehtävien arvioiminen**

- Pelissä on muodoltaan suljettuja ja avoimia tehtäviä. Suljetut tehtävät pisteytetään automaattisesti ja avoimet tehtävät arvioi pelinohjaaja [opettaja].
- Tiedot arvioitavista tehtävistä ja arvioinnin pituudesta löydät eri tasojen liitteistä. Arvioitaessa avoimia tehtäviä voit antaa palautetta oppilaille.
- Mikäli et ole tyytyväinen joukkueen vastaukseen, paina "palauta joukkueelle" -painiketta.

- Tehtävä sisältää tiedon jaettavissa olevista pisteistä sekä arviointiohjeet. Arviointiohjeen tarkkuus on riippuvainen tehtävän luonteesta.
- "Tehtävät" -kuvaketta painamalla näet, mihin tehtäviin pelaajilta on tullut vastauksia. Klikkaamalla nyt alaspäin suuntautunutta nuolta valitun tehtävän kohdalla pääset arvioimaan vastattua tehtävää.

## × **Shoutbox**

Pelissä on mahdollisuus keskustella käyttämällä Shoutboxin chat-toimintoa. Pelaajat voivat chatin

avulla keskustella keskenään tai kysyä ohjaajalta apua yksityisviestillä.

## × Vinkkejä

### ○ Peliin palaaminen

Oppilaat voivat myöhemmin palata samaan peliin joukkueen oman pelaajatunnuksen avulla. Se löytyy klikkaamalla pelialustan vasemmasta laidasta “Lisää pelin henkilöt”-kuvaketta. Valitsemalla pelin arkistonäkymän pelialustan oikeasta laidasta “archive”-kuvake voit tarkastella pelaajien vastauksia kokonaisuutena.

### ○ Usealla luokalla pelaaminen

Jos sinulla on useampi luokka, voit kopioida pelin “hallittavat pelit” -sivulla. Valitse ensin talo-kuvake pelialustan oikeasta ylälaidasta. “Hallittavat pelit” -sivulla valitse pelin kuvan alta “kopioi”-kuvake. Kopio sisältää kaikki pelilaudalle tekemäsi muutokset, mutta vastattujen tehtävien pisteet eivät tallennu kopioon.

---

**Onnea ilmastoseikkailuun!**