

# Peliohjeet opettajille

## Ohjeet, peliversio "Pelaa luokassa"

- Suosittelemme pelaamista 2-3 hengen ryhmänä.
- Jokainen peliryhmä tarvitsee yhden mobiililaitteen (kännykkä, tabletti / Android, iPhone) tai tietokoneen. Laitteessa tulee olla pääsy nettiin ja tarpeeksi varausta akussa.
- Mobiililaitteella pelatessa tulee ladata x-routes sovellus sovelluskaupasta. Tietokoneella peliä pelataan selaimella (Chrome/Safari, tarvittaessa Firefox) osoitteessa: <https://play.x-routes.com/>
- Oppilaiden tulee ensimmäisenä rekisteröityä appiin / selaimella peliin: oikean yläreunan hahmoa klikkaamalla aukeaa oikea näkymä. Peliin joukkueena rekisteröityessä pakollisia tietoja ovat yhden pelaajan nimi ja sähköposti, sekä joukkueen nimi ja salasana. Nämä tiedot voivat olla keksittyjä (sähköpostin tulee olla muotoa ...@...).
- Rekisteröitymisen jälkeen valitaan pelilistalta oikea peli: Kirkonkylän Agnes, Pelaa luokassa (teksti vasemmassa reunassa). Liity peliin! -näppäimestä peli käynnistyy.
- Peli kysyy sallitaanko location access / paikannus. Tämä tulee kieltää luokahuoneessa pelattavassa versiossa.
- Peli sulkeutuu, kun 45 minuuttia on kulunut.
  
- Suosittelemme opettajaa testaamaan itse peliä ennen oppituntia.
- Oppilaita voi motivoida peliin esimerkiksi tarjoamalla pientä palkintoa voittajille tai poimimalla pelin sisällöistä kysymyksiä tenttiin. Tällöin on muistettava tarkistaa kunkin ryhmän pistemäärä pelin lopuksi ja huomioitava, että jokainen ryhmä suorittaa rasteja vapaassa järjestyksessä. Kaikki eivät siis saa samaa tietoa pelistä.
- Oppilaat voivat pelata peliä uudestaan (luokassa/kotiläksynä) kaikkien rastien suorittamiseksi. Tuolloin heidän on rekisteröidyttävä peliin uudella pelaajanimellä. Luokassa pelattavan version lisäksi pelistä on myös ulkona, Helsingin pitäjän kirkonkylällä pelattava versio.
- Myös opettajan on hyvä kirjautua peliin pelaajaksi aivan samalla tavalla kuin oppilaat. Näin opettaja voi seurata oppilaidensa menestystä pelissä:
  1. Kerää ennen peliä ylös oppilaiden käyttämät pelaaja-/joukkueenimet.
  2. Rekisteröidy sovellukseen ja liity oikeaan peliin.
  3. Peliin liittyneenä ollessasi avaa pelin valikko (oikean alakulman kolmea viivaa).
  4. Klikkaa "pelin kärki" ja selaa listaa löytääksesi oppilaidesi *sen hetkinen* pistemäärä.
- Pelin teemoja voi käsitellä luokan kanssa pelin jälkeen erillisen lisämateriaalimme avulla.

### **Pelilogiikka** (tämä osio on oppilaiden syytä lukea etukäteen)

- Aloittaessanne näette ensin vain yhden rastin (ympyröity X kartalla), loput rastit ilmaantuvat kartalle edetessänne pelissä.
- Rastin sisällön nähdäksenne teidän tulee klikata rastia.
- Jos kartalla näkyy useita rasteja, voitte tutustua niihin vapaassa järjestyksessä.
- Rasteja avaamalla keräätte pisteitä ja saavutuksia. Rastin avaamiseksi tulee ratkaista tehtävä: keksiä oikea avauskoodi rastille.

- Rastien avauskoodit koostuvat joko numeroista ja/tai kirjaimista. Oikeaa koodia voi arvata useamman kerran, ja tarvittaessa käyttää vihjeen. Vihjeen käyttäminen vähentää pistesaldoa.
- Useilla rasteista on videosisältöä. Tarvittaessa videoihin on saatavilla suomenkieliset tekstitykset (oikeasta alakulmasta).
- Tiedon etsiminen internetistä pelin aikana on sallittua, muttei lainkaan välttämätöntä.
- Olkaa nopeita ja nokkelia - se kannattaa!



- Oppilaita voi motivoida peliin esimerkiksi tarjoamalla pientä palkintoa voittajille tai poimimalla pelin sisällöistä kysymyksiä tenttiin. Tällöin on muistettava tarkistaa kunkin ryhmän pistemäärä pelin lopuksi ja huomioitava, että jokainen ryhmä suorittaa rasteja vapaassa järjestyksessä. Kaikki eivät siis saa samaa tietoa pelistä.
- Oppilaat voivat pelata peliä uudestaan (luokassa/kotiläksynä) loppujenkin rastien suorittamiseksi. Tuolloin heidän on rekisteröidyttävä peliin uudella pelaajanimellä. Ulkopelin lisäksi pelistä on pelattavana myös luokahuoneessa tai kotona pelattava versio.
- Myös opettajan on hyvä kirjautua peliin pelaajaksi aivan samalla tavalla kuin oppilaat. Näin opettaja voi seurata oppilaidensa menestystä pelissä:
  1. Kerää ennen peliä ylös oppilaiden käyttämät pelaaja-/joukkuenimet.
  2. Rekisteröidy sovellukseen ja liity oikeaan peliin.
  3. Peliin liittyneenä ollessasi avaa pelin valikko (oikean alakulman kolmea viivaa).
  4. Klikkaa "pelin kärki" ja selaa listaa löytääksesi oppilaidesi *sen hetkinen* pistemäärä.
  5. Peliapplikaatio ei näytä pelaajien sijaintia kartalla tietoturvasyistä.
- Oppilaita kannattaa muistuttaa sään mukaisesta varustuksesta etukäteen. Pelaaminen ei vaadi teiltä/poluilta poistumista, mutta moni oppilas voi kuitenkin haluta oikaista "puskan puolelta".
- Pelialueella on kirkon vieressä yleisö-WC. Alueella toimii myös Bed&Breakfast Solhem ja Kahvitupa Laurentius.
- Akun kulutusta pelin aikana voi vähentää sulkemalla taustalta muut sovellukset. Mukaan voi varata myös vara-akun / power bankin. iPhonejen akku sietää kylmää huonosti, joten niillä pelaamista kannattaa talvella välttää jakamalla ryhmät niin, että jokaisella ryhmällä on käytössään Android-puhelin.
- Osuuskunta Visia tai Vantaan kaupunginmuseo ei vastaa pelaajien turvallisuudesta pelin aikana, sitä ennen tai sen jälkeen.
- Pelin teemoja voi käsitellä luokan kanssa pelin jälkeen erillisen lisämateriaalimme avulla.

### **Pelilogiikka** (tämä osio kanattaa luettaa oppilailla etukäteen)

- Aloittaessanne näette ensin vain aloitusrastin, loput rastit ilmaantuvat kartalle edetessänne pelissä.
- Rastin sisällön nähdäksenne teidän tulee kartan avulla siirtyä lähelle rastin oikeaa paikkaa.
- Voitte käydä rasteilla haluamassanne järjestyksessä. Mitä nopeammin liikutte sitä useammalla rastiilla ehditte käydä pelin aikana!
- Rasteja avaamalla keräätte pisteitä ja saavutuksia. Rastin avaamiseksi tarvitsee ratkaista tehtävä: keksiä oikea avauskoodi.
- Rastien avauskoodit koostuvat joko numeroista ja/tai kirjaimista. Oikeaa koodia voi arvata useamman kerran, ja tarvittaessa käyttää vihjeen. Vihjeen käyttäminen vähentää pistesaldoa.
- Useilla rasteista on videosisältöä. Tarvittaessa videoihin on saatavilla suomenkieliset tekstitykset (oikea alakulma) Puhelimen ääni kannattaa säätää tarpeeksi kovalle.
- Tiedon etsiminen internetistä pelin aikana on sallittua, muttei lainkaan välttämätöntä.
- Olettehan varovaisia liikkuessanne ja noudatatte liikennesääntöjä.
- Olkaa nopeita ja nokkelia - se kannattaa!
- Peliajan päättyessä tai jos saatte kaikki 24 rastia avattua tulee viipymättä palata Pyhän Laurin kirkon parkkipaikalle, ja odottaa muiden saapumista paikalle.
- GPS-paikannuksen heitellessä voi sovelluksen sulkea ja avata uudelleen. Peli jatkuu tällöin siitä mihin se jäi suljettaessa.

## Info huoltajille, peliversio "Pelaa ulkona"

Huollettavasi kouluryhmä on menossa pelaamaan Kuninkaantie I: Kirkonkylän Agnes - seikkailupeliä, jossa tutustutaan Helsingin pitäjän kirkonkylän elämään menneinä aikoina.

Pelaajat seikkailevat oikeassa kaupunkiympäristössä, ympäri Helsingin pitäjän kirkonkylää liikkuen. Peliä pelataan mobiililaitteelle ladattavalla x-routes-nimisellä ilmaissovelluksella. Peliäikaa on tunti, jonka aikana pelaajat tutustuvat pelin päähenkilön johdattamana alueen historiaan ja keräävät pisteitä ja saavutuksia ratkomalla tehtäviä. Voit tutustua tarkemmin peliin osoitteessa <https://urly.fi/1kxD>.

Pelin on luonut Vantaan kaupunginmuseo ja Visia GameFactory. Peli on ensisijaisesti suunnattu kaikille Vantaan alakouluille 4.-6.-luokkalaisten käyttöön, mutta peli on myös kaikille kaupunkilaisille avoin.

Pelatessaan oppilaat liikkuvat noin puolen kilometrin säteellä pelin aloituspisteestä. Opettaja liikkuu oppilaiden mukana valvomassa.

Pelaaminen tapahtuu 2-3 oppilaan joukkueena. Jokaisella joukkueella tulee olla käytössään yksi mobiililaitte (älypuhelin, tabletti / Android, iPhone). Ennen pelin alkua opettaja auttaa lataamaan ilmaisen pelisovelluksen laitteelle. Sovelluksen voi poistaa pelin päätyttyä.  
**Sovellukselle EI luovuteta mitään henkilökohtaisia tietoja missään vaiheessa.**

Pelin on luonut Osuuskunta Visian GameFactory ([www.visia.fi/gamefactory](http://www.visia.fi/gamefactory)) yhteistyössä kumppaniorganisaatioiden kanssa. Lisätietoa: <http://my2050.fi/kumppanit/>.

## Pelin tietoturvallisuus

Peliä pelataan ilmaisella pelisovelluksen mobiililaitteelle. Sovelluksen voi poistaa pelin päätyttyä. **Sovellukselle EI luovuteta mitään henkilökohtaisia tietoja missään vaiheessa.**

Peliin joukkueena rekisteröityessä pakollisia tietoja ovat yhden pelaajan nimi ja sähköposti, sekä joukkueen nimi ja salasana. **Nämä tiedot voivat olla keksittyjä** (sähköpostin tulee olla muotoa ...@...). Opettaja voi 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, ikäluokkakajakaumasta 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.

Selvitykset X-routes-sovelluksen tietosuojasta:

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

Observis Oy:n yleinen tietosuojaseloste:

[http://observis.fi/legal/Tietosuojaseloste\\_ObservisOy.pdf](http://observis.fi/legal/Tietosuojaseloste_ObservisOy.pdf)