

# På väg mot upphovsrätten – användarinstruktioner



# × Spelets idé

I spelet får du lära dig mer om upphovsrätten genom olika uppgifter. Uppgifterna i spelet handlar om grundläggande upphovsrättsliga begrepp, innehållet i upphovsrätten och inskränkningar av den, överlåtelse av rättigheter och rättskränkningar. Kunskaper i upphovsrätt får du här genom att söka information via länkarna i spelet och genom att läsa olika påståenden i flervalsfrågorna. Också om du svarar fel ges den rätta informationen som kommentar i svaret.

Det rekommenderas att man spelar i par eller små grupper, men det går också bra att spela för sig själv. Den spelare eller det lag som fått flest poäng vinner spelet. Spelet lämpar sig för högstadieelever och studerande på andra stadiet.

# × Spelets uppbyggnad

Spelet inleds med uppgifter som är gemensamma för alla och handlar om upphovsrätt på en allmän nivå. Efter de här övergripande uppgifterna når man ett vägskäl där alla får välj den av tre kreativa näringsgrenar som intresserar dem mest. Därefter fortsätter spelet utifrån den valda karaktärens berättelse.

De flesta av uppgifterna är flervalsfrågor eller para ihop-frågor som bedöms automatiskt. Spelet kan spelas genom att man bara gör de här uppgifterna. Läraren kan efter tycke också ta in blixtuppgifterna i spelet. Blixtuppgifterna är kreativa uppgifter som läraren bedömer och poängsätter. Den första av dem, Skapa ett eget verk, kan göras närsomhelst efter det att alla elever har valt en karaktär. Slutligen kan läraren välja den andra blixtuppgiften, Finaluppgift, där eleverna förhandlar om användningen av det verk de skapade i den första blixtuppgiften.

## × Speltid

Speltiden har planerats så att alla uppgifter, inklusive blixtuppgifterna, tar omkring 45 minuter i anspråk. Läraren kan med blixtuppgifterna anpassa tiden efter behov. Det rekommenderas att man avsätter minst 10 minuter för finaluppgiften. Om man utelämnar finaluppgiften kan de snabbaste spelarna även gå tillbaka till vägskälet och välja en annan väg.

# × Anordningar och webbläsare

- Spelarna kan använda Seppo med iOS- och Android-telefoner och datorplatta. Det är också möjligt att spela på dator, men det är svårare att göra videosvar.
- Vi rekommenderar att spela på datorplatta, eftersom det är lättare att arbeta i grupp och utföra uppgifter på en stor skärm.

#### Ladda ner spelet från Seppo-butiken ×

- Ladda ner spelet i Seppo-butiken [seppo.io/ shop] och välj "Ladda ner ett sponsrat spel".
- Skriv in koden du fick till e-post i aktiveringsfältet och tryck på "Sök".
- När spelet har hittats, tryck på "Ladda".
- Skriv in din e-postadress, din skola och acceptera villkoren.

#### Ta i bruk spelet X [efter nedladdning]

- Gå till seppo.io och logga in som ledare [e-postadress och det lösenord du har fått].
- Öppna spelet med knappen "Redigera".
- Du kan ändra vyn med zoomknapparna i nedre hörnet.
- Du kan bekanta dig med enskilda uppgifter genom att klicka på "Redigera" vid uppgiften.

Stäng uppgiften genom att trycka på krysset i det högra övre hörnet eller klicka utanför uppgiftsområdet.

Spelet har en handling och regler som visas för eleverna när de loggar in på Seppo. Läraren får fram dem på spelplattformens vänstra kant bakom ikonen "Spelets bakgrundshistoria och regler".



- Som lärare kan du använda Seppo på en dator eller datorplatta.
- Välj Chrome eller Safari som webbläsare [inte Internet Explorer].

- Vi skickar användar-id:n för spelplattformen till din e-post. Du kan logga in i spelet på nytt med hjälp av dem.
- Obs! Även om du redan har ett användar-id på Seppo, ska spelet laddas ner från butiken.



# × Starta spelet

- Spelet startas från ikonen "Starta" i högra övre hörnet.
- Spelarna loggar in i spelet på seppo.io antingen på sina mobila enheter eller datorplattor.
- Spelarna behöver en pin-kod för att spela. Du hittar den på vänstra kanten av spelplattformen genom att klicka på "Lägg till deltagare till spelet".
- Spelarna loggar in i spelet genom att trycka på

## × Blixtuppgifter

- Blixtuppgifterna hittar du på den högra kanten av spelplattformen bakom ikonen "Blixtuppgifter". Den aktiverade blixtuppgiften blir synlig för alla spelare samtidigt.
- Lägg märke till att när blixtuppgiften aktiveras, kan andra uppgifter inte besvaras samtidigt. Ef-

# × Bedömning och poängsättning av

# blixtuppgifterna

Maxpoängen för den första blixtuppgiften, Skapa ett eget verk, är 250. Poängen fastställs exempelvis utgående från den kreativitet och insikt som alstret reflekterar och från det arbete som lagts ned på det.

Maxpoängen för den andra blixtuppgiften, Finaluppgift, är 750. Stödfrågor ges för uppgiften, och bedömningen kan exempelvis göras utgående från följande kriterier:

- Uppfattar spelaren hur upphovsrätten uppstår och vem den riktar sig till? Beaktas såväl den egentliga upphovsmannen som eventuella innehavare till någon närstående rättighet, exempelvis utövande konstnärer (om verket har sådana)?
- 2. Förstår spelaren att upphovsrätten utgörs dels av ekonomiska, dels av moraliska rättigheter? Hur väl förmår spelaren hålla isär olika rättigheter – som att skilja på framställning och tillgängliggörande och minnas att nämna de moraliska rättigheterna? Här ska man också belöna an-

ikonen "Logga in" och "Logga in som spelare" och skriver in pin-koden i rutan.

- Du kan separat välja svenska som spelets språk. Spelet erbjuder automatiskt engelska som språk.
- Spelarna hittar på ett namn för sitt lag. Som ledare önskar du kanske att lagens namn är sakliga. Om du misstänker att det inte är så, kan du själv skapa användar-id för spelarna.

ter att ni besvarat blixtuppgifterna kan ni besvara de övriga uppgifterna som vanligt genom att trycka på edit-knappen.

 Till skillnad från de övriga uppgifterna bedöms blixtuppgifterna på samma ställe där blixtuppgifterna aktiveras [spelets övre högra kant].

vändningen av korrekta termer och förhandlingar som träffar något så när.

- 3. Kommer spelaren ihåg att upphovsrätten inte varar för evigt? Funderar hen på överlåtelsetiden med tanke på det aktuella verket?
- 4. Kan spelaren skilja på olika rättigheter och användningssätt? Förstår spelaren vad "alla rättigheter" betyder och kan hen nämna någon specifik rättighet eller något användningssätt som hen vill behålla för sig själv?
- 5. Förstår spelaren vad rättighetsöverlåtelsens omfång betyder för ersättningen?

Kravnivån ska naturligtvis återspegla spelarnas ålder.

Vid bedömning av blixtuppgifterna kan du också ge eleverna återkoppling. Om du inte är nöjd med gruppens svar, kan du klicka på "Returnera till team".

# × Spelets gång

- De flesta av uppgifterna i spelet är flervalsfrågor eller para ihop-frågor som bedöms automatiskt.
- Om du ändå vill följa spelarnas framsteg, till exempel för att bedöma när det är aktuellt att

ge dem en blixtuppgift, kan du klicka på ikonen "Uppgifter" för att se hur långt teamen hunnit. Med nedåtpilen vid en uppgift kommer du åt svaret.

sinsemellan sig eller be om hjälp av ledaren

# × Shoutbox

- I spelet finns en möjlighet att diskutera genom att använda funktionen Shoutbox chat.
- · Spelarna kan med hjälp av chatten diskutera

## × Tips

# Spela med flera klasser

Om du har flera klasser kan du kopiera spelet på sidan "Administerade spel". Välj först husikonen i det övre högra hörnet. Välj på sidan "administerade spel" under spelets bild ikonenen "Kopiera". Kopian innehåller alla ändringar du gjort på spelbrädet, men poäng för besvarade uppgifter sparas inte i kopian.

#### Svar som helhet

med ett privatmeddelande.

Genom att välja spelets arkivvy, ikonen "Archive" i spelplattformens högra kant, kan du se på spelarnas svar som helhet.

# Genomgång av spelet

# Spela spelet

Spelarna kan senare återvända till samma spel med hjälp av sitt lags spelar-id. Det kan hittas bakom ikonen "Lägg till deltagare till spelet" på spelplattformens vänstra kant. Ni kan gå igenom spelet tillsammans genom att ta upp de teman som behandlats. Du kan till exempel sammanställa de teman som grupperna minns bäst som en tankekarta [mindmap] på tavlan.

# Lycka till i spelet!