

# Tie tekijänoikeuteen -pelin käyttöopas



#### × Pelin idea

Pelissä tutustutaan tekijänoikeuteen pelitehtäviä tehden. Pelin tehtävät käsittelevät tekijänoikeuden peruskäsitteitä, tekijänoikeuden sisältöä ja rajoituksia, oikeuksien luovutusta ja oikeudenloukkaustilanteita. Tekijänoikeudesta oppiminen tapahtuu pelissä osittain upotettujen linkkien kautta tietoa hakemalla tai monivalintatehtävissä eri väittämiä lukiessa. Myös väärin vastatessa saa kommentiksi oikean tiedon.

Peliä suositellaan pelattavan pareittain tai pienryhmissä, tarvittaessa sitä voi pelata myös yksin. Eniten pisteitä saanut joukkue/pelaaja voittaa pelin. Peli soveltuu yläkoululaisille ja 2. asteen opiskelijoille.

#### × Pelin rakenne

Peli alkaa kaikille yhteisillä tehtävillä, jotka käsittelevät tekijänoikeutta yleisellä tasolla. Näiden ns. valtaväylän tehtävien jälkeen saavutaan risteykseen, jossa pelaajat valitsevat itseään kiinnostavan luovan alan haaran kolmen kuvitteellisen hahmon joukosta. Jatkossa peli etenee näiden hahmojen elämään sidotussa viitetarinassa. Suurin osa tehtävistä on monivalinta- tai yhdistelytehtäviä, jotka arvioidaan automaattisesti. Peli on mahdollista pelata kokonaan pelkästään näillä tehtävillä. Halutessaan opettaja voi aktivoida peliin myös salamatehtäviä. Salamatehtävät ovat luovia tehtäviä, jotka opettaja arvioi ja pisteyttää. Ensimmäinen salamatehtävä, "Luo teos", on mahdollista toteuttaa koska tahansa kun kaikki oppilaat ovat valinneet hahmonsa. Lopuksi opettaja voi valita toisen salamatehtävän, "Finaalitehtävä", jossa oppilaat neuvottelevat ensimmäisessä salamatehtävässä luomansa teoksen käytöstä.

#### × Pelin kesto

Pelin yhden haaran läpipelaamisen salamatehtävineen on suunniteltu kestävän keskimäärin 45 minuuttia. Opettaja voi aikatauluttaa peliä haluamallaan tavalla salamatehtävillä. Finaalitehtävän tekemiseen suositellaan jätettävän vähintään 10 minuuttia aikaa. Ilman finaalitehtävää pelatessa nopeimmat pelaajat voivat myös palata haaran lopusta takaisin risteykseen ja valita toisen haaran.

#### × Laitteisto ja selain

- Pelaajat voivat käyttää seppoa iOS- ja Android-puhelimilla ja tabletilla. Myös tietokoneella pelaaminen on mahdollista, mutta videovastausten tekeminen on tällöin hankalampaa.
- Suosittelemme tabletilla pelaamista, koska ryhmätyöskentely ja tehtävien tekeminen on hel-

#### Pelin lataaminen Seppo-kaupasta ×

- Lataa peli Seppo-kaupasta [seppo.io/shop] ja valitse "Lataa sponsoroitu peli".
- Syötä aktivointikoodikenttään sähköpostitse saamasi koodi ja paina "Etsi".
- Pelin löydyttyä, paina "Lataa".
- Syötä sähköpostiosoitteesi, koulusi ja hyväksy ehdot.

### × Pelin käyttöönottaminen [lataamisen jälkeen]

- Mene osoitteeseen seppo.io ja kirjaudu sisään ohjaajana [sähköpostiosoite ja saamasi salasana].
- Avaa peli "Muokkaa" -napista.
- Voit muokata näkymää alakulman zoomausnapeilla.
- Yksittäisiin tehtäviin pääset tutustumaan klik-

pompaa isolla näytöllä.

- Opettajana voit käyttää seppoa tietokoneella tai tabletilla.
- Valitse selaimeksi Chrome tai Safari [ei Internet Explorer].
- Seppo-pelialustan tunnukset lähetetään sähköpostiisi. Voit kirjautua niiden avulla peliin uudelleen.
- Huom! Vaikka sinulla olisi jo käytössä käyttäjätunnus Seppoon, tulee peli ladata kaupasta.

kaamalla tehtävän kohdalla "Muokkaa". Sulje tehtävä oikean yläkulman rastista tai klikkaamalla tehtäväalueen ulkopuolelta.

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.
- Pelaajat 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 asettavat antamasi pin-koodin ruutuun.

- Pelin kieleksi voi erikseen asettaa suomen kielen.
  Peli tarjoaa kieleksi automaattisesti englantia.
- Oppilaat keksivät joukkueelleen nimen. Ohjaajana toivot ehkä, että joukkueiden nimet olisivat asiallisia. Jos sinulla on pelko, että näin ei ole, voit itse luoda pelaajille tunnukset.

#### × Salamatehtävät

- Salamatehtävät löytyvät pelialustan oikeasta laidasta "Salamatehtävät" -kuvakkeen takaa. Aktivoitu salamatehtävä ilmestyy kaikkien pelaajien tehtäväksi samanaikaisesti.
- Huomioi, että salamatehtävän aktivoiminen estää samanaikaisen vastaamisen muihin teh-

täviin. Salamatehtävään vastaamisen jälkeen muihin tehtäviin voi vastata normaalisti painamalla edit-nappia.

Salamatehtävät arvioidaan samassa paikassa, mistä salamatehtävät aktivoidaan [pelin oikeassa laidassa].

#### × Salamatehtävien arviointi/pisteytys

Ensimmäisen salamatehtävän, "Luo teos", maksimipistemäärä on 250. Pisteytys arvioidaan esimerkiksi tuloksen luovuuden, oivalluksen ja toteutukseen käytetyn vaivan perusteella.

Toisen salamatehtävän, "Finaalitehtävä", maksimipistemäärä on 750. Tehtävään on annettu apukysymyksiä, joiden perusteella arvioinnin voi suorittaa esimerkiksi seuraavin kriteerein:

- Hahmottaako pelaaja, kuinka tekijänoikeus syntyy ja kenelle? Huomioiko varsinaisen tekijän lisäksi myös mahdolliset lähioikeuden haltijat, esim. esittävät taiteilijat (jos tällaisia teoksessa on)?
- Ymmärtääkö pelaaja tekijänoikeuden muodostuvan taloudellisista ja moraalisista oikeuksista? Kuinka hyvin hän erittelee ja "viipaloi" eri oikeuksia, esim. ymmärtääkö eritellä kappaleen valmistamisen ja saataville saattamisen, muistaako mainita moraaliset oikeudet? Tässä jo oikeista termeistä ja niiden "sinnepäin" neuvottelusta tulee palkita.

- Muistaako pelaaja, että tekijänoikeus ei ole ikuisesti voimassa? Pohtiiko luovutuksen kestoa kyseessä olevan teoksen näkökulmasta?
- 4. Osaako pelaaja eritellä eri oikeuksia/käyttötapoja? Ymmärtääkö, mitä kaikkea "kaikki oikeudet" tarkoittaa, tai osaako nimetä erikseen jonkin oikeuden/käyttötavan, jonka haluaa jättää itselleen?
- 5. Ymmärtääkö pelaaja oikeudenluovutuksen laajuuden merkityksen korvaukseen?

Vaatimustaso suhteutetaan luonnollisesti pelaajien ikään.

Arvioidessasi salamatehtäviä voit antaa myös palautetta oppilaille. Mikäli et ole tyytyväinen joukkueen vastaukseen, voit painaa "Palauta joukkueelle" -painiketta.

#### × Pelissä eteneminen

- Pelin tehtävistä suurin osa on monivalinta- tai yhdistelytehtäviä, jotka pisteytetään automaattisesti.
- Jos haluat kuitenkin seurata pelaajien etenemistä esimerkiksi arvioidessasi salamatehtävän aktivoinnin ajankohtaa, voit "Tehtävät"-kuvaket-

#### × Shoutbox

 Pelissä on mahdollisuus keskustella käyttämällä Shoutbox chat-toimintoa. ta painamalla nähdä, kuinka pitkälle joukkueet ovat edenneet. Klikkaamalla alaspäin suuntautunutta nuolta valitun tehtävän kohdalla pääset näkemään tehtävän vastauksen.

 Pelaajat voivat chatin avulla keskustella keskenään tai kysyä ohjaajalta apua yksityisviestillä.

#### × Vinkkejä

#### Usealla luokalla pelaaminen

Jos sinulla on useampi luokka, voit kopioida pelin "Hallittavat pelit" -sivulla. Valitse ensin talo-kuvake pelialustan oikeasta ylälaidasta. "Hallittavat pelit" -sivulla paina pelin kuvan alta "Kopioi"-kuvaketta. Kopio sisältää kaikki tehtävät, mutta ei edellisen pelin joukkueita, tehtävien vastauksia tai pistemääriä.

#### Peliin palaaminen

Pelaajat voivat myöhemmin palata samaan peliin joukkueen oman pelaajatunnuksen avulla. Tämä löytyy klikkaamalla pelialustan vasemmasta laidasta "Lisää pelin henkilöt" -kuvaketta.

#### Vastausten koonti

Pääset pelin arkistonäkymään painamalla pelialustan oikeasta laidasta "Archive"-kuvaketta. Voit sieltä tarkastella pelaajien vastauksia kokonaisuutena.

#### Pelin purku

Peliä voi purkaa käymällä yhdessä läpi käsiteltyjä teemoja. Voit esimerkiksi koota päällimmäisenä mieleen jääneet aiheet mindmapiksi taululle.

## **Onnea peliin!**