

Opettajan materiaali digipeleihin



DNA



PLAN
INTERNATIONAL

Sisältö

Johdanto 3

DigiYmpäristö –peli & sanasto 4

Somekaupungin Selviytyjät –peli & sanasto 6

Digiaiheiset korttipelit 8

Pelit osana opetusta 9

Työryhmä 10

Johdanto

Tämä opettajan opas on tarkoitettu Plan International Suomen tuottamien oppimispelien tueksi. Pelimateriaalit on toteutettu osana Planin ja DNA:n yhteistyöhanketta, jonka keskeisiä teemoja ovat digitalisaation ympäristövaikutukset, digitaalinen hyvinvointi, tietoturva sekä arjen digitaidot.

Hankkeessa on toteutettu kolme erillistä pelimateriaalia: kaksi digipeliä ja yksi korttipakka. Digitaaliset oppimispelit DigiYmpäristö ja Somekaupungin Selviytyjät ovat ilmaiseksi pelattavissa verkkoselaimella. Korttipeli valmistuu alkuvuodesta 2025.

Pelien suunnittelussa ja toteutuksessa ovat olleet mukana Plan International Suomi, DNA, Metropolia, Hyvän Mielen Pelit ry sekä Planin ryhmätoimintaan osallistuneet nuoret.

Pelit on luotu olemaan hauska ja motivoiva tapa käsitellä tärkeitä teemoja, kuten kestävästä kehityksestä ja digitaalista hyvinvointia. Planin nuoret ovat olleet aktiivisesti mukana pelien sisältöjen kehittämisessä, jotta pelit heijastaisivat myös nuorten omia kokemuksia ja näkökulmia. Osallistava lähestymistapa varmistaa, että pelit puhuttelevat nuoria ja auttavat heitä löytämään ratkaisuja ympäristön ja digielämän haasteisiin.

DigiYmpäristö –peli

Pelissä käsitellään digitalisaation ja ympäristön teemoja, ja se havainnollistaa, miten digitalisaatio vaikuttaa ympäröivään maailmaan.

Pelin alkutilanteessa pelaaja on 15 –vuotias, ja jokainen kysymys vie pelaajaa yhdellä vuodella eteenpäin 25 ikävuoteen asti. Pelissä ei ole oikeita tai väriä vastauksia, vaan tarkoituksena on pohtia omia valintoja ja prioriteetteja. Pelin päätteeksi pelaajalle annetaan hänen tekemiensä valintojen perusteella hahmo, joka kuvastaa aikuiseksi kasvanutta pelaajaa ja hänen suhtautumistaan ympäristöön ja digitalisaatioon.

Pelaamiseen voi käyttää n. **10-15minuuttia** riippuen siitä, kuinka paljon keskustelua syntyy. Peliä suositellaan pelattavaksi **pareissa, pienryhmissä tai luokan edessä yhteisesti** esimerkiksi äänestämällä. Tarkoituksena on herättää keskustelua aiheista ja perustella valintoja!



DigiYmpäristö –pelin sanasto

Digitalisaatio: Maailman muuttuminen sellaiseksi, jossa tietokoneet ja muut digitaaliset laitteet ovat iso osa ihmisten arkea.

Ympäristö: Kaikki elolliset ja elottomat asiat ympärillämme. Muut ihmiset, luonto, ilmakehä, vesistöt ja maaperä ovat kaikki osa ympäristöä.

Kierrättäminen: Vanhoja tavaroita tai materiaaleja ei heitetä roskiin. Niiden osia käytetään uusien asioiden rakentamiseen.

Ympäristönsuojelu: Tekoja, joilla pyritään pitämään luonto hyvinvoivana. Vähennetään ihmisen aiheuttamia haittoja ympäristölle.

Sähkönkulutus: Kuinka paljon sähköä käytämme esimerkiksi kotona, koulussa tai työpaikalla.

Energiansäästö: Turhan energian käytön vähentäminen. Energiansäästöä on esimerkiksi valon sammuttaminen, kun poistuu huoneesta.

Uusiutuva energia: Energiaa, joka tulee luonnon toiminnasta ja uusiutuu luonnossa. Sitä on esimerkiksi auringonpaiste, tuuli, virtaava vesi ja ilman tai maan lämpö.

Sovellus: Tietokoneohjelma tai puhelimelle ladattava ohjelma. Sovelluksilla on erilaisia tarkoituksia, kuten kommunikointi muiden kanssa tai pelaaminen.

Ilmastonmuutos: Koko maapalloon vaikuttava muutos, joka johtuu ihmisten toiminnasta. Ilmastonmuutos aiheuttaa maapallon lämpenemistä ja on vaarallista ympäristölle.

Pilvipalvelu: Tiedon säilyttäminen palvelimilla internetissä. Se tarkoittaa, että voit säilyttää esimerkiksi ottamiasi kuvia internet -alustalla. Pilvipalveluja on monia erilaisia ja ne ovat yleensä maksullisia.

Vastuullisuus: Otamme huomioon tekojemme vaikutukset muihin ihmisiin ja ympäristöön. Toimimme oikeudenmukaisesti ja reilusti.

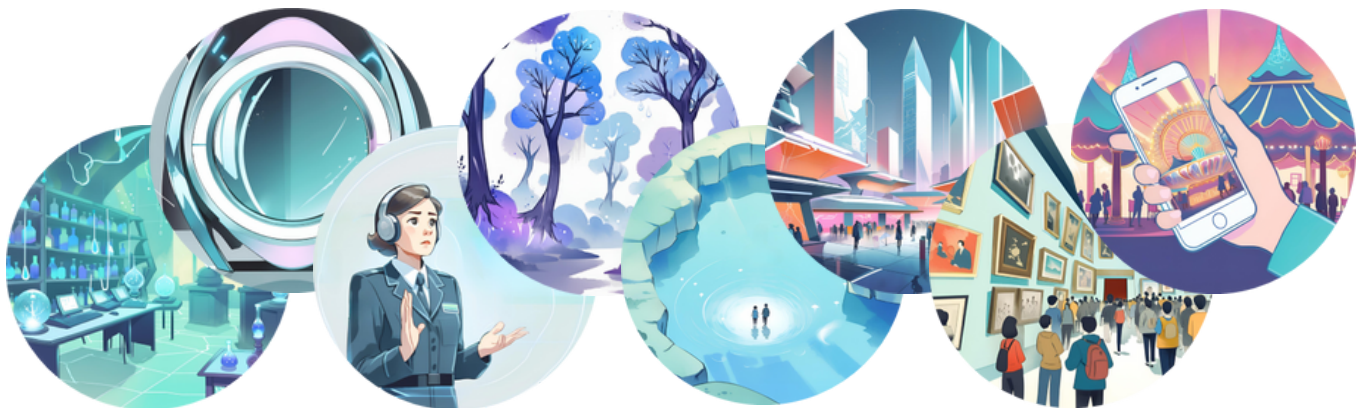
Aktivisti: Ihminen, joka tekee asioita hänelle tärkeän asian puolesta. Hän voi olla esimerkiksi ympäristönsuojelun tai ihmisoikeuksien aktivisti.

Somekaupungin Selviytyjät -peli

Pelissä käsitellään digitaalista hyvinvointia ja sosiaalisen median eri ilmiöitä.

Pelaaja liikkuu Somekaupungin kartalla ja kohtaa erilaisia sosiaalisen median ilmiöitä ja haasteita. Pelissä ei ole oikeita tai väriä vastauksia, vaan tarkoituksena on antaa tilaa pohtia omaa suhtautumistaan sosiaaliseen mediaan ja lisätä pelaajan tietoa somehyvinvoinnin ja tietoturvan kysymyksistä.

Peliä voi **pelata pareissa, pienryhmissä tai yhteisesti luokan edessä** äänestämällä halutun vaihtoehdon. Mitä enemmän kysymykset herättävät keskustelua, sitä parempi! Pelin voi pelata läpi **n. 10 minuutissa**, mutta jos peliä käyttää pikemminkin keskustelun herättäjänä siihen voi käyttää paljon enemmänkin aikaa.



Somekaupungin Selviytyjät –pelin sanasto

Sosiaalinen media: Sivustot, kuten TikTok, Facebook ja Instagram, joissa ihmiset voivat olla yhteydessä toisiinsa. Sosiaalisesta mediasta käytetään lyhennettä "some".

Sovellus: Tietokoneohjelma tai puhelimelle ladattava ohjelma. Sovelluksilla on erilaisia tarkoituksia, kuten kommunikointi muiden kanssa tai pelaaminen.

Algoritmi: Ohje, jota tietokone noudattaa suorittaakseen tietyn tehtävän. Algoritmit vaikuttavat ihmisten elämään. Ne suosittelevat sisältöä esimerkiksi somessa.

Tekoäly: Teknologia, joka tekee tietokoneista älykkäämpiä kuin ennen. Se osaa analysoida tietoa ja tehdä kuvia, videoita ja tekstiä. Tekoäly oppii nopeasti ja kehittyy koko ajan.

Teknologia: Kaikki laitteet ja ohjelmistot, joita ihmiset käyttävät. Esimerkiksi kodinkoneet, älypuhelimet ja tietokoneet ovat teknologiaa.

Ruutu aika: Aika, jonka ihminen käyttää päivässä tietokoneen, puhelimen, television tai muun elektronisen laitteen kanssa.

Tekijänoikeus: Tekijällä on oikeus omaan työhön, kuten kirjaan, musiikkiin tai elokuvaan. Muut eivät saa käyttää niitä ilman lupaa. Tekijänoikeus perustuu lakiin.

Yksityisyys: Henkilökohtaisten tietojen suojaaminen muilta. Kaikilla on oikeus yksityisyyteen myös internetissä.

Filteri: Digitaalinen työkalu, jota käytetään kuvien tai videoiden muokkaamiseen. Filteri voi muuttaa kuvan värejä tai kirkkautta. Filterillä voi lisätä tai poistaa kuvasta asioita. Sillä voi myös muuttaa ihmisten ulkonäköä.

Nettihuijaus: Rikos, jossa joku yrittää huijata ihmisiä internetissä. Huijauksella yritetään saada rahaa, henkilökohtaisia tietoja tai muuta hyötyä. Huijauksia tehdään esimerkiksi sähköpostin tai tekstiviestien avulla.

Tietoturva: Tietojen suojeleminen huijauksilta ja hakkereilta. Tietoturvaa on esimerkiksi hyvän salasanan käyttäminen. Myös yritykset ja valtiot tarvitsevat tietoturvallisia järjestelmiä.

Henkilötiedot: Asiat, joista voi tunnistaa ihmisen. Niitä ovat esimerkiksi nimi, osoite, puhelinnumero ja henkilötunnus. Tietojen suojaaminen on tärkeää, jotta henkilön yksityisyys ja turvallisuus säilyvät.

Digiaiheiset pelikortit

Peli on perinteinen korttipakka, joka sisältää keskusteluun kannustavia, digiaiheisiä kysymyksiä.

Vastauksia kysymyksiin voi miettiä minkä tahansa korttipelin ohessa tai vaihtoehtoisesti kortteja voi käyttää keskustelukortteina. Korttipakalla voi myös pelata niin, että pelaajat nostava pakasta yksitellen kortin ja jokaisesta vastauksesta saa pisteen.

Jokainen korttipakan maa edustaa yhtä digitaalisuuteen liittyvää teemaa. Korttipakan sisältö on teemoiteltu seuraavasti:

- Hertta: Hyvinvointi ja ympäristö
- Pata: Pelisäännöt netissä
- Ruutu: Digitaidot
- Risti: Tietoturva

Pelikortit tulevat tilattavaksi tammikuun 2025 aikana.



Pelit osana opetusta

Laaja-alaisen osaamisen tavoitteet: L1, L3, L4, L5, L7

Oppiaineet: ÄI, YH, TT, ET, GE, OP

Oppimateriaalit tukevat monia laaja-alaisen osaamisen tavoitteita ja soveltuvat monien eri oppiaineiden opetukseen.

Pelit on tarkoitettu erityisesti yläasteen perusopetukseen ja toisen asteen opetukseen. Kaikki materiaalit ovat selkokielisiä. Pelit sopivat hyvin osaksi esimerkiksi aikuisten perusopetusta tai TUVA-, VALMA-, KOTO- tai TELMA –koulutusta. Peli sopii myös monille muille selkokielestä hyötyville ryhmille.

Digitaalisten pelin mukana tulevat sanastot tukevat erityisesti suomea opettelevien opiskelijoiden pelaamiskokemusta ja auttavat digitaalisiin teemoihin liittyvän sanaston kerryttämisessä. Sanaston voi esimerkiksi tulostaa tai heijastaa luokkahuoneen ruudulle.



Työryhmä

Pelien teemat, sisältö ja visuaalinen ilme: Lea Absetz, Sofia Lindeblad & Janne Lodewijks, Plan & DNA -yritysyhteistyöhanke

Pelillistäminen, pelien suunnittelu & kommentointi: Jouni Piekkari, Metropolia AMK sekä kolmen opiskelijan vapaaehtoistiimi Eeva, Hanna & Joonas

Pelien ideointi & kommentointi: Samu Malmelin, DNA & DNA:n vastuullisuustiimi

Pelikysymysten ideointi, pelien maailman rakentaminen & teemojen kommentointi: Plan & DNA -hankkeen kevään vapaa-ajan digiryhmän nuoret Anita, Gray, Erneisha, Lorin, Louise, Mark, Mehrsa, Polina, Safi & Shawn

Pelien tekninen toteutus: Samuli Aalto, Hyvän mielen pelit ry