

## Seppo-peli: Tekijänoikeuksien ihmeellinen maailma

### Pelin tarina

Olipa kerran kaksi uteliasta koululaista, Minna ja Matti, jotka rakastivat seikkailuja ja mysteerejä. Eräänä päivänä heidän opettajansa antoi heille tehtäväksi tehdä esitelmän internetin ihmeellisestä maailmasta. He päättivät keskittyä erityisesti siihen, miten tietoa löydetään ja jaetaan verkossa.

He aloittivat tutkimuksensa innokkaasti, mutta pian he huomasivat, että kaikki ei ollutkaan niin yksinkertaista. He löysivät paljon kuvia ja tietoa, mutta heidän opettajansa oli varoittanut heitä tekijänoikeuksista. "Muistakaa, että ette voi vain ottaa mitä tahansa netistä ja käyttää sitä esitelmässänne", opettaja oli sanonut.

Minnan ja Matin oli siis opittava, mitä tekijänoikeudet tarkoittavat. He päättivät ryhtyä salapoliiseiksi selvittääkseen, miten voivat käyttää löytämäänsä tietoa oikein. He oppivat, että tekijänoikeudet suojaavat alkuperäisen tekijän luomaa sisältöä, kuten kuvia, tekstejä ja musiikkia. Heille selvisi myös, että he voivat käyttää tietoa, jos he viittaavat siihen oikein lähdeviitteillä tai jos sisältö on merkitty vapaasti käytettäväksi, kuten Creative Commons -lisenssillä.

Innosta puhkuen Minna ja Matti alkoivat kerätä tietoa ja kuvia, jotka olivat vapaasti käytettävissä tai joiden tekijät olivat antaneet luvan niiden käyttöön. He merkitsivät huolellisesti kaikki lähdeviitteet esitelmäänsä ja tunsivat olonsa ylpeiksi, kun he tiesivät tekevänsä asiat oikein.

Esitelmäpäivänä Minna ja Matti esittelivät työnsä luokalle. He kertoivat, miten tärkeää on kunnioittaa toisten työtä ja miten lähdeviitteet auttavat muita löytämään alkuperäisen tiedon. Heidän luokkatoverinsa olivat vaikuttuneita, ja opettaja kehui heitä heidän huolellisuudestaan ja rehellisyydestään.

Ja niin Minna ja Matti oppivat, että oikeudenmukaisuus ja kunnioitus ovat tärkeitä arvoja niin koulussa kuin internetissäkin. Heistä tuli luokkansa tekijänoikeuksien ja lähdeviitteiden mestarit, ja heidän seikkailunsa jatkui uusien mysteerien parissa.

## Pelin säännöt

Tutustu pelin avulla erilaisiin lisensseihin, tekijänoikeuksiin ja tiedonhakuun.

Pelissä edetään tehtävä kerrallaan.

Päästäksesi seuraavaan tehtävään, on sinun vastattava oikein tiettyyn määrään tehtäviä.

Vähimmäispistemäärän näet tehtävän otsikossa.

Tee tehtävät huolellisesti, sillä seuraavan tehtävän saat auki koodilla, joka liittyy jotenkin edelliseen tekemääsi tehtävään.

Ensimmäisen tehtävän koodi löytyy aloitustarinasta.

Onnea peliin!

## Tehtävät

### Tehtävä 1: Lisenssimerkinnät (max. 60 p.)

**Vihje:** Millä nimellä kutsutaan lupaa, jolla voi antaa luvan teosten käyttöön? Creative Commons on sellainen.

**Koodi:** LISENSSI

 **Yhdistä parit -tehtävä**  
Lisenssi kertoo, miten teosta saa jatkokäyttää. Yhdistä lyhenne ja selitys.

CC	=	Creative Commons lisenssijärjestelmä. CC-merkin yhteydessä oleva merkintä kertoo, miten teosta saa käyttää.	10
Personal use	=	Henkilökohtainen käyttö	10
Public Domain	=	Materiaali on vapaasti käytössä.	10
BY	=	ByAttribution. Teosta saa käyttää vain, jos sen alkuperäinen tekijä ilmoitetaan.	10
ND	=	NoDerivatives. Saa käyttää, jos ei tehdä muutoksia.	10
NC	=	Non Commercial. Saa käyttää vain epäkaupallisesti.	10

## Tehtävä 2: Tietolähteet (max. 100 p.)

**Vihje:** Lyhenne, joka kertoo, että teosta saa käyttää epäkaupallisesti.

**Koodi:** NC


**seppo**

### Tekijänoikeudet

#### Tehtävä 2: Tietolähteet

##### ☰ Monivalintatehtävä

Lähdeviite kertoo tekstin lukijalle sen, mistä tieto on lainattu tai ajatus on alkujaan peräisin.

 10 pistettä

Oikein


10

Väärin

0

##### ☰ Monivalintatehtävä

Lähdeviitteitä tulee käyttää aina, kun esität tekstissäsi tietoa, joka on peräisin toisesta julkaisusta tai lähteestä.

 10 pistettä

Oikein


10

Väärin

0

##### ☰ Monivalintatehtävä

Voit luottaa tietoon enemmän, jos se on useammassa lähteessä samalla tavalla.

 10 pistettä

Oikein


10

Väärin

0

##### ☰ Monivalintatehtävä

Wikipedia on aina luotettava lähde.

 10 pistettä

Oikein


0

Väärin

10

##### ☰ Monivalintatehtävä

Jos tieto on kirjassa, se on aina totta.

 10 pistettä

Oikein

0

Väärin

10

## ☰ Monivalintatehtävä

🏆 10 pistettä

Uutiset televisiossa ovat luotettavampia kuin internetissä olevat uutiset.

Oikein

0

Väärin

10

## ☰ Monivalintatehtävä

🏆 10 pistettä

Kuvat eivät voi valehdella.

Oikein

0

Väärin

10

## ☰ Monivalintatehtävä

🏆 10 pistettä

Joskus mainokset esittävät tietoa kuin se olisi totta, vaikka se olisi vain mainostajan mielipide.

Oikein

10

Väärin

0

## ☰ Monivalintatehtävä

🏆 10 pistettä

Jos tieto on vanhentunutta, se voi silti olla hyödyllistä.

Oikein

10

Väärin

0

## ☰ Monivalintatehtävä

🏆 10 pistettä

On monia tapoja merkitä lähdeviitteet.

Oikein

10

Väärin

0

## Tehtävä 3: Tekijänoikeudet (max. 100 p.)

**Vihje:** Kun haet tietoa jostain aiheesta, silloin teet tätä.

**Koodi:** TIEDONHAKU

**seppo**

### Tekijänoikeudet

#### Tehtävä 3: Tekijänoikeudet

##### Monivalintatehtävä

10 pistettä

Voit kopioida ja jakaa mitä tahansa kuvaa internetistä, koska se on julkisesti saatavilla.

Oikein

0

Väärin

10

##### Monivalintatehtävä

10 pistettä

Tekijänoikeudet suojaavat vain kirjoja ja elokuvia, ei internetissä olevia asioita.

Oikein

0

Väärin

10

##### Monivalintatehtävä

10 pistettä

Kun käytät jonkun toisen luomaa materiaalia, sinun pitää aina mainita alkuperäinen tekijä, vaikka materiaali olisikin annettu vapaaseen käyttöön.

Oikein

10

Väärin

0

##### Monivalintatehtävä

10 pistettä

Voit käyttää mitä tahansa löytämäsi kuvaa esitelmässäsi koulussa.

Oikein

0

Väärin

10

##### Monivalintatehtävä

10 pistettä

Jos muokkaat jonkun toisen ottamaa kuvaa, se tarkoittaa, että sinulla on siihen tekijänoikeudet.

Oikein

0

Väärin

10

## ☰ Monivalintatehtävä

🏆 10 pistettä

Kaikki YouTube-videot ovat vapaasti käytettävissä, koska ne ovat julkisesti nähtävillä

Oikein

10

Väärin

10

## ☰ Monivalintatehtävä

🏆 10 pistettä

Jos löydät kuvan, jossa ei ole tekijänoikeusmerkintää, voit käyttää sitä vapaasti.

Oikein

0

Väärin

10

## ☰ Monivalintatehtävä

🏆 10 pistettä

Oppilaalla on oikeus töihin, jotka hän on tehnyt kuvataiteen tunneilla.

Oikein

10

Väärin

0

## ☰ Monivalintatehtävä

🏆 10 pistettä

Toisen oppilaan ideoista ja työtavoista voi ottaa mallia.

Oikein

10

Väärin

0

## ☰ Monivalintatehtävä

🏆 10 pistettä

Esitelmään voi kirjoittaa omin sanoin tietoja toisen teoksesta.

Oikein

10

Väärin

0



## Tehtävä 4: Tiedonhaku (max. 90 p.)

Vihje: Tekijän-?

Koodi: OIKEUDET

### Tekijänoikeudet



#### Tehtävä 4: Tiedonhaku

 **Valintaruututehtävä**  **10 pistettä**

Matti on koulutehtävän parissa ja hänen täytyy löytää tietoa avaruudesta. Auta Mattia valitsemaan oikeat vaihtoehdot tiedonhaun eri vaiheissa.



Matti aloittaa määrittelemällä **aiheensa**. Hän päättää keskittyä

avaruusolentoihin.	<b>0</b>
mustiin aukkoihin.	<b>10</b>
avaruuspeleihin.	<b>0</b>

 **Valintaruututehtävä**  **30 pistettä**

Seuraavaksi Matti valitsee **hakusanat**. Hän päättää käyttää sanoja

"elokuva"	<b>0</b>
"tähdet"	<b>10</b>
"avaruusolento"	<b>0</b>
"avaruus"	<b>10</b>
"musta aukko"	<b>10</b>
"avaruuspeli"	<b>0</b>

 **Valintaruututehtävä**  **20 pistettä**

Matti valitsee **tiedonlähteet**. Hän päättää etsiä tietoa

tieteellisistä artikkeleista.	<b>10</b>
elokuva-arvosteluista.	<b>0</b>
avaruustutkimusorganisaatioiden sivustoilta.	<b>10</b>
peliarvosteluista ja pelikaupoista.	<b>0</b>

## ☑️ Valintaruututehtävä

🏆 10 pistettä

Matti toteuttaa haun ja löytää paljon tietoa. Hän **arvioi tiedon**

tarkistamalla, onko tieto viihdyttävää.

0

lukemalla kommentteja ja arvosteluja.

0

katsomalla, onko se julkaistu luotettavalla tieteellisellä sivustolla.

10

## ☑️ Valintaruututehtävä

🏆 20 pistettä

Lopuksi Matti **järjestää** löytämänsä **tiedon**

jakamalla sen sosiaalisessa mediassa.

0

kirjoittamalla yhteenvetoa.

10

lisäämällä lähdeviitteet.

10

pelaamalla avaruusteemaisia pelejä.

0