



Paloturvallisuudesta hauskasti: PelastusPosse goes #Mobituvi

PelastusPosse -mobiilipeli opettaa hauskasti ja yksinkertaisesti, kuinka poistua palavasta talosta.

Pelissä seikkailevat eläinhahmot, jotka tulee johdattaa ulos palavasta rakennuksesta mahdollisimman nopeasti. Aikaa poistumiseen on vähän.

Eläinhahmoja liikutellaan pelissä ohjaimen avulla, ja matkan varrella hahmot kohtaavat sekä liekkejä ja savua että erilaisia, etenemistäkin hidastavia tavaroita. Hahmot ovat ominaisuuksiltaan, tiedoiltaan ja taidoiltaan erilaisia, ja yhdessä ne muodostavatkin PelastusPossen, jossa erilaiset tiedot ja taidot yhdistyvät.

Tässä oppaassa kerrotaan, kuinka PelastusPossen saa käyttöön ja miten sitä voi hyödyntää turvallisuuskasvatuksessa ja -viestinnässä. Demoversio voi ladata maksutta Google Play Kaupasta, ja se on tehty pelastustoimelle ja sen sidosryhmille vapaasti käytettäväksi.

PelastusPosse-mobiilipelin demoversiota on suunniteltu, testattu ja edelleen kehitetty yhteensä noin 200 alakoululaisen ja heidän opettajiensa sekä pelastustoimen asiantuntijoiden ja sidosryhmien kanssa. Demoversio on toteutettu osana Pelastusopiston *Kohti tuloksellisempaa turvallisuusviestintää*, Mobituvi -hanketta, joka on saanut rahoitusta Palosuojelurahastolta.

Tervetuloa PelastusPossen matkaan, opettamaan ja oppimaan poistumisturvallisuuden ydinasiat hausalla tavalla!



PELASTUSOPISTO

PELASTUSOPISTO.FI
Inhimillisesti, ammatillisesti, luotettavasti

PSR
PALOSUOJELURAHASTO

LUCASOFT

PelastusPosse goes #Mobituvi

1 Tausta: Mobituvi-hanke ja sen tärkeimmät tulokset

Pelastusopisto toteutti Kohti tuloksellisempaa turvallisuusviestintää, Mobituvi -hankkeen ajalla 1.9.2018 - 29.2.2020. Hankkeeseen osallistui useita pelastuslaitoksia, pelastusalan järjestöjä sekä valtionhallinnon organisaatioita, oppilaitoksia ja yrityksiä. Hanke sai rahoitusta Palosuojelurahastolta.



Hankkeessa tuotettiin tietoa alakouluikäisten ja heidän opettajiensa turvallisuuteen, turvallisuuskasvatukseen sekä sen eri menetelmiin liittyvistä näkemyksistä ja kokemuksista. Erityinen kiinnostus kohdistui mobiilipelien potentiaaliin turvallisuuskasvatuksen välineenä. Hankkeesta saatua tutkimus- ja kokemustietoa hyödyntäen tuotettiin demoversio poistumisturvallisuusteemaisesta mobiilipelistä yhdessä alakoululaisten, heidän opettajiensa, sisäministeriön, opetus- ja kulttuuriministeriön, Opetushallituksen sekä pelastustoimen eri organisaatioita edustavien asiantuntijoiden kanssa. Myös Pelastusopiston opettajat sekä muu henkilöstö osallistuivat aktiivisesti kehittämiseen mm. testaamalla pelin prototyyppejä ja antamalla niistä palautetta.

Tutkimukset toteutettiin haastattelu- ja havainnointitutkimuksilla oppilaitoksissa sekä testaamalla eri turvallisuuskasvatusmenetelmien vaikutuksia osallistujien turvallisuustietoihin, -taitoihin ja -asenteisiin. Lisäksi tuotettiin selvitys turvallisuusteemaisten digitaalisten oppimispelien nykytilasta, kirjallisuuskatsaus ja uusia avauksia pelastuslaitosten turvallisuusviestinnän vaikuttavuuden arviointiin sekä ideoita turvallisuuskasvatussyhteistyön tehostamiseen niin pelastusalan sisällä kuin eri sidosryhmien kanssa.





Hankkeen tutkimusten keskeisimpiä tuloksia oli, että turvallisuus kiinnostaa alakoululaisia ja heidän opettajiaan ja siitä halutaan oppia jatkuvasti lisää. Kohderyhmät haluavat myös vaikuttaa saamaansa turvallisuuskasvatukseen ja olla mukana esimerkiksi paloturvallisuusteemaisen oppimispelin suunnittelussa ja kehittämisessä. Toiminnallinen, laaja-alainen ja monia eri menetelmiä yhdistävä turvallisuuskasvatus toivotetaan tervetulleeksi, ja pelastusviranomaisten toivottaisiin osallistuvan oppilaitostenkin turvallisuuskasvatuksen toteutukseen yhä laajemmin. Opettajat toivoisivat pelastustoimelta valmista materiaalia, tietoa yhteyshenkilöistä, vierailuja puolin ja toisin sekä faktaa esimerkiksi paloturvallisuudesta. Myös digitaalisiin keinoihin ja mobiilipeleihin osana turvallisuuskasvatusta suhtaudutaan avoimesti. Pelit eivät kuitenkaan saa nousta itsetarkoitukseksi, vaan niitä toivottaisiin käytettävän osana laaja-alaista, monipuolista, monimenetelmällistä sekä kohderyhmiä puhuttelevaa lapsilähtöistä turvallisuuskasvatusta. Lisäksi haastatteluissa kävi ilmi, että opettajat pitävät peruskoulun kakkosluokkalaisia turvallisuuskasvatuksessa erityisen tärkeänä kohderyhmänä, sillä juuri tuossa vaiheessa heidän elinpiirinsä laajenee merkittävästi ja ilman vanhempien läsnäoloa vietettävä aika lisääntyy niin kotona kuin matkoilla kouluun ja harrastuksiin. Täten myös erilaiset arjen turvallisuuteen liittyvät tiedot, taidot ja asenteet tulevat yhä tärkeämmiksi.

Hankkeesta saadut kokemukset palvelumuotoilun ja osallistavan yhteiskehittämisen tuloksellisuudesta turvallisuuskasvatuksen kehittämisessä ovat rohkaisevia. Osallistava yhteiskehittäminen sitouttaa osallistujia paitsi itse kehitettävään tuotteeseen/palveluun, myös turvallisuuteen, ja auttaa osallistamaan parantamaan yhteiskunnan turvallisuuskulttuuria.



Turvallisuusteemaisia oppimispelejä ei tunneta, joten niistä viestimiseen tulee jatkossa kiinnittää huomiota. Digitaalisia turvallisuutta eri näkökulmista lähestyviä avoimia pelisovelluksia on kuitenkin olemassa jo useita, ja niitä myös kehitetään eri tahoilla. Pelastuslaitokset ja opetustoimen organisaatiot ovat kiinnostuneita pelien kehittämisestä myös turvallisuuskasvatukseen, sillä pelit ovat lapsille ja nuorille luonteva osa arkea, tapa viettää aikaa ja olla vuorovaikutuksessa toisten kanssa, myös oppia uusia asioita. Lisäksi pelit kiinnostavat - lasten ja nuorten lisäksi - myös vanhempien ikäluokkien keskuudessa.



Pelastustoimen turvallisuusviestinnän vaikuttavuuden arviointiin tarvitaan konkreettisia työkaluja. Arviointia tulisi lähestyä kokonaisvaltaisesti ja tunnistaa toimialan perimmäiset vaikuttavuustavoitteet sekä niihin johtavat vaikutusketjut. Keskeistä olisi seurata mittareissa tapahtuvia muutoksia pitkän aikavälin kehityssuuntina ja osana useammasta mittarista muodostuvaa kokonaiskuvaa.

Tehokkaimmaksi turvallisuuskasvatusmenetelmäksi osoittautui hankkeen koeasetelmissa tilanne, jossa peliin yhdistettiin esimerkiksi reflektointia, yhteistä pohdintaa ja perinteistä luento-opetusta. Myös muissa pelillistämistutkimuksissa on päädytty samaan lopputulokseen: kaikkein tehokkainta pelillä tuettu oppiminen on, mikäli siihen yhdistetään ohjausta, keskustelua tai muuta fasilitointia. Tärkeää on myös, ettei pelaaminen aiheuta pelkoja tai muuten haittaa turvallisuuskasvatuksen tavoitteiden saavuttamista. Oppimispelien hyödyntämisessä on tärkeää löytää tasapaino pelin viihteellisten elementtien ja sitä kautta pelin lisääntyvän houkuttelevuuden sekä turvallisuuskasvatukselle asetettujen tavoitteiden välille. Peli ei saa muodostua itsetarkoitukseksi, vaan sen tulee toimia yhtenä keinoa kasvatuksellisten tavoitteiden saavuttamiseksi.



2 PelastusPosse -pelin kohderyhmä ja idea

PelastusPosse-mobiilipeliä on suunniteltu ja tuotettu lähtökohtaisesti alakoululaisten turvallisuusosaamistavoitteita silmällä pitäen, mutta sen hankkeessa kehitetty demoversio soveltuu yhtä hyvin myös muiden pelastustoimen kohderyhmien turvallisuustietojen, -taitojen ja -asenteiden vahvistamiseen.

Tavoitteena pelissä on auttaa pelissä seikkailevia nallea, kissaa ja kania pelastautumaan palavasta rakennuksesta. Demoversiossa on kolme kenttää - koti, koulu ja koti pimeässä - ja pelin vaikeuskerroin lisääntyy pelaajan edetessä kentältä toiselle. Kaikkein haastavinta ulospääsy on kolmannessa kentässä, jossa harjoitellaan rakennuksesta poistumista pimeässä. Peli osoittaa, että pimeässä tuttuakin paikka (oma koti) voi yhtäkkiä tuntua yllättävän vieraalta ja poistuminen sieltä olla huomattavasti haastavampaa kuin valoisaan aikaan (mitä taas havainnollistetaan kentässä 1).



Ympäristöjen valinnassa on kuultu mukana olleiden lasten toiveita: tapahtumat on haluttu sijoittaa lasten elämän kannalta merkityksellisiin paikkoihin, jotta samastuminen pelihahmojen tilanteisiin mahdollistuisi paremmin. Hahmojen muotoutuminen lopulta nimenmaan eläimiksi palautuu myös kehittämisprojektin aikana esiin tulleisiin lasten toiveisiin ja ideoihin.

PelastusPosse -peli alkaa, kun liekki lähtee etenemään ja leviää rakennuksen yhdestä osasta nopeasti myös muualle. Liekkejä seuraa savu, joka on pelaajille erityisen haitallista. Tärkeimpänä tavoitteena on löytää ovi, joka vie pelaajan ulos rakennuksesta. Pelastustielle opastavat vihreät poistumistiemerkit. Poistumisovi on merkitty peliin vihreällä kyltillä.

Hahmot kohtaavat matkan varrella myös poistumisteiden eteen jätettyjä tavaroita, jotka osaltaan haittaavat etenemistä. Huoneiden välisiä ovia sulkemalla voi yrittää hidastaa palon etenemistä.

Pelaajan energiatasoa kuvataan palkilla, jossa energia hupenee sitä mukaa, mitä pidempään pelaaja altistuu savulle tai joutuu kosketuksiin liekkien kanssa. Energiatasoaan voi suojella etenemällä nopeasti ja sulkemalla talossa ovia ne ohitettuaan. Peli loppuu, kun energia hupenee



tyhjiin tai vaihtoehtoisesti kun pelaaja selvittää kaikki kentät. Uuden kentän alkaessa myös energiataso nousee jälleen maksimiin.

Savun alta pääsee pelissä myös ryömimään, mikä muistuttaa pelaajia siitä, että savun seassa kuljettaessa turvallisinta on pysyä matalalla. Myös rakennuksista löytyvillä alkusammutusvälineillä voi halutessaan yrittää hidastaa palon etenemistä. Yhtä kaikki pelin tärkein neuvo on alakoululaisten poistumisturvallisuuskasvatuksen olennaisin viesti: palavasta rakennuksesta on päästävä ulos niin pian kuin mahdollista. Lisäksi lopuksi muistutetaan vielä hätänumerosta ja painotetaan, että hätänumeroon soitetään vasta kun on päästy turvaan.

PelastusPossen **seitsemän ydinviestiä**:

1. Exit-kyltin tunnistaminen ja useamman kuin yhden poistumisreitit löytäminen
2. Nopeus on valttia pelastautumisessa, harjoittelu auttaa
3. Savun vaarallisuus
4. Ovia sulkemalla voi hidastaa palon etenemistä
5. Esteiden haitallisuus poistumisreiteillä
6. Jos ainoa poistumistie on savuinen, on turvallisempaa poistua ryömimällä
7. Soitto 112 vasta turvallisesta paikasta

3 Käyttöönotto ja hyödyntäminen

PelastusPosse -mobiilipelin demoversio on maksuton ja ladattavissa Android-laitteille Google Play Kaupasta. Demoversio on helppo ottaa käyttöön, ja sitä voi pelata milloin ja missä tahansa. Sitä voidaan hyödyntää pelastustoimen turvallisuusviestinnässä ja -kasvatuksessa esimerkiksi oppilaitosvierailuilla, yleisötapahtumissa ja arjen kohtaamisissa. Opettajat voivat ottaa pelidemon osaksi eri oppiaineiden sisältöjä ja esimerkiksi laaja-alaista arjen turvallisuuteen opettamista.



Demoversio löytyy [Google Play Kaupasta](#) hakusanalla Pelastusposse. Pelin käyttöohjeet löytyvät pelin menusta.

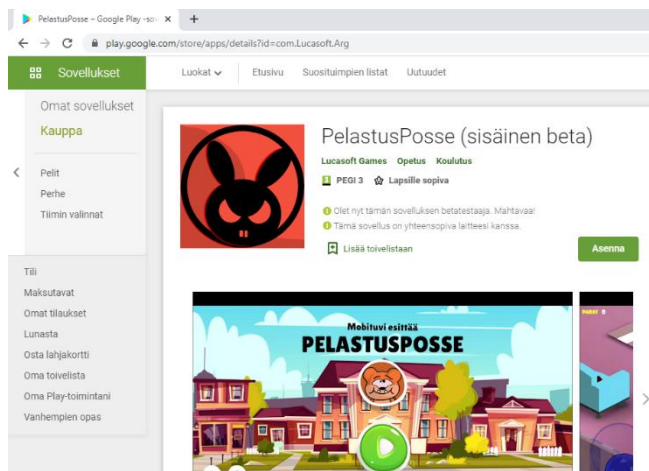


PELASTUSOPISTO

PELASTUSOPISTO.FI
Inhimillisesti, ammatillisesti, luotettavasti



4 Mihin varautua: usein esiin nousseita kysymyksiä



Pelidemon suunnitteluun, kehittämiseen ja testaukseen on osallistunut noin 200 alakoululaista Pirkanmaalla, Pohjois-Savossa ja pääkaupunkiseudulla, minkä lisäksi prosessissa on kuultu alakoulun opettajia, pelastusalan asiantuntijoita ja eri sidosryhmiä. Käyttäjien palautteet on otettu huomioon prosessin eri vaiheissa ja demoa työstetty niiden mukaan tarpeita vastaavaksi.

Hankkeen testaus- ja palautetilaisuuksien aikana esiin on noussut mm. seuraavia kysymyksiä:

1. Mitä tehdä jos peli "jää jumiin"?

Vastaus: Sulje sovellus ja käynnistä sovellus uudelleen.

2. Voiko pelin sisäisillä alkusammutusvälineillä yrittää sammuttaa paloa?

Vastaus: Alkusammutusvälineillä voi hidastaa palon etenemistä lyhyeksi aikaa. Tarkoitus ei ole opettaa lapsille, että heillä olisi velvollisuus yrittää alkusammutusta itsenäisesti.

3. Mitä sitten kun on läpäissyt kaikki kentät?

Vastaus: Pelissä on kolme erilaista pelihahmoa. Kun pelaaja on läpäissyt ensimmäisen kerran kaikki kolme kenttää, avautuu hänelle uusi pelihahmo. Samoin tapahtuu toisella läpäisykerralla. Kun kaikki pelihahmot ovat avautuneet, peliä voi pelata läpi uudestaan ja uudestaan.

4. Voiko omaa hahmoa muokata?

Vastaus: Tämänhetkisessä demoversiossa pelihahmoja ei voi muokata. Hahmonmuokkausmahdollisuus on suunniteltu sisällytettäväksi pelin seuraavaan versioon.

5. Millaisia eroja hahmojen välillä on? Mikä kannattaa valita?

Vastaus: Aluksi kaikki pelaavat peliä nallella. Nallen erikoiskyky on voimaloikka, joka täräyttää maata niin lujasti, että tulipalokin hidastuu hetkellisesti. Kerran pelin läpäistyään avautuu pelihahmoksi kissa. Kissan erikoiskyky on pimeänäkö, joka auttaa varsinkin viimeisen kentän läpäisyssä. Toisen läpipeluukerran jälkeen pelaajalle avautuu pelihahmoksi kani. Kanin erikoiskyky on supernopeus, jonka avulla kani viilettää karkuun nopeasti. Parhaan ajan saa oppimalla tuntemaan kentät hyvin ja käyttämällä avukseen nopeutta.

6. Miten pääsee kyykkyy?

Vastaus: Pelissä ei mennä kyykkyyyn vaan siinä joko ollaan pystyssä tai ryömitään. Ryömiselle on oma nappi, jota painamalla hahmo alkaa ryömiä.

7. Voiko pelissä kerätä palkintoja tai pisteitä? Voiko pelin sisällä ostaa jotain?

Vastaus: Pelin demoversiossa tavoitellaan ainastaan parasta aikaa, ja hyvällä ajalla saa enemmän pisteitä. Mahdollisuus pelin sisäiseen tavaroiden ja/tai ominaisuuksien ostamiseen sekä muuhun palkintojen hyödyntämiseen on suunnitteilla sisällyttää pelin seuraavaan versioon.

8. Kuinka paljon peli vie tilaa puhelimesta?

Vastaus: Pelin demoversio vie puhelimen muistia hieman alle 100mb.

9. Voiko tätä pelata kotonakin?

Vastaus: Peliä voi pelata missä vaan.

10. Voiko peliä pelata yhdessä toisten kanssa?

Vastaus: Peli on yksinpeli mutta esimerkiksi parhaita aikoja voi vertailla kavereiden kanssa ilman moninpeliäkin.

5 Pelistä viestiminen ja pelin markkinointi

Pelin demoversio on tuotettu osana hanketta, joten tavoitteena on saattaa se mahdollisimman laajaan käyttöön. Esitteitä sekä linkkejä mm. pelidemon esittelyvideoon ja Pelastusopiston verkkosivustolle saa mieluusti jakaa eteenpäin laajasti ja kannustaa myös sidosryhmiä jakamaan niitä edelleen. Pelastusopiston ylläpitämältä hankkeen verkkosivulta (bit.ly/MOBITUVI) löytyvät myös muut hankkeen materiaalit, kuten tutkimusraportit, selvitykset ja tiedotteet sekä muu hankeviestintä. Pelastuslaitosten turvallisuusviestintä-yhteyshenkilöille, kumppanuusverkoston TUVI-asiantuntijaverkostolle sekä kumppanuusverkoston viestintäverkostoon ja/tai sisäministeriön viestintäverkostoon nimetyille pelastusalan organisaatioiden viestintäyhteyshenkilöille on toimitettu linkki hankkeen viestintämateriaaleja sisältävään kansioon, josta PelastusPossen yhteiset markkinointimateriaalit (mm. esitteet, esittelyvideot, kuvituskuvat, koulutusmateriaalit ja esittelytekstit) löytyvät.



PelastusPosselle on suunnitteilla rakentaa myös oma alisivunsa vuonna 2020 valmistuvaan pelastustoimen yhteiseen [verkkopalveluun](#).

Pelidemon esittelyvideo löytyy [täältä](#).



PELASTUSOPISTO

PELASTUSOPISTO.FI
Inhimillisesti, ammatillisesti, luotettavasti



PALOSUOJELLURAHASTO



6 Tekijänoikeudet



Pelihahmojen ja pelin tekijänoikeudet ovat pelinkehittäjä Lucasoftilla / Janne Leinosella, joten hahmojen tai pelin hyödyntämisestä mahdollisesti muussa organisaation viestinnässä tulee neuvotella tapauskohtaisesti erikseen (janne.m.leinonen@tampere.fi). Hankkeen tuottama pelidemo sekä markkinointimateriaali (esitelty edellisessä luvussa 5) ovat pelastus- ja opetustoimen vapaassa käytössä ja välitettävissä myös sidosryhmien käyttöön (ei kaupallisiin tarkoituksiin).

7 Mahdolliset ongelmatilanteet - kehen olla yhteydessä?

Mahdollisissa ongelmatilanteissa kysymyksiin vastaa Pelastusopiston TKI-palvelut:

(tutkimus@pelastusopisto.fi)

8 Jatkokehityssuunnitelmista

Pelidemon kehitys jatkuu, ja tavoitteena on saattaa demo entistäkin paremmin kohde- ja sidosryhmien toiveita vastaavaksi valmiiksi mobiilipeliksi vuoden 2021 aikana. Lähtökohtana on, että opetuspelin tulee olla maksuton ja mainosvapaa, joten kehittämistyölle on haettu rahoitusta vuosiksi 2020 - 2021 Palosuojelurahastolta. Mahdollisen jatkohankkeen aikana valmistuvan pelin elinkaareksi on suunniteltu vähintään viisi vuotta. Jatkossa tavoitteena on laajentaa tuoteperhettä myös muille turvallisuuden osa-alueille (esim. liikenneturvallisuus) sekä viestinnän välineisiin (esim. PelastusPosse -puuhakirjat, satukirjat, sarjakuvat). Lopulta tavoitteena olisi saada pelille / konseptille pysyvä ylläpitorahoitus.

Tervetuloa mukaan PelastusPossen maailmaan - oppimaan ja opettamaan poistumisturvallisuutta yksinkertaisesti, hauskaasti, kohderyhmiä puhuttelevalla ja ymmärrettävällä tavalla!



PELASTUSOPISTO

PELASTUSOPISTO.FI
Inhimillisesti, ammatillisesti, luotettavasti





PelastusPosse: pelaa, pakene, pelastu!



• bit.ly/MOBITUVI • @peo_tutkimus • #mobituvi



PELASTUSOPISTO

PELASTUSOPISTO.FI
Inhimillisesti, ammatillisesti, luotettavasti

PSR
PALOSUOJELURAHASTO

LUCASOFT