



SEDIHUBi MÄNGULISED TEGEVUSED

FOAAL



Euroopa Komisjoni toetus käesoleva väljaande koostamisele ei tähenda selle sisu kinnitamist, mis kajastab ainult nende seisukohti. autorid ja komisjon ei vastuta mis tahes kasutamise eest, mida võib kasutada selles sisalduvat teavet



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Sisukord

Sissejuhatus	3
Projekti taust	3
Eesmärgid	3
Eesmärk ja tähendus mängulisuse kontekstis	4
Dokumendi eesmärk	4
Mängustamise tähtsus	4
Kaasamise, hoidmise ja motivatsiooni tähtsus	5
SeDiHUBi personade ja tegelaste kasutamine klassiruumis	6
Sissejuhatus personade kohta	6
Personade rakendamine klassiruumis	6
Praktilised näited	7
Mängulised tegevused kutsehariduse ja -koolituse koolitajatele ja konsultantidele	8
SeDiHUBi õpperadade tasemed ja märgid	8

Sissejuhatus

Euroopa Komisjoni poolt programmi Erasmus+ raames toetatud projekt SeDiHUB on märkimisväärne samm edasi haridusinnovatsiooni ja digitaalse ümberkujundamise valdkonnas mikro- ja pereettevõtete jaoks kogu Euroopas. See algatus on kavandatud kiiresti areneva ärimaastiku taustal, kus digitaalajandus ja teenusedisaini mõtlemine on muutunud jätkusuutlikkuse ja konkurentsieelise võtmeelemendiks.

Projekti taust

Viimastel aastatel on Euroopa majanduses toimunud märkimisväärne üleminek teenustele orienteeritud mudelitele, mida on soodustanud tehnoloogiline areng ja tarbijate muutuvad ootused. Mikro- ja pereettevõtted, mis moodustavad Euroopa majanduse selgroo, on aga selle muutusega raskustes. Peamine väljakutse seisneb selles, et nende ettevõtete käsutuses on piiratud ressursid ja teadmised, et integreerida teenuste disainimõtlemine ja digitaalsed vahendid oma ärimudelitesse. Seda puudujääki tunnistades käivitati projekt SeDiHUB, mille eesmärk on anda nendele ettevõtetele sihipäraste haridusressursside ja tugiplatvormide abil rohkem võimalusi.

Eesmärgid

SeDiHUBi projekti üldeesmärk on kaks: parandada mikro- ja pereettevõtete digipädevust ja teenuste disaini mõtlemist ning edendada selles sektoris pideva õppimise ja innovatsiooni kultuuri. Konkreetsemalt on projekti eesmärk:

1. **Teadlikkuse tõstmine:** Suurendada mikro- ja pereettevõtete arusaamist teenuste kujundamise ja digitaliseerimise kriitilisest rollist tänapäeva ärikeskkonnas, julgustades neid võtma neid tavasid kasutusele oma strateegilises ja operatiivses tegevuses.
2. **Oskuste ja pädevuste arendamine:** Anda põhjalikke koolitusmaterjale ja veebiressursse, et anda nendele ettevõtetele vajalikud oskused ja teadmised, et rakendada teenuse disaini mõtlemist ja kasutada digitaalseid vahendeid äri arendamiseks.
3. **Toetada kutsehariduse ja -koolituse pakkujaid:** Pakkuda kutsehariduse ja -koolituse pakkujatele uuenduslikke meetodikaid ja vahendeid, et õpetada tõhusalt teenuste disaini ja digitaalseid oskusi, parandades mikro- ja pereettevõtete vajadustele kohandatud hariduse kvaliteeti.
4. **Looge õppeplatvorm:** Luua veebiplatvorm, mis on õppe-, vahetus- ja koostöökeskus, mis võimaldab ettevõtetal saada juurdepääsu koolitusmaterjalidele, jagada kogemusi ja arendada ühiselt uusi teenuseid.
5. **Edendada kogukonda:** Luua elujõuline kogukond mikro- ja pereettevõtetest, haridustöötajatest ja muudest sidusrühmadest, kes on pühendunud teenuste disaini ja digitaalse innovatsiooni põhimõtetele, hõlbustades teadmiste edasiandmist ja teenuste ühist arendamist.

Nende eesmärkide saavutamiseks püüab projekt SeDiHUB oluliselt kaasa aidata mikro- ja pereettevõtete konkurentsivõimele ja jätkusuutlikkusele digitaalajastul, tagades, et nad jäävad Euroopa majanduse lahutamatuks ja elujõulisteks osalisteks.

Eesmärk ja tähendus mängulisuse kontekstis

Dokumendi eesmärk

Käesoleva dokumendi eesmärk on ületada lõhe traditsiooniliste haridusmeetodite ja tänapäeva mikro- ja pereettevõtete dünaamiliste nõuete vahel, tutvustades mängulisust kui transformatiivset vahendit. Gamification - mängude kujundamise elementide ja põhimõtete rakendamine mitte-mängude kontekstis - pakub uuenduslikku lähenemist õppimise ja kaasatuse suurendamiseks haridusprogrammides. Käesolev dokument on põhjalik juhend mängustamise tehnikate integreerimiseks SeDiHUBi projekti õppematerjalidesse ja koolitusmoodulitesse, edendades seeläbi interaktiivsemat, kaasavamamat ja tõhusamat õpikeskkonda ettevõtjate ja ettevõtete omanike jaoks.

Mängustamise tähtsus

SeDiHUBi projekti mängulisuse integreerimise eesmärk on aidata mikro- ja pereettevõtete õppiskogemust, muutes hariduse kaasahaaravamaks, interaktiivsemaks ja tõhusamaks. Gamification ehk mängude kujundamise elementide ja põhimõtete rakendamine mänguvälises kontekstis kasutab inimpsühholoogiat, et suurendada kasutajate kaasatust, motivatsiooni ja kinnipidamist. Siin on kirjeldatud, kuidas mängustamine saab konkreetsetelt SeDiHUBi projektile kasu tuua:

1. **Tõhustatud õppimisaktiivsus:** Mängulisus toob sisse interaktiivsed elemendid, nagu punktid, märgid, edetabelid ja väljakutsed, mis muudavad õppetegevused kaasavamaks. Selline suurem kaasatus aitab säilitada õppijate huvi pikema aja jooksul, vähendades väljalangevust ja tagades järjepideva osalemise.
2. **Parem teadmiste säilitamine:** Mängumehhanismide kaasamine julgustab õppijaid sagedamini ja sügavamalt materjaliga suhtlema. Selline aktiivne osalemine soodustab teabe paremat mõistmist ja säilitamist, nagu näitavad uuringud, et mänguline õppimine võib viia kõrgemate akadeemiliste saavutuste ja parema pikaajalise meeldejäamiseni.
3. **Suurenenud motivatsioon:** Mänguline motivatsioon on suunatud nii sisemisele kui ka välisele motivatsioonile, pakkudes tasu, tunnustust ja saavutustunnet. Need elemendid motiveerivad õppijaid õppematerjalis edasi liikuma, ülesandeid täitma ja püüdlema teadmiste omandamise poole. Uuringud näitavad, et mängulised keskkonnad suurendavad märkimisväärselt õpilaste motivatsiooni, mis on oluline jätkusuutlikuks õppetööks.
4. **Isikupärastatud õpikogemused:** Õpiradasid saab kohandada õppijate individuaalsetele vajadustele ja eelistustele, kasutades adaptiivseid mängutehnikaid. Selline isikupärastamine tagab, et iga õppija saab sisu, mis on asjakohane ja sobiva väljakutsega, suurendades seeläbi koolituse tõhusust.
5. **Koostööpõhise õpikeskkonna edendamine:** Mängustamine soodustab koostööd ja sotsiaalset suhtlemist meeskonnapõhiste väljakutsete ja ühiste eesmärkide kaudu. See soodustab õppijate kogukonnatunnet, edendades vastastikust toetust ja ühist probleemilahendust.

6. **Pidev tagasiside ja täiustamine:** Mängulised süsteemid annavad vahetut tagasisidet, mis aitab õppijatel mõista oma edusamme ja teha kindlaks parandamist vajavad valdkonnad. Selline pidev tagasiside on tõhusa õppimise ja oskuste arendamise seisukohalt ülioluline.

Kaasamise, hoidmise ja motivatsiooni tähtsus

Kaasamise, hoidmise ja motivatsiooni tähtsust mängustamise kontekstis ei saa ülehinnata. Need elemendid on mis tahes haridusprogrammi edu aluseks, eriti kui see on suunatud mikro- ja pereettevõtete täiskasvanud õppijatele, kellel võivad olla ainulaadsed probleemid, näiteks piiratud aeg ja ressursid.

„Kihlumine“: Õppijate kaasamine on esimene samm tõhusa hariduse suunas. Mängustamine köidab õppijate tähelepanu interaktiivsete ja nauditavate kogemuste kaudu. Kaasamine on väga oluline, sest see suurendab ülesannete täitmisele kuluvat aega ja süvendab õppematerjali sügavamalt. Huvitatud õppijad püsivad suurema tõenäosusega väljakutsete lahendamisel ja täidavad oma õppe-eesmärgid.

Hoidmine: Teadmiste säilitamine on uute oskuste ja pädevuste praktiliseks rakendamiseks hädavajalik. Mänguline õpe parandab meeldejäämist, kuna see muudab õpikogemused meeldejäävaks ja soodustab korduvat suhtlemist sisuga. Sellised tehnikad nagu mängulistest raamistikutes sisalduvad harjutused aitavad tugevdada õppimist ja parandada pikaajalist meeldejäämist.

Motivatsioon: Motivatsioon ajendab õppijaid algatama ja säilitama õppetegevust. Mängustamine suurendab nii sisemist motivatsiooni (selliste elementide kaudu nagu jutustamine, omandamine ja autonoomia) kui ka välist motivatsiooni (preemiate, tunnustuse ja konkurentsi kaudu). Kõrge motivatsioonitase toob kaasa suurema pingutuse, püsivuse ja lõppkokkuvõttes ka paremad õpitulemused.

Mängulisuse kaasamine SeDiHUBi projekti on strateegiline lähenemisviis mikro- ja pereettevõtete arenevate vajaduste rahuldamiseks. Mängude kasutamine ei muuda mitte ainult õppimist tõhusamaks, vaid tagab ka selle, et saadud oskusi ja teadmisi rakendatakse reaalses ettevõtluskeskkonnas, mis toob kaasa jätkusuutliku kasvu ja innovatsiooni selles sektoris, suurendades seeläbi kaasatust, kinnipidamist ja motivatsiooni.

SeDiHUBi personade ja tegelaste kasutamine klassiruumis

Persoonade integreerimine SeDiHUBi projekti koolitusplatvormi pakub ainulaadset ja tõhusat lähenemist, et kohendada õppimiskogemust mikro- ja pereettevõtetele. Neid isiksusi saab kasutada klassiruumis, et suurendada kaasatust, pakkuda isikupärastatud õpiradu ja tagada, et koolitus vastab eri tüüpi õppijate erivajadustele. Allpool on üksikasjalik peatükk selle kohta, kuidas neid isiksusi ja tegelasi klassikoolituses tõhusalt kasutada.

Sissejuhatus personade kohta

Eesmärk ja eelised:

1. **Isikupärastamine:** Personad aitavad kohendada õppesisu vastavalt eri tüüpi õppijate konkreetsetele vajadustele ja eelistustele.
2. „**Kihlumine**“: Õppijate kaasamine ja motivatsioon võib suureneada, kui kasutatakse usutavaid tegelaskujusid.
3. **Praktiline rakendamine:** Isiksused pakuvad praktilisi näiteid, mida õppijad saavad seostada, muutes õpikogemuse asjakohasemaks ja mõjusamaks.

Võtmepersonad:

- Simon - tuletõrjuja
- Art & IT@ - Super Twins
- Vassilis - Ärimees

Iga isiksus esindab erinevat tüüpi õppijat, kellel on konkreetsed eesmärgid, oskused, motivatsioon ja probleemid.

Persoonade rakendamine klassiruumis

1. samm: Sissejuhatus ja tutvustamine

- Tutvustage personasid: Alustage iga isiksuse tutvustamisega õppijatele. Selgitage nende tausta, eesmärgid, oskusi ja probleeme.
- Suhestuge tegeliku eluga: Julgustage õppijaid samastuma isiksustega, seostades neid tegelike stsenaariumidega nende enda ettevõtetes.

2. samm: enesehindamine ja kaardistamine

- Enesehindamine: Kasutage isiksuseomadusi enesehindamise alusena. Laske õppijatel täita platvormil küsimustik, mis aitab neil kindlaks teha, millisele personale nad kõige rohkem sarnanevad.
- Õpiradade kaardistamine: Enesehindamise põhjal suunata õppijad konkreetsetele õpiradadele, mis on kohandatud nende personaga.

3. samm: Kohandatud õppetegevused

- Grupitegevused: Korraldage õppijad rühmadesse nende personade järgi. See võimaldab neil töötada koos eakaaslastega, kellel on sarnased õpivajadused ja eesmärgid.
- Stsenaariumipõhine õpe: Kasutage personasid stsenaariumipõhiste õppetegevuste loomiseks. Näiteks võib Simonile anda ülesande, mis hõlmab kriisijuhtimist ja probleemide lahendamist, samas kui Super Kaksikud võivad töötada koostööl põhineva innovatsiooniprojekti kallal.

- Rollimängud: Sisaldab rollimänguharjutusi, kus õppijad saavad läbi mängida stsenaariume, mis on seotud nende persoonadega. See aitab mõista erinevaid vaatenurki ja arendada asjakohaseid oskusi.

4. samm: interaktiivsed õppemoodulid

- Digitaalne integratsioon: Kasutage SeDiHUBi digitaalset tööriistakasti ja platvormi, et pakkuda interaktiivseid mooduleid, mis on kooskõlas iga isiku õpiradadega.
- Mängustamine: Rakendage mängulisi elemente, nagu punktid, märgid ja edetabelid, et suurendada motivatsiooni ja kaasatust. Kohandage need elemendid vastavalt iga sihtrühma eelistustele ja motivatsioonile.

5. samm: pidev tagasiside ja kohandamine

- Tagasiside silmused: Anda õppijatele pidevat tagasisidet nende edusammude põhjal. Kasutage andmeid nende suhtlusest õppematerjalidega, et kohandada sisu ja lähenemisviisi vastavalt vajadusele.
- Kohandamine: Vaadake regulaarselt läbi ja kohandage õpiradasid, et tagada nende asjakohasus ja tõhusus iga isiku jaoks.

Praktilised näited

Näide 1: Simon - tuletõrjuja

Tegevus: Kriisijuhtimise simulatsioon, kus Simon peab ajaliste piirangute tingimustes lahendama äritegevuse probleemi.

Eesmärk: Parandada probleemide lahendamise oskust ja võimet lahendada kiireloomulisi äriküsimusi.

Tagasiside: Anda viivitamatut tagasisidet otsuste tegemise kohta ja pakkuda alternatiivseid strateegiaid paremate tulemuste saavutamiseks.

Näide 2: Art & IT@ - Super Twins

Tegevus: Innovatsiooni töötuba, mis keskendub uue toote või teenuse väljatöötamisele.

Eesmärk: Edendada loovust, koostööd ja strateegilist planeerimist.

Tagasiside: Kasutage ideede ja strateegiate täiustamiseks kolleegide hinnanguid ja mentorite tagasisidet.

Näide 3: Vassilis - ärimees

Tegevus: Ettevõtte laienemise juhtumiuuring, kus Vassilis peab välja töötama plaani uuele turule sisenemiseks.

Eesmärk: Parandada strateegilist mõtlemist, turuanalüüsi ja äriplaneerimise oskusi.

Tagasiside: Anda üksikasjalikku tagasisidet turu-uuringute, finantsplaneerimise ja rakendusstrateegiate kohta.

Persoonade ja tegelaste integreerimine klassiruumi parandab õpikogemust, muutes selle isikupärasemaks, kaasahaaravamaks ja praktilisemaks. Kasutades enesehindamist, stsenaariumipõhist õppimist ja kohandatud

tagasisidet, saavad õpetajad luua dünaamilise ja tõhusa õpikeskkonna, mis vastab iga õppijatüübi erivajadustele. Selline lähenemisviis mitte ainult ei paranda õpitulemusi, vaid tagab ka selle, et mikro- ja pereettevõtjad on hästi varustatud, et rakendada oma ettevõtetes teenusedisaini mõtlemist ja digivahendeid. Seda struktureeritud lähenemisviisi järgides saavad haridustöötajad kasutada isiksuste võimsust, et luua sisukaid ja mõjusaid õpikogemusi, mis aitavad kaasa tegelikule äritegevuse edule.

Mängulised tegevused kutsehariduse ja -koolituse koolitajatele ja konsultantidele

SeDiHUBi õpperadade tasemed ja märgid

SeDiHUBi õppematerjalide ja tööriistakasti kaasamise ja tõhususe suurendamiseks oleme kujundanud mängulise süsteemi, mille tasemed ja märgid on vastavuses isiksuste ja õppemoodulitega. Siin on tasemete ja märkide üksikasjalik struktuur:

Tasemed

Iga tase vastab konkreetsele õppemoodulile ja on kavandatud nii, et õppija teadmised, oskused ja pädevused mikro- ja pereettevõtete teenuste kujundamisel arenevad järk-järgult.

Tase 1: Kliendi avastamine

- Eesmärk: Klientide vajaduste mõistmine teenuste kujundamise meetodite abil.
- Tegevused: Kliendi teekonna kaardistamine, empaatia kaardistamine ja kliendi intervjuud.
- Märkis: "Klientide uurija"

Tase 2: Jätkusuutlikkus ja ärimudelid

- Eesmärk: Töötada välja mikro- ja pereettevõtetele kohandatud jätkusuutlikud ärimudelid.
- Tegevused: Jätkusuutlike väärtuspakkumiste loomine, ärimudelite koostamine ja keskkonnamõjude hindamine.
- Märkis: "Jätkusuutlikkuse strateeg"

Tase 3: Teenuste arendamine ja testimine

- Eesmärk: Teenuste kavandamine ja prototüüpimine, kasutades teenuste kavandamise vahendeid.
- Tegevused: Teenuse kavandamine, kiire prototüüpimine ja kasutaja testimine.
- Märkis: "Teeninduse uuendaja"

Tase 4: Muutuste juhtimine

- Eesmärk: Rakendada ja hallata muudatusi äriprotsessides.
- Tegevused: Muudatuste juhtimise kavad, sidusrühmade kaasamine ja protsesside optimeerimine.
- Märkis: "Muutuste juht"

5. tase: soodustamine ja kasv

- Eesmärk: Ettevõtete kasvu hõlbustamine turunduse, rahastamise ja võrgustike loomise kaudu.
- Tegevused: Turundusstrateegiate loomine, rahastamiskavade väljatöötamine ja võrgustike loomine.
- Märgis: "Kasvu soodustaja"

Selle mängulise süsteemi rakendamisel saavad kutsehariduse ja -koolituse koolitajad ja konsultandid luua kaasavama, motiveerivama ja tõhusama õpikeskkonna, mis vastab mikro- ja pereettevõtete erinevatele vajadustele. Selline lähenemisviis mitte ainult ei paranda õpitulemusi, vaid tagab ka selle, et õppijatel on oskused ja teadmised, et rakendada oma ettevõtetes teenusedisaini mõtlemist ja digivahendeid.