



SEDIHUB PELILLISTÄMISAKTIVITEETIT JA TOIMINNOT

FOAAL



Eurooppalainen komission tuki varten the tämän tuotantoa julkaisu tekee ei muodostavat an hyväksyntä sisältö , mikä heijastaa the näkymät vain -lta kirjoittajat ja komissio ei voi olla pidetään vastuussa varten minkä tahansa käyttää joka saattaa olla tehty tiedot sisällä siinä



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

Sisällysluettelo

Johdanto	3
Projektin tausta	3
Tavoitteet	3
Tarkoitus ja merkitys pelillistämisen kontekstissa	4
Asiakirjan tarkoitus	4
Pelillistämisen merkitys	4
Sitoutumisen, säilyttämisen ja motivaation merkitys	5
SeDiHUB- henkilöiden ja -hahmojen käyttäminen luokkahuoneen asetuksissa	6
Johdatus henkilöihin ja hahmoihin	6
Personoiden käyttöönotto luokkahuoneessa	6
Käytännön esimerkkejä	7
Pelillistä toimintaa ammatillisen koulutuksen kouluttajille ja konsulteille	8
SeDiHUB- oppimispolkujen tasot ja merkit.....	8

Johdanto

SeDiHUB - projekti, jota Euroopan komissio tukee Erasmus+ -ohjelmassa, on merkittävä askel eteenpäin mikro- ja perheyriytysten koulutusinnovaatioiden ja digitaalisen muutoksen alalla kaikkialla Euroopassa. Tämä aloite syntyi nopeasti kehittyvän liiketoimintaympäristön taustalla, jossa digitaalisesta taloudesta ja palvelumuotoilusta on tullut kestävyden ja kilpailuedun keskeisiä elementtejä.

Projektin tausta

Euroopan taloudessa on viime vuosina tapahtunut huomattava muutos kohti palvelukeskeisiä malleja tekniikan kehityksen ja kuluttajien muuttuvien odotusten vauhdittamana. Mikro- ja perheyriytiset, jotka muodostavat Euroopan talouden selkärangan, ovat kuitenkin kamppailleet pysyäksään tämän muutoksen tahdissa. Ensisijainen haaste on näiden yritysten käytettävissä olevat rajalliset resurssit ja asiantuntemus palvelumuotoiluajattelun ja digitaalisten työkalujen yhdistämisessä liiketoimintamalleihinsa. Tämä aukko tunnustettiin, ja SeDiHUB- projekti käynnistettiin, jonka tavoitteena on vahvistaa näitä yrityksiä kohdistettujen koulutusresurssien ja tukialustojen avulla.

Tavoitteet

SeDiHUB -hankkeen päätavoitteena on kaksiosainen: vahvistaa mikro- ja perheyriytysten digitaalista osaamista ja palvelumuotoilua sekä edistää jatkuvan oppimisen ja innovaation kulttuuria tällä sektorilla. Erityisesti hankkeen tavoitteena on:

1. **Tietoisuuden lisääminen** : Lisää mikro- ja perheyriytysten ymmärrystä palvelusuunnittelun ja digitalisaation ratkaisevasta roolista nykypäivän liiketoimintaympäristössä ja rohkaisee niitä omaksumaan nämä käytännöt strategisissa ja operatiivisissa toimissaan.
2. **Taitojen ja osaamisen kehittäminen**: Tarjoa kattavia koulutusmateriaaleja ja verkkoresursseja, jotta nämä yritykset saavat tarvittavat taidot ja tiedot palvelusuunnitteluajattelun toteuttamiseen ja digitaalisten työkalujen hyödyntämiseen liiketoiminnan kehittämiseen.
3. **Tukea ammatillisen koulutuksen tarjoajia** : Tarjoa ammatillisen koulutuksen tarjoajille innovatiivisia menetelmiä ja työkaluja palvelusuunnittelun ja digitaalisten taitojen tehokkaaseen opettamiseen, mikä parantaa mikro- ja perheyriytysten tarpeisiin räätälöidyn koulutuksen laatua.
4. **Luo oppimisalusta** : Luo online-alusta, joka toimii oppimisen, vaihdon ja yhteistyön keskuksena, jonka avulla yritykset voivat käyttää koulutusmateriaaleja, jakaa kokemuksia ja kehittää uusia palveluita yhteistyössä.
5. **Edistää yhteisöä** : Rakenna elinvoimainen yhteisö mikro- ja perheyriytisistä, kouluttajista ja muista sidosryhmistä, jotka ovat sitoutuneet palvelusuunnittelun ja digitaalisen innovaation periaatteisiin, mikä helpottaa tiedon siirtoa ja yhteistä palvelukehitystä.

Saavuttamalla nämä tavoitteet SeDiHUB -projekti pyrkii edistämään merkittävästi mikro- ja perheyriytysten kilpailukykyä ja kestävyttä digitaaliaikana varmistaen, että ne pysyvät kiinteinä ja elinvoimaisena osallistujana Euroopan taloudessa.

Tarkoitus ja merkitys pelillistämisen kontekstissa

Asiakirjan tarkoitus

Tämän asiakirjan tavoitteena on kuroa umpeen perinteisten koulutusmenetelmien ja nykypäivän mikro- ja perheyrytysten dynaamisten vaatimusten välillä ottamalla käyttöön pelillistäminen transformatiivisena työkaluna. Pelillistäminen, pelien suunnittelun elementtien ja periaatteiden soveltaminen muihin kuin pelikonteksteihin, tarjoaa innovatiivisen lähestymistavan oppimisen ja sitoutumisen tehostamiseen koulutusohjelmissa. Tämä asiakirja toimii kattavana oppaana pelillistämistekniikoiden integroimiseksi SeDiHUB -projektin koulutusmateriaaleihin ja koulutusmoduuleihin, mikä edistää interaktiivisempaa, kiinnostavampaa ja tehokkaampaa oppimisympäristöä yrittäjille ja yritysten omistajille.

Pelillistämisen merkitys

Pelillistämisen integroiminen SeDiHUB- projektiin pyrkii edistämään mikro- ja perheyrytysten oppimiskokemusta tekemällä koulutuksesta kiinnostavampaa, vuorovaikutteisempaa ja tehokkaampaa. Pelillistäminen, pelien suunnittelun elementtien ja periaatteiden soveltaminen muihin kuin pelikonteksteihin, hyödyntää ihmisen psykologiaa parantaakseen käyttäjien sitoutumista, motivaatiota ja säilyttämistä. Näin pelillistäminen voi hyödyttää SeDiHUB- projektia:

1. **Enhanced Learning Engagement:** Gamification esittelee interaktiivisia elementtejä, kuten pisteitä, merkkejä, tulostaulukoita ja haasteita, jotka tekevät oppimisesta kiinnostavampaa. Tämä lisääntynyt sitoutuminen auttaa ylläpitämään oppilaiden kiinnostusta ajan mittaan, vähentäen keskeyttäneiden määrää ja varmistaen jatkuvan osallistumisen.
2. **Parempi tiedon säilyttäminen:** Pelimekaniikkaa sisällyttämällä oppijoita rohkaistaan olemaan vuorovaikutuksessa materiaalin kanssa useammin ja syvemmin. Tämä aktiivinen osallistuminen edistää tiedon parempaa ymmärtämistä ja säilyttämistä, mikä on todistettu tutkimuksesta, joka osoittaa, että pelillinen oppiminen voi johtaa korkeampiin akateemisiin saavutuksiin ja parempaan pitkäaikaiseen säilyttämiseen.
3. **Lisääntynyt motivaatio:** Pelillistäminen käsittelee sekä sisäistä että ulkoista motivaatiota tarjoamalla palkintoja, tunnustusta ja onnistumisen tunnetta. Nämä elementit motivoivat oppijoita edistymään materiaalin läpi, suorittamaan tehtäviä ja pyrkimään hallintaan. Tutkimukset osoittavat, että pelilliset ympäristöt lisäävät merkittävästi opiskelijoiden motivaatiota, mikä on keskeistä jatkuvan koulutustyön kannalta .
4. **Henkilökohtaiset oppimiskokemukset:** Mukautuvan pelillisen tekniikan avulla oppimispolkuja voidaan räätälöidä vastaamaan oppijoiden yksilöllisiä tarpeita ja mieltymyksiä. Tämä personointi varmistaa, että jokainen oppija saa asiaankuuluvaa ja sopivan haastavaa sisältöä, mikä parantaa koulutuksen tehokkuutta.
5. **Yhteistyöympäristön edistäminen:** Pelillistäminen rohkaisee yhteistyöhön ja sosiaaliseen vuorovaikutukseen tiimipohjaisten haasteiden ja yhteisten tavoitteiden kautta. Tämä edistää oppilaiden yhteisöllisyyden tunnetta, edistää vertaistukea ja yhteistä ongelmanratkaisua.

6. **Jatkuva palaute ja parantaminen** : Pelilliset järjestelmät antavat välitöntä palautetta, joka auttaa oppilaita ymmärtämään edistymistään ja tunnistamaan parannettavia alueita. Tämä jatkuva palautesilmukka on ratkaisevan tärkeä tehokkaan oppimisen ja taitojen kehittämisen kannalta.

Sitoutumisen, säilyttämisen ja motivaation merkitys

Sitoutumisen, säilyttämisen ja motivaation merkitystä pelillistämisen yhteydessä ei voi yliarvioida. Nämä elementit ovat olennaisia minkä tahansa koulutusohjelman onnistumiselle, erityisesti sellaiselle, joka on suunnattu mikro- ja perheyritysten aikuisopiskelijoille, jotka saattavat kohdata ainutlaatuisia haasteita, kuten rajoitetun ajan ja resurssien.

Sitouttaminen: Oppijoiden sitouttaminen on ensimmäinen askel kohti tehokasta koulutusta. Pelillistäminen vangitsee oppilaiden huomion interaktiivisten ja nautinnollisten kokemusten avulla. Sitoutuminen on kriittistä, koska se lisää tehtävään kuluvaan aikaan ja syventää oppimismateriaalia. Kiinnostuneet oppijat kestävät todennäköisemmin haasteita ja saavuttavat koulutustavoitteensa.

Säilyttäminen: Tietämyksen säilyttäminen on välttämätöntä uusien taitojen ja pätevyyden käytännön soveltamiseksi. Pelillinen oppiminen lisää säilyttämistä tekemällä oppimiskokemuksista ikimuistoisia ja rohkaisemalla toistuvaan vuorovaikutukseen sisällön kanssa. Tekniikat, kuten väliaikainen toisto, jotka on upotettu pelillisiin kehyksiin, auttavat vahvistamaan oppimista ja parantamaan pitkäaikaista säilyttämistä.

Motivaatio: Motivaatio saa oppijat aloittamaan ja ylläpitämään oppimistoimintoja. Pelillistäminen lisää sekä sisäistä motivaatiota (tarinankerronta, mestaruus ja autonomia) että ulkoista motivaatiota (palkintojen, tunnustuksen ja kilpailun kautta). Korkea motivaatio lisää ponnisteluja, sinnikkyyttä ja viime kädessä parempia oppimistuloksia.

Pelillistämisen sisällyttäminen SeDiHUB- projektiin on strateginen lähestymistapa mikro- ja perheyritysten muuttuviin tarpeisiin. Lisäämällä sitoutumista, säilyttämistä ja motivaatiota pelillistäminen ei ainoastaan tee oppimisesta tehokkaampaa, vaan myös varmistaa, että hankittuja taitoja ja tietoja sovelletaan todellisessa liiketoiminnassa, mikä johtaa kestäväan kasvuun ja innovaatioihin alalla.

SeDiHUB- henkilöiden ja -hahmojen käyttäminen luokkahuoneen asetuksissa

Persoonallisuuksien ja hahmojen integrointi SeDiHUB -projektin koulutusalueeseen tarjoaa ainutlaatuisen ja tehokkaan tavan räätälöidä oppimiskokemusta mikro- ja perheyriyksille. Näitä persoonaa voidaan käyttää luokkahuoneissa lisäämään sitoutumista, tarjoamaan henkilökohtaisia oppimispolkuja ja varmistamaan, että koulutus vastaa erityyppisten oppilaiden erityistarpeita. Alla on yksityiskohtainen luku näiden henkilöiden ja hahmojen tehokkaasta käytöstä luokkahuoneessa.

Johdatus henkilöihin ja hahmoihin

Tarkoitus ja edut:

1. **Personointi:** Personat auttavat räätälöimään oppimissisältöä vastaamaan erityyppisten oppilaiden erityistarpeita ja mieltymyksiä.
2. **Sitoutuminen:** Suvaitsevaisten hahmojen käyttö voi lisätä oppijan sitoutumista ja motivaatiota.
3. **Käytännön sovellus:** Personat tarjoavat käytännön esimerkkejä, joihin oppijat voivat samaistua, mikä tekee oppimiskokemuksesta merkityksellisemmän ja vaikuttavamman.

Avainhenkilöt:

- Simon – Palomies
- Art & IT@ – Super Twins
- Vassilis - Liikemies

Jokainen persoona edustaa erilaista oppijatyyppiä, jolla on tietyt tavoitteet, taidot, motivaatiot ja haasteet.

Personoiden käyttöönotto luokkahuoneessa

Vaihe 1: Esittely ja tutustuminen

- Esittele persoonat: Aloita esittelemällä jokainen persoona oppijoille. Selitä heidän taustansa, tavoitteensa, taitonsa ja haasteensa.
- Suhtaudu tosielämään: Kannusta oppijoita samaistumaan persoonoihin yhdistämällä heidät omien yritystensä tosielämän skenaarioihin.

Vaihe 2: Itsearviointi ja kartoitus

- Itsearviointi: Käytä henkilöitä itsearvioinnin perustana. Anna oppijoiden täyttää alustalla oleva kyselylomake auttaakseen heitä tunnistamaan, mitä persoonaa he muistuttavat eniten.
- Oppimispolkujen kartoitus: Ohjaa oppijat itsearvioinnin perusteella erityisille oppimispoluille, jotka on räätälöity heidän persoonalleen.

Vaihe 3: Räätälöidyt oppimistoiminnot

- Ryhmäaktiviteetit: Järjestä oppijat ryhmiin heidän persoonallisuutensa perusteella. Tämä antaa heille mahdollisuuden työskennellä ikätovereiden kanssa, joilla on samanlaiset oppimistarpeet ja -tavoitteet.
- Skenaariopohjainen oppiminen: Käytä henkilöitä skenaariopohjaisten oppimistoimintojen luomiseen. Esimerkiksi Simonille saatetaan antaa tehtävä, joka sisältää kriisinhallintaa ja ongelmanratkaisua, kun taas Super Twins voisi työskennellä yhteistyössä innovaatioprojektin parissa.
- Roolileikit: Sisällytä roolileikkejä, joissa oppijat voivat esittää persoonaansa liittyviä skenaarioita. Tämä auttaa ymmärtämään erilaisia näkökulmia ja kehittämään asiaankuuluvia taitoja.

Vaihe 4: Interaktiiviset oppimismoduulit

- Digitaalinen integraatio: Käytä SeDiHUB- digitaalista työkalupakkia ja alustaa tarjotaksesi interaktiivisia moduuleja, jotka sopivat kunkin henkilön oppimispolkuihin .
- Pelillistäminen: Ota käyttöön pelillisiä elementtejä, kuten pisteitä, merkkejä ja tulostaulukoita motivaation ja sitoutumisen lisäämiseksi. Rääätälöi nämä elementit kunkin henkilön mieltymysten ja motivaatioiden mukaan .

Vaihe 5: Jatkuva palaute ja mukauttaminen

- Palautesilmukat: Anna jatkuvaa palautetta oppijoille heidän edistymisensä perusteella. Käytä tietoja heidän vuorovaikutuksestaan oppimateriaalien kanssa muokataksesi sisältöä ja lähestymistapaa tarpeen mukaan.
- Sopeutuminen: Tarkista ja mukauta oppimispolkuja säännöllisesti varmistaaksesi, että ne pysyvät merkityksellisinä ja tehokkaina jokaiselle henkilölle .

Käytännön esimerkkejä

Esimerkki 1: Simon – palomies

Tehtävä: Kriisinhallintasimulaatio, jossa Simonin on ratkaistava liiketoimintaongelma aikarajoitusten puitteissa.

Tavoite: Paranna ongelmanratkaisutaitoja ja kykyä hallita kiireellisiä liiketoimintakysymyksiä.

Palaute: Anna välitöntä palautetta päätöksenteosta ja tarjoa vaihtoehtoisia strategioita parempien tulosten saavuttamiseksi.

Esimerkki 2: Taide & IT@ – Super Twins

Aktiviteetti: Innovaatiotyöpaja, joka keskittyy uuden tuotteen tai palvelun kehittämiseen.

Tavoite: Edistää luovuutta, yhteistyötä ja strategista suunnittelua.

Palaute: Käytä vertaisarvioita ja mentoreiden palautetta ideoiden ja strategioiden tarkentamiseen.

Esimerkki 3: Vassilis – liikemies

Aktiviteetti: Liiketoiminnan laajentamisen tapaustutkimus, jossa Vassilisin on laadittava suunnitelma uusille markkinoille pääsemiseksi.

Tavoite: Paranna strategista ajattelua, markkina-analyysiä ja liiketoiminnan suunnittelutaitoja.

Palaute: Anna yksityiskohtaista palautetta markkinatutkimuksesta, taloussuunnittelusta ja toteutusstrategioista.

Persoonallisuuksien ja hahmojen integroiminen luokkahuoneeseen parantaa oppimiskokemusta tekemällä siitä henkilökohtaisempaa, kiinnostavampaa ja käytännöllisempää. Itsearviointin, skenaariopohjaisen oppimisen ja rääätälöidyn palautteen avulla opettajat voivat luoda dynaamisen ja tehokkaan oppimisympäristön, joka vastaa kunkin oppijatyyppin erityistarpeisiin. Tämä lähestymistapa paitsi parantaa oppimistuloksia, myös varmistaa, että mikro- ja perheytykset ovat valmiita soveltamaan palvelumuotoiluajattelua ja digitaalisia työkaluja liiketoiminnassaan. Noudattamalla tätä jäsennehtyä lähestymistapaa kouluttajat voivat hyödyntää persoonallisuuksien voimaa luodakseen mielekkäitä ja vaikuttavia oppimiskokemuksia, jotka edistävät todellista liiketoimintaa.

Pelillistä toimintaa ammatillisen koulutuksen kouluttajille ja konsulteille

SeDiHUB- oppimispolkujen tasot ja merkit

Tehostaaksemme SeDiHUB- oppimateriaalien ja työkalupakin sitoutumista ja tehokkuutta olemme suunnitelleet pelillisen järjestelmän tasoilla ja merkeillä, jotka sopivat persoonien ja oppimismoduulien kanssa. Tässä on tasojen ja merkkien yksityiskohtainen rakenne:

Tasot

Jokainen taso vastaa tiettyä oppimismoduulia ja on suunniteltu kehittämään asteittain oppijan tietoja, taitoja ja osaamista palvelusuunnittelussa mikro- ja perheyriyksille.

Taso 1: Löydä asiakas

- Tavoite: Asiakkaiden tarpeiden ymmärtäminen palvelusuunnittelun menetelmien avulla.
- Aktiviteetit: Asiakaspolon kartoitus, empatiakartoitus ja asiakashaastattelut.
- Tunnus: "Customer Explorer"

Taso 2: Kestävä kehitys ja liiketoimintamallit

- Tavoite: Kehitetään mikro- ja perheyriyksille räätälöityjä kestäviä liiketoimintamalleja.
- Aktiviteetit: Kestäviä arvoehdotuksia, liiketoimintamallipohjaa ja ympäristövaikutusten arviointia.
- Merkki: "Kestävän kehityksen strategi"

Taso 3: Kehitä ja testaa palveluita

- Tavoite: Suunnittele ja prototyypipalvelut palvelusuunnittelutyökaluilla.
- Aktiviteetit: Palvelusuunnittelu, nopea prototyypien valmistus ja käyttäjättestaus.
- Tunnus: "Palvelukehittäjä"

Taso 4: Muutosten hallinta

- Tavoite: Toteuttaa ja hallita muutoksia liiketoimintaprosesseissa.
- Aktiviteetit: Muutostenhallintasuunnitelmat, sidosryhmien osallistuminen ja prosessien optimointi.
- Merkki: "Vaihda johtaja"

Taso 5: Helpottaminen ja kasvu

- Tavoite: Edistää liiketoiminnan kasvua markkinoinnin, rahoituksen ja verkostoitumisen avulla.
- Aktiviteetit: Markkinointistrategioiden laatiminen, rahoitussuunnitelmien laatiminen ja verkostoituminen.
- Merkki: "Kasvun edistäjä"

Pelillistä järjestelmää ottamalla käyttöön ammatillisen koulutuksen kouluttajat ja konsultit voivat luoda kiinnostavamman, motivoivamman ja tehokkaamman oppimisympäristön, joka vastaa mikro- ja perheyriyten monipuolisiin tarpeisiin. Tämä lähestymistapa ei ainoastaan paranna oppimistuloksia, vaan myös varmistaa, että oppijoilla on taidot ja tiedot soveltaa palvelumuotoilujattelua ja digitaalisia työkaluja yrityksissään.