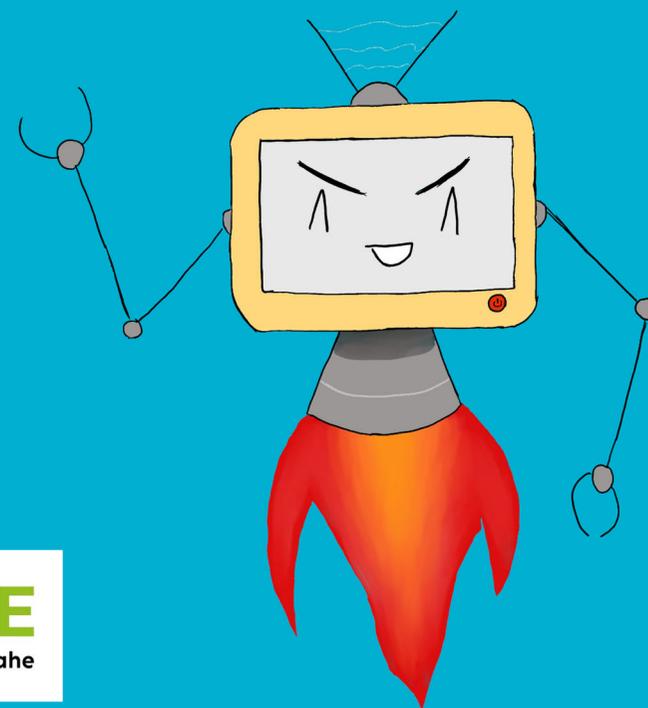


Opiskelijoiden osallistaminen ja tehtävien pelillistäminen.

Mika Ekoluoma, Koulutuskeskus Brahe

<https://osata.fi>



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020

BRAHE
Koulutuskeskus Brahe

Opiskelijoiden osallistaminen

Hankkeessa oli mukana kaikilta vuosikursseilta Lybeckerin opiston peli- ja animaatio tuotannon opiskelijoita.

Tavoitteena oli suunnitella työkaluja HOKS:n tueksi pelillisyyden avulla.

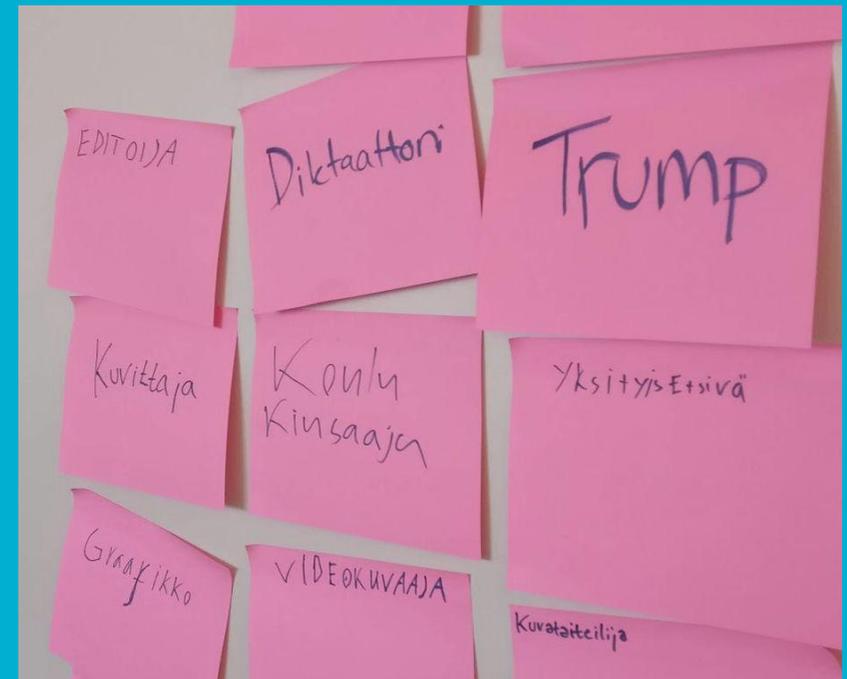


Opiskelijoiden osallistaminen

Aluksi opiskelijoille esiteltiin Osata-hankkeessa toteutettu osaamismatka ja sen jälkeen opiskelijat ideoivat kuinka siihen voisi sisällyttää pelillisyyttä.

Peli-ideat karsittiin kolmeen erilaiseen peliin/sovellukseen.

Osata Maps, CV please ja Elämänkoulu



Osata maps - osatamaps.lybesaitti.com

Sovelluksessa opiskelija pääsee valitsemaan eri ammattialojen työpaikkoja ja pääsee näkemään työntekijöiden tarinoita, millaisen osaamismatkan kautta he ovat päässeet kyseiseen työpaikkaan.



Osata maps - osatamaps.lybesaitti.com

Ensimmäisen vuoden media-alan opiskelijat ottivat yhteyttä yrityksiin ja järjestivät haastattelun työntekijän kanssa.



Osata maps - osatamaps.lybesaitti.com

Videoiden avulla haluttiin tuoda esille, kuinka jokaisen osaamisidentiteetti rakentuu yksilöllisesti ja kuinka laaja-alaisesti erilaisia taitoja tarvitaan työelämässä varsinaisen ammattitaidon lisäksi.



Osata Maps

Sovellusta kehitettäessä pyrittiin siihen, että käytetään olemassaolevia teknologioita, jotka ovat tuttuja ja niitä on helppoa käyttää.

Tämän johdosta pystyttiin keskittymään pelkästään sisällöntuotantoon.

Järjestelmä on helppo ottaa käyttöön miltei kenen tahansa. Videoiden kuvaaminen onnistuu kännykällä ja Google My Maps ja Youtube tarjoavat ilmaisen julkaisualustan.



CV-please peli

Työnhakusimulaattori

Pelattavana hahomana on yrityksen johtaja, joka palkkaa firmaan mahdollisimman hyviä työntekijöitä heidän CV:n perusteella.

Lopputuloksissa





Tältä taululta näet
millaista työntekijää
haetaan.

CV antaa
enemmän tietoa
mitä hän on tehnyt
ja missä on hyvä.

Henkilöä painamalla saat
vähän tietoa millainen hän
on ja mitä hän osaa.

Näitä painamalla, joko
valitset tai et valitse
henkilöä töihin. Samalla
siirryt seuraavaan
henkilöön.



Elämänkoulu

-Pelihahmo kehittää minipelien kautta erilaisia taitoja alakouluikäisenä, yläkouluikäisenä ja ammatillisen koulutuksen ikäisenä.

-Tavoitteena oli pelin kautta hahmottaa kuinka kaikenikäisenä saavutetut taidot vaikuttavat työelämässä toimimiseen. Myös muut taidot kuin ne, jotka suoraan liittyvät ammattitaitoihin.



Elämänkoulu

Pelistä saatiin valmiiksi ensimmäinen kehitysversio ja kehitystä jatketaan uusien opiskelijoiden toimesta.



Mitä saavutettiin?

Toimivaksi konseptiksi osoittautui Osata Maps, jossa pystyttiin hyödyntämään valmista teknologiaa ja pystyttiin keskittymään sisällöntuotantoon.

Vaikka kahta muuta peliä ei saatu valmiiksi, saivat opiskelijat kokemusta pelin ja hahmojen suunnittelusta.

Opiskelijoille annettiin vastuuta pelien suunnittelusta ja haastattelujen järjestämisestä.



Kiitos=)