



6Aika: Tulevaisuuden älykkäät oppimisympäristöt

Kokeiluraportti, Turun AMK:n osahanke

Koulukiusaamista käsittelevä pelillinen mobiiliapplikaatio

6Aika



Uudenmaan liitto
Nylands förbund

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



Euroopan unioni
Euroopan aluekehitysrahasto

Kokeilun tavoitteet

- Kokeilun tarkoituksena oli luoda prototyyppi applikaatiosta, jossa koulukiusaamista voidaan lopettaa pelillisin keinoin. Kokeilun avulla yritys tutustui pelillistämisen mahdollisuuksiin hyvinvoinnin alalla.
- Kohderyhmänä olivat 10-16-vuotiaat lapset.
- Kokeilun aikana tavoitteena oli myös kerätä tietoa loppukäyttäjiltä tulevaisuudessa jatkokehittettävän applikaation tueksi.



Kuvaus kokeilusta

- Yhtenä selkeänä osuutena oli kiusaamispelin suunnittelu ja prototyypin valmistelu. Työssä luotiin pelille ns. ”game design document”, joka kertoo pelisuunnittelusta, tavoitteista, nykyisistä ja tulevista suunnitelmista, pelin käyttöliittymästä sekä pelin eri osaluista.
- Kokeilun olennaiseksi osaksi nousi kouluissa tehdyt kyselyt. Prosessiin kuului kyselyn ja tehtävien tekeminen, lähipäivään osallistuminen ja tulosten kokoaminen.



Lopputulokset

- Pelidemossa nähtiin, miten pelaaja pystyy kommunikoimaan pelihahmojen kanssa ja käymään keskustelua kiusaajan ja kiusatun kanssa.
- Kyselyjen ja työpajatyöskentelyjen perusteella kerätyn aineiston avulla voidaan peliä jatkokehittää prototyyppiasteelta eteenpäin.
- Yritys pääsi kokeilun aikana tekemään ja tulevaisuudessa myös jatkamaan yhteistyötä myös Turun kaupungin sivistystoimen kanssa.



Taustaa

Tulevaisuuden älykkäät oppimisympäristöt –hankkeen tavoitteena on vahvistaa liiketoimintamahdollisuuksia yrityksille, jotka kehittävät oppimiseen sekä älykkäisiin fyysisiin ja virtuaalisiin oppimisympäristöihin liittyviä palveluja, tuotteita ja teknologioita. Hankkeen kautta oppimista ja oppimisympäristöjä kehittävien yritysten liiketoimintamahdollisuudet sekä kyky kasvaa ja kansainvälistyä paranevat. Yritykset voivat testata, saada nopeaa ja asiantuntevaa palautetta sekä kehittää edelleen tuotteitaan ja palvelujaan aidoissa käyttöympäristöissä todellisiin tarpeisiin pohjautuen. Yrityksiin, tutkimus- ja koulutusorganisaatioihin syntyy uutta oppimisympäristöjen kehittämiseen liittyvää osaamista sekä tutkimus- ja kehittämistoiminnalle. Hankkeen avulla syntyy uusia rakenteita ja toimintamalleja yritysten sekä tutkimus-, koulutus- ja innovaatiotoimijoiden ja loppukäyttäjien väliselle yhteistyölle.

VISTUM Oy / Happy People

HAPPY PEOPLE tarjoaa ratkaisukeskeistä valmennusta yrityksille ja yksityishenkilöille kokonaisvaltaisen hyvinvoinnin tueksi Turussa ja sen lähikunnissa. Vistum Oy:n toimiala on ohjelmistojen suunnittelu ja valmistus

<https://www.happypeople.fi/>

