

Matka tasavertaisuuteen– Yhteistyömalli pelin rakentamiseen

Kulttuurin ja hyvinvoinnin innovaatioprojektit, kevät 2015

Tavoite

Tasavertaisuuden lisääminen nuorten ja vammaisten nuorten keskuudessa keskinäistä kanssakäymistä lisäämällä. Vammaistietoisuutta lisäämällä vähennetään ennakkoluuloja ja vaikutetaan asenteisiin. Kohderyhmänä on peruskoulun yläasteikäiset.

Toteutus

Kehitimme osallistavan toimintamallin, jonka avulla vammaiset nuoret ja nuoret saadaan luomaan yhdessä asenteisiin vaikuttava tietokonepeli. Toteutusta mahdollistamassa ovat mediatekniikan opiskelijat. Yhteistyö mallin ydin on tietotekniikka painotteiset yläasteet - erityiskoulut tai yläasteisiin integroidut ryhmät.

Tulokset

- Yhteistyömalli, johon on kartoitettu mahdollisten tietotekniikka painotteisten yhteistyökoulujen kiinnostus.
- Yhteystiedot yhteistyökumppaneista, jotka ovat ilmoittaneet olevansa kiinnostuneita mukaan tulemisesta innovaation toteutuessa.
- Suunnitelma projektin käyntiin polkaisusta syksyllä 2015

