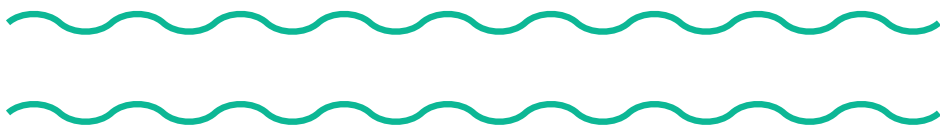


Toteuttajat



Ohjeita pelin vetäjälle



Seikkailu Sumussa

PELIN TOTEUTUS:

Seikkailu Sumussa on toteutettu osana *KOUKKU - koulutusvalinnat kuntoon* ESR-hanketta.

Toteutus ja suunnittelu:

Alina Inkinen, Tiia Villa, Atte Vieno, Aleksis Nokso-Koivisto, Nina Lehtinen ja Laura Paaso

Graafinen ilme ja toteutus:

Reeta Laamo / Red&Blue

Painatus:

Lönnberg Print&Promo

Ohjeet pelin vetäjälle, suunnittelu ja taitto:

Tiia Villa ja Alina Inkinen

KOUKKU - koulutusvalinnat kuntoon-hankkeen toteuttajat:

Turun yliopiston Tulevaisuuden tutkimuskeskus, Opiskelun ja koulutuksen tutkimussäätiö Otus, Turun ammattikorkeakoulu ja Oulun ammattikorkeakoulu.

KOUKKU-HANKKEEN NÄKÖKULMA KOULUTUSVALINTOIHIIN

Kun nuoret pohtivat koulutus- ja uravalintojaan, he saavat usein paljon informaatiota siitä, mitä vaihtoehtoja heillä on ja millaiselle uralle heidän kannattaisi lähteä. Tietoa saa esimerkiksi erilaisista soveltuvuustesteistä, tarinoista, huhuista tai oppaista. Koulutusvalintoihin liittyvät ongelmat eivät useinkaan johdu siitä, ettei tietoa olisi saatavilla. Päinvastoin, *sitä saa liikaa*. Liiallinen informaatio johtaa tilanteeseen, jossa nuoren omat tavoitteet saattavat sumentua - nykytilanteen ja tulevaisuuden väliin muodostuu sumuverho, jonka läpi voi olla haastavaa tunnistaa mikä on arvokasta ja tärkeää.

Oma kutsumus ja se, mitä kukakin kokee mielekkääksi, on henkilökohtaista. Jotta voi muodostaa käsityksen siitä, mikä on itselle arvokasta ja tärkeää, on tiedettävä paitsi itsestään, myös maailman tapahtumista ja mahdollisuuksista. Palkitseva työ löytyy lopulta sieltä, missä maailman tarpeet ja mahdollisuudet kohtaavat etsijän kyvyt ja mahdollisuudet.

Lisää Koukku-hankkeen ajatuksista liittyen koulutusvalintoihin löytyy hankkeen julkaisuista, jotka löytyvät osoitteesta **www.koukkuun.fi**.

Pikaohje valmisteluista:

- 1 Rastikyltit, 6kpl, kokoa A3 (taitettava).**

Rastikyltit asetellaan ympäri pelitilaa omille rastipisteilleen. Lisäksi seuraavissa kohdissa 2, 3, 4 ja 5 eritellyt kortit asetellaan rastikylttien yhteyteen. Rastikylttejä on kuutta erilaista: KOULUTUS, KOTI, ELÄMYKSET, HARRASTUS, TYÖELÄMÄ ja LUSMUUMO.
- 2 Taitokortit, 34 kpl, kokoa A6.**

Taitokortit asetellaan seuraaville rasteille niiden oikeassa alakulmassa olevan luokituksen mukaan: KOULUTUS, KOTI, HARRASTUS, ELÄMYKSET.
- 3 Lusmuumokortit, 15 kpl, kokoa A5.**

Lusmuumokortit asetetaan LUSMUUMO-rastille.
- 4 Projektikortit, 20 kpl, kokoa A5.**

Projektikortit asetetaan työelämärastille siten, että mahdollisimman moni voi tutkia niitä samaan aikaan.
- 5 Miltä maailma näyttää -kortit, kokoa A5.**

Miltä maailma näyttää -kortit asetetaan työelämärastille omaan pinoonsa.
- 6 Pelivihko, kappalemäärä pelaajamäärän mukaan, kopioitava, kokoa A4 (taitettava).**

Pelivihot jaetaan pelaajille ennen pelin alkua.
- 7 Kertaa tarvittaessa pelin kulku pelivihon keskiaukeamalta kohdasta "Näin etenet".**

PELIN PURKU JA LOPPUREFLEKTIO

Seikkailun purkuun ja reflektioon on hyvä varata aikaa riittävästi. Olennaista purkutilanteessa on, että pelaajat hahmottavat simulaation aikana tekemiensä valintojen moninaiset mahdollisuudet ja niiden merkityksen suoritettavien projektien kannalta. Pyrkimyksenä on, että pelaajalle hahmottuu:

- a) omien valintojen suhde omaan tulevaisuuteen,
- b) omien valintojen vaikutukset ympäröivään maailmaan, sekä
- c) ympäristön vaikutukset omiin valintoihin.

Lopuksi on hyvä vetää yhteen pelin mahdollisia oivalluksia taitojen ja työelämän suhteisiin liittyen. Seikkailu Sumussa purkuun ja loppurefleksioon ei ole olemassa yhtä oikeaa tapaa, vaan **on erittäin suositeltavaa, että purku ja reflektio toteutetaan kullekin ryhmälle sopivalla tavalla.**

Olemme kuitenkin koonneet alle kaksi esimerkkiä, jotka voivat toimia purkutilanteen tukena. Niitä voi soveltaa vaihtoehtoisina purkutapoina, yhdistellä niitä keskenään tai käyttää inspiraation lähteenä.

Vaihtoehto 1.

Purussa keskitytään työelämäprojektien antiin. Pelaajia voi pyytää esittelemään oman projektin muille pelaajille siten, että pelaajat kertovat simulaatiossa keräämistään taidoista sekä niiden soveltuvuudesta ja hyödyistä kyseisen projektin kannalta. Lisäksi voidaan pohtia, miten heidän keräämänsä taidot ja suorittamansa projekti vaikuttavat ympäristöön laajemmassa mielessä. Projektiryhmiltä voidaan kysyä esimerkiksi seuraavanlaisia kysymyksiä:

- Miksi he päätyivät toteuttamaan kyseistä projektia yhdessä?
- Millä perusteella he keräsivät juuri kyseiset taidot simulaatiossa?
- Miten heidän keräämät taitonsa soveltuivat muihin toteutettavissa oleviin projekteihin?
- Miten heidän taitonsa ja projektinsa vaikuttaa ympäristöön laajemmassa mitakaavassa?
- Tuleeko heille mieleen tässä vaiheessa jotakin, mitä he olisivat halunneet tehdä pelin aikana toisin?

Vaihtoehto 2.

Purussa keskitytään saatavilla olleisiin taitoihin, sekä pelaajien keräämiin taitoihin. Pelaajilta voidaan kysyä, mitä taitoja he keräsivät itselleen simulaation aikana. Taidot voidaan joko kirjoittaa ylös kaikkien näkyville tai suorittaa viittauskysely. Tämän pohjalta voidaan keskustella siitä, miksi valittiin tai jätettiin valitsematta juuri kyseisiä taitoja ja miten kerättyjen taitojen jakautuminen vaikutti eri projektien suorittamiseen. Voidaan pohtia yhdessä esimerkiksi seuraavanlaisia kysymyksiä:

- Millä perusteella he keräsivät juuri kyseiset taidot simulaatiossa?
- Miksi joitakin taitoja kerättiin paljon? Miksi joitakin taitoja kerättiin vähän?
- Millaisia vaikutuksia joidenkin taitojen yleisyydellä ja joidenkin harvinaisuudella on ollut projektien toteutumiseen?
- Voiko tästä päätellä jotakin yleistä työelämän toiminnan kannalta?
- Tuleeko heille mieleen tässä vaiheessa jotakin, mitä he olisivat halunneet tehdä pelin aikana toisin?

Mikä?

Seikkailu Sumussa on rastirata, jonka aikana pohditaan mitä erilaisten taitojen hallitseminen voisi tarkoittaa työelämän kannalta.

Miksi?

Seikkailu Sumussa osoittaa työelämän kannalta hyödyllisten taitojen monimuotoisen kirjon ja sen, mistä kaikkialta hyödyllisiä taitoja on mahdollista hankkia tai saada kuin itsestään.

Miten?

Simulaatio soveltuu kerrallaan 20-40 henkilölle, ja sitä voi hyödyntää niin oppilaitoksissa kuin oppilaitosten ulkopuolella.

Tässä ohjeistuksessa esitellään Seikkailu Sumussa rastiradan taustaa ja merkitystä nuorten koulutusvalintojen tukena sekä esitellään joitakin vaihtoehtoisia ohjeita pelin vetäjälle simulaation toteuttamiseksi.

SEIKKAILU SUMUSSA PÄHKINÄNKUORESSA:

Seikkailu sumussa yhdistää taidot, elämän ja työn. Sen tarkoituksena on tarjota erilaisia näkökulmia koulutus- ja uravalintoihin lyhyen rastiradan muodossa. Tavoitteena on saada oivalluksia erilaisten valintojen vaikutuksista elämään ja pohtia sitä, miten moninaisilla tavoilla erilaisia taitoja voi esimerkiksi työssään käyttää. Pelissä kierretään henkilökohtaisen pelivihon kanssa rastilta toiselle ja kerätään itselle erilaisia taitoja, joiden avulla toteutetaan erilaisia työprojekteja. Pelaaja saa itse päättää mitä taitoja hän rasteilla olevista taito-korteista valitsee. Valitut taidot merkitään pelivihon takakannen taitolistaan. Kun pelaaja on kerännyt rasteilta itselleen **kolme erilaista taitoa**, on pelaajalla mahdollisuus siirtyä *työelämä*-rastille.

Työelämä-rastilta pelaaja valitsee yhden projektin toteutettavaksi muiden pelaajien kanssa. Simulaation tärkein anti painottuu tälle rastille - *erilaisten projektien toteuttamiseen ja työelämän hahmottumiseen kokonaisvaltaisesti erityyppisten projektien kautta*. Projektit ohjaavat pohtimaan sitä, miten erilaisista taidoista on kullekin hyötyä työelämässä. Projektit ovat keskenään erilaisia ja vaativat erilaisia taitoyhdistelmiä. Myös omien projektien keksiminen on mahdollista. Kun projekti on mietitty valmiiksi, sen vaikutuksien arvioimiseen voi käyttää avukseen Miltä maailma näyttää? -kortteja.

Pelaajaa voi myös kehottaa menemään rastille *Lusmuumo* ja kehottaa tutustumaan siellä oleviin tarinakortteihin, mikäli muilla rasteilla kiertely ei kiinnosta.

Simulaation tavoitteena on osoittaa oppimisen monimuotoisuus; työelämässä hyödylliset taidot saattavat kertyä myös virallisten koulutusinstituutioiden ulkopuolelta. Tavoitteena on myös haastaa pelaaja miettimään millä tavoin eri yhteyksissä opittua on mahdollista soveltaa erilaisissa tilanteissa. Lopulta valinnat ovat mahdollisuuksia, joilla on aina omat seurauksensa. Tiettyjen taitojen hallinta voi johtaa erilaisiin työtehtäviin, kuin olisi ennalta arvannut tai pelaaja päätyykin projektiin asiantuntijaksi osana monialaista työryhmää. Silloin pääsee pohtimaan, kuinka omasta osaamisesta voisi olla hyötyä ja millä tavoin se eroaa muiden alojen osaamisesta.

Miten markkinointiin liittyvä osaaminen on yhdistettävissä sähköautoiluun?

Miksi lakitietoa tarvitaan, jos haluttaisiin siirtää pääkaupunki Helsingistä Turkuun?

Mitä valinoilla halutaan lopulta saavuttaa?

Millä tavoin esimerkiksi kielitaidosta voisi olla hyötyä kansainvälisessä ympäristönsuojeluun keskittyvässä projektissä?

Tämän kaltaisiin kysymyksiin tavoitellaan vastausta seikkailemalla sumussa...

ALKUVALMISTELUJA:

Alkuvalmistelut on hyvä suorittaa ennen pelaajien saapumista pelitilaan. **Jokaiselle pelaajalle tulee ottaa oma kopio pelivihosta**, joka jaetaan pelaajalle heille ennen pelin alkua. Pelaajat tulee ohjata istumaan siten, että he voivat vastaanottaa ohjeet pelin kulusta.

Simulaatio tulee toteuttaa riittävän kokoisessa tilassa, kuten luokahuoneessa siten, että luokassa olevat pulpetit tai muut vastaavat tasot on järjestetty ryhmiin.

Yksittäinen pöytäryhmä tai muu taso toimii yhtenä rastipisteenä. Simulaatiotilan kannalta olennaista on, että siellä on riittävä määrä erilaisia, erillisiä tasoja, joille rastit voidaan asetella.



PELIVIHKO

1. Rastikyltit, taitettuna ohjeen mukaan pöydälle pystyyn. Rastikyltti kertoo pelaajalle mikä rasti on kyseessä.

Taitoja saa lisää rasteilta **HARRASTUS**, **KOTI**, **ELÄMYKSET** ja **KOULUTUS**, vihreällä **TYÖELÄMÄ**-rastilla toteutetaan erilaisia projekteja ja **LUSMUUMO**-rastilla lusmuillaan.

Rasteja on yhteensä kuusi erilaista ja ne ovat:

HARRASTUS

KOTI

KOULUTUS

ELÄMYKSET

LUSMUUMO

TYÖELÄMÄ



