

TYÖELÄMÄ- JA METATAITOJEN PAKOPELI

OHJAAJAN KÄSIKIRJA

Asiantuntijoiden pakopeli on perinteinen pakopeli, joka muodostuu tulostettavasta pelimateriaalista. Pelaajien tehtävä on pelissä selvittää asiantuntijoina työpaikan pulma. Materiaali on erilaisia loogista päättelykykyä vaativia tehtäviä. Asiantuntijoiden pakopeli on tarkoitettu isomman ryhmän pakopeliksi.

Peli toimii niin, että iso ryhmä tulee jakaa pienryhmiin ja jokainen pienryhmä saa oman pulmamateriaalin, josta tulisi saada selville jokin koodi tai numero. Yhden ryhmän tarkoitus on koota kaikkien vastaukset yhteen ja ns. purkaa koodi. Oikea vastaus tarkistetaan pelinvetäjältä. Koko ryhmälle tulee kertoa säännöt, ohjeet sekä pelinkulku ja käytettävä aika ennen pelin aloittamista. Pelimateriaalin lisäksi pelaajille kannattaa varata kyniä sekä paperia pelin ajaksi.

Ohjaajan käsikirjassa on pelin ohjaajalle ohjeet pelin kulusta sekä ohjeet ja säännöt kerrottavaksi pelaajille. Ohjaajana sinun tulee valvoa peliä ja antaa tarvittaessa vinkkejä ryhmille. Pehdy materiaaliin huolella, jotta osaat tarvittaessa vinkkien lisäksi tarkistaa oikeat vastaukset.

Valmistelu:

Tulosta pelimateriaali (pdf-tiedostot) Niistä löytyvät ryhmille tarkoitetut sähköpostiviestit sekä tehtävä- ja ratkaisupaperit.

Järjestä jokaiselle ryhmälle pelipaikka ja materiaali valmiiksi:

Jaa tuloste tiedostosta ”asiantuntijoiden lisäohjeet” jokaiselle pelipaikalle

Ryhmä 1. Työelämässä itsensä johtamisen asiantuntijat:

- kirjoitusvälineet, Sakset
- tulostettuna molemmat ryhmä1 –pdf-tiedostot

Ryhmä 2. Työelämän tiedon arvioinnin asiantuntijat

- kirjoitusvälineet
- tulostettuna molemmat ryhmä2 –alkuiset pdf-tiedostot.

Ryhmä 3. Työelämän yhteistyötaitojen asiantuntijat

- kirjoitusvälineet
- tulostettuna ryhmä3 –alkuiset pdf-tiedostot

Ryhmä 4. Työelämän ongelmanratkaisutaitojen asiantuntijat

- kirjoitusvälineet, sakset
- tulostettuna molemmat ryhmä4 –alkuiset pdf-tiedostot

Pelissä pienryhmät alkavat selvittää omia tehtäväpapereidensa pulmia. Jokaisesta pelitehtävästä ryhmä saa vastaukseksi numeron tai numerosarjan. Huom! Työelämän yhteistyötaitojen asiantuntijoiden tehtävä pelissä on kerätä kaikkien ryhmien vastaukset yhteen ja tällä tapaa koota koko pelin metapulman oikea ratkaisu.

Jaa pelaajat pienryhmiin, ennen toiminnan aloittamista. Pienryhmien kooksi sopii noin 3-8 henkilöä. Pelaajille ei kannata antaa pelimateriaalia katsottavaksi, ennen kuin olet kertonut pelin ohjeet ja toiminnan. Sääntöjen ja pelin läpikäymisen jälkeen voit antaa pienryhmille materiaalit asiantuntijatiimien mukaisesti. Jokainen tiimi saa oman pulmapelin, joka tulee lopussa yhdistää. Valmistele oikea vastaus tarkastettavaksi haluamallasi tavalla ja ohjeista pelaajat siihen.

Esimerkiksi kirjoitat oikean vastauksen itsellesi lapulle ja sinun kauttasi tarkastetaan oikea loppuvastaus tehtävään.

Huom! Mikäli käytät tätä peliä osana opetusta, voit suunnitella itse, millaisia jatkotehtäviä pelin jälkeen teette ja millaisen jälkirefleksion käytte pelin jälkeen. Jälkirefleksion osuus on tärkeä kokonaisuuden kannalta, jotta pelaajat pääsevät tarkastelemaan pelin aikana tekemiään asioita ja viemään tätä käytännön tasolle.

PELAAJILLE ANNETTAVAT OHJEET SEKÄ SÄÄNNÖT

Kerro nämä ohjeet ja säännöt selkeästi pelaajille!

MITÄ NYT TAPAHTUU?

Me pelaamme tänään pakopelin. Kerron kohta teille pelin säännöt ja sen jälkeen pääsemme pelin tarinan pariin. Kerron teille siis skenaarion, joka siivittää teidät keskelle peliä ja sen jälkeen teidän tehtävänne on alkaa tehdä tarkkoja havaintoja ja etsiä vihjeitä ratkaisuun.

SÄÄNNÖT

Teidän tehtävänä on ratkaista metapulma.

1. Keskustelkaa rauhassa ja kertokaa selkeästi pelinohjaajalle eli minulle, kun teillä on mielestänne oikea ratkaisu.
2. Te toimitte aina tiiminä, eli te teette kaikki päätökset ryhmissänne yksimielisesti.
3. Koodeja ja vinkkejä käytetään pelissä aina vain kerran.
4. Pelin materiaalin rikkominen ei ole koskaan oikea vastaus.
5. Te voitte kysyä vinkkiä pulmiin pelinohjaajalta missä kohtaa peliä, niin monta kertaa kuin haluatte.
6. Kuten työelämässä, te tulette tarvitsemaan hyviä kommunikointitaitoja sekä ryhmätyötä.
7. Teillä on peliaikaa 30 minuuttia, jonka aikana teidän tulisi ratkaista pelin pulmat.

SKENAARIO / TARINA

Te olette nyt eri taitojen asiantuntijoita ja kuten tiedetään: Asiantuntijat ovat fiksuja ja työmarkkinoilla hyvin haluttuja. Asiantuntijana joudutte välillä ratkaisemaan ongelmallisia tilanteita ja tehtäviä. Asiantuntijoita ja erilaisia taitoja on monia mutta tänään teitä on täällä neljältä osa-alueelta:

1. Työelämässä itsensä johtamisen asiantuntijat
2. Työelämän tiedon arvioinnin asiantuntijat
3. Työelämän yhteistyötaitojen asiantuntijat
4. Työelämän ongelmanratkaisutaitojen asiantuntijat

Työelämän muuttuessa tarvitaan myös uutta osaamista.

Tulevaisuudessa korostuvat myös metataidot, joita ovat esim. oman osaamisen ja vahvuuksien tunnistaminen, itsensä johtaminen ja yhteistyötaidot. Jokaisella asiantuntijaryhmällä on edessään pulma, joka tulee ratkaista. Ratkaisu saattaa olla esimerkiksi numero tai kirjan tai näiden yhdistelmä tai sarja. Peliäikää teillä on 30 minuuttia ja se alkaa nyt.

PELIN KULKU JA OIKEAT VASTAUKSET

RYHMIEN TEHTÄVÄT JAOTELTUINA RYHMÄN MUKAAN

TYÖELÄMÄSSÄ ITSENSÄ JOHTAMISEN ASiantuntijat

Ryhmä saa itselleen kuvan ja lapun, josta tulee leikata neljä suikaletta. Suikaleista kolmessa on kuva tehtävän mukaiset esineet (kolme erilaista kynää) Kun kynät laittaa samassa järjestyksessä kuin taulussa alakkain, saa kynien eteen numerokoodin 318. Oikea vastaus on 318.

TYÖELÄMÄN TIEDON ARVIOINNIN TAIDON ASiantuntijat

Tämä ryhmä saa itselleen kassakaappi tehtäväpaketin. Yhdessä tehtäväpaperissa heillä on kassakaapin kuva ja toisessa ns. kirjahylly. kirjahyllyn kirjojen numeroiden mukaan heidän tulee kääntää numeronäppäinten oikea järjestys.

Esimerkki: kirja 9 oppia työelämään on numeronäppäin 1 kohdalla, joten yksi on koodin viimeinen numero.

Oikea koodi on: 635792841 ja katsomalla kynästä numeroiden kirjaimet saa ratkaisupaperiin kirjoitettua: Kahdeksan.

TYÖELÄMÄN YHTEISTYÖTAITOJEN ASiantuntijat

Tämä ryhmä saa itselleen erilaisten avainten kuvia. Avainkuvat toistuvat jokaisen toisen ryhmän ratkaisupapereissa. ELI TÄMÄN RYHMÄN VASTAUS ON KOKO PELIN OIKEA RATKAISU.

Simälasit ensimmäinen (musta kiekura avain) 7

Kassakaappi toinen (kultainen kruunu avain) 8

Suikale kolmas (keltainen ympyrä avain) 318

TYÖELÄMÄN ONGELMANRATKAISUTAITOJEN ASiantuntijat

Tämä ryhmä saa itselleen tehtäväpaketin, jossa on silmälasitehtävä. Tehtävään kuuluu yksi tehtäväpaperi, jossa on monia silmälasia ja kirjaimia sekä yksi tehtäväpaperi, jossa on yhden leikattavat lasit.

Ryhmän tehtävä on leikata silmälasit irti sekä silmät lasien keskeltä, jotta he voivat lähteä tutkimaan, mitä kirjaimia osuu silmiin. (silmlasien tulee olla samanlaiset ja ne tulee kohdistaa silmlasipaperiin siten, että kehykset osuvat kohdakkain.)

Laseja luetaan ylhäältä alaspäin.

Kirjaimista muodostuu ratkaisu: Seitsemän.