

HAMINA 1810



WAYPOINT

6.5.2022 Onnistu ohjauksessa!
Johanna Pirinen ja Kirsi Purhonen
XAMK

Tausta

- Tarvitaan erilaisia polkuja kohti työelämää sekä erilaisen oppimisen, oivaltamisen ja **ohjauksen** muotoja
- Työttömyyden takana usein heikko koulutustausta ja kasaantuvat toimeentulo- ja mielenterveysongelmat (Ristikari 2016) ym.
- Pelimaailma suurimmalle osalle nuoria tuttu
- Eri tyyppiset ja eri lailla järjestetyt palvelut tarpeellisia → palvelukokemus (Nuorisobarometri 2021)
- Pelillisyyden ja paljon pelaavat nuoret: Ongelmalähtöisyys vai nuorten pelikulttuurin/toimintatavan/harrastuksen hyödyntäminen
- Pelissä ohjauselementit liitettiin reaali maailman työnhakuprosessiin pelillisyyden avulla.



Hamina 1810 – peli

- Fantasiaroolipeli, joka sijoittuu historialliseen Haminan seutuun 1810-luvulle
- Pelaajan tavoitteena on oppia pelissä työelämätaitoja ja selvittää pelikentissä työelämän haasteista
 - Työhakemuksen laatiminen ja työhaastattelut
 - Oman CV:n parantaminen koulutuksilla ja työkokemuksella
 - Rahan käyttö ja säästäminen: pelissä eteneminen ja hyödykkeiden osto esim. ruoka
 - Pelikenttiä on neljä kappaletta (Majakka-saari, Mystinen saari, Summan saari ja Hamina)
 - Jokaisella kentällä on oma aiheensa ja miljöönsä
- Pelissä luodaan oma pelihahmo, jolla edetään pelissä
 - Hahmoluokkia on kolme: Köyhä, Keskiluokka ja Aatelinen
 - Pelihahmolle voi valita positiivisia ja negatiivisia piirteitä: vaikuttavat pelikokemukseen
- Pelin uudelleenpeluarvo: Voit pelata useita kertoja eri tavalla/erilaisella hahmolla

Kerättyä tietoa työelämässä tarvittavista taidoista

Taitojen taso +/- , nuoret (N=87)	Tärkeimmät taidot, ohjaajat (N=26)	Tärkeimmät taidot, työnantajat (N=27)
Esiintymistaidot	Sosiaaliset taidot ja vuorovaikutus	Sosiaaliset taidot, asiakaspalvelutaidot
Joustavuus työyhteisöön	Yhteistyökyky	Pelissäännöt
Vastuunkanto Paineen sietokyky	Vastuullisuus/luotettavuus	Oikeudet ja velvollisuudet
Joustavuus työtehtäviin	Aikataulujen noudattaminen/täsmällisyys	Työaika, pelissäännöt
Sitoutuminen työyhteisöön	Työsopimus	Pelissäännöt
Sitoutuminen työtehtäviin	Sitoutuminen	Alaistaidot, pelissäännöt

Esimerkkejä työelämätaitojen ohjauksesta pelissä

Ominaisuus	Ohjauspuhe	Pelitarina
Kielitaito 	<ul style="list-style-type: none">• Puhu ja kirjoita rohkeasti vierasta kieltä• Juttele vieraskielisten ihmisten kanssa arjen asioista• Kielioppivirheet eivät haittaa	<ul style="list-style-type: none">• Opiskele koulutus: Kielitaito• Haminassa on ulkomaalainen turisti, joka tarvitsee apua suomenkielen oppimiseen: pelaaja voi keskustella hahmon kanssa vain, jos pelihahmo osaa kielitaidon
Työajan noudattaminen ja poissaolot 	<ul style="list-style-type: none">• Miten arki sujuu? Nukutko riittävästi? Muista ilmoittaa poissaoloistasi esihenkilöllesi, hanki tarvittaessa sairauslomatoistutus tai perustele henkilökohtaisilla syillä esim. sukulaisten hautajaiset	<ul style="list-style-type: none">• Pelin alussa pelaaja nukkuu pommiin, kun pelaaja on saanut ensimmäisen työpaikan• Pelaaja voi valita vaihtoehdoista, kuinka hän toimii -> jatkaako nukkumista, ilmoittaako esimiehelle myöhästymisestä vai yrittääkö luikkia työpaikalle kenenkään huomaamatta• Pelissä tehdyt valinnat vaikuttavat hahmojen välillä käytävään keskusteluun

Pelitestaaajien kokemuksia Hamina 1810 -pelistä (N=45)



Pelikokemus:

Hamina 1810 -pelin testaajista yli puolet, **57%**, koki pelin olevan hauskaa tai todella hauskaa. **31%** vastaajista koki pelin mielekkyyden kohtalaiseksi ja **12%** koki pelin tylsäksi



Työelämätaitojen oppiminen pelissä:

Vastaajista **86%** oli sitä mieltä, että pelin avulla työelämätaitojen oppiminen kuulostaa hyvältä tai todella hyvältä. Työelämätaitojen oppiminen pelin avulla tuntui vastaajista **14%:n** mielestä kohtalaiselta



Työhaun käsittely pelissä:

62% vastaajista kokee työhaun käsittelyn pelissä mielenkiintoiseksi tai todella mielenkiintoiseksi **36 %** kohtalaiseksi ja **1%** ajattelee käsittelytapaa kankeana.

Pelit ja pelillisuus tarjoavat erilaisen ja innostavan oppimisväylän, mutta ei sovi kaikille

Pelin traileri

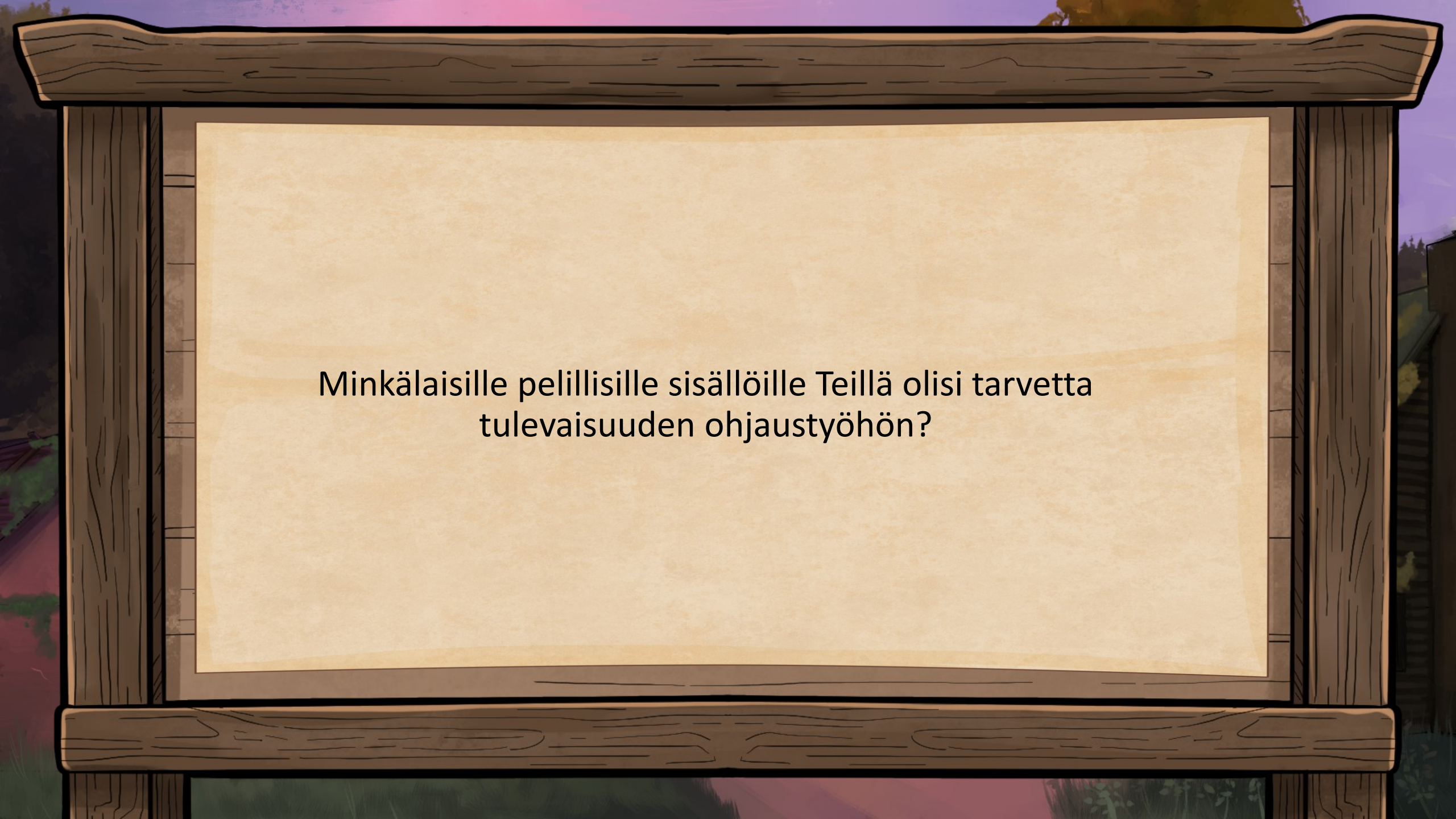


Hamina 1810 peli

[Waypoint: nuorten pelillistetty polku työelämään – Xamk](#)

Toukokuussa tulossa yhteinen ohjekirja ohjaajille ja pelaajille
painettu- että tulostettavissa oleva versio

“LIFE IS A GAME: YOU JUST NEED TO KNOW HOW TO PLAY IT ”

A wooden signpost with a blank parchment board. The signpost is made of dark brown wood with a thick top rail and a thick bottom rail. The parchment board is rectangular and has a light beige, textured appearance. The text is centered on the board.

Minkälaisille pelillisille sisällöille Teillä olisi tarvetta
tulevaisuuden ohjaustyöhön?