

# Pelilaudalla tapahtui PeliKlaani-hankkeen kokeilujen tuloksia

24.8.2021

Pelin henki -webinaari

Kirsi Purhonen

Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014–2020



Kaakkois-Suomen  
ammattikorkeakoulu

# **PeliKlaani - osallisuutta luovilla ja pelillisillä menetelmillä 2019 - 2021**

## **TAVOITTEET**

- 1. Vaikuttaa lieventävästi työ- ja koulutusurien sukupuolenmukaiseen eriytymiseen ja asenteisiin**
- 2. Kehittää, kokeilla juurruttaa uusia kohtaamisen luovia toimintamalleja**
- 3. Luoda sosiokulttuurinen innovaatiomenetelmä, joka perustuu luoviin menetelmiin, kokemussparraukseen ja kohtauttamiseen**

## **KOHDERYHMÄT JA YHTEISTYÖKUMPPANIT**

- Työn ja koulutuksen ulkopuolella olevat, alanvaihtajat, sosiaalista vahvistamista tarvitsevat , erityisryhmät**
- Erityisesti miehet**
  
- Mikkelin nuorten työpajat**
- Vaalijalan ky/Monipalvelukeskus Savoset Mikkelä**
- Etelä-Savon ammattiopisto**
- Ohjaamo Mikkelin verkosto**
- Juvan kunnan kuntakokeilun työllistymisen palvelut**
- Yrittäjät Mirka Jussila, Matti Nojonen ja Marjo Isotalus**

# PeliKlaani-hankkeen kehittämiskokeiluja



**Tuntumaa hyvinvointiin –  
valmennus työpajalaisille**

**Mikä minusta tulee  
isona? -  
urasuunnitteluvalmennus  
kuntakokeilun asiakkaille**

**Game Desing TET  
(VALMA)**

**Minun tarinani, minun  
tulevaisuuteni TET -  
maahanmuuttajille (  
VALMA)**

**Discord-valmennusta  
työpajoille**

**Pelillisiä ja luovia  
liikuntatehtäviä**

# Tuntumaa hyvinvointiin -valmennus

- 3 ryhmää, osallistujia yht. 37
- Tavoitteena henkisten ja fyysisten valmiuksien vahvistaminen ja urasuunnitteluvalmiuksien tukeminen, ml. Sukupuolelle ei tyypilliset ammattiurat
- Kesto 12 vkoa, n. 5 h / vko
- Sisältö:
  - Fyysiset alku- ja/tai loppumittaukset
  - Itsetuntemus, ryhmässä toiminen
  - Elämäntapavalmennus
  - Pelillisuus, luonto ja kulttuuri menetelminä

# Tuntumaa hyvinvointiin -valmennus

*"Työtoiminnan (kehitysvammaisten) sisälle tarvitaan enemmän yhteisöllistä liikuntaa"*

*"Eläköityvien ihmisten hyvinvointivalmennus tärkeää työuran ja eläkkeelle jäämisen siirtymissä"*

*"Oppinut kaikenlaista uutta ja erilaista, mukavaa vaihtelua arkeen."*

Osallistujat kertoivat, että olivat ylittäneet itsensä, uskalsivat kokeilla uusia asioita ja mennä epämukavuusalueelleen.

# Mikä minusta tulee isona?

- Sukupuolisensitiivinen urasuunnitteluvalmennus
- Palvelumuotoilu suunnitelma pohjalla (3 työtöntä)
- Toteutus: 6 x 3 h
- Sisältö: itsetuntemus, osaamisen tunnistaminen, unelmien ja toivon ylläpito ja mahdollisuudet, päätöksenteon tukeminen, kannustaminen, asioiden näkyväksi tekeminen
- Lopputulemana taidenäyttely



Kuva: Paula Myöhänen

# Mikä minusta tulee isona?

- Valmennuksessa opittiin taitoja , itsetuntemusta ja uusia näkökulmia työelämään
- “Käteen jäi maalia ja mieleen taas ripaus lisää **itsevarmuutta**”
- Nuorten oma blogikirjoitus: <https://www.xamk.fi/tutkimus-ja-kehitystoiminnan-blogi/urasuunnittelua-luovin-ja-taidelahtoisin-menetelmin/>

# Game design TET

- Hybriditoteutusnuorten ryhmälle
- Sisältöinä pelillisuus ja pelillisyyden hyödyntäminen eri yhteyksissä
- Pelillisuus asioiden käsittelyssä hyvä oppimuskokemus
- Pelialan ulottuvuudet paremmin esille
- Tarinalliset ja luovat menetelmät
- Tarinallisuus ja segregoituneet ammatit tuottivat hyvää keskustelua ja niihin liittyviä asenteista



# Minun tarinani, minun tulevaisuuteni TET

- Hybriditoteutus maahanmuuttajaryhmälle
- Sisältöinä hyvinvointi, kulttuuriset arvot ja itsetuntemus, osaaminen, unelmat
- Arvo- ja kulttuurikeskustelu tärkeää yhteiskuntaan integroitumisessa, ml. Sukupuoleen liittyvät asiat
- Luovat menetelmät toimivat hyvin --> yhteinen kieli

# Discord-valmennus

- Pelillisiä, luovia ja leikillisiä työhönvalmennukseen liittyviä sisältöjä Discord alustalla
- Digitaalinen työpajavaihtoehto erityisesti introverteille ja omatoimisille sopiva
- Tietoammattilaisuuteen tähtääville hyvää valmennusta
- Huomioitava esiintymisvalmennus
- Discord-pedagogiikka



# Pelillisiä ja luovia liikuntatehtäviä

- Hyvinvoinnin ja kulttuurin/luovien menetelmien vapauttava ja innostava voima
- Aktivoivat ja motivoivat liikkumaan erityisesti korona-aikana

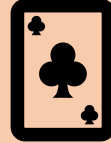


# Lopuksi

Urasuunnittelukyvykkyyden perusta pohjautuu kokonaisvaltaiselle hyvinvoinnille ja ajattelua voidaan laajentaa luovin, pelillisin ja kulttuurisin menetelmin

Nuoret ajattelevat avoimemmin tasa-arvoon liittyvistä ammasteista

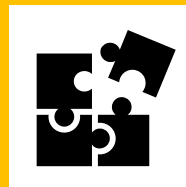
Sukupuolisensitiivistä ohjausta tulee edelleen kehittää ja vahvistaa yksilön ominaisuuksia ja vahvuuksia



Hankkeen materiaalit löytyvät verkkosivuilla [www.xamk.fi/peliklaani](http://www.xamk.fi/peliklaani)



Kokeilukulttuuri kannattaa, sillä aina löytää jotakin uutta tai ainakin hauskaa!



**PeliKlaani-hankkeen työryhmä: Tiina Nevanperä, Anni Seppä, Antti Salokannel, Miikka-Petteri Lesonen, Jani Lehtinen, Minna Porvari, Paula Myöhänen ja Kirsi Purhonen**