PEDAGOGINEN PAKOPELI TRAUMAINFORMOIDUSTA TYÖOTTEESTA - OHJEET JA TARVIKELUETTELO

Hei!

Tervetuloa pelaamaan pedagogista pakopeliä traumainformoidusta työotteesta! Näin aivan aluksi muutama sana pelistä ja sen taustasta.

Olen suunnitellut tämän pedagogisen pakopelin opinnäytetyönäni Metropolia Ammattikorkeakoulussa, sosiaalialan tutkinto-ohjelmassa tutkintonani sosionomi (AMK). Nuorten Akatemia on toiminut tässä opinnäytteessä työelämäkumppanina tarjoten arvokasta pakopelipedagogiikkaan liittyvää tietotaitoaan saaden oikeuden levittää valmista peliä ja sen materiaaleja verkostoilleen.

Pelillä on kolme tavoitetta. Ensinnäkin pelin tarkoituksena on herättää nuorten parissa työskentelevien mielenkiinto traumainformoitua työotetta kohtaan. Toiseksi pelin tarkoituksena on tarjota tietoa joistakin työotteen kannalta oleellisista asioista. On selvää, ettei yhteen peliin saa sisällytettyä kaikkea työotteen kannalta oleellista tietoa. Kolmanneksi pelin tarkoituksena on tarjota luova ja ajallisesti tehokas tapa tutustua työotteeseen. Pelin tarkoituksena ei ole opettaa pelaajilleen kaikkea työotteeseen liittyvää eikä kaiken opettaminen olisi mahdollistakaan. Tarkoituksena on herättää kipinä tutustua työotteeseen lisää.

Olen suunnitellut pelin mahdollisimman helposti pystytettäväksi ja vähäisillä resursseilla toteutettavaksi. Peliä pelataksesi tarvitset materiaalit sivulla luetellut tarvikkeet, sekä tulostettavat materiaalit. Tulostettavat pelimateriaalit ovat omana tiedostonaan. Pelimateriaalissa käytetyt kuvat ovat Pixabayn vapaan lisenssin kuvia, mitkä on tarkoitettu vapaaseen ilmaiseen käyttöön.

Pelissä ratkaistavat tehtävät pohjautuvat opinnäytetyön kirjallisen osan teoreettiseen tietoon. Kirjallinen osa on kesäkuusta 2022 alkaen vapaasti luettavissa Ammattikorkeakoulujen opinnäytetöiden Theseus-tietokannasta. Kirjallinen osa on julkaistu nimellä Traumainformoitu työote. Pedagoginen pakopeli nuorten parissa työskenteleville ammattilaisille.

On mahtavaa, että tämä pedagoginen pakopeli on tavoittanut juuri Sinut ja työyhteisösi! traumainformoitua työotetta tarvitaan aivan kaikkialla ihmistyön kentällä ja toivon, että peli herättää sinussa ja työyhteisössäsi kipinän työotetta ja sen toteuttamista kohtaan. Hyviä pelihetkiä!

Ida Jouttijärvi

PELIN RAKENNE JA TEHTÄVÄT

Peli koostuu kahdesta eri osasta ja kahdesta päätehtävästä.

Ensimmäinen osa käsittelee traumaattista kokemusta. Pelaajien päätehtävänä tässä osassa on ratkaista, mitä Paju nimiselle nuorelle on tapahtunut. He ratkaisevat ensimmäisen osan päätehtävän tekemällä pienempiä, traumaattisiin kokemuksiin liittyviä osatehtäviä. Pelaajat saavat mukanaan olevalle älylaitteelle Lumikello03-nimimerkillä esiintyvältä henkilöltä ohjeita pelin varrella. Lumikello03 on peliohjaaja, eli peliohjaaja ohjeistaa pelaajia pelin etenemiseksi.

Ensimmäiseen päätehtävään liittyvät osatehtävät:

1. Turvattomuuden kartta- tehtävä käsittelee traumaattisiin kokemuksiin liittyvää turvattomuuden tunnetta. Turvattomuuden kartta tehtävässä pelaajat saavat käsiinsä kartan, missä on kuvat korkeasta sillasta, pimeästä metsämökistä, autiosta rannasta, pimeydessä näkyvästä teltasta, autiosta metsästä ja leikkikentästä. Pelaajien tehtävänä on yhdistää kartalla näkyvät paikat sanaan turvattomuus. Sana turvattomuus toimii numeroiksi muutettuna avaimena koodilukkoon, mikä avaa pääsyn pelissä eteenpäin. Tehtävän tarkoituksena on virittää pelaajien ajatukset siihen, mitä etsittävä nuori Paju kokee. Tehtävän tarkoituksena on myös tuoda esiin turvattomuuden tunteen moniulotteisuutta.
2. Oireet- tehtävä käsittelee traumaattisesta kokemuksesta mahdollisesti seuraavia oireita. Oireita käsittelevän tehtävän alussa pelaajat saavat oireista vihjailevan kirjeen. Pelaajien tehtävänä on poimia kirjeestä Pajun oireet vastaamalla Google Forms lomakkeella oleviin monivalintakysymyksiin. Oikeat vastaukset vievät pelaajia tehtävässä eteenpäin ja seuraavaan tehtävään. Tehtävän tarkoituksena on tuoda esiin oireiden moninaisuus ja herättää pelaajien kiinnostus niitä kohtaan.
3. ACE-kokemukset- tehtävä käsittelee sitä, millaiset kokemukset on luokiteltu erityisen haitallisiksi lapsuudenaikaisiksi kokemuksiksi. ACE-kokemuksiin liittyvä tehtävä on perinteinen ristikko vihjeineen. Ristikko on piilotettuna pelihuoneeseen ja pelaajien tehtävänä on ensin löytää se ja sitten siihen piilotetut sanat: sota, terrorismi, köyhyys, perheväkivalta, kouluväkivalta, yhteisöväkivalta, väkivalta, turvaton elinympäristö, katastrofit sekä menetykset. Sanojen löytymisen jälkeen pelaajien tehtävänä on pohtia, mikä löydetyistä sanoista yhdistää kaikkia löydettyjä sanoja. Menetys on kaikkia löydettyjä sanoja yhdistävä sana ja pelaajille selviää, että menetys on myös vastaus päätehtävään 1. Paju on siis kokenut menetyksen.

Toinen osa käsittelee traumainformoidun työotteen kannalta oleellisia asioita. Pelaajien päätehtävänä tässä osiossa on muodostaa uudelleen yhteys Pajuun. Tässä päätehtävässä ratkaistavat osatehtävät liittyvät traumainformoituun työotteeseen.

Toiseen päätehtävään liittyvät osatehtävät:

1. Keskeisten näkökulmien etsinnän tehtävä. Tässä tehtävässä pelaajat etsivät ensin pelihuoneesta kuvan, missä on kuva mökkihuoneesta. Etsittävät sanat ovat voimaantuminen, jaettu valta, fyysinen turvallisuus, sosiaalinen turvallisuus, psyykkinen turvallisuus. Tehtävän tarkoituksena on tuoda esiin niitä näkökulmia, mitkä ovat oleellisia traumainformoidun ympäristön luomisessa ja herättää pelaajien kiinnostus lähteä pohtimaan sitä, millä tavoin esimerkiksi traumaattisen kokemuksen kokeneen nuoren voimaantumista tai jaetun vallan käyttöä voisi lähteä tukemaan omassa työssä.
2. Traumainformoidun työotteen 4T-mallin muodostus. Tässä tehtävässä pelaajat pyrkivät saamaan pelihuoneessa olevan lukitun kirstun/arkun/laatikon auki. Kirstun/arkun/laatikon päälle on asetettu neljä tulostettua, eri väristä ympyrää ja pelaajien tehtävänä on löytää pelihuoneesta niitä vastaavat ympyrät. Kunkin etsittävän ympyrän taakse on kirjoitettu sana. Sanat ovat tunnistaminen, tiedostaminen, toimiminen ja uudelleen traumatisoitumisen ehkäiseminen. Ympyröiden taakse on lisäksi kirjoitettu numero. Kirstun/arkun/laatikon päällä pelaajia odottaa myös kirje Pajulta. Pelaajien tehtävänä on sijoittaa löytämänsä 4T-mallin sanat ja sen myötä numerot oikeille paikoille tekstiin. Sanojen ja näin ollen numeroiden sijoittuessa tekstiin oikeaan järjestykseen, pelaajat saavat numerokoodin, millä kirstun/arkun/laatikon lukko aukeaa. Tehtävän tarkoituksena on tuoda pelaajille tutuksi 4T-malli, mutta myös herättää heidät kirjeen avulla pohtimaan sitä, miksi nämä neljä sanaa ovat traumainformoidussa työotteessa tärkeitä.
3. Itsetuntemuksen palapeli. Pelaajien tehtävänä on kasata edellisessä tehtävässä kirstusta/arkusta/laatikosta löytämänsä palapeli. Kasatessaan palapeliä, he muodostavat ja lukevat traumaan assosioitavia sanoja ja tarkoituksena on herättää heidät pohtimaan sitä, vastaavatko sanat heidän omia ajatuksiaan ja assosiaatioitaan ja jos eivät, niin millaisia sanoja he itse valitsisivat. Kasattuaan palapelin, pelaajat saavat Lumikello03:lta jälleen viestin, missä heitä kehotetaan tarkastelemaan palapelin sanoja ja selvittämään, mitä sana Lumikello symboloi. Lumikello symboloi toivoa, mikä on tärkeä elementti nuorten kohtaamisessa.

Pelin kulku:

1. Pelaajat löytävät pelihuoneeseen jätetyn kehyskertomuskirjeen (Materiaali 1) ja puhelinnumeron. Kehyskertomuksessa heille kerrotaan pelin päätehtävät. Kehyskertomuksen toisella puolella on QR-koodi (Materiaali 2), mikä vie pelaajat Google Forms-lomakkeelle. Lomakkeelta pelaajat saavat ohjeistuksen kokeilla heille jätettyyn puhelinnumeroon soittamista. Soitto tulee peliohjaajan puhelimeen, mutta soittoon ei vastata. Soittoyrityksen tarkoituksena on luoda pelaajille konkreettinen kokemus siitä, ettei etsittävä Paju vastaa.

2. Kun soittoyritykseen ei vastata, pelaajat lähtevät eteenpäin Google Forms-lomakkeella. Heidän tulee valita kolmesta vaihtoehdosta, joista oikea vastaus on c) Paju voisi löytyä kokeilemalla luovuutta ja uutta tapaa muodostaa yhteys häneen. Oikea vastaus avaa pelaajille ohjeistuksen etsiä pelihuoneeseen piilotettu kartta (Materiaali 3) ja kartalla näkyvä esine, pulloposti.

3. Pullopostipullo on lukittu koodilukolla. Lukon koodi on 119. Pullon kylkeen on teipattu ohje (Materiaali 4) koodin ratkaisemiseksi. Pullopostipullosta löytyy oireista vihjaileva pullopostikirje (Materiaali 5), minkä toiselle puolelle on teipattu tai liimattu QR-koodi (Materiaali 6). QR-koodi vie pelaajat Google Forms-lomakkeelle, missä pelaajat tekevät trauman oireisiin liittyviä monivalintatehtäviä pullopostikirjeen vihjeiden perusteella. Saatuaan monivalintatehtävät ratkaistua, pelaajat saavat lomakkeen lopussa ohjeen etsiä pelihuoneeseen piilotettu ACE-kokemusten ristikko (Materiaali 7) ja ratkaista se. Pelaajille selviää, mitä Pajulle on tapahtunut = menetys.

4. Peliohjaaja Lumikello03 lähettää pelaajien älylaitteelle viestin (Materiaali 8), kun pelaajat ovat ratkaisseet ACE-kokemusten ristikon. Viestin ohjeita noudattamalla pelaajat selvittävät, minne Paju on piiloutunut virtuaalisessa todellisuudessaan. Pelaajat saavat viestissä ohjeekseen etsiä pelihuoneeseen piilotettu kuva huoneesta (Materiaali 9), mikä sopisi Pajun piilopaikkaan. Kyseiseen kuvaan on piilotettu sanoja, mitkä ovat oleellisia ymmärtää osaksi yhteyden muodostamista. Pelaajat lähettävät löytämänsä sanat viestinä Lumikello03:lle. Lumikello03 lähettää heille toisen viestin (Materiaali 10), missä on ohjeistus seuraavaan tehtävään.

5. Pelaajat muodostavat traumainformoidun työotteen 4T-mallin sijoittamalla löytämissään ympyröissä (Materiaali 11) olevat sanat kirjeeseen (Materiaali 12). He saavat näin muodostettua koodin kirstun lukon avaamiseen. Kirstusta he löytävät itsetuntemuksen palapelin palat. Pelaajat kasaavat palapelin, minkä jälkeen he saavat Lumikello03:lta viestin (Materiaali 13), missä pyydetään selvittämään, mitä Lumikello symboloi. Pelaajat lähettävät vastauksen (toivo) vastausviestinä Lumikello03:lle, jolloin he saavat kuvan puhelimesta, mihin on tullut Pajulta viesti "Moi". PELI PÄÄTTYY.

ENNEN PELIÄ

Ohjeet peliohjaajalle pelin valmisteluun ja pelaamiseen.

Peliohjaajana tehtävänäsi on valmistella peli ja pelihuone. Valmisteluun tarvitset tässä tiedostossa luetellut ja esitellyt materiaalit, sekä rauhallisen tilan pelihuoneeksi. Huomioi, että tulostettavat materiaalit tulee tulostaa värillisenä. On suositeltavaa myös lavastaa pelihuonetta esimerkiksi led-kynttilöin ja muuta saatavillasi olevaa rekvisiittaa käyttäen. Huoneen seinille olisi hyvä kiinnittää tässä materiaalipaketissa tulevan metsämökkikuvan lisäksi kuvia erilaisista huoneista. Kuvia voidaan leikata esimerkiksi lehdistä tai tulostaa verkosta (esimerkiksi Pixabay-sivustolta).

Aseta Materiaali 1 eli kehyskertomuskirje helposti löydettäväksi. Teippaa tai liimaa Materiaali 2 eli QR-koodi kehyskertomuskirjeen toiselle puolelle. QR-koodi vie pelaajat Google Forms-lomakkeelle. Jätä kehyskertomuskirjeen viereen myös paperille kirjoitettu puhelinnumero, mihin pelaajat soittavat saadessaan Google Forms-lomakkeelta ohjeen kokeilla yhteyden muodostamista. Tarkoituksena on tuottaa pelaajille aluksi konkreettinen kokemus siitä, että etsittävä henkilö Paju ei vastaa, joten älä vastaa puheluun. Teippaa tai liimaa Materiaali 5 toiselle puolelle Materiaali 6 eli toinen QR-koodi.

Pelin aikana toimit Lumikello03 nimisenä henkilönä. Tehtävänäsi on lähettää pelin aikana pelaajien älylaitteelle viestejä, missä on vihjeitä ja ohjeita pelissä etenemiseksi. Lähetettävien viestien tekstit löytyvät tästä tiedostosta, joten niiden lähettäminen on helppoa. Lisäksi voit lähettää tarvittaessa lisävihjeitä, mikäli pelaajat pyytävät niitä. Lähettäessäsi viestejä, tervehdi aina pelaajia heidän keksimällään joukkuenimellä. Nimi keksitään pelaajien mennessä ensimmäistä kertaa Google Forms-lomakkeelle. Nimellä kutsuminen tuo pelaajille tunteen siitä, että juuri heitä tavoitellaan.

Pelin jälkeen on suositeltavaa varata aikaa ajatusten vaihtoon ja purkamiseen. Jos jokin jäi vaivaamaan tai mietityttämään, pelaajien on hyvä päästä pohtimaan näitä asioita yhdessä. Peliohjaajana johdat asioiden purkamista. Mikäli purkukeskustelulle on hyvin aikaa, on suositeltavaa katsoa Nadine Burke Harrisin TED-talk esitys How childhood trauma affects healt across a lifetime (https://www.youtube.com/watch?v=95ovIJ3dsNk&t=12s). Video on tiivis paketti ACE-kokemusten vaikutuksista terveyteen elämän eri vaiheissa.

Huomioita tehtävistä:

- Itsetuntemuksen palapeli-tehtävässä käytettävän palapelin paloihin tulee kirjoittaa ennen peliä traumoihin assosioitavissa olevia sanoja. Olen koostanut sanalistan, joten sinun ei tarvitse itse keksiä sanoja. Sanalista löytyy seuraavalta sivulta.

- Varmista käytettävien lukkojen koodit. Ensimmäisessä lukkotehtävässä eli pullopostitehtävässä koodi muodostuu seuraavasti: sana turvattomuus muunnetaan numeroiksi. Tämä tarkoittaa sitä, että A=1, B=2, C=3 ja niin edelleen. Kun sana on muunnettu numeroiksi pelaajien tehtävänä on poimia muodostuvan numerojonon viimeiset 3 numeroa ja syöttää ne lukkoon koodiksi. Varmista siis etukäteen, että olet asettanut juuri nämä 3 numeroa koodiksi. Koodi on näin ollen 119. Varmista myös toisen lukkotehtävän eli 4T-mallin muodostamisen tehtävän koodin oikeellisuus ennen peliä. Sanojen oikea järjestys kirjeessä on seuraava: tunnistaminen, tiedostaminen, toimiminen, uudelleen traumatisoitumisen ehkäiseminen. Koodi on näin ollen: 5317.

- Itsetuntemuksen palapeli- tehtävässä käytettävistä sanoista huomio: seuraavalla sivulla on lista, missä on 30 sanaa käytettäväksi palapeliin. Sanat tulee tavuttaa paloille eli esimerkiksi niin, että tavu toi- on toisella palalla ja -vo viereisellä palalla. Sanalistan sanoja on näin ollen reilusti ja voit käyttää niitä käytössä olevan palapelipohjan koon mukaan. Huomioi, että sanan toivo tulee sisältyä käytettäviin sanoihin.

Sanoja Itsetuntemuksen palapeli- tehtävään. Käytä sanoja riippuen käytettävissäsi olevan palapelipohjan palojen määrästä. Sanat tavutetaan palapelipaloille niin, että pelaajat muodostavat peliä kootessaan sanoja. Sanoista toivo tulee sisällyttää peliin.

1. harmaa
2. pimeys
3. hengitys
4. adrenaliini
5. impulsiivisuus
6. paniikki
7. turvattomuus
8. menetys
9. peittely
10. häpeä
11. tukos
12. väkivalta
13. pysähtyminen
14. erillisyys
15. etäisyys
16. tyhjyys
17. tuntematon
18. lukko
19. yksinäisyys
20. syyllisyys
21. rikkominen
22. toivottomuus
23. epävarmuus
24. jännitys
25. epätietoisuus
26. puhumattomuus
27. piiloutuminen
28. ikävä
29. ulkopuolisuus
30. toivo

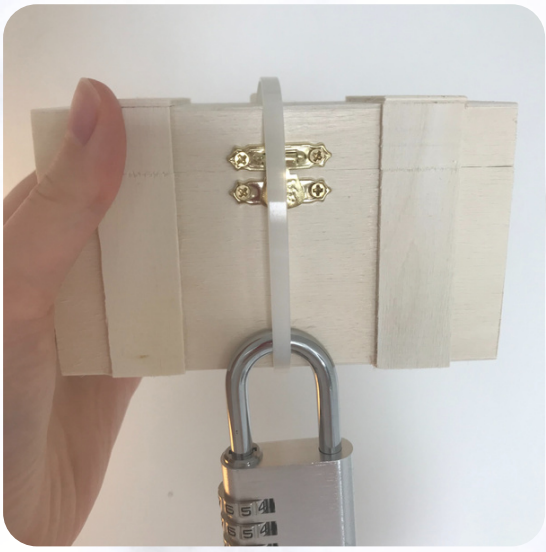
4T-mallin muodostamisen tehtävän oikeat vastaukset:
Voimaantuminen, jaettu valta, fyysinen turvallisuus,
psyykkinen turvallisuus, sosiaalinen turvallisuus

MATERIAALIT

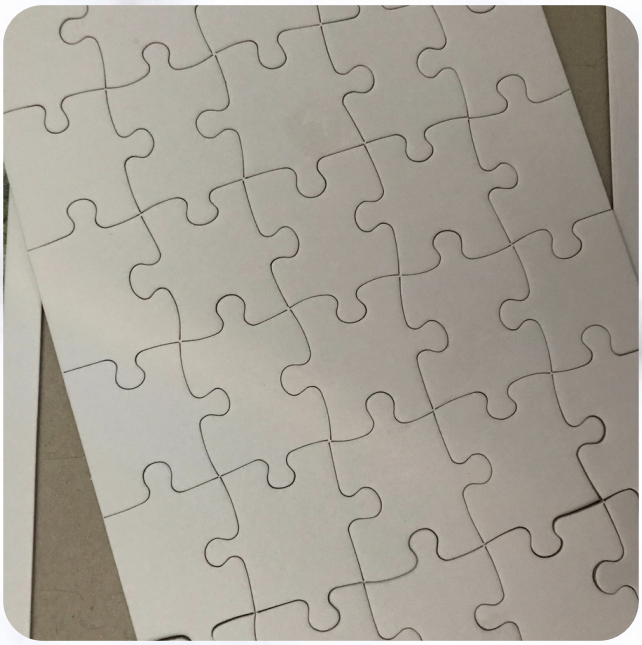
Pelissä tarvittavat tarvikkeet ja materiaalit:

- Peliin kuuluvat tulostettavat materiaalit.
- Rauhallinen pelihuone. Pelihuoneen on hyvä on sellainen, missä on helppoa piilottaa esineitä.
- Pelaajille yksi älylaite (älypuhelin tai tablettitietokone), missä on QR-koodin lukija. Lisäksi toinen älylaite peliohjaajalle. Laitteiden tulee olla yhteydessä internettiin.
- Yksi lasipullo kuvan pullon kaltaisella korkilla.

- Kannellinen laatikko, kirstu tai rasia,
  minkä saa lukittua numerokoodilukolla.
  Lukitsemisessa voi käyttää apuna esimerkiksi nippusiteitä,
  ellei lukkoa saa ripustettua itse laatikkoon,kirstuun/rasiaan.



- Tyhjä 30 tai 20 palan palapelipohja.
  Pohjia myydään esimerkiksi askartelukaupoissa,
  mutta vastaava pohja voidaan myös tulostaa
  esimerkiksi Google kuvahausta.



- Paperia ja kyniä.
- Teippiä.
- 1kpl 3 numerolevyn lukko, 1kpl 4 numerolevyn lukko.
- Pelihuonetta on suositeltavaa somistaa pakopelimäiseksi muun muassa led-kynttilöillä ja taskulampuilla. Pakopelimäistä tunnelmaa saa lisättyä myös musiikilla. Esimerkiksi YouTubesta löytyy paljon pakopeleihin sopivaa taustamusiikkia (hakusanana esimerkiksi Escape Room soundtrack).