



**IO1 –  
Koulutukselliset  
verkkopakopelit  
Kouluttajan käsikirja -  
Johdantotaso**

*“Aikamatka” -peli  
Laatinut FIP*



**NEET SYSTEM**

Online Educational Escape Rooms to  
Re-engage ESLs and NEETs

## Johdanto Kouluttajan käsikirjaan

Tämän lyhyen käsikirjan tarkoituksena on tukea sinua nuorisotyöntekijä tai kouluttaja, joka työskentelet nuorten tai NEET-nuorten parissa, käyttämään NEET-SYSTEM-projektissa kehitettyjä koulutuksellisia verkkopakopelejä. Tämän käsikirjan avulla tavoitteenamme on tukea sinua käyttämään näitä verkkopakopelejä ryhmätyöskentelyssä nuorten oppijoiden kanssa ja rakentamaan heidän kansalaistaitojaan ja saamaan vaikeasti tavoitettavat tai haluttomat oppijat mukaan koulutuksen piiriin.

Tässä käsikirjassa tutustutaan; mikä on koulutuksellinen verkkopakopeli; tämän kyseisen verkkopakopelin aiheeseen: **Kansalaistaidot**, ja saat myös vinkkejä ja harjoituksia, joiden avulla voit sisällyttää tämän verkkopakopelin työhösi tai opetuskäytäntöihisi. Tämän käsikirjan viimeisessä osassa esittelemme pikaoppaan, kuinka voit kehittää omia verkkopakopelejä Google Formsin avulla.

### Johdanto aiheeseen

Tämä verkkopakopeli on kehitetty vastaamaan nuorten aikuisopiskelijoiden ja NEET-nuorten kansalaistaitojen kehittämisen tarpeeseen. 18 joulukuuta vuonna 2006 annetussa elinikäisen oppimisen avaintaitoja (2006/962/EC) koskevassa Euroopan parlamentin ja neuvoston suosituksessa sosiaaliset ja kansalaistaidot määritellään seuraavasti:

Näitä ovat henkilökohtaiset taidot, ihmissuhdetaidot samoin kuin kulttuurien väliset, sosiaaliset ja kansalaisuuteen liittyvät taidot, sekä niihin sisältyvät kaikki käyttäytymisen muodot, jotka antavat yksilöille valmiudet osallistua vaikuttaen ja rakentamalla tavalla yhteiskunta- ja työelämään yhä erilaistuvissa yhteiskunnissa sekä ratkaista tarvittaessa konflikteja. Ne liittyvät henkilökohtaiseen ja sosiaaliseen hyvinvointiin. Käyttäytymissääntöjen ja tapojen ymmärtäminen eri ympäristöissä, joissa ihmiset toimivat, on välttämätöntä. Kansalaistaidot antavat ihmisille mahdollisuuden osallistua täysimääräisesti yhteiskuntaelämään, joka perustuu sosiaalisten ja poliittisten

käsitteiden ja rakenteiden tuntemukseen sekä aktiiviseen ja demokraattiseen osallistumiseen sitoutumiseen.

### **Tähän osaamiseen liittyvät olennaiset tiedot, taidot ja asenteet:**

Kansalaistaidot perustuvat tietoon demokratian, oikeudenmukaisuuden, tasa-arvon, kansalaisuuden ja kansalaisoikeuksien käsitteistä, mukaan lukien miten ne ilmaistaan Euroopan unionin perusoikeuskirjassa ja kansainvälisissä julistuksissa ja miten eri instituutiot soveltavat niitä paikalliselle, alueellisella, kansallisella, Euroopan ja kansainvälisellä tasolla. Se sisältää tietoa nykytapahtumista sekä tärkeimmistä tapahtumista ja suuntauksista kansallisen, Euroopan ja maailman historiassa. Lisäksi olisi kehitettävä tietoisuutta sosiaalisten ja poliittisten liikkeiden tavoitteista, arvoista ja toimintatavoista. Tieto Euroopan yhdentymisestä ja EU:n rakenteista, päätavoitteista ja arvoista sekä tietoisuus monimuotoisuudesta ja kulttuuri-identiteeteistä Euroopassa on myös välttämätöntä.

Kansalaistaidot liittyvät kykyyn toimia tehokkaasti muiden kanssa julkisesti ja osoittaa solidaarisuutta ja kiinnostusta paikalliseen ja laajempaan yhteisöön vaikuttavien ongelmien ratkaisemisessa. Tämä edellyttää kriittistä ja luovaa pohdintaa ja rakentavaa osallistumista yhteisön toimintaan sekä päätöksentekoon kaikilla tasoilla, paikallisesta kansalliselle ja Euroopan tasolle, erityisesti äänestämisen kautta. Ihmisoikeuksien täydellinen kunnioittaminen, mukaan lukien tasa-arvo demokratian perustana, eri uskonnollisten tai etnisten ryhmien arvojärjestelmien erojen arvostaminen ja ymmärtäminen luovat perustan positiiviselle asenteelle. Tämä tarkoittaa sekä yhteenkuulumisen tunnetta omaa paikkakuntaa, maata, EU:ta ja yleisesti Eurooppaa ja maailmaa kohtaan, että halukkuutta osallistua demokraattiseen päätöksentekoon kaikilla tasoilla. Siihen kuuluu myös vastuuntunnon osoittaminen sekä ymmärrys ja kunnioitus yhteisiä arvoja kohtaan, jotka ovat välttämättömiä yhteisön yhteenkuuluvuuden varmistamiseksi, kuten demokraattisten periaatteiden kunnioittaminen. Rakentavaan osallistumiseen sisältyy myös kansalaistoimintaa, sosiaalisen monimuotoisuuden,

yhteenkuuluvuuden ja kestäväen kehityksen tukemista sekä valmiutta kunnioittaa muiden arvoja ja yksityisyyttä.

(Lähde: <http://keyconet.eun.org/social-and-civic>)

Ennen kuin esität tämän verkkopakopelin aiheen ryhmälle, voit toteuttaa nuorten kanssa alkukartoituksen heidän nykyisistä kansalaistaidoistaan esittämällä heille seuraavat kysymykset:

1. Mainitse esimerkki kerrasta, kun olet osallistunut yhteisösi toimintaan? Millainen oli roolisi?
2. Mainitse esimerkki kerrasta, kun olet vaikuttanut koulusi, kotisi, nuorten ryhmäsi tai yhteisösi kehitykseen.
3. Mainitse esimerkki kerrasta, kun olet osallistunut päätöksentekoprosessiin.
4. Mainitse esimerkki kerrasta, kun otit muiden mielipiteet huomioon päätöksenteossa.
5. Mainitse esimerkki kerrasta, kun mielipiteesi toisesta kulttuurista tai maasta muuttui ja keskustele siitä mikä vaikutti muutokseen.
6. Mikä on nykyinen tietosi kansallisista ja/tai paikallisista/kansallisista/eurooppalaisista politiikoista ja rakenteista?

(Lähde: <https://www.youthpass.eu/en/youthpass/documentation/action-2/key-competence-social-and-civic/>)

Sen perusteella, kuinka nuoret vastaavat näihin kysymyksiin, voit arvioida tulisiko heidän suorittaa koulutukselliset verkkopakopelit joko johdanto-, keski-, edistyneet vai asiantuntijatasolla. Tämä käsikirja ohjaa kouluttajia käyttämään johdantotason verkkopakopeliä työssään nuorten kanssa.

### Mitä ovat koulutukselliset verkkopakopelit?

Koulutuksellinen verkkopakopeli on sama konsepti kuin fyysinen pakuhuone, johon osallistutaan henkilökohtaisesti, mutta fyysisten lukkojen ja vihjeiden sijaan sinua kehoitetaan ratkaisemaan digitaalisia arvoituksia ja vihjeitä päästäksesi etenemään seuraavalle tasolle. Nämä ovat verkossa tapahtuvia seikkailuja, joissa osallistujat

ratkaisevat useita arvoituksia siirtyäkseen seuraavalle tasolle. Oppija tai oppijaryhmät seuraavat yhtä tarinaa tai skenaariota koko pakohuonehaasteen ajan; he löytävät vihjeitä, murtavat koodeja, ratkaisevat pulmia ja vastaavat kysymyksiin. Koulutuksellisen verkkopakopelin tarkoituksena on opettaa oppijoita tietystä aiheesta hausalla ja kiinnostavalla tavalla.

Tässä pakohuoneessa oppijat toimivat aikamatkailijan roolissa. Tässä digitaalisessa pakopelissä pelaaja on etsivä, jonka tulee ratkaista vihjeitä. Etsivän tulee ensin ratkaista pulmia ja arvoituksia, joiden tarkoituksena on lisätä tietoisuutta aiheesta. Useiden haasteiden ja kysymysten kautta oppija haastaa itseään ratkaistakseen vihjeet käyttämällä tutkimustaitojaan.

### Johdantotason koulutuksellinen verkkopakopeli

Tämä pakohuonehaaste keskittyy tukemaan perustietoisuuden rakentamista nykypäivän Euroopassa vallitsevista kansalaisyhteiskunnan rakenteista. Tätä ensimmäistä haastetta varten oppijoille annetaan Euroopan unionin lippu ja heitä pyydetään laskemaan lipun tähdet. Seuraavaksi heille annetaan Euroopan kartta ja pyydetään tunnistamaan Italia. Nämä voivat tuntua yksinkertaisilta haasteilta, mutta näiden haasteiden tarkoituksena on testata oppijoiden tietoa ja tietoisuutta eurooppalaisesta elämästä. Haluamme testata heidän Euroopan tietämystään ja rohkaista heitä ajattelemaan kuten eurooppalainen! Tämä on ensimmäinen askel kohti aktiivista kansalaisuutta ja kulttuurista osaamista ymmärtämällä nykypäivän Euroopassa olevia erilaisia kulttuureja, kansalaisyhteiskunnan rakenteita ja instituutioita.

### Verkkopakopelien soveltaminen koulutuksessa

Verkkopakopeliresurssit voivat toimia sekä yksilö-, että ryhmätehtävinä. Voit valita miten verkkopakopelejä ratkaistaan; haasteita voidaan ratkaista joko yksin tai pienissä ryhmissä ja samalla kehitetään tietoisuutta kansalaisyhteiskunnan rakenteista ja Euroopan kulttuureista. Jos käytät näitä resursseja ryhmätyöskentelyssä, kannattaa asettaa haasteiden ratkaisemiselle aikaraja – tämä lisää verkkopakopeleihin hieman

kilpailun tuntua! Pakopelit toimivat parhaiten fasilitoituina tuokioina, jolloin mahdollisiin kysymyksiin ja vaikeuksiin voi saada apua.

Vaihtoehtoisesti verkkopakopelejä voidaan käyttää myös vaikeasti tavoitettavien tai koulutuksen ulkopuolella olevien nuorten kanssa. Tällöin voit jakaa linkin verkkopakopeleihin esimerkiksi sosiaalisen median alustojen kautta tai suoraan nuorille, jotka eivät pääse mukaan ryhmätyöskentelyyn. NEET-SYSTEM projektipartnerit ovat kehittäneet lyhyitä esittelyvideoita verkkopakopelistä, joiden avulla voit jakaa tietoa näistä peleistä sosiaalisen median kautta.

Voit myös ladata videon ryhmäsi YouTube kanavalle, jos haluat jakaa sen niille nuorille ja ryhmille, jotka eivät ole suoraan tekemisissä palvelusi kanssa.

Voit löytää esittelyvideon tähän johdantotason haasteeseen seuraavasta linkistä (edellyttää sisäänkirjautumista): [https://www.neet-system.eu/en/learning-portal/the-game/:elearning\\_action/open/coursepageid/1986](https://www.neet-system.eu/en/learning-portal/the-game/:elearning_action/open/coursepageid/1986)

## Verkkopakopelit käytännössä

Tämän verkkopakopelin avulla tavoitteenamme on kehittää oppijoiden arvostusta EU:n instituutioita, Euroopan yhtenäisyyttä ja Euroopan kulttuurien monimuotoisuutta kohtaan. Tätä kehitetään edelleen tämän verkkopakopelin seuraavilla tasoilla.

Ensimmäisen haasteen jälkeen voit kehottaa nuoria vastaamaan seuraaviin kysymyksiin:

1. Mitä tiedät Euroopan Unionista?
2. Osaatko nimetä 3 Euroopan toimielintä ja niiden tehtäviä?
3. Osaatko nimetä kaikki Euroopan jäsenvaltiot?
4. Osaatko kertoa mitä oikeuksia Euroopan jäsenvaltioilla on?

Toisen haasteen jälkeen voit kehottaa nuoria vastaamaan seuraaviin kysymyksiin:

1. Osaatko mainita 3 kulttuurista eroa Irlannin ja Italian välillä?

2. Osaatko mainita 3 kulttuurista yhtäläisyyttä Irlannin ja Italian välillä?
3. Osaatko luetella minkä tahansa eurooppalaisen kulttuurin selkeät piirteet?
4. Mainitse yksi Euroopan maa, jossa olet aina halunnut vieraillla ja kerro miksi

Tähän verkkopakopeliin liittyvät haasteet voivat toimia myös inspiraationa muille projekteille, joita voit toteuttaa ryhmäsi nuorten kanssa. Voit esimerkiksi kysyä tämän verkkopakopelin teemaan liittyviä jatkokysymyksiä, joilla voit kannustaa oppijat opettelemaan enemmän oman maansa poliittisista rakenteista. Oppijoilta voidaan kysyä kansallisen poliittisen järjestämän pääpiirteistä – esim. maan hallitusmuodosta, kuka on maan pääministeri jne.

### Mitä nuoret saavuttavat?

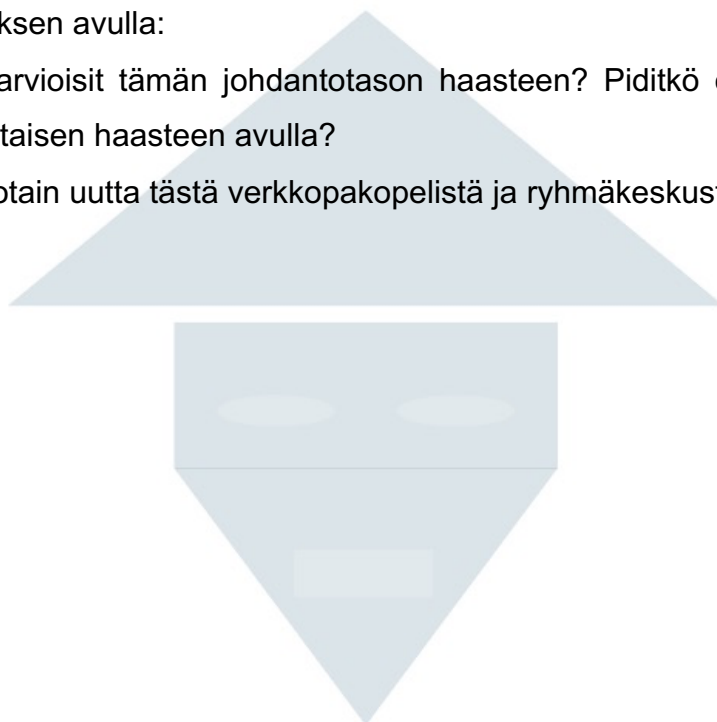
Suorittamalla tämän verkkopakopelinhaasteen ja tekemällä tämän käsikirjan muut toiminnot, oppijat saavuttavat seuraavat oppimistulokset:

Tiedot	Taidot	Asenteet
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perustiedot Euroopan unionista</li> <li>• Perustiedot Euroopan unionin jäsenvaltioista</li> <li>• Perustiedot Euroopan kartasta</li> <li>• Perustiedot Euroopan muista kulttuureista.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tunnistavat Euroopan unionin lipun</li> <li>• Luettelevat EU:n jäsenvaltiot</li> <li>• Osaavat kertoa eurooppalaisten toimielinten nimet ja tehtävät</li> <li>• Keskustelevat kulttuurisista samankaltaisuuksista ja eroista Euroopassa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Euroopan kansalaisyhteiskunnan rakenteiden arvostaminen</li> <li>• Euroopan erilaisten kulttuurien tiedostaminen</li> <li>• Halu oppia lisää eurooppalaisesta elämästä, oikeuksista ja kulttuureista</li> </ul>

## Loppukysymykset

Kun nuoret ovat suorittaneet verkkopakopeliresurssin, voit esittää heille ryhmäkeskustelussa seuraavat kysymykset, jotta voit arvioida mitä he ovat oppineet tämän kokemuksen avulla:

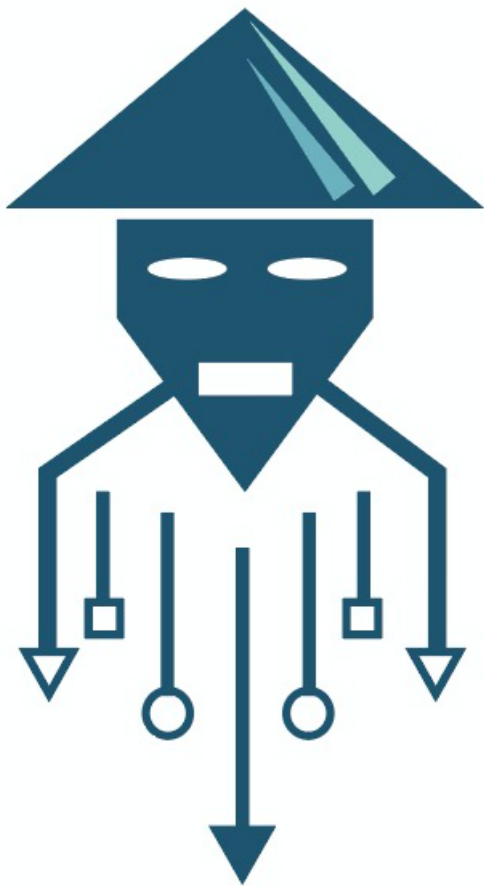
- Kuinka arvioisit tämän johdantotason haasteen? Pidetkö oppimisesta tämän yksinkertaisen haasteen avulla?
- Opitko jotain uutta tästä verkkopakopelistä ja ryhmäkeskusteluista?



NEET

SYSTEM





# NEET SYSTEM



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number: 2018-1-DE02-KA204-005034