

HITStream-koulutusmenetelmän kuvaus

HITStream-koulutusmenetelmä jalkauttaa ryhmävuorovaikutuksen ja yhteistyön käytännöt laajasti erilaisiin organisaatioihin tukemaan jatkuvaa kehittämistä. Menetelmä sopii eri toimialoille ja organisaatiotasolle. Se keskittyy vuorovaikutuksen edistämiseen ja itseohjautuvuuden lisäämiseen. Hyöty korostuu erityisesti muutostilanteissa, jolloin pyritään luomaan yhteistä ymmärrystä tulevasta. Toteutus koostuu orientaatiomateriaalista, pelillisestä osuudesta sekä tulosten käsittelystä, ja sen menetelmät ovat innostavia ja sitouttavia.

HITStream-menetelmä yhdistää monia jo olemassa olevia valmennuskeinoja uudella tavalla. Se on tehokas tapa käsitellä vuorovaikutuksen haasteita, koska se ei vie kerralla liikaa aikaa. Pelillisuus tehostaa oppimista ja tarkoitus on myös tehdä oppimisprosessista osallistujille hauska ja mielenkiintoinen. Pelillisuus mahdollistaa tällaisen erityisesti silloin, kun osallistuja kokee läsnäolon isommassa ryhmässä haasteelliseksi.

Ryhmävuorovaikutus työhyvinvoinnin tekijänä

Kaikkien tulisi saada ymmärrys vuorovaikutuksen perusteista ryhmävuorovaikutuksen luomiseksi. Hyvin johdettuna henkilöstön moninaisuus lisää tuottavuutta ja työssä viihtyvyyttä. Työyhteisön moninaisuuden johtamisessa tärkeintä on kyky yhdistää ja hyödyntää erilaisia ihmisiä ja osaamisia. Tässä vuorovaikutuksella on oleellinen merkitys. Kriittinen ajattelu, käsitteellinen osaaminen, viestintätaidot sekä kohtaamisen taito ovat nyt vähintään yhtä tärkeitä kuin ennen etätyön tuleamista. Ne ovat osa työyhteisötaitoja. Toista ja itseä on opittava ymmärtämään ja on toimittava jatkuvasti uusiutuvissa toimintaympäristöissä.

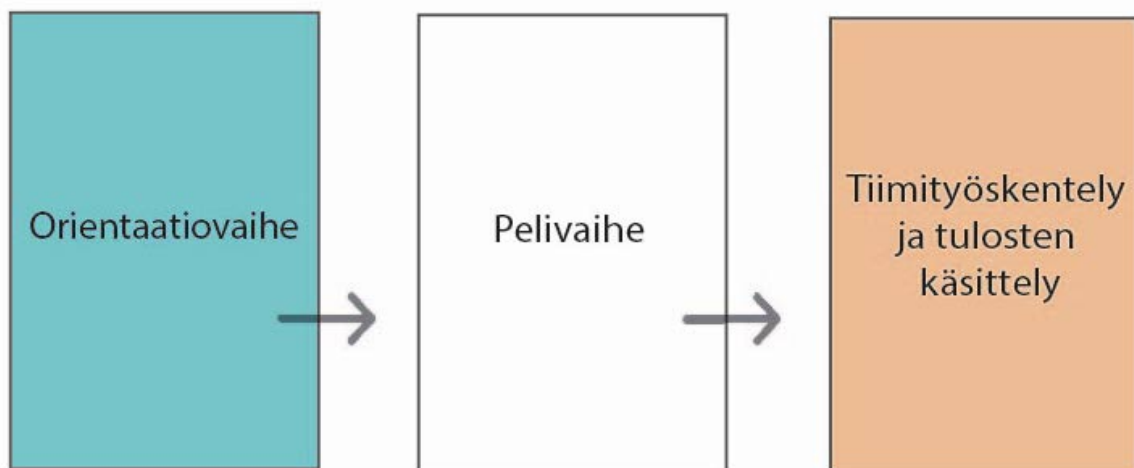
Ryhmävuorovaikutusosaamisen tutkimus, arviointi ja koulutus ovat suurelta osin keskittyneet yksilöllisiin vuorovaikutustaitoihin, jotka edesauttavat esimerkiksi ryhmän tehokkuutta ja tuloksellisuutta. Kiinnostavaa on, kuinka ryhmä tai tiimi osaamisen yksikkönä voi rakentaa, hallita ja käyttää yhteistä vuorovaikutusosaamistaan. Koulutusmenetelmä perustuu ajatukseen ryhmävuorovaikutuksen laadun parantamisesta yhteisen hyvinvoinnin lisäämiseksi.



Koulutuksen toteutus

HITStream voidaan toteuttaa joko niin, että orientaatio sekä tulosten käsittely hoidetaan live-tilanteessa ja peli virtuaalisesti, tai kokonaan virtuaalisessa ympäristössä. Peliosuuden kulkua ohjaa pelin johtaja, joka tuntee pelin ja opastaa osallistujat valmennuksen tapahtumiin. Pelin johtaja on käynyt kolmen päivän perehdytyskoulutuksen Peliosuus suoritetaan sekä yksin että tiimin kanssa. Tärkeää on löytää hyvä tapa keskustella siinä esiinnousseista kysymyksistä ja huomioista yhdessä muiden kanssa. Pelin alussa osallistujat luovat itselleen pelihahmon. Se voi joko muistuttaa pelaajaa itseään tai olla täysin mielikuvituksen tuote.

Vaiheistus



Orientaatiovaihe

Orientaatiovaihe tutustuttaa osallistujat HITStreamin tavoitteisiin ja miten niihin on tarkoitus päästä. Peliosuudessa osallistujat pääsevät tutustumaan erilaisiin vuorovaikutushaasteisiin ja ratkaisemaan niitä. Peli kehittyy osallistujien tekemien ratkaisujen mukaan ja voi siis tarjota erilaisia tapoja suorittaa se riippuen osallistujien tekemistä valinnoista.

Tarkoituksena on, että koulutus ei vie kerralla pitkää aikaa. Orientaatiovaihe voidaan käydä läpi yhden aamupäivän tai parin tunnin aikana. Itsenäiseen työskentelyyn varataan aikaa noin yhdestä kahteen tuntiin mutta osallistujat voi itse päättää suorittaako hän kaikki harjoitukset kerralla vai useammassa osassa. Tiimityöskentelyyn on hyvä varata myös pari tuntia, samoin tulosten käsittelyyn. HITStream on siis joustava ja muokattavissa oleva myös kestoensa osalta.

Pelivaihe

Ensimmäinen taso pelivaiheesta suoritetaan itsenäisesti. Tämän jälkeen siirrytään toimintaan joka tapahtuu ryhmässä tai tiimin kesken. Osallistujat voivat kommunikoida keskenään (joko virtuaalisesti tai kasvokkain) ja löytää yhteisiä ratkaisuja esitettyihin ongelmiin.

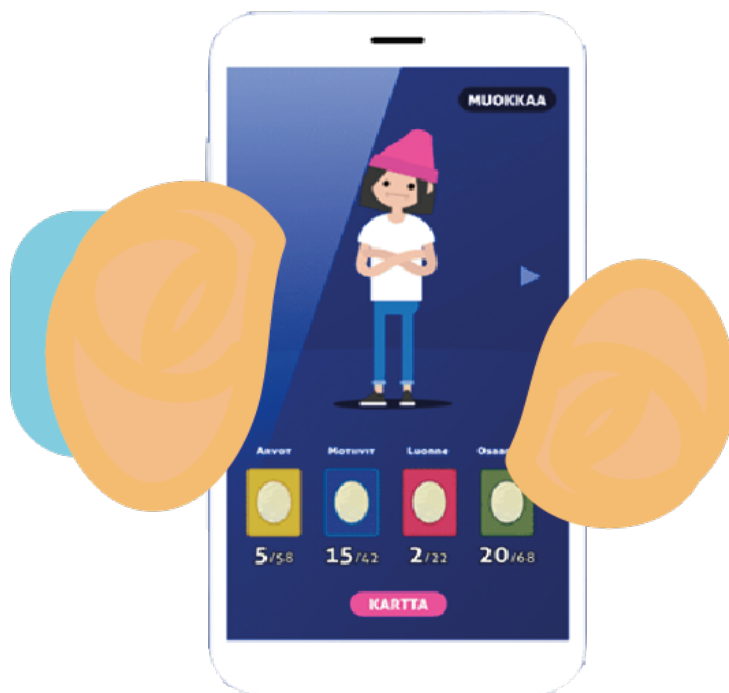
HITStream pelillisen verkkototeutuksen avulla voidaan yksin tai ryhmässä harjoitella ja oivaltaa käytännön vuorovaikutustilanteita ja tulevaisuuden yhteistyötaitoja. Toteutukseen tulee pelilogiikalla toteutettu raami "Muuttuva labyrintti". Raami on immerstiivinen kokonaisuus, jonka pohjaksi pelaajat tekevät vuorovaikutuskartan. Raamissa kohdataan pelilogiikan mukaisesti harjoiteltavia ääni- ja videodemoja.

Ratkaisu tarjoaa helposti lähestyttävän, houkuttelevan ja ajatuksia herättävän vaihtoehdon perinteisille tavoille kehittää vuorovaikutussuhteita ja -taitoja työelämässä. Pelimäisyys tulee esille jäsennehtynä aineistona, haastavina tilanteina, mielenkiintoisina visualisointeina sekä keräily- ja kamppailumotiivia kutkuttavina toimintoina.

HITStream toimii tarvittaessa myös mobiililaitteella, joten se on saavutettavissa ajasta ja paikasta riippumattomasti.

Matkan aloitus: Minä

Peliksi ajateltu matka alkaa oman hahmon luonnilla, jonka aikana valmennettava saa mahdollisuuden rakentaa pelihahmostaan haluamansa ilmentymän. Hahmon luontivaihe kiinnittää valmennettavan tiukemmin peliin ja korostaa omistajuutta pelattavaan hahmoon. Näin saadaan muodostettua tiukempi suhde pelaajan ja pelihahmon välille. Hahmon visuaalinen ilme on puhtaasti kosmeettinen osa peliä, joten pelihahmon ulkonäkö ei suoranaisesti kytkeydy henkilön todellisiin piirteisiin.



Visuaalisen ilmeen rakentamisen jälkeen valmennettava pääsee valitsemaan pelihahmon aloitusominaisuudet. Valinta toteutetaan roolipeleistä tutulla tyylillä, jossa pelaajalla on mahdollisuus valita esitetystä setistä ominaisuuksia, jotka hänen mielestään parhaiten sopivat pelihahmolle. Valintatilanne korostaa resurssien rajallisuutta, sillä pelaajan ei anneta tässä vaiheessa poimia kaikkia haluamia ominaisuuksia. Valinnanvaikeus ja valintojen merkityksen pohtiminen on ensimmäinen osa itsereflektiota ja itsetuntemuksen herättelyä.

Valituista korteista muodostuu pelaajan minuutta pienimuotoisesti kuvaava aloituspakka. Peli pyrkii siis jo alkuvaiheessa nostamaan halun kehittää pakkaa kattavammaksi ja paremmaksi. Aloituspakkaa voi ajatella pelaajan ominaisuuksien ituna, josta kehitty pelin edetessä rehevä ja hedelmällinen kokonaisuus tukemaan vuorovaikutusvalmiuksia.

Minuuden korttipakka

Konseptin rakenteellinen ydin muodostuu valmennettavan keräämästä korttipakasta, joka kuvaa hänen ominaisuuksiaan vuorovaikutuksen näkökulmasta. Korttipakka on pelin alussa pieni ja arvoiltaan vaatimaton, mutta pelin edetessä pelaaja pystyy sekä keräämään uusia kortteja että nostamaan omistamiensa korttien arvoa.

Minuuden korttipakka sisältää vuorovaikutusvalmennuksessa käytettyjä käsitteitä, ominaisuuksia ja piirteitä. Materiaalia voidaan tarvittaessa laajentaa psykologian suunnalta löytyvillä aineistoilla. Kortit jakautuvat neljään kategoriaan: 1) Arvo, 2) Motiivi, 3) Luonne ja 4) Taito. Jokainen kategoria sisältää 40-60 korttia, jotka kuvaavat tiettyä yksittäistä ominaisuutta, piirrettä tai käsitettä.

Peli siis ohjaa pelaajaa pohtimaan itseään ja ominaisuuksiaan korttien kautta. Alkuvaiheen vajaa korttipakka houkuttelee keräämään uusia kortteja ja muodostamaan tarkemman ja kattavamman kuvan omasta itsestä. Pelin esittämien haasteskenaarioiden ja testien lopputulokset osoittavat konkreettisesti tarpeen korottaa korttien pistearvoja. Tätä kautta luodaan yhteys vuorovaikutustilanteiden erilaisiin vaatimuksiin suhteessa pelaajan minuuteen ja itsetuntemukseen.

Vuorovaikutuskartta

Vuorovaikutuskartta toimii sekä yksilö- että ryhmätyövälineenä koko valmennusprosessin ajan. Kartta on järjestelmään rakennettuna mutta toimii myös erillisenä työkaluna. Valmennettavan yksilötyössä hän tulkitsee ja analysoi työyhteisönsä jäseniä, sekä näiden vaikutusta häneen itseensä kartan avulla.

Tulkinnan pohjana käytetään Minuuden korttipakan käsitteistöä, mutta valmennettavalla on myös mahdollisuus kirjata avoimia vastauksia.

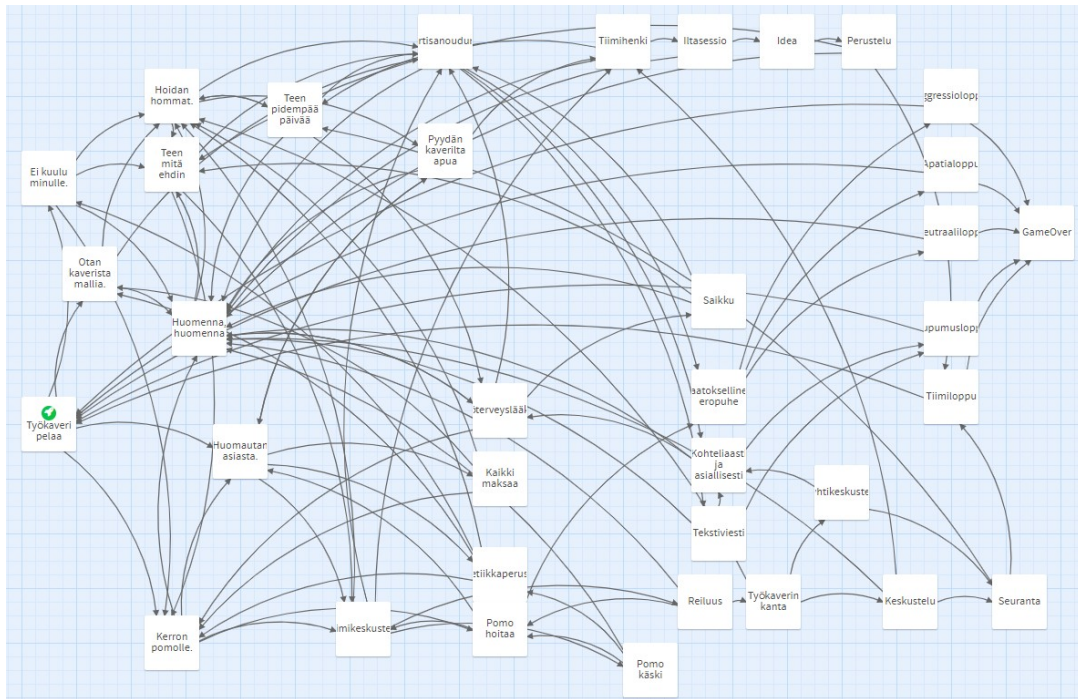
Ryhmätyöskentelyvaiheissa vuorovaikutuskartasta käytetään HITStream-ratkaisun muodostamaa synteesiä, joka esittää valmennettavan ryhmän tulkinnat, joko rajatusti tai kokonaisuudessaan. Ryhmän jäsenet voivat ilmaista näkemyksensä tulkinnosta pisteyttämällä niitä ylös- tai alaspäin. Vuorovaikutuskartta toimii keskustelua herättävänä alustana, joka kerää koko valmennusryhmän näkemyksen kommentointineen valmentajan arvioitavaksi ja jatkotyöstettäväksi.

Vuorovaikutteinen videomateriaali

Pelimäisen lähestymistavan ydinajatus on motivoida tarinan keinoin ihminen tekemään merkityksellisiä valintoja. HITStream-ratkaisussa tarinallinen eteneminen sekä siihen liittyvät valintatilanteet toteutetaan videoleikkeiden ja ohjelmistologiikan avulla, jotka yhdessä muodostuvat polveilevan, mutta kokonaisuutena ehjän ja haarautuvan tarinan.

Valmennettavan tekemät valinnat antavat tärkeää tietoa hänen ajatuksistaan suhteessa vuorovaikutukseen. Valmennettavan suoritusta tai hänen tekemiään valintojaan ei arvoteta kilpailuhenkisesti, sillä kuljetun tarinapolun päällimmäinen tarkoitus on tarjota sekä valmennettavalle että valmentajalle konkreettista kuvaa valmennettavan ajatusmaailmasta. Tätä aineistoa voidaan hyödyntää tulevaisuudessa mahdollisissa ohjatuissa valmennustilanteissa.

Valintatilanteiden käsikirjoituksesta vastaavat ammattilaisvalmentajat, jotta jokaisen valinnan merkityksellisyys ja valmennuksellinen arvo varmistetaan. Valmiiden tarinarakenteiden lisäksi HITStream-ratkaisu mahdollistaa asiakaskohtaisesti räätälöityjen valintavaihtoehtojen toteuttamisen, jolloin ratkaisu pystytään kohdentamaan erityistilanteiden tarpeisiin.



Hidden Object -videomateriaali

HITStream-ratkaisussa perinteinen videomateriaali pelillistetään myös Hidden Object -pelimekaniikkaa hyödyntäen. Mekaniikka mahdollistaa olemassa olevan videomateriaalin koodaamisen pelimäisiksi valmennuskokemuksiksi ilman, että valmentajan tarvitsee olla läsnä valmennustilanteessa.



Huoneentaulut

HITStream-ratkaisu tuottaa valmennettavien suoritusten pohjalta huoneentauluja, jotka jäävät työyhteisön käyttöön muistilistoina ja ohjeina vuorovaikutustilanteisiin. Taulujen tekstisisällön lähtöaineisto muodostuu valmennettavien yksilötyönä kirjaamista ohjeista ja pelisäännöistä, joista valitaan pisteyksien, keskusteluiden ja jalostamisen kautta osuvin kooste siten, että se kuvaa mahdollisimman hyvin koko työyhteisen keskeisimpiä pelisääntöjä ja ohjeita.

Ohjeiden ja pelisääntöjen lisäksi huoneentauluun voidaan valita ja lisätä graafisia elementtejä, jotta lopputuloksen visuaalinen ilme korostaa jo itsessään työyhteisön ajatusmaailmaa ja tavoitteita vuorovaikutuksen suhteen.

Tiimityöskentely ja tulosten käsittely

Peliosuuden jälkeen käydään läpi siinä saadut **tulokset**. Miten peli on sujunut? Millaisia huomioita osallistujat tekivät omasta tai tiiminsä vuorovaikutustavoista? Mitä kohtia pitäisi vielä kenties parantaa omassa toiminnassa? Peliin osallistuja saa pelin jälkeen itselleen tai tiimilleen ns. huoneen taulun, jossa nostetaan esiin oman vuorovaikutuksen hyvät sekä kehittämistä vaativat kohdat.



Pelin johtajan koulutus

HITStream pelin johtajan koulutus antaa pätevyyden toimia pelin ohjaajana. Koulutuksessa paneudutaan vuorovaikutuksen merkitykseen työhyvinvoinnin kannalta ja harjoitellaan itse menetelmää. Koulutukseen haetaan ja siihen hyväksymiseen edellytetään kiinnostusta tiimityöskentelyn ja vuorovaikutustaitojen kehittämiseen sekä perusymmärrystä pelimaalimasta ja sen toiminnasta. Koulutuksen jälkeen osallistuja voi toimia oman tiiminsä HITStream-kouluttajana ja pelin johtajana.

Kouluttajana toimiva henkilö ei tarvitse erillisiä pedagogisia opintoja, riittää että hän on käynyt HITStream -kouluttajakoulutuksen. Siihen voi hakea henkilöstön valmentajat, esimiehet, tiiminvetäjät ja HR:t.

Koulutuksen sisältö:

Päivä 1

HIT - vuorovaikutuksen peruslainsäädännöt

- Mistä vuorovaikutusongelmat syntyvät
- Ryhmädynamiikka
- Statukset ilmaisussa
- Tunteet työyhteisössä

Päivä 2

- toiminnalliset harjoitukset
- Pelin johtajan tehtävät prosessin eri vaiheissa

Päivä 3

Harjoitukset pelin ohjaamisessa

Lopuksi

HITStreamin tarkoituksena on vahvistaa yksilön ja tiimin vuorovaikutustaitoja, opettaa perusasiat vuorovaikutuksen lainalaisuuksista, sekä kannustaa osallistujia tarkastelemaan omaa käyttäytymistään ja tapansa kommunikoida. HITStream ei tuomitse tai rankaise, vaan kannustaa ja ohjaa kohti parempia vuorovaikutustaitoja. HITStreamin hyödyt korostuvat muutosmuotoilun yhteydessä organisaatioissa.

Lisätietoja:

Marja-Leena Kaukomies

marjuska.kaukomies@contentunion.net

+35850 568 7777

Sari Siikander

sari.siikander@contentunion.net

