

The logo features the word "work" in red and "@ble" in blue, both in a rounded, lowercase font. A red horizontal line is positioned below the "le". The logo is centered within a white circle that has a blue border, which is itself set against a yellow square background with a fine dot pattern.

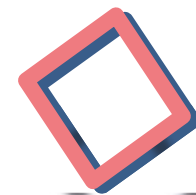
work  
@ble

MÄNGUJUHISED TÖÖHÕIVESPETSIALISTIDELE



# work @ble

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.“





## SISUKORD

<b>1. MÄNGU EESMÄRK JA SUUNISED .....</b>	<b>5</b>
<b>2. MÄNGU KIRJELDUS .....</b>	<b>6</b>
<b>3. COMPETENZE E QUALITÀ MISURABILI .....</b>	<b>19</b>
<b>4. TEHNILISED JUHISED .....</b>	<b>21</b>
<b>5. LISALEHEKÜLJED: PRINDITAVAD LEHEKÜLJED. Oskuste, omaduste kirjeldus .....</b>	<b>25</b>



## 1. MÄNGU EESMÄRK JA SUUNISED

COVID-19-kriisi ajal laialdaselt kasutatud kaugõpe näitas, et intellektipuude, õpiraskuste ja/või psüühikahäiretega inimesed suudavad olemasolevaid tehnoloogiaid iseseisvalt kasutada üksnes piiratult. See olukord suurendab ebasoodsas juurdepääsuga koolituspakkumistele ning põhjustas nende inimrühmade suurema sotsiaalse tõrjutuse ja eraldatuse. See omakorda mõjutas tugevalt nende heaolu ja võimalusi ühiskonnas aktiivselt osaleda, sest kaugendas neid tööturust veelgi.

Statistika järgi ohustab puuetega inimesi teistest rohkem töötus ja sotsiaalne tõrjutus. On tõestatud, et tööturuga liitumine suurendab sotsiaalset kaasatust ning et puuetega inimeste kaasamisest võivad nii ettevõtted, üksikisikud kui ka ühiskond tervikuna.

Selliste haavatavate rühmade tööturule kaasamise toetamisel on oluliseks muutunud tööhõivespetsialistide roll. Nemad toetavad klienti tööotsingul ja sellele järgneval taastõimimisel. Tööhõivespetsialistiga mängu läbimängimine parandab spetsialisti ja kliendi suhtlust, sest mäng on hea vahend kliendiga arutelu alustamiseks sõltumata sellest, kas mängitakse koos või interneti teel.

WORK@BLE on sõbralik virtuaalne videomäng „Scape Room“, mis aitab tööhõivespetsialistidel hinnata ja arendada puuetega ja hariduslike erivajadustega (HEV) inimeste tööoskusi.

### EESMÄRGID

- aidata tööhõivespetsialistidel ja kutsehariduse mentoritel hinnata ja arendada HEV- ja puuetega inimeste tööoskusi;
- parandada puuetega ja HEV-inimeste juurdepääsu internetipõhiste teenuste.

### SIHTRÜHMAD

- tööhõivespetsialistid ja kutsehariduse mentorid;
- inimesed, kellel on vaimse tervise või kognitiivsete võimete probleemid või hariduslikud erivajadused.





## 2. MÄNGU KIRJELDUS

### Mängu stsenaarium

Vanas majas on eri ruumid. Mängija peab kõik need ruumid läbi käima ja lahendama seejuures eri ülesandeid. Mängija ette ilmub vana tark mees.

Mõistatuste lahendamiseks peab mängija avatar sisenema eri ruumidesse ja minema nendes olevate isikute juurde, kes ütlevad talle lahendust vajava mõistatuse. Järgmise ruumi jõudmiseks tuleb lahendada kõik mõistatused. Need esitatakse sellises järjekorras, mis aitab mängijal läbi maja liikudes aru saada ja välja selgitada, millised on tema väärtused, võimed ning unistused.

Mängus on kolm taset, mida kirjeldatakse järgmiselt:

Tase 1. Esimene tase on „TÄHELEPANU“.

Tase 2. Teine tase on „VALMIS OLLA“.

Tase 3. Kolmas tase on „LÄKS“.

Igal tasemel on eri mängud.

### Esimese korruse selgitus

Esimese korruse idee pärineb ettevõttelt Lyk-z, kes kasutab metoodikat FROG. Siin on selle lühikirjeldus. Projektis Work@ble kasutavad nad esimesel mängutasemel väga piiratud versiooni mõnest FROG-tööriistast. Ettevõtte Lyk-z meetod hõlmab kokku ligi 50 tööriista, teie saate töötada neist kolmega.

Mängu esimese korruse meetod tugineb järgmistele teooriatele:

7. neurofüsioloogia\*, mis uurib seda, kuidas meie aju toimib ja kuidas me otsuseid teeme;



2. kommunikatsioonitehnikad filmiõpingutest. Vahetu heli ja pilt on endiselt meie parimad sõnumite edastamise vahendid. Vaid inimene ise võib olla neist võimekam. Kõiki on mõnikord valesi mõistetud. Sellel koolitusel õpite suhtlema niimoodi, et kõik saaksid teie sõnadest alati aru;
3. kognitiivsed põhialused – kuidas on seotud teie mõtted, tunded ja käitumine;
4. koostööpõhine kootsing: professionaalne vestlus, mis toob esile teie varjatud omadused ja väärtused;
5. traditsioonilise juhtimiskoolituse põhimõtted.

\* Ettevõtte Lyk-z meetod põhineb neurofüsioloog Benjamin Libet' teadustööl ja järeldustel alateadliku otsustusprotsessi kohta. Kõik programmi harjutused on loodud ja kokku pandud selle uurimistöe põhise süsteemi järgi. Osalejad kogevad suurt emotsionaalset muutust, millega kaasneb ühtlasi vaimne muutus. Nad õpivad, kuidas teha muudatusi ja paremaid valikuid enda nimel. Masendus asendub õnnetundega, üksildus kaasatusega, antisotsiaalsus sotsiaalsusega, häbi uhkustundega, viha mõistmisega jne.

Programmi on kombineeritud süsteem, mis koosneb viiest moodulist.

Projektis Work@ble kasutame esimesel mängutasemel väga piiratud versiooni mõnest FROG-tööriistast. Ettevõtte Lyk-z meetod hõlmab kokku ligi 50 tööriista, teie saate töötada neist kolmega.

Teenusekasutajate mentoritena julgustame teid katsetama eri vastustega, mida teenusekasutajad pakuvad.

Järgnevalt jagame teile nõuandeid, kuidas muuta mäng kasulikumaks ning luua viljakas dialoog teie ja teie teenusekasutaja vahel.

Kui teenusekasutaja on valinud ühe omaduse (näiteks sõna „järjekindel“), siis küsige temalt järgmist: Millal te kasutate oma omadust „järjekindel“? Või: millal on vaja olla järjekindel?

Või: millises olukorras olete järjekindel?

Rääkige sellest sõnast lähemalt ja tunnustage kasutajat selles olukorras järjekindluse eest. Võib-olla on ta ka teiega suheldes järjekindel.

Väärtuste puhul küsige lähemalt ka nende kohta ja seostage neid teenusekasutaja valitud omadusega. Küsige, kuidas nad teavad, et teatavat väärtust austatakse.

Näide. Ma olen järjekindel, sest mulle on oluline olla edukas või võita või saavutada tulemusi või midagi korda saata. Küsige korduvalt üle ja KUULAKE vastust – nii kuulete uusi väärtusi ja omadusi. Varuge selle teema jaoks piisavalt aega.



Kui soovite selle meetodi kohta lisateavet, siis kirjutage ettevõttele Lyk-z & Daughters Norra e-posti aadressil [kontakt@lyk-z.no](mailto:kontakt@lyk-z.no) või [ingeborg@lyk-z.no](mailto:ingeborg@lyk-z.no)

## TASE 1 – VALMIS OLLA

### Mäng 1

**Kirjeldus.** Kõigepealt kohtute professor Oakiga, kes tutvustab mängu ja küsib teie nime. Teil tuleb sisestada oma nimi.

Seejärel küsib Oak teie sugu. Pärast soo valimist annab professor Oak teile lossi võtmed. Nüüd tuleb teil hakata lossi poole kõndima. Nool annab märku ukse asukohast. Teie ülesanne on lihtsalt sisse astuda.

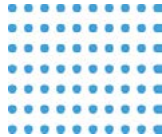
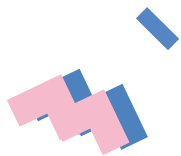
Siis kohtute ühe teise mehega. See mees küsib teie unistuste kohta. Nimekirjas on palju unistusi, mille hulgast mängija saab valida. Lisaks võib mängija pakkuda oma unistusi, valides võimaluse „Muu“. Kui mängija on ühe unistuse välja valinud, palutakse tal valida järgmine. Mängu lõpetamiseks peab mängija valima „ei“. Unistusi saab valida nii palju, kui soovitakse.

**Eesmärk:** selle eesmärk on motiveerida mängijat mõtlema oma unistustele. See vallandab mängija loovuse ja annab talle võimaluse unistada sellest, mida ta päriselt tahab.

### *Soovitused (tööhõivespetsialistidelt tööhõivespetsialistidele)*

- Tööhõivespetsialistid peaksid unistusi lähemalt selgitama ja vajaduse korral pakkuma abi menüü avamisel, et kontrollida, millised unistused mängija on valinud. Märkmete tegemine või millegi analoogse lisamine unistuste (ja hiljem omaduste ja väärtuste) kujutamiseks aitab käsitlust selgemaks muuta.





## Mäng 2 „Omaduste kauplus“

**Kirjeldus.** Nooled juhatavad mängija teise mängu juurde. Mees istub laua taga. Mängu alustamiseks tuleb minna mehe ette ja vajutada sisestusklahvile. Mängija peab valima omadused, mis aitavad tal oma unistuse täita. Teile esitatakse nimekiri eri omadustest. Pärast omaduste väljavalimist juhatab mees teid järgmise mängu alguspunkti. Te peate käimasolevast mängust lahkuma ja liikuma noolte osutatud suunas.

**Eesmärk:** mängija peab mõtlema sellele, milliseid omadusi tal on vaja, et täita oma unistused. Tööhõivespetsialistil on ka võimalik selgitada, mida eri väärtused tähendavad. See loob mängus hea õpivõimaluse. Samuti aitab see klientidel mõelda oma tugevatele ja nõrkadele külgedele, mille kohta küsitakse sageli ka töövestlustel.

### *Soovitused (tööhõivespetsialistidelt tööhõivespetsialistidele)*

- Tööhõivespetsialistid peaksid omadusi selgitama ja tooma esile nende seose valitud unistustega.

## Mäng 3 „Vana naise tuba“

**Kirjeldus.** Vana naine hakkab rääkima kohe, kui tupp sisenete. Kõndige vana naise juurde ja kui jõuate tema ette, vajutage sisestusklahvile. Vana naine esitab teile mõne küsimuse. Ta palub teil selgitada, miks on omadused, mis te eelmises mängus valisite, teile olulised. Te peate etteantud loendi alusel valima, miks on mingi omadus teile oluline. Näiteks: „Ma olen järjekindel, sest mulle on oluline end arendada.“ Seepeale sõnab naine, et olete loonud iseenda meloodia, ja teil tuleb minna järgmisse ruumi. Minge ruumist välja ja liikuge noolte järgi järgmisse ruumi.

**Eesmärk:** see paneb mängija mõtlema sellele, mida ta suudab varem väljavalitud omaduste abil saavutada.

### *Soovitused (tööhõivespetsialistidelt tööhõivespetsialistidele)*

- Tööhõivespetsialistid peaksid jälgima, et mängijad saaksid kontekstist aru.
- Et näha teisi võimalusi, vajutage klaviatuuril klahvi „Nool alla“ (ärge klõpsake hiirega).



#### Mäng 4 „Peegeldusruum“

**Kirjeldus.** Minge seiske targa mehe ette. Ta palub teil maha istuda ja mõtiskleda oma valikute üle. Minge kuldse kasti sisse. Seejärel küsib mees teilt, millised unistused on teile kõige olulisemad. Te peate valima ühe unistuse. Seejärel peate valima omaduse, mis on teie arvates kõige tähtsam selle unistuse täitmiseks. Samuti peate selgitama, miks see omadus vajalik on – teile antakse valikvastused. Näiteks: Miks on vaja olla järjekindel? Sest loovus on mulle oluline.

Kui olete lõpetanud, võite minna teise ruumi, et mängida oma meloodiat.

**Eesmärk:** see paneb mängija mõtlema asjadele, mis on talle elus kõige olulisemad.

#### *Soovitused (tööhõivespetsialistidelt tööhõivespetsialistidele)*

- Tööhõivespetsialistid peaksid kontrollima, kas mängija on kontekstist aru saanud.

#### Gioco 5 - sala del pianoforte

**Kirjeldus.** Seiske ruumis oleva mehe ette ja vajutage sisestusklahvile. Ta palub teil klaverit mängida. Te peate valima klaveri mängimise, sest muidu ei saa te mängu lõpetada. Seiske klaveri ette. Vajutage sisestusklahvile. Te kuulete meloodiat ja teile kuvatakse tekst varasemate valikute kohta. Kui olete selle läbi lugenud, siis vajutage sisestusklahvile. See peatab muusika. Mees palub teil meloodia lõpetada. Vajutage klaveril uuesti sisestusklahvile. Teile kuvatakse taas nimekiri, aga nüüd tuleb teil valida, mis tunde see teie tekitab. Tehke valik ja vajutage sisestusklahvile. Mees ütleb, et see meloodia kummitab teda. Minge ruumist välja. Suunduge noolte järgi järgmisse ruumi.

**Eesmärk:** mängija saab oma unistuste ja omaduste üle järele mõelda ning peab analüüsima, milliseid tundeid see vaatepilt temas tekitab. See aitab mängijal end paremini mõista ning ka tööhõivespetsialist õpib inimest ja tema eesmarke paremini tundma.

#### *Soovitused (tööhõivespetsialistidelt tööhõivespetsialistidele)*

- Tööhõivespetsialistid peaksid selgitama, et mäng ühendab automaatselt kõik valitud unistused, omadused ja väärtused.



## Mäng 6 „Bossi kontor“

**Kirjeldus.** Sisenege ruumi. Seiske mehe ette, kes on kuldse ruudu juures asuva laua taga. Ta esitab teile kolm küsimust ja teie vastused salvestatakse. Kõigepealt palub mees teil 30 sekundi vältel rääkida oma headest omadustest. Sisestusklahvile vajutamine käivitab salvestamise. Salvestamise peatamiseks vajutage uuesti sisestusklahvile. Te peate rääkima vähemalt kümme sekundit. Seejärel mängitakse salvestis teile automaatselt ette. Kuulake see lõpuni. Seejärel palutakse teil rääkida enda arendamist vajavatest külgedest. Salvestamise alustamiseks vajutage sisestusklahvile. See kordab salvestist uuesti. Pärast teie kolme küsimuse ärakuulamist ja neile vastamist annab mees teile juurdepääsu järgmisele tasandile. Minge ruumist välja ja liikuge noolte järgi väravani, mis viib teisele korrusele.

**Eesmärk:** Aidata mängijal õppida endast rääkima, enda tugevatest külgedest ja arendamist vajavatest külgedest. See tuleb kasuks töövestlusel ja tuge vajavate valdkondade teadvustamisel.

### *Soovitused (tööhõivespetsialistidelt tööhõivespetsialistidele)*

- Mängu katsetanud mängijad kas vältisid salvestamist või täitsid ülesande vastumeelselt. Kõik nad oleksid eelistanud kirjutamist rääkimisele. See on samuti lubatud.
- Selgitage mängijatele enne, kuidas mäng toimub, et nad saaksid valmistuda küsimustele vastamiseks. Enne salvestamise alustamist mõelge ühiselt vastused läbi. Salvestamise alustamiseks tuleb vajutada kaks korda sisestusklahvile. Seejärel oleks kasulik arutleda mängija vastuste üle ja mõelda, kuidas see neid töövestlusel aitab.
- Tööhõivespetsialistid peaksid selgitama, et mängija peab mikrofone sisse lülitama ja seda kasutama. Mõni mängija võib vajada abi oma tugevate ja nõrkade külgede kindlakstegemisel.

## Mäng 7 „Punane nupp“

**Kirjeldus.** Minge värava ette ja vajutage sisestusklahvile. Teile vastatakse, et värava võti on katki. Mäng küsib teilt, kas proovite vajutada hädaabinupule. Jätkamiseks peate vajutama „Ma proovin“. Peate vajutama punasele nupule, mõni sekund ootama ja seejärel uuesti nupule vajutama. Mäng ei luba teil saavutada õiget arvu sekundeid. Ülesande mõte on panna mängija võimatusse olukorda ja julgustada teda abi paluma. Te peate paluma abi professor Oak'lt, kes ilmub kohale. Mängija võib proovida jõuda õige arvu sekunditeni, aga värav avaneb üks-



nes siis, kui Oak'ilt on abi palutud. Et vajutada punast nuppu, tehke sellel klõps. Mängu läbimiseks minge professor Oaki ette ja vajutage sisestusklahvile. Seejärel avab ta värava. Minge läbi värava ja kõndige trepist üles.

**Eesmärk:** mängija peab edasiliikumiseks abi paluma. Kuna vajalike sekundite saavutamine on võimatu, õpib mängija, et abi küsimine on sageli väga vajalik, eriti olukordades, kus ükski lahendus ei tundu õige. Samuti aitab see hinnata mängija võimet taluda frustratsiooni.

### *Soovitused (tööhõivespetsialistidelt tööhõivespetsialistidele)*

- Tööhõivespetsialistid peaksid tekitama mängijates motivatsiooni, et nad ei keskenduks sekundite lugemisele, vaid otsiksid hoopis eri võimalusi värava avamiseks.
- Kui mängija satub stressi, siis selgitage talle, et selle ülesande eesmärk on hinnata stressirohkete olukordadega toimetulekut ning näidata mängijale, et abi palumine on alati lubatud. Kui mängija võib teie hinnangul sattuda liiga suurde stressi, siis läbige see mäng ise. See ei pruugi sobida autistlikele mängijatele.

## Tase 2 – VALMIS OLLA

### Mäng 8

Vajutage sisestusklahvile, et rääkida mehega, kes kutsub teid kohvile. Mäng annab teile eri valikuvõimalused. Kui mängija ei vali väljaminekaks viisakat ja positiivset teguviisi, siis ei lase mäng tal edasi liikuda. Sellisel juhul peab mängija uuesti mehe ette minema ja vajutama sisestusklahvile. Kui mängija valib positiivse vastuse, viib mees ta järgmise ukseni.

**Eesmärk:** mängija peab valima viisakat ja positiivsed vastused. Negatiivsed mõtted ei luba siit edasi liikuda. See näitab mängijale, et positiivne mõtteviis ja suhtlemine avavad elus rohkem võimalusi.

Astuge järgmisse ruumi, kus näete sõnapuslet.



### *Soovitused (töehõivespetsialistidelt töehõivespetsialistidele)*

- Töehõivespetsialistid peaksid selgitama küsimuse/ülesande mõtet (tähtis on positiivne suhtumine). Palun selgitage mängijale, et vastused on mängija esmased mõtted, mitte see, kuidas nad end mehele valju häälega väljendaksid. Selle mõtte on näidata mängijale, et negatiivsed mõtted kahandavad põnevaid võimalusi.

### **Mäng 9 „Sõnaruhi tuba“**

**Kirjeldus.** Minge professori ette ja vajutage sisestusklahvile. Oak palub teil üles leida erinevad ametid. Teie ülesanne on klõpsata hiirega tähtedel, millest sõna koosneb. Ekraanile ilmub nimekirja sõnadest, mis tuleb üles leida. Kui olete kõik sõnad üles leidnud, ilmub Oak uuesti automaatselt ekraanile, et teid õnnitleda ja järgmisse ruumi saata.

**Eesmärk:** mäng aitab ühest küljest hinnata mängija teadmisi tööturust ning teisest küljest analüüsida mängija isiklikku olukorda tööturul ja väljendada oma tulevikuootusi.

### *Soovitused (töehõivespetsialistidelt töehõivespetsialistidele)*

- Mäng pakub võimalust rääkida eri töövaldkondadest. Nii näiteks saate mängijaga arutleda erinevate ametite ja töövaldkondade üle.

### **Mäng 10 „Oskuste ruum“**

**Kirjeldus.** Sisenege tuppa. Seal tervitab teid vana tark mees. Näete kive, mis esindavad oskusi. Need esindavad teie oskuste kogumit. Kivid tuleb jagada kolme kategooriasse: 1) olevik (oskused, mis teil praegu on); 2) tulevik (oskused, mida peate veel arendama); 3) kolm peamist oskust, mida vajate oma unistuste töö jaoks. Kivid (oskused) tuleb panna õigesse kategooriasse. Vana tark mees selgitab samuti tööülesannet. Kivile lähenemisel märgib kivi, millise oskust see esindab. Teie ülesanne on kivi õige kategooria alla lükata (sisestusklahviga). Pange kõik kivid enda valitud kategooriasse. Seejärel palub vana tark mees liikuda teil järgmisse ruumi.



**Eesmärk:** see aitab mängijal mõelda oma praegustele oskustele ja omadustele ning sellele, milliseid omadusi ta peab tööturu jaoks ja oma unistuste saavutamiseks edasi arendama.

### *Soovitused (tööhöivespetsialistidelt tööhöivespetsialistidele)*

- Mõnele mängijale tuleb lisaks selgitada, mida me oskuste all silmas peame või miks on nende arendamine kasulik.
- Võite ka oskuste üle laiemalt arutleda, piirdumata siin mainitud oskustega. Näiteks võite mängijalt küsida, milliseid oskusi tal peale mängus seni mainitu veel on.

### **Mäng 11 „Ajajuhtimise ruum“**

**Kirjeldus.** Mängija siseneb ruumi ja teda tervitab vana tark mees. Igal inimesel on oma ülesanne ja see tuleb täita ettenähtud aja jooksul. Järjestage ülesanded kronoloogiliselt. Näide: ülesanne, mis tuleb teha kella seitsmeks hommikul, peab eelnema ülesandele, mis tuleb teha kella kaheksaks hommikul, jne. Minge mängijate ette ja küsige nende ajakava kohta. Kui nad on teile selgitanud, mida ja mis ajaks nad tegema peavad, küsitakse teilt: „Kas sa tahad, et ma järgneksin sulle?“ Kui valite „Jah“, liigub see inimene teie järel ja te peate kõndima õige numbriga kasti juurde. Oodake, kuni inimene teile järele jõuab. See võib pisut aega võtta. Kui olete õige inimese õige kasti juurde juhatanud, siis tehke inimese peal hiirega topeltklõps. Ta küsib uuesti: „Kas sa tahad, et ma järgneksin sulle?“ Seekord vajutage „Ei“ ja inimene jäetakse vastava kasti juurde. Seejärel liikuge edasi järgmise inimese juurde. Kui ülesanded on õigesti täidetud, õnnitleb vana tark mees teid ja palub teil edasi minna järgmisse ruumi.

Võite öeldu üles kirjutada või valida muu viisi, mis aitab öeldut meeles pidada.

**Eesmärk:** see mäng aitab hinnata mängijate ajajuhtimise oskust ja treenib mälu.

### *Soovitused (tööhöivespetsialistidelt tööhöivespetsialistidele)*

- Kui te ei saa mingil põhjusel arvutihiiert kasutada, siis keerake end näoga teile järgnenud isiku poole ja vajutage sisestusklahvile. See variant toimib juhul, kui mängija ja vastav isik on mõlemad vastava kasti sees.



## Mäng 12 „Ülemuse kontor“

**Kirjeldus.** Te sisenete ruumi ja teid tervitab kohe üks vihane ülemus. Ta teeb teile ülesandeks kontoris kord majja lüüa. Otsige ruum läbi ja haarake kaasa kõik kontoriesemed, mida leiate. Näiteks otsige üles kalender ja klõpsake sellel. Kui arvate, et vajate seda oma tööks, vajutage „Jah“.

7. Kalender 2. Telefon 3. Märkmed 4. Arvuti

Kui olete õiged elemendid välja valinud, käsib ülemus teil tagasi tööle minna. Minge laua lähedal asuvasse kollasesse kasti. Teie ülemus saab jälle vihaseks. Vana tark mees ilmub välja ja küsib, mida te kavatsete teha oma vinguva vihase ülemuse suhtes. Kui valite vastuse, mis teeb olukorra hullemaks, ütleb ülemus, et olete tõelises hädas. Kui valite rahumeelse reageerimisviisi, siis olukord laheneb.

Pärast selle läbimist olete valmis tasemeks „LÄKS“.

Eesmärk: mängu esimeses osas hinnatakse mängija oskust leida kontorikeskkonnas töötamiseks vajalikke asju. See näitab mängija oskust loogiliselt mõelda. Mängu teises osas hinnatakse mängijate võimet stressirohkes olukorras hakkama saada ja õpetatakse, kuidas konfliktidega paremini toime tulla.

### *Soovitused (töehöivespetsialistidelt töehöivespetsialistidele)*

- Mängu käigus saate koos mängijaga arutada eri viise, mis aitavad tööl ettetulevate stressirohketel olukordadega toime tulla.

## Kolmas tase – LÄKS

### Mäng 13 „Telefoniruum“

Kui olete jõudnud kolmandale korrusele, tervitab teid professor Oak, kes ütleb, et keegi helistab teile. Oaki'i leidmiseks liikuge noolte järgi. Kohale jõudes vajutage sisestusklahvi. Seejärel seiske kuldse ruudu sisse. Teilt küsitakse, kas soovite sellele kõnele vastata. Kui vajutate „Ei“, siis palutakse teil sellegipoolest sellele kõnele vastata. Kõne puudutab tööpakkumise vastuvõtmist. Mängu jätkamiseks peate vajutama „Jah“. Mäng soovib teil esitada küsimusi, et saaksite lisateavet. Teil on kuus valikut. Kui teie valik on ebaoluline või kohatu, siis annab mäng sellest teada. Seejärel antakse teile võimalus esitada lisaküsimusi – see on kohustuslik, et saaksite mängus edasi liikuda. Mäng lõpeb automaatselt, kui olete esitanud kõik õiged küsimused.



**Eesmärk:** valmistada mängija ette töga seotud telefonikõnedeks ja aidata tal mõista, et mõni küsimus on töökõne ajal kohatu.

### *Soovitused (tööhõivespetsialistidelt tööhõivespetsialistidele)*

- Mõni mängija vajab telefonikõnede kohta lisaselgitusi. Selgitage neile kõne eesmärki ja selle seost päriselus esinevate olukordadega, kui mängija kutsutakse esimest korda töövestlusele. Selgitage ja rääkige lähemalt, miks mõni küsimus ei ole sobiv või asjakohane ning milliseid küsimusi tuleks esitada hoopis töövestlusel, mitte telefonitsi.

### **Mäng 14 „Kodu tuba“**

Professor Oak palub teil tulla ja end valmis seada. Järgige nooli. Sisenege kodu tuppa.

Ruumi sisenedes tuleb Oaki käest küsida, kuidas töövestluseks valmistuda. Kõigepealt tuleb süüa. Minge kööki ja seiske tööpinna ette, kus on lõikelaud koos toiduga. Valmistage toit ette. Kui see on valmis, ilmub laua peale toit. Minge laua juurde. Söömiseks vajutage „Jah“. Seejärel liikuge edasi järgmise ülesande juurde. Mine vanni ligi, klõpsake sellel ja valige „Jah“, et end pesta. Seejärel peske hambaid.

Mäng lõpeb, kui ülesanded on täidetud. Professor Oak palub teil välja minna ja riidesse panna.

**Eesmärk:** õpetada mängijale, kuidas valmistuda töövestluseks või -päevaks, et paista viisakas ja tunda end hästi. See aitab mängijatel arendada paremaid igapäevaoskusi.

### *Soovitused (tööhõivespetsialistidelt tööhõivespetsialistidele)*

- Arutage mängijaga ka teisi töövestluseks valmistumise samme. Näiteks vajadust kontrollida, kuidas jõuda vestluse toimumise paika, millal ta peaks kodust lahkuma, milliseid transpordivõimalusi ta saab kasutada jne.





### Mäng 15 „Riietusruum“

Järgige nooli, et jõuda riietusruumi. Professor Oak palub teil valida õiged riided. Mängija ees on kolm lauda eri riideesemetega. Näiteks võite klõpsata sinisel kleidil ja otsustada seda kanda.

Kui olete valinud viisakad riided ja kingad, palub mäng teil suunduda töövestlusele.

**Eesmärk:** see ülesanne aitab mängijal aru saada, milliseid riideid tuleks kanda ametlikul puhul. Näiteks õpib mängija, et plätud ei ole töövestluseks sobilik valik.

### *Soovitused (tööhöivespetsialistidelt tööhöivespetsialistidele)*

- See annab ühtlasi võimaluse arutleda isikliku hügieeni, riiete puhtuse jms üle.

### Mäng 16 „Koosolekuruum“

Järgige nooli töövestlusele minekuks. Professor Oak tervitab teid koosolekuruumi ees. Tervitamiseks tehke Oaki'i peal klõps. Seejärel minge kuldse ruudu juurde ja vajutage sisestusklahvile. Mäng palub teil kasutada häid kombeid, et saaksite ruumi siseneda. Peate valima viisaka viisi koosolekuruumi sisenemiseks. Üks avaneb ainult ühe seisukoha peale.

Sisenedes palutakse teil istuda ja oodata ülemust. Nool näitab teile, kuhu istuda. Ülemus saabub niipea, kui istute.

Te peate valima õige viisi ülemuse tervitamiseks. Ainult üks vastus kolmest on õige.

Seejärel istute taas ülemuse kõrvale. Mäng küsib teilt, mida te edasi teete. Mängijale antakse neli võimalust. Kui otsustate ebaviisaka variandi kasuks, siis ütleb ülemus „hmm“ ja te peate uuesti valima. Ainult üks valik on õige.

Sellega vestlus lõpeb.

**Eesmärk:** näidata mängijale, kuidas oleks õige töövestlust alustada.



### *Soovitused (tööhõivespetsialistidelt tööhõivespetsialistidele)*

- Kasutage seda võimalust, et rääkida päris töövestlustest, küsimustest, mida töövestlustel sageli esitatakse, ja asjadest, millest inimene peaks rääkima jne.

## MÄNG LÄBI



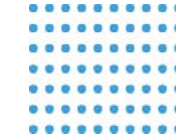
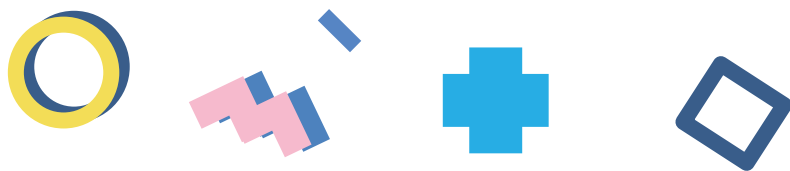
### 3. COMPETENZE E QUALITÀ MISURABILI

- Mis on mulle oluline, millised on minu väärtused
- Millest ma unistan
- Identiteedi tasandid ja seosed eri tasandite vahel
- Teadmised iseendast (minu tugevad ja nõrgad küljed, minu oskused ja võimed)
- Enesekindlus
- Pühendumine
- Enesejuhtimine
- Teabevahetus
- Algatusvõime, otsuste tegemine
- Praktilised ja igapäevaeluks vajalikud oskused (enesehooldusoskused, koristamine)
- Meeskonnatöö-/koostööoskus
- Suhtlus-/kommunikatsioonioskused
- Õppimis-/kohanemisvõime
- Konfliktide lahendamine
- Pühendumus, vastutustunne ja võime võtta vastutust
- Muudatustega leppimine
- Frustratsiooni talumine
- Oskus juhistest aru saada





- Enesejuhtimisoskused, ajaplaneerimise ja organiseerimise oskused
- Võime paluda abi
- Võime pidada kinni kokkulepetest
- Töövestluseks valmistumine ja enda tutvustamine
- Meeskonnatöö
- Küsimuste esitamine ja enesekindlus
- Kavandamine ja korraldamine
- Otsuste tegemine
- Konfliktide lahendamine
- Suhtlus- ja sotsiaalsed oskused
- Juhtimine
- Muudatustega leppimine
- Frustratsiooni talumine



## 4. TEHNILISED JUHISED

Kuidas liikuda

### KLAVIATUURIGA

Tegelast saate liigutada klaviatuuri nooleklahvidega



Liigu üles



Liigu alla



Liigu vasakule

### HIIREGA

Tegelaskuju saab liigutada ka nii, kui teete vasakkloõpsu selle koha peal, kuhu soovite, et tegelaskuju liiguks

### KIIREMINI LIIKUMINE

Kui soovite, et tegelaskuju liiguks kiiremini, siis hoidke liikudes all tõstuklahvi („Shift“)





## TEGELASTE GA SUHTLEMINE

### KLAVIATUURIGA

Minge selle tegelase lähedale, kellega soovite suhelda, ja vajutage sisestusklahvile. Sama klahvi saab kasutada ka suhtluse jätkamiseks

### HIIREGA

Minge selle tegelase lähedale, kellega soovite suhelda, ja tehke tegelasel vasakklõps. Vasakklõps ühtlasi jätkab suhtlemist

### Menüü

Menüüsse sisenemiseks vajutage klahvile „ESC“

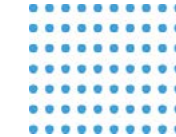
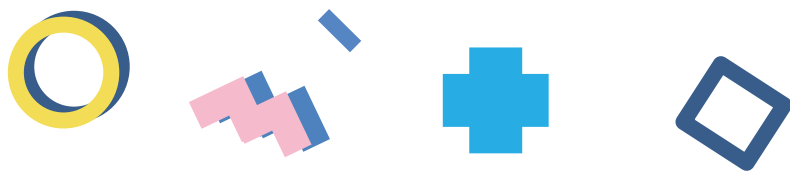
Menüüvalikut navigeerimiseks saate kasutada klaviatuuri nooleklahve või hiirt.

Menüüvaliku valimiseks vajutage sisestusklahvile või tehke hiirega vasakklõps

Tagasi minemiseks vajutage klahvile „ESC“ või tehke hiirega paremklõps

## MÄNGU SALVESTAMINE

1. Avage Menüü, kasutades klahvi „ESC“
2. Valige „Salvesta“, kasutades hiirt või klaviatuuri nooleklahve
3. Vajutage sisestusklahvile
4. Valige salvestamislahter (salvestamine kirjutab üle juba salvestatud mängud)
5. Vajutage sisestusklahvile või tehke vasakklõps



## MÄNGUST VÄLJUMINE

1. Avage menüü, kasutades klahvi „ESC“
2. Valige väli „Välju mängust“
3. Vajutage sisestusklahvile või tehke hiirega vasakklõps

## MÄNGU SUVANDITE MUUTMINE

1. Avage menüü, kasutades klahvi „ESC“
2. Valige „Suvandid“
3. Vajutage sisestusklahvile või tehke hiirega vasakklõps

Saadaval on järgmised valikud:

- alati kiire: kui see on sisse lülitatud, liigub tegelane kiiremini
- taust, helitugevus: taustamuusika helitugevus
- vht helitugevus: võitlustegevuse helitugevus (selles mängus ei kasutata)
- minu helitugevus: muusikaefektide helitugevus
- he helitugevus: heliefektide helitugevus
- kasutajaliidese keel: mängukeel

## ESEMED

Esemete alt leiate mängus valitud unistused, omadused ja väärtused.





## MENÜÜ KÄIVITAMINE

### UUS MÄNG

Alusta mängu algusest

### JÄTKA

Jätka salvestatud mängu

Kui lahusite mängust ja soovite seda jätkata oma viimase salvestuse pealt

4. valige stardimenüüst „Jätka“
5. Valige salvestus, millest soovite alustada
6. Vajutage sisestusklahvile või tehke hiirega vasakklõps

## SUVANDID

- alati kiire: kui see on sisse lülitatud, liigub tegelane kiiremini
- taust, helitugevus: taustamuusika helitugevus
- vht helitugevus: võitlustegevuse helitugevus (selles mängus ei kasutata)
- minu helitugevus: muusikaefektide helitugevus
- he helitugevus: heliefektide helitugevus
- kasutajaliidese keel: mängukeel





## LIIDESE KEEL

Muutke mängu keelt

## 5. LIŠALEHEKÜLJED: PRINDITAVAD LEHEKÜLJED. Oskuste, omaduste kirjeldus

### Lehekülg 1.

- **Järjepidev** – jätkab kindlalt või kangekaelselt oma arvamuse või tegevussuuna järgimist, hoolimata raskustest või vastuseisust.
- **Eesmärgile orienteeritud** – pühendunud või keskendunud konkreetse eesmärgi või tulemuse saavutamisele.
- **Julge** – julgus tähendab valmidust seista silmitsi oma otsuste ja tegude tagajärgedega.
- **Kannatlik** – võimeline leppima või taluma viivitusi, probleeme või kannatusi ilma ärrituse või ärevuseta.
- **Uudishimulik** – innukas uusi teadmisi omandama ja õppima.
- **Avatud mõtlemisega** – valmis kaaluma uusi ideid, eelarvamusvaba.
- **Hooliv** – lahke, abivalmis ja mõistev teiste inimeste suhtes.
- **Empaatiline** – suuteline mõistma ja jagama teise inimese tundeid.
- **Optimistlik** – tuleviku suhtes lootusrikas ja enesekindel.
- **Viisakas** – on teiste inimeste suhtes lugupidav ja arvestav ning käitub vastavalt.
- **Organiseeritud** – oskab asju hoolikalt planeerida, hoida korda ja töötada tulemuslikult.





- **Põhjalik** – peab silmas iga pisiasja, ei ole pealiskaudne ega täida vaid osa ülesandest.
- **Aus** – ei tegele pettusega, on aus ja siiras.
- **Mänguline** – keegi, kellele meeldib lõbutseda ja kes ei võta asju liiga tõsiselt.
- **Loov** – hea kujutlusvõimega, suuteline välja mõtlemise uusi ideid.
- **Uuendusmeelne** – tutvustab uusi ideid, on originaalse ja loomingulise mõtlemisega.
- **Sõltumatu** – ei ole teiste inimeste mõju ega kontrolli all, vaid vaba ise otsuseid tegema.
- **Meeskonnatöötaja** – meeskonnatöötajal on hea suhtlusoskus, ta on aktiivne kuulaja ja kolleegide silmis alati usaldusväärne.
- **Tagasihoidlik** – keegi, kes peab end mõõdukalt tähtsaks või üsna tähtsusetuks.
- **Meelekindel** – jääb oma otsuse juurde, kui on selle kord teinud.
- **Aval** – sõbralik ja sotsiaalselt enesekindel.



## Lehekülg 2.

- **Sotsiaalsed oskused:** Sotsiaalsed oskused on oskused, mida me kasutame iga päev teistega suhtlemiseks. Siia alla kuuluvad nii verbaalne kui ka mitteverbaalne suhtlus, nagu kõne, žestid, näoilmed ja kehakeel.
- **Täpsus:** Täpsus iseloomustab inimese võimet täita nõutud ülesanne või kohustus enne määratud tähtaega või määratud tähtajaks.
- **Tööks vajalik eriharidus:** Tööspetsiifilised oskused on seotud töökohal vajalike tehniliste toimingutega. Need on oskused, mida on vaja oma tööülesannete täitmiseks. Näiteks programmeerija peab oskama kirjutada arvutikoodi. Suuhügienist peab teadma, kuidas hambaid puhastada.
- **Paindlikkus:** Paindlikkus on võime kiiresti ja rahulikult kohaneda lühikese aja vältel toimuvate muutustega, et tulla ootamatu probleemi või ülesandega tõhusalt toime.
- **Pühendumine:** Seisund, milles isik on pühendunud mingile asjale, tegevusele jne.
- **Meeskonnatöö:** Inimrühmaga koos töötamine, et saavutada kindel eesmärk.
- **Sõltumatus:** Ei sõltu teisest inimesest, et saada elatist või tagada toimetulek.
- **Usaldusväarsus:** Usaldusväarsus või järjepidev hea töösooritus.
- **Võõrkeelte oskus: Rohkem kui ühe keele oskus.**
- **Algatusvõime:** Võime või omadus tegutseda või võtta vastutus enne teisi.
- **Konfliktide lahendamine:** Võime leida probleemile või vaidlusele sobiv lahendus, säilitades seejuures terve ja õnneliku suhte teise poolega.
- **Probleemide lahendamine:** Probleemide lahendamise oskus tähendab võimet tuvastada probleeme, teha ajurünnakut, analüüsida vastuseid ja rakendada parimaid lahendusi.



# work @ble

sepie  
SERVICIO ESPAÑOL PARA LA  
INTERNACIONALIZACIÓN DE LA EDUCACIÓN



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