



work
@ble

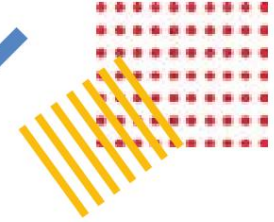
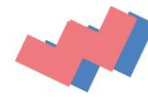
Retningslinjer for jobbcoacher



work @ble

EU-kommisjonens støtte til produksjonen av denne publikasjonen utgjør ikke en godkjenning av innholdet som kun gjenspeiler synspunktene til forfatterne, og kommisjonen kan ikke holdes ansvarlig for bruk som kan gjøres av informasjonen i den."

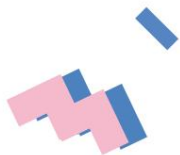




– INNHOLDSFORTEGNELSE



1. FORMÅL MED SPILLET OG RETNINGSLINJENE	5
2. BESKRIVELSE AV SPILLET	6
3. FERDIGHETER OG KVALITETER SOM KAN MÅLES.....	18
4. TEKNISKE INSTRUKSJONER.....	20
5. Ekstra sider: utskrivbare ark. Beskrivelse av ferdigheter, egenskaper	24



1. FORMÅL MED SPILLET OG RETNINGSLINJENE

Fjernundervisning som ble massivt aktivert under denne Covid-19-krisen, avslørte den begrensede autonomien til mennesker med intellektuelle, lærende og/eller psykiatriske funksjonshemninger i bruken av tilgjengelig teknologi. Denne situasjonen økte ulikheten i tilgangen til opplæringsforslagene og marginaliseringen og isoleringen av disse gruppene, med store konsekvenser for deres velvære og deres mulighet til å spille en aktiv rolle i samfunnet, fordi også deres avstand til arbeidsmarkedet er økende.

Statistikk viser at personer med nedsatt funksjonsevne er mer utsatt enn andre for arbeidsledighet og sosial ekskludering. Det er bevist at arbeidsmarkedsinkludering har en positiv innvirkning på sosial inkludering og at ved å inkludere mennesker med funksjonshemninger vinner bedrifter, enkeltpersoner og samfunnet for øvrig.

Rollen som jobbtrenere har blitt nøkkelen til å støtte jobbinkludering av disse sårbare gruppene. Jobbcoacher har som oppgave å følge klienten i jobbsøking og i den påfølgende reintegreringsveien. Å spille spillet med jobbcoachen vil også hjelpe jobbcoachen og klienten til å kommunisere bedre, siden spillet er et godt instrument for å starte en diskusjon med klienten mens de spiller sammen eller gjennom en online setting.

WORK@BLE er et vennlig virtuelt Scape Room-videospill for å støtte jobbtreneres arbeid med deres oppgaver med å vurdere og trene jobbferdigheter til mennesker med funksjonshemninger og spesielle læringsbehov.

MÅL – ENDELIG MÅL

- Støtte jobbcoacher og VET-mentorer for å vurdere og trene jobbferdigheter til personer med spesielle læringsbehov og funksjonshemninger
- Forbedre tilgangen til nettbaserte tjenester for personer med funksjonshemninger og spesielle læringsbehov.

MÅLGRUPPER

- Jobbcoacher og AMK mentorer
- Personer med psykiske problemer, kognitive utfordringer eller spesielle læringsbehov.

2. BESKRIVELSE AV SPILLET

Spillscenario

Et gammelt hus med forskjellige rom. Spilleren må gå gjennom de forskjellige rommene i huset og for dette vil hun/han bli presentert med ulike utfordringer. En gammel klok mann vil dukke opp for spilleren.

For å spille et hvilket som helst puslespill må spillerens avatar gå inn i forskjellige rom og henvende seg til personen i rommet som vil fortelle henne/ham et puslespill som skal løses. For å gå til et annet rom kreves det å løse hvert puslespill, de har en rekkefølge som får spilleren til å innse og finne ut hans/hennes verdier, evner og drømmer, under turen i huset.

Spillet har tre nivåer som beskrives som følger:

Nivå 1: Nivå én kalles KLAR

Nivå 2: Nivå to kalles STØDIG

Nivå 3: Nivå tre kalles GO

Hvert nivå inneholder forskjellige spill.

Første etasje forklart

Ideen i første etasje var av Lyk-z, som har en viss metodikk kalt FROG. Her er en kort beskrivelse av det. I work@ble-prosjektet bruker de en svært begrenset versjon av noen av verktøyene i spillet på nivå 1. Lyk-z-metoden har nesten 50 verktøy og du vil jobbe med tre av dem.

Metoden første etasje i spillet er basert på, er laget på teorier fra:

1. *Neurofysiologi; Studier av hjernen vår og hvordan den fungerer og hvordan vi tar beslutninger.



2. Kommunikasjonsteknikker fra filmvitenskap. Levende lyd og bilde er fortsatt de sterkeste instrumentene vi har, for å kommunisere et budskap. Det eneste som kan være sterkere er en selv. Alle har på et tidspunkt blitt misforstått. I denne opplæringen vil du bli trent i kommunikasjon slik at alle alltid forstår hva du sier.
3. Kognitive grunnleggende; forholdet mellom tanker, følelser og atferd.
4. Samaktiv coaching: en form for profesjonell samtale som får frem dine skjulte egenskaper og verdier.
5. Prinsipper fra tradisjonell ledertrening

*Lyk-z baserer metoden deres på en spesifikk nevrofysiolog, Benjamin Libet og hans forskning og funn angående ubevisste beslutninger. Alle øvelser i programmet er laget og satt sammen i et system basert på denne forskningen. Deltakerne opplever en stor følelsesmessig innovasjon, en mental forandring. Nå forstår de hvordan de kan gjøre en endring, og ta bedre valg på vegne av seg selv. De går fra deprimert til glad, fra ensom til inkludert, fra asosial til sosial, fra skamfull til stolt, fra sinne til forståelse osv.

Programmet er satt sammen i et system, som strekker seg over fem moduler.

I work@ble-prosjektet bruker vi en svært begrenset versjon av noen av verktøyene i spillet på nivå 1. Lyk-z-metoden har nesten 50 verktøy og du vil jobbe med tre av dem

For deg som mentor for tjenestebrukerne oppfordrer vi deg til å leke med alle svarene dine tjenestebrukere kommer med.

Og her er noen tips for å gjøre spillet mer nyttig og for å skape en god dialog mellom deg og tjenestebrukeren din.

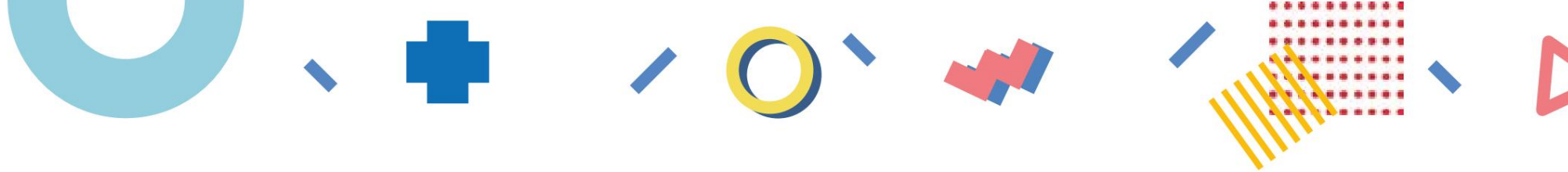
Når tjenestebrukeren har valgt en kvalitet (la oss si vedvarende er det valgte ordet) spør dem: Når bruker du kvaliteten din vedvarende? Eller når trenger du å være utholdende?

Eller: i hvilken situasjon er du utholdende?

Snakk om ordet og anerkjenne han/hun for å være utholdende i denne situasjonen. Kanskje til og med akkurat nå sammen med deg.

Når det kommer til verdier, spør om dem også og koble det til kvaliteten de har valgt. Spør hvordan de vet at en verdi blir respektert.

Eks: Jeg er utholdende fordi suksess er viktig for meg, eller for å vinne, eller for å oppnå resultater, eller for å bli ferdig med noe. Spør igjen og igjen og LYTT til svaret, så kan du høre nye verdier og egenskaper. Bruk tid på dette problemet.



Ønsker du å lære mer om denne metoden kontakt lyk-z & døtre i Norge mail: kontakt@lyk-z.no eller ingeborg@lyk-z.no

NIVÅ 1 - KLAR

Spill 1

Beskrivelse: Først vil du møte Professor Oak som vil introdusere spillet og spørre om navnet ditt. Du må skrive inn navnet ditt.

Da vil Oak spørre om kjønnnet ditt. Etter at du har valgt kjønn, vil professor Oak gi deg nøklene til slottet. Så må du begynne å gå mot slottet. En pil viser deg hvor døren er, bare gå inn.

Da vil du møte en annen fyr. Denne fyren vil be om drømmene dine. Listen har mange drømmer spilleren kan velge mellom. I tillegg kan spilleren skrive inn sin egen drøm ved å velge alternativet "Annet". Ved å velge en drøm, vil spilleren bli bedt om å velge en annen drøm.

For å avslutte spillet, må spilleren velge "nei". De kan velge så mange drømmer de vil.

Formål: Meningen med dette er å motivere spilleren til å tenke på drømmene sine. Dette vil åpne spillernes kreativitet og drømme om hva de virkelig vil.



Anbefalinger (fra jobbcoacher til jobbcoacher):

Jobbtrenerne bør forklare mer om drømmene og kanskje tilby litt hjelp til å åpne menyen for å sjekke hvilke drømmer spilleren har valgt. Å ta notater eller legge til noe analogt for å forestille seg drømmene (og senere kvalitetene og verdiene) ville gjøre tilnærmingen klarere.

Spill 2 - kvalitetsbutikk

Beskrivelse: Pilene vil lede spilleren til det andre spillet. En mann sitter bak et bord. Du må gå foran mannen og trykke "enter" for å starte spillet. Spilleren må velge egenskaper som vil hjelpe dem med å oppnå drømmen. Du vil bli presentert for en liste over ulike kvaliteter. Når du har valgt dem, vil mannen guide deg hvor neste spill starter. Du må avslutte gjeldende spill og følge

piler.



Formål: Dette vil få spilleren til å tenke på egenskapene de må ha for å oppnå drømmer. Jobbcoach vil også få forklare hva ulike verdier betyr, noe som gjør dette spillet til et godt undervisningsøyeblikk. Det hjelper også klienter til å tenke på sine styrker og svakheter, som er vanlige spørsmål under jobbintervjuer.

Anbefalinger (fra jobbcoacher til jobbcoacher):

Jobbcoacher bør forklare egenskapene og påpeke sammenhengen til de valgte drømmene.

Spill 3 - gammel damerom

Beskrivelse: Den gamle damen vil begynne å snakke så snart du kommer inn i rommet. Gå til den gamle damen og trykk enter når du er foran henne. Den gamle damen vil stille deg noen spørsmål. Damen vil spørre deg hvorfor egenskapene du valgte i det siste spillet er viktige for deg. Du må velge fra listen presentert hvorfor denne kvaliteten er viktig for deg. For eksempel, "Jeg er vedvarende fordi vekst er viktig for meg". Damen vil si at du har laget melodien din og må inn i neste rom for å fullføre den. Gå ut av rommet og pilene vil lede deg til neste rom.

Formål: dette vil få spilleren til å tenke hvilke tidligere valgte kvaliteter som vil hjelpe dem å oppnå.

Anbefalinger (fra jobbcoacher til jobbcoacher):

Jobbtrenere bør sørge for at spillerne forstår konteksten.

Bare trykk "pil ned" på tastaturet for å se andre alternativer, ikke trykk klikk på musen

Spill 4 - refleksjonsrom

Beskrivelse: Gå stå foran den vise mannen. Han vil be deg om å sette deg ned for å reflektere over dine valg. Gå og stå i den gyldne boksen. Da vil mannen spørre deg hva drømmer betyr mest for deg. Du må velge én drøm. Da vil den spørre deg hvilken kvalitet du mener er



viktigst for å oppnå denne drømmen. Den vil også spørre deg hvorfor du trenger den kvaliteten, og du må velge mellom gitte alternativer. For eksempel: Hvorfor trenger du å være utholdende? Fordi kreativitet er viktig for meg.

Når du er ferdig, kan du gå videre til det andre rommet for å spille melodien din.

Formål: dette vil få spilleren til å tenke på de tingene som er viktigst for dem i livet.

Anbefalinger (fra jobbcoacher til jobbcoacher):

Jobbtrenere bør sjekke om spilleren forsto sammenhengen.

Spill 5 - pianorum

Beskrivelse: Gå stå foran mannen som er i rommet og trykk enter. Han vil be deg om å spille piano. Du må velge å spille piano, ellers fullfører du ikke spillet. Gå og stå foran pianoet. Trykk enter på pianoet, du vil høre melodien og en tekst med dine tidligere valg vises. Etter å ha lest den, trykk enter. Dette vil stoppe musikken. Fyren vil fortelle deg å fullføre melodien. Trykk enter på pianoet igjen. Det vil gi deg listen igjen, men nå må du velge mellom alternativer på hva det får deg til å føle. Velg ett alternativ og trykk enter. Fyren vil fortelle deg at melodien sitter fast i hodet hans. Gå ut av rommet. Følg pilene til neste rom.

Formål: Spilleren skal få reflektere sine drømmer og egenskaper og må tenke på hvordan dette synet på seg selv får ham til å føle seg. Dette vil hjelpe spilleren til å forstå seg selv bedre og jobbtrenere vil kjenne personen og målene deres bedre.

Anbefalinger (fra jobbcoacher til jobbcoacher):

Jobbtrenere bør forklare at spillet automatisk kobler sammen de valgte drømmene, egenskapene og verdiene.



Spill 6 - sjefskontor

Beskrivelse: Gå inn i rommet. Stå foran fyren bak bordet der den gyldne firkanten er. Fyren vil stille deg tre spørsmål og svarene dine vil bli registrert. Til å begynne med vil fyren fortelle deg å snakke om dine positive egenskaper i 30 sekunder. Når du trykker på enter igjen, starter opptaket. Trykk Enter igjen for å stoppe opptaket. Du må snakke i minst 10 sekunder. Deretter vil den gjenta opptaket til deg automatisk. Lytt til opptaket til slutten. Da vil den spørre deg om dine begrensninger. Trykk Enter for å starte opptaket. Det vil gjenta opptaket igjen. Etter å ha svart på og lyttet til dine tre spørsmål, vil mannen gi deg tilgang til neste nivå. Gå ut av rommet og pilene vil lede deg til portene til andre etasje.

Formål: Dette vil hjelpe personen til å lytte til måten de snakker om seg selv på, noe som er viktig for jobbintervjuer og for å bli bevisst på områder der de trenger støtte.

Anbefalinger (fra jobbcoacher til jobbcoacher):

- Alle spillere som testet spillet unngikk enten opptaket eller fullførte oppgaven motvillig. Alle ville ha foretrukket skrive over å snakke. Dette er også greit.
- Fortell spilleren på forhånd hvordan dette spillet vil være, slik at spilleren får tid til å forberede seg på hvordan han skal svare på spørsmålene. Tenk gjennom svarene sammen før du starter opptaket. Du må trykke enter to ganger for at den skal starte opptaket. Det er greit å diskutere personenes svar i etterkant og reflektere over hvordan dette vil hjelpe dem under jobbintervjuer.
- Jobbtrenere bør forklare at spilleren må aktivere og bruke mikrofonen. Noen spillere kan trenge litt hjelp med å identifisere sine styrker og svakheter.

Spill 7 - rød knapp

Beskrivelse: Gå og stå foran porten og trykk enter. Den vil fortelle deg at nøkkelen til porten er ødelagt. Spillet vil spørre deg om du vil prøve nødknappen. Du må trykke "Jeg vil prøve" for å fortsette. Du må trykke på den røde knappen, vente noen sekunder og deretter trykke på den røde knappen igjen. Spillet er satt opp på en måte som du aldri kan nå de eksakte sekundene. Poenget med det i stedet er å teste spilleren i en umulig situasjon og motet dem til å be om hjelp. Du må be om hjelp fra professor Oak, som stiller opp. Spilleren kan prøve å få det riktig, men



bare å be om Oaks' hjelp vil åpne porten. For å trykke på den røde knappen, klikk på den direkte. For å bestå spillet, gå foran professor Oak og trykk enter. Han vil da åpne porten. Gå gjennom porten og gå opp trappene.

Formål: Spilleren må be om hjelp for å komme videre. Siden det er umulig å få nøyaktig de spurte sekundene, vil dette lære spilleren at assistanse og å søke hjelp ofte er svært nødvendig, spesielt i situasjoner der ingen løsning er riktig. Den vurderer også toleranse for frustrasjon.

Anbefalinger (fra jobbcoacher til jobbcoacher):

- Jobbtrenere skal motivere spillerne til ikke å fokusere på å telle sekunder, men i stedet søke ulike løsninger for å åpne porten.
- Hvis spilleren blir frustrert, vennligst forklar at dette er for å vurdere å håndtere stressende situasjoner og vise dem hvordan det alltid er greit å be om hjelp. Hvis du tror spilleren vil bli for frustrert, vennligst gjør spillet selv. Kan være utløsende for autister.

Nivå 2 - STØDIG

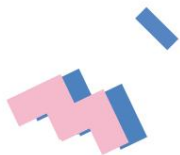


Spill 8

Trykk enter for å snakke med mannen som vil invitere deg ut på kaffe. Spillet vil gi deg forskjellige alternativer å velge mellom. Hvis spilleren ikke velger en høflig, positiv tankerespons for å gå ut, kan de ikke gå videre med spillet. Da må spilleren gå foran fyren igjen og trykke Enter. Hvis et positivt høflig svar velges, vil fyren ta deg til neste dør.

Formål: spilleren må velge høflige, positive svar. Negative tanker lar deg ikke avansere. Det vil vise spilleren at positive tanker og interaksjoner vil føre til flere muligheter i livet.

Gå inn i neste rom, hvor du vil se ordet puslespill.



Anbefalinger (fra jobbcoacher til jobbcoacher):

- Jobbcoacher bør forklare poenget med spørsmålet/oppgaven (positiv holdning er viktig). Vennligst forklar spilleren at svarene er dine første "tanker", ikke noe de sier høyt til mannen. Dette er bare for å vise spilleren at negative tanker vil skade spennende muligheter.

Spill 9 - ordsupperom

Beskrivelse: Gå foran professoren og trykk Enter. Eik vil fortelle deg å finne profesjonelle sektorer. Du må klikke på musen for å velge bokstavene som skal utgjøre ordet. Listen over ord du trenger å finne vises på skjermen. Når du har funnet alle ordene, vil Oak automatisk dukke opp for å gratulere deg og sende deg til neste rom.

Formål: Spillet skal bidra til på den ene siden å vurdere spillerens kunnskap om arbeidsmarkedet og på den andre siden å foreta en analyse av hans/hennes personlige situasjon i arbeidsmarkedet og uttrykke hans/hennes forventninger til fremtiden. .

Anbefalinger (fra jobbcoacher til jobbcoacher):

- Dette spillet gir muligheten til å snakke om forskjellige jobbfelt. For eksempel for å diskutere med spilleren hva slags jobbstillinger som er tilgjengelige i miljøjobbfeltet.

Spill 10 - ferdighetsrom

Beskrivelse: gå inn i rommet. Den gamle vise mannen vil hilse på deg der. Du vil se steiner som representerer ferdigheter. Disse ferdighetene representerer ferdighetene dine. Det er tre kategorier av hvor du må sette disse steinene: 1. nåtid (ferdighetene du har akkurat nå) 2. fremtid (ferdighetene du trenger for å utvikle) 3. tre kraftigste ferdigheter du trenger for drømmejobben. Du må sette steinene(ferdighetene) i riktig kategori. Den gamle vise mannen vil også forklare hva du må gjøre. Hvis du går nær en stein, vil den fortelle deg hvilken ferdighet den representerer. Du må skyve (med enter) steinen til riktig kategori. Sett alle steinene i kategorier du velger. Når du har gjort det, vil den gamle vise mannen fortelle deg om å gå videre til neste rom.

Formål: Dette skal hjelpe aktøren til å tenke på de ferdighetene og egenskapene de har og på de egenskapene de trenger for å videreutvikle seg for arbeidsmarkedet og for å nå drømmene sine.

Anbefalinger (fra jobbcoacher til jobbcoacher):

- Noen spillere trenger mer forklaring om hva vi mener med ferdigheter eller hvordan det kan være nyttig å utvikle dem.
- Du kan diskutere ferdigheter videre, ikke bare de som er nevnt her, for eksempel spør spilleren hvilke andre ferdigheter de allerede har i tillegg til de som er nevnt i spillet.

Spill 11 - tidsstyringsrom

Beskrivelse: spilleren kommer inn i rommet og blir møtt av den gamle vise mannen. Hver person har en oppgave å gjøre, og den må være fullført innen den tid de gir deg. Ordne dem kronologisk, for eksempel: en oppgave som må fullføres klokken 07.00 vil gå foran oppgaven som må gjøres innen klokken 08.00 og så videre. Gå foran spillerne for å spørre dem om timeplanen deres. Etter å ha fortalt deg hva de trenger å gjøre og når, vil de spørre deg: "Vil du at jeg skal følge deg?". Hvis du velger ja, vil personen følge deg og du må gå til riktig nummerert boks med den valgte personen. Vent til personen tar igjen, det kan ta en stund. Når du er i riktig boks med riktig person, klikker du på personen med musen to ganger. Den vil spørre "vil du at jeg skal følge deg?" denne gangen trykk nr. På den måten blir personen fikset i riktig boks. Gå deretter videre til neste person. Når du har gjort oppgavene riktig, vil den gamle vise mannen gratulere deg og fortelle deg om å flytte til neste rom.

Du kan skrive ned hva noen sier eller velge andre måter å hjelpe deg med å huske.

Formål: dette spillet vil hjelpe med å evaluere spillerens tidsstyringsferdigheter og å trene ferdigheter for å huske.

Anbefalinger (fra jobbcoacher til jobbcoacher):

- Hvis du av en eller annen grunn ikke kan bruke datamusen, må du møte personen som har fulgt deg til boksen og deretter klikke på Enter. Du må møte dem mens dere begge er i boksen for at dette skal fungere.



Spill 12 - sjefskontor

Beskrivelse: Du kommer inn i rommet og blir umiddelbart møtt av sjefen din, som er sint. Hun vil fortelle deg å skape orden på kontoret. Søk i rommet og ta tak i alle kontorobjektene du kan finne. Finn for eksempel kalenderen og klikk på den. Hvis du tror du trenger dette for å jobbe, trykk "ja".

Kalender 2. Telefon 3. Notater 4. Datamaskin

Når du har valgt disse riktige elementene, vil sjefen din fortelle deg om å gå tilbake til jobb. Gå til den gule boksen ved bordet. Sjefen din vil bli sint igjen. Den gamle kloke mannen vil dukke opp og spørre deg hva du skal gjøre med den sinte sjefen, som fortsetter å mase på deg. Hvis du velger et svar som bare vil gjøre situasjonen verre, vil sjefen fortelle deg at du er i virkelig trøbbel. Hvis du velger en rolig måte å svare på, vil situasjonen løse seg.

Etter å ha fullført det, er du klar for GO-nivå.

Formål: Den første delen av spillet vil vurdere spillerens ferdigheter til å finne de nødvendige tingene du trenger for å jobbe i et kontormiljø. Det viser spillerens logiske tenkeevne. Den andre delen av spillet er å vurdere spillerens evne til å handle i stressende situasjoner og lære bedre måter å håndtere konflikter på.

Anbefalinger (fra jobbcoacher til jobbcoacher):

- I løpet av dette spillet kan du diskutere ulike måter å håndtere stressende situasjoner på på jobb med spilleren.

Nivå 3 - GÅ

Spill 13 - telefonrom

Når du kommer til tredje etasje, vil Oak si hei og si at noen ringer deg. Følg pilene for å finne Oak. Trykk enter når du kommer til Oak. Gå så og stå i gullfirkanten. Den spør om du vil svare på anropet. Hvis du trykker nei, vil den fortelle deg at du skal svare uansett. Samtalen vil handle om du ønsker å ta jobben du blir tilbudt. Du må trykke "ja" for å fortsette spillet. Det vil foreslå at du stiller spørsmål for å lære mer. Du har seks alternativer å velge mellom. Hvis du velger et alternativ som ikke er viktig eller det er upassende å spørre om, vil det fortelle deg det.

Da vil det gi deg muligheten til å stille flere spørsmål, og du må gjøre det for å fortsette. Når du har stilt alle de riktige spørsmålene, avsluttes spillet automatisk.

Formål: å forberede spilleren på arbeidsrelaterte telefonsamtaler og hjelpe dem å forstå at enkelte ting ikke er hensiktsmessige å spørre under jobbsamtaler.

Anbefalinger (fra jobbcoacher til jobbcoacher):

- Noen spillere trenger mer forklaring angående telefonsamtalen. Forklar for dem hensikten med denne samtalen og hvordan den relaterer seg til virkelige situasjoner der du først blir bedt om et intervju. Vennligst forklar og snakk videre hvorfor noen spørsmål ikke er passende eller relevante og hva som ikke bør stilles over telefon, men i stedet under intervjuet.

Spill 14 - hjemmerom

Eik vil be deg komme og gjøre deg klar. Følg pilene. Gå inn i hjemmerommet.

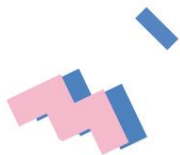
Når du kommer inn i rommet, spør Oak hva du må gjøre for å forberede deg til jobbintervjuet. Først må du spise. Gå på kjøkkenet, stå foran kjøkkenbenken der skjærebrettet med mat står. Tilbered maten. Når det er klart, vil måltidet dukke opp på bordet. Gå nær den, klikk på den og trykk "ja" for å spise den. Gå deretter videre til neste oppgave. Gå nær et bad og klikk på det og velg "ja" for å vaske deg. Deretter pusser tennene.

Når du har fullført oppgavene dine, vil spillet være ferdig. Professor Oak vil be deg om å gå ut og kle på deg.

Formål: Å hjelpe spilleren å vite hvordan han skal forberede seg til et intervju eller en arbeidsdag, slik at du kan virke høflig og føle deg bra. Dette vil hjelpe dem å utvikle bedre daglige livsferdigheter.

Anbefalinger (fra jobbcoacher til jobbcoacher):

- Diskuter også andre trinn i forberedelsene til et virkelighetsintervju med spilleren, for eksempel at de bør sjekke hvordan de kommer dit, når de må reise hjemmefra, hvilken transport som er tilgjengelig og så videre.



Kamp 15 - garderobe

Følg pilene for å komme til garderoben. Eik forteller deg å velge de riktige klærne. Du ser tre forskjellige bord med forskjellige klesplagg. Du kan for eksempel klikke på den blå kjolen og bestemme deg for å bruke den.

Når du har valgt høflige klær og sko å bruke, vil den fortelle deg om å gå til intervjuet.

Formål: Dette vil hjelpe spilleren til å forstå hvilke klær som passer bedre for formelle anledninger, som flip-flops er for eksempel upassende for et jobbintervju.

Anbefalinger (fra jobbcoacher til jobbcoacher):

- Du kan også bruke dette som en anledning til å diskutere viktigheten av personlig hygiene, renslighet av klær og så videre.

Spill 16 - møterom

Følg pilene til jobbintervjuet ditt. Oak vil hilse på deg foran møterommet, klikk på ham for å hilse på ham. Gå deretter til den gylne firkanten og klikk enter. Det vil fortelle deg å bruke gode manerer for å komme inn i rommet. Du må velge en høflig måte å prøve å komme inn i møterommet på. Bare én mening vil åpne døren.

Når du kommer inn, vil du bli bedt om å sette deg ned og vente på sjefen. En pil viser deg hvor du skal sitte. Sjefen kommer så snart du sitter.

Du må velge riktig måte å hilse på sjefen. Bare ett av tre svar er riktig.

Da sitter du igjen ved siden av sjefen. Den vil spørre deg hva du vil gjøre videre. Det er fire alternativer. Hvis du velger et uhøflig alternativ, vil sjefen si "hmm", og du må velge et annet alternativ. Det er bare ett riktig svar.

Da er intervjuet over.

Formål: Å vise spilleren de riktige måtene å starte et jobbintervju på.

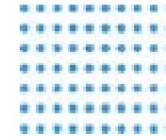
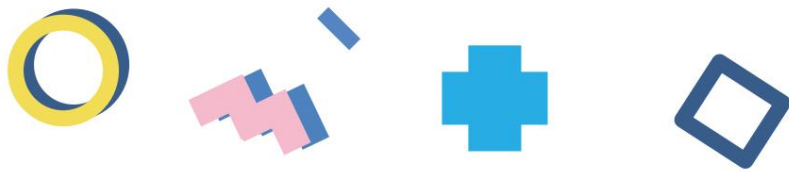


Anbefalinger (fra jobbcoacher til jobbcoacher):

- Bruk denne muligheten til å snakke om jobbintervjuer i det virkelige liv, spørsmål som vanligvis stilles, ting personen bør snakke om og så videre.

SPILLET ER OVER**3. FERDIGHETER OG KVALITETER SOM KAN MÅLES**

- Hva er viktig for meg, mine verdier
- Hva drømmer jeg om
- Nivåene på identiteten, og sammenhengene mellom de ulike nivåene
- Selvkunnskap (mine styrker og svakheter, mine ferdigheter og evner
- Selvtillit
- Engasjement
- Selvledelse
- Kommunikasjon
- Ta initiativ, beslutningstaking
- Praktiske ferdigheter og ferdigheter i hverdagen (egenomsorgsferdigheter, renhold)
- Samarbeidsevner/ samarbeidsevner
- Mellommenneskelige ferdigheter/kommunikasjonsevner



- Lærings-/tilpasningsevner
- Konfliktløsning
- Engasjement, ansvarsfølelse og evne til å ta ansvar
- Aksept for endringer
- Toleranse for frustrasjon
- Evne til å forstå instruksjoner
- Selvledelsesevner, tidsplanlegging og organisatoriske ferdigheter
- Evne til å be om hjelp
 - Evne til å overholde avtaler
 - Intervjuforberedelse og egenpresentasjon
 - Teamarbeid
 - Stille spørsmål og selvhevdelse
 - Planlegging og organisering
 - Beslutningstaking
 - Konfliktløsning
 - Kommunikasjon og sosiale ferdigheter
 - Ledelse
 - Aksept for endringer
 - Toleranse for frustrasjon



4. TEKNISKE INSTRUKSJONER

Hvordan bevege seg

VED TASTATUR

Du kan flytte karakteren din ved å bruke tastaturpilene



Flytte opp



Flytt ned



Gå til venstre



MED MUS

Du kan også flytte karakteren din ved å venstreklikke med musen på stedet du vil at røya skal flytte

BEVEG DEG FORTERE

For å flytte karakteren din raskere, hold inne "shift"-knappen mens du beveger deg

Samhandle med karakterer



VED TASTATUR

Gå nær tegnet du vil samhandle med og trykk "enter"-kommandoen, du kan fortsette interaksjonen ved å trykke enter-kommandoen

MED MUS

Gå nær karakteren du vil samhandle med og venstreklikk med musen på karakteren. Du kan fortsette interaksjonen ved å venstreklikke med musen

MENY

For å få tilgang til menyen, trykk på knappen "ESC"

For å navigere inn i alternativene i menyen kan du bruke tastaturpilene eller musen.

For å velge et menyalternativ trykk "enter" på alternativet eller venstreklikk på det med musen

For å gå tilbake trykk "esc"-knappen eller høyreklikk med musen

LAGRE SPILLET

1. Åpne menyen med "esc"-knappen
2. Velg alternativet "lagre" med musen eller flytt med pilene "opp" og "ned"
3. Klikk enter
4. Velg en spilleautomat der du vil lagre spillet (Hvis en villmann allerede er til stede, vil den bli overskrevet av den nye)
5. Trykk enter/venstreklikk med musen



AVSLUTT SPILLET

1. Åpne menyen ved å bruke "esc"-knappen
2. Velg alternativet "avslutt spillet".
3. Trykk enter/venstre klikk med musen

ENDRE SPILLALTERNATIVER

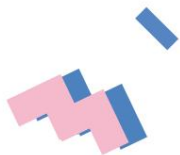
1. Åpne menyen med "esc"-knappen
2. Velg alternativet "alternativer".
3. Trykk enter/venstre klikk med musen

Tilgjengelige alternativer er:

- alltid bindestrek: når på, beveger tegnet seg raskere
- bgm volum: volum av bakgrunnsmusikken
- bgs-volum: kampvolum (brukes ikke i dette spillet)
 - meg volum: volum for musikkeffekter
 - se volum: lydeffektvolum
 - grensesnittspråk: spillets språk

ARTIKLER

I gjenstandene finner du drømmer, kvaliteter og verdier du valgte i løpet av spillet.



Startmeny

NYTT SPILL

Start spillet fra begynnelsen

FORTSETTE

Fortsett fra en villmann

Hvis du gikk ut av spillet, og så vil du fortsette spillet fra din siste villmann

1. i startmenyen velg alternativet "fortsett"
2. Velg sporet til villmannen du vil starte fra
3. Trykk "enter"/ venstreklikk med musen

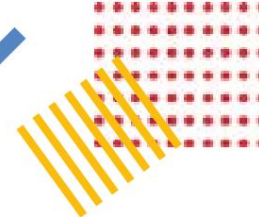
ALTERNATIVER

- alltid bindestrek: når på, beveger tegnet seg raskere
- bgm-volum: volum på bakgrunnsmusikken
- bgs-volum: kampvolum (brukes ikke i dette spillet)
- meg volum: volum for musikkeffekter
- se volum: lydeffektvolum
- grensesnittspråk: spilletts språk

GRENSESNITT SPRÅK

Endre språket i spillet





5. Ekstra sider: utskrivbare ark. Beskrivelse av ferdigheter, kvaliteter

Side nr 1.

Vedvarende - fortsetter bestemt eller hardnakket i en mening eller handling til tross for vanskeligheter eller motstand.

Målorientert - opptatt av eller fokusert på å oppnå et bestemt mål eller resultat.

Modig - Å være modig betyr at du er villig til å møte resultatet av dine beslutninger og handlinger

Pasient - i stand til å akseptere eller tolerere forsinkelser, problemer eller lidelse uten å bli irritert eller engstelig

Nysgjerrig - ivrig etter å vite eller lære noe

Åpensinn - villig til å vurdere nye ideer; fordomsfri

Omtenksom - snill, hjelpsom og sympatisk overfor andre mennesker

Empatisk - viser en evne til å forstå og dele andres følelser

Optimistisk - håpefull og trygg på fremtiden

Høflig - å ha eller vise oppførsel som er respektfull og hensynsfull overfor andre mennesker

Organisert - i stand til å planlegge ting nøye, holde ting ryddig og jobbe effektivt

Grundig - komplett med hensyn til hver detalj; ikke overfladisk eller delvis

Ærlig - fri for bedrag; sannferdig og oppriktig

Leken - noen som liker å ha det gøy og ikke tar ting så tungt

Kreativ - ha god fantasi og nye ideer



Innovativ - introdusere nye ideer; original og kreativ i tenkningen

Uavhengig - ikke påvirket eller kontrollert av andre mennesker, men fri til å ta dine egne beslutninger

Teamarbeider - En teamarbeider bruker sterke kommunikasjonsevner, er en aktiv lytter og utvikler og opprettholder troverdighet med kolleger

Ydmyk - å ha eller vise et beskjedent eller lavt estimat av ens betydning

Fast bestemt - etter å ha tatt en fast beslutning og besluttet å ikke endre den.

Utadvendt - vennlig og sosialt trygg



Side nr 2.

- **Sosiale ferdigheter:** Sosiale ferdigheter er ferdighetene vi bruker hver dag for å samhandle og kommunisere med andre. De inkluderer verbale og ikke-verbale kommunikasjon, som tale, gester, ansiktsuttrykk og kroppsspråk
- **Punktlighet:** Punktlighet er egenskapen til å kunne fullføre en påkrevd oppgave eller oppfylle en forpliktelse før eller ved en tidligere angitt tid.
- **Spesifikk utdanning for jobben:** Arbeidsspesifikke ferdigheter er knyttet til de tekniske tingene du må gjøre på jobben. De er ferdighetene du trenger for å utføre oppgavene jobben din krever. For eksempel må en dataprogrammerer vite hvordan man skriver datakode. En tannpleier trenger å vite hvordan man rengjør tenner.
- **Fleksibilitet:** Fleksibilitet er evnen til å tilpasse seg kortsiktige endringer raskt og rolig, slik at du kan håndtere uventede problemer eller oppgaver effektivt.
- **Engasjement:** Tilstanden eller kvaliteten på å være dedikert til en sak, aktivitet osv.
- **Teamarbeid:** Prosessen med å samarbeide med en gruppe mennesker for å nå et mål.
- **Uavhengighet:** Ikke avhengig av en annen for levebrød eller livsopphold.

Pålitelighet: Kvaliteten på å være pålitelig eller å prestere konsekvent godt.

Snakker et fremmedspråk: Kan mer enn ett språk

Å ta initiativ: Makten eller kvaliteten til å handle eller ta ansvar før andre gjør det.

Håndtere konflikter: Kan løse et problem eller en tvist på en positiv måte og fortsatt opprettholde et sunt og lykkelig forhold til den andre involverte parten.

Problemløsning: Problemløsningsferdigheter er evnen til å identifisere problemer, brainstorme og analysere svar, og implementere de beste løsningene.

work @ble



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