

2014-04-09-06 Berliini, HTW Berliini ja Wooga

Sanna ja Susanna matkasivat Berliiniin viimeistelemään yhteistyönsä kahden berliiniläisen tahon, HTW Berliinin ja pelitalo Woogan kanssa. Ohjelmassa oli keskustelua menneistä yhteistyökuvioista, mahdollisesta jatkosta (yhteistyö Metropolian kanssa) ja uusien kuulumisien vaihtamisesta. Alunperin oli tarkoitus pelata HTW:ssa uusintana Vyyhtipeliä, mutta pelaajien organisoiminen paikalle osoittautui haasteeksi. Matka oli antoisa ja yhteistyötahot olivat erittäin tyytyväisiä hankkeen aikana tehtyyn yhteistyöhön heidän kanssaan. Jatkosta voi vastata esim. Metropolia jatkamalla yhteistyötään harkitsemalla opettaja/opiskelijavaihtoa.

Ohjelma:

Su: Lento illalla Berliiniin

Ma: Aamulla HTW Berliini ja Julia Heisigin tapaaminen joulukuisen Vyyhtipelin ja sen tulosten saralta. Myös uusista yhteistyömahdollisuuksista puhuttiin sekä jaoinme korkeakoulujen välistä tieto-taitoa mm. opetukseen liittyen. Saimme tuloksia edellisestä pelikerrasta ja kerroimme Metropolian Leirinuotio-konseptista. Todettiin, että Vyyhtipelin Jumi-menetelmää voisi kokeilla esim. opetuksessa ilman varsinaista pelilautaa.

Ti: Blogikirjoittelu, wiki. Sähköpostikysely HTW:n pelaajille. Woogan kanssa tapaamisen siirtyminen keskiviikolle.

Ke: Wooga ja Tim Lossenin tapaaminen. Samuli Snellman kertoi Woogan hyvistä käytänteistä, joista luovan alan yritykset voisivat johtamisessaan hyötyä. Keskustelua esim. Metropolia Gamesin ja Woogan välisestä yhteistyöstä jatkossa (työharjoittelu/ vaihdot jne).

Blogissa:

<http://vyyhti.metropolia.fi/uusia-nakokulmia-ja-vaikuttavuutta-vyyhtipelin-matkan-varrelta/>

[HANKETYÖ, KULTTUURI, OPISKELU, VERKOSTOT, VYYHTIPELI, VYYHTIPELIN MATKASSA, YHTEISTOIMINNALLISUUS](#)

UUSIA NÄKÖKULMIA JA VAIKUTTAVUUTTA VYYHTIPELIN MATKAN VARRELTA

[08.04.2014 SANNA RISTANIEMI KOMMENTOI](#)

Olemme saapuneet Susannan kanssa Berliiniin Vyyhti-hankkeen puitteissa viimeistä kertaa. Tarkoituksenamme on saattaa loppuun kahden kansainvälisen, Berliinissä sijaitsevan yhteistyötahon kanssa tehty hankkeen aikana syntynyt yhteistyö. Vaikuttavuustutkimuksen ollessa Vyyhdissä myös työn alla, on hyvä pysähtyä miettimään Vyyhtipelin vaikuttavuutta pelaamassamme yhteisössä.

Eilen maanantaina tapasimme HTW Berliinin Julia Heisigin, jonka kanssa keskustelimme mm. joulukuisesta Vyyhtipeli-sessiosta sekä jaoinme tietoa korkeakoulujemme hyvistä käytänteistä yleisemminkin.



HTW Berliinin inspiroiva ruokalan terassi hiekkarannalla ja palmuilla varustettuna.

Aluksi olimme aikeissa pelata Vyyhtipeliä toistamiseen tälläkin reissullamme Berliiniin. Kontaktihenkilömme Julia yritti useampaan otteeseen löytää pelaajien (eli kolmen eri tutkimusryhmän) kesken yhteistä aikaa. Samojen pelaajien kerääminen yhteen pelin uudelleen pelin äärelle osoittautui kuitenkin mahdottomaksi. Kävimme Julian kanssa läpi asioita, jotka vaikuttivat siihen, että pelissä alkanut hyvä prosessi jäi kesken.

Haasteena oli:

1. Työntekijöiden vaihtuminen toiseen työpaikkaan tai projektiin talon sisällä.
2. Kiireisyys muissa töissä.
3. Joululoma ja vuoden vaihtuminen pian pelin jälkeen.
4. Liian pitkä tauko pelin, sen purkamisen ja uuden session sopimisen välillä. Tähän vaikutti myös Vyyhtipelin vajavainen purkaminen heti pelin jälkeen minun ja Susannan toimesta, sillä jouduimme kiiruhtamaan lentokentälle.
5. Prosessiin tarvitaan sitoutunut priimusmoottori, jolla on tarpeeksi päätäntävaltaa työntekijöiden ajankäytön suhteen, esim. professori.

Mitä pelistä sitten jäi käteen:

1. Peli on toimiva projektien starttina, opetuksen menetelmänä tai ideoinnin työkaluna. Sillä saadaan yhteys ihmisten välille luotua helposti sekä möyhittyä leikkisästi projektin tavoitteita tai esim. tiimin rakentamista.
2. Kolmen tutkimusryhmän välille ei saatu konkreettista yhteistyöhanketta prosessin jäädessä edellä mainituista syistä kesken.

3. Pelissä pelanneiden yksilöiden ja yksittäisten tutkimusryhmien välille syntyi yhteistyötä. Myös opiskelija ja professori aloittivat yhteistyön, joka johti opiskelijan työllistämiseen HTW Berliinissä.

4. Sitouttaminen prosessiin on tärkeää organisaation toimesta.

Vyyhtipeli-prosessin purettuamme mietimme myös oppilaitostemme välistä yhteistyötä jatkossa. Kerroimme mm. Metropolia ammattikorkeakoulun Juhana Kokkosen kehittämästä Leirinuotio-opetusmenetelmästä, joka herätti suurta kiinnostusta uudella näkökulmallaan oppimisen vastuun siirtämisestä yhä enemmän opiskelijoille itselleen.

Yhteistyötahojen kanssa tapaaminen kasvokkain ja ajan kanssa todettiin tärkeäksi. Prosessin läpikäymiselle annetaan näin enemmän aikaa ja lisäksi mahdollisuus käydä läpi sekä keksiä uusia hyviä käytänteitä tai yhteistyökuvioita. Ajan antaminen prosessille lisää potenssissa mahdollisuuksia uusille ideoille, kontakteille ja ennen kaikkea näkökulmille.

Huomenna vierailemme pelitalo Woogalla ennen lähtöämme takaisin kotiin. Katsotaan mihin se tapaaminen meidät vielä vie edellisestä hyvinkin innostuneena ja rikastuneena.

t. Sanna