



The Game of Cultural Competence

OHJAAJAN OPAS

Tämä tuote on ilmainen. Ohjaajan opas on vapaasti ladattavissa, joko ennen tai jälkeen, kun olet ostanut pelin. Ohjaajan opas on saatavilla myös englanniksi, ranskaksi, saksaksi, espanjaksi ja venäjäksi.

di – ver – so – phy[®], n. [Lat. *diversus*, pp. *divertere*, kääntyä moniin eri suuntiin, taito, viisaus].

1. Viisaus tai taito tulla toimeen erilaisten ihmisten kanssa, kulttuurikompetenssi.
2. Peli, joka auttaa sen pelaajia kehittämään viisautta, taitoja ja älykyyttä.
3. Tilanne, jossa ryhmä erilaisia ihmisiä, voivat oppia toisiltaan sekä saada yhteyden toisiinsa luovia keinoja käyttäen.

SISÄLLYS

JOHDANTO	3
MIKSI KÄYTTÄÄ PELIÄ MONIKULTTUURISEEN JA MONIMUOTOISEEN KOULUTTAMISEEN?	4
DIVERSOPHY® -PELIN OMINAISUUDET	4
MILLOIN DIVERSOPHY® -PELIÄ TULISI KÄYTTÄÄ?	5
DIVERSOPHY® MATERIAALIT	5
PELIN VALMISTELU.....	6
Kuinka ohjaaja esittelee pelin?.....	6
KUINKA PELATA DIVERSOPHY® -PELIÄ?	6
1. Pelaaminen pelkillä korteilla	6
2. Pelaaminen korteilla ja nopalla	8
Muita tapoja käyttää diversophy® -kortteja	8
TROUBLESHOOTING	8
Etnosentrisyydestä diversophyyn.....	8
Etnosentrinen käyttäytyminen	9
Käänteinen etnosentrismi.....	9
Kohti kulttuurikompetenssia	10
1. Kulttuurillinen ymmärtäminen	10
2. Empatia	10
3. Arvojen eroavaisuudet.....	11
Reaktioiden hallinta	11
Puolustusmekanismin käsitteleminen/ REAGOIMINEN	12
Korttien merkitseminen	13
DEBRIEFING KESKUSTELU JA TILAISUUDEN LOPETTAMINEN	13
Kysymyksiä keskustelua varten:	14
ASIAKASTUKI.....	14

JOHDANTO

Tämä diversophy® koulutustyökalu on suunniteltu parantamaan organisaatiosi, ryhmän tai tiimin ja niiden jäsenten kulttuurikompetensseja. Se mahdollistaa pelaajat työskentelemään ja kommunikoimaan tuottavasti erilaisten ihmisten kanssa.

Pelin avulla pelaaja siirtyy ”etnosentrismistä” – oman kulttuurin keskellä elämisestä ja ensimmäisen monimuotoisuuden kohtaamisesta – ”diversophyyn”, vahvaan kulttuurisensitiivisyyden ja kulttuurillisten taitojen tilaan.

Pelaajien matkalla kohti kulttuurikompetenssia he kohtaavat viiden eri kategorian kortteja, jotka muodostavat pakan:

1. **diversiSMART** (vihreä) – kortit haastavat pelaajan tietämystä kulttuurillisista aiheista.
2. **diversiCHOICE** (keltainen) – kortit laittavat pelaajat kulttuurienvälisiin tilanteisiin ja haastavat heidät valitsemaan oikean tavan käyttäytyä ja toimia tilanteissa.
3. **diversiSHARE** (sininen) – kortit lisäävät kommunikaatio- ja tiimityöskentelytaitoja. Kortit kannustavat keskusteluun kehottamalla pelaajia kertomaan itsestään, heidän mielipiteistään, tuntemuksistaan ja käyttäytymisestään. Ne korostavat sitä, että olemme kaikki erilaisia, jopa oman kulttuurisen ryhmämme keskuudessa ja, että voimme aina oppia toisistamme.
4. **diversiRISK** (punainen) – kortit laittavat pelaajat tilanteisiin, jotka eivät ole heidän kontrolloitavissa. Tilanteet voivat olla joko ”positiivisia” tai ”negatiivisia”. Näiden korttien avulla pelaajat saavat kokemusta siitä, kuinka erilaisuudet aiheuttavat yllättäviä hyötyjä tai kustannuksia.
5. **diversiGUIDE** (valkoinen) – kortit lisäävät tietoa erilaisista kulttuureista ja suosituksista, jotka kannustavat pelaajia etsimään mahdollisuuksia soveltamaan niitä heidän työssään tai arjessaan.
6. **Ask-a-question** -kortit, jotka kannustavat osallistumaan kysymämään toistensa kulttuurisia kysymyksiä ja vahvistamaan ymmärrystä ja yhteyksiä toisiinsa. Tämä kortti löytyy vain minipelejä, siirtopeleistä ja monikielisistä peleistä, se korvaa nopan musta (kysymys) puoli.

Tämä ohjaajan opas sisältää kaksi keskeistä osaa. Ensimmäinen osa sisältää tarkat ohjeet pelitilanteen ohjaamiseen. Toinen osa sisältää hyödyllisiä neuvoja, kuinka olla tehokas pelin ohjaaja. Monissa tilanteissa pelin sujuvuus riippuu ohjaajan pelin esittelystä ja sen johtamisesta. Siitä syystä tämä opas tarjoaa sinulle yksityiskohtaisen katsauksen haasteista, joita ohjaajat usein kohtaavat pelin aikana sekä, kuinka käsitellä haasteellisia tilanteita. Suosittelemme, että luet toisen osion tarkasti ennen aikataulutetun pelin ohjaamista.

MIKSI KÄYTTÄÄ PELIÄ MONIKULTTUURISEEN JA MONIMUOTOISEEN KOULUTTAMISEEN?

Pelejä on käytetty jo kauan tehokkaina koulutustyökaluina. Ne auttavat luomaan työskentelymalleja ihmisten välisen kanssakäymisen avuksi, mikä mahdollistaa uusien tietojen ja taitojen oppimisen sekä soveltamisen. Mallit ovat erittäin hyödyllisiä etenkin arkaluontoisissa aiheissa: pelaajat sitoutuvat emotionaalisesti ympäristöön pelikentällä, joka ei sisällä riskejä.

Pelaamalla pelejä luodaan uusi kulttuuri, jota voidaan tarkastella osana oppimisprosessia:

1. **Mitä arvoja pelaajat tuovat peliin** omasta menneisyydestään, esim. tekevätkö he yhteistyötä vai ovat he kilpailuhenkisiä?
2. **Kuinka pelaajat reagoivat** toistensa arvoihin ja tapoihin pelata?

Koska pelit ovat mukaansatempaavia, ne alentavat pelaajan vastustusta kokeilla uusia ideoita ja käyttäytymistapoja, jotta he voivat oppia ”itsestään huolimatta”.

diversophy® suunniteltiin erityisesti vastaamaan organisaatioiden vaatimuksia monipuolisuuden kouluttamisen työkaluille, jotka:

- **Ovat käytännöllisiä ja kokemuksellisia.**
- **Käyttävät eri aisteja oppimisprosessissa sekä ovat mielikuvituksellisia, miellyttäviä ja uhkaamattomia. Vähentävät haitallisia konflikteja ja vastakkainasettelua.**
- **Tietoisuuden luomisen lisäksi välittävät kulttuurillista tietoa ja taitoja.**
- **Antavat positiivisen lopputuloksen ja käsityksen menestyksellisestä oppimistilanteesta.**

DIVERSOPHY® -PELIN OMINAISUUDET

diversophy® tarjoaa pelaajille intensiivisen oppimistilanteen. Jokainen kortti kertoo jotakin kulttuurista ja, kuinka se toimii yksilöiden sekä systeemien keskuudessa. Aktiviteetit pohjautuvat oppimiseen, esimerkiksi diversiRISK-kortit voivat kertoa, millainen rooli kohtalolla on joissakin kulttuureissa.

Tiimi voi pelata peliä jopa tunnin ajan, käyttäen korkeatasoista vuorovaikutusta.

Kaikki kulttuurillinen tieto on tutkittu huolellisesti, päivitetty väestönlaskennan mukaan ja se perustuu monimuotoisuuden, sosiologian sekä antropologian kirjallisuuteen.

Pelissä esiintyvien ryhmien asiantuntevat henkilöt ovat käyneet pelin sisällön läpi tarkastaen sen asiallisuuden ja paikkansapitävyyden.

Lisäksi:

- diversophy® tarjoaa kustannustehokkaan ohjelman tehokkaaseen oppimiseen muodossa, joka lisää moninaisuutta ja mielekkyyttä konferensseihin tai kokoustilanteisiin.
- Pelin säännöt ovat yksinkertaiset. Pelaajien aiempi kokemus tai monimuotoinen koulutus ei ole välttämätöntä. Myös pelaajat, joilla on jo aiheeseen liittyvä koulutus voivat oppia pelistä ja viihtyä sitä pelatessa.
- Kaikki tarvittava tieto pelin ohjaamiseen löytyy tästä Ohjaajan oppaasta.

MILLOIN DIVERSOPHY® -PELIÄ TULISI KÄYTTÄÄ?

diversophy®:n tarkoitus on olla **koulutusmoduuli, jota voi käyttää erillisesti tai se voi olla myös olennainen osa suurempaa koulutusohjelmaa**, joka käsittelee monimuotoisuutta, globaalia johtamista, monikulttuurista kommunikointia ja neuvottelua jne. diversophy® -peliä voidaan pelata minkäkokoisissa ryhmissä tahansa, mutta pelaajien määrä on usein vähintään kolme pelaajaa. Pelejä on pelattu konferensseissa satojen osallistujien toimesta. Mikäli tarvitset lisäohjeita koskien materiaaleja ja menettelytapoja tavallista suuremmille ryhmille, ota than meihin yhteyttä.

Lisäksi tätä peliä voidaan käyttää:

- Aktiviteettina taukojen aikana työpaikalla.
- Lopetusaktiviteettina monikulttuurisen kokouksen jälkeen, minkä avulla voidaan vahvistaa kokouksessa opittuja asioita.
- Jatkona jo pidetylle koulutukselle, joka pidettiin johdon tai henkilöstöhallinnon toimesta.

DIVERSOPHY® MATERIAALIT

diversophy® -peli koostuu näistä osista:

- 250 diversicARD – korttia viidessä eri värissä (minipelejä ja siirtopelejä jopa 100 erilaCARD-korttia).
- QuickStart – ohjekorttia pelin pelaamiseen pelkillä korteilla.
- Noppaa, QuickStart – ohjekorttia pelin pelaamiseen korttien ja nopan kanssa (lukuun ottamatta minipelejä, siirtopelejä ja monikielisiä pelejä).
- Debriefing – korttia pelin jälkeisen keskustelun tueksi.

Tarvitset näitä pelataksesi diversophy® -peliä, mutta voit jakaa pelaajille myös kyniä sekä tarralappuja, jotta pelaajat voivat kirjoittaa kysymyksiä ja kommentteja kortteihin liittyen pelin jälkeistä keskustelua varten.

PELIN VALMISTELU

Pelin ohjaajan vastuulla on:

- Tietää pelin säännöt ja ohjeet sen pelaamiseksi.
 - Valmistele peliympäristö sekä materiaalit, joita tarvitaan pelin aikana ja sen jälkeen.
- Muodostaa ryhmät, jotka pelaavat yhdessä sekä esitellä peli, sen tarkoitus ja kesto, kuten myös ohjeet, kuinka pelata peliä.
- Vastata pelin aikana esitettyihin sääntöihin liittyviin kysymyksiin.
- Tutustua pelin korttien sisältämään materiaaliin.

Kuinka ohjaaja esittelee pelin?

Pelin ohjaajan tehtävänä on esitellä ja käynnistää peli. Ohjaaja voi lyhyesti, mutta selkeästi esitellä seuraavat kohdat.

- Kuinka peli liittyy koulutuksen, kurssin tai konferenssin teemaan.
- Ohjeistaa pelaajat lukemaan pelin säännöt tiimensä kesken. Käydä heidän kanssaan läpi kaikki tarvittavat asiat sekä mahdolliset muutokset, joita ohjaaja on suunnitellut pelin kulkuun.
- Esittelyn tulisi myös kertoa pelin tarkoitus: oppiminen kulttuurista tai kulttuurillisesta ilmiöstä ja kuinka pelaaja suhtautuu siihen, yhdistettynä rentoon pelaamiseen.

KUINKA PELATA DIVERSOPHY® -PELIÄ?

diversophy® -peliä voi pelata monin eri tavoin:

1. Pelaaminen pelkillä korteilla

Minkä tahansa kokoiset ryhmät voivat pelata diversophy® -peliä pelkillä korteilla. Jaa ryhmä pienempiin, noin viiden tai kuuden henkilön tiimeihin. Yhdestä pakallisesta kortteja riittää viidelle tiimille pelattavaksi. Todella suurille ryhmille on hyvä olla useampi pelin ohjaaja antamassa neuvoja.

diversophy® -peloä on mahdollista pelata jopa tuhannen ihmisen kesken suuressa auditoriossa. (Kysy lisää konferenssiversiosta). Usein pelaajille on kuitenkin mukavampaa pelata avarassa tilassa, johon he voivat sijoittua tiimensä kanssa haluamallaan tavalla.

Ennen peliä

- Sekoita pakka niin, että eriväriset kortit ovat satunnaisessa järjestyksessä.

- Jaa pakka 2 - 5 osaan, riippuen pelaavien tiimien määrästä.
- Yksi tiimi pelaa yleensä noin 50 korttia tunnissa.
- Voit muodostaa pakan korteista, joita haluat tiimien pelaavan tai poistaa kortit, jotka eivät ole tarpeellisia kyseistä koulutusta tai ryhmää varten.
- Päätä kuinka kauan tiimit pelaavat. Myös lyhempi peliaika käy, mutta usein 90 minuutin pelisessio on sopiva. Tähän sisältyy pelin järjestely (noin 5 min) sekä debriefing keskustelu (noin 20 min).
- Jos käytätte tarralappuja debriefing keskustelua varten, jaa pakka niitä sekä muutama kynä jokaiselle tiimille.

Pelin aloittaminen

- Esittele peli. Kerro osallistujille, että kyseessä on oppimistilanne, joka on yhdistetty pelin pelaamiseen. Kuvaile heille oppimistavoitteita (voit myös lukea ohjeemme ”**Kohti kulttuurikompetenssia**” myöhemmin tässä oppaassa). Kerro pelaajille, kuinka kauan peli kestää. Voit antaa pelaajille erilaisia jäänmurtaja-aktiviteetteja. Ohjeet voittajan valitsemiseen löydät kohdasta ”**Pelin jälkeen**”.
- Anna jokaiselle tiimille pakka kortteja sekä QuickStart-ohje pelin pelaamista pelkillä korteilla varten. Pyydä yhtä tiimin jäsentä lukemaan ohje ääneen tiimilleen. Kerro pelaajille, että ei ole tärkeää ääntää kortin sisältöä täysin oikein, mutta pelaajien on hyvä kuunnella tarkkaan ja olla tietoisia kortin sisällöstä.
- Tässä vaiheessa voit myös selittää viiden eri kategorian korttien erot.
- Kerro tiimeille, että pelin aikana vastaat kysymyksiin, jotka liittyvät peliin, mutta eivät korttien sisältöön tai siihen, mikä on oikea vastaus korttien kysymyksiin. Vastaavat kysymykset voi esittää debriefing keskustelussa, joten ne voi kirjoittaa ylös tarralapulle tai vihkoon. Kerro heille, miksi et voi vastata kyseisiin kysymyksiin (ohjeemme tähän myöhemmin oppaassa kohdassa ”**Troubleshooting – Korttien merkitseminen**”).
- Jos käytätte tarralappuja, pyydä pelaajia kiinnittämään lappu korttiin, josta he haluavat keskustella myöhemmin lisää.

Pelin aikana

- Kiertele tiimien välillä auttaaksesi ongelmatilanteissa sekä vastataksesi esille tuleviin kysymyksiin.
- Pelaajat saattavat aristella diversiSHARE-korttien sisällön suhteen. Rohkaise heitä keskustelemaan, mutta heidän ei ole pakko vastata korteissa esitettyihin kysymyksiin, mikäli he eivät halua.

Pelin jälkeen

- Ilmoita peli loppuneeksi aiemmin ilmoittamasi ajan mukaan.

- Pyydä osallistujia laskemaan heidän henkilökohtaiset pisteensä sekä tiimin jäsenten kokonaispisteet. Tiimin jäsen, jolla on eniten pisteitä, on tiimin voittaja. Tiimi, jolla on eniten pisteitä, voittaa. Muistuta pelaajia, että jokainen, joka oppi jotakin, on voittaja.
- Pitäkää pelin jälkeinen debriefing keskustelu, joko tiimien tai koko ryhmän kesken, riippuen pelaajien ja pelin ohjaajien määrästä. Käyttäkää debriefing korttia, joka tulee pakan mukana tai tehkää oma debriefing kortti, joka vastaa omia oppimistavoitteitanne.
- Kerää kortit jokaisesta pöydästä. Jos käytät useampaa kuin yhtä pakkaa, varo sekoittamasta kortteja keskenään välttääksesi samojen korttien ajautumista samaan pakkaan. Jotkut pelin ohjaajat, jotka käyttävät useampaa pakkaa samalla aikaa, merkitsevät jokaisen pakan numerolla tai symbolilla erottaakseen pakat ja lajitellakseen kortit kätevästi pelin jälkeen.

2. Pelaaminen korteilla ja nopalla

Jos käytät noppaa, älä sekoita kortteja ennen peliä. Jätä kortit pakkoihin värien mukaan, mutta varmista, että jokaisen kategorian kortteja on saman verran.

Valmistele ja johda peli sekä sen jälkeinen keskustelu edellisen kohdan ohjeiden mukaan. Jaa kuitenkin jokaiselle tiimille Quick-Start ohje pelin pelaamista korteilla ja nopalla varten.

Muita tapoja käyttää diversophy® -kortteja

- Voit käyttää diversophy®-kortteja myös muilla tavoilla tapaamisissa ja koulutuksissa.
- Käytä yhtä tai useampaa valitsemaasi korttia ”jäänmurtajina”, keskustelunaloittajina tai apuna muuttaa rutiineja. Jaa kortit pareille tai ryhmille keskusteltavaksi.
- Alusta keskustelu, case-tapaus tai roolipeli korteissa kuvailtaviin tilanteisiin.
- Yhdistele näitä kortteja muiden diversophy® -pelien korttien kanssa muodostaaksesi pakan tietynlaista aihetta tai tapahtumaa varten. Voit helposti lajitella kortit takaisin omiin pakkoihinsa niissä näkyvien logojen avulla.
- Lisää omia kortteja. Koska kortin koko on yleensä 1/4 normaalista tulostuspaperista, voit helposti tulostaa ja lisätä omia kortteja pakkaan. Pelin ohjaaja voi luoda kortteja pelaajien työskentelytilanteista. Pelaajilla, jotka ovat pelanneet aiemmin, saattaa myös olla ideoita uusien korttien sisältöön. Pelin ohjeista sekä uusien korttien luomisesta voit kysyä ottamalla yhteyttä osoitteeseen service@diversophy.com.

TROUBLESHOOTING

Etnosentrisyydestä diversophyyn

Tutkijat ovat tuoneet esille, jotta monikulttuurista tietämystä ja taitoja voidaan lisätä, monet meistä käyvät läpi monia eri vaiheita. **Pelin ohjaajan tai kouluttajan on hyvä olla tietoinen näistä**

vaiheista ja siitä, kuinka ne vaikuttavat pelin kulkuun. Se, kuinka pelaajat vastaavat diversophy®-kortteihin, kertoo heidän vaiheestaan kehittämisessä. Tämä auttaa sinua suunnittelemaan peliin liittyvää ongelmanratkaisua sekä debriefing keskustelun sisältöä.

Etnosentrinen käyttäytyminen

Monet meistä aloittavat etnosentrismistä, jolloin uskomme, että meidän kulttuurimme on ainoa oikea. Emme aina ole tietoisia tästä piirteestä, mutta se tulee esille tavassamme puhua tai tehdä.

Esimerkkejä etnosentrisestä ajattelutavasta ja käyttäytymisestä pelin aikana ovat:

- Pelaaja kieltää pelin tarpeen tai väittää, että organisaation tai ryhmän tulisi keskittyä muihin prioriteetteihin koulutuksen, ajan sekä muiden resurssien suhteen.
- Pelaaja käyttää omia arvojaan tulkitessaan muiden pelaajien käyttäytymistä tai vastauksia. Tätä kutsutaan ”attribuutioksi” (tapahtumien selittämiseksi). Opimme sen, kun ymmärrämme ja suoriudumme paremmin kulttuurillisista eroista.
- Pelaaja tuo esille negatiivisia stereotypioita tai arvostelmia, vertailee epäsuotuisasti muita omaan kulttuuriin ja tapoihinsa tehdä asioita. Tämä ilmaantuu usein, kun erilaisia ryhmiä mainitaan kortin sisällössä tai ne tulevat esille keskustelussa, varsinkin, jos näiden ryhmien edustajia ei ole pelaajien keskuudessa.
- Pelaaja sanoo ”loppujen loppuksi olemme kaikki samanlaisia” tai on vastahakoinen määrittelemään tai keskustelemaan etnisistä tai muista eroavaisuuksista. Hän usein väittää, että näin tekemällä lokeroimme muita ja vahvistamme stereotypioita. Joku voi väittää, että peli itsessään lisää stereotypioita, koska kortit sisältävät kulttuureihin liittyvää tietoa.
- Pelaaja sanoo ”me teemme sen oikein, sinä teet sen väärin” tai ”maassa maan tavalla”.

Etnosentrinen käyttäytyminen ei välttämättä tarkoita vahvoja ennakoasenteita ja ennakkoluuloja. Ne ovat kuitenkin tyypillisiä, kun ihminen on etnosentrismen vaiheessa. Monet kasvavat ympäristössä, joka on ainakin vähän etnosentrinen, mutta he ovat kuitenkin halukkaita oppimaan uusien kokemusten ja ihmissuhteiden avulla.

Käänteinen etnosentrismi

Käänteinen etnosentrismi, toisin sanoen ”romanttinen vaihe” tai ”natiiviksi meneminen” saattaa ilmentyä, kun joku on alttiina toiselle kulttuurille. Joku saattaa rakastua toiseen kulttuuriin, omaksua sen täysin, ylistää tai imitoida sitä ja pitää sitä parempana kuin omaa kulttuuriaan. Kaikki, mitä muut tekevät toisessa kulttuurissa on oikein ja kaunista. ja kaikki omassa kulttuurissa on vähemmän kiinnostavaa tai viallista.

Esimerkkejä käänteisestä etnosentrismistä pelin aikana voivat olla:

- Pelaaja ylistää jotakin, usein alkukantaista, alkuperäistä tai sorrettua kulttuuria ja sen uskomuksia, arvoja ja käyttäytymistapoja ja pitää kulttuuria parempana kuin omaa kulttuuriaan.
- Pelaaja yrittää omaksua tai tulla täysin osaksi toista kulttuuria jättämällä oman kulttuurinsa takalalle.
- Pelaaja vahvistaa toisten ”positiivisia” stereotyyppioita, esimerkiksi olettaa, että kaikki aasialaiset ovat hyviä matematiikassa, kaikki kehitysvammaiset ovat hyviä esimerkkejä vastoinkäymisten ylittämisestä, jne.
- Pelaaja, joka väheksyy omaa kulttuurista ryhmäänsä, esimerkiksi sanomalla ”valkoiset miehet ovat itseään ja toisiaan vastaan”.
- Pelaaja, joka sanoo ”haluan toimia tavalla, jolla toisessa maassa toimitaan”.

Kohti kulttuurikompetenssia

Ihmiset sekä etnosentrismien että käänteisen etnosentrismien vaiheissa saattavat vältellä puhumista siitä, mitä tuntevat toisia kohtaan tai omista kokemuksistaan ennakkoluuloista ja eroista.

Monikulttuurisuuden ja monimuotoisuuden kouluttamisen sekä diversophy® pelin tarkoituksena on mahdollistaa ihmisten siirtyminen, niin ajattelun kuin käyttäytymisen kannalta, näistä vaiheista kohti ”diversophya”. Tällainen kulttuurikompetenssi sisältää myös muita kehitysvaiheita.

1. Kulttuurillinen ymmärtäminen

Ensimmäisenä on kulttuurisen ymmärtämisen vaihe, jota myös kutsutaan ”kulttuurilliseksi suhteellisuudeksi”. Ollessamme yhteydessä toisiimme jonkin ryhmän sisällä, sisäistämme sääntöjä ja ratkaisuja, joiden avulla selviämme ja menestymme ympäristössämme. Näitä ovat kieli, kulttuuri, taide, teknologia, lait sekä sosiaaliset standardit. Tämän ymmärtämällä alamme lähestyä eroavaisuuksia uteliaina ja kiinnostuneina tuomitsevuuden, syyttämisen sekä pilkkaamisen sijaan.

Ihmiset, jotka ovat alkaneet kokea kulttuurillista ymmärtämistä alkavat kotoutua ja tehdä asianmukaisia kompromisseja, kuten sanomalla ”toimimme eri tavalla, mutta voisimme kokeilla toista tapaa ja katsoa, mitä käy”.

Tämän prosessin aikana ymmärrämme, että kulttuurimme on yksi muiden joukossa ja, että jokainen kulttuuri sisältää omat erikoisuutensa, ennakkoluulonsa sekä eroavaisuutensa.

Ymmärrämme, että ”toimimme eri tavalla kuin toiset”.

2. Empatia

Ymmärtäminen johtaa empatiaan toisia kohtaan sekä luomaan uusia ihmissuhteita meidän yrittäessä ratkoa ongelmia, jotka johtuvat eroavaisuuksista. Emme enää tunne sympatiaa, joka on osa etnosentrismiä, vaan alamme tuntemaan empatiaa, eli tuntemaan, mitä toinen tuntee, vaikka

emme omaksuisikaan samoja arvoja tai käyttäytymistapoja. Ajatteleme näin: ”ymmärrän miksi toiset toimivat eri tavalla”.

Tehokas pelin ohjaaja näkee nämä elementit myös omassa ajattelutavassaan. Siten hänen on mahdollista puuttua huomatessaan vaikeudet ja haasteet, joita pelaajat kohtaavat ilman, että ongelmakohtia vähätellään.

3. Arvojen eroavaisuudet

Yhteistyön toisten kanssa lisääntyessä opimme arvostamaan eroavaisuuksia, niin omia kuin muidenkin, koska ne rikastuttavat ihmissuhteitamme ja työtämme. Tämä ei ole sama asia kuin käänteinen etnosentrismi, koska tämä perustuu arvostamiseen ihailun sijaan.

Pelaajat tässä vaiheessa:

- a) Etsivät tapoja, joiden avulla heidän saamansa tieto auttaa ymmärtämään muita sekä löytämään ratkaisuja ongelmiin.
- b) Kaipaavat lisää mahdollisuuksia oppia.
- c) Ovat valmiita ottamaan riskejä sekä kohtaamaan uusia haasteita.
-) Sanovat: ”Tässä olisi toisenlainen tapa toimia, mikä voisi auttaa ongelmaamme... Onko jollakin muita ehdotuksia?”

Henkilöt, jotka käyvät nämä vaiheet läpi, saavuttavat syvemmän itseymmärryksen tason. Kouluttajana tai pelin ohjaajana saatat tulla tilanteeseen, jossa sinun täytyy auttaa muita, jotka osallistuvat peliin ja myöhemmin reagoivat voimakkaasti kokiessaan ensimmäistä kertaa tunteita keskustellessaan pelin sisältämistä aiheista.

Tässä vaiheessa on kuitenkin hyvä muistaa, että kouluttaja tai pelin ohjaaja **ei ole osallistujien sovittelija tai tuomari**, eikä hänen pidä ratkaista ongelmia, jotka liittyvät etnosentriseen käyttäytymiseen tai puhumiseen.

Pelin ohjaajan ei myöskään tule lokeroida näissä vaiheissa olevia henkilöitä. Usein henkilöt käyttäytyvät ja kommunikoivat monilla tasoilla eri ihmisten kanssa ja käsiteltäessä eri aiheita. Ymmärtämällä tämän pysyt empaattisena pelaajia kohtaan.

Reaktioiden hallinta

Kuten kaikissa koulutustilanteissa, valmistaudu satunnaiseen vastustamiseen, puolustuskeinoin tai konflikteihin pelin aikana. Monimuotoisuus on aina arkaluontoinen aihe, koska se käsittelee meidän omaa sekä muiden identiteettiä. Se kyseenalaistaa, kuinka me käyttäydymme sen perusteella keitä olemme. Sen seurauksena peli, sen sisältö, säännöt sekä sen ohjaus saavat vastustusta osakseen. Jotkut saattavat sanoa, että peli ei ole ”poliittisesti korrekti”.

Tässä kohdassa Ohjaajan opasta käsittelemme kysymyksiä, jotka liittyvät peliin, pelaajien esille tuomia vaikeuksia sekä konfliktien hallintaa. Ohjaajan on hyvä muistaa, että vastustaminen, puolustuskeinot sekä konfliktit tuovat peliin lisää mielekkyyttä ja lisäävät sen tarkoitusta. Nämä kaikki kuuluvat muutosprosessiin. Käytä niitä hyödyksesi, menettämättä kontrollia niistä.

Puolustusmekanismiin reagoiminen

Monet pelin aikana esiintyvät vaikeudet ovat henkilökohtaisia asioita, jotka eivät ole tunnistettavissa. Nämä tulevat usein esille pelin aikana. Pelitilaisuus on turvallisempi ympäristö tuoda esille näitä vaikeuksia, jotka liittyvät epävarmuuteen itsestä ja käyttäytymisestä muita kohtaan.

Itseä, omaa näkemystä ja kulttuuria suojellaan uhkatekijöiltä monella tapaa. diversophy® on suunniteltu tukemaan ja haastamaan pelaajia, jotta he ymmärtävät ja hyväksyvät eroavaisuudet sekä käsittelevät omaa puolustautumistaan. Jotkut tapaukset vaativat kuitenkin ohjaajan toimintaa. Alla on listattu pelaajien mahdollisia ja reaktioita ja hyödyllisiä vastauksia niihin:

HUOMAUTUS	KUINKA VOIT VASTATA
<i>”En halua pelata tätä peliä!”</i>	”Se on OK. Myös sivusta katsomalla voi oppia. Mitä jos liittyisit tiimiin ja tarkkailisit pelin kulkua. Voit liittyä peliin, kun sinusta tuntuu siltä.” (On hyvä, jos pelissä ei ole useampaa kuin yksi pelin tarkkailija.)
<i>Joku moittii tai loukkaa toista pelaajaa sen perusteella, mitä hän sanoi vastatessaan kortin tehtävänantoon.</i>	Kuuntele tarkasti ja reagoi ensimmäiseksi pelaajan tunteisiin. ”Huomaan, että tunnet voimakkaasti henkilön X vastauksen vuoksi... Me kaikki siirrymme oman kulttuurimme keskeisyydestä arvostamaan monimuotoisuutta. Sekä rohkeus kertoa omista kokemuksista, että kärsivällisesti kuunteleminen tuomitsematta ovat tärkeitä, havaintokyvyn ja uusien taitojen kehittyessä. Kiitos, että jaoit oman kokemuksesi.”
<i>SMART tai CHOICE – kortin tiedon paikkansapitävyyttä kyseenalaistetaan tai sisällön väitetään vahvistavan stereotyyppioita.</i>	Kuuntele tarkasti ja reagoi ensimmäiseksi pelaajan tunteisiin. Tuo esille seuraukset, joiden takia he ovat peloissaan luopuessaan heidän stereotyyppioistaan ja ennakkoluuloistaan. Sinun ei pidä ratkaista ongelmaa saman tien tai todistaa kortin

	sisältävän tiedon paikkansapitävyyttä. Tarjoudu kertomaan lisää aiheesta.
<i>Joku jatkuvasti vähättelee eroavaisuuksia ihmisten välillä tai stereotyyppien ja ennakkoluulojen vaikutusta.</i>	Kuuntele tarkasti ja reagoi ensimmäiseksi pelaajan tunteisiin. Kerro erilaisuuden arvokkuudesta ja monimuotoisuuden vahvuuksista, joita pelaajalla on. Kysy pelaajilta heidän ensikäden kokemuksistaan eroavaisuuksia kohdatessa.
<i>Joku on puolustuskannalla omaa kulttuuriaan kohtaan ja perustelee kulttuurinsa arvoja ja käyttäytymistapoja.</i>	Kuuntele tarkasti ja reagoi ensimmäiseksi pelaajan tunteisiin. Ihmiset usein reagoivat näin, kun he tuntevat omat arvonsa uhatuiksi. Pyydä heitä kertomaan, millaiset arvot ovat heille tärkeimpiä. Pyri tuomaan esille, että niitä voi edistää ja toteuttaa myös monikulttuurisessa ympäristössä.

Tehokkaan pelin ohjaajan täytyy ensin olla valmis näkemään nämä piirteet hänen omassa ajattelutavassaan. Siten hänen on mahdollista varovasti puuttua pelaajien kohtaamiin ongelmiin ja tuntemuksiin samalla haastaen heitä vähättelemättä heidän vaikeuksiaan.

Korttien merkitseminen

Korttien ”merkitseminen” on yksi keino käsitellä konflikteja, jotka liittyvät korttien sisältöön. Kun pelaaja löytää kortista jotain, joka ei miellytä häntä tai on epäselvää, ohjaaja voi ehdottaa häntä ”merkitsemään” kortin tarralapulla pelin jälkeistä debriefing keskustelua varten.

Älä epäröi pelin keskeyttämistä keskustellaksenne, jos jokin asia häiritsee pelin kulkua huomattavasti. Pelin tarkoituksena on nostaa esiin, keskustella ja ratkaista ongelmia, jotka liittyvät eroavaisuuksiin. Pelin keskeyttäminen on harvoin tarpeellista, mutta se on parempi kuin antaa pelaajien jatkaa peliä, vaikka jokin asia vaivaisi heitä samalla. Usein ongelma ei ole niin iso kuin miltä se vaikuttaa. Ongelmasta keskustelemisen jälkeen pelaajat ovat usein valmiita jatkamaan pelaamista.

DEBRIEFING KESKUSTELU JA TILAISUUDEN LOPETTAMINEN

Oppimisen näkökulmasta debriefing keskustelu on tärkeä osa koko peliä. Pyri aina jättämään aikaa vähintään puoli tuntia sitä varten. Keskustelu auttaa pelaajia jakamaan oppimaansa sekä kysymyksiänsä, jotka tulivat esille pelin aikana. Samalla he voivat kiittää kanssapelaajiansa heidän

oivalluksistaan. Peli on suunniteltu antamaan pelaajien kokea mahdollisimman rikastuttavaa vuorovaikutusta ja löytämään kulttuurillisia eroavaisuuksia.

Debriefing keskustelu toimii parhaiten, kun siinä keskitytään ensisijaisesti pelaajien kokemuksiin ja reaktioihin ja toissijaisesti pelin dynamiikkaan ja rakenteeseen. Pelin ohjaajan rooli on johdattaa debriefing keskustelua. Mahdolliset muut pelin ohjaajat voivat osallistua keskusteluun, kierrellä tiimistä toiseen, auttaa tarvittaessa sekä johdattaa pelaajat takaisin debriefing keskusteluun, mikäli he ovat poikenneet aiheesta.

Mikäli olet pääasiallinen pelin ohjaaja, suunnittele etukäteen kuinka esittelet debriefing keskustelun. On usein tehokkainta, kun pelaajat pitävät debriefing keskustelun samojen tiimien kesken, joiden kanssa he pelasivat. Esittelysi pitäisi keskittyä asettamiisi tavoitteisiin, jotka asetit tilaisuutta varten. Tämä tarkoittaa usein, että pelaajia tulisi rohkaista keskustelemaan näistä asioista:

- Heidän tärkein oppimansa asia.
- Tunteet, joita he kokivat pelatessaan.
- Monimuotoisuuteen liittyvät kysymykset, jotka nousivat esille pelin aikana.
- Kortit, jotka he ”merkitsivät” myöhempää keskustelua varten.

Kysymyksiä keskustelua varten:

1. Mitä oivalsit ja opit peliä pelatessasi?
2. Kuinka peli toi esiin pelaajien omat kulttuuriset arvot? Esimerkiksi, oliko tiiminne jäsenet kilpailuhenkisiä vai keskityttekö yhteistyöhön?
3. Mitä oppimaasi voit saman tien hyödyntää työpaikallasi tai ihmissuhteissasi?
4. Mitä tuloksia tämän pelin pelaamisesta syntyi? Kuinka aiot hyödyntää niitä tulevaisuudessa?

Debriefing keskustelun lopussa voit vastata vastaamattomiin kysymyksiin tai auttaa vaikeuksissa, joita ei vielä käyty läpi.

ASIAKASTUKI

George Simons International ja yhteistyökumppanimme mahdollistavat monikulttuurisen koulutuksen diversophy® -pelin avulla, sekä kouluttavat pelin ohjaajia käyttämään peliä. Varataksesi seminaarin organisaatiollesi tai sen kouluttajille otathan meihin yhteyttä puhelimitse tai sähköpostilla.

diversophy®:n verkkosivuilta osoitteesta www.diversophy.com löydät kaikki tuotteet ja palvelut, kuten myös kokeiluversioita peleistä. Tarjoamme sinulle:

- Neuvoja ja vinkkejä pelin ohjaukseen.

- Neuvoja pelitilanteen toteuttamiseen, perustuen muiden asiakkaiden kokemuksiin.
- Tietoa, kuinka voit muokata peliä vastaamaan omia tarpeitasi.
- Artikkeleita ja kokemuksia diversophy®:sta.
- Pääsyn lukemaan peliin liittyvistä projekteista.

Olemme aina valmiita kehittämään peliä kanssasi, mutta kannustamme pelin käyttäjiä jakamaan kokemuksiaan toistensa kanssa. Kerrothan meille kokemuksistasi, ehdotuksistasi sekä uusista ideoistasi.

Lähetä meille kysymyksesi ja huolenaiheesi. Auttaa, kun kuvailet ympäristöä ja tilannetta, jossa käytät peliä.

Palautetta pelistä voit antaa osoitteeseen service@diversophy.com.

George Simons International

Puh.

+33 4 92 97 57 35 (EU)

+ 1 831 531 4706 (USA)

Verkossa

www.diversophy.com

service@diversophy.com

Skype: gfsimon