

**Ruohomäki Virpi & Pankakoski Matleena 1996.  
Simulaatiopeli osallistuvan kehittämisen ja  
työssä oppimisen menetelmänä.**

Työn kehittämisen ja henkilöstön oppimisen tulee tukea toisiaan. Hallinto- ja toimistotyön kehittämiseksi tarvitaan konkreettisia menetelmiä, jotka mahdollistavat kokemuseräisen, usein näkymättömän työtoiminnan havainnollistamisen. Simulaatiopeli on uusi osallistuvan suunnittelun ja työssä oppimisen menetelmä, joka soveltuu hallinnollisen työn kehittämiseen. Simulaatiopelin suunnittelu, pelipäivä ja henkilöstön tuottamat kehittämis ehdotukset muodostavat oppimisympäristön, joka mahdollistaa sekä yksilöiden että organisaation oppimisen. Konkreettiset kehittämis-toimet voivat parhaimmillaan johtaa työkäytäntöjen uudistamiseen sekä parannuksiin työn tuottavuudessa ja laadussa sekä henkilöstön hyvinvoinnissa. Artikkelin avainsanat ovat työssä oppiminen, osallistuva kehittäminen, simulaatiopeli, hallinto- ja toimistotyö ja toimintaprosessit.

Aikuiskasvatus 2/1996.

**Ruohomäki Virpi & Pankakoski Matleena 1996.  
Simulation games as a method for participative  
development and learning through work.**

The development of work duties and learning by employees should support to one another. The development of administrative and office work requires tangible methods enabling the experience-based, often invisible illustration of work activity. Simulation games provide a new method for participative planning and learning in work, and it is suitable for application in the development of administrative work. The planning of the required simulation game, the day for the game, and the development proposals produced by staff members constitute the learning environment, which in turn enables learning by both individuals and organisations. When really successful, tangible development actions can lead to reformation of work practices and to improvements in work productivity and quality, and in the well-being of the staff. The article's key words are learning in work, participative development, simulation game, administrative and office work, and action processes.

Aikuiskasvatus 2/1996.