Gra nr 1

KOMPETENCJE I UMIEJĘTNOŚCI A PRZYSZŁE ZATRUDNIENIE

Zasady gry

FORMA GRY: Indywidualna lub grupowa
LICZBA UCZESTNIKÓW: Min. 1, maks. 5
CZAS: 15 - 30 minut
LICZBA KART DO GRY: Wszystkie (zaleca się zabranie dodatkowych zestawów kart dla większych grup).
CELE:

- Pomoc uczestnikowi w wyborze adekwatnego sektora zatrudnienia na przyszłość
- Identyfikacja brakujących uczestnikowi kompetencji
- Poznanie możliwości uzupełnienia brakujących kompetencji

POTRZEBNE MATERIAŁY: Załącznik 1, kartki papieru, długopisy

OPIS GRY:

Jak dowiedzieć się, jakie kompetencje i umiejętności są potrzebne w danych sektorach zatrudnienia? Jakie umiejętności musisz jeszcze rozwinąć?

Uczestnik wybiera z zestawu, do 8 kart z preferowanymi sektorami zatrudnienia.

Wybrane sektory mają być tymi:

- **które wydają się najbardziej interesujące dla uczestnika pod względem możliwego przyszłego zatrudnienia / kariery,**
- **które wskazują kierunek, w jakim uczestnik powinien kontynuować swoją edukację.**

Następnie uczestnik zawęża wstępny wybór sektorów zatrudnienia, zaznaczając na załączniku nr 1 lub wypisując na kartce papieru te sektory, które najbardziej mu odpowiadają – zaleca się, aby uczestnik wybrał do maksymalnie 6 sektorów (spośród tych, które wystąpiły na wybranych przez niego kartach).

W kolejnym kroku uczestnik zapisuje na kartce wymagane dla wybranych sektorów zatrudnienia kompetencje i umiejętności (na podstawie wybranych kart).

Na tej samej kartce – obok każdej kompetencji / umiejętności uczestnik zaznacza, czy uważa, że może już wykazać się daną kompetencją / umiejętnością, czy też jej nie posiada.

Uczestnik omawia z doradcą (i innymi członkami grupy, jeśli dotyczy) możliwe sposoby / metody nabycia brakujących kompetencji lub umiejętności.


Reaching
the STARS

Gra nr 2

Reaching the STARS

POSIADANE KOMPETENCJE I UMIEJĘTNOŚCI

Zasady gry

FORMA GRY: Indywidualna lub grupowa
LICZBA UCZESTNIKÓW: Min. 1, maks. 5
CZAS: 10 - 20 minut
LICZBA KART DO GRY: Wszystkie (zaleca się zabranie dodatkowych zestawów kart dla większych grup).
CELE:

- Wybór preferowanych przez uczestnika sektorów zatrudnienia w przyszłości
- Identyfikacja kompetencji i umiejętności uczestnika

POTRZEBNE MATERIAŁY: Załącznik 1, kartki papieru, długopisy

OPIS GRY:

Jak dowiedzieć się, jaką ścieżkę kariery masz wybrać na podstawie już posiadanych kompetencji i umiejętności?

W pierwszym kroku każdy uczestnik wybiera z zestawu do 6 kart z nazwami kompetencji / umiejętności, które jego zdaniem posiada.

W drugim kroku uczestnik zaznacza na załączniku 1 lub zapisuje na kartce papieru sektory zatrudnienia z wybranych kart i liczy częstotliwość występowania sektorów (np. sektor „x" powtarza się 2 razy, sektor „y" powtarza się 3 razy).

W następnym kroku uczestnik sprawdza, które sektory zatrudnienia z załącznika 1 najczęściej pojawiają się na wybranych przez niego kartach. Te sektory należy uznać za najbardziej odpowiednie / zalecane dla uczestnika.

W ostatnim kroku uczestnicy omawiają z doradcą (i innymi członkami grupy, jeśli dotyczy) najbardziej odpowiednie dla nich sektory zatrudnienia oraz wymagane w tych sektorach kompetencje i umiejętności.


Reaching
the STARS

Gra nr 3

BRAKUJĄCE KOMPETENCJE I UMIEJĘTNOŚCI

Zasady gry

FORMA GRY: Indywidualna lub grupowa
LICZBA UCZESTNIKÓW: Min. 1, maks. 5
CZAS: 15 - 30 minut
LICZBA KART DO GRY: Wszystkie (zaleca się zabranie dodatkowych zestawów kart dla większych grup).
CEL:

- Identyfikacja umiejętności i kompetencji, których brakuje uczestnikowi

POTRZEBNE MATERIAŁY: Kartki papieru, długopisy

OPIS GRY:

Jak znaleźć sposób na zdobycie brakujących umiejętności i kompetencji?

W pierwszym kroku każdy uczestnik wybiera z zestawu do 9 kart z nazwami kompetencji / umiejętności, których jego zdaniem mu brakuje.

W drugim kroku uczestnik zapisuje na kartce brakujące kompetencje / umiejętności.

W trzecim kroku uczestnik przelicza karty tego samego koloru (jest 8 kolorów, każdy kolor odpowiada jednej z 8 kluczowych kompetencji), dzięki czemu może zidentyfikować kluczową kompetencję, której najbardziej mu brakuje.

Uczestnicy dyskutują w grupach lub / z doradcą, jaką ścieżkę edukacyjną wybrać, aby zdobyć brakujące kluczowe lub szczegółowe kompetencje / umiejętności z wybranych kart.


Reaching
the STARS

Gra nr 4

NAJLEPSZY ZAWÓD

Zasady gry

FORMA GRY: Indywidualna lub grupowa
LICZBA UCZESTNIKÓW: Min. 1, maks. 5
CZAS: 15 - 30 minut
LICZBA KART DO GRY: Wszystkie (zaleca się zabranie dodatkowych zestawów kart dla większych grup).
CEL:

- Wybór zawodu najlepiej odpowiadającego kompetencjom i umiejętnościom uczestnika

POTRZEBNE MATERIAŁY: Załącznik 2, kartki papieru, długopisy

OPIS GRY:

Jak dopasować posiadane umiejętności do przyszłego zawodu?

W pierwszym kroku uczestnik wybiera z zestawu 5 - 8 kart z kompetencjami, które jego zdaniem posiada.

W drugim kroku uczestnik zapisuje na kartce po 3 - 4 czynności / zadania zawodowe dla każdej z wybranych kompetencji / umiejętności. Mają to być zadania / czynności, dla których wykonywania dana kompetencja / umiejętność jest pomocna / niezbędna.

W kolejnym kroku uczestnik korzysta z załącznika nr 2 (arkusz z przykładowymi zawodami i czynnościami w danym zawodzie), i próbuje na nim odnaleźć zadania / czynności które wcześniej zapisał na kartce.

Dzięki temu uczestnik może poznać zawód, który najbardziej odpowiada posiadanym przez niego kompetencjom i umiejętnościom (będzie to zawód zgodny z kompetencjami występującymi na wybranych przez uczestnika kartach).


Reaching
the STARS

Gra nr 5

JAKIE KOMPETENCJE CHCIAŁBYM ROZWIJAĆ?

Zasady gry

FORMA GRY: Indywidualna
LICZBA UCZESTNIKÓW: 1 uczestnik
CZAS: 10 - 20 minut
LICZBA KART DO GRY: Wszystkie (zaleca się zabranie dodatkowych zestawów kart dla większych grup).
CEL:

- Refleksja nad tym, jakie kompetencje uczestnik chciałby rozwijać

POTRZEBNE MATERIAŁY: Nie dotyczy

OPIS GRY:

Jak zidentyfikować umiejętności, które chciałbyś rozwinąć?

Wszystkie karty z kompetencjami (lub niektóre z nich, jeśli doradca tak wybierze) rozkłada się na stole.

Uczestnik jest proszony o zastanowienie się nad kompetencjami, w rozwoju których byłby najbardziej zainteresowany lub zmotywowany. Uczestnik wybiera z rozłożonych kart, te które zawierają kompetencje / umiejętności, które chciałby rozwijać.

W kolejnym kroku uczestnik jest proszony o ułożenie wybranych kart na sobie.

Następnie uczestnik przechodząc przez wybrane kompetencje (kolejne karty), może przedyskutować z doradcą swoje pomysły na przyszłość edukacyjną i / lub zawodową. Przykładowo, uczestnik z doradcą mogą omówić możliwe ścieżki kształcenia w celu rozwijania przez uczestnika wybranych kompetencji, czy odpowiedni kierunek studiów, który uczestnik najchętniej by podjął.


Reaching
the STARS

Gra nr 6

Reaching the STARS

OSIĄGNIJ PRZYSZŁE UMIEJĘTNOŚCI CYFROWE

Zasady gry

FORMA GRY: Indywidualna lub grupowa

LICZBA UCZESTNIKÓW: Min. 1, maks. 6

CZAS: 45 minut

LICZBA KART DO GRY: 6 kart (Kompetencje cyfrowe)

- Zaleca się zabranie dodatkowych zestawów kart dla większych grup

CEL:

- Określenie własnych kompetencji cyfrowych

POTRZEBNE MATERIAŁY: Kartki papieru, długopisy

OPIS GRY:

Jak zidentyfikować swoje kompetencje cyfrowe?

Każdy uczestnik wybiera karty z kompetencjami cyfrowymi.

Na kartce papieru rysuje odręcznie tabelę z 3 kolumnami i 6 wierszami.

W pierwszej kolumnie od lewej strony uczestnik zapisuje zawarte na kartach kompetencje szczegółowe (jedna pod drugą).

W kolejnym kroku, w środkowej kolumnie tabeli przy każdej z sześciu kompetencji uczestnik zaznacza (np. wpisując tak / nie, albo wstawiając znak plus / minus), czy rozpoznaje u siebie daną kompetencję cyfrową.

W następnym kroku uczestnik wybiera preferowany dla siebie na przyszłość zawód / pracę i zapisuje go obok tabeli.

W prawej kolumnie tabeli uczestnik przy każdej z sześciu kompetencji zaznacza czy dana kompetencja jest konieczna do wykonywania wybranego zawodu (czy dana kompetencja jest pierwszoplanowa w wybranym zawodzie).

W kolejnym kroku – w odniesieniu do kompetencji, dla których uczestnik zaznaczył, że ich nie posiada, ale są one konieczne w wybranym zawodzie, zastanawia się z doradcą / w grupie uczestników, poprzez jakie działania może nabyć brakujące kompetencje.

Uczestnik na kartce papieru zapisuje jakie działania edukacyjne musi podjąć, aby podnieść / nabyć brakujące kompetencje.

Gra kończy się podsumowaniem, podczas którego uczestnicy dyskutują, czy posiadają określone kompetencje, gdzie ich używają, w jakim stopniu wpływają one na jakość pracy, zatrudnienie, konkurencyjność pracowników na rynku pracy itp.

Dzięki grze uczestnicy identyfikują swoje braki w kompetencjach cyfrowych, i dowiadują się co muszą zrobić, aby te braki kompetencyjne uzupełnić.


Reaching
the STARS

Gra nr 7

POZNAJ SWOJE ZAINTERESOWANIA BIZNESOWE

Zasady gry

FORMA GRY: Grupowa
LICZBA UCZESTNIKÓW: Min. 3, maks. 30
CZAS: 20 - 60 minut
LICZBA KART DO GRY: Wszystkie (zaleca się zabranie dodatkowych zestawów kart dla większych grup).
CELE:

- Odkrycie zainteresowań zawodowych, zaczynając od kompetencji kluczowych
- Poprawa umiejętności prowadzenia dyskusji w grupie i dzielenia się swoją opinią z grupą

POTRZEBNE MATERIAŁY: Załącznik 2, kartki papieru, długopisy

OPIS GRY:

Jak zrozumieć, jaka jest Twoja idealna praca, zaczynając od umiejętności kluczowych? W jakich umiejętnościach czujesz się pewnie?

Na wstępie uczestnicy zostają podzieleni przez doradcę na mniejsze grupy liczące do 5 osób (idealnie byłoby utworzenie grup do trzech osób). Każda grupa otrzymuje komplet kart.

W kolejnym kroku, każda grupa wybiera spośród przedstawionych na kartach umiejętności / kompetencji te, które posiadają i zapisuje wybrane kompetencje na kartce papieru. Uczestnicy mogą dowolnie wybierać karty, a jeśli będą mieli trudności ze zrozumieniem które kompetencje wybrać, mogą o tym porozmawiać z grupą i / lub doradcą i poprosić o radę. W ten sposób pozostali członkowie grupy pomogą wahającemu się uczestnikowi dokonać wyboru.

Po 10 - 20 minutach przewidzianych na wybór i zapisanie posiadanych kompetencji, każda grupa podzieli się z pozostałymi grupami oraz z doradcą wybranymi umiejętnościami wypisanymi na kartach papieru, pokazując również wybrane przez siebie karty.

W kolejnym kroku, uczestnicy razem z doradcą zapoznają się z załącznikiem 2 i sprawdzają, do których zawodów najbardziej pasują wybrane przez nich umiejętności.

W końcowej fazie gry uczestnicy mają czas na refleksje i zastanowienie się (indywidualnie lub w grupie) nad uzyskanymi wynikami (tj. posiadanymi umiejętnościami i adekwatnymi dla nich zawodami).


Reaching
the STARS