

Gry planszowe w doradztwie zawodowym

mgr Katarzyna Ziętara



Zalety gier planszowych

- Uczą komunikacji,
- Wspierają kreatywność,
- Kształtują strategiczne myślenie,
- Dają możliwość nauki planowania,
- Rozwijają funkcje społeczne: współpraca, zdrowa rywalizacja, praca zespołowa, wymiana informacji,
- Uczą radzenia sobie z porażką jako jednym z elementów rozwoju,



Gry planszowe w doradztwie zawodowym

- „Nauka poprzez zabawę” – łatwiej zainteresować młodszych odbiorców i osoby niechętne do klasycznego zdobywania wiedzy,
- Praca w grupie, brainstorming, współpraca,
- Zdobywanie wiedzy przez praktykę – uczniowie grając, odgrywając role, łatwiej przyswajają wiedzę niż miałyby to miejsce w przypadku czytania, wykładu,
- Symulacja rzeczywistości – grając, uczniowie wcielają się w role i ćwiczą umiejętności przydatne w danych zawodach,
- Możliwość dobrania gry do grupy uczniów pod kątem skomplikowania, czasu gry i wieku graczy,





Gry planszowe
w pracy doradcy zawodowego

Jak żyć, Panie Premierze?



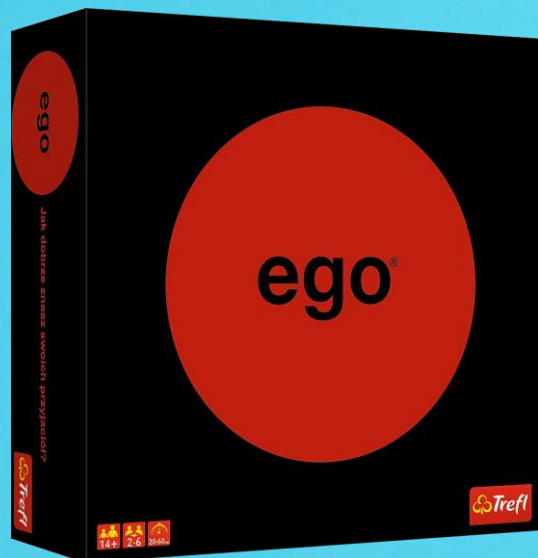
Wydawca: Jawa
Ilość graczy: 2-7
Wiek graczy: 12+
Czas gry: do 90 minut

Cechy:

- Uczy strategicznego myślenia;
- W przystępny i zabawny sposób pokazuje życie codzienne i związane z nim problemy;
- Stanowi wstęp do nauki planowania budżetu domowego i zarządzania czasem;
- Uczy zachowania równowagi między pracą i czasem wolnym;



Ego



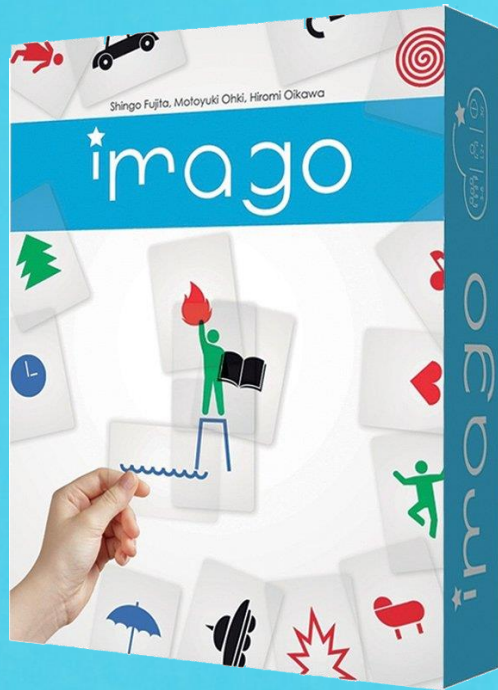
Wydawca: Trefl
Ilość graczy: 2-5
Wiek graczy: 12+
Czas gry: 20-60 minut

Cechy:

- W wersji podstawowej kreuje więź między grającymi;
- Rozwija wyobraźnię, empatię, umiejętność słuchania innych;
- Przez dodanie własnych pytań z zakresu doradztwa zawodowego pozwala grającym przekonać się, jak widzą ich inni: ich cechy charakteru, predyspozycje, zainteresowania, cele;



Imago



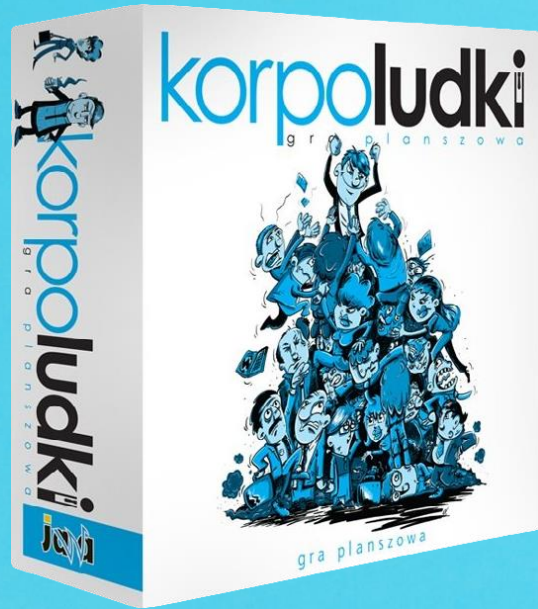
Wydawca: Rebel
Ilość graczy: 3-8
Wiek graczy: 12+
Czas gry: 20 minut

Cechy:

- Wpływa pozytywnie na wyobraźnię, pamięć wzrokową, kojarzenie i łączenie ze sobą obrazów;
- Zmodyfikowanie zasad gry (np. „jaki to zawód”) daje graczom duże możliwości kreatywnego przedstawienia swojego spojrzenia na rynek pracy i popularne zawody;



Korpoludki



Wydawca: Jawa
Ilość graczy: 2-5
Wiek graczy: 12+
Czas gry: 20-60 minut

Cechy:

- W zabawny sposób pokazuje życie biurowe w korporacji;
- Uczy gracza interakcji z innymi współpracownikami;
- Na przykładzie prostej symulacji daje możliwość sprawdzenia różnych scenariuszy budowania swojej ścieżki kariery i rozwoju w firmie;



Lotto



Wydawca: Londji
Ilość graczy: 2
Wiek graczy: 3+
Czas gry: 20-30 minut

Cechy:

- Wprowadzenie najmłodszych w świat zawodów;
- Rozpoznawanie danego zawodu po atrybutach i charakterystycznych elementach stroju;
- Nauka o zawodach przy pomocy układanki o prostych regułach;



Korporacja



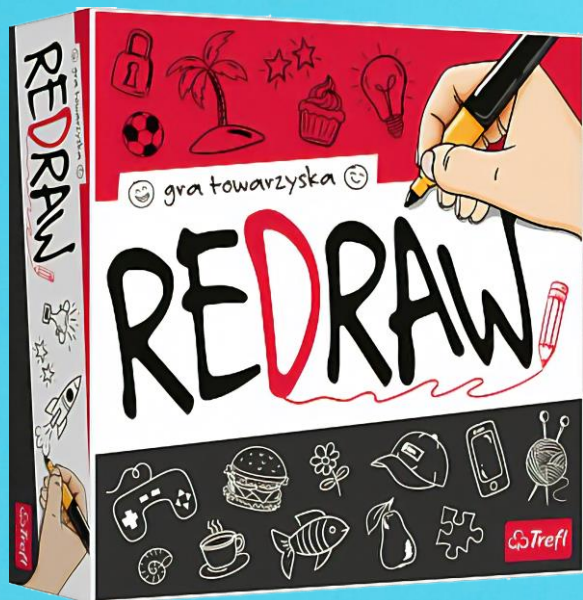
Wydawca: Trefl
Ilość graczy: 2-5
Wiek graczy: 16+
Czas gry: 60-90 minut

Cechy:

- Kolejna gra przedstawiająca z humorem pracę w korporacji;
- Gracz uczy się z przymrużeniem oka jak wygląda praca w dużej firmie;
- Potraktowana na luzie symulacja kariery korporacyjnej;
- Gracze poznają ścieżkę zarówno współpracy, jak i rywalizacji;



Redraw



Wydawca: Trefl
Ilość graczy: 3-8
Wiek graczy: 10+
Czas gry: 20 minut

Cechy:

- Ćwiczy spostrzegawczość, wyobraźnię plastyczną;
- Uczy współpracy, kreatywności, pracy w grupie;
- Rysunki można tworzyć w oparciu o zawody, zamieniając karty z hasłami na własne;



Story Cubes



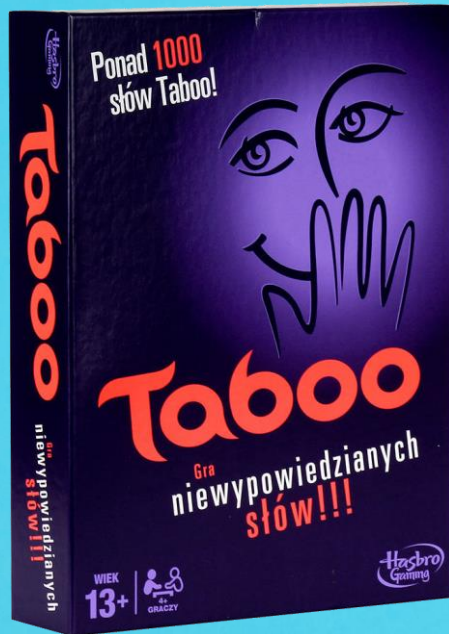
Wydawca: Rebel
Ilość graczy: 1-24
Wiek graczy: 6+
Czas gry: 10 minut

Cechy:

- Bardzo elastyczna mechanika, możliwa do dostosowania do każdego tematu;
- Ćwiczy wyobraźnię, umiejętność kojarzenia faktów, szybkie, kreatywne myślenie i zdolność kreowania interesujących historii;
- Możliwa do wykorzystania zarówno w małych, jak i bardzo dużych grupach;
- Stworzenie własnych scenariuszy nie wymaga żadnych dodatkowych materiałów;



Taboo



Wydawca: Hasbro

Ilość graczy: 4-12

Wiek graczy: 13+

Czas gry: 60 minut

Cechy:

- Usprawnia zdolność korzystania z synonimów;
- Może zostać zmodyfikowana przez użycie haseł związanych z zawodami (i odpowiednich do nich słów zakazanych);



CO₂



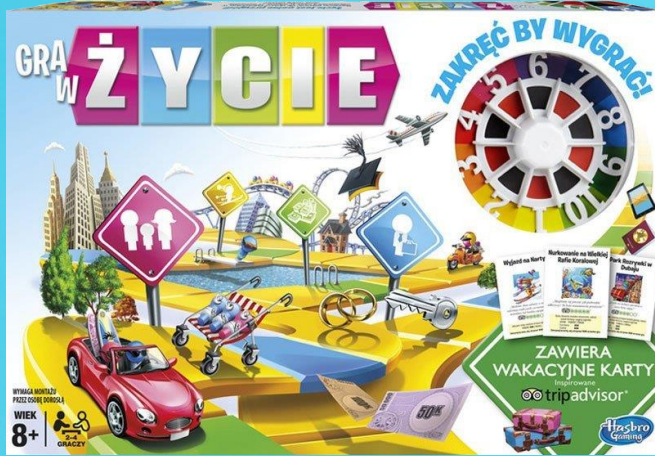
Wydawca: Giochix.it
Ilość graczy: 1-4
Wiek graczy: 12+
Czas gry: 60-120 minut
Gra w wersji angielskiej!

Cechy:

- Porusza ważny temat zanieczyszczenia środowiska, czystej energii i walki z postępującym niszczeniem atmosfery Ziemi;
- Złożona gra symulacyjna pozwalająca na prowadzenie firmy energetycznej;
- Gracz pozna wiele elementów składających się na ochronę środowiska przy wytwarzaniu energii;
- W całości oparta na współpracy – gracze mają wspólny cel, jeśli go nie osiągną, wszyscy przegrywają;



Gra w życie



Wydawca: Hasbro

Ilość graczy: 2-4

Wiek graczy: 8+

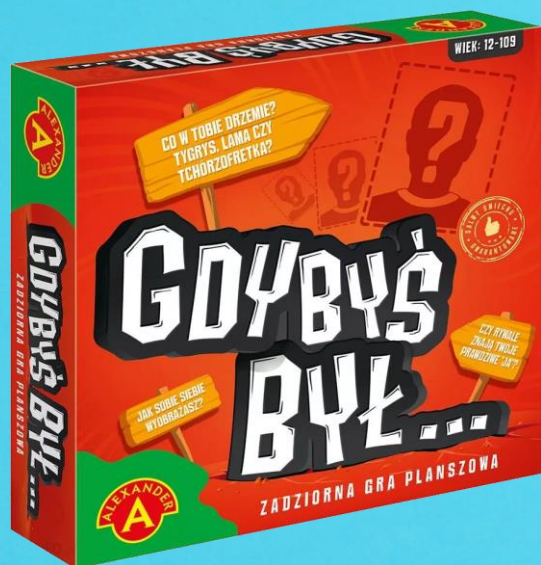
Czas gry: 30 minut

Cechy:

- Prosta, ale obejmująca wiele aspektów symulacja życia;
- Rozgrywka rozpoczyna się przy narodzinach a kończy w momencie przejścia na emeryturę;
- Gra polega na podejmowaniu wyborów w swoim symulowanym życiu;
- Wybory te dotyczą rodziny, kariery zawodowej, marzeń itp.;



Gdybyś był...



Wydawca: Alexander

Ilość graczy: 3-8

Wiek graczy: 12+

Czas gry: 30 minut

Cechy:

- Świetne ćwiczenie wyobraźni i umiejętności kojarzenia;
- Gracze kształtują w niej też swój zmysł obserwacji;
- Można stworzyć własne pytania dotyczące zawodów i edukacji;



Finanse



Wydawca: Jawa
Ilość graczy: 2-4
Wiek graczy: 5+
Czas gry: 120 minut

Cechy:

- Wprowadzenie w świat biznesu;
- Gracze uczą się zasad funkcjonowania giełdy papierów wartościowych;
- Ćwiczy myślenie strategiczne;
- Prosta symulacja pozwalająca zrozumieć zasady inwestowania i obrotu akcjami;



Modyfikacje zasad w celu dostosowania gier do zajęć z doradztwa zawodowego

- Stworzenie własnych rekwizytów do gry:
 - Karty (np. Ego, Taboo, Gdybyś był...) – tematycznie związane z zawodami
- Zmiana zasad bez modyfikacji gry:
 - Story cubes, Redraw, Imago – tematyka związana z doradztwem
- Całkowita modyfikacja zasad:
 - Np. Monopoly (zamiana lokalizacji do kupienia np. na atrybuty danego zawodu).



Gry z zakresu doradztwa zawodowego w Internecie

- Zestaw trzech gier do wydrukowania i użycia na zajęciach:

<https://doradztwoszkolne.pl/scenariusze-zajec-i-cwiczenia/gry-zawodowe.-zestaw-trzech-gier-wspierajacych-doradztwo-zawodowe-w-szkole-podstawowej-1275.html>

- Gry planszowe wspomagające doradztwo zawodowe:

<http://nomio.eu/rozegraj-kariere/>

- Łowcy zawodów – gra planszowa do wydrukowania

<https://wupkatowice.praca.gov.pl/documents/162604/5658805/scenariusz%203%20-%20%C5%81owcy%20zawod%C3%B3w%20%E2%80%93%20gra%20planszowa%20-%20Edyta%20Kowal-Wencel.pdf/f43ac375-de17-4206-a930-2e974c71b7f9>

- Podróż Bohatera – rozbudowana gra coachingowa z mnóstwem narzędzi, może być częściowo lub w całości wykorzystana w doradztwie zawodowym:

<https://podrozbohatera.com/>



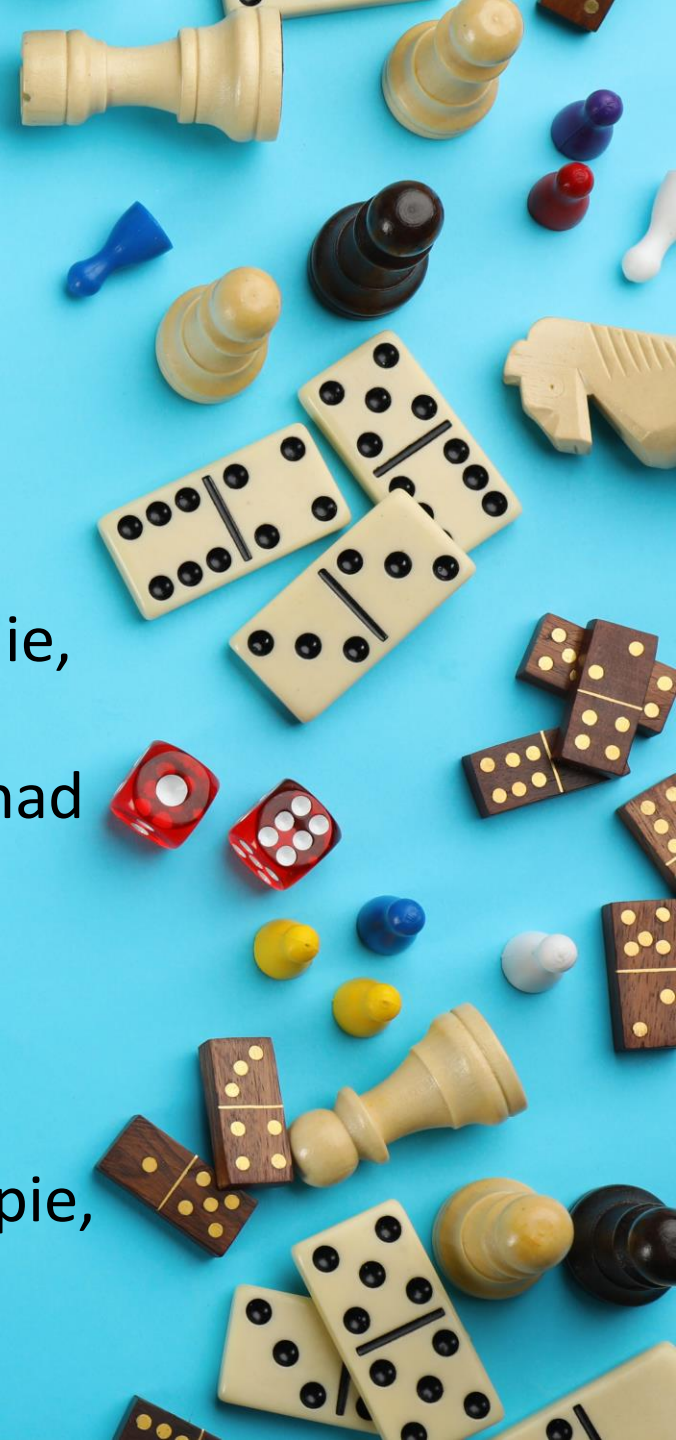
Rola gier planszowych w doradztwie zawodowym

- Kształtują określone funkcje, postawy, zachowania ucznia,
- Stymulują rozwój w zakresie takich umiejętności, jak analiza, synteza, asertywność, przedsiębiorczość,
- Rozwijają logiczne myślenie,
- Pobudzają do kreatywności,
- Znacząco wpływają na proces uczenia się,
- Uczą poszukiwania rozwiązań nieszablonowych,
- Rozwijają kanały komunikacyjne między grupami,
- Uczą współzawodnictwa, określonych reguł,
- Zmuszają do myślenia, poszukiwania rozwiązań,



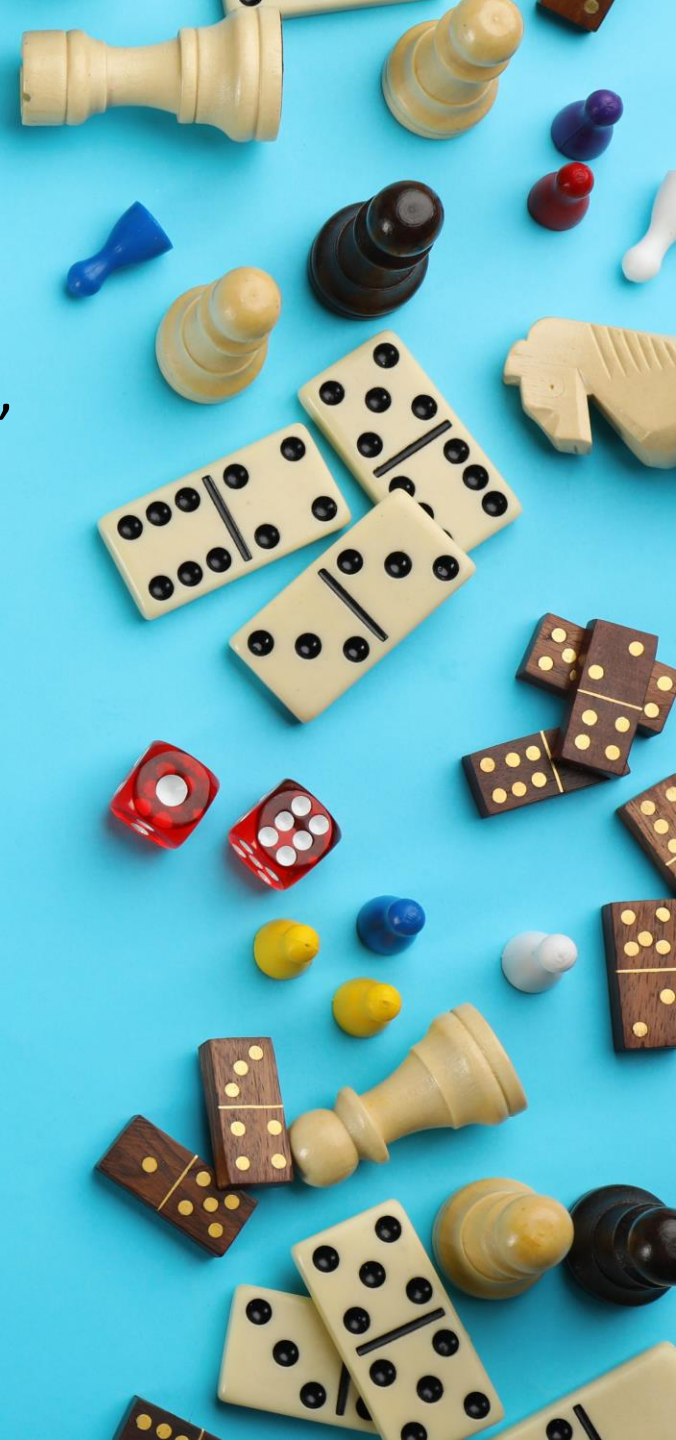
Rola gier planszowych w doradztwie zawodowym

- Wspomagają pamięć, rozwijają wyobraźnię,
- Dodają pewności siebie,
- Są formą sportu intelektualnego angażując kluczowe obszary myślenia i pamięć, planowanie, dedukcję, liczenie,
- Są doskonałym sposobem na pobudzenie wyobraźni uczniów przy równoczesnym skłonieniu ich do refleksji nad dalszą drogą edukacyjno – zawodową,
- Są skutecznym narzędziem wykorzystywanym do przekazywania uczniom wiedzy i umiejętności,
- Są formą utrwalania i zapamiętywania informacji,
- Są sposobem na zbudowanie poczucia wspólnoty w grupie,



Rola gier planszowych w doradztwie zawodowym

- Wspierają w uczniach umiejętności skutecznego planowania,
- Pomagają odkryć potencjał zawodowy każdego uczestnika,
- Mogą pomóc we wskazaniu właściwego kierunku rozwoju kariery,
- Tworzą symulację różnych sytuacji z życia zawodowego,
- Pobudzają do wyzwań i wymagań z jakimi spotyka się osoba konstruuująca swoją karierę,
- Są formą uatrakcyjniającą zajęcia i aktywizującą grupę,
- Umożliwiają graczom zrozumienie współczesnych zjawisk gospodarczych,
- Wpływają na rozwój kompetencji społecznych,



Rola gier planszowych w doradztwie zawodowym

- Uczą organizacji przygotowania obszaru gry jak i jej końcowego porządkowania,
- Uczą formy nabywania umiejętności negocjacji i symulowania różnorodnych zjawisk społecznych,
- Nakierowują ucznia w jaki sposób powinien samodzielnie odszukiwać w nich odpowiednie treści doradcze,
- Rozwijają w uczniu jego prawidłową samoocenę i zwiększają poczucie wartości,
- Uczą jak samodzielnie poruszać się po rynku edukacyjno – zawodowym,
- Rozwijają wiedzę doradczą ucznia.



Dziękuję

mgr Katarzyna Ziętara

