

Dixit w doradztwie zawodowym – jak pracować z uczniem

mgr Katarzyna Ziętara
Doradca zawodowy



Czym jest Dixit?

- Dixit jest grą narracyjną opierającą się o skojarzenia,
- Gracze używają w niej kart, które mogą być różnie interpretowane,
- W grze liczą się wyobrażenia, kreatywność, pomysłowość, myślenie abstrakcyjne
- Gra dzięki prostym zasadom sprawdza się w każdej kategorii wiekowej i w różnych grupach docelowych.



Dixit w doradztwie zawodowym

- Dzięki swoim prostym i uniwersalnym zasadom oraz bardzo różnorodnym kartom, gra może być dowolnie modyfikowana i używana jako narzędzie edukacyjne
- Daje to ogromne możliwości wykorzystania Dixit w doradztwie zawodowym
- W dalszej części prezentacji znajdą się przykłady zastosowania Dixit w zajęciach z doradztwa zawodowego





Przykłady zajęć z wykorzystaniem kart

Wymarzony szef

- **Zadanie:** Uczeń wybiera kartę, jedną lub dwie, która stanowi jego wyobrażenie o idealnym przyszłym miejscu, klimacie panującym w pracy (karty związane z budynkiem, środowiskiem naturalnym)
- **Cel:** Zdefiniowanie ucznia, jego oczekiwań względem przyszłego środowiska pracy – zawodowego.

Opowiedz o zawodzie

- **Zadanie:** Uczniowie wybierają kartę, która według nich przedstawia ciekawy zawód, jakie zadania wykonuje osoba w tym zawodzie i z jakimi wyzwaniami się mierzy – obrazek jako inspiracja.
- **Cel:** Rozwijanie w uczniach umiejętności łączenia abstrakcyjnych idei z realną profesją.

Zgadnij zawód

- **Zadanie:** Uczeń losuje kartę i tak musi ją opisać, aby inni zgadli jaki to zawód (zabawa z atrybutami)
- **Cel:** Zdobycie i utrwalenie wiedzy o zawodach i rozwijanie myślenia analitycznego.

Opowieść o wymarzonym zawodzie

- **Zadanie:** Uczeń losuje 2-3 karty i układa z nich historię o swojej przyszłej karierze, przyszłym zawodzie. Pytanie do ucznia: co dana karta dla niego symbolizuje i jakie emocje mu towarzyszą przy wyborze przyszłego zawodu.
- **Cel:** Pokazanie potencjalnych ścieżek kariery, uszeregowanie marzeń i celów życiowych ucznia.

Silne strony

- **Zadanie:** Uczeń ma za zadanie wybrać kartę, która kojarzy mu się z jego mocną stroną i opowiedzieć o niej. Następnie wybiera drugą kartę, która z kolei przedstawia jego słabą stronę, lęk związany z wyborem przyszłego zawodu.
- **Cel:** Identyfikowanie mocnych stron ucznia.
- Karty się łączy i dokonuje się balansu mocnych i słabych stron.

Zbuduj swój dom

- Karty rozsypujemy na stole, tak aby każda z nich była dobrze widoczna.
- **Zadanie:** Uczestnicy wybierają po 5 kart, które opisywałyby/kojarzyłyby się z idealnym domem. Mogą to być karty kojarzące się z miłością, troską, przyjaciółmi, rodziną itp. Ćwiczenie to można również zacząć od zadania: wybierz 5 kart, które kojarzą Ci się z domem, w którym mieszkasz, a kolejna część ćwiczenia może się odnosić do idealnego miejsca zamieszkania.

Moja ścieżka kariery – metafora przyszłości

- Zamiast prosić o opisanie planów słowami, poproś uczniów o wybranie kart reprezentujących ich wizję przyszłości.
- **Zadanie:** „Wybierz jedną kartę, która obrazuje Twoją wymarzoną pracę, oraz drugą, która pokazuje Twoje obawy z nią związane”.
- **Cel:** Uczeń projektuje swoje ambicje i lęki na obraz. Łatwiej powiedzieć: „Wybrałem tę kartę, bo jest na niej labirynt, a ja czuję się zagubiony w wyborach”, niż przyznać się do bezradności bez punktu odniesienia.

Diagnoza kompetencji miękkich

- Karty mogą służyć do opisywania cech charakteru niezbędnych w różnych zawodach.
- **Zadanie:** Rozłóż na stole 5-6 kart. Zapytaj: „Która z tych kart najlepiej oddaje cechę 'odpowiedzialność' lub 'kreatywność'?”
- **Cel:** Uczniowie przekonują się, że każdy interpretuje te same pojęcia inaczej. To otwiera dyskusję o tym, jak różne zawody wymagają różnego rozumienia tych samych kompetencji.

„Dzień z życia” – storytelling zawodowy

- Uczniowie losują 3-4 karty i muszą ułożyć z nich historię o typowym dniu pracy w wybranym przez siebie zawodzie.
- **Zadanie:** „Jesteś programistą/lekarzem/architektem. Używając tych kart, opowiedz nam, co spotkało Cię dzisiaj w pracy”.
- **Cel:** Rozwijanie wyobraźni i sprawdzenie, jakie wyobrażenia o danym zawodzie ma uczeń (np. czy widzi w nim głównie chaos, współpracę czy samotną pracę nad detalem).

Wartości w pracy

- Wartości są fundamentem satysfakcji zawodowej, ale często są zbyt abstrakcyjne dla nastolatków.
- **Zadanie:** Rozłóż kilkanaście kart. Poproś uczniów o wybranie jednej, która symbolizuje dla nich „sukces”, „niezależność” lub „pomoc innym”.
- **Cel:** Zrozumienie, co faktycznie motywuje ucznia. Dla jednego sukcesem będzie korona (władza), dla innego spokojna przystań (bezpieczeństwo).

Analiza SWOT na obrazach

- Zamiast nudnej tabeli, uczeń tworzy wizualny portret swojej sytuacji zawodowej.
- **Zadanie:** Uczeń wybiera 4 karty odpowiadające kategoriom:
 - **Mocne strony** (Co mi daje siłę?)
 - **Słabe strony** (Co mnie ogranicza?)
 - **Szanse** (Gdzie widzę światło w tunelu?)
 - **Zagrożenia** (Co może pójść nie tak?)
- **Cel:** Obrazowa analiza pozwala dostrzec niuanse, których uczeń nie wpisałby do tabeli (np. karta z klatką może symbolizować strach przed pracą w biurze).

Praca z „Cieniem” (Trudne zawody)

- Często uczniowie odrzucają pewne zawody, bo mają o nich negatywne przekonania.
- **Zadanie:** Rozłóż karty i poproś: „Wybierz kartę, która najbardziej kojarzy Ci się z zawodem, którego **nigdy** nie chciałbyś wykonywać”. Następnie zapytaj: „Co musiałoby się zmienić na tym obrazku, żeby stał się on dla Ciebie do zaakceptowania?”.
- **Cel:** Zidentyfikowanie "odpychaczy" zawodowych (np. brak wolności, rutyna, nadmierna odpowiedzialność) i praca nad przekonaniami.

Moja Marka Osobista

- To ćwiczenie świetnie sprawdza się w starszych klasach szkół średnich, przygotowujących się do rozmów kwalifikacyjnych.
- **Zadanie:** „Wyobraź sobie, że jesteś firmą. Wybierz jedną kartę, która mogłaby być Twoim logotypem lub plakatem reklamowym. Jakie Twoje cechy ten obraz komunikuje światu?”.
- **Cel:** Ćwiczenie autoprezentacji i umiejętności definiowania swoich unikalnych wartości (Unique Selling Points).

Most do przyszłości (Planowanie działań)

- To ćwiczenie procesowe, wykorzystujące 3 karty ułożone w rzędzie.
- **Zadanie:**
 - **Karta 1 (Tu i teraz):** Gdzie jestem w procesie wyboru szkoły/pracy?
 - **Karta 3 (Cel):** Jak będę się czuł, gdy już tam dotrę?
 - **Karta 2 (Most):** Wybierz kartę, która pokazuje, **czego potrzebujesz**, aby przejść z punktu 1 do 3 (np. odwagi, pomocy nauczyciela, pieniędzy, czasu).
- **Cel:** Uświadomienie sobie konkretnych kroków i zasobów potrzebnych do realizacji planu.

Ćwiczenie grupowe: Rynek Pracy Przyszłości

- Jeśli pracujesz z większą grupą, możesz zrobić warsztat kreatywnego prognozowania:
- Podziel grupę na małe podgrupy.
- Każda grupa losuje 2 karty.
- Ich zadaniem jest wymyślenie **zawodu, który nie istnieje**, a który łączy elementy obu kart (np. karta z robotem i karta z roślinami = "Terapeuta Emocjonalny Robotów Rolniczych").
- **Cel:** Oswojenie uczniów z faktem, że rynek pracy jest dynamiczny i wymaga elastyczności oraz łączenia odległych kompetencji.

Ekosystem pracy (Role w zespole)

- Zamiast testu Belbina na role w grupie, użyj obrazów, aby uczniowie sami zdefiniowali swoją dynamikę społeczną.
- **Zadanie:** Rozłóż karty i poproś: „Gdybyś był częścią maszyny lub organizmu w pracy, którą kartą byś był? Jesteś silnikiem, trybikiem, smarem, a może kierowcą?”.
- **Cel:** Zrozumienie preferencji dotyczących współpracy. Ktoś może wybrać kartę z samotną latarnią (indywidualista), a ktoś inny kartę z wieloma postaciami trzymającymi linę (gracz zespołowy).

„Przeszkadzajki” i Pożeracze Czasu

- Ćwiczenie dotyczące efektywności i barier w nauce/pracy.
- **Zadanie:** „Wybierz kartę, która najlepiej obrazuje to, co najbardziej przeszkadza Ci w skupieniu się na celach (np. social media, prokrastynacja, brak wiary w siebie)”.
- **Cel:** Wizualizacja wewnętrznych i zewnętrznych barier. Łatwiej walczyć z "potworem z karty" niż z abstrakcyjnym pojęciem "braku motywacji".

Rozmowa kwalifikacyjna „Pytanie z Gwiazdką”

- Ćwiczenie na radzenie sobie ze stresem i kreatywne myślenie.
- **Zadanie:** Uczeń losuje kartę tuż przed udzieleniem odpowiedzi na pytanie: „Dlaczego mamy zatrudnić właśnie Ciebie?”. Musi wpleść element z karty w swoją argumentację.
- **Cel:** Rozwijanie elastyczności poznawczej i umiejętności szybkiej adaptacji do trudnych sytuacji (tzw. *agility*).

Idealny Szef vs Toksyczny Szef

- Budowanie świadomości standardów pracy i kultury organizacyjnej.
- **Zadanie:** Uczeń wybiera dwie karty: jedna reprezentuje postawę lidera, za którym chciałby podążać, a druga postawę, która zniechęciłaby go do pracy.
- **Cel:** Uświadomienie sobie, jakie relacje w pracy są dla ucznia kluczowe. To pomaga później unikać miejsc pracy niedopasowanych do ich temperamentu.

Moja Wewnętrzna Drużyna (Konflikt wewnętrzny)

- Uczniowie często wahają się między tym, co "powinni" (oczekiwania rodziców), a tym, czego "chcą".
- **Zadanie:** Wybierz dwie karty. Pierwsza to Twój **Wewnętrzny Marzyciel** (głos, który mówi: "rób to, co kochasz"). Druga to Twój **Wewnętrzny Krytyk** (głos, który mówi: "to się nie opłaca", "nie dasz rady").
- **Cel:** Uświadomienie sobie wewnętrznego dialogu. Uczeń może zobaczyć, że "Krytyk" (np. karta z mrocznym zamkiem) wcale nie chce mu zaszkodzić, ale chce go chronić, choć robi to w sposób blokujący.

Moje zawodowe „flow”

- Pojęcie *flow* (przepływu) jest kluczowe dla szczęścia w pracy. To stan, w którym tracimy poczucie czasu.
- **Zadanie:** Przypomnij sobie moment, kiedy byłeś w czymś tak zanurzony, że czas przestał istnieć (hobby, nauka, sport). Wybierz kartę, która oddaje to uczucie.
- **Cel:** Zidentyfikowanie czynności, które naturalnie dają uczniowi energię. Jeśli na karcie jest np. precyzyjne układanie klocków, może to sugerować talenty analityczne lub manualne.

Rynek pracy jako labirynt (strategie poszukiwania)

- Ćwiczenie o tym, jak uczeń postrzega proces szukania pracy.
- **Zadanie:** Wybierz kartę obrazującą Twoją wizję współczesnego rynku pracy. Czy to pole bitwy? Spokojny ogród? A może kosmos, w którym trudno o orientację?
- **Cel:** Praca nad lękiem przed rynkiem pracy. Jeśli rynek to "kosmos", doradca może zasugerować naukę konkretnych narzędzi "nawigacyjnych" (np. pisanie CV).

CV przyszłości (Umiejętności miękkie w obrazie)

- Zamiast wypisywać "punktualność" i "kreatywność", uczeń tworzy kolaż.
- **Zadanie:** Wybierz 3 karty, które pokazują Twoje unikalne podejście do rozwiązywania problemów. Niech jedna karta pokazuje **analizę**, druga **intuicję**, a trzecia **działanie**.
- **Cel:** Nauka opowiadania o swoich kompetencjach w sposób obrazowy – bardzo przydatne podczas nowoczesnych rozmów rekrutacyjnych.

Szybkie „energetyzery” (5-10 min)

- **"Karta dnia"**: Na wejściu każdy losuje jedną kartę, która ma być jego "atrybutem zawodowym" na dzisiejszą lekcję (np. karta z kluczem – "dziś będę szukał rozwiązań").
- **"Zgadnij zawód"**: Jeden uczeń wybiera kartę pod dany zawód (np. strażak), a reszta musi zgadnąć, dlaczego akurat ta karta (np. karta z wodospadem) pasuje do tej profesji.
- **"Zmiana perspektywy"**: Wybierz kartę, która pokazuje Twoją wymarzoną pracę oczami Twojej babci/dziadka. Jak oni widzą Twoją przyszłość? (Często wywołuje to śmiech i uświadamia luki pokoleniowe).

Zajęcia grupowe

- **"Giełda Inspiracji" (Networking)**
- Każdy uczeń wybiera kartę, która symbolizuje jego największy talent (nawet pozaszkolny, np. słuchanie innych, pieczenie ciast, naprawianie rzeczy).
- Uczniowie chodzą po sali i pokazują sobie karty, nie mówiąc, co oznaczają. Druga osoba musi zgadnąć: "Czy Twój talent to dbanie o szczegóły?".
- Cel: Budowanie poczucia własnej wartości i zauważenie, że inni widzą w nas zasoby, których sami nie dostrzegamy.

Zajęcia grupowe

- **"Kierunki Świata" (Decyzyjność)**
- Na czterech rogach sali kładziesz karty symbolizujące różne drogi po szkole (np. studia, praca za granicą, własna firma, rok przerwy).
- Uczniowie stają przy karcie, która ich najbardziej przyciąga.
- Muszą przekonać osoby z innych grup, dlaczego ich karta (droga) jest ciekawa.
- Cel: Ćwiczenie argumentacji i weryfikacja motywacji do wyboru danej ścieżki.

Wybór karty

KARTA NR 1: Moje Supermoce (Zasoby)

- Wybierz kartę, która najlepiej obrazuje Twój największy talent lub umiejętność.

Pytania pomocnicze:

- 1. Jaki detal na karcie symbolizuje Twoją mocną stronę?
- 2. W jakich sytuacjach w szkole lub w domu korzystasz z tej cechy?
- 3. W jakim zawodzie ta "supermoc" byłaby najbardziej potrzebna?
- 4. Gdybyś miał/a nadać tej mocy nazwę, jak by ona brzmiała?

Wybór karty

KARTA NR 2: Moja Droga (Planowanie)

- *Wybierz dwie karty: jedna to Ty dzisiaj, druga to Ty za 5 lat w świecie pracy.*

Pytania pomocnicze:

- Co musi się wydarzyć, aby przejść z pierwszej karty do drugiej?
- Czy na karcie "przyszłość" są inne osoby, czy jesteś tam sam/a? Co to mówi o Twoich potrzebach?
- Jaki kolor dominuje na karcie przyszłości? Jakie emocje on w Tobie budzi?
- Co jest najtrudniejszym elementem "drogi" pomiędzy tymi obrazami?

Wybór karty

KARTA NR 3: Środowisko Pracy (Atmosfera)

- *Wybierz kartę, która pokazuje miejsce, w którym chciałbyś/chciałabyś pracować każdego dnia.*

Pytania pomocnicze:

- Czy ta karta jest dynamiczna i pełna ruchu, czy spokojna i uporządkowana?
- Czy na tym obrazku panuje cisza, czy gwar? Co to mówi o Twoim idealnym biurze/miejscu pracy?
- Czy to, co widzisz, to praca w zespole, czy działanie w pojedynkę?
- Jaki jeden przedmiot z tej karty zabrałbyś/zabrałabyś do swojej prawdziwej pracy?

Wybór karty

KARTA NR 4: Wyzwania i Bariery (Stres)

- *Wybierz kartę, która kojarzy Ci się z sytuacją trudną lub stresującą w kontekście kariery.*

Pytania pomocnicze:

- Co na tym obrazku budzi Twój największy niepokój?
- Gdybyś mógł/mogła dorysować na tej karcie jeden element, który "ratuje" sytuację, co by to było?
- Czy ten problem wynika z Twoich cech, czy z czynników zewnętrznych?
- Kto mógłby pomóc Ci "wyjść" z tej karty w świecie rzeczywistym?

Wybór karty

KARTA NR 5: Mój Wpływ na Świat (Wartości)

- *Wybierz kartę, która pokazuje, co chciałbyś/chciałabyś dawać innym poprzez swoją pracę.*

Pytania pomocnicze:

- Czy Twoja praca na tym obrazku coś buduje, naprawia, czy może kogoś chroni?
- Komu pomagasz na tej karcie? (ludziom, zwierzętom, planecie, technologii?)
- Dlaczego właśnie ta wartość jest dla Ciebie ważniejsza niż wysokie zarobki?
- Jak nazywa się "misja", którą widzisz na tym obrazku?

Wskazówki

- **Zasada Stop:** Poinformuj uczniów, że jeśli jakaś karta budzi w nich zbyt trudne emocje, mogą ją wymienić bez tłumaczenia się.
- **Notatki:** Poproś, aby po zakończeniu ćwiczenia zapisali na odwrocie karty pracy trzy konkretne przymiotniki, które podsumowują ich wybór (np. *odwaga, spokój, technologia*). To gotowy materiał do indywidualnej rozmowy z Tobą.

Moderowanie zajęć

- Jeśli uczeń nie wie, co powiedzieć, poproś: *"Nie patrz na całą kartę. Wybierz jeden detal – kolor, postać, przedmiot. O czym on Ci mówi?"*.
- **Bezpieczeństwo:** Przypominaj, że metafora pozwala mówić o sobie "nie wprost". To obniża poziom stresu u uczniów wycofanych.
- **Notatki:** Zachęć uczniów, by po wybraniu karty zapisali 3 przymiotniki, które im się z nią kojarzą. To świetna baza do dalszej rozmowy doradczej.

Jakie zadawać pytania?

Aby wycisnąć z zajęć jak najwięcej, używaj pytań otwartych, które kierują uwagę na emocje:

- *„Gdybyś mógł wejść do środka tej karty, w którym miejscu byś stanął?”*
- *„Czego brakuje na tym obrazku, żebyś czuł się tam bezpiecznie?”*
- *„Jaka temperatura panuje na tej karcie? Jak to się ma do atmosfery w Twojej wymarzonej pracy?”*

W Zespole Szkół Specjalnych nr 3 w Krakowie doradca zawodowy w ramach lekcji z doradztwa zawodowego korzysta z kart Dixit.



Wnioski

- Dixit jest doskonałym narzędziem, które rozwija w uczniu jego kreatywność oraz empatię.
- Bogato ilustrowane karty sprawiają, że uczeń jeszcze łatwiej wyraża swe uczucia.
- Gra rozwija nieszablonowe myślenie i szybko integruje grupę.

Dziękuję za uwagę

Katarzyna Ziętara