

Developing Future Careers Through Personalised Guidance - guidEU

Instrukcja: Gra edukacyjna - Poznaj Rynek Pracy





Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną. Projekt nr 2016-1-PL01-KA201-026801



SPIS TREŚCI

| 1. | WSTĘP | . 3 |
|----|-------------------------------------|-----|
| 2. | FUNKCJE W GRZE - POZNAJ RYNEK PRACY | . 4 |
| 3. | NAWIGACJA | . 6 |
| 4. | ZADANIA | . 6 |
| 5. | PLAN DZIAŁANIA | 12 |





1. WSTĘP

1.1. Poznaj rynek pracy – co to za gra?

Gra *Poznaj rynek pracy* to onlinowa gra edukacyjna opracowana w ramach projektu guidEU. Gra jest przydatnym narzędziem pozwalającym uczniom lepiej poznać i zrozumieć rynek pracy oraz gotowym zasobem do wykorzystania przez nauczycieli i doradców zawodowych. Gra jest bezpłatna.

Celem gry jest przygotowanie uczniów do poruszania się po rynku pracy. Uczniowie mają za zadanie wykonanie różnych zadań online jak i offline w klasie. **Link do gry:** <u>https://guideu-game.eurosc.eu</u>

Niniejsza instrukcja została przygotowana dla nauczycieli, doradców zawodowych oraz ekspertów, aby wyjaśnić zasady i możliwości gry.

Aby zapewnić optymalne działanie gry, należy korzystać z najnowszych wersji przeglądarek Google Chrome oraz Mozilla FireFox. Partnerzy projektu nie ponoszą odpowiedzialności za linki, które są odnośnikami do stron w grze. Niektóre z linków mogą stać się nieaktywne lub usunięte przez administratorów. W takim wypadku prosimy o kontakt.

Partnerzy projektu guidEU przestrzegają obowiązujące przepisy o ochronie danych osobowych. Dane są zbierane, przechowywane i przetwarzane zgodnie z prawem.

1.2. Jak jest skonstruowana gra?

Gra przedstawia wirtualną planszę z zadaniami, które uczeń musi wykonać, aby odkryć ukryty obrazek. Każdy kafelek planszy stanowi odrębne zadanie. Gdy uczeń prawidłowo wykona zadanie, kafelek zniknie odkrywając część obrazka. Gra trwa do momentu, aż wszystkie kafelki zostaną odkryte i pojawi się cały obrazek.

Gra składa się z 15 zadań pogrupowanych w 5 kategorii:

- I. Rynek pracy i zawody przyszłości
- II. Twoje mocne strony i poszukiwanie pracy
- III. Przygotowanie dokumentów aplikacyjnych
- IV. Przygotowanie do rozmowy kwalifikacyjnej
- V. Własny biznes (przedsiębiorczość)





2. FUNKCJE W GRZE - POZNAJ RYNEK PRACY

Gra jest dostępna pod linkiem <u>https://guideu-game.eurosc.eu/login</u>. Zawartość gry dostępna jest wyłącznie dla zarejestrowanych użytkowników. Każdy nowy użytkownik otrzyma unikalny kod uprawniający do korzystania z gry. Wygenerowany kod służy do każdego kolejnego logowania.

2.1. Funkcje w grze

| Funkcja | Podfunkcja | Opis |
|------------------------------|----------------------------------|---|
| Zarządzanie użytkownikami | Konto użytkownika | Rodzaje kont w grze • Konto ucznia/ użytkownika |
| | Rejestracja konta użytkownika | Rejestracja nowego konta Unikalny kod użytkownika dostępny na stronie logowania |
| | Opcje | Logowanie/wylogowanie |
| | 1 | |
| Gra planszowa | Grafika | Gra planszowa z kafelkami |
| | Zasady gry | Każdy kafelek wirtualnej planszy stanowi odrębne zadanie Uczeń wykonuje zadania i odkrywa ukryty obrazek |
| | | |
| Plan Działania | Kreator | Przygotuj plan działania |
| | | |
| Obsługiwane języki | Język | Gra obsługuje następujące języki: angielski polski grecki hiszpański turecki |





2.2. Rejestracja/Logowanie

Aby uzyskać dostęp do gry należy posiadać unikalny kod użytkownika. Kod nowego użytkownika jest automatycznie generowany i pojawi się po wejściu na stronę www gry. Wygenerowany kod należy zapisać, gdyż służyć będzie do ponownego logowania. Aby przejść do polskiej wersji językowej, należy kliknąć w prawym górnym rogu na flagę Polski.

| | Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union | | ε | - | C |
|-----------------------------|--|--|---|---|---|
| | | | | | |
| Zalecamy korzystanie z najr | owszych wersji przeglądarek Google Chrome i Mozilla Firefox. | | | | |
| | Zaloguj się | | | | |
| | Wpisz kod, który wyświetla się na ekranie aby załogować się do systemu: 362076 Kod Załoguj się | | | | |

2.3. Wylogowanie

Użytkownik może wylogować się z gry w prawym górnym rogu ekranu. W tym celu należy kliknąć na kod użytkownika a następnie na opcję Wyloguj się.







3. NAWIGACJA

Nawigacja w grze odbywa się za pomocą górnego paska. Menu główne zawiera dostęp do gry oraz Planu Działania. Aby wylogować się z gry, należy kliknąć w prawnym górnym rogu ekranu na kod użytkownika a następnie opcję Wyloguj się.

3.1. Menu Główne

Menu główne dostępne jest w górnym, poziomym pasku:

- GuidEU: Wprowadzenie go gry
- o Zadania: Dostęp do gry planszowej i zadań
- o Plan Działania: Dostęp do planu działania

| Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union | | | C | | C |
|---|--|--|---|--|-----------------------------|
| GuidEU Zadania Plan Dziatania | | | | 3620 | 076 🗸 |
| Zalecamy korzystanie z najnowszych wersji przeglądarek Google Chrome i Mozilla Firefox. | | | | | |
| GuidEU | | | | | |
| Chcesz wiedzieć więcej na temat rynku pracy i możliwościach rozwoju Twojej kariery zawodowej? Gra guidEU - poznaj rynek prac na rynek pracy, odkryć Twoje mocne strony oraz będzie wsparciem przy szukaniu pracy. Dzięki grze nauczysz się poruszać po ry działań. W grze będziesz odgrywać rolę osoby poszukującej pracy i wykonywać zadania poruszając się po polach wirtualnej pla kawatek planszy zniknie odkrywając część obrazka. Aby rozpocząć grę przejdź do zakładki "Zadania". Na początku zostaniesz po Prosimy wypełnić wszystkie pola. | cy pomoże C /nku pracy o nszy. Gdy pr oproszony o u | i przygoto raz opracu awidłowo uzupełnier | ować się ujesz pla wykona nie swoj | do wejś an dalszy isz zadar jego prof | cia /ch nie, filu. |
| I.250.00 want, man and a first start the start | sex. A) | Ū | tini 2 | * | |

4. ZADANIA

Aby rozpocząć grę, użytkownik musi kliknąć Zadania.







4.1. Gra planszowa

Gra składa się z wirtualnej planszy z zadaniami, które uczeń musi wykonać, aby odkryć ukryty obrazek. Gdy zadanie zostanie prawidłowo wykonane, kawałek planszy zniknie odkrywając część obrazka. Gra trwa do momentu, aż wszystkie kafelki planszy zostaną odkryte i pojawi się cały obrazek.



Zadania mogą być wykonywane indywidualnie lub zespołowo (ikonka grupy na pasku zadań).







4.2. Zasady gry

- Po kliknięciu na kafelek planszy, otwiera się okno z zadaniem.
- Po kliknięciu Zakończ zadanie, kawałek planszy zniknie odkrywając obrazek.
- Uczeń może zapisywać swoje notatki przy każdym zadaniu.
- Aby zachować notatki i wyjść z zadania należy kliknąć Zamknij. W takim wypadku zadanie nie zostanie ukończone i będzie można do niego wrócić w dowolnym czasie.
- o Zadania mogą zostać ukończone w dowolnej kolejności.







4.3. Zadania

Zadania w grze pogrupowane są w pięć kategorii w obszarze rynku pracy.

W tabelach poniżej znajdziesz opis wszystkich zadań:

 Numer i nazwa zadania: Pierwsze zadanie znajduje się w lewym górnym rogu planszy. Zadania można wykonywać we wskazanej kolejności od lewego górnego rogu do prawego dolnego rogu. Ostatnie zadanie w prawym dolnym rogu planszy to Plan Działania.



- Cele edukacyjne dla każdego zadania
- Stopień trudności zadania: stopień trudności określony jest w 5-stopniowej skali, gdzie 1 oznacza bardzo łatwe a 5 bardzo trudne.
- Szacowany czas potrzebny na wykonanie zadania.





I. Rynek pracy i zawody przyszłości: ZADANIA 1-4

| Nr. | Zadanie | Cele edukacyjne | Poziom trudności | Wymagany czas |
|-----|--|---|---------------------|------------------|
| 1. | Elektroniczne narzędzie diagnostyczne do badania predyspozycji i umiejętności uczniów | Uczniowie poznają swoje predyspozycje zawodowe oraz kompetencje cenione na rynku pracy. | 2 | 30 minut |
| 2. | Wady i zalety różnych zawodów | Uczniowie poznają wady i zalety różnych zawodów, na które należy zwrócić uwagę zanim jeszcze dokonają wyboru ścieżki kariery zawodowej lub edukacyjnej. | 1 | 20 minut |
| 3. | Umiejętności i zawody przyszłości | Uczniowie poznają umiejętności pożądane na rynku pracy oraz zawody przyszłości. | 2 | 30 minut |
| 4. | Tajniki wybranych zawodów | Uczniowie poznają specyfikę zawodów, które ich interesują. | 3 | n/d |

II. Twoje mocne strony i poszukiwanie pracy: ZADANIA 5-6

| Nr. | Zadanie | Cele edukacyjne | Poziom | Wymagany |
|-----|---|--|-----------|----------|
| | | | trudności | czas |
| 5. | Poznaj swoje mocne strony - PRACA W GRUPACH | Uczniowie poznają swoje mocne strony. | 2 | 30 minut |
| 6. | Poszukiwanie pracy | Uczniowie poznają róże metody poszukiwania pracy oraz strony i portale z ofertami pracy. | 3 | n/d |

III. Przygotowanie dokumentów aplikacyjnych: ZADANIA 7-9

| Nr. | Zadanie | Cele edukacyjne | Poziom trudności | Wymagany czas |
|-----|---------------------------------|--|---------------------|------------------|
| 7. | Jak napisać CV | Uczniowie poznają zasady pisania CV. | 3 | 40 minut |
| 8. | Jak napisać list motywacyjny | Uczniowie poznają zasady | 3 | 40 minut |





| | | pisania listu motywacyjnego. | |
|----|--|---|----------|
| 9. | Jak napisać e-mail z dokumentami aplikacyjnymi | Uczniowie poznają zasady 3 pisania e-maila z prośbą o przyjęcie do pracy. | 40 minut |

IV. Przygotowanie do rozmowy kwalifikacyjnej: ZADANIA 10 -13

| Nr. | Zadanie | Cele edukacyjne | Poziom | Wymagany |
|-----|---|--|-----------|----------|
| | | | trudności | czas |
| 10 | Dobra i zła rozmowa kwalifikacyjna | Uczniowie poznają błędy podczas rozmowy kwalifikacyjnej oraz zasady dobrego zachowania podczas takiej rozmowy. | 2 | 20 minut |
| 11 | Zadanie wielokrotnego wyboru | Uczniowie poznają praktyczne wskazówki dotyczące rozmowy rekrutacyjnej. | 2 | 10 minut |
| 12 | Symulacja rozmowy kwalifikacyjnej – PRACA W GRUPACH | Uczniowie przećwiczą w praktyce rozmowę rekrutacyjną. | 4 | 40 minut |
| 13 | Nietypowa rozmowa kwalifikacyjna | Uczniowie poznają przykłady nietypowych rozmów kwalifikacyjnych. | 3 | 20 minut |

V. Własny biznes (przedsiębiorczość): ZADANIA 14-15

| Nr. | Zadanie | Cele edukacyjne | Poziom trudności | Wymagany czas |
|-----|--------------------------------------|---|---------------------|------------------|
| 14 | Jak założyć własną firmę | Uczniowie poznają podstawowe aspekty bycia przedsiębiorcą. | 2 | 40 minut |
| 15 | Pomysł na biznes- PRACA W GRUPACH | Uczniowie poznają zasady przygotowania prostego biznes planu. | 5 | n/d |





5. PLAN DZIAŁANIA

Kreator Planu Działania umożliwia uczniom przygotowanie szczegółowego planu działania, wypisanie swoich celi oraz działań jakie powinny zostać podjęte, aby dany cel zrealizować. Plan Działania dostępny jest w menu głównym oraz na planszy gry w ostatnim kafelku (prawy dolny róg planszy). Wprowadzone i zapisane dane można w dowolnym momencie edytować.



5.1. Kreator Planu Działania

Plan Działania umożliwia użytkownikowi zapisanie swoich celów oraz działań jakie powinny zostać podjęte, by dany cel zrealizować, kryteria sukcesu, przedział czasowy oraz status.

| PLAN DZIAŁA | NIA | | | | |
|--|--|---|--|---|---|
| Plan Działania pomoże dalszego kształcenia o rynku pracy poprzez w | Ci w stworzeniu skutecznej n raz rozwoju Twojej kariery edi ytyczanie konkretnych celów | napy działań prowadząc ukacyjno-zawodowej. Pl i określaniu sposobów i | ych do lepszego radzenia sol an działania pomoże Ci skono ch realizacji i czasu wykonani | bie w poszukiwaniu i podejn centrować się na Twoich pot ja. | nowaniu pracy, wyborze drogi rzebach i oczekiwaniach wobec |
| Wypisz swoje cele oraz pracy lub założenia wła | : działania jakie powinny zost Isnej firmy. Każdorazowo, aby Icje pojawią się w poniższej ta | ać podjęte, by dany cel : v dodać cel do poniżej ta abeli. | zrealizować. Cele powinny do Ibeli, pobierz i uzupełnij form | ołyczyć poprawy Twoich kon ularz Nowy. Po zapisaniu uzu | npetencji i umiejętności, szukan Ipełnionego formularza, cel i |
| związane z nim informa | | | | | |





5.2. Plan działania

o Przygotuj nowy plan działania

| | | | | | | in-tu | nder | hv t | ho | | | | | | | | | | | 1000 |
|------------------|------------|---------|----------|-------|------|--------|----------------|----------------|-----|-----|---|-------------|------|------|------------|----|----------|--------------|---|------|
| PL/ | N DZI | AŁAI | NIA | | | | | | | | | | | | | | | | | × |
| CELI | E | | ob oa | lów | | | | | | | | | | | | | | | | |
| (usid | ormal | .2011y0 | B | T | Ш | 9 | ~ | ¥ ² | | | = | 11 d | . : | = := | z = | | | 7 8 3 | 0 | |
| orzys | orman | • | 0 | 1 | ⊻ | | ^ 2 | ^ | | | | <i>// 1</i> | - 1 | | ÷ | | ^ | 2575 | 0 | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| DZ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ania p kształ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| cy po DZIA | ŁANIA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| (co n | nusisz zr | robić ż | żeby | osią | gnąć | cel) | | | | | | | | | | | | | | |
| założ N | ormal | \$ | В | I | U | S | X ₂ | X ² | = = | = = | | " | > 10 | ≡≡ | ξΞ | ĒĒ | A | A | Ø | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| znaci | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| KRY | TERIA SI | UKCES | SU | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| (jak z | zmierzys | sz swó | j suk | (ces) | | | | | | | | | | | | | | | | |
| N | ormal | \$ | В | I | U | S | X ₂ | X ² | = = | | | " | > 1 | ≡≡ | ŝ≡ | ĒĒ | <u>A</u> | A | Ø | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| PRZ | FD7IAł (| 7450 |) W/Y | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| (czas | s, w jakir | n mus | sisz u | ikońa | czyć | działa | anie) | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| STAT | US | -15- | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| (w tr | akcie rei | alizac | JI/ 05 | siągr | nęty |) | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

- o Edytuj plan działania
- o Usuń plan działania

| CELE (lista wyznaczonych celów) | DZIAŁANIA (co musisz zrobić żeby osiągnąć cel) | KRYTERIA SUKCESU (jak zmierzysz swój sukces) | PRZEDZIAŁ CZASOWY (czas, w jakim musisz ukończyć działanie) | STATUS (w trakcie realizacji/ osiągnięty) | Działania |
|---------------------------------------|--|---|---|---|-------------|
| Twoje cele | Zadania do wykonania | Jak zmierzysz swój sukces | 2019-07-31 | W trakcie | Edytuj Usuń |





Partnerzy



www.guideu.net

