

Developing Future Careers Through

Personalised Guidance - guidEU

Teknik Rehber: iş piyasasını bilme oyunu





Bu proje Erasmus + Program kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmiştir. Bu yayın (iletişim) yalnızca görüşlerini yansıtmaktadır. Yazar ve Komisyon, içerdiği bilgilerden kaynaklanabilecek herhangi bir kullanımdan sorumlu tutulamaz. Proje Numarası 2016-1-PL01-KA201-026801



İERİK TABLOSU

| 1. | TANITIM | 3 |
|----|-----------------------------------------|------|
| 2. | İŞ PİYASASINI ÖĞRENME OYUNU ÖZELLİKLERİ | 4 |
| 3. | NAVİGASYON | 7 |
| 4. | GÖREVLER | 8 |
| 5. | EYLEM PLANI | . 13 |





1. TANITIM

1.1. İş piyasası oyun klavuzu nedir?

(vrupa İşgücü Piyasası Oyunu Tanıtım kılavuzu Avrupa Avrupa Birliği projesi boyunca geliştirilen web tabanlı bir eğitim oyunudur.

Oyun, öğrencilerin işgücü piyasasını tanımaları ve anlamaları ve öğretmenlerin hazır bir eğitim aracı olarak kullanmaları için yararlı bir araçtır.

Oyunun temel amacı, çeşitli çevrimiçi ve sınıf temelli görevler aracılığıyla öğrencilerin işgücü piyasasının çeşitli kavramlarını keşfetmelerine yardımcı olmaktır.ICT Oyunu bu sitede mevcuttur.

https://guideu-game.eurosc.eu

Bu belge, öğretmenler, rehberlik danışmanları ve rehber proje için geliştirilen BİT Oyununun nasıl kullanılacağı konusunda uzmanlar için kapsamlı bir rehberdir.

Oyun yalnızca Google Chrome veya Mozilla Firefox tarayıcılarının en son sürümünde tam olarak çalışır. Kılavuz Avrupa Birliği ortaklığı, Oyundaki harici linklerle ilgili, herhangi bir zamanda değiştirilebilecekleri veya kaldırılabilecekleri için sorumluluk kabul etmez.

Rehber proje, web sitesinin ziyaretçilerinin gizlilik haklarına saygı duyuyor ve kişisel verilerin korunmasının önemini anlıyor. Tüm bilgi ve veriler tamamen takdir yetkisi ile ve tüm yasal gerekliliklere uygun olarak işlenir.

1.2. Oyun nasıl yapıdadır?

Oyun, öğrencilerin gizli görüntüyü ortaya çıkarmak için çeşitli görevleri tamamlamaları gereken bir bulmacanın elektronik versiyonudur. Her blok farklı bir görevi temsil eder. Bir öğrenci bir görevi tamamladığında, blok kaybolacak ve bulmacanın tüm parçaları bir araya gelene kadar görüntünün bir kısmı görünecektir.





Toplamda beş alana ayrılmış on beş (15) görev vardır.)

- I.İşgücü piyasası ve farklı meslekler hakkında bilgi edinin.
- II. Bireysel tercihlere göre beceri ve iş teklifi arayın
- III. Bir iş başvurusu için CV, kapak mektubu ve e-posta nasıl yazılır
- IV. Bir iş görüşmesi için hazırlanma
- V. Kendi işini kurmak (girişimcilik)

2. İŞ PİYASASINI ÖĞRENME OYUNU ÖZELLİKLERİ

Web tabanlı oyuna <u>https://guide-game.eurosc.eu</u> adresinden erişilebilir ve ücretsiz bir abonelik tabanlı sistemdir. İşlevselliği ve özellikleri yalnızca kayıtlı kullanıcılar tarafından kullanılabilir. Kayıtlı bir kullanıcı, giriş sayfasında görüntülenen benzersiz oluşturulan kodu alan herhangi bir kullanıcı olarak kabul edilir.

| Özellikler | Alt özellikler | Detaylar |
|---------------|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kullanıcı | Kullanıcı | Sistem ağağıdaki hesap türlerini destekliyor. |
| Yönetimi | Hesapları | Öğrenci hesabı |
| | Kullanıcı hesap | Kullanıcı aracılığıyla sadece bu şekilde kaydedilebilir. |
| | kaydı | Giriş sayfasında görüntülenen benzersiz |
| | | kod |
| | Fonksiyonlar | • • giriş/çıkış |
| | | |
| Masa Oyunları | Grafikler | Adımları / bölümleri gösteren pozisyonlara sahip pano çizimi |
| | Oyun oynama | Her blok öğrenciye verilen görevi temsil eder Öğrenci, görevleri tamamlayarak aşama aşama ilerler. |
| | | |

2.1. Ana Özellikler





| Eylem PLanı | Oluştur | Adım ve açıklama içeren bir eylem planı oluşturun. |
|---------------|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | |
| Yerelleştirme | Diller | BİT Aracı çoklu dili destekliyor İngilizce Lehce Yunanca İspanyolca Türkçe |

2.2. Kayıt /Giriş

BİT oyunu, arayüze erişmek için benzersiz bir kod gerektirir.Gerekli benzersiz kod giriş sayfasında bulunur ve bir kullanıcı oyunu her ziyaret ettiğinde otomatik olarak oluşturulur. İstediğiniz zaman oyuna erişim kodunu işaretlemek ve hatırlamak çok önemlidir.

| | | Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union | Proje Referans Numarası 20 | 16-1-PL0 | 1-KA201- | 026801 | |
|-----------------------|--------------------|-----------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|----------|----------|--------|---|
| | | | | × | | \$ | C |
| | | | | | | | |
| Bu web sitesi, Google | Chrome veya Mozill | la Firefox tarayıcılarının en son | ı sürümü kullanılarak daha iyi | görüntül | lenir. | | |
| | Oturum aç | | | | | | |
| | Sist | teme erişmek için ekranda gör Kod | sterilen kodu girin.: <mark>962070</mark> | | | | |
| | | Oturum aç | | | | | |

2.3. Çıkış

Kullanıcı, ilk olarak giriş yapmak için kullanılan benzersiz kodla belirtilen sağ açılır menüyü kullanarak oyundan çıkış yapabilir.







Co-funded by the Erasmus+ Programme Proje Referans Numarasi 2016-1-PL01-KA201-026801 of the European Union

| | | | | 12 | 2 | | Ċ |
|---------------|-----------|---------------------------------------------------------------------------------|------------|-------|-------|------|-------|
| GuidEU Ta | asks | Action Plan | | | | 9620 | 070 - |
| Bu web sitesi | i, Google | Chrome veya Mozilla Firefox tarayıcılarının en son sürümü kullanılarak daha iyi | i görüntül | enir. | Çıkış | | |
| | | | | | | | |





3. NAVIGASYON

BİT oyunu bir üst menü kullanarak kolay gezinti sağlar. Menü, oyun arabiriminde gezinmek ve oyuna ve eylem planı oluşturucusuna erişmek için kullanılır. Sağdaki açılır menü öğesi oyundan çıkmak için kullanılır.

3.1. Ana menü

- Ana menü, arayüze yatay olarak yerleştirilir.
- o GuidEU: Oyuna Giriş
- o Görevler: Tahta oyununa erişim
- o Eylem Planı: Eylem planı oluşturucu arayüzüne erişim

| | Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union | Proje Referans Numarası 2016-: | 1-PL01-ł | (A201-02 | :6801 | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|------------------------------|
| | | | Ж | 12 | 6 | | C. |
| GuidEU Tasks Action Plan | | | | | | 96207 | 70 👻 |
| Bu web sitesi, Google Chrome veya Mozilla | a Firefox tarayıcılarının en son | ı sürümü kullanılarak daha iyi gö | rüntüler | nir. | | | |
| GuidEU | | | | | | | |
| İşgücü piyasası ve kariyer olanaklarınız hakl piyasasının: arz ve talep, işgücü piyasasını Oyunun amacı gençlerin işyerine gerçek h olmak için iş arayanlar olarak hareket edec sürümünden önce hala pilot testlerden ç başlamadan önce Profilim formunu titizlikle | kında daha fazla bilgi edinmek etkileyen farklı faktörler ve iş ayattaki ilk bakışları kavramas zek ve sanal bulmaca panosur geçmekte olan Oyunun beta edoldurun. | k ister misiniz? GuidEU Get to kno e alım süreci gibi çeşitli kavramlı ıldır. Oyunda, bulmacayı tamamla ıldaki görevleri gerçekleştireceksi sürümüdür. Yardımınız için teşi | w the La arını keş amak ve iniz. Unu ekkürler | ibour Ma fetmeniz işgücü r itmayın k ! Lütfen | rket Gam e yardım biyasasını ki bu oyur oyunu o | ie iş güc cı olabili n ustala nun resn ıynamay | :ü ir. ırı ni ra |
| 1.153.000 Jun 1 | | | (2418, A.) 780 10 4.60 | 0.000 | The A | * | |





4. GÖREVLER

Kullanıcılar, Görevler menü öğesini tıklatarak masa oyununa erişebilirler.



4.1. Masa Oyunu

Masa oyunu, son bulmacayı kapsayan bir blok kümesidir. Görevleri tamamlayarak, her blok kaldırılır, bulmacanın bir parçası ortaya çıkar. Tüm görevler tamamlandığında, tamamlanmış bulmaca görüntülenir.

Görevler









Bazı görevler ayrı ayrı yapılabilir ve bazıları grup çalışması gerektirir. Grup görevleri, görev kutusundaki belirli bir simge ile ayırt edilebilir.



4.2. Oyun İşlevselliği

o Bloğa tıklamak, belirli bir bloğa bağlı görev diyalogunu açar.

o Bir görev tamamlandı olarak işaretlendiğinde, blok kaldırılır ve yapbozun altında yatan grafik ortaya çıkar.

o Kullanıcı her görev hakkında not alabilir.

o Görevler herhangi bir sırayla tamamlanabilir.

| | Confunded by the |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ব | İşgücü piyasası ve farklı meslekler hakkında bilgi edinin. * |
| GL | Farklı mesleklerin artıları ve eksileri hakkında bilgi sahibi olmak Bu, 30 farklı meslek dalından oluşan bir listedir. Listeden 5 meslek seç ve görüşûne göre her bir mesleğin 3 avantajını ve 3 dezavantajını yaz, doğru ya da yanlış cevap yok! Hangi mesleği en çok avantajlı buldunuz? Nottar Normal ♦ ¶ ¶ ⊕ ×2 ×2 ≅ ≡ Image: Seç ve görüşûne göre her bir mesleğin 3 avantajını ve 3 dezavantajını yaz, doğru ya da yanlış cevap yok! Hangi mesleği en çok avantajlı buldunuz? Nottar |
| | Kapat Notları kaydet Görevi tamamla |
| | |





4.3. Görevler

Oyun görevleri, işgücü piyasasıyla ilgili beş farklı alana ayrılmıştır. Aşağıdaki tablolarda, aşağıdakilerle ilgili görevlerin açıklamasını bulabilirsiniz:

• Görevin numarası ve adı: İlk görev sol üst köşedeki görevdir ve görevlerin sırası soldan sağa doğru çalışır. Sağ alt köşedeki son görev, Eylem Planı Oluşturucu'ya yönlendirir.



- Her görev için öğrenme hedefleri.
- Görev zorluk seviyesi: Her görevin zorluk seviyesi 1-5 arasında derecelendirilir; burada 1, görevin çok kolay ve çok zorlu olduğunu gösterir.
- Görevi tamamlamak için gereken yaklaşık süre.





| No. | Görev Adı | Öğrenme hedefleri | Zorluk | Gerekli |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|-----------|
| | | | seviyesi | Zaman |
| 1. | Öğrenciler için çevrimiçi kariyer yetenek aracı | Öğrenciler, profesyonel yatkınlıkları hakkında etkileşimli bir sanal yolla daha fazla öğreneceklerdir. | 2 | 30 dakika |
| 2. | Farklı mesleklerin artılarını ve eksilerini tanıma | Öğrenciler farklı meslekler görebilecek ve onlara yansıtabileceklerdir. | 1 | 20 dakika |
| 3. | Emek piyasası becerileri ve geleceğin işleri hakkında daha fazla bilgi edinin. | Öğrenciler geleceğin yeteneklerine ve işlerine aşina olacaklardır. | 2 | 30 dakika |
| 4. | Farklı mesleklerle röportaj | Öğrenciler ilgilendikleri meslekler hakkında daha fazla bilgi edineceklerdir. | 3 | yok |

I. İşgücü piyasası ve farklı meslekler hakkında bilgi edinin: GÖREV 1-4

II. Bireysel tercihlere göre beceri ve iş teklifi ara: GÖREV 5-6

| No. | Görev Adı | Öğrenme hedefleri | Zorluk seviyesi* | Gerekli Zaman |
|-----|---------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|------------------|
| 5. | Akran incelemesi yoluyla bireysel güçleri keşfetmek- GRUP GÖREVİ | Öğrenciler grup etkinlikleri ile güçlerini yansıtırlar. | 2 | 30 dakika |
| 6. | İş arama ve iş teklifi | Öğrenciler, iş aramak için çeşitli yollar ve medyayı kontrol edebilecektir. | 3 | yok |

III. İş başvurusunda bulunmak için özgeçmişinizi, kapak mektubunuzu ve e-postanızı nasıl yazabilirsini: GÖREV 7-9

| No. | Görev Adı | Öğrenme hedefleri | Zorluk | Gerekli |
|-----|-----------|-------------------|-----------|---------|
| | | | seviyesi* | Zaman |
| | | | | |





| 7. | CV'nizi nasıl yazabilirsiniz | • | Öğrenciler Özgeçmiş kavramına aşina olacaklardır. | 3 | 40 dakika |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------|---|------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|-----------|
| 8. | Kapak mektubu nasıl yazılır | • | Öğrenciler bir kapak mektubu konseptine aşina olacaklardır. | 3 | 40 dakika |
| 9. | Bir iş başvurusunda bulunmak için profesyonel bir e- posta nasıl yazılır | • | Öğrenciler, iş başvurusunda bulunmak için profesyonel bir e- posta yazmaya aşina olacaklardır. | 3 | 40 dakika |

IV. Bir iş görüşmesi için hazırlanın: GÖREV 10 -13

| No. | Görevin Adı | Öğrenme Hedefleri | Zorluk | Gerekli |
|-----|---------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|-----------|
| | | | Seviyesi* | Zaman |
| 10. | İyi ve kötü röportaj | Öğrenciler, bir röportaj için iyi ve kötü beceri ve alışkanlıklar arasındaki farkı ayırt edebilecektir. | 2 | 20 dakika |
| 11. | Çoktan seçmeli görev | Öğrenciler iş görüşmeleriyle ilgili bazı yararlı ipuçları öğreneceklerdir | 2 | 10 dakika |
| 12. | Röportaj Simülasyonu – Grup görevi | Öğrenciler röportaj için pratik yapacaklar. | 4 | 40 dakika |
| 13. | Farklı bir röportaj | Öğrenciler alternatif röportaj senaryoları üzerine düşüneceklerdir. | 3 | 20 dakika |

V. Kendi İşini Kur (Girişimcilik): GÖREV 14-15

| No. | Görevin Adı | Öğrenme Hedefleri | Zorluk | Gerekli |
|-----|------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|----------|-----------|
| | | | Seviyesi | Zaman |
| 14. | Kendi işini nasıl kurarsın - girişimcilik | Öğrenciler girişimcilik kavramına aşina olacaklardır. | 2 | 40 dakika |
| 15. | Finansal Okuryazarlık Fuarı- GRUP GÖREVLERİ | Öğrenciler basit bir iş planı geliştirebileceklerdir. | 5 | yok |





5. EYLEM PLANI

Çevrimiçi eylem planı, öğrencilere amaçlarından birine veya birkaçına ulaşmak için gereken eylemleri özetleyen ayrıntılı bir plan oluşturma seçeneği sunar. Kullanıcılar, eylem planı oluşturucusuna, Eylem Planı menü öğesini veya görev panosunun sağ alt köşesindeki son bloğu tıklayarak erişebilirler. Öğrenciler, istedikleri zaman, düzenleme ve kaydetme seçenekleriyle Eylem Planı menüsünü tıklayabileceklerdir.



5.1. Eylem Planı Oluşturucu

Eylem Planı oluşturucu arayüzü, kullanıcılara ilerlemelerini takip etmek için eylem planları oluşturma imkânı sağlar

| EYLEM PLANI | | | | | | | | | | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Eylem planı; aktif iş aramayı düzenleme,kendi işini kurma veya yeterlilik ve becerilerini geliştirmek için daha fazla örgün ve yaygın eğitim öğretimle devam etme gibi istihdam durumunu iyileştirmede sonraki adımları tanımlamaya yardımcı olan değerli bir araçtır. Eylem planlaması, somut hedefler ve bunlara ulaşmanın yollarını belirleyerek işgücü piyasasına girme ile ilgili ihtiyaçlarınıza ve beklentilerinize odaklanmanıza yardımcı olacaktır. Yeteneklerinizi ve becerilerinizi geliştirmek, bir iş bulmak ve / veya kendi işinizi kurmak için hedeflerinizi ve görevlerinizi yazın. | | | | | | | | | | | |
| AMAÇLAR GÖREVLER BAŞARI KRİTERLERİ ZAMAN ÇERÇEVESİ DURUM (Hedef (Hedeflerinize ulaşmak için BAşarınızı nasıl Idaşarınızı nasıl tamamlamanız gereken DURUM Listesi) yapmanız gerekenler) No Data Available Vailable | | | | | | | | | | | |





5.2. Eylem Planı Oluşturucu İşlevleri

• Yeni bir eylem planı oluşturun





EYLEM PLANI

AMAÇLAR (Hedef listesi)

| Normal | ٥ | ві | <u>U</u> 9 | $\mathbf{X}_2 \ \mathbf{X}^2$ | = = = = | 77 | 1≣ ≔ 3≡ | ΞΞ | <u>A</u> A | Ø |
|--------|---|----|------------|-------------------------------|---------|----|---------|----|------------|---|
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |

GÖREVLER

(Hedeflerinize ulaşmak için yapmanız gerekenler)

| Normal | ٥ | в | I | <u>U</u> 9 | $X_2 X^2$ | = = = = | 55 | 言 油 油 | ΞE | <u>A</u> A | P |
|--------|---|---|---|------------|-----------|---------|-----------|-------|----|------------|---|
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |

BAŞARI KRİTERLERİ (Başarınızı nasıl tanımlayacaksınız)

| Normal | ٥ | в | I | <u>∪</u> | $X_2 X^2$ | ≞ ≞ | = ≡ | 77 | ≣≡≇ | ŦĒ | <u>A</u> A | Ð |
|---------------|------|------|-------|----------|-----------|-----|-----|-----------|-----|----|------------|---|
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| ZAMAN ÇER | ÇEVE | si | | | | | | | | | | |
| (Görevleri ta | maml | amar | nz ge | reken za | man) | | | | | | | |

DURUM (ilerleme / bitti)





-



Yeni

- Eylem Planını Düzenleyin
- o Eylem Planını Silin

| AMAÇLAR (Hedef listesi) | GÖREVLER (Hedeflerinize ulaşmak için yapmanız gerekenler) | BAŞARI KRİTERLERİ (Başarınızı nasıl tanımlayacaksınız) | ZAMAN ÇERÇEVESİ (Görevleri tamamlamanız gereken zaman) | DURUM (ilerleme / bitti) | Eylemler |
|-------------------------------|-----------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|--------------------------------|-------------|
| Test | Test | Test | 2019-07-19 | Tamamlandı | Düzenle Sil |





Ortaklar



www.guideu.net

