



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt „QUO VADIS? Narzędzie oraz pakiet materiałów metodycznych do diagnozy predyspozycji, zainteresowań zawodowych i uzdolnień przedsiębiorczych uczniów/słuchaczy”

współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

SCENARIUSZ GRY NR 1. DLA OSÓB W WIEKU 16 +

Gra symulacyjna nr 1: DYSKUSJA GRUPOWA Z PRZYDZIELONYMI ROLAMI pt. „GAMIX”

Cel gry: obserwacja i rozpoznanie cech, związanych z umiejętnością **współpracy i przywództwa**. W trakcie gry obserwowane są takie umiejętności, jak:

- asertywność, czyli umiejętność dbania o własne dobro/ interesy z zachowaniem szacunku granic drugiej osoby,
- komunikacja w grupie,
- kreatywność w poszukiwaniu rozwiązań,
- poczucie odpowiedzialności za grupę, jej integrację oraz dobro poszczególnych członków grupy,
- aktywność i zaangażowanie,
- komunikacja,
- poszukiwanie wspólnych rozwiązań, uwzględniających interesy różnych członków grupy przy zachowaniu dążenia do realizacji wspólnego celu (dbałość o innych w grupie, ich interesy oraz realizację celu).

Gra symulacyjna nr 1. jest przeznaczona dla grupy 4-osobowej (dalej: **Uczestnicy**), homogenicznej pod względem wieku, zróżnicowanej lub homogenicznej pod względem płci. Czas trwania gry: 15 minut. Całość powinna być nagrywana w formie audio i video w celu możliwości późniejszego odtworzenia i analizy symulacji, alternatywą dla



Projekt „QUO VADIS? Narzędzie oraz pakiet materiałów metodycznych do diagnozy predyspozycji,
zainteresowań zawodowych i uzdolnień przedsiębiorczych uczniów/słuchaczy”

współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

nagrywania kamerą, może być nagrywanie w formie audio (dyktafon) i równoczesna obserwacja zachowań Uczestników gry przez **Obserwatorów**. Wówczas, co najmniej dwóch (optymalnie, jeśli Obserwatorów jest czterech, czyli tyle, ilu Uczestników gry) Obserwatorów sporządza notatki w trakcie trwania gry, odnotowując wszystkie zachowania każdego z Uczestników z osobna (na jednego Obserwatora przypada dwóch Uczestników). Całość koordynowana jest przez osobę prowadzącą zajęcia (dalej: **Prowadzący**), czyli nauczyciel, doradca zawodowy, osoba przygotowująca warsztaty.



Uczestnicy: wiek ponad 16 lat, gra w grupie 4-osobowej, płeć bez znaczenia (role w grze są rozpisane na płeć męską i żeńską).



Czas trwania gry: 15 minut (przerwać po upływie wyznaczonego czasu).



Warunki: nagrywanie audio lub wideo.



Warunki: obserwacja przez 2-4 Obserwatorów; podanie instrukcji i podsumowanie przez prowadzącego.

Prowadzący przeszedł uprzednio szkolenie w zakresie rozumienia kompetencji społecznych (patrz – „Podręcznik dla diagnostów”). Obserwatorzy przeszli uprzednio trening/ warsztaty na temat kompetencji społeczno-emocjonalnych (potrzebne do wypełnienia „Arkusza obserwacji” oraz refleksji nt. procesu obserwacji Uczestników podczas gry).



Warunki: gra może być przeprowadzana zarówno w pomieszczeniu, jak „na świeżym powietrzu”. Warunki: dyskusja „po”, w którą moderuje prowadzący, a uczestniczą w niej zarówno Obserwatorzy, jak i Uczestnicy.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt „QUO VADIS? Narzędzie oraz pakiet materiałów metodycznych do diagnozy predyspozycji, zainteresowań zawodowych i uzdolnień przedsiębiorczych uczniów/słuchaczy”

współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

KROK 1:

Uczestnicy gry zasiadają przy wspólnym stole. Każdy z nich otrzymuje taką samą instrukcję:



Jesteście zgranym zespołem (Paweł, Ilona, Grzegorz, Beata), znacie się od pięciu lat, niektórzy nawet dłużej, lubicie się i pomagacie sobie wzajemnie. Pracujecie obecnie razem w świeżo założonej przez was firmie o nazwie Gamix. Firmę założyliście wspólnie w ramach w ramach start-up'u, czyli z funduszy dla początkujących firm. Warunkiem jej utrzymania jest zaprezentowanie się na targach informatycznych, gdzie przedstawicie swoją ofertę i macie nadzieję znalezienia kontrahenta na wasz sztandarowy produkt, grę o nazwie „The Company”. Jest to gra edukacyjna, przedstawiająca kolejne kroki zakładania własnej firmy. Po zalogowaniu się, gracz może przejść wirtualnie kolejne etapy planowania strategicznego i zakładania własnego przedsiębiorstwa. Targi informatyczne już za miesiąc, a gra jeszcze nie ma ostatniego modułu, odpowiedzialnego za krok pt. „Prezentacja”. W ramach tego kroku gracz może przygotować prezentację multimedialną swojego przedsiębiorstwa dla przyszłych klientów/ kontrahentów.

Zadanie: Co zamierzacie zrobić w sprawie targów? W jaki sposób rozdzielicie zadania przy organizacji stoiska na targach oraz sfinalizowania gry „The Company”?



KROK 2:

Każdy z Uczestników otrzymuje dodatkową, indywidualną instrukcję w osobnej kopercie. Dodatkowa instrukcja zawiera opis szczególnej sytuacji danej osoby, która może utrudnić ustalenia co do udziału w targach.



Projekt „QUO VADIS? Narzędzie oraz pakiet materiałów metodycznych do diagnozy predyspozycji, zainteresowań zawodowych i uzdolnień przedsiębiorczych uczniów/słuchaczy”

współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Paweł: *jesteś osobą odpowiedzialną za informatyczną stronę gry „The Company”. Tak się składa, że dotąd nie przygotowałeś ostatniej części, modułu, dotyczącego etapu pt. „Prezentacja”, ponieważ twoja motywacja do pracy w Gamix zmalała, gdyż niedawno zaproponowano ci pracę w międzynarodowej korporacji informatycznej Microtech. W Microtech mógłbyś zarobić trzykrotnie więcej w stosunku do wynagrodzenia, jakie otrzymujesz w Gamix. Zastanawiasz się, jak powiedzieć swoim współpracownikom, których zresztą lubisz, że nie chce ci się już pracować nad grą i najchętniej odszedłbyś z firmy.*



Ilona: *jesteś grafikiem komputerowym, od dawna pasjonuje cię pisanie i testowanie gier, jesteś bardzo zaangażowana w swoją pracę i zależy ci na tym, aby dobrze wypaść na targach informatycznych. Ostatnio jednak przeżywasz kryzys w swoim związku z partnerem – Maćkiem, który stracił pracę w potężnej międzynarodowej korporacji Microtech (chodziło o to, że nie chciano zgodzić się na realizację jego samodzielnych pomysłów). Mimo, że jest cenionym informatykiem z doświadczeniem w pisaniu gier komputerowych (pomagał ci w twojej firmie przy programowaniu gry „The Company”), nie może obecnie znaleźć zatrudnienia. Nie wiesz jak mu pomóc.*



Beata: *jesteś odpowiedzialna za kwestie handlowe i marketingowe firmy Gamix. Bardzo denerwujesz się tym, że zespół nie zdąży na czas przygotować gry „The Company”. Jeśli nie dojdzie do prezentacji waszego produktu, małe są szanse na to, że wasza firma nadal będzie funkcjonować. Masz jeszcze spory budżet (ok. 2000 pln) przeznaczony na szkolenia dla pracowników, ale z pensjami będzie już w tym miesiącu kruch, jeśli nie znajdzie się żaden kontrahent na waszą grę podczas targów informatycznych. Ostatnio dowiedziałaś się, że firma Microtech, która jest potężną międzynarodową korporacją informatyczną jest zainteresowana nowymi produktami informatyczno-edukacyjnymi, czyli takimi jak gra „The Company”. Zastanawiasz się, czy nie byłoby warto przedstawić oferty waszego produktu dla Microtech. Może Microtech zaproponowałby dużą stawkę za wasz produkt?*



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt „QUO VADIS? Narzędzie oraz pakiet materiałów metodycznych do diagnozy predyspozycji, zainteresowań zawodowych i uzdolnień przedsiębiorczych uczniów/słuchaczy”

współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



***Grzegorz:** jesteś testerem gier komputerowych, w firmie Gamix współpracujesz z innymi przy stworzeniu gry „The Company”. Twoim zadaniem jest sprawienie, aby gra stanowiła całość i dobrze „chodziła”, tj. aby przejścia z jednego etapu do drugiego były płynne i powiązane ze sobą. Martwi cię to, że dotąd nie jest gotowa ostatnia część „The Company”, czyli etap „Prezentacja”. Problem polega na tym, że mimo, iż zapewniasz swoich kolegów z Gamix, że nad wszystkim panujesz, nie masz pojęcia jak stworzyć ten ostatni moduł. Potrzebne byłoby ci tygodniowe szkolenie, które na rynku kosztuje około 2000 pln. Nie stać cię jednak na nie i dlatego rozważasz zapisanie się na szkolenie do potężnej międzynarodowej korporacji Microtech, która jednak chce abyś w zamian odpracował u nich przy jednym z projektów, który przygotowują na targi informatyczne i abyś wszedł w skład ich zespołu podczas targów. Nie wiesz, czy się na to zdecydować, w końcu przedstawienie gry „The Company” na targach informatycznych to jedyna szansa na dalsze istnienie firmy Gamix.*



Do obserwacji proponowany jest zamieszczony poniżej „Arkusze obserwacji”.

ARKUSZ OBSERWACJI

(„Dyskusja grupowa z przydzielonymi rolami”)

Cecha	Stopień obserwacji na skali 1-5 pkt. 1 – zachowanie nie wystąpiło 2 – zachowanie słabo zauważalne 3- zachowanie występuje w stopniu umiarkowanym 4 – zachowanie rozwinięte 5 – zachowanie dominujące (mistrzostwo)	Notatka
KOMUNIKACJA I ZAANGAŻOWANIE		
Przysłuchuje się wypowiedziom innych	1 2 3 4 5	
Odnosi się do wypowiedzi innych osób	1 2 3 4 5	
Zadaje pytania	1 2 3 4 5	
EMPATIA		
Dbą o interesy innych	1 2 3 4 5	
Zgadza się z innymi	1 2 3 4 5	
Dbą o to, aby wszyscy mieli możliwość wypowiedzenia się	1 2 3 4 5	
ORGANIZACJA		
Podsumowuje wypowiedzi innych	1 2 3 4 5	
Ustala reguły dyskusji	1 2 3 4 5	
Pilnuje czasu	1 2 3 4 5	
Przypominanie o celu zadania	1 2 3 4 5	

AUTOPREZENTACJA I ASERTYWNOŚĆ						
Prezentuje własne cele	1	2	3	4	5	
Uśmiecha się do innych (wywiera pozytywne wrażenie na innych)	1	2	3	4	5	
Wypowiada się w sposób pewny	1	2	3	4	5	
Dąży do realizacji własnych celów	1	2	3	4	5	
WSPÓŁPRACA						
Aktywnie uczestniczy w pracach grupy	1	2	3	4	5	
Uzależnia realizację własnego celu od realizacji celów innych	1	2	3	4	5	
Nawiązuje dialog z innymi	1	2	3	4	5	
PRZYWÓDZTWO						
Zabiera głos/ uczestniczy w dyskusji	1	2	3	4	5	
Kieruje dyskusją	1	2	3	4	5	
Udziela głosu innym	1	2	3	4	5	
Wytrwale dąży do osiągnięcia celu	1	2	3	4	5	
Inne osoby przyjmują jego/ jej propozycje	1	2	3	4	5	
Jest zadowolony/a z realizacji wspólnego celu	1	2	3	4	5	



Projekt „QUO VADIS? Narzędzie oraz pakiet materiałów metodycznych do diagnozy predyspozycji, zainteresowań zawodowych i uzdolnień przedsiębiorczych uczniów/słuchaczy”

współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Pytania, jakie warto zadać Uczestnikom po zakończeniu gry przy okazji dyskusji podsumowującej:

- ✓ Czy udało się wam ustalić kolejne kroki w sprawie przygotowania gry „The Company”?
- ✓ Czy każdy z was wie, co musi zrobić, abyście mogli zaprezentować waszą ofertę podczas targów informatycznych?
- ✓ Czy każdy z was jest zadowolony z przyjętego rozwiązania?
- ✓ Czy każdy z was podzielił się wszystkimi informacjami, jakie posiadał na temat swojej sytuacji? Jeśli tak/ nie, to jak to wpłynęło na ostateczne rozwiązanie?
- ✓ Jaką strategię przyjęliście względem firmy Microtech?
- ✓ Czy uważacie, że uda się rozwinąć waszą firmę?
- ✓ Co najwięcej sprawiło wam trudności? Dlaczego?
- ✓ Czy, jeśli byście mieli jeszcze raz przejść tę grę, to zrobilibyście coś inaczej? Co konkretnie?