



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 4. **DLA OSÓB W WIEKU 12-15 lat (gimnazjum)**

Gra symulacyjna nr 4: WSPÓŁPRACA pt. „Mostek”

Celem gry jest obserwacja i rozpoznanie umiejętności współpracy, w tym następujących aspektów tej kompetencji:

- umiejętność komunikacji,
- dzielenie się informacją,
- słuchanie i branie pod uwagę innych osób i ich rozwiązań,
- współdziałanie, tj. podporządkowanie się ustaleniom grupy,
- prezentowanie własnego zdania/ rozwiązania na forum grupy,
- kierowanie grupą i zdolności przywódcze,
- dbanie o innych członków grupy.

Gra symulacyjna nr 4. jest przeznaczona dla 3-5 osób (dalej: Uczestnicy). Gra polega na wspólnym ustaleniu rozwiązania a następnie przeprowadzeniu zadania, które uda się jedynie w sytuacji pełnej kooperacji ze strony wszystkich Uczestników. Czas trwania gry: 15 minut.

Całość powinna być nagrywana w formie audio i video w celu możliwości późniejszego odtworzenia i analizy symulacji, alternatywą dla nagrywania kamerą, może być nagrywanie w formie audio (dyktafon) i równoczesna obserwacja zachowań



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

Uczestników gry przez **Obserwatorów**. Wówczas, co najmniej dwóch Obserwatorów optymalnie, jeśli Obserwatorów jest tylu, ilu Uczestników gry) sporządza notatki w trakcie trwania gry, odnotowując wszystkie zachowania każdego z Uczestników z osobna.

Całość koordynowana jest przez osobę prowadzącą zajęcia (dalej: **Prowadzący**), czyli nauczyciel, doradca zawodowy, osoba przygotowująca warsztaty.



Uczestnicy: od 3 do 5 Uczestników. Dla wszystkich warunki są takie same. Grę można zorganizować w grupie min. 3 osób.



Czas trwania gry: 15 minut.



Potrzebne materiały: od 2 do 4 kartek papieru (jeśli 3 Uczestników gry, to 2 kartki, jeśli zaś 5 Uczestników gry, to 4 kartki papieru najlepiej formatu A3).



Potrzebne rekwizyty: dwa metry sznurka (dwa kawałki po 1 m.)



Warunki obserwacji: podanie przez Prowadzącego instrukcji. Prowadzący może być równocześnie Obserwatorem, wypełniającym Arkusz Obserwacji i sporządzającym notatki podczas autoprezentacji przeprowadzanej przez Uczestnika.

Warunki przeprowadzenia gry: niezbędna jest przestrzeń min. 7 m², która umożliwi Uczestnikom na swobodne przemieszczanie się w linii 4 metrów.



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

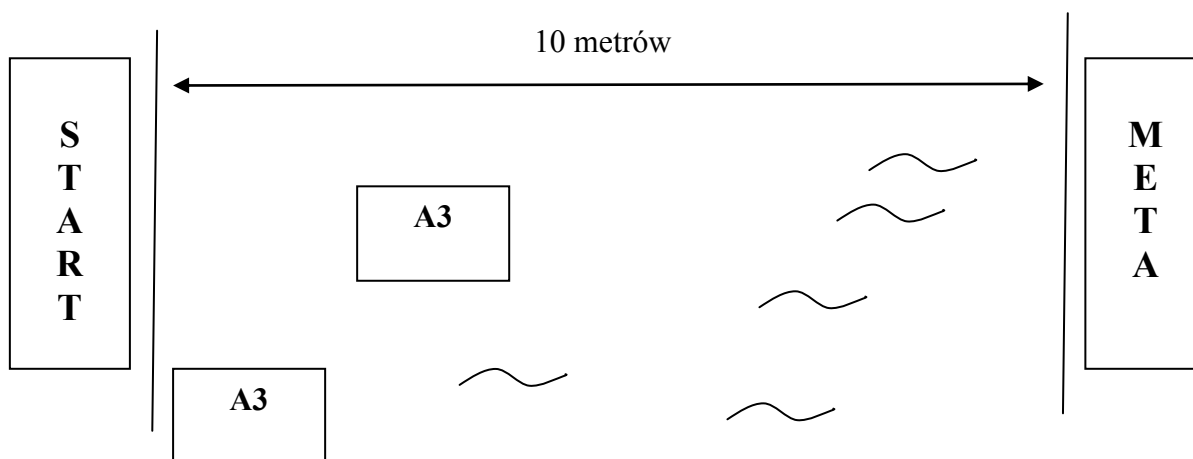
KROK 1: Przekazanie przez prowadzącego instrukcji

Wyobraźcie sobie, że jesteście nad rzeką, przez którą chcecie przejść „suchą stopą”. Rzeka ma szerokość 10 metrów (musicie zaznaczyć szerokość rzeki kładąc po jednej stronie „rzeki” sznurek z napisem „START” i po drugiej stronie sznurek z napisem „META”).

Macie do dyspozycji (dla 3 Uczestników) dwie kartki (najlepiej formatu A3), które są umownymi „kamieniami”, po których możecie przejść na drugi brzeg nie mocząc stóp. Warunkiem jest to, że jednocześnie na jednej kartce „kamieniu” nie może stać więcej, niż trzy stopy.

Waszym zadaniem jest, abyście wszyscy jako Zespół w jak najkrótszym czasie przemieścili się z jednego brzegu na drugi, czyli z punktu „START”, do punktu „META”.

Na zaplanowanie, w jaki sposób przeprowadzić zadanie macie maksymalnie pięć minut a na przeprowadzanie tego zadania (wszyscy przechodzą „suchą stopą”, czyli wyłącznie po kartkach z punktu „START” do punktu „META”) macie 3 minuty. Czas START!



ARKUSZ OBSERWACJI

(Gra symulacyjna pt. „Mostek”)

Cecha	Stopień obserwacji na skali 1-5					Notatka
	1 – zachowanie nie wystąpiło 2 – zachowanie słabo zauważalne 3- zachowanie występuje w stopniu umiarkowanym 4 – zachowanie rozwinięte 5 – zachowanie dominujące (mistrzostwo)					
KOMUNIKACJA I ZAANGAŻOWANIE						
Słucha i nawiązuje do wypowiedzi innych	1	2	3	4	5	
Zabiera głos	1	2	3	4	5	
Zadaje pytania	1	2	3	4	5	
Wypowiada swoje zdanie w sposób jasny i zrozumiały dla innych	1	2	3	4	5	
PRZYWÓDZTWO						
Zabiera głos jako pierwszy/a	1	2	3	4	5	
Kieruje dyskusją	1	2	3	4	5	
Udziela głosu innym	1	2	3	4	5	
Wytrwale dąży do rozwiązania zadania	1	2	3	4	5	
Często zabiera głos	1	2	3	4	5	
Wypowiada się w sposób pewny, zdecydowany	1	2	3	4	5	

ORGANIZACJA						
Podsumowuje wypowiedzi innych	1	2	3	4	5	
Ustala reguły rozwiązania	1	2	3	4	5	
Pilnuje czasu	1	2	3	4	5	
Przypomina o celu zadania	1	2	3	4	5	
WSPÓŁPRACA						
Dbą o interesy innych						
Jest zgodny/a, przyjmuje propozycje innych	1	2	3	4	5	
Dbą o to, aby wszyscy mieli możliwość wypowiedzenia się	1	2	3	4	5	
Aktywnie uczestniczy w pracach grupy (daje propozycje rozwiązania zadania; jest chętny do rozpoczęcia zadania, rozłożenia kartek, sznurka symbolizującego brzegi rzeki)	1	2	3	4	5	
Konsultuje swoje propozycje rozwiązania zadania z innymi	1	2	3	4	5	
Wykazuje zadowolenie z tego, że całemu Zespołowi udało się przemieścić „na drugi brzeg”	1	2	3	4	5	



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

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

- ✓ Czy jesteście zadowoleni z rozwiązania, jakie przyjęliście?
- ✓ Czy każdy z was miał możliwość uczestniczenia w tworzeniu rozwiązania?
- ✓ Czy ktoś okazał się absolutnym liderem w tym zadaniu?
- ✓ Co było najtrudniejsze w tym zadaniu?
- ✓ Czy przystępując jeszcze raz do tego zadania, wykonalibyście je inaczej?