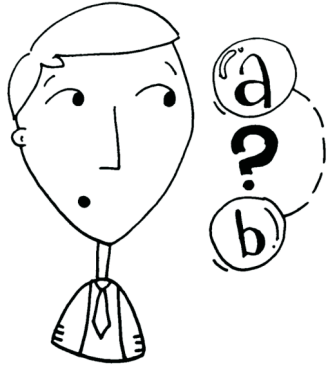


**INSTRUKCJA
DLA
MODERATORA**

POSZUKIWACZE
wymarzonej
PRACY



Copyright © Anna Maciąg-Pazik & Lubelska Fundacja Rozwoju

Grafika: Agata Czeronko

Publikacja wydana przez Lubelską Fundację Rozwoju

Lublin 2018

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego z Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

Witaj!

Zapraszam Cię do przeprowadzenia bardzo prostej w realizacji gry dla Twoich uczniów, która pomoże im skonkretyzować swoje zawodowe cele życiowe, pokaże im skuteczne metody pozyskania pracy, przygotowuje do poszukiwań, a poza tym złagodzi ich stres związany z poszukiwaniem pierwszej pracy.

Wstępne założenia realizacji gry:

- Proponowana grupa docelowa: **uczniowie jednej klasy**
- Czas realizacji: **około 6 tygodni** - w tym czasie najlepiej w odstępach cotygodniowych zorganizować **7 spotkań po 45 minut**
- Miejsce zajęć: **sala lekcyjna** lub inne dowolne miejsce ale odpowiednio duże w zależności od ilości uczestników, tak aby uczestnicy mogli pracować w małych osobowych grupkach

Głównym elementem gry jest „**Dziennik poszukiwacza wymarzonej pracy**”. „Dzienniki” uczniowie wypełniają indywidualnie w ciągu 6 tygodni, a Ty na poszczególnych zajęciach pomagasz im podsumować miniony tydzień ich pracy w „Dzienniku”, pomagasz im wejść tematycznie w następny tydzień pracy w „Dzienniku” i robisz podsumowanie punktów danej grupy, bo klasę dzielisz na 3-4 osobowe grupki, w ramach których uczniowie wykonują zadania na lekcjach a między poszczególnymi zajęciami mają za zadanie wzajemnie się motywować do realizacji zadań z „Dziennika”. Tyle tytułem wstępu, wszystko stanie się jasne, gdy przeczytasz propozycje na kolejnych 7 spotkań warsztatowych.



powodzenia!
Anna Maciąg-Pazik

Warsztaty 1

Co przyda się na pierwszych zajęciach: kartki A4, karton A3, taśma klejąca, marker

1. Przeczytaj lub opowiedz własnymi słowami wprowadzenie do gry

Dziś zaczynamy grę w „Poszukiwaczy wymarzonej pracy”. Dlaczego Wam to proponuję? Dzięki udziałowi w tej grze:

- Skonkretyzujecie swoje cele zawodowe
- Lepiej poznacie siebie
- Wzmocnicie swoją samoocenę
- Nabierzecie pewności, że można znaleźć pracę
- Pokonacie lęk przed wejściem na rynek pracy
- Poznacie metody szukania pracy
- Zmotywujecie się do planowania, rozliczania siebie z wykonanych zadań, do bycia stale zorganizowanym, zdyscyplinowanym i przygotowanym na sukces.

2. Wręcz uczniom „Dzienniki” i podkreśl, że dostają je na zawsze i nikt nie będzie czytał ich zawartości, ale mają nosić je na zajęcia, gdyż na ich podstawie liczone będą punkty grupy.

3. Omów reguły gry

- Gra nazywa się „Poszukiwacze wymarzonej pracy” i Waszą rolą przez najbliższe 6 tygodni będzie stać się poszukiwaczami wymarzonej pracy
- Podzieleni zostaniecie na ekipy Poszukiwaczy (3 lub 4-osobowe), których zadaniem będzie wzajemne motywowanie się do wykonywania poszczególnych zadań indywidualnych.
- Spotkamy się 6 razy (oprócz dziś) na lekcji w odstępach cotygodniowych w celu podliczenia punktów grupy i realizacji zadań grupowych
- Ekipa, która uzyska najwięcej punktów otrzyma nagrodę (zaplanuj co to będzie i powiedz uczniom – może to być pozytywna uwaga w dzienniku).
- Do wykonania części zadań potrzebna będzie pomoc bliskiej osoby np. rodzica lub innego członka rodziny lub przyjaciela/przyjaciółki, chłopaka/dziewczyny lub nauczyciela lub sąsiadki) – pomoc ta może się odbyć przez telefon lub mail

Wykonanie każdego zadania zajmie Wam około kwadransa, zatem nie będzie to obciążające czasowo w sytuacji, gdy będziecie systematyczni.

Większość zadań nie będzie wymagać niczego poza długopisem. Tylko do niektórych potrzebny będzie dostęp do Internetu.

4. Podział na „ekipy” poszukiwaczy

- Najprostszy i najlepiej sprawdzający się jest podział klasy na grupki 3-4 osobowe tak jak siedzą w ławkach, po dwie sąsiadujące ze sobą ławki, ale możesz wykorzystać każdą inną metodę podziału.
- Jak już dokonany zostanie podział, poproś, aby każda „ekipa” wymyśliła nazwę dla swojej grupki.
- Wypiszcie na czystej kartce Wasze zainteresowania, które są wspólne dla całej ekipy i wymyślcie nazwę dla Waszej ekipy, którą będziecie się posługiwać przez najbliższe 6 tygodni.
- Na wykonanie zadania macie 10 minut. Start.

A teraz proszę, abyście przedstawili Waszą ekipę, powiedzieli jak się nazywa i opowiedzieli o wspólnych zainteresowaniach członków ekipy. Przy założeniu, że powstanie około 6-7 ekip zadanie zajmie klasie około 15 minut.

Gratuluję! Z pierwszym zadaniem poradziście sobie bardzo dobrze.

Ty zapisz te nazwy ekip w tabeli na stronie 6 oraz na dużym kartonie A3 lub większym, który przyklej taśmą do tablicy. Na tym kartonie będziesz co tydzień pisał uzyskane punkty przez poszczególne grupy.

5. System punktów

A teraz powiem Wam o tym, na czym będzie polegać zdobywanie punktów.

- Każdy z Was ma za zadanie zdyscyplinować siebie samego i pozostałych członków ekipy do codziennego zdobywania punktów przez 6 tygodni czyli 42 dni.
- W trakcie cotygodniowych spotkań dokonywać będziemy podsumowania zdobytych przez ekipy punktów w ciągu tygodnia.
- Wykonane zadanie przez każdego z Was to konkretna ilość punktów określona przy zadaniu.
- Sumę punktów wszystkich członków ekipy dzielimy przez liczbę członków Waszej Ekipy.

Czy wszystko jest jasne?

Pamiętajcie!

Sami bądźcie zdyscyplinowani i przypominajcie innym członkom swojej ekipy o realizowaniu codziennych zadań.

Poznajmy wskazówki, które pomogą Wam jak najlepiej skorzystać z uczestnictwa w grze:

1. Pamiętaj, że **wszystko ma SŁUŻYĆ TOBIE**. Gra jest zaplanowana tak, aby Tobie pomóc, jeśli tylko będziesz chciał. **NIC NIE MUSISZ**. Nie musisz wypełniać zadań z tego ani z kolejnych pięciu rozdziałów ale naprawdę warto.
2. **Potraktuj te najbliższe 6 tygodni jako przygodę**. Niech to będzie czas przyjemny. Na pewno nie stresuj się ani warsztatami w szkole, ani zadaniami w „Dzienniku”. Jeśli jakieś ćwiczenia byłyby dla Ciebie nieprzyjemne – ostatecznie omiń je (choć pamiętaj, że w ten sposób tracisz szansę na punkty za nie).
3. Dobrze by było, gdyby udało Ci się zaangażować i **zrobić te 42 dni jednym ciągiem**, czyli przez 42 kolejnych dni otwierać na kwadrans „Dziennik” i wykonywać zadania. Ale nie martw się. „Dziennik” ten spełni swoje zadanie, nawet jeśli będziesz pracować swoim tempem, które Tobie odpowiada, albo które po prostu jest dla Ciebie możliwe. Nawet jeśli jednego dnia nie wykonasz zadania, drugiego dnia możesz je uzupełnić. Ale staraj się nie odkładać na następny dzień, bo z 3 zadań robi się już 45 minut pracy, a z 4 – godzina... Jeśli będziesz pracować systematycznie, poświęcisz na zadania tylko kwadrans dziennie. To naprawdę niedużo.
4. Wykonując zadania bądź wobec siebie jak najbardziej **SZCZERY**. „Dziennik” jest Twój, nikt nie ma prawa do niego zaglądać i go czytać, zatem zdobądź się na autentyczność – nikogo nie graj, nie udawaj, wsłuchaj się w siebie, w swoje myśli i uczucia. Te piętnaście minut dziennie to Twój czas na Twój rozwój. Rozwój będzie tym większy, im bardziej zrzucisz wszelkie maski, które niekiedy tak chętnie przy innych nakładamy. Nikogo nie graj, nie udawaj, bądź sobą!
5. Jeśli któreś zadania są dla Ciebie trudne, **poproś o pomoc zaufaną osobę**: Mamę, Tatę, Brata, Siostrę, Przyjaciela, Kolegę, Wychowawcę, Chłopaka/Dziewczynę, kogokolwiek kto Ciebie zna.
6. Niektóre zadania mogą Ci się wydawać dziwne lub niepotrzebne. **Postaraj się o pokorę** i mimo to, na ile będziesz mógł, wypełnij je, a z czasem się przekonasz, że każde miało sens.
7. **Pamiętajcie!** Wykonywanie zadań zaczynajcie już dzisiaj. Dzisiaj jest pierwszy dzień gry. Już dzisiaj możesz zdobyć pierwszy punkt.

Powodzenia!

Warsztaty 2

CEL:

Uczeń poznaje i docenia siebie

MATERIAŁY:

kartki A4 (tyle ilu jest uczniów) oraz taśma klejąca i nożyczki.

PODLICZENIE PUNKTÓW Z TYGODNIA:

Niech uczniowie siądą ekipami. Daj im czas na podliczenie punktów zdobytych w minionym tygodniu. Przypomnij, że sumują punkty każdego obecnego dziś na warsztatach członka grupy i dzielą przez liczbę członków obecnych na zajęciach.

Każda grupa podaje Ci liczbę zdobytych w tym tygodniu punktów, a Ty zapisujesz w tabeli.

PRZYGOTOWANIE SALI:

Przygotujcie teraz salę tak, aby można było ustawić krąg z krzesel dla każdego – poproś o pomoc w przesunięciu ławki i zaproś wszystkich uczniów z krzesłami do koła.

INTEGRACJA:

Zadaj pytanie „Jak się czujesz po pierwszym tygodniu gry?” – poproś każdego z kręgu o odpowiedź, ale nie zmuszaj do niej, jeśli ktoś nie chce jej udzielić.

Poproś, żeby dali Ci teraz kartki ze swoją zagadką z pierwszego tygodnia w „Dzienniku poszukiwacza wymarzonej pracy”. Jeśli większość uczniów przygotowała zagadkę, zbierz od nich kartki i czytaj każdą zagadkę, klasa zgaduje o kim czytasz. Jeśli większość zagadki nie przygotowała, daj im czas teraz na lekcji na przygotowanie zagadki.



INSPIRACJA:

Przeprowadź ćwiczenie pt. „Jak postrzegają nas inni” – każdemu uczniowi wręcz kartkę a4 i każdy niech weźmie długopis do ręki. Na górze kartki niech napiszą swoje imię a pod spodem narysują okrąg podzielony na 4 części (tak jak w zadaniu z „Dziennika poszukiwacza wymarzonej pracy” pod nazwą Koło potencjału). Każdą ćwiartkę niech podpiszą:

- umiejętności
- wiedza
- cechy charakteru
- cechy fizyczne

Teraz niech wzajemnie sobie pomogą i umieszczą kartki za pomocą taśmy klejącej na swoich plecach. Poproś ich, żeby podchodzili do każdej osoby i wpisywali swoje propozycje na potencjał innych osób we wszystkich ćwiartkach. Po 10 minutach zaproś uczniów z powrotem do kręgu, pozwól im zdjąć kartki i zapoznać się z zawartością.

REFLEKSJA:

Zadaj pytania: Jak się czujecie z tym, co zostało Wam napisane na kole potencjału? Co było łatwiej wypełnić – koło potencjału o sobie czy o kimś? Jak krąg potencjału stworzony przez klasę ma się do kręgu potencjału stworzonego przez Ciebie?

Co to dla Ciebie oznacza?

UOGÓLNIENIE:

„Bądź sobą, wszyscy inni są już zajęci” Oscar Wilde

JAK MYŚLICIE CO TO ZDANIE OZNACZA?

PLAN DZIAŁANIA:

Na koniec zaproponuj: Wybierz swoją najmocniejszą stronę (coś nowego, lub coś potwierdzonego) Zdecyduj co chcesz z nią zrobić już od teraz?

Opcjonalnie: poproś o odpowiedź „Jak się czujesz po dzisiejszych warsztatach?”

Warsztaty 3

CEL:

Uczeń tworzy listę potencjalnych zawodów, które może wykonywać. Rozumie, że osiągnięcie wysokich celów jest dla niego.

MATERIAŁY:

Małe karteczki samoprzylepne (cały bloczek)

PODLICZENIE PUNKTÓW Z TYGODNIA:

Niech uczniowie siądą ekipami. Daj im czas na podliczenie punktów zdobytych w minionym tygodniu. Przypomnij, że sumują punkty każdego obecnego dziś na warsztatach członka grupy i dzielą przez liczbę członków obecnych na zajęciach. Każda grupa podaje Ci liczbę zdobytych w tym tygodniu punktów a Ty zapisujesz w tabeli.

PRZYGOTOWANIE SALI:

Przygotujcie teraz salę tak, aby można było ustawić krąg z krzesłami dla każdego - poproś o pomoc w przesunięciu ławek i zaproś wszystkich uczniów z krzesłami do koła.

INTERGRACJA:

Jak się czujesz po drugim tygodniu gry? - poproś każdego z kręgu o odpowiedź ale nie zmuszaj do niej jeśli ktoś nie chce jej udzielić.

Poproś, żeby dali Ci teraz kartki ze swoją zagadką z drugiego tygodnia w „Dzienniku poszukiwacza wymarzonej pracy”. Jeśli większość uczniów przygotowała zagadkę, zbierz od nich kartki i czytaj każdą zagadkę, klasa zgaduje o kim czytasz.

Jeśli większość zagadki nie przygotowała, daj im czas teraz na lekcji na przygotowanie zagadki.

INSPIRACJA:

Przeprowadź ćwiczenie pt. „Wielka liczba możliwości” – każdemu uczniowi wręcz po kilka karteczek samoprzylepnych i każdy niech weźmie długopis do ręki. Na każdej karteczce niech zapisują drukowanymi literami jeden zawód, który mogliby potencjalnie wykonywać. Niech piszą tak, żeby można było za chwilę przykleić te karteczki na tablicy.

Teraz niech po kolei wstają i nakleją karteczki na tablicę, ale tak, żeby te same zawody były tuż przy sobie a podobne aby tworzyły grupę zawodów (np. zawody medyczne koło siebie).

Jak skończą, odczytaj całą listę możliwości zawodowych i zadaj pytanie: czy przychodzi Wam jeszcze coś do głowy? Jeśli tak, to dopisujcie na małych karteczkach i umieszczajcie.

REFLEKSJA:

Jak się czujesz widząc tak wiele możliwości?

UOGÓLNIENIE:

Wybierz z wielu możliwości jeden zawód, który możesz wykonywać.

Czy wiesz, że wystarczy 10 000 godzin by osiągnąć profesjonalizm w dowolnej dziedzinie? (to lekko ponad rok, pracując 8 godzin dziennie to 3,5 roku.)

W trzy i pół roku możesz zostać dobrym sportowcem, muzykiem, menadżerem projektów, kucharzem, pilotem itp. Czy to dobra wiadomość?

PLAN DZIAŁANIA:

Na koniec zaproponuj: Podejmij postanowienie. Co możesz zrobić już dziś, aby dokonać dobrego wyboru spośród tylu możliwości?

Opcjonalnie: poproś o odpowiedź Jak się czujesz po dzisiejszych warsztatach?

Warsztaty 4

CEL:

Uczeń zdobywa wiedzę i inspirację jak skutecznie szukać pracy.

MATERIAŁY:

Małe karteczki samoprzylepne (cały bloczek)

PODLICZENIE PUNKTÓW Z TYGODNIA:

Niech uczniowie siądą ekipami. Daj im czas na podliczenie punktów zdobytych w minionym tygodniu. Przypomnij, że sumują punkty każdego obecnego dziś na warsztatach członka grupy i dzielą przez liczbę członków obecnych na zajęciach.

Każda grupa podaje Ci liczbę zdobytych w tym tygodniu punktów a Ty zapisujesz w tabeli.

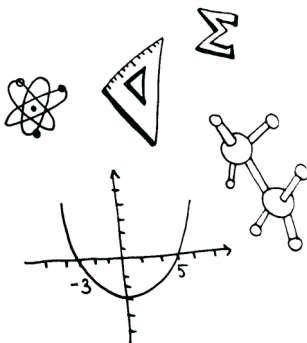
PRZYGOTOWANIE SALI:

Przygotujcie teraz salę tak, aby można było ustawić krąg z krzesel dla każdego – poproś o pomoc w przesunięciu ławek i zaproś wszystkich uczniów z krzesłami do koła.

INTERGRACJA:

Jak się czujesz po trzecim tygodniu gry? – poproś każdego z kręgu o odpowiedź ale nie zmuszaj do niej jeśli ktoś nie chce jej udzielić.

Poproś, żeby dali Ci teraz kartki ze swoją ofertą wymarzonej pracy (zadanie z „Dziennika poszukiwacza wymarzonej pracy”). Zbierz i czytaj każdą ofertę, klasa zgaduje kto stworzył tę ofertę.



INSPIRACJA:

Przeprowadź ćwiczenie pt. „Wszelkie metody poszukiwania pracy” – każdemu uczniowi wręcz po kilka karteczek samoprzylepnych i każdy niech weźmie długopis do ręki. Na każdej karteczce niech zapisują drukowanymi literami metody poszukiwania pracy, którymi zamierzają szukać w przyszłości pracy. Niech piszą tak, żeby można było za chwilę przykleić te karteczki na tablicy.

Teraz niech po kolei wstają i naklejają karteczki na tablicę, ale tak, żeby te same metody były tuż przy sobie a podobne, aby tworzyły grupę metod (np. metody związane z wykorzystaniem Internetu koło siebie). Jak skończą, odczytaj całą listę metod i zadaj pytanie: czy przychodzi Wam jeszcze coś do głowy? Jeśli tak, to dopisujcie na małych karteczkach i umieszczajcie.

REFLEKSJA:

Czy to są trudne rzeczy do zrobienia?

UOGÓLNIENIE:

Najważniejsze tematy przy szukaniu pracy:

1. Techniki zdobywania informacji o potencjalnych miejscach pracy.
2. Pisanie Curriculum Vitae
3. Odbycie rozmowy kwalifikacyjnej.

PLAN DZIAŁANIA:

Zapisz jedno postanowienie po dzisiejszych zajęciach (Może poszukam wiadomości o tym jak i gdzie szukać informacji o potencjalnych miejscach pracy dla mnie i wymaganiach jakie mam spełnić).

Opcjonalnie: poproś o odpowiedź Jak się czujesz po dzisiejszych warsztatach?

Warsztaty 5

CEL:

Uczeń zdobywa wiedzę na temat dokumentów aplikacyjnych, jak przygotować je, aby były skuteczne

MATERIAŁY:

Małe karteczki samoprzylepne (cały bloczek), taśmy klejące, nożyczki

PODLICZENIE PUNKTÓW Z TYGODNIA:

Niech uczniowie siądą ekipami. Daj im czas na podliczenie punktów zdobytych w minionym tygodniu. Przypomnij, że sumują punkty każdego obecnego dziś na warsztatach członka grupy i dzielą przez liczbę członków obecnych na zajęciach.

Każda grupa podaje Ci liczbę zdobytych w tym tygodniu punktów a Ty zapisujesz w tabeli.

PRZYGOTOWANIE SALI:

Dziś uczniowie niech siedzą ekipami przy swoich ławkach

INTEGRACJA:

Poproś uczniów o zaprezentowanie swojego filmiku, ścieżki dźwiękowej lub przeczytania oferty własnej (zadanie z „Dziennika poszukiwacza wymarzonej pracy”)



INSPIRACJA:

Każda ekipa to inny zespół rekrutacyjny. Niech uczniowie z jednej ekipy prześlą swoje dokumenty aplikacyjne uczniom z drugiej ekipy. I tak w przypadku wszystkich grup – niech inne ekipy oceniają dokumenty aplikacyjne członków nie swojej grupy. Na małych karteczkach, każdy członek „komisji rekrutacyjnej” może napisać swoje uwagi, sugestie, spostrzeżenia, proponowane zmiany – ogólnie jak ocenia dokumenty aplikacyjne danej osoby. Karteczki należy dokleić z drugiej strony dokumentów, tak aby pozostali członkowie nie sugerowali się oceniając je samodzielnie.

Gdy zrobią to wszyscy, dokumenty trafiają z powrotem do właściciela wraz z przyklejonymi uwagami.

REFLEKSJA:

Jak czuliście się oceniając dokumenty aplikacyjne innych osób? Co według Was jest w nich najistotniejsze?

PLAN DZIAŁANIA:

Jeśli uznasz uwagi za słuszne, popraw dziś w domu swoje dokumenty aplikacyjne, tak, aby były jak najbardziej atrakcyjne.

Opcjonalnie: poproś o odpowiedź Jak się czujesz po dzisiejszych warsztatach?

Warsztaty 6

CEL:

Uczeń zdobywa doświadczenie odpowiedzi na pytania na rozmowie kwalifikacyjnej.

MATERIAŁY:

Małe karteczki samoprzylepne (cały bloczek), taśmy klejące, nożyczki.

PODLICZENIE PUNKTÓW Z TYGODNIA:

Niech uczniowie siądą ekipami. Daj im czas na podliczenie punktów zdobytych w minionym tygodniu. Przypomnij, że sumują punkty każdego obecnego dziś na warsztatach członka grupy i dzielą przez liczbę członków obecnych na zajęciach.

Każda grupa podaje Ci liczbę zdobytych w tym tygodniu punktów a Ty zapisujesz w tabeli.

PRZYGOTOWANIE SALI:

Przygotujcie teraz salę tak, aby można było ustawić krąg z krzesel dla każdego - poproś o pomoc w przesunięciu ławek i zaproś wszystkich uczniów z krzesłami do koła. Krąg niech będzie półotwarty tak, aby z przodu mógł stanąć stolik, który będzie miejscem pracy komisji rekrutacyjnej.



INSPIRACJA: Zabawa w rozmowę kwalifikacyjną

1. wszyscy siedzą w kółku, losowo wybierana jest osoba, która będzie miała rozmowę kwalifikacyjną
2. do stolika zapraszane są po kolei ekipy, które wcielają się w komisję rekrutacyjną,
3. moderator pełni rolę sekretarza komisji rekrutacyjnej, podaje dokumenty rekrutacyjne i ogłoszenie, mówi z kim będą mieli spotkanie
4. każda ekipa „przesłuchuje” 3-4 osoby, tak aby wszyscy uczniowie mieli możliwość uczestniczyć „w rozmowie kwalifikacyjnej”. Rozmowa opiera się o pytania przygotowane przez uczniów lub o dowolne pytania.
5. po kilku rozmowach kwalifikacyjnych przeprowadzonych przez daną ekipę podsumowujemy rozmowę:
 - a. plusy wystąpienia aplikanta
 - b. delta wystąpienia aplikanta - co powinien poprawić?
 - c. czy komisja rekrutacyjna spełniała standardy etyczne?

REFLEKSJA: Jak się czułeś na rozmowie kwalifikacyjnej?

UOGÓLNIENIE: Najważniejsze jest dobre przygotowanie i praktyka.

PLAN DZIAŁANIA: Możesz prosić o pomoc kogoś znajomego, niech wcieli się w członka komisji rekrutacyjnej a Ty odpowiadaj na bardzo różne pytania. Im bardziej będziesz przygotowany, tym większe szanse, że na prawdziwej rozmowie, poradzisz sobie bardzo dobrze.

WAŻNE!!!

Przypomnij uczniom że za tydzień będą potrzebować:

- kartonu formatu A3 (im większy tym lepszy),
- swojego zdjęcia (niech wywołają lub wydrukują jakieś aktualne, takie, które lubią)
- kleju
- markera.

Opcjonalnie: poproś o odpowiedź Jak się czujesz po dzisiejszych warsztatach?

Warsztaty 7

CEL:

Na podstawie swojej pracy w minionych sześciu tygodniach uczestnicy gry stworzą na ostatnich warsztatach swoją **MAPE DO SKARBU – WYMARZONEJ PRACY**

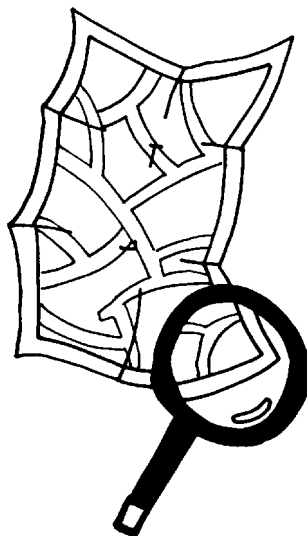
PODLICZENIE PUNKTÓW Z TYGODNIA:

Niech uczniowie siądą ekipami. Daj im czas na podliczenie punktów zdobytych w minionym tygodniu. Przypomnij, że sumują punkty każdego obecnego dziś na warsztatach członka grupy i dzielą przez liczbę członków obecnych na zajęciach.

Każda grupa podaje Ci liczbę zdobytych w tym tygodniu punktów a Ty zapisujesz w tabeli.

PODSUMOWANIE GRY

- Dodanie punktów danej grupy z sześciu tygodni.
- Pogratulowanie zwycięzcom i wręczenie im dyplomów.
- Wręczenie zaświadczeń ukończenia gry wszystkim uczniom biorącym udział.



INSPIRACJA

Pomóż uczniom stworzyć ich osobiste mapy do wymarzonej pracy. Instruuuj ich:

- a. Karton ułóż pionowo i na samej górze napisz: Moja mapa do skarbu (moja droga do wymarzonej pracy)
- b. Narysuj markerem wielkie drzewo wg wzoru poniżej.
- c. W środku korony drzewa przyklej swoje zdjęcie.
- d. Wokół zdjęcia wypisz swoje cele zawodowe
- e. Na pniu drzewa wypisz działania jakie musisz podjąć, żeby dojść do celu - jakie nabyć umiejętności, wiedzę, jakie zdobyć doświadczenie.
- f. Po jednej stronie pnia wypisz wszystkie swoje mocne strony (talenty, umiejętności, doświadczenie, wiedzę, cechy charakteru).
- g. Po drugiej stronie pnia wypisz nad czym powinieneś jeszcze pracować, żeby osiągnąć swój cel
- h. Po wykonaniu zadania wykonaj zdjęcie Mapy do Skarbu
- i. Po powrocie do domu umieść swoją mapę do skarbu nad łóżkiem lub biurkiem, tak abyś codziennie mógł na nią patrzeć.
- j. Staraj się na nią patrzeć jak najczęściej także w wersji fotografii
- k. Mapa do skarbu jest jak drzewo, czyli zmienia się z upływem czasu. Postanów, że co miesiąc będziesz nanosić zmiany do swojej mapy.

REFLEKSJA:

Co możesz powiedzieć na temat swojej mapy do skarbu?

UOGÓLNIENIE:

Jeśli wyznaczysz sobie w życiu cele i określisz, co jest dla Ciebie ważne, a także postawisz przed sobą konkretne zadania, które mogą doprowadzić Cię do wymarzonego celu - na pewno się uda. Trzeba tylko być wytrwałym, pracowitym, konsekwentnym, ale i elastycznym.

Podsumowanie

- Poproś uczniów o informacje zwrotną na temat „Dziennika poszukiwacza wymarzonej pracy”, warsztatów, generalnie całej gry.
- Podziękuj za zaangażowanie i pogratuluj wytrwałości!
- Złóż życzenia, aby odkryli w życiu wymarzoną pracę i wykonywali ją mając satysfakcję i godne zarobki.

Dziękuję!
Anna Maciąg-Pazik