

Biuro projektu: Fundacja „Merkury”
ul. Beethovena 10, 58-300 Wałbrzych
tel. 74 666 22 00, 74 666 22 05, faks 74 666 22 01,

Instrukcja „Gry o Pracę”

Wstęp

Gra o pracę to gra zawodoznawcza, w którą pod opieką pedagoga, wychowawcy, psychologa, doradcy zawodowego czy terapeuty będą mogły grać osoby z niepełnosprawnością intelektualną. Gra ma z jednej strony pomóc odbiorcom w zrozumieniu podstawowych pojęć związanych z pracą, zapoznać ich z zawodami najczęściej wykonywanymi w ZAZ-ach, jak również zawodów atrakcyjnych i możliwych do wykonywania przez osoby z niepełnosprawnością intelektualną.

Z drugiej strony opiekunom ma pomóc w diagnozowaniu predyspozycji zawodowych osób z niepełnosprawnością intelektualną. Gra systematyzuje i strukturalizuje zawodoznawstwo i poradnictwo zawodowe dla tej grupy odbiorców.

Gra o pracę została opracowana tak, by można było grać w nią wielokrotnie lub w sposób ciągły.

Gra jest dostosowana do poziomu intelektualnego odbiorców i ma na tyle prostą formułę w realizacji, że może być prowadzona zarówno przez doradców zawodowych jak i przez psychologów, pedagogów i terapeutów prowadzących zajęcia z osobami z niepełnosprawnością intelektualną.

Może zostać włączona w prace WTZ-ów jako element uzupełniający trening ekonomiczny.

Zaproponowane w grze treści są odpowiedzią na zgłaszane przez pracowników WTZ-ów i pracodawców problemy, które w znacznym stopniu ograniczają możliwości podjęcia przez osoby z niepełnosprawnością intelektualną zatrudnienia:

- Brak rozumienia pojęcia pracy, za którą wypłacane jest wynagrodzenie, a co za tym idzie rozumienia odpowiedzialności za wykonywane czynności;
- Brak rozróżnienia pomiędzy zajęciami terapeutycznymi a pracą;
- Brak wiedzy i rozumienia na czym polega wykonywanie zawodu np. kucharza, stolarza i innych z obszaru działalności ZAZ-u;
- Strach przed pracą, nowymi czynnościami i miejscem;
- Reagowanie na informacje możliwości podjęcia pracy chorobą (reakcja psychosomatyczna).
- Rozumienia podstaw ekonomicznych i zależności między otrzymywanym wynagrodzeniem a zarobieniem pieniędzy przez ZAZ dzięki wykonywaniu przez nich pracy;
- Braku poczucia obowiązku – częste absencje w pracy;

Lider projektu

Partner projektu

Biuro projektu: Fundacja „Merkury”
ul. Beethovena 10, 58-300 Wałbrzych
tel. 74 666 22 00, 74 666 22 05, faks 74 666 22 01,

- Problemy z odnalezieniem się w sytuacjach zawodowych;
- Braku umiejętności i kompetencji do prac, do których został skierowany;
- Braku rozumienia, że w pracy wykonuje się również czynności, których się nie lubi;
- Reagowanie na pracę i związane z nią obowiązki (przechodzenie na zwolnienia lekarskie).

Gra obejmuje 3 obszary związane z doradztwem zawodowym:

- Pojęcia i zależności ekonomiczne między wykonywaniem pracy a otrzymywaniem wynagrodzenia
- Zrozumienie pojęcia pracy i wykonywania zadań przypisanych do najczęściej wykonywanych przez osoby z niepełnosprawnością intelektualną stanowisk (stanowiska gastronomiczne, pralnicze, stolarskie, introligatorskie, ogrodnicze) – dobór nastąpi po szczegółowej analizie działalności ZAZ-ów i spółdzielni inwalidów
- Informacje o zawodach, najczęściej wykonywanych w ZAZ-ach i spółdzielniach inwalidów, oraz określonych wspólnie z opiekunami osób z niepełnosprawnością intelektualną jako najbardziej ciekawe i atrakcyjne dla osób z niepełnosprawnością intelektualną.

„Gra o pracę” umożliwi osobom niepełnosprawnością intelektualną przygotowanie się do podjęcia zatrudnienia zrozumienia pojęcia pracy i wynikających z niej obowiązków oraz poznanie zawodów najczęściej wykonywanych w ZAZ-ach i przypisanych im czynności. Gotowość do podjęcia zatrudnienia w przypadku osób z niepełnosprawnością intelektualną oznacza:

- fizyczną możliwość wykonywania czynności – umiejętność ich wykonania;
- gotowość społeczną do znalezienia się wśród ludzi w zakładzie pracy – rozumienie sytuacji społecznych i zależności między pracownikami;
- gotowość do zmiany – wyjścia ze znanego środowiska, harmonogramu zajęć, zmniejszenie zależności od rodziców/opiekunów;
- rozumienie pojęć ekonomicznych i zależności ekonomicznych wynikających z pracy.

Gra będzie kończy się kartą oceny predyspozycji uzupełnianą w trakcie jej przebiegu przez jej moderatora (np. wychowawcę, doradcę zawodowego, pedagoga, psychologa, terapeutę) oraz podsumowaniem punktacji zdobytej przez osoby uczestniczące w niej w zakresie

- Znajomości czynności przypisanych do danego zawodu
- Rozumienia pojęć ekonomicznych
- Rozumienia zależności i relacji zawodowych w zakładzie pracy

Lider projektu

Partner projektu

Biuro projektu: Fundacja „Merkury”
ul. Beethovena 10, 58-300 Wałbrzych
tel. 74 666 22 00, 74 666 22 05, faks 74 666 22 01,

- Rozumienia zachowań społecznych

Osiągnięta w każdym z obszarów gry punktacja pozwoli ustalić czy osoba jest gotowa do podjęcia zatrudnienia (osiągnięta gotowość do podjęcia zatrudnienia).

Skład gry

Plansza do gry, kostka do gry, pionki, atrybuty zawodów, karty z zadaniami do gry, część kart z dodatkowymi ikonkami.

Dla prowadzącego:
opisy 4 zawodów, karty obserwacji predyspozycji zawodowych uczestników, plansza punktacji.

Ilość graczy: od 2 do 10 graczy.

Wiek: dowolny

Czas trwania: w zależności od indywidualnych potrzeb gracza oraz wylosowanej karty od 20 minut do 4 godzin. Zalecany czas gry 1,5 godziny

Rozgrywka:

Po opuszczeniu pola start / odpoczynek możemy poruszać się w dowolnym kierunku

Dzień 1.

Rzucamy kostką 6-ścienną, w zależności o wyniku stajemy na polu:

- dostałeś pracę – losujesz kartę PRACA
- idziesz na szkolenie – losujesz kartę SZKOLENIE
- wylosuj kartę ZDARZENIE
- sam wybierz co chcesz zrobić (wybierz którą kartę chcesz wylosować)

Po zrealizowaniu zadania jeżeli uczestnikom nie sprawiły one problemów moderator może zdecydować by rzucić raz jeszcze kostką o ile w pierwszym rzucie nie wypadło 6 (ostatnie pole dnia), jeżeli suma wynosi więcej niż 6 kończymy dzień – odpoczynek

Dzień 2 i kolejne dni

Rzucamy kostką i możemy wybrać kierunek ruchu. Pozostałe działania jak w dniu 1

Legenda do planszy

pole zielone – start / odpoczynek

pole żółte - wylosuj kartę ZDARZENIE

pole niebieskie – dostałeś pracę

pole różowe - idziesz na szkolenie

pole czerwone - sam wybierz co chcesz zrobić

Lider projektu

Partner projektu

Biuro projektu: Fundacja „Merkury”
ul. Beethovena 10, 58-300 Wałbrzych
tel. 74 666 22 00, 74 666 22 05, faks 74 666 22 01,

Punktacja

Ze względu na specyfikę graczy w Grze o prace zastosowano sposób oceny opisowy. Przyjęte zasady oceny wykonania zadań z kart.

- **ZALICZONE** (ikonka słoneczka) – gracz samodzielnie wykonuje zadanie, udziela prawidłowej odpowiedzi.
- **ZALICZONE ZE WSPARCIEM** (ikonka słoneczka z ręką) – gracz wykonuje samodzielnie zadanie po prezentacji prawidłowo wykonanej czynności, po podaniu dobrej odpowiedzi. Gracz ma możliwość przy wsparciu przeciwżyć i utrwalić czynności, umiejętności potrzebne do prawidłowego wykonania zadania.
- **OBIECUJĄCY** (ikonka słoneczka z chmurką) – gracz po uzyskaniu wskazówek i po wykonaniu odpowiedniej ilości prób w zależności od jego predyspozycji i motywacji wykona częściowo zadanie.
- **SPRÓBUJ PONOWNIE** (ikonka chmurki) – wykonanie żadnej z części zadania na tę chwilę jest niemożliwe, wymaga dłuższego ćwiczenia i utrwalania.
- **ĆWICZENIE I UTRWALANIE** prawidłowego wykonania zadania może wymagać kilku a nawet kilkudziesięciu powtórzeń w zależności od motywacji i indywidualnych potrzeb, możliwości gracza.

Punktacja umieszczana w złączonej karcie oceny gracza

Dodatkowo moderator do oceny predyspozycji zawodowych uczestnika gry posługuje się załączoną kartą obserwacji

ZADANIA MODERATORA:

Osoba MODERATOR (pomagająca graczowi jeżeli gracz jest uczestnikiem WTZ, lub innej placówki można skorzystać z diagnozy funkcjonalnej, psychologicznej zrobionej na potrzeby danej placówki) musi dokonać analizy dyspozycji poznawczych gracza. Czyli by efektywnie go wspierać musi zwrócić uwagę na funkcjonowanie procesów pamięci, uwagi, sposób komunikowania się, umiejętności rozumienia i przetwarzania informacji tj.:

- czy potrafi czytać ze zrozumieniem, czy pisze
- określić jaki jest dominujący sposób zapamiętywania – wzrokowy, słuchowy, ruchowo-motoryczny
- czy łatwo i na jak długo zapamiętuje
- jak długo potrafi skupić uwagę, jaka jest podzielność uwagi
- jakiego rodzaju komunikaty rozumie, czy rozumie polecenia i instrukcje słowne, czy muszą być poparte gestem, obrazem, pokazem
- jaki jest preferowany przez gracza sposób uczenia się, doskonalenia i utrwalania nowych wiadomości, czynności. Czyli, jak najaktywniej się uczy: przez naśladowanie czynności wykonanej przez osobę wspierającą, kolegę, narysowanej, fotografię, przez modelowanie, które może być fizyczne, z podpowiedzią werbalną, podpowiedzią gestem, według schematu

Lider projektu

Partner projektu

Biuro projektu: Fundacja „Merkury”
ul. Beethovena 10, 58-300 Wałbrzych
tel. 74 666 22 00, 74 666 22 05, faks 74 666 22 01,

(zobrazowanego przebiegu wykonania wszystkich czynności, jakie musi wykonać).

METODY WSPIERANIA

- Metody oparte na słowie. Nazywanie czynności, instruowanie w jaki sposób ją wykonać. Wyjaśnianie dlaczego wykonujemy daną czynność. Udzielanie jednoznacznych informacji zwrotnych dotyczących poprawności wykonania czynności. Przy stosowaniu tych metod należy używać jednoznacznych słów, ograniczać się do konkretów, mówić głośno i wyraźnie.
- Metody oparte na pokazie – czyli przedstawienie wykonania danej czynności w sposób wzorcowy (ważne żeby zawsze był taki sam) może być wzmocniony opisem słownym pokazywanej czynności. W pokazie wykorzystać można:
 - ✓ metodę modelowania, która polega na pokazywaniu poprawnego wykonania czynności przez osobę pomagającą i równoległym wykonywaniu tej czynności przez gracza.
 - ✓ metodę podpowiadania fizycznego – polegającą na naprowadzaniu gracza na poprawne wykonanie czynności poprzez bezpośrednie poruszanie jej kończynami lub narzędziem, które trzyma w ręku.
 - ✓ podpowiadanie przez gestykulację – wykorzystanie gestu w celu przypomnienia o wykonaniu czynności lub jej rozpoczęcia np. odpowiednie ułożenie rąk na gracza na narzędziu lub wskazanie na nie.
 - ✓ podpowiadanie przy pomocy przedmiotów, obrazków, zdjęć, piktogramów.

ZADANIA OSOBY POMAGAJĄCEJ PRZY KARTACH:

KARTA SZKOLENIE – należy odczytać graczowi zadanie z karty. Gracz może podać definicję sam, gdy wymaga wsparcia może też dokonać wyboru z spośród kilku przedstawionych opcji.

KARTA ZDARZENIE – należy odczytać graczowi zdarzenie z karty.

- Gdy gracz ma dokonać wyboru prawidłowej odpowiedzi należy podać ilość prawidłowych odpowiedzi.
- Gdy gracz wymaga wsparcia należy wskazać mu prawidłowe odpowiedzi następnie przeciwiczyć je i utrwalić.
- Przy zadaniu, które wymaga by ułożyć piktogramy, ikony w odpowiedniej kolejności graczowi, który wymaga wsparcia należy pokazać odpowiednie ułożenie (starać się by za każdym razem zastosować ten sam sposób pokazu – od lewej do prawej lub z góry na dół)

KARTA PRACA – należy graczowi odczytać zadanie z karty. Gdy gracz wymaga wsparcia zastosować dobraną do możliwości gracza metodę wsparcia jak wyżej.