



**Inkubator innowacji społecznych TransferHUB
od edukacji do zatrudnienia**

KARTA INNOWACJI

Temat, w którym działał inkubator	Przejście z systemu edukacji do aktywności zawodowej
Nazwa inkubatora (lidera)	Fundacja Inicjatyw Społeczno-Ekonomicznych
Nazwa innowacji	Mój osobisty GPS (Gry, Procesy, Symulacje)
Innowator	Stowarzyszenie Upowszechniania Wiedzy "ExploRes"
Problem, na który odpowiada pomysł	80% osób w szkołach podstawowych, gimnazjalnych, ponadgimnazjalnych i uczelniach wyższych nie ma własnego, autentycznego, pochodzącego z głębi ich samych pomysłu na siebie. Wybory edukacyjno-zawodowe podejmowane na wczesnych etapach życia przez młodych ludzi (wybór profilu klasy i szkoły ponadpodstawowej, wybór studiów oraz pierwszej pracy) podejmowane są pod dużą presją rodziny, znajomych, społeczeństwa oraz presją spodziewanego przyszłego dobrobytu finansowego.
Kto może skorzystać z rozwiązania? - odbiorcy innowacji	Uczniowie ostatnich klas podstawówki i szkół średnich.
Kto może skorzystać z rozwiązania? - użytkownicy innowacji	Szkoły, pedagodzy, doradcy zawodowi, organizacje pozarządowe zajmujące się młodzieżą.
Na czym polega innowacja? - zwięzły opis innowacji	Wybory zawodowe podejmowane na wczesnych etapach życia przez młodych ludzi podejmowane są pod dużą presją rodziny, znajomych, społeczeństwa oraz presją konieczności odniesienia sukcesu finansowego. To powoduje, że pracują potem poniżej kwalifikacji i w zawodach niezgodnych z własnymi predyspozycjami. Rozwiązaniem może być skuteczne doradztwo zawodowe dostępne w szkołach. Niestety dziś często jest ono nudne, teoretyczne i nieefektywne. Innowatorzy postanowili to zmienić dodając do

	<p>klasycznego doradztwa aktywne formy w postaci gier i symulacji. W ich pomysłach doradca zamiast doradzać tworzy dla młodego człowieka przestrzeń i warunki do aktywnego poszukiwania jego drogi zawodowej.</p>
Elementy modelu - produkty końcowe innowacji	<p>Skrypt aktywnych zajęć z doradztwa zawodowego w wersji ostatecznej. Skrypt metodyczny zajęć doradztwa zawodowego z użyciem aktywnych metod - wersja ostateczna - archiwum z dokumentami tekstowymi.</p>
Prawa autorskie	<p><i>Właścicielem autorskich praw majątkowych do niniejszego Utworu jest Skarb Państwa – Ministerstwo Rozwoju. W celu uzyskania prawa do korzystania z autorskich praw majątkowych do niniejszego Utworu dla dowolnego celu, również komercyjnego, należy zwrócić się o przyznanie licencji na wykorzystanie tych praw do ich właściciela. Licencja ta zostanie udzielona nieodpłatnie.</i></p> <p><i>Rozpowszechniając lub publicznie wykonując niniejszy Utwór lub jakiegokolwiek utwór zależny, licencjobiorca jest zobowiązany zachować w stanie nienaruszonym wszelkie oznaczenia związane z prawną ochroną Utworu oraz zapewnić, stosownie do możliwości używanego nośnika lub środka przekazu oznaczenie, a w przypadku utworu zależnego, oznaczenie wskazujące na wykorzystanie Utworu w utworze zależnym (np. "francuskie tłumaczenie Utworu Twórcy," lub "koncepcja na podstawie Utworu Twórcy").</i></p> <p>Stan prawny na 31 maja 2019 r.</p> <p><i>Twórcy: Arkadiusz Nepelski Andrzej Lesiak</i></p>

Inkubator innowacji społecznych TransferHUB od edukacji do zatrudnienia jest częścią projektu „TransferHUB – generowanie, wsparcie grantowe i inkubacja innowacji społecznych. Przejście z systemu edukacji do aktywności zawodowej”, który realizują: Fundacja Inicjatyw Społeczno-Ekonomicznych w partnerstwie z PwC Sp. z o.o. oraz Fundacją Pracownia Badań i Innowacji Społecznych „Stocznia” w ramach programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, finansowanego z Funduszy Europejskich.

Twój osobisty GPS – skrypt zajęć

Skrypt zajęć jest wynikiem i podsumowaniem projektu innowacyjnego Projekt „Twój osobisty GPS (Gry, Procesy, Symulacje) zrealizowanego przez Stowarzyszenie Upowszechniania Wiedzy „ExploRes” w ramach Inkubatora Innowacji Społecznych TransferHUB (www.transferhub.pl) prowadzonego przez Fundację Inicjatyw Społeczno-Ekonomicznych FISE, PwC Polska Spółka z o.o. oraz Fundację Pracownię Badań i Innowacji Społecznych „Stocznia” współfinansowanego z Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój w ramach Funduszy Europejskich.

Właścicielem autorskich praw majątkowych do niniejszego Utworu jest Skarb Państwa – Ministerstwo Rozwoju. W celu uzyskania prawa do korzystania z autorskich praw majątkowych do niniejszego Utworu dla dowolnego celu, również komercyjnego, należy zwrócić się o przyznanie licencji na wykorzystanie tych praw do ich właściciela. Licencjata zostanie udzielona nieodpłatnie.

Rozpowszechniając lub publicznie wykonując niniejszy Utwór lub jakikolwiek utwór zależny, licencjobiorca jest zobowiązany zachować w stanie nienaruszonym wszelkie oznaczenia związane z prawno- autorską ochroną Utworu oraz zapewnić, stosownie do możliwości używanego nośnika lub środka przekazu oznaczenie, a w przypadku utworu zależnego, oznaczenie wskazujące na wykorzystanie Utworu w utworze zależnym (np. "francuskie tłumaczenie Utworu Twórcy," lub "koncepcja na podstawie Utworu Twórcy").

Projekt „Twój osobisty GPS” jest skierowany do doradców zawodowych prowadzących zajęcia z uczniami VII i VIII klas szkół podstawowych. Stworzyliśmy go, aby promować korzystanie z aktywnych metod warsztatowych w pracy z młodzieżą. Jako Stowarzyszenie Upowszechniania Wiedzy „ExploRes” prowadzimy od czterech lat autorskie działania z obszaru doradztwa zawodowego – opierają się one na zastosowaniu gier, procesów i symulacji. (Więcej informacji o naszych działaniach można znaleźć na stronie www.imagine.edu.pl) Nasze doświadczenie pokazuje, że aktywne metody warsztatowe łączą skuteczność w pobudzaniu refleksji nad wyborami zawodowymi z dobrą zabawą dla uczestników i prowadzących. Z tego powodu zdecydowaliśmy się na opracowanie materiałów, które opisują nasz sposób pracy. Zachęcamy do zapoznania się z nimi.

W ramach projektu przygotowaliśmy dwa skrypty – pierwszy z nich zawiera informacje metodyczne dla prowadzących, drugi scenariusze działań do zrealizowania z młodzieżą. W swojej pracy warsztatowej przyjmujemy zasadę, że prowadzący zajęcia występuje podczas nich w roli trenera – skrypt metodyczny opisuje jej założenia, sposób postępowania trenera w pracy z grupą oraz zawiera praktyczne wskazówki związane z pełnieniem tej roli. W skrypcie zajęć znajdują się scenariusze trzech warsztatów, które pozwalają podjąć z uczniami temat kształtowania własnej kariery, współpracy z innymi oraz projektowania aktywności zawodowej z wykorzystaniem potencjału grupy.

Nazwa projektu – „Twój osobisty GPS” ma więc podwójne znaczenie. Z jednej strony niczym nawigacja GPS pomaga nauczycielowi odnaleźć się w roli trenera. Z drugiej zachęca do poprowadzenia z uczniami działań opartych na Grze, Procesie i Symulacji (GPS) po to, aby wesprzeć ich w określaniu własnych współrzędnych na mapie rozwoju. Chcemy przygotować nauczycieli do tego, aby efektywniej pomagali młodym ludziom w odnajdywaniu się na zawodowej drodze.

Mamy nadzieję, że narzędzia wypracowane w ramach tego projektu ułatwią Państwu wspieranie młodych ludzi w ich wyborach edukacyjno-zawodowych oraz zainspirują do szerokiego stosowania metod aktywnych w zajęciach doradztwa zawodowego.

Arkadiusz Nepelski Andrzej Lesiak

Moduł 1: **Moja Droga**

Opisząc: Warsztaty opierają się na symulacji – uczniowie biorą udział w grze, w której ich zadaniem jest zaplanować swój kierunek rozwoju zawodowego na najbliższe dziesięć lat. Decyzje nie będą skomplikowane – w każdej turze, która oznacza jeden rok życia, będą określali, czy ich priorytetem jest rozwijanie kariery w zgodzie ze swoimi zainteresowaniami czy skupią się na zarabianiu pieniędzy. Wybór każdego z tych wariantów wiąże się z powiększaniem liczby punktów w puli „Moich zainteresowań” lub „Moich pieniędzy”. Zwycięzcą zostaje osoba, której suma punktów zobupul będzie najwyższa. W drugiej części zajęć uczniowie przyjrzą się, czym zaowocowały ich wybory.

Zadaniem trenera podczas tych zajęć jest wprowadzenie uczniów w reguły gry oraz jej poprowadzenie. Po zakończeniu symulacji prowadzący stwarza uczestnikom możliwość przeanalizowania własnych wyborów, przyjrzenia się różnym strategiom oraz mechanizmom gry. W ramach podsumowania trener prowadzi dyskusję dotyczącą relacji pomiędzy pracą w zgodzie z zainteresowaniami oraz zarabianiem pieniędzy.

Cel:

- skonfrontowanie uczniów z konsekwencjami własnych decyzji zawodowych (poprzez udział w symulacji);
- podejmowanie decyzji, obserwowanie rezultatów, wyciąganie wniosków i dzięki temu podejmowanie coraz lepszych decyzji;
- stworzenie okazji do namysłu nad wyborem pomiędzy pracą w zgodzie ze sobą a pracą związaną z wyłącznie korzystnymi warunkami finansowymi.

Czas trwania zajęć: 90 minut.

Wielkość grupy: do 32 osób.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane kartki z zasadami gry – po jednej dla uczestnika („Moja droga – materiały dla uczestnika.pdf”);
- po jednej czerwonej i jednej zielonej karteczce typu post-it dla każdego uczestnika;
- kości do gry – po jednej na czteroosobowy zespół;
- arkusz kalkulacyjny („Moja Droga - arkusz.xlsx”);
- projektor multimedialny z ekranem;
- laptop z programem Microsoft Excel bądź Open Office;
- stoliki/ławki ustawione w półokręgu (by uczestnicy cały czas widzieli wyświetlony arkusz kalkulacyjny);
- opcjonalnie: identyfikatory dla każdego uczestnika (jeśli nie znamy imion);
- opcjonalnie: dwustronne numerki do postawienia przed każdym uczestnikiem zajęć.

Zawartość skryptu

- I. Plan przebiegu zajęć z omówieniem poszczególnych punktów
- II. Zasady wypełniania arkusza kalkulacyjnego
- III. Mechanika gry
- IV. Arkusz ze schematem gry dla prowadzącego
- V. Arkusz z zasadami gry dla uczestników

I. Plan przebiegu zajęć

1. **Wprowadzenie do zajęć (5 minut)** – trener ustala z grupą zasady pracy, prowadzi ćwiczenie rozgrzewkowe i wprowadza grupę w temat i sposób pracy podczas zajęć.
2. **Podzielenie uczniów na grupy (3 minuty)** – trener dzieli uczniów na czwórki, każda z nich zajmuje miejsce przy osobnym stoliku.
3. **Rozdanie materiałów (2 minuty)** – trener rozdaje karty z zasadami gry, zielone i czerwone karteczki post-it oraz kości.
4. **Omówienie zasad i celu gry (5 minut)** – trener przedstawia grupie założenia symulacji „Moja droga”, omawia przebieg gry i zasady.
5. **Przydzielenie każdemu numeru (2 minuty)** – trener przydziela każdemu uczestnikowi numer, który pozwoli

identyfikować jego wyniki i zapisywać je w arkuszu kalkulacyjnym.

6. **Rozegranie dziesięciu rund symulacji – każda z nich ma identyczny przebieg (łącznie czas ok. 60 minut):**
 - **dokonanie wyboru przez uczestników (30 s)** – uczestnicy decydują o inwestycji w danej rundzie (rozwój zainteresowań/majątku).
 - **wprowadzenie wyborów do arkusza (3 min)** – trener wprowadza ich decyzje do arkusza kalkulacyjnego, który obliczy wyniki po rundzie.
 - **rzut kością (30 s)** – jedna z osób przy każdym stoliku do gry rzuca kością.
 - **wprowadzenie rzutu do arkusza (1,5 min)** – wyniki rzutów przy poszczególnych stolikach zostają wprowadzone do arkusza przez trenera.
 - **prezentacja pretendentów do drużyny „zwycięzców” i „uczących się” (2 min)** – arkusz oblicza punktację po rundzie, trener wyczytuje po kilka osób ze skrajnymi wynikami.
7. **Ogłoszenie wyników gry (1 minuta)** – trener prezentuje wyniki całej symulacji.
8. **Omówienie symulacji (15 min)** – rozmowa z uczniami na temat ich obserwacji związanych z przebiegiem symulacji i jej odniesieniami do życiowych sytuacji związanych z karierą.

1. Wprowadzenie do zajęć

Poinformuj młodzież, że podczas zajęć w cyklu „Twój osobisty GPS” będziecie się zajmować dylematami i wyzwaniami związanymi z wyborem zawodu. Zapytaj uczniów, z jakimi problemami, wątpliwościami mierzą się oni sami, kiedy myślą o przyszłej pracy i decyzjach z tym związanych. Po wysłuchaniu ich wypowiedzi opowiedz, którym z obszarów zajmiecie się podczas dzisiejszego warsztatu (być może ten dylemat pojawi się już w odpowiedziach uczestników): będzie to szukanie złotego środka pozwalającego łączyć to, co chcemy i lubimy robić z tym, co gwarantuje nam wysokie zarobki.

Wyjaśnij, że za chwilę uczniowie wezmą udział w grze symulacyjnej: dziesięć rund gry odpowiada najbliższym dziesięciu latom ich życia zawodowego. W każdym roku-rundzie będą musieli zdecydować, na czym się skupią: będą rozwijać swoje zainteresowania, czy pomnażać pieniądze? Symulacja będzie dla nich okazją do zastanowienia się, jaki model rozwoju zawodowego wybrać i sprawdzenia w bezpiecznej przestrzeni warsztatu, jak te wybory będą wpływać na ich losy w dłuższej perspektywie czasowej.

Zaznacz, że zanim rozpoczniecie zajęcia, chcesz wprowadzić cztery zasady obowiązujące grupę. Wyjaśnij, że służą one komfortowi współpracy podczas warsztatów. Są to:

- ❑ **Zasada dobrowolności.** To od uczestników zależy, w jakim stopniu zaangażują się w zajęcia. Każdy sam określa swój poziom gotowości i zainteresowania udziałem w pracy. Uczeń samodzielnie decyduje, na ile będzie aktywny i ile w związku z tym skorzysta z zajęć.
- ❑ **Zasada uczenia się na błędach.** W trakcie zajęć uczniowie biorą udział w grach – ich elementem jest zwyciężanie i przegrywanie. Jednak w perspektywie pracy nad własnym rozwojem porażki, potknięcia, błędy i pomyłki są traktowane jako sposób zdobywania wiedzy. Nie jest to jedynie grzecznościowe określenie, gdyż osoby, które uzyskają gorszy wynik, mają okazję przemyśleć swoją strategię i wyciągnąć wnioski. W ten sposób każdy wzbogaca się o nowe doświadczenie i wiedzę.
- ❑ **Zasada poufności.** W trakcie zajęć uczniowie podejmują działania oraz dyskutują o nich – możesz się zdarzyć, że niektóre z tych doświadczeń lub wypowiedzi będą miały dla ucznia zbyt osobisty charakter. Z tego powodu ważne jest, aby na początku pracy cała grupa zadeklarowała zachowanie dla siebie wypowiedzi uczestników sytuacji warsztatowej. Nie mogą one zostać poruszone poza gronem uczestników zajęć.
- ❑ **Zasada nieformułowania ocen.** Nie oznacza ona, że uczniowie nie mogą dzielić się swoim zdaniem – wręcz przeciwnie. Chodzi o to, by w rozmowie nie zatrzymywać się na określaniu czegoś mianem „dobrego” czy „złego” rozwiązania, zdania, pomysłu, ale umotywować swój pogląd, skupić się na tym, z czego wynika zgoda lub niezgoda z czymś stanowiskiem. Pozwala to wszystkim na bardziej merytoryczną, pogłębiającą świadomość rozmowę. Dzięki temu można lepiej rozumieć, z czego wynikają opinie innych osób.

Przed przejściem do pracy możesz poprowadzić grę ruchową, która podniesie poziom energii grupy i przestawi ją z myślenia „szkolnego” na myślenie „warsztatowe”. W Internecie znajdziesz mnóstwo ćwiczeń tego typu (tzw. energizer’y i ice-breaker’y). Jako inspirację polecamy zestaw wypracowany w ramach programu „Młodzież w działaniu”, który można bezpłatnie pobrać pod tym linkiem:

- ❑ http://www.mlodziej.org.pl/sites/mlodziej.org.pl/files/publication/557/energizery_pdf_78177.p_df

2. Podział na grupy

W dowolny sposób podziel klasę na czteroosobowe grupy (odliczanie, losowanie, samodzielny dobór uczniów...). Poleć, aby każda czwórka usiadła przy osobnym stole. Jeśli liczba uczestników nie będzie podzielna przez cztery uczniowie, mogą stworzyć zespół trzyosobowy lub dołączyć do czwórek. Stoliki powinny być ustawione w półokręgu, tak by uczestnicy cały czas widzieli wyświetlony arkusz.

3. Rozdanie materiałów

Daj każdemu uczestnikowi kartę z zasadami gry (znajduje się w załączniku do skryptu) i dwie karteczki post- it (zieloną i czerwoną). Na każdym stoliku umieść jedną kość do gry.

4. Omówienie zasad i celu gry

Zapowiedz uczestnikom, że symulacja, w której wezmą udział, to dla nich okazja do zastanowienia się nad tym, w jaki sposób zaplanować swój zawodowy rozwój. Gra składa się z dziesięciu rund – każda z nich oznacza jeden rok ich życia. W kolejnych rundach gracze mogą zdecydować, czy chcą ten rok przeznaczyć na rozwijanie swoich zainteresowań, czy na zarabianie pieniędzy – ten wybór nie oznacza całkowitej rezygnacji z zarabiania czy zainteresowań, sygnalizuje tylko, że większość czasu w trakcie tego roku uczestnik chce zainwestować w dany obszar. Te decyzje przekładają się na zasilanie punktami puli punktów związanych z zainteresowaniami lub puli punktów związanych z środkami finansowymi. Zwycięzcą gry zostaje ten, kto po zsumowaniu obu kapitałów będzie miał najwięcej punktów.

Zachęć uczniów, aby potraktowali tę grę jako symulację własnego planu na przyszłość – niech będzie to dla nich okazja do zastanowienia się nad tym, jak kształtować swój zawodowy rozwój. Niech pomyślą, że ta gra pozwala im sprawdzić, jak decyzje dotyczące proporcji pomiędzy rozwojem a zarabianiem, mogą przełożyć się na ich zawodowy sukces.

Poproś uczniów, aby zapoznali się z kartą omawiającą szczegółowo zasady gry. Po ich cichej lekturze przeczytajcie ją wspólnie.

Moja Droga

ZASADY GRY

1. O czym jest gra?

Gra składa się z dziesięciu rund – są one odpowiednikiem 10 lat Twojego życia. Celem gry jest przeprowadzenie symulacji Twoich decyzji dotyczących rozwijania kariery zawodowej. W każdej rundzie-roku Twoim zadaniem będzie zdecydowanie, w co chcesz zainwestować swój czas. Do wyboru masz dwie opcje.

- ❑ Pierwsza z nich to rozwój zainteresowań (Kapitał Zielony). Wybór tego kapitału zakłada, że w najbliższym roku będziesz zajmować się przede wszystkim swoimi zainteresowaniami, nie przykładając dużej takiej wagi do tego, czy zarobisz na tym duże pieniądze. Skupisz się na rozwijaniu swoich zainteresowań (bez szczególnego namysłu nad możliwościami finansowymi tej drogi).
- ❑ Druga opcja to zarabianie pieniędzy (Kapitał Czerwony). Ten wybór zakłada, że w najbliższym roku skupisz się przede wszystkim na tym, co w przyszłości przyniesie Ci pieniądze, ale odbywa się to kosztem odsunięcia na dalszy plan zainteresowań. Mniej ważne jest dla Ciebie, czym będziesz się wtedy zajmować, priorytetem jest wysokość przyszłych zarobków.

Zwycięzcą gry zostaje ten, kto zdobędzie łącznie najwięcej punktów z obu Kapitałów.

2. Jak gromadzi się punkty?

Grę zaczynasz 10 punktami Kapitału Zielonego (Moje Zainteresowania) oraz zerowym stanem punktów Kapitału Czerwonego (Moje pieniądze). W każdej rundzie możesz zajmować się pomnażaniem tylko jednego z tych kapitałów. O tym, w który z nich chcesz zainwestować w danym roku, decydujesz na początku rundy – kładąc na stoliku kartę w kolorze kapitału, który chcesz pomnożyć. Kapitały nie są wymienne (nie można zainwestować punktów zgromadzonych w Kapitale Zielonym w rozwój finansowy i odwrotnie: punktów zgromadzonych w Kapitale Czerwonym nie można inwestować w zainteresowania). Każdy kapitał jest naliczany wg innego wzoru. O tym, ile punktów zdobędziesz w danej rundzie, decyduje rzut kością.

Jeśli wybrałeś Kapitał Zielony, Twoje punkty będą naliczane wg poniższego wzoru.

Moje Zainteresowania

100% ZIELONEGO KAPITAŁU x



Oznacza to, że w każdej kolejnej rundzie punkty zgromadzone jako Zielony Kapitał zostaną pomnożone przez liczbę wyrzuconych na kostce oczek i dodane do posiadanego kapitału.

Jeśli wybrałeś Kapitał Czerwony, Twój przychód w rundzie będzie naliczany wg poniższego wzoru.

Moje Pieniądze

50% CZERWONEGO KAPITAŁU

+ 200 x



Oznacza to, że do Twojego Czerwonego Kapitału zostanie dodane w kolejnej rundzie 50% punktów, które już masz, oraz pomnożony przez 200 wynik rzutu kością.



Dodatkowe sugestie dla trenera:

- Jeśli rozróżnienie między Kapitałem Czerwonym a Zielonym nie zostanie dobrze i wyraźnie wyjaśnione, gra może zmienić się w rywalizację o wygraną bez dostrzeżenia życiowego przełożenia swoich wyborów – pamiętaj, aby jasno wyjaśnić, na czym ono polega.
- **Prezentacja mechaniki gry to bardzo ważny element!** Kiedy omawiasz zasady zdobywania punktów w kolejnych rundach, możesz przedstawić to na konkretnym przykładzie. Wybierz jedną z osób z sali, np. ucznia o imieniu Tomek. Powiedz, że w pierwszym roku Tomek zdecydował się zainwestować w rozwój swoich zainteresowań, czyli Kapitał Zielony (oznajmia to, kładąc przed sobą zieloną kartkę). Po tej decyzji nastąpił rzut kostką przy jego stoliku (poproś ucznia, aby rzucił kością

– założmy, że wynik który padł to trzy oczka). Oznajmij, że teraz następuje naliczanie punktów za daną rundę-rok życia. W przypadku Tomka przychód punktów w tej rundzie, zgodnie ze wzorem naliczania Zielonego Kapitału to 30 (100% Zielonego Kapitału, którego na początku każdy ma 10, razy trzy wyrzucone oczka – $1 \times 10 \times 3 = 30$). Dodaj, że w sumie po tej rundzie Tomek ma 40 punktów Zielonego Kapitału (10, które miał na starcie i 30 które zyskał inwestując). Jeśli Tomek wybrałby inwestowanie w tej rundzie w Kapitał Czerwony to po wyrzuceniu trzech oczek, jego przychód wyniósłby 600 punktów (50% czerwonego kapitału, który na początku wynosi zero, plus 200 razy trzy oczka z rzutu kostką – $0,5 \times 0 + 200 \times 3 = 600$).

- Aby sprawdzić, czy zasady są dla wszystkich zrozumiałe, możesz przeprowadzić rundę testową – czyli poprowadzić wszystkie działania składające się na rundę: od dokonania przez uczniów wyboru pomiędzy Zielonym i Czerwonym Kapitałem po prezentację osób pretendujących do miana uczących się. Zaznacz, że wyniki tej rundy zostają skasowane.

5. Przydzielenie każdemu uczestnikowi jego numeru na czas gry

Poproś, aby uczestnicy zaczęli odliczać od jednego wzyźw w takiej kolejności, w jakiej siedzą przy stołach (zaczynając od stolika znajdującego się skrajnie po lewej stronie i pierwszej osoby od lewej przy tym stoliku). Oznacza to, że przy pierwszym stoliku będą siedziały osoby o numerach 1, 2, 3, 4; przy kolejnym 5, 6, 7, 8 itd. Wyjaśnij, że służy to łatwiejszemu wprowadzaniu wyników rund do arkusza sumującego wyniki. Zapowiedz, że wyniki będą wyświetlane na na ekranie przez cały czas gry – punktacja danego gracza będzie się wyświetlać przy numerze, który przed chwilą otrzymał. W trakcie kolejnych rund w miejscu gdzie obecnie są zielone paski będą wyświetlać się (jako zielono-czerwony pasek) sumaryczny wyniki każdego gracza (Kapitał Zielony + Czerwony). Dzięki temu bardzo łatwo będzie można zobaczyć, jak dany gracz radzi sobie na tle innych (zdjęcie poniżej).

Aktualny wynik			0 2 4 6 8 10 12										C	RUNDA 1		
NR.	KAPITAŁ	KAPITAŁ											Z	Rzut	Kapitał	Kapitał
1	10	0													10	0
2	10	0													10	0
3	10	0													10	0
4	10	0													10	0
5	10	0													10	0
6	10	0													10	0
7	10	0													10	0
8	10	0													10	0
9	10	0													10	0
10	10	0													10	0
11	10	0													10	0
12	10	0													10	0
13	10	0													10	0
14	10	0													10	0
15	10	0													10	0
16	10	0													10	0
17	10	0													10	0
18	10	0													10	0
19	10	0													10	0
20	10	0													10	0
21	10	0													10	0
22	10	0													10	0

6. Rozegranie dziesięciu rund symulacji – każda z nich ma identyczny przebieg

Wszystkie rundy przebiegają według tego samego schematu. Przy rozgrywaniu pierwszej z nich (bądź rundy testowej) należy dokładnie wyjaśnić uczestnikom, jakie działania do nich należą.

Krok pierwszy – dokonanie wyboru pomiędzy inwestycją czasu w rozwój zainteresowań (Kapitał Zielony) a zarabianiem pieniędzy (Kapitał Czerwony):

Wyjaśnij uczestnikom, że teraz mają chwilę, aby zastanowić się, w który z kierunków rozwoju chcą zainwestować swój czas w tym roku-rundzie. Po dwudziestu sekundach poproś ich o przedstawienie swojej decyzji. Odbywa się to za pomocą zielonych i czerwonych karteczek post-it:

- jeśli uczeń wybiera rozwój swoich zainteresowań bez skupiania się na tym, czy pozwoli mu to wzbogacić się, oznacza to, że inwestuje w Kapitał Zielony. Sygnalizuje to, kładąc na stoliku przed sobą kartkę w kolorze zielonym;
- jeśli uczeń wybiera na dany rok rozwój finansowy bez względu na to, czy praca, którą będzie wykonywał jest dla niego interesująca, oznacza to, że inwestuje w Kapitał Czerwony. Sygnalizuje to, kładąc na stoliku przed sobą kartkę w kolorze czerwonym.

Krok drugi – wprowadzanie wyborów do arkusza:

Poproś, aby uczniowie podawali Ci zgodnie z ustaloną kolejnością numer i wybór (np. jeden – zielony, dwa – zielony, trzy – czerwony, cztery – zielony itd.). Wpisuj podane informacje do arkusza (wybór Kapitału Zielonego oznacz jako „z”, Czerwonego jako „c”).

Krok trzeci – rzut kością:

Zapowiedz uczestnikom, że za chwilę w każdej grupie jedna osoba weźmie kość do ręki i wykona rzut. W następnych rundach będą rzucały kolejne osoby. Poproś, by rzuty przy wszystkich stolikach odbyły się równocześnie na Twój sygnał (np. „natrzy”). Odlicz od jednego do trzech – wówczas następują rzuty.

Krok czwarty – wprowadzenie rzutów do arkusza:

Poproś, aby stoliki (licząc od lewej) podawały wynik rzutu. Wpisuj do tabeli podane wartości przy kolejnych czwórkach uczestników (np. pierwszy stolik wyrzucił dwa oczka na kości, więc przy pierwszych czterech osobach w kolumnie „Runda 1_Rzut” wpisujesz cyfrę „2”, następnie kolejna czwórka podaje swój wynik itd). Całościowe wyniki po każdej rundzie będą wyświetlać się od razu – w momencie wprowadzania rzutów kośćmi.

W każdej rundzie po wprowadzeniu rzutów zapisz zmiany w arkuszu, aby w razie błędu lub jego zamknięcia wyniki nie uległy skasowaniu.

Krok piąty – prezentacja wyników po rundzie

Pamiętaj, aby po każdej rundzie wymienić i nagrodzić oklaskami kilka osób z najwyższymi wynikami oraz wymienić kilku z najniższymi wynikami.

Kolejne rundy przebiegają identycznie jak pierwsza. Możesz ewentualnie dawać uczniom minimalnie mniej czasu na namysł przed decyzją niż w pierwszej rundzie.

Pamiętaj, że w arkuszu kalkulacyjnym każda runda ma swoją kolumnę – po zakończeniu pierwszej rundy przesun suwakiem kolumn w arkuszu tak, by wybory uczestników i rzuty kością w drugiej kolejce były wpisywane w kolumnie „Runda 2”. Powtarzaj tę czynność w każdej kolejnej rundzie.

Dodatkowe sugestie dla trenera:

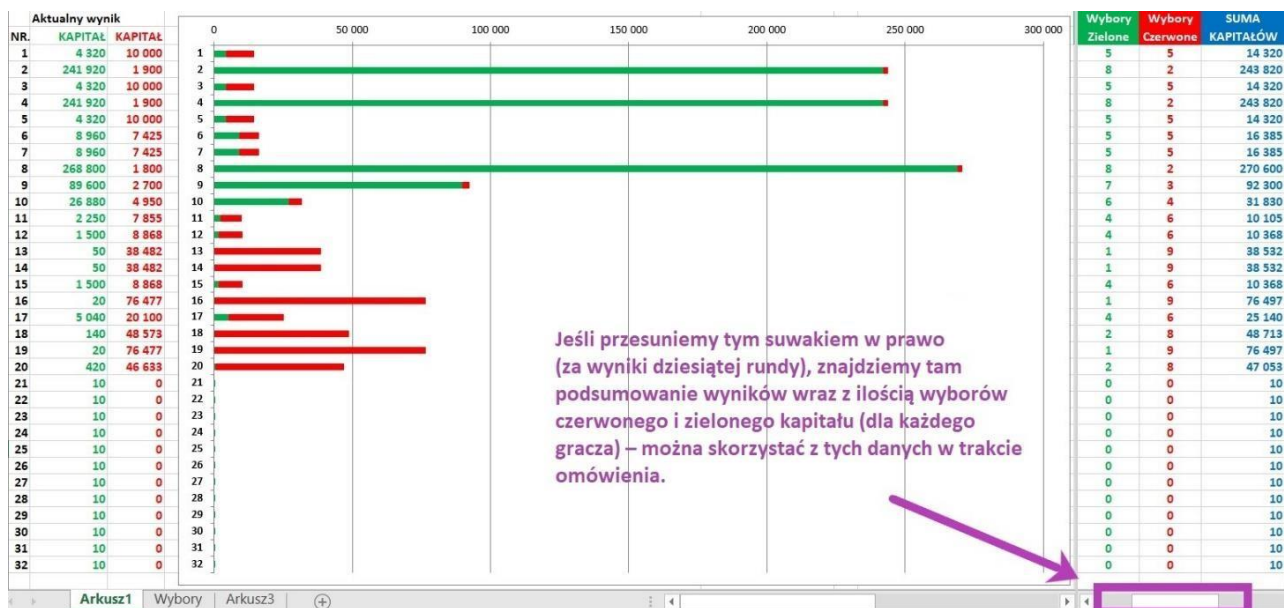
- Nie sugeruj uczniom w żaden sposób wyborów czy to zielonych, czy czerwonych. Powstrzymaj się od określenia którychkolwiek z nich jako lepszych lub gorszych. Zachęcamy do zaufania procesowi i pozwolenia uczestnikom grać tak, jak czują.
- W trakcie gry możesz spotkać się z sytuacjami, w których młodzież oszukuje przy rzutach kostką. Proponujemy tu wybranie jednego z trzech rozwiązań:
 - pozwól im grać nie fair, a następnie nawiąż do tego w omówieniu (jeśli ktoś oszukuje, ale nie stawia na zielone, i tak nie może wygrać; jeśli ktoś oszukuje stawiając na zielone, to odbiera sobie satysfakcję z wygranej, bo wie, że grał nie fair w stosunku do innych);
 - bardziej zwracać uwagę na moment rzutu kostką, tak by objąć uwagę wszystkie stoliki;
 - wprowadzić – zamiast synchronicznego – rzucanie kostką po kolei w każdym zespole.

7. Ogłoszenie ostatecznych wyników gry i omówienie symulacji

Zaproś uczestników do koła. Możesz rozpocząć od wyróżnienia brawami tych, którzy znaleźli się w drużynie zwycięzców (kilka osób) oraz docenić osoby, które się dużo nauczyły – gdyż znalazły się w gronie osób z najniższymi wynikami, a więc mają szerokie pole do wyciągania wniosków.

Następnie zaprezentuj uczniom tabelę wyników i poproś ich o komentarz do tego, co widzą w arkuszu kalkulacyjnym. Sednem omówienia prowadzonego przez trenera jest zadawanie odpowiednich pytań, a następnie bazowanie na tym, co odpowiadają uczestnicy. Opierając się tylko na tym, co mówią (na ich doświadczeniach, przemyśleniach, obserwacjach i emocjach), możesz przeanalizować z nimi całą symulację. Warto też obserwować uczestników w trakcie gry i w omówieniu poruszyć przypadki konkretnych osób lub poprosić uczniów, by sami opowiedzieli o swoich strategiach. Spostrzeżenia uczestników są tu największą wartością, zachęcamy więc, by oprzeć się pokusie omawiania gry ze swojej perspektywy „tego, który wie” na rzecz pozwolenia uczestnikom na podzielenie się z innymi swoimi obserwacjami. Poniżej przedstawiamy kilka przykładów pytań (wraz z komentarzami), które możesz wykorzystać w rozmowie.

- ❑ Jak myślicie, od czego zależało zwycięstwo w tej symulacji?
- ❑ Jaką strategię miały osoby, które osiągnęły najwyższy wynik?
- ❑ Jaką strategię miały osoby, które osiągnęły najniższy wynik?
- ❑ Ile razy wygrywający wybierali zielone, a ile razy czerwone?
- ❑ Ile razy uczący się wybierali zielone, a ile raz czerwone?
- ❑ Zwycięzcy byli wyczytywani w pierwszych rundach jako pretendenci do drużyny wygrywających czy uczących się?
- ❑ Uczący się byli wyczytywani w pierwszych rundach jako pretendenci do drużyny wygrywających czy uczących się?
- ❑ Co było potrzebne w tej grze, żeby wygrać?
- ❑ Jaką rolę odgrywała tutaj kostka?
- ❑ Jakie emocje pojawiły się u osób z wygrywającymi czerwonymi słupkami, kiedy zielone słupki objęły prowadzenie?
- ❑ Czy wnioski z tej gry można przełożyć na Wasze życie?
- ❑ Jak rozumiecie Zielony i Czerwony Kapitał? Czym one są w perspektywie realnych życiowych wyborów?
- ❑ Co daje wybór zawodu w zgodzie z własnymi zainteresowaniami? Z jakimi trudnościami może wiązać się taki wybór?
- ❑ Na co przekłada się wybór zawodu podyktowany względami finansowymi?
- ❑ Co myślicie o wykonywaniu dobrze płatnej pracy, której się nie lubi?
- ❑ Na co w dłuższej perspektywie przekłada się praca zgodna z zainteresowaniami? A na co praca podporządkowana zarobkom?
- ❑ W jaki sposób można łączyć swoje pasje z zarabianiem godziwych pieniędzy? Jak można to osiągnąć we współczesnym świecie?
- ❑ Z jakimi problemami może wiązać się podążanie „swoją drogą zawodową”? Jak sobie radzić z tymi trudnościami?
- ❑ ... oraz wszelkie inne pytania, które pozwolą dotrzeć do uczuć i przemyśleń i wniosków uczestników. Poniżej przykładowe wyniki po dziesięciu rundach.

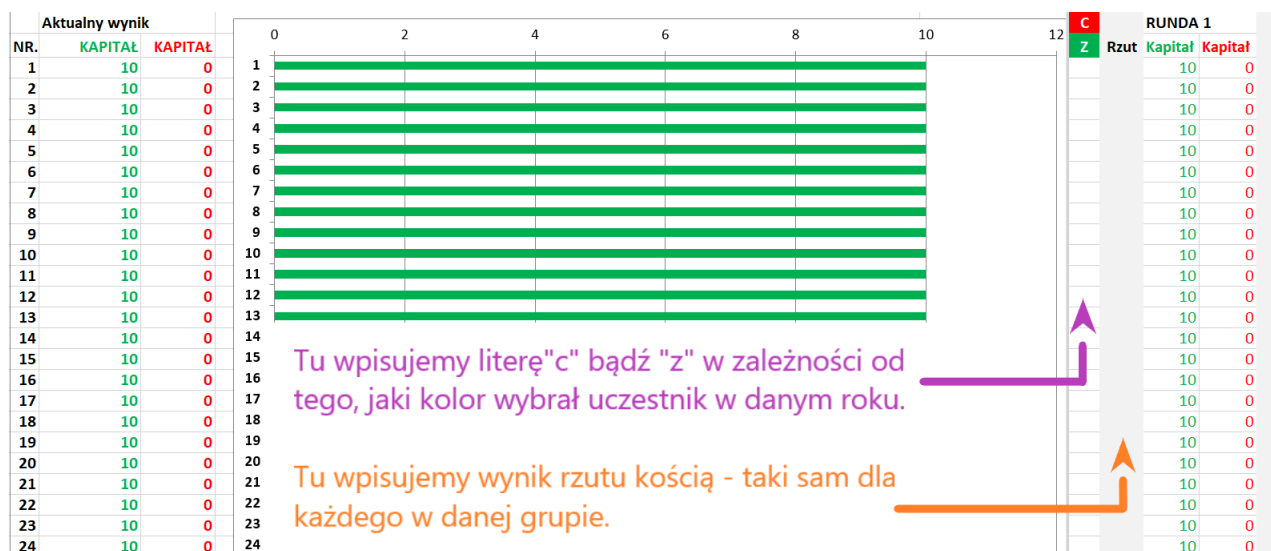


II. Zasady wypełniania arkusza

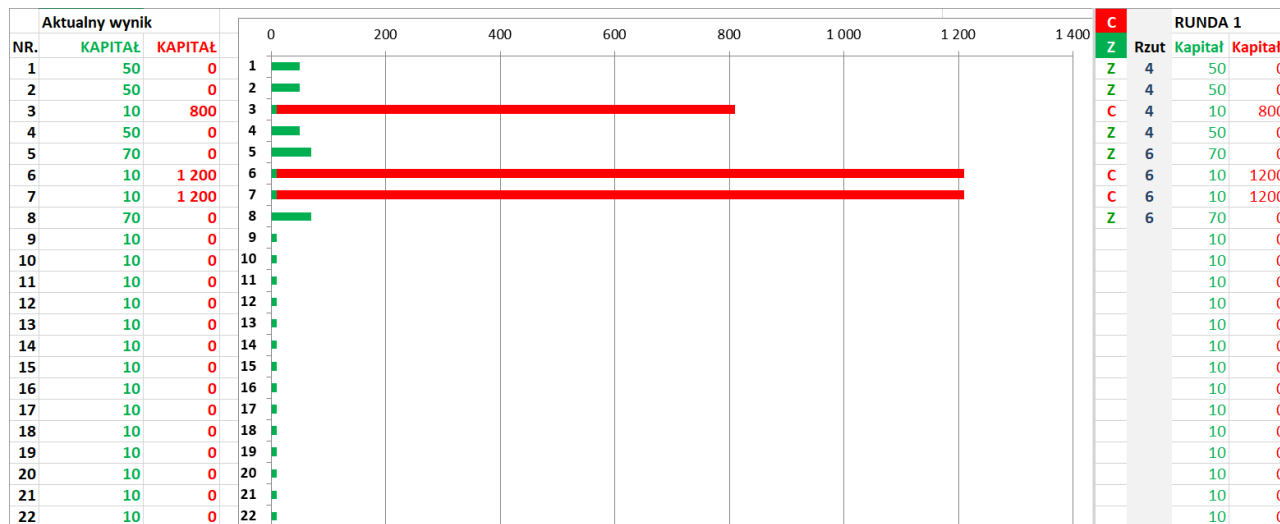
Twoim zadaniem jako prowadzącego jest wpisanie we wszystkich rundach do tabeli dwóch informacji:

- wybranego przez każdego uczestnika Kapitału: oznaczasz go w arkuszu literą „c” jak Czerwony albo „z” jak Zielony;
- wyników rzutów kostką do gry z każdego stolika: wpisujesz liczbę, która wypadła na kostce.

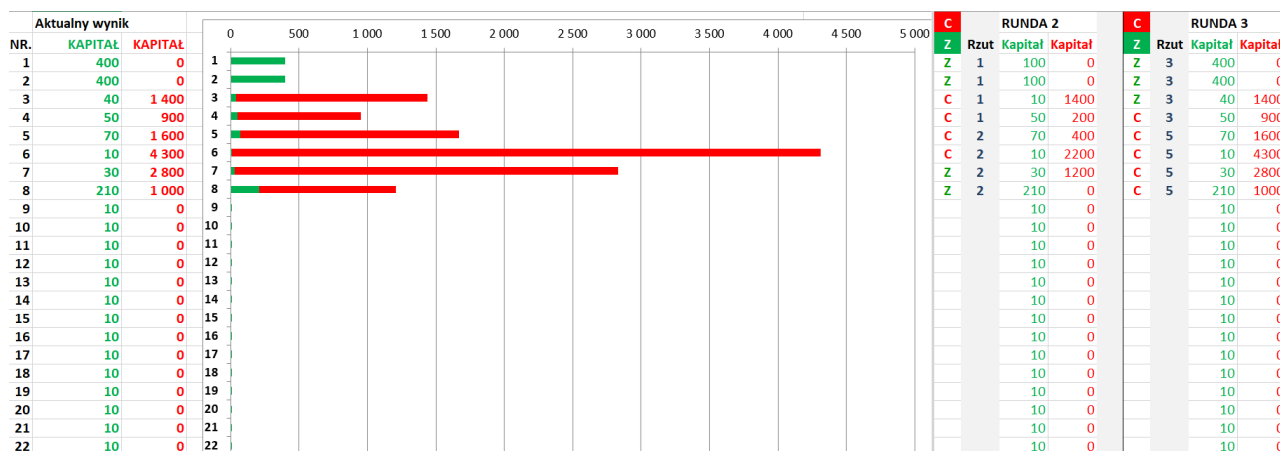
Arkusz dokonuje obliczeń i w efekcie w postaci „słupka” wyświetla się aktualny, indywidualny wynik każdego uczestnika.



Tak wyglądają przykładowe wyniki rundy pierwszej dla dwóch grup (8 uczestników), gdzie numery 1, 2, 4, 5 i 8 wybrały kolor zielony, zaś numery 3, 6 i 7 wybrały kolor czerwony. Rzuty kostką: grupa pierwsza (numery 1-4) wyrzuciła 4 oczka, zaś grupa druga (numery 5-8) wyrzuciła 6 oczek.



Tak wyglądają przykładowe wyniki po drugiej i trzeciej rundzie:



III. Mechanika gry

Symulacja pozwala uczestnikom zauważyć wzorce i przekonania, które kierują ich postępowaniem. Przebieg gry pokazuje, jak różnorodny scenariusz może się rozwinąć w prostszej symulacji.

Symulacja jest skonstruowana tak, by uczestnicy, którzy w pierwszych rundach stawiają na „czerwone” (Moje pieniądze), znacząco wyprzedzili swoimi wynikami graczy stawiających na „zielone” (Moje zainteresowania). W dalszych etapach symulacji okaże się, że długoterminowe stawianie na „zielone” jest dużo bardziej opłacalne.

Zwykle w piątej-szóstej rundzie okazuje się, że osoby, które konsekwentnie stawiały na zielone zaczynają znacząco wyprzedzać pozostałych. Wzór obliczania wyników dla Zielonego Kapitału skonstruowany jest tak, że potrzeba kilku lat stawiania na zielone, by wyniki zaczęły być pokaźne. W przypadku Kapitału Czerwonego początkowe wzrosty są imponujące, jednak w późniejszych latach pozostają na podobnym poziomie. Dlatego dopiero w połowie gry Zielony Kapitał „odpala” i osoby konsekwentnie nań stawiające dystansują pozostałych.

Zwykle po dwóch rundach, w których następuje skok punktacji osób inwestujących w Zielony Kapitał, dla większości staje się jasne, że stawianie na czerwone nie ma już sensu. I tu dzieją się najciekawsze rzeczy w grze. Jedni porzucają czerwone na rzecz zielonego, inni pomimo widocznej bezcelowości tego działania dalej brną w czerwone, zaś stawiający od początku na zielone zdają sobie sprawę, że bardzo dobrze wybrali, mimo że początkowe rundy wcale na to nie wskazywały.

Od tego momentu dokończenie gry jest już formalnością, bo im bliżej ostatniej rundy, tym dysproporcje między uczestnikami stają się większe. Główna część „uczenia się” w tej grze ma miejsce w momencie, gdy zielone słupki przejmują prowadzenie – i to dla każdego, bez względu na to jak los (kostka do gry) był łaskawy.

Warto zwrócić uwagę, że istnieje pięć najczęściej spotykanych „strategii” grania w tę grę:

1. Stawianie od początku do końca na zielone.
2. Stawianie od początku do końca na czerwone.
3. Stawianie na początku na zielone, a później na czerwone.
4. Stawianie na początku na czerwone, a później zielone.
5. Losowe, naprzemienne stawianie na zielone i czerwone.

Pierwsza strategia to strategia wygrywających, druga uczących się, zaś pozostałe trzy to strategie osób, które uzyskały średnie wyniki. Aby wygrać w tej grze, należy dokonać odpowiedniego wyboru (zielony) i być konsekwentnym pomimo trudności (wyczytywanie takich osób w pierwszych rundach jako pretendentów do drużyny uczących się).

Schemat gry dla prowadzącego

1. **Wprowadzenie do zajęć (5 minut)**
2. **Podzielenie uczniów na grupy (3 minuty)**
3. **Rozdanie materiałów (2 minuty)**
4. **Omówienie zasad i celu gry (5 minut)**
5. **Przydzielenie każdemu numeru (2 minuty)**
6. **Rozegranie dziesięciu rund symulacji – każda z nich ma identyczny przebieg (łącznie czas ok. 60 minut):**
 - dokonanie wyboru przez uczestników (30s)
 - wprowadzenie wyborów do arkusza (3 min)
 - rzut kością (30s)
 - wprowadzenie rzutu do arkusza (1,5 min)
 - prezentacja pretendentów do drużyny „zwycięzców” i „uczących się” (2 min)
7. **Ogłoszenie wyników gry (1 minuta)**
8. **Omówienie symulacji (15min)**

Moja Droga

ZASADY GRY

1. O czym jest gra?

Grą są dziesięć rund – są one odpowiednikiem 10 lat Twojego życia. Celem gry jest przeprowadzenie symulacji Twoich decyzji dotyczących rozwijania kariery zawodowej. W każdej rundzie-roku Twoim zadaniem będzie zdecydowanie, w co chcesz zainwestować swój czas. Do wyboru masz dwie opcje.

- ❑ Pierwsza z nich to rozwój zainteresowań (Kapitał Zielony). Wybór tego kapitału zakłada, że w najbliższym roku będziesz zajmować się przede wszystkim swoimi zainteresowaniami, nie przykładając dużej takiej wagi do tego, czy zarobisz na tym duże pieniądze. Skupisz się na rozwijaniu swoich zainteresowań (bez szczególnego namysłu nad możliwościami finansowymi tej drogi).
- ❑ Druga opcja to zarabianie pieniędzy (Kapitał Czerwony). Ten wybór zakłada, że w najbliższym roku skupisz się przede wszystkim na tym, co w przyszłości przyniesie Ci pieniądze, ale odbywa się to kosztem odsunięcia na dalszy plan zainteresowań. Mniej ważne jest dla Ciebie, czym będziesz się wtedy zajmować, priorytetem jest wysokość przyszłych zarobków.

Zwycięzcą gry zostaje ten, kto zdobędzie łącznie najwięcej punktów z obu Kapitałów.

2. Jak gromadzi się punkty?

Grę zaczynasz 10 punktami Kapitału Zielonego (Moje Zainteresowania) oraz zerowym stanem punktów Kapitału Czerwonego (Moje pieniądze). W każdej rundzie możesz zajmować się pomnażaniem tylko jednego z tych kapitałów. O tym, w który z nich chcesz zainwestować w danym roku, decydujesz na początku rundy – kładąc na stoliku kartę w kolorze kapitału, który chcesz pomnożyć. Kapitały nie są wymienne (nie można zainwestować punktów zgromadzonych w Kapitale Zielonym w rozwój finansowy i odwrotnie: punktów zgromadzonych w Kapitale Czerwonym nie można inwestować w zainteresowania). Każdy kapitał jest naliczany wg innego wzoru. O tym, ile punktów zdobędziesz w danej rundzie, decyduje rzut kością.

Jeśli wybrałeś Kapitał Zielony, Twoje punkty będą naliczane wg poniższego wzoru.

Moje Zainteresowania

100% ZIELONEGO KAPITAŁU x



Oznacza to, że w każdej kolejnej rundzie punkty zgromadzone jako Zielony Kapitał zostaną pomnożone przez liczbę wyrzuconych na kostce oczek i dodane do posiadanego kapitału.

Jeśli wybrałeś Kapitał Czerwony, Twój przychód w rundzie będzie naliczany wg poniższego wzoru.

Moje Pieniądze

50% CZERWONEGO KAPITAŁU

+ 200 x



Oznaczono, że do Twojego Czerwonego Kapitału zostanie dodane w kolejnej rundzie 50% punktów, które już masz, oraz przemnożony przez 200 wynik rzutu kością.

Moduł 2: **Wygraj, ile się da!**

Opis zajęć: Uczniowie zostają podzieleni na drużyny, które biorą udział we wspólnej grze. Zwycięża ta z nich, która po dziesięciu turach będzie miała najwięcej punktów. W każdej rundzie zespoły mogą na podstawie wyników poprzedniej kolejki zweryfikować swoją strategię. Algorytm naliczania punktów jest tak skonstruowany, że uczestnicy mogą doprowadzić do sytuacji, w której wszyscy zdobędą tę samą ilość punktów, czyli gra będzie mieć samych zwycięzców. Żeby tak się stało, potrzebna jest współpraca i rezygnacja z chęci pokonania innych. Czy drużyny skorzystają z tej możliwości? (Pojęcia „zespół” i

„drużyna” w skrypcie używane są zamiennie.) Gra pozwala ujawnić i uświadomić uczniom istnienie mechanizmów sterujących potrzebą rywalizacji i chęcią współpracy. W drugiej części zajęć uczniowie przyglądają się przebiegowi gry oraz dyskutują na temat korzyści i strat wynikających z pracy zespołowej.

W tym module trener wprowadza uczniów w strukturę gry. Po zakończeniu dziesięciu tur prowadzący zaprasza grupę do analizy strategii zespołów, rozumienia tytułowego hasła. W podsumowaniu trener moderuje dyskusję dotyczącą podejmowania współpracy

Cele:

- ☐ doświadczenie przez uczniów różnicy w relacjach budowanych na zaufaniu i współdziałaniu oraz opartych na rywalizacji i potrzebie wygrywania z innymi;
- ☐ refleksja nad tematem pracy zespołowej i budowania zaufania w grupie;
- ☐ wprowadzenie podejścia „wygrana-wygrana” (*win-win*) w kontekście relacji społecznych i zawodowych;
- ☐ namysł grupy nad hasłem „wygrana-wygrana” w perspektywie pracy zawodowej.
- ☐ zachęta do postrzegania świata jako pola współpracy, na którym każdy ma do zaoferowania swój indywidualny, niepowtarzalny zestaw predyspozycji i zainteresowań;
- ☐ uświadomienie uczniom zagrożeń wynikających z postrzegania świata jako „areny rywalizacji”.

Czas trwania zajęć: 90 minut.

Wielkość grupy: 16-32 osób (w trakcie gry klasa zostaje podzielona na dwie, trzy lub cztery grupy).

Potrzebne materiały:

- po pięć kart wyników dla każdej grupy („Wygraj, ile się da! - karta wyników.pdf”);
- po pięć długopisów dla każdej grupy;
- prezentacja „Wygraj, ile się da! – wprowadzenie.pptx”;
- arkusz kalkulacyjny „Wygraj, ile się da! - wyniki.xlsx”;
- prezentacja „Wygraj, ile się da! – omówienie.pptx”;
- projektor multimedialny z ekranem;
- laptop z programem Microsoft Excel.

Zawartość skryptu:

- I. Co trener musi wiedzieć, przed poprowadzeniem gry?
- II. Mechanika gry
- III. Plan przebiegu zajęć
- IV. Opis poszczególnych etapów
- V. Wzór karty wyników
- VI. Schemat przebiegu zajęć dla prowadzącego

I. Co trener musi wiedzieć przed poprowadzeniem gry?

„Wygraj, ile się da!” jest zazwyczaj dla uczestników pouczającym i bardzo emocjonującym procesem. Pozwala im doświadczyć w przestrzeni gry działania mechanizmów, które często w nieświadomy sposób sterują naszym codziennymi zachowaniami i wyborami. Ważne, aby prowadzący dobrze rozumiał filozofię i mechanikę tego procesu. Zapraszamy Cię do przeczytania jego założeń: poniżej opisujemy cele i metody, którymi będziesz się posługiwać w trakcie tego warsztatu.

Sposób naliczania punktów w grze jest tak skonstruowany, że możliwe jest osiągnięcie sytuacji, w której wygrywają wszyscy – pojawia się jednak pytanie, czy uczestnicy dostrzegą go i zechcą z niego skorzystać? Bardzo ważny element gry stanowi jej omówienie i wskazanie uczniom na istnienie tej możliwości (jeśli sami nie odkryją jej w trakcie gry). Zaproponowany model punktacji pozwala zwrócić uwagę uczniów na to, że rywalizacja i chęć zyskania kosztem innych nie jest jedynym możliwym wyborem w życiu zawodowym. Główną częścią zajęć staje się rozmowa o tym, jakie szanse daje nam wybranie postępowania opartego na zaufaniu i współdziałaniu.

Na czym polega sposób liczenia punktów? Przed rozpoczęciem gry. Uczniowie zostają podzieleni na drużyny, które łączą się w grupy. Każdą grupę tworzą cztery drużyny. Gra ma dziesięć rund, w każdej z nich drużyny mają do podjęcia jedną decyzję: wybierają symbol X lub symbol Y. To, ile punktów zyskają lub tracą zależy od tego, jakich wyborów dokonają inne drużyny w grupie. Punktacja jest tak skonstruowana, że jedyną sytuacją, w której wszystkie drużyny zdobywają 1 punkt jest wybór czterech symboli Y. Kiedy jedna, dwie lub trzy drużyny wybierają symbol X, to zdobywają punkty i powodują utratę punktów przez drużynę (lub drużyny) wybierającą symbol Y. Jeśli jednak wszystkie cztery drużyny w grupie wybiorą X, każda z nich traci aż cztery punkty. Emocji całej grze dodaje fakt, że komunikacja między drużynami jest utrudniona – podejmują one decyzje niezależnie od siebie.

Jak więc można wywnioskować z analizy tej punktacji – w interesie wszystkich jest wybieranie symbolu Y. To jedyna sytuacja, w której nikt nie traci. Wybór X zawsze powoduje utratę punktów – w skrajanej sytuacji mogą je stracić wszystkie zespoły (wybór X przez wszystkie drużyny). Jednak wybieranie X może być korzystne dla pojedynczego zespołu w momencie, kiedy inne zespoły decydują się na symbol Y – daje to szanse na wzbogacenie się kosztem innych.

Motywacją do stawiania Y w tej grze, jest chęć współpracy i dbanie o dobro wspólne (chęć, by wszyscy zyskiwali). Motywacją do stawiania X jest rywalizacja z innymi (nie interesuje mnie dobro grupy, chcę, by mój zespół miał więcej niż inne). Doprowadzenie do sytuacji, w której wszyscy zaczynają stawiać na Y wymaga od uczestników chęci współpracy, zaufania pozostałym drużynom, gotowości do rozmów i rezygnacji z pokusy bycia lepszym niż inni, pokonania kogoś.

Prowadzący ma do dyspozycji kilka możliwości ingerowania w przebieg rozgrywki – jego interwencje mogą zarówno wspierać współpracę, jak i zniechęcać do niej. Bardzo ważne, aby te działania zostały przez prowadzącego ujawnione i zanalizowane w omówieniu – tak, by uczniowie mogli się przyjrzeć, w jaki sposób wpłynęły na ich grę i poszukali analogii do nich w swoim codziennym życiu.

Osią napięcia w grze jest więc interpretacja hasła „Wygraj, ile się da”. Drużyny wiedzą, że celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów, jednak analiza sposobu naliczania punktów pozwala im wywnioskować, że da się osiągnąć w grze remis wszystkich zespołów. Muszą więc podjąć decyzję, czy zaważają o „wygranie, ile się da” dla siebie, czy postawią na równomierny przyrost punktów wszystkich drużyn, czyli sytuację „wygrana-wygrana”.

Ważne, aby w roli prowadzącego nie sugerować w trakcie gry słuszności którejkolwiek postawy. W żadnym momencie nie możesz powiedzieć, że celem jest jedno bądź drugie! Na ewentualne pytania uczestników należy odpowiadać „graj tak, jak Ty rozumiesz tytuł tej gry”. To niedomówienie pozostawia przestrzeń interpretacji i decyzji, w których ujawnią się różne przekonania i wzorce zachowań uczestników. Analiza przyjętych strategii i ich przyczyn oraz konsekwencji będzie głównym tematem podczas omawiania gry i wyciągania wniosków.

W związku z tym, że w grze występuje element niejasności i rywalizacji, może się wydarzyć, że pojawią się wśród uczestników emocje określane jako „negatywne”. Na przykład ci, którzy będą mieli tendencję do stawiania symbolu X i wygrywania kosztem innych doświadczą utraty zaufania czy wręcz jawnie wyrażanej wobec nich złości/niechęci. Ci, którzy mają tendencję do wybierania Y w sytuacji, gdy inni stawiają X prawdopodobnie doświadczą z kolei rozczarowania i poczucia, że zostali oszukani. Różnorodnych doświadczeń, lekcji, wniosków będzie w tej grze tyle ilu uczestników. Nie chodzi o to aby je tutaj wszystkie przewidzieć tylko o to, aby one miały okazję się ujawnić i żeby podczas omówienia pozwolić się wypowiedzieć każdemu, kto chce się podzielić klasą swoimi odczuciami i wnioskami.

Te emocje są zatem bardzo ważnym elementem gry, bo pozwalają podjąć rozmowę o kosztach rywalizacji.

Równie ważne jednak, aby prowadzący uprzedził klasę o tym, że będzie brała udział w grze i poprosił o to, by uczestnicy nie wyносили emocji związanych z tym doświadczeniem poza ten warsztat – niech potraktują udział w „Wygraj, ile się da!” przede wszystkim jako okazję do rozpoznania mechanizmów związanych z rywalizowaniem i wygrywaniem. Na koniec gry zadbaj o oczyszczenie atmosfery w klasie w sposób bezpieczny dla każdego uczestnika i poprowadź ćwiczenie „Przewodnicy i niewidomi”.

Kiedy gra jest najbardziej efektywna?

Najbardziej korzystny przebieg gry dla omówienia i wyciągania wniosków jest wtedy, gdy w co najmniej jednej grupie pojawia się mocny element rywalizacji (dużo wyborów X) i równocześnie w co najmniej jednej grupie dochodzi do nauczenia się współpracy w modelu 4Y. Podczas prowadzenia gry warto więc kontrolować bieżące wyniki (która grupa współpracuje, która rywalizuje) oraz w miarę potrzeb wprowadzać opisane poniżej „instrukcje specjalne” – zwiększające skłonność do rywalizacji lub do współdziałania w grupie. Instrukcje specjalne dotyczą zawsze całej klasy, czyli wszystkich grup.

Dodatkowe sugestie dla trenera:

- Kiedy gra może się nie udać? Zagrożeniem dla przebiegu rozgrywki jest... **nuda**. Pojawi się ona wtedy, gdy już na początkowym etapie wszystkie zespoły we wszystkich grupach zaczną konsekwentnie i solidarnie stawiać na Y. Uczestnicy zdobędą dużo punktów oraz będą grać zgodnie z zasadą wygrana-wygrana – jednak w rozmowie trudniej będzie odnieść się do różnorodnych kontekstów rywalizacji. Aby zapobiec nudzie można:
 - Zapowiedzieć, że jeśli ktoś z uczestników zna już tę grę to jest zaproszony do roli asystenta albo "tajnego agenta" (nie może zdradzić innym, że chodzi o to by stawiać 4Y).
 - Jeśli w trakcie gry zbyt szybko i łatwo wszystkim grupom przyszło porozumienie się w sprawie 4Y, należy w kolejnej rundzie zastosować jedną lub kilka „instrukcji specjalnych” zwiększających rywalizację (instrukcje specjalne opisane są w punkcie IV.6. skryptu).

II. Mechanika gry

Gra „Wygraj, ile się da” zbudowana jest na zasadzie współzależności wyniku jednej drużyny od decyzji całej grupy (wszystkich czterech). Możliwe decyzje dla każdego zespołu są tylko dwie: X bądź Y. Jednak możliwych kombinacji w grupie mamy pięć: cztery Y, jeden X+ trzy Y, dwa X+dwa Y, trzy X+jeden Y, cztery X. Zyski i straty w różnych wariantach wyborów obrazuje poniższa tabela:

Decyzje grupy	Wynik rundy
4Y	X --- Y wygrywa 1 pkt
1X 3Y	X wygrywa 3 pkt Y traci 1pkt
2X 2Y	X wygrywa 2 pkt Y traci 2pkt
3X 1Y	X wygrywa 1 pkt Y traci 3pkt
4X	X traci 4pkt Y ---

Przy pierwszym spojrzeniu na tabelę może wydawać się ona skomplikowana. Jednak kiedy przyjrzymy się jej z perspektywy zysków i strat całej grupy, wyłonią się nam trzy kategorie wyników:

- wszyscy zdobywają punkty

To model „wygrana – wygrana” (każdy zyskuje, nikt nie traci). Pierwszą i jedyną sensowną z perspektywy całej grupy strategią jest obstawianie Y przez wszystkich jej członków (decyzje grupy = 4Y). Wtedy każdy zespół zyskuje 1 punkt, zaś grupa zyskuje w sumie 4 punkty. Suma wyników: $1 + 1 + 1 + 1 = 4$

- część zespołów zyskuje punkty, część traci

To model „wygrana – przegrana” (ktoś zyskuje, a ktoś traci) zwana też „grą sumy zero”. Druga możliwość to wszelkie możliwe kombinacje X i Y: 3X 1Y, 3Y 1X, 2X 2Y. Każda z tych kombinacji pozwala komuś zyskać - jednak jednocześnie ktoś inny traci. W ostatecznym rozrachunku, patrząc z perspektywy grupy, grupa ani nie zyskała ani nie straciła – wyszła na zero. Omówmy teraz poszczególne przypadki decyzji grupy:

- 2X 2Y – w tym przypadku punkty zyskane przez każdy z zespołów stawiających na symbol X to punkty stracone przez zespoły stawiające Y. Suma wyników: $+ 2 + 2 - 2 - 2 = 0$
- 1X 3Y – ten układ sprawia, że każdy z Y traci jeden punkt i „zrzuca się” na 3 punkty zyskane przez X. Znow jako grupa wychodzimy na zero. Suma wyników: $- 1 - 1 - 1 + 3 = 0$
- 1Y 3X – w tym układzie jeden Y zostaje ograbiony z punktów przez trzy X. Y traci 3 punkty którymi dzielą się X – każdemu przypada po jednym. Suma wyników: $- 3 + 1 + 1 + 1 = 0$

- wszyscy tracą punkty

To model gry „przegrana – przegrana” (każdy traci). W przypadku, gdy każdy z zespołów postawi X (decyzje grupy = 4X), każda z drużyn traci 4 punkty. Jest to najbardziej bezsensowny układ ze wszystkich, jednak i on się zdarza. Suma wyników: $- 4 - 4 - 4 - 4 = - 16$

WYGRANA-WYGRANA		
4Y		Y +1
1X 3Y	X +3	Y -1
2X 2Y	X +2	Y -2
3X 1Y	X +1	Y -3
4X	X -4	
PRZEGRANA-PRZEGRANA		

Gdy już dostrzegamy te zależności, modelem najbardziej korzystnym dla grupy okazuje się sytuacja, w której wszyscy stawiają na Y.

Gra toczy się równolegle w kilku grupach (dwóch trzech lub czterech), co sprawia, że w trakcie zajęć pojawia się kilka możliwych scenariuszy. Dzięki temu w ramach omówienia uczestnicy dysponują większą ilością przykładów.

Jednak sposób prowadzenia tej gry - celowe niedopowiedzenie celu, brak możliwości rozmów między zespołami, podkręcanie atmosfery rywalizacji i pozwolenie, by każdy zespół we własnym zakresie zdecydował o tym, jak rozumie wygraną - sprawia, że społeczne wzorce myślenia i zachowań wychodzą na jaw.

Najczęściej grupa na początku gry wybiera X i Y chaotycznie, przez co zespoły na zmianę to zyskują, to tracą punkty. W dalszych fazach gry, gdy zespoły mają okazję ze sobą porozmawiać zdarzają się zwykle trzy rzeczy:

1. Zespoły uznają, że każdy będzie grał dalej tak, jak potrafi, czyli utrzymać pozostaje losowość.
2. Zespoły dogadują się, że będą stawiać Y bo ktoś zauważył, że tylko taka opcja ma sens.
3. Zespoły umawiają się, że ktoś się poświęci, by inni mogli zyskać.

Ad 1. Jeśli utrzymana zostaje losowość, gra toczy się dalej tak samo, aż do dojdzie do kolejnej rozmowy między zespołami.

Ad 2. Jeśli zespoły umówiły się, że wszyscy stawiają na Y i w rezultacie konsekwentnie się tego trzymają, gra przebiega bez zmian do końca i grupa kończy z dobrym wynikiem. Jednak często zdarza się też, że choć zespoły się umówiły, ktoś łamie umowę i stawia X, zgarniając trzy razy więcej punktów. W takim wypadku możliwe są trzy opcje. Albo grupa stawia dalej Y wierząc w poprawę „łotra”, albo grupa zaczyna dalej grać „losowo” i każdy stawia na to, co wydaje mu się korzystniejsze. Możliwa jest też trzecia opcja – każdy stawia na X. Jeśli będzie to zrobione świadomie i celowo, to znaczy każdy wybierze X jako demonstrację siły, by dać nauczkę zespołowi, który się wyłamał, to jest szansa, że w kolejnych rundach współpraca przy stawianiu przez wszystkich na Y zostanie wznowiona.

Ad 3. W grupie, gdzie ktoś się poświęca, by inni zdobyli punkty dominuje przekonanie, że ktoś musi stracić, by inni zyskali. Jeśli w tej grupie nikt nie potrafi dostrzec opcji 4Y, gdzie wszyscy zyskują, grupa może zapętlić się w przekazywaniu z zespołu na zespół roli ofiary, która się poświęca, by pozostali mogli zyskać. Zwykle przy takim układzie zespoły dążą do tego, by każdy z nich miał tyle samo punktów.

III. Plan przebiegu zajęć

0. **Wybór i przeszkolenie 1-4 asystentów** – przed rozpoczęciem warsztatu trener wybiera osoby, które będą asystentami grup i przygotowuje je do podjęcia się tego zadania.
1. **Ogólne wprowadzenie do zajęć (3 minuty)** – trener przekazuje uczestnikom krótkie informacje o celu i założeniach gry, przypomina o zasadach obowiązujących w grupie podczas zajęć warsztatowych.
2. **Podzielenie uczestników na drużyny i grupy (3 minuty)** – na tym etapie trener dokonuje podziału klasy na wybraną liczbę grup (od dwóch do czterech) i drużyn (po cztery w każdej grupie). W grze możliwe są różne warianty podziału na grupy, szczegóły dotyczące tej kwestii znajdziesz w opisie tego etapu.
3. **Przedstawienie i przydzielenie grupom asystentów (1 minuta)** – trener przedstawia uczestnikom asystentów i opowiada krótko o ich zadaniu, a następnie przydziela każdej grupie jednego asystenta.
4. **Rozdanie materiałów przez asystentów: 1 karta wyników + długopis na drużynę (1 minuta)** – na polecenie trenera asystenci rozdają zestawy materiałów drużynom ze swojej grupy.
5. **Szczegółowe omówienie zasad gry + demonstracja przebiegu przykładowej rundy (12 minut)** – trener wprowadza uczestników w zasady gry. Korzysta przy tym z multimedialnej prezentacji „Wygraj, ile się da! – wprowadzenie.pptx”. Prezentuje przykładowy przebieg rundy gry.
6. **Przeprowadzenie 10 właściwych rund (35 minut). Rundy odbywają się wg tego samego schematu:**
 - **instrukcje specjalne** – element fakultatywny używany przez trenera do wpływania na przebieg gry.
 - **tajne konsultacje w zespółach** – drużyny naradzają się nad wyborem symbolu X lub Y.
 - **otoczenie asystenta półokręgiem** – drużyny w grupach zajmują miejsce do prezentacji wyborów.
 - **prezentacje wyborów** – asystenci prowadzą prezentacje wyborów drużyn.
 - **podliczanie punktów** – drużyny podliczają punkty zdobyte w rundzie, asystent sprawdza poprawność.
7. **Omówienie wyników (10 minut)** – trener zaprasza uczestników do podzielenia się obserwacjami z gry, przyjrzenia się pojawiającym się strategiom i mechanizmom.
8. **Omówienie gry (15 minut)** – trener przedstawia uczestnikom prawidłowości dotyczące korzystnych strategii w grze. Zaprasza uczestników do rozmowy nad życiowym przełożeniem wiedzy wyniesionej z warsztatów.
9. **Oczyszczenie emocji (10 minut)** – trener zaprasza uczestników do udziału w doświadczeniu opartym na współpracy, które pozwoli im w praktyce wykorzystać wnioski z zajęć i zastanowić się nad korzyściami płynącymi ze współpracy z innymi.

IV. Opis poszczególnych etapów

0. Wybór i przeszkolenie asystentów

Podczas warsztatów klasa zostaje podzielona na drużyny – każde cztery drużyny tworzą jedną grupę i pracują w trakcie zajęć z własnym asystentem, którego zadaniem jest komunikacja pomiędzy jego grupą a prowadzącym grę, czyli z Tobą. Przed rozpoczęciem warsztatu zdecyduj, kto będzie Twoim asystentem i przygotuj tę osobę (lub osoby – przy większej liczbie drużyn niż osiem, potrzeba kilku asystentów).

Kogo zaprosić do roli asystenta?

Asystentem może być ktoś z klasy, z którą prowadzisz zajęcia, albo uczeń z innej grupy lub nauczyciel/ pracownik szkoły. Nie jest wymagane, aby asystent znał wcześniej tę grę. Wystarczy, że przekażesz mu, na czym polega jego rola.

Jakiej liczby asystentów będziesz potrzebować?

Do poprowadzenia zajęć będziesz potrzebować od dwóch do czterech asystentów. Z czego to wynika? Zadaniem asystenta jest praca z czterema drużynami tworzącymi jedną grupę. Liczba asystentów zależy więc od tego, na ile drużyn chcesz podzielić klasę. W ramach gry „Wygraj, ile się da” może wybrać następujące układy podziału uczniów na zespoły:

- Dwóch asystentów – dzielisz klasę na 8 drużyn, każdy pracuje z czterema drużynami, które liczą od dwóch do czterech osób.
- Trzech asystentów – dzielisz klasę na 12 drużyn, każdy z nich pracuje z czterema drużynami, które liczą od dwóch do trzech osób.
- Czterech asystentów – dzielisz klasę na 16 drużyn, każdy z nich pracuje z czterema dwuosobowymi drużynami.

Możesz też zdecydować się na wariant, w którym jesteś asystentem jednej z grup – wtedy zapraszasz do współpracy o jedną osobę mniej (wiąże się to jednak z podwójnym zadaniem dla Ciebie – asystenta grupy i prowadzącego całą grę).

Jak przygotować asystenta do jego roli?

Możesz wyjaśnić asystentom wszystkie założenia gry, ale nie jest to konieczne – ważne, aby dobrze rozumieli, na czym będzie polegać ich zadanie.

Na kolejnej karcie znajdziesz instrukcje do przekazania asystentom:

1. Przed rozpoczęciem gry, otrzymujesz zestaw materiałów dla swojej grupy (dla czterech drużyn) i dla siebie (pięć kart wyników+ pięć długopisów).

Np. asystent grupy pierwszej dostaje kartę wyników z nagłówkiem „**Grupa 1**” (dla siebie) + karty z nagłówkiem „**1A**”, „**1B**”, „**1C**”, „**1D**” (dla drużyn) + 5 długopisów.

2. Na polecenie prowadzącego rozdajesz drużynom w Twojej grupie karty wyników (ABCD) i po jednym długopisie. Karta z numerem grupy i jeden długopis zostaje u Ciebie
3. Przez wszystkie rundy dbasz o to, by poza wyznaczonymi momentami obowiązywał absolutny zakaz rozmów.
4. Na polecenie prowadzącego wysyłasz drużyny na „tajne konsultacje w drużynie”, podczas których podejmą decyzję dotyczące swojego ruchu w danej rundzie (poproś, by drużyny zajęły miejsca z dala od siebie).
5. Na sygnał prowadzącego zwołujesz drużyny i prosisz, aby ustawiły się wokół Ciebie w kręgu. Wszystkie unoszą kartki ze swoją decyzją w taki sposób, żeby wybór nie był na razie widoczny dla pozostałych. Kiedy to się stanie, podnosisz rękę – jest to znak, że Twoja grupa jest gotowa do prezentacji wyborów.
6. Na komendę prowadzącego „Gotowi. Prezentuj!” wskazujesz ręką na pierwszą drużynę, który odsłania swoją kartkę i mówi „X” bądź „Y” (możliwe opcje wyboru), a Ty powtarzasz głośno wskazanie zespołu, tę samą procedurę powtarzasz z drużyną 2,3,4.
7. Ogłaszasz w swojej grupie, jakie były ich wybory w tej rundzie (np. „trzy ikisy, jeden igrek” bądź „cztery igreki”). Zapisujesz tę informację w kolumnie „Decyzje grupy” na swojej karcie i prosisz zespoły, aby również zanotowały ją na swoich kartach w rubryce „Decyzje grupy”.
8. Następnie sprawdzasz, czy wyniki, jakie wpisują poszczególne drużyny na swoich kartach, są zgodne z tabelą punktacji. Kolumny „Punkty w rundzie” i „Wynik końcowy” wypełniają tylko Twoje cztery drużyny. Zasady punktacji i zapisywania wyników będą szczegółowo objaśnione przed rozpoczęciem gry.
9. W trakcie gry będą padać komendy specjalne – dopilnuj, aby były respektowane i zostały niezwłocznie wykonane przez drużyny.
10. Nie odpowiadasz na żadne pytania uczestników, gdyby w którymkolwiek momencie pojawiły się wątpliwości lub problemy, sygnalizujesz to prowadzącemu.

1. Ogólne wprowadzenie do gry przez prowadzącego

Rozpocznij od poinformowania uczniów o tym, że podczas dzisiejszych zajęć wezmą udział w grze pt. „Wygraj, ile się da”. Wyjaśnij, że potrzebujecie do tego miejsca i poproś klasę o pomoc w przestawieniu stolików i krzeseł. Zaznacz, że o samej grze opowiesz więcej za moment.

Następnie przypomnij o zasadach pracy, na które jesteście umówieni na czas spotkań w ramach cyklu „Twój osobisty GPS”. Są to:

- **Zasada dobrowolności.** To od uczestników zależy, w jakim stopniu zaangażują się w zajęcia. Każdy sam określa swój poziom gotowości i zainteresowania udziałem w pracy. Uczeń samodzielnie decyduje, na ile będzie aktywny i ile w związku z tym skorzysta z zajęć.
- **Zasada uczenia się na błędach.** W trakcie zajęć uczniowie biorą udział w grach – ich elementem jest zwyciężanie i przegrywanie. Jednak w perspektywie pracy nad własnym rozwojem porażki, potknięcia, błędy i pomyłki są traktowane jako sposób zdobywania wiedzy. Nie jest to jedynie grzecznościowe określenie, gdyż osoby, które uzyskają gorszy wynik, mają okazję przemyśleć swoją strategię i wyciągnąć wnioski. W ten sposób każdy wzbogaca się o nowe doświadczenie i wiedzę.
- **Zasada poufności.** Podczas zajęć uczniowie podejmują działania oraz dyskutują o nich – może się zdarzyć, że niektóre z tych doświadczeń lub wypowiedzi będą miały dla ucznia zbyt osobisty charakter. Z tego powodu ważne jest, aby na początku pracy cała grupa zadeklarowała zachowanie dla siebie wypowiedzi uczestników sytuacji warsztatowej. Nie mogą one zostać poruszone poza gronem uczestników zajęć.
- **Zasada nieformułowania ocen.** Nie oznacza ona, że uczniowie nie mogą dzielić się swoim zdaniem – wręcz przeciwnie. Chodzi o to, by w rozmowie nie zatrzymywać się na określaniu czegoś mianem „dobrego” czy „złego” rozwiązania, zdania, pomysłu, ale umotywować swój pogląd, skupić się na tym, z czego wynika zgoda lub niezgoda z czyims stanowiskiem. Pozwala to wszystkim na bardziej merytoryczną, pogłębiającą świadomość rozmowę. Dzięki temu można lepiej rozumieć, z czego wynikają opinie innych osób.

Przed przejściem do pracy możesz poprowadzić grę ruchową, która podniesie poziom energii grupy i przestawią myślenia „szkolnego” na myślenie „warsztatowe”. W Internecie znajdziesz mnóstwo ćwiczeń tego typu (tzw. energizer’y i ice-breaker’y). Jako inspirację polecamy zestaw wypracowany w ramach programu „Młodzież w działaniu”, który można bezpłatnie pobrać pod tym linkiem:

http://www.mlodziej.org.pl/sites/mlodziej.org.pl/files/publication/557/energizery_pdf_78177.pdf

2. Podzielenie uczestników na grupy i zespoły

Zapowiedz, że na początku klasa zostanie podzielona na drużyny i grupy. O tym, w jaki sposób to przeprowadzić, informują poniższe instrukcje:

Instrukcja podziału na grupy:

W podstawowym układzie tworzysz dwie grupy (czyli 8 drużyn). Ile będzie uczniów w zespołach? W zależności od liczby uczniów w klasie:

Liczba uczniów w klasie	Liczebność drużyn
16	2 osobowe
17- 23	2-3 osobowe
24	3 osobowe
25-31	3-4 osobowe
32	4 osobowe

Kiedy chcesz pracować z trzema grupami potrzebujesz do tego minimum dwudziestu czterech osoby - tworzysz wtedy dwanaście drużyn. W zależności od ilości uczniów w klasie, liczebność zespołów przedstawia się następująco:

Liczba uczniów w klasie	Liczebność drużyn
24	2 osobowe
25-31	2-3 osobowe
32	3 osobowe

Jeśli decydujesz się na pracę z czterema grupami, potrzebujesz do tego trzydziestu dwóch osób – tworzysz wtedy szesnaście drużyn. Wtedy liczba członków drużyn wygląda następująco:

Liczba uczniów w klasie	Liczebność drużyn
32	2 osobowe

Po wybraniu swojego wariantu poproś, aby uczniowie utworzyli wybraną przez Ciebie ilość zespołów o wskazanej przez Ciebie liczbie członków drużyny. Następnie połącz drużyny w grupy (po cztery w każdej grupie).

Dodatkowe wskazówki dla trenera:

- Aby wprowadzić element integrujący drużyny, możesz zaproponować po utworzeniu zespołów element wspólnego działania. Poproś, żeby członkowie drużyn złapali się za ręce, podnieśli je do góry i odpowiedzieli wszyscy razem głośno na Twoje pytanie: „Jaki jest tytuł dzisiejszej gry?”. Uczestnicy odpowiadają „Wygraj, ile się da!”. Możesz jeszcze raz bądź dwa poprosić ich o to samo, argumentując to tym, że za pierwszym razem nie udało Ci się usłyszeć.

3. Przedstawienie asystenta/asystentów i przydzielenie ich asystentów do grup

Przedstaw grupom asystentów. Wyjaśnij, że każdy z nich będzie się opiekował jedną grupą (czyli czterema drużynami). W ramach tego będzie odpowiadał za przekazywanie jej poleceń i komunikację pomiędzy grupą a prowadzącym. Przydziel asystentów do grup.

4. Rozdanie materiałów przez asystentów

Poproś asystentów o rozdanie zespołom w swojej grupie kart wyników oraz długopisów.

5. Szczegółowe omówienie zasad gry + demonstracja przebiegu rundy

Omów zasady zdobywania punktów (z użyciem prezentacji PowerPoint „Wygraj, ile się da! – wprowadzenie.pptx”) i zaprezentuj przebieg przykładowej rundy (prezentacja powinna być już w tym momencie już uruchomiona).

Oto szczegółowe zasady gry „Wygraj, ile się da”:

1. Poinformuj, że celem gry jest uzyskanie jak największej liczby punktów pod dziesięć rundach.
2. Wyjaśnij, że gra „Wygraj, ile się da” zbudowana jest na zasadzie współzależności wyniku jednej drużyny od decyzji całej grupy (wszystkich czterech drużyn). W każdej rundzie drużyna może wybrać symbol Y lub X – to ile punktów dostanie za swój wybór, zależy od tego, jaki układ wyborów pojawi się w całej grupie. Za chwilę przyjrzymy się tabeli z punktami.
 3. Zaprezentuj teraz na wybranej grupie przebieg przykładowej rundy:
 - poproś zespoły, aby otoczyły Cię półokręgiem (to jest pozycja wyjściowa do każdej rundy);
 - daj komendę „Czas na tajne konsultacje w zespole” – wyjaśnij, że oznacza ona, że zespoły oddalają się teraz nieznacznie i szeptem w zespole konsultują, jakiego wyboru (X czy Y) dokonają w tej rundzie ;
 - daj komendę „koniec konsultacji” – wyjaśnij, że to moment, w którym zespoły zaznaczają X lub Y i z kartą przy piersi (tak, by nikt nie widział waszego wyboru) wracają do asystenta grupy, otaczając go znowu półokręgiem;
 - daj komendę „gotowi... prezentuj!” – wyjaśnij, że wtedy po kolei wskazywane ręką asystenta, drużyny odsłaniają swoje karty i głośno mówią wybrany symbol X lub Y,
 - następnie poinformuj grupę o tym, ile punktów dostają poszczególne zespoły w tej kolejce. Zapowiedz, że zaraz wyjaśnisz, z czego wynika taka punktacja.
 4. Omów sposobu naliczania punktów: zacznij od wyświetlenia tabeli z punktacją.

Decyzje grupy	Wynik rundy	
4Y	X ---	Y wygrywa 1 pkt
1X 3Y	X wygrywa 3 pkt	Y traci 1pkt
2X 2Y	X wygrywa 2 pkt	Y traci 2pkt
3X 1Y	X wygrywa 1 pkt	Y traci 3pkt
4X	X traci 4pkt	Y ---

Poinformuj, że wszystkie grupy będą miały swój egzemplarz punktacji na karcie wyników i będą do niej mogli sięgnąć w dowolnym momencie.

Wskaż w tabeli wiersz z wyborem, którego dokonały drużyny w rundzie próbnej (czyli np. wiersz drugi jeśli pojawił się jeden symbol X i trzy symbole Y). Oraz wytłumacz, jak zostały naliczone punkty.

Następnie zaprosz zespoły do obejrzenia wszystkich możliwych kombinacji X/Y oraz ich wpływu na wyniki zespołu w danej rundzie:

- jeśli cztery drużyny zaznaczą Y wszyscy zyskują po +1 pkt;
- jeśli jedna drużyna zaznaczy X, a trzy zaznaczą Y, to: X zyskuje +3 pkt, Y-ki tracą po -1 pkt;
- jeśli podwiedrużyny wybiorą każdy symbol, to: drużyny X zyskują +2 pkt, a drużyny Y tracą -2 pkt;
- jeśli trzy drużyny wybiorą symbol X, a jedna Y, wtedy X zyskują +1 pkt, a Y traci -3 pkt;
- jeśli wszystkie zespoły zaznaczą X, wszyscy tracą po -4 pkt.

5. Zaprezentuj zespołom wygląd karty do zapisywania wyników i poinstruuuj, w jaki sposób wprowadzać do niej informacje:

- podczas konsultacji w drużynie wybieracie symbol X lub Y i zaznaczacie go w kolumnie „Wasza decyzja” (obok numeru aktualnej rundy);
- po prezentacji wyboru wszystkich grup asystent poda Wam układ decyzji w grupie (np. 2Y2X lub 1Y3X), zapiszcie go w kolumnie „Decyzje grupy”;
- odnajdźcie w tabelce punktacji, ile punktów przysługuje za wasz wybór w danej rundzie i zapiszcie tę liczbę w kolumnie „Punkty w rundzie” oraz zsumujcie Wasz wynik z tej rundy z wynikami z poprzednich kolejek. Zapiszciego w rubryce „Wynik”. Następnie pokażcie kartę asystentowi, który sprawdzi poprawność zapisu. Jest to koniec jednej rundy i asystent daje sygnał do rozpoczęcia kolejnej.

Możesz posłużyć się przykładem: jeśli Wasza grupa wybrała w rundzie jako jedyna X, to w polu „Wasz wybór” wpisujecie X, w polu „Decyzje grupy” wpisujecie 3Y1X, w polu „Punkty w rundzie” wpisujecie 3.

Zanim rozpoczniesz prowadzenie gry, przekaz zespołom jeszcze kilka zasad:

- jeśli ktokolwiek z Was grał wcześniej w tę grę jest proszony o przyjęcie roli naszego „tajnego agenta” czyli

nieujawnianie tego faktu, niezdradzanie i niepodpowiadanie uczestnikom, jak należy grać żeby wygrać! Jeśli rola tajnego agenta mu nie odpowiada, może też poprosić o dołączenie do grona naszych asystentów.;

- w trakcie gry **będą pojawiać się niespodzianki – instrukcje specjalne**, które będą wprowadzać modyfikacje do standardowego przebiegu gry;

- **podczas gry obowiązuje generalny zakaz rozmów pomiędzy zespołami** – rozmawiać wolno tylko w swoim zespole, tylko szeptem i tylko podczas czasu na „tajne konsultacje w zespole”.

Na koniec przypomnij uczestnikom o jeszcze jednej bardzo ważnej rzeczy: za moment wezmą udział w grze, która stanie się potem dla nich okazją do przyjrzenia się mechanizmom pojawiającym się w sytuacji rywalizacji. Poproś, aby w związku z tym nie wyносили emocji związanych z tym doświadczeniem poza ten warsztat. Wyjaśnij, że dział w „Wygraj, ile się da!” to przede wszystkim okazja do rozpoznania mechanizmów związanych z rywalizowaniem i wygrywaniem.

6. Przeprowadzenie dziesięciu właściwych rund

Zapowiedz rozpoczęcie gry. Ogłaszaj rozpoczęcie kolejnych rund oraz przekazuj polecenia do działań asystentom. Co dwie-trzy rundy podejź do każdego z asystentów, żeby dyskretnie zorientować się, jak przebiega gra w jego grupie (dowiedz się, czy w wyborach grupy pojawiają się kombinacje X i Y, same X, czy same Y).

Zwykle gra sama toczy się w poszczególnych grupach według różnych scenariuszy – dzięki temu można wyciągnąć więcej ciekawych wniosków przy omówieniu. Jeśli jednak zauważysz, że rozgrywka przebiega wg podobnego schematu we wszystkich grupach, możesz zastosować instrukcje specjalne, które pozwolą wprowadzić różnorodność. Szczególnie warto sięgnąć po nie, kiedy po konsultacjach z asystentami okaże się, że:

- we wszystkich grupach pojawia się regularnie wybór 4Y (oznacza to, że wszyscy rozumieją znaczenie współpracy, ale jest to zagrożenie nudnym przebiegiem rozgrywki);

- żadna z grup nie zauważa opcji 4Y (grozi to „totalną wojną” i sprawia, że potencjał współpracy może zostać niedostrzeżony).

Za pomocą instrukcji możesz zwiększać zarówno skłonność uczestników do współpracy, jak i rywalizacji.

Instrukcje specjalne zwiększające skłonność do współpracy:

- **Rozmowy.** Wszystkie drużyny (w ramach grupy prowadzonej przez danego asystenta) dostają informację, że mogą porozmawiać ze sobą przez pewien czas na temat wyborów i strategii gry (aż do sygnału prowadzącego). Ta instrukcja zwiększa prawdopodobieństwo „dogadania się w ramach grupy”. Pierwsza rozmowa powinna odbyć się nie wcześniej niż pod drugiej rundzie.
- **Kontakt wzrokowy.** Uczestnicy zostają poproszeni przez asystenta o zebranie się w kręgu i nawiązanie kontaktu wzrokowego (minimum 3 sekundy) z każdym członkiem grupy. Ta instrukcja zwiększa skłonność zespołów do grania *fair* wobec pozostałych – dotrzymywania obietnic, stawiania na Y. Zalecamy wykorzystywać ją w końcowych rundach

Instrukcje specjalne zwiększające skłonność do rywalizacji:

- **Przerwanie rozmowy.** Asystent pozwala na rozmowę między drużynami. Prowadzący przerywa je niedługo po rozpoczęciu.
- **Okrzyk „Wygraj, ile się da!”.** Prowadzący prosi, aby uczestnicy jeszcze raz wykonali okrzyk z początku zajęć, czyli w drużynach wzięli się za ręce, unieśli je w górę i głośno odpowiedzieli na pytanie zadawane przez niego: „Jak nazywa się ta gra?”. Zwiększa to chęć do dbania przede wszystkim o interes własnego zespołu.
- **Symulacja.** Prowadzący przypomina uczestnikom, że ta gra jest symulacją biznesową i że każdy zdobyty lub stracony punkt reprezentuje konkretne pieniądze (np. 100 zł lub 1000 zł). Bardzo sugestywne i skuteczne jest pokazanie w tym momencie banknotu.

Runda specjalne (runda 4, 8, 10). Wszystkie punkty zdobyte w tej rundzie (dodatnie bądź ujemne) zostaną pomnożone:

- w czwartej rundzie **razy 3;**
- w ósmej rundzie **razy 5;**
- w rundzie dziesiątej **razy 10.**

7. Omówienie wyników

Po zakończeniu dziesiątej rundy poproś uczestników o zajęcie miejsc siedzących z zachowaniem układu drużyn i zespołów, w jakich uczestniczyli w grze. Poleć, aby karty, na których dokonywali wyborów, oddali asystentom. Następnie poproś, aby asystenci podali Ci wyniki poszczególnych drużyn i wprowadź je do arkusza „Wygraj, ile się da! – wyniki.xls”. W arkuszu wyniki każdej grupy sumują się na dole, wyniki dodatnie wyświetlają się na niebiesko, ujemne na czerwono.

Wyniki wyświetl, aby zobaczyli je wszyscy uczestnicy.

Omówienie rozpocznij od zaproszenia uczestników do wypowiedzenia się na temat gry „Wygraj, ile się da!”. Twoim zadaniem jest skupienie się na słuchaniu wypowiedzi uczestników i dbaniu o kulturę dyskusji (tak, by każdy mógł się wypowiedzieć i by równocześnie nie mówiło kilka osób). Aby ułatwić im rozmowę i analizę gry, możesz skorzystać z poniższych pytań. Gdy poczujesz, że większość chętnych osób zabrała głos i zebraliście różnorodne opinie, możesz przejść do kolejnego pytania. Ten etap powinien w całości zabrać do 10 minut.

- Jak myślicie, o co chodziło w tej grze?
- Dlaczego Wasza drużyna/grupa osiągnęła taki wynik?
- Co czujecie w związku z tym wynikiem?
- Z jakiego powodu obraliście taką strategię? Jak byście ją określili?
- Czy w trakcie gry zmienialiście sposób postępowania? Co było tego przyczyną? Jakie to miało konsekwencje dla gry?

Zwykle najwięcej emocji pojawia się w grupie, gdzie są duże dysproporcje między wynikami poszczególnych zespołów/drużyn – warto temu również poświęcić uwagę w rozmowie i dokładnie omówić różnice w strategii drużyn. Pamiętaj, abyś jako prowadzący zwrócił uwagę uczniom na **korzyści z obserwowania w fikcyjnej sytuacji gry różnych wzorców i prawidłowości w zachowaniach**. Nasze destrukcyjne wzorce zachowań mają nad nami władzę tylko wtedy, gdy są nieświadomione. Dzięki grze „Wygraj, ile się da!” uczniowie mieli okazję się im przyjrzeć. Po tym ćwiczeniu mogą korygować swoje wzorce zachowań w określonych sytuacjach, mogą wybierać te zachowania, które będą lepiej służyć zarówno im samym jak też i otoczeniu

8. Omówienie gry

Po wysłuchaniu perspektywy uczestników uruchom prezentację „Wygraj, ile się da! – omówienie.pptx”. Sednem omówienia powinno być wykazanie, że gra dawała możliwość wygrania wszystkim zespołom (przy podejściu wygrana-wygrana). Porozmawiaj z uczniami o tym, na ile w dzisiejszym przebiegu gry, udało się zbliżyć do tego „złotego środka”, czyli sytuacji w której nikt nie przegrywa, wszyscy korzystają.

- Zapytaj, co wg nich jest przeszkodą/trudnością w zobaczeniu i zastosowaniu tego najlepszego dla wszystkich rozwiązania?
- Z jakich powodów rywalizowanie i wygrywanie, działanie na szkodę innych są dla nas atrakcyjne?

Warto zwrócić uwagę uczniów na celowe zabiegi prowadzącego i asystentów, które pojawiały się w trakcie gry (specjalne wprowadzanie zakazu rozmów, tworzenie zamieszanie i niedopowiadanie pewnych ważnych rzeczy). Zapytaj, na jakie decyzje i działania przekładało się to w poszczególnych zespołach? Co takie zachowania ze strony innych osób mogą powodować w życiu zawodowym?

Zaproś uczniów do stworzenia charakterystyki obu postaw: co kierowało wyborami X/Y? Jak były odbierane w grupie? Jak można przełożyć postawę X i Y na zawodowe decyzje? Zachęć uczniów, by poszukali przykładów.

Zapytaj uczniów, czy spotkali się ze sformułowaniem postawa „wygrana-wygrana” (win-win). Jeśli nie, wyjaśnij im krótko, czym ta postawa jest i co umożliwia. Szczególnie podkreśl, że stosując ją możemy świadomie wprowadzać do naszego życia więcej zaufania, otwartości na współpracę ale też odważniej wymagać od innych, by byli wobec nas uczciwi i szanowali nasze prawa. Na tym polega podejście wygrana-wygrana.

Na koniec omówienia zapytaj uczestników, co wg nich oznacza postawa „wygrana-wygrana” w kontekście wyboru zawodu. Możesz poszerzyć omówienie zadając dodatkowe pytania:

- Jakie wybory/działania mogą sprawiać, że wygrywamy zarówno my, jak i nasze otoczenie?
- Jak można osiągać sytuację, w której inni ludzie mogą korzystać z tego, że robimy wartościowe i interesujące nas same rzeczy?
- Czy ich zdaniem da się połączyć pracę zgodną z własnymi zainteresowaniami i indywidualnymi predyspozycjami, pracę która przynosi mi radość, satysfakcję i godziwe wynagrodzenie z pozytywnym wkładem w życie innych ludzi?
- W jaki sposób otoczenie może wygrywać na tym, że robimy to, co lubimy?
- Co to znaczy, że jakaś praca ma sens/jest pożyteczna?
- Jakie korzyści przynosi stawianie w życiu zawodowym na współpracę?

- Czym różni się praca zespołowej od indywidualnej z perspektywy rozwoju osób i działań, nad którymi pracują?
- Jakie są konsekwencje postrzegania świata jako „areny rywalizacji”?
- Jaką rolę w pracy z innymi ludźmi odgrywa zaufanie? Jak można je budować?

W ramach podsumowania i elementu teoretycznego, możesz zaprezentować „trójkąt trafnego wyboru zawodu”, którego trzyboki możesz podpisać: Zainteresowania, Predyspozycje, Sens.

9. Oczyszczenie emocji – ćwiczenie „Niewidomi i Przewodnicy”

Gra „Wygraj, ile się da!” dostarcza uczestnikom wielu intensywnych emocji, co korzystnie wpływa na proces uczenia się. Ponieważ jednak pojawiają się w niej również negatywne emocje (rozczarowanie, żal, złość, poczucie skrzywdzenia...), które mogą źle wpływać na relacje w grupie, ważnym elementem jest danie uczestnikom okazji do wspólnego udziału w działaniu, które pozwoli im oczyścić emocje i stworzyć wspólnie nowe pozytywne doświadczenia.

Jak to zrobić? Zaczynaj od nazwania rzeczy po imieniu, np. tak : „Wiem, że podczas gry pojawiły się u was negatywne emocje. Było to przewidziane i miało to swój cel edukacyjny, ponieważ umówiliśmy się wcześniej, że na tych zajęciach będziemy uczyć się na błędach. Nie chcemy jednak, aby sytuacje z tego warsztatowego doświadczenia przekładały się na Wasze dalsze relacje. Dlatego zapraszam Was do udziału w ćwiczeniu, które pozwoli Wam na nowo spróbować współpracy i zbudować zaufanie w stosunku do drugiej osoby”.

Poproś, aby uczniowie dobrali się w pary. Możesz zaproponować, że jeśli czują, że chcieliby w tym ćwiczeniu naprawić swoje zachowanie w stosunku do kogoś z uczestników, to niech teraz utworzą z nim dwójkę. Niech uczniowie zdecydują, kto w parze przyjmie rolę „przewodnika”, a kto „niewidomego”. Ci drudzy niech zamkną oczy. Zapowiedz, że zadaniem przewodników jest jak najbezpieczniejsze przeprowadzenie partnera przez ustawiony przez Ciebie tor przeszkód. Osoby w parze nie mogą ze sobą rozmawiać – przewodnik może dawać sygnały niewerbalne poprzez dotyk, naprowadzanie ręki partnera, żeby wyczuł przeszkodę, lub ewentualnie zasłaniać go przed niebezpieczeństwem swoim ciałem.

Po wydaniu tych instrukcji upewnij się, że osoby pod opieką przewodników mają zamknięte oczy. Wskaż pierwszemu przewodnikowi kierunek wędrówki, pozostałe pary niech podążają za pierwszą. Tor przeszkód może być wędrówką po klasie, przez progi, drobne przeszkody (mała ławka) lub też można udać się na korytarz a nawet na schody (dbając o bezpieczeństwo uczestników).

Po zakończeniu tego etapu następuje zamiana w parach i uczestnicy powtarzają proces w tych samych parach. Nasam koniec dwójki dziękują sobie za wzajemną opiekę, która pozwoliła bezpiecznie zakończyć to zadanie i cały moduł.

Załącznik nr 1: Wzór karty wyników

Zespół:

Wygraj, ile sięda!

Zasady punktacji:

Decyzje grupy	Wynik rundy	
4Y	X ---	Y wygrywa 1 pkt
1X 3Y	X wygrywa 3 pkt	Y traci 1pkt
2X 2Y	X wygrywa 2 pkt	Y traci 2pkt
3X 1Y	X wygrywa 1 pkt	Y traci 3pkt
4X	X traci 4pkt	Y ---

Tabela wyników:

	Wasza decyzja	Decyzje grupy	Punktyw rundzie	Wynik
Runda 1	X Y	___ X ___ Y		
Runda 2	X Y	___ X ___ Y		
Runda 3	X Y	___ X ___ Y		
Runda 4	X Y	___ X ___ Y		
Runda 5	X Y	___ X ___ Y		
Runda 6	X Y	___ X ___ Y		
Runda 7	X Y	___ X ___ Y		
Runda 8	X Y	___ X ___ Y		
Runda 9	X Y	___ X ___ Y		
Runda 10	X Y	___ X ___ Y		

Załącznik nr 2

Schemat przebiegu zajęć dla prowadzącego

1. Ogólne wprowadzenie do zajęć (3 minuty)
2. Podzielenie uczestników na drużyny i grupy – zawsze po 4 drużyny w grupie (3 minuty)
3. Przystawienie i przydzielenie grupom asystentów (1 minuta)
4. Rozdanie materiałów przez asystentów: 1 karta wyników + długopis na drużynę (1 minuta)
5. Szczegółowe omówienie zasad gry + demonstracja przebiegu przykładowej rundy (12 minut)
6. Przeprowadzenie 10 właściwych rund (35 minut). Rundy odbywają się wg tego samego schematu:
 - instrukcje specjalne*
 - tajne konsultacje w zespołach
 - otoczenie asystenta półokręgiem
 - prezentacje wyborów
 - podliczanie punktów.
7. Omówienie wyników (10 minut)
8. Omówienie gry (15 minut)
9. Oczyszczenie emocji – ćwiczenie „Niewidomi i Przewodnicy” (10 minut)

*Instrukcje specjalne zwiększające skłonność do współpracy:

Rozmowy, kontakt wzrokowy.

*Instrukcje specjalne zwiększające skłonność do rywalizacji:

Szybkie przerwanie rozmów, okrzyk „Wygraj, ile się da!”, odniesienie do pieniędzy.

Rundy specjalne (runda 4, 8, 10):

Wszystkie punkty zdobyte w tej rundzie (dodatknie bądź ujemne) zostaną pomnożone: **razy 3** (w rundzie 4), **razy 5** (w rundzie 8), **razy 10** (w rundzie 10)”.

Moduł3: **Odlotowe projekty!**

Opisząc: W ostatnim module klasa uczestniczy w procesie planowania różnych form własnej działalności zawodowej. Na początku uczniowie biorą udział w serii rozmów w parach, dzięki nim mają okazję lepiej się poznać i na tej podstawie podjąć decyzję o tym, z kim chcieliby stworzyć wspólny projekt. Po dobraniu się w zespoły opracowują pomysł na produkt/usługę/przedsiębiorstwo/fundację. Muszą pamiętać, aby realizacja projektu pozwalała na wykorzystanie potencjału każdego z członków zespołu.

Do trenera należy tu poprowadzenie części integracyjnej. Następnie przedstawia ona wytyczne związane z tworzeniem projektu w zespołach oraz sposobu zaprezentowania go na forum klasy. Prowadzi on część prezentacyjną – zaprasza i zapowiada kolejne zespoły oraz moderuje omówienie pracy podczasy zajęć.

Cele:

- uruchomienie pracy zespołowej poprzez zaproszenie uczestników do tworzenia pomysłów na produkty/przedsiębiorstwa/projekty/fundacje;
- zachęta do kreatywnego wykorzystania potencjału członków grupy;
- praktyczne wykorzystanie wiedzy zdobytej w trakcie poprzednich modułów;
- zwrócenie uwagi na zjawisko synergii, które opiera się na tym, że osobiste zasoby doskonale uzupełniają się z tym, czym dysponują inni. Zachęta do pracy w myśl zasady: „nikt z nas nie ma tego, co mamy wszyscy razem”.

Czas trwania zajęć: 90 minut.

Wielkość grupy: do 32 osób.

Potrzebne materiały:

- kilkanaście kolorowych pisaków;
- kilkanaście czystych kartek A4.

Zawartość skryptu:

- I. Plan przebiegu zajęć
- II. Szczegółowe omówienie przebiegu zajęć

Plan przebiegu zajęć

1. **Wprowadzenie do zajęć (5 minut)** – trener ustala z grupą zasady pracy, prowadzi ćwiczenie rozgrzewkowe i wprowadza grupę w temat i sposób pracy podczas zajęć.
2. **Szybkie randki (20 minut)** – trener zaprasza grupę do udziału w serii rozmów w parach, które służą lepszemu poznaniu się przed dalszym etapem pracy. Zebrane tu informacje pozwolą znaleźć osoby, z którymi ma się coś wspólnego – będzie to podstawą do dalszej współpracy.
3. **Wprowadzenie do procesu „Odlotowe projekty” (5 minut)** – trener wprowadza uczestników w zasady pracy nad projektami oraz sposób prezentacji działań.
4. **Dobranie się przez uczestników w zespoły. (5 minut)** – uczestnicy tworzą zespoły projektowe.
5. **Przygotowanie projektu (15 minut)** – grupy opracowują szczegóły swojego pomysłu oraz tworzą plan trzuminutowej prezentacji.
6. **Prezentacja projektów (25 minut)** – trener prowadzi prezentacje wyników działań poszczególnych grup, dbając o wzajemną uważność zespołów na siebie.
7. **Omówienie zajęć (15 minut)** – trener prowadzi dyskusję uczestników, w której mogą się oni podzielić wrażeniami z pracy nad pomysłami i komentarzami do prezentacji kolegów.

Szczegółowe omówienie przebiegu zajęć

1. Wprowadzenie do zajęć

Tę część rozpocznij od przekazania uczestnikom, że dzisiejsze zajęcia pozwolą im zebrać wszystkie dotychczasowe odkrycia – dotyczące zarówno ich zainteresowań, jak i korzyści ze współpracy. Na tej podstawie stworzą pomysł na ciekawy projekt, biznes bądź przedsięwzięcie społeczne w oparciu o ich zainteresowania i marzenia.

Następnie przypomnij o zasadach pracy, na które jesteście umówieni na czas spotkań w ramach cyklu „Twój osobisty GPS”.
Są to:

- **Zasada dobrowolności.** To od uczestników zależy, w jakim stopniu zaangażują się w zajęcia. Każdy sam określa swój poziom gotowości i zainteresowania udziałem w pracy. Uczeń samodzielnie decyduje, na ile będzie aktywny i ile w związku z tym skorzysta z zajęć.
- **Zasada uczenia się na błędach.** W trakcie zajęć uczniowie biorą udział w grach – ich elementem jest zwyciężanie i przegrywanie. Jednak w perspektywie pracy nad własnym rozwojem porażki, potknięcia, błędy i pomyłki są traktowane jako sposób zdobywania wiedzy. Nie jest to jedynie grzecznościowe określenie, gdyż osoby, które uzyskają gorszy wynik, mają okazję przemyśleć swoją strategię i wyciągnąć wnioski. W ten sposób każdy wzbogaca się o nowe doświadczenie i wiedzę.
- **Zasada poufności.** Podczas zajęć uczniowie podejmują działania oraz dyskutują o nich – możesz zdarzyć, że niektóre z tych doświadczeń lub wypowiedzi będą miały dla ucznia zbyt osobisty charakter. Z tego powodu ważne jest, aby na początku pracy cała grupa zadeklarowała zachowanie dla siebie wypowiedzi uczestników sytuacji warsztatowej. Nie mogą one zostać poruszone poza gronem uczestników zajęć.
- **Zasada nieformułowania ocen.** Nie oznacza ona, że uczniowie nie mogą dzielić się swoim zdaniem – wręcz przeciwnie. Chodzi o to, by w rozmowie nie zatrzymywać się na określaniu czegoś mianem „dobrego” czy „złego” rozwiązania, zdania, pomysłu, ale umotywować swój pogląd, skupić się na tym, z czego wynika zgoda lub niezgoda z czymś stanowiskiem. Pozwala to wszystkim na bardziej merytoryczną, pogłębiającą świadomość rozmowę. Dzięki temu można lepiej rozumieć, z czego wynikają opinie innych osób.

Przed przejściem do pracy możesz poprowadzić grę ruchową, która podniesie poziom energii grupy i przestawiają myślenia „szkolnego” na myślenie „warsztatowe”. W Internecie znajdziesz mnóstwo ćwiczeń tego typu (tzw. energizer’y i ice-breaker’y). Jako inspirację polecamy zestaw wypracowany w ramach programu „Młódzież w działaniu”, który można bezpłatnie pobrać pod tym linkiem:

http://www.mlodziex.org.pl/sites/mlodziex.org.pl/files/publication/557/energizery_pdf_78177.pdf

2. Szybkie randki

Zapowiedz uczestnikom, że na tym etapie będą mieli okazję przyjrzeć się swoim zainteresowaniom i opowiedzieć o nich innym. Poinformuj, że zabawa, w której wezmą udział, to „Szybkie randki”. Wyjaśnij jej zasady: uczniowie dobierają się w duety, w których mają dwie minuty, na rozmowę w parze na podany przez Ciebie temat (pominuciona osoba – obie odpowiadają na samo pytanie). Następnie dziękują sobie za rozmowę i szukają kolejnej osoby. W nowej parze odpowiadają na dalsze pytanie. W trakcie zabawy uczestnicy odpowiadają na od sześciu do ośmiu pytań – za każdym razem słuchają odpowiedzi innej osoby.

Przed rozpoczęciem podawania tematów podkreśl, że rozmowy w ramach „Szybkich randek” mogą być dla nich punktem odniesienia do utworzenia zespołów pracujących nad wspólnym projektem – pomogą im się lepiej poznać i zdecydować, z kim będą chcieli tworzyć firmę, fundację, produkt.

Poniżej przykładowe pytania, możesz zastąpić je swoimi – to Ty znasz uczestników najlepiej i może dobrać pytania bardziej dopasowane do grupy. Ważne, aby odwoływały się one do emocji, planów i marzeń. Oto nasze propozycje:

- Gdybyś mógł zamieszkać w dowolnym miejscu na świecie – jakie byś wybrał i dlaczego?
- Gdybyś mógł przez godzinę porozmawiać z dowolną osobą na świecie – kogo byś wybrał i dlaczego?

- Gdybyś miał kogoś czegoś nauczyć – czym chciałbyś się z tą osobą podzielić?
- Gdybyś dysponował nieskończonymi zasobami pieniędzy i nie musiał pracować – czym byś się zajął? Nie chodzi tu o to, jakbyś je wydał, tylko o wyjaśnienie, co byś zrobił ze swoim czasem.
- Gdybyś dostał gwarancję, że uda Ci się odnieść sukces w trzech zawodach – jakie byś wybrał i dlaczego?
- Gdybyś mógł spełnić jedno swoje marzenie – jakie byś wybrał i dlaczego?
- Opowiedz o swoim sukcesie, z którego jesteś dumny.
- Opowiedz o wydarzeniu, w którym wykazałeś się odwagą.
- Możesz zadać swojemu partnerowi pytanie, które sam wymyślisz.

Pytania warto zadawać w podanej kolejności, gdyż są ułożone od łatwiejszych do trudniejszych. Gdy zaczniesz od trudnych pytań, młodzieży może być trudno się otworzyć.

Dodatkowe sugestie dla trenera:

- Przed rozpoczęciem „Szybkich randek” zapytaj uczestników: „Po czym poznacie, że ktoś Was słucha?”. Kiedy podadzą swoje pomysły, zachęć ich, by stosowali się do nich w trakcie rozmów w parach. Pozwoli im to głębiej i z większym pożytkiem przejść przez proces.
- Zachęć uczniów, by podczas rozmów w dwójkach zadbali o to, by znaleźć komfortowe miejsce do rozmowy – jak najdalej od innych par (żeby czuli się swobodnie wymieniając odpowiedzi).
- Ustal z uczestnikami, że po przeczytaniu każdego pytania mają 10 sekund ciszy na namysł i dopiero po tym czasie daj sygnał do rozpoczęcia rozmowy.
- Zaznacz przed rozpoczęciem „Szybkich randek”, że jeśli ktoś skończy mówić przed upływem minuty, należy zachować ciszę – gdyż jest to czas tej osoby. Osoba słuchająca przez minutę nic nie mówi, jedynie słucha – nawet jeśli druga osoba już skończyła swoją wypowiedź.

4. Wprowadzenie do procesu „Odlotowe projekty”

Zapowiedz uczestnikom, że za moment dobiorą się w grupy. W tych ekipach w procesie pt. „Odlotowe projekty” będą tworzyć firmę/projekt/fundację, która wykorzystuje potencjał członków zespołu. Zaznacz, że praca drużyny powinna opierać się na zasadzie synergii: czyli wykorzystywać energię i potencjał pojedynczych osób w wspólnym działaniu. Wyjaśnij, że wg tej zasady ci, którzy pracują zespołowo osiągają lepsze wyniki, niż osoby pracujące samodzielnie. Synergia pozwala każdemu wnieść do pracy to, co ma najlepszego, i wykorzystać to na rzecz grupy. Dzięki temu współpraca odbywa się w duchu postawy „wygrana-wygrana”.

Zapowiedz, że za moment uczestnicy dostaną pięć minut na to, by dobrać się w zespoły o dowolnej liczbie uczestników (jednak nie mniejszych niż dwuosobowe). Kryterium doboru grupy niech będą ich zainteresowania/marzenia. Następnie zespoły w ciągu kwadransa będą miały stworzyć pomysł na projekt/firmę/fundację, która pozwoli im

wykorzystywać swoje zainteresowania i plany. Podkreśl, że każdy z uczestników powinien mieć rolę w tym projekcie zgodną z jego wewnętrzną motywacją do działania. Ostatnim etapem pracy będą prezentacje projektów i omówienia, dlatego każdy pomysł musi posiadać nazwę i opis działalności. Każdy zespół dostanie trzy minuty na to, by opowiedzieć na czym polega projekt i jaka jest rola poszczególnych uczestników w nim (za co odpowiadają).

Dodatkowe sugestie dla trenera:

- Poniżej zamieszczamy opisy kilkunastu projektów, które powstały podczas testowania skryptu w szkołach. Przed rozpoczęciem dalszych działań, możesz je przeczytać uczestnikom. W przypadku niejasności ułatwi im to zrozumienie, o jakiego rodzaju projekty chodzi w tym procesie.

Przykłady projektów stworzonych przez uczniów:

- „Auto-serwis” – warsztat samochodowy stworzony przez trzech kolegów, w którym jeden będzie mechanikiem, drugi będzie zajmował się obsługą klientów, a trzeci zadba o reklamę i marketing.
- „Firma robotyczno-informatyczna” – firma, która będzie produkowała roboty-tłumaczy. Będą one rozstawione na ulicach większych miast na całym świecie, aby pomagać turystom. Autorkami są dwie dziewczyny: jedna z nich zajmie się programowaniem (gdyż interesuje się informatyką), zaś druga tłumaczeniami (gdyż interesuje się językami obcymi).
- „Życie bez wstydu” – fundacja pomagająca osobom z nadwagą. Chcą ją założyć cztery dziewczyny: jedna z nich zajmie się promocją i marketingiem, kolejna pomocą psychologiczną (gdyż w przyszłości chce zostać psychologiem), następna ułoży plan treningów (ponieważ planuje zostać trenerem osobistym), zaś ostatnia zadba o zdrowe słodycze (gdyż interesuje się cukiernictwem).
- „Prawo-fryz” – zakład, w którym można skorzystać z usług adwokata, a w międzyczasie zmienić fryzurę. Planują go założyć dwie dziewczyny: jedna z nich chciałaby zostać adwokatem, druga fryzjerką.
- „Organiczne biokosmetyki przyszłości” – trzy koleżanki planujące zajmować się wizażem stworzyły pomysł na firmę produkującą kosmetyki. Ich flagowe produkty to: „Pędzle z włosów jednorożca”, „Pomadka z róż” oraz „Peeling konopny”.
- „Następcy orłów Nawałki” – dwóch kolegów (pasjonatów piłki nożnej) postanowiło zająć się szkoleniem młodych piłkarzy. W ramach swojej inicjatywy organizują treningi, wyjazdy na zgrupowania z doświadczonymi trenerami, budują własny ośrodek szkoleniowy.

Na powyższych przykładach dobrze widać idee „Odlotowych projektów” – każdy wnosi swoje zainteresowania i plany, a z nich powstaje przedsięwzięcie łączące pasje każdej z osób.

Odlotowe projekty potrafią czasem być bardzo odlotowe – czego przykładem jest poniższy pomysł:

- „El Muczamabra” bądź też „Projekt Meeee 1” albo „Mućka 007” – czterech kolegów postanowiło stworzyć kozę do zadań specjalnych. Tu cytat ze stworzonego przez nich opisu: „Niby zwyczajna koza, ale co kryje się w jej wnętrzu? Koza została stworzona do tajnych działań zbrojnych. Posiada ona: miotacz ognia, laser w oczach, ostre zęby z tytanu do przegryzania czołgów, dwa działka kal. 20 mm.” Podział zadań dla czterech członków zespołu: dobór gatunkowy i hodowla, uzbrojenie i wyposażenie kozy, dystrybucja międzynarodowa, pomysłodawca projektu.

4. Dobranie się przez uczestników w zespoły

Zapowiedz, że teraz uczestnicy mają czas na utworzenie zespołów projektowych. Przypomnij, że „Szybkie randki” pozwoliły im już trochę się poznać i przed sobą otworzyć. Jeśli jednak potrzebują porozmawiać ze sobą i dowiedzieć się czegoś więcej o swoich zainteresowaniach/marzeniach, to teraz na rozmowy i dobranie się w zespoły uczestnicy mają jeszcze trzy minuty.

Jeśli okaże się, że po utworzeniu zespołów została samotna osoba/osoby, nie wymuszaj na nich szybkiej decyzji. Możesz zachęcić je do rozmawiania z każdą grupą o tym, nad jakim projektem pracują – niech spróbują dołączyć do projektu, który wyda im się najciekawszy. Problem ze znalezieniem miejsca dla siebie często wynika z tego, że ktoś nie ma sprecyzowanych planów i nie wie, jaki wkład może wnieść w projekt. Wtedy warto zachęcić, żeby dołączyć do interesującego projektu, a w trakcie prac na pewno znajdzie się zadanie, którego dana osoba będzie chciała się podjąć.

5. Przygotowanie projektu

Zapowiedz uczniom, że właśnie rozpoczyna się 15 minut, podczas których zespoły mają wymyślić projekt i przygotować jego prezentację. Przypomnij, że prezentacja pomysłu każdego zespołu musi się zamknąć w trzech minutach, następnie każdy z członków grupy ma dodatkową minutę na opowiedzenie o swojej roli w realizacji tego projektu (podkreśl, że oba elementy – zespołowy i indywidualny – są obowiązkowe).

W trakcie pracy zespołów nad projektami, co kilka minut przypominaj uczestnikom, o ilości czasu, która została do końca zadania. Możesz też sprawdzić, czy wszyscy dobrze rozumieją polecenie i przypomnieć, że poza ogólną prezentacją pomysłu każdy będzie musiał opowiedzieć o swojej roli i zadaniach w projekcie.

6. Prezentacja projektu

Zapraszaj kolejne zespoły na środek klasy, aby zgodnie z ustaloną strukturą zaprezentowały wymyślony przez siebie projekt. Pilnuj czasu trwania wystąpienia. Po prezentacji zapytaj publiczność, czy ma pytania do danego projektu. Na koniec rozmowy nagroźdź prezentujący zespół brawami. Możesz też spytać tę grupę: „Który zespół teraz zapraszacie do prezentacji?”. W ten sposób to uczniowie sami wyznaczą kolejność.

7. Omówienie zajęć

Zaproś uczniów do tego, by podzielili się obserwacjami i wnioskami poczynionymi w trakcie zajęć. Możesz posłużyć się w tym celu poniższymi pytaniami:

- Jakie wnioski wyciągnęliście z tego procesu?
- Czy coś Was w nim zaskoczyło?
- Jak się Wam pracowało w grupach?
- Jakie korzyści daje współpraca z innymi przy tworzeniu projektu? Z jakimi trudnościami się wiąże?
- Jak do tworzenia projektów przydały się wcześniejsze zajęcia („Moja droga”, „Wygraj, ile się da”)? Inne pytania które pomogą uczestnikom dokonać refleksji nad procesem:
- Jakie pasje, zainteresowania i swoje mocne strony (predyspozycje) uświadomiłeś sobie podczas tych zajęć?
- Co podczas pracy na lekcji pomagało Ci uruchamiać kreatywność?
- Jaki wpływ na Twoje pomysły miała obecność innych osób o podobnych zainteresowaniach?
- Co jest ważne, aby praca była ekscytującym elementem dorosłego życia? O czym trzeba pamiętać, aby to osiągnąć?

Możesz też zaprosić uczniów do zadania podsumowującego udział w całym module. Poproś, by stworzyli zestaw porad związanych z wyborami zawodowymi.

Dodatek

Oto niektóre uwagi, wnioski i spostrzeżenia trenerów, doradców zawodowych i uczniów testujących skrypty, które pojawiły się na etapie prototypowania i testowania. Zostały one następnie zaimplementowane do ostatecznej wersji skryptów.

- Zasugerowano, by w zajęciach użyć identyfikatorów oraz numerków przed każdym uczestnikiem.
- Dodano do każdego działania w skrypcie zastrzeganie poszczególnego elementu oraz czas, który minął od początku zajęć, tak by prowadzący miał lepszą kontrolę nad ich przebiegiem.
- Wprowadzono sugestię, by na początku modułu przeprowadzić zabawę ruchową.
- Po grze „Wygraj ile się da!” dodano ćwiczenie „Niewidomi i przewodnicy” którego zadaniem jest rozładować emocje powstałe w wyniku gry.
- Dodano sugestię odnośnie „Szybkich randek” dotyczące zakazu rozmów oraz czasu na namysł.
- Uproszczony został schemat przebiegu zajęć w przypadku wszystkich trzech modułów.
- W całej symulacji „Moja droga” zmienione zostały nazwy: „Moja Pasja” na „Moje Zainteresowania” oraz „Moje \$\$\$” na „Moje Pieniądze”.
- Wprowadzony został opis 5 stylów gry, które najczęściej przyjmują uczestnicy symulacji.
- Do skryptu „Wygraj ile się da!” został dodany mechanizm „rund specjalnych” pomagający wpływać na nieprzewidziane sytuacje w grze.
- Znaczącym modyfikacją poddana została część dotycząca szkoleń asystentów i ich obowiązków w trakcie „Wygraj ile się da!”
- Dodane zostały opisy przykładowych „Odlotowych projektów”, tak by prowadzący i uczestnicy mogli się nimi zainspirować.
- Nie dość jasno zostało omówione – oraz zaznaczone w materiałach dla uczestników - znaczenie kapitału czerwonego i zielonego przez co symulacja stała się gonitwą w pogoni za jak największym zyskiem bez kontekstu wyborów edukacyjno-zawodowych.

W efekcie trenerzy zdecydowali się wprowadzić tę zmianę do skryptu zajęć, gdyż doradcy prowadzący zajęcia powinni wskazać na to, że kapitał zielony to dobre relacje z innymi, satysfakcja i duma z pracy oraz inwestowanie przede wszystkim w swoją pasję, zaś kapitał czerwony to skupianie się przede wszystkim na zarabianiu jak największych pieniędzy bez względu na predyspozycje i zainteresowania.

- Obawy wzbudził arkusz kalkulacyjny stosowany w symulacji, a przede wszystkim wprowadzanie do niego danych. Trenerzy zdecydowali, że potrzebują lepiej dopracować opis wprowadzania danych, tak, by skrypt nie pozostawiał żadnych wątpliwości co do tego co i jak należy robić.
- Doradcy obserwując przebieg rozgrywki byli zaniepokojeni ilością elementów, które składały się na grę

„Wygraj ile się da!”, jednak dowiedziawszy się, że wszystko jest dokładnie opisane w skrypcie uznali, że osoby korzystające ze skryptu będą potrafiły poprowadzić ją samodzielnie.

- Wśród doradców panowało przekonanie, że młodzież nie wymyśli ciekawych projektów. Jednak wszyscy byli zaskoczeni kreatywnością uczniów i poziomem ich projektów. Obawy okazały się bezpodstawne.
- Zwrócono uwagę, że warto zawrzeć w skrypcie wskazówkę, by w trakcie pracy nad projektami prowadzący doglądał od czasu do czasu zespołów i sprawdzał postępy ich pracy oraz przypominał, że ich zadaniem będzie zaprezentowanie projektu oraz omówienie przez każdego jego roli w projekcie. Ta ostatnia rzecz miała tendencję do umykania uczestnikom.
- Dodano ściągę dla prowadzącego zajęcia, która pomoże przy prowadzeniu gry, procesu i symulacji.
- Dodano tabelę pomagającą podzielić klasę na grupy podczas gry „Wygraj ile się da!”
- Połączono omówienie karty do gry „Wygraj ile się da!” z demonstracją przykładowej rundy oraz włączono je do skryptu, gdyż dotąd były w osobnym pliku.
- Potrzebne jest wyraźne podkreślenie, że kapitał uzyskany w danej rundzie „Mojej drogi” dodaje się do już posiadane kapitału.
- Prowadzących, po danej rundzie „Mojej drogi” można okłaskiwać.
- Dobry efekt daje obserwowanie poszczególnych uczestników i nawiązywanie do przebiegu ich gry podczas omówienia, pytanie ich o ich strategię i przemyślenia.
- Należy wykazać cierpliwość w oczekiwaniu na wnioski wyciągane przez klasę, a także wskazywane przez uczestników przykłady z życia potwierdzające zasady odkryte w grze. Warto też mieć plan awaryjny (swoje przykłady) jednak najpierw należy wyczekać, aż uczniowie podadzą najpierw swoje. Warto też używać pytań pomocniczych, naprowadzających, np. „Kto z waszych znajomych lubi swoją pracę? Jaka była jego historia?”
- Jeśli po przeprowadzeniu gry zostanie wolny czas, warto dodać do skryptu pomysły na gry i procesy pozwalający go zagospodarować.
- Gra „Wygraj ile się da!” jest najtrudniejsza do poprowadzenia z całego skryptu.
- Każdy trener potrzebuje znaleźć swój styl trenerski.
- W symulacji „Moja droga” ważne jest przeprowadzenie rundki testowej: rzut kostką przez prowadzącego i omówienie na przykładzie - ile w danym przypadku zyska osoba, która postawiła na zielone a ile osoba, która postawiła na czerwone.
- W trakcie „Szybkich randek” wprowadzono zasadę „10 sekund ciszy na zastanowienie po usłyszeniu pytania” - również dobrze się sprawdziło.
- Potrzebne jest kółko podsumowujące zajęcia na koniec (gdzie każdy uczestnik mówi kilka słów o sobie

na temat tego, co wynosi z zajęć).

- Ciekawe sformułowanie: „Zielone procentuje, a czerwone tylko się dodaje.”
- W skrypcie należy umieścić ważną notkę dla wprowadzającego wyniki do arkusza, aby dokonywał na bieżąco zapisywania obecnego stanu pracy.
- Prowadzący podczas wprowadzania uczestników w zasady, gdy powinien zaznaczyć, iż jakakolwiek komunikacja między zespołami w trakcie „Wygraj ile się da” (poza wyznaczonymi momentami) może zniszczyć sens gry, zdobyte doświadczenie i zabawę sobie oraz innym.
- Prezentowanie „Odlotowych projektów” powinno odbywać się na środku co tworzy dodatkową możliwość dla uczestników, aby poćwiczyć umiejętności wystąpień publicznych.
- Należy zwrócić uwagę, by prowadzący omawiając „Moją drogę” posługiwał się podsumowaniem wyników znajdującym się na początku tabeli wyników.
- Warto w omówieniu „Mojej drogi” zwrócić uwagę na motywację długofalową (pasja) i krótkofalową (pieniądze).
- Sygnalizowanie zmiany partnera lub roli w parze podczas „Szybkich randek” może odbywać się za pomocą uderzanego dzwonka.
- Należy dodać informację do skryptu o tym, że wyniki grupy w „Wygraj ile się da!” będą w zakresie od +100 do – 400.