



**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	Escape Matching Room - kompleksowy proces doradztwa zawodowego
Innowator	Dystrybutor Dobra
Problem, na który odpowiada pomysł	Innowacja odpowiada na istniejące luki w obszarze doradztwa zawodowego, poradnictwa, diagnozowania potrzeb i predyspozycji wychowanków pieczy zastępczej. Brak jest zwłaszcza narzędzi dla zapewnienia usamodzielnianemu wychowankowi wszechstronnego wsparcia, a także pełnej oceny jego sytuacji osobistej, rodzinnej i materialnej oraz predyspozycji, co ułatwiłoby opracowanie indywidualnego programu usamodzielniania. Pracownicy centrów pomocy rodzinie są zgodni: brakuje kompetentnych, przeszkolonych opiekunów usamodzielniania. EMR to propozycja profesjonalnego wsparcia dla użytkowników w obszarze doradztwa zawodowego, niezwykle ważnego w procesie usamodzielniania.
Kto może skorzystać z rozwiązania? - odbiorcy innowacji	Wychowankowie z pieczy zastępczej w etapie usamodzielniania
Kto może skorzystać z rozwiązania? - użytkownicy innowacji	Jednostki organizacyjne wspierania rodziny i systemu pieczy zastępczej
Na czym polega innowacja? - zwięzły opis innowacji	Escape Matching Room to kolejny pomysł na zwiększenia atrakcyjności i skuteczności procesu doradztwa zawodowego. Jako kluczowy element jest escape room, którego scenariusz stawia przed uczestnikami testowania zadania wymagające zarówno współpracy, jak i indywidualnego zaangażowania. Dzięki temu doświadczeniu uczestnicy uświadamiają sobie swoje mocne i słabe strony oraz sposób funkcjonowania w grupie. W cały proces

	zaangażowany jest tutor oraz doradcą zawodowym, pracujący potem z uczestnikami nad ich Indywidualnymi Planami Działania. Innowatorzy założyli, że stworzony w ten sposób plan może lepiej odzwierciedlać predyspozycje zawodowe młodych osób i być początkiem procesu świadomego planowania dalszego rozwoju zawodowego.
Elementy modelu - produkty końcowe innowacji	Model innowacji w postaci skryptu: „Escape Matching Room (EMR) - kompleksowy proces doradztwa zawodowego”
Strona www, na której dostępna jest innowacja	http://www.transferhub.pl/doradztwo-zawodowe
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-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").</i></p> <p>Stan prawny na 31 maja 2019 r.</p> <p><i>Twórcy i Twórczynie: Scenografia- Maria Krajewska IPD, scenariusz spotkań indywidualnych- Justyna Szemelek Escape Matching Room (EMR) - kompleksowy proces doradztwa zawodowego - dokument zbiorczy w wersji ostatecznej- Dorota Radczuk-Gutkowska, Kinga Szlage</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 Pracownią Badań i Innowacji Społecznych „Stocznia” w ramach programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, finansowanego z Funduszy Europejskich.

Model innowacji społecznej:

ESCAPE MATCHING ROOM

Alternatywne doradztwo zawodowe

wraz z opisem jego zastosowania

Innowatorzy społeczni: Dystrybutor Dobra

Spis Treści

Czym jestem? Czyli OPIS OGÓLNY.....	6
Kogo potrzebujesz? Czyli ZASOBY LUDZKIE NIEZBĘDNE DO WYKONANIA PROJEKTU	7
Doradza zawodowy	7
<i>Zadania w EMR:</i>	7
<i>Role na poszczególnych etapach</i>	8
<i>Spotkanie innowatorów z partnerami</i>	8
<i>Rekrutacja i spotkanie z uczestnikami</i>	8
<i>I ETAP MODELU Wywiady pogłębione z uczestnikami</i>	8
<i>II ETAP MODELU Escape Matching Room - 1 grupa uczestników w pokoju zagadek</i>	9
<i>III ETAP MODELU Analiza wyników I i II etapu</i>	9
<i>IV ETAP MODELU Omówienie wyników I, II i III etapu MODELU z uczestnikiem, tworzenie z uczestnikiem IPD</i>	9
<i>Dodatkowe kompetencje niezbędne w EMR</i>	9
Tutor/facilitator EMR	10
<i>Zadania w EMR:</i>	10
<i>Role na poszczególnych etapach:</i>	10
<i>Spotkanie innowatorów z partnerami</i>	10
<i>Tworzenie scenariusza i pytań do wywiadów pogłębionych do przeprowadzenia z uczestnikami (do I etapu modelu), Projekt/realizacja elementów scenicznych/modułów/zagadek (do II etapu modelu)</i>	10
<i>Rekrutacja i spotkanie z uczestnikami</i>	10
<i>I ETAP MODELU Wywiady pogłębione z uczestnikami</i>	11
<i>II ETAP MODELU Escape Matching Room - 1 grupa uczestniczy w pokoju zagadek</i>	11
<i>IV ETAP MODELU Omówienie wyników I, II i III etapu MODELU z uczestnikiem, tworzenie z uczestnikiem IPD</i>	11
<i>Dodatkowe kompetencje niezbędne w EMR</i>	11
SCENOGRAF	12
<i>Zadania w EMR:</i>	12
<i>Role na poszczególnych etapach</i>	12
<i>Spotkanie innowatorów z partnerami</i>	12
<i>Grupa uczestniczy w pokoju zagadek</i>	13
<i>Dodatkowe kompetencje niezbędne w EMR</i>	13
Przedstawiciel WCPR, przedstawiciel domu dziecka.....	14
<i>Zadania w EMR:</i>	14
<i>Role na poszczególnych etapach</i>	14
<i>Spotkanie innowatorów z partnerami</i>	14

<i>Rekrutacja I spotkanie z uczestnikami</i>	14
Uczestnicy	16
Działaj etapami! czyli OPIS POSZCZEGÓLNYCH ETAPÓW PROJEKTU	17
<i>I ETAP</i>	17
<i>II ETAP</i>	17
<i>III ETAP</i>	17
<i>IV ETAP</i>	17
Harmonogram Spotkań.....	18
Możesz mi zaufać! Czyli praca Doradcy zawodowego.....	19
<i>Scenariusz i harmonogram spotkań indywidualnych</i>	19
<i>Scenariusz spotkania z opiekunami</i>	21
<i>Kwestionariusz wywiadu pogłębionego z uczestnikami projektu EMR</i>	22
<i>Dane osobowe uczestnika projektu:</i>	22
<i>Karta spotkań indywidualnych</i>	24
<i>Harmonogram, zasady, cele</i>	24
<i>Harmonogram spotkań indywidualnych:</i>	25
<i>Instrukcja do wypełniania kwestionariuszy:</i>	26
<i>Kategorie diagnostyczne w projekcie Escape Matching Room:</i>	27
Formularz zindywidualizowanej diagnozy zawodowej na podstawie pogłębionego wywiadu:.....	30
Formularz zagregowanych wniosków doradcy zawodowego, facylitatora i opiekuna z przeprowadzenia uczestnika przez EMR	33
Propozycja pierwsza na podstawie cech najbardziej pożądanych przez pracodawców.....	33
2. Propozycja w oparciu o spis umiejętności uniwersalnych Bolles'a.*	35
3. Rola w grupie w oparciu o Kwestionariusz Ról Zespołowych	37
<i>Bądź kreatywny! Czyli opis pokoju zagadek</i>	38
<i>KONTEKST: ZAŁOŻENIA I RAMY WDROŻENIOWE</i>	38
<i>WSTĘP</i>	38
<i>PRZEBIEG GRY</i>	39
<i>Podpowiedzi:</i>	41
Przykładowy scenariusza EMR – fabuła gry	42
Instrukcje dla uczestników:.....	43
<i>OPIS FUNKCJONALNY</i>	47
<i>PRZYGOTOWANIE GRY</i>	47
<i>Przygotuj się technicznie</i>	50
Zintegrowany formularz przeprowadzenia indywidualnego doradztwa zawodowego z uczestnikiem EMR wraz z formularzem IPD	58
Wnioski i rekomendacje innowatorów:	61

Czym jestem? Czyli OPIS OGÓLNY

Escape Matching Room (EMR) to kilkuetapowy, kompleksowy proces doradztwa zawodowego. Jako kluczowy element innowacyjny stworzone zostały pomieszczenia o oryginalnej scenerii, w których są przedstawione zadania/problemy do rozwiązania w atrakcyjny dla uczestników sposób. Czteruosobowe grupy uczestników rozwiązują zadania wymagające zarówno współpracy, jak i indywidualnego zaangażowania. Odbywa się to pod czujnym okiem i w interakcji z tutorem/facilitatorem oraz doradcą zawodowym. Dzięki temu uczestnicy mogą lepiej sobie uświadomić swoje mocne i słabe strony, predyspozycje zawodowe, swój sposób funkcjonowania w grupie przy wykonywaniu konkretnych zadań, co pomaga im w opracowaniu Indywidualnego Planu Działania i wspiera w procesie planowania rozwoju zawodowego.

Innowacja odpowiada na istniejące luki w obszarze doradztwa zawodowego, poradnictwa, diagnozowania potrzeb i predyspozycji wychowanków pieczy zastępczej.

Rozwiązania w zakresie pomocy w usamodzielnieniu się pełnoletnich wychowanków pieczy zastępczej, wprowadzone z dniem 1 stycznia 2012 r. ustawą o wspieraniu rodziny i systemie pieczy zastępczej, prowadzą się głównie do doraźnej pomocy finansowej, utrzymywanej na minimalnym poziomie, który młodym osobom u progu dorosłego życia, nie zapewnia bezpiecznych warunków rozwoju. Jednocześnie z ustaleń kontroli NIK wynika, że nie istnieje skuteczny system pomocy dla usamodzielniających się wychowanków pieczy zastępczej. Brak jest zwłaszcza narzędzi dla zapewnienia usamodzielnianemu wychowankowi wszechstronnego wsparcia, a także pełnej oceny jego sytuacji osobistej, rodzinnej i materialnej oraz predyspozycji, co ułatwiłoby opracowanie indywidualnego programu usamodzielnienia.

Kluczową rolę w tym zakresie powinien odgrywać opiekun usamodzielnienia. Według raportu NIK-u z ustaleń kontroli wynika, że „system pozyskiwania kluczowych osób dla procesu usamodzielnienia, do których zaliczyć należy z pewnością opiekunów usamodzielnienia jest niedoskonały ...nie zawsze były to osoby dające rękojmię należytego wykonania swoich obowiązków, będących wzorem do naśladowania i przykładem skutecznego, samodzielnego rozwiązania różnych problemów życiowych (...) część opiekunów nie posiada wystarczającej wiedzy na temat procesu usamodzielnienia lub nie potrafiła odpowiednio zmotywować swojego podopiecznego do skutecznych działań (...) wychowankowie z rodzin zastępczych i domów dziecka, gdy opuszczają pieczę są bardziej narażeni na bezdomność, bezrobocie, wejście w konflikt z prawem”.

Pracownicy centrów pomocy rodzinie są zgodni: brakuje kompetentnych, przeszkolonych opiekunów usamodzielniania. EMR to propozycja profesjonalnego wsparcia dla użytkowników w obszarze doradztwa zawodowego, niezwykle ważnego w procesie usamodzielnienia.

Kogo potrzebujesz? Czyli ZASOBY LUDZKIE NIEZBĘDNE DO WYKONANIA

PROJEKTU

Doradza zawodowy

Tutor/facilitator EMR

Scenograf

Przedstawiciel WCPR, przedstawiciel domu dziecka

Uczestnicy

Doradza zawodowy

Zadania w EMR:

-Stworzenie scenariusza i pytań do wywiadów pogłębionych do przeprowadzenia z uczestnikami i opiekunami (scenariusz wywiadów pogłębionych z uczestnikami i opiekunami wraz ze wskazówkami realizacyjnymi w kontekście realizacji EMR, schemat przeprowadzania wywiadów z uczestnikami i opiekunami, zawierający poszczególne obszary związane z rozwojem zawodowym np. zasoby uczestnika, mocne i słabe strony, doświadczenia itp.)

-Stworzenie formularza zindywidualizowanej diagnozy zawodowej tworzonej na podstawie pogłębionego wywiadu i na potrzeby uczestnictwa w EMR

-Stworzenie formularza zagregowanych wniosków doradcy zawodowego z przeprowadzenia uczestnika przez EMR.

-Stworzenie formularza przeprowadzenia indywidualnego doradztwa zawodowego z uczestnikiem EMR na podstawie wniosków

-Stworzenie formularza Indywidualnego Planu Doradztwa dostosowany do potrzeb modelu EMR wraz z instrukcją obsługi i wyraźnie zaznaczonym miejscem na wnioski i rekomendacje z procesu dla uczestnika EMR.

-Stworzenie certyfikatu ukończenia EMR dla każdego z uczestników

-Przeprowadzenie rekrutacji oraz wywiadów pogłębionych z uczestnikami zgodnie z harmonogramem EMR oraz standardami projektu

-prowadzenie konsultacji indywidualnych zgodnie z harmonogramem EMR

-DZ na spotkaniach będzie pełnił rolę doradcą w zakresie aktywizacji zawodowej

- współpraca z pracownikami WCPR, opiekunami uczestników i zespołem specjalistów w rozwiązywaniu problemów uczestników, a także w opracowywaniu i realizacji projektu EMR
- uczestniczenie w posiedzeniach grupowych zespołu specjalistów zgodnie z harmonogramem EMR
- prowadzenie dokumentacji związanej z realizacją projektu w zakresie doradztwa zawodowego

Role na poszczególnych etapach

Spotkanie innowatorów z partnerami

Doradca zawodowy na spotkaniu pełni rolę doradczą w zakresie aktywizacji zawodowej. Dzieli się wiedzą na temat technik wykorzystywanych w EMR. Jednocześnie bierze pod uwagę informacje zwrotne od uczestników/opiekunów/przedstawicieli WCPR pod kątem tworzenia harmonogramu i doboru prac w projekcie.

Tworzenie scenariusza i pytań do wywiadów pogłębionych do przeprowadzenia z uczestnikami (do I etapu modelu)

Projekt/realizacja elementów scenicznych/modułów/zagadek (do II etapu modelu)

Tworzenie scenariusza i pytań do wywiadów pogłębionych. Doradca wraz ze scenografem i tutorem ustala szczegóły łączące pokój zagadek z planem doradztwa zawodowego.

Rekrutacja i spotkanie z uczestnikami

Przeprowadzenie rekrutacji z uwzględnieniem kompetencji eksperckich doradcy zawodowego. Jest to pierwszy kontakt z uczestnikiem dlatego na tym etapie ważne jest aby doradca zawodowy potrafił nawiązać kontakt i wzbudzić zaufanie u potencjalnego uczestnika tak aby dalsza praca opierała się na wspólnym zaufaniu i partnerstwie. Po doborze przez pracowników WCPR uczestników spełniających kryteria wiekowe EMR.

I ETAP MODELU Wywiady pogłębione z uczestnikami

Przeprowadzenie wywiadów pogłębionych z uwzględnieniem kompetencji eksperckich doradcy zawodowego. Jest to etap ważny dla doradcy zawodowego ze względu na pozyskanie głębszej wiedzy na temat uczestników. Wiedza ta pozwala na konkretną weryfikację zachowań i wizji na swój temat uczestnika w EMR.

II ETAP MODELU Escape Matching Room - 1 grupa uczestników w pokoju zagadek

Obserwacja uczestników z uwzględnieniem kompetencji eksperckich doradcy zawodowego. Przez cały czas trwania rozgrywki w pokoju zagadek jak I przed wejściem, doradca zawodowy bacznie przygląda się zachowaniom uczestników. Najważniejsze wnioski notuje.

III ETAP MODELU Analiza wyników I i II etapu

Analiza wniosków z uwzględnieniem kompetencji eksperckich doradcy zawodowego. Wraz z zespołem eksperckim dzieli się spostrzeżeniami oraz słucha informacji zwrotnych zespołu.

IV ETAP MODELU Omówienie wyników I, II i III etapu MODELU z uczestnikiem, tworzenie z uczestnikiem IPD

Omówienie wniosków, stworzenie Indywidualnego Planu Działania. Na spotkaniach z uczestnikami tworzony jest IPD według technik coachingowych.

Dodatkowe kompetencje niezbędne w EMR

- Zdolność dopasowania warsztatu pracy do indywidualnych potrzeb osoby, z którą pracuję,
- Umiejętność wykorzystania nowych narzędzi do pracy terapeutycznej, doradczej lub coachingowej,
- Umiejętność prowadzenia zajęć grupowych z dziećmi i młodzieżą oraz szkoleń i warsztatów dla młodzieży i dorosłych, o tematyce dotyczącej rozwoju osobistego, kształtowania umiejętności społecznych, inteligencji emocjonalnej i zawodowego
- Zdolność ktywnego słuchania- wysłuchania się nie tylko w treść wypowiedzi, ale też w wartości i potrzeby mówiącego.

Tutor/facilitator EMR

Zadania w EMR:

- Dbanie o spójność projektu
 - TF pełni rolę osoby łączącej wiedzy ekspertów z celami i merytoryką modelu.
 - dbanie o spójność i prawidłowy przekaz informacji oraz zgodność celów z wymogami projektu
 - nadzór nad prawidłowym przebiegiem działań
 - współpraca z pracownikami WCPR, opiekunami uczestników i zespołem specjalistów w rozwiązywaniu problemów uczestników, a także w opracowywaniu i realizacji projektu EMR
 - uczestniczenie w posiedzeniach grupowych zespołu specjalistów zgodnie z harmonogramem EMR
- prowadzenie dokumentacji związanej z realizacją projektu

Role na poszczególnych etapach:

Spotkanie innowatorów z partnerami

TF na spotkaniu przekaze informacje dotyczące projektu oraz wprowadzi uczestników i osoby pośrednie do modelu EMR.

Tworzenie scenariusza i pytań do wywiadów pogłębionych do przeprowadzenia z uczestnikami (do I etapu modelu), Projekt/realizacja elementów scenicznych/modułów/zagadek (do II etapu modelu)

TF pełni rolę osoby łączącej wiedzy ekspertów z celami i merytoryką modelu. Na spotkaniach dotyczących tworzenia modelu TF pilnuje aby materiały były odpowiedniej jakości. Jednocześnie dzieli się swoimi pomysłami. Przedstawia uwagi w tworzonych projektach.

Rekrutacja i spotkanie z uczestnikami

Dbanie o spójność i prawidłowy przekaz informacji oraz zgodność celów z wymogami rekrutacji. Posiada niezbędną wiedzę na temat gr docelowej. Podczas spotkań odpowiada na wszelkie pytania uczestników odnośnie modelu i rozwiewa ewentualne wątpliwości. TF organizuje miejsce i czas spotkania tak aby odpowiadał uczestnikom. Przedstawia ramy harmonogramu modelu. Kontaktuje się z wytypowanymi przez WCPR uczestnikami

I ETAP MODELU Wywiady pogłębione z uczestnikami

Dbanie o celowość i spójność wywiadów z celami modelu. TF organizuje miejsce i czas spotkania tak aby odpowiadał uczestnikom

II ETAP MODELU Escape Matching Room - 1 grupa uczestniczy w pokoju zagadek

Zapewnienie spójności celów działania z założeniami projektu, nadzór nad prawidłowym przebiegiem działań. Jest odpowiedzialny za kwestie organizacyjno/ informacyjne. Przez okres rozgrywki obserwuje uczestników tak aby podzielić się swoimi spostrzeżeniami z DZ.

IV ETAP MODELU Omówienie wyników I, II i III etapu MODELU z uczestnikiem, tworzenie z uczestnikiem IPD

Zapewnienie spójności celów działania z założeniami projektu, nadzór nad prawidłowym przebiegiem działań. Dba o kwestie organizacyjne spotkań.

Dodatkowe kompetencje niezbędne w EMR

- Wiedzę na temat pracy socjalnej z osobami wykluczonymi społecznie
- Umiejętności logistyczne,
- Osoba powinna być mocno zorganizowana
- Zdolność efektywnego zarządzania procesem obejmującym wiele sesji
- Umiejętność planowania czasu i przygotowanie miejsca tak, by wspierały proces pracy grupy.
- Posiadanie umiejętności efektywnej komunikacji interpersonalnej i budowania współuczestnictwa

SCENOGRAF

Zadania w EMR:

- Projekt/realizacja elementów scenicznych/modułów/zagadek wraz z materiałami
- Stworzenie dokumentacji fotograficznej gotowego EMR - każdego z elementów
- Stworzenie scenariusza EMR wraz z opisem modułów/zagadek ze specyfikacjami technicznymi i dokumentacją fotograficzną pochodzącą z testowego wdrożenia, instrukcjami obsługi poszczególnych zagadek
- Przekazanie instrukcji całemu zespołowi
- Dbanie o kwestie techniczne podczas etapu rozgrywki w EMR

Role na poszczególnych etapach

Spotkanie innowatorów z partnerami

Scenarzysta jako jedna z osób zespołu na spotkaniach pełni rolę doradczą oraz informacyjną. Zbiera informacje zwrotne od uczestników spotkania

Tworzenie scenariusza i pytań do wywiadów pogłębionych do przeprowadzenia z uczestnikami (do I etapu modelu), Projekt/realizacja elementów scenicznych/modułów/zagadek (do II etapu modelu)

Scenografia EMR jest kluczowym elementem do osiągnięcia celów modelu dlatego tworzona jest przez specjalistów, a materiały i wykonanie powinny być jakościowe. NA tym etapie scenarzysta przedstawia projekt pokoju zagadek. Wspólnie z zespołem omawiają elementy oraz scenariusz gry. Gotowy scenariusz przedstawia grupie ekspertów na ostatecznym spotkaniu lub mailowo. Na tym etapie powstają gotowe elementy za wykonanie których odpowiada scenarzysta. Rolą scenarzysty jest rozstawienie pokoju oraz przekazanie niezbędnych instrukcji reszcie zespołu. Przed wejściem grupy docelowej przeprowadzane jest próbne wejście tak aby sprawdzić poprawność techniczną zagadek.

Grupa uczestniczy w pokoju zagadek

Podczas przejścia scenarzysta dba o aspekty techniczne. Jest odpowiedzialny za całość konstrukcji pokoju. Wraz z resztą ekspertów nadzoruje przebieg rozgrywki oraz obserwuje uczestników tak aby przekazać swoje spostrzeżenia doradcy zawodowemu.

Dodatkowe kompetencje niezbędne w EMR

- Umiejętność pracy w grupie oraz dzielenia się wnioskami opartymi na aktywnej obserwacji sesji
- Potrafi rozwiązać kluczowe problemy techniczne w zakresie scenografii i dostosować koncepcję oprawy do warunków i możliwości bez ograniczania artystycznej wartości.
- Potrafi pokierować merytorycznie i organizacyjnie całością prac
- Wykazuje się kompetencjami osobistymi i intrapersonalnymi(jest kreatywny, jest otwarty na zmiany, współpracuje w zespole)

Przedstawiciel WCPR, przedstawiciel domu dziecka

Zadania w EMR:

Przedstawiciele w całym modelu odpowiedzialni są za wytypowanie 8-20 uczestników (przykładowe zobowiązanie poniżej), którzy ich zdaniem są gotowi na pogłębione doradctwo zawodowe. Jako opiekunowie mają największą wiedzę na temat uczestników co pozwala im na obiektywną ocenę ich potrzeb oraz gotowości do pracy. Biorą czynny udział w organizowanych spotkaniach z ekspertami przekazując informacje zwrotne na temat grupy docelowej oraz uwagi do wykorzystywanych metod i zagadek.

Role na poszczególnych etapach

Spotkanie innowatorów z partnerami

Przedstawiciele na spotkaniu poznają ramy projektu jego cele i przebieg. Przekazują informacje zwrotne na temat projektu. Zobowiązują się do wytypowania odpowiedniej ilości uczestników z uwzględnieniem kryteriów przedstawionych przez zespół (wiek/ potrzeby kandydatów) W ciągu 3 tyg przekazują dane kontaktowe potencjalnych uczestników Tiutorowi lub innej osobie z zespołu ekspertów jeżeli jest wytypowana. Lista osób może zostać przekazana mailowo. Najważniejsze aby zostały zaznaczone na niej odpowiednie dane uczestników (imię, nazwisko, wiek, dane opiekuna prawnego w przypadku osób niepełnoletnich, telefon kontaktowy)

Rekrutacja i spotkanie z uczestnikami

Jest to pierwsze indywidualne spotkanie z uczestnikami. Ważne aby opiekunowie zadbali o samopoczucie uczestników. Jeżeli uczestnik ma obawy co do indywidualnych spotkań, opiekun powinien mu towarzyszyć.

Poniżej przykład listu intencyjnego podpisanego na początku współpracy pomiędzy instytucją pracującą nam modelem i WCPR.



Warszawskie Centrum Pomocy Rodzinie
ul. Lipińska 2, 01-833 Warszawa
NIP 521 29 92 374 | REGON 014931762
tel.: 22 599 71 00 | fax: 22 599 71 01 | e-mail: kancelaria@wcpr.pl | www.wcpr.pl

Warszawa, dnia 25.01.2018 r.

DPZ.414. 2756.2018.JBM. 2222

List intencyjny

Organizacja Dystrybutor Dobra Spółka non-profit Spółka z o.o. opracowała projekt „Escape Matching Room – Alternatywne Doradztwo Zawodowe”, którego ważnym elementem z punktu widzenia Warszawskiego Centrum Pomocy Rodzinie jest wsparcie wychowanków pieczy zastępczej w określeniu i realizacji celów zawodowych.

Działanie zostanie skierowane do 20 osób pełnoletnich, które nadal przebywają w pieczy zastępczej rodzinnej i instytucjonalnej na terenie m. st. Warszawy. Warszawskie Centrum Pomocy Rodzinie podejmie współpracę przy rekrutacji uczestników do projektu, którego realizacja zaplanowana jest od połowy marca do połowy września 2018r.

Po zapoznaniu się z założeniami tego innowacyjnego projektu uważam ofertę za bardzo wartościową, godną uwagi i zainteresowania. Na tle innych propozycji skierowanych do młodzieży wyróżnia się ona ciekawą formą i organizacją zajęć, które są adekwatne do potrzeb młodych ludzi.

Zaproponowane działania zapewnią właściwy rozwój kompetencji zawodowych uczestników. Wydaje się to niezwykle ważne w kontekście młodych ludzi, którzy bardzo często całkowicie nieprzygotowani wchodzą na rynek pracy. Projekt pomoże im w podejmowaniu świadomych decyzji o wyborze ścieżki zawodowej.

Zobowiązuję się do wytypowania 20 osób do udziału w projekcie. Wezmą w nim udział pełnoletni wychowankowie warszawskich placówek opiekuńczo-wychowawczych oraz rodzin zastępczych. Ponadto Warszawskie Centrum Pomocy Rodzinie włączy się w prowadzone przez Organizację działania zgodnie z przypisanymi zadaniami, jak również w zakresie konsultacji i merytorycznego wsparcia dla projektu.

Jestem przekonana, że wprowadzenie tego pilotażowego projektu skierowanego do pełnoletnich wychowanków pieczy zastępczej pozwoli na właściwe korzystanie z programu usamodzielnienia i stworzy tej grupie szansę na pomyślne wdrożenie się do samodzielnego i prawidłowego funkcjonowania w społeczeństwie.

Dział ds. Pieczy Zastępczej
ul. Lipińska 2, 01-833 Warszawa
Koordynatorzy i pracownicy socjalni rodzin zastępczych spokrewnionych i niezawodowych
oraz Zastępcy Kierownika Działu sprawujący nadzór nad sprawami związanymi z rodzinną pieczą zastępczą



Uczestnicy

Wychowankowie z pieczy zastępczej w etapie usamodzielniania będące pod opieką Warszawskiego Centrum Pomocy Rodzinie w wieku 15-25 lat.

Osoby mające trudność w odpowiednim rozpoznawaniu swoich mocnych stron, będących atutem w przyszłym życiu zawodowym. Brak odpowiedniego wyboru ścieżki zawodowej w oparciu o zindywidualizowaną diagnozę. Osoby powinny posiadać wiek produkcyjny, chęci do zmiany, motywację do działania, chęci rozwoju osobistego.

Model w szczególności skierowany jest do:

1. osoby obecnie realizujące ścieżkę edukacyjną,
2. osoby, które ukończyły lub nie ukończyły edukacji pozostające bez pracy i nie podnoszące swoich kwalifikacji (NEET),
3. osoby zatrudnione poniżej kwalifikacji i w niepełnym wymiarze godzin

EMR to jeden z elementów doradztwa zawodowego dla tej grupy. Polega na zastosowaniu w atrakcyjnej formie i w działaniu, narzędzi służących diagnozowaniu potencjału uczestników. Dzięki temu uczestnicy lepiej uświadamiają sobie swoje mocne i słabe strony, predyspozycje zawodowe, swój sposób funkcjonowania w grupie przy konkretnych zadaniach. Indywidualny plan działania bezpośrednio wskazuje kierunek, w których uczestnik powinien kierować swoją uwagę w wyborze przyszłej kariery zawodowej. W efekcie tego powinien szybciej znaleźć bardziej odpowiednią dla siebie pracę.

Wykorzystanie dodatkowych możliwości wskazuje kierunek ścieżki zawodowej. Dzięki temu można uniknąć stresu towarzyszącego nieukierunkowanemu poszukiwaniu pracy. Indywidualne podejście pozwala trafniej zweryfikować zasoby i sytuację odbiorcy.

Pamiętaj!

Grupa ekspertów zaangażowanych w przeprowadzenie uczestników przez model powinna wykazywać cechy takie jak wysoka wrażliwość i mocno rozwinięte cechy empatyczne. Model bowiem opiera się na wzajemnej współpracy i zrozumieniu. Nawiąż relacje z każdym uczestnikiem. Postaraj się zainteresować tym co lubi? czym się zajmuje na co dzień? jakie ma hobby? Dzięki bliższej relacji uczestnicy bardziej się otworzą na współpracę w doradztwie zawodowym.

Działaj etapami! czyli OPIS POSZCZEGÓLNYCH ETAPÓW PROJEKTU

Pracę zaczynamy od przekazywania partnerom i ekspertom zaproszonym do współpracy cele, zasady i zadania związane z modelem. Tutor wraz z doradcą następnie przedstawia scenariusz i harmonogram prac. Tym samym dopasowując logistycznie spotkania do możliwości uczestników i partnerów. W następnej kolejności ważną rolę odgrywają scenarzysta i doradca zawodowy, którzy na etapie I przeprowadzą wywiady pogłębione i zrealizują elementy sceniczne zagadek (II ETAP MODELU). Po rekrutacji uczestników nastąpi etap Pokoju Zakadek gdzie grupa czteroosobowa uczestników wypróbuje model składający się z czterech etapów.

I ETAP

Doradca zawodowy i tutor/facilitator przeprowadzają indywidualne, pogłębione wywiady z uczestnikami i ich opiekunami. Na podstawie tego zostaną opracowywane zindywidualizowane diagnozy każdego uczestnika (w sferze zawodowej).

II ETAP

4-osobowa grupa uczestników w jednym pokoju i w określonym czasie rozwiązuje zagadki pod obserwacją i przy współuczestnictwie doradcy zawodowego i tutora/facilitatora. Rozwiązanie zagadek wymaga zarówno pracy indywidualnej, jak i zespołowej. Są one skonstruowane w taki sposób, żeby w formie zabawy w określonej, atrakcyjnej scenerii (jak w typowo rozrywkowych Escape room-ach) zaobserwować, odkryć, rozpoznać charakterystyczne cechy uczestników.

III ETAP

Narada doradcy zawodowego, tutora/facilitatora z opiekunem – omówienie indywidualnych wyników, obserwacji i uzyskanych informacji dotyczących każdego z uczestników (integracja I i II etapu).

IV ETAP

Informacje zwrotne dla uczestników z pogłębioną diagnozą – indywidualne doradztwo zawodowe. Stworzenie Indywidualnego Planu Działania oraz przedstawienie propozycji pracy uczestnikom, zgodnie z możliwościami spółki.

Harmonogram Spotkań

Spotkanie z parterami (2 przedstawiciele WCPR, 2 przedstawiciele domu dziecka, 2-5 opiekunów z rodzin pieczy zastępczej, daradca zawodowy (DZ), tutor/facultator EMR (TF), scenograf, przedstawiciel uczestników) - 3 godz

Rekrutacja i spotkanie z uczestnikami (4 spotkania 2-godzinne prowadzone przez DZ i TF)

I ETAP MODELU Wywiady pogłębione z uczestnikami - prowadzone przez DZ i TF - 1 godz dla każdego uczestnika

II ETAP MODELU Escape Matching Room - 2 grupy uczestniczą w pokoju zagadek prowadzone przez DZ i TF - każda grupa po 2 godz

III ETAP MODELU Analiza wyników I i II etapu: DZ i TF omawiają wnioski - razem tworzą zarys Indywidualnego Planu Działania (IPD), dokument uzupełniający Indywidualnego Planu Usamodzielnienia w obszarze doradctwa zawodowego - praca indywidualna DZ - 15 gdoz

IV ETAP MODELU Omówienie wyników I, II i III etapu MODELU z uczestnikiem, tworzenie z uczestnikiem IPD -2 spotkania 1 godz dla każdego uczestnika

Spotkanie kończące projekt ze wszystkimi uczestnikami - 2 godz

Możesz mi zaufać! Czyli praca Doradcy zawodowego

Materiały dla doradcy zawodowego do wykorzystania podczas sesji indywidualnych przy zastosowaniu narzędzia Escape Matching Room

AUTORKA: JUSTYNA POGODZIŃSKA-SZEMELAK

Scenariusze wywiadów pogłębionych z uczestnikami i opiekunami wraz ze wskazówkami realizacyjnymi w kontekście realizacji EMR.

Scenariusz i harmonogram spotkań indywidualnych.

Spotkanie 1.

Rekrutacyjne.

Czas trwania: 1 godzina

Cele:

Poznanie się, nawiązanie relacji, ustalenie celów, oczekiwań, zasad i harmonogramu dalszych spotkań.

Przywitanie się i przedstawienie

Aktywne słuchanie, budowanie atmosfery zaufania.

Powiedz co cię do mnie sprowadza- co cię skłoniło do udziału w projekcie?

Wstępne sformułowanie celu .

Czy już kiedyś korzystałeś/aś z pomocy doradcy zawodowego? Jeżeli odpowiedź jest twierdząca, doradca dopytuje o przemyślenia związane z takim spotkaniem/spotkaniami.

Poinformowanie klienta o tym, na czym polega projekt (jakie są jego założenia, cele i czego może on oczekiwać od projektu), a także o zadaniach doradcy zawodowego (o własnych metodach pracy). Upewnienie się, że ma świadomość, że doradca nie daje gotowych odpowiedzi na to, kim może zostać w przyszłości, natomiast wskazuje różne możliwości, pomaga w poszerzeniu wiedzy na swój temat i na temat rynku pracy, wspiera w konstruowaniu indywidualnej ścieżki kariery, IPD).

Jeżeli jest taka potrzeba, doradca opowiada uczestnikowi o całym projekcie (powinien on dostać takie informacje wcześniej, ale może chce jeszcze o coś dopytać).

Ustalenie zasad współpracy, harmonogramu i celu/celów spotkań.

Opcjonalnie: spisanie ustaleń (wersja dla doradcy i klienta) i wręczenie kartki z ustaleniami klientowi. Prośba do klienta o ponowne przemyślenie zagadnień i tematów, które są dla niego ważne przed następnym spotkaniem.

Przed zapisywaniem czegokolwiek w trakcie spotkań informujemy o celu notowania i zapewniamy o dyskrecji.

Pożegnanie się.

Uwaga!

Warto zapisać cel z jakim uczestnik zgłosił się do doradcy zawodowego i/lub tego, który sprawił, że chce wziąć udział w projekcie i wracać do niego podczas każdej kolejnej sesji. Dopytywać, czy cel jest aktualny, czy może wymaga przeformułowania, a także na został osiągnięty na danym etapie i na etapie końcowym. Dobrze jest też informować uczestnika jak to, o co robimy i o czym rozmawiamy z nim podczas sesji zbliża go do osiągnięcia celu. Świadomość dążenia do określonego celu, a także zauważanie zbliżania się do niego działa na uczestnika motywująco i zwiększa jego zaangażowanie podczas sesji.

Spotkanie 2.**Wywiad pogłębiony.****Czas trwania:** 1 godzina.Cele:

Dalsze budowanie relacji i atmosfery zaufania. zebranie podstawowych danych/ uzupełnienie kwestionariusza wywiadu, ponowne sformułowanie celu.

Przywitanie się.

Zapytanie o przemyślenia, jakie klient miał od ostatniego spotkania. Czy coś się zmieniło? Czy chciałby na nowo sformułować cel?

Wywiad podstawowy: zebranie informacji wstępnych do arkusza wywiadu: .

Uczestnik rozpoczyna zbieranie informacji na temat siebie. Może otrzymać gotowe kwestionariusze, a może zapisywać je na kartce.

Jako podsumowanie doradca zawodowy dzieli się z klientem spostrzeżeniami, może wskazać sfery, w których klient ma dużą i małą wiedzę na swój temat. Spytać czego jeszcze chciałby się o sobie dowiedzieć? Jaka wiedza na jego temat zbliżyła by go do osiągnięcia celów? Czy na którymś z tematów chciałby się skupić podczas spotkań z doradcą? Podanie informacji o ewentualnej możliwości zastosowania odpowiednich narzędzi doradczych w celu uzyskania tej wiedzy (ćwiczenia, testy).

Spisanie nowopowstałych celów szczegółowych (jeżeli takie się pojawią). Podjęcie wspólnej decyzji co do obszarów, którymi uczestnik i doradca chcą się zająć i jakie narzędzia zastosują w celu pogłębienia wiedzy uczestnika na temat siebie (swoich wartości, zainteresowań, cech). Dokonując ustaleń powinni pamiętać o postawionym celu głównym uczestnika. Na tym etapie mogą go ponownie przeformułować.

Przypomnienie o harmonogramie i przebiegu całego programu i o tym, jak w związku z nim będą przebiegały kolejne spotkania indywidualne.

Opcjonalnie: zadanie zagadnień do przemyślenia w domu, wręczenie arkusza do wypełnienia.

Pożegnanie.

Scenariusz spotkania z opiekunami.

Wskazówki.

Przywitanie się, przedstawienie, omówienie celów spotkania, a także celów projektu.

Opiekun opowiada o sobie i o uczestniku projektu.

Uzupełnienie kwestionariusza wywiadu.

Pożegnanie.

Zanotowanie przemyśleń.



Kwestionariusz wywiadu pogłębionego z uczestnikami projektu EMR

Dane osobowe uczestnika projektu:

Imię i nazwisko:

Wiek:

Data spotkania:

Kategoria	Uczestnik	Opiekun
Wykształcenie (szkoła, szkolenia, kursy).		
Doświadczenie (praca, staż, wolontariat).		
Umiejętności i kompetencje (przykłady potwierdzające ich posiadanie, np. organizacja wycieczki, napisany tekst, zdjęcia, rysunki, przemówienie publiczne, przywództwo).		
Osiągnięcia szkolne (np. oceny, przewodniczący klasy, szkoły, opiekun grupy, kapitan drużyny, praca pisemna, projekt).		

Osiągnięcia pozaszkolne (inicjatywa własna, powody do dumy/zadowolenia z siebie, małe i duże sukcesy).		
Zainteresowania (min. 10) czynności, które sprawiają mi przyjemności, o czym mogę rozmawiać godzinami-tematy, czasopisma, które lubię przeglądać, itp.		
Umiejętności/mocne strony		
Wartości w świecie pracy o co w swojej pracy chciałbym/chciałabym dbać, czego nie może w niej zabraknąć, itp.		
Potrzeby		
Ambicje		
Czego nie chcę/przeciwwskazania (też zdrowotne, jeżeli są).		

Karta spotkań indywidualnych*Harmonogram, zasady, cele*

Cel główny:									
Cele szczegółowe:									
Oceń na ile Twój cel został osiągnięty (% lub w skali od 1-10). SKALA:									

Podpisy:

Uczestnik:

Doradca:

Harmonogram spotkań indywidualnych:

lp.	Data:	Zadanie:	Czas trwania:
1.		Spotkanie rekrutacyjne	1 godzina
2.		Sesja indywidualna - wywiad	1 godzina
		Udział w pokoju zagadek.	
3.		Sesja indywidualna - wnioski z pobytu w pokoju zagadek	2 godziny
4.		Sesja indywidualna - tworzenie IPD	2 godziny

Zasady współpracy

Podpisy:

Uczestnik:

Doradca:

Instrukcja do wypełniania kwestionariuszy:

Kwestionariusz wywiadu ma służyć jedynie jako wsparcie dla doradcy zawodowego. Należy uzupełniać go elastycznie i z wyczuciem, tzn. nie naciskać, gdy uczestnik ma trudności z udzieleniem odpowiedzi. Aby wesprzeć uczestnika w znalezieniu odpowiedzi, można skorzystać z dodatkowych kwestionariuszy stosowanych na co dzień w pracy doradcy zawodowego. Nie wszystkie części tabelki muszą zostać uzupełnione. Najważniejsze jest, aby uczestnik dostrzegł swoje mocne strony, zobaczył, że ma zasoby do osiągnięcia celu, zwiększył wiedzę na swój temat. Podczas przeprowadzania wywiadu doradca ma być aktywnym, empatycznym, nie oceniającym słuchaczem, zadając pytania otwarte, wspiera uczestnika w odkrywaniu własnego potencjału, a także w znajdowaniu przykładów potwierdzających posiadane umiejętności i cechy.

W trakcie przeprowadzania wywiadu doradca wstępnie buduje w głowie obraz uczestnika, jego cech i zasobów, co ułatwi mu później ocenę jego zachowania w trakcie pobytu w pokoju zagadek.

Kwestionariusz: "Harmonogram, zasady, cele" doradca i uczestnika wypełniają wspólnie. Zapisują ustalenia. Doradca pyta o cel, jeżeli uczestnikowi trudno jest go określić, doradca wspiera uczestnika w jego sformułowaniu. Dla jak najlepszego efektu pracy, cel powinien zostać zapisany i ponownie odczytywany przynajmniej na początku każdego spotkania, a także podczas podsumowania wszystkich spotkań - na zakończenie współpracy. Wtedy też uczestnik otrzymuje pytanie dotyczące zadowolenia z osiągnięcia postawionego celu. Zaznaczenie na skali podanej w kwestionariuszu nie jest konieczne, wystarczy odpowiedź ustna.

Podczas pierwszego spotkania formułujemy cel główny, podczas kolejnych dopisujemy dodatkowe cele (szczegółowe), jeżeli takie wynikną, np. napisanie CV.

Kategorie diagnostyczne w projekcie Escape Matching Room:

W oparciu o źródła internetowe dotyczące informacji o tym, **jakich kompetencji i cech najczęściej poszukują pracodawcy** i jak je podczas rozmowy kwalifikacyjnej diagnozują:

Źródło:

<http://weblog.infopraca.pl/2012/12/6-cech-miekkich-ktore-sa-wazne-dla-pracodawcy/>

Kompetencje i cechy najczęściej poszukiwane przez pracodawców to:

inicjatywa
chęć rozwoju,
motywacja do pracy,
zaangażowanie
umiejętności komunikacji
umiejętności uczenia się

Rozwinięcie kategorii:

INICJATYWA (*fragment wymaga jeszcze przerehabilitacji przez mnie*)

Źródło:

<http://weblog.infopraca.pl/2013/06/czy-masz-inicjatywe/>

Inicjatywa to kompetencja, która polega na tym, że pracownik angażuje się w prowadzone działania, samodzielnie szuka rozwiązań, poddaje pomysły, śledzi wydarzenia w branży, przynosi pomysły, które nie dotyczą bezpośrednio jego stanowiska, ale mogą pomóc firmie (np. narzędzie, które poprawi komunikację). To osoba, która ma otwarty umysł, rozgląda się dookoła siebie i widzi szanse, które można wykorzystać.

W procesie rekrutacji inicjatywę ocenia się na następujących poziomach: (opisy w poszczególnych firmach mogą się oczywiście różnić, ale chodzi o podobne zachowania).

Poziom 1 – **brak inicjatywy**. Pracownik jest bierny, nie poddaje samodzielnie pomysłów, wymaga prowadzenia za rękę i precyzyjnych instrukcji. Wykonuje jedynie powierzone mu zadania.

Poziom 2 – **inicjatywa słaba**. Pracownik z rzadka zgłasza pomysły i usprawnienia dotyczące własnej pracy. Sporadycznie samodzielnie usprawnia własną pracę. Wymaga poddawania nowych rozwiązań przez przełożonych. Niechętnie bierze odpowiedzialność za dodatkowe zadania.

Poziom 3 – **inicjatywa dobra**. Pracownik zgłasza usprawnienia dotyczące własnej pracy, stara się wnieść nową jakość w pracę poddając nowe pomysły i rozwiązania. Śledzi branżę, konkurencję, wiadomości technologiczne i wykorzystuje je w pracy.

Poziom 4 – **inicjatywa bardzo dobra**. Pracownik jest pomysłowy. Przedstawia nowe rozwiązania i pomysły. Generuje nowe zadania i tematy do pracy. Samodzielnie szuka rozwiązań i sam organizuje sobie czas pracy po wykonaniu bieżących zadań.

Poziom 5 – **inicjatywa doskonała**. Pracownik myśli strategicznie, wykorzystuje wszystkie szanse i możliwości. Problemy traktuje jako wyzwanie i samodzielnie je rozwiązuje. Jest w stanie zaangażować

innych do działania i ma pomysły dotyczące innych działów czy całej firmy. Jest pierwszą osobą, która tworzy i wprowadza innowację.

2. **Chęć rozwoju** rozumiana jest jako poszukiwanie wyzwań i możliwości rozwoju z własnej inicjatywy, kierując się motywacją wewnętrzną (nie narzuconą z zewnątrz), jako poszerzanie swoich kompetencji we własnym zakresie. Czytanie literatury specjalistycznej (książki kucharskie, psychologiczne) i artykułów (np. z branży motoryzacyjnej, medycznej), przeglądanie/śledzenie tematycznych stron internetowych. *Osoba charakteryzująca się chęcią rozwoju może dopytywać się i wzorować na doświadczonych kolegach* lub ekspertach w danej dziedzinie (autobiografie, biografie, wywiady, blogi, osobiste rozmowy).

Podsumowując

Osoba...

rozwijała do tej pory i/lub rozwija aktualnie wiedzę i umiejętności we własnym zakresie, zdobywa wiedzę specjalistyczną na różne sposoby, umie korzystać z dostępnych możliwości, posiada plan własnego rozwoju zawodowego (w jakim kierunku chce się rozwijać, jakie umiejętności poszerzać, z jakich konkretnie form edukacji czy doszkalania chce skorzystać).

Chęć rozwoju diagnozujemy głównie podczas spotkań indywidualnych. Informacje na ten temat doradca powinien uzyskać już na poziomie wywiadu wstępnego. Podczas pobytu w pokoju zagadek można ją zaobserwować w zachowaniach takich jak, np. wykazywanie się zaciekawieniem wobec umiejętności i wiedzy pozostałych uczestników, korzystanie z wiedzy i doświadczenia innych z własnej inicjatywy: dopytywanie jak coś zrobić i podążanie wg instrukcji zadawanie pytań w celu poszerzenia wiedzy będącej już sferze zainteresowań własnych, dzielenie się wiedzą i umiejętnościami z innymi, wykorzystywanie swoich wcześniejszych doświadczeń w praktyce, aktywne eksperymentowanie.

3. i 4. **Motywacja do pracy i zaangażowanie.**

Motywacja jest silnie powiązana z potrzebami i wartościami osoby badanej. Nad motywacją: jej obecnością, poziomem oraz ewentualnym zwiększeniem klient pracuje na spotkaniach indywidualnych z doradcą. Ważne jest jasne sprecyzowanie/określenie potrzeb uczestnika i skupienie się na tym, co jest rzeczywiście dla niego ważne, jakie wartości wyznaje. Wzięcie pod uwagę tych dwóch czynników (a także wielu innych) i jasne określenie celu jaki uczestnik chce osiągnąć biorąc udział w projekcie będzie miało istotny wpływ na jego zaangażowanie zarówno w sam projekt, jaki własny rozwój po zakończeniu projektu, a także w podjętą w przyszłości pracę i/lub naukę.

O posiadaniu dużej motywacji do działań w celu własnego rozwoju zawodowego w trakcie udziału w pokoju zagadek mogą świadczyć następujące zachowania uczestnika:

- aktywny udział,
- wychodzenie z inicjatywą,
- proponowanie pomysłów mających na celu ustalenie dalszych działań lub rozwiązanie danego zadania,
- podejmowanie się wykonywania poszczególnych zadań chociażby częściowo,
- podejmowanie dialogu i prób współpracy z innymi uczestnikami,
- działanie dla wspólnego dobra i jak najlepszego rozwiązania zadań.

Formularz zindywidualizowanej diagnozy zawodowej na podstawie

pogłębionego wywiadu:

W swojej książce “Jakiego koloru jest Twój spadochron?” Richard N. Bolles podaje 3 sposoby na dowiedzenie się więcej o tym, kim jesteś:

Notowanie każdej rzeczy, która przychodzi nam na myśl w związku z własną osobą i zapisywanie tego na jednej kartce papieru, najlepiej drobnymi literami.

Nadawanie temu co piszemy graficznej formy.

Uszeregowanie zebranej wiedzy: od najważniejszej dla nas do najmniej ważnej (nadawanie rangi ważności).

Bolles zaleca umieszczenie zebranych informacji na swój temat na kwiecie, którego wzór podaje w książce. Na potrzeby własne wykorzystałam formę motyla i nieznacznie zmieniłam kategorię. Powstała forma notatek dotyczących zebranych przez uczestnika danych na swój temat jest pewnego rodzaju diagnozą zawodową. Wybrałam ją ze względu na charakterystykę grupy docelowej. Młody człowiek przychodzący do doradcy zawodowego niekoniecznie szuka konkretnej pracy lub gotowej ścieżki zawodowej, która i tak jeszcze nie raz w jego życiu może się zmienić, w ramach jego osobistego rozwoju i nabywanych doświadczeń oraz poszerzanej wiedzy. W większości przypadków chce lepiej poznać siebie, odkryć to co dla niego ważne w świecie pracy, swoje cechy, talenty, potrzeby, wartości i poznać możliwości umieszczenia tego w świecie pracy. Kwiat/motyl pozwalają na zebranie zdobytej podczas spotkań wiedzy o sobie w jedno miejsce i nadanie jej przejrzystej formy. Jak pisze Bolles: “...gdy w końcu zaczniesz szukać pracy lub odpowiedniego dla siebie zawodu, to nawet jeśli nie uzyskasz idealnego dopasowania, przynajmniej będziesz miał pewność, jakie elementy należy w takim dopasowaniu uwzględnić.

Kategorie proponowane przez Bolles’a:

Cele i wartości,

Wiedza specjalistyczna,

Umiejętności uniwersalne,

Otoczenie ludzkie (charakterystyka zwierzchników, współpracowników),

Warunki pracy,

Poziom odpowiedzialności i wynagrodzenie,

Gdzie- miejsce (geograficznie).

Przykładowe kategorie na potrzeby diagnozy zawodowej w projekcie EMR:

Wartości,

Zainteresowania i pasje,

Najważniejsze umiejętności,

Moje mocne strony (cechy),

Moje ambicje (co chciałbym osiągnąć/cele),

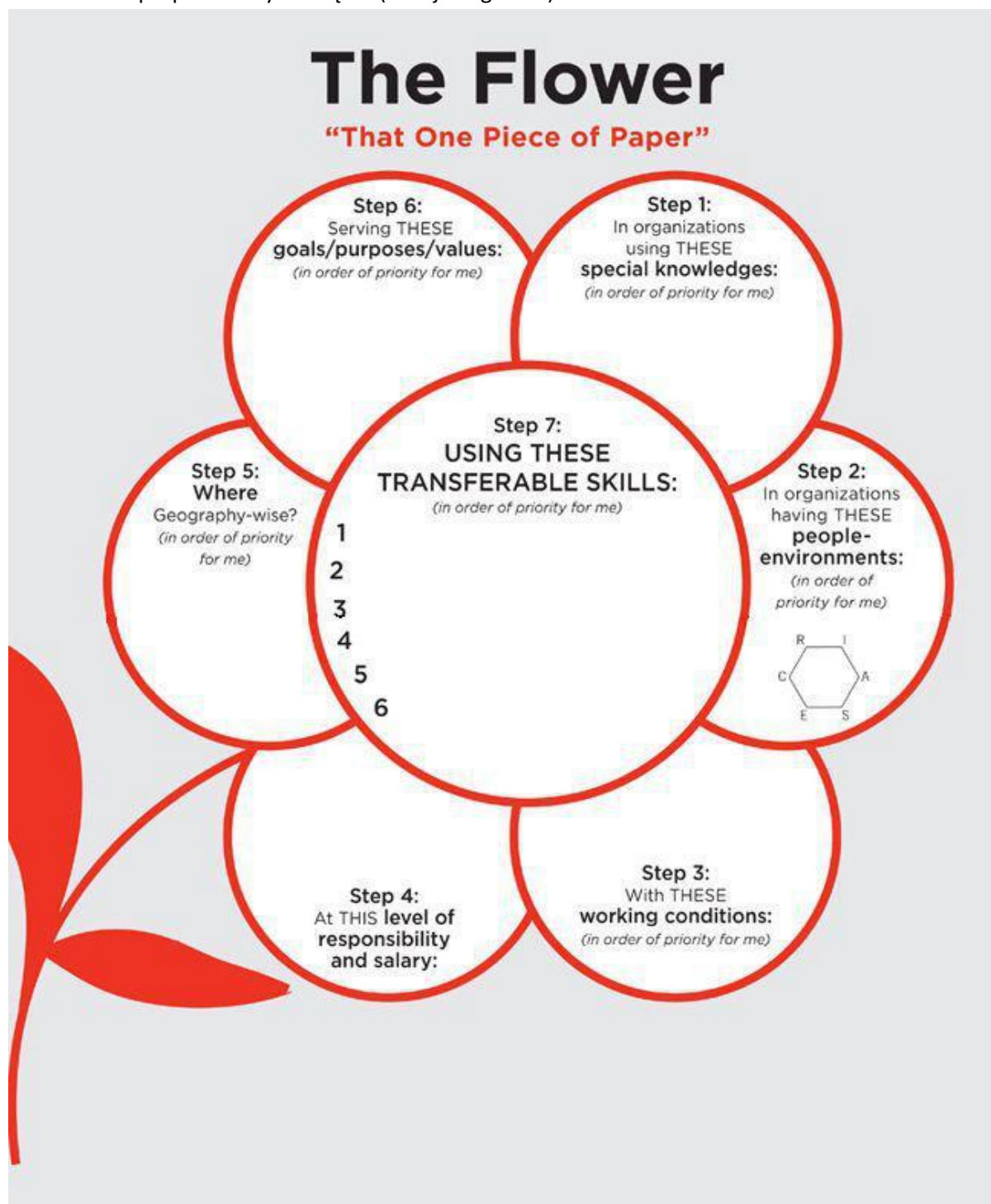
Pożądane, sprzyjające warunki pracy,
Stanowisko (relacje: współpraca, kierowanie, itp) i osoby, z którymi chciałbym pracować.

Aby ułatwić uczestnikowi uzyskanie informacji na swój temat w wybranych kategoriach można posłużyć się proponowanymi w książce ćwiczeniami i/lub kwestionariuszami lub własnymi, które każdy doradca zawodowy powinien posiadać.

Bibliografia:

Richard N. Bolles: *„Jakiego koloru jest twój spadochron?”*, Wydawnictwo Studio EMKA, 2011.

Wzór kwiatu proponowany w książce (wersja angielska):



Inkubator TransferHUB prowadzą: Fundacja Inicjatyw Społeczno-Ekonomicznych, PwC Polska spółka z o.o. oraz Pracownia Badań i Innowacji Społecznych

Formularz zagregowanych wniosków doradcy zawodowego, facylitatora i opiekuna z przeprowadzenia uczestnika przez EMR

Wnioski wspólne doradcy zawodowego i facylitatora.

Imię i nazwisko uczestnika.....

Propozycja pierwsza na podstawie cech najbardziej pożądaných przez pracodawców.

Kategoria diagnostyczna- opis	Opis zachowania uczestnika w EMR, wnioski
Inicjatywa, motywacja i zaangażowanie:	
aktywny udział, zaangażowanie w działanie	
wychodzenie z inicjatywą kontra czekanie na pomysły i polecenia innych	
proponowanie pomysłów mających na celu ustalenie dalszych działań lub rozwiązanie danego zadania	
podejmowanie się wykonywania poszczególnych zadań chociażby częściowo	
podejmowanie dialogu i prób współpracy z innymi uczestnikami	

działanie dla wspólnego dobra i jak najlepszego rozwiązania zadań	
Chęć rozwoju:	
wykazywanie się zaciekawieniem wobec umiejętności i wiedzy pozostałych uczestników	
wykorzystywanie swoich wcześniejszych doświadczeń w praktyce	
dzielenie się wiedzą i umiejętnościami z innymi	
korzystanie z wiedzy i doświadczenia innych z własnej inicjatywy: dopytywanie jak coś zrobić i podążanie wg instrukcji	
aktywne eksperymentowanie	

2. Propozycja w oparciu o spis umiejętności uniwersalnych Bolles'a.*

(wybrane rodzaje umiejętności, dopasowane do charakterystyki EMR)

umiejętność/przykład	Wnioski z obserwacji/przykład zachowania
Umiejętności logiczno-analityczne:	
wyszukiwanie, zbieranie informacji, (np notowanie na kartce, powracanie do listu)	
analizowanie	
porządkowanie, klasyfikowanie	
rozwiązywanie problemów (odnajdywanie drogi prowadzącej do celu)	
oddzielenie ważnego od nieważnego, ustalanie priorytetów	
diagnozowanie problemów	
systematyzowanie (nadawanie kolejności)	
porównywanie, dostrzeganie podobieństw	
dokonywanie oceny, przeglądów (przyglądanie się czemuś co zostało zrobione w celu oceny , zastanawianie się jak można to zrobić lepiej)	
Umiejętności społeczne:	
pomaganie	
wykazywanie się wrażliwością na uczucia innych, okazywanie empatii	
nawiązywanie kontaktu (np. przedstawienie się, zapytanie o imię)	
słuchanie	

“Otwieranie” ludzi (sprawianie, że inni zaczynają mówić, przełamują się)	
motywowanie (nakłanianie do działania, wspieranie w pokonywaniu blokad)	
docenianie i okazywanie innym zaufania	
doradzanie, konsultowanie, “prowadzenie za rękę” (gdy ktoś nie wie co zrobić).	
dbanie o dobry nastrój, atmosferę w grupie, rozładowywanie napięcia	
Umiejętności przywódcze:	
inicjowanie nowych zadań, pomysłów (organizowanie grupy)	
wychodzenie z inicjatywą w relacjach (pierwszy ruch)	
przewodzenie, kierowanie	
zachęcanie do zmiany	
podejmowanie decyzji	
podejmowanie ryzyka	
przekonywanie i negocjowanie	
Umiejętności związane z konsekwencją w działaniu:	
wykorzystywanie dokonań innych ludzi	
postępowanie zgodnie z planem, instrukcją (np dokładne analizowanie listu lub wg wcześniejszych ustaleń)	
przywiązanie do szczegółów	
klasyfikowanie, rejestrowanie, przechowywanie	

3. Role w grupie w oparciu o Kwestionariusz Ról Zespołowych

Kwestionariusz zostaje rozdany każdemu z uczestników po wyjściu z EMR. Nie mają obowiązku odpowiadania na wszystkie zadane tam pytania, gdyż kwestionariusz jest wyjątkowo skomplikowany i może być za trudny, zwłaszcza dla osób bez doświadczenia zawodowego. Najważniejsze aby uczestnicy spojrzeli na opisy ról i zaznaczyli te, które wg nich najlepiej do nich pasują. Mogą też rozwiązać kwestionariusz wspólnie z doradcą podczas pierwszego spotkania indywidualnego po EMR. Kwestionariusz otrzymują również doradca i facylitator i zaznaczają na nim, którą wg nich rolę przyjął każdy z uczestników. Ważne aby zanotować potwierdzające dane cechy przykłady zachowań.

- JAKIE OSOBY WARTO MIEĆ W ZESPOLE?

ROLA	OPIS RÓL	TYPOWE CECHY	POZYTYWNE STRONY	MOŻLIWE SŁABOŚCI
PRAKTYCZNY ORGANIZATOR	Zamienia koncepcje i plany na praktyczne działania i realizuje uzgodnione plany w sposób systematyczny i efektywny.	konserwatywny, obowiązkowy, praktyczny	zdolności organizacyjne, zdrowy rozsądek, samokontrola	brak plastyczności, możliwe powątpiewanie w nowe pomysły i zmiany
NATURALNY LIDER	Sprawuje pieczę i kontrolę nad sposobem, w jaki grupa stara się osiągnąć cele. Potrafi efektywnie wykorzystywać zasoby zespołu; rozpoznaje, gdzie tkwią zalety, a gdzie słabości grupy; potrafi wykorzystać potencjał indywidualny każdego pracownika.	spokojny, pewny siebie, zdyscyplinowany	zdolność do dostrzegania potencjału tkwiącego w ludziach i silne skupienie na celach	przeciętny, jeśli chodzi o zdolności intelektualne i twórcze
CZŁOWIEK AKCJI	Kształtuje sposób, w jaki wykorzystany zostanie wysiłek grupy; kieruje swoją uwagę bezpośrednio na ustalanie celów priorytetów; pragnie wywierać wpływ na kształt lub wzorzec dyskusji grupowej.	bardzo napięty, dynamiczny, stawiający wyzwania	pragnienie i gotowość przewycięcia inercji, braku efektywności, samozadowolenia	skłonność do prowokowania, irytacji i niepokoju
SIEWCA	Wysuwa nowe pomysły i strategię ze szczególnym uwzględnieniem najistotniejszych problemów. Próbuje "przedzierać się" ze swoją wizją przez grupowe podejście do problemu na zasadzie konfrontacji	indywidualista, poważny, niekonwencjonalny	geniusz, wyobraźnia, intelekt, wiedza	bujanie w obłokach, możliwe pomijanie szczegółów
CZŁOWIEK KONTAKTÓW	Bada, analizuje i przytacza informacje na temat pomysłów, stanu wiedzy i działań na zewnątrz grupy; nawiązuje kontakty zewnętrzne, które mogą być użyteczne dla zespołu; potrafi prowadzić niezbędne negocjacje.	ekstrawertyk, entuzjasta ciekawy świata, komunikatywny	zdolność do kontaktowania się z ludźmi i odkrywania tego, co nowe, umiejętność reagowania na wyzwania	szybko traci zainteresowanie sprawą, gdy mają pierwsza fascynacja
SĘDZIA	Analizuje problem, ocenia pomysły i sugestie, dzięki czemu grupa startuje z lepiej przygotowanej pozycji do podjęcia ważnej decyzji.	trzeźwy, bez emocji, ostrożny	umiejętność oceny, praktyczność i nie bawienie się w sentymenty	brak mu umiejętności inspiracji i zdolności do motywowania innych
CZŁOWIEK GRUPY	Wspiera członków grupy, podbudowuje morale grupy, jeśli są jakieś niedociągnięcia i braki, potrafi zapobiegać konfliktom, kształtuje "ducha" grupy, wzmacnia współpracę i lepszą komunikację, jest lojalny wobec zespołu.	zorientowany na społeczną stronę pracy, łagodny, wrażliwy	umiejętność wczuwania się w ludzi i w sytuacji; umiejętność wzbudzania "ducha" grupy	brak zdecydowania w sytuacjach kryzysowych
PERFEKcjonISTA	Nastawiony na konkretny efekt - na zakończenie zadania w określonym czasie i zapewnienie mu jak najwyższego standardu wykonania; może być trudny w kontaktach ze względu na to, że jest wrogiem przypadku i grzeźnię w szczegółach, które nie są najistotniejsze do zakończenia zadania, zawsze świadomy celu.	staranny, uporządkowany, sumienny, niespokojny	zdolność do doprowadzenia do skutku, perfekcjonizm	skłonność do martwienia się drobiazgi, napięcie

Bądź kreatywny! Czyli opis pokoju zagadek

Opis funkcjonalny i mertyoryczny (założenia, ramy wdrożeniowe) Escape Matching Room

KONTEKST: ZAŁOŻENIA I RAMY WDROŻENIOWE

Gra przeznaczona jest dla 4 uczestników, których zadaniem będzie wcielić się w role 4 członków załogi statku kosmicznego „Solaris IX”, który musiał awaryjnie lądować na nieznaną planetę i uległ awarii. W pokładzie statku są dziury, przez które ucieka tlen potrzebny do przetrwania. Za drzwiami oznaczonymi znakiem „Solaris” znajduje się kapsuła ratunkowa. Zadaniem uczestników jest znalezienie sposobu na otwarcie drzwi za pomocą elementów umieszczonych w pokoju, w czasie nie dłuższym niż 90 minut.

WSTĘP

Należy zgromadzić uczestników w miejscu przeznaczonym do przygotowania ich do rozgrywki, pozwolić im wybrać po jednym plecaku, a następnie zakryć ich oczy opaskami.

Należy wprowadzić uczestników do pomieszczenia, w którym będzie odbywała się rozgrywka i posadzić ich obok siebie na skrzynkach (nr. 6), zakuć ich przy pomocy łańcuchów (nr2/3) i kłódek (nr 1), w następujący sposób:

- uczestnika, który wybrał plecak Naukowca- jego prawą rękę należy przykuć za pomocą łańcucha (nr2) do stołu, kaloryfera, czy też szafki, tak, aby nie mógł jej wyjąć bez otwarcia kłódki (nr 1)
- uczestnika, który wybrał plecak Mechanika- jego prawą rękę należy przykuć do lewej ręki Naukowca, tak, aby oboje nie mogli ich wyjąć bez otwarcia kłódki (nr 1)
- uczestnika, który wybrał plecak Tłumacza- jego prawą nogę należy przypiąć do lewej nogi Mechanika, tak, aby oboje nie mogli ich wyjąć bez otwarcia kłódki (nr 1)
- uczestnika, który wybrał plecak Przewodnika- jego prawą rękę należy przykuć do lewej ręki Tłumacza, tak, aby oboje nie mogli ich wyjąć bez otwarcia kłódki (nr 1)

Następnie należy przeczytać uczestnikom Instrukcje dla uczestników i schować 4 kluczyki do kłódek w górnej szufladzie komódki (nr 20). Trzeba upewnić się, że wszystkie źródła światła w pomieszczeniu, oprócz drzewa (nr 45-47) są wyłączone i zabezpieczone przed włączeniem i można zaczynać rozgrywkę.

PRZEBIEG GRY

Uczestnicy po zdjęciu opasek, znajdują się w słabo oświetlonym pomieszczeniu z plecakami na plecach, skuci ze sobą łańcuchami, siedząc na skrzynkach.

Muszą przeszukać plecaki, aby znaleźć latarki i pasujące do nich baterie. W tym momencie mogą z łatwością przeczytać List Naukowca (nr 12), w którym zawarte są ważne podpowiedzi potrzebne do przejścia gry, m.in. podpowiedź mówiąca, że klucze do kłódek (nr 1), którymi są spięci, są schowane w miejscu, gdzie znajduje się Znak, a znak ten jest namalowany na górnej szufladzie komódki (nr20)

W plecakach znajdują także:

- rękawiczki jednorazowe (nr 14), które mogą posłużyć do przeszukiwania pokoju
- okulary anty-UV (nr12), które mogą posłużyć jako śmieszny gadżet
- glowsticki (nr19), batonik i butelkę wody (nr17), które mają na celu sprawdzenie chęci dzielenia się pośród uczestników
- słownik języka angielskiego (nr18), który może posłużyć do przetłumaczenia ostatniej zagadki, jeżeli znajomość tego języka wśród uczestników okaże się niewystarczająca

Następnie uczestnicy powinni zacząć przeszukiwać pomieszczenie. Mogą przemieszczać się w sposób, jaki narzuca im sposób zakucia łańcuchami, tak, że Przewodnik, jest na samym początku i może sięgnąć w każdy kąt pokoju.

Oświetlając pokój latarkami (nr22/23) uczestnicy powinni zauważyć znak na komódce (nr20) i wyjąć z jej górnej szuflady, która nie jest zamknięta na kłódkę 4 identyczne kluczyki oraz 2 pozostałe latarki. Uczestnicy muszą metodą prób i błędów dopasować kluczyki do kłódek i uwolnić się, a także umieścić odpowiednio baterie w 2 nowych latarkach.

Teraz wszyscy uczestnicy mogą zacząć czynnie przeszukiwać pokój. Powinni znaleźć:

- 5 drewnianych puzzli (nr21)
- kasetę (nr 24)
- karty do komputera (nr31-34) oraz instrukcję Tłumacza (nr29)
- kartę główną (nr34)
- 3 Tajemnicze znaki widoczne tylko w ciemności po uprzednim naświetleniu (na liściu drzewa (nr36), na skrzynce (nr37), na najmniejszej fototapecie (nr38)

Za pomocą skompletowanych puzzli (nr 21), można otworzyć dolną szufladę komódki (nr 20), w której znajduje się

:- magnetofon (nr24) do odtworzenia kasety (nr25), zawierającej podpowiedź do rozwiązania zagadki z płytą główną (nr 34

)- instrukcja Mechanika, zawierająca podpowiedź do rozwiązania zagadki z płytą główną (nr30).

Aby dobrze usłyszeć podpowiedź nagrałą na kasecie, należy znaleźć pokrętło odpowiedzialne za głośność i wyregulować ją, a także pokrętło odpowiedzialne za prędkość odtwarzania i ją również wyregulować. W podpowiedzi zawarta jest instrukcja, że w „Czarnej dziurze” (nr 35) jest schowana karta (nr33) prawie identyczna, jak ta, którą trzeba wmontować w płytę główną (nr34). Należy włożyć

rękę do skrzyni „Czarnej dziury” (nr35) i za pomocą dotyku odnaleźć, wśród pozostałych kart znalezionych w pomieszczeniu (nr31) prawie identyczną.

Za pomocą instrukcji Mechanika (nr 30) należy znaleźć 2 karty (nr32), które różnią się od pozostałych, tym, że świecą w ciemności (luminescencja), tak samo jak świeci się płyta główna (nr 34)

Kartę z punktu 9) oraz dwie karty z punktu 10) należy ułożyć w kolejności zawartej w instrukcji Mechanika (nr30) a następnie odczytać kod do kłódki 3-liczbowej (nr5)

Przy pomocy kodu z punktu 11) oraz instrukcji Tłumacza należy otworzyć skrzynię (nr7) i wyjąć ze środka książkę „Solaris” (nr26) oraz Legendę (nr 28)

Tajemnicze luminescencyjne znaki (nr36-38) należy odkodować za pomocą Legendy (nr28) i domyślić się, że odkodowane liczby oznaczają numery stron, wierszy i słów w książce „Solaris”

Jeżeli znajomość języka angielskiego u uczestników nie jest wystarczająca, na tym etapie muszą posłużyć się słownikiem (nr18), aby dowiedzieć się, że końcowe hasło brzmi „Dlaczego by tak po prostu nie zapukać” (Why not just knock)

Uczestnicy muszą odnaleźć znak Solaris (nr 27) na drzwiach i zapukać w niego. W tym momencie gra się kończy i uczestnicy mogą wyjść z pomieszczenia.

Podpowiedzi:

Podpowiedzi należy każdorazowo dopasować od poziomu grupy. Jeżeli widać, że grupa sprawnie rozumie, ale brakuje im drobnego szczegółu, należy dać im podpowiedź niedostówną (np. punkt 1) – „znak misji”). Jeżeli grupa błędzi daleko od rozwiązania należy dać im podpowiedź bardziej dosłowną (np. punkt 1) – „szuflada komódki”).

Podpowiedź należy dać jeżeli sami o to poproszą lub jeżeli:

- do 20 minuty nie rozkują się z łańcuchów
- do 40 minuty nie znajdują wszystkich puzzli
- do 60 minuty nie będą w stanie wybrać, które z kart trzeba umieścić w płycie głównej
- do 75 minuty nie będą w stanie otworzyć kłódki 3-liczbowej

Przykładowy scenariusza EMR – fabuła gry

DZIENNIK POKŁADOWY

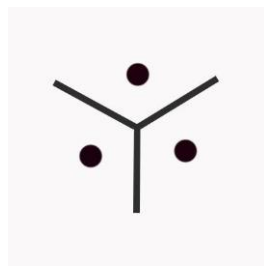
576 DZIEŃ MISJI INTERGALAKTYCZNEJ “SOLARIS IX”

Po niespełna dwóch ziemskich latach podróży na pokładzie statku “Solaris 9” pozostało nas zaledwie czworo: Mechanik, Tłumacz, Przewodnik i Naukowiec- czyli ja.

Pierwsza zasada misji brzmi: Albo działamy wszyscy razem albo wszyscy razem zginiemy. Szczególnie teraz, gdy nasz statek nie wytrzymał kolejnego deszczu meteorytów i musieliśmy awaryjnie lądować na planecie R23 z układu Maka-Gig.

W kosmicznej bazie danych odnalazłem tylko jeden rejestr dotyczący tej planety. Ma tam występować naturalne zjawisko luminescencji- co oznacza, że elementy na pierwszy rzut oka niepozorne, przez chwilę naświetlone, świecą potem w ciemności. To może być cenna informacja.

Obecnie, po procedurze awaryjnego lądowania jesteśmy przypięci do foteli ratunkowych. W sprawnym uwolnieniu się z nich na pewno pomoże nam tajny znak misji. Kadłub statku przedziurawiły dziwne ultrafioletowe rośliny, tlen szybko ucieka i starczy go na zaledwie 90 minut. Do tej pory musimy uruchomić komputer pokładowy i znaleźć sposób na otwarcie drzwi maszynowni, gdzie ukryta jest kapsuła ratunkowa.



Przykładowy scenariusza EMR – instrukcje dla graczy**Instrukcje dla uczestników:**

Proszę uważnie czytać wszystkie instrukcje.

Proszę bardzo dokładnie przeszukać pokój.

Wszelkie informacje niezbędne do rozwiązania zagadek znajdują się wewnątrz pokoju.

Nie wszystkie elementy zawarte w pokoju służą do rozwiązania zagadek.

Wszystkie elementy zagadek znajdują się w łatwo dostępnych miejscach.

Nie trzeba niczego robić na siłę, tj. niczego odrywać, łamać czy wyciągać z pudełka na siłę.

Nie trzeba także nigdzie się wspinać, wszystko jest w zasięgu wzroku.

Proszę starać się nie świecić latarką bezpośrednio w oko kamery.

Proszę nie dotykać miejsca, gdzie są kamery.

Proszę nie dotykać miejsc oznaczonych przekreśloną dłonią.

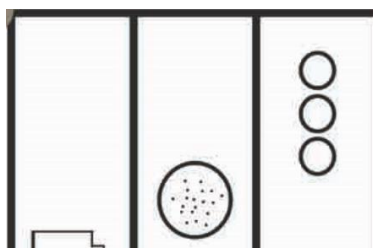
Gdy potrzebna będzie podpowiedź- proszę zgłosić to przez walkie-talkie.

Gdy utkniecie zbyt długo na którymś, z etapów- sami damy Wam podpowiedź.

NOTATKI MECHANIKA

(NIEJEDNEMU LAIKOWI JUŻ URATOWAŁY SKÓRĘ)

SPOŚRÓD WSZYSTKICH KART NIEKTÓRE ZDAJĄ SIĘ CZYMŚ WYRÓŻNIAĆ. DO JEDNEJ Z NICH PODPOWIEDZI MUSISZ SZUKAĆ Z PRZEWODNIKIEM. ABY AWARYJNIE URUCHOMIĆ KOMPUTER POKŁADOWY, UMIEŚĆ W SŁOTACH WYBRANE KARTY PASUJĄCE DO PŁYTY GŁÓWNEJ WEDŁUG PONIŻSZEGO SCHEMATU.



INSTRUKCJE TŁUMACZA

Tłumacz radzi:

Najpierw zdobądź 3 liczby kodu.

Obróć pokrętko o cały obrót (360 stopni) w prawo dwa lub więcej razy i zatrzymaj się na pierwszej liczbie.

Obróć pokrętko w lewo o 360 stopni i zatrzymaj się na drugiej liczbie.

Obróć pokrętko w prawo do trzeciej liczby.

Uważaj, aby nie przesunąć pokrętła ani o milimetr dalej niż pożądana liczba,

LEGENDA



17	131	106	163	77	15	197	41	87	153	201	130
18	29	27	5	20	35	18	1	12	2	45	17
14	5	8	11-12	13	7	1-2	12	6	5-6	3	10



129	74	190	41	205	20	172	63	55	32	123	187
39	37	13	5	21	36	18	28	31	7	15	11
3-4-5	8	7	5	14	1	15	8-9	7	11	5	9

DOKUMENTACJĄ FOTOGRAFICZNĄ POCHODZĄCĄ Z TESTOWEGO WDROŻENIA





OPIS FUNKCJONALNY**PRZYGOTOWANIE GRY****1) Najpierw należy wyciemnić pomieszczenie:**

- zakleić czarną folią wszystkie okna
- upewnić się, że da się wyłączyć wszystkie źródła światła, sprzęt elektroniczny z lampkami itp.
- po przygotowaniu pomieszczenia należy zabrać wszystkie żarówki, aby zapobiec włączeniu oświetlenia przez uczestników

2) Następnie należy opróżnić pomieszczenie ze wszystkich zbędnych elementów:

- jeżeli są tam jakieś szafki, pudła, pojemniki, należy je opróżnić lub wynieść
- wszystkie przedmioty, które stoją luzem na blacie, stole, parapecie itp., należy wynieść
- można zostawić przedmioty wiszące na ścianie typu obrazy, plakaty, mapy, a także, lampki (bez żarówek), rośliny doniczkowe, opróżnione pudełka, meble, rzeźby itp.- przedmioty, które nie mogą być wzięte za elementy zagadek

3) Należy rozmieścić następujące elementy:

- w skrajnym rogu pomieszczenia należy umieścić 4 drewniane skrzynki (nr 6 i 7), siedzenia które posłużą zawodnikom na samym początku gry, w taki sposób, aby w pobliżu znajdowało się miejsce do którego można przykuć jednego zawodnika, tak aby nie mógł się przemieszczać np. kaloryfer, szafka, stół
- w przeciwległym rogu pomieszczenia, w odległości nie większej niż 5 metrów należy umieścić komódkę ze znakiem (nr 20), najlepiej na podwyższeniu, stole itp. - również na blacie lub stole należy umieścić płytę główną komputera (nr 34)
- z boku pomieszczenia na podłodze, np. pod stołem należy umieścić „Czarną dziurę” (nr 35)

4) Należy rozmieścić elementy techniczne:

- kamery (nr 42) tak, aby na monitorze widoczne były wszystkie części pomieszczenia, a także tak, aby można było obserwować poczynania uczestników wobec wszystkich elementów wymienionych w punkcie 3)
- monitor i rejestrator do kamer (nr 42) należy umieścić poza pomieszczeniem, tak aby można było obserwować przebieg gry, tak aby uczestnicy tego nie widzieli
- okablowanie do kamer (nr 42) należy poprowadzić tak, aby uczestnicy się o nie nie potykali, najlepiej poprowadzić je po ścianie lub po suficie, zaczepiając o różne elementy, które są w pomieszczeniu tj. lampki, haki, gwoździe, obrazy, meble, klamki od okien- posłuży to jako dodatkowy element wystroju
- dyktafon (nr 52) należy umieścić mniej więcej na wysokości twarzy uczestników, w miarę możliwości w miejscu dla nich niedostępnym, lub umieścić wokół niego gałązki (nr 44)
- od dyktafonu należy poprowadzić kabel (najlepiej wspólnie z okablowaniem kamer) minijack
- minijack, na którego końcu należy umieścić słuchawki, ewentualnie głośniki, tak, aby osoby obserwujące rozgrywkę mogły słyszeć głosy uczestników

5) Należy rozłożyć wszystkie elementy dekoracji:

- drzewo (nr 45) wraz z liśćmi (nr 46) i kwiatami (nr 47), tak aby liść z tajemniczym znakiem (nr 36) był mniej więcej na wysokości wzroku uczestników oraz tak, aby lampki wewnątrz pnia drzewa oświetlały róg sali przeciwny do tego, w którym ustawione są drewniane skrzynki (nr 6 i 7). Uwaga, lampki mają 8 trybów świecenia, po włączeniu lampek do kontaktu należy wybrać za pomocą kontrolera tryb łagodnego wygaszania na lampkach niebieskich, a następnie mniej więcej w połowie pnia drzewa należy poprzez dotyk znaleźć drugi kontroler i ustawić na nim ten sam tryb, bez wyjmowania go z wnętrza pnia.
- fototapety „Dziura w ścianie” (nr 48-50) należy umieścić na 3 różnych ścianach pomieszczenia, najlepiej na różnych wysokościach
- końcówki bluszczy (nr 51) należy umieścić za krawędziami fototapet, tak jakby spod nich wyrastały

6) Należy rozmieścić elementy zagadek (tak, aby nie były widoczne na pierwszy rzut oka, ale także, tak, aby ich znalezienie nie wymagało wspinania, odsuwania mebli, zdejmowania obrazów itp.) :

- 5 drewnianych puzzli (nr 21) należy pochować w pomieszczeniu np. w szafce, pod stołem, w pudełku, między doniczkami itp.
- kasetę (nr 25) należy schować w pomieszczeniu, np. na szafce

- w górnej szufladzie komódki (nr 20) należy umieścić latarkę ze światłem białym bez baterii (nr 22), latarkę ze światłem UV bez baterii (nr 23) oraz docelowo 4 klucze do kłódek, ale dopiero po uprzednim spięciu nimi uczestników siedzących na skrzynkach

- w dolnej szufladzie komódki (nr 20) należy umieścić instrukcję Mechanika (nr 30) oraz walkman/dyktafon (nr 24) bez baterii, którego głośność jest ustawiona na minimum a prędkość odtwarzania na maksimum, a następnie zamknąć ją na kłódkę 5 cyfrową (nr 4) i ustawić wszystkie pokrętła kłódki na zero

- w jednym miejscu, np. w zamykanej szafce, w pudełku należy umieścić wszystkie karty do komputera (nr 31-33) oraz instrukcję Tłumacza (nr 29)

- w skrzynce zamykanej na skobel (nr 7) należy umieścić książkę „Solaris” (nr 26), a w jej środku Legendę (nr 28), a następnie zamknąć skrzynkę na kłódkę 3-liczbową (nr 5)

- na drzwiach wyjściowych należy nakleić znak Solaris (nr 27)

- jeżeli w pomieszczeniu są jeszcze jakieś inne drzwi należy je zamknąć na klucz lub zablokować

7) Należy skompletować 4 Plecaki, a w każdym z nich odpowiednio umieścić

- Plecak Naukowca (nr 8)- List Naukowca (nr 13) oraz okulary anty UV (nr 12)

- Plecak Tłumacza (nr 10)- słownik języka angielskiego (nr 18) batonik oraz wodę (nr 17)

- Plecak Mechanika (nr 9)- 2 sztuki baterii AA (nr 16), 6 sztuk baterii AAA (nr 15) oraz 8 sztuk rękawiczek jednorazowych (nr 14)

- Plecak Przewodnika (nr 11)- latarkę ze światłem białym bez baterii (nr 22), latarkę ze światłem UV bez baterii (nr 23) oraz 4 sztuki światła chemicznego glowstick (nr19)

8) Komplet plecaków oraz opaski na oczy należy wynieść przed pomieszczenie, w którym będzie odbywała się gra, w miejsce, gdzie nastąpi przygotowanie uczestników do gry

Przygotuj się technicznie

NUMER ZDJĘCIA	ELEMENT ZAGADKI	ILOŚĆ	OPIS	UMIEJSCOWIENIE
1	KŁÓDKA + KLUCZYK	4	kłódki służą do spięcia łańcuchów (nr 2 i 3), które łączą ze sobą uczestników na początku gry	kłódkami należy spiąć łańcuchy, które mają łączyć ze sobą uczestników, po czym kluczyki należy umieścić w górnej szufladzie komódki (nr 20)
2	ŁAŃCUCH DŁUŻSZY	3	łańcuchy służą do spięcia ze sobą uczestników na początku gry, przy pomocy kłódek (nr 1) wg instrukcji zawartej w dokumencie pt: "Przebieg gry"	łańcuchami należy spiąć, przy pomocy kłódek (nr 1) uczestników
3	ŁAŃCUCH KRÓTSZY	1	łańcuch służy do przypięcia uczestnika, który wybrał plecak Naukowca, do ściany itp. według instrukcji zawartej w dokumencie pt: "Przebieg gry"	łańcuchem należy spiąć, przy pomocy kłódki (nr 1) uczestnika, który wybrał plecak Naukowca
4	KŁÓDKA NA SZYFR 5CYFROWA	1	kłódka służy do zamknięcia dolnej szuflady komódki (nr 20)	kłódką należy zamknąć szufladę komódki (nr 20) po uprzednim umieszczeniu w niej walkmana/ dyktafonu (nr 24) oraz instrukcji Mechanika (nr 30), kod do kłódki: 46231
5	KŁÓDKA NA SZYFR 3LICZBOWA	1	kłódka służy do zamknięcia skrzynki drewnianej (nr 7)	kłódką należy zamknąć skrzynkę drewnianą (nr 7) po uprzednim umieszczeniu w niej książki "Solaris" (nr 26) oraz Legendy tajemniczych znaków (nr 28), Legendę należy umieścić wewnątrz książki "Solaris", kod do kłódki: 10, 35, 23
6	SKRZYNKI DREWNIANE SKOBLA	BEZ 3	skrzynki służą jako siedzenia przy rozpoczęciu gry, na jednej ze skrzyń namalowany jest Tajemniczy znak (nr 38)	skrzynki należy ustawić tak, aby uczestnicy mogli siedzieć jak najbliżej siebie, oraz tak aby pierwszego z nich dało się przymocować

				do ściany/ rury
--	--	--	--	-----------------

7	SKRZYNKA DREWNIANA ZE SKOBLEM	1	skrzynka służy do zamknięcia książki "Solaris" (nr 26) oraz Legendy tajemniczych znaków (nr 28)	skrzynkę należy zamknąć na kłódkę 3-liczbową (nr 5) po uprzednim włożeniu do środka książki "Solaris" (nr 26) z Legendą tajemniczych znaków (nr 28) wewnątrz książki
8	PLECAK NAUKOWCA	1	plecak może posłużyć do określenia wstępnych predyspozycji uczestnika, który go wybierze	plecaki należy ułożyć przed uczestnikami do wyboru na samym początku gry, do plecaka należy włożyć List Naukowca (nr 13) oraz okulary anty UV (nr 12)
9	PLECAK MECHANIKA	1	plecak może posłużyć do określenia wstępnych predyspozycji uczestnika, który go wybierze	plecaki należy ułożyć przed uczestnikami do wyboru na samym początku gry, do plecaka należy włożyć 2 sztuki baterii AA (nr 16), 6 sztuk baterii AAA (nr 15) oraz 8 sztuk rękawiczek jednorazowych (nr 14)
10	PLECAK TŁUMACZA	1	plecak może posłużyć do określenia wstępnych predyspozycji uczestnika, który go wybierze	plecaki należy ułożyć przed uczestnikami do wyboru na samym początku gry, do plecaka należy włożyć słownik języka angielskiego (nr 18) batonik oraz wodę (nr 17)

11	PLECAK PRZEWODNIKA	1	plecak może posłużyć do określenia wstępnych predyspozycji uczestnika, który go wybierze	plecaki należy ułożyć przed uczestnikami do wyboru na samym początku gry, do plecaka należy włożyć latarkę ze światłem białym bez baterii (nr 22), latarkę ze światłem UV bez baterii (nr 23) oraz 4 sztuki światła chemicznego glowstick (nr 19)
12	OKULARY ANTY UV	1	okulary mogą posłużyć jako gadżet	okulary należy umieścić w plecaku Naukowca (nr 8)
13	LIST NAUKOWCA	1	list zawiera instrukcje dotyczące całego przebiegu gry	okulary należy umieścić w plecaku Naukowca (nr 8)

14	REKAWICZKI JEDNORAZOWE	8	rękawiczki mogą posłużyć do przeszukiwania pokoju	rękawiczki należy umieścić w plecaku Mechanika (nr 9)
15	BATERIE AAA	6	baterie służą do latarek ze światłem UV (nr 23)	rękawiczki należy umieścić w plecaku Mechanika (nr 9)
16	BATERIE AA	2	baterie służą do latarek ze światłem białym (nr 22) oraz do walkmana/dyktafonu (nr 24)	rękawiczki należy umieścić w plecaku Mechanika (nr 9)
17	BATONIK CZEKOLADOWY I WODA	1	jedzenie może posłużyć do sprawdzenia chęci dzielenia się wśród uczestników	jedzenie należy umieścić w plecaku Tłumacza (nr 10)
18	SŁOWNIK JĘZYKA ANGIELSKIEGO	1	słownik może posłużyć do przetłumaczenia fragmentów z książki "Solaris" (nr 26) w przypadku nie wystarczającej znajomości języka angielskiego przez uczestników	słownik należy umieścić w plecaku Tłumacza (nr 10)
19	GLOWSTICK	4	glowsticki mogą posłużyć do sprawdzenia chęci dzielenia się wśród uczestników	glowsticki należy umieścić w plecaku Przewodnika (nr 11)

20	KOMÓDKA Z 2 SZUFLADAMI OZNACZONA ZNAKIEM	1	komódka w górnej szufladzie oznaczonej znakiem ma klucze do rozpięcia kłódek (nr 1) łączących łańcuchami (nr 2 i 3) uczestników, latarkę ze światłem białym (nr 22) oraz latarkę ze światłem UV (nr 23), w dolnej szufladzie zamkniętej na kłódkę 5-cyfrową (nr 4) ma walkman/ dyktafon (nr 24) oraz instrukcję Mechanika (nr 30)	komódkę należy umieścić w pomieszczeniu, najlepiej na stole lub innym podwyższeniu, w odległości nie większej niż 5 m od miejsca przypięcia uczestników do ściany/skrzyni
----	--	---	---	---

21	PUZZLE DREWNIANE	5	puzzle służą do otwarcia dolnej szuflady komódki (nr 20) zamkniętej na kłódkę 5-cyfrową (nr 4)	puzzle należy pochować po pomieszczeniu oddzielnie wg instrukcji zawartej w dokumencie pt: "Przygotowanie gry"
22	LATARKA ŚWIATŁO BIAŁE	2	latarki służą do przeszukania pomieszczenia przez uczestników	jedną latarkę bez baterii należy umieścić w plecaku Przewodnika (nr 11), a drugą bez baterii w górnej szufladzie komódki (nr 20)
23	LATARKA ŚWIATŁO UV	2	latarki służą do przeszukania pomieszczenia przez uczestników	jedną latarkę bez baterii należy umieścić w plecaku Przewodnika (nr 11), a drugą bez baterii w górnej szufladzie komódki (nr 20)
24	WALKMAN/ DYKTAFON	1	urządzenie służy do odsłuchania kasety (nr 25) z nagraniem zawierającego podpowiedź dot.zagadki z kartami komputerowymi (nr 31-35), ma zatarte oznaczenia klawiszy, które trzeba odgadnąć	urządzenie należy włożyć do dolnej szuflady komódki (nr 20) po uprzednim przygotowaniu go wg instrukcji zawartej w dokumencie pt: "Przygotowanie gry"
25	KASETA	1	kaseta zawiera podpowiedź jak użyć skrzyni "Czarna dziura" (nr 35)	kasetę należy ukryć w pomieszczeniu
26	KSIĄŻKA "SOLARIS" S.LEM	1	książka służy do odczytania 3 fragmentów, zawierających sposób zakończenia gry	książkę należy umieścić w skrzynce drewnianej (nr 7) po uprzednim umieszczeniu

				w niej Legendy tajemniczych znaków (nr 28)
27	ZNAK SOLARIS	1	znak służy do oznaczenia drzwi wyjściowych	znak należy nakleić na drzwiach, w które uczestnicy muszą zapukać, aby wyjść
28	LEGENDA TAJEMNICZYCH	1	Legenda służy do odkodowania Tajemniczych znaków (nr 36-38)	legendę należy umieścić wewnątrz książki "Solaris" (nr 26)

29	INSTRUKCJA TŁUMACZA	1	instrukcja zawiera podpowiedź jak otworzyć kłódkę 3-liczbową (nr 5)	instrukcję należy ukryć wraz z kartami komputerowymi (nr 31-33)
30	INSTRUKCJA MECHANIKA	1	instrukcja zawiera podpowiedź jak należy ułożyć karty komputerowe w slotach (nr 32-35)	instrukcję należy umieścić w dolnej szufladzie komódki (nr 20)
31	KARTY DO KOMPUTERA ZMYŁKI	6	3 z kart służy do włożenia ich do slotów w płycie głównej w odpowiedniej kolejności (nr 34) w celu odczytania kodu do kłódki 3liczbowej (nr 5), należy najpierw odnaleźć 2 karty, które świecą się w ciemności (nr 32) oraz 1 kartę (nr 33), która jest podobna, do tej zamkniętej w skrzyni "Czarna dziura" (nr 35)	karty należy schować w pomieszczeniu razem z kartą (nr 33), kartami (nr 32) oraz instrukcją Mechanika (nr 20)
32	KARTY DO KOMPUTERA LUMINESCENCYJNE	2	karty służy do włożenia ich do slotów w płycie głównej (nr 34), wraz z 3cią kartą (nr 33), która jest podobna, do tej zamkniętej w skrzyni "Czarna dziura" (nr 35), w odpowiedniej kolejności w celu odczytania kodu do kłódki 3-liczbowej (nr 5)	karty należy schować w pomieszczeniu razem z kartą (nr 33), kartami (nr 31) oraz instrukcją Mechanika (nr 20)

33	KARTA DO KOMPUTERA, SIOSTRZANA DO TEJ Z "CZARNEJ DZIURY"	1	karta służy do włożenia jej do slotu w płytce głównej (nr 34), wraz z 2ma innymi kartami (nr 32), których fragmenty są luminescencyjne, w odpowiedniej kolejności w celu odczytania kodu do kłódki 3-liczbowej (nr 5)	kartę należy schować w pomieszczeniu razem z kartami (nr 31), kartami (nr 32) oraz instrukcją Mechanika (nr 20)
34	PŁYTA GŁÓWNA ZE SŁOTAMI DO KART	1	płyta główna służy do umieszczenia kart (nr 31-33) w slotach w odpowiedniej kolejności	płytkę główną należy umieścić na blacie stołu, tak, aby, w jednej z kamer (nr 42) można było obserwować postępy uczestników
35	SKRZYNIA "CZARNA DZIURA"	1	skrzynia służy do rozwiązania zagadki z kartami komputerowymi (nr 31-33), należy włożyć do środka rękę i przy użyciu dotyku znaleźć wśród kart, tę najbardziej podobną do tej wewnątrz skrzyni	skrzynię należy umieścić w pomieszczeniu pod ścianą lub pod stołem
36	TAJEMNICZY ZNAK 1		tajemnicze znaki są potrzebne, aby przy użyciu Legendy (nr 28) odszyfrować z nich numery stron, linijek i słów trzech zwrotów z książki "Solaris" (nr 26)	tajemnicze znaki są widoczne w ciemności, po naświetleniu światłem UV lub zwykłym, ten znak znajduje się na jednym z liści z gałęzi drzewa (nr 46)
37	TAJEMNICZY ZNAK 2		tajemnicze znaki są potrzebne, aby przy użyciu Legendy (nr 28) odszyfrować z nich numery stron, linijek i słów trzech zwrotów z książki "Solaris" (nr 26)	tajemnicze znaki są widoczne w ciemności, po naświetleniu światłem UV lub zwykłym, ten znak znajduje się na najmniejszej fototapecie "Dziura w ścianie" (nr 50)
38	TAJEMNICZY ZNAK 3	3	tajemnicze znaki są potrzebne, aby przy użyciu Legendy (nr 28) odszyfrować z nich numery stron, linijek i słów trzech zwrotów z książki "Solaris" (nr 26)	tajemnicze znaki są widoczne w ciemności, po naświetleniu światłem UV lub zwykłym, ten znak znajduje się na jednej

NUMER ZDJĘCIA	ELEMENTY DEKORACYJNE I	ILOŚĆ	UMIEJSCOWIENIE	
				z drewnianych skrzynek (nr 6)
39	OPASKI NA OCZY	4	opaski służą do zasłonięcia oczu uczestnikom, podczas zakuwania ich w łańcuchy (nr 2 i 3) oraz chowania kluczyków (nr 1)	opaski należy rozdać uczestnikom przed rozpoczęciem rozgrywki
40	INSTRUKCJE UCZESTNIKÓW DLA	1	instrukcje służą do nakreślenia uczestnikom zasad rozgrywki	instrukcje należy przeczytać uczestnikom na głos przed rozpoczęciem rozgrywki, gdy już mają zakryte oczy
41	WALKIE- TALKIE	2	urządzenie służy do dawania podpowiedzi i komunikacji z uczestnikami	jedno walkie-talkie należy dać uczestnikom, a drugie osobom czuwającym nad przebiegiem rozgrywki
42	KAMERY STATYWACH NA	4	kamery służą do śledzenia przebiegu rozgrywki, a także nagrywają materiał do późniejszego wglądu i analizy	kamery należy ustawić tak, aby widoczne było całe pomieszczenie, a przede wszystkim wszystkie elementy zagadek tj, skrzynie (nr 6 i 7), "Czarna dziura" (nr 35), komódka ze znakiem (nr 20), płyta główna (nr 34), a także miejsca umieszczenia tajnych znaków (nr 3638)

43	OKABLOWANIE KAMER DO	4	okablowanie do kamer służy do ich zasilania, a także do podłączenia ich do rejestratora i monitora	okablowanie należy poprowadzić na zewnątrz pomieszczenia, w którym będzie trwać rozgrywka, tak aby można było obserwować uczestników, tak, aby tego nie widzieli
44	GAŁĄZKI Z LIŚĆMI	3	gałązki służą do ozdoby	gałązki można zamontować w miejscu, gdzie trzeba coś przysłonić
45	PIEŃ "DRZEWA"	1	drzewo służy do oświetlenia pomieszczenia oraz do ozdoby	drzewo można podczepić dowolnie, np. do mebli, obrazów, kabli, można je także umieścić na statywach, albo na podłodze, tak, aby jeden jego koniec był podłączony do kontaktu, a lampki ustawione na tryb spokojnego wygaszania (kontroler różowych lampek znajduje się wewnątrz drzewa, mniej więcej w jego połowie, można swobodnie go wymacać w celu przełączenia trybu)
46	LIŚCIE "DRZEWA"	21	liście służą do ozdoby drzewa (nr 45), a także jedna z gałązek zawiera na liściu tajemniczy znak (nr 36)	liście są zakończone drucikami, które należy wbić w pień (nr 45), tak aby wyglądały jak gałęzie
47	KWIATY "DRZEWA"	22	kwiaty służą do ozdoby drzewa (nr 45)	kwiaty są zakończone drucikami, które należy wbić w pień (nr 45), tak aby wyglądały jak gałęzie z kwiatami

48	FOTOTAPETA "DZIURA W ŚCIANIE" DUŻA	1	fototapeta służy do ozdoby	fototapetę należy przymocować do ściany za pomocą masy mocującej
49	FOTOTAPETA "DZIURA W ŚCIANIE" ŚREDNIA	1	fototapeta służy do ozdoby	fototapetę należy przymocować do ściany za pomocą masy mocującej
50	FOTOTAPETA "DZIURA W ŚCIANIE" MAŁA	1	fototapeta służy do ozdoby, , a także zawiera na sobie tajemniczy znak (nr 37)	fototapetę należy przymocować do ściany za pomocą masy mocującej
51	BLUSZCZE	7	bluszcze służą do ozdoby fototape (nr 48-50)	końcówki bluszczy należy umieścić za fototapetami, tak jakby spod nich wyrastały
52	DYKTAFON + KABEL MINI JACK	1	dyktafon służy do rejestrowania dźwięku podczas rozgrywki przy użyciu kabla minijack i słuchawek, a także do nagrywania	dyktafon nie może być niczym przysłonięty i należy umieścić go w miarę możliwości mniej więcej na wysokości głowy uczestników, w miejscu dla nich niedostępnym

Zintegrowany formularz przeprowadzenia indywidualnego doradztwa zawodowego z uczestnikiem EMR wraz z formularzem IPD

Indywidualny Plan Działania

Imię i nazwisko

Nazwa projektu: Escape Matching Room

Doradca zawodowy:
Cel główny spotkań: Określić cel zawodowy
Cele szczegółowe:
Przebieg pracy doradczej:
Zastosowane metody pracy:
Pokój zagadek (uwagi z obserwacji i wnioski)
Wybrane ścieżki zawodowe
Cel zawodowy:
Jak mogę zwiększyć swoje szanse na osiągnięcie celu (cel/cele pośrednie)?
Kroki do osiągnięcia celu:
Cel 2:

Kiedy chcę osiągnąć cel:

Kroki:

Uwagi:

Dodatkowe wsparcie:



Wnioski i rekomendacje innowatorów:

Głównymi założeniami projektu Escape Matching Room jest powiązanie rozrywki w postaci pokoju zagadek z efektywnym doradztwem zawodowym. W naszym przekonaniu znacznie zwiększyło atrakcyjność wykorzystanie metod coachingowych w doradztwie. Jest to forma rzadko wykorzystywana w systemowych projektach. Z informacji zwrotnych samych uczestników dowiedzieliśmy się, że wykorzystanie tej formy pozwoliło im się odsłonić przed rozmówcą i grupą. Sama forma dała nam możliwość otworzenia uczestników na własne możliwości i potencjał. Uczestnicy mieli szansę samodzielnie wykonać pracę nad własnym rozwojem i realizacją swoich celów. Co pozytywnie wpłynęło na zaangażowanie w projekt.

Pokój zagadek w całym projekcie odegrał dwie role. Pierwszą jako element rozrywki dla uczestników. Jest to też wartość dodana w całym projekcie, co pozwala na dalszą współpracę opartą na regule wzajemności. Reguła wykorzystywana jest w wielu aspektach. W tym przypadku zaobserwowaliśmy wzrost zaangażowania samych uczestników i większą chęć współpracy. Po rozmowach z pracownikami WCPR dowiedzieliśmy się również, że jak na projekt związany z doradztwem zawodowym była bardzo wysoka frekwencja wśród zainteresowanych podopiecznych. Dało nam to pewność, że sam projekt i jego forma jest atrakcyjna dla odbiorcy. Drugą rolę pokoju zagadek jest możliwość obserwacji uczestników w neutralnym środowisku, poza spotkaniami z samym doradcą. Współpraca z rówieśnikami pozwoliła na łatwiejsze otworzenie się uczestników. Dla samego doradcy zawodowego to cenna wiedza do dalszej pracy nad układaniem Indywidualnego Planu Działania. Już podczas samej rozmowy, dzięki obserwacji był w stanie, bez oceniania zweryfikować możliwości uczestnika oraz szanse na realizację wyznaczonych celów. Mógł nakierować uczestnika na elementy, nad którymi powinien popracować, a które ułatwią mu realizację planu. Sam uczestnik ma również szansę zaobserwowania siebie w efekcie weneckiego lustra. Spojrzeć na siebie z boku i podzielić się swoimi spostrzeżeniami.

Według nas odpowiednie wykorzystanie narzędzia daje niesamowite wyniki i wiele refleksji dla uczestników. Dzięki powiązaniu obserwacji z doradztwem można wywnioskować oraz zauważyć dużo więcej cech danego uczestnika a co za tym idzie lepiej mu pomóc w doborze ścieżki. Cały system posiada wiele elementów, które wpływają na jego efektywność. Jest bardzo czasochłonny i wymaga od prowadzących skupienia i dokładności w pracy nad poszczególnymi elementami.