

Opis zawodoznawczej gry edukacyjnej net.WORK

- W skład gry wchodzi: **300 kart zawodów** podzielonych na trzy poziomy trudności (w oddzielnych opakowaniach) oraz **instrukcja** opisująca 17 wariantów gry.



- Karty zawodów zawierają:
 - nazwy** ścieżek kariery w wersji męskiej i żeńskiej,
 - rysunki** zawodów,
 - QR kody**, które przenoszą do pogłębionych opisów zawodów w Mapie Karier.



- **Karty mogą być wykorzystane w grupie od 2 do nawet 30 osób lub podczas konsultacji indywidualnych.** W zależności od liczebności grupy, uczestników można dzielić na podzespoły, a także modyfikować warianty opisane w instrukcji (lub tworzyć własne warianty, co jest możliwe dzięki uniwersalności kart).
- W grę mogą grać uczniowie **w wieku od 7 do 19 lat**. W pracy z uczniami w każdym wieku wskazane jest wsparcie edukatora, który proponuje, moderuje i podsumowuje przeprowadzone aktywności. Im młodszy gracz, tym większe wsparcie edukatora jest potrzebne. Gra (szczególnie poziom 1) może być wykorzystana w pracy z uczniami z niepełnosprawnością intelektualną.
- Gra to narzędzie, dzięki któremu nauczyciel zrealizuje treści programowe z Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 12 lutego 2019 r. w sprawie doradztwa zawodowego (Dz.U. 2019 poz. 325). Jest to również gra, którą mogą wykorzystywać wychowawcy, nauczyciele przedmiotowi i nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej.
- Rozgrywka, w zależności od wybranego wariantu/wariantów, może trwać od 15 minut do nawet kilku godzin (jeśli rozegracie kilka wariantów lub mocno się wciągniecie w jeden z nich).
- Gra jest bardzo prosta. Przed pierwszą rozgrywką warto zapoznać się z dołączoną do niej instrukcją. Warianty można dowolnie modyfikować, tak aby osiągnąć założony cel zajęć.
- Po zakupie gry nauczyciel otrzymuje dostęp do wideo-szkolenia, dzięki któremu w pełni wykorzystasz potencjał gry.

Czego można się nauczyć grając w „Zawodoznawczą grę edukacyjną net.WORK”?

- Poznanie ogromnej różnorodności współczesnego rynku pracy, na którym każdy znajdzie dla siebie ciekawą i satysfakcjonującą ścieżkę kariery. Gra pokazuje 300 różnych ścieżek kariery, a w Mapie Karier młodzi ludzie znajdują ich ponad 800.
- Autodiagnoza własnych preferencji zawodowych.
- Pobudzenie młodzieży do refleksji nt. rynku pracy i wyboru przyszłej ścieżki edukacyjno-zawodowej poprzez moderowanie, podsumowywanie i zadawanie pytań otwartych przez edukatora.
- Zrozumienie, że nie trzeba wybierać jednego zawodu na całe życie, ponieważ kariera i oczekiwania wobec pracy to coś, co się zmienia w ciągu życia i co można dynamicznie kreować.
- Wiedza, jakie szkoły, kursy trzeba ukończyć, aby wykonywać różne zawody (w ramach edukacji formalnej, pozaformalnej i nieformalnej).
- Poznanie rówieśników pod kątem kompetencji, preferencji, predyspozycji, oczekiwań wobec przyszłej ścieżki edukacji i kariery zawodowej.
- Pokazanie, że każda ścieżka kariery jest tak samo odpowiednia dla chłopaków i dziewczyn. Gra nie powiela stereotypów płciowych i przy wszystkich zawodach pokazane są feminatywy i maskuliny.
- Refleksja nad kompetencjami miękkimi, które są przydatne w każdej branży.