

1 dalis: TEMA „MANO KARJEROS KELIAS“

Pirmosios priemonės formatas – stalo žaidimas. Ši forma pasirinkta atsižvelgiant į vieną iš jaunimo laisvalaikio praleidimo būdų. Stalo žaidimai tampa vis populiarešni, yra lengvai suprantami ir įtraukiantys kiekvieną. Žaidimas sukurtas taip, kad žaidėjai lavintų sugebėjimus priimti sprendimus, plėtotų strateginį ir kritinį mąstymą. Žaidimo metu supažindinama su įvairiais karjeros vystymo etapais, galima stebėti ne tik savo, bet ir kitų žaidėjų karjeros kelią. Po stalo žaidimo, diskutuojama, apgalvojama žaidimo eiga, dalinamasi išpūdžiais.

Užsiėmimo trukmė: 1 val. Žaidimui ir 0,5 val. aptarimui

Žaidėjų skaičius: 3 komandos po 4 žmones

Žaidimo aprašymas:

Kiekviena komanda ridena kauliuką. Pagal išridentų taškų skaičių, einama į priekį. Žaidimo lenta sudaryta taip, kad atstojus ant atitinkamo langelio, žinoma ką daryti toliau, kiek taškų pelnoma. Taip pat yra langeliai, ant kurių atsistojus, turi paimti pažymėtos srities kortą (sritys: „Nesėkmė“, „Iššūkis“). Už sprendimų priėmimą, gaunamas pažymėtas taškų skaičius.

Taškus žymisi kiekvienas žaidėjas sau ant lapelio (pridėtas šablonas prie žaidimo, tačiau galima ir pasirašyti patiems, pagal taškų kriterijus: „Pinigai“, „Patirtis“, „Reputacija“, „Sveikata“, „Laikas“, „Laimė“). Nėra svarbu bendra taškų suma, vėliau skaičiuojama kiekvieno kriterijaus taškai atskirai.

Žaidimas baigiasi tada, kai nors viena komanda pasiekia pabaigą. Pavyzdžiui, iki žaidimo pabaigos likus 3 langeliams, o išridenus 6, atgal negrįžtama – jei peržengiama pabaigos linija, vadinasi pasiekta žaidimo pabaiga. Laimėjusi komanda gauna papildomų taškų (po 2 taškus kiekvienam kriterijui ir 600 eurų). Žaidimui pasibaigus, jis turi būti aptariamas bendroje diskusijoje, pabrėžiant, išryškinant svarbiausius šio žaidimo eigos akcentus. Diskusiją veda karjeros specialistas, mokytojas, auklėtojas ir pan.

Aptarimas vedamas atsižvelgiant ne tik į žaidimo eigą bet ir į taškų kriterijus. Taip pat atsižvelgiama į karjeros sudedamąsias dalis, kurios nurodytos ant žaidimo lentos („Mokymasis“ žalios spalvos langeliai, „Ruošimasis darbui“ mėlynos spalvos langeliai, „Darbas“ raudonos spalvos langeliai, „Pokyčiai karjeroje“ violetinės spalvos langeliai). Kiekvienas žaidėjas, gali trumpai pristatyti savo nueitą karjeros kelią žaidime, pabrėžiant iškilusias problemas, sėkmes/nesėkmes, iššūkius, galimybes ir pan.

Taškų aptarimas, pagal kriterijus:



Pinigai. Aptariant šį kriterijų, labai svarbu paminėti, kad karjeroje ne vien pinigai lemia gerą bendrą savijautą. Pinigų nepakanka, kad žmogus jaustųsi pilnaverčiu. Tačiau svarbu už savo darbą gauti atitinkamą atlygį. Kalbant apie šį kriterijų, svarbu paklausti, kokius jausmus sukelia didėjanti pinigų suma? Ar tai suteikia saugumo jausmą? Ką mokiniams reiškia pinigai? Kaip pinigai susiję su karjeros keliu?



Patirtis. Šis kriterijus itin susijęs su karjera, todėl aptariant būtina pabrėžti, kad su tam tikrais įvykiais, sprendimais, patirtis įgyjama palaipsniui. Patirtis – kartais daug reikšmingesnis kriterijus nei pinigai. Todėl aptarime, svarbu išsiaiškinti ką mokiniams reiškia patirtis, kaip ji susijusi su pinigais, ir karjeros galimybėmis. Taip pat svarbu pabrėžti, kad patirtis įgyjama ne vien teigiamais sprendimais, tačiau ir nutikus nesėkmei. Problemos taip pat suteikia patirties ir galima daug išmokti iš savo ar aplinkinių klaidų. Aptarime, patartina paklausti, kaip jaunimas, šiame stalo žaidime suprato patirties kriterijaus taškus? Ar jiems pavyko susieti tam tikrus ėjimus su didėjančiais įgūdžiais? Galbūt jei galėtų išskirti kokius įgūdžius lavino tam tikri nutikimai šiame žaidime? Kaip tai būtų galima susieti ir panaudoti realiame gyvenime?



Reputacija. Šis kriterijus susijęs su pagarbos sau ir aplinkiniams įtaka karjeroje. Tai vertybių sistema, kuri būtina norint siekti darbinės veiklos aukštumų. Reputacijos taškai gaunami pasielgus teisingai, būnant pavyzdžiu kitiems, nenusižengiant savo įsitikinimams, sąžinei, oriai atliekant pareigas ir už jas gaunant kitų pagarbą. Šiame žaidime reputacija itin svarbus taškų kriterijus, kadangi tai leidžia sustiprinti jaunimo suvokimą apie šį faktorių karjeros kelyje. Aptarime galima pabrėžti, kad reputacija nesusijusi su pinigų kiekiu. Galima paklausti ar patirtis daro įtaką reputacijai? Kas jaunimui yra reputacija ir kaip ji įgyjama. Aptariant pasitelkiami ir žaidimo metu patirti pavyzdžiai.



Sveikata. Šiame žaidime, sveikata pasirinkta norint parodyti, kad be jos karjeros ir darbo aukštumos yra bevertės, kad norint siekti savo tikslų, būtina rūpintis ir sveikata – tiek fizine, tiek emocine. Žaidime, sveikatos kriterijus pasireiškia tose vietose, kur būtina atsižvelgti į streso, nervinės įtampos priežastis – pasekmės, į darbo – poilsio režimą. Tokiu būdu, ugdomas jaunimo supratimas, kad darbinėje veikloje, būtina atsižvelgti į savo, kaip sveikos asmenybės vystymą. Aptarime, palietus sveikatos temą, patartina jaunimo pasiklausti, kaip jie šiame žaidime suprato, tam tikrų sprendimų, ėjimų reikšmę sveikatai. Kaip tai reiškiasi realiame gyvenime? Kokias būdais galima išvengti stipresnių sveikatos sutrikdymų? Ar verta aukoti sveikatą, vardan karjeros, reputacijos?



Laikas. Žaidime šis kriterijus atspindi laisvo laiko kiekį. Karjeroje svarbu išlaikyti balansą tarp laisvalaikio ir darbo, todėl atsižvelgiant į šį faktorių, galima padiskutuoti kiek svarbos gyvenime turi laikas, ar visad mes jo turime pakankamai? Ką daryti su dideliu laisvo laiko kiekiu? Ar yra gerai, kai daug laiko skiriama profesinei veiklai, kai jo vis mažiau lieka šeimai, ramybei, tobulėjimui, mėgiamam užsiėmimui?

Laimė. Šis kriterijus žaidime pasirinktas norint parodyti, kad didelė reikšmė teikiama ir vidiniam asmens džiaugsmui, pasitenkinimo savimi ir aplinka jausmui. Šiuos dalykus galima įgyti realizuojant save, siekiant tikslų. Taip pat laimė šiame žaidime reiškiasi per įvairius potyrius (pvz., pasirinkus keliones, ypatingesnius iššūkius, nugalėjus save ir gavus daugiau patirties).

Aptariant šį kriterijų, po žaidimo, galima paklausti, kas jaunimui yra laimė, kaip jie pastebėjo laimės raišką žaidime, ar tai visad yra susiję su pinigų kiekiu? Taip pat kalbat apie laimę, galima paminėti ir kitus kriterijus (patirties, reputacijos, sveikatos)

Kortelės:

Užėjus ant langelio su užrašu „**Iššūkis**“, arba „**Nesėkmė**“, imama kortelė. Joje parašyta situacija, kuri suteikia arba atima taškus pagal kriterijus („**Pinigai**“, „**Patirtis**“, „**Reputacija**“, „**Sveikata**“, „**Laikas**“, „**Laimė**“). Tos kortelės yra dedamos atgal į vietą, tačiau svarbu jas įsiminti, nes jos gali būti trumpai aptariamose bendroje diskusijoje. Taip pat žaidėjai turi nepamiršti žymėti gautų taškų.

Iššūkis. Šios kortos pateikia įvairias karjeros, tobulėjimo galimybes. Komandos gali rinktis iš kelių variantų ir už tai gauti taškus. Šiose kortose pateiktų situacijų sprendimas gilina žaidėjų kritinio mąstymo įgūdžius, lavina strateginį mąstymą. Kai kurie iššūkiai „kainuoja“, ir komandos turi atiduoti savo taškus mainais už tam tikrus taškus.

Nesėkmė. Tai nelaimių, nenumatytų nutikimų kortos. Jos atima taškus.

Klausimų kortelės. Šios kortelės suteikia progą, komandoms gauti papildomų patirties kriterijaus taškų. Papildomų taškų skaičius duodamas atsižvelgiant į klausimo sudėtingumą. Kai komanda užaina ant klausimo langelio, jis gali rinktis ar bandyti atsakyti ar ne. Kiekvienoje kortelėje aprašyti galimi taškai, bei taškai, kurie atimami neatsakius į klausimą. Vedantysis žaidimą, turi būtinai išpėti apie tai. Klausimai susiję su karjeros ugdymu, darbo rinka, darbine veikla, profesija. Atsakymus tikrina karjeros konsultantas/ žaidimo vedantysis/ mokytojas ar pan. Klausimai ir atsakymai pateikiami žemiau esančioje lentelėje:

Nr.	Klausimas	Atsakymas
1.	Teritorinės darbo biržos atviro informavimo erdvė, kurioje teikiamos darbo rinkos paslaugos jauniems asmenims iki 29 m.	Jaunimo darbo centras.
2.	Vieninga gyvenimo aprašymo forma visoje Europoje.	Europass
3.	Darbas, atliekamas tam tikru periodu, o ne visus metus.	Sezoninis darbas
4.	ES rėmimo (studijų finansavimo, akademinio mobilumo) programa. Jos tikslas – plėsti ES aukštųjų mokyklų bendradarbiavimą, skatinti akademinį mobilumą.	ERASMUS
5.	Iki kiek metų asmenims švietimas yra privalomas Lietuvoje?	Iki 16 metų
6.	Europos šalių tinklas, jauniems žmonėms, teikiantis nemokamą informaciją ir patarimus apie mobilumą	Eurodesk

	(studijas, savanorystę, darbą, stažuotes, mainus) Europoje, taip pat finansavimo galimybes.	
7.	Gyvenimo aprašymo priedas, kuriame Jūs turite galimybę aprašyti tai, kas atskleistų Jūsų norą ir tinkamumą dirbti pozicijoje, į kurią pretenduojate.	Motyvacinis laiškas
8.	Lietuvos aukštųjų mokyklų asociacija bendrajam priėmimui organizuoti.	LAMA BPO
9.	Darbas, prieštaraujantis tam tikriems mokesčių, darbo įstatymams.	Nelegalus darbas
10.	Žmogaus tobulėjimas pasirinktoje veikloje ir tos veiklos teigiamas įvertinimas visuomenėje. Terminas apibūdina sėkmingą veiklą, pasisėkimą gyvenime.	Karjera
11.	Termino „Gyvenimo aprašymas“ sutrumpinimas lotynų kalba.	CV
12.	Ką reiškia NVO?	Nevyriausybinių organizacija

Galimi klausimai diskusijai:

Diskusija priklauso nuo žaidimo eigos. Vedantysis žaidimą turi stebėti veiksmą, pateikti klausimus pagal situacijas, norint sustiprinti žaidėjų patirtis, naujai pastebėtus dalykus. Diskusija taip pat naudojama kaip refleksijos priemonė, užtvirtinant tai kas įvyko.

1. Koks buvo jūsų karjeros kelias šiame žaidime?
2. Kuo skyrėsi žaidimo eiga kiekviename etape („Mokymasis“, „Pasiruošimas darbui“, „Darbinė veikla“, „Pokyčiai karjeroje“)? Kokius karjeros etapus, sudedamąsias dalis dar būtų galima išskirti?
3. Kaip rinkote taškus? Kodėl rinkotės vienus ar kitus kriterijus? Kaip jautėtės, kai vieno kriterijų skaičius mažas, o kitų didesnis? Ar bandėte juos specialiai rinkti?
4. Kaip priėmėte sprendimus? Kuo vadovavotės priimant „Iššūkius“, kai kuriuos „Nesėkmių“ pasirinkimus?
5. Ar atkreipėte dėmesį į kitų žaidėjų karjeros kelią? Ką pastebėjote?
6. Ar varžėtės su kitais žaidėjais, ar tiesiog „ėjote“ savo karjeros keliu? Ką jums reiškia konkurencija?
7. Ar svarbu karjerą planuoti? Kiek dalykų nutinka atsitiktinai?