

KOMPETENCJE ZAWODOWE NA BEZLUDNEJ WYSPIE



Cel: Uczeń poznaje kompetencje i umiejętności przedstawicieli różnych zawodów; planuje realizację zadania i ocenia efekty swoich działań; trenuje umiejętność pracy w grupie.



klasy IV-VI szkoły podstawowej



- urządzenie z dostępem do Internetu na 5-6 os. grupę uczniów;
- wydrukowane i wycięte Załączniki 1;
- wydrukowane i wycięte Załączniki 2 lub urządzenie z dostępem do Internetu dla nauczyciela;
- opcjonalnie: wydrukowane i wycięte role grupowe (Załącznik 3).

OPOWIEŚĆ WPROWADZAJĄCA

Rozpocznij lekcję od następującej opowieści:

Wyobraźcie sobie, że jesteście już dorośli. Każdy z Was wykonuje określoną pracę, w której się doskonale realizujecie. W czasie wakacji wybraliście się w podróż do dalekiego kraju. Podczas lotu nad oceanem, samolot, w którym się znajdujecie, wylądował awaryjnie na bezludnej wyspie. Do momentu przybycia ekipy ratunkowej musicie wraz z współpasażerami podróży zorganizować sobie życie na wyspie.

PODZIAŁ NA GRUPY I I PRZYDZIAŁ RÓL ZAWODOWYCH

Podziel uczniów na grupy 5-6 osobowe. Co najmniej jedna osoba w grupie powinna mieć telefon z dostępem do internetu.

Następnie każda grupa otrzymuje kartę wyzwania (Załącznik 1).

Na karcie uczniowie wpisują swoje imiona oraz zawód, który losują z zasobów Mapy Karier. Pokaż uczniom, jak skorzystać z opcji kostki do losowania. Daj im potem chwilę czasu na zapoznanie się z wylosowanymi przez siebie zawodami.

Role w grupie (opcjonalnie)

Opcjonalnie, szczególnie dla starszych uczniów, możesz wprowadzić role w grupie. Zadaniem uczniów będzie wówczas nie tylko reprezentowanie danej branży, ale również próba wcielenia się w określoną rolę i spełniania specyficznej funkcji w swojej grupie.

Możesz wybrać spośród wielu różnych typologii i teorii dotyczących ról. Jedną z możliwości jest teoria ról zespołowych Belbina, która opisuje 9 ról w grupie:

- Kreator** – wykorzystuje swoją wiedzę i wyobraźnię, daje pomysły na działania, myśli poza schematami, znajduje nowe rozwiązania;
- Poszukiwacz Źródeł** – zaraża entuzjazmem i optymizmem, znajduje potrzebne zespołowi zasoby i kontakty;
- Koordynator** – organizuje pracę całego zespołu, wyznacza cele, deleguje zadania;
- Lokomotywa** – jest „siłą napędową”, motywuje i pobudza zespół do działania;
- Sędzia** – analizuje problem, ocenia pomysły i sugestie, skupia się na wyborze najlepszej możliwości;
- Dusza Zespołu** – empatyczny, troskliwy, wspiera innych członków zespołu, łagodzi konflikty;
- Realizator** – pracowity, myśli praktycznie, systematycznie i efektywnie realizuje wyznaczone zadania;
- Perfekcjonista** – sumienny, szczegółowy, wyszukuje błędy, poprawia je i udoskonala proces realizacji zadania;
- Specjalista** – zajmuje się realizacją „swojego” kawałka zadania, ma specjalistyczną wiedzę i umiejętności, chętnie daje eksperckie rady.

Role grupowe do wydrukowania i wycięcia znajdziesz w Załączniku 3.

WYZWANIE DLA GRUPY

Kiedy rozbitkowie zapoznali się już ze sobą nawzajem (swoimi zawodami, umiejętnościami, kompetencjami i ewentualnie rolami) przyszedł czas na działanie. Muszą poradzić sobie w niecodziennej sytuacji, w której się znaleźli. Każda grupa rozbitków losuje wyzwanie, które muszą zrealizować.

Możesz wydrukować i wyciąć kartki z określonymi zadaniami (Załącznik 2) lub skorzystać z interaktywnego losowania (bit.ly/bezludnawyspa).

Zadaniem każdej grupy jest **zaplanowanie po kolei wszystkich działań i czynności, które doprowadzą ich do realizacji zadania**. Na karcie wyzwania (Załącznik 1) powinni wypisać po kolei wszystkie czynności i wskazać osobę z grupy, która będzie odpowiedzialna za jego wykonanie. Celem tej aktywności jest nauka procesu planowania.

Ważne, by uczniowie zastanowili się, która osoba z grupy najlepiej poradzi sobie z danym działaniem, **uwzględniając kompetencje i umiejętności, które wynikają z przypisanego do niego zawodu**.

Przykład: Grupa wylosowała zadanie „zdobycie pożywienia”. Uczniowie wspólnie wymyślili, że zdobędą je poprzez zbieranie rosnących na wyspie owoców, które nadają się do spożycia przez ludzi. Jednym z członków grupy jest operator maszyn spożywczych, który ma bardzo wyczulone zmysły: dobry wzrok, sprawny zmysł smaku, dobry węch – zatem będzie on odpowiedzialny za „wytropienie” w dżungli drzew owocowych. Jeśli członkiem grupy jest nauczyciel przedszkola, ma prawdopodobnie duże doświadczenie z pracami artystycznymi i manualnymi, może więc zająć się wpleceniem koszy z trawy, żeby było w czym przynieść zebrane owoce do ich obozowiska. Niech uczniowie uruchomią kreatywne myślenie!

Wszystkie etapy procesu realizacji wyzwania, osoby odpowiedzialne za konkretne działania i powody, dla których to właśnie ta osoba zajmie się danym zadaniem, uczniowie zapisują na karcie wyzwania (Załącznik 1).

Daj uczniom kilkanaście minut na zaplanowanie realizacji wyzwania, stale jednak monitoruj ich aktywność w grupach – być może będą potrzebowali podpowiedzi i wskazówek.

Pamiętaj, by zostawić odpowiednią ilość czasu na podsumowanie zajęć.

PODSUMOWANIE

W realizacji tego scenariusza bardzo ważne jest **pobudzenie kreatywności uczniów, zachęcenie ich do twórczego myślenia**, a także do **poszukiwania informacji o różnych zawodach oraz umiejętnościach i kompetencjach**, które posiadają ich przedstawiciele.

Oprócz korzyści edukacyjnej związanej z poznawaniem świata zawodów, podczas realizacji tego pomysłu na lekcję **uczniowie uczą się, jak planować realizację zadań oraz jak współpracować w grupie**.

Dlatego na koniec lekcji warto poświęcić czas na podsumowanie i upewnić się, że z zabawy uczniowie wynieśli wartościowe refleksje i wnioski. W tym celu możesz zadać uczniom pytania:

- Jak podobało Wam się wcielanie w wylosowane przez Was zawody (opcjonalnie: i role grupowe)?
- Czy udało Wam się wykorzystać umiejętności i kompetencje zawodu, który wylosowaliście do realizacji wyzwania?
- Jak się czuliście, planując w szczegółach realizację wyzwania?
- Jak przebiegała praca w grupie?
- Jakie zachowania ułatwiały, a jakie utrudniały współpracę?
- Jak przebiegał proces podejmowania decyzji i dokonywania wyboru – za pomocą głosowania, rozdzielania zadań, czy ktoś przewodził pracy?
- Czego nowego dowiedzieliście się o sobie podczas tej lekcji?

Jeśli spodobał Ci się ten pomysł na lekcję, chcesz podzielić się swoimi wrażeniami z przeprowadzonych zajęć albo masz inne pomysły na wykorzystanie materiałów Mapy Karier, napisz do nas na adres kontakt@mapakarier.org.

WYZWANIA DO REALIZACJI

ZBUDOWANIE
SCHRONIENIA

ZDOBYCIE
POŻYWIENIA

ZNALEZIENIE
WODY PITNEJ

WEZWANIE
POMOCY

WYPRAWA
ZWIADOWCZA
W GŁĄB WYSPY

ZAPEWNIENIE
BEZPIECZEŃSTWA
GRUPIE

ROLE GRUPOWE

KREATOR

wykorzystuje swoją wiedzę i wyobraźnię, daje pomysły na działania, myśli poza schematami, znajduje nowe rozwiązania.

DUSZA ZESPOŁU

empatyczny, troskliwy, wspiera innych członków zespołu, łagodzi konflikty.

LOKOMOTYWA

jest „siłą napędową”, motywuje i pobudza zespół do działania.

SĘDZIA

analizuje problem, ocenia pomysły i sugestie, skupia się na wyborze najlepszej możliwości.

REALIZATOR

pracowity, myśli praktycznie, systematycznie i efektywnie realizuje wyznaczone zadania.

PERFEKCJONISTA

sumienny, szczegółowy, wyszukuje błędy, poprawia je i udoskonala proces realizacji zadania.

KOORDYNATOR

organizuje pracę całego zespołu, wyznacza cele, deleguje zadania.

SPECJALISTA

zajmuje się realizacją „swojego” kawałka zadania, ma specjalistyczną wiedzę i umiejętności, chętnie daje eksperckie rady.

POSZUKIWACZ ŹRÓDEŁ

zaraża entuzjazmem i optymizmem, znajduje potrzebne zespołowi zasoby i kontakty.