SCENARIUSZ ZAJĘĆ

Zawodowy świat – po co nam praca? Czy to coś więcej niż zarabianie?

CELE:

Poznanie znaczenia osobistych wartości w pracy oraz zrozumienie społecznej użyteczności zawodów.

Po zajęciach uczeń:

- wymienia indywidualne wartości i korzyści wynikające z pracy zawodowej,
- wskazuje różne motywacje podejmowania pracy zawodowej, wykraczające poza aspekty finansowe,
- rozumie rolę i współzależność różnych zawodów w strukturze społecznej.

Czas trwania zajęć: 90 minut.

Szczegóły organizacyjne: grupa powinna liczyć maksymalnie 25 osób. Warsztat jest skierowany do uczniów klas siódmych i ósmych. Podczas zajęć uczniowie powinni siedzieć w kręgu oraz zostać podzieleni na grupy liczące około 4/5 osób.

Potrzebne materiały: długopisy, kartki A4, małe karteczki samoprzylepne, małe magnesy do tablicy (po 3 na uczestnika) lub inne znaczniki, karty "Agenci Chaosu" lub małe, wycięte i złożone karteczki przedstawiające nazwy zawodów oraz prezentacja, stoper lub telefon, flamastry.

Wszystkie materiały do przeprowadzenia zajęć znajdują się na stronie https://www.cdzdm.pl/PL-H159/materialy-na-zajecia.html (do pobrania bezpłatnie).

Przebieg zajęć:

1. **Powitanie, przedstawienie się oraz wprowadzenie w temat warsztatu, omówienie zasad panujących podczas zajęć (kontrakt) – 5 minut**
   Prowadzący zwraca uwagę uczniów na to, że wynagrodzenie jest jednym z ważnych powodów podejmowania pracy zawodowej. Podkreśla jednak, że przy wyborze zawodu i miejsca pracy ludzie kierują się także innymi czynnikami. Prowadzący próbuje wypracować z grupą wspólną definicję wartości oraz zachęca uczestników do dyskusji poprzez zadanie pytań np. Co jest dla Was ważne? Jakie znacie przykłady wartości?

2. **Ćwiczenie grupowe – zawody spotykane w Waszym życiu - 10 minut**
   Prowadzący rozdaje każdej grupie jedną pustą kartkę A4. Objaśnia, że zadaniem każdej z grup jest wypisanie jak największej liczby zawodów, z jakimi mają styczność w swoim życiu. Dobrym wprowadzeniem może być zadanie pytania: "Jakie zawody mają wpływ na Wasze codzienne

życie?”. Każda grupa wyznacza osobę, która będzie zapisywała pomysły na kartce. Prowadzący uruchamia stoper odmierzający 3 minuty. Po upłynięciu tego czasu grupy podają swoje wyniki. Wygrywa grupa, która wypisała najwięcej zawodów. Następnie prowadzący podsumowuje, które zawody były najczęściej wymieniane przez uczniów.

3. **Ćwiczenie “Praca z misją” - 20 minut**

   Prowadzący zwraca uwagę uczniów na fakt, że praca oprócz stanowienia użyteczności społecznej pozwala także realizować osobiste wartości. Zaznacza, że oba te aspekty mogą się ze sobą łączyć. Przedstawia sposób poszukiwania tych wartości podając przykład zawodu (np. lekarza, strażaka, prawnika, pracownika hospicjum, dziennikarza...), w przypadku których wartością może być pomaganie ludziom, praca w zespole, praca z “misją”. Można też podać przykład innych zawodów i potencjalnych wartości, które można dzięki nim zrealizować. Każda grupa otrzymuje blok karteczek samoprzylepnych, na których uczniowie wypisują wartości, jakie chcieliby realizować w przyszłej pracy (każda wartość na osobnej karteczce).
   Po wykonaniu tego zadania uczniowie umieszczają zapisane karteczki na podłodze w środku kręgu lub przyklejają do tablicy. Jeśli wartości się powtarzają można podzielić je na kategorie i wspólnie omówić.

4. **Ćwiczenie “Licytacja wartości” - 10 minut**

   Prowadzący rozdaje każdemu uczestnikowi 3 magnesy lub inne znaczniki. Uczniowie podchodzą grupami, w których dotychczas pracowali, do tablicy lub do miejsca na podłodze, gdzie umieszczono karteczki z wartościami. Prowadzący wyjaśnia, że zadaniem każdego ucznia jest umieszczenie swoich magnesów/znaczników przy wartościach, które chcieliby realizować w swojej przyszłej pracy. Zaznacza, że należy wybierać więcej niż jedną (nie zostawiać wszystkich trzech żetonów/znaczników tylko przy jednej wartości). Po wykonaniu tego ćwiczenia prowadzący podsumowuje je podając do wiadomości uczniów wybierane przez nich opcje. Prowadzący pyta uczniów o przykłady zawodów, w których wskazane wartości można realizować.

<u>W tym momencie można zrobić przerwę.</u>

5. **Ćwiczenie “Agenci Chaosu” – 35 minut**

   A) Prowadzący zapoznaje uczniów z tematyką i zasadami gry.

   Ćwiczenie jest stworzone na kanwie gry “Mafia” i ma na celu uświadomienie uczniom współzależności i znaczenia różnych zawodów w funkcjonowaniu miasta i społeczności.

   Prowadzący podaje przykład ciągu przyczynowo-skutkowego takiej sytuacji np. nie ma nauczycieli wychowania przedszkolnego - nie ma kto zająć się dziećmi - część rodziców

rezygnuje z pracy, by zająć się dziećmi - praca przedstawicieli innych zawodów nie jest przez nich wykonywana - miasto pogrąża się w chaosie.

B) Przebieg gry

W mieście pojawili się tajni *Agenci Chaosu*. Ich misją jest wskazanie zawodów, które uznali za niepotrzebne w mieście. Starają się oni wycofać z rynku pracy jak najwięcej osób, wykonujących różne profesje.

Przykładowy podział kart dla 25 uczniów:

Agenci Chaosu - 3 karty

Mieszkańcy miasta – 22 karty:

- 10 zawodów (po dwie karty danego zawodu) - łącznie 20 kart
- Lekarz – 1 karta
- Policjant – 1 karta

Każdy uczeń indywidualnie poznaje swoją rolę w grze poprzez wylosowanie jednej karty.

Prowadzący podkreśla, że nie można pokazywać swoich kart, uczestnicy zachowują się dyskretnie, aby nie zdradzić swojej roli w grze.

C) Zadania poszczególnych ról:

Agenci Chaosu

Ich celem jest wyeliminowanie jak największej liczby zawodów z miasta. Każdej nocy wspólnie wybierają jednego przedstawiciela zawodu, którego chcą wyeliminować. W ciągu dnia uczestniczą w dyskusji, starając się ukryć swoją tożsamość i odwrócić uwagę od siebie.

Policjant

Pomaga mieszkańcom miasta odnaleźć Agentów Chaosu. Każdej nocy sprawdza jednego gracza. Prowadzący informuje go, czy wskazana osoba jest Agentem Chaosu. Podczas dyskusji Policjant może ujawnić swoją rolę i wykorzystać zdobytą wiedzę, aby pomóc miastu wytypować Agentów Chaosu. Musi jednak pamiętać, że ujawnienie swojej roli zwiększa ryzyko, iż w kolejnej rundzie stanie się ich celem.

Lekarz

Jego zadaniem jest ratowanie mieszkańców miasta przed Agentami Chaosu. Każdej nocy wskazuje jedną osobę, którą chce ochronić. Jeżeli tej samej nocy Agenci Chaosu wybiorą właśnie tę osobę, zostaje ona uratowana i pozostaje w grze. Lekarz może wskazać też siebie.

Mieszkańcy miasta

Zadaniem mieszkańców miasta jest ochrona zawodów przed wyeliminowaniem oraz odnalezienie Agentów Chaosu. Wspólnie wykonują zadania, uczestniczą w dyskusjach i na podstawie swoich obserwacji próbują ustalić, kto należy do Agentów Chaosu. Po każdej rundzie głosują na osobę, którą podejrzewają o przynależność do Agentów. Wskazana osoba odpada z gry, niezależnie od swojej roli.

D) Przebieg rundy (Każda runda składa się z trzech etapów: nocy, dnia i dyskusji)

Noc

<u>Prowadzący wydaje kolejno następujące polecenia:</u>

- miasto zasypia
- wszyscy uczestnicy zamykają oczy
- budzą się agenci chaosu
- agenci chaosu otwierają oczy i wspólnie wskazują jednego przedstawiciela zawodu, którego chcą wyeliminować z miasta
- agenci chaosu zasypiają
- budzi się policjant
- policjant wskazuje jedną osobę, którą chce sprawdzić, prowadzący dyskretnie informuje go, czy wskazany uczestnik należy do agentów chaosu
- policjant zasypia
- budzi się lekarz (lekarz wskazuje jedną osobę, którą chce uratować, jeżeli tej samej nocy zostanie ona wybrana przez agentów chaosu, pozostaje w grze)
- lekarz zasypia
- miasto się budzi
- wszyscy uczestnicy otwierają oczy

Dzień

Prowadzący ogłasza, która osoba została wytypowana przez Agentów Chaosu, Ujawnia ona swój zawód. Oznacza to, że drugi przedstawiciel danego zawodu jest zagrożony.
Aby go uratować, mieszkańcy miasta mają około 2 minut (czas można dostosować do możliwości grupy) na wspólne podanie od 5 do 7 negatywnych skutków braku tego zawodu w mieście.
Jeżeli zadanie zostanie wykonane, nieujawniony przedstawiciel tego zawodu pozostaje w grze. Jeżeli uczestnikom nie uda się wykonać zadania, odpadają wszyscy przedstawiciele tego zawodu. Jeżeli w dalszej części gry zostanie wybrany drugi reprezentant tego samego zawodu, odpada on automatycznie (miasto nie może go uratować).

Przykład: Agenci Chaosu wskazują na piekarza, ta osoba odpada z gry, ale miasto może uratować drugiego piekarza podając od 5 do 7 negatywnych skutków braku piekarzy dla miasta. Negatywne skutki mogą być niepowiązane ze sobą (brak pieczywa, brak osób, które kupowałyby pszenicę, sklepy mniej zarobią) lub układać się w historię (brak osób, które kupowałyby pszenicę, przez co dużo rolników straci pracę, więc będzie większe bezrobocie).
Na tym etapie Agenci Chaosu uczestniczą w rozmowie na takich samych zasadach jak pozostali gracze. Mogą pomagać mieszkańcom, podawać błędne odpowiedzi lub zachowywać neutralność, starając się nie wzbudzać podejrzeń.

Dyskusja i głosowanie

Po wykonaniu zadania mieszkańcy miasta mają około 2 minut na dyskusję. Analizują przebieg gry, wypowiedzi i zachowanie pozostałych uczestników, próbując ustalić, kto należy do Agentów Chaosu.
Po zakończeniu dyskusji mieszkańcy miasta przeprowadzają głosowanie i wskazują jedną osobę podejrzewaną o przynależność do Agentów Chaosu.
Jeżeli wskażą dobrze, zostaje on wyeliminowany z gry.
Jeżeli wybiorą mieszkańca miasta, on również odpada.
Po zakończeniu głosowania rozpoczyna się kolejna runda.

Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy:

- wszyscy Agenci Chaosu zostaną wyeliminowani,
- liczba Agentów Chaosu będzie równa lub większa od liczby pozostałych mieszkańców miasta.

Ćwiczenie kończy się również, gdy minie czas jego przeprowadzania.

W sytuacji grupy mniej licznej np. 10 osób zawody nie mogą się powtarzać. Niezależnie od liczby uczestników, w grze bierze udział jeden policjant i jeden lekarz. Prowadzący powinien zawsze upewnić się, że każdy uczestnik jest zaznajomiony ze swoją rolą w grze.

6. Podsumowanie – 10 minut.

Prowadzący zadaje poniższe pytania w celu podsumowania zajęć, np.:

Wyobraźcie sobie świat, w którym nie ma pieniędzy, Dlaczego ludzie nadal pracują?

Czy po tych warsztatach, w Waszych głowach pojawiły się nowe pomysły na przyszły zawód np. bardziej związany z waszymi wartościami?

Spróbujcie nazwać tylko jedną, najważniejszą rzecz, której nauczyliście się/dowiedzieliście się podczas warsztatu.