

Propozycja zajęć z doradztwa zawodowego w klasie 7

Temat: Zawód, który do mnie pasuje.

Cel ogólny:

- Wspomaganie procesu samopoznawania i określania predyspozycji, zainteresowań zawodowych i uzdolnień przedsiębiorczych, syntezy informacji o sobie oraz umożliwienie wirtualnego doświadczenia siebie w rolach zawodowych przez gracza,
- Wykorzystanie narzędzi TIK do pracy z uczniami, rozwijającymi kluczowe kompetencje.
- Radzenie sobie ze zmianą i niespodziewanymi zdarzeniami życiowymi.

Cel szczegółowy:

- Uczeń dobiera kompetencje do wybranego przez siebie zawodu,
- Uczeń odgrywa role zawodowe w zabawie oraz poznaje czynności zawodowe różnych profesji.

Środki dydaktyczne:

- Tablica interaktywna z dostępem do Internetu,
- Karty z zawodami do wylosowania,
- Gra na stronie www.klockikariery.ore.hm.pl,
- Ścieżki zawodowe na stronie mapakarier.org.

Metoda:

- praca z tablicą interaktywną,
- gra, w której jeden uczeń wciela się w przedstawiciela wylosowanego zawodu, a reszta klasy odgaduje, o jaki zawód chodzi,
- gra multimedialna klocki wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych, www.klockikariery.ore.hm.pl

Forma pracy:

- grupowa,
- zespołowa,
- indywidualna.

Czas przewidywany: 45 min.

1. Czynności organizacyjne:

- sprawdzenie obecności
- zapisanie tematu na tablicy interaktywnej, podanie celu lekcji.

2. Wprowadzenie do lekcji:

Na wcześniejszych zajęciach uczniowie wykonywali wiele ćwiczeń mających na celu poznanie siebie, swoich predyspozycji, zainteresowań. Każdy uczeń ma swoje portfolio.

3. Gra: Kalambury Zawodowe.

Nauczyciel dzieli klasę na dwa zespoły, które naprzemiennie wyznaczają osoby do pokazywania haseł. Reprezentant pierwszej grupy losuje w **Mapie Karier** zawód, korzystając z kostki do losowania w zakładce Ścieżki Kariery i ma za zadanie przedstawić go w taki sposób, używając tylko mowy ciała lub rysując na tablicy, aby członkowie jego grupy jak najszybciej odgadli, o jaką profesję chodzi. Za każde odgadnięte hasło zespół otrzymuje jeden punkt. Zespół przeciwny nie powinien odgadywać haseł ani podpowiadać.

4. Multimedialna gra: Klocki Kariery.

W kolejnej części lekcji nauczyciel udziela instrukcji do gry klocki kariery, wyświetla na tablicy grę dostępną na stronie: www.klockikariery.ore.hm.pl

Uczniowie pracują zespołowo dobierając klocki umiejętności, zdolności, zainteresowań do wybranego zawodu. Gra uzupełnia i wzbogaca pracę podczas zajęć grupowych oraz wywiadów indywidualnych z uczniami. Podstawą gry jest baza wybranych 25 zawodów z nowej Klasyfikacji Zawodów Szkolnictwa Zawodowego wraz z zestawami klocków zawierającymi opisy wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych niezbędnych do wykonywania poszczególnych zawodów. Zadaniem gracza jest ułożenie z klocków kariery osoby reprezentującej wylosowany zawód.

Kulminacyjnym momentem gry, nawiązującym do koncepcji uczenia się z nieplanowanych zdarzeń jest pojawienie się nieprzewidzianego zdarzenia w życiu zawodowym osoby, której karierę układa gracz. W tym momencie zbudowana dotychczas figura – wyobrażająca jej karierę – rozpada się, a gracz z pozostałych klocków musi skonstruować nowy układ. To wydarzenie jest pewną symulacją doświadczania przeszkód, jakie napotykamy w rzeczywistym życiu zawodowym oraz poszukiwania sposobów radzenia sobie z nimi.

5. Podsumowanie zajęć:

Doradca zawodowy, wykorzystując technikę powiedz partnerowi, prosi uczniów, aby nawzajem dokończyli zdania:

- Na zajęciach najbardziej zainteresowało mnie.....
- Zdobytą wiedzę/umiejętności będę mógł/a wykorzystać w sytuacji, gdy.....

Marzena Nowak