Vzdelávací sprievodca na používanie hry Job Labyrint na pracovné miesta

Prečo digitálna hra?

Marc Prensky vysvetľuje, že vznik vzdelávania založeného na digitálnej hre sa objavil v "posledných desaťročiach 20. storočia", keď došlo ku globálnemu technologickému rozmachu. Posledné generácie žijú celý svoj život s prístupom k technológiám, používanie rôznych aplikácií a digitálnych nástrojov je súčasťou ich každodenného života. Vzhľadom na tento prístup k technológiám Prensky tvrdí, že dnešní študenti "premýšľajú a spracúvajú informácie zásadne inak než ich predchodcovia." Učitelia alebo čo Prensky nazýva "digitálni prisťahovalci" sa teraz musia prispôsobiť jazykovému štýlu a štýlu učenia "digitálnych domorodcov", termín, ktorý používa na popis mladej generácie, ktorá bolá vždy obklopený technológiou.

Inštitúcie a vzdelávacie organizácie by mali prispôsobiť svoje pokyny (smernice) tak, aby uspokojili potreby generácie mileniálov, môžu závádzať počítačové alebo digitálne hry ako vzdelávacie nástroje s cieľom ich oslovenia a vzdelávania. Tieto hry môžu byť použité v rôznych oblastiach a rôznymi spôsobmi. Okrem inštitúcií, spoločnosti používajú aj hernú technológiu na školenie svojich pracovníkov, prijímanie zamestnancov a motiváciu svojich pracovníkov. Vyučovanie založené na princípe hry je novou učebnou érou nielen premileniálov, ale aj pre všetky inštitúcie a podniky, ktoré pracujú pre mladé generácie.

Podľa Patricie Deubelovej, digitálne vzdelávanie založené na hre má potenciál zapojiť a motivovať mladých ľudí a podporovať dlhodobú pamäť a poskytovať praktické skúsenosti. Mladí ľudia sa môžu účinne zapájať využitím výučby založenej na hre, vážnymi hrami, ktoré uľahčujú kognitívne učenie, plánovanie a riešenie problémov a sú skvelými nástrojmi na oslovenie mladých ľudí a motivujú ich učiť sa.

Digitálne hry poskytujú skvelý nástroj na vykonávanie vzdelávacieho výskumu. Okrem digitálnych hier majú "veľkú rozmanitosť" a zároveň priťahujú mladých ľudí rôzneho demografického zázemia, ktoré môžu byť potenciálnym nástrojom na to, aby sa dostali aj k mladým ľuďom. Hry tiež napomáhajú mládeži stanoviť si ciele a pracovať na ich dosiahnutí, poskytujú užitočnú spätnú väzbu a vedú záznamy na účely merania. Okrem toho interaktívna povaha videohier stimuluje učenie a nabáda účastníkov k výzvam k novým témam alebo poznatkom. Digitálne hry môžu mladým ľuďom pomôcť rozvíjať počítačové zručnosti, ktoré môžu potrebovať v spoločnosti, ktorá sa naďalej vyvíja technologicky. Hry môžu viesť mladých ľudí k sebapoznávaniu a objavovaniu možných podporných opatrení okolo nich, ako sú úrady práce a najdôležitejšie je, že hry môžu byť najefektívnejším spôsobom, ako sa dostať k NEET a iným znevýhodneným mladým ľuďom.

Účel hry

Podporovať NEET pri rozvíjaní svojich kompetencií pri hľadaní zamestnania, ako aj informovať o inštitúciách, ktoré usmerňujú mladých ľudí v oblasti zamestnateľnosti, ako sú napríklad úrady práce.

Vzdelávacie ciele hry

- Analyzovať situácie mladých ľudí NEET pre spracovanie dát úradov práce
- Informovať ich o úradoch práce a iných podporných opatreniach
- Podporovať ich schopnosti budovaním jemných kompetencií (soft skills)
- Motivovať ich, aby rozvíjali svoje vlastné ja a objavovali európske príležitosti okolo nich.

  Rozvíjať kompetencie na základe strategického myslenia, cieľov a plánovania.

Pedagogika hry

Najdôležitejšou časťou hry je motivačný rámec, skupina NEET je skupina mladých ľudí, ktorí sa ťažko oslovujú a školia. Ich motivácia chodiť na úrad práce a zúčastňovať sa školení je veľmi nízka. Hra im poskytne informácie a školenia v prostredí, ktoré nie je vzdelávacie. Nebudú sa cítiť pod stresom alebo sa báť hru hrať, môžu sa hrať kedykoľvek, kedy chcú, čo im dáva voľnosť priestoru a času.

Hra im tiež poskytne možnosť sami si riadiť učenie sa so skutočným zapojením do života, ako je napríklad informovanie o úradoch v okolí, zúčastňovať sa fázy školenia v hre, keď to potrebujú. Rôzne príležitosti v rámci hry tiež umožnia používateľom (NEET) objaviť potenciál v reálnom živote, pretože hra má reálne prepojenie.

Posilnenie je dôležitým prvkom pedagogiky hrou, v hre Job labyrint nie je žiadna autorita alebo učiteľ, mladí ľudia si sami riadia vlastné rozhodnutia a učia sa z vlastných skúseností. Sami sa rozhodujú, či majú využiť podporu poradcov v zamestnaní alebo nie, ale hra im pomáha pochopiť význam kariérnych poradcov.

Používatelia si vyberú avatar, čím sa viac zapájajú do hry a tento avatar sa pohybuje po labyrinte ako skutočný mladý človek, ktorý sa pohybuje v živote. Hra má veľa prvkov, ktoré symbolizujú život NEET,potrebujú podporu a rady, aby nasmerovali svoju cestu do správnej chodby v labyrinte, ktorý je veľmi podobný ako ich skutočný život, kde potrebujú podporu na vzdelávanie, rozvíjanie svojich kompetencií a nájdenie práce.

Hra má neviditeľné vzdelávacie prvky, ktoré budú poskytované pomocou vzdelávania založenom na hre a hernej mechanike. Napriek tomu, že hra má klasifikáciu a postupy výkonu, ako napríklad získanie nejakej sily a bodu v každej úrovni, na konci hry užívateľ si bude ceniť osobný rast viac ako ostatné postupy, budú použité na motiváciu a zapájanie mladých ľudí do jednotlivých štádií hry. Príbeh hry a úrovne hry boli navrhnuté na základe potreby vzdelávania NEET.

Cieľová skupina hry

- Mladí ľudia

- mladí ľudia NEET

- Pracovníci úradu práce, ktorí môžu mať profil v hre a komunikovať s mladými ľuďmi a tak začať paralelný školiaci program pomocou informácií zozbieraných počas partnerského učenia (Peer learning).

Ostatné zainteresované strany, ktoré budú mať prospech z hry.

Firmy, ktoré budú môcť vidieť profily uchádzačov o zamestnanie a školy, rodiny

Ako používať hru?

JHra Job labyrint môže byť používaná na rôzne účely, aby viedla mladých ľudí k budovaniu kariéry. Pracovné úrady môžu túto hru využiť na zabezpečnie priateľského prístupu k mládeži pre kariérne poradenstvo, rovnako ako šírenie hry pomôže osloviť mladých ľudí v ich vlastnom tempe a na mieste, usmerní ich na najbližšie pracovné miesta v ich okolí.

Hru je možné využívať na úradoch práce počas konzultácií alebo pred začatím poradenstva. Mladí ľudia tiež môžu hrať hru online. Tok hry nasmeruje mladých ľudí na úrady práce, takže môžete nadviazať rozhovor s týmito mladými ľuďmi a informovať ich o vašich službách pre mládež.

Hra poskytuje portfólio s výsledkami z každej úrovne, toto portfólio sa dostane vo forme e-mailu k najbližšiemu pracovníkovi ako aj pre mladého človeka, ktorý hru hrá. Môžete osloviť mládež prostredníctvom pripojenia sa k informáciám na portfóliu a poradiť sa s nimi o ich kariére pomocou výsledkov hier hráčov.

Ako riadiť mladých ľudí na jednotlivých úrovniach?

Úroveň	Cieľ úrovne a výsledky	Ako túto úroveň používať
Úvod	Registrácia osobých údajov. Tvorba personizovaného avatara.	Osobné údaje vám budú poskytnuté ako osobné portfólio hier, keď používateľ ukončí hru.
Úroveň 1	Cieľom tejto úrovne je informovať mladých ľudí o systéme záruk pre mládež. Používateľ nájde bránu a vykoná niektoré úlohy súvisiace s úrovňou. Úroveň obsahuje otázky týkajúce sa systému záruk pre mladých. Používateľ môže priamo odpovedať na otázku a zistiť, čo je správna odpoveď. Informačné tabule sa nachádzajú vrámci prvej úrovni, používateľ si ich môže prečítať predtým, ako odpovie na otázky. Hráči získavajú body a odznaky vrámci úrovní. Každá úroveň má iný odznak, ktorý symbolizuje kompetenciu súvisiacu s úrovňou. Odznak a dosiahnutá kompetencia: **Odznak múdrosti:** *vedomosti o žsystéme záruk pre mládež*	Na tejto úrovni sú uvedené krátke informácie týkajúce sa systému záruk pre mládež. Môžete ďalej vysvetliť systém a možnosti a odpovedať na otázky hráčov. Prosím pýtajte sa otázky týkajúce sa ich záujmu využívať systém záruk mládeže, a povedzte im rôzne príklady mladých ľudí z NEET, ktorí z nich profitujú a zmenili svoj

		život.
Úroveň 2	Druhá úroveň je navrhnutá s podporou RIASEC. Účelom úrovne je poskytnúť užívateľovi príležitosť spoznať sa. Hráč nájde rôzne otázky a možnosti na definovanie svojich záujmov. Hra obmedzuje minimálny výber záujmov, hráč môže hrať dlhšie na tejto úrovni a reagovať tak na všetky svoje záujmy. Na konci úrovne získa každý hráč 2 rôzne typy osobnosti. Typy osobnosti sú realisticky, konvenčný, podnikavý, sociálny, umelecký a investigatívny. Hráči dostanú tieto vysvetlenia pre svoje typy osobnosti. ***Realistický:*** *Ste realistickí a "realistickí" ľudia vytvárajú "realistické" prostredie. Napríklad sú to obzvlášť dôležití ľudia, ktorí sú praktickí a mechanickí - ktorí dobre pracujú s nástrojmi, technickými alebo elektrickými výkresmi, strojmi alebo zvieratami.* *Príklady povolaní, ktoré majú Realistickí ľudia, sú: Dieselový mechanik, elektirkár, farmár, hasič, letový inžinier, lesník, zámočník,technik lokomotív, pilot, policajt, vodič nákladného vozidla* ***Konvenčný:*** *Ste konvenčný, tradičný a "tradiční" ľudia vytvárajú "konvenčné" prostredie. Napríklad sú to obzvlášť dôležití ľudia, ktorí sú poriadni a dobrí v dodržiavaní stanoveného plánu - dobrí v práci s písomnými záznamami a číslami systematickým, usporiadaným spôsobom. Príklady povolaní, ktoré majú konvenčné prostredie, sú: bankový pokladník, účtovník, súdny úradník, poštár, poštový úradník, sekretárka, časomerač, pracovník s realitami, pisár* ***Podnikavý:*** *Ste podnikavý a "podnikaví" ľudia vytvárajú podnikateľské prostredie. Napríklad oceňujú ľudí, ktorí sú energickí, ambiciózni a spoločenskí - ktorí sú dobrí v politike, vedú ľudí a predávajú veci alebo myšlienky.* *Príklady povolaní, ktoré majú podnikateľské prostredie, sú: dražiteľ, prezident banky, riaditeľ, mestský manažér, colný inšpektor, hotelový manažér, sudca, právnik, líder rekreácií, realitný agent, obchodný manažér, predajca, riaditeľ školy, cestovný agent, televízny spravodajca* ***Sociálny:*** *Ste sociálny a "sociálni" ľudia vytvárajú "sociálne" prostredie. Napríklad sú obzvlášť cenní ľudia, ktorí sú užitoční, priateľskí a dôveryhodní - ktorí sú dobrí vo vyučovaní, poradenstve, ošetrovateľstve, poskytovaní informácií a riešení sociálnych problémov.* *Príklady povolaní, ktoré majú sociálne prostredie, sú atletický tréner, poradca, zubný hygienik, knihovník, zdravotná sestra, sociálny kurátor,fyzioterapeut, sociálny pracovník, učiteľ* ***Umelecký:*** *Vy ste umelci a "umeleckí" ľudia vytvárajú "umelecké" prostredie. Napríklad sa cení najmä u týchto ľudí,že sú expresívni, originálni a nezávislí - majú dobré umelecké schopnosti v kreatívnom písaní, dráme, remeslách, hudbe alebo umení.* *Príklady povolaní, ktoré majú umelecké prostredie, sú: herec, učiteľ umenia, editor kníh, návrhár odevov, komik, hudobný skladateľ, tanečník, diskdžokej, grafik, hudobník* ***Investigatívny:*** *Ste investigatívnye a "investigatívni" ľudia vytvárajú "investigatívne" prostredie. Napríklad sú to obzvlášť dôležití ľudia, ktorí sú presní, vedeckí a intelektuálni - ktorí sú dobrí v porozumení a riešení vedy a matematických problémov.* *Príklady povolaní, ktoré majú vyšetrovacie prostredie, sú: biológ, chemik, programátor, zubár, elektrotechnik, matematik, lekársky*	Keď hráči prichádzajú do vášho centra, môžete s nimi hovoriť o ich zručnostiach, skúsenostiach a túžbach. Informujte ich o podrobnostiach o jednotlivých typoch osobnosti a ďalších možnostiach práce. Môžete použiť rôzne prostriedky, aby ste ich naviedli k premýšľaniu o svojich zručnostiach, postojoch a túžbach. Ak je toto ich prvá skúsenosť s prieskumom osobnosti, môžete im vysvetliť cieľ a použitie prostriedkov a prečo je dôležité poznať ich kompetencie.

	technik, meteorológ, lekárnik, lekár, geodet, veterinár Odznak a dosiahnutá kompetencia: ***Tieňový odznak:*** *osobné ohodnotenie, osobné objavovanie*	
Úroveň 3	Tretia úroveň je určená na usmernenie používateľov na to, ako napísať CV. Otázky sú prijaté z rôznych formátov EÚ, ako sú Youthpass, Europass cv. Otázky a zasadnutia boli definované s ohľadom na mladých ľudí z NEET. Hráči dostanú svoje odpovede na konci hry ako dokument PDF. Odznak a dosiahnutá kompetencia: **Zrkadlový odznak:** *Odzrkadlenie osobných zručností, hodnôt, vzdelania a skúseností, ako aj ich predstavenie v životopise*	Hráči dostanú na konci hry portfólio výsledkov. Je užitočné mať ho pred konzultáciou. Úroveň je založená na pochopení toho, čo sa má napísať do životopisu. Aj keď mladí ľudia nemajú žiadnu pracovnú skúsenosť ani vzdelanie, môžu vždy napísať svoje zručnosti a hodnoty. Počas poradenstva môžete pomôcť pri zisťovaní ich potrieb a vyplniť životopis lepšie. Môžete im poskytnúť príležitosti na odbornú prípravu, ak nemajú dobré vzdelanie alebo stáže, ak nemajú žiadnu pracovnú skúsenosť. Motivačná podpora je pre NEET nevyhnutná, aby cítili istotu na osobný rast.
Úroveň 4	Úroveň 4 je určená na zlepšenie zručností mladých ľudí v pracovných pohovoroch. Hráč prechádza labyrintom s rôznymi úlohami a nájde miestnosť s personálom ľudských zdrojov, ktorí kladú otázky na pohovore. Hráč dostane otázky týkajúce sa všeobecných pracovných pozícií a ak hráč nevie odpovedať správne, pred ďalšou otázkou sa naučí správnu odpoveď s vysvetlením. Odznak a dosiahnutá kompetencia: **Odznak sebadôvery:** *Reagovanie na otázky s víziou a účelom.*	Môžete klásť otázky hráčom o skúsenosti, ktoré majú počas tejto úrovne. Na ktorú otázku bolo ľahko reagovať, na čo bolo ťažké reagovať. Môžete ich informovať o dôležitých prvkoch pracovného pohovoru a poskytnúť priame skúsenosti prostredníctvom hraní rolí a simulácií.
Úroveň 5	Cieľom tejto úrovne je poskytnúť rôzne príležitosti, ako sú kurzy odbornej prípravy, videozáznamy, pracovné príležitosti, vzdelávanie, výmeny a rôzne projekty pre mladých ľudí súvisiace s ich budovaním kariéry. Hráč nájde miestnosť s pokladom rôznych webových stránok a informácie pre osobný rast a profesionálny rozvoj mladých ľudí. Môžu kliknúť na stránky a dostať ich na svoje	Môžete ich nasmerovať na rôzne webové stránky na prieskum práce, školenia a program pre mládež. Povedzte im, ako sa uchádzať o ne a ako

	osobné portfólio, ktoré získajú na konci hry. Odznak a dosiahnutá kompetencia: **Odznak objavovania:** *Vyhľadávanie na objavovanie možností osobného rastu. Používanie technológie na zistenie príležitostí pre mladých ľudí a sebarozvíjanie.*	tieto stránky používať. Povedať im čo najviac možností je veľmi užitočné. Okrem toho im môžete pomôcť plánovať, čo robiť krok za krokom, aby mohli využívať rôzne príležitosti.

Záverečné návrhy: Hra Job Labyrint je podporný nástroj pre pracovné úrady, kariérové centrá a školy. Tento nástroj môžete použiť pred individuálnym poradenstvom alebo pre skupinu pred kariérovým školením alebo poradenským stretnutím. Vytváranie sietí medzi spoločnosťami, školami, kariérovými pracovníkmi a mimovládnymi organizáciami, ktoré pracujú pre mladých ľudí, je veľmi dôležité pre účinnosť hry. Používaním hry získate bohaté údaje o mladých ľuďoch a sieť pracovných miest z rôznych európskych krajín.